

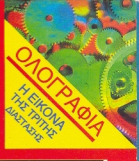
ΤΕΥΧΟΣ 70

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1990

400 ΔΡΧ.

# PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ MICROS & COMPUTER GAMES



## HYPER VIEW:



## SHADOW OF THE BEAST II

## Special Review : LOST PATROL



## ADVENTURE: COLONEL'S BEQUEST

## Reviews:

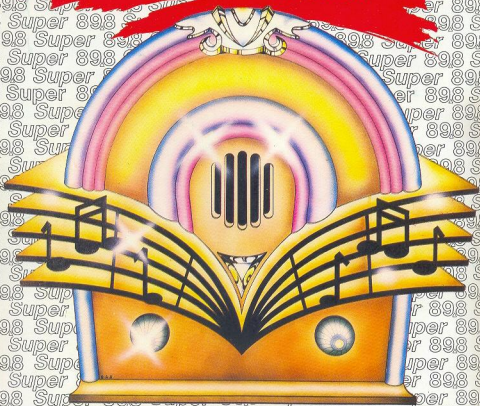
- TIE BREAK
- CORPORATION PLOTTING



# COMMODORE CD : Η ΝΕΑ AMIGA ;

Super 89.8

FM STEREO



Πολύ Πολύ  
ΜΟΥΣΙΚΗ

# TURBO·X<sup>®</sup>

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



1989

TO  
**COMPUTER**

ΒΡΑΒΕΥΣ ΤΑ ΠΡΩΤΟΝΤΑ  
ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1<sup>ο</sup>

ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ  
ΣΤΑ COMPUTERS

μόνο

TURBO·X<sup>1</sup>

**128.000\***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΙΣΤΙΚΗΣ
- 101 ΠΛΗΚΤΡΟΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΑΜΗΤΡΗΣ 5ΥΝΧ. Ψ. ΑΝΑΛΥΣΗ (1285 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΓΕΩΗ
- MULTITASK ΠΛΗΡΗΣ (MS DOS C. ΠΑΡΑΛ. ΕΙΣΟΔ. REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

#### ΥΠΟΛΟΓΙΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4.77 ΚΑΙ 70 ΜΗ)
- ΟΘΗΝΗ ΠΑ ΜΑΧΗΡΑΤΙΚΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΤΗ 8001-1 (C)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΔΩΝ ΜΕ ΠΑΡΑΛΗ ΕΙΣΟΔ. ΚΑΙ ΕΞΑ. ΑΡΧΗΤΙΚΕΣ
- FLOPPY DISK DRIVE 5" 1/4 360KS MADE IN JAPAN - 1 ΤΕΜ
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΩ 150 W ΜΕ ΕΛΑΣΤΕΜΟ
- 3 ΕΞΠΑΝΤΙΣΤΕΥΣΕΙΣ 3 ΕΞΕΥΡΕΣΗ
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΟΞΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩ ΜΗΝΙΜΩ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΦΕΡΑΙΟ

#### ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΔΩΡΕΟ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ Η/Υ
- ΔΩΡΟ ΚΑΜΕΡΙΟ ΚΑΙ ΑΠΟΧΡΕΤΩΝ ΕΥΕΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΔΕΙΞΤΗ-ΣΚΕΤΑ
- ΣΕΙΡΑ ΚΩΔΩΝ-Ε-ΣΤ ΤΙΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΒΑΣΕ. ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΤΗ-ΣΚΕΤΑ

TURBO·X<sup>2</sup>

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΓΙΛΙΑ  
ΚΑΛΑ ΜΕ 2 F.D.D.

**142.000\***

TURBO·X<sup>3</sup>

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΓΙΛΙΑ, ΑΛΛΑ  
ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ Η.Δ. 20 ΜΒ.

**179.900\***

**ΠΑΛΙΣΙ**  
COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗ. 36.44.001

\* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 10%

# Archimedes

Η Acorn

ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ

3000

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000\***

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640x512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformatted FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

EMULATES IBM PC XT



### PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A3000 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Commodore Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.38	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ



**ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΗΣ ΑΕ**

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 10677

# Το ΠΛΑΙΣΙΟ τώρα σας προσφέρει σωστή εργονομία και πλήρη εξοπλισμό σε μοναδικές τιμές!



**πλαίσιο**  
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24  
ΤΗΛ: 26.44.001

HAND-HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The

1<sup>st</sup>

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ  
ΤΟΝ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ

and the  
Best



ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ

PIXEL

C.O.M.P.U.T.E.R.

GAME

SHOW

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ  
COMPUPRESS ΑΕ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 9238672-5 FAX: 9216847

GAME CONSOLES

HARDWARE

ARCADE

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

LASER SHOW

COMPUTER ART

1990

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ  
ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ  
ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ ΤΟΥ PIXEL

— Προσδεθείτε για την... απογείωση

# ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

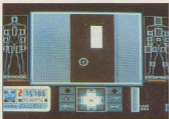
Γράμμα απ' τη σύνταξη .....15  
**Αλληλογραφία** .....96  
**Scores & Scorers** .....94  
**Αγγελίες** .....98  
**Top Games** .....101  
**Διαγωνισμός Kick Off:**  
 Ο χορός των νυκτών άρχισε.....106  
**Hi Tech**.....114  
**Video Review**.....116

# ΠΕΡΙΕΧΟ

## CORPORATION

**Ε**να πολύ δυνατό παιχνίδι, τόσο σε δράση όσο και σε γραφικά - ατμόσφαιρα.

**102**



## SHADOW OF THE BEAST II

**Κ**αι πάλι με απίθανα γραφικά.

**106**



# ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

**Πρώτα Βήματα** .....36  
**Peek & Poke** .....38  
**Adventure SOS** .....78  
**Hints 'n' Tips** .....88  
**Επεμβάσεις:**  
 Defenders of the Earth για Spectrum  
 Turnan για Spectrum  
 Dynasty wars για Commodore  
 Impassabile για Amiga .90

## ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

**Γεγονότα... Θήμες...**  
**Σχόλια**.....21  
**Εδώ Λονδίνο**.....32

## THE COLONEL'S BEQUEST

**Ε**να μικρό μυστήριο καλύπτει τη διαθήκη του συνταγματάρχη. Πολλά αινίγματα πρέπει να λυθούν.

**72**



## SUPER WONDERBOY

**Α**υτή τη φορά σας βοηθάει να γίνετε πραγματικά Super.

**64**

## Ninja Spirit

**Μ**ήπως θέλετε ν' ανακαλύψετε ρυκολότερα τον Ninja που κρύβετε μέσα σας;

**70**

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: COMPRESSO Α.Ε. ΕΚΔΟΤΗΣ: ΔΕΡΒΕΝΤΗΣ ΗΡΩΔΕ ΜΑΝΟΥΣΣΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΑΓΑΘΗ ΚΑΛΑΙΤΗ ΔΗΜΟΚΡΕΣ ΣΙΜΕΩΣ, ΑΓΑΘΗ ΚΑΛΑΙΤΗ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ: ΑΓΑΘΗ ΚΑΛΑΙΤΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΔΙΑΒΑΣΗΣ: ΔΑΒΙΔΗΣ ΠΑΠΑΚΩΣΤΗΣ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΠΑΚΩΣΤΗΣ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΑΚΟΥ, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΩΝ: ΕΥΡΗ ΜΕΛΙΤΩ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΥΜΒΟΥΧΟΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΝΤΙΝΟΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΩΝ: ΑΡΧ. ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΡΑΛΙΔΟΥ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΥΜΒΟΥΧΟΣ: ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΙΑΣ, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥκλοφορίας: ΟΥΣΙΑ ΚΑΝΕΛΟΠΟΥΛΟΥ, ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΡΟΩΤΗΤΩΝ PIXEL: ΒΟΥΤΣΙΝΟΣ \*ΕΝΔΕΙΧΤΗ ΣΥΝΑΦΩΜΕΣ: ΣΟΦΙΑ ΚΑΤΩΤΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΕΥΧΩΝ: ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΔΟΣ, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΟΚΚΙΝΟΣ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΟΡΥΓΑΝΑΚΗΣ, ΚΑΛΕΠΑΝΙΩΤΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ, ΜΑΡΙΑ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΕΦΑΝΟΥ, ΡΩΣΑ ΑΣΚΟΥΝΑ, DEKTOP PUBLISHING, ΚΩΣΤΑΣ ΜΙΧΑΗΛΟΣ, ΤΑΣΟΣ ΣΑΒΑΝΩΤΗΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΣΦΑΚΟΣ, ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΜΗΛΑΧΙ, ΔΕΚΑΕΤΑΙΡΕΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΣΗΛΗΣ, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΗΣ, ΤΑΣΟΣ ΑΝΕΣΤΗ, ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΡΑΪΩΑΝΗΣ, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΑ, ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΠΑΤΗ, ΜΑΡΙΑ ΔΕΡΤΙΩΤΟΥ, ΤΟ PIXEL ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ ΣΤΗ Β. ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ NORTHEN NETWORK, ΑΡΧΙΤΕΚΤΩΝΣ: Γ. ΤΗΛ. 20060, 20464, ΔΕΡΒΕΝΤΗΣ ΠΛΟΥΜΗΣ, ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΤΗΛ. 2107000040, ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΣ ΕΣΤΙΝ ΚΟΝΟΣ ΔΙΑΚΕΙΜΕΝΟΣ ΔΑΒΙΔΗΣ ΕΣΤΙΝ ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ Α. ΣΩΦΑΝΩΤΗΣ, ΑΠΟ ΤΗΣ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΩΝ - ΜΟΝΤΑΣ, ΑΠΟ ΤΗΣ Δ.Ε. ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ ΑΜΑΝΤΙΩΝ ΕΚΤΥΠΩΣΙΣ ΕΣΤΙΝ ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΑΒΕ, ΒΕΡΑΝΩΤΗΣ ΣΠΥΡΙΔ ΚΑΒΑΛΑΚΗΣ PIXEL, ΜΗΧΑΝΟ ΡΕΠΡΟΔΟΥ Γ.Μ. ΝΟΜΕ ΜΟΚΡΟΣ & ΡΟΣ ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ Α. ΣΥΤΤΡΟΦ ΑΚ. 1074 ΤΗΛ. 2002025, 200230, FAX 204947, ΣΥΝΑΦΩΜΕΣ ΣΤΗΝΔΕΣ ΕΣΤΙΝ ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ: 11 ΤΗΛ. 2106226, 210627, ΓΡΑΦΕΙΟΝ: ΟΥΡΥΝΔΑΚ ΝΤΩΣ 1702 ΔΡΚ, ΣΥΝΑΦΩΜΕΣ ΣΤΗΝΔΕΣ ΕΣΤΙΝ ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ: ΑΜΕΡΙΚΗ 1700 ΔΡΚ, ΣΥΤΤΡΟΦ 5400 ΔΡΚ, ΚΥΡΟΣΙ 5400 ΔΡΚ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΣ ΕΣΤΙΝ ΕΚΔΟΣΤΕΙΟΝ PIXEL Α. ΣΥΤΤΡΟΦ ΑΚ. 1174 ΑΘΗΝΑ

PUBLISHED BY: COMPRESSO S.A. PUBLISHER: NIKOS MANOUSSOUS ACCOUNTING MANAGER: Aggelos Lantzis ADVERTISING MANAGER: Aggelos Katsaros ADVERTISING SALES: Margarita Manolika, Nicos Michail, Vasilis Giamalis ATHENS OFFICE: 44, Ergou str., tel. 2006972-3, 2005925, 2005504 FAX: 201847 THESSALONIKI OFFICE: Nikos Simiatis, 7, Axiou str., tel. 20802, 20464

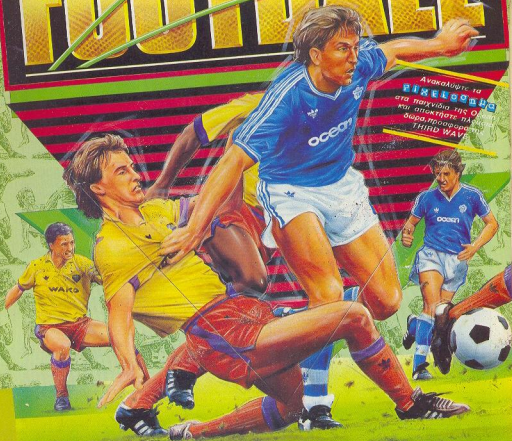




adidas

# CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Ανακαλύψτε τα  
**PIKELOON**  
στα παιχνίδια της Ocean  
και αποκτήστε πλεονάζοντα  
δώρα, προσφορά της  
**THIRD WAVE**



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

**ThirdWave**

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α. ΣΤΡΩΤΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11526 ΤΗΛ: 210 746 22 81981

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΑΡΚΕΤΑ Ο.Α.Π. ΣΠ.Ε. - ΛΕΩΝΕΙΑΣ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 361191

**ocean**



# 1.

## ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

**COMPUPRESS** ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

# 2.

## ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

**COMPUPRESS** ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

# 3.

## ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

**COMPUPRESS** ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

# ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

**Ο**πως βλέπω, έχετε στρωθεί για τα καλά μπροστά στους υπολογιστές σας, αναλαμβάνοντας και πάλι το καθήκοντα και τις υποχρεώσεις κάθε σοβαρού gamer. Γιατί, όπως και να το κάνουμε, καλός ο αθλητής και το καλοκαιριανά σπορ, αλλά το παιχνίδι του υπολογιστή μας αισθάνονται την ανάγκη να τρέξει και λίγη δράση στα κυκλώματά τους. Είναι λοιπόν, οι συντάκτες του PIXEL, με την υπευθυνότητα που τους χαρακτηρίζει, έχουν συγκεντρώσει γι' αυτό το τεύχος μια μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων, και τα παρουσιάζουν ο καθένας με το δικό του τρόπο. Ο Αντώνης Λακόπουλος, ως ποίμα, αυτόν το μήνα αισθάνεται λίγο βετεράνος του Βιετνάμ, καθώς το LOST PATROL κατάφερε να τον παρασύρει στη δική του σφύραφαρα. Αυτό βέβαια είχε σαν αποτέλεσμα να ξυπνήσουν κάποια άγρια ένστικτα που έκρυβε μέσα του, και να κινηθεί τους συναδέλφους του μ' ένα πηρούνι στο χέρι, επειδή του θυμάζαν επικίνδυνους Βιετκόγκ. Όπως θα δείτε αλλωστε, αν διαβάσετε το SPECIAL REVIEW του παραπάνω προγράμματος, ο συντάκτης του έχει καταφέρει να δώσει την πραγματική εικόνα του παλιόμου, όπως την είχαμε σε μερικές μέρες φρεσής μπροστά... στο monitor του υπολογιστή του.

Ο Αντρέας Τσουρινάκης, αντίθετα, προτίμησε κάτι πιο ατμοσφαιρικό, και διάλεξε μια αστυνομική περιπέτεια, το COLONEL'S BEQUEST, όπου οι φήμες διαδέχονται ο ένας τον άλλο, και η εξέλιξη του παιχνιδιού σας θυμίζει περισσότερο μυστηόγραμμα της Αγιάδας Κρίσις, παρά κάποιο Adventure. Το πρόβλημά μας όμως ήταν, ότι ενώ ο Αντρέας τα πάει καλά γενικότερα με τα Adventures, στα αστυνομικά προβλήματα δεν έχει ιδιαίτερο ταλέντο, απ' ό,τι διαπιστώσαμε, γιατί έφτασε κάποια στιγμή, όπου όλοι οι πιθανοί γι' αυτόν ένοχοι είχαν σκοτωθεί, και τότε μη έχοντας π άλλο να υποθέσει, άρχισε να λέει ότι τους σκότωσα εγώ.

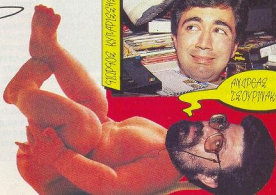
Βέβαια, αν προτιμάτε κάποια παιχνίδια που δεν θα σας αναγκάσουν να προβληματιστείτε και να καταλήξετε στο τέλος σε παρόμοια συμπεράσματα, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα Reviews αυτού του τεύχους. Φιλοξενούμε κάποια παιχνίδια που θα σας κρατήσουν αρκετές ώρες μπροστά στο monitor, όχι τόσο γιά την πλούσια υπόθεσή τους, αλλά χάρη στα γραφικά τους και την κρυφή ικανότητα που έχουν να περισσώσουν να σας κάνουν - μετά από το μυστικό GAME OVER - να θέλετε να ξαναπαίξετε απ' την αρχή.

Ο Γιάννης Κυριακός έχει αναλάβει αυτόν το μήνα το τεχνολογικό μέρος του περιοδικού, και σας περιγράφει το νέο CD DRIVE της Commodore, μια συσκευή που υπόσχεται να αντικαταστήσει τα πάντα ή... τίποτα. Όπως θα διαβάσετε, πρόκειται στην πραγματικότητα για κάτι καλύτερο από μια Αττιμα με CD (αφού δεν υπάρχει κάτι πιο κοντινό για να το παρομοιάσουμε). Όμως, το σημαντικό είναι ότι δεν αποκλείεται αυτό το "παράδειο" προϊόν (CDTV το λέει η Commodore) να είναι το πρώτο δείγμα μιας νέας εποχής, που θα ξεπερνάει ακόμα και την πιο τολμηρή φαντασία.

Στο ίδιο τεύχος, ολοκληρώνοντας την τεχνολογική μας περιήγηση, σας γνωρίζουμε τον κόσμο των τριών διαστάσεων. Μάλιστα για την Ολογραφία, ίσως την τελευταία λέξη στην τεχνολογία της απεικόνισης για τον εικοστό αιώνα.

Τα παραπάνω θέματα αναλαμβάνουν να σας κρατήσουν συντροφιά γι' αυτόν το μήνα, και να μειώσουν την αγωνία σας μέχρι να πάρετε στα χέρια σας το επόμενο τεύχος του PIXEL. Μέχρι τότε, κάνετε υπομονή, και θα δείτε ότι τελικά ένας μήνας περνάει γρήγορα.

*Συνοψιστής*



# SOFTWARE

flash

## MONTY PYTHON



Όσοι έχετε δει κάποια (ή κάποιες) από τις ταινίες των Monty Pythons, θα έχετε σχηματίσει σίγουρα πολύ θετική γνώμη για τα άτομα του γκρουπ αυτού, καθώς και για την αίσθηση του χιούμορ που διαθέτουν.

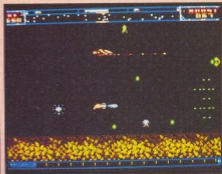
Η Virgin/Mastertronic το σκέφτηκε αυτό κι έτσι επειδή είναι δύσκολο να βρείτε τη σημερινή ημέρα ταινίες των Monty Pythons, σας προσφέρει τώρα ένα παιχνίδι στο οποίο πρωταγωνιστούν μέλη του εν λόγω γκρουπ.

Εσείς παίρνετε το ρόλο του Arthur Gumby, ο οποίος προσπαθεί να βρει το χαμένο μυαλό του (μερικές φορές η αυτοκριτική ξεπερνάει τα όρια). Στην αρχή προχωράτε σε μια πίστα από τα αριστερά προς τα δεξιά, προσέχοντας να μην σας πιάσουν από τα κεφάλι διάφορα βαριά αντικείμενα που εκτελούν ελεύθερη πτώση,

και να μην έχετε κάποια οδυνηρή επαφή με κάποιο από τα εχθρικά όντα που υπάρχουν εν οφθάλμια. Κατόπιν ο Arthur αποκτά σάμα φοριού κι προσπαθεί να βρει την εξοδό ενός υποθαλάσσιου λαβυρινθού, και η ιστορία συνεχίζεται με πολλά ακόμη εξίσου παράξενα πηματα, σύμφωνα τουλάχιστον με τη Virgin.

Το "Monty Python" δείχνει να είναι ένα ιδιαίτερα συμπαθητικό παιχνίδι, που σε αρκετές στιγμές θα σας θυμίσει το "Mario Bros". Τα sprites διαθέτουν καλό animation και τα background graphics, αν και δεν εντυπωσιάζουν, είναι προσεγμένα. Το gameplay διαθέτει αρκετή ποικιλία (υπάρχουν πολλά sub-games και bonus-games). Η πρεμιέρα των Monty Pythons θα γίνει στις αρχές Οκτωβρίου.

## ANARCHY



Πριν από πάρα πολλά χρόνια, είχε κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι που ονομαζόταν "Defender", και είχε αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους ανά τον κόσμο. Στο παιχνίδι εκείνο έπρεπε να σώσετε τους ανυπεράσπιστους γήινους από τις ορδές των εξωγήινων που ήθελαν να τους σκοτώσουν. Το σκληρικό αυτό επαναλαμβάνεται με εκπληκτική ομοιότητα στο "Anarchy", όπου πολύ σημαντικά πρόσωπα έχουν εγκλωβιστεί σε κάψουλες. Οι εξωγήινοι προσπαθούν να καταστρέψουν τις κάψουλες αυτές και εσάς, κι εσείς προσπαθείτε να καταστρέψετε τους εξωγήινους. Πρέπει όμως να είστε πολύ γρήγοροι, γιατί αν δεν προλάβετε να τους καταστρέψετε πριν αυτοί καταστρέψουν όλες τις κάψουλες, τότε η επιβίωσή σας θα γίνει πολύ δύσκολη. Όταν σκοτώσετε έναν εξωγήινο, αυτός θα αφήσει στη θέση του ένα νόμισμα ή ένα bonus isop. Μαζέψτε αρκετά από αυτά, και θα έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε ένα από τα πολλά εξτρα όπλα που διαθέτει το παιχνίδι, όπως πυρά με ισχυρότερη δύναμη ή smart bombs που εξαφανίζουν όλους τους αντιπάλους σας που βρίσκονται στην οθόνη. Στην οθόνη φαίνεται κάθε φορά μόνο ένα τμήμα της πίστας, ενώ τα δρώμενα στην υπόλοιπη μπορείτε να τα παρακολουθήσετε μέσα από το ραντάρ που υπάρχει στο πάνω μέρος της οθόνης.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, και ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το scrolling της οθόνης που γίνεται σε πολλά επίπεδα. Ο ήχος ταιριάζει απόλυτα στο στυλ του παιχνιδιού, και το gameplay είναι φοβερά εθιστικό. Δυστυχώς, για τους κατόχους 8-bit μηχανημάτων, το Anarchy κυκλοφορεί μόνο σε Atari ST και Amiga.

# GOLD OF THE AZTECS



Όλοι οι προηγμένοι παλιότεροι της αρχαιότητας έχουν αφήσει πολλούς θρύλους που αφορούν μυστικούς θησαυρούς, οι οποίοι βέβαιον κρυμμένοι στα πιο απίθανα μέρη. Από κάποιο τέτοιο θρύλο φαίνεται ότι έχουν επηρεαστεί οι σεναριογράφοι της US Gold, κι έτσι έχουμε τώρα "Gold of the Aztecs".

Όπως φαίνεται από τον τίτλο του παιχνιδιού, ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού, ονόματι Bret Corbett, φάνα για το θησαυρό των Αζτέκων, βασισμένος σε κάποια χάρτη που έφτασε στα χέρια του Ακόλη όμως κι αν ξέρει το δρόμο για το θησαυρό, η αποστολή του δεν θα είναι καθόλου εύκολη μέσα στα πέντε επίπεδα του παιχνιδιού. Στο πρώτο επίπεδο θα βρεθεί αντιμέτωπος με πυλάρους που εκτελούν θανατηφόρα βλήματα, σκοπεύοντάς τον, αλλά και

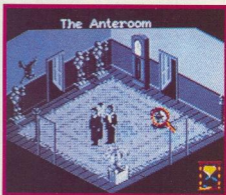
φυσικά εμπόδια, όπως χάσματα που πρέπει να περάσει σε σπύλ... Ταρζάν, δηλαδή με τη βοήθεια κάποιου αιμαρούμενου σκηνιστή, γέφυρες που καταρρέουν όταν προσπαθεί να περάσει κ.λπ.

Φτάνοντας στο τέλος του πρώτου επιπέδου, περνάτε από τη ζούγκλα στο εσωτερικό ενός ναού, όπου σας περιμένουν πολύ χειρότερα εμπόδια, όπως αγάλματα που πέτάνε φωτιά, κροκόδειλοι, νυχτερίδες, δαίμονες κ.ά. Η αποστολή σας φαίνεται αδύνατη, αλλά με επιμονή μπορείτε να φτάσετε αρκετά κοντά στην παράλιση της. Στο να εμπιστευτείτε να προσπαθείτε, θα σας βοηθήσουν τα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού που διαθέτουν φερερή ποικιλία και εξαιρετικό απεικόνισμα. Το gameplay είναι δύσκολο, αλλά μπορείτε να κάνετε προόδους και τέλος ο ήχος είναι αρκετά καλός με διάφορα εφέ και ωραία μουσικά θέματα.

# MURDER

Ένας φόνος ίσως δεν είναι το πιο ευχάριστο θέμα για αούρηση, είναι όμως εξαιρετικό θέμα για ένα παιχνίδι όπου παίζετε το ρόλο του ιδιωτικού ντετέκτιβ και καλείστε να ανακαλύψετε το δράστη. Στο "Murder" όμως δεν έχει διαπραχθεί ένας μόνο φόνος, αλλά περίπου δύο εκατομμύρια (σύμφωνα με την US Gold), τους οποίους εσείς πρέπει να διαλευκάνετε. Διαλέγετε κάποιον από αυτούς τους φόνους, δίνοντας μια χρονολογία από το 1914 έως το 1945, την αναμνάση και τον τύπο της τοποθεσίας στην οποία ο φόνος διαπράχθηκε. Επει, αν είστε αρκετά καλός και χρειαστείτε μια μόνο ώρα για κάθε φόνος, θα σας φτάσουν 228 χρόνια συνεχούς παιχνιδιού για να τελειώσετε το παιχνίδι.

Για να διαλευκάνετε ένα φόνος θα πρέπει να συγκεντρώσετε αρκετά στοιχεία, ώστε να αποδείξετε αδιάσειστα την ενοχή κάποιου από τους υπόπτους. Στοιχεία μαζεύετε με την ανάκριση των υπόπτων, τη συλλογή δακτυλικών αποτυπωμάτων και την εξέταση των αντικειμένων. Το "Murder" παίζεται



πολύ ευχάριστα, και μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για πολύ καιρό (άλλωστε διαθέτει δύο εκατομμύρια επίπεδα). Τα γραφικά είναι ασπρόμαυρα (δεν υπήρχε άλλωστε η Technicolor το 1914) και με εξαιρετική λεπτομέρεια, ενώ τα ηχητικά εφέ προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι επίδοξοι Σέρλοκ Χολμς καλά θα έκαναν να το αποκτήσουν.

# SOFTWARE

flash

## SIMULCRA



**Φ**ανταστείτε μια περιοχή, όχι πολύ διαφορετική από αυτή που εμφανίζεται στο "Battle Zone", πάνω στην οποία κινείται το όχημά σας, το "Surface Reconnaissance Vehicle" ή "SRV" για συντομία. Προσθέστε στο σκηνικό αυτό και πολλά εχθρικά οχήματα και θα έχετε μια καλή ιδέα για το "Simulcra", το νέο παιχνίδι της Graftgold που κυκλοφορεί από τη Microstyle.

Στο "Simulcra" πρέπει να κατακτήσετε πρώτα "πίνακες" που χωρίζονται σε έξι "επίπεδα" των πέντε πινάκων. Σε κάθε πίνακα πρέπει να καταστρέψετε όλους τους "προβολείς ενέργειας" που βρίσκονται εκεί και δημιουργούν ενεργειακά φράγματα. Όταν το κέντρο αυτό, ο πίνακας αυτός θεωρείται κατακτημένος και προχωράτε στον επόμενο.

Μη νομίζετε όμως ότι τα πράγματα είναι τόσο απλά και ότι οι προβολείς ενέργειας είναι ανεπαίσθητοι. Σε κάθε πίνακα βρίσκεται ένας αξιωματικός μεγάλου αριθμού από "Simulcrafts" (έτσι λέγονται τα εχθρικά οχήματα), καθώς και εγκαταστάσεις εδάφους όπως πολυβόλα και πήγαι που εκτοξεύουν ακτίνες laser.

Αν καταστρέψετε κάποια εγκατάσταση εδάφους, τότε θα δείτε ένα bonus icon να σχηματίζεται. Αυτά τα bonus icons χρησιμοποιούν στην αγορά εξοπλισμού για το SRV σας, όπως ραντάρ, ισχυρότερα όπλα, ενέργεια κ.λπ.

Το "Simulcra" χρησιμοποιεί την τεχνική των filled polygons για τα γραφικά και αρκετά επιτυχημένα μίγματα, αφού τα γραφικά και αρκετή λεπτομέρεια διαθέτουν και γρήγορα κινούνται. Ο ήχος θα μπορούσε να είναι καλύτερος, ενώ το gameplay βρίσκεται στα γνωστά υψηλά επίπεδα της Graftgold.

## TORVAK THE WARRIOR



**A**πό τη στιγμή που η Core Design έγινε αυτόνομο Software house, η παραγωγικότητα της έχει αυξηθεί αρκετά. Έτσι, σε τέσσερις περίπου μήνες δραστηριότητας έχει κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι και ετοιμάζει άλλα τρία, συνολικά όσα έχει παράγει μέσα σε ενάμιση περίπου χρόνο, πριν αυτοαναμβάλει.

Ο Torvak είναι ένας κλασικός βάρβαρος, με ένα δικοπο τοσκαύρι, αναπτυγμένους μύες και περιβολή από δέρμα. Σκοπός του είναι να συντρίξει τις ορδές του κακού Necromancer, ο οποίος έχει ριζεί στη δυστυχία με ολόκληρη περιοχή. Για να τα καταφέρει στη δύσκολη αυτή αποστολή, θα πρέπει να περάσει μέσα από αρκετά levels γεμάτα κακούς και να αντιμετωπίσει στο τέλος τον ίδιο το Necromancer, χωρίς στο μεταξύ να τα τελειώσουν οι ζωές. Αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο βάρβα, λόγω των ανημέ-

λων όντων, των μεγάλων κινήσεων στο τέλος των levels, αλλά και των φυσικών εμποδίων, όπως χάσματα και βάλτοι, και θα ήταν ακόμη πιο δύσκολο αν δεν υπήρχαν οι ταυτόεστες. Μπορεί να φαίνεται μακάβριο, αλλά οι ταυτόεστες βοηθούν σημαντικά, αφού σπάζοντας τις μπορείτε να βρείτε icons που αυξάνουν τη δύναμη του όπλου σας ή σας δίνουν ένα πιο ισχυρό όπλο, όπως σπαθί, αρμά ή μα από τις αλυσίδες με σιδερόμαλα στην άκρη.

Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε στο παιχνίδι, είναι τα background graphics που είναι καλοσχεδιασμένα και με μεγάλη ποικιλία. Το animation των πολύ καλών sprites είναι επίσης καλό, αλλά δεν θα μπορείτε να το θαυμάσετε με την γαυρία σας, γιατί η δράση είναι πολύ πυκνή. Άλλο ένα, πολύ καλό slash 'em up.



# VENUS



Αν περιμένετε στο παιχνίδι αυτό να βρείτε κάτι εξίσου έμφορο με τη θεά Αφροδίτη, της οποίας το όνομα έχει, μάλλον θα απογοητευτείτε, γιατί το παιχνίδι αυτό έχει να κάνει με κάτι πολύ πιο άσχημο: Με έντομα.

Βρισκόμαστε κάπου στο μέλλον και ο άνθρωπος έχει καταφέρει να εξαφανίσει όλα τα έντομα από το πρόσωπο της γης, πράγμα που είχε ως αποτέλεσμα τη διαταραχή της οικολογικής ισορροπίας. Προσπαθώντας τώρα να επανορθώσει το λάθος του, εφευρέσει τεχνητά έντομα τα οποία όμως μεταλλάχθηκαν σε τέρατα. Στην προσπάθειά του να διαρθώσει τώρα το δεύτερο λάθος του, κατασκεύασε μια τεράστια μύγα που έχει σαν σκοπό να εξολοθρεύσει τα μεταλλαγμένα έντομα. Τον έλεγχο της μύγας αυτής θα αναλάβετε εσείς, δέσπα.

Η μύγα θα πρέπει να περάσει μέσα από πενήντα επίπεδα που

χωρίζονται σε πενήντα "worlds" με δεκα επίπεδα ο καθένας.

Σε κάθε πίστα θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τα εκεί κυριόκενα έντομα, που έχουν διαφορετικούς βαθμούς επικινδυνότητας ανάλογα με το είδος τους. Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχει ένα bonus level όπου μπορείτε να μαζέψετε χρήσιμα δωράκια (όπως αυτό που σας επιτρέπει να κάνετε μεγαλύτερα άλματα), πιο ισχυρά όπλα, περισσότερα πυρομαχικά, ακόμη κι ένα που σας αντιστρέφει τα πάντα! Το παιχνίδι είναι αρκετά εθιστικό στο σύνολό του. Τα πρώτα επίπεδα είναι μάλλον βαρετά, αλλά μετά τα πράγματα καλύτερευουν. Υπάρχουν επίσης passwords που σας επιτρέπουν να αρχίσετε από κάποιο συγκεκριμένο επίπεδο. Ο ήχος είναι αρκετά καλός, και το ίδιο ισχύει τόσο για το γραφικό όσο και για τα sprites του παιχνιδιού.



## Commodore

31  
ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ  
1990  
ΒΕΣΤΑΛΟΝΚΗ

### INFO SYSTEM '90

**ΔΕΙΤΕ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΤΙΣ  
ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΤΗΣ COMMODORE  
ΣΕ ΝΕΑ ΜΟΝΤΕΛΑ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ,  
ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ!**

**ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ  
ΤΗΣ ANCO SYSTEMS ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ 8  
ΣΤΑΝΤ 26**

- AMIGA 500
- AMIGA 2000
- AMIGA 3000
- AMIGA 500+TV MODUL
- AMIGA 500 WITH 1 MB
- AMIGA 2000+AT KARTE



• PC BOARD - CARTE FOR AMIGA 500

- MONITOR 1084S, 1084D
- HARD DISK A390
- MEMORY 512, 2MB, 8MB
- GEN LOCK, DIGITIZERS
- DISK DRIVE, TV MODUL
- XT KARTE, AT KARTB



- DESKTOP, W/PROCCBING
- MUSIK, VIDEO, ANIMATE
- DATABASES, GRAPHICS
- MUSIC, SOUND, SAMPLES
- LANGUAGES, COMPILERS
- IMAGE PROCESSING



ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΑ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΚΑΙ  
ΓΡΗΓΟΡΟ SERVICE (24 ΩΡΕΣ)  
ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΨΗ ΤΗΣ ANCO 1 ΕΤΟΥΣ

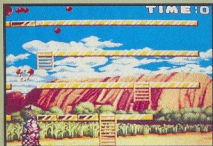
**ANCO**  
S · Y · S · T · E · M · S

COMPUTER • PERIPHERALS • GAMES • SOFTWARE  
# 24H. FOYNAPI # 2 • 001 - 278 1002 • 540 21 022 (NIN)

# SOFTWARE

flash

## PANG



Πριν ένα περίπου χρόνο είχε κυκλοφορήσει στις αίθουσες των arcades το "Pang" της Mitchell Company, ένα αρκετά περίεργο coin-op που όμως δεν έγινε ποτέ και πολύ δημοφιλές. Η Ocean όμως πιστεύοντας ότι αυτό σφαιλίστα απλά στην κοινή αίσθηση και όχι στην ποιότητα του παιχνιδιού, αποφάσισε να πάρει τα δικαιώματα για το ransfering. Στο "Pang" λοιπόν έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα αβυσσάκι εξοπλισμένο με ένα όπλο που εκτοξεύει κάτι παρόμοιο βλήματα, τα οποία καταλαμβάνουν όλο το ύψος της οθόνης. Στην οθόνη βρίσκονται επίσης και με ή περισσότερες μπάλες που ανατηθούν στο έδαφος. Σκοπός σας είναι να καθαρίσετε την πιστο από τις μπάλες αυτές. Για να εμφανιστεί μια μπάλα, θα πρέπει αρχικά να την χτυπήσετε με το όπλο σας, οπότε αυτή χωρίζεται στα δύο, κι έτσι προκύπτουν δύο μπάλες μαζί σε μέγεθος από την αρχική. Συνεχίζοντας να χτυπάτε τις μπάλες αυτές, χωρίζονται στα δύο μέχρι να φτάσουν σε κάποιο ελάχιστο μέ-

γεθος, οπότε εξαφανίζονται. Τα πράγματα όμως δεν είναι εύκολα, γιατί όσο μικρότερες είναι οι μπάλες, τόσο πιο χοντρά ανατηθά, κι έτσι τόσο πιο δύσκολο είναι να φτάσετε σε σημείο απ' όπου θα μπορούσατε να την πετύχετε. Επίσης, όσο προχωράτε στα επίπεδα του παιχνιδιού, εμφανίζονται στην πιστο διάφορα εμπόδια, σκάλες και πλατφόρμες που κάνουν την αποστολή σας δυσκολότερη. Υπάρχουν βέβαια και τα καθεριμένα bonus που σας δίνουν περισσότερο χρόνο, ισχυρότερα όπλα, ασηδιά προστάσεις για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, ή ακόμα και εξτρα ζωές.

Τα sprites του παιχνιδιού είναι λίγα, αλλά γι' αυτό αποζημιώνουν τα πολύ καλά background graphics. Ήχητικά εφέ υπάρχουν λίγο στο coin-op, αλλά η κατάσταση μπορεί να βελτιωθεί στις computer versions, ενώ τα gameplay κατά πόσο πιθανότητα θα διατηρηθεί στα επίπεδα του coin-op. Το "Pang" αναμένεται να κυκλοφορήσει στα μέσα Οκτωβρίου, οπότε συντομία θα έχουμε νεότερο...

## UN SQUADRON

**A**λλο ένα conversion από coin-op της Capcom για την US Gold, και αυτή τη φορά πρόκειται για μια προσπάθεια των Ηνωμένων Εθνών να επιβάλουν την τάξη σε κάποιες περιοχές - με δυναμική πλέον παρέμβαση. Το θάρρος αυτής της προσπάθειας θα πέσει θύματα σε σας, αλλά μπορείτε να το μοιραστείτε με κάποιο φίλο σας χρησιμοποιώντας το two player option του παιχνιδιού. Αρχικά διαλέγετε τον τύπο του αεροπλάνου που θέλετε να οδηγήσετε ανάμεσα σε ένα "Tiger Shark", ένα "F-14 Tomcat" κι ένα "R-10 Thunderbolt". Κατόπιν, πριν ξεκινήσετε κάθε αποστολή, παρακολουθείτε τον αξιωματικό σας που σας δίνει πληροφορίες σχετικά με την αποστολή σας και τι πρέπει να προσέχετε. Μετά από αυτό, περνάτε από την αποθήκη όπου διαλέγετε τον εξοπλισμό του αεροσκάφους σας. Φυσικά, δεν μπορείτε να πάρετε ό,τι καλύτερο διαθέτει το κατόστημα, αφού έχετε περιορισμένα χρήματα στη διάθεσή σας. Εκτός από το αρχικό ποσό, χρήματα παίρνετε μαζεύοντας τα κατάλληλα tokens κατά τη διάρκεια της μάχης, ενώ άλλα tokens φροντίζουν για την αύξηση της δύναμης πυρός που διαθέτετε, για την αύξηση της ταχύτητάς σας κ.λπ.

Το coin-op διαθέτει πολύ καλά γραφικά, μεγάλα sprites με καλό animation και ομαλό scrolling μεγάλης ταχύτητας και, απ' ό,τι φαίνεται, τα περισσότερα από αυτά τα στοιχεία θα διατηρηθούν. Αυτό που ελπίζουμε να μη διατηρηθεί, είναι ο διαθέσιμος δυσκολίας που ήταν υπερβολικά μεγάλος. Το "U.N. Squadron" θα κυκλοφορήσει στα τέλη Οκτωβρίου, οπότε η απάντηση επί της οθόνης...



# RICK DANGEROUS II



Μήπως ξυπνάτε τα βράδια τρομαγμένοι έχοντας την εντύπωση ότι ένα θολοπρόσφα βέλος έφυγε από ένα φανομενικά ακίνητο τοίχο και σας σκότωσε; Ή ότι σας έπεσε μια πέτρα στο κεφάλι; Ή ότι προσνευδαίνατε σε μια σφαιρίνα με καρφά; Ή... ή... Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο, τότε προφανώς πάσατε από το 'αίνιγμα του Rick Dangerous', με αρκετά σοβαρή σθεθένια που πλέττει κυρίως όσους θέλουν να φτάσουν στο τέλος του παιχνιδιού αυτού. Όσοι όμως από εσάς δεν παρουσιάζετε τέτοια συμπτώματα, μη νομίζετε ότι θα ξεμυλάτε, γιατί έρχεται τώρα το 'Rick Dangerous II', από τη Microstyle.

Όπως και το αρχικό 'Rick Dangerous', έτσι κι αυτό θα είναι ένα platform-and-ladders παιχνίδι. Αυτή τη φορά το σκληρικό έχει μεταφερθεί από τα αρχαία κρη-

μα στο Hyde Park, στο οποίο έχουν προσεγλωθεί εξηγήτικοι σιδηροί. Ο Rick, λάτρης της περιπέτεια καθώς είναι, δεν μπορεί να βάλει απλά θεατής της καταστροφής αυτής, αλλά θα προσπαθήσει να τους διώξει. Αναγκαστικά έχει αλλάξει και η εμφάνιση του Rick (βλέπτε θα μπορούσε ένας αρχαιολόγος να παλεμάει εξηγήτους), και τώρα εμφανίζεται σαν ένας σωματώδης νεαρός, αρκετά θυμωμένος.

Τα γραφικά του 'Rick Dangerous II' έχουν βέβαια αλλάξει, αλλά έχουν ακόμη το ίδιο ύφος και διαθέτουν αρκετό χουμπούρ. Ο ήχος θα είναι μάλλον καλύτερος με περισσότερα sampled εφέ και μουσικά θέματα, ενώ δεσφες γίνονται κάθε μέρα για να είναι το gameplay πιο εύκολο. Η απάντηση όλων συντόμας...



## computers

amiga 500, amiga 2000, monitors

## περιφερειακά

κάρτες, επεκτάσεις μνήμης, σκληροί δίσκοι, tv modulators, external - internal disk drives, drives 40/80, XT-AT cards, scart καλώδια, εκτυπωτές...

## αναλώσιμα

δισκετοθήκες, καλύμματα, διοκότες, βιβλία, mousepats, original games, utilities...

## ΤΗΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

GENLOCKS, DIGI VIEW REAL TIME DIGITIZERS, SOUND SAMPLERS, MIDI INTERFACES, GRAPHIC TABLETS...

## μηχανογραφικές λύσεις

personal computers, XT-AT επωνύμων εταιρειών εμπορικά πακέτα, πρ/μματα ταμειακής μηχανής, fax...

ΒΑΣ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 26, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 24  
ΤΗΛ: 031 22 95 95, FAX: 031 28 18 89

# SOFTWARE

flash

## BAD BLOOD

Στο μακρινό (ή μήπως όχι τόσο μακρινό;) μέλλον, υπάρχει μια πόλη με το όνομα Maridok που περαιοχίζεται από άλλες πόλεις, όπως η Kanthium, Okkari και Nivvik. Τίποτα ασυνήθιστο, θα πείτε. Ναι, αλλά αν λάβετε υπόψη ότι οι κάτοικοι της Maridok παρουσιάζουν γενετικές ανωμαλίες λόγω μιας ατομικής βόμβας που είχε χρησιμοποιηθεί κακώτερα στην περιοχή τους, και ότι οι κάτοικοι των άλλων πόλεων τους χρησιμοποιούν για σκλάβους, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Η ανάγκη ενός ήρωα που θα βάλει τέλος

στην κατάσταση αυτή, γίνεται πλέον εμφανής.

Το παιχνίδι είναι ένα arcade-adventure. Στο arcade τμήμα που εμφανίζεται κατά τις μεταφορές σας από πόλη σε πόλη, βλέπετε την πίστα από ψηλά και προσπαθείτε να επιβιώσετε εναντίως σε χιλιάδες αντιπάλους σας. Στο adventure τμήμα προσπαθείτε να συλλέξετε πληροφορίες πάνω σε αντικείμενα, στο τι να κάνετε μετά κ.λπ., μιλώνετε σε μεταλλαγμένους και κανονικούς ανθρώπους των γύρω πόλεων. Το κατά πόσον οι κανονικοί άνθρωποι θα είναι



συνεργάσιμοι, εξαρτάται από την επιλογή του χαρακτήρα που θα κάνετε στην αρχή: Όλοι θα μιλήσουν στον Dekker, που έχει την εμφάνιση ανθρώπου, αλλά δεν έχει πολλές ικανότητες στη μάχη, ενώ μάλλον δεν θα συμβεί το ίδιο με τον Varigg, ο οποίος είναι πολύ δυνατός πολεμιστής αλλά έχει πράσινο δέρμα. Υπάρχει και

η Jekka, που είναι κάτι ενδιάμεσο. Το παιχνίδι διαθέτει υφιστάμενα γραφικά, ενώ ο ήχος του είναι μάλλον φτηνός. Το gameplay είναι καλό, αλλά θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, αν δεν έπρεπε να περιμένετε κάθε λίγο και λιγάκι για να διαβάσει το μηχανήμα δεδομένα από το δίσκο...

## Νέα του Software

● Της τάρας έχουμε δει osh-er conversions, Nintendo, παιχνίδια με θέμα από βιβλία ή καρτούν. Έχουμε δει ακόμη και παιχνίδια που ξεκινούν από τους υπολογιστές και έφταναν στο osh-er. Καμιά λοιπόν να δοκιμάσει και βιβλία και κινηματογραφικές ταινίες με θέμα από παιχνίδια. Ο ήρωας που θα κάνει λοιπόν την αρχή στον τομέα αυτό, δεν είναι άλλος από το γνωστό μας μέσω των adventures της Sierra, LARRY. Το βιβλίο θα αναφέρεται "Leisure Suit Larry Bedside Companion", και θα κυκλοφορήσει στα τέλη Σεπτεμβρίου, ενώ η απόφαση για την ταινία δεν είναι ακόμη οριστική και φυσικά δεν έχει πτώ.

● Από το Larry όμως και τις μη αυστηρότερες σε ευρύ κοινό περιπέτειες του, περνάμε σε κάτι πολύ πιο

αθώο: Στους ήρωες του Disney. Ο διάσημος οίκος έχει αναθέσει σε δύο γαλλικά software houses, συγκεκριμένα τη Nathan και την Titus να σχεδιάσουν παιχνίδια στα οποία θα πρωταγωνιστεί η γνωστή πλειάδα αστέρων. Ετσι, για αρχή μόνο, θα έρθουν τα: "Mickey's Railway Zoo", "Mickey's Grasshopper Puzzle Maker", "Donald's Alphabet Street" και "Goofy's Railway Express". Όλα αυτά θα είναι ενσωματωμένα στον τομέα "παιδικά" της εταιρίας software του οίκου Disney, ενώ υπάρχουν ακόμη οι τομείς "διδασκαλία" και "δημιουργία", χωρίς γνωστή δραστηριότητα ως τώρα. Ακόμη πρόκειται να δοκιμάσει το computer game με θέμα από την ταινία "Dick Tracy".

● Φαίνεται ότι πριν αρκετούς μήνες έχουμε παρουσιάσει κάποιες

game consoles - τις γνωστές παιχνιδιμαχάρες - και όλοι έχουμε υποτιμηθεί από την 16-bit Sega, που όμως δεν ήταν επίσημα διαθέσιμη στην Ευρώπη. Λοιπόν τα πράγματα αλλάζουν, γιατί η παρουσία της εν λόγω κονσόλας στην Ευρώπη μόλις επασημοποιήθηκε. Η 16-bit Sega θα κοστίζει 190 λίρες στην Αγγλία (ή 57.000 δραχμές περίπου). Όμως, το πρόβλημα τους βρίσκεται στις τιμές των παιχνιδιών που θα αρχίσουν από 30 λίρες Αγγλίας (9.000 δραχμές) για τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει από καιρό και 40 λίρες (12.000 δραχμές) για τα καινούργια. Ελπίζουμε όμως ότι η αυξημένη ζήτηση, λόγω αύξησης του αριθμητικού κοινού, θα ρίξει τις τιμές σε πιο λογικά επίπεδα. Αν κάποιος φίλος των sitting games δεν έχει στη συλλογή του τα "Chase H.Q.", "Power Drift", "Turbo Outrun" και "Hard Drivin'" είναι βέβαια σπουδαίος, αλλά η Demark θα του δώσει την ευκαιρία να επανεξιπλέσει, αφού θα κυκλοφορήσει ένα completion που θα περι-

λαμβάνει όλα τα προαναφερθέντα παιχνίδια. Η συλλογή αυτή θα κυκλοφορήσει μεταξύ Οκτωβρίου και Δεκεμβρίου, γι' αυτό ρίχνετε μια ματιά στα computer shops της περιοχής σας. Εκτός από το completion αυτό, η Demark επιμένει το "Mag 29 Falcon", που προφανώς είναι flight simulator, το "S.T.U.N. Runner", conversion από το ομώνυμο coin-op της Atari, το "Race Drivin'", η αλλιώς "Hard Drivin' II" και τα "Badlands" και "Skull And Crossbones", για το οποίο δεν υπάρχουν περισσότερα στοιχεία.

● Και κλείνουμε με δύο παιχνίδια στα οποία πρωταγωνιστούν παρόμοιοι ήρωες. Πρόκειται για το "Gremkins II", την αδελφή για το conversion του οπαύου οπτικής η Elite και το "Teenage Mutant Hero Turtles", το οποίο ανέλαβε να φέρει στους υπολογιστές μας η Microsoft. Ημερομηνίες κυκλοφορίας δεν έχουν ορατά ακόμη, αλλά θα σας κρατάει ενήμερους...



# COMPUTER ARE KISW SYSTEMS

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

## ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο Τ... Κ. -----  
Διεύθυνση ----- ΤΗΛ. -----  
Πόλη ----- Τ.Κ. -----

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ  
 ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ  ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

### PERSONAL COMPUTERS

PROFEX XT 111 (1DD, 640KB, 14")	149,500
PROFEX AT 286 (10MHz 1MB, EGA, 14")	263,000
PC22 (286-12MHz), 14", 20 MB	250,000
PROFEX 2016 (286-16MHz), 14"	260,000
HYUNDAI SUPER 16TE, 1DD, 14"	110,000
HYUNDAI 280E 20MB HD, 14" οθόνη	246,000
HYUNDAI 280E, 14" οθόνη	196,500
HYUNDAI 386SX-1 6MHz 1MB HD, 14"	245,800
KISWARE XT-12MHz 1DD, 640KB, 14"	137,500
KISWARE AT 286-12MHz, 14" Οθόνη	165,000
KISWARE AT 286-16MHz, 14" οθόνη	188,000
KISWARE AT 286-25MHz, 14" οθόνη	198,000
KISWARE 386SX 16 MHz, 14" οθόνη	224,000
KISWARE 386-20MHz 1dd onb	320,000
KISWARE 386-25MHz 64K CACHE onb	306,000

### HOME COMPUTERS

AMIGA 500 (1DD, MOUSE, BIBΛΙΑ)	110,000
COMMODORE C64 II «κοστούρ»	34,500
AMIGA 2500	232,000

### FLOPPY DISC DRIVES

2d DRIVE FOR AMIGA 500	25,000
2d DRIVE FOR AMIGA 2000	25,000
2d DRIVE FOR ATARI ST	25,000
3d KB DRIVE FOR PC	15,500
720 KB (3.5") WITH FRAME	18,000
1,44 MB (3.5") WITH FRAME	19,800
1,2 MB (5.25")	19,800
COMMODORE 1541-II FOR C64	34,000

### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10, AA, 144CPS	49,200
STAR LC-10 COLOR, AA, 144CPS	66,950
STAR LC24-10 AA, 1700CPS	76,700
MANNESMANN TALLY M781	43,900
CITIZEN 120D, AA, 1200CPS	43,900
CITIZEN SWIFT 24, AA, 1600CPS	90,005
SECOUSA 1200 AJ, AA, 120 CPS	39,900
PROFEX MD160 AA, 1600CPS	43,900
PROFEX LASER LD1000, AA, 6PPM	290,000

### MONITORS

COMMODORE 1064 Stereo for AMIGA	68,500
PROFEX 1450 COLOR VGA	100,800
14" VGA PAPER WHITE	42,700
PROFEX MAM 1410 MULTISCAN	119,000
14" EGA COLOR	76,700
14" PAPER WHITE	25,660
NED 3D MULTISYNCH 14"	195,000
14" MULTISYNCH MONOCHR.	61,800
PROFEX CM14 «STEREO» for AMIGA	64,660

COMPUTERS - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΑΜΕΙΟΥ  
SERVICE: C64, CPC, PC, AMIGA

ΚΑΤ

### ΔΕΞΙΟΥΡΑ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 4050 (με κάρτα) *	1,510
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80100 >> >> >>	1,730
MOUSEPAD-NORIS DATA	1,500
MONITOR FILTER 1 2' (NORIS)	3,360
MONITOR FILTER 14" >>	5,880
ΒΑΣΗ ΘΘΝΩΝΣ 12714"	3,360
ΒΑΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ 80 ΣΤΗΘΩΝ	3,360
ΠΛΑΤΕΛΙΟ ΚΑΛΥΜΜΑ AMIGA 500	1,730
ΚΟΡΘΗΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ	960
ΣΤΡΩΦΟΔΩΤΟ ΘΡΑΚΩΝΣ ΘΘΝΩΝΣ	25,000
ΒΑΣΗ ΠΥΡΓΟΥ ΜΕΤΑΛ. ΜΕ ΡΩΔΣΣ	7,330
ΘΗΚΗ ΓΙΑ MOUSE	500
SET ΚΑΒΑΡΙΣΜΟΥ DRIVE 3,5"5, 25"	800

### ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΝΩΝ

POLAROID	10,360
POLAROID ΜΕ ΓΕΩΣΗ	12,070
FUJI CRT MONITOR FILTER	24,150

### ΧΑΡΤΙ

12"x245MM 60g/M2 (A4) 1000φ.	1,730
------------------------------	-------

### JOYSTICKS

JOYBOARD JIB-2 MULTIFUNCTION	3,890
COMP. PRO 5000	3,450
COMP. PRO EXTRA (ΔΙΑΦΑΝΕΣ)	3,890
QUICKSHOT I	1,300
QUICKSHOT II	1,680
QUICKSHOT II TURBO	2,540
QUICKSHOT II 113 (5M ΑΝΑΜΟΓΚΟ)	3,360

### MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE	8,480
GENIUS MOUSE (NORIS)	10,180
MOUSE KIT GENIUS (NORIS)	11,940
GENIUS MOUSE 6000-HRES	12,000
GENIUS MOUSE GM F301	12,760
SCANNER GENIUS GS 4500	56,000

### ADD - ON - CARDS

GAME CARD PROFEX GC1	3,400
GAME CARD GC2 (4, 77-16MHz)	4,270
CLOCK CARD PROFEX	5,170
HERCULES CARD-PRINTER	9,500
COLOR GRAPHICS CARD-PRINTER	9,500
DUAL (CG/MGA) CARD-PRINTER	82,070
SUPER EGA LEVEL 3 (640x480)	25,400
SUPER EGA LEVEL 5 (800x600)	34,050
ADD.A CARD 16 ΚΑΝΑΛ/12 BIT	25,400
DISK CONTROLLER (2x1, 44MB)	6,800
EPROM CARD 4 ΘΕΣΕΩΝ (2716-27512)	31,900
MULTI I/O (GAME, ZS, TP, Cent, 2x1, 44)	11,650
PARALLEL PRINTER CARD	4,200
SERIAL CARD (ΔΙΠΛΗ)	6,040
MULTI I/O AT (GAME, ZS, 1P)	7,500
VGA CARD X800 (800x600)	36,000
VGA CARD K1000 (1024x768)	46,000
8255 I/O CARD	15,900
IEEE 488 CARD	42,670

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

HARD DISK 20 MB (AS99)	102,000
COMMODORE DESKTOP VIDEO DIGITIZER	177,120
MIDI - INTERFACE (AMIGA)	9,750
512kb RAM EXPANSION (A600)	16,950
SOUND SAMPLER STEREO	12,700
2MB RAM (Έως 8 MB) A2000	94,100
A2000 GENLOCK (A2000)	46,600

### MOTHERBOARDS

XT-12 MHzx2 KB	16,800
AT 12 MHzx2 KB	44,500
AT 16 MHzx2 KB	73,700
AT 20 MHzx2 KB	78,450
386 SX 16 MHz	83,620
386 20 MHz	208,700
386 25 MHz 64K CACHE	288,200

### KEYBOARDS

KEYBOARD 102 KEYS (XT/AT)	12,590
---------------------------	--------

### ΚΟΥΤΙΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

AT BOX ΜΕ 200Watt Τροφοδοτικό	31,000
220 Watt ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ	15,500
MM TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	33,600
TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	68,750

### ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

8087-10 MHz	42,670
80387-10 (έως 13 MHz)	55,170

### ΔΙΣΚΕΤΕΣ

5.25" NONAME	76
5.25" PROFEX PRECISION	86
5.25" FUJI BASF, DATALIFE, KODAK	172
5.25" DATALIFE PLUS (TEFLON)	216
3.5" NONAME 2DD	172
3.5" PROFEX 2DD	216
3.5" PRECISION	299
3.5" BASF, FUJI, KODAK, DATALIFE	386
3.5" HD KODAK, FUJI	776
3" MAXELL, CF2	605

### HARD DISKS

20MB ESMSEC - CONTROLLER	53,450
20MB 2MSEC - CONTROLLER	62,900
30MB 2MSEC MFM-CONTROLLER	74,150
40MB 2MSEC - CONTROLLER	81,900
FLECARD WD 20 MB	64,655
FLECARD WD 30 MB	75,000

### ΤΡΟΦΟΔΟΤ. ΔΙΑΜΕΡΙΣΤΟΥ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

625 VA	98,500
--------	--------

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ  
+ ΦΠΑ 18%  
ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ

+ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ

## Multimedia:

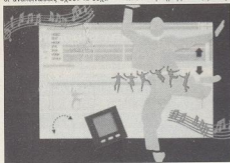
Όλο και πιο κοντά

**Γ**ια να είμαστε πιο ακριβείς, πιο κοντά τον τελευταίο καιρό φαίνεται να είναι η Commodore. Και η νέα της A300, η οποία υποστηρίζεται από την εταιρία σαν η ανώτατη multimedia μηχανή, κάτι η Amiga με το CD που περιμένουμε, όλες αυτές οι ανακοινώσεις έχουν δώσει κάποιον "αέρα" στο στρατόπεδο των Κομμοντόρδων. Μόνο που μερικές φορές οι ανακοινώσεις έχουν κι ελα-

ριστες επιπτώσεις. Ένα παράδειγμα είναι η σχετικά άγνωστη μέχρι τώρα στο πλατύ κοινό Gold Disk, η οποία σφάσισε ν' αθήσει το ονομά της στην ιστορία σαν μια από τις πρώτες εταιρίες παραγωγής multimedia software. Για του λόγου το αληθές υπάρχει ήδη έτοιμα για όλους τους Amiga users (για όσους δεν κατάλαβαν: Και για τις Amiga 500) ένα πολύ εντυπωσιακό πακέτο προγραμμάτων, με την

ονομασία Showmaker. Το software αυτό σας επιτρέπει να κάνετε πολύ εντυπωσιακά πράγματα: Αναλαμβάνει να οργανώσει για σας εκθέσεις video, γραφικών και ήχου σε μια μοναδική "παραγωγή" (ακριβώς όπως λέμε και τις κινηματογραφικές ταινίες "παραγωγές"), η οποία περιορίζεται (κι εδώ φαίνεται η "ιδιοψία" του προγράμματος) μόνο από τον χώρο αποθήκευσης, και ΟΧΙ από τη μνήμη που διαθέτει ο υπολογιστής. Ελέγχοντας πηγές εκόσας, όπως το video, με συσκευές genlock, και χρησιμοποιώντας computer animation και ηχητικά συστήματα που ελέγχονται με MIDI,

μπορεί (θεωρητικά τουλάχιστον) οποιαδήποτε χρήστης Amiga να παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη "παραγωγή" ή να ασχοληθεί με τη δημιουργία μικρών computer show και διαφημιστικών μηνυμάτων, επαγγελματικού όμως επιπέδου. Οι δυνατότητες φυσικά είναι σχεδόν άπειρες για κάποιον που έχει βάλει υψηλούς στόχους στη ζωή του, όπως για παράδειγμα τη δημιουργία δικών του προγραμμάτων, διαφημιστικών κι επαγγελματικών παρουσιάσεων. Για βάλτε λίγο τη φαντασία σας να δουλέψει, μέχρι να έχουμε νεότερο...



## Software που διαχωρίζει...



**Ε**άν είστε χρήστης μιας Amiga, ήρθε η ώρα να ξεχωρίσετε τα πράγματα. Ή μάλλον, για την ακρίβεια, να τα... διαχωρίσετε. Παρακολουθώντας με ενδιαφέρον την παραγωγή "Ξεχωριστών" προγραμμάτων για οικιακούς υπολογιστές το 1990, αξίζει να σταθούμε σε ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να δώσει στην εκδοτική σας φλέβα περισσότερο "επαγγελματικές" διαστάσεις. Πρόκειται για ένα "βοηθητικό" πρόγραμμα των πακέτων DTP, με το όνομα Art Department και με καταγωγή κατευθείαν από το

software-εργαλεία του Macintosh. Εάν λοιπόν οι δυνατότητες του υπολογιστή σας στο DTP και στη δημιουργία σελίδων με έγχρωμες παρουσιάσεις και εικόνες σας έχουν ανασφίξει το ενδιαφέρον, και σκέφτεστε ν' ασχοληθείτε κάπως σοβαρότερα, τότε θα χρειαστείτε το Art Department. Είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων, το οποίο μπορεί να δεχτεί εικόνες στην υψηλότερη ανάλυση της Amiga και να τις διαχωρίσει στα τέσσερα συστατικά χρώματά τους, παράγοντας έτσι "διαχωρισμούς", οι οποίοι μπορούν να

να μπουν σε διαδικασία παραγωγής και να τυπωθούν από οποιοδήποτε επαγγελματικό εκτυπωτικό μηχάνημα. Μέσα στις δυνατότητες που προσφέρει, είναι ένα πλήθος από εργαλεία που ασχολούνται με το "ρετουσάρισμα" των χρωμάτων και τον καθορισμό του μεγέθους της εικόνας και της

αέλιδας. Δύο ειδή loaders σας επιτρέπουν να εισάγετε εικόνες κατευθείαν από το DigiView και οποιοδήποτε τύπο αρχείου IFF: EHB, HAM, AHAM, SHAM, Dynamic HAM, ARES και Dynamic Hi-Res. Το ART Department μπορεί να συνεργαστεί με τα περισσότερα προγράμματα DTP για την



Amiga, και λόγω των 24μπιτων δυνατοτήτων που προβλέπεται εξαιρετικά "δυνατό", όσον αφορά την ποιότητα εικόνας του. Συνεχίστε να βλέπετε την Amiga σας σαν παιχνιδιομηχανή; Το λέω με πιο όρι κάνετε λάθος...

## Ένας κυνηγός τσέπης

Πάμε πίσω για λίγο, στις ένδοξες ημέρες των υπολογιστών. Τότε ακόμη το λειτουργικό σύστημα των "επαγγελματικών" computers ήταν το CP/M. Την περίοδο εκείνη, πολλοί υπολογιστές πέρασαν σαν διάπτοντες αστέρες από την αγορά και το μαγαζάκι, για να εξοφληθούν επίσης απότομα. Μια παράμοια περίπτωση ήταν και η εταιρία Husky, μια εταιρία άγνωστη σε πολλούς, η οποία δημιούργησε εκείνη την εποχή έναν από τους πρώτους φορητούς υπολογιστές. Αν και δεν ήταν κατασκευασμένος για γενική χρήση, είχε εντυπωσιάσει όλους τότε, λόγω του μικρού του μεγέθους.

Ο καιρός πέρασε, και να 'τος πάει ο Husky - πάλι φορητός, και αρκετά πιο εξελιγμένος. Για μια ακόμη φορά

είναι κατασκευασμένος έτσι ώστε να αντέχει σε "αφλόξονο" περιβάλλον, μα και στην εξωτερική του κατασκευή κυριαρχεί το μέταλλο και το ελαστικό, το οποίο αδιαβροχοποιεί το μικράκι είναι ίσα ανάμεσα στην οθόνη και στο πληκτρολόγιο. Το πληκτρολόγιο του Husky είναι "σχεδόν" compatible, κι όταν λέμε "σχεδόν", εννοούμε ότι του λείπουν τα πλήκτρα Scroll Lock και Print Screen. Function keys έχουν αναλάβει να γίνουν τα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου, αν το πατήσετε μαζί με το χαρακτηριστικό πλήκτρο που φιλοξενεί το σημάδι της εταιρίας. Το μηχάνημα δεν προσφέρει εξαιρετικά υπολογιστική ισχύ (φιλοξενεί το συμ-

βατικό 8088 στα 8 MHz, μαζί με όλα τα υπόλοιπα εξαρτήματα που μπουνάναι έναν XT), περιέχει αρκετά υψηλή δόση μνήμης RAM, που φτάνει στα 2,2 MB. Το πιο ενδιαφέρον όμως σημείο του παρόξενου αυτού μικρουπολογιστή (εδώ πηγαίνει "γόνο" ο όρος) είναι ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζει τη σύνδεση εξωτερικού drive, και το πολύτιμο ρεζέρβα των μπαταριών του που καταναλώνει. Το Husky λοιπόν συνδέεται με εξωτερικό drive 3 1/2 ιντσών και χωρητικότητας 1,44 MB, μέσω μιας σειριακής θύρας, κάτι που καθιστείται η λειτουργία του. Για να "διασώσει" τις μπαταρίες του, το drive οβηνει μόνο του λίγα λεπτά έπειτα από την τελευταία εγγραφή-ανάγνωση. Η πολύ καλή αυτή ιδέα θα μπορούσε να τελειώνει επίσης καλά, εάν το drive λειτουργούσε και πάλι αυτόματα όταν το

πρόγραμμα ή ο χρήστης το απαιτούσαν. Όμως δεν γίνεται έτσι. Για να μην πάρετε από το DOS κάποιο μήνυμα του τύπου "drive does not exist", θα πρέπει να πατήσετε για λίγη ώρα ένα μικρό κουμπάκι στο πίσω μέρος του drive! Όλα αυτά βεβαίως να τα γράψετε τα κείμενά σας στο WordPerfect ή να δουλέψετε τα spreadsheets αλλά και σχεδιαστικά σας πακέτα, μα και, παρόλο που ο Husky τα καταφέρνει πολύ καλά από οποιαδήποτε συμβατότητας, η οθόνη του δεν τα καταφέρει και πολύ καλά στο animation και στα games. Θα μπορούσαμε όμως να πούμε ότι αποτελεί το νέο διάδοχο του Z88, μαζί με DOS συμβατότητα. Θα μπορούσε άνετα να πάει σαφάρι και να βοუτηχεί στα νερά, να κάνει περιπολίες στην έρημο του Ιράκ... Γενικά είναι ένας μικρό που του αρέσει η περιπέτεια!

## Κρύο... καιρός για δουλειά!

Ένας από τους λόγους για τους οποίους δεν θα μπορούσα ποτέ να γίνετε ταπιά, είναι το γεγονός ότι αν σας βάλουν στο φινεγίο για μερικές ώρες, δεν θα μπορείτε να κινηθείτε, ενώ αντιθέτως, αν μπει ένα ταπίκι στο φινεγίο... ζωντανεύει! Η παρατήρηση αυτή είναι γνωστή εδώ και πολλά χρόνια, και η μέθοδος της ψύξης των μικροεπι-

ξερσιώντων εφαρμόζεται ευρύτατα στην κατασκευή των supercomputers. Το θέμα βεβαίως είναι κατά πόσον εσείς μπορείτε να ψύξετε τον υπολογιστή σας. Και τι θα κερδίσετε τελικά απ' όλη αυτή τη δουλειά;

Λοιπόν, καλά θα κάνετε να προσέξετε, γιατί τα κέρδη είναι πολύ μεγάλα. Το κρύο είναι γεγονός ότι κάνει έναν

υπολογιστή ταχύτερο. Η απόδειξη ότι κάτι τέτοιο ισχύει και για τους μικρούς υπολογιστές έγινε στην Αμερική, όπου ένας κανονικός 80486 έτρεχε αντί των 25 MHz (κανονική συχνότητα λειτουργίας) στα... 38 MHz! Κι όλα αυτά γιατί το ταπίκι είχε μια "παγοκύστη" τοποθετημένη επάνω στο μαύρο "κεφάλι" του. Για να ακριβολογούμε βεβαίως, δεν ήταν ακριβώς παγοκύστη, αλλά ήταν αρκετά πολύπλοκος μηχανισμός, όμως το αποτέλε-

σμα είναι το ίδιο: Το ταπίκι είχε στην κλειδαμιά "θουντάσει", αλλά όσο περισσότερο κρύωνε, τόσο πιο αποδοτικά εργαζόταν. Κι αυτό, γιατί καταπολεμάται ένα από τα μεγαλύτερα εμπόδια αύξησης της υπολογιστικής ταχύτητας: Η θερμότητα. Στην πραγματικότητα ένα ταπί που δουλεύει στα 33 MHz θα μπορούσε να δουλέψει και στα 40 MHz, όμως αυτό θα αύξανε απότομα την παραγόμενη θερμότητα μέσα στο ταίρι, και κάποια υπο-



ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 KB ΜΕ REAL TIME CLOCK, ΜΠΑΤΑΡΙΑ, ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE-DISABLE, SOFTWARE RAM TEST ΓΙΑ ΤΗΝ A500



ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΑΠΟ 512KB ΕΩΣ 1.8/2 MB. REAL TIME CLOCK, ΜΠΑΤΑΡΙΑ, ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE-DISABLE, SOFTWARE RAM TEST. ΓΙΑ ΤΗΝ A500.



DISK DRIVES 3 1/2". 1MB FORMAT INTERNAL ΚΑΙ EXTERNAL ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE - DISABLE IBM ΣΥΜΒΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ A500 - 2000



DISK DRIVES 5 1/4" 1MB/360KB/720KB/1.6MB FORMAT ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE - DISABLE = 40 - 80 TRACKS INTERNAL - EXTERNAL IBM ΣΥΜΒΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ A500 - 2000



SCSI CONTROLLER HARD DISK (20-102 MB 11-40ms) 2MB - 8 MB FASTRAM EXPANSIONS ΜΟΝΟ ΓΙΑ 2.000

**ΕΓΓΥΗΣΗ  
12 ΜΗΝΩΝ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ**



**GEDICO**

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗΣ 33,  
Τηλ.: 9227476, 9205775  
ΑΚΡΟΠΟΛΕΩΣ 6,  
© Ε.Π.Ε. Καλλιθέα, Τηλ.: 9566111

μή το μαρζάο "τσάφ" θα ακουγόταν. Οι υπολογιστές παηframe, όπως είπαμε και πιο πριν, ψύχονται με ισχυρά ψυκτικά μηχανήματα για να αποδόσουν. Αν μάλιστα η ψύξη σταματήσει, έστω και για λίγο, οι βλάβες δεν αργούν να έρθουν. Όμως, γίνεται να εφαρμοστεί αυτό σε έναν καινού επιτραπέζιο υπολογιστή; Η εταιρία Velox, που οργάνωσε και την επίδειξη, υποστηρίζει ότι μπορεί, και πρόκειται να διαθέσει στην αγορά συσκευές που θα μπαίνουν στον υπολογιστή και θα ψύχουν τον επεξεργαστή με τη βοήθεια ενός μικρού ανεμιστήρα. Το κέρδος από την εννοια-

τώση του "ψυγείου" είναι η αύξηση της απόδοσης, σύμφωνα με την εταιρία, κατά 100%. Και 30% μόνο να είναι πάντως, το να κάνουμε τον υπολογιστή μας να τρέχει χωρίς την πρόσθεση hardware και συνεπείργαστων, είναι μια ευχάριστη διαπίστωση. Πού ξέρετε; Μπορεί κάποια στιγμή η τεχνολογία να εξελιχθεί τόσο που ο υπολογιστής μας θα μας κρατάει τα λογιστικά, θα μας γράφει τα κείμενά μας, θα στέλνει την αλληλογραφία μας και θα μας... κρατά και τις μπάρες παιχνιδιών! (Καρέ πότε θα μάθει να ψήνει όμως!).

**Τα games της μεγάλης οθόνης (I)**

**Μ**εγάλες μάχες στις εταιρίες software, για το ποια θα "κλείσει" τα κινηματογραφικά έργα που προβλέπεται να γίνουν επιτυχίες μέσα στο χειμώνα. Το γενικό αυτό "τρέξιμο" έχει πάρει διαστάσεις μυστικής αποστολής: Κανένας δεν λέει τι έχει κάνει, κανείς δεν ανακοινώνει τι έχει καταφέρει, και αν κάποιος ισχυριστεί ότι είναι ο επικρατέστερος υποψήφιος, τότε όλοι οι υπόλοιποι ανταγωνιστές... κάνουν το ίδιο, για να θολώσουν τα νερά! Φυσικά, όλα αυτά τα "παρatrάγουδα" αυξάνονται ανάλογα με τη φήμη της ταινίας. Καταλαβαίνετε λοιπόν τι συμβαίνει με το "Dick Tracey": Δεν είναι μόνο το γεγονός ότι πρόκειται για την εμπορικότερη ταινία του χειμώνα (λόγω Madonna φυσικά), είναι και το είδος της ταινίας τέτοιο, ώστε η μεταφορά της σε παιχνίδι να είναι ιδιαίτερος εύκολη. Μυστικοί πράκτορες λοιπόν αυξήτουν και προσπαθούν να κλείσουν συμφωνίες για το γνωστό ήρωα των κόμικς και τη φίλη του, και η μάχη



συνεχίζεται αμείωτη. Παρ' όλα αυτά όμως, είμαστε σε θέση να σας πούμε τα επικρατέστερα όνομα του τυχερού software house: Κατά 70% λοιπόν οι πιθανότερες είναι να πάρει την άδεια η προγραμματιστική ομάδα των Γάλλων της Tels, κάτι που - αν τελικά επαληθευτεί - θα ανατρέψει αρκετά πράγματα, μια και μέχρι τώρα οι Βρετανοί ήταν εκείνοι που παρρουσιάζουν σχεδόν αποκλειστικά movie conversions. Να που μπαίνουν κι άλλοι όμως στο παιχνίδι...



## Τα games της μεγάλης οθόνης (II)

**Δ**εν είναι όμως μόνο ο Disk Tracey που έχει προσελκύσει το software houses. Κι άλλες κινηματογραφικές παραγωγές έχουν σειρά για να γίνουν games, μερικές μάλιστα είναι "ό,τι πρέπει". Θα καταλάβετε καλύτερα τι εννοώ, αν σας πούμε το φιλμ για το οποίο η βελγική εταιρία Linei (μάδα οι Βέλγοι) ετοιμάζεται να ζωντανέψει στα monitors: Είναι το "Neverending Story III", η συνέχεια του θαυμάσιου "Ιστορία δίχως τέλος" που πριν πολλά χρόνια είχε εντυπωσιάσει με τα σφύτα στα σκοτεινά αίθουσες. Η ιστορία έχει πάλι σαν πρωταγωνιστή το μακρό ηρώα Bastian, ο οποίος για να ακόμη φορά πρέπει να πάει στη μυθική χώρα Φαντασία από αυτούς που προσπαθούν να την... επιστρέψουν για να πραγματοποιηθεί, καταστρεφόμενη από την... Η ταινία αναμένεται εδώ και πολύ καιρό, και το κλασικό βιβλίο του Michael Ende, στο οποίο βασίζεται η υπόθεση, έχει υλικό για άλλες



δυο ταινίες, και μάλιστα ακόμη μια ταινία θα ακολουθήσει. Αυτό που έχουμε να πούμε πάντως, είναι ότι η "Ιστορία δίχως τέλος" είχε πολλές φορές κεντρίσει τη φαντασία μας για ένα καλό role playing adventure με πολλή δράση, γραφικά και ήχο, και είναι ευχάριστο που κάτι τέτοιο γίνεται έστω και τώρα. Το χειμώνα αυτόν, πολλά πράγματα θα έχουν ενδιαφέρον...

## Τα νέα Amstrad ποζάρουν...

**Π**ίλος ν' αστράφουν μπροστά τους, δημοσιογράφοι να τα περιγράφονται, καλές γνώμες, κακές γνώμες... Όπως και να το κάνουμε, Amstrad είναι, και οι διασημότερες πάντα αρχαιολογικές φασαρίες. Οι τρεις μηχανές της εταιρίας βρίσκονται στο Παρίσι, όπου επιδείχθηκαν στους δημοσιογράφους. Σε άλλους άρεσαν, σε άλλους όχι, κι όλοι είχαν πολύ λογικά επιχειρήματα για την απόφασή τους. Σε γενικές γραμμές, πρέπει να πούμε ότι οφ' ενός δεν ήταν και τόσο "προμερέ" τα μηχανήματα που παρουσίασε η Amstrad (τα οποία υποθέτουμε ότι αποτελούν

τους "εκπρασπούς" της εταιρίας για τη νέα δεκαετία), αλλά από την άλλη πρόκειται για σχετικά ουμερούσιες αγορές, τουλάχιστον σε μερικά μοντέλα, πιστές στην παλαιότερη επιτυχημένη πολιτική της εταιρίας. Από σχεδίαση είχαμε κάποιες βελτιώσεις, ειδικά στην κανονά GX4000, η οποία τουλάχιστον φαίνεται κομψή. Όμως η εμφάνιση δεν είναι ο κυριότερος λόγος για να αγοράσετε ένα μηχανήμα, αυτό είναι γεγονός. Είπαι πρέπει να δούμε τα καινούρια μηχανήματα πιο αναλυτικά:

Κατ' αρχάς, όπως θα ξέρετε κι από το προηγούμενο "Εδώ Λονδί-

## «ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ

ΤΗΛ. 9025433

### ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΑΡΩΜΗΣ

#### HOME COMPUTERS

AMIGA 500	45.000	κασ 8	ΑΔΕΙΣ	ΤΟΝ	13.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMOORE 1084	65.000	κασ 8	"	"	21.000
ΟΘΟΝΗ COMMOORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	27.000	κασ 8	"	"	10.000
AMSTRAD 5128 (ΠΡΑΞΗΜ-ΟΘΟΝΗ)	30.000	κασ 8	"	"	10.000
AMSTRAD 5128 (ΕΓΧΡΩΜΗ-ΟΘΟΝΗ)	40.000	κασ 7	"	"	11.000
ATARI 520 STE	128.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
ATARI 1040 STE	155.000	ΜΕΤΡ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
ATARI 520 STE ΕΓΧΡΩΜΗ	65.000	κασ 8	"	"	19.500
ATARI 1040 STE ΕΓΧΡΩΜΗ	70.000	κασ 8	"	"	22.000
ATARI 520 STE M	107.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"

#### PERSONAL COMPUTERS

KAROS 8408 10 14M MONO	157.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
HP140 1011 8408 MONO 10	145.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
AMSTRAD 1510 100 (MONOΧΡΩΜΗ)	52.000	κασ 8	"	"	17.000
AMSTRAD 1640 100 (HEXCOLOR)	50.000	κασ 8	"	"	19.000
AMSTRAD 1640 100 (ΣΕ 8 ΕΓΧΡΩΜΗ)	80.000	κασ 8	"	"	24.400
AMSTRAD 2086 100 3.5M VGA (MONO)	215.800	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
VEGAS 1520T ΟΘΟΝΗ 8M 12M 10	144.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
COMMOORE PC 810 10 64KB MONOCP.	189.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
PEACOCK 10 64KB 14M MONO	85.000	κασ 7	"	"	28.000
EUROPC (SCHNEIDER) ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ 74KB	40.000	κασ 7	"	"	15.500
EUROPC (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΗ (140KB)	200.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
PC200 ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ ΜΟΥΣΗ	40.000	κασ 7	"	"	12.000
TULIP PC2 10 40 20MB ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ	125.000	κασ 8	"	"	25.000
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ P.C. ΜΕ ΣΧΗΜΑ ΔΕΚΟ ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ					

#### A.T.

AMSTRAD 1286 10 3.5M VGA 1MB	300.000	κασ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	30.000
AMSTRAD 1386 10 1M VGA MONOCP.	163.000	κασ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	50.000
SCHNEIDER 2386 10MB MONOCP.	365.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
KAROS 2086 8408 10 20MB (MONOCP.)	327.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
KAROS 3286 8408 10 14 ΜΟΝΟ	294.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
BLUE STAR 8386 8408 10 20MB MONOCP.	290.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"

#### P.P.C. (ΦΟΡΗΤΟ)

MITSUBISHI 2286 10 40 20 MB	700.000	ΣΕ 9 ΑΔΕΙΣ	"	"	"
AMSTRAD P.P.C. 2086 32KB, 640KB	400.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"	"

#### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 10	1800	κασ 6 ΑΔΕΙΣ	ΤΟΝ	7.000
AMSTRAD DMP 2050	10.000	κασ 8	"	7.000
AMSTRAD LO 3500	80.000	ΣΕ 6 ΑΔΕΙΣ	"	"
NEC 20X6 (LQ)	108.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"
NEC PS (LQ)	172.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ THE STAR ΝΕΧΡΥ 7 ΑΔΕΙΣ				

#### FAX

MITSUBISHI FAX	235.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"
SCHNEIDER	180.000	ΣΕ 7 ΑΔΕΙΣ	"	"
HP1 ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ	77.000	ΣΕ 6 ΑΔΕΙΣ	"	"
SANYO SANFAX 200	308.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"
AMSTRAD FAX	266.000	ΣΕ 8 ΑΔΕΙΣ	"	"

#### ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΣΩ

AMIGA 500 132.000 ΔΡ.
AMIGA 500 - 1084 MONITOR
MODEM KAPTA 19.490
MODEM ΕΣΤΕΡΙΚΟ 27.500
AMIGA DRIVE 3.5M. ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
AMIGA MEMORY 512KB ΑΠΟ 28.000 ΔΡ.
ATARI DRIVE 3.5M ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
SEIKOSHA SP 2.000 152CPS 83.000
ΣΤΕΛΕΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.



κάτι από την τελευταία γενιά των PCW, αλλά στην πραγματικότητα είναι ένας CPC 464, οχτάκιπτος, με ένα ενσωματωμένο κασετόφωνο και 64 K μνήμης. Ακολουθεί ο CPC 6128 Plus, ο οποίος με την ίδια λογική είναι ο 6128 με 64K, 128 K μνήμης και καινούριο κουτί, όμοιο με του προηγούμενου. Μέχρι εδώ βέβαια, οι καινούργιοι έχουν κάθε λόγο να τα "ψάλλουν" ένα χεράκι στην Amstrad. Στα 1990, ένα μεγάλο (όπως και να το κάνουμε) όνομα του χώρου, μας πικάρει το παλιό μηχανήματα, με καινούριο χρώμα και όψη, σε ακριβότερη τιμή, και περιμένει από εμάς να τα προτιμήσουμε από έναν STE, με 1A500 ή έναν Archimedes. Αφήστε δε που συνεχίζεται η παλιά εκκίνη ιστορία των "αδελφών" monitors τα οποία πρέπει να αγοράζετε μαζί με τον υπολο-

γιστή - σε τελευταία ανάλυση αυτή ήταν η μεγάλη ευκαιρία για την Amstrad να κάνει ακόμη περισσότερο ανταγωνισμό τα μοντέλα της, απλά προσθέτοντας ένα TV modulator (κάτι που έχουν τα 16-μπιτα μηχανήματα). Ούτε τα ανεπαρκή με 64 K, ούτε το αναρχο-νιστικό και ανίκανο για πολλά πράγματα ταίπακι ηχού εγγυάται ότι είναι χαρακτηριστικά κινά να προσελκύσουν τους αγοραστές. Πλην όμως...

Πάντα υπάρχει ένα "όμως" στην υπόθεση, και στην περίπτωση των CPC Plus δεν έχουμε παρά να δούμε τα μηχανήματα κάπως διαφορετικά, για να διαπιστώσουμε ότι έχουν και πολλά "συν", όσο κι αν σας φαίνεται μάλλον απίθανο. Γιατί τελικά, τα CPC Plus δεν είναι ακριβώς αυτά που ξηρούμε. Μπορεί να μην έχουν γίνει πολλές

αλλαγές, όμως έχει γίνει μια, σε κρίσιμο σημείο: Στο γραφικό. Ένα καινούριο εακό ταίπακι αναλαμβάνει να προσθέσει hardware scrolling στην κίνηση των γραμμών και των sprites (Πισα sprites; Είχε ποτέ ο Amstrad sprites;), εφοδιάζει τα μηχανήματα με 16 hardware sprites και, το σπουδαιότερο, δίνει τη δυνατότητα εμφάνισης στην οθόνη 32 χρωμάτων από μια παλέτα των 4096! Ναι, όλα αυτά θυμίζουν STE, με τη μόνη διαφορά ότι τα χρώματα είναι περισσότερα από ενός ST, στα επίπεδα μας Amiga. Μάλιστα, τα καινούρια CPC έχουν το ίδιο (σχεδόν) γραφικό με μας A500, και αν οι STE δεν μπορούν να δείξουν τα 32 χρώματα του Shadow of the Beast, τα Smapada μπορούν! Επίσης, οι υπολογιστές είναι εφοδιασμένοι με μια ειδική υποδοχή για

νό", έχουμε να κάνουμε με τρία μοντέλα. Τα δυο πρώτα είναι "μεταναστευτικά" των προηγούμενων μοντέλων, με μερικά έστρα, ενώ το τρίτο είναι η "κασόλα που ξεγυλά", μα και, αν και φαίνεται εντελώς καινούρια, είναι κατά 80% CPC! Ο πρώτος υπολογιστής λαπόν είναι ο ...CPC 464 Plus (ανά προσιτότητα στα ανάματα εκζου-με...), ο οποίος θυμίζει εξωτερικά

# ΤΟ DATA SHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη  
**ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ**  
Και τη  
**ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ**  
ΣΕ

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

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
ΣΕ COMMODORE, ATARI & EURO PC

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ  
ΣΤΟ ΘΕΜΑ  
ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ  
ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ \* ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7  
15234 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.: 6826593

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ

# γονότα... φήμες... σχόλια... γεγονότα... φήμες... σχόλια...

cartridges, δανεισμένη από την παιχνιδιομηχανή, με το όνομα Bunting' Rubber (επιτίθουμε βέβαιο να είναι απλός κωδικός και να μην μαζικά ο κόσμος καμένο λάσπη όταν λειτουργεί). Έτσι, μπορείτε να παίξετε όλα τα παιχνίδια σε cartridges που θα κυκλοφορήσουν για την παιχνιδιομηχανή, με τα "προεβημένα" γραφικά, ενώ αιχμόχρονης έχετε πρόσβαση σε όλα τα παιχνίδια για τα παλιά CPC που υπάρχουν στην αγορά, ή που θα κυκλοφορήσουν. Να σημειωθεί επίσης ότι, αν τα παιχνίδια τα βρείτε κάπου στιγμή, το 464 Plus έχει τη Basic του πάντα στη ROM, ενώ το 6128 Plus δουλεύει πάντα το λειτουργικό σύστημα CPM.

Πάμε τώρα στην κονσόλα, την οποία αφήσαμε τελευταία, μα και πολλά από αυτά που είπαμε παρα-

πάνω δεν ισχύουν γι' αυτήν. Η GX4000 λοιπόν μπορούμε να πούμε ότι είναι ίσως η καλύτερη κονσόλα στην κατηγορία των 8-μπίτων παιχνιδιομηχανών, κι οι λόγοι είναι λόγοι αλλά καλοί. Κατ' αρχάς είναι καλά εξοπλισμένη μ' εκείνο το τοπίο, το οποίο υπάρχει κι εδώ και δίνει τις δυνατότητες που αναφέραμε προηγουμένως. Βέβαια, ο ήχος της είναι απαράδεκτος. Όμως, το μεγάλο της πλεονέκτημα είναι η πολύ χαμηλή της τιμή: Μόλις 99 λίρες (περίπου 29.000 δραχ.) στην Αγγλία, τιμή που δύσκολα βρίσκει κανείς επάνω σε οποιαδήποτε υπολογιστικό μηχάνημα σήμερα, κι όχι μόνο σε κονσόλες. Η τιμή της δίνει ένα σημαντικό συντελεστή τιμής προς απόδοση, και δικαιολογεί κάπως και τα κακοφτιαγμένα joystick που τη συνοδεύουν. Να



ξέρετε όμως πως δεν υπάρχει λόγος απογοήτευσης, μα και οι θύρες σύνδεσης είναι κανονικός standard υποδοχής για joystick, και άποτε θέλετε μπορείτε να συνδέσετε το αγαπημένο σας joystick και να δώσετε στα sprites να καταλάβουν: Οραία πράγματα έηλαδή, για μια φτηνή κονσόλα πάλι αντισταθμίζοντας από την 8-μπίτη Nintendo. Όσο για τα παιχνίδια, άλλα τίποτε.

Μαζί με την GX4000 θα δίνετε ένα παιχνίδι ρόλι τύπου Nec Le Mans, που δημιουργήσε η Ocean και μεταλλάσσεται τα νέα χαρακτηριστικά, ενώ πολλοί ακόμη τίτλοι της ίδιας ούτομα: Robocop II, Shadow Warriors, Operation Thunderbolt, Special Criminal Investigation, Navy Seals, Toki, Battle Command, από μια ομάδα software houses που περιλαμβάνει τις Ocean, US Gold, Domark, Loricel και Titus. Είναι λοιπόν, έχουμε μια κρυφή υποψία ότι τα νέα μοντέλα της εταιρίας θα "κάνουν κλάτ" στην αγορά των Χριστουγεννιάτων που πλησιάζει σιγά σιγά, αλλά η κονσόλα. Το σίγουρο είναι πάντως ότι δεν μπορούμε να το καταδικάσουμε. Ημετε είναι άλλωστε, δεν μας πάει η καρδιά μας...

## Για νέες και νέους έως 16 ετών

Μάθετε τώρα τους υπολογιστές στα νέα ολιγομελή τμήματά μας ειδικά φτιαγμένα για σας.

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ BASIC

Για μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου που δεν έχουν βασικές γνώσεις και επιθυμούν να μάθουν τον χειρισμό των PC'S, τον προγραμματισμό σε γλώσσα BASIC, τα αρχεία και γραφικά σε BASIC και εφαρμογές με BASIC.



### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ TURBO PASCAL

Για μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου που έχουν βασικές γνώσεις στους Υπολογιστές και τον Προγραμματισμό και επιθυμούν να μάθουν το λειτουργικό σύστημα MS-DOS, τον προγραμματισμό σε γλώσσα PASCAL, τα αρχεία και γραφικά σε PASCAL, και εφαρμογές.

Με πολλές ασκήσεις και εφαρμογές

ΔΩΡΕΑΝ  
ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΓΛΩΣΣΑ 4ης ΓΕΝΙΑΣ

Για μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου που έχουν βασικές γνώσεις προγραμματισμού Υπολογιστών και επιθυμούν να μάθουν τη χρήση των διεθνών πακέτων LOTUS 1-2-3 και DBASE III PLUS καθώς και τον προγραμματισμό στη γλώσσα 4ης γενιάς DBASE III PLUS με εφαρμογές.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ  
ΣΕ PERSONAL  
COMPUTER

EXTRA - ΠΡΑΚΤΙΚΗ



**CONSTANTINOU COMPUTER STUDIES**

ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΚΗΦΙΣΙΑΣ 324, 152 33 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ. 68.22.152 - 68.41.214 - 68.46.613. FAX. 68.46.615

Ο διαγωνισμός των gamers

**VENDETTA**

**Τ**μελήθατε στη βεντέτα βίβη... Εκείνο μόνο να μην είχαμε πολλούς τοκαμμούς. Κα μετὰ κάσασατο: Από τα κομμένα που ήταμα, διασπασμένα κεντρί εικόλα όπια κάτοχια Απιατά βήτακα ιθαίτερα ενδοσφαιρα να παηκά, μα και το παασατό σαμμεταχάς στο διαγωνιό πηλάσαε σρεδάν το 50% ! Αντιστα ό κάτοχια Commodore και Spectrum δαίχνονα να μην τους ναόζουα ο βεντέτα, μα και μαρπάστηκαν μόλας το 9%. Το δεύτερο μεγαλύτερο παασατό, προς μεγάλη μαε δαίψη, ήρθε από τους κάτοχια των PC: Περίπου 30%, το οποίο δαίχνα όπια σαμβάτο έχουα αρχίσει να είναι περισσότερο games machines από τους home, με άλλα

λόγια... τταροροπή μαε! Ας είναι όμως. Εμείς θα δασουμε από μα κάπια Activision για να πίνουα το τοά τους, ενά οδηγούα Hard Drive/α κίρια:

- 1) Παπαδόπουλος Νάσος, Μαραθίνος 12, Θεσσαλονίκη
- 2) Πέτρος Θωμάς, Αγίου Όρουα 2, Μάρνακα, Κύπρος
- 3) Χρήστος Σάββα, Φιντρία 2, Θεσσαλονίκη
- 4) Μαίρημα Κιάταα, Ν. Πλαστήρα 40, Πέραμα
- 5) Τασάημα Σπίροα, Αργαστεώνα 69, Μαασάτο
- 6) Καντανανθία Ανόστηα, Εργαταία Καταόια Βουασούλα 10, Ιώνναα
- 7) Γαόναο Μάοια, Βενζέλου 77,

Χρυσουπόλη

8) Κοκάθηα Γαίργοα, Φαδραόνα

116

9) Χαηήναασαόια Παρασκαύα,

Ευπόπου 3

10) Ναταράα Γαίργοα, Ησαίρου 9,

Τρίκλα

Keep on drivin' αγαπητοί μαε!

**Εναα Ομηροα για όηεα τια σπουδέα**

**Ε**χετε την εντύπωα όπια πέθανα; Κένετε λάθοα: Ο Ομηροα είναι αόζάνταναα. Αφού τελείωα την Ιλλάδα και την Οδύσσεια και τακτοποίηα τια συγγραφαία του δραστηριόητεα, θα τον βρείτε να δαδοαει υπολογηάτα στο δικο του κέντρο σπουδών, Ακαδημία 52. Τα προγράμμαα σπουδών περιλαβάνουα όλα τα καλά: Γλώσσαα προγραμματοαοα, προγράμμαα σφασματών, λειτουργικά συστήμαα, και πολλά αόημα, τα οποία αναλυτικά έχουα:

- Γλώσσαα Basic, Cobol, Pascal, C, O, π καλύτερο αε εμπορικά και επιστημονικό επίπεδο.

- Εφαρμογήα και πακέτα όπιαα DBase, Lotus, Word Processing.

- Λειτουργικά συστήμαα DOS, UNIX, XENIX, τα οποία "ζητούνα" πολύ τάρα τελευταία.

- Μηχανογραφήμαη λογιστική, γιατί καλάα ο γνάσσα, αλλά και η επαγγελματική απασχόληση δεν είναι αόημα.

- Χαρααόα Εμπορεών Πακέτων.  
- Ανάλυση Εφαρμογών.

**ΤΑΡΑ!!!**  
**ΤΟΑ 1.4 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ**  
**ΣΕ ΕΡΟΜ**  
**ΕΛΛΗΝΙΚΕΑ ΟΗΗΓΙΕΑ**

**computers**  
**ANEOLHS**

**ΕΠΕΚΤΑΗ ΜΗΜΗΑ**  
**ΓΙΑ 1MB ΜΟΝΟ 4 CHIPS**  
**ΤΟΠΟΘΕΤΗΗ ΧΑΡΙΑ ΚΑΘΗΜΑ**  
**ΕΛΛΗΝΙΚΕΑ ΟΗΗΓΙΕΑ**  
**-25000!!!**

**COMPUTER ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ATARI ST**

1040 STE	: 125000
520 STH+DRIVE 500KB	: 65000
DRIVE 3.5" (1MB)	: 30000
DRIVE 5.25" 40/80TR.	: 45000
DRIVE 3.5" AMIGA	: 30000
MEGAFILE 30	: 130000
HARD DISK 50 MB 28ms	: 160000
SOUND SAMPLER	: 17000
PROFESSIONAL SAMPLER	: 30000
MODULATOR	: 19000
SCANNER A4 200DPI	: 150000
EPROM PROGRAMMER	: 35000
ST-PROPO CARTRIDGE	: 7500



**SUPERCHARGER 1.4**  
**AT EMULATOR (ΕΙΣΟΤΕΡΙΚΟ)**  
**ΠΑΡΑΛΑΗΑΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ DOS-ST**  
**1MB RAM (ΧΡΗΑΙΜΗ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ST)**  
**ΘΕΑΗ ΓΙΑ 0807-2 ΣΥΝΕΠΕΡΓΑΑΗ**  
**100000 ΔΡΧ. (ΠΕΡΙΑΛΑΒΑΝΕΙ DOS 4.01)**

ΕΠΕΚΤΑΑΗ ΜΗΜΗΑΑ ΣΤΑ 2.5 MB : 95000  
ΕΠΕΚΤΑΑΑΑΗ ΜΗΜΗΑΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΣΤΕ!!!  
ΕΙΣΟΤΕΡΙΚΟΙ ΙΑΚΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ ΜΕΓΑ

**computers**  
**ANEOLHS**

**ΚΑΝΕΛΛΗΑ ΑΒ. & ΑΙΑ**  
**ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23**  
**ΥΠΟΚ/ΜΑ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 3**  
**54621 - ΘΕΑ/ΝΙΚΗ**  
**ΤΗΛ. 03 1/236 101 - FAX 236 248**

**ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ SERVICE**  
**ΓΙΑ ΟΑΑ ΤΑ ATARI**  
**ΑΤΕΑΝΟΜΗ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΑΘΗΗ ΣΕ**  
**ΟΑΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**  
**ΠΩΔΑΗΗ ΚΟΜΟΡΙΚΗ-ΔΙΑΜΙΚΗ**  
**ΑΤΙΑ ΤΙΜΕΑ ΕΜΠΕΡΙΕΚΕΤΑΙ 0-9.Π.Α.**

... γεγονότα... φήμες... σκόλια... γεγονότα... φήμες... σκ



## Τα νέα προϊόντα της Greek Software

Το "άνοιγμα" της Greek Software προς τους φίλους των PCs συνεχίζεται. Η μήνις Greek... Hardware: Γιατί αυτή τη φορά τα προϊόντα της είναι περισσότερο hardware παρά software. Τη φορά αυτή έχουμε το γνωστό μουσικό add-on AdLib, το οποίο προσφέρει εξελιγμένες ηχητικές δυνατότητες στα PCs στα επίπεδα (και περισσότερο) της Amiga, και τώρα να υποστηρίξει από πολλά software houses που κατασκευάζουν παιχνίδια για σιμβότους, με πριετή και καλύτερη τη Sierra. Το δεύτερο προϊόν που θα βρείτε είναι επίσης πολύ σημαντικό. Λέγεται PC-ailh και πρόκειται για έναν πολύ ανθεκτικό αναστομιστικό μηχανισμό, που αναλαμβάνει να

προστατέψει το PC σας από 70 είδη γνωστών ιών, αλλά και από μελλοντικές αγνώστες... επιδημίες. Ο συνδυασμός hardware-software τοεκάρει μνημη και αρχαία με ταχύτητα 7 MB ανά λεπτό, διαγράφοντας τους, βάζει "παγίδες" ενάντια σε νεο-ανεπιτυγμένα μικρόβια, εμποδίζοντας τα να πολλαπλασιαστούν μέσα στο σύστημα, αντιγράφει τα boot sectors για να έχει ασφαλή αντίγραφο σε περίπτωση που κάποιο ύποπλο πρόγραμμα κάνει κάποια ζημιά, κι όλα αυτά χωρίς την κατανάλωση πολύτιμης μνήμης. Στο τεθρακακισμένο μελωδικό PC, νομίζω ότι η Greek Software έχει γίνει μια ειδική. Εσείς τι λέτε;

Το επίπεδο σπουδών, τουλάχιστον όσον αφορά τις γνώσεις που προσφέρονται, είναι από τα υψηλότερα, κι αυτό είναι ένα σημαντικό πλεονέκτημα του "Όμιλου". Αν σας αρέσουν οι υπολογιστές και

θέλετε να περάσετε την υπόλοιπη επαγγελματική σας ζωή μαζί τους, δεν έχετε παρά να μάθετε τα τυπικά από τη γραμματεία του αρχαίου μας ποιητή, στα τηλέφωνα 3633242 και 3612675.

# NO LIMIT

ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ 8 - STAND 19

THE NOLIMIT COMPUTER SHOP

## ΠΡΟΣΦΟΡΑ INFOSYSTEM

AMIGA 500

1. AMIGA 500 + MOUSE + ΒΙΒΛΙΑ + SOFTWARE
2. MONITOR COMMODORE 1084S - STEREO
3. 2° DRIVE ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ANTICLICK - ON/OFF
4. ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 Kb + CLOCK

ΑΠΟ

~~228.000~~

**MONO**

**189.900**

**ΦΠΑ 18%**

**ΜΟΝΟ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ - ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΩ ΤΗΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ**

**ΧΟΝΔΡΙΚΗ  
ΛΙΑΝΙΚΗ**

**HARDWARE  
SOFTWARE**

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ**

**ΕΓΓΥΗΘΗ  
SERVICE**

**NO LIMIT COMPUTERS - ΑΘΕΩΝ 47 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ - ΤΗΛ. FAX (031) 423874**

## Άλλο ένα Mediterranean College

**Τ**ο γνωστό "Μεσογειακό" Καλέγιο αυξάνεται κτηριακά. Πριν από λίγο καιρό έγιναν τα εγκαίνια του νέου κτιρίου στη Φιλοθέη, παρουσία πλήθους "καλού" κόσμου. Εκεί ανακοινώθηκαν τα νέα προγράμματα του καλέγιου, καθώς

και μια πολύ ενδιαφέρουσα ειδήση: Το καλέγιο είναι πια ο επίσημος φορέας του μεταπτυχιακού προγράμματος του αμερικανικού πανεπιστημίου του Texas, Laredo State. Έτσι, κάθε σπουδαστής που σπουδάζει εκεί, μπορεί να ολοκληρώ-

σει τις σπουδές του στην Ελλάδα, χωρίς να χρειαστεί να φύγει για το εξωτερικό. Το πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών θα διδάσκεται από ξένους καθηγητές Πανεπιστημίου στο νέο κτίριο της Φιλοθέ-

ης. Δεν θα κάνετε καλά να μείνετε απληροφόρητοι από τις νέες δραστηριότητες του καλέγιου, ειδικά εάν μείνετε κοντά στη Φιλοθέη, γι' αυτό: Mediterranean College, τηλ. 5226595, 5228955.



## Sarasota College: Πώς πέρασαν 11 χρόνια...

**Α**πό το 1979 το Sarasota College προσφέρει τις εκπαιδευτικές του υπηρεσίες στη χώρα μας, κυρίως στον τομέα του Management επιχειρήσεων. Το πρόγραμμα σπουδών του περιλαμβάνει 24 συνολικά ειδικότητες, με μεγάλη ζήτηση στον εργασιακό χώρο. Η διάρκεια της ζήτησης μπορεί να φτάσει μέχρι και τα 4 χρόνια, γιατί τα προγράμματα σπουδών είναι ανώτατου επιπέ-

δου. Καταρτίζονται με μοντέρνα συστήματα στα πρότυπα των ξένων Πανεπιστημίων, με τα οποία συνεργάζεται το Sarasota College. Για όσους έχουν πρόβλημα στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, λειτουργούν υπερενατικά τμήματα, μαζί με ολιγομελή αγγλόφωνα και ελληνόφωνα τμήματα. Περισσότερες πληροφορίες θα σας δώσουν σίγουρα στα τηλέφωνα 6421254, 6420998.

**το πρώτο 4ετούς φοίτησης**  
**ολοκληρωμένο πρόγραμμα σπουδών στον τομέα της**  
**Πληροφορικής και των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών**  
**για ΜΑΘΗΤΕΣ**

# FOCUS

από το Ινστιτούτο Πληροφορικής  
**DATA STATION**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ / ΕΓΓΡΑΦΕΣ**

Καρακάση 14 (Δελφών & Μαρτίου) 1ος όροφος 54248 Θεσ/νίκη 310.846 & 317.194



## Ευχάριστα νέα για την Καλαμαριά

**Π**ανατικός των VIDEO GAMES, αν είστε κάποιος Καλαμαριάς, δεν είναι για ανάγκη να ταξιδεύσετε μέχρι το κέντρο της Θεσσαλονίκης για να βρείτε αγαπημένα σας παιχνίδια ή κάτι καινούριο, αν έχετε βρεθεί τα παλιά. Από τις αρχές του καλοκαιριού λειτουργεί στην Καλαμαριά το ΝΕΟ COMPUTER SHOP

INFOCENTER. Βρίσκεται στην οδό Προύσης 28, κι έχει τηλέφωνο 429157. Μια μεγάλη ποικιλία από games, μηχανές, περιφερειακά και αναλώσιμα σας περιμένει στο φιλόδοξο αυτό COMPUTER SHOP. Αν δεν μας πιστεύετε, κάντε μια βόλτα για να το διαπιστώσετε και μόνοι σας - μην το περιμένετε όλα από μας.

## Ο CPC-6128 γίνεται έγχρωμη τηλεόραση

**Μ**ια έγχρωμη τηλεόραση επιπλέον στο σπίτι είναι πάντα ευπρόσδεκτη. Ειδικά όταν η mamá θέλει να δει κάποιο ηλεκτρικό σήμα ή κάτι παρόμοιο. Με τη βοήθεια της συσκευής MP-3 COMPUTER MODULATOR, μετατρέψτε τώρα τον CPC-6128 της

AMSTRAD σε έγχρωμη τηλεόραση. Όλα τα δοκιμαστικά, ιδιωτικά, κρατικά ή δημοτικά κανάλια στη διάθεσή σας, με πολλά πολλά χρώματα. Αν δεν σας ενδιαφέρει η ET1 και ET2, μη στενοχωριέστε, είναι τα μόνα που θα βλέπετε μαυρόασπρα (εκπέμπουν μόνο σε SECAM - ως

πρόσεξον!). Ούτε ως η άλλως, αν θέλετε να τα δείτε, οι γονείς σας θα τα παρακολουθούν σίγουρα στην τηλεόρασή "τους". Αν λοιπόν σας ενδιαφέρει αυτή η συσκευή

που καλύπτει τις συχνότητες UHF από 21 μέχρι 100, θα τη βρείτε σε όλους τους επίσημους dealers της AMSTRAD - και προσέξτε στο μάτι σας.

## Amiga συμβατή 100%

**Τ**ώρα που, αν έχετε Amiga και θέλετε και PC, δεν έχετε παρά να δείτε την καινούρια κάρτα της KCS, που λέγεται PC-POWER BOARD και αναλαμβάνει να κάνει την Amiga σας 100% συμβατή. Η μνήμη της είναι 1 Mb (RAM) και υποστηρίζει όλες τις θύρες Amiga και όλα τα περιφερειακά ( joystick port, Mouse port, σειριακή, παράλληλη, σίνε), αλλά και τις κάρτες MDA, CGA, Hercules. Περιμένουμε με ανυπομονησία την έκδοσή που θα υποστηρίζει το σκληρό δίσκο A590 της COMMO-

DORE και θα έχει και Ελληνικό εγχειρίδιο, απ' ό,τι μας είπαν οι άνθρωποι της INFOCHIP που θα αντιπροσωπεύουν την κάρτα (δ. Γούναρη 41, Θεσσαλονίκη, τηλ. 280177, 287527).

Προσέξτε όμως: Οι αγοραστές της PC-POWER BOARD που αποστέλλουν την κάρτα εγγύησης στην INFOCHIP ή στην KCS απευθείας, θα έχουν εγγύηση ενός χρόνου διάρκειας, καθώς επίσης και υφάστες σε όλες τις ελλείψεις της κάρτας.

## ΕΧΕΤΕ AMSTRAD CPC 6128;



### Τώρα με 25.300 δρχ.

### έχετε και τηλεόραση !

Τώρα το TUNER MP-3 της AMSTRAD σας δίνει την δυνατότητα να απολαύσετε όλα τα κανάλια της τηλεόρασης μέσα από την έγχρωμη οθόνη του AMSTRAD 6128 σας!!

**Πάρτε το σήμερα! Το αξίζετε!**

**ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΗΣ AMSTRAD**

# MICROPOLIS

COMPUTERS

• ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρα 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357 - Στουρνάρα 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.199 • ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694  
• ΚΗΦΙΣΙΑ: Πασιδιωμένη 16 - Τηλ.: 80.85.758

# Ε Δ Ω



# Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

**Το καλοκαίρι φέτος δεν λέει να φύγει από το Λονδίνο, και το γρασίδι στα γύρω πάρκα έχει κιτρινίσει, δίνοντας έτσι αφορμή στους Εγγλέζους να μουρμουρίσουν για τον καιρό και πάλι. Ομως, παρά τις "ανυπόφορες" αυτές συνθήκες, η αγορά μας κινείται πυρετωδώς. Και μάλιστα, είχαμε κάτι διαφορετικό αυτό τον μήνα.**

**Η** γνωστή μας Acorn παρουσίασε το νέο της Archimedes, το μοντέλο A540. Το μηχάνημα παρουσιάστηκε στο Acorn Show, που έγινε στις αρχές Σεπτεμβρίου στο Λονδίνο και πραγματικά δημιουργήσε αίσθηση στην εδώ αγορά.

Το A540 βασίζεται στο γνωστό επεξεργαστή τύπου RISC της Acorn, ARM (Acorn Risc Machine). Για την ακρίβεια, το μηχάνημα περιέχει τη νέα έκδοση του επεξεργαστή αυτού, το ARM3, το οποίο λειτουργεί στα 30 MHz και μπορεί να αποδώσει 13,5 εκ. λειτουργίες ανά δευτερόλεπτο. Αν δεν πιστεύετε το δελτίο τύ-

που της Acorn, τότε ο νέος Αρχιμήδης είναι πιο γρήγορος και από ένα IBM συμβατό, που περιέχει το νέο επεξεργαστή 80486 της Intel!

Για να μας πείσει δε η Acorn για το όσα ισχυρίζεται, μας επέδειξε και τη νέα έκδοση του PC simulator, που τρέχει στον Αρχιμήδη και που, πραγματικά, τώρα μπορεί να τρέξει προγράμματα για συμβατό, πιο γρήγορα και από ένα κλασικό IBM AT (που περιείχε ένα 80286). Αν δε η συμβατότητα αυτού του simulator είναι τόσο καλή όσο θέλει να μας πείσει η Acorn, τότε πραγματικά δεν χρειάζεται να διαλέξετε μεταξύ συμβατού και Αρχιμήδη πια. Με ένα "σμπόρο" έχετε δυο πράγματα. Άλλα χαρακτηριστικά αυτού του νέου μηχανήματος είναι 4 Mb μνήμη (που μπορεί να επεκταθεί στα 16 Mb), ένα όθνη των 3,5" (720 K χωρητικότητας), σκληρός δίσκος των 100 Mb και γραφικό τύπου Super VGA! Η δε τιμή είναι 2.995 λίρες (900.000 δραχ. χωρίς ΦΠΑ). Ένα από τα "κρυφά" πλεονεκτήματα του A540 είναι ότι ο επεξεργαστής του είναι σε ξεχωριστή πλακέτα πάνω στο motherboard, και έτσι μπορεί να αντικατασταθεί από μία πιο καινούργια έκδοση του ARM, όποτε κυκλοφορεί. Βέβαια, αυτό το "κόλπο" το είχε δοκιμάσει η Acorn και με το παλιό BBC (βλέπε δευτέρως επεξεργαστές), αλλά δεν είχε και τόσο μεγάλη επιτυχία. Από την άλλη, η "χρονομία" είναι που μετράει.

Το άλλο "κρυφό προτέρημα" είναι ότι το μηχάνημα αυτό, στην πραγματικότητα, είναι το ίδιο με το R260, που κυκλοφορεί με Unix στην αγορά. Αρα, αν θέλετε αργότερα να επεκταίνεται το συστήμα σας σε κάτι πραγματικά επαγγελματικό, τότε είναι σίγουρος ότι η Acorn θα είναι κάτι παραπάνω από πρόθυμη να σας βοηθήσει.

Το πιο ωραίο όμως είναι ότι η Acorn θα αρχίσει μια περάστια διαφημιστική καμπάνια για το καινούργιο της μηχάνημα στα περιοδικά και στην αγγλική τηλεόραση. Και το "μεγάλο δέλεαρ" αυτής της καμπάνιας είναι ότι θα μπορείτε να πάρετε το νέο Αρχιμήδη

## ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

### ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΑΥΤΟΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ!

Έτσι Λονδίνο κυκλοφορούν φήμες ότι θα κυκλοφορήσει ένας σκληρός δίσκος, ο οποίος θα αυτοκαταστρέφεται όταν έρθει σε επαφή με χέικερ! Ο δίσκος αυτός βρίσκεται μέσα σε ένα ειδικό κέλυφος, που συμπιεζόμενοι ένα μεγάλο, βαρέ μεταλλικό δίσκο ο οποίος βρίσκεται πάνω από τον σκληρό. Τώρα, όταν κάποιος προσπαθήσει να ανοίξει το κέλυφος, τα ελαστικά που κρατούν το μεταλλικό δι-

σκο σπάνε, με αποτέλεσμα να πέσει ο ένας δίσκος πάνω στον άλλο, και φυσικά να καταστραφούν τα δεδομένα του "σκληρού". Τώρα, γιατί θα πρέπει να τον ανοίξει κανείς για να τον διαβάσει, αυτό φαίνεται να μην το έχει σκεφτεί ο μεγαλοφυής σχεδιαστής αυτού του δίσκου. Ε, τι να γίνει. Άλλωστε, κανείς δεν είναι τέλειος.

### ΝΕΟΣ PC EMULATOR ΓΙΑ ΤΟΝ ST

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του ATonce της Silca Systems, που

κάνει κάθε STE, STFM ή MEGA-ST συμβατό με το IBM AT (που με γνωστών βασίζεται σε έναν επεξεργαστή 80286). Το ATonce κάνει το ST σας ικανό να τρέξει προγράμματα που χρειάζονται οθόνες τύπου Hercules, CGA, Olivetti ή τον τύπο οθόνης του Toshiba T3100. Ακόμα είναι αρκετά συμβατό ώστε να τρέξει προγράμματα όπως το Windows 3.0 της Microsoft. Όσο για το πόσο γρήγορα το τρέχει, αυτό είναι με άλλη ιστορία. Πάντως, για όσους ενδιαφέρονται, η τιμή του είναι 199 λίρες (60.000 δραχ.).

### H SCHNEIDER ΚΑΤΕΒΑΖΕΙ ΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Η γνωστή μας Schneider ανακοίνωσε ότι θα κατεβάσει τις τιμές του EuroPC της. Συγκεκριμένα, το απλό EuroPC έπεσε κατά 50 λίρες (15.000 δραχ.) στις 399 λίρες (120.000 δραχ.), και τα υπόλοιπα μοντέλα συμπιεζόμενων και των AT έπεσαν από 16 μέχρι 30%. Και όλα αυτά, γιατί η Schneider (όπως η ίδια ισχυρίζεται) μπορεί να αγοράζει τώρα πολύ φθηνότερα τα μηχανήματά της, γιατί το μάκρο έχει "θανατώσει" πολύ.



# Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών

σπίτ σας για 14 μέρες, μαζί με το παιχνίδι Interdicator (που είναι ένα Flight Simulator), για να το δοκιμάσετε.

Αφού "δοκιμάσετε" το A540, τότε μπορείτε να το επιστρέψετε χωρίς να πληρώσετε τίποτα (εκτός αν θέλετε να το κρατήσετε), και να κρατήσετε το παιχνίδι χωρίς καμία επιβάρυνση ή δέσμευση. Βέβαια, το παιχνίδι χωρίς το Archimedes θα είναι άρηστο, αλλά οπδήποτε είναι δωρεάν, είναι και καλό στον κόσμο της διαφήμισης.

Αλλά ας αφήσουμε την Acorn και το καινούργιο Arm της, και ας πάμε λίγο πίσω. Τη θύμασε εκείνη την ιστορία με την καρτέλα - κονσόλα που ήθελε να προσφέρει, ότι και τα μεγάλα ηλεκτρονικά παιχνίδια; Θα θυμάστε ίσως ότι η προσπάθεια αυτή απέτυχε οικτρά, και τελικά ούτε η Amstrad δεν ήθελε να την αγοράσει.

Απ' ό,τι φαίνεται, τώρα υπάρχει κάποιος που θέλει να ξαναδοκιμάσει. Αυτός ο κάποιος είναι η αγγλική εταιρία Active Distribution, η οποία σκοπεύει να κυκλοφορήσει μία κονσόλα που θα έχει ένα "κονονέο, ωραίο, μεγάλο" κουτί σαν και τα κουτιά των ηλεκτρονικών που βλέπουμε στα σουβανάκια!

Τώρα, γιατί θα έπρεπε να έχετε ένα τεράστιο κουτί μέσα στο σαλόνι σας, για να ευχαριστήσετε το τελευταίο shoot-them-up, είναι μια άλλη ιστορία. Αλλά φαντάζομαι ότι οι "πραγματικοί" παιχνιδάδες θα ξέρουν κάτι, που ο γυναιτσός ανταποκριτής δεν μπορεί να νιώσει. Τέλος πάντων, η κονσόλα αυτή (ή καλύτερα το κουτί αυτό) θα κοστίζει 300 λίρες (90.000 δρχ.). Κάθε παιχνίδι θα προσφέρεται πάνω στο δικό του motherboard (όπως και στα πραγματικά σουβανάκια δηλαδή), και θα κοστίζει 50 με 100 λίρες (15.000 με 30.000 δρχ.). Στη λίστα των παιχνιδιών που είναι ήδη έτοιμα, συμπεριλαμβάνονται και τα Ghosts 'N' Ghouls, R-Type και Silkworks, ενώ μέχρι την ανακοίνωση του μηχανήματος θα υπάρχουν και κάμποσα ακόμα, αν πιστέψουμε την Active Distribution.

Το μηχάνημα αυτό θα λέγεται Powercade, θα επιδειχτεί για

πρώτη φορά στο Computer Entertainment Show και πρέπει να έχει ενδιαφέρον, μόνο και μόνο σαν... συλλεκτικό κομμάτι!

**Και τώρα, τα καλά νέα για τους φίλους της Amiga.** Η Solid State Leisure κυκλοφόρησε ένα ειδικό πακέτο (κιτ) ανάπτυξης της Amiga 500.

Αυτό το πακέτο λέγεται A5000, μας και κάνει την Amiga πιο μεγάλη (!). Σύμφωνα δε με την περιγραφή του πακέτου, κάνει την Amiga πιο γρήγορα κατά 600% (6 φορές δηλαδή).

Αυτό το καταφέρνει επειδή έχει έναν επεξεργαστή 68020 πάνω σε μία πλακέτα και 4 Mb μνήμης. Είπα, μπορείτε να αντικαταστήσετε το 68000 της Amiga 500 και να έχετε ένα πολύ πιο γρήγορο μηχάνημα, που όμως είναι απόλυτα συμβατό με αυτό που αρχικά είχατε. Βέβαια, μπορεί να έχετε ένα μικρό πρόβλημα με τα παιχνίδια σας, που θα τρέχουν πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι πριν, και μπορεί να είναι αρκετά πιο δύσκολα μετά τη μετατροπή της Amiga. Αλλά μπρος στα κάλλη... Το πακέτο A5000 που μας έρχεται από τη... Βουλγαρία δε διατίθεται σε τρεις παραλλαγές. Όλες προσφέρουν τα ίδια χαρακτηριστικά, με μόνη διαφορά την ταχύτητα του επεξεργαστή. Οι τρεις παραλλαγές μαζί με τις τιμές τους είναι:

A5000 16 MHz 399 λίρες (120.000 δρχ.)

A5000 20 MHz 499 \* (150.000 δρχ.)

A5000 25 MHz 599 \* (180.000 δρχ.)

Δεν είναι φτηνά, αλλά είπαμε "μπρος στα κάλλη, τι είναι τα έξοδα". Εξάλλου μία νέα Amiga με το A5000 και ένα σκληρό δίσκο προσφέρει πολύ περισσότερα από την Amiga 3000, σε πολύ καλύτερη τιμή.

**Σας είπα τα νέα της Atari;** Δεν σας το είπα. Η Atari μας, λοιπόν, ΔΕΝ ανακοίνωσε κανένα καινούργιο μηχάνημα αυτό το μήνα, αλλά πήγε στα Ντιούελντορφ σε μία εκδήλση και ξαναδείξε το TT,

Μπορεί να είναι και έτσι.

## ΚΑΤΙ "ΜΑΥΡΟ" ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΠΑΛΙ Ο ΘΕΙΟΣ

Θείος είναι αυτός, όλο και κάτι θα ετοιμάζει, δηλαδή για να λίμε και του σφραγίσ το δίσκο, σκενός μας είχε ότι κάτι ετοιμάζει, αλλά δεν ήθελε να μας πει τι είναι αυτό το κάτι. Πάντως, ξέρουμε ότι θα είναι μείρο και συμβατό. Και ακόμα ότι πούλησε το μερβόλο του στην εταιρία που βγάλει το "άλλο" μείρο παιδί του, το Z88, γιατί λέει ότι το βορέθηκε (στην κυριολεξία αυτό

ξήλωσε). Αντε, να δούμε τώρα τι θα βγαί από όλη αυτή την ιστορία. Μείρο θα είναι πάντως!

## ΕΩΩ CDTV, ΕΚΕΙ CDTV...

Απ' ό,τι φαίνεται, η εδώ Commodore (της Αγγλίας δηλαδή) κάνει την πάσα σε ό,τι αφορά το νέο Amiga CDTV, δηλαδή την περίφημη εκείνη κονσόλα που συνδυάζει ήχο και γραφικά από ένα CD. Θα θυμάστε σφοδράως που σας γράβαμε λεπτομέρειες για αυτή την κονσόλα και ότι την περιμέναμε το Σεπτέμβριο. Τώρα όμως,

η Commodore UK κάνει σαν να μην έχει δει το προϊόν και δεν ανακοινώνει ούτε την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας, ούτε τη μέλλουσα τιμή της. Ας ελπίσουμε ότι αυτή η Amiga CDTV δεν θα πηγαίει από το "συνδρόμο της Atari".

## ΙΡΑΝΟ-ΙΡΑΚΙΝΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙ

Τώρα που γίνεται το "έλα να δεις" στον περσικό κόλπο, και όλοι κοιτούν με κομμένη την ανάσα, η κομπιουτερο-αγορά δεν μπορούσε να μείνει απ' έξω. Είπα λοιπόν, ήδη κυκλοφορούν δυο παιχνίδια σχε-

τικά με την κρίση, το ένα περσικό, το άλλο επίσημο. Στο περσικό ο χρήστης πρέπει να βυθιστεί στο πλοίο του κακού Ιράν, να βομβαρδίσει τις πόλεις του μέχρι τελικής πτώσης, και να δώσει έτσι τη νίκη στην... Αγγλία. Στο άλλο, που είναι επίσημο και κυκλοφορεί από την Parsec Software, ο "πλοίαρχος" είναι το Ιράν, που βυθίζει για κάποιο ανεξχνήλαστο λόγο ένα αμερικανικό κοράβι, και έτσι... α "καλό", δηλαδή οι Αμερικανοί, καθόδηγούνται από το χρήστη βομβαρδίζουν και βυθίζουν πλοία μέχρι τη... νίκη! Ω, τ κόσμος, μπαμπά!

# computer ALFA

**ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ COMPUTER SHOP  
σε ΕΝΑ ΖΕΣΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ  
ΜΕ ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ  
ΚΑΙ ΜΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ!!!**

ΣΤΕΛΟΥΜΕ  
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ

## AMIGA 500 + MONITOR

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: joystick + δισκέτα ελληνικών +  
επεξ. κειμένου + games)  
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 65.000 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 22.500

## AMSTRAD 6128 COLOR

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: joystick + games)  
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 115.000  
η ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 46.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 13.500

## EURO PC - II COLOR

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 58.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 23.000  
**VEGAS V20 - ΘΟΩΝΗ 14" ΜΟΝΟΧΡ. + 1 FD**  
160.000 σε 4 ΔΟΣΕΙΣ

## STAR LC 10 - II

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 20.000 και 4 ΔΟΣΕΙΣ των 12.250

**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES  
ΓΙΑ AMIGA, ATARI, PC και AMSTRAD  
\* ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ \***

**AMIGA 500 + MODULATOR + GAMES**  
130.000

**ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ - Amiga σε 1 MB**  
26.000

**ΚΑΡΤΑ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ Amiga με PC**  
116.000

**SCART AMIGA**  
2.900

**ΚΟΝΣΟΛΑ "ATARI" + ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ**  
15.000

**ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ  
ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΗΝ  
ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ  
ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ**

**ΣΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ  
ΔΩΡΟ!!**

ΘΗΒΩΝ 360 - ΑΙΓΑΛΕΩ - ΤΗΛ. 5981621

# Ε Δ Ω Λ Ο Ν Δ Ι Ν Ο

το γνωστό νέο αντικαταστάτη του ST, που όπως μας λέει κάποια μέρα θα γίνει "μηχάνημα πρώτο με Unix". Όμως προς το παρόν δεν είναι συμβατό με τίποτα και κανέναν.

**Τέλος πάντων**, ως μην αγχωμάστε με το TT, μια και ακριβό θα είναι και θα αργήσει να φανεί. Όμως το σημαντικό που έδειξε στο NTύσσειντοφ είναι η νέα έκδοση του TOS.

Η νέα αυτή έκδοση του TOS (η 3.01 για την ακρίβεια) είναι, όπως θα καταλάβατε, "πολύ καλύτερη από την προηγούμενη". Το κακό όμως είναι ότι μπορεί να τρέχει μόνο σε ST 030! Βεβαίως, η Atari έχει δηλώσει ήδη ότι θα το τροποποιήσει κατάλληλα, για να τρέχει και στα υποκόπια ST, αλλά καλό είναι να μην "το θέσετε" αυτό. Για όσους λοιπόν έχουν ένα 030, το νέο λειτουργικό προσφέρει καινούργια καλύτερα μενού και icons και άλλα τέτοια, φιλικά προς το χρήστη, και έτσι επέτρεψε συμπληρώσει το GEM το οποίο έχει αρχίσει να δείχνει τα χρόνια του.

Και κάτι "πολύ κακό", τώρα που τα πράγματα στον περσικό κόσμο είναι κάπως θερμά. Βλέπετε, εδώ, οι Άγγλοι έχουν πάθει αντιφωκνή ιστορία, και ακόμα και τα κομπιουτεροπεριοδικά βλέπουν παντού κατακόκκινους και εχθρούς.

Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες ιστορίες γράφτηκε σε ένα από τα εβδομαδιαία περιοδικά του χώρου. Σύμφωνα με τον αρθρογράφο, η αμερικανική κυβέρνηση κάνει ήδη έρευνες για να τελειοποιήσει τα κομπιουτερο-νίους, έτσι ώστε να τα χρησιμοποιήσει για να αχρηστεύσει τα εχθρικά κομπιούτερ, σε περίπτωση πολέμου. Με άλλα λόγια, ούτε λίγο ούτε πολύ, ο Άγγλος "αυνόδηλφός" μας προτείνει ότι οι Αμερικανοί εφευρίσκουν χημικά για να μπορούν να επιστέφνουν στα κομπιούτερ των εχθρών τους με νίους. Από την άλλη όμως, γιατί θα έπρεπε να ξεδουλει λεφτά το αμερικανικό κράτος για το σκοπό αυτό, όταν η σχετική έρευνα γίνεται ήδη από τα αμερικανικά και αγγλικά πανεπιστήμια, και μάλιστα εντελώς δωρεάν από τους φοιτητές. Βεβαίως, το κακό είναι ότι η "έρευνα" αυτή βλάπτει και τους ίδιους τους Αμερικανούς, αφού οι χάκερς "μαθαίνουν" να φτάνουν τους για τα δικά τους μηχανήματα πρώτα. Τέλος πάντων, είναι και αυτό μια λύση. Αν και με την εξάπλωση που έχουν τα σημερινά στρατιωτικά κομπιούτερ, η χρήση των μπορεί να είναι πιο επικίνδυνη και από αυτή των πυρηνικών, μια και τα τελευταία ελέγχονται από κομπιούτερ. Είναι να μην αρχίσουμε δηλαδή, γιατί όμα αρχίσουμε, τότε...

Ας είναι όμως. Κάπου εδώ θα σας αφήσουμε, γιατί πρέπει να προετοιμαστούμε για το χειμώνα. Για όσους, λοιπόν, ξαναγύρισαν στο σχολείο, καλή χρονιά, και για όλους ανεξαρτήτως, καλό χειμώνα. Και για να σας κρατάμε σε αγωνία, θα αφήσουμε να διαρρεύσει ότι κάτι "διαφορετικό" περιμένουμε να γίνει τον άλλο μήνα. Αλλά αυτό τον... άλλο μήνα. Μέχρι τότε

Για και χαρά



# COMPUTER SHOP S.A

AMSTRAD COMMODORE EPICOM CITIZEN STAR ATARI

## ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



### HOME

ATARI 520 STE με 20MB δίσκων					
ATARI 1340 STE (χωρίς δίσκων)					
ATARI 1340 STE με 20MB δίσκων					
ATARI 1340 STE (χωρίς δίσκων)					
AMSTRAD CPC-6128 20MB, 20KB					
AMSTRAD CPC-6128 2MB, 20KB					
AMIGA 500 +ΔΙΣΚΟΝ 10MB					

### PC

SAMSUNG 3PC 3300V 200					
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB					
AMSTRAD PC 1540 200 EGA					
AMSTRAD PC 1540 200 MB					
AMSTRAD PC 1512 200 MONOCH					
AMSTRAD PC 1512 200 ET 8F					
ATARI PC - 320 1FD + HD 20MB					
HYUNDAI 648 K (HERCULES) 200					
HYUNDAI 648 K (HERCULES) 1FD					
EURO PC με 20MB δίσκων					
EURO PC με 10MB δίσκων					
KARLOS 840 K 100 MB/200K, 0200NH					
EURO XT 1FD +HD 20 MB, 0200NH 12"					
GREAT WALL 1FD MON. 0200NH 14"					

### AT

KARLOS 286 1 FD 640 KB RAM MON. 0200NH					
AMSTRAD 286 2 FD 1.44 MON. 0200NH					
EURO AT 1 MB RAM 1 FD + HD 40 MB					
HYUNDAI 286E 1 FD + HD 30 MB					

GREAT WALL 286 1 FD + HD 40 MB				10	21.000
--------------------------------	--	--	--	----	--------

### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-16 II				6	7.800
STAR LC-16 COLOR				6	8.800
STAR LC 24 II				7	9.300
SWIFT 24 CITIZEN				7	11.100
SWIFT 9 CITIZEN				5	10.000
CITIZEN MSP 45				8	11.000
HYUNDAI HDP 810				4	7.700

### DISK DRIVES

ATARI 5F 314				3	12.000
FDD 5 1/4 (COMQUEST)				2	10.000

### ΟΘΟΝΕΣ

COMMODORE 1284 P ΕΠΙΧΡΩΜΗ				5	10.800
ATARI 386 124 ΜΟΝΟΧΡ.				3	8.500
TAMAN THE ΕΠΙΧΡΩΜΗ VGA				8	14.200

### ΣΚΑΝΗΡΟΙ ΔΙΣΚΩΝ

KALOK 28 MB + CONTROLLER				4	10.000
SEAGATE ST-238R 30 MB-CONTROL				5	10.600

**TV TUNER AMSTRAD MP3 για AMSTRAD 6128 ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΖΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ**

- JOYSTICK - ΔΙΚΤΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ  
- ΜΕΛΑΝΟΤΑΪΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

ΕΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΡΟΠΡΩΜΟΝΙΩΝ Ο.Σ.Α.

ΕΓΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΑΘΙΣΤΕ ΤΑΧΥΤΗ ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΑΒΛΑΝΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

# Π Ρ Ω Τ Α

## Αγαπητό Pixel,

Σε πακέτο επικοινωνιών που χρησιμοποιώ, βλέπω ότι υπάρχει τρόπος ρύθμισης των λέγόμενων data bits και stop bits. Μήπως θα μπορούσες να μου εξηγήσεις τι ακριβώς είναι και σε τι χρειάζονται τα δυο αυτά, και τι θα αλλάξει εάν μεταληθούν;

Θ. Κοντογιάννης

## Τα data bit

και stop bit θα τα χρησιμοποιήσεις ευρύτατα εάν πρόκειται να ασχοληθείς με τον κόσμο των modems και των ψηφιακών επικοινωνιών. Συνήθως όμως, τα προγράμματα επικοινωνιών που θα χρησιμοποιήσεις έχουν προεπιλέξει τις ιδανικές τιμές που χρειάζονται, οπότε δεν είναι ανάγκη να κάνεις αλλαγές, εκτός κι αν τα χαρακτηριστικά της data bank που θέλεις να συνδεθείς το απαιτούν. Όπως αντιλαμβάνεσαι, πρόκειται για δυο χαρακτηριστικά των "πρωτοκόλλων" επικοινωνιών μεταξύ των υπολογιστών, του τρόπου δηλαδή με τον οποίο δυο υπολογιστές επικοινωνούν, ανταλλάσσου

αρχεία κ.λπ. Όλα αυτά γίνονται σειριακά, δηλαδή τα δεδομένα στέλνονται με τη μορφή των στοιχειωδών bits - το ένα μετά το άλλο. Κάθε χαρακτήρας αποτελείται από 8 bits, οπότε για να σταλείς ένα μοναδικό γράμμα, χρειάζεται μια σειρά από 8 data bits. Αν τα δεδομένα έχουν σταλεί σωστά, τότε έχει καλώς. Αν όμως ένα bit "χάθηκε" στη μεταφορά; Αν οι γραμμές ήταν φορτισμένες ή είχαν θόρυβο; Αν ο υπολογιστής-δέκτης έλαβε μόνο 7 bits; Τότε θα "κλείσει" το χαρακτήρα με το επόμενο bit, που αντιστοιχεί στον επόμενο χαρακτήρα, κάνοντας λάθος έτσι δυο φορές! Για να μην συνεχιστεί λοιπόν το χάος, και για να ξεχωρίζει η κάθε ομάδα των bits που αντιστοιχούν σε ένα χαρακτήρα, χρησιμοποιούνται διάφορες μέθοδοι επαλήθευσης. Μια από αυτές είναι η προσθήκη δυο ακόμη bits, του start bit στην αρχή και του stop bit στο τέλος κάθε ομάδας, για να "ξεχωρίζει" η ομάδα των bits που αντιστοι

χούν σε κάθε χαρακτήρα, ενώ τα check bits ελέγχουν αν μεταδόθηκαν σωστά.

## Αγαπητό Pixel,

Θα ήθελα να μου εξηγήσεις τι είναι και τι ρόλο παίζει το GSX, το αρχείο που βρίσκεται στην 3η πλευρά των δίσκων που δίνονται μαζί με τον CPC 6128. Ποσ μπορώ να το χρησιμοποιώ;

Κ. Κρητικός

## Το GSX

είναι στην πραγματικότητα ένα πρόγραμμα που "αυθενά" το software με το hardware του μηχανήματος που χρησιμοποιείται, και το οποίο στην περίπτωση του CP/M μεταβάλλεται ελαφρά, μια και διαφορετικοί υπολογιστές μπορούν να τρέχουν CP/M. Ο ρόλος του είναι ο καθορισμός των γραφικών δυνατοτήτων του υπολογιστή, οι οποίες κατόπιν θα χρησιμοποιηθούν από το πρόγραμμα. Όταν λέμε γραφικές δυνατότητες, εννοούμε, εκτός από την οθόνη, και οποιαδήποτε ακόμη συσκευή γραφικής απεικόνισης (εκτυπωτής, plotter κ.λπ.). Το GSX, με άλλα λόγια, χρησιμοποιείται όταν το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσεις δεν είναι γραμμένο αποκλειστικά για τον Amstrad. Λόγω της χαμηλής του ταχύτητας, το GSX δεν είναι κατάλληλο για παιχνίδια, αλλά αντίθετα είναι ιδανικό για τις εξής εφαρμογές: 1) Απεκόνιση κειμένου. 2) Απεκόνιση γραμμών με 5 διαφορετικούς τρόπους. Όπως βλέπεις, οι δυνατότητες του είναι μάλλον περιορισμένες και στοιχειώδεις.

## Αγαπητό Pixel,

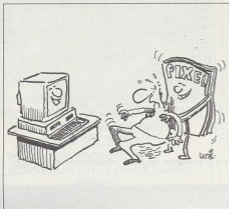
Είμαι κάτοχος ενός CPC 6128, και θα ήθελα να σε ρωτήσω σχετι

κά με τα μηνύματα λάθους της διακίτας στον υπολογιστή μου. Συγκεκριμένα, έχω απορία με το κλασικό μήνυμα "Retry, Ignore or Cancel". Έχεις γράψει κι εσύ, αλλά έχω διαπιστώσει κι εγώ, ότι χρειάζεται να πατήσω 6 φορές το "I", όταν κάνω CAT χωρίς να υπάρχει δισκέτα στο drive, για να έλγει το μήνυμα Ready. Κοινά όμως, το μήνυμα "Ignore" δεν θα πρέπει να φέρνει αμέσως τον υπολογιστή μου σε κατάσταση Ready; Τι ακριβώς συμβαίνει;

Γ. Γεωργίου

## Η εντολή Ignore

"εκθώζει" τον υπολογιστή να προχωρήσει, αγνοώντας το μήνυμα λάθους που εμφανίζεται. Στην περίπτωση της εμφάνισης λάθους στο directory, ο CPC είναι πιο επίμονος. Συνολικά κάνει έξι προσπάθειες για να διαβάσει το drive, με διαφορετικό κάθε φορά σκοπό. Συγκεκριμένα: Μόλις δώσει η εντολή CAT, ο υπολογιστής πρώτα ανχνεύει το drive, εκτελώντας την εντολή - επέκταση A, κι αν δεν υπάρχει δισκέτα στο drive, ξαναπροσπαθεί άλλη μια φορά. Αν και πάλι δεν γίνει τίποτε; κι εσείς πατήσετε Ignore, τότε δίνει το βασικό εισαγωγικό μήνυμα στην οθόνη (Drive A; user 0) και συνεχίζει την ανίχνευση του drive, προσπαθώντας όμως με διαφορετικό τρόπο. Τώρα ανχνεύει την ύπαρξη directory, το οποίο αποτελείται από 4 sectors. Στην προσπάθειά του να διαβάσει και τα 4 sectors ξεχωριστά, δίνει 4 φορές μήνυμα λάθους. Μόνο σε περίπτωση που έχει ξαναεμφανιστεί προηγουμένως τέτοιο μήνυμα λάθους, απαιτούνται συνολικά 5 Ignore, αλλά αυτό είναι bug του AMSDOS.



# Β Η Μ Α Τ Α

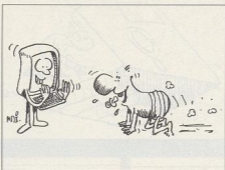
## Αγαπητό Pixel,

Είμαι κάτοχος ενός Atari 520STFM, και τον τελευταίο καιρό μου παρουσιάζονται ορισμένα προβλήματα, που μάλλον σχετίζονται με τη λειτουργία του mouse ή με το τσιπ που ελέγχει το πληκτρολόγιο και τις λειτουργίες του joystick και του mouse. Συγκεκριμένα, εάν κάνω boot με κάποια δίσκους και δεν τρέξω κανένα πρόγραμμα (αλλά και οποιοδήποτε πρόγραμμα κι αν τρέξω), τότε μετά από λίγο το ποπικί αρχίζει να μη συμπεριφέρεται σωστά. Συγκεκριμένα, οι κινήσεις αντιστρέφονται, κι αντί να περνάει επάνω, ο δείκτης μετακινείται προς τα κάτω - και αντίστροφα. Σε μερικές περιπτώσεις έχω παρατηρήσει ότι μετά από λίγο το ποπικί εσπασχεύει στην κανονική του λειτουργία. Τι ακριβώς συμβαίνει; Υπάρχει πρόβλημα υπερθέρμανσης του ποπικιού ή του υπολογιστή μου; Πραγματικά δεν ξέρω τι να υποθέσω.

N. Αντωνίου

## Το πρόδημα,

αγαπητέ φίλε, δεν είναι το υπολογιστή σου - επομένως δεν θα πρέπει να γίνει και δικό σου! Απλά έχω πέσει θύμα του πιο διαδεδομένου ίσως virus μεταξύ των ST προγραμμάτων, του Ghost Virus. Το μακρόβιο αυτό δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να αντιστρέφει τις διευθύνσεις της οριζόντιας κίνησης του ποπικιού, ανά τακτά χρονικά διαστήματα, κι αυτός είναι ο λόγος που μετά από λίγο το ποπικί συμπεριφέρεται πάλι κανονικά (συνέχισε όμως λίγο ακόμη, κι θα ξαναπάθεις τα ίδια!). Πιστεύω με, δεν είσαι ο μόνος που ακριβάζει ότι κάτι δεν πάει καλά με τον υπολογιστή του λόγω του ιού. Ένας φίλος μου έκανε πολλαπλές "εγχρήσεις" στο ποπικί του, μέχρι να καταλάβει τι συμβαί-



νει! Τι μπορείς να κάνεις τώρα; Τίποτε περισσότερο από αυτά που κάνουν άλλοι, για να προφυλαχθούν από τα μακρόβια. Μην κάνεις ποτέ boot με δίσκους που έχεις αντιγράψει και δεν έχεις ελέγξει με κάποιο καλό αντιγραφικό. Οποτε αντιγράφετε δίσκους, χρησιμοποιήστε κάποιο virus killer μετά, ή την ειδική επήλωση του FastCopy 3.0. Εάν παρ' όλα αυτά πάθεις πάλι τα ίδια, κλείσε γρήγορα τον υπολογιστή σου, ξεχάρωσε ποιος δίσκος χρησιμοποιήσες μόλις πριν, και βάλ' τες σε... "περιορισμό"!

## Αγαπητό Pixel,

Θα ήθελα με λίγα λόγια να μου εξηγήσεις τις ακριβείς είναι και τι ρόλο παίζει στην οργάνωση των αρχείων μιας δίσκους το FAT. Εάν το FAT δεν υπάρχει, τότε τι συμβαίνει στη δίσκους; Επίσης, ποιο είναι η λειτουργία του boot sector;

K. Ανός

**Το FAT** (πρόκειται για το αρχικό του File Allocation Table) είναι ένα πολύ σημαντικό τμήμα των δεδομένων της δίσκους σου. Δεν το χρησιμοποιείς εσύ, αλλά ο υπολογι-

στής σου, κι εκεί καταγράφονται ποια sectors είναι "καλυμμένα" με δεδομένα για κάποιο πρόγραμμα της δίσκους. Με άλλα λόγια, το FAT είναι εκείνο που "λέει" στο drive σε ποιο σημείο της δίσκους βρίσκονται τα δεδομένα του προγράμματος που ζητήσατε να τρέξετε. Η μέθοδος που χρησιμοποιείται για το σκοπό αυτό είναι η αποθήκευση πληροφοριών διαδοχικά σε κάθε sector, με τη μορφή ενός 12μπιτου αριθμού. Ο πρώτος sector δείχνει με τον αριθμό αυτό το σημείο όπου βρίσκεται ο επόμενος sector του προγράμματος, και η διαδικασία συνεχίζεται, μέχρι να φτάσουμε στον τελευταίο sector του προγράμματος, ο οποίος με έναν ειδικό αριθμό "ειδοποιεί" για το τέλος του αρχείου. Όπως καταλαβαίνεις, όταν για κάποιο λόγο ο FAT καταστραφεί ή αλλοιωθεί, ο υπολογιστής ξέρει τι δεδομένα υπάρχουν στη δίσκους, αλλά δεν ξέρει ποιά ακριβώς βρίσκονται, άρα η δίσκους καταστρέφεται. Ο boot sector αποτελεί το δεύτερο τμήμα του "τμήματος βασικών πληροφοριών" της δίσκους σου. Πρόκειται για τον πρώτο sector της

δίσκους, και περιέχει πληροφορίες σχετικά με τη δομή της δίσκους: Αριθμός tracks, μήκος sectors, αριθμός sectors ανά track κ.λπ. Οι παραμέτρους αυτοί είναι οι ίδιες, εάν χρησιμοποιήσεις το κλασικό format του υπολογιστή σου, αλλά μεταβάλλονται σε περιπτώσεις extendend formats και κλειδωμένων προγραμμάτων.

## Αγαπητό Pixel,

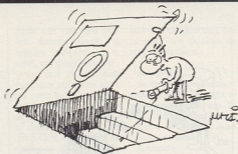
Θα ήθελα να μου πεις πώς μπορώ να φορτώσω εικόνας φταγμένες με το Degas Elite από την Atari Basic;

A. Ηλαιοπούλος

## Θα πρέπει

κατ' αρχάς να έχεις αποθήκευσει την εικόνα, που σχεδιάσες στο Degas, σε uncompressed format, συμπιεστή δηλαδή, με το extension .PI1 ή .PI2 ή .PI3 (όχι .PC1, .PC2, .PC3). Αφού η εικόνα σου είναι σε αυτή τη μορφή, μπορείς να τη φαρμάξεις μέσω της εντολής BLOAD. Η εντολή συντάσσεται ως εξής: Πρώτα δίνεις το όνομα του αρχείου (της εικόνας σου δηλαδή), κατόπιν ένα κόμμα κι αμέσως μετά τη διεύθυνση 491520, η οποία είναι η αρχή της μνήμης οθόνης του ST. Με άλλα λόγια, η σύνταξη είναι της μορφής BLOAD, "filename", 49152. Υπάρχει περίπτωση να παρουσιαστούν κάποια προβλήματα με τα μενού και τα παράθυρα της ST Basic, όπως αυτά φαίνονται στην οθόνη, αλλά δεν είναι τίποτε σοβαρό. Είναι αναπόφευκτο όμως, μα και ο υπολογιστής δέχεται απότομα αλλαγές στα περιεχόμενα της μνήμης όπου "ψηλά" τις οθόνης του.

# PEEK & POKE



## ZOOM IN - ZOOM OUT

### ATARI ST

Το πρόγραμμα αυτό χρησιμοποιεί τις ρουτίνες AES 73 και 74, με σκοπό να μεγεθύνει και να σμικραίνει ένα τετράγωνο. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στα GEM προγράμμάτα σας, σαν εφέ. Το GINTIN array αποτελείται από 8 δεδομένα. Τα πρώτα 4 ορίζουν την X-συντεταγμένη και την Y-συντεταγμένη της πάνω οριζώτερης γωνίας, το πλάτος και το ύψος του αρχικού τετραγώνου. Τα επόμενα 4 ορίζουν τις διαστάσεις του

τελικού τετραγώνου. Το πρόγραμμα επαναλαμβάνεται με κάθε πάτημα πλήκτρου, και τερματίζει με το «Return».

```
10 'Api Copyright ©
20 GOSUB 1010
30 FOR I=0 TO 7
40 READ A:POKE GINTIN+2*I,A:NEXT I
60 ' FOR MEDIUM RESOLUTION
65 ' DATA 315,100,5,5,0,0,640,200
68 ' FOR HIGH RESOLUTION
70 DATA 315,200,5,5,0,0,640,400
80 GEMSYS(73):GEMSYS(74)
90 IF INP(2)<13 THEN 80:END
1010 A#=GB:GCONTRL=PEEK(A#)
1030 GLOBAL=PEEK(A#+4)
1040 GINTIN=PEEK(A#+8)
1050 GINTOUT=PEEK(A#+12)
1060 ADDRIN=PEEK(A#+16)
1070 ADDROUT=PEEK(A#+20)
1080 RETURN
```

## VARIABLE GOSUB

### CBM

Μετά το μεταβλητό GO TO σε προσαρμένο τεύχος, αυτόν το μήνα το μεταβλητό GOSUB, δεν είναι άγνωστο σε ένα πρόγραμμα να υπάρχουν εντολές όπως GOSUB 500, GOSUB 800, GOSUB 160. Αν γινόταν να δοθούν ονόματα στις διάφορες υπορουτίνες, το πρόγραμμα θα γινόταν πολύ πιο κατανοητό. Το διπλό πρόγραμμα προσέχει αυτή την εντολή στη Basic του Commodore. Στο πρόγραμμα είναι ενσωματωμένο ένα πρόγραμμα επίδειξης της λειτουργίας

της εντολής. Είναι, αντί για GOSUB SUBROUTINE θα γράφεται SYS 51200, SUBROUTINE. Η επιστροφή από το υποπρόγραμμα γίνεται κανονικά με RETURN. Το πρόγραμμα μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε στη μνήμη, αλλάζοντας την τιμή του OFFSET...

```
100 REM * VARIABLE GOSUB *
110 REM
120 OFFSET =51200
130 POKE OFFSET,104:POKE OFFSET+1,104
140 FOR I=0 TO 23
150 POKE OFFSET+2*I,PEEK(143139+I):NEXT I
160 FOR I=0 TO 14
170 READ J:POKE OFFSET+25+I,J:NEXT I
180 END
190 DATA 32,253,174,32,138,173,32,247,183
200 DATA 32,163,168,76,174,167
210 REM
220 REM * DEMO *
230 REM
240 VGSUB +51200:ROUTINE =290
250 PRINT "I'M IN THE MAIN PROGRAM"
260 SYS VGSUB:ROUTINE
270 GO TO 250
280 REM
290 PRINT "I'M IN THE SUBPROGRAM"
300 RETURN
```



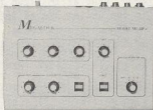
# ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

## AMIGA

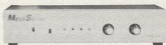
- \* AMIGA 500 + MONITOR COMMODORE 1084 S - ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΗ
- \* AMIGA 500 + COLOR MONITOR
- \* AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
- \* AMIGA 2000 + MONITOR



**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ  
AMIGA 2000 + MONITOR  
ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ**



**MEGALOCK  
GENLOCK + SPLITER + TIMER**



**MEGASOUND  
SAMPLER + MIDI**

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ 2000

- \* ΑΤ ΚΑΡΤΑ \* ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ -10 MB
- \* ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ \* DISK DRIVES

περιφερειακά για AMIGA

P.C.

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

- Schneider EURO PC έγχρωμο, μονόχρωμο
- Euro PC XT + AT
- AMSTRAD 1640 - 1512
- Philips 3105

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

# ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα  
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695 - 3647045





# AMIGA BASIC

## Εξελιγμένες γραφικές δυνατότητες

Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω ρουτίνες για άμεση προσπέλαση και επεξεργασία των 4.096 χρωμάτων για να βελτιώσετε τις υπάρχουσες εντολές, καθώς και για να σχεδιάσετε γραμμές όπως στη LOGO!

Του Πάνου Κατσουλούδη

Είνα πια σε όλους γνωστό πως οι γραφικές δυνατότητες της AMIGA είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένες, αγγίζοντας πολλές φορές - με τα Hold and Modify modes λειτουργίας - ακόμα και αυτές των workstations. Όμως, μέσω της BASIC ελάχιστα μπορείτε να προγραμματίσετε και να χρησιμοποιήσετε όλες αυτές τις δυνατότητες, αν βέβαια δεν θέλετε να ξεριζώσετε από τα όρια της καθαρής BASIC και δεν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα PEEK και POKE, όπως και τις εξειδικευμένες βιβλιοθήκες της C. Τα παραπάνω δεν σημαίνουν βέβαια ότι η Amiga Basic δεν είναι ισχυρή γλώσσα. Αντιθέτως έχει πάρα πολλές δυνατότητες. Όμως, για παράδειγμα, η διαλογή των χρωμάτων είναι κάπως ανορθόδοξη, και από τη στιγμή που θα τα αλλάξετε δεν μπορείτε πια να βρείτε την τιμή τους, οι ειδικές εντολές γραφικών (εκτός των τετραγώνων) είναι γενικά αργές, ενώ η δημιουργία κυκλικών τοπίων συνεχίζει να αποτελεί μυστήριο.

Οι περισσότερες όμως από αυτές τις λειτουργίες είναι βασικές, προσπάντων αν το πρόγραμμά μας έχει σκοπό να εντυπωσιάσει, γεγονός σχεδόν απαραίτητο για κάθε πρόγραμμα της AMIGA. Σ' αυτό ακριβώς το νευραλγικό σημείο έρχονται να δώσουν ένα χερί βοήθειας τα προγράμματα που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα. Αλλά πριν αναφερθούμε σε κάθε ένα πρόγραμμα ξεχωριστό, καλό θα ήταν να δώσω ορισμένες "γραφικές" συμβουλές προς τους αρχάριους προγραμματιστές και να προτείνω θέματα στους ήδη πεπειραμένους.

1) Ξεχάστε το HAM και EHB (extra half

byte) modes από τη BASIC. Ακόμα κι αν καταφέρετε να τα δημιουργήσετε, δεν θα μπορείτε εύκολα να τα χειριστείτε.

2) Μη φοβάστε να χρησιμοποιήσετε τα sprites. Βέβαια, τόσο το manual, όσο και το πρόγραμμα Object της Commodore, έχει ελλείψεις. Ο εμπόνην όμως (και ο περραματιζόμενος) νικό!

3) Καλή και εύκολη η εντολή GET, αλλά

είναι δυσχερή κατά την ανταλλαγή αρχείων με το δίσκο.

4) Θυμηθείτε πως δεν είναι απαραίτητο όλα τα ορίσματα στην εντολή WINDOW.

5) Μάθετε καλά τις εντολές AREA, PRINT USING, GET - PUT, OBJECT.xxxxxx, γιατί πολλές φορές θα σας λύσουν τὰ χέρια. 6) Αν καμία πλέον από τις δυνατότητες της BASIC δεν σας

### LISTING 1: (FADE)

```
(C) 1990 Penagiotis Katseloulis
SUB FADE(r%,g%,b%) STATIC
cc%(1)=2*r%-1:cc%(2)=2*g%-1:cc%(3)=2*b%-1
FOR f=1 TO 3
IF ABS(cc%(f))<>1 THEN ERROR 5
NEXT f
sδ=PEEKL(WINDOW(7)+46)
icδ=2*PEEK(PEEKL(sδ+88)+5)
scδ=PEEKL(PEEKL(sδ+48)+4)
FOR i%=0 TO 15:FOR f%=0 TO nc%-1
dc%=PEEKW(scδ+f%*2)
c%(1)=(dc% AND 3840)/256
c%(2)=(dc% AND 240)/16:c%(3)=dc% AND 15
FOR n%=1 TO 3:c%(n%)=c%(n%)+cc%(n%)
IF c%(n%)=-1 THEN c%(n%)=0
IF c%(n%)=16 THEN c%(n%)=15
NEXT n%
PALETTE f%,c%(1)/15-.03,c%(2)/15-.03,c%(3)/15-.03
NEXT f%
IF MOUSE(0)<>0 THEN EXIT SUB
NEXT i%
END SUB
```

```
Demonstration routine
SCREEN 1,320,200,5,1
WINDOW 2,..,0,1
FOR f=0 TO 15:COLOR f:PRINT " Colour"f,:COLOR f+16
PRINT "Colour"f+16:NEXT
FADE 0,0,0
```



ικανοποιεί, βρείτε κάποιο βιβλίο της C για AMIGA, και κάνετε κατάθεση στα libraries, ώστε να μέσο από τη BASIC!

Ας αφηρούμε όμως την πολυλογία, κι ας δούμε αναλυτικά τις παρακάτω ρουτίνες. Θυμίζουμε για άλλη μια φορά πως είναι SUBroutines, με όλα τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα που αναφέραμε την προηγούμενη φορά. Επίσης, στο τέλος ακολουθεί κι ένα μικρό πρόγραμμα που επιδεικνύει τη ρουτίνα. Και αρχίζουμε με το...

## Πρόγραμμα FADE

Η αλλιώς FadeOut - για να ακριβολογούμε - το οποίο βρίσκεται στο listing 1. Αυτή η ρουτίνα κάνει ό,τι ακριβώς λέει, δηλαδή αφαιρεί προοδευτικά την οθόνη, αμείωρα προς ένα χρώμα. Η ιδιαιτερότητα μάλιστα αυτής της ρουτίνας είναι ότι η οθόνη δεν αφαιρεί μόνο προς το μαύρο ή το άσπρο, αλλά σε B (!) συνολικά χρώματα. Και αυτό συμβαίνει γιατί δέχεται ανεξάρτητες μεταβλητές για το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε. Καλείτε ως εξής:

```
FADE %g,%b%
```

όπου η παράμετρος %g λέει στην υπορουτίνα πως να αφηθεί το κόκκινο χρώμα, η %b πώς να αφηθεί το πράσινο, και η %g πώς να αφηθεί το μπλε. Δεν είναι απαραίτητο να καλείτε την υπορουτίνα με μεταβλητές (γι' αυτό και οι παράμετροι είναι μικροί ακέραιοι), αλλά μπορείτε και απευθείας με αριθμούς. Η τιμή που μπορούν να πάρουν είναι 1 για αύξηση και 0 για μείωση. Πρακτικά, θεωρήστε πως τελικά όλα τα χρώματα αλλάζουν σαν να εκτελέσαμε διαδοχικές εντολές PALETTE με τις παράμετρος αυτές ακριβώς. Ετσι, για fade σε άσπρο γράψτε FADE 1,1,1, σε μαύρο FADE 0,0,0, σε κίτρινο FADE 1,1,0 κ.λπ. Στη δομή του προγράμματος τώρα, αρχικά υπάρχει το σημείο που ελέγχει τις εισαγόμενες μεταβλητές. Αν είναι διαφορετικές από 0 ή 1, το μήνυμα "illegal function call" εμφανίζεται. Στη συνέχεια μια σειρά από PEEK (μηρορ...) βρίσκει τον αριθμό χρωμάτων της οθόνης και τη διεύθυνση των χρωμάτων (η διεύθυνση αυτή παραμένει σταθερή). Στη συνέχεια μπαίνει στους δύο βρόχους, ο εξωτερικός εκτελείται 16 φορές για τη μέγιστη δυνατή απόχρωση και ο εσωτερικός διαβάζει ένα ένα τα δεδομένα χρωμάτων. Αφού τα μετατρέπει ανάλογα (για τους περιέργους το χρώμα αποθηκεύεται στο δεκαεξάδικο σύστημα ως εξής: ORGB σε 2 bytes) αυξομειώνει ξεχωριστά το κόκκινο, πράσινο και μπλε, και δίνει τη νέα τιμή με την εντολή

## LISTING 2: (SETRGB)

(C) 1990 Panagiotis Katseloulis

```
SUB SETRGB(col%,r%,g%,b%) STATIC
PALETTE col%,r%/15-.03,g%/15-.03,b%/15-.03
END SUB
```

```
Demonstration routine
SETRGB 0,15,15,15:SETRGB 1,0,0,0
SETRGB 2,0,15,0:SETRGB 3,15,0,0
```

PALETTE. Η εντολή IF MOUSE... τοποθετήθηκε εκεί, σε περίπτωση που θέλετε με το ποντίκι να βγείτε από τη ρουτίνα πριν τελειώσει η εκτέλεσή της. Αν τέλος ανησυχείτε για την ταχύτητά της, το demo είναι η πιο οριακή περίπτωση. Στο αμείωτο μικρότερο bitplane είναι δύο φορές ταχύτερη. Και μην ξεχάσετε, όταν κάνετε fade στο Workbench, το ενεργό παράθυρο να είναι το Output, ώστε να μπορείτε μετά να γράψετε, σε περίπτωση πανικού, εντολές του τύπου PALETTE 0,1,1,1 ή, ακόμα καλύτερα, SETRGB 0,15,15,15!

## Πρόγραμμα SETRGB

Είναι γεγονός πως κατά τη λεπτομερή χρήση της εντολής PALETTE, θα πρέπει να επιστρατεύουν και ορισμένα μαγικά ξόρκια, μαζ που η τιμή του χρώματος που εισάγεται βρίσκεται κάπου μεταξύ 0 και 1

(δεκαδικός βεβαία αριθμός). Γιατί, όμως, το "αρχαίο" να είναι το 0.00,0.93,87 και όχι το 0.03,0.92,0.88, αυτό μόνο η Commodore το γνωρίζει. Αν μάλιστα θέλετε προοδευτικά τα χρώματα να αλλάζουν, είσατε υποχρεωμένοι να δημιουργήσετε loop με βήμα 0.01, για να είσατε σίγουροι ότι όλα τα ενδιάμεσα χρώματα θα εμφανισθούν. Και όμως, η λύση είναι μια απλή μετατροπή, τόσο απλή όσο το αβγό του Κολόμβου! Η μακροσκοπική ρουτίνα που καλεί αυτή τη δουλειά είναι εκείνη του listing 2, η SETRGB. Καλείται ως εξής:

```
SETRGB col%,r%,g%,b%
```

η οποία παίρνει ακριβώς τις ίδιες παράμετρος με την PALETTE, μόνο που τώρα είναι ακέραιοι και παίρνουν τιμές από 0 ως 15 (όσο πιο κοντά στο μηδέν τόσο πιο σκοτεινό, και το αντίστροφο). Μια καλή ιδέα είναι μάλιστα να την τοποθετήσατε

## LISTING 3: (FINDPLT)

(C) 1990 Panagiotis Katseloulis

```
SUB FINDPLT (pl%()) STATIC
down%←LBOUND (pl%)
a%←PEEK (WINDOW(7)+46)
nc%←2*PEEK (PEEK (a%+8)+5):nc%←nc%-1
a%←PEEK (PEEK (a%+48)+4)
up1%←UBOUND (pl%,1)-down%:up2%←UBOUND (pl%,2)-down%
IF up1%<nc% OR up2%<2 THEN ERROR 5
FOR f%←0 TO nc%
dc%←PEEK (a%+f%*2)
pl% (f%+down%,down%)=(dc% AND 3840)/256
pl% (f%+down%,down%+1)=(dc% AND 240)/16
pl% (f%+down%,down%+2)=dc% AND 15
NEXT f%
END SUB
```

```
' Demonstration routine
DIM colpl%(3,2)
FINDPLT colpl%()
FOR f←0 TO 3:COLOR f:PRINT "# ",:COLOR 1
PRINT " : R ="colpl%(f,0)," G ="colpl%(f,1),
PRINT " B ="colpl%(f,2):NEXT
```

παντού στη θέση της PALETTE, για να Εξέρετε τι σας γίνεται...

## Πρόγραμμα FINDPLT

Το αντίστροφο ακριβώς της εντολής SETRGB αποτελεί η ρουτίνα του listing 3. Διότι αυτή διαβάει τις τιμές των χρωμάτων και τις αποθηκεύει σε έναν πίνακα με τη "βοήθεια" των PEEK, ώστε να μπορείτε να βρείτε τους πραγματικούς κωδικούς των χρωμάτων κάποιου οθόνισ. Σε όσους μάλιστα αρέσει να συγκρίνουν διάφορες ρουτίνες, θα διαπιστώσουν ομοιότητες μεταξύ των τριών μέχρι τώρα υπορουτινών. Αυτό είναι αναπόφευκτο, μια που υποχρεωτικά η FADE καλύπτει και εμπεριέχει τις δύο υπόλοιπες ρουτίνες. Η ρουτίνα τώρα FINDPLT καλείται ως εξής:

```
FINDPLT pal%(%)  
  όπου pal%(%) ο πίνακας μέσα στον οποίο  
  φυλάσσεται το αποτέλεσμα της ανάλυσης  
  Ο πίνακας αυτός είναι διαδιάστατος. Η  
  πρώτη διάσταση αντιστοιχεί στον αλφάντα  
  αριθμό του χρωματός και η δεύτερη στο  
  κόκκινο, πράσινο και μπλε χρώμα αντίστοιχα.  
  Πρέπει να το ορίσετε ως εξής: DIM  
  pal%( μέγιστος αριθμός χρωμάτων - 1, 2),  
  π.χ. για οθόνες με 4 χρώματα όπως του  
  Workbench γράψτε DIM pal%( 3,2) ή με  
  32 γράψτε DIM pal%(31,2). Αν τώρα θέλετε  
  να παράδειγμα να βρείτε την τιμή του  
  κόκκινου στο χρώμα 0, αυτή βρίσκεται στη  
  θέση pal%(0,0), την τιμή του μπλε στο  
  ίδιο χρώμα θα τη βρείτε στη θέση  
  pal%(0,2), την τιμή του πράσινου στο χρώμα  
  3 στη θέση pal%(3,1) κ.λπ. Επίσης, το  
  πρόγραμμα ελέγχει αν το OPTION BASE  
  είναι 1 και όχι 0 (δηλαδή το καλύτερο ση-  
  μείο του πίνακα είναι το 1 και όχι το 0).  
  Τότε τοποθετεί τις τιμές μια θέση υψηλότερα,  
  για να μην εμφανισθεί λάθος. Μην  
  ξεχάσετε όμως τότε πως ο αριθμός του  
  πίνακα και η ανόγνωσή του να είναι ανά-  
  λογη. Δηλαδή για το Workbench να είναι  
  DIM pal%(4,3), ενώ το κόκκινο του 0 χρώ-  
  ματος βρίσκεται φυσικά στη θέση  
  pal%(1,1).
```

Όσον αφορά τώρα τη δομή, αρχικά ελέγχει το OPTION BASE, βρίσκει την αρχική διεύθυνση των χρωμάτων και το μέγεθος αριθμό τους, ενώ διαπιστώνει αν ο πίνακας είναι αρκετά μεγάλος ώστε να χωρέσει τα δεδομένα. Τελικά, μέσα στο βρόχο FOR...NEXT, δίνονται με τη σειρά οι τιμές των χρωμάτων. Όπως αναφέραμε βέβαια και στο προηγούμενο θέμα, τα ονόματα των παραμέτρων της ρουτίνες αυτές είναι συμβολικά κι έχουν σχέση μό-

νο με το εσωτερικό της ρουτίνας. Μπορείτε έτσι όπως ακριβώς είναι, να την καλέσετε με ό,τι όνομα για την παράμετρο θέλετε.

## Πρόγραμμα FINDCOL

Απαραίτητο συμπλήρωμα της ρουτίνας FINDPAL, αποτελεί η ρουτίνα του listing 4. Αυτή αποτελείται από καθαρή BASIC (τέρμα πιο τα PEEK...), και βρίσκει το foreground και το background χρώμα κάθε παράθροιο ανοιγμένο από τη BASIC. Καλείται ως εξής:

```
FINDCOL fb%,colour  
  όπου στο fb% διαλέγετε αν θέλετε να  
  βρείτε το χρώμα του φόντου (fb%=0) ή  
  των γραμμάτων (fb%=1). Στη μεταβλητή  
  colour φυλάσσεται το αποτέλεσμα. Μην  
  ξεχνάτε πως κάθε παράθροιο μπορεί να  
  έχει τα δικά του foreground και  
  background χρώματα.
```

Όσον αφορά τη δομή, στριχίζεται στο

## LISTING 4: (FINDCOL)

(C) 1990 Panagiotis Katsaloulis

```
SUB FINDCOL(fb%,colour) STATIC  
x%-POINT(0,0):IF fb% THEN PSET(0,0) ELSE PRESET(0,0)  
colour=POINT(0,0):PSET(0,0):x  
END SUB
```

```
  Demonstration routine  
COLOR 3,2:CLS  
FINDCOL 1,c:PRINT "The foreground colour is..."c  
FINDCOL 0,c:PRINT "The background colour is..."c
```

ότι η εντολή PSET "ανάβει" pixel με χρώμα γραμμάτων, και η PRESET "σβήνει" pixel στο χρώμα του φόντου. Γι' αυτό αρχικά φυλάσσει το χρώμα του pixel στη θέση (0,0) και ανάλογα το σβήνει ή το ανάβει, βρίσκει το νέο χρώμα και επανατοποθετεί το παλιό. Αρκετά χρήσιμο, πιστεύω, ρουτίνα, ιδιαίτερα μάλιστα αν υπάρχουν πολλά ανοιγμένα παράθροια με διάφορα χρώματα και μετακινούμαστε ανάμεσα σε αυτά, ενώ θέλουμε να εξορίσουμε κάθε στιγμή τα χρώματα του παράθροιο που είναι κάποια στιγμή ενεργό, ώστε να μην έχουμε πρόβλημα με τα attributes. Η χρησιμοποίηση αυτής της ρουτίνας, και όχι κάποιου πίνακα που θα φυλάξει τα υποτιθέμενα χρώματα του παράθροιο, είναι πιο κομψή, πιο εύχρηστη και πιο ευέλικτη.

## Πρόγραμμα OLINE

Δεν είναι λίγες οι φορές κατά τις οποίες χρειάστηκε να σχεδιάσουμε μια γραμμή,

## LISTING 5: (ON LINE)

(C) 1990 Panagiotis Katsaloulis

```
SUB OLINE (x1%,y1%,x2%,y2%) STATIC  
AREA (x1%,y1%)  
AREA (x2%,y2%)  
AREAFILL 1  
END SUB
```

```
  Demonstration routine  
COLOR 2,1:CLS  
WHILE 1  
FOR f%=0 TO 610  
OLINE f%,0,0,180:NEXT f%  
FOR f%=0 TO 180  
OLINE 610,f%,0,180:NEXT f%  
WEND
```



η οποία να μη χαλάει ό,τι έχουμε ήδη σχεδιάσει στην οθόνη και η οποία να αφήνει με το δεύτερο πάρασμα, μια γραμμή δηλαδή που γίνεται OVER. Την έλλειψη αυτής της δυνατότητας έρχεται να καλύψει το πρόγραμμα του listing 5, σχεδιάζοντας γραμμές με την εντολή AREA. Η κλήση της ρουτίνας γίνεται ως εξής:

OLINE x1%,y1%,x2%,y2%  
όπου x1%,y1% οι συντεταγμένες της μιας άκρης της γραμμής, και x2%,y2% οι συντεταγμένες της άλλης άκρης.

Όσον αφορά τη δομή της, δεν γίνεται απλοϊκότερη, ενώ αυτό που πρέπει να προσέξει είναι το 1 στην εντολή AREA/FILL, διότι αυτό είναι που δημιουργεί την κατάσταση OVER. Αν μάλιστα το demo σας θυμάται καλά, μήπως είχατε ποτέ Spectrum;

## Πρόγραμμα DRAW

Όσοι από εσάς είχαν πάρει ένα προηγούμενο τεύχος, στο θέμα για την AMIGA, θα θυμούνται τη ρουτίνα PLAY, η οποία έπαιζε νότες με τη βοήθεια macro-εντολών. Αυτή τη φορά το πρόγραμμα του listing 6 είναι βασισμένο στην ίδια λογική και εμπνευσμένο πολύ από τα MSX, αλλά τώρα χρησιμοποιείται για τα γραφικά. Καλείται ως εξής:

- DRAW a\$  
όπου a\$ είναι το string που φυλάσσει τις macro-εντολές. Υπενθυμίζω πως σε όσες εντολές χρειάζονται παράμετροι (π.χ. στην εντολή "X"), το πρόγραμμα δεσμεύει τόσες θέσεις όσες η εντολή ζητά (δηλαδή στο παράδειγμα μας 3). Σωστές παράμετροι είναι οι "x100", "x023", "x004", "x\_12", "x23\_", "x\_1\_", "x\_8\_", "x5\_", "x\_06" "x03\_" "x0\_2" κ.λπ., γιατί τα κενά, αν και αγνοούνται, μετρούν σαν θέση (για κάθε κενό αντιστοιχάστε το "\_"). Η παράμετρος "x1\_2" αντιστοιχεί στην "x012", ενώ το πρόγραμμα δεν ξεχωρίζει κβραλαία από μικρά. Οι εντολές είναι οι εξής:
- 1) 8: για πάνω.
  - 2) 9: για πάνω και δεξιά.
  - 3) 6: για δεξιά.
  - 4) 3: για κάτω και δεξιά.
  - 5) 2: για κάτω.
  - 6) 1: για κάτω και αριστερά.
  - 7) 4: για αριστερά.
  - 8) 7: για πάνω και αριστερά.
  - 9) L: για να σχεδιάζεις γραμμές.
  - 10) B: για να σχεδιάζεις άδεια τετράγωνα.
  - 11) F: για να σχεδιάζεις γεμάτα τετράγωνα.
  - 12) C: για να αλλάξει το χρώμα που

## LISTING 6: (DRAW)

```
(C) 1990 Panagiotis Katsoulidis
SUB DRAW(a$) STATIC
IF first=0 THEN first=1;x=0;y=0;atx=20;aty=10;pen=1;bf=0;col=1
bb=UCASE$(a$)*"3" WHILE bb<>"E"
cs=LEFT$(bf,1)/4-RIGHT$(bb,LEN(bb)-1)
a=0;bg=0
IF cs="8" THEN bb=aty
IF cs="9" THEN a=atx+bb*aty
IF cs="6" THEN a=atx
IF cs="3" THEN a=atx+bb*aty
IF cs="2" THEN bb=aty
IF cs="1" THEN a=atx+bb*aty
IF cs="4" THEN a=atx
IF cs="7" THEN a=atx+bb*aty
IF cs="L" THEN bf=0
IF cs="R" THEN bf=1
IF cs="F" THEN bf=0
IF cs="B" THEN col=VAL(LEFT$(bb,3))/4-RIGHT$(bb,LEN(bb)-1)
IF cs="C" THEN pen=a
IF cs="Y" THEN atx=VAL(LEFT$(bb,3))/4-RIGHT$(bb,LEN(bb)-1)
IF cs="Y" THEN aty=VAL(LEFT$(bb,3))/4-RIGHT$(bb,LEN(bb)-1)
IF cs="Z" THEN a=bb=bf=0
IF pen=1 THEN
IF bf=0 THEN LINE (x,y)-STEP(a,b),col
IF bf=1 THEN LINE (x,y)-STEP(a,b),col,b
IF bf=2 THEN LINE (x,y)-STEP(a,b),col,bf
END IF
k=cs+yy+bb
WEND
END SUB
;Demo:Atina routine
COLOR 1:CLS
DRAW "00 x170y60 u6d 63014789"
COLOR 0
```

σχεδιάζει γραμμές (το χρώμα αυτό δεν επηρεάζεται από την εντολή COLOR). Δεσμεύει δύο θέσεις.

- 13) U: "σγκάνει" την πένα, δηλαδή τη μετακινεί χωρίς να ζωγραφίζει.
- 14) D: "κατεβαίνει" την πένα, δηλαδή όταν τη μετακινεί, ζωγραφίζει κόλας.
- 15) X: αλλάζει το βήμα κατά τον X άξονα. Δεσμεύει τρεις θέσεις.
- 16) Y: αλλάζει το βήμα κατά τον Y άξονα. Δεσμεύει τρεις θέσεις.
- 17) Z: σε περίπτωση που चाहितά, τοποθετεί την πένα στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου. Φροντίζει να έχει "σγκάνει" την πένα πρωτίτερα.

Σε περίπτωση που μεπερδέυστε με τις εντολές διεπιθύνωσης, απλά κοιτάξτε το αλφηβητικό πληκτρολόγιο... Επίσης, αν έχετε μεταξύ των εντολών DRAW άλλες εντολές LINE, οι πρώτες δεν επηρεάζονται από τις δεύτερες. Εκτός οθόνης ζωγραφική είναι επικρατή.

Όσον αφορά τώρα τη δομή, αρχικά καθορίζει τις μεταβλητές, αν τρέχει για πρώτη φορά το πρόγραμμα, προσθέτει το "S" για να δουλεύει ομοιά το WHILE ... WEND κι αρχίζει τον έλεγχο των εντολών. Στο τέλος, αν είναι κατεβαμένη η πένα, ζωγραφίζει τη γραμμή ή το τετράγωνο, θέτει τη νέα αρχή της γραμμής και ξαναρχίζει ο βρόχος από την αρχή. Αλλάζει στο πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο να γίνουν, απλάς αντικαταστήστε τα αλφα-

ριθμητικά στις συνθήκες. Το ίδιο ισχύει και για τις προσθήκες, αρκεί να έχετε πως οι μεταβλητές: 1) x,y καθορίζουν και αποθηκεύουν το σημείο που βρίσκεται η πένα 2) a,b καθορίζουν πόσο θα μετακινήσει η πένα στον X και στον Y άξονα.

3) x,y κρατούν το βήμα για τον X και τον Y άξονα. Το demo πρόγραμμα είναι έκπληξη!

## Επιλογές

Τελειώνοντας και αυτό το αφιέρωμα σχετικά με τη BASIC της AMIGA, θα ήθελα για άλλη μια φορά να τονίσω να μη φοβόσαστε να προγραμματίσετε (άλλωστε αν δεν σας ενδιέφερε ο προγραμματισμός, δεν θα διαβάσατε κι αυτό το άρθρο). Ακόμα κι αν συναντάτε δυσκολίες και χανόσαστε στην αρχή, κάποια στιγμή όλα θα ξεκαθαρίσουν και θα μπορείτε εύκολα και οικιαστικά να φτάγνετε το πρόγραμμα της αρεσκείας σας. Μην περιορίζετε μόνο στις εντολές της απλής BASIC, και μάθετε καλά κάθε παραμετρο των "παροτρυνών" εντολών. Τέλος, αξίζει να μελετήσετε τα προγράμματα που δίνονται μαζί με το σύστημα, αν και για να καταλάβετε τη δομή τους πρέπει να είσαστε... τουλάχιστον Πύθια. Και το πιο σημαντικό: μην αποτρέψετε ποτέ την αεία της, μπορεί να φτιάξει αριστουργήματα!



ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑ-  
 ΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΖΕΣ, ΟΙ ΚΟΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. ΠΑΛΙ  
 ΣΤΗ ΦΡΕΑΤΙΔΑ ΣΤΑ ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ ΓΥΡΙΖΕΣ ΧΤΕΣ, ΝΑ  
 ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ. ΠΡΟΧΤΕΣ ΓΙΑ  
 ΜΠΡΟΥΛΙΝΓΚ ΣΤΟ CENTER, ΑΝΤΙΠΡΟ-  
 ΧΘΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΔΥ ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟΪ. ΓΥΡΝΑΣ ΠΟΥ  
 ΓΥΡΝΑΣ, ΕΜΠΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ, ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ, ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙ-  
 ΚΟ, ΠΗΓΑΙΝΕ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΑ ΘΕΑΤΡΟ. ΜΕ  
 ΤΙΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙ- ΡΑΙΚΗ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙΣ  
 Τ' ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΟ; □ ΠΟΡΤΟ ΛΕΟΝΕ ΛΕ-  
 ΓΑΝΕ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ ΣΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΑ, ΙΑ-  
 ΤΡΙΔΗ ΚΑΙ CLUB 906 Ν' ΑΚΟΥΣ  
 ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ, ΟΧΙ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ!

**Συγκεντρώσου  
 Ιατρίδη!  
 Το Πόρτο Λέονε  
 δεν βρίσκεται  
 στην Ιταλία!**

ΔΕΥΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 3 ΜΕ 6 ΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΜΟΥ-  
 ΣΙΚΟ **CLUB 906**, Ο D.J. ΛΕΟ ΚΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ  
 ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΞΕΝΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ, ΑΝΤΑΜΕΙ-  
 ΒΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΥΙΖ ΤΗΣ «ΜΟΥΣΙ-  
 ΚΗΣ ΠΕΝΤΑΔΑΣ», ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΥΝ ΤΑ 20 ΤΡΑ-  
 ΓΟΥΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΝ  
 ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 4 ΜΕ 6 Μ.Μ. ΧΑΡΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕΓΑΛΑ  
 ΔΩΡΑ Σ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΦΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ No 1.



*Το παιδί του Πειραιά*

Το μεγάλο μεταγωγικό ελικόπτερο πετούσε αρκετά χαμηλά πάνω απ' τα δέντρα του κεντρικού Βιετνάμ, κομματάζοντας την ηουχία της ζούγκλας με τον θόρυβο του ελίκου του. Ο κινητήρας έστελνε μπάσα ουρλιαχτά να χτυπήσουν στο έδαφος, και να επιστρέψουν σ' αυτά των φαντάρων. Κανείς από αυτούς δεν είχε κέφι - και πώς να έχει άλλωστε.

**M**ετά από μια οικοσημερη ανάπαυλα και ανασυγκράτηση στη Σαϊγκόν, ξαναγύριζαν όλοι στο μέτωπο. Βέβαια, τα "όλα" είναι αρκετά σχετικό, αφού η μετάβαση στη Σαϊγκόν έγινε μετά από μια σειρά φρικαστικών μαχών με τους Βιετκόγκ, 250 χιλιόμετρα ανατολικά της πόλης. Το σταμάχι του λοχία Weaver σφίχτηκε σ' έναν κόμπο, όταν θυμήθηκε τους ανα-



▲ Προσοχή στα νερκοπέδια.

**PIXEL  
HIT  
94%**

# THE LOST PATROL

● Αντώνης Λεκόπουλος

τριστατικούς κρότους απ' τα τροχοδεικτικά βλήματα, και τις κόκκινες λάμψεις απ' τους όλμους κατά προσωπικό, που έκοζαν σε απόσταση μερικών μέτρων ο ένας απ' τον άλλο. Χριστέ μου, λες κι έβρεχε θάνατο. Προσπάθησε να υπολογίσει πόσα κορμιά είχε δει να νικάζονται διαμελισμένα στον αέρα, φαναζόμενα ακόμα και κομματιασμένους, αλλά του ήρθε ο γνιάμος ύλιγγος, και έδιωξε τις εικόνες απ' το νου του.

Τρεις μήνες ακόμα και μετά... Το σπιτι του τον περιέμενε. Το πρώτο που θα έκανε, θα ήταν να μείνει στο καυτό νερό ώσπου να φύγει όλη η ασπλά του Βιετνάμ από πάνω

του. Αραγε πόσοι φαντάροι δεν ζούσαν με το ίδιο όνειρο, κάθε λεπτό σε αυτόν το βρωμότοπο; Το μάτι του πήρε μια φευγαλέα λάμψη μέσα στα πυκνά φυλλώματα. Διάολε!!! Οι υπηρεσίες αντικατασκοπίας είχαν τρελαθεί να διαβεβαιώνουν τα στρατεύματα ότι σε αυτό τον τομέα δεν υπήρχαν Βιετκόγκ. Οστόσο, με την προπαγάνδα που έπερτε, δεν μπορούσες να είσαι σίγουρος ούτε για το πώς λένε τη μάνα σου. Προσπάθησε να τρυπήσει με το βλέμμα του τα δέντρα, αλλά με τέτοια ταχύτητα κι από τέτοιο ύψος... Ευχήθηκε να ήταν η λάμψη γέννημα της φαντασίας του, και συνέχισε να κοιτά τη βιετναμέζ-

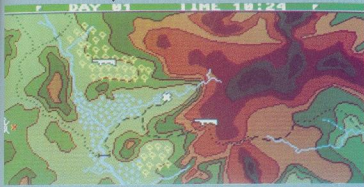
κη γη να φεύγει κάτω απ' την άτρακτο του ελικόπτερου...

Πρώτα ένωσε το τράνταγμα, και μετά άκουσε τον ήχο. Το ελικόπτερο πήρε μια απότομη βουτιά, και μετά σταθεροποιήθηκε κάπως. Ο ασυρματιστής άρχισε να ουρλιάζει στον ασυρματο: "Monday playday, Κόκκινη Φωτιά προς Μάμα Τσάνα, δεχόμαστε επίθεση από το έδαφος στο 3487 του τομέα G2". Εμπειρος καθώς ήταν, κατόρθωσε να υψώσει κάπως το ελικόπτερο, ενώ μέσα στην άτρακτο επικρατούσε χάος. Πραγματικά είχε χτυπηθεί κάποιο καλάδι. Το βραχυκύκλωμα είχε προκαλέσει μια μικρή φωτιά, που με τη σειρά της είχε γεμί-

σει με καπνούς το εσωτερικό του σκάφους. Οι φαντάροι μπρούμυτα μπροστά στα πλαίσια αναλήματα, πυροβολούσαν προς κάθε κατεύθυνση, και γάζωναν τη ζούγκλα με τα βαριά βλήματα των παλυβόλων. Οι κραυγές και τα παραγγέλματα δημοκρουούσαν ένα εκ των άλλων, που κάθε άλλο παρά τάξη έβγαζαν. Ο ασυρματιστής συνέχισε να ουρλιάζει για υποστήριξη αέρας και να δίνει τις συντεταγμένες, και έαφνικά όλα άρχισαν να συμβαίνουν σε αργή κίνηση. Στην αρχή ήταν το δεύτερο χτύπημα που κομματιάσε το σταθεροποιητικό έλικα της ουράς. Η ροπή στρέψης άρχισε να



Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Κάτω βλέπετε τα menus. Από εδώ κανονίζετε όλες σας τις κινήσεις.



έργο της, και η άτρακτος ακολουθούσε τις στροφές του μεγάλου έλικα. Ξαφνικά σταμάτησε και να ακούει: Ένας εκκωφαντικός κρότος - το τρίτο χτύπημα - του κομμάτισε βαρρείς τα τύμπανα.

Ο πιλότος προσπάθησε - μάταια - να σταθεροποιήσει το ακάρος, ενώ όσοι ήταν κοντά στα πλανιά ανοίγματα πνόχηκαν από τριάντα μέτρα στα έδαφος. Ένωσε να φύγει απ' τη θέση του και το κεφάλι του χτύπησε σε κάτι σκληρό, και ένωσε να σκοτεινιάζουν όλα. Το τελευταίο πράγμα που σκέφτηκε: "Ή νύχτα ανήκει στους Βιετκόγκ"...

...Ένωσε κάτι να τον κλείει και άνοιξε τα μάτια του. Ένα δυ-

νατό φως τον τύφλωσε, ο ήλιος είχε ανέβει αρκετά ψηλά. Έκανε να κουνήσει και πήρε σαν απάντηση έναν οξύ πόνο στην αριστερή του ωμοπλάτη. Οι αισθήσεις του άρχισαν να ενεργοποιούνται η μια μετά την άλλη, πράγμα όχι και τόσο ευχάριστο, αφού ο πονοκέφαλος άρχισε να κάνει σπονθές μέσα στο κεφάλι του σαν μεταλλική μπίλια σε φίλιπερ. Ωστόσο κατάφερε να σηκωθεί. "Κρονίου τόπος", σκέφτηκε φωναχτά, περισσότερο για να ακούσει τον ήχο της φωλής του. Ένα μέρος του ελικοπτερου καθόνταν ακόμα, γεμίζοντας τον αέρα με μούφους καπνούς και με τη βαριά μυριδιά του καμ-

νου πετρελαίου. Τριγύρω δεν έβλεπε τίποτα άλλο παρά εξαπλωμένα κορμά, άλλα ολόκληρα κι άλλα όχι. Ένωσε την αναγούλα να τον πνίγει, αλλά δεν είχε να βγάλει τίποτα απ' το στομάχι του. Άκουε και μερικά βογγητά, αλλά δεν μπορούσε να πλησιάσει κανένας - δεν θα άντεχε το θέαμα. Ευχήθηκε να λειτουργεί ακόμα το ρολόι του και το κοίταξε. Ήταν αναισθητός περίπου μία ώρα και δέκα λεπτά.

"Ο τόπος θα πλημμυρίζει Βιετκόγκ σε λίγο. Ας του δίνουμε". Τινάχτηκε τραυμαγμένος και γύρισε το κεφάλι του. "Comez, ούτε ο διάολος δεν σε θέλει", φώναξε και τινάξε το χέρι του στον ώμο του φα-

νταρου. Τι ωραία. Είχε αρχίσει να νιώθει ο μοναδικός κάτοικος του πλανήτη για λίγο. Τελικά οι επιζώντες ήταν συνολικά εφτά, μαζί μ' εκείνον. Κατόρθωσαν να μαζέψουν κάμποσα εφόδια και όπλα από τα συντρίμια, και έβρασαν φωτιά σε ό,τι δεν μπορούσαν να καυθαίσουν. Ακροβαλιστηκαν και έδωσαν ραντεβού τρία χιλιόμετρα ανατολικότερα, για να συζητήσουν την κατάσταση. Φεύγοντας, ένιωσαν σαν να εγκατέλειπον την κόλαση. "Ή μήπως έμειναν βαθύτερα μέσα της;

## ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΗ ΖΟΥΓΚΛΑ

Θα μπορούσε να είναι απόσπασμα από βιβλίο της Οριόνα Φαλότσι για το Βιετνάμ, αλλά δεν είναι. Τρία χιλιόμετρα ανατολικότερα αρχίζει το παιχνίδι για εσάς. Καθότι είστε ο μόνος επιζών βαθμοφόρος, αναλαμβάνετε την ηγεσία της μικρής ομάδας. Οι στρατιώτες που έχετε στη διάθεσή σας έχουν ο καθένας τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Ανάλογα με αυτά τα χαρακτηριστικά θα τους αξιοποιήσετε.

Πρώτος ο λοχίας Weaver, σοκς δηλαδή, 29 ετών από το Springfield του Illinois, είστε ο πιο έμπειρος της ομάδας με δεκαήμερη θητεία στο Βιετνάμ. Εκτός από την εμπειρία σας, κουβαλάτε και ένα παράσημο ανδρείας από την επαρχία An Loc. Τι εποχή κι εκείνη...

Επόμενος ο William Blom. Καθότι νέγρος και μπασκετμπολίστας, είναι ο ψηλότερος της ομάδας. 24 ετών, από το Pittsburg της Pennsylvania, είναι έξι μήνες στο Βιετνάμ κι έχει 2 δάπ στο Ακιάδ. Robert Case, ο "παππούς", 31 ετών, από το Columbus του Ohio, έχει εννιά μήνες στο Βιετνάμ.

Harvey Moore από το

Fayetteville της North Carolina, είναι 22 ετών με εξάμηνη υπηρεσία στο Βιετνάμ.

Richard Bachman, 28 ετών από το Bangor του Maine. Εξήντα μήνες στο Βιετνάμ, είναι ο πιο περιζήτητος σκοπευτής του 2ου στρατεύματος. Πολλές διακρίσεις σε αγώνες σκοποβολής.

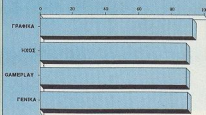
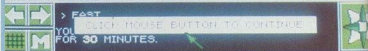
David Cain, 27 ετών, από το West Liberty του Kentucky. Επτά μήνες στο Βιετνάμ.

Juan Gomez, ο "Texaco", 24 ετών, από το Montgomery του Texas, είναι εννιά μήνες στο Βιετνάμ.

...Ακούμπησε την πλάτη του στον κορμό ενός δέντρου και έβγαλε το κράνος. Οι υπόλοιποι έκαναν περίπου τα ίδια, ξελογαζόνοντας απ' τη γοργή μετάβαση στο σημείο του ραντεβού. Το μέλλον δεν διαφραγνόνταν και τόσο ροδινό, ωστόσο τα πράγματα θα μπορούσαν να είναι πολύ χειρότερα. Ας μην είμαστε αχάριστοι λογιόποδο. Το τσιγάρο τέλειωσε γρήγορα. "Μανγύο, καύ έχεις τους χάρτες, έτσι δεν είναι;" Ο Moore έγειρε καταφατικά, και ξεδίπλωσε έναν λεπτομερή χάρτη της περιοχής. Εβαλε επάνω την πυξίδα. Η καλύτερη τακτική ενάντια στην απειλσία είναι η γρήγορη κίνηση. Καθώς ήταν να δουν πόσο μακριά από το "Βείο Σαμ" βρίσκονταν...

## Η ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΙ Η ΘΩΘΗ

Το ελικόπτερό σας έπεσε στο μέσο μιας περιοχής που βρίσκεται στην κατοχή εχθρικών δυνάμεων. Το κοντινότερο στρατόπεδο βρίσκεται στην περιοχή Du Hoc, σε απόσταση 57 μιλίων ανατολικά του σημείου που βρισκαίστε. Ο μόνος τρόπος να φτάσετε εκεί είναι τα πόδια σας και η προσεκτική πορεία μέσα από



το εχθρικό έδαφος. Η σύνθεση του περιλαμβάνει τα πάντα: Πετρώδη βουνά, λόφους με αραιή βλάστηση, πυκνή ζούγκλα, βάλτους, ποτάμια και δάση. Στην οθόνη σας η περιοχή δράσης του παιχνιδιού φαίνεται σ' ένα χάρτη μεγάλης κλίμακας, όπου παρουσιάζονται όλες οι εδαφικές λεπτομέρειες, καθώς και μερικές θέσεις του εχθρού, που είναι γνωστές στην αντικατασκοπία σας: Κάποια χωριά, ορισμένα ναρκοπέδια και μερικές αποθήκες πυρομαχικών των Βιετκόγκ. Βέβαια μην ξε-

χνείτε πως παίζετε εκτός έδρας, και οι κινήσεις μπορούν να παραμυθούν παντού. Η θέση της ομάδας σας παρουσιάζεται με ένα κόκκινο x, και ο χάρτης χωρίζεται σε τρία μέρη. Πατώντας το ποντίκι στην ανάλογη επιλογή, "σκολάρεστε" στα μέρη αυτά και τα βλέπετε.

Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης το καταλαμβάνει ο χάρτης. Το υπόλοιπο χωρίζεται σε τρία μέρη. Αριστερά έχουμε τις εντολές με τις οποίες μπορείτε να κινηθείτε πάνω στο χάρτη, το icon με

το οποίο μπορείτε να δείτε τα μέλη της ομάδας, τα τραύματά τους (αν έχουν), τη δύναμή τους και το ηθικό. Τέλος, υπάρχει και ένα Grid Icon με το οποίο μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τη μορφολογία και τη σύνθεση του εδάφους, από εκείνο που έχετε ορίσει σαν εμπροσθοφυλακή και προπορεύοντα.

Στο μέσο υπάρχει το μέρος όπου εμφανίζονται τα μηνύματα που σας δίνει το Lost Patrol, και όλες οι υπόλοιπες πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Αν πατήσετε





όσο περισσότερο τρέχετε, τόσο περισσότερο κουράζεστε.

...Η ζούγκλα απλωνόταν αμύθηλη και επικίνδυνη προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο μόνος δρόμος προς τη σωτηρία οδηγούσε ανατολικά. Ο Blom έκανε μια αποτυχημένη προσπάθεια να αστευτεί, αλλά τα λόγια του έπεσαν στο κενό. Οι άντρες φορτώθηκαν τα λιγοστά τους εφόδια και βυθίστηκαν βαθύτερα στη Βιετναμέζικη ζούγκλα. Ο αέρας ήταν γεμάτος από θορύβους και τριξίσματα που έκαναν τα νεύρα να τεντώνονται επικίνδυνα. Προχωρούσαν με τις αισθήσεις σε επιφυλακή. Κάπου στο βάθος ακούγονταν ο θόρυβος ενός ποταμού...

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η φύση του Lost Patrol έχει "λίγο απ' όλα". Στη βάση του είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και τακτικής. Κοθώς όμως προχωράτε στη ζούγκλα, τυχαίνουν διάφορα απρόοπτα, που φέρνουν στην επιφάνεια τα arcade μέρη του παιχνιδιού. Υπάρχουν πέντε τέτοια.

i) Ναρκοπέδια. Οι Βιετκόγκ έχουν φροντίσει να σπείρουν τη ζούγκλα με αρκετές νάρκες, ιδιαίτερα κοντά στις αποθήκες πυρομαχικών και τα φυλάκιά τους. Το ναρκοπέδιο το εντοπίζεις εκκίνους που έχετε ορίσει σαν lead. Στη συνέχεια, ένας από την ομάδα (τον ορίζεις εσύ) μπαίνει μπουσουλώντας στο ναρκοπέδιο. Τον κατεβάζουν με το joystick, και πατώντας fire τον βλέπετε να σκάβει λίγο το έδαφος με το μαχαίρι του και να αποκαλύπτει τις νάρκες. Όπως καταλαβαίνετε, δεν πατάτε επάνω τους και προχωράτε, μέχρι να περάσετε το ναρκοπέδιο ασφαλή. Υπάρχει βέβαια και κάποιο θέμα χρόνου: Αν καλύτερησέστε, οι Βιετκόγκ

σας παίρνουν ειρήνη και καταφθάνουν.

ii) Μάχες. Προχωρώντας στη ζούγκλα, πέφτετε πολύ συχνά σε ενέδρες. Το σκηνικό αλλάζει εδώ, και βρίσκεστε καλυμμένοι πίσω από έναν τοίχο. Πατώντας το ένα κουμπί του ποντικιού, αναστήνεστε από τον τοίχο, ενώ με το άλλο ελέγχετε το στόχαστρο και πυροβολείτε τους Βιετκόγκ, ενώ μπορείτε να τους ρίξετε και χειροβομβίδες. Η τακτική που μπορείτε να ακολουθήσετε είναι λίγο δίκαιο μαχαίρι: Αν μείνετε πολλή ώρα κρυμμένοι, οι Βιετκόγκ σας κάνουν έφοδο, ενώ αν μείνετε ακάλυπτοι, έχετε μορικές σφαίρες στο κεφάλι ούλους.

iii) Χειροβομβίδες. Διασχίζοντας έβρωτα, είναι πολύ πιθανό να γίνετε στόχος εχθρών, εξοπλισμένων με πολυβόλα. Εδώ βλέπετε ανοιχτή πεδιάδα και τις λάμψεις από τα πολυβόλα. Οι λάμψεις αυτές προδίδουν τη θέση των Βιετκόγκ, και μπορείτε να τους πετάξετε ελεύθερα χειροβομβίδες, αφού πρώτα σημάδεψετε σωστά και βάλετε την κατάλληλη δύναμη.

iv) Ελεύθεροι σκοπευτές. Έχουν την κακή συνήθεια να κριβόταν σε εγκαταλελειμμένους οικισμούς, και την ακόμα χειρότερη να σας πυροβολούν. Μπορείτε να αμυνθείτε πυροβολώντας τους κι εσείς με τα τουφέκια που χρησιμοποιούν τηλεσκοπικά σκόπευτρα. Καλός ο' αυτή τη δουλειά είναι ο Bachman, ο επαγγελματίας. Στην οθόνη φαίνεται ο οικισμός και το τηλεσκοπικό σκόπευτρο που μεγεθύνει το μέρος που κοιτάτε. Το ελέγχετε με το ποντίκι, και οι θέσεις των αντιπάλων προδίδονται ξανά από τις λάμψεις των πυροβόλων. Το καλό σημάδι είναι η λύση σ' αυτό το αδιέξοδο. Υπάρχει κι εδώ κάποιο θέμα χρόνου, αφού αν



▲ Άλλο ένα arcade κομμάτι. Οι Βιετκόγκ σας πυροβολούν κρυμμένα στα δέντρα. Τους απαντάτε με χειροβομβίδες.

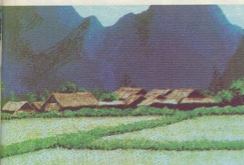


δεν εξουδετερώσετε αυτoμα τους αντιπάλους, εξοντώνουν εκκίνo εσάς.

v) Μάχη οίμα με οίμα. Η εδoκότητα του Blom. Μερκοί Βιετκόγκ περιπολούν μόνο τους στη ζούγκλα, και πέφτουν επάνω σας. Το παιχνίδι μετατρέπεται εδώ σε "εξομώωση" πολεμικών τεχνών. Μπορείτε να αντιμετωπίσετε τον αντίπαλο με χαμηλές και ψηλές κλωτσιές και γροθιές. Το πόσο μόνετε όρθιοι, φαίνεται σε μια μπάρα ενέργειας που μόνενατε όταν σας χτυπούν (το ίδιο και το αντιπάλο). Πρόκειται μάλλον για το πιο εύκολο κομμάτι του παιχνιδιού, αφού με joystick αρστέρο και επάνω. Ξαπλώνετε εύκολα το Βιετναμέζιλο στο έδα-

φος. Κάτι σημαντικό είναι και το να φάγετε την περιοχή μετά από κάθε μάχη. Οι ηττημένοι πάνω σφηνών λούφρα: Πυρομαχικά και τροφές, που τόσο έχετε ανάγκη. Σημαδεύετε επίσης ότι σε κάθε περίπτωση μάχης το παιχνίδι σας δίνει την επιλογή να υποχωρήσετε. Ωστόσο, μια τέτοια ενέργεια δεν είναι καθόλου σφη, αφού προδίδετε τη θέση σας και σας παίρνουν στο κατόπι τριπλάσιο Βιετκόγκ από εκείνους που αντιμετώπιζετε.

Οι συναλλαγές σας ωστόσο με τους Βιετναμέζους δεν είναι πάντα φωνικές. Στην πορεία σας συναντάτε και αρκετά χωριά. Έχετε τότε τη δυνατότητα να ανακρίνετε τους χωρικούς, και να αποσπάσετε



▼ Μπορείτε στο τούνελ ή όχι; Δύσκολη απόφαση.



έτσι σημαντικότερες πληροφορίες, ή και εσθδία. Η ανάκριση γίνεται σε στυλ text adventure, ενώ υπάρχουν και αρκετά μενού. Να ξέρετε πάντως ότι πολλά χωριά είναι φωλιές αντοπιτών, και μπορεί να φάτε κομμάτια σφαίρα, αντί για τα ρυζάκια που βρίσκονται. Φροντίστε επίσης να ανακρίνετε με το σωστό τρόπο τους χωρικούς (λίγη ασυπρόσλητο ποτέ δεν βλάπτει), και λάβετε υπόψη ότι πολλοί απ' αυτούς δεν καταλαβαίνουν τη γλώσσα σας (ή μήπως προσποιούνται). Και μην ξεχνάτε ότι βρικοί μόνο εκείνοι που φάνε.

(Απόσπασμα από το ημερολόγιο του στρατιώτη Blom)

...Χρεάστηκαν μόνο μερικά

πυροβόλαια στον αέρα, και το κέντρο του χωριού γέμισε από τρομοκρατημένους Βιετναμέζους. Χριστέ, πώς μας κοίτασαν!!! Οι γυναίκες έδωγαν τα παιδιά στην αγκαλιά τους. Τα μόνα αρσενικά ήταν γέροι, σκελετωμένοι από τη δουλειά και την πείνα. Ένας απ' αυτούς φώναζε να καταλαβαίνεις τι λέγομαι. Ο λοχίας άρχισε να τον ανακρίνει. Εγκρατούσε μια παράξενη ηουχία. Ο γέρος τραυλίζει τρομαγμένος: "Όχι Βιετκόγκ, εμείς χωρικοί, όχι όπλα, δώσε φαί σε good Americans". Σφηνάκι, μια σφαίρα ήρθε να ακουσι πάνω στο κράνος του Case. Το προσωπό του γέμισε αίματα. Πέθανε πριν ακουμπήσει το έδαφος. Πέθανε όλοι κάτω - αστόσο

πρόλαβα να δω το λοχία να χτυπάει με το κοντάκι του το γέρο που έπεσε κάτω με το κεφάλι του τσακισμένο και το λαγό του γυρισμένο σε μια αβύσση γωνία. Ο Blom πέταξε μια εμπροστική εκεί που ήρθε η σφαίρα, και το καλύβι λυμάδισε αμέσως. Ακροβαλιστήκαμε πίσω από κάτι βράχια. "Blom κάλυψε με". Το ουρλιαχτό ήταν του λοχία...

## ΓΡΑΦΙΚΑ – ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Τη βασική σθνη του παιχνιδιού την περιγράψαμε παραπάνω. Τα γραφικά του Lost Patrol όμως προχωρούν πολύ μπρύτερα. Υπάρχουν 28 διαφορετικές εικόνες που δείχνουν αποσπάσματα από την πορεία των φανταριών σε διάφορα τοπία. Ταυτόχρονα μπορείτε να δείτε και πέντε ασπρόμαυρες "ταινιούλες" μικρού μήκους, που δείχνουν κάποια μέλη της ομάδας σας να περπατούν με προσοχή μέσα σε δάσος ή σε ζούγκλα. Ταυτόχρονα υπάρχουν διαφορετικές σθνες για τις κάθε arcade κομμάτια, και πέντε ακόμα για τις σκηνές όπου μιλάτε με Βιετναμέζους. Όλες είναι πολύ προσεγμένες, αλλά νομίζω ότι οι φωτογραφίες μιλάνε καλύτερα.

Εκείνο για το οποίο δεν μπορείτε να σχηματίσετε γνώμη απ' τις φωτογραφίες, είναι ο ήχος. Υπάρχει ένα αρκετά rock κομμάτι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ ο ήχος αλλάζει σε κάθε arcade κομμάτι. Υπάρχουν οι απαραίτητοι ήχοι των πυροβολισμών και οι κραυγές των πληγωμένων. Αρκετά ατμοσφαιρικός στο σύνολό του.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ως οπαδός μου μια διαφορετική άποψη για παιχνίδι σχετικά με τον πόλεμο του Βιετνάμ,

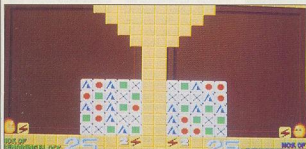
αφού δεν σκοτώνετε ανθρώπους. Όχι βέβαια πως δεν είναι βίαιο. Είναι, και αρκετά μόλις. Ωστόσο, η βία είναι λανθάνουσα και δοσμένη σε μια διαφορετική συσκευασία.

Ο καλύτερος τρόπος για να επιβιώσετε στο παιχνίδι, είναι να σκέφτεστε σαν Βιετκόγκ. Αντί δηλαδή να αναρωτιέστε "πού θα κρυφτώ για να μη με βρουν οι Βιετκόγκ", καλύτερα να σκέφτεστε πού δεν θα φάνε για Αμερικανούς αν ήσασταν Βιετναμέζος. Το Lost Patrol είναι ένα παιχνίδι συνεχών ανακαλύψεων και περιρματισμών. Φροντίστε να ούζεξε συχνά τη θέση σας με το RAM Save. Επί τη ευκαιρία, να αναφέρουμε ότι το μεγαλύτερο - και εντυπωσιακότερο - μεμονωμένο του παιχνιδιού είναι η απουσία της δυνατότητας αποθήκευσης σε δίσκέτα. Έτσι, είστε υποχρεωμένοι να ξαναρχίζετε από την αρχή συνεχώς. Βέβαια, αν είστε μεθοδικοί παίκτης μπορείτε να γράψετε τις κινήσεις σας και να τις επαναλαμβάνετε κάθε φορά, αφού κάθε φορά που περνάτε από κάποιο σημείο, συμβαίνουν το ίδιο σχεδόν πράγματα. Έτσι, αν σας στήσουν ενέδρα σε ένα σημείο, μπορείτε την επόμενη φορά να περάσετε ένα κλικ δίπλα, χωρίς να σας συμβεί τίποτα.

Το Lost Patrol άρχισε υπερβολικά να βγαί. Τόσο υπερβολικά, που νομίζω για λίγο ότι ήταν στην κυριολεξία lost (κατά τον πετυχημένο χαρακτηρισμό του Κ. Βασιάλη). Ωστόσο, πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο. Είναι από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχω δει τελευταία, και με έχουν απασχολήσει ευχάριστα. Σίγουρα είναι διαφορετικό.

Το review έγινε πάνω στην έκδοση του παιχνιδιού για Amiga (απ' όπου και οι σθνες), ενώ το Lost Patrol πρόκειται να κυκλοφορήσει και σε Atari ST. ■

# PLOTTING



**Φ**ύλι των ήσυχων παιχνιδιών, η ώρα της εκδήλωσης έφτασε επιτέλους. Το Plotting είναι ένα παιχνίδι για εκείνους που προτιμούν να γυμνάζουν τα γκρεμ κελιά τους, παρά τα μπρόστα τους, ένας υφραίος τρόπος για να εξασκήσετε το αντανακλαστικό και να αναπτύξετε τη στρατηγική σας.

Πρωταγωνιστής στο παιχνίδι αυτό ένα πλασματάκι, εξοδελφός του Pac Man. Σκοπός σας είναι να

εξασκηθείτε τα τετραγωνάκια που υπάρχουν στην οθόνη, μέχρι να μείνουν οκτώ ή εννιά, ή επτά, ανάλογα με την πίστα. Πως θα το πετύχετε αυτό; Απλά. Τα τετραγωνάκια έχουν επάνω τους ένα σχήμα. Εσείς πρέπει να πετύχετε με το δικό σας τετραγωνάκι το ανάλογο σχήμα από το σωρό, όπως και ένα από τα δύο εξαφανίζεται. Ο αριθμός τους λοιπόν μειώνεται μέχρι να φτάσει το επιθυμητό νοήμα. Τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά βέβαια. Κατ' αρχήν μπορείτε να πετύχετε μόνο τα τετραγωνάκια που βρίσκονται στο εξωτερικό μέρος του σωρού, ενώ ταυτόχρονα να υπολογίζετε έτσι ώστε εκείνο το κομμάτι που θα σας έρθει, να έχει αντίστοιχο του σε κατάλληλη θέση για να το χτυπήσετε. Σε περίπτωση που δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο, το παιχνίδι σας ερωθεί να δύο 'υποκατάστη' που σας επιτρέπουν να συνεχίσετε. Αν βέβαια τους έχετε χρησιμοποιήσει και τους δύο, τότε... Αν λοιπόν έχετε δύο ή τρία κομμάτια που μπορείτε να χτυπήσετε, θα πρέπει να υπολογίζετε ποιο σας συμ-

φέρει περισσότερο. Λάβετε υπ' όψη ότι παίρνετε πάντα το κομμάτι που βρίσκεται δεξιά ή κάτω από εκείνο που χτυπάτε.

Κάτι που κάνει τα πράγματα ακόμα πιο δύσκολα, είναι το χρονικό όριο που υπάρχει για κάθε πίστα. Οστόσο, ο χρόνος είναι πάντα αρκετός. Το Plotting είναι βασισμένο σε ένα παιχνίδι της Taito, που είχαμε παρουσιάσει σε παλιότερο τεύχος του Pixel, στη στήλη arcade. Τα γραφικά του είναι συμπαθητικά, αλλά σε

τέτοια παιχνίδια ποτέ δεν δόθηκε μεγάλο βάρος στον τομέα αυτό. Εκείνο που μετράει είναι η ιδέα. Το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού αυξάνεται προοδευτικά. Οι πρώτες πίστες είναι μάλλον γελιές, αλλά μετά το έκτο επίπεδο τα πράγματα σοβαρεύουν αρκετά. Κάτι ανησυχητικό που παρατήρησα (και κλιμάκωσα να είναι οπλό το ότι το παιχνίδι δεν μας ήρθε σε full version) είναι ότι τα 'τουβλάκια' θγαίνουν με την ίδια σειρά κάθε φορά που παίζετε το παιχνίδι. Δηλαδή αν χάσετε και ξαναρχίσετε, στην πρώτη πίστα θα είναι με την ίδια σειρά που είχαν στο προηγούμενο παιχνίδι, το ίδιο και στη δεύτερη κ.ο.κ. Κλείνοντας, να πούμε ότι το Plotting αναλαμβάνει να διασκεδάσει και την οικονομική σας προξία, αφού μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, ο καθένας σε δική του πίστα: Η οθόνη χωρίζεται στα δύο και ο κάθε παίκτης παίρνει το joystick του ανά χείρας και αρχίζει. Ένα παιχνίδι για τις κρίσιμες νύχτες του χειμώνα.

• Α. Λαζαρόπουλος

ΕΙΔΟΣ MIND GAME

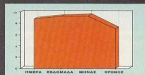
Η/Υ ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ OCEAN

ΔΙΑΘΕΣΗ THIRDWAVE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καλό παιχνίδι, με πρωτότυπη ιδέα. Ασχοληθείτε μαζί του.

Εάν ένα εκ των τεσσάρων, τότε ένα το αποτέλεσμα το παιχνίδι είναι background graphics.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 78%**

Πολλά, όλα βελτιώνονται ένα το καλύτερο από τους άλλους. Δεν γίνονται γρήγορα.

**ΗΧΟΣ 85%**

Μετά από κενό τίτλο, είναι μια πρόκληση στο παιχνίδι του παλαιού. Ακριβώς αντίθετα.

**GAMEPLAY 95%**

Καλό παιχνίδι, με πρωτότυπη ιδέα. Ασχοληθείτε μαζί του.

**ΓΕΝΙΚΑ 93%**

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ένα εξαιρετικό παιχνίδι, που μπορεί να μην έχει την πρωτοτυπία του Tetris, αλλά τα πήγαίνει αρκετά καλά. Είναι εθιστικό και αρκετά ευχάριστο. Προσέξτε ιδιαίτερα τα όμορφα background graphics (αυτός ο Αντώνης πάντα απορροφείται από το gameplay).

Κ. Βασιλάκης

## ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Η εκκενρωτική μουσική του. Ευτυχώς που υπάρχει κομμάτι που την απενεργοποιεί. Θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο.

# TIE BREAK



**A**ν και το τουρνουά Wimbledon 1999 ανήκει πια στην Ιστορία, ένα πρόγραμμα τένις δεν με αφήνει ποτέ ασυγκίνητο. Έτσι λοιπόν, ευχαρίστησα το φίλο και συνάδελφο Χρήστο για τη ρακέτα που μου χάρισε, κι άρχισα αμέσως την προπόνηση. Φυσικά, οι αντίπαλοι που αντιμετώπισα στο tie break στην αρχή τα κατάφερα να γίνω καλύτερα από μένα (έχονα πάντα τα δεξ, παίρνοντας μόλις και μετά βίας 2-3 games).

Εκπινώντας το παιχνίδι, έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε τρία επίπεδα δυσκολίας που είναι training, tournament και world tournament. Μην παρουσιάζετε όμως απ' τον ενθουσιασμό σας και διαλέξετε αμέσως το World tournament, γιατί θα απογοητευθείτε άδικα. Μπορείτε να παίξετε μόνο ή διπλό, και να επιλέξετε συμπαικτη ή αντίπαλους ανάμεσα σε άλλους παίκτες ή στον υπολογιστή. Υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε με τρεις ακόμη φίλους σας ταυτόχρονα ένα διπλό. Για να μπορέσετε όμως να συνδέσετε 4 joystick, πρέπει να αγοράσετε και το ειδικό adapter που διαθέτει η Ocean. Αλλιώς, στο διπλό μπορείτε να ελέγχετε εσείς τους δύο παίκτες από το ένα joystick, και ο αντίπαλός σας τους άλλους δύο από το άλλο.

Το παιχνίδι προσπαθεί να είναι όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται. Σ' αυτό συντελεί οι

γουρα η επιλογή γηπέδου και η επιλογή ρακέτας, καθώς και το control της. Τα τετραίνα που έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε, είναι τέσσερα: Χόρτο, χώμα, συνθετικό γκαζόν και, τέλος, πλαστικό παρτίν. Όπως καταλαβαίνετε, το μπλαλόκι συμπιέρετε διαφορετικά σε καθένα απ' τα τετραίνα. Το control της ρακέτας είναι λίγο περίεργο και χρειάζεται αρκετός χρόνος μέχρι να το συνηθίσετε. Χρειάζονται αρκετά ακριβείς κινήσεις για να χτυπήσετε ουσιά τα μπλαλόκια και να χρησιμοποιείτε ουσιά τα φάλτσα που μπορείτε να βάλετε σε κάθε μπλαλόκι. Ευτυχώς πάντως οι

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά όμορφη παρουσίαση, πλούσια επιλογή ορίων (γήπεδα, ρακέτες, αντίπαλοι). Θα προτιμήσω όμως να σταθώ σε δυο βασικά σημεία του παιχνιδιού. Σ' αυτό που δεν μου άρεσε και σ' αυτό που θεωρώ σημαντικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού. Το πρώτο είναι ο έλεγχος του παίκτη από το joystick: Και δεν ελέγχω πλήρως τις κινήσεις του και το control της ρακέτας είναι περίεργο, με αποτέλεσμα να δυσκολευομαι αρκετά. Το δεύτερο και καλύτερο είναι ότι στην επιλογή 4-players και με συμπαικτη μου τον Αντώνη, μπορούμε να διαλογουμε οποιοδήποτε άλλο ζευγάρι...

● Κ. Βασιλάκης

ΕΙΔΟΣ SPORTS SIMULATOR

Η.Υ. ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΔΙΑΘΕΣΗ THIRDWAVE

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ένας από τα παιχνίδια που μόλις το μόλις δεν το ξεχνάτε εύκολα. Αλλάζει, και η παίζω σας πάντα θα βάλω να σας πάρω κανένα game.



Εξαιρετικό γραφικό, χωρίς όμως να είναι όπως το ελεύθερο.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 85%**



Μου άρεσε το control, αλλά όμως ένα παιχνίδι να ελέγχομαι.

**ΗΧΟΣ 89%**



Δυσκόλο με ρεαλιστικό το control, θα προτιμήσω να ελέγχομαι και τις κινήσεις του παίκτη.

**GAMEPLAY 78%**



Με κάθε ευκαιρία να παίξετε τένις, αλλά κι αν είναι τένις παίζω παίζω σε ένα υπολογιστή.

**ΓΕΝΙΚΑ 84%**

το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα αναλυτικό manual που θα σας φανεί πολύ χρήσιμο.

Η κίνηση του παίκτη στο γήπεδο γίνεται από το computer, πράγμα που με δυσκόλεψε αρκετά, γιατί δεν με άφηνε να τοποθετηθώ όπως εγώ ήθελα, με αποτέλεσμα να μην προλαβαίνα κάποιες μπαλιές. Η κίνηση της μπάλας και των παικτών είναι πολύ καλή, η οθόνη όμως δεν καλύπτει όλο το γήπεδο, με αποτέλεσμα στο σερβίς να φαίνεται μόνο ο ένας παίκτης. Και δυστυχώς, τα παιδιά που μαζεύουν τα μπλαλόκια και στέκονται πίσω απ' τους παίκτες, φαίνονται μόνο όταν το μπλαλόκι κατευθύνεται προς το και. Πάντως, η παρουσία εκφωρητή που δίνει το σκωτ στο παιχνίδι, είναι ένα ακόμη θετικό στοιχείο.

Προponήθηκε λοιπόν γράφω, κι όταν φτάσει η στιγμή δείξτε τι αξίζετε. Είναι γεγονός ότι τελικά θα τα καταφέρατε!

● Δ. Παυλής

# Z O M B I



**Τ**ι υπάρχει μετά το θάνατο; Μήπως το τέλος της ζωής είναι η αρχή μιας καινούργιας; Αυτά κι άλλα φιλοσοφικά ερωτήματα θα σας απασχολήσουν καθώς θα φορτώνετε το Zombi. Βασισμένο στη γνωστή ταινία "Day of the Dead" και συγκεκριμένα στη σκηνή του "σούπερ-μάρκετ", το παιχνίδι σας δίνει το ρόλο κάποιου από τα μέλη μιας παρέας, τα οποία μόνον από βενζίνη και προσεγγίζουν όπως-όπως το ελικόπτερό τους στην κορυφή ενός μεγάλου πολυκατοστημάτων. Στην προσπάθειά τους να βρουν καίσιμα για να φύγουν, οι τέσσερις φίλοι μας θα πρέπει να διασχίσουν αλόκωλο το πολυκατοστήμα, να βγουν έξω και να ανακαλύψουν πετρέλαιο από ένα παρωχημένο φορτηγό. Ομως, όλος ο χώρος μέσα κι έξω από το πολυκατοστήμα πολιορκείται από στρατός εξηλεκμένων ανθρωποφόβων βασιλοκλών, οι οποίοι είναι μεν σχετικά ακίνδυνα όταν τους συναντάτε μόνους τους, αλλά δεν γκλιάνετε με τίποτε όταν σας επιτεθούν όλα μαζί.

Η ιστορία - όπως θα καταλάβετε - είναι πολύ απλή, αλλά το παιχνίδι είναι ένα role playing adventure με τα όλα του. Η αθόνη της Αμπρα χωρίζεται σε ένα κεντρικό παράθυρο, όπου εξελίσσεται η δράση, και σε μερικά ακόμη παράθυρα, ενώ υπάρχουν ακόμη τέσσερα icons κι ένα ρολόι. Σύμφωνα με τους κανόνες των role playing games, κάθε μέλος έχει το δικό του icon και τις δικές του μπάρες με τα τρία ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τα οποία μειώνονται ανάλογα με την ώρα και με τις μάχες που θα δώσει με τα περαστικά ζώμπι. Ομως έχετε τη

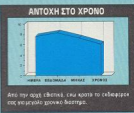
δυνατότητα να αναπληρώσετε κάποιο ποσοστό από το περιεχόμενο κάθε μπάρας, εάν π.χ. κοιμηθείτε για λίγο σε κάποιο καναπέ στην είσοδο του σούπερ-μάρκετ (εξήραση συντακτική: Μα καλά, ποιος μπορεί να κοιμηθεί με βροχολακτικές γύρις του;). Θα πρέπει να ποίμα εδώ ότι κάθε χαρακτήρας ενεργεί ανεξάρτητα, και θα πρέπει να συντονιστείτε εάν θέλετε να ενεργείτε σαν ομάδα... Εάν π.χ. θέλετε να βρεθείτε

στο ίδιο σημείο και οι τέσσερις, θα πρέπει να πάτε ένας-ένας εκεί. Πώς θα αντιμετωπίσετε τα ζώμπι; Εδώ τα πράγματα είναι μικτά: Πώς μπορείτε να σκοτώσετε κάποιον που είναι ήδη νεκρός; Μετά από μια μικροσυμπληκτική μορφοειία να αφαιρέσετε κάτω ένα ζώμπι, αλλά θα χρειαστεί να το κλείσετε στο φουγάλο κρέατίν του υπογύριου, εάν δεν θέλετε να το ξαναδοίτε να περιφέρεται δίπλα σας, (μπαρρ! τσικ τσικ τακ-χτύπος φοβισμένων δοντιών).

Όπως υπάρχουν, καθώς επίσης και πολλά μικροσυντακτικισμα που μπορείτε να μαζέψετε και να χρησιμοποιήσετε. Το παιχνίδι είναι interactive, δηλ. "αντιδρά" σε πραγματικό χρόνο στις κινήσεις του παίκτη, κι ο χαρακτήρας του είναι απλοϊστότατος, οπότε δεν θα σας δυσκολέψει. Για όλους όσους αναρωτήθηκαν γιατί το γραφικό και ο ήχος του είναι τόσο απλοϊκοί και δείχνουν σαν να έχουν "πέσει" από 8-μπετο μπλόκινγκ, έχω να σας πω μια μοναδική ιστορία σχετικά με το παρελθόν του "Zombi", την οποία πολύ λίγο ξέρουν: Πράγματι, το παιχνίδι δεν είναι καινούργιο. Πριν από τέσσερα περίπου χρόνια, όταν ο συντακτικός του αβέρου (εγώ) κατακτούσαν έναν 6128, ήρθαν στα χέ-

**Μπαρ! Ένα θούλερο με τα όλα του!**

ΠΛΑΣ	ZOMBI
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗ	UBI SOFT
ΔΙΑΘΕΧ	THIRDWAVE



Δεν είναι και τα πιο "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού. Το φουγάλο και η απομείωση στα γραφικά είναι πιο άπλοο από τις πραγματικές δυνατότητες μας στην...

**ΓΡΑΦΙΚΑ 70%**

Απλοϊ. Υποθέτουμε λοιπόν γραφικά, αλλά μόνο με τη μορφή προσαρμογής ή "ελαίου" κρέατίν. Το ποσοστό κινείται δεν αποκαλύπτει τίποτα.

**ΗΧΟΣ 60%**

Εδώ το παιχνίδι ανδράει. Από ελαττώ, σε "90%" στο κρέατο του και την πρώτη στιγμή λέει και και πότε δεν κοιμάται αν δεν το θέλουμε.

**GAMEPLAY 90%**

Ποιότητα "Καταραστή", χωρίς να σκοτώσει πολύ μικρά. Αλλά να αναρωτηθεί λίγο από το φουγάλο.

**ΓΕΝΙΚΑ 85%**

ριο του μερικά καταπληκτικά προγράμματα από τη Γαλλία (που πολύ αργότερα κυκλοφόρησαν στους 16-bit homes), τα οποία μεταμόρφωσαν τον Amstrad σε 16bitko games machine: Μάλιστα για εκπληκτικά γραφικά και ήχο. Ψάχνοντας τις τότε δυνατότητες ακόμα φίρμες (Infogrames, Lociciels), και παίρνοντας μια γούση από την άνθηση του εγχώριου software των Γάλλων, συνάντησα ΚΑΙ την UBI Soft με το Zombi, το οποίο θα πρέπει να αναλογιστώ ότι ελάχιστα διαφέρει σήμερα από την τότε Amstrad έκδοσή του. Βέβαια, το παιχνίδι μόλις τώρα έγινε γνωστό, αλλά αυτό δεν δικαιολογεί την UBI, που αβίαστα έκανε ένα απλό "πέραςμα" από το 8 στο 16 bits. Αυτό για να μη μαζεύουν οι Γάλλοι ότι δεν ξέρουμε το παρελθόν τους!

● Γ. Κομοροπούλου

# M A D

## PROFESSOR MARIARTI



**Ο** καθηγητής Mariarti είναι ένας εξαιρετικός επιστήμονας με έντονη κλίση προς την έρευνα. Είναι μάλιστα και εξαιρετικά παραγωγικός, αφού έχει γεμίσει το σπίτι του με κάθε λογής εφευρέση. Αυτό όμως δεν τον εκτιμούν και

πολύ οι γείτονές του, και ειδικά την τελευταία του εφευρέση, έναν πυρηνικό αντιδραστήρα, κι έτσι σκέφτηκαν να απαλλάξουν από αυτόν, κλείνοντάς τον σ' ένα ψυχιατρείο, και έχουν καλέσει μάλιστα το διάσημο ψυχίατρο Dr. Headbender για να τον εξετάσει.

Ο καθηγητής Mariarti θα πρέπει τώρα να αποδείξει ότι έχει σιας τας φρένας και ο μόνος τρόπος για να γίνει κάτι τέτοιο, είναι να απενεργοποιήσει όλες τις εφευρέσεις του, οπότε το σπίτι του να είναι σε πλήρη τόξη όταν ο Dr. Headbender θα κάνει την επίσκεψή του. Στην προσπάθειά του να κάνει όμως κάτι τέτοιο ανακαλύπτει ότι σε αρκετές από τις εφευρέσεις του συναντά σοβαρές αντιρρήσεις γι' αυτό που προσπαθεί να κάνει, κι έτσι έχουν μεταμορφωθεί σε αντικείμενα που είτε ακοτώνουν απευθείας τον καθηγητή, είτε του αφαιρούν ενέργεια. Αν ο καθηγητής δεν καταφέρει να απενεργοποιήσει όλες τις εφευρέσεις του πριν του τελειώσουν οι ζωές, τότε τον περιμένει ένας ζουρλομανδύας και το κελί του ψυχιατρείου. Το παιχνίδι είναι ένα platform and

ladders game, όπου πρέπει να περάσετε πέντε πύσσες και να απενεργοποιήσετε τα συστήματα που βρίσκονται εκεί. Μπορείτε να διαλέξετε από ποια πύσσα θ' αρχίσετε, εκτός από μια, την οποία θα παίζετε αναγκαστικά τελευταία. Σε κάθε πύσσα θα πρέπει να μαζέψετε τα σωστά αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσετε στις κατάλληλες θέσεις, προκειμένου να πετύχετε το σκοπό σας. Η λύση των παζλ που θα

βρείτε, μπορεί να είναι από πολύ εύκολη ως αρκετά περίπλοκη. Μπορείτε ακόμη να συλλέξετε νομίσματα που θα σας χρειαστούν για να αγοράσετε χρήσιμα εργαλεία ή για να διασκεδάσετε χρησιμοποιώντας κάποια μηχανήματα που βρίσκονται διάσπαρτα. Αρκετούς από τους αντιπάλους σας μπορείτε να τους ακινητοποιήσετε ή και να τους καταστρέψετε εντελώς, πετώντάς τους με laser, ενώ κάποιοι άλλοι δεν προκατά να συλληφθούν από τις ενέργειές σας αυτές. Το "Mad Professor Mariarti" δίνει από την αρχή ως το τέλος την εντύπωση ότι έχει γραφτεί με πολύ προσοχή: Ομορφή εισαγωγική οθόνη συνοδευμένη από ωραία μουσική, ενώ μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν ωραίες λεπτομέρειες, όπως αυτή που ο καθηγητής καθαρίζει τα γυαλιά του και χτυπάει το μόντορ αν τον αφήσετε πολύ ώρα να περιμένει, καθώς και η οθόνη που παρουσιάζει τον καθη-

Πώς να προοδεύσει έτσι η ετοιμότημη...

ΕΙΔΟΣ PLATFORM AND LADDERS GAME

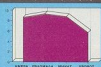
Η/Υ ATARI ST, ZX, CPC, CBM

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ

ΚΑΤ'ΕΣΤΗΣ KRISALIS/TEQUE

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από την αρχή ελαττώνει, ενώ κερνά το ενδιαφέρον σας για μεγάλο χρονικό διάστημα.

Το γραφικό να τα κινεί είναι αρκετά καλό, ενώ το sound είναι πολύ καλό.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 90%**

Διακόζει μερικά, και τα οπτικά και η ακουστική στην αντανάκλαση του παιχνιδιού.

**ΗΧΟΣ 92%**

Επιπλέον ένα παιχνίδι στο οποίο δεν βγαίνει στο 10 είναι δυσκολότερο.

**GAMEPLAY 94%**

Σταματάει το παιχνίδι στο 100% του παιχνιδιού.

**ΓΕΝΙΚΑ 93%**

γητή στο κελί του ψυχιατρείου, η οποία παρουσιάζεται αν δεν τα καταφέρετε στην αποστολή σας. Το γραφικό είναι όμορφο και με μεγάλα ποικιλία (κάθε πύσσα έχει τα δική της γραφικά και sprites), ενώ το scrolling είναι πολύ ομαλό και το animation των sprites εξαιρετικό. Ο ήχος είναι και αυτός με τη σειρά του σε πολύ καλό επίπεδο με μουσική να παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά και αρκετά εφε. Το gameplay τέλος είναι και αυτό πολύ καλό, αφού από την αρχή μπορείτε να παίζετε για αρκετή ώρα πριν χάσετε, και σε κάθε παιχνίδι μπορείτε να πάτε λίγο πιο πέρα από το προηγούμενο. Η Krisalis για μια ακόμη φορά έκανε πολύ καλή δουλειά, και το "Mad Professor Mariarti" δεν πρόκειται να απογοητεύσει κανέναν αγοραστή του.

● Κ. Βουσίλακης

# ORIENTAL GAMES



KYO-KUSHIN-KAI

KENDO

KUNG FU

Όπως ένας ηθοποιός, για να αποδώσει σωστά το ρόλο του, πρέπει να έχει το ρόλο του, έτσι και ένας reviewer για να περιγράψει ένα πρόγραμμα δράσης, πρέπει να δράσει! Στην προκειμένη περίπτωση η δράση περιλαμβάνει αρκετό ζυλό! Γιατί τα Oriental games αποτελούνται από Kung Fu, Kendo, Kyo-Kushin και Sumo (μόνο στους Amstrad, Spectrum). Μπορεί βέβαια να 'μάρζομα' κάποιους μέχρι να μάθω. Από τότε όμως που έμφοθα τις φοβερές αυτές πολεμικές τέχνες και πήρα μάλιστα και ένα πρωτάθλημα, κανένας πια στο περιοδικό δεν μου χαλά χατήρι...

Στο παιχνίδι μπορούν να λάβουν μέρος 4 παίκτες στις εκδόσεις για Spectrum, Amstrad, ενώ ο αριθμός ανεβαίνει στους 16 παίκτες όταν μιλάμε για τα 16-bit μηχανήματα (bit και παίκτης δηλαδή!). Το παιχνίδι ξεκινά με την εικόνα του 'dojo' της σχολής, δηλ. των πολεμικών τεχνών. Περνώντας αρχικά απ' τη reception επιλέγετε τα στοιχεία του παιχνιδιού. Αν δηλαδή θα πάρετε μέρος σε πρωτάθλημα ή σε μοναχic αγώνες, το επίπεδο των αντιπάλων σας, καθώς και τον αριθμό των παικτών που λαμβάνουν μέρος. Σ' αυτή την

οθόνη στους 16-μπιτους υπάρχει μια επιπλέον επιλογή, που είναι αρκετά σημαντική. Είναι ένα joystick editor που επιτρέπει στον παίκτη να επεξεργαστεί τις προγραμματισμένες κινήσεις των παικτών για τα τρία παιχνίδια! Αν λοιπόν δυσκολευτείτε να κάνετε την ενοχρία κλωτσιά με την κίνηση που είναι ήδη προγραμματισμένη, δεν έχετε παρά να ορίσετε εσείς μια κίνηση του joystick που να σας βολεύει καλύτερα. Σ' αυτό θα σας βοηθήσει και το manual του παιχνιδιού που περιέχει διάγραμμα κινήσεων του joystick. Και φυσικά μπορείτε να κάνετε save στις διορθωμένες πια κινήσεις για να τις χρησιμοποιείτε κάθε φορά. Το πρόγραμμα όμως δεν περιορίζεται μόνο στις προσεγγισμένες επιλογές που προσφέρει. Εξίσου καλά τα καταφέρνει και στον αγωνιστικό τομέα. Μπαίνοντας στο καναβάτο, σίγουρα θα σας κάνουν εντύπωση οι θεατές που μαζεύτηκαν για να σας παρακολουθήσουν. Χαμογελάστε γιατί τα φλας απ' τις κερκίδες ανάβουν διαρκώς. Ευτυχώς η απόκριση των κινήσεων του joystick είναι σχεδόν άμεση στον παίκτη. Αυτό σημαίνει ότι εκτός από τα γρήγορα και αιφνιδιαστικά χτυπήματα που μπορείτε να δίνετε, έχετε και τη δυνατότητα - αν εξασκηθείτε

ΒΛΟΣ BEAT 'EM UP

Η/Υ CPC, ZX, ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ

ΔΙΑΒΕΘ ΔΕΛΤΑ COMPUTERS

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ MICRO STYLE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι σίγουρο ότι η επιλογή head-to-head θα σας απεργήσει για αρκετό καιρό.



Μέσω όθρας αρκετά το ύψος των ελαττωματων για τα σχετικά μεγέθη τους. Το background graphics ακούγεται σε πολλές καλά επίπεδα.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 86%**



Εξαιρετική η ύμωση μουσικής θέματος, πολύ καλά γιατί το κρέι στη διάρκεια του παιχνιδιού.

**ΗΧΟΣ 86%**



Υπέροχο και δολικό ένα νέο στο control του παιχνιδιού.

**GAMEPLAY 89%**



Καλό ποιντε, με ελάχιστο παιχνίδι πολεμικών τεχνών.

**ΓΕΝΙΚΑ 86%**

- να αποκοινηθείτε και τα χτυπήματα του αντιπάλου.

Παρακολουθείτε πάντα τη σημαία που βρίσκεται στη μεριά σας, γιατί δείχνει τη stamina σας, αλλά και τα LEDs που δείχνουν πόσα χτυπήματα έχετε δεχθεί.

Κατά τη γνώμη μου το πιο θεαματικό είναι το γνωστό σας Kung Fu, αν και το Kyo-Kushin-Hai δεν διαφέρει πολύ ούτε στο χτυπήματα ούτε στις κινήσεις απ' το Kung Fu. Το Kendo όμως είναι πράγματι πιο δύσκολο, γιατί το μοναδικό σας όπλο - ένα 'καλάμι' από bambou - θα σας δυσκολεύει μέχρι να μάθετε να το χειρίζεστε σωστά. Δεν χρειάζεται, φαντάζομαι, να σας υπενθυμίσω ότι πρόκειται απλά για ένα παιχνίδι, και ότι δεν είναι ανάγκη να προπονηθείτε και σ' αλήθεια, εξομνώντας πάνω στο μακρό σας αδελφάν!

● Δ. Παυλής



# TIME MACHINE



**Ο** πρωταγωνιστής της ιστορίας που ακάρωσε η Νινά Inpage (όλοι φαντάζομαι ότι θυμάστε το δικό της Hammerfest) μας βάζει να παίξουμε το ρόλο ενός παρανοϊκού - με την καλή έννοια - επιστήμονα. Ο Professor Poit είναι ένας πολύ συμπαθής κύριος, με φάτσα που φέρνει λίγο τον Einstein. Τελευταία του ανακάλυψε μια μηχανή που εκτελεί ταξίδια στο χρόνο και στο χώρο! Ο κόσμος όμως είναι κακός και ζηλόφθονος, γι' αυτό και ο Pr. Poit μπαίνει στο μάτι του κυκλώνα. Μια βομβαστική ενέργεια στη μηχανή του έχει σαν αποτέλεσμα να τον στείλει 10.000.000 χρόνια πίσω. Πρέπει λοιπόν να αναλάβετε να βοηθήσετε τον Pr. Poit να επιστρέψει στο παρόν. Πώς θα γίνει αυτό; Θα πρέπει να δημιουργήσετε 5 χρονικές περιόδους από τη ζωή της γης. Τα πράγματα, όπως κι εσείς καταλαβαίνετε, δεν είναι τόσο άσχημα όσο φαίνονται. Είναι δυστυχώς ακόμη χειρότερα! Ο χαρακτήρας της ιστορίας απαιτεί εξυπνάδα, δεν πρέπει τίποτα να αλλοιωθεί. Σίμιαχώς σας στην αποστολή τα τέσσερα ροδάκια που έτυχε να έχει μαζί του ο Pr. Poit, κι έτσι μπορεί να μετακινηθεί 4 φορές στο χρόνο και το χώρο. Σε κάθε περιοχή

όμως πρέπει να εκτελεστούν και διάφορες αποστολές. Μαζέψτε λοιπόν χρήσιμα αντικείμενα και τοποθετήστε τα στα σωστά σημεία. Προσεξτε όμως μη διαταράξετε την ιστορία αυτού του ταλαιπωρού πλανήτη, γιατί μπορεί να μην προλάβετε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Να γυρίζετε δηλαδή έγκαιρα πίσω και να σταματάτε την εκκρήξη της βόμβας που

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Υπάρχει ένα λαϊκό τραγούδι που λέει: 'Το παρελθόν μου είναι αυτό, και πώς να το αλλάξω'. Εδώ λοιπόν παρουσιάζεται μια λαμπρή ευκαιρία να γίνει κάτι τέτοιο - με μέτρο βέβαια, και μάλιστα μάλαμ για το πολύ μακρινό παρελθόν. Εγώ πάντως θα δοκιμάσω.

• Α. Λεκόπουλος

## ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Η δράση είναι μάλλον αργή, με αποτέλεσμα το παιχνίδι κόπου να κάνει 'κουλιά'.

ΕΙΔΟΣ ARCADE, ADVENTURE

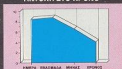
Η/Υ CPC, ZX, ST, AMIGA, CBM

ΜΟΡΦΗ ΚΑΖΙΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ACTIVISION

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τον πρώτο καιρό σίγουρα θα πονάσουν τα ματάκια σας μπροστά στο monitor.

Όσοι αντέχουν να παίξουν στον χρόνο του παρελθού, και σφαιραγάρι κι σφαιραγάρι τον χρόνο.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 89%

Πώς το αυχάρισμα σπασί του παιχνιδιού και ο καλός ήχος του.

**ΗΧΟΣ** 87%

Η είν τα τον θα εμπόδιζε τους παρατηρητικούς κάποιος να προσέξουν.

**GAMEPLAY** 90%

Επίσημο ανάλυση και όχι αξιοπιστία ανάλυ.

**ΓΕΝΙΚΑ** 90%

θα καταστρέφει ολοκληρωτικά τη μηχανή. Για να περάσετε, για παράδειγμα, από την προϊστορική εποχή στην εποχή των παγετώνων, πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να σταματάτε τη δράση των φεραστειών (μην περιμένετε να σας το φανερώσω, κάντε και κάτι μόνοι σας...). Φυσικά, τα προβλήματα δεν σταματούν εδώ. Φροντίστε να αποφύγετε τις κακές παρέες, δηλαδή τα Yetis, τους στρατιώτες, ακόμη και τα βαθιά ποτάμια. Ευτυχώς που το πρόγραμμα είναι έτσι φτιαγμένο που το ενδιαφέρον παραμένει αμετακίνητο για αρκετό καιρό. Και αυτό γιατί το να περάσεις ομαλά από τη μακροχρονολογική εποχή της γης στην άλλη είναι κάτι που απαιτεί και σκέψη και παρατηρητικότητα. Τι λέτε λοιπόν, θα το καταφέρετε;

• Δ. Παυλός

# FRED



**O** Fred είναι ένας πρίγκιπας κάποιος μυθικής εποχής. Του αρέσει η ήσυχη ζωή, αλλά όταν το κακό πνεύμα απαγάγει την πριγκίπισσά του, φυσικά δεν μπορεί να παραμείνει με τα χέρια σταυρωμένα: Οπλίζεται αμέσως με ό,τι βρίσκεται πρόχειρο, και ξεκινάει αμέσως για να τη σώσει.

Η βασίλισσα όμως δεν είναι καλός σύμβουλος, και τώρα σίγουρα θα εύχεται να είχε διαθέσει περισσότερο χρόνο για τον εξοπλισμό του, γιατί ένα μεγάλο σπαθί, ένα κρόνος και αρκετά

(στην πραγματικότητα άπειρα) σπλήτα, μάλλον δεν είναι αρκετά για να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες που πρόκειται να αντιμετωπίσει. Είναι βέβαια δυνατό να μαζέψει στο δρόμο διάφορα bonus που θα τον βοηθήσουν να αυξήσει τη δύναμη πυρός που διαθέτει, αλλά δεν θα τον βοηθήσουν και πολύ. Η περιπέτεια του Fred ξεκινά λοιπόν σ' ένα πυκνό δάσος που κατοικείται από ερπετά, πτηνά και νάνους που δεν έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη την αίσθηση της φιλοξενίας, και επιτίθενται στον Fred με όποιο τρόπο μπορούν. Οποιαδήποτε εσφρή με αντίπαλο ή βοήθ αντιπαλού κοστίζει σε ενέργεια, η οποία είναι βέβαια δυνατό να αναπληρωθεί μαζεύοντας μήλα που βρί-

σκονται στο δρόμο. Στο δρόμο θα βρείτε επίσης και κλειδιά, τα οποία έχουν τον προφανή σκοπό να σας επιτρέψουν την είσοδο στην επόμενη πίστα. Ετσι, η διαδικασία περάσματος από πίστα σε πίστα, έχει ως εξής: Ξεκινάτε στην αριστερή πλευρά της πίστας που ακροάτεται αριστερά και δεξιά, αλλά όχι και τόσο ομαλά. Θα πρέπει να προχωρήσετε τώρα στο δεξιά άκρο της πίστας, όπου συνήθως βρίσκεται το κλειδί, και τέλος θα πρέπει να γυρίσετε στο μέσο, όπου θα βρείτε την εξεδο για το επόμενο επίπεδο. Εκτός

από αριστερά και δεξιά, μπορείτε να κινηθείτε και προς τα "μέσα" ή προς τα "έξω" στην πίστα. Αυτό είναι χρήσιμο για να αποφύγετε τους κακούς που βρίσκονται σε κάθε περιοχή της πίστας (αι περισσότεροι από αυτούς που θα αντιμετωπίσετε, στην αρχή τουλάχιστον, δεν είναι σε θέση να ακολουθήσουν την κίνησή σας αυτή), και απολύτως απαραίτητο για να συλλέξετε τα bonus αντικείμενα ή τα κλειδιά που βρίσκονται εκεί.

Όλο το παιχνίδι, ή μάλλον όσο από το παιχνίδι μπόρεσα να δω, κυλάει σ' αυτό το μυθικό, ιδιαίτερη εντύπωση κάνουν τα πολύ καλοδουλεμένα background graphics, στα οποία έχει δοθεί το σύνολο σχεδόν της προσοχής των προγραμματι-

Δύσκολοι καιροί για πρίγκιπες...

ΕΙΔΟΣ BEAT 'EM UP

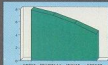
Η/Υ AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΔΙΑΘΕΣΗ UBI SOFT

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ THIRDOWAY

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η ικανότητα απόκρισης και επάρκειας στο μέσο του χρόνου δείχνουν να μειώνεται σταδιακά για αρκετό χρόνο.

Πολύ καλά δουλεμένα γραφικά και αρκετά κινήματα στο σπλήτα.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 91%

Ο ήχος είναι το καλύτερο ίσως στοιχείο του παιχνιδιού.

**ΗΧΟΣ** 95%

Δυστυχώς, πολύ συχνά γαμπίρα οι κομμάτια με τους άλλους παίκτες. Ήρπες να δουλέατο περισσότερο.

**GAMEPLAY** 70%

Δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι που θα βρείτε, αλλά σίγουρα είναι αξιοπρεπές.

**ΓΕΝΙΚΑ** 72%

στέιν. Εκτός από τα δάση υπάρχει και ένα νεκροταφείο, αλλά οι εχθροί έφταναν ότι αποτελούσε καλό τόπο για την ταγή του Fred, ή έτσι δεν μπορού να σας που τι υπάρχει πιο κάτω. Τα sprites είναι και αυτό καλοσχεδιασμένα και με καλό animation, εκτός ίσως από τον κεντρικό ήρωα, του οποίου μερικές κινήσεις είναι κόπιες απόδοσης. Ηχητικά εφέ υπάρχουν αρκετά και καλής ποιότητας, ενώ ένα ευχάριστο μουσικό θέμα ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το gameplay, όπως θα έχετε ίσως καταλάβει, είναι κόπιες μονότομο, ενώ και η δυσκολία του βρίσκεται σε υψηλότερα επίπεδα απ' ό,τι θα έπρεπε. Το παιχνίδι θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο, αν είχε δοθεί η πρόσκαιρα προσοχή, αλλά και τώρα είναι πιθανό να σας κινήσει το ενδιαφέρον.

● Κ. Βασιλάκης

# PIXEL

# Software Boutique



## HERO'S QUEST

Ένα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωας, έστω και για λίγο.

ΚΑΘΑΡΙΣΤ	ΕΛΑΦΥΝΟΛΑ	ΤΗΡΗ	ΠΡΟΣ
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC2	3400	700	700
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC3	4400	700	700
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119T	4400	700	700
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119CA	4400	700	700

## VOYAGER

Ένα συναρπαστικό διαστημικό ταξίδι.

ΚΑΘΑΡΙΣΤ	ΕΛΑΦΥΝΟΛΑ	ΤΗΡΗ	ΠΡΟΣ
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC2	4000	400	400

## ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο με τη σφραγίδα της διάσημης εταιρίας.

ΚΑΘΑΡΙΣΤ	ΕΛΑΦΥΝΟΛΑ	ΤΗΡΗ	ΠΡΟΣ
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC2	3300	270	270
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119CA	3300	400	400
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC3	3300	400	400
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119T	3300	400	400

## F-16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό air-combat simulator.

ΚΑΘΑΡΙΣΤ	ΕΛΑΦΥΝΟΛΑ	ΤΗΡΗ	ΠΡΟΣ
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC2	3300	270	270
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119CA	3300	400	400
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119PC3	3300	400	400
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119T	3300	400	400

• Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγειτε καν από το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

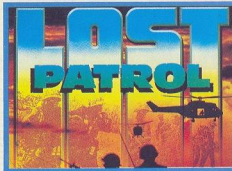
• Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ  
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44  
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ



# LOST PATROL

Ο αγώνας για επίθεση στη ζούγκλα των Βιετ-κόνγκ δεν είναι παιχνίδι. Ή μήπως είναι;

ΚΑΘΑΡΙΣΤ	ΕΛΑΦΥΝΟΛΑ	ΤΗΡΗ	ΠΡΟΣ
Διακίττα 3 1/2 inch 80# GP119CA	3000	300	300

PIXEL  
HIT

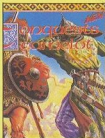
Software  
Boutique,

PIXEL

## CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ
Διατίθεται σε IBM SP/PC	6495	7500
Διατίθεται σε IBM SP/PC	6495	7500
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	6495	7500
Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	6495	7500



## UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα αστυνομικό game.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2295	1950
Διατίθεται σε Spectrum SP/PC	2295	1950
Διατίθεται σε Commodore SP/PC	2295	2250
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2295	2250
Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	2295	2250

## LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλόκείται σε περιέργως καταστάσεις.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ
Διατίθεται σε IBM SP/PC	6000	7500
Διατίθεται σε IBM SP/PC	6000	7500
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	6000	7500
Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	6000	7500



## CODENAME ICEMAN

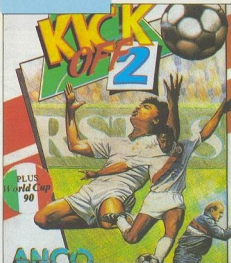
Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβύθιο.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ
Διατίθεται σε IBM SP/PC	6495	7500
Διατίθεται σε IBM SP/PC	6495	7500
Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	6495	7500
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	6495	7500

## KICK OFF 2

Το πιο συναρπαστικό ποδοσφαιρικό που έχετε δει. Αξια συνέχεια του δημοφιλέστατου πια KICK OFF.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ
Καθίσταται σε Spectrum SP/PC	1995	1750
Καθίσταται σε Amiga SP/PC	1995	1750
Καθίσταται σε Commodore SP/PC	1995	1750
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2000	2250
Διατίθεται σε Spectrum SP/PC	2000	2250
Διατίθεται σε Commodore SP/PC	2000	2250
Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	2000	2150
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	4000	3000
Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	4000	3000

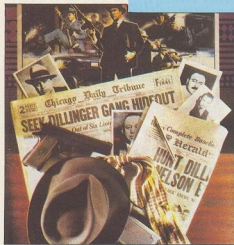


## MANCHESTER UNITED RAINBOW ISLANDS

Κάθεστε στο "πρόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

Ένα φοβερό σπιν-οφ diversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείπει από τη συλλογή σας.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ	ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΠΡΩΤΗ ΤΙΜΗ
Καθίσταται σε Spectrum SP/PC	1995	1750	Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2200	1900
Καθίσταται σε Amiga SP/PC	1995	1750	Διατίθεται σε Spectrum SP/PC	2200	1900
Καθίσταται σε Commodore SP/PC	1995	1750	Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2200	2000
Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2000	2250	Διατίθεται σε Commodore SP/PC	2200	2250
Διατίθεται σε Spectrum SP/PC	2000	2250	Διατίθεται σε Amiga SP/PC	2200	2250
Διατίθεται σε Commodore SP/PC	2000	2250	Διατίθεται σε Atari ST SP/PC	2200	2250



## BOMBER

Το διάσημο sim simulator, τώρα και για 8-bit μικros.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd SP180AC	1900	1750
Καθίστο για Amibnd SP180D	2000	2300
Καθίστο για Amibnd SP180CA	2400	2300
Καθίστο 1/4 για IBM SP180PC	1900	2700

## TIME MACHINE

Ταξιδέψτε στο χρόνο μ' αυτό το φανταστικό καινούριο παιχνίδι.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Spectrum SP1870C	1900	1700
Καθίστο για Amibnd SP187AC	1900	1700
Καθίστο για Commodore SP1870C	1900	1700
Καθίστο για Amibnd SP187AD	2000	2000
Καθίστο για Spectrum SP1870D	2000	2000
Καθίστο για Amibnd SP187CA	2300	2100
Καθίστο για Atari ST SP1870T	2300	2100



## CHASE H.O.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για μικros με ταίρι.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P120AC	1200	1900
Καθίστο για Spectrum P120AC	1200	1900
Καθίστο για Commodore P120AC	1200	1900
Καθίστο για Commodore P120CB	1300	2200
Καθίστο για Atari ST P1200T	2000	2000
Καθίστο για Amibnd P120CA	2000	2000

## BACK TO THE FUTURE 2

Ένα πολύ διδακταστικό παιχνίδι με 7 θέαμα παρμένο απ' την καταπληκτική ταινία που χορηγώμας το καλοκαίρι.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Spectrum SP1800C	1900	1700
Καθίστο για Amibnd SP180AC	1900	1700
Καθίστο για Commodore SP1800C	1900	1700
Καθίστο για Amibnd SP180AD	2000	2000
Καθίστο για Spectrum SP1800D	2000	2000
Καθίστο για Commodore SP1800CB	2000	2000
Καθίστο για Amibnd SP180CA	2300	2100
Καθίστο 1/4 για IBM SP180PC	1900	2700
Καθίστο 1/2 για IBM SP180PC	1900	2700



## BEACH VOLLEY

Η νέα μόδα του beach volley σ' ένα συναρταστικό παιχνίδι.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P180AC	2200	1900
Καθίστο για Amibnd P180AD	2000	2000
Καθίστο για Amibnd P180CA	2000	2000

## IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P180CA	2000	2000
Καθίστο για Atari ST P1800T	2000	2000



# F 29 RETALIATOR

Το φερόβο flight simulator που τόσο σπαινώμας ο διεθνής τύπος.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P120CA	2000	2100
Καθίστο για Atari ST P1200T	2000	2100

# PIXEL HIT

## BATMAN

Ο φερόβος ήρωας των κόμικς, στο νέο game, με θέαμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P180AC	2200	1900
Καθίστο για Spectrum P180AC	2200	1900
Καθίστο για Commodore P180AC	2200	1900
Καθίστο για Amibnd P180AD	2000	2000
Καθίστο για Commodore P180CB	2000	2000
Καθίστο για Atari ST P1800T	2000	2000
Καθίστο για Amibnd P180CA	2000	2000

## FLIGHT OF THE INTRUDER

Ερεΐς, το αεροκάφος σας, το αεροπλανοφόρο... Στον ορίζοντα, πολλά πολλά MIGs.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο 1/4 για IBM SP180PC	1900	2700
Καθίστο 1/2 για IBM SP180PC	1900	2700
Καθίστο για Amibnd SP180CA	1900	1900
Καθίστο για Amibnd SP1800T	1900	1900

## NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που έχει χαλάσει κόσμο.

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P180AC	2200	1900
Καθίστο για Spectrum P180AC	2200	1900
Καθίστο για Commodore P180AC	2000	2200
Καθίστο για Amibnd P180CA	2000	2000
Καθίστο για Atari ST P1800T	2000	2000



## OPERATION THUNDERBOLT

Είστε οληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

ΚΑΘΙΣΤΟΣ	ΚΑΘΙΣΤΟΣ	
	ΤΜΗ	PIXEL
Καθίστο για Amibnd P121AC	2200	1900
Καθίστο για Spectrum P121AC	2200	1900
Καθίστο για Commodore P121AC	2200	1900
Καθίστο για Commodore P121CB	2000	2200
Καθίστο για Amibnd P121AD	2000	2000
Καθίστο για Amibnd P121CA	2000	2000
Καθίστο για Atari ST P1210T	2000	2000



# U.P.D.A.T.E.

## STUNT CAR RACER (AMSTRAD)

Στο "Stunt Car Racer" οδηγείτε ένα πολύ εξελιγμένο τεχνολογικά αυτοκίνητο, κι αγινίζετε για να κατακτήσετε δρόμο σε πολλές πίστες, αντιμέτωποι με άλλα αυτοκίνητα. Οι πίστες δεν μοιάζουν με αυτές που συναντάμε στα κλασικά driving games, αλλά είναι υπερ-ουμμένες, με απότομες σιφόνες και κατηφόρες, ενώ σε αρκετά σημεία τους υπάρχουν χώματα. Για να περάσετε το χρώμα αυτό, που πάντα βρίσκεται μετά από κάποια σιφόνια, καλά θα κάνετε να χρησιμοποιήσετε το turbo του δεκαεξάβλθρου αυτοκινήτου σας. Το turbo μπορεί να χρησιμοποιηθεί γενικά για αύξηση της ταχύτητάς σας, αλλά κάτι τέτοιο δεν πρέπει να γίνεται συνεχώς, γιατί σε'νός θα βρεθείτε έξω από το δρόμο και σε'έπαιρο τα κύματα είναι περιορισμένα.

Ο συγγραφέας του παιχνιδιού, ο Pete Cook, είχε αρκετή εμπειρία στον προγραμματισμό του Z-80, κι αυτό σίγουρα τον βοηθήσε στην επιτυχημένη προσπάθειά του να είναι το gameplay του παιχνιδιού κοντά σ' αυτό των



16-bit μηχανημάτων. Τα γραφικά δεν βρίσκονται βέβαια στο ίδιο επίπεδο, αλλά είναι αρκετά καλά και αποτελεσματικά, ενώ ο ήχος περιλαμβάνει αρκετά εφέ που προσθέτουν στο παιχνίδι.

**Γραφικά 8.8**  
**Ήχος 7.9**  
**Ευκολία Χειρισμού 9.3**  
**Γενικά 9.0**

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

## SHADOW WARRIORS (SPECTRUM)

Θυμάστε βέβαια κάποια πονεμένη ιστορία όπου η "Shadow School of Martial Arts" έγινε στόχος επίθεσης διαφόρων κακών ανθρώπων, οι οποίοι αχχολώσαν τους μαθητές και τους δασκάλους της, για να τους χρησιμοποιήσουν μετά από κατάλληλη "εξάσκηση" για κακό σκοπό.

Αν δεν το θυμάστε, σας λέμε ότι όλα αυτά συμβαίνουν στο Shadow Warriors, το κανονικό "up beat" 'em up της Ocean, του οποίου μάλιστα κυκλοφόρησε η version για Spectrum. Στη version αυτή, δεν κάνετε φυσικά τίποτα διαφορετικό απ' ό,τι κάνατε στη version του Amstrad: Πρέπει να χτυπάτε τους αντιπάλους σας μέχρι θανάτου, χρησιμοποιώντας το πλούσιο λεξιπύρισμα επιθετικών κινήσεων που διαθέτετε, ενώ μπορείτε να μαζεύετε και διάφορα bonus από τηλεφωνικούς θολώματες και κουτιά, τα οποία θα καταστρέψετε. Αυτό που δείχνει διαφορετικό στο "Shadow Warriors", σε σύγκριση με τα υπόλοιπα παιχνίδια που κυκλοφορούν για τον Spectrum αυτή τη στιγμή, είναι το ότι χρησιμοποιεί πολλά χρώματα. Και είναι εντυπωσιακό το ότι κάνει κάτι τέτοιο χωρίς να δημιουργούνται σοβαρά προβλήματα με τα



attributes, αλλά σ' αυτό βοηθάει το ότι τα sprites διαθέτουν αρκετά μεγάλο mask. Οσον αφορά το gameplay τα πράγματα είναι πολύ καλά, ίσως όμως κάποιοι το βρουν λίγο δύσκολο. Το παιχνίδι όμως είναι υπερβολικά ελαστικό για να σας αποθαρρύνει, και το μόνο παράπονο είναι το χρονοβόρο multi-load, που περιορίζει όμως μόνο στα 48 K μηχανήματα.

**Γραφικά 9.6**  
**Ήχος 8.7**  
**Ευκολία Χειρισμού 9.4**  
**Γενικά 9.4**

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

## SLY SPY (SPECTRUM)



Το επάγγελμα του μυστικού πράκτορα δεν στερείται κινδύνων, κι αυτό σίγουρα το έμαθε όποις μπαίνατε στην Ακαδημία κατακόκκιν, γι' αυτό μην παραποιώσατε τώρα που η υπερβολή σας ανέβασε να προλάβετε την εκτόξευση κόπιας ατομικής βλάβης που πρόκειται να σκοτώσει χιλιάδες ανισοστάτους πολίτες.

Ο γρήγορος βέβαια δεν πρόκειται να σας αφήσει να επιταχέσετε το έργο σας, χωρίς να κάνει ό,τι περνάει από το χέρι του για να σας σταματήσει.

Οι πίστες εξελίσσονται σε διαφορετικά τοπία, αρχίζοντας από την πρώτη, στην οποία πέφτετε με αλεξίπτωτο από ένα αεροπλάνο, και πρέπει να αντιμετωπίσετε όλους αλεξίπτωτιστές, συνεχίζετε στη δεύτερη πεζός, κατόπιν ανεβαίνετε σε μια μοτοσικλέτα μεγάλου κυβισμού, ενώ στην τέταρτη πίστα θα βρεθείτε με σκληρή βατραχιοβούτιο κάτω από τη θάλασσα κ.λπ. Υπάρχουν επίσης αρκετοί τύποι όπλων για να χρησιμοποιήσετε εναντίον των αντιπάλων σας. Το όπλο που κάθε φορά χρησιμοποιείτε, εξαρτάται από την πίστα στην οποία βρίσκεστε και το bonus κατά που έχετε συλλέξει. Τα όπλα είναι καικοσμησιασμένα και με καλά animation, και ξεχωρίζουν εύκολα πάνω στο background graphics που σκρολάρουν ομαλά (ξέχαστη εδώ αποστολών να υποδαλώσατε ίσως όποις δύσκολο θα διακρίνετε τα εφέ από παρά). Πέρα όμως από αυτό, το παιχνίδι είναι αρκετά καλό, παίζει ευάρεστα και διαθέτει μεγάλο βαθμό ελαστικότητας.

**Γραφικά 7.6**  
**Ήχος 7.8**  
**Ευκολία Χειρισμού 8.5**  
**Γενικά 8.2**

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

# PLAY THE GAME



## SUPER WONDERBOY

**O**ταν πριν από μερικά χρόνια η Activision κυκλοφορούσε με επιτυχία το Wonderboy, οι φανατικοί των arcades περίμεναν με ανυπομονησία τη συνέχεια της ιστορίας. Και πραγματικά, λίγους μήνες πριν έκανε την εμφάνισή του το απαραίτητο sequel, όπου το παιδί-θαύμα αντιμετωπίζει τους κατοίκους της χώρας των τεράτων, στην προσπάθειά του να καταστρέψει τον κακό δράκο Meka. Ο μικρούλης ήρωας της ιστορίας μας τα βρίσκει ακόμα εφθάλμιος, γι' αυτό και θα σας παρουσιάσουμε τα σημεία εκείνα της χώρας των τεράτων που απαιτούν περισσότερη προσοχή για να διανυθούν με επιτυχία. Ξεκινάμε λοιπόν.

### Επίπεδο (1)

Μπειτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε και πάρτε το σπαθί. Ανεβείτε στο ασανσέρ και πηδήξτε αριστερά, επάνω στην οροφή της καμπίνας, ώστε να συλλέξετε το χρυσάφι. Για επιπλέον χρόνο, απλά σταθείτε δίπλα στο φράκτι,

Επίπεδο (2)

Η πρώτη πόρτα που συναντάτε ανήκει σ' ένα κατάστημα που πουλάει παπούτσια. Αγγιξτε την. Η δεύτερη πόρτα ανήκει σ' ένα μπαρ. Προσπεράστε το και αυτό. Τρίτη κατά σειρά είναι η πόρτα ενός σπουδαίου. Μπειτε μέσα και αγοράστε μια ελαφριά ασπίδα. Τρέξτε με φόρα στην άκρη της ράμπας και συλλέξτε το χρυσάφι που θα εμφανισθεί. Μπειτε στην τέταρτη πόρτα και αγοράστε βόμβες.

### Επίπεδο (2.1)

Πηδήξτε από το κεφαλόσκαλο και συλλέξτε το χρυσάφι που θα εμφανισθεί. Προχωρήστε δεξιά, μέχρις ότου συναντήσετε ένα λάκο με λάβα. Ανεβείτε στην τρίτη πλατφόρμα και σταματήστε. Θα εμφανισθεί στην οθόνη ένα 'OH!'. Πατήστε το fire και γκρεμίστε τον τοίχο. Θα εμφανισθεί μια μυστική πόρτα. Περάστε μέσα, και μια γριά θα σας δώσει ένα γράμμα για να το παραδώσετε. Συνεχίστε να προχωράτε δεξιά και θα συναντήσετε μια ακόμη πόρτα. Πηδήξτε επάνω στη σκεπή του κτιρίου, και κινηθείτε στην αριστερή του άκρη. Πηδήξτε πάνω - κάτω μερικές φορές για επιπλέον χρυσάφι. Κατεβείτε κάτω και μπειτε μέσα. Χρησιμοποιήστε τις βόμβες σας στον Vampire Lord. Συνεχίστε την πορεία σας προς τα δεξιά.

### Επίπεδο (2.2)

Πηγαίνετε δεξιά, πηδώντας επάνω στις πλατφόρμες. Ενώ βρίσκεστε στην τέταρτη πλατφόρμα, πηδήξτε στο κενό και μπειτε στην πρώτη πόρτα. Αγοράστε δερμάτινες μπότες. Η δεύτερη πόρτα πουλάει μαγικά βότανα. Τέλος, καθώς βρίσκεστε στο τέλος του επιπέδου, πηδήξτε στο κεφαλόσκαλο για να συλλέξετε το χρυσάφι που βρίσκεται εκεί.

### Επίπεδο (3)

Ένα απλό και μικρό επίπεδο, χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Απλά συνεχίστε να πη-

Όπως κάθε μήνα, έτσι και τώρα θα παρουσιάσουμε όλα εκείνα τα μαγικά κόλπα, με τα οποία θα μπορέσετε, κι εσείς πλέον, να φέρετε εις πέρας την επικίνδυνη αποστολή.



γαίνετε προς τα δεξιά και συλλέξτε το χρυσάφι που βρίσκεται στην έξοδο.

#### Επίπεδο (3.1)

Πηγαίνετε αριστερά και σκαρφαλώστε στη σκάλα. Η πρώτη πόρτα που συναντάτε είναι ένα μπαρ. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε δύο σκάλες. Πηδήξτε αριστερά και αγοράστε πύρινες μπάλες. Για bonus χρυσάφι πηγαίνετε τέρμα δεξιά και πηδήξτε στην πλατφόρμα που προεξέχει από τον τοίχο. Όταν φτάσετε στα σκαλοπάτια, σταμάτηστε στο τελευταίο ώπου να εμφανισθεί μια κλεψύδρα. Υπάρχει ακόμα μια κρυμμένη πόρτα στο επίπεδο αυτό. Περιμένετε να εμφανιστεί το 'OH!', και κατόπιν κτυπήστε τον τοίχο.

#### Επίπεδο (3.2)

Εντελώς απλό. Το επίπεδο αυτό μάλλον είναι για να σας εξοικουάσει!

#### Επίπεδο (4)

Σχετικά εύκολο επίπεδο, χαρακτηρίζεται από τις πολλές πλατφόρμες που διαθέτει. Πηδήξτε στα δεύτερα φαινοκόσμητρο για επιπλέον χρυσάφι. Συνεχίστε προς τα αριστερά.

#### Επίπεδο (4.1)

Εδώ είναι η παράκτια πόλη για την οποία η γριά από το επίπεδο (2.1) σας μίλησε. Η πρώτη πόρτα είναι ένα μαγαζί με πανοπλίες, ενώ στη δεύτερη θα βρείτε μαγικό βότανο. Μπειτε στην τρίτη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Ανεβείτε τη σκάλα που βρίσκεται στα αριστερά και σκοτώστε το τέρας. Η πόρτα επάνω από τη σκάλα πουλάει ασπίδες. Δίπλα της υπάρχει ένα παράθυρο. Κτυπήστε το παράθυρο και μια γριά θα πάρει το γραμμά που κοιβαλάτε και θα σας δώσει ένα μαγικό φλάουτο. Πηγαίνετε αριστερά και πηδήξτε μέσα στη βάλανσα. Ανεβείτε στο νησάκι και συνεχίστε την πορεία σας προς τα αριστερά. Πηδήξτε από το γκρεμό και σκοτώστε το τέρας που χορηγεί. Συνεχίστε προς τα αριστερά και θα μπειτε σ' ένα μυστικό δωμάτιο. Πηδήξτε αριστερά και μπειτε στην πόρτα. Εκεί αγοράστε μια αστραπή και μετά πηγαίνετε δεξιά προς την έξοδο. Από τη στιγμή που θα βρίσκεται ξανά ο στεγνί περιουχί, κινηθείτε αριστερά και μπειτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε. Εδώ είναι η φυλιά ενός δρόκου. Ευθυγραμμιστείτε με το πετράδι, καθώς ο δρόκος δεν μπορεί να σας βιάσει εκεί. Πάρτε

το κλειδί και βγείτε από τα αριστερά.

#### Επίπεδο (5)

Περπατήστε προς τα αριστερά, αγνοώντας την πρώτη πόρτα - είναι ένα μπαρ. Ανεβείτε τα σκαλοπάτια και πηδήξτε κάτω, κατευθείαν στο κέντρο του πηγαδιού.

#### Επίπεδο (5.1)

Κινηθείτε προς τα αριστερά, σκοτώνοντας θιωνογράμους και νυχτερίδες. Μετά από λίγο εμφανίζεται ένα 'OH!'. Βεβαιωθείτε πως δεν έχετε ξεφύγει από την άκρη της πλατφόρμας και κτυπήστε τον τοίχο. Τώρα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον Giant Kong. Σκοτώστε τον και θα αποκτήσετε το μαγικό σπαθί. Πηγαίνετε δεξιά, ώπου να συναντήσετε μια πόρτα. Ανεβείτε στην οροφή του κτιρίου, κι αφού ευθυγραμμιστείτε με την πόρτα πηδήξτε πάνω - κάτω. Κατεβείτε, μπειτε μέσα και αγοράστε μια φτηνή πανοπλία. Κινηθείτε δεξιά ως το τέλος του επιπέδου.

#### Επίπεδο (5.2)

Αγνοήστε την πρώτη πόρτα, είναι ένα μπαρ. Προχωρήστε δεξιά και πέστε μέσα στο λάκο. Σκοτώστε όλες τις νυχτερίδες που βρίσκονται στα αριστερά, ώπου να πάρετε το κλειδί. Βγείτε πάλι έξω πάνω στις πλατφόρμες. Συνεχίστε δεξιά, σταματήστε στο μεγάλο κόκκο και συλλέξτε το χρυσάφι. Συνεχίστε δεξιά.

#### Επίπεδο (6)

Απλά κινηθείτε δεξιά αγνοώντας τους Χάροντες. Μην πέσετε κάτω, διότι το έδαφος είναι γεμάτο ακάθια.

#### Επίπεδο (6.1)

Δεξιά, πηδήξτε το κενό, μετά δεξιά και πηδήξτε το κενό. Σκοτώστε το φίδι και μπειτε στην πόρτα. Αγοράστε πανοπλία και κινηθείτε αριστερά, πέρνοντας κάτω. Αριστερά, πηδήξτε το κενό, σκοτώστε τα τρία φίδια. Συνεχίστε την πορεία σας ώπου να εμφανιστεί το 'OH!', κτυπήστε τον τοίχο κι αγοράστε τα πιο φτηνά βιβλία. Δεξιά, μετά πέστε στο κενό. Πηδήξτε στο κενό που υπάρχει δεξιά, και επανώλαβετε. Το γνωστό 'OH!' εμφανίζεται, κτυπήστε τον τοίχο κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Πηδήξτε αριστερά και κινηθείτε αριστερά, πέρνοντας από την πλατφόρμα. Δεξιά, ώπου να συναντήσετε πλατφόρμες. Ανεβείτε και μπειτε στην πρώτη πόρτα. Ο καλύτερος τρόπος για να σκοτώσετε το τέ-

ρας που υπάρχει εκεί, είναι να το στριμώξετε στη γωνία και να το μαχαίρωσετε. Η ασπίδα σας θα σας προστατεύσει από τις πύρινες μπάλες. Μπειτε στη δεύτερη πόρτα για να τελειώσετε το επίπεδο.

#### Επίπεδο (7)

Αγνοήστε την πρώτη πόρτα και μπειτε στη δεύτερη. Αγοράστε μερικά θεραπευτικά βότανα. Αν ήξη έχετε, απλά αγνοήστε την πόρτα αυτή. Μπειτε στην τρίτη, αγοράστε ένα κοκτέιλ. Δεξιά, η τέταρτη πουλάει βότανα. Η πέμπτη είναι το μαγαζί του συλλέκτη χρυσασφαιών. Σκοτώστε τον και θα πάρετε ένα μαγικό σπαθί και χρυσάφι. Στη έκτη πόρτα ένα κατόπουλο θα σας πει να πάτε δυτικά. Αριστερά, ώπου να συναντήσετε μια πλατφόρμα που επιπλέει. Ανεβείτε πάνω της. Η πλατφόρμα σας πετά στον αέρα και τώρα θα βρεθείτε πάνω από το σύννεφο. Δεξιά, χρησιμοποιώντας τα σύννεφα ως πλατφόρμες. Σε κάθε σύννεφο υπάρχει ένα σακούλι με χρυσάφι. Το τελευταίο έχει τέσσερα σακούλια. Όταν δεν μπορείτε να κινηθείτε άλλο δεξιά, κατεβείτε κάτω.

#### Επίπεδο (7.1)

Δεξιά, αγνοώντας την πρώτη πόρτα, ώπου να συναντήσετε μια πολύ ψηλή σκάλα. Ανεβείτε την και το Wonderboy θα παίξει το φλάουτο. Τώρα μπορείτε να μπειτε στην πόρτα που υπάρχει δεξιά.

#### Επίπεδο (7.2)

Αριστερά, ώπου να συναντήσετε τον Red Knight. Σκοτώστε τον και πηδήξτε από την πλατφόρμα. Ανεβείτε στην πλατφόρμα που επιπλέει και πατήστε το fire τη στιγμή που θα βρίσκεται στο ψηλότερο σημείο της. Αριστερά, σκοτώστε την πύρινη μάχη και ανεβείτε στο πρώτο σκαλοπάτι. Πηδήξτε πάνω - κάτω και θα συλλέξετε την καρδιά που θα εμφανισθεί. Κινηθείτε αριστερά.

#### Επίπεδο (7.3)

Επανάληψη του επιπέδου (7.2).

#### Επίπεδο (8)

Δεξιά, χρησιμοποιώντας τις πλατφόρμες. Μπειτε στη δεύτερη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Μπειτε στην τρίτη πόρτα - βρίσκεται πάνω από τη δεύτερη - κι αγοράστε έναν κεραυνό. Δεξιά, μπειτε στη σπηλιά.

**Επίπεδο (8.1)**

Αρκετά απλό επίπεδο. Προχωρήστε προς τα κάτω και δεξιά, προσέχοντας να μην πέσετε στη χαράδρα με τη λάβα που βρίσκεται στο κάτω μέρος.

**Επίπεδο (8.2)**

Κινηθείτε δεξιά, χρησιμοποιώντας τα σύννεφα ως πλατφόρμες για να αποφύγετε το τέρατα. Συνεχίστε μέχρις ότου συναντήσετε μια πόρτα. Μπειτε μέσα και σκοτώστε το δαίμονα. Βγείτε έξω συνεχίζοντας προς τα δεξιά.

**Επίπεδο (9)**

Τίποτε το ιδιαίτερο. Συνεχίστε να κινείστε αριστερά.

**Επίπεδο (9.1)**

Αυτό το επίπεδο είναι ίδιο με το προηγούμενο, με μερικά επιπλέον τέρατα. Μπειτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε και σκοτώστε τον Snow Kong. Βγείτε και συνεχίστε προς τα αριστερά.

**Επίπεδο (10)**

Δεξιά, μπειτε στην πρώτη πόρτα κι αγο-

ράστε ένα κοκτέιλ. Σκοτώστε τα δύο δηλητηριώδη φυτά επάνω από την πόρτα και περιμένετε λίγο για να κερδίσετε επιπλέον χρυσάσι. Δεξιά, πηδήξτε μέσα στη θάλασσα, κινηθείτε δεξιά ώσπου να πέσετε μέσα σε μια τρύπα. Πηδήξτε στα αριστερά και μπειτε στην πόρτα. Αγοράστε ό,τι θέλετε και πηγαίστε δεξιά. Στο τρίτο σκαλοπάτι, πριν την έξοδο, πηδήξτε και συλλέξτε το χρυσάφι.

**Επίπεδο (10.1)**

Είναι το ίδιο με το επίπεδο (5.1) με περισσότερους αντιπάλους. Πηγαίστε δεξιά μέχρι να συναντήσετε το λάκο με τη λάβα. Πηδήξτε αποφειγόντάς την και χρησιμοποιήστε τις πλατφόρμες. Όταν συναντήσετε το δεύτερο λάκο με τη λάβα, αλλά πηδήξτε από την πλατφόρμα για να μπειτε σ' ένα μυστικό δωμάτιο. Αυτό είναι το ίδιο όπως το επίπεδο (8.1).

**Επίπεδο (10.2)**

Δεξιά, μπειτε στην πρώτη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Δεξιά, μπειτε στη δεύτερη πόρτα, αγοράστε την πανοπλία για ιππότες. Σκοτώστε τον Red Knight και συ-

νεχίστε προς τα δεξιά. Μπειτε στην τρίτη πόρτα, και ο κακός από το επίπεδο (6.1) θα εμφανιστεί ξανά. Σκοτώστε τον με τον ίδιο τρόπο. Αγνοήστε την τέταρτη πόρτα και μπειτε στην πέμπτη για να τελειώσετε το επίπεδο.

**Επίπεδο (11)**

Πολύ κοντά στο τέλος της αποστολής σας. Το επίπεδο αυτό είναι πανευκολο. Το πάτωμα της φυλίας του δράκου είναι ακαταπαύσιμο με χρυσάφι. Συλλέξτε το.

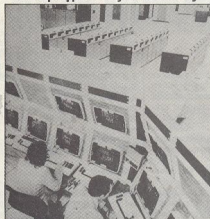
**Επίπεδο (11.1)**

Αυτό είναι το τελευταίο επίπεδο. Μπειτε στη μοναδική πόρτα που θα συναντήσετε. Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με το δράκο Meka αυτοπροσώπως! Για να τον νικήσετε, πρέπει οπωσδήποτε να έχετε βόμβες, κεραυνούς ή πυρίνες σφαίρες. Με την ισχυρή πανοπλία που ήδη έχετε αγοράσει, και με πολλαπλά κτυπήματα είναι σχετικά εύκολο να τον αποτελειώσετε.

**Πρότυπο Κολλεγιακό Κέντρο IBM Τεχνολογίας**

\* Διεύθυνση Εκπαίδευσης και Ενεργη Συμμετοχή Ν. ΓΥΛΚΟΥ \*

## Σπουδάστε Πληροφορική σε πραγματικές διαστάσεις



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
DATA RANK CORPORATION

Κηφισού 83 & Αεολίου 1  
104 39 - Αθήνα (Πεντάγωνο)  
Τηλ: 8836414-7, 8836450  
Telex: 323294 DRC GR

## Πρόγραμμα Σπουδών Ακαδ. Έτους 1990-91 Α' Έτος

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
2. ΔΩΜΕΣ - ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
3. ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΙ - ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΛΓΟΡΙΘΜΩΝ
4. COBOL, ANSI AND MAIN-FRAMES
5. R.P.G. II, III AND MAIN-FRAMES
6. PASCAL TURBO AND MICROS
7. DBASE III, IV AND MICROS
8. ASSEMBLER 370 AND MAIN-FRAMES
9. BASIC ADVANCED AND MICROS
10. "C" LANGUAGE AND MICROS

## Β' Έτος

1. ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
2. PL/1 - ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΕΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΣΗΣ
3. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ COBOL/ANSI-COBOL/2
4. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ RPG II-S/36-AS/400
5. ΑΝΑΛΥΣΗ - ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
6. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΒΑΣΗΣ - DBASE III
7. ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ (EW-MP)
8. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ BASIC ADVANCED
9. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ IBM-OS/2
10. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ UNIX/XENIX

## Γ' Έτος

1. ΤΗΛΕΠΕΡΕΡΓΑΣΙΑ - OICS
2. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΛΕΠΕΡΕΡΓΑΣΙΑΣ
3. ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - IMS
4. ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΒΑΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - DL/1
5. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΛΕΠΕΡΕΡΓ/ΒΑΣΕΩΝ
6. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
7. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΩΝ ΚΕΝΤΡΩΝ
8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
9. ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
10. ΕΡΕΥΝΑ - ΔΙΑΤΡΙΒΗ



# ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ GRAPHICS ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΛΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ

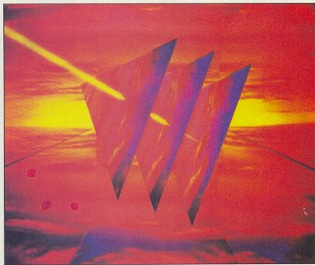
...Η μια διάσταση, το Βάθος, ήταν πάντα παραπονεμένη. Κανείς δεν την πρόσεχε, κανείς δεν τη χρησιμοποιούσε. Όλοι την αγνοούσαν - σε αντίθεση με τις άλλες δύο διαστάσεις, οι οποίες είχαν γίνει εδώ και πολύ καιρό ανάρπαστες στη φωτογραφία, στην τηλεόραση και τώρα τελευταία στα monitors των υπολογιστών. Που και που κάποια εφαρμογή ζητούσε τη βοήθειά της, αλλά μάταια... όλα ήταν τρωκ για να ξεγελούν τον κόσμο. Στο γυαλί οι εικόνες είχαν πάντα δύο διαστάσεις. "Άσα, αυτό δεν θα περάσει έτσι!", φώναξε κάποια μέρα, "ήρθε ο καιρός να γίνω ΚΑΙ εγώ διάσημη!". Και έγινε. Τρισδιάστατη τηλεόραση, τρισδιάστατα γραφικά, τρισδιάστατα παιχνίδια, monitors, ολογραφίες....

Ετος 1990: Πρώτη περίοδος της τρισδιάστατης επανάστασης.

Του Γιώργου Κυπαρίσιου

**Ο** R2D2 κοιταστάθηκε για μια στιγμή. Στήριχτηκε καλά στις ρόδες του και έκανε γρήγορα μερικούς υπολογισμούς. Αμέσως μετά, μια λεπτή ακτίνα φωτός ξεκίνησε από το "μάτι" του και κατέληξε λίγα εκατοστά πιο μακριά. Ο Λιούκ παρακολούθησε με προσοχή. Η ακτίνα φάνηκε να περιστρέφεται και σε λίγο η φιγούρα της πηγαίνοντας σχημάτιστηκε. Θολή στην αρχή, πιο καθαρή στη συνέχεια. Η Λεία άρχισε να διαβάζει το μήνυμά της....

Αν η σκηνή αυτή δεν ήταν από τον "Πόλεμο των Άστρων", θα έλεγε κανείς ότι είναι... πραγματικότητα. Δεν το πιστεύετε; Οι έρευνες που γίνονται σ' αυτόν τον τόμο είναι τόσες πολλές, που θα έλεγε κανείς ότι οι επιστήμονες δεν ασχολούνται με τίποτε άλλο αυτόν τον καιρό. Από κοντά, βέβαια, είναι και οι βιομηχανίες που περιμένουν να εκμεταλλευτούν με τον καλύτερο τρόπο τις νέες εφευρέσεις. Ολόκληρος ο κόσμος των εικόνων, που μέχρι τώρα γνωρίζουμε, (κινούμενων ή ακινητών) πρόκειται ν' αλλάξει σύντομα, κι εμείς πρέ-





πει να σας προετοιμάσουμε γι' αυτά που πρόκειται να συμβούν:

## ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

Η ιστορία των ολογραμμάτων είναι πολύ παλιά. Το πρώτο δείγμα ολογραφίας έγινε ήδη το 1948 από τον Dennis Gabor, έναν πολύ προοδευτικό για την εποχή του ερευνητή, ο οποίος ασχολήθηκε πρώτος με τη συμπεριφορά των ακτίνων φωτός. Ο δόκτωρ κατάλαβε ότι, εάν μπορούσε να καταγράψει όλες τις πληροφορίες που "μεταφέρει" το φως που πέφτει σ' ένα αντικείμενο, θα είχε τη δυνατότητα να "εναχτίσει" μια πραγματική εικόνα αργότερα. Βέβαια, αυτό που πέτυχε ο Gabor τελικά ήταν μάλλον κάτι θελό και πρωτόγονο, αλλά δεν μπορούμε να τον καχοχαρακτηρίσουμε. Του έλειπε το βασικότερο υλικό: Μια καθαρή πηγή φωτός. Και η πηγή αυτή θα εμφανιζόταν περίπου 20 χρόνια αργότερα. Είναι το laser. Οι ακτίνες laser που χρησιμοποιούνται φυσικά δεν είναι από εκείνες που καταστρέφουν τα πάντα στο πέρασμά τους. Είναι πολύ χαμηλής τάσης και τελείως ακίνδυνες (εκτός κι αν κοιτάξετε από μπροστά τη δέσμη). Χρησιμοποιώντας ένα σύστημα φακών, δύο ακτίνες

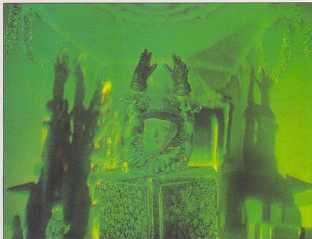
laser "λουζουν" το αντικείμενο και αντανακλώνται, ενώ συγχρόνως οι ανακλάσεις τους καταγράφονται με φωτογραφικό τρόπο. Η ολογραφία κατόπιν αποτυπώνεται σε φιλμ. Μέχρι εδώ τα πράγματα θυμίζουν την τεχνική της φωτογραφίας. Η φωτογραφία όμως αποτυπώνει απλά την ένταση του φωτός σε κάθε σημείο, ενώ η ολογραφία καταγράφει και την κατεύθυνση του φωτός.

Για να δείτε το αποτέλεσμα-ολογραφία, δεν έχετε παρά να την φωτίσετε κατάλληλα (αυτό εξαρτάται, βέβαια, από τον τύπο του ολογράμματος) και θα δείτε τότε το αποτέλεσμα να εμφανίζεται όπως ακριβώς ήταν στο χώρο, ενώ και ο χώρος "συμμετέχει" στην απεικόνιση: Οι σκιάς του αντικείμενου φαίνονται στους τοίχους που είναι μαζί "φωτογραφημένοι". Για έγχρωμη απεικόνιση αρκεί να χρησιμοποιηθούν τρεις δέσμες laser με τα τρία βασικά χρώματα: μπλε, κόκκινο, πράσινο, σχηματίζοντας έτσι τρία διαφορετικά ολογράμματα. Στην αναπαραγωγή τα ολογράμματα "πέφτουν" το ένα επάνω στο άλλο, συνθέτοντας ξανά τα χρώματα. Τα φιλμ των ολογραφιών έγιναν αυτοκόλλητα, εξώφυλλα περιοδικών κ.λπ., ενώ η μέθοδος που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία τους έγινε απλούστερη, έτσι ώστε με λίγα χρήματα να

μπορεί ο καθένας να οργανώσει ένα μικρό studio. Ήδη στο εμπόριο κυκλοφορούν διάφορα είδη ολογραφιών. Ορισμένα από αυτά "βγαίνουν" με τα χρώματα του ουράνιου τόξου αν φωτιστούν, ενώ σε άλλα μπορεί κανείς να παρατηρήσει το αντικείμενο να "γυρίζει", αποκαλύπτοντας και την πίσω πλευρά του, καθώς εσείς κουνάτε ελαφρά την εικόνα. Μαζί όμως με τη μόδα, ήρθε και η τέχνη. Η ολογραφία ξέφυγε ακόμα περισσότερο από το επίπεδο. Ήρθε στο χώρο. Ολόκληρες εκθέσεις με ολογράμματα διοργανώνονται στο εξωτερικό. Οι ακτίνες δεν "καταγράφονται" πια στο χαρτί, αλλά διασταιρώνονται στο χώρο, δημιουργώντας τριδιάστατα αντικείμενα από καθαρό φως, τα στερεογράμματα. Κλασικό παράδειγμα της επιτυχίας των ολογραμμάτων είναι το περίφημο "χέρι με τα κομμάτια" του Robert Schimela, που χρησιμοποιήθηκε από την εταιρία Carlier για διαφήμιση σε κεντρικό δρόμο της Νέας Υόρκης και για το οποίο μια πελάτισσα διαμαρτυρήθηκε ότι ήταν "έργο του διαβόλου".

## 3D DISPLAY

Στο μεταξύ οι εταιρίες είναι έτοιμες ν' αρπάξουν την εφεύρεση του αιώνα. Οι δυνατότητές της είναι απεριόριστες, αρκεί να λυθεί ένα πρόβλημα: Η απεικόνιση όχι ακίνητων, αλλά κινούμενων αντικειμένων. Με άλλα λόγια, πάμε ολοταχώς στην τριδιάστατη τηλεόραση και τα τριδιάστατα γραφικά. Η Texas Instruments είναι όπως πάντα πρωτοπόρος. Στα εργαστήριά της είναι ήδη έτοιμο το πρώτο μοντέλο που παράγει κινούμενες εικόνες στο χώρο. Οι εικόνες που δημιουργούνται φαίνονται ζωντανές και είναι αρατές απ' οποιαδήποτε οπτική γωνία, κάτι που τους δίνει τη δυνατότητα να τις παρακολουθούν συγχρόνως πολλά άτομα. Η τεχνική που χρησιμοποιείται βρίσκεται ανάμεσα στην ολογραφία, (φτιαγμένη για ακίνητα αντικείμενα) και στην τεχνική 3D (για την οποία όμως χρειάζονται γυαλιά και έχει περιορισμένο οπτικό πεδίο). Το τρικ βρίσκεται στην ειδική επιφάνεια δημιουργίας της "εικόνας". Ένας δίσκος που συνδέεται μ' έναν ηλεκτρικό κινητήρα περιστρέφεται με αρκετά μεγά-

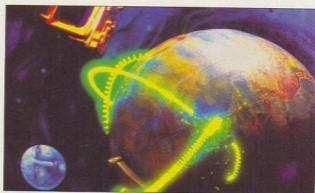




λες ταχύτητες: 400 έως 600 στροφές ανά λεπτό. Πάνω από το δίσκο, και έξω από την περιοχή απεικόνισης, μια δέσμη laser ελέγχεται από τον υπολογιστή για τη δημιουργία της εικόνας. Η ακτινα φωτίζει όλον το δίσκο για τη δημιουργία των δύο διαστάσεων, ενώ ο δίσκος συγχρονίζεται για τη δημιουργία της τρίτης διάστασης. Το μάτι "βλέπει" όλη αυτή τη διαδικασία σαν μια τρισδιάστατη εικόνα που δείχνει να "ατέκεται" στο χώρο. Οι εικόνες είναι έγχρωμες, γιατί χρησιμοποιούνται τρεις δέσμες με διαφορετικά χρώματα. Το μέγεθος των εικόνων δεν έχει ιδιαίτερους περιορισμούς. Μέχρι τώρα, η Texas Instruments έχει αναπτύξει ένα σύστημα ελέγχου εναέριας κυκλοφορίας, στο οποίο θα απεικονίζεται ολόκληρος ο εναέριος χώρος του αεροδromίου. Με διαφορετικό χρώμα θα φαίνεται οι αποστάσεις και το ύψος των αεροπλάνων, τόσο μεταξύ τους όσο και με το έδαφος, ανάλογα με το αν θα υπάρχει κίνδυνος ή όχι. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν έχουν ενδιαφερθεί και άλλοι, αλλά μόνο ένας από αυτούς μας ενδιαφέρει πολύ: Οι εταιρίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στα εργαστήρια δημιουργίας των νέων arcades, Κορέατες και Ιάπωνες δουλεύουν με μανία πάνω σε πρωτοπορικά coin-ops, τα οποία θα χρησιμοποιούν νέες τεχνικές απεικόνισης. Κι όταν λέμε νέες τεχνικές, εννοούμε φυσικά 3D.

Η μέθοδος αυτή δεν είναι καινούργια. Αναπτύχθηκε αρχικά για (τι άλλο;) στρατιωτικούς σκοπούς και χρησιμοποιήθηκε σαν εξοπλισμός των χειριστών ελικοπτέρων, όπου αποδείχτηκε η χρησιμότητά του στη γρήγορη ενημέρωση των πιλότων πάνω στα στοιχεία του ταμπλό ελέγχου. Μπροστά στα μάτια του χειριστή, μια μικροσκοπική μηχανή προβολής ανελέημμε να παρεμβάλλει στο οπτικό του πεδίο δεδομένα, όπως το ύψος, το καύση ή η απόσταση από το στόχο. Έτσι, ο πιλότος δεν έχανε την επαφή του με το εξωτερικό περιβάλλον (δεν χρειάζονταν να σκύψει για να δει τα όργανα).

Με τον καιρό, η εφεύρεση πέρασε από τον πόλεμο στην ειρήνη. Σε ιατρικά πανεπιστήμια χρησιμοποιείται για την πρακτική εξάσκηση των φοιτητών σε χειρουργικές επεμβάσεις, και τώρα πια ήρθε η ώρα των



ηλεκτρονικών παιχνιδιών. "Αλλά, τα τρισδιάστατα παιχνίδια είναι παλιά ιστορία", θα μου πείτε. Σύμφωνα. Το Wanderer υπάρχει εδώ και πολύ καιρό στον QL, κι εδώ και αρκετόν καιρό στα home, αλλά δεν είναι αυτό που όλοι περιμέναμε. Τα τρισδιάστατα φυσικά μάλλον... ζαλίζουν. Η φωτογραφία και η τηλεόραση δουλεύουν σε μερικές καινούργιες ιδέες, αλλά τα έξοδα είναι πολύ μεγάλα, για έναν κυρία λόγος: Χρειαζεται διπλός εξοπλισμός, μια και κάθε αντικείμενο φωτογραφίζεται δύο φορές από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Μένει λοιπόν να βρούμε κάτι άλλο. Κι αυτό το "άλλο" πράγμα υπάρχει.

Ο παίκτης στέκεται μπροστά στο... κενό. Monitor δεν υπάρχει, ούτε είναι απαραίτητο. Το κεφάλι του είναι καλυμμένο μ' ένα ειδικό κράνος, και το ένα του χέρι επίσης καλυμμένο μ' ένα ηλεκτρονικό γάντι. Με τη βοήθειά τους ο χρήστης επικοινωνεί και αντιδρά μέσα σ' έναν τρισδιάστατο κόσμο. Το κράνος προβάλλει εικόνες μπροστά στα μάτια του, με χρώματα και στερεοφωνικό ήχο, σε τρεις διαστάσεις (όχι σε στιλ ολογραφίας, αλλά όπως τις έβραυμε μέχρι τώρα), οι οποίες μεταφέρουν το χρήστη κατευθείαν μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Δεν κανειτε κανένα ανθρώπινο, ούτε κάποιο γραφικό μέσα στο παιχνίδι, αλλά τον εαυτό σας. Είστε αντιμέτωπος με τα φαντάσματα του Pac-Man, τις χρωματιστές πλάκες του Arkanoïd, ή τους δράκους του Dungeon Master, στο ίδιο τους το περι-

βάλλον! Για τις κινήσεις σας δεν έχετε joystick ή mouse, αλλά το ηλεκτρονικό γάντι, το οποίο μεταφράζει τις κινήσεις σας με απόλυτη ακρίβεια. Το σύστημα λέγεται EyePhone, και η κατασκευάστρια εταιρία του VPL Research. Σας ενδιαφέρει; Καλά θα κάνετε ν' αρχίσετε οικονομίες από τώρα, γιατί η παιχνιδιομηχανή έχει περάσει τα δοκιμαστικά τεστ και είναι ήδη έτοιμη να βγει στην αγορά. Και μαζί μ' αυτήν, η νέα γενιά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η γενιά της ηλεκτρονικής τρισδιάστατης πραγματικότητας.

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Μόνο που δεν είναι μέλλον. Είναι παρόν. Σε πολλά μουσεία υπάρχουν έργα "οπτικής γλυπτικής", γλυπτικής δηλαδή που σχολείται με το φως. Τα στερεογράμματα πρέπει να τ' αγγίζετε για να είστε σίγουροι ότι είναι μόνο φως και τίποτε άλλο. Τα τρισδιάστατα γραφικά κυκλοφορούν γύρω μας και δεν είναι μακριά ο καιρός που θα δείτε από κοντά το EyePhone. Αντέχετε να αναμετρηθείτε σώμα με σώμα με το δράκο που φυλά τη μυστική κρύπτη στο Dungeon Master; Σας φοβίζει το ύψος που αντιπάλου σας, ενώ έρχεται κατά πάνω σας στη φτωχογειτονιά του Street Fighter; Εί, τι να σας κάνουμε.... Πραγματικότητα δεν θέλατε; Βγάλτε τα περα μόνο σας....

# PLAY THE GAME



## NINJA SPIRIT

**K**θ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα συναντάτε αντίπαλους ήθη με ασπρόχρωμα ρούχα. Αυτοί μεταφέρουν χάρμα αντικείμενα, που μπορείτε να τα συλλέξετε ώστε να αυξήσετε τη δύναμή σας. Τα γαλάζια φυλακτά σας βοηθούν πάρα πολύ, καθώς αποκτάτε έτσι ένα ανίκητο πνεύμα στο πλευρό σας, που μάχεται μαζί σας. Στα 16-bit μηχανήματα μέχρι και δύο πνεύματα μπορούν να σας συντροφεύουν, ενώ στις 8-bit εκδόσεις του παιχνιδιού έχετε τη δυνατότητα για ένα μόνο συντροφο. Τα πράσινα φυλακτά αυξάνουν τις δυνατότητες του όπλου που χρησιμοποιείτε, και το καθιστούν πιο γρήγορο και θανατηφόρο. Αν το συγκεκριμένο όπλο έχει ήδη μεγιστοποιήσει τις ικανότητές του, τότε το επόμενο κατά σειρά όπλο βελτιώνεται - και ούτω καθεξής. Φυσικά, αν όλα τα όπλα είναι πλήρη, τότε συλλέγοντας ένα πράσινο φυλακτό κερδίζετε απλά ένα bonus. Τα χρυσά φυλακτά σας χαρίζουν μια επιπλέον ζωή, πράγμα απαραίτητο για το συγκεκριμένο παιχνίδι, που δεν φημίζεται για την ευκολία του. Στις 16-bit εκδόσεις, τα κόκκινα φυλακτά εξοπλίζουν τα πνεύματα - συντροφούς σας με ένα ανίκητο περιστρεφόμενο πάνω σκάνι.

Η συλλογή ενός φυλακτού υπερεներγεί-

Σίγουρα θα έχετε βαρεθεί να βλέπετε τα χαιρέκακα μηνύματα του υπολογιστή "Game Over" και "Play again?", πριν καλά - καλά ξεστάνετε το joystick. Προσοχή! Μην κλωτσάτε το μόνιτορ! Φανείτε έξυπνοι και διαβάστε αυτά που ακολουθούν. Θα μπορέσετε έτσι να τελειώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι, και το σπουδαιότερο, να γλιτώσετε και τις 70.000 δραχμές για ένα καινούριο μόνιτορ!

ας εξοπλίζει εσάς και τους συντροφούς σας ως εξής:

**ΣΠΑΘΙ:** Με κάθε του χρήση, το εξοπλισμένο σπαθί αφήνει πίσω του μια ζώνη από

πίρινα δαχτυλίδια. Αυτά παραμένουν για αρκετό χρόνο, και δημιουργείται έτσι μια αδιαπέραστη ζώνη πυρός.

**ΓΑΝΤΖΟΙ:** Ο εξοπλισμένος γάντζος μπορεί να περιστρέφεται κατά 360 μοίρες, γεγονός που σας επιτρέπει να καλύπτετε τα νύχια σας.

**ΣΟΥΡΙΚΕΝ:** Εξοπλίζοντας αυτό τον τύπο όπλου, τριπλασιάζετε την ποσότητα από σουρίκεν που μπορείτε να πετάτε στον αντίπαλο ανά πάσα στιγμή.

**ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ:** Όμοια με το σουρίκεν, ενώ επίσης μπορείτε να τον χρησιμοποιείτε με μεγαλύτερη ταχύτητα απ' ό,τι πριν. Ας δούμε όμως τα επίπεδα του παιχνιδιού, ένα προς ένα.

### Επίπεδο (1). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Το πρώτο αυτό επίπεδο του παιχνιδιού αρχίζει, με τον ήρωα να βρίσκεται μέσα σε ένα μικρό άσος με παγίδες και πολλά αγάλματα του Βούδα. Όλα είναι ευδύσκατα, εκτός από τα σουρίκεν και τις σπάθες που σφριζούν γύρω σας. Στην πρώτη αυτή φάση επιλέξτε το σπαθί και προσπαθήστε να αποφεύγετε τους εχθρούς αντιπάλους σας. Με μεγάλα άλματα αντιμετωπίστε τους ήθη που κροκοφυλακτούν επάνω στα δέντρα, και συλλέξτε οποιοδήποτε φυλακτό αφήσουν πίσω τους. Προσπαθήστε έτσι να αποκτήσετε γρήγορα συντρόφους - πνεύματα και εξοπλισμό, καθώς θα τα χρειαστήτε σε δυσκολότερα επίπεδα. Μετά τη μεγάλη παγίδα, αλλάξτε απλοϊκό σε δυναμίτες. Εκεί συναντάτε δύο μεγάλες καταπακτές στο αριστερό και στο δεξιό της οθόνης, απ' όπου ξεπηδάνε ήθη. Σταθείτε στο κέντρο και αντιμετωπίστε με δυναμίτες την πλευρά που έχει τη στιγμή εκείνη τους περισσότερους εχθρούς. Μόλις αντιναυθούν οι καταπακτές, ένα τεράστιο αγάλμα του Βούδα θ' αρχίσει να βγαίνει από το έδαφος. Σταθείτε στο κέντρο της οθόνης και αντιμετωπίστε το με δυναμίτες. Χρειάζονται πολλά κτυπήματα, αλλά είναι εύκολο να εξοντωθεί.

### Επίπεδο (2). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Βαθιά πλέον μέσα στο δάσος, τα πρόγραμμα σκοραίνουν. Ως συνήθως, συλλέξτε όσα περισσότερα φυλακτά μπορείτε. Απαραίτητα είναι τα πνεύματα - βοηθοί, γι' αυτό αν

χρησάει, οποσοχώμηστε για να μαζεύετε περισσότερο οπλισμό. Οι κόκκινοι νηια που βρίσκονται πάνω στα δέντρα κτυπούν μόνο μια φορά, κι έτσι, αν έχουν ήδη πετάξει τα σπικηκ, μην ανησυχείτε. Οι κίτρινοι νηια και οι πύρινες μπάλες σκοτώνουν με την απλή επαφή, γι' αυτό να τους αποφεύγετε. Μετά τις γέφυρες θα χρειαστεί να επιδοθείτε σε ακροβατικά άλματα, καθώς το έδαφος βρέει από εχθρούς με σπαθές. Στο τέλος του επιπέδου έχετε να αντιμετωπίσετε ένα θανατηφόρο μάγο που αναρχάται στα δέντρα. Επιλέξτε το δυναμίτη ως όπλο. Μόλις ο μάγος αρχίζει να μετακινείται, ακορφαλώστε στο επάνω δεξί δέντρο, μόλις έξι από την οθόνη. Κάθε φορά που ο εχθρός περνά από δίπλα, πετάει το δυναμίτη. Στη φάση αυτή αντιμετωπίστε τον με την παύλα σας, διότι η θέση στην οποία στέκεστε είναι ασφαλής.

### Επίπεδο (3). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Διασχίζετε ένα ερμηκό τοπίο με βράχα και αποραχθεί βλάστηση. Ένα νέο είδος εχθρού κάνει την εμφάνισή του, που διαθέτει πυροβόλο όπλο. Είναι άκακι, όσο δεν σταματούν για να σκοπεύουν. Σκοτώστε τους, κατά προτίμηση με σπικηκ, όταν ετοιμάζονται να πάρουν θέση βολής. Αποφεύγετε τους γαλάζιους πολεμιστές των άρα που κροδούνουν τα ακόνιτά τους, διότι είναι πιθανό να σας κτυπήσουν ανά πάσα στιγμή. Όταν τα πετούν στον αέρα, κινηθείτε προς εξάντλησή τους. Σε αυτό το επίπεδο υπάρχει ένα πύρινο ακόνι που μπορεί να αποκτηθεί, και είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την αντιμετώπιση του τελικού εχθρού. Αν και σχετικά εύκολο, το επίπεδο αυτό είναι μεγάλο σε διάρκεια, και μπορεί να χάσετε εύκολα αν δεν εξοικονομήσετε καλά. Ο αντίπαλος σας στο τέλος του επιπέδου είναι ένας προσιπυτός νηια γύρω στα δύο κι εζήντα (!), που διαθέτει μια κοφτερή σπαθιά. Διαλέξτε το σπαθί (κατά προτίμηση το ενεργοποιημένο) και αφήστε τον να σας πληρώσει. Όταν θα είναι έτοιμος να σας κόψει στα δύο, πηδήξτε από πάνω του και δώστε του πολλαπλά κτυπήματα. Επαναλάβετε μερικές φορές την ίδια διαδικασία, αλλάζοντας αλλιώς πλευρά επίθεσης.

### Επίπεδο (4). Βαθμός δυσκολίας 8/10.

Το επίπεδο αυτό είναι σύντομο, καθώς αποτελείται από τρία επιμέρους τμήματα. Το πρώτο τμήμα θυμάζει αρκετά το επίπεδο 1<sup>η</sup> με τη διαφορά ότι οι εχθροί είναι πολλαπλάσιοι και πιο επίμονοι στις επιθέ-

σεις τους. Βρίσκεστε στο εξωτερικό δρομάκι μιας σειράς από παγόδες, κι έχετε τη δυνατότητα να ακορφαλώνετε και στις οροφές τους. Οι ροζ νηια σας απειλούν με γάντζους μόνο όταν βραδείτε εντός βολής. Καθώς κάνουν την εμφάνισή τους στην οθόνη, μετακινθείτε εναλλάξ στην οροφή και στο πάτωμα της παγόδας. Θα ξεγυλώσετε έτσι τον ροζ νηια, αλλά θα σας ακολουθήσουν οι εχθροί με τα σπαθιά. Πλευρικήστε γρήγορα για να τους σκοτώσετε.

Το δεύτερο τμήμα είναι αρκετά σύντομο. Σταθείτε στο ταβάνι όσο το δυνατόν περισσότερο, και αποφεύγετε πάση θυσία τους πασάλους από bamboo. Προσέξτε τους γαλάζιους νηια στη ακμή, διότι θα προσπαθήσουν να σας κτυπήσουν μέσα από το ταβάνι.

Στο τρίτο και τελευταίο τμήμα τρέχετε και πηδάτε συνεχώς, χωρίς σταματημό, παρά μονάχα αν απειλείται η ζωή σας. Μη σπαταλάτε χρόνο, γιατί ο ταίχος πέφτει διαρκώς και κινδυνεύετε άμεσα. Όταν συναντήσετε τους βράχους που κινούνται, σταθείτε στο έδαφος για να τους προσεγγίσετε. Δεν ακολουθούν προσχεδιασμένες τακτικές, κι έτσι θα προσπαθήσουν και οι δύο μαζί να σας συνθλάσουν. Επιλέξτε τους δυναμίτες και ανατινάξτε με πολλαπλά κτυπήματα τα φαναράκια που υπάρχουν στις τέσσερις πλευρές τους. Πρέπει να μην καθυστερήσετε πολύ, διότι οι βράχοι θα αρχίζουν να κινούνται πολύ γρήγορα.

### Επίπεδο (5). Βαθμός δυσκολίας 8/10.

Να και κάτι εύκολο, μετά τον προηγούμενο Γαλλικό. Ακορφαλώνετε ένα βουνό με πολλές σπηλιές. Στις εισόδους των σπηλιών καρφοκροτούν νηια. Στέκονται εκεί περισσότερο για να σας τρομοκρατήσουν, παρά για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ουσιαστικά δεν χρειάζεται να σκοτώθεί ούτε κανένα, προκειμένου να αναρχηθείτε στην κορυφή. Παρ' όλα αυτά, θα χρειαστεί κάποια εξάσκηση και σχεδιασμό, για να βρείτε την πλέον ασφαλή διαδρομή, μακριά από τα θανατηφόρα αέρα. Στο τέλος, αντιμετωπίζετε ένα ζευγάρι από θεάρατους πολεμιστές. Ακολουθήστε την ίδια τακτική όπως στο τρίτο επίπεδο. Απαραίτητη είναι η παρουσία των πνευμάτων - βοηθών.

### Επίπεδο (6). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Ακόμα ευκολότερο αυτό το επίπεδο, χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη ενός τεράστιου χαρταετού, που πετάει με τη βοήθεια των μαγικών ικανοτήτων πολλών νηια. Τελί-

κά, φαίνεται πως οι προγραμματιστές να παζνίζω είχαν και κάποια πρωτότυπη ιδέα. Από τους νηια που πετούν μαζί με το χαρταετό, μοναχά ο μεσοίος πρέπει να σκοτωθεί, προκειμένου να τελειώσετε το επίπεδο. Οι υπόλοιποι απλά επαναεμφανίζονται. Χρησιμοποιήστε σπικηκ ή πύρινα σπαθιά (εφόσον διαθέτετε) και σταθείτε στο δεξί μέρος της οθόνης. Σημάδετε καλά το μεσόιο πολεμιστή και δώστε του πολλαπλά κτυπήματα με ταχύτητα. Ο χαρταετός γρήγορα θα διαλυθεί.

### Επίπεδο (7). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Μετά από μια σύντομη και εύκολη πορεία μέσα από μια βροχιάει σπηλιά, αρχίζει η πτώση σας στα άδυτα του κακού Warlock. Ξανά χρειάζεται εξάσκηση για να αποφύγετε τα δηλητηριώδη αέρια. Κατά τη διάρκεια της πτώσης, σταθείτε στη δεξιά πλευρά της οθόνης. Θα χρειαστεί να κινηθείτε αριστερά τουλάχιστον μια φορά, για να αποφύγετε τους ζωντι νηιας. Αφού φτάσετε στα έδαφος, κινηθείτε αριστερά, ώπως να συναντήσετε τον Warlock. Αυτός πετά πυροτεχνήματα από τη μαγκιά του αφαίρα κάθε λίγο δευτερόλεπτα. Προσεγγίστε τα, και με ένα γρήγορο άλμα αποφύγετέ τα. Κτυπήστε γρήγορα τον κακό μαζί με δυναμίτες. Απαιτούνται περίπου τρίακόσια κτυπήματα, γι' αυτό απαραίτητη είναι η ύπαρξη είτε βοηθού είτε ενεργοποιημένου δυναμίτη. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία κάθε φορά που ο Warlock εκτοξεύει πυροτεχνήματα. Μόλις σκοτωθεί, απολαύστε το τέλος!

## ● ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

**AMIGA:** Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, κατά τη διάρκεια που ο ήρωας πέφτει στην οθόνη, πληκτρολογήστε "NO HUNS AT HAMPDEN AND NO SKOL AT IBROX", πριν αυτός προσγειωθεί. Αυτό επιτρέπει να περνάτε σε άλλο επίπεδο, πατώντας τα πλήκτρα από το 0 ως το 9.

**SPECTRUM:** Αφού φορτώσει το παιχνίδι, και εφόσον διαθέτετε κάποιο περιφερειακό τύπου Multiface, δώστε POKE 43521,0.

# ADVENTURE

## "THE COLONEL'S BEQUEST"

### Η η επιστροφή στις ρίζες της Roberta Williams

**Π**ιστεύω οι φανατικοί φίλοι της Sierra να μη χάσουν το διαγωνισμό για τα δεκάχρονα της εταιρίας, που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Οι ερωτήσεις δεν είναι δύσκολες, απλά είναι λίγο πονηρές. Γι' αυτό λοιπόν προσέξτε πριν απαντήσετε. Ας δούμε όμως και τα νέα από το χώρο της παραγωγής. Η Lucasfilm κυκλοφόρησε τελικά το LOOM του Brian Moriarty. Όσοι δεν το έχετε ακόμη δει, μη χάσετε καθόλου χρόνο. Τρέξτε να το αγοράσετε. Είναι ομοιογενώς εκπληκτικό, και σίγουρα θα διεκδικήσει τον τίτλο του πιο πρωτότυπου adventure που έχει γίνει ποτέ. Αποτελεί μια φανταστική ούλη, αλλά δεν είναι τυχαίο, φυσικά, το ότι ο Brian ήταν ένας από τους τρεις καλύτερους προγραμματιστές της Infocom. Και

Η Sierra γιορτάζει τα δέκα χρόνια από την ίδρυσή της. Μια ομολογημένης χρονιά δεκαετία, αφού κατόρθωσε σιγά-σιγά να αναδειχτεί η πιο δημοφιλής, αλλά και πιο επικερδής εταιρία παραγωγής adventures. Ιδρύτρια αλλά και ψυχή της περιβόητης Sierra είναι η Roberta Williams, δημιουργός της πολύ πετυχημένης σειράς των King's Quests. Δεν είναι λοιπόν τυχαίο το ότι η Roberta διάλεξε αυτή ακριβώς τη στιγμή για να κυκλοφορήσει μια αστυνομική περιπέτεια, η οποία μάς παραπέμπει στο παρελθόν, στο θρυλικό Mystery House, την περιπέτεια με την οποία γεννήθηκε το όνομα της εταιρίας.

#### ● Του Ανδρέα Τσουρινάκη

μα και αναφέραμε την Infocom, μάθετε ότι η Virgin/Mastertronic αγόρασε τα δικαιώματα της εταιρίας από την Activision! Ετσι, θα ξανακυκλοφορήσουν όλες οι περιπέτειες της εταιρίας στην τιμή των 7,95 δο-

λαρίων η καθεμία. Αυτό που δεν ανακινώθηκε, είναι αν η αγορά αυτή σημαίνει ότι η Infocom θα βγάλει και νέες περιπέτειες. Κυκλοφόρησε επίσης η OPERATION STEALTH από την εταιρία που πριν λίγο καιρό μας είχε δώσει το Future Wars. Έχει ακόμη καλύτερα γραφικά, διατηρεί την ίδια μέθοδο χειρισμού, αλλά αυτή τη φορά είναι πολύ μεγαλύτερο και σε γρίφους και σε δράση. Μην το χάσετε επίσης.

Η Accolade κυκλοφόρησε για τους IBM συμβατούς το SEARCH FOR THE KING, ένα animated adventure στηριγμένο σε μια σειρά της αμερικανικής τηλεόρασης. Η ίδια εταιρία ανακοίνωσε και την έκδοση του ALTERED DESTINY για το Νοέμβριο. Η Rainbow Arts κυκλοφόρησε το KHALAN, ένα πολύ ενδιαφέρον κρέμα στρατηγικής και adventure, με εντυπωσιακά γραφικά και ήχο.





Τον επόμενο μήνα επίσης, θα κυκλοφορήσει και η νέα περιπέτεια της Magnetic Scrolls, το από καιρό αναμενόμενο WONDERLAND. Οι ειδικοί λένε ότι το σύστημα κατασκευής του είναι τόσο εντυπωσιακό, που σίγουρα θα σηματοδέξει τη δεκαετία του '90 στο χώρο των adventures. Περισσότερα όμως γι' αυτό τον επόμενο μήνα. Τέλος, μια ακόμη ευχάριστη είδηση: Η Sierra ανακοίνωσε ότι ανοίγει κατευθείαν δικό της γραφείο στην Ευρώπη, που θα έχει την ευθύνη για τις κυκλοφορίες των περιπετειών της στην ηπειρά μας. Τι σημαίνει αυτό; Κατ' αρχάς ότι οι νέες παραγωγές της εταιρίας θα μας έρχονται πιο πολύ πιο γρήγορα, σχεδόν ταυτόχρονα με την Αμερική, και όχι με καθυστέρηση 2-3 μηνών, όπως γινόταν μέχρι τώρα. Ας ελπίσουμε ότι ταυτόχρονα θα μειωθεί και το κόστος των περιπετειών, γιατί η τιμή τους είναι πραγματικά λίγο ακριβή. Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά την περιπέτεια μας.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

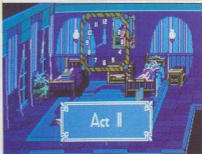
Η περιπέτεια ξεκινά στη Λουιζιάνα το 1925, στο πανεπιστήμιο Tulane της Νέας Ορλεάνης. Σ' ένα δωμάτιο των μαθημάτων, η Laura Bow είναι καθισμένη σε ένα παγκά-

κι και διαβάζει ένα βιβλίο, όταν την πλησιάζει η συμμοθήτριά της, Lillian Prune, και της προτείνει να έρθει μαζί της στην έπαυλη του θείου της, Henri Dijon, για το σαββατοκύριακο. Η Laura, παρά τις πρώτες της αντιρρήσεις, τελικά δέχεται. Έχοντας κληρονομήσει από τον πατέρα της, ντετέκτιβ στην αστυνομική δύναμη της Νέας Ορλεάνης, την περιέργεια και τη διάθεση για εξερεύνηση, βρίσκει τελικά ότι θα είναι πιο ενδιαφέρουσα η οικογενειακή αυτή συνάντηση πάνω σ' ένα ιδιόκτητο νησί, παρά το διάβασμα για τις εξετάσεις της στη βιολογία.

Τελικά, φτάνουν στο νησί που είναι στο κέντρο ενός βάλτου, την ώρα που αρχίζει να βραδιάζει. Το μέρος έχει κάτι το τρομακτικό. Η Laura ομολογεί, λίγο φοβισμένη, ότι δεν είναι όπως το φανταζόταν. Η Lillian της εξηγεί ότι ο θεός της ήταν συνταγματάρχης στον αμερικανο-ισπανικό πόλεμο, και τώρα πια προτιμά την ησυχία. Αυτός είναι και ο λόγος που ζει απομονωμένος σ' αυτό το νησί. Όταν ήταν μικρή, την καλούσε εκεί τα καλοκαίρια, και φαίνεται ότι είναι η μόνη απ' όλη την οικογένεια που πραγματικά συμπαθούσε. Τώρα είναι αρκετά περιεργή να μάθει γιατί ο θεός της κάλεσε αυτή την οικογενειακή συνάντηση. Τους ανοίγει ο υπηρέτης - μπάτλερ

Jeeves, ο οποίος στην αρχή δεν θυμάται τη Lillian. Περνούν μέσα στην τραπεζαρία. Κάθονται γύρω από το τραπέζι όπου ήδη είναι οι Ethel Prune, μητέρα της Lillian, Gertrude Dijon, χήρα του αδελφού του συνταγματάρχη, Gloria Swanson, κόρη της Γερτρούδης, Rudolph Dijon, γιος της Γερτρούδης, δηλ. αδελφός της Γκλόριας - και οι δύο ανήμα του συνταγματάρχη - Clarence Sparrow, ο πληρεξούσιος του συνταγματάρχη, και Dr Wilbur, ο γιατρός του εδώ και πολλά χρόνια. Κατά τη διάρκεια του δείπνου, η Laura συστήνεται στους υπόλοιπους καλεσμένους. Μετά από λίγο, έρχεται ο συνταγματάρχης, σε μια αναπηρική καρέκλα, βοηθούμενος από την υπηρέτρια του, Fifi, μια ξανθιά και αισθησιακή νοσοκόμα. Ο συνταγματάρχης τους λέει τα εξής: "Είμαι χαρομένος που βλέπω ότι όλοι είστε εδώ. Θα

<b>ΕΤΑΙΡΙΑ:</b>	Sierra
<b>ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:</b>	IBM, Amiga, Atan ST, Macintosh, IBM συμβατοί, Apple
<b>ΤΥΠΟΣ:</b>	Animated 3-D



αναρωτιέστε γιατί σας κάλεσα. Οπως ξέρετε, είμαι πάμπλουτος. Δυστυχώς, πιστεύω ότι το τέλος μου είναι κοντά, κι έτσι αποφάσισα να κληροδοτήσω τα εκατομμύριά μου στον καθένα σας...". Τότε προσέχει τη Laura, και τη ρωτά ποια είναι. Αυτή του συστήνεται, κι αυτός συνεχίζει: "...Πού είχα μείνει; Α, να! Έλεγα στον καθένα σας, εκτός φυσικά από τη δεσποινίδα Bow. Λοιπόν, θα κληρονομήσετε όλοι ίσα μερίδια, μετά το θάνατό μου. Αν κάποιο από σας πεθάνει πριν από μένα, το μερίδιό του θα μοιραστεί εξίσου στους υπολοίπους". Τελειώνοντας, ζητά από τους συγγενείς του συγγνώμη, γιατί πρέπει να αποσυρθεί. Τους εύχεται καληνύχτα, και τους λέει ότι θα τους ξαναδεί όλους πάλι το πρωί. Η Fifi, σπρώχνοντας το καροτσάκι, πηγαίνει το συνταγματάρχη στο ιδιαίτερο δωμάτιό του.

Τότε αρχίζει ένα πραγματικό πανδαιμόνιο. Ακολουθούν οι εξής διαλόγοι:

Γερτρούδη: "Μπορείτε να το πιστέψετε?".

Ρούντι: "Ο γέρο-τράγος".

Γκλόρια: "Είμαι έκπληκτη που δεν προσπαθεί να τα πάρει μαζί του πεθάνοντας, τέτοιας ταίγαννης που είναι".

Ρούντι: "Δεν νομίζω ότι ειδικά εσύ αξίζεις καθόλου χρήματα".

Γκλόρια: "Μίλα για τον εαυτό σου".

Κλάρενς: "Πόσα νομίζετε ότι έχει".

Ο γιατρός: "Εγώ ξέρω τι θα κάνω με το μερίδιό μου".

Κλάρενς: "Μερίδιό σου. Στοιχηματίζω ότι θα σε αφήσει απ' έξω".

Γερτρούδη: "Αναρωπιέμαι, πόσο άρρωστος είναι".

Έβελ: "Πιστεύεις ότι θα πεθάνει σύντομα".

Τότε η Lillian εκνευρισμένη σηκώνεται και γάζει: "Άρκετά! Η

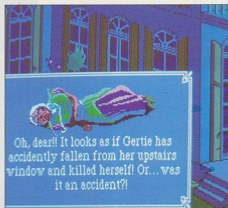
Laura και εγώ θα αποσυρθούμε στο δωμάτιό μας". Πηγαίνοντας πάνω, η Lillian πηγαίνει στο μπάνιο για να φρεσκοκαρστεί λίγο. Σου λέει να νιώθεις σαν το σπίτι σου, κι αν θέλεις να εξερευνηθείς γύρω σου. Εδώ λοιπόν αρχίζει οικιαστικά η περιπέτεια αυτή. Σεις παίρνετε το μέρος της Laura Bow. Και φυσικά θα χρειαστεί όλη σας τη βηθεία, στην προσπάθειά της να μάθει και να λύσει το μυστικό της κληρονομιάς.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΜΟΥΣΙΚΗ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Τα γραφικά του Colonel's Quest, κρίνοντας τα σαν σχεδιασμό χρώρων και χαρακτήρων, είναι μάλλον ό,τι καλύτερο έχει δώσει μέχρι τώρα η εταιρία στον τομέα αυτό. Προσέξτε. Εδώ δεν μιλάμε για τα ειδικά εφέ που υπάρχουν σε μερικές σκηνές του Hero's Quest και του Conquest of Camelot, τα οποία σίγουρα κινούνται σ' άλλα, σχεδόν κινηματογραφικά επίπεδα. Μιλάμε για την απόδοση των διαφόρων χώρων, το ρεαλισμό τους, την αισθητική τους, για τους φοβερά προσεγμένα σχεδιασμένους χαρακτήρες, με ρεαλιστική αλλά και υποβλητική κίνηση, που αναπαράγουν πιστικότητα τη μυστηριακή ατμόσφαιρα που φαίνεται να επικρατεί στο μακρό αυτό νησί. Υπάρ-

χουν γύρω στα 65 βασικά γραφικά τοποθεσιών, με υπέροχους χρωματισμούς που αναδεικνύουν την ατμόσφαιρα μυστηρίου που υπάρχει στην περιπέτεια. Η μουσική του είναι αρκετά καλή, με αρκετές εναλλαγές, υποβλητική, όπως δηλ. χρειάζεται σε μια περιπέτεια μυστηρίου και ίντριγκας. Αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι σ' ορισμένα σημεία είναι κάπως μονότονη, πρέπει να παραδεχτούμε ότι ο Ken Allen, που έγραψε τη μουσική, έχει κάνει εξαιρετική δουλειά.

Ας ελθούμε στο χειρισμό της περιπέτειας. Κατ' αρχάς έχουμε το μενού με τις έτοιμες εντολές, που υπάρχει στο πάνω μέρος της οθόνης. Εμφανίζεται ποτώντας το πληκτρο escape. Το F2 λοιπόν ανοίγει ή κλείνει τον ήχο, το F3 ή η SPACE BAR επαναλαμβάνει την προηγούμενη εντολή, το F5 και F7 κάνουν SAVE ή το RESTORE αντίστοιχα. Το F9 ξαναρχίζει την περιπέτεια από την αρχή. Το πλήκτρο TAB ή τα Control+I δείχνουν τι κρατάς (inventory), τα Control+P είναι η παύση, τα Control+C ακυρώνουν μια πληκτρολογημένη εντολή, ενώ τα Control+Q κάνουν το quit. Η ταχύτητα ρύθμιση του χαρακτήρα ρυθμίζεται με τα +, - και =. Εδώ πρέπει να πω ότι προτιμά τη ρύθμιση που υπάρχει σ' άλλες περιπέτειες, υπό τη μορφή μιας γραμμής, που τη μικραίνεις ή την αυξάνεις, γιατί τότε τουλάχιστον ξέρεις τι σου συμβαίνει. Τέλος, για ακόμη μεγαλύτερη διευκόλυνση σου, υπάρχουν οι εντολές Control+L που αντιστοιχεί στην LOOK AT, Control+A που είναι η ASK ABOUT, Control+T που είναι η TELL ABOUT κ.λπ. Σημειώστε ότι χρησιμοποιώντας να πάρες την περιγραφή του αντικείμενου ή χαρακτήρα που θέλεις. Τοποθετήσε το βέλος του mouse όπου θέλεις, και



πάτα τα δύο πλήκτρα του (ή πάτα το shift key). Αυτή η μέθοδος, που δυστυχώς δεν υπάρχει σε όλες τις περιπέτειες της εταιρίας, είναι πολύ χρήσιμη, ειδικά όταν δεν ξέρεις πώς ονομάζεται κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο. Το λεξιλόγιο του Colonel's Bequest είναι όσο χρειάζεται, ώστε να μη συναντήσεις ιδιαίτερα προβλήματα κανένας χρήστης. Μερικά από τα ρήματα που θα χρειαστείτε για να ξεδιαλύνετε το μυστήριο, είναι: LOOK, LOOK AROUND, LOOK AT, ASK, ASK ABOUT, TALK, TALK ABOUT, TELL, TELL ABOUT, LOOK IN, MOVE, OPEN, CLOSE, WASH, GET, TAKE, SEARCH, SHOW, THROW, GIVE, READ, LOOK WITH, SIT, STAND, RAISE, PULL, OIL, UNLOCK, SMELL, INSERT, PRY, LOAD, SHOOT, PUSH, TURN, JUMP, LEAVE κ.λπ. Τελεκλώνοντας, δύο λόγια για το πακέτο της περιπέτειας. Είναι εντυπωσιακό, αν μεσά σε άλλα υπάρχει και το σημειωματάριο με το μολύβι της Laura. Ξεκινώντας η περιπέτεια σου ζητά να αναγνωρίσεις ένα δακτυλικό αποτύπωμα, από τα 14 διαφορετικά που υπάρχουν, και τα οποία διαβάζονται με έναν ειδικό φάκο τύπου Σέρλοκ Χολμς. Εξυμνην ιδέα και απόλυτα δεμένη με την πλοκή της περιπέτειας. Πραγματικά εντυπωσιακή δουλειά.

#### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΗΦΟΙ

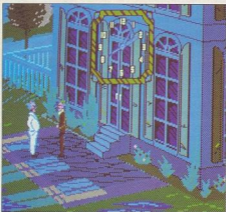
Το Colonel's Bequest είναι πρώτα απ' όλα ένα adventure μυστηρίου. Δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση λοιπόν να πετύχεις μια ρεαλιστική και πιστευτή ατμόσφαιρα. Εδώ όμως η εταιρία πετυχαίνει απόλυτα, και σ' αυτό βοηθούν όλα: Τα όμορφα γραφικά, τα σωστά χρώματα, η φοβερή δουλειά που έχει γίνει στους διαλόγους των χαρακτήρων, και τελικά

μια σειρά εξυμνων γριφών, πάνω στους οποίους έχει υφανθεί με ιδιαίτερη επιμέλεια μια αρκετά εντυπωσιακή πλοκή. Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας εντείνεται σταδιακά όσο προχωράει η δράση, η οποία χωρίζεται σε οκτώ πράξεις - σαν ένα θεατρικό έργο. Κάθε πράξη αντιστοιχεί σε μια ώρα, όχι φυσικά πραγματικού χρόνου. Σε κάθε πράξη υπάρχουν 4 συγκεκριμένες σθόνες που καθερμία όταν τη δεις, προχωράει το ρολόι κατά ένα τέταρτο. Αν δεν δεις μία από τις προαναφερθείσες σθόνες, ο χρόνος δεν κυλά. Ετσι μπορείς ενδιάμεσα να κάνεις μια σειρά ενεργειών, που είναι απαραίτητες σε κάθε πράξη. Αυτό έχει και την αντίθετη πλευρά του. Ξερόντας πα τις τέσσερις εικόνες χρόνου της κάθε πράξης, μπορείς εύκολα να φτάσεις σ' ένα τέλος - από τα πολλά της περιπέτειας, είτε δηλ. βρίσκοντας τον πραγματικό δολοφόνο είτε όχι. Στο τέλος η περιπέτεια περνάει μια λίστα από 24 διαφορετικές κατηγορίες στοιχείων, στις οποίες βλέπεις πόσο έχεις προχωρήσει στην καθεμία. Ετσι, ξαναγυρνώντας κάθε φορά στην περιπέτεια, θα ανακαλύπτεις όλο και περισσότερα πράγματα. Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά τη δράση της περιπέτειας. Στο

τέλος κάθε πράξης υπάρχει κι ένα πτώμα, το οποίο όμως ανακαλύπτεις στην επόμενη πράξη. Κατά σειρά λοιπόν θα βρεις τα πτώματα των: Gerlie, Dr Wilbur, Gloria, Ethel, Jeenes και Fifi, Clarence και της Lillian. Πρέπει να ανακαλύψεις ή τους δολοφόνους, ανακαλύπτοντας ταυτόχρονα και τι μυστικό κρύβει ο κάθε χαρακτήρας. Αντίστοιχα, μια σειρά πράξεων δεν μπορεί παρά να γίνει σε συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Ετσι, για να μπείτε στο καλάμι πρέπει να περιμένετε τον Jeenes να γυρίσει από τις εξωτερικές δουλειές στην έπαυλη, στο τέλος δηλαδή της δεύτερης πράξης. Τη λάμπα από το σταίλο δεν μπορείτε να την πάρετε πριν από την τρίτη πράξη, οπότε βιάσεις και το καρτό που χρειάζεται για να ταξίσεις το άλογο. Τα πτώματα ανάλογο με το τι έχετε κάνει, θα τα βρείτε σε διαφορετικά μέρη. Το πτώμα της Gerlie θα το βρείτε έξω από το δωμάτιο του μπιλιάρδου, του γιατρού της θα 'ναι ή στο στάβλο ή στην εκκλησία, της Gloria μέσα στο ηγγαδί ή στο γαζεβο, της Ethel ή στον πίσω κήπο ή στο carriage, του Jeenes και της Fifi στο δωμάτιο της Fifi, του Clarence στο μπάνιο ή στο δωμάτιο του γιατρού, και τέλος της Lillian στο αυτρινόβαν.

Βασικό ρόλο στη διαλεύκανση των φόνων, αλλά και των μυστικών των διάφορων χαρακτήρων, θα παίξει η ικανότητά σας να επικινωπείτε με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Πρέπει να ρωτάτε ή να πληροφορείτε τους πάντες για τα πάντα, να τους δείχνετε ή και να τους ρωτάτε για μια σειρά αντικειμένων. Ετσι σιγά-σιγά θα συλλέγετε όλο και περισσότερες πληροφορίες.

Πρέπει επίσης να βρεις τι γίνονται τα διάφορα πτώματα, κι αυτό



γιατί μετά από λίγο εξαφανίζονται. Πρέπει να βρεις την κρύπτη όπου αυτά μαζεύονται, αλλά γι' αυτό θα χρειαστείς φως, ώστε να μπορέσεις να μπεις σ' αυτήν, κι αυτό δεν μπορεί παρά να γίνει μόνο στην έβδομη πράξη.

Θα μπορέσεις να ξεδιαλύνεις ένα παμπάλαιο μυστικό που υπάρχει στο νησί, κάτι σαν κατάρα, που συνδέεται μ' ένα θαμμένο θησαυρό; Θα μπορέσεις να μπεις στην κλαδιωμένη σοφίτα, αλλά και πότε; Τι μυστικό κρύβει πραγματικό ο συνταγματάρχης, και ποιο μυστικό κατατρέπει τη Lillian;

Το Colonel's Bequest είναι ένα πραγματικό διαμάντι. Είναι μια εκπληκτική περιπέτεια, σίγουρα μια από τις καλύτερες στιγμές της Sierra. Σ' όσους αρέσουν οι αστυνομικές ιστορίες, ιστορίες γεμάτες μυστήριο, δολοφονίες, φόνους, χαμένους θησαυρούς κι άλλα πολλά, θα βρουν στο Colonel's Bequest το πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα του είδους. Συγχαρητήρια, Roberta, έκανες για μια ακόμη φορά εξαιρετική δουλειά.

### ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας την περιπέτεια, το ρολόι δείχνει 7 μ.μ. ακριβώς. Η πρώτη πράξη (ACT I) αρχίζει. Η Lillian φεύγοντας για το μπάνιο, σου προτείνει να ρίξεις μια ματιά στο σπίτι. Κάνε inventory (TAB). Έχεις ένα μολύβι και το σημειωματάριό σου, τα οποία περιέχονται και στο πακέτο της περιπέτειας. Προχώρησε και μπες στο πρώτο δωμάτιο δεξιά. LOOK. Βλέπεις την Ethel, τη μητέρα της Lillian και μικρότερη αδελφή του συνταγματάρχη. TALK TO ETHEL, ASK ETHEL ABOUT LILLIAN. Αποκτάς τις πρώτες σου πληροφορίες. Γύρνα αριστερά στο δωμάτιο σου. Λίγο πριν την αριστερή πόρτα, που οδηγεί στο χυλά, σταμάτα και LOOK LITTLE DOOR, OPEN LITTLE DOOR, LOOK IN SHUTE. Κατασκάνει. Πού να καταλήγει άραγε; CLOSE DOOR. Τώρα προχώρα αριστερά και βγες

από το δωμάτιό σου. Προχώρησε και μπες στη βόρεια πόρτα. Βλέπεις τη Lillian. TALK LILLIAN, LOOK LILLIAN. Περιμένει και μόλις φύγει, WASH HANDS. Τώρα φύγε και γύρνα στο χυλά. Βλέπεις δύο ντουλάπες. Πήγαινε και στάσου κοντά στην αριστερή, στο πιο κοντινό προς τα αένα μέρος της. LOOK IN THE CABINET, LOOK FLOOR. Βλέπεις κάποια παράξενα σημάδια, ακριβώς μπροστά από τη ντουλάπα. MOVE CABINET. Σωστή σκέψη. Ανακάλυψες ένα μυστικό δωμάτιο. Προχώρησε και ανέβα στη μικρή πλατφόρμα (LOOK ROOM, LOOK PLATFORM). Στρίψε τη Laura βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπεις την οθόνη που αντιστοιχεί σ' ένα τέταρτο της περιπέτειας. Το ρολόι δείχνει 7:15 μ.μ. Παρατήρησε τον Colonel και τη Fili, καταγράφοντας προσεχτικά τη συζήτησή τους. Βγες πίσω στο χυλά. Μπες στο δωμάτιο του συνταγματάρχη. TALK COLONEL. Μπες αριστερά στο δωμάτιο του γιατρού, LOOK BED, LOOK DOCTOR'S BAG. Γύρνα στο χυλά. Πλησίασε στη δεξιά ντουλάπα, στεκόμενος πάλι στο κοντινό προς τα αένα μέρος της. LOOK CABINET, LOOK IN CABINET, LOOK FLOOR. Χμ! τα ίδια σημάδια όπως και πριν, άρα MOVE CABINET. Ανακάλυψες ένα δεύτερο μυστικό δωμάτιο. Μέσα LOOK ROOM, LOOK PLATFORM. Ανέβα στην πλατφόρμα, στρίψε τη Laura βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπεις τη φίλη σου Lillian και τη μητέρα της Ethel, σε μια αρκετά ενδιαφέρουσα συζήτηση. Αρχίζεις να νιώθεις ότι κάτι δεν πάει καθόλου καλά. Βγες πίσω στο χυλά, προχώρησε νότια και κατέβα τις σκάλες που οδηγούν στο ισόγειο. Προχώρησε βόρεια, αποφεύγοντας να περάσεις κάτω από τον πολυέλαιο, αλλιώς θα έχεις την πρώτη σου μεγάλη έκπληξη. Πήγαινε κοντά στο ρολόι. LOOK CLOCK. Δείχνει την ώρα της περιπέτειας, LOOK FLOOR. Πάλι τα ίδια σημάδια, λες και εδώ; MOVE CLOCK. Ανακάλυψες το τρίτο μυστικό δωμάτιο του σπιτιού. Μέσα προχώρησε

στην πλατφόρμα, στρίψε τη Laura βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπεις το γιατρό μόνο του, να διαβάζει. Στρίψε τώρα τη Laura νότια και LOOK HOLES. Βλέπεις την οθόνη που αντιστοιχεί σ' ένα ακόμη τέταρτο της περιπέτειας. Το ρολόι δείχνει 7:30 μ.μ. Κατάγραψε προσεκτικά τη συζήτηση της Gloria και του Rudy στο δωμάτιο του μπλιάρδου. Βγες στο χυλά και μπες στην αριστερή πόρτα. Παρακολουθείς μια αποκαλυπτική συζήτηση μεταξύ του γιατρού και της Gloria. Κατάγραψε την κι αυτή. Γύρνα πίσω, προχώρα δεξιά, πέραν την τραπεζαρία και μπες στην κουζίνα. LOOK AROUND, OPEN REFRIGERATOR. Βρίσκεις ένα κόκαλο. TALK CELIE. Δεν δείχνει ιδιαίτερα φιλική απέναντί σου, LOOK DOG, PAT DOG. Γύρνα πίσω στο χυλά και πλησίασε τον καθρέφτη, απέναντι από το ρολόι. LOOK MIRROR, LOOK FLOOR. Πάλι τα ίδια σημάδια. MOVE MIRROR. Ανακάλυψες το τέταρτο μυστικό δωμάτιο του σπιτιού. Μέσα ανέβα στην πλατφόρμα, στρίψε τη Laura νότια και LOOK HOLES. Ένα ακόμη τέταρτο της πρώτης πράξης. Το ρολόι τώρα δείχνει 7:45 μ.μ. Κατάγραψε -τη συζήτηση μεταξύ της Gertie και του Clarence. Βγες, ανέβα προσεκτικά στον πρώτο όροφο, μπες στο δωμάτιο σου και ASK LILLIAN ABOUT COLONEL, TELL ETHEL ABOUT RUDY AND GLORIA, ASK ETHEL ABOUT COLONEL, TELL LILLIAN ABOUT COLONEL AND FIFI, TELL LILLIAN ABOUT GERTIE AND CLARENCE. Βγες στο χυλά, προχώρησε νότια και μπες αριστερά στο δωμάτιο της Gertie. Τώρα βλέπεις μια οθόνη που αντιστοιχεί σ' ένα ακόμη τέταρτο της περιπέτειας.

Η ώρα είναι 8:00 μ.μ. ακριβώς, και η πράξη δύο (ACT II) αρχίζει...

ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΓΡΗΟΙ:	10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	8
ΗΧΟΣ:	9
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ  
ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ  
ΣΠΟΥΔΩΝ

# ΚΕΠΑ

Πρώην καθηγητές  
**ΕΛΚΕΠΑ**

Σπουδές Επιπέδου

## ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΜΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΑΣ ΣΟΒΑΡΑ & ΥΠΕΥΘΥΝΑ

Ανάμεσα σε τεχνικές επαγγελματικές σχολές, κολέγια, "COLLEGE" Πανεπιστήμια, "UNIVERSITY" και άλλα αν ουκ έστι αριθμός...

Προμηθήστε έναν σοβαρό και υπεύθυνο εκπαιδευτικό οργανισμό μεταλυκειακού επιπέδου, με 1 ή 2 χρόνων σπουδές στην ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ και ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ με τμήματα:

- α.) ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Η/Υ
- β.) ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΜΗΧ/ΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
- α.) ΛΟΓΙΣΤΙΚΗΣ ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΩΝ
- β.) MARKETING - ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
- β1) ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Στα 10 Χρόνια λειτουργίας από τις τάξεις μας έχουν αποφοιτήσει πάνω από 5.000 σπουδαστές που ξέρουν ότι:

- Στηρίζουμε τις προσπάθειές μας στις πιο σύγχρονες μεθόδους και τεχνικές.
- Προχωράμε πάντα με συνέπεια και ειλικρίνεια.
- Προσφέρουμε:
  - Άριστα επελέγιο καθηγητών.
  - Σύγχρονο Πρόγραμμα Διδασκαλίας.
  - Βιβλία (Εκδ. ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ) - Εντυπία - Ασφαλιστική Κάλυψη - κ.α.
  - Τρία εργαστήρια SOFTWARE.
  - Εργαστήριο HARDWARE.
  - Φτηνά διδάκτρα.

- Πρόγραμμα σπουδών ταυτόσημο με του GREENWICH COLLEGE OF LONDON το οποίο αναγνωρίζει πλήρως τον τίτλο του ΚΕΠΑ

**ΤΜΗΜΑ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ** Ακολουθώντας τους ρυθμούς της Ευρωπαϊκής δημιουργίας για πρώτη φορά στην Ελλάδα το τμήμα ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ του οποίου το πρόγραμμα στηρίζεται στη σύγχρονη μεθοδολογία, προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες της Ελληνικής αγοράς.

# ΚΕΠΑ

**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ ΤΗΣ ΚΑΡΙΕΡΑΣ ΣΑΣ**

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ: Ακαδημίας - Μαυροκοδάτου 1-3 • Αθήνα - Τηλ.: 36.00.668 - 36.40.556

# ADVENTURE SOS

**A**ς ξεκινήσουμε με αριθμένα σημαντικά hints που έστειλαν φίλοι της στήλης. Ο ΜΙΧΑΗΛΣ ΣΘΗΚΑΣ μας λέει στο INDIANA JONES πώς να περάσετε, χωρίς να παίξετε ξύλο, το φρουρό που φυλά τις σκάλες που οδηγούν στο 2ο όροφο. Στο ισόγειο, στο μεθυσμένο στρατώτη, πείσε του, μεταξύ άλλων, 1,3,1. Τώρα, στο φρουρό που μας ενδιαφέρει, απαντήστε 2,1,2,1 και περνάτε.

Οι ΓΙΑΝΝΗΣ και ΕΛΕΝΗ ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗ μαζί με το ΓΙΑΝΝΗ ΚΑΠΟΥΚΡΑΝΙΔΗ, πάλι στο INDIANA JONES, λένε ότι στο τέλος, μόλις σκοτώθει η Elsa, δοκίμασε LOOK CRACKED SEAL, USE WHIP WITH GRAIL, και GIVE GRAIL TO KNIGHT. Όμως οι ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΑΒΡΟΓΛΟΥ και ΚΩΣΤΑΣ ΠΡΟΥΣΚΑΣ μας γράφουν πάλι για το φινάλε του INDIANA JONES. Μόλις σώσεις τον πατέρα σου, εμφανίζονται για λίγα δευτερόλεπτα οι εντολές. Αν πρόλαβες να δώσεις την εντολή GIVE GRAIL TO KNIGHT, η Elsa δεν πεθαίνει και σ' ακο-

Αστυπάλαια 1990. Γνωριμία με τον Νίκο Περάματση, αξιωματικό του Πολεμικού Ναυτικού, πρόην εκπαιδευτή βατραχανθρώπων και νυν ρεπατζή. Αγαπημένο του χόμπι το υποβρύχιο ψάρεμα και μάλιστα το νυχτερινό. Το καμάκι του ήταν θαματουργό. Χειλού σημάδευε, χταπόδι βράγαγε! Γιατί τα γράφω όλα αυτά; Ε! σκεφθείτε να 'χα αυτό το καμάκι, ποια ψυχή θα σπατάραγα;

## ● Αντρέας Τσουρινάκης

λουθεί!!! Τέλος, ο ΝΙΚΟΣ ΡΟΥΣΟΥΛΙΔΗΣ μας γράφει ότι στο BARD'S TALE III στο magic mouth, στο Skara Brae, Unterbrae, level 1, που ρωτά: "Speak the rhyming word to pass through, η σωστή απάντηση είναι: "BLUE SKY".

Ας έρθουμε όμως και στις ερωτήσεις σας. Η ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΥ ρωτά στο DEJA VU 1 πώς είναι το στοιχείο, που αποδεκνούν την αδωτητά σου; Χρειάζεται το Siegel's letter που βρίσκεις στο κομοδίνο, δίπλα στον

κοιμισμένο στη διεύθυνση 626 AUBURN STREET, το notepad, αφού όμως πιο μπροστά έχεις κάνει OPERATE PENCIL TO NOTEPAD και το diary που βρίσκεις στο μπαγκαλόου. Οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο έχεις, πρέπει να το ρίξεις στο νερό, στο βαθύτερο μέρος των υπονόμων, ώστε να εξαφανιστεί για πάντα. Κρατώντας πιο μόνο τα τρία αυτά στοιχεία, πηγαίνε στην αστυνομία. Ρωτά επίσης στο LARRY III, σαν Paté, πώς περνάς το αγριογούρουνο. REMOVE

BRA, PUT NUTS IN BRA, SWING BRA. Τα nuts τα παίρνεις από το δέντρο στο γκρεμό, λίγο πιο πριν. Εδώ CLIMB TREE, GET NUTS, CLIMB DOWN.

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΟΥΡΑΣ ρωτά στο CHRONO QUEST II τι κάνει με τον κύκλωπα και τον Τειρεσία. Στον κύκλωπα: TALK: to the cyclops, PICK: the "O powerful Polyphemus... a humble traveller?" option. TALK: to the cyclops. PICK: the "I have some wine, a nectar that comes from future worlds" option. TALK: to the cyclops. PICK: the "open your mouth, so I can empty my clay jug" option. USE: the spear on the cyclop's eye. USE: the clay jug on the blood. To spear the φάραγγε στην XI εποχή. Στον Τειρεσία: TALK: to Tiresias. PICK: the "o prophet Tiresias, drink this blood..." option. GIVE: the clay jug with blood in it to Tiresias. TALK: to Tiresias. PICK: the "do your job and predict my future" option. TALK: to Tiresias. PICK: the "Charybdis" option.

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΙΑΛΛΟΥ-

## Η λύση του

### " CRIMSON CROWN "

Η λύση που ακολουθεί είναι βασισμένη στην έκδοση για τον Alan ST. Σημειώστε ότι υπάρχουν ερωτημένες διαφορές με τις εκδόσεις για τον Commodore και τους IBM ομοειδείς. Σημείωση 1: Όταν ο sage εμφανιστεί, πείσε TALK TO

SAGE". Η εμφάνισή του είναι random. Σημείωση 2: Σίστε το παιχνίδι, που υπάρχει αντίστοιχη σημείωση. Το trail κλέβει θαύρα αντικείμενα.

EN.PRESS  
BUTTON.W.EXAMINE

FLOOR.D.D.S.W.N.E.IN.UP.GET  
CANDLE.D.S.W.S.E.N.LIGHT  
CANDLE.S.W.N.E.N.OPEN  
CRATE.BURN.ZOMBIE.GET  
SACK.OPEN.SACK.GET  
MOUSE.S.W.N.GET.RING.WEAR  
RING.GET.FLUTE.N.N.PLAY  
FLUTE.PUT.FLUTE.IN.SACK.S.GET  
DIAMOND.PUT.DIAMOND.IN  
SACK.S.REMOVE.RING.PUT.RING  
IN.SACK.S.W.N.N.D.ENTER  
VALT.WINDMILL.N.ERIK.GET

SWORD.S.E.EXAMINE  
BALL.W.D.D.N.TALK.TO  
GRYPHON.YES.FEAR.CLOUD.DREA  
M.PUT.MOUSE.IN.SACK.GET  
SCPECTER.PUT.SCEPTER.IN  
SACK.S.S.W.N.N.E.ERIK.OPEN  
GRATE.WITH.SWORD.D.GET  
CENSER.WINDMILL.W.D.D.S.W.N.  
W.N.N.UP.LIGHT.CENSER.WAVE  
CENSER.DROP.CENSER.N.TALK  
TO.WIZARD.S.DROP  
CANDLE.D.D.D.SABRINA.GET

PHS ρωτά στο LARRY III τι κάνει στον ποταμό, στο τέλος: LOOK RIVER,LOOK LOG. Πήγαινε κοντά και PUSH LOG,SIT ON LOG. Τώρα πέραν τα arcade κομμάτι. Ο ίδιος ρωτάς στο FUTURE WARS τι κάνει στην οθόνη με την τηλεόραση, την υπάλληλο και το φρουρό. Εχοντας βρει πιο μπροστά τα fuses, πήγαινε νότια. EXAMINE FUSE-BOX, EXAMINE FUSES. Είναι χαλασμένες. USE FUSES ON FUSES. Τις αντικαθιστάς. Γύρνα πίσω. Ο φρουρός τώρα βλέπει τηλεόραση. Όταν και η υπάλληλος είναι απασχολημένη με τα νύχια της, αντίβα γρήγορα τις σκάλες. Ο ΝΙΚΟΣ ΧΑΛΙΑΣΟΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια, πώς περνά το σκύλο-λύκο που φρουρεί το μοναστήρι. Αφού έχεις ντυθεί καλόγερος, από την αρχή πρέπει να 'χεις το plastic bag. Πήγαινε στη λίμνη και USE PLASTIC BAG ON LAKE. Επειδή έχει τρύπες και αδειάζει το νερό, πήγαινε γρήγορα στο λύκο και USE FULL BAG ON WOLF. Αν κινηθείς γρήγορα θα τα καταφέρεις, αλλιώς ξαναπροσπάθησε.

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια πού βρίσκει το gas capsule. Πριν ελευθερώσεις την LoAnn, πλησίασε κοντά στο glass cage και κάνε EXAMINE GLASS CAGE στη βάση του. Ψάξε μέχρι να το βρεις. Μετά ελευθέρωσε την πριγκίπισσα. Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΥΠΟΛΗΤΟΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια τι κάνει, αφού πάρει το device από τον αρχιερέα και βρει τη magnetic card. Απλά γύρνα στο κελάρι και USE CONTROL DEVICE ON BARREL, σ' αυτό που είναι πάνω από τη σκάλα. Μπες στο μπαστικό περάσμα.

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΛΙΕΖΟΣ ρωτά στο JEWELS ON BABYLON τι κάνει μετά το χωριό των κανιβάλων. Από εδώ πρέπει να πάρεις το spear, match, fruit. Παίρνονται το τελευταίο S,S,S,W,N,N,W,N,N,W,W,N,N,N,N,THROW FIS AT LION,W,D,N,ENTER CAVE,THROW SPEAR AT OCTOPUS,E,TAKE KEG,W,W,S,U,S,S,S,S,S,E,N,E,N,N,E,E,THROW KEG AT CROCODILE,LIGHT MATCH,THROW MATCH AT



CROCODILE,E,N,N,D...

Ο ίδιος ρωτά στο SORCERER OF CLAYMORE CASTLE τι κάνει μόλις μπει στο κάστρο. Κατ' αρχάς στη draughtstone: GO MOAT,HOLD BREATH,SWIM DOWN,GET TOWEL,SWIM DOWN,SWIM EAST,UP,GET CRATE,OPEN CABINET,S,GET PERMEABILITY SPELL. Στο Entryway PULL LEVER. Στο plain room: PULL WEST,GET METHUSELAH,GET UNRAVEL.

Τέλος, ο ΜΑΓΑΛΙΟΣ

ΚΩΣΤΑΣ ρωτά στο CONQUESTS OF CAMELOT πώς περνά την έρημο. Από το λόφο μετά το σπίτι του Al-Sirat πήγαινε νότια, δεξιά, νότια, δεξιά. Στη λιμνούλα μην πιας νερό. Απλά συνέχισε δεξιά και μετά βόρεια. Εδώ κατέβα τις σκάλες... Αυτά προς το παρόν, και ως τον άλλο μήνα, μην ξεχνάτε στα γράμματά σας να εσωκλείετε κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε να λοβετε απάντηση στις ερωτήσεις σας.

SCROLL SABRINA,READ  
SCROLL UP,UP,S,S,E,S,W,SABRI  
NA,CAST  
SPELL,W,WAIT,WAIT,TALK TO  
WITCH,E,E,S,S,W,GET FROG,DROP  
FROG IN LAKE,GET COIN,GET  
MOUSE CLIMB TREE,GIVE MOUSE  
TO OWL,D,ENJ,W,P,UT COIN IN  
SACK,W,SABRINA,CAST  
LAUGHTER SPELL AT  
WITCH,DROP SCROLL,GET  
TABLET,E,E,N,W,N,N,N,UP,N,GIVE

TABLET TO  
WIZARD,S,D,S,S,E,N,N,N,GET  
COIN,W,OFFER COIN,N,GET  
RING,GET  
SCEPTER,LORELEI,EXAMINE  
FLOOR,SPLASH  
WATER,SABRINA,WHISTLE,GET  
HIVE,PLUG HOLE WITH HIVE,GET  
BRANCH,WAIT,WAIT,WAIT,HOLD  
BRANCH,WAIT,SABRINA,WAKE  
ERIK (Σίωση τη θέση  
ουά) N,W,ERIK,GET

SWORD,N,N,GET  
SCEPTER,N,N,GET  
SPHERE,S,S,E,GET  
RING,N,E,E,LIST. Πρέπει να 'χεις το  
sphere, sword, scepter, ring. Αν όχι,  
Ενοχάρματα τη σωμένη θέση σου.  
EXAMINE SPHERE,W,THROW  
SPHERE,GET ARROW,GET  
BOW,E,E,SHOW  
SCEPTER,W,S,W,N,D,IP  
ARROW,LOAD BOW,W,WEAR  
RING,S,S,W,S,E,DIG SAND,GET

SHELL,LISTEN TO  
SHELL,W,N,E,N,E,E,N,FIRE  
ARROW,FURY,N,ERIK,GET  
CROWN,ERIK,WEAR  
CROWN,HOLD  
ERIK,S,S,S,W,S,W,S,E,WAIT. Επο-  
νόλησε την εντολή WAIT μόλις να  
'ρίξει το πλοίο σου στις σκάλες. Διά-  
βασε προσεκτικά το ενικό.

# COMMODORE CDTV

## ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΕΝΑ LASER

Κατι όχι πρώτη η Commodore; Στο κάτω-κάτω ήταν η πρώτη εταιρία που βρέθηκε τόσο κοντά στις προδιαγραφές των CD-I από τις εταιρίες υπολογιστών, κάτι που την έχει εφοδιάσει με την απαραίτητη πείρα. Ότι η IBM, ούτε καν η Apple, θα μπορούσαν να τη συ-

γνωριστούν σε αυτό το επίπεδο.

Όταν η A1000 πρωταγωνίατικε πέντε χρόνια πριν, ήταν ένας υπερυπολογιστής από κάθε άποψη.

Οι περισσότεροι κατασκευαστές τότε (αλλά και τώρα) πίστευαν ότι ένα computer θα έπρεπε πρώτα απ' όλα να είναι εφοδιασμένο με τα "απολύτως απαραίτητα". Μόνο όσα θα χρησιμοποιούν άμεσα στον υπολήγειν χρήστη. Με τη λογική αυτή, οι υπολογιστές ήταν προσαρμοσμένοι για συγκεκριμένη εργασία, περιορίζοντας το εύρος των εφαρμογών του προς μια ορισμένη κατεύθυνση. Θύματα αυτής της αντίληψης είναι τα PCs, τα οποία, ακόμη και τώρα, προσπαθούν να απαλλαγούν από τη "στάμπα" των "λογιστικών μηχανών".

Η Commodore ήταν η πρώτη που σκέφτηκε διαφορετικά, και αυτό της κόστισε στην αρχή. Ο υπολογιστής που πρότεινε ήταν το όνειρο πολλών:

Τα εξελιγμένα κυκλώματα γραφικών που περιείχε, η υπολιπνίση ταχύτητα επεξεργασίας και η δυνατότητα παραγωγής ρεαλιστικού στερεοφωνικού ήχου για μουσική και σύνθεση ομιλίας, ήταν οι δυνατότητες που την έφεραν, από την πρώτη κλάση μέρα, στο κομμάτι των multimedia.

Όμως δεν ήταν μόνο αυτά. Κάτι επίσης σημαντικό ήταν η ανοιχτή αρχιτεκτονική του μηχανήματος, η οποία επέτρεπε στο μηχάνημα να συνδεθεί με συσκευές genlock για τη μίξη video και computer graphics. Η μίξη αυτή του τηλεοπτικού σήματος με τα γραφικά χρησιμοποιήθηκε ευρύτατα από το ξένα studio για την παραγωγή spots και εικόνων σε στυλ Telefeet. Βεβαίως, τα ηλεκτρονικά αυτά είχαν κάποιο κόστος, και ο κόσμος συνθημαμένος στην προηγούμενη αντίληψη δεν καλοδέχτηκε το μηχάνημα στην αρχή.



Όμως η Commodore βρισκόταν πιο κοντά στο μέλλον από κάθε άλλον. Η Amiga μπορούσε να ηγηθεί το κομμάτι των multimedia με μεγάλη ευκολία, και δικαίως θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ο "πρόγονος" των συσκευών CD-I: Για πρώτη φορά ένα μηχάνημα μπορούσε να χειριστεί εικόνες, γραφικά και ήχο, υψηλής ποιότητας, χωρίς πρόσθετο hardware.

Όμως αυτό ήταν μόνο η αρχή. Έλασε το σπουδαιότερο: Το οπτικό τμήμα. Ο οπτικός δίσκος και η τεχνολογία του ήταν απίληραστα πριν από πέντε χρόνια. Κοθώς το κόστος αγοράς άρχισε να πέφτει, οι πρώτοι κατασκευαστές CD-drives διάλεξαν τα πιο "σθερά" μηχανήματα της αγοράς, τα PCs και την οικογένεια Macintosh, για να τα εφοδιάσουν με τέτοιες συσκευές. Το κόστος των drives ήταν ακόμη πολύ υψηλό, το κόστος των υπολογιστών επίσης (PC με κάρτες γραφικών και ήχου, Macintosh II), και το αποτέλεσμα ήταν ανυπόφορο hardware απρόσιτο για το πολύ κοινό.

Ευτυχώς, πάνω που η λέξη multimedia είχε αρχίσει να απομακρύνεται από τους χρήστες, η Commodore έβαλε τα home (υπολογιστές και users) ξανά στο παιχνίδι. Και λέμε home, γενικώς, γιατί και οι άλλες εταιρίες home computers υποστηρίζουν την προσπάθειά της, με πρώτη την Atari (!), η οποία ελπίζει τώρα σε ένα καλύτερο μέλλον και για το δικό της CD drive.

Ας εσπούμε όμως καμιά φορά τα γενικά, και ας μπορούμε στο "ψητό": Το μηχάνημα που θα εξερευνήσουμε λέγεται CDTV και, αν και σχεδόν έτοιμο από πλευράς εμφάνισης, αποτελεί ακόμη ένα πρωτότυπο, μια και ενδέχεται να γίνουν κάποιες μικροαλλαγές και προσθή-

• του Γ. Κυπαρίσιου

Καθώς το ενδιαφέρον για τις multimedia συσκευές αυξάνεται, πολλές μεγάλες εταιρίες έχουν κυριολεκτικά πέσει "στα βαθιά": Η IBM και η Apple ήδη πειραματίζονται εντατικά, ενώ το software ετοιμάζεται από μικρότερες αλλά επίσης γνωστές φίρμες, όπως η Electronic Arts. Μόνο ένας κατασκευαστής όμως δουλεύει τόσο εντατικά για τον ερχομό τους, εδώ και πέντε περίπου χρόνια, όσο η Philips, και μόνο αυτός στήθηκε υιανός να παρουσιάσει το πρώτο ολοκληρωμένο μηχάνημα, έτοιμο για παραγωγή, επιταχύνοντας έτσι τις εξελίξεις. Μιλάμε για το CDTV της Commodore - υπολογιστής, ψηφιακό video, games machine, ή μίγνωση τίποτε από όλα αυτά;

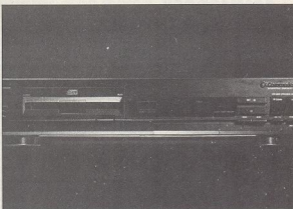


**Commodore**  
INTERACTIVE GRAPHICS PLAYER

VOLUME (PHONES LEVEL)

CD / TV POWER

ON / OFF



**Το CDTV από μπροστά. Δεν διαφέρει σε τίποτα σχεδόν, από ένα συνηθισμένο CD player.**

κες (θα δοίμε αμέσως ποιος). Όμως θα είναι κάπως έτσι:

## ΜΕ ΤΙ ΜΟΙΑΖΕΙ... ΜΕ ΤΙ ΜΟΙΑΖΕΙ...

CDTV... Όχι, όχι, η Commodore δεν είναι Amstrad. Το λογότυπό της δεν είναι καθόλου απλοϊκό, και δεν σημαίνει "μηχάνημα με CD για σύνδεση με TV". Τα αρχικά κρύβουν μια πολύ μεγαλύτερη ονομασία: CDTV: Commodore Dynamic Total Vision. Ταπεινωσαν!

Πολύ ωραίο όνομα, και η κατεύθυνση σαφής: Μεγάλο βάρος δίνεται στη "δυναμική" χρήση της άραξης, την εικόνα. Δεν παύει πάντως ουσιαστικά να είναι ένα μηχάνημα με CD-ROM και τεχνολογία Amiga στο εσωτερικό του, το οποίο συνδέεται σε καινή τηλεόραση και σκοπεύει στην οικιακή ψυχαγωγία και ενημέρωση του χρήστη, χρησιμοποιώντας ήχο και εικόνα.

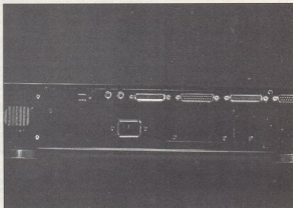
Από την πρώτη στιγμή καταλαβαίνει κανείς ότι αυτό το πράγμα που λέγεται CDTV δεν είναι ούτε υπολογιστής, ούτε games console, ούτε κάτι τέλος πάντων ενδιάμεσο. Πληκτρολόγιο δεν υπάρχει, και η εμφάνισή του φέρνει αμέσως στο νου στερεοφωνικό CD ή video. Μαύρο, γυαλιστερό, μακρόστενο "σασί", με τα κλασικά LEDs μπροστά για την ένδειξη του track του δίσκου και την ώρα. Εύληκνά, εάν κάποιος σας εβάζει το CDTV επάνω στο στερεοφωνικό σας ή στο video, πιθανόν να μην το προσέχετε, και σίγουρα δεν θα πιστεύατε ότι είναι στην πραγματικότητα υπολογιστής.

Στην μπροστινή όψη θα συναντήσουμε την είσοδο του οπτικού δίσκου, τα πλήκτρα για play, stop, volume και track select (αν έχετε CD τα

έχετε), μια υποδοχή σύνδεσης ακουστικών και ένα πλήκτρο που μεταβάλλει το modo λειτουργίας από CDTV σε audio only, μεταμορφώνοντας τη συσκευή σε ένα απλό CD player που παίζει απλά δίσκους μουσικής. Επίσης, το πλήκτρο αυτό κάνει reset στο μηχάνημα. Κρυμμένο όμως από τα αδιάκριτα βλέμματα μέσα σε ένα μακρό "σιντράρι", αποκαλύπτεται μια εξαιρετική υποδοχή. Πρόκειται για είσοδο RAM cards. Οι κάρτες αυτές μπορούν να αποθηκεύσουν μέχρι και 64 K δεδομένων, και τις έχουμε ήδη από τις παιχνιδιομηχανές. Εδώ χρησιμοποιούν σαν μέσο για να αποθηκεύσετε δεδομένα, όπως τα scores στα παιχνίδια σας. Επίσης, ακούγονται φήμες για δημιουργία και ROM cards, αλλά εδώ έχουμε ό, τι έχετε.

Η πίσω όψη του CDTV είναι πολύ πιο "κομπιουτεριστική", μια και φιλοξενεί αρκετές από τις γνωστότερες υποδοχές. Από δεξιά έχουμε μια υποδοχή για RGB monitors, σειριακό και παράλληλο interface, το floppy connector της Amiga (για

**Όστόσο δεν συμβαίνει το ίδιο και με την πίσω πλευρά. Σειρά υποδοχών για τη συνεργασία του CDTV με τον υπολογιστή.**



# COMMODORE CDTV

ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ  
ΜΕ ΕΝΑ LASER

εξωτερικό disk drive), ένα ζευγάρι από βιωματά για έξοδο ήχου, μια υποδοχή εξόδου για σύνδεση με video τύπου S-VHS, και τέλος μια οπτική έξοδος για σύνδεση με ψηφιακό ενσωματωμένη χωρίς την παραμικρή απώλεια σημάτων. Αυτό όσον αφορά το πρωτότυπο, μια και η τελική έκδοση προβλέπεται να έχει ακόμη υποδοχές MIDI, composite video και μια σύνθετη υποδοχή για σύνδεση joystick, mouse ή πληκτρολόγιο. Στο standard configuration επίσης περιλαμβάνεται ένα τηλεχειριστήριο με τα περισσότερα από τα πλήκτρα που αναφέραμε. Όπως συμπεραίνετε κι εσείς, το μηχανάκι έχει "δυναμική προσωπικότητα": Video από εμπρός και computer από πίσω. Άραγε είναι το ίδιο και μέσα;

## ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ

Κάτω από το μεταλλικό καπάκι αποκαλύπτεται ένας κόσμος από chips. Η πλακέτα είναι ακόμη πρόχειρη, και τα τσιπκια είναι όλα επάνω σε βύσες. Προφανώς η πλακέτα θα ξανασχεδιαστεί. Εμφανής είναι η παρουσία του 68000, ενώ κοντά του βρίσκεται ο Fat Agnus, το πρώτο και πιο σημαντικό μέλος της αναμοστικής οικογένειας PAD. Για όσους δεν θυμούνται, να πούμε ότι σαν PAD αναφέρονται τα τρία Amiga chips που χειρίζονται λειτουργίες video, ήχου, γραφικών και προσπέλασης στη μνήμη (DMA), απελευθερώνοντας τον 68000 από πολλά και επίπονη εργασία. Επισκευαλής βρίσκεται το Fat Agnus chip, το οποίο κλείνει μέσα του και το φημισμένο γραφικό συνεπεξεργαστή blitter. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι το σετ των τσιπς που χρησιμοποιείται στο CDTV, είναι πιο εξελιγμένο από εκείνο των A500: Πρόκειται για το ECS (Enhanced Chip Set), το οποίο χειρίζεται μεγαλύτερες ποσότητες pixels και, το κυριότερο, χρησιμοποιεί περισσότερη μνήμη (1 MB Chip RAM, αντί των 512 K στην A500). Έτσι, αν δούμε το CDTV σαν ένα νέο μοντέλο της οικογένειας Amiga, θα πρέπει να πούμε ότι αποτελεί τη νέα βελτιωμένη "γέφυρα" μεταξύ της A500 και της κορυφαίας A3000, η οποία χρησιμοποιεί 2 MB.

Η Paula και η Denise είναι αυτές που ξεχωρίζουν. Η Paula χειρίζεται το στερεοφωνικό τετρακάναλο ήχο, 8 sprites μέσω hardware, και έχει τον έλεγχο του καναλιού DMA. Η Denise μαζί με τον Agnus προσφέρει αναλύσεις θρόνου από 320x256 μέχρι 640x512 pixels και μέχρι 4.096 χρώματα, και επίσης δυνατότητα για συγχρονισμό του σημάτων με εξωτερική πηγή video. Τη αλληλοία των chips συμπληρώνει η ROM, η οποία είναι 512 K και περιέχει το Kickstart 1.3, και ο μηχανισμός ελέγχου του CD drive, ο οποίος υπακούει στις συγχρονισμένες προδιαγραφές ISO 9960 για μέγιστη απόδοση.

Πάμε στο μηχανισμό του CD drive. Κανείς δεν ξέρει ποιος το έχει φτιάξει, μια και πιθανόν δεν αναφέρεται κατασκευαστής. Παντως, όλα δείχνουν ότι πρόκειται για κατασκευή της

Sony. Το drive λειτουργεί με τρεις διαφορετικούς τρόπους, σύμφωνα με τα όσα ορίζει ο κανονισμός των Philips και Sony. Αναλυτικά έχουμε:

α) Audio mode. Εδώ δεν έχουμε τίποτε περισσότερο από ένα απλό μουσικό CD. Η τεχνολογία του δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από τα άλλα: 8 φορές oversampling και το λαπά. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να ακούσετε έναν οποιοδήποτε οπτικό δίσκο μουσικής, αλλά υπάρχει και κάτι παραπάνω που μπορείτε να κάνετε: Μπορείτε συγχρόνως να ακούτε ήχους από το sound chip, συνδυάζοντας τις δυο πηγές.

β) Data read mode with correction. Τα δεδομένα μεταφέρονται με ταχύτητα 153 K ανά δευτερόλεπτο, ενώ λειτουργούν διαγνωστικές ρουτίνες ελέγχου ανώνυσης.

γ) Data read mode without correction. Εδώ δεν έχουμε διαγνωστικά, οπότε επιταχύνεται η μεταφορά: 171 K ανά δευτερόλεπτο. Όμως υπάρχει ένα ακόμη mode, πολύ γρήγορη μεταφοράς, το οποίο φτάνει στα 2 MB, σε μερικές μόνο περιπτώσεις.

## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Όπως είπαμε και πριν, το CDTV δεν είναι η A500 με άλλο καυτί και CD. Είναι αρκετά καλύτερη στο hardware. Όμως δεν παύει να είναι μια Amiga. Πολύ σωστά, η Commodore κράτησε την προσωπικότητα της Amiga μέσα στο νέο της μηχανάκι και συγχρόνως τη συμβατότητα. Έτσι είναι πολύ εύκολο σε όποιον χρήστη θέλει να αγοράσει ένα floppy disk και ένα πληκτρολόγιο, και να έχει μια κανονικότερη Amiga. Ο "νούς" της Amiga υπάρχει και εδώ, το multitasking AmigaDos. Όμως μήπως έγινε κάποιο λάθος;

Κατά τη γνώμη μου (και όχι μόνο εμένα), εδώ έγινε η "στραβοπασιά". Τη στιγμή που όλοι οι users, ενтуπισμασμένοι, μάχουν με το καλύτερο λόγο για το Kickstart 2.0 της A3000, η Commodore εφοδίζει ένα μηχανάκι, που στοχεύει στο μέλλον με μια έκδοση του παλιού 1.3. Γιατί; Η πιθανή εξήγηση που δίνεται από όλους είναι ότι η Commodore φοβήθηκε να εφοδιάσει το CDTV με μια νέα, μη δοκιμασμένη ROM, κάτι που θα δυσκόλευε ακόμη περισσότερο το σχεδιασμό του. Αντίθετα, ένωθε πιο "σίγουρη" με το 1.3, το οποίο κυκλοφορεί εδώ και χρόνια και είναι πιο απαλλαγμένο από bugs. Επίσης η νέες ROMs είναι πιο ακριβές. Όμως πια μπορούμε να παραβλέψουμε τις βελτιώσεις του 2.0 στο χαρακτηρισμό των παραθύρων και των icons, τη βελτίωση στην ταχύτητα των drives, και τη δυνατότητα για multiscan και oversized θρόνους; Ισως στο μέλλον η Commodore να μας κάνει το χαππί.

Η αλλαγή στο Kickstart έχει να κάνει με την προσηκτική ρουτίνας για τον έλεγχο του CD drive, ομοίωμα με τα πρότυπα των Philips-Sony. Το CDTV υποστηρίζει τα γνωστά formats, ανάμεσα σε αυτά και αυτά των συμ-



Εικόνες από διαστημικό ταξίδι  
μέσα από το CD.

Μεγάλο θόρος δίνεται στη  
"δυναμική" χρήση  
της όρασης, την εικόνα.  
Δεν παύει πάντως  
ουσιαστικά να είναι ένα  
μηχανάκι με CD-ROM  
και τεχνολογία Amiga  
στο εσωτερικό του,  
το οποίο συνδέεται σε κοινή  
τηλεόραση και αποκουεί  
στην οικιακή ψυχαγωγία  
και ενημέρωση του χρήστη,  
χρησιμοποιώντας ήχο  
και εικόνες.

βατών. Επίσης, έχει δοθεί βάρος στις ρουτίνες συμπίεσης δεδομένων, οι οποίες παίζουν μεγάλο ρόλο στα CD-I μηχανήματα. Ακόμη και η οπτική τεχνολογία, αν και τόσο προηγμένη, δεν μπορεί να ανταποκριθεί σε ορισμένες από τις "υποχρεώσεις" της. Η ταχύτητα μεταφοράς των δεδομένων από το CD θεωρείται αρκετά μικρή, εμποδίζοντας τις εφαρμογές που απαιτούν real-time video και ήχο. Τα 150K/sec δεν φτάνουν ούτε για 12 frames ανά δευτερόλεπτο, που είναι ο μικρότερος ρυθμός εναλλαγής εικόνας σε μια ταινία video. Η λύση που έχει βρεθεί, είναι το φόρτωμα των δεδομένων σε συμπίεση μορφή και η αποσυμπίεσή τους κατόπιν. Όλα αυτά βέβαια είναι "ημίμετρα", μια και εδώ χρειάζεται ο επεξεργαστής να βάλει τα δυνατά του, για να ανταποκριθεί την ώρα της αποσυμπίεσης, ενώ συγχρόνως πρέπει να κινήσει και τον cursor εκεί που του λέει ο χρήστης, και να πει στο CD να ξεκινήσει τη μισατζή. Η Intel έχει αναπτύξει ένα φορητό ταπλάκι, που αναλαμβάνει τέτοιες δουλειές, αλλά όπως όλα τα φορητά ταπλάκια, το κασέ του είναι πολύ υψηλό, και η Commodore διάτασε να το προσλάβει στο CDTV. Έτσι, η τιμή παρέμεινε προσιτή, αλλά με κάποιες θυσίες, όσον αφορά την ταχύτητα. Πάντως, το παρήγορο είναι ότι πολλές εταιρίες software, που έχουν αναλάβει την παραγωγή προγραμμάτων, έχουν "πάρει επάνω τους" το θέμα και βελτιώνουν συνεχώς δικές τους ρουτίνες συμπίεσης / αποσυμπίεσης. Η καλύτερη τελικά θα χρησιμοποιηθεί στο μηχάνημα.

**Πολύ σωστά, η Commodore κράτησε την προσωπικότητα της Amiga μέσα στο νέο της μηχάνημα και συγχρόνως τη συμβατότητα. Έτσι είναι πολύ εύκολο, σε όποιον χρήστη θέλει, να αγοράσει ένα floppy disk και ένα πληκτρολόγιο, και να έχει μια κανονικότητα Amiga.**

## SOFTWARE: ΜΙΑ ΛΕΞΗ ΠΟΥ ΚΑΙΕΙ

Ακόμη οι υπεύθυνοι της Commodore θυμούνται τα άγριμπα βράδια που περνούσαν το 1985, όταν η ανακάλυψη νέου προγράμματος για την Amiga πανηγυριζόταν με ψήφισμα αρνίων και έξεφρενες εκδηλώσεις στα user clubs. Αποφασισμένοι να μην ξεναδοκομάσουν τα ίδια, κάνουν ό,τι μπορούν για να έχουν έτοιμους τουλάχιστον 100 τίτλους προγραμμάτων, όταν το μηχάνημα στήθει στα μαγαζιά τα Χριστούγεννα. Ας μην ξεχνούμε, άλλωστε, ότι η έλλειψη software - και μόνο αυτή - ήταν η αιτία που "σκότωσε" την κατά τα άλλα εκπληκτική ιδέα της Atari, το CD-ROM drive. Πρόκειται για μια πολύ καλή κίνηση της εταιρίας, και είναι αξιοπερίεργο το πως επίσης τα software houses να γράφουν προγράμματα για ένα μηχάνημα, που κανείς δεν ξέρει τι είναι, ποιος θα το πάρει, και πόσο τελικά θα πουλήσει. Θα πρέπει να πούμε ότι μερικά προγράμματα είναι ήδη έτοιμα, και λόγω αυτής της "συχύσης" δεν απειθύνονται τόσο σε computer users και gamers, όσο σε φανατικούς των ηλεκτρονικών συσκευών υψηλής τεχνολογίας. Υπάρχουν παιχνίδια, αλλά όχι με την απλή μορφή που ξέρουμε στους υπολογιστές.

Πληκτρολόγιο φυσικά δεν χρησιμοποιείται,



## SOFT SUPPORT

520 STFM Discovery Pack

520 STE Power Pack

1040 STE

MEGA 2

MEGA 4



Τομπάζη 20, 546 44

Θεσσαλονίκη

Τηλ. 846074

Εκτυπωτές STAR  
CITIZEN  
Δισκέτες  
Μελανοταινίες  
Joysticks  
Προγράμματα

Και μη ξεχνάτε... Ασχολούμαστε μόνο με Atari ST. Είμαστε οι ειδικοί. Πουθενά δε θα βρείτε τις γνώσεις μας και τις χαμηλές τιμές μας!

# COMMODORE CDTV

ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ  
ΜΕ ΕΝΑ LASER

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Κατασκευαστής  
Commodore Business Machines  
Επεξεργαστής  
Motorola 68000 στα 7,14 MHz  
Συνεπεξεργαστές  
Amiga PAD (Paula, Agnus,  
Denise)  
RAM  
1 MB chip RAM, 2 k για το  
real time clock

### ROM

512 K. Περιλαμβάνεται το  
Kickstart 1.3 και το λειτουργικό  
ελέγχου του CD (ISO 9660)  
Υποδοχές

Αναλογική και ψηφιακή RGB  
είσοδος

Composite video

S-VHS output

Centronics port

RS-232 port

Amiga floppy interface

Stereo phono output

MIDI out

IR interface

Μονάδες αποθήκευσης

Ενοσωματωμένο CD drive με

ακτίφωρο δειγματοληψία

Προαιρετικές κάρτες RAM και

ROM

Προσθήκη disk drives των 3

1/2 και 5 1/4 ιντσών

Modes απεικόνισης

Όλε τα γνωστά modes

απεικόνισης: 320x256, 640x256 pixels (non

interlaced)

320x512, 640x512 pixels

interlaced

HAM mode, Overscan mode,

Extra Halfbright mode

Software

Welcome disc (περιλαμβάνεται

στη συσκευασία).



**Η σθόνη που βλέπουμε είναι από ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Η εκπαίδευση θα είναι ένας απ' τους σημαντικότερους τομείς εφαρμογών του CDTV.**

**A tree frog usually found  
in dense vegetation near  
the edge of swamps or  
shallow ponds.**

αντίθετα με το παντίκ και το joystick. Το γεγονός ότι το CDTV από άποψη προγραμματισμού δεν είναι τίποτε άλλο από μια Amiga, διευκόλυνε τα software houses να λύσουν πολλά από τα προβλήματα τους, και να αποσχοληθούν ουσιαστικά μόνο με τι θα γεμίσουν τα 500 MB του οπτικού δίσκου και πώς θα κλειδώνουν το πρόγραμμα. Έτοιμα είναι το δικαίωμα που θα συνοδεύει το μηχάνημα, και θα περιέχει μια πλήρη "ζώντανη" εγκυκλοπαίδεια, δείχνοντας καθαρά το σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκαν τα μηχανήματα αυτά, και τον οποίο η Commodore χαρακτηρίζει αναμάρμα "Entertainment" - Education and entertainment. Μηροστά από μια εικόνα video φαίνονται έξι εικόνες, που σας οδηγούν σε κομμάτια από τις επόμενες "βιβλιοθήκες" της εγκυκλοπαίδειας: Ζωολογία - Φυτολογία Τροπικών δασών, Σπορ, Διαστημικά Ταξίδια, Ξενάγηση στα μουσεία Albert και Victoria, Ξενάγηση στην πυρμίδα του Τουταγχαμών και μια βιογραφία του Μπαχ. Οι δυνατότητες που προσφέρει είναι πραγματικά αξιοζήλευτες, και αξίζει να τις ξενατούσαμε: Οι εικόνες είναι πραγματικές, ψηφιοποιημένες, ο ήχος ολοζώντανος και στερεοφωνικός, η παρουσίαση δεν θυμίζει πρόγραμμα αλλά ταινία, και ο τρόπος χειρισμού είναι σε στιλ Hypertext: Πατώντας σε κάποιο σημείο της εικόνας μπαίνουμε κάτι περισσότερο γι' αυτό, προχωράντας όλο και πιο βαθιά σε διαφορετικές πληροφορίες. Η μουσική του Μπαχ ακούγεται ολοζώντανη, ενώ εσείς περπατάτε στους δρόμους της πόλης που γεννήθηκε. Επίσης, έτοιμο είναι και ένα ακόμη πρόγραμμα που σας μαθαίνει να παίζετε διάφορα μουσικά όργανα, εκμεταλλευόμενο και τη θύρα MIDI. Σχεδόν έτοιμη είναι και η Γεωγραφική Εγκυκλοπαίδεια World Atlas, ενώ η Animated Pixels δουλεύει επάνω σε έναν άτλαντα της Μεγάλης Βρετανίας, λεπτομέρειας ενός τετραγωνικού μιλίου!

## ΛΟΙΠΟΝ...

CD player, Amiga, Video. Όλα αυτά μαζί βρίσκονται μέσα στο CDTV. Η τιμή του (700 λίρες με το βρετανικό ΦΠΑ, περίπου 205.000 δραχ.) δεν είναι ούτε ακριβή ούτε φτηνή. Φτηνή δεν είναι σίγουρα για ένα προϊόν, που κάνει σήμερα δεν ξέρει γιατί θα "πρέπει να αγοράσει: Η επανάσταση των CD-I φωνάζει ακόμη πολύ μακριά για τους περισσότερους από εμάς (εκτός κι αν θέλετε να νιώθετε πρωτοπόροι). Όσο κι αν μας διαβεβαιώνουν ότι θα μπορεί να πάρει πλήκτρολόγιο, το CDTV δεν παύει να είναι μια "πρίστου" εξελιγμένη παιχνιδιομηχανή. Αλλά ποιος θα δώσει τόσο χρήματα μόνο και μόνο γι' αυτό; Από την άλλη πλευρά όμως, αν τελικά η Commodore κάνει τις σωστές κινήσεις, είναι δυνατόν το CDTV να αντικαταστήσει την Amiga και το CD ως, κόνιτας συγχρόνως περίφημα και τις δυο δουλειές, αφού να είναι πλήρως συμβατό με τις Amiga και να έχει μερικές υποδοχές παραπάνω (η θύρα για τηλεκρούλο και η θύρα γενικής επέκτασης, για να μη νιώθει "περιορισμένος" ο χρήστης του). Στην περίπτωση αυτή δεν θα είναι φτηνό, και από ένα θα καλύπτει τις ανάγκες ενός υπολογιστή, ενός CD και ενός ψηφιακού video (στο εξωτερικό τουλάχιστον το οπτικό video με δίσκο είναι διαδεδομένο). Αντί ό,τι φαίνεται, κι εμείς ακόμη είμαστε μετεδωμένοι, πόσο μάλλον οίκου. Μόνο μια συμβουλή λοιπόν: Αφήστε το χρόνο να κυλήσει. Τη φορά αυτή, ο χρόνος φαίνεται επιτέλους να είναι με το μέρος των home users και των υπεραρραμογών. Αν όλα πάνε καλά, ίσως σε ένα με δυο χρόνια από σήμερα πουλήσετε τον υπολογιστή σας, και κάνετε θέση δίπλα στο video και την τηλεόραση γι' αυτό που μάλλον θα είναι για τη νέα δεκαετία ό,τι ήταν ο ZX-81 στις αρχές του 1981. ■



# ATARI ST ΣΕ GFA BASIC

## Ανακαλύψτε Εντολές της GFA BASIC

Του Ηρόδοτου Νικολαΐδη

Αιώρας λοιπόν φτάσαμε στο τρίτο άρθρο για τη GFA Basic. Αν μέχρι τώρα δεν έχετε πειστεί ότι η GFA είναι η καλύτερη, τότε μάλλον πρέπει να ασχοληθείτε περισσότερο μαζί της.

Πράγματι, η GFA έχει πολλά ατού, κι ένα από αυτά είναι το πόσο εύκολα μπορεί να εκμεταλλευτεί τις ικανότητες του ATARI ST. Γιατί παίσιος ο λόγος ύπαρξης του υπολογιστή και της γλώσσας προγραμματισμού, αν δεν μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τις πραγματικές του δυνατότητες.

Αυτόν το μήνα λοιπόν, έχουμε μια σειρά ρουτινών για τη βιβλιοθήκη σας, οι οποίες βασίζονται σε πραγματικά "δυνατές" εντολές της GFA Basic.

Θα έχετε δει προφανώς σε πολλά προγράμματα το κουτί επιλογής αρχείων (fileselector), που χρησιμοποιείται για την επιλογή ενός αρχείου.

Στη GFA υπάρχουν δύο εντολές που εμφανίζουν τον fileselector, η FILESELECT και η FSEL\_INPUT. Έχουν διαφορετικό τρόπο λειτουργίας (για να ικανοποιούνται όλα τα γούστα...). Εμείς θα ασχοληθούμε με τη FSEL\_INPUT, που είναι και η πιο ευέλικτη. Ρίξτε μια ματιά στο listing 1, και επιστρέψτε για εξηγήσεις. Η σύνταξη της εντολής είναι

~FSEL\_INPUT(path\$name\$.button), όπου path\$ είναι η θέση του αρχείου, π.χ. B:\LESSON\GFA\*.GFA, και name\$ είναι το όνομα του π.χ. ASKISH1.GFA. Μέσω στην υπορουτίνα αυτό μας δίνουν το fullname\$, που είναι και το όνομα που θα χρησιμοποιήσουμε για τις όποιες εργασίες μας. Η μεταβλητή button επιστρέφει 1, αν έχω όντως επιλεγεί κάποιο αρχείο, ή 0 αν πατήσαμε το CANCEL. Το σημαντικό είναι ότι μπορούμε να δώσουμε αρχικές τιμές στα path\$name\$, ώστε να έχουμε μια αρχική εξ' ορισμού επιλογή, και μετά την κλήση της FSEL\_INPUT, τα path\$name\$ θα περιέχουν τις καινούργιες τιμές. Αν δηλαδή αλλάξουμε directory, και μετά ξανακαλέσουμε τον fileselector, αυτός θα θυμάται την επιλογή μας

(εφόσον βέβαια δεν αλλάξουμε τις path\$name\$). Το μόνο μειονέκτημα εδώ, είναι ότι σε αντίθεση με την εντολή FILESELECT, η FSEL\_INPUT δεν φροντίζει να διαπαιρέτη την οθόνη που θα βρεθεί από κάτω της, οπότε αυτό το κάνουμε εμείς με τις εντολές SGET screen\$ (ώστε οθόνη στη μεταβλητή screen\$) και SPUT screen\$ (να, ουσιαστικά το μαντέψατε!). Δεν τελειώσαμε όμως. Είμαστε το πιο σημαντικό σ' αυτή την υπορουτίνα. Θα παρατηρήσατε ότι πριν τον ορισμό των παραμέτρων της υπορουτίνας, υπάρχει η εντολή VAR. Αυτή επεδρά σε όσες παραμέτρους βολοκονιάει μετά από αυτή. Και τι κάνει; Πάντα δεν περνάμε μια τιμή σε μια παράμετρο, αλλά περνάμε την ίδια την παράμετρο στην υπορουτίνα, όπου και μπορεί να αλλά-

```
Listing 1: (FSEL_INP.LST)
call_path$="A:\GFA\.*"
call_name$="TEST"
final_fullname$=""
fileselector(call_path$,call_name$,final_fullname$,call_button)
****
IF call_button=1
  REM εκτελούμε εργασία
  REM n.x OPEN "1".#1.final_fullname$
  PRINT call_path$
  PRINT call_name$final_fullname$
ELSE IF call_button=0
  REM πατήθηκε το CANCEL
ENDIF
PROCEDURE fileselector(VAR path$.name$.fullname$.button)
DO
  SGET screen$
  ~FSEL_INPUT(path$.name$.button)
  SPUT screen$
  CLS
  fullname$=LEFT$(path$.RINSTR(path$,"")+name$)
  EXIT IF (button=1 AND name$>"")
  LOOP UNTIL button=0
  CLR screen$
RETURN
```



```

Listing 2: (DEFMOUSE.LST)
mouse$=MKI$(0)+MKI$(0) :x και y
mouse$=mouse$+MKI$(1) :normal
mouse$=mouse$+MKI$(0)+MKI$(1) :χρώμα μάσκας και ποντικιού
FOR j%=1 TO 16
  mouse$=mouse$+MKI$(6HFFFF) :(16 γραμμές)*(16 bit) μάσκας
NEXT j%
FOR j%=1 TO 16
  HEAD m%
  mouse$=mouse$+MKI$(m%) :ποντίκι
NEXT j%
PBOX 200,50,400,150
DEFMOUSE mouse$
REPEAT
UNTIL MOUSEEK
DATA 6X00000000110000000
DATA 6X00000000111000000
DATA 6X00000000111100000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000111111000
DATA 6X00000000111111100
DATA 6X00000000111111110
DATA 6X00000000111111111
DATA 6X00000000111111110
DATA 6X00000000111111100
DATA 6X00000000111111000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000111110000
DATA 6X00000000000000000

```

ξη ή τμήτ της. Π.χ. στην παράμετρο name\$ δεν περιέχει απλά την τιμή που υπάρχει στην call\_name\$, αλλά η ίδια η call\_name\$ συμμετέχει στην υποροήτυνα και μπορεί να μεταβληθεί (όπως και θέλουμε). Δοκιμάστε στη ρουτίνα FSEL\_INPLST να ξανακαλώστε την υποροήτυνα fselector, αλλά με άλλα αρχικά ονόματα (τα οποία θα συνυπάρχουν με τα προηγούμενα), και μετά δοκιμάστε να το κάνετε αυτό χωρίς την εντολή VAR. Σκεφθείτε π.χ. πως δύο μέρη του προγράμματος θέλουν να σέινουν σε διαφορετικές περιοχές της διακέτας, χρησιμοποιώντας βέβαια μύ υποροήτυνα fselector, και όχι ίδια τμήματα επαναλαμβανόμενου κώδικα. Για περαιτέρω προβληματισμό, ιδού ένα μικρό παράδειγμα: sum(4,5,1%)  
sum(10,25,y%)  
PRINT x%,y%  
PROCEDURE sum(a%,b%,VAR c%)  
c%=ADD (a%,b%)  
RETURN

### Περί ποντικιών και sprites...

Όχι βέβαια να γνωστά ποντικά, αλλά αυτό του ATARI μας. Η εντολή DEFMOUSE ερμηνύ-

ζει να του δίνει όποια σχήμα θέλουμε. Η DEFMOUSE 0-7 δίνει προκαθορισμένα σχήματα στο ποντίκι, όπως θα δείτε αν τρέξετε το listing 3. Αν αυτό δεν μας ικανοποιούν, τότε μπορούμε να δώσουμε ένα δικό μας σχήμα στο ποντίκι, πράγμα που κάνει το listing 2. Για να καταλάβουμε πώς δουλεύει, πρέπει να γνωρίζουμε ορισμένα πράγματα για το πώς είναι φτιαγμένο το ποντίκι, και κατ' επέκταση και τα sprites. Καταλαμβάνουν ένα χώρο 16x16 pixels (16 γραμμές με 16 bits να περιγράφουν κάθε γραμμή). Υπάρχει το κυρίως σχήμα (16x16) που βλέπουμε, καθώς και η μάσκα (16x16), το κάθε ένα εκ των οποίων έχει και το χρώμα του. Στην επικοινωνία, προτεραιότητα παίρνει το κυρίως σχήμα. Τρέξετε το listing 3, όπου η μάσκα είναι απλά ένα τετράγωνο, για να το δείτε.

Η εντολή DEFMOUSE mouse\$ είναι αυτή που δίνει στο ποντίκι το επιθυμητό σχήμα, αφού βέβαια ορίσουμε σωστά το string mouse\$. Κατ' αρχάς, η εντολή MKI\$ μετατρέπει έναν ακέραιο των 2 bytes (=16 bits) σε ένα string. Πρώτα ορίζουμε το ενεργό σημείο του ποντικιού, και μετά το mode (normal ή XOR) και τα χρώματα μάσκας - ποντικιού. Φοραρισθείτε με αυτά, για να δείτε πώς δουλεύουν. Μετά ορί-

ζουμε τα 16x16 bits της μάσκας πρώτα, και μετά αυτό του ποντικιού. Η μάσκα στο παράδειγμά μας είναι γεμάτη, δηλαδή κάθε γραμμή είναι 6HFFFF (στο δεκαεξαδικό σύστημα) ή 8X1111111111111111 (στο δυαδικό). Στο DATA χρησιμοποιείται το δυαδικό σύστημα, γιατί έτσι φαίνεται πολύ καλύτερα η δομή των στοιχείων. Όσοι έχουν αρχίσει να ζαλιζόταν με αυτό το σύστημα αρίθμησης, καλά θα κάνουν να το μάθουν, γιατί είναι πολύ σημαντικό για όποιον ασχολείται με τον προγραμματισμό.

Για να τελειώσουμε με τα ποντικά, να και οι εντολές που τα χειρίζονται: Οι SHOWM και HIDE M δείχνουν και κρύβουν το ποντίκι αντίστοιχα. Οι MOUSEX, MOUSEY δίνουν ανά ποσα στιγμή τις συντεταγμένες του ποντικιού. Η MOUSEX μας πληροφορεί για την κατάσταση των κομπών: 0 = κανένα κομπά πατημένο, 1 = δεξιά πατημένο, 2 = αριστερό πατημένο, 3 = και τα δύο πατημένα. Τέλος, η SETMOUSE m%,m%,(mk%) τοποθετεί το ποντίκι στη θέση m%,m% και προσομοιώνει (προσεγγίζει) το πάτημα κομπών μέσω της μεταβλητής mk%, σύμφωνα με τα παραπάνω.

Το sprites τώρα, ορίζονται με τον ίδιο τρόπο με το ποντίκι, μόνο που οι σειρές για τη μάσκα



```

LISTING_3: (HOUSE.LST)
ORG=0
DB
DEFBDSIZE MAX
REPEAT
    TEST IF HOUSE=2
UNTIL HOUSE=1
EXIT IF HOUSE=2
REPEAT
UNTIL HOUSE=0
INC MAX
LOOP

```

```

LISTING_5: (SPRITE.LST)
sprite=MC1(0)+MC1(0)
sprite=MC1(0)+MC1(1)
sprite=MC1(0)+MC1(2)
FOR %N=1 TO 15
    sprite=MC1(0)+MC1(0)+MC1(0)
NEXT %N
REPEAT
    VSYNC
    SPRITE sprite,MAX,MAX
    ADD MAX,4
    ADD MAX,1
    IF MAX=102
        MAX=0
    ENDIF
UNTIL HOUSE=0
SHOW
REM εδώ μπαίνουν τα DATA

```

```

LISTING_7: (BIT9.LST)
FOR %N=0 TO 64
    db=CH9(%N)
    aa=15%-BCLR(ASC(AB),5)
    bb=CH9(aa+1)
    TEST 10%AB-200,20,50
NEXT %N

```

```

LISTING_8: (SHIFT.LST)
%N=256
PRINT "x = ",%N
%N=SHL(%N,1)
PRINT "x*2 = ",%N
%N=SHL(%N,2)
PRINT "x*4 = ",%N
REM SHR για ακεραία διαίρεση

```

```

LISTING_9: (ROTATE.LST)
%N=120
PRINT %N," ",%N
%N=SHL(%N,1)
PRINT %N," ",%N
REM και αντίστροφα στο το ROT
REM %N=SHR(%N,1) για ενα: rot %N σε
REM άσπρη (binary) ποση για %N %N
REM ποση bits: %N=SHR(%N,1) είναι double string.

```

και το sprite ορίζονται εναλλάξ (listing 4). Η εντολή είναι SPRITE sprite,MAX,MAX, και όπως βλέπουμε, το SPRITE μπορεί να κινείται ελεύθερα μέσα στα όρια της οθόνης. Προσοχή όμως, αν γίνει από αυτά τα όρια, ο υπολογιστής θα διαμορφωθεί πολύ έντονα (με άλλα λόγια, θα 'κρεμάσει'... μεγαλοπρεπώς!). Η εντολή VSYNC είναι απαραίτητη για να έχουμε ομοιότητα στην εικόνα. Παραπάνω από ένα sprite μπορούν να οριστούν και να κινούνται στην οθόνη. Το πεδίο προσφέρεται νομίζω για παραμαπαρμούς...

### Περί bits και bytes...

Όπως είναι γνωστό, στη μνήμη του υπολογιστή η βασική μονάδα οργάνωσης είναι το byte,

το οποίο αποτελείται από 8 bits, που μπορούν να έχουν ως τιμή είτε το λογικό 0 είτε το λογικό 1. Και λέμε 'λογικό', γιατί πλέον αυτές οι τιμές καθορίζονται από το hardware του υπολογιστή (βλέπε ταπίκια...) μέσω διαφόρων μηχανισμών. Κάπου εδώ βρίσκεται και η διαχωριστική γραμμή, την οποία ο προγραμματιστής δεν μπορεί να περάσει, αν δεν πάρει καταστροφή! Πέραν αυτού βέβαια, πολλές φορές είναι βολικό να δουλεύουμε σε επίπεδο bit, δηλαδή να έχουμε πρόσβαση σε κάθε bit ξεχωριστά, και όχι μόνο στους αριθμούς και τις ομάδες που αυτό απαιτούν. Η GFA έχει πολλές εντολές που κάνουν αυτή τη δουλειά. Ας τις δούμε λοιπόν.

Η πρώτη ομάδα εντολών είναι οι BCLR(x,y), BSET(x,y), BCHG(x,y), BTST(x,y), όπου x είναι

ο αριθμός στον οποίο ενεργούμε και y είναι το bit που αλλάζει ή ελέγχεται. Η BCLR θέτα το bit y του αριθμού x σε 0. Π.χ. αν έχουμε τον αριθμό 7 = 0111, τότε η BCLR(7,0) θα μας δώσει 6. Σημαίνουμε ότι η αρίθμηση των bits αρχίζει από το δεξιά και από το 0. Επίσης, αν δεν το ξέρετε, να πώς βρίσκουμε την τιμή ενός δυαδικού αριθμού: Αρχίζοντας από το δεξιά, μείνουμε κάθε bit στην αντισταχη δύναμη του 2. Π.χ. 0111 = 0x2<sup>3</sup> + 1x2<sup>2</sup> + 1x2<sup>1</sup> + 1x2<sup>0</sup> = 7. Με λίγη εξάσκηση είναι πολύ εύκολο! Πισω στις εντολές λοιπόν, και η BSET κάνει το αντίθετο από την BCLR, δηλαδή θέτα το bit σε 1, η BCHG το εναλλάσσει, δηλαδή από 0 σε 1 ή από 1 σε 0, και η BTST ελέγχει την τιμή του και επιστρέφει TRUE (-1) ή FALSE (0), ανάλογα με την τιμή του, π.χ. BTST(7,3) = 0. Δείτε και το listing 5, όπου το 5ο bit τίθεται 0, κι έτσι από τον κωδικό ASCII αφαιρούμε 32 (1x2<sup>5</sup> = 32), και εμφανίζονται οι 32 πρώτοι χαρακτήρες του ATARI. Να σημειώσουμε εδώ ότι σε αυτή την περίπτωση δεν δουλεύει η PRINT.

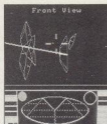
Μια δεύτερη ομάδα εντολών είναι οι SHL(x,y), SHR(x,y), ROL(x,y), ROR(x,y). Όπως είναι γραμμένες, λειτουργούν με ακέραιους 4 bytes, ενώ για ακέραιους των 2 και 1 byte αντίστοιχα πρέπει να γραφούν (SHL(x,y), ...) και (SHL(x,y), ...). Η SHL μετατοπίζει όλα τα bits αριστερά κατά y bits, και η SHR τα μετατοπίζει δεξιά. Είναι ένας τρόπος (και χρήσιμος μάλιστα), να διαρέει και να πολλαπλασιάζει με το 2. Δείτε και το listing 6. Τέλος, οι εντολές ROL, ROR περιστρέφουν τα bits, δηλαδή αυτά που είναι στα σύνορα του αριθμού δεν χάνονται, αλλά εμφανίζονται από την άλλη πλευρά. Δείτε και το listing 7, και μετά κάνετε και άλλες δικές σας παραλλαγές των εντολών αυτών. Αν μη τι άλλο, όταν αναλύουμε τα συστατικά μας γλώσσας στα δομικά τους επίπεδα, και εξοικονομούμε με αυτό, τότε αποκτούμε μια καλύτερη εικόνα του συνόλου.

Τελειώνοντας, θα ήρθε να πούμε ότι οι εντολές που έχουμε δει μέχρι τώρα είναι από ένα μέρος αυτών που υποστηρίζει η GFA. Αν συμβουλευτείτε και το manual (βλέπε εγχειρίδιο), θα δείτε ότι όλες οι λειτουργίες του λειτουργικού συστήματος (GEM, BIOS, XBIOS, A-line και άλλες), υποστηρίζονται μέσω της GFA με σχετικά απλές εντολές. Πάρτε λοιπόν το manual ανά χείρας, και αρχίστε να εξερευνάτε!

# HINTS 'N' TIPS

## ELITE

(AMIGA)



Εξαινόμα (καλό μήνα) με ένα παιχνίδι που στο review του και στην κατηγορία "Άνευχη στο χρόνο" θα έπρεπε να είχε πάρει 10.000.000.000 βαθμούς. Αν και αρκετά παλιό (πi αρκετά δηλαδή), το Elite παίζεται μονιμώς λοιπόν, ο Σπύρος Παγόπουλος συμβουλεύει τα εξής:

Όταν σας ζητηθεί η πρώτη κωδική λέξη από το manual, τυπώστε SARA και πατήστε ENTER. Στη συνέχεια, στο επόμενο prompt γράψτε τη σωστή λέξη. Τώρα, σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "" θα μπειτε σε μία τράπεζα γεμάτη με bonus. Από δω μπορείτε να πάρετε αρκετά πραγμάκια, αν χρησιμοποιήσετε τους σωστούς κωδικούς: 18-FF (ένα σεβαστό ποσό σε μετρητά), 24-01 (ένα σύστημα ECM), 2F-01 (energy bomb), 32-01 (docking computer), 38-01 (ένα military laser), και τέλος 3F-01 (cloaking device). Με το πλήκτρο ESC γυρνάτε ξανά στο κυρίως παιχνίδι. Πάντως, ακόμα κι αν έχετε τελειώσει μια φορά το παιχνίδι, αφήζει και να το ξαναπαίξετε από την αρχή: Είναι το μόνο game που διαθέτει αυτό το χάρισμα. Σπύρο, σ' ευχαριστούμε.

## DRAGON NINJA

(AMIGA/ATARI)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τυπώστε "TERRIFIC". Τώρα, πατώντας το F3 παίρνετε άπειρες ζωές, ενώ με το "L" περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Το κολάκι από τον Παντελή Σουλδή.

## BEACH VOLLEY

Αν αναπολείτε ακόμα τις καλοκαιρινές σας αθλητικές διακοπές, κατά τη διάρκεια

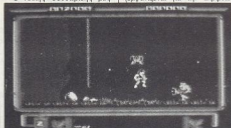


του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "DADDY BRACEY" (μαζί με το κενό). Κατόπιν, πατώντας το F1 περνάτε επίπεδο. Επίσης, αν καρφώνετε από την κάτω γωνία (η μπάλα να πηγαίνει ευθεία μπροστά), ο αντίπαλος κάνει πάντα block out. Αυτό στο τον καλοσού Βαγγέλη Σιγάλο της Ρόδου.

## THE MYTH

(AMSTRAD)

Ο Άλκης Θεοδοριδής μας



στέλνει βοήθεια για μερικά από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού. Το γεγονός βέβαια ότι έχει Amstrad δεν αποκλείει την πιθανότητα να δουλεύουν τα pins και στους υπόλοιπους υπολογιστές. Άγος:

Στην πρώτη πίστα και στο σημείο όπου υπάρχει λάβα που σας εμποδίζει να πάρετε το δίσκο bonus, πάρτε δέκα κεφάλια σκελετών και ρίξτε τα στη λάβα. Θα εμφανιστεί ένα τέρας. Σκοτώστε το και θα δημιουργηθεί ένα πέραςμα, καθώς και το όπλο για να σκοτώσετε τον αρχηγό. Στη δεύτερη πίστα, αν χτυπήσετε τα αγάλματα παίρνετε bonus κι ένα σασκουλάκι. Μπειτε στο δεύτερο μέρος της πίστας. Στο μικρό ναό που υπάρχει εκεί ακύβει. Αντί να σας συμβεί τίποτα χειρότερο (και ανεπανόρθωτο), θα μεταφερθείτε σ' ένα μυστικό σημείο της πίστας, όπου υπάρχει η Μέδουσα. Πληρώστε την και κόψτε της το κεφάλι με το σπαθί. Με την ενεργοποίηση του σασκουλάκι που είχατε, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σκοτώσετε τη Λερναία Ύδρα (και τη Λερναία Μύκηνα) στο τέλος.

Τρίτη πίστα, όπου υπάρχει ένας πάπυρος. Αν τον χρησιμοποιήσετε στο βωμό που συναντάτε, βγαίνει ένα κλειδί (εμφανίζεται για τη ακρίβεια

μέσα στο βωμό), με το οποίο μπορείτε να μπειτε στο κάστρο του Θωρ. Ένας δράκος που εμφανίζεται μπορεί να σκοτωθεί εύκολα, αν τον πυροβολήσετε από κοντά με μαχαίρα.

Τέταρτη και τελευταία πίστα. Χρησιμοποιήστε το πιστόλι σας για να ανοίξετε μια τρύπα στην πυραμίδα. Μέσα υπάρχουν πέντε κίονες. Αν σκίψετε στα ενδιάμεσα κενά τους, μεταφέρεστε σε διάφορα σημεία. Αν θέλετε να αποφύγετε δυσάρεστες εκπλήξεις, θα πρέπει να χαρτογραφήσετε τις παγίδες που συναντάτε. Επίσης, μαζέψτε όλα τα όπλα που συναντάτε και κυρίως το σπαυρό, τα σασκουλάκια, τα μάπα και το όπλο του Φαραώ. Ο σταυρός είναι πολύ σημαντικός: Αν μπειτε στο τρίτο κενό από τα αριστερά και προχωρήσετε προς τα δεξιά, θα συναντήσετε ένα σημείο στο οποίο υπάρχει στον τοίχο σκαλισμένος ένας σταυρός όμοιος με το δικό σας. Αν ενεργοποιήσετε αυτόν που έχετε, οι ζωές σας ανανεώνονται. Το σημαντικότερο βέβαια είναι ότι μπορείτε να πάτε σε αυτό το σημείο όσες φορές θέλετε. Ωστόσο, αν ακολουθήσετε τον ίδιο δρόμο, προς την αντίθετη όμοια κατεύθυνση, θα φτάσετε σε ένα σημείο γεμάτο αγκόθια. Για να περάσετε, πυροβολήστε το δίσκο - bonus που υπάρχει στην άλλη πλευρά. Ο δίσκος θα πέσει και θα ενεργοποιήσει κάποιο μηχανισμό που καλύπτει τα αγκόθια. Αυτό από τον Άλκη και βέβαια... thank.

## GRAND PRIX CIRCUIT

(AMSTRAD)

Αρχίστε το παιχνίδι και δια-



Χαίρετε, χαίρετε. Θα πρέπει να ξέρετε ότι ακόμα δεν έχω βγάλει άκρη με τα εκατοντάδες γράμματα που ήρθαν την περίοδο των διακοπών. Ο χρόνος, βλέπετε. Με χαρά διαπιστώνω ότι παίζετε πολύ Kick Off, Extra Time κ.λπ. Αν ψάχνετε για αντιπάλους, κάντε μου ένα τηλεφώνημα στο περιοδικό!!

Λέξετε "Championship Circuit". Στη συνέχεια διαλέξετε ένα αυτοκίνητο και αρχίστε το πρωτάθλημα με την πίστα της Βραζιλίας. Τρέξετε το δοκιμαστικό γύρο και τερματίστε κανονικά. Αφού δείτε τον πίνακα των δοκιμαστικών, συνεχίστε με την οθόνη που δείχνει το αυτοκίνητο στη θέση εκκίνησης. Αυτόματα αρχίζουν να ανύψουν πάνω αριστερά το φάτο για την εκκίνηση. Προσοχή τώρα: Πριν ανέλθουν τα τρίτα φάτα, πατήστε ESC. Το αποτέλεσμα είναι να σας γράψει στην οθόνη "towed to pit", και στη συνέχεια να σας δείξει την τελική οθόνη του πρώτου αγώνα, με τη διαφορά ότι όλοι οι οδηγοί έχουν το δικό σας όνομα και το χαρακτηριστικό DIF. Πατώντας τώρα ένα πλήκτρο, βλέπετε τη μέχρι τώρα βαθμολογία, στην οποία έχετε 25 ολόκληρους βαθμούς (το ανώτερο σε περίπτωση νίκης είναι 9 βαθμοί), ενώ οι υπόλοιποι έχουν μηδέν. Η ίδια διαδικασία γίνεται και στους υπόλοιπους επτά αγώνες του πρωταθλήματος, οπότε και καταλήγετε να έχετε 200 βαθμούς, έναντι μηδέν των αντιπάλων. Το tip μας ήρθε από τον μακρό μεν, με λαμπρό μέλλον δε, Βαγγέλη Νούση.

#### P47 THUNDERBOLT

(AMSTRAD)

Γράψτε στο hi-score table το όνομα ZEBEED.

#### SUPER STUNTMAN

(AMSTRAD)

Γράψτε στον πίνακα των scores, LIVEWIRE, και το παιχνίδι βρίσκεται στην απόλυτη κυριαρχία σας.

#### SPINDIZZY

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το εξής listing:  
30 MODE 1  
40 FOR T=49152 TO 49170  
50 READ A\$: POKE T,VAL  
(\*2+\*A\$)  
60 NEXT T  
70 CALL 49152  
80 DATA  
21,40,00,11,C0,B0,3E,6A  
90 DATA  
CD,A1,BC,3E,C9,32,5E,A8  
100 DATA C3,00,B0  
Προσοχή στα data. Τρέξετε το, και θα αποκτήσετε άπειρο χρόνο.

#### BATMAN THE MOVIE

(AMSTRAD)



POKE &1062, &FF για να αφαιρέσετε τους αντιπάλους σας χωρίς βόμβες.

#### THE HIT SQUAD

(AMSTRAD)

POKE &46F9, &00 για άπειρες ζωές.

#### GHOULS 'N' GHOSTS

(AMSTRAD)

POKE &3182,&A7 για άπειρες ζωές. Όλες οι επεμβάσεις από τον παραγωγικότατο Φάνη Χατζηγηρίβα. Τον ευχαριστούμε.

#### NINJA WARRIORS

(AMIGA)

Πατήστε το Caps Lock στο ON, γράψτε CHIDAS, και μετά πατήστε το πάλι στο OFF. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

#### HYBRIS

(AMIGA)

Πατήστε Space Bar στην εικόνα επιλογής πιλότου, και θα εμφανιστεί ένα menu απ' το οποίο θα καθορίσετε τις ζωές σας, την ταχύτητα, το χρόνο κ.λπ.

#### DYNAMITE DUX

(AMIGA)

Στην εικόνα που παρουσιάζεται το όνομα της εταιρίας, πληκτρολογήστε "CHEAT" (χωρίς τα εισαγωγικά βέβαια), και θα πάρετε άπειρες ζωές και για τους δύο παίκτες. Και τα τρία tips από την ακριβή Μυτιλήνη και την Computerland. Ευχαριστούμε, και περιμένουμε συνέχεια. Τα κολλάκια για το Lost Patrol είχαν πρόβλημα. Στείλτε μας διευκρινίσεις, ή την ολοκληρωμένη λύση.



#### DAN DARE III

(SPECTRUM)

POKE 58494,0 για άπειρες ζωές.

#### FORGOTTEN WORLDS

(AMIGA)

Στην εισαγωγική οθόνη πληκτρολογήστε ARC και πατήστε το HELP. Από δω και στο εξής πατώντας το S πάτε στον επόμενο σταθμό, ενώ με το N περνάτε πίστα. Αυτό από τον Χριστόφορο Π. Μεγάλο επιθέτο.

#### JOCK & THE TIME RINGS

(SPECTRUM)

POKE 58245,0 για άπειρες ζωές. Οι κώδικες του παιχνιδιού είναι MEGAGAME και CRASHACE.

#### SPIRITS

(SPECTRUM)

POKE 51754,0:POKE 51453,201 για άπειρες ζωές και ενέργεια αντίστοιχα.

#### REBEL

(SPECTRUM)

POKE 49958,0:POKE 49324,255 για άπειρες ζωές και για να μη γάνετε.

#### TOP SPIN

(SPECTRUM)

POKE 53822,0 για άπειρες ζωές. Αυτό από τη Nimax και την Blackgames, έτσι για να μην παραπονιούνται και οι Spectrum-fans.

Εδώ όμως κλείνουμε και γι' αυτόν το μήνα. Η στήλη προέβλεπε ότι έχουν λιγοστά επικίνδυνα τα γράμματα με Commodore tips. Οι φίλοι του C64 ως στραβίζουν στη δουλειά. Περιμένουμε. ■

# ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

## DEFENDERS OF THE EARTH

### SPECTRUM

**Ο** πλανήτης μας κινδυνεύει ακόμα μια φορά να πέσει στα χέρια των εξωγήινων.

Ο καταχθόνιος Ming, γνωστός μας από την παλιά σειρά της τηλεόρασης Flash Gordon, έχει απαγάγει τα παιδιά διασημών προσωπικότητων. Εσείς αναλαμβάνετε να τα ελευθερώσετε, με τη βοήθεια των σούπερ-ηρώων φίλων σας. Επειδή όμως δεν είστε άρματα, αναλαμβάνου κι εγώ να σας βοηθήσω με αυτή τη σούπερ επέμβαση για την 48k και την 128k έκδοση του παιχνιδιού. Πληκτρολογήστε το listing, ώστε το αν θέλετε σε μια άδεια κασέτα, και τρέξτε το. Βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίξει από την αρχή. Το κέρδος σας θα είναι άπειρη ενέργεια.

• του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Listing

```
1 REM *****
2 REM * DEFENDERS OF THE EARTH *
3 REM *      Hacked by      *
4 REM *  Theodore Develegas *
5 REM *****
10 CLEAR 60000: LOAD"CODE": LET SUM=0
20 FOR F=50265 TO 50397: READ<A
30 LET SUM=SUM+A
40 POKE F,A: NEXT F: READ A
50 IF SUM=A THEN PRINT USR 50274
60 PRINT "DATA ERROR!": STOP
70 DATA 130,230,7,238,8,211,254,55,201
80 DATA 33,151,196,34,154,195,34,176,195
90 DATA 33,0,0,34,95,195,34,97,195,34,102,195
100 DATA 34,104,195,175,205,1,22,33,0,64,84
110 DATA 93,28,117,1,255,26,237,176,33,182,196
120 DATA 126,254,255,202,80,195,215,35,24,246
130 DATA 243,33,166,196,17,90,177,1,66,0,237,176
140 DATA 195,105,178,205,98,5,8,33,154,206,126,238
150 DATA 42,32,2,54,201,8,201,16,7,17,0,22,1
160 DATA 0,84,72,69,79,32,68,69,86,73,76,58,32,67
170 DATA 65,76,76,32,54,53,49,51,56,52,49,32,65
180 DATA 78,89,84,73,77,69,255
190 DATA 13265
```

## DYNASTY WARS

### CBM

**Π**ραγματικά ακούραστη η CAPCOM. Ρίχνει στις ARCADES το ένα παιχνίδι μετά το άλλο. Πριν προφτάσουν οι GAMERS να βαρεθούν το ένα, να σου και η νέα κοσμάκη στη γενιά. Αφού

μας είχε συνηθίσει σε παιχνίδια του στυλ Ghost & Goblins, με το DYNASTY WARS δημιούργησε κάτι το διαφορετικό. Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι έθιπος. Κατά τ' άλλα πρόκειται για μια ιστορία εκδίκησης στην παλαιά Κίνα (π μου θυμίζει αυτό!). Η US Gold επί μονίμου βάσεως μετατρέπει τα προϊόντα της Capcom σε κασέτες και δισκέτες για 8 και 16 bits. Και ο υποθαλάσσιος επί μονίμου βάσεως

επιμβαίνει στα δημιουργήματα αυτά...

Το μακρό listing που βλέπετε, δίνει άπειρη δύναμη στον ήρωα του παιχνιδιού. Αν συμφωνείτε μ' αυτό, κι έχετε το παιχνίδι σε κασέτα για τον ένοδο CBM 64, τσίτες τον με το listing, και αναμείνετε στην οδόν για τα αποτελέσματα...

• του Χριστού Μιχόπουλου

# ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Listing

```

100 REM *****
110 REM *   C64 DYNASTY WARS CHEAT   *
120 REM *   CODE BY CHRISTOS       *
130 REM *   (C) 1990 PIXEL        *
140 REM *****
150 REM
160 FOR A=272 TO 312:READ B:POKE A,B:GOTO C+B:NEXT A
170 IF C<>4106 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 32,86,245,169,36,73,56,141,208,8,169,1,73,56
210 DATA 141,209,8,76,16,8,169,49,141,203,60,169,1,141
220 DATA 204,60,76,4,59,169,189,141,126,152,76,0,106

```

# TURRICAN

AMIGA

**M**ετά το πολύ πετυχημένο X-OUT, η Rainbow Arts δημιούργησε ένα από τα καλύτερα φετινά διαστημικά παιχνίδια.

Στο Turrican ελέγχετε έναν πολεμιστή του μέλλοντος, με τη μοναδική ικανότητα να μεταμορφώνεται σε γυροσκοπίο. Σκοπός σας η αντιμετώπιση του Μοργιλ, ενός ακόμη προσιώνιου εχθρού της ανθρωπότητας.

Για να περάσετε όμως σώοι και αβλαβείς μέσα από τις 1.300 οθόνες του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε μεγάλη δεξιοτεχνία ή, πολύ απλά, άπειρες ζωές!

Πληκτρολογήστε με προσοχή το παρακάτω πρόγραμμα, καθώς δεν υπάρχει έλεγχος λάθους, οπότε το αν θέλετε σε μια λευκή κασέτα με SAVE 'TURRICAN' LINE 1 και τρέξετε το. Βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίξει από την αρχή, και δώστε στον Μοργιλ και στους στρατώες του ένα καλό μάθημα.

● του Χρήστου Μιχόπουλου



Listing

```

1 REM *****
2 REM *   TURRICAN   *
3 REM * another hack by *
4 REM * THEO DEVELEGAS *
5 REM *****
10 CLEAR : LOAD " " CODE
20 POKE 42521,192
30 FOR F=49152 TO 49171
40 READ A: POKE F,A
50 NEXT F
60 PRINT USR 42496
70 DATA 62,195,50,166,111
80 DATA 195,0,91
90 DATA 32,84,72,69,79,32
100 DATA 68,69,84,73,76,32

```

# ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ IMPOSSAMOLE

## AMIGA

**Π**οιος μπορεί να ξεχάσει την απίτητη μουσική που έβγαίνε απ' τα ηχεία, όταν πρωτοφόρτασε το Monty on the run στον CBM 64, πριν αρκετά χρόνια. Οι gamers πιο πολύ θυμούνται τη μουσική παρά το ίδιο το παιχνίδι. Έτσι, ήταν για μένα

εσχάριστη έκπληξη να ακούσω την εκμοντερνισμένη (House) έκδοση του κομματιού από τα ηχεία του 1084S. Οσον αφορά το παιχνίδι που περιέχει τη μουσική αυτή, το Impossamole της Gremlin, ακολουθεί ως ένα βαθμό το χνάρι του Monty, αλλά δεν πρόκειται τώρα - εν έτει 1990 - να δημοσιονήσει υστερία.

Κάμ που κληρονόμησε απ' τον παππού του είναι ο μεγάλος βαθμός δυσκολίας - και σήμερα έχω την τιμή να τον ανακρίνω. Αν

είσαι Αγγλός (έτσι το λένε τώρα) κι έχεις το παιχνίδι με την όμορφη συσκευασία του, κάνε τον κόπο να φορτώσεις την AmigaBasic και να την τροποποιήσεις με το διπλανό listing. Παρέχει άπαρη ενέργεια. Απ' τη στιγμή που θα δώσεις RUN, η συνέχεια είναι αυτονόητη...

● του Χρίστου Μιχόπουλου

```
100 REM *#1*****#2*****#3*****#4*****#5*****#6*****#
110 REM *   Amiga Impossamole Cheat   *
120 REM *           Code by Christos   *
130 REM *           (c) 1990 PIXEL     *
140 REM *#*****#1*****#2*****#3*****#4*****#5*****#6*****#
150 REM
160 cheat =452*1024:a =cheat
170 READ v#:IF UCASE$(v#)="ODPS" THEN 200
180 v =VAL("h"+v#):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=711464% THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 PRINT "Please insert your IMPOSSAMOLE disk in"
240 PRINT "drive G and click the left mousebutton."
250 CALL cheat
260 REM
270 DATA 2078,0004,9309,4EAE,FEDA,43FA,00AF,2340
280 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,00E2,42B0,42B1,41FA
290 DATA 008A,4EAE,7E44,43FA,00E2,41FA,008C,2348
300 DATA 000E,337C,000C,001C,237C,0000,0000,002B
310 DATA 4EAE,FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
320 DATA 008A,337C,000C,001C,237C,0007,0000,002B
330 DATA 237C,0000,1000,0024,237C,0000,0400,002C
340 DATA 4EAE,FE3E,41FA,001A,230B,0007,0060,217C
350 DATA 0007,0000,0030,33FC,7FFF,00DF,F096,4E40
360 DATA 33FC,600B,0000,FE3E,33FC,600A,0000,FE27
370 DATA 4E70,0000,D000,7872,6163,6B64,6B73,6B2E
380 DATA 6465,7669,6365,0000,0000,0000,0000,0000
```

Σας προσκαλούμε στη Θεσσαλονίκη για να δείτε την **INFOSYSTEM '90** που οργανώνεται από την **HELEXPO**, στις υπερσύγχρονες, με νέα εκθεσιακή αντίληψη, εγκαταστάσεις της, σε μια λειτουργική επιφάνεια 20.000 μ<sup>2</sup>.

Η **INFOSYSTEM** συγκεντρώνει τη νέα προηγμένη τεχνολογία απ' όλο τον κόσμο, ενώ παράλληλα παρουσιάζει τις προοπτικές ανάπτυξης της πληροφορικής στην Ελλάδα. Επιχειρήσεις από την Ελλάδα και το εξωτερικό προσκλήθηκαν να παρουσιάσουν ηλεκτρονικούς υπολογιστές, περιφερειακά, υλικά κατασκευής υπολογιστών, αναλώσιμα, λογισμικό, δίκτυα υπολογιστών, μηχανές και αυτοματισμούς γραφείου, τηλεπληροφορική κλπ.

Η Διεθνής Έκθεση Πληροφορικής, **INFO-SYSTEM**, απευθύνεται σε εμπορικούς ειδικούς επισκέπτες και στο ευρύ κοινό.

4<sup>η</sup> ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

# INFOSYSTEM '90

## 3-7

## ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

## 1990

## ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



## στο δρόμο πέρα από το 2000

Μια Διεθνής Έκθεση μοναδική στο είδος της.  
Παράλληλες συνεδριακές και σεμιναριακές εκδηλώσεις.



**HELEXPO**

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΤΗΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΕΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ: 031/239 221.

TELEX: 0412291, TELEFAX: 031/229116

ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 1, 105 57 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 01/32 36 051



**ΟΛΥΜΠΙΑΚΗ**  
ΕΤΕΡΩΣ ΜΕΛΕΤΕΙΣ

# ΑΛΛΗΛΟ

## Ο ΕΙΣΒΟΛΕΑΣ

Είμαι κάτοχος μιας Sega Master System και ενός Spectrum 48K. Δούλησα στο τεύχος 46 στη στήλη Γ.Φ.Σ. για την Amiga CD. Σωφαστεί! Γι' αυτό σου γράφω, γιατί θέλω λίγες πληροφορίες για την Amiga CD. Οι μου παλιές τζαζ "έγχοι" δεν είναι; Κι ερώ σου λέω ότι ΘΕΛΩ να παλέω στον κόσμο του CD. Γι' αυτό θέλω να μου αποταφές στην ερώτησή. Αλλά έχω και άλλες δυο:

- 1) Γράφει στο Console review παιχνίδι για Sega που δεν υπήρχαν στην Ελλάδα. Έχω γράψει ότι τα μαγαζιά στην Αθήνα και δεν βρήκα τίποτα, π.χ. το Golden Axe δεν βέβαια πωλείται.
- 2) Μου στείλτε το License to Kill, αλλά τους έχω στείλει κοπύδη και για το Super Wonder Boy. Γιατί δεν μου το στέλντε;

H. Παπακουλάου

Φιλικό μου φίλε Ηλία, γεια σου. Σε καταλαβαίνω, θέλεις να παλέω στα CD, αλλά αυτό το πρόγραμμα δεν γίνεται από τη μια μέρα στην άλλη. Χρειάζεται κατάρτιση να βρεις το μηχανάκι το οποίο σου αγορά, και να μάθεις στοιχεία έχουνε διά μόνο αμερικανικά προσιτάκια σε εκδόσεις. Για το CD κέρνημα της Commodore δεν έχω να σου πω περισσότερα πράγματα. Όσο για το υπόλοιπο: 1) Ερώτη στο OMMV όπου για όλα τα παιχνίδια της Sega, πάντως, μπορείς να συμβουλευτείς τους καταλόγους, που υπάρχουν στα τεύχη του Pixel, και να το παραγγείλεις από εκεί αν θέλεις. 2) Πράγματι με το τεχνικό μου όραμα: Είναι το μόνο που μπορεί να κερδίσει δουλειά πάραυτα να πάρει πληροφορίες στα παιχνίδια της Sega, πάντως, μπορείς να συμβουλευτείς τους καταλόγους, που υπάρχουν στα τεύχη του Pixel, και να το παραγγείλεις από εκεί αν θέλεις. 3) Ερώτη στο OMMV όπου για όλα τα παιχνίδια της Sega, πάντως, μπορείς να συμβουλευτείς τους καταλόγους, που υπάρχουν στα τεύχη του Pixel, και να το παραγγείλεις από εκεί αν θέλεις.

## Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

Είμαι ένας λάτρης των games και θέλω το παιχνίδι που παίζω να είναι υψηλής ποιότητας, όμως διατηρεί το Spectrum δεν μπορεί να μου δώσει από τον χώρο. Προκα-

## AMSTRAD ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ

Είμαι αρχάριος, ως στο χώρο των υπολογιστών, και μόλις αγοράσα έναν 6128. Όπως καταλαβαίνεις λοιπόν, έχω κάποιες απορίες:

- 1) Μπορώ να συνδέσω τον υπολογιστή με το ραδιοτηλεόρατό μου, ώστε ο ήχος να βγαίνει από το ήχρα του, και αν ναι, τι πρέπει να κάνω, πού να αποθηκεύω;
- 2) Τι σχεδιαστικά προγράμματα κυκλοφορούν για τον 6128, είναι απαραίτητο το mouse, και αν ναι, τότε ποιο με συμβουλεύεις να πάρω;
- 3) Μπορείς να μου πεις ποια η χρησιμότητα του Light pen και πόσο απαραίτητο είναι για τη σχεδιαστικά προγράμματα. Αν μπορείς στο light pen και το mouse, ποιο είναι το καλύτερο;
- 4) Τέλος, θα ήθελα να μου αποστείλεις τα παρακάτω τεύχη:
  - α) Το τεύχος στο οποίο γίνεται τσιπ του 464.
  - β) Το τεύχος στο οποίο γίνεται τσιπ του 664.
  - γ) Το τεύχος στο οποίο γίνεται τσιπ του 6128.
  - δ) Το τεύχος του Ουαϊόκη του '86.
  - ε) Το τεύχος στο οποίο ταξινομείται το Spectrum +3.

M. Πασιζούλας  
Βίρσο

1) Το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να συνδέσεις το υποπρόγραμμα σου στην είσοδο ήχου με την έξοδο να ακουστεί, που έχει ο Amstrad κάποιο σφαιρικό σφαιρικό με ηχητικό, θα χρειαστείς δυο βάρηματα γι' αυτή την "εξέλιξη", τα οποία μπορείς να βρεις πολύ εύκολα αν αποθηκεύσεις κάποιατε τηλεφωνικά (αν αγοράσεις, τότε σίγουρα θα σου βρουνται μαζικά σε κάποιο σφαιρικό). Ο ήχος που θα ακουστεί παρακάτω θα σε βοηθήσει! Σε συμβουλεύω επίσης να συνδέσεις τον Amstrad με υποπρόγραμμα μνήμης, για να μετατρέψεις και το στερεό σου με υπολογιστή. 2) Υπάρχουν αρκετά, αλλά για όσα να συζητήσουμε που πρόγραμμα είναι το Art Studio. Πολλά δεν είναι απαραίτητα, αν και οι τίτλοι περιλαμβάνουν διαφορετικά προγράμματα, τα καλύτερα. Μπορείς να αγοράσεις οποιοδήποτε παιχνίδι κυκλοφορεί στην αγορά για τον Amstrad (ήδη χρησιμοποιώ το AMX). 3) Περισσότερο είναι ένα "παιχνίδι" σφαιρικό τηλεόρασης και λειτουργία ένα χρώμα σφαιρικό, γι' αυτό και δεν ενδιαφέρω. Το παιχνίδι είναι σίγουρα ο ναυαγία ανήκεται στο δυο. 4) Για το τεύχη θα χρειαστεί να μας τηλεφωνήσεις στο γραφείο περίπου της Commodore (ήδημα κυκλοφορεί), απ' ενός για να βεβαιωθείς εάν υπάρχουν τα τεύχη, και απ' άλλου για να μας δώσεις το πλήρη στοιχεία σου για την παραχώρηση αποστολής.

και να αλλάξω τον υπολογιστή μου, και οι παλιές μου επιλογές είναι: Amiga, Neo-Geo, Sega Mega Drive. Πρέπει να σου πω πως τα games της Sega μου αρέσουν πολύ, φοβόμαι όμως ότι τα 4 MBits των cartridges θα ξεκαρυστούν από τα 330 MBits των cartridges του Neo-Geo. Βίβλος, δεν ξέρω αν θα καταλαβαίνω ουσιαστικά τα 330 MBits (τα games της SNK στις σφαιρικές ηλεκτρονικές δεν με στανάνουν ιδιαιτέρως). Τι από τα τρία μου προτιμάς; Θα ήθελα επίσης να σε ρωτήσω:

- 1) Τα joystick που κυκλοφορούν, έχουν στο διπλό χέρι να κρατάει και στο αριστερό τον κορμό. Μπορώ να βρω τον αντίθετο συνδυασμό (διπλό κορμό, αριστερό χέρι);
- 2) Πόσο joystick παίρνει το Neo-Geo;
- 3) Μπορεί να συνδέσει απευθείας το Neo-Geo με τηλεόραση, και αν ναι, τι απόδοση θα έχει;

Ήα. Οργανώθηκε Κορίθια.

Το Neo-Geo έχει αυτή τη στιγμή δυο σφαιρικό μονοκράμματα: α) Δεν ακουστούν ακούω στην αγορά. β) Είναι πολύ ακριβά, ακόμα και στην παλιά του την Ιαπωνία. Το πρώτο μονοκράμματα σχετίζεται επίσης και για την Sega Mega Drive. Μου φαίνεται πως βρούσαν λίγο, έτσι δεν είναι; Το όραμα του "ποιο είναι καλύτερο"

Το Neo-Geo έχει αυτή τη στιγμή δυο σφαιρικό μονοκράμματα: α) Δεν ακουστούν ακούω στην αγορά. β) Είναι πολύ ακριβά, ακόμα και στην παλιά του την Ιαπωνία. Το πρώτο μονοκράμματα σχετίζεται επίσης και για την Sega Mega Drive. Μου φαίνεται πως βρούσαν λίγο, έτσι δεν είναι; Το όραμα του "ποιο είναι καλύτερο"

δεν θα πρέπει να σε απογοητεύει. Το παιχνίδι της Mega Drive είναι υπερασφίσι για να σε διασκέδαζον με τα "πρωτά" 4 MBits τους, στο εργαζόμαι. Στον μένα όμως και η Amiga, η οποία και καταλαβαίνω, και είναι πολύ πιο απαραίτητο σαν αγορά, και παιχνίδια έχει κ.λ.τ., κ.λ.τ. Εκ των προκρίτων, η Amiga είναι η μόνη που επιλογί, εκτός αν θέλεις να περάσεις στους σφαιρικό όμως σε τέτοια προγράμματα. 1) Όχι, η ποσότητα είναι καλύτερη για τους αμερικανόφιλους. Μόνο το Light τους σφαιρικό. 2) Δεν υποθέτω, όπως όλες οι μοναξίες, δεν το έχω βρει ακόμα από ποτέ όμως... 3) Δεν το έχω βρει ακόμα από ποτέ όμως...

## ΤΟ ΓΙΝΟΣΤΟ ΔΙΛΗΜΜΑ

Ακριβότο Pixel, είμαι 15 χρονών και ασχολούμαι με ηλεκτρονικά υπολογιστή. Έχω όμως ένα πρόβλημα: Ποιον υπολογιστή να διαλέξω, μια και είμαι λάτρης των games και του κλάου προγράμματα. Παράλο που πρότιμον την Amiga για το πρώτο, ενώ ενώ σίγουρα τον Atari για το δεύτερο, θα ήθελα όμως και τη δική σου γνώμη, την οποία θα πεταχόμω αφιέρωτο.

Σ. Αντωνιάδης

Χι, καλά θα κάνεις να σκεφτείς την Amiga, και για το πρώτο και για το δεύτερο.

## MIA USER ΑΝΑΡΩΤΗΤΑ

Ακριβότο Pixel, είμαι μια user οργάνωτο και ασχολούμαι με ηλεκτρονικά στο 161 Fv' από και έχω μερικές απορίες:

- α) Πορτόλο που η Amiga έχει περισσότερα χρώματα και ανάλυση, να πιο πολλά games έχουν το ίδιο γραφικό με τον Atari. Γιατί το Software houses δεν χρησιμοποιούν τις επιπλέον δυνατότητες της Amiga;
  - β) Επίσης, έχω παρατηρήσει ότι η ταχύτητα δεν είναι πολύ μεγαλύτερη στην Amiga, παράλο που έχω bilier.
- Ο STE που έχω, είναι πιο γρήγορος από την Amiga.

1) Στο τσιπ του STE έφραξεν ότι οι ROMs είναι σε βίβλος. Από όσημια ότι μπορεί να κερδίσει βελτιωμένες

# ΓΡΑΦΙΑ

ή τέλος, οι εναντιοτάτοι είναι οι ο Amiga evolution (όχι 1 MB, αλλά, κ.λπ. Στον 1040 STE υπάρχει η δυνατότητα να τρέξει: Ν. Ραβάνης

Το να χρησιμοποιήσεις τις επιλογές δυνατότητας ενός υπολογιστή είναι η ουσία: Σκοπός από τα πρώτες το πρόγραμμα σχεδόν από την αρχή. Γιατί να μην είναι αυτή η "νοσηρία", ο οποίος έχει σαν αποτέλεσμα κυρίως κάποιο πρόβλημα. Οι δυο υπολογιστές είναι την ίδια CPU, όχι ο κώδικας μπορεί να "ταρσάρει" χωρίς μερικές από τον ίδιο κώδικα στον άλλο, και... από ένα 0 χρώσις είναι χρώσις, Νίσις... β) Συναρμολόγηση του προγράμματος από τον χρήστη να είναι η πρόθεση ή να μην είναι. Ούτε στην STE προβλέπεται εύκολη η ταξινόμηση. Ηδη φέρει αναδιοργάνωση ή είναι έτοιμο ή να διορθωθεί έδω του ΤΟΣ, το ΤΟΣ 1.7. δ) Δεν είναι από το πρόγραμμα είναι και" αρχή σχεδόν με τον STE, αλλά η πρόθεση να τρέξει. Πρόσθετο όμως: Το πρόγραμμα αυτό κάνει πολύ λιγότερα απ' όσα θέλεις...

## ΠΟΙΗ

Είμαι κάποιος ενός Hyundai STE 16 και θα ήθελα να μου πεις:

- Μπορεί να τη βάρη κάποιο επιπλέον να έχει προγραμματισμό τον ST; Αν ναι, με ποιον, και πού μπορεί να τον βρω;
- Πεζ μου ένα κατάστημα στην Αθήνα, που να πωλά όλα τα προϊόντα της Cleopatra (ή τουλάχιστον τα περισσότερα).
- Μια παρόμοια. Πολλοί φίλοι μου - ο γιος - χρησιμοποιούν PC. Λατρεύω τις οθόνες που δεν τρέφουν καλά για PC. Θα ήθελα από έναν λιγά παραπάνω χρώματα.
- Το παιχνίδι Top Sports Basketball υπάρχει για PC; Γ.Τσιφράς

α) Οχι, δυστυχώς. β) Κανένα καταστημα. Οις shops πουσούν games, είναι οτιμια κίτση της Cleopatra. γ) Μο ζουμε ολόκληρο πρόβλημα για ος, το PC Master... Τι άλλο να κάνουμε; δ) Οχι ασπύρι.

## ΠΟΙΗ

- Είμαι κάποιος ενός IBM PC και φανταστώ ότι αναρωτιέται ιδί και 3 1/2 χρόνια. Θα ήθελα λοιπόν να με πωρήσει να είς:
- Η Greek Software δεν έχει γίνει στην Ελλάδα κάποιο υποδομητικό παιχνίδι της Αττα για τους IBM. Υπάρχει περίπτωση να το Kick Off 2;
  - Το Kick Off 2 έχει μόνο arcade μέρος ή και management;
  - Ο IBM γίνεται συμβατός με Amiga. Αν ναι, ποιο είναι το καλύτερο emulator και πόσο κοστίζει;
  - Το είναι το 16 Pixel Computer Game Show;
  - Σε σχέση με οκτώτατα μετριά - ομολία - μουσάδα; Δ.Παυλός

α) Το Kick Off 2 έχει αναδιοργάνωση ότι οι καλύτεροί και για PCs, αλλά πρέπει να το εγκαταστήσει από σπίτι ή σε σπίτι. β) Και το δικό. γ) Οχι. Είναι συμβατός μόνο με τον... αυτό του να σπεί ότι πέντα. δ) Ένα show. Α π ο, δεν πρόκειται να αποκαλύψει τίποτα θα το διαβάσει; στις σχετικά στήλες. ε) Μου μου! (πρόσθετο ομολία. Βήθια, γνώ το προτιμώ και με λίγη αναντί.

## ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ

Πριν μερικούς μήνες, ακούσαμε μια Amiga 500. Για να αξιολογήσω κάποιος από τις δυνατότητες της, αναρωτιέμαι να αγοράσω ένα midi interface, κάποιο γρήγο και ασφαλή το καλύτερο πρόγραμμα. α) Θα ήθελα να μου πωρήσει κάποιο πρόγραμμα midi και κάποιο γρήγο με αρκετά δυνατότητες. β) Είναι τα games consoles είναι της μόδας τον τελευταίο καιρό. Θα ήθελα να αγοράσω και ένα ένα, που να έχει κάτι γρήγο και τρε. Θέλω να μου πωρήσει ένα σήμα που Sega Master System, Sega Mega Drive, PC

Engine, Lynx και Game Boy, να μου αναφέρεις τον τιμή του και πού μπορεί να το βρω. Α.Μητρόπουλος

α) Το πιο φημισμένο είναι το Pro 24 της Steinberg, αλλά το πιο εύκολο παραδίδονται όλοι ότι είναι το C-Lab Notator. Είναι και το πιο εύκολο στην εγκατάσταση. Για γρήγοτα: Δεν είναι πώς τα πώς από χρώματα, γ' αντί και θα σου πρόκειται να πωρήσει λίγο. Έχει τη όλη τον αρχικό δίσκο που ονομάζεται: Yamaha DX-7, Roland D-10 και D-50, και το πιο παλιό (αλλά απεικονιστικό) Κοργ M-1 και Yamaha SY-77 (έτσι τον 500.000 έγγ.). Μηνιά από αυτό μπορεί να τα βρεις σε "κόλλες" είναι για χρώμα από υπολογιστή, χωρίς ελκυστικό (ισούδ μοδίου), σε πιο λογικές τιμές. Αισιό να πεις...

## ΣΤΟ DRIVE ΕΙΔΑ ΤΟΝ ΔΟΛΟΦΟΝΗ

Είμαι κάποιος μιας Amiga 500 και το δολοφονικό της drive, που μου είναι κάπως άσχημο και λίγο κοινό. Συναρμολόγησα, χωρίς λόγο και οτιδήποτε πρόβλημα μου καταστρέφουν, αυτές τις φόρμες είναι crash, βρήκαμε System Request, που είναι ότι το Volume x, has a read/write error κ.λπ. Κάθε προσπάθεια να βρω κάποιο το πρόγραμμα αποδειχτείται άσχημο, αφού στην καλύτερη περίπτωση ήθελαν το σύστημα Disk structure corrupt, ενώ στη χειρότερη το Error validating disk, disk is unreadable. Κάνοντας με τριτοί πρόγραμμα check disk, ανακάλυψα ότι το header είχε σφραγιστεί με 40 περίπου tracks από τη δεύτερη πλευρά της δίσκου. Εγώ έχω 5 καλύτερα προγράμματα με αυτόν τον τρόπο, παρόλο που όλες οι δίσκου ήταν write protected. Γιατί όμως ήθελαν το δεδομένο υπό τίποτα περιπτώσεις; Φταίει μήπως κομμάτι κομμάτι του drive ή κάποιο τίπο; Πηγαίνω στην αγορά να αγοράσω. Χρήσιμος "Phantom Warrior" Βήθια;

Δεν νομίζω ότι υπάρχει τίποτα - μηχανολογία στην Αττα ή τον τέτοιο βήθια καλύτερο δεν έχω ανακαλύψει, αν και καλό-καλά να

πάρ τις δυνατότητες να το καλύτερο αντίστοιχο ability που διαθέτεις. Προσπαύω συνεχώς το πρόβλημα να είναι η μια κομμάτι του drive, η οποία δείχνει να είναι αποκαταστήματα (ή για την ασφαλή κατανομή, μια και το μηχανήμα από service). Το όραμα για τον ηλεκτρονικό τον έβλεπε πω...

## ΠΕΡΙ STE

...έτσι έναν STE και θέλω να με πωρήσει 2 πράγματα: Το ένα είναι το ποιο ποδο: από ο υπολογιστή μου αρκετά να είναι το DESKTOP.INF και το άλλο είναι το DA accessory, όπου δεν έχω τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσω και το 4.06 χρώματα. Μήπως θα μπορούσε να με βοηθήσει; σπέντα; Ν. Σαβίνας;

Η δυνατότητα του STE να πωλά το DESKTOP.INF είναι πρόβλημα του νέου ΤΟΣ. Το πρόβλημα θα αντιμετωπιστεί σύντομα από την Atari, ενώ ότι καλύτερο στο εξωτερικό ένα PD προγράμματα που διαφέρει το 24466. Όσο για το control panel, υπάρχει θέμα καθυστέρησης της κωδικοποίησης της νέας οθόνης που accessory. Ο STE κωδικοποιεί πιο σύντομα την αρχή και ο προγραμματιστές της δεν πρόλαβαν να τελέσουν τη νέα έκδοση. Γι αυτό όμως θα είναι η διορθωτική στις νέες χρήσεις να δουλέψουν τα χρώματα από την πύλη του 4.06 χρώματα.

## ΜΕΤΑΜΟΧΕΥΣΕΙ SOFTWARE

Αγαπητό Pixel, είμαι κάποιος μιας Amiga 500, ενώ ο έδαφος μου έχει τον Amstrad 6128. Στον Amstrad υπάρχουν πολλά παιχνίδια που μου αρέσουν. Πώς μπορεί να τρέξουν τα παιχνίδια του στην A500; Η και από την Amiga στον Amstrad; Σε οποιαδήποτε λέω μου το πρόβλημα... Γ.Καραγιάννης

Αισιότα, φίλε, δεν γίνεται τίποτα. Και προς Θεού, μην προσπαθήσεις να κάνεις POKE ένα-ένα το bytes του κώδικα των παιχνιδιών...

## COMPUTERS

**SPECTRUM+2** με βιβλία, καλώδια, οδηγίες στα ελληνικά, MONO 20.000!!! ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 9029933.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX SPECTRUM+2 ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ + ΘΩΟΝΗ PHILIPS ΠΡΑΣΙΝΗ + ΚΑΛΩΔΙΟΣΕΙΣ + ΒΙΒΛΙΑ + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ. 8222468, κ. ΠΑΝΟΣ.**

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος + joystick + προγράμματα + φίλτρο + περιοδικά + βιβλία. 75.000!!! Τηλ. 9357202 (8:30-10:30 μ.μ.).

**AMSTRAD 6128** πράσινος με joystick, δισκετοθήκη, καλύμματα και πολλές δισκέτες, σε άριστη κατάσταση. ΤΙΜΗ 48.000. Τηλ. 8321787, ΑΟΗΣ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128** σχεδόν αχρησιμοποίητος. Με πολλά παιχνίδια, βιβλία, joystick, εφαρμογές, φίλτρο οθόνης, καλύμματα. ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΕΓΧΡΩΜΗ ΘΩΟΝΗ. ΤΗΛ. 5811676, ΙΩΣΗΦ.

**AMSTRAD 6128** πράσινο, σχεδόν αμεταχείριστο, με πολλές δισκέτες - GAMES, βιβλία, printer (περιφερειακά πωλούνται και ξεχωριστά). ΤΙΜΗ 60.000, Βασίλης, τηλ. 9711048.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128** πράσινος, τελείως αχρησιμοποίητος (στο κουτί), φίλτρο + 26 discs + πολλά ακόμα. Κανονική τιμή, πάνω από 120.000 δρχ., MONO 85.000. ΓΚΙΚΑΣ, 4820259 (ώρες 3:00-5:30).

**AMSTRAD 6128**, πράσινο μόνιτρο σε ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + joystick + αντιγραφικά + 30 δισκέτες γεμάτες GAMES + καλώδια σύνδεσης κασετοφώνου + 50 κασέτες GAMES + βιβλία + περιοδικά. ΤΙΜΗ ΕΚΠΑΝΚΤΙΚΗ. ΓΙΑΝΝΗΣ, 4964248.

**AMSTRAD 6128** πράσινος, ειδικό έπιπλο computer, φίλτρο, joystick, manuals. 21 δισκέτες, παιχνίδια, utilities, αντιγραφικά, βιβλία, σε άριστη κατάσταση, τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 2025577 (6-8 μ.μ.), Σωκράτης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ 6128** + έγχρωμο μόνιτρο + 80 δισκέτες με 200 παιχνίδια + AMX MOUSE + βιβλία προγραμματισμού. Μόνο 100.000. Προλάβετε, τηλ. 8312860, 8328207, ΒΑΣΙΑΝΣ.

**SCHNEIDER 464** έγχρωμο monitor, αγορασμένος από Γερμανία. Πάνω από 10 Mb προγράμματα, βιβλία, περιοδικά αγγλικά, joystick, 70.000. Τηλέφωνο (03) 4322442.

**AMSTRAD 6128** πράσινος, joystick, 20 δισκέτες, δισκετοθήκη, reset, βιβλία, πολλά extra ακόμα, 55.000 MONO! 6823359 (έκταληξη: ποδοκίνητο joystick).

**AMSTRAD MODULATOR-MP2** (Μετατρέπει την τηλεόραση σε έγχρωμο MONITOR) + ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ "ΤΟΠΙ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ένος AMSTRAD 6128 πράσινος. Πωλούνται και ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ. 5752589, ΗΛΙΑΣ.

**STOP.** Amstrad 6128 + πράσινη οθόνη + DRIVE 5 1/4" + 150 δισκέτες + 600 παιχνίδια + δισκετοθήκες. Τιμή 80.000. Προλάβετε. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 7791707.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ.** Amstrad 6128 στο κουτί + εκτυπωτής Star (120 cps) + Μνήμη 256 K + πολλά σοβαρά προγράμματα + παιχνίδια, 75.000. 5741848.

**AMSTRAD 1512** μονόχρωμος με 2 ντράιβ, προγράμματα, καλύμματα, σε άριστη κατάσταση. Τιμή 100.000 δρχ. Πληροφορίες: 6833134.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC-1512 AMSTRAD 2DD, 100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΦΙΑΤΡΟ, JOYSTICK, ORIGINAL GAMES. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ. (0894) 31317, ΑΝΤΩΝΗΣ.**

**ΥΠΕΡΑΡΙΣΤΗ** κατάσταση!!! AMSTRAD 6128 + πράσινη οθόνη + παιχνίδια + εφαρμογές + οδηγίες χρήσεως! Όλα MONO 59.000!!! Σπίρος, 6394946.

**AMSTRAD 6128** πράσινος, 15 δισκέτες, joystick και καλώδιο τηλεόρασης, τιμή: 55.000. Τηλ. (0263) 22366. Νίκος, Τήνος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128** καινούργιος με πράσινο monitor + 2x disc-drive 5 1/4" + δισκετοθήκη 100 δισκετών + δισκοθήκη on/off + βιβλία + περιοδικά. 70.000 δρχ.! ΓΙΩΡΓΟΣ, 7777418.

**AMSTRAD 6128**, πράσινη οθόνη πωλείται, βιβλία, πολλές δισκέτες, θήκες κ.λπ. Τηλ. 6397723, Νικηφόρος.

**AMSTRAD 6128** πράσινος, σε άριστη κατάσταση, MANUALS αγγλικά - ελληνικά, πολλά παιχνίδια, προγράμματα, 70.000, ΝΤΙΝΑ, 9217950.

**ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ CPC 128** έγχρωμος και πολλά αναλώσιμα παντός τύπου σε απίστευτα χαμηλές τιμές. Τηλ. 9717634, Θωδωρή.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Πωλείται Commodore 64 με κασετόφωνο, Drive 1541 II, hardware σπαστήρι Action Replay MKIV, πολλές δισκέτες με προγράμματα. Όλα αυτά μόνο 65.000! Ζητήστε το Βογγέλι στο 6513841.

**ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ** COMMODORE 64+ 1541II + 260 παιχνίδια + joystick TURBO + joystick Superboard + δύο δισκετοθήκες + καλύμματα, MONO 70.000. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ: ΓΙΩΡΓΟΣ (0831) 21653, ΡΕΘΥΜΝΟ.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!!** Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης Disk Drive 1541 + δισκέτες, τιμή 33.000!!! Σπίρος, 6394946.

**COMMODORE 64** + drive 1541 + κασετόφωνο + παιχνίδια + δισκετοθήκη + printer MPS 802 + manual, MONO



90.000!!! ΓΙΑΝΝΗΣ, 6818779.

**COMMODORE 64** ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ + κασετόφωνο + προγράμματα + καλύμματα, σχεδόν ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ, λόγω κατοχής μεγαλύτερου, 33.000!!! Γιάννης, τηλ. 5017790.

**COMMODORE 64** Final Cartridge κασετόφωνο Disk Drive 1541II, joystick, διακετοθήκη, 50 δισκέτες, 450 παιχνίδια, ΕΥΚΟΛΙΕΣ, 70.000. Τηλ. 6821643, Κυράκος.

**AMIGA 500**, έγχρωμη οθόνη 1084, joystick, δισκέτες, προγράμματα, mouse, σε φανταστική τιμή. Τηλ. 2518218, 2519577.

**AMIGA 500**. Πωλείται με εγγύηση και έγχρωμη οθόνη - joystick - πολλές δισκέτες. Τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 8045835, 8045530, Τσαγκός.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500** σε εκπληκτική τιμή, λόγω ανάγκης. Τηλ. 6513290, κ. Κώστας.

**AMIGA-500**. Πωλείται ολοκαινούρια! Επιπλέον, joystick + Scarf καλώδιο + υθίθες και games!!! MONO 110.000. Τηλ. 2460989, Σάκης.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!** ATARI 1040 STF + color monitor Philips + joystick + πολλές δισκέτες, σε φανταστική τιμή. Τηλ. 2519577, 2518218.

**ATARI 1040**, ενός χρόνου σε άριστη κατάσταση, joystick + βιβλία + παιχνίδια (SikWorm, Xenon II, S. WonderBoy, Kick Off, Player Manager) + προγράμματα (PC DITTO, ACCOUNTS, MS-DOS...) + αντιγραφά + καλώδιο 4m ( αξίας 15.000) για σύνδεση με TV. ΟΛΑ 110.000!! ΜΟΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, τηλ. 6511778.

**ATARI 130XE**, XC12 κασετόφωνο, 17 games, Syncom joystick στο σφυρί! Αξία 95.000 καινούρια. Τιμή χαμηλή. Τηλέφωνα:

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ειδηνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την κατηγορήσή τους.

(01) 2771224 ή (0521) 66529 για πληροφορίες. Call now!

**ATARI 800XL** κασετόφωνο XC11, 24 παιχνίδια σε άριστη κατάσταση, σε απίερουσα τιμή, τηλ. 6926102.

**OL 512 K** ελληνικός + PCML controller + drive 5 1/4" + monitor HX12 + ICE EPROM + 100 δισκέτες με προγράμματα. Όλα ή χωριστά. Τιμή συζήτησης. ΜΙΧΑΛΗΣ, 7781871.

**ACORN ARCHIMEDES A3000** πωλείται με βιβλία και δισκέτες 190.000. Τηλ. 4934280, Βασίλης Στύρος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ SCHNEIDER EURO-PC 512 KB RAM**, ενός έτους, Mono Monitor, 20 MB Hard Disk, Mouse, game-card, joystick. Δρχ. 150.000, τηλ. 5242311 (06-16:00) ΟΒΕΡ Ιωάννα.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ TURBO-X (1 FDD, 21 MB HD SEAGATE, DUAL MONITOR) ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ A501 ΓΙΑ AMIGA 500**. ΤΗΛ. 8019909, ΠΕΤΡΟΣ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ Schneider Euro PC II** Πορτογάλ + εγγύηση + προγράμματα + παιχνίδια + βιβλία + joystick. Τηλ. 2754416.

**APPLE IIe**, εκτυπωτής Brother M-1109 και πάμπολλες δισκέτες, τιμή ευκαιρίας, όλα μόνο 125.000. Τηλ. 8040143.

## SOFTWARE

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ.

Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και υθίθες. Στέλινα και αντικαταβολές. Επίσης πωλείται Drive 1541 II σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Κολαϊτζής, Αμπελοκήτων 82, Α. Ηλιούπολη - Θεσ/νίκη.

**AMIGA GAMES**. Προγράμματα, manuals σε χαμηλές τιμές. Συνεχής ανανέωση. Τηλεφωνήστε: 7796794 ΝΙΚΟΣ, 7795467 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ.

**\*\*AMIGA\*\* GAMES**, Εφαρμογές, Επαγγελματικά. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ, Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στα περιοδικά. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Ακης - Αγγελος.

**!!!AMIGA!!!** Χιλιάδες παιχνίδια, συνεχής ανανέωση, φιλικές τιμές. Πληροφορίες 2815315 (ΤΑΚΗΣ). ΕΠΙΣΗΣ ΠΟΛΟΥΡΤΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ NO NAME!!!

**\*\*AMIGA\*\*** All the TOP GAMES of the WORLD. 350 disk + game. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. ΧΡΗΣΤΟΣ (5-8 μ.μ.), 2771065.

**AMIGA!** Προσοχή, υπερηχητικό κύματα. Ακούτε καλά; Οραία! Λοιπόν, σιδήπεται θέλετε, καλέστε τα PHANTOMS! ΔΙΣΚΕΤΑ + ΠΑΙΧΝΙΔΙ 450! Εισαγωγές από ΒΕΛΓΙΟ, ΓΕΡΜΑΝΙΑ, ΙΤΑΛΙΑ! Άμεση εξυπηρέτηση (PHANTOMS είναι αυτά!). Ηλιάς Σπανός, (081) 222226, ΜΙΑΤΙΑΔΟΥ 34, Ηράκλειο Κρήτης.

**AMIGA Utilities**, Manuals, Games, Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk, Genlock, Expansion RAM. Πώληση Χονδρική - Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE Για Την AMIGA. 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ.

**\*\*AMIGA\*\*** All the top Games of the world. MONO 350 δρχ. Disk + GAME. ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ! Παράδοση κατ' οίκον. ΚΟΣΙΟΣ, 2771065.

**AMIGA 1.2 - 1.3 SOFTWARE** -

**HARDWARE.** Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα, όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ κ.λπ. Επέκταση Μνήμης 2 MB MONO 70.000. Τέλος, SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΓΙΑΝΝΗΣ Σωτηρόπουλος, Κερκίρας 10. 5620754.

**AMIGA,** τα πιο καινούργια προγράμματα, στις καλύτερες τιμές. Στις πέντε διακέτες, δύο αλλη μία. Στέλνονται αντικαταβολές. 6423274. Σταύρος Σπαγαδόρος, Α. Αλεξάνδρας 310.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική επιθυμία το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρνει εσάς να μπορείτε να ζητήσετε την καταχώρησή τους.

**ATARI ST.** Τα πάντα σε GAMES. Μεγάλη συλλογή. Κατάλογος παντού, για ανταλλαγές καθημερινά μετά τις επτά. ΚΕΡΑΜΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, ΚΕΣΑΝΗΣ 50, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. Τηλ. 612839.

**GAMES-UTILITIES** ακυκλοφόρητα για PC-350, ATARI STFM-600 (GAME+DISK) τηλ. ST: (0552) 23868 (ΜΙΧΑΛΗΣ), PC: (0552) 22385 (ΣΤΕΛΟΣ). ΚΑΡΑΒΕΛΛΑΣ Μ.

- ΚΟΥΚΛΑΤΖΗΣ ΣΤ., ΒΑΣ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 112  
- ΚΑΛΛΙΠΟΛΕΩΣ 35.

**ATARI ST - USERS - GAMERS.** ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ κ.λπ. ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ EMULATORS - PRO - UTILITIES, ΓΛΩΣΣΕΣ!!! ΤΗΛ. 5127991, κ. ΓΙΑΝΝΗ.

**COMMODORE 64 - 128.** Όλα τα καινούρια σε λογικές τιμές. Παραλαβές κάθε βδομάδα. Στάθης, 9417839. Σ. ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 214, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

**COMMODORE-AMIGA.** Πωλώ παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE. Ευκαιρία. Μιχάλης, 4181420. Άννα Πετράκη, Φοίνικος 10, Πειραιάς.

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράψτε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίσουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσκόφιση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δραχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δραχ. Οι αγγελίες με

πίνακα και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (οφραγνίδια ταχυδρομίου) από ασπύ που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κούπονι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσό.

Προς το περιοδικό PIXEL (τημια αγγελιών) / Δ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

Στείλτε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΙΤΟΣ ΑΙΤΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**STOP!!! ΠΡΟΣΕΞΤΕ** αυτή την αγγελία. **ΛΑΜΙΑ AMSTRAD CLUB.** Όλα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια. Φιλική εξυπηρέτηση, γρήγορη παράδοση. Κώστας Σαββάνης, Εοίην 12, (0231) 21321 και 25878 (4-8 μ.μ.), μόνο Σαββατοκύριακα.

**AMSTRAD GAMES.** Έχετε 6128 και επιθυμείτε όλα τα ακυκλοφόρητα και διαφημισμένα παιχνίδια σε πολύ χαμηλή τιμή; Τηλεφωνήστε μας. Στέλνουμε και αντικαταβολή. Σάκης Αρχοντής, Αθνασία Διάκου 13. Τηλ. (0491) 22561.

**AMSTRAD 6128 ENGLISH Software!!** Διαθέτουμε την ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ συλλογή στην ΕΛΛΑΔΑ! Και τις φθηνότερες τιμές. 300 δρχ. το παιχνίδι + δίσκετα (650) + ταχυδρομικά (350) = Φιλική εξυπηρέτηση. Τηλ. (0631) 23762, 22672, 22291.

Το περικόλο ενημερώνει τους αναγνώστες ότι ότι την αποστολή είναι για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν ονόματι τους ή έχουν τον υπογραφή τους.

Βαγγέλης Κωβαίος, Σπ. Τρεκούπη 22, ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ.

**AMSTRAD 6128.** Πολλά προγράμματα. **ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ.** Υπάρχουν όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα παιχνίδια. **ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ.** Και με αντικαταβολή. Τιμές φανταστικές. **ΕΠΙΣΗΣ ΠΟΛΛΑ GAMES ΓΙΑ AMIGA.** ΤΗΛ. 9349206. "MAIKL SOFT". ΜΙΧΑΗΛΗΣ ΜΠΑΓΙΑΤΤΑΣ, ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

## ΔΙΑΦΟΡΑ

**SEGA MEGADRIVE,** 2 joysticks,

παιχνίδι 85.000 δρχ., τηλ. 5983837, Γιάννης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** εκτυπωτής STAR LC24-10, 24 σκίδων, σε τέλεια κατάσταση, 75.000 δρχ., τιμή συζήτησης, τηλ. 6428037, Αντώνης.

**AMIGA! SAMPLER** από 12.000 έως 24.000 MIDI 12.000 ΜΙΚΤΕΣ θυρών joystick, παράλληλης. **ΠΟΙΟΤΗΣ** στην εμφάνιση και στην κατασκευή. Προγράμματα. **ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ,** Διονύσου 4, πλατ. KENNEDY, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ. 6610714.

**MONITOR,** Tuner SONY, ψηφίη ανάλυση, απίστευτη τιμή. **AMIGA, ATARI, PCs,** περιφερειακά, ανάλωσιμα. Είμαστε φθηνότεροι. Χρήστος, Ιερά

## ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις το υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις έναν καλύτερο/χαριτωμένο με βέβαιη υποστήριξη; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκλήρωτο;

## EASYTECH COMPUTERS

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΑΘΗΝΑ 114 72 - ΤΗΛ: 6438-784  
ΚΑΙ ΤΩΡΑ ATARI ST CLUB

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ 10 ΙΟΥΛΙΟΥ 1990

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ	ΤΙΜΗ	Προκαταβολή	Δόσεις
COMMODORE 64	25.000		
AMSTRAD 6128 Green	45.000	10.000	5 x 8.000
AMSTRAD 6128 Color	75.000	20.000	5 x 12.500
AMIGA 500	105.000	40.000	6 x 13.000
ATARI 520 STFM	75.000	30.000	6 x 8.500
ATARI 1040	105.000	40.000	6 x 13.000
ATARI PC-1	115.000	35.000	6 x 12.000
AMSTRAD 1512 DD	105.000	30.000	6 x 14.500
AMSTRAD 1512 SD	115.000	35.000	6 x 12.000
AMSTRAD 1640 SD	125.000	45.000	6 x 12.000
AMSTRAD 1640 SD-EGA	190.000	65.000	6 x 19.000
HUNDAI 16TE	105.000	30.000	6 x 14.500
TURBO - X - PC/ X T 2fd.	115.000	35.000	6 x 12.000



### ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 Χρόνου

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
AMIGA 500	Μεταξ	745.000	50.000
AMIGA 500	Μεταξ/π	137.000	50.000
ATARI 500 STFM	ΕΛΚΑΤ	98.000	35.000
ATARI 520 STE	ΕΛΚΑΤ	115.000	40.000
ATARI 1040 STE	ΕΛΚΑΤ	145.000	50.000

ΜΕΤΑΠΡΩΤΕ ΤΟ  
Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ  
ΤΑΜΕΙΑΚΗ  
ΜΗΧΑΝΗ  
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ  
ΤΩΡΑ 6438784

οδός και Λαρίσης 1, τηλ. 5989701.

**ΜΑΘΗΜΑΤΑ** computer από πτυχιούχο εξωτερικού, για κάθε ηλικία. Διαθέτουμε κομπιούτερ, εργαστήρια για γρήγορη εκμάθηση. Χρήστος, Λαρίσης 1, Αιγάλεω, τηλ. 5989701.

**ΑΓΟΡΑΖΩ** INTERFACE I + MICRODRIVE ±H DISC DRIVE INTERFACE ΓΙΑ SPECTRUM ZX. 6833401, ΧΡ. ΦΡΑΝΤΖΟΛΑΣ (9:30-17:00).

**H ICB** προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές και για όσα υπάρχουν αποθέματα ATARI 520STFM με 1 MB DRIVE, 84.900! AMIGA DRIVE εξωτερικό, 26.900! ATARI DRIVE εξωτερικό, 27.200! Πολλές-πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις, 6380411.

6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

**Εξοπλισμός γραφείου** καινούριος, άριστης ποιότητας, πωλείται σε **ΤΙΜΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ**: - Κομπιούτερ PC OLIVETTI AT M280, IBM RAM, σκληρό δίσκο 40 MB, επεξεργαστή 80286 12 MHz, είσοδος RS232C και parallel interface. - Εκτυπωτής AMSTRAD DMP 3160. - TELEX LD 2000 LORENZ λατινικό χαρακτήρες. - Φωτοτυπικό MITA DC 112C με bypass από A6-B4, 11 αντίγραφα/λεπτό και έπιπλο-βάση. - Γραφείο βάση computer SATO σε λευκό-μαύρο. - Καθίσματα εργασίας, επισκέπτη, δακτυλογράφου, κόκκινο ύφασμα. Πληροφορίες τηλ. 6914837/49 (9:00 π.μ. - 5:00 μ.μ.).

**ΔΙΣΚΕΤΕΣ** από ΑΠΟΘΗΚΗ. Προσφορές: SONY NONAME 3,5" από

190. FUJI 3,5" από 265. MAXELL 3" 580 και λοιπά. **ΕΠΙΣΗΣ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ** και ακυκλοφόρητα **GAMES ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΜΑΣ** για AMIGA - AMSTRAD - IBM. ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ. 2021377.

**Πωλήσεις**, αγορές, ανταλλαγές υπολογιστών και περιφερειακών. Προγράμματα για υπολογιστές και παραγγελίες προγραμμάτων. Τάσος, τηλ. 9704944.

**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ**, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστολής, τηλ. 8659488.

στη Θεσσαλονίκη

**ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

**LOGICA COMPUTERS**



Τώρα ακόμη πιο φιλικές τιμές



**ΓΙΑ ΜΑΣ ΔΕΝ ΕΙΣΤΕ ΑΠΛΩΣ ΠΕΛΑΤΗΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ... ΦΙΛΟΣ**

**LOGICA**

Διαγόρα 35, Α. Τούμπα, Τηλ.: 914.350, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ Κορυτσάς 7 (Ν. Εγνατία) Τηλ.: 854.967

**ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ!!!**

**PROFEX® HYUNDAI CORDATA AMIGA ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!**

**INFO CENTER**



**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ**

ΠΡΟΥΣΣΗΣ 28 (ταχυδρομείο) ΤΗΛ./FAX: 031-429157

## AMSTRAD

- 1 (1) ● BATMAN (OCEAN)
- 2 (2) ● ROBOCOP (OCEAN)
- 3 (-) ◆ CHASE H.Q. (OCEAN)
- 4 (8) ▲ KICK OFF (ANCO)
- 5 (3) ▼ BASKET MASTER (IMAGINE)
- 6 (-) ◆ OPERATION THUNDERBOLT (OCEAN)
- 7 (5) ▼ CABAL (OCEAN)
- 8 (7) ▲ SUPER WONDERBOY (ACTIVISION)
- 9 (-) ◆ DRAGON NINJA (MELBOURNE HOUSE)
- 10 (-) ◆ HARD DRIVIN' (MIRRORSOFT)

## ATARI ST/AMIGA

- 1 (1) ◆ KICK OFF (ANCO)
- 2 (-) ◆ TV SPORTS BASKETBALL (CINEMAWARE)
- 3 (-) ◆ SHADOW OF THE BEAST (PSYGNOSIS)
- 4 (3) ▼ BATMAN (OCEAN)
- 5 (▼) ◆ RAINBOW ISLANDS (OCEAN)
- 6 (4) ▼ BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD)
- 7 (2) ▼ THE NEWZEALAND STORY (OCEAN)
- 8 (-) ◆ KICK OFF 2 (ANCO)
- 9 (5) ▼ SILKWORM (VIRGIN)
- 10 (7) ▼ PIPEMANIA (EMPIRE)

(●): Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (◆): Νέο  
 Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προηγούμενου τον προηγούμενο μήνα.

\* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

# TOP GAMES

# 20

## HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

### \*\*\* TOP 20 \*\*\*

- 1 (1) ◆ BATMAN (OCEAN)
- 2 (6) ▲ KICK OFF (ANCO)
- 3 (2) ▼ ROBOCOP (OCEAN)
- 4 (3) ▼ CABAL (OCEAN)
- 5 (16) ▲ SILKWORM (VIRGIN/MASTERTROND)
- 6 (8) ▲ BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD)
- 7 (16) ▲ SHINOBI (VIRGIN)
- 8 (11) ▲ CHASE H.Q. (OCEAN)
- 9 (16) ▲ SUPER WONDERBOY (ACTIVISION)
- 10 (5) ▼ OPERATION WOLF (OCEAN)
- 11 (-) ● TV SPORTS BASKETBALL (CINEMAWARE)
- 12 (19) ▲ SHADOW OF THE BEAST (PSYGNOSIS)
- 13 (-) ● RAINBOW ISLANDS (OCEAN)
- 14 (9) ▼ BASKET MASTER (IMAGINE)
- 15 (12) ▼ TETRIS (MIRRORSOFT)
- 16 (-) ● DRAGON NINJA (MELBOURNE HOUSE)
- 17 (7) ▼ THE NEWZEALAND STORY (OCEAN)
- 18 (-) ● OPERATION THUNDERBOLT (OCEAN)
- 19 (10) ▼ THE UNTOUCHABLES (OCEAN)
- 20 (-) ● KICK OFF 2 (ANCO)



## COMMODORE

- 1 (3) ▲ KICK OFF (ANCO)
- 2 (1) ▼ ROBOCOP (OCEAN)
- 3 (2) ▼ BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD)
- 4 (-) ◆ SUPER WONDERBOY (ACTIVISION)
- 5 (8) ▲ TETRIS (MIRRORSOFT)
- 6 (9) ▲ SILKWORM (VIRGIN)
- 7 (7) ● BATMAN (OCEAN)
- 8 (5) ▼ THE UNTOUCHABLES (OCEAN)
- 9 (4) ▼ CABAL (OCEAN)
- 10 (-) ◆ RAINBOW ISLANDS

## SPECTRUM

- 1 (1) ◆ CABAL (OCEAN)
- 2 (2) ◆ SHINOBI (VIRGIN)
- 3 (3) ◆ OPERATION WOLF (OCEAN)
- 4 (4) ◆ BATMAN (OCEAN)
- 5 (5) ◆ SILKWORM (VIRGIN)
- 6 (7) ▲ ROBOCOP (OCEAN)
- 7 (-) ◆ CHASE H.Q. (OCEAN)
- 8 (10) ▲ DRAGON NINJA (MELBOURNE HOUSE)
- 9 (6) ▼ BASKET MASTER (IMAGINE)
- 10 (9) ▼ TARGET RENEGADE (IMAGINE)

Το πρόγραμμα άρχισαν να εκκλιθούν μετά την κακοκαιρία "αέστα", εκτός βέβαια απ τη "βασική" πεντάδα του Spectrum: Power Peak γι αυτόν το μήνα το TV Sports Basketball. Φιγάρωνε ακόμα περισσότερα κούμπια.

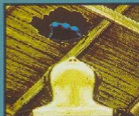
# SHADOW OF THE BEAST

Η σκιά του κτήνους πλανιέται για μια ακόμη φορά πάνω από την περιοχή σας. Κι αυτή τη φορά έχει πιο άγριες διαθέσεις από ποτέ...

Σίγουρα θυμάστε τους αγώνες που είχατε κάνει στο Shadow Of The Beast για να απαλλαγείτε από το σώμα του κτήνους στο οποίο σας είχε υποχρεώσει να ζείτε ο Maleloth, και να πάρετε πίσω τη φυσιολογική σας μορφή, καθώς και για να εκδώσετε το θάνατο του πατέρα σας. Οι αγώνες αυτοί ήταν βέβαια επιτυχείς, κι έτσι ανακτήσατε την ανθρώπινη μορφή σας και απαλλαγίκατε από την κληρονομιά του Maleloth, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι οι περιπέτειές σας τελείωσαν. Γιατί ο Maleloth δεν ήταν δυνατό να μείνει άπραγος μπροστά στη μείωση αυτή των υπηκόων του, κι έτσι ανέλαβε δραστικά μέτρα: Απήγαγε την αδελφή σας και τη μετέφερε στο Kara-Moon, όπου σκοπεύει να την εκπαιδεύσει κατάλληλα και να την εντάξει στις στρατιές του. Εσείς βέβαια δεν μπορείτε να το επιτρέψετε αυτό: Αγοράζετε με όσα χρήματα -σας έχουν απομείνει ένα χάρτη που δείχνει το δρόμο για την περιοχή εκείνη, και μετά

από αρκετές περιπέτειες φτάνετε. Τώρα όμως θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον Maleloth και τις ορδές του. Τώρα όμως δεν έχετε στη διάθεσή σας τις ικανότητες που είχατε στο "Shadow of the beast", για τον απλούστατο λόγο ότι δεν έχετε πλέον τη μορφή του κτήνους, αλλά κανονική, ανθρώπινη μορφή. Οι μόνες ικανότητες που έχετε είναι αυτή του τρεξίματος, των αλμάτων και της συλλογής και χρήσης αντικειμένων. Αρχικά είστε εξοπλισμένος με μια αλυσίδα, που στην άκρη της έχει μια αιδερόμαλα, αλλά κατόπιν είναι δυνατό να μαζέψετε πιο αποτελεσματικά όπλα, και καλά θα κάνετε να τα βρείτε γρήγορα, γιατί με αυτό που έχετε δεν έχετε ελπίδες να πάτε και πολύ μακριά.

Αν είναι ένα πράγμα που δεν θα σας λείψει στο παιχνίδι αυτό, είναι οι αντίπαλοι για να πολεμήσετε. Θα αρχίσετε με τους ανθρώπους των σπηλαίων που είτε είναι εξοπλισμένοι με ακόντια, είτε πέφτουν από τα δέντρα, και κατόπιν θα συναντήσετε και άλλα φιλόξενα όντα, όπως νυχτερίδες, βρυκόλακες, τεράστια κεφάλια, στοιχειωμένα δέντρα ή και φυσικά εμπόδια, όπως ποτάμια και χάρματα, στα οποία καλά θα κάνετε να μην πέσετε.



Μέρος απ' την υπέροχη εισαγωγή. Είναι η στιγμή που το "τέρας" αρπάζει το μωρό.



Προσοχή!!! Ο υψηλόσωμος αυτός κύριος δεν έχει καθόλου φιλικές διαθέσεις.

## ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Για μια ακόμη φορά, το παιχνίδι είναι απάνθρωπα δύσκολο. Επίσης, θα ήταν καλό να μπορείτε να παρακάμψετε την εισαγωγή, γιατί αν και είναι εντυπωσιακή, ίσως μετά από μερικά φορτώματα να γίνει εκνευριστική.

## SHADOW OF THE BEAST II ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Από μια συνέχεια παιχνιδιού περφένομε καλύτερο gameplay, και όχι εκτενέστερη παρουσίαση. Η Psygnosis δεν μας απογοήτευσε, εκτός από το ότι το νοούμερο δύο εξακολουθεί να είναι τόσο δύσκολο, όσο και το νοούμερο ένα.

Γ. Κυπαρίσσης



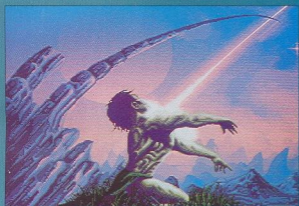
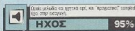
## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οπλίζετε με επιαγή, ξεπεράστε το πρώτο shock του "game over" στο δώδεκα διατεταγμένα, και θα αρχίσετε μαζί του για πολύ χρόνο.



Είδατε τι ξεθραξί η θάλασσα; Αντε να χρευστείτε όλο αυτό το πράγμα.



Ο θάνατος είναι ασχημο πράγμα. Ποτέμο έχει ωραία γραφικά.

Είδος:	ARCADE-ADVENTURE
Υπολογιστής:	AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	PSYGNOSIS, REFLECTIONS
Διάθεση:	DELTA COMPUTERS

Το περιβάλλον φαντάζει αφάνταστα εχθρικό, αλλά μη βιαστείτε να συμπεράνετε ότι όλα είναι εναντίον σας. Στη διαδρομή θα συναντήσετε (αν φτάσετε αρκετά μακριά) αρκετούς χαρακτήρες που είναι πρόθυμοι να σας δώσουν πληροφορίες για άλλους χαρακτήρες ή αντικείμενα. Κάποιος μπορεί να μη φανούν πολύ εξηγητικοί σε πρώτη φάση, αλλά θυμηθείτε ότι μπορείτε να τους κάνετε πιο συνεργάσιμους, αρκεί να τους προσφέρετε την κατάλληλη ποσότητα χρυσού ή το σωστό αντικείμενο.

Αν είχατε εντυπωσιαστεί από την εισαγωγή του "Shadow Of The Beast II", τότε η εισαγωγή του "Shadow Of The Beast II" θα σας αφήσει αφωνούς. Στην αρχή θα δείτε το σπίτι της αδελφής σας, κατόπιν τον Maletoth να μεταμορφώνεται σε ένα τεράστιο ιπτάμενο τέρας, και τέλος παρακολουθείτε το τέρας αυτό να αρπάζει την αδελφή σας. Ή μάλλον το τελευταίο δεν το παρακολουθείτε μέχρι το τέλος, γιατί λογακρίνετα. Οκ! αυτά συμβαίνουν σε ένα περιβάλλον όπου πέφτουν συνεχώς αστραπές και ακούγονται πολύ καθαροί digitized ήχοι. Υπάρχει ακόμη και μια πολύ καλή οθόνη "game over", στην οποία ακούγεται μια όμορφη μελωδία από κιάρα. Βέβαια, το φόρτωμα της οθόνης αυτής, και γενικά όλη η διαδικασία, είναι εξαιρετικά χρονοβόρα, αλλά ευτυχώς έχετε το δικαίωμα να επιλέξετε αν θα τη δείτε ή όχι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά και κινούνται πολύ γρήγορα και ομαλά. Το scrolling αυτή τη φορά περιορίζεται σε δύο μόνο επίπεδα, από τα δεκαοκτώ που υπήρχαν στον προκατόχό του, αλλά είναι και πάλι πολύ καλό. Το animation των sprites είναι κι αυτό σε καλά επίπεδα, εκτός ίσως από τα μεγάλα sprites όπου κάποιες κινήσεις είναι λίγο απότομες. Ο ήχος είναι κι αυτός πολύ καλός, αλλά δυστυχώς η Psygnosis δεν έμαθε τίποτε στον τομέα του gameplay, κι έτσι το "Shadow Of The Beast II" είναι ακόμη πιο δύσκολο από τον προκατόχό του (έτσι κι αν πιστεύατε ότι αυτό είναι αδύνατο). Και είναι πραγματικά κρίμα, γιατί το παιχνίδι από άριστο που θα μπορούσε να ήταν, μένει στο "πολύ καλό"...





1080 1082



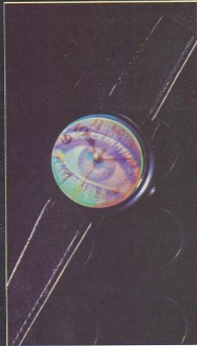
1081



1040



0000



OWL



SKULL



GEOM



COOL BEAR



## ΜΠΡΕΛΟΚ

1084	"Κορπιά"	720 Δπ.
1085	Δύο 2D/3D	720 Δπ.
1085	Δύο 2D/3D	720 Δπ.
1085	Δύο 2D/3D	720 Δπ.
1087	Συλλ. 3D	880 Δπ.
1088	Συλλ. 2D/3D	880 Δπ.
1087	Translucent Γυαλί	7.300 Δπ.

## ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ

1028	2D/3D	610 Δπ.
1010	3D	610 Δπ.
1016	3D	610 Δπ.
1081	"Κορπιά"	610 Δπ.

## ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

2D/1011.1	Σελίδα	400 Δπ.
2D/1011.2	Μεταλλική	400 Δπ.
2D/1011.3	Μπλε	400 Δπ.
2D/1011.4	Αυτοκόλλητο	400 Δπ.
2D/1011.5	Αυτοκόλλητο	400 Δπ.
2D/1012.12	Γυαλί	700 Δπ.
2D/1012.17	Αυτοκόλλητο	700 Δπ.
2D/1012.18	Αυτοκόλλητο	820 Δπ.
2D/1012.19	Αυτοκόλλητο	820 Δπ.
2D/30	1002 & 214	360 Δπ.
2D/30	1002 & 214	360 Δπ.
2D/30	1002 & 214	360 Δπ.

## ΣΤΟΥΠΕΣ &amp; PUZZLE

1080	Πολυμερές	1.210 Δπ.
1082	Μεταλλική	1.470 Δπ.
1081	Κουβάνι Puzzle	1.820 Δπ.

## CALCULATORS

1041	Ολογραμ. Μεταλλική (γυαλί)	3.620 Δπ.
1042	Ολογραμ. Μεταλλική (γυαλί)	7.300 Δπ.

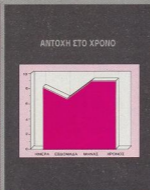
## ΡΟΛΟΓΙΑ

1040	Ολογραμ. μεταλλικό ρολόι (QUARTZ)	8.480 Δπ.
1020	Ολογραμ. ρολόι αυτοκόλλητο (QUARTZ)	1.860 Δπ.

COME TO HOLOGRAM'S WORLD  
IT'S NOT AN ILLUSION,  
IT'S AN OPTICAL ADVENTURE



	Μίατη δουλειά και προσοχή στη λεπτομέρεια. Συγκεκριμένα να τη προσέχει όληη.
<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>98%</b>
	Η επεξεργασία είναι ακριβής που μετράει. Ξεχωρίζει από
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>98%</b>
	Μετά την πρώτη φερόμενη καταβίβαση κινείται στο το Corporation έχει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι.
<b>GAMEPLAY</b>	<b>95%</b>
	Ένα εξαιρετικό δείγμα παιχνιδιού σε όλες τις απόψεις και παράδοση στο δυνατό κομμάτι για τη Core.
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>95%</b>



Η αδύνη στην οποία κινείται την επιλογή του χαρακτήρα σας. Όπως βλέπετε, υπάρχουν και κυρίες στην παρτία.



Εδώ μπορείτε να τα δείτε όλα, ακόμα κι ένα φρουρό - αντιρωτοειδές. Στο δυο άκρα της αδύνης φαίνονται οι μηχανήρες της ζωής που έχετε πάρει (το δυο διαγράμματα του σώματός σας). Στη δεξιά βλέπετε την ID κάρτα σας και το σύστημα κατεύθυνσης.

Είδος:	ROLE PLAYING
Υπολογιστής:	ATARI ST, AMIGA, IBM PC
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	CORE DESIGN
Διάρθρωση:	GREEK SOFTWARE

ό' ένα εχθρικό περιβάλλον, τριγυρισμένος από ρομπότ - φωνάδες και τα τελευταία συστήματα αναγωγισμού και που - φυσικά - παίξει τη ζωή του κορόνα - γράμματα. Υπάρχει ένας σημαντικός τομέας στο παιχνίδι, που έχει να κάνει με τις πνευματικές σας δυνάμεις (Psionics). Τις ενεργοποιείτε αν πάρετε κάποια φάρμακο (τ' αγοράζετε και αυτό). Τώρα το πώς θα τις χρησιμοποιήσετε και σε τι μπορούν να σας φανούν χρήσιμες, αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να το ανακαλύψετε μόνοι σας. Το manual δεν αναφέρει απολύτως τίποτα, όχι βέβαια από παράληψη. Απλά είναι άλλη μια δυσκολία του παιχνιδιού. Απ' ό,τι μπόρεσα να καταλάβω, με κάποιον τρόπο ενεργοποιείται ένα μενού που κάνει διάφορα πράγματα. Το πώς θα το ενεργοποιήσετε, είναι μια άλλη ιστορία. Εν συντομία αναφέρω ότι τα Psionics σας δίνουν τη δυνατότητα να πιεζάξετε, να δείτε τι συμβαίνει σε κάποια απόσταση (σίμφωμα να τη θεωρία της αστρικής προβολής,) να επουλώσετε κάποια τραύματά σας, να δυναμώσετε τις ασπίδες σας και να χτυπήσετε τους αντιπάλους σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά θαυμάσια. Ο τρόπος με τον οποίο βλέπετε την κίνηση, ενώ περπατάτε, είναι εκπληκτικός, ενώ αν χτυπήσετε στο πόδι, βλέπετε τα πράγματα σαν να κοιτούσατε. Στο μεσαίο παράθυρο της αδύνης βλέπετε τον έξω κόσμο. Η κάμερα δηλαδή του παιχνιδιού είναι τα μάτια σας. Υπάρχει ένα αρκετά ευχάριστη σύστημα κατεύθυνσης του χαρακτήρα, με το οποίο μπορείτε ταυτόχρονα να στρίβετε το κεφάλι σας προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο ήχος είναι πολύ ατμοσφαιρικός και αποδίδει καλύτερα σε στερεοφωνικό monitor, ή στα ηχεία του στερεοφωνικού σας. Με λίγα λόγια το Corporation είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι, μόνο που δεν είναι τόσο εύκολο να το καταλάβετε από την αρχή. Έχει πολλά κοινά με τα role playing adventures - τα Psionics δεν είναι τίποτα άλλο από τα spells των adventures. Είναι βέβαια προσαρμοσμένο στις υψηλές τεχνολογίας αντιλήψεις των καιρών μας - και βέβαια στη hi tech εποχή μας δεν μπορούμε να συζητάμε για μαγείες. Αγοράστε το μόνο αν έχετε τη δυνατότητα να ασχοληθείτε σοβαρά μαζί του.

(Το είδαμε σε Amiga, απ' όπου και οι αδύνες)

# SHADOW Warriors



Το ακαταμάχητο πνεύμα των Ninja επιστρέφει! Η Ocean παρουσιάζει το καλύτερο coin-op πολεμικής τέχνης.

**Shadow Warriors**  
Τα μυστικά χιλίων χρόνων της τεχνικής Ninja, ζωντανεύουν στην οθόνη σας τις πιο συγκλονιστικές μάχες... στους επικίνδυνους δρόμους της Αμερικής του Σήμερα.

**Shadow Warriors**  
Ο μαχητής του '90 έφθασε.

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



# ocean

ΑΤΟΜΑΙΕΤΩ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΙ & ΕΞΑΓΟΡΕΣ

## ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Ε.  
Α ΕΠΙΡΟΗ ΑΙ ΔΕΚΑΗ 112 ΑΙ ΤΩΝ ΣΠΙΤΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ  
ΚΕΝΤΡΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΟΜΙΛΟΣ - 10007 ΔΕΛΦΙΝΟΥ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 114

## ΗΙΤΡΑΚ 13

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ  
Παρακάτω να μου στείλετε το πακέτο το  
ΗΙΤΡΑΚ 13 που περιλαμβάνει: \* το η-  
μιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2)  
ΠΡΟ ΠΟ σε δίσκους 3" που τυπώνει σε  
δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ.  
Τζωρτζάκη), \* βιβλίο με αναλυτικές α-  
δηγίες, \* δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του  
προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-  
μική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό των  
7.000 δραχ. που ανταποκρίνεται στην α-  
ξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_

ΚΑΙ ΚΩΔΙΚΑΣ  
ΠΡΟΔΑΝΣΗΣ 280

ΠΡΟ-ΠΟ



## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.  
Παρακάτω να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙ-  
ΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για  
IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δίσκους  
μικροί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική  
Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό των 9.900  
δραχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέ-  
του αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



## ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ  
Παρακάτω να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ  
ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-  
μική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό των  
1.300 δραχ. που ανταποκρίνεται στην α-  
ξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



## ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

### ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-  
PRESS Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -  
ΑΘΗΝΑ

Παρακάτω να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ  
ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρο-  
μική επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό  
των 950 δραχ. 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  
COMPUPRESS  
Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακάτω 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 δραχ. που ανταποκρίνεται  
στην αξία του βιβλίου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



## ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

### ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-  
PRESS Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -  
ΑΘΗΝΑ

Παρακάτω 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  
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ  
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-  
μική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό  
α) 1.900 δραχ. ή β) 900 δραχ. αντίστοιχα  
που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

**COMPUPRESS**

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

**COMPUPRESS**

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

**COMPUPRESS**

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

**COMPUPRESS**

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

**COMPUPRESS**

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

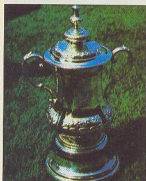
ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

**COMPUPRESS**

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

# KICK OFF

## Ο ΧΟΡΟΣ ΤΩΝ ΓΚΟΛ ΑΡΧΙΣΕ



**Λοιπόν, να δείτε που σιγά-σιγά θα λάβουμε κι εμείς μέρος στο διαγωνισμό, χωρίς να το καταλάβουμε.**

**Με το που έρχεται μια δισκέτα στα γραφεία μας, μαζεύονται όλοι οι σοφοί γέροντες, κάτοχοι των μυστικών του αθλήματος, και σχολιάζουν τα περιεχόμενά της.**

**Κατόπιν βέβαια επιδίδονται σε μαραθώνια τουρνουά, προκαλώντας τις μάταιες επικλήσεις του αρχηγού της φυλής των Ρικελιάδων, να πάνε να κόψουν ξύλα γιατί έρχεται βαρύς χειμώνας.**

**Οι δισκέτες με τα γκολ σας έχουν αρχίσει να έρχονται στα γραφεία μας, και περιέχουν αρκετά καλά δείγματα. Ωστόσο, θέλουμε η συμμετοχή να είναι ακόμα μεγαλύτερη.**

### ΤΑ ΔΩΡΑ

*Για το σκοπό αυτό, έχουμε συγκεντρώσει μερικά δωράκια για σας.*

**Τ**ο πρώτο είναι μία Red Stone game console, συμβατή με Nintendo. Μπορεί δηλαδή να τρέξει όλα τα προγράμματα της Nintendo.

**Δ**εύτερο δωρό, μια RAM Card, επέκταση μνήμης 512 K για Amiga. Η επέκταση μνήμης έχει αρχίσει να γίνεται απαραίτητη, με όλα αυτά τα τεράστια προγράμματα που κυκλοφορούν.

**Τ**ρίτο δωρό, πέντε προγράμματα για τον υπολογιστή σας.

**Τ**έλος, έχουμε και πέντε T-Shirts Kick Off, για να τα φοράτε όταν παίζετε το παιχνίδι.

Όλα τα δωράκια είναι προσφορά της **Greek Software** (Πριγκιπωνήσων 28, τηλ. 6443759).

### ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ

Δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό έχουν όλοι όσοι νομίζουν ότι βάζουν θεαματικά γκολ. Τις δισκέτες σας μπορείτε να τις στείλετε στα γραφεία μας (Περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα). Μην ξεχάσετε να μας στείλετε τα στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία και υπολογιστή). Ο διαγωνισμός λήγει στις 30 Νοεμβρίου (ημερομηνία ταχυδρομείου), ενώ αν φοβάστε για την τύχη της δισκέτας σας, μπορείτε να τη φέρετε στα γραφεία μας αυτοπροσώπως. Κι αν αισθάνεστε έτοιμοι, παίζουμε και τα... στοιχήματα επίτόπου!

*Λοιπόν, ετοιμαστείτε και καλή τύχη.*



# A R C A D E

## DARK SEAL

**N**α μια ευχάριστη αλλαγή μέσα στον κατατιγισμό των shoot 'em ups, arcades και simulators, που πλήττει τις αίθουσες των arcades. Το "Dark Seal" μοιάζει λίγο με το "Cadash", αλλά χωρίς να δίνει τόση έμφαση στα adventure στοιχεία που συναντούσαμε εκεί. Ο σκοπός που αναλαμβάνετε να φέρετε σε πέρας, πρέπει να είναι πολύ σοβαρός, αν κρίνουμε από το μέγεθος της ιστορίας που εμφανίζει το μηχάνημα (δυστυχώς όμως δεν μπορούμε να σας πούμε ποιος ακριβώς είναι, γιατί η ιστορία αυτή είναι σε άπιαστα... γαπωνέζι-

κα). Το παιχνίδι όμως είναι πολύ πιο κατανοητό: Ελέγχετε ένα χαρακτήρα, και σκοπός σας είναι να εξολοθρευσετε όλη τη στρατιά των δράκων και των ζωτικών που έχουν εμφανιστεί σε έναν τόπο. Το πονο χαρακτήρα θα ελέγχετε, το καθορίζετε στην αρχή του παιχνιδιού, διαλέγοντας έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους: Τον υπήδη, το μάγο, το βάρδο και το νίντζα. Οι χαρακτήρες διαφέρουν μεταξύ τους στα διαθέσιμα όπλα, στην ισχύ των όπλων τους και στις μαγικές ικανότητες που έχουν. Ευχάριστο είναι το γεγονός ότι αν επιλέξετε να συνεχίσετε το παιχνίδι από εκεί



## MOONWALKER

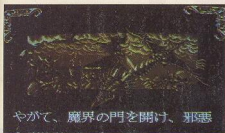
**A**ίγιους μόνο μήνες μετά την κυκλοφορία της computer version του παιχνιδιού αυτού, η Sega μου έφερε το coin-op με θέμα από την αμάνυμη ταινία. Το παιχνίδι της Sega όμως δεν έχει και πολλά κοινά σημεία με αυτό της U.S. Gold, εκτός από τον τίτλο βέβαια, αφού σύμφωνα με τη Sega, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού ανήκει στον πρωταγωνιστή της ταινίας: Τον Michael Jackson αυτοπροσώπως. Κεντρικός ήρωας στο παιχνίδι είναι βέβαια ο Michael

Jackson, ή μάλλον "οι" Michael Jackson, αφού υπάρχει και two player option. Σκοπός του είναι να μην επιτρέψει σε έναν τρελό επιστήμονα να πραγματοποιήσει τα σχέδιά του, καταστρέφοντας το σούπερ-όπλο που εκείνος έχει φτιάξει. Πριν το καταφέρει όμως, θα πρέπει να αντιμετωπίσει πολλούς κακοποιούς που θέλουν να τον σταματήσουν, και αρκετά ρομπότ με τις ίδιες ακριβώς επιδιώξεις. Σαν απάντηση στους αντιπάλους του, ο Michael διαθέτει τις γροθιές του και την ευελι-





Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



που χάσατε (το γνωστό μας "ceatinue"), μπορείτε να αλλάξετε το χαρακτήρα που ελέγχετε.

Η πίστα φαίνεται από ψηλά, και σκρολάρει πολύ ομαλά προς όλες τις κατευθύνσεις. Από όλες τις πλευρές εμφανίζονται τα αντίπαλα sprites και επιτίθενται εναντίον σας, ενώ υπάρχουν και τα απαραίτητα φυσικά εμπόδια, όπως χόσματα, λάκκοι με καρφιά κ.λπ. Δεν είναι όμως το πάντα εναντίον σας, αφού μπορείτε να βρείτε αρκετά μπουάλα και να ανοίξετε, παίρνοντας χρήσιμα αντικείμενα, όπως αντίδοτα σε δηλητήρια, αντικείμενα που αυξάνουν τη δύναμη των χτυπημάτων σας, ασπίδες σε κάποια χτυπήματα κ.ο.κ. Υπάρχουν επίσης τα κλασικά σούπερ-όπλα από την πλευρά

σας (με αρκετή ποικιλία μάλιστα), και οι κλασικοί σούπερ-κακοί από την άλλη πλευρά (πολύ εντυπωσιακά sprites).

Τα background graphics του παιχνιδιού έχουν δουλευτεί πολύ, και είναι πολύ καλά, ενώ σκρολάρουν ομαλότατα. Τα sprites έχουν μεγάλη ποικιλία, πολύ καλή λεπτομέρεια και εξαιρετικό animation - όσο μεγάλα κι αν είναι. Ο ήχος είναι επίσης καλός, αν και θα μπορούσε να είναι κάπως καλύτερος, ενώ το gameplay είναι πολύ καλό, και ο βαθμός εθιστικότητας μεγάλος. Το "Dark Seal" είναι ένα παιχνίδι για το οποίο αξίζει να φέξετε στα arcades της περιοχής σας.

Εξα του. Αρκετές φορές όμως τα εφόδια αυτά δεν θα φανούν αρκετά, και τότε θα σας φανεί πολύ χρήσιμο ένα μαιμουδάκι, το οποίο αν ακουμπήσετε, θα μεταμορφώσει τον Michael σε ρομπότ εξοπλισμένο με ακτίνες laser, τις οποίες μπορεί να εκτοξεύει εναντίον των αντιπάλων του. Κι αν ούτε αυτό δεν είναι αρκετό, τότε ο Michael μπορεί να το ρίξει για λίγο... στο χορό. Μοιάζει ίσως με αστέρι, αλλά δεν είναι: Με το πάτημα ενός κουμπιού, ο Michael θα εκτελέσει μια χορευτική φγαούρα, και στο τέλος της όλοι οι εχθροί εξαφανίζονται από την οθόνη, εκτός ίσως από τους πολύ "ισχυρούς". Υπάρχουν



αρκετές πίστες, σε μερικές από τις οποίες πρέπει να ελευθερώσετε κάποια παιδιά, ενώ σε άλλες απλά να εξοτινάσετε τους αντιπάλους σας.

Η πίστα φαίνεται από ψηλά, και σκρολάρει ή φαίνεται σαν ασανσέρ που ανεβαίνει. Το

scrolling είναι πολύ ομαλό σε όλες τις περιπτώσεις. Τα γραφικά είναι πολύ καλά και σχεδιασμένα με λεπτομέρεια, ενώ τα sprites θα μπορούσαν να έχουν μεγαλύτερη ποικιλία. Πάντως όσα υπάρχουν είναι όμορφα σχεδιασμένα, με καλό

animation και πολύ styl - ειδικά ο Michael στο άσπρο του κοστούμι και οι αντίπαλοι κακοποιοί με ρούχα παλαιότερων εποχών. Ο ήχος δεν θα μπορούσε να είναι άσχημος: Εκτός από τις "κορώνες" του Michael και τα ηχητικά εφέ, ακούγεται και μια πολύ καθαρή έκδοση των "Smooth Criminal", "Beat it" κ.λπ. - σε ορχηστρική εκτέλεση βέβαια.

Όσον αφορά το gameplay, τα πράγματα είναι αρκετά καλά: Κλασικό arcade, βέβαια, αλλά με δυσκολία στα σωστά επίπεδα και πολύ εθιστικό. Εστω κι αν δεν είστε οπαδός του πρωταγωνιστή, το "Moonwalker" θα τραβήξει την προσοχή σας...

HIGH  
TECHNOLOGY

H  
TECH

HIGH  
TECHNOLOGY

● Α. Παυλός

## ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

**M**ετά το CD player, τώρα και τα κασετόφωνα αποκτούν δυνατότητα ποικίλης επίλογής. Έτσι, το Pioneer CT-MBR δέχεται 6 κασέτες τις οποίες μπορεί να παίζει συνεχόμενες ή και' επίλογής. Η τιμή του στην Αμερική είναι 75.000 \$ρχ. περίπου, ενώ στην Ελλάδα ακόμη δεν έχει έρθει. ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΑΚΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 96-98, τηλ. 3622476.



## ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ

**M**ια θραύση θα μας σώσει! Δεν χρειάζεται όπλο να μας θύει και απροετοίματους. Το Storm Alert σας προειδοποιεί για τους κεραυνούς, συλλαμβάνοντας τα σήματα που παράγονται και αντανακλώνται απ' το έδαφος. Κοστίζει 15.000 \$ρχ. περίπου.  
Siteric Systems Box 681 West Chester Pa 19380.

## ΑΚΟΥΣΤΕ ΜΕ ΣΤΥΛ

**T**ο T-500 είναι ένα πολύ όμορφο ραδιόφωνο, που σας επιτρέπει να δείχνετε και πιο μέσα απ' το πρωτότυπο εξωτερικό κάλυμμα. Διαθέτει AM/FM και είναι ορεινό κτυπηστικό με τα LEDs που αναβοσβήνουν. Qualimax of America Anaheim CA: 714-865-2588. Τιμή \$ 600 \$ρχ.



HIGH  
TECHNOLOGY

H  
I  
T  
E  
C  
H

HIGH  
TECHNOLOGY

## ΜΙΑ ΑΤΖΕΝΤΑ... ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ

**T** ο Alarm Chrono της Casio μπορεί να το χρησιμοποιήσετε σαν ρολόι, ζιμητήριο, ημερολόγιο, χρονομέτρο... Φυσικά όλα αυτά είναι λίγο πολύ συνηθισμένα. Γι' αυτό λοιπόν και η Casio προχώρησε ένα ακόμη βήμα. Στο Alarm Chrono πρόσθεσε τη δυνατότητα αποθήκευσης 30 αριθμών τηλεφώνου! Η αξία του φτάνει τις 12.950 δραχ. στην πλαστική έκδοση, και 21.350 σε μεταλλικό. ΕΛ.ΜΗ ΑΕ, Χαρ. Τρικοπής 22, τηλ. 3643811.



Το ρολογάκι αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

## ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΟ VIDEO

**T** ο νέο video που παρουσιάζει η RCA στην Αμερική, το VR341, έχει τη δυνατότητα να εμφανίζει τις οδηγίες χρήσης του στην οθόνη της τηλεόρασης σας. Και μάλιστα σε τρεις διαφορετικές γλώσσες: Αγγλικά, Γαλλικά και Ισπανικά. Ελληνικά δυστυχώς δεν έχει μάθει ακόμη (φαίνεται μάλιστον το έσοκolo συντακτικό). Το isone διαθέτει 181 ημέρες, ενώ η τιμή του - πάντα στην Αμερική - πηγαίνει τις 90.000 δραχ.

## ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

**A** μακροδότε μαθαίνοντας ταυτόχρονα κυκλοφοριακή αγωγή με το video είναι της Teco. Καθίστε λοιπόν μπρος στην οθόνη της τηλεόρασης σας, συνδέστε το video σας, εφοδιάστε το με την ειδική κασέτα, θάλατε μπρος και... φύγατε. Μην ξεχάσετε θέβαση τη ζώνη σας, γιατί η δόλια μπερκι να σας στοιχίσει λίγο ακριβά! Τιμή 18.000 δραχ. περίπου. ARGOS DISTRIBUTORS LIMITED 489-494 AVEBURY BOULEVARD CENTRAL MILTON KEYNES MK9 2WW.



# Cine

**Κ**αλώς τους μαυριδερούς users, καλό χειμώνα να 'χετε - κι όλα τα σχετικά. Βλέπω με χαρά ότι έχετε κάνει πλήρη αποτοξίνωση: Έχετε να πιάσετε joystick πάνω από ένα μήνα. Ελπίζω πάντως να εφαρμόσατε εκείνες τις ασκήσεις, για να διατηρείται σε φόρμα το video σας... Θυμάστε; Πολλαπλά eject της κασέτας, κάμψεις των κεφαλών και λοιπά... Πώς; Το ξεχάσατε; Αντε τώρα να πείσεις ένα video που κάθεται τρεις μήνες να δουλέψει... Για πατήστε σιγά το play... Σιγά, μην το τρομάξουμε...

**ΤΙΤΛΟΣ: Ο ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ**

**ΕΤΑΙΡΙΑ: HNH/ORION**

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΓΚΕΡΑΛΤ ΜΟΡ,**

**ΝΟΡΑ ΧΕΥΝΤΕΝ**

**ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΥΜΠ ΜΕΛΧΙΟΡ**

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 85'**

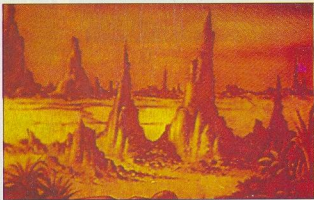
● Του Γ. Κυπριαση

Γνωρίζετε τον κόκκινο πλανήτη; Μα και βέβαια τον γνωρίζετε: Είναι ο Άρης, ο πιο αγαπημένος πλανήτης των συγγραφικών επιστημονικής φαντασίας, από πολύ παλιά. Λοιπόν, δεν ξέρω γιατί, αλλά φαίνεται ότι ο πλανήτης αυτός έχει κάτι που φοβίζει. Αλλιώς δεν εξηγείται το γεγονός ότι πολλοί συγγραφείς και σκηνοθέτες τον είχαν πάντα σαν "κακό" στα βιβλία και στις ταινίες τους. Θέλετε ορισμένα παραδείγματα; Κλασική περίπτωση το "Ο Πόλεμος των Κόσμων" του Τζ. Ουέλς, ένα μυθιστόρημα που έκανε την "κακή αρχή", περιγράφοντας μια φανταστική εισβολή Αρειανών και τον παρόλογο αφανισμό της ανθρωπότητας από τις εξελεγκμένες πολεμικές τους μηχανές. Το κακό παράγγει αργότερα, με τις ταινίες της δεκαετίας '50-'60, από τις οποίες οι περισσότερες είχαν να κάνουν με

κάποιο πλάσμα από τον Άρη. Η αλήθεια είναι βέβαια ότι και οι επιστήμονες είχαν βάλει το χέρι τους σε αυτόν το μύθο, περιγράφοντας τον Άρη σαν τον μοναδικό πλανήτη στο ηλιακό σύστημα που θα μπορούσε να φιλοξενήσει κάποια μορφή ζωής, μια και πολλοί υποστήριζαν ότι υπήρχε νερό, αλλά επίσης ο Άρης διέθετε και τέσσερις εποχές! Αλλά ούτε αυτό ήταν απαραίτητο να ξέρει κανείς: Μόνο μια ματιά αν ρίξει στον πλανήτη μέσα από ένα τηλεσκόπιο, θα καταλάβει ότι είναι, κατά κάποιον τρόπο, "εξωχριστός": Χρωματισμένος σε αποχρώσεις του κόκκινου, με διάφορα "σχήματα" στην επιφάνειά του, που με λίγη φαντασία μοιάζουν με πόλεις... Πολύ θέλει η φαντασία του ανθρώπου νομίζετε; Η ταινία που θα κάνουμε review, έχει σαν βάση όλα αυτά. Δεν είναι καινούργια, παρόλο που δεν έχει πολύ καιρό που κυκλοφόρησε στο video. Η ηλικία της είναι μεγαλύτερη από τους περισσότερους αναγνώστες της στήλης: Γυρίστηκε στα 1960! Όμως αυτό δεν την εμποδίζει να είναι πολύ ατμοσφαιρική. Η ιστορία της είναι αρκετά απλή: Η εποχή εκείνη είναι η εποχή των μεγάλων εξελλίξεων στον τομέα της αεροναυτικής και της διαστημικής τεχνολογίας. Αμερικανοί και Σοβιετικοί συναγωνίζονται για το ποιος θα στείλει το πρώτο ζωντανό ον στο διάστημα, ποιος θα πατήσει πρώτος το

πόδι του σε άλλον πλανήτη, ποιος θα παραμείνει περισσότερο σε τροχιά γύρω από τη Γη και άλλα τέτοια καταρθέματα. Οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας προχωρούν λίγο περισσότερο: Οι άνθρωποι έχουν μάθει πια να στέλνουν ολόκληρες αποστολές από επιστήμονες σε άλλους πλανήτες μέσα στο ηλιακό μας σύστημα, με πρώτο και καλύτερο τον Άρη. Τέσσερις αστροναύτες - μέλη μιας εξερευνητικής αποστολής επισκέπτονται για πρώτη φορά τον πλανήτη με ένα άριστο εξοπλισμένο διαστημόπλοιο. Σύντομα, τους περιμένουν ευχάριστες (στην αρχή) εκπλήξεις. Ο Άρης παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον: Δαβέτιε ατμόσφαιρα παρόμοια με εκείνη της Γης, και επίσης έχει αναπτύξει ζωή στην επιφάνειά του, ζώα και φυτά. Βέβαια, δεν θυμίζει τις πράσινες πεδιάδες της Γης. Εδώ συνεχίζει να κυριαρχεί το κόκκινο χρώμα, οι μύτεροι βράχοι, οι έρημες εκτάσεις... Όμως, πού και πού, ένας παράξενος θάμνος κάνει την εμφάνισή του.

Οι τέσσερις επιστήμονες, χαρούμενοι από τις ασυνήθιστες ανακαλύψεις, μέχονται στη δουλειά με ενθουσιασμό, καταγράφοντας, ταξινομώντας και ταποθετώντας ζώα και φυτά σε ειδικούς θαλάμους για μεταφορά στη Γη. Ο ενθουσιασμός τους όμως κόβεται απότομα σε λίγο: Ο Άρης παραμένει πάντα ένας εχθρικός και απλό-



# Review

ξενος πλανήτης. Ακόμη και οι ζωντανό οργανισμοί που βρισκονται στο εδαφος του, δείχνουν να μη λατρεύουν τους ξένους. Η αρχή θα γίνει με τα φυτά, τα οποία δείχνουν να συμπαθούν το ανθρώπινο... κρέας, αλλά ο πραγματικός κίνδυνος θα εμφανιστεί αργότερα. Μια τεράστια αμοιβάδα θα επιτεθεί στο σκάφος των εξερευνητών μας, εκπροσωπώντας όλα τα όντα του πλανήτη, για να τους δώσει μια και καλή. Στην αρχή, βέβαια, οι φίλοι μας δεν θα δώσουν μεγάλη σημασία, όταν όμως η αμοιβάδα θα σκοτώσει ένα από τα μέλη της αποστολής, τότε θα καταλάβουν ότι ο Αρης δεν αστειεύεται... 85 λεπτά "καθαρός" επιστημονικής φαντασίας εκείνης της εποχής, η οποία, χωρίς να έχει πολλά να προσφέρει από άποψη τεχνικών εφέ, έχει ατμόσφαιρα, ενδιαφέρον, και πολλή αγνότητα μέχρι το τέλος, θυμίζοντας σε μερικά σημεία τη "μύδα" (η αμοιβάδα, τι μύδα, και οι δυο είναι γεμάτες ζέλε). Εάν, πάντως, προσωπικά την προτιμά από πολλές σημερινές ομοίες της...

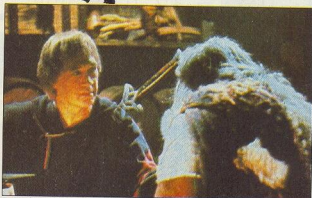
**ΤΙΤΛΟΣ: ΟΙ ΜΑΓΟΙ ΤΟΥ ΧΑΜΕΝΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ**

**ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC/RCA**

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΝΤΕΝΒΙΝΤ ΚΑΡΑΝΤΑΙΝ,**

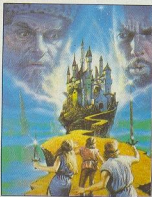
**ΜΠΟΜΠΥ ΤΖΑΚΟΜΠΥ, ΛΑΝΑ ΚΛΑΡΚΣΟΝ**

**ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΤΖΑΡΛΣ ΓΚΡΙΦΘΙΘ**



και συνέχεια. Η ιστορία περιέχει, όπως καταλαβαίνετε, μεγάλες δόσεις μαγίας. Θυμίζει αρκετά το "Θρύλο", μα και εδώ ο διάβολος είναι έταμος να κυριαρχήσει στη Γη, και μόνο ένας αρχαίος μάγος μπορεί να σταματήσει τα διαβολικά (π άλλου) σχέδιά του. Για να τα καταφέρει όμως ο μάγος, πρέπει να βρεθεί ο Εκλεκτός, ο μοναδικός άνθρωπος που θα μπορεί να φέρει σε πέρας την ύστατη αυτή αποστολή (έχω παρατηρήσει ότι πάντοτε οι μάγοι έχουν ένα πρόβλημα στο να εκτελέσουν οι ίδιοι τις αποστολές τους). Το ωραίο στην

όλη υπόθεση είναι ότι ούτε ο μάγος ξέρει ποιος είναι ο Εκλεκτός. Η έκπληξη του λοιπόν είναι πολύ μεγάλη, όταν ανακαλύπτει ότι η μοίρα έχει επιλέξει ένα μικρό αγόρι, το οποίο δεν έχει καμιά ιδέα από μαγικές και πολεμικές τέχνες (πάλι "Θρύλο" μου θυμίζει). Όμως η μοίρα δεν σκάνει απηπόρησις. Για να διαλέξει το παιδί, κάτι θα ξέρει. Ετσι, η περιπέτεια αρχίζει. Ο ηρώας μας γράφεται σε εντατικό τμήματα εκμάθησης μαγίας, ενώ συγχρόνως αρχίζουν να συγκεντρώνονται γύρω του οι πρώτοι του σύντροφοι. Σιγά - σιγά το πέπλο της καταστροφής καλύπτει τη Γη, και ο φίλος μας ξεκινά στα γρήγορα την αποστολή του, έχοντας πόλυ λίγο χρόνο για να την ολοκληρώσει. Θα προλάβει να σταματήσει τα καταχθόνια σχέδια του διαβόλου, προτού η Γη καταστραφεί; Μάλλον, γιατί αλλιώς δεν θα ήμουν σε θέση να σας τα γράφω αυτά. Γεγονός πάντως είναι ότι η ταινία, παρόλο που δεν έχει καμιά ιδιαίτερη πρωτοτυπία στο σενάριο της, βλέπεται ευχάριστα από τους φανατικούς του είδους. Έχει περιπέτεια, μάγια, μάχες μέσα σε δάση (συνήθως), κάστρα και μπουντρούμα, κακούς δαίμονες και μαγεία, Bard's Tale κανονικό δηλαδή. Όσοi adventureδες προσέλθετε... Δεν πια βρε Αντρέα, πέμπτη φορά... Δεν βαρέθηκα να το βλέπετε;



Μια role playing ταινία είναι πάντα πολύ γοητευτική: Χαμένο βασίλειο, κάστρα, δράκοι, μάγισσες, ο "καλός" και η παρέα του, μη μου πείτε ότι δεν σας αρέσουν: Ο "Θρύλος", το "Τουλίλου", η "Ιστορία δίχως τέλος", ο "Λαβυρινθος" είναι μερικές από τις κορυφαίες ταινίες με σχετικό περιεχόμενο, και όλες έχουν παρουσιαστεί από τη στήλη.

Η ταινία "Οι Μαγοί του Χαμένου Βασιλείου II" ανήκει σε αυτήν την κατηγορία. Όπως δείχνει το όνομά της, πρόκειται για τη συνέχεια της Μάχης των Μάγων ("Οι Μαγοί του Χαμένου Βασιλείου"), μιας ταινίας που είχε περάσει σχετικά απρατηρητή από τη χώρα μας, αλλά στο εξωτερικό το πήγε αρκετά καλά, τόσο ώστε να έχει

# CONSOLES REVIEW

## ALEX KID IN SHINOBI WORLD

Είδος: ARCADE  
Console: SEGA

Γάρτε ένα γνωστό beat 'em up όπως το "Shinobi", κι ένα χαριτωμένο arcade όπως το "Alex Kid in the Miracle World", και προσπαθήστε να φανταστείτε κάτι ενδιάμεσο. Το αποτέλεσμα θα είναι βέβαια ένα arcade στο οποίο πρωταγωνιστούν νιντζα, τους οποίους ο κεντρικός ήρωας σκοτώνει με το χαμόγελο στα χείλη.

Ο Alex λοιπόν, αφού έδωσε ένα καλό μάθημα στον κακό του πρώτου παιχνιδιού στο οποίο πρωταγωνιστούσε, έρχεται τώρα να σώσει την κοπέλα του που είχε απαγάγει ο κακός "Dark Ninja". Πριν ξεκινήσει ο Alex πάντως, επισκέφθηκε τον καλό μάγο "Guardian of Light", ο οποίος τον εξόπλισε με μαγικές δυνάμεις.

Τώρα λοιπόν ο Alex πρέπει να περάσει μέσα από τέσσερα επίπεδα, καθένα από τα οποία χωρίζεται σε τρία στάδια. Σε κάθε στάδιο θα πρέπει να περάσετε από αρκετές δυσκολίες μέχρι να φτάσετε στο μεγάλο κακό που φυλάει την εξοδό του, τον οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε. Στο δρόμο μπορείτε να μαζέψετε και διάφορα bonus, όπως έξτρα ενέργεια, μεγαλύτερα άλματα ή πιο ισχυρά όπλα. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, και γίνεται καλή χρήση του χρώματος, ενώ τα sprites μοιάζουν με αυτά του "Shinobi", αλλά σε πιο χαριτωμένη έκδοση. Ηχητικά εφέ και μουσικά θέματα εμπλουτίζουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενώ το gameplay βρίσκεται στα απολύτως σωστά επίπεδα δυσκολίας, ενώ είναι πολύ ελαστικό. Ένα εξαιρετικό παιχνίδι από όλες τις απόψεις.

GRAPHICS: 8.9  
ANIMATION: 9.2  
ΗΧΟΣ: 8.3  
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.1



## DON DOKO DON

Είδος: ARCADE  
Console: PC ENGINE

Πριν από οκτώ περίπου μήνες, είχε κάνει την εμφάνισή του στο arcades το coin-op "Don Doko Don" της Taiyo, μεγαλύνοντας έτσι τον κατάλογο των "χαριτωμένων παιχνιδιών". Τώρα η Taiyo μας φέρνει την έκδοση του παιχνιδιού αυτού για PC-Engine, και είμαστε στην ευχάριστη θέση να σας πούμε ότι έχει κάνει πολύ καλή δουλειά. Κακό πνεύμα έχουν απαγάγει με πηχάκια, κι εσείς μόνος ή με κάποιο φίλο σας, πρέπει να την ελευθερώσετε. Για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας, είστε εξοπλισμένοι με ένα σπαθί, το οποίο καταβάζετε με αρκετή δύναμη στα κεφάλια των αντιπάλων σας. Το αποτέλεσμα θα είναι να ζαλιστούν για λίγο, κι εσείς θα πρέπει, όσο είναι ζαλισμένοι, να τους σηκώσετε και να τους πετάξετε πάνω σε έναν τοίχο ή κάποιο εχθρό σας, και τότε κι... παθόντες θα μετατραπούν σε φρούτα που αυξάνουν το σκορ σας. Μπορείτε να μαζέψετε και διάφορα bonus coins που σας δίνουν την ικανότητα να

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πλατφόρμες παιχνιδιομηχανές!

### Του Θ. Δεσθελέγκα

εκτοξεύετε σφαιρά, πετυχαίνοντας έτσι τους αντιπάλους σας από απόσταση, ή να σκοτώνετε τους αντιπάλους σας με το πρώτο χτυπημα. Ανά δέκα επίπεδα, από τα πενήντα συνολικά που διαθέτει το παιχνίδι, θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε τον κλασικό μεγάλο κακό. Όσο προχωράτε οι δυσκολίες αυξάνονται, με την προσθήκη κινούμενων πλατφορμών, πιο επιθετικών αντιπάλων κλπ.

Τα background graphics είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ τα sprites είναι χαριτωμένα (από μακόκια που περπατούν, μέχρι λαγουδάκια και κοκοκύβια) και με καλό animation. Πολύ καλό ηχητικό εφέ και ελαστικό gameplay συμπληρώνουν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους αυτού που έχουμε δει στο PC-Engine.

GRAPHICS: 8.4  
ANIMATION: 9.6  
ΗΧΟΣ: 9.2  
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.5



# LOST PATROL

Ανακαλύψτε τα  
**PIXELWAVE**  
στο παιχνίδι της Ocean  
και αποκτήστε πλήθους  
δώρα, προσφορά της  
**THIRD WAVE**

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ  
ΑΠΟΚΛΕΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ & ΒΑΝΔΙΣΤΗ

**ThirdWave**

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.  
Ο. ΣΤΟΥΡΟΥΛΩΝ 11143, Τ.Κ. 15232, Π.Α.Σ. 15100  
ΚΕΝΤΡΙΚΗ & ΒΙΝΤΥΛ, ΔΑΡΕ-Ο.Π.Ε. ΣΤΟΥΡΟΥΛΩΝ Π.Α.Σ. 15100



**ocean**

