ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

ΔΩΡΟ
ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΤΡΙΠΛΟΥ FORMAT
PC - AMIGA - ST

USER

ΤΕΥΧΟΣ 25 ΜΑΪΟΣ 1992 ΔΡΧ. 600



AMIGA 600
ΤΟ ΠΡΩΤΟ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΤΕΣΤ!

MEGA REVIEW
UMS II

ECTS
ΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ
ΤΩΝ GAMES

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: Κερδίστε 3 AMSTRAD 6128

SMART COMPUTERS

Στέλνουμε με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

VDR ELECTRONICS



Το 286 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.

● 80286 microprocesor ● 1MB RAM, 80ns Dram simms επεκτάσιμη εως 4MB on board ● 1,2MB 5,25" Floppy Disk Drive ● 1,44MB 3,5" Floppy Disk Drive (optional) ● 40MB-200MB IDE HD (optional) ● 16-bit TVGA 8900. κάρτα γραφικών 1024x768 με 256 χρώματα απο 4096 (optional) ● 14" SUPER VGA MONO MONITOR δίνοντας ανάλυση πάνω απο 1024x768.(opt) ● 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. ●Dual Card + Monitor Monochrome. ● 12 Μήνες εγγύηση για εργασία και ανταλακτικά ●Δωρέαν τηλεφωνική υποστηριξη ●Τεχνική κάλυψη και υποστήριξη..

Τιμή: 115.000 + 8% Φ.Π.Α.

CDTV
A New Media Resolution

Η Επανάσταση στα Multi Media

Full infrared remote control & Introductory Welcome Disk ..... **CALL**

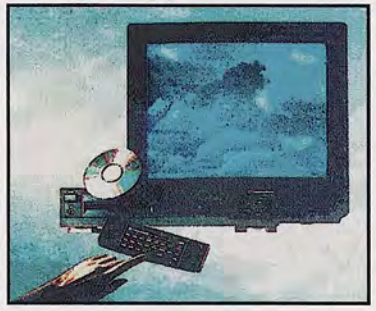
Ακόμη μια σειρά απο περιφερειακά για το αγαπημένο CDTV σας.

CDTV KEYBOARD
88 Key QWERTY **21.500**

CDTV MOUSE
Two ways full infrared remote control περιλαμβάνει battery saver feature **21.000**

CDTV 3,5"DRIVE
Σε μαύρο χρώμα να ταιριάζει με το CDTV 880K χωρητικότητα Full Amiga Compatible **35.000**

CDTV Trackball,Caddy,Memory's Cards, Genlock, Video Cards κλπ πολύ σύντομα θα είναι διαθέσιμα τηλεφωνήστε τώρα να ενημερωθήτε για τις νέες παραλαβές.



CD ROM disks

Sherlock Holms - Sim City - A Town with no name - Chaos in Andromeda - Psycho Killer - Thexder - World Vista Atlas - All Dogs go to Heaven - Lemmings και πολλοί νεοι τίτλοι είναι διαθέσιμοι τηλεφωνήστε τώρα για τον νεο κατάλογο..

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 ώς PC 486i.**

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

ΤΕΧΝΙΚΗ SERVICE ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Γι' αυτό μην καθυστερείτε. Τηλεφωνείστε τώρα στο **3606801** γιά να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, γιά οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή. Σας περιμένουμε να περάσετε από το κατάστημα και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις πιό **χαμηλές τιμές** και με **πολλές ευκολίες πληρωμής.**

COLOR GRAPHICS CARDS

TRIDENT VGA TVGA 8900. Συμβατή με IBM PC XT/AT Compatibles και high resolution mono & color monitors 1024x768 256 χρώματα από 4096. ..... CALL

DFI 7.000 1MB VGA "The standard of excellence" Tseng Lab ET4000, features fast no wait logic, flicker free graphicks 70HZ. 1024x768 256 χρώματα απο 4096..... CALL

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

ADLIB Music syntesiser card.
Συμβατή με όλα τα Computer Games Αφεθείτε στήν μαγεία του ήχου ταξιδέψτε μαζί της. Περιλαμβάνετε ακόμα :Juke Box Soft-ware-User Guide 3,5"& 5,25" δισκέττες. ..... CALL

THUNDER BOARD ..... CALL
SOUNDSASION PRO ..... CALL
SOUND PARTNER Ad Lib Compatible,midi in/out **21.500**

ARCHIMEDES CLUB

Το πρώτο CLUB για το αγαπημένο σας μηχάνημα λειτουργεί μέσα στο κατάστημα μας. Δεκάδες νέοι τίτλοι σας περιμένουν να τους απολαυσετε μαζί με φανταστικά Demos και επαγγελματικές εφαρμογές.

Μην χάνεται καιρό επισκευθήτε ΤΩΡΑ το ARCIE CLUB και δώστε νεα ώθηση στο μηχάνημα σας. Ακόμα περιφεριακά και οτι αλλο φανταστήτε μπορείτε διατίθενται σε χαμηλές τιμές.

CD-PC CLUB

Είναι πραγματικότητα !!!
100.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
Σας περιμένουν να τα εξερευνήσετε.
Επαγγελματικές Εφαρμογές.
Computer Games, Public Domain
CAD-CAM Εφαρμογές,Draw,Paint
Music,Graphics Utilities

Κατάλογοι και Βιβλιοθήκες με οτι φανταστείτε είναι κλεισμένα σε CD-ROMS και έτοιμα να ενεργοποιηθούν στο PC σας και να δώσουν νέα ώθηση στην ανάπτυξη των εφαρμογών σας ή να σας διασκεδάσουν...

CO-PROCESSORS

CYRIX - IIT - INTEL

CX82S87/80287-6/20	**CALL**
CX83S87-16/80387SX-16	**CALL**
CX83S87-20/80387SX-20	**CALL**
CX83S87-25/80387SX-25	**CALL**
CX83D87-25/80387-25	**CALL**
CX83D87-33/80387-33	**CALL**
CX83D87-40/80387-40	**CALL**

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ PC

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

AMSTRAD PC-1512	30.000 + 4 x 10.500
AMSTRAD PC-1640	35.000 + 4 x 11.000
HYUNDAI 16V	35.000 + 4 x 11.000
ATARI PCI EGA MONO	30.000 + 4 x 11.500
EURO PC	30.000 + 4 x 9.500
TURBO-X	35.000 + 4 x 12.000
VEGAS V20C	35.000 + 4 x 15.000
OLIVETTI PC	CALL
PC ΔΙΑΦΟΡΑ	25.000 + 4 x 9.500

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ HOME & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

AMIGA 500+	CALL
AMIGA 500	88.000
AMIGA 512K RAM EXP	8.900
AMIGA A520 TV MOD	6.900
AMIGA DISC DRIVE	15.000
AMIGA 2000	CALL
AMIGA OPTICAL MOUSE	CALL
ATARI 520STFM	75.000
ATARI 520STE	CALL
ATARI 1040STF	88.000
ATARI 1040STFM	CALL
ATARI 1040STE	CALL
ATARI MEGAST2	145.000
ATARI MEGA STE	CALL
ATARI TT 40MB	CALL
ATARI DISK DRIVE	από 17.000
ATARI RAM EXP	CALL
ATARI REPLACE MOUSE	CALL
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	42.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	68.000
AMSTRAD 6128 PLUS	CALL
ARCHIMEDES A-3000	158.000
ARCHIMEDES A-310	CALL
ARCHIMEDES RAM EXP	CALL
ARCHIMEDES MONITOR MONO	10.000
MONITOR MONO	10.000
MONITOR GREEN FOR AMIGA-ATARI-PC	15.000
MONITOR COLOR COMP	32.000
MONITOR COLOR 1083/4S	CALL
MONITOR PHILIPS MC8833	CALL
ATARI SC1224 COLOR	59.000
ATARI SM124 MONO	28.000
ATARI SC 144 MONO 14"	CALL
SEGA MEGA DRIVE	CALL
SEGA MASTER SYSTEM	22.000
SEGA GAME GEAR	39.000
NINTENTO GAME BOY	19.000
ATARI LYNX	29.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN 2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

120D+ 9pin Dot Matrix 144cps 10" Centronics/serial Interface ..... CALL

SWIFT 9 9pin Dot Matrix 213cps 10" Color kit option ..... CALL

PRODOT 9X 9pin Dot Matrix 300cps 15" Color kit option ..... CALL

NEW SWIFT 24e Color 24pin Dot Matrix 216cps 10" ..... CALL

NEW SWIFT 224 24pin Dot Matrix 192cps 10" Color kit option ..... CALL

NEW PN 48 Potrable 1.17kgr 53cps LQ 10" ..... CALL

NEW PRO jet Inkjet 360cps /120cps LQ 10" CALL

PROLASER 12 Laser 11ppm 512KB - 5MB CALL

Αυτόματοι τροφοδότες χαρτιού, Color kit Interfaces, Μελανοταινίες είναι επίσης διαθέσιμες σε χαμηλές τιμές.

ΔΩΡΕΑΝ: Καλώδιο σύνδεσης με τον H/Y ●Βιβλίο οδηγιών στα ελληνικά ●Window driver σε δισκέτα ● 2 χρόνια εγγύηση ● 500 σελίδες μηχανογραφικού χαρτιού

STAR

LC-200 (COLOUR) 9pin Dot Matrix 225cps 10" Περιλαμβάνει Color kit ..... CALL

ZA-250 9pin Dot Matrix 420cps 15" ..... CALL

LC24-200 24pin Dot Matrix 222cps 10" ..... CALL

XB24-200 24pin Dot Matrix 375cps 15" ..... CALL

SJ-48 Inkjet 1.8kgr 100cps 10" ..... CALL

Αυτόματοι τροφοδότες χαρτιού, Color kit Interfaces, Μελανοταινίες είναι επίσης διαθέσιμα σε χαμηλές τιμές.

ΔΩΡΕΑΝ: Καλώδιο σύνδεσης με τον H/Y ● Βιβλίο οδηγιών στα ελληνικά ● 1 χρόνο εγγύηση ●200 σελίδες μηχανογραφικού χαρτιού.

HYUNDAI PINOVIA 930

9pin Dot Matrix 200cps 10" 49.000

MONITORS

TAXAN

KX-445 14" VGA MONO ..... CALL

MV-790 14" VGA COLOR ..... CALL

MV-795 14" VGA COLOR Ttinitron (1024x768) Multisync Non-Interlaced ..... CALL

MV-875 17" VGA COLOR Multisync (1024x768) Non-Interlaced ..... CALL

SCHNEIDER

MCT-14" VGA COLOR Ttinitron (1024x768) Multisync Non-Interlaced .25 Dot picth ..... CALL

VEGAS-HANTAREX

MV-1429 (1024x768) .28 Dot picth ..... CALL

TVM

MD-14IV SUPERSYNC 4A (1024x768) .28 Dot picth ..... CALL

HYUNDAI

HCM-421E SUPER VGA (1024x768) .28 Dot picth ..... CALL

PHILIPS CM-8833II 14" ATARI-AMIGA-PC CALL

Πάντα προσφορές σε διάφορους τύπους οθόνης.

MOTHERBOARDS

286-16/20Mhz	CALL
386SX 16/25Mhz	CALL
386DX 33/40Mhz	CALL
486 33 EISA 256 Cache	CALL

INTERNAL/EXTERNAL FLOPPY DISKS

5,25" 360K INTERNAL	4.900
5,25" 1,2MB INTERNAL	CALL
3,5" 720K INTERNAL	9.500
3,5" 1,44MB INTERNAL	CALL



Πολλά games. Και όπως πάντα θα βρείτε τις πιό πρόσφατες κυκλοφορίες της αγοράς.

HARD DISKS

MICROPOLIS 108MB 5 Χρόνια Εγγύηση	CALL
WESTERN DIGITAL 40MB - 120MB	CALL
CONNER 40MB - 120MB	CALL
MAXTOR 40-65-80-120MB	CALL

✆ 3606801

SMART ORDERING

Πριν διαλέξετε από που να αγοράσετε τηλεφωνήστε μας. Είμαστε πάντα πρόθυμοι να συζητήσουμε μαζί σας και να απαντήσουμε σε ότι απορίες έχετε.

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΩΣ: Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ να μάθετε τις τελευταίες τιμές και να κλείσετε την παραγγελία σας.

ΠΕΡΠΑΤΩΝΤΑΣ: Ελάτε στο κατάστημα μας όπου υπάρχει πάντοτε εξειδικευμένο προσωπικό να σας εξυπηρετήσει άμεσα σε οτι χρειάζεσται.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΩΣ: Στείλτε την πλήρη διεύθυνση σας καθώς και ενα τηλέφωνο με το οποίο να μπορέσουμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας. Τα είδη αποστέλονται με αντικαταβολή εντός 24 ωρών απο την λήψη της παραγγελίας.

COURIER: Υπάρχει πάντα η δυνατότητα μεταφοράς των ειδών μας σπίτι σας με την μικρότερη δυνατή χρέωση.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Τα είδη τα οποία εμπορευόμαστε έχουν την καλλίτερη δυνατή υποστήριξη απο εξειδικευμένο προσωπικό και πάντοτε φροντίζουμε να υπάρχει πλήρης επάρκεια ανταλλακτικών.

WARRANTIE: Απο 30 ημέρες ως 24 μήνες ανάλογα με το είδος που αγοράζετε υπάρχει εγγύηση. Για την περίοδο της εγγυήσεως η επισκευή των μηχανημάτων θα είναι χωρίς χρέωση.

TEST: Ολα τα συστήματα έχουν τεσταριστεί επι σειρά ωρών και είναι όλα εφοδιασμένα με τα κατάλληλα καλώδια τροφοδοσίας. Κανένα μηχάνημα δεν φεύγει ατεστάριστο και δεν παραδίδεται αν δεν είμαστε 100% σίγουροι για την καλή λειτουργια του.

ΤΙΜΕΣ: Οι τιμές και τα χαρακτηριστικά των μηχανημάτων υπόκεινται σε συχνές αλλαγές. Οι προσφορές ισχύουν για περιορισμένο αριθμό τεμαχίων. Τηλεφωνήστε τώρα να ενημερωθήτε για τυχόν αλλαγές στις τιμές.

EXTRA ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Γίνονται για DEMO μηχανήματα σε ειδικές τιμές κάτω του κόστους.

4X4: Ευκολίες πληρωμής γίνονται ανάλογα με τις προσωπικές σας ανάγκες, μαζί μπορούμε να βρούμε την φόρμα που σας βολεύει να πληρώσετε και να σας βοηθήσουμε να αποκτήσετε τον υπολογιστή που επιθυμείτε.

SMART COMPUTERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 6 -102 82
ΑΘΗΝΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)
ΤΗΛ. 3606801

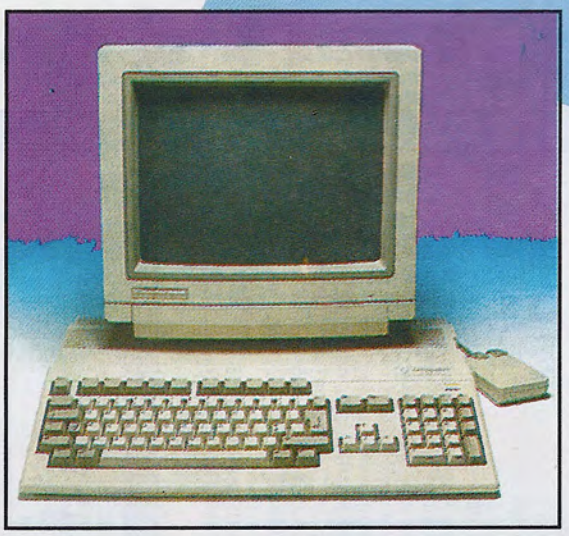
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΔΕΥ. - ΤΕΤ. - ΣΑΒ. 9:00πμ - 4μμ ΤΡ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ. 9:00πμ - 8μμ

computer

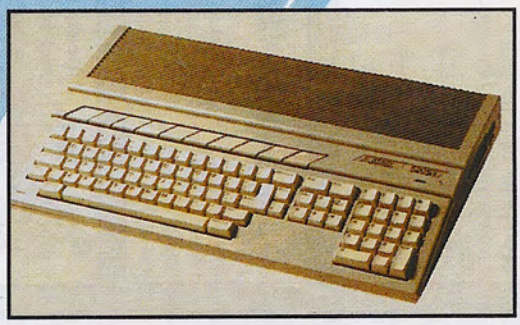


MANAGER
XT, AT, 386

AMIGA 500



ATARI ST





LYNX

ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ:

• PC CLUB • ATARI CLUB • AMIGA CLUB

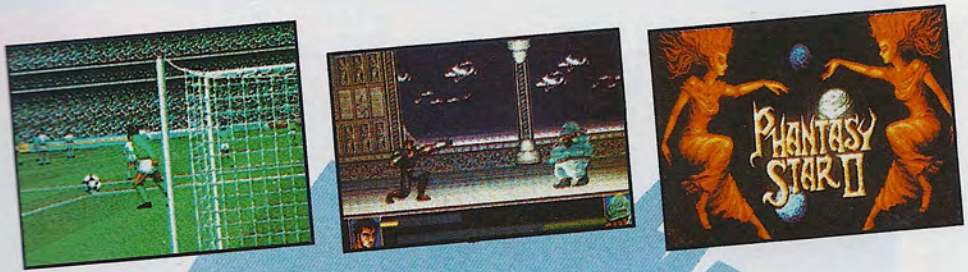
ΜΕ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΔΩΡΕΑΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

market AE



SEGA MEGA DRIVE



ΠΟΛΛΑ GAMES

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

ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ

- Εκτυπωτές
- Joysticks
- Disk Drives
- Επεκτάσεις Μνήμης
- Χιλιάδες Προγράμματα
- Mouses για όλα τα computers
- Αναλώσιμα

Super Επαγγελματικό

ΛΟΤΤΟ "CHAMPION"

Για ιδιωτική χρήση & πρακτορεία

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

computer market

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

USER

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

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΜΙΧΑΛΗΣ ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗΣ
ΝΕΟΚΛΗΣ ΝΤΟΡΡΑΚΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ
ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

LAY-OUT
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

DTP
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΑΡΤΣΑΚΛΗΣ

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
LASER DOT

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΙΛΜ
GRAFFITI

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

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

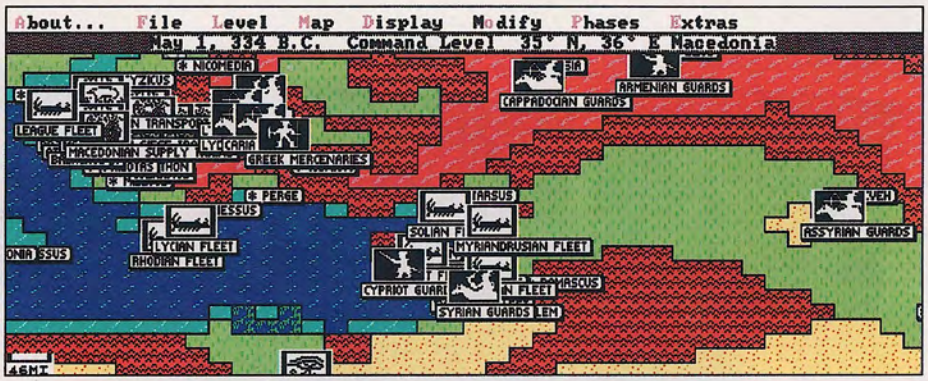
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 6600
Κύπρος: 7000

Π Ε Ρ Ι Ε



AMIGA 600

σελ. 28



UMS II

σελ. 36



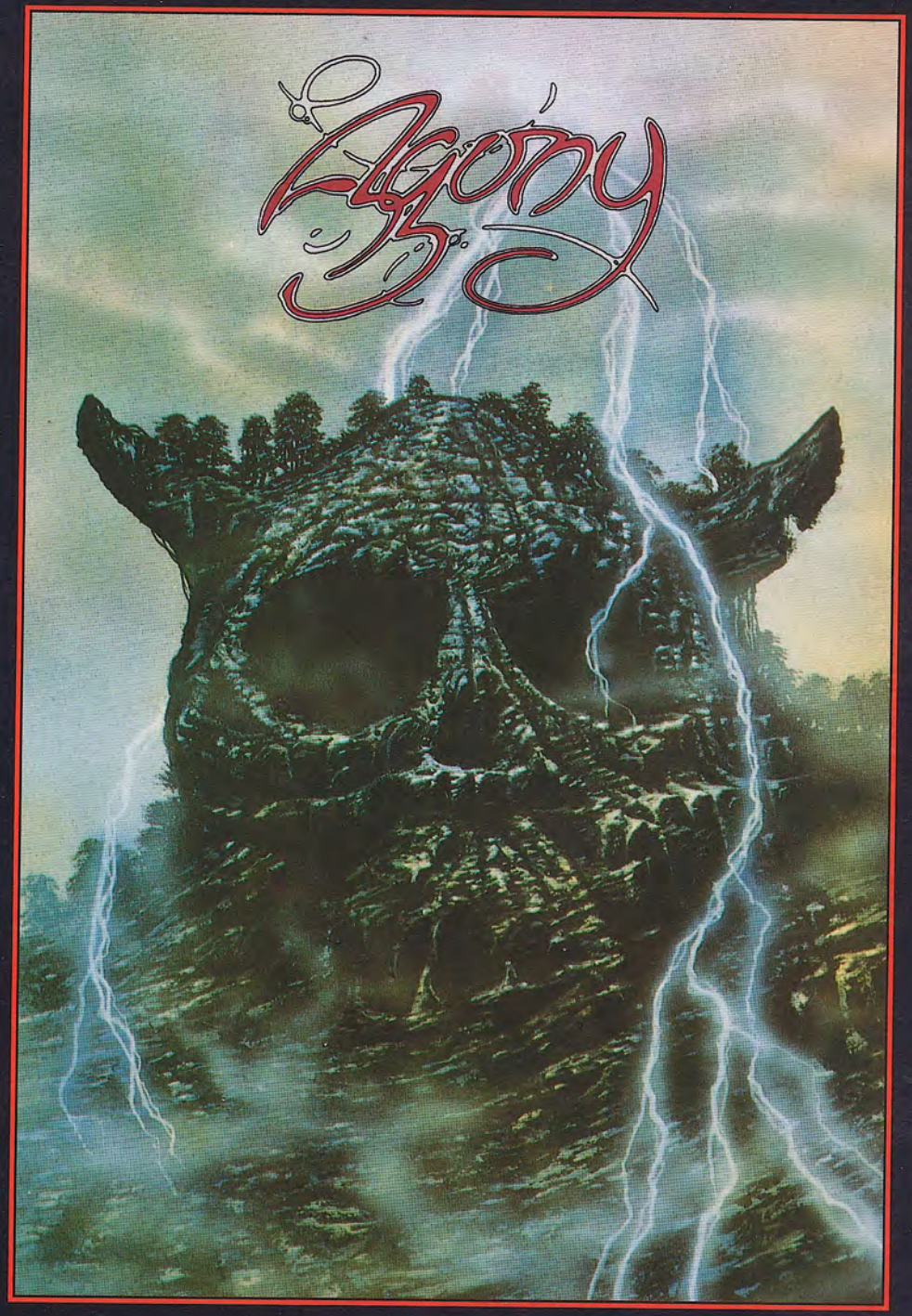
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 3 AMSTRAD 6128!

σελ. 92

ΧΟΜΕΝΑ

9 **ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**
10 **POWER ON NEWS**
16 **PRESS PAUSE**
Διαβάστε... κάτι άλλο!
18 **PREVIEWS**
24 **ECTS**
Η καρδιά της Ευρώπης χτύπησε στο Λονδίνο!
28 **AMIGA 600**
New Girl On The Block!
32 **PHILLOGIC**
Ενα πρωτότυπο πρόγραμμα
35 **RGB**
Μια σελίδα διαφορετική!
36 **MEGA REVIEW**
UMS II
40 **SIMULATION SECTION**
Gunship 2000
44 **REVIEWS**
The Godfather
Hudson Hawk
High Energy
Volfied
Elf
Deathbringer
Deuteros
Hero Turtles
Heimdall
Max
World Soccer
Advantage Tennis
64 **ΤΟ REVIEW ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ**
Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!
65 **ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ!**
Μια νέα εκπληκτική ευκαιρία
66 **CHEAP GAMES**
Για όσους έχουν μικρό χαρτζιλίκι!
68 **ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ**
Leander
Vendetta
Colorado
72 **8/16 BIT**
Pit Fighter
Outrun Europa
74 **TIPS + TRICKS**
78 **SPELL SHOP**
Η πλήρης λύση του Willy Beamish!
83 **CONSOLE REVIEWS**
688 Attack Sub
Dynamite Duke
Super Marioland
Solar Striker
Donald Duck
90 **ROLE PLAYING GAMES**
92 **ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**
Κερδίστε 3 AMSTRAD 6128!
95 **MAIL ORDER**
Κάντε τα ψώνια από το σπίτι σας!
100 **STAY COOL**
Η γωνιά του Amiga user
102 **Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ A:> PROMPT**
Αν έχετε PC, διαβάστε αυτές τις σελίδες
104 **ΑΞΙΟΝ ST**
Τα πάντα για τους χρήστες του ST
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 ολοσέλιδος!
115 **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**
Ποιοί κέρδισαν τα δώρα του PANDA
116 **USER COVER DISK 25**
Διαβάστε για την εκπληκτική προσφορά του USER!
118 **AMIGA SECRETS**
Μια ξενάγηση στο λειτουργικό σύστημα
120 **ΒΙΒΛΙΑ**
Παρουσίαση βιβλίων πληροφορικής
121 **ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ**
Διαμορφώστε την ύλη του USER!
123 **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**
128 **ΑΓΓΕΛΙΕΣ**
129 **ΚΟΥΠΟΝΙΑ**











AGONY

Εξαπολύστε τις μαγικές σας δυνάμεις ενάντια σε μια ισοδύναμη αλλά αντίθετη μυστικιστική δύναμη. Χρησιμοποιήστε την μαγεία σας και τις μαχητικές σας ικανότητες για να πολεμήσετε μέσα σε έξη επίπεδα τέλειων γραφικών, το κάθε ένα γεμάτο από ορδές τεράτων με πολλά χρώματα και άριστη κίνηση. Μαζέψτε φίλτρα και ξόρκια που θα βοηθήσουν την γενναία σας προσπάθεια να βρείτε το μυστικό της Κοσμικής Δύναμης. Ζήστε τέσσερα στρώματα παράλληλου, εκπληκτικά ομαλού scrolling, κινούμενα backgrounds, τεράστια περιοχή παιχνιδιού, εκατοντάδες χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, απίστευτο gameplay, εξωπραγματικό ήχο και όλα αυτά ανακατεμένα μεταξύ τους σε ένα μαγευτικό παιχνίδι δράσης.

Νιώστε την Αγωνία χωρίς πόνο!

PSYGNOSIS

Για δόξα και το τείχος (και όχι μόνο)

Η δικτατορία των τρακτέρ

Εφυγα χαρούμενος από τον σταθμό με το εισιτήριο του λεωφορείου στο χέρι. Κι ενώ έπινα το πατροπαράδοτο φραπεδάκι στην περίφημη καφετέρια του μώλου στην Πάτρα, σκεφτόμουνα με ικανοποίηση ότι μπροστά μου είχα ένα υπέροχο Σαββατοκύριακο στην Αθήνα, μακριά από πανεπιστήμια, εξετάσεις και εργαστήρια. Ετσι, αργά το απόγευμα της Παρασκευής κατά τις 7, πήγα ανέμελος με τη βαλίτσα μου στο σταθμό του ΟΣΕ.

Πανικός και ταραχή. Κόσμος πολύς που φώναζε, ρωτούσε, έβριζε και τριγυρνούσε άσκοπα. Μετά από αρκετό κόπο εντόπισα την αιτία του κακού: Οι βερυκοκοπαραγωγοί είχαν κλείσει τον Ισθμό της Κορίνθου και δεν περνούσε, όχι λεωφορείο, αλλά ούτε αυτοκίνητο της Matchbox! Συνεπώς όλα τα δρομολόγια είχαν ακυρωθεί. Ενιωσα "κάτι σαν τρέλλα" όπως λέει και ο Αιδίνης, αλλά βρίσκοντας προσωρινά την ψυχραιμία μου είπα στον εαυτό μου: "Σκέψου, όλο και κάποια λύση θα υπάρχει". Για ταξί ούτε συζήτηση, δεν είχα αρκετά στο πορτοφόλι μου. Τότε, ένα διαπεραστικό σφύριγμα ταλαιπώρησε τ' αυτιά μου. Αυτό ήταν! Το τρένο! Ορμησα στην θυρίδα των εισιτηρίων, όπου μετά από ημίωρη αναμονή στην ουρά ανακάλυψα οτι το πρωτο τρένο με άδεια θέση έφευγε στις 9 και φυσικά έπρεπε να πληρώσω ξανά, γιατί το εισιτήριο του λεωφορείου μου δεν είχε καμιά αξία (και γιατί να έχει δηλαδή;). Δεν είχα ταξιδέψει ποτέ στην ζωή μου με τρένο (κι ούτε πρόκειται να το ξανακάνω). Πέρασα πέντε μαρτυρικές ώρες, μέσα σε καπνούς τσιγάρων, φωνές, σκουντήματα, άπειρες στάσεις σε κάθε χωριουδάκι κι ένα εμετικό κούνημα καθ' όλη την διάρκεια της διαδρομής. Συνοψίζοντας, υποβλήθηκα σε μία αφάνταστη ταλαιπωρία, υποχρεώθηκα σε πολλαπλά έξοδα (βάλτε και το ταξί διπλή ταρίφα μέχρι το σπίτι, αφού έφτασα στις 2 το πρωί στην Αθήνα) κι έχασα όλο το Σάββατο γιατί κοιμόμουνα από την εξάντληση. Ηθικό δίδαγμα: Δυστυχώς αυτή είναι η χώρα μας αγαπητοί φίλοι, αυτός είναι ο λαός μας, αυτοί είμαστε. Ο καθένας έχει την εντύπωση οτι μπορεί -εκτός από την πίεση που ασκεί στο κοινωνικό σύνολο απεργώντας- να ταλαιπωρεί και χιλιάδες άλλους συμπολίτες του με διαδηλώσεις, πορείες, αποκλεισμούς και γενικά οτιδήποτε διαθέτει η αρρωστημένη φαντασία των "συνδικαλιστών". Θα μου πείτε τι σχέση έχουν όλα αυτά με το περιοδικό; Εχουν και πολύ μάλιστα, γιατί τον προηγούμενο μήνα όπως είναι γνωστό είχαν απεργία οι τελωνειακοί. Αυτό σήμαινε καταστροφή για μας, αφού οι δισκέτες έρχονται από το εξωτερικό. Και φυσικά καταλαβαίνετε την ανακούφισή μας μόλις ανακοινώθηκε η λήξη της. Τα προβλήματα όμως μόλις άρχιζαν. Οι κύριοι αυτοί άρχισαν τη λεγόμενη "λευκή απεργία". Τί σημαίνει αυτό; Οτι πηγαίνουν κανονικά στη δουλειά τους αλλά κωλυσιεργούν εσκεμμένα εφαρμόζοντας με υπερβάλλοντα ζήλο όλες τις τυπικές διαδικασίες και εξαντλώντας τα γραφειοκρατικά περιθώρια. Με τον τρόπο αυτό και δεν μπορεί κανείς να τους πεί τίποτα και πετυχαίνουν τον σκοπό τους, που είναι να πιέσουν για την αποδοχή των αιτημάτων τους.



Ο Αρχισυντάκτης με την παρέα του!

Τώρα λοιπόν καταλάβατε πού οφειλόταν η καθυστέρηση του προηγούμενου μήνα. Βέβαια αν αυτό ήταν το μόνο πρόβλημα που δημιουργήθηκε, δεν θα το αναφέραμε καν. Το θέμα είναι οτι με την απεργία αυτή κυριολεκτικά καταστράφηκαν επιχειρηματίες που περίμεναν φορτία με ντομάτες, κρέατα και άλλα είδη που σάπισαν στις αποθήκες!

Ν'αφήσουμε όμως τα ασήμαντα αυτά ζητήματα και να δούμε τα θέματα του μήνα. Πρώτο και καλύτερο το ΣΩΣΤΟ και ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ τεστ της AMIGA 600. Το τονίζω ιδιαίτερα αυτό γιατί είμαι ενάντια στη λογική της δημιουργίας εντυπώσεων με πηχαίους τίτλους. Προτιμώ χίλιες φορές να παρουσιάζει το περιοδικό μας ένα προιόν πιο αργά και να προσφέρει πλήρη και έγκυρη ενημέρωση -και κυρίως να έχει το προιόν στα χέρια του! Διαβάστε και για το τελειότερο simulation στρατηγικής, το UMS II. Και βέβαια δεν ήταν δυνατόν να μήν καλύψουμε το μεγάλο ευρωπαικό show, που έγινε στο Λονδίνο. Τα υπόλοιπα θα τα βρείτε μόνοι σας. Ξέρετε εσείς!

Ο Αρχισυντάκτης

POWER ON

ΠΕΡΙ CD...



Τα CD-ROMS έχουν αρχίσει να κατακλύζουν την αγορά. Το πλεονέκτημα της μεγάλης χωρητικότητας και της δύσκολης (αν όχι αδύνατης αντιγραφής) κάνει τις εταιρείες παραγωγής software να προσανατολίζονται προς αυτό το μέσο αποθήκευσης. Η Philips κυκλοφόρησε πρόσφατα ένα CD-ROM με όνομα Tecno Plus. Δεν προσφέρει κάτι το διαφορετικό από ότι προσφέρουν τα άλλα CD- ROMS (άλλωστε όλα κυμαίνονται στο ίδιο επίπεδο), απλά με τιμή κάτω των 300 λιρών σημαδεύει το ξεκίνημα μιας νέας εποχής. Το μεγαλύτερο πρόβλημα με τα CD- ROMS είναι η αργή ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων. Ετσι, ανεξάρτητα με τον επεξεργαστή που διαθέτει ο υπολογιστής, δεν είναι δυνατό να μεταφερθούν πάνω από 150K- 200K/sec. Η Intel όμως έρχεται να δώσει λύση με νέα κυκλώματα, που είναι ικανά να απεικονίζουν 30 fps (frames per second).

ΠΑΜΕ ΓΙΑ ΝΕΚΤΑΡ;

Μια νέα BBS δημιουργήθηκε από την NECTAR για καλύτερη εξυπηρέτηση των πελατών της. Η βάση αυτή διαθέτει ένα CD ROM με 77 διαφορετικά θέματα (directories). Επίσης υπάρχουν 17 Clubs μεταξύ των οποίων διακρίνονται τα Clubs μουσικής, παιχνιδιών, σχολικής βοήθειας μαθητών, τρόποι διασκεδάσεως, διακοπών, ανεκδότων και Turbo Pascal. Οι υπάρχουσες περιοχές είναι για PC και Amiga αλλά εάν ζητηθεί μπορούν να αυξηθούν. Ακόμη υπάρχουν παιχνίδια που παίζονται με modem. Οι γραμμές είναι 2 για τα μέλη της τράπεζας και 1 για τους επισκέπτες. Ο κεντρικός υπολογιστής είναι ένας Nectar 386/33 με δυνατότητα συνομιλίας τριών ατόμων ταυτόχρονα (party line). Η βάση είναι ανοιχτή κάθε μέρα από τις 16:00 έως τις 1:00 και τα Σάββατα, Κυριακές ή αργίες από τις 10:00 έως τις 1:00. Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 2235484 πρωινές ώρες.

Super Video-Windows



Πριν 10 χρόνια όταν παρουσιάστηκε το πρώτο PC, κανείς δεν περίμενε την ευρεία αποδοχή που θα είχε αλλά και την υποστήριξη των τρίτων κατασκευαστών. Σήμερα είναι το standard και ο υπολογιστής στον οποίο τρέχει το 85% του software που γράφεται. Στον τομέα του hardware κυκλοφόρησαν κάρτες που του δίνουν δυνατότητες που ξαφνιάζουν. Μια από αυτές τις κάρτες επιτρέπει σ'έναν συμβατό να επεξεργαστεί real time σήμα από Video σε ένα παράθυρο των windows. Δηλαδή ανοίγετε ένα παράθυρο και μέσα εκεί βλέπετε έναν ποδοσφαιρικό αγώνα όπως ακριβώς θα τον βλέπατε στην τηλεόραση! Σκοπός της κάρτας είναι η επεξεργασία της εικόνας όχι frame προς frame αλλά τη στιγμή που δέχεται το σήμα ο υπολογιστής. Για να γίνει αυτό χρειάζονται ειδικά κυκλώματα Video και αρκετά γρήγοροι επεξεργαστές σήματος (DSP). Για να λειτουργήσει η κάρτα αυτή χρειάζεται τουλάχιστον Super VGA και monitor VGA ή multisync 50- 70 Mhz με οριζόντια σάρωση 31.5 Khz. Αλλα χαρακτηριστικά της κάρτας είναι οι multitasking δυνατότητες αφού ο χρήστης μπορεί να τρέχει παράλληλα άλλα προγράμματα. Εκτός από εικόνα το Super Video Windows έχει δυνατότητα υποστήριξης στερεοφωνικού ήχου που το κάνει ιδανικό για τηλεοπτικά studio.



AMSTRAD ACL-386SX120

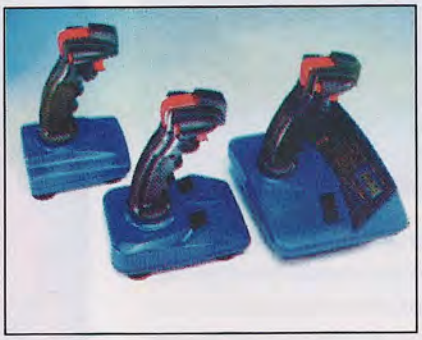


Το νέο επίτευγμα της Amstrad είναι ένα laptop με δυνατότητες desktop υπολογιστή. Το ACL 386SX120 διαθέτει όπως λέει και το όνομά του έναν 386SX επεξεργαστή και ένα 120MB σκληρό δίσκο! Το όλο σύνολο συμπληρώνουν 4MB RAM, ένα trackball και ένα drive 1.44MB. Η έγχρωμη LCD οθόνη είναι τεχνολογίας TFT. Αυτό σημαίνει ότι έχει την καλύτερη εικόνα που μπορεί να έχει οθόνη με ζωντανά χρώματα και τέλεια γεωμετρία. Το μόνο μειονέκτημα της είναι η μεγάλη κατανάλωση ρεύματος. Η διάρκεια ζωής των μπαταριών είναι 1 ώρα και 15 λεπτά. Αν αναλογιστεί κάποιος ότι η τιμή του είναι γύρω στις 4000 λίρες αποτελεί ένα παρακινδυνευμένο βήμα της Amstrad στο χώρο των laptop. Το μηχάνημα πάντως απ'ότι ακούγεται είναι πολύ καλό. Το είδαμε για πρώτη φορά όταν έκανε την εμφάνιση του στο περίπτερο της Amstrad τον Μάρτιο στην Μηχανογράφηση.

GFA BASIC ΓΙΑ WINDOWS

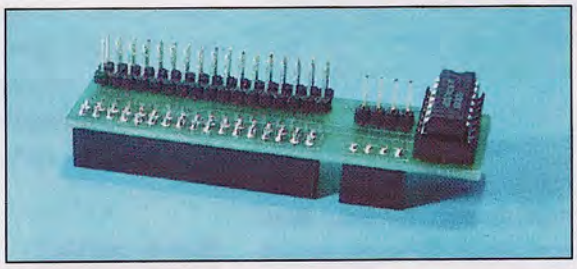
Η GFA Basic είναι η πιο δημοφιλής γλώσσα basic για τον Atari ST και την Amiga. Αυτό οφείλεται στη μεγάλη ταχύτητα που έχει ο τελικός κώδικας (μεγαλύτερη από την AMOS και το STOS), την πλούσια βιβλιοθήκη εντολών και τη δομή της που θυμίζει Pascal. Η GFA έκανε την εμφάνισή της πριν λίγο καιρό και για τους συμβατούς. Τρέχει κάτω από MS-DOS αλλά και από Windows, που όσο πάνε τείνουν να γίνουν η πλατφόρμα ανάπτυξης όλων των προγραμμάτων. Η δομή της GFA Basic είναι κάτι ανάμεσα σε Basic, Pascal και C κρατώντας τα καλύτερα χαρακτηριστικά της κάθε γλώσσας. Κάτω από windows κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις (Stanard και Professional). Η standard έχει μειωμένη ευελιξία σε θέματα χειρισμού λειτουργιών των windows ενώ η professional έχει πλήρη προσπέλαση στο σύστημα. Μαζί με τον compiler έρχονται τρία βοηθήματα που φτάνουν τις 1850 σελίδες τεκμηρίωσης και ανάλυσης της γλώσσας όπως επίσης και τρία εργαλεία ανάπτυξης εφαρμογών (ένας icon editor, ένας dialog box editor και ένα πρόγραμμα ζωγραφικής) με τον source κώδικα τους.

JOYSTICKS ΜΕ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΑ



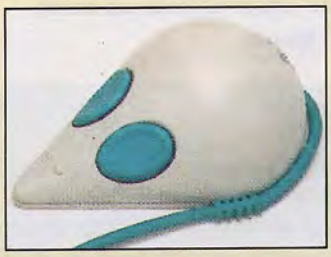
Τρία νέα joysticks παρουσίασε η Logic 3. Τα joystics ονομάζονται Alpha Ray, Sigma Ray και Gamma Ray (πρωτοτυπία ε;). Και τα τρία έχουν μικροδιακόπτες που εγγυώνται μακροζωία. Το Gamma Ray ξεχωρίζει από τ'άλλα γιατί διαθέτει ώρα και χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης.

AMIGA ANTICLICK BOARD



Το πιο χαρακτηριστικό γνώρισμα της Amiga για πολλούς είναι ο ενοχλητικός θόρυβος που κάνει το εσωτερικό drive όταν δεν υπάρχει δισκέτα μέσα. Ο θόρυβος αυτός γίνεται ακόμα πιο ενοχλητικός το βράδυ ή όταν υπάρχει ησυχία στο χώρο που βρίσκεται ο υπολογιστής. Μια λύση για να αποφύγετε το σπάσιμο νεύρων είναι να έχετε πάντα μια δισκέτα στο drive ακόμα και όταν δεν χρειάζεται να σώσετε ή να φορτώσετε κάτι. Η πιο high-tech λύση είναι αυτή που δίνει η AddExtra με μια πλακέτα-μινιατούρα που σας απαλάσσει μια και καλή από το Click χωρίς να χρειαστεί να ψάχνετε για πατέντες. Η πλακέτα περιέχει ένα μόνο chip και δεν χρειάζεται να έχετε τελειώσει ηλεκτρονικός για να την τοποθετήσετε στην A500 σας αφού δεν χρειάζεται καν κόλληση.

MOUSE ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ



Το mouse της φωτογραφίας απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας από τριών χρονών και πάνω. Το σχήμα του θυμίζει αληθινό ποντίκι με τα δύο πλήκτρα για αυτιά και το καλώδιο για ουρά. Το μέγεθος του είναι μικρότερο από τα αντίστοιχα της αγοράς, αφού τα παιδιά έχουν μικρή παλάμη. Μαζί με το ποντίκι έρχονται και οι αναγκαίοι drivers που χρειάζεται για να λειτουργήσει όπως επίσης και το Dinosaur Discovery ToolKit που περιέχει τρία παιχνίδια το Colouring Book, Story Maker και Dinosaur Match. Φυσικά σκοπός τους είναι η εξοικείωση του αυριανού δημιουργού των Windows 5.0 με το ποντίκι!

pico NEWS

• Κάποιες φήμες μέχρι πριν από λίγο, επιβεβαιώθηκαν τελικά και ένα από τα μεγαλύτερα περιοδικά στον χώρο των computer games, σταματάει να κυκλοφορεί αυτή την εποχή. Μιλάμε για το Αγγλικό ACE το οποίο μόλις είχε εμφανιστεί με δισκέτα. Κρίμα γιατί ήταν ένα από τα καλύτερα στον κόσμο.

• **Ο ένας μετά τον άλλο οι κατασκευστές Software μπαίνουν στον πιο σίγουρο δρόμο της κονσόλας. Ετσι η Ocean έχει αρχίσει να μεταφέρει παιχνίδια της για τα μηχανήματα της Nintendo. Προβλέπουμε το Rainbow Islands να διαπρέπει πάλι!**

• Το περιοδικό με την μεγαλύτερη κυκλοφορία στην Βρετανία είναι το... Amiga Format, που με τα 160000 φύλα κάθε μήνα πουλάει περισσότερο ακόμα και από το USER! Αυτό σημαίνει ότι αφήνει πολύ πίσω τις πωλήσεις περιοδικών για PCs.

• **Για μια φορά ακόμα οι Αμερικάνοι αρνήθηκαν να δώσουν στον Moricone το Οσκαρ μουσικής...**

• ΦΗΜΗ, αλλά τί φήμη: η Gremlin θα κυκλοφορήσει μέσα στον χρόνο το Lotus III που θα έχει και editor για να διαμορφώνετε όπως θέλετε τις διαδρομές σας.

• **Ξεχαστε το Rise of the Dragon 2 και ετοιμαστείτε να παίξετε Willy Beamish 2. Οπως επίσης θα δείτε τα: Codename Iceman 2, Castle of Dr. Brain 2 και Laffer Utilities 2. Τέλος σύντομα το Lotus 2 θα εμφανιστεί για Mega Drive.**

• 13 φανατικοί φίλοι της σειράς Ultima θα έχουν την ευκαιρία να γίνουν ήρωές της. Μην χαίρεστε όμως γιατί αυτοί έχουν ήδη βρεθεί μετά από διαγωνισμό και θα εμφανίζονται στο Ultima VII: The Black Gate. Κανείς δεν είναι από την Ευρώπη!

• **Επιτέλους 72 περιοχές του Αμαζονίου κηρύχτηκαν προστατευόμενες από την Βραζιλία και μία από αυτές αποδόθηκε στους 9000 εναπομείναντες ιθαγενείς Yanomani που ζουν εκεί.**

BORLAND C++ v3.0



Η C είναι για πολλούς η γλώσσα των έμπειρων προγραμματιστών και αποτελεί ένα δυνατό εργαλείο γι' αυτόν που θέλει να ασχοληθεί σοβαρά με τον υπολογιστή του. Η νέα έκδοση της C++ από την Borland είναι γεγονός. Με τιμή κοντά στις 440 λίρες είναι το πιο ακριβό πακέτο ανάπτυξης εφαρμογών που κυκλοφορεί στην αγορά αλλά ταυτόχρονα και το πιο δυνατό. Στο πακέτο περιλαμβάνονται μια καινούρια έκδοση του compiler, ταχύτερη με νέους αλγόριθμους βελτιστοποίησης των προγραμμάτων σας όπως και βιβλιοθήκες μετατροπής των προγραμμάτων από το περιβάλλον του DOS στα windows. Επίσης η Borland ενσωμάτωσε έναν Window maker που σας βοηθάει να φτιάχνετε dialog boxes και φόρμες που θα τις χρησιμοποιήσετε στα προγράμματά σας που θα τρέχουν κάτω από windows, όπως επίσης έναν debugger επιπέδου source code για εύκολη διόρθωση των προγραμμάτων (ακόμα και όταν έχουν υποστεί βελτιστοποίηση) μέσα από τα windows. Την εμφάνιση του έχει κάνει ένας νέος Turbo Assembler και ένα πρόγραμμα με όνομα Turbo Profiler που κάνει fine tuning(!) στα προγράμματα σας. Ενα μελανό σημείο είναι ο χώρος που πιάνει στο σκληρό δίσκο. Το όλο πακέτο έχει μέγεθος 40MB σύν 7MB προσωρινός buffer κατά τη διάρκεια του installation. Με το καλό η επόμενη έκδοση της C++ να έρχεται σε CD.

A690 ή A570

Η Commodore τελευταία στιγμή λίγο πριν δώσει το A690 στα μαγαζιά καθυστέρησε τις παραγγελίες λόγω του μπερδέματος που έγινε στα ονόματα με την A600. Για όσους δεν ξέρουν η A600 είναι μια νέα έκδοση της Amiga 500 με controller για σκληρό, χωρίς αριθμητικό πληκτρολόγιο και μερικές άλλες τροποποιήσεις (δλέπε θέμα του μήνα). Εξαρχής το CD-ROM drive είχε σχεδιαστεί για την A500. Ετσι δεν ήταν λογικό ένα περιφερειακό για την A500 να έχει όνομα που θα ταίριαζε στην A600. Επίσης εκτός από το όνομα αλλάζει και η ημερομηνία εμφάνισής του στα μαγαζιά που παρατείνεται ως τα τέλη Μαίου.

MEGA CD για Mega Drive



Η Sega έδωσε επιτέλους στην αγορά το CD drive για το Mega drive. Τα χαρακτηριστικά του είναι αρκετά εντυπωσιακά αν σκεφτούμε ότι περιλαμβάνει έναν επεξεργαστή 68000 στα 12Mhz, 128K λειτουργικό σύστημα και ξεχωριστή μνήμη για ήχο και για γραφικά. Το κάθε δισκάκι CD έχει συνολική χωρητικότητα 676MB. Η θέση του Mega CD είναι στο κάτω μέρος του Mega drive και επικοινωνούν μεταξύ τους με τη βοήθεια του expansion slot που βρισκεται στη δεξιά πλευρά του. Το παράξενο στο Mega CD είναι το λιτό panel, που δεν έχει ούτε καν πλήκτρο ON/OFF. Ολες οι λειτουργίες γίνονται από το Mega drive το οποίο όπως και το CDTV εμφανίζει στην οθόνη τις πληροφορίες και τις επιλογές τραγουδιών. Δυστυχώς το μηχάνημα αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί μόνο στην Ιαπωνία και σε έκδοση μόνο για NTSC μηχανήματα.

PICO-DRIVE

...κατασκευής Teac. Η Teac είναι μια εταιρεία που μέχρι τώρα είχε κάνει αξιόλογες προσπάθειες στη σμίκρυνση των drives. Αυτή τη φορά όμως το παράκανε. Το τελευταίο της επίτευγμα έχει ύψος μόλις 1.2 εκατοστά! Λόγω του μικρού ύψους το πλήκτρο eject μεταφέρθηκε στο πλάι και μειώθηκε το μέγεθος. Η χωρητικότητα φτάνει -ανάλογα με την έκδοση- τα 2 MB με δισκέτες high density. Το drive αυτό όπως είναι φυσικό προορίζεται για την αγορά των φορητών υπολογιστών και μάλλον δεν θα το δούμε σε μηχανήματα γραφείου.

ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΓΙΑ MULTIMEDIA

Το Σάββατο 16 Μαίου και ώρα 10:15 θα πραγματοποιηθεί στο Parsers School (Βείκου 42) ανοικτή εκδήλωση με θέμα: Hypertext-Multimedia- Graphics & Animation. Η εκδήλωση διοργανώνεται με πρωτοβουλία της Ενωσης Επαγγελματιών Χρηστών Πληροφορικών Συστημάτων Ελλάδας, που είναι μια νεοσύστατη ένωση χρηστών μή κερδοσκοπικού χαρακτήρα με σκοπό την προώθηση και προστασία των συμφερόντων των Ελλήνων χρηστών. Η αίθουσα όπου θα πραγματοποιηθεί η εκδήλωση έχει χωρητικότητα 50 ατόμων και οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει να απευθύνονται στον κ.Στεφανίδη (τηλ. 7291015, 5:30-6:30) για περισσότερες πληροφορίες.

ΕΛΛΗΝΟ-ΑΓΓΛΙΚΟ ΚΑΙ ΑΓΓΛΟ-ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ

Η εταιρεία ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΜΠΟΡΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ δημιούργησε ένα πακέτο Ελληνικο-Αγγλικού και Αγγλο-ελληνικού λεξικού με πραγματικά εντυπωσιακό αριθμό λέξεων. Ο χρήστης έχει στη διάθεση του 100000 λέξεις (50000 Ελληνικές και 50000 Αγγλικές). Εκτός από την άμεση μετάφραση μιας λέξης στην αντίστοιχη γλώσσα, το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα εύρεσης συνωνύμων και προφορά της Αγγλικής λέξης. Το Lexikon (όπως είναι το όνομα του λεξικού) κυκλοφορεί για IBM και συμβατούς, χρειάζεται 640K κύρια μνήμη και 10MB σκληρό δίσκο. Η τιμή του είναι 25000 και κυκλοφορεί δωρεάν σε έκδοση Demo για όποιον θέλει να πειστεί για τις πραγματικά μεγάλες δυνατότητες του.

ΠΟΝΤΙΚΙ ΜΕ ΑΥΞΗΜΕΝΕΣ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΕΣ



Η SpectraVideo παρουσίασε ένα ποντίκι διαφορετικό από τα άλλα. Ονομάζεται Mice One και εμφανισιακά δεν θυμίζει σε τίποτα ποντίκι από τη στιγμή που αντί για δύο έχει δώδεκα πλήκτρα για το χειρισμό των διάφορων λειτουργιών του. Τώρα θα μου πείτε τι να τα κάνετε 12 πλήκτρα ενώ εσείς χρειάζεστε δύο. Τα υπόλοιπα λοιπόν πλήκτρα προσομοιώνουν το Pg Up, Pg Down και ότι άλλο πλήκτρο εσείς θέλετε αφού πρώτα το προγραμματίσετε. Με αυτό τον τρόπο έχετε άμεση προσπέλαση σε πλήκτρα τα οποία χρησιμοποιείτε πιο συχνά χωρίς να χρειάζεται να έχετε το ένα χέρι στο ποντίκι και το άλλο στο πληκτρολόγιο.

G&P COMPUTERS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

FUJITECH XT/12 MHZ
ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ PANASONIC
ΠΡΟΓ. ΤΑΜ. ΜΗΧΑΝΗΣ
ΜΟΝΟ
175.000

ΤΗΛ: 9712803 - 9250816
ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑΣ 86 172 35 ΔΑΦΝΗ
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤ. ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
9.00 π.μ. ΕΩΣ 2.00 μ.μ
ΚΑΙ 5.00 μ.μ. ΕΩΣ 9.00 μ.μ.
ΣΑΒΒΑΤΟ 9.00 ΕΩΣ 4.00 μ.μ.

GP 286/16 - 1MB RAM - VGA	ΑΠΟ 145.000 ΔΡΧ.
GP 386SX/16 - 2MB RAM - VGA	ΑΠΟ 170.000 ΔΡΧ.
GP 386SX/25 - 2MB RAM - VGA	ΑΠΟ 180.000 ΔΡΧ.
GP 386/25 - 2MB RAM - VGA	ΑΠΟ 230.000 ΔΡΧ.
GP 386/33 - 2MB RAM - VGA - 64KB CACHE	ΑΠΟ 240.000 ΔΡΧ.
GP 386/40 - 2MB RAM - VGA - 64KB CACHE	ΑΠΟ 250.000 ΔΡΧ.
GP 486SX/20 - 2MB RAM - VGA - 128KB CACHE	ΑΠΟ 270.000 ΔΡΧ.
GP 486/33 - 2MB RAM - VGA - 256KB CACHE	ΑΠΟ 380.000 ΔΡΧ.
GP 486/50 - 2MB RAM - VGA - 256KB CACHE	ΑΠΟ 490.000 ΔΡΧ.
VGA COLOR MONITOR (1024X768) 0,28mm DOT PITCH	99.000 ΔΡΧ.
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ (ΑΠΟ 20MB-2,4GB)	ΑΠΟ 35.000 ΔΡΧ.
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ PANASONIC, OKI, SEIKOSHA, CITIZEN κλπ.	ΑΠΟ 60.000 ΔΡΧ.
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ AMIGA 500 (512KB)	13.000 ΔΡΧ.
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ	ΑΠΟ 2.200 ΔΡΧ.
JOYSTICKS	ΑΠΟ 1.000 ΔΡΧ.
ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ 5 1/4 - 3 1/2	ΑΠΟ 90/150 ΔΡΧ.

GREAT WALL 286/16 - 1MB RAM - VGA	175.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 386SX/25 - 2MB RAM - VGA	250.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 386/40 - 2MB RAM - VGA	360.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 486SX/20 - 4MB RAM - VGA	375.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 486/33 - 2MB RAM - VGA - 64KB CACHE	520.000 ΔΡΧ.
AMIGA 500 PLUS ME SCART	145.000 ΔΡΧ.
DATA CARIER 286/16 - 1MB RAM - VGA	160.000 ΔΡΧ.
DATA CARIER 386SX/16 - 2MB RAM - VGA	205.000 ΔΡΧ.
DATA CARIER 386SX/25 - 2MB RAM - VGA	245.000 ΔΡΧ.
DATA CARIER 386/33 - 2MB RAM - VGA	340.000 ΔΡΧ.
DATA CARIER 386/40 - 2MB RAM - VGA	350.000 ΔΡΧ.
DATA CARIER 486/33 - 2MB RAM - VGA	460.000 ΔΡΧ.
SOUND BLASTER PRO - ADLIB - VOICE & MUSIC CARDS ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ	
ORIGINAL GAMES "SIERRA" - "MICROPROSE" - "OCEAN" κλπ.	
AMIGA 40MB HARD DISK "RAM 0-8MB"	ΑΠΟ 140.000 ΔΡΧ.
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ AMIGA 500 PLUS (1MB)	22.000 ΔΡΧ.

ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
ΕΠΙΣΗΣ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ PC ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ- ΛΙΑΝΙΚΗ

ΓΙΝΟΝΤΑΙ UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386/486SX,486,586
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ΕΩΣ 6 ΜΗΝΕΣ

SUNTEC 386-33



Η Suntec παρουσίασε ένα notebook (τα notebook είναι μικρότερα σε μέγεθος από τα laptop) με επεξεργαστή έναν "καθαρόαιμο" 386DX στα 33Mhz, 16MB RAM και 80MB σκληρό δίσκο σε τιμή ίση με ενός 386SX laptop ενώ είναι τρείς φορές πιο γρήγορο. Η οθόνη μπορεί να μην είναι TFT (τέλεια απόδοση χρωμάτων), αλλά κάνει καλά τη δουλειά της έχοντας χαρακτηριστικά VGA, 32 αποχρώσεις του γκρι και backlit φωτισμό. Οι μπαταρίες του μηχανήματος βρίσκονται σε μια ειδική θήκη που αλλάζει πολύ εύκολα και μεγαλώνει το χρόνο που βρίσκεται ο υπολογιστής μακριά από το δίκτυο. Η Suntec εκτός από 386DX notebooks έχει δώσει στην αγορά και μικρότερα μηχανήματα με 386SX και 286 σε τιμές από 850 λίρες. Με τον ρυθμό που εξελίσσεται η τεχνολογία σε λίγο θα δούμε 486DX με 400MB σκληρό δίσκο και 32MB RAM σε μορφή calculator τσέπης!

ΤΡΙΠΛΑΣΙΑΣΤΕ ΤΗ ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΣΑΣ!

Το SuperStore είναι ένα πρόγραμμα που όλοι ονειρευόμαστε. Διπλασιάζει και σε μερικές περιπτώσεις τριπλασιάζει τη χωρητικότητα του δίσκου χωρίς εσείς να είστε υποχρεωμένοι να κάνετε κάτι το διαφορετικό από όσα κάνατε πριν χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα. Από τη στιγμή που το κάνετε installation ο δίσκος σας από 20MB γίνεται 40MB. Φυσικά μην φανταστείτε ότι το πρόγραμμα γράφτηκε από κάποιον μάγο όταν έκανε λάθος spell κατά τη διάρκεια διαλείμματος από adventure. Το μόνο που κάνει το πρόγραμμα είναι να χρησιμοποιεί έξυπνους και γρήγορους αλγόριθμους συμπίεσης στα δεδομένα τη στιγμή που γράφονται ή διαβάζονται από τον σκληρό δίσκο. Επίσης γίνεται καλύτερη κατανομή του χώρου που καταλαμβάνουν τα προγράμματα χωρίς να αφήνεται ούτε sector ελεύθερο. Η εταιρεία κατασκευής του η Elite εγγυάται ότι δεν θα χάσετε τις πολύτιμες πληροφορίες που έχετε και σαν απόδειξη γι' αυτό η Digital Research έχει συμπεριλάβει μια παλαιότερη έκδοση του στο λειτουργικό σύστημα DR DOS 6.0.

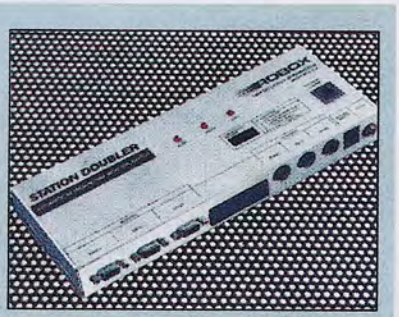
ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΚΑΙ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΗΣ SILICON

Η Silicon είναι μια εταιρεία με έδρα τη Θεσσαλονίκη που έχει σαν αντικείμενο εργασιών την εκπαίδευση στον τομέα των ηλεκτρονικών υπολογιστών και την παραγωγή προγραμμάτων. Στα επτά χρόνια της ανοδικής της πορείας, η εταιρεία έχει εγκαταστήσει συστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και έχει στελεχώσει με εξειδικευμένο προσωπικό πολλές επιχειρήσεις στη Βόρεια Ελλάδα.

Η Silicon θέλοντας να διευρύνει τον κύκλο εργασιών της ίδρυσε νέο καταστήμα με την επωνυμία Silicon Computer Systems. Σκοπός αυτής της ενέργειας είναι η επέκταση των εργασιών της εταιρείας στην αγορά των PCs και στα αναλώσιμα για συστήματα Η/Υ. Το νέο κατάστημα στεγάζεται στην οδό Δωδεκανήσου 10Α και διαθέτει όλες τις σειρές υπολογιστών Tulip, Quest, Schneider και των εκτυπωτών Star και Seikosha. Επίσης εκτός από authorised dealer των μεγαλυτέρων εταιρειών software η Silicon έχει δικό της τμήμα παραγωγής προγραμμάτων. Έχει δημιουργήσει εφαρμογές για σχολές οδηγών, γυμναστήρια, ινστιτούτα αισθητικής καθώς και προγράμματα που καλύπτουν την εμπορική διαχείριση και προσομοίωση ταμειακής μηχανής. Επίσης στα πλαίσια της διεύρυνσης των εργασιών της η Silicon έγινε αποκλειστικός αντιπρόσωπος της 4M που κατασκευάζει ηλεκτρομηχανολογικό και σχεδιαστικό Software. Στον εκθεσιακό χώρο της Silicon ο πελάτης έχει την δυνατότητα να δει σε πραγματικό περιβάλλον υπολογιστών ό,τι πρόγραμμα θελήσει. Με αυτό τον τρόπο διευκολύνεται η αξιολόγηση και η επιλογή σωστών λύσεων για τις μηχανογραφικές του ανάγκες.

ROBOX VGA STATION DOUBLER

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θέλετε να συνδέσετε δύο monitor και δύο πληκτρολόγια στο PC σας και κατά πόσο θα σας ήταν χρήσιμο αυτό αλλά σε σταθμούς εργασίας πολλές φορές υπάρχει ανάγκη χρήσης ενός τερματικού από δύο users. Το station doubler συνδέεται στην είσοδο video του συμβατού. Τα δύο πληκτρολόγια συνδέονται και αυτά με τη σειρά τους σε δύο 5-pin Din sockets όπως επίσης και τα monitors που πρέπει να είναι VGA ή SVGA (Super VGA). Το πρώτο ζευγάρι πληκτρολόγιου και monitor ονομάζεται local και το δεύτερο remote. Η απόσταση που μπορεί να έχει το remote σύστημα είναι μέχρι 83 μέτρα και η αξιοπιστία του βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Για να εκλείψουν προβλήματα του τύπου να μπερδεύονται μεταξύ τους οι χρήστες όταν πληκτρολογούν και οι δύο μαζί, μπορεί να ρυθμιστεί το σύστημα να δημιουργεί καθυστερήσεις από 5 ως 200 δευτερόλεπτα από τη στιγμή που θα χρησιμοποιηθεί το ένα πληκτρολόγιο μέχρι τη στιγμή που θα μπορέσει να χρησιμοποιηθεί το άλλο. Οι προηγούμενες εκδόσεις του station doubler είχαν προβλήματα τα οποία ως τώρα πρέπει να έχουν λυθεί. Επειδή για πολλούς η τιμή είναι το βασικότερο κριτήριο σε μια αγορά να πούμε ότι το interface αυτό είναι πολύ ακριβό και ίσως να είναι προτιμότερη η αγορά ενός φτηνού υπολογιστή από την αγορά του station doubler.





EASYTECH

Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ. 6438784

PRESS PAUSE

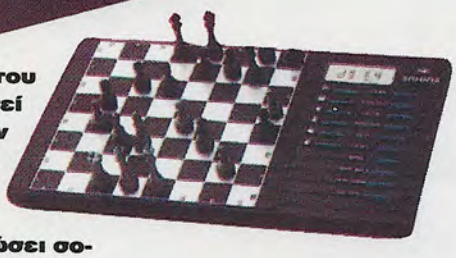


ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ...ΚΑΣΠΑΡΟΒ!









Στη σημερινή εποχή, η εξέλιξη της μικροηλεκτρονικής έχει αφήσει τα ανεξίτηλα σημάδια της σε κάθε τομέα της ζωής μας. Ενας απ'αυτούς τους τομείς είναι και το παιχνίδι, όχι με την έννοια του computer game που χρησιμοποιούμε συνήθως, αλλά με την έννοια της χρησιμοποίησης της τεχνολογίας στην κατασκευή και βελτίωση των τρόπων ψυχαγωγίας.

Το σκάκι ήταν πάντα στο στόχαστρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Σαν παιχνίδι στο οποίο η τύχη δεν παίζει κανένα απολύτως ρόλο, προσφέρεται για υλοποίηση με αυτοματοποιημένες μεθόδους γιατί απαιτεί πολλούς και φοβερά πολύπλοκους υπολογισμούς, που ξεπερνούν κατά πολύ τα όρια των δυνατοτήτων του ανθρώπινου εγκεφάλου. Αρκεί να πούμε οτι έχει υπολογιστεί οτι σε μια τυπική παρτίδα, ο αριθμός των δυνατών εξελίξεων με τά την δέκατη κίνηση είναι περίπου 100 100! Ηδη εδώ και αρκετά χρόνια έχουν κατασκευαστεί στην Αμερική και στην Ιαπωνία μηχανές τερατώδους υπολογιστικής ισχύος που παίζουν αποκλειστικά σκάκι! Κι όχι μόνο αυτό αλλά έχουν σημειώσει σοβαρές επιτυχίες αγωνιζόμενοι ενάντια σε διάσημους σκακιστές, ενώ έχουν διοργανωθεί και πρωταθλήματα μεταξύ υπολογιστών!! Φυσικά, το πόσο καλά παίζει ένας υπολογιστής εξαρτάται από τον αλγόριθμο που χρησιμοποιεί, τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο "σκέφτεται". Αλλά εδώ ανοίγουμε ένα άλλο κεφάλαιο που ξεφεύγει τελείως από το σκοπό της παρουσίασής μας.

Το ζήτημα είναι τί γίνεται με εμάς, τους κοινούς θνητούς, που θέλουμε να παίξουμε για να περάσει ευχάριστα κάποια ελεύθερη ώρα μας ή για να μετρήσουμε τις δυνάμεις μας κόντρα σε ένα φίλο μας (έμψυχο ή άψυχο). Η απάντηση είναι απλή και προσιτή. Κυκλοφορούν στην αγορά αρκετά μοντέλα που ποικίλουν σε εμφάνιση, δυνατότητες και τιμή. Μια μεγάλη γκάμα ηλεκτρονικών σκακιών προσφέρει επιλογές όπως: διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, μνήμες, έτοιμα ανοίγματα, replay, επίλυση προβλημάτων, υπόδειξη καλύτερης κίνησης, αναπαράσταση ιστορικών παρτίδων και πολλές άλλες. Οι συσκευές αυτές αποτελούν τον ιδανικό σύντροφο στις διακοπές και στα ταξίδια σας, ειδικά αν είστε μόνοι. Στην Ελλάδα υπάρχουν αρκετές απ'αυτές σε καταστήματα ηλεκτρονικών ειδών, σε ορισμένα computer shops καθώς και σε πολυκαταστήματα.



ΤΟ USER ΣΑΣ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ

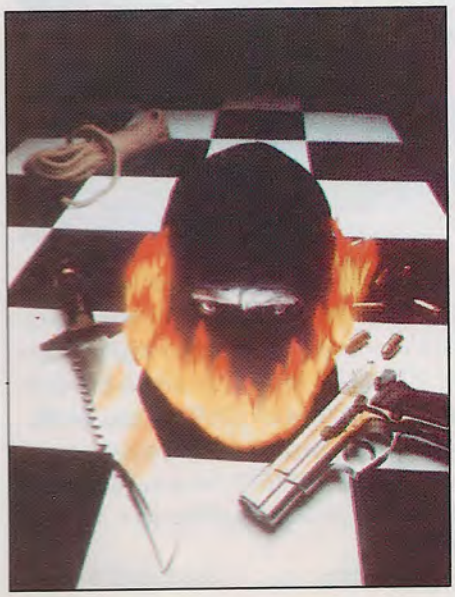


Η ΚΟΡΗ ΤΟΥ ΧΙΤΛΕΡ (HITLER'S DAUGHTER)

Ο κλονισμός είναι μεγάλος για τον αξιωματούχο του Λευκού Οίκου Τεντ Σκοτ. Διασταυρώνοντας κάποιες πληροφορίες, ανακάλυψε οτι μια από τις πλέον εξέχουσες προσωπικότητες της Ουάσιγκτον είναι η κόρη του ίδιου του Χίτλερ! Τί πρόκειται να κάνει και ποιές δυνάμεις θα τον εμποδίσουν; Μια περιπέτεια με μυστήριο και αγωνία.

ΘΑΝΑΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (DEADLY GAME)

Ο μυστηριώδης κ.Οσιρις καλεί στο απομονωμένο νησί του εφτά αγνώστους που θα λάβουν μέρος σε ένα αλλόκοτο και επικίνδυνο παιχνίδι. Αν δεν καταφέρουν να αποδράσουν θα πεθάνουν. Γιατί όμως ο Οσιρις τους θέλει νεκρούς; Θα μάθετε το φοβερό μυστικό αν δείτε αυτό το γεμάτο δράση θρίλερ.



ΡΑΜΠΟ - ΟΧΙ ΣΤΑ ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ (RAMBO - JUST SAY NO)

Ταινία κινουμένων σχεδίων που εξιστορεί τη σύγκρουση του θρυλικού Ράμπο και της παρέας του με τον σατανικό έμπορο κοκαΐνης Γουόρχωκ. Εκτός από το πλήγμα που θα επιφέρει στη διακίνηση του λευκού θανάτου, ο Ράμπο προσπαθεί να σώσει και ένα προσωπικό του φίλο.





ΤΟ ΚΩΜΙΚΟ ΧΑΔΙ ΤΟΥ ΕΡΩΤΑ (FUNNY ABOUT LOVE)

Οι προσπάθειες του γελοιογράφου Ντάφυ Μπέρκμαν και της γυναίκας του ν'αποκτήσουν παιδί, προκαλούν άφθονο γέλιο καθώς εμπλέκουν ένα σωρό ανθρώπους σχετικούς και μή. Μια κωμωδία που αξίζει να δείτε, με πρωταγωνιστή τον φοβερό Τζην Ουάιλντερ.

ΝΤΑΡΚΜΑΝ (DARKMAN)

Περιπετειώδης ταινία. Ενας πλαστικός χειρούργος αναπτύσσει μια νέα επαναστατική μέθοδο, αλλά μια συμμορία καταστρέφει το εργαστήριό του. Ο ίδιος γλυτώνει από θαύμα αλλά με φοβερά εγκαύματα στο πρόσωπο. Ξαναστήνει καινούριο εργαστήριο και ορκίζεται εκδίκηση. Μια εκδίκηση αιματηρή.



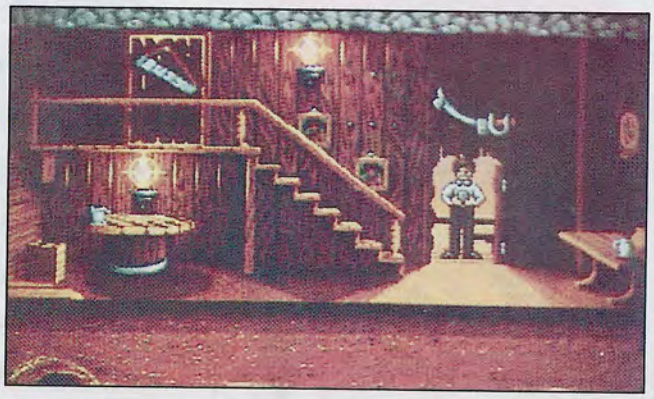
PREVIEWS

ULTIMA UNDERWORLD
The Stygian Abyss



Η γνωστή εταιρία ORIGIN μετά την επιτυχία της με την σειρά ULTIMA, δημιούργησε ένα καινούργιο παιχνίδι της κατηγορίας Fantasy Role-Playing. Το παιχνίδι ονομάζεται ULTIMA Underworld: The stygian abyss. Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται σ'ένα φανταστικό κόσμο γεμάτο από λαβύρινθους και τέρατα όπου είστε αποκλεισμένοι και πρέπει να δραπετεύσετε. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι καλοφτιαγμένοι και τα γραφικά πολύ όμορφα. Το μόνο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι οτι απαιτεί συμβατό, τουλάχιστον με 386SX και 2MB μνήμη καθώς επίσης και σκληρό δίσκο. Για την εμφάνιση των πολύ όμορφων γραφικών του απαιτείται VGA (256 colors). Οσον αφορά τις κάρτες ήχου υποστηρίζει Ad Lib και Sound Blaster. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ίδιος με τη σειρά ULTIMA αλλά πιο βελτιωμένος και απλός. Το παιχνίδι δεν θα αργήσει να κυκλοφορήσει και το περιμένουμε με αγωνία για να το παίξουμε και να σας πούμε τις εντυπώσεις μας. Ως τότε υπομονή.

CAPTAIN HOOK



Το γνωστό παραμύθι με τον Captain Hook και τον Peter Pan οι περισσότεροι μάλλον το γνωρίζετε. Εαν όχι τότε σίγουρα θα είδατε την πολύ όμορφη ταινία του Σπίλμπεργκ που παιζόταν πριν λίγο καιρό στους κινηματογράφους με τίτλο "HOOK". Η ταινία ήταν υπέροχη με πολλούς γνωστούς ηθοποιούς και άριστη σκηνοθεσία. Μετά από τέτοια επιτυχία βέβαια λογικό είναι να ακολουθήσει και η μεταφορά σε computer game. Η OCEAN λοιπόν ανέλαβε την μεταφορά του παραμυθιού σε παιχνίδι, με επιτυχία αντάξια του ονοματός της. Στο παιχνίδι παίρνετε το ρόλο του Peter Pan και γυρνάτε πίσω στην χώρα του ποτέ (Neverland: ονομάζεται έτσι λόγω του ότι οι άνθρωποι εκεί δεν μεγαλώνουν ποτέ) για να σώσετε τα παιδιά σας που έκλεψε ο Captain Hook. Ο μοχθηρός αντίπαλός σας (ο Captain Hook) ήθελε να βρεί ένα τρόπο, για να σας κάνει να γυρίσετε πίσω από την κανονική σας ζωή στη χώρα του ποτέ, ώστε να μονομαχήσετε και να λύσετε τις παλιές σας διαφορές. Στο δρόμο για την χώρα του ποτέ θα σας βοηθήσει μία καλή νεράιδα ενώ την εξασκησή σας στο σπαθί θα αναλάβουν οι φίλοι σας, τα χαμένα παιδιά. Το παιχνίδι είναι καταπληκτικό και ευτυχώς δεν θα μείνει κανένας παραπονεμένος γιατί θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats (Amiga, Atari ST και PC). Ξεκινήστε λοιπόν απο τώρα και μαζέψτε λεφτά γιατί το παιχνίδι δεν αργεί να έρθει.

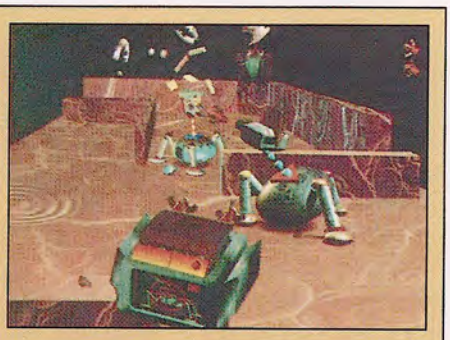
SHERLOCK HOLMES Consulting Detective

Ο Σέρλοκ Χόλμς στην Ελλάδα. Οσο και να σας φαίνεται αστείο, σε λίγο καιρό θα μπορείτε να πάρετε το ρόλο του Σέρλοκ Χόλμς για να λύσετε τρία πολύ δύσκολα μυστήρια. Πως θα το κάνετε αυτό; Μέσα από το καινούργιο παιχνίδι της εταιρίας "THE SOFTWARE TOOLWORKS" που ονομάζεται "SHERLOCK HOLMS CONSULTING DETECTIVE". Η εταιρία μας έχει αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις από παλαιότερα παιχνίδια της όπως τα LIFE AND DEATH. Στο καινούργιο της παιχνίδι είστε ο Σερλοκ Χόλμς και αναλαμβάνετε να λύσετε τρείς υποθέσεις. Στην λύση αυτών των υποθέσεων θα σας βοηθήσει -ποιός άλλος- από τον πιστό σας φίλο Watson. Η όλη σχεδίαση του παιχνιδιού είναι τρομερή, με υπέροχες εικόνες και χαρακτήρες (έχουν περαστεί από video) ενώ η ατμόσφαιρα που δημιουργεί είναι καταπληκτική σαν αληθινή. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για Macintosh και PC. Για το PC απαιτείται επεξεργαστής 286 ή μεγαλύτερος, με VGA (256 colors), mouse, DOS 4.0 ή μεγαλύτερο



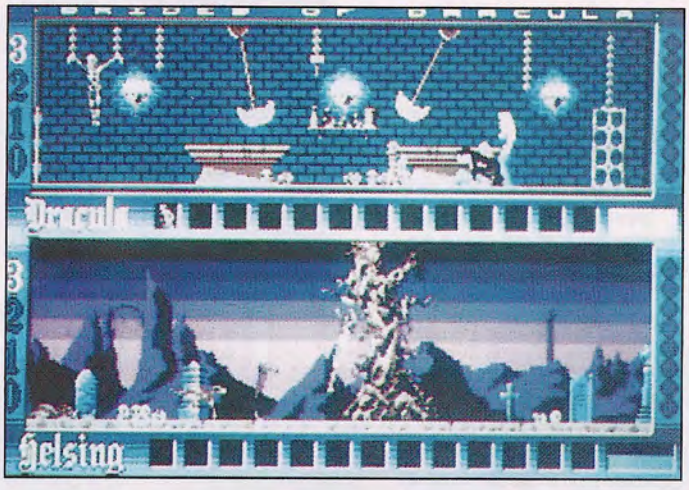
και Sound Blaster. Για τον MAC χρειάζεστε μοντέλο LC ή μεγαλύτερο, και 1.5MB RAM. Το πιο δυσάρεστο από όλα είναι οτι λίγοι απο μας θα χαρούν να παίξουν το παιχνίδι. Γιατί ακόμα και αν έχετε PC ή MAC με τις παραπάνω δυνατότητες θα χρειαστείτε και ένα CD ROM DRIVE. Καλά διαβάσατε, το παιχνίδι κυκλοφορεί μόνο σε CD για τους λίγους τυχερούς που έχουν CD ROM DRIVE! Τι να κάνουμε, έτσι είναι η τεχνολογία σε λίγο καιρό όλα παιχνίδια θα κυκλοφορούν για CD ROM DRIVE.

ROBOSPORT



Είναι ο τίτλος του καινούργιου shoot 'em up που θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι από την OCEAN. Το παιχνίδι εξελίσεται στο μέλλον όπου τα robot μάχονται για χάρη των ανθρώπων. Εχοντας έναν μεγάλο αριθμό από robot, μπορείτε να τα ελέγχετε δίνοντάς τους οδηγίες τι να κάνουν (να σκοτώσουν, να σκάψουν, να βρούν στόχους κλπ). Στο δρόμο σας, θα συναντήσετε robot τα οποία είναι εναντίον σας και προγραμματισμένα αντίστοιχα με τα δικά σας. Το θέμα του παιχνιδιού είναι λίγο ξεπερασμένο αλλά ευτυχώς μας δίνεται η δυνατότητα να το παίξουμε με κάποιο φίλο μας, αφού υποστηρίζει δύο παίχτες (ο ένας αντίπαλος του άλλου). Για τους φίλους που διαθέτουν modem, ας τους πούμε οτι το παιχνίδι υποστηρίζει σύνδεση modem καθώς επίσης και απευθείας σύνδεση δύο υπολογιστών (χωρίς modem). Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του καλοκαιριού αρχικά για PC και στην συνέχεια για AMIGA.

BRIDES OF DRACULA



Ευκαιρία για τους φίλους του ATARI ST να πιουν αίμα και να μαζέψουν μερικές γυναίκες. Στο νέο παιχνίδι της Gonzo Games που λέγεται "BRIDES OF DRACULA" είστε ένας δράκουλας που ζει σ' ένα κάστρο στην μακρινή Τρανσυλβάνια. Αποφασίζετε λοιπόν οτι είναι καιρός να παντρευτείτε και να εγκατασταθείτε κάπου. Σε μία περιοχή δίπλα στο κάστρο σας ζουν 13 όμορφες γυναίκες, τις οποίες αποφασίζετε να κλέψετε. Το μόνο εμπόδιο είναι ο Van Helsing ο οποίος με τη σειρά του μαζεύει 13 αντικείμενα για να σας εξολοθρεύσει. Πρέπει να κλέψετε τις 13 γυναίκες και να τις πάτε στο κάστρο σας (μη φανταστείτε τίποτε όργια) πριν ο Helsing μαζέψει τα αντιδρακουλίστικα αντικείμενα (σταυρούς, ασημένιες σφαίρες κλπ) και προλάβει να σας σκοτώσει. Αρκετά έξυπνο σενάριο αλλά με γραφικά μέτριου επιπέδου. Ας μη βιαστούμε όμως, να περιμένουμε να δούμε και το gameplay του πόσο καλό θα είναι.

ECO QUEST
The Search for Cetus



Η μόλυνση του περιβάλλοντος απασχολεί τον τελευταίο καιρό ολοένα και περισσότερο τους επιστήμονες. Εκτός όμως απ'αυτούς θα απασχολεί και εσάς τώρα, με το καινούριο δημιούργημα της SIERRA που ακούει στο όνομα "ECO QUEST: THE SEARCH FOR CETUS". Οπως θα καταλάβατε παιχνίδι αυτό έχει σαν θέμα την προστασία του περιβάλλοντος. Η περιπέτειά σας ξεκινάει όταν μια όμορφη μέρα παίζοντας με ένα δελφίνι ανακαλύπτετε οτι το δελφίνι μπορεί να μιλήσει! Εκπληκτος, ακούτε το δελφίνι να σας λέει οτι κάτω από τη θάλασσα, υπάρχει ένα βασίλειο (με το όνομα CETUS), το οποίο κινδυνεύει λόγω της οικολογικής καταστροφής. Συνεχίζοντας σας λέει ότι χάθηκε και ο ECO, ο φύλακας και ο υπεύθυνος για το βασίλειο αυτό. Σκοπός σας είναι να εξερευνήσετε το βασίλειο, να λύνετε τα παζλ που συναντάτε και να βρείτε το ECO που έχει χαθεί. Το καινούργιο adventure της Sierra είναι στο ίδιο στυλ με το WILLY BEAMISH, πιο απλό όμως και περισσότερο κωμικό. Τα γραφικά και οι χαρακτήρες δεν είναι τόσο όμορφα σε σχέση με άλλα παιχνίδια της Sierra και ειδικότερα το WILLY. Οπωσδήποτε όμως, θα είναι ένα παιχνίδι το οποίο θα μας κρατήσει αρκετές ωρές μπροστά στον υπολογιστή μας. Το ECO QUEST θα έρθει σύντομα στην Ελλάδα και το αναμένουμε για να το παίξουμε και να σας πούμε τις εντυπώσεις μας με λεπτομέρειες.

DISCOVERY



Αλλο ένα παιχνίδι από την IMPRESSIONS έρχεται, με θέμα αυτή τη φορά τον Κολόμβο. Ως γνωστό, ο Κολόμβος ήταν ο άνθρωπος που ανακάλυψε την Αμερική (και όχι το USER). Το παιχνίδι ονομάζεται DISCOVERY και εξελίσσεται στο 1500 περίπου, δηλαδή την εποχή των πειρατών. Σκοπός σας να εξερευνήσετε όλες τις χώρες που συναντάτε ταξιδεύοντας καθώς επίσης να αντιμετωπίσετε και οτιδήποτε σας σταθεί εμπόδιο. Τέτοια εμπόδια είναι συνήθως οι άγριες φυλές των ανεξερεύνητων χωρών, που δεν τρέφουν και ιδιαίτερη αγάπη για τους ξένους επισκέπτες τους. Το παιχνίδι είναι απλό χωρίς κανένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό που να το κάνει να ξεχωρίζει, εκτός από το πρωτότυπο θέμα του. Θα ενθουσιάσει ίσως τους μικρούς φίλους αλλά τους μεγαλύτερους θα τους αφήσει αδιάφορους. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε λίγους μήνες πρώτα για τον Atari και μετά για τα υπόλοιπα formats.

PREVIEWS

SAMURAI
The Warrior of Fire

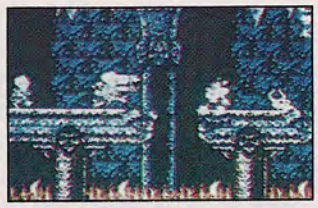


Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής θα ενθουσιαστούν με το νέο παιχνίδι της IMPRESSIONS το "SAMURAI:THE WARRIOR OF FIRE". Η IMPRESSIONS είναι γνωστή εταιρία στο χώρο των strategy games και έχει αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις. Το παιχνίδι εξελίσσεται στην Ιαπωνία τον 16ο αιώνα. Εκείνη την εποχή η Ιαπωνία αποτελείτο απο δέκα αυτόνομα κρατίδια, τα οποία ανήκαν στον πατέρα σας! Ενας κακός λόρδος όμως, με το όνομα OBINAKA (ας είναι καλά, γιατί αν δεν υπήρχε αυτός δεν θα υπήρχε και το παιχνίδι), σκότωσε τον πατέρα σας και έκλεψε τα μισά από τα κρατίδιά σας. Σκοπός σας λοιπόν, είναι να πάρετε πίσω τα κράτη που σας έκλεψε ο λόρδος και παράλληλα εκδίκηση για τον νεκρό πατέρα σας. Χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να παίζουν δύο παίχτες (ο ένας αντίπαλος του άλλου) ή ένας παίχτης εναντίον του computer. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει αρχικά για συμβατούς, με επεξεργαστή 286 τουλάχιστον, θα υποστηρίζει κάρτες EGA/VGA καθώς επίσης και κάρτα ήχου AD LIB. Τα γραφικά κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα ενώ ο ήχος των γιαπωνέζικων εμβατηρίων είναι ωραιότατος. Οι μάχες που θα δώσετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα σας συναρπάσουν και θα αποδείξουν την αξία σας. Λοιπόν, υπάρχει κάποιος που αμφισβητεί το στρατηγικό σας μυαλό; Ισως μία μάχη να τον πείσει!

TITUS THE FOX



Το "TITUS THE FOX" είναι ένα platform game με ήρωα μια αλεπού με το όνομα Foxy. Το παιχνίδι αποτελείται απο 16 διαφορετικής δυσκολίας επίπεδα και το όλο gameplay του είναι πολύ καλό. Από γραφικά μην περιμένετε και πολλά πράγματα ενώ το animation του στέκεται αρκετά καλά. Το σενάριο βέβαια με την αλεπού να τρώει μπισκοτάκια και να ψάχνει τη μαμά της είναι αρκετά ξεπερασμένο. Μετά όμως από πολλές ώρες βασανισμού με κάποιο adventure (ειδικά της Sierra) σίγουρα θα το παίξετε ευχάριστα. Ισως για τους φίλους των platform games να αποτελεί πρόκληση ένα τέτοιο παιχνίδι αλλά σίγουρα τους υπόλοιπους θα τους αφήσει αδιάφορους. Θα είναι διαθέσιμο για Amiga και PC εντός λίγων μηνών και ίσως αργότερα να ακολουθήσει και version για Atari.







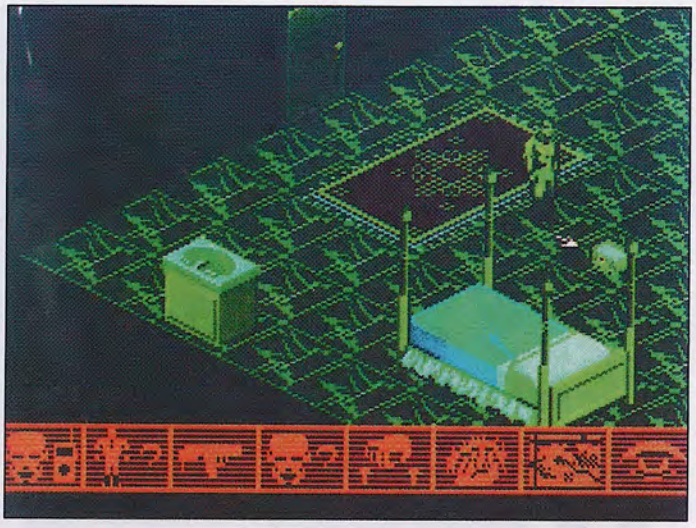
SUPER SKI 2

Το "SUPER SKI 2" από την MICROIDS είναι ένα τρομερό παιχνίδι ski και όχι μόνο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τρείς μεγάλες κατηγορίες αγωνισμάτων και κάθε κατηγορία από τις τρείς, έχει δύο ή τρία αγωνίσματα διαφορετικά. Από τα πιο εντυπωσιακά -όπως έχουμε δεί και στην πραγματικότητα- είναι το slalom (τρέχουμε με μεγάλη ταχύτητα και περνάμε τα σημαιάκια μία από δεξιά, μία από αριστερά), το ski jumping (πέρνουμε φόρα πηδάμε από μία ράμπα και συνήθως προσγειωνόμαστε με το κεφάλι) και τέλος το bobsleigh (όπου κάνουμε κατάβαση με ένα ειδικό όχημα). Ανάλογα με το άθλημα που παίζουμε, μπορούμε να βλέπουμε τον skier μας και από διαφορετικές όψεις (μπροστά, πίσω, 3D, προφίλ κλπ). Εκτός του οτι υπάρχει επιλογή για να παίξουμε μεμονωμένα σε κάθε αγώνισμα, μπορούμε να πάρουμε μέρος στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Εκεί, αφού επιλέξουμε τα χρώματα της χώρας που θέλουμε να αντιπροσωπεύσουμε, θα πρέπει να αγωνιστούμε σε όλα τα αθλήματα. Το παιχνίδι μπορούν να το παίξουν από ένας μέχρι τέσσερεις παίκτες.



Αναμένουμε λοιπόν το "SUPER SKI 2" το οποίο δεν θα αργήσει να κυκλοφορήσει και θα διατίθεται σε όλα τα format (Amiga, PC, ST).

TWILIGHT 2000



Είναι ένα Role Playing Strategy game που θα σας κρατήσει ατέλειωτες ώρες μπροστά στο υπολογιστής σας. Το παιχνίδι έρχεται από την EMPIRE και υπόσχεται πολλές ώρες δράσης, περιπέτειας και πονοκεφάλου. Στο παιχνίδι συναντάμε στοιχεία arcade, adventure και στρατηγικής. Παίρνουμε το ρόλο ενός κυβερνήτη που έχει στην διάθεσή του περισσότερους από είκοσι άντρες και γυναίκες, όπου καθένας από αυτούς κυβερνά ένα μικρό στρατό. Στόχος μας τώρα είναι να μαζέψουμε όσο το δυνατό περισσότερο στρατό και να πολεμήσουμε τον μανιακό Baron Czarny. Ο Czarny έχει στην κατοχή του ένα μεγάλο αριθμό στρατιωτών και διοικεί την βόρεια Πολωνία. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα δώσετε πολλές μάχες αλλά το να νικήσετε το στρατό του Czarny είναι απίθανο. Θα μπορούσαμε να πούμε οτι μοιάζει αρκετά με το Midwinter και βασίζεται στο ίδιο στυλ. Το gameplay του παιχνιδού είναι αρκετά δύσκολο και απαιτεί κάποια σχετική εμπειρία σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Τα γραφικά είναι καταπληκτικά ενώ οι 3D εικόνες των οχημάτων που θα δείτε θα σας αφήσουν έκπληκτους. Το όλο παιχνίδι χαρακτηρίζεται δύσκολο αλλά σίγουρα δεν θα περάσει απαρατήρητο. Θα κυκλοφορήσει σύντομα στην χώρα μας και θα διατίθεται για όλα τα formats. Ειδικά οι κάτοχοι της Amiga θα το δούν πιο νωρίς (εντός του καλοκαιριού) και με καλύτερη ποιότητα γραφικών καθώς η version για Amiga είναι πιο προσεγμένη.

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ COMPUTER

ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΣΑΣ, Ή ΕΝΑ ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΜΕΓΑΛΗ ΓΚΑΜΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΜΑΣ.

Με κανονική εγγύηση, πλήρη υποστήριξη και τεχνική κάλυψη.

τώρα και στη ΝΙΚΑΙΑ

SMART COMPUTERS

ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΡΑΤΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ, ΠΕΤΡΟΥ ΡΑΛΛΗ 170

VDR ELECTRONICS

286/16Mhz
- 80286 Processor
- 1MB RAM
- 1.2MB 5.25" Drive
- 16-Bit VGA με 256K
- 14" VGA Monitor
- Game/Mouse Port
- Modem/Printer Port
- Mini Tower Case

134.000

386/25Mhz
- 80386 SX Processor
- 2MB RAM
- 1.2MB 5.25" Drive
- 16-Bit VGA με 256K
- 14" VGA Monitor
- Game/Mouse Port
- Modem/Printer Port
- Mini Tower Case

188.000

386/33/40Mhz
- 80386 DX Processor
- 64K Cache RAM
- 4MB RAM
- 1.2MB 5.25" Drive
- 16-Bit VGA με 256K
- 14" VGA Monitor
- Game/Mouse Port
- Modem/Printer Port
- Midi Tower Case

289.000/339.000

486/33/50Mhz
- Intel 80486 Processor
- 128K Cache RAM
- 4MB RAM
- 1.2MB 5.25" Drive
- 16-Bit VGA με 256K
- 14" VGA Monitor
- Game/Mouse Port
- Modem/Printer Port
- Midi Tower Case.

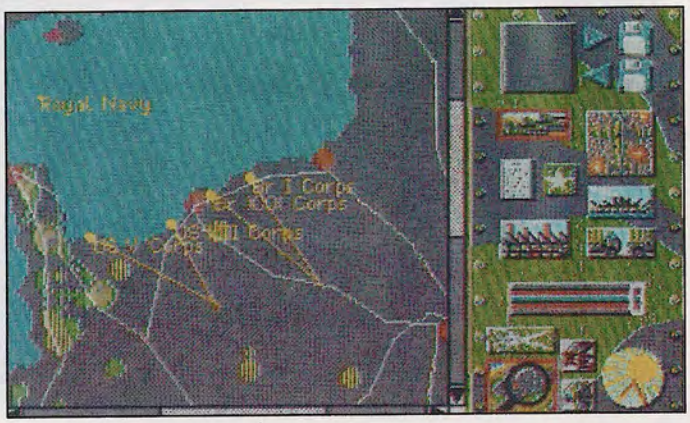
398.000/CALL

Στέλνουμε με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ 8% Φ.Π.Α.

ΜΠΟΤΑΣΗ 6, (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ) ΤΗΛ.: 3606801
Π. ΡΑΛΛΗ 170, (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΡΑΤΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ) ΝΙΚΑΙΑ, ΤΗΛ.: 4965511

CAMPAIGN



Η EMPIRE, ειδική στα war games, θα κυκλοφορήσει σύντομα το CAMPAIGN. Το CAMPAIGN δεν είναι ένα απλό war game αλλά και ένα simulation tank (σαν το M1 TANK PLATOON) που συνδυάζει δράση και στρατηγική. Χρησιμοποιώντας ένα χάρτη που έχετε στην διαθεσή σας μπορείτε να τοποθετήσετε οποιαδήποτε δύναμη στρατού θέλετε σε οποιοδήποτε σημείο. Το ξεχωριστό σε αυτό το παιχνίδι είναι οτι μπορούμε να αλλάξουμε και το χάρτη ανάλογα με τα γούστα μας. Για παράδειγμα θα μπορούσαμε να προσθέσουμε δρόμους, ποτάμια, λίμνες, δάση κλπ ή ακόμα να σβήσουμε τα ήδη υπάρχοντα. Ετσι το σενάριο του παιχνιδιού γίνεται πιο ενδιαφέρον και λιγότερο βαρετό. Μόλις αρχίσει μία μάχη μπορούμε να κάνουμε zoom στο πεδίο της μάχης και να δούμε τα αποτελέσματα. Εαν θέλουμε μπορούμε να οδηγούμε εμείς τα tank που έχουμε στην διαθεσή μας ή να τους δώσουμε απο πρίν οδηγίες χωρίς να χρειάζεται να λάβουμε τον έλεγχο εμείς. Τα πάντα είναι σχεδιασμένα τρισδιάστατα (πολύγωνα γεμισμένα) και παρόλα αυτά, η κίνηση των tank είναι πολύ γρήγορη και εύκολη στον έλεγχο. Βέβαια τέτοιου είδους παιχνίδια χρειάζονται λεπτομερέστερη ανάλυση την οποία θα κάνουμε μόλις έρθει το παιχνίδι στα χέρια μας. Αρχικά θα κυκλοφορήσει σε format Amiga και υπάρχουν σκέψεις για συνέχεια.

BOROBODUR

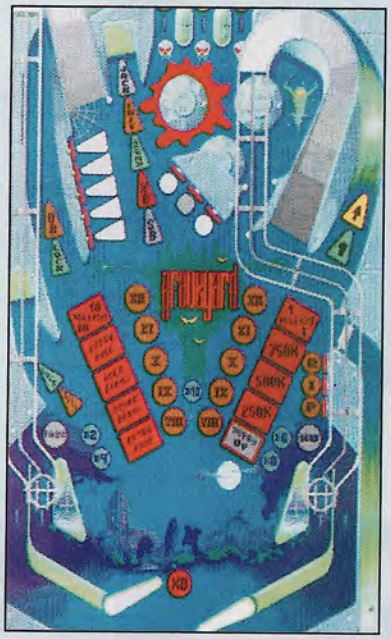


Προχωράς και πυροβολείς ότι κινείται. Αυτό θα κάνετε φίλοι μου όταν θα παίξετε το καινούργιο παιχνίδι της THALAMUS το BOROBODUR (τι τίτλος ε;). Το παιχνίδι θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε με μεγάλη επιείκια από μέτριο μέχρι κακό. Ο λόγος γι'αυτό -ή μάλλον οι λόγοι γι'αυτό (γιατί είναι πολλοί)- είναι τα χρώματα, το animation του, το sprite που ελέγχετε, η μουσική και γενικά το όλο gameplay του (τίποτε άλλο άφησα;). Ειδικότερα το sprite έχει την εμφάνιση εξωγήινου και το οπλό που κρατάει (αν μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε όπλο) είναι τρομερά μεγάλο. Η κίνηση είναι πολύ αργή ενώ η μουσική που παίζει στο background σου παίρνει τα αυτιά. Το χειρότερο απο όλα είναι όταν χάσεις, όπου σε ξαναγυρίζει στην αρχή του επιπέδο που ήσουν. Αν τα συνδυάσεις όλα αυτά το πιο πιθανό που θα συμβεί όταν παίξετε το παιχνίδι θα είναι η απώλεια κάποιας οθόνης (λόγω νεύρων) ή κάποιου υπολογιστή.

HOSTILE BREED

Είναι ένα νέο shoot'em up που θα κυκλοφορήσει για Amiga και μόνο. Κινήστε μέσα σε οχτώ σταθμούς μιας βάσης και πρέπει να καθαρίσετε κάθε σταθμό από αυτούς για να σώσετε τους εργάτες της βάσεως. Ολα ξεκίνησαν όταν ξαφνικά έγινε ένας μεγάλος σεισμός από άγνωστη προέλευση και όλα τα ζώα (εκτός του αρχισυντάκτη μας) εισέβαλαν στην βάση. Στο δρόμο θα συναντήσετε ότι είδους ζώα μπορείτε να φανταστείτε (από σκουλήκια μέχρι ελέφαντες και θαλάσσια ζώα). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά, μόνο που τα χρώματα δεν έχουν την ανάλογη αρμονία με αποτέλεσμα να μπερδεύετε τα διάφορα ζώα (μην νομίσετε οτι τον ελέφαντα θα τον περάσετε για σκουλήκι, είπαμε!). Υπομονή λοιπον ζωόφιλοι!

PINBALL DREAMS



Από τα καλύτερα φλιπεράκια που έχουν κυκλοφορίσει είναι το PINBALL DREAMS. Το παιχνίδι είναι αρκετά ρεαλιστικό και δεν έχει κυριολεκτικά τίποτα να ζηλέψει από τα φλιπεράκια στις αίθουσες ψυχαγωγίας (κοινώς ηλεκτρονικά). Εχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τέσσερα φλίπερ (πίστες) με διαφορετικό θέμα το καθένα (την ignition, steel wheel, beat box και nightmare). Η πρώτη είναι και η ευκολότερη "πίστα" από τις υπόλοιπες. Πάνω στο φλίπερ έχουν σχεδιαστεί πλανήτες, διαστημόπλοια και ότι άλλο σχετικό με διάστημα. Η δεύτερη έχει σχέδια από την εποχή του west (τραινάκια, saloon), η τρίτη έχει σχέση με μουσική και η τέταρτη με κάστρα, σκελετούς κλπ. Ανάλογα με την πίστα που παίζουμε έχουμε και την ανάλογη μουσική. Στην πίστα του west για παράδειγμα ακούγονται πυροβολισμοί, τραίνα που σφυρίζουν κλπ. Γενικά η μουσική και οι ήχοι που ακούγονται είναι καταπληκτικοί και δημιουργούν πολύ ωραία ατμόσφαιρα. Το ομορφότερο όμως από όλα, είναι η κίνηση της μπάλας (καμιά φορά θα τύχη να παίζετε και με περισσότερες απο μία μπάλες) που γίνεται με ρεαλιστικό τρόπο. Αξίζει να πούμε οτι στην οθόνη δεν βλέπετε όλο το φλίπερ αλλά μόνο το κομμάτι που κινείται η μπάλα. Το μόνο που σε κάνει να καταλαβαίνεις οτι δεν βρίσκεσαι σε κάποια αίθουσα ηλεκτρονικών είναι το πληκτρολόγιο!

DYNABLASTER



Σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει από την UBI-SOFT ένα καινούργιο παιχνίδι με το όνομα DYNABLASTER. Είναι ένα platform game με ήρωα έναν πιτσιρικά. Το παιχνίδι ίσως να το έχετε δει και στις αίθουσες ψυχαγωγίας μια και είναι αρκετά δημοφιλές. Σκοπός σας να βοηθήσετε τον πιτσιρικά να βρει την έξοδο, σπάζοντας τοίχους και αποφεύγοντας τους διάφορους τύπους που σας εμποδίζουν. Εχετε στην διάθεσή σας αρκετές βόμβες για να το πετύχετε αυτό, όπως και αρκετά scrolling levels ώσπου να βρείτε την έξοδο. Αν αυτό σας φαίνεται διασκεδαστικό, φανταστείτε τι θα γίνει αν παίζουν ταυτόχρονα πέντε πιτσιρικάδες στο παιχνίδι (ΚΟΛΑΣΗ!!). Ισως αυτό να είναι και το πιο διασκεδαστικό σημείο του παιχνιδιού αφού μας δίνει τη δυνατότητα να παίζουν από ένας μέχρι και πέντε παίκτες. Οσο για τον νικητή ισχύει το ρητό "Ο θάνατός σου η ζωή μου". Τα χρώματα είναι όμορφα ενώ τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα. Το παιχνίδι προτείνεται κυρίως στους πολύτεκνους (λόγω του αριθμού των παιχτών που υποστηρίζει) αλλά και σε αυτούς που τους αρέσει το ομαδικό παιχνίδι.

ΤΟ DATA SHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ
Με τη
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
Και τη
ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΣΕ

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

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ
1ος ΟΡΟΦΟΣ • ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7
152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ: 6826593
FAX: 6852384

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE - GREAT WALL
ΑΠΟΚΛ. ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ για SEGA MOVIE GAMES στα COMPUTER SHOPS ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ



ECTS

Το Λονδίνο των games

Η αναμονή, η πτήση, η διαδρομή μέχρι το ξενοδοχείο, η ανάπαυση, όλα πέρασαν πολύ γρήγορα σαν να διάρκεσαν μόνο μερικά λεπτά. Δεν καταλάβαινα τίποτα, ζούσα μόνο για τη μεγάλη στιγμή που θα άνοιγαν οι πόρτες του Business Design Centre, που φιλοξενούσε το ανοιξιάτικο ECTS (European Computer Trade Show), το μεγαλύτερο γεγονός στην Ευρώπη για computer και video games. Και η στιγμή ήρθε...

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Στην αρχή δεν μπορούσα να κρύψω τον ενθουσιασμό μου. Η τεράστια φωταγωγημένη αίθουσα στέγαζε αμέτρητα περίπτερα, όπου εξέθεταν τα προιόντα τους οι κορυφαίες εταιρίες παραγωγής games (και άλλων σχετικών προιόντων), ενώ ένα τεράστιο διαφημιστικό πανώ της Virgin δέσποζε αιωρούμενο από την οροφή. Ηθελα να τρέξω, να τα δώ όλα, να μή μου ξεφύγει ούτε η παραμικρή λεπτομέρεια. Οταν όμως ανακάλυψα οτι κάτω από την αίθουσα υπήρχε άλλο ένα επίπεδο με άλλα τόσα περίπτερα, ηρέμησα, κάθησα και άρχισα με ψυχραιμία να οργανώνω τις επόμενες κινήσεις μου.

Περιήγηση

Παίρνοντας σβάρνα όλα τα περίπτερα σημείωνα και φωτογράφιζα ό,τι μου φαινόταν ενδιαφέρον, δηλαδή τα πάντα! Ας "δούμε" λοιπόν μαζί τί είχαν να δείξουν οι μεγάλοι (κι όχι μόνο) της Ευρώπης. Ενα από τα πρώτα περίπτερα ήταν αυτό της Spectravideo που έδειξε αρκετά νέα μοντέλα της. Ξεχώριζαν ορισμένα που ήταν ειδικά για εξομοιωτές πτήσεων και συγκεκριμένα το τελευταίο μοντέλο Flight Yoke 2000. Πιο κάτω συζητήσαμε με τους ανθρώπους της Accolade, η οποία φαίνεται οτι κάνει μεγάλο άνοιγμα στην αγορά των παιχνιδομηχανών και ειδικά του Mega Drive με τίτλους όπως το Double Dragon και το Super Off Road που "βγαίνουν" κάτω από την φίρμα Ballistics. (Είδαμε και το Turrican σε GameBoy). Στο stand της Trojan δεν είδαμε τίποτα καινούριο εκτός από μερικά προγράμματα που χρησιμοποιούσαν τα γνωστά Phaser και Light Pen (που έχουν παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του USER). Ελαφρά απογοήτευση στην Ocean, η οποία προτίμησε να δώσει το βάρος στις επιχειρηματικές επαφές κι όχι στις εντυπώσεις, παρουσιάζοντας μόνο το πολυσυζητημένο Parasol Stars (διάδοχο του Rainbow Islands) και το Hook. Διακριτική ήταν και η παρουσία της Sierra που είχε αρκετούς τίτλους και ανάμεσά τους το Aces of the Pacific και το Laura Bow II, ενώ οι άνθρωποι της εταιρίας ήταν από τους πιο φιλικούς που συνάντησα. Αλλη μια εταιρία που κινείται στο χώρο της κονσόλας είναι η Elite, που έδειξε το Dragon's Lair για Super NES και το Dr.Frank για NES. (Εδώ να ανοίξω μια παρένθεση για να σημειώσω οτι το Super NES πωλείται ήδη κανονικά στα Αγγλικά καταστήματα). Η γνωστή μας Thalamus δεν έλειπε βέβαια και στο περίπτερό της, εκτός από το Borobodur (βλέπε Previews), είχαμε την ευκαιρία να θαυμάσουμε το υπέροχο Beast Master, ένα παιχνίδι με πολύ πλούσια χρώματα, πολλαπλά επίπεδα scrolling και μια εκπληκτική απόδοση της τρισδιάστατης αίσθησης και κίνησης. Η Impressions, που ειδικεύεται σε παιχνί-



Μια πανοραμική άποψη του χώρου της έκθεσης



δια στρατηγικής, επικέντρωνε τις προσπάθειές της στην προβολή του νέου της τίτλου "Discovery, In the steps of Columbus" για τον οποίο μπορείτε να διαβάσετε στη στήλη Previews.

Στο σημείο αυτό πρέπει να διευκρινίσω οτι οι επισκέπτες είχαν απόλυτη ελευθερία κινήσεων μέσα στο χώρο της έκθεσης, με την έννοια οτι μπορούσαν ανά πάσα στιγμή να πάνε σε όποιο περίπτερο επιθυμούσαν. Σε αντίθεση με τις ελληνικές "εκθέσεις" που σε βάζουν σε ένα μονόδρομο χωρίς πισωγύρισμα! Και φυσικά η όλη οργάνωση ήταν άψογη από κάθε πλευρά.

Μετά λοιπόν από ένα απαραίτητο ποτήρι δροσερό νερό, συνέχισα την κοπιαστική (αλλά και ευχάριστη) εξερεύνησή μου. Σειρά είχε μια μικρή εταιρία, η Team17, που πρόβαλε έντονα το παιχνίδι ProjectX, για το οποίο έχουν ακουστεί πολλά. Επίσης η Core Design έδειχνε τίτλους όπως: Jaguar XJ220, Premiere και Curse of Enchantia. Βέβαια είχα έντονη επιθυμία να ασχοληθώ περισσότερο με καθένα από αυτά τα ωραία πράγματα, αλλά η πίεση του χρόνου μου στερούσε τη χαρά. Το stand της Mindscape ξεχώριζε από τα άλλα. Σε μία μεγάλη οθόνη στο κέντρο, προβάλονταν εικόνες από τις τελευταίες της δημιουργίες: Legend, D/Generation και το Sensible Soccer που διαφημίζεται σαν το παιχνίδι που θα χτυπήσει το Kick Off 3!! Δεν μπορούσα βέβαια να μή σταθώ λίγο για να δοκιμάσω. Το αποτέλεσμα; Απογοήτευση. Καλά γραφικά, ωραία κίνηση, αλλά από ουσία (χειρισμό και playability δηλαδή) δεν φτάνει ούτε το Kick Off 1. Υπήρχε επίσης το γνωστό μουσικό σύστημα Miracle και μια πολύ καλή κάρτα ήχου για συμβατούς, η AdLib Gold. Μια ανταγωνιστική κάρτα, τη γνωστή μας Sound Blaster προέβαλε η Westpoint, σαν μέρος ολοκληρωμένων multimedia συστημάτων. Προχωρώντας πέρασα από το περίπτερο της Millennium που είχε κάποιους νέους τίτλους, (με έμφαση στο νέο της adventure, το Rome) και από την Activision που έδειχνε ένα πολύ όμορφο σκάκι με όνομα Sargon V, το Shanghai II: Dragon's Eye καθώς και κάποιους τίτλους για Nintendo. Φυσικά το Battletoads είχε την τιμητική του και υπήρχε και η σχετική -πολύ πετυχημένη- μασκώτ. Χελωνονινζάκια τρέμετε!

Θυμάστε ποιά εταιρία είχε βγάλει το αρκετά πετυχημένο Manchester United; Μα η Krisalis βέβαια! Που συνεχίζει στο ίδιο μοτίβο με το John Barnes European Football, αλλά και το Vikings: Field of Conquest που βέβαια δεν είναι ποδοσφαιράκι! Λίγο πιο πέρα η Digital Integration έδειχνε το Tornado και ένα παιχνίδι που μόνο εξομοιωτής δεν είναι: The Drift.

Η Anco δυστυχώς δεν έβγαλε ακόμα το Kick Off 4, αλλά είχε εκδόσεις των παιχνιδιών της για GameBoy και NES. Η Gremlin όμως είχε ένα περίπτερο που έκανε αίσθηση. Με ένα θηριώδη τύπο να φοράει μια γνήσια μεσαιωνική πανοπλία και να κρατάει ένα σπαθί μεγαλύτερο απ'αυτόν (θα το δείτε σε κάποιο τεύχος μας!) και με πολύ όμορφες γυναικείες παρουσίες, σχεδόν κανείς δεν πρόσεχε το Flag, το Zool και το Daemon's Gate. Ολοι όμως στάθηκαν στο video της ταινίας Plan 9 from outer space που έχει χαρακτηριστεί σαν η χειρότερη όλων των εποχών!!! Υπήρχαν πινακίδες που έγραφαν "Μην κοιμηθείτε βλέποντας την ταινία" και "Το παιχνίδι υπόσχεται τουλάχιστον 60 δευτερόλεπτα διασκέδασης". Το παιχνίδι είπα; Μα ναί. Η Gremlin πήρε τα δικαιώματα για να κάνει την ταινία αυτή παιχνίδι!!! Φαίνεται πάντως οτι οι εταιρίες αποφάσισαν να μπουν η μία στα χωράφια της άλλης, διαφορετικά δεν εξηγείται το γεγονός οτι η Microprose παρουσίαζε το Darklands, μαζί

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΚΑΙ Η ΚΟΛΑΣΗ

Ηταν η πρώτη μου φορά στο Λονδίνο και ομολογώ οτι πήγα θετικά προκατειλημμένος. Δεν είχα άδικο. Οι εντυπώσεις μου ήταν άριστες. Η οργάνωση των δημόσιων χώρων και υπηρεσιών είναι υποδειγματική, τίποτα δεν αφήνεται στην τύχη και όλα λειτουργούν κανονικά. Οι υπάλληλοι -κρατικοί ή ιδιωτικοί- είναι ευγενείς και εξυπηρετικοί μέχρι αηδίας και φοράνε όλοι στολές! Γενικά έχεις την εντύπωση οτι τα πάντα έχουν φτιαχτεί για τη δική σου διευκόλυνση. Κατά τα άλλα η ζωή κυλάει φυσιολογικά, δηλαδή οι οδηγοί δεν κορνάρουν ούτε βρίζουν, τα μηχανάκια δεν κυνηγάνε τους πεζούς στα πεζοδρόμια, τα σκουπίδια δεν είναι χύμα στους δρόμους, στα εστιατόρια υπάρχουν χωριστές θέσεις για τους καπνιστές (προσοχή, όχι για τους μή καπνιστές!), τα τηλέφωνα σου δείχνουν πόσα λεφτά "τρώνε" και επιστρέφουν ρέστα... τί άλλο να πώ; Φυσικά γνωρίζω οτι θα υπάρχουν και οι αρνητικές πλευρές της αγγλικής κοινωνίας. Σίγουρα εκεί δεν είναι ο παράδεισος. Σίγουρα όμως εδώ είναι η κόλαση!



Η μασκώτ της Activision ποζάρει για το φακό του USER



Στο περίπτερο της Hudson Soft είχα την ευκαιρία να παίξω αρκετά νέα παιχνίδια σε διάφορους υπολογιστές

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΕΣ

Χαζεύοντας από δω κι από κει συνάντησα αρκετές φορές και τους -πολύ γνωστούς μου- αντιπροσώπους των ξένων εταιριών στην Ελλάδα (ARCADE, DELTA COMPUTERS και GREEK SOFTWARE), οι οποίοι έκαναν τις επαφές και τις συμφωνίες τους. Ολοι όμως ήταν "σφίγγες" και δεν θέλησαν να μου αποκαλύψουν τίποτα, αφήνοντάς με χωρίς ειδήσεις και νεότερα γύρω από τις τελευταίες τους κινήσεις.

με το Covert Action και το F15 Strike Eagle, τον πρώτο της τίτλο στο NES.

Μια άλλη αγορά που έχει πολύ μέλλον -κι ας φαίνεται λίγο μακρινό σήμερα- είναι αυτή των CD-Games. Κι εδώ έδωσε έμφαση η Virgin παρουσιάζοντας αρκετούς τίτλους. Στο περίπτερό της είδα επίσης το Shuttle (για το οποίο έχουμε γράψει ήδη) και το Dune. Μία εταιρία που δεν ήξερα, η Hi-Tech Software, είχε παιχνίδια που δεν μου φάνηκε να έχουν και πολύ μέλλον: Daffy Duck, Potsworth κα. Η επόμενη στάση ήταν σημαντική. Το stand της Commodore. Ολο το βάρος είχε δοθεί στην προβολή του CDTV, με την Amiga 600 και το A570 (το CD-ROM drive) να αισθάνονται κάπως παραμελημένα. Η παρουσίαση ήταν εντυπωσιακή και έντονη και το καλό είναι οτι υπήρχαν κάποια παιχνίδια, γιατί μέχρι εκείνη τη στιγμή είχα δεί μόνο δύο demos. Οπως ανέφερα και παραπάνω, η υπόθεση CD είναι πολύ μεγάλη και η Commodore θέλει φυσικά να είναι από τους πρωταγωνιστές. Γιατί όχι άλλωστε, αφού έχει κάνει σημαντικά βήματα προς την κατεύθυνση αυτή. Κι επειδή "στη βράση κολλάει το σίδερο" πετάχτηκα μέχρι το περίπτερο της Philips να δώ άλλο ένα σημαντικό προιόν. Πρόκειται για το CD-I που προβάλλεται σαν ένα γενικότερο standard ανάπτυξης multimedia εφαρμογών. Το μηχάνημα φαίνεται να έχει πολλές δυνατότητες και μια ματιά στα digitised γραφικά και τους sampled ήχους του παιχνιδιού γκόλφ "The Palm Springs Open", ήταν αρκετή για να με πείσει.

Ξανά πίσω στο software, με την System 3 να παρουσιάζει το Last Ninja 3 (σε Amiga, ST και C64), το Myth και το Ferrari. Η Mirage είχε πολύ φιλόδοξα σχέδια. Οι άνθρωποί της μας είπαν οτι σκοπεύουν να παράγουν παιχνίδια κάθε κατηγορίας, ρίχνοντας όλο το βάρος στην ποιοτική υπεροχή. Ισχυρίζονται δηλαδή οτι τα προιόντα τους θα είναι τα καλύτερα στο είδος τους! Εγώ πάντως είδα τα πρώτα δείγματα της προσπάθειάς τους: το Dark Seed, ένα υπέροχο adventure (με γραφικά από τον καλλιτέχνη που δούλεψε στην ταινία Alien) σε μια πολύ πρωτότυπη συσκευασία και το The Humans που είχε έντονη προβολή, κυρίως μέσω κάποιου τύπου που κυκλοφορούσε στην έκθεση με ένδυση ανθρώπου των σπηλαίων και ρόπαλο στα χέρια!

Μεγάλη στάση στο περίπτερο της Hudson Soft και γνωριμία με τον εκεί υπεύθυνο Andreas von Gliszczynski ("Το Andreas αρκεί", μου είπε!). Η Hudson είναι μια πολύ μεγάλη εταιρία (του μεγέθους της Konami περίπου) που δραστηριοποιείται κυρίως στην Αμερική και στην Ιαπωνία με μεγάλη επιτυχία, αλλά δεν είναι τόσο γνωστή γιατί αποφεύγει τις μεγάλες διαφημιστικές καμπάνιες. Πρόσφατα άρχισε να διαθέτει τα προιόντα της και στην Ευρώπη μέσω της Ubisoft. Ετσι σύντομα θα δούμε το Dynablaster που παίζεται μέχρι και με πέντε παίκτες ταυτόχρονα! Είχα την ευκαιρία να το δοκιμάσω προσωπικά και έμεινα ενθουσιασμένος. Το παιχνίδι είναι εθιστικότατο. Ακόμη είδα το Gates of Thunder, ίσως το πιο γρήγορο shoot'em up που υπάρχει, σε PC Engine DUO! Τέλος υπήρχαν τίτλοι για NES και PC Engine GT (που δεν έχει εμφανιστεί επίσημα στην Ευρώπη).

Προς την έξοδο είχαν τα περίπτερά τους δύο εταιρίες με joysticks: Η Konix που δεν παρουσίασε τίποτα καινούριο και απογοήτευσε και η Quickshot που είχε αρκετά νέα εντυπωσιακά μοντέλα που το κυριότερο χαρακτηριστικό τους ήταν το μεγάλο μέγεθος. Ξεχώρισα το Intruder 3 για Sega και το αναλογικό Aviator 6 για PC, ειδικό για flight simulators.

ΜΙΛΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗΝ INFOGRAMES

Στο φιλόξενο περίπτερο της γνωστής γαλλικής εταιρίας, είχα την ευκαρία να συζητήσω με την υπεύθυνη δημοσίων σχέσεων Christelle Gesler. Μεταξύ άλλων μου είπε οτι η Infogrames θα παράγει τίτλους μόνο για PC και Amiga και ορισμένους μόνο για ST, ενώ δεν ασχολείται καθόλου με τα 8-bit. Ταυτόχρονα θα κάνει άνοιγμα στις κονσόλες με έξι τίτλους για Mega Drive, δύο για GameBoy και με τα πασίγνωστα Drakkhen και Full Metal Planet για NES. Επίσης έχει στα σκαριά συμφωνία με την Philips για να υποστηρίξει το CD-I, οπότε θα πρέπει να περιμένουμε και κάποια παιχνίδια σε CD. Ακόμη επιβεβαίωσε οτι η εταιρία θα συνεχίσει να "κλειδώνει" τα προγράμματά της χρησιμοποιώντας το manual και δήλωσε οτι θεωρεί σαν καλύτερο προιόν της το ETERNAM, ενώ σαν μεγαλύτερο ανταγωνιστή βλέπει την Electronic Arts που παράγει software της ίδιας κατηγορίας.

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

Το βράδυ του Σαββάτου 12 Απριλίου απονεμήθηκαν τα βραβεία για τα καλύτερα προϊόντα της χρονιάς (1992 ECTS Awards). Μου φάνηκε λίγο περίεργη η ονομασία αφού το 1992 δεν έχει φτάσει ακόμα ούτε στα μισά του, αλλά ας το παρακάμψουμε. Ιδού λοιπόν οι νικητές.

Καλύτερο CD game : SIM CITY
Καλύτερη συσκευασία : 3D CONSTRUCTION KIT
Καλύτερο δημιουργικό πρόγραμμα : AMOS 3D
Καλύτερο σχεδιαστικό πρόγραμμα : DELUXE PAINT IV
Καλύτερος ήχος : WING COMMANDER II
Καλύτερα γραφικά : WING COMMANDER II
Καλύτερη δράση : LOTUS TURBO CHALLENGE II
Καλύτερο adventure/RPG : EYE OF THE BEHOLDER
Καλύτερο simulation : RAILROAD TYCOON
Καλύτερο αθλητικό παιχνίδι : JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
Πιο πρωτότυπο παιχνίδι : CIVILISATION
Βραβείο COMPUTE! : STACKER
Παιχνίδι της χρονιάς : LEMMINGS
Βραβείο Going Live! : SONIC THE HEDGEHOG
Καλύτερο video game : SONIC THE HEDGEHOG
Software house της χρονιάς : MICROPROSE
Hardware κατασκευαστής της χρονιάς : SEGA

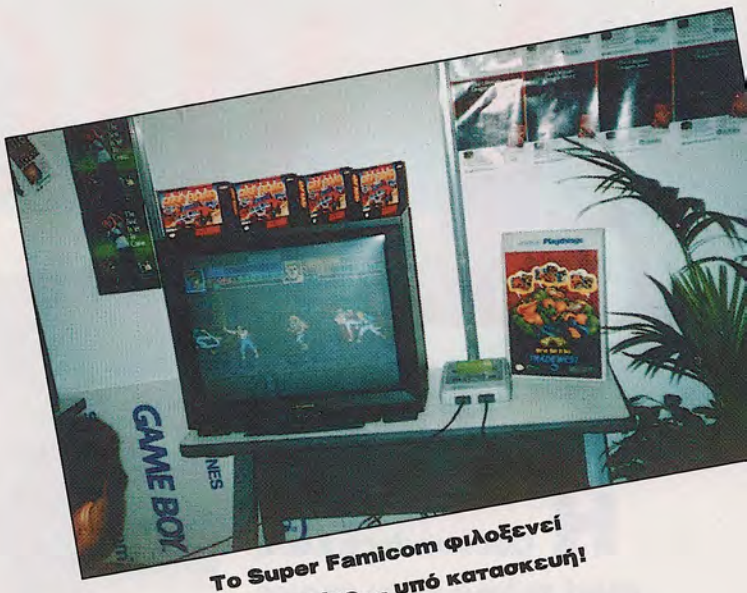
Διευκρινιστικά αναφέρω οτι το Going Live! είναι ένα τηλεοπτικό show του BBC και για το αντίστοιχο βραβείο ψηφίζουν επιλεγμένοι τηλεθεατές. Συμπερασματικά τα αποτελέσματα ήταν ένας θρίαμβος της SEGA στις κονσόλες (με 3 βραβεία), της MICROPROSE (2 βραβεία) και της ORIGIN (2 βραβεία για το WING COMMANDER II).

Δύο λόγια για τα παραλειπόμενα

Ελπίζω οτι η ξενάγηση που σας έκανα δεν σας κούρασε. Φυσικά μπήρχαν πολλές ακόμα εταιρίες που παρουσίαζαν διάφορα προιόντα, από περιφερειακά για Game Gear και βιβλία πληροφορικής, μέχρι βαλιτσάκια μεταφοράς του Mega Drive. Οπως καταλαβαίνετε δεν ήταν δυνατόν να περιγράψω λεπτομερειακά όλα αυτά τα ωραία πράγματα, γιατί δεν θα μου έφτανε το περιοδικό ολόκληρο! Προσπάθησα -κι ελπίζω οτι τα κατάφερα- να δώσω το "στίγμα" της έκθεσης, την ατμόσφαιρα και το νόημά της. Το γενικό συμπέρασμα είναι οτι ο χώρος των computer και video games κινείται προς δύο κατευθύνσεις που δεν θα είναι ανταγωνιστικές αλλά θα συνυπάρξουν: Τις κονσόλες με τα cartridges από τη μία μεριά και τα CD-ROMs από την άλλη. Το μεγάλο πλεονέκτημα αυτών των formats είναι οτι δεν αντιγράφονται και συνεπώς χτυπάνε την πειρατεία ή μάλλον την εξαλείφουν εντελώς! Βέβαια το κόστος είναι ακόμα υψηλό και τα floppy disks έχουν αρκετή ζωή μπροστά τους. Οταν όμως τα παιχνίδια θα κυκλοφορούν μόνο σ'αυτά τα formats τί θα κάνουμε; Απλά θα αγοράζουμε λιγότερα!

Φεύγοντας...

Το show κράτησε τρεις μέρες και ήμουνα κάθε μέρα εκεί. Η τελική εντύπωση ήταν πολύ θετική γιατί έφυγα με τη σιγουριά οτι ο κόσμος των games είναι ζωντανός, κινείται και προχωράει σε νέους δρόμους. Βέβαια η όλη εικόνα έγινε ακόμη πιο θετική από την εκπληκτική οργάνωση και πρόβλεψη της παραμικρής λεπτομέρειας (το επαναλαμβάνω αυτό γιατί το θεωρώ σημαντικό). Ενα μπράβο λοιπόν και στους διοργανωτές. Μόνο ένα ήταν το πρόβλημά μου: για να μεταφέρω το υλικό που μάζεψα μου κόπηκαν τα χέρια!



Το Super Famicom φιλοξενεί ένα cartridge ... υπό κατασκευή!



Αριστερά από την Amiga διακρίνεται το A570 CD-ROM drive



Το CD-I της Philips σε δράση

A AMIGA 600

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

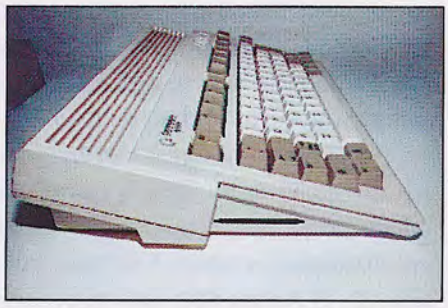


Η Commodore και η Atari τελικά είναι άκρως αντίθετες εταιρείες. Η μια (Atari) ανακοινώνει προϊόντα που θα βγάλει μετά από δύο χρόνια, ενώ η άλλη (Commodore) βγάζει νέο μοντέλο Amiga και έπειτα κάνει δηλώσεις στον τύπο. Κάπως έτσι έγινε και στην περίπτωση της Amiga 600. Κανείς δεν είχε ιδέα ούτε καν πώς έμοιαζε το μηχάνημα. Το μυστικό project Amiga 600 είχε φυλαχτεί καλά χωρίς να έχει διαρρεύσει καμία πληροφορία. Αυτό έγινε φυσικά για να πουλήσει η plus όσο γίνεται περισσότερο, προτού ο αγοραστής βρεθεί σε δίλημμα ποιο από τα δύο μοντέλα να αγοράσει. Για να μην περιττολογούμε όμως περισσότερο, να μπούμε στο θέμα μας.

Εξωτερική εμφάνιση: Η έκπληξη

Αν η plus ήταν μια απλή και γερασμένη A500 που είχε κάνει lifting, η A600 είναι μια αναζωογονημένη Amiga που δεν έχει καμία σχέση με το παλιό στυλ. Το κουτί είναι ολοκαίνουριο και αν δεν είχε πάνω το λογότυπο δεν θα θύμιζε σε τίποτα Amiga. Το μέγεθός του έχει μειωθεί σημαντικά, ενώ αντίθετα έχει αυξηθεί το ύψος του και το πληκτρολόγιο έχει γίνει πιο κυρτό. Για να μειωθούν οι διαστάσεις του η Commodore ακολούθησε το γενικότερο πνεύμα της εποχής μας: λιτότητα! Το αριθμητικό πληκτρολόγιο ήταν για τους περισσότερους περιττό και έπιανε πολύ χώρο. Επίσης τα πλήκτρα DEL και HOME ήταν πολύ μεγάλα και αρκετά μακριά από τα υπόλοιπα. Στο καινούριο πληκτρολόγιο δεν έχει αλλάξει η θέση των πλήκτρων που βρίσκονταν στο κυρίως τμήμα, απλά είναι λίγο στριμωγμένο. Στριμωγμένα είναι και τα LEDS που δεν είναι δύο αλλά τρία λόγω του σκληρού δίσκου που δέχεται εσωτερικά. Για να μην έχει ανόμοιες διαστάσεις κόπηκε και ένα κομμάτι από το πάνω μέρος και το όλο σύστημα έχει γίνει πιο compact. Το drive δεν έχει την οριζόντια θέση που είχε παλιά αλλά είναι κυρτό ακολουθώντας την γραμμή του πληκτρολογίου. Στην αριστερή πλευρά εκεί όπου υπήρχε το expansion slot στην A500, υπάρχει τώρα μια λεπτή εσοχή για κάρτες PCMCIA. Οι κάρτες αυτές είναι τα λεγόμενα cartridges που δέχονται οι κονσόλες όπως το PC Engine. Κυκλοφορούν φήμες ότι η υλοποίηση αυτής της μεθόδου αποθήκευσης προγραμμάτων (κυρίως παιχνιδιών) στην Amiga είναι η πιο καλή ως προς την ασφάλεια των δεδομένων από αντιγραφή. Ενας λόγος που λείπει το expansion slot (κατά τη γνώμη μου) είναι γιατί περιφερειακά όπως το Action Replay και το Datel θα έκαναν την αντιγραφή των cartridges παιχνιδάκι. Η υποδοχή εμφανίζεται στο λειτουργικό σύστημα σαν device και κάτω από το όνομα CC0:. Στην δεξιά πλευρά έχουν μεταφερθεί οι 9-pin υποδοχές για τα mouse/joystick μιας και δεν υπάρχει άλλος χώρος στο πίσω μέρος που καταλαμβάνεται όλο από τις παλαιότερες υποδοχές. Αναλυτικότερα η A600 επικοινωνεί με τον έξω κόσμο μέσω μιας σειριακής θύρας RS232, μιας παράλληλης, μιας για εξωτερικό drive,

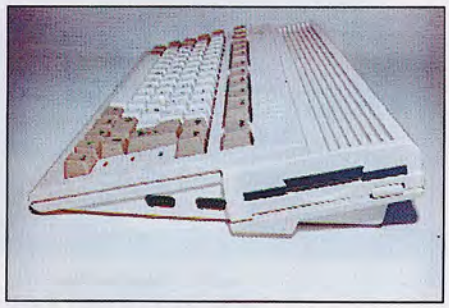
New Girl On The Block!



Η μυστηριώδης υποδοχή για smart cards



Στην πίσω όψη δεν υπάρχει καθόλου ελεύθερος χώρος!



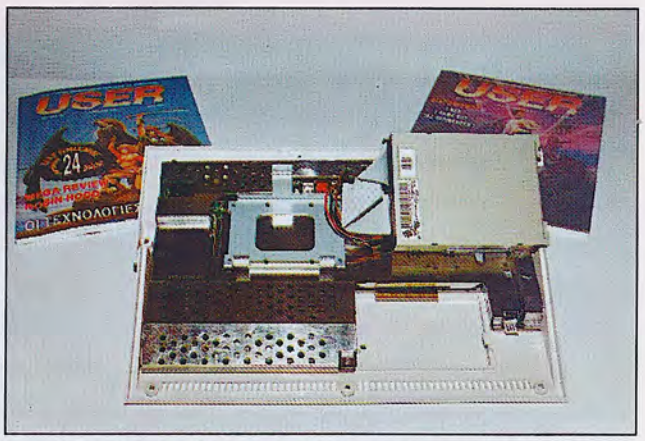
Στη δεξιά πλευρά υπάρχει το drive και οι γνωστές θύρες για mouse/joystick

μιας για σύνδεση αναλογικού και ψηφιακού RGB monitor, composite monitor, δύο για ενισχυτή (αριστερό/δεξί κανάλι) και μια καινούρια θύρα τύπου RCA (δηλαδή όπως η composite έξοδος) που προέρχεται από τον εσωτερικό TV modulator. Ετσι ο καθένας θα μπορεί να συνδέει την Amiga του με την τηλεόραση χωρίς την χρήση κάποιου εξειδικευμένου περιφερειακού. Η παλιότερη trapdoor που υπήρχε στην A500 υπάρχει και στην A600, αλλά είναι μικρότερη και ανοίγει διαφορετικά. Αυτό σε συνδυασμό με το ότι η αντίστοιχη υποδοχή δεν έχει καμία απολύτως σχέση σε αντιστοιχία pin προς pin με την παλαιότερη, σημαίνει ότι καμία υπάρχουσα κάρτα επέκτασης μνήμης ή η KCS Power Board δεν συνεργάζεται. Η Commodore δεσμεύεται ότι θα κυκλοφορήσει ειδικές κάρτες επέκτασης σε σύντομο χρονικό διάστημα. Εχοντας όμως καλύψει την εξωτερική περιγραφή να προχωρήσουμε στην...

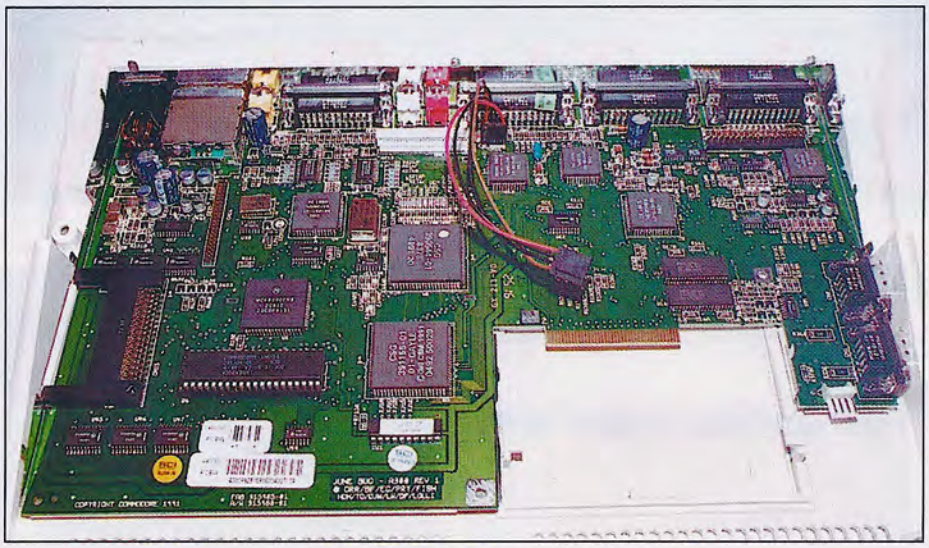
Ξενάγηση στα ενδότερα

Εδώ είναι κυριολεκτικά που γίνεται ο χαμός. Αν μου έδειχναν τη πλακέτα της A600 πριν δύο μήνες δεν θα πίστευα ότι αυτό που έβλεπα ήταν Amiga γιατί τίποτα δεν είναι όπως πριν! Βγάζοντας το καπάκι το πρώτο πράγμα που διαπιστώνουμε είναι ότι το πληκτρολόγιο (κατασκευασμένο στη Μαλαισία) δεν είναι αυτόνομο αλλά κολλημένο στο πάνω μέρος χωρίς τα κυκλώματα και τον δικό του επεξεργαστή που είχε στα παλαιότερα μοντέλα. Αντιθέτως όλες οι γραμμές και τα σήματα που δημιουργούνται μεταβιβάζονται στην motherboard. Το drive είναι και αυτό Chinon όπως και τα παλαιότερα αλλά πολύ μικρότερο και εμφανέστατα έχει καλύτερη ποιότητα κατασκευής (βέρο Γιαπωνέζικο). Για να δούμε την πλακέτα έπρεπε να βγάλουμε το προστατευτικό μεταλλικό κάλυμμα, μια διαδικασία που χρειαζόταν αρκετή υπομονή από αυτή που δεν έχει ο γράφων. Μετά από τρία ηρεμιστικά χάπια και δύο διαλείμματα εξάσκησης στο Lotus (benchmark συμβατότητας) τα πιο απόκρυφα μέρη της μικρής κυρίας ήταν γυμνά στο αδιάκριτο βλέμμα μου.

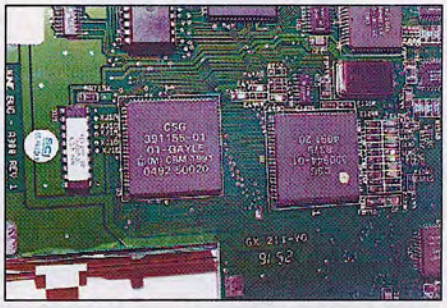
Πάσα ομοιότης με high tech portable υπολογιστή ήταν καθαρή σύμπτωση και αποτέλεσμα χρήσης τελευταίας λέξης της τεχνολογίας. Τίποτα δεν θύμιζε τα γνωστά customs chips, τον γνώριμο 68000, ούτε καν τα ολοκληρωμένα μνήμης. Το όλο σκηνικό έχει αλλάξει όπως άλλαξαν και οι ηθοποιοί. Ολα τα chips "τετραγωνίστηκαν", άλλαξαν κατασκευάστρια εταιρεία (CSG, Motorola) και μερικά από αυτά άλλαξαν και αρμοδιότητες. Αυτό που ενδιαφέρει τους περισσότερους είναι ότι ο 68000 δεν είναι πια ο ορθογώνιος που ξέραμε πάνω στη βάση του που έβγαινε για να μπουν κάρτες επέκτασης (AT-ONCE) και accelerators (με 68030 και 68040). Καμία εσωτερική επέκταση δεν μπορεί να συνδεθεί στην A600 εκτός από το Sharer που θα εξηγήσουμε σε λίγο τι είναι. Ο Agnus είναι ίδιος σε χαρακτηριστικά με αυτόν που είχε η plus αλλά ούτε αυτός είναι σε βάση ώστε να μπορεί να αλλαχτεί. Ο Gary που ξέρατε καιρός είναι να τον ξεχάσετε μιας και τη θέση του πήρε ο διάδοχός του που εκτός από τα κοινά του καθήκοντα, τον έβαλαν να εποπτεύει την νέα υποδοχή για σκληρό δίσκο που έχει στριμωχτεί δίπλα από το modulator. Είπαμε σκληρό; Ακόμα δεν έχουμε ξεκαθαρίσει αυτό το θέμα τόσο καλά γιατί δεν είχαμε πολλές πληροφορίες από την ίδια την Commodore αλλά ούτε και το manual (εγχειρίδιο οδηγιών) έλεγε απολύτως τίποτα. Το μη-



Η πρώτη φάση απογύμνωσης αποκαλύπτει μια γερή κατασκευή



Η πλακέτα της A600 σε όλο της το μεγαλείο



Το νέο ολοκληρωμένο (GAYLE) κάνει αισθητή την παρουσία του

χάνημα που είχαμε για τεστ είχε βάση για σκληρό δίσκο χωρίς σκληρό δίσκο πάνω. Εκείνο όμως που αξίζει να προσέξει κανείς είναι το μέγεθος της βάσης που είναι ιδιαίτερα μικρό και δύσκολα βρίσκεται σκληρός δίσκος σε τέτοιες διαστάσεις.

Μάλλον στην Ελλάδα θα έρχονται δύο μοντέλα A600 το ένα με σκληρό δίσκο και το άλλο χωρίς. Επιστροφή στην ξενάγησή μας στη πλακέτα της νέας Amiga για να μιλήσουμε για την RAM. Οταν η πρώτη A1000 είχε πρωτοεμφανιστεί με τα 32 ολοκληρωμένα που αποτελούσαν μισό megabyte μνήμης, κανείς δεν περίμενε ότι μετά από επτά χρόνια θα χρειάζονταν μόνο ένα ολοκληρωμένο για κάθε μισό MB. Η RAM της A600 πιάνει ελάχιστο χώρο στην πλακέτα αφού είναι μόνο δύο chips. Οπως είπαμε όλα τα chips πλην της ROM δεν έχουν βάση αλλά είναι κολλημένα πάνω στην πλακέτα. Αυτό έχει και θετικές και αρνητικές επιπτώσεις. Οι θετικές αφορούν στην καλύτερη λειτουργία του μηχανήματος και οι αρνητικές το service που τυχόν θα χρειαστεί. Ξεχάστε τον παλιό καλό καιρό που κολλούσε το mouse στο πάνω μέρος της οθόνης γιατί είχε καεί το CIA και το αλλάζαμε οι ίδιοι. Πάντως η χρήση νέας τεχνολογίας SMD επιφανειακής στήριξης είναι ένα καλοδεχούμενο δώρο της Commodore αν δεν περιλάμβανε και τον νέο 68000 που για δεύτερη φορά μέσα σε πέντε μήνες άλλαξε συχνότητα λειτουργίας. Φυσικά μην περιμένετε να σας πούμε με σιγουριά την νέα του ταχύτητα και όποιος νομίζει ότι την ξέρει ας μην είναι τόσο σίγουρος. Τα manual δίνει τα ίδια χαρακτηριστικά που έχει και η απλή (όχι η plus) δηλαδή 7.14Mhz η NTSC και 7.09 η PAL. Τα προγράμματα ελέγχου επιδόσεων που τρέξαμε μας ανάφεραν ταχύτητα 7.18Mhz σε μια Pal.

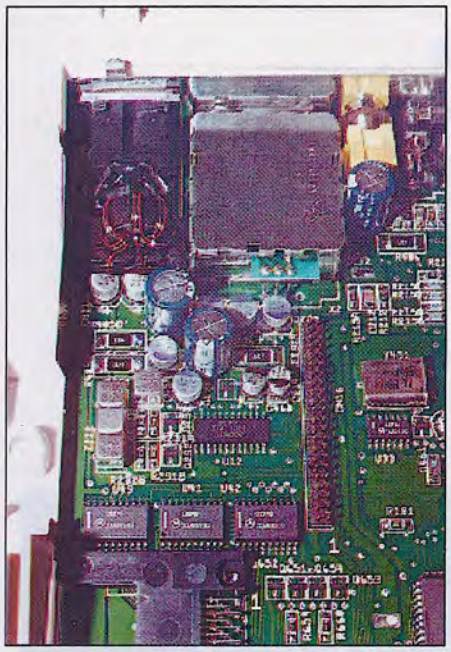
Βάζοντας το κάλυμμα στη θέση του και συνδέοντας το drive η ματιά μου έπεσε στην ημερομηνία κατασκευής της πλακέτας η οποία δεν είναι ούτε καν 92. Η Amiga 600 πρέπει να είχε σχεδιαστεί τέλη 90 και να άρχισαν οι πειραματισμοί και η κατασκευή των πρωτοτύπων στις αρχές της προηγούμενης χρονιάς!

OS 2

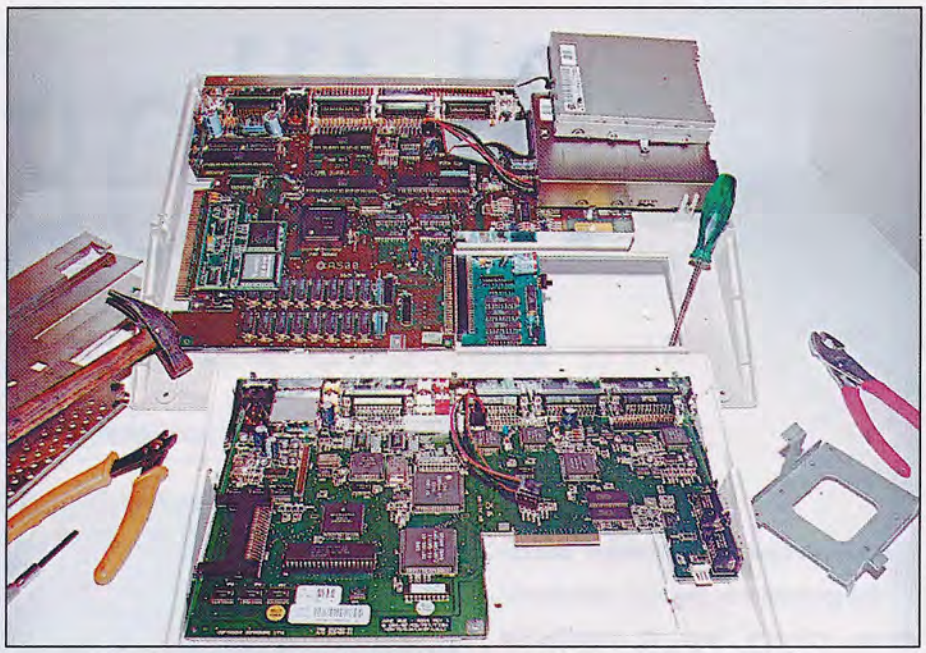
Το λειτουργικό σύστημα που συνοδεύει την A600 είναι το πολύ καλό αν όχι το απόλυτο OS της κατηγορίας της, Kickstart-Workbench 2.05. Το λειτουργικό αυτό σύστημα έχει ξαναγραφτεί και πιστέψτε με είναι το κάτι άλλο. Οι καινοτομίες του στον τομέα multitasking και επεκτασιμότητα είναι τόσες πολλές, που κάνει απατηλή τη σύγκριση του με ένα απλό DOS. Προσπάθειες έχουν γίνει και για την μείωση του χώρου που πιάνει στην μνήμη. Το Kickstart (γραμμένο αυτή τη φορά σε assembly) είναι μόνο 512K ενώ το Workbench λίγες δεκάδες kilobytes. Αυτό που πρέπει να πούμε εδώ είναι ότι ο χειρισμός του cartridge είναι όμοιος με αυτόν των drives. Οταν δίνουμε την εντολή Assign, το DOS μας

Συμβατότητα

Ερχόμαστε στο φλέγον ζήτημα. Κατά πόσο η Amiga 600 είναι συμβατή με το υπάρχον Software. Οπως είπαμε και προηγουμένως το Kickstart που υπάρχει στη ROM είναι το 2.05 και όχι το 2.04 που έχει η plus. Λογικό λοιπόν θα ήταν τα προγράμματα που δεν έτρεχαν στην plus, να μην έτρεχαν στην 600. Πραγματικά τα περισσότερα παλιά προγράμματα αρνούνται επίμονα να φορτώσουν και δυστυχώς (άσχετα με το τι λένε τα άλλα περιοδικά του χώρου) το ποσοστό είναι συντριπτικό. Από μια συλλογή 500 παιχνιδιών τα 300 περίπου δεν συνεργάζονται ενώ στα demo δεν ψάχναμε να βρούμε ποιά δεν τρέχουν αλλά ποιά τρέχουν. Η Commodore πάντως πρέπει να έκανε σοβαρές αλλαγές στη ROM μιας και μερικά παιχνίδια που έτρεχαν λίγο περίεργα, στην A600 δεν έχουν κανένα απολύτως πρόβλημα. Τελικά η λύση που πρέπει να υιοθετήσει όποιος θα αγοράσει μια Amiga 600, είναι να προμηθευτεί ένα sharer. Το sharer είναι ένα κύκλωμα που περιλαμβάνει εκτός από την καινούρια ROM και μια 1.3 που χρησιμοποιείται σε περιπτώσεις που το 2.05 τα βρίσκει σκούρα.



Η πάνω αριστερά γωνία ανήκει στο power-on κύκλωμα και στο TV modulator

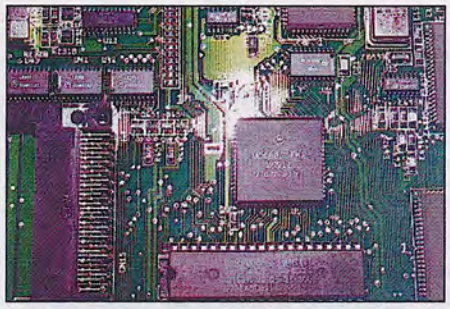


Η σύγκριση με την A500 και τα ... εργαλεία της δουλειάς!

πληροφορεί ότι ανάμεσα στα άλλα devices είναι και ένα με όνομα CC0: Ο handler δηλαδή έχει γραφτεί στη ROM και δεν χρειάζεται να φορτωθεί τίποτα από δισκέτα.

Λίγο πριν το τέλος

Αυτό που ενδιαφέρει κάθε υποψήφιο αγοραστή Amiga, είναι ποιό μοντέλο τον συμφέρει περισσότερο να αγοράσει και ποιά είναι η θέση της A600 στην αγορά. Αν λάβουμε υπόψη MONO τον controller για σκληρό δίσκο που έχει η A600 μπορούμε να πούμε ότι προορίζεται για προγραμματισμό. Το cartridge port όμως και η πλήρης έλλειψη επεκτασιμότητας δείχνει ότι το μηχάνημα κατασκευάστηκε με πρωταρχικό σκοπό τα παιχνίδια. Από την άλλη πλευρά η plus για να εξοπλιστεί με σκληρό δίσκο ανεβάζει το κόστος της τουλάχιστον κατά 100.000 δρχ. Το τι μοντέλο θα αγοράσει ο καθένας είναι μια ερώτηση που μπορεί να απαντηθεί μόνο από τον ίδιο. Αν δεν τον ενδιαφέρει το expansion slot, η συμβατότητα με τα PC, το αριθμητικό πληκτρολόγιο και όλο το υπάρχον hardware που κυκλοφορεί για την A500, τότε η A600 είναι αυτό που ζητά. Σίγουρα η Commodore κατάφερε να χωρέσει σε ένα πολύ μικρό κουτί ένα μεγάλο μηχάνημα. Χρησιμοποιώντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας για την υλοποίηση παλαιότερης τεχνολογίας, προσφέρει στην αγορά ένα εντελώς νέο μηχάνημα με αρκετά μεγάλο ρίσκο. Ισως η άποψη του Νίκου ότι είναι η τέλεια παιχνιδομηχανή να είναι η πιο σωστή. Εχοντας πίσω της την τεράστια συλλογή παιχνιδιών της Amiga 500 (θυμηθείτε το sharer), είσοδο για cartridges και ενσωματωμένο controller για σκληρό δίσκο, η A600 θα μπορεί να τρέξει ότι software κυκλοφορήσει στο μέλλον εκτός από τα CD. Ηταν μεγάλη παράλειψη της Commodore να μην αφήσει μια είσοδο επικοινωνίας με CD-ROM. Οι μεγαλύτερες εταιρείες έχουν δηλώσει ότι το πολύ σε δύο χρόνια όλο το game software θα έχει μεταφερθεί σε CD που είναι το format του μέλλοντος. Οσο για το cartridge port που δεν έχει η plus (και κατ'επέκταση η απλή Amiga) δεν αποκλείεται σε μερικούς μήνες όπως θα κυκλοφορήσει αυτόνομο CD-ROM drive για όσους δεν έχουν CDTV, να κυκλοφορήσει και ένα αντίστοιχο περιφερειακό που να έχει μια παρόμοια θέση για κάρτες PCMCIA. Τα πλεονεκτήματα της νέας Amiga είναι: ο μικρός της όγκος που την καθιστά φορητή (όχι βέβαια με την έννοια που έχουν τα laptop αλλά με την έννοια ότι μεταφέρεται εύκολα), ότι έχει δικό της TV modulator ώστε να συνδέεται με την οποιαδήποτε κοινή τηλεόραση και παίρνει τον σκληρό δίσκο εσωτερικά χωρίς να εξέχει άλλη μισή Amiga στο αριστερό της μέρος όπως γινόταν μέχρι τώρα.



Ο MC68000 δεσπόζει και πάλι. Από κάτω βρίσκεται το chip της ROM και αριστερά η υποδοχή για smart cards

Καταλήγοντας...

Η νέα Amiga θα αξιολογηθεί καλύτερα από τον χρόνο και από εσάς τους αγοραστές. Το αν θα αγοράσετε A500 plus ή A600 εξαρτάται από το τι ζητάτε. Με την Commodore πάντως να βγάζει νέο μοντέλο κάθε τέσσερεις με πέντε μήνες ετοιμαστείτε για τον υπολογιστή των ονείρων σας, μια A4000 ή A5000 με 68040-88000!

ΠΡΟΪΟΝ
AMIGA 600

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
COMMODORE

ΔΙΑΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΣΤ
SMART COMPUTERS
Μπόταση 6, τηλ. 3606801

ΤΙΜΗ
155.000 δρχ.

Phillogic

Ενα πακέτο με φιλοδοξίες !

ΤΗΣ **Ν. ΤΖΟΥΒΑΡΑ**

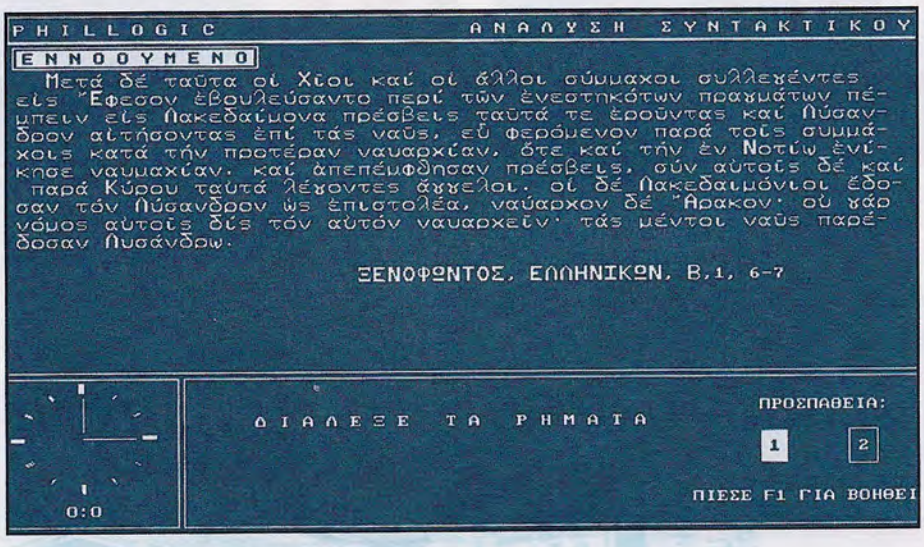
Οτι είναι η γλυπτική για έναν ακατέργαστο όγκο μαρμάρων, είναι και η παιδεία για τον άνθρωπο. Οτι είναι ο εγκέφαλος για τον ανθρώπινο οργανισμό, είναι και η παιδεία για τις οργανωμένες κοινωνίες.

Αναρωτηθήκατε ποτέ τί ακριβώς είναι η παιδεία; Πως επιτυγχάνεται η "παίδευση" του ανθρώπου; Παιδεία είναι το σύνολο των διαμορφωτικών επιδράσεων, χάρη στις οποίες ο άνθρωπος γίνεται πραγματικός άνθρωπος, αποκτά δηλαδή τα ποιοτικά γνωρίσματα του είδους του. Η εκπαίδευση, αυτή η συγκεκριμένη παιδευτική διαδικασία, αποτελεί το βασικότερο σύστημα της παιδείας. Και η γλώσσα, ως επίκτητη ικανότητα του ανθρώπου και ως κύριος φορέας της σκέψης των ανθρώπων, αποτελεί το βασικότερο όργανο, με το οποίο επιτυγχάνεται η μόρφωση, η εκπαίδευση και γενικότερα η πνευματική καλλιέργεια των ανθρώπων. Η ελληνική γλώσσα είναι ιστορική.

Κατά καιρούς πέρασε απο διάφορες βαθμίδες, επιρεάσθηκε, αφομοίωσε ξένα γλωσσικά στοιχεία, όμως διατήρησε το χαρακτήρα της. Μιλήθηκε και γράφτηκε στην αρχαίζουσα, στην καθαρεύουσα, στη δημοτική. Σε όλα τα στάδια, όμως, που πέρασε, οι ρίζες των λέξεων κατάγονται από την αρχαία ελληνική γλώσσα των προγόνων μας.

Το πρόβλημα

Το γεγονός αυτό, που αποτελεί μια πραγματικότητα, το παραγνωρίζουμε διαρκώς με αποτέλεσμα η γλώσσα μας να φτωχαίνει όλο και περισσότερο. Βέβαια μεγάλο μέρος της ευθύνης φέρει η εκπαίδευση, εφ'όσον, μέχρι πρόσφατα, η επίσημη γλώσσα του κράτους κι επομένως και της εκπαίδευσης ήταν η καθαρεύουσα, της οποίας οι έννοιες και η τεχνοτροπία ήταν εντελώς ξένη ως προς τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τα βιώματα του μεγαλύτερου μέρους του ελληνικού λαού. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, ο σημερινός Ελληνας να χρησιμοποιεί ένα πενιχρότατο λεξιλόγιο και να συναντά ορισμένες δυσχέρειες στην προσπάθειά του να εκφραστεί σωστά και να επικοινωνήσει με τους συνανθρώπους του, τόσο προφορικά όσο και γραπτά.



Η λύση

Κάποια ώθηση και λύση στα προβλήματα της σχέσης της τεχνικής προόδου με την παιδεία γενικά και τη διδασκαλία αρχαίων ελληνικών ειδικότερα δίνει ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα ηλεκτρονικού υπολογιστή, που έχει γραφτεί πρόσφατα από μια ομάδα προγραμματιστών και φιλολόγων, που συνεργάσθηκαν με σκοπό να παρουσιάσουν έμπρακτα ένα νέο τρόπο εξοικείωσης του Νεοέλληνα και κυρίως του Ελληνόπουλου με την πολύτιμη κλασσική παράδοση, που μας κληροδοτήθηκε.

Το πρόγραμμα ονομάζεται PHILLOGIC I και δημιουργήθηκε για ανθρώπους χωρίς γνώση για τους computers, για μαθητές με φόβο προς τα αρχαία, για υποψήφιους με υψηλές απαιτήσεις, για φοιτητές με μεγάλες ικανότητες καθώς και για φιλολόγους με πρακτική παιδαγωγική αντίληψη. Το PHILLOGIC I περιλαμβάνει 50 εισαγωγικά κείμενα και 150 άγνωστα κείμενα της αρχαίας ελληνικής γλώσσας. Τρέχει σε οποιοδήποτε IBM XT/AT ή συμβατό. Απαιτεί μνήμη 512KB, 2 floppy drives ή σκληρό δίσκο και κάρτα γραφικών EGA ή HERCULES.

Η φιλοσοφία και ο χειρισμός

Στη διδασκαλία των άγνωστων κειμένων, πρωτεύοντα ρόλο διαδραματίζουν η ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ και το ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΟ των κειμένων, καθώς και η γραμματική και η ετυμολογία των λέξεων. Τα δυο πρώτα αποτελούν το αντικείμενο του Phillogic I. Τα δυο τελευταία, που θα συμπληρώσουν το ήδη υπάρχον πρόγραμμα, αποτελούν το αντικείμενο του προγράμματος "Phillogic II" που σύντομα θα εκδοθεί. Η όλη τακτική, που διέπει το πρόγραμμα συντακτικού χαρακτηρίζεται απο ανάμικτη χρήση ΑΠΟΛΥΤΗΣ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ εκ μέρους του μαθητή, όταν πρόκειται να ορίσει προτάσεις και κυρίους όρους και ΧΕΙΡΑΓΩΓΟΥΜΕΝΗΣ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ, προκειμένου για προσδιορισμούς και δικαιολόγηση εγκλίσεων.

Κατ' αρχήν ο μαθητής καλείται να υπογραμμίσει όλα τα ρήματα μιας περιόδου πριν καταπιαστεί με το χειρισμό των προτάσεών της. Κατόπιν καλείται να χωρίσει πρώτα τις δευτερεύουσες προτάσεις και μετά τις κύριες κάνοντας χρήση διαφόρων συμβόλων ή γραμμών (οι δευτερεύουσες χωρίζονται με παρενθέσεις, ενώ οι κύριες με κατακόρυφες γραμμές). Στη συνέχεια ο μαθητής καλείται να προσδιορίσει τι μπορεί να είναι μια δευτερεύουσα πρόταση και προβαίνει σε συντακτική ανάλυση των προτάσεων με τη σειρά που αυτές εμφανίζονται στο αρχαίο κείμενο. Πιο αναλυτικά ζητείται: α)να προσδιοριστεί το ρήμα ξανά, β)να

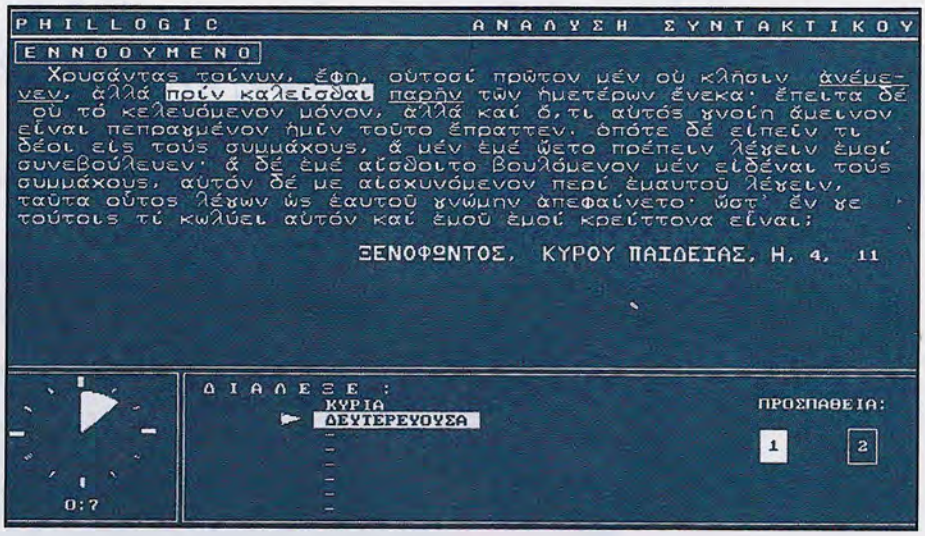
οριστεί απαραίτητα το υποκείμενο του ρήματος, γ)να οριστεί απαραίτητα το συμπλήρωμα του ρήματος (αντικείμενο, κατηγορούμενο, κατηγορηματική μετοχή), δ)να συνταχθούν με τρόπο ανάλογο όπως το ρήμα όλοι οι υπόλοιποι ρηματικοί τύποι (απαρέμφατα-μετοχές), να χαρακτηρισθούν συντακτικά οι υπόλοιποι προσδιορισμοί που προσφέρονται φωτισμένοι εντονότερα απ' τον υπολογιστή και τέλος ε)να χαρακτηρισθούν οριστικά οι δευτερεύουσες προτάσεις και να δικαιολογηθεί η έγκλιση κάθε πρότασης του κειμένου.

Ο μαθητής επιλέγει την ορθή απάντηση μέσα απο πίνακα πολλαπλών επιλογών. Αυτοί οι πίνακες δε συντέθηκαν μετά απο αυθαίρετη άθροιση αληθοφανών απαντήσεων, από τις οποίες μόνο η μια είναι η σωστή, γιατί η χρήση τέτοιων πινάκων με το συνηθισμένο τρόπο θα οδηγούσε σε παιδαγωγικό και επιστημονικό λάθος. Για ν'αποφευχθεί παρόμοιο λάθος, οι πίνακες πολλαπλής επιλογής περιέχουν όλα τα συντακτικά φαινόμενα, που είναι δυνατό να υπάρξουν και που ήδη βρίσκονται καταχωρημένα στα ποικίλα συντακτικά της αρχαίας ελληνικης γλώσσας. Βέβαια, οι διάφοροι συντακτικοί χαρακτηρισμοί έχουν κατηγοριοποιηθεί, γιατί αλλιώς ο μεγάλος αριθμός τους θα καταστούσε το πρόγραμμα δύσχρηστο και χρονοβόρο. Ο μαθητής κάθε φορά έχει μέγιστο περιθώριο δυο λανθασμένων απαντήσεων. Ετσι αν κάνει λάθος δύο φορές, παίρνει τη σωστή απάντηση απ'τον υπολογιστή, η οποία όμως δε δίνεται έτοιμη αλλά μόνο η εκάστοτε σωστή για το συγκεκριμένο υποσύνολο απ'αυτά, στα οποία έχει διαιρεθεί η σωστή απάντηση.

Σ'όλη τη διάρκεια της συντακτικής ανάλυσης ενός κειμένου δίνονται στο μαθητή δυο είδη βοηθειών : α)συμβουλές όσον αφορά στη σωστή σειρά για την επιλογή των όρων μιας πρότασης, β)δυνατότητα άμεσης πρόσβασης στη θεωρία του συντακτικού. Μετά από τη συντακτική ανάλυση, ακολουθεί η μετάφραση του κειμένου, η οποία απαιτεί αυτοσυγκράτηση και πειθαρχία. Κάθε φορά στην οθόνη εμφανίζεται μια πρόταση φωτισμένη εντονότερα κι ένα χρονόμετρο τριών λεπτών, στου οποίου τη βάση εμφανίζεται η ένδειξη: ελάχιστος - μέγιστος χρόνος, εμφανίζεται ρολόι με αντίστροφη μέτρηση, δηλαδή μέχρι να συμπληρωθεί ο μέγιστος χρόνος. Μόλις συμπληρωθεί κι αυτός, εμφανίζεται η σωστή μετάφραση της πρότασης. Τότε ο μαθητής τη συγκρίνει με τη δική του και υπογραμμίζει κάθε λάθος. Στη συνέχεια εμφανίζονται τα λάθη αριθμητικά, όπως τα ταξινόμησε ο μαθητής, για να συνειδητοποιήσει καλύτερα τα σημεία όπου δυσκολεύεται. Εδώ τελειώνει η ανάλυση κειμένων, για τα οποία φυσικά, μόνο επιλογή ήταν δυνατή, πράγμα που συνοδεύεται αναπόφευκτα από ένα υποκειμενικό στοιχείο.

Γενικές εντυπώσεις

Γενικά, κατά τη δημιουργία του προγράμματος ίσχυσε η βασική αρχή να τοποθετηθούν σωστά - γι'αυτόν που εργάζεται επιστημονικά- οι βηματοπετρες για παραπέρα διείσδυση. Η στατιστική



αποτελεσμάτων αποτελεί το επόμενο βήμα στο menu του προγράμματος. Σ'αυτό το στάδιο, πληροφορείται ο μαθητής για τα κείμενα που επεξεργάστηκε, από την πρώτη ως την τελευταία μέρα, όσον αφορά : α)στη βαθμολογία του κατά μέσο όρο, β)στα λάθη του κατά μέσο όρο, και γ)στο χρόνο που χρειάστηκε για επεξεργασθεί ένα κείμενο κατά μέσο όρο. Ετσι μπορεί να δει την επίδοση κατά κατηγορία λάθους και την αναλογία λαθών μεταξύ τους (ποσοστό λαθών στα εκατό), τη γενική βαθμολογία και την πορεία της επίδοσης.

Το επόμενο στάδιο στο menu του Phillogic I είναι μια σύντομη και πρακτική θεωρία συντακτικού, που μπορεί άμεσα να χρησιμοποιηθεί απ' το μαθητή, κι ένας κατάλογος συντακτικών φαινομένων. Το πρόγραμμα αυτό είναι ευτυχώς εύκολο στη χρήση και γίνεται ακόμη ευκολότερο χάρη στις σαφέστατες οδηγίες, με βάση τις οποίες, βήμα προς βήμα, οδηγείται ο ενδιαφερόμενος που δουλεύει το πρόγραμμα.

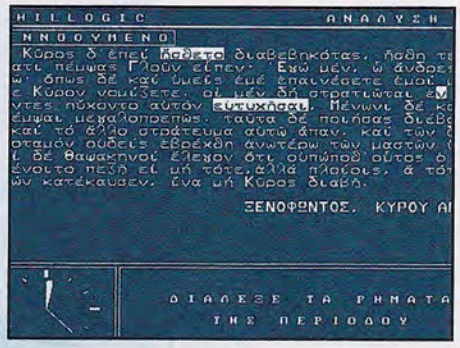
Με το έργο αυτό προσφέρεται μια πολύτιμη βοήθεια όχι μόνο στους φιλολόγους και στους φοιτητές των Πανεπιστημίων και στους εκπαιδευτικούς γενικά, αλλά και στους λοιπούς μορφωμένους ανθρώπους, που έχουν σήμερα μεγαλύτερες περιέργειες και ευρύτερα ενδιαφέροντα, καθώς τους δίνεται η δυνατότητα να ξαναπιαστούν με τα κείμενα ή τις μεταφράσεις, που στο Γυμνάσιο μόνο λίγο κι επιφανειακά είχαν την ευκαιρία να το κάνουν.

ΠΡΟΙΟΝ
PHILLOGIC I

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
PHILLOGIC,
ΕΘ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 20, ΣΕΡΡΕΣ,
ΤΗΛ. 0321-66260

ΔΙΑΘΕΣΗ
PLOT,
ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16, ΤΗΛ. 3640541

ΤΙΜΗ
155.000 ΔΡΧ.



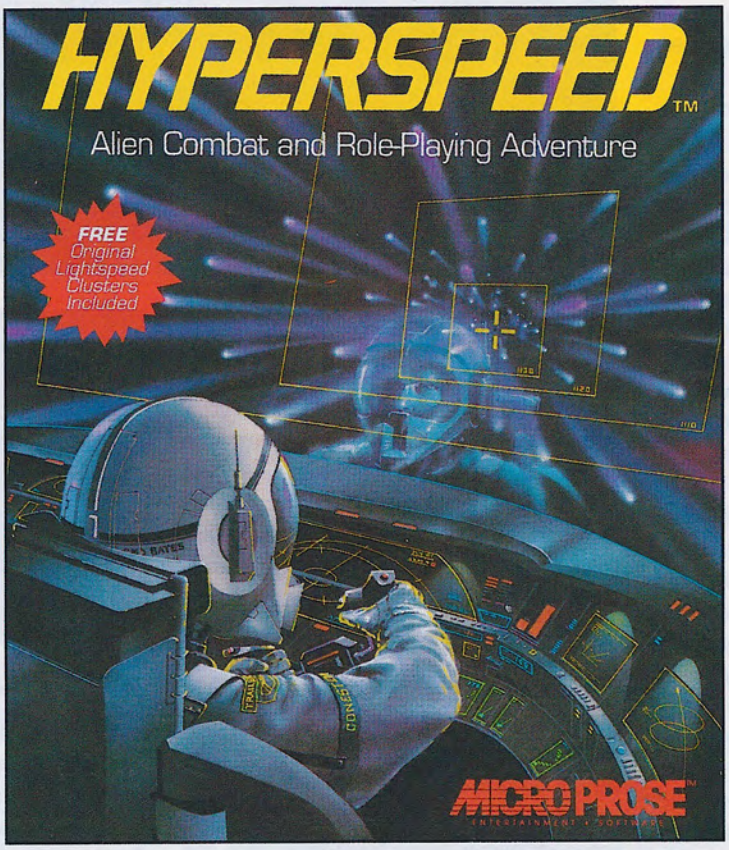
Αντί επιλόγου

Ελπίζουμε και στην εποχή μας το πρόγραμμα αυτό να βοηθήσει λίγο, ώστε να μη γίνει πραγματικότητα αυτό που βρίσκεται σαν καταθλιπτική πιθανότητα πίσω απο μια φράση του Jacob Burckhardt: "Δεν υπάρχει φόβος να χάσουμε ποτέ την αρχαιότητα, όσο δε ξαναγινόμαστε βάρβαροι". Η εκπλήρωση του καθήκοντος των ανθρώπων, που δημιούργησαν το πρόγραμμα Phillogic I αποδείχτηκε κοπιαστική, ο κόπος όμως αυτός σήμαινε και χαρά. Γιατί η αξία αυτού του έργου μαρτυρεί την έντονη ζωή της επιστήμης της πληροφορικής, που θέλει να διατηρήσει ζωντανή στην εποχή μας την αρχαία κληρονομιά.

ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΤΙΓΜΗ

Σε τηλεφωνική επικοινωνία που είχε μαζί μας ο φιλόλογος κύριος Αργυρίου Σταύρος (από τους εμπνευστές και ενορχηστρωτές της όλης προσπάθειας) λίγο πριν την έκδοση του περιοδικού, μας έδωσε μερικά επιπλέον ενδιαφέροντα στοιχεία: Μάθετε λοιπόν οτι το Phillogic έχει εγκριθεί από το Υπουργείο Παιδείας, έχει προτιμηθεί από πάρα πολλούς Δήμους της Ελλάδας που το χρησιμοποιούν στα κατά τόπους πνευματικά και πολιτιστικά κέντρα και -το σημαντικότερο- η ανταπόκριση από τη μέχρι τώρα χρήση του είναι θετική. Ειδικά η ομαδική διδασκαλία στην τάξη με τη χρήση projector είναι κάτι το πρωτοποριακό. Επίσης υπάρχει και ειδική έκδοση με έξτρα δυνατότητες για καθηγητές που ονομάζεται Phillogic Teacher.

Σε αναχρίνει ένας πλούσιος, χαμογελαστός, βαριά οπλισμένος εξωγήινος, που μιλάει τη γλώσσα των Cicisbean...



Η απάντηση είναι διπλωματία, εμπόριο ή πόλεμος;

Οποιες επιλογές κι αν κάνεις, κάνε τις γρήγορα. Κινείσαι με Υπερταχύτητα και μια δεύτερη σκέψη μπορεί να είναι μοιραία.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DELTA
COMPUTERS

RGB in

Τα παγωτά με σιρόπι, το Computer Show που θα γίνει (έτσι λένε!) 29-31 Μαίου στο Ολυμπιακό Στάδιο, ο Sonic, τα κορίτσια που παίζουν coin-op, ο κ.Παναγιώτης όταν παίζει Amegas, το National Geographic Special και οτιδήποτε είναι έγχρωμο!

OUT

Τα αφροδίσια νοσήματα, το Amiga Show που δεν έγινε, οι βουλγαρικές αερογραμμές, οι κάκτοι, οι τελωνειακοί, τα μηχανάκια που ανεβαίνουν στα πεζοδρόμια, το κάπνισμα και τα σημάδια από κραγιόν που αφήνουν στα ποτήρια οι πολύ βαμμένες κυρίες.



Οχι, δεν παίζουν με τούβλα τα πιτσιρίκια της φωτογραφίας, αλλά με δεσμίδες χαρτονομισμάτων! Το χρήμα είχε ξεφτιλιστεί τόσο πολύ στη Γερμανία του 1923, που η Κεντρική Τράπεζα είχε φτάσει στο σημείο να κυκλοφορεί στην αγορά το απίστευτο ποσό των 400.338.325.350.700.000.000 γερμανικών μάρκων!!

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Κατ' αρχήν τα τεχνικά του χαρακτηριστικά. Επεξεργαστής: Z80, βοηθητικός επεξεργαστής: 68000, μνήμη: πολλή, χρώματα: κι αρώματα. Ο λόγος για τον Νίκο Κροντηρά, έναν από τους στυλοβάτες του περιοδικού, αφού είναι κοντά μας από το δεύτερο τεύχος. Ο Νίκος είναι ένα παιδί που πρέπει να τον γνωρίσεις αρκετά καλά και μάλιστα υπό ιδιόμορφες συνθήκες, προτού σχηματίσεις μια γνώμη γι'αυτόν. Τελικά, όλοι έχουν μια καλή κουβέντα να πουν για το άτομό του και ο ίδιος ο Κουσέρας (φτού, πάλι λάθος), ο κ.Κουσέρας τον αγαπάει. Οι καλύτερές του στιγμές είναι όταν τον πιάνουν τα μαζοχιστικά του και βγάζει τις σελίδες του σε 2 μέρες! Οι χειρότερες είναι όταν αναγκάζεται να αντιμετωπίσει τον Αιδίνη. Τα χόμπυ του είναι: συντάκτης του USER, φοιτητής της Νομικής, καλλιεργητής λουλουδιών. Επίσης τρελλαίνεται για Lambada και coin- ops. Θαυμάζει απεριόριστα τον Clint Eastwood και το αγαπημένο του έντομο είναι η "Θαυμετωπία η Πυτιοκάμπη". Ισχυρίζεται οτι καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών είναι το Shadow of the Beast και αγαπημένοι του αρχισυντάκτες είναι ο Umberto Grelloni και ο Αντώνης Βαμβακάρης (θα πας κι από το λογιστήριο Νικολάκη, δεν θα πας;). Του αρέσει να τον φωνάζουν Sonic και υποστηρίζει οτι είναι ο πλέον φωτογραφημένος συνεργάτης του περιοδικού. Οταν χρειαστεί να αναλάβει καθήκοντα αρχισυντάκτη, ο κ.Κουσέρας μοιάζει με άγιο (τρέμε Γκούφη). Πάντως, δεν αντέχει το ξύλο και όταν χάνει στο Kick Off με πάνω από 4 γκόλ διαφορά, κοκκινίζει!

Η ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, Η ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΛΛΑΔΑ!

ΕΙΠΑΝ...

Οι ανθρώπινες σχέσεις μοιάζουν με τα βιβλία. Μπορείς να μάθεις πολλά από τον τίτλο και την περίληψη στο τέλος.

JD

Υπάρχει πάντα μια σπουδαία γυναίκα πίσω από κάθε ηλίθιο.

John Lennon

Εμπειρία είναι το όνομα που δίνει ο καθένας στα λάθη του.

Oscar Wilde

Διαφήμιση είναι η τέχνη να φτιάχνεις ολόκληρα ψέματα από μισές αλήθειες.

Edgar Shoaff

Αν οι εκλογές μπορούσαν να αλλάξουν τα πράγματα, θα ήταν παράνομες.

Ανώνυμος

Οταν τα κεράκια κοστίζουν περισσότερο από την τούρτα γενεθλίων, καταλαβαίνεις οτι γέρασες!

Bob Hope



UMS II

ΤΟΥ **Β. ΛΟΥΜΗ**

Το UMS II είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής. Πολλοί από εσάς μπορεί να γνωρίζετε αυτό τον τύπο παιχνιδιού και από τα επιτραπέζια παιχνίδια που κυκλοφορούν με παρόμοιο περιεχόμενο. Σκοπός τους είναι η αναπαράσταση και διεξαγωγή κάποιας μάχης, εκστρατείας ή και ολόκληρου πολέμου, βασισμένου συνήθως πάνω σε αληθινά περιστατικά, ενώ δεν λείπουν και τα υποθετικά σενάρια.

Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού είναι "UMS II: Nations at War". Περιλαμβάνει τρία σενάρια, ένα για το Μεγάλο Ναπολέοντα, ένα για το Μέγα Αλέξανδρο και ένα για το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Καλύπτει λοιπόν ένα μεγάλο φάσμα χρονικό και περιλαμβάνει αρκετή ποικιλία, που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας ζωντανό για πολύ χρόνο, ενώ θα σας δώσει και την ευκαιρία να αντιληφθείτε πιο εύκολα τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα στους πολέμους στη διάρκεια των αιώνων.

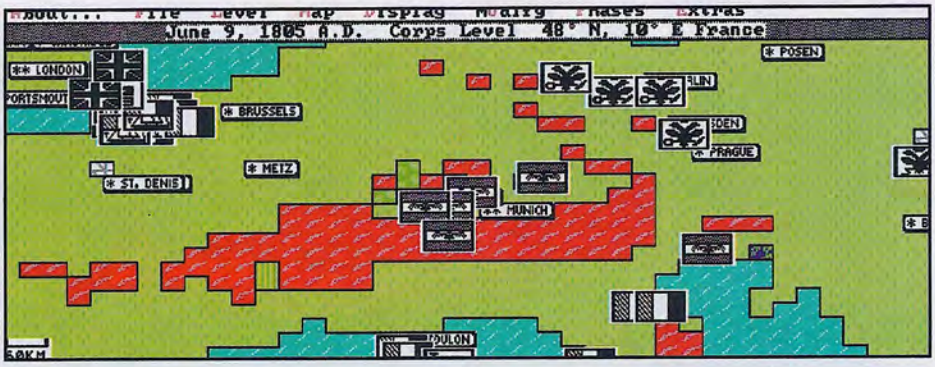
Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

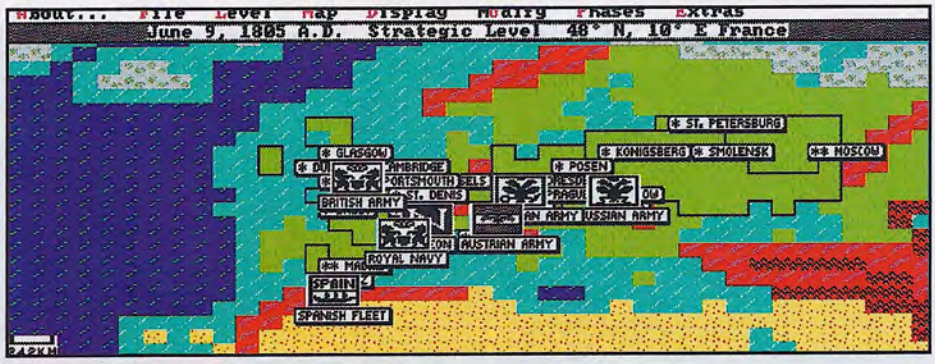
Το παιχνίδι προσφέρεται πραγματικά για κάθε υπολο-

γιστή που είναι ικανός να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις του. Υπάρχουν εκδόσεις για IBM συμβατούς υπολογιστές, για Macintosh, για Atari ST, για Amiga και ακόμη για Apple IIGS! Η παρουσίαση γίνεται στην έκδοση για IBM υπολογιστές. Γι'αυτή, θα χρειαστείτε τουλάχιστον 512K RAM και ένα EGA μόνιτορ. Για να έχετε όμως όλες τις επιλογές στη διάθεσή σας, χρειάζεστε 640K μνήμη, ενώ ένα ποντίκι βοηθάει στη χρήση. Μπορείτε να παίξετε από δισκέτες ή από το σκληρό δίσκο σας, που σημαίνει ότι το παιχνίδι μπορούν να το παίξουν σχεδόν όλοι οι χρήστες IBM υπολογιστών, αφού πρακτικά, κανείς υπολογιστής πια δεν πωλείται χωρίς 640K μνήμη τουλάχιστον, ενώ οι περισσότεροι διαθέτουν τουλάχιστον EGA. Καλά νέα λοιπόν, σε περίπτωση που αναρωτιέστε αν θα τρέχει στο δικό σας υπολογιστή, ειδικά τώρα που πολλά από τα τελευταία προγράμματα έχουν ιδιαίτερα βαριές απαιτήσεις για να τρέξουν. Ούτε και ο τύπος του επεξεργαστή σας θα είναι πρόβλημα. Το παιχνίδι τρέχει και σε απλά XT, με ορισμένους περιορισμούς φυσικά. Αυτοί οφείλονται στη φύση του παιχνιδιού, που απαιτεί πολλούς υπολογισμούς. Ετσι, σε αργά μηχανήματα, μπορεί η πρόοδος του παιχνιδιού να σας φαίνεται υπερβολικά αργή. Μην ξεχνάτε όμως, ότι σε αυτό τον τύπο παιχνιδιού, αυτό που μετράει δεν είναι η ταχύτητα της εξέλιξης, αλλά η συναρπαστικότητα και η πληρότητα, όπως και η παρακολούθηση των εξελίξεων. "Ουκ εν το πολλώ το ευ" ή στην περίπτωσή μας, η ταχύτητα δεν είναι το κύριο μέλημα.

Τώρα που γνωρίζετε τις απαιτήσεις του παιχνιδιού, ας δούμε και τι έχει να μας προσφέρει. Και ας ξεκινήσουμε από τις Εκστρατείες του Μεγάλου Αλεξάνδρου. Πριν προχωρήσουμε στο παιχνίδι, να πούμε ότι για αυτή την εκστρατεία όπως και για όλες τις υπόλοιπες, το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα εκτενές άρθρο που περιγράφει τα ιστορικά στοιχεία της εποχής, τους στόχους κάθε εκστρατείας και όλα όσα χρειάζεται να γνωρίζει κανείς για να παίξει το παιχνίδι.

Το ιστορικό υπόβαθρο για το Μέγα Αλέξανδρο παρέχει ένα άρθρο του καθηγητή Edward Bever, που περιγράφει την πολιτική κατάσταση στον ελληνικό χώρο, στην Περσία και στους υπόλοιπους λαούς της περιοχής. Το πρόβλημα είναι ότι ενώ αναφέρει τους Μακεδόνες σαν συγγενείς των Ελλήνων, και υποδηλώνει ότι υπήρξε μεγάλη "σύμμιξη" μεταξύ τους, δεν παύει να τους θεωρεί ΞΕΝΟ λαό! Κάτι τέτοια ακούνε οι ανεγκέφαλοι (και μή) γείτονες, και κάνουν τα όσα κάνουν. Πολλά θα ήθελα να πω τώρα, αλλά μια και δεν είμαστε πολιτικό έντυπο, δεν θα συνεχίσω. Σας προτρέπω όμως να διαβάσετε τουλάχιστον αυτό το τμήμα του εγχειριδίου, για να δείτε πώς, από πού και τί μαθαίνουν οι ξένοι για την Ελλάδα και τη Μακεδονία...





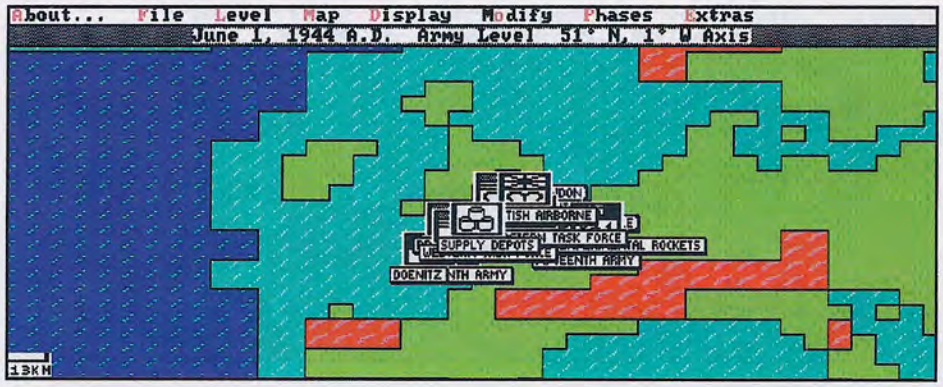
Σενάρια

Στην εκστρατεία του Μεγάλου Αλεξάνδρου, στόχος σας είναι να κατακτήσετε τα πάντα! Ολα τα απέραντα εδάφη που πάτησαν τότε οι Ελληνες πρέπει να γίνουν δικά σας, αν θέλετε να ονομάζεστε νικητής. Διαφορετικά, μπορείτε να καταγάγετε μια τακτική νίκη, καταλαμβάνοντας το δυτικό τμήμα της περσικής Αυτοκρατορίας, ενώ καταλαμβάνωντας μόνο τη Μικρά Ασία θα πετύχετε μια οριακή νίκη.

Αντίθετα, αν οι Πέρσες υποτάξουν όλη την Ελλάδα, θα έχουν πετύχει εκείνοι μια νίκη, ενώ αν καταφέρουν να στήσουν ένα προγεφύρωμα στον Ελλήσποντο θα έχουν πετύχει τακτική νίκη και αν (ο μη γένοιτο!) σας πετάξουν στη θάλασσα θα έχουν επιτύχει μια οριακή νίκη.

Το ιστορικό υπόβαθρο στην εκστρατεία του Μεγάλου Ναπολέοντα στα 1805 μας προσφέρει το άρθρο του καθηγητή Ezra Sidran. Περιγράφει την πολιτική και στρατιωτική κατάσταση στα 1805, τόσο στη Γαλλία όσο και στα υπόλοιπα κράτη της εποχής, την Αγγλία, τη Ρωσσία, την Πρωσσία, την Ισπανία και την Αυστρία, καθώς και τις ΗΠΑ. Εκείνη την εποχή, ο Ναπολέων έχει στεφθεί βασιλιάς της Ιταλίας και οι τρεις μεγάλες δυνάμεις (Αυστρία, Βρετανία και Ρωσία) έχουν συμμαχήσει για να αντιμετωπίσουν την απειλή των Γάλλων. Ο







Ναπολέοντας έχει εγκαταλείψει τα σχέδιά του για εισβολή στην Αγγλία (από τότε ήθελε να κατασκευάσει ένα τούνελ κάτω από τη Μάγχη, αλλά χρειάστηκαν μια Θάτσερ και ένας Μιττεράν για να το πετύχουν, τα συμπεράσματα δικά σας...). Εχει στραφεί προς την Ανατολή και σκοπεύει να εισβάλει στη Γερμανία και την Αυστρία. Σκοπός σας είναι να το πετύχετε όπως το πέτυχε και εκείνος και να νικήσετε τους αντιπάλους σας, που θα προσπαθήσουν από την πλευρά τους να σταματήσουν την ξέφρενη πορεία των Γάλλων στην κούρσα για την Παγκόσμια Ηγεμονία.

Τελευταίος πόλεμος ο Δεύτερος Παγκόσμιος. Συγκεκριμένα, η απόβαση των Συμμάχων στη Γαλλία, στις 6 Ιουνίου του 1944, η επιχείρηση που άνοιξε το δρόμο για την ίδια τη Γερμανία. Το σχετικό άρθρο υπογράφει πάλι ο κ.Bever, και σκοπός σας είναι φυσικά να κατακτήσετε τη Γαλλία και να σπρώξετε τους Γερμανούς προς την πατρίδα τους, ενώ εκείνοι θα προσπαθούν να σας πετάξουν στη θάλασσα!



Πως παίζεται το παιχνίδι

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα γραφικό τρόπο λειτουργίας. Παρουσιάζει ένα περιβάλλον ανάλογο με τα Windows ή τα αντίστοιχα λειτουργικά συστήματα του Macintosh, του Atari St και της Amiga. Μόνο που έχει μερικές διαφορές: Αν χρησιμοποιείτε ποντίκι, πρέπει να κάνετε "click" πάνω σε στο κύριο μενού, για να "πέσει" ο κατάλογος των υπομενού. Αντίστοιχα, αν χρησιμοποιείτε το πληκτρολόγιο, δε χρειάζεται να πατάτε και το Alt μαζί με το αντίστοιχα πλήκτρο για να εκτελέσετε μια λειτουργία. Τα υπόλοιπα είναι σχεδόν προφανή.

Στη διάθεσή σας έχετε αρκετές επιλογές. Από το μενού File, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τρεις εκστρατείες, αλλά και να τυπώσετε στοιχεία για το παιχνίδι ή την οθόνη όπως είναι κάθε στιγμή. Μάλιστα, στην έκδοση για Macintosh μπορείτε να επιλέξετε να χρησιμοποιούνται κάθε φορά και οι γραμματοσειρές που αντιστοιχούν στην κάθε εποχή! Φυσικά, μπορείτε να αποθηκεύσετε ένα παιχνίδι στο δίσκο σας, για να συνεχίσετε από εκείνο το σημείο αργότερα, όταν θα έχετε χρόνο ή δεν θα σας κοιτάει η μαμά σας!

Από το μενού Level, μπορείτε να επιλέξετε αν οι πληροφορίες του χάρτη θα σας παρουσιάζονται σε κλίμακα μικρή (π.χ. μεραρχίας) ή μεγάλη (π.χ. σταρτιάς). Υπάρχει και μια επιλογή που σας παρουσιάζει μια προβολή της περιοχής του χάρτη όπως θα φαινόταν από το διάστημα.

Το μενού Map επιτρέπει να μετακινήσετε το χάρτη προς τις τέσσερις κατευθύνσεις ή να μεταφερθείτε σε συγκεκριμένες γεωγραφικές συντεταγμένες, ενώ μια ακόμη επιλογή σας επιτρέπει να εναλάσσετε την κλίμακα των αποστάσεων ανάμεσα σε χιλιόμετρα και μίλια και ακόμη σας παρουσιάζει το τι σημαίνει κάθε ένα από τα σύμβολα που χρησιμοποιούνται στο χάρτη.

Από το μενού Dislpay μπορείτε να επιλέξετε αν ο χάρτης θα σας παρουσιάζει τη συνηθισμένη γεωγραφική όψη ή αν θα τονίζει τις υψομετρικές διαφορές, αν θα χαράζει τα σύνορα ανάμεσα στα κράτη ή αν θα περιχαράζει τις υδάτινες περιοχές. Μπορείτε ακόμη να ζητήσετε να παρουσιάζονται οι δρόμοι που είναι κατάλληλοι για πεζούς, για φορτηγά, οι φαρδιοί δρόμοι, οι γραμμές των τρένων, τα ποτάμια και τα κανάλια (το τελευταίο μόνο στην έκδοση για Macintosh).

Μπορείτε ακόμη να επιλέξετε αν θα παρουσιάζονται οι διάφορες μονάδες στο χάρτη, με ή χωρίς τα ονόματά τους, καθώς και αν θα περιλαμβάνονται στοιχεία όπως

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Διαβάστε τα Ομηρικά Επη! Τόσοι μεγάλοι στρατηγοί, κάτι ήξεραν που τα μάθαιναν απ' έξω κι ανακατωτά! Αντε, και καμμιά Κύρου Ανάβαση!

η θερμοκρασία, η κατεύθυνση και η ένταση του ανέμου, τα συστήματα καιρού και οι ζώνες πίεσης (όλα μετεωρολογικά στοιχεία).

Από το μενού Modify μπορείτε να καθορίσετε πολλά από τα βασικότερα στοιχεία του παιχνιδιού, όπως την εμπειρία των στρατευμάτων σας, το επίπεδο του ηθικού τους και της ικανότητας των ηγετών τους, την αποτελεσματικότητα του ανεφοδιασμού τους και την ικανότητά τους κάτω από άσχημες καιρικές συνθήκες και από διαφορετικούς δρόμους. Ακόμη υπάρχουν ρυθμίσεις για πολλές τυχαίες παραμέτρους, για την ανθεκτικότητα των οχυρώσεων και την επίπτωση πυρηνικών εκρήξεων! Φυσικά, υπάρχουν επιλογές για το ποσοστό των απωλειών σε κάθε περίπτωση, το ποσό του χρόνου που περνάει ανάμεσα σε δύο κινήσεις του παιχνιδιού και δεκάδες άλλες παράμετροι, που δεν μπορούμε εδώ να τις αναφέρουμε όλες.

Είναι περιττό να τονίσουμε τη σημασία που μπορεί να έχουν αυτοί οι παράμετροι στην εξέλιξη μιας μάχης, γι' αυτό καλό είναι να τις εξετάζετε σχολαστικά σε κρίσιμα σημεία ή προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, για να δείτε πώς επηρεάζουν την κατάσταση. Αν θέλετε να επέμβετε ακόμη περισσότερο στο παιχνίδι, μπορείτε να αλλάξετε τις εξισώσεις που καθορίζουν την εξέλιξή του(!), αλλά δεν θα το συμβούλευα στους άπειρους χρήστες. Φυσικά, όλες οι επιλογές σας μπορούν να αποθηκευτούν, ώστε κάθε φορά που φορτώνετε ένα σενάριο να φορτώνονται και αυτές.

Το επόμενο μενού, Phases, χρησιμεύει για να δίνετε εντολές σε κάθε μία από τις χώρες που μετέχουν στο παιχνίδι και σε όλα τα στρατεύματα της καθεμιάς, να καθορίζετε στόχους οικονομικούς και παραγωγικούς και γενικά, σε αυτό το σημείο είναι που πραγματικά παίζετε το παιχνίδι, μια και κάνετε τις επιλογές σας και παίρνετε τις αποφάσεις σας.

Καταρχήν, μπορείτε να επιλέξετε ποιες χώρες θα ελέγχονται από εσάς και ποιές από τον υπολογιστή, ποιανού το μέρος θα πάρει κάθε στρατιωτική μονάδα και βέβαια, τις κινήσεις που πρέπει να εκτελέσει κάθε μια από αυτές. Καθορίζετε ακόμη τα επίπεδα παραγωγής που θέλετε από συγκεκριμένες περιοχές και τα επίπεδα φόρων, όπως και ποιες θα είναι οι ευνοημένες και ποιές οι αδικημένες περιοχές στην κατανομή των βαρών.



Οπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι αυτό δεν είναι καθόλου... παιχνιδάκι! Μπορεί και να έχετε τρομάξει κιόλας από τις πολλές παραμέτρους και επιλογές, ιδιαίτερα αν είστε συνηθισμένοι να βάζετε απλά μια δισκέτα και να τρέχετε απευθείας το παιχνίδι! Μην ανησυχείτε όμως, τα πράγματα είναι πιο απλά απ'ότι φαίνονται. Και για να σας βοηθήσει ακόμη περισσότερο να καταλάβετε όλη τη διαδικασία, υπάρχει και η επιλογή Demo. Με αυτή, όλη τη δουλειά την κάνει ο υπολογιστής κι εσείς φυσικά παρακολουθείτε άνετα από την πολυθρόνα σας!

Θα ήταν μια καλή ιδέα να τη χρησιμοποιήσετε αρχικά και για να δείτε την όλη διαδικασία πώς διεξάγεται και πόσο χρόνο διαρκεί και για να δείτε τι είδους επιλογές κάνει αυτόματα ο υπολογιστής σε κάθε περίπτωση. Αργότερα, μπορείτε να πειραματιστείτε όσο θέλετε. Και όχι, ΔΕΝ μπορείτε να αντιπαρατάξετε ελέφαντες στο Γρανικό, ας διαβάζουμε και λίγο Ιστορία!

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, με αντοχή στο χρόνο, που σας μεταφέρει στην Ιστορία, δίνοντάς σας τη θέση του Μέγα Αλέξανδρου, του Μέγα Ναπολέοντα και του Αϊζενχάουερ! Πολλές δυνατότητες ρυθμίσεων της συμπεριφοράς του, και υπάρχει και για πολλούς υπολογιστές.

Πάρτε το και δείξτε στους Πέρσες τι εστί θερύκοκκο!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μακεδονία = Ελλάδα, Βρεεε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	62
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	86

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ...

Στην πράξη, το παιχνίδι είναι πολύ ενδιαφέρον. Οχι για όσους είναι βιαστικοί και πέρα από shoot-them-up δεν ξέρουν τίποτε άλλο... Αλλά για όσους βλέπουν ένα παιχνίδι και σαν μια διδακτική εμπειρία.

Καταρχήν, έχει τη δυνατότητα να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για πολύ χρόνο. Τα γραφικά του είναι καλά, χωρίς τίποτε το υπερβολικό, αλλά δεν νομίζω ότι χάνει τίποτε από την έλλειψη 256 χρωμάτων. Θα έλεγα ότι είναι αρκετά πιστό ιστορικά, καθόλου "χαζό" στις κινήσεις του ενώ ο ήχος του είναι μέτριος, μιας και σε τέτοια παιχνίδια δεν είναι απαραίτητος.

Θα έλεγα πως είναι όχι αργό, αλλά χρονοβόρο. Με την έννοια ότι ενώ κάνει πολύ χρόνο για να περάσει από τη μία κίνηση στην άλλη, είτε όταν τις κινήσεις τις αποφασίζετε εσείς είτε τις αποφασίζει ο υπολογιστής, ταυτόχρονα ο χρόνος αυτός είναι λογικός για τον τύπο αυτό του παιχνιδιού. Από δυσκολία, εξαρτάται πώς θα το πάρει κανείς...

Εμένα με έριξαν δυο φορές στη θάλασσα οι Πέρσες! Την τρίτη όμως τα πάω καλά και κοντεύω να τους νικήσω τελειωτικά! Τελικά, είναι και θέμα εμπειρίας. Σίγουρα όσο παίζετε, θα βελτιώνεται και η απόδοσή σας και θα σας φαίνονται πιο απλά τα πράγματα. Δοκιμάστε και δεν θα χάσετε!

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

GUNSHIP 2000

Το Gunship 2000 είναι άλλο ένα παιχνίδι που ακολουθεί την παράδοση που έχει δημιουργήσει η Microprose στους εξομοιωτές. Είναι μια εντυπωσιακή εξομοίωση ελικοπτέρου, για την ακρίβεια μιας ολόκληρης μονάδας πέντε ελικοπτέρων, που αναλαμβάνετε να οδηγήσετε στον όλεθρο.....εεε, στη μάχη εννοώ! Μπορεί να σας θυμίσει άλλες κυκλοφορίες της Microprose, όπως το M1 Tank Platoon,όπου επίσης μπορούσατε να πάρετε τη διοίκηση μιας ομάδας αρμάτων. Οσοι λοιπόν έχετε εμπειρία από εκείνο το παιχνίδι, θα θρείτε το περιβάλλον γνώριμο. Μπορείτε να πετάτε μόνος ή να έχετε στις διαταγές σας και τα πέντε ελικόπτερα, τα οποία μπορείτε να χωρίσετε σε δύο ομάδες, ορίζοντας τους αρχηγούς τους.Καταλαβαίνετε πως η στρατηγική σας σε αυτή την περίπτωση πρέπει να είναι προσεκτική, γιατί οι προκλήσεις που θα έχετε να αντιμετωπίσετε δεν θα είναι μικρές.

Τεχνικές απαιτήσεις και χαρακτηριστικά

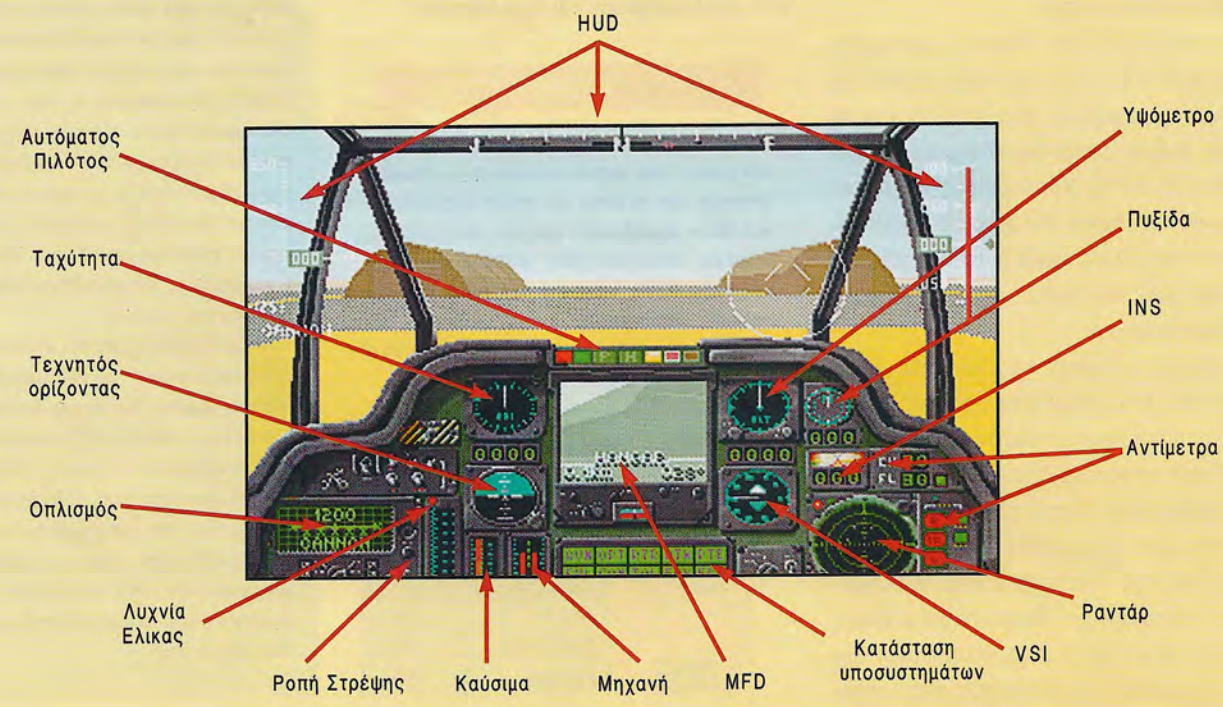
Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τι έχει να σας προσφέρει το παιχνίδι. Καταρχήν, τρέχει σε κάθε τύπο επεξεργαστή 80x86, με τη διαφορά ότι σε XT τα πράγματα είναι δύσκολα... Σε AT πάντως παίζεται άνετα σχεδόν. Θα χρειαστείτε όμως οπωσδήποτε μια VGA ή καλύτερη οθόνη, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και ένα joystick εκτός από το πληκτρολόγιο (όχι όμως και ποντίκι...), ενώ για τους τολμηρούς απόγονους του Ιώβ, υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε το παιχνίδι από δισκέτες (συναρπαστική -το λιγότερο- εμπειρία...).

Από κάρτες ήχου, υποστηρίζονται οι AdLib και Roland, ενώ υπάρχει και ψηφιοποιημένος ήχος. Προσοχή χρειάζεται το θέμα της διαθέσιμης μνήμης. Είναι πολυ πιθανό το πρόγραμμα να μην τρέξει, αν φορτώνετε TSRs που καταλαμβάνουν πάνω από 10-20K. Φροντίστε λοιπόν να τα ξεφορτωθείτε, προτού τρέξετε το παιχνίδι, γιατί μπορεί να σας πετάξει στο DOS ΣΤΗ ΜΕΣΗ του παιχνιδιού! Φυσικά, έχετε στη διάθεσή σας ένα ευμέγεθες εγχειρίδιο χρήσης και ένα keyboard overlay, για να σας θυμίζει τα πλήκτρα που εκτελούν κάθε λειτουργία. Καλά θα κάνετε να διαβάσετε το εγχειρίδιο χρήσης, γιατί σίγουρα θα έχετε αρκετές απορίες, αλλά και για να πάρετε σημαντικές πληροφορίες για τον εχθρό και τις δυνατότητες των οπλικών συστημάτων, τόσο των δικών σας όσο και του αντιπάλου.

Αποστολές και εξοπλισμός

Είπαμε ήδη πως μπορείτε να πετάτε μόνος ή σαν αρχηγός μιας ομάδας πέντε ελικοπτέρων. Στην αρχή, μπορείτε να περάσετε από εκπαίδευση και αργότερα ακολουθούν οι μοναχικές αποστολές, ενώ μόνο μετά από αρκετές επιτυχίες έχετε τη δυνατότητα να οδηγήσετε μια ομάδα σε μία αποστολή ή και σε ολόκληρη εκστρατεία, όπου βέβαια, μόνο οι ικανότητές σας στην πτήση δεν θα φανούν αρκετές, αν δεν δείξετε και την κατάλληλη στρατηγική σύνεση.

Ξεκινώντας λοιπόν το παιχνίδι, επιλέγετε το όνομα και τη μονάδα σας, το επίπεδο πτήσης (εκπαιδευτικό ή μοναχικές πτήσεις), ενώ σας προσφέρονται και δύο πεδία επιχειρήσεων για να διαλέξετε: Περσικός Κόλπος και Ευρώπη. Μετά, πηγαίνετε στην αίθουσα ενημέρωσης, όπου μαθαίνετε τα σχετικά με την αποστολή σας και τέλος πρέπει να εξοπλίσετε το ελικόπτερό σας. Στη διάθεσή



σας έχετε όλα τα μοντέρνα όπλα, κατευθυνόμενα με καλώδιο, με ραντάρ, με υπέρυθρες, με laser ή με... τις προσευχές σας! Μπορείτε ακόμη να επιλέξετε ανάμεσα σε αρκετούς τύπους ελικοπτέρων, τα καλύτερα όμως είναι διαθέσιμα μόνο μετά από αρκετές αποστολές. Μετά από όλα αυτά, μεταφέρεστε σε μια οθόνη από όπου μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο των αντιπάλων, την ευκολία και τη ρεαλιστικότητα της πτήσης και της προσγείωσης (κατ'ευφημισμό προσγείωση δηλαδή, στην αρχή μάλλον τσακίζεστε ανώδυνα!), ενώ πρέπει να δώσετε και ένα κωδικό που περιέχεται μέσα στο εγχειρίδιο, για να σας επιτραπεί να συνεχίσετε. Τότε οι επιλογές σας "κλειδώνουν", η εξωτερική γεννήτρια αρχίζει να λειτουργεί και τελικά ο κινητήρας παίρνει μπροστά, οπότε μπορείτε να ξεκινήσετε την πτήση σας.

Στη διάρκεια της πτήσης, πρέπει να κατευθυνθείτε προς τους στόχους σας, κύριο και δευτερεύοντα και για να σας βοηθήσει σε αυτό υπάρχει ένας χάρτης της περιοχής. Μόλις επιλέξετε σε αυτόν το σημείο όπου θέλετε να πάτε, ένα βέλος πάνω στο HUD του πιλοτηρίου σας, δείχνει την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσετε. Αλλο σημαντικό στοιχείο που πρέπει να προσέχετε κατά την πτήση είναι οι οδηγίες σας προς τη μονάδα σας, στις ύστερες φάσεις του παιχνιδιού. Αν δεν φροντίσετε να λάβετε τα μέτρα σας, μπορείτε εύκολα να βρεθείτε καθηλωμένοι από εχθρικά πυρά. Και εχθρικά ελικόπτερα μπορεί εύκολα να κάνουν την εμφάνισή τους από εκεί που δεν το περιμένετε.

Φροντίστε λοιπόν να πετάτε καλυμμένοι πίσω από λόφους, χαμηλά, όχι όμως και όταν φτάνετε κοντά στους στόχους σας. Καλή τακτική είναι να σπάτε την ομάδα σε δύο υπομονάδες και να επιτίθεστε από δύο μεριές ταυτόχρονα αλλά ΟΧΙ από τελείως αντίθετες κατευθύνσεις, γιατί μπορεί να αλληλοκαταρριφθείτε! Τελικές εντυπώσεις

Γενικά, η αίσθηση του παιχνιδιού είναι καλή, αν και ομολογώ ότι χρειάζεται λίγος χρόνος για να συνηθίσει κανείς το πέταγμα του ελικοπτέρου και να συντονίζει ταυτόχρονα τις κινήσεις της μονάδας του. Τα γραφικά είναι καλά, τρισδιάστατα και με 256 χρώματα. Σε αυτό το σημείο όμως, θα ήθελα να ευχηθώ να κυκλοφορήσουν επιτέλους κάποια παιχνίδια με αληθινή τρισδιάστατη προοπτική, 32000 χρώματα και 800x600 τουλάχιστον ανάλυση. Οχι, δεν έχουν κανένα πρόβλημα τα γραφικά του παιχνιδιού, απλά μετά από τόσες παρουσιάσεις εξομοιωτών, άρχισα να ονειρεύομαι ένα Silicon Graphics Workstation!

Να τονίσουμε όμως ότι τα καινούργια "εφέ" που χρησιμοποιεί η Microprose σε κάποια σημεία (π.χ. scrolling κατά την ενημέρωση) είναι μια ευχάριστη έκπληξη και πολύ καλοδεχούμενη! Φαίνεται ότι γίνεται συνεχής προσπάθεια για βελτίωση των γραφικών. Μας έλειψε όμως το ποντίκι...

Ηχος

Οσο για τον ήχο, είναι σε καλά επίπεδα, ειδικά αν έχετε AdLib (για Roland δεν συζητάω, ελάχιστοι είναι εκείνοι που τη διαθέτουν...). Θα προτιμούσα να υπήρχε υποστήριξη και για SoundBlaster, αλλά και έτσι καλός είναι ο ήχος!

Χειρισμός

Τέλος, ο χειρισμός είναι καλός και θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι το χειριστήριο "κεντράρεται" αυτόματα, δηλαδή μόλις πάψετε να στρίβετε προς μία κατεύθυνση, αμέσως ευθυγραμμίζεται και το ελικόπτερό σας. Αντε λοιπόν, καλές πτήσεις!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε σε επανάληψη τα play-offs στο μπάσκετ! Αγωνία, τρόμος, ένταση, πάθος, μίσος, ε, μετά θα είστε έτοιμοι για πτήση!

ΓΕΝΙΚΑ

Ενας καλός εξομοιωτής ελικοπτέρου, που σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε και το ρόλο του διοικητή μιας ολόκληρης μονάδας. Καλά γραφικά και χειρισμός, πολλές επιλογές και μια αλλαγή σε σχέση με τα αεροπλάνα που συνήθως δοκιμάζει κανείς. Αξίζει να το δοκιμάσετε, αφού εξάλλου, δεν υπάρχει και κάτι καλύτερο!



86%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πρώτα το Gunship, μετά το Gunship 2000, σε λίγο θ'ακούσουμε για Μονόλιθους και ταξίδια στο Δία!

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88



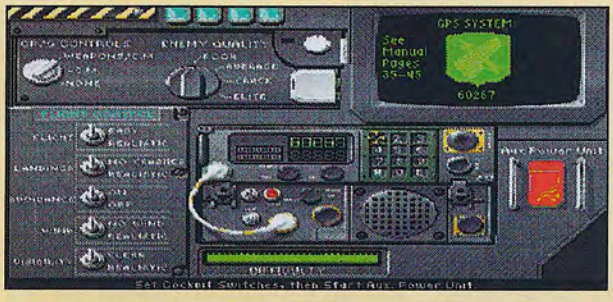
Το σκάφος σας έτοιμο να οπλιστεί και να ξεκινήσει την αποστολή του. Μπορεί όταν προσγειωθεί να δείχνει ακίνδυνο και ήσυχο αλλά στον αέρα είναι... θάνατος!



Μια ήσυχη μέρα στα γραφειά. Τίποτα δεν θυμίζει την έντονη δράση με τα ελικόπτερα. Για να είμαι ειλικρινής, μοιάζει με τα γραφεία του USER, όταν λείπει ο αρχισυντάκτης.



Ωρα δράσης και οι ρουκέτες που εκτοξεύονται είναι μόνο η αρχή της μάχης. Μιας μάχης την οποία πρέπει οπωσδήποτε να κερδίσετε αν θέλετε να επιζήσετε.



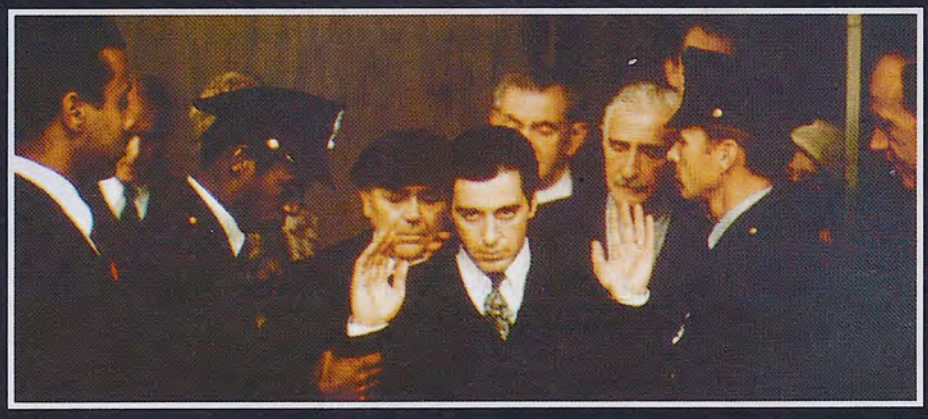
Ο έλεγχος του ελικοπτέρου δεν ήταν ποτέ εύκολη υπόθεση. Πόσο μάλιστα ενος μαχητικού. Πρέπει να μάθετε τον χειρισμό τέλεια αν θέλετε να επιβιώσετε.

GAME REVIEW

HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	**Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

The Godfather



Από όλα τα film-ties που έγιναν μέχρι στιγμής, το Godfather έχει την τιμή και το βάρος να φέρει το όνομα μίας τριλογίας που κέρδισε μία ντουζίνα Οσκαρ. Αυτό δεν σημαίνει ότι τα άξιζε κιόλας(!) αλλά είναι ένα γεγονός. Το πρόγραμμα που παρουσιάζουμε εδώ δεν είναι adventure, ούτε καν arcade adventure αλλά ένα πρωτότυπο shoot'em up. Είναι ένας μοντέρνος συνδυασμός Cop-Out, Dick Tracy και Robocop, καθώς επίσης και των τριών έργων τα οποία ξεκινούν από την δεκαετία του 40 και φτάνουν μέχρι τα τέλη του 80. 50 χρόνια ιστορίας και ένα κολοσσιαίο σενάριο σε ένα arcade game; Η πρώτη σκέψη που κάναμε είναι ότι η US GOLD θα πρέπει να αστειεύεται! Ομως οι 6 δισκέτες από τις οποίες αποτελείται το παιχνίδι δείχνουν ότι μάλλον έχει πάρει το όλο θέμα στα σοβαρά και απλώνει την shoot'em up δράση σε 5 επίπεδα:

ΕΠΙΠΕΔΟ 1

Νέα Υόρκη του '40. Οχι δεν έχετε τον ρόλο του Don Corleone αλλά ενός εκτελεστή, ο οποίος τριγυρνάει στους δρόμους της πόλης και ξαφνικά δέχεται επίθεση από παντού. Γκάνγκστερς με πολυβόλα εμφανίζονται στα παράθυρα, σε όλους τους ορόφους, πίσω από πόρτες ή σας επιτίθενται με τα αυτοκίνητά τους ρίχνοντας ολόκληρες ριπές με πολυβόλα, άλλοι προσπαθούν να σας δείρουν από κοντά ή ακολουθούν πίσω σας πυροβολώντας με το πιστόλι. Η άμυνά σας είναι ένα περίστροφο με άπειρες σφαίρες και μπορείτε να σημαδέψετε προς οκτώ κατευθύνσεις, όπως επίσης να κινηθείτε μέσα στο ψευδοτρισδιάστατο στήσιμο και να αποφύγετε τις βολές των αντιπάλων. Οι αντίπαλοι αρκεί να δεχτούν μια σφαίρα για να υποκύψουν αλλά εσείς θέλετε μερικές παραπάνω. Ομως στο παιχνίδι μετράει και η τιμή σας, για να παραμείνετε στην οικογένεια και έτσι αν σκοτώσετε μερικές μητέρες που σπρώχνουν καροτσάκια ή αστυνόμους θα σας πετάξουν έξω από την οικογένεια των Corleone σαν ατιμασμένο! Διαφορετικά μπορείτε να χάσετε αξιοπρεπώς από τον τελικό κακό με το πολυβόλο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Εχουν περάσει 10 χρόνια από το πρώτο επίπεδο και ελάχιστα πράγματα έχουν αλλάξει. Είναι νύχτα στους δρόμους του Λας Βέγκας και η προοπτική των γραφικών είναι εκπληκτική. Καφετέριες, bar και φυσικά καζίνο είναι τα συνηθισμένα backgrounds. Ουπς, μια έκρηξη διακόπτει τα τυχερά παιχνίδια εκεί κοντά. Οι βομβιστές -μια αντίπαλη οικογένεια της Μαφίας- διαφεύγει στα γρήγορα. Επόμενη κίνησή σας η εκδίκηση. Μπαίνετε σε ένα καζίνο δικό τους και σκορπίζετε πανικό, καυτό μολύβι και όλεθρο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Αβάνα, λίγο πριν από την επανάσταση στην Κούβα. Εδώ θα δείτε τα φτωχότερα μέρη της πόλης και τα ξενοδοχεία που ελέγχονται από τον υπόκοσμο. Πρέπει να μπείτε στην κατοικία ενός ισχυρού άνδρα που φυλάγεται από ένα σωρό πιστολάδες τους οποίους πρέπει να εξοντώσετε.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Το παιχνίδι παραμένει σε γενικές γραμμές ίδιο με ό,τι περιγράψαμε μέχρι στιγμής με τα εκπληκτικά γραφικά ενός μικρού λιμανιού να γεμίζουν την οθόνη της Amiga σας. Είναι η δεκαετια του '70 και οι αντίπαλοί σας κινούνται πάνω στα καταστρώματα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

Το τελευταίο επίπεδο σας βρίσκει να υπερασπίζεστε τους σπουδαιότερους αρχηγούς της Μαφίας στην δεκαετία του '80 από κάποιους δολοφόνους με ελικόπτερο. Η επιτυχία σας θα σηματοδοτήσει την πιθανή συμμαχία μεταξύ των διαφόρων οικογενειών και την ειδική αναγνώριση του προσώπου σας. Η πιθανή αποτυχία σας σημαίνει την συνέχιση των μαχών μεταξύ των οικογενειών. Σε ολόκληρη την διάρκεια του παιχνιδιού θα βρίσκετε στον δρόμο σας μερικά bonus αντικείμενα από τα οποία το μόνο σχετικά χρήσιμο είναι το κουτί των πρώτων βοηθειών. Στα περισσότερα επίπεδα μπορείτε να μπείτε σε κάποια sub- levels τα οποία ανοίγονται μπροστά σας όταν μπείτε σε κάποιο κτίριο. Εκεί η δράση μετατρέπεται σε στήσιμο Operation Wolf και ο ήρωάς σας εμφανίζεται



Τα σκοτεινά γραφικά αντανακλούν την αποπνικτική ατμόσφαιρα της ταινίας



Η εισαγωγή του παιχνιδιού χρησιμοποιεί ένα παλιό κινηματογραφικό τρυκ

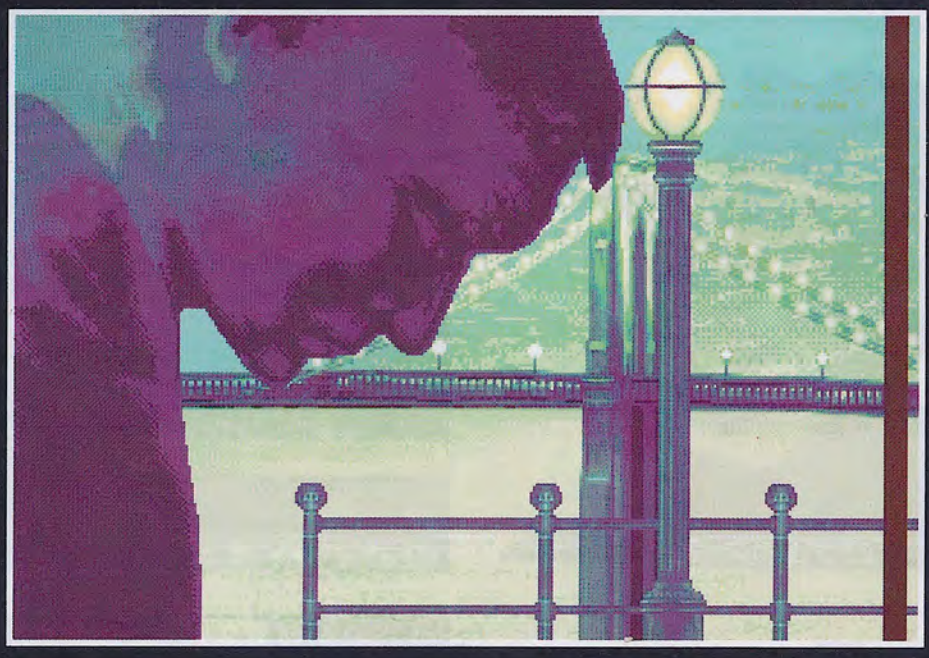


Από ψηλά, τα πράγματα φαίνονται πάντα πιο εύκολα

σαν περίγραμμα με την τεχνική του Predator 2.

GODFATHER: ΤΟ ΕΡΓΟ

Ελάχιστα έργα είχαν την απήχηση και την δύναμη να επηρεάσουν το σύνολο του κινηματογράφου όσο ο "Νονός". Η μόνη ανάλογη αναφορά μπορεί να γίνει για την τριλογία του "Πολέμου των Αστρων", του "Indiana Jones" και του "Mad Max". Η τριλογία αυτή είναι βασισμένη στο best-seller του Mario Puzzo που είχε σαν θέμα της τα έργα και ημέρες της οικογένειας των Corleone, βλέποντας με νέα ματιά την Μαφία όπως αυτή υπήρχε στην Αμερική την δεκαετία του '40. Μια ματιά πολύ πιο πολύπλοκη και απειλητική απ'ό,τι στα συνηθισμένα έργα. Η ταινία που εμφανίστηκε το 1972 στους κινηματογράφους είχε ακόμα την τύχη να έχει για πρωταγωνιστή στον ρόλο του αρχηγού της οικογένειας Don Corleon, τον Marlon Brando, τον μεγαλύτερο ηθοποιό του κινηματογράφου. Σήμερα φαίνεται απίστευτο το γεγονός ότι ο παραγωγός της δεν ήθελε αυτόν τον ηθοποιό για πρωταγωνιστή του. Εκεί που δεν μπορώ να προσθέσω τίποτε είναι στις φήμες ότι το πρώτο Godfather είχε μια περίεργη σχέση με την μαύρη μαγεία...



Ατιμασμένος και διωγμένος από την οικογένεια σκέφτεται να γίνει συντάκτης του USER...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η εισαγωγή του Godfather είναι η κινηματογραφικότερη όλων παιχνιδιών. Χρησιμοποιώντας ένα σωρό "κάμερες" και κατευθύνσεις scrolling (οριζόντιο- κάθετο και διαγώνιο) εμφανίζεται η πόλη της Νέας Υόρκης και στην συνέχεια φτάνουμε μέχρι τον δρόμο όπου ξεκινάτε εσείς. Ολα είναι digitised και τον μεγαλύτερο βαθμό εντυπωσιασμού επιτυγχάνει το τεσσάρων επιπέδων κάθετο scrolling της εισαγωγής αλλά και τα εκπληκτικά αυτοκίνητα που περνούν συνεχώς μπροστά από τον δρόμο. Τα digitised sprites δεν έχουν το τέλειο βάδισμα αλλά αυτό δεν μειώνει την αξία του συνόλου του animation που θυμίζει αρκετά τις κονσόλες (με αυτοκίνητα να αναβοσβήνουν τα φώτα τους από το βάθος, πτώματα να κρεμιούνται στα παράθυρα ή να σωριάζονται στο πάτωμα). Οι υπόλοιπες animated σκηνές είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρικές και κινηματογραφικές με ανάλογη τεχνική. Τα γραφικά είναι πραγματικά το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού που περιλαμβάνει από εσωτερικά σπιτιών μέχρι εκπληκτικά εφφέ με ελικόπτερα. Ο ήχος ακολουθεί όχι τόσο με τα εφφέ αλλά με την κινηματογραφική μουσική. Ενα τεχνικά άρτιο πρόγραμμα που θα έπαιρνε πολύ μεγαλύτερη βαθμολογία με την αξία του αν ήταν ταχύτερο. Μερικές φορές είναι απελπιστικά αργό και αυτό δεν είναι συστατικό ενός πετυχημένου shoot'em up.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε την τριλογία των "Νονών", το "Μπάγκσυ" με τον Γ. Μπήτυ, και το "Στην κόλαση της Μαφίας" του Σύλβιο Μάσσι και βαφτίστε μερικά μωρά.

ΓΕΝΙΚΑ

Θα μπορούσε να είχε γίνει ένα εκπληκτικό arcade adventure αλλά σαν shoot'em up χαραμίζεται. Ισως έχει ιδανικό στήσιμο και τέλεια γραφικά για τα οποία αξίζει να το αγοράσετε αλλά είναι αργό, πολύ αργό για το είδος στο οποίο διάλεξε να εμφανιστεί. Δεν πρέπει να ξεχνάμε όμως ότι μιλάμε για ένα ακόμα film-tie και σ'αυτή την κατηγορία δεν είναι άσχημο.

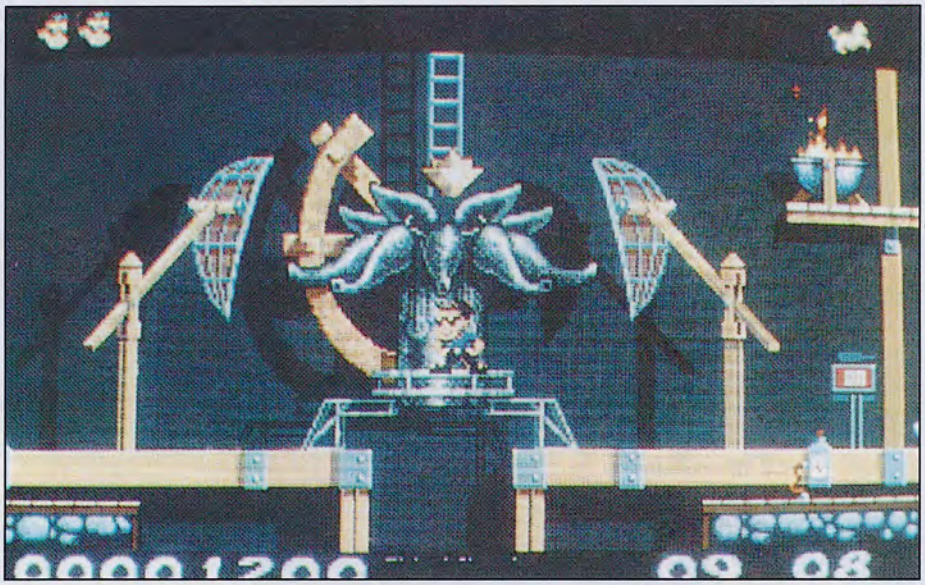


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τα εκπληκτικά γραφικά του καλλιτέχνη Pete Lyon κερδίζουν το Οσκαρ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	78





HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
ΤΟΥ	**Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

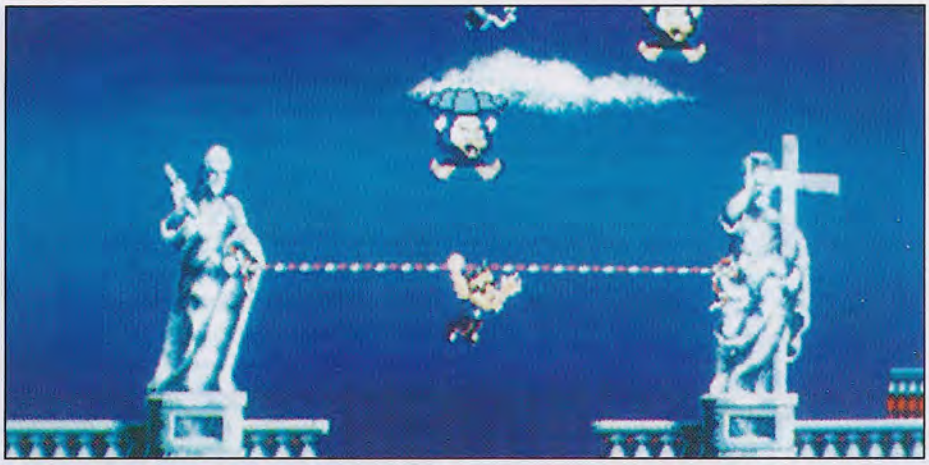
HUDSON HAWK

Το παιχνίδι αυτό είναι η καλύτερη μεταφορά έργου σε υπολογιστή που σημαίνει ότι η ταινία δεν θα ήταν τίποτα το ιδιαίτερο. Οσοι διαφωνούν ας ρίξουν μια ματιά στο πώς κατάντησε η Ocean μεγάλες επιτυχίες όπως τα Robocop 1-2, Terminator 2, Total Recall, Darkman αλλά και οι υπόλοιπες εταιρείες τα Home Alone, Die Hard, Days of Thunder... Αυτό μας βάζει σε σοβαρές υποψίες για την ποιότητα του έργου και θα περιμένουμε να το εξετάσουμε λεπτομερώς μόλις εμφανιστεί στο video.

Προς το παρόν γνωρίζουμε το σενάριο: ο Hudson Hawk -κατά κόσμο Bruce Willis- κορυφαίος διαρρήκτης/ακροβάτης έχει μόλις βγει από την φυλακή και δεν θέλει να γυρίσει εκεί. Θέλει να γίνει ένας τίμιος πολίτης. Ομως επειδή την τιμιότητα πολλοί εμίσησαν, το χρήμα ουδείς, μια ομάδα κακοποιών χρειάζεται τις εκπληκτικές του ικανότητες και είναι έτοιμη να φτάσει στα άκρα για να τις αποκτήσει. Ετσι ο Hawk μαθαίνει ότι ο καλύτερός του φίλος έχει απαχθεί και αν αυτός δεν κλέψει τρία ανεκτίμητης αξίας έργα του Leonardo (όχι της χελώνας αλλά του ζωγράφου) ο φίλος του θα βρεθεί νεκρός. Στην υπόθεση περιπλέκεται και ένα σχέδιο αλχημείας των κακοποιών με σκοπό να χρησιμοποιήσουν τα έργα αυτά του Leo(!) για να παράγουν χρυσό και με τέτοιο δόλιο τρόπο να κυριαρχήσουν στον κόσμο (μαζί σας παιδιά). Ετσι ο ήρωάς μας πρέπει να κλέψει και να κρατήσει τα αντικείμενα για τον εαυτό του, εκβιάζοντας στη συνέχεια τους κακοποιούς. Ολα αυτά οδηγούν σε ένα platform παιχνίδι για έναν παίκτη που ελέγχεται μόνο μέσω joystick. Στο πρώτο επίπεδο πρέπει να μπείτε και να φτάσετε μέχρι τον 7ο όροφο του κτιρίου που φιλοξενεί ένα χρηματοκιβώτιο. Μέσα σ'αυτό υπάρχει η μινιατούρα ενός αγάλματος αλόγου που δεν έγινε ποτέ. Ο δρόμος μέχρι εκεί ποικίλει και είναι τρομερά επικίνδυνος. Οι πέντε ζωές σας εξανεμίζονται η μία μετά την άλλη με το παραμικρό λάθος. Πρέπει λοιπόν να πηδήξετε και να πιαστείτε από σχοινιά για να διασχίσετε τα κενά ανάμεσα στα κτίρια, να στιβάξετε κιβώτια για να σκαρφαλώσετε, ασανσέρ να καλέσετε για να φτάσετε πιο ψηλά, ενώ μία από τις πιο δύσκολες στιγμές είναι η κίνηση μέσα στους αεραγωγούς. Σε ολόκληρη αυτή τη διαδρομή σας θα χρειαστεί να πολεμήσετε ενάντια σε άγρια σκυλιά, πουλιά, φύλακες με πιστόλια και ρόπαλα, ανεμογεννήτριες, φωτιές από παντού και ηλεκτρικές στήλες που μπορούν να σας κάνουν ψητούς μέσα σε μερικά δευτερόλεπτα. Υπάρχουν ακόμα μανιώδεις θυρωροί οι οποίοι σας κοπανάνε με τις σκούπες τους, μανιασμένοι φωτογράφοι που σας αποθανατίζουν, προβολείς που σας τυφλώνουν για λίγο, ξενέρωτα παιδάκια που κάνουν ποδήλατο πάνω σας και όλοι έχουν σαν σκοπό να σας αφαιρέσουν ενέργεια. Αυτό γίνεται με το άγγιγμά τους ενώ κάθε πτώση στο κενό ή



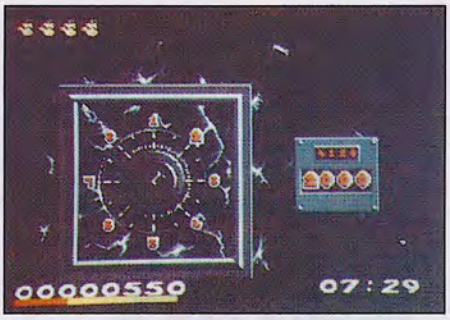
Η Sforza, το αγαλματίδιο που πρέπει να κλέψετε στο πρώτο επίπεδο.



Στο Βατικανό οι ιπτάμενες καλόγριες χορεύουν πάνω από τον απλωμένο Hawk.

ηλεκτροπληξία σας αφαιρεί αυτόματα μία ζωή. Στο πρώτο επίπεδο πρέπει όπως είπαμε αφού βρείτε το χρηματοκιβώτιο να το ανοίξετε. Αυτό είναι ένα υποεπίπεδο που θυμίζει αρκετά το ανάλογο, καθαρά puzzle δεύτερο επίπεδο στο -παιχνίδι πάλι της Ocean- Batman the Movie. Εδώ πρέπει να βρείτε τον συνδυασμό του χρηματοκιβωτίου, πράγμα που αν καταφέρετε εκτός από το έργο τέχνης θα σας χαρίσει και μία ακόμα ζωή. Οπως για κάθε επίπεδο, έτσι και για την οθόνη του υποπαιχνιδιού υπάρχει χρονικό όριο, το οποίο καλό θα ήταν να σεβαστείτε και να αξιοποιήσετε. Το δεύτερο επίπεδο σας βάζει να αναζητήσετε το βιβλίο με τα σχέδια του Da Vinci, τον Codex, που φυλάσσεται κάτω από τρομερή επιτήρηση στο Βατικανό. Οι μοναχές και οι ανάλογοι αντίπαλοι που θα συναντήσετε είναι κατά πολύ ανώτεροι σε ικανότητες από τους εχθρούς του πρώτου επιπέδου. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται στο ίδιο το κάστρο του καλλιτέχνη για να αποκτήσετε εκείνο το αντικείμενο που μπορεί να καταστρέψει την μηχανή του χρυσού. Εδώ θα συναντήσετε τους πιο επικίνδυνους αντιπάλους μεταξύ των οποίων είναι και οι ίδιοι οι κακοποιοί.

Το παιχνίδι θυμίζει από κάθε άποψη το Rick Dangerous με μερικά στοιχεία από Nexus πράγμα που σημαίνει ότι θα χρειαστείτε περισσότερο πείρα -την οποία αποκτάτε σιγά σιγά και με την οδυνηρή συνδρομή της απώλειας μίας ζωής- για να καταφέρετε να περνάτε κάθε φορά την οθόνη που αντιμετωπίζετε. Απέναντι στις άπειρες εκπλήξεις που σας περιμένουν, ο ήρωάς μας μπορεί να πηδάει, να τρέχει, να κρεμιέται από σωλήνες και σύρματα, να σέρνεται στο έδαφος να δίνει γροθιές και να πετάει κάποια περίεργα όπλα για να ενεργοποιεί διακόπτες και μοχλούς. Το Blues Brothers της Titus είναι για την ακρίβεια το πιο κοντινό πρόγραμμα στο Hudson Hawk, μαζί όμως με το Simpsons αλλά και κατά μία άλλη οπτική το Robocop 2. Η εμφάνισή του θυμίζει αρκετά κονσόλα, με τα δεκάδες χρώματα για τον ουρανό και τα λεπτομερή backgrounds αλλά κυρίως για την κίνηση των sprites και την λάμψη των γραφικών. Ομως δεν είναι παιχνιδι σε κονσόλα! Και αυτό σημαίνει ότι τα γραφικά για μια ακόμα φορά υπερτερούν σε σχέση με το gameplay και σε μερικά σημείο το πρόγραμμα είναι πανδύσκολο, μόνο και μόνο για να δημιουργήσει -τεχνητή κατά την άποψή μας- αντοχή στον χρόνο, και να δικαιολογήσει την αξία των χρημάτων που πληρώνετε γι'αυτό. Το χειρότερο σημείο του εξάλλου είναι ο χειρισμός, καθώς πολύ χρόνο και προσπάθεια θα καταναλώνετε για να θυμηθείτε και να βρείτε την σωστή κίνηση του joystick. Πάντως έχει δεκάδες κόλπα και συνεχείς γρίφους που θέλουν σκέψη και ταυτόχρονα arcade ικανότητες για να λυθούν και να προχωρήσετε. Είναι κρίμα ένα πρόγραμμα με αυτές τις δυνατότητες (προσθέστε έναν υπέροχο ήχο) να μην έχει έστω ένα σύστημα με passwords για να μην αρχίζετε πάντα από την αρχή.



Το χρηματοκιβώτιο στο τέλος του πρώτου επιπέδου είναι παιχνιδάκι για σας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

ΦΟΡΕΣΤΕ ΤΟ ΚΑΠΕΛΟ και κάντε φιγούρα στους φίλους σας (το έχω δοκιμάσει προσωπικά και πιάνει), δείτε το RGB αυτού του μήνα και το Die Hard με τον ίδιο πρωταγωνιστή.

ΤΟ ΚΑΠΕΛΟ

Μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού υπάρχει ένα καπελάκι του baseball το οποίο όταν το φόραγα με έκανε κούκλο, όπως πάντα! Ομως δεν είναι αυτό το θέμα, το θέμα είναι γιατί η Ocean αντί για καπέλλο δεν συμπεριέλαβε τα περίφημα μαύρα γυαλιά που φορούσε στο έργο ο Hudson. Ηξερε ότι τα μαύρα γυαλιά δεν μου πάνε ή γιατί ο εκδότης μας χρειάζεται κάτι για να κρύψει την φαλάκρα του;

ΓΕΝΙΚΑ

Το καλύτερο film-tie μέχρι στιγμής, αλλά θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο. Εχει σωστά γραφικά, κίνηση και ήχο αλλά περίεργο χειρισμό που γίνεται εκνευριστικός με τον χρόνο να πιέζει. Η έλλειψη passwords κάνει το παιχνίδι κουραστικό ιδίως όταν σας στέλνει στην αρχή των επιπέδων όπου χάνετε! Αποτελεί πάντως μια μεγάλη βελτίωση στον σχεδιασμό των film-ties της Ocean.



70%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπορούμε να ελπίζουμε ότι το Hook θα είναι καταπληκτικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	83

HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	**Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

high ENERGY

Μία ακόμα συλλογή αλλά με μερικά πρωτότυπα παιχνίδια της Γαλλικής παραγωγής. Για την ακρίβεια περιέχονται μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια που παρουσίασε η Ευρώπη. Ξεκινάμε με το ωραιότερο από αυτά:

NORTH & SOUTH

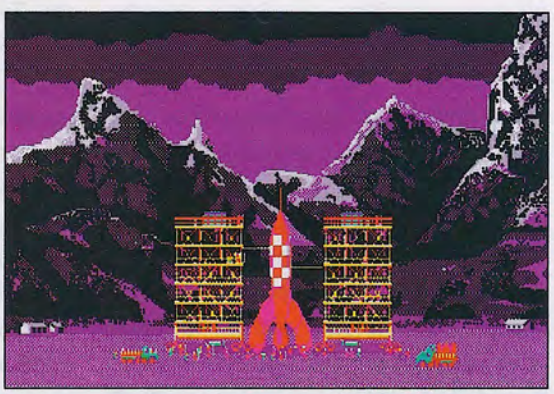


Ενα καταπληκτικό πρόγραμμα που ξεπερνάει τα επίπεδα του συνηθισμένου computer game αφού χρησιμοποιεί γραφικά κινουμένων σχεδίων και δη του Λούκυ Λουκ για την παρουσίασή του. Στην πράξη είναι ένα strategy arcade game το οποίο αποτυγχάνει παταγωδώς στον τομέα της διάρκειας. Είναι πάρα πολύ εύκολο να νικήσει κάποιος τον αντίπαλο υπολογιστή ακόμα και στα δύσκολα επίπεδα και διαρκεί λίγο ακόμα και με αντίπαλο άνθρωπο. Ευτυχώς όμως αυτό οφείλεται κατά ένα μέρος και στην μεγάλη ταχύτητα με την οποία παίζετε. Δεν είναι μόνο η ταχύτητα με την οποία ορίζονται οι θέσεις των στρατευμάτων πάνω στον γενικό χάρτη αλλά και οι arcade σκηνές που είναι απολαυστικές. Ας πούμε ότι θέλετε να καταλάβετε ένα φρούριο. Βλέπετε το χαζοχαρούμενο sprite σας να τρέχει από αριστερά προς τα δεξιά (όλα αυτά με γραφικά κινουμένων σχεδίων) σε μια οθόνη που σκρολλάρει τέλεια. Αντιμετωπίζετε χαζούς στρατιώτες με γροθιές αλλά πρέπει να σκαρφαλώσετε σε σκάλες και να αποφύγετε δυναμίτες ενάντια σε ένα ρολόι που τρέχει ασταμάτητα και να κατεβάσετε την σημαία των αντιπάλων. Ακόμα ληστεύετε τραίνα και αγοράζετε στρατό αλλά το χιούμορ είναι αυτό που κυριαρχεί μαζί με τον άψογο ήχο και κάνει το παιχνίδι εκπληκτικό. Εξαιτίας του ήχου αξίζει με μεγάλη διαφορά από τα υπόλοιπα μηχανήματα κυρίως στην Amiga. Οφείλετε να αγοράσετε την συλλογή μόνο και μόνο για το πρόγραμμα αυτό.

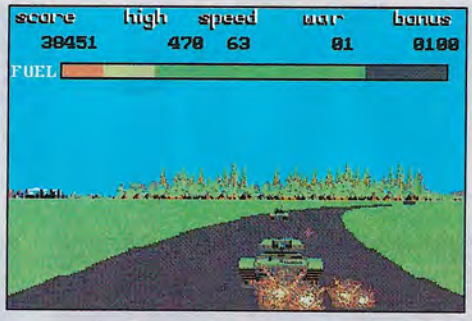
TINTIN ON THE MOON



Ενας δικός τους ήρωας έτοιμος για εξαγωγή. Αφού οι Γάλλοι δεν έχουν σοβαρό κινηματογράφο για να πάρουν κάποια αξιοπρεπή film-ties και να τα παιδέψουν, παίρνουν τους ήρωες των πετυχημένων κόμικς τους. Ο TINTIN ήταν εύκολο θύμα για την Infogrames αφού οι περισσότερες από τις περιπέτειές του προσφέρονται για να γίνουν παιχνίδι υπολογιστή. Σκοπός σας είναι να οδηγήσετε τους ήρωές μας πάνω στο φεγγάρι. Απογειώνετε λοιπόν την κόκκινη ρουκέτα και αποφεύγετε τους μετεωρίτες. Καθόλου εύκολη δουλειά ιδίως όταν πρέπει να μαζεύετε τις κίτρινες και κόκκινες σφαίρες. Υστερα πρέπει να καθοδηγήσετε τον ήρωά μας μέσα στην ρουκέτα, σε όλα τα διαμερίσματα. Αυτό για να αποσυνδέσετε όλες τις βόμβες, να σβήσετε τις φωτιές με τους πυροσβεστήρες, να ελευθερώσετε τους φίλους σας και να συλλάβετε τον συνταγματάρχη Boris. Ακόμα θα βρεθείτε σε κατάσταση έλλειψης βαρύτητας όπου τα γραφικά θα γίνουν λίγο πιο χαριτωμένα και οι ήρωές σας θα κινούνται στο κενό και θα πρέπει να συνηθίσετε τον χειρισμό. Η τελική σκηνή θα παιχτεί στην επιφάνεια της Σελήνης, μετά την επιτυχημένη προσελήνωσή σας (εδώ γελάνε). Θυμίζει λίγο όλα εκείνα τα πετυχημένα μικρά παιχνιδάκια που εμφανίστηκαν σε όλες τις basic όλων των μηχανημάτων και πρόσφατα στα Windows των PCs, το Lander. Ολα αυτά μέσα σε μέτρια γραφικά και με το ελάττωμα όλων των γαλλικών παιχνιδιών: πολύ εύκολο!

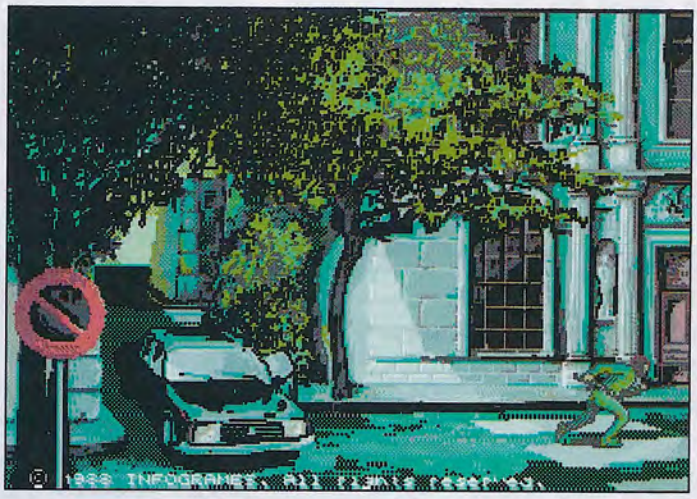


FIRE AND FORGET



Αφήνουμε για λίγο την Infogrames και πιάνουμε την πιο δυναμική Titus η οποία έχει αφήσει την πρωτοτυπία και ακολουθεί τα αχνάρια των Αγγλικών εταιρειών software. Το Fire and Forget ανήκει σε εκείνη την κατηγορία παιχνιδιών που πρωτοεμφανίστηκαν με το Road Blasters και δεν είναι τίποτ'άλλο από μία διαρκή κίνηση του αυτοκινήτου σας στον δρόμο και καταστροφή όλων των άλλων. Ενα τρισδιάστατο shoot'em up δρόμου όπου αντιμετωπίζετε τα πάντα: από τανκς μέχρι ελικόπτερα και νάρκες. Είναι ένα παιχνίδι από τα δυσκολότερα του είδους του, όπου φυσικά δεν ελπίζετε ποτέ να βγείτε νικητές. Οι αντίπαλοι είναι τόσοι πολλοί και ύπουλοι που το να αντέξετε μερικά επίπεδα είναι πραγματικό θαύμα. Το όχημά σας δεν δυσκολεύεται να μείνει στον δρόμο ή να ακολουθήσει τις στροφές αλλά εκεί που έχει πρόβλημα είναι να πετύχει τους αντιπάλους. Είμαι σίγουρος ότι δεν καταλαβαίνετε πότε πετυχαίνετε τους εχθρούς και αυτό όχι απλώς μειώνει τον ρεαλισμό αλλά τον εκμηδενίζει. Προσθέστε και ένα μέτριο collision detection και θα έχετε ένα παιχνίδι που θα σας σπάσει τα νεύρα. Μπορεί να είναι αρκετά γρήγορο αλλά τα γραφικά είναι μάλλον μέτρια καθώς οι μεγεθύνσεις αποτυγχάνουν.

HOSTAGES



Ενα από τα καλύτερα, πρωτότυπα και με πλατιά απήχηση παιχνίδια των τελευταίων χρόνων. Είχε γίνει γνωστό και σαν Operation Jupiter, αλλά αυτό είναι απλώς το κωδικό όνομα της αποστολής σας. Η οποία είναι να σώσετε τους ομήρους από τους τρομοκράτες που τους έχουν απαγάγει και τους κρατούν δέσμιους στην πρεσβεία. Ελέγχετε αρκετά άτομα της αντιτρομοκρατικής ομάδας, ο καθένας έχοντας τις δικές του αρμοδιότητες. Ετσι μερικοί θα προσπαθήσουν να πλησιάσουν περπατώντας και έρποντας πάνω στο πεζοδρόμιο και προσπαθώντας να αποφύγουν τους προβολείς και τα πολυβόλα των τρομοκρατών. Κάποιοι άλλοι θα προσπαθήσουν να χτυπήσουν τους τρομοκράτες σαν ακροβολιστές αλλά όχι τους ομήρους και μετά την δράση θα αναλάβουν εκείνοι που μπορούν τελικά να κατέβουν με σχοινιά και σπάζοντας τα παράθυρα να μπούν μέσα στο κτίριο. Εκεί θα κινηθείτε σε τρισδιάστατο σχεδιασμό που μοιάζει με του Die Hard και πρέπει να πετυχαίνετε μόνο τους τρομοκράτες αλλιώς θα ανακαλέσουν όλη την ομάδα σας για υπερβολική χρήση βίας. Υπάρχουν ένα σωρό διαφορετικοί τρόποι display, όλοι πετυχημένοι και playable κάνοντας το παιχνίδι μια μεγάλη εθιστική επιτυχία.

TEENAGE QUEEN



Πριν από τα χελωνονινζάκια αυτό το παιχνίδι ήταν μεγάλη επιτυχία. Γιατί δεν είναι παρά ένα strip-poker. Οχι, καμία σχέση με όλα τα άλλα γιατί εδώ δεν έχουμε ψηφιοποιημένες εικόνες αλλά ζωγραφισμένες με το χέρι, πράγμα που δίνει ιδιαίτερη πλαστικότητα στις κοπέλες αλλά όχι ρεαλισμό. Αυτό έχει απογοητεύσει πολλούς που σε ένα αρκετά σπάνιο είδος παιχνιδιού -πλέον- δεν αναζητούν τέχνη, αλλά τεχνική. Πάντως το Teenage Queen σαν παιχνίδι Πόκερ με "δόλωμα" παίζει, αν και δεν έχει τις αξιώσεις που αναζητούν οι πολύ δυνατοί παίκτες. Στους άλλους θα απογοητεύσει η δυσκολία με την οποία αλλάζουν "στάσεις" τα κορίτσια και η μικρή ποικιλία ανάμεσα στις οθόνες που περνάνε η μία μετά την άλλη με πολύ κόπο από την πλευρά σας. Τα γραφικά είναι περίεργα και ο καλλιτέχνης που τα δημιούργησε άφησε την υπογραφή του σίγουρα, αλλά πιστεύω ότι αυτό ενδιαφέρει ελάχιστους. Καλύτερα να έκανε τα backgrounds ενός shoot'em up! Τέλος πάντων το σύνολο είναι αξιόλογο, θα το τελειώσετε και θα ξαναπαίξετε μόνο αν έχετε παρέα.

σα στο κτίριο. Εκεί θα κινηθείτε σε τρισδιάστατο σχεδιασμό που μοιάζει με του Die Hard και πρέπει να πετυχαίνετε μόνο τους τρομοκράτες αλλιώς θα ανακαλέσουν όλη την ομάδα σας για υπερβολική χρήση βίας. Υπάρχουν ένα σωρό διαφορετικοί τρόποι display, όλοι πετυχημένοι και playable κάνοντας το παιχνίδι μια μεγάλη εθιστική επιτυχία.



75%

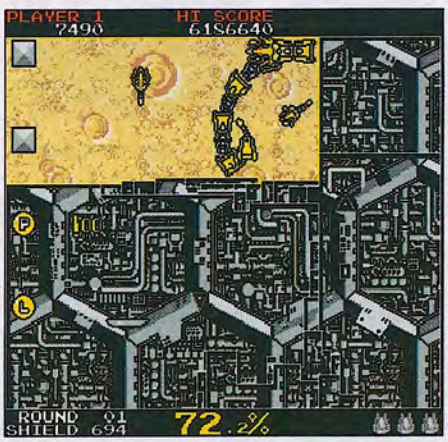
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

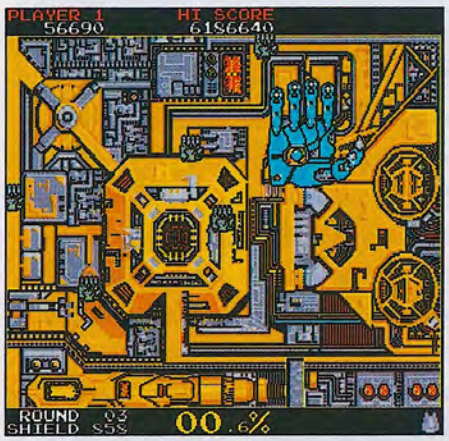
Θα σβήσω αυτό το ηλίθιο χαμόγελο από το πρόσωπό σας με 5 γαλλικά παιχνίδια!

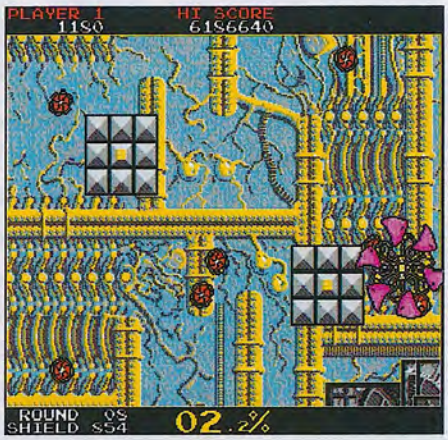
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΓΕΝΙΚΑ	77

HOUSE	EMPIRE
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA
ΤΟΥ	**Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

VOLFIED







Είχατε πιστέψει ποτέ ότι στο Arkanoid ελέγχατε διαστημόπλοιο; Ναι; Τότε θα είναι πολύ εύκολο για σας να πιστέψετε ότι και στο Volfied ελέγχετε κάποιο ανάλογο σκάφος ή μάλλον να "χάψετε" όλο το παραμύθι για τον γήινο που τα βάζει με ολόκληρο εξωγήινο στρατό και τους νικάει όλους.

Για όσους δεν έχουν καταλάβει για τί πράγμα ακριβώς μιλάμε πρέπει να υπενθυμίσουμε το Qix. Αυτό ήταν ένα από τα πρώτα κλασικά ηλεκτρονικά παιχνίδια και ένα από τα πιο πρωτότυπα που εμφανίστηκαν ποτέ. Για όσους δεν αναγνώρισαν ακόμα το είδος του προγράμματος θα προσπαθήσω να το περιγράψω όσο πιο απλά γίνεται (γιατί είναι από εκείνα τα κλασικά που ενώ είναι πολύ απλά είναι πανδύσκολο να περιγραφούν): Φτιάχνετε γραμμές μέσα στην οθόνη που αν συναντήσουν το border κλείνουν εκείνο το μέρος του background παυ βρίσκεται ανάμεσά τους και έτσι μικραίνουν σιγά σιγά τον χώρο κίνησης των εξωγήινων! Ποιών εξωγήινων; Μα αυτών που γυρίζουν με διάφορες μορφές μέσα στην οθόνη και αν ακουμπησουν την γραμμή-ίχνος που αφήνετε πίσω σας, προτού κλείσετε τον χώρο που θέλετε έχετε πρόβλημα. Οχι, στο Volfied δεν χάνετε αμέσως όπως στα άλλα Qix clones, αλλά τώρα η γραμμή πίσω σας παίρνει φωτιά και σας κυνηγάει σαν φυτίλι δυναμίτη. Αν σας φτάσει... "ΜΠΟΥΜ" προσφέρετε θέαμα στο κοινό. Αν όχι, έχετε μια ευκαιρία ακόμα να τελειώσετε το επίπεδο, πράγμα που γίνεται όταν καλύψετε το 80% της οθόνης με τις ικανότητές σας.

Πέρα από ικανότητες θα χρειαστείτε και bonus. Σαν γνήσια μεταφορά από το ηλεκτρονικό της ΤΑΙΤΟ το πρόγραμμα τα έχει όλα: αυξάνει την ταχύτητά σας για να ξεφεύγετε πιο γρήγορα και να έχετε περισσότερο χρόνο να ελιχθείτε, προσφέρει lasers για να εξοντώνετε τα μικρά αντίπαλα σκάφη ή ειδικά πυροβόλα για τους μεγάλους, τους παγώνει όλους για να ελίσσεστε χωρίς πρόβλημα για περιορισμένο χρόνο κτλ. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να προσέχετε είναι να μην συγκρούεστε κατά μέτωπο με τους αντιπάλους γιατί είναι ο πιο γρήγορος τρόπος να χάσετε όλες σας τις ζωές. Αν ζήσετε αρκετά θα δείτε ότι οι μικρότεροι των κακών είναι και οι πιο εύκολοι αφού με λίγη ταχύτητα μορούν να παγιδευτούν και να καταστραφούν. Οι μεγάλοι (που είναι τεράστιες αράχνες, φίδια, μεταλλικά τετράγωνα, γιγάντιες πασχαλίτσες, διαστημόπλοια, χέρια κτλ) θα δείτε ότι έχουν απίστευτες ικανότητες. Εκτός από το ότι εκτοξεύουν εναντίον σας κάθε λογής βολές μπορούν να μικρύνουν όσο θέλουν για να χωρέσουν στον όλο και στενότερο χώρο που τους αφήνετε. Θα θαυμάσετε πολλές φορές αυτές τις θανάσιμες δυνατότητες τους που κάνουν την παγίδευσή τους ένα παιχνίδι ζωής και θανάτου για δύο, όπου ο ρόλος του κυνηγού και του θηράματος αλλαζει συνεχώς πρωταγωνιστή.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Πηγαίνετε στα ηλεκτρονικά και αναζητήστε το πρωτότυπο Volfied της Taito για να δείτε από πρώτο χέρι το καταπληκτικό πρόγραμμα και τις διαφορές του με την home έκδοση.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Volfied είναι ένα ενισχυμένο Qix. Μόνο που το Qix είναι από μόνο του αυτοτελές και τέλειο σε τέτοιο βαθμό που οποιαδήποτε προσθήκη αποτελεί αυτόματα αφαίρεση. Μπορεί να έχει καλά γραφικά και σχετικά ανώτερο ήχο αλλά δεν βελτιώνει καθόλου το gameplay. Ευτυχώς παίζεται ακόμα διπλό και επιλέγετε το επίπεδο δυσκολίας. Δυστυχώς είναι πιο αργό από το coin-op.

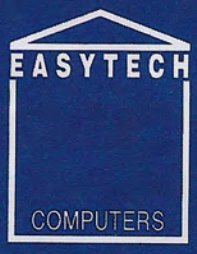


90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

"Εξαιρούνται τα μεγάλα σου sprites, τα πυκνά σου backgrounds..."

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΕΝΙΚΑ	84



EASYTECH

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ τώρα τον υπολογιστή σας
και αποκτήστε ένα σύγχρονο σύστημα που θα σας ικανοποιεί.
Με **ΕΓΓΥΗΣΗ** και **ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ**.
Από την εταιρεία που εδώ και **5 ΧΡΟΝΙΑ**
ειδικεύεται στις ανταλλαγές,
αποκτώντας φίλους και όχι πελάτες...

ΣΤΗΝ EASYTECH ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ:

HOME COMPUTERS

ATARI 520 STE
ATARI 1040 STE
ATARI MEGA STE
ATARI TT
AMIGA 500
AMIGA 500+
AMIGA 600
AMIGA 600 HD
AMIGA 2000
AMIGA 3000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Και αναλώσιμα
για κάθε τύπο
μηχανήματος

PC - COMPATIBLES

GOOD FORCE 286 - 20MHz
GOOD FORCE 386 SX 25MHz
GSK 286 - 16MHz
GSK 286 - 20MHz
GSK 386 SX - 25MHz
GSK 386 DX - 40MHz
EASYTECH 386 SX - 25MHz
EASYTECH 386 DX - 40MHz
EASYTECH 486 SX - 25MHz
EASYTECH 486 DX - 33MHz
EASYTECH 486 DX - 50MHz

**Και όσο
γιά τον τρόπο
πληρωμής
ΕΛΑΤΕ
να τον
συζητήσουμε**

και τώρα

ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ* SERVICE

ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΤΥΠΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ

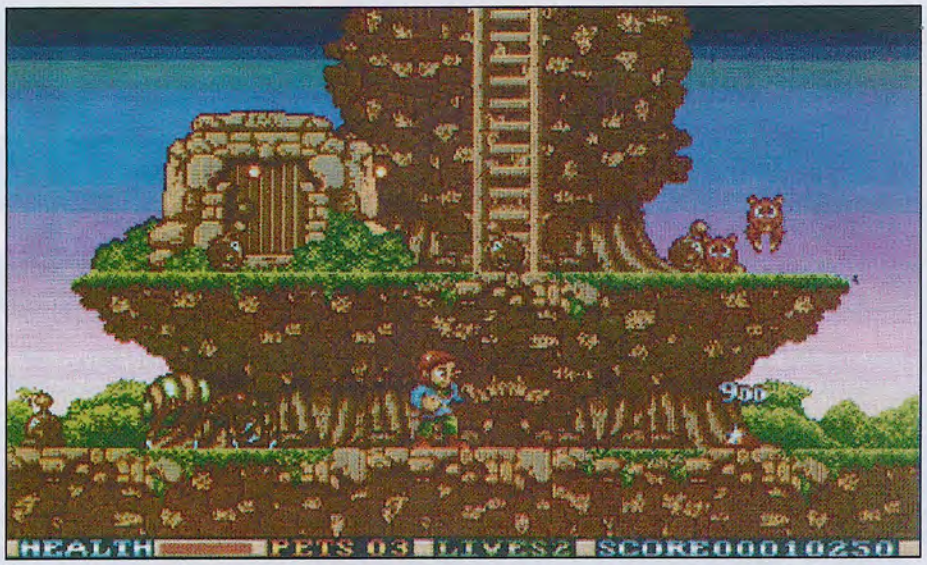
*ΜΕ ΓΡΑΠΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, **ΤΗΛ. 6438784**

ELF

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Κάθε παιχνίδι που έχει μόνο τρία γράμματα να συνθέτουν το όνομά του, οπωσδήποτε είναι φιλόδοξο ή πιστεύει ότι δεν χρειάζεται βοήθεια για να πετύχει. Το ELF είναι κατά βάση ένα platform με πολλά arcade adventure στοιχεία. "Ολες οι ιδέες γύρω από το ELF μοιάζουν να μας ήρθαν μαζεμένες και είναι δύσκολο να πει κανείς πότε το παιχνίδι κατασκευάστηκε πραγματικά. Μόλις φτιάξαμε τον χαρακτήρα του ξωτικού τα υπόλοιπα απλώς μαζεύτηκαν γύρω του", αυτά είναι τα λόγια του Paul Oglesby της δημιουργού εταιρείας Nirvana Systems και η πρώτη άποψή του για το παιχνίδι. Οπως και νά'χει το ELF μοιάζει πραγματικά χαρισματικό. Χωρίς να κρύβει πίσω του καμία μεγάλη διαφημιστική καμπάνια, άδεια μεταφοράς από coin-op ή κινηματογραφικό έργο (όπως εκείνα που μας έχει συνηθίσει τον τελευταίο καιρό η Ocean), είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα. Η υπόθεση ταιριάζει στους μύθους που συνοδεύουν την εμφάνιση του ήρωά μας: Πρέπει να σώσετε την αγαπημένη σας Elisa από τον κακό -κάκιστο- Necrilous που την έχει απαγάγει. Για να το κάνετε αυτό θα πρέπει να περάσετε οκτώ επίπεδα γεμάτα με δάση, ερείπια, λίμνες και βάλτους, σπηλιές, βουνά και κάστρα. Στον δρόμο σας θα βρείτε πάρα πολλά αντικείμενα που πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά, χαρακτήρες να μιλήσετε αλλά και ζώα να σώσετε. Αυτά είναι τα συστατικά που δίνουν το adventure στοιχείο στο πρόγραμμα. Είναι αρκετά πολύπλοκο για όποιον παίζει το παιχνίδι για πρώτη φορά και σ'αυτό προστίθεται η δυνατότητα να μπαίνετε σε καταστήματα και να αγοράζετε κάποια αντικείμενα ανάλογα με τον αριθμό των βοτάνων που έχετε μαζέψει αλλά και των ζώων που έχετε σώσει. Τα αντικείμενα αυτά είναι ζωές, η δυνατότητα να μεταμορφώνεστε σε λυκάνθρωπο, να πετάτε, να πυροβολείτε προς δύο κατευθύνσεις να ρίχνετε βόμβες, να θεραπεύεστε, να χρησιμοποιείτε ένα δυναμικό πεδίο, να δέχεστε συμβουλές (όπως αυτή που αφορά τον Αντώνη "ποτέ μην περιμένετε να βγάλετε λεφτά κατασκευάζοντας computer games") πανοπλίες και φυλαχτά ενάντια στα ξόρκια. Το platform στοιχείο εξασφαλίζεται με το έξαλλο άλμα του ήρωα, τα χάσματα και τις μεγάλες σκάλες. Εδώ χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή καθώς η πτώση από ψηλά σημαίνει χάσιμο ενέργειας. Κρντά σ'όλα αυτά θα διαπιστώσετε ότι το παιχνίδι είναι προσανατολισμένο σε έναν κρυφο-puzzle σχεδιασμό που προυποθέτει σκέψη για να τελειώσετε κάθε επίπεδο. Πρώτα όμως πρέπει να διαλύετε σε κάθε οθόνη μια ντουζίνα αστεία πλάσματα με τις ενεργειακές βολές σας αλλά και τον τελικό φύλακα του επιπέδου. Τα γραφικά είναι ένα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού με πάμπολλα χρώματα στο βάθος του ουρανού και λεπτομέρεια στο foreground. Δυστυχώς δεν υπάρχει scrolling αλλά flick-screen κάτι που δεν θα προσέξει κανείς εξαιτίας των εκπληκτικών ήχων που ακούγονται στο πρόγραμμα. Εκείνο όμως που εξασφαλίζει την αντοχή στον χρόνο είναι η μοναδική δυνατότητά του να κάνει save!



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Μείνετε μόνος σε κάποια ερημική βουνοπλαγιά ένα ολόκληρο βράδυ, αφού έχετε δει μερικά βαρβάτα θρίλερ με μάγους και δαίμονες. Δείτε επίσης Star Trek και αφήστε ...αφτιά!

ΓΕΝΙΚΑ

Ενας συνδυασμός ανάμεσα σε Kid Gloves, Rick Dangerous, Rainbow Islands και Ghost 'n' Goblins, χωρίς να εθίζει αμέσως. Είναι πολύχρωμο και δουλεμένο λεπτομερώς αλλά με έλλειψη ποικιλίας. Η δυνατότητα για save είναι η ιδανική προσθήκη για κάθε arcade adventure, ενώ ο μόνος λόγος που θλέπω να μην γίνεται μεγάλη επιτυχία είναι ότι δεν έχει εμφανιστεί πρώτα σε coin- op.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα παιχνίδι που όλο κάτι θυμίζει αλλά κανείς δεν ξέρει τί!

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	83



DEATHBRINGER

Ο Deathbringer είναι ένα σπαθί με μεγάλη ιστορία. Ενας άντρας στέκεται εμπόδιο στην κοινωνία των μάγων που επιδιώκουν τον Αρμαγεδώνα, ο Karn ο Βάρβαρος.

HOUSE	EMPIRE
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

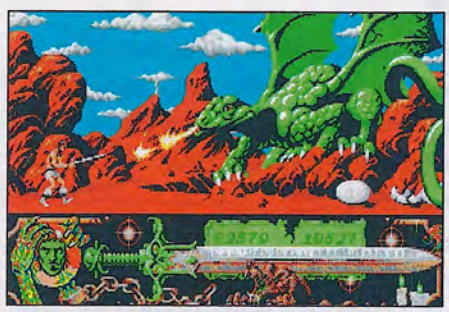
ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Οπως πολύ καλά γνωρίζετε από το σχολείο, την δουλειά σας και τον κινηματογράφο υπάρχει πάντα ένας βάρβαρος να χαλάει τα σχέδια των μάγων. Αυτή τη φορά όμως οι άνθρωποι με τις υπερφυσικές ικανότητες έχουν σκεφτεί ένα εκπληκτικό σχέδιο για να εξοντώσουν τον Karn: έχουν πείσει ένα δαίμονα, τον Abaddon, να μεταμορφωθεί σε μαγικό σπαθί με αντάλλαγμα να κατασπαράζει τις ψυχές αυτών που σκοτώνει. Με κάτι τέτοιες συμφωνίες μπορεί να σε πείσουν να γίνεις ακόμα και συντάκτης στο USER! Οπως και να'χει ήταν μια ακόμα άτυχη μέρα για τους μάγους, αφού το σπαθί έπεσε τελικά στα χέρια του Karn και με την βοήθειά του αυτός ξεκίνησε να τους εξοντώσει και να ελευθερώσει τον δαίμονα από τα δεσμά του.

Αυτό το σενάριο δίνει την ευκαιρία στους προγραμματιστές να διαμορφώσουν ένα παιχνίδι περίπου σαν το Wrath of the Demon με ολίγη από το Shadow of the Beast. Ετσι ο ήρωάς μας μπορεί να κινείται αριστερά-δεξιά, να πηδάει κατακόρυφα αλλά και διαγώνια, να σκύβει και να δίνει χτυπήματα μεταβλητού ύψους με το σπαθί του.

Ο πιο απλός τρόπος για να χάσετε το παιχνίδι, είναι να τελειώσει η ενέργειά σας μετά από μερικά χτυπήματα, τα οποία έχετε δεχτεί από τους αντιπάλους σας. Αυτοί δεν έχουν ιδιαίτερη ποικιλία ούτε εμφανίζονται συχνά ή πολλοί ταυτόχρονα στην οθόνη. Είναι πουλιά, ξωτικά, γιγάντια σαλιγκάρια, ιπτάμενοι ξιφίες, δράκοι που μόλις βγαίνουν από τα αυγά θέλουν να σας ψήσουν και διάφορα ανάλογα, μή εντυπωσιακά sprites. Αυτά συμβαίνουν στα επίπεδα που σκρολλάρουν ενώ μόλις τελειώνετε ένα τέτοιο επίπεδο θα μπείτε σε ένα άλλο, που αποτελείται από μία μόνο στατική οθόνη και ένα τεράστιο αντίπαλο. Αυτός μπορεί να είναι μια κολοσσιαία σαύρα που πετάει φωτιές, μια ομάδα απο γίγαντες, ένα πελώριο φίδι, ένας τεράστιος δαίμονας, τέρατα που είναι περισσότερο εντυπωσιακά παρά επικίνδυνα αφού σκοτώνονται με 2-3 χτυπήματα.

Ο δευτεραγωνιστής του παιχνιδιού, το σπαθί σας, έχει τον δικό του δείκτη ενέργειας που αναπληρώνεται όποτε σκοτώνετε κάποιον αντίπαλο (προσέξτε μόνο ότι οι νεκροί επειδή δεν έχουν ψυχές δεν χρησιμεύουν). Αν αυτός αδειάσει από παράλειψή σας, θα φύγει από τα χέρια σας και θα σας σκοτώσει. Επίσης όταν η ενέργειά του έχει φτάσει στο μέγιστο αναπληρώνει και την δική σας. Πρέπει λοιπόν να τον ταίζετε διαρκώς.



36 επίπεδα scrolling, πολύ περισσότερα από αυτά του Beast αλλά όχι άψογα, είναι η μεγάλη τεχνική δύναμη του παιχνιδιού μαζί με τους μεγάλους κακούς. Τα υπόλοιπα sprites είναι μικρά και τα 64 animation frames του ήρωά μας δεν φαίνονται να κάνουν την κίνηση φυσιολογική. Μέτριος ήχος και εφφέ αλλά μια καταπληκτική εισαγωγή που ξεχωρίζει σαν ιδέα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Θαυμάστε το ωραίο πακετάκι του παιχνιδιού και ετοιμαστείτε ψυχολογικά για το σοκ που σας περιμένει όταν θα ψάχνετε και δεν θα βρίσκετε τα 2MB γραφικών.

ΓΕΝΙΚΑ

Μονότονο και επαναλαμβανόμενο, χωρίς κανένα στοιχείο από arcade adventure. Εγκαταλείπει τα sprites για χάρη ενός αρκετά καλού scrolling ενώ οι αντίπαλοι δεν αποτελούν αληθινή πρόκληση. Με μέτριο gameplay και όχι τίποτα ιδιαίτερο στην τεχνική άποψη το βλέπω να χάνεται πίσω από ανώτερα ονόματα που εμφανίστηκαν στο παρελθόν και άλλα που αναμένονται.



71%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ωραίος ο Abbadon αλλά τον περιτριγυρίζουν ανίκανοι. Οπως τον αρχισυντάκτη.

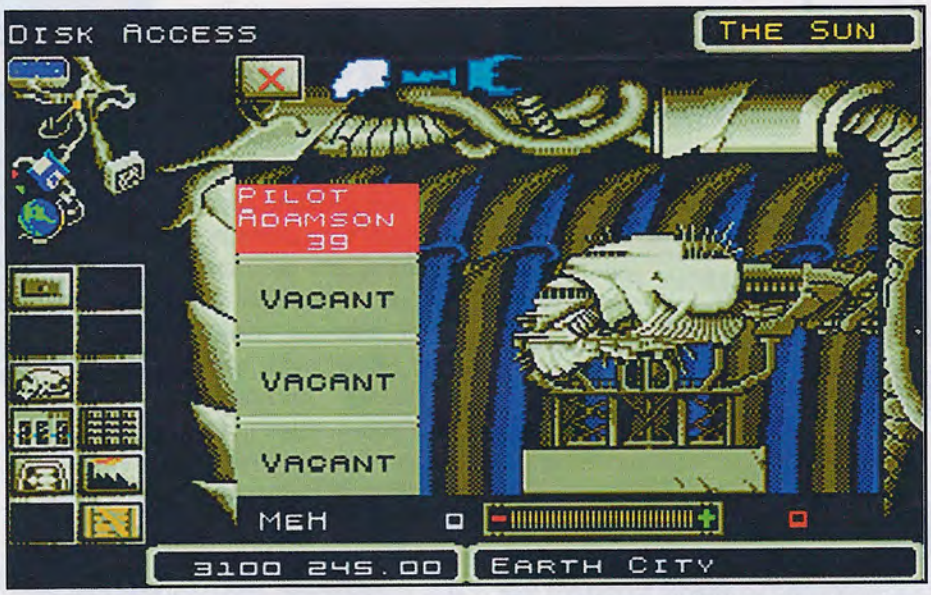
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	61
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	72

HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

DEUTEROS

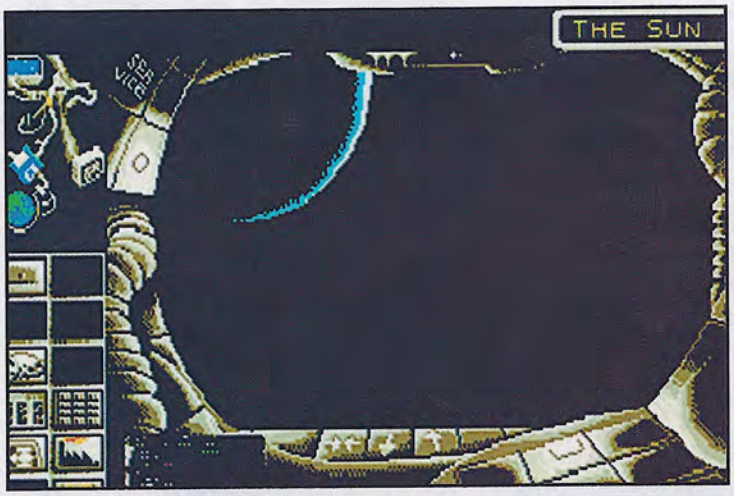
Ο αποικισμός του διαστήματος και η διαιώνιση του ανθρώπινου γένους στο χάος του σύμπαντος είναι ένα βασικό θέμα στα μισά τουλάχιστον σενάρια επιστημονικής φαντασίας αλλά και διαστημικών σχεδίων. Στο Deuteros είναι η υπόθεση του παιχνιδιού.



Το διαστημικό λεωφορείο σας περιμένει τους πιλότους που θα το οδηγήσουν στους ουρανούς

Στο έτος 2.200 ένας τεράστιος αστεροειδής έπεσε στην Γη με καταστροφικά αποτελέσματα. Ολόκληρος ο πληθυσμός του Πλανήτη εξαφανίστηκε και απέμειναν μόνο εκείνοι οι ερευνητές σε μια μικρή αποικία στην Σελήνη. Αυτοί αυξήθηκαν μέχρι το 3100 οπότε αρχίζει το παιχνίδι και το σχέδιο DEUTEROS, η επαναποίκιση του διαστήματος..Η ιδέα ανήκει στην Activision που κατασκευάζει ένα παιχνίδι αρκετά όμοιο με το Millenium το οποίο παίζεται αποκλειστικά με το mouse και ένα σωρό μικρά και μεγάλα εικονίδια.

Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν πολλές σκηνές δράσης και κίνησης μεγάλων κομματιών της οθόνης. Οσο περισσότερα πράγματα έχετε πετύχει να εγκαταστήσετε τόσο περισσότερα εικονίδια εμφανίζονται για να μην υπάρχει καθυστέρηση στο παιχνίδι.



Το εσωτερικό του διαστημικού λεωφορείου και μια άποψη του διαστήματος πριν αποικηθεί.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Από τον υπάρχοντα πληθυσμό θα πρέπει ορισμένοι να εκπαιδευτούν ώστε να εκτελούν κάποιες αποστολές. Υπάρχουν τρία μόνο επαγγέλματα στο DEUTEROS: οι ερευνητές επιστήμονες, οι κατασκευαστές και οι στρατιώτες. Μπορείτε να φτιάξετε ένα περιορισμένο αλλά αρκετό αριθμό από το κάθε είδος για κάθε ένα σταθμό σας και να τους μεταφέρετε σταδιακά όλο και πιο μακρυά, όπου χτίζετε νέες αποικίες. Και στις τρεις αυτές ειδικότητες ξεκινούν με την κατώτερη επιδεξιότητα και ικανότητα και όσο περνάει ο καιρός αυτή αυξάνεται.

Ετσι ορισμένα αντικείμενα που δεν μπορούν να κατασκευαστούν στην αρχή, μετά είναι δυνατόν να φτιαχτούν και μάλιστα πιο γρήγορα, όταν ο αρχηγός της κάθε ομάδας έχει ανεβάσει τα skill points του. Οι ερευνητές θα αρχίσουν σιγά-σιγά να παράγουν σχέδια τα οποία δίπλα αναφέρουν ακριβώς τα ποσά των πρώτων υλών τα οποία χρειάζεστε για να κατασκευαστεί το κάθε αντικείμενο.

Αυτά τα σχέδια περνάνε αυτόματα στους κατασκευαστές που -αν έχουν αυτές τις πρώτες ύλες- θα το φτιάξουν και θα το προσθέσουν στην αποθήκη, την οποία μπορείτε να δείτε όποια στιγμή θέλετε. Οι πρώτες ύλες στην Γη είναι κάτι το σχετικά απλό να βρεθούν αφού είναι ήδη εγκατεστημένο εκεί και λειτουργεί ένα αυτόματο εργοστάσιο παραγωγής.

Στο διάστημα όμως τί κάνουμε; Κατ'αρχήν θα πρέπει να έχουν παραχθεί τα κομμάτια με τα οποία θα φτιαχτεί η πρώτη σας διαστημική καραβέλα και να κάνετε σύντομα ταξίδια μέχρι γύρω από την τροχιά της Γης. Αυτό το σκάφος δεν μπορεί να πάει πιο εκεί. Μπορεί όμως να μεταφέρει τα αρκετά μεγάλα κομμάτια του

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Θα δείτε από την ιστορία ότι ο αποικισμός δεν είχε ποτέ ευχάριστα αποτελέσματα για τους ιθαγενείς. Γι'αυτό μην χτίσετε ποτέ σε κατοικημένο πλανήτη.

πρώτου διαστημικού σταθμού που έχετε κατασκευάσει. Φυσικά χρειάζεται και το απαραίτητο δοχείο για αυτά που δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα πρόσθετο τμήμα στο σκάφος, το οποίο πρέπει επίσης να το κατασκευάσετε.

Αφού μεταφέρετε 8 από αυτά τα τμήματα ο διαστημικός σταθμός είναι έτοιμος. Ετοιμος; Αφού όμως του πάτε εκεί μερικούς ανθρώπους που θα δουλέψουν στην παραγωγή και κάποιον πιλότο για τις μεταφορές. Για να κουβαλήσετε ανθρώπους ως εκεί, πρέπει να έχετε κατασκευάσει την ειδική κρυογενική συσκευή και να την χρησιμοποιήσετε κατάλληλα. Μετά μπορείτε στο κενό του διαστήματος να κατασκευάσετε πράγματα τα οποία στην Γη είναι αδιανόητο. Οπως το πρώτο σας τεράστιο διαστημόπλοιο που είναι η πραγματική αρχή του αποικισμού. Μπορεί με άνεση να φτάσει 5-6 φορές από τον ήλιο στον Πλούτωνα χωρίς να χρειαστεί ανεφοδιασμό ενώ μπορεί να κουβαλήσει τρεις φορές περισσότερα και ποικίλα αντικείμενα απ'ότι το διαστημικό σας λεωφορείο. Ομως έχει ένα μικρό ελάττωμα. Είναι τεράστιο και δεν μπορεί να προσγειωθεί σε κανένα πλανήτη. Αυτό σημαίνει οτι πρέπει να δένεται παντα, να ανεφοδιάζεται και να επικοινωνεί με τους διαστημικούς σταθμούς.

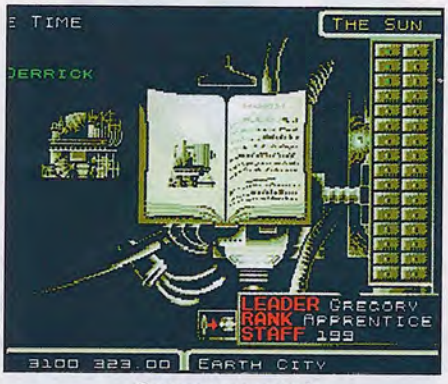
Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΕΙΔΙΚΟΤΕΡΑ

Εκείνο που πρέπει να προσέξετε στο Deuteros είναι ο τρόπος με τον οποίο γίνονται οι ενέργειες. Παίρνετε κάποια απόφαση, αλλά αυτή δεν εκτελείται παρά μόνο αν πάτε στο μενού και επιλέξετε το Advance Time, οπότε ο χρόνος θα αρχίσει να κυλάει. Μόλις ολοκληρωθεί η εντολή σας μπορείτε να σταματήσετε τον χρόνο. Συνήθως μόνο μία ενέργεια εκτελείται όταν ο χρόνος γυρίζει αλλά υπάρχουν και δευτερεύουσες συνέπειες: ανεβαίνουν τα skills των αρχηγών των ομάδων και γίνονται νέες ανακαλύψεις. Για αυτά τα θέματα ή σας ειδοποιούν μόνοι τους οι αρχηγοί των ομάδων ή κοιτάτε την οθόνη με τα νέα.

Αυτά συνοδεύονται από την ημερομηνία στην οποία έχουν συμβεί. Αλλα υπο-μενού είναι τα: Deposit Analysis, το οποίο θα εμφανιστεί μετά από κάμποση ώρα παιχνιδιού και μπορεί να σας δείξει τα υλικά τα οποία μπορείτε να βρείτε σε κάθε πλανήτη. Γιατί η Γη όσο πλούσια και αν είναι σε πρώτες ύλες δεν μπορεί να τα περιέχει όλα. Ορισμένες μικροποσότητες από υλικά χρήσιμα για τεχνολογικά επιτεύγματα θα τα βρείτε σε άλλους πλανήτες. Stocktaker: δίνει πληροφορίες για όλα τα υλικά που βρίσκονται σε οποιαδήποτε από τις αποικίες σας. Υπάρχουν ένα σωρό ακόμα που θα τα ανακαλύψετε σιγά σιγά αλλά τώρα δεν πρέπει να παραλείψουμε μια σπουδαία δυνατότητα του προγράμματος, αυτή που του επιτρέπει να σώζει την θέση σας στον δίσκο.



Η πρώτη οθόνη που αντικρίζετε αρχίζοντας το παιχνίδι



Ο χωρος παραγωγής.
Σχεδιασμένος πάρα πολύ έξυπνα και μεκίνηση!

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Οι στατικές οθόνες σας βάζουν στο κλίμα του διαστήματος και της αναζήτησης, θυμίζοντας λίγο τα Aliens. Η κίνηση όμως όπου υπάρχει γίνεται σε μεγάλα κομμάτια του background, κυρίως στην κατασκευή αντικειμένων από την παραγωγή και τον εφοδιασμό των διαστημοπλοίων. Υπάρχουν αναλυτικοί χάρτες για το διάστημα πανω στους οποίους θα ταξιδέψετε και από κει και πέρα περιοριζόμαστε στις στατικές οθόνες και στα πολλά παραθυράκια των menus που εμφανίζονται και αλλάζουν συνεχώς. Αφού δεν έχουμε ιδιαίτερα εντυπωσιακή κίνηση, πιθανότατα σκέφτηκε η Activision, ας βάλουμε ωραία χρώματα. Ναι, οι χρωματισμοί είναι διαστημικοί, λαμπεροί και με πολύ καλή μίξη των χρωμάτων. Μόνο η εισαγωγή ξεχωρίζει για την κίνησή της και θυμίζει, περιέργως, κάποια διαστημικά κινούμενα σχέδια των Γιαπωνέζων. Ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός, διαρκής, κάθε τμήμα της δράσης έχει τον δικό του ενώ δεν υπαρχει μουσική ενώ παίζετε.

ΓΕΝΙΚΑ

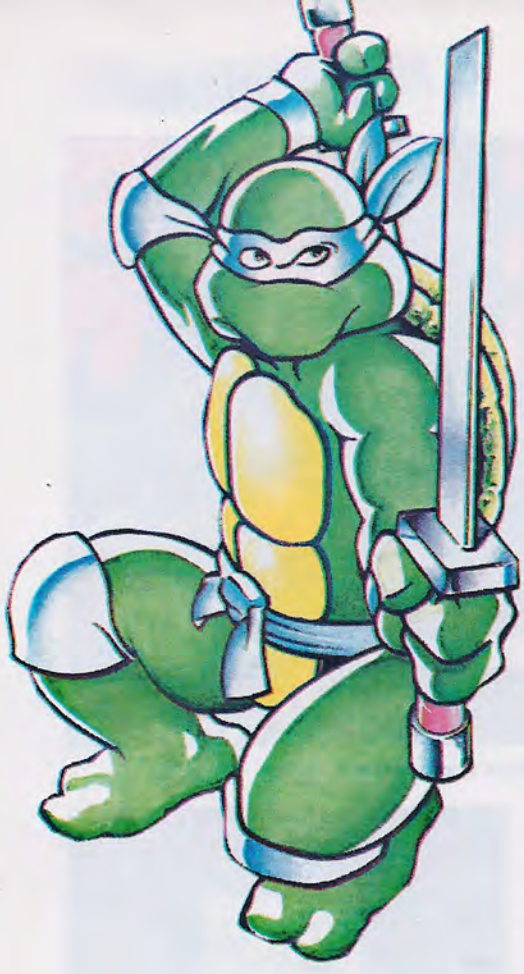
Το παιχνίδι απευθύνεται στο μυαλό και όχι στα αντανακλαστικά. Αυτό επιτρέπει στα λίγο πάνω από το μέτριο γραφικά να είναι ανεκτά και στον ήχο απλώς να προσθέτει ατμόσφαιρα. Εχει την ικανότητα ακόμα να μην σας θάζει να περιμένετε πολύ αλλά με απογοήτευσε που πρέπει ο παίκτης να θυμάται ένα σωρό πράγματα για να παίξει σωστά αντί να έρχονται από μόνα τους.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Από τα πιο παράξενα παιχνίδια που υστερεί μόνο σε arcade δράση

ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	82



Οι χελώνες είναι εδώ! Δεν μιλάμε για το μέτριο -άσχετο- πρώτο παιχνίδι αλλά για την πιστή μεταφορά του πιο καυτού coin-op των τελευταίων χρόνων... τώρα καταλάβατε για ποιό πράγμα σας μιλάω;

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

THE COIN - OP

HOUSE	IMAGE WORKS
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMSTRAD CPC

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΘΡΑ**

Για το παιχνίδι στον CPC που έρχεται από το ηλεκτρονικό της KONAMI και είναι καταπληκτικό. Μόνο το σενάριο παραμένει πεισματικά το ίδιο: Ο Shredder, έχει απαγάγει την April και εσείς πρέπει να την σώσετε. Μετά πρέπει να καταστρέψετε το Τεχνοδρόμιο και μετά να πάτε να φάτε καμμιά πίτσα. Μέχρι τότε μπορείτε να απολαύσετε το gameplay που περιλαμβάνει:

Διπλό παιχνίδι. Μπορείτε να παίξετε με κάποιον φίλο σας με το πληκτρολόγιο ή με δεύτερο joystick καθώς το πρόγραμμα υποστηρίζει και τα δύο αυτά μέσα χειρισμού. Οπως καταλαβαίνετε αυτή η δυνατότητα είναι παρμένη κατευθείαν από το ηλεκτρονικό και το παιχνίδι κερδίζει μερικούς έξτρα βαθμούς για την πιστότητα της μεταφοράς αλλά κυρίως για το εξαιρετικό και παρατεταμένο ενδιαφέρον που δίνεται έτσι στο πρόγραμμα. Γιατί κάθε χελωνονινζάκι έχει το δικό του όπλο, σπαθί, κοντάρι, νουντσάκου, σάι. Αυτό κάνει το παιχνίδι ένα καθαρό beat'em up με στυλ πολεμικών τεχνών μέσα σε ένα επίπεδο που σκρολλάρει από αριστερά προς τα δεξιά. Οι ικανότητες των τεσσάρων ηρώων είναι οι γνωστές: μπορούν να πηδούν με χάρη και ταχύτητα στον αέρα, να δίνουν δυνατά χτυπήματα και να αποφεύγουν τις κακοτοπιές. Ο χειρισμός είναι ο ίδιος άσχετα από το όπλο που κρατάτε, απλώς μερικά είναι πιο αποτελεσματικά σε άλλες αποστάσεις και εξάλλου ο καθένας έχει την δική του προτίμηση σε κάποιο χελωνονινζάκι και νομίζει ότι αυτό είναι καλύτερο από τα υπόλοιπα. Φυσικά κανένα δεν μπορεί να συγκριθεί με τον αγαπημένο μου Raphael! Οι κινήσεις που προκαλούν ζημιά στον αντίπαλο είναι μόνο 3-4 αλλά εκτός από αυτές μπορείτε να κάνετε και μερικές άλλες, έτσι για ποικιλία. Αν τις μάθετε καλά μπορείτε να προσθέσετε θέαμα στην οθόνη καθώς κινείτε το όπλο πάνω από το κεφάλι σας και διάφορα άλλα κόλπα. Σαν γνήσια μεταφορά από το ηλεκτρονικό θα διαπιστώσετε ότι το παιχνίδι είναι τεράστιο: χρησιμοποιούνται και οι δύο πλευρές της δισκέτας και υπάρχουν 15 υποεπίπεδα πράγμα που θα σας κάνει κυριολεκτικά να πολεμήσετε για να ολοκληρώσετε τον σκοπό σας. Η δυσκολία του παιχνιδιού επιβεβαιώνεται και από τους μεγάλους κακούς. Είναι με την σειρά που εμφανίζονταν και στο ηλεκτρονικό και παρόλο που εδώ δεν είναι πλέον τόσο μεγάλοι είναι αρκετά επικίνδυνοι και σχετικά έξυπνοι. Εντάξει, είναι χαζοί, αλλά όχι τόσο όσο στα περισσότερα από τα παιχνίδια που παίζετε στις μέρες μας. Να προσθέσω τέλος κάτι τελευταίο αλλά εξαιρετικά σημαντικό: Η έκδοση για C64 - Cowabunga, μου φαίνεται ότι μόλις είπα C64!- δεν έχει two player mode...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Μην στείλετε γράμματα (γιατί ο αρχισυντάκτης τα ρίχνει στην λεκάνη της τουαλέτας) αλλά πάρτε τον τηλέφωνο και ζητήστε επίμονα και με απειλές να επιστρέψει η στήλη των coin-op.

ΜΙΑ ΜΕΡΑ ΣΤΟΝ ΥΠΟΝΟΜΟ

Τα γραφεία του USER μυρίζουν σαν σταύλος, σαν αχούρι, σαν υπόνομος. Εδώ μπαίνω εγώ -χωρίς να έχω πλύνει τα πόδια μου για μια ακόμα φορά- και έξαφνα όλοι θυμούνται ότι έχουν κάποιες δουλειές, ξαφνικά ερωτεύονται την φουρνάρισσα -ξέρετε η











Ελένη κάτω από τα γραφεία μας- και εξαφανίζονται από γύρω μου. Cowabunga, ένας CPC στο διάβα μου. Ρίχνοντας νοκ-αουτ τον Αντώνη (όχι τον Μαυρέλο, τον άλλο...) που προσπαθεί να δει αν τρέχει ένα παιχνίδι, φορτώνω τα χελωνονινζάκια... Λείπουν οι εισαγωγικές οθόνες και οι ενδιάμεσες του ηλεκτρονικού αλλά μπορώ να παίξω διπλό με τον εαυτό μου... Το πρώτο επίπεδο με βρίσκει να τριγυρίζω μέσα στο διαμέρισμα της April που έχει πάρει φωτιά και να "ξεσκονίζω" τους κακούς. Πω, πω, παραλίγο να γίνω κιμάς κάτω από τις τεράστιες μπάλες που πέφτουν (άγνωστο πώς και γιατί) από τις σκάλες στα αριστερά μου. Και να ο πρώτος μεγάλος κακός: ο Bebop προσπαθεί να με σταματήσει. Χα, χα, πάρε την τελειωτική φάπα -στράααπ- και βγάζω την κραυγή: "Cowabunga, April έρχομαι να σε...", δεν προλαβαίνω και ο απαίσιος νίντζα Shredder την απαγάγει πάλι. Η εκδίκηση του σεναρίου, η σιωπή των χελωνών... η επιστροφή στο παιχνίδι. Επίπεδο δεύτερο και τα παρκόμετρα ξεκολλάνε από το έδαφος και σκορπίζουν τους αντιπάλους μακριά. Μια απρόσεκτη κίνηση και βρίσκομαι στον υπόνομο χάνοντας μία μπάρα ενέργειας. Τουλάχιστον τώρα θα πεθαίνουν οι αντίπαλοι από την βρώμα... Πίτσα σου έρχομαι -δεν πειράζει και μια σπανακόπιτα που έφτιαξε η Ελένη με τα χεράκια της είναι το ίδιο αποτελεσματική. Κατεβαίνω την γωνιά του δρόμου, "Με συγχωρειτε μήπως ξέρετε που είναι τα γραφεία του User" με ρωτάει η κοπέλα με το skateboard και χάνω τον έλεγχό μου, προσπαθώ να βρω λουλούδια να της χαρίσω και παίρνω ένα ολόκληρο "μπουκέτο" από τον δεύτερο μεγάλο κακό τον Rocksteady. Σηκώνομαι και τον δέρνω. Ωρα για το τρίτο επίπεδο στον υπόνομο. Αρπάζω τον πρώτο κακό από τον λαιμό και φαντάζομαι ότι κρατάω το κεφάλι του αρχισυντάκτη και το βουτάω στα σκ... Ανακούφιση... Ωπα, ένα σκυλί ρομπότ. Πίσω γοριλάκι. Στο μεταξύ καγκελόπορτες πέφτουν, τύποι με σφυριά με κυνηγούν, ξεφεύγω με ευκολία και περνάω ακόμα μια κρίση αυτοθαυμασμού, ναρκισσισμού όταν ο Baxter Stockman με γυρίζει στην πραγματικότητα. Τέλος πάντων δεν ήταν ο Baxter αλλά ο εκδότης που με καλημερίζει: "Α, έπρεπε να το καταλάβουμε ότι ήσουν εσύ... από την βρώμα".

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τέλεια γραφικά γεμίζουν την οθόνη σας. Μεγάλα sprites από όλους τους πρωταγωνιστές του κινουμένου σχεδίου θα παρελάσουν μπροστά σας και εσείς πρέπει να τους καταστρέφετε. Τα backgrounds είναι πολύχρωμα, με τα 16 χρώματα του Amstrad να σχεδιάζουν μεγάλα κτίρια, αυτοκίνητα, εσωτερικά σπιτιών τα οποία σκρολλάρουν πάρα πολύ όμορφα. Η οθόνη είναι μικρή αλλά όχι τόσο μικρή όσο σε άλλα παιχνίδια και ικανοποιεί ακόμα και τον πιο απαιτητικό gamer. Αυτό το πετυχαίνουν και τα backgrounds που είναι ιδιαίτερα λεπτομερή και με ποικίλο φωτισμό, πράγμα που δίνει ρεαλισμό αλλά και ατμόσφαιρα. Η κίνηση είναι ένα από τα δυνατότερα συστατικά του παιχνιδιού που κρατάει αρκετά στοιχεία από το ηλεκτρονικό και δημιουργεί μία αίσθηση από κινούμενα σχέδια. Στο έγχρωμο μόνιτορ το παιχνιδι υπερτερεί αρκετά κυρίως λόγω των καταπληκτικών χρωμάτων στο βάθος. Οχι ότι δεν είναι όμορφο και στο πράσινο.

ΓΕΝΙΚΑ

Cowabunga!!! Μια από τις καλύτερες, αν όχι η καλύτερη, μεταφορά παιχνιδιού από ηλεκτρονικό σε 8-bit υπολογιστή. Είναι γρήγορο, πιστό στο πρωτότυπο, πολύχρωμο, με μεγάλα sprites και εύκολο χειρισμό. Το δυνατότερο στοιχείο του είναι το διπλό ενώ υστερεί σε σχέση με τις δυνατότητες του Amstrad μόνο στον ήχο. Θα είστε αδικαιολόγητοι αν δεν το έχετε στην συλλογή σας.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θα μάθει στον CPC σας να τρώει πίτσα και να φτύνει το κουκούτσι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	87

Heimdall

HOUSE	CORE
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**



Και την 8η μέρα ο Oddin δημιούργησε τον Heimdall

Strong wings magic mist to Asgard the valkries fly down over head to carry the dead, and the Blood of my Enemies lies. Χαρακτηριστικοί στίχοι από γνωστό συγκρότημα που θα μπορούσαν να είναι ο ύμνος μια φυλής. Μιας φυλής η οποία είναι ειρηνική αλλά και συγχρόνως πολεμοχαρής, καλοκάγαθη αλλά και εκδικητική. Μια φυλή που άμα δεν τους πειράξεις δεν σε πειράζουν (ή περίπου!). Μια φυλή που είναι γνωστή στους περισσότερους για την τεράστια σε μέγεθος ιστορία της. Μια φυλή που υπήρχε (υπάρχει) κάπου στην Ισλανδία. Μια φυλή που είχε μερικούς από τους πιό δυνατούς θεούς. Δεν μπορεί να είναι άλλοι από τους Vikings.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Μια τόσο δυνατή φυλή λοιπόν δεν θα μπορούσε να είχε δημιουργηθεί παρά μόνο από τον ύψιστο θεό τον Oddin. Αρχηγός των θεών και δημιουργός του κόσμου, αποφάσισε ότι δεν έφτανε η Valhala για να χωρέσει όλους τους ανθρώπους και έτσι αποφάσισε να δημιουργήσει την Γη(?!). Ολα κυλούσαν ήσυχα και ήρεμα στην χώρα των Vikings και οι θεοί κυβερνούσαν ειρηνικά και σοφά(!) την χώρα ώσπου... ένας θεός των σκοτεινών δυνάμεων ο Loki αποφάσισε μια μέρα ότι η δύναμη και ο κόσμος του ανήκει. Ετσι λοιπόν μια νύχτα κοίμησε τους θεούς και τους έκλεψε τα 3 ιερά τους όπλα, Το Σπαθί του Oddin, το Σφυρί του Thor και το Ακόντιο του Frey. Οι θεοί άρχισαν να ανησυχούν γι'αυτό που είχε συμβεί και σκέφτηκαν ότι πρέπει να ενεργήσουν γρήγορα. Ετσι λοιπόν μαζεύτηκαν για να βρούν την λύση στο πρόβλημά τους. Αποφάσισαν λοιπόν να στείλουν κάποιον για να βρεί και να φέρει πίσω τα όπλα... Το θέμα όμως ήταν ποιός θα ήταν ο εκλεκτός που θα πήγαινε σε αυτήν την δύσκολη αποστολή; Ο Thor ο θεός του κεραυνού προσφέρθηκε εθελοντικά να βρεί τον ΕΚΛΕΚΤΟ και να τον φέρει στην Valhala για να ολοκληρώσει την αποστολή. Ετσι και έγινε, την επόμενη ακριβώς μέρα μια μικρή κοπέλα έμεινε έγκυος 9 μηνών από το τίποτα. Από αυτή την στιγμή και μετά το παιχνίδι το παίρνετε στα χέρια σας εσείς.



ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Δεν γίνεται λόγος για τα γραφικά του παιχνιδιού... είναι με όλη την έννοια της λέξεως ΑΨΟΓΑ! Εχουμε να κάνουμε με πληθώρα χρωμάτων και αποχρώσεων με αποτέλεσμα οι εικόνες που δημιουργούνται να είναι κάτι παραπάνω απο ικανοποιητικές. Γραφικά όπως αυτά που υπάρχουν στην εισαγωγή, αλλά και σε όλη την διάρκεια της περιπέτειας, δεν μένουν σίγουρα απαρατήρητα. Τα περισσότερα από τα χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί στο background και στο τοπίο είναι διάφορες σκούρες αποχρώσεις (από καφέ μέχρι γκρι), ενώ τα sprites και τα υπόλοιπα σημεία του παιχνιδιού έχουν δημιουργηθεί από μια παλέτα ανοιχτών χρωμάτων. Με λίγα λόγια θα σας αφήσει άφωνους.

Αλλά και η μουσική επένδυση του παιχνιδιού βρίσκεται στα ίδια ικανοποιητικα πλαίσια με τα γραφικά του παιχνιδιού. Για μια ακόμα φορά η Amiga δικαιώνεται σαν το μηχάνημα με τον καλύτερο ήχο. Αν και κατα την διάρκεια του παιχνιδιού δεν έχουμε πολλά μουσικά κομμάτια (με εξαίρεση αυτό της εισαγωγής), η λεπτομέρεια του ήχου που υπάρχει είναι το κάτι άλλο. Το άκουσμα της λεπί-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Βάλτε στο κασετόφωνο Manowar για αρκετή ώρα, δείτε το Κόναν ο Βάρβαρος και φυσικά το Erik the Viking.



Μά τον Oddin, πώς θα εξηγήσω στον πατέρα μου ότι σε μια νύχτα έμεινα 9 μηνών έγκυος!!;



Προσέχτε!! Η κοπέλλα είναι μικρή, θέλει να ΖΗΣΕΙ!

δας του σπαθιού, το περπάτημα στα μουχλιασμένα Dungeon, ο ήχος του χαρακτήρα που χτυπιέται την ώρα της μάχης θα δικαιώσουν στο ακέραιο όλα τα καλά λόγια που λέω για το παιχνίδι αυτό.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Δεν πρόκειται να μείνει κανείς δυσαρεστημένος με τον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού, αφού λειτουργεί και με mouse και με joystick. Ισως σας θυμίσει μια μίξη Eye Of The Beholder, Cadaver και Hero Quest. Η μετακίνηση του χαρακτήρα σας μέσα στα Dungeon γίνεται με το Joystick, ενώ οι μάχες και οι υπόλοιπες λειτουργίες (όπως use, take, drop, discard κλπ) γίνονται με το mouse. Ισως στην αρχή να σας παραξενέψει λίγο και να σας δυσκολέψει κιόλας, αλλά γρήγορα θα συνηθίσετε τον τρόπο χειρισμού και δεν θα σας δημιουργήσει κανένα, μα κανένα απολύτως πρόβλημα.

ΠΑΚΕΤΟ

Το Heimdall δεν έχει και ιδιαίτερες απαιτήσεις για να τρέξει εκτός από 1MB μνήμη. Δεκτό είναι και κάποιο δεύτερο (ή και τρίτο!) Disk Drive για μεγαλύτερη ευκολία στις αλλαγές δισκετών, αλλά και αυτό δεν είναι απαραίτητο μιάς και οι αλλαγές δισκετών δεν είναι και τόσο εκνευριστικές. Γενικά αποτελείται από ένα καλό Manual το οποίο επεξηγεί την ιστορία από την αρχή σε συνεργασία με διάφορα καλοσχεδιασμένα σκίτσα. Ακόμα από τους 3 χάρτες που περιγράφουν τους 3 κόσμους που θα πρέπει να πάτε για να ολοκληρωθεί η περιπέτεια και τέλος τις 5 δισκέτες που αποτελούν το παιχνιδι.

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οπως κάθε Viking έτσι κι εσείς θα πρέπει στην αρχή να περάσετε τις 3 δοκιμασίες που πρέπει να περάσει κάθε σοβαρός Viking για να αποκτήσει κάποια υπόληψη και σεβασμό απέναντι στους άλλους. Ετσι λοιπόν πρώτα θα πρέπει να κόψετε τις κοτσίδες μια δεμένης κοπέλας(!), ενώ αμέσως μετά θα πρέπει να κυνηγήσετε και να πιάσετε ένα γουρούνι σε καθορισμένο χρόνο! Τέλος θα πρέπει να αποδείξετε την ικανότητα σας στις μάχες, πολεμώντας 3 απο τους στρατιώτες των Vikings επάνω σε ένα πλοίο. Φυσικά αυτό το σημείο του παιχνιδιού μπορείτε και να το παρακάμψετε, αλλά ίσως μετά να έχετε ένα μικρό προβληματάκι. Οπως είπαμε πριν οι δοκιμασίες αυτές γίνονται για να δουν οι Vikings πόσο άξιος είστε. Αν τις πετύχετε τότε οι καλύτεροι μαχητές και μάγοι θα σας ακολουθήσουν στην δύσκολη αυτή αποστολή σας, ενώ αν παρακάμψετε ή αποτύχετε στις 3 αυτές δοκιμασίες, τότε ίσως αυτοί που θα σας ακολουθήσουν να μην είναι και ό,τι καλύτερο θα μπορούσατε να πάρετε μαζί σας. Σαν αποτέλεσμα, η περιπέτεια γίνεται ακόμα πιό δύσκολη. Αφού λοιπόν περάσετε και απ'αυτό το σκέλος του παιχνιδιού, θα πρέπει να διαλέξετε ποιοί θα είναι οι σύντροφοί σας, όπου θα μπορέσετε να διαλέξετε από μια πληθώρα χαρακτήρων όπως Druid, Mage, Fighter κλπ. Περνώντας κι από εδώ είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε (και να ολοκληρώσετε) την περιπέτεια. Βγάλτε λοιπόν τα ρούχα σας φορέστε την Leather Armor σας, πάρτε το Battle Axe σας και... Kill With Power, Die, Die, Die.



Καλό θα ήταν να αποφεύγετε τέτοιου είδους τύπους στην αρχή.

ΓΕΝΙΚΑ

Συνδυασμός καλών γραφικών, με συνεργασία του καλού ήχου και με ένα πολύ καλό σενάριο, δεν θα μπορούσε να είναι τίποτα άλλο παρά μόνο μια μεγάλη επιτυχία, η οποία θα ενθουσιάσει και θα ανταμείψει όλους τους απαιτητικούς παίκτες. Από τους Adventurers και τους οπαδούς τον RPG, ως τους απλούς Gamers.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

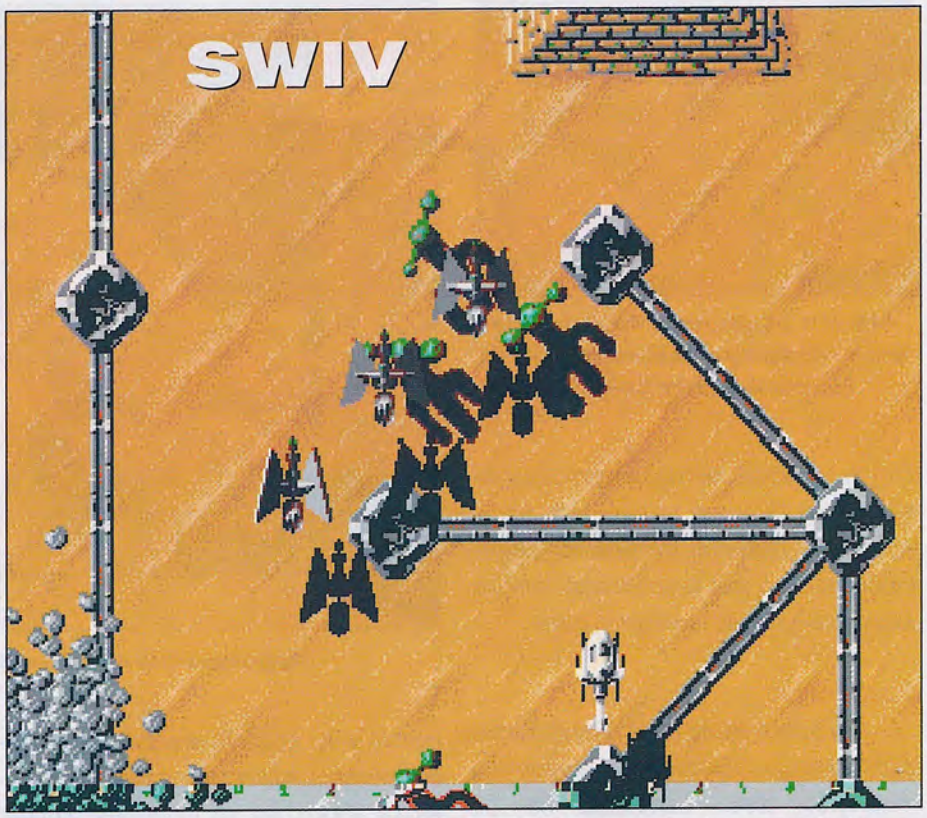
Αριστο δέσιμο γραφικών, ήχου, σεναρίου και ποικιλία στο Game Play.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	92

HOUSE	U.S. GOLD
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

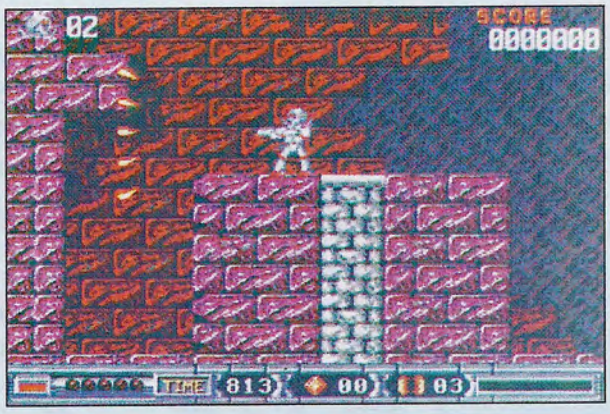
MAX



Σημαίνει Maximum Action Xtra και πρέπει να είναι η καλύτερη συλλογή που έχει εμφανιστεί ποτέ σε ότι αφορά τα παιχνίδια δράσης. Ξεκινάμε με μερικά από τα δυνατότερα shoot'em up όλων των εποχών:

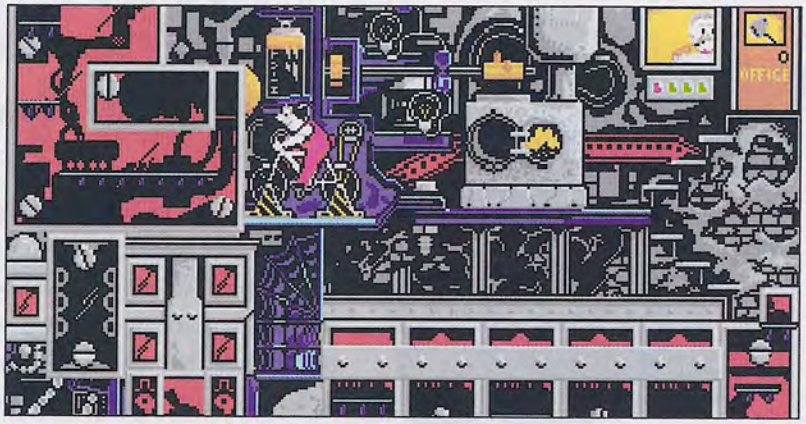
Εγώ το προφέρω SWIV, άλλοι SilkWorm IV αλλά το γεγονός είναι το αυτό. Είναι το καλύτερο shoot'em up που έχει εμφανιστεί σε υπολογιστή. Βλέπετε τη δράση ακριβώς από πάνω καθώς ελέγχετε ένα ελικόπτερο και ένα τζιπ. Σκοπός σας είναι να πυροβολείτε τα εκατοντάδες -χιλιάδες- εχθρικά sprites που εμφανίζονται από παντού. Ελικόπτερα, τζετ, αεροσκάφη, πυραύλους, τανκ και τραίνα, πλοιάρια, βάσεις και πυροβόλα σε δεκάδες παραλλαγές είναι αυτά που σας περιμένουν. Τρία στοιχεία είναι αυτά που καθορίζουν την ποιότητα: Πρώτα το ταυτόχρονο φόρτωμα με την δράση που δείχνει την τεχνική τελειότητα αλλά κάνει και την δράση ασταμάτητη, σα να φορτώνατε από cartridge. Δεύτερον τα γραφικά, που είναι σε επίπεδο coin-op. Τα sprites είναι τεράστια, πάμπολλα και μερικές φορές δεν μπορείτε να δείτε τί γίνεται. Υπάρχουν ακόμα και οι σκιές των ιπτάμενων σκαφών στο έδαφος (οι οποίες τεχνικά λογίζονται σαν sprites) και οι πάμπολλες εκρήξεις. Τρίτον είναι το ισορροπημένο gameplay, που παρά την φοβερή του δυσκολία έχει βάλει το τζιπ να είναι ισοδύναμο με το ελικόπτερο και δύο παίκτες μπορούν να παίξουν και να συμμετέχουν εξίσου στην δράση, κάτι που δεν είχε το Silkworm. Είναι το ιδανικότερο παιχνίδι στο είδος του και αξίζει να πάρετε την συλλογή μόνο γι'αυτό.

TURRICAN II



Το τελειότερο πρόγραμμα στον χώρο του platform shoot'em up. Χωρίς να είναι εμπνευσμένο ή μεταφορά από κάποιο ηλεκτρονικό είναι ένα πρωτότυπο και εκπληκτικό παιχνίδι δράσης. Ο ήρωάς μας είναι ενας μεταλλικός άντρας ενισχυμένος με όλα τα όπλα που μπορείτε να φανταστείτε. Το παιχνίδι είναι πολύ ανώτερο από το πρώτο μέρος και ο ήρωάς μας μπορεί να μεταμορφωθεί σε μία μεταλλική πριονωτή σφαίρα η οποία είναι άτρωτη και πάρα πολύ γρήγορη, αλλά δεν ελέγχεται απόλυτα. Είναι όμως ιδανική για να βγαίνετε από μέρη που δεν χωράει ο ήρωας και να τρέχετε σε στενά δρομάκια. Κατά τ'άλλα υπάρχουν παλμικά όπλα, τα οποία σπάνε όταν χτυπάνε στον τοίχο και η βολή τους μπορεί να διαλύσει απομακρυσμένα και απροσπέλαστα όντα, lasers, τα οποία σκοτώνουν ένα σωρό όντα μαζί, εκρήξεις και όλα τα σχετικά που έχετε δει στα μεγάλα ηλεκτρονικά, συμπεριλαμβανομένης και μίας υπερεντυπωσιακής smart bomb. Το αριστερού, δεξιού, καθέτου, διαγωνίου και απίστευτα γρήγορου scrolling παιχνίδι σας μπορεί άνετα να συγκριθεί με οποιοδήποτε ανάλογο ηλεκτρονικό, τόσο από άποψη γραφικών αλλά κυρίως bonus τα οποία είναι όχι μόνον τεράστια αλλά δεκάδες. Ούτε σε κονσόλα δεν έχω δει κάτι αντίστοιχο. Η ποσότητα των sprites είναι ανυπολόγιστη και η ταχύτητα υπερφυσική. Υποθέτω ότι ο blitter της Amiga πετάει σπίθες και βγάζει φωτιές. Υπάρχει ακόμα ένα level όπου ο ήρωάς μας γίνεται διαστημόπλοιο και μπορεί τότε το παιχνίδι να μην είναι R-Type αλλά είναι πολύ γρήγορο. Προσωπικά δεν θυμάμαι άλλο παιχνίδι τόσο τέλειο που να αφήνει coin-ops πολύ πίσω του. Αν θέλετε και μία επίσημη δήλωση "μόνο το XEXEX στα ηλεκτρονικά είναι σαφώς ανώτερό του".

NIGHT SHIFT



Η Νυχτερινή Βάρδια είναι ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι από αυτά που το συνοδεύουν στην συλλογή. Το είχαμε παρουσιάσει πριν από πολλά-πολλά τεύχη για PC και οι διαφορές στην Amiga περιορίζονται μόνο στον ήχο αλλά και στον χειρισμό μέσα από το joystick. Διαλέγετε ανάμεσα σε δύο sprites πρωταγωνιστές, έναν άντρα και μία γυναίκα και αναλαμβάνετε να κατασκευάσετε, να βάψετε και να διορθώσετε ορισμένα ρομπότ, όλα παρμένα από τις φιγούρες που εμφανίζονταν στον πόλεμο των Αστρων. Το παιχνίδι θα κουράσει το μυαλό και τα αντανακλαστικά σας, αφού μιλάμε για ένα action arcade adventure όπου θα πρέπει να πηδάτε από το ένα σημείο στο άλλο και να κάνετε ορισμένες ενέργειες με την σειρά: Πρώτα απ'όλα πρέπει να βάλετε μπρος στην μηχανή, ένα τεράστιο κατσκεύασμα, να δώσετε ρεύμα κάνοντας ποδήλατο και να ελέγχετε τα διάφορα μέρη των ρομπότ τα οποία πέφτουν σε ακανόνιστο ρυθμό. Ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται σιγά σιγά και σε λίγο το πρόγραμμα σας ζητάει να βάφετε ορισμένο αριθμό ρομπότ ροζ, πράσινα, κόκκινα ένα άλλο είδος και κίτρινα κάποια άλλα... αφήστε τα είναι υπερβολικά δύσκολο. Ομως έχει όμορφο ήχο και επιτρέπει στο μυαλό σας να λειτουργήσει μετά από πολλές ώρες δράσης με τα υπόλοιπα παιχνίδια του πακέτου.

USER HIT

ST DRAGON

Οι δράκοι είναι εκπληκτικά όντα. Ακόμα και αυτοί που βρίσκονται στο απόμακρο διάστημα και ετοιμάζονται να δώσουν την τελική μάχη ενάντια στις μηχανές που θέλουν να κατακτήσουν τον κόσμο. Είναι η μεταφορά του πασίγνωστου ηλεκτρονικού που είχε κάψει καρδιές πριν από μερικά χρόνια και μαζί με το Dragon Breed καθιέρωσαν την μόδα των δρακοπαίχνιδων που θέλει το κεφάλι σας τρωτό αλλά την ουρά σας άτρωτη. Ετσι μπορείτε να κρύβεστε αλλά το μέγεθος του δράκου δεν είναι τόσο που να σας επιτρέπει να εφαρμόσετε την βρώμικη σκέψη σας, δηλαδή να κρύβεστε πίσω της και να βγάλετε όλα τα επίπεδα. Είναι όμως μια ιδέα που θα σας σώσει, αλλά υπάρχουν μετεωρίτες, κολασμένα σκουλήκια, τεράστιες αγελάδες και μεταλλικοί πάνθηρες που μπορεί να γεμίζουν μόνο το 1/5 της οθόνης αλλά διαθέτουν κάποια υπερόπλα. Η τεχνική πλευρά δεν φτάνει το ηλεκτρονικό και παρόλο που το παιχνίδι είναι υπέροχο αφήνει περιθώρια ότι θα μπορούσαν να έχουν γίνει πολύ περισσότερα. Υπάρχουν δύο επίπεδα scrolling, μεγάλα backgrounds κινούνται ταυτόχρονα αλλά παρά το βάθος δεν υπάρχει αληθοφάνεια, ίσως γιατί δεν χρησιμοποιούνται πάνω από 32 χρώματα ταυτόχρονα. Τα sprites είναι γυαλιστερά και ο δράκος σας καταπληκτικά εύκαμπτος αλλα όταν τα όπλα σας γίνουν πάρα πολλά η κίνηση αρχίζει να χάνει frames. Ο ήχος χρησιμοποιεί την τεχνική που είχαμε πρωτοδεί στο Xenon για να δημιουργεί "αντήχηση του διαστήματος", είναι ατμοσφαιρικός αλλά με λίγα εφφέ. Δεν παίζει διπλό, είναι πανδύσκολο αλλά παραμένει ένα από τα 10 καλύτερα shoot'em ups όλων των εποχών.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Χρειάζεται να έχετε τρομερή φυσική κατάσταση για να ανταποκριθείτε στις χιλιάδες κινήσεις πάνω στο joystick. Κάνετε ένα τεστ κοπώσεως και βρείτε τα tips για άπειρες ζωές.

ΓΕΝΙΚΑ

Τα δύο καλύτερα παιχνίδια στο είδος τους και άλλα δύο τουλάχιστον υπέροχα games είναι μια προσφορά που δεν μπορείτε να αρνηθείτε. Εξάλλου τα προγράμματα είναι πρόσφατα και ακόμα δεν έχουν χάσει την λάμψη τους. Απευθύνεται κυρίως στους φανατικούς των shoot'em ups αλλά και σε όλους τους άλλους που θέλουν να δουν την δύναμη του μηχανήματός τους.



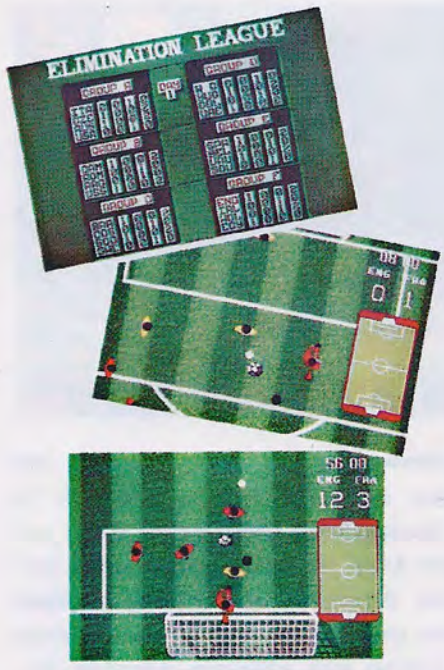
95%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΚΑΤΑΚΙS ζεις, SILKWORM ζεις, εσύ μας οδηγείς -πιο δυνατά...

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER



HOUSE	ELITE
FORMAT	PC
TEST	PC
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Ναι, εξυπνούληδες είναι το ίδιο πρόγραμμα που έχει κυκλοφορήσει για το Mega Drive από την SEGA, η οποία με τον ένα ή άλλο τρόπο μπαίνει στα σοβαρά στον χώρο των υπολογιστών, ακόμα και των συμβατών. Το ποδοσφαιράκι αυτό, αν θέλετε μια εκτίμηση στα γρήγορα, θυμίζει πάρα πολύ το Microprose Soccer κυρίως στο στήσιμο παρά στις επιλογές που προσφέρει. Αυτές οι επιλογές είναι πολύ περιορισμένες και για την ακρίβεια μόνο τρεις: να παίξετε ενάντια στον υοπολογιστή έναν απλό αγώνα, ενάντια σε κάποιον φίλο σας ή το Παγκόσμιο Κύπελλο, δηλαδή το Mundial. Τα παιχνίδια με τον υπολογιστή δεν έχουν καμία άλλη χρησιμότητα παρά για να προπονηθείτε και να γίνετε αρκετά ανταγωνιστικοί για τον υπολογιστή. Διότι η μεγάλη στιγμή του παιχνιδιού (της οποίας άλλωστε φέρει και το όνομα) είναι η αναμέτρησή σας με τις υπόλοιπες 23 ομάδες ώστε να αναδειχτεί η καλύτερη. Στην αρχή μπορείτε να διαλέξετε όποια ομάδα θέλετε, βλέποντας και τις δυνατότητές της σε ένα ειδικό πινακάκι. Αν είσαστε αρχάριος συνιστούμε να πάρετε όσο το δυνατόν πιο ισχυρή ομάδα μπορείτε γιατί τα πράγματα μέσα στον αγωνιστικό χώρο, δεν είναι πάντα καλά για σας, κυρίως εξαιτίας του χειρισμού. Α, προτού πούμε για τον χειρισμό να τονίσουμε ότι εμφανίζεται μπροστά σας η πραγματική σύνθεση των ομάδων και εσείς επιλέγετε ποιούς παίκτες θέλετε να χρησιμοποιήσετε για κάποιον αγώνα και ποιούς όχι. Ο χειρισμός τώρα... οι αντίπαλοι, όσο καλή ομάδα και να έχετε, είναι σχεδόν πάντα ταχύτεροι, έχουν καλύτερο τερματοφύλακα, ο υπολογιστής ξέρει πάντα προς τα πού θα καταλήξει η μπάλα και έχει ήδη τοποθετήσει κάποιον παίκτη του εκεί, η οθόνη είναι μικρότερη από το ιδανικό και οι παίκτες κάπως πιο μεγάλοι με αποτέλεσμα να βλέπετε ένα μικρό μέρος της δράσης με μερικά μόνο sprites στην οθόνη, αργεί να δώσει τον έλεγχο στον παίκτη που πρέπει να κυνηγήσει τον αντίπαλο, οι μεταβιβάσεις ενώ όλες θα μπορούσαν να γίνονται με ακρίβεια σχεδόν ποτέ δεν φτάνουν στον στόχο τους αφού ο παίκτης σας προς τον οποίο κατευθύνεται η μπάλα δεν φαίνεται στην οθόνη και έτσι τρέχει προς μια κατεύθυνση που δεν ξέρετε και όταν τον δείτε είναι αργά πια. Ακόμα και με το joystick δεν διορθώνεται τίποτα, ενώ δεν είναι δυνατόν να παίξετε με τα πλήκτρα (όπως είναι υποχρεωμένος να κάνει ο δεύτερος παίκτης). Επίσης το ότι ελέγχετε εσείς τον τερματοφύλακα και όχι ο υπολογιστής είναι σε βάρος σας. Τα γραφικά και σε VGA μέσα στο παιχνίδι είναι σε επίπεδα CGA με το scrolling να είναι όλο και καλύτερο όσο γρηγορότερο μηχάνημα έχετε. Ο ήχος δεν περιλαμβάνει καμμία κάρτα και τα φρικτά beep-beep του PC σας κουρκουτιαίνουν το μυαλό...



ΓΕΝΙΚΑ

Ακόμα κι αν δεν το ήξερα θα καταλάβαινα ότι το παιχνίδι είναι μεταφορά από κονσόλα. Ελάχιστες ουσιαστικές επιλογές φανερώνουν ένα πρόγραμμα που είχε αρκετά καλό gameplay και γραφικά στο Mega Drive, αλλά αυτά λείπουν σε ένα μηχάνημα όπως το PC. Ετσι έχετε κάτι πολύ κατώτερο από το Microprose Soccer και μετά από 1-2 ώρες θα δείτε ότι είναι σχεδόν unplayable.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Θα ήταν κρίμα να μην έχετε δει τον Πελέ να παίζει! Ολο και κάποιο ντοκυμαντέρ με τον μεγάλο παίκτη θα υπάρχει στα βιντεάδικα. Αρπάξτε τα και παίξτε Kick Off 2 στην Amiga!



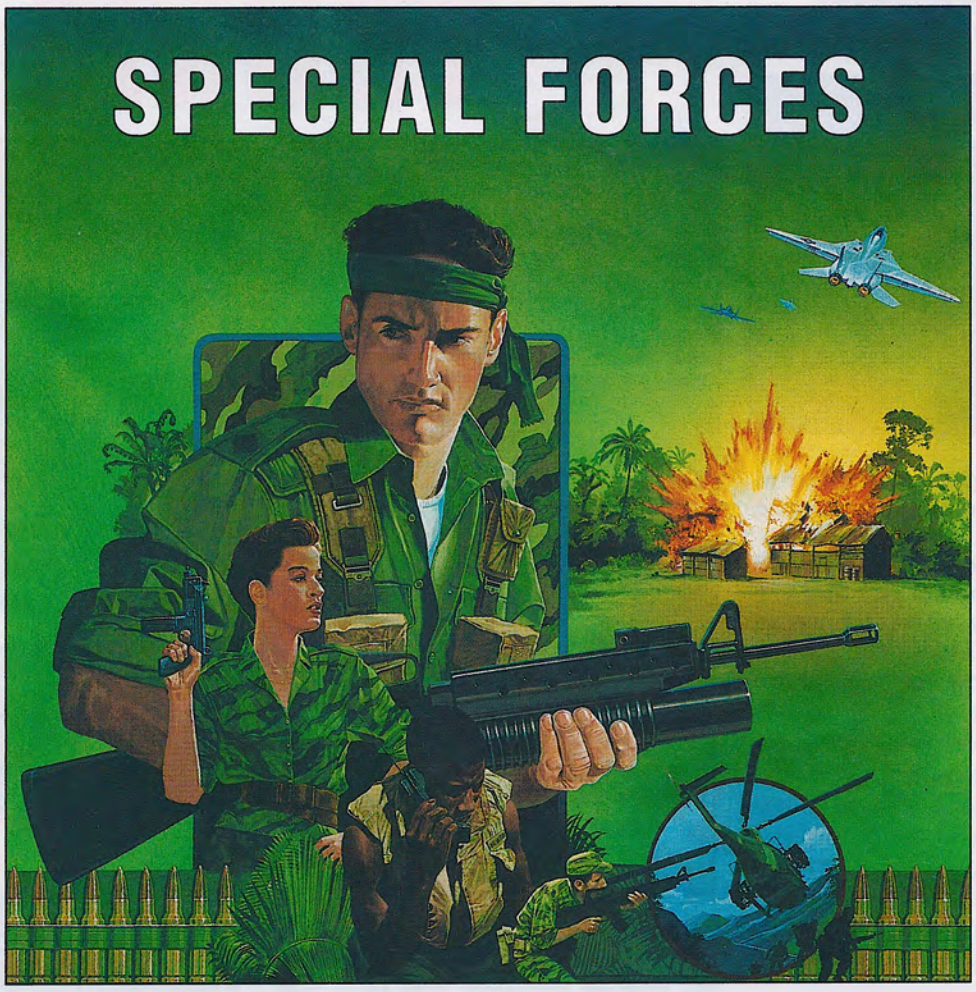
52%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το εξώφυλλο του πακέτου είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	51
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	59
ΓΕΝΙΚΑ	60

Διάλεξε το πιο ισχυρό σου όπλο...



Το Μυαλό σου!

Μια εξομοίωση στρατηγικής γεμάτη δράση, με πολλές επικίνδυνες αποστολές.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

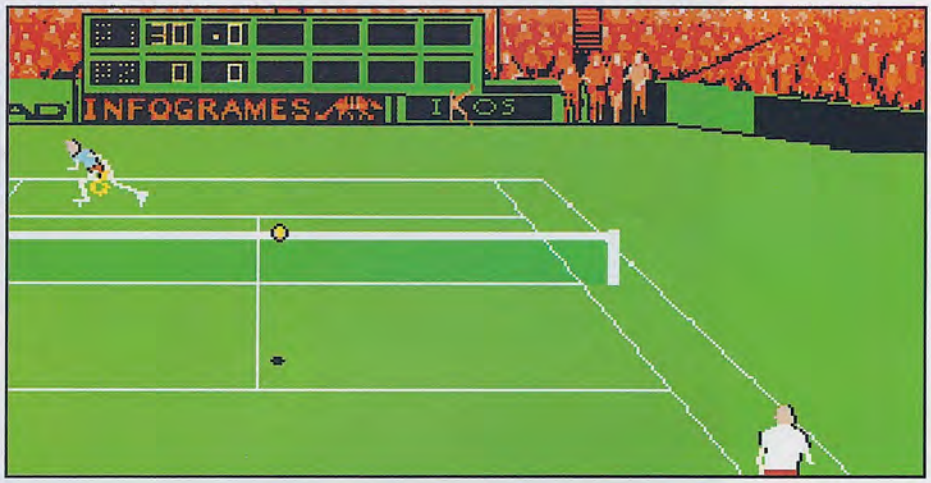
DELTA
COMPUTERS

HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA,ST,PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ANDVANTAGE TENNIS



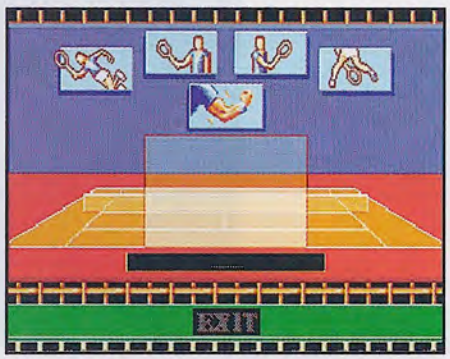


Tennis υπάρχουν πολλά αλλά το Advantage είναι μια μοναδική περίπτωση. Συνδυάζει τα bitmapped γραφικά, κυρίως για τον αγωνιστικό χώρο και τις στατικές οθόνες με εξελιγμένα vector για τα μέλη των παικτών. Σκοπός σας είναι να παίξετε σε απλούς αγώνες αλλά και στα πρωταθλήματα ώστε να γίνετε το No1 του παγκόσμιου τέννις. Η Inforames, κατασκευάστρια του παιχνιδιού, προσφέρει και κάτι το εκπληκτικό: οι 200 πρώτοι που θα της στείλουν εκείνη την φωτογραφία από το παιχνίδι που αποδεικνύει ότι έφτασαν στο No1 θα κερδίσουν την κονκάρδα του μεγάλου τεννίστα. Αυτό σημαίνει ότι εγώ θα καρφιτσώσω ακόμα μία ομορφιά στο μπλουζάκι μου!

Αρχίζοντας στο κεντρικό μενού μπορείτε να αλλάξετε τα χαρακτηριστικά του δικού σας παίκτη αλλά και του αντιπάλου ή να επιλέξετε να κάνετε εξάσκηση ενάντια σε κάποιον παίκτη επιλογής σας ώστε να γίνετε ο καλύτερος. Οταν πιστέψετε ότι αυτό έχει συμβεί, αρκεί να πάτε στην επιλογή exhibition για να παίξετε έναν αγώνα ή στην season για να συναγωνιστείτε μια σειρά από αντιπάλους σε ολόκληρο το Grand Slam, σε όλο τον κόσμο. Ενα σημαντικότατο στοιχείο του παιχνιδιού είναι "ο φάκελλος του παίκτη" που ξεκινάει από την αρχή και καταλήγει στην κατάκτηση της πρώτης θέσης. Εδώ περιλαμβάνονται και σώζονται στην δισκέτα όλες σας οι επιδόσεις και οι νίκες καθώς και τα χρήματα που έχετε συγκεντρώσει στην καριέρα σας. Πριν από κάθε αγώνα μπορείτε να τα δείτε όλα αυτά στο αντίστοιχο φύλλο του αντιπάλου σας και να είσαστε προετοιμασμένοι για τον τρόπο με τον οποίο θα παίξετε. Το πρόγραμμα σας επιτρέπει ακόμα να σώσετε ή να φορτώσετε την θέση σας και να καθορίσετε κάποιες άλλες λεπτομέρειες οι οποίες είναι μοναδικές στο παιχνίδι αυτό και προσφέρουν τον ξεχωριστό ρεαλισμό. Ετσι ορίζετε αν ο παικτης σας θα είναι επιθετικός ή αμυντικός, ποιές θα είναι οι αγαπημένες του κινήσεις, τις οποίες εκτελεί υπό τις διαταγές του υπολογιστή όταν χρειαστεί να προσφέρει θέαμα, ακόμα αν θα δίνετε τα βασικότερα χτυπήματα με ένα ή δύο χέρια και να ρυθμίσετε τις ικανότητές ανά χτύπημα, όπως εσεις θέλετε. Αυτό είναι σημαντικότατο καθώς μπορείτε με σωστές επιλογές να νικήσετε ένα σωρό ανώτερους αντιπάλους και σιγά σιγά να χτίσετε τον υπεραθλητή που στο τέλος θα καταφέρει να "σκίσει" ακόμα και τον θρυλικό Legentof!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Αγοράστε μία ρακέτα και μερικά από εκείνα τα χαριτωμένα μπαλάκια -τα κίτρινα- και μάθετε μερικά κόλπα που κάνουν οι ζογκλέρ! Ωραία, μπορείτε να βρείτε δουλειά στο τσίρκο.



Ο έλεγχος του παίκτη γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως σε όλους τους πετυχημένους εξομοιωτές τέννις, δίνοντας την φορά στην μπάλα με επίμονή στην κατεύθυνση του joystick. Τα γραφικά έχουν την πλαστικότητα των vector αλλά την ομορφιά των bittmapped. Δηλαδή zoomάρουν σαν τηλεοπτική κάμερα στο κέντρο του γηπέδου και κινούν περίεργα το σώμα του παίκτη αλλά όταν πάνε λίγο αριστερά ή δεξιά βλέπετε στο βάθος τα καταπληκτικά backgrounds του γηπέδου.

ΓΕΝΙΚΑ

Τα 3D εφφέ και η πλαστικότητα των παικτών είναι αποτελεσματικά για την αίσθηση του παιχνιδιού. Για τον ρεαλισμό όμως έχουν τον πρώτο λόγο εκείνες οι κινήσεις του παίκτη που σαν demo ελέγχονται από τον υπολογιστή. Ετσι θα δείτε το sprite να πετάει και να πατάει την ρακέτα του στο έδαφος ή να χαίρεται στριφογυρίζοντάς την στον αέρα! Πολύ φιλικό και εξαιρετικά playable.



92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Βλέπω τον Boris Becker στο σαλόνι σας να ζητάει έλεος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	89

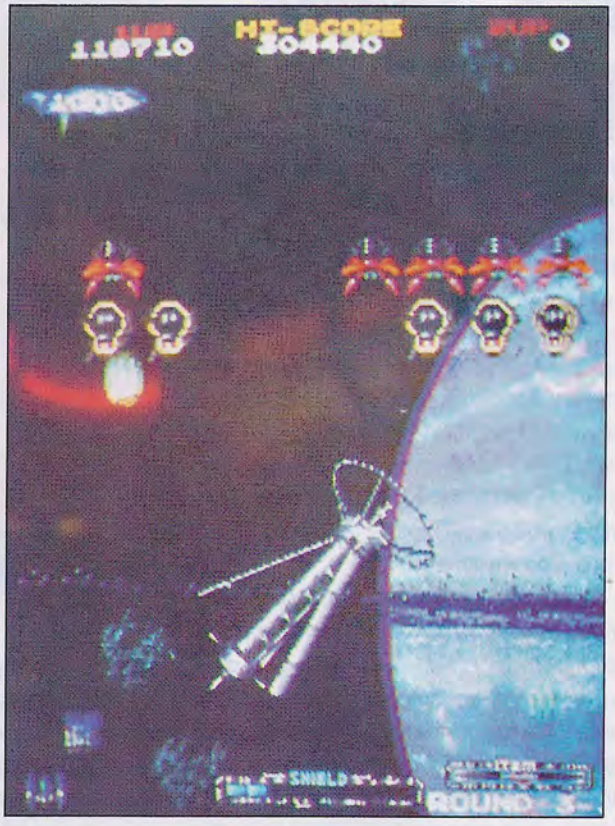
SUPER SPACE INVADERS

HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	PC

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**







Οι εξωγήινοι επιστρέφουν πιο θυμωμένοι παρά ποτέ. Από τα τέλη του 1978 που είχε εμφανιστεί αυτό το παιχνίδι στα μεγάλα ηλεκτρονικά (που τότε ήταν πολύ μικρότερα από τα σημερινά home μηχανήματα) είχε να γίνει τέτοια επιδρομή στην ανθρωπότητα. Το Space Invaders, δημιούργημα του Toshihiro Nishikado -φυσικά και είναι Ιάπωνας- δεν ήταν το πρώτο, όπως πιστεύουν πολλοί, παιχνίδι των computer και video games. Είχε προηγηθεί το Pong της Atari, αλλά το Space Invaders είναι ίσως το κλασικό των κλασικών, απ'όπου μας έμεινε και η συνήθεια να λέμε τις ζωές... κανονάκια!

Ο Toshihiro λοιπόν είχε ρίξει μια ματιά στο παιχνίδι της Atari και πίστευε οτι μπορούσε με την δύναμη των μικροεπεξεργαστών εκείνης της εποχής - αισιόδοξος;- να φτιάξει κάτι ακόμα καλύτερο. Οπως λέει και ο ίδιος "πίστευα οτι θα είχε μεγάλη πλάκα να καταστρέφει κάποιος στόχους στην οθόνη και να τα καθαρίζει όλα". Και είχε δίκιο. Ξόδεψε 10 μήνες - από τον Σεπτέμβριο του 1977 μέχρι τον Ιούνιο του 1978- και δεν έκρυψε ποτέ τις επιρροές που δέχθηκε από τον "Πόλεμο των Αστρων" που εκείνη την εποχή εμφανίστηκε στους κινηματογράφους. Στην αρχή η Taito δεν ενθουσιάστηκε πολύ με την ιδέα αλλά μετά κατέκλυσε τον κόσμο με αυτό το πρόγραμμα. Αυτά μπορεί να είναι αρχαία ιστορία για σας, τώρα που οι υπολογιστές έχουν πανίσχυρους επεξεργαστές, ταχύτητες και μνήμη, αλλά από gameplay πώς πάμε; Το Super Space Invaders επιχειρεί να συνδυάσει τα γραφικά και την εξέλιξη της εποχής μας με το εκπληκτικό gameplay και στο ομώνυμο coin-op της Taito αυτό γίνεται πραγματικότητα. Στο PC όμως και γενικά στις home εκδόσεις τα πράγματα είναι άσχημα. Μπορούν να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα κι αυτό θυμίζει τις παλιές καλές μέρες των παιχνιδιών όπου διπλό σήμαινε ότι εγώ πάταγα το space και άλλος οδηγούσε το διαστημόπλοιο! Οι εξωγήινοι κατεβαίνουν με διάφορους σχεδιασμούς και σαν ολόκληρα μπλοκ ενώ το περίεργο μητρικό, περνάει στο πάνω μέρος της οθόνης. Αν το πετύχετε σας ρίχνει μερικά εξαιρετικά όπλα που μπορεί να είναι τεράστιες πεταλούδες που παγώνουν την δράση και σας δίνουν την ευκαιρία να διαλύσετε τους αντιπάλους σας, παλμικά κύματα που καταστρέφουν ολόκληρα κομμάτια από την "εξωγήινη τούρτα" ή ακτίνες που κινούνται προς πολλές κατευθύνσεις μέχρι να εξανεμιστούν, καθώς και ασπίδες.

Μια ακόμα κύρια διαφορά από το κλασικό σενάριο είναι η εμφάνιση του μεγάλου κακού που θέλει πολλές παράλληλες ικανότητες για να νικηθεί. Ομως... τα γραφικά είναι μέτρια, η ταχύτητα απελπιστική και τα bonus ελάχιστα. Αφήστε που οι εξωγήινοι πέφτουν με τέτοιο ρυθμό που όσο καλά και να παίζετε θα χάσετε οπωσδήποτε κάποιες ζωές. Ο ήχος ακόμα και με κάρτα είναι φτωχότατος και όλα αυτά με κάνουν να απορρώ πώς η Domark κατάφερε να φτιάξει κάτι τόσο άσχημο από δύο άριστα coin-ops.

ΓΕΝΙΚΑ

Απαράδεκτη μεταφορά και η έκδοση για PC είναι η κατώτερη από όλες. Αν βέβαια έχετε ένα πάρα πολύ δυνατό μηχάνημα με 40 MHz τότε θα δείτε κάποια βελτίωση, διαφορετικά... Είναι κρίμα αυτό το στήσιμο να γίνεται μια επίπονη προσπάθεια εξαιτίας κάποιων μικροατελειών του χειρισμού και του προγραμματισμού. Εχω δει καλύτερα Space Invaders σε Public Domain!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Ακολουθήστε όλες τις προφυλάξεις που χρειάζονται για να πλησιάσετε κοντά σε διαφορετικής βιολογίας αηδιαστικά όντα (όπως κάνω εγώ κοντά στον Αιδίνη).



35%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

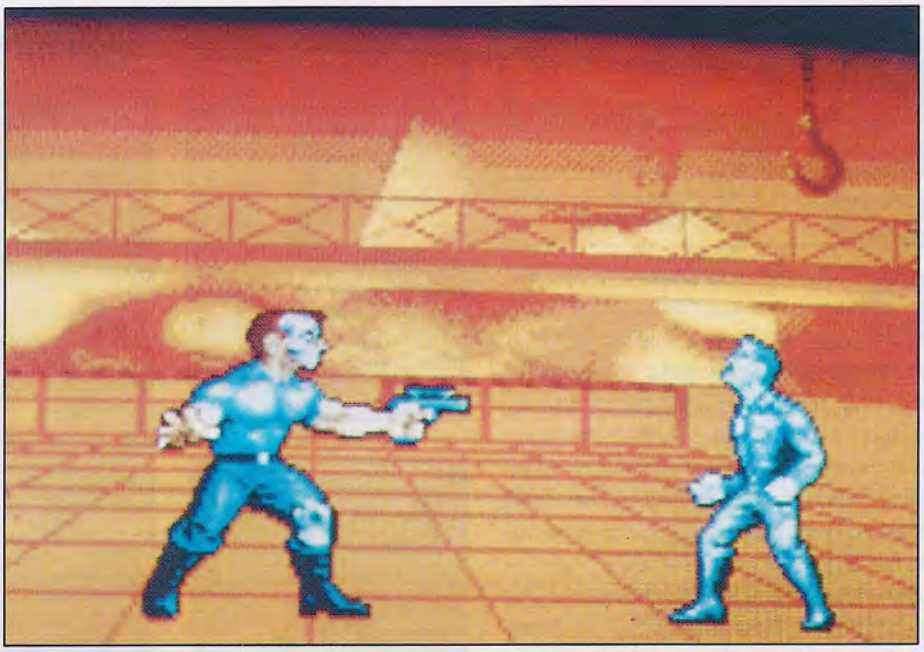
Το πρώτο δοκιμαστικό όνομα του Space Invaders ήταν Space Monster.

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	40
ΓΕΝΙΚΑ	51

HOUSE	OCEAN
FORMAT	ST, AMIGA, PC
TEST	ATARI STE

TERMINATOR 2

ΤΟΥ **Σ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΙΔΗ**



Το TERMINATOR 2 σαν ταινία, γνώρισε μεγάλη εμπορική επιτυχία με πρωταγωνιστή τον μυώδη Αρνολντ Σβαρτσενέγκερ (ποιόν άλλον). Ετσι, όπως όλες οι κινηματογραφικές επιτυχίες συνεχίζουν τη δράση τους και μέσα στο μόνιτορ του υπολογιστή μας, το Ternminator 2 δεν κατάφερε να αποτελέσει εξαίρεση. Το σενάριο είναι το ίδιο με την ομώνυμη ταινία. Είστε ένα ρομπότ μοντέλου T800 που προσπαθεί να σώσει τον Τομ 'Ο Κόννορ από ένα CYBORG T1000 που έχει μόνο στόχο του την εξόντωσή του. Ο Τομ θεωρείται σπουδαίος γιατί υποτίθεται ότι θα σώσει την ανθρωπότητα!

Η Ocean ακολούθησε την κλασσική συνταγή, δηλαδή να χωρίσει το παιχνίδι σε πολλά επίπεδα που το καθένα έχει σχέση με κάποιο σημείο της ταινίας. Το παιχνίδι αποτελείται από πέντε επίπεδα και δύο Bonus Games. Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή μιας και βλέπουμε τον ρομποτένιο σκελετό του εξολοθρευτή και μετά ακολουθούν σκηνές από την ταινία. Στο πρώτο επίπεδο βρίσκεστε σε έναν διάδρομο, απέναντι από τον αντίπαλό σας T1000 όπου προσπαθείτε να τον εξοντώσετε. Στη διάθεσή σας έχετε λίγες σφαίρες και όταν σας τελειώνουν τον αντιμετωπίζετε με την σωματική σας δύναμη (κλωτσιές, μπουνιές) κτλ. Αν καταφέρετε να τον νικήσετε δεν πεθαίνει αλλά περνάτε στην επόμενη πίστα. Η ενέργειά σας φαίνεται σε μία φωτογραφία του προσώπου σας που όσο δέχεστε χτυπήματα, τόσο εμφανίζεται το κρανίο σας. Αμέσως μετά περνάτε στο Bonus Game, όπου έχετε 99 δευτερόλεπτα να συναρμολογήσετε τα τμήματα του μηχανικού χεριού του Αρνολντ. Τελειώνοντας αυτό είτε τα καταφέρετε είτε όχι περνάτε στο τρίτο επίπεδο όπου βλέπετε από ψηλά έναν δρόμο που σκρολλάρει κατακόρυφα. Εσείς είστε πάνω σ'ένα μηχανάκι με τον Τομ και πίσω σας κυνηγάει το T1000 με ένα φορτηγό. Στο δρόμο σας θα βρείτε πέτρες, λάδια, θάμνους, παρκαρισμένα αυτοκίνητα καθώς και ράμπες που σας διευκολύνουν.

Το τέταρτο επίπεδο είναι ακριβώς το ιδιο με το πρώτο με την διαφορά ότι είναι πιο δύσκολο και τα background graphics αλλάζουν. Το πέμπτο επίπεδο είναι ένα άλλο puzzle game, όπου αυτή τη φορά έχετε να συναρμολογήσετε ένα μέρος του προσώπου του. Το έκτο επίπεδο σκρολλάρει από τα δεξιά προς τα αριστερά. Εχετε ένα μεγάλο όπλο που βγάζει και πολύ θόρυβο και μ'αυτό σκοτώνετε τους αστυνομικούς που σας περιβάλλουν πυροβολώντας σας. Φτάνετε τέλος στο φορτηγό και περνάτε στο επόμενο στάδιο. Εδώ προσπαθείτε να αποφύγετε τις σφαίρες του ελικοπτέρου καθώς και τα διάφορα αυτοκίνητα που κινούνται στο δρόμο. Τελειώνοντας και μ'αυτό φτάνουμε στο τελευταίο επίπεδο που είναι κι αυτό όμοιο με το πρώτο, μόνο τα graphics αλλάζουν. Κάνοντας μια κριτική στο παιχνίδι πρέπει να πω ότι η Ocean δεν κατάφερε να δημιουργήσει ένα ολοκληρωμένο TERMINATOR 2. Τα επίπεδα δεν παρουσιάζουν μεγάλη συνοχή μεταξύ τους με αποτέλεσμα ο παίκτης να μην έχει την αίσθηση ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού. Επίσης το δεύτερο επίπεδό που είναι το puzzle game με το μεταλλικό χέρι του Αρνυ, είναι παρμένο από το πρώτο Terminator. Τα γραφικά κυμαίνονται από μέτρια έως καλά, το ίδιο και ο ήχος, όπου δεν υπάρχουν μουσικά κομμάτια μόνο εφφέ. Το Gameplay βρίσκεται σε χαμηλότερα επίπεδα από τα γραφικά και τον ήχο.



80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τίποτα ιδιαίτερο, μια ματιά αξίζει όμως.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	71
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΓΕΝΙΚΑ	76

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αυτή τη φορά είναι από την Αθήνα. Ο φίλος Σάκης Παναγιωτίδης κερδίζει ένα τραπεζάκι για τον υπολογιστή του. Είναι 16 χρονών και χρήστης ενός Atari 520STE, τον οποίο όπως λέει δεν χρησιμοποιεί και πολύ γιατί έχει και διαβάσματα! Προβλέπεται όμως να αγοράσει σύντομα ηλεκτρική κιθάρα... Βλέπετε τί κάνει το Heavy Metal. Μπορεί να επικοινωνήσει μαζί μας για να πάρει το δώρο του.

ΕΛΑ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ USER



ΤΟ USER ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:

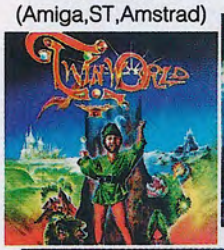
- Ανώτερη ποιότητα εκτύπωσης και εμφάνισης
- Εγκυρη και έγκαιρη ενημέρωση
- Αντικειμενική και πλήρη παρουσίαση προϊόντων
- Μεγάλη ποικιλία θεμάτων

ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ:
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΑΠΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5 ΙΝΤΣΩΝ ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT (PC-AMIGA-ST),
ΕΙΝΑΙ ΤΟ USER!

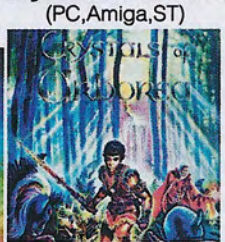
ΓΙΝΕ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΣ ΑΠΟ ΤΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ. ΜΕ ΚΑΘΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΞΙΑΣ 3.000 ΔΡΧ!! ΚΟΨΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
"ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Για το Τμήμα Συνδρομών"

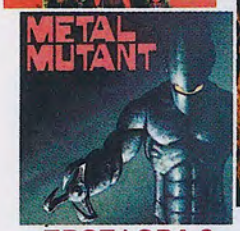
ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΕΚΠΛΗΞΗ: ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ 50 ΠΡΩΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΘΑ ΔΟΘΟΥΝ 5 JOYSTICKS DJOY ΑΞΙΑΣ 4.500 ΔΡΧ. ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ!

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1
Twin World
(Amiga,ST,Amstrad)



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2
Crystals of Arborea
(PC,Amiga,ST)





ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3
Metal Mutant
(PC,Amiga,ST)



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 4
War Machine
(Amiga,ST)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

***ΝΑΙ!** Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο ..... με το ποσό των 6.600 δρχ. (για την Κύπρο 7.000 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ). Σε οποιαδήποτε στιγμή μπορώ να διακόψω την συνδρομή μου, οπότε θα μου επιστραφεί το υπόλοιπο των χρημάτων μου.*

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

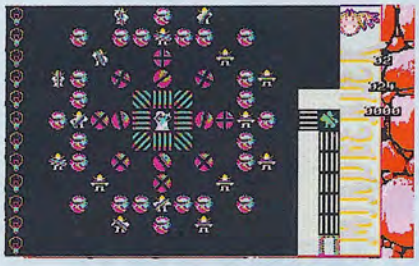
ΠΟΛΗ ..... **ΟΔΟΣ** ..... **ΑΡΙΘΜ.** ..... **ΤΚ** .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ..... **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** ..... **ΗΛΙΚΙΑ** .....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ ..... **ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ** .....

MINDBENDER

HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TEST	AMIGA



Τα puzzle games όταν θέλουν, μπορούν να γίνουν πολύ περίεργα. Ολη η ιστορία του είδους είναι σημαδεμένη από τέτοια παραδείγματα: Tetris, Volfied, E- Motion, Alfa Wves και δεν συμμαζεύεται. Το Mindbender είναι περίεργο και δύσκολο όπως κάθε Deflector clone. Το Deflector για όσους δεν θυμούνται ήταν ένα παιχνίδι που εμφανίστηκε πριν από 3 περίπου χρόνια στους 8-bit υπολογιστές και είχε την εκπληκτική ιδέα να κατευθύνεται μια ακτίνα φωτός σε ένα συγκεκριμένο σημείο χρησιμοποιώντας μερικές δεκάδες καθρέφτες. Το Mindbender πήρε αυτή την ιδέα και πρόσθεσε λίγο παραπάνω σενάριο, ότι δηλαδή διεξάγεται μία μάχη μεταξύ μάγων και πρέπει να συλλέγετε τα καζάνια. Για να το κάνετε αυτό αρκεί να τα χτυπάτε με την ακτίνα φωτός, προσέχοντας να μην τελειώσει η μαγική σας ενέργεια ή χτυπήσει την πηγή της με συνέπεια όλα να διαλυθούν από την υπερθέρμανση. Υπάρχουν πολλά ανθρωπάκια που κρατούν καθρέφτες και διαμπερείς βράχοι που πρέπει να μετατοπιστούν.



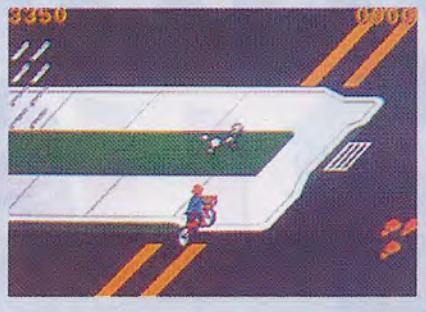
50%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ανύπαρκτα γραφικά, μεγάλη δυσκολία, δεν εντυπωσίασε ούτε όταν πρωτοεμφανίστηκε ούτε τώρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	50
ΗΧΟΣ	30
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	53

PAPERBOY



HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TEST	AMIGA

Πάρτε το ποδηλατάκι σας και ετοιμαστείτε να μοιράσετε πάλι εφημερίδες. Οχι, δεν είναι το No2 αλλά το πρώτο, το ένα και μοναδικό coin-op conversion του Paper Boy. Απορώ τί του βρίσκετε παιδιά και πείσατε την εταιρεία να το κυκλοφορήσει και στους συμβατούς! Μόνο με τα εκπληκτικά σας αντανακλαστικά μπορείτε να επιβιώσετε στους άγριους δρόμους και πεζόδρομους. Οπως πάντα πρέπει να αναπτύσσετε μια κάποια ταχύτητα για να προλαβαίνετε το επίπεδο. Μετά πρέπει να αποφεύγετε τους ανθρώπους που περπατάνε αμέριμνοι, τα αυτοκίνητα που κινούνται στο δρόμο, τους θάμνους που ξεφυτρώνουν εκεί που δεν το περιμένετε, τις καγκελόπορτες και τα σκαλοπάτια. Ολα αυτά ενώ πρέπει να εκτοξεύετε τις εφημερίδες όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πόρτα κάθε σπιτιού για να συγκεντρώνετε όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Αυτό είναι το παιχνιδι γενικά. Αυτό που το κάνει ελκυστικό είναι η ταχύτητα και η επιδεξιότητα που σας επιτρέπει να αναπτύξετε. Αλλά όχι στο PC! Ακόμα και στα 24 Mhz είναι αργό, έχει μικρή οθόνη και παρά το καλό scrolling δεν μπορείτε να δείτε τα πράγματα προτού πέσετε πάνω τους. Αυτό έχει άμεση επίπτωση στην δυσκολία που είναι τρομερή και χάνετε γρήγορα. Μετά από μερικές προσπάθειες θα απογοητευθείτε και θα το αφήσετε. Σ'αυτό συμβάλλουν και τα γραφικά που δεν περνούν την EGA και μάλιστα χωρίς λεπτομέρεια. Οσο για τον ήχο, το ότι δεν υποστηρίζει καμία κάρτα τα λέει όλα.



80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αντί να περιμένετε τον Paper-Boy πηγαίνετε και αγοράστε μόνοι σας εφημερίδα..

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	40
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	66

SHINOBI

HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TEST	AMIGA



Αισθάνομαι ένα δέος όποτε πιάνω τόσο παλιά και ηρωικά παιχνίδια στα χέρια μου. Φυσικά ανησυχήσατε που δεν είπα τίποτα για καλό παιχνίδι. Διορθώνω λοιπόν: στον Atari ήταν μέτριο, στην Amiga το ίδιο, στους 8-bit τρωγόταν και στα PCs μπορεί να μην είναι τρομερό αλλά είναι ανεκτό. Το gameplay είναι καλό και γρήγορο, με εσάς, ένα νίντζα διαφορετικό από τους άλλους (και τις άλλες εκδόσεις) που πρέπει να σώσει όλα εκείνα τα παιδάκια τα οποία έχουν απαγάγει οι κακοί. Ξεκινάτε να σκρολλάρετε από αριστερά προς τα δεξιά, με αρκετά καλή κίνηση της οθόνης και οι αντίπαλοί σας πετάνε σπαθιά, κρατάνε ασπίδες, έχουν όπλα και σας πυροβολούν αλλά μην φαντάζεστε τίποτα το τρομερό. Δεν μπορούσα να διακρίνω αν ήταν γραφικά EGA ή CGA και πόσα ακριβώς χρώματα υπήρχαν στην οθόνη. Πάντως δεν ήταν πολλά και ιδίως τα sprites είναι μικρά. Η τεχνική πλευρά δεν απογοητεύει και θα παίξετε αρκετά το παιχνίδι που θα σας φανεί επαναλαμβανόμενο. Υπάρχουν οι μεγάλοι κακοί (εκείνοι οι τεράστιοι σαμουράι που πρέπει να τους πετυχαίνετε στο κεφάλι) αλλά δεν κινούνται όπως στα άλλα μηχανήματα, μοιάζουν περισσότερο με αγάλματα. Το μόνο πραγματικά απολαυστικό είναι το bonus επίπεδο που είναι απίστευτα γρήγορο και αν έχετε turbo πρέπει να το βγάλετε πριν παίξετε. Ο ήχος περιορίζεται στο beep, αλλά αυτό δεν επηρεάζει τη δράση.



80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο Mushashi δεν θα ήθελε να δει τον εαυτό του σε αυτή την κατάσταση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	45
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	65

VENDETTA

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Η λύση του arcade adventure αυτού για όλους τους υπολογιστές, που λόγω έλειψης χώρου θα ολοκληρωθεί στο επόμενο τεύχος. Sorry...

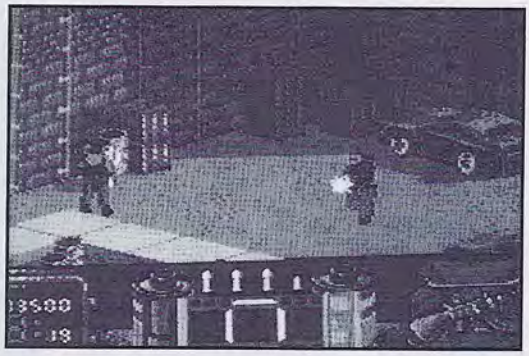
ΕΠΙΠΕΔΟ 1

Ετοιμάστε το μαχαίρι σας και σκοτώστε τον φρουρό, πάρτε από το κιβώτιο τους κόφτες των συρματόσχοινων (είναι κοντά στο κέντρο της οθόνης). Πλησιάστε το από τα αριστερά και γκρεμίστε την πόρτα που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Μπείτε κρατώντας το μαχαίρι σας και σκοτώστε τον φρουρό. Περπατήστε μέχρι το κιβώτιο και μαζέψτε τις τρεις χειροβομβίδες.MOVE RIGHT TO THE OTHER CRATE. Πηγαίνετε δεξιά στο άλλο κιβώτιο και πάρτε το πολυβόλο και πηγαίνετε στον τοίχο με τον σωλήνα και από εκεί παίρνετε τον γεμιστήρα, έτσι για να υπάρχει. Βγείτε από το δωμάτιο και σκοτώστε τον φρουρό. Επιλέξτε τις χειροβομβίδες και φύγετε προς τα δεξιά. Ρίξτε μια χειροβομβίδα για να σκοτώσετε τον φρουρό που σας παραμονεύει εκεί.

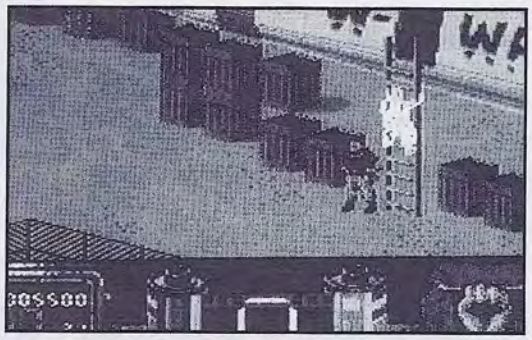
Μπείτε στην επόμενη οθόνη, όπου και πάλι υπάρχει ένας φρουρός να σκοτώσετε. Ανεβείτε τις σκάλες, γκρεμίστε με κλωτσιές την πόρτα, επιλέξτε το πολυβόλο, μπείτε στο δωμάτιο και γαζώστε τον ανύποπτο φρουρό. Αρπάξτε το βιβλίο εγγραφής και την δισκέτα (αρκεί να γονατίσετε μπροστά από το disk drive). Πάρτε ακόμα το κόκκινο ραδιόφωνο από το γραφείο που έχει καρέκλα και περάστε στο επόμενο δωμάτιο.

Εδώ καθαρίζετε τον φρουρό με το πολυβόλο, παίρνετε το βιβλίο και το μπλε video από την μεριά του γραφείου όπου δεν υπάρχει υπολογιστής. Επιλέξτε το βιβλίο εγγραφής και σταθείτε μπροστά από τον υπολογιστή.Πατήστε fire και θα εμφανιστεί ο κωδικός εγγραφής. Καταγράψτε τον γιατί αλλάζει κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι. Επιλέξτε την δισκέτα και σταθείτε πάλι μπροστά από τον υπολογιστή. Πατήστε fire και δώστε τον κωδικό. Τώρα θα σας δοθεί κάποιο βιβλίο.

Επιλέξτε το πολυβόλο και μπείτε στο επόμενο δωμάτιο. Πάρτε από εκεί και το UZI που βρίσκεται μέσα στο κιβώτιο, κοντά στο ραδιόφωνο. Μπείτε στο επόμενο δωμάτιο και σκοτώστε τον φρουρό (καιρός ήταν για να μην ξεχνιόμαστε). Πηγαίνετε πίσω από το τραπέζι με τις καρέκλες και πάρτε τα κλειδιά. Είναι κλειδιά αυτοκινήτου. Προχωρήστε στα ευδιάκριτα κιβώτια πυρομαχικών και γεμίστε τα όπλα. Στο επόμενο δωμάτιο αμέσως. Οπως πάντα σκοτώνετε τον φρουρό. Ψάξτε το μαξιλάρι στην δεξιά πλευρά του κρεβατιού. Πάρτε το μενταγιόν και προσπαθήστε να βγείτε από το κτίριο. Κατεβείτε τις σκάλες όπου θα βρείτε έναν ακόμα φρουρό και στα γρήγορα... ξέρετε τι να τον κάνετε εσείς!



Πηγαίνετε στο δεξιό κιβώτιο όπου αν γονατίσετε θα βρείτε ένα αλεξίσφαιρο γιλέκο. Επιλέξτε το κλειδί του αυτοκινήτου και πηγαίνετε όσο το δυνατόν πιο κοντά στο λάστιχο του αυτοκινήτου από τα δεξιά και κοιτάζοντας βορειοδυτικά! Μπείτε σε Pick-Up mode και η πόρτα θα ανοίξει!



ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Εδώ είναι το μεγάλο γλέντι και η αναπροσαρμογή του κώδικα οδικής κυκλοφορίας. Βλέπετε αμάξι, το διαλύετε και σας λένε κι ευχαριστώ. Υπάρχουν όμως και μοτοσυκλέτες αλλά και ελικόπτερα τα οποία θέλουν την ίδια ακριβώς περιποίηση. Με το F1 αλλάζετε από πυραύλους αέρος σε εδάφους και με F3 ελέγχετε τα πολυβόλα. Να τρέχετε πάντα με πλήρη ταχύτητα αλλά να κόβετε στις στροφές και αν σας πιάσει η αστυνομία να κάνετε το joystick επάνω και να επιλέγετε το μενταγιόν.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Αφήνετε το αμάξι και πιάνετε το πολυβόλο. Σκοτώνετε τον φρουρό και γκρεμίζετε την πόρτα από την οποία περνάτε και σκοτώνετε ακόμα ένα φρουρό. Παίρνετε την βαλίτσα από το γραφείο που βρίσκεται μπροστά στην οθόνη και αριστερά από την καρέκλα και μην ξεχάσετε επίσης να πάρετε και τον χάρτη. Πάρτε επίσης το βιβλίο από το disk drive και βγείτε από το δωμάτιο. Σκοτώστε τους δύο φρουρούς που βλέπετε και μπείτε στην επόμενη οθόνη. Συνεχίστε μέχρι να βρείτε και να σκοτώσετε έναν ακόμα φρουρό (λυσσασμένοι!). Σκαρφαλώστε από εδώ επάνω και πάρτε τα πυρομαχικά. Αριστερά και ξεφορτωθείτε ακόμα έναν φρουρό.

Γκρεμίστε την πόρτα και μαζέψτε μερικά ακόμα πυρομαχικά από το ροζ δωματιάκι. Βγείτε και μπείτε στην επόμενη οθόνη όπου σκοτώνετε τον φρουρό. Μπείτε στο κτίριο που βρίσκεται στα δεξιά και σκοτώστε τον φρουρό, πάρτε το παπούτσι που βρίσκεται στο μαξιλάρι, βγείτε και κατευθυνθείτε αριστερά. Επιλέξτε το κλειδί. Κοιτώντας κάτω αριστερά, μπείτε σε Pick-Up mode και ανοίξτε την πόρτα.

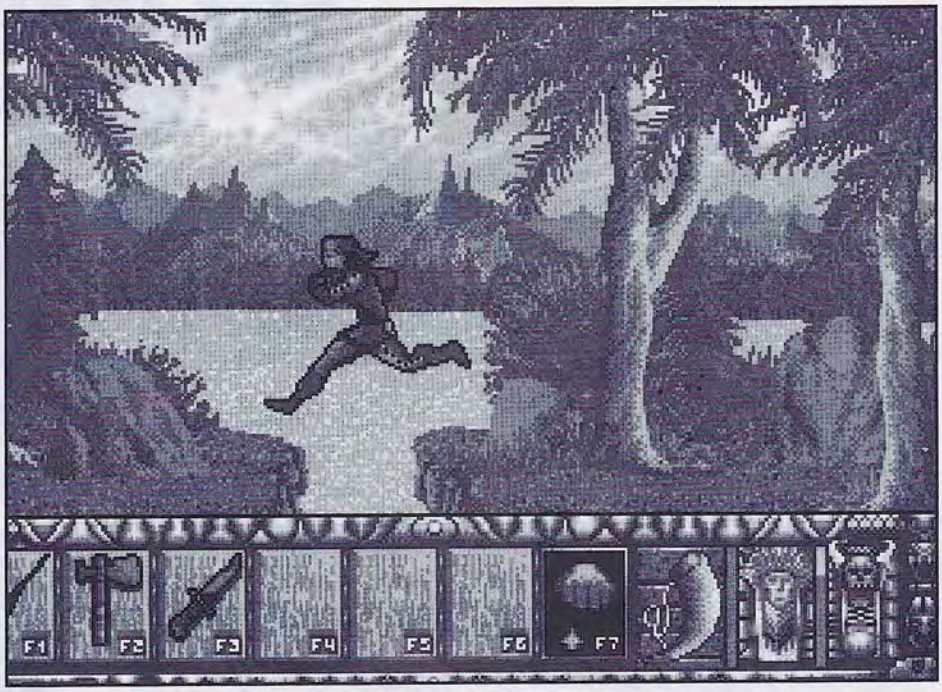
ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Ιδιο με το δεύτερο επίπεδο που αναφέραμε παραπάνω.

Εδώ τελειώνουμε το πρώτο μέρος της παρουσίασής μας και θα ολοκληρώσουμε με τα επίπεδα 5 μέχρι τέλους στο επόμενο τεύχος.

COLORADO

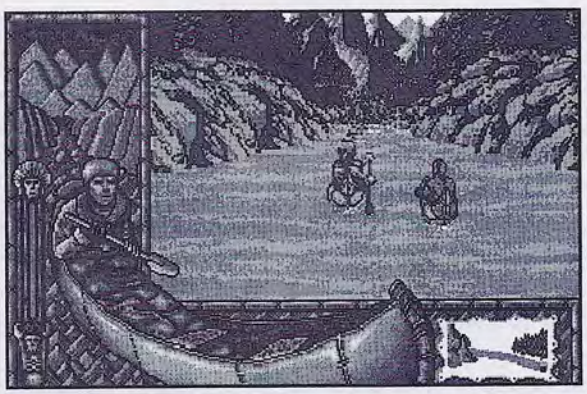
ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



Εχετε πάντα μια έτοιμη δισκέτα για να σώζετε την θέση σας και να θυμάστεότι αν δεν έχετε χώρο για άλλο αντικείμενο, μπορείτε να πίνετε ένα φίλτρο. Εχετε το όπλο σας γεμάτο καθώς εμφανίζεστε στο δάσος. Στο σταυροδρόμι πάρτε τον αριστερό δρόμο. Θα συναντήσετε τον τοξότη όπου θα χρησιμο-ποιήσετε το μαχαίρι σας ή το τσεκούρι για να τον εξοντώσετε. Στην επόμενη οθόνη θα σκοτώσετε έναν ακόμα και θα πάρετε το μενταγιόν που αφήνει και το δέρμα που βλέπετε στο έδαφος. Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι αλλά τώρα πάρτε τον δρόμο που οδηγεί προς το βουνό. Σώστε την θέση σας, περάστε τις απόκρημνες πλαγιές και από τους πρόποδες το βουνού πάρτε τα κομμάτια ασημιού. Επιστρέψτε πάλι πίσω στο σταυροδρόμι. Συνεχίστε δεξιά μέχρι να συναντήσετε τον τοξότη.

Με προσοχή, κάλυψη, άλματα και τύχη θα τον πλησιάσετε και θα τον εξοντώσετε με το μαχαίρι. Δεξιά, πηδάτε πανω από το ρυάκι και πάλι δεξιά. Στην άμαξα ανταλλάξτε το ασήμι, το μενταγιόν και το δέρμα. Κάντε δεξιά και σκαρφαλώστε πάνω στο βουνό. Αρχίστε να πηγαίνετε όλο δεξιά και πηδήξτε το χάσμα. Πυροβολήστε δύο φορές τους ινδιάνους, αφού γεμίσετε το όπλο. Συνεχίστε και σώστε. Συνεχίστε στον κάτω δρόμο ώσπου να δείτε έναν τοξότη. Αυτόν θα τον χτυπήσετε με το όπλο, ενώ θα προσέχετε για βράχια που πέφτουν. Στην δεξιά οθόνη αντιμετωπίζετε έναν ακόμα ινδιάνο, τώρα με τσεκούρι ή μαχαίρι. Επαναλάβετε στην επόμενη οθόνη και με προσοχή περάστε τα δύο χάσματα. Ξανα-γεμίστε το όπλο σας και περάστε στην επόμενη οθόνη. Πυροβολήστε και βγάλετε το μαχαίρι σας ώστε να ξεφορτωθείτε τον πολεμιστή.

Ανταλλάξτε το κέρας της πυρίτιδας και πάρτε το μενταγιόν και την πίπα της ειρήνης. Γυρίστε πίσω, εκεί όπου βλέπατε μια σκάλα να ανεβαίνει επάνω.Πάρτε την σκάλα, γεμίστε το όπλο στην πρώτη ευκαιρία και σκοτώστε τον ινδιάνο. Μόλις φτάσετε στον αρχηγό, μπροστά στην φωτιά αφήστε την πίπα της ειρήνης μπροστά του και ανταλλάξτε την με την ασημένια σφαίρα. Επιστρέψτε όλο το δρόμο πίσω, μέχρι την πρώτη οθόνη που σκαρφαλώσατε και κάντε δύο οθόνες αριστερά. Προσοχή στο απόκρημνο μέρος καθώς θα μαζεύετε τα κομμάτια ασημιού. Κατεβείτε όλο το δρόμο κάτω στην άμαξα του Mac Biggle. Ανταλλάξτε εδώ το μενταγιόν και τα κομμάτια ασημιού και πηγαίνετε πίσω στην αρχική οθόνη όπου βρίσκεται το κανώ. Προτού κατεβείτε το ποτάμι, καλό θα ήταν να σας πω ότι κάποια στιγμή στο παιχνίδι θα αντιμετωπίσετε μια τεράστια αρκούδα. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι για να την νικήσετε: με έναν δυναμίτη ταυτόχρονα με σφαίρα, μία ολόκληρη βόμβα αλλα το καλύτερο είναι να την νικήσετε παλλικαρίσια με το μαχαίρι σας. Απλά την χτυπάτε όταν είναι ακίνητη και υποχωρείτε όταν ετοιμάζεται να σας χτυπήσει. Αφού νικήσετε την αρκούδα πάρτε το δεύτερο πέρασμα, εκείνο δηλαδή που βρίσκεται στο βάθος και σώστε. Επιστρέψτε πίσω και πάρτε το άλλο πέρασμα. Συνεχίζετε και αν σας ενοχλήσουν οι λύκοι πρέπει να προλαβαίνετε να τους χτυπάτε γρήγορα με το τσεκούρι σας. Συνεχίστε ατάραχοι προς τα δεξιά και πάρτε το κομμάτι μεταλ-λεύματος. Τέλος κατεβαίνοντας το ποτάμι θα αντιμετωπίσετε μερικούς κακούς μεταλ-λορύχους.



Με το που θα δείτε το βουναλάκι από πέτρες ρίξτε τον δυναμίτη. Οπλίστε και περιμένετε να βγεί ο άλλος. Πυροβολήστε τον. Χτυπήστε τον ορύχο που θα φύγει με το τσεκούρι. Συνεχίστε δεξιά, σκοτώστε όποιον δείτε μπροστά σας και ο φίλος σας ο Huck θα σηκωθεί. Θα τον ακολουθήσετε όπου πηγαίνετε και κυρίως μέσα στο ορυχείο όπου θα βρείτε ένα πέρασμα. Θα πάρετε ένα κομματι ασήμι από το δωμάτιο στο οποίο θα βρεθείτε. Υπάρχουν τώρα αρκετά σταυροδρόμια που πρέπει να προσέξετε. Στο πρώτο παίρνετε το μονοπάτι στο Αβάθος και πηδάτε το χάσμα.

Μετά παίρνετε την πόρτα που βρίσκεται στο βάθος και καλό θα ήταν να ξαναγεμίσετε το όπλο σας. Κάποια στιγμή θα αντιμετωπίσετε έναν γεράκο με όπλο. Αφήστε τον να πυροβολήσει (αν τον πλησιάσετε και καλυφθείτε θα πυροβολήσει) και ρίξτε του καθιστός. Θα βρείτε μία περγαμηνή την οποία πρέπει να διαβασετε. Αφήστε την. Δεξιά και ρίξτε δυναμίτη στον σωρό από πέτρες. Συνεχίστε στους πρόποδες και σώστε. Επιστρέψτε στο σταυροδρόμι με τις πόρτες και πάρτε την κάτω πόρτα. Σκοτώστε έναν ακόμα ορύχο με όποιο όπλο θέλετε. Μπείτε στο επόμενο δωμάτιο και συνεχίστε να προχωράτε. Μόλις ακούσετε το βαγονάκι κάντε ένα διαγώνιο βήμα πίσω και κρυφτείτε.

Πάρτε το ασήμι κινηθείτε δεξιά και σκοτώστε έναν ακόμα. Συνεχίστε δεξιά και κάποια στιγμή θα δείτε τον αρχηγό των ορύχων. Καλό θα ήταν να τον "ξεράνετε" με λίγο δυναμίτη. Διαφορετικά χρησιμοποιήστε το όπλο, ή το μαχαίρι. Βγείτε και γυρίστε στο δάσος και στο κανώ.

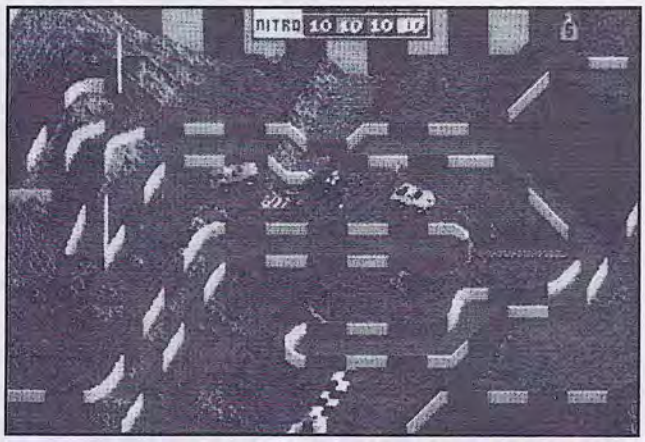
Από δω και πέρα τα βγάζετε πέρα μόνοι σας.

IRONMAN SUPER OFF-ROAD RACER

Μερικά γενικά tips για να παίζετε καλύτερα: Στο κατάστημα όπου αγοράζετε αντικείμενα, τα καλύτερα είναι η επιτάχυνση και η ανώτερη ταχύτητα στην οποία μπορείτε να φτάσετε. Για να εκμεταλλευτείτε όμως πλήρως αυτές τις δυνατότητες, χρειάζεστε όσο το δυνατόν καλύτερα λάστιχα. Μ'αυτά θα μπορείτε να μένετε και μέσα στην διαδρομή και με τις τέσσερις ρόδες πράγμα ιδιαίτερα σημαντικό για να μπορείτε να κατευθύνεστε όπου θέλετε.

Τα καινούρια λάστιχα εξάλλου επιτρέπουν την εξουδετέρωση των δυσμενών αποτελεσμάτων που έχουν οι λιμνούλες και οι λακκούβες. Συνήθως είναι καλύτερο να κάνετε λίγο περισσότερο δρόμο και να περνάτε γύρω από ένα εμπόδιο παρά να πέφτετε πάνω του και να κόβετε την ταχύτητά σας, ιδιαίτερα αν υπάρχει πρόβλημα με την επιτάχυνση του οχήματός σας.

Προσπαθήστε ακόμα να παίρνετε όσο το δυνατόν πιο κλειστές στροφές αλλά με την προυπόθεση ότι δεν θα χτυπάτε στους τοίχους και δεν θα μειώνεται έτσι η ταχύτητά σας.Στις στροφές προσέχετε ακόμα και μην χρησιμοποιείτε ποτέ τα nitros σας γιατί θα χτυπάτε στους τοίχους. Χρησιμοποιήστε τα μόλις δείτε μια ζουμερή ευθεία. Ακόμα μην τα χρησιμοποιείτε ποτέ όταν βρίσκονται άλλα αυτοκινητάκια μπροστά σας γιατί θα δώσετε την ώθηση σ'αυτά!



Ακόμα προσπαθήστε να βρίσκεστε ακριβώς πίσω από τους αντιπάλους σας και να τους ξεπερνάτε σε σίγουρα σημεία παρά να διακινδυνεύετε.

Ενα από τα μεγαλύτερα μυστικά στο παιχνίδι αυτό είναι ότι δεν πρέπει να κερδίζετε τους αντιπάλους σας με υπερβολικά μεγάλη διαφορά.

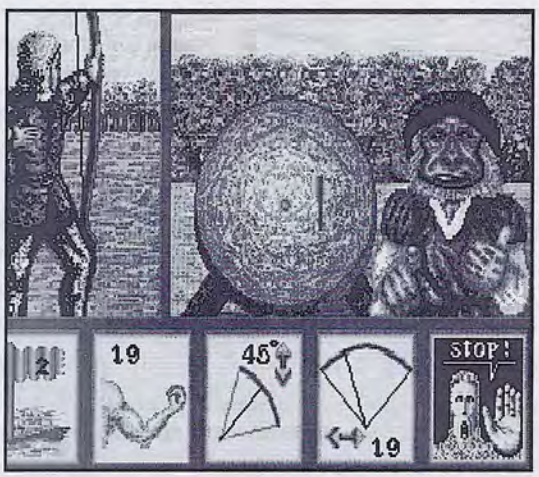
Μερικά χιλιοστά αρκούν για να κάνουν την δουλειά και δεν ενεργοποιούν την τεχνητή ευφυία που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα για να αυξάνει την ικανότητα των δικών του αυτοκινήτων έτσι ώστε να γίνονται αχτύπητα αν τα αφήσετε σε κάποιο γύρο υπερβολικά πίσω.

IRON LORD: Το φινάλε ...

... που δεν σας δώσαμε στο προηγηθέν review μας: Μόλις τον ρωτήσετε για το μενταγιόν (ξέρετε εκείνο το μαργαριταρένιο). θα σας πουλήσει ένα, οπότε επιστρέφετε στο μοναστήρι, δίνετε στον ηγούμενο το φίλτρο και αφού οι μοναχοί του θεραπεύονται, πηγαίνει να βρεί κάποιους πολεμιστές που αν καταφέρει να τους πείσει θα ενωθούν μαζί σας. Φεύγετε για τον πανδοχέα και ζητάει τα λεφτά του μυλωνά. Λέει ότι δέχεται μόνο με τον όρο να πείσετε τους μοναχούς να του πουλήσουν το καταπληκτικό τους κρασί.

Πηγαίνετε στον καταστηματάρχη, του δίνετε το κολλιέ του και ρωτάτε για πανοπλίες. Σας δίνει πανοπλία. Μετά πηγαίνετε στον ηγούμενο και του ζητάει να πουλήσει το κρασί του, με ύφος επιτακτικό. Ξαναπάτε στην πόλη, βρίσκετε τον φίλο της barwoman και του δίνετε την πανοπλία.

Φεύγει, πηγαίνει στο πανδοχείο και μιλάει για το κρασί. Οχι μόνο ο πανδοχέας θα σας πληρώσει για τον μυλωνά αλλά θα πει και στον αδελφό του να βοηθήσει τον gamer.Ωρα να πάτε στο κάστρο, να κυρήξετε τον πόλεμο. Ο στρατός σας μπορεί να είναι λιγότερος από του θείου του αλλά με εσάς για αρχηγό δεν πρέπει να υπάρχει πρόβλημα.



Μόλις τους νικήσετε θα βρεθείτε σε έναν λαβύρινθο. Βρείτε τα βέλη και σκοτώστε όλα τα περίεργα ιπτάμενα όντα που κυκλοφορούν.

ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ, τελειώσατε το παιχνίδι (μουσική).

WRATH OF THE DEMON

Φτάσατε μετά από τα arcade μέρη του παιχνιδιού στο Dark Castle; Πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στην δεύτερη πόρτα στο πάτωμα, ύστερα στην πρώτη πόρτα που βλέπετε και μαζεύετε το φίλτρο. Βγείτε από την ίδια πόρτα, συνεχίστε δεξιά, μαζέψτε το φίλτρο και πάλι μέσα από την πόρτα. Διασχίστε τον διάδρομο και μαζέψτε φίλτρα όπου τα βρίσκετε. Αριστερά μπαίνετε στην πρώτη πόρτα που βλέπετε, γυρίστε τον μοχλό και βγείτε. Αριστερά, μέσα από την πόρτα και μαζεύετε το φίλτρο. Βγείτε, συνεχίστε αριστερά στην επόμενη πόρτα, γυρίστε τον μοχλό. Βγείτε και πηγαίνετε όλο το δρόμο προς τα δεξιά, γυρίστε τον μοχλό και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται λίγο αριστερά στο πάτωμα.

Τρέξτε δεξιά μπείτε στις δυο πόρτες, πηγαίνετε αριστερά πάρτε το κλειδί και περάστε πάλι από τις τρεις πόρτες που μόλις περάσατε.

Γυρίστε πίσω στην αρχή και κατεβείτε το πέρασμα στην πόρτα κάτω δεξιά. Πάρτε το κλειδί, περάστε τα ακόντια και μέσα από την πόρτα που θα δείτε. Μπείτε στην επόμενη πόρτα στα δεξιά σας, συνεχίστε δεξιά, μπείτε στην δεύτερη πόρτα και μπείτε στην κλειστή πόρτα. Σκοτώστε το ξωτικό και πάρτε το φίλτρο. Γυρίστε πίσω όλες αυτές τις πόρτες και κατεβείτε το πέρασμα μέσα από μία ακόμα κλειστή πόρτα. Αριστερά, μπείτε στην πρώτη πόρτα και μετά στην τρίτη που βλέπετε.

Σκοτώστε τον δράκο, πάρτε το κλειδί και βγείτε. Ολο αριστερά και βγαίνετε από την πόρτα. Μπείτε στην τρίτη πόρτα, γυρίστε τον μοχλό, βγείτε και μπείτε στην αριστερή κλειστή πόρτα. Μαζέψτε το φίλτρο, βγείτε και μπείτε στην τέρμα δεξιά.

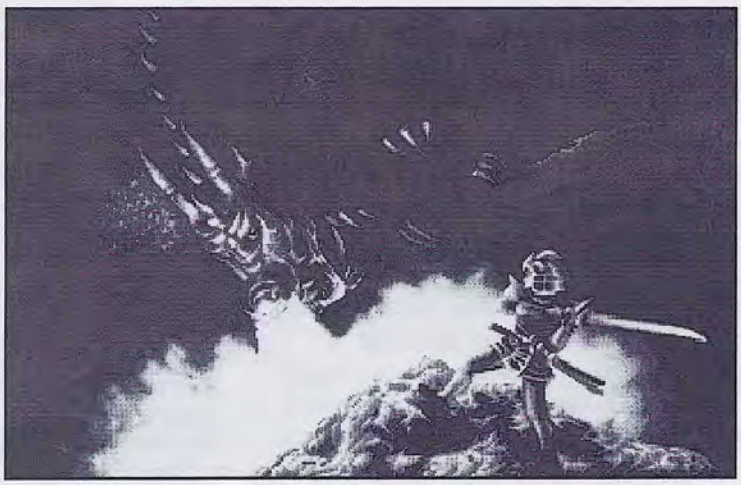
Μπείτε στην πρώτη πόρτα, πάρτε το φίλτρο, βγείτε και μπείτε στην επόμενη δεξιά πόρτα. Μπείτε στην πρώτη πόρτα πάρτε το όπλο και στην δεύτερη πάρτε το φίλτρο. Βγείτε, κατευθυνθείτε στο τέλος του διαδρόμου και περάστε την πόρτα.Ο τρόπος για να σκοτώσετε τον δαίμονα είναι να πηδάτε και να τον πυροβολείτε μέχρι να πέσει νεκρός!

LEANDER

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Ο άνθρωπος-λιοντάρι έχει προβλήματα. Πρώτα με τους φρουρούς που υπάρχουν παντού. Κινούνται πάνω σε πλατφόρμες και περιμένουν να βγείτε μπροστά τους για να σας χτυπήσουν. Είναι ανυπεράσπιστοι αν προσπαθήσετε να τους χτυπήσετε από πίσω και αυτό πρέπει να κάνετε. Περιμένετε μέχρι να απομακρυνθούν λίγο και μετά τους χτυπάτε με το σπαθί. Αυτοί που έχουν μεγάλα ακόντια θέλουν μεγαλύτερη προσοχή γιατί μπορούν να σας πετύχουν από πιο μακριά.

Οι νυχτερίδες που θα συναντήσετε βρίσκονται μόνο στις σπηλιές και είναι σχετικά εύκολο να τις χτυπήσετε αν περιμένετε να πλησιάσουν και κινήσετε το σπαθί σας όταν θα βρίσκονται σε κάποια λογική απόσταση. Να θυμάστε ότι το παιχνίδι ξαναεμφανίζει τα sprites που σκοτώνετε και θα τα βρείτε και στην επιστροφή. Αυτό πρέπει οπωσδήποτε να το θυμάστε στις σπηλιές όπου δεν υπάρχει άλλη διέξοδος.



Σε ορισμένα επίπεδα θα συναντήσετε και σκυλιά φύλακες τα οποία δεν έχουν πολλές ικανότητες αλλά είναι η ταχύτητά τους που τα κάνει επικίνδυνα. Από το επίπεδο 1.4 που θα εμφανιστούν ο καλύτερος τρόπος αντιμετώπισης είναι να τα κυνηγήσετε και την καταλληλη στιγμή να πηδήξετε από πάνω τους. Θα προτείναμε να μην τα χτυπήσετε ποτέ γιατί με αυτό τον τρόπο θα χάσετε υπερβολική δύναμη.

Στο επίπεδο 1.2 θα χρειαστεί να ανεβείτε πάνω σε έναν βράχο. Στην αρχή δεν υπάρχει κανένας φανερός τρόπος για να μπορέσετε να το κάνετε αυτό αλλά μετά θα δείτε ότι μπορείτε να πηδήξετε πάνω στην άμαξα του αλόγου και από εκεί πάνω στις προεξοχές και να ανέβετε έτσι με χάρη. Μην ανησυχήσετε αν το χάσετε. Πηγαίνετε πάλι αριστερά στο τούννελ και θα εμφανιστεί ξανά. Λίγο μετά από το 1.2 επίπεδο που σας ανεβάζει το αλογάκι θα σας έρθουν από το πουθενά μερικοί βράχοι που μοιάζουν να σας συμαδεύουν. Η μεγάλη δυσκολία τους είναι ότι έρχονται σε ζεύγη και εσείς πρέπει να κινηθείτε ανάμεσά τους με ένα γρήγορο άλμα. Οταν όλα έχουν αποτύχει απλά ανεβείτε με ταχύτητα αγνοώντας τα χτυπήματα που δέχεστε!

Οι τοξότες είναι μια ιδιαίτερη περίπτωση. Αν δεν έχετε την τύχη να τους χτυπήσετε από πίσω θα πρέπει να περιμένετε να ρίξουν ένα βέλος και να τους πλησιάσετε αμέσως μετά για να τους εξοντώσετε. Στην χειρότερη περίπτωση θα πρέπει να προσέξετε ώστε να συγχρονιστείτε και να περάσετε πάνω από το βέλος.

Στο επίπεδο 1.3 θα έρθετε ακόμα αντιμέτωποι με έναν πολύ δυνατό δράκο. Αυτός μπορεί να τεντώνει τον λαιμό του ώστε να σας φτάνει και το σπαθί σας εδώ δεν έχει καμμία τύχη. Είσαστε αναγκασμένοι να χρησιμοποιήσετε το ύστατο όπλο, να ανατιναχθείτε παίρνοντάς τον μαζί σας στον άλλο κόσμο!

Στο 1.4 ο κίνδυνος έρχεται από τον ουρανό. Τα ξωτικά χρησιμοποιούν αερόστατα και σας βομβαρδίζουν. Προσπαθήστε να υπολογίζετε την στιγμή που θα ρίχνουν τα βράχια πάνω σας και να τα αποφεύγετε στα γρήγορα. Αν σας προσπεράσουν μπορείτε να τα χτυπήσετε πισώπλατα και να το ευχαριστηθείτε.

Στο επίπεδο 1.2 θα δείτε και μία ακόμα παραλλαγή βράχων, αυτά που είναι δεμένα σε μια αλυσίδα και ανεβοκατεβαίνουν. Ψυχραιμία. Απλά περιμένετε να αρχίσουν να ανεβαίνουν και περνάτε γρήγορα από κάτω τους. Στο 1.3 υπάρχουν οι αράχνες. Είναι άτρωτες παντού εκτός από την ουρά τους. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορειτε να τις χτυπήσετε παρά μόνο από πίσω. Περιμένετε να γυρίσουν και τις ακολουθείτε χτυπώντας. Προσοχή μόνο γιατί γυρίζουν πάρα πολύ γρήγορα. Αν φτάσετε στο επίπεδο 1.5 κάποια στιγμή θα συναντήσετε έναν τύπο που δεν χαίρεται που σας βλέπει. Ετσι σας ρίχνει βαρέλια τα οποία θα σας κάνουν μεγάλη ζημιά. Το όλο θέμα θυμίζει Donkey Kong (πίσω γορίλα!) κι εσείς πρέπει να αποφεύγετε τα βαρέλια και να σκοτώσετε τον γίγαντα!

Τέλος να θυμάστε: δεν υπάρχουν αντικείμενα που να κινούνται ή να εμφανίζονται τυχαία στο παιχνίδι. Γι'αυτό τον λόγο μπορείτε άφοβα να στέκεστε σε ένα μέρος και να παρακολουθείτε μαθαίνοντας αυτά που συμβαίνουν. Ολα κινούνται περιοδικά και αυτό σας συμφέρει.

Ακόμα οι μεγάλοι κακοί στο τέλος του κάθε επιπέδου σκοτώνονται με ειδικό τρόπο, ο οποίος περιγράφεται με ακρίβεια στο manual. Μπορείτε να του ρίξετε μια ματιά αν πιστεύετε ότι μπορείτε να φτάσετε μέχρι εκεί (σελ 22). Αν όλα αυτά δεν σας αρκούν πηγαίνετε στα tips και δείτε τους κωδικούς! Ζαβολιά!

OUTRUN EUROPA

HOUSE	US GOLD
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMSTRAD

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Τα Out Run έχουν παράδοση στους CPC. Οχι ιδιαίτερα καλή ομολογουμένως αλλά κανένα δεν έχει λείψει από τις οθόνες του. Το τελευταίο δεν μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Περιλαμβάνει όλες τις στατικές οθόνες που υπάρχουν στα δεκαεξάμπιτα μηχανήματα και δένουν ή επεξηγούν τα επίπεδα του προγράμματος. Ομως δεν υπάρχουν όλα τα μέσα μεταφοράς που είχατε δει στα 16-bit παρά μόνο η μοτοσυκλέτα μαζί με μια ακόμα διαφορά που θα πρέπει να την περιμένατε: η οθόνη της δράσης είναι αρκετά μικρή.

Επίσης, όπως πάντα, ο Amstrad δείχνει ότι είναι ένα γρήγορο μηχάνημα και το παιχνίδι αν και χάνει μερικά frames animation και δεν έχει πολλά sprites ταυτόχρονα στην οθόνη, είναι ιδιαίτερα playable. Στον δρόμο σας θα πάρετε και κάποια τούρμπο τα ο-ποία ανεβάζουν πολύ την ταχύτητά σας και είναι αυστηρά απαραίτητα για να μπορείτε να ξεφεύγετε από την αστυνομία και τα άλλα οχήματα που το μόνο που θέλουν από σας είναι να σας πετάξουν πάνω στα κτίρια και τα δέντρα που περνούν με μεγάλη ταχύτητα δίπλα σας.. Τα γραφικά χρησιμοποιούν την χαμηλή ανάλυση με τα 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, αλλά επειδή λείπει η λεπτομέρεια από το background περιορίζονται στα sprites. Ο ήχος έχει μια όμορφη μουσική αλλά τα εφφέ δεν κρατούν το ίδιο επίπεδο.

Για όποιον κυνηγάει το επόμενο παιχνίδι αγώνων δρόμου, καλό θα ήταν να ρίξει μια ματιά και σ'αυτό το όνομα. Δεν είναι χειρότερο από τις αντίστοιχες εκδόσεις των 16-bit.





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν είναι ακριβώς ο Easy Rider στα 8-bit αλλά παίζεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**78**

PIT FIGHTER

HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMSTRAD

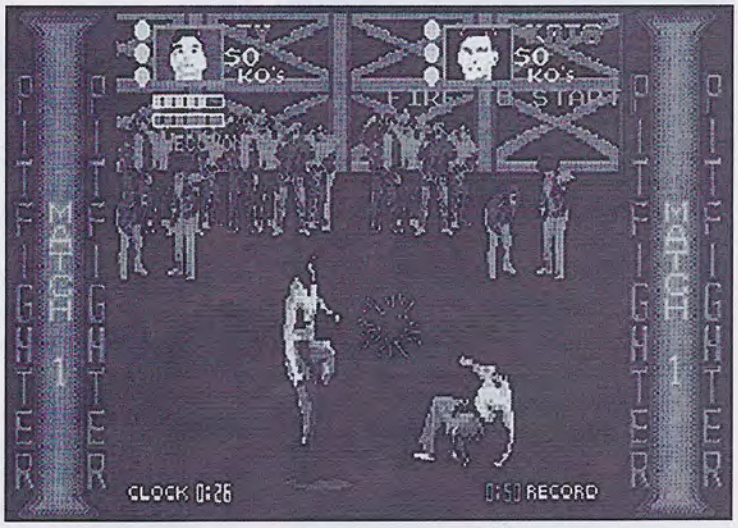
ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Τα παιχνίδια των CPCs έχουν αλλάξει τώρα τελευταία. Οσα είναι μεταφορές από τα μεγάλα ηλεκτρονικά έχουν καταπληκτικές εισαγωγές. Το Pit-Fighter δεν αποτελεί εξαίρεση. Για την ακρίβεια η animated εισαγωγική του οθόνη είναι ίσως η καλύτερη που έχει ο 8-bit υπολογιστής. Στην συνέχεια διαλέγετε αν θα αγωνιστείτε μόνος σας ή μαζί με κάποιον φίλο σας. Μετά επιλέγετε τον ήρωα της αρεσκείας σας. Α, τί καλά υπάρχουν και οι τρεις! Μέχρι εδώ είναι σα να παίζω το ηλεκτρονικό (μόνο που τα γραφικά εξακολουθούν να είναι σε 2 χρώματα). Στον αγώνα όμως τα πράγματα αλλάζουν σημαντικά.

Τα sprites έχουν καλό σχεδιασμό, καθώς έχουμε χρήση υψηλής ανάλυσης αλλά η ταχύτητα είναι πάρα πολύ αργή. Μπορεί να έχετε 4 Mhz και να είσαστε υπερήφανοι για αυτό αλλά όταν μιλάμε για 2 ή τρία ακόμα και για 4 sprites ταυτόχρονα που παλεύουν μεταξύ τους και τον Z-80 να προσπαθεί να κάνει scaling, δηλαδή μεγέθυνση από το βάθος προς τα εμπρός στα sprites, τότε οι προγραμματιστές σηκώνουν τα χέρια ψηλά.

Το παιχνίδι σχεδόν δεν παίζεται, ενώ υπάρχουν όμορφες κινήσεις και όλοι οι αντίπαλοι του ηλεκτρονικού. Παρακολουθείτε τις κινήσεις σε slow motion.

Ετσι το παιχνίδι αποτυγχάνει σε όλες τις πλευρές και είναι δυστυχώς το χειρότερο από όλες τις εκδόσεις. Και αυτό γιατί προσπάθησε να μείνει πιστό στο πρωτότυπο!





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ωσπου να σηκώσει το ένα byte έχει βρωμίσει το άλλο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	30
ΓΕΝΙΚΑ	**52**

TIPS+TRICKS

AMSTRAD 6128

RASTAN SAGA

Τελειώστε το πρώτο επίπεδο με μόνο μία ζωή. Χάστε την στην αρχή του δευτέρου επιπέδου και θα βρεθείτε στο τρίτο!

P47

Στον πίνακα των σκορ δώστε ZEBEDEE.

ARKANOID II

Στην εισαγωγική οθόνη κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα R, T, F. Κάθε φορά που θα πατάτε το ESC θα περνάτε πίστα.

SUPERTANK SIMULATOR

Παγώστε το παιχνίδι, δώστε "STANK" και έχετε άπειρες ζωές.

AMIGA

LOGICAL

Για να μπείτε στον level editor δώστε τον κωδικό: THE FINAL CUT.

ELF

Τυπώστε CHORPOO οποιαδήποτε στιγμή στο παιχνίδι και θα έχετε άπειρες ζωές.

GREMLINS 2

Για να έχετε άπειρες ζωές χρειάζεστε το όνομα SINATRA στον πίνακα των High Score.

THE CRISTAL

Κοντά στο κρεβάτι σας στην zapminola θα βρείτε μερικά χάπια τα οποία είναι απαραίτητα για να ζήσετε στην feldina. Αυτή η βοήθεια, ειδικά για τον Κώστα.

FINAL FIGHT

Πατήστε = και όλοι οι κακοί στην οθόνη θα εξαφανιστούν!

BART SIMPSON

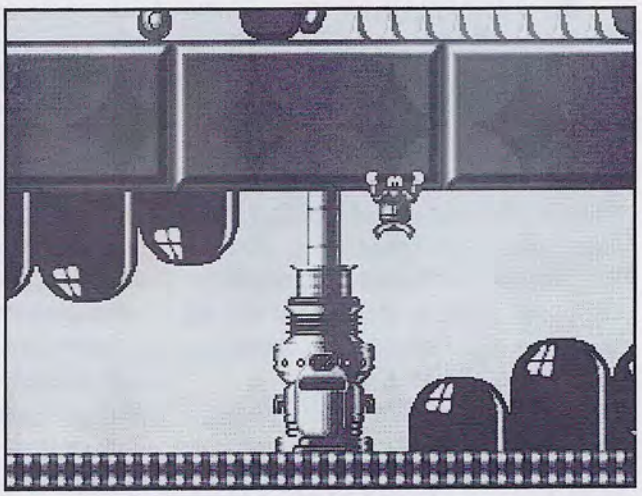
Τυπώστε SHEEP IN A GROUP WEARING HATS και θα αποκτήσετε άπει-ρες ζωές.

ALIEN STORM

Πατήστε το F απλώς για να περάσετε επίπεδο.

LAST NINJA 3

Κωδικοί που τους δίνετε αντί για το όνομά σας: SUSS, IMED, URTI, BASD, NOUS, REOO.



BATTLE ISLE

Οι κωδικοί που χρειάζεστε όταν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER.
Αν αποφασίσετε να παίξετε διπλό χρειάζεστε τους ακόλουθους κωδικούς: FIRST, GHOST, GAMMA, HARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.

LOTUS TURBO 2

Ολοι οι κωδικοί που χρειάζεστε: TWILIGHT,PEA SOUP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, BAGLEYE BOW. Τώρα με την λεξούλα DUX στα passwords θα περάσετε στο μικρό, κρυφό υποπαιχνίδι.

ROBOCOD

Απλά πατήστε το Ctrl και το Return και ο Robocod θα μετατραπεί σε αέρα που κανείς δεν θα μπορεί να πειράξει. Αν ξαναπατήσετε return ο ήρωάς μας θα ξαναγίνει φυσιολογικός.

E-SWATT

Πατήστε pause και δώστε "Justified Anncients of Mu mU" για άπειρες ζωές.

CAR-VUP

Για άπειρες ζωές δώστε στον πίνακα των scores R.J.TOONE.

JAMES BOND

Τυπώστε Jumkyard και με το return θα περάσετε στο Cheat Mode.

TEST DRIVE II

Αν πληκτρολογήσετε GAS οποιαδήποτε στιγμή θα πάτε στον επόμενο σταθμό ανεφοδιασμού.

TOTAL RECALL

Για να έχετε άπειρη ενέργεια στο πρώτο επίπεδο δώστε όταν δείχνει την φάτσα του Αρνολντ "LISTEN TO THE WHALES" και αυτή θα αναποδογυρίσει. Στο παιχνίδι τώρα πατήστε pause και δώστε Jimmy Hendrix. Μόλις ξεπαγώσετε θα έχετε άπειρες ζωές.

ANOTHER WORLD

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια που εμφανίστηκαν ποτέ. Μερικές φορές είναι και πολύ δύσκολο. Χρησιμοποιήστε αυτούς τους κωδικούς για να προχωρήσετε. 1 - HICI, 2 - FLLD, 3 - LABC, 4 - CCAL, 5 - EDIL, 6 - KCIJ, 7 - FADK, 8 - LPCI, 9 - LAEA,10-LFEK.

GHOULS 'N' GHOSTS

Τυπώστε "KAREN BROADHURST" για άπειρες ζωές.

XENON II

Πατήστε pause και πληκτρολογείστε

RUSSIAN AIR. Ξαναρχίστε και με το N περνάτε πίστα.

NIGHT SHIFT

Στον πίνακα των hi-scores γράψτε αντί για το όνομά σας MPICKLE. Θα πάτε στην επόμενη πίστα.

ACTION FIGHTER

Βάλτε στο Hi-score τη λέξη ZBACK-DOOR για άπειρες ζωές.

CHASE HQ II

Πατήστε pause και δώστε IN A GAR-DENIN. Πατώντας το T τώρα μηδενίζε-ται ο χρόνος σας.
Ενα βήμα στη αιωνιότητα...

LEANDER

Δεν μπορείτε να τελειώσετε το πρώτο επίπεδο; Υπάρχει ο κωδικός ZXSP. Εχε-τε πρόβλημα με το δεύτερο επίπεδο; Ρί-χτε LVFT και απογειωθείτε.

AFTERBURNER

Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε "THUNDERBLADE". Χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα πλήκτρα: G - για extra πυραύ-λους, < - περνάτε στο επόμενο επίπεδο, > - επιστροφή στο προηγούμενο επίπε-δο, N - δίνει extra ζωή.

ARCHIPELAGOS

Διαλέξτε το αρχιπέλαγος 8421 και πατή-στε το RETURN δύο φορές. Τώρα μπο-ρείτε να επιλέξετε το αρχιπέλαγος που θέλετε να παίξετε.
GOOD LUCK

ARCHANOID 2

Δώστε "DALEY 88" στην οθόνη των τίτλων και θα αρχίζετε από το τελευταίο επίπεδο στο οποίο χάσατε.

DOUBLE DRAGON

Ξεκινήστε στο two player mode και κρατήστε πατημέ-νο το fire και στα δύο joy-sticks και τον μοχλό προς τα κάτω. Πατάτε το ESC μέχρις ότου οι credits αρχί-σουν να αυξάνονται υπερβολικά.

DRAGON SCAPE

Φορτώστε το παιχνίδι όπως πάντα και αρχίστε να παίζετε. Πατήστε TAB και 2 και θα μεταφερθείτε στην Technocity. Συνεχίστε έτσι και θα φτάσετε μέχρι την Iceland.

FALCON

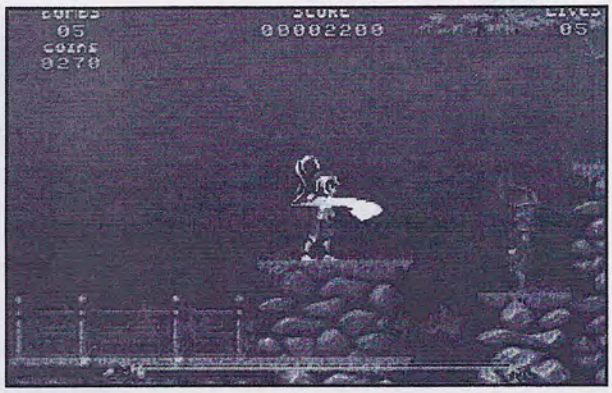
Πατήστε CTRL-X για να λάβετε 8 Sidewinder και 5000 δεσμίδες από σφαί-ρες!

FORGOTTEN WORLDS

Μόλις εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων κρατήστε πατημένο το SHIFT και τυπώ-στε "ARC". Αφήστε το SHIFT και πατή-στε HELP για να αρχίσει το παιχνίδι. Τώρα το S θα σας πηγαίνει στο μαγαζάκι και το N στο επόμενο επίπεδο.

OUTRUN

Τυπώστε "STARION" ενώ παίζετε. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακό-



λουθα πλήκτρα: B Συνέχεια στο παιχνίδι, S Επόμενη οθόνη, T Προσθέτει 10 δευ-τερόλεπτα, X Quit, Q Πληροφορίες για το πρόγραμμα.

DEUTEROS

Ανεβείτε στα καταστήματα επιφανείας και πατήστε SHIFT μαζί με C δύο φορές. Θα δείτε ότι έχετε άπειρες προμήθειες.

RAMBO 3

Εξαιρετικά αφιερωμένο στον φίλο Γιώρ-γο: τύπωσε "RENEGADE" στο high-score, και με το πάτημα των πλήκτρων 1-3 επιλέγεις το επίπεδο στο οποίο θα παίξεις.

THUNDERBIRDS

Οι κωδικοί για τα επίπεδα 2 and 3 είναι "RECOVERY" και "ALOYSIUS".

ST

ROBOCOD

Απλά πατήστε το Ctrl και το Return και ο Robocod θα μετατραπεί σε αέρα που κα-νείς δεν θα μπορεί να πειράξει. Αν ξανα-πατήσετε return ο ήρωάς μας θα ξαναγί-νει φυσιολογικός.

ROLLING THUNDER

Μόλις ακουστεί το ψηφιοποιημένο γέλιο τυπώστε JIMBBBY και θα έχετε άπειρες ζωές.

THUNDERBIRDS

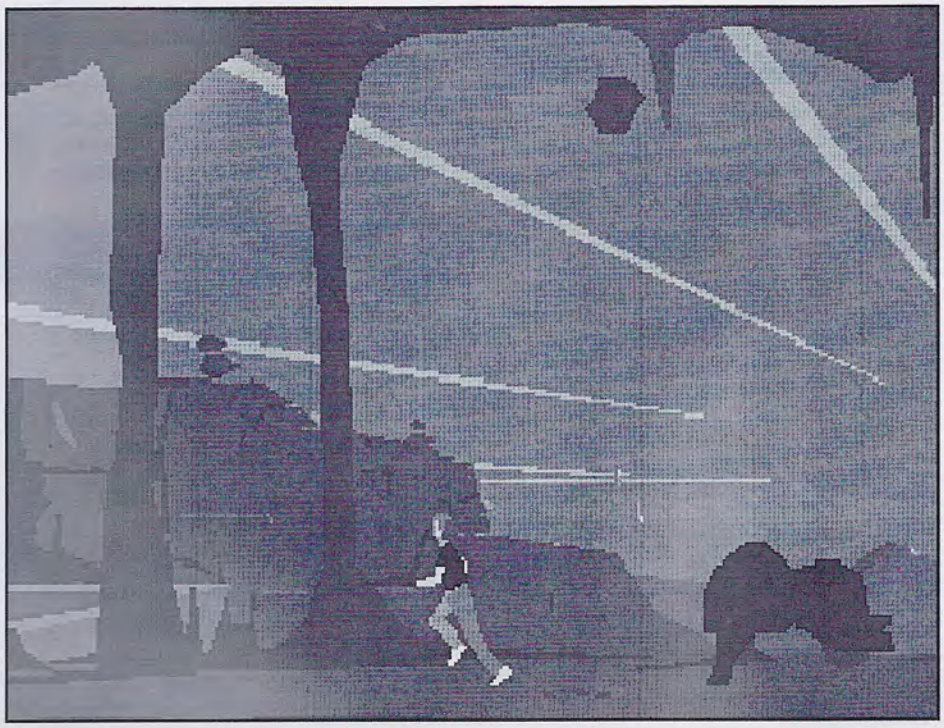
Οι κωδικοί για τα επίπεδα 2 and 3 είναι "RECOVERY" και "ALOYSIUS".

DARKMAN

Για όσους έκαναν το λάθος και το αγό-ρασαν, ιδού το tip της παρηγοριάς: ενό-σω παίζετε τυπώστε MEACULTA.

STREET FIGHTER

Μόλις εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων τυπώστε STREET CHEAT και τώρα παί-



ζοντας πατάτε HELP για να περνάτε επίπεδο.

DEUTEROS

Ανεβείτε στα καταστήματα επιφανείας και πατήστε SHIFT μαζί με C δύο φορές. Θα δείτε ότι έχετε άπειρες προμήθειες.

EYE OF HORUS

Στην οθόνη των τίτλων δώστε SPAM για να πάρετε άπειρες ζωές.

DYNASTY WARS

Στην οθόνη των τίτλων δώστε CHEAT MODE και μέσα στο παιχνίδι αλλάζετε επίπεδο πατώντας F2.

STRIDER

Παγώστε το παιχνίδι (θα είναι εύκολο με το F9) και κρατήστε πατημένα τα HELP, το αριστερό SHIFT και το 1.
Ξεπαγώστε και πατώντας το 1 έως το 5 διαλέγετε το επίπεδο που θέλετε να πάτε.

OUTRUN

Τυπώστε "STARION" ενώ παίζετε.
Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα:
B - Συνέχεια στο παιχνίδι, S - Επόμενη οθόνη, T - Προσθέτει 10 δευτερόλεπτα, X - Quit, D - Σώζει την οθόνη σε Degas format!, Q - Πληροφορίες για το πρόγραμμα.

HERO QUEST

Ξεκινήστε με ένα επίπεδο που η σκάλα να βρίσκεται στο πρώτο δωμάτιο.
Ψάξτε το και θα βρείτε χρυσό ή κάποιο φίλτρο.
Φύγετε και επαναλάβετε με όλους τους χαρακτήρες.
Σκίσατε!

MIDWINTER

Ας πούμε ότι έχετε βγει για σκι και ανησυχείτε για επίθεση πυραύλων.
Πατάτε S και γίνεστε άτρωτοι.
Γιούργια!!!

IVANHOE

Παγώστε και τυπώστε JC IS THE BEST. Το N σας αλλάζει επίπεδο.

C64

RENEGADE III

Χάνετε στο δεύτερο επίπεδο; Μην γυρίσετε την κασσέτα στην αρχή αλλά πατήστε space και θα βρεθείτε στο τρίτο επίπεδο με όλες σας τις ζωές!

PC

GREEN BERET

Επιλέξτε μόνο τον player 2. Αρχίστε το παιχνίδι και πηδήξτε προς τα επάνω.
Ενώ είσαστε στον αέρα πατήστε κέντρο. Χάρη σ'ένα bug το sprite θα βρεθεί κάτω από το έδαφος με αποτέλεσμα να περνάτε τις πίστες ανενόχλητοι.

BUBBLE BOBBLE

Φορτώστε το EOL, δώστε όχι για προστασία πληκτρολογίου, διεύθυνση 4be6 και DS καταχωρητή για άπειρες ζωές. Καλό ε;

STARRAY

Δώστε MASM 5.1 στην οθόνη επιλογής.

DARK SPYRE

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε Alt και s ταυτόχρονα, για να σώσετε την θέση σας στην δισκέτα.

4D SPORTS BOXING

Αυξήστε το Strength όσο μπορείτε και μέσα στον αγώνα κρατήστε πατημένο το fire και κινηθείτε ενάντια στον αντίπαλό σας. Θα τον ξεράνετε.

EYE OF HORUS

Στην οθόνη των τίτλων δώστε SPAM για να πάρετε άπειρες ζωές.

SUPERMAN

Για να παίξετε όποια πίστα θέλετε κάντε τα εξής: αντιγράψτε το αρχείο S0.EXE στην δισκέττα 2 για να υπάρχει και στις δύο. Μετά φτιάξτε σε καθεμιά από τις δισκέτες το παρακάτω bat αρχείο:
echo off
S0
COMIC
Sx
(όπου x είναι ο αριθμός της πίστας που θέλετε να παίξετε, από 1-8).
Υστερα τρέξτε αυτό το αρχείο (η δισκέτα 1 περιέχει τις τέσσερις πρώτες πίστες και η δεύτερη τις τέσσερις τελευταίες) από την δισκέτα που περιέχει την πίστα που θέλετε να παίξετε.

WEIRD DREAMS

Στην οθόνη με τους καθρέφτες πηγαίνετε προς τον δεξιό καθρέφτη και πατήστε το + ως εξής: τρεις φορές γρήγορα, τρεις αργά και τρεις γρήγορα πάλι.
Τώρα παίζοντας με το πάτημα του + μερικές φορές θα τελειώνετε το επίπεδο.

HAWKEYE

Δώστε VALSSPELER στην οθόνη των τίτλων και θα έχετε περισσότερες από όσες ζωές χρειάζεστε.

NES

RC Pro AM

Για να δούμε όλα τα επίπεδα αυτού του παιχνιδιού που κάναμε review χρησιμοποιήσαμε τον ακόλουθο κωδικό: KSZZEG.

LENGEND OF ZELDA

Δώστε αντί για το όνομά σας ZELDA για να ξεκινήσετε κατευθείαν από την δεύτερη αποστολή.

DOUBLE DRAGON II

Κατά την διάρκεια του τρίτου επιπέδου όταν ανοίγει η πόρτα του ελικοπτέρου πατήστε START, περιμένετε 3 δευτερόλεπτα και πατήστε πάλι START.
Η πόρτα θα έχει κλείσει!

BAD DUDES

Αποκτάτε 64 ζωές αν στην οθόνη των τίτλων πατήσετε στο δεύτερο joypad B, A, DOWN, UP, DOWN, UP. Τώρα πατήστε άφοβα START από το joypad 1.

METAL STORM

Δώστε WJ6 JRZK K1B για να αρχίσετε από το τελευταίο επίπεδο.

POWER BLADE

Για να ξεκινήσετε από το τελευταίο επίπεδο δώστε το password: 77kd1ogj.

SEGA M.D.

SWORD OD SODAN

Αν πιείτε τέσσερα Eternum potions με την μία θα μεταφερθείτε στο επόμενο επίπεδο.
Και μετά..., ο Θεός βοηθός!

GAIN GROUND

Μόλις βρεθείτε στην οθόνη επιλογών πηγαίνετε στην επιλογή επιπέδου και πατήστε A, C, B, C.
Θα εμφανιστεί ένα μενού απ'όπου μπορείτε να πάτε σε όποιο επίπεδο θέλετε.

MICKEY MOUSE

Μόλις ολοκληρώσετε το πρώτο επίπεδο και βρεθείτε στην οθόνη που δείχνει τα bonus scores πατήστε το START.
Θα ξεκινήσετε το επόμενο επίπεδο με μία ζωή παραπάνω.

PC ENGINE

IMAGE FIGHT

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο A και ανάψτε το μηχάνημα. Εχετε άπειρες ζωές.

GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Ενώ παίζετε πατήστε pause. Δώστε UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B και θα ανέβει η ενέργειά σας.

CARGOYLE'S QUEST

Μας είχατε ζητήσει βοήθεια για το παιχνίδι αυτό. Ορίστε λοιπόν το password X7SC-E66S.
Χρησιμοποιήστε το με σύνεση!

LYNX

RAMPAGE

Για να πάτε σε οποιαδήποτε από τις 61 πόλεις που υπάρχουν κάντε το εξής: Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα και πατήστε pause. Ξεπαγώστε και επιλέξτε χαρακτήρα. Μόλις εμφανιστεί η επικεφαλίδα της εφημερίδας κρατήστε πατημένο το Option 1 και γυρίστε το joypad προς όλες τις κατευθύνσεις. Δώστε για password ZETA.

STUN RUNNER

Στο 12ο επίπεδο, μόλις μπείτε στο τούνελ κάντε το joypad πάνω δεξιά. Συνεχίστε έτσι μέχρι να γυρίσετε ανάποδα μέσα στο τούννελ. Θα βρείτε μια πύλη που θα σας στείλει στο 19ο επίπεδο.

SEGA M.S.

WONDER BOY III

Δώστε WEST ONE 0000 000 για να έχετε στην διάθεσή σας άπειρα μαγικά αντικείμενα.

GAINGROUND

Προτού ανάψετε το μηχάνημα κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα 1 και 2. Μόλις ανοίξετε κάντε UP στο joypad. Αν τα κάνετε όλα αυτά σωστά θα βρεθείτε στο τελευταίο επίπεδο με άπειρες ζωές. Προσοχή στον μεγάλο κακό.

WONDER BOY II

Ενα tip για αυτούς που έχουν αντοχή στο πάτημα του fire. Για να ξεκινήσετε πλούσιος, πηγαίνετε στο σπίτι και πάρτε το σπαθί, την πανοπλία και το potion και ύστερα μόλις βγείτε από το σπιτάκι αρχίστε να πατάτε το Pause γρήγορα και πολλές φορές. Μην απελπίζεστε και θα δείτε αποτέλεσμα μετά από περίπου 10 λεπτά (έλεος!!) πατήματος.

Τελειώνουμε όπως πάντα με τις ευχαριστίες μας στους φίλους που έστειλαν τα tips και ζητάμε περισσότερα για PC και Atari. Οπως βλέπετε έχουμε πνιγεί από βοηθήματα για Amiga. HELP...



Spell Shop

ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

Elvira, Mistress of the dark

Φίλοι μου, επειδή τον τελευταίο καιρό όλο και πιο πολλά γράμματα αναγνωστών έρχονται ζητώντας μας ποιά είναι τα κατάλληλα συστατικά για τις συνταγές φίλτρων στο "Elvira Mistress Of The Dark", σ'αυτό το τεύχος δημοσιεύουμε όλα τα συστατικά και τις αναλογίες που χρειάζονται για να τα φτιάξετε.Τα πράγματα λοιπόν έχουν όπως παρακάτω.

Συστατικά

Fire thorn berries
Absinthe
Dog wood
White wine
Haw thorn berries
Spider web
Poppies
Honey
Maiden three lives
Blood root
Mushroom
Onion
Deadly nightshade
Dandelion
Belladonna
Plantain
Onions
Hellabore
Saqe
Lily leaf
Whitch hazel
Blood lily
Conite
Lily
Blue bells
Fern
Feather
Birds Egg
Moss
Haz
Horse hair
Monstera
Ivy
Vampire Dust
Mistletoe
Rose
Live Clover
Bones
Elder berries
Thistle
Foxqlove
Nettle
Bleeding heart
Flame flower
Parsley
Black lotus
Verbena
Pond alqae
Wild daisy
Dragon Blood
Beetle
Moqqots
Earwiq
Pon Al Gae
Centipede
Maiden Hair
Spider
Manticore
Lavdanum

Συνταγές

Monstera: Monstera, Parslez, Ive
Herbal Honez: Honey, Hay
Kloted Suprise: Web, Haw thorn berries, Moss
Bet Soup: Dantelions, Elder Berries, Rose
Mind Lock: Popies, Maggot, Blood Root
Sisling Egg: Birds Egg, Hellabore, Fire Thorn Berries, Lily Leaf
Eyes Pong: Plantain, Haw Thorn Berries, Moss
Knight Time Pleasuer: Birds Feather, Deadly Night Shade, Beetles
Glowing Pie: Thistle, Dandelion, Flame FLower
Palm Light: Centipedes, Mistletoe, Beladonna, Drink
Cat And Dog Brof: Sipder, Horse Hair, Lilly, Witch Hazel
Dragons brew: Vampire Dust, Deadly Night Shade, Dragon Blood
Pine Free: White Wine, Black Lotus, Lavdanum
Thinger Light: Earwiq, Deadly Night Shade, Beladonna
P. Surprise: Conite, Neetle, Live Clover
Spaggeti: Beladonna, Parsley, White Wine, Witch Hazel
Brain Ahe: Poppies, Moqqots, Mushroom
Wooden Heart: Dog Wood, Pon Al Gae, Bleeding Heart, Bone
Iced Magic: Haw Thorn Berries, Thistle, Blood Lilly
Fire Spong: Plantain, Flame FLower, Moss
Maiden Turnover: Maiden Hair, Fern, 3 Spider Web, Honey
Manticore Flip: Maiden hair, Fern, 3 Piece Of Manticore
Lucky Surprise: Nettles, Live Clover
Mushroom Tendernes: Hellabore, Elder Berries, Mushroom
Thorny Splinter: Fire Thorn Berries, Nettle



Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ

WILLY BEAMISH

Πρώτη μέρα

Ξεκινάτε στην τάξη σας. Οταν ο βάτραχός σας φωνάξει και τον ακούσει η Ms. Glass απαντήστε πως δεν ήταν τίποτα. Οταν σας ζητήσει να γράψετε έκθεση για το πού θα περάσετε το καλοκαίρι σας, σηκώστε το θρανίο και πάρτε από μέσα το White Crayon, το Red Crayon και το Block. Ανοίξτε το Inventory σας και κάντε use το white crayon επάνω στο Block (φτιάξατε το ψεύτικο pass). Περιμένετε μέχρι να αποκοιμηθεί η Ms. Glass και αμέσως μετά φύγετε γρήγορα γρήγορα απο την τάξη. Οταν σας σταματήσει ο προπονητής σας δείξτε του το ψεύτικο pass που έχετε φτιάξει. Αφού κάνετε τα push ups που θα σας ζητήσει, πηγαίνετε στην τουαλέτα να πλύνετε τα χέρια σας. Εκεί θα συναντήσετε τον Spider που θα σας ζητήσει να του δώσετε κάτι. Αρνηθείτε και μην του δώσετε τίποτα. Αφού σας χτυπήσει πηγαίνετε στην νοσοκόμα να σας περιποιηθεί τα τραύματα. Ξαναβγείτε και δείξτε ξανά το pass στον προπονητή σας. Μόλις τελείωσε η σχολική χρονιά για σας! Μετά από την καταπληκτική κινηματογραφική σκηνή που ακολουθεί, φτάνετε σπίτι σας. Μην πάρετε την βαθμολογία σας από την πόρτα γιατί θα δημιουργήσετε προβλήματα στην διάρκεια του παιχνιδιού. Μιλήστε με το φάντασμα του παππού και στην συνέχεια μπείτε μέσα στο σπίτι.

Πηγαίνετε τον σκύλο βόλτα και αφού επιστρέψετε σπίτι ακούστε τα μηνύματα στον αυτόματο τηλεφωνητή. Πηγαίνετε στην κουζίνα όπου θα συναντήσετε την μητέρα σας και την μικρή σας αδελφή. Οταν η αδελφή σας σας ζητήσει να την κάνετε κούνια απαντήστε καταφατικά και πηγαίντε την. Μην την σπρώξετε πολύ δυνατά (άστω κι αν το έχει ζητήσει). Ξαναεπιστρέψτε στην κουζίνα και βοηθήστε την μητέρα σας να καθαρίσει καρότα. Αφού κόψετε το δάχτυλο σας, ανεβείτε επάνω στην τουαλέτα και περιποιηθείτε το χέρι σας βάζοντας του το αντισηπτικό και μετά την γάζα. Στην συνέχεια πηγαίνετε στο δωμάτιο της μεγάλης σας αδελφής και πάρτε το ημερολόγιό της επάνω από το κομοδίνο (μην ακούσετε την συμβουλη του παππού σας γιατί το ημερολόγιο είναι σημαντικό), αμέσως μετά ξερρυθμίστε την ζυγαριά της αδελφής σας ανεβάζοντας τα κιλά κατά 30! Στη συνέχεια ανοίξτε το inventory σας και προχωρήστε τον χρόνο μέχρι να πάει 6:00. Τότε κατεβείτε στην τραπεζαρία και φάτε μαζί με τους δικούς σας. Αφού τελειώσει η σκηνή του γεύματος (και αφού έχετε χάσει πια το κλειδί του Nintari σας, ο σκύλος σας θα σας ζητήσει να του δώσετε λίγο από το φαί σας: δεχθείτε και δώστε του λίγο (παρά την παρατηρήση της μητέρας σας).

Στην συνέχεια σηκωθείτε από την τραπεζαρία και πηγαίνετε στο σαλόνι. Εκεί θα συναντήσετε τον πατέρα σας, ο οποίος θα σας ζητήσει να πάτε να κουρέψετε το γκαζόν (έναντι αμοιβής φυσικά!).



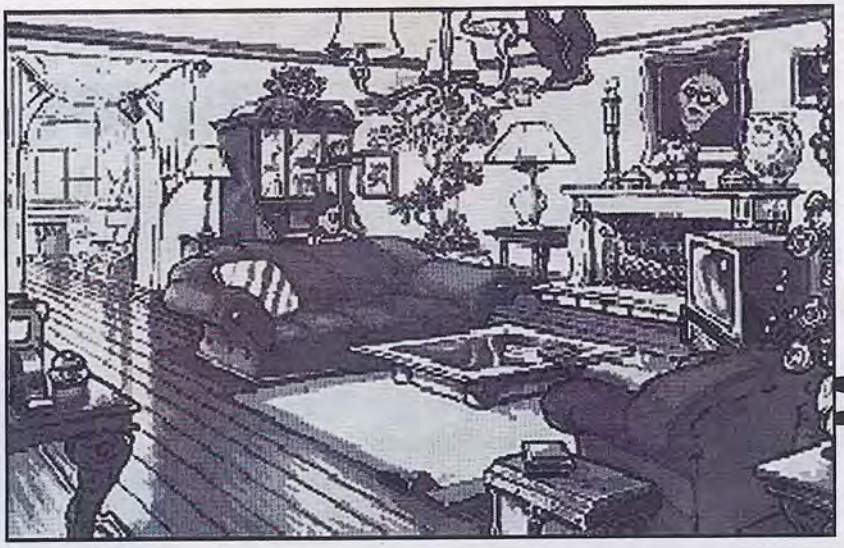
Δεχθείτε και αφού κουρέψετε το γκαζόν επιστρέψτε μέσα στο σπίτι σας. Περιμένετε μέχρι η μητέρα σας να σας φωνάξει να πάτε να δώσετε στην μεγάλη σας αδελφή το μπουκάλι με το σαμπουάν που χρειάζεται. Ανεβείτε επάνω και μπείτε στην τουαλέτα. Μιλήστε με την αδελφή σας και αφου αρνηθεί να σας επιστρέψει το κλειδί του Nintari βγάλτε από το inventory σας τον Horny (τον βατραχό σας) και στείλτε τον επάνω της!! Μόλις δεχτεί και σας δώσει πίσω το κλειδί δώστε της το σαμπουάν που σας ζήτησε και φύγετε από την τουαλέτα πηγαίνοντας στο δωμάτιο της μικρής σας αδελφής. Βοηθήστε την γρήγορα να σηκωθεί από το κρεββάτι πριν πέσει χάμω (αυτό έχει σαν απότέλεσμα να κατεβάσει λίγο το Trouble meter σας). Επιστρέψτε στο δωμάτιο σας και εξασκηθείτε λίγο στο Nintari. Πάρτε το κουτί με τις μύγες πάνω από το τραπέζι σας και ανοίξτε το Inventory σας ξανά και προχωρήστε την ώρα μέχρι να πάει 8:00, οπότε πηγαίνετε αμέσως στο κρεββάτι σας για ύπνο.

Δεύτερη Μέρα

Αφού ξυπνήσετε κατεβείτε στην τραπεζαρία με τους δικούς σας. Οταν η μικρή σας αδελφή σας ζητήσει μπισκότα σηκωθείτε και δώστε της μερικά, στην συνέχεια ο σκύλος σας θα ζητήσει κι αυτός με την σειρά του πρωινό. Βάλτε και στον σκύλο να φάει και μετά δεχτείτε την προσφορά του πατέρα σας να καθαρίσετε το αμάξι του για 5$. Αμέσως μετά βγείτε από το σπίτι και πηγαίντε στο σπιτάκι που έχετε δημιουργήσει επάνω σ'ένα δέντρο εσείς και οι φίλοι σας (βρίσκεται αριστερά από το σπίτι σας). Εκεί θα συναντήσετε την Dana και τον Perry. Μιλήστε στην Dana και θα σας δώσει το "Biffo-Man Magazine". Αμέσως μετά μιλήστε στον Perry, θα σας δείξει ένα εισιτήριο για αγώνα Baseball το οποίο το θέλετε πολύ

(μπορείτε να το αποκτήσετε δίνοντας το ημερολόγιο της αδελφής σας, αλλά δεν είναι απαραίτητο).

Μετά από μία συζήτηση που θα έχετε με τους φίλους σας, φύγετε όλοι μαζί και πηγαίντε για πίτσα. Εκεί θα συναντήσετε έναν φωτογράφο ο οποίος θα σας τραβήξει φωτογραφία για 1$, δεχτείτε και πάρτε την φωτογραφία. Κάποια στιγμή θα σας πλησιάσει ο Spider, απειλώντας σας για μια ακόμα φορά.



Αργότερα κι ενώ η πίτσα θα σας έχει δημιουργήσει στομαχικές διαταραχές πηγαίνετε στην τουαλέτα. Εκεί βγάλτε αμέσως την επιγραφή που λέει "No Smoking" στα δεξιά και πετάξτε την στο καλάθι των αχρήστων. Βγαίνοντας από την τουαλέτα θα συναντήσετε τον Spider για μια ακόμα φορά -ευτυχώς την τελευταία! Οταν σας απειλήσει, ανοίχτε το Inventory σας και δώστε του το περιοδικό που σας έδωσε η Dana, θα σας αφήσει να φύγετε. Παρακολουθήστε την σκηνή της εκτόξευσης(!) του Spider και πηγαίντε με τους φίλους σας στην πλατεία και βάλτε τον βάτραχό σας να προπονηθεί λίγο για τους αγώνες πηδήματος που θα λάβει μέρος. Αγοράστε αμέσως ένα μπουκάλι "Slum Dunk Cola" από τον πλανόδιο πωλητή που τις πουλάει. Δώστε λίγο στον βάτραχό σας και παρατηρήστε τις αντιδράσεις του, θα δείτε ότι τώρα θα πηδάει πάρα πολύ ψηλά! (μην επιχειρήσετε να του δώσετε κάτι τέτοιο στους αγώνες όμως γιατί θα σας καταλάβουν). Στην συνέχεια δώστε του να φάει μερικές μύγες απ'αυτές που έχετε μαζί σας, θα δείτε ότι θα πέσει για ύπνο αμέσως, (μόλις ανακαλύψατε τρόπο να κερδίσετε στους αγώνες πηδήματος βατράχων). Φύγετε και πηγαίντε στην "Old Town" και στον πάγκο με την κοπέλα που τοποθετεί φωτογραφίες επάνω σε μπλούζες.

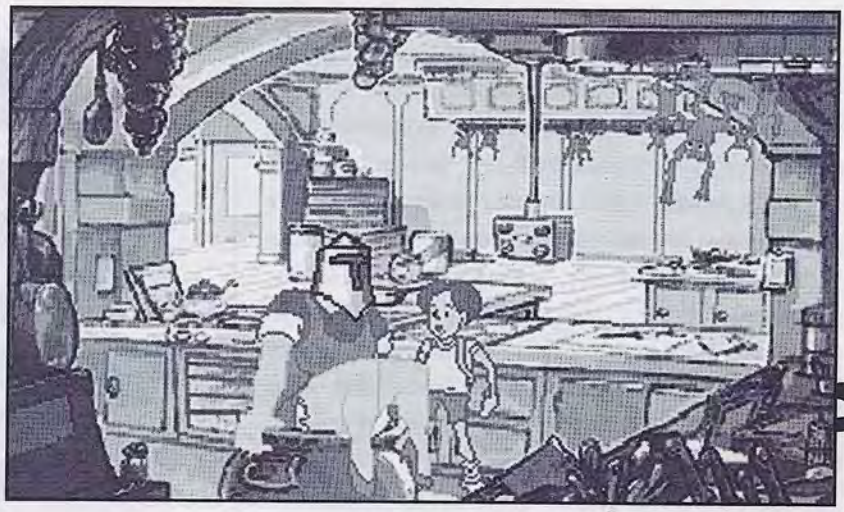
Δώστε της την φωτογραφία που σας έβγαλε ο φωτογράφος και ζητήστε της να σας την κάνει μπλούζα. Δώστε της τα λεφτά που θα σας ζητήσει και πάρτε το T-Shirt, πηγαίντε δίπλα στο μηχάνημα με τα εισιτήρια και ψάξτε το Slot επιστροφής χρημάτων, πάρτε το ticket που θα βρείτε και μετά επιστρέψτε στο σπίτι σας. Εκεί θα συναντήσετε την Baby Siter που προσέλαβαν οι γονείς σας για να προσέχει εσάς και την μικρή σας αδελφή. Αφου φύγουν οι γονείς σας για το Barbecue, κάποια στιγμή η baby siter θα σας φωνάξει στην τραπεζαρία να φάτε μαζί με την αδελφή σας. Μετά από μια έντονη συζήτηση που θα έχετε μαζί της θα μεταμορφωθεί σε νυχτερίδα! Σ'αυτό το σημείο πρέπει να κινηθείτε πολύ γρήγορα: Αφού λοιπόν πείτε στην αδελφή σας να κρυφτεί, τρέξτε γρήγορα επάνω στο μπάνιο και ανοίχτε το ντουλάπι, πάρτε από μέσα το spray μαλλιών και περιμέντε να μπεί μέσα η νυχτερίδα. Μόλις την δείτε πάρτε το spray και ρίχτε της, (αυτό θα έχει σαν απότέλεσμα να την καθυστερήσετε λίγο). Στην συνέχεια φύγετε γρήγορα προς το δωμάτιο τις μικρής σας αδλεφής, πάρτε επάνω από την καρέκλα το πλαστικό της ποντίκι και αμέσως μετά κατεβείτε στο σαλόνι. Πάρτε από εκεί την ηλεκτρική σκούπα και κρυφτείτε πίσω από τον καναπέ. Μόλις η νυχτερίδα κατεβεί κάτω τοποθετήστε το ποντίκι στην μέση του δωματίου και περιμέντε την νυχτερίδα να το πλησιάσει. Μόλις γίνει αυτό βάλτε σε λειτουργία την σκούπα και... ρουφήχτε την νυχτερίδα!! Αργότερα θα επιστρέψουν οι γονείς σας, οι οποίοι δεν θα πιστέψουν την φανταστική ιστορία που θα τους πείτε και μετά από λίγο θα σας στείλουν για ύπνο.

Τρίτη Μέρα

Η τρίτη μέρα είναι ίσως και οι πιο ουσιώδης μιας και θα γίνουν τα περισσότερα πράγματα. Ξυπνάτε λοιπόν το πρωί και αφού κατεβείτε στην τραπεζαρία όπου θα συναντήσετε τους γονείς σας, φύγετε και πηγαίντε στην "Old Town". Εκεί πλησιάστε στο συντριβάνι και κοιτάχτε προσεκτικά μέσα, θα βρείτε 2 νομίσματα, (μην πάρετε και τα δύο αλλά μόνο το ένα γιατί την δέυτερη φορά ο αστυφύλακας θα σας ανακαλύψει και τότε...). Στη συνέχεια πλησιάστε προς την αποβάθρα και δώστε το νόμισμα στον καπετάνιο. Αφού σας αφήσει να μπείτε στο Ferry Boat θα συναντήσετε την οικογένεια τον Ιαπώνων οι οποίοι θα σας ζητήσουν να τους βγάλετε μια φωτογραφία: δεχθείτε και αφού σας ευχαριστήσουν περιμέντε να φτάσετε στον προορισμό σας.

Μόλις κατεβείτε από το Ferry, πηγαίντε στο Tootsweat Plant και ζητήστε από τον άντρα στο περίπτερο μια Entry Blank για τους αγώνες. Αφού σας δώσει την αίτηση, επιστρέψτε στην αποβάθρα για να πάρετε το Ferry Boat του γυρισμού. Μόλις ανακαλύψατε ότι το Ferry έχει φύγει και σας έχει αφήσει εκεί! Γρήγορα-γρήγορα πηγαίντε στο Golden Bowl Tavern. Με το που θα πλησιάσετε στην είσοδο, θα σας σταματήσει κάποιος και θα σας πει ότι είναι επικίνδυνο μέρος για σας. Επιμείνετε μέχρι να έρθει η συμμορία. (Σε αυτό ακριβώς το σημείο πρέπει να αντιδράσετε πολύ πολύ γρήγορα). Περιμένετε λίγο μέχρι ο άντρας στην πόρτα να σας πετάξει το "Monkey Wrench". Πολύ γρήγορα πάρτε από το Inventory σας την βόμβα καπνού που σας είχαν δώσει οι Ιάπωνες στο πλοίο και πετάχτε την επάνω στην συμμορία. Αμέσως πάρτε το "Monkey Wrench" που σας έδωσε ο άντρας και χρησιμοποιήστε το επάνω στην αντλία νερού που είναι ακριβώς δίπλα σας. (Αν τα κάνατε όλα γρήγορα θα έχετε περάσει αυτό το σημείο αλλιώς...). Στην συνέ-

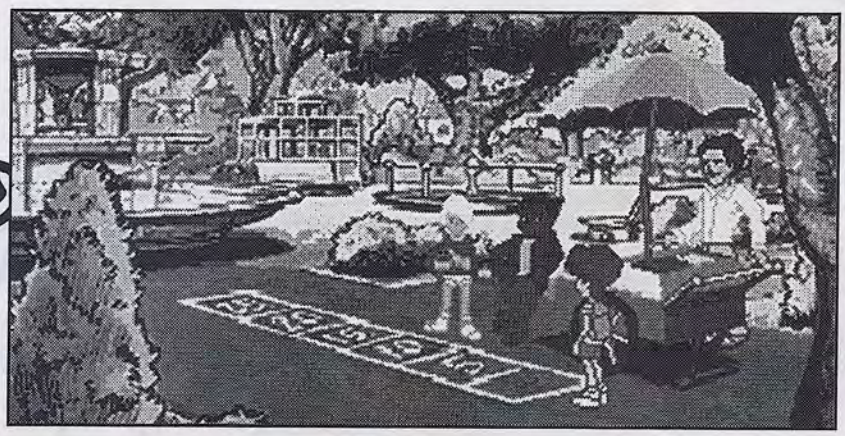
χεια τρέξτε γρήγορα προς το Tootsweat Plant, οπου θα συναντήσετε τους Ιάπωνες για μια ακόμα φορά. Εξηγήστε τους ότι σας κυνηγάνε και τότε θα μεταμορφωθούν όλοι σε Ninja(!) και θα σας σώσουν από αυτή την δύσκολη κατάσταση. Στην συνέχεια και αφού δειπνήσετε μαζί τους, θα σας επιστρέψουν με την λιμουζίνα τους σπίτι σας. Επιστρέψτε στο δωμάτιό σας και ξεκουραστείτε. Η επόμενη είναι η πιό δύσκολη (και τελευταία) μέρα της περιπέτειας.



Τέταρτη Μέρα

Αφού ξυπνήσετε, κατεβείτε στην τραπεζαρία και παρακολουθήστε την συζήτηση που θα έχουν οι γονείς σας με την μεγάλη σας αδελφή για το νέο της "Look!". Στην συνέχεια και ενώ θα επικρατεί χάος στην συζήτηση ανάμεσα στους γονείς σας και στην μεγάλη σας αδελφή φύγετε και πηγαίντε στο σπίτι-δέντρο, όπου θα συναντήσετε την Dana. Δώστε της το T-Shirt με την φωτογραφία που τραβήξατε στην πιτσαρία και η Dana θα σας πει ότι θα σας ακολουθήσει στον διαγωνισμό πηδήματος βατράχων μαζί με την βατραχίνα της την "Gigi", (αυτό θα έχει σαν απότέλεσμα να μεγαλώνουν οι πιθανότητες της νίκης του βάτραχου σας). Πηγαίντε στην Old Town και πάρτε το Ferry Boat (σήμερα είναι ελεύθερη η μεταφορά και έτσι δεν έχετε πρόβλημα για το που θα βρείτε εισιτήριο). Μπείτε στο Ferry και παρακολουθήστε τον Turbo Frog (όπου είναι και ο βασικότερος αντίπαλος σας). Αφού φτάσετε πηγαίντε κατ'ευθείαν στο "Plumbers Union", πλησιάστε το παράθυρο αριστερά, ανοίξτε το και... μπείτε αθόρυβα μέσα. Πλησιάστε το γραφείο και πάρτε από πάνω το "Security Pass". Εκείνη ακριβώς την στιγμή η πόρτα θα ανοίξει και ο "Luis" θα μπει μέσα. Αρπάξτε γρήγορα το "Plunger" που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία και πετάξτε το επάνω του! Πάρτε αμέσως το "Pass" και βγείτε έξω. Στην συνέχεια πηγαίντε στο "Tootsweat Plant" όπου και θα γίνει ο διαγωνισμός. (Στο σημείο αυτό ανακάλυψα ένα Bug, αν δώσετε αμέσως την αίτηση στον δικαστή, δεν θα ξεκινήσει ποτέ τον διαγωνισμό! Αντιθέτως πρέπει να περιμένετε μέχρι να σας πεί οτι έχετε 5 λεπτά ακόμα μέχρι το τέλος των αιτήσεων!) Αν έχετε κάνει τα πάντα σωστά μέχρι εδώ και η Dana είναι μαζί σας στον διαγωνισμό, περιμένετε την κατάλληλη στιγμή και δώστε τις μύγες που έχετε μαζί σας στον Turbo Frog. Αυτό θα έχει σαν απότέλεσμα να τον κάνετε να κοιμηθεί, έχοντας σίγουρη την νίκη. Αφού λοιπόν γίνουν όλα αυτά και ακούσετε οτι σας απομένουν 5 λεπτά δώστε την αίτηση στον δικαστή και περιμένετε την αρχή του αγώνα. (Στο σημείο αυτό θα ήταν καλό να σώσετε το παιχνίδι γιατί ο αγώνας πηδήματος βατράχων δεν είναι και πολύ εύκολος.)

Στην συνέχεια η Leona θα ζητήσει από τους φρουρούς να πιάσουν όλους τους βάτραχους και να τους ετοιμάσουν για δείπνο! Περιμέντε για λίγο και αφού δείτε τον βάτραχό σας να φεύγει ακολουθήστε τον. Ανεβείτε με το ασανσέρ επάνω και ακούστε τον πατέρα σας που μιλάει με την Leona. Αφού σας πιάσει ο φρουρός, θα σας οδηγήσει σε ένα δωμάτιο. Μόλις δείτε από το Monitor να πιάνουν το βάτραχο σας, ανοίξτε το inventory σας και πάρτε από μέσα το κλειδί του Nintari σας και βάλτε το επάνω στην αλυσίδα του σκύλου σας. Αφού το κάνετε αυτό, βγάλτε το και δείξτε το στον φρουρό. Μετά από λίγο θα αποκοιμηθεί, όταν σας ζητήσει την λέξη από το Manual απαντήστε με "Hoopa Coiler Agamemnon". Αμέσως μετά φύγετε και αφού μιλήσετε με τον "Luis" πηγαίντε στην παραλία και πάρτε το Scooter που κερδίσατε στον διαγωνισμό και πηγαίντε στο "Leona Mansion". Εκεί περάστε απαρατήρητοι από τον φρουρό που κοιμάται και μπείτε μέσα. Μιλήστε (απαραίτητα) με τον παπαγάλο, απαντώντας του με σειρά : 1,2,1,2. Στην συνέχεια πηγαίντε δεξιά και παρακολουθήστε την σκηνή με τον "Luis και την Leona" και κοιτάχτε την ακόμα καλύτερα (με το icon look). Τότε... πάρτε από το τραπέζι το ασημένιο ποτήρι και αμέσως μετά το τραπεζομάντηλο! (μην πειράξετε τίποτε άλλο πάνω από το τραπέζι γιατί θα καταλήξετε σε ενυδρείο!). Μπείτε στην κουζίνα και πετάχτε το μπρούτζινο ποτήρι στην μαγείρισσα για να της αποσπάσετε την προσοχή. Επειτα πηγαίντε από πίσω της, πάρτε το τηγάνι από τον πάγκο και ρίχτε το στην δεξιά μεριά του καζανιού. Σπρώξτε το προς την μεριά της, φύγετε και πηγαίντε από την αντίθετη πλευρά, και πιαστείτε από τον μηχανισμό που είναι πιασμένοι οι βατράχοι. Μόλις σας δεί η μαγείρισσα πέφτει μέσα στο



καζάνι.

Επωφεληθείτε και βάλτε της στο κεφάλι το κράνος από την πανοπλία, αμέσως πατήστε το δεξί κουμπί από τον μηχανισμό που υπάρχει στην μέση της οθόνης. Μόλις οι βάτραχοι ελευθερωθούν φύγετε. Αφου δείξει την Leona και τον Luis να προσπαθούν να σας πνίξουν(!), περιμέντε μέχρι να έρθουν οι βατράχοι και να σας ελευθερώσουν (μην τρομάξετε όταν δείτε τον willy να πνίγεται γιατί στο τέλος θα σωθεί). Αμέσως μετά πηγαίντε στο Humpfrond και πάρτε το ράδιο από το scooter σας. Αφού βγείτε πηγαίντε στο Union 409. Μπείτε στον τηλεφωνικό θάλαμο, βάλτε το ράδιο στον πάγκο και το ακουστικό πάνω στο ράδιο και κοιτάχτε τους αριθμούς που υπάρχουν γραμμένοι στο τζάμι του θαλάμου.

Πατήστε το Recording από το ράδιο και τηλεφωνήστε στο: 732-7446 (Αστρολόγος). Αφού τελειώσει η συνομιλία, σταματήστε την εγγραφή και πάρτε τηλέφωνο στο μπάρ (342-3403). Με το που θα έρθει ο Rey στο τηλέφωνο πατήστε το play από το κασσετόφονο απασχολώντας τον. Φύγετε αμέ-



σως και πηγαίντε στο bar, Μπείτε μέσα και δώστε τον λαχνό που έχετε στον barman. Δείτε τι θα γίνει και αμέσως μετά πάρτε από τον πάγκο το περιοδικό (αν δεν το κάνετε αυτό γρήγορα, τότε ο rey θα σας πιάσει με απότέλεσμα να χάσετε!). Φύγετε και πηγαίντε στο εργοστάσιο και δώστε το περιοδικό στους απεργούς. Αμέσως μετά περάστε και δώστε την security card στον φύλακα για να σας αφήσει να περάσετε. Αφού μπείτε μέσα κάντε ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΩΣ SAVE και πηγαίντε τρέχοντας όση ώρα μιλάνε οι φρουροί στο control panel στο κέντρο του δωματίου. Ανοίξτε το κουτί και πατήστε τον διακόπτη να γυρίσει στο On. Επειτα πατήστε με την εξής σειρά τα χρωματιστά κουμπιά στα δεξιά: Καφέ, Ροζ, Πράσινο, Ροζ. Οταν οι φύλακες πλησιάσουν στην γέφυρα πατήστε τον μοχλό προς τα δεξιά, με αποτέλεσμα να τους ρίξετε κάτω. Αμέσως φύγετε δεξιά, στο control panel στα αριστερά σας, δώστε γρήγορα τον κωδικό: TRAM. Επειτα από λίγο θα βρεθείτε σε μια πλατφόρμα όπου ο Stanley θα σας πετάξει το καπέλο του. Πιάστε το αμέσως και ξαναπετάξτε του το. Θα λιποθυμήσει και θα πέσει μέσα στην δεξαμενή. Μόλις η πρέσσα ανέβει πηδήξτε αμέσως δεξιά και ανεβείτε στο Tram. Ακολουθήστε την εξής πορεία: Ισια, δεξιά, αριστερά, ίσια, αριστερά. Θα δείτε την σκηνή που ο πατέρας σας είναι έτοιμος να πνιγεί. Μετά από τους διαλόγους, πάρτε το Yo-Yo και αφού κάνετε το Cursor στόχο, πετάξτε τον επάνω στην Leona, και ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ WILLY BEAMISH!

Spell Shop MAIL



■ Ο φίλος μας **Δημοσθένης Νικολής** μας ρωτάει τι πρέπει να κάνει στο Indiana Jones, στην αρχή που ζητάει ο Marcus την μετάφραση, όπου είναι και το κλείδωμα της περιπέτειας. Δυστυχώς φίλε Δημοσθένη πρέπει να έχεις το original πρόγραμμα για να διαβάσεις τους κωδικούς και να περάσεις το σημείο που θέλεις, αλλιώς δεν μπορείς από το αντίγραφο!

■ Ο **Δημήτρης Δρέσιος**, ρωτάει πώς θα κάνει μάγια και πώς θα μπορεί να χτυπάει τους αντιπάλους του στο Eye of the Beholder.Φίλε Δημοσθένη, για να μπορέσεις να κάνεις κάποιο Spell δεν έχεις παρά να πιάσεις τον pointer του mouse και να το βάλεις επάνω στο Spell book του μάγου, πατώντας το δεξί κουμπί επάνω θα σου βγάλει ένα menu από τα spell του μάγου σου. Φυσικά πρίν θα πρέπει να τα έχεις επιλέξει απο το option που λέει memorize spell και μετά να κάνεις Rest. Μετά απο αυτό θα μπορείς με τον τρόπο που σου είπα να κάνεις οποιοδήποτε spell. Οσο για το πως θα κάνεις μάχες είναι ακριβώς το ίδιο με τα spell, απλά πατάς πάλι με το δεξί κουμπί του mouse, πάνω στο όπλο που κρατάει ο χαρακτήρας σου.

■ Δύο φίλοι **από το Περιστέρι ο Γιώργος και ο Στέλιος**, ζητάνε τι πρέπει να κάνουν στο Secret of the Monkey Island, μετά απο τις Trial μέσα στο πλοίο. Πηγαίντε στο αμπάρι του πλοίου και...get rope, get gun pounder get bottle of fine wine, μέσα από το chest. Στην συνέχεια πηγαίντε στην κουζίνα του πλοίου και open cabinet, get ceral, από τον πάγκο get pot, βγείτε έξω και πηγαίνετε στην καμπίνα του καπετάνιου. Εκεί open ceral, έχει ένα κλειδί μέσα, use key on cabinet (που υπάρχει εκεί). Εκεί υπάρχει ένα chest, get chest,open chest. Από μέσα... get peace of paper και τα φύλλα κανέλλας. Μετά απο το γραφείο, get feather,get ink pot. Πηγαίντε στο κατάστρωμα, ανεβείτε στο κατάρτι και get Joly Roger (πειράτικη σημαία). Πηγαίντε ξανά στην κουζίνα και μέσα στο καζάνι ρίξτε τα συστατικά:Joly Roger, Gun pounder, Fine Wine, Ink, Ceral, Rubber Chicken (που έχετε από πρίν!), Breath Mints (που έχετε επίσης απο πρίν!!). Παρακολουθήστε τι γίνεται και μόλις τελειώσει κατεβείτε στο αμπάρι και πάρτε λίγο gun powder. Πηγαίντε στο κατάστρωμα και use gun powder on canon nozzle, use giant rope on canon. Κατεβείτε ξανά στην κουζίνα και use t-shirt on fire και αυτό θα γίνει flaming mass, get flaming mass και ανεβείτε πάλι στο κατάστρωμα και use flaming mass on canon και τέλος use pot και... Welcome to Monkey Island. (Η λύση που ζητήσατε πρέπει να είναι κι όλας στα χέρια σας.)

■ **Ο Αγγελος** ??? ας μας ξαναγράψει στέλνοντας τα πλήρη στοιχεία του μαζί με ένα γραματόσημο για να του στείλουμε τις λύσεις που μας ζήτησε.

■ Ο **Χάρης Ηλιάδης** από την Καβάλα, μας ζητάει την λύση του Indiana jones III. Φίλε Χάρη η λύση που ζητάς υπάρχει στο τέυχος 23.Οσο για την λύση του Secret Of Monkey Island θα πρέπει να έχει φτάσει στα χέρια σου ήδη.

■ Ο φίλος μας **Ζαπανδιώτης Γιώργος**, μας στέλνει ένα tip για το Quest For Glory II. (Δεν έχει σημασία ο χαρακτήρας) Οταν νικήσεις το Earth Elemental και πας στο δέντρο και το αγκαλιάσεις και σου δώσει το φρούτο, τότε τύπωσε: Thanks Julanar, (Θα σου βγάλει το μήνυμα ότι η Julanar κουνάει τα φύλλα της στο άκουσμα του ονόματός της. Κάντο 2-3 φορες, δες τα χαρακτηριστικά σου, το honor έχει ανεβεί, κάνε το ίδιο συνέχεια μέχρι το Honor να φτάσει στα 200! Επίσης μας λέει οτι ο καλύτερος τρόπος για να κάνεις εξάσκηση είναι να πατάς συνέχεια το "8" πλήκτρο.

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΑΘΗΝΑ
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
(ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ)

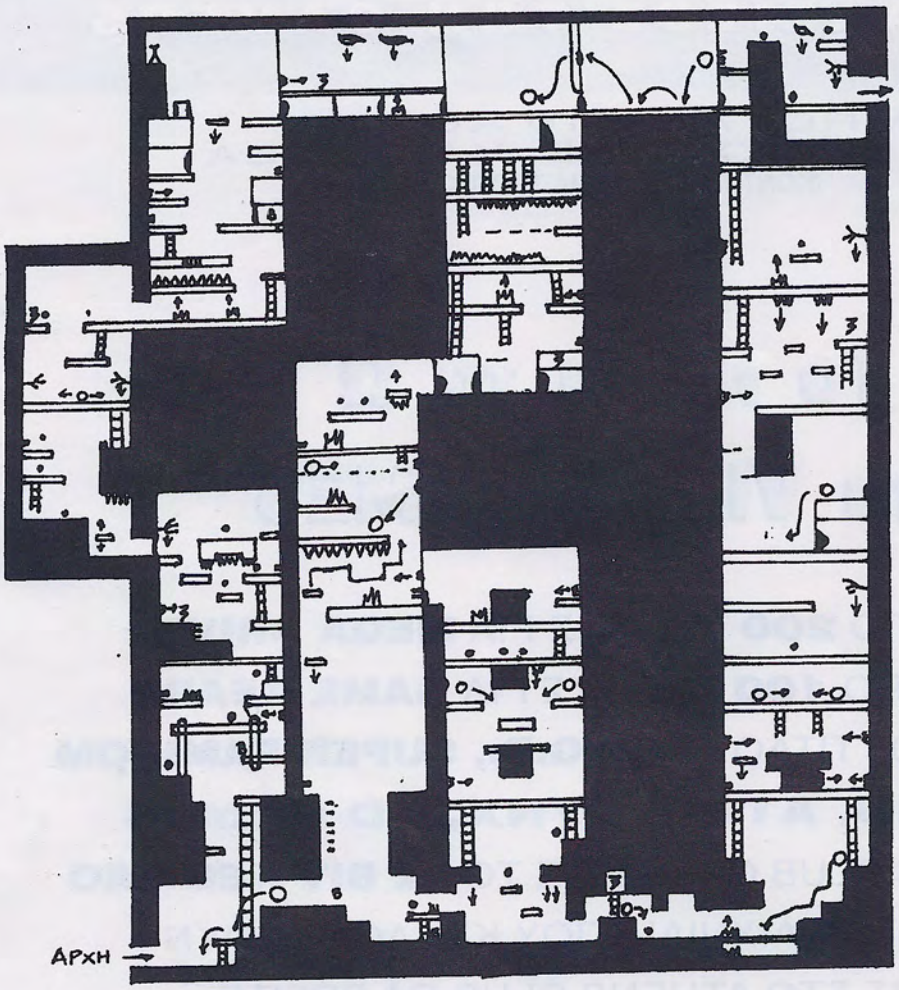
Το Α και το Ω στα VIDEO GAMES

ΠΑΝΩ ΑΠΟ **200** ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ **MEGA DRIVE**
ΠΑΝΩ ΑΠΟ **100** ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ **GAME GEAR**
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 200 ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ **G.B., SUPER FAMICOM**
NEO GEO, ATARI LYNX, CD GAMES
ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ **32 BIT NEO GEO**
ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ
ΕΠΙΣΗΣ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ
ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΣΑΣ

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

Ε Ι Σ Α Γ Ω Γ Ε Σ
SOFTWARE - HARDWARE
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΜΠΟΤΑΣΗ 10, ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9596691 - 3639338
FAX. 9596691

RICK DANGERUS 2



LEVEL 3

" FOREST OF VEGETABL♣♦♠"



Ξ = ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΟ

Β = BONUS

\- - - = ΑΟΡΑΤΟ ΠΑΤΩΜΑ

= ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ

= ΚΛΑΔΙ ΠΟΥ ΠΕΦΤΕΙ

= ΦΥΛΛΟ » »

= ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ

= ΕΧΘΡΟΣ

= ΑΓΚΑΘΙΑ, ΕΓΧΜΕΣ

= ΣΤΑΛΑΚΤΙΤΕΣ ΠΟΥ ΠΕΦΤΟΥΝ

= ΠΑΤΩΜΑ ΠΟΥ ΥΠΟΧΩΡΕΙ



ΣΧΕΔΙΑΣΗ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ

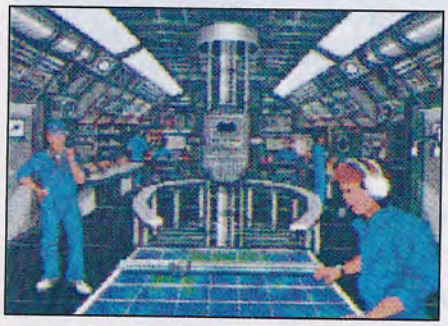
688 ATTACK SUB

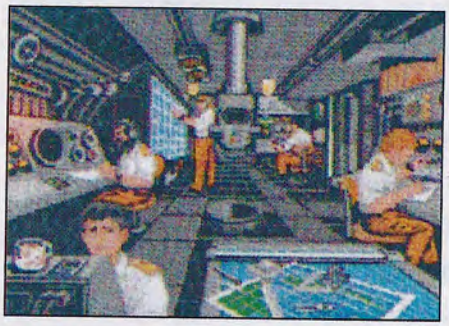
HOUSE	ELECTRONICS ARTS
FORMAT	MD, PC, ST, AMIGA
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ **Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

Το πρώτο παιχνίδι για Mega Drive που έχει 170 σελίδες manual! Κι αυτό γιατί είναι ένας καθαρόαιμος εξομοιωτής υποβρυχίου και μάλιστα από τους πλέον φιλόδοξους. Αυτό σημαίνει ότι σας επιτρέπει να διοικήσετε το σκάφος, να χρησιμοποιήσετε όπλα καθώς και μερικά στοιχεία στρατηγικής.

Ελέγχετε ένα από τα ισχυρότερα επιθετικά όπλα στον κόσμο σε μερικά σενάρια που, αν και είναι ψυχροπολεμικά, το παιχνίδι σας επιτρέπει να διαλέξετε την πλευρά της ψύχρας! Δηλαδή μπορείτε να ελέγχετε ένα Σοβιετικό ή ένα Αμερικάνικο υποβρύχιο κατά βούληση. Υπάρχουν όλα τα σύγχρονα μέσα επίθεσης και άμυνας (sonar, τορπίλες, πύραυλοι, αντένα, περισκόπιο). Ο χειρισμός είναι μια σπάνια περίπτωση που στις κονσόλες πρέπει να προσπαθήσετε για να μάθετε. Μετακινώντας τον κέρσορα πάνω στα διάφορα μέλη του πληρώματός σας, αυτός αλλάζει σχήμα και σας επιτρέπει να πάτε σε κάθε ζωτικό τμήμα του σκάφους. Πρώτ'απ'όλα είναι οι εντολές της αποστολής σας. Θα εμφανιστούν σε έναν "εκτυπωτή" και καλό θα ήταν να τις διαβάσετε προσεκτικά. Αυτό ήταν, τώρα μπορείτε να αναλάβετε την διακυβέρνηση και όλοι θα υπακούουν τυφλά στις διαταγές σας. Στο κέντρο της οθόνης είναι το περισκόπιο όπου όταν το έχετε κατεβασμένο το παραθυράκι στο πάνω αριστερό μέρος είναι ο γενικός χάρτης της περιοχής όπως φαίνεται από δορυφορική λήψη μέσω υπολογιστή. Μόλις όμως σηκώσετε το περισκόπιο αυτό αλλάζει και γίνεται η άποψη του ορίζοντα από την επιφάνεια της θάλασσας. Το περιστρέφετε μέχρι να έχετε οπτική επαφή με κάποιον στόχο. Επιλέγετε το εικονίδιο TARGET στην ίδια οθόνη και τα υπόλοιπα είναι ιστορία οπλοστασίου. Σ'αυτό περιλαμβάνονται οι τορπίλες και οι πύραυλοι. Το περισκόπιο είναι το 50% της δράσης και του ελέγχου που ασκείτε πάνω στο σκάφος αλλά αν το χάσετε σε κάποια μάχη μπορείτε να τα βγάλετε πέρα με τον γενικό χάρτη. Από εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε τα σημεία όπου ο αυτόματος πιλότος θα πάει το σκάφος σας και να βρείτε τα μυστηριώδη αντικείμενα που σημειώνονται πάνω του με διάφορα αλφαβητικά σύμβολα. Στον ίδιο χάρτη υπάρχει πάντα ένα display σαν HUD, που δείχνει με μία πράσινη κουκίδα το δικό σας βάθος και με μία κόκκινη αυτό του πυθμένα. Κρατήστε λογική απόσταση και θα είσαστε ασφαλείς. Ενας αριθμητικός δείκτης ακριβώς από κάτω επισημαίνει το βάθος σας και δεξιά υπάρχουν οι μοχλοί και τα πλήκτρα για άμεση ανάδυση ή βάθος περισκοπίου και κατάδυση. Μία ακόμα εντυπωσιακή δυνατότητα είναι αυτή που σας επιτρέπει να βλέπετε σχηματικά - raytraced- την διαμόρφωση του βυθού. Αυτό κάνει την πλοήγηση του σκάφους παιχνιδάκι. Για όσους επιθυμούν να παίξουν το Σοβιετικό υποβρύχιο, πρέπει να πούμε ότι υπάρχει ο περιορισμός της γλώσσας αφού για χάρη του ρεαλισμού η κατασκευάστρια εταιρεία έχει τα πάντα γραμμένα πάνω στις ενδείξεις του σκάφους στα ρώσικα και δεν θα μπορείτε να διαβάσετε σχεδόν τίποτα!







ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Μάθετε Ρώσικα και κολύμπι μέχρι να διαβάσετε ολόκληρο το manual. Ελλείψει άλλου πρόσφατου έργου με υποβρύχια περιοριστείτε στο Hunt For Red October με τον Σων Κόννερυ.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν ξανάγινε τέτοιο πράγμα σε κονσόλα. Η Electronic Arts κατάφερε να περάσει ένα υπέροχο παιχνίδι της από την Amiga στο Mega Drive με ελάχιστες απώλειες. Η δυνατότητα να παίζετε τους Ρώσους ή τους Αμερικάνους είναι σκανδαλιστική και αν ακόμα δεν έχει το βάθος του Red Storm Rising ή το πλάτος του Silent Service 2, έχει την δική του φοβερή ατμόσφαιρα.



92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το Mega Drive γίνεται η πρώτη επιτυχημένη υποβρύχια κονσόλα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	88

DYNAMITE DUKE







HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE
ΤΟΥ	**Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

Χαζόφατσα ή σκληρός; Οχι, το ερώτημα δεν αφορά τον αρχισυντάκτη του USER αλλά τον τύπο που στολίζει το εξώφυλο του παιχνιδιού. Οπως και να έχει (εγώ επιμένω ότι είναι χαζόφατσα) το game είναι ένα Cabal αλλά στα μέτρα της κονσόλας και της κατασκευάστριας SEGA με ολίγη από περιβαλλοντολογικό σενάριο: Το στρώμα του όζοντος έχει πια καταστραφεί και οι άνθρωποι πεθαίνουν κατά χιλιάδες. Οι επιστήμονες επιτέλους κατασκευάζουν ένα μεταλλαγμένο ανθρώπινο ον που μπορεί να αντέξει τις ακτίνες. Ενας τρελλός επιστήμονας σφετερίζεται τα σχέδια και αρχίζει να παράγει τον δικό του στρατό. Εσείς είστε ο στρατιώτης που πρέπει να καταστρέψει την μεταλλαγμένη τρέλα της επιστήμης. Το κωδικό σας όνομα είναι Dynamite Duke και έχετε χάσει το δεξί σας χέρι πριν από μερικά χρόνια, το οποίο έχει αντικατασταθεί από ένα πολύ ισχυρότερο και βιονικό. Αυτό το χέρι έχει αρκετές δυνάμεις για να εξολοθρεύσει ολόκληρο στρατό. Κατ'αρχήν έχετε στην διάθεσή σας ένα αυτόματο όπλο, μία βιονική αγκωνιά, κλωτσιά, συνηθισμένη γροθιά, χτύπημα με τον υποκόπανο και υπερ-γροθιά που μπορεί να ρίξει κάτω τους πιο αδύναμους από τους υπερκακούς. Ο ήρωάς μας έχει επίσης αμυντικές ικανότητες, όπως να κινείται σε όλα τα μέρη της οθόνης και να σκύβει κάτω από τα εχθρικά πυρά. Το όπλο σας εμφανίζει τον συνηθισμένο στόχο στην οθόνη που κινείται με το joypad και σκορπίζει τον θάνατο αν σημαδέψετε καλά. Χάνετε όταν έχετε δεχτεί τόσες σφαίρες που η ενέργεια στο κάτω μέρος της οθόνης εξατμιστεί. Ευτυχώς μπορείτε να ζωντανέψετε τέσσερις φορές προτού χαθείτε στο σκοτάδι. Η οθόνη των options είναι από τις πιο απλές με μόνη αλλαγή που μπορείτε να κάνετε, την ευκολία του προγράμματος. Στον δρόμο σας μπορείτε να μαζέψετε αντικείμενα που σας προσφέρουν πολεμοφόδια και την δυνατότητα να ρίχνετε τις υπερ-γροθιές καθώς και μερικά κιβώτια πρώτων βοηθειών που επιστρέφουν στον ήρωά μας ένα μέρος από την δύναμή του. Ακόμα μπορούν να βελτιωθούν τα όπλα σας ή να σας δοθεί κάποιο αλεξίσφαιρο. Τα επτά επίπεδα του παιχνιδιού έχουν μέτρια ή μάλλον συνηθισμένη διαμόρφωση: από το αεροδρόμιο στην κατοικημένη πόλη, από τα δάση στα τούννελ και από τα εργοστάσια στα εργαστήρια. Το τελικό επίπεδο είναι ο ατομικός αντιδραστήρας, το άντρο του τρελλού επιστήμονα. Τα γραφικά είναι μέτρια και επαναλαμβανόμενα. Ο κεντρικός ήρωας φέρει την πρωτότυπη ιδέα του διάφανου μισού σώματός του για να βλέπετε την δράση και από εκεί μέσα! Τα μικρότερα από τα αντίπαλα sprites στερούνται λεπτομέρειας ενώ τα πιο μεγάλα θα μπορούσαν να κάνουν περισσότερα. Τανκς και ελικόπτερα, μεγάλοι βιονικοί χοντροί και θωρακισμένοι φύλακες με φλογοβόλα δεν κάνουν πολλά πράγματα αλλά και αυτή η ποικιλία δεν είναι άσχημη αλλαγή. Σε όλους τους τομείς θα μπορούσε να ήταν καλύτερο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Παίξτε το Cabal, το Operation Wolf, το Operation Thunderbolt και το Line of Fire για να συγκρίνετε μόνοι σας. Καλέστε ακόμα τους φίλους σας σπίτι και δείτε Καλλιστεία!

ΓΕΝΙΚΑ

Το Cabal ήταν καλύτερο σε γραφικά σε ήχο, σε υπόθεση, στο ηλεκτρονικό και στην Amiga. Το Dynamite Duke είναι διαφορετικό αλλά όχι αυτό που θα έπρεπε. Η πρώτη έλλειψη είναι κάποια smart bomb ή μερικές χειροβομβίδες που θα πρόσθεταν ποικιλία. Η δεύτερη απογοήτευση είναι τα γραφικά και ο ήχος. Ολα αυτά έχουν σαν αποτέλεσμα την μειωμένη αντοχή στο χρόνο.



80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αστα τα μαλλάκια σου ανακατεμένα, τώρα που οι υπέρυθρες βράζουνε το αίμα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	71

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 από του οποίου την προσφορά θέλετε να επωφεληθείτε!

ΑΘΗΝΑ

■ Το κατάστημα **Data Gate** (Ελευθερίου Βενιζέλου 139, Νέα Ερυθραία, τηλ. 8088619) έχει για τους αναγνώστες του USER το PC Speed Hardware για ATARI ST, μόνο 12.000 δρχ.

■ Το **G & P Computers** (Δάφνη, Αγίας Βαρβάρας 86, τηλ. 9712803 ή 9250816) προσφέρει για το USER Club τον υπολογιστή G&P 286/20 Mhz, 1 MB RAM, 1 Floppy 1.44, 1 Floppy 1.2, VGA MONO, 40 MB HD στην τιμή των 189.000 δρχ.

■ Επίσης, το **Musicland** (Χαριλάου Τρικούπη 127, Εμπορικό Κέντρο ΚΑΜΑΡΕΣ, Νέα Ερυθραία, τηλ. 8073204) σας δίνει ένα CDTV στην καταπληκτική τιμή των 195.000 δρχ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

■ Η εταιρεία **TELCOMAT ΕΠΕ** προσφέρει από το κεντρικό της κατάστημα (Παπάφη 178, ΤΗΛ: 031-900517) και από το υποκατάστημά της (Πλαστήρα 2, Χαριλάου, ΤΗΛ: 031-313355) έναν υπολογιστή ALTEL 286 16 MHz με VGA κάρτα 256K (επεκτάσιμη στα 512K) και VGA MONO MONITOR, 1 FDD 3.5" 1.44MB, 1 MB RAM στην τιμή των 130.000 δρχ.

■ Η **NEW LOGIC AE** (Τσιμισκή 3, ΤΗΛ: 031-251124) έχει για σας δύο προσφορές: α) Υπολογιστή AMSTRAD 5086 με VGA οθόνη, 135.000 δρχ. β) Εκτυπωτή AMSTRAD LQ 5000 (φαρδύς, 24 ακίδων, 288 cps), 89.000 δρχ. Επίσης δίνεται έκπτωση 5% σε όλα τα είδη!

■ Στο κατάστημα **METPON** (Εθνικής Αμύνης 15, ΤΗΛ: 031-264608), μόνο οι κάτοχοι της κάρτας USER, έχουν έκπτωση 5% σε όλα τα προιόντα και επιπλέον μια ειδική προσφορά: Υπολογιστή Hyundai 286E+, 1MB RAM και VGA μονόχρωμη οθόνη στην τιμή των 155.000 δρχ.

ΓΙ' ΑΥΤΟ ΚΟΨΤΕ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΒΙΑΣΤΕΙΤΕ. ΠΡΟΣΟΧΗ ΜΟΝΟ ΓΙΑΤΙ ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΟΝΟ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΕ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ. ΕΜΠΡΟΣ ΛΟΙΠΟΝ!

ΕΚΠΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ USER 25

ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ
31 ΜΑΪΟΥ 1992

Super Marioland

Τι μπορεί να κάνει ένας υδραυλικός σήμερα; Αν είναι έξυπνος μπορεί να ασχοληθεί με την ειδικότητά του και να κερδίζει τα τριπλάσια από ένα μέσο γιατρό και πολλαπλάσια από έναν καθηγητή γυμνασίου.

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	GAMEBOY
TEST	GAMEBOY

ΤΟΥ **Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ**





Αν έχει όρεξη για μπελάδες θα τρέχει να σώζει πριγκήπισσες που έχουν απαχθεί από παρανοικά άτομα. Ενα τέτοιο παράδειγμα απροσάρμοστου υδραυλικού είναι και η περίπτωση που θα μας απασχολήσει, ο Mario. Στην Αμερική, σύμφωνα με μια τελευταία έρευνα, είναι πιο γνωστός από τον Μίκυ Μάους (περίεργο) και τον Τζώρτζ Μπους (καθόλου περίεργο). Στην Ελλάδα μόλις έχει αρχίσει να γίνεται, και οι τελευταίες σφυγμομετρήσεις δημοτικότητας τον τοποθετούν μόλις πίσω από τον Καραπιάλη και σαφώς μπροστά από τον Σαββόπουλο. Πάντως η πρώτη θέση του Τζίμη Πανούση δεν δείχνει να κινδυνεύει προς το παρόν.

Το φαινόμενο Mario θέλει πολλές σελίδες για να αναλυθεί και δεν είναι σκοπός μας για αυτό το τεύχος (ούτε και για τα επόμενα για να είμαστε ειλικρινείς...). Ο Mario λοιπόν αφού είχε παρακολουθήσει σωρεία ταινιών με πρωταγωνιστές τύπου Κλιντ Ηστγουντ, Αρνολντ Σβαρτζενέγκερ, Γιάννη Γκιωνάκη και λοιπά, αποφάσισε πως στις φλέβες του τρέχει ηρωικό αίμα, παράτησε τα κλειδιά και τα κατσαβίδια του και ξεκίνησε για νέες περιπέτειες. Λέγε-λέγε έπεισε κι αυτόν τον φουκαρά τον αδερφό του τον Luigi - ταξιτζής νομίζω ήταν αυτός - να παρατήσει το ταξί και να τον ακολουθήσει. Πέρασαν μαζί δύο περιπέτειες στο NES (Super Mario Bros 1&2) και νάτοι τώρα στο μικρό σας Gameboy. Νάτοι;; Μάλλον νάτος γιατί εδώ ο φίλος μας ο Mario είναι μόνος του (τσακώθηκαν, βαρέθηκαν, κατάλαβαν πως η πριγκίπισσα είναι μία οπότε κάποιος πέρισσεύει, τι να σας πω; Πολλά ακούγονται...)



Το παιχνίδι παίζεται ως εξής : ο ήρωάς(!;) μας μπορεί να κάνει τα εξής εκπληκτικά πράγματα:

α) Να κινείται αριστερά δεξιά.

β) Να πηδάει (πάνω από εμπόδια, χάσματα, πάνω στα κεφάλια των αντιπάλων του - τουλάχιστον όσων έχουν κεφάλι - και πάνω σε πλατφόρμες, κινητές ή ακίνητες)

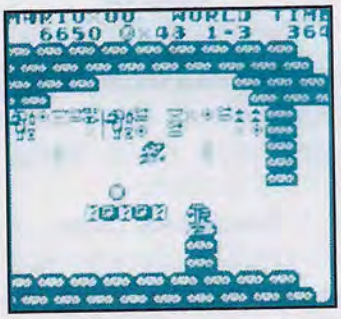
γ) Να πετάει μηλαράκια (αυτό απαιτεί δύο προυποθέσεις: να είναι Super (πφφ...) Mario και να έχει βρει στον δρόμο του ένα λουλουδάκι, κατά προτίμηση γλαδιόλα). Φυσικά δεν τα πετάει ευθεία όπως κάθε φυσιολογικός ήρωας, αλλά με γκελ(!!) κι άμα πετύχει τον εχθρό τον πέτυχε. Οπως βλέπετε κι εσείς ξεχειλίζει από ικανότητες αυτό το παιδί.

Τώρα πώς γίνεται Super (πφφ...) Mario; Απλό. Εκεί που περπατάει και σαν έξυπνο παιδί δίνει κουτουλιές (!!) στα τουβλάκια που βρίσκονται πάνω από το κεφάλι του, που και που κάποιο από αυτά περιέχει ένα βελανίδι (γιατί η έκπληξη; Πρώτη φορά ακούτε για τούβλα με βελανίδια; Σας πληροφορούμε πως υπάρχουν και με αμύγδαλα, ολόκληρα φουντούκια και άλλες έντεκα διαφορετικές γεύσεις) το οποίο αν το φάει παίρνει αμέσως όλα τα θρεπτικά συστατικά που χρειάζεται για να μεγαλώσει (σαν το Νουνού...).

Σαν Mario πια, στον δρόμο σας προς την όμορφη πριγκήπισσα θα συναντήσετε ένα σωρό από εντελώς διαφορετικά, το ίδιο όμως εχθρικά διακείμενα προς το άτομό σας, πλάσματα. Αυτά μπορεί να είναι μανιταράκια περιπατητές, χταπόδια που πηδούν, αραχνοειδή, σαρκοφάγα ψάρια, αιγυπτιακές σφίγγες, φτερωτά λουκάνικα (εμάς πάντως έτσι μας έμοιαζαν), ηλίθια κινεζάκια, αυγά που τρέχουν να σας κουτουλήσουν και άλλα απερίγραπτα. Συνήθως ταξιδεύετε μόνος αλλά σε μια πίστα παίρνετε ένα υποβρυχιάκι, μάλλον απαραίτητο μια και η δράση εξελίσσεται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας.

Οι αντίπαλοί σας αντιμετωπίζονται με τρεις τρόπους : α) με το να πηδάτε και να προσγειώνεστε στο κεφάλι τους (ή ότι τέλος πάντων μοιάζει με αυτό), β) να τους πετάτε μηλαράκια από μακριά (πιο ασφαλές) και γ) να τους αποφεύγετε (ακόμη πιο ασφαλές). Αν αυτοί σας χτυπήσουν χάνετε μια ζωή ή αν είστε Super (πφφ...) ξαναγίνεστε απλός, μίζερος Mario. Αν βέβαια κατορθώσετε να πέσετε σε κάποια χαράδρα τότε χάνετε μια ζωή ούτως ή άλλως.

Οπως ήδη θα καταλάβατε ο χειρισμός είναι απλός, χωρίς αυτό να σημαίνει πως το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα εύκολο. Η δυσκολία του αυξάνεται προοδευτικά κάνοντας το εθιστικό σε ιδιαίτερα ικανοποιητικό βαθμό, που θα σας κρατήσει αρκετό καιρό κολλημένους στο Gameboy σας, σχεδόν όσο και το Tetris. Είναι ένα από τα παιχνίδια που θα παίζετε άνετα μετά από μήνες (χρόνια;;). Τά γραφικά με τις εκπληκτικές (!) τέσσερις σκιές του γκρι είναι όπως θα έπρεπε (και θα μπορούσε) να είναι ενώ η μουσικούλα είναι ακριβώς όσο γλυκανάλατη ταιριάζει σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Εκεί που



υπάρχει το πρόβλημα (ως συνήθως) είναι το scrolling όπου όταν κινείστε δεν μπορείτε να διακρίνετε πολύ καθαρά τι συμβαίνει. Ολα όμως αυτά έρχονται σε δεύτερη μοίρα μια και ο σκοπός των κατασκευαστών του ήταν να φτιάξουν ένα παιχνίδι με εκπληκτικό playability, τον οποίο και πέτυχαν απόλυτα.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι το πρώτο παιχνίδι που πρέπει να αγοράσετε (μια και το Tetris δίνεται με την αγορά του μηχανήματος). Ο θόρυβος γύρω από το όνομά του δικαιώνεται απόλυτα. Το παιχνίδι αυτό αποτελεί ένα υπόδειγμα platform game και το μέτρο σύγκρισης με το οποίο θα κρίνονται όλα τα παιχνίδια αυτού του τύπου στο μέλλον.



93%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ακόμα δεν το αγοράσατε;

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	94

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	GAME BOY
TEST	GAME BOY

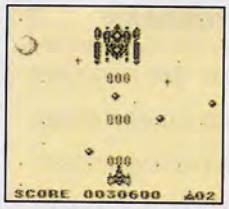
SOLAR STRIKER

ΤΟΥ **Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

15 χρόνια έχουν περάσει από την στιγμή που το ιστορικό, όσο και μυθικό Space Invaders έκανε την εμφάνισή του σε ολόκληρο τον κόσμο κατακτώντας τις καρδιές των πρώτων gamers. Αυτές οι μέρες μπορεί να πέρασαν αλλά δεν ξεχάστηκαν. Ετσι το κλασικότερο όλων των παιχνιδιών, επιστρέφει που και που σε διάφορα format και με ποικίλες παραλλαγές. Το SolarStriker δεν είναι ακριβώς Space Invaders αλλά ένα εγγονάκι του που σας βάζει στην θέση του υπερασπιστή της Γης, κάτοχο ενός διαστημοπλοίου αμφίβολης τεχνολογίας και στο έτος 2159 πρέπει να φτάσετε μέχρι



τον πλανήτη των εξωγήινων και να αποτρέψετε τα επεκτατικά τους σχέδια. Ετσι βρίσκεστε στην οθόνη ενός ακόμα shoot'em up, το οποίο σκρολλάρει κάθετα, δηλαδή βλέπετε τον γαλαξία να περνάει κάτω από το σκάφος σας ενώ τα εχθρικά διαστημόπλοια σας επιτίθονται από παντού, κατά σμήνη ομοίων και σε ποικίλες γωνίες. Αρχίζετε ενάντια στους πιο εύκολους, στην συνέχεια ακολουθούν τροχιές που γίνονται όλο και πιο πολύπλοκες, πυροβολούν, εμφανίζονται 2 και 3 είδη ταυτόχρονα ώσπου φτάνετε στον μεγάλο κακό. Ενα διαστημόπλοιο με πολλά όπλα και μεγάλη ταχύτητα. Ευτυχώς μέχρι εκεί μπορείτε να έχετε μαζέψει όπλα που αυξάνουν την δύναμή σας. Τα γραφικά είναι φτωχά καθώς το background επαναλαμβάνεται και τα sprites είναι πολύ μικρά. Εκείνο όμως που βυθίζει το παιχνίδι στην μετριότητα είναι η μονοτονία και η αργή ταχύτητα, πράγματα που δεν συμβιβάζονται με την έννοια του shoot'em up.





65%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Με τέτοια παιχνίδια οι εξωγήινοι δεν θα αργήσουν να καταλάβουν τη Γη!

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73
ΓΕΝΙΚΑ	70

MULTICOMPUTERS & GAMES

ΟΘΟΝΕΣ MULTISYNC HIGH RESOLUTION

GENLOCK VIDEO DIGITIZER

HARD DISK CONTROLERS

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ

CDTV CD-ROMS

GAMES JOYSTICK

MIDI SAMPLERS

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ ΑΘΗΝΑΣ
29 - 31 ΜΑΪΟΥ 10π.μ. - 10μ.μ.
ΕΙΣΟΔΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ

HOUSE	SEGA
FORMAT	MD, MS
TEST	MASTER SYSTEM

Donald Duck

ΤΟΥ **Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**





Οπως γινόταν και στα κινούμενα σχέδια στα μέσα του 20ου αιώνα. Οταν έκανε μια πετυχημένη περιπέτεια ο Μίκυ, ακολουθούσε ο Ντόναλντ. Ετσι φαίνεται ότι θα πάνε τα πράγματα και στις κονσόλες. Μετά από την φοβερή επιτυχία του Castle of Illusion όπου πρωταγωνιστούσε ο Μίκυ, έχουμε μια πιο "καρτουνίστικη" ιδέα, με τον Ντόναλντ να πρέπει να σώσει τα ανηψάκια του και να βρει τις τυχερές δεκάρες του Σκρούτζ. Το στόρυ είναι κλασικό: ενώ βρισκόταν σε επίσκεψη στο σπίτι-θησαυροφυλάκιο του θείου Σκρουτζ, ο Ντόναλντ και τα τρία ανηψάκια του έπεσαν θύματα απαγωγής από την Μάτζικα. Μαζί με τα τρία ανηψάκια η μάγισσα κατάφερε να αποσπάσει και τις τυχερές δεκάρες του θείου Σκρούτζ! Μπορεί τώρα να τις χρησιμοποιήσει για να φτιάξει το μαγικό φίλτρο της, που περίμενε τόσα χρόνια. Αυτή είναι η στιγμή να πάρετε τον ρόλο του Ντόναλντ σε τρεις διαφορετικές περιπέτειες μέχρι να σώσετε τα ανηψάκια σας, ενώ σας περιμένουν άλλα 4 επίπεδα για να πάρετε πίσω τις δεκάρες του Σκρουτζ. Και το τελευταίο από αυτά είναι το ίδιο το κάστρο της μάγισσας! Ελπίζω να είστε πιο γενναίοι απ'ότι νομίζετε. Τα ανηψάκια βρίσκονται παγιδευμένα στην Αμερικάνικη Ηπειρο και μπορείτε ελεύθερα να επιλέξετε ανάμεσα στις τρεις αρχικές περιπέτειες για το ποιά θα παίξετε πρώτη. Μπορείτε να ξεκινήσετε από το πυκνό δάσος, όπου κινούμενα δηλητηριώδη μανιτάρια και αράχνες σας περιμένουν, αλλά και μέλισσες που δεν σας αφήνουν σε ησυχία. Το game είναι βασικά platform γι'αυτό θα πρέπει να συγκεντρωθείτε στα άλματα που κάνετε αν δεν θελετε να καταλήξετε σε έναν βαθύ γκρεμό, χάνοντας μία από τις τρεις ζωές σας. Εδώ ο τελικό κακός είναι μια αρκούδα, από αυτές που συναντάτε στα κινούμενα σχέδια, λίγο χοντρούλα, με μέλισσες να την ακολουθούν και εκτοξεύει εναντίον σας κηρύθρες! Μπορεί όμως να προτιμάτε το νερό, όπως όλες οι πάπιες. Υπάρχει μπόλικο από αυτό το στοιχείο στο επόμενο επίπεδο, όπου πρέπει να πηδάτε πάνω στα βραχάκια, σε θαλάσσιες χελώνες, να αποφεύγετε τα επίμονα ψάρια, τα φίδια, τα πουλιά που ρίχνουν πέτρες, να κάνετε υποβρύχια κολύμβηση και τέλος να αντιμετωπίσετε ένα υπερηχητικό λιοντάρι που θέλει ειδική τακτική. Το τρίτο επίπεδο του πρώτου μέρους είναι πιο φιλόδοξο σε τεχνική καθώς έχει εκτός από το οριζόντιο (left to right) scrolling και διαγώνιο, πιο προσεγμένα sprites και σας μεταφέρει στην χώρα των Ινκας, όπου σας περιμένει και λίγο ψάξιμο εκτός από την συνηθισμένη δράση. Ο ήρωάς μας μπορεί να μαζέψει ένα σωρό αντικείμενα τα οποία χάνει αν τον ακουμπήσει ένα αντίπαλο sprite. Τα γραφικά θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα και το παιχνίδι πιο γρήγορο χωρίς να είναι τόσο, υπερβολικά, μερικές φορές δύσκολο.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Υπάρχουν εκατοντάδες κινούμενα σχέδια να δείτε με πρωταγωνιστή τον ήρωά μας και χιλιάδες κόμικς να διαβάσετε. Μέχρι να το κάνετε αυτό θα έχουν περάσει μερικά χρόνια και θα έχει λιώσει το cartridge σας!

ΓΕΝΙΚΑ

Τυπικό platform του Master System, που αν και καινούριο, δεν κρύβει τις επιδράσεις από τον Mario αλλά και σε μερικά σημεία από τον Sonic. Η μεγάλη του δυσκολία πολλές φορές και η επιμονή του να σας ξεκινάει από την αρχή του κάθε επιπέδου που χάσατε, είναι τα κύρια αρνητικά του στοιχεία. Δυστυχώς δεν χρησιμοποιεί σχεδόν κανένα "gag" από αντίστοιχο κόμικ.



70%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο Ντόναλντ είναι υπέροχος όσο κι αν το Master System προσπαθεί για το αντίθετο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73
ΓΕΝΙΚΑ	72

ΤΙ ΑΞΙΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΩΡΙΣ ΧΡΩΜΑ;

LYNX



ΜΟΝΟ 49.500 ΚΑΙ ΔΩΡΟ 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Καμμία αξία. Γιατί μόνο ένα Lynx με έγχρωμη οθόνη αξίζει να παίζεται από εσάς. Τους λάτρες της τεχνολογίας του 2000. **Lynx.** Με έγχρωμη οθόνη 3.5", με ανάλυση 160×102 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®

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

Role Playing Games

ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

Και τώρα ησυχία αλλιώς... Χαρακτηριστική φράση ενός DM (Dungeon Master), που θα φανεί γνωστή στούς περισσότερους παίκτες των RPG. Από τη στήλη αυτή από εδώ και στο εξής, θα προσπαθήσουμε με απλά λόγια να σας βάλουμε στον κόσμο των φανταστικών (με όλη την έννοια της λέξεως) RPGs

Κατ'αρχήν το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να καταλάβετε είναι ο τρόπος σκέψης κατά τη διάρκεια παιξίματος του παιχνιδιού. Φανταστείτε ότι παίζετε ένα επιτραπέζιο Adventure, αλλά με την διαφορά οτι με τον χαρακτήρα που έχετε μπορείτε να κάνετε τα ΠΑΝΤΑ.Σκεφτείτε λοιπόν ότι ενώ βρίσκεστε σπίτι σας με την παρέα σας, ξαφνικά τηλεμεταφέρεστε κάπου αλλού, σ'έναν άλλο κόσμο.

Το σημαντικότερο πράγμα που πρέπει να καταλάβετε είναι να καταφέρετε να μπείτε στο πετσί του χαρακτήρα που δημιουργήσατε όσο πιό πολύ μπορείτε. Μην ξεχάσετε ακόμα ποτέ ότι οι κινήσεις σας θα πρέπει να είναι γρήγορες και δυναμικές γιατί αλλιώς ο DM θα σας κοιτάξει γελώντας σατανικά και θας σας πει: Χμ, με συγχωρείς αλλά η περιπέτειά σου τελειώνει εδώ!



Dungeon Master

Είναι ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ του παιχνιδιού. Απ'αυτόν εξαρτάται η ζωή του χαρακτήρα σας. Αυτός κινεί τα νήματα του παιχνιδιού και των παικτών. Είτε με κάποιο έτοιμο σενάριο απ'αυτά που κυκλοφορούν είτε με κάποια δικιά του ιστορία, θα σας βάλει στο κλίμα του παιχνιδιού και θα κάνει τα αδύνατα δυνατά για να γίνει η ζωή σας δύσκολη. Με λίγα λόγια, είναι ο διαιτητής και συγχρόνως ο κριτής του παιχνιδιού και πιστεύει ότι έχει πάντα δίκιο! (Μην προσπαθήσετε να του αλλάξετε γνώμη γιατί χαμένος θα βγαίνετε πάντα εσείς.) Πέρα όμως απ'αυτό μην ξεχάσετε ότι είναι DM και ότι τις περισσότερες φορές μάλλον θα έχει δίκιο.

Class & Race

Ξεκινώντας λοιπόν, μπορείτε να διαλέξετε το χαρακτήρα σας από μιά πληθώρα τύπων όπως: Paladin, Mage, Priest, Monk, Thief,Psichonic, Assasin, Bard, Fighter, Cleric, Ranger, Druid.Επειδή όμως υπάρχουν πάρα μα πάρα πολλές άγνωστες λέξεις και ορισμοί θα τα πάρουμε όλα σιγά-σιγά.Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνουμε είναι να διαλέξουμε την φυλή (Race) απο την οποία θα είναι ο χαρακτήρας μας. Οι φυλές που είναι διαθέσιμες είναι :

Human : Ανθρωπος
Dwarf : Νάνος
Elf : Ξωτικό
Half-Elf: Ανθρωπος-Ξωτικό
Halfling: ?
Hobbit : ?
Gnome : Γνωμικό

Η επιλογή φυλής παίζει σημαντικό ρόλο στην δημιουργία του χαρακτήρα σας, γιατί ανάλογα με την φυλή κάθε χαρακτήρας έχει κάποια υπέρ και κάποια κατά.Αφού λοιπόν επιλέξετε μία από τις φυλές που θέλε-

τε να έχει ο χαρακτήρας σας, θα πρέπει να πάρετε τα ειδικά ζάρια (τα οποία αποτελούνται από πολλές γωνίες και είναι απο τετράπλευρα μέχρι και εικοσάπλευρα) με τα οποία θα του δώσετε "ζωή". (Κάτι που ανάφερα και πριν περιληπτικά είναι ότι δεν πρέπει να ξεχάσετε ότι το παιχνίδι αυτό δεν είναι ίδιο με τα συνηθισμένα RPG που κυκλωφορούν στους Η/Υ. Δηλαδή με λίγα λόγια βρίσκεστε μπροστά σε ένα τεράστιο επιτραπέζιο παιχνίδι).

Ξεκινώντας λοιπόν πρέπει να δημιουργήσετε στον χαρακτήρα σας τα εξής χαρακτηριστικά:

Strength: Αφορά το πόσο δυνατός θα είναι ο χαρακτήρας που θα δημιουργήσετε. Το Strength είναι απαραίτητο για τους περισσότερους χαρακτήρες και ειδικά για τους Fighters. Χάρη σ'αυτό θα μπορείτε ευκολότερα να χτυπήσετε τους αντιπάλους σας, κάνοντάς τους μεγαλύτερη ζημιά. Ακόμα όσο πιο δυνατός είναι ο χαρακτήρας, τόσο πιό εύκολα θα μπορεί να σηκώνει και να μεταφέρει διάφορα αντικείμενα.

Constitution: Αποτελεί την σωματική διάπλαση του χαρακτήρα σας. Αναλόγως με το Constitution που έχετε, ο οργανισμός σας θα μπορεί να αντέχει στις διάφορες συνθήκες διαβίωσης που αντιμετωπίζει, θα αναπτύσσεται πιο εύκολα και γενικά θα είστε αυτό που λέμε "σκληρόπετσος". Γι'αυτό, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι ναπροσπαθήσετε να έχετε μεγάλο Constitution, γιατί αν έχετε μικρότότε ο χαρακτήρας σας θα είναι ένας αδύναμος, κοκκαλιάρης τύπος που στην παραμικρή κακουχία θα αρρωσταίνει ή ακόμα και θα πεθαίνει από μιά απλή δηλητηρίαση!!

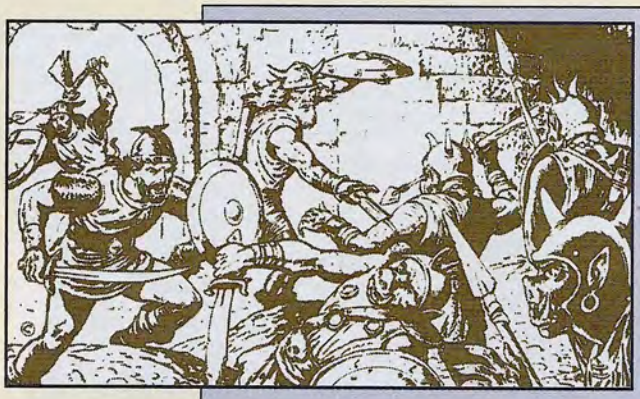
Dexterity: Αφορά την ευκινησία και την γρηγοράδα του χαρακτήρα σας. Χάρη σ'αυτό μπορείτε να αποφύγετε πολλές άσχημες καταστάσεις όπως να γλιτώσετε το πέσιμο σε μια τρύπα ή και να αποφύγετε κάποιο συγκεκριμένο Spell (π.χ Fire Ball). Ακόμα οι πιθανότητες να σας χτυπήσει κάποιος λιγοστεύουν αν το Dexterity σας είναι αρκετά υψηλό, μιας και θα μπορείτε να αποφεύγετε κατά κάποιοτρόπο τα χτυπήματά του.

Wisdom: Η Σοφία πάντα έπαιζε και θα παίζει σημαντικό ρόλο σε κάποιον χαρακτήρα. Ανάλογα με το πόσο σοφός θα είστε, θα κρίνεται σε ορισμένες καταστάσεις η ζωή του χαρακτήρα σας ή ακόμα και ολόκληρης της ομάδας. Σημαντικό ρόλο παίζει στους Clerics, Druids και Priests για τον λόγο ότι ανάλογα με το πόσο μεγάλο Wisdom έχουν, τόσα περισσότερα (και δυνατότερα) Spells θα μπορούν να κάνουν. Τέλος, αν το Wisdom είναι αρκετά υψηλό, σας κάνει να μην επηρε-άζεστε καθόλου από μερικά Spells.

Intelligence: Αντίθετα με τους Priests και τους Clerics που δεν χρει-άζονται μεγάλη σοφία για να μπορέσουν να κάνουν κάποιο Spell, οι Mages χρειάζεται να είναι ιδιαίτερα έξυπνοι και εύστροφοι. Γι'αυτό και η εξυπνάδα παίζει ξεχωριστό ρόλο για τους χαρακτήρες αυτούς. Ακόμα ανάλογα με την εξυπνάδα που διαθέτει κάποιος χαρακτήρας, μπορεί να καταλάβει διάφορα πράγματα καλύτερα από τους άλλους και να ενεργεί μερικές φορές πιο γρήγορα. Ακόμα έχει την δυνατότητα της "γρήγορης εκμάθησης", δηλαδή κάποιος χαρακτήρας με υψηλό Intelligence θα μπορεί κάλλιστα να ξέρει να διαβάζει και να μιλάει κάποιες γλώσσες παραπάνω από τους άλλους χαρακτήρες ή να έχει γενικά μία μάθηση ανώτερου επιπέδου. Μην το παίρνετε στ'αστεία γιατί δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα βρεθείτε μπροστά σε μια πόρτα ή μια γέφυρα η οποία πάνω σε κάποια επιγραφή θα γράφει κάτι στα Ρουνικά ή σε κάποια άλλη αρχαία γλώσσα κι εσείς δεν θα ξέρετε τι να κάνετε με αποτέλεσμα ίσως να πάθετε κάποια ζημιά ή στην χειρότερη περίπτωση ακόμα και να πεθάνετε!

Charisma: Το Χάρισμα είναι η ιδιότητα του να έχεις ευχέρεια στον λόγο. Παίζει σημαντικό ρόλο στον χαρακτήρα που έχετε δημιουργήσει ειδικά αν αυτός είναι Paladin. Μερικές φορές θα σας φανεί χρήσιμο αν πρέπει να επιβάλετε τη γνώμη σας για το καλό της ομάδας. Ακόμα μπορείτε να αποκτήσετε μερικούς Henchment (ακόλουθους) οι οποίοι ίσως σας βοηθήσουν πολύ κατά την διάρκεια της περιπέτειας. Δηλαδή με λίγα λόγια αν το χρησιμοποιήσετε σωστά θα έχετε τις περισσότερες φορές τον πρώτο λόγο στην ομάδα σας.

Combliness: Ομορφιά! (Πράγμα που δεν παίζει και ιδιαίτερο ρόλο στον χαρακτήρα σας εκτός και αν θέλετε να παντρευτείτε την κόρηενός βασιλιά. Φυσικά για να γίνει αυτό δεν χρειάζεστε μόνο ομορφιά αλλά και πολλά λεφτά!). Εκτός αυτού όμως το Combliness ενός χαρακτήρα είναι σχεδόν ασήμαντο.



Hit Points (HP)

Αποτελούν την ενέργεια του χαρακτήρα σας. Αν φτάσουν στο 0 τότε ο χαρακτήρας πέφτει σε κώμα (Unconsius), ενώ αν πέσουν κάτω από το -10 τότε... ο χαρακτήρας αναπαύεται εν ειρήνη! Με λίγα λόγια είναι (αν όχι το σημαντικότερο) ένα απο τα πιο σημαντικά στοιχεία του χαρακτήρα σας. Φυσικά ανάλογα με την Κλάση (Class) που έχετε διαλέξει, παίρνετε και ανάλογα HP. (Σε αυτό το σημείο είναι που παίζει ιδιαίτερο ρόλο το Consitution σας, γιατι ανάλογα με το Constitution που έχετε, ο χαρακτήρας σας παίρνει και κάποια HP σαν Extra Bonus). Για παράδειγμα ένας Fighter, κάθε Expirience Level που ανεβαίνει αποκτά και 1 D 10 HP + Consitution Bonus (δηλαδή αν ο συγκεκριμένος Fighter είχε Constitution 17, θα έπαιρνε τα HP που θα έφερνε με το 10εδρο ζάρι + 3 HP ακόμα).Αλλά πιστεύω ότι για την ώρα αυτά είναι αρκετά. Ρίχτε τους μια δυό ματίες και αισιοδοξώ ότι την επόμενη φορά θα είστε έτοιμοι για να "κολυμπήσουμε" ακόμα πιο βαθειά σε άλλες έννοιες και στο χειρισμό των RPGs. Κάπου εδώ λοιπόν σας αφήνω γιατί βλέπω τον DM μου να μου δίνει το 20άρι ζάρι και να μου λέει: Χε, χε, βάρα σε παρακαλώ ένα Saveing Throw V.S Breath με -2 στο ζάρι!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ USER ΜΑΪΟΥ

Αυτό το μήνα ήταν η σειρά της ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ και πιο συγκεκριμένα της Θεσσαλονίκης να προσφέρει δώρα στους πολυπληθείς αναγνώστες του περιοδικού μας, που περιμένουν σε κάθε τεύχος με αγωνία το διαγωνισμό μας ελπίζοντας οτι η τύχη θα τους χαμογελάσει. Η αντιπροσωπεία των υπολογιστών AMSTRAD και ΙΚΑΡΟΣ για τη Βόρεια Ελλάδα, NEW LOGIC AE (Τσιμισκή 3, τηλ. (031) 251124-7) είχε την ευγένεια να προσφέρει όχι έναν, ούτε δύο, αλλά ΤΡΕΙΣ υπολογιστές AMSTRAD CPC 6128 με μονόχρωμη οθόνη!!





Ποιός είπε οτι οι 8-bit υπολογιστές πέθαναν; Θα τον δώσουμε στον Κροντηρά να τον φάει ζωντανό! Ειδικά ο AMSTRAD 6128 είναι ένα μηχάνημα που μύησε μια ολόκληρη γενιά στα μυστικά των home computers. Κι αν θέλετε να πάμε και πιο μακριά, έχοντας αυτόν τον υπολογιστή μάθαινες και λίγο BASIC, όχι όπως τώρα που απλώς βάζεις τη δισκέτα στο drive και ανοίγεις το power!

Ομως τα πολλά λόγια είναι φτώχια. Αν θέλετε να γίνετε ένας από τους ΤΡΕΙΣ τυχερούς κατόχους των δώρων μας, συμπληρώστε αμέσως το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση του περιοδικού: ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 12461 Αθήνα, "Για το διαγωνισμό Μαίου".

Η κλήρωση θα γίνει την Δευτέρα 15 Ιουνίου και οι νικητές θα ανακοινωθούν όπως πάντα μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ **ΠΟΛΗ** _____ **Τ.Κ.** _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____ **ΗΛΙΚΙΑ** _____

1) Ποιός υπολογιστής συγκεντρώνει τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

α) AdLib-συμβατή κάρτα ήχου με 2 αναλογικές θέσεις

β) 2 ηχεία stereo

γ) Αναλογικό joystick

δ) Εγχρωμο VGA monitor

☐ **Ο Amstrad 5286/Game Pack** ☐ **Ο Amstrad 3086** ☐ **Ο Amstrad 4386**

2) Οι υπολογιστές ΙΚΑΡΟΣ που επέλεξε το Υπουργείο Παιδείας για τα σχολεία κατασκευάζονται:

☐ **Στην Ελλάδα** ☐ **Στην Σιγκαπούρη** ☐ **Στην Ταιβάν**

3) Το νέο FAX Amstrad 6000 Autoanswer είναι εφοδιασμένο με:

☐ **Τηλέφωνο** ☐ **Αυτόματο τηλεφωνητή** ☐ **Τηλέφωνο, αυτόματο τηλεφωνητή και τηλεχειριστήριο**

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

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

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

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΤΗΛ. 3625024

POST

ΚΑΤΕΠΕΙΓΟΝΤΑ

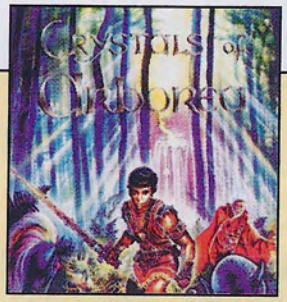
EXPRESS

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 διεύθυνσητου περιοδικού για να παραλάβετε σπίτι σας το παιχνίδι που έχετε επιλέξει. Καλή διασκέδαση*



CRYSTALS 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



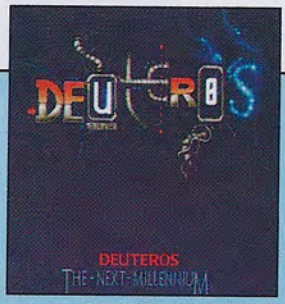
HUNTER

AMIGA	4.500
ST	4.500



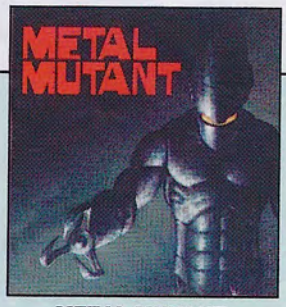
BEAST BUSTERS

AMIGA	3.000
ST	3.000



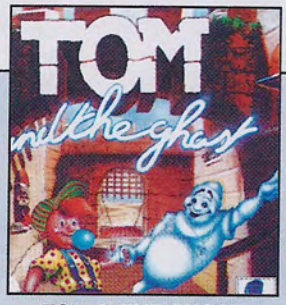
DEUTEROS

AMIGA	4.500
ST	4.500



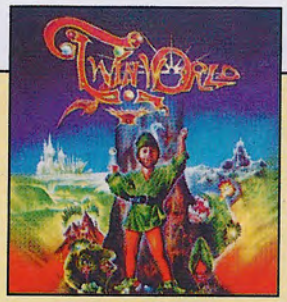
METAL MUTANT

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 προγράμματα που βλέπετε συνοδεύονται από πλήρη manuals και οδηγίες χρήσεως που είναι γραμμένα στα ΕΛΛΗΝΙΚΑ

SIERRA on USER

LARRY TRIPLE PACK
PC 13.500
AMIGA 13.500

LARRY I (SCI)
PC 11.500

SPACE QUEST I (SCI)
PC 11.000

HEART OF CHINA (CGA,EGA)
PC 11.500
AMIGA 11.000

POLICE QUEST III(VGA)
PC 11.500
AMIGA 11.000

LARRY V (VGA)
PC 11.500
AMIGA 11.000

SPACE QUEST IV
AMIGA 11.000

KING'S QUEST V
AMIGA 11.500

RED BARON
AMIGA 11.000

RISE OF THE DRAGON
AMIGA 11.500

WILLY BEAMISH
PC (VGA) 11.500
PC (EGA) 11.500

ROBIN HOOD (VGA)
PC 11.500

CODENAME: ICEMAN
AMIGA 9.900

COLONEL'S BEQUEST
AMIGA 9.900

KING'S QUEST IV
AMIGA 7.500

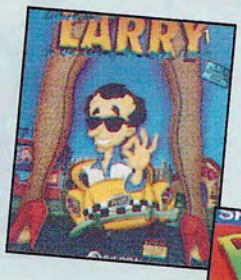
STELLAR 7
AMIGA 7.500

LARRY II
AMIGA 5.900

MANHUNTER II
AMIGA 5.900

GOLDRUSH
AMIGA 5.900









AMSTRAD DISK

TWIN WORLD.....3.000
RICK DANGEROUS II.....3.400
STAR CONTROL.....3.400
AIR COMBAT ACES.....5.900
GUNBOAT.....3.400

PC GAMES

F-19 5.25".....9.900
INDIANA JONES 5.25".....5.900
LOOM 5.25".....9.900
GUNSHIP 2000 5.25", 3.5".....9.900
RAILROAD TYGON 5.25".....9.200
UMS II 5.25".....8.200
F-15 II 5.25".....9.200



ΤΩΡΑ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CDTV !

LEMMINGS.....9.500
WOMEN IN MOTION.....9.500
ANIMALS IN MOTION.....9.500
PHYCHO KILLER.....9.500
TOWN WITH NO NAMES.....9.500

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ MEGA DRIVE



ISHIDO	9.900
HARDBALL!	9.900
ONSLAUGHT	9.900
GRANADA	11.900
GAIARES	11.900
STAR CONTROL	11.900
TURRICAN	11.900
WINTER CHALLENGE	11.900
TEST DRIVE II	11.900
DOUBLE DRAGON	11.900
SUPER OFF ROAD	11.900

LOTTO CHAMPION

PC 5.25"	18.500
PC 3.25"	18.500

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

PC CD ROM

WOMEN IN MOTION	10.900
ANIMALS IN MOTION	10.900
GUNSHIP & MIDWINTER	13.900
RAILROAD TYCOON	10.900
MI TANK PLATOON	10.900
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	10.900
4 GAMES	13.900

BUDGET

PC 5.25"

STRYX
MENACE
BALLISTIX
MINDBENDER
BAAL
BLOOD MONEY
NEVER MIND
RESOLUTION 101
THUNDERSTRIKE

PC 3.5"

NEVER MIND
RESOLUTION 101
THUNDERSTRIKE
MINDBENDER
MENACE
BAAL
STRYX

AMIGA

NITRO

MONO ΜΕ 3.000!

MICROPLAN

ΑΓ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ 40-42 & ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 15 ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ (Στάση Μαρία Ελένα)

ΤΗΛ. 2631348 - 2624961 FAX 2631348

Η ΝΕΑ AMIGA-PLUS

1 mb (με την εγγύηση της Γενικής Ηλεκτρονικής) και ΔΩΡΟ ΜΟΝΟ

2 Joysticks + original games + βιβλία (περιορισμένος αριθμός) 133.500

COMPUTERS

AMIGA 500		111.500
AMIGA PLUS	1 mb	133.500
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

ΟΘΟΝΕΣ

PHILIPS 8802 II	color	59.800
PHILIPS 8833 II	STEREO color	71.900
COMODORE 1084 S		78.000
COLOR VGA Απο		76.000

GOLDEN IMAGE SCANNER

Λοα 400 dpi
Περιέχει CARTRIDGE & Λογισμικα Σχεδιου TOUCH UP
Για ATARI AMIGA PC / XT - AT 56.000

MOUSE

Για ATARI , AMIGA , PC / XT - AT 7.800

ΜΝΗΜΕΣ

AMIGA + clock + bat.		13.500
ATARI STE		13.500
ATARI STFM		22.000

DRIVES 3,5 - 5,25 Display

Για ATARI AMIGA , PC / XT AT 28.000
ZYDEC 25.000
HDD απο 20 - 300 Mb

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

NONAME	3,5	130
TDK	3,5	225
VERBATIM	3,5	195
TDK 1,2	5,25	235
TDK	5,25	155
MAX	5,25	115
MAX 1,2	5,25	185
VERBATIM	5,25	150
DUSAN	5,25	195
NONAME	5,25	95

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

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

Tower Display 286 / 16 Mhz

1 Mb RAM
1 Floppy Disk 1,2
VGA Οθόνη Mono
VGA Disp. Card
2 Ser. 2 Par. Ports /Game Port
Keybord 102 Keys

ΜΟΝΟ 156.000

Tower Display 386 sx/25 Mhz

1 Mb RAM
1 Floppy Disk 1,2
VGA Οθόνη Mono
VGA Disp. Card
2 Ser. 2 Par. Ports /Game Port
Keybord 102 Keys

ΜΟΝΟ 216.000

2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

MICROPLAN

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

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

Τύποις Compu Soft 2612 185

Stay Cool
AMIGA USER

ΤΟΥ **Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

Αγαπητοί Amigόβιοι! Σταματήστε πια να παίζετε Kick Off και αναζητήστε για λίγο μαζί μας την κρυμμένη δύναμη του υπολογιστή σας. Δεν μπορούν οι χρήστες άλλων μηχανημάτων (ονόματα δεν λέμε) να ισχυρίζονται ότι το μόνο που ξέρουν οι Amiga users είναι να παίζουν παιχνίδια. Για να έχουμε το μέτωπο καθαρό όπως έχουν οι Γερμανοί, οι Αγγλοι, οι Δανοί και γενικά όλοι οι Amiga Users στην υφήλιο, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ορισμένα πράγματα. Αν το μόνο που θέλει κάποιος είναι να παίζει παιχνίδια, προτιμότερο είναι να αγοράσει μια κονσόλα όπως είναι το Mega Drive ή το NES. Από τη στιγμή που αποφάσισε να αγοράσει υπολογιστή και να δώσει τα επιπλέον χρήματα που κοστίζει, καλό είναι να μην τον χρησιμοποιεί μόνο για παιχνίδια. Η απασχόληση με το λειτουργικό σύστημα της Amiga, μπορεί να κινήσει το ενδιαφέρον του και να ασχοληθεί με τον προγραμματισμό.

Disk Problems

Και τώρα λίγα high-tech tips για χαλασμένες δισκέτες. Πολλές φορές θα έχετε αντικρύσει το μισητό μήνυμα: "read/write error" προσπαθώντας να διαβάσετε ή να γράψετε μια δισκέτα σας. Αυτό σημαίνει ότι η δισκέτα έχει κάποιο πρόβλημα, το οποίο δεν μπορεί να λυθεί από κανέναν.

Το fixdisk και το diskdoctor το μόνο που κάνουν είναι να μεταφέρουν όσα data υπήρχαν στα χαλασμένα tracks σε άλλο σημείο της δισκέτας. Εμείς όμως, ως Amiga users, έχουμε πλεονεκτήματα όσον αφορά το file system του λειτουργικού έναντι των άλλων υπολογιστών. Για να ακριβολογώ μπορείτε να ορίσετε πόσες κεφαλές θέλετε να έχει το disk drive σας και ποιό θα είναι το πρώτο και το τελευταίο track που θα έχει η δισκέτα.

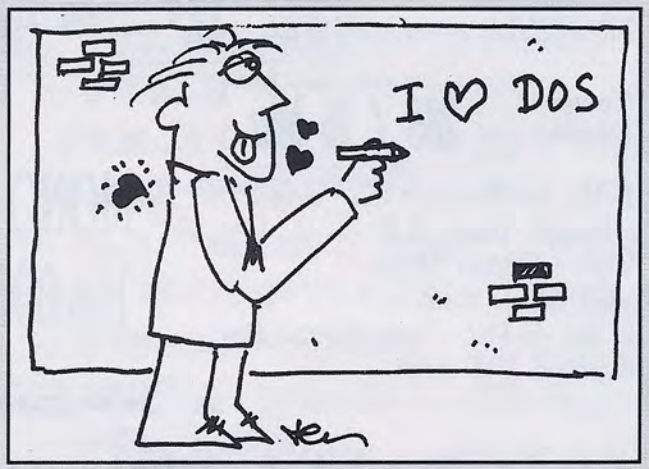
Ολα αυτά δεν θα γίνουν μέσα από περίπλοκα προγράμματα σε κώδικα μηχανής, αλλά μέσω του mountlist. Το mountlist είναι μια λίστα (ένα κείμενο) με τα χαρακτηριστικά των devices. Δεν θα αναλύσουμε περισσότερο το mountlist και τα devices αφού για το λόγο αυτό υπάρχει η στήλη Amiga Secrets.

Αν η δισκέτα έχει read/write error στο έβδομο track αλλάξτε το low cyl του device σε οχτώ.

Να πούμε εδώ ότι το filesystem της Amiga είναι εντελώς διαφορετικό από το αντίστοιχο των συμβατών και του ST. Δεν υπάρχει directory ούτε καν FAT αλλά ένα αρχείο στο δίσκο είναι μια σειρά κομματιών ενωμένα σαν αλυσίδα το ένα με το άλλο όπου οι διευθύνσεις των κομματιών βρίσκονται στο 40track αλλά και στην αρχή του κάθε κομματιού. Αυτό σημαίνει ότι δεν πρέπει το low cyl να υπερβαίνει το 40 track, αλλά ούτε καιτο high cyl να είναι μικρότερο του 40.

Στη συνέχεια αυτό το device πρέπει να ξαναγίνει mounted.

Για νοσταλγούς του DOS



Αν ήσασταν χρήστης συμβατού πριν αποκτήσετε την Amiga και τα df1, df2 σας φαίνονται παράξενα, υπάρχει λύση να τα μετονομάσετε σε A και B.Η εντολή Assign δίνει σε μια συσκευή (device) ένα όνομα. Δίνοντας Assign b: df1: μπορείτε να μετονομά-σετε το df1 σε B. Το πρόβλημα είναι ότι στην πραγματικότητα σαν B: δεν ορίστηκε το ίδιο το drive, αλλά η δισκέτα που υπήρχε σ'αυτό. Για να το λύσετε κι αυτό το πρόβλημα, πηγαίνετε στην mountlist και αντιγράψτε τα χαρακτηριστικά του df1 αλλά αντί για df1: γράψτε B:. Βγείτε στο CLI και πληκτρολογήστε Mount B:. Από εδώ και στο εξής, κάθε φορά που θέλετε να αναφερθείτε στο df1: να πληκτρολογείτε B:.

ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ... CHUNKS

Το περιβόητο IFF standard το ξέρετε όλοι φυσικά. Οι εικόνες του Deluxe Paint, οι ήχοι (samples) του Soundtracker καιτα anim αρχεία είναι της ίδιας μορφής και μπορούν να φορτωθούν από οποιοδήποτε πρόγραμμα.

Η γνώση της δομής ενός IFF αρχείου είναι απαραίτητη για κάποιον που θέλει να γράψει ένα πρόγραμμα που να φορτώνει εικόνες. Ενα τέτοιο αρχείο πρέπει να αρχίζει με ένα κωδικό, δηλαδή μια συγκεκριμένη λέξη που να δείχνει ότι πρόκειται για IFF. Στη συνέχεια το αρχείο τμηματίζεται στα λεγόμενα chunks. Κάθε chunk περιέχει πληροφορίες για τα χρώματα, τα bit-planes, το μέγεθος οθόνης και τον τύπο συμπίεσης που έχει υποστεί η εικόνα. Με την συμπίεση επιτυγχάνεται μείωση του χώρου που πιάνει στη δισκέτα η εικόνα. Να πούμε εδώ ότι οι περισσότερες εικόνες που υπάρχουν δεν είναι συμπιεσμένες αφού δεν είναι δυνατόν κάθε σχεδιαστικό πρόγραμμα να "γνωρίζει" όλους τους αλγόριθμους συμπίεσης.

Αναλυτικότερα το IFF format εικόνας έχει ως εξής:

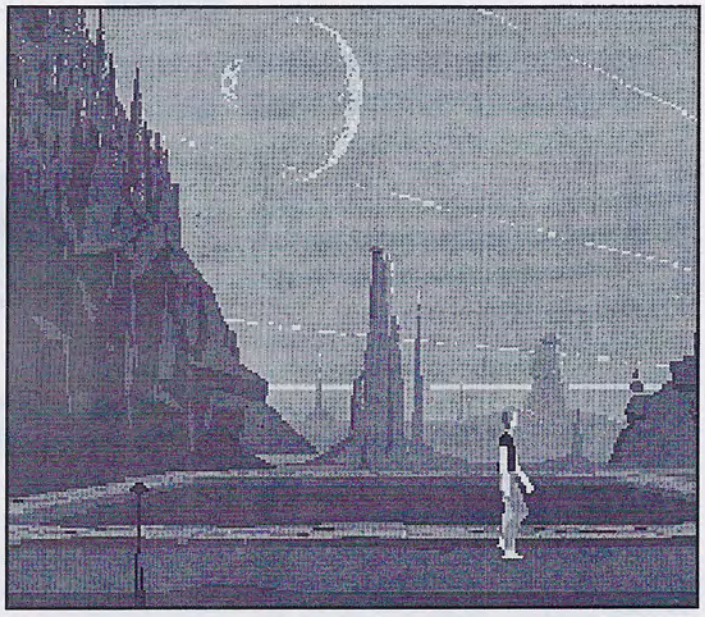
1 Chunk name = 4-byte string (BODY)
2 Chunk length = 4-byte integer
3 Chunk data = Τα δεδομένα των Cunks

Κάθε Chunk έχει την εξής δομή:

1 File type = "FORM"
2 File length = μήκος αρχείου
3 Data type = "ILBM"

Τα Chunks έχουν ως εξής:

BMHD Chunk 1 long = "BMHD" (Bitmap Header Chunk)
2 long = Chunk length
3 word = graphic width in pixels
4 word = graphic height in pixels
5 word = X- position of graphic
6 word = Y- position of graphic
7 byte = number of bitplanes on screen



8 byte = masking
9 byte = crunch type
10 byte = ?? (δεν χρησιμοποιήται)
11 word = transparent color
2 byte = X-aspect
13 byte = Y-aspect
4 word = screen width in pixels
15 word = screen height in pixels

CMAP Chunk 1 long = "CMAP" (ColorMap)
2 long = chunk length
3 byte = color 0 red value * 255
4 byte = color 0 green value * 255
5 byte = color 0 blue value * 255
6 byte = color 1 red value * 255

BODY Chunk 1 long = "BODY" (Bitmaps)
2 long = chunk length
= 1st line of 1st bitplane
1st line of second bitplane

```
UF0:

ANOTHER1.IFF     32116 | ANOTHER2.IFF     32116 | ANOTHER4.IFF     32116 |
PRINCE1.IFF      40164 | PRINCE2.IFF      40164 | PRINCE3.IFF.0 !2 40164 |

TOTAL :              6   DIRS :              0   FILES :              6
TOTAL BYTES :   857904   USED BYTES :   223504   FREE BYTES :   634400

1> iffanalyse df1:another2.iff
FORM { ILBM   ;size=32108
BMHD {    ;size=20
014000C8 00000000 04000000 00000A0B  ;.@.............
014000C8                             ;.@..
}
CAMG {    ;size=4
00000000                             ;....
}
CMAP {    ;size=48
20203030 30503040 7050A0F0 706060D0  ;  000P0@pP..p``.
80A09070 70D09080 80300090 C0F04040  ;...pp....0....@@
50405070 50609050 70D00090 F0B05000  ;P@PpP`.Pp.....P.
}
BODY {    ;size=32000
87FFFFC3 00000000 00000000 00000000  ;................
00000000 000F0000 00000000 00000000  ;................
00000000 00000000 78000034 0FFFFFFF  ;........x..4....
FFFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF  ;................
FFFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF  ;................
00000008 2FFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF  ;..../............
FFFFFFFF FFF0FFFF FFFFFFFF FFFFFFFF  ;................
FFFFFFFF FFFFFFFF 00000000 0FFFFFFF  ;..............*** Break: iffanalyse
1>
```

Σίγουρα δεν είναι και τόσο εύκολα κατανοητός ο παραπάνω πίνακας. Αν υπάρχει όμως περισσότερο ενδιαφέρον από την πλευρά σας, θα μπορούσαμε να τον αναλύσουμε τμήμα-τμήμα ακόμα και να βάλουμε στη δισκέτα που συνοδεύει το USER κάποιο πρόγραμμα σε source και executable μορφή με πλήρες documentation.

Το πρόγραμμα θα είναι γραμμένο σε Assembly ή C.

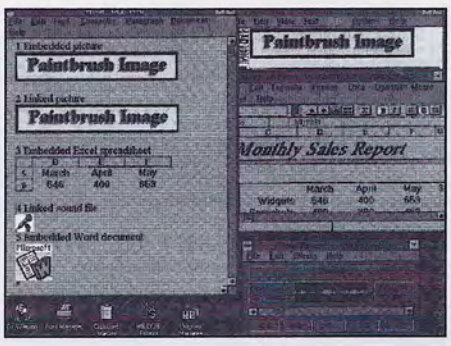
Σ' αυτό το σημείο θα ήθελα να τονίσω πως αν κάποιος έχει οποιαδήποτε απορία πάνω σε θέματα προγραμματισμού σε γλώσσα Assembly (πάντα για Amiga) μπορεί να τηλεφωνήσει στο περιοδικό και να ζητήσει τον υπεύθυνο της στήλης ή να στείλει ένα γράμμα.

Ο ΚΟΣΜΟΣ του A>PROMPT

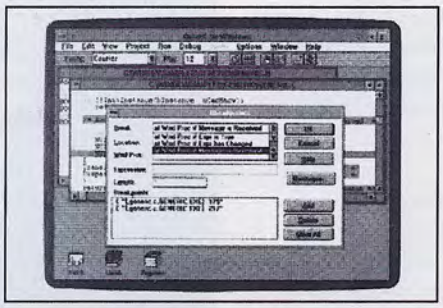
ΤΟΥ **Β. ΛΟΥΜΗ**

WINDOWS 3.1

Η τελευταία "καραμέλλα" που μας έρχεται από τη MicroSoft, ακούει στο όνομα Windows 3.1. Στους επόμενους μήνες όλοι μας θα ακούμε συνέχεια για αυτά, τι κάνουν, τι δεν κάνουν και τι ΘΑ κάνουν στο μέλλον. Τι είναι όμως τα Windows 3.1; Η τελευταία έκδοση των Windows της MicroSoft, η οποία έρχεται να αντικαταστήσει τα πολύ δημοφιλή Windows 3.0. Μετά από προετοιμασία 9 περίπου μηνών, με εκτεταμένες δοκιμές (beta tests) από 10.000 χρήστες, ήρθε η ώρα να κυκλοφορήσουν για το ευρύ κοινό. Η επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας τους ήταν η 6η Απριλίου και για να τα



καταφέρει η MicroSoft αγόρασε 8.000.000 (!) περίπου δισκέτες 2HD, με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί έλλειψη στην Αμερικανική αγορά. Επιπλέον, για να καταφέρει να παραδώσει το πρόγραμμα σε όλους όσους το είχαν παραγγείλει μέχρι τις 6 Απριλίου, έστειλε χιλιάδες "κομμάτια" στη Federal Express (μια ειδική ταχυδρομική υπηρεσία που θεωρείται από τις γρηγορότερες) μερικές μέρες πριν, κι έτσι στις 6 Απριλίου η εταιρεία δεν



έκανε σχεδόν τίποτε άλλο από το να παραδίδει Windows 3.1!

Μερικά από τα νέα χαρακτηριστικά των Windows 3.1 είναι η βελτιωμένη τους ταχύτητα, η ασυμβατότητα με τους βασισμένους στον 8086 υπολογιστές (δεν υπάρχει πλέον REAL mode), η υποστήριξη OLE και drag 'n' drop χαρακτηριστικών (όπως στο Norton Desktop), οι νέες γραμματοσειρές Truetype κ.α. Και βέβαια, υπάρχουν και μερικές παρενέργειες: υπάρχουν μερικά (ελάχιστα πάντως) προγράμματα που δεν φαίνεται να συμπαθούν τα νέα Windows 3.1 και ήδη αρκετές εταιρείες άρχισαν να αναβαθμίζουν τα προγράμματά τους, με πρώτη τη Symantec, η οποία διαθέτει ήδη το Norton desktop 2.0. Εξάλλου, η ίδια η MicroSoft ετοιμάζει νέες εκδόσεις δικών της προγραμμάτων, που θα ΑΠΑΙΤΟΥΝ τα Windows 3.1 για να τρέξουν, ενώ δε θα τρέχουν στα Windows 3.0. Πρώτο στη λίστα είναι το Excel 4.0, που αναμένεται αυτό το μήνα ή τον επόμενο. Στην Ελλάδα, τα Windows 3.1 αναμένονται περίπου όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Δε μένει παρά να περιμένουμε και να δούμε, πόσο καλοί "μαραγκοί" υπάρχουν στη MicroSoft!

VIRUSολογία

Πολύς θόρυβος έγινε τους τελευταίους μήνες για τους ιούς. Αφορμή ο ιός Michelangelo, που "χτύπησε" την επέτειο των γενεθλίων του μεγάλου ζωγράφου και γλύπτη Μιχαήλ Αγγέλου. Ειδικοί και μή, πλημμύρισαν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης με δηλώσεις, παρουσιάσεις, προειδοποιήσεις κλπ με αποτέλεσμα μάλλον να δημιουργηθεί περιττός πανικός στους άπειρους χρήστες, παρά να ενημερωθούν. Βλέπετε, το θέμα των "ιών" είναι από τα αγαπημένα των δημοσιογράφων, μια και είναι κάτι που εντυπωσιάζει, και δίνει την ευκαιρία να γίνει πολύς θόρυβος σχεδόν για ... το τίποτα!

Αυτό το γεγονός λοιπόν, αποτέλεσε μια πρώτης τάξεως ευκαιρία για να διαφημιστούν οι εταιρείες που προσφέρουν προγράμματα ή υπηρεσίες για προστασία από τους ιούς. Πολλές από αυτές έβγαλαν ειδικές εκδόσεις των "αντι-ιοικών" τους προγραμμάτων, με πρώτες τις Central Point και Symantec, που κυκλοφόρησαν ειδικές εκδόσεις των Central Point Anti-Virus και Norton AntiVirus αντίστοιχα.

Πέρα από μια καλή διαφήμιση για τις εταιρείες, η "μοιραία" ημερομηνία δεν είχε άλλες ιδιαίτερα σημαντικές συνέπειες παγκοσμίως. Μπορεί αυτό να οφείλεται στην καλύτερη ενημέρωση των χρηστών, που παρόλη τη γκρίνια μας, σίγουρα είναι απαραίτητη. Σίγουρα οι χρήστες είναι πια περισσότερο συνειδητοποιημένοι στους κινδύνους από τους ιούς. Αρκεί βέβαια, να μην δημιουργείται μια τεχνητή υστερία γύρω από το θέμα!

THINGS TO COME

Νέα εποχή ξημερώνει σε λίγο για τους συμβατούς με IBM υπολογιστές! Μετά από τις νέες εκδόσεις γρήγορων επεξεργαστών, τόσο από την AMD, την Chips & Technologies και την ίδια την Intel (εκδόσεις που πέρα από αυξημένη ταχύτητα προσφέρουν και μειωμένη κατανάλωση ρεύματος), ήρθε η αναμενόμενη πτώση τιμών.

Στην τιμή που πριν λίγους μόλις μήνες μπορούσε κανείς να αγοράσει μόνο ένα σύστημα 286, τώρα μπορεί πλέον να αγοράσει ένα σύστημα 386sx, και σε λίγο ένα 386dx, καθαρόαιμο και γαλαζοαίματο! Αυτά σίγουρα είναι καλά νέα για όλους εμάς. Το μέλλον όμως μας επιφυλάσσει και άλλες βελτιώσεις.

Προβλέπεται μια αύξηση στη διάδοση των διαφόρων καρτών ήχου, όπως οι γνωστές μας AdLib και SoundBlaster. Και αυτό όχι μόνο επειδή έχουν επιτευχθεί βελτιώσεις στην τεχνολογία, αλλά και γιατί τώρα πια υπάρχει και υποστήριξή τους από μια πλατιά βάση χρηστών, και αυτή είναι οι χρήστες των Windows 3.1! Βέβαια, η υποστήριξη που προσφέρουν αυτά δεν είναι πλήρης, προβλέπεται όμως να βελτιωθεί και συνάμα είναι ήδη αρκετή για να δώσει μια μεγάλη ώθηση στις πωλήσεις, μια και δημιουργείται και κάποιο "πρότυπο" συμβατότητας ανάμεσα στις διάφορες κάρτες, σε επίπεδο υποστήριξης από ένα "λειτουργικό" σύστημα (παρόλο που τα Windows 3.1 δεν είναι ακριβώς λειτουργικό σύστημα).



Για όλα αυτά, πρέπει να ευχαριστήσουμε όλους όσους "σπρώχνουν" την ιδέα των Multimedia (των "πολυμέσων" όπως θα λέγαμε στα ελληνικά), την αρμονική δηλαδή συνεργασία ενός υπολογιστή με μονάδες, ήχου, εικόνας, video, CD-ROM κλπ. Το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα θα είναι κάποια στιγμή στο μέλλον ένας υπολογιστής, που θα υπακούει στις προφορικές μας εντολές, θα μπορεί να μας απαντά με φωνή κατανοητή από εμάς, θα είναι συνδεδεμένος με τα κανάλια της τηλεόρασης και του ραδιοφώνου, με την τηλεφωνική μας γραμμή, το video και το στερεοφωνικό μας συγκρότημα. Αν γίνουν όλα αυτά, θα μπορεί να επιλέγει αυτόματα ένα πρόγραμμα της τηλεόρασης, που θα παρουσιάζεται σε ένα "παράθυρο" στην οθόνη, την ώρα που εμείς θα τρέχουμε άλλα προγράμματα (ή παιχνίδια!), θα παίζει από το στερεοφωνικό μας τα κομμάτια που θέλουμε, σαν συνοδευτικά στο πρόγραμμα που τρέχουμε, θα απαντά στο τηλέφωνο με προκαθορισμένα μηνύματα που θα του έχουμε ορίσει και χίλια δυο ακόμη!

Θα πείτε, αυτά μοιάζουν με επιστημονική φαντασία... Για την ώρα, δεν απέχουν πολύ από εκεί. Τα πρώτα βήματα όμως έχουν ήδη γίνει, για να γίνει η φαντασία πραγματικότητα, και κάποια στιγμή θα μπορούμε να απολαύσουμε τους καρπούς αυτής της θαυμαστής τεχνολογίας!

Computers ΑΝΕΠΛΗΣ

ATARI

TOS 1.4, 1.62 ΚΑΙ 2.05
ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΕ EPROMS
(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ)

ATARI	1040	STE	: 115.000
ATARI	520	STE 2MB	: 130.000
MEGA	STE 1MB		: 150.000
MONITOR HIGH RES SM124			: 40.000
MULTISYNC MONITOR			: 75.000

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
SUPERCHARGER
AT EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΜΟΝΟ 68.000!

ST-ΠΡΟΠΟ CARTRIDGE	: 7.500
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ	: 6.000
HARD DISK ADAPTER	: 35.000
DISK DRIVE 1 MB	: 26.000
DISK DRIVE 1.44 MB	: 38.000
DISK DRIVE 0.5 MB	: 9.000
DRIVE 5.25 40/80 TR.	: 29.000
SAMPLER	: 20.000
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤ. EPROM	: 35.000
AT-SPEED	: 50.000

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ

MEGAFILE 30	: 120.000
50 MB SCSI 28ms ΜΕ ΡΟΛΟΪ	: 135.000
80 MB SCSI 17ms ΜΕ ΡΟΛΟΪ	: 200.000

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ MEGA ST - STE

SCANNER A4 200 DPI - ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΟ ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ	: 119.000

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ

512KB: 15.000	512KB: 15.000
STFM:	STE:
2MB: 38.000	2MB: 30.000

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ TT ΜΕΧΡΙ 32 MB

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ATARI LASER PRINTER : 250.000

CUBASE V.3: 140.000!!!
DRUM CONVERTER : 12.000
ΜΟΥΣΙΚΟ SOFTWARE: EDITORS ΚΑΙ ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΗΧΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ SYNTHS

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ
ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23 - 546 21 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 031/236101 - FAX 236248

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

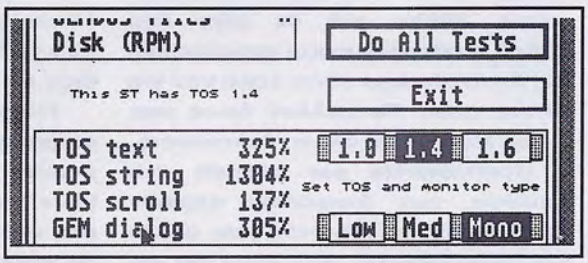
Αξιον ST

ΤΟΥ **Α.ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ**

Γρήγορα ... πιό γρήγορα!



Στην εποχή του ανικανοποίητου και της ταχύτητας που ζούμε, δύσκολα ο ST μας θα έμενε ανεπηρέαστος. Το θέμα της επιτάχυνσης των μηχανήματων μας απασχόλησε και απασχολεί κατασκευαστές και εταιρείες. Ετσι είχαμε εκδόσεις του TOS πιό γρήγορες, blitter, STE στους 16MHz απ την ATARI και διάφορες hardware και software λύσεις από ανεξάρτητους κατασκευαστές.



Αφήνοντας στην άκρη τις διάφορες κάρτες σαν πιό ακριβές και χρήσιμες σε ειδικές λειτουργίες (DTP, γραφικά, μουσική) ας ρίξουμε μια ματιά σε κάποια μικρά προγράμματα -διαμάντια κατασκευής- που αναλαμβάνουν να αλλάξουν την μορφή που βλέπουμε τα πράγματα. 3 είναι τα πιό γνωστά τα TURBO ST, QUICK ST και NVDI. Και τα τρία στηρίζονται στο γεγονός ότι ενώ το TOS είναι γραμμένο σε γλώσσα μηχανής και ανανεώνεται συνεχώς, το GEM είναι γραμμένο σε C και για λόγους copyright παραμένει σχεδόν αναλλοίωτο από κατασκευής ST.

Κάποιοι ικανότατοι προγραμματιστές ξαναγράφουν τον κώδικα λοιπόν σε ότι αφορά κομμάτια εμφάνισης στη οθόνη και όποτε ο ST σας θέλει κάτι να εμφανίσει, αντί για το GEM παρεμβαίνουν οι δικές τους ρουτίνες και κάνουν τα πράγματα να εξαφανίζονται... Ο γράφων διαθέτει τις εκδόσεις TURBOST 1.84, QUICKST 2.0 και NVDI 2.0.

Απ'αυτές για κοινή χρήση πιό γρήγορο εμφανίζεται το TURBOST (που επιταχύνει διάφορες λειτουργίες από 130% μέχρι και 1300%) και για προγράμματα που απαιτούν GDOS (πολλά fonts) το NVDI με ελάχιστα κατώτερη απόδοση.

Τώρα διαφημίζεται το QUICK ST 3 που υποστηρίζει ότι τα βάζει όλα κάτω. (Περιμένουμε να δούμε τι βάζει κάτω.)

Δεν έχετε παρά να στείλετε 20 λίρες στην διεύθυνση ST CLUB, 2 Broadway-Nottingham - NG1 1PS - England και αφήστε τον ST σας να πετάξει!

STOS συνέχεια...

Οσοι από σας έχετε την γλώσσα STOS BASIC (αντίστοιχη της AMOS για τους AMIGόβιους) δεν θά'χετε παρά καλά λόγια να πείτε.
Γλώσσα για κατασκευή παιχνιδιών και παιδικών-εκπαιδευτικών προγραμμάτων είναι πράγματι ένα θαύμα εύκολου και δυναμικού προγραμματισμού που πράγματα που μόνο ένας πολύ καλός προγραμματιστής γλώσσας μηχανής θα μπορούσε να καταφέρει και δύσκολα, γίνονται μέσω μόνο μιάς εντολής και ταχύτατα. Η εταιρεία Mandarin όμως δεν επαναπαύθηκε και κυκλοφόρησε 2 νέες επεκτάσεις της STOS: μία για τους κάτοχους των STE, που εκμεταλλεύεται τις επιπλέον δυνατότητες του μοντέλου και την 3D με πλήρη διαχείριση τρισδιάστατων διανυσματικών γραφικών (3D vector graphics).



Προμηθευτείτε τα λοιπόν και το μόνο εμπόδιο για να κατασκευάσετε ένα hit θα είναι η επιμονή σας και η φαντασία σας!

ΟΤΑΝ...
ΟΙ ΙΟΙ ΚΤΥΠΟΥΝ
(ή drive A: is not responding ...)

Πολύς λόγος έγινε τελευταία για τους ιούς. Τα μαζικά μέσα ενημέρωσης μάλιστα θεώρησαν ότι όλοι έχουν συμβατούς και συλλήβδην μας αντιμετώπισαν ως πιθανά θύματα του "Μιχαήλ Αγγελου". Ξέχασαν να πουν ότι δεν αφορά ούτε τους ATARI, ούτε AMIGA, ούτε MACINTOSH κλπ. Ετσι αρκετοί φίλοι με ρωτούσαν απεγνωσμένα τι να κάνουν.

Με αφορμή λοιπόν την τελευταία "φοβέρα" πάνω απ' τα μηχανήματα σας, θα γράψουμε λίγα για τους ST-ιούς και σαν ημερομηνία συγγραφής του άρθρου επέλεξα Παρασκευή και 13, το όνομα ενός άλλου καταστροφικού -για συμβατούς πάντα- ιού.

Δεν θα αναφερθούμε στα γενικά ιστορικά περί ιών μια και αρκετά θα έχετε ακούσει ή διαβάσει τον τελευταίο καιρό. Θα κάνουμε μόνο μια σύντομη λειτουργική τους περιγραφή για να καταλάβετε τι μπορείτε να πάθετε (ή από τί πρέπει να προστατεύεστε) σαν χρήστες ενός ST. Οι ιοί (Viruses) των υπολογιστών είναι δύο ειδών. Το ένα είδος για να εγκατασταθεί στον υπολογιστή πρέπει να υπάρχει στην δισκέτα με την οποία κάνετε εκκίνηση (boot disk) στον υπολογιστή σας. Το δεύτερο είδος (και σπανιότερο) πρέπει να είναι κολλημένο (linking) πάνω σε κάποια εφαρμογή που τρέχετε. Το 99%, των ιών έχουν ισχύ ζωής από την στιγμή που θα εισχωρήσει στον ST έως την στιγμή που θα τον κλείσετε. Εξαιρείται 1 ακίνδυνος ιός που "κάθεται" στήν μνήμη-ρολόϊ των MEGA ST και που παραμένει μόνιμα μέχρι να αλλάξετε ή να βγάλετε την μπαταρία.

Σήμερα είναι γνωστά 56 είδη της κατηγορίας bootsector. Απ' αυτά, 8 μπορούν να κατα-στρέψουν την δισκέτα που εισάγεται μετά την εγκα-τάστασή τους (ACA, C't, SIGNUM-B, PUKE, GHOST-F, BAT, GRIM, GAUWEILLER) και τα υπόλοιπα είτε κολλάνε τον ST, είτε αλλάζουν διάφορα στοιχεία στην οθόνη, είτε "παίζουν" με το ποντίκι, είτε κάνουν αστεία όπως το COOKIE MONSTER που κάθε 20 φορές που γράφει τον εαυτό του σε κάποια δισκέτα εμφανίζει μήνυμα ότι ζητάει γλυκό. Μόνον 2 γράφονται στο σκληρό δίσκο (MEDIA CHANGE VIRUS και DJA) και θεωρούνται από τα ακίνδυνα μιά και δεν καταστρέφουν στοιχεία του δίσκου και 2 απ' αυτά υπάρχουν σε διάφορες παραλαγές: το GHOST (7 είδη) που αλλάζουν την κατεύθυνση του mouse και τα MAD (4 είδη) που δημιουργούν ηχητικά ή οπτικά εφέ. Από τα linking, είναι 5 γνωστά και μόνον το MILZBRAND καταστρέφει την δισκέτα. Απ'όλους τους ιούς πιό γνωστό είναι το SIGNUM/BPL-A που υπολογίζεται ότι κυκλοφορεί σε πάνω από 1.500.000 αντίγραφα.

Γενικά ο ST είναι από τους λιγότερο κτυπημένους υπολογιστές και ελάχιστοι ιοί μπορούν να σας προκαλέσουν πραγματική ζημιά. Υπάρχουν αρκετά προγράμματα που είτε προστατεύουν περιστασιακά τις δισκέτες σας είτε ελέγχουν και καταστρέφουν τυχόν υπάρχοντες ιούς. Κάποια όμως απ'αυτά εγκαθιστούν τα ίδια κάποιο είδος ιού. Τα πιό σωστά και ενημερωμένα anti-virus είναι το SAGROTAN και το UVK (πρώην AVK). Επίσης υπάρχει και το JAMES.ACC που είναι και PUBLIC DOMAIN και που ελέγχει κάθε δισκέτα που βάζετε στο ST σας.



Ο γιατρός του USER συμβουλεύει...

Ενα σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι πολλοί ιοί είναι reset-proof, δηλαδή παραμένουν στην μνήμη αν κλείσετε τον ST με το πλήκτρο του θερμού reset. Αρα, αν κάτι υποπτεύεστε, hard-reset και πάσης Ελλάδος

Επίσης μεγάλη προσοχή στις δισκέτες που τρέχουν αυτόματα (τα περισσότερα παιχνίδια). Αυτές είναι πολύ επιρρεπείς στους ιούς και πάντα να κλείνετε τον ST και να τον αφήνετε κλειστό μισό λεπτό πρίν τον ξανανοίξετε, έτσι ώστε να έχει "καθαρίσει" τελείως η μνήμη του. Αν δε κάποιο παιχνίδι έχει χαλάσει εξ'αιτίας ιού, τα προγράμματα που αναφέραμε παραπάνω έχουν την δυνατότητα να επισκευάζουν τα περισσότερα.

Τέλος με ρωτούν αν μπορεί να χαλάσει ο ST από ιό. Απ'όσο ξέρω κανένας ιός σε κανένα μηχάνημα δεν μπορεί να κάνει τίποτα στα μηχανικά μέρη. Η μόνη φθορά που είναι δυνατή είναι του σκληρού δίσκου, όχι στον ST αλλά στα συμβατά, από ένα ιό που "καταχτυπάει" την κεφαλή του στην θέση ανάπαυσης και αν δεν προλάβουν να κλείσουν το μηχάνημα, κεφαλή off. Ομως για κάθε χρήστη με ένα χρόνο χρήσης του ST, είναι προτιμότερη μια μηχανική βλάβη παρά βάζοντας μια δισκέτα με διάφορα στοιχεία που με τίς ώρες μάζευε ή έγραφε, να δεί το μήνυμα "Drive A: is not responding...."



ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ΤΑ ΚΑΛΑ ΝΕΑ



Η Γαλλική αγορά, όπως λέμε εδώ και μερικά τεύχη είναι η μεγαλύτερη αγορά CPC που υπάρχει στην Ευρώπη. Αυτό σημαίνει ότι οι Γάλλοι έχουν την πρωτοπορεία σε πολλά πράγματα πάνω στο αγαπημένο μας μηχάνημα. Τώρα έχουν πρώτοι απ'όλους καταφέρει να σπάσουν το hardware κλείδωμα του CPC Plus που απαγορεύει στους χρήστες να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες των νέων chips μέσα από την Basic. Αυτό σημαίνει ότι τρέχοντας ένα μικρό πρόγραμμα θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την έξτρα παλέτα των 4096 χρωμάτων, τα 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, τον βελτιωμένο ήχο και τα hardware sprites. Το καλύτερο είναι ότι το πρόγραμμα αυτό θα κυκλοφορήσει σαν Public Domain από στιγμή σε στιγμή.

A.A.S.

Το ξέρω οτι το Advanced Art Studio είναι από τα καλύτερα προγράμματα για Amstrad και τα τηλεφωνήματά σας δεν μ'αφήνουν να το ξεχάσω. Μια φωνή στο τηλέφωνο μου ζήτησε μερικά πράγματα. Της δίνω ένα από αυτά:

```
10  OPENOUT"D":MEMORY
    &7FF:LOAD"STUDIO.BIN",&800
20  POKE &9D3,&CD:POKE
    &9D4,0:POKE  &9D5,5
30  FOR N=&500 TO &510:READ
    A:POKE N,A: NEXT N
40  DATA &3E, &18, 32, &D3, &63, &C3,
    &8, &40, 0, 0, 0,0,0,0,0,0
50  CALL &800
```

Ετσι δεν θα σας ζητά κάθε φορά την λέξη από το manual!

464 IN DISTRESS

Για να κάνετε τον 464 σας 6128: Βάλτε το disk drive (αν βρείτε στην Ελλάδα το σωστό Interface) προσθέστε 64K μνήμη και είσαστε έτοιμοι.

Ολα τα παιχνίδια θα τρέχουν, μην ανησυχείτε. Η ROM του 6128 διαφέρει μόνον σε μερικές εντολές της Basic και τίποτα περισσότερο.

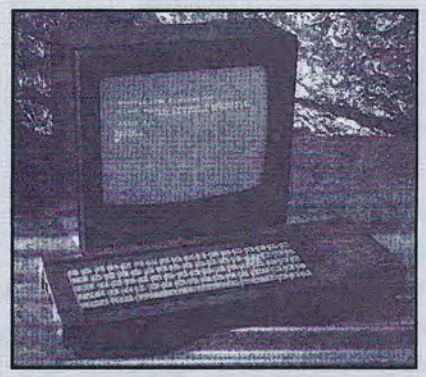
CPC PLUS games

Το μηχάνημα (ο CPC Plus) δεν είχε την επιτυχία σε πωλήσεις που θα περιμέναμε αν και ήταν η πιο πρωτοποριακή ιδέα εδώ και χρόνια, αυτή του υπολογιστή και της κονσόλας μαζί. Ισως να φταίνε οι κατασκευαστές παιχνιδιών που δεν έφτιαξαν πολλά παιχνίδια.

Εξαιρείται η Ocean, που θα κυκλοφορήσει το πιο καινούριο παιχνίδι της, το Space Gun, ένα coin-op convertion σε cartridge ειδικά για τον Plus.

Τα γραφικά προβλέπονται εντυπωσικά, αντίθετα από την έκδοση για Commodore 64 που οι πρώτες φήμες λένε ότι είναι μια αηδία! Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι οι χρήστες των Commodore 64 και Spectrum πρέπει να απελπίζονται. Απλώς να το πάρουν απόφαση: ο CPC είναι καλύτερο μηχάνημα!

ΤΑ ΚΑΚΑ ΝΕΑ





Υπάρχουν μερικές εταιρείες που εγκαταλείπουν το μηχάνημά μας... Δηλαδή δεν θα ξανακυκλοφορήσουν παιχνίδια γι'αυτό παρά μόνο θα ξαναεμφανίζουν τα παλαιά τους games με χαμηλότερη τιμή. Η Domark και η Virgin έχουν ανακοινώσει ήδη αυτή τους την πρόθεση, δύο εταιρείες που δεν έχουν δώσει και τρομερά πράγματα στον οκτάμπιτο υπολογιστή μας. Ετσι, μπορεί να μην μας ενδιαφέρει η απουσία τους αλλά όταν οι φήμες μιλάνε για την Gremlin, που έχει φτιάξει μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών, εγώ τουλάχιστον ανησυχώ. Η εταιρεία αυτή έχει απλωθεί τώρα τελευταία στον τομέα των κονσολών και των 16-bit υπολογιστών σε βαθμό που οι επιλογές της για οκτάμπιτους να περιορίζονται. Αν δεν καταφέρει να ανταποκριθεί σε όλες τις υποχρεώσεις της, είναι πιθανό το Space Crusade να είναι το τελευταίο της παιχνίδι για τον CPC! Ο πιο θερμός υποστηρικτής του CPC εδώ και σχεδόν μία δεκαετία, η OCEAN προς το παρόν κυκλοφορεί τα παιχνίδια της χωρίς πρόβλημα, αλλά δεν έχει κάνει καμμία δέσμευση για το μέλλον των κυκλοφοριών της. Ελπίζουμε ότι ο όγκος των CPCs σε ολόκληρο τον κόσμο θα συνεχίσει να αποτελεί πόλο έλξης των κατασκευαστών software.



ΤΑ ΑΣΧΗΜΑ ΝΕΑ

Οι 3 ιντσών δισκέτες εξαφανίζονται. Ηδη στην Αγγλία είναι δυσεύρετες, επειδή τις απορροφούν όλες οι κατασκευαστές software

Αυτό θα έχει τρία αποτελέσματα: η συλλογή μου από αυτού του είδους δισκέτες θα είναι πανάκριβη σε λίγο καιρό, θα κυκλοφορήσουν περισσότερα drives των 5.25 και 3.5 για το μηχάνημά μας καθώς επίσης οι χρήστες του 464 διάλεξαν άσχημη στιγμή να αποκτήσουν ένα floppy disk. Γιατί τώρα η Siren Software βρήκε την ώρα να φτιάξει το interface...

Α, και θα στοιχίζει περίπου 50000 δρχ! Α, και κάτι ακόμα για όσους έχουν ή σκέφτονται να αποκτήσουν οποιουδήποτε είδους δεύτερο drive: αν σκέφτεστε να χρησιμοποιήσετε κάποιο multiface για να φορτώσετε παιχνίδι από το drive B, απλά ξεχάστε το.

Δουλεύει μόνο με το Α.Οσοι πάντως έχουν τέτοια προβλήματα καλό θα ήταν να επικοινωνούσαν κατευθείαν με Αγγλία στο 081-200-8870. Το τηλέφωνο της υπεύθυνης για όλα αυτά, Romantic Robot.

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ CPC

Οχι, η δύναμη του μηχανήματός σας δεν μειώνεται. Αυτό είναι φανερό όχι μόνο από τα πολλά προγράμματα που κυκλοφορούν γι'αυτόν αλλά και από τις πωλήσεις περιοδικών που είναι αφιερωμένα σ'αυτόν.

Ειδικότερα, ένα από τα παλαιότερα περιοδικά για CPC στην Βρεττανία, το Amstrad Action, έχει αυξήσει τις πωλήσεις του στα υψηλότερα επίπεδα από το 1989! Πάντως αν θέλετε να ξέρετε η αγορά του Amstrad στην Αγγλία δεν είναι τόσο μεγάλη όσο αυτή του Commodore ή του Spectrum.

Για τον Spectrum μάλιστα μπορώ να σας πω ότι τα αντίστοιχα περιοδικά πουλάνε τα διπλά από αυτά του Amstrad!

PUBLIC ΚΑΙ ΠΑΛΙ

Να επαναλάβω για τον φίλο Ντένη, ότι για PD προγράμματα θα μπορούσε να επικοινωνήσει με την CPC Domain, 119 Laurel Drive, East Kilbride, Glasgow G75 9JG στην Αγγλία και να πω ότι το κείμενό του ήταν πολύ μικρό για να μπει εξ αρχής στην σειρά για να γίνει ο reviewer του μήνα.

Για τον Κώστα που ρωτάει αν τα παιχνίδια για Amstrad χρησιμοποιούν 128K του Amstrad η απάντηση είναι όχι, αλλά τώρα τελευταία (σημείο των καιρών και αυτό) έχουμε το Final Fight να απαιτεί 128K και το Xiphos Fantasy της Silmarils να θέλει τουλάχιστον(!) 128K.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Οπως βλέπετε έχουμε μιάμιση σελίδα αυτό το μήνα για την στήλη μας και άλλες 3 για παιχνίδια σε CPC. Ο αρχισυντάκτης ήταν ευδιάθετος, ευκολόπιστος και η δύναμη του Amstrad μεγάλη. Αν συνεχίσετε να στέλνετε γράμματα, απορίες και προγράμματα, μας βλέπω τα αθάνατα 8-bit να καθιερώνονται στις 2 σελίδες!!

Για τον επόμενο μήνα πάντως σας έχω μία έκπληξη: ο φίλος της στήλης Μπάμπης έχει στείλει τα σχέδια για να κατασκευάσετε το scart που θα συνδέσει το μηχάνημά σας στην τηλεόραση.



ΕΠΕΜΒΑΣΗ ΑΝΟΙΧΤΗΣ ROM

Οσοι από εσάς θέλουν να κάνουν τον Amstrad τους όταν ανοίγει να μην δείχνει τα καθιερωμένα μηνύματα της Basic, μπορούν να το ξεχάσουν. Κάτι τέτοιο θα σήμαινε αλλαγή κάποιων στοιχείων της ROM και της ενσωματωμένης Basic που δεν γίνεται με κανένα πρόγραμμα. Ετσι μπορείτε να κάνετε ότι θέλετε όσο το μηχάνημα είναι αναμμένο, αλλά μόλις το σβήσετε επανέρχεται στην αρχική του μορφή (και ησυχάζει από εσάς)!

ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Data Gate COMPUTERS

ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ ΛΟΓΙΑ ... ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ

ATARI
commodore
AMSTRAD
Schneider
Tulip
HYUNDAI
star
CITIZEN
D.T.P calamus

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

το DOS με απλά λόγια

ΜΕΡΟΣ 4

ΤΟΥ Β. ΣΑΜΙΟΥ

Μετά την παρουσίαση των αρχείων CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT θα συνεχίσουμε τη ανάλυση μας με τα αρχεία τύπου BATCH (Batch filesή ομαδικά αρχεία) και τις εντολές που μας παρέχει το MS/DOS γιατα αρχεία αυτού του είδους. Η μοναδική διαφορά μεταξύ του αρχείου AUTOEXEC.BAT και των διαφόρων άλλων BATCH αρχείων που θα φτιάξουμε είναι οτι το αρχείο AUTOEXEC.BAT είναι αυτοεκτελούμενο (όπως το λέει και το όνομά του) δηλαδή εκτελείται κάθε φορά που ξεκινάμε τον υπολογιστή μας. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει οτι δεν μπορούμε να το τρέξουμε από το prompt του DOS αλλά όπως περιγράψαμε και στο προηγούμενο τεύχος εκτελείται απο το λειτουργικό σύστημα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ BATCH ΑΡΧΕΙΑ

Τα αρχεία αυτού του τύπου είναι αρχεία κειμένου, δηλαδή μπορούμε να τα διαβάσουμε, να τα δημιουργήσουμε και να τα μεταβάλλουμε με την χρήση ενός απλού editor. Απαραίτητη προυπόθεση βέβαια είναι τα αρχεία αυτά να έχουν κατάληξη ".BAT". Η χρήση των BATCH αρχείων χρησιμεύει κυρίως στην ομαδοποίηση κάποιων εντολών ή βημάτων, που θα έπρεπε γίνουν απο το prompt του DOS. Αυτός είναι και ο συνηθέστερος τρόπος χρησιμοποίησης των BATCH αρχείων. Οι δυνατότητές τους όμως δεν σταματάνε εδώ. Το MS/DOS μας δίνει επίσης ενα σύνολο εντολών ειδικά για τον έλεγχό τους. Τέτοιες εντολές είναι οι εντολές ελέγχου ροής του προγράμματος, εντολή διακλάδωσης, επανάληψης κλπ. Αλλα ας τα δούμε όλα με τη σειρά.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑ BATCH ΑΡΧΕΙΟ

Ας υποθέσουμε οτι θέλουμε να κάνουμε format στη δισκέτα που βρίσκεται στο "drive a:", μετά να κάνουμε check disk (με την εντολή chkdsk a:) και τέλος να αντιγράψουμε τα περιεχόμενα της δισκέττας στο "drive b:" στη δισκέττα στο "drive a:". Τα βήματα που θα ακολουθούσαμε απο το prompt του DOS θα ήταν τα εξής:

```
B :> FORMAT A:
B :> CHKDSK A:
B :> COPY *.* A:
```

Το μειονέκτημα σε τέτοιες περιπτώσεις είναι εμφανές. Πρέπει κάθε φορά να δίνουμε τις ίδιες εντολές για να πετύχουμε το σκοπό μας. Εδώ έρχονται τα BATCH αρχεία και μας λύνουν τα χέρια. Δημιουργούμε ένα αρχείο με όνομα TEST.BAT (με τη χρήση ενος editor πχ. NORTON) και γράφουμε τις εντολές:

```
FORMAT A:
CHKDSK A:
COPY *.* A:
```

Το σώζουμε και μετά από το prompt του DOS πληκτρολογούμε: TEST. Οι εντολές αρχίζουν να εκτελούνται μία μία με τη σειρά που τις δώσαμε. Ετσι, το μόνο που έχουμε να κάνουμε κάθε φορά που χρειαζόμαστε αυτές τις εργασίες, είναι να εκτελούμε το αρχείο TEST. Εδώ όμως υπάρχει ένα πρόβλημα. Μπορεί να γλιτώσαμε την πληκτρολόγηση αλλά δεν ξεπεράσαμε τον περιορισμό της δηλώσεως των drives. Για παράδειγμα, τι θα γινόταν στη περίπτωση που τις ίδιες εργασίες, θέλαμε να τις κάνουμε σε κάποιο άλλο drive (πχ. B: ή C:). Θα πρέπει κάθε φορά να μεταβάλλουμε το αρχείο TEST.BAT ανάλογα με τις ανάγκες μας; Οχι βέβαια, γιατί κάτι

τέτοιο και χρονοβόρο είναι και δεν μας διευκολύνει σε τίποτα.

ΕΝΤΟΛΕΣ ΤΩΝ BATCH ΑΡΧΕΙΩΝ

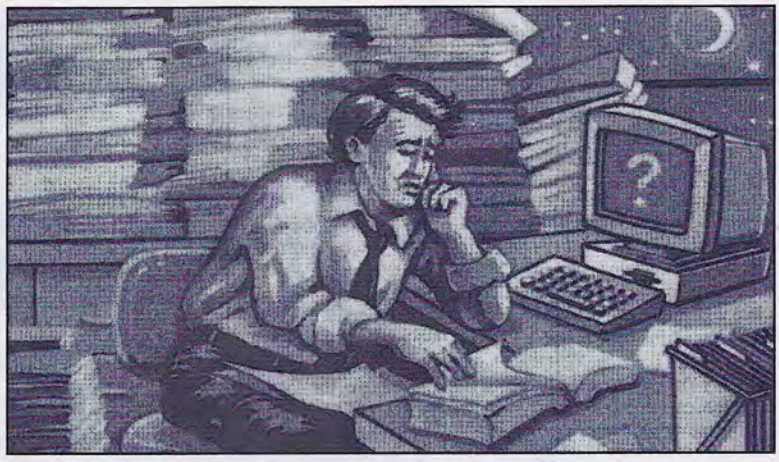
Μέσα από ένα μεγάλο αριθμό εντολών που μας παρέχει το MS/DOS, μπορούμε να ξεπεράσουμε το παραπάνω πρόβλημα. Ας δούμε αυτές τις εντολές ξεκινώντας όμως από τις πιο απλές. Η εντολή ECHO μας δίνει την δυνατότητα να εμφανίζουμε κάποια μηνύματα μέσα από τα αρχεία μας. Για παράδειγμα θα μπορούσαμε να προσθέσουμε τις παρακάτω γραμμές στο TEST.BAT.

```
ECHO CALL FORMAT
FORMAT A :
ECHO CALL CHKDSK A :
CHKDSK A :
ECHO CALL COPY
COPY *.* A :
```

Αν το τρέξουμε παρατηρούμε οτι μαζί με τα μηνύματά μας εμφανίζεται και η εντολή ECHO καθώς επίσης και οι υπόλοιπες εντολές που χρησιμοποιούνται. Μπορούμε να απενεργοποιήσουμε την εμφάνιση των εντολών περιλαμβάνοντας στο αρχείο TEST.BAT την εντολή ECHO OFF. Αντίστροφα για την επανενεργοποίηση χρησιμοποιούμε τη ECHO ON. Προσθέτοντας λοιπόν στη πρώτη γραμμή του αρχείου μας την εντολή "@ ECHO OFF" (ο χαρακτήρας "@" χρησιμοποιείται για να μην εμφανίζεται η ίδια η ECHO OFF), τα μόνα μηνύματα που εμφανίζονται στην οθόνη είναι αυτά που ακολουθούνται από την ECHO (π.χ CALL FORMAT, CALL CHKDSK κλπ) και ίσως κάποια μηνύματα των εντολών που χρησιμοποιούμε (όπως τα μηνύματα της εντολής FORMAT).

Μία άλλη βασικότερη και πιο χρήσιμη εντολή των BATCH αρχείων είναι η "IF". Πριν μιλήσουμε όμως για την "IF" ας δούμε πως μπορούμε να χρησιμοποιούμε μεταβλητές μέσα από τα BATCH αρχεία μας. Κάθε μεταβλητή συντάσσεται με το σύμβολο "%" και έναν αριθμό (π.χ %1, %2 κλπ). Οι αριθμοί που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πρέπει να βρίσκονται μέσα στο όριο από 1 μέχρι 9. Κάθε μεταβλητή αντιστοιχεί σε μία παράμετρο που έχει δοθεί όταν καλείται το ομαδικό αρχείο. Δηλαδή αν από το prompt του DOS δώσουμε TEST A XY Z12 τότε πρώτη παράμετρος θα είναι το A και θα αντιστοιχεί στη μεταβλητή %1, η δεύτερη το XY και θα αντιστοιχεί στην μεταβλητή %2 και η τρίτη το Z12 και θα αντιστοιχεί στη μεταβλητή %3. Παρατηρούμε οτι κάθε μεταβλητή αποτελείται από έναν ή περισσότερους χαρακτήρες και διαχωρίζονται μεταξύ τους με ένα κενό ή ακόμα και με τον χαρακτήρα "," (π.χ TEST A,XY,Z12). Ας επανέλθουμε τώρα στην "IF" για να δούμε πως μπορούμε να ελέγχουμε τις παραμέτρους που δίνονται, όταν καλείται το αρχείο μας. Σε τέτοιες περιπτώσεις η σύνταξη της "IF" έχει ως εξής: IF %1==%A <εντολή που θα εκτελεστεί αν αληθεύει η ισότητα> IF %2==%XY <εντολή που θα εκτελεστεί αν αληθεύει η ισότητα> Συνήθως, αφού κάνουμε τον απαραίτητο έλεγχο με την "IF", οδηγούμε την ροή του προγράμματος σε κάποιο επιθυμητό σημείο, με την εντολή "GOTO". Τα σημεία αυτά ορίζονται στο πρόγραμμα με τον χαρακτήρα ":" και ένα όνομα (π.χ :TEST). Η εντολή "GOTO" ακολουθείται από το σημείο όπου θέλουμε να συνεχιστεί η ροή του προγραμματός μας (π.χ GOTO :TEST).

Με τις "IF" και "GOTO" είμαστε σε θέση να ξεπεράσουμε το πρόβλημα των drives που αναφέραμε παραπάνω. Προσθέτοντας



τις καινούργιες εντολές το αρχείο TEST.BAT θα διαμορφωθεί ως εξής:

```
@ ECHO OFF
IF %1==%A GOTO : DRIVE_A
IF %1==%B GOTO : DRIVE_B
IF %1==%C GOTO : DRIVE_C

:DRIVE_A
ECHO ΟΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΣΤΟ DRIVE A:
FORMAT A:
CHKDSK A:
COPY *.* A:
GOTO : END

:DRIVE_B
ECHO ΟΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΣΤΟ DRIVE B:
FORMAT B:
CHKDSK B:
COPY *.* B:
GOTO : END

:DRIVE_C
ECHO ΟΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΣΤΟ DRIVE C :
FORMAT C:
CHKDSK C:
COPY *.* C:

:END
```

Στην αρχή με τα τρία συνεχόμενα "IF" ελέγχουμε την παράμετρο (το drive δηλαδή) που δόθηκε. Εαν τρέξουμε το αρχείο TEST.BAT και δώσουμε σαν παράμετρο "B" (από το prompt του DOS πληκτρολογούμε TEST B), τότε μόλις εκτελεστεί το δεύτερο "IF", η ροή του προγράμματος θα συνεχιστεί από το σημείο :DRIVE_B και κάτω. Το ίδιο θα συμβεί όταν εκτελεστεί και η εντολή "GOTO :END". Το DOS θα προσπαθήσει να εκτελέσει τις εντολές κάτω από το σημείο ":END" αλλά επειδή δεν υπάρχουν το πρόγραμμα θα σταματήσει. Σ' αυτό το σημείο θα διακόψουμε την παρουσίαση των εντολών για τα BATCH αρχεία έως το επόμενο τεύχος, όπου θα δούμε πως μπορούμε να κάνουμε κάποια menu επιλογών και οι παράμετροι να μην χρειάζεται να δοθούν όταν θα τρέχουμε το BATCH αρχείο μας. Οποιοδήποτε πρόβλημα και αν αντιμετωπίζετε πάνω στα BATCH αρχεία δεν έχετε παρά να γράψετε στην διεύθυνση του περιοδικού μας. Ως τον άλλο μήνα, καλό προγραμματισμό.

IF ΑΡΧΑΡΙΟΣ THEN BASIC

ΜΕΡΟΣ 4

ΤΟΥ **Β. ΛΟΥΜΗ**

Γεια σας και πάλι φίλοι μου. Αυτό το μήνα θα συνεχίσουμε την εξέταση των διαφόρων εντολών της Basic, δίνωντας μικρά παραδείγματα.

BEEP

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Παράγει ένα ήχο από το ηχειάκι του υπολογιστή μας.
Σύνταξη: BEEP
Παρατήρηση: Το ίδιο αποτέλεσμα πετυχαίνουμε με την εντολή PRINT CHR$(7)
Παράδειγμα :

```
10 FOR I=1 TO 10
20 BEEP
30 NEXT I
```

CALL

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Προκαλεί την εκτέλεση κάποιου υποπρογράμματος ή κάποιας υποροντίνας.
Σύνταξη: CALL routine ή CALL routine(a1, a2, ...) ή CALL ABSOLUTE (a1,a2, ..., I), όπου "routine" ονομάζεται το υποπρόγραμμα που θέλουμε να καλέσουμε (και βέβαια μπορεί να έχει όποιο όνομα θέλουμε), a1, a2 κλπ είναι παράμετροι που μπορούμε να περάσουμε στο υποπρόγραμμα αυτό, ενώ I είναι επίσης μια ακέραια παράμετρος που δείχνει τη διεύθυνση της μνήμης όπου βρίσκεται το υποπρόγραμμα που θέλουμε να καλέσουμε.
Παρατήρηση: Αυτή είναι μια πολύ ισχυρή εντολή και η πρώτη που συναντάμε η οποία χρειάζεται μεγάλη επεξήγηση. Στον προγραμματισμό, όταν τα προγράμματα είναι αρκετά μεγάλα, είναι καλό να χωρίζονται σε μικρότερα, αλληλοσυνδεόμενα "προγραμματάκια", τα υποπρογράμματα ή υποροντίνες, καθένα από τα οποία εκτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία.

Η εντολή CALL μας επιτρέπει να μεταφέρουμε την εκτέλεση σε κάποιο υποπρόγραμμα, γράφοντας το όνομά του μετά τη λέξη "CALL", ακολουθούμενο από τις παραμέτρους (μέσα σε παρενθέσεις) που θέλουμε να περάσουμε σε αυτό το υποπρόγραμμα, αν υπάρχουν τέτοιες.

Εκτός από αυτό, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή CALL ABSOLUTE για να εκτελέσουμε κάποια υποροντίνα που βρίσκεται σε κάποιο σημείο της μνήμης, αρκεί να δώσουμε σαν παραμέτρους όλες τις παραμέτρους που θα χρειαστεί η ροντίνα αυτή και τελευταία τη διεύθυνσή της. Επειδή όμως αυτή η δυνατότητα είναι μάλλον για προχωρημένους, δεν θα την εξετάσουμε περισσότερο και θα αρκεστούμε στην απλή αναφορά της.

Παράδειγμα :

```
10  a=2
20  b=4
30  CALL TestSubProg(a,b)
40  PRINT "Το a τώρα είναι ίσο με " a "
    και το b είναι ίσο με " b
50  END
60  SUB TestSubProg(a,b)
70  temp=a
80  a=b
90  b=temp
100 END SUB
```

Στο παράδειγμά μας, δίνουμε αρχικά στο a την τιμή 2 και στο b την τιμή 4. 'Επειτα καλούμε την υποροντίνα TestSubProg, περνώντας τις σαν παραμέτρους τα a και b. Τότε η εκτέλεση του προγράμματος μεταφέρεται από την γραμμή 30 στη γραμμή 60, και όχι στη γραμμή 40.

Μέσα στην υποροντίνα TestSubProg τώρα, χρησιμοποιούμε τη μεταβλητή temp για να αποθηκεύσουμε την τιμή του a, άρα temp=2, μετά δίνουμε στο a την τιμή του b, δηλαδή τώρα πια a=4, και μετά δίνουμε στο b την τιμή του temp, άρα τώρα πια b=2. Αυτό που κάναμε δηλαδή είναι να εναλλάξουμε τις τιμές των μεταβλητών a και b. Η γραμμή 100 σημειώνει το τέλος του υποπρογράμματός μας, οπότε η εκτέλεση θα μεταφερθεί στη γραμμή 40, που είναι η πρώτη που ακολουθεί την εντολή CALL που είχαμε εκτελέσει στο κύριο πρόγραμμα.

Με την εντολή PRINT, τυπώνουμε στην οθόνη τις τιμές του a και του b, για να δούμε ότι τώρα είναι a=4 και b=2, και μετά το πρόγραμμα τελειώνει στη γραμμή 50 αφού μετά το END σταματάει η εκτέλεση του προγράμματος. Παρατηρείστε ότι οι αλλαγές που κάναμε στις τιμές των a και b μέσα στην υποροντίνα TestSubProg εξακολουθούν να ισχύουν και στο κύριο πρόγραμμα. Αυτό ΔΕΝ ισχύει πάντα σε κάποιες άλλες γλώσσες προγραμματισμού, όπως π.χ. στην Pascal.

CHDIR

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Εκτελεί την ίδια λειτουργία με την εντολή CHDIR ή CD που δίνουμε από την προτροπή του DOS, μόνο που εδώ χρησιμοποιείται μέσα από το πρόγραμμά μας και μόνο στη μορφή CHDIR.
Σύνταξη: CHDIR path, όπου path μια έκφραση της μορφής drive:\path_to_directory\directory που χρησιμοποιούμε και για την ανάλογη εντολή στο DOS.

Παράδειγμα :

```
10 CHDIR c:\basic\myprogs
```

Με αυτή την εντολή, τρέχον directory θα είναι το myprogs, μέσα στο basic, στο drive c.

CHR$

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Επιστρέφει ένα αλφαριθμητικό, μήκους ενός χαρακτήρα, που περιέχει τον χαρακτήρα που αντιστοιχεί στον ASCII κωδικό που του περνάμε σαν παράμετρο.
Σύνταξη: a$=CHR$(AsciiCode),

όπου AsciiCode ένας αριθμός από 1-255.
Παρατήρηση: Υπάρχει και η "αντίστροφη" συνάρτηση, η VAL, για την οποία θα μιλήσουμε αργότερα.
Παράδειγμα :
10 PRINT CHR$(33)
Αυτό το προγραμματάκι θα τυπώσει στην οθόνη ένα θαυμαστικό (!), γιατί ο αριθμός 33 που περνάμε σαν παράμετρο στην εντολή CHR$, είναι ο ASCII κωδικός του θαυμαστικού (!).

CLOSE

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Κλείνει ένα ή περισσότερα αρχεία, που είχαμε "ανοίξει" μέσα από το πρόγραμμά μας, με την εντολή OPEN.
Σύνταξη: CLOSE ή CLOSE #FileNumber1, #FileNumber2, ... , όπου η πρώτη παραλλαγή της εντολής, όπου δεν χρησιμοποιούμε καθόλου παραμέτρους, κλείνει όλα τα "ανοικτά" αρχεία, ενώ η δεύτερη παραλλαγή κλείνει μόνο τα αρχεία που αντιστοιχούν στους αριθμούς FileNumber1, FileNumber2 κ.λ.π. όπου οι αριθμοί αυτοί έχουν συσχετιστεί με κάποιο αρχείο κατά το άνοιγμα του αρχείου με την εντολή OPEN.

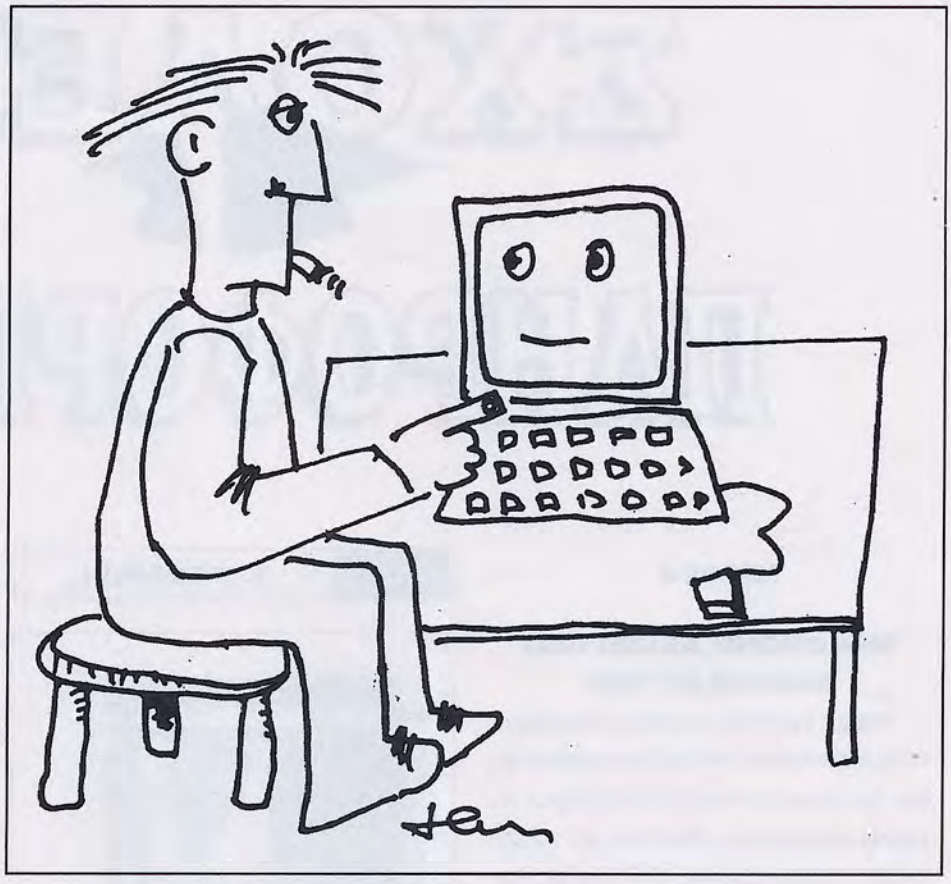
Παράδειγμα :
10 OPEN "TEMP" FOR OUTPUT AS #1
20 PRINT #1, "Hi!"
30 CLOSE #1
Η εντολή της γραμμής 10 "ανοίγει" ένα αρχείο με το όνομα TEMP (το φτιάχνει στο δίσκο μας, αν δεν υπάρχει ήδη) και η εντολή 20 γράφει σε αυτό το αρχείο τη φράση "Hi!", ενώ η εντολή 30 κλείνει το αρχείο.

CLS

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Καθαρίζει την οθόνη, δηλαδή τη γεμίζει με το χρώμα που έχουμε ορίσει σαν background, συνήθως το μαύρο.
Σύνταξη: CLS
Παράδειγμα :
10 PRINT "********"**
20 CLS
Στην αρχή τυπώνουμε στην οθόνη μερικά αστεράκια, αλλά με την επόμενη εντολή σβήνουμε όχι μόνο αυτά τα αστεράκια, αλλά και ο,τιδήποτε άλλο υπήρχε στην οθόνη!

COLOR

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Ορίζει το χρώμα με το οποίο θα γράφουμε στην οθόνη, το χρώμα του υπόβαθρου (background) και αν θέλουμε και το χρώμα του περιθωρίου γύρω-γύρω από την οθόνη.
Σύνταξη: COLOR foreground, background, border όπου χρησιμοποιούμε κάθε φορά όσες από τις παραμέτρους θέλουμε και όχι απαραίτητα όλες. Foreground είναι το χρώμα των χαρακτήρων που θα γράφονται στην οθόνη, background το χρώμα του υπόβαθρου και border το χρώμα του περιθωρίου.
Παράδειγμα :
10 COLOR 14,3
20 PRINT "Hello!"
Τρέξτε αυτό το προγραμματάκι και δείτε τι χρώματα θα χρησιμοποιήσει ο υπολογιστής σας για να τυπώσει τα χαιρετίσματά του στην οθόνη σας!



COS

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Επιστρέφει το συνημίτονο μιας γωνίας
Σύνταξη: c=COS(z), όπου z μια γωνία μετρημένη σε rad (ακτίνια)

Παράδειγμα :
10 x=COS(3.141593)
20 PRINT x
Εδώ υπολογίζουμε το συνημίτονο των 180 μοιρών (180 μοίρες =180 * π / 180 ακτίνια), δηλαδή θα τυπωθεί ο αριθμός -1 στην οθόνη (ή σχεδόν -1, λόγω στρογγύλευσης).
Αν δεν θυμάστε για ακτίνια και τα σχετικά ξεσκονίστε τα βιβλία των μαθηματικών σας.

DATA

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Σε συνδυασμό με την εντολή READ, αυτή η εντολή χρησιμεύει για να δίνει τιμές σε κάποιες μεταβλητές.
Σύνταξη: DATA const1, const2, ... όπου const1, const2 κλπ είναι σταθερές (προσοχή: ΟΧΙ μεταβλητές) οποιουδήποτε τύπου, ακέραιου, αλφαριθμητικού κ.λ.π.
Παρατήρηση: Δεν έχει σημασία το σημείο του προγράμματος όπου θα μπουν οι εντολές DATA, καλύτερα στο τέλος όλες μαζί για να ξεχωρίζουν από το υπόλοιπο πρόγραμμα.

Παράδειγμα :
10 READ i, a$, x
20 PRINT "I = " i ", a$ = " a$ ", x = " x
30 DATA 2, "Ολυμπιακός", 2.4

Τρέχοντας αυτό το πρόγραμμα, θα δούμε ότι το i έχει πάρει την τιμή 2, το a$ την τιμή Ολυμπιακός, και το x την τιμή 2.4

Εδώ όμως ολοκληρώσαμε τις εντολές που θα εξετάσουμε αυτό το μήνα, σας περιμένουμε τον επόμενο μήνα να συνεχίσουμε τη γνωριμία της Basic!

ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΜΕΡΟΣ 4

ΤΟΥ Σ. ΣΤΕΦΑΝΙΔΗ

ΜΙΑ ΟΘΟΝΗ ΑΞΙΖΕΙ ΟΣΟ 500.000 BYTES!

Ξέρω τι έχετε στο μυαλό σας, αλλά περισσότερο πρωτότυπο τίτλο για το σημερινό άρθρο δεν έχουμε. Ευτυχώς που υπάρχουν και μερικές στερεότυπες εκφράσεις για να μας σώζουν -παραφρασμένες- τις δύσκολες στιγμές, όταν ο αρχισυντάκτης κάνει χρήση του τίτλου του! Η αλήθεια είναι όμως, για να αφήσουμε και τον αρχισυντάκτη στη δουλειά του, πως χωρίς τις εικόνες η ζωή μας θα ήταν τουλάχιστον δυσκολότερη. Θα καταλάβατε πιστεύω οτι το σημερινό μας θέμα έχει να κάνει με την κατηγορία εκείνη των περιφερειακών που ονομάζουμε οθόνες. Η απεικόνιση είναι ένα βασικό δομικό στοιχείο στο σύστημα του Η/Υ μια και είναι το μόνο τμήμα που έχει επιφορτισθεί με το ρόλο της εμφάνισης δεδομένων, σχεδίων, γραφημάτων και εικόνων. Ολόκληρη δε η φιλοσοφία της επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπου και μηχανής στηρίζεται στην οθόνη. Για ένα τόσο χρήσιμο και απαραίτητο περιφερειακό, η τεχνολογία έχει να προσφέρει πλούσια "δείγματα γραφής" και δημιουργίας. Ο μόνος ουσιαστικός, αν θέλετε, περιορισμός για την οθόνη των ονείρων σας είναι το βάθος και το βάρος της τσέπης σας. Μια σειρά από διαφορετικά πρότυπα αναπτύχθηκαν και καθιερώθηκαν διαδοχικά μέχρι σήμερα συνδεόμενα με μια τεράστια γκάμα από διατιθέμενες οθόνες (monitors). Τα δε PCs αποτελούν ένα μοναδικό φαινόμενο ανάμεσα σε όλους τους προσωπικούς υπολογιστές, αφού όλο το Hardware απεικόνισης βρίσκεται ολοκληρωμένο σε μία μόνο κάρτα επέκτασης. Οταν θελήσουμε να περάσουμε σε υψηλότερο επίπεδο δυνατοτήτων, απλά βγάζουμε την παλιά μας κάρτα και τοποθετούμε την νέα, αλλάζοντας και την οθόνη μας. Αυτές οι κάρτες γνωστές και ως κάρτες γραφικών υπάρχουν σε αρκετούς διαφορετικούς τύπους, με ειδικές παραλαγές ακόμα και για desktop publishing ή για computer aided design, σχεδιασμό εντύπων με χρήση Η/Υ και σχεδιασμό αντικειμένων αντίστοιχα.



ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΣ ΟΣΑ ΕΧΟΥΜΕ ΜΑΘΕΙ

Θα θυμάστε ασφαλώς από προηγούμενα άρθρα, όσα είπαμε για τις θύρες επέκτασης των Η/Υ και τις δυνατότητες που μας προσφέρουν. Η κάρτα της οθόνης στα PCs, καταλαμβάνει μία από τις θύρες επέκτασης του μηχανήματος και διαθέτει ένα σύνολο χαρακτηριστικών με στόχο να απασχολεί όσο το δυνατό λιγότερο τον κύριο επεξεργαστή του Η/Υ. Η τροφοδοσία της οθόνης εξασφαλίζεται είτε απευθείας από το τροφοδοτικό του μηχανήματος είτε με ξεχωριστό καλώδιο τροφοδοσίας. Σε σειρά ιστορικής εμφανίσεως και δυνατοτήτων οι κάρτες οθόνης είναι:

MONOCHROME DISPLAY ADAPTER (MDA)

Η κάρτα MDA (μονόχρωμη κάρτα) ήταν αυτή που διατιθόταν με τα πρώτα μοντέλα των προσωπικών υπολογιστών της IBM και προοριζόταν να συνεργάζεται με τη δική τους μονόχρωμη οθόνη. Πρόκειται για μια κάρτα προσαρμοσμένη μόνο για τις ανάγκες κειμένων, σαν αποτέλεσμα αποδίδει εξαιρετικά ευκρινές κείμενο και χαρακτήρες, αλλά θυσιάζει τις δυνατότητες του χρώματος και των γραφικών. Οι χαρακτήρες σχηματίζονται πάνω σε μια μήτρα 9x14 σημείων. Αν και της κάρτας MDA της λείπει το χρώμα, οι χαρακτήρες μπορούν να απεικονιστούν με διάφορους τρόπους (attributes), όπως υπογραμμίσεις, αντίθεση χρωματική, ένταση φωτεινότητας και αναβόσβημα. Λόγω της καθαρότητας και του καλού σχεδιασμού του σετ χαρακτήρων της η κάρτα αυτή ήταν ιδανική για όσους εργάζονταν με software επεξεργασίας κειμένου, βάσεων δεδομένων, λογιστικών φύλλων και άλλων εφαρμογών χωρίς απαιτήσεις σε οποιουδήποτε είδους γραφική απεικόνιση.

COLOR GRAPHICS ADAPTER (CGA)

Σε απάντηση της απαίτησης των χρηστών Η/Υ για ύπαρξη του χρώματος και των γραφικών, η IBM παρουσίασε σαν επόμενο βήμα της την κάρτα Color Graphics Adapter, (Κάρτα Εγχρωμων Γραφικών). Η συγκεκριμένη κάρτα ακολούθησε τις γενικές απαιτήσεις που είχαν τεθεί, δίνοντας τελικά την πολυπόθητη δυνατότητα της απεικόνισης του κειμένου σε 16 χρώματα και γραφικά ανάλυσης 640 X 200 ση-

μείων σε δύο χρώματα ή 320 X 200 σημείων με χρήση τεσσάρων χρωμάτων. Η περίπτωση των τεσσάρων χρωμάτων είναι περισσότερο περιορισμένη από οτι μπορεί να υποθέσετε, αφού η επιλογή μπορεί να γίνει μόνο από ένα προκαθορισμένο σετ. Ενα βασικό μειονέκτημά της είναι πως για την προσθήκη αυτών των επιπλέων χαρακτηριστικών θυσιάστηκε η καθαρότητα απεικόνισης των χαρακτήρων και αυτοί ήταν πια σχεδιασμένοι σε μήτρα 8 X 8 σημείων.

HERCULES

Η κάρτα γραφικών Hercules ήταν στην ουσία η μόνη που αναπτύχθηκε ανεξάρτητα από την IBM. Η κάρτα λειτουργεί με οθόνες που είναι συμβατές με την MDA και έχει δύο βασικές επιλογές, κείμενο ίδιο με αυτό της MDA και γραφικά ανάλυσης 720 X 348 σημείων. Επιτρέπει δηλαδή σε μονόχρωμες οθόνες την απεικόνιση και γραφικών υψηλής σχετικά ανάλυσης. Η κάρτα αυτή αν και δεν ήταν της IBM υιοθετήθηκε ευρέως από το κοινό και μεγάλη ποικιλία software γράφτηκε από τις εταιρίες για να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες της. Η κάρτα σε κατάσταση κειμένου απεικονίζει 25 γραμμές των 80 χαρακτήρων η κάθε μία. Κάθε χαρακτήρας έχει ένα μόνο attribute, με αποτέλεσμα για την εμφανισή του να χρειάζονται δύο μόνο bytes ένα για το χαρακτηριστικό και ένα για την τιμή ASCII του χαρακτήρα.

ENHANCED GRAPHICS ADAPTER (EGA)



Η EGA είναι μια κάρτα επαυξημένων γραφικών, με δυνατότητα εμφάνισης κειμένου και γραφικών με μέση ανάλυση και δυνατότητα εμφάνισης μέχρι και 64 χρωμάτων. Οι δυνατότητες της κάρτας καλύπτουν αρκετές από τις απαιτήσεις των χρηστών για καλής ποιότητας εμφάνιση κειμένων αλλά και αρκετά καλά γραφικά. Μην ξεχνάτε άλλωστε πως η περίοδος που εμφανίστηκε ο τύπος αυτός ήταν αυτή του IBM PC/AT που μαζί του άρχισε και η κούρσα των γραφικών και των βελτιωμένων πακέτων που απαιτούσαν χρωματική ανάλυση και επιδόσεις απαιτήσεων με κόστος σχετικά προσιτό.
MCGA

Τύπος κάρτας πολύχρωμων γραφικών με μέση ανάλυση και μέχρι 256 χρώματα. Εμφανίστηκε με τα μοντέλα του IBM PS/2 και δεν επικράτησε παρά τις σχετικές προσπάθειες της κατασκευάστριας IBM.

VIDEO GRAPHICS ADAPTER (VGA)

Η κάρτα γραφικών οθόνης που επικρατεί σήμερα, συνδιάζει κείμενο και γραφικά μέσης έως υψηλής ανάλυσης με αρκετά αξιόλογες επιδόσεις ανάλογες και με την μνήμη που συνοδεύει την κάρτα. Στο αποκορύφωμα των δυνατοτήτων της η κάρτα μπορεί να εμφανίσει μέχρι 256 χρώματα στην οθόνη από μία παλέτα μερικών εκατομμυρίων χρωματισμών. Εγώ προσωπικά δεν κάθησα ποτέ να τους μετρήσω ή πολύ περισσότερο να τους εμφανίσω στην οθόνη μου. Η ανάλυση που μπορεί να επιτευχθεί είναι 1024x768 και φυσικά η ποιότητα των γραφικών με μία τέτοια κάρτα και μία οθόνη καλής ποιότητας είναι εξαιρετική.

AMIGA ΚΑΙ ATARI

Σχετικά με τους δύο αυτούς δημοφιλείς υπολογιστές έχουμε λίγα πράγματα να πούμε. Ο μεν ST έχει τρείς αναλύσεις, 640x400 με άσπρο και μαύρο, 320x400 με τέσσερα χρώματα και 320x200 δεκαέξι χρώματα. Οσο για την Amiga ουσιαστικά δεν έχει σταθερή ανάλυση αλλά μπορεί ο χρήστης να διαμορφώσει την οθόνη ανάλογα με τις προτιμήσεις του.

ΚΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ ΜΑΣ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Εχετε ποτέ ως σήμερα ακούσει για το VODS; Μάλλον όχι, αυτό όμως σε πείσμα των καιρών εμφανίστηκε το 1990 και είναι το λεγόμενο stress syndrome ή σύνδρομο κατάθλιψης χειριστών video! Το σύνδρομο λένε οτι επηρεάζει με διάφορους τρόπους, μπορεί να σας προκαλέσει από πονοκεφάλους και ερεθισμό στα μάτια, έως επιθετικότητα και αισθήματα ληθάργου, κατάπτωσης, μειωμένης αντίστασης και άλλα καθόλου ευχάριστα. Το σύνδρομο υποτίθεται οτι προκαλείται απο τη συσσώρευση θετικών ιόντων γύρω απο την οθόνη σας σε εύρος κάποιων μοιρών, τα οποία προκαλούν όλα αυτά τα κακά για την πολύτιμη υγεία μας. Στην πραγματικότητα η αλήθεια όπως και για όλα τα πράγματα στον κόσμο αυτόν, είναι κάπου στη μέση. Δεν υπάρχει κάποιος αληθινά πραγματικός κίνδυνος για τον οργανισμό, γιατί δεν υπάρχουν κάποιες πιθανές ασθένειες που θα μπορούσαν να προκληθούν μόνο από τις οθόνες σας, γι' αυτό διώξτε τις ανησυχίες σας και απορρίψτε άλλους τυχόν φόβους σας. Από την άλλη όμως δεν υπάρχει αμφιβολία οτι η παρατεταμένη εργασία μπροστά σ'ένα τερματικό, μπορεί να βλάψει την υγεία κάποιου ατόμου όπως ακριβώς θα την έβλαπτε και οποιαδήποτε άλλη παρατεταμένη εργασία. Διάφοροι παράμετροι όπως η λάθος επιλογή του τύπου της οθόνης που χρησιμοποιείται και ο κακός σχεδιασμός της μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα την όχι ξεκούραστη για τον χρήστη απεικόνιση των δεδομένων πάνω στην οθόνη.

Οπως οι κινήσεις που κάνει το μάτι το οδηγούν στη κούραση, έτσι και ο τρόπος που έχει ρυθμιστεί η οθόνη μπορεί να προκαλέσει προβλήματα κούρασης στα μάτια. Η ρύθμιση της φωτεινότητας και της αντίθεσης, καθώς επίσης και η θέση της οθόνης, είναι τα βασικότερα σημεία στα οποία μπορεί να δοθεί προσοχή. Φυσικά η θέση της οθόνης πρέπει να επιλεγεί με μεγάλη προσοχή, έτσι ώστε να μην υπάρχει κανενός είδους αντανάκλαση ιδίως από παράθυρα και ηλεκτρικά φώτα. Εχθρός της οθόνης είναι η σκόνη, για δε το καθαρισμά της αρκεί ένα υγρό πανί, φυσικά απαγορεύονται οι ισχυροί διαλύτες και τα απορρυπαντικά, (δεν είναι ανάγκη να δοκιμάσετε την αλήθεια των διαφημίσεων για τα παχύρευστα υγρά καθαρισμού στην οθόνη σας)! Αν υπάρχει αντιθαμβωτικό φίλτρο το καθάρισμά του πρέπει να είναι οπωσδήποτε στεγνό, αν φυσικά θέλετε να το κρατήσετε και μετά την διαδικασία καθαρισμού. Υπάρχει φυσικά πολύς κόσμος που καταμαρτυρεί πολλά για τις οθόνες και τις δυνατοτητές τους, σίγουρο όμως είναι πως χωρίς την τεχνολογία των Η/Υ θα ήταν ακόμη στα ερευνητικά εργαστήρια, προσιτή μόνο για τους λίγους ειδικούς. Η επαφή του κόσμου με τον υπολογιστή γίνεται μέσω αυτού που βλέπει στην οθόνη και όχι με την εσωτερική δομή του μηχανήματος, αυτή ας την αφήσουμε για τους λίγους.



BIG TROUBLE

Ναι, επιτέλους γίναμε ολοσέλιδοι! Και λέω γίναμε, γιατί εγώ αισθάνομαι οτι είμαστε όλοι (οι Big Troublers) μια μεγάλη παρέα. Η φιλικότητα και η ζεστασιά που ξεπηδά μέσα από τα γράμματά σας είναι τέτοια, που θα έλεγε κανείς ότι είμαστε γνωστοί από παλιά (ή μήπως είμαστε;). Πάντως θα έπρεπε κάποια στιγμή να βρεθούμε και να γνωριστούμε από κοντά και θα γίνει κι αυτό, αρκεί να έχετε υπομονή!

Η διεύθυνση μας δεν άλλαξε:
Περιοδικό USER
Σπάρτης 75, Χαϊδάρι
12461 ΑΘΗΝΑ
Για τη στήλη "Big Trouble"

Να δούμε τώρα τα δικά μας: Τελικά το πρόβλημα του τεύχους 23 αποδείχθηκε οτι δεν λύθηκε με συλλογισμό από τους περισσότερους. Απλά, ήταν πάρα πολλοί αυτοί που ήξεραν τη σωστή απάντηση. **Το κλειδί είναι οτι ο George και η Diana είναι χρυσόψαρα,** τα υπόλοιπα είναι εύκολα: Ο αέρας άνοιξε το παράθυρο και πέταξε κάτω την γυάλα τους, η οποία έσπασε και τα ψαράκια πέθαναν από ασφυξία. Ευνοημένος από την κλήρωση βγήκε ο Γιώργος Πετρουλάκος από την Πάτρα, που πρέπει να μου τηλεφωνήσει. Πάντως θα είμαι πιο προσεκτικός τις επόμενες φορές! Κι ενόσω σκέφτεστε τις κάλτσες μου, πάρτε καπάκι και το νέο πρόβλημα, έτσι για να μήν προλάβετε ν'ανασάνετε.

Είχα αρκετές διαμαρτυρίες από αναγνώστες που ρωτάνε-και με το δίκιο τους τί απέγινε με το τελευταίο πρόβλημα που είχα βάλει στο τεύχος 6(!). Για λόγους δικαιοσύνης λοιπόν κι επειδή αληθινά πιστεύω οτι αξίζει τον κόπο, θα το επαναλάβω: **Σκοπός σας είναι να βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερα παλίνδρομα**. Καλά, θα πείτε, αλλά τί σημαίνει αυτό;

Παλίνδρομο λοιπόν είναι μια λέξη ή φράση που διαβάζεται το ίδιο είτε από αριστερά προς τα δεξιά είτε από δεξιά προς τα αριστερά. Κλασικό κι ανεπανάληπτο παράδειγμα το περίφημο ΝΙΨΟΝ ΑΝΟΜΗΜΑΤΑ ΜΗ ΜΟΝΑΝ ΟΨΙΝ, για το οποίο θα έχετε μάθει οι πιο πολλοί στο σχολείο. Λέγεται οτι η πρώτη φράση-παλίνδρομο στην ιστορία της ανθρωπότητας, ειπώθηκε από τον Αδάμ στην Εύα: "MADAM, I'M ADAM" της αυτοσυστήθηκε. Αλλά κι αυτή απάντησε πανέτοιμη με άλλο παλίνδρομο: "EVE", είπε απλά!

Δεν είμαι σίγουρος οτι ο Αδάμ και η Εύα μιλούσαν αγγλικά, αλλά το παράδειγμα είναι εξαιρετικά πετυχημένο. Εσείς λοιπόν πρέπει να βρείτε όσο πιο πολλά παλίνδρομα μπορείτε, είτε στα ελληνικά είτε στα αγγλικά. Και αναφέρομαι σε λέξεις, γιατί οι φράσεις είναι τόσο δύσκολες, που όποιος βρεί έστω και μία κερδίζει έξτρα δωράκι!

Μή βιαστείτε να πείτε οτι δεν σας βοήθησα, γιατί το όνομα ΣΑΒΒΑΣ είναι παλίνδρομο ακόμα κι αν το γράψετε με ένα Β! Είδατε τί ομορφιά και αρμονία κρύβει καμιά φορά η γλώσσα;

Ο Τριανταδυάμπιτος

Let's talk, big troublers !

Και τώρα η νέα πρωτοβουλία της στήλης που είμαι σίγουρος οτι θα σας ενθουσιάσει: Κάθε μήνα θα απαντάω σε όσο το δυνατόν περισσότερους φίλους από τη σελίδα αυτή, δημοσιεύοντας και τα ονόματα όσων στέλνουν τα πιο όμορφα καρτ-ποστάλ ή κάνουν ενδιαφέροντα σχόλια και παρατηρήσεις. Ελπίζω το τμήμα αυτό του Big Trouble να μετατραπεί σε ένα βήμα διαλόγου και επικοινωνίας που θα είναι ωφέλιμο για όλους μας. Πάμε για δισέλιδο!!

• Ευχαριστίες στους: **Ζούρα Νίκο** από το Λεωνίδιο, **Καμπάκη Γεώργιο** από την Ορεστιάδα, **Ντούφο Μακάριο** από την Καβάλα και **Κάτρα Μιχάλη** από την Αθήνα για τα πιο ωραία καρτ-ποστάλ

• Χαιρετισμοί στους: **Κριτζά Βύρωνα** από την Αθήνα, **Φλούδα Αλέξανδρο** από τα Γιάννενα και **Μαρίνο Νίκο** από την Αίγινα που ποστήριξαν με το μεγαλύτερο πάθος την επέκταση της στήλης.

• Θερμό ευχαριστώ για τα πολύ καλά λόγια στους: **Αλεξιάδη Γιάννη** από την Αλεξανδρούπολη, **Σακούτη Ελένη** και **Τσιάκα Γιώργο** από την Κηφισιά.

• **Χρήστο Φαλτσίδη** (Αλεξανδρούπολη): Σ'ευχαριστώ πολύ. Ο ενικός δεν βλάπτει, είναι απαραίτητος!

• **Παναγιώτη Γκότση** (Αθήνα): Τις μπύρες τις ήπιαμε και το αποτέλεσμα το βλέπεις. Για το λάδωμα ούτε να το σκέφτεσαι!

• **Νίκο Σακελλίου** (Αθήνα): Να μή ξαναδιαβάσω ειρωνείες γιατί θα βάλω τέτοια προβλήματα που δεν θα τα λύνει ούτε ο Κασπάροβ (που λέει ο λόγος). Πάντως ο αδελφός σου ήταν ευγενικός.

• **Βάσω Τσιλιμπόνη** (Σέρρες): Είσαι φοβερή! Αλλη φορά όμως να στέλνεις κάρτα για να μή θυμώσω!

• **Αλέξη Χέλμη** (Αθήνα): Το USER δεν θα γίνει διαφημιστικό φυλλάδιο ΚΑΝΕΝΟΣ, τουλάχιστον όσο είναι εδώ ο 32μπιτος!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ PANDA

Το Σάββατο 18 Απριλίου 1992 έγινε στο PANDA Computer + Games η κλήρωση για το NES και το GameBoy.

Εσείς που είσαστε εκεί ξέρετε τους νικητές, τους είδατε να φεύγουν με τα δώρα στα χέρια.

Για όσους δεν είσαστε, διαβάστε τα ονόματα:

NES: Λέκκας Διονύσιος, Πατησίων 270, Αθήνα

GAME BOY: Χατζηκυριακίδης Κορνήλιος, Ελλης 3, Θεσ/νίκη



Κουράγιο σε όσους δεν κέρδισαν
γιατί υπάρχουν ακόμα 24 δώρα που περιμένουν,
και όλοι οι διαγωνισμοί που ευτυχώς για
σας θα συνεχιστούν

USER



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. Ετσι, οτι 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 οτι 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 μήν επιχειρήσετε disk-to-disk copy, αλλά να αντιγράψετε αρχείο προς αρχείο με τη χρήση RAM disk (ή της εντολής xcopy στο PC).

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

- Βεβαιωθείτε οτι ακολουθήσατε βήμα προς βήμα τις οδηγίες.
- Αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε, τηλεφωνήστε στο περιοδικό (τηλ. 5820399, ώρες 10-2) για να σας βοηθήσουμε.
- Αν και πάλι έχετε πρόβλημα, δεν σας μένει παρά να στείλετε τη δισκέτα σας στο USER (Σπάρτης 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ, ΑΘΗΝΑ) για να σας στείλουμε μια σωστή ή (αν σας βολεύει) να περάσετε από τα γραφεία μας για άμεση αντικατάσταση.

Καταλαβαίνουμε οτι η διαδικασία αυτή είναι κουραστική, αλλά είναι αναπόφευκτη. Κάθε μήνα παράγουμε πολλές χιλιάδες δισκέτες και είναι σίγουρο οτι κάποιες απ'αυτές θα έχουν πρόβλημα. Εμείς από την πλευρά μας προσπαθούμε να περιορίσουμε στο ελάχιστο τις απώλειες!

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ USER DISK 25



ΟΙ AMIGA USERS

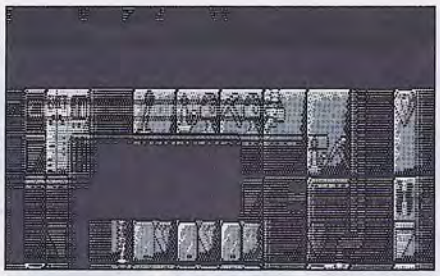
Το τμήμα της Amiga περιέχει το καλύτερο ίσως antivirus που κυκλοφορεί, ένα πρόγραμμα διαχείρισης των αρχείων σας και ένα παιχνίδι τύπου Space Invanders. Εσείς από την πλευρά σας το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να φορτώσετε το Workbench όπως πάντα, ώστε να εμφανιστεί το Icon της δισκέτας. Επειδή τα αρχεία χρειάζονται κάποιες βιβλιοθήκες για να δουλέψουν θα χρειαστεί να φορτώσετε CLI ή Shell. Αν έχετε απλή A500, ανοίξτε το directory System και τρέξτε το CLI. Αν έχετε A500+ διαλέξτε απλά από το πρώτο pull down menu του Workbench "Execute Command". Και στις δύο περιπτώσεις θα εμφανιστεί ένα παράθυρο, οπότε γράφετε την εντολή

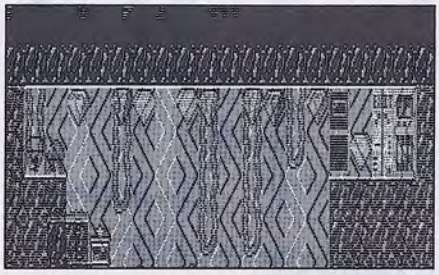
ASSIGN LIBS: User25:LIBS

όπως ακριβώς την βλέπετε.

Στη συνέχεια φορτώνετε όποιο πρόγραμμα θέλετε από τη δισκέτα του USER. Αν έχετε ένα μόνο drive θα χρειαστεί να αλλάξετε δισκέτες μερικές φορές, αλλά θα πρέπει να έχετε συνηθίσει σ'αυτό.

Για το Bootx (το antivirus) υπάρχει αναλυτικότατο κείμενο μέσα στη δισκέτα. Το Filemaster δυστυχώς δεν τρέχει σε μισό megabyte ούτε έρχεται με οδηγίες, αλλά είναι πολύ εύκολο να το μάθει κανείς. Οσο για το Girl-Actions θα δείτε ότι δεν έχει καμία σχέση με το όνομά του αφού είναι ένα καλό Space Invanders που όλοι ξέρετε πως παίζεται!





CRYSTAL CAVES



ΟΙ PC USERS

Τέρμα τα προβλήματα με τις αποσυμπιέσεις και τα πολύπλοκα installations. Η δισκέτα περιέχει μόνο 2 αρχεία που αφορούν το PC. Το INSTALL.BAT και το USER25.EXE. Τί πρέπει να κάνετε εσείς:

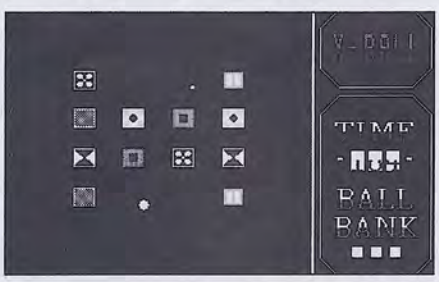
1) Αν έχετε σκληρό δίσκο γράψτε:
install C ή install D ή install E
ανάλογα με το πώς έχετε ονομάσει το σκληρό σας.

2) Αν έχετε δύο drives:

α) Το A 5.25" και το B 3.5"
Γράψτε **install A**

β) Το A 3.5" και το B 5.25"
Γράψτε **install B**

3) Αν έχετε μόνο ένα drive γράψτε:
copy user25.exe b:
κι αφού γίνει η αντιγραφή τρέξτε το user25.exe από τη νέα δισκέτα.



XBALL

Καί στις τρείς περιπτώσεις θα δημιουργηθούν 3 directories. Το XBALL περιέχει ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι που χαρακτηρίστηκε από τους συντάκτες μας σαν "παιχνίδι για φυλακισμένους"! Στο CRYSTAL θα βρείτε το πολύ καλό public domain παιχνίδι Crystal Caves (τρέχει με CC1). Τέλος το UTILS περιέχει το RMD που σβήνει directories μαζί με τα περιεχόμενά τους χωρίς να ρωτάει τίποτα, (γι'αυτό προσοχή!) και το GO ένα εξαιρετικά χρήσιμο βοήθημα που μας επιτρέπει να μεταφερθούμε σε οποιοδήποτε directory ενός δίσκου, ανεξάρτητα με το πού βρισκόμαστε. Κι όχι μόνο αυτό αλλά του αρκεί ένα μέρος μόνο του ονόματος. Για παράδειγμα, αν είμαστε στο C:\PROGRAMS\LOTUS και δώσουμε

go gam

θα μεταφερθούμε στο C:\WINDOWS\GAMES. Δεν είναι ωραίο;



ΟΙ ST USERS

Υπάρχουν τρία προγράμματα για σας.

1) Το **Quick Index** είναι ένα πολύ ωραίο utility που κάνει όλα τα απαραίτητα τεστ προκειμένου να μας πει ποιά είναι η απόδοση του μηχανήματός μας σε σχέση με άλλες versions. Δοκιμάστε να το τρέξετε με Turbo ST και χωρίς Turbo ST και θα δείτε τη διαφορά!

2) Το **Drachen** είναι μια καλή έκδοση του γνωστού μας Shanghai. Τρέχει σε ασπρόμαυρο μόνιτορ και τα μενού είναι στα γερμανικά, αλλά υπάρχει το αρχείο README.TXT που τα εξηγεί όλα!

3) Τέλος υπάρχει το **Blockade** που δεν είναι παρά μια παραλλαγή του γνωστού Qix (βλέπε και το review του Volfied στη σελίδα 48) και τρέχει σε έγχρωμο μόνιτορ.

AMIGA SECRETS

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

ΜΕΡΟΣ 3

Αγαπητοί Amiga Users ξεχάστε για λίγο τη μαγεία του joystick και ελάτε μαζί μας για μια ξενάγηση στο φανταστικό κόσμο του Amiga DOS. Σε αυτό το τεύχος θα μάθετε πως να κάνετε τις δισκέτες σας να φορτώνουν προγράμματα με το που τις βάζετε στο DF0.

AUTOBOOT

Οι ενέργειες που κάνει η Amiga μετά από ένα reset ή όταν την πρωτοανοίγετε είναι οι εξής: Το κύκλωμα της ROM (1.3) ανιχνεύει κάθε ένα περίπου δευτερόλεπτο το εσωτερικό drive. Αν διαπιστώσει ότι έχετε βάλει δισκέτα μέσα, θα φορτώσει το πρώτο sector του πρώτου track από την κάτω πλευρά της δισκέτας και θα εκτελέσει το προγραμματάκι που θα βρει εκεί. Στη δισκέτα του Workbench το προγραμματάκι δεν κάνει κάτι ιδιαίτερο, απλά προετοιμάζει το σύστημα αναφέροντάς του σε ποιό sector βρίσκονται κάποιες πληροφορίες σχετικά με τις θέσεις των αρχείων στη δισκέτα. Στη συνέχεια φορτώνεται από το directory L ο Disk-Handler, το πρόγραμμα που χειρίζεται τα drives. Εσείς μή νομίζετε ότι θα ασχοληθείτε με όλα αυτά που είπα. Τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά απ'όσο νομίζετε. Για την όλη διαδικασία είναι υπεύθυνες οι εντολές Format και Install.

INSTALL

Οταν κάνετε Reset και προσπαθήσετε να κάνετε Boot (να βάλετε τη δισκέτα στο drive δηλαδή) θα παρατηρήσετε ότι δεν ξεκινάει. Η Amiga την αναγνωρίζει αλλά δεν σας βγάζει στο CLI. Αυτό οφείλεται στο ότι η format δεν γράφει στο πρώτο sector του πρώτου track το προγραμματάκι που λέγαμε. Για το σκοπό αυτό υπάρχει μια άλλη εντολή, η Install, που αναλαμβάνει να μας κάνει τη δισκέτα Bootable). Την σύνταξη της Install δεν θα χρειαστεί να έχετε μνήμη ελέφαντα για να την απομνημονεύσετε, είναι απλούστατη:

Install (όνομα drive π.χ DF0:)

Αυτή τη φορά αν κάνετε reset και βάλετε πάλι τη δισκέτα που κάνατε Install, θα εμφανιστεί Cli παράθυρο αλλά τίποτα παραπάνω (τι περιμένατε άλλωστε;). Αν θέλετε τώρα μια σειρά προγραμμάτων να τρέξουν αυτόματα όποτε κάνετε Boot, πρέπει να δημιουργήσετε ένα directory (όπως τα συρτάρια

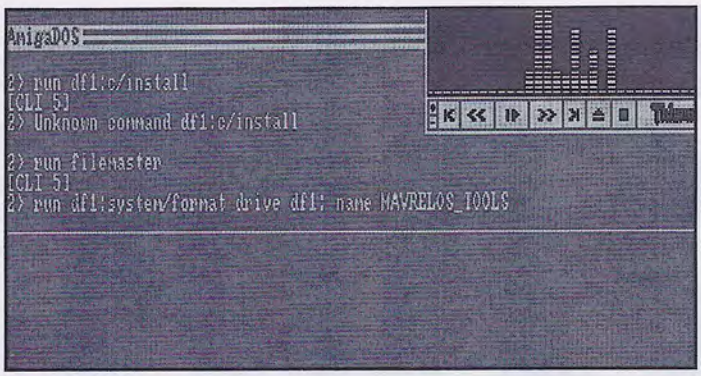
FORMAT

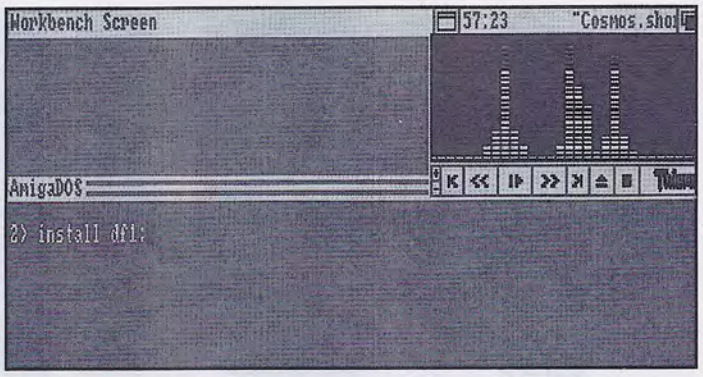
Οταν αγοράζετε μια δισκέτα και την βάζετε στο drive θα έχετε προσέξει ότι η Amiga (όπως και κάθε άλλος υπολογιστής) δεν την αναγνωρίζει. Φανταστείτε την επιφάνεια της δισκέτας σαν μια πεδιάδα. Η εντολή Format φτιάχνει δρόμους και μετατρέπει την πεδιάδα σε μια πόλη που μπορεί μετά να κατοικηθεί από ανθρώπους (δεδομένα). Η σύνταξη είναι πολύ απλή:

FORMAT DRIVE (Ονομα drive π.χ DF0:) NAME (Ενα όνομα π.χ TOOLS)

Το όνομα πρέπει να έχει μέγιστο μήκος 30 χαρακτήρες. Φυσικά μπορείτε να φορμάρετε μια δισκέτα από το Workbench χωρίς να χρειαστεί να πληκτρολογήσετε τίποτα, αλλά καλύτερα είναι να εξοικειωθείτε με το Shell που είναι πιο δυνατό εργαλείο χειρισμού του λειτουργικού.

Μετά το Format, η δισκέτα θα συμπεριφέρεται σαν μια κανονική δισκέτα Amiga και μπορείτε να της κάνετε DIR. Στα περιεχόμενα της θα δείτε ένα directory με όνομα Trashcan που είναι εντελώς άχρηστο. Υπάρχει δυνατότητα με την παράμετρο NOICON στο τέλος της Format να μην δημιουργείται αυτό το περιττό directory ώστε να έχετε περισσότερο χώρο ελεύθερο στη δισκέτα.





του Workbench) με όνομα S και να γράψετε ένα μικρό αρχειάκι που να περιέχει τα ονόματα των προγραμμάτων σας. Εμείς θα υποθέσουμε ότι θέλουμε η δισκέτα με το που τη βάζουμε στο drive να κάνει DIR και LIST. Οι ακόλουθες εντολές δημιουργούν το αρχειάκι startup-sequence. Βάλτε στο df0: το workbench και στο df1: τη δοκιμαστική δισκέτα και πληκτρολογήστε:

Makedir df1:S Δημιουργεί ένα directory με όνομα S
Makedir df1:C Δημιουργεί ένα directory με όνομα C
Copy c/dir to df1:C Αντιγράφουμε την εντολή Dir στο directory C του df1:
Copy c/list to df1:C Αντιγράφουμε την εντολή List στο directory C του df1:
ED df1:s/startup-sequence

Ο ED είναι ο πιο απλός και λιτός επεξεργαστής κειμένου που υπάρχει στην Amiga και δίνεται μαζί με τη δισκέτα του Workbench. Δεν αξιοποιείται καθόλου το ποντίκι και οι διάφορες επιλογές δίνονται με χρήση του Escape. Στην τελευταία έκδοση του λειτουργικού ο ED έχει αλλάξει ριζικά και μπορείτε να τον χρησιμοποιείτε για να γράφετε τα προγράμματα σας. Αλλωστε οι καλοί Editors όπως ο CygnusII κοστίζουν.

Στο παράθυρο λοιπόν που θα ανοίξει όταν τρέξουμε τον ED, γράφουμε τις εντολές dir και list τη μια κάτω από την άλλη (όχι δίπλα-δίπλα). Η Amiga κοιτάει τι υπάρχει στην πρώτη γραμμή του startup-sequence και το εκτελεί. Στη συνέχεια εκτελεί ότι βρίσκεται στη δεύτερη γραμμή, στην τρίτη μέχρι το τέλος του αρχείου.

Για να σώσετε στη δισκέτα το startup-sequence κάντε τα εξής: Πατήστε μια φορά το πλήκτρο ESC (πάνω αριστερά στο πληκτρολόγιο) ώστε να εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης ένα αστεράκι. Στη συνέχεια δώστε SA και return. Αν όλα πάνε καλά ο ED θα σώσει το αρχειάκι με όνομα Startup- Sequence μέσα στο directory S. Για να φύγετε από τον ED πατήστε το πλήκτρο ESC ώστε να εμφανιστεί πάλι το γνωστό αστεράκι και στη συνέχεια Q και return.

Κάντε πάλι reset για να δείτε αν όλα πήγαν καλά. Αν ακολουθήσατε κατά γράμμα όσα είπαμε με το που εμφανίζεται το Cli η Amiga θα κάνει Dir και List. Για να φορτώσετε workbench από τη δισκέτα που μόλις φτιάξατε, τα πράγματα δυσκολεύουν λίγο. Δεν φτάνει να αντιγράψετε το προγραμματάκι LoadWB από το C directory του Workbench στο C directory της δικιάς σας δισκέτας όπως πολλοί νομίζουν. Το Workbench χρειάζεται και μερικά άλλα προγράμματα και αρχεία που σχετίζονται με τα icons και γενικότερα το δίσκο. Ολα αυτά τα αρχεία βρίσκονται στα directories L, DEVS και LIBS. Αν αντιγράψετε τα τρία συρτάρια στη δισκέτα σας και προσθέσετε μια γραμμή στο Startup-Sequence με την εντολή LoadWB θα δείτε το μαγικό desktop στην οθόνη σας.

Προσοχή, το Workbench θα βρίσκεται πίσω από το CLI. Αν θέλετε να σας εμφανίζεται το Workbench αμέσως χωρίς να μετακινείτε παράθυρα για να το δείτε, στην τελευταία γραμμή του Startup-Sequence προσθέστε την εντολή EndCli. Αναλυτικότερα το script αρχείο που δημιουργήσαμε μέχρι στιγμής για να ξεκινήσει η δισκέτα είναι το εξής:

DIR
LIST

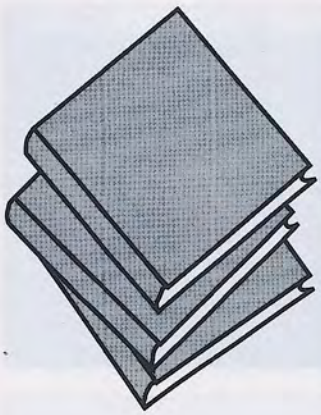


LOADWB
ENDCLI

Το αντίστοιχο script αρχείο του workbench μοιάζει με το ακόλουθο.

C:SetPatch >NIL: r ;patch system functions
Addbuffers df0: 10
cd c:
echo "Amiga Workbench Disk. Realease 1.3.2 version 34.32"
Sys:System/FastMemFirst ; C00000 memory to llast in list
BindDrivers
SetClock load ;load system time from real time clock
FF >Nil: -0 ;Speed up text
resident CLI L:shell-Seg SYSTEM pure add; activate Shell
resident c:Execute pure
mount newcon:
;
failat 11
run execute s:StartupII ; This lets resident be used for rest of script
wait >NIL: 5 mins ;wait for StartupII to complete (will signal when done)
SYS:System/SetMap usa1 ;Activate the ()/* on keypad
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys prefs add set path for Workbench
LoadWB -debug ;wait for inhibit to end before continuing
endcli >NIL:

Απ'ότι βλέπετε το δικό μας Startup-Sequence δεν έχει σχεδόν καμία σχέση με το Startup-Sequence του αυθεντικού Workbench. Αν νομίζετε όμως ότι χαθήκατε μην παραδίνετε τα όπλα. Τον επόμενο μήνα θα κάνουμε μια απόπειρα να ξεκαθαρίσουμε όλες τις καινούριες έννοιες και εντολές που παρουσιάστηκαν.



ΒΙΒΛΙΑ

ΤΟΥ **Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING WITH TURBO C++



Η Basic είναι η γλώσσα των αρχάριων, η Pascal είναι ιδανική για να μάθει κανείς προγραμματισμό και η C είναι η γλώσσα που χρησιμοποιούν οι επαγγελματίες προγραμματιστές. Τα τελευταία τρία χρόνια ακούγεται ολοένα και περισσότερο ο όρος object-oriented programming (OOP). Ο όρος αυτός αναφέρεται (πολύ γενικά) στην ομαδοποίηση ορισμένων ρουτινών στα προγράμματα και κατανομή κοινών χαρακτηριστικών. Το βιβλίο Object-Oriented Programming with Turbo C++ δεν απευθύνεται σε αρχάριους αλλά σε προχωρημένους προγραμματιστές. Περιέχει ρουτίνες και μικρά προγράμματα που σαν σκοπό έχουν να δείξουν τη χρήση των αντικειμένων και τη χρήση τους μέσα από τη C. Για να ακολουθήσει κάποιος τη ροή του βιβλίου πρέπει να έχει ασχοληθεί έστω και λίγο με τη C και να ξέρει τα βασικά.

Το βιβλίο αρχίζει με συγκριτική παρουσίαση δύο προγραμμάτων που κάνουν ακριβώς την ίδια δουλειά αλλά το ένα είναι γραμμένο σε OOP ενώ το άλλο σε δομημένο προγραμματισμό. Επειτα αναλύεται το ποντίκι διεξοδικά , ενώ γίνεται αναφορά στην επικοινωνία του mouse driver με το πρόγραμμα, το setup του mouse, οι καταστάσεις λειτουργίας του mouse και η κίνησή του.

Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στη διαχείριση οθόνης, παράθυρα, pull down menu και κίνηση του mouse. Αναλυτικότερα το βιβλίο δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον στη διαχείριση οθόνης σε text και graphics mode. Το επόμενο βήμα είναι η δημιουργία παραθύρων διαφόρων μεγεθών και σχημάτων με close gadgets. Στη συνέχεια αναλύονται τα pull down menu και κάτι που είδα για πρώτη φορά σε βιβλίο, δημιουργία sliders όπως αυτά των windows. (Sliders είναι αυτά τα σχήματα σαν ποτενσιόμετρα στο δεξιό μέρος ορισμένων παραθύρων που μας βοηθάνε στην ανεύρεση και στο scroll ορισμένων επιλογών μέσα σε ένα παράθυρο όπως είναι τα αρχεία σε ένα δίσκο).

ΤΙΤΛΟΣ
OBJECT ORIENTED PROGRAMMING WITH TURBO C++

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
KEITH WEYSKAMP, LOREN HEINY, BRIAN FLAMING

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
WILEY

ΣΕΛΙΔΕΣ
409

ΤΙΜΗ
7.400 ΔΡΧ.

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ AUTOCAD



Το AutoCad είναι το πιο δημοφιλές πρόγραμμα CAD που υπάρχει αυτή τη στιγμή. Από τότε που πρωτοπαρουσιάστηκε έχει κερδίσει την συμπάθεια των μηχανολόγων μηχανικών ανά την υφήλιο. Το χαρακτηριστικό γνώρισμα του AutoCad είναι η πληρότητα του.

Είναι ένα προιόν που στέκεται μόνο του χωρίς τη βοήθεια άλλων προγραμμάτων. Για αυτόν ακριβώς το λόγο είναι τρομερά μεγάλο με εκατοντάδες δυνατότητες που κάνουν τη χρήση ενός ολοκληρωμένου βιβλίου αναγκαία.

Ενα τέτοιο βιβλίο είναι το "μεγάλο βιβλίο του AutoCad" που σαν σκοπό του έχει την πλήρη κάλυψη οποιασδήποτε πτυχής του πακέτου. Αυτό σημαίνει ότι ξεκινάει από τα πιο απλά, όπως η εγκατάσταση και η διαμόρφωση του πακέτου στις ανάγκες του χειριστή και συνεχίζει στην σχεδίαση σε δύο και τρεις διαστάσεις απλών γεωμετρικών σχημάτων.

Το επόμενο λογικό βήμα είναι ο εμπλουτισμός των σχημάτων αυτών με πιο περίπλοκα και λεπτομερή σχήματα και προσοχή στη λεπτομέρεια. Επειτα ο χρήστης γίνεται γνώστης επαγγελματικών τεχνικών σχεδίασης όπως επίσης και tricks & tips για γρήγορη διαχείριση του προγράμματος. Τέλος γίνεται αναφορά σε τεχνικά χαρακτηριστικά και λειτουργίες του AutoCad όπως επίσης και δημιουργία αρκετά περίπλοκων μοντέλων τριών διαστάσεων. Ο συγγραφέας του "μεγάλου βιβλίου του AutoCad" είναι αρκετά γνωστός στο εξωτερικό για τις δύο προηγούμενες συγγραφικές δουλειές του και για τη μεγάλη του εμπειρία σε θέματα CAD.

ΤΙΤΛΟΣ
ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ AUTOCAD

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
VICTOR WREGHT

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

ΣΕΛΙΔΕΣ
812

ΤΙΜΗ
5.900 ΔΡΧ.

Κρίνοντας οτι τέσσερα τεύχη είναι αρκετά για να αξιολογήσετε τη νέα μορφή του περιοδικού, σας ζητάμε στο τεύχος αυτό να συμπληρώσετε το ερωτηματολόγιο και να μας το στείλετε. Ετσι θα μπορέσουμε να σχηματίσουμε μια πιο καθαρή και σαφή εικόνα για τη γνώμη που έχετε και για τις προτιμήσεις σας. Αυτό θα μας επιτρέψει να διαμορφώσουμε την ύλη μας σύμφωνα με τη δική σας θέληση και να καταβάλλουμε κάθε δυνατή προσπάθεια για να πραγματοποιήσουμε τις επιθυμίες σας.

Τώρα λοιπόν σας δίνεται η ευκαιρία να ακουστεί η φωνή σας, να φτάσουν οι απόψεις σας στα αυτιά μας και τελικά να έχετε ένα USER όπως το θέλετε ΕΣΕΙΣ ΟΙ ΙΔΙΟΙ. Γι'αυτό πάρτε στυλό και συμπληρώστε με καθαρά κεφαλαία γράμματα και ξεκούραστο μυαλό, όλες τις ερωτήσεις. Μή βιαστείτε, αλλά βασανίστε την κάθε απάντησή σας. Θέλουμε να έχουμε την αληθινή εικόνα του αναγνωστικού μας κοινού! Και φυσικά τα δελτία που θα λάβουμε θα ληφθούν υπόψη, μόνο αν ο αριθμός τους είναι αντιπροσωπευτικός και ικανός να αποτελέσει αξιόπιστο δείγμα.

Μην αφήσετε λοιπόν το ερωτηματολόγιο να περάσει ανεκμετάλλευτο. Συμπληρώστε το και

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....ΠΟΛΗ .....ΤΚ.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....ΗΛΙΚΙΑ .....

Εχω τον υπολογιστή: .....

Εχω την κονσόλα: .....

Ενδιαφέρομαι στο μέλλον να αγοράσω:.....

Και τώρα απαντήστε προσεκτικά για να κάνετε το αγαπημένο σας περιοδικό ακόμα καλύτερο!!!

1.Για ποιό λόγο προτιμάτε το USER:

❒ Μόνο για τη δισκέτα ❒ Κυρίως για την ύλη του ❒ Και για τα δύο

2.Διαβάζω το USER:

❒ Κάθε μήνα ❒ Αρκετά συχνά ❒ Σπάνια

3.Πώς βρίσκετε την τιμή του USER, σε σχέση πάντα με αυτά που προσφέρει και σε σύγκριση με τα άλλα περιοδικά του χώρου.

❒ Φθηνή ❒ Λογική ❒ Ακριβή

4.Ποιά άλλα περιοδικά (πληροφορικής ή μή, Ελληνικά και ξένα) διαβάζετε;

Α. .....

Β. .....

Γ. .....

Δ. .....

Ε. .....

5.Πόσοι άλλοι διαβάζουν το τεύχος που αγοράζετε;

❒ Ενας ❒ Δύο ❒ Τρείς ❒ Τέσσερεις ή περισσότεροι

6.Αν θα θέλατε να διαβάζετε στο USER και κάποια άλλα θέματα (πχ. υψηλή τεχνολογία, μουσική, μοτοσυκλέτα, κινηματογράφος, μυστήρια της φύσης κ.α), περιγράψτε τα.

Α. .....

Β. .....

Γ. .....

Δ. .....

Ε. .....

7.Γράψτε μας πώς θα θέλατε να είναι η δισκέτα, τι να περιέχει (demos, public domain, προγράμματα αναγνωστών κ.λ.π) καθώς και άλλες σχετικές παρατηρήσεις που τυχόν έχετε να κάνετε.

.....

.....

.....

.....

.....

8.USER Club (εκπτωτική κάρτα). Πείτε μας τη γνώμη σας γι'αυτήν και σε τι άλλα είδη θα σας ενδιέφερε να κερδίζετε έκπτωση.

.....

.....

.....

.....

.....

9.Γράψτε τη γνώμη σας για τις παρακάτω στήλες/σελίδες:

	Καλή	Μέτρια	Κακή
Α. Εξώφυλλο	❒	❒	❒
Β. Λίγα λόγια για το τεύχος	❒	❒	❒
Γ. Νέα	❒	❒	❒
Δ. Press Pause	❒	❒	❒
Ε. Previews	❒	❒	❒
Ζ. RGB	❒	❒	❒
Η. Review Αναγνώστη	❒	❒	❒
Θ. Εγχειρίδιο καλού παίκτη	❒	❒	❒
Ι. Tips	❒	❒	❒
Κ. Διαγωνισμός	❒	❒	❒
Λ. Spell Shop	❒	❒	❒
Μ. Stay Cool	❒	❒	❒
Ν. Ο κόσμος του A-Prompt	❒	❒	❒
Ξ. Αξιον ST	❒	❒	❒
Ο. Τα 8 BIT ποτέ δεν πεθαίνουν	❒	❒	❒
Π. Το DOS με απλά λόγια	❒	❒	❒
Ρ. If Αρχάριος Then Basic	❒	❒	❒
Σ. Σχολείο Πληροφορικής	❒	❒	❒
Τ. Big Trouble	❒	❒	❒
Υ.Amiga Secrets	❒	❒	❒
Φ. Βιβλία	❒	❒	❒

10.Γράψτε σχετικά με την έκταση των παρακάτω θεμάτων:

	Μεγαλύτερη	Ιδια	Μικρότερη	Καθόλου
Α.Νέα (Power ON)	❒	❒	❒	❒
Β.Previews	❒	❒	❒	❒
Γ.Game Reviews	❒	❒	❒	❒
Δ.Θέματα και Reviews για κονσόλες	❒	❒	❒	❒
Ε.Αλληλογραφία	❒	❒	❒	❒
Ζ.Εγχειρίδιο και TIPS	❒	❒	❒	❒
Η.Spell Shop	❒	❒	❒	❒
Θ.Role Playing Games	❒	❒	❒	❒

11.Σχετικά με την κατανομή της ύλης, θέλετε:

	Περισσότερο	Λιγότερο	Καθόλου
Α.Στήλες συγκεκριμένων μηχανημάτων (πχ. Stay Cool, Αξιον ST κτλ)	❒	❒	❒
Β.Στήλες ανεξάρτητες μηχανημάτων (πχ. Σχολείο πληροφορικής,Basic κτλ).	❒	❒	❒

12.Τελευταία ερώτηση (και φαρμακερή). Κάντε το προσωπικό σας σχόλιο για το περιοδικό:

.....

.....

.....

.....

.....

στείλτε το στην παρακάτω διεύθυνση: ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 124 61 Αθήνα, "Ερωτηματολόγιο". ΟΜΩΣ ΠΡΟΣΟΧΗ! Μήν βαθμολογήσετε το συγκεκριμένο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, αλλά τη γενική εμφάνιση του περιοδικού από τη στιγμή που μπήκε η δισκέτα (τεύχος 22 και μετά).

ΔΩΡΑ

Πιστεύουμε οτι σαν αναγνώστες του USER έχετε και κρίση και λογική σκέψη και δεν χρειάζεται να σας δελεάζουμε με δώρα για να σας παρακινήσουμε να στείλετε τα αποκόμματα. Η δυνατότητα που σας δίνουμε να "φτιάξετε" το δικό σας περιοδικό είναι το μεγαλύτερο δώρο. Ομως, σας έχουμε αφήσει ποτέ παραπονεμένους; Νιώθουμε αληθινή χαρά όταν εσείς -που σας θεωρούμε σαν το πιο ζωντανό κομμάτι του USER- φεύγετε από τα γραφεία μας με τα δώρα στα χέρια! Εχουμε και λέμε λοιπόν: Θα γίνει κλήρωση ανάμεσα στα δελτία που θα έρθουν και οι τυχεροί θα μοιραστούν τα παρακάτω δώρα.

Α. Οι πέντε πρώτοι κερδίζουν software αξίας 10.000 δρχ. ο καθένας!

Β. Οι πέντε επόμενοι κερδίζουν από μία ετήσια συνδρομή στο USER!

Γ. Οι πέντε τελευταίοι κερδίζουν από ένα joystick Djoy!



ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΣΕ ΔΙΛΗΜΜΑ

Αγαπητό USER, είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και κάτοχος ενός PC. Αποφάσισα πρόσφατα να αγοράσω μια Amiga 500 αλλά με την κυκλοφορία της Amiga 500+ βρέθηκα σε δίλημμα καθώς δεν ξέρω ποιά από τις δύο να αγοράσω.

Από τη μια το μηχάνημα με τη μεγάλη ιστορία και αναμφισβήτητες ικανότητες καθώς και με μια τεράστια συλλογή τίτλων Software και περιφερειακών που ανανεώνεται συνεχώς και από την άλλη μεριά ένα μηχάνημα με αμφισβητούμενη συμβατότητα αλλά με μεγαλύτερη μνήμη, καλύτερο λειτουργικό και extra αναλύσεις στην οθόνη. Γι'αυτό θα ήθελα να σας θέσω μερικά ερωτήματα.:

α)Τελικά πόσο συμβατές είναι μεταξύ τους η απλή Amiga και η plus;

β)Ποιά είναι η ταχύτητα επιτέλους του 68000 στην Plus; 7.14Mhz ή 14Mhz;

γ)Υπάρχουν προγράμματα και παιχνίδια που εκμεταλλεύονται τις extra αναλύσεις; Αξίζει τελικά η αγορά της νέας Amiga Plus;

Γιατί ας μην ξεχνάμε ότι σύντομα θα κυκλοφορήσει και στη χώρα μας το κιτ με τις νέες ROM και το kickstart 2.0 που θα μετατρέπει την απλή Amiga σε plus

Θόδωρος Κ.

Αγαπητέ Θοδωρή, η A500+ είναι σίγουρα καλύτερη αγορά από μια απλή 1.3. Και αυτό γιατί οι νέες κυκλοφορίες προγραμμάτων δείχνουν μια σαφή στροφή προς το νέο λειτουργικό που πραγματικά είναι το κάτι άλλο. Η άποψή μου είναι να αγοράσεις μια plus και να της προσθέσεις μια μικρή πλακέτα (sharer) που δέχεται και την παλιά ROM. Οταν ένα πρόγραμμα δεν τρέχει με το 2.04 με ένα διακοπτάκι ενεργοποιείται η παλαιότερη ROM. Οι πληροφορίες ότι η plus έχει συχνότητα λειτουργίας 14Mhz ήταν ένα σοβαρό λάθος που είχαν κάνει ορισμένα περιοδικά του χώρου. Η plus έχει συχνότητα λειτουργίας όπως θα διάβασες και στο test που είχε κάνει το USER, 7.15 - 7.16 Mhz. Ολα τα καινούργια προγράμματα που κυκλοφορούν για την plus έχουν τη δυνατότητα να τρέχουν σε οποιαδήποτε από τις νέες αναλύσεις θέλει ο χρήστης.

ΑΓΡΙΑ AMIGA

Αγαπητό περιοδικό, καταρχήν θα ήθελα να σου εκφράσω την χαρά μου για το νέο look του περιοδικού το οποίο είναι πολύ καλό. Πράγματι έκανες πολύ καλή δουλειά. Ας περάσουμε όμως τώρα στην αφορμή που με έκανε να γράψω αυτό το γράμμα. Η αφορμή, λοιπόν είναι ο Ζήσης και ο Νίκος οι οποίοι με εξόργισαν με το γράμμα τους στο τεύχος Ιανουαρίου. Το γράμμα τους περιέχει πολλές ανακρίβειες πράγμα που δείχνει ότι δεν ξέρουν πολλά πράγματα από home computers.

1) Ο ST φίλοι μου δεν έχει εξακάναλο ήχο όπως εσείς λέτε και η Amiga έχει εξακάναλο με οχτώ οκτάβες.

2) Ο STE έχει μεν παλλέτα 4096 χρώματα αλλά στην οθόνη μπορεί να εμφανίσει το πολύ 16 με ανάλυση 320x200. Η Amiga όμως μπορεί σε ανάλυση 640x512 να βγάλει 32 χρώματα και με HAM 4096. Ασε που άμα βάλεις κάρτες 24-bit True Color έχεις 16000 χρώματα στην οθόνη από μια παλλέτα 16700000!

3) Λέτε ότι η Amiga δεν είναι επαγγελματική. Μάθετε λοιπόν ότι όλα τα τηλεοπτικά κανάλια χρησιμοποιούν Amiga και πολλοί ιδιώτες την χρησιμοποιούν για βιντεοσκοπήσεις, υποτιτλισμούς ακόμα και για video mixing. Ακόμα και οι μουσικοί έπαψαν να χρησιμοποιούν Atari και χρησιμοποιούν Amiga.

4) Ο Atari ST δεν έχει εξειδικευμένα τσιπάκια γραφικών, ήχου όπως η Amiga αλλά ούτε και ικανότητα multitasking.

5) Στο γράμμα σας αναφέρεστε στην READYSOFT (και όχι Readsoft) και λέτε ότι τα παιχνίδια της (Dragon's Lair I, II, Wrath of the demon) είναι τα ίδια στην Amiga και στον ST. Μάθετε λοιπόν ότι στην Amiga έχουν πολύ καλύτερο ήχο, καλύτερα γραφικά και καλύτερο animation. Δεν μου λέτε έχετε δει αυτά τα παιχνίδια σε Amiga για να ξέρετε οτι είναι ίδια στον ST; Ελπίζω να μη σε κούρασα

φιλικά
Σταύρος Βαπορίδης

Φίλε Σταύρο, νομίζω ότι δεν ξέρεις τόσο καλά τα χαρακτηριστικά της Amiga και του ST. Να τα πάρουμε από την αρχή όμως. Ο STE είναι αυτός που έχει εξακάναλο ήχο και η Amiga τετρακάναλο με εννέα οκτάβες. Ο ST είναι τρικάναλος. Υπάρχουν προγράμματα στον ST που απεικονίζουν 4096 χρώματα ταυτόχρονα στη οθόνη (με τεχνικές dithering) σε ανάλυση 320x200. Η Amiga δεν έχει σταθερές αναλύσεις. Μια σχετικά υψηλή ανάλυση είναι αυτή των 705x580 με 4096 χρώματα ταυτόχρονα όπως επίσης και η standard υψηλή ανάλυση της plus με 1280x960. Να ξέρεις όμως πως τίποτα στην Amiga δεν είναι σταθερό.

7 ΘΑΝΑΣΙΜΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER, έχω ένα 386SX με 40MB σκληρό και μονόχρωμη

οθόνη VGA 1024x768 με 256. Τον αγόρασα εφ'όσον πούλησα τον 286 μου γιατί από ό,τι έβλεπα δεν πήγαινε πια. Τον έχω αγοράσει περίπου ένα μήνα.

1) Τα προγράμματα που έτρεχαν στον έγχρωμο μου 286 με 16 χρώματα θα τρέχουν στον ασπρόμαυρο μου 386SX χωρίς πρόβλημα;

2) Μπορώ να τρέξω προγράμματα που έτρεχαν σε 8088, 8086;

3) Μπορεί ένα trackball να αναπληρώσει ένα mouse πλήρως;

4) Πες μου ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα με πολλές δυνατότητες.

5) Να αφήσω στο σύστημά μου το DOS 4.01 ή να βάλω το 5.0;

6) Με ποια κάρτα μπορεί να έχω καλή ομιλία και ήχο στο PC που να υποστηρίζεται από πολλά προγράμματα;

7) Επειδή είμαι αρχάριος στα adventures και δεν έχω πάρει κανένα (εντάξει ρε παιδιά δεν έκανα και κανένα έγκλημα) με ποιο από τη σειρά μου λες να αρχίσω;



Αϊδίνη φυλάξου, σού 'ρχεται !

Αγαπητοί αναγνώστες

Για την καλύτερη εξυπηρέτησή σας, παρακαλούμε τα γράμματά σας να είναι καθαρογραμμένα και διατυπωμένα με σαφήνεια και συντομία. Επίσης, μή ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας και ΜΕΣΑ στο γράμμα και ΠΑΝΩ στο φάκελλο). Οσο πιο πολλά στοιχεία μας στέλνετε (όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία, υπολογιστής κτλ), τόσο περισσότερες πιθανότητες υπάρχουν για δημοσίευση.

Ακόμη, όσοι ζητάτε να σας σταλούν απαντήσεις από το Spell Shop, πρέπει απαραίτητα να εσωκλείετε γραμματόσημα για επιστολή εσωτερικού. Επίσης προσπαθήστε να περιορίζετε τις απαιτήσεις σας σε μία ή δύο λύσεις, γιατί δεν είναι δυνατόν να στέλνουμε έξι ή επτά πλήρεις λύσεις παιχνιδιών που ζητάνε ορισμένοι!!

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 εσείς το επιθυμείτε- να βάζετε τα χρήματα στο φάκελλο, γράφοντάς το και πάνω στο κουπόνι.

Παρακαλούμε να μή στέλνετε χρήματα ή γραμματόσημα για να σας στείλουμε απάντηση στο σπίτι, γιατί αυτό είναι αδύνατο λόγω του μεγάλου όγκου γραμμάτων που δεχόμαστε κάθε μήνα.

Ελπίζω σε δημοσίευση
Στέλιος Ασκοξυλάκης

Αγαπητέ Στέλιο, ορίστε οι απαντήσεις στα ερωτήματά σου:

1) Φυσικά

2) Φυσικότατα

3) Naturally

4) Corel Draw

5) Το 4.01 έχει πολλά bugs, σίγουρα η εγκατάσταση του 5.0 είναι μια πολύ καλή κίνηση.

6) Η Sound Blaster Pro είναι ίσως η καλύτερη επιλογή μιας και όπως δείχνει η αγορά τείνει να γίνει το standard μαζί με την Addlib.

7) Οι γνώμες διχάζονται μεταξύ του I και του II.

DOS LOVER ME A2000

Αγαπητό USER, κατ' αρχήν ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ για το καινούριο πρόσωπο του περιοδικού. Εδώ και 4 μήνες περίπου απόκτησα μια Amiga 2000. Θέλω να την κάνω και PC/AT ποια κάρτα μου προτείνεις; Εγώ σκέφτομαι για το AT-ONCE. Πες μου περίπου από τι χαρακτηρίζεται και πόσο κάνει. Και έχω ένα παράπονο.

Γιατί όλα τα τεστ τα κάνεις σε PC???(Σκέψου και τους Amiga Users).

Με αγάπη!!
Γιάννης Γκιώνης

Αγαπητέ Γιάννη, Η Β2000 που λες ότι έχεις, είναι κάτι παραπάνω από μια απλή Amiga. Η ιδιαιτερότητά της είναι ότι δέχεται κάρτες AT σαν να ήταν συμβατός. Το πρόβλημα είναι ότι αυτά τα slots αξιοποιούνται μόνο από μια κάρτα bridgeboard που δυστυχώς είναι αρκετά αργή. Η AT-ONCE PLUS κοστίζει γύρω στις 85000 αλλά θα χρειαστείς (επειδή έχεις 2000) ένα adaptor που κοστίζει 25000. Νεότερες πληροφορίες (από τον πράκτορα μας Α5007 που βρίσκεται μέσα στην Commodore) μιλάνε για νέο Bridgeboard με επεξεργαστή 80386. Οσο για τα τεστ που λες ότι γίνονται όλα σε PC δεν νομίζω να έχεις απόλυτα δίκιο εδώ. Τα θέματα μοιράζονται με βάση το ποσοστό των αναγνωστών που έχουν Amiga, PC, ST και Amstrad

και πίστεψέ με είναι πολλοί αυτοί που έχουν PC.

AMIGA ΣΕ ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ

Αγαπητό USER, είμαι ένας νέος κάτοχος Amiga αλλά παλιός αναγνώστης του περιοδικού σας. Συγχαρητήρια για την ύλη σας. Θέλω να ρωτήσω ορισμένα θέματα.

1.Αν μετατρέψω την Amiga σε PC μπορώ να βάλω σκληρό δίσκο;

2.Αν μπορώ να βρω πρόγραμμα για ξενοδοχείο και ποιο νομίζεις καλύτερο;

3.Αν μπορώ να δουλέψω το πρόγραμμα ΕΡΜΗΣ;

4.Τι τιμές υπάρχουν στη αγορά για τα σχετικά προγράμματα;

Ευχαριστώ
Κουτσουφλής Ιωάννης

Γιάννη, ιδού οι απαντήσεις σου:

1) Ναι. Με οποιαδήποτε κάρτα και αν κάνεις την Amiga συμβατή με PC μπορείς να χειριστείς τον σκληρό δίσκο.

2) Πρόγραμμα για ξενοδοχείο μπορείς να βρεις μόνο στο PC. Δυστυχώς δεν έχω κανένα υπόψη μου για να σε βοηθήσω περισσότερο.

3) Ναι. Από τη στιγμή που υποστηρίζεται σκληρός δίσκος θα υποστηρίζεται CD (αν υπάρχει SCSI).

ΟΙ ΑΠΟΡΙΕΣ ΤΗΣ ΟΛΓΑΣ

Αγαπητό περιοδικό User γειά σου. Το όνομα μου είναι Ολγα Ραζή και είμαι μια μεγάλη θαυμάστριά σου και αθεράπευτα αναγνωστριά σου. Είναι αλήθεια ότι χωρίς την βοήθειά σου θα είχα μάθει λιγότερα πράγματα σχετικά με τα computer. Δυστυχώς δεν μπόρεσα να πάρω το τεύχος Ιανουαρίου και του Μαρτίου και σε παρακαλώ θα ήθελα να μου τα στείλεις ταχυδρομικώς. Θα σου είμαι ευγνώμων.

Με εκτίμηση
η φίλη σου Ολγα.

Υ.Γ Θα ήθελα να μου συστήσεις οποιαδήποτε βιβλία υπάρχουν στα ελληνικά σχετικά με την Amiga 500 για το Dos.

Αγαπητή Ολγα, Σ'ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια. Πρέπει να ξέρεις ότι χωρίς τα γράμματά σας και τα τηλεφωνήματα που δεχόμαστε καθημερινά στα γραφεία, το User δεν θα βρισκόταν αυτή τη στιγμή στην κορυφή. Τα τεύχη που ζήτησες πρέπει αυτή τη στιγμή να σου έχουν έρθει, όσο για το βιβλίο που ψάχνεις θα σε απογοητεύσω. Στην Ελληνική αγορά το μόνο που έχουμε δει είναι ένα για Basic.

UPGRADE ΣΕ PLUS

Αγαπητό περιοδικό, είμαι ενας φανατικός αναγνώστης σου που σε αγοράζει κάθε μήνα. Πώς και πώς περιμένω κάθε μήνα να αγοράσω το καινούργιο τεύχος σου. Θα ήθελα να σε ρωτήσω όμως μερικά πράγματα:

α) Σκέφτομαι να αγοράσω ένα εξωτερικό drive για την Amiga μου αλλά θα ήθελα να μου πεις αν θα μου χρειαστεί. Πόση μνήμη μου "τρώει" όταν είναι αναμμένο;

Αν φορτώσω ένα παιχνίδι 2 δισκετών και βάλω στα drive τις δισκέτες δεν θα μου ζητάει ποτέ και σε κανένα παιχνίδι να αλλάξω δισκέτα;

β) Τι χρειάζεται να προσθέσω στην Amiga μου για να γίνει plus;

Πόσο θα κοστίσουν όλα αυτά;

γ) Θα ήθελα να μου εξηγήσεις λεπτομερειακά ένα tip για το shadow of the beast.

Μαραγκός Χάρης

Αγαπητέ Χάρη, Να έρθουμε κατευθείαν στο θέμα μας...

α) Το εξωτερικό drive στην Amiga είναι ανάγκη. Για να στο πω διαφορετικά. Δεν νοείται χρήστης Amiga χωρίς εξωτερικό drive. Η μνήμη που καταλαμβάνει το δεύτερο drive είναι γύρω στα 23Κ. Ορισμένα παιχνίδια έχουν γραφτεί

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS
ΤΗΛ. 837-063

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΚΙΛΙΑ 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 · IBM PS/1 · AMSTRAD · Serie 9000 COMPUTER · AMIGA · HYUNDAI · Quest · OKI · star · Schneider · SEIKOSHA · CITIZEN ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ · Seagate · COMPUTER LOGIC Η πρώτη στο Software · UNI SOFT · singular

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΔΩΡΕΑΝ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟ GAMES ΓΙΑ IBM-AMSTRAD 464 - AMIGA

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ	
ST DUAL	1050
ST DUAL F	1250
DCOM JOYSTICK 400	1500
QUICKSHOT I	1400
QUICKSHOT II	1500
QS131 APACHE	1400
QS130F PYTHON 1	3100
QS128F MAVERICK	5400
QS129F CONTROLLER	2700
QS127 CONTROLLER	10300
ULTIMATE	4900
COMPETITION PRO	3500
EXECUTIVE	3000
JOYBOARD	3800
PAC-MAN	5000
A.S.C.	4500
DJOY II	3500
ELITE	4500
POWER PLAY	4000
MEGA FORCE	6800
QUICK GUN TS-200	3000
TURBO PEDAL	7000
CONVERTA	3300
EUROMAX PRO ACE	1300
SUPERJET	2400
STANDARD ATARI	1200
QUICKJOY SV124	2500
QUICKJOY SC123	3000
QUICKJOY SV119	1500
QUICKJOY SV122	2200
TOPSTAR SV127	6000
MEGABOARD SV128	6000
INFRARED SV130	9900
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΓΙΑ PC's	
QUICKJOY M5 SV201	5400
QUICKJOY SV202	4500
SPEEDKING	4300
QUICKSHOT 113	2500
WARRIOR 5	3100
A.S.C	5200
TAI BOARD	5400
MINISTICK	950
SWITCH JOY	3100
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 5,25	
MEMO CASE	1500
DS-50τ (ΚΛΕΙΔΙ)	1500
MEDIA BOX 70τ	6250
DS-100τ (ΚΛΕΙΔΙ)	1800
DS-110τ (ΚΛΕΙΔΙ)	2200
DS-150τ (ΚΛΕΙΔΙ)	3000
ΞΥΛΙΝΗ 300τ (ΚΛΕΙΔΙ)	4300
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 3.5	
FACPAC 12τ	1200
VAN3 80Τ (ΚΛΕΙΔΙ)	2200
DF-40τ (ΚΛΕΙΔΙ)	1500
ΔΙΣΚΕΤ 90τ (ΚΛΕΙΔΙ)	2000
MEDIA BOX 150τ (ΚΛ)	6400
DX-80τ (ΚΛΕΙΔΙ)	2200
ΞΥΛΙΝΗ 200τ	4000
MULTIFUNCTION 120τ	3000
ΒΑΣΕΙΣ	
PRINTER STAND	2500
MONITOR STAND	4200
GIRATUTTO MONITOR	2500
CPU STAND	3000
ΑΝΑΛΟΓΙΑ	
PAPER CLIP	1200
CLIP COPY HOLDER	1500
COPY HOLDER ΜΙΚΡΟ	4000
COPY HOLDER ΜΕΓΑΛΟ	5500
ΚΑΛΩΔΙΑ 6128/464	
ΓΙΑ ΔΥΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ	1300
ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ TV	3000
ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΚΑΣΣΕΤ.	1200

GAMES	
AMSTRAD CPC 464	ΑΠΟ 500
AMIGA/PC	-10%
ΔΙΣΚΕΤΕΣ	
5.25" ΑΠΟ	90
3.5" ΑΠΟ	150
ΧΑΡΤΙ	
1000φ 11x9,5	2300
1000φ 15x11	2400
ΦΙΛΤΡΑ	
POLAROID 12",14"	9000
CP-UNIVERSAL	29000
FILTER A-12H	2400
FILTER A-14C	3100
SUN-FLEX PROTECTOR	9500
SUN-FLEX VDT	16000
3M ΚΡΥΣΤ+ΓΕΙΩΣΗ	29150
ΚΡΥΣΤΑΛΛΙΝΟ ΑΠΛΟ	21000
ΒΙΒΛΙΑ	
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΥ ΓΚΙΟΥΡΔΑ MANUAL	
ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ	
ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ	ΑΠΟ 950
ΕΠΙΠΛΑ	
COMPUTER	17000
PRINTER	14000
COMPUTER+PRINTER	23000

ΑΚΟΜΗ

COMPUTERS
MONITORS
FAX-PRINTERS
SCANNERS
MODEMS
FAX
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS
ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - ΜΠΟΤΣΑΡΗ - ΑΝΑΛΗΨΗ, ΤΗΛ: 837-063
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

μόνο για ένα drive και κατά συνέπεια δεν αναγνωρίζουν τη δεύτερη δισκέτα που θα έχεις βάλει στο drive

β) Evav Super Fat Agnus, την νέα Denise και φυσικά την ROM 2.04. Το κόστος για όλα αυτά είναι γύρω στις 40000 δρχ.

γ) Κράτα πατημένο το mouse και το fire από την στιγμή που θα βάλεις την δισκέτα μέσα μέχρι που θα εμφανιστεί η κινούμενη εισαγωγή του παιχνιδιού.

Ο ΑΤΕΛΕΙΩΤΟΣ

Αγαπητό User γειά σου, είμαι ένας φανατικός σου αναγνώστης και δεν χρειάζεται να πω άλλα για πολλούς και διάφορους λόγους (1) έχεις βαρεθεί να τα ακούς (2) θα γίνει μεγάλο το γράμμα μου και θα στερήσω το χώρο σε άλλους. Θα προχωρήσω κατευθείαν στο θέμα : Θέλω να πάρω H/Y αλλά ποιόν από τους 4; 1) Amiga 500 2) Commodore PC 10 III με 2 Disk Drives και μονόχρωμη οθόνη EGA. 3) Commodore PC 10 με έγχρωμη οθόνη (CGA) και 1 disk Drive 4) Πάλι τον ίδιο H/Y αλλά με 2 Disk Drives (τα drive ενσωματωμένα). Οι απορίες μου είναι: (χα...)

1) Πόσο κοστίζει η έγχρωμη οθόνη (CGA) πόσο η μονόχρωμη (EGA)?

2) Ποιά είναι η διαφορά μεταξύ CGA, EGA, HERCULES, η καλύτερη?

3) Ποιός H/Y έχει τα καλύτερα γραφικά ο Commodore PC 10 ή η Amiga 500 (ιδίως στα Games)

4) Η Amiga 500 παίρνει επέκταση μνήμης, το PC 10 παίρνει; Αν ναι ποιά η ανώτατη επέκταση 512 KB ή το 1MB και πόσο στοιχίζουν;

5) Ποιό monitor είναι καλύτερο το 1084s ή του PC 10;

6) Ο PC 10 έχει συλλογή παιχνιδιών όπως η Amiga;

7) Σε φωτογραφία είδα το PC 10 III με 2 ενσωματωμένα drives το ένα των 5,3' και το άλλο 5 1/4 ή και των 2;

8) Το Amstrad PPC 512 πόσο στοιχίζει? Μπορεί να δεχτεί εξωτερικό drive;

9) Ποιά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του PC 10 III και της Amiga (500-1000-2000-3000)

10) Ποιά η τιμή του PC 10 III μ'ενα drive και ποιά με 2 drives; Το ίδιο και με έγχρωμη οθόνη. Το PC 10 III με Drives τvn 3,5' και των 5 1/4, πόσο κοστίζει με μονόχρωμη και έγχρωμη οθόνη?

11) Μια δισκέτα απο Oliveti PC1 μπορεί η Amiga και ο PC 10 III να την "διαβάσουν?"?

12) Ποιός ο καλύτερος (να μπούμε στο ψητό) η Amiga 2000 ή το PC 10 III? Το User εδώ (στην Κεφαλονιά) φτάνει πολύ αργά (π.χ το τέυχος 22 έφτασε στις 15 του Μάρτη. Πως μπορώ να συμμετάσχω στους διαγωνισμούς; Επίσης: Η δισκέτα που προσφέρετε σε κάθε User σ'αυτό (το 22) δεν ήταν μέσα!!! Το πλαστικό περιτύλιγμα

ΤΗΛΕΦΩΝΑ



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.

Διαβάστε προσεκτικά το παρακάτω ωράριο και προσπαθήστε να επικοινωνείτε μέσα στα όρια αυτά. Ετσι και εσείς θα εξυπηρετηθείτε καλύτερα και εμείς θα κάνουμε πιο εύκολα τη δουλειά μας!

Για adventures: Δευτέρα και Τετάρτη 11-3
Για tips: Δευτέρα-Τρίτη-Πέμπτη 12-4
Για τη δισκέτα: Καθημερινά 10-2
Για οτιδήποτε άλλο: Καθημερινά 11-4

Απαντήσεις δίχως ερωτήσεις

Αγαπητέ Γιώργο,

1+2) Εκτός από την AT-ONCE υπάρχει, το KCS Power Board και μια νέα κάρτα κατασκευής GVP που θέλει και τον σκληρό GVP γαι να δουλέψει.

Φυσικά αν πρόκειται για Amiga 2000 καλύτερο αν και πιο αργό είναι ένα bridgeboard που εκμεταλλεύεται τα slots επέκτασης για AT που έχει η B2000. Μπορείς να την βρεις στην Αθήνα.

3) Αν περιμένεις πέντε με έξι μήνες ακόμα σίγουρα θα βγει 386 όπως βγήκε και για τον Atari άλλωστε.

4) Οχι.

5) Ναι.

6) Η AT-ONCE παρέχει software emulation για Hercules, CGA, EGA, VGA και V400.

Στα περισσότερα mode η οθόνη είναι έγχρωμη.

7) Αν η τηλεόραση σου έχει είσοδο scart ναι, διαφορετικά μόνο με χρήση TV modulator

8) Η Amiga δέχεται μέχρι τέσσερα drives (3.5 και 5.25) όχι όμως 1.2 και 1.44.9) Δεν μπορώ να φανταστώ Amiga χωρίς δεύτερο drive. Μια τυπική τιμή είναι 25000. Οσο για την τελευταία σου ερώτηση για save απλώς κάνε write unprotect την δισκέτα!

Αγαπητέ Χρήστο,

1+2) Η Amiga σου πρέπει να βγήκε λίγο πριν βγει η plus και σίγουρα είναι Γερμανική. Το Workbench σου είναι πιο καινούριο από των φίλων σου. Διαφορές στο hardware δεν υπάρχουν, απλά διαφέρει λίγο εμφανισιακά.

3) Το kickstart σου είναι το 1.3. Το manual είχε γραφτεί όταν υπήρχε ακόμα η v1.2.

Πολυαγαπημένε GameBoyθιε!

(μου φαίνεται ότι τα παρατσούκλια έχουθν αρχίσει και ξεφεύγουν από τον έλεγχό μας) απαντώ:

1) Μπορείς να βρεις τους Μίνι-προβολείς που προσαρμόζονται στο Game Boy σε όλα τα καταστήματα που συνεργάζονται με την Nintendo. Ονομάζεται Light Boy και η τιμή του είναι μόλις 7.900. Συνοδεύεται από ελληνικό manual, εγγυήσεις και όλα τα αξεσσουάρ της Nintendo

2) Ο επαναφορτιστής για το ίδιο μηχάνημα, στα ίδια καταστήματα και στην τιμή των 10.900.

3) Εχουμε κάνει hardware τεστ για το Game Boy

4) Δεν γίνεται!

5) Το GAME BOY έχει συνήθως πιο προσεγμένα παιχνίδια από τις υπόλοιπες κονσόλες και...

6) Εχουν όλα ελληνικό manual.

7) Το παιχνίδι αυτό δεν έχει έρθει στην Ελλάδα

8) Τα TIPS θα μιλήσουν και πάλι.

ήταν άθικτο!!! Ας φτάνει και λίγο πιό νωρίς. Με εκτίμηση ένας απο τους κατοίκους της **Κεφαλλονιάς** (συγκεκριμένα απο το Βουνί.)

Joker!

Φίλε Joker(?) Κάνεις πολλές ερωτήσεις που χρειάζονται επίσης πολλές απαντήσεις. Το τί υπολογιστή θα αγοράσεις εξαρτάται αποκλειστικά από τί τον θέλεις. Δεν πρόκειται να μπω σε λεπτομέρειες αλλά ο κάθε υπολογιστής έχει τα δικά του προτερήματα και μειονεκτήματα. Αν εκφράσουμε την οποιαδήποτε άποψη θα έρθουν εκατοντάδες γράμματα στο γραφείο με παράπονα ότι υποστηρίζουμε τον έναν ή τον άλλο υπολογιστή.



Δείχνω ν' αστειεύομαι;

1) Γύρω στις 60000 με 70000 δραχμές.

2) Οι διάφορες κάρτες διαφέρουν ως προς την ανάλυση και τα χρώματα που απεικονίζουν στην οθόνη. Η Hercules είναι για εφαρμογές· κειμένου, ενώ οι υπόλοιπες έχουν δυνατότητα για γραφικά. Αν ρωτάς για να αγοράσεις κάποια απ' αυτές καλύτερα είναι να σκεφτείς σοβαρότερα μια VGA ή Super VGA.

3) Στα PCs έχουν βγει τον τελευταίο καιρό παιχνίδια που είναι κατά πολύ ανώτερα από τα αντίστοιχα της Amiga. Ιδίως τα adventures της Sierra απέχουν πολύ από τα αντίστοιχα της Amiga.

4) Ναι. Το 1MB κοστίζει περίπου 15000.

5) Και τα δύο αν δεν κάνω λάθος είναι Philips. Καλύτερα να τα δεις και τα δύο και να αποφασίσεις ο ίδιος.

6) Μεγαλύτερη.

7) Ναι.

8) Πού το θυμήθηκες; Αμφιβάλλω αν θα το βρεις πουθενά για να το αγοράσεις.

9) Αλλα τα μάτια του λαγού κι άλλα της κουκουβάγιας!

10) Γιατί δεν κάνεις ένα τηλεφώνημα στην αντιπροσωπεία;

11) Η Amiga δεν είναι PC (αν και μπορεί να γίνει). Οι δισκέτες του PC για να διαβαστούν χρειάζεται προηγουμένως να φορτωθεί ειδικό πρόγραμμα.

12) Αυτό είναι "ηλίου φαεινότερο"! Σαφώς υπερέχει η A2000! Σε ότι αφορά τη δισκέτα να ζητάς επίμονα από τον περιπτερά σου ένα τεύχος με δισκέτα μέσα. Εχουμε αρκετές καταγγελίες οτι ορισμένοι κακοήθεις "πελάτες" κλέβουν τη δισκέτα από το περιοδικό!

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΤΗΛ. 837-063

Η/Υ PC-PLUS ΜΕ 2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

PC-PLUS 286-16/1MB/ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ/1.44	100.000
PC-PLUS 286-20/1MB/ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ/1.44	142.000
PC-PLUS 386SX-16/1MB/ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ/1.44	119.000
PC-PLUS 386-25/1MB/ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ/1.44	144.000
PC-PLUS 486/33 CACHE/4MB/1.2/1.44 64 CACHE/40 MB/VGA 1024x768/TVM MONO VGA	365.000

ΕΛΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ MULTIMEDIA-PC

SOUND BLASTER PRO	80.000
CD ROM PLAYER CD50 PHILIPS	130.000
ADLIB MUSIC CARD	25.000
SCREEN MACHINE	385.000
SCREEN MACHINE LITE	160.000
CD ROM PLAYER CM205 PHILIPS	170.000

MPC

Multimedia PC

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΘΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ ΓΙΑ ΤΑ MULTIMEDIA PC

COMPUTERS

AMIGA PLUS+MONITOR 1024S	205.000
AMIGA 500+MONITOR 1024S	190.000
HYUNDAI 16V MONO/20MB HD	112.000
QUEST 286-16/MONO VGA/1.44	172.000
SCHNEIDER EURO PC II/MONO	55.000
SCHNEIDER EURO PC II/VGA COLOR	130.000
TULIP 386SX-16/VGA MONO/1.44	295.000
DFI 286-16/VGA MONO/1.44	149.000
ELIN 386SX-20/VGA MONO/40MB HD/1MB	220.000
ΙΚΑΡΟΣ XT-10/360K/640/MONITOR DUAL (20.000 ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ, 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000)	99.000
ΙΚΑΡΟΣ 486SX-20/MONO VGA/1.44	335.000
SEAGATE 40MB+CONTR. XT/AT BUS	59.000
QUANTUM 52MB AT BUS	59.000
STAR LC-20	50.000
SEIKOSHA 2400	55.000
VGA COLOR MONITOR+VGA ΚΑΡΤΑ	90.000
VGA MONO MONITOR+VGA ΚΑΡΤΑ	41.000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - ΜΠΟΤΣΑΡΗ - ΑΝΑΛΗΨΗ

ΤΗΛ. 837-063, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA 500, AMSTRAD 6128, 464. Ολα τα προγράμματα για Amiga. Ακούστε μερικούς τίτλους που κυκλοφόρησαν: MONKEY ISLAND 2, PAPER BOY 2, EUROPEAN CUP SOCCER, ZOOL, ALIEN STORM, GAUNTLET 3, F22 INTERCEPTOR, NEVER ENDING STORY 2, MAGNETICS SCROLLS, FALCON 3.0, 4D SPORTS DRIVING, MERCENARY 2, KICK OFF RETURN TO EUROPE, ALKATRAZ, JETSONS, AGONY, TOP BANANA, KING'S QUEST 5. Δεν σταματάμε όμως μόνο εδώ, υπάρχουν ακυκλοφόρητα και για AMSTRAD. Ακούστε τίτλους που ήδη τους έχουμε εδώ και ένα μήνα: BLUES BROTHERS, ALIEN STORM, BABY JO, ΚΡΗΤΗ 1941, HERO QUEST 2, DISCOLOGY 7.3, SPACE WAR, LOTTO, CINEMA SHOP, LE TEMPS, THUNDER BURNER, GOLDEN BASKET, MICHEL PLATINI FOOTBALL, PUZZNIC. Τίτλους που περιμένουμε για Amstrad: TOKI, ROBOCOP 2, RANK, ROBIN OF THE HOOD. Ακόμα υπάρχουν πάμφθηνες δισκέτες και αγοράζονται, γίνεται εξειδικευμένο service για όλους τους υπολογιστές και δίνεται και εγγύηση ακόμα σε μας θα βρείτε μνήμες, joystick, δισκετοθήκες, τιμές καταπληκτικές, όλα ORIGINAL στέλνουμε παντού ΤΗΛ. 9933080.

Amstrad 6128, 464. Πωλούνται original ακυκλοφόρητα πιχνίδια με 500 δρχ. Γραφτείτε συνδρομητές. Τηλ. 0621 22979. Κώστας (απογεύματα). Εισαγωγή από Αγγλία.

AMIGA 500 + 1084S +GAMES + TOMAHAWK +IBM EMULATOR (SOFTWARE) + GW BASIC/ 150000 ΔΡΧ. 4111739, ΚΟΣΜΑΣ, ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΧΡΙ 10/92.0

PC & Compatibles Original games για 5.1/4 Drive μόνο. Εκπληκτικές τιμές. Ανανεώσεις κάθε μήνα. Γίνονται συνδρομές. Τηλ. 3459742 "Νίκος".

Πωλείται PC 640 KB RAM με έγχρωμη οθόνη, κάρτα γραφικών CGA, 2DD, joystick, 150000. Τηλέφωνο 9730364.

A-TEAM, Περιοδικό δισκέτα για ATARI STs. Για πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 0742-32384, μόνο πρωί, Τάκης.

AMIGA-Προσφορά 70 προγραμμάτων 5000 δρχ για Νέους χρήστες ORIGINAL-Οδηγίες-Λύσεις-Προγράμματα. Πάνω από 3000 τίτλοι Συνδρομές μηνιαίες και αντικαταβολή με επαρχία. Τηλ 031-928100. Δημήτρης (18:30-21:30)

Atari Mega 2ST+ έγχρωμη οθόνη Philips+ 100 δισκέτες παιχνίδια 200000 δρχ. τηλ (031)900258, Απόγευμα-Τάσος.

ACTION REPLAY III+AT-ONCE+DRIVES 3.5"+ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ 1/2+2 MB+SAMPLER MIDI+AMIGA PLUS ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣΤΑ 8325006.

ΦΟΒΕΡΟ! Τώρα το NEO CLUB για CPC τα έχει όλα. Ο,τι δεν βρίσκετε όμως ξέρετε πως υπάρχει, το έχουμε εμείς. Πολλά games και απίθανες προσφορές γι'αυτό (0462)22871, ΖΗΣΗΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-Amiga games και εφαρμογές 120 disks-μήνα και συνδρομές 100D-7000, 50D-5000 διαλογής σας. Γιάννης (031-270724) Αντώνης (031-815180)

Πωλείται HYUNDAI PC, VGA colour+Hard disk+joystick port, Adventures κλπ. Καλομεταχειρισμένο. Μέχρι 240000. τηλ 9920550, Αρης.

Amstrad 6128 πράσινος με προγράμματα (odjob), 100 παιχνίδια-πρωτότυπα, Ελληνικές οδηγίες, joystick. Τιμή συζητήσιμη.

Πωλείται HYUNDAI Super-16TE, κάρτα CGA, 2 drives 5 1/4, 3 1/2, εσωτ. MODEM HYUNDAI 1200 bps, HARD DISK 40 MB, Game adapter, με πλήθος παιχνιδιών και εφαρμογών. Σε τιμή ευκαιρίας. Από 8-10 μ.μ. Τηλ. (0297)22721 Γιάννης.

Amiga 500, monitor 1084, επέκταση μνήμης, joystick pac-man, 200 δισκέτες, δισκετοθήκη, βιβλία, γραφείο ειδικό για computers, πρόγραμμα PC. Τιμή συζητήσιμη, Ρένα 4923559.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος+φίλτρο+300 παιχνίδια+καλώδια προέκτασης+Light Pen+5 βιβλία+επαγγελματικά προγράμματα+2 SAMPLERS+δώρο περιοδικά (Ε.Π.Τ.Α) σε άριστη κατάσταση, λόγω αγοράς PC. Τιμή ΜΟΝΟ 95000 τηλ 2916672, Αγγελος.

Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga σας. Πλήρες εξειδικευμένο service για A500/A2000/A3000 και Monitor. Παράδοσις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. 2475030 Στέφανος.

AMIGA-PC CLUB. Τα πάντα για τους υπολογιστές σας σε καταπληκτικές τιμές. Προγράμματα-περιφερειακά-αναλώσιμα, αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα, τηλ. 2516011, Χρήστος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Amstrad 464+έγχρωμο μόνιτορ+joystick+30 κασσέτες+ πολλά παιχνίδια στην εξευτελιστική τιμή των 60000. Τηλέφωνο 031-310065.

Amiga 512K + Modulator + τροφοδοτικό + joystick + mouse ολοκαίνουρια (εγγύηση)=95000. Κώστας, μετά τις 16:00, τηλ. 0522-22541.

Atari 520 STFM 2,5 MB τιμή 120000 δρχ + κάρτα AT-Once plus 286/16 MHz τιμή 50000 δρχ. Τηλ. 2530388, Γιώργος-Κυριάκος.

Πωλούνται οι νέες ROM WORKBENCH 2.4 για AMIGA λόγω ανάγκης 13000. Τηλ. 0841-23110. Μανώλης, μετά τις 2 μμ.

Amiga 500 Πωλείται σε άριστη κατάσταση στο κουτί της + μνήμη + drive. Τιμή συζητήσιμη. 4111286, Νίκος.

GAME BOY+ 4 δισκέτες σε άριστη κατάσταση μόνο 29000 δρχ, όποιος προλάβει. Τηλ 6848353. Πέτρος, απογεύματα.

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, joystick, δισκέτες, TV modulator, βιβλία, 60000. Λευτέρης Τηλ. 6483411.

Πωλείται PC compatible XT8086, 640 KBRAM, 3.5", 5.25" drive, VGA monitor, προγράμματα, βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. Δώρο: πολλά πολλά GAMES, τηλ. 081-259748.

Atari 1040 STE 2,5 MB Monitor SM125. Δώρο 30 δισκέτες. Αψογη κατάσταση. Τιμή έκπληξη. Χρήστος 8064264.

AMIGA 500, αχρησιμοποίητη + παιχνίδια + εφαρμογές 95000!!! Επίσης, έγχρωμο monitor 1084 μόνο 60000 και μνήμη 0.5 Megabyte 15000!!! Σπύρος: 6394946

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακό σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

Προσοχή-Δισκέττες σε τιμές καταπληκτικές!!! Εχουμε δισκέττες όλων των χωρητικοτήτων στις καλύτερες τιμές!!!
Στέλνουμε παντού!!!Τηλεφωνήστε τώρα: 6394946.

Πωλούνται-αναταλάσσονται περιφερειακά, computers, public domain, Amiga, PC, Atari. Μίλτος τηλ. 6447595

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

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 No:.....

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΠΟΛΗ:.....**ΟΔΟΣ:**.....**ΑΡΙΘ.:**.....**Τ.Κ.** .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....**ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:** | | | | | | | |

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχει stock.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....
ΤΚ: ..... **ΠΟΛΗ:** ..... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**.....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .....
ΗΛΙΚΙΑ: ..... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ:**

ΤΙΤΛΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT	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**

ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ

100

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ ΚΑΙ ATARI ΓΙΑ ΜΙΑ ΖΩΗ.

Σωστά διαβάσατε. Τώρα το Atari σας προσφέρει ένα πακέτο που δεν σηκώνει 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

BEBC

GUNSHIP 2000™

The All-New Multi-Helicopter Combat Simulation



DELTA

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE