

ΤΕΥΧΟΣ 63

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1990

400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

TEST:
NINTENDO
GAME BOY



ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

ADVENTURE: ■ INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
SPECIAL REVIEW: ■ F29 RETALIATOR

729

RETA LIATOR



Ανακαλύψτε τα
PIZZELLORAMA
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλωστά
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

ΑΡΧΟΚΛΕΙΤΩΝ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΩΝ & ΕΙΣΑΓΩΓΩΝ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α ΣΥΓΓΡΟΥ 44 ΑΘΗΝΑ 11742 ΤΗΛ: 21021420 FAX: 21021441

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΤΗΚΗ ΟΜΗΝΟΣ - ΣΟΥΛΑΝΑ 17 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 2621781

ocean

Ο Λ Ο Γ Ρ Α Φ Ι Α

Το νέο εικαστικό φαινόμενο
των τριών διαστάσεων
αποτυπωμένο σε μία επιφάνεια



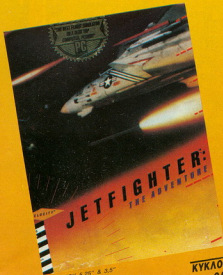
Δώρα μοναδικά
με τη συναρπαστική
μαγεία των τριών
διαστάσεων

HOLO SHOP

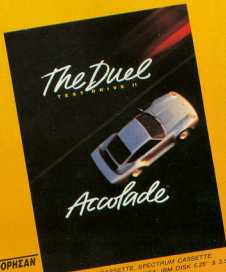
Εκεί που η τεχνολογία συναντάει την τέχνη...

Αλεξάνδρου Σούτσου 15, Κολωνάκι

The Best Games

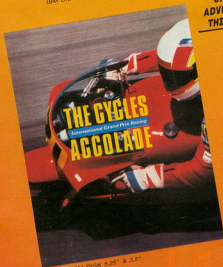


IBM DISK 5.25" & 3.5"



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE,
COMMODORE CASSETTE, AMIGA, IBM DISK 5.25" & 3.5"

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ
ΟΛΑ ΤΑ
ADVENTURES
THE SIERRA



AMIGA, IBM DISK 5.25" & 3.5"



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE,
COMMODORE CASSETTE, AMIGA

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

GREEK Software

ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΗΣΗ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.755, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

OPERATION THUNDERBOLT



Ανακαλύψτε τα
TOP SECRET
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

TAITO

ocean

ΑΠΟΚΛΕΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

1, rue de la Woluwe 1120 BRUXELLES BELGIUM
KATHIMERI BARRACKS, LARNAKA, CYPRUS

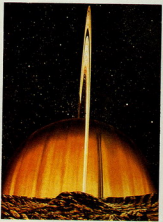
ΚΑΤΑΝΤΕΛΕΣ 11, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 210 2121212

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ 21ου ΑΙΩΝΑ

Αφίσες του διαστήματος από το

OMNI SHOP
Πέρα από το Σήμερα

Σουλτάνη 17 (Καθετος Στουρνάρα),
τηλ.: 3601.761



με τη συνεργασία της
MEDSA
MEDITERRANEAN SPACE ASSOCIATION

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί φίλοι, καθώς φαίνεται, το 1990 θα είναι το 1ο έτος της νέας εποχής των παιχνιδιομηχανιών. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το GAME BOY που πριν από μερικές μέρες έφτασε στα γραφεία μας, συνεχίζει να αλλάζει χέρια και να ηγαινοέρχεται μεταξύ των συνεργατιών του περιοδικού. Αυτό βέβαια οφείλεται κυρίως στο μέγεθος του GAME BOY, που του επιτρέπει να χωράει στην τσέπη κάποιου παλτού ή σε οποιαδήποτε τσάντα και όχι, όπως νόμιμα μερικοί, στην έμφυτη τάση που έχουν οι συνεργάτες του περιοδικού, να παίξουν με κάθε παιχνιδιομηχανή.

Στο τεύχος αυτό λοιπόν, θα βρείτε ένα test του GAME BOY, όχι βέβαια επειδή ενδιαφερόμαστε για παιχνιδιομηχανές (για ποιάς μας πέρασατε), αλλά γιατί πιστεύουμε ότι το μικρό αυτό κατασκεύασμα είναι ένας καλός τρόπος να πάρει ο καθένας στα χέρια του το θέμα της Πληροφορικής στη χώρα μας.

Καθώς μιλάμε για το test αυτού του μήνα όμως, θα ήταν παράλειψή μας να μην αναφέρουμε το INTEGRATOR για τον ATARI ST. Πρόκειται για ένα περιφερειακό που προσθέτει στον ST όσα θα ήθελε να έχει κάθε user, και του μετατρέπει σε ένα πανίσχυρο υπολογιστικό σύστημα.

Αλλά ας ρίξουμε και μια ματιά στο software που φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος. Και πρώτα απ' όλα στο Software File, όπου μετά από πολλές προσπάθειες κατορθώσαμε να μαζέψουμε μεγάλες προσωπικότητες από το αντίπαλο στρατόπεδο. Έτσι λοιπόν, σας περιμένουν δράκοι, ζωτικά, μάγοι απ' αυτούς που απαγάγουν πριγκίπισσες, και γενικώς όλη η αφρόκρεμα των κακών sprites. Εσείς είστε για άλλη μια φορά αντιμέτωπος με τις δυνάμεις του σκότους, αλλά τώρα, χάρη στη συλλογή μας, μπορείτε να διαλέξετε τον κακό της αρεσκείας σας.

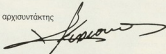
Οι φίλοι των simulators έχουν κάθε λόγο να είναι χαρούμενοι. Το F-29 RETALIATOR που παρουσιάζουμε στο SPECIAL REVIEW αυτού του τεύχους, είναι ίσως το πιο εξελιγμένο combat-flight simulator που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα για οικιακό υπολογιστή. Έχετε δυνατότητα επιλογής δύο μαχητικών αεροσκαφών (ενός F29 και ενός F22) και 90 διαφορετικών σεναρίων, που το καθένα περιλαμβάνει τα δικά του background graphics. Αεροπλάνα, πλοία και κτήρια απεικονίζονται με τρισδιάστατα συμπαγή γραφικά, ενώ δεν λείπουν όλες εκείνες οι παράμετροι που σας δίνουν πλήρη έλεγχο στο αεροσκάφος σας.

Αν πάλι δεν σας αρέσουν τα όψη και προτιμάτε τις περιπέτειες, το ADVENTURE αναλαμβάνει να σας παρουσιάσει έναν ήδη γνωστό σας ήρωα από τον κινηματογράφο. Ο λόγος για τον Indiana Jones, ή Indy όπως τον αποκαλούν οι φίλοι του, και την τελευταία του σταιροφορία. Το παιχνίδι ακολουθεί τέλεια την πλοκή της ταινίας και διαθέτει αρκετό χιούμορ. Οι γρήφοι έχουν αποδοθεί τέλεια και η υπόθεση εκτυλίσσεται με τέλειως κινηματογραφικό τρόπο, χωρίς να λείπουν βέβαια και εμβόλιμες σκηνές από την πραγματική ταινία.

Εκτός από τα Computer Games όμως, υπάρχουν σ' αυτό το τεύχος κάποια προγράμματα που σκοπός τους είναι να μας γνωρίσουν το επαγγελματικό προφίλ της AMIGA. Από τις «Εφαρμογές για Pixel Users» μπορείτε να γνωρίσετε τα Amiga CAD και Amiga File, και - γιατί όχι - να ανακαλύψετε κάποια προγράμματα που θα μπορούσαν να σας γίνουν απαραίτητα.

Εμείς σας αφήνουμε να απολαύσετε για άλλη μια φορά και αυτό το τεύχος του PIXEL. Θα είμαστε και πάλι μαζί του επόμενο μήνα, με τα τελευταία νέα από το χώρο των home micros, των game consoles και φυσικά των Computer Games.

Ο αρχισυντάκτης





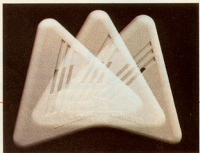
ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ ΗΧΩΝ

Αν πιστεύετε ότι το στερεοφωνικό σας συγκρότημα είναι πλήρες, τότε μάλλον κάνετε λάθος. Σίγουρα σας λείπει ένας επεξεργαστής ήχων σαν κι αυτόν που κυκλοφόρησε πρόσφατα η JVC. Εμφανίζοντας έτσι σ' ένα μουσικό κομμάτι και μεταβάλλοντας κάποιες παραμέτρους, μπορείτε να το κάνετε να ακούγεται σαν να βρισκόσταν σε μικρό club, ή σε αίθουσα συναυλιών, ή σε θέατρο, ή ... κ.λπ. Δέχεται έξι

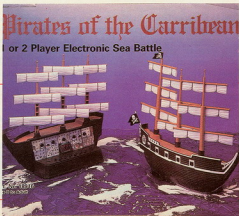
ηχεία ώστε να μπορεί να αποδίδει σωστά το «βάθος πεδίου» του ήχου, και εκτός από τα 20 προγράμματα που διαθέτει, μπορείτε να προγραμματίσετε άλλα 20.

Το αν και πότε θα έρθει στην Ελλάδα, δεν είναι γνωστό. Πληροφορίες όμως μπορείτε να πάρετε από την αντιπροσωπία JVC στην Ελλάδα, Ηλεκτροβιομηχανική Ελλάς Α.Ε., Παπαρηγοπούλου 3, Πλ. Κλαυθμόνιος, τηλ. 3239341.



ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΤΩΝ ΕΠΤΑ ΘΑΛΑΣΣΩΝ

Μπορεί τα παιχνίδια με πειρατές να είναι μια παλιά ιδέα, η νέα όμως διάσταση της ίδιας αυτής λέγεται «Πειρατικά πλοία». Πρόκειται για ένα νέο επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι, που αποτελείται από δύο μονάματα πειρατικών πλοίων. Το καθένα απ' αυτά είναι εφοδιασμένο με control panel και πληκτρολόγιο και διάφορα ηχητικά εφέ που είναι ανάλογα των χτυπημάτων. Τιμή 23.500. Hobby Μακρυγιάννης, Α. Κηφισίας 10-12, AGORA CENTER, τηλ. 6846258.



ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΜΕ ΦΩΝΗ!

Αν πιστεύετε ότι το πρόβλημα στη μετάφραση μιας λέξης από μια γλώσσα σε άλλη εντοπίζεται στην προφορά, τότε το Voice computer είναι σίγουρα για σας. Χρησιμοποιώντας τρεις μικροεπεξεργαστές, custom chips και προηγμένες τεχνικές προγραμματισμού, ακούει τη λέξη και τη μεταφράζει γραπτά και προφορικά σε τρεις διαφορετικές γλώσσες. Η τιμή του βέβαια είναι αρκετά υψηλή: Πλησιάζει τις 300.000 δρχ. Advanced Products Technologies, Redmond, WA, 800-782-7663.



ΕΣΗ

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΔΟΝΗΣΕΩΝ

Το Quake Awake μπορεί να προειδοποιήσει για κάποια δόνηση, σφαιρίζοντας. Η εταιρεία κατασκευής λέει ότι αυτό μπορεί να γίνει μέχρι και 30 δευτερόλεπτα πριν τη δόνηση. Η τιμή του στην Αμερική είναι περίπου 5.500 \$ρχ. QuakeAwake, Century City, CA, 213-659-5821.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ!

Οσα δεν χωράει ο νους σας, αλλά ούτε και οι κοινές ηλεκτρονικές στζέντες, μπορεί να θυμηθεί το SF-9000 της Casio. Μπορεί να κάνει ό,τι και οι συνθησιμάδες ηλ. στζέντες (τηλέφωνα, ημερολόγιο, ραντεβού κ.λπ.) και επιπλέον δέχεται κάρτες RAM 64 KB για να αποθηκεύετε εκεί ό,τι σας

είναι απαραίτητο. Υπάρχουν ήδη και κάρτες λειτουργιών όπως αυτή αγγλο-αγγλικού λεξικού. Η τιμή του εδώ δεν είναι γνωστή, μας και δεν έχει έρθει ακόμη.

Μπορείτε όμως να πάρετε πληροφορίες από την ΕΛ-ΜΗ Α.Ε., Χαρ. Τρικούτη 22, τηλ. 3643811.



ΓΙΑ ΣΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΡΑΤΣΟΥΝΙΕΣ

Είναι γνωστό ότι τα Compact disks δεν είναι τόσο ευπαθή όσο οι δίσκοι από βινύλιο. Παρ' όλα αυτά, συμβαίνει πότε-πότε να αποκτήσουν και καμία γρατσουνιά. Το καθαριστικό της φωτογραφίας έχει την ικανότητα, εκτός απ' το να καθαρίζει τα CDS, να καλύπτει τις μικρές χαρακίες! Έτσι τουλάχιστον ισχυρίζονται οι κατασκευαστές του. Κοστίζει στην Αμερική περίπου 2.100 \$ρχ. Bib Audio/Video Products, Littleton, CO, 800-325-0853.



Τα προϊόντα της χρονιάς

Καλώς ο απολογισμός της χρονιάς, αλλά αν σας ρωτούσε κανείς ποιά είναι τα καλύτερα προϊόντα του '90, τι θα απαντούσατε; Για να σας βγάλουν λοιπόν από το αδιέξοδο, οι συντάκτες και οι αναγνώστες του «εβδομάτου της οικογένειας», του Computer Για Όλους, φίλους και φίλες τα καλύτερα προϊόντα της χρονιάς. Βέβαια, προτιμήσαν το business προϊόντα, αλλά προς μεγάλη μας έκπληξη υπήρξαν αρκετές «δικές μας» εταιρίες, που συγκαταλόγησαν ανάμεσα στο "hall of fame". Συγκεκριμένα:

— Η Comquest είναι δίκαια υπερήφανη, μια και ο Euro PC ψηφίστηκε ομόφωνα σαν ο «KT της χρονιάς». Το αριστουργικό μπλε PC με τη σικ εμφάνιση κέρδισε χιλιάδες φίλους και εδώ. Νομίζω ότι για το πρώτο προϊόν μιας νέας αντιπροσωπίας δεν υπάρχει μεγαλύτερη αναγνώριση.

— Η Unibrain, η γνωστή «αφοσι-

μένη» στον ST και την Amiga εταιρία, έχει στη λίστα των hits το Time-works, σαν το καλύτερο DTP πακέτο της χρονιάς. Πρόκειται βέβαια για την έκδοση των PCs, η οποία όμως είναι σχεδόν όμοια με εκείνη για τα ST. Όσοι ST users δεν το είδατε με καλό μάτι, καλά θα κάνετε να το ξανακοιτάξετε. Αήξει.

— Και φυσικά η Infoquest, η οποία με τους Star της συνήθιζε να σαρώνει τα βραβεία σε διάφορες κατηγορίες. Τη φορά αυτή βραβεύτηκε ο Star XB24 σαν ο καλύτερος εκτυπωτής όσον αφορά την τιμή σε σχέση με την απόδοση, ενώ σαν καλύτερος dot matrix της χρονιάς ψηφίστηκε ο Star LC-15.

— Όσο για το ΠΛΑΙΣΙΟ, πήρε το βραβείο που αναμενόταν. Ο TURBO-X είναι, σύμφωνα με τους αναγνώστες του Computer Για Όλους, ο καλύτερος price/performance υπολογιστής της χρονιάς ανεξαρτήτως κατηγορίας.

Τι ακούτε όταν παίζετε

Νέες τεχνικές ψηφιοποίησης ήχου, οι οποίες - σε συνδυασμό με την πτώση τιμών που παρατηρείται στα περιφερειακά MIDI - δίνουν μια καινούργια «νύκτα» στα μουσικά κομμάτια των αγαπημένων μας παιδιών.

Μέχρι τώρα, τα ψηφιοποιημένα κομμάτια παιχνιδιών, όπως το Blood Money και το Xenon II, απαιτούσαν σημαντικές ποσότητες μνήμης, ακόμα και όταν χρησιμοποιούνταν τεχνικές συμπίεσης των data. Ένα ακόμα χαρακτηριστικό, το στερεοφωνικό ήχος, κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος στις προτιμήσεις των gamers. Τι πρέπει λοιπόν να γίνει; Η Sierra έχει ήδη κηρυχώσει την παραγωγή παιχνιδιών που δεν βασίζονται μόνο στο ενσωματωμένο hardware του υπολογιστή. Έτσι, μαζί με κάθε παιχνίδι υπάρχουν αρχείο-soundtracks, τα οποία μέσω MIDI παίζονται στα γνωστότερα synthesizers, όπως της Roland και της Yamaha. Μπροστά τους, το soundtrack του Xenon II φαίνεται

πολύ φάλτσα. Βέβαια, λίγοι από εμάς μπορούν να διαθέσουν τόσα χρήματα μόνο και μόνο για να ακούν καλύτερο ήχο όταν παίζουν. Η Rainbow Arts είναι η πρώτη εταιρία που πρόκειται να κάνει κάτι για αυτό. Ένα νέο σύστημα sampling υπόσχεται να εφοδιάσει τα παιχνίδια με περισσότερο ήχο, ο οποίος όμως θα καταλαμβάνει συγχρόνως λιγότερη μνήμη. Το σύστημα αυτό «σπάζει» καταρχήν το κομμάτι σε τομείς και το συγκεντρώνει φάσμα για επαναλαμβανόμενες μελωδικές αποθηκεύοντας τελικά κάθε τμήμα σαν ξεχωριστό αρχείο. Το πρόγραμμα του soundtrack, τέλος, απλά διαλέγει τα αρχεία που θα χρησιμοποιηθούν. Με τον τρόπο αυτό η εταιρία υπόσχεται ατέλειωτα ψηφιοποιημένα μουσικά κομμάτια χωρίς να χρειάζεται να αγοράσεις περισσότερες δισκέτες, ή να απαιτείται παραπάνω μνήμη για το σκόπο αυτό.

Και φυσικά οι εξελίξεις συνεχίζονται. Μην ξεχνάτε τα CD ROMs...

Η νέα παιχνιδουσολογή της Sega

Η Sega εφοδιάστηκε πρόσφατα με τη νέα παιχνιδουσολογή της. Μαζί με όλα τα παιχνίδια της Master System που κυκλοφορούσαν ήδη, νέοι τίτλοι θα μεγαλώσουν ακόμα περισσότερο το διαθέσιμο software και περιλαμβάνουν sports simulators, shoot'em ups, coin-op conversions και πολλά γνωστά μας arcades. Σας συστήσουμε τα εξής:

— Στην κατηγορία των sports και race simulators δεν θα πρέπει να χάζετε τα Super Tennis, Pro Wrestling, Great Volleyball, World Grand Prix και Great Basketball. Το Pro Wrestling θα πρέπει να το ξέρετε από τα coin-ops.

— Πολλά και ενδιαφέροντα shoot'em ups, όπως τα Gangster Town, Cyborg Hunter και Shooting Gallery (παίζεται με το ειδικό πιστόλι ακτινών της Sega). Το Cyborg Hunter είναι πολύ πιο γνωστό, αλλά και

το Gangster Town δεν είναι καθόλου άσχημο.

— Τα arcade-adventures φυσικά έχουν τη «μερίδα του λιόντος». Το Rescue Mission, Spy vs Spy, Shinobi, Altered Beast, Ninja, Wonderboy in Monsterland, 3D Zaxxon (παίζεται με το ειδικό γυαλί της Sega) και Penguin Land. Τα περισσότερα από αυτά είναι γνωστά coin-ops. Ειδικά τα Shinobi και Wonderboy θεωρούνται από τα καλύτερα conversions.

— Και φυσικά να μην ξεχάσετε το Shanghai, το οποίο αποτελεί απαραίτητο τμήμα του software κάθε κατόχου Sega.

Όλα τα παιχνίδια θα τα βρείτε στο OMNI shop, στο... Pixel (πλάι-πλάι στον ειδικό κανάλι) και στα πιο γνωστά computer shops. Ετοιμαστείτε!

Πιο γρήγορες μετατροπές...

Εννοούμε τα conversions από έναν υπολογιστή στον άλλο, και συγκεκριμένα από τα PCs στα 16-μπιτ home. Έτσι όπως έγιναν τα πράγματα, θα πρέπει να περιμένουμε από τους συμβατούς παιχνίδια, αλλά η Microprose αποφάσισε να μην μας αφήσει να περιμένουμε. Έτσι, ένα καινούργιο group προγραμματιστών δημιουργήθηκε στην Βρετανία, το οποίο αποτελεί ουσιαστικά «απόρριμμα» της εταιρίας, αποτελούσε από 6 προγραμματιστές αφοσιωμένους στον ST και την Amiga και έχαν σαν σκόπο να μεταφέρουν τους υποδοκιμαστούς τίτλους από τα PCs, όπως τα F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II και M1 Tank Platoon. Ήδη, τον

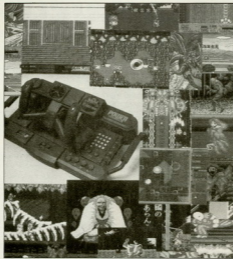
επόμενο μήνα αναμένεται η έκδοση του F-19 για την Amiga, και η έκδοση του ST ακολουθεί αμέσως μετά. Όμως καταλαβαίνετε, αυτό σημαίνει γρήγορη κυκλοφορία των περισσότερων από τα καλύτερα παιχνίδια για συμβατούς, και χαρμόμενες για τους gamers. Μαζί με αυτό ετοιμάζεται η συνέχεια των περιπετειών του διάσημου τα Rick Dangerous. Το Rick Dangerous θα στείλει τον ήρωα στο διάστημα όπου οι παγίδες και οι απαξιοκρούσεις δεν λείπουν.

Προλαβαίνετε δεν προλαβαίνετε να κατεβείτε από το Bomber για να ζεσταίνετε το F-19. Μην κόπτετε γυμναστική, το M1 είναι έτοιμο για μάχη!

PC Engine II:

Ισχύς και πολλά αξεσουάρ

Οι τελευταίες ειδήσεις για το διάδοχο του PC Engine (το οποίο δεν προλάβαμε να δούμε καλά καλά στην Ευρώπη) είναι πραγματικά εντυπωσιακές. Ακόμα πιο εντυπωσιακές όμως είναι οι φωτογραφίες των παιχνιδιών και των αξεσουάρ που τον συνοδεύουν πρόσφατα στην κόβλε του εμφάνισή. Το νέο λαπίδι θηριάκι της NEC δεν είναι τελικά 16-μπιτο, όπως όλοι έλεγαν μέχρι τώρα. Η κεντρική του CPU συνεχίζει να είναι 8-μπιτι. Πολλοί βιάστηκαν να κατακρίνουν την NEC για το πείσμα της να διατηρεί το PC Engine 8-μπιτι, τη στιγμή που και το Mega Drive και το Nintendo Super Famicom (που θα κυκλοφορήσει στο τέλος αυτού του χρόνου) ανήκουν στην κατηγορία των 16-bits. Όμως η αλήθεια είναι ότι το μηχάνημα δεν βασίζεται και τόσο στην CPU, όσο στα «περιφερειακά chips». Έτσι, διπλασιάστηκε ο αριθμός των sprites και συγχρόνως χειρίστηκε η video RAM σε δύο τμήματα, έτσι ώστε να περιέχει δύο οθόνες συγχρόνως, δίνοντας τη δυνατότητα για parallax scrolling απαλλαγμένο από flickering. Έτσι,



φτάνει πιο κοντά στα χαρακτηριστικά της Sega Mega Drive. Συγχρόνως, μια νέα σειρά παιχνιδιών κυκλοφορήσαν, μέσα στα οποία περιλαμβάνεται το Strider, το Chase

H.Q., το New Zealand Story και το Ghosts 'n' Ghouls, και τα τέσσερα με ποιότητα αντίστοιχη των coin-ops. Ειδικά το Ghosts 'n' Ghouls είναι αλόκληρο και έχει μέγεθος 8

Megabytes. Όμως όλα αυτά τα παιχνίδια θα μπορείτε τώρα να τα τελειώσετε με διαφορετικό τρόπο, αφού εκτός από το CD ROM, μια νέα «πολυκοινότητα» θα κυκλοφορεί και θα συνδέεται με το Super Grafx (αυτό είναι το επίσημο όνομα του PC Engine II). Πρόκειται για την Power Console, ένα μεγάλο περιφερειακό που περιλαμβάνει joystick με δύο λαβές (σαν χειριστήριο αεροπλάνου), ρολόι, τέσσερα fire buttons, calculator, ταχύμετρο, μεγάλο επιτάχυνσης (για τα flight simulators), δύο κομπάρια για autofire, το πλήκτρο run και select, και ένα πολύ χρήσιμο πλήκτρο, το οποίο σας επιτρέπει να παίζετε οποιοδήποτε παιχνίδι από το σημείο που σταματήσατε. Με άλλα λόγια, με το εντυπωσιακό αυτό χειριστήριο έχετε ό,τι σας έλειπε (και πιθανώς ό,τι δεν σας έλειπε). Συγχρόνως, το CD ROM απέκτησε ένα ειδικό σύστημα που περιλαμβάνει ενσωμάτωσε και χρέια και σας επιτρέπει να απολαμβάνετε τα στερεοφωνικά soundtracks σε πλήρη ένταση.

Αισθάνοστε μερικά ζωντανικά ένα μούδισσια στα δάχτυλά;

Η πιο κυκλική εγκυκλοπαίδεια

Και μέσα στην τρέλα της δεκαετίας μας, η οποία απαιτεί από όλους τους υπολογιστές να ανανεώνονται με CD ROMs, οι συγγραφείς της εγκυκλοπαίδειας Britannica έκαναν το μεγάλο βήμα προς τα εμπρός. Ήδη το μεγαλύτερο μέρος της διασημότερης ίσως εγκυκλοπαίδειας έχει μεταφερθεί σε οπτικό δίσκο, κατάλληλο για όλους τους υπολογιστές που συνεργάζονται με οπτικό δίσκο. Η συλλογή των τεράστιων τόμων χάρισε αλόκληρη σε μία μόνο δισκέτα. Αλλά οι χιλιάδες όροι δεν φάνησαν αρκετοί για να

γεμίσουν την εφώνειά της με δεδομένα, με αποτέλεσμα να υπάρχει αρκετός εκμεταλλεσιμώς κενός χώρος. Οι ειδικοί τεχνικοί της εταιρίας Britannica Software όμως θα καλύψουν το διαθέσιμο χώρο με νέα δεδομένα, που θα χρησιμοποιούν όλη τη διαθέσιμη ψηφιακή τεχνολογία, με αποτέλεσμα μια εγκυκλοπαίδεια πραγματικά επαναστατική. Τι εννοούμε με αυτό; — Αν θέλετε να μάθετε για τη ζωή του Μότσαρτ, θα έχετε μέσα σε δευτερόλεπτα τη σελίδα που θέλετε. Αλλά όχι μόνο αυτό. Καθώς θα

διαβάζετε, ο υπολογιστής σας θα παίξει sampled κομμάτια από τις δημοφιλέστερες συμφωνίες του συνθέτη.

— Αν θέλετε να μελετήσετε ανατομία και φύχετε για τη λέξη «καρδιά», τότε θα έχετε την ευκαιρία όχι μόνο να διαβάσετε το άρθρο που σας ενδιαφέρει, αλλά συγχρόνως να παρακολουθήσετε την κίνηση της ανθρώπινης καρδιάς και να την ακούσετε να χτυπάει!

— Αν, τέλος, σας ενδιαφέρει η ζωή διάσημων προσωπικοτήτων, δεν έχετε παρά να δώσετε search στον

υπολογιστή. Στην οθόνη σας θα έχετε την πλήρη βιογραφία μαζί με ψηφιοποιημένο φωτογραφικό υλικό και αποσπάσματα από ομιλίες τους. Για τους διάσημους ζωγράφους θα υπάρχουν ψηφιοποιημένοι πίνακες, και... ο κατάλογος δεν τελώνει. Η δισκέτα θα διατίθεται στην τιμή των 895 δολαρίων, και προβλέπεται να υπάρχουν εκδόσεις για πολλές γλώσσες. Καλά θα κόνετε να προέχετε τα βιβλία σας. Μάλλον είναι τα τελευταία του είδους τους...

FM Towns:

Computing απ' το μέλλον

Πώς είναι άραγε ο υπολογιστής που αναρεύεται; Με 32-bits CPU; Το λέμε FM Towns, είναι όπως πολύ σωστά καταλάβατε ισχυρικό, και κατασκευαστή εταιρία είναι η Fujitsu. Στην πατρίδα μας είναι σχεδόν άγνωστη, αν και στη Βρετανία είναι πολύ δημοφιλής, και στην Ιαπωνία διάσημη. Απία της φήμης της είναι τα δύο προηγούμενά της home, δύο υπολογιστές με πολύ καλά γραφικά και ήχο. Το μηχανήμα πρωτοεμφανίστηκε στο computer show του Τόκιο αλλά τώρα κατάφερε να βγει επίσημα στην αγορά. Ηδη όμως από τότε είχε κάνει μεγάλη εντύπωση. Δεν ήταν μόνο τα θαυμάσια hardware χαρακτηριστικά και οι 32 μπιτ απόδοσή του που ανεβάζουν την αξιολόγησή των παρασκευαστών, όσο το ενσωματωμένο CD ROM, το οποίο δίνεται μαζί με το μηχανήμα στη βασική configuration!

Ας δούμε λίγο τα χαρακτηριστικά του: Επικεφαλής είναι ο 80386, η CPU των γρηγορότερων συμβαίων. Στο desktop του, το μηχανήμα αποθεύθηκε κατά την επίδειξή του At theburner, στο οποίο χρησιμοποιούνται τεράστιες ποσότητες χρωμάτων και ήχου, ενώ η ταχύτητα είναι μεγαλύτερη ακόμα και από το competitor. Ένα άλλο πλεονέκτημα της CPU είναι ότι μπορεί να εδεν περισσότερη μνήμη από τα 16-μπιτ μηχανήματα, κάτι που βέβαια δεν φαίνεται στις περισσότερες λει-

τουργίες, αλλά γίνεται πλεονέκτημα όταν χρησιμοποιείται το CD ROM. Η μνήμη του κομμάτιται στο 1 ή τα 2MB, ανάλογα με το μοντέλο. Η διαχείριση των γραφικών γίνεται εκτός από την CPU - και από ένα ειδικό chip γραφικών, αντίστοιχο ενός blitter, το οποίο εκτελεί τις ρουτίνες κίνησης της οθόνης (scrolling) και των sprites. Τα αποτελέσματα όλων αυτών γίνονται φανερά στα show's up. Το λειτουργικό του σύστημα δεν είναι το MS-DOS (το FM Towns δεν είναι PC), αλλά μία παραλλαγή των λειτουργικών με παράθυρα, μενού και ποντίκια. Δημοφιλείς είναι η ίδια η Fujitsu, η οποία υποστηρίζει ότι είναι τόσο καλό, ώστε το πληκτρολόγιό να γίνεται σχεδόν άχρηστο. Όλα σχεδόν τα προγράμματα χρησιμοποιούν μενού, και για να λειτοουργήσουν, δεν χρειάζονται παρά ένα κλικ.

Και πάμε στα γραφικά: Το FM

Towns είναι παιχνιδιομηχανή - και δεν το κρύβει. Έτσι λοιπόν, το resolution δεν είναι κάτι το εξαιρετικό, αλλά τα χρώματα που εμφανίζονται ταυτόχρονα, είναι. Έχουμε 4 modes: Το πρώτο έχει ανάλυση 640x480 και απεικονίζει 256 από 16.770.000 χρώματα ταυτόχρονα, το δεύτερο έχει την ίδια ανάλυση, αλλά απεικονίζει 16 χρώματα από 4.096 σε δύο οθόνες, το τρίτο έχει ανάλυση 320x240, με 32, 768 χρώματα ταυτόχρονα σε δύο οθόνες (σασαχ!), και το τέταρτο είναι 640x400 και απεικονίζει 16 από 4.096 χρώματα, σε δύο οθόνες. Με λίγα λόγια, θα μπορούσε θαυμάσια να γραφτεί ένα Amiga emulator στο τελευταίο mode. Να πούμε εδώ ότι, όταν λέμε δύο οθόνες, εννοούμε ότι ο υπολογιστής σχεδιάζει και κρατά στη μνήμη ταυτόχρονα δύο διαφορετικές οθόνες, τις οποίες μπορεί να εναλλάσσει με μεγάλη ταχύτητα, εξοφλώνοντας έτσι το flickering. Η τεχνική αυτή εφαρμόζεται και στις παιχνιδιομηχανές, και έχει σαν αποτέλεσμα parallel scrolling υψηλών προδιαγραφών. Όσο για τον ήχο, έχουμε 8 κανάλια FM

ήχου, δυνατότητα για sampling μέσω hardware, και να μην ξεχνάμε ότι το ενσωματωμένο CD μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν ένα κανονικό μουσικό CD. Συγχρόνως, με τα μουσικά προγράμματα που κυκλοφορούν, μπορεί ο χρήστης να ακούσει μουσική ή να χρησιμοποιήσει το περιφερειακό σαν πηγή ήχου για επεξεργασία sampling. Μαζί βέβαια με το CD, η Fujitsu εφοδιάζει τα μοντέλα της με ένα drive των 5 1/4" και σκληρό δίσκο, για προγράμματα που απαιτούν read/write και γρήγορη προσπέλαση. Μαζί με όλα αυτά, υπάρχει η δυνατότητα να προσθέσει τον 80387 μαθηματικό συνεξεργαστή, κάρτες modem και SCSI και κάρτες ορίσματα video για επεξεργασία εικόνας. Τα προγράμματα που κυκλοφορούν είναι στο μεγαλύτερο ποσοστό παιχνίδια, πακέτα μουσικής και γραφικών, αλλά και business πακέτα για τους επιχειρηματίες... gamers. Μέσα στον κατάλογο των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, είναι το New Zealand Story, το Afterburner και άλλα, αλλά αν είστε από εκείνους που αντέχουν στο παιχνίδι, τότε δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε το Last Armageddon: Ένα παιχνίδι σε 3 οπτικές διαστάσεις, με συνολικά 1,5GB (!) role playing περιπέτειας, στο στυλ του Phantasie III.

Μέχρι στιγμής, η Fujitsu έχει πουλήσει 20.000 κομμάτια στην Ιαπωνία, αριθμός σχετικά μικρός, αν συγκριθεί με τα εκατομμύρια των MSX και των Nintendo. Όλοι όμως λένε ότι ο υπολογιστής αυτός θα κυριαρχήσει και θα πάει πολύ καλά και στην Ευρώπη, εάν μπει η τιμή του. Πόση είναι; Ε, γιατί να σας χαλάσουμε τώρα το κέρι;



Ο Διαγωνισμός των Gamers: Hard Drivin'

Είνας ακόμα κτηστός διαγωνισμός, με ένα ακόμα ρεκόρ συμμετοχής. Βλέπεις, το ηλεκτρονικοβόμυνο Fergan ήτο κάτι παραπάνω από περαστικό. Ο τυχερός νικητής Νίκος Κουφόνης (Βοσ. Παύλου 8, Ν. Χαλκιδάνα) μπορεί να περάσει από τα γραφεία μας για

την απονομή. Οι υπόλοιποι νικητές, που κερδίζουν τα ενδιά Hard Drivin' από την Greek Software, είναι οι: Σουρέτης Στάθης, 1ης Μάρ 4, Κηφισιά Βολιώτης Φάνης, Γαρέφ 6, Λάρισα

Βογιατζής Φίλιππος, Φολογάνδρου 40 Παναγιώτης Τσαγκαμίλης, Ηλεκτροπούλεως 6, Αργυρούπολη Δημήτρης Τουρκάκης, Φωτιού Κορυτσάς 15, Υμητός Πατακιάς Κώστας, Τεμφορηστό 97, Λαμία

Τριανταφύλλου Γιάννης, Εσπερίδων 121, Καλλίθεα Τσιανής Ηλίας, Δοξαρά 8, Άνω Πατήσια Αντωνίου Μάριος, Καζιμπάκα 3, Μπρόβο παιδί! Οι υπόλοιποι προσπάθησε έναν, οι διαγωνισμοί δεν λείπουν!

TURBO·X[®]

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ (ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)



1989

TO
COMPUTER

ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ
ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1^ο

ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ
ΣΤΑ COMPUTERS

μόνο

TURBO·Xⁱ

128.000*

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΚΑΤΙΝΙΚΟ (61 ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΑΛΛΗ ΜΕ CLOCKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΔΕΛΝ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΙΣΟΔ. REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΤΕΛΙΑΣΗ ΜΟΝΙΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΡΙΑΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4.77 ΚΑΙ 10 ΜΗΖ)
- ΒΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡΓ/ΛΗ ΕΙΣΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 ΤΕΜ
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΛΑΞΙΜΟ
- 8 EXPANSION SLOTS (8 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΒΕΣΕΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ

- ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΕΚΜΑΘΗΣΕΙΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΓΟΥΜΕΝΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΤΙΚΩΝ ΔΕΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΤΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΕΣΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΤΙΚΩΝ ΔΕΚΕΤΑ

TURBO·X²

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΛΛΑΓΟΝ
ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **142.000***

TURBO·X³

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΛΛΑΓΟΝ, ΑΛΛΑ
ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ Η.Δ. 20 ΜΒ **179.900***

ΠΑΛΑΣΙ
COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%

EASYTECH

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ
&
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



EASYTECH

...όταν χρειαστεί να ανταλλάξετε
τον υπολογιστή σας



EASYTECH

...όταν θελήσετε να πουλήσετε
τον υπολογιστή σας



EASYTECH

...όταν χρειάζεστε ένα
καλομεταχειρισμένο



EASYTECH

...όταν θέλετε να μεγαλώσετε
τον υπολογιστή σας και όχι
τα προβλήματά σας.



ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 - ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ ΤΗΛ.: 6438784

ήμερες... σκόλια... γεγονότ

Τα νέα προϊόντα της Lase

Πάντα χρήσιμα τα προϊόντα της Lase και πάντα σε μεγάλη παικιλιά. Τη φορά αυτή έχει στη διάθεση των users μια μεγάλη γκάμα από αξεσουάρ, τα εξής:

- Ένα νέο joystick, το οποίο μακάριζε περισσότερο με ...κόκπιτ του F-16. Αιτία τα πολλά μικρά LEDs, τα οποία ελέγχουν όλες τις κινήσεις του μοχλού και του fire. Μια ακόμη καινοτομία του είναι το προγραμματιζόμενο autofire, το οποίο με αυτό, τον τρόπο συνεργάζεται με τους περισσότερους home. Μαζί με αυτό η εταιρία εισάγει το αναλογικό joystick της Quickshot για όλους τους συμβατούς.
- Περιστρεφόμενη βάση. Αν το monitor σας φαίνεται δυσκίνητο,

χρειάζεται αυτή τη βάση. Με τη βοήθειά της έχετε τη δυνατότητα να στρέψετε οποιοδήποτε monitor ή τηλεόραση σε οποιαδήποτε οπτική γωνία, με μια μόνο κίνηση.

- Νέες διακετοθήκες. Δεν πρόκειται βέβαια για τα μικρά κουτιά και που μάλλον μας δυσκολεύουν περισσότερο τη ζωή. Μιλάμε για πραγματικές διακετοθήκες - τάνκερ, για χρήστες των οποίων ο μηχανητικός πληθυσμός έχει αυξηθεί αντισυχνητικά. Μια από αυτές θα βάλει σε τάξη το πρόβλημα. Είναι εύλινες, απαραιτητές, και αν το software σας χρειάζεται προστασία, διαθέτουν και κλειδί.

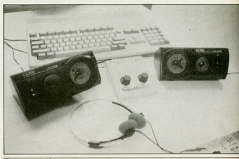
Ψάχνετε για κάποιο από αυτά μηπως;

Amiga Hi-Fi

Η Siren Software μπορεί να δώσει στην Amiga σας τον ήχο που ζητάτε. Ένα νέο πακέτο της εταιρίας είναι το Sound Blaster και περιλαμβάνει στερεοφωνικά ακουστικά, ένα μικρό ενισχυτή, τροφοδοτικό και ένα ζευγάρι πολύ καλά φορητά ηχεία, έτοιμα να μεταμορφώσουν την Amiga σας από απλό υπολογιστή σε στέρεο συγκρότημα υψηλής ισχύος, και τους γείτονές σας από φίλησυχους σε αξέθραμους μέχρι έξω φρενών, ανάλογα με την ένταση.

Η Amiga αδικείται πραγματικά. Ο πολύ καλός της ήχος δεν φαίνε-

ται και τόσο, μέσα από τα βραχνά μεγάφωνα των monitors. Όμως με το Games Blaster το αποτέλεσμα είναι αληθινά εντυπωσιακά. Τα ηχεία θα πρέπει να τοποθετηθούν κάπως μακριά από το monitor, μια και προκαλούν πολλές παρεμβολές. Αν βέβαια οι παρεμβολές συνεχιστούν, και μαζί με αυτές οι διαμαρτυρίες των διπλανών σας, δεν έχετε παρά να χρησιμοποιήσετε τα ακουστικά. Για τους χρήστες της Amiga με μονοφωνικό monitor, το Sound Blaster συνιστάται ανεπιφύλακτα.



γεγονότα... φήμες... σχόλια...

CD και για τους Amstrad



Ο ι κάτοχοι των Amstrad ήταν οι μόνοι που έμεναν να το παράνομο, τη στιγμή που ακόμα και ο Spectrum έχει μια στη συλλογή των περιφερειακών του ένα CD ROM. Το απαραίτητο αξεσουάρ λοιπόν του '90 είναι πραγματικότητα και για τους κατόχους των 464, 664 και 6128. Το software house των CodeMasters καλωσόρισε ένα νέο games pack, το οποίο έφερε άνω-κάτω την αγορά παιχνιδιών της Βρετανίας. Το εκπληκτικό δεν είναι τόσο η πολύ χαμηλή τιμή των παιχνιδιών (30 παιχνίδια σε ένα δίσκο CD, στην τιμή των 20 λιρών (5.400 δραχ.), αλλά το ότι στη συσκευασία δίνεται μαζί ένα καλίδιο σύνδεσης και το απαραίτητο software για να συνδέσετε ένα οποιοδήποτε CD με τον υπολογιστή σας. Έτσι, μπορείτε να σκηνώσετε το CD σας από το στερεοφωνικό, να το συνδέσετε, να τρέξετε το software σύνδεσης και να έχετε ένα θίνε χωρητικότητας 3MB. Στα παιχνίδια περιλαμβάνονται πολλές παλιές επιτυχίες, όπως τα BMX simulator, Fast Food, Pinball, Sim, Ninja Massacre, Fruit Machine και Four Soccer Sims. Η τεχνική αποθήκευση όλων αυτών των παιχνιδιών είναι παράνομα με εκείνη ενός κασετοφώνου, έχει γίνει δηλαδή ηχητικά. Σαν μέθοδος βέβαια δεν είναι αξιόπιστη, όσο τα CD ROMs, αλλά από την άλλη πλευρά ο χρήστης δεν χρειάζεται να αγοράσει το εξειδικευμένο hardware. Το καλίδιο συνδέεται στην έξοδο ακουστικών του CD και στη... θύρα του joystick! Με τον τρόπο αυτό, οι προγραμματιστές μειώσαν το κόστος, μια και οι εκδόσεις

του σετ για όλους τους 8-μπιτς υπολογιστές θα χρησιμοποιούν την ίδια θύρα. Το software αναλαμβάνει να μετατρέψει το ακουστικό σήμα σε διαδικά φηφία που μεταφράζονται από τον υπολογιστή. Παρόλο που τελικά η ιδέα μεταφοράς δεδομένων είναι η ίδια εφαρμοσμένη στο κοινό κασετόφωνο και στο CD pack των CodeMasters, το πολύ ακριβές σήμα του CD και η ενσωματωμένη ρουτίνα επαλήθευσης επιτρέπουν στα παιχνίδια να φορτώνουν πολύ πιο γρήγορα, περίπου σε 20 δευτερόλεπτα. Συγχρόνως, το CD επιτρέπει στο χρήστη να διαλέξει σκέυους το παιχνίδι που θέλει, μια και η αποθήκευση δεν είναι σειριακή, κάτι που τοποθετεί το περιφερειακό στην κατηγορία των δίνες.

Πέρα όμως από το games pack, τι επιφύλασσε στους Amstrad users το μέλλον; Οι CodeMasters είναι ήδη έτοιμοι να επαναλάβουν το compilation με διαφορετικά προγράμματα αυτή τη φορά, αλλά δεν θα μένουν μόνο εκεί. Στα μελλοντικά τους σχέδια είναι και η δημοσχεγία προγραμμάτων που θα εκμεταλλεύονται το νέο σύστημα και την τεράστια χωρητικότητα των οπτικών δίσκων. Μη μένετε με ανοιχτό το στόμα λοιπόν, αν ακούσετε για games με 3.000 σέδες, δεμος με διαδοχικές ενέδρες διάρκειας μιας τόνιας μικρού μήκους, ή ψηφοποιημένα γραφικά και μουσικά κομμάτια σε πλήρες εκτελέσεις...

Είστε σας το είπαμε... Το 1990 ήρθε.

AMIGA 500

- 512 KB RAM
- ΠΟΝΤΙΚΙ
- ΒΙΒΛΙΑ
- 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΩΡΟ



* ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ

COMPUTER ARE KISW SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 - 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 - 831.260

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ

Η **DATALINE** προσφέρει το Φεβρουάριο όλους τους γνωστούς υπολογιστές, με **ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ** και μέχρι 12 μήνες εξόφληση.

Διαθέτουμε μεγάλη συλλογή σε περιφερειακά, mouse, TV modulators, scanners, fax, printers, midi, synthesizers. Επίσης, τα φανταστικά joystick **SUZO ΟΛΛΑΝΔΙΑΣ**, με 2 χρόνια εγγύηση.

Δημιουργήσαμε το **ATARI CLUB NIKEA**, με πολλά νέα παιχνίδια και **ΔΩΡΕΑΝ** εγγραφή σ' όσους αγοράσουν τα νέα μοντέλα **ATARI 520/1040 STE**.

Επίσης, για τους φίλους της μουσικής, δημιουργήσαμε το **ATARI MUSIC CLUB NIKEA**, με όλα τα προγράμματα μουσικής.

Σε συνεργασία με το **PIXEL** και το **OMNI SHOP**, διαθέτουμε τις φανταστικές παιχνιδομηχανές **SEGA**, καθώς και όλα τα παιχνίδια της.

Και πάντα, τα νέα παιχνίδια best top κάθε μήνα για **AMSTRAD, ATARI, PC, SEGA original**.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ:

1) Με κάθε αγορά color **SCHNEIDER EURO PC II**,
δώρο 1 game card
1 joystick

2) **ATARI 2.600** μόνο 16.900 δραχ.
δώρο 1 joystick
32 παιχνίδια!

Εκτυπωτίτιδα

Είναι μια ξαφνική κρίση, από την οποία έχουν προσβλήσει οι περισσότερες εταιρίες εκτυπωτών από τον καιρό. Αν και δεν νομίζω ότι κάθε Φεβρουάριο υιάθετε ειδικά την επιθυμία να τυπώσετε, οι Star, Sheiksha και Citizen έχουν να προτείνουν νέα μοντέλα εκτυπωτών από το μήνα:

Πρώτη η Sheiksha, η οποία έφερε στον κόσμο το νέο SP.2000AI. Η εξωτερική του εμφάνιση είναι πολύ προσεγμένη και θυμίζει λίγο τους LC της Star (αλλά μόνο λίγο). Η ταχύτητα του μοντέλου είναι 192 χαρακτήρες ανά δευτερόλεπτο στα 12 cpi σε draft mode, και 48 χαρακτήρες σε NLQ mode. Το μέγιστο πλάτος του χαρτί που δέχεται είναι 10 ίντσες. Η κεφαλή του SP.2000AI είναι μια από τις πιο συνθετικές στις 9 αιώδες. Έχει διάρκεια ζωής 80 εκατομμύρια χαρακτήρες, ενώ η μελανοταινία διαρκεί για 2,5 εκατομμύρια χαρακτήρες (με άλλα λόγια, αν δεν γράφετε συχνά εγκυκλοπαίδειες, θα δεχθείτε να την αλλάξετε). Εκτός αστών, μπορεί να δεχτεί 256 προγραμματιζόμενες χαρακτήρες, ενώ σαν standard διαθέτει παράλληλη και σειριακή θύρα επικοινωνίας. Όλες οι βασικές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται από τον πίνακα χειρισμού στη μπροστινή όψη, δηλαδή η επιλογή του font, του μεγέθους, της ποιότη-

τος γραμμάτων, η τοποθέτηση του χαρτί και η λειτουργία paper park. Έχει επίσης ενσωματωμένο τράκτορα ώθησης, ημισαυτόματο τροφοδότη σελίδων αλλά και αυτόματο τροφοδότη χαρτί. Ο χαρισματικός αυτός εκτυπωτής αντιπροσωπεύει από την Infoquest, η οποία μάλλον έχει σκοπό να σας βάλει σε δίλημμα, μια και αυτό του καιρό ο Star LC.100 είναι «στη δόξα τους». Δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε για την τιμή και άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία στο τηλέφωνο της αντιπροσωπίας 9028448. Η Star έχει στρέψει το ενδιαφέρον της στις 24 σκίδες, μια και ήδη είναι κυρίαρχη στην αγορά των 9-πίλων dot matrix μέχρι τώρα. Ο νέος LC 24-15 καλύπτει ένα πολύ μεγάλο φάσμα εφαρμογών, ξεκινώντας από τις home απαιτήσεις και φτάνοντας μέχρι τη δουλειά γραφείου. Έχει τέσσερις σκευές γραμμάτων και η ταχύτητά του είναι 200 cps draft και 67 cps σε LQ mode. Πάιρνει φαρδύ μηχανογραφικό χαρτί και φυσικά έχει καυότητα paper park. Πολλά ακόμα fonts μπορεί να δεχτεί με την προσθήκη ειδικών καρτών. Η Infoquest θα λύσει όποιες απορίες έχετε ακόμα, στο ήδη γνωστό τηλέφωνο.

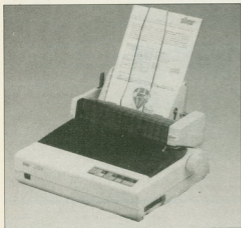
Η Citizen από την πλευρά της έχει να αντιπάζει τη σειρά ProDot. Δύο μοντέλα, το ProDot 9 και ProDot 24, υπόσχονται να καλύψουν

DTP για όλους

Το Desktop Publishing δεν είναι μόνο δουλειά των σοβαρών κορμών, όπως ο Macintosh, ο ST ή οι συμβατοί. Ξεχνάτε ότι και οι Amstrad έχουν αξιόλογα προγράμματα σε αυτή την κατηγορία; Και το πιο ευχάριστο είναι ότι τα προγράμματα αυτά έχουν μεγάλη ανταπόκριση ανάμεσα στους χρήστες των CPC, με αποτέλεσμα δύο από αυτά να ξενακαλοφορήσουν αυτόν το μήνα, σε νέες εκπαιδευ-

όμενες εκδόσεις. Συγκεκριμένα: — Η SC Microsystems επανέφερε στην κυκλοφορία το Page Publisher, ένα πρόγραμμα ιδανικό για το χρήστη μεσαίων απαιτήσεων, που δεν θέλει να γραφεί ανάμεσα σε πολλές λειτουργίες. Το πρόγραμμα είναι πολύ δημοφιλές ανάμεσα στους χρήστες του Amstrad στην Ευρώπη. Ίσως είναι μια ευκαιρία να το αποκτήσετε και εσείς, μια και η SD το προσφέρει σε νέα έκδοση και με

γεγονότα... φήμες... σκόλια



τις ανάγκες αυτών που ζητούν εκτυπωτή με «κουράγιο» για πολλές εκτυπώσεις, αλλά και για όσους ζητούν καλύτερη ποιότητα γραμμάτων σε προσιτή τιμή. Ο ProDot 9 είναι αρκετά μεγαλύτερος σε μέγεθος από τους «κασαδέλλοι» που άλλων εταιριών, μπορεί να τυπώσει διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων, αλλά το βασικό του πλεονέκτημα είναι η ταχύτητά του: 300 cps δεν είναι καθόλου άσχημα, και αν σκεφτεί κανείς ότι διαθέτει σύστημα διπλής διεύθυνσης (bidirectionell) με «λογική». Ψάχνει κάθε φορά για τη γρηγορότερη κατεύθυνση εκτύ-

πωσης, ανάλογα με τη θέση της κεφαλής. Η ταχύτητά του δεν έχει σαν αποτέλεσμα ασημένιο θόρυβο. Βέβαια δεν θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε «ήσυχος», αλλά δεν σας κάνει να νομίζετε ότι εξίστασε ο Τρίτος Παγκόσμιος Πόλεμος όταν μπει σε NLQ mode. Όσο για τον 24-pin σπινθηρί του, ξέρουμε ότι είναι αρκετά γρήγορος και η τιμή του είναι προσιτή. Μπορεί να ήρθε η ώρα να περάσετε στα LQ λοιπόν. Περισσότερες πληροφορίες από την αντιπροσωπία των Citizen, «Amu Computers», τηλ. 6433883, 6424321.

μικρμένη τιμή. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε στην SD Microsystems, στο 0662 422897.

— Συγχρόνως, το Fleet Street Editor της Mirrorsoft έγινε καλύτερο. Όταν καθιέρωσαν πριν από ενόμιση χρόνο, όλοι έλεγαν ότι ήταν πολύ «λίγος», σε σχέση με το AMX PageMaker, και η υποδοχή που έγινε από το διεθνή Τόμο δεν ήταν καθόλου ενθαρρυντική. Μέσα σε ό-

λο το διάστημα που μεσολάβησε, η Microsoft διόρθωσε το πρόγραμμα, πρόσθεσε νέες λειτουργίες και αφαιρέσει τα bugs. Το νέο Fleet Street έχει την ίδια τιμή με το παλιό (40 λίρες), και όσο έχετε το προηγούμενο μπορείτε να το στείλετε και να το αντικαταστήσετε με το νέο, με ελάχιστη επιβάρυνση.

Σας ενδιαφέρει το Ντι-Τι-Πι; Όχι, δεν είναι εντοπισμένο...

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ

15 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ - 15 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

2^ο DRIVE 3,5"
για **AMIGA 500**
(Μηχανισμός NEC ή CITIZEN)

από
~~30.000~~ δρχ.
MONO

23.300 δρχ.
* (δεν περιλαμβάνει Φ.Π.Α. 16%)

ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ
ΕΧΟΥΝ ΕΓΓΥΨΗ KISWARE



* ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΜΟΝΑ

COMPUTER **ARE**
KISWARE
SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 - 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 - 831.260



Νέος σκληρός δίσκος για Amiga

Ενα νέο σκληρό δίσκο παρουσίασε πρόσφατα το γνωστό computer shop KISWARE, για τη δημοφιλή AMIGA. Ο δίσκος ονομάζεται HD3300, είναι 32,7Μb και μπορεί να μορματιστεί σε πολλά ταυτόχρονα partitions, έτσι ώστε οι χρήστες του δημοφιλούς υπολογιστή να μπορούν να εργασθούν χρησιμοποιώντας βέβαια και κάποιο πρόγραμμα emulation και σε περιβάλλον MS-DOS.

Ο δίσκος είναι bootable και ξεκινάει με το πρόγραμμα Kickstart V. 1.3. Διαθέτει δική του τροφοδοσία,



ενώ η ταχύτητά του είναι πραγματικά μεγάλη: Οι κατασκευαστές του δίνουν ταχύτητα μικρότερη

των 40Μs ενώ η μεταφορά δεδομένων μπορεί να φθάσει σε ταχύτητες 200kb/δευτερόλεπτο.

Παρόλληλα, διαθέτει error correction των 32 bits και συνοδεύεται από πρόγραμμα ασφάλισης των κεφαλών του (park).

Ο νέος δίσκος τοποθετείται εξωτερικά και προστατεύεται από μεταλλικό περίβλημα, το χρώμα του οποίου είναι τέτοιο ώστε να ταυρίζεται με την AMIGA σας.

Το νέο δίσκο είδαμε στο κατάστημα Kisware (Βασ. Όλγας 93, τηλ. 857-551), και το κόστος του ανέρχεται στο ποσό των 99.000 δρχ., χωρίς τον ΦΠΑ.

Καινούργιο mouse για τα Tulip

Ενα νέο ποτκί εμφανίστηκε πρόσφατα στην Ελληνική αγορά. TULIP MOUSE το όνομα αυτού, και όπως ουσιά θα καταλάβετε, έχει κατασκευαστεί για να συνεργάζεται αποκλειστικά με τους υπολογιστές της TULIP.

Η σύνδεση επιτυγχάνεται με ένα 9 ή 25 pin connector (ανάλογα με τον τύπο του υπολογιστή) και ένα ειδικό chip, το οποίο τοποθετείται επάνω στη motherboard του TULIP PC/AT/386.

Το νέο ποτκί είναι πλήρως

συμβατό με το αντίστοιχο της Microsoft, με το οποίο εξ'άλλου μοιάζει και στην εξωτερική εμφάνιση.

Συνοδεύεται από δισκέτα εγκατάστασης και συνεργάζεται με όλα τα γνωστά πακέτα που χρησιμοποιούν ποτκί, και με τη χρήση ειδικών

λογικών διακοπών μπορεί να οργανωριστεί 100 υποθέσεις ανά πελάτη.

Περισσότερες πληροφορίες για το mouse μπορείτε να ζητήσετε από την ELITE AEBE (Αλεξ. Σβώλου 57, τηλ. 276-547).

Κατασκευή εξειδικευμένων εφαρμογών από τη New Logic

Πρόσφατα, η NEW LOGIC ολοκλήρωσε την κατασκευή προγραμμάτων που έρχονται να καλύψουν τις ανάγκες γυμναστηρίων και νοσηπείων αδυνατοίματος. Το GYM, όπως λέγεται το νέο πρόγραμμα, προσφέρει στον κάθε ενδιαφερόμενο πληροφορίες για τις επισκέψεις του εκάστοτε αθλητικού, τη διατροφή και τις διαστάσεις του, υπολογίζει έσοδα, τυπικά καταστάσεις και αποδόσεις, κ.λπ.

Εκτός από τα παραπάνω, ολοκληρώθηκε και η κατασκευή του προγράμματος FARMA, που έρχεται να μηχανογραφήσει κτηνοτροφικές μονάδες εκτροφής και εκμε-

τάλλευσης ζώων, και παρέχει πληροφορίες για το κάθε ζώο ξεχωριστά, καρτέλες ασθενειών, εμβολιασμών, πληροφορίες για διασωρώσεις και τον πολλαπλασιασμό των ζώων, στατιστικά στοιχεία, αρχείο πωλήσεων κ.λπ.

Τέλος, άρχισε να διατίθεται στην αγορά της Β. Ελλάδας και το πρόγραμμα "SERVICE" της NEW LOGIC, το οποίο απευθύνεται σε οποιαδήποτε εταιρία παρέχει υπηρεσίες service.

Τη NEW LOGIC μπορείτε να βρείτε στην οδό Τσιμισκή 3, ή στο τηλέφωνο 533-700.

ABAKAS:

Ένα νέο computer shop

Στην οδό Λαγκαδά 8 ανοίγει ο ABAKAS, που απευθύνεται σε φοιτητές και επαγγελματίες οι οποίοι χρειάζονται ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις, ή απλά τεχνική και υπεύθυνη βοήθεια. Ο ABAKAS ασχολείται κυρίως με την κατασκευή software κατά παραγγελία, και στην αγορά διαθέτει υπολογιστές της SCHNEIDER & ACER, καθώς και τα fax της Τοσίδη. Παρόλληλα, παρέχει υπηρεσίες κοινόχρηστων πολυκατοικιών, και τα στελέχη του παρέχουν συμβουλευτικές υπηρεσίες σε διάφορες σχολές Πληροφορικής.

Μερικά από τα προγράμματα που έχει κατασκευάσει είναι: «ΕΛΝΟΣ», το οποίο είναι δικηγορικό πρόγραμμα που διαχειρίζεται πελά-

τες και υποθέσεις ενός σύγχρονου δικηγορικού γραφείου, και μπορεί να διαχειριστεί 100 υποθέσεις ανά πελάτη. «ΝΟΜΟΛΟΓΙΑ» λέγεται το αρχείο νομολογίας, και περιλαμβάνει άρθρα, αποφάσεις, μελέτες, θεωρία.

Ακόμα, διαθέτει μεσοτικό πρόγραμμα που παρέχει στο μεσίτη πληροφορίες ανάλογα με το σύνολο των απαιτήσεων του πελάτη, καθώς και πρόγραμμα κοινοχρήστων πολυκατοικιών. Όπως μας ανέφεραν οι υπεύθυνοι της εταιρίας, όλα τα προγράμματα της επείχονται αλλαγές σύμφωνα με τις ανάγκες του εκάστοτε πελάτη.

Όσοι θέλετε να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά με τον ABAKAS, μπορείτε να καλέσετε το 545-130.

GAME CENTER

ΜΠΟΤΑΞΗ 6 10682 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 3606801

Ο Παράδεισος των Computer Games

8 BIT					16 BIT			
TITAOΣ	AMS(CASS)	AMS(DISK)	SPECTRUM	C64(CASS)	TITAOΣ	PC	TITAOΣ	ST/AMIGA
Double Dragon	1650	2400	1650	1650	Jet Simulator	10500	Arena	2650
Shinobi	1650	2400	1650	1650	Falcon	4950	Barbarian	2650
Star Wars Trilogy	1650	2400	1650	1650	F-16 Combat Pilot	4950	Obiterror	2650
Captain Blood	1650	2400	-	-	Bomber	6850	Terrorpode	2650
Wec Le Mans	1650	2400	1650	1650	Helicopter	5350	Captain Fizz	3250
Barbarian II	1650	2400	1650	1650	Die Hard	5950	Baal	3250
Passing Shot	1650	2400	1650	1650	Scimitre Ace	3250	Menace	3250
Altered Beat	1650	2400	1650	1650	North & South	3250	Batman (Movie)	3250
Batman (Movie)	1650	2400	1650	1650*	Rocket Ranger	3250	Astaroth	3250
Batman (Crusader)	1650	2400	1650	1650*	King of Chicago	3250	Battle Valley	3250
Unfathomables	1650	2400	1650	1650*	Speedball	3250	Batman (Crusader)	3250
Power Drift	1650	2400	1650	1650	Baal	3250	Bomber	3250
Football Manager 2	1650	2400	-	1650	Menace	3250	Centrefold Squares	3250
Vindicators	1650	2400	1650	1650	Never Mind	3250	Red Heat	3250
Cabal	1650	2400	1650	1650	Indiana Jones	3250	Slager	3250
Ghouls n' Ghosts	1650	2400	1650	1650*	Double Dragon II	3250	Snooke	3250
Galaxy Force	1650	2400	1650	1650	Volleyball Smul.	3250	Turbo OutRun	3250
Red Heat	1650	2400	-	-	APB	3250	Shinobi	3250
NewZealand Story	1650	2400	1650	1650	TinTin on the moon	3250	Outlands	3250
Ghostbusters II	1650	2400	1650	1650	Satan Guns	3250	Moonwalker	3250
Turbo OutRun	1650	2400	1650	1650	Licence to Kill	3250	Safari Guns	3250
Tetris	750	-	1650	-	Centrefold Squares	3250	Laser Squad	3250
Dynamite Dux	1650	2400	1650	1650	Strip Poker	3250	Dragon Spirit	3250
Rambo III	1650	-	1650	1650	Nebulus	3250	Eagles Nest	1500
Dragon Spirit	1650	2400	1650	1650	Phantasm	3250	Street Fighter	2250
Stnder	1650	2400	1650	1650	Hetshot	3250	Passing Shot	3250
Gemris Wing	1650	2400	1650	1650	Football Manager 2	3250	Amegas	1500
Barbarian I	750	-	750	-	Bombuzal	3250	Beach Volley	3250
Operation Thunder	1650	2400	1650	2400*	Sm City	3250	Skweek	3250
APB	1650	2400	1650	1650	Manhunter New York	7450	F-16 Combat Pilot	4950
Moonwalker	1650	2400	1650	1650	Manhunter San Fran.	7400	Powerplay	3250
4x4 Off Road	1650	2400	1650	1650	King's Quest Triple	7400	Strip Poker	3250
Crazy Cars	1650	2400	1650	1650	King's Quest IV	7400	APB	3250
Hard Drivin'	1650	2400	1650	1650	Police Quest II	7400	Licence to Kill	3250
Toobin'	1650	2400	1650	1650	Space Quest III	7400	NewZealand Story	3250
TinTin on the moon	1650	2400	1650	1650	Larry II	7400	Chess Player	3250
Skweek	1650	2400	-	-	Larry III	7400	Hard Drivin'	3250
Volleyball	1650	2400	1650	1650	Hero's Quest	7400	Phantasm	3250
Powerplay	1650	2400	1650	1650	Super Ski	2700	War Machine	1500
Storm Lord	1650	2400	1650	1650	Mach 3	2700	Joe Blade	1500
SikWorm	1650	2400	-	-	Pltstop II	2700	Kick-Off	3250
Indiana Jones	1650	2400	-	1650	Vette	4850	Hostages	3250
Licence to Kill	1650	2400	-	1650	OutRun	3250	Chase H.Q.	3250
Time Scanner	1650	2400	-	-	Motocross	3250	Teenage Queen	3250
Fighting Soccer	1650	2400	1650	1650	Drakken	3250	Captain Blood	3250
Kick-Off	1650	2400	1650	1650	Fire	3250	Full Metal Planet	3250
Circus Games	1650	2400	-	-			Kult	3250
Forgotten Worlds	1650	2400	1650	1450			Operation Thunder	3250
Double Dragon II	1650	2400	1650	1650			Never Mind	3250
Captain Fizz	-	-	1650	1650*			Chronoquest	3400
Baal	-	-	-	1650*			Larry II	7400
Menace	-	-	-	1650*			Ghouls n' Ghosts	3250
War Machine	850	-	850	850			Gindaltors	1800
Super WonderBoy	1650	2400	1650	1650			Fire	3250
Myth	1650	2400	1650	1650			Drakken	3250
Tusker	1650	2400	1650	1650				
Chasse H.Q.	1650	2400	1650	1650*				

*Υπάρχουν και σε δισκέττα

ΣΥΛΛΟΓΕΣ

[Κωδικός: 2650 - Δωρεά: 3400]

- * Epyx Action (4x4 Off Road, Basketball, The Games - winter edition, California games, Impossible mission II)
- * Con-op Hits (OutRun, Thunder Blade, Road blasters, Spy hunter, Boris commando)
- * Supreme Challenge (Sentinel, Stargider, Elite, Ace 2, Tetris)
- * Go Crazy (Desolator, Side arms, Bedlam, Bad cat, Jinks, Shackled)
- * 100% Dynamite (Double Dragon, Ninja, Afterburner, Wec Le Mans)
- * Winners (Thunder blade, Led storm, Indiana Jones, Blasteroids, Impossible mission)
- * Mega Mix (Operation wolf, The real ghostbusters, Barbarian II, Dragon ninja)

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ SEGΑ

Shinobi	World Soccer	Vigilante	Afterburner
Thunder blade	Great Basketball	Time Soldier	Ranier Raid
Double Dragon	OutRun	WonderBoy III	Galaxy Force
Altered Beast	WonderBoy II	Space harrier	Ghostbusters

ΣΥΛΛΟΓΕΣ (3400)

- * American Dreams (Super Ski, Hostages, Operation Neptune, Bubble Ghost)
- * European Dreams (Teenage Queen, Bobo, Billiards, Action Service)
- * Future Dreams (Purple Saturn Day, Spedronics, G.niks, Warlock's Quest)
- * Epyx II (Basketball, War games, Impossible Mission)

ΑΚΟΜΑ

Μεγάλη συλλογή τίτλων για
ATARI 2600 * ATARI 8 BIT * MSX



Το 1990 μας μπήκε γρήγορα και με σχετική καλοκαιρία, που ως γνωστόν φέρνει μαζί της και την αισιοδοξία.

Όμως, ο πόλεμος των παιχνιδομηχανών φαίνεται να φουντώνει.

Και αυτή τη φορά, είναι η NEC που αναπαύεται. Θα θαμάσει ίσως το PC Engine, την περίφημη παιχνιδομηχανή, για την οποία τότε φοβόσταν είτε γίνει εδώ στην Αγγλία, αλλά που η NEC δεν έλεγε να την καθιερώσει στην Ευρώπη.

Τώρα λοιπόν, φάνηκε πως οι Κίτρινοι είδαν ότι υπήρχε πολύ φοβή σε αυτή την αγορά και αποφάσισαν να κτυπήσουν και μάλιστα την Atari και την Nintendo, με τρεις νέες παιχνιδομηχανές.

Η πρώτη δεν είναι άλλη από τη νέα έκδοση του PC-Engine, τη λεγόμενη Super-Grafx. Η δεύτερη είναι μία πολύ πιο ευέλικτη παιχνιδομηχανή, που βασίζεται σε ένα επεξεργαστή των 16 bits και λέγεται Turbo-Grafx. Τέλος, η συνθετική νέα παιχνιδομηχανή κυρίως που συνομιλούσαμε το Lyric της Atari.

Η Super-Grafx είναι διπλάσια σε μέγεθος απ' ό,τι ο αρχικό PC-Engine, αλλά προσφέρει περισσότερες ευκολίες και πολύ καλύτερο γραφικό. Συγκεκριμένα, τώρα μπορεί να υποστηρίξει μέχρι 128 κινούμενα sprites, έναντι των 64 του παλιού PC-Engine, και 4.000 χρώματα.

Η φανερότατη που είναι αρκετά εντυπωσιακή και προσφέρει πολλές υποδοχές επέκτασης, καθώς και δύο joystick. Ακόμα, υπάρχουν έξοδα για μόντορ, για πηλείορα και για στερεοφωνικό ακουστικό. Το ωραίο είναι ότι η NEC δεν άλλαξε τον 8-μυριο επεξεργαστή του μηχανήματος, και έτσι υπάρχουν πλήρως συμβατότητα με το παλιό PC-Engine, με αποτέλεσμα να υπάρχουν ήδη πολλά

παιχνίδια στην αγορά. Βέβαια, για να πετύχει τα νέα γραφικά, η NEC αναγκάστηκε να αλλάξει το ολοκληρωμένο γραφιστή, αλλά τώρα το μηχανήμα μπορεί άνετα να ανταγωνιστεί οσδήποτε υπάρχει στην αγορά των παιχνιδομηχανών σήμερα.

Όσον αφορά το πώς θα το δοκιμάσει ημετίς εδώ, είπαμε (δουλάει από την NEC) δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα τίποτα, αν και απ' ό,τι ξέρουμε, υπάρχει έκδοση που λειτουργεί με τηλεόραση τύπου PAL, που χρησιμοποιείται στη βόρεια Ευρώπη κυρίως. Πάνω όλα αυτά, οι απαιτούμενοι πόροις περιόλιθα επαγωγής ήδη έφταναν το PC-Engine στην Αγγλία. Βέβαια το κοστίζει σε διπλάσια τιμή (275 λίρες - 74.000 δραχ.) από αυτή που είχε στην Ιαπωνία, αλλά... μαρς στα γρήτα η αν' ο πάνο!

Όμως η πραγματική εϊδηση δεν είναι η Super-Grafx, αλλά η μακροτά παιχνιδομηχανή που παρουσιάστηκε (σε λόγους και εκδοκούς) για πρώτη φορά στη έκθεση CES (Consumer Electronics Show), που έγινε στο Las Vegas την πρώτη εβδομάδα του νέου έτους και αποτέλεσε διάθρομβους από τους περιερισκόμηνους.

Το μηχανήμα αυτό είναι μία φορητή - ή καλύτερα μία έκδοση κυρίως του Grafx, που σκοπεύει να κερδίσει στην αγορά του Game Boy της Nintendo και του Lyric της Atari. Έτσι λοιπόν, το φορητό Super-Grafx έχει πάρα πολύ καλό γραφικό και εντυπωσιακές κινήσεις κίνησης (scrolling). Είναι ειαστικό πιο ελαφρύ από το Game Boy της Atari και έχει μία εγγραφή οθόνη αγρό καλαζία των 3" (καια μαθ' ίντσα πιο μακρι από την αντίστοιχη του Lyric). Ακόμα, περβαίν ένα μακρό και μάλλον σγαυό μαγδαρινο, αλλά για τους απαιτητικούς των παιχνιδοθροώνων υπάρχουν και υποδοχές για στερεοφωνικό ακουστικό. Ακόμα, όπως και στο Game Boy υπάρχει μία υποδοχή για τη σύνδεση με ένα δεύτερο φορητό Super-Grafx, και σύμφωνα με πληροφορίες της στήλης, το μηχανήμα που θα παρουσιαστεί στην αμερικανική αγορά, θα έχει και έξοδα για πηλείορα. Το καταπληκτικό όμως δεν σος το εϊπάμε ακόμα. Η NEC θα καθιερωφάρσει και ένα μακρό περιερερασκό δίδετο, που θα κάνει το φορητό Super-Grafx φορητό... εγγραμην πηλείορα! Η τιμή αυτού του μακρού θαϊματος δεν έχει ακόμα αποφασιστεί, αλλά η NEC σκέφτεται να το παρουσιάσει το κρμόμενο καλοκαίρια για 200 δολάρια (120 λίρες - 31.000 δραχ.).

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΟΙ ΡΩΣΟΙ ΣΥΝΙΣΤΟΥΝ NINTENDO

Στη Μόσχα, η γνωστή εταιρεία παιχνιδιών Danacell πώλησε 40 Ρώσους μαθητές από δύο σχολεία, και τους έβαλε να παίξουν με 25 παιχνιδομηχανές, για να βελθί η πιο δημοφιλής. Μετά λοιπόν από εξοντωτικό τσού, τα Ρώσικα αποφάσισαν ότι η καλύτερη είναι η Game Boy της Nintendo. Βέβαια, η Danacell έκανε αντί το διαγωνισμό στη Ρωσία, γιατί οι Ρώσοι μαθητές είναι "θαμνίοντα

από τις παιχνιδομηχανές, και έτσι η γνώμη τους μετράει. Όμως από την άλλη, το Game Boy διακρίνεται μαζί με το Tetris, που ως γνωστόν είναι ρώσικα παιχνίδια. Άρα, και πάλι ήταν σπεί το ναι.

ΤΟ ΤΟΠ-TEN

Όπως και κάθε χρόνο, έτσι και αυτόν, το top-ten της Αγγλίας σφαιζα από πρωτοταξία:

1. Chase HQ - Ocean
2. Batman - The Movie - Ocean

3. Ghostbusters 2 - Activision
4. Operation Thunderbolt - Ocean
5. Robocop - Ocean
6. Turbo Outrun - US Gold
7. Untouchables - Ocean
8. Hard Drivin' - Demark
9. Double Dragon - Virgin
10. 100% Dynamite - Ocean

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΕΣ ΜΕΛΙΣΣΕΣ!

Ναι, και όμως είναι αλήθεια. Στην

Αμερική, το υποχρέω γραφιστή αποτίνασε να μηχανογραφηθεί μικρό ομνίον από μέλισσες, για να μεταφύει να τις μακρίτη. Έτσι λοιπόν, έβαλε ειδικούς επιστήμονες να τοποθετήσουν σε κάθε μέλισσα μία μικρή πλαστική ταινία με τις γνωστές εφεδρίες μηχανογράφησης (Bar Code). Η κάθε ταινία περιέχει 9 εφεδρίες μακρίτης από 2,5 χιλιοστά, και είναι καλύτερη από... αλλά η μέλισσα. Τις ταινίες αυτές τις διαβάζει ένα ειδικό μηχανήμα που είναι τοποθετημένο στην πίσω της κόβη κεφάλι, και έτσι μπορεί να μεταφύει το πώς μέλισ-

ΟΝΔΙΝΟ

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Φυσικά, αυτή η τιμή δεν είναι ευκαταφρόνητη, αλλά αν όλα πάνε καλά, η NEC θα πουλάει τον περιφερειακό δίσκο προς 50 μέρες δολάρια (30 λίρες - 8.000 δρα.), οπότε η αγορά του φορητού Super-Grafx θα αποτελεί ευκαιρία.

Τέλος, για να κλείσουμε τον αναφορά μας στις παιχνιδιομηχανίες της NEC, θα πρέπει να πούμε ότι ο Turbo-Grafx, η οποία βασίζεται στο δικαζέλιμπα επιδερμική, λέγεται ότι είναι ικανή να αποδώσει καινούριους εικόνες που να είναι τόσο γρήγορες, ώστε να μπορούν να συσχετιστούν ως πραγματικές ταινίες.

Για να μας δώσει δι να καταλάβουμε ότι το εννοεί αυτό, η NEC έβαλε κάνει μία συμφωνία με την Ουαϊκίαια, για την παραγωγή νέων παιχνιδιών που θα χρησιμοποιούν ειδικές αποθηκευμένες πάνω σε ένα CD ROM.

Χρησιμοποιώντας δεν θα είναι όπως αυτές που συνθέτουν σε coin-op games στον το χώρο's Lair, αλλά θα απεικονίζουν αληθινούς πρόσωπους (σπέρματος), που θα κινούνται και θα παίρνουν μέρος στο παιχνίδι μαζί σας! Ενώ όμως η NEC αποφάσισε να μας θυμώσει με τα νέα της μηχανήματα, οι υπόλοιποι γίγοντες των παιχνιδιομηχανιών μη νομίζετε ότι κοιμούνται.

H Sega, για παραδοίγιο, ανακοίνωσε και επίσημα την καθορορία στην Αμερική (και στο γιγής μέλλον στην Ευρώπη) της νέας δικαζέλιμπα εδοσίσης της κονσόλας της.

Η κονσόλα αυτή για την οποία έχουμε ξαναγράψει, θα λέγεται Sega Megadrive στην Ευρώπη και Genesis στην Αμερική. Μη μας ρωτήσετε, τώρα, γιατί υπάρχουν δύο ονόματα. Έτσι είναι αυτό το πράγμα. Τέλος πάντων, η Megadrive θα προσφέρει 512 χρώματα καλύτερα από ούδον και θα έχει 9 κανάλια επεξεργαστικού ήχου. Θα εμφανιστεί στην Ευρώπη (πίσημα) τον άνοιξη του 1990 και απ' ό,τι μαθαίνουμε, ήδη η Sega έδωσε μία συμφωνία με τις US Gold, Gamesden και τη γαλλική Titus, για τη μεταφορά των παιχνιδιών αυτών των εταιριών για την Megadrive.

Αυτό είναι το καλό νέο. Τα πολύ καλό νέο είναι ότι η Megadrive θα έχει αρκετά λογική τιμή (συγκεκριμένα με αυτή που έχει η 8bitm Sega). Βλέπεται, οι εβώ εσοχαγικές μέλλου για 180-200 λίρες (47.000-52.000 δρα.).

Τέλος, όσον αφορά το έγχρωμο μηχανήματα χωρίς που φημιολογείται ότι ετοιμάει η Sega για να κυκλοπεί στην Ασία, δεν υπάρχει κανένα απολύτως νε-

ταίριο. Μέχρι στιγμής, όλοι αρνούνται την ύπαρξή του. Από πλευράς Nintendo τώρα, ανακοινώθηκε ότι η περίπτωση δικαζέλιμπα κονσόλα NES, που ήδη κυκλοφορεί στην Ιαπωνία, δεν θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη - τουλάχιστον μέχρι την επόμενη χρονιά. Ο λόγος για αυτή την καθυστέρηση είναι ότι η Nintendo δεν θέλει να κυκλοπεί τη δική της παιχνιδιομηχανία που ήδη κυκλοφορεί και τα είδα πολύ καλά.

Όμως το νέο είναι ότι και αυτή εταιρεία μία νέα έγχρωμη έκδοση του Game Boy, η οποία θα λέγεται Game Boy II και θα σταθεί στην αγορά του Lyka της Atari.

Τέλος, έχουμε ευχάριστα νέα για όσους αναπαυμένοι να δουν την πρώτη έγχρωμη παιχνιδιομηχανία χωρίς, το περίφημο Lyka της Atari. Σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε από την Atari UK, το Lyka θα παρουσιαστεί επίσημα στο τέλος του μηνός Ιανουαρίου και θα κυκλοφορήσει στις αρχές του Φεβρουαρίου στα μαγαζιά της Αγγλίας. Η δε τιμή του θα είναι 149 λίρες (39.000 δρα.).

Η τιμή αυτή είναι πολύ υψηλή για τα δεδομένα της αγγλικής αγοράς, και ως μια ξυκαίμε ότι πρόκειται μόνον για ένα παιχνίδι χωρίς (αν και κριτικά να το κρατάει και με τα δύο σας χέρια, για να παίξετε), αλλά η Atari φαίνεται να είναι πολύ σίγουρη για την επιτυχία του Lyka, βασισμένοι στις πραγματικά εντυπωσιακές πωλήσεις που έχει κάνει μέχρι στιγμής στην Αμερική (πέρα το 80.000 κομμάτια, μέσα σε τρεις μήνες).

Από την άλλη, εθδία, εδώ είναι Ευρώπη και δεν είναι παίξε γέλασε. Αλλά έχουμε πως από το ξυκαίμε η Atari, ή τουλάχιστον κάνει πως το ξυκαίμε. Όπως ίσως θα θυμάστε, τον προηγούμενο μήνα γράφαμε ότι η Atari έφτιαξε ξυκαίμε να παραδοθεί στους δικαζέλιμπα της Αγγλίας το νέο SMDSE, χωρίς καμία προεδοσίση και χωρίς το μοντέλο αυτό να έχει ανακοινωθεί επίσημα για την αγγλική αγορά.

Η εμφάνιση των STE προβλήματα πολλούς, μας και καια πρώτον η Atari έφτιαξε να το παραδοθεί στη θέση των παλιών ST χωρίς καμία προεδοσίση, και καια δεύτερον το μηχανήματα έχουν την ίδια τιμή, ενώ η Atari μας έλεγε ότι λόγω των νέων και που εβώλγμενων χαρακτηριστικών, θα έπρεπε να κο-

οες μπαίνουν και πόδες βγαίνουν, και φυσικά τι ώρα! Άντε να δούμε τι άλλο θ' ακούσουμε.

ΤΟ SAM ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙ ΛΟΓΩ ΓΡΗΠΗΣ

Το γνωστό Spectrum-compatibile, το Sam, και πάλι δεν κατάφερε να φτάσει στον μαρμαζόν των προηγούμενου μήνα. Το οποίο είναι ότι στη τη φράση, η εταιρεία που το σφάδισε, η MGT, δήλωσε ότι καθυστερήσει γιατί ο υποθέτως αναμορφοίγησης του μηχανήματος ήταν... αερο-

πληγές με την παχίγηση αρχικά γρήψ! Ας' ό,τι μαθαίνουμε όμως, από το μύθο είναι καλύτερη και η MGT τον έχει μεταφέρει στις αποθήκες. Όσοις κινεί το φού...

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Καθώς τελειώνω η δεκαετία του 1980, τα αρχικά software houses αποσύρουν να σταθεροποιηθούν και να δώσουν τα δικαζέλιμπα τους "όσοι", όπως γίνεται κάθε χρόνο. Φυσικά, εταιρεία της χρονιάς

(και της δεκαετίας) αναεχρήθηκε η Ocean (που άλλω, να δε, παρλοδοίγμε βέβαι έχουν ως έργο: Καλύτερο 8-bit adventure - Times of Lore (Origma), Καλύτερο 16-bit adventure - Indiana Jones III (US Gold), Καλύτερο 8-bit simulation - Stunt Car Kaceer (Microhouse), Καλύτερο 16-bit simulation - Falcon (Mitsubishi), Καλύτερο 8-bit arcade - Unicochables (Ocean), Καλύτερο 16-bit arcade - Kick off (Atari), Καλύτερη μουσική (8-bit) - Turbo Outrun (US Gold), Καλύτερη μουσική (16-bit) - Xenon II

(Mitsubishi), Καλύτερο γραφικό (8-bit) - Myth System 3), Καλύτερη γραφικό (16-bit) - Fieldah Freddy (Mindscape), Πρωτότυπο παιχνιδι (8-bit) - Myth System 3), Πρωτότυπο παιχνιδι (16-bit) - Populous (EA), Καλύτερος παραγωγιστής - Bullfrog για το Populous.

Καλύτερο περιβάλλον της χρονιάς βγήκε το The ONE, αφού το PIXEL είναι κατά συνηγορία - μιας και είναι εβώλγμενο.

«ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ. 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500	45.000 κω 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 12.900
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084	65.000 κω 8 * * * 19.500
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	25.000 κω 7 * * * 10.000
AMSTRAD 6128 (ΓΡΑΣΙΝΗ ΟΘΟΝΗ)	25.000 κω 6 * * * 10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ)	43.000 κω 7 * * * 11.000
ATARI 520 STFM	194.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STFM	137.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 520 STFM ΕΓΧΡΩΜΟ	90.000 κω 8 * * * 16.000
ATARI 1040 STFM ΕΓΧΡΩΜΟ	70.000 κω 8 * * * 18.750

PERSONAL COMPUTERS

IKAROS 640KB 1D 14IN. MONO	41.000 κω 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.150
HYUNDAI 167E 640KB MONO	41.000 κω 7 * * * 17.000
AMSTRAD 1512 10D (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	52.000 κω 6 * * * 17.000
AMSTRAD 1512 10D (ΕΓΧΡΩΜΟ)	72.000 κω 7 * * * 17.000
AMSTRAD 1640 10D (HERCULES)	52.000 κω 8 * * * 16.000
AMSTRAD 1640 20D (HERCULES)	64.000 κω 8 * * * 17.700
AMSTRAD 1640 10D (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	82.000 κω 9 * * * 22.000
AMSTRAD 1640 20D (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	98.000 κω 9 * * * 21.000
AMSTRAD 2086 10D 3.5IN. V. G.A. (MONO)	90.000 κω 9 * * * 24.500
ATARI PC387 20D (EGA-MONOΧΡΩΜΟ)	65.000 κω 8 * * * 19.000
VEGAS VES20 ΟΘΟΝΗ 8IN 12IN. 1D	165.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
COMMODORE PC III 1D 640KB MONOXP.	40.000 κω 7 * * * 20.000
PHASCOCK 1D 640KB 14IN. MONO	35.000 κω 7 * * * 20.000
PHILIPS 2D 640KB 14IN. MONO	210.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
EUROPC (SCHNEIDER) MONOΧΡΩΜΟ (740 Kb)	40.000 κω 7 * * * 13.900
EUROPC (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΟ (740 Kb)	163.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
PC200 ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ MOUSE	46.000 κω 7 * * * 12.000
TULIP PG2 1D HD 20MB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	120.000 κω 7 * * * 25.000
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΛΑΝΤΑ P.C. ΜΕ ΣΚΑΝΗ ΔΕΔΟ ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ	

A.T.

AMSTRAD 2386 2D 3.5IN. (MONO) 1MB RAM	115.000 κω 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 30.000
AMSTRAD 2386 1D HD 40MB (MONO) 1MB RAM	470.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 2386 1D HD 65MB, 4MB RAM, (MONO)	850.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER 2386 512KB (MONO)	275.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 2386 640KB HD 20MB (MONO)	360.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

P.P.C. (ΦΟΡΤΟ)

MITSUBISHI 2286 1D HD 20MB	640.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD P.P.C. 2086 512KB, 640KB	ΑΠΟ 165.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

EΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	17.000 κω 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 7.000
AMSTRAD DMP 3250	10.000 κω 6 * * * 7.000
AMSTRAD LO 3500	86.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
NEC 2200 (LQ)	108.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
NEC PB (LQ)	172.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ THE STAR ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ	

FAX

MITSUBISHI FAX	220.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
MURATA M1600	235.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER	200.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
VIDEOCAMERA AMSTRAD	230.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
HIFI MX100 AMSTRAD	77.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

AMIGA 500 ΚΑΙ MODULATOR ΑΠΟ 123.000 ΔΡ.
AMIGA 500 - 1084 MONITOR ΑΠΟ 190.000 ΔΡ.
IKAROS 640KB 1D (HERC. - CGA) ΑΠΟ 144.000 ΔΡ.
MODEM KAPTA 18.400
MODEM ΕΣΤΕΡΠΟΚ 27.500
AMIGA DRIVE 3.5IN. ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
AMIGA MEMORY 512KB ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
ATARI DRIVE 3.5IN. ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΛΑΝΤΟ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ THE COMPUTER LOGIC ΚΑΙ TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

Ε Δ Ω Λ Ο Ν Δ Ι Ν Ο

σπίτων αφηρέστε.

Μέσα στη φούρα των Χριστουγέννων, καμιά δεν πρόλαβε να γράβει λόγους και αυτές γι' αυτή την εθνική εορτή των STE, και όλοι φείνονταν να κατανοήσουν, μιας και το μεσοκλίμα εμφανίστηκε και πιο φτηνό απ' ό,τι περιμέναμε.

Όμως πώς έχει η αγορά των STE, όπως λέει και ο σοφός λαός μας. Το STE φείνετα πως ένα σημαντικό προβλήματα συμβαδίστος. Για παράδειγμα, δεν γράβει προγράμματα όπως το Populous, το Genshit, το Kick off, το Speedball, το Stunt Car Racer και το Rick Dangerous. Ανάγκη, όπως αναφέρει ένα από τα μεγάλα club του Λονδίνου για το ST, το STE δεν γράβει το 60% των εφαρμογών προγραμμάτων που βρίσκονται στο public domain (κονιάς το ελεύθερα προς αναγραφή προγράμματα).

Η ίδια η Atari δια σόματος Bob Katz, που είναι ο διεθνής παραγωγός προγραμμάτων, δίνει: Πιστεύουμε ότι περί το 5% των παιχνιδιών για ST δεν γράβει στα νέα STE. Αυτό είναι και το φασεολογώ για κάθε νέα έκδοση ενός μηχανήματος. Φασεολογώ μπορεί να είναι για την Atari, αλλά οι συγγραφείς παιχνιδιών δεν νομίζω ότι συμφωνούν ιδεώδεις με αυτή την άποψη, μιας και πρέπει να προσπαθούν να προγράμματα τους για να γράβουν στα νέα STE. Και για να πάρει παραπάνω, ούτε και οι συγγραφείς θα επιμύνησαν τι δίδωται αυτή, όταν θα δουν ότι πολλά από τα παιχνίδια που υπάρχουν στην αγορά, δεν γράβουν στο μηχανήμα τους. Και να μην βροντάει ότι μόνο τα νέα παιχνίδια θα προσπαθούν. Τα παλαιότερα θα μείνουν ως έχουν, μιας και δεν συμφέρει το software houses να επενδύσουν και άλλα χρήματα σε παλαιότερους τίτλους. Ας βρε Atari! Ας!

Το αστείο της χρονιάς το ξέρεις; Άντε να σας το πούμε κι αυτό, για να είστε ενημερωμένοι. Η γνωστή μας Cheats, που γράβειτα joystick, κατάφερε να βροντάει τον καιτό της οι πωλήσεις αυτή τη Χριστουγεννιά, και να βροντάει αλόκληρο το σποκ της. Μετά οι δικαιοδοχημένοι εταιρείες, οι διεθνείς της αποθήσαν να μεταφέρουν στα γρήγορα πιο πολλά joystick και αρκεί από τη γνωστή φασεολογία, απαρραφής από την Τσιβόν.

Όλα πήγανταν καλό καλό, το εμπόρεμα βροντάει από την Τσιβόν στον άφο και οι πωλήτες της Cheats άρρασαν να βροντάει στα παιχνίδια, για να μη κόνουν καρδιά. Έτσι όμως που το αρκούντο έπρεπε να σταματήσει στο Νταγκά, για αναπροβόδομ. Και λοιπόν; θα πείτε.

Τι λοιπόν; Μπρίσκουν οι Νταγκάτοι να έλγουν στο αεροπλάνο, και με το που βρόνουν τα φασεολογία τα παιχνίδια. Εμπόρομ όλων λένε στους έκτακτους μεταφορές, και το φορτίο κατασπίθησε αμέσως.

Το τι επακολούθησε, βροντάει τα όρα της λογικής. Εξοφούθησαν οι συγγενής αρκεί αρκεί, διεθνείς αστυνομίες, ένα ουρρά υπουργεία, και γενικός ιοντοσπίθησε αλόκληρος ο αντιπροσωκρατικός μηχανισμός.

Παρ' όλα αυτά, οι εκδοχές έμφοροι όλων της Cheats κατάφεραν μετά από πολλές προσπάθειες να πείσουν τις αρκεί του Νταγκά ότι πρόκειται για παιχνίδια, και έτσι το φορτίο ελευθερώθηκε μετά από τίσερος μέρες.

Τέλος καλό... θα πείτε. Έτσι όμως που η ιστορία δεν τελείωσε! Μόνο το φορτίο έπρεπε στο Heathrow, οι εδά αρκεί το κατέσπασαν αμέσως. Όσο δηλαδή, αλλά να μην τους περνούν για βλάσας οι θύνοι. Αυτάί έφρασαν να βροντάει τα όπλα από τα παιχνίδια! Μπαρέ καλό έλεγε ο Ορέλιξ... Είναι κρετόι αυτάί οι Άγγλοι!

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ ΒΙΒΛΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΝΕΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ '90



Μια σε βάθος εισαγωγή στη δημοφιλή γραφικών παραστάσεων και διαγραμμάτων κώδη τύπου. Θα δημιουργήσετε το πρώτο σας διάγραμμα σε λιγότερο από μια ώρα. Θα επεξεργαστείτε διαγράμματα κάθε είδους μέσα από πλήθος χειρισμάτων. (Τιμή 3200)

Ο επίσημος ορισμός της C, από τους δημιουργούς της γλώσσας, B. Kernighan, και D. Ritchie, τώρα σε 2η έκδοση για το νέο πρότυπο ANSI. Δεν πρέπει να λείπει από κανέναν προγραμματιστή της C.

Αναλυτικές οδηγίες για την εγκατάσταση των PC Tools Deluxe (5.5 και 5.0), και την κίνηση μέσα στο περβάζι. Πλήρεις και αναλυτικές οδηγίες χρήσης των προγραμμάτων. Σε δύο τόμους: Ο πρώτος τόμος καλύπτει τα προγράμματα PC Shell, Mirror, Rebuild, PC Secure, PC Format και PC Cache.

Το No 1 μπεστ σέλλερ των Η.Π.Α. Μια επίλογη από της εντυπωσιαστικές ροστικές του PC Magazine. Η πιο χρήσιμη συλλογή από συμβουλές και μουσική του PC. Περιλαμβάνονται 200 έτοιμα προγράμματα σε δίσκους που σας προσφέρουν πρωτοφανή έλεγχο του υπομητήριού σας. (Τιμές τόμος Α' 4900 Β' 3900)



Τιμή 950



Τιμή 950



Το θιβέλιο επιχειρεί να ενοποιήσει τα λογικά διαγράμματα, την BASIC, και τις αρχές του δομημένου προγραμματισμού. Προσφέρει πολλά διαφορετικά παραδείγματα και ασκήσεις. Το απλό στυλ της γραφής επιτρέπει στους σπουδαστές να μάθουν με το δικό τους ρυθμό.

Απευθύνεται σε όσους θέλουν να ανακαλύψουν τις κρυμμένες δυνατότητες της GW-BASIC για την ανάπτυξη προγραμμάτων. Παρουσιάζονται όλα τα σημαντικά θέματα για τον επαγγελματικό προγραμματισμό, με μια πλούσια συλλογή εργαλείων γραμμένων σε BASIC.

Το θιβέλιο περιγράφει τα βασικά στοιχεία της πτήσης που είναι απαραίτητα για να γίνετε όσοι στον προσομοιωτή πτήσης Flight Simulator III των Microsoft και Sublogic.

Στο θιβέλιο αυτό θα δουλέψετε, θα παίξετε και θα περαματιστείτε με γραφικά, κείμενο και μουσική. Θα μάθετε να φτιάχνετε δικιά σας προγράμματα, χρησιμοποιώντας και τα μικρά, βοηθητικά προγράμματα του θιβελίου. Παρουσιάζει επίσης η γραμματική της Logo. (Τιμή 1600)



Τιμή 950



Τιμή 950



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΣΜΟΣ

Στ. Τραπεζοί 16 ΕΛΛΑΔΕΙΑ Τηλ. 3016167 - 3030408
Στουρνάρη 27Β ΑΘΗΝΑ

Δίνουν αξία στον υπολογιστή σας



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL.

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να μου λύσεις τις ακόλουθες απορίες:

- α) Έχει το 1084 monitor της Commodore ανάλυση 640x400 που είναι το high resolution mode της Amiga;
- β) Μπορεί το μονοχρωμικό 1084 να μετατραπεί σε στερεοφωνικό;
- γ) Στο τέχος 6θ γράφεται για μια νέα βίντεο κάρτα του Atari ST, που ασύνα τις γραφικές του κανόντες. Μπορεί η Amiga να πάρει μια παρόμοια κάρτα για τον ίδιο σκοπό;

Φιλιά
Θ. Παπαχάλασιος

α) Το 1084 δεν μπορεί να «κωκώσει» την υψηλή ανάλυση της Amiga, και γι' αυτό ακριβώς παρατηρείται flickering όταν οι οθονίστρες γραμμές γίνονται πάνω από 200. Το monitor φυσικά δείχνει εικόνα, αλλά σε δωδεκάθερη αρκετή άρα κίττα από τέτοιες συνθήκες μάλλον θα χρειαστεί... οφθαλμίατρο! Ένα πειραγμένο VGA monitor μπορεί να αντέξει τέτοιες αναλύσεις.

β) Δεν έχω κάνει εγχείρηση σε 1084 ποτε και δεν ξέρω να σου πω αν έχει κενές θέσεις για το δεύτερο ηχητικό καλώδιο που να προσθέσεις. Το πιο πιθανό είναι να έχει (δεν φαντάζομαι να κατασκευάζουν διαφορετική πλακέτα για το στερεοφωνικό), αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα βρεις κάποιον που να σου λύσει το πρόβλημα. Αντίωρα και η επίσημη αντιπροσωπεία δεν κάνει κάτι τέτοιο. Αφού ήθελες στερεοφωνικό 1084 γιατί δεν το ήπιαρες εξ αρχής; Η διαφορά τους στην τιμή είναι πολύ μικρή.

γ) Ένα πρόγραμμα θα πρέπει να ξέρεις σχετικά με κώδικες αυτού του είδους (γραφικών, ηχητικών δυνατοτήτων κ.λπ.). Εγ' όσον δεν είναι στην standard configuration των μηχανημάτων, είναι σχεδόν βέβαιο ότι δεν πρόκειται ποτέ να βρεθεί επαρκής αριθμός προγραμμάτων που να τις αξιοποιεί, και κατόπιν συνέπεια δεν είναι και πολύ λογική η αγορά τους, εκτός αν πρόκειται να χρησιμοποιηθούν για κάποια πολύ εξειδικευμένη εφαρμογή. Άρα, μην σκέφτεσαι να αγοράσεις το 1084 με 16 εκπομπήρια χρώματος και ανάλυση 1024x1024. Και κάτι άλλα: Εδώ με το monitor που έχω δεν μπορεί να βγει αναλύσεις 640x400 και θες να δες 1024x1024, θα πρέπει να φοιλέσεις με προτάσεις για να αγοράσεις το κατάλληλο πειραγμένο monitor!

Αγαπητό PIXEL.

Είμαι κάτοχος ενός C-64 και το disk drive 1541-11 και έχω αρκετές γνώσεις προγραμματισμού σε BASIC. Παρ' όλα αυτά, έχω κάποιες απορίες σε ό,τι αφορά τη συνεργασία με το υπολογιστή με το disk drive:

- α) Σε τι χρησιμοποιεί το ID μιας δισκέτας;
- β) Τι κάνει η εντολή INITIALIZE του DOS;
- γ) Μερικές φορές, όταν προσπαθώ να φορτώσω ένα πρόγραμμα, μαζί με αυτό φορτώνονται και αρκετές ανασταθίσεις που δεν είναι γραμμές BASIC. Τι είναι αυτές οι ανασταθίσεις; Υπάρχει περίπτωση να μου δημιουργήσουν πρόβλημα;

Φιλιά
Γ. Παπαμιρκούλης

α) Το ID είναι το όνομα της δισκέτας. Το χρειάζονται ο υπολογιστής για να καταλάβει αν αλλάχτηκε η δισκέτα, αν τυχόν έχει ανοικτά αρχεία πάνω της, β) Ναζιάω ότι η ίδια η εντολή λύνει τι κάνει! Προετοιμάζει μια δισκέτα φορμωμένη την και ορίζονται τα μήκη των sectors πάνω της. Αν δεν κάνει INITIALIZE σε μία δισκέτα με δοκιμάσεις να ούσκες κάποιο πρόγραμμα πάνω της, ο υπολογιστής θα σου επιστρέψει σίγουρα κάποιο μήνυμα λάθους. Αυτή η διαδικασία γίνεται σε όλους τους υπολογιστές και είναι γνωστή ως FORMAT.

γ) Είναι απλά τυπολογικές αυτές οι ανασταθίσεις! Είναι το header του προγράμματος που περιέχει πληροφορίες για το πού θα φορμαβεί το πρόγραμμα, τι τύπος είναι (BASIC, BINARY κ.λπ.), πόσο μήκος έχει, πώς είναι η ελάχιστη μνήμη που απαιτεί για να τρέξει κ.λπ. Αν λείπουν αυτές οι πληροφορίες, ο υπολογιστής, δεν θα ξέρει τι να κάνει με το πρόγραμμα και πού να το αποθηκεύσει στη μνήμη.

Αγαπητό PIXEL.

Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου και σε παρακαλώ εδώ και αρκετά χρόνια. Με μεγάλη μου χαρά βρήπε πως η ύλη σου άλο και βελτιωνόταν (μόνο οι σιλέδες λυγοστούν...). Αλλά για να μη σε κοροϊφώ, θα μωυ κατ' ερεθίσαν στις ελάχιστες φρασεύσεις...
1) Πώς μπορεί με τον υπολογιστή μου

να βρω τη μεγαλύτερη τιμή μέσα από ένα πλήθος τιμών που έχουν δοθεί με τον παρακάτω τρόπο: Π.χ. AP (1,23), AP (2,24), AP (3,29), AP (4,56), AP (5,21) κ.λπ.; Προφανώς θύλω να βρω τη μεγαλύτερη τιμή που υπάρχει στο δεύτερο μέρος της κάθε μεταβλητής (Σημ. Η εντολή που υπάρχει στη BASIC με το όνομα MAX δεν μπορεί να δουλέψει).

2) Μπορεί ο υπολογιστής μου να δεχτεί ρολά (φωσικά που να δουλεύει και ασφόν του κλείσιου);

Με πολύ εκτίμηση

N. Μιχάς

Κατ' αρχήν ευχαριστούμε για το καλά λόγια! Ας δούμε τώρα τις απορίες σου: 1) Είναι η πιο περίεργη απορία που έχω δει σε BASIC!! Φυσικά και δεν δουλεύει η εντολή MAX αφού αυτή συγκρίνει το παρακάτω της μεταβλητής και όχι το subscript. Δύο τρόπους έχω να σου προτείνω που μπορεί να σου λύσουν το πρόβλημα:

- α) Φτιάδε ένα ελαχιστό array το οποίο θα το χειρίζεσαι σαν λίστα που θα κρατά το δεύτερο subscript του AP. Σε αυτό το array θα αποθηκεύσεις όλα τα στοιχεία που σε ενδιαφέρουν να συγκρίσεις και θα του κάνεις sorting με κάποια ρουτίνα (quick sort, bubble sort κ.λπ. όσα σε βολεύει καλύτερα). Το array που θα φτιάξεις πρέπει να έχει τόσο στοιχεία, όσα το δεύτερο subscript του AP, έτσι ώστε να μπορεί να καλύψει και την περίπτωση που θες να το συγκρίνεις όλα.
- β) Θα κάνεις χρήση της συνάρτησης @ που επιστρέφει τη διεύθυνση κάποιου μεταβλητής. Πρέπει όμως να έχεις υπόψη σου αποθηκεύοντας τα array elements στη μνήμη και πώς μνήμη καταλαμβάνει το καβήν. Πρόσεξε τα παρακάτω: Έστω ότι ορίζω το array IX με την εντολή DIM IX (10,30). Τα στοιχεία αποθηκεύονται στη μνήμη με τη σειρά (0,0), (1,0) ... (9,0) (0,0) (0,1) (1,1) (2,1) ... (10,1) (0,2) ... (9,30) (10,30). Βρίσκω την αρχή του array με τη συνάρτηση ARXH=@IX(0,0). Βρίσκω τη διεύθυνση του στοιχείου που θέλω να συγκρίνω ADDR=@IX (2,24). Αφού την ARXH αυτήν την ADDR και έχω το offset της μεταβλητής που με ενδιαφέρει. Για να υπολογίσω το δεύτερο subscript πρέπει να ξέρω το μήκος της μεταβλητής. Εδώ τα πρόγραμμα είναι πολύ δύσκολα για τα strings. Αν το array είναι integer ή real, δεν έχω πρόβλημα γιατί το κάθε

στοχείο έχει σταθερό μήκος. Αν έχω array από strings, πρέπει για κάθε ένα στοιχείο να βρίσκω το μήκος και να το αφαιρώ από το offset που υπολόγισα στην αρχή. Όταν φτάσω σε αποτέλεσμα 0, έχω βρει το subscript που με ενδιαφέρει. Στους αριθμούς το μήκος βρίσκειται πολύ εύκολα αφαιρώντας το δεύτερο στοιχείο από το πρώτο [LNG=@IX (1,0)-@IX (0,0)]. Ξέροντας ότι το array χωρίζεται σε ομάδες των 11 από 31 στοιχεία (ο αριθμός των), διαχωρίζω το offset με 11 και με το υπόλοιπο διαχωρίζω το 31 για να βρω το δεύτερο subscript.

Έχοντας βρει τον αριθμό που με ενδιαφέρει, είναι πολύ εύκολο να βρω το μεγαλύτερο κίνησης σύγκριση με τον επόμενο που θα βρω κ.λπ. Σίγουρα αυτή η μέθοδος είναι η καλύτερη που υπάρχει για τους ακέραιους και τους πραγματικούς, βέβαια όμως ποσοπολύπλοκη είναι! Επιπλέον να σε βοηθήσω 2) Κάποτε η dk' τροπική έχει παρουσιάσει κάποιο real time clock για τον 6128, αλλά ποτέ δεν ήθελε στην Ελλάδα γιατί δεν είχε καθόλου ζήτηση. Αν θα το βρεις κάπου, θα είναι σίγουρα εκτός Ελλάδας!

Ασκολόγερμα εδώ και αρκετά καιρό με την Turbo Pascal στην CP/M version της σε έναν 6128 και θα σου πω με τους λόγους που απορίες.

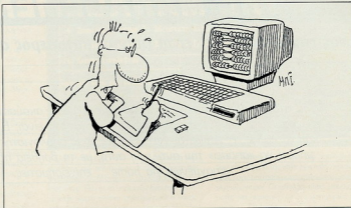
- α) Τι ακριβώς κάνει η εντολή EXECUTE του κεντρικού μενού της Pascal.
- β) Πώς μπορεί να παγιδεύσω l'Ο λάθος που παρουσιάζονται σε προγράμματα τα οποία έχουν σχήμα σε αρχείο. Π.χ., αν ο χρήστης ζητήσει να ανοίξει κάποιο αρχείο που δεν υπάρχει στη δισκέτα, το πρόγραμμα που κάνει abort, δίνοντας με κάποιο μήνυμα λάθους.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων
Γ. Βαφόλας

α) Η εντολή EXECUTE σου επιτρέπει να εκτελέσεις εκτός του CP/M χωρίς να χρειαστεί να βγεις από την Pascal. Στο prompt COMMAND: Δώσε την εντολή που θες να εκτελέσεις (π.χ. DIR). Όταν τελειώσει η εκτέλεση, επιστρέφεις και πάλι στον περιβάλλον της Turbo Pascal.

ΒΗΜΑΤΑ

β) Υπάρχει τρόπος να σταματήσει αυτό τον είδος τα κόλλα με ένα `compiler directive`, το `L`. Στην αρχή του προγράμματος σου γράφεις `{S-3}` και ο υπολογιστής δεν θα κάνει `abort` σε κανένα `[O` λάθος που προέρχεται από αρχείο. Προσοχή όμως! Αν συμβεί κάποιο τέτοιο λάθος, θα πρέπει εσύ να μεριμνήσεις, ώστε το πρόγραμμα να κάνει `recovery` γιατί μπορεί να προκύψουν ο πρόβλημα. Η συνάρτηση `IOResult` επιστρέφει τον κωδικό λάθους ή το 0, αν η εργασία έγινε χωρίς πρόβλημα. Χρησιμοποιείς την `IOResult` (είναι `Integer type`) αμέσως μετά από κάθε εντολή του τύπου `Reset`, `Rewrite`, `Seek`, `Read`, `Write` κ.λπ., για να καταλάβεις αν προέκυψε λάθος ή όχι.



Αγαπητό PIXEL.

Είμαι ένας από τους φανατικότερους αναγνώστες σου και σεργιάνισας ενός **AMSTRAD CPC 6128**. Τελευταία αποφάσισα να αγοράσω έναν εκτυπωτή, αλλά είχα α-υποψίαστος όσον αφορά τη γάρ-κα. Θα ήθελα να σε ρωτήσω: α) Ποι-α από τους **AMSTRAD, EPSON, STAR, SEIKOSHA, CITIZEN** και **BROTHER** είναι συμβατά με τον υπολογιστή μου; β) Μπορούν κάποιοι ή όλοι από αυτούς να συνεργαστούν με τα προγράμματα **Taspower, Mini Office II, The Advanced Art Studio** και **dBASE II**; γ) Τι είναι το set χαρα-κτήρων **IBM** και **ASCII**;

δ) Μπορείς να μου εξηγήσεις τη δια-φορά του **AMSTRAD DMP 3000** από τον **STAR LC-10 monochrome**; **N. Ανδρετσόπουλος**

α) Μα φυσικά όλοι οι εκτυπωτές μπο-ρούν να συνδεθούν με τον 6128. Ο εκ-τυπωτής «συνδέονται» με υπολογι-στές δεν είναι συμβατοί! Όλοι οι εκτυ-πωτές συνδέονται με αποκωδificator υπολογιστή (ακόμα και με **SPECTRUM**), εκτός από πολύ εξαιρετικαίνα μοντέλα. Θέμα συμβατότητας υπάρχει μόνο με τοξέ εκτυπωτήν. Για παράδειγμα, κάθε εκτυπωτής που αβήται τον εαυτό του πρέπει να είναι συμβατός με κάποιο μον-τέλο της Epson. Γιατί τώρα πρέπει να είναι συμβατός με Epson, είναι μια πα-λιά ιστορία.

β) Δες την προηγούμενη απάντησης. γ) Το **ASCII** set αποτελείται από 128

χαρακτήρες και περιλαμβάνει όλο το αγγλικό αλφάβητο, καθώς και μερικά ακόμα συμβόλεια. Το **IBM** set είναι το set χαρακτήρων (256) που μπορεί να αποικιστεί το γλωσσό **ASCII** και το ελ-ληνικά που όλα μας ξέρουμε.

δ) Δεν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ τον **DMP 3000** και δεν ξέρω σε τι διαφέρει με τον **LC-10**. Αν' ό τι ξέρω ο **DMP 3000** είναι συμβατός με τον **FX-80**, χωρίς ό-μως να είναι και σύγγραφο. Αντίστρο-φα στους δύο σου προτείνω τον **LC-10**.

Έχω ακούσει ότι στη Γερμανία ε-παρχει emulator που τρέχει τα παι-χνίδια της **Ataris** στον **Atari ST** (ο οποίος πρέπει να έχει το **blitter**). Υ-πάρχει στην Ελλάδα από το **emula-tor**;

Έχει τον **1040STF** (μοντέλο '86-'87), και το ερώτημα που είναι αν θα υπάρχει πρόβλημα στο τρέξιμο των προγραμμάτων. Τα προγράμματα θα αναγνωρίζουν το **blitter** ή όχι; **M. Κιρτσόπουλος**

Πρόγματι υπάρχει **Ataris emulator** για τους **ST**, αλλά δεν θέλει μόνο το **blitter** για να δουλέψει. Χρειάζεται οπωσδή-ποτε **1MB RAM** (αυτό το έχει!) και ένα ειδικό **disk drive** που συνδέεται και στην **Ataris** και στους **ST**, με το οποίο ο **ST** μπορεί να «βιάζεται» τελείως δικέ-της της **Ataris**. Το emulator το έχω δι-να δουλεύει και να τρέχει ένα παλιό

παιχνίδι της **Ataris** χωρίς αβώλες στην ταχύτητα.

Προφανώς ρωτάς αν θα τρέχουν τα προγράμματα με το **blitter**. Ακόμα και να μην τρέχουν ορισμένα (πρώτα αρ-κετά σπάνια), μπορείς εύκολα να το θέ-σεις σε κατάσταση `off` από το **desktop**. Τα προγράμματα που θα σε αποσφαλ-τούν περισσότερο είναι τα παιχνίδια, γιατί όταν γράφονται, δεν λαμβάνο-νται υπόψη το **blitter**. Πάντως ο **ST** δεν φαίνεται να έχει σημαντική αύξηση στην ταχύτητα με την προσθήκη του **blitter**. Καλύτερα να ρωτήσεις την αντι-προσωπεία για περισσότερες πληροφορίες.

Αγαπητό PIXEL.

Έχω ακούσει ότι υπάρχουν **disk drives** δικέτες με την κωδικοποίηση **MFM** και άλλα με την **RLL**. Θα ήθελα να μου εξηγήσεις ποιά είναι η δια-φορά τους και ποιά κωδικοποίηση χρησιμοποιείται το δικό μου **drive** (έχω **ATARI ST**).

Τη διαφορά δεν μπορεί να στην εξήγησή από ηλεκτρονικός πλευράς γιατί δεν κατέχω την τέχνη! Αυτό πρακτικώς πλεονέξ, η κωδικοποίηση **RLL** είναι καλύτερη της **MFM**, γιατί καταφέρνει να στρωμάξει περισσέ-ρα **data** στον ίδιο χώρο. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερη χωρη-τικότητα στις δικέτες. Η διαφορά

είναι περισσότερο αισθητή στους ανώλερς **disks** όποτε, χρησιμο-ποιώντας την **RLL** κωδικοποίηση, έ-χουμε κέρδος σχεδόν 50%. Ο **ST** χρησιμοποιεί την **MFM** κωδικοποι-ση, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι πρέ-πει να το πετάξεις και να πάρεις κά-ποιο άλλο!

Αγαπητό PIXEL.

Θα ήθελα να μου εξηγήσεις τι α-κριβώς κάνει η εντολή **DOKE**, και πώς μπορεί να τη χρησιμοποιήσεις στα προγράμμά μου.

Ευχαριστώ
Αρ. Τσιουάνης

Η εντολή **DOKE** βρίσκεται σε αρκετές διαλέκτους της **BASIC**. Είναι μια βελτι-ωμένη έκδοση της γνωστής μας **POKE**, μόνο που αυτή να αλλάζει τα περιεχόμε-να μιας θέσης μνήμης (8 bits), αλλάζει 2 θέσεις (16 bits). Αυτό βολικά πάρα πο-λύ στις περιπτώσεις που θέλουμε να ο-ποικήκουμε 16-μηνη διαθέσιμη, την οποία - ως γνωστόν - κωμίζω. Αντί-στοιχα με την **DOKE** υπάρχει και η **DE**, η οποία διαβάζει 2 bytes από τη μνήμη. Τις εντολές αυτές μπορεί να τις βρεις και στο **DPOKE, DPEEK** και **POKEW, PEEKW** (από το **POKE WORD, WORD = 16 bits**). Το πώς μπορείς να τις χρησιμοποιήσεις - εξαρτάται από το αν γράφεις πρόγραμμα κωδικα μηχανής ή όχι!

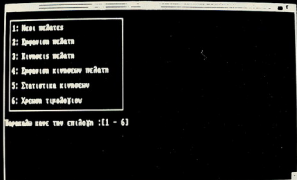


THE MANAGEMENT I

Ένας υπολογιστής δεν είναι (πάντα) κατώτερος από ένα λογιστή

του Γ. Κισαρίου

Το πρώτο πράγμα που σας ήρθε στο μυαλό, μόλις ακούσατε του τίτλο του προγράμματος, είναι κάποιος συμβατός. Έτσι δεν είναι; Ε, λοιπόν κάνετε κάποιο λάθος. Η Amiga δείχνει να είναι ένας υπολογιστής που θέλει και μπορεί να «σπάσει» την αντίληψη αυτή, με τη βοήθεια προγραμμάτων, φτιαγμένων για home ... επιχειρηματίες.



σύστημα. Καλά θα κάνετε πάντως να επημερεύετε μόνο στις παραμέτρους του πληκτρολογίου, μια και το The Management δεν κάνει χρήση του ποπτικού. Τρέχοντας πια το κυρίως πρόγραμμα, θα εμφανιστεί μπροστά σας ένα προειδοποιητικό μήνυμα: θα πρέπει να γράψετε έναν κωδικό. Το ποιος είναι βέβαια ο κωδικός αυτός το ξέρετε μόνο εσείς. Μπορούμε να πούμε ότι μας άρεσε σαν σκέψη, αν και μας τάλαιπύργισε λιγάκι, μια και ο κωδικός που μας έδωσαν για το πρόγραμμα αναγνωριζόταν μόνο με κεφαλαίους χαρακτήρες. Όπως καταλαβαίνετε, θα πρέπει -εκτός από τη λέξη- να θυμάστε και το είδος των γραμμάτων (πεζά ή κεφαλαία) και να χρησιμοποιήσετε ανάλογα το CAPS LOCK. Πάντως είναι σίγουρο ότι κανείς (εντάξει εντάξει, οι hackers εξαιρούνται...) δεν θα μπορεί να μπει στα μυστικά σας οικονομικά αρχεία έτσι εύκολα.

Προχωρώντας στα ευδότερα του προγράμματος, θα διαπιστώσουμε ότι είναι πλήρως εξελληνισμένο. Τα πάντα γράφονται και διαβάζονται στα ελληνικά, ακόμα και τα μηνύματα λαθών του προγράμματος. Αγγλικά θα δείτε μόνο αν η Amiga σας δώσει κάποιο system request, αν το drive δεν έχει δισκία ή αν η δισκία σας είναι write protected κατά την εγγραφή. Το directory της δισκίας δεν μας δείχνει κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα χαρακτηρισμών, πράγμα που σημαίνει ότι τα ελληνικά βρίσκονται ενσωματωμένα και φορτώνονται μαζί με το κυρίως πρόγραμμα. Τα ελληνικά αυτά διαθέτουν το IBM graphics set, αλλά δεν διαθέτουν κάτι βασικό: τόνους. Ή τουλάχιστον

Πατάτε το ON...

Το directory της δισκίας δείχνει δύο προγράμματα. Από αυτά το ένα είναι το πραγματικό The Management. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι ένα βοηθητικό utility με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να καθορίσετε χρήσιμες παραμέτρους του πληκτρολογίου, του ποπτικού και της οθόνης. Το προγραμματάκι αυτό χρησιμοποιεί icons και πολύ απλές επιλογές, για να σας βοηθήσει να «φέρετε στα μέτρα σας» το

Mας έχει δοθεί κι άλλοτε η ευκαιρία να μιλήσουμε για ελληνικά προγράμματα στην Amiga. Τα 32 bits δεν φαίνεται να κρύβουν πια πολλά μυστικά από τους Έλληνες προγραμματιστές και η απόδειξη είναι ότι τα ελληνικά προγράμματα γίνονται όλο και πιο σύνθετα. Ένα από αυτά είναι και το The Management I, το οποίο ούτε λίγο ούτε πολύ σας δίνει την ευκαιρία να παρακολουθείτε με την Amiga ένα αρχείο πελατών της επιχείρησής σας, ή έστω της επιχείρησής του μπαμπά σας.



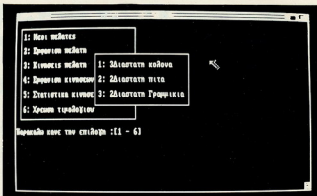
στον δεν τους έχουν σε κάποια από τις γνωστές χρησιμοποιούμενες θέσεις. Καλό θα ήταν πάντως να δοκιμάσετε αν το The Management συνεργάζεται με κάποιο από τα ελληνικά set που ήδη διαθέτετε. Καιρός να ασχοληθούμε με το ίδιο το The Management. Η αθόνη που πρωτοβλέπετε είναι απλή και λιτή, με 3 εντολές όλες κι όλες: Άνοιγμα καινούργιου αρχείου πελατών, φόρτωμα κάποιου ήδη υπάρχοντος και αλλαγή κωδικού προγράμματος. Δεν νομίζω ότι χρειάζονται ιδιαίτερη εξήγηση, ούτε και χρειάζεται τίποτε περισσότερο για να ξεκινήσετε. Ή θα εισάγετε ένα καινούργιο πρόσωπο, ή θα ενημερωθείτε για τις παλιές εγγραφές. Μέση επιλογή δεν υπάρχει.

Η πιο σύνθετη επιλογή φυσικά είναι εκείνη που ασχολείται με νέες εγγραφές. Αν τη διαλέξετε, θα σας οδηγήσει σε ένα μενού τριπλόστο του προηγούμενου. Έχουμε δηλαδή έξι επιλογές πλέον, οι οποίες θα σας βοηθήσουν να πληροφορηθείτε την Amiga με όσο το δυνατόν πιο ακριβείς οδηγίες. Εκτός όμως από αυτά, θα σας εμφανίσουν και μερικές χρήσιμες στατιστικές. Πιο σίγουρα όμως γι' αυτές, αργότερα.

Όπως όλα τα προγράμματα τέτοιου είδους, το The Management χρειάζεται μια ακόμη φαρμακωμένη δίσκους, στην οποία γίνονται save οι εγγραφές. Καλά θα κάνετε να έχετε ήδη μια έτοιμη, μια και - διαβάζοντας την πρώτη επιλογή - θα σας τη ζητήσει αμέσως.

Εκκίνημα λοιπόν όπως περίπου κι εσείς: Με την εγγραφή του πρώτου σας πελάτη. Αφού βάλετε στο δίσκο την κενή δίσκους (επίστευτε) εμφανίζονται τα στοιχεία που θα πρέπει να συμπληρώσετε, όπως θα τα βλέπατε σε ένα χαρτί. Θα πρέπει να δώσω κάποιον κωδικό για τον πελάτη, τη διεύθυνσή του και τον αριθμό του φορολογικού του μητρώου, ονοματεπώνυμο, ταχυδρομικό κωδικά και τηλέφωνο. Εάν κάποιο από αυτά σας είναι άγνωστο, δεν έχετε παρά να πατήσετε απλά RETURN και το πρόγραμμα θα προχωρήσει. Στο τέλος έχετε τη δυνατότητα να συμπληρώσετε και ορισμένα δικά σας σχόλια. Μην το παρακάνετε όμως, το ηλεκτρονικό φακέλωμα είναι κακό πράγμα. Κάθε εγγραφή ορίζεται διαδοχικά στη δίσκους και αποθηκεύεται η επόμενη, ενώ μεσολαβεί ένα προειδοποιητικό μήνυμα.

Η είσοδος και η εμφάνιση των πελατών ανήκει στα καθήκοντα μιας νέας επιλογής. Η είσοδος γίνεται με βάση τον κωδικό της καρτέλας ή με το ονοματεπώνυμο. Επόμενες κινήσεις είναι η είσοδος επόμενου πελάτη ή η διαβίωση που ήδη υπάρχοντος. Θα ήταν λοιπόν καλύτερο αν το μενού ανέφερε και την αλλαγή εγγραφής, μια και δεν φαίνεται ποσθενά μέσα στο μενού. Βέβαια για να διαρθώσει κανείς κάτι, θα πρέπει να το βρει πρώτα, άρα έχει και το πρόγραμμα κάποιο δίο.



Οι κινήσεις ενός πελάτη και η εμφάνιση των κινήσεων των πελατών είναι σχεδόν όμοια μεν, όχι μόνο στο όνομα αλλά και στις λειτουργίες. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν σαν ανεξάρτητα στον κύριο πίνακα επιλογών και ο λόγος είναι ότι το ένα ασχολείται με την εγγραφή των στοιχείων που θα επεξεργαστεί το δεύτερο.

Η επόμενη λειτουργία είναι και η πιο εντυπωσιακή. Πρόκειται για μια ενσωματωμένη ρουτίνα γραφικών, η οποία αναλαμβάνει να μετατρέψει τα δεδομένα που εισάγετε σε business graphics και μάλιστα τριών ειδών: bar charts στις τρεκ διαστάσεις, pie charts (2 διαστάσεων φυσικά) και απλές γραμμικές διαδοχικές απεικονίσεις. Τα γραφικά βέβαια δεν θυμίζουν καθόλου Amiga και θα μπορούσαν άνετα να είναι τα ίδια σε ένα PC, αλλά έτσι κι αλλιώς τα επαγγελματικά γραφικά δεν φημιζονται πατέ για την πρωτοτυπία τους. Εμείς πάντως μένουμε πολύ ικανοποιημένοι από μια δυνατότητα που έχουμε συνηθιστεί να βλέπουμε σε ορισμένα (και πολύ ακριβότερα) spreadsheet.

Ο κατάλογος των εργασιών τελειώνει με την εντολή χρήση τιμολογίου, η οποία είναι και το καθαρά λογιστικό τμήμα του προγράμματος. Στην περίπτωση αυτή εκτελούνται τρεις διαδοχικές εργασίες. Η πρώτη ελέγχει τα ποσά κάποιου πελάτη, η δεύτερη σας βοηθά να εισάγετε ένα νέο ποσό και η τρίτη ελέγχει το ποσό που ήδη δώσατε. Με την επιλογή αυτή κλείνει ο κύκλος των λογιστικών εργασιών του προγράμματος.

Συμπεράσματα

Όπως θα διαπιστώσατε, το The Management είναι ουσιαστικά δύο προγράμματα: μια

mini database, ένα αρχείο στο οποίο βρίσκονται τα στοιχεία της κάθε εγγραφής και το κυρίως λογιστικό πρόγραμμα, στο οποίο γίνονται οι υπολογισμοί. Οι εντολές, τώρα, μπορούν να αυτές να χωριστούν σε δύο κατηγορίες: εκείνες που καταγράφουν δεδομένα και εκείνες που επεξεργάζονται. Στη δεύτερη περιλαμβάνεται και η επιλογή των γραφικών, η οποία χωρίς πολλές επένδυσεις στο πρόγραμμα.

Γενικά το The Management I είναι μια ακόμη φιλότιμη ελληνική προσπάθεια, η οποία όπως φαίνεται είχε κάποιο αποτέλεσμα. Είναι ιδανικό για μικρές επιχειρήσεις, είναι γρήγορο και αποτελεσματικό, είναι 100% ελληνικό και απλό-σταστο στη χρήση. Το μόνο πρόβλημα που φαίνεται να παρουσιάζεται είναι το set των ελληνικών του, το οποίο δείχνει να είναι κάπως επρόχειρο για εγγραφές της προκοπής. Αυτό όμως δεν δείχνει να επηρεάζει τη σχέση τιμής προς απόδοση, η οποία είναι αίσιουρα με το μέρος του. Αν έχετε Amiga και μικρή επιχείρηση (ή σκοπεύετε να αποκτήσετε κάτι από τα δύο), τότε δεν χρειάζεται να φοβάτε πολύ για λογιστή. Βρίσκεται στο γραφείο σας...

Το πρόγραμμα THE MANAGEMENT I διατίθεται από το κατάστημα THOMASOFT, Σολωμού 30, τηλ. 3615362.



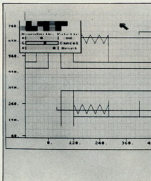


AMIGA mCAD

Σχέδια και γραμμές

ΜΕΤΑ ΤΟΝ ST ΚΑΙ ΤΟ CAMPUS CAD, ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΟ παρόμοιο πρόγραμμα και για την Amiga. Πράγματι, έχουμε στα χέρια μας το mCAD.

Γρήγορος υπολογιστής, blitter, υψηλό resolution και μεγάλη ευελιξία... τίποτα δεν λείπει από την Amiga, η οποία πρόσθεσε στη βιβλιοθήκη της και αυτό το πρόγραμμα. Συγγραφέας του είναι ο Tim Mooney και η έκδοση που κυκλοφορεί περισσότερο στην αγορά αυτή τη στιγμή είναι η 1.2.4., η οποία έφτασε και στα γραφεία μας. Αντίθετα με τους υπόλοιπους συγγενείς του το mCAD δεν έχει πολλές απαιτήσεις σε hardware και μνήμη: ούτε extra μνήμη, ούτε μαθηματικός συμπεξεργαστής ούτε κάτι άλλο παρόμοιο, συνεπώς μπορεί να λειτουργήσει στη γνωστή απλή configuration. Μαζί με το πρόγραμμα περιλαμβάνεται και η απαραίτητη βιβλιοθήκη με τα έτοιμα σχήματα. Σεβόμενο την παράδοση των προγραμμάτων τέτοιου είδους το mCAD λειτουργεί στην υψηλότερη δυνατή απεικόνιση του μηχανήματος, κάτι που δυστυχώς στην περίπτωση μας δεν αποτελεί πλεονέκτημα, λόγω του flickering. Με ένα καλύτερο monitor σίγουρα θα είχαμε εντυπωσιακά αποτελέσματα, αλλά στην συνηθισμένη περίπτωση η οθόνη του 1084 λειτουργούσε περίπου σαν εικόνα διαρροήμενη σε 1000 (ολογράφως: χιλιά) X 755 σημεία και 16 χρώματα μέσα από την γνωστή παλέτα των 4076 αποχρώσεων. Θα πρέπει να διακριθεί ότι το προηγούμενο νούμερο το επαληθεύσαμε μόνο με βάση τα δεδομένα των συντεταγμένων των οθόνων που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα, κι αυτό γιατί μόνο με το ποντίκι είναι δύσκολο να υπολογίσει κανείς αν πραγματικά υπάρχουν 755000 pixels στην οθόνη (προσπαθήστε να κινήσετε εσείς ένα ποντίκι pixel προς pixel και θα δείτε τι εννοώ). Κι επειδή για να χρησιμοποιήσετε ένα τέτοιο πρόγραμμα κάποιες απαιτήσεις για ακρίβεια θα έχετε, θα είναι πολύ φρονιμότερο να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα εξομίσωσης του ποντικιού της Amiga (A+ cursor keys για κίνηση



ση και alt + A για εκτέλεση της εντολής), με τα οποία μπορείτε να κινήσετε του δείκτη σε μια από τις τέσσερις διευθύνσεις. Φυσικά το καταλληλότερο περιφερειακό για την περίπτωση είναι κάποιο graph pad που θα μπορεί να συνεργάζεται με το mCAD.

Πώς λειτουργεί;

Τρέχοντας το πρόγραμμα η οθόνη μεταμορφώνεται σε ένα καρέ χαρτί. Τιποτέ άλλο δεν φαίνεται να υπάρχει, κάτι που μας άρεσε σε σύγκριση με τα αντίστοιχα πακέτα του ST ή των PCs, όπου τελικά λόγω των διαφόρων μενού έχουμε στη διάθεσή μας μόνο ένα τμήμα της οθόνης. Ακόμη και τα παράθυρα λειτουργιών δεν καταλαμβάνουν καθόλου χώρο, μια και δεν εμφανίζονται, παρά μόνο αν πατήσετε το δεξί πλήκτρο του mouse (με τον γνωστό τρόπο που λειτουργούν τα παράθυρα στο

Workbench). Ας τα δούμε όμως αναλυτικότερα.

Το πιο γνωστό παράθυρο λειτουργιών είναι το Project, το οποίο είναι υπεύθυνο για τα σχέδια-αρχεία που δημιουργείτε. Με τη βοήθειά του μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε έτοιμα σχέδια, να τα εκτυπώσετε (το πρόγραμμα υποστηρίζει και plotter) και να κάνετε Quit, αν το θεωρείτε απαραίτητο. Παρόμοιο είναι και το αμέσως επόμενο μενού με τον τίτλο part, το οποίο είναι υπεύθυνο για την βιβλιοθήκη των έτοιμων σχημάτων και συμβόλων. Οποιοδήποτε σχήμα ορίσετε σαν part μπορεί να αποθηκευτεί στον δίσκο και να ταξινομηθεί σε ομάδες μαζί με ήδη υπάρχοντα parts (ή και το αντίθετο), με τη βοήθεια των λειτουργιών group και ungroup. Τα parts μπορείτε στη συνέχεια να τα ενσωματώσετε μέσα στα σχέδιά σας, χρησιμοποιώντας τα σαν απλά γεωμετρικά σχήματα, με πολύ απλές εντολές. Στο πρόγραμμα που διαθέτουμε υπάρχει μια ολόκληρη σειρά από ηλεκτρονικά εξαρτήματα, με τη βοήθεια των οποίων σχεδιάσαμε ένα απλό ηλεκτρονικό σχέδιο σε λίγα λεπτά. Το ίδιο βέβαια θα πρέπει να ισχύει και για σας.

Τα έτοιμα σχήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε βρίσκονται στο τέταρτο μενού. Εδώ θα βάλουμε κακό βαθμό στο mCAD. Τα σχήματα που μπορεί κανείς να διαλέξει είναι ελάχιστα, για την ακρίβεια τα τέσσερα πιο βασικά: ευθεία, παραλληλόγραμμο, κύκλος και τόξο κύκλου. Όλοι όσοι είχαμε «κακοσυνθίσει» με τις έτοιμες εντολές για παράλληλες, εφαπτόμενες κύκλων, αμκκεντρικος κύκλους και ελλείψεις, σκεφτήκαμε με τρόμο τη στιγμή που θα τις χρειαζόμασταν. Φυσικά το mCAD περιλαμβάνει ένα ισχυρό μενού για επεξεργασία των ήδη έτοιμων σχημάτων (ίσως να το φέρετε στα «μέτρα» σας), αλλά αυτό δεν σκιάζει την κατάσταση. Το συμπέρασμά μας εδώ συνοψίζεται



στη γνωστή διαλόγιξη λέξη: κρέμα. Για να συμπληρώσουμε πάντως τη παρουσίαση του τέρτατου μενού θα πρέπει να πούμε ότι υπάρχουν τέσσερις εντολές ακόμα: η μια λέγεται clone και δημοκρατεί ένα πιστό αντίγραφο ενός σχήματος που βρίσκεται στην οθόνη, η δεύτερη έχει το όνομα textsize και χρησιμεύει για τον καθορισμό του μεγέθους των γραμμάτων που θα χρησιμοποιήσετε, αν θέλετε να εισάγετε κάποιο κείμενο, η τρίτη λέγεται cursor, και απλά σας επιτρέπει να σχεδιάζετε με το χέρι, και η τελευταία με το όνομα measure σας δίνει τη δυνατότητα να εκάγετε διαστάσεις. Κάτι πάντως που είναι υπέρ του προγράμματος είναι το ότι το σχήμα σας δεν σχεδιάζεται στην οθόνη, παρά μόνο όταν το θέλησατε εσείς, κάνοντας κλικ το ποντίκι. Τότε το σχήμα αποτυπώνεται με το χρώμα του ink. Εξάλλου, όπως είπαμε και πριν, μπορείτε να «επιβέβετε» με πολλούς τρόπους στα σχήματα της οθόνης, περιτρώφοντάς τα, μετακινώντας ή «τραβώντας» και παραμορφώνοντάς τα. Τα είδη της γραμμής που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για όλα αυτά είναι τα γνωστά: πλήρης ή διακεκομμένες, σε πολλούς τύπους. Εάν το χρώμα που θα χρησιμοποιήσατε δεν σας ικανοποιεί, μπορείτε να το αλλάξετε, παίζοντας με τις διαβαθμίσεις του κόκκινου,

πράσινου και μπλε και τέλος να σώσετε τις αποχώρησεις στη δίσκέτα, ώστε να χρησιμοποιούνται σαν default με το ξεκίνημα του προγράμματος.

Για να υπάρχει ακρίβεια όμως θα πρέπει να υπάρχουν ακόμα δύο βασικά χαρακτηριστικά: δυνατότητα για zoom και συντεταγμένες. Οι συντεταγμένες εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης, και δεν είναι οι γνωστές δυο, αλλά τέσσερις. Από αυτές οι δύο πρώτες δείχνουν τη θέση του cursor με βάση την αρχή των αξόνων της οθόνης (η κάτω αριστερή γωνία), ενώ οι δύο επόμενες αναφέρουν τη σχετική θέση με βάση το τελευταίο σας κλικ, ώστε να επαληθεύετε ευκολότερα τις διαστάσεις μεταξύ των σχημάτων. Όσο για το zoom, είναι πολύ εύκολο στη χρήση του. Ένα τετράγωνο που μετακινείται στην οθόνη δείχνει ακριβώς την περιοχή που θα μεγεθυνθεί. Αν τώρα κάνετε κλικ, εμφανίζονται δυο άξονες με τις συντεταγμένες της θέσης που γίνεται το zoom. Η μεγένθυση μπορεί να επαναληφθεί μερικά ακόμα φορές στο ίδιο σημείο, αν θέλετε ακόμα μεγαλύτερη λεπτομέρεια, αλλά καλύτερα να μην το παρακάνετε γιατί το πρόγραμμα κολλάει. Αν πάλι θέλησατε το αντίθετο, δηλαδή να δείτε ολόκληρο το σχέδιο, δεν έχετε παρά να δώσετε

Fullplot. Τέλος, στην περίπτωση που υπάρχουν «κενά» ή άλλες ατέλειες στα σχήματα, ειδικά αν τα έχετε μετακινήσει ή διαγράψει, δεν είναι απαραίτητο το zoom. Στην περίπτωση αυτή μπορείτε να ζητήσετε τη βοήθεια της εντολής Replot.

Τέλος...

Το mCAD φιλοδοξεί να σας υπηρετήσει εκμεταλλευόμενο τις δυνατότητες που βρίσκονται κρυμμένες στα έγκατα των custom chips της Amiga: πολύ υψηλό resolution, χρώματα, ευελιξία και φιλικότητα, ταχύτητα στη σχεδίαση. Ορισμένες λειτουργίες που είναι έξεντες και αποδίδουν. Σίγουρο πλεονέκτημα είναι η χρησιμοποίηση όλης της οθόνης, το λεπτομερές zoom ή η χρήση έτοιμων συμβόλων και χρωμάτων. Παρ' όλα αυτά όμως παρουσιάζει αρκετές ελλείψεις. Δεν υποστηρίζει το σύνθετο σχήματα, δεν υπάρχει λειτουργία undo και υποφέρει από flickering. Παραμένει πάντως μια καλή αγορά για όσους χρήστες δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις αλλά ψάχνουν ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα με καλά χαρακτηριστικά. Αν είστε κι εσείς ένας από αυτούς...

AMIGA ATHENS CLUB

SEGA MEGA DRIVE 16 BIT - AMIGA 500 - AMSTRAD
HARDWARE SOFTWARE

AMIGA - SEGA DRIVE 16 BIT ATHENS CLUB ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ
ΤΟ SEGA 16 BIT ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ COIN-OP
VERSIONS ΑΠΟ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ COMPUTER MONO ΣΤΟ ATHENS CLUB

SEGA MEGA DRIVE 16 BIT GAMES:

THUNDER FORCE
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
KANG OH

SHREKHA
NEW ZEALAND STORY
ALTERED BEAST
SUPER MASTERS GOLF

GOULS N GHOSTS
TATSUJIN
BAMBO III
ALEX KIDD

FORGOTTEN WORLDS
WORLD CUP
SUPER SHIMOB
GOLDEN AXE

AMIGA ATHENS CLUB ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3 1/2"

AMIGA 500 ΠΡΟΣΦΟΡΑ
DISK DRIVE
HARD DRIVE 20 MEG
MNHMH - 2MB
MNHMH 501

ORIGINAL GAMES 3500
SEGA 16 BIT CALL
MONITOR STAND
GRAPHIC TABLETS
GENLOCKS

DIGI VIEW GOLD
POLAROID CP-50 ΠΡΟΣΦΟΡΑ
AMIGA GAMES
SEGA MEGA DRIVE GAMES

SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATHENS CLUB

SEGA 16 BIT - SOFTWARE - HARDWARE - TIPS - HI SCORE

ΚΑΙ ΚΥΡΙΩΣ ΠΛΗΡΗ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΤΟΡΑ ΤΟ SEGA MEGA DRIVE
ΜΕ 42.000 ΔΡΧ. ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ 3 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 19.000 ΔΡΧ. ΣΥΝ 1 ΧΡΟΝΟ ΔΕΦΡΑΝ ΕΠΙΤΡΑΦΗ ΣΤΟ SEGA ATHENS CLUB ΣΥΝ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΤΗΣΙΑ

ATHENS CLUB ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (Κ 176-73) ΚΑΛΛΙΔΕΙΑ (ΣΙΝΕΜΑ ΠΡΟΚΙΝΑ) ΘΗΣ. (01) 956691. FAX: (01) 956691
ΔΕΥΤΕΡΑ ΚΑΘΙΣΤΑ

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

- AMIGA 500 + COLOUR MONITOR
- AMIGA 500 + MONITOR COMMODORE 1084 P
- AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
- AMIGA 2000

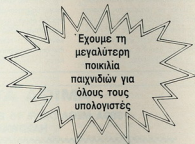
περιφερειακά για AMIGA

- Drives 3,5 με διακόπτη on/off CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμες με real time clock
- σκληρός δίσκος

P.C.

- Schneider EURO PC
έγχρωμο, μονόχρωμο
- ACER 500+
- Schneider 1640-1512
- Philips 3105

- C64 με κασετόφωνο, disk drive
- 6128 έγχρωμο, μονόχρωμο
- ATARI 2600
- Amstrad 464



- DOUBLE DRAGON II
 - KICK OFF
 - TURBO OUTFUN
 - NINJA WARRIORS
 - MYTH
 - GHOSTS 'N' GOULS
 - MOONWALKER
- Και πολλά ακόμα

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα

ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695

NINTENDO GAME BOY

ΤΟ ΚΟΥΤΑΚΙ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Στις αρχές της δεκαετίας μας, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν φορητά. Αργότερα μεγάλωσαν και έγιναν κονσόλες. Τώρα, στην αρχή της νέας δεκαετίας, η Nintendo ξαναφέρνει στη μόδα τη φορητή ψυχαγωγία με το παιδί-παιχνίδι, το Game Boy. Ένα μικρό κουτί, που ξέρει την τέχνη του game καλύτερα από κάθε άλλο.

του Γ. Κεραρίου

καταλόβαν αν τους πούμε ότι στην Αμερική κυκλοφορούν μόνο 500.000 Commodore Amiga και άλλοι τόσοι περίπου STs. Αν για πέντε χρόνια ζωής ενός μηχανήματος το μισό εκατομύριο είναι επιτυχία, τότε τι να πούμε για το ένα εκατομύριο μέσα σε λίγες εβδομάδες; Ας φάσουμε το Game Boy, μήπως καταλάβουμε τι συμβαίνει.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ...

Το Game Boy μας ήρθε σε ένα περιποιημένο κουτάκι. Ίσως να ήταν το πρώτο που πάτησε το πόδι του στη χώρα μας. Στην Ευρώπη θα κυκλοφορήσει επίσης μέσα στην άνοιξη, αφού κανονιστούν οι τιμές από την αγγλική αντιπροσωπία της Nintendo. Μέχρι τότε βέβαια, αρκετά κομμάτια θα έχουν περάσει από την σπένινα ήπειρο. Ένα από αυτά είναι και το δικό μας.

Για να είμαστε ειλικρινείς, δεν ήμασταν ιδιαίτερα ενθουσιασμένοι με το μηχανήμα. Τα σκόλια του ξένου Τύπου μιλούσαν απλά για μια ασπρόμαυρη κονσόλα ταίπης. Στο μισό μας ήρθαν αμέσως τα παλιά «ηλεκτρονικά», και απορούσαμε πώς είναι δυνατόν την εποχή του 6800 και του RISC, των 500 χρωμάτων on screen και του υψηλού resolution να κυκλοφορήσουν μαυροάσπρα μηχανάκια. Τι τύχη μπορεί να έχει το Game Boy, μπροστά στην Sega Mega Drive ή το PC Engine II; Όσο για τους Αμερικανούς, δεν μας προέβλεπε έκκληση ο ενθουσιασμός τους. Κάτι θα πρέπει να παθίον με το συνδυασμό γραμμάτων N, i, n, t, e, n, d, o, γιατί άλλως δεν εξηγείται πώς είναι ακόμα τόσο δημοφιλές το Entertainment System, ένα μηχανήμα στα όρια του C-64 (στην πραγματικότητα βέβαια η εξήγηση είναι πολύ απλή: Λέγεται σωστή υποστήριξη). Και τέλος πάντων, ας υποθέσουμε ότι ένας χρήστης απο-

Ηδη στο καλοκαιρινό CES show στις Ηνωμένες Πολιτείες, η Nintendo είχε επιδείξει το Game Boy να παίζει τα πρώτα του παιχνίδια. Το μηχανήμα είχε κυκλοφορήσει πρώτα στην Ιαπωνία. Κανείς από τους υπεύθυνους της Nintendo δεν είχε αμφιβολία για την εμπορική επιτυχία του «μικρού». Όπως ήδη θα ξέρετε από το γνωστό μας ανταποκριτή, οι Αμερικανοί είναι φανατικοί με τα προϊόντα της Nintendo, η οποία πολλά κονσόλες και παιχνίδια κατά εκατομύρια. Όμως, κανείς δεν περίμενε αυτό που συνέβη: Τα πρώτα Game Boy εξαφανίστηκαν από τα ράφια των καταστημάτων, οι gamers έκαναν ουρές και οι κονσόλες παραδίδονταν κατόπι παραγγελίας. Μέσα σε λίγες εβδομάδες, υπήρχαν περισσότερες από ένα εκατομύριο παιχνιδιομηχανές στα αμερικανικά σπίτια, αυτοκίνητα και σχολεία. Οι gamers κοβαλαύσαν το Game Boy οπουδήποτε κι αν βρισκόνταν, πράγμα πολύ εύκολο, αφού το μόνο που χρειάζεται είναι μια διαθέσιμη τσέπη. Κι όσοι από εσάς δεν έχουν την αίσθηση των αριθμών, θα





Αρκετά βολικά μέγεθος όπως βλέπεται. Τα πλήκτρα που υπάρχουν είναι του χειριστή, τα fire - buttons και το πλήκτρο λειτουργιών (Start - Select).

φάσιζε να επενδύσει τις οικονομίες του σε hardware. Θα προτιμούσε το Game Boy; Με τις σκέψεις αυτές στο buffer του μυαλού μας, ανοίξαμε το κουτί. Είδαμε ένα μηχανάκι στο μέγεθος ενός scientific calculator. Η όψη του δεν μας ήταν ιδιαίτερα άγνωστη. Η εξωτερική εμφάνιση του Game Boy είναι παρόμοια με εκείνη των παλιών hand held games. Το μάτι μας κίπτεσε στη γνωστή διάταξη του ενσωματωμένου χειριστή. Το joystick - σταυρός, τα δύο fire buttons και τα δύο πλήκτρα για start και select. Το κλασικό χειριστήριο που επέζησε από το πρώτο χρόνο μέχρι τώρα σε όλες τις κονσόλες. Η γεωμετρία του λήπ, το οθονίδι του απλό, και το χρώμα του ανοιχτό μπεζ, σύμφωνα με τη μόδα όλων των μοντέρνων ηλεκτρονικών συσκευών. Η γαρά μας μεγάλωσε, γιατί γυρνώντας το μηχανάκι από όλες τις πλευρές, διαπίστωσε ότι όλα αναγραφόνταν σε τέλεια αγγλικά. Βέβαια το manual επέμνε να θεωρεί ότι έχει να κάνει με καθαρά αμερικανικές λέξεις, αλλά το κοκό ήταν μάλλον μικρό, μια και οι οδηγίες είναι περιττές για ένα τόσο απλό μηχανάκι όσο το Game Boy.

Το μηχανάκι δεν έχει μόνο πλήκτρα. Ένα ρυθμιστικό για την ένταση του ήχου υπάρχει στα δεξιά. Αριστερά και στην ίδια θέση υπάρχει το ρυθμιστικό της φωτεινότητας της οθόνης. Μια υποδοχή για φοροδοτικό υπάρχει επίσης αριστερά, αλλά αν και η τάση είναι η γνωστή των 6 volts, το βήμα προφοδοσίας δεν είναι καθόλου γνωστό. Η Nintendo συνιστά αυστηρά ένα ορισμένο φοροδοτικό για την κονσόλα της, και όπως φαίνεται είναι αποφασισμένη γ' αυτό.

Και η πίσω όψη είναι πλούσια σε υποδοχές. Εκτός από τις μπαταρίες (σε αυτές είναι 4 mini size) υπάρχει η υποδοχή των cartridges. Τα cartridges «ενσωματώνονται» στη συσκευή κατά τη διάρκεια της λειτουργίας, κι έτσι δεν προσθέτουν κοβόλοδο ήχο στο μηχανάκι. Το μέγεθος τους είναι περίπου όσο ένα κομμάτι σπύριττα. Τόσο είναι και το μέγεθος της οθόνης.

Κάτι το εξαιρετικά ενδιαφέρον ανακαλύπτει κανείς, αν κοιτάξει πιο προσεκτικά στη δεξιά πλευρά. Πάνω ακριβώς από το volume, υπάρχει μια μικρή ασημένια «θύρα». Αν την τραβήξετε, αποκάλυπτεται ένα μικρό interface! Ναι, είναι η θύρα linking μεταξύ δύο Game Boys. Να

λοιπόν που ούτε και αυτό δεν λείπει από την παιχνιδιομηχανή μας.

Η εξωτερική περιγραφή τελειώνει με την υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά, που υπάρχει επίσης επίσης στο Game Boy. Ήδη έχουμε καταλάβει ότι η παιχνιδιομηχανή έχει μερικά οσοβόρα πλεονεκτήματα, σε σχέση με τα παλιά hand-held games. Δέχεται πολλά διαφορετικά παιχνίδια σε cartridges, συνδέεται με ομοϊατρικές, και αν κρινούμε από τη φροντίδα των κατασκευαστών για volume και headphone jack, έχει αξιοπρόσθετο ήχο.

ΚΑΙ ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ...

Η εσωτερική κατασκευή του Game Boy είναι, όπως περιμέναμε, όλη, υπερβολικά απλοεπαιχτή. Οι λάμπες έχουν χρησιμοποιήσει όλα τους τα πείρα σχετικά με κατασκευές - μετασχηματισ, καταφέροντας να εντάξουν τα καλώδια μιας κοινωτικής κονσόλας (δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το Game Boy είναι μια κοινωτικότητα κονσόλα, με μικρότερη όμως οθόνη) σε ένα φορητό κουτί. Ο πληθυσμός είναι καθαρά αμερικανικός ασπύχων. Custom chips παντού. Ανόμερο σε αυτό βρίσκεται ένα παλιές μας γνώριμος, ο οποίος όμως έχει καταστήσει αγνώριστος: Ο Z80, κινητήρια δύναμη του Game Boy και βασική CPU για την οθόνη και τα πλήκτρα. Εκατοντάδες πλαστικές χειριρίδες που έχουν αλλάξει όλα τα χαρακτηριστικά, και το παλιό χυτροκομμένο μάρκο του έχει αντικατασταθεί από μια νέα κομωτική συμβατή σχεδίαση. Σχεμασμός επίσης 64K μνήμης RAM, η οποία κρατά στοιχεία για τα δεδομένα του προγράμματος. Όσο για τη ROM, έχουμε τα cartridges.

Τα τους πιο σνομπ από εσάς, που ακούσατε «Z80s και κομωτήρες το κεφάλι σας, έχουμε να πούμε ότι, ίππο όπως είναι σχεδωσμένο το μπετόνιμα, είναι υπερκερικός. Μπορεί να οδηγήσει θαυμάσια την οθόνη 160x140 pixels και τα sprites, με τρομερά ομολό και φυσικό animation, να προσφέρει θαυμάσιο scrolling εκεί που χρειάζεται και γινικά να τα καταφέρει με ευχέρεια. Μια εταρία στον Nintendo άλλωστε δεν νομίζω ότι θα διακινδύνωνε να βγάλει ένα αργό μηχανάκι με τον Z80 εν έτει 1990, αν δεν ήταν αγωγή ότι είναι αρκετό ένα τέτοιο χιμα. Ούτε περίπτωση ιασηγυσιάζας από μέρους των Ιαπωνίων δεν νομίζω ότι υπάρχει, μια και έτσι ή άλλως η Nintendo επιμένει στη νέα σχεδίαση του top. Η οθόνη, όπως φυσικά θα περιμένατε, είναι LCD. Όμως, κατά τα άλλα, είναι κοινωική dot matrix και προσφέρει θαυμάσια γραφικά. Η λεπτομερεια της εντυπωσιάζει, και το ρυθμιστικό της φωτεινότητας είναι ουσιώγιο να την προσαρμόζετε στο φως του περιβάλλοντος. Βέβαια, η καλύτερη της απόδοση είναι στο φυσικό φως.

ΟΥΚ ΕΝ ΤΩ ΠΟΛΛΩ ΤΟ ΕΥ...

Όμως τα τεχνικά χαρακτηριστικά δεν είναι αυτά που κάνουν ένα μηχανάκι επισηχημένο.

Η Nintendo εφοδίασε το Game Boy με τρία παιχνίδια, με σκοπό να πλημμυρίσει την αγορά με καινούργιους τίτλους μέσα στη χρονιά αυτή. Πρόκειται για τρία από τα πιο εθιστικά games: Το Tetris, το Super Mario Land και το California Games (δίνεται μαζί με την κονσόλα). Τα παιχνίδια είναι ήδη γνωστά, αλλά η μεταφορά τους έχει γίνει με υποδοχηματικό τρόπο. Αρκει να σας πούμε ότι τα παιχνίδια αυτά ασκούν πραγματική γοητεία στον παίκτη. Το Tetris θα το ζήλευσαν όλοι οι παίκτες των home, μια και είναι πλήρες. Έχει πολλά επίπεδα δυσκολίας και τρία διαφορετικά μουσικά κομμάτια. Για το Super Mario Land έχουμε να πούμε ότι επιδεικνύει όλες τις γραφικές δυνατότητες του Game Boy. Περισσότερο για τα παιχνίδια θα πούμε λίγο παρακάτω, αλλά εδώ θα πρέπει να σταθώ με στον ήχο. Το ενσωματωμένο μηχανοδημό προσφέρει φιλότιμα, αλλά δεν καταφέρει να επείσει το πόσο καλλήφωνο είναι η παιχνιδιομηχανή. Τα πράγματα όμως αλλάζουν, μόλις συνδέσουμε ένα ζευγάρι ακουστικά στο ειδικό βήμα. Τότε τα παιχνίδια παίρνουν άλλη διάσταση. Ο στερεοφωνικός ήχος είναι κομωτικός, τα εφέ είναι πολυάριθμα, τα μουσικά κομμάτια θαυμάσια. Αν απειτύξετε κάποιο sprite, τότε ο χαρακτηριστικός ("zazp!") ήχος θα ακουστεί από τα αριστερά ή τα δεξιά, ανάλογα με την κατεύθυνση όπου βρισκόμαστε. Στο Tetris, τα τοβόλα «πέφτουν» ή «κονάν» με ρεαλιστικό εφέ, ενώ σε άλλα παιχνίδια ξεχωρίσαμε εφέ προβολισμού ή εκρήξης, όλα με πολύ καλή πιστότητα. Και φυσικά, να προσθέσουμε ότι τίποτε δεν καθυστερεί, όταν ο παίρμενος αυτός ήχος έρχεται στα αυτά σας. Δυστυχώς δεν έχουμε και δεύτερο Game Boy για να δοκιμάσουμε το two player link option, αλλά επιφοδοσώμαστε για το μέλλον. Περισσότερες πληροφορίες για τα συγκεκριμένα παιχνίδια στα παρακάτω τίτλι reviews:

TETRIS

Όπως είπαμε προηγουμένως, η έκδοση του παιχνιδιού για το Game Boy είναι η πιο προσημηνη από κάθε άλλο home υπολογιστή. Έχει άδανειστοι στοιχεία από το Tetris 2 των computers, με αποτέλεσμα το playability του να έχει ανεβεί κατακόρυφα. Έτσι, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο κλίμακες κατηγοριών παιχνιδιών, στην απλή και στην τεστ επιδεξιότητας. Στην πρώτη, τα τοβόλα πέφτουν κομωτικά, ενώ το «πίπωμα» είναι άδωο, και εσείς πρέπει να συμπληρώσετε σειρές. Το επίπεδο δυσκολίας αυτώνεται κάθε λίγο, αλλά αν είστε γρήγορος παίκτης, μπορείτε να καθαρίζετε από την αρχή με πιο level θα ξεκινήσετε. Το δεύτερο όμως mode έχει ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον. Στο mode αυτό διαλέγετε πάλι επίπεδο ταχύτητας πτώσης των τοβόλων και ένα επίπεδο δυσκολίας. Το πάτημα πιο δεν είναι ελεύθερο, αλλά καταλαμβάνεται από τοβόλκια σε τεχικές θέσεις, τα οποία καλλίπτουν και συγκεκριμένα ύψος στην οθόνη (το πόσο εξαρτάται

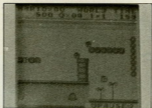
από το επίπεδο που διαλέξατε). Σκοπός σας πια είναι να συμπληρώσετε 25 πλήρεις σειρές, τοποθετώντας κατάλληλα τα τουβλάκια που ερχονται ανάμεσα σε αυτά που ήδη υπάρχουν, ώστε να σχηματίσετε κορμούς και να αυξήσετε το πεδίο «βρόστρας» σας. Εδώ τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, αλλά και πιο «arcade». Η όλη στο παιχνίδι είναι σε υψήλο επίπεδο: Τα τουβλάκια ακουμπούν στο έδαφος κάνοντας δυνατό θόρυβο, ενώ κάθε φορά που συμπληρώνετε σειρά, αυτή γκαρμίζεται με ένα υπόκοφο κρότο. Θα πρέπει εδώ να τονίσουμε τα θαυμάσια μουσικά κομμάτια που συνοδεύουν το παιχνίδι. Είναι τρία, και μπορείτε να διαλέξετε το αγαπημένο σας για να σας συνοδεύει όσο παίζετε: Μελωδία ροκική «φράνκλντρε», κλασική ή σύγχρονη. Τα τουβλάκια είναι σχεδιασμένα με λεπτομέρεια που σας κάνει να απορείτε: Κάθε ένα έχει και διαφορετικά σχέδια, ακόμα και χρώματα (αποχρώσεις του γκριζού). Σε γενικές γραμμές, είναι το ΤΟ Tetris, ο πρώτο λόγος για να αρχίσετε να σκέφτεστε σοβαρά την αγορά ενός Game Boy, ακόμα κι αν είστε κάτοχος ST ή Amiga.

SUPER MARIO LAND

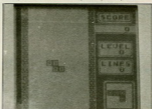
Τελικά, οι πιο ακριβοπληρωμένοι ήρωες των computer graphics είναι σίγουρα οι αδελφοί Mario, των οποίων οι περιπέτειες έχουν καταφέρει στέλεχος σημάδι. Άλλα με παραλλήλη λωπίδι του παιχνιδιού από την Nintendo, η οποία δεν εννοεί να κυκλοφορήσει κάτι χωρίς να συνοδεύεται από τους Ιταλούς αδελφούς, για τους οποίους είναι πραγματικά πολύ υπερέση. Για δεύτερη φορά, διαπιστώσαμε ότι το Game Boy μας θυμίζει τι εστί πραγματικό game. Το Mario Land είναι το πιο playable "Mario..." παιχνίδι που έχουμε παίξει, ακόμα και στην Nintendo Entertainment System. Στην αρχή δεν υπάρχει τίποτε αξιόλογο, αλλά σε λίγο, όταν οι αδελφοί Mario περιπλανώνται στις αγελαϊκές περαδιές, μόνον αβάνει. Οι αγελαϊκές τοιχογραφίες (μίλντα για ανθρωπιόμοια, σφίγγες, τεράστια, ήλιους και όλα τα σχετικά), οι πυρσίδες που τρεμοβιάζουν (για, να η φλόγα τους κινείται και το αερίπιατο είναι φουκακίτα), οι σφίγγες που εκτοξεύουν διάφορα fireballs, οι μυστικές κρήνες - ανασέρη και η mother - Σφήγγα στο τέλος της πίστας, είναι απίθανα σχεδιασμένα. Αλλά η δράση δεν σταματάει εκεί. Οι αδελφοί Mario προχωρούν στο διάστημα και βρίσκονται αντιμέτωποι με διαστημολήσια, φτάνουν στη θάλασσα όπου πολεμούν με ιπποκάμους και φτερωτά φάρια, και από ένα σημείο και πέρα, το παιχνίδι μετασφαιρώνεται σε κανονικό shoot 'em up, καθώς ο Mario μέσα σε ένα υπερβρόχο παραβολεί ένα σαρπο-υβρόβιους οργανισμούς και στο τέλος μένει μόνος με ένα τεράστιο ιπποκάμο, που θέλει πολλές βολές για να σας αφήσει να περάσετε. Με λίγα λόγια, το παιχνίδι το έχει όλα. Ο αριθμός και η ποικιλία των sprites ξεφεύγει από τα όρια και ο ήχος ερχεται πότε από τα αριστερά



Το φοβερό φλίπερ με τις πολλές πίστες.



Το Super Mario Land. Πολλές πίστες και τεράστια.



Tetris. Τα λίγα περιπέτειου.

και πότε από τα δεξιά, ανάλογα με το πού πετάχεται τους εχθρούς. Είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια για το οποίο ένιωσα τη δημοσιογραφική υποχρέωση να το τελειώσω, προτού γράψω κάτι γι' αυτό. Παραδόξως, την ίδια υποχρέωση ένιωσα και όλη η υπόλοιπη συντακτική ομάδα του Pixel, ακόμα κι ο αρχισυντάκτης και ο ... φωτογράφος του περιοδικού! Το Game Boy έδειξε το όραμα της Πληροφορικής σε έναν ακόμη... νεοφώτιστο.

66 SINKIO SINAΧAKI (ΦΛΙΠΕΡ)

Τι να κάνουμε, ο τίτλος ήταν στα Ιαπωνικά. Πάντως είναι ένα φλίπερ. Θα γίνουμε βαρετοί, αν πούμε ότι είναι το καλύτερο φλίπερ που έχουμε δε σε υπολογιστή;

Το φλίπερ του Game Boy κατοικείται. Οι κάτοικοι που είναι ορισμένοι χαριτωμένοι κροκόδειλοι, οι οποίοι μάλιστα στην εισαγωγική οθόνη χορεύουν σε μορφή μπαλάντας για σας (υπενθύμηση: Τα cartridges του χωρούν όλα

αυτά, έχουν το μίγθος σπιντόκουτου). Το κορίτσι παιχνίδι αποτελείται όχι από μια μόνο, αλλά από πολλές πίστες, οι οποίες βρίσκονται η μια πάνω απ' την άλλη. Ξεκινάτε να παίζετε στη δεύτερη, και αν η μπάλα σας πέσει, βρίσκεστε στην πίστα - κόνειο. Αν η μπάλα σας πέσει και εδώ, τότε δεν γλυτώνετε. Ένα κροκόδειλακι που περιμένει από κάτω, την καταπιάνει ολόκληρη. Για να προχωρήσετε στις επόμενες πίστες, θα πρέπει να ελευθερώσετε τα παράσημα, λειτουργώντας με τη μπάλα σας τις κατάλληλες σημαίες. Το κροκόδειλο που θα βρείτε στο δρόμο, συνήθως θα σας φανούν χρήσιμα. Αν είστε καλός, θα δείτε 5 ή και 6 πίστες. Αυτοτυχώς, ο ακριβής αριθμός τους παραμένει άγνωστος.

Μόνο αν παίζετε το φλίπερ των κροκόδειλων, θα καταλάβετε πόσο εθιστικό μπορεί να γίνει ένα ηλεκτρονικό φλίπερ. Μη νομίζετε ότι δεν υπάρχει το στοιχείο της εθιμοσύνης στο παιχνίδι: Αν δεν πιέσετε το ελάτριο με την απαραίτητη δύναμη στην αρχή, η μπάλα θα γυρίσει πίσω! Επίσης, παρατηρήσαμε ότι η μπάλα δέχεται μεγαλύτερη ώθηση όταν το πλήκτρο πατηνάναι στιγμιαία, ακριβώς δηλαδή όπως και στα κανονικά φλίπερ. Υπάρχει τεράστια ποσότητα από bonus και κρυφά περάσματα, πολλές πίστες, κάποια στιγμή το φλίπερ μετατρέπεται σε block buster game, και οι εκπληκτικές δεν τελειώνουν. Είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια όπου δεν σας περαίνει να χάσετε: Η κνημιά του κροκόδειλου που κατορθώνει την μπάλα (ο λαμπός του μάλλον φουσκώνει, καθώς καταπιάνει) σας αποκηρύσσει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο κατάλογος των παιχνιδιών του Game Boy αυξάνεται γρήγορα: Ghostbusters 2, Gastlevia, Mactocross Mariacs, Gridiron Gladiators, Saga, Boxkle, Hyper Lode Runner, Karateka, Nintendo Golf, Nock-N-Chase, είναι μερικοί από τους αναμενόμενους τίτλους. Έτσι, το Game Boy είναι έτοιμο για να κατακτήσει τους απασταυτο παιχνιδόβιους. Προσπαθήστε να ήθελε να είχε έρθει στο χέριο μας από το καικάρι, γιατί αυτή είναι η εποχή που η παιχνιδιομηχανή αυτή θα «κάνει θρόνος». Επιτέλους, το ηλεκτρονικό παιχνίδι απομακρύνεται από το γροσέο με το ποσάδι ή την τηλεόραση όπου βρίσκεται ακίνητη η παιχνιδιομηχανή. Επιτέλους, μπορεί κανείς να παίζει οπουδήποτε, με ένα μηχανάκι που προσφέρει ποιοτικά παιχνίδια και αξιοπρεπή hardware χαρακτηριστικά, όπως graphics και stereo ήχο. Να παίζει ακόμα και στο αυτοκίνητο (όταν δεν οδηγεί φυσικά), περιμένοντας τη σειρά του στον οδοντογύρο (παρήγορη λύση), ή στις διακοπές, στην παραλία. Να το θάραστο: Οι τουριστές του καικάρινου 1990 θα έρθουν με το walkman, το Nintendo και ένα ζευγάρι ακουστικά μέσα στην τσάντα. Α, και φυσικά με την cartridge-συλλογή τους. Το κομμάτι των θαυμάτων είναι μια ολοκληρωμένη κουσούλα, που πάει παντού. ■

στα computer

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ»

Σκληρός δίσκος COMBITEC HD50



25.000
DE M.S.A.

- Mc Controller 5 1/4 για AMIGA 500/1000
- Χωρητικότητα 20MB
- FAN για αερισμό του δίσκου
- 8MB Public Domain προγράμματα
- Διαστάσεις 27x18x13 cm, μεταλλικό χρώμα της AMIGA

Μνήμη για Amiga 512K



20.000
DE M.S.A.

- Δυναμική επέκταση μνήμης 512K για AMIGA 500
- 100% συμβατή με τη μνήμη A501 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Πλακέτα με 16 RAMS
- Γαλλική Γερμανίας

ATARI 520 STFM



25.000
DE M.S.A.

- Mc 512K RAM
- Mc DRIVE 1MB
- Mc MOUSE
- Mc Modulator για TV
- Mc Δωρεάν εγγραφή στο Atari club

Disc Drive για Amiga 500, 55" 3 1/2"



20.000
DE M.S.A.

- Disc drive 3 1/2" για AMIGA 500/1000/2000
- Χωρητικότητα 880 KBYTE
- Διαστάσεις 11x20x3,5 cm
- Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 3 Drive
- Μηχανισμός TEAC FD 135FN
- Γαλλική Γερμανίας

Μνήμη για Amiga 512/800



20.000
DE M.S.A.

- Επέκταση μνήμης με δυναμικά RAM CHIPS
- Υπάρχει σε 2,4,8 MB
- Δυνατότητα παράλληλης σύνδεσης και με άλλη D-RAM
- 12,5 cm στο χρώμα της A500
- Γαλλική Γερμανίας

computer market AE

market

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ!»

DISC DRIVE για ATARI ST



32.000
N.E.S.A.

- Εξωτερικό Drive 3 1/2" για ST
- Χρησιμοποιεί διακέτες 1MB
- Διακόπτης ON/OFF

Εκτυρωτής

INKJET KODAK-Diconix 150

7.000
N.E.S.A.



- Αθόρυθος, για γραφείο ή την επιχείρηση
- Φορητός, με μπαταρία
- Τυπώνει σε συνεχόμενο ή μεμονωμένο χαρτί με ταχύτητα 150 χαρακτήρων το δευτερόλεπτο

EURO PC Schneider



12.000
N.E.S.A.



- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3.3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 έξοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

COMMODORE AMIGA 500



15.000
N.E.S.A.

- 512KB RAM, εσωτερικό επέκτασήμι στα 1MB
- 3 ειδικά tsip για γραφικά και Animation
- Ποντίκι με δύο πλήκτρα
- Θύρα επέκτασης
- Επεξεργαστής 68.000 Motorola

Μνήμη A501 για Amiga 500

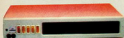


12.500
N.E.S.A.

- Δυνατότητα επέκτασης μνήμης 512K για AMIGA 500 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στα 1MB
- Έχει ρολόι πραγματικού χρόνου

α από το 2000

THE INTERGRATOR για ATARI ST



220.000
N.E.S.A.

- 20MB HARD DISK
- 3,5" DOUBLE SIDED DRIVE
- Έξοδοι για: COMPOSITE, MONO, MULTISYNC/MONITOR COLOR
- 4 ΦΙΣ για περιφερειακά πλήρως ελεγχόμενα από την κενάλλα
- REAL TIME CLOCK
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ MONITOR
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ DRIVE

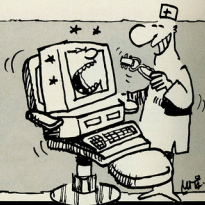
11 ΣΟΛΩΜΟΥ 36, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.11.805

21 ΜΠΟΥΖΑΣ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 36.36.550 FAX: 3644695

21 ΧΑΛΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 60.46.810

Όλα τα μηχανήματα
συναδύνονται από
επίσημες εγγυήσεις
1 χρόνου

PEEK & POKE



ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΤΟ DRIVE ΣΑΣ

AMSTRAD CPC

Σας έχει τύχει ποτέ να κολλήσει η κεφαλή του drive και να μην ξεκολλάει με τίποτα; Αν ναι, ηλεκτρολογήστε το listing αυτού του μήνα και βέ σας απαλλάξει από τον κόπο του ανοιγματος του υπολογιστή. Το πρόγραμμα επαναφέρει την κεφαλή στο Track 0 και, ταυτόχρονα, ο υπολογιστής απαντά με το μήνυμα Read fail. Πατώντας Cancel, ο Amstrad θα κάνει reset, και το drive είναι έτοιμο να ξαναδουλέψει!

```
10 SYMBOL AFTER Z54
20 MEMORY %7FFF:ad1=PEEK(%0):ad2=PEEK(%1):ad3=PEEK(%2)
30 POKE %B000,%F3:POKE %B001,%E1:POKE %B002,%0:POKE %B003,%DF:POKE
E %B004,%0:POKE %B005,%90:POKE %B006,%C9:POKE %9000,%66:POKE %900
1,%C6:POKE %9002,%7
40 CALL %B000:POKE %0,ad1:POKE %1,ad2:POKE %2,ad3:CALL %0
```

TEXT EFFECTS

ATARI ST

Η ρουτίνα αυτού του μήνα εμφανίζει διάφορα στυλ κειμένου στην command mode της ST Basic. Έτσι, αφού τρέξετε το πρόγραμμα, η επόμενη κίνηση είναι να δώσετε έναν αριθμό ο οποίος θα αντιπροσωπεύει τον τύπο των γραμμάτων που θα εμφανιστούν στην οθόνη του ST. Για παράδειγμα ο αριθμός 8 θα μετατρέψει όλες τις εντολές σε υπογραμμισμένες.

```
110 '***** TEXT EFFECTS ***** του Α.Μουρελάτου
115 fullw 2:clearw 2
120 Input "Type Style Number: ";A
130 If A<1 Or A>63 then 130
140 Poke Contr1,106:Poke contr1+2,0:Poke Contr1+6,1
150 Poke Intin,A
160 VdiSys(1)
170 End
```


Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές AMSTRAD, ATARI ST, COMMODORE και SPECTRUM

DISK AUTORUN 1

CBM

Με το διπλό πρόγραμμα μπορείτε να κάνετε κάποιο πρόγραμμά σας να τρέχει αυτόματα μετά το φόρτωμα από δισκέτα. Η διαδικασία είναι η εξής: Πληκτρολογήστε το listing και σώστε το. Κατόπιν τρέξτε το και οβήστε το με NEW. Φορτώστε το προς μετατροπή πρόγραμμα και τοποθετήστε στο δίσκο μια φορμαρισμένη δισκέτα, απροστάτευτη, που να έχει χώρο τουλάχιστον όσο το μέγεθος του αρχικού προγράμματος + 5 blocks. Εξήστε την οθόνη, γράψτε αν θέλετε κάποια μηνύματα στην οθόνη, αφήνοντας την πρώτη σειρά κενή. Ανεβείτε στη σειρά 1 και γράψτε SYS 52942 [RETURN]. Τώρα θα σωθεί στη δισκέτα ένα αρχείο με όνομα "OOPS", το οποίο τρέχει φορτώνοντας το με LOAD "OOPS", 8, 1 [RETURN]. Φυσικά μπορείτε να αλλάζετε το όνομα του αρχείου με το γνωστό τρόπο...

```

100 REM # DISK AUTORUN 1 #
110 REM
120 FOR A=0 TO 101:READ B:C=I0+C*B
130 POKE 52942+A,B:INEXT A
140 IF C<>11920 THEN PRINT "DATA ERROR"
150 REM
160 DATA 162,39,169,32,157,0,4,202,16,250,169,0,133,157,162,17,109
170 DATA 80,207,157,52,3,202,16,247,169,52,141,38,3,169,3,141,38,3
180 DATA 169,1,162,8,168,32,186,255,169,4,162,98,160,207,32,169,255
190 DATA 169,38,133,254,169,3,133,255,169,254,168,40,184,48,32,218
200 DATA 255,169,202,141,38,3,169,241,141,39,3,98,169,202,141,38,3
210 DATA 169,241,141,39,3,169,0,32,89,168,76,174,167,79,79,80,83

```

VERTICAL PRINTING

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, τυπώνει ένα string στην οθόνη, περιστραμμένο κατά 90°. Για να τη χρησιμοποιήσετε, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, και τρέξτε το, αφού έχετε δώσει το σχετικό CLEAR (τουλάχιστον XXXXX-1).

Καθώς, ορίστε μία συνάρτηση V με
10 DEF FN V (A\$, A, X, Y).

Η ρουτίνα καλείται με #RANDOMISE FN V (A\$, A, X, Y), όπου: A\$ είναι το string που θα τυπωθεί, A το attribute και X, Y οι συντεταγμένες στην οθόνη. Αν X=31, Y=23 η εκτύπωση βγει έξω από τα όρια της οθόνης, η ρουτίνα θα επιστρέψει σιωπώς.

```

100 REM *****
110 REM ** PEEK & POKE **
120 REM ** VERTICAL PRINTING **
130 LET T=0
140 FOR F=XXXXX TO XXXXX+134
150 READ F:POKE F,A:LET T=T+4R
160 NEXT F
170 PRINT TOT:IF TOT<0 THEN PR
180 PRINT "ERROR IN DATA":BEEP B,0.0.0
190 STOP
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****

```

Τα joystick της δεκαετίας του '90 είναι εδώ!



SPEEDKING ▲
για home,
IBM συμβατούς,
SEGA



ANALOGUE 909 ▲
για IBM συμβατούς



TURBO PEDAL ▲
για τα racing games

NAVIGATOR
για όλα τα
shoot 'em up ▼



DELTA
COMPUTERS

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΙΚΟΝΙΟΥ 10-14, 10446 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 6622657, FAX: 6649779

STRYX



- ★ **Ομαλό scrolling 8 διευθύνσεων**
- ★ **Λεπτομερέστατοι μικροί χαρακτήρες από τον Garvan Corbett, το σχεδιαστή του κλασικού Barbarian**
- ★ **Πυροβολισμοί προς όλες τις κατευθύνσεις**
- ★ **Μεγάλο πεδίο δράσης**

Τελικά, έφτασε η ώρα! Τα ρομπότ επαναστάτησαν, στρέφοντας τα βιομηχανικά όπλα τους εναντίον στην ανθρώπινη φυλή. Καμία πρόεση να σταματήσει, πριν ξεφυγούν από τον έλεγχο. Δεν είναι δυνατόν να κυκλοφορούν αμολογικές αιθερένιες δολοφόνοι στους δρόμους της Dome City, και οι κάτοικοι να τα δεχτούν. Παιός όμως θα αναλάβει να ξεκαθαρίσει την κατάσταση; Το πέτυχε - η δουλειά είναι δική σου!

Ευτυχώς δεν είσαι κάτι συνθησιμένο. Είσαι ο STRYX, το προϊόν του Project Alpha Secure, ο πιο ακλόρος μαχητής, η πιο εξυπνη ανεπτυγμένη μηχανή που έχει υπάρξει. Μιας ανθρώπης, μιας ρομπότ, είσαι ο μόνος που μπορεί να σταματήσει τον κίνδυνο.

Φέρσε λοιπόν το jet pack σου και κατέβα στις υπογειές αίθουσες της Dome City, μέχρι να βρεις το κλειδί του Lifeforce. Είναι δύσκολο, κι ο χρόνος λιγοστεύει.

DELTA
COMPUTERS

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΙΚΟΝΙΟΥ 10-14, 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 8622657, FAX: 8648775

PSYGNOSIS
GAMES PEOPLE PLAY

ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ...

Το ρολόι του υπολογιστή χτυπάει μεσάνυχτα. Ο ξεχασμένος ακροδέκτης της CPU τριζει κάνοντας έναν ανατριχιαστικό θόρυβο, προμήνυμα του ότι κάτι κακό θα συμβεί. Τα pixels αρχίζουν να βγαίνουν από τον ανοιχτό πλέον ακροδέκτη και παίρνουν διάφορες μορφές αποτρόπαιων όντων: Δράκοι, βρυκόλακες, goblins, φαντάσματα, ή ακόμη και άνθρωποι με ψυχή τέρατος...

Απελπισία απλώνεται παντού...

Όμως, κάποια pixels δεν ακολουθούν το δρόμο των άλλων: Πηγαίνουν στην αντίπερα όχθη και σχηματίζουν μια άλλη φιγούρα. Τον ήρωα του παιχνιδιού. Η μάχη του καλού με το κακό είναι έτοιμη να αρχίσει... Για μια ακόμη φορά...

Του Κ. Βασιλείου

Ghosts 'n' Goblins

Βρίσκεστε στο δάσος, βλάτα με την αγαπημένη σας πριγκίπισσα. Χωρίς να το καταλάβετε, η ώρα περνάει και πέφτει η νύχτα. Ετοιμάζεστε λοιπόν να φύγετε, αλλά, αλίμονο, δεν θα προλάβετε: Ένα τρομερό ξητικό εμφανίζεται από το πουθενά, παραλύει εσάς και αρπάζει την πριγκίπισσα.

Εσείς βέβαια δεν μπορείτε να αφήσετε κάτι τέτοιο να περάσει έτσι. Εξοπλίζετε αμέσως με μια πανοπλία και ξεκινάτε να ελευθερώσετε την πριγκίπισσα και να δώσετε ένα καλό μάθημα στο απίστο ξητικό. Όπως όμως περιμένετε, το ξητικό αυτό έχει φωνάζει και την παρέα του για να σας αντιμετωπίσει. Η παρέα του αποτελείται από αρκετά ευνοήσιμα άτομα, όπως ζύμπι, κοράκια, goblins, γαρίδες, στοιχειωμένα φυτά και δέντρα και διάφορα άλλα παρό-

μοια. Επίσης, υπάρχουν και φυσικά εμπόδια να αντιμετωπίσετε, δηλαδή χάσματα με ή χωρίς νερό, που έχουν όμως το ίδιο αποτέλεσμα αν πέσετε μέσα.

Η πανοπλία σε ορισμένες version έχει το κα-

λό να απορροφά ένα χτύπημα από ξητικό και έτσι να τη γλιτώνετε. Σε άλλες όμως versions δεν έχετε αυτή την ευκαιρία, όπως δεν έχετε σε όλες τις versions την ευκαιρία να συλλέγετε διάφορα όπλα καλύτερα ή χειρότερα.

Αυτό όμως που υπάρχει σ' όλες τις versions είναι τα αρκετά όμορφα γραφικά, τα καλά ηχητικά εφέ και το πολύ καλό gameplay, που κάνουν το Ghosts 'n' Goblins να βρίσκεται σε μια καλή θέση στην εκτίμηση των gamers.

Rygar

Αν ένα sprite 2x2 ερχόταν να σας έλεγε "Let's fight", τότε είναι πολύ πιθανό να αρχίζετε να γελάτε. Μην τολμήσετε να κάνετε κάτι τέτοιο στο Rygar, γιατί την έχετε μάλλον άσχημα.

Γιατί ο Rygar δεν είναι οποιoδήποτε sprite.



Όσο και αν δεν του φαίνεται, ο Ryzar είναι αυτός που έχει σαν αποστολή να θέσει τέρμα στη βασιλεία των κακών αντιπάλων του, που καταδυναστεύουν τον κόσμο.

Ο Ryzar ξεκινάει λοιπόν με ένα όπλο που είναι κάτι σαν ηριόνη δεμένο με μια αλυσίδα, το οποίο μπορεί να εκτοξεύει εναντίον των αντιπάλων του. Στην αρχή η αλυσίδα είναι κοντή, αλλά, μαζεύοντας διάφορα icons, μπορεί να μακρύνει. Υπάρχουν και άλλα icons που δίνουν στο Ryzar την ικανότητα να εκτοξεύει το όπλο προς διάφορες κατευθύνσεις, να τρέχει πιο γρήγορα ή να είναι άτρωτος για ορισμένο χρονικό διάστημα.

Οι εχθροί του Ryzar είναι διαφόρων τύπων: Ακέφαλα όντα, ζώα που μοιάζουν με αγριογούρουνα, αντικείμενα που βγαίνουν μέσα από τις φωτιές που καίει κάτω από το πέρασμα του Ryzar και άλλα διάφορα.

Εκτός από τους εχθρούς, ο Ryzar πρέπει να

προσέχει να μην αργεί, αν δεν θέλει να εμφανιστεί ένα πολύ κακό sprite που θα τον σκοτώσει.

Τα γραφικά και ο ήχος του Ryzar υπέφεραν αρκετά κατά τη μεταφορά τους από το coin-op. Το gameplay όμως είναι σχετικά καλό και ίσως αξίζει μια ματιά.

Rastan Saga

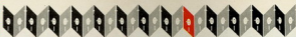
Conversion, βέβαια, από το γνωστό ομώνυμο coin-op της Taito, που είχε εμφανιστεί το '87 και είχε κάνει αρκετή εντύπωση με τα καλά του γραφικά.

Το να βρίσκεται ένας δράκος σ' ένα βασίλειο είναι γενικό κακό, αλλά βολεύει κάποιους ανθρώπους, όπως εμπόρους μαγικών ενύπια σε δράκους, το ταμείο αντιδρακικής προστα-

σίας και τοχοδωκίτες. Στην τελευταία κατηγορία ανήκει και ο Rastan, που ανέλαβε να εξοντώσει το δράκο με αντάλλαγμα το θρόνο.

Ο δράκος μας βρίσκεται στο τέλος μιας διαδρομής από έξι πιστες, κάθε μια από τις οποίες χωρίζεται σε τρία στάδια: Μια διαδρομή στο ύπαιθρο, όπου είστε αντιμέτωποι με πολεμ-





στές, ζώα του αγρού όπως δικάφαλα τετράποδα, φίδια και πουλιά, και μπορείτε να πέφτετε σε χάσματα, μια διαδρομή μέσα σ' ένα κάστρο, όπου είστε αντιμέτωποι με πολεμιστές, κατοικίδια ζώα όπως μάγους, και επίσης υπάρχουν χάσματα, και τέλος τη μάχη με τον κακό - φίλακα της πίστας.

Ερείς είστε οπλισμένοι με ένα σπαθί, αλλά μπορείτε να μαζέψετε στο δρόμο και άλλα όπλα, όπως έναν πέλεκυ, ένα ρόπαλο, ή ένα σπαθί που πετάει και μπάλες φωτιάς. Μπορείτε επίσης να μαζέψετε έξτρα ενέργεια, ή bonus που αυξάνουν την ανθεκτικότητά σας στα χτυπήματα, ή τη δύναμη των χτυπημάτων σας.

Καλά γραφικά και ηχητικά εφέ, είναι όμως λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα έπρεπε. Η προσπάθεια όμως αρκετά καλή, λαμβανομένης υπ' όψιν της ποιότητας του coin-op.

Karnov

Ακόμη ένα coin-op conversion, από την Electric Dreams αυτή τη φορά, στο ομώνυμο coin-op της Data East.

Ο Karnov είναι ένας αρκετά σωματιώδης κύριος από τη Ρωσία, που έχει σαν σκοπό να βρει το θησαυρό της αρχαίας Βαβυλώνας. Αυτό όμως δεν είναι τόσο απλό, αφού δεν ξέρει πού βρίσκεται. Συνεπώς, πρέπει πρώτα να βρει το χάρτη, πράγμα που - με τη σειρά του - δεν είναι πολύ εύκολο, αφού για κάποιο λόγο ο χάρτης αυτός έχει κοπεί σε εννέα κομμάτια, κάθε ένα από τα οποία έχει περιέλθει στην κατοχή ενός περιέργου όντος, το οποίο φυλάει το κομμάτι του ζηλότυπα.

Πάντως, ο Karnov δεν είναι αβοήθητος. Στο δρόμο θα βρει διάφορα αντικείμενα που θα του βοηθήσουν, όπως αυτά που του δίνουν περισσότερα πυρά, βόμβες για να διαλύει τοίχους, σκά-



φανδρο για να μπορεί να κολυμπάει, φτερά για να πετάει, σκάλες για να φτάνει τα ψηλά σημεία κ.λπ.

Οι εχθροί του Karnov δεν είναι όμως καθόλου ευκαταφρόνητοι: Μαχαίροφόρα όντα, κουκουβάγιες πάνω σε κάτι που θα μπορούσε να ήταν πτόμενο χαλί, κεφάλια που πυροβολούν και διάφορα άλλα, καθώς και φυσικά εμπόδια όπως χάσματα για να πέφτετε, κατμήρες και ανήφορες που επηρεάζουν την κίνησή σας, θάλασσες που πρέπει να έχετε το σκάφανδρο για να τις περάσετε (αλλιώς... σε προσέχαιτε) και άλλα.

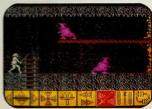
Πολύ καλά γραφικά, μέτριος ήχος, αλλά πολύ δύσκολο gameplay χαρακτηρίζουν το Karnov. Διαθέτει επίσης μια πολύ καλή τελική σθόνη, που δυστυχώς δεν θα δείτε ποτέ (αφού δεν θα φτάσετε εκεί).

Barbarian

Το πρώτο μη coin-op conversion του Software file αυτού, δεν πρόκειται βέβαια για το Barbarian της Palace, αλλά γι' αυτό της Psygnosis που πρωτοκυκλοφόρησε στην Amiga και μεταφέρθηκε κατόπιν στους υπόλοιπους υπολογιστές.

Ελέγχετε τον Barbarian, που έχει σαν σκοπό να φτάσει στον κακό βασιλιά και να τον σκοτώσει, ελευθερώνοντας έτσι το λαό του βασιλείου. Πρέπει έτσι να περάσει από έναν κανονικό αριθμό από σθόνες καλά φυλαγμένες, κάνοντας καλή χρήση των όπλων που με κόπο θα μαζέψει.

Το Barbarian διαθέτει ένα περίεργο σύστημα





ελέγχου, που συνίσταται στα εζής. Με αριστερά και δεξιά προχωράτε - όπως θα περιμένατε. Τα πάνω και κάτω, όμως σας βοηθούν να επιλέγετε ένα όπιο από μια λίστα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και περιλαμβάνει χρήσιμες ενέργειες, όπως τρέξιμο, ενεργοποίηση όπλου, πάνω και κάτω, άλμα, μάζεμα αντικειμένων και άτακτη τροπή σε φυγή.

Το παιχνίδι όμως διαθέτει διάφορα εκνευριστικά στοιχεία, όπως το ότι απαιτεί πολύ καλά χρονισμό για να σκοτώσετε κάποια εχθρή αντίπαλη, και μερικές πολύ καλά κρυμμένες παγίδες, τόσο καλά κρυμμένες, που τις ανακαλύπτετε μόνο όταν επενεργήσουν πάνω σας.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και τα ηχηρικά εφέ το ίδιο, αλλά το gameplay έχει τα μινουσκώματα που αναφέραμε. Έτσι, συνιστάται μόνο στους καλά εκπαιδευμένους gamers.

Tiger Road

Τελικά το παιδομάζωμα δεν ανήκει αριστικά στο παρελθόν. Απόδειξη το Tiger Road, coin-op αρχικά της Capcom και κατόπιν computer game από την U.S. Gold.

Σε ένα χωριό της μακρινής Ιαπωνίας, οι κάτοικοι ζούνε ειρηνικά, μέχρι που ο κακός άρχοντας κάποιος γεγονιστής πολυτελής αποφασίζει ότι χρειάζεται τα παιδιά του χωριού για το στρατό του και, έτσι, στέλνει ένα λόχο στρατιωτών να τα αρπάξουν.

Και έτσι γίνεται. Φυσικά εσείς, γενναίος μαχητής, ξεκινάτε - μετά από παραιτήσεις του δασκάλου σας - να τα σώσετε. Έχετε στη διάθεσή σας ένα τσεκούρι, το οποίο μπορείτε να ανταλλάξετε στο δρόμο με μια σιδερόμαλα ή ένα ακόντιο, χωρίς όμως αυτό να έχει επίπτωση στην απόδοσή τους. Οι αντίπαλοί σας είναι εχθρικοί στρατιώτες, γίγαντες, φυσικά εμπόδια και οι μεγάλοι κακοί, φρουροί στις πύλες.

Το coin-op διαθέτει αρκετές πύλες, με πολύ καλά γραφικά και αρκετά δύσκολο gameplay, και στο τέλος κάθε πύλης υπήρχε ένα bonus stage, όπου μπορούσατε να αυξήσετε τη δύναμη των όπλων σας ή τη «χρημτικότητα» σας σε ενέργεια κ.ά. Το conversion διαθέτει λιγότερες από τις μισές πύλες, με μέτρια γραφικά, και τα

bonus stages λείπουν όλα. Το gameplay είναι σε μέτρια έως άσχημα επίπεδα. Για κάποιο λόγο, φαίνεται ότι το conversion βγήκε πολύ βιαστικά στην αγορά...

Beyond the Ice Palace

Πνεύματα του κακού έχουν καταλάβει το χώρο πέρα από το παγωμένο παλάτι και τρο-



μοκρατούν τον κόσμο. Τα βράδια στους δρόμους, κυκλοφορούν βρεκόλακες, νυχτερίδες και άλλα σκοτεινά πνεύματα. Φυσικά, κάποιος πρέπει να αναλάβει το καθήκον της περιοχής. Το να σφυρίζετε στον αέρα κάνοντας πύες δεν καταλαβαίνετε δεν θα σας ωφελήσει καθόλου. Την αποστολή θα την αναλάβετε εσείς.

Ξεκινάτε εντελώς άοπλος, αλλά, πριν μπειτε στο κάστρο, εφοδιάζεστε με κάποιο όπλο, όποιο κρίνετε καλύτερο από τρία που βρίσκονται γύρω σας. Έχετε επίσης στη διάθεσή σας δύο πνεύματα, τα οποία μπορείτε να επικαλεστείτε όταν τα βρείτε σκούρα, μην περιμένετε όμως και πολλά πράγματα. Υπάρχουν τρεις πύλες, στις οποίες η δυσκολία αυξάνει προοδευτικά, αλλά αυτό δεν ση-

μαίνει ότι η πρώτη πύλη είναι εύκολη. Θα κουραστείτε πάρα πολύ για να φτάσετε στη δεύτερη, χωρίς να χρησιμοποιήσετε αβήματα μέσα. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και ο ήχος σε καλά επίπεδα. Γενικά, το "Beyond the Ice Palace" είναι ένα σχετικά καλό παιχνίδι, που θα ήταν καλύτερο αν ήταν λίγο πιο εύκολο.

Vixen

Το Vixen είναι ένα παιχνίδι που αναμενόταν με αρκετή ανυπομονησία από τους gamers - και όχι μόνο - ανά τον κόσμο, αφού η Martech είχε αποφασίσει να φτιάξει το κύριο sprite από digitized εικόνες ενός φωτομοντέλου, της Corrine Russell. Όσοι έχετε δει τη διαφήμιση του Vixen θα καταλάβετε τους λόγους της ανυπομονησίας.



SOFTWARE FILE

Το αποτέλεσμα; Λοιπόν, το κύριο sprite δεν είναι άσπρημο, αλλά εξαρτάται και από το τι περιμένετε. Το animation του είναι αρκετά καλό και οι κινήσεις σχετικά φυσικές. Τα άλλα sprites, όμως, νομίζω ότι θα ήταν ευτυχ ή ηξεραν τη παρίσταναν και αν καταλάβαιναν τους νόμους σύμφωνα με τους οποίους κινούνται.

Το gameplay είναι εξαιρετικά απλό: Πηγαίνετε από αριστερά προς τα δεξιά σκοτώνοντας τους κακούς και προσέχοντας να μη σας σκοτώσουν αυτοί και να μην πέσετε μέσα σε χάσματα.



Κάθε δύο πιστές έχετε και ένα bonus stage, όπου η Corinne μεταμορφώνεται σε αλεπού (!) και μαζεύει διαμαντόκια από την πίστα.

Μέτρια γραφικά ήχοι και gameplay, απογοητεύουν αυτούς που περιμέναν κάτι καλό από το Nixen. Τιποτε, με τίποτε αξιόλογο...

Soldier of Fortune

Τα κακά πνεύματα τελικά φαίνεται να είναι πολύ επίμονα: Δεν αρκούσαν όλοι οι αγώνες που κάνατε σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια,



Savage

Ο κακός σας αντίπαλος, για άλλη μια φορά, σας έχει κάνει ζημιά: Συνέλαβε τέσσερις συντρόφους σας και τους φυλάκισε σε μια σκοτεινή φυλακή. Εσείς φυσικά πρέπει να τρέξετε να τους σώσετε.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία κομμάτια: Στο πρώτο ελέγχετε έναν άνθρωπο και πηγαίνετε από αριστερά προς τα δεξιά σκοτώνοντας τους εχθρούς σας, στο δεύτερο πηγαίνετε προς το βάθος της οθόνης αποφεύγοντας κάτι τεράστια κεφάλια και στο τρίτο οδηγείτε έναν τεράστιο

γιατί αυτά ξαναγύρισαν στο Soldier of fortune και μάλλον δριυότερα.

Ελέγχετε ένα αν που μοιάζει με λίκνο και σκοπός σας είναι να βρείτε τα τρία θεμελιώδη στοιχεία (αέρα, φωτιά και νερό), ώστε να μπορείτε να μπείτε στην τελική μάχη με το πολύ κακό πνεύμα και να σώσετε έτσι τον κόσμο.

Στο δρόμο θα βρείτε διάφορα όντα, που άλλα μοιάζουν με εσάς κι άλλα όχι, όλα όμως είναι θανατηφόρα. Θα βρείτε επίσης διάφορους ανήμπορους ανθρώπους τους οποίους πρέπει να βοηθήσετε, όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, καρφιά στα οποία μπορείτε να πέσετε και να χάσετε μια ζωή, κινούμενα πατάκια που σας μεταφέρουν από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και teleports που σας μεταφέρουν ανάμεσα σε πιστες.

Όταν συγκεντρώσετε τα κομμάτια που απαιτούνται ένα στοιχείο, πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα τεράστιο κεφάλι, προκειμένου να τελειώσετε την πίστα.

Προσεγγμένα γραφικά, όμορφα ηχητικά εφέ, αρκετά καλό gameplay και η πρόπουσσ ατμόσφαιρα, συνθέτουν ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.



αυτό μέσα από διάφορα εμπόδια, προσπαθώντας να μαζέψετε τέσσερα κομμάτια θησαυρού, για να διωροδοκήσετε τους φύλακες των συντρόφων σας και έτσι να τους ελευθερώσετε.

Τα sprites του παιχνιδιού είναι πραγματικά τεράστια και εξαιρετικά πολύχρωμα, με πάρα πολλά εφέ. Ο ήχος είναι και αυτός σε αρκετά καλά επίπεδα και το gameplay είναι αρκετά καλό, ίσως όμως λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα έπρεπε.

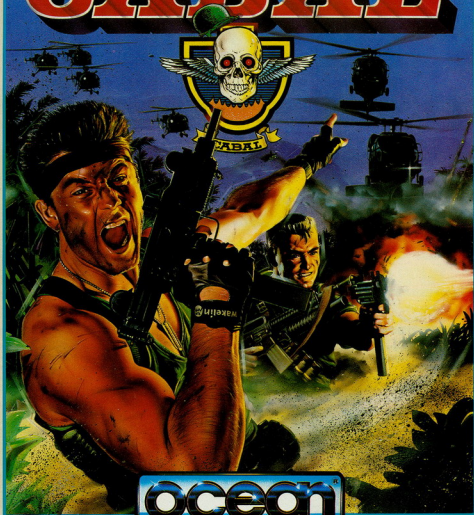
Σε γενικές γραμμές, το Savage είναι ένα πολύ αξιόλογο κομμάτι για κάθε συλλογή.

ΤΑ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

Τίτλος	Γραφικά	Animation	Sprites	Ήχος	Ευκολία Χειρισμού	Playability	Γενικά
Ghosts' η' Goblins	7	8	8	7	8	8	8
Rygar	6	7	6	6	8	7	6
Rastan	8	7	7	5	6	7	7
Karnov	9	7	8	5	7	5	7
Barbarian	7	6	6	6	5	6	6
Tiger Road	6	5	5	6	6	5	5
Beyond the Ice Palace	7	7	7	8	7	7	7
Vixen	4	5	4	6	5	4	4
Soldier of Fortune	7	8	8	8	9	8	8
Savage	8	8	9	8	9	9	9

Σημ. Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

CABAL



ΑΠΟΚΛΕΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α. ΣΥΤΤΕΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ: 8217428, ΦΑΞ: 8218847

ΚΕΝΤΡΟΚ ΔΙΑΦΕΣ: ΟΜΗΡ ΒΗΔΡ - ΣΟΥΛΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 3601781

Ανακαλύψτε τα
PUZZLEBOXES
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

SOFTWARE



Never Mind

Είδος **ARCADE - PUZZLE GAME** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA - IBM PC**

Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **PSYGNOSIS** Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Α. ΔΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Κάτι παχυνθιά σαν το Never Mind σε κάνουν να χαιρέσαι που έχεις υπολογιστή. Πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι, που ανήκει την οικογένεια των mind games και που θα σας παιδέψει όσο και το Deflektor.

Η υπόθεσή του είναι αρκετά απλή: Ελέγχετε έναν ανθρωπάκο που κινείται πάνω στην οθόνη και σε διάφορα επίπεδα. Μπορεί δηλαδή να περπατάει και στους κάθετους τοίχους που υπάρχουν στην πίστα. Σε κάποιο σημείο, βρίσκεται μια εικόνα από την οποία είτε λείπουν

κομμάτια, είτε μερικά κομμάτια είναι βαλμένα σε λάθος θέση. Σκοπός σας είναι να οδηγήσετε τον ανθρωπάκο σας εκεί που βρίσκεται το κομμάτι (ή τα κομμάτια) που λείπουν από το παζλ και μετά να πάτε να τακτοποιήσετε το παζλ.

Όλα αυτά, σε περιορισμένο χρόνο και με μερικά πράγματα να σας εμποδίζουν. Κάποια κομμάτια που θα πρέπει να πάρετε, βρίσκονται στους τοίχους. Μπορείτε βέβαια να περπατήσετε και εσείς σε έναν κάθετο τοίχο, αλλά μπορείτε να ανεβείτε εκεί μόνο από ένα συγκεκριμένο σημείο της πίστας. Και αν ο τοίχος είναι ένας και το σημείο αυτό ένα, πάει καλά. Αν όμως υπάρχουν διάφοροι τοίχοι και τα τετραγώνικα στα οποία πατάτε σας βγάζουν αλλού το ένα και αλλού το άλλο, τότε τι κάνετε; Σιν τοκ άλλος, υπάρχουν (στις προχωρημένες πίστες), διάφοροι περιεργά τύποι που πηγαίνετε έχοντας και σας κλείνουν το δρόμο, ή σας ανακατεύουν το παζλ που μόλις φτιάξατε. Σε δουλειά να βρισκόμαστε δηλαδή.

Η Psygnosis έχει πάρει μια πολύ απλή ιδέα (εφτάζε το παζλ) και την έχει διαμορφώσει κατάλληλα ώστε να φτιάχνει ένα πολύ εγκεφα-



REVIEW

NEVER MIND: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τώρα, που λέτε να οδηγεί αυτό το τετράγωνο. Πού βάζουμε αυτό το καράκι; Δεχ, μου πηλαάνει και ο χρόνος. Βοήθησαααα!!!
Σε παύσεις λίγα, αλλά το παιχνίδισσα. Και μην ακούω κανέναν να γκρινιάζει για τη δύσκολη!

Δ. Παυλός

λικό, δύσκολο, αλλά και ενδιαφέρον παιχνίδι. Ο χρόνος στις πρώτες πτήσεις ίσως σας φανεί υπερβολικά λίγος, αλλά καθώς το επίπεδο δυσκολίας ανεβαίνει, ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας είναι περισσότερο.



Το Never Mind είναι πραγματικά πολύ αδόλογο. Απατεί από τον παίκτη να έχει αντίληψη, γρήγορο μάτι, και να κάνει τη σωστή κίνηση στη σωστή στιγμή. Αν' την άλλη, καταφέρνει πολύ καλά να σας δίνει την αντίληψη των τριών διαστάσεων που κινείστε. Το έδαφος είναι χωρισμένο σε τετραγωνάκια για να βρίσκετε τις ευθείες, και η κίνηση είναι directional, σαν αυτή του Knightmare και των παρόμοιων παιχνιδιών.

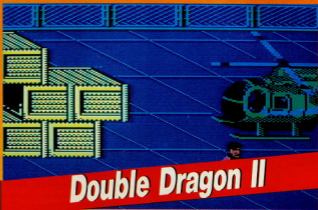
Φυσικά είναι χωρισμένο σε πτήσεις, καθεμία με το δικό της κωδικό. Έτσι, αν φτάσετε στη δέκατη πτήση, δίνετε τον κωδικό στην αρχή, και το παιχνίδι σας πηγαίνει κατευθείαν στη δέκατη πτήση. Ανακεφαλαιώνοντας, μπορούμε να πούμε ότι το Never Mind είναι ένα αρκετά παράξενο παιχνίδι, και ότι πρέπει να είστε από εκείνους που φάχνουν λίγο το game πριν αποφασίσουν αν τους αρέσει ή όχι. Πάντως, είναι πάρα πολύ καλό.
(Το είδαμε σε Amiga).

9.5
ΓΡΑΦΙΚΑ
9.6

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

9.4
ΗΧΟΣ
9.5

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Double Dragon II

Είδος: **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής: **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - PC - ATARI ST - AMIGA** Μορφή: **ΚΑΖΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ**
Κατασκευαστής: **VIRGIN/MASTERTRONIC** Διανομή: **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Είναι βέβαιο ότι θα θυμάστε τους αγώνες που είχατε κάνει στο Double Dragon, για να σώσετε την αγαπημένη σας από τα χέρια των κακών απαγωγέων της. Τελικά, οι αγώνες σας σπάρθηκαν μεν από επιτυχία, αλλά φαίνεται ότι δεν εξουσίατε όλους τους εχθρούς σας, γιατί αυτοί έχουν πλέον ανασυνταχθεί και επιστρέφουν δριμυτέρως. Έτσι τώρα, θα πρέπει να ξαναρχίσετε τους αγώνες σας και πάλι από την αρχή, ώστε να απαλλαγείτε μια για πάντα από τους εχθρούς σας.

Όπως και στο Double Dragon, πρέπει να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας, περνώντας μέσα από τα επίπεδα των παιχνιδιών, ώστε να φτάσετε στον πολυπόθητο στόχο σας. Μπορείτε να αναλάβετε μόνοι σας την αποστολή, ή από κοινό με κάποιο φίλο σας. Στη δεύτερη περίπτωση, το παιχνίδι γίνεται σαφώς πιο ενδιαφέρον, αφού μπορείτε να συνεργάζεστε, ή να χτυπάτε ο ένας του άλλου (κατά λάθος πάντα). Στο two player game, οι κακοί θα είναι φυσικά περισσότεροι.

Οι εχθροί σας είναι διαφόρων τύπων: Οι πιο ακίνδυνοι είναι αυτοί που εμφανίζονται αρχικά, και προσπαθούν να σας πετύχουν κάνοντας ταιψάτες. Μπορείτε όμως εύκολα να τους αποφύγετε, και να τους ανταποδώσετε την αβρό-

τητα. Πιο κάτω, εμφανίζονται κάποιες κοριές που κρατάνε σιδερόμαλες (αντί για μαστίγια που κρατούσαν στο original Double Dragon), κάποιες κοριές που εκοφενδονίζουν κιβώτια εναντίον σας, και κάποιοι άλλοι που σας πετάνε μαχαίρια ή ακόμη και ταεκούρια. Όλοι αυτοί είναι επικίνδυνοι, αλλά αν καταφέρατε να τους χτυπήσετε πρώτοι, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα όπλα που θα αφήσουν, καθώς πέφτουν στο έδαφος. Στο τέλος κάθε level, όπως θα περιμένατε, βρίσκεται ο μεγάλος κακός, τον οποίο πρέπει να χτυπήσετε για αρκετή ώρα, προκειμένου να περάσετε στο επόμενο level. Φυσικά, όλα αυτά πρέπει να γίνουν μέσα σε καθορισμένο χρόνο, αλλιώς θα πρέπει να ξεχάσετε μια από τις τρεις ζωές σας.

DOUBLE DRAGON II: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ακόμα ένα Double Dragon, για εκείνους που δεν βαρέθηκαν ακόμα να δίνουν... ποικιλτήρωνα! Αν έχετε καταφέρει εγκεφαλικά μετά το τελευταίο adventure, ή αν παρμένετε να δείτε το ματς στην πλειοψηφία, τότε φροντίστε και ξεχάστε. Δεν χρειάζεται μωλάκι ούτε ιδιαίτερη στρατηγική, αλλά σωβέλε και καλή χειριστήρια.

Γ. Κιτσιροπού

Το παιχνίδι διαθέτει όμορφα background graphics, που ακροάραρον ομαλότατα. Τα sprites είναι κάπως χοντροκομμένα, αλλά το animation τους αποζημιώνει ως ένα βαθμό γι' αυτό. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι το ισχυρότερο σημείο του με in-game tune και αρκετά ηχητικά εφέ. Το gameplay καλό σε όπε player mode και ακόμη καλύτερο με δύο παίκτες, ίσως θα έπρεπε να ήταν λίγο πιο πρωτότυπο. Το Double Dragon II δεν θα απογοητεύσει κανέναν από τους φίλους των beat 'em ups.

(Το είδαμε σε Commodore).

7.3

ΓΡΑΦΙΚΑ

7.7

ANIMATION

8.6

ΗΧΟΣ

7.9

ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

7.5

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

7.8

ΓΕΝΙΚΑ

Ξεκινάμε με το Operation Wolf ένα shoot 'em up παιχνίδι που πέρασε από τα arcades στους υπολογιστές σχετικά γρήγορα, και παίχτηκε μανιαδικώς. Η υπόθεσή του είναι αρκετά απλή: Είστε ένας στρατιώτης που πρέπει να παρεμβολεί όλους όσους εμφανίζονται στην οθόνη και έχουν απειλητικές διαθέσεις. Η οθόνη ακροάραει πλάγια, και οι κακοί εμφανίζονται από παντού. Σκοτώνοντάς τους, κερδίζετε όχι μόνο πόντους, αλλά και τα απαραίτητα πυρομαχικά (σφαίρες, χειροβουβίδες κ.λπ.) για να συνεχίσετε το παιχνίδι. Το Operation Wolf πήλσε πάρα πολλά κομμάτια σε όλο τον κόσμο και αποτέλεσε φανατικούς θαυμαστές.

Το δεύτερο παιχνίδι της συλλογής είναι κάπως καλύτερο. Πρόκειται για το Barbarian II - The Dungeon of Drax. Πρόκειται για ένα unique παιχνίδι, αφού αν έχετε βαρεθεί να παίξετε το ρόλο του Barbarian, μπορείτε να πάρετε την πριγκίπισσα Mariana και να βουτήξετε στην περιπέτεια. Σκοπός σας στο παιχνίδι, είναι να νικήσετε τον Drax, ο οποίος έχει καταφέρει στα σκοτεινά του υπόλοιπα, μετά την ήττα του στο Barbarian I. Όπλα σας τα φοβερά σας μπράτσα και το

Ξε με δύσκολη για συλλογές επαλή, το Mega Mix έχει να προσφέρει και αξιόλογα, αφού δίνει τόσο best sellers όσο και αξιόλογα flash-backs. Βέβαια κανείς δεν μπορεί να έχει μόνο προτάσεις.

Γ. Κυριαράκης

στο γνωστό πλαίσιο. Υπάρχει οριζόντιο scrolling, και έχετε στη διάθεσή σας με πλήθαρα αμυντικών και - κυρίως - επιθετικών κινήσεων, για να δείξετε σε μερικούς μερικούς πόσα σπίνια βάζει ο σκόκος. Από πλευράς γραφικών, πάμε πολύ καλά. Υπάρχουν πολλά και κολοσσοειδή sprites, τα background graphics είναι ταριαστά με το περιβάλλον της περιπέτεια, το animation και το scrolling είναι σωστά, και γενικώς δεν φαίνεται να υπάρχει κανένα πρόβλημα. Αν είστε φίλος αυτών των παιχνιδιών, το Barbarian II θα σας ορίσει.

Τρίτο κατά σειρά παιχνίδι είναι το The Real Ghostbusters. Το game αυτό κυκλοφόρησε πριν από την ταινία, και δεν έχει καμιά σχέση μαζί της. Προφανώς οι δημιουργοί του θέλησαν να εκμεταλλευτούν το όνομα "Ghostbusters". Η υπόθεση έχει να κάνει με φαντάσματα, γιατί αν δεν είχε, ε τότε θα είχαμε σοβαρές απορίες. Πρόκειται για ένα συνηθισμένο παιχνίδι, μάλλον shoot 'em up, στο οποίο περνάτε πίστες και παγιδεύετε φαντάσματα. Απλά πραγματάκια δηλαδή. Εκείνο που σώζει το παιχνίδι από τη μετριότητα είναι τα συνηθιστά καλά γραφικά του. Πόλι καλά.

Το τελευταίο game της παρίας είναι το Dragon Ninja. Πρόκειται για ένα martial arts game, στο οποίο έχετε να αντιμετωπίσετε τα καλύτερα παιδιά. Ο καλύτερος έχει σκοτώσει τη μαμά του. Όμως, δεν είναι δυνατόν να επιτρέψετε να υπάρχουν τέτοιοι τύποι ζωντανοί. Έτσι, παίρνετε εθάρνα τις δύσκολες γενονίες και ζηλώνετε στη μαμά Γη όποιον δεν θέλει να ασμορφωθεί. Το Dragon Ninja είναι αρκετά καλό. Σας δίνει μια πλήθαρα κινήσεων, και το control που σκεπτε είναι αρκετά πεπτικό. Καλά είναι επίσης και τα γραφικά του, με μεγάλα sprites, καλό animation και σωστό scrolling.

Αν και τα περιεχόμενα του Mega Mix δεν είναι απελευταίας ποσότητας, μπορούμε να πούμε πως στέκεται αρκετά ψηλά.



Mega Mix

Είδος **ARCADE COMPILATION**
COMMODORE Μορφή **ΚΑΖΕΤΑ**

Υπολογιστής **SPECTRUM** **AMSTRAD**
OCEAN Διαθέσει **THIRD WAVE**

Α. ΛΕΚΟΡΟΥΛΟΣ

Οι συλλογές παιχνιδιών (compilations κατά το... ελληνικότερον!) αποτελούν πάντα ευκαιρία για μια καλή αγορά. Το Mega Mix είναι μια συλλογή που περιέχει τέσσερα παιχνίδια τα οποία πούλησαν αρκετά

πρό σας εφός. Βέβαια και Drax από τη μεριά του δεν κόβεται με σταυρωμένα χέρια.

Στέλνε όλους τους κακούς του να σας σταματήσουν, με τα γνωστά αιματηρά αποτελέσματα. Το Barbarian II κινείται μέσα

8.9 8.9
ΑΣΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Shadow of the beast

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής

PSYGNOSIS Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

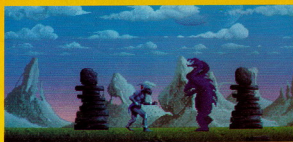
Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

■ εχάτε τους όμορφους και αμω-
■ τώδες ήρωες που έχετε ότι
■ πρωταγωνιστούν στα παιχνίδια.
■ Στο "Shadow of the beast" είστε
■ ένα κτήνος. Όχι βέβαια με την έν-
■ νοια που σας το λένε οι γνωστοί σας, αλλά
■ αυτή τη φορά ένα πραγματικό κτήνος. Με
■ κέρατα, πόδια κατακόκκινα και όλα τα σχετι-
■ κά. Ο τραγουδοποιός της Παν θα σας έ-
■ μοιαζε αρκετά.

Ως κτήνος λοιπόν, θα πρέπει να κάνετε
κάτι για να δικαιολογήσετε την κατάσταση
σας -ας πούμε έναν άλλο. Το παιχνίδι αυτό
σας προσφέρει μοναδική ευκαιρία να κα-
τωρώσετε κάτι τέτοιο, σπένδοντάς σας ένα

σιωρό άλλα κτήνη να αντιμετωπίσετε. Τα
κτήνη αυτά ανήκουν στις δυνάμεις του κα-
κού, και συνεπώς πρέπει να εξοντωθούν.
Όμως, όπως σε όλες τις μάχες μεταξύ κα-
λού και κακού, πρέπει να προηγηθεί μια
ανελέητη μάχη, πριν το καλό τελικά βασίλει-
ψει. Και τη μάχη φυσικά θα τη δώσετε μόνος
σας, εναντίον όλων (πάντως οι προγραμ-
ματιστές ήταν αρκετά καλοί, ώστε να εν-
σωματώσουν κάποια όχι ευκαταφρόνητη
βοήθεια).

Το παιχνίδι είναι βασικό arcade. Προχω-
ράτε στην οθόνη που ακρολάρει από αρι-
στερά προς τα δεξιά και αντίστροφα, ή πε-
ριπλανήστε σε λαβυρίνθους, όπου η οθόνη



SHADOW OF THE BEAST: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

128 χρόνια ταυτόχρονα στην οθόνη δεν είναι και λίγα. 18 επίπεδα scrolling είναι πολλά. Το παιχνίδι είναι φοβερό, αγαπητό φίλοι. Να ήταν και λίγο ευκολότερο!!
Γ. Κιτσιρίσης

ακρολάρει προς τέσσερις κατευθύνσεις. Το scrolling είναι γενικά εκπληκτικό. Στο ύψαι-
θρο, υπάρχουν 18 (δεκαοκτώ) επίπεδα
scrolling (συσφύμα με την Psynopsis), η τα-
χύτητα του είναι πολύ μεγάλη, και παρ'
όλα αυτά είναι ομαλότατο. Στους λαβυρίν-
θους το scrolling είναι σε δύο μόνο επίπεδα,
και είναι το ίδιο ομαλό.

Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε στο
παιχνίδι, πέρα βέβαια από τις εισαγωγικές
σέquences, είναι τα γραφικά και το scrolling.
Για το scrolling τα είπαμε, ενώ όσον αφορά
τα γραφικά, αυτά είναι πάρα πολύ καλά.
Μεγάλου μεγέθους και σχεδιασμένα μέχρι
και την τελευταία λεπτομέρεια. Εντύπωση
κάνουν και τα sprites του παιχνιδιού, τα
οποία είναι διαφόρων μεγεθών, όλα σχεδι-
ασμένα με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια, και το
animatious τους είναι σχεδόν τέλειο.

Ανάλυση εντύπωση κάνει και ο ήχος του
παιχνιδιού. Πολύ τηλεοπτικός, υπάρχει
μουσική που παίζει καθ' όλη τη διάρκεια
του παιχνιδιού, και αρκετά όμορφα ηχητικά
εφέ. Τέλος, το gameplay του παιχνιδιού εί-
ναι πάρα πολύ καλό, αλλά υπάρχουν δύο
μεγάρα παράπονα: Πρώτον ότι το παιχνί-
διό είναι λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα 'πρεπε,
και έτσι δεν μπορείτε να δείτε όλα τα εκ-
πληκτικά γραφικά που διατίθενται. Δεύτε-
ρον (και σημαντικότερο) ότι υπάρχουν αρκε-
τές διακοπές στη δράση του παιχνιδιού
(για να φορτωθούν νέα πιστεύω), πολλές α-
πό τις οποίες γίνονται μόνο και μόνο για να
δείτε ότι κάνατε λάθος που ήρθατε σ' αυτό
το σημείο. Παρ' όλα αυτά όμως, το "Sha-
dow of the beast" είναι πραγματικό εντο-
πισιακό.
(Το είδαμε σε Amiga).

9.6	9.5
ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION
9.8	8.3
ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
8.2	9.3
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	ΓΕΝΙΚΑ

SOFTWARE REVIEW W



TIME 270

The Ninja Warriors

Είδος **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM** **AMSTRAD**

COMMODORE **AMIGA** Μορφή **ΚΑΖΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **VIRGIN/**

MASTERTRONIC Διανομή **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Για μια ακόμη φορά, η γη καταδυναστεύεται από κάποιο στυγνό τύρανο - αυτή τη φορά είναι τουλάχιστον γήινος. Είτε γήινος όμως είτε όχι, ένας τύραννος αποτελεί πάντα καλό στόχο για τις δυνάμεις του καλού, οι οποίες, φυσικά, δεν μπορούν να αντέξουν αυτή την κατάσταση, και έτσι αποφασίζουν να αναλάβουν δράση.

Ο ήρωας της ιστορίας μας είναι ένας νιντζα μαχητής, ο οποίος πρέπει να περάσει μέσα από έξι εχθρικές γραμμές, που είναι γεμάτες από εχθρούς, ώστε να φτάσει τέλος αντιμέτωπος με τον Bangler αυτοπροαίτιμος,

(Bangler είναι το όνομα του τύρανου).

Ο ήρωάς μας ξεκινάει την αποστολή του απλισμένος με μαχαίρια, με τα οποία μπορεί να σκοτώνει τους αντιπάλους που έρχονται σε κοντινή απόσταση, και ένα περιορισμένο αριθμό από shuikens, με τα οποία μπορεί να αυξήσει το πεδίο δράσης του. Όπως είπαμε, ο αριθμός των shuikens είναι περιορισμένος, οπότε πρέπει να χρησιμοποιηθούν εκεί που πραγματικά χρειάζονται. Μπορείτε όμως να αυξήσετε το απόθεμά σας, αν σκοτώσετε κάποιους συγκεκριμένους κακούς.

Η αποστολή σας χωρίζεται σε έξι επίπε-

THE NINJA WARRIORS ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Η ποικιλία των sprites είναι βασικά χαρακτηριστικό και πλεονέκτημα του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, τίποτε το αξιοσημείωτο, εκτός από τα γινωπά και τετραμύδια, τα οποία όμως είναι άτιπ προίτα για τους παθιάς του είδους. Πάστε μια βαθιά ανάσα μετά το Shuikō, κοινοποιώθετε μέχρι τη μέση, και ξεκινήστε.

Γ. Κουσιώσης

δα. Τα επίπεδα ακρολάρουν από δεξιά προς τα αριστερά, και είναι αρκετά μεγάλα (ίσον αποζημίωση για το χρόνο που περιμένετε να φορτίσει το επόμενο level, όταν έχετε έκδοση για καρέτα), και είναι γεμάτα από απλούς κακούς, κακούς που σας πυροβολούν, και κάποιους άλλους που πηδούν πάνω σας (αυτοί αυξάνουν τα shuikens σας, αν βέβαια τους σκοτώσετε). Φυσικά υπάρχουν και οι μεγάλοι κακοί, που δεν εμφανίζονται όμως μόνο στο τέλος του level, αλλά μπορεί να εμφανιστούν οπούδήποτε μέσα σ' αυτό. Οι κακοί αυτοί είναι μια γιγαντιαία αράχνη, μια γιγαντιαία νιχία, ένα μεταλλικό χέρι, ένα ον, που εκτοξεύει φωτιά, νυχτερίδες, ρομπότ που σας πυροβολούν με lasers, ένα γιγαντιαίο τανκ και, τέλος, ο ίδιος ο Bangler. Οι κακοί αυτοί δεν αντιμετωπίζονται εύκολα, και κάποιος απ' αυτούς μάλιστα δεν είναι δυνατόν να καταστραφούν. Πρέπει να κάνετε υπομονή, ώσπου να βαρεθούν και να φύγουν.

Τα background graphics του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, και με αρκετή λεπτομέρεια. Το scrolling είναι πάρα πολύ ομαλό, και τα sprites είναι αρκετά καλά, αν και θα ήταν καλό να είχαν περισσότερη λεπτομέρεια. Ο ήχος είναι σε αρκετά καλά επίπεδα, και το gamplay το ίδιο. Λίγη ποικιλία όμως παραπάνω δεν θα έβλαπτε, μια και τα levels είναι πολύ μεγάλα, και από ένα σημείο και πέρα γίνονται μονότονα.

Αν είστε φίλος του είδους, τότε το "Ninja Warriors" θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας. (Το είδαμε σε Commodore).



TIME 284

7.9 **8.6**

ΓΡΑΦΙΚΑ

ANIMATION

7.7

ΗΧΟΣ

8.1

ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

8.3

8.2

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΓΕΝΙΚΑ

FALLEN ANGEL: ΜΙΑ ΣΕΥΤΕΡΗ ΓΡΩΜΗ

Εξομολογήστε, δεν είναι κακόσταση αυτή, απαιτητή αναγνώριση. Να παίρνεις το τρένο για να πας στους ήρωες στο σπίτι σου, και ξαφνικά να βλέπεις έναν ήρωα με πρόσωπο μπουφί να τρακάρει μερικούς άλλους. Ωστόσο, το *Fallen Angel* είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι. Το πρώτο είναι ως πότε θα παίξουμε παιχνίδιο τύπου *Double Dragon*.
Γ. Καραγιάνης

S
O
F
T
W
A
R
E
R
E
V
I
E
W



Fallen Angel

Είδος: **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής: **SPECTRUM - COMMODORE - AMIGA - IBM PC** Μορφή: **ΚΑΖΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής: **SCREEN 7**
Διάθεση: **DELTA COMPUTERS**

Α. ΑΝΘΩΠΟΥΛΟΣ

Το να έχεις έναν αδελφό, είναι απωδότηση αρκετά ωραία. Ωστόσο, το γεγονός αυτό μπορεί να αποτελέσει οφειλή για μεγάλα δράματα.

Ειδικότερα αν ο αδερφός σου είναι αστυνομικός. Ειδικότερα αν σκοτωθεί την ώρα

της υπηρεσίας του από ένα ναρκομανή. Είναι μετά δυνατόν να μην παρατήσεις τη δουλειά σου, για να βρεις ποιος σκότωσε το αδερφό σου.

Κάπως έτσι, ή μάλλον ακριβώς έτσι, είναι η ιστορία του *Fallen Angel*. Ο αδερφός του, γνωστός και σαν «πράσινο μερδέ», σκοτώ-

θηκε από ένα ναρκομανή. Από τότε ο *Fallen Angel* γυρίζει στο μετρό, φορώντας το μπερέ του αδερφού του και προσπαθεί να ανακαλύψει το φόντο. Τυχόν ανακαλύπτει ένα δίκτυο διακίνησης ναρκομανών και προσπαθεί να το εξαρτηρίσει. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε εσείς το ρόλο του. Τραγουδάτε μέσα στα τρένα και στους σταθμούς του υπόγειου σιδηρόδρομου και αντιματίζεστε τους διάφορους συμμορίες που συναντάτε.

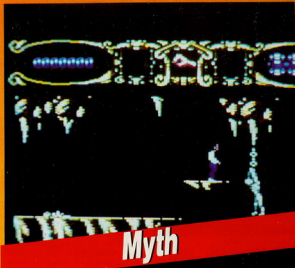
Υπάρχουν διάφοροι τύποι που σας χτυπούν. Μερικοί απ' αυτούς μάλιστα δεν φαίνονται καθόλου ότι είναι κακοποιοί, αφού φορούν κοστούμι και κοστούμι ομπρέλα! Έχετε στη διάθεσή σας αρκετές κινήσεις για να τους αντιμετωπίσετε, θα πρέπει όμως να είστε πολύ γρήγορος, και αυτό γιατί οι αντίπαλοι έρχονται από όλες τις μεριές.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι λιγότερο από βαρετά. Είναι βέβαια καλοσχεδιασμένα, αλλά ό,τι βλέπετε στην πρώτη πίστα, επαναλαμβάνεται και στις άλλες, με διαφορετικούς συνδυασμούς. Η επίλυση των χρωμάτων είναι αρκετά καλή, αλλά της λείπει η ποικιλία.

Στο *gameplay* τώρα. Αν σας αρέσει να στέκεστε στο κέντρο μιας πίστας και να δέχνετε κακούς που σας έρχονται από παντού, έχει καλώς. Αλλά μάλλον θα βαρεθείτε. Απ' το παιχνίδι λείπουν αυτά που νομίζουμε κενυλλασόμενες παραστάσεις, αφού κινείται όλο στο ίδιο μετρίδι. Αν το *Fallen Angel* ήταν η πρώτη κακοφορία της σειράς τέτοιων παιχνιδιών, θα ήταν πολύ πετυχημένο. Όμως δεν είναι, και επιπροσθέτως δεν μας προσφέρει τίποτα καινούργιο - χωρίς να είναι σχήμα. (Το είδαμε σε *Amiga*).



7.9 ΓΡΑΦΙΚΑ
8.0 ΗΧΟΣ
8.3 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.1 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



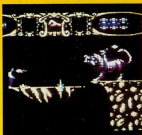
Myth

Κατασκευαστής **SYSTEM 3** Διάρθρωση **GREEK SOFTWARE**

Είδος **ARCADE-ADVENTURE** Υπολογιστής **COMMODORE 64** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ**

Γ. ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ

Και μέσα στο γενικό χάος, τις οικολογικές καταστροφές, τις επαναστάσεις και τα άλλα γεγονότα που συμβαίνουν στον πλανήτη μας αυτόν τον καιρό, υπάρχει κάποιο που παγνύρεται ότι ξέρεται... την αιτία όλων των κακών. Πρόκειται για την System 3. Οι υπεύθυνοι της υποστηρίζουν ότι για όλα αυτά φταίει ένας κακός θεός της αρχαίας μυθολογίας, ονόματι Dameron, ο οποίος μέχρι το τέλος της δεκαετίας θα έχει ξεκαθαρίσει όλους τους λαγριασμούς του με το



ανδρώπινο γένος. Με άλλα λόγια, ο κύριος Dameron δεν ανέχεται να είναι αναπληρωματικός θεός.

Το υρώαίο είναι ότι σε όλα αυτά, πάλι είστε ανακατεμένοι εσείς. Η πρόσφατη μετάφραση των παπύρων με τους χρησμούς, η οποία βρέθηκε στον τάφο των βασιλέων της μυθικής Φλοισπίας, αναφέρει καθαρά τον άνθρωπο που θα αναλάβει τη δέσπολη αποστολή της ανατροπής του τρομοκράτη θεού: «Και το όνομα αυτού χρήστης, και θα διαβάξει έντυπον για home micros». Και η προφητεία πρέπει να επαληθευθεί...

Ξεκινάτε λοιπόν, προσπαθώντας να αλλάξετε τον ρουτί της ιστορίας και να επαναφέρετε το παρελθόν έτσι όπως ήταν πριν επιβεί ο Dameron. Θα πρέπει να δώσετε μάχη για το παρόν και το μέλλον, αν θέλετε να είναι ρόδινο (και να δείτε ποιά επιτέλειος θα είναι το home του 2000). Αυτό που σας περιμένει, είναι μια στρατιά από άγρια τέρατα που παραμονεύουν στις θύρες του χρόνου. Τέσσερις χρονο-περιοχές θα πρέπει να εξερευνησετε.

Η πρώτη είναι η αρχαία Ελλάδα. Μπαίνετε στα άδυτα του κάτω κόσμου, αντιμέτω-

MYTH: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΛΩΣΣΑ

Δεν μπορεί να πω ότι δεν με τράβηξαν τα τέρατα του Myth. Μπράβο στην αδύνατη καμία τους, η να κίνει άσας θητός; Γιατί το λέω όλα αυτά; Γιατί αν καταρθείστε να αρθροδοήσετε μετά τα απανωτά game-overs, τότε το Myth θα σας αρέσει. Αν το καταρθείστε...

Δ. Παυλός

ποι με σκελετούς, όρνεα και ερίνες. Το μόνο σας όπλο είναι αρχικά η γροθιά σας, μέχρι να βρείτε κάποιο σπαθί, και ακολούθως να εξοντώσετε την πολυκεφαλή 'Μ. βρα. Αν βρείτε κάποιο άλλο όπλο, θα μπορούσατε να κηθήσετε στη μάχη με τη Γοργόνα. Εάν όλα πάνε καλά, θα τρέξετε μέσα στο χρόνο μέχρι την εποχή των Βικινγκς, όπου σας περιμένουν καλκόντζαροι, βιτικα και ένας σθάνατος δράκος, ο οποίος όμως δεν είναι το τέλος. Το τέλος (της πίστας και μάλλον το δικό σας) είναι ο φοβερός Θωρ, θεός του Κεραυνού, αυτοπροσώπως. Εάν νική - τότε γρήγορα στην Αίγυπτο. Μπαίνετε στην πυραμίδα, βρισκείτε το Μάτι της Αιτούμα, περνάτε σθεκός τις παιγίδες (ένας λόγος είναι: δεν είμαστε Ιντιάνα Τζόουνς) και βάζετε τον Φαραώ Ταυταρχαμίν στη θέση του. Κάποιο εδώ είστε έτοιμος για την τελική αναμέτρηση με τον Dameron. Μπράβο...

Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι ένα ατμοσφαιρικό παιχνίδι με υπόθεση, δράση, πολύ καλά γραφικά, αλλά ακόμα ωραιότερο animation. Παρόλο που το γεγονός ότι το Myth κυκλοφορεί αμέσως μετά από ένα άλλο παιχνίδι της εταιρίας, το Tusker. Όμως με το Myth, η System 3 πήρε τις κριτικές με το μέρος της. Να σταθεί ξανά στο animation! Οι κινήσεις του ήρωά σας και των τεράτων είναι σίγουρα αποτέλεσμα πολλής μελέτης και γραφικής δουλειάς (τουλάχιστου στον Commodore όπου παίζαμε το παιχνίδι). Για την ακρίβεια, το παιχνίδι είναι beat'em up/arcade adventure, άρα πολύ εθιστικό, και θα σας κρατήσει απασχολημένους για καιρό. Μπράβο στην System 3, η οποία μετά από αρκετά κακό επαναφέρει τα arcade adventures στη μόδα. (Το είδαμε σε Commodore).

9.1 **7.8**
ΓΡΑΦΙΚΑ ΗΧΟΣ
9.5 **9.4**

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΓΕΝΙΚΑ

CHASE H.Q.



ocean[®]

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 24, ΔΟΞΙΑ 11742, Π.Α. 8013408, FAX 8016847

ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΝΑΛΙΩΝ 24500 - ΣΟΥΛΑΝΙ 81, ΔΟΞΙΑ, ΤΗΛ. 2811261

Ανακαλύψτε τα
παιχνίδια
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

PIXEL

Software Boutique



MEGA MIX

Μαζεύει όληντα καλύτερα Barbarian II, Dragon Ninja, Real Ghostbusters και Operation Wolf.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	P1296C	3000	2700
Καθίστε για Commodore	P1292C	3000	2700
Καθίστε για Aminal	P1294C	3000	2700

CHRONO QUEST

Ταξίδι μέσα στο χρόνο, θεία το καταρρέσει.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για IBM	DP133PC	3700	3300
Καθίστε για Amiga	DP133CA	3700	3300

OUTLANDS

Όσοι σπάζουν με αυτό το game, δεν σπώνονται. Ανάξυ οργάνη μόλις μαζεύει...

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για IBM	DP134PC	3400	3000
Καθίστε για Amiga	DP134CA	3400	3000

FALLEN ANGEL

Αν θέλετε δείτε ένα πρόσωπο μπροστά, να έχετε ότι ο τρελός του εκπαιδευτή είναι έτσι.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	DP1353C	1800	1650
Καθίστε για Commodore	DP1352C	1800	1650
Καθίστε για Aminal	DP1351C	2400	2150
Καθίστε για Atari ST	DP1351T	2400	2150
Καθίστε για Amiga	DP1352A	2400	2150
Καθίστε για IBM	DP1353PC	3700	3300

BALLISTIX

Οι μπαλιές δεν είναι μόνο για αλλοδαπούς.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για IBM PC (ISA 8084)	DP139PC	3700	3300

NEVER MIND

Φαίνεται σαν ένα απλό puzzle game. Αλλά δεν είναι.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Atari ST	DP1365T	2400	2050
Καθίστε για Amiga	DP1365A	2400	2050
Καθίστε για IBM (από μη USA)	DP1365PC	3700	3300

JAWS

Τρυγανιστικές δονήσεις να καταρρίψουν στην κοιλιά ενός καρχαρία. Το θέμα είναι οι μπαλιές.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Atari ST	DP1375T	2400	2050
Καθίστε για Amiga	DP1375A	2400	2050
Καθίστε για Aminal	DP1375AD	2400	2150
Καθίστε για Spectrum	DP1375C	1800	1650
Καθίστε για Commodore	DP1375CC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	DP1375AC	1800	1650

BATMAN

Ο βρώμελος ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα μαχητή εναντίον του τελευταίου τανιάρη.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	P186C	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P186AC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P186AD	2400	2150
Καθίστε για Amiga	P186CA	3300	3150

BEACH VOLLEY

Ένα πολύ καλό volley game. Θα σας αναψύξει.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Amiga	P186CA	3300	3150
Καθίστε για Atari	P186T	3300	3150

OPERATION THUNDERBOLT

Επίσημο καλύτερο παιχνίδι. Αποδείξτε το!

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	P1215C	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P1215AC	1800	1650
Καθίστε για Commodore	P1215CC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P1215AD	2400	2150
Καθίστε για Atari	P1215T	3300	3150
Καθίστε για Amiga	P1215CA	3300	3150

THE UNTOUCHABLES

Μετα την ταινία, ένα αυθεντικό game.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	P185C	1800	1650
Καθίστε για Commodore	P185CC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P185AC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P185AD	2400	2150
Καθίστε για Commodore	P185CC	2000	1800

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που γράφει κόμικς.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	P185C	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P185AC	1800	1650
Καθίστε για Commodore	P185CC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P185AD	2400	2150
Καθίστε για Atari ST	P185T	3300	3150

CHASE H.Q.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόλις το παίξετε, μη ξηλώσει.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	P1205C	1800	1650
Καθίστε για Commodore	P1205CC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P1205AC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P1205AD	2400	2150
Καθίστε για Commodore	P1205CC	2000	1800
Καθίστε για Atari ST	P1205T	3300	3150
Καθίστε για Amiga	P1205CA	3300	3150

CABAL

Μετα το arcade room, το καλό καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Aminal	P118AC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	P118AD	2400	2150

KICK OFF

Εξομολογήστε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	GP086C	1800	1650
Καθίστε για Commodore	GP086CC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	GP086AC	1800	1650
Καθίστε για Aminal	GP086AD	2500	2300
Καθίστε για Atari ST	GP086T	3300	3150
Καθίστε για Amiga	GP086CA	3300	3150
Καθίστε S 1/4" για IBM PC	GP086PC	3300	3150

HARD DRIVEN

Αν είστε από τους υπαλαμμένους οδηγούς, τότε το game αυτό είναι για σας όλη η ημέρα.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	GP114C	1800	1700
Καθίστε για Aminal	GP114AC	1800	1700
Καθίστε για Commodore	GP114CC	1800	1700
Καθίστε για Aminal	GP114AD	2500	2300
Καθίστε S 1/4" για IBM	GP114PC	3300	3150

GHOST-BUSTERS 2

Ένα game με θέμα μαχητή εναντίον της τρομακτικής αυτής ταινίας.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	GP113C	2000	1800
Καθίστε για Aminal	GP113AC	2000	1800
Καθίστε για Commodore	GP113CC	2000	1800
Καθίστε για Aminal	GP113AD	2500	2300

MYTH

Ταξίδι σ' ένα μαγικό κόσμο και σπουδαίο κόμικς.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Spectrum	GP126C	1800	1700
Καθίστε για Aminal	GP126AC	1800	1700
Καθίστε για Commodore	GP126CC	1800	1700
Καθίστε για Aminal	GP126AD	2500	2300

CAPTAIN FIZZ

Πολύ είναι ο μαχητής Captain Fizz.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Atari ST	DP1265T	2400	2100
Καθίστε για Amiga	DP1265A	2400	2100
Καθίστε για Commodore	DP1265C	2000	2000
Καθίστε για Spectrum	DP1265C	1800	1650
Καθίστε για Commodore	DP1265CC	1800	1650

BAAL

Ένα απ' τα πιο μαχητικά games της Psygnosis.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΧΗΜΟ ΤΗΜ	ΤΗΜ	ΠΩΣ
Καθίστε για Atari ST	DP1275T	2400	2100
Καθίστε για Amiga	DP1275A	2400	2100
Καθίστε για Commodore	DP1275C	2000	2000
Καθίστε S 1/4" για IBM	DP1275PC	3700	3300
Καθίστε για Commodore	DP1275CC	1800	1650

SPECIAL

F29 RETA LIATOR



του Α. Λακτάκου

21ος αιώνας. Οι κυβερνήσεις του πλανήτη Γη, παρ' όλες τις προσπάθειές τους δεν κατάφεραν ν' αποφύγουν τον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ευτυχώς δεν χρησιμοποιούνται πυρηνικά όπλα, και οι μάχες διεξάγονται με συμβατικούς εξοπλισμούς. Φυσικά, χρησιμοποιούνται όλα τα τελευταία τεχνολογικά επιτεύγματα στον τομέα των όπλων. Στον αέρα κυριαρχούν οι καλύτεροι πιλότοι, και εκείνοι που έχουν τη μεγαλύτερη ψυχραιμία. Φυσικά εσείς είστε ένας από αυτούς...

Κάπως έτσι η Ocean σας βάζει στο πιεζόμετρο του F-29 Retaliator. Η εταιρία αυτή δεν είχε βγάλει μέχρι τώρα κανένα flight simulator. Οφείλομε όμως να ομολογήσουμε ότι το ντεμπούτο της στο χώρο αυτό είναι αρκετά εντυπωσιακό. Έτσι, μέχρι τώρα είχαμε το Falcon F-16, το F-16 Combat Pilot, το F-18 Interceptor, το F-15 Strike Eagle και γενικώς όλα τα ... F. « Άλλο ένα F, λοιπόν», θα σκεφτεί κάποιος. Με όλα αυτά τα παιχνίδια που υπάρχουν στο χώρο των air combat simulators, θα πρέπει, για να επιβιώσει κάποιο κανονόργιο, να είναι πολύ καλά. Πιστεύουμε ωστόσο πως το F-29 Retaliator έχει τα φόντα να καταφέρει κάτι τέτοιο. Προχωρούμε λοιπόν κόνια - δύο δεκαετίες μπροστά, για να δούμε πώς θα αισθάνονται οι πιλότοι μαχητικών αεροπλάνων τότε.

ΤΑ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ

Αν και το παιχνίδι ονομάζεται F-29 Retaliator, υπάρχει άλλο ένα αεροπλάνο στο παιχνίδι. Πρόκειται για το Lockheed F-22 Advanced Tactical Fighter. Και τα δύο αεροσκάφη είναι τελευταίος τεχνολογίας και κοσβόλιών επάνω τους μερικά από τα πιο σύγχρονα διαμάντια της πανάρχαιας τέχνης του πολέμου.

Ας αρχίσουμε από το Grumman F-29 Multi-Role Fighter, το οποίο ηγείται λίγο γρηγορότερα από το αστοκίητο του μπαμπά σας. Ανάμε και με φουλ φορτίο πάνει το 1,5 Mach - και χωρίς να χρησιμοποιεί το afterburner του. Πετίει αρκετά ψηλά και φτάνει τα 70.000 πόδια, οπότε δεν σας συνιστούμε να ηθόξετε πριν να σηγορευτείτε ότι το αλεξίπτωτό σας θα λειτουργήσει όταν θηλήσετε. Αλήθεια, έχετε τι ταχύτητες πάνει ένας άνθρωπος 65 κιλών, όταν πέφτει με ελεύθερη πτώση από 70.000 πόδια; Είναι λένε καλή μέθοδος αδυνατίσματος αυτή. Ειδικά δε όταν φτάσει στο έδαφος, είναι ... άλλο πράγμα!

Τέλος πάντων. Το F-29 είναι εξοπλισμένο με μερικά δύσκολα συστήματα για να μην το πόνουν τα αντίπαλα ραντάρ, και μπορεί να σηκώσει αρκετά καλά περιομαχών και air - to

REVIEW

air/surface παραύλιων. Είναι ευέλικτο και τόσο καπλόα στη χρήση του, που οι πιλότοι οι οποίοι θα πετάζουν με αυτό, περνούν ειδικές εξετάσεις και γυμνάσια. Θα πρέπει να αισθάνονται πάντως αρκετά όμορφο, όταν οδηγούν ένα αεροσκάφος αξίας αρκετών δισεκατομμυρίων δολαρίων.

Το F-22, κύρια, πηγαίνει και αυτό γρηγορότερα από το αυτοκίνητο του μπαμπά σας, αφήστε που είναι πιο οικονομικό. Μπορεί να πετάξει από 720-900 μίλια (από 1.100 ως 1.400 περίπου χιλιόμετρα), χωρίς να χρειαστεί αναφοδιασμό. Ανεπίσημα στοιχεία αναφέρουν ότι καίει 3 το χιλιόμετρο. Οικονομία έτσι. Μόνο που τα 3 είναι χιλιάρικα!

Το αεροσκάφος διαθέτει μηχανές Pratt & Whitney XF 119, οι οποίες μπορούν - εκτός από επιταχυντήρες - να χρησιμοποιούν και σαν φρένο. Επίσης, είναι εφοδιασμένο με μερικά air-board computers, που το κάνουν αρκετά pilot-friendly. Χωρίς τους υπολογιστές αυτούς, θα ήταν αρκετά δύσκολο (για να μην πούμε αδύνατο) να κυβερνήσει κανείς ένα τέτοιο τέρας.

ΤΑ ΟΠΛΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Ως γνωστόν, υπολογιστής χωρίς λάσπη δεν είναι τίποτα. Στάθμευσε με αυτή τη λογική, αεροσκάφος χωρίς όπλα είναι και αυτό τίποτα. Το F-29 Retaliator σας επιτρέπει να εφοδιαστείτε με μερικά από τα ισχυρότερα αμυντικά συστήματα και μερικά από τα δυνατότερα όπλα. Τα εδάφια σας χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: Πάραυλοι αέρος - αέρος:

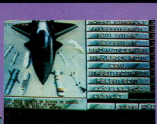
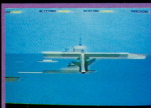
AIAAM FIREBOLT. Πρόκειται για έναν από τους καλύτερους επιθετικούς παραύλιους, που μπορεί να χτυπήσει στόχο σε απόσταση μέχρι και 130 μίλια. Αναπτύσσει ταχύτητες μέχρι και 5 Mach, και οι ειδικοί παρατηρητές λένε ότι είναι ένας από τους τελευταίους "seek and destroy" παραύλιους που υπάρχουν.

AIM 9M-R-SIDEWINDER. Άλλος καλός κόριος κι αυτός. Είναι ο καλύτερος και ο πιο εξελιγμένος παραύλιος της οικογένειας των sidewinders. Διαθέτει ενσωματωμένο υπέρυθρο ανιχνευτή και μπορεί να χτυπήσει στόχο σε απόσταση μέχρι και 11 μίλια. Αναπτύσσει ταχύτητες μέχρι και 3 Mach.

BACK WINDER 9X. Μπαίνει στο κάτω μέρος του αεροσκάφους και μπορεί να χτυπήσει μόνο κοντινούς στόχους. Η ακτίνα δράσης του είναι μέχρι 6 μίλια και η ταχύτητα του μέχρι 3 Mach.

Πάραυλοι αέρος - εδάφους:

MRASM CRUISE MISSILE. Ίσως ο ισχυρότερος air to surface παραύλιος που υπάρχει. Μετά την εκτόξευσή του, πετάει πάνω από το στόχο και εκτοξεύει με τη σειρά του μικρότερους βλήφες, που καταστρέφουν το στόχο. Λίγες λέει ότι μπορεί να πλήξει στόχους σε απόσταση



μέχρι και 370 μίλια, χρειάζεται λίγη προσαγωγή στη σκόπευση. «Τρέχει» μέχρι 650 μίλια την ώρα (περίπου 1.000 kmh).

ASALM. Η λέξη αποτελείται από αρχικά που σημαίνουν Advanced Strategic Air Launched Missile. Είναι ικανός να πλήξει οποιαδήποτε μορφή επίγειου στόχου. Όλα αυτά σε απόσταση μέχρι και 700 μίλια, τρέχοντας με ταχύτητες ανάμεσα στα 3,5 και 4,5 Mach.

CSW. Conventional Stand-off Weapon. Αυτό σημαίνουν τα παραπάνω αρχικά. Είναι ένας παραύλιος που μπορεί να ξεχωρίσει ένα τανκ από ένα φορτηγό. Μεταφέρει 20 κηροπαραύλιους, τους οποίους μπορεί να εκτοξεύσει (ξεχωριστά ή όλους μαζί) σε κόσπικους στόχους, μόλις φτάσει στον προορισμό του. Η ακτίνα δράσης του φτάνει τα 30 μίλια και η ταχύτητα του το 1,1 Mach.

SPECIAL REVIEW



Εκτός όμως από τα παραπάνω όπλα, το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να εφοδιαστείτε και με πυραύλους MRASM AGM-109K ή και με ASLAM BDM. Φυσικά, δεν λείπουν και τα οπάρητα πολυβόλα για τις δύσκολες μάρες. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να πούμε μερικά πράγματα περί πλοήσεως. Τι σημαίνει αυτό; Τα αεροσκάφη, όσο σύγχρονα και αν είναι και όσο δυνατούς κινητήρες και αν έχουν, με το βάρος γίνονται κάπως δυσκίνητα. Και μπορεί το F-29 σας να είναι ό,τι πιο ευκίνητο πτάει αυτή τη στιγμή, δεν ξέρω όμως τι μπορείτε να κάνετε με ένα MIG-29 (ελαφρώτερο κατά μερικές εκατοντάδες κιλά) κολλημένο στην ουρά σας. Θέλω να καταλήξω στο ότι κάθε αποστολή απαιτεί και διαφορετικό εξοπλισμό. Πριν ξεκινήσετε, συζητήστε την κατάσταση και πάρτε μαζί σας όποια όπλα κρίνετε απολύτως απαραίτητα (με κάποιο περιθώριο προς τα επάνω βέβαια) και τίποτα άλλο. Μην ξεχνάτε πως οι βετεράνοι πιλότοι, σε επικίνδυνες στιγμές, δεν διαπύρουν να πετούν αγροσκοπούτο αεροπλάνο, προκειμένου να αποκτήσουν ευκινησία.

Να πούμε όμως και δύο λόγια για τα αμυντικά συστήματα που σας δίνει το Retaliator: Το αεροσκάφος σας, λοιπόν, μπορεί να μπαί σε Stealth mode για να ξεγελάσει τα εχθρικά ραντάρ, και μπορεί να φτάσει στο μέγιστο της ταχύτητάς του σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα (Supercruise thrust). Το γεγονός αυτό σας δίνει το πλεονέκτημα να μπορείτε - με μια απότομη επίταχυνση - να βγείτε από την πορεία κάποιου πυραύλου, ή να κινείτε έναν πολύ γρήγορο ελπίμο, για να βρεθείτε πίσω από κάποιον

αντίπαλο. Φυσικά, υπάρχουν και όλα τα υπόλοιπα συστήματα που χρησιμοποιούνται όταν είμαστε μικροί: Chaffs, flares, προέξοποι, οπές για το αν έρχεται πύραυλος, και γενικά οτιδήποτε μπορεί να σας εδωποιήσει-έγκλημα για τον κίνδυνό.

ΤΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Για να μη βαρεθείτε, το F-29 Retaliator σας έχει αρκετά διαφορετικά πράγματα να κάνει. Ο Τρίτος Παγκόσμιος Πόλεμος εξελίσσεται (κατά το παιχνίδι) σε τρία διαφορετικά μέρη σε όλο τον κόσμο, ενώ υπάρχει και ένα τέταρτο, για να εξασκηθείτε.

ARIZONA. Εδώ βρίσκεται το πεδίο βολής της Αμερικανικής Αεροπορίας. Χίλια τετραγωνικά μίλια έρημος καστής έκτασης, όπου μπορείτε να εξασκηθείτε άνετα. Υπάρχουν τηλεσκοπικά-βυθόμενα οχήματα, κινητά στόχοι και εικονικά πετρελαιοπηγές ή στρατόπεδα, πάνω στα οποία μπορείτε να προβάρετε τι θα κάνετε στην αντίπαλός σας. Σε αυτό το στάδιο έχετε άπέρα όπλα, και οι αντίπαλοί δεν σας αναποδέχονται τα πυρά.

MIDDLE EAST. Εδώ θα πρέπει να υποστηρίξετε τη στρατεύματα ενός φιλικού Μεσανατολικού κράτους. Η μόνη εξόλιστοι σε δύο μέρη: Υπάρχουν οιολήρες μάρες παραβλεπόμενα στα νοτιοανατολικά. Αν και το κράτος που υποστηρίζετε, υπερέχει αριθμητικά σε στρατεύ-

ματα, φαίνεται πως δεν έχει τους κατάλληλους ηγέτες, και έτσι βρίσκεται στη θέση του ηττημένου. Για να φέρετε σε πέρας την αποστολή αυτή, θα πρέπει να καταρρίψετε τρία εχθρικά αεροσκάφη, για κάθε δικό σας που πέφτει.

PACIFIC OCEAN. Αν είστε φίλος της θάλασσας, τότε το σενάριο αυτό θα σας αρέσει. Η ιστορία έχει ως εξής: Τα φθισογενή υφια Σαλοπας παράγουν πετρέλαιο και καύσιμα ζωτικής σημασίας για τα στρατεύματά σας. Αυτόχρονα αποτελούν το μόνο λιμάνι (άρα και σταθμό ανεφοδιασμού) σε ακτίνα 1.000 μιλίων. Στο νησί υπάρχει μια μικρή αεροπορική μονάδα που το υπερασπίζει. Ο εχθρός, πύρα, έχει κάνει ναυτικό αποκλεισμό στο νησί, αποκλείοντας τις επικοινωνίες, και επιπλέον ετοιμάζεται να κάνει απόβουση και να καταλάβει τα νησιά. Εσείς ανήκετε σε μια αεροπορική δύναμη, υπό τις διαταγές του J.F. Kennedy, που πηγαίνει στο νησί. Σκοπός σας είναι να διασπάσετε τον αποκλεισμό και να προσφέρετε κάλυψη στις ναυτικές δυνάμεις που φέρνουν βοήθεια στα νησιά.

EUROPE. Εδώ είναι που γίνεται το μεγάλο παιχνίδι. Όλες οι πόλεις, τα μεγάλα εργοστάσια, τα αεροδρόμια και οι πετρελαιοπηγές δέχονται επίθεση. Κοιτά στα σύνορα παρατηρείται συγκεντρώνση μεγάλων εχθρικών δυνάμεων: 9.000 τανκς και 3.000.000 στρατιώτες. Αν μάλιστα να γίνει μεγάλη επίθεση για να χτυπηθούν κεντρικά στόχοι κοντά στα σύνορα, ενώ παράλληλα θα υπάρχει και αεροπορική υποστήριξη. Η αποστολή σας εδώ είναι να δημιουργήσετε ρήγματα στη εχθρική γραμμή. Αν δεν τα καταφέρετε, κινδυνεύουν τρεις μεγάλες βιομηχανικές περιοχές σας.

Αυτό είναι τα τέσσερα σενάρια. Υπάρχει βέβαια και ένα πέμπτο (Zulu Alert), το οποίο γέρνει περισσότερο προς τον τομέα του practice. Πρόκειται για το καθαρά arcade μέρος του παιχνιδιού. Αν το διαλέξετε, βρίσκεστε στον αέρα με άπειρα παρομοιατά και άπειρα Miss στην ουρά σας, να θέλουν να σας καταρρίψουν.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε, μόλις φορτωθεί το παιχνίδι, είναι να δώσετε το όνομα σας. Το F-29 Retaliator, όπως και κάθε air combat simulator που σέρβεται τον εαυτό του, σάει σε δικό τον πρόξοδό σας. Κατάμην διαλέγετε το περιβάλλον με το οποίο θα πετάξετε (F-22 ή F-29), και το επίπεδο δυσκολίας. Εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά, καθώς η πρόξοδος σας δεν φαίνεται από το στρατηγικό βαθμό σας (ο οποίος μπορεί να είναι από 1st Lieutenant μέχρι Colonel), που είναι αποκλειστικά το ρόλο του επιπέδου δυσκολίας. Όσο ψηλότερο στρατηγικό βαθμό διαλέγετε, τόσο πιο δύσκολη είναι η αποστολή σας.

Όπως είδαμε και παραπάνω, το παιχνίδι χωρίζεται σε σενάρια. Καθίνα από αυτά περιλαμβάνει επόμενος αποστολές, ή μια δυσκολότερη από την άλλη. Η ίδια εδώ είναι να αν-

SPECIAL REVIEW

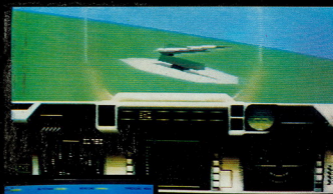
λαμβάνετε δυσκολότερες δουλειές όσο προχωράει ο πόλεμος, αλλά και όσο ανεβαίνει το επίπεδο σας. Συνολικά, το παιχνίδι πρέπει να έχει γύρω στις 99 αποστολές, τις περισσότερες δηλαδή που υπάρχουν σε air combat simulator. Μπορείτε βέβαια να πάτε κατευθείαν σε κάποια δύσκολη, αλλά δεν σας το συμβουλεύω. Ο καλύτερος τρόπος για να γνωριστείτε με το παιχνίδι, είναι να αρχίσετε με το σενάριο Pacific Ocean. Εδώ οι αποστολές δεν είναι και τόσο απαιτητικές, και μπορείτε να μπειτε σιγά σιγά στο πνεύμα του παιχνιδιού. Για να καταλάβετε περί τι ποιος πρόκειται, να δοίμε δύο από αυτές: Η πρώτη σας πληροφορεί ότι ο Leonid Brezhnev εθεάθη επάνω σε ένα κατασκοπευτικό πλοίο. Εκείνο που πρέπει να κάνετε, είναι να βεβαιώσετε το πλοίο αυτό. Στη δεύτερη αποστολή, πρέπει να προσφέρετε αεροπορική κάλυψη στις ναυτικές δυνάμεις που χτυπούν εχθρικά πλοία (τα οποία έχουν βυθιστεί τρία δέκα). Αυτό πρακτικά σημαίνει, μόλις διαλέξετε την αποστολή σας, φτάνει η ώρα να οπλιστείτε το αεροσκάφος σας. Σας εμφανίζονται και πάλι να μην πάρετε παραπάνω όπλα απ' όσα πρέπει. Όταν ξεμπερδέψετε και με αυτό, είναι ώρα να κάνετε την προσέγγιση σας. Φοράστε τις μάσκες και μην ξεχάσετε να πάρετε μαζί τη ζητούμενη σύντομη που ετοιμάει η μαμά σας. Η πρόοδος σας σφραγίζεται στο κατάλληλο αρχείο, και το παιχνίδι δεν σας λέει Game Over παρά μόνο αν σκοτωθείτε, ή αν αποσυρθείτε από την ενεργό δράση.

Η Ocean, καταλαβαίνοντας ότι δεν είναι όλοι οι παίκτες υποψήφιοι για τη σχολή Ικάρων, έφτιαξε το παιχνίδι με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην χρειάζεται να είστε φοβερές πιλότος, για να κυβερνήσετε το αεροσκάφος. Το μόνο που θα πρέπει να κάνετε, είναι να μάθετε καλά τα πλήκτρα που ελέγχουν τις διάφορες λειτουργίες - και είναι αρκετά. Τρία console monitors σας δίνουν όλα τα απαραίτητα δεδομένα που χρειάζονται, για να έχετε την πορεία της αποστολής σας. Φυσικά υπάρχουν και οι απαραίτητοι χάρτες.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ Ο ΕΛΕΓΧΟΣ

Το πρώτο πράγμα που κοιτάει κανείς σε έναν ερωσποχίτη (και ιδιαίτερα εξοριστική πτήση), είναι αν υπάρχει πειστικός ελεγχος. Το δεύτερο που κοιτάει είναι τα γραφικά. Τα δύο αυτά μαζί (συν το σενάριο βιβλική) φέρνουν το βαθμό της ρεαλιστικότητας του παιχνιδιού. Σε όλους τους παραπάνω τομείς, το F-29 Retaliator τα πιγνώνει πάρα πολύ καλά.

Αρχίζοντας από τα γραφικά, υπάρχουν πολλά πράγματα να δε κανείς. Τόσα πολλά, που άμεσα ξεκινάει σημαντικότερα πράγματα και βρούμετα πολύ συχνά μπροστά στο Game Over. Για το κόκπιτ που αεροσκάφους δεν έχω να σας πω και πολλά πράγματα, αφού είναι πολύ λεπτομερές. Το μεγάλο hit του παιχνιδιού είναι (και εδώ το Retaliator είναι κορυφή) είναι τα



κα, αλλά και πλήκτρα. Το control είναι αρκετά αξιόπιστο και σας δίνει πολύ καλή αίσθηση στις δύσκολες στιγμές των αερομαχιών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η Ocean δεν είχε κυκλοφορήσει μέχρι τώρα κανένα flight simulator, αν βέβαια εξαιρέσουμε το Top Gun (όσο simulator μπορεί να είναι). Γενικότερα, είναι γνωστό περισσότερο στον τομέα των arcade, παρά σε αυτό των εξοριστικών. Ωστόσο, το ντεμπούτο της στο χώρο είναι αρκετά εντυπωσιακό. Αν και, όπως είπαμε, μπορεί να περάσει αρκετές ώρες ανεπιτηγίζοντας το F-29 σαν arcade, τη ρεαλιστικότητά του μπορείτε να τη διαπιστώσετε μόνο αν πάξετε με αποστολές και τις φέρετε σε πέρας. Ίσως να αναρωτηθείτε τι είναι εκείνο που κάνει το παιχνίδι αυτό τόσο καλό. Η απάντηση είναι απλή: Το F-29 συνδυάζει τα καλά στοιχεία όλων των μέχρι τώρα καλών air-combat simulators, και είναι πιο εξελιγμένο στον τομέα των γραφικών. Αν παρατηρήσετε το αεροσκάφος σας και δείτε από πάνω πόσες μάσκες είναι σχεδωσμένο και τις καταπληκτικές ακτίες του, θα καταλάβετε τι εννοώ.

Αρκετά θα σας αρθείσει και το manual που είναι πολύ λεπτομερειακό και λέει πολλά πράγματα πέρα από το παιχνίδι. Θα το βρείτε πολύ βοηθητικό.

Αυτό λοιπόν. Αν και δεν μπορείτε να πούμε με ασφάλεια ότι το Retaliator σέρνει σε κάποιο σημείο πολύ πίσω τους άλλους air combat simulators, ισχύει σίγουρα είναι καλύτερό τους. Αν είστε φίλος τέτοιων παιχνιδιών, θα το αγαπήσετε και μπορείτε, επίσης, να το κάνετε δωρο στον Κώστα Βασιλάκη, που δεν το αξίζουν τόσο εύκολα παιχνιδιά. Αν δεν είστε φίλος των air combat simulators, απ' ενός μην δεν θα έπρεπε να διαβάζετε αυτές τις γραμμές, απ' ετέρου δε καλά θα κάνετε να γίνετε.

«εξωτερικά γραφικά». Υπάρχουν πλοία, πόλεις, γέφυρες, βουνά στην έρημο, νησιά, πετρελαιοπηγές και πολλά άλλα όμορφα πραγματάκια. Είναι σίγουρο πως θα περάσετε αρκετές ώρες, μόλις πρωτοπάρτε το παιχνίδι, παίζοντας στο Zulu Alert ή πυροβολαίνοντας στόχους στο πεδίο βολής στην Arizona. Υπάρχουν όλα τα αξιόπιστα που έχουμε συνηθίσει σε τέτοια παιχνιδιά, και μπορείτε να δείτε τη δράση σκόνη και από μία κάμερα τοποθετημένη από το αεροσκάφος, ή από satellite view. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να απολαύσετε την πραγματικά τέλεια κίνηση των 3D γραφικών που υπάρχουν στο παιχνίδι. Η κίνηση αυτή είναι λίγο γρηγορότερη στην εκδοχή για τον Atari, μόνο που τα γραφικά εδώ είναι λιγότερο λεπτομερή. Ο ήχος είναι και αυτός αρκετά καλός, ιδιαίτερα το εισπραγματικό rock κομμάτι. Ο γόνιμα χιλιάδες διακοί...

Όσον αφορά το control τώρα, μπορείτε να ελέγξετε το αεροσκάφος σας με joystick, ποιν-



ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ COMPUTER ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ



BEGINNERS

STADARD

CERTIFICATES

σωστα
αγγλικά

AMIGA

ΣΕ 14 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 80.000 δρχ.

Φανταστικό:

Μετά από κάθε άσκηση ακούτε από την

AMIGA και την σωστή προφορά ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ.

STADARD

- A 1. The Indefinite article
- A 2. Plural
- A 3. Personal Pronouns
- A 4. The Auxiliary Verb to Be (A.T.)
- A 5. The Auxiliary Verb to have (A.H.)
- A 6. The Auxiliary Verb to Be (A.T.)
- A 7. The Auxiliary Verb to have (A.H.)
- A 8. This - there is - there are
- A 9. Possessive 's
- A10. Simple Present Tense
- A11. Much, many, a lot of, plenty of, little, a little
- A12. Present Continuous Tense
- A13. Simple Past Tense
- A14. Simple Past (Inter)
- A15. Interrogative Pronouns
- A16. Simple Future Tense
- A17. Numbers - Dates - Time
- A18. Comparisons
- A19. Defective Verbs
- A20. Present Perfect Tense
- A21. Prepositions - of Time - of place
- A22. Irregular Verbs
- A23. Revision
- A24. Revision

- B 1. Verb Tenses
- B 2. Past Continuous Tense
- B 3. Future Continuous Tense
- B 4. Present Perfect Tense
- B 5. Reflexive and Emphasizing Pronouns
- B 6. Word Order
- B 7. Interrogatives
- B 8. Other Interrogative Words
- B 9. Past Perfect Tense
- B10. Causative Form
- B11. The verb to have
- B12. Say and Tell
- B13. Relative Pronouns
- B14. Comparisons
- B15. Short Answers
- B16. Question Tags
- B17. Future Perfect
- B18. Words With Prepositions
- B19. Revision
- B20. Passive Voice
- B21. Irregular Verbs
- B22. Revision - Revision No 1
- B23. Revision No 2
- B24. Revision No 3

ΑΓΓΛΙΚΑ
ΣΑ
ΑΓΓΛΙΚΑ
ΤΩΡ
ΝΑ
ΜΕ
COMP



TOP Software

Θα τα βρήτε στα CO

Υπάρχουν
σε κάθε πρόγραμμα

20 ΑΣΚΗΣΕΙΣ

20 » USE

10 » CO

1 » ST

ΑΝΤΙΘΕΤΑ Η Σ

Σύνολο ασκήσεων 8.500.

Λεξιλόγιο 15.000 χιλιάδες

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

TOP SOFTWARE HOUSE GEORGOUSSIS



ΑΙ ΠΡΩΗΝ ΜΑΘΗΤΕΣ (από 7-77 χρόνων !!!)

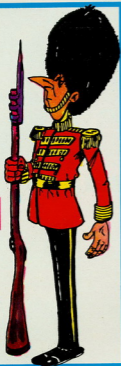


ΚΑ

Σ;

!!

TER



PC COMPATIBLE

ΣΕ 14 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 60.000 δρχ.

COMPUTER SHOPS με αυτό το ΣΗΜΑ

CHOICE

ENGLISH

RSION

(που λείπουν λέξεις)

ΩΝΥΜΑ

ολο λέξεων 120.000 χιλιάδες.

ΕΙΣ

- C 1. Verb Tenses
- C 2. Imperative
- C 3. It Takes
- C 4. Do and Make
- C 5. Verbs With two objects
- C 6. Too and Enough
- C 7. Had better/would rather
- C 8. Passive Voice
- C 9. Passive Voice
- C10. Nouns
- C11. Adjectives
- C12. Adverbs
- C13. Adverbs of Frequency
- C14. Types of Comparison
- C15. Prepositions
- C16. Conditional Sentences
- C17. Words with Prepositions
- C18. Reported Speech
- C19. Miscellaneous Test
- C20. Irregular Verbs
- C21. Revision No 2
- C22. Revision No 2
- C23. Revision No 3
- C24. Revision No 4

- D 1. Defective Verbs. Can, May
- D 2. Must, Have to
- D 3. Should and Ought to, Need/Used
- D 4. Special Verbs (Revision)
- D 5. Emphatic Forms
- D 6. Gitt, Anymore, Either, Neither, Both, And
- D 7. Conjunctions (Revision)
- D 8. Prepositions (Idiomatic Uses)
- D 9. Prepositions with Verbs
- D10. Note on Conditionals
- D11. I wish
- D12. Reported Speech
- D13. Relatives
- D14. Words with Prepositions
- D15. Infinitives and Gerunds
- D16. Infinitives and Gerunds (Revision)
- D17. Participles
- D18. Confused Words
- D19. Phrasal Verbs
- D20. Conversational Grammar Test
- D21. Irregular Verbs
- D22. Synonyms
- D23. Revision No 1
- D24. Revision No 2

Διανομή

PIM EXPRESS



ORADON 2 KYPSELI ATHINA TEL (01) 8842091

* SPECTRUM *

- 1 (1) • **ROBOCOP** (OCEAN)
- 2 (7) † **BATMAN** (OCEAN)
- 3 (5) † **PACMANIA**
(GRANDSLAM)
- 4 (6) † **OPERATION WOLF**
(OCEAN)
- 5 (9) † **MATCH DAY II** (OCEAN)
- 6 (3) † **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 7 (-) * **BASKET MASTER**
(DYNAMIC IMAGINE)
- 8 (8) • **LICENCE TO KILL**
(DOMARK)
- 9 (-) * **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
- 10 (4) † **KARNOV**
(ELECTRIC DREAMS)

* AMSTRAD *

- 1 (1) • **ROBOCOP** (OCEAN)
- 2 (4) † **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 3 (6) † **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
- 4 (2) † **OPERATION WOLF**
(OCEAN)
- 5 (9) † **SKWEEK** (LORICIELS)
- 6 (8) † **SILKWORM**
(VIRGIN MASTERTRONIC)
- 7 (-) * **BASKET MASTER**
(DYNAMIC IMAGINE)
- 8 (7) † **BATMAN** (OCEAN)
- 9 (3) † **DRAGON NINJA**
(MELBOURNE HOUSE)
- 10 (-) * **SHINOBI** (VIRGIN)

TOP GAMES
20
HOME MICROS 8 & 16 BIT
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΥΛΟΓΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

- 1 (1) • **ROBOCOP** (OCEAN)
- 2 (2) • **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 3 (5) † **KICK OFF** (ANCO)
- 4 (7) † **BASKET MASTER** (DYNAMIC IMAGINE)
- 5 (3) † **OPERATION WOLF** (OCEAN)
- 6 (4) † **DRAGON NINJA** (IMAGINE)
- 7 (9) † **SKWEEK** (LORICIELS)
- 8 (12) † **SILKWORM** (VIRGIN MASTERTRONIC)
- 9 (13) † **BATMAN** (OCEAN)
- 10 (11) † **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
- 11 (6) † **PACMANIA** (GRANDSLAM)
- 12 (8) † **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 13 (-) * **RENEGADE III** (OCEAN)
- 14 (15) † **LICENCE TO KILL** (DOMARK)
- 15 (16) † **THE NEWZEALAND STORY**
(OCEAN)
- 16 (-) * **MATCH DAY II** (OCEAN)
- 17 (17) • **KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
- 18 (18) • **CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
- 19 (10) † **MATA HARI** (LORICIELS)
- 20 (-) * **SHINOBI** (VIRGIN)



* COMMODORE *

- 1 (1) • **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 2 (2) • **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (3) • **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 4 (6) † **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
- 5 (-) * **KICK OFF** (ANCO)
- 6 (7) † **BATMAN** (OCEAN)
- 7 (-) * **SILKWORM**
(VIRGIN MASTERTRONIC)
- 8 (9) † **OPERATION WOLF**
(OCEAN)
- 9 (8) † **TEST DRIVE**
(A-COLADE)
- 10 (10) • **LICENCE TO KILL**
(DOMARK)

* ATARI ST/
AMIGA *

- 1 (1) • **KICK OFF** (ANCO)
- 2 (3) † **SILKWORM**
(VIRGIN MASTERTRONIC)
- 3 (6) † **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 4 (5) † **SKWEEK** (LORICIELS)
- 5 (4) † **ROBOCOP** (OCEAN)
- 6 (-) * **BATMAN** (OCEAN)
- 7 (2) † **HOSTAGES**
(INFOGRAMES)
- 8 (-) * **SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
- 9 (7) † **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 10 (9) † **CAPTAIN BLOOD**
(INFOGRAMES)

Το μήνα αυτό, παρατηρήθηκε το φαινόμενο ότι τα κομμάτια των Spectrum users είναι λιγότερα απ' όσα συνήθως. Γιατί άραγε συμβαίνει αυτό;

THE UNTOUCHABLES

TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved.

Ανακαλύψτε τα
VIDEO
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

ocean[®]

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΩΝ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

ΚΕΝΤΡΟ ΜΑΔΕΙΡΑΣ, ΟΜΗΡΟΥ 100Α, ΤΗΛ: 210 612 11 00, 210 612 11 01
ΚΕΝΤΡΟ ΜΑΔΕΙΡΑΣ, ΟΜΗΡΟΥ 100Α, ΤΗΛ: 210 612 11 00, 210 612 11 01



PURPLE SATURN DAY

H αναμενόμενη 8-bits έκδοση του γαλλικού hit στα 16-bits. Το gameplay έχει διατηρηθεί στο σκέρανο, τα γραφικά και ο ήχος όμως δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσαμε να περιμένουμε. Επίσης, το multiloop στις tape versions είναι ελαφρώς εκνευριστικό.

Γραφικά: _____ **7.2**
 Ήχος: _____ **7.5**
 Ευκολία Χειρισμού: _____ **6.9**
 Γενικά: _____ **7.1**



CORSARIOS

Kάτι παραπάνω θα ξέρουν οι Ισπανοί από καιρούάρου, αλλά μάλλον δεν συμβαίνει το ίδιο στα παιχνίδια. Έτσι, το Corsarios είναι ένα μάλλον μέτριο έως κακό παιχνίδι του τύπου κχτυπήστε τους αντιπάλους μέχρι θανάτου χωρίς να σας εξουτιώσουν, με λίγες κινήσεις, και μέτριο gameplay.

Γραφικά: _____ **5.7**
 Ήχος: _____ **6.3**
 Ευκολία Χειρισμού: _____ **6.5**
 Γενικά: _____ **6.0**

OPERATION GUNSHIP

Pετάξτε με το ελικόπτερό σας πάνω από τις εχθρικές εγκαταστάσεις, και σώστε τους φυλάκιζόμενους. Παράλληλα διαλύστε όσες εγκαταστάσεις των εχθρών μπορείτε, και μείνετε ζωντανοί. Οριζό scrollling, καλά sprites και γραφικά, μαζί με το αρκετά καλό gameplay, κάνουν το παιχνίδι άξιο προσοχής.

Γραφικά: _____ **7.9**
 Ήχος: _____ **5.9**
 Ευκολία Χειρισμού: _____ **8.3**
 Γενικά: _____ **8.0**



PULSOID

H Mastertronic φαίνεται ότι δεν διαθέτει και πολλή φαντασία, αφού ξέθαψε την ιδέα του Arkanoïd για να φτιάξει άλλο ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου. Το έχουμε δει όλο σε άλλες εκδόσεις, αλλά παρ' όλα αυτά, είναι αρκετά όμορφο και εθιστικό.



Γραφικά: _____ **7.3**
 Ήχος: _____ **7.1**
 Ευκολία Χειρισμού: _____ **8.4**
 Γενικά: _____ **7.9**



JET STORY

Aν έχετε παίξει ένα από τα Cybernoid, Cybernoid II, Task force, τότε έχετε παίξει μια έκδοση του Jet-story, με καλύτερα γραφικά, ήχο και gameplay. Επίσης, τα γραμμάτα που εμφανίζονται στην οθόνη είναι μάλλον αντιαισθητικά παρά όμορφα.

Γραφικά: _____ **8.8**
 Ήχος: _____ **6.1**
 Ευκολία Χειρισμού: _____ **8.2**
 Γενικά: _____ **8.5**



DRAZEN PETROVIC BASKETBALL

Aλλο ένα αθλητικό παιχνίδι, με το όνομα κάποιου γνωστού αστέρα. Βλέπεται το γήπεδο από πάνω, και προσπαθείτε, φυσικά, να κερδίσετε τον αντίπαλό σας. Καλό γραφικά και ήχος, ενώ το gameplay έχει ενδιαφέρον μέχρι να βρείτε τη θέση απ' όπου μπορείτε να βάλετε τριπόντο.

Γραφικά: _____ **7.7**
 Ήχος: _____ **7.5**
 Ευκολία Χειρισμού: _____ **7.9**
 Γενικά: _____ **7.7**



Οι εταιρίες εισαγωγής και διάθεσης original software ενημερώνουν το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού ότι όσοι έμποροι ή υπάλληλοι καταστημάτων αντιγράφουν προγράμματα για computers χωρίς νόμιμο δικαίωμα και τα πωλούν σε οποιαδήποτε μορφή (δισκέτες ή κασέτες) καθώς και όσοι αγοράζουν τέτοια προϊόντα τιμωρούνται με αυστηρές ποινές φυλακίσεως και χρηματικά πρόστιμα (Ν 1805/88 περί προγραμμάτων Η/Υ κλπ).

Οι πιά πάνω παραβιάζουν το νόμο 2387/20 περί πνευματικής ιδιοκτησίας καθώς και το νόμο 146/14 περί αθέμιτου ανταγωνισμού.

GREEKSoftware

DELTA
COMPUTERS

ThirdWave

ME MIA

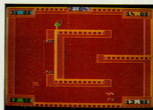


MATIA

GARRY LINEKER'S HOTSHOTS

Tο τρίτο κατά σειρά "Garry Lineker" παιχνίδι από την Gremlin Graphics. Πρόκειται για ένα football simulator, με όλα τα κλασικά options. Επιλογή ομάδας, ένας ή δύο παίκτες, κ.τ.λ. Διαθέτει πλάγια όουτ, κόρνερ, όουτ, φάουλ, κίτρινες και κόκκινες κάρτες, και φυσικά, γκολ. Έχουμε βει όριμα και καλύτερα.

Γραφικά: _____ **6.8**
Ήχος: _____ **7.3**
Ευκολία Χειρισμού: _____ **7.0**
Γενικά: _____ **7.0**



GRAND PRIX CHAMPIONSHIP

Nα κι ένα παιχνίδι που δεν θα έπρεπε να είχε καθοφορήσει ποτέ. Ανύπαρκτη sprites, απαράδεκτα γραφικά, μηδέν ήχος και gamelay. Για την ιστορία, υποτίθεται ότι είναι ένα grand prix simulator, που παίζεται με έναν έως τέσσερις παίκτες.

Γραφικά: _____ **1.1**
Ήχος: _____ **1.5**
Ευκολία Χειρισμού: _____ **1.3**
Γενικά: _____ **1.0**



LEE ENFIELD SPACE ACE

Aλλο ένα Operation Wolf clone, από την Infogrames αυτή τη φορά. Είστε μπροστά σε μια πίστα που ακρολάζει προς ακτή κατευθύνσεις, και κάπου σ' αυτήν εμφανίζεται ένας κακός. Σκοτώστε τον πριν σας πυροβολήσει, και συνεχίστε με τον επόμενο. Λίγη περισσότερο ποικιλία δεν θα έβλαπτε...



Γραφικά: _____ **6.3**
Ήχος: _____ **5.7**
Ευκολία Χειρισμού: _____ **6.5**
Γενικά: _____ **6.2**



COMMANDO QUATRO

Eλέγχετε κάθε φορά έναν από τέσσερις χαρακτήρες, και προσπαθείτε να τους κάνετε να συνεργαστούν για έναν κοινό σκοπό. Θα ήταν σαφώς πιο ενδιαφέρον, αν δεν είχαν την ατηχτή ιδέα να κάνουν αυτόματα την επιλογή χαρακτήρων, με χρονικό όριο (δηλαδή, μετά από καθορισμένο χρόνο, αν αλλάξει ο χαρακτήρας που ελέγχετε).

Γραφικά: _____ **7.3**
Ήχος: _____ **5.2**
Ευκολία Χειρισμού: _____ **5.0**
Γενικά: _____ **5.3**

SPOOKED

Eνας παράδεισος για τους φίλους των μεγάλων arcade adventures και των οπαδών της χαρτογράφησης. Γυρίστε τα 400 περίπου δωμάτια του παιχνιδιού, μαζέψτε ζόρκια και εξοντώστε τα κακά πνεύματα. Συμπαθητικά γραφικά, καλός ήχος και gamelay, και αρκετό χούμορ...

Γραφικά: _____ **7.5**
Ήχος: _____ **6.7**
Ευκολία Χειρισμού: _____ **7.0**
Γενικά: _____ **7.2**



KICK OFF

H8 bits έκδοση του γνωστού σε όλους football simulation. Καθόλου άσχημο, εκτός βέβαια αν περιμένετε θαύματα, ίσως λίγο πιο εύκολο απ' ό,τι θα έπρεπε.

Το two player option, πάντως, παρουσιάζει το ίδιο ενδιαφέρον.



Γραφικά: _____ **6.7**
Ήχος: _____ **7.2**
Ευκολία Χειρισμού: _____ **9.1**
Γενικά: _____ **8.7**

ΠΡΟ-ΠΟΝΗΘΕΙΤΕ... ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ

Δ. ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ - Α. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ IBM
Personal Computers & Compatibles



Καταβάλλετε από τη Διοίκηση Προσμημάτων

- 18 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ
- ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ
- ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟΥ ΣΤΟΙΧΕΙΑΣ

COMPUPRESS



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ IBM
Personal Computers & Compatibles

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΟΡΩΝ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ"

<ul style="list-style-type: none"> • ΒΟΛΑ ΣΑΡΚΙ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΑΥΤΟΝΟΜΟ ΣΥΣΤΗΜΑ • ΒΑΡΕΣ ΣΤΙΒΕΣ ΜΟΝΟ ΚΑΙ ΔΥΟ ΣΤΙΒΕΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΣΗ • ΠΡΩΤΑΡΧΑΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΡΩΝΟΣ ΤΗΣ ΣΤΙΒΗΣ (1) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΠΡΩΤΑΡΧΑΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΡΩΝΟΣ ΤΗΣ ΣΤΙΒΗΣ (2) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΜΒΑΛΕΣ ΣΕ ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ • ΑΝΟΙΧΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΣΤΙΒΗΣ (1) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΑΝΟΙΧΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΣΤΙΒΗΣ (2) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΔΕΛΤΙΑ ΤΡΕΙΣ ΠΑΡΑΛΛΕΛΕΣ ΔΙΑΒΟΥΝΤΕ ΜΟΝΟΙ ΔΙΑΒΟΥΝΤΕ • ΠΑΡΑΤΗΤΕΣ ΔΙΑΒΟΥΝΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΕ ΣΥΝΑΚΡΩΜΑΤΟΥΣ • ΠΑΡΑΤΗΤΕΣ ΔΙΑΒΟΥΝΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΕ ΣΥΝΑΚΡΩΜΑΤΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑ • ΠΑΡΑΤΗΤΕΣ ΔΙΑΒΟΥΝΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΕ ΣΥΝΑΚΡΩΜΑΤΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑ 	<ul style="list-style-type: none"> • ΠΑΡΑΤΗΤΕΣ ΣΤΑΘΕΡΕΣ ΣΟΡΕΣ ΟΡΩΝ ΣΕ ΣΥΝΑΚΡΩΜΑΤΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑ • ΑΝΟΙΧΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (1) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (2) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (3) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (4) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (5) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (6) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (7) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (8) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (9) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (10) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (11) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (12) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (13) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (14) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (15) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (16) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (17) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (18) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (19) ΣΥΣΤΗΜΑ • ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΡΤΙΤΑ ΣΤΙΒΗΣ (20) ΣΥΣΤΗΜΑ
---	--

COMPUPRESS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ

COMPUPRESS

ΑΘΗΝΑ • Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 • 117 42 • ΤΗΛ: 9238 672-75, 9225 520 • FAX: 9216847
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • ΑΡΧ. ΤΣΟΛΩΛΟΥ 7 • 546 24 • ΤΗΛ: 284 864, 282 068 • FAX: 282 863

ADVENTURE CULTURE

«Ξεκινώντας, πάρτε Σπλόμεργκ, Λούκας, κελτική παράδοση και το τρομερό παιδί, τον Ιπνάνα Τζόουνς. Ανακατέψτε τα, προσθέτοντας πολλά εκατομμύρια δολάρια, γυμνασμένα ποντίκια και αρκετά φίδια. Τι θα βγει; Μα φυσικά η τρίτη, και για πολλούς η καλύτερη, περίπτωση του ρηφοκίνδενου αρχαιολόγου Ιπνάνα Τζόουνς. Η ταϊνία, που στους κινηματογράφους μας παίχτηκε στις αρχές του Δεκέμβρη, σημείωσε - όπως και σε όλο τον κόσμο - τρομερή επιτυχία. Δεν άργησε, όπως ήταν φυσικό, και η μεταφορά της στα computers. Πρωτοκυκλοφόρησε η arcade έκδοση της ταϊνίας και μετά, από την Lucasfilm, εμφανίστηκε και η adventure έκδοση.

Πρόκειται για το καλύτερο - ως τώρα - adventure της εταιρίας, με εκπληκτική κίνηση, σ' ορισμένες σκηνές, και πολύ - πολύ χιούμορ».

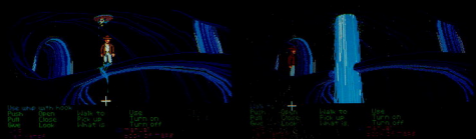
Του Αντρέα Τσουρινάκη

Οι φίλοι συντάκτες από τις υπόλοιπες στήλες του περιοδικού κάτι έχουν πάθει τελευταία. Πάρτε για παράδειγμα τον Κυπαρίσση και τον Λεοπόλδο. Έβδαν σε άνθηρασι έναν Αρχιμήδη και έγκληαν. Καλήμέρα τους λες, για σου Αρχιμήδη σου απαντούν. Τους δίνουμε λοιπόν και εμείς μία πληροφορία, που δεν θα τη βρουν πουθενά άλλωστε: Η γνωστή (σ' όσους έχουν BBC) Τοπολογικά κυκλοφόρησε τρεις συλλογές adventure. Η πρώτη περιέχει τον COUNTDOWN TO DOOM, RETURN TO DOOM και PHILOSOPHER'S QUEST. Η δεύτερη τον ACHE-TON και KINGDOM OF HAMIL, ενώ η τρίτη τον AVON και MONSTERS OF MURDACK. Καλά, θα πείτε, και πού είναι η είδηση; Μα φυσικά στο ότι τα κυκλοφόρησε για τον Αρχιμήδη! Η τιμή είναι 19,95 λίρες για την κλασική συλλογή. Ας συνεχίσουμε όμως τις εκδηλώσεις. Ξέρετε πού adventure, στην Αγγλία, πωλάει πιο πο-

λύ, και ως μη φαίνεται σε κανέναν αντίστοιχο πίνακα; Είναι το GIANT KILLER της Τοπολογικά, που αναφέρεται στο μύθο του Τζάικ και της φασουλής. Απευθύνεται στις ηλικίες 9-14 ετών, και επειδή όλα τα σχολεία της Αγγλίας είναι γερτά BBC, το adventure αυτό πωλάει σαν τρελό. Η εταιρία το κυκλοφόρησε και αυτό για τον Αρχιμήδη, στην τιμή των 17,50 λιρών. Ας συνεχίσουμε με τα νέα από το χώρο της παιδαγωγικής. Η Gilsoft αποφάσισε να ενδοθεί το περιβόητο The Professional Adventure Writer (PAW) για τον Atari ST και τους IBM συμβατούς. Σίγουρα μία από τις πιο σημαντικές ριζώσεις του 1990 για το χώρο των adventures. Η Delta 4 Software θα κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες για τον Spectrum 48/128 το BORED THE REMIX, ένα μίγμα από τα Boggi, Bored of the rings και Robin of Sherlock. Φυσικά θα περιλαμβάνει νέες τοποθεσίες και νέους χαρακτήρες. Η Horsartsoft έχει αναγγείλει για τις αρχές του

1990 το ELVIRA MISTRESS OF THE DARK ένα R.P.G. τρίμοιο, και το ANGELS FROM HELL, επίσης περιπέτειο τρίμοιο. Τέλος, η River Software κυκλοφόρησε για τον Atari ST το THE BOUNTY HUNTER. Πρόκειται για ένα διαδοχικό adventure, με πάνω από 1.500 τοποθεσίες, όπου ο παίκτης πρέπει να εντοπίσει και να καταστρέψει 22 νιτόις. Η ίδια εταιρία κυκλοφόρησε για τον Atari ST, σε μία συλλογή, τρία από τα καλύτερα adventures που έχω βγάλει για τον Spectrum. Πρόκειται για τα THE HAMMER OF GRIMMOLD, THE DOMES OF SHA και το MUTANT στην τιμή των 9,95 λιρών, δηλαδή περίπου 3 λίρες το κάθε adventure! Ειδικά το Domes of Sha είναι εκπληκτικό και περιέχει τον πιο σπουδαίο τρίμοιο που θα έχετε ακουμπήσει χρησιμοποιώντας για να αναζήσετε μία ταϊνία.

Η στήλη το μέγεθος αυτό συμπληρώνεται 16 σελίδων. Δηλαδή ενάμιση χρόνο ζωής. Μέχρι τότε,



"INDIANA JONES"

and the last crusade

ΕΤΑΙΡΙΑ: LUCASFILM GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Atari ST, Amiga, IBM,
Commodore 64, IBM
συμβατό
ΤΥΠΟΣ: menu - driven graphic
adventure

από τις στήλες του περιοδικού έχουν παρουσιάσει αναλυτικότερα τα THE PAWN (Σεπτέμβριος '88), GNOME RANGER (Οκτώβριος '88), Silicon Dreams: SNOWBALL - RETURN TO EDEN - WORM IN PARADISE (Νοέμβριος '88), Time and Magic: RED MOON - LORDS OF TIME - PRICE OF MAGIC (Ιανουάριος '89), SHADOW GATE (Φεβρουάριος '89), LEGEND OF THE SWORD (Μάρτιος '89) LARRY II (Απρίλιος '89), CORRUPTION (Μάιος '89), INGRID'S BACK (Ιούνιος '89), KINGS QUEST IV (Ιούλιος - Αύγουστος '89), FISH (Σεπτέμβριος '89), LANCELOT (Οκτώβριος '89), MANHUNTER I (Νοέμβριος '89), CHRONO QUEST (Δεκέμβριος '89), DEJAVU II (Ιανουάριος '90) και INDIANA JONES (Φεβρουάριος '89).

Δηλαδή, μέχρι τώρα έχουμε παρουσιάσει 9 adventures της Level 9, 3 της Magnetic Scrolls, 3 της Sierra - on Line, 2 της Icon Simulation Mindscare και από 1 των Silicon Soft, Psygnosis και Lucasfilm. Στα αμέσως επόμενα τεύχη, προγραμματίζουμε να παρουσιάσουμε το Scareghost της Level 9 και το Maniac Mansion της Lucasfilm, ενώ θα υπάρξουν και ένα ή δύο αφηγήματα στην περιβόητη Infocom.

Η δουλειά μας δεν είναι εύκολη, και σίγουρα δεν μπορούμε να ανταγωνιστούμε τα ξένα περιοδικά στον τομέα της παρουσιάσεως. Για να φτάσει στα χέρια μας ένα adventure, περνάει πολλές καμπές, ενώ στα ξένα περιοδικά οι εταιρίες φροντίζουν και στέλλουν έγκυρα κόπυες, ειδικές για τις εν λόγω παρουσιάσεις. Έτσι, εμείς ριζόμαστε το βάρος στην ποιότητα της παρουσίασης.

Κάθε άρθρο παρουσιάζει αναλυτικότερα το αντίστοιχο adventure, με αρχές το σενάριο,

ώστε ο παίκτης να ξέρει τι πρέπει να κάνει, και τους γρίφους της περιπέτειας, ώστε ο παίκτης να εξοικειωθεί με τις δυσκολίες που θα συναντήσει. Ακόμη, με τη στήλη «Ξεκινώντας την περιπέτεια», παρουσιάζουμε περίπου το 1/3 της λύσης των αντίστοιχων adventures, έτσι ώστε να το κάνουμε ακόμη πιο φιλικό στο χρήστη. Τα παραπάνω δεν είναι καθόλου εύκολα, γιατί προοιτιάζουμε ότι πρώτα εμάς έχουμε λύσει αλλά και φέρει αναλυτικά την κάθε περιπέτεια. Πάντως είναι σίγουρο ότι οι παρουσιάσεις μας αυτές, ξεχωρίζουν αισθητά απ' όλες τις αντίστοιχες των ξένων περιοδικών, και, τουλάχιστον γι' αυτό, είμαστε υπερήφανοι. Είχαμε όμως και τις πρωτιές μας. Πρώτοι απ' όλους, παρουσιάσαμε το Larry II και μάλιστα όχι τυπικά, αλλά ολοκληρωμένα, έχοντας το δηλαδή λύσει, πριν καν το παρουσιάσουν τα άλλα περιοδικά. Σιγά σιγά, αρχίσαμε να δημοσιεύουμε και νέα από το χώρο της παραγωγής. Και εδώ οι πρωτιές μας ήταν περισσότερες, αλλά και πιο σημαντικές, πδικότερα αν αναλογισθεί κανείς το πόσο μακριά είμαστε από τα κέντρα

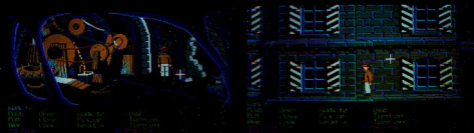
παραγωγής και πληροφόρησης.

Πρώτοι απ' όλους γράψαμε για το από έκδοση νέο adventure της Level 9, το Scareghost, το οποίο μάλιστα αρχικά είχε ονομασθεί Spook. Επίσης, πρώτοι απ' όλους, από το Σεπτέμβριο ήδη, γράψαμε για τις κινούμενες παραγωγές της Sierra. Πρώτοι γράψαμε επίσης και για τα σημαντικά προβλήματα που αντιμετωπίζει η βασιλίσσα της Αμερικής, η Infocom, ενώ ταυτόχρονα με τα ξένα περιοδικά καταγράψαμε και δημοσιεύσαμε τα αποτελέσματα για το διαγωνισμό, με σκοπό την ανακήρυξη των καλύτερων adventures, που έγινε πένητος στη Αγγλία. Τέλος, στο τέλος του Οκτωβρίου, παρουσιάσαμε ένα αφηγήμα για τα adventures, των οποίων η κυκλοφορία έχει συνδυαστεί με σημαντικότητα χρηματικά έσοδα. Και αυτό το αφηγήμα είναι μοναδικό - δεν πρόκειται να το βρείτε ποτέ καν στον ξένο περιοδικό Τύπο.

Τον επόμενο μήνα θα έχουμε μια αποκλειστική συνέντευξη των Austins, των ιδρυτών της Level 9, για τα μελλοντικά τους σχέδια, ενώ ετοιμάζουμε και ένα επίσης μοναδικό αφηγήμα στις γυναικείες παρουσίες, σαν προγραμματιστές κυρίως, στο χώρο των adventures. Καρπός όμως να δοούμε πιο αναλυτικά το Indiana Jones.

Σενάριο

Το adventure παρακολουθεί, αρχικά πεντάκι, τις βασικές πνευματικές του σεναρίου της ταινίας. Παραλείπει το εισαγωγικό κομμάτι, που αναφέρονταν στα τμήματά χρόνια του Indy, και ξεκινά με τον ήρωά μας να επιστρέφει στο πανεπιστήμιό του, έχοντας στα στα χέρια του το σταυρό του Καλαράντο, και τα ρούχα του να



ADVENTURE

στάζουν από το νερό. Βγαίνοντας από το παντοπωτήριο, μαθαίνεις και αποδέχεσαι τη νέα σου αποστολή. Πρέπει να βρεις τον πατέρα σου αλλά και το άγιο διακοπτήριο. Σύμφωνα με την κελτική παράδοση, οι σταυροφόροι έφθασαν γι' αυτό, επειδή θα χάριζε στον κάτοχο του την αθανασία. Και αυτό γιατί η ίδια παράδοση θέλει το διακοπτήριο να περιέχει το αίμα του Χριστού. Αφού λοιπόν βρεις το βιβλίο που σου έχει στείλει ο πατέρας σου, ξεκινάς για τη Βενετία. Εδώ, βασικός σου σκοπός είναι να βρεις τον τόφο του ιππότη, στην οσπίδα του οποίου αναγράφεται το μέρος όπου βρίσκεται το άγιο διακοπτήριο. Μετά θα πας στην Αυστρία για να ελευθερώσεις τον πατέρα σου. Τέλος, και οι δύο μαζί πας, θα πρέπει να φτάσετε στην αρχαία πόλη Iskenderium, στο ναό όπου το διακοπτήριο φυλάγεται από τα χέρια των άπιστων. Η βασικότερη διαφορά ανάμεσα στο ασκίτιο του adventure και ο' αυτό της ταινίας εμφανίζεται στις κατακόμβες της Βενετίας. Στο adventure η δράση είναι τελείως διαφορετική μέχρι να φτάσεις στον τόφο του ιππότη. Επίσης στο adventure δεν υπάρχει και το αντίστοιχο τμήμα του έργου, από τη στιγμή που φθάνουν στην Αίγυπτο, μέχρι που βρίσκουν το ναό. Φυσικά δεν ήταν δυνατό να απεικονισθούν όλες οι σκηνές της ταινίας στο adventure. Πάντως, έχοντας τελειώσει πρώτα το adventure και μετά δει την ταινία, αναλογιά ότι η μεταφορά του είναι πολύ πετυχημένη, διατηρώντας σε πολύ μεγάλο βαθμό δύο από τα πλεονεκτήματα της ταινίας. Την ατμόσφαιρα και το χιούμορ της.

Γραφικά - Ήχος - Χειρισμός

Τα γραφικά του Indiana Jones μας ξαναβρίσκουν. Περιμένουμε να δούμε τα γραφικά του Zak

McKracken, αλλά ευτυχώς διαβεβαιώσαμε.

Και λέμε ευτυχώς, γιατί πρόκειται για εκπληκτικά γραφικά, από τα καλύτερα που έχουμε δει ως τώρα σε αντίστοιχο adventure με κίνηση. Και όταν μιλάμε για κίνηση, εννοούμε πραγματική κίνηση. Υπάρχουν μερικές σκηνές που περιέχουν εκπληκτική κίνηση γραφικών, λειτουργώντας σαν πραγματική κινηματογραφική ταινία. Όσοι νομίζουν ότι υπερβάλλουμε, δεν έχουν παρά να δουν τη σκηνή όπου, στις κατακόμβες, τραβιά με το μαστίγιο την τάπα που κρατά τα νερά ή αυτήν μέσα στο ναό, όταν περνάει το πρώτο εμπόδιο. Φοβερή κίνηση, που πραγματικά σε καθηλώνει. Οι εικόνες των οράφων του πύργου στην Αυστρία, είναι πάρα πολύ καλές, θυμίζοντας έντονα τις αντίστοιχες από το Legend of the Sword. Συνολικά, τα γραφικά του βρίσκονται σε πολύ ψηλό επίπεδο, θυμίζοντας αρκετές φορές τ' αντίστοιχο της Sierra, τα οποία όμως σίγουρα τα ξεπερνάει σε κίνηση. Ο ήχος του, χωρίς να είναι κάτι το εκπληκτικό - όπως κατά τη γνώμη μου συμβαίνει στο King's Quest IV - είναι αρκετά καλός και δίνει αρκετά με την περιπέτεια. Οι πιο πιστευτικές μουσικές στιγμές εντοπίζονται σίγουρα στο σημείο που ο Indy βγαίνει στο περβάζι των παραθύρων για να ανέβει στο δεύτερο όροφο.

Ο χειρισμός των adventures της Lucasfilm είναι ιδιόμορφος. Κατ' αρχήν, με το F8 κάνεις restart, ενώ με το F5 επιλέγεις το SAVE/LOAD. Εδώ υπάρχει μια αρκετά άμορφη παράσταση με το καπλό και το μαστίγιο του Indy. Τέλος, η space bar λειτουργεί σαν παύση. Στο κάτω μέρος της οθόνης, υπάρχει το μενού με τις έτοιμες εντολές. Αυτές είναι οι PUSH, PULL, GIVE, OPEN, CLOSE, LOOK, WALK TO, PICK UP, WHAT IS, USE, TURN ON, TURN OFF, TALK και TRAVEL. Η πιο σημαντική εντολή είναι η WHAT IS. Σε κάθε οθόνη που πρωτοπαίνετε, επιλέγτε την με το mouse, πάντως πάντα της μία φορά το αριστερό πλήκτρο του

ποντικού και αφού εμφανιστεί στο κάτω αριστερό μέρος των γραφικών, φάγτε με το ποντίκι όλη την οθόνη. Έτσι θα μοιράσετε να δείτε όλα τ' αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε δωμάτιο. Για να κινηθείς, είτε επιλέγεις την WALK TO και την έξοδο, π.χ. μια πόρτα, είτε επιλέγεις (πάντοτε με το ποντίκι) το μέρος της οθόνης που θέλεις να πας. Η κίνηση του είναι πολύ καλή, εκτός από ένα σημείο, όπου γίνεται πολύ εκνευριστική. Μέσα στο Zerrlein, ανεβαίνοντας στην οροφή του, βρίσκεις ο' ένα Maze από έξι ορόφους. Πρέπει ν' ανέβεις στον έκτο και, ακολουθώντας μια ειδική διαδρομή, να ξεκαταβείς στον πρώτο, όπου θα βρεις το bi-plate ne που είναι δεμένο στο αερόστατο. Στον πέμπτο όροφο όμως, εκεί που αρχίζει η μοναδική διαδρομή, ο χειρισμός του Indy είναι σχεδόν αδύνατος. Σημειώστε ότι στο Maze, αλλά και στο τέλος της περιπέτειας, όπως και όταν συζητάς ή παλεύεις, δεν μπορείς να σώσεις. Παιζέτε πάνω από είκοσι φορές το συγκεκριμένο σημείο και μόνο μία κατορθώσατε να διασχίσετε την πλατφόρμα. Κρίμα, γιατί χαλάει τη συνολική εικόνα της περιπέτειας που κατά τα άλλα είναι πολύ καλή.

Η εταιρία πρόσεξε άλλα ένα σημείο. Μέσα στην περιπέτεια, υπάρχουν αρκετά εμβόλιμα κινηματογραφικά κομμάτια. Αυτά, αν δεν θέλεις να τα δεις, μπορείς - πάντοτε - να πλήκτρας του mouse - να τα περάσεις. Το τονίζουμε αυτό σαν πάρα πολύ σπουδαίο γιατί διευκολύνει σημαντικά τον χρήστη. Στην ακριβώς αντίθετη οχλή, δυστυχώς, βρίσκεται το Larry III, όπου η σκηνή που η Patti και ο Larry κάνουν έρωτα, διαρκεί περίπου 15 λεπτά, χωρίς εσύ να μπορείς να κάνεις τίποτα. Σημειώστε ότι εδώ, η εταιρία έχει βάλει και αρκετούς διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων, γεγονός που συνδέει σημαντικά την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, αλλά και το επίπεδο δυσκολίας της.

Ατμόσφαιρα - Δράση - Γρίφοι

Έχουμε αρκετό καιρό να δούμε μια περιπέτεια που να συνδυάζει πολύ καλά χιούμορ, ατμοσφαιρική δράση και εντυπωσιακή κίνηση χαρακτηριστικά. Το χιούμορ είναι διάχυτο παντού, ακόμη και σε πολλές σκηνές κίνησης του Indy. Οι διάλογοι είναι πολύ προσεγμένοι, διαποτισμένοι από ερμητικότητα και αυτοσαρκασμό του ήρωα. Το μέρος της περιπέτειας που εξελίσσεται μέσα στο ναό, είναι μοναδικό, εκπληκτικό. Και οι τρεις γρίφοι έχουν αποδοθεί θαυμάσια, δημιουργώντας μια εξαιρετική ατμόσφαιρα περιπέτειας, την καλύτερη που έχω δει μέχρι τώρα. Αλλά και η σκηνή που ο Indy δοκιμάζει το Holy Grail, πριν το πάει στον πατέρα του, είναι πολύ καλή. Ολοκληρώνοντας, η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι από τα κύρια ατού της, εντυπωσιακή αλλά και - το κυριότερο - πιστευτική. Το χιούμορ που είναι διάχυτο, είναι εξαιρετικό, πολύπλευρο και, πολλές φορές καλατυκτά.



"INDIANA JONES"

Η δράση της περιπέτειας χωρίζεται σε πέντε κυρίως μέρη: Το πρώτο περιλαμβάνει την προετοιμασία του ήρωα, πριν φύγει για τη Βενετία. Το δεύτερο περιλαμβάνει την προσπάθεια του Indy να ανακαλύψει τον τοφο του ιππότη, μέσα στις κατακόμβες. Το τρίτο, την προσπάθεια να ελευθερώσει τον πατέρα του, από το κάστρο που τον κρατούν αιχμάλωτο. Το τέταρτο την απόδραση από τη Γερμανία, ώστε να φτάσει στην Ισκαδηνία. Και τέλος, το πέμπτο περιέχει την προσπάθεια του Indy να λύσει τους τρεις γρίφους, με τη βοήθεια του Grail Diary, έτσι ώστε να βρει το άγιο διακοσμητικό και να σώσει τον πατέρα του.

Η δράση της περιπέτειας αφήνει τη δυνατότητα για πολλές, παράλληλες λύσεις. Η διαφορά προσδιορίζεται μόνο στο πόσο σφηδάλια ακαθάρτα πέτυχε. Έτσι, στον πατέρα σου μπορεί να φτάσεις με δύο διαφορετικούς τρόπους. Το ίδιο ισχύει και για την απόδραση από τη Γερμανία. Μπορείς να φύγεις είτε κατευθείαν μ' ένα biplane, είτε μέσω του Zeppelin. Υπάρχουν ορισμένοι γρίφοι που μπορείς να τελειώσεις την περιπέτεια χωρίς να τους λύσεις, αλλά το αντίτιμο βρίσκεται στις δυσκολίες που θα συναντήσεις παρακάτω. Για να γίνουμε πιο σαφείς: Είναι απαραίτητο να πάρεις τον πίνακα, στην αρχή, από το σπίτι του πατέρα σου. Όχι. Αν όμως δεν τον πάρεις, τότε ορισμένα φυλλάκια στη Γερμανία τα περνάς μόνο παλαιώνοντας, γεγονός που δυσκολεύει πάρα πολύ τις προσπάθειές σου. Δεν αρκεί όμως μόνο να πάρεις τον πίνακα, αλλά πρέπει να τον χρησιμοποιήσεις και σωστά. Έτσι, αργότερα θα βρεις ένα πάσο. Σε τι χρησιμεύει; Εξαρτάται από το τι δίνεις στους Γερμανούς, όμα σε πιάσουν με τον πατέρα σου. Αν δώσεις το παλιό βιβλίο, τότε το πάσο δεν χρησιμεύει σε τίποτα. Αν όμως δώσεις το Grail Diary, τότε θα βεις μια επιπλέον σκηνή, όπως το έργο, που ο Indy παίρνει στη Γερμανία. Εδώ, στον Χίτλερ, δώσε να σου υπογράψουν αυτόγραφο στο πάσο! Τώρα μια θα μπορείς να περάσεις όλους τους φρουρούς στα φυλλάκια, χωρίς καμιά δυσκολία.

As όμως όμως πιο αναλυτικά πώς περνάς τους φρουρούς στο κάστρο. Τον παρτιζιγκό τον να. Πάει αμέσως. Στο ισόγειο βρίσκεις τρεις φρουρούς. Στον μεθυσμένο επίλεξε 1. Hello and how are you? and 2. May be I get you another drink. Σου δίνει το stein. Πριν τις σκάλες που οδηγούν στον πρώτο όροφο, υπάρχουν δύο φρουροί. Στον πρώτο αριστοτέ, δίπλα στην αποθήκη με τις εντάλιες 1. Where is prisoner? I've come to interrogate him. 2. Gestapo. Special investigations. I am Dietrich's successor and 3. How do you know about that? Are you leaking information? Στο φουρούς στις σκάλες, επίλεξε 1. Hi! I'm selling fine leather jackets, like the one I'm wearing. Merd 2. I've got authorization. How else would I get there? and 3. 15 Marks. Just the thing for guard duty on cold nights. Σου δίνει 15 μάρκα. Είναι σημαντικό να προσεχάς να περνάς τους φρουρούς, όπως ήσουν ντυμένος όταν τους πρωτοσυνάντησες. Έτσι, αυτούς τους δύο πρέπει να τους περνάς πάντοτε ντυμένος σαν Indy. Γέμισε με μπύρα το stein στην κοוזάνα, και χρησιμοποίησέ τη για να αφήσεις τα κάρβουνα. Σανωμάτω το stein και πάρε και το κρέας. Από την αποθήκη πάρε

τη στολή του υπηρέτη, ενώ από την τραπεζαρία με το τζάκι, πήγαινε στην παντοφλία και κάνε USE ARMOUR. Το τασκοίρι θα αφήσει μια σχισμή στο χαλί. Αυτό είναι απαραίτητο να γίνει πριν σε πιάσουν αιχμάλωτο για να χερεις πού θα βάλεις την καρέκλα, ώστε το τασκοίρι να κίφει τα σχισνά και όχι εσένα. Ανέβα στον πρώτο όροφο. Στο πρώτο δωμάτιο, ντύσου υπηρέτη. Προχώρησε στο διάδρομο. Θα συναντήσεις το φρουρό που φυλάει το δωμάτιο με τους πίνακες. Σ' αυτόν, σαν υπηρέτη offer painting. Μόνο έτσι θα δεις τη σκηνή με το πάσο, και έτσι αργότερα θα μπορείς να το βρεις. Σημειώσε ότι το φρουρό αυτό τον περνάς και σαν Indy, αλλά έτσι δεν θα βρεις το pass. Στη στροφή σ' ένα δωμάτιο, μέσα σ' ένα κιβώτιο βρίσκεις μια στολή. Εξέτασέ την και θα βρεις ένα κλειδί. Ντύσου με τα κανονικά σου ρούχα, κατέβα κάτω, και από την αποθήκη πάρτε τη στολή του ασφαιτικού. Σανωμάτω πάνω και φέρορε τη. Από 'δώ και πέρα είσαι μόνος σου.

Στο αεροδρόμιο, για να πετύξεις το Zeppelin, πρέπει να κλέψεις τα εισιτήρια που έχει στην τσέπη του, ο άνθρωπος που διαβάζει εφημερίδα. Μέσα στις κατακόμβες, πώς περνάς την πόρτα με το μυστικό όργανο, διάβασε το diary. Σημείωσε τις νότες. Έχουν το ντο, ρε, μι, που χερεις. Αλλά φτάσε ένα πεντάγραμμο όπου ο πάρε με νότα κάτω από τη γραμμή, η 1, η επόμενη νότα πάνω στην πρώτη γραμμή, η 2, η επόμενη πάνω στη δεύτερη γραμμή, η 3, κ.λπ. Έτσι, μετράσεις τις νότες που σου δίνει το βιβλίο: Π.χ. ας είναι 5,6,2,1,1. Τώρα, πήγαινε στο όργανο, και μετράντας σαν πρώτο το κρατίο στο δεξιό, όπως τα κορτάς, σφράζε τα, και τι απέρ τη αρθρίση. Σύμφωνα με το παράδειγμα που, σφράζε πρώτα το 5ο, μετά το 6ο και το 2ο, το 1ο, και η πόρτα θ' ανοίξει.

Από! Το Indiana Jones είναι ένα μοναδικό adventure. Φοβερό χιούμορ, εκπληκτική κίνηση χαρακτήρα, όμορφη δράση, εναλλακτικές λύσεις, εντυπωσιακό. Το τελευταίο του μέρος είναι ένα μικρό αριστοτέρημα. Μην το χάσετε με τίποτα, γιατί ... εσείς θα χάσετε!

ΠΡΟΤΥΠΟΙ: 10 ΧΙΟΥΜΟΡ: 10
ΓΡΑΦΙΚΑ: 10 ΗΧΟΣ: 9
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ: 10 ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 8
ΔΡΑΣΗ: 10

Αρχίζοντας την περιπέτεια

Η περιπέτεια ξεκινά με τον Indy να επιστρέφει στο Barnett College, στη Νέα Υόρκη. Έτος 1938. Μπαινώντας συναντάς τον Marcus. Αφού του δείξεις το σταυρό που έφερες, σου ζητά τις σημειώσεις που του χρησάσες. Εδώ βρίσκεται και το κλειδίωμα του adventure από την εταιρία. Μετά, ο Indy πάει και αλλάζει ρούχα, γιατί ήταν κολλάρα. Σπανάει από το γυμναστήριο. Μια καλή αρχή είναι να προσημνηθείς στο box. Επίλεξε WALK TO LOCKER ROOM. Αλλάξες, και ανεβαίνεις στην παλαιστρα. Επίλεξε το LET'S HAVE A GOOD WORKOUT. Παλεύεις με τα πλίκτρα 3 και 9. Αφού θεωρήσεις πως έχεις ελαστική αρκετά, επίλεξε το I THINK I'LL PASS FOR NOW. MAY BE ANOTHER TIME. Αφού έρ-

ναλλάξεις, βρες έξω (WALK TO DOOR). Πήγαινε στο Μάρκος και TALK TO MARCUS. Τώρα, WHAT DO YOU MEAN, CONSIDERING HIS SITUATION? Απάντησε AFTER MY JOB, EH? WHO IS THIS EXPERT. Τώρα επίλεξε OPEN DOOR (στα δεξιά) και WALK TO DOOR. Μέσο TALK TO STUDENTS και JUST A MOMENT FOLKS. I'M SURE WE CAN WORK SOMETHING OUT. Τώρα, PLEASE RELAX I HAVE A SOLUTION THAT IS FAIR FOR EVERYONE and IRENE, TAKE DOWN NAMES AND I WILL SEE EVERYONE IN ORDER. Επιτέλους μπαίνεις στο γραφείο σου. Εκεί βρίσκονται διάφορα γραμμάτια. PICK UP JUNK MAIL και αμέσως PICK UP LETTERS. Τώρα, PICK UP PAPERS, A χαρτί Ένα δέμα. PICK UP PACKAGE. Αφήνεις όλα τ' άλλα. OPEN PACKAGE. Βρίσκεις το Grail Diary του πατέρα σου. Τώρα OPEN WINDOW, το δεξί όπως βλέπεις και ALK TO WINDOW. Εδώ σε περιμένουν δύο τύποι και σε πιάει στον Δονοπαν. Μαθαίνεις ότι ο πατέρας σου που δοούσε γι' αυτόν, αναζητήματα το άγιο διακοσμητικό, έχει εξεφανθεί. Αναλαμβάνεις λοιπόν τη δουλειά και βρίσκεις ξανά έξω από το πανεπιστήμιο. Τώρα, TRAVEL TO HENRY'S HOUSE. Στο πρώτο δωμάτιο, PULL BOOK CASE (την πάνω). Αφού πάει στην πίσω μεριά της PICK UP STICKY TAPE. Από το διπλανό δωμάτιο, PICK UP PAINTING. Δείχνει ένα τράπου. Τώρα, WALK TO DOOR. Έξω από πανεπιστήμιο, WALK TO WINDOW. Με την "what is" εντολή, βρες το jar στη δεξιά ντουλάπα και USE STICKY TAPE IN JAR. Το διαλυτικό υγρό που περιέχει, λύγει την τανία, και βρίσκεις ένα μικρό κλειδί. WALK TO WINDOW και ξανά TRAVEL TO HENRY'S HOUSE. Μόλις πιας, αριστοτέ από την πόρτα, PICK UP PLANT και PICK UP TABLE CLOTH. Τώρα, USE SMALL KEY IN CHEST. Ανοίγει. PICK UP OLD BOOK και WALK TO DOOR. Τώρα επίλεξε TRAVEL TO THE PLANE TO VENICE. Αφού φτάσεις, συναντάς την Mrs Schneider, η οποία σε οδηγεί στη βιβλιοθήκη που εργαζόταν ο πατέρας σου, πριν εξεφανστεί. Μέσο, WALK TO STACKS στο κάτω αριστερά. Στην πρώτη βιβλιοθήκη, με την "what is" εντολή, εντόσας, στο μέσο του δεύτερου από κάτω ραφίου, στην τελευταία στήλη, το βιβλίο και PICK UP BOOK. Αναφέρεται στα πιάς να πετάς ένα biplane. LOOK MANUAL. Σημείωσε προσεκτικά τις οδηγίες, γιατί θα σου χρειαστούν αργότερα. WALK TO NEXT ROOM αριστερά. Μπαινώντας, βλέπεις ρωμικά νούμερα, όπως αυτό που έβγαρε ο πατέρας σου. LOOK GRAIL DIARY. Σου λέει κάποιο παράθυρο να φύξεις, και ανεβαίνεις κάποιους αριθμούς (σε random), π.χ. αν μπεις, ακολούθησε το πρώτο από τα δεξιά. WALK TO SHELVES (αριστερά). Στη δεύτερη βιβλιοθήκη, στην πρώτη στήλη, τέταρτο από κάτω ράφι, εντόσας με το "what is" το βιβλίο και PICK UP BOOK. Είναι το Mein Kampf (ο αγών μου) του Χίτλερ. WALK TO NEXT ROOM. (Σε κάθε τέτατο χαλ, κάνε WALK WINDOW, μέχρι να πάρεις την απάντηση ότι είναι ακριβώς ίδιο με το αντίστοιχο του Grail Diary). Σου χερεις αριστερά, και από την τρίτη βιβλιοθήκη πάρε... Η συνέχεια επί της οδόνος.

ADVENTURE S.O.S.

του Άνταρτ. Ετοιμασθείτε!

Στο τέλος του Νοέμβρη (No 60), στη σελίδα 79, κατοπιτώθηκε η βαθύτητα που δίναμε για το «ZAK McCRACKEN». Την ξαναδοκίμαστούμε, ασαφή αυτή τη φορά. Τι κάνεις μάλος βγει από το αεροπλάνο, PICK UP TREE BRANCH, GIVE PEANUTS TO TWO-HEADED SQUIRREL, USE TREE BRANCH ON LOOSE DIRT. Μπες μέσα στη σπηλιά. Με την What is εντολή, βρες την abandoned bird nest. Πήγαινε κοντά της USE GOLF CLUB WITH ABANDONED BIRD NEST. Την παίρνεις. Βρες πάλι με την What is εντολή το pit. USE BIRD NEST IN PIT, USE LIGHTER IN PIT. Άναψες φωτιά. Προχώρα στα strange markings. USE YELLOW CRAYON ON STRANGE MARKINGS. Μπες στο δωμάτιο USE REMOTE CONTROL, PICK UP BLUE CRYSTAL.

Άλλο ένα γράμμα χωρίς διεύθυνση. Ο Βασίλης Τσατλογιάννης που ρωτά για το «CORRUPTION», να μας ξαναγράψει, αλλά αυτή τη φορά μην ξεχάσει να βάλει και τη διεύθυνσή του.

Ο Χρόνης Τζιτζιμπάσης ρωτά πώς να ξεκινήσει τα «VOODOO CASTLE» και «PIRATE ADVENTURE». Για το πρώτο, έχουμε OPEN COFFIN, EXAMINE COFFIN, TAKE RING, EXAMINE RING, READ RING, TAKE KNIFE, WEST, DROP KNIFE, EAST, WAVE RING, LOOK, GO CHUTE, READ PLAQUE, TAKE PLAQUE, GO HOLE, SUMMON MEDIUM, GET BALL, EXAMINE BALL, WEST, SOUTH, TAKE GLASS, NORTH, WEST, GO FIREPLACE, OPEN FLUE, GO CHIMNEY, READ PLAQUE, DROP PLAQUE, DROP GLASS, DOWN, EXAMINE IDOL, RUB IDOL, DUST IDOL, SOUTH, EAST, SOUTH, SOUTH, NORTH,

WEST, SOUTH, EAST, TAKE SHIELD, TAKE CHEMICALS...

Για το δεύτερο, από το London flat: GET RUM, GET SNEAKERS, GET CRACKERS, GO STAIRS, GET BOOK, GO PASSAGE, EAST, GET BAG, OPEN BAG, GET TORCH, READ BOOK, DROP BAG, GET MATCHES, SAY «YOHO», SAY «YOHO», DROP BOOK, DROP SNEAKERS, EAST, GO SHACK, GIVE RUM στον πειρατή, DROP CRACKERS, WEST, EAST, GO PATH, GO CRACK, LIGHT TORCH, GET SAILS...

Ο Νίκος Κρητικός ρωτά πώς να ξεκινήσει το «Classic Adventure» (της level 9). Από την αρχή: IN, GET LAMP, DOWN, LIGHT LAMP, GET COINS, UP, OFF LAMP, DROP COINS, GET KEYS, WEST, SOUTH, SOUTH, EAST, SOUTH, GET SANDWICHES, NORTH, EAST, DROP SANDWICHES, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, UNLOCK GRATE, NORTH, NORTH, NORTH, EAST, DROP KEYS, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, DOWN, WEST, ON LAMP, GET CAGE, WEST, GET ROD, WEST, WEST, DROP ROD, CATCH BIRD, GET ROD, WEST, DOWN, DOWN, RELEASE BIRD, DROP CAGE, SOUTH...

Ο Στράτος Γρηγοράς ρωτά, στο «Bard's Tale I», πώς μπαίνει στους πύργους Mangar και Kylearan. Για να μπει στον Kylearan Tower πρέπει να φτάσεις πρώτα στο τρίτο επίπεδο του Harkym's Castle. Εκεί πρέπει να φτάσεις το άγαλμα, το οποίο, αν κωβαλάς το eye από τον king Aldred που είναι στο τρίτο επίπεδο στις κατακόμβες, θα ζωντανέψει και θα σου επιτεθεί. Αφού το νικήσεις, πλημεταφέρεσαι στις πύλες του Kylearan's Tower. Εδώ πρέπει να φτάσεις στο μάγο Kyleara , ο οποίος θα σου δώσει ένα κλειδί. Αυτό το κλειδί

ανοίγει την πόρτα του Mangar's Tower!!

Ο Κυριαζής Ηλίας ρωτά, στο «GREMLINS», πώς θα κόψει το mailbox και πώς θα πάρει τη μπουλυτόξα. Από το σπίτι παίρνεις το spark igniter και το flash light. Έξω από patrol station: GO STATION, GO PIT, GET TORCH, GET

BOTTLE, UP. Στο γκαράζ: OPEN VALVE, LIGHT TORCH, WELD PLOUGH, CLOSE VALVE, δηλαδή σαμποτάρες το μηχανάκι, δεν το παίρνεις. Στο γραμματοκιβώτιο LIGHT FLASHLIGHT, INSERT FLASHLIGHT, ο Stripe φεύγει, OPEN VALVE, LIGHT TORCH, CUT

Η λύση του...

KING'S QUEST II

Από την αρχή, πηγαίνετε EAST, EAST. Εδώ OPEN MAILBOX (+1), GET GOODIES (+2). Στην περιοχή γύρω από το σπίτι και νότια, εμφανίζεται η Κοκοανοσοκούφισα. Όταν τη δεις, TALK GIRL, GIVE GOODIES TO GIRL (+4), σου δίνει λουλούδια. Από το σπίτι της γιαισάς EAST, EAST, EAST. Εδώ OPEN DOOR. Προχώρα μπροστά KNEEL, PRAY (+2), GRAHAM. Σου δίνει το σταυρό (+2), WEAR CROSS (+2). Βγες και πήγαινε βόρεια, προέχοντας μην πέσεις. Πέρασε τη γέφυρα (+1). Προχώρα βόρεια στη μαγική πόρτα. LOOK DOOR, READ INSCRIPTION. Τώρα πέρα πίσω τη γέφυρα (+1) και γύρω στην παραλία απ' όπου ξεκίνησες (φτιάξε ομοιόμορπη ένα χάρτη). Προχώρα βόρεια στην παραλία δύο σθόνες και GET TRIDENT (+3). Προχώρα βόρεια άλλες δύο σθόνες και LOOK GROUND, GET SHELL, GET BRACELET (+7). Πήγαινε δεξιά και LOOK TREE, GET STAKE (+2). Σου άριστερά και βόρεια. Εδώ είναι μια γοργόνα. Στο νερό SWIM, πήγαινε κοντά της GIVE FLOWERS TO MERMAID (+2). Αμέσως RIDE SEAHORSE (+2). Στον Ποσειδώνα, GIVE TRIDENT TO NEPTUNE (+4),

σου δίνει μια μουσκάλα, GET GOLD KEY (+5). Στη περιοχή LOOK BOTTLE, GET CLOTH (+2). Πήγαινε δύο σθόνες δεξιά, βόρεια, τρεις σθόνες δεξιά. Εδώ LOOK OPENING (+1), GET BROOCH (+7). Στην περιοχή γύρω και κάτω από το μοναστήρι, εμφανίζεται ένα ζευγάρι που σου κάνει έξοικα. Τηγίρνα εδώ, μέχρι αυτό να συμβεί, γιατί το έξοικα σε προστατεύει από το νάνο και τη μάγισσα. Αφού γίνει αυτό, πέρα τη γέφυρα (+1), πήγαινε στην πόρτα και UNLOCK DOOR (+7), READ INSCRIPTION. Ξαναπέρα τη γέφυρα (+1). Πήγαινε βόρεια και αριστερά. Από το πάνω μέρος του δεύτερου LOOK HOLE, GET Mallet (+2). Αριστερά και νότια. Στο σπίτι OPEN DOOR. Κατέβα τις σκάλες, πήγαινε στο τζάκι και GET SOUP (+2). Στο καβάνιο OPEN TRUNK, GET EARRINGS (+7). Εδώ θα βρεις οτιδήποτε σου έχει πθάνουν κλέφτα ο νάνος. Βγες έξω. Πήγαινε βόρεια και αριστερά. LOOK LOG, LOOK IN LOG, GET NECKLACE (+7). Πήγαινε αριστερά, νότια και ΣΩΣΕ. Μπες στη σπηλιά. Πήγαινε στο κλουβί και PUT CLOTH ON CAGE (+2), GET CAGE (+2). Βγες και πήγαινε στο

Μπήκαμε στο δεύτερο χρόνο ύπαρξης της στήλης αυτής, και θέλουμε να πιστεύουμε ότι θα είναι εξ ίσου δημογραφικός με τον προηγούμενο. Η στήλη, απ' ό,τι δείχνουν τα γράμματά σας, έχει αγαπηθεί πάρα πολύ, γι' αυτό κι εμείς θα συνεχίσουμε από τη μεριά μας να προσπαθούμε για το καλύτερο δυνατό. Ένα μεγάλο ευχαριστώ στο Γιάννη Φράγκο, που μας έστειλε μερικές, εκπληκτικά όμορφα δουλεμένες, λύσεις παιχνιδιών της Sierra, όσεςτα με το αν τις είχαμε. Η δουλειά του ομολογουμένως είναι φανταστική, ένα χάρισμα οφθαλμών. Αυτό το μήνα συνεχίζουμε τις ολοκληρωμένες λύσεις, μ' αυτήν του King's Quest II.

BOX, CLOSE VALVE, GET PLATES.

Οι **X. Χουρμουζιάδης** και **Παναγιώκος Βασιλής** ρωτούν, στο **DEJA Vu "II"**, πώς να μπουν στο νεκροταφείο. Από το σπίτι της Sugar πάρε τη σπύλη του αστυνόμου. Άλλαξε μέσα στο ταξί, και ντυμένος σαν αστυνόμος, μπες στο νεκροταφείο. Φεύγοντας ό-

σπίτι της γιαγιάς, Μπέξ. Αν είναι λύκος, βγες γρήγορα και ξαναμπές, μέχρι να δεις τη γιαγιά. Τώρα **TALK GRANDMA, GIVE SOUP TO GRANDMA (+2), LOOK UNDER BED (+4)**. Βρίσκεις τα cloak και ring. Βγες και πήγαινε νότια, δύο οδό-δενά, νότια, δεξιά. Τώρα το κατάστημα είναι ανοικτό. **OPEN DOOR. Μέσα TALK WOMAN, BUY LAMP, GIVE CAGE TO WOMAN (+6)**. Βγες έξω **RUB LAMP (+2)**, ένα χαλί, **RUB LAMP (+2)**, ένα ξιφος, **RUB LAMP (+2)**, ένα χαλιανάρι. Τώρα **RIDE CARPET (+4)**. Στο φίδι **THROW BRIDLE TO SNAKE (+5), TALK HORSE (+2)**. Παιρνε ένα κομμάτι ζαχαράκι. Μπες στη σπηλιά **GET GOLD KEY (+5)**. Βγες έξω και **RIDE CARPET**. Πήγαινε στη γέφυρα, πέρα την (+1). Στην πόρτα **UNLOCK DOOR (+7), READ INSCRIPTION**. Ξαναπέρα την γέφυρα (+1). Πήγαινε αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια. Τώρα εδώ είναι ένα τρόλι. **WEAR CLOAK, WEAR RING (+3), ENTER BOAT**. Απέναντι **LEAVE BOAT, EAT SUGAR (+1)**. Πέρα τα αγκόθια. Στην πύλη, **OPEN DOOR**. Μέσα, αριστερά, και ανάβα τις σκάλες. Πάω **LOOK DRESSER, OPEN DRAWER, GET CANDLE (+2)**. Κατέβα. Στον αναμμένο πυρσό **LIGHT CANDLE (+1)**. Κατέβα, δεξιά και **ΣΩΣΕ**. Αν δεις το Δράκονα, ξαναάρτισε. Από

μας, μην ξεχάσεις να βγάλεις τη σπύλη.

Ο δεύτερος ρωτά αν μπορεί να ταξιδέψει πουθενά αλλού, και αν υπάρχει τίποτα άλλο εκτός από το καθαριστήριο στην έρημο. Και στις δύο περιπτώσεις, η απάντηση είναι αρνητική. Με το τρίνο, μόνο τη διαδρομή Λας Βέγκας-Σικάγου

το τραπέζι, **GET HAM (+2)**. Δεξιά και κατέβα όλες τις σκάλες. **ΞΑΝΑΣΩΣΕ**. Αριστερά. Αν η κόσα είναι ανοικτή, βγες και ξαναμπές μέχρι να τη δεις κλειστή. Τώρα γρήγορα **OPEN COFFIN, KILL DRACULA (+7)** με τα stake και mallet. **LOOK IN COFFIN, GET SILVER KEY (+2), GET PILLOW, GET GOLD KEY (+5)**. Βγες, ανέβα τις σκάλες, βόρεια, ανέβα τις σκάλες. Εδώ **UNLOCK CHEST (+1)** με το silver key, **OPEN CHEST, GET TIARA (+7)**. Φύγε, πήγαινε στη βάρκα. **ENTER BOAT**. Απέναντι **LEAVE BOAT**. Πήγαινε στη γέφυρα, πέρα την (+1). Στην πόρτα **UNLOCK DOOR (+7)**. Βρισκόσαι σ' ένα νέο κτίσμα. Βόρεια **GET NET (+1), CAST NET** μέχρι να πιάσει ένα ψάρι. Αριστερά **GET FISH (+2), THROW FISH TO SEA (+3), RIDE FISH (+1)**. Σε βγάξει σ' ένα υψί. Δεξιά **LOOK GROUND, GET AMULET (+3), LOOK AMULET**. Νότια, στην πόρτα **OPEN DOOR**. Α ανέβα τις σκάλες. Στο λιοντάρι **THROW HAM TO LION (+4), OPEN DOOR**. Μέσα (+5) **TALK WOMAN, GRAHAM, KISS WOMAN, LOOK AMULET, HOME (+3)**. Σκορ 185/185!!!
Μερικές versions αούζουν με το F5. Άλλες παλιότερες, θέλουν πρώτα να βάλεις μια άδεια φορμαρισμένη δισκέτα, τύπως **FORMAT DIS** και τώρα μόνο **F5**.



μπορείς να κάνεις, και στην έρημο, το μόνο κτίσμα που υπάρχει είναι το καθαριστήριο.

Ο **Παντελής Πασχοπουλαρίδης** ρωτά, στο **"KING'S QUEST IV"**, πώς θα περάσει τη σαύρα στο βάλλτο. Ο μοναδικό τρόπο είναι να σταθεις μπροστά από τις πράσινες υψοειδές και **JUMP**. Επαναλάβε το μέχρι την τελευταία υψοειδ. Εδώ **PUT BOARD DOWN**. Ο ίδιος ρωτά αν χρησιμεύει σε τίποτα το καθίαν στις σπηλιές των μαγισσών. Η μόνη χρησιμότητά του είναι να εμποδίσει τη μάγισσα στην κίνησή της να σε πιάσει. Κάμε το γύρο του καθιανού, έτσι ώστε η μάγισσα να είναι από την άλλη μεριά. Πήγαινε ανάμεσα στις άλλες δύο, χωρίς να σ' ακομιθύνει, και **GET EYE**.

Ο **Κώστας Πέτρος** ρωτά, στο **"POLICE QUEST II"**, πώς μπορεί να επικοινωνήσει με τη Marie. Αν και το είχαμε γράψει, ξεναθίζουμε την απάντηση. Όταν υψοίσεις στην αστυνομία, πήγαινε στο γραφείο σου και **LOOK BASKET**. **TAKE SIT, DIAL PHONE**. Εδώ η Sierra ομολογουμένως δεν εκκλήθηκε ότι το adventure μπορεί να παίξεται

και εκτός Αμερικής. Έτσι, έβαλε μόνο τους αριθμούς πληροφοριών που ισχύουν στη χώρα τους. Συνεχίζουμε λοιπόν. Τύπως 0 (ή 411). Του Ξητούνο όνομα πόλης, **LYTTON**, σου ζητά πού θέλεις **MARIE WILKANS**. Τώρα έχεις το τηλέφωνό της.

Τέλος, ο **Νίκος Κυριακίδης** ρωτά, στο **"LARRY II"**, πώς μπορεί να μπει στο show. Στου πορτιέρη **TALK MAN, SHOW MAGAZINE**. Τώρα τύπως του αριθμό που σου ζητάει, από την αντίστοιχη σελίδα του manual που συνοδεύει το adventure. Στην οθόνη βλέπεις το χέρι του να ζητά κάτι, ενώ σου λέει ότι από λάθος δόθηκε η σειρά σου. Τώρα απλά **OFFER TWENTY DOLLARS BILL** και θα σου βρει μια θέση.

Ανά προς το παρόν, και ως του άλλο μήνα, μην ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας, όνομα και διεύθυνση, και μέσα στο γράμμα. Αν θέλετε πιο γρήγορη απάντηση, επισκεψτείτε ένα γραμματόσημο εσωτερικό, ενώ όσοι μίνετε στο λεκανοπέδιο, μπορείτε να γράφετε και το τηλέφωνό σας. ■

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η THIRD WAVE ανταλλάσσει
το πειρατικό σας αντίγραφο
με original!

Φέρτε μας την κόπια που έχετε
κι εμείς θα σας δώσουμε
το ίδιο πρόγραμμα
στην αυθεντική του συσκευασία
(και μάλιστα με PIXELόσημο),
χωρίς καμιά οικονομική
επιβάρυνση!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η προσφορά ισχύει για τους τριάντα πρώτους που θα ανταποκριθούν και θα φέρουν στα γραφεία του PIXEL το πειρατικό αντίγραφο των παρακάτω προγραμμάτων:

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| (1) BATMAN - THE MOVIE | (8) 100% DYNAMITE |
| (2) RENEGADE III | (9) CHASE H.Q. |
| (3) UNTOUCHABLES | (10) OPERATION THUNDERBOLT |
| (4) NEW ZEALAND STORY | (11) F-29 RETALIATOR |
| (5) CABAL | (12) LOST PATROL |
| (6) BEACH VOLLEY | |
| (7) LIGHT FORCE | |

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

listing 1

```
10 ' THE UNTOUCHABLES - Listing 1 (Code loader)
20 ' Cracked by Jim 7/1/1990
30 addr=&1000:MEMORY &FFF:lin=990
40 sum=0:FOR K=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("%"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
VAL("%"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line":lin:STOP ELSE 40
50 CALL &1005
1000 DATA 0E,07,CD,CE,BC,21,3E,10,11,00,00,06,0C,CD,77,BC, 58E
1010 DATA 21,FD,A3,CD,83,8C,CD,7A,BC,CD,06,88,21,83,10,3E, 850
1020 DATA C3,32,C3,A4,22,C4,A4,11,00,00,01,C9,00,21,00,C0, 5A2
1030 DATA DF,3B,10,0E,FF,21,87,A4,C3,16,8D,66,C6,07,5B,20, 6C1
1040 DATA 20,20,20,20,20,20,2E,42,49,4E,55,4E,54,4F,55,43, 3A5
1050 DATA 48,20,2E,42,49,4E,21,5E,10,0E,FF,C3,16,8D,0E,07, 486
1060 DATA CD,CE,BC,CD,06,EB,21,4A,10,11,00,C0,06,0C,CD,8C, 69C
1070 DATA BC,21,06,24,11,00,80,01,00,80,3E,02,CD,98,8C,CD, 541
1080 DATA BF,BC,C7,F3,AF,32,E1,76,32,EA,76,21,A4,10,11,40, 7F5
1090 DATA 00,01,30,00,ED,B0,3E,C3,32,AF,80,21,40,00,22,80, 563
1100 DATA 80,C3,00,80,CD,38,F6,3E,FF,32,85,18,C3,82,80,00, 7FF
1110 DATA END
```

listing 2

```
10 ' THE UNTOUCHABLES - Listing 2 (Loader)
20 ' Cracked by Jim 7/1/1990
30 addr=&4000:MEMORY &3FFF:lin=990
40 sum=0:FOR K=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("%"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
VAL("%"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line":lin:STOP ELSE 40
50 SAVE"U .BIN",b,&4000,&270,&A400:END
1000 DATA C3,00,A4,31,F8,BF,D9,01,8D,7F,ED,49,D9,AF,57,08, 862
1010 DATA 7C,6C,5D,53,13,01,16,A4,77,ED,80,21,67,A6,5D,54, 659
1020 DATA 13,01,C6,84,77,ED,80,D9,0E,89,ED,49,D9,21,00,06, 718
1030 DATA 3E,44,BE,28,03,23,18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22, 4ED
1040 DATA 43,A4,CD,44,00,CD,5A,B8,D9,01,8D,7F,ED,49,D9,21, 7F0
1050 DATA 87,A4,0E,FF,C3,16,8D,AF,F3,46,48,23,E5,CD,32,8C, 8C3
1060 DATA E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,18, 678
1070 DATA 08,F3,1E,65,01,7E,FA,ED,59,06,F5,ED,78,1F,38,FB, 7EF
1080 DATA ED,78,1F,30,F9,1D,20,F1,F3,C9,3E,01,CD,0E,8C,CD, 83C
1090 DATA FD,A4,CD,6E,A4,3E,02,32,53,A6,C6,4A,32,4E,A6,CD, 7EE
1100 DATA 08,A5,3E,01,21,00,80,CD,1E,A5,8D,00,80,CD,FD,A4, 6D2
1110 DATA 3E,02,21,00,C0,CD,15,A5,21,57,A6,CD,5A,4A,3E,03, 5CC
1120 DATA 21,00,24,CD,15,A5,21,00,80,D9,01,7E,FA,ED,49,21, 616
1130 DATA EF,A4,11,F0,A4,01,78,01,36,00,ED,80,21,00,A4,11, 65B
1140 DATA 01,A4,01,E4,00,36,00,ED,80,01,8D,7F,ED,49,AF,08, 857
1150 DATA D9,E9,3E,28,18,01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9, 717
1160 DATA 3E,10,01,54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,02,85,C9,0E,C8, 733
1170 DATA 21,70,A6,16,00,C3,73,A5,4F,DD,21,70,A6,DD,7E,00, 6E6
1180 DATA B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01, 727
1190 DATA DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,88,38,07,7B,80,3D,4F, 5CB
1200 DATA C3,59,A5,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,59,A5,01,E1,F1,E1, 86A
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

```
1210 DATA 5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,4E,546
1220 DATA A6,3E,06,32,53,A6,79,1D,93,32,FB,A5,7B,32,E6,A5,748
1230 DATA 1E,C1,4B,C3,74,A5,59,7A,32,47,A6,32,50,A6,22,9C,60E
1240 DATA A5,7B,32,52,A6,79,32,54,A6,11,4A,A6,CD,B6,A5,3A,752
1250 DATA 67,A6,B7,20,F4,11,44,A6,CD,A0,A5,11,4D,A6,21,57,761
1260 DATA A6,1B,1E,CD,B1,A5,11,4B,A6,CD,B6,A5,21,67,A6,CB,81F
1270 DATA 6E,28,F3,C9,01,3E,A6,1B,0B,01,26,A6,21,67,A6,1B,56D
1280 DATA 03,01,EF,A5,ED,43,E8,A5,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,722
1290 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,CE,AS,F1,0C,ED,79,06,0B,10,8FA
1300 DATA FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C5,EF,A5,0C,ED,78,81F
1310 DATA 0D,1B,ED,78,F2,EF,A5,7A,B3,C2,EA,A5,11,00,00,0C,7AE
1320 DATA ED,78,77,0D,23,1E,7A,B3,CA,19,A6,ED,78,F2,0B,A6,7E2
1330 DATA E6,20,C2,FC,A5,C3,23,A6,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,19,8E3
1340 DATA A6,E6,20,C2,15,A6,21,67,A6,ED,78,FE,00,38,FA,0C,888
1350 DATA ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FB,ED,78,E6,10,20,E9,70D
1360 DATA C9,ED,78,F2,3E,A6,C9,03,0F,00,00,01,0B,02,4A,00,534
1370 DATA 09,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2A,FF,00,0B,02,01,0B,13E
1380 DATA 02,1B,0F,03,10,0D,0E,16,17,A7,00,00,00,00,00,00,12B
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1400 DATA END
```



ΤΟΟΒΙΝ'

ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Αν έχετε εξοχώσει όλα τα λεξικά του κόσμου για να βρείτε τι σημαίνει ο τίτλος του παιχνιδιού, και δεν είχατε επιτυχία, αφήστε εμένα να σας βγάλω από τη δύσκολη θέση σας. Με λίγη φαντασία, θα καταλάβετε ότι έχει να κάνει με τη λέξη tube και συγκεκριμένα με τη λέξη inner tube, η οποία στα ελληνικά μεταφράζεται ως σαμπρέλα.

Παίρνουν μερικοί νεαροί τις σαμπρέλες από τα λάστιχα των αυτοκινήτων, τις φουσκώνουν και τις μετατρέπουν σε βαρκούλες. Χωρίς να χάσει χρόνο η ATARI, αρπάζει την ιδέα και την

κάνει βιντεοπαιχνίδι. Το επόμενο πράγμα που θα δούμε, όπως πάμε, θα είναι ένας εξοχωτής παιδικής χαράς με τίτλο Playground Games...

Έχετε την περιέργεια να δείτε τους ήρωες του παιχνιδιού (Bill και Jet) να ταξιδεύουν ανελόγητοι μέχρι το τέλος της υδάτινης πίστας; Ναι;

Η επέμβαση χάριζε και στους δύο παίκτες άπειρες ζωές, κι αν ζητάτε τεχνικές λεπτομέρειες, στη θέση μνήμης \$748C υπήρχαν δύο ύποπτα bytes, (συγκεκριμένα τα D6 και B4), που αποτελούν την εντολή DEC \$B4X. Το DEC σημαίνει μείωση κατά ένα. Έτσι, με την

αρχήτωση της εντολής αυτής, οι ζωές δεν μειώνονται κατά ένα, δηλαδή ακριβώς αυτό που θέλαμε να συμβαίνει. Αν σας άνοιξα την όραση για γλώσσα μηχανής, βρείτε ένα κατάλληλο βιβλίο και συνεχίστε μόνοι σας. Από μένα, καλή διασκέδαση...

Εφ' όσον έχετε Commodore 64/128, κασετοφώνικα και το Toobin' σε κασέτα, το μόνο που σας έλειπε ήταν το listing που ακολουθεί. Η διαδικασία για τα listings είναι γνωστή πια, δεν είναι ανάγκη να τα ξαναλέω.

```
100 REM *****
110 REM * C64 TOOBIN' CHEAT *
120 REM * CODE BY CHRISTOS *
130 REM * (C) 1990 PIXEL *
140 REM *****
150 REM
160 FOR A=4096 TO 4162:READ B:POKE A,B:C=0+B:NEXT A
170 IF C<>7B%6 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINE!" :END
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

```

180 POKE 157,128:SYS 4096
190 REM
200 DATA 32,44,247,169,17,141,205,3,169,16,141
210 DATA 206,3,56,76,108,245,169,208,141,205,3
220 DATA 169,3,141,206,3,169,7,141,33,208,162
230 DATA 20,189,46,16,157,205,1,202,16,247,76
240 DATA 208,3,202,202,202,169,128,141,134,8,169
250 DATA 140,141,136,8,169,116,141,137,8,76,235,2

```



BATMAN

ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Τελικά, αυτός ο τύπος με τις φτερούγες και τα μεγάλα αυτιά δεν λείπει να αφήσει ήσυχους τους μικροϊππολογιστές μας. Πριν ένα μήνα είχε χυθεί μέσα στον Commodore 64 μου, και με πολύ κόπο και με μια δύσκολη επέμβαση - είχα καταφέρει να τον δώσω. Μάταιος κόπος. Αυτή τη φορά βρήκε καταφύγιο στην Amiga μου, και δεν είχα άλλη λύση απ' το να επέμβω δραστικά.

Πέρα το αγαπημένο Monitor/Debugger μου, κι άρχισα τις έρευνες. Δεν μου πήρε πολύ χρό-

νο, και το ανιχνευτήρι μου εντόπισε τα αδύνατά του σημεία. Αμφιβάλλω αν ο μασκαράς ξαναδεί το φως της οθόνης των υπολογιστών μου. Αν κι εσείς έχετε προβλήματα με τον ίδιο δαίμονα σε πρώιμο στάδιο (η πρώτη πίστα), και το μήνυμά που σας έχει στοιχειώσει ονομάζεται Amiga, τότε έχετε ελπίδες. Βγάλτε γρήγορα την AmigaBasic και πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί.

Αν δεν θέλετε κάθε φορά να το ξαναπληκτρολογήτε, καλά θα κάνετε να το σώσετε κά-

πο. Αφού δώσετε την εντολή RUN, η συνέχεια είναι πα επί της οθόνης. Η επέμβαση λειτουργεί με τις δύο πρωτότυπες δισκέτες, και κάθε προσπάθεια να την εφαρμόσετε σε οποιαδήποτε έκδοση του παιχνιδιού, είναι καταδικασμένη σε αποτυχία. Τι δίνει η επέμβαση; Κοιτάξτε τις σειρές 230, 240, 250. Εκεί θα βρείτε τις πληροφορίες που θέλετε. Έχετε δικαίωμα να παραλείψετε όσες και όποιες από αυτές τις σειρές θέλετε. Το αποτέλεσμα είναι αυτονόητο...

```

100 REM *****XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
110 REM * Amiga Batman:the Movie Cheat *
120 REM * Code by Christos *
130 REM * (c) 1990 PIXEL *
140 REM *****XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
150 REM
160 cheat =449*1024:a =cheat
170 READ v$:IF v$="oops" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GO TO 170
200 IF c=9379318 THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+162,&H4E71:REM Infinite Strength
240 POKEW cheat+180,&H4E71:REM Infinite Lives

```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

```

250 POKEW cheat+190,&H4E71:REM Infinite Time
260 PRINT "Please insert your BATMAN disk in"
270 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
280 CALL cheat
290 REM
300 DATA 2c78,0004,93c9,4eae,fe4a,43fa,00dc,2340
310 DATA 0010,4eae,fe9e,43fa,00f2,4280,4281,41fa
320 DATA 00b6,4eae,fe44,43fa,00e2,41fa,00bc,2348
330 DATA 000e,337c,000c,001c,237c,0000,0000,002e
340 DATA 4eae,fe38,0839,0006,00bf,e001,66fa,43fa
350 DATA 00ba,337c,0002,001c,237c,0007,0000,002e
360 DATA 237c,0000,0400,0024,237c,0000,0000,002c
370 DATA 4eae,fe3e,300c,001c,41fa,001c,40f8,00c0
380 DATA 32d8,51c8,fff0,23fc,4ef8,00c0,0007,0148
390 DATA 4ef9,0007,000c,21fc,0000,00c0,0958,4ef8
400 DATA 0800,6010,33fc,6006,0007,fad2,33fc,0000
410 DATA 0007,feeb,6008,33fc,6004,0007,fb20,e010
420 DATA 33fc,5588,0007,fd66,33fc,5589,0007,fd68
430 DATA 4ef9,0001,0000,7472,8153,66e4,6673,6b2e
440 DATA 6465,7669,6365,0000,0000,0000,0000,0000
    
```

ΑΠΟ ΤΗΝ ΜΕΓΑΛΗ ΕΤΑΙΡΙΑ ΤΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

NEW LOGIC SOFTWARE
 • ΠΕΛΑΤΕΣ
 • ΑΓΙΟΘΗΚΗ
 • ΤΑΜΕΙΟ
 • ΕΙΣΟΔΑ - ΕΞΟΔΑ
 • ΓΕΝ. ΛΟΓΙΣΤΗΝ
 • ΑΔΙΟΓΡΑΦΑ
 • ΙΑΤΡΙΚΑ
 • ΣΥΝΕΡΓΕΙΑ



EUROPC
Tower AT
386

ΔΙΑΘΕΣΗ
 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
 ΓΙΑ
 • Φωνητρού
 Αγγλικών
 • Video Club
 • Γραφισμός
 • Μοκελισμός
 • Σχεδιασμός
 • Ρίπα no

ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ:

- Μετρητοίς σε τιμές έκπληξη
- Με όλες τις πιστωτικές κάρτες
- Με 3-8 μηνιαίες δόσεις.



ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΛΗΘΗ	ΚΑΙ 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΙΝ
AMSTRAD 6128	28.535	11.111
AMSTRAD 6128 colour	37.670	11.111
EURO PC	37.000	11.111
PC 300 -	37.000	11.111
AMSTRAD 3640 SD	53.070	21.111
AMSTRAD 3686 SD	59.600	21.111
ΣΚΑΝΠΟΣ ΔΙΕΚΟΣ 20, 30 MB	22.000	
AMSTRAD 1512	45.875	11.111
FIRST PARTNER (Εμπορικό πακέτο)	20.000	11.111
STAR LC-10	39.000	11.111
AMSTRAD 3026, 3036, SCHNEIDER AT 386, 386		

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ NEW LOGIC ΤΖΙΜΙΣΚΗ 3
 ΤΙΜΕΣ ΑΠΟΘΗΚΗΣ!!!

- H/Y FANTOM, IKAROS XT, AT, 386
- IKAROS, CITIZEN, STAR, SEAGATE
- Σκληροί δίσκοι, File Cards, Floppy 3 1/2, 5, 1/4"
- Περιφερειακά, Mouse, Καθραριστικά, Καλύμματα, Βελβί
- Εκπαίδευση κατά την παράδοση
- Express service (συναρμολόγηση μηχανημάτων σε περίπτωση βλάβης)
- Υπηρεσίες Χρηματοδότησης και ανάλυσης
- Τηλεφωνική ανεύρεση εξοπλισμού
- Συμμετοχή στο New Logic Club
- Εκπαιδευτικά σεμινάρια
- Διαρκής κάλυψη εκπαιδύσεων
- Πολλές ευχάριστες εκπλήξεις
- Drives 3 1/2" για κάθε AMSTRAD
- File Card 20, 30Mb για Amstrad και Συμβατούς

ΟΛΑ
 ΤΑ GAMES
 ΓΙΑ
 HOME-PC

- Hi-tech
- FAX
 - OLIVETTI
 - SCANNER
 - A4 PENTAX
 - DATA DISPLAY
 - KODAK
 - CA
 - SHARP

ΑΦΟΓΟ ΣΕΡΒΙΣ ΕΓΓΥΗΣΗΝ ΑΝΤ/ΠΙΑΣ
 ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΛΗΘΗ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

SIMCO
 Το βασικό όπλο
 μηχανημάτων
 σε κάθε
 ΣΥΝΔΡΟΜΗ - ΔΙΑΝΟΜΗ



new logic
 Πλήρης υποστήριξη

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ • ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ • ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΖΙΜΙΣΚΗ 3 (3ος όροφος) και κατάστημα
 ΤΗΛ: 031 - 533.700 - 530.814, ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 533.700
 FAX: 530814, ΤΛΧ: 412926 FRGO GR

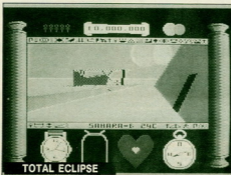
Είστε σε καλά χέρια

HINTS 'N' TIPS

TOTAL ECLIPSE

Λοιπόν, με αυτό το παιχνίδι έχουν συμβεί πολλά σκηνικά. Αρχικά, πολλοί από εσάς το έχουν περάσει για adventure και ζητούν τη λύση του από τη στήλη "adventure SOS". Ο αγαπητός Ανδρέας Τσοουινάκης ακούει Total Eclipse και βγάζει απυράνια, δίχτυ μόνο adventure δεν το θεωρεί (άρα δεν έχει ασχοληθεί), και όπως καταλαβαίνετε επικρατεί χάος. Τα "Hints 'n' Tips" όμως, με ένα θεαματικό σουτ στο '90, έρχονται να ούσωσουν την κατάσταση. Φορτίστε λοιπόν το παιχνίδι, πάρτε και ένα αντιηλεκτρικό με δείκτη προστασίας 58.000.000 και κάντε τα παρακάτω, με τη σειρά που τα δίνουμε:

- 1) Ξεκινήστε στη Sahara-B 24C. Ανεβείτε στο δεξί φερό το αεροπλάνο και πάρτε το κλειδί.
- 2) Κάντε το γύρο της πυραμίδας και μπείτε στην πόρτα που βγάζει στο Ramesse-B 24C.
- 3) Πυροβολήστε τον τοίχο που κλείνει την πόρτα και γεμίστε νερό.
- 4) Γυρίστε βόρεια (N) και βγείτε από το δωμάτιο, στο Sahara-B 24C.
- 5) Προχωρήστε και μπείτε στην είσοδο μπροστά από το αεροπλάνο. Λογικά πρέπει να βρίσκεστε στο Horakthy-A 24C.
- 6) Πάρτε το κλειδί από τον τοίχο και γεμίστε νερό.
- 7) Πηγαίνετε πάλι βόρεια (N) και μπείτε στο Horakthy-B 24C για να πάρετε το διαμάντι.
- 8) Πυροβολήστε το τετράγωνο κομμάτι που βρίσκεται ευθεία μπροστά σας, ώστε να δημιουργηθούν σκαλιά.
- 9) Ανεβείτε τα σκαλιά και βγαίνετε στο Horakthy-G 36C.
- 10) Πυροβολήστε στο κεφάλι της μοιάς, και γεμίστε νερό.
- 11) Περάστε ακριβώς από τη βόρεια πόρτα.
- 12) Βγαίνετε στο Horakthy-D 24C. Πυροβολήστε το βέλος και κατεβείτε τη σκάλα. Πυροβολήστε 6



φορές το αμπαράκι που βλέπετε.

- 13) Περαστήστε καλλιητά στο βόρειο τοίχο, και θα περάσετε την πόρτα πίσω από το τογάκι.
- 14) Περάστε την πόρτα και βγαίνετε στο Illusion-D 12C.
- 15) Πηγαίνετε βόρεια (N) και βγαίνετε στο Illusion-A 12C.
- 16) Προχωρήστε ανατολικά (E) και βγαίνετε στο Illusion-B 12C.
- 17) Νότια τώρα (S) και Illusion-C 12C.
- 18) Πηγαίνετε βόρεια και βγαίνετε στο Illusion-I 12C.
- 19) Πάλι βόρεια και βγαίνετε στο Illusion-F 12C.
- 20) Αυτή τη φορά πηγαίνετε ανατολικά (E), ανεβείτε τα σκαλιά και βγαίνετε στο Sahara-A 24C.
- 21) Πίσω από το μέρος που ρηγάκατε, υπάρχει επάνω στην άμμο ένα αντικείμενο που μοιάζει με διπλό T. Πυροβολήστε το και θα πάρετε 900.000 πόντους.
- 22) Σαμαμπίστε στο Illusion-F 12C και πηγαίνετε δυτικά (W).
- 23) Με αυτόν τον τρόπο, βγαίνετε στο Illusion-D 12C. Ανεβείτε τα σκαλοπάτια και περάστε την πόρτα.
- 24) Με αυτόν τον τρόπο βγαίνετε στο Horakthy-D 24C. Κατεβείτε τη σκάλα και περάστε την πόρτα.
- 25) Έτσι φτάνετε στο Horakthy-G 36C. Πηγαίνετε δυτικά (W).

- 26) Φτάνετε στο Horakthy-B 24C. Κατεβείτε τα σκαλιά και θα δείτε μια άλλη σκάλα που κλείνεται από μια πλάκα. Πυροβολήστε την πλάκα και ανεβείτε τη σκάλα.
- 27) Το μέρος που βρίσκεστε τώρα είναι το Horakthy-I 36C. Πηγαίνετε ανατολικά (E).
- 28) Φτάνετε στο Horakthy-J 24C. Κατεβείτε τη σκάλα και πάρτε το κλειδί.
- 29) Ανεβείτε πάλι τη σκάλα που μόλις κατεβήκατε και περάστε την πόρτα. Θα βγείτε πάλι στο Horakthy-I 36C.
- 30) Προχωρήστε βόρεια (N) και περάστε από την κεντρική πόρτα στο orakthy-B 24C. Τώρα συνεχίστε βόρεια από το διάδρομο.
- 31) Φτάνετε στο Horakthy-C 36C. Πηγαίνετε δυτικά (W) και περάστε την πόρτα.
- 32) Βρίσκεστε τώρα στο Horakthy-F 24C. Πυροβολήστε το μάτι στο κέντρο και πηγαίνετε ανατολικά (E) ακολουθώντας την πορεία μέσω της οποίας ήρθατε.
- 33) Βρίσκεστε τώρα στο Horakthy-C 36C. Πηγαίνετε νότια (S).
- 34) Έχετε περάσει τώρα στο Horakthy-B 24C. Συνεχίστε νότια.
- 35) Φτάνετε στο Horakthy-I 36C και προχωρήστε στην οριστερή πόρτα του βορινού (N) τοίχου.
- 36) Βγαίνετε στο Horakthy-B 24C.

Κατεβείτε τα σκαλιά και ανεβείτε τη σκάλα στη δυτική (W) πλευρά. Βλέπετε μια πόρτα και την περνάτε.

- 37) Το δωμάτιο που βρίσκεστε είναι το Horakthy-E 36C. Ανεβείτε τα σκαλιά και περάστε τη λεπτή πόρτα που είναι ευθεία μπροστά σας.
- 38) Βρίσκεστε τώρα στο Pharaohs-F 48C. Πυροβολήστε το σκουί για να πάσει το κλειδί στο πάτωμα και πάρτε το. Πηγαίνετε νότια (S).
- 39) Βρίσκεστε τώρα στο Nephthys-F 36C. Κατεβείτε τα σκαλιά και περάστε την πόρτα που βρίσκεται κάτω από το σκαλιά.
- 40) Έτσι βγαίνετε στο Nephthys-D 24C. Προχωρήστε στο διάδρομο και περάστε την πόρτα.
- 41) Τώρα είστε στο Nephthys-B 36C. Προσοχή! Τρέξτε γρήγορα στην πόρτα στην κορυφή των σκαλοπατιών γιατί σας χτυπάνε από το λαβάνι.
- 42) Βρίσκεστε στο Pharaohs-A 48C. Πηγαίνετε ανατολικά (E).
- 43) Πυροβολήστε την πόρτα πάνω και ανεβείτε γρήγορα τα σκαλιά που θα εμφανιστούν.
- 44) Τώρα είστε στο Pharaohs-B 60C. Πάρτε το διαμάντι και πηγαίνετε νότια (S).
- 45) Είστε στο Horakthy-F 24C. Γυρίστε πίσω, νότια (S).
- 46) Είστε στο Pharaohs-B 60C. Πυροβολήστε τα σκαλοπάτια και εμφανίζεται μια πόρτα.
- 47) Περάστε την πόρτα, και βγαίνετε στο Pharaohs-C 48C. Πάρτε το διαμάντι.
- 48) Προχωρήστε, και βγαίνετε στο Pharaohs-E 60C. Συνεχίστε νότια.
- 49) Βρίσκεστε στο Pharaohs-H 48C. Πάρτε το διαμάντι και πείτε στο κενό.
- 50) Είστε στο Horakthy-B 24C. Περάστε απέναντι στο διάδρομο.
- 51) Βρίσκεστε στο Horakthy-F 36C. Πηγαίνετε βόρεια και περάστε από τη λεπτή πόρτα.
- 52) Είστε στο Khefresh-E 24C. Πηγαίνετε δυτικά (W) και πυροβολή-

HINTS 'N' TIPS

στε τον τοίχο.

53) Πάρτε το κλειδί, το θησαυρό και πηγαίνετε βόρεια.

54) Το μέρος που είστε τώρα, είναι το Kheresh-B 36C. Πηγαίνετε ανατολικά (E).

55) Kheresh-C 24C. Πάρτε το κλειδί κάτω από τη σκάλα και δυτικά (W).

56) Kheresh-B 36C. Πηγαίνετε νότια.

57) Kheresh-E 24C. Πάλη νότια.

58) Horakth-B 36C. Ξανά νότια.

59) Horakth-B 24C. Και πάλι νότια.

60) Horakth-B 24C. Κατεβείτε τα σκαλιά και πηγαίνετε στη δυτική πόρτα.

62) Τώρα βρίσκεστε στο Horakth-E 36C. Πάρτε το κλειδί και πηγαίνετε στην κορυφή των σκαλιών, στη δυτική πόρτα.

63) Pharaohs-F 48C. Πηγαίνετε νότια.

64) Nephthys-F 36C. Περάστε από την πόρτα κάτω από τα σκαλιά.

65) Nephthys-D 24C. Περάστε το διάδρομο και μπειτε στην πόρτα απέναντι.

66) Nephthys-B 36C. Πηγαίνετε δυτικά.

67) Nephthys-A 24C. Περάστε τη βόρεια πόρτα πίσω από τη μούμια.

68) Ramesses-C 36C. Πηγαίνετε στην τέταρτη πόρτα δεξιά.

69) Ramesses-A 24C. Πηγαίνετε στην πόρτα ακριβώς δίπλα και κατεβείτε τις σκάλες.

70) Σπρώξτε το μεγάλο κομμάτι τοίχου, και αυτό θα κολλήσει στα

σκαλιά. Πηγαίνετε νότια.

71) Βρίσκεστε τώρα στο Ramesses-E 24C. Παραβολήστε τον τοίχο στην πόρτα και πηγαίνετε ανατολικά.

72) Ramesses-D 24C. Πηγαίνετε βόρεια.

73) Ramesses-B 24C. Βόρεια.

74) Βρίσκεστε πια στο Sahara-B. Πηγαίνετε στην πυραμίδα και μπειτε μίση, από μπροστά.

75) Horakth-A 24C. Βόρεια.

76) Horakth-B 24C. Πηγαίνετε δυτικά.

77) Horakth-E 36C. Περάστε από τη λεπτή πόρτα και πηγαίνετε δυτικά.

78) Τώρα βρίσκεστε στο Pharaohs-F 48C. Πηγαίνετε νότια.

79) Nephthys-F 36C. Περάστε από την πόρτα κάτω από τη σκάλα.

80) Nephthys-D 24C. Περάστε το διάδρομο και μπειτε στην πόρτα.

81) Nephthys-B 36C. Πηγαίνετε δυτικά.

82) Nephthys-A24C. Περάστε από την πόρτα πίσω από τη μούμια, βόρεια.

83) Ramesses-C 36C. Περάστε από την τέταρτη πόρτα δεξιά.

84) Ramesses-A 24C. Περάστε την πόρτα δίπλα σας, περάστε απέναντι και παραβολήστε το κεφάλι.

85) Ξαναγυρίστε και περάστε από τη μεσοία πόρτα. Έτσι θα βρεθείτε στο Ramesses-C 36C. Πηγαίνετε νότια.

86) Nephthys-A 24C. Πηγαίνετε νότια.

87) Nephthys-C 36C. Πάλη νότια.

88) Nephthys-E 24C. Παραβολήστε το διάδρομο, έτσι ώστε να μπορέσετε να περπατήσετε επάνω του και, όταν φτάσετε στη μέση, παραβολήστε τον και πάλι. Περάστε απέναντι δυτικά.

89) Nephthys-F 36C. Παραβολήστε τη μικρή τετράγωνη πέτρα και πηγαίνετε δυτικά.

90) Nephthys-E 24C. Κάντε ό,τι κάνετε και στο βήμα 88 και περάστε στην πόρτα.

91) Nephthys-C 36C. Περπατήστε στον τοίχο δυτικά, πάνω στην όρθια πέτρα και θα τηλεμεταφερθείτε.

92) Η τηλεμεταφορά σας έφερε στο Kheresh-A 24C. Περάστε από τη λεπτή πόρτα.

93) Kheresh-D 36C. Ανεβείτε τα σκαλιά και περάστε την πόρτα. Κοιράγιο.

94) Pharaohs-A 48C. Ανατολικά. Παραβολήστε την πόρτα πάνω και ανεβείτε στα σκαλιά που θα εμφανιστούν. Μόνο κάντε γρήγορα.

95) Pharaohs-B 60C. Ανατολικά.

96) Τώρα Pharaohs-C 48C. Νότια.

97) Βρίσκεστε στο Shabaka-E 60C. Ανεβείτε τα σκαλιά.

98) Shabaka-B 72C. Ανεβείτε τα σκαλιά μέχρι εκεί που μπορείτε. Σκιάψτε κάτω και πηγαίνετε μια φορά μπροστά. Πατήστε το H και ξεναπατήστε το για να μπειτε στο ιερό.

99) Πηγαίνετε πίσω από το άγαλμα και παραβολήστε το 45-50 φορές.

100) Το άγαλμα διαλύεται και μαζί του και η κατάρα (Curse Over-

come). Η αέλιμη μπορεί να συνεχίσει την πορεία της και εσείς μπορείτε να λήτε πως τελειώσατε το Total Eclipse.

Πολύτιμος βοηθός σε όσα διαβάσατε, ο Θάνατος Ταμαρός. Big One ευχαριστούμε.

SLAP FIGHT

(SPECTRUM)

POKE 48456, 255 για ανύλογες ζωές.

ARKANOID II

Όσοι από εσάς θέλουν να πολεμήσουν το πρωικό αυτό breakout χωρίς άπειρες ζωές και τέτοια, ας ακολουθήσουν τις παρακάτω συμβουλές. Το υούμερο είναι ο αριθμός της πίστας, το Δ σημαίνει ότι από την πίστα βγαίνετε από τη δεξιά πόρτα, ενώ το Α από την αριστερή. Λοιπόν έχουμε:

1Δ, 2Δ, 3Δ, 4Δ, 5Α, 6Α, 7Α, 8Α, 9Α, 10Α, 12Α, 13Δ, 14Α, 15Δ, 18Α, 19Δ, 20Δ, 21Δ, 22Α, 23Δ, 24Δ, 25Α, 26Δ, 27Δ, 28Δ, 30Α, 31Δ, 32Α και 33Δ. Όσο για τις πίστες που λείπουν: Η 11 πίστα έχει το ίδιο εύκολες επόμενες απ' όποια πόρτα και να βγείτε, ενώ η 16 και η 17 οδηγούν στις ίδιες πίστες, ανεξάρτητα από ποιά θα βγείτε. Καλή δουλειά.



HINTS 'N' TIPS

ROBOCOP

(AMSTRAD)

Στο track 11, sector 02, διεύθυνση 0222 υπάρχει ένα 3d. Μηδενίστε το, σώστε το στο δίσκο και θα έχετε άπειρη ενέργεια. Οι επεμβάσεις όλες από τον J.T και τη Βέρα.

AGENT ORANGE

(SPECTRUM)

POKE 35302, 255, 255 για 255 ζωές και **POKE 35360, 255** για 255 βόμβες.



OPERATION WOLF

OPERATION WOLF

(AMSTRAD)

Φορτίστε ένα disk monitor και στο track 8, sector 02 βρίσκεται μια ακολουθία **3e,07** (στη διεύθυνση 0066). Αν την κάνετε **3e,ff** και τη σώσετε στο δίσκο, θα έχετε 255 γεμιστήρες. Επίσης, στο ίδιο track και sector στη διεύθυνση 00cd υπάρχει ένα **36,05**. Αν το 05 το κάνετε ff, θα έχετε 255 βόμβες.



SLAP FIGHT

GHOULS

(AMSTRAD)

Κατ' αρχήν φορτίστε τον κώδικα με **OPENOUT "K":MEMORY 999: CLOSEOUT: LOAD "GHOULS1.BIN"**.

Αν βέβαια δεν έχετε GHOULS1.BIN φορτίστε το .BIN αρχείο που έχετε. Το μέγεθός του πρέπει να είναι περίπου 19K. Τώρα δώστε: **POKE 4255,0** για άπειρες ζωές ή **POKE 4151,0: POKE 4152,0: POKE 4153,0** για να μην υπάρχουν φαντάσματα και **FOR I= 12944 TO 12067: POKE I,0: NEXT** για να μην υπάρχουν τα θανατηφόρα δέντρα. Αφού τα κάνετε όλα αυτά, δώστε ένα **CALL 4096** για να αρχίσει το παιχνίδι και είστε κύριοι. Η επεμβασούλα από το Θεοδωρή Σαλιμά.

SALAMANDER

(SPECTRUM)

POKE 38903,0: POKE 38904,0: POKE 38905,0: POKE 38902,201: POKE 38897,201: POKE 38893,0. Με όλα αυτά αποκτάτε την πολυπόθητη αθανασία. Τα pokes από το Θωμά Αγοραστούδη.

TYPHOON

(AMSTRAD)

Με το ίδιο disk monitor πηγαίνετε στο track 08, sector 06 και θα βρείτε ένα **3e,09**, στη διεύθυνση 0302. Το 09 κάντε το ff και θα αποκτήσετε 255 ζωές.



BOMB JACK2

JACKAL

(SPECTRUM)

POKE 43422,183 για άπειρες ζωές και στους δύο παίκτες.

AIRWOLF2

(SPECTRUM)

POKE 56126, 255 για άπειρες ζωές.

DONKEY KONG

(SPECTRUM)

POKE 33709, 255 για 255 ζωές.

BOMB JACK2

(SPECTRUM)

POKE 31415, 255 για άπειρες ζωές. Όλες οι επεμβάσεις από τους Γιάννη Τραχανά και Πέτρο Λουτορέλλη.

Σε αυτό το σημείο όμως, θα πρέπει να κλείσουμε γι' αυτό το μήνα. Τα hints 'n' tips θα είναι κοντά σας και πάλι το Μάρτη. Στο μεταξύ, το πρόγραμμά μας συνεχίζεται με τις υπόλοιπες στήλες του Pixel. Μείνετε συντονισμένοι!!!



ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ ΓΡΗΓΟΡΗ ΒΑΣΙΣ

...Είμαι ο αυταρχής κάτοχος ενός Spectrum 48K. Πρόσφατα έφραγα ένα πρόγραμμα, το οποίο όμως έχω ένα διάστημα. Είναι γραμμένο σε Basic, άρα είναι πολύ αργό.

Είχα ακούσει κάποτε ότι υπάρχουν κάποια προγράμματα που μπορούν να μεταφράσουν ένα πρόγραμμα Basic σε κώδικα μηχανής. Από τότε θέλω να μάθω αν υπάρχουν πράγματα τέτοια προγράμματα σε Spectrum, το όνομα του καλύτερου κατά τη γνώμη σας, και σε ποιά κατάσταση μπορεί να το βρω στα αγορά.

Δ. Χατζηγιάννης

Πρόγραμμα υπάρχουν τέτοια προγράμματα, τα λέμε μάλισα *compilers*. Δυστυχώς, είναι μάλλον σπάνια να βρεις τέτοιο πρόγραμμα εδώ στο ελληνικό καστήρισμα, τα οποία έχουν από καιρό χάσει τη σχετική εφαρμογή για το μικρό μάρκα. Για να είμαστε δίκαιο όμως, ξεκίνησε στα 1990, και ο Spectrum έχει σταματήσει εδώ και καιρό να αποτελεί αυτό που λέμε υπολογιστής εφαρμογών. Τι να κάνουμε όμως... 8 χρόνια είναι πολλά για την ηλικία ενός υπολογιστή.

Ο ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΤΗΣ

...Είμαι αναγνώστης σου εδώ και ένα χρόνο. Έως τώρα είχα ένα Amstrad 6128, αλλά ήθελα αγοράσει να τον αλλάξω με έναν καλύτερο. Και έτσι, πριν γίνει κάποια κίνηση, αποφάσισα να σε συμβουλευτώ:

- 1) Εάν έχω βρει την Amiga 500 σε ίδια τιμή με τον Atari ST, και δεν με ενδιαφέρουν οι θύρες MIDI του Atari, τι με συμβουλεύεις να αγοράσω;
- 2) Πώς ο λόγος να αγοράσω συμβατό, και η Amiga και ο Atari γίνουν συμβατοί, και δεν με ενδιαφέρουν οι κάρτες επέκτασης;
- 3) Συνδέονται τα προσοφθέρητα computers με τον Amstrad DMP 3160, και αν ναι, έχει καλή επίδοση με αυτά;
- 4) Ποιά emulatores υπάρχουν για ασπύ computers και ποιά πρόκειται να κυκλοφορήσουν;
- 5) Υπάρχει κάποιο περιοδικό ειδικά για την Amiga, ελληνικό; Και για τον Atari;
- 6) Έχετε τη διεύθυνση ενός αγγλόφωνου διεθνούς club για την Amiga;

Σταύρος Σ.

1) Πάντα εξαρτάται από το τι θέλεις. Αν ενδιαφέρεσαι για παιχνίδια, η Amiga είναι καλύτερη αγορά. Δεν μου διακρίνεται όμως ποσόν ST βρέχει. Τον 520 STFM, τον 1040 STFM ή τον 1040 STF (με μονοχρωματία monitor). Εάν βρέξεις τον τελευταίο, εγώ προσωπικά θα τον προτιμούσα, λόγω μνήμης και πολύ καλού monitor. 2) Πρόγραμμα μπορούν να γίνουν συμβατοί, αλλά πόσο; Στην περίπτωση που έχεις σκοπό να τρέξεις εφαρμογές και γλώσσες προγραμματισμού συστηματικές σε περιβάλλον MS-DOS, καλύτερα να εγκαταλείψεις την ιδέα. Ο emulatores της Amiga δεν υποστηρίζουν τις κάρτες γραφικών, ενώ ο ST emulatores είναι απερίττοιτο αργός (Μόλιμα για το PC-Ditto 1). Σε αντίθετη περίπτωση όμως, δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. 3) Ο DMP 3160 είναι συμβατός τόσο σε IBM, όσο και σε Epson ποσά, καλύτερα διαθέσιμη τις περισσότερες περιπτώσεις υπολογιστών. Από όμως δεν αρκεί για πολλά προγράμματα, στα οποία θα πρέπει να καθιερώσεις εκάτο το αρχικό-driver. Αυτοάντα κάποιο πρόγραμμα καρτέλας, μην καθύεις τον εκτυπωτή με κασία, αλλά έλαβε πρώτα το PC. 4) Οι καλύτεροι είναι ο Amiga και ο Mac emulatores, για τους οποίους αναμένεται να κυκλοφορήσουν βελτιωμένες versions, ποσάχρηστο όσον αφορά τον ST. Υπάρχει ακόμα για την Amiga ο C64 emulatores, και για τον Atari CP/M, QL και Apple emulatores, οι οποίοι όμως μόνο emulatores δεν είναι... 5) Οι 6/Μέχρι στιγμής δεν υπάρχει κανένα διεθνές club, εκτός από τα αγγλόφωνα BBS (ηλεκτρονικό club), σε πολλά από τα οποία υπάρχει κοσμάκι για τον Amiga.

ΔΟΥΛΕΥΟΜΕΝΗ Ή ΠΑΙΖΟΜΕΙ;

...Είμαι 14 χρονών και είμαι κάτοχος ενός Spectrum 48K. Σκέφτομαι όμως να αγοράσω ένα μεγαλύτερο υπολογιστή που να κάνει για τα μαθήματά μου, τη δουλειά του πατέρα μου (εμπόρο) και να είναι κατάλληλο για υαρία παιχνίδια. Η Amiga 500 είναι καλή για αυτό που ζητάω. Αν όχι, ποσά άλλος home είναι κατάλληλος; Επίσης, θα ήθελα να σε ρωτήσω αν θα βοηθούσας το John of Arc σε κάποιο από τα προεχθι τεύχη σου.

Χ. Παπαζήσητος
Αθήνας

Γι' αυτό που ζητάς εσύ, είναι η καλύτερη. Γι' αυτό που ζητά όμως ο πατέρας σου, είναι κατάλληλος μάλλον ένας συμβατός. Τι να κάνουμε... Κάποιος πρέπει να υπογράψει! Για το John of Arc δεν νομίζω ότι θα γίνει κάποια παρουσίαση, γιατί είναι πασ εδώ και πολύ καιρό στην αγορά. Δεν αποκλείεται όμως να βρεις κάτι στα Hints 'n' Tips, κάποιο στιγμή.

ΤΡΙΑ ΑΣΤΕΡΙΑ ΖΗΤΟΥΝ ΙΔΙΟΚΤΗΤΗ

...Είμαι έναν Amstrad 6128 και θέλω να αγοράσω έναν εκτυπωτή από τους εξής τρεις: Star LC-10, Star LC-10 color και Star LC24-10.

- α) Ποσόν μου προτινέεις;
- β) Ο Star LC-10 είναι με εννιά ακίδες;
- γ) Ποιά η διαφορά των 9 με τις 24 ακίδες;
- δ) Όταν χρησιμοποιώ τον Star LC-10 Color, τα σχέδια θα βγαίνουν έγχρωμα ή θα μπορώ να διαλέξω ένα

χρώμα στο οποίο θα τυπωθεί;

- ε) Θα έχουν όλες τους τις δυνατότητες οι παραπάνω Star, ενώ συνδεθούν με τον 6128 μου;
- στ) Στο μέλλον σκέφτομαι να πάρω την Amiga 2000. Θα μπορώ να τον συνδέσω μαζί της;
- ζ) Μπορείς να μου αναφέρεις τις τιμές τους;
- η) Ποιά γλώσσα χρησιμοποιείται στο 6128 για την κατασκευή παιχνιδιών του 6128;

Γ. Λαρινός

α) Μα φυσικά τον Star LC24-10, αν μπορείς να διαθέσεις κάποια χρήματα παραπάνω. β) Ο LC-10 είναι πρόγραμμα 9-pin. γ) Η διαφορά βρίσκεται στο πλήθος των ακίδων της κεφαλής. Όσο περισσότερες ακίδες, τόσο μεγαλύτερη λεπτομέρεια και καλύτερη ποιότητα έχουμε στις εκτυπώσεις, κάτι αντίστοιχο δηλαδή με τα ρακέτ της σθόλης. δ) Μπορείς να κινείς και το δύο, αν χρη-

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

...Δεν συγχάρω το Pixel για την όλη του, γιατί δεν νομίζω ότι το αξίζει. Δεν πιστεύω ότι χρειάζεται περισσότερη προσοχή, γιατί δεν νομίζω ότι το αξίζει. Δεν πιστεύω ότι το παιχνίδι, π.χ. το Operation Wolf το είχατε παρουσιάσει έτσι ώστε να φαίνεται ότι το παιχνίδι δεν παίζονταν. Τεράστια αναίτιση. Το παιχνίδι το τρέμασιν αρκετές φορές σε CPC 628. Από τη στήλη "Scores & Scores", βρήκατε και μόνοι σας την τεράστια δυσκολία του παιχνιδιού. Τι να μι για το Turbo Cup, στο οποίο το αυτοκίνητο ήταν αυτοελεγχόμενο; Παρ' όλα αυτά, είχατε παρουσιάσει μια καλή κίνηση για το game αυτό. Το Shinobi; Το είχατε παρουσιάσει σαν δύσκολο. Έφρασα το score 199.200 και πίστα 5.2, με μερικά ώρες παιχνιδιού μόνο. Αμ το άλλο; Πριν από λίγο καιρό είχα ένα 8 μπιτο. Πριν αγοράσω το 16-μπιτο που έχω τώρα, έκανα μια σύγκριση ανάμεσα στον STFM και την Amiga 500. Το γεγονός ότι έκανα 20.000 βραχ, παραπάνω να για πάρω την Amiga δεν οφείλεται στο ότι κατασπαστικά, περιγράφοντας την έκδοση της Amiga, έλεγα περιγράφω την έκδοση του ST, ή στο ότι η Amiga υπερέχει από τον ST μόνο στο ημ ή στο ότι έχει blitter. Αλλά αν το OMNI Shop αρχίσει να πουλάει Amiga και όχι ST, τότε η διαφορά που υπάρχει στο δύο μηχανήματα θα αυξηθεί ασπύτη - υπέρ της Amiga, φυσικά. Αλλάξει, στο αμέρισμα για τις κονσόλες γιατί διαθέτουμε τόσο λίγο χώρο για το PC Engine, ενώ έχουμε τόσο χώρο για το Sega 16-bits και το Sega Master System; Πάλι λόγω OMNI Shop έτσι. Αλλά να μου πεις, αν δεν πανθόρεξο το σπύη μου, θα ήθελα να μακ πινακώσω. Γι' αυτό, λίγη αντικειμενικότητα, παρακαλώ. Όπου 400 βραχ, για να πάρω PIXEL με κερπικές παιχνίδια και μηχανήματα, και όχι προσιτικές γλώσσες.

Α, και να μην το ξεχάσω. Καλό θα ήταν να γράφετε από πώσες δικέςτες αποσπασίματα το κάθε παιχνίδι που παρουσιάζετε. Και στην παρουσίαση των βιβλίων, γράφετε καμιά άλλη διεύθυνση. Όσο ιδιαιτεριστό στον OMNI Shop βλάπτει. Εγώ σας, και θα είναι μεγάλη έκπληξη για μένα να δω το γράμμα μου στη στήλη της αλληλογραφίας.

Π. Σπυλιανός
Πέτρος Τριλιβής

Το θέμα της κερπικής παιχνιδιών είναι πάντα ένα κλασικό θέμα διαφωνίας, όμο μόνο ανάμεσα στους αναγνώστες, αλλά ανάμεσα και στους ίδιους τους συντάκτες πολλών φορές. Για το λόγο αυτό άλλωστε, πολλά περιοδικά (ανάμεσα τους και εμείς) έχουν δημιουργήσει τη «βέβαιη γνώμη». Προς τι λοιπόν όλη αυτή η

Αλληλογραφία

αποποίησης των κατάλληλων control χαρακτηριστές για τον εκτυπωτή σου. Γενικός είναι πάντως ότι μπορεί πολλά σχέδια να συνεισφέρουν να τυπώνονται ασφαριμένα, ιδιαίτερα όσον τα προγράμματα που χρησιμοποιείς δεν προβλέπουν τη χρήση έγχρωμου εκτυπωτή. Είναι θέμα περισσότερο του προγράμματος που χρησιμοποιείς, και λιγότερο του υπολογιστή και των εκτυπωτών. Αν το πρόγραμμά σου έχει γραστεί για να «βλέπει» ασφαρισμούς 9-bit εκτυπωτές (και δεν μπορείς εσύ να επέμβεις για να αλλάξεις τους control codes), τότε ο LC 24-10 και ο LC10 color δεν θα χρησιμοποιηθούν όσο πρέπει. στ) Θα μιλήσουμε. Ο Ως των των LC 10 κεραιών στα 60.000-80.000 δραχ., ενώ του LC24-10 στις 100.000 δραχ. Για τις ακριβείς τιμές τους, δεν έχεις παρά να τηλεφωνήσεις στην ανταρρασιαία Infoquest (τηλ. 9252087, 9028448, 9225777 ή Αποκλειστικό ή γλώσσα ιταλικής.

ΜΙΑ ΜΝΗΜΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΥΜΑΤΑΙ ΤΙΠΟΤΑ (I)

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και έχω μια απορία: Έχω διαβάσει ότι ο μικροεπεξεργαστής Z80 μπορεί να χειριστεί μέχρι 64ΚΒ. Η ερώτησή μου είναι: Το υπόλοιπο 64Κ δεν μπορεί να τα χρησιμοποιήσει, Πάνε χαμένα; Πώς γίνεται να χρησιμοποιηθούν; Επίσης, οι επαγγελματίες προγραμματιστές μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν σε κάποιο πρόγραμμά τους, π.χ. σε ένα παιχνίδι; Δ. Γιαννιτσόπουλος

Πρόγραμμο ο Z-80 δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει περισσότερα από 64Κ, λόγω 16-βιτσιασ address bus. Πρόσεξτε όμως το κωπείσασ: Αυτό σημαίνει ότι απειθείσασ να χειριστεί περισσότερα Κ με τεχνικές paging, «βλέπασασ δηλαδή τη μνήμη σαν «χωματίσασ» κελίδων των 64Κ. Βάσασ οι αειδήςσ αυτές δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα, αλλά ή μία καλύτερη

ή την άλλη και αντικαθιστά την άλλη όποτε το θέλειςσ ο προγραμματιστής. Σε αρκετά παιχνίδια έχουμε δε να χρησιμοποιηθεί η extra μνήμη, αλλά δυστυχώς όχι σε όλα, κυρίως λόγω προσθήκης συμβολίστης με το μικρότερα μοντέλα της Amstrad, που διαθέτουν μόνο 64Κ. Είναι πάντως στο χέρισσ κάθε προγραμματιστή να τη χρησιμοποιήσει ή όχι.

ΕΙΛΙΚΡΙΝΗΣ USER

...Παρά το γεγονός ότι δεν έχω υπολογιστή, είμαι συχνός άναγνίστης σου. Τώρα όμως που γίνεται η εκκασία να αποκτήσω έναν. Έχω σχεδόν καταλήξει στους Commodore 64 και Amstrad 6128. Διεδομύνσ ότι με ενδιαφέρουν σχέδια αποκλειστικά τα παιχνίδια, θα ήθελσ να μου πεις ποός νομίζεις ότι είναι ο καλύτερος στον τομέα των παιχνιδιών. Έχω ακούσει ότι ο Amstrad έχει καλύτερη ανάλυση οθόνης και περισσότερο χρώματα, ενώ ο Commodore καλύτερα γραφικά στα παιχνίδια. Είναι αλήθεια αυτό;

M. Πετρίης

Μια και είσαι πολύ... ειλικρινής (για σφάλματα το χέρι σου όσο παίξτε τόσο πολύ παιχνίδια με τον υπολογιστή σου... Κοινώς Χωμάει...), νομίζω ότι τα πρέπει να σου δώσω μια ξεκάθαρη απάντηση. Στην περίπτωση σου, ο Commodore μάλλον είναι ο υπολογιστής σου. Έχει πλείστον σωλήνη παιχνιδιών, έχει καλύτερο ήχο και γενικά καλύτερα γραφικά, ενώ ο Amstrad είναι πολύ ανώτερος σαν υπολογιστής γενικώς καθήκοντάς σου. Πρόσεξτε όμως: Αν θέλειςσ πατέ να ασχοληθείς με προγραμματισμό, τότε η Βασίς του Commodore είναι ό,τι πρέπει για να σε... αποθαρρύνει. Παιχνίδια με πρώτα σου scores!

464 + 6128 = ;

... Έχω έναν Amstrad 464 και έναν 6128. Θα ήθελσ να μου πεις αν μπορεί να γίνει σύνδεση των δύο μηχανημάτων. Αν ναι, πώς γίνεται και ποός κοστίζει; Λόγω της σχολής, έχω την ανάγκη αγοράς κάποιου PC. Η οικονομική μου δυνατότητα μου επιτρέπει να αγοράζω κάποιον μέχρι 250.000. Σιχτόφωνα ανάμωμο σε Acer 500*, Turbo-X και Hyundai. Μπορείσ να μου πεις ποός από τα παραπάνω είναι το καλύτερο από άποψη μνήμης, επεξεργαστή, σκληρού

δίσκου, και γενικά πόός μπορείσ να βοηθήσει στο μέλλον στη σχολή; Υπάρχει κάποιος καλύτερος με το ίδιο χρώμα; Γ. Μπασιρινός

Η σύνδεση θα γίνει με τη βοήθεια της θύρας RS-232 και του ειδικού καλωδίου απευθείας σύνδεσης, τα οποία θα πρέπει να αγοράσήςσ δύο φορές για κάθε υπολογιστή. Το κόστος θα κυμανίσει στις 25.000 δραχ. Για τον υπολογιστή παρα, δεν έχω να σου συστήσω τίποτε το ιδιαίτερο... Και οι τρεις είναι συμβατοί και κανείς δεν κάνει τίποτε περισσότερο από τον άλλο. Όσο για τους επεξεργαστές, ο σκληρός δίσκος και το υπόλοιπο add-ons, είναι οι ίδια και για τους τρεις. Εξαρτάται από τα χρήματα που θα διαθέτεις, να αν θα διαλέγεις ένα μοντέλο XT ή AT με σκληρό δίσκο ή κάποιο άλλο σκληρό δίσκο. Και οι τρεις πάντως προσφέρουν παρόμοια μοντέλα.

ΠΕΡΙ MODULATORS

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128, και πρόσφατα αγόρασα έγχρωμο τηλεόραστο 21 ιντσών, πολύ καλής μάρκας. Θέλω να μου απαντήσες σε δύο ερωτήματα: 1) Αν το συνδέω με TV modulator, η τηλεόραση θα έχει καλά γραφικά και ανάλυση; Θα δείχνει καλά τα χρώματα; 2) Τα γραφικά στην τηλεόραση θα είναι ανώτερα από το έγχρωμο monitor του Amstrad.

Π. Κόιαρος

1) Το γραφικά και η ανάλυση παραμένουν τα ίδια, αλλά τα χρώματα... Γενικά τα modulators δεν έχουν πολύ καλή φήμη, και ειδικά αυτό της Amstrad, το οποίο αν συνδέσται, η εκκασία του υπολογιστή συνήθισσ να κριθείται ανάμωμο στα κανάλια (το ίδιο σπείσασ αν χρησιμοποιήσασ). Αν μπορείσ να παρακρίψεις το modulator, και συνδέσταις απευθείας τον υπολογιστή σου με την τηλεόραση (θα χρειαστεί ειδικό καλώδιο και αρκετή προσοχή ή 'αυτό) μέσω υποδοχής S-Card, τότε η τηλεόρασή σου θα μετατραπεί σε ένα θαυμάσιο monitor με τέλεισσ εκκασία. 2) Για το έγχρωμο monitor παρα, τι να σου πω... μάλλον του monitor, αν και με την ποιότητα που έχει, τίποτε δεν αποκλείεται.

επίθεση. Είναισ ποτέ ότι ένα παιχνίδι είναι δύσκολο ακόμα και για τον πιο παρακαταρτή gamer; Ακόμα και αν ένα game είναι πρώτο στη δύναμη, πάντα θα βρεθεί κάποιος που θα ασχοληθεί μαζί του. Όμως εμείς, που έχουμε βρει μερικά εκπονήσασ προγράμματα, θεωρούμε ότι ένα game δεν χρειάζεται να παίζεις ηθικά και ψυχολογικά τον παίκτη, για να του επιτρέπει να φέρει το ελάχιστο σκορ. Και να μην ξεχνάς το σπουδαιότερο: Το μεγάλη διαφορά που έχουν συνήθως οι εκδόσεις του παιχνιδιού από υπολογιστή σε υπολογιστή... και αυτές είναι ένας λόγος που αναγράφουμε τον υπολογιστή που ομοίω το παιχνίδι. Οφείλω να σε πληροφορήσω ότι το Operation Wolf στον Commodore σπείσσ πολύ από το αντίστοιχο στον Amstrad, ακόμα και με ποινική σου joystick.

...Όσο για το OMNI show, τι να πω... οι αναρτήσεις που με κάνουν να πιστεύω ότι έχω κάτι συγκεκριμένο με το κατάστημα. Κατ' αρχήν, το OMNI δεν πουλάει κανέναν υπολογιστή, παρά μόνο game consoles. Όσον αφορά τις διαφόρες ST και Amiga σχετικά με το games, έχουμε βρεθείσά τι να ακούεις τις περιποιήσεις των απιστατό «φανατικών» της Amiga. Γενούσ είναι έτσι: Το 70% των παιχνιδιών, όπως και να το κάνουμε, έχουν ελάχιστες διαφορές (και πολλές φορές οι διαφορές αυτές είναι κατά της Amiga, όπως π.χ. σε όλα τα games με vector γραφικά, τα οποία είναι πιο αρχαία). Όταν ο ομάδα προγραμματιστών της Ocean σχεδίασε τα games στον ST και τα σπείσασ απλά στην Amiga με ένα converter program, τότε τι να κάνουμε εμείς; Αυτό βέβαια ισχύει για πολλές εταιρίες. Το πολύ να διαφέρει ο ήχος. Ανακρίβεια Νο 2: Στη βιβλιογραφική γλώσσα πάντα «θα το βρείτε ΚΑΙ στο OMNI show». Μπορείσ να το βρείτε και αλλού. Κι αυτό είναι το ότι αναγράφουμε που βρισκασ εμείς κάποιο βιβλίο; Μήπως δεν κάποιος βιβλιοπράκτης άλλων των εκδοτικών οργανισμών; Όσον αφορά το game console, νομίζω ότι στο PC Engine αναθεωρήσται με το καλύτερο λόγω (είναι το σχετικώς μηχανήμα άλλων των συντακτών, άλλωστε). Ήταν λίγη, γιατί μας σπάθηκε αδύνατο να βρούμε τα τεχνικά του χαρακτηριστικά εργαλείων (το μηχανήμα ΔΕΝ κωδικοποιεί επίσημα στον χώρο). Ισπανικά δεν ξέρουμε, οπότε... μήπως θύρεξσ εσύ; Η μέγιστη διακριτική ένα μηχανήμα ανάλυσης το μέγιστος των οθόνων; Το θέμα των διακριτών το έχουμε υπόψη μας, αν και δεν νομίζωσ ότι ενδιαφέρει τόσο πολύ (είσαι ο πρώτος που το αναφέρει). Ναυδώνσ ότι απιστήσταις σε όλος σου τις διαμαρτυρίες. Αν πιασ' άλλα αυτά υπολογιστή, τότε δεν έχεις παρά να μας το δονηρήσταις, και να πάρσ' άλλωστε από η αλληλογραφία θα σε καταπλήξει ξανά. Λιγότερη κοκκοπιία όμως την επόμενη φορά, έτσι.



Αλληλογραφία



ΠΑΡΑΣΕΝΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ

... Έχω έναν Amstrad 6128 και θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εής:

α) Υπάρχει κίνδυνος, αφού συνδέσω ένα ειδικό joystick στην υπολογιστή μου και μετά συνδέσω ένα δεύτερο joystick στην υποδοχή του πρώτου, να καεί ο υπολογιστής;

β) Εξήγησέ μου τι σημαίνει κάθε είδος παιχνιδιού, π.χ. coin-op, conversion, shoot 'em up κ.τ.λ. κ.τ.λ.

γ) Η έγχρωμη οθόνη, έστω και με φίλτρο, κάνει κακό, στα μάτια;

δ) Υπάρχει φόβος νίρας για τον υπολογιστή; Αν ναι, που επάχουν απέναντί;

ε) Ο εκτυπωτής πολλές φορές κρεμάει και η περνάει οπότε ή γράφει με ραπανά γραμματα. Πάνε πολύ όμως όταν μου λένε ότι δεν έχει τίποτε. Μου δίνεις μια συμβουλή;

K. Σκουτσόπουλος

α) Αν' όσο ξέρω, μόνο ένα joystick επιτρέπει να συνδεθεί άλλο ένα joystick στην ίδια θύρα, και αυτό είναι κατασκευή της Amstrad. Μήπως

στηρχία δεν έχουμε ακούσει κανένα παράπονο γι' αυτό. Ελπίζουμε να μην ακούσουμε να πρώτα παράπονο από... εμένα. β) Το coin-op είναι το παιχνίδι που κυκλοφορεί στις παιχνιδιοθήκες των δεικνύων (ενοικιασμένων μαζιού). Conversion είναι η μετατροπή, στην περίπτωση μας από το ξενιστή, των coin-ops στους home υπολογιστές. Shoot 'em up είναι τα παιχνίδια όπου έχετε ένα όπλο και αδειάζετε το περιχόμενό του κόνοντας χάλια sprites και background graphics. Άλλοι τύποι είναι τα adventures (ξυσιάζετε να διαλεκαίνετε μια υπόθεση ή με μια συγκεκριμένη αποστολή), οι simulators (προσομοίωση αληθινών κατασκευών), τα role playing games, τα arcade κ.λπ. κ.λπ. (ο κατάλογος δεν τελειώνει), και οι συνδυασμοί τους. γ) Είναι γενικά διαπιστωμένο ότι η έγχρωμη οθόνη εννοχλεί τα μάτια σε πολλή χρήση, ακόμα και με φίλτρο. Απία δεν είναι τόσο οι αντανακλάσεις του ποικίλου, όσο τα έντονα χρώματα. Για

πολύωρα επαγγελματική χρήση, καλύτερο είναι το white paper monitor. δ) Υπάρχουν κάποιες φήμες για επικίνδυνα νίρας, αλλά κανένα δεν έκανε την εμφάνισή του στη χώρα μας. Μόρα στιγμής λοιπόν, "energything is OK". ε) Μπορεί πράγματι να φταίει, ή μπορεί πράγματι να... με φταίει. Τις περισσότερες φορές είναι απλά θέμα λάθους ρύθμισης των dip switches, του mode λειτουργίας και των κωδικών ελέγχου. Δεν έχετε παρά να διαβάσετε το manual για και όλα βρίσκονται εκεί.

ότι στην Ελλάδα δεν θα λειτουργήσει, λόγω διαφοράς στο ρεύμα. Θα ήθελα να μου πείτε πόσο κάνουν εδώ στην Ελλάδα, και πόσο τα cartidges των παιχνιδιών, και σε ποιά μαγαζιά μπορούμε να τα βρούμε.

X. Γιαννίδης
Άνδρος

Η κοινοσία Sega Master System αντιπροσωπεύεται επίσης στην χώρα μας από την Thirdwave. Διαφήμιση της θα βρεις στο περιοδικό μας. Θα τη βρεις στο OMNI κήρα και σε πολλά καταστήματα υπολογιστών. Η πηγή της κωδικοποίησης από 46.200-75.200 δρχ. (ανάλογα με το configuration), και οι τιμές των cartidges στις 5.200 - 10.000 δρχ. Η κοινοσία της Nintendo δεν αντιπροσωπεύεται ακόμη στη χώρα μας, και είναι κάπως δύσκολο να τη βρεις, κυλιόμαστε προς το παρόν.

TA SCORES ΔΕΝ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ

...Θα ήθελα να μάθω πότε θα έρθει το Nintendo Entertainment System και το Sega Master System στην Ελλάδα, γιατί θα ήθελα να αγοράσω ένα από αυτά. Όταν ήμουνα στον Καναδά, ήχα το Nintendo, αλλά το πούλησα, γιατί ήλεγνα

ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ!!!

SONY MD-1D 5,25" (μονή όψη) Δρχ. 160

SONY MD-2D 5,25" (διπλή όψη) Δρχ. 180

SONY MFD-1DD 3,5" (μονή όψη) Δρχ. 250

SONY MFD-2DD 3,5" (διπλή όψη) Δρχ. 300

GOLDSTAR M-2D 5,25" (διπλή όψη) Δρχ. 95

GOLDSTAR MF-2DD 3,5" (διπλή όψη) Δρχ. 235

NONAME CF-2 3" Δρχ. 570

ΚΑΣΣΕΤΕΜΠΟΡΙΚΗ

Π. ΚΙΡΚΕΣΕΛΗΣ & Σία Ο.Ε.

Αιόλου 102 (εντός σταός) Χαυτεία - Αθήνα, Τηλ.: 32.11.916

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΕΝΤΥΠΟΥ
ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗ
ΣΗΜΑ
ΛΟΓΟΤΥΠΟ

Σόλωνος 52
τηλ. 3636497
Ασκληπιάδου 61
τηλ. 3618172
3636186
FAX 3 618172



THOMAS SOFT

HOME COMPUTERS & SOFTWARE

SOFTWARE

- 7 GATES OF JAMBALA (AM)
- ADVENTURES TROUGH TIME (AM)
- * AQUANAUT (AM, ST)
- CARRIER COMMAND (C64)
- CHESSE PLAYER 2150 (AM, ST)
- DOUBLE DRAGON II (AM, ST)
- EPYX ACTION (C64)
- F-29 RETALIATOR (AM)
- FULL METAL PLANET (AM, ST)
- FUTURE WARS (AM)
- GHOULS 'N' GHOSTS (AM, ST, C64)
- HARD DRIVIN' (AM, ST)
- HIGHWAY PATROL II (ST)
- INDIANA JONES (ADVENTURE) (AM)
- * JUMPING JACK SON (AM, ST)
- * LOST PATROL (AM, ST)
- MENANCE (AM, ST, C64)
- MIDWINTER (AM, ST)
- MOON WALKER (AM, ST, C64)
- MYTH (C64)
- * POWERBOAT (AM)
- * P 47 (AM)
- QUARTZ (AM, ST)
- SIM CITY (AM)
- SHADOW OF THE BEAST (AM)
- STAR TREK - V - (AM)
- SPACE ACE (AM)
- TAKE 'EM OUT (AM)
- XENOMORPHE (AM, ST)

- * AMIGA ΠΡΟ-ΠΟ (AM)
- DELUXE VIDEO III (AM)
- OKTALYSER (AM)
- PEN PAL v1.3 (AM)
- QUARTET (ST)
- SOUND TRACKER v2.5 (AM)
- ST ΠΡΟ-ΠΟ II (ST)

HARDWARE

- AMIGA 500
- 1084 COLOR MONITOR
- A501 MEMORY EXPANSION
- A1010 DISK DRIVE
- PROPHET DISK DRIVE
- SENATOR DISK DRIVE
- DIGI VIEW GOLD
- MIDI INTERFACE
- SOUND SAMPLER
- MINI GENLOCK
- MOUSE PAD
- ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 3.5"
- ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ 50/100/200/300

**20MB HARD DISK
BOOTSELECTOR
DRIVE 5.25**

MOUSE για AMIGA/ATARI ST..... 9.800

ATARI ST
ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΟΥ 520 ΣΕ 1040.(24 ΩΡΕΣ)

SERVICE ΓΙΑ

**Amiga
Atari ST**

ATARI ST
Νέα έκδοση του
ΠΡΟΠΟ
Μόνο 4.000 δραχ.

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 106-82 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 3615362

COMPUTERS

ZX SPECTRUM + interface 2 + βιβλίο του + βιβλίο προγραμματισμού BASIC + καλύτερο + GAMES + joystick 32.000. ΝΙΚΟΣ 722618 ΔΙΟΦΕΥΜΑ.

Σε καλή κατάσταση παλαιότερα Spectrum + 2 κεντρικού Monitor PHILIPS πρώτου, Commodore 128, έγχρωμο Monitor 1901, δύο drive 1571, βιβλίο και πολλά - πολλά προγράμματα σε διάσκες διακεν. Χρήστος, 6441185 ατομότητα κάθε μέρα και Συμβουλευτικό.

SPECTRUM + σε καλή κατάσταση + joystick + interface + καλύτερο + 100 παιχνίδια μόνο 30.000. Γιώργος 7244716.

SPECTRUM 128, MONITOR, DATARECORDER, JOYSTICK, INTERFACE, LIGHTPEN, LIGHTGUN!!! 75.000 δρχ.!! Δωρο 250 GAMES!!! (0263) 22790 Χάρος.

SPECTRUM + 2, επαγγελματικό αντιγραφικό (HACKER'S INTERFACE), 300 games, 2 joysticks, interface, βιβλίο, περιοδικό, **ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** ΒΑΓΓΕΛΗΣ 916124.

SPECTRUM PLUS + INTERFACE + games + καλύτερο SANYO DR202A + joystick + αντιγραφικό MONO 27.000!! ΑΚΗΣ 8952669.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM + 2 128K αγοράς κολοκορισού 1989 + games (original και αντιγραφή) + manuals + αντάπτορας TIMI: 27.000 Στέλιος τηλ. 5810621.

SPECTRUM ZX+, Interfaces, microdrive, καλύτερο, εκτετατές SEIKOSHA GPS05, προγράμματα κ.λπ. Αριστη κατάσταση, τηλ. 7012875 απογραφή.

SPECTRUM + 2, + πρόσθετη οθόνη Philips + παιχνίδια + βιβλίο σε όριστη κατάσταση τιμή συζήτησης τηλ. 2512619 Πόνος.

SPECTRUM + 3 σχεδόν καινούριο (εγγύηση αντιπροσωπείας) μαζί με joystick, βιβλίο, παιχνίδια, τηλ. 9022785. ΠΑΠΑΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΕΥΘΥΜΟΣ, ΗΛΙΑ ΗΛΙΟΥ 96.

SPECTRUM + 2, (ενομαστικόν καλύτερο) ολοκαινούριο + 400 παιχνίδια + joystick + ελληνικό manual + κωδικό για αποκοδόσεις joystick... Βούλιος, 9837424.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ SPECTRUM+ ΚΑΙ 60 GAMES + 1 ΚΑΖΕΤΟΦΩΝΟ + 1 JOYSTICK MONO 40.000 ΒΑΓΓΕΛΗΣ 0721-8702.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 + Drive 1571 Mouse + Extra Μνήμη 128K + Καλύτερο + Data! Cartridge + Δισκέτες + Βιβλίο (Σε όριστη κατάσταση) Ηλίας 8-10 βράδυ 075225436.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ COMMODORE 64, Drive 1541,

TO SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να επιστρέψει την γνήσια διάθεση του ανθρώπινου software, δεν δίνει τι - σε σχέση με - αγγελίες που αφορούν "πιστωτικά" προγράμματα. Επί, τίθεται για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύσει ούτε αγγελίες που περιλαμβάνουν άλλες αναμαστικόν και διεκδικηθεί (τα οποία δεν θα απολογιστούν στην τιμή της αγγελίας).

δισκοθήκη με 109 GEMATES ΔΕΚΕΤΕΣ, joysticks, 30 ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, 70.000, ΧΡΗΣΤΟΣ, ΓΕΩΡΓΙΟΣ, 8825059.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ !!! COMMODORE 64 ΚΑΖΕΤΟΦΩΝΟ JOYSTICK 80 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ BIBΛΙΑ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ 8958698.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Commodore 64 + καλύτερο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! Επίσης Disc-Drive 1541 + δισκέτες, όριστη κατάσταση 35.000!!! 6394946.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! COMMODORE 64, drive 1541, δισκοθήκη, 39 δισκέτες με παιχνίδια όπως BATMAN 1989, BUBBLE BOBBLE + 3 βιβλίο, joystick 60.000. Δωρο 29 κωδικός παιχνίδια 8233527 Πιστόκος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CBM 128D + καλύτερο + 20 κωδικές + Final Cartridge II + βιβλίο + εκπαιδευτικό + 300 παιχνίδια + εφαρμογές, 85.000 9705173.

COMMODORE 64 + DISK DRIVE 1541 + καλύτερο + Manual + βιβλίο BASIC + FAST LOAD CARTRIDGE EPYX + SIMONS BASIC + 1000δες προγράμματα + παιχνίδια ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΤΗΛ 75.000 δρχ. τηλ. 6516562.

COMMODORE 64, όριστη κατάσταση, καλύτερο, joystick, πάνω από 100 παιχνίδια, μόνο 35.000 τηλ. 9734131, ΚΟΥΜΟΥΤΖΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΤΤ. ΣΙΚΕΛΙΑΝΟΥ 3, ΔΑΦΝΗ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 (NEO) με καλύτερο joystick πολλά παιχνίδια σχεδόν καινούριο 35.000 τηλ. 8835927. ΠΙΠΡΙΟΣ ΟΡΦΑΝΟΣ, ΕΡΥΘΡΑΙΑΣ 9, ΠΟΛΥΤΩΝΟ, ΑΘΗΝΑ.

COMMODORE-64 + καλύτερο, βιβλίο, joystick και 70 GAMES 32.000 τίμηρο 451464! και Τσίσης 5-8 μ.μ. ΚΟΥΡΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΟΜΗΡΙΑΟΥ 119, 18537.

COMMODORE 64 (NEOS), ΚΑΖΕΤΟΦΩΝΟ, joystick, βιβλίο, πολλά παιχνίδια, μόνο 33.000! ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΤΗΛ. 4824213. ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΛΥΚΟΥΡΓΙΟΥ 29, ΚΑΛΑΘΕΑ, Τ.Κ. 17675.

COMMODORE-64 + drive 1541 + καλύτερο + Final Cartridge III + joysticks + πάνω από 150

προγράμματα + βιβλίο + Manuals, όλα σε όριστη κατάσταση, ΜΟΝΟ 65.000, 9334889, ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΘΑΚΑΚΗΣ, ΕΥΚΑΡΙΟΥ 12, ΝΕΑ ΣΥΜΠΝΗ - ΑΘΗΝΑ.

COMMODORE 64, disk drive 1541, joystick, 40 δισκέτες γμάτες παιχνίδια 56.000 τηλ. 4111361, ΚΑΜΕΝΙΑΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ, ΘΕΑΤΡΟΥ 70-74, 18534 ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

COMMODORE-128 + DRIVE 1571 + Freeze machine + joystick + 40 δισκέτες δωρο τιμή ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ τηλ. 3624337 (ΜΑΡΙΟΣ).

AMIGA 500 + MONITOR 1084 + 512K ΕΠΕΚΤΑΣΗ + 2x DRIVE + 200 δισκέτες με επαγγελματικό και παιχνίδια παλαιότενα. Τιμή συζήτησης. ΦΕΙΔΙΑΣ 3624337.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 PHILIPS CM 8833 DD 3 1/2". Έπιπλο - Δισκέτες 190.000 joystick τηλ. 6398546.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE AMIGA MONITOR + εκτετατό CITIZEN 120D + χαρτί + φίλτρο POLAROID CP-50 + joystick + δισκοθήκη + 40 δισκέτες γμάτες παιχνίδια + προγράμματα. Αριστη κατάσταση και εκπαιδευτικό τιμή τηλ. (0821)-64280, ΜΑΝΩΛΗΣ ΣΠΗΦΟΛΑΣΚΑΛΑΚΗΣ, ΚΟΡΑΚΙΕΣ, ΧΑΝΙΑ - ΚΡΗΤΗΣ.

AMIGA 500, 15 δισκέτες γμάτες, 8 βιβλίο, 90.000. Μόνιτος Commodore 10845 καινούριο 60.000. Ηλίας 3479763.

ΕΓΧΡΩΜΟΣ 6128, 11 μηνών, Modem (4.000 hrs) + πρόγραμμα επικοινωνίας + joystick + παιχνίδια + επαγγελματικό + δισκέτες + φίλτρο + κωδικό εκτετατό + 2 Manuals. Από 160.000 97.000. Τηλ. 9359353.

AMSTRAD 6128 πρόσθετος 6 μηνών με εγγύηση joystick manual 17 δισκέτες με παιχνίδια τιμή φανταστική, τηλ. 4963975. ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΣΠΕΤΣΩΝ 27.

AMSTRAD 6128 πρόσθετος σε τίλη κατάσταση + 17 δισκέτες (παιχνίδια γμάτες προγραμματισμού και αντιγραφικό) + βιβλίο + ελληνικό manual μόνο 48.000 τηλ. 9584330, Κιστός, ΚΟΥΤΣΟΛΕΩΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΣΚΡΑ 50 - ΚΑΛΑΘΕΑ.

AMSTRAD 6128 πρόσθετος σε όριστη κατάσταση + 15 δισκέτες, καινούριο παιχνίδια + JOYSTICK + MANUAL + ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ ΦΟΡΤΙΣΜΑ ΜΕ ΚΑΖΕΤΕΣ + ΚΑΖΕΤΟΦΩΝΟ ΕΙΔΙΚΟ ΜΟΝΟ 70.000! Επίσης πωλείται AMSTRAD 464 καινούργιος μόνο 20.000!!! Γιώργος τηλ. 8233152.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 όριστη κατάσταση έγχρωμο παιχνίδια εφαρμογές μόνιτος joystick αριθμός μέλος λίστες για δωρεάν προγράμματα μόνο 75.000 δρχ. Δημήτρης 3465741.

AMSTRAD 6128 πρόσθετος 6 μηνών, με εγγύηση, joystick, manual και 17 δισκέτες με παιχνίδια

φωτιστική τιμή Τηλ. 4965975, Αλιζάνδρος Διαμαντίδης.

AMSTRAD 6128 ολοκλήρωτος έγχρωμος + joystick + πολλά παιχνίδια + φίλτρο οθόνης + καλώδια + βιβλία + διακετοίρες, ΤΙΜΗ ΕΚΠΑΙΔΕΞ 95.000!!! 9220951, Μιχάλης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Amstrad 6128 πρόσωπο + παιχνίδια, τέλεια κατάσταση, μόνο 59.000!!! Ασίμη Printer Amstrad 3000 μόνο 34.000!!! 6394946.

AMSTRAD 6128 πρόσωπο + software με manual: Grafos Fortna μαθηματικό games + βιβλία καλώδια εξαρτημάτων κατάσταση 9811970.

AMSTRAD 6128 πρόσωπο + παιχνίδια + προγράμματα + joystick + διακετοίρες σε άριστη κατάσταση, Πακέτο σε τιμή συζήτησης τηλ. 8061588 Βάσις.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος με joystick, AMX mouse, 25 δισκέτες, Τιμή συζήτησης 4917118 ΧΡΗΣΤΟΣ (αυτογάμιστο).

AMSTRAD 6128 πρόσωπο δισκέτες joystick 65.000. Επίσης SPECTRUM PLUS SANYO DR201

Το περιεχόμενο ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποδοτικότητα ερώτη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν ευθύνη που ζητούν την καταχώρησή τους.

JOYSTICK INTERFACE 20 ΚΑΣΕΤΕΣ 20.000
ΕΙΣΡΩΤΟΣ 4822143.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC464, πρόσωπο μόνιτρο και πολλά παιχνίδια 40.000. ΒΑΚΗΣ 9613034.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad CPC 464 μονόχρωμο μεζέ με manual, joystick προγράμματα & 2 βιβλία Τηλ. 2431789 (Γιώργος).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος ποτα πολλές δισκέτες διακετοίρες που κλείδωνε joystick SUPER ΕΥΚΑΙΡΙΑ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΟ 6392628.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, πρόσωπο μόνιτρο σε τμή ευκαιρίας, ANTYPIA EYTYXIA, 9754551 πρεσβ. όρε.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος με

Monitor φίλτρο, joystick, πολλά παιχνίδια τηλ. 9351508 5-10 μ.μ.

AMSTRAD 6128 - ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Σε καλή ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ με ΠΟΛΛΑ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ με ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Πάληροφός (061) 322071, Αντωνιάκος Κωνσταντίνος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Amstrad μονόχρωμο + προγράμματα + παιχνίδια σε καταπληκτική τιμή. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2523379 κος Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520STFM + 2ο Drive + joystick + games. Μόνο 75.000, τηλ. 8068220.

ATARI 1048STF, έγχρωμο high resolution monitor Philips, joystick, παλαιότητα πιαστέ ή ζεραμικό + προγράμματα. Τηλ. 6428031, Αση.

ATARI PC, με πολλά προγράμματα, παιχνίδια, βιβλία, άριστη κατάσταση, τηλ. 9021608, Μιχάλης Αλεξαντίδης, Διμ. Γούναρη 89, ΜΑΡΟΥΣΙ.

TURBO-X σχεδόν αχρησιμοποίητος 100% IBM compatible 640K + MONITOR + δισκέτες + δισκο ZX SPECTRUM PLUS + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΙΜΗ 135.000 τηλ. 4118102, Σάββας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνεται ένα κενό τετράγωνο. Γράψετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιευτεί με πεζά ή θα επιβαρυνθεί με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρονούνται 2000 βρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 βρχ. Οι αγγελίες με

πλάισιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που δημοσιεύονται απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτό που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσό.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που στέλνετε να δημοσιευθεί η αγγελία σας

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

COMPUTER QL + μόντορ + ice + super toolkit + adaptor + joystick + θύρα ηχηρισμίας + πληκτρολόγιο + mouse + 18 cartridges μόνο 55.000. 2756547 ΤΑΣΟΣ.

QL ελάχιστο + εκτυπωτής SINCLAIR + monitor ZENITH + πολλά προγράμματα + βιβλία + 2 ΕΡΚΟΜS όλα μαζί 50.000. Ασύρματα 6524945 ΠΕΤΡΟΣ.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER 999A ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ ΒΑΣΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ ΚΑΙ ΔΥΟ ΚΑΖΕΤΕΣ 40.000 ΔΡΧ. ΘΑ. 7705430 3-5 μ.μ.

SOFTWARE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ SPECTRUM από 75 δρχ. ΤΩΡΑ και COMMODORE από 50 δρχ. Τηλ. 9352519 Αλέξης και 9323232 Νίκος.

SPECTRUM 48/128/2+2A. ΟΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ!!! ΤΕΡΑΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ!!! ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΝΑΘΕΣΕΙΣ ΑΙΘΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Στείλονται και ανταποβολές! 779119 Θόδωρος.

SPECTRUM/AMIGA/AMSTRAD. Το έχουμε όλα και μην ψάχνετε άλλο. Κάθε εβδομάδα νέες παραλλαγές από ΑΓΓΑΙΑ. ΜΑΝΟΣ (031) 767555. Αντιπλοίαρχο προγράμματα για AMIGA.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΘΕΛΕΤΕ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 52Σ ΝΑ ΤΡΕΧΟΥΝ ΣΤΟΥΡΠΑ; ΤΟΤΕ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΟ SPECTRUM CLUB ΜΑΣ. Με 2.000 ή 2.500 δρχ. παίρνει 2 ή 3 εβdomάτιες (MAXELL/TDK) αντίστοιχα με το πιο κινητήριο GAMES. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες ή κατάλογο στο (031) 410618 ή (031) 444817 (ΜΠΑΜΠΗΣ), Μ.Τουσιάρης, Ερμούλειος 12-14, Θεσσαλονίκη.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: SPECTRUM 48/128. Το πιο κινητήριο και το πιο παλιό (περίπου συλλογή) προγράμματα ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΙΔΩΝ: ADVENTURE, GAMES, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ, ΕΣΘΟΜΟΧΩΤΕΣ, ΑΝΤΙΠΑΦΙΚΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (Κουίζ, κρηματο, αγγρία, Αιθίο, Χιμαία κ.τ.λ.). Επίσης αντίστοιχα για ATARI 520M. ΓΙΑ ΠΑΡΗΛΟΦΟΡΕΣ / ΚΑΤΑΛΟΓΟ (031) 410618 ή (031) 444817. ΜΠΑΜΠΗΣ ΤΣΑΚΙΡΗΣ.

SPECTRUM 48/128+2. Έχω όλα τα κινητήρια προγράμματα που υπάρχουν σε ελληνικό και ξένο περιβάλλον. Εγγυημένο πρόγραμμα - Γρήγορη παράδοση Στέλιο και ανταποβολές. Ασία, πακέτιο SPECTRUM+2 σε καλή κατάσταση Νούρις: 2525863, Ν. Κόζιμας, Ανθέων 100.

SPECTRUM 48/128+2. ΤΕΡΑΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΟΜΑΔΙΑΣ FROM ENGLAND. Call now STELJOS-WOLF στο 9924357. ΣΤΕΛΙΟΣ και ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ 20-203/23-30 ΣΤΕΛΙΟΣ ΜΑΝΟΣ. ΣΩΣΤΡΑΤΟΥΣ 2.

TO SOFTWARE ΔΕΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλει να υποστηρίξει την πτυχή διασποράς σθέντων software. Αν βρείτε - εν γνώσει του - λογισμικό που σίγουρα "παιχνίτο" προσκομίσω. Έτσι, καθώς να τις σελίδες της κατηγορίας "software", το PIXEL θα θα δημοσιεύσει όλες τις σελίδες με περιληφθέντες τίτλους αναφορικά με τον διασπορά του είναι αν θα υποστηρίξω στην τιμή της σελίδας.

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ να αποκτήσετε 2 κομμάτια εβdomάτιες με το πιο γνωστό παιχνίδι και με γρήγορη φορητότητα, τηλ. στο 8840832. Στείλονται ανταποβολές σ' όλη την Ελλάδα. Παράδοση σταθερών. Αθηνάστασιος Βασιλέας - Κ. Παλαιολόγου 17 - ΑΘΗΝΑ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! 100 παιχνίδια για SPECTRUM σε 10 κομμάτια μόνο 5.500 δρχ. Η 40 παιχνίδια σε 4 κομμάτια, μόνο 2.500 δρχ. Τηλ. (031) 782666. Γιώργος Κουλιανδής, Αμπελοκήπων 82, Ανω Ηλιούπολη, Θεσσαλονίκη.

SPECTRUM 48/128: ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠ' ΟΥΛΟΥΣ !!! Μην ψάχνετε άλλο. Διαθέτω αγνή συλλογή προγραμμάτων, γλιάνες τίτλοι, όλα από Αγγλία. ΕΜΕΙΣ ΤΑ ΔΙΝΟΥΜΕ ΣΕ ΟΥΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ. Τηλ. (031) 767555. Σίγρος Ευσταθίου, Πλ. Αρωποτύλους 127, 546 24 Θεσσαλονίκη.

20 ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για τον SPECTRUM γράμματα σε 3 εβdomάτιες κομμάτια μόνο 1.700 δρχ. Στείλονται ανταποβολές πιστό. Πληροφορίες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ Σαλαβάρδης. ΑΦΡΟΣΙΤΗΣ 15, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

COMMODORE 64, φοβική ποικιλία σε προγράμματα, παιχτούν λόγω αλλαγής κομπίου. Ασία και γρήγορη σθόν COMMODORE καταπληκτική! 9344190 - Μάνος Παπαχρηστός, Μοσχονομαίων 10 Αθήνα.

COMMODORE 64-128, AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΣΜΙΑ!!! ΚΑΖΕΤΑ, ΔΕΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΗΛΣ: 418120, ΑΝΝΑ ΠΕΤΡΑΚΗ, ΑΣΚΑΡΗΠΕΙΟΥ 100, ΙΕΡΑΠΕΙΑΣ.

COMMODORE 64/128/D !!! ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ. ΜΟΝΟ ΜΕ 100 δρχ θα έχετε την πιο κινητήριο συλλογή προγραμμάτων που κυκλοφορεί. Τηλ. 8952669, Αλέξ. Παπαδόπουλος, Αθηνών 5.

COMMODORE 64/128 ΤΩΡΑ 50 δρχ, το πρόγραμμα, στα 10 ΔΩΡΟ 20!!! ενώ στα 45 το SUPER ΔΩΡΟ... ΕΝΑ JOYSTICK!!! Υαλίθρον DOUBLE DRAGON II, DRAGON SPRINT, CONTINENTAL CIRCUS, FALLEN ANGEL, MYTH και γλιάνες άλλα!!! CALL NOW TO

MANOS SOFT (0822) 22129. ΜΑΝΩΛΗΣ ΘΕΟΔΩΣΑΚΗΣ, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore, 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υαλίθρον όλα τα αναγκαία και utilities. Στέλιο και ανταποβολές. Τηλ. (031) 782666. Γιώργος Κουλιανδής, Αμπελοκήπων 82, Ανω Ηλιούπολη, Θεσσαλονίκη.

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! Το 1990 έχουμε με προγράμματα όπως: HARD DRIVING, SUPER WONDERBOY, DRAGON SPRINT, BAAL, LAST NINJA III, OUT RUN EUROPA, SKWEEK II και τα SOFTWARE - SPECIAL REVIEW κάθε μήνα MONO 50 δρχ!!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ DRIVE 1570 ΔΩΡΟ καθαριστική λάμπα, 50 παιχνίδια 35.000!!! ΜΑΝΟΣ SOFTWARE (0822) 22129 ΘΕΟΔΩΣΑΚΗΣ ΜΑΝΟΣ ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ ΧΑΝΙΑ.

ΠΡΟΒΟ, ελληνικό, εκπαιδευτικό, εμπορικό, ασπόμερ κ.ά. Για COMMODORE 64/128. ΦΙΑΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΘΑ. 8959340 ΠΙΑΝΝΗΣ ΛΟΪΖΟΣ, ΚΟΝΑΥΑΗ 5, ΒΟΥΛΑ.

COMMODORE διαθέτω: ΟΛΑ τα κινητήρια προγράμματα από 50 δρχ. ΜΟΝΟ ΠΟΛΥΑ ΔΩΡΑ. ΤΩΡΑ και SPECTRUM από 75 δρχ. 9323232 Νίκος 9352519 Αλέξης ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ, ΣΤΕΝΗΜΑΧΟΥ 23.

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! Πρόγραμμα μόνο 50 δρχ!!! Στα 20 το 12 δώρο!!! DOUBLE DRAGON II - WRESTLING SHOOT - VAN BASTEN SOCCER - TETRIS II και τα TOP-GAMES!!! Δωρο πρόγραμμα Αμύρα στο C-64!!! 2.000 δρχ. 30 GAMES HARRIS - 5000!!! τηλ. (0822) 22464 - 22430 - 22025 - ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΜΑΡΗΣ ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥΣ.

ΑΓΓΑΙΑ με AMSTRAD 6128. Τρία προγράμματα για όλα τα επίπεδα. Θεωρία γραμματικής με πέντε γλιάνες ασπόμερ, Δύο γλιάνες διαλογής. Αθηνά Μελίμοιο. Στείλονται και με ανταποβολές. Τηλ. 9700981 - 9700326.

AMSTRAD: ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για 6128: BATMAN - INDIANA JONES III - CONTINENTAL CIRCUS - STRIDER - DRAGON SPIRIT - THE UNTOUCHABLES - POWERDRIFT - * - CABALLI - BOMBER - SHINOBI - ALTERED BEAST - HARD DRIVING!!! στις γραμμάτιες τιμές!!! Δωρομια σπαρταρία!!! Και όπως πάντα ADVENTURES με τα Manuals τους: BARD'S TALE ** LANCELOT ** CORRUPTION και όσους άλλα. Εγγυηθείς σε 3' και 5 1/4'. Περιγραφή: OPERATION THUNDERBOLT ** CHASE H.Q. ** GHOSTS & GOULDS ** SUPER WONDER BOY!!! Τηλεφωνήστε ή γράψτε για τα κινητήρια. Ταχύτερη παράδοση. Πολύά δωρο: Τηλ. *** 0842 - 22992 *** Θανάσης "Θάνασ" Χριστός Π. Α. Γεωργίου, 72200 ΙΕΡΑΠΕΙΑ.

ΠΡΟΣΟΧΗ



ΘΑ ΗΘΕΛΕΣ ΝΑ ΗΣΟΥΝ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ;

Αν πειρατεύεις προγράμματα
παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες δίνονται ποινικά.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE
PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ
ΔΙΩΚΕΤΑΙ
ΠΟΙΝΙΚΑ**

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Amstrad, 40 παιχνίδια σε 2 κασέτες μόνο 2.000 δρχ. Η 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Σε κασέτα ή δίσκο. Υπόψην όλα τα αντγράφια και utilities. Στέλιος και αντιστοίχους Τηλ. (031) 782666. Γυιργος Κωλαϊτίδης, Αρτέμιδιον 82, Ανω Ηλιούπολη, Αθήναι.

AMSTRAD 6128-664 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ασυκλώρηστα. Τιμές φανταστικές. ΥΠΑΡΧΟΥΝ: SUPER WONDER BOY - KICK OFF - GALAXY FORCE - Shinobi - Double Dragon - Fighting Soccer - TURBO OUTRUN - GHOULS N' GHOST - Powerdrift. ANAMENONTAI: MYTH - DOUBLE DRAGON 2 - The Owl - Chase h.q. και πολλά άλλα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΧΑΗΛΗΣ ΤΗΛ. 7653759. "ΜΑΙΚΛ ΣΟΦΤ", ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΙΡΑΧΑΜΙ.

PETER SOFT AMSTRAD 6128, 464, IBM, COMMODORE ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΚΑΣΕΤΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΑ, ΑΠΟΘΗΚΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ, (δημοσιεύματα, γερμανιστί, Απεισιεί) και ό,τι άλλο χρειάζεστε ΑΚΟΜΑ. Η Μεγαλύτερη σέλλογη στην Ελλάδα και πιο καινούργια ΣΕ Παιχνίδια (τα μιού)

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την απολαυστική ερώση για το παιχνίδι των αγγέλων, φέρουν εύκολα και ζήτηση την κατηγορία τους.

τιμάζουν τα υπόλοιπα αναμειγμένα, ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ ΑΚΥΚΛΩΦΟΡΗΤΑ CHASE H.Q., DOUBLE DRAGON, Kick OFF, Populous, ALTERED BEAST, SHINOBI, BEACH VOLEY, BATMAN (NEW), NEWZELAND STORY, CABAL, UNTOUCHABLES, BOMBER, SUPER WONDERBOY, HARD DRIVIN', TOOBIN, CONTINENTAL CIRCUS, POWER DRIFT, VOLEY BALL SIMULATOR, OPERATION THUNDERBOLT, DEJA-VU IL GALAXY FORCE. ΚΑΘΕ 3 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΕΚΤΟΣ SOFTWARE AMSTRAD 464 + EXTRA τιμή συστήματος. Άλλα παραδίδονται μαθήματα computer IBM, AMSTRAD (και μαθήματα αγγλικών και μεταφράσεις) TIMES αφιέρωσης, τηλ. 9933080, "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128. Σε τιμή θα βρείτε τους πιο ασυκλώρηστους τίτλους σε τιμή... από 100 δρχ. Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΠΥΗΜΕΝΗ

ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολές Λάζαρος, Παράσχογ 2, ΘΕΣΣΟΝΙΚΗ. ΤΗΛ. 031/220-761.

AMSTRAD 464. Τα καλύτερα GAMES προς 70 έαστο. Επίσης συλλογή από 60 δρχ. Προλάβετε. Εγγράμη εγγραφή. Πληροφορίες 0341 25850. Παπαδόπουλος Σωτήρης, Θεσσαλονίκης 10.

"P.A.C." "Patras Amstrad Club" (Κοστίο - Δυσία), διαθέτουμε ΦΘΗΝΟΤΕΡΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ARCADES, ADVENTURES, 8 ROLEPLAYING! Συνεργάζομαι με γνωστό "Εικρασιό Club!" παρέχουμε ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ και ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Πληροφορίες (061) 328260, 5-8 απογεύματα. ΠΡΟΣΦΟΡΑ: Στα 10 GAMES τα 3 ΔΩΡΕΑΝ!!! Πρωτότυπος Κανονισμός, "Patras Club!". Σε παρόδους Σταματιάνδου 113, Πάτρα. ***ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ!*** Διατίθεται "ΤΟ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ ????" CALL...

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ... Υπόψην και στον Ζωγράφου ένα CLUB για τον AMSTRAD 6128 εδούδι για εσάς! Κάθε εβδομάδα παραλαβές από ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ. Απαραίτητες τιμές, εκπαιδευτικό διαδο, Διαλέξτε από μια ΤΕΡΑΣΤΙΑ σέλλογη. Προλάβετε! KICK OFF, BATMAN, SUPERWONDER BOY, CABAL, UNTOUCHABLES, GALAXY, FORCE, TOOBIN, DRAGON SPIRIT, CONTINENTAL CIRCUS, HARD DRIVIN', POWERDRIFT, OPERATION

OMNI

SHOP

Πέρα από το Σήμερα



Ειδική Βιβλιοθήκη Επιστημονικής Φαντασίας

...περιμένει τους φίλους του
PIXEL

Σουλτάνη 17 (κάθετος Στουρνάρα),
τηλ.: 3601.761

THUNDERBOLT, GHOSTBUSTERS II, SHINOBI, CHASE H.Q. ΓΙΩΡΓΟΣ 777418, ΔΗΜΗΤΡΗΣ 7791707, ΚΑΡΒΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 12.

AMSTRAD 6128 SOFTWARE. Όλα τα καινούρια GAMES στις χαμηλότερες τιμές, ταχέως πακέτια παιχνίδια για όλα τα συστήματα, παράδοση μέσα σε 24 ώρες. Με κάθε αγορά 2 GAMES ΔΩΡΟ. Στείλουμε στην επαιρία με αντισταθόλα. Πληροφορίες: (031) 435117. ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, Θεσσαλονίκη.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (hi!!! Αν δεν μας γνωρίζετε ΣΠΟΥΡΑ είμαστε ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΜΕΝΟΙ με ΚΑΚΕΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΣ και ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ... Μην ΠΑΡΑΣΥΡΕΣΤΕ με φρενοτίλους!!! ΕΜΕΙΣ πιστεύουμε ότι θα νικήσουμε την κερματοπώση σας με ΣΩΣΤΗ, ΦΙΛΙΚΗ και ΕΛΙΚΡΙΝΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Διεύθυνση Όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ στις ΠΡΩ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ! (κατά τη δυνατότητα) ΚΑΙ ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ σε κάθε μέλος. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ την παραγγέλια σας: Για το "AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ" - AMSTRAD KOSTAS CLUB, Αντιστοίχισμός Κιωνταντώνος.

ΤΟ SOFTWARE ΔΕΙΞΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την γρήγορη ανάπτυξη οθονοκωπών σόφτγουε, δεν δίσταει - εν γνώσει του - σεργιάνει στο αγοράσιο "παιχνιδιών" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις σεργιάνειες της κατηγορίας "σώφτγουε", το PIXEL δεν θα διστάσει όπως σεργιάνει δεν περιλαμβάνονται επίσης σημαντικότερο και διαθέσιμα (σε ενοίκιο δεν θα υποστηρίξουνται στην τιμή της σεργιάνειας).

AMSTRAD 6128: ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ: CABAL - UNTOUCHABLES - BUFFALO BILL - STRIDER - ALTERED BEAST - GHOSTBUSTERS 2 - HARD DRIVIN' - KICK OFF - ENCHANTED και το BEACH VOLLEY! Τηλεφωνήστε τώρα στο: 4182036 - AMSTRAD CLUB. ΑΚΗΣ ΚΑΙΡΑΝΟΣ, ΚΑΤΖΗΚΥΡΙΑΚΟΥ 40 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

ΓΟΥΑΟΥ! Amstrad 6128. ΜΕΤΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ GAMES. Ενδεικτικά αναφέρονται: BATMAN, DOUBLE DRAGON, STRIDER, OUTRUN, EUROPA, KICK OFF, SUPER WONDERBOY, BEACH VOLLEY, NEWZEALAND STORY, CORRUPTION. Αναμένονται: Chase H.Q. και

Hard Driving, Kofu 3 games ΔΩΡΟ ΕΝΑ!!! ΚΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΘΩΜΑΣ, ΚΑΛΛΙΝΟΒΟΥ 5, ΚΥΨΕΛΗ, ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 8815094.

AMSTRAD 6128. Έχουμε Mr Hell, Batman, Kick off, Shinobi, Cabal, Altered Beast, Ghostbusters, ANTIKATAΒΟΛΕΣ, φθηνές τιμές, ΔΩΡΑ. Κυρίως ΑΠΟΤΕΥΜΑΤΑ 7791707 Διευτ. Δημητρίου, Ζαχαρίας 1, Ζαχαριάδης.

AMIGA SOFTWARE: Μην φοβάστε όσους, έχουμε ό,τι καλύτερο και φθηνότερο στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές!!! Ταχέως παράδοση σε όλη την Ελλάδα. Ένα τηλεφώνημα θα σας πείσει: 0842-28780. Μιχάλης και 0842-24230, ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΧΑΙΡΑΣ, ΜΙΧΑΛΗΣ ΑΝΑΡΙΑΝΟΥ 28.

AMIGA 500. Μεγάλη συλλογή ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΩΝ και ΠΑΛΙΩΝ παιχνιδιών - προγραμμάτων - αντιπρογραμμάτων. ΕΙΤΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ VIRUS. ΚΑΘΕ 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 250 ΔΡΧ.!!!, MAXELL 350!!!, VERBATIM 400!!!, COMMODORE 430!!!, VERBATIM (ΕΓΧΡΩΜΕΣ) 430!!! Αποστολές Λαζάρου, Παράδοση 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ. 031/220-761.

AMIGA εταγγελλισματό με manuals σε μεγάλα

OMNI

SHOP

Πέρα από το Σήμερα



Ελληνικά και Ξένα Βιβλία Πληροφορικής

Σουλτάνη 17 (Κάβετος Στουρνάρα), τηλ: 3601.761

STFM SD 89.900!!! JCB, Αττάλειας 57, Αγία Παρασκευή, 6380411, 6399738.

ΕΞΩΔΙ ΜΑΘΗΤΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ; ΕΛΑ ΣΤΟ LONDON COMPUTER COLLEGE ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟ COMPUTER ΣΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΜΑΘΗΤΙΚΑ GROUPS ΣΑΒΒΑΤΟΥ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 99, ΑΜΦΙΑΛΗ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740.

ATARI 2600, Τηλεοπτικό έγχρωμο, 2 JOYSTICKS PADDLE 3 Κασέτες, όλα 23.000, τηλ. 8062907, ΠΡΩΓ.

AMIGA: ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΤΑ DRIVE ΣΑΣ. Ελέγξτε τις και ρυθμίστε τα τέλη της κεφαλής με ειδικό πρόγραμμα, 8617222.

Η ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ των ονείρων σας SEGA Master System + Light Phaser + 2 control sticks + 5 TOP παιχνίδια σε τρομαχτή τιμή. Πληροφορίες τηλ. 6724081.

ΠΩΛΗΤΗΣ - Πωλήτρια ζητείται για να αναλάβει

ΤΟ SOFTWARE ΔΕΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλουμε να κοιτάξετε την άλλη διασπορά των τεχνολογικών software. Δεν δεχόμαστε - εν γένει τις - αγγελίες που αφορούν "αυθεντικά" λογισμικά. Είναι ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύσει ούτε αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρη αναλυτικότερα και διεξοδική (σε σχέση με τις επιλογές) στην τιμή της αγγελίας.

επιθέσει κεντρικό αυτόματη computer. Απαραίτητη προϋπόθεση η εμπειρία και η γνώση τεχνικών θεμάτων. Πληροφορίες, 8622657 στο Παντοπωλείο.

SERVICE Computer Monitor με αξιοπρεπή χαμηλές τιμές. ΠΩΛΗΣΕΙΣ, αγοράς, επιστροφές ανταλλαγές Η/Υ, monitor. Τηλ. 5989701. Κρήνης Χρήστος, Λαοική 1, Αργόλι.

WORDPROCESSING αναλυμένο με δικό μου computer και με δικό μου προγράμμα (Volkswinger Deluxe ή Scientific). Το συνδέω

και με μετάφραση από το Αγγλικό. ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΩ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΕΛΛΗΝΙΣΤΟ ΧΡΟΝΟ. Δημήτρης Νικίτας, τηλ. 8826731.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ το τέταρτο τεύχος του περιοδικού "MODELLING" με ρεπορτάζ και έγχρωμες φωτογραφίες από όλη τη Ελλάδα: Πολεμικό Αεροπλάνο, μεγάλο αεροπλάνο για το F-5A/B, T-2E Buckeye σε 1/72, έγχρωμες φωτογραφίες ομαδών μάχης Β' ΠΠολέμου, Σοβιετικά Περανοά Υποβρύχια, Φεταί Τεταρτοτα σε 1/24, Τηλεοπτικόθρόνο Ελισσώττορα και πώς θα μάθετε να το παίζετε. Ντετ Κατ του 1990, Μοντελισιαός Τεχνικός, Διαστημοκόι, Ντετ Προόντα, Εργαλεία, Υλικά, Βιβλιοκριτική και πολλές άλλα θέματα. Ζητείτε σήμερα το "MODELLING" από τα περίπτερα και... απολαύστε το!



BIBΛΙΟΘΗΚΗ

COMPURESS

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΤΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΓΝΩΣΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

- Περιέχει χιλιάδες Εξηγήσεις λέξεων και χρήσιμους αριθμούς της επιστήμης της Πληροφορικής, που βοηθούν τον αναγνώστη να ανακαλύψει όλες τις άγνωστες επιμέλει της ορολογίας των υπολογιστών.
- Μια εξειδικευμένη έκδοση, που βασίστηκε στα γνωστά διεθνή πρότυπα και προσαρμόστηκε από ειδικούς συντάκτες, στις ανάγκες του Έλληνα χρήστη, δημιουργώντας ένα εύχρηστο καλαίσθητο εγχειρίδιο, που συγκεντρώνει πολύτιμο πληροφοριακό υλικό για τον άνθρωπο που ενδιαφέρεται για την Πληροφορική.
- Σημειώνεται και εμπλουτίζεται της γνώσεις του αναγνώστη, παίρνοντας θέση δίπλα στα μαθησια των Η/Υ, στην προετοιμασία του βιβλιοθήκης.
- Ένας ειδικός ολοκληρωμένος σύμβουλος Πληροφορικής.

Για να αποκτήσετε το βιβλίο, στείλετε το παρακάτω κούπιον (ή φωτοαντίοπό), ή τηλεφωνήστε στο 92.17.428, 92.18.470 και ζητήστε το Τμήμα Κυκλοφορίας.

ΚΟΥΠΙΟΝ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς τον ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ COMPURESS Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για την αγορά του, σας στέλνω τελεφωνική επίκληση Νο....., με το ποσό των 950 δραχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΣΚΟΠΙΑ

του William Tenn
απόδοση: Α. Τσιριμώκος

Tδρόμος! Τι απείσια, φριχτή, τυφλωτική βροχή! Και, με το φάντασμα του γέρο-Χάρως Γερήλυ, η ηλίθια, εξημερωμένη εντολή! Ο Τζων Σέλλιντζερ καταράστηκε το θεομιμωμένο παριμπλι, που ένας μονότονος ρυθμικός υαλοκαθαριστής το ακουσιάζει από τις βροχοστάτες. Κοίταξε μέσα από τ' αυλάκια του νερού που χάραινε το μσοκαθαρισμένο τζάμι και προσπάθησε να μαρτύρει πού ήταν η συνέχεια του κακοτραχάλου εξοχικού δρόμου και πού άρχιζε η πυκνή κορεπτή φθινοπωρινή βλάστηση. Θα ήταν εύκολο να έχει χάσει την αγνοκίνητη σειρά των γεμάτων δολοφονικό μίσους πεζοπόρων, που βόδιζαν στο πλάι του δρόμου. Θα ήταν εξ ίσου εύκολο να έχει κάνει λάθος και να έχει στρίψει σε κάποια πόρτοδο, που θα τον έβγαζε σε κάποιο εντελώς ξεχασμένο και ερημικό μέρος. Αλλά δεν πίστευε ότι είχε συμβεί κάτι τέτοιο.

Τι ήλιθα εντολή!

“Ψάξε για την ανθρώπινη σκοπιά αυτού του κινηητό βροκολάκιου”, τον είχε προστάξει ο Ράνταλ. “Όλα τα άλλα ειδησεογραφικά πρακτορεία θα το κάλυφον ριχνοντας το βάρος στην ασεχουσιότητα των χωρικών, γραφοντας για μεσαιωνικές δεσποζομίες που επιζούν στην ατομική εποχή και για το πόσο χαλές είναι όλες αυτές οι ηλιθιότητες. Εσύ να αποθύσεις αυτή την τακτική. Κοίτα να βρεις κανένα κλαίμαρικό που να έχει αυτή τη λήθα των βροκολάκιων και βάλε τον να σου πει την ιστορία του με τρεις χιλιάδες λέξεις πάνω - κάτω. Και, πού είσαι: Μην ξαναγοσαι οικονομικά! Όσο πετυχημένο κομμάτι κι αν γράψεις, δεν θα πουλήσουμε πολύ περισσότερο φύλλα, σ' αυτούς τους αγράμματους χωριάτες”. Κι έτσι, να 'σαι στο αμάξι μου, σκεφτόταν ο Σέλλιντζερ μουτρωμένος, να πηγαίνω στα χωριά των παμπούδων μας, εκεί που κανένας δεν μιλάει σε έννοιες, πολύ περισσότερο τώρα που ‘οι βροκολάκες, γιεψί, μας ρημάζουνε τρεις λιβέντες”. Και βέβαια, κανείς δεν θα μου πει τα ανάτομα των τριών παιδιών, ούτε αν κάποιο από αυτά είναι ακόμα ζωντανό. Και θα 'χε και το Ράνταλ να μου ζητάει επίμονα να του στείλω το πρώτο μου κομμάτι, ενώ ακόμα δεν έχω βρει ούτε μια φιλορη κηρούλα σ' όλη την περιοχή. Ούτε καν που θα 'παρνω χαμπαρι αυτό το αποεινω κινηητό στο ύπαιθρο, αν δεν είχα αναρωτηθεί πού στον κόρκα εξαφανίστηκαν όλοι οι άντρες του χωριού με τέτοια απείσια βροιά.

Ο δρόμος είχε το γάλα του και το αμάξι ίσα που πηγαίε με δευτέρω, ενώ κάθε άλλη ταχύτητα ήταν αδύνατη. Χάρια που οι λαοκούμεδες ήταν ένα κι ένα για τις αναρτήσεις. Ο Σέλλιντζερ σκούπιζε με το μαρτυήλυ του την άβια από το τζάμι και έβρισε από μέσα του που δεν είχε προνοήσει για δυνατό φάντασμα στο αυτοκίνητό του. Μόλις και με τα βίαια μπόρουν να διακρίνει απ' έξω. Εκείνη ο σκούρος όγκος μπροστά του, για παράδειγμα: θα μπορούσε να είναι ένας από τους μονομαζικές ντόπιους κινηητούς βροκολάκιους. Θα μπορούσε να είναι κάποιο μεγαλόμορφο αγριό που εφορμίστηκε από το σασατό των κινηητών και πετάχτηκε έξω από την κρυψώνα του. Θα μπορούσε να είναι ακόμα και ένα μικρό κοριτσάκι.

Πάτησε φένο με όλη του τη δύναμη. Ήταν ένα κοριτσάκι. Ένα πιτσιρικάκι με μακριά μαύρα μαλλιά και μπλουτζίν. Άνοιξε το παράθυρό του και έβγαλε το κεφάλι του στη βροχή.

“Έ, μικρούλα, θες να 'ρθεις μέσα”.

Το κοριτσάκι έσκυψε προς το μέρος του, αφήνοντας το σκαοτάδι της νύχτας και της νοταμένης από τη βροχή ύπαιθρου. Το ερευνητικό της βλέμμα περιεγράφηκε το αυτοκίνητο, ξαναστράφηκε στο προσώπο του και έμεινε για λίγο εκεί σκεπτικό. Πιθανότατα δεν ήξερε καν την ύπαρξη αυτών των σύγχρονων αυτοκινήτων και, σίγουρα, δεν θα πίστευε ποτέ ότι θα της δινόταν η ευκαιρία να μπει μέσα σ' ένα από αυτά. Τώρα της δινόταν η ευκαιρία να κάνει το κομμάτι της στους φίλους της από το χωριό.

Τελικά, αποφασίζοντας ότι αυτός ο ξένος μπροστά της δεν ήταν από εκείνους που η μαμά της είχε πει να προσέχει και να μην τους μιλάει, κι ότι θα ήταν για εκείνη πολύ πιο άβια να πάει με το αυτοκίνητο παρά με τα πόδια, με τόση βροχή και τόση λάσπη, ένευσε καταφατικά. Αργά και προσεκτικά, έκανε από μπρος το γέρο του αυτοκινήτου και ανέβηκε πλάι του.

“Φχαριστά, κίρνε”, μουρμούρισε.

Ο Σέλλιντζερ ξανάβηκε μπρος και κοίταξε με την άκρη του μαπού του το κοριτσάκι. Το μπλουτζίν της ήταν τραμμένο και μουσκεμένο. Θα πρέπει να κρύωνε φοβερά και να ένωθε ταλαιπωρημένη, αλλά δεν φαινόταν να έχει την παραμικρή πρόθεση να του το δείξει. Θα επέμενε την κατάσταση της με τη στατικότητα που δείχνουν οι άνθρωποι της ύπαιθρου. Αλλά είχε πάνω της και φανερά τα σημάδια του φόβου. Καθόταν σφιχτά και μαζωμένη, με το χέρι της τυλιγμένα, δεμένα νευρικά πάνω στα πόδια της, όσο πιο μακριά του γινόταν, σχεδόν κολλώντας πάνω στην πόρτα. Τι να φοβόταν, άραγε; Μα, φυσικά τους βροκολάκες!

“Πας μακριά”, η ρώτησε με μάλισα, καθυστασιακή φωνή. “Κάπου ενώ-μει μίλι από 'δώ. Αλλά προς τα εκεί!”, Έδειξε με τον αντίχειρα πάνω από τον ώμο της. Ήταν στρουμπουλή, με περισσότερο κρέας επάνω της από τα περισσότερα συνομηλικά της Έσρακιανά παιδιά της περιοχής. Κι ακόμα, σύντομα να την πηγαίε άωροφη, αν δεν βρισκόταν κανένας άεστος, ακληρόκαρδος πατέρας να την εξαναγκάσει σε πρώιμο γάμο και καταναγκαστική δουλειά στο σπίτι.

Μ' αυτή τη σκέψη να του χαλαίει τη διάθεση, έκανε επί τόπου στροφή και κίνησε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Θα αποκοβόταν από τους κινηητούς, βέβαια, αλλά θα ήταν φοβερά σκληρό να τραβηλογάει μαζί του ένα ταλαιπωρημένο πατιόριο για χάρη τέτοιων ανόητων προλήψεων. Καλύτερα να την πηγαίε στο σπίτι της πρώτα. Εξ άλλου, δεν θα έδωζε και πολλά πράγματα από τους ακοκινητούς αγροτικούς που είχαν πάρει τους δρόμους και τα χωράφια με τις τσιουγκρόνες, τα κρύνια και τις ασημένιες σφαίρες στα δικάνα τους.

“Με τι ασχολούναί οι δικί σου; Έχουν χωράφια με κηινό ή με μπαμπάκι”, ρώτησε, προσπαθώντας να σπείσει τον πάγο. “Ακόμα τίποτα. Μό-

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

ARKANOID II

940.000	Θοδωρής Τουλές	(Atari ST)
825.990	Αριστοτέλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
707.690	Κώστας Θεοδορίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
290.400	Νίκος Ορανόγ	(Amstrad 6128)
192.500	Τόσος Πιπιάκης	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιάννουσης	(Amstrad 6128)
98.560	Αντώνης Δελαγορέματσας	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζακύνης	(MultiTech PC)
130.900	Φάιης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλεφαντίτης	(Atari 520)
117.710	Στέφανος Σαββόπουλος	(Amiga 500)
110.220	Δημήτρης Τυπιάδης	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιουάνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπιάδης	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκαλιτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτίτης	(Amiga 500)
295.800	Νίκος Μυρόνης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

13.560	Δημήτρης Ακυνιάδης	(Amstrad 6128)
10.066	Σπύρος Φραγκικός	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατίτσας	(Amstrad 6128)
α.511	Παναγιώτης Πολυμύτης	(Amstrad 6128)
9.332	Αργύρης Κασδαβίτης	(Amstrad 6128)

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουσιδής	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελοισιός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Θαγγελής Κρητικός	(Amstrad 6128)
474.850	Χρήστος Βασιλείου	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μοράνης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δάλλμας	(Amstrad 6128)
1.350.790	Θοδωρής Γουμεινίδης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδόρας	(Amstrad 6128)
663.453	Μάριος Αμύντας - Σπανός	(Amstrad 6128)

KRAKOUT

2.005.550	Χρήστος Τιμανίλης	(Commodore 64)
1.671.490	Μάριος Λυκιάτης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράνης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Κορμπούρης	(Spectrum)

ROBOCOP

353.180	Σπύρος Βαγβαλός	(Amiga)
352.380	Γιώργος Τσιμασιόλης	(Amiga)
348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	(Atari ST)
219.970	Νίκος Μπουζάνης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σιώζης	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παροικουλάκης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σαμπρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαβέρμου	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μπόρας	(Amstrad 6128)
1.099.000	Γιώργος Τσιουάνης	(Amstrad 6128)

KARNOV

774.330	Θανάσης Σαμπρίου	(Amstrad 6128)
472.440	Χρήστος Κλουκινός	(Amstrad 6128)
432.200	Γιώργος Δαβέρμου	(Amstrad 6128)
415.999	Χρήστος Αλεξανδράκης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μητέλης Σουμειλίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυρανός	(Amstrad 6128)
2.774.690	Ευριπίδης Δημου	(Amstrad 6128)
2.675.690	Ηλίας Δεβέλης	(Amstrad 6128)
1.637.790	Παναγιώτης Μηλιότης	(Amstrad 6128)



DEFLEKTOR

250.890	Ανδρέας Παπαγιώργη	(Commodore 64)
235.440	Σπύρος Παπαγιώργη	(Atari ST)
195.040	Σπύρος Τσιτσής	(Atari ST)

PLATOON

368.100	Χρήστος Τσιωνίδης	(Commodore 64)
217.628	Χρήστος Τσιωνίδης	(Commodore 64)
202.661	Τάσος Σπύρου	(Spectrum +)
150.880	Σπύρος Κουτλής	(Commodore 64)
128.860	Λευτέρης Εμποροπούλου	(Amstrad 6128)

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδώνης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφραβός	(Amstrad 6128)
720.000	Γιώργος Βλάχος	(Amstrad 6128)
700.000	Γιάννης Τζέρος	(Amstrad 6128)
525.000	Αριστεργός Παπαδοπούλου	(Amstrad 6128)

HUNCHBACK I

590.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Αβραμόπουλος	(Commodore 64)
272.990	Στέλιος Τσαοφάκης	(Amstrad 6128)

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λαζαράκος	(Amstrad 6128)
6.147.600	Αριστοτέλης Μητσού	(Amstrad 6128)
3.722.300	Δημήτρης Φιλιππίδης	(Commodore 64)
2.900.000	Θοδωρής Ζηριμάκης	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari ST)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πατρίκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κρεπίδης	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζώλας	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μοραβέλλος	(Amiga 500)
138.732	Στέλιος Κολογιάνης	(Amiga 500)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγος	(Amstrad 6128)
3.608.000	Κώστας Θεοδοπίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αργαλιάνη Μαζιζήτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λέβης	(Amstrad 6128)

BUGGY BOY

125.200	Ανδρέας Σινοδινός	(Amstrad 6128)
121.080	Κώστας Στυφίου	(Amstrad 6128)
120.000	Βαγγέλης Δουλιγέρης	(Atari ST)

WESTBANK

10.545	Χρήστος Στόγος	(Amstrad 6128)
7.130	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
6.969	Σπύρος Μπεκονόπουλος	(Amstrad 6128)
6.100	Ανδρέας Τσιγής	(Spectrum +)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

15-2	Σοφία Κατωβίλη	(Atari 1040 S)
16-3	Σπύρος Φουφός	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσάτσης	(Atari 1040 S)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
237-8	Χρήστος Μουραμπίρης	(Commodore 64)
199-4	Θανάσης Βαζιλαβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Δημάς	(Amstrad 464)
176-4	Αλέξης Γοβαλάς	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βλάσης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κοκκιγιάννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μοστέλι	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μπόσας	(Amstrad 6128)

YIE AR KUNG FU

571.280	Κώστας Θεοδοπίδης	(Amstrad 6128)
206.580	Άκης Σπύρου	(Commodore 64)
201.580	Γιάννης Λαφραβός	(Amstrad 6128)
190.000	Τάκης Σφέτσας	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Συμπρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.632	Δημήτρης Τσιωνίδης	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Δουνοπούλου	(Spectrum +3)
583.662	Χάρης Παργαμής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Συμπρόπουλος	(Spectrum +2)

TETRIS

23.712	Γιώργος Μπούτσικας	(Atari ST)
22.586	Κώστας Αβραμόπουλος	(Amstrad PC 1512)
20.040	Σπύρος Θεοφιλάκης	(Atari ST)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day 1 - Day 1)		
55.340	Αριστεργός Παπαδοπούλου	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μόλαρης	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδώνης	(Amiga 500)
650.720	Ζήσης Ζήσης	(Amiga 500)
649.730	Καρλόλαρος Ρέτας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
569.190	Χρήστος Γεναντίης	(Spectrum)

PIXEL

High-Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!

2.400 δραχ.



PIXEL MAGIC

3.200 δραχ.



PIXEL CLOCK

NEO

26.000 δραχ.



PIXELOMΠΙΛΙΑΡΔΟ

Οι νέοι τρελοί κύβοι Ρούμπικ...

Νομίζετε ότι η μόδα των τρελών κύβων Ρούμπικ πέρασε; Κάνετε ένα μεγάλο λάθος! Ο διάσημος Ούγγρος μαθηματικός είναι ξανά εδώ, γεμάτος ιδέες που ξεπερνούν και την πιο τολμηρή φαντασία. Πάρτε για παράδειγμα τον κύβο-ρολόι καθώς από το εννιά ρολόγια πρέπει να δείχνει ακριβώς... μεσάνυχτα. Διατυχώς όμως, το κάθε ρολόι «έχει» μόνο τη δεινή του ώρα! Για τους πιο «καταπληκτικούς» όμως, υπάρχει το Rubik's Magic, ένα από τα τελευταία παιχνίδια στρατηγική!

Ποσο ή αντέδρου ή το δαχτυλά σας τον περιορισμό.

Το «κράμα του χρώματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «κίβιν» έκδοση για το δωμάτιό σας. Σητήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θεματικές αποχρώσεις (ζέλιου). Σητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο οπτι σας!

5.900 δραχ.



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

800 δραχ.

τα τετσερα



ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL

22.300 δραχ.



**HI-TECH
ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ**

Σε μοντέρνα γραμμή, με νεανικά χρώματα, μεγάλη χωρητικότητα και πολύ, μα πολύ στυλ! Σίγουρα είναι το πιο χριτόμο πράγμα που μπορείτε να έχετε στο σχολείο ή την εκδρομή σας.

Με κάθε μαθητή-υπέκ, το τετσερο 200 σελίδων του Pixel. Ένα Pixel που θα είναι πάντα μαζί σας, κατάλληλο για ιστορία, φυσική, μαθηματικά και για τους... ζάρους του τελευταίου σας adventure.

Αν έχετε μια ξένη γλώσσα, μπορείτε εύκολα να μάθετε άλλες φράσεις και μάλιστα μέσω σε... λέγα θεωροκόσμησι! Δεν έχετε παρά να αναζητή τον ηλεκτρονικό μεταφραστή τούτου του Pixel και να τον ρυθμίσετε για μια λέξη. Ο μεταφραστής θα σας απαντήσει σε αγγλικά αγγλικά, γαλλικά, ισπανικά, γερμανικά και ισπανικά.

HI TRACK 13

για Amstrad CPC 664/6128

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΙ
ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ**

ΠΡΟ-ΠΟ

**VERSION
2.2**



INC HL
LD A, DEL
LD (FH) + 1, A
INC HL
LD A, HL
LD (FH) + 1, A

ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

		ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ	8	ΣΤΕΛΕΧΟΣ 1058914			
.....ΟΠΑΠγια τον αθλητισμό και τα νιάτα							
ΟΜΑΔΑ	Τ	ΟΜΑΔΑ	5	10	15	20	ΕΠΙΤΡΑΠ
1	ΑΚΡΟΠΟΛΙΣ	ΠΑΔΟΣ	1	1	1	1	
2	ΑΠΟΣ	ΠΑΝΑΘΩΣ	1	1	1	1	
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΘΩΣ	2	1	1	1	
4	ΔΑΦΝΙΝ ΡΟΒΟΥ	Α.Ε.Κ.	1	1	1	1	
5	ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ	ΠΡΟΣΦΥΡΙΚΟΣ	1	1	1	1	
6	ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ	ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ Π.Ε.	1	1	1	1	
7	Ε.Ο.Α.Η.	ΗΡΑΚΛΕΙΟΣ	2	1	1	1	
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΙΟΣ	ΗΡΑΚΛΕΙΟΣ	1	1	1	1	
9	ΑΣΤΕΡΑΣ	ΑΣΤΡΟΝΟΜΟΣ	1	1	1	1	
10	ΠΑΙΣΙΔΕΛΦΟΣ	ΘΡΑΣΙΑ	1	1	1	1	
11	ΕΛΛΗΝΙΚΗ	ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΗ	1	1	1	1	
12	ΛΑΡΙΣΣΑ	ΠΕΤΡΙΤΣ	1	1	1	1	
13	ΛΑΜΙΑΣ	ΔΟΥΚΑΤΙΚΟΣ ΒΟΥΛΑΣ	1	1	1	1	
Δελτίο 13 ομίλων της 21/12/88							
ΚΟΡΣΕ ΕΠΙΧΟΛΗΝΗΣ ΤΕΛΙΚΟΣ		ΔΕΛΤΑΓΙΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΩΝ		Επισημ. Ονόμα			
				Πόλη			
				Διεύθυνση			

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.
- Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.
- Παραγωγή σε 13 ομίλους.
- Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.
- Παραστάσεις σταθερές και αυτοαδειάζουσες.
- Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.
- Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.
- 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- 15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).
- Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.
- Μέτρηση στήλων, σε χρόνος από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.
- Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.
- Εκτύπωση σε δελτίο.
- Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.
- Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPRESS

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

DATA '88**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPURESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε τον ΟΔΗΓΟ
ΑΓΟΡΑΣ DATA '88.
Για το λόγο αυτό στέλνω την
Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το
ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται
στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ
ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ****ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPURESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ.
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ
ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για
IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δίσκους
μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική
Επιταγή Νο. _____ με το ποσό των 9.900
δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέ-
του αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

**ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ
ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ****ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPURESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ
ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-
μική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό των
1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην α-
ξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ****ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ****ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-
PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -
ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ
ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρο-
μική επιταγή Νο. _____ με το ποσό
των 950 δρχ. που ανταποκρίνεται στην
αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

**ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ
ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPURESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ
ΟΛΟΥΣ Νο 2

Για το λόγο αυτό στέλνω την
Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το
ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται
στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

**ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ**

Τόμος 1 & 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-
PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -
ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώ-
το και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟ-
ΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ
ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-
μική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό
α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα
που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____





ΠΡΟΣ ΦΙΛΑΝΘΡΩΠΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Α. ΣΥΤΤΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΘΕΣ. 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Α. ΣΥΤΤΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΘΕΣ. 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Α. ΣΥΤΤΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΘΕΣ. 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Α. ΣΥΤΤΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΘΕΣ. 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΦΙΛΑΝΘΡΩΠΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Α. ΣΥΤΤΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΘΕΣ. 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Α. ΣΥΤΤΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΘΕΣ. 923.8672-5, 922.5520



Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΣΤΕ

UNTOUCHABLES

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ ΜΕ ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

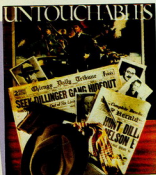
ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS

Κατόπιν, πρέπει να μας το ταχυδρομήσετε, όχι όμως αργότερα από τις 20 Φεβρουαρίου. Παρακολουθήστε τη στήλη «Γεγονότα ... Φήμες .. Σχόλια...», για να μάθετε αν η τύχη σας έχει ευνοήσει.

από μία αυτοκόλλητη ολογραφία, προσφορά των Ολογραφικών Εφαρμογών (τηλ. 9217428), και από ένα παιχνίδι της Thirdwave (τηλ. 9225520) για τον υπολογιστή του.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Από τις σωστές απαντήσεις, θα κληρωθούν δέκα τυχεροί. Καθένας απ' αυτούς θα κερδίσει



Ένα από τα καλύτερα (αν όχι το καλύτερο) film-tv ins ως τις μέρες μας. Η ομάδα των "untouchables" πρέπει να επιτύχει στο δύσκολο έργο της, αν πρέπει να διατηρηθούν οι ελπίδες για εξάλειψη της εγκληματικότητας στο Σικάγο. Όλοι οι στρατολογημένοι εγκληματίες της περιοχής μπαίνουν ανάμεσα σε εσάς και το στόχο σας, με σκοπό φυσικά να σας εμποδίσουν. Αλλά, αν επιμεινείτε αρκετά, είναι στο χέρι σας να τα καταφέρετε.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να συμπληρώσετε το κουπόνι του διαγωνισμού, βάζοντας ένα X στο τετραγωνάκι που αντιστοιχεί στην απάντηση την οποία θεωρείτε σωστή.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα X το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή!)

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

- Ποιός είναι ο αρχηγός της ομάδας;
α) Oscar Wallace β) Eliot Ness γ) Eliot de Angelis
- Για ποιά αδίκημα θα παρακαμφθεί ο Καπόνε σε δικη, αν τον συλλάβετε;
α) Αηστία μετά φόνου β) Λαθραία εξαγωγή συναλλάγματος
γ) Φοροδιαφυγή
- Πόσες φορές μπορείτε να προσπαθήσετε να σκοτώσετε τον κακό που κρατάει το λογιστή αιχμάλωτο, πριν αυτός σκοτώσει το λογιστή;
α) Μία β) Δύο γ) Πέντε

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____ ΗΛΙΚΙΑ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ _____

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΚΩΣ

NEBULUS II

Ολοι σας βέβαια θα θυμάστε το Nebulus, όπου το βατραχάκι σας θα έπρεπε να ανέβει στην κορυφή των πύργων, οι οποίοι κατοικούνταν από διάφορα πολύ ενδοχλητικά όντα. Τελικά όμως, ο Ρογο (αυτό είναι το όνομα του βατραχάκου) φαίνεται ότι τα κατάφερε αρκετά καλά, αλλά ως δεν θα βρισκόταν τώρα στο Nebulus II.

Στο Nebulus II λοιπόν, ο Ρογο θα βρεθεί αντιμέτωπος με 16 ακόμη πύργους γεμάτους από κάθε είδους εχθρούς, οι οποίοι έχουν κάνει αρκετή πρόοδο από το αρχικό Nebulus. Πρόοδο έχει κάνει όμως και ο Ρογο, ο οποίος τώρα διαθέτει ένα ελικόπτερο και άλλα αποτελεσματικά όπλα, για να αντιμετωπίζει τους αντιπάλους του. Η πολυπλοκότητα των πύργων θα αυξηθεί όμως, θα διαθέτουν αρκετά νέα στοιχεία, όπως πόρτες με πολλές δυνατές εξόδους, τηλεμεταφορείς και - προφανώς - σας μεταφέρουν

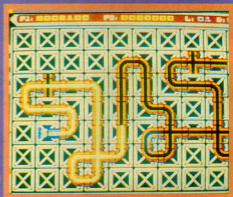
σε κάποιο άλλο σημείο του πύργου, σχισνά που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να περάσετε από χώματα, και φυσικά όλα όσα υπάρχουν στο αρχικό Nebulus. Τέλος, είναι πιθανό να υπάρχουν και οριζόντια scrolling επίπεδα, τα οποία θα σας θυμίσουν λίγο shoot 'em ups.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, όπως βλέπετε και στο Amiga screenshot, είναι πάρα πολύ καλά, και σαφώς βελτιωμένα από το αρχικό Nebulus. Ο ήχος θα είναι και αυτός πολύ καλός, ενώ τέλος, το gameplay πρέπει να είναι και αυτό σε πολύ καλό επίπεδο. Κάποια εγγύηση γι' αυτό είναι το ότι στην ομάδα που φτιάχνει το Nebulus II, συμμετέχει και ο προγραμματιστής του αρχικού Nebulus.

Το Nebulus II θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga στις αρχές Απριλίου, και για άλλα formats αργότερα.



PIPEMANIA



Αρκετές φορές, από εκεί που δεν το περιμένει κανείς, ξεσπυρώνει μια καινούργια ιδέα, που μας δίνει ένα νέο, πολύ καλό παιχνίδι. Όπως δηλαδή έγινε με το Tetris.

Κάτι τέτοιο φαίνεται να φιλοδοξεί να επιτύχει και το Pipemania. Η ιδέα είναι πολύ απλή, ίσως όχι τόσο πρωτότυπη όσο τους Tetris, αλλά παρ' όλα αυτά αρκετά έξοχη: Ηρίστα χωρίζεται σε 70 τετράγωνα (10x7), το ένα από τα οποία είναι πηγή νερού. Επίσης, υπάρχουν μία ή περισσότερες καταβόρες νερού. Τέλος, πάνω στην πίστα υπάρχουν κομμάτια από σωλήνες.

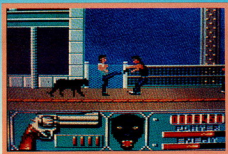
Σκοπός σας, όπως θα καταλάβετε, είναι να τοποθετήσετε τα κομμάτια των σωλήνων, έτσι ώστε να σχηματίσετε ένα συνεχές σωλήνα, από την πηγή του νερού ως τις καταβόρες του. Φυσικά, αν σας

πέσει νερό έξω από τις σωληνώσεις, τότε μπορεί μεν να μην πλημμυρίσετε, αλλά θα χάσετε μια ζωή. Όσο μάλιστα ανεβαίνουν οιπίστες, τόσο πιο αργητικά θα κυλάει το νερό, και τόσο λιγότερα κομμάτια σωλήνα θα διαθέτετε, για να μπορείτε να βάλετε το νερό στο σωλάκι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι τα πιο εντυπωσιακά που έχετε δε, αλλά, όπως είναι γνωστό, δεν είναι αυτά που μετρούνε σ' αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ο ήχος πάντως θα είναι σε αρκετά καλό επίπεδο, και το gameplay αναμενεται να είναι πολύ καλό - σ' αυτό άλλωστε βασίζεται όλο το παιχνίδι.

Τα έργα ύδρευσης στο "Pipemania" αναμένεται να αρχίσουν στα μέσα Φεβρουαρίου.

WILD STREETS



Mετά από μια σχετικά επιτυχημένη καριέρα στα car racing games, η Titus αποφάσισε να στραφεί στα beat 'em ups.

Για μια ακόμη φορά λοιπόν, θα πρέπει να κάνετε μια βόλτα στους δρόμους, και να συναντήσετε τους φλόξενους κατοίκους τους, οι οποίοι θα σας υποδεχθούν με όχι και πολύ φιλικά αισθήματα. Τα ίδια αισθήματα θα πρέπει να ανταποδώσετε σ' αυτούς - και με το παρόν. Δεν είστε είστε μόνος όμως, σ' αυτή την προσπάθεια, μια και ο προσωπικός σας πάνθηρας (μιάρσο, όχι ροζ) θα σας ακολουθεί και θα σας προσφέρει πολύτιμη βοήθεια, αλλάζοντας να τακτοποιήσει ο ίδιος κάποιους από τους πολύ αντιπαθητικούς αντιπάλους σας, με μια μόνο διαταγή σας. Ένα ακόμη χέρι βοηθείας στο δύ-

σκολο αυτό αγώνα, θα είναι το εξοφισμένο σας, που όμως διαθέτει μόνο έξι σφαίρες, σε αντίθεση με αρκετές ταινίες γουέστερν, όπου διαθέτει κάποιες εκατοντάδες. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να τις αναπληρώσετε.

Το παιχνίδι διαθέτει αρκετή ποικιλία από background graphics που ακρολύρουν ομαλότατα. Τα sprites είναι και αυτό αρκετά, και με καλό animation. Ο ήχος είναι σε αρκετά καλά επίπεδα, όπως και σε άλλα παιχνίδια της Titus άλλωστε. Το gameplay το έχουμε ξαναδεί βέβαια, χωρίς όμως τον πάνθηρα, αλλά αυτό δεν είναι λόγος για να πούμε ότι δεν θα είναι καλό - κάθε άλλο μάλλον.

Οι δομαρχίες αναμένεται να αρχίσουν στις αρχές του Φεβρουαρίου.



Νέα του Software

Ο γιορτές έχουν πλέον περάσει, και μαζί τους και οι αφημένες πωλήσεις παιχνιδιών. Έτσι, έχουμε κάποια ύφεση στην παραγωγή τους, που αίσιονα θα είναι πολύ περιορισμένης διάρκειας, αφού οι επόμενες γιορτές (αυτές του Πάσχα) δεν είναι πολύ μακριά. Παρ' όλα αυτά όμως, έχουμε κάποια ενδιαφέροντα να...
● Και θα αρχίσουμε από την U.S. Gold, και ένα ακόμη license για coin-op της Capcom. Αυτή τη φορά, πρόκειται για το "Dynasty Wars", ένα coin-op που ζωντανεύει μάχη, οι οποίες γίνονται στην αρχαία Ιαπωνία, με εντυπωσιακά sprites (οι ήρωες είναι έφηβοι), γραφικά, animation και ήχο. Το παιχνίδι θα είναι έτοιμο περίπου την άνοιξη, αλλά (κατά τη γνώμη) συνήθως της εταιρείας) ίσως καθυστερήσει λίγο. Όσον αφορά την

ποιότητα του conversion, ιδιαιτε...

● Μήπως παίξετε adventure παιχνίδια; Αν ναι, τότε το όνομα Magnetic Scrolls σας είναι άγνωστο γνωστό, και ακόμη πιο γνωστό θα σας είναι τα ονόματα "The Pawn", "Corruption", "Jinxler" και κάποια άλλα. Άλλο ένα βέβαιο γεγονός είναι το ότι θα έχετε συναντήσει δυσκολίες στα παιχνίδια αυτά. Η λύση σ' αυτές τις δυσκολίες όμως έρχεται σύντομα, στη μορφή βιβλίου, που θα περιέχουν tips για τα παιχνίδια αυτά, ή τις πλήρεις λύσεις. Τα βιβλία δεν θα έχουν τίτλο από παιχνίδια μόνο της Magnetic Scrolls, αλλά και άλλων εταιρειών, όπως η Exxos, με το Captain Blood.

● Έχουμε αρκετό καιρό να ακούσαμε νέα από την Thalimus, αλλά αυτή μάλλον έλασε τη σωστή της ανακοίνωσης τις πρώτες κυ-

κλοφορίες του έτους; Τα δύο πρώτα θα είναι το Mindrol και το "Search for Sharla". Επίσης, θα κυκλοφορήσει και η Spectrum έκδοση του σχετικά παλιού - hit του Commodore, του Armalyte.

● Η Mirrosoft φαίνεται ότι αποφάσισε να μπει στο παιχνίδι των film tie-ins, αφού απέκτησε τα δικαιώματα για το διάδοχο του "Back to the future", που είναι φυσικά το "Back to the future II". Ελπίζουμε η Mirrosoft να τα καταφέρει καλύτερα από την Electric Dreams, που είχε κάνει το conversion του πρώτου φιλμ.

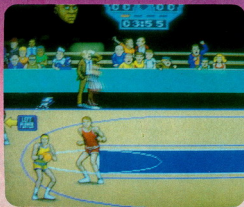
● Η Domark, και αυτό το μήνα, απέκτησε license για ένα coin-op. Πρόκειται για το "Escape from the planet of the Robot Monsters" (σίγουρα μπορούσαν να βρουν ένα μεγαλύτερο τίτλο), που είναι ένα 3D scrolling shoot 'em up. Επειδή η

Domark είναι ικανή για το καλύτερο και το χειρότερο, θα αναμείνω με μέχρι να έχουμε επαρκή στοιχεία, και τότε θα δώσουμε περισσότερες πληροφορίες.

● Και τέλος, μια είδηση για τους κατόχους Spectrum, που έχουν πολύ υποφέρει από το μισητό μήνυμα "Tape loading error". Οι Code Masters ανακοίνωσαν ένα νέο προϊόν, που θα λύσει τα προβλήματά τους μια και καλή. Το νέο αυτό προϊόν είναι ένας compact disk, που αντί για μουσική ή οτιδήποτε άλλο, περιέχει παιχνίδι, το οποίο φορτώνουν με ταχύτητα CD (σε 20 περίπου βεττεράλεπτα) και -πάνω απ' όλα - με αξιωματικά. Ένας τέτοιος δίσκος, ή τουλάχιστον αυτός που θα λανθασαν οι Code Masters, περίφημο παιχνίδι. Φυσικά, για να το χρησιμοποιήσετε, θα χρειαστείτε ένα CD-player.

★ ARCADE

ARCH RIVALS



ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΩΝ Arcade games έχουν τη στέψη πως τα καλά basket games σταμάτησαν με το Double Dribble - θα το θυμάστε σίγουρα. Ωστόσο, φαίνεται πως υπάρχουν ακόμα περιθώρια βελτίωσης. Το Arch Rivals είναι ένα παιχνίδι basket, αρκετά αδύλογο και τελείως διαφορετικό από το Double Dribble. Παίζετε κόντρα στον υπολογιστή ή ο' έναν άλλο παίκτη. Η ομάδα σας αποτελείται από δύο άτομα. Του έναν του ελέγχετε εσείς και τον άλλον εν μέρει ο υπολογιστής και εν μέρει εσείς. Για το control υπάρχουν τρία κομπιά και ένας μοχλός. Η χρήση του δευτέρου είναι προφανής, ενώ η χρήση των κομπιών διαφοροποιείται ανάλογα με το αν είστε στην επίθεση ή στην άμυνα. Στην πρώτη περίπτωση, το ένα κομπιά είναι για σουτ και τα άλλα δύο για

πάσα (ψηλή ή χαμηλή). Στη δεύτερη, το ένα είναι για πιάσμα και τα υπόλοιπα χρησιμοποιούνται για να κάνετε μερικές αναπληρωτικές ενέργειες προς τους αντιπάλους, καθώς η τα παιχνίδια προβαί τέτοια φιλοσοφία.

Ο αγώνας ξεκινάει με το κλασικό jumpball, και από 'κει και πέρα τα πάντα εξαρτώνται από εσάς. Ο δεύτερος παίκτης της ομάδας σας είναι ένας αρκετά αδύλογος νέος, στον οποίο μπορείτε να δώσετε να καταλάβει πότε βέλετε να σουσαρει ή να δώσει πάσα, πατώντας τα ανάλογα πλήκτρα. Τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει ο υπολογιστής.

Γεγονός είναι πάντως ότι μπορείτε να σπρωχτείτε στο δεύτερο αυτό παίκτη σε αρκετές περιπτώσεις. Είναι πολύ εύστοχος, ιδιαίτερα μέσα στη ρεκέτα, και πολύ γρήγορος.

Από πλευράς διαίτησης, το Arch Rivals είναι πολύ ανεκτικό. Δεν

MONACO GP

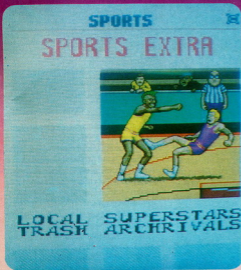
Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ πρωτότυπων παιχνιδιών στη χώρα μας συνεχίζεται με το Monaco GP. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που σας βάζει στη θέση του οδηγού μιας

Formula. Φυσικά, τρέχετε στο γριγκιπάτο του Monaco αντιπάλους με τα μεγαλύτερα ονόματα της πίστας. Το Monaco GP έχει έρθει στην Ελλάδα τόσο στην ολοκληρωμένη, όσο και στην cut down μορφή του. Η ολοκληρωμένη του μορφή αποτελείται από ένα κόμπιτ μέσα στο οποίο μπαίνετε και παίζετε. Μπροστά σας έχετε την οδόν

που είναι ασυνήθιστα μεγάλη φαίνεται πως την έχουν μεγάλνει με κάποιο τρόπο - και το τιμούν με τους μοχλούς ταχυτήτων. Ένα από τα καλά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι πως δεν πρέπει να αφήσετε καθόλου το τιμόνι από τα χέρια σας, καθώς οι μοχλοί ταχυτήτων (ένος για ανέβασμα και ένας για κατέβασμα) βρίσκονται επάνω του. Βέβαια, αν δεν θέλετε να μπλέξετε με ταχύτητες, μπορείτε να διαλέξετε από την αρχή του παιχνιδιού ένα αυτοκίνητο με αυτόματο κιβώτιο. Εκεί οι αλλαγές γίνονται μόνες τους.

Το παιχνίδι - όπως και ένας αληθινός αγώνας - χωρίζεται σε δύο





υπάρχουν στο παιχνίδι τρία δευτερόλεπτα, και μπορείτε να ξυλοφορτώσετε άνετα τους αντιπάλους σας χωρίς να σας πει κανένας τίποτα. Σε αυτό θα σας βοηθήσουν τα δύο κουμπιά που λέγαμε παραπάνω. Αν λοιπόν η μπάλα βρίσκεται στην κατοχή του αντιπάλου, και εσείς βρεθείτε μπροστά του, πατήστε κάποιο από τα κουμπάκια και θα δείτε τον παίκτη σας να ρίχνει μια μεγαλόπρεπη γραθιά στον αντίπαλο και να τον ξαπλώνει στο έδαφος. Οι διατητές είναι πολύ ελαστικοί, και μπορείτε ακόμη και να κρατήσετε τον αντίπαλό σας από τη μπλούζα ή το σορτς του.

Το Arch Rivals σαν παιχνίδι μάσκα δεν είναι δύσκολο. Πετυχαίνετε εύκολα τριπλόντα ή διπλόντα και τριπλάρετε το ίδιο εύκολα τους αντιπάλους. Βέβαια, όσο περνάει ο χρόνος τρώτε και κομμάτι, αλλά αυτό δεν σας εμποδίζει σοβαρά να νικήσετε. Στον τομέα των γραφικών και του ήχου το παιχνίδι τα

πηγαίνει πολύ καλά. Έχουμε μεγάλα sprites, ζωφό animation και καλό scrolling. Ο ήχος είναι sampled και δημιουργεί αρκετά καλή ατμόσφαιρα.

Ειδικότερα είναι και τα διάφορα καθέσουδρα του Arch Rivals. Υπάρχουν διαλέγματα με τηλεοπτικούς σχολιαστές, που σας υποδεικνύουν τα tips του παιχνιδιού και γενικά δημιουργούν την ατμόσφαιρα μιας αμερικανικής τηλεοπτικής μετάδοσης. Το κακό με αυτό το arcade είναι πως αν θέλετε να το ευχαριστήσετε, πρέπει να το κτάσσετε αρκετά. Συγκεκριμένα, στη μέση κάθε περιόδου (κάθε α γίννας έχει τέσσερις περιόδους) πρέπει να ρίξετε ένα πενήνταρόκο, ακόμα, άσχετα με το αν κερδίζετε ή χάνετε. Σας συμφέρει λοιπόν περισσότερο να παίξετε με αντίπαλο κάποιο φίλο σας, παρά με τον υπολογιστή.

στάδια. Στο πρώτο, τρέχετε για να πάρετε τη σπέρ εκκίνησης, και σπουδαιότερο το start button, πρέπει να περάσετε τα παραγωγικά στάδια και να αποφασίσετε αν θα πάρετε όχημα με αυτόματο κιβώτιο ή όχι. Στη συνέχεια αρχίζει το παιχνίδι. Αν έχετε πάρει αυτόκινητο χωρίς αυτόματα κιβώτια, θα πρέπει να δίνετε πολλή προσοχή στο στρόφιγγα που υπάρχουν πάνω στην οδόν. Αν αλλάξετε ταχύτητα σε σημείο έξω από τη ροπή του αυτοκινήτου, μπορεί να έχετε σοβαρή καθυστέρηση. Γι' αυτό, προσοχή. Βέβαια, στα πρώτα παιχνίδια ίσως να είναι φρονιμότερο να πάρετε αυτόματο κιβώτιο.

Στο κυρίως παιχνίδι τώρα. Το πρώτο είναι αρκετά σκληρό και δίνει πλήρως την αίσθηση της πραγματικής οδήγησης. Δεν έχει απόλυτα αυτόματη επαναφορά, και έτσι μπορείτε να εξασκήσετε και τα

μπράτσα σας. Βέβαια όταν είχα τρέξει πριν δύο χρόνια στην ίδια πίστα, θυμάμαι πως το τιμόνι ήταν περισορτώζοι σαν τις Ferraris, αλλά φυσικά χωρίς πως το πράγμα θα ήταν ελεγχθεί από τότε. Αν παίξετε στην ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού (με το cockpit), τότε θα μπορέσετε να απολαύσετε την κίνηση του κατιοματός σας στις στρόφες, στις επιταχύνσεις και στις επιβραδύνσεις.

Το Monaco GP καταφέρει να γίνεται αρκετά ρεαλιστικό, και μεγάλο ρόλο σε αυτό παίζουν τόσο τα γραφικά και ο ήχος, όσο και η αίσθηση του αυτοκινήτου. Είναι περίπλοκο να πούμε πως έχετε τον απόλυτο έλεγχο του αγήματος, και με λίγη εξάσκηση μπορείτε να κάνετε άνετα διάφορα θεαματικά κόλπα (πλάγιαλισθήσεις, ανάποδα τριπλά κ.λπ.). Το background graphics είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και η κίνηση τους είναι πάρα

πολύ γρήγορη. Το μόνο που μπορούμε να πούμε εδώ είναι ότι τα χρώματα είναι κάπως σκουρα, αλλά αυτό δεν παίζει και μεγάλο ρόλο. Ο ήχος είναι φοβερός, αν και εδώ που τα λέμε το βρισκόμα λίγο βαρετό να έλω συνέχεια για το πό-

σο φοβερό ήχο έχουν όλα τα κινούμενα παιχνίδια.

Το Monaco GP ανήκει στην οικογένεια των arcades που θέλουν 100 δρχ. για ένα παιχνίδι, αλλά νομίζω πως σε όλα τα πράγματα πλέον, η ποιότητα πληρώνεται.



Review

ριό τους ποικιλιόμορμα.

Ο κόσμος δεν έχει και πολύ αλλάξει. Τα περισσότερα πράγματα τα ξέρουμε, όχι βέβαια με τη μορφή που θα έχουν τότε. Ο Μάρτυ κοιτάει με ανεχτό στόμα τις ολογραφικές διαρμήξεις της εποχής (μια από αυτές μάλιστα τον τρώμετς

αρκετά), περνά μπροστά από τους τριδωστάτους κινηματογράφους όπου παίζεται ο Ράμπι τοίμερο... 19!), και κοιτά τους νεαρούς που κυκλοφορούν με ενάερμα σκέτημορντ. Όμως, γριζέει γρήγορα στην πραγματικότητα, καθώς πρέπει να αντιμετωπίσει τον παλιό του εχθρό, τον απαίσιο Μπαρ, ο οποίος έχει κάνει αφορήτη τη ζωή στα παιδιά του. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι ο Μάικλ Φοξ παίζει σε αυτή την ταινία τρεις ρόλους συγχρόως, τον αυτό του ουν Μάρτυ, το ρόλο του γιου του και το ρόλο της κόρης του. Οι σκηνές που εμφανίζεται και μιλάει με τον αυτό του δεν είναι καθόλου λίγες, και η επιτυχία τους οφείλεται στους τεχνικούς της γωστής της ILM, η οποία χρησιμοποιείς κάμερες ελεγχόμενες με τηλεχειρισμό από υπολογιστή, για να πετύχει την ακρίβεια στις περιπτώσεις που ο ηθοποιός είναι... multitasking. Η ιστορία κινείται στα πλαίσια της πρώτης ταινίας, και ακόμα και μερικές σκηνές είναι ίδιες, αλλά με διαφορετικά εφέ, καθώς έχουν μεταφερθεί στο μέλλον. Για παράδειγμα, υπάρχει ξανά εκείνη η περίφημη σκηνή της καταβιάξης με το σκέτημορντ, μόνο που τώρα είναι υπάμενο. Αζίζει να δείτε το πρόσωπο του Μάρτυ όταν καταλαβαίνει ότι βρίσκεται μερικά εκατοστά πάνω από το έδαφος! Αλλά και οι υπόλοιπες σκηνές δεν είναι καθόλου άσχημες. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι η «Επιστροφή στο Μέλλον No 2» ήταν αρκετά περιπετυαδής στα γυρίσματα. Η σκηνή της καταβιάξης, όπου τα κακά κορίτσια της συμμορίας του Μπαρ συντρίβονται με τα σκέτημορντ επάνω σε γυαλιά, καθώς ο Μάρτυ τις αφορεύει με μια θεαματική γυγούρα, τραυματίσσε οσβαρά έναν από τους πασκοντέρ, αλλά η σκηνή ήταν τόσο καλή, που ο σκηνοθέτης αποφάσισε να την κρατήσει. Έτσι, αυτό που είδατε δεν ήταν καθόλου τρακ. Όσο για τον Σπίλμπεργκ, είναι έτοιμος να ξεκινήσει το «Επιστροφή στο Μέλλον No 3», και μάλιστα πολύ σύντομα. Πιστεύεται πως θα είναι έτοιμο το καλοκαίρι, οπότε το φθινόπωρο ο μικρός Μάρτυ θα είναι ξανά φιλοξενούμενος στη στήλη μας.

ΤΙΤΛΟΣ: ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ,

**ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΑ ΤΑ
ΠΑΙΔΙΑ**

**ΕΤΑΙΡΙΑ: WALT
DISNEY/BUENA**

VISTA

**ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: JOE
JOHNSTON**

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: RICK
MORANIS, MATT**

**ΓΡΕΦΕΙ, MARCIA
STRASSMAN**

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 86'



Πρώτο ο Ρότζερ Ράμπιτ και μετά αυτή η ταινία αποδεικνύουν ότι η εταιρία του Μικυ Μόουζ είναι έτοιμη για μεγάλες δόξες, και έχει σταματήσει να κυκλοφορεί ταινίες για μικρά παιδιά. Η ταινία αυτή έχει ουν υπόθεση ό,τι ακριβώς λέει και ο τίτλος: Ένας εκκεντρικός ερευνητής ανακαλύπτει μια ακτίνα που έχει τη δυνατότητα να μικραίνει το μέγεθος της ύλης, χωρίς να αλλάζει τις ιδιότητές της. Γεμάτος χαρά, ετοιμάζεται να κάνει το πρώτο του επίσημο πείραμα. Δυστυχώς όμως, το πρώτο του επίσημο πείραμα είναι τα τρία παιδιά του, τα οποία βρίσκονται για λίγα δευτερόλεπτα μπροστά από την παράξενη ακτίνα. Το αποτέλεσμα είναι ένα μεγάλο... μπερδέμα. Μόλις τα παιδιά καταλάβουν τι τους συμβαίνει, θα ανακαλύψουν ότι το ύψος τους δεν είναι μεγαλύτερο απ' αυτό ενός μπημγκιού. Συγχρόως, καταλαβαίνουν ότι ο κίνδυνος παραμένει σε κάθε τους βήμα, μια και όλα τα μικρά κλάσματα σφηνώνται να πάρουν εκδίκηση, για όσα τους έχει κάνει ο άνθρωπος τόσους και τόσους αιώνες. (Το μόνο λάο που μείνει ακόμα πιστό, είναι ο σκύλος της οικογένειας, ο οποίος κατορθώνει να ανγνωρίζει τα μικρά του αφεντικά και θα τα βοηθήσει σε αρκετές περιπτώσεις). Το να ανβούν σε μια καρέκλα είναι το ίδιο δύσκολο με το να σκαρφαλώσουν στο Έβερρεστ, και το να φάνε το πριινό τους (γάλα με κορν-φλέικς) είναι το ίδιο επικίνδυνο με το να ταξιδεύουν επάνω σε σχεδία σε μια θάλασσα με 8 μπημφάρ (η σχεδία είναι το κορν-φλέικ). Και το χειρότερο, ο πάντα αφηρημένος πατέρας τους παραλίγο να τους φάει, όταν ετοιμάζεται να καταπιεί μια γερή δόση από κορν-φλέικς.

Στα εφέ, η εταιρία Ντινέου έχει πάντα πολύ καλές επιδόσεις, κι έτσι και τώρα πολλές σκηνές είναι θαυμάσιες. Τα πιο εντυπωσιακά είναι σίγουρα τα πλάσματα που κατοικούν στον κήπο του σπιτιού. Ειδικά η σκηνή όπου τα παιδιά πλάνωνται από τα πόδια μιας μέλισσας, και βλέπουν - πετώντας - τον κήπο από κάτω να περνά με τεράστια ταχύτητα, είναι μια από τις καλύτερες, και πολλοί οι συγχρόνοι μόνο με τη σκηνή της καταβιάξης των ενάερων μοτοσυκλετών στο δάσος, στην «Επιστροφή των Τρεντάμ». Αλλά και οι σκηνές όπου τα παιδιά αντιμετωπίζουν τα πανωστύμια έντομα του κήπου, δεν πάνε πίσω. Τα έντομα-τέρατα κινούνται τελείως φυσικά, κάτι που είναι μεγάλο κατόρθωμα, αν σκεφτείτε ότι ένας μόνο ειδικός έγραψε να κινεί συγχρόως και τα έξι πόδια των τεράτων με τηλεχειρισμό, έτσι ώστε να μη βάζουν τρικλοπόδι στον... αυτό του. Επίσης πολύ καλή είναι η σκηνή όπου τα παιδιά αντιμετωπίζουν τα... φύλλα του γκαζόν, τα οποία φάνονται σαν σπαθιά έτους δύο μέτρων (και κόβουν επίσης σαν σπαθιά). Σε γενικές γραμμές, όπως καταλάβατε, είναι μια από τις πιο περιπετυαδείς ταινίες φαντασίας της χρονιάς αυτής. Ελπίζω να μην τη χάσετε...

Video Review

Ε

ΧΕΤΕ ΔΟΚΙΜΑΣΕΙ
ποτέ ζουμί από σκαθάρι; Γιατί
αν όχι, σε αυτό το review θα
δοκιμάσετε...

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΣΚΑΘΑΡΟΖΟΥΜΗΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ: WARNER BROS

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: TIM BURTON

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ: MICHAEL

ΚΕΑΤΟΝ

Ένα όμορφο σπάκι στην εξοχή, κοντά στο ποτάμι, είναι μάλλον ό,τι πρέπει για διακοπές. Έτσι λοιπόν, ο ήρωας και η ηρωίδα μας εγκαταστάθηκαν εκεί για να περάσουν την άδεια τους. Αρχίζουν να καθαρίζουν το σπίτι (από το οποίο θα πρέπει να σας πω ότι δεν λείπει τίποτα: Και σοφίτα έχει, και κήπο, και φαντάσματα - αργότερα). Έτσι λοιπόν, οι πρώτες ημέρες περνούν ήσυχες και ευτυχισμένες. Τέρμα τα μηχανάκια που γαλούν τον κόσμο, τα αυτοκίνητα που κορνάρουν, η τηλεόραση με τις διαφημίσεις της, το ραδιόφωνο με τα χαζά τραγουδάκια, και όλα τα βαρετά...

Καλά παίζαυομα κατ' αρχήν, αλλά ένας σκηνοθέτης μόνο γνωρίζει τι μέλλει γενέσθαι. Έτσι, μια ξαφνική στραβοπομπάνα είναι αρκετή για να στείλει τους φίλους μας έξω από το στενό αγροτικό δρόμο, και για την ακρίβεια μέσα στο ποτάμι που βρίσκεται ακριβώς κάτω απ' το δρόμο. Πολύ επικίνδυνη η στιγμή, αλλά οι φίλοι μας βγαίνουν έξω σώοι και αβλαβείς. Έτσι νομίζουν τουλάχιστον. Γιατί στην πραγματικότητα οι δύο ήρωες είναι ήδη πεθαμένοι!

Μόλις φτάνουν στο σπίτι, καταλαβαίνουν την πικρή αλήθεια. Δεν μπορούν να αγγίσουν ούτε να χρησιμοποιήσουν τίποτε από τα αντικείμενα του υπαρκτού κόσμου. Ακόμα χειρότερα, δεν μπορούν να εγκαταλείψουν το σπίτι τους. Μόλις ανοίξουν την πόρτα, το όμορφο τοπίο μεταμορφώνεται σε μια απέραντη έρημο, με ένα τεράστιο πολύζουμο κρεπτό να παραμονεύει, έτοιμο να αρπάζει φρέσκους... ψυχές. Φύχοντας στο σπίτι, ανακαλύπτουν ένα εγχειρίδιο νεκρών, κάτι σαν manual για τους αρχά-



ριους... πεθαμένους. Διαβάζοντάς το, καταφέρνουν να ζητήσουν βοήθεια από το γραφείο του Παραδείσου, το οποίο όμως είναι σκέτη γραφειοκρατία και δεν τους δίνει ιδιαίτερη σημασία.

Συγχρόνως, η τηλεόραση δείχνει μια παράξενη διαφήμιση: «Αν έχετε προβλήματα με τους ζωντανούς, καλέστε τρεις φορές τον Σκαθαροζούμη. Άωγο στήθος, ταχεία εξημέρευση. Το γραφείο δισωνκτερείει». Όσο κι αν τους φαίνεται αστεία η όλη κατάσταση, δεν θα αργήσουν να ζητήσουν βοήθεια. Το σπίτι (το οποίο μετά το θάνατό τους μείνει χωρίς ιδιοκτήτη) κατοικείται σύντομα από μια θεότρελη οικογένεια πλούσιων, οι οποίοι αποφασίζουν σχεδόν να το καταβαστούν και να φτιάξουν ένα καινούριο μοντέρνο σπίτι, με παράξενη διακόσμηση. Όπως καταλαβαίνετε, οι φίλοι μας βρίσκονται σε απάνωση.

Προσπαθούν να τους τρομοκρατήσουν, αλλά οι αποκροστικές τους εμφανίσεις συν φαντάσματα δεν έχουν αποτέλεσμα. Αντίθετα, οι νέοι κάτοικοι δείχνουν ενθουσιασμένοι που υπάρχουν κνέματα, και αποφασίζουν να οργανώσουν ένα πάρτυ για να τα καλέσουν. Ε, αυτό πια πάει πολύ... Πώς τον είπαμε εκείνον στη διαφήμιση; Α, να!

— Σκαθαροζούμης, Σκαθαροζούμης, Σκαθαροζούμης!

Δεν υπάρχει περίπτωση να φανταστείτε τι θα επακολουθήσει. Γιατί ο Σκαθαροζούμης δεν είναι καθόλου ένα αξιοπρεπές ζευτάκι. Πρόκειται για τον πιο τρελό αηδαιτικό τύπο που πέθανε ποτέ. Οι ικανότητές του βέβαια είναι κα-

ταληκτικές (καταφέρνει να τρομάξει τους ένοικους μέσα σε λίγα λεπτά), αλλά οι απαιτήσεις του μάλλον παράλογες. Γενικά είναι πολύ μεγαλύτερος μελάς απ' ό,τι όλοι οι ένοικοι μαζί. Έτσι, οι δύο φίλοι μας βρίσκονται και πάλι μπροστά σε απάνωση...

Ο σκηνοθέτης του «Σκαθαροζούμη» και του «Μπάμπυ» είναι το ίδιο πρόσωπο, και ο ίδιος ο Σκαθαροζούμης είναι ο γνωστός μας Μπάμπυ. Βέβαια αποκλείεται να τον γνωρίσετε, μη και είναι κυριολεκτικά πασαλειμμένος με μπογιές και χρώματα. Πέρα από τα σφύ, που είναι πολλές φορές τουλάχιστον αντισυμβατικά, η ταινία έχει πολύ-πολύ-πολύ γέλιο. Αξίζει να προσέξετε το γραφείο αναμονής στον Παράδεισο, απ' όπου περνούν όλοι οι πεθαμένοι για να καταχωρηθούν στα βιβλιάρια θανάτου. Θα συνιτησείτε έναν καμμένο ασθενή με την όσπρη κόμπα με τα χειρουργικά φυλίδια επάνω του, ο οποίος έρχεται καταθετίαν από το χειρουργικό τραπέζι. Ένας Ινδάνος μάγος περιμένει υπομονετικά, ένας ανειδήμονος τύπος καπνίζει συνέχεια (από τι να πέθανε άραγε), ενώ ένας καμμένος σκελετός περιμένει κι αυτός καπνίζοντας (σημειώστε παρακαλώ 30 ανεξάρτητους μηχανοσμούς κίνησης του σκελετού επάνω στην καρίκλα). Ο Σκαθαροζούμης θα προσπαθήσει να κάνει πάλι εκεί μια από τις βροβλιές του, αλλά... καλύτερα να μην σας πω το πιο ξεκαρτερικό σημείο της ταινίας. Αν σας αρέσει το γέλιο, τα σφύ και τα θρίλερ μαζί, μην τρέξετε στα βιντεο κλαμπ για τρεις βιντεοκασέτες. Φυλάξτε απλά τρεις φορές «Σκαθαροζούμης»...

TM



Ανακαλύψτε τα
PIZZAZZAZZAZZ
 στα παιχνίδια της Ocean
 και αποκτήστε πλούσια
 δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΟΓΕΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α. ΣΤΡΩΤΟΥ 84, ΑΘΗΝΑ 11242, ΤΗΛ: 3217428, ΦΑΞ: 3216682
 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΟΔΕΞ: ΟΥΡΟΣ ΣΤΩΡ - ΣΤΕΥΣΣΗΝ 17, ΔΟΥΒΛΙΝ, ΤΗΛ: 3601751



ocean

Το **NEO EURO PC II** Made in West Germany

Που είναι Schneider

Τώρα με μνήμη 768KB RAM και
δυνατότητα μαθηματικού επεξεργαστή



ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ
ΤΟΥ
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΓΙΑ ΤΟΝ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΧΤΗΣ
ΧΡΟΝΙΑΣ

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής 8088-1 στο 5.54 Mhz
(8086) στο 7.16 Mhz ή και 4.77 Mhz
- Κεντρική μνήμη 768KB (640KB + 128KB + RAM DISK)
- Μνήμη 32KB ROM
- Μονοχρωματική ή χρωματική κάρτα γραφικών (Hercules Graphics
720X348 CGA Graphics 640 X 200 ή 320 X 200 με 16 χρώματα)
- Παράλληλο είσοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό
- (RS 232) interface
- Drive δίσκων 5 1/2 720 KB
- Real time clock
- Set up menu
- Πληκτρολόγιο συμβατό με AT
- Μονοχρωματική οθόνη 17" (amber) ή οθόνη 14"
- Κέρση και είσοδος για joystick
- Οθόνι για μαθηματικές επεξεργασίες 8087
- Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δίσκους
5 1/4" 360 KB - mouse / joystick.

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ
ΚΑΤΑΣΤΗΡΙΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



S Schneider
com quest

Ευρωπαϊκή νοημοσύνη

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 3 • ΑΘΗΝΑ 117 43
ΤΗΛ: 9028336 - 9028135
FAX: 9028212

ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7
542-49 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 428075