

ΤΕΥΧΟΣ 71

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990

500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

POWER PC BOARD
AMIGA 500
PC
EMULATOR

Special Review: NIGHTBREED



**HYPER
VIEW:**



XIPHOS

Reviews:

- NEUROMANCER
- ATOMIC
ROBOKID
- SUBBUTEO



AMSTRAD 6128+

TURBO·X

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)



μόνο **TURBO·X**
128.000*

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΤΤΙΚΟ
- 181 ΠΛΗΚΤΡΟΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΟΡΘΟΝ Η/Υ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΤΙΣ ΤΡΕΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ, ΜΟΝΟΕΡΩΜΑΤΩΝ - ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ)
- MULTI I/O ΠΛΗΚΤΡΟ (960 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΙΣΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΜΟΝΙΤΟΡ ΜΕ ΦΩΤΙΣΜΟ ΕΝΔΕΙΞΗΣ ΤΑΚΤΗΤΙΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΡΙΑΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8086-1 (4.77 ΚΑΙ 10 ΜΗC)
- 80287 ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΑΤΗΣ 80287-1 (3)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/Η ΕΙΣΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΑ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 ΤΕΜ
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΛΑΣΤΕΡΙΑ
- 2 ΕΚΠΑΝΤΙΣΤΙΚΟΙ ΣΛΟΤΣ (8 ΔΕΥΤΕΡΙΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΚΤΗΤΙΑΣ
- ΚΛΕΙΔΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΟΞΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΕΣ ΜΗΜΑΚΕ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΚΤΡΟ ΣΕΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ

- ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΣΥΝΔΕΣΗ - ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
- ΣΩΜΕΤΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ ΑΠΟΠΡΟΓΝΩΣΤΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΤΕΩΝ ΔΕΥΤΕΡΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΩΝ ΠΡΟΤΥΠΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΕΜΩΝ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΤΕΩΝ ΣΙΣΚΕΤΑ

TURBO·X

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **142.000***

TURBO·X

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ Η.Δ. 20 MB. **179.900***

TAIARI
COMPUTERS

ΣΤΟΥΠΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%

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	0.6	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 ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΩΣ) - ΤΗΛ: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 106 77

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



πλαίσιο

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% πλέον μισθ. χροστού 8%

HAND-HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

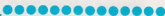
ΜΟΥΣΙΚΗ

The

1st

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

NEA ΠΡΟΪΟΝΤΑ

LASER SHOW

COMPUTER ART

1990

Το Χριστουγεννιάτικο
happening
to PIXEL

Προσδεθείτε για την... απογείωση

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα απ' τη σύνταξη.....13
Scores & Scorers.....92
Αλληλογραφία.....94
Άγγελιες.....96
Top Games.....101
Διαγωνισμός Kick Off 2:
 Παρουσιάζουμε το καλύτερο γκολ που έγραψε λάβα μέχρι στιγμής.....102
Hi Tech.....114
Cine Review.....116

ΠΕΡΙΕΧΟ

XIPHOS

Πολλοί λένε ότι πρόκειται για τον διάδοχο του Elite.

64

NEUROMANCER

Το μεγαλύτερο όπλο του παίχτη αυτού είναι το σενάριο.

54

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Πρώτα Βήματα.....36
Peek & Poke.....38
Adventure SOS.....80
Hints 'n' Tips.....86
Επεμβάσεις:
 Space Harrier II για Commodore
 Cabal για Amiga
 Dr Doom's Revenge για Spectrum.....88



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Γεγονότα... φήμες...
Σχόλια.....22
Βδω Λονδίνο.....32

CONQUESTS OF CAMELOT

Για πολλούς είναι το εντυπωσιακότερο παιχνίδι της Sierra. Γραφικά, χίφρο και ενδιαφέρουσα πλοκή είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του.

Hammerfist

Οι πολλαπλές μεταμορφώσεις είναι το μόνο που μπορεί να σας σώσει σ' αυτό το παιχνίδι. Σίγουρα ένα ενδιαφέρον "Play the Game".

106



68

ΜΑΚΗΤΕΙΑ: COMPUPRESS S.A. ΕΚΔΟΣΗ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΣΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΑΓΑΘΗ ΑΛΑΓΩΤΗ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: ΑΓΑΘΗ ΑΛΑΓΩΤΗ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ: ΑΝΕΣΤΗΣ ΚΑΝΑΚΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΒΙΒΛΙΩΝ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΟΥΣΚΟΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΜΑΝΟΥΣΣΗΣ: ΑΣΤΥΡΙΑ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΑΚΟΥ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΣΥΜΒΟΥΣΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΤΙΒΟΣ ΔΙΣΤΡΑΦΟΥ, ΑΡΧΥΣ ΠΑΝΤΕΛΑΟΥ, ΑΡΧΙΤΕΥΤΗ ΜΑΝΟΥΣΣΗΣ ΝΟΜΙΚΗΣ ΣΥΜΒΟΥΣΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΤΣΙΑΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΜΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL: ΒΟΥΤΣΙΟΣ ΤΣΙΑΣ ΜΠΗΡ ΣΥΜΑΧΕΙΣ: ΔΟΡΑ ΚΟΥΤΙΡΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΠΕΡΙΣΤΑΣΕΩΝ ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΔΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΤΩΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΡΑΪΤΗ ΜΑΡΙΑ ΔΕΡΕΠΙΣΤΗ, ΤΟ PIXEL ΕΚΤΥΠΩΣΤΗΣ: ΣΤΗ Β. ΣΑΒΑΛΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ ΝΟΤΙΟΝ ΝΕΤΒΟΚ. ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΗΣ Τ. ΠΩΛ. ΣΟΦΟΣ ΣΑΒΑΛΑΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΠΑΡΜΕΝΗΣ ΣΠΟΡΤΙΔΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΥ ΣΥΝΤΑΞΗ ΣΟΦΙΑ ΚΩΝΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΥΤΣΙΟΣ, ΧΡΗΣΤΑΚΑΚΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΝΔΡ. ΤΣΙΑΣ ΑΝΑΓΡΑΦΟΤΗ ΑΣΤΡΟΦΑΙΣΜΟΣ: ΜΟΝΤΑΣ ΑΝΔΡ. ΤΣΙΑΣ Ο.Ε. ΕΚΤΥΠΣΗ: ΑΝΑΚΤΗΡΑΣ ΕΚΤΥΠΣΗΣ ΕΣΦΕΡΑΚΟΥ: ΧΑΛΚΙΔΕΜΟΣ ΑΣΕ. ΕΠΙΧΑΡΕΙΑ: ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΣΙΑΣ PIXEL: ΜΗΛΑΡΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROΣ & PC: ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΝΘΩΝΑΣ Α. ΣΤΥΡΩΝ 40, 11522 ΑΘ. ΚΩΣΤΕΡΗΣ 6, ΣΟΦΙΑ FAX 5210847 ΣΥΜΑΧΕΙΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΒΕΡΗΚΟΥ: ΠΗ ΤΕΥΧΗ 4.800 ΔΡ. ΠΑΥΛΙΔΗΣ, ΔΥΠΛΩΣΗ, ΜΕΛΕ & ΠΩΛ. ΔΡ. ΣΥΜΑΧΕΙΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΤΕΡΩΝ: ΑΜΕΡΙΚΗ 9.800 ΔΡ. Κ. ΤΣΙΒΕΡΗΣ, ΣΟΦΙΑ FAX 5210847 ΣΥΜΑΧΕΙΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΔΕΛΤΑΙΩΝ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΥΤΣΙΟΣ, ΧΡΗΣΤΑΚΑΚΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΝΔΡ. ΤΣΙΑΣ ΑΝΑΓΡΑΦΟΤΗ ΑΣΤΡΟΦΑΙΣΜΟΣ: ΜΟΝΤΑΣ ΑΝΔΡ. ΤΣΙΑΣ Ο.Ε. ΣΥΝΤΡΟΧΗ 8.600 ΔΡ. ΚΥΡΙΟΣ 8.600 ΔΡ. ΕΣΤΙΛΕΤΗΣ: ΤΡΩΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL Α. ΣΤΥΡΩΝ 44, 11522 ΑΘΗΝΑ ΤΟ PIXEL ΜΕΤΕΒΕΙ ΜΕ ΤΟ ΠΑΘΕΝΤΕΣ ΜΑΚΗΤΕΙΑ ΣΥΜΦΩΝΗΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΟΝ ΠΡΙΝΤ ΠΡΕΣΣ Α. ΣΤΥΡΩΝ 44, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 520670-5 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: ΣΠΥΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΛΥΚΑΛΩΡΤΗΣ: ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΣΛΑΝΑΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΛΩΤΕΡΩΝ ΕΠΙΣΕΛΕΚΤΩΝ: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΚΟΥ, ΠΕΝΝΑ ΚΩΝΣΤΑΝΤ. ΣΙΔΕΡΑΣ ΒΕΡΟΔΡΟΜΟΣ DESKTOP PUBLISHING: ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΣΤΥΡΙΑ ΑΚΟΡΩΝΤΕΣ: ΑΝΔΡΑΣ ΣΡΑΦΟΣ, ΠΕΤΡΟΣ ΠΛΑΚΗΣ ΔΙΕΚΕΧΘΕΙΣ: ΤΑΚΗΣ ΑΝΔΡΕΥΔΗΣ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΣΠΑΡΦΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΥΤΣΙΟΣ

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousis **ACCOUNTING MANAGER:** Aggelos Laliadis **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Katsivas **ADVERTISING SALES:** Margarita Mentesiou, Nikos Michas, Vasilis Gkatzouras **ATHENS OFFICE:** 44 Sphirou St., tel: 520670-5, 520550 FAX 5210847 **THESSALONIKI OFFICE:** Poulakos Sphirou, 7 Anafiotissa St., tel: 20500, 20404

MENA

PIXEL

ΤΥΧΟΣ 71 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

GAMES REVIEWS

SOFTWARE FLASH14

SPECIAL REVIEW46

- Nightbreed

SOFTWARE REVIEW

• Subuteo52

• Atomic Robo Kid53

• Neuromancer54

• Flimbo's Quest55

• Anarchy56

• Paradruid '9057

• Theme Park Mystery...58

UPDATE63

• Midnight Resistance για Atari ST

• Tusker για Amiga

• Bloodwych για CBM

HYPER VIEW64

• Xiphos

ADVENTURE68

• Conquests of Camelot

ARCADE112

• Alien Storm

• Magic Sword

CONSOLES REVIEW118

• Splatterhouse

• Super Monaco GP

AMSTRAD 6128 plus

Ο Αντώνης Λεκόπουλος δούλεψε με τα νέα δημιουργήματα του Alan Sugar και παρουσιάζει τα συμπεράσματά του.

74



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΑ

Αι η ηλεκτρολόγηση είναι ο εφιάλης σας, τότε αυτό το άρθρο σας ενδιαφέρει.

41

NIGHT BREED

Ενα παιχνίδι γεμάτο αγωνία, απρόοπτες εξελίξεις και αρκετή δόση τρόμου, έχουμε στο Special Review αυτού του μήνα.



46

ΚC's POWER BOARD

Το δυνατότερο, ίσως, PC emulator της Amiga παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα.



82

ATOMIC ROBO KID

Ενα δυνατό shoot 'em up που θα σας καθηλώσει.



53

FLIMBO'S QUEST

Αν τα arcade games σας αρέσουν πολύ, τότε ο Flimbo και οι περιπέτειές του θα σας απασχολήσουν αρκετά.

55

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΣΠΗΤΟΣ ΚΥΡΑΚΟΣ ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΪΜΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΪΜΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΗΜΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΠΑΝ, ΚΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ ΑΓΙΟΝΤΙΣΤΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΗΡΩΔΟΣ ΝΙΚΟΛΑΪΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΓΗΣ ΠΛΟΥΤΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΤΑΚΗΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΔΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΥ, ΑΓΓΕΛΟΣ ΒΑΣΙΛΕΥΣΑΚΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ, ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΑΝΤΩΝΑΡΑΧΟΥ, ΒΙΚΥ ΚΥΡΙΑΚΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΠΕΤΡΟΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΠΟΤΑΜΙΔΗΣ, ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ, ΠΑΝΚΡΑΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ, ΕΛΕΝΗ ΚΑΤΣΟΥΛΑΚΗ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΤΣΟΥΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΔΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ: PERSONAL COMPUTER WORLD ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΚΔΟΣΕΩΝ: ΔΙΤΤΟΡ ΚΑΡΑΜΑΝΩΣΗΣ
EDITOR IN CHIEF: Ουίλιαμ Κλάιν ASSISTANT EDITOR IN CHIEF: Anthony Littlewood EDITORS: George Kiperavich, Vasilis Terzopoulos, George Vassiliou, Costas Vassiliou, Dimitris Anagnostopoulos, Dimitris Pavlou, Andreas Terzopoulos, Onassis Michailopoulos CONTRIBUTING EDITORS: Augustinus Tzoulikas, Ioannis Nikolaidis, John Papadimitriou, George Pliatsis, Ales Papanis, Apostolis Mouraitis, Manos Nikolaidis, Kostas Papadimitriopoulos CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: UK - Vasilis Karakostas, France - Antoine Vassiliou, USA - James Vassiliou, PROOF READING: Vicky Pliatsis, Sara Onassis, Peter Pappadimitriou, George Vassiliou, TYPESETTING: Helen Katsoulas PHOTOGRAPHY: Νίκος Γεωργιάδης EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE: Personal Computer World COVER: Hecker Hecker
Οι εκδόσεις PIXEL και οι εκδόσεις του περιοδικού στο παρόντο και οι εκδόσεις σταματάει COMPUPRESS κ.ε. Ουίλιαμ Κλάιν αναλαμβάνει δράση η ομάδα αυτών, καθώς να κυκλοφορούνται τους αριθμούς που έχουν ήδη κυκλοφορήσει με το νέο. Τα συνηθισμένα άρθρα δεν αναρρούν οποιαδήποτε υπαρκτά ή παραφicta.

adidas 

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Ανακαλύψτε τα

στο παιχνίδι της Ocean
και αποκλειστείτε από
δύο προφύλακτες
THIRD WAVE



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ & ΤΙΜΟΛΟΓΙΑ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Σ. ΣΥΡΙΓΩΝ 44, ΝΕΑΡΑ 11742, ΤΗΛ. 021420 742 30/3047

ΚΕΝΤΡΟΝ ΕΛΛΑΔΟΣ, ΟΔΟΣ ΣΟΥΦΛΙΟΥ 11, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 7021121

ocean

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γίνω συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας αποστέλλω την παρακάτω απευθείας No..... με το ποσό των 4.950 δραχμ. αντί των 5.500 της τμήσης περιτύλιξης. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μπει συλλογισμένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόσω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παρακάτω καθυστέρηση.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

Τ.Κ. _____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Μ' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο _____

ΕΚΠΤΩΣΗ**10%**

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρετε

- SPECTRUM
 AMSTRAD
 COMMODORE
 ATARI ST
 AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

- 1) _____
 2) _____
 3) _____
 4) _____
 5) _____

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

- 1) _____
 2) _____
 3) _____

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: _____ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ ΤΗΛ _____

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμία υποχρέωση σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το παραδώσετε στη διεύθυνση που περιλαμβάνει. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνώστων αναλαμβάνει να λογαριασμο σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις έντυπες υπηρεσίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΣ _____
 ΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΟΝΟΜΑ _____
 ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____ ΤΗΛ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΕΚΔ. ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ _____

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
 102 103 104 105 106 107 108 109
 110 111 112 113 114 115 116 117
 118 119 120 121 122 123 124 125
 126 127 128 129 130 131 132 133
 134 135 136 137 138 139 140 141
 142 143 144 145 146 147 148 149
 150 151 152 153 154 155 156 157
 158 159 160 161 162 163 164 165
 166 167 168 169 170 171 172 173
 174 175 176 177 178 179 180 181
 182 183 184 185 186 187 188 189
 190 191 192 193 194 195 196 197

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

Όσο κι αν σας φανεί παράξενο, αγαπητοί φίλοι, δεν είναι μακριά η εποχή που θα βλέπατε τα σημερινά αγαπημένα σας παιχνίδια, με τα απλά γραφικά και τον ψηφιοποιημένο ήχο, και θα τα θεωρούσε πρωτόγνωρα. Και δεν μιλάμε βέβαια για μερικά χρόνια αργότερα, ούτε αποφασίζω ξαφνικά να κάνω προβλέψεις για το μέλλον. Η νέα γενιά παιχνιδιών είναι εύκολα έτοιμη, και πολύ σύντομα - όπως θα δείτε και στο "Εδώ Λονδίνο" αυτού του τεύχους - θα μπορούμε να μιλάμε για "εναλλακτική πραγματικότητα". Ναι, δεν καταλάβετε λάθος, εναλλακτική πραγματικότητα σημαίνει να "ζείτε" κάποιο παιχνίδι, σαν να είναι πραγματικότητα και... Ξέρω, ξέρω, θέλετε αμέσως να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτό τα παιχνίδια. Εντάξει λοιπόν, θα περιμένα για λίγο σ' αυτή τη σελίδα, μέχρι να διαβάσετε όλες τις λεπτομέρειες στο Εδώ Λονδίνο, αλλά να μην υποσχέσθε ότι θα γυρίσετε γρήγορα για να συνεχίσουμε με τα υπόλοιπα θέματα αυτού του τεύχους.

Πολύ κερία λοιπόν, αφού πήρατε μια γεύση από το κοντινό μέλλον, σε δοκιμή λίγο και τα προγράμματα που παρουσιάζουμε σ' αυτό το τεύχος, και που προς το παρόν δεν παίζουν να απασχολούν τους απανταχού gamers. Αξίζει να δείτε λοιπόν το SPECIAL REVIEW και το NIGHTBREED, ένα παιχνίδι που συνδυάζει τη δράση των Arcades με την πλοκή και το μυστήριο ενός Adventure. Η υπόθεσή του είναι βασισμένη στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία, αν και η απρόβλεπτη εξέλιξη της είναι πιθανό να σας θυμίσει περισσότερο κάποιο σφριάλ σπ' αυτό των δεκαετιών επανοζών.

Ο Αντρέας Τουρμινάκης βρήκε αυτόν το μήνα τον παράδεισό του στο Conquests of Camelot που, όπως το περιόρασε, προκειται για την πιο εντυπωσιακή φετινή δημιουργία της Sierra. Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι απόλυτα πεπρωτή, ενώ οι 25 διαφορετικοί γρίφοι που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, σε συνδυασμό με το άριστο λεξιλόγιό του, το κάνουν ικανό να σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας.

Εκτός όμως από τα θέματα που σχετίζονται με παρουσιάσεις κάποιων προγραμμάτων, φιλοδοξούμε επίσης ένα τεστ του νέου AMSTRAD 6128+, τον τελευταίο απόγονο της οικογένειας AMSTRAD CPC, που τώρα εμφανίζεται ακόμα πιο κοντά στα computer games, καθώς έχει υποστεί αρκετές αλλαγές και μπορεί πια να παίζει παιχνίδια θυμίζοντας αρκετά τους δεκαεξάμιτους συγγενείς του. Δεν λείπει ακόμα και η υποδοχή για game cartidge, χάρη στην οποία ο 6128+ δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από μια αντίστοιχη παιχνιδιομηχάνη.

Το τεστ που θα βρείτε αυτόν το μήνα συμπληρώνονται από ένα ενδιαφέρον περιφερειακό που απευθύνεται στους κατόχους Amiga και τους επιτρέπει να μετατρέφουν τον υπολογιστή τους σε έναν πλήρως IBM συμβατό.

Κάπου εδώ όμως ηρθε η ώρα να γυρίσετε σελίδα και να απολαύσετε άλλο ένα PIXEL. Εμείς θα είμαστε και πάλι μαζί το Δεκάμβριο με ένα γιορταστικό τεύχος και πολλές εκπλήξεις.

Ο αρχινοτάκις



ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ



ΑΝΔΡΕΑΣ ΑΘΩΡΟΥΠΟΥΛΟΣ



ΕΛΜΑΡΣΤΗΣ ΠΑΥΛΟΣ



ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ

ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΟΥΡΜΙΝΑΚΗΣ



SOFTWARE

flash

CADAVER



Η ιστορία του Cadaver θυμίζει κάπως αυτή του Ιζνογκούντ: Σ' ένα βασίλειο ο πρωθυπουργός έχει χρησιμοποιήσει τις μαγικές του δυνάμεις, έτσι ώστε να προκαλέσει πόλεμο, με απώτερο σκοπό βέβαια να ανέβει στο θρόνο, εκτοπίζοντας το βασιλιά. Ο τελευταίος δεν κάθεται φυσικά με σταυρωμένα τα χέρια, κι έτσι προσλαμβάνει ένα γενναίο πολεμιστή που με μια γερή αμοιβή θα αναλάβει να σκοτώσει τον κακό πρωθυπουργό, πράγμα το να έχει ως αποτέλεσμα να το επανέλθει η ειρήνη στο βασίλειο.

Το ρόλο του γενναίου πολεμιστή παίζετε, όπως είναι άλλωστε προφανές, εσείς, και για να επιτύχετε το στόχο σας θα πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα σε πέντε επίπεδα, το καθένα από τα οποία αποτελείται από 65 περίπου δωμάτια,

και να κάνετε τις σωστές ενέργειες. Οι ενέργειες αυτές κυρίως αφορούν το να επισκεφθείτε τα σωστά δωμάτια, να μαζέψετε τα κατάλληλα αντικείμενα, και να οδηγήσετε κατόπιν το χαρακτήρα σας εκεί που θα χρησιμοποιήσει τα αντικείμενα αυτά. Κάποια από τα παζλ αυτά είναι αρκετά δύσκολα, αλλά στην αρχή υπάρχουν μερικά πολύ εύκολα, μάλλον για να σας δώσουν θάρρος.

Οι Bitmap Brothers για πρώτη φορά κυκλοφορούν ένα παιχνίδι που δεν είναι shoot 'em up, και μπορούμε να πούμε ότι τα κατάφεραν πολύ καλά σ' αυτό 3D arcade-adventure. Εξαιρετικά γραφικά, πολύ καλός ήχος (αν και ίσως όχι στα επίπεδα του xenon II) και πολύ καλό και με μεγάλη διάρκεια gameplay. Οι φίλοι των arcade-adventures θα το αγαπήσουν.

MR DO! RUN! RUN!



Η ιστορία του Mr Do χάνεται στα δάθη της προηγούμενης δεκαετίας, όταν το πρώτο coin-op με ήρωα των εν λόγω χαρακτήρα έκανε την εμφάνισή του. Κατόπιν εμφανίστηκαν ακόμη δύο coin-ops με τον ίδιο ήρωα, το "Mr Do's castle", και το "Mr Do! Run! Run!" που αποτελεί και το θέμα του παιχνιδιού που εξετάζουμε.

Ο Mr Do ήταν λοιπόν κλάουν σ' ένα τσίρκο, αλλά το σπάγγελά του δεν τον ικανοποίησε, κι αποφάσισε να κάνει κάτι πιο ενδιαφέρον. Έτσι πήρε μια μαγική κρυστάλλινη μπάλα που θρήκε πρόχειρη, και έφτασε σε μια χώρα όπου οι κάτοικοι της δέχτηκαν ευχαρίστως να τον κυνηγούν, μέχρι κάποιος από τους δύο να πεθάνει. Οι κάτοικοι της χώρας αυτής έχουν σαν κύριο όπλο τους την ταχύτητά τους, η οποία αυξάνεται καθώς προχωράτε στα επίπεδα, και το μεγάλο τους πλήθος. Ο Mr Do! έχει στη διάθεσή του τη μαγική του μπάλα, η οποία δεν του είναι όμως συνεχώς διαθέσιμη, αλλά μετά από κάθε χρήση της θα πρέπει να περμένει μέχρι να την αποκτήσει ξανά, και μερικές ιδιομορφίες της πίστας που θα πρέπει όμως να χρησιμοποιήσει σωστά, γιατί αλλιώς η χρήση τους θα αποβεί σε θάρος του. Αν τέλος "περικυκλώσει" τους αντιπάλους του, θα του δοθεί η ευκαιρία να μαζέψει ένα γράμμα της λέξης "EXTRA", η οποία -αν συμπληρωθεί- θα του χάρισει μια επιπλέον ζωή.

Σε καμία περίπτωση δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι τα γραφικά είναι τα καλύτερα που έχουμε δει, είναι όμως ποτή αντιγραφή αυτών των coin-op, και το ίδιο ισχύει και για τα ηχητικά εφέ, ενώ το gameplay είναι αρκετά εθιστικό. Οι νοσταλγοί του παρελθόντος θα πρέπει να είναι ικανοποιημένοι.

THE PUNISHER

Ο ήρωας του παιχνιδιού αυτού έχει θέσει ως σκοπό της ζωής του να εξοριάζει την αδικία, να τιμωρεί τους κακούς και να προστατεύει τους αδύνατους. Ποιος μπορεί να είναι... Όχι, δεν είναι ο Spiderman, δεν είναι ο Batman, δεν είναι ο Superman, δεν είναι ο Σαρπ. Είναι ο "τιμωρός", που έρχεται καταυφείαν από τις οθόνες των κινηματογράφων σ' αυτές των υπολογιστών μας, κι αυτό χάρη στην Edge, που ανέλαβε να κάνει το conversion.

Η οθόνη φαίνεται σε προοπτική πρώτου προσώπου, και κάπου σ' αυτή βρίσκεται ένα στόχαστρο που δείχνει πού θα καταλήξουν τα πυρά του αυτοματου όπλου σας ή του πιστολιού σας. Στην οθόνη εμφανίζονται επίσης μεγάλα πλήθη αντιπάλων, τα οποία πρέπει να εξολοθρεύσετε με τα δύο προαναφερθέντα όπλα, και μερικά



αθώα πολίτες, τους οποίους θα πρέπει να προσπαθήσετε να μην πετύχετε. Προς το τέλος κάθε επιπέδου, θα έχετε την ευκαιρία να μπειτε σ' ένα φορητό, από το οποίο θα πάρετε ένα ισχυρό όπλο, που θα σας χρησιμοποιεί στην αντιμετώπιση του τεράστιου πλήθους κακών που κάνει την εμφάνισή του στο τέλος του επιπέδου.

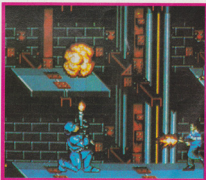
Όπως θα καταλάβετε από την περιγραφή του παιχνιδιού, έχουμε άλλο ένα παιχνίδι τύπου Operation Wolf, το οποίο δυστυχώς δεν έχει απολύτως τίποτε καινούριο να προσέξει στα ήδη γνωστά. Αν σ' αυτά προσθέσουμε το απόστομο animation, το μέτριο ήχο και το μονότονο gameplay, καταλήγουμε σ' ένα παιχνίδι που δεν ικανοποιήσει τις προσδοκίες μας. Ελπίζουμε η Edge να βελτιωθεί στη συνέχεια.

ROBOCOP II

Το παιχνίδι που έμεινε για περισσότερο καιρό από κάθε άλλο στο ναύμερο ένα του πίνακα των πωλήσεων, αποκτά επιτέλους το διαδόχου του. Ο λόγος φυσικά για το Robocop, του οποίου ο διαδόχου ονομάζεται Robocop II, που έχει θέμα από την ομώνυμη ταινία, η οποία δεν έχει όμως κυκλοφορήσει ακόμη.

Η αμαρτηλή OCP, που με τόσο κόπο ο ήρωάς μας είχε εξαρθρώσει στο προηγούμενο παιχνίδι, έχει ξαναγεννηθεί, και όχι μόνο συμμετέχει στη διακίνηση ενός θανατηφόρου νουκλεακού ονόματι "Nuke", αλλά έχει επίσης κατασκευάσει τον "Kane", ένα μηχανικό πλάσμα αρκετές φορές πιο ισχυρό από τον Robocop, το οποίο χρησιμοποιεί για ύποπτους σκοπούς. Στόχος του ήρωά μας είναι να εξαρθρώσει το δίκτυο διακίνησης του νουκλεατικού, και να απαλλάξει το Detroit, όπου η ιστορία διαδραματίζεται, από την παρουσία του Kane.

Το παιχνίδι απαρτίζεται από πολλά επίπεδα, κάποια από τα οποία θυμίζουν το coin-op "Robocop" της Data East, μερικά άλλα το "Operation Wolf", κάποια άλλα είναι platform-and-ladders games κ.λπ., ενώ υπάρχουν και bonus games με διά-



φορα θέματα. Όπως εύκολα καταλαβαίνετε, το παιχνίδι διαθέτει φοβερή πακίλια, και με λίγη προσοχή στο gameplay θα γνωρίσει αίγυρα επιτυχία ανάλογη με αυτή του προκατόχου του. Η "Special FX" είναι βέβαια εγγύηση γι' αυτό, ενώ τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, απ' ό,τι έχουμε δει ως τώρα, εξαιρετικά. Για περισσότερες πληροφορίες, θα πρέπει να περιμένετε βέβαια το review, που δεν θα αργήσει καθόλου.

CAPTIVE



Είναι αλήθεια ότι ως τώρα έχετε αναλάβει πάρα πολλές φορές αποστολές για τη διάσωση αιχμαλώτων και ότι τις έχετε φέρει σε πέρας με επιτυχία. Στο "Captive" της Mindscape όμως, τα πράγματα αλλάζουν γιατί ο φυλακισμένος είστε εσείς, και μια ομάδα ρομπότ πρέπει να σας σώσει. Εσείς δεν μένετε άπραγοι, βέβαια, αλλά θα πρέπει να κωδοθεγήτε τα ρομπότ αυτά μέσω ενός υπολογιστή που διαθέτει modem, το οποίο μπορεί να επικοινωνήσει με τα ρομπότ αυτά. Τώρα, πώς μπορεί να βρεθεί ο υπολογιστής αυτός στο κελί σας, είναι μια άλλη ιστορία.

Τα ρομπότ, για να σας ελευθερώσουν, θα πρέπει να καταστρέψουν δέκα βάσεις που παρέχουν υποστήριξη στη φυλακή που βρίσκεστε, με το να βάλουν εκρηκτικά στις γεννητρίες ενόργανος κάθε βάσης. Στους διαδρόμους και στα δωμάτια κάθε βάσης βρίσκονται όμως και εχθροί, με διάφορους βαθμούς επικινδυνότητας που, αν τους σκοτώσετε, θα αφήσουν πίσω του νομίσματα, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αγορά καλύτερων εξαρτημάτων για τα ρομπότ, η απόδοση των οποίων βελτιώνεται κατ' αυτό τον τρόπο. Μπορείτε επίσης να εξοπλιστείτε και από τις διάφορες αποθήκες πυρομαχικών που θα βρείτε στο δρόμο σας, και μάλιστα χωρίς να πληρώσετε ούτε ένα νόμισμα. Αλλά ένα παιχνίδι τύπου Dungeon Master δεκδικεί λοιπόν κάποια θέση στη συλλογή σας. Και πραγματικά την αξίζει, κυρίως λόγω του gameplay του, που είναι εθιστικό και με ποικιλία (υπόαρχατα 5.900 διαφορετικές αποστολές), του καλού - αν και επιδεχόμενου βελτιώσεων - ήχου του και των με πολύ λεπτομέρεια και φαντασία σχεδιασμένων γραφικών του. Από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που έχουμε δει τελευταία.

WINGS



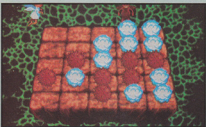
Ωρα να γυρίσουμε λίγο πίσω στο χρόνο, και συγκεκριμένα στο 1916, τότε που στην Ευρώπη διαδραματιζόταν ο πρώτος παγκόσμιος πόλεμος. Εσείς είστε ένας νεαρός που θέλει πολύ να γίνει πιλότος και να πετάει πάνω από εχθρικά εδάφη, κάνοντας ό,τι είναι δυνατό για να κερδίσει η χώρα του τον πόλεμο. Έτσι, κατατάσσεται στο στρατό και συμμετέχετε στο πρόγραμμα εκπαίδευσης πιλότων και, αν περάσετε επιτυχώς τις εξετάσεις, θα βρεθείτε στην πρώτη γραμμή. Η εκπαίδευση περιλαμβάνει τρεις διαφορετικές αποστολές, ανάλογες με αυτές που θα σας ανατεθούν, αν τελικά ενταχθείτε στο σώμα των πιλότων. Η πρώτη είναι η καταστροφή επίγειων στόχων, κατά την οποία πετάτε με το αεροπλάνο σας πάνω από κάποιο δρόμο, καταστρέφοντας με τα πολυβόλα σας οπδήποτε βρίσκεται πάνω σ' αυτόν, εκτός από τα αυτοκίνητα του Ερβούρ Σταυρού. Κατόπιν έρχο-

νται οι βομβαρδισμοί εγκαταστάσεων, που δεν διαφέρουν και πολύ από τα shoot 'em ups που σκρολάρουν από πάνω προς τα κάτω, εκτός από το ότι πρέπει να αποφεύγετε τα σύννεφα, που μειώνουν την ορατότητά σας, και να αφήνετε τις βλάβες σας την κατάλληλη στιγμή. Τέλος, έχουμε τις αερομαχίες, όπου πρέπει να καταρρίψετε το εχθρικό αεροπλάνο, που στη διάρκεια της εκπαίδευσης αντικαθίσταται από ένα αερόστατο. Κατά τη διάρκεια της αερομαχίας μπορείτε να κάνετε διάφορα ακροβατικά, προκειμένου να βελτιώσετε τη θέση σας, αλλά θα πρέπει να μη ζορίζετε πολύ το αεροπλάνο σας, γιατί στην περίπτωση αυτή θα πέσει.

Το "Wings" είναι ένα εξαιρετικό flight simulator με ωραία γραφικά, επιτυχημένο ηχητικό εφέ, εθιστικό gameplay και πλούσια δράση, που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός φίλου του είδους αυτού.

ANTAGO

Αν έχετε βαρεθεί να είστε συνεχώς ο καλός στα παιχνίδια που παίζετε, τότε το "Antago" της "Art of Dreams" θα σας προσφέρει μια ευχάριστη αλλαγή. Όχι ότι θα σας βάλει να σκοτώνετε γυνακάκια ή να κάνετε ληστείες κ.λπ., αλλά θα σας δώσει τη μορφή του διαβόλου, που θα προσπαθήσει να κερδίσει έναν άγγελο, σ' ένα παιχνίδι λογικής, παρόμοιο με αρκετά επιτραπέζια που έχουμε δει. Το παιχνίδι παίζεται ενάντια στον υπολογιστή ή σε κάποιο φίλο σας πάνω σε ένα ταμπλό 5x5, και σκοπός σας είναι να τοποθετήτε πιόνια στο ταμπλό αυτό (συννεφάκια για τον άγγελο και κόκκινες σκαβωτές μπάλες για το διαβόλο), έτσι ώστε να σχηματίσετε μια σειρά από πέντε, οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά όσο φαίνονται, γιατί μπορείτε να τοποθετήσετε πιόνια μόνο στις άκρες του ταμπλό. Η τοποθέτηση ενός πιονιού κάνει όλη τη σειρά να τραβηχτεί κατά ένα τεράγιο προς το εσωτερικό, και το πιόνι που ενδεχομένως βρίσκεται στην απέναντι πλευρά εξαφανίζεται, εκτός αν είναι το τελευταίο πιόνι του αντιπάλου



σας στο ταμπλό. Οι κανόνες αυτοί κάνουν το gameplay αρκετά περίπλοκο, και θα χρειαστείτε αρκετό καιρό για να μπορέσετε να κερδίσετε τον υπολογιστή σε κάποιο αξιοπρεπές επίπεδο δυσκολίας.

Τα γραφικά δεν είναι εκπληκτικά, αλλά είναι καλοσχεδιασμένα, και τα sprites κάνουν χαριτωμένες γκριμάτσες σε διάφορες περιστάσεις. Ο ήχος είναι μάλλον φτωχός, ενώ το gameplay είναι αρκετά εθιστικό και θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον αμειωτο για αρκετό καιρό, ιδίως αν έχετε αντίπαλο για two player game.

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΔΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τώρα μπορείτε και σεις να μάθετε τα πάντα για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αυτό το σύγχρονο θαύμα, με το βιβλίο «Κομπιούτερς, απλά μαθήματα για όλους».

Το βιβλίο είναι μια απλή και γρήγορη μέθοδος χωρίς δάσκαλο, που δίνει τη δυνατότητα στους αρχάριους, αλλά και στους πιο προχωρημένους, να μάθουν πώς λειτουργεί ένας υπολογιστής, τι μπορεί να κάνει, πώς να το κάνει και πώς μπορεί κανείς να τον χειριστεί. Ταυτόχρονα είναι το πρώτο μας σειράς βιβλίων που θα κυκλοφορήσουν σύντομα.



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS
ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο «Κομπιούτερς, απλά μαθήματα για όλους». Για την αγορά του σας στέλνω ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο. _____ με το ποσό των 900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

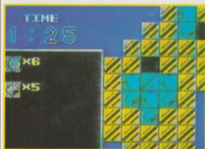
ΠΟΛΗ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

T.K.



PUZZLING



Πριν από μερικούς μήνες είχαμε παρουσιάσει στη στήλη "Arcade" ένα puzzle game της Taito, ονόματι "Puzzling". Στους μήνες που πέρασαν η Ocean απέκτησε την άδεια για το conversion, το οποίο μάλιστα έχει προχωρήσει αρκετά, κι έτσι θα είναι μάλλον έργο για τη Χριστουγεννιάτικη αγορά, αλλά κατά πάσα πιθανότητα δεν θα διαθέτει τις εικόνες που διαθέτει το coin-op.

Στο "Puzzling" βλέπετε μια πίστα όπου υπάρχουν αρκετά τουβλάκια με διάφορα σχήματα, όπως περίπου στο "Plotting", κι έναν κέρσορα τον οποίο μπορείτε να μετακινείτε. Σκοπός σας λοιπόν είναι να εξοφλήσετε όλα τα τουβλάκια. Για να εξοφλήσετε δύο ή περισσότερα τουβλάκια, θα πρέπει να έχουν το ίδιο σχήμα, και να τα φέρετε σε επαφή. Ένα τουβλάκι μετακινείται αν οδηγήσετε τον κέρ-

σορα πάνω του, κρατώντας το fire πατημένο και κατόπιν μετακινώντας τον κέρσορα. Προσοχή όμως, γιατί η μετακίνηση μπορεί να γίνει μόνο προς τα κάτω, εκτός αν χρησιμοποιήσετε τα ασανσέρ που βρίσκονται σε κάποιες πίστες. Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να χάσετε εύκολα, αν σας τελειώσει ο χρόνος ή βρεθείτε σε κάποια κατάσταση που να αποκλείει το καθάρισμα της πίστας - αν δηλαδή αφήσετε ένα μόνο τουβλάκι από κάποιο σχήμα. Στην πρώτη περίπτωση το παιχνίδι τελειώνει, ενώ στη δεύτερη μπορείτε να προσπαθήσετε ξανά, αρχίζοντας την ίδια πίστα από την αρχή, χωρίς όμως να ανανεωθεί ο χρόνος σας. Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι, αλλά για review θα πρέπει να περιμένετε μέχρι τον άλλο μήνα.

HARLEY DAVIDSON

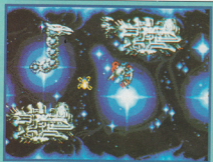
Tο όνομα που έχει γίνει θρυλικό πλέον στον τομέα των μοτοσικλετών, εμφανίζεται τώρα και σε ένα παιχνίδι, δίνοντας σε όλους την ευκαιρία να καθίσουν στο τιμόνι ενός τούπερ και να ξεχυθούν στις λεωφόρους των ΗΠΑ.

Στο παιχνίδι αυτό έχετε δέκα ημέρες στη διάθεσή σας για να φτάσετε σ' ένα φεστιβάλ στην πόλη Sturgis, κάπου στη Νότια Ντακότα, και ξεκινάτε έχοντας μαζί σας μόνο τη μηχανή και μερικά χρήματα. Μη νομίζετε όμως ότι το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέχετε συνεχώς με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα, γιατί το παιχνίδι διαθέτει πολύ περισσότερα χαρακτηριστικά. Κατ' αρχάς, υπάρχει η αστυνομία που εφαρμόζει αυστηρά το όριο των 65 μιλίων/ώρα, κι έτσι θα πρέπει να προσέχετε για αστυνομικούς, μπορείτε όμως να ξεφύγετε, σε περίπτωση που σας εντοπίσουν, αν είστε αρκετά γρήγορος. Μετά υπάρχουν διάφορα sub-games, όπως αυτό που παίζετε πάκερ ή διαγωνίζεστε με άλλους μοτοσικλετιστές στο ποιος θα οδηγήσει πιο άργα τη μηχανή του χωρίς να πέσει κ.ά., που σας επιτρέπουν να κερδίζετε χρήματα, με τα οποία μπορείτε να αγοράζετε εξοπλισμό για τη μηχανή σας ή για τον εαυτό σας στα καταστήματα που υπάρχουν σε κάθε πόλη, ή ακόμη να κάνετε και τατουάζ. Μπορείτε ακόμη να προσφερθείτε να μεταφέρετε στην πλησιέστερη πόλη άτομα των οποίων τα μεταφορικά μέσα υπέστησαν βλάβες.

Το παιχνίδι διαθέτει αρκετά καλά γραφικά, ο ήχος όμως δεν βρίσκεται σε ανολογα επίπεδα. Το gameplay είναι εθιστικό και διαθέτει αρκετή ποικιλία, κι έτσι αξίζει τον κόπο να το αναζητήσετε, αν σας αρέσει ο τύπος αυτός των παιχνιδιών.



SAINT DRAGON



Στα περισσότερα από τα παιχνίδια που έχετε παίξει ως τώρα, έχετε έρθει αντιμέτωποι με αρκετούς δράκους, ζυτικά και άλλα παρόμοια όντα, έτσι ώστε τα αισθήματά σας γι' αυτά κάθε άλλο παρά φιλικά μπορεί να είναι. Η "Sales Curve", όμως, αγνοεί εντελώς το γεγονός αυτό, κι έτσι στο "Saint Dragon" θα σας βάλει να περάσετε με το δράκονόλοκό σας μέσα από έξι επίπεδα γεμάτα κακούς, με τελικό στόχο να ελευθερώσετε κάποιο δράκο που βρίσκεται στο τέλος των επιπέδων αυτών.

Το δράκονόλοκο το οποίο οδηγείτε, διαφέρει από τα συνηθισμένα στο ότι διαθέτει μια αρκετά μεγάλη μηχανική ουρά, η οποία είναι μάλιστα άτρωτη στα εχθρικά πυρά, και συνεπώς σας δίνει τη δυνατότητα να τη χρησιμοποιήσετε για να στριμώξετε τους αντιπάλους σας ή και για να προστατίξετε τον εαυτό σας. Το παιχνίδι διαθέτει έναν αξιοπρεπή αριθμό από power-ups και εχθρικά sprites, τα οποία αρκετές φορές είναι και αρκετά μεγάλα,

ενώ τα background graphics διαθέτουν αρκετή ποικιλία και ακρολάρουν πολύ ωραιά. Τα ηχητικά εφέ βρίσκονται επίσης σε πολύ καλά επίπεδα και το gameplay του coin-op είναι εξαιρετικά καλό, με σωστό βαθμό δυσκολίας. Ελπίζουμε να διατηρηθεί. Το "Saint Dragon" έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει κάποιο στις αρχές Νοεμβρίου, γι' αυτό αρχίστε να κάνετε προέδερμανση στο A-Type για να είστε σε φόρμ φόρμα...

Φέτος χαρίστε
ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

HOLO SHOP

...where technology meets art

Αλεξάνδρου Σούτσου 17 Κολωνάκι

SOFTWARE

flash

BATTLMASTER

Κάποτε, σε κάποιο σημείο της γης βρίσκονταν τέσσερα βασίλεια που δεν είχαν πολύ καλές σχέσεις μεταξύ τους, ίσως λόγω του ότι οι κάτοικοί τους ανήκαν σε διαφορετικές φυλές του ζωικού βασιλείου. Πιο συγκεκριμένα, είχαμε το βασίλειο των νάνων, το βασίλειο των ξυπτικών, των ανθρώπων και των αετών. Η ζωή κυλούσε φυσιολογικά, μέχρι που ανακάλυψαν ότι, αν δεν ένωσαν τα τέσσερα κομμάτια της πέτρας της ζωής, ο κόσμος θα εξαφανιζόταν. Από τραγική σύμπτωση όμως, έτυχε τα κομμάτια αυτά να βρι-

σκονταν στα τέσσερα στέμματα των προνοφερθέντων βασιλείων, και ο κάθε βασιλιάς δεν ήθελε ούτε να ακουσει ότι θα έπρεπε να δώσει τα πετράδια του.

Εδώ μπαίνετε εσείς στο σκηνικό, διαλέγετε έναν αρχηγό, από δεκαέξι διαθέσιμους, εξοπλίζετε με στρατό και προσπαθείτε να μαζέψετε τα τέσσερα κομμάτια, ώστε να αποφευχθεί η καταστροφή. Αυτό θα σας φέρει αντιμέτωπους με τους στρατούς των βασιλείων, με τους οποίους πρόκειται να δώσετε αρκετές μάχες. Σε κάθε μάχη μπορείτε, εκτός των



άλλων, να καθορίσετε την διάταξη του στρατού σας διαλέγοντας μεταξύ πολλών γνωστών και άγνωστων σχηματισμών. Υπάρχουν ακόμη φυσικά εμπόδια που θα πρέπει να αποφύγετε, όπως φράγγια, βάλτοι, λαβυρίνθοι κ.λπ., αντικείμενα για να μαζέψετε και να χρησιμοποιήσετε, καταστήματα για να αγοράσετε εξοπλισμό,

μισοίκια που κρύβουν εκπλήξεις κ.α.

Ομορφα γραφικά και πυκνή δράση χαρακτηρίζουν το BattleMaster, που πάσχει όμως στον τομέα του ήχου. Οι φίλοι πάντως των role playing games δεν θα πρέπει να αποθαρρυνθούν από αυτό το μινιπρόγραμμα...

Νέα του Software

- Έχουμε γραφεία στο προηγούμενο τεύχος ότι η 16-bit Sega κυκλοφόρησε, επίσημα στην Ευρώπη, γενικούς που άνοιξε ή χρησιμοποιεί τους επαναχρησιμοποιημένους παιχνιδιών. Το καιρό νέα όμως συσκευάζονται, γιατί μετά από τη Sega MegaDrive, επανεμφανίστηκε και η όραση της δεύτερης γενεαλογίας κονσόλας, δηλαδή του PC-Engine. Η διάθεση της στο καταστηματικό θα άρχισι, κατά το φθινόπωρο, στις αρχές του επόμενου χρόνου, και η τιμή της θα κινείται μεταξύ 160 και 170 λίγων Αγγλίας (50.000 περίπου).

- Το να γίνει δεν μπορεί να είναι όλα ευχάριστα, κι έτσι έχουμε μερικά σημεία, οι οποίοι σφάζονται να μην επαληθεύονται. Οι φίλοι προορίων την Αντικείμενη, που μας έχει προσφέρει μερικά εξαιρετικά παιχνίδια και σφάζονται να κυκλοφορήσουν μερικά ακόμα στο κοντινό μέλλον, και ανα-

φέρουν ότι πρόκειται να παρουσιαστεί η παραγωγή της εταιρίας σε παιχνίδια, και στο εγγύ θα κυκλοφορούν μόνο εκείνα που θα έχουν "καλοήλικη απήχηση", κι αυτό λόγω οικονομικών δυσχερειών. Είστε ενήμεροι ότι αυτό δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα, αλλά θα σας κρατάμε ενήμερους σε κάθε περίπτωση.

- Ένα γινώσκω ότι η U.S. Gold έχει υπεράριθμα με την Capcom να αναλαμβάνει το conversion των coin-ops που η τελευταία κυκλοφόρησε, αλλά σε μερικές περιπτώσεις φαίνεται ότι η συμφωνία ίσως κι αντιστρέφεται. Έτσι, η Capcom ανέλαβε να κατασκευάσει ένα coin-op με θέμα από το "Strider II", που αυτή τη στιγμή ετοιμάζεται στο εργαστήριο της U.S. Gold. Τοσο το coin-op όσο και η έκδοση για τους υπολογιστές αναμένεται να κυκλοφορήσουν περίπου τα Χριστού-

γεννα Η U.S. Gold επέλεξε το δικαιώματα για το conversion του "E-Dial" της Sega, ενώ, από ότι φαίνεται, θα αρχίσει να κυκλοφορεί όλα και περισσότερο παιχνίδια της σε PC-format, αρχίζοντας από το "Mudie", το "Mean Streets" και το "Crime Wave".

- Τώρα που η αγορά των Χριστουγεννιωνών βρίσκεται όλα και πιο κοντά, έχουν αρχίσει και πάλι να κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα conversions, μεταξύ από τα οποία πρόκειται να αποκαλυφθούν από πολλούς καλούς φίλους. Μεταξύ αυτών ξεχωρίζουμε το "INT" της Demak, που περιλαμβάνει το "Hard Driving", "Toobin'", "APB", "Dragon Spirit" και το "Xybots", το "Whites on Ice", πάλι της Demak, που περιλαμβάνει το "Power Drift", το "Chase H.Q.", το "Turbo Out Run" και το "Hard Driving" και, τέλος, το "Hollywood Collector" από την Ocean, που αποκαλύπτει από το "Robotop", το "Ghostbusters II", το "Indiana Jones and the Last Crusade", και το "Batman-the movie".

- Οι κότεροι ST με κλίση στη Γενεαλογία θα πρέπει να είναι αρκετά γοητευμένοι

για την απόφαση της Electronic Arts να κυκλοφορήσει την έκδοση του Deluxe Pent για Atari ST. Για όσους δεν έχουν τι είναι το Deluxe Pent, και δεν έχουν ακουσει κάποιο του ανταγωνιστικού μηχανήματος να παρουσιάζονται ή από πρόκλητα για ένα πολύ δυνατό πακέτο ζωγραφικής και animation που χρησιμοποιείται επίσης, τόσο από χρήστες όσο κι από software houses για ανάπτυξη παιχνιδιών. Η version του Deluxe Pent για τον ST θα κυκλοφορήσει στις 21/11 Οκτωβρίου, κι αυτό ετοιμάστε το μυαλό σας.

- Αν τα coin-ops conversions δεν σας εφταίνουν να να νιώσετε ότι βρίσκεται σε ελεύθερο arcade, τότε μπορείτε να δοκιμάσετε το "budget boy arcade cabinet" και το "universal energizer" της Cyber-tech. Πρόκειται για ένα όπλο που αναλαμβάνει να δώσει στην υλοποίησή σας όλη coin-op και για με κανονικά που σας επιτρέπει να παίζετε arcade games. Φυσικά, καλό είναι το κόστος του, κι έτσι από σταθμό 30.000 και 54.000 δραχμές απαιτούνται, πράγμα που δεν θα αποθαρρύνει όμως τους φανατικούς των arcades.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

COMPUTER KISWARE 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 (100,640KB, 14")	148.500
PROFEX AT 286 10MHz 1MB, EGA, 14"	203.000
PC22 (286-12MHz) 14", 20 MB	200.000
PROFEX 2016 (286-16MHz) 14"	200.000
HYUNDAI SUPER 16TE, 100, 14"	110.000
HYUNDAI 286E 20MB HD, 14" οθόνη	246.000
HYUNDAI 286E, 14" οθόνη	196.500
HYUNDAI 386SX 16MB 1/2 MB HD, 14"	245.800
KISWARE XT-12MHz 100, 640KB, 14"	137.500
KISWARE AT 286 12MHz, 14" Οθόνη	165.000
KISWARE AT 286 16MHz, 14" οθόνη	196.000
KISWARE AT 286 20MHz, 14" οθόνη	198.000
KISWARE 386SX 16 MHz, 14" οθόνη	224.000
KISWARE 386-20MHz 1dd οθόη	300.000
KISWARE 386-25MHz 64K CACHE οθόη	398.000

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 (100, MOUSE, 888KB)	110.000
COMMODORE C64-II +accessory	34.500
AMIGA 2000	230.000

FLOPPY DISC DRIVES

2x DRIVE FOR AMIGA 500	25.000
2x DRIVE FOR AMIGA 2000	25.000
2x DRIVE FOR ATARI ST	25.000
360 KB DRIVE FOR PC	15.500
720 KB (3,5") WITH FRAME	18.800
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, A4, 144CPS	48.200
STAR LC-10 COLOR, A4, 144CPS	66.900
STAR LC24-10 A4, 170CPS	76.700
MANHESMANN TALLY MT81	43.900
CITIZEN 1200, A4, 120CPS	43.900
CITIZEN SWIFT 24, A4, 160CPS	90.085
SECOSHA 1200 AJ, A4, 120 CPS	39.900
PROFEX MD160 A4, 160CPS	39.900
PROFEX LASER LD1000, A4, 6PPM	289.000

MONITORS

COMMODORE 1084 Stereo for AMIGA	98.500
PROFEX 1430 COLOR VGA	100.800
14" VGA PAPER WHITE	42.700
PROFEX MAN 1410 MULTIBSCAN	119.000
14" EGA COLOR	76.700
14" PAPER WHITE	26.800
NEC 30 MULTISYNCH 14"	195.000
14" MULTISYNCH MONOCHR.	61.800
PROFEX CM14 - STEREO for AMIGA	64.600

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

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΦΡΩΚΗ 4050 (με κλειδί) 6	1.510
ΔΙΣΚΕΤΟΦΡΩΚΗ 80100 >>> >>>	1.730
MOUSEPAD NORIS DATA	1.300
MONITOR FILTER 12" (NORIS)	3.360
MONITOR FILTER 14" >>>	3.680
ΒΑΣΗ ΟΘΟΝΗΣ 12"14"	3.360
ΒΑΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ 80 ΣΤΗΛΩΝ	3.360
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ AMIGA 500	1.730
ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ	800
ΣΤΡΩΦΟΜ. ΘΡΑΚΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	26.000
ΒΑΣΗ ΠΥΡΡΟΥ ΜΕΤΑΛΛΕ ΡΟΛΕΣ	7.300
ΦΗΡΩΤΗ FIA MOUSE	500
2x ΚΑΒΑΡΙΣΤΟΥ ΔΡIVE 3,5/5,25"	820

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ

POLAROID	10.360
POLAROID ΜΕ ΓΕΩΔΗ	12.070
FLUO CRT MONITOR FILTER	24.150

ΧΑΡΤΙ

12x240MM 60g/Μ2 (A4) 1000p	1.730
----------------------------	-------

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2 MULTIFUNCTION	3.660
COMP. PRO 5000	3.450
COMP. PRO EXTRA (ΔΙΑΦΑΝΕΣ)	3.880
QUICKSHOT I	1.300
QUICKSHOT II	1.850
QUICKSHOT III TURBO	2.540
QUICKSHOT 113 (8M-ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ)	3.360

MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE	8.480
GENIUS MOUSE (NORIS)	10.180
MOUSE KIT GENIUS (NORIS)	11.040
GENIUS MOUSE 6000 HPRES	12.000
GENIUS MOUSE GM F301	12.760
SCANNER GENIUS GS 4500	26.300

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 (CGA/EGA) CARD-PRINTER	12.070
SUPER EGA LEVEL 3 (640x480)	25.400
SUPER EGA LEVEL 5 (800x600)	34.050
ADDA CARD 16 KANAΛ/12 BIT	25.400
DISK CONTROLLER (2x1, 4MB)	6.800
EPROM CARD 4 ΘΕΣΕΩΝ (2716-27512)	31.800
MULTI I/O (GAME,25,1P,Cont 2x1,44)	11.650
PARALLEL PRINTER CARD	4.200
SERIAL CARD (ΔΙΠΛΗ)	6.540
MULTI I/O AT (GAME,25,1P)	7.500
VGA CARD K800 (800x600)	36.200
VGA CARD K1000 (1024x768)	46.000
8255 I/O CARD	15.900
IEEE 488 CARD	42.670

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

RAMD DISK 20 MB (A500)	102.000
COMMODORE DESKTOP VIDEO DIGITIZER	177.120
MIDI - INTERFACE (AMIGA)	8.750
512KB RAM EXPANSION (A500)	16.800
SOUND SAMPLER STEREO	12.700
2MB RAM (Έως 8 MB) A2000	94.100
A2000 GENLOCK (A2000)	46.800

MOTHERBOARDS

XT-12 MHz/0 KB	16.800
AT 12 MHz/0 KB	44.500
AT 16 MHz/0 KB	73.700
AT 20 MHz/0 KB	78.450
386 SX 16 MHz	83.620
386 20 MHz	206.700
386 25 MHz 64K CACHE	288.200

KEYBOARDS

KEYBOARD 102 KEYS (XT/AT)	12.590
---------------------------	--------

ΚΟΥΤΙΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΑ

AT BOX ME 200Watt Τροφοδοτ.α	31.000
200 Watt ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ	15.500
MINI TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	33.600
TOWER BOX (με τροφοδοτ.α)	58.750

ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

8087-10 MHz	42.670
80287-10 (έως 13 MHz)	55.170

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

5,25" NOMAME	79
5,25" PROFEX, PRECISION	86
5,25" FUJ, BASF, DATALIFE, KODAK	172
5,25" DATALIFE PLUS (TEFLON)	216
5,25" NOMAME 2DD	172
3,5" PROFEX 2DD	216
3,5" PRECISION	259
3,5" BASF, FUJI, KODAK, DATALIFE	365
3,5" HD KODAK, FUJI	776
3" MAXELL CF2	625

HD DISKS

20MB 6MSEC - CONTROLLER	53.430
20MB 2MSEC - CONTROLLER	62.800
30MB 2MSEC MFM-CONTROLLER	74.150
40MB 2MSEC - CONTROLLER	61.800
FILECARD WD 20 MB	64.655
FILECARD WD 30 MB	75.000

ΤΡΟΦΟΔΩΤ. ΔΙΑΜΕΡΙΣΤΟΥ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)
 625 VA 96.500

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ
 + ΦΠΑ 18%
 ΤΕΛΟΣ ΠΟΣΟΥ
 ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ

Η αρχή του Αρχιμήδη (1)

Γιατί, μήπως νομίζετε ότι ο Αρχιμήδης δεν πάει καλό; Απατάσε φίλοι μου, τα πράγματα πάνε πολύ καλά στο εξωτερικό (στο εσωτερικό βέβαια δεν νομίζω. Πότε θα δούμε ένα, έστω ένα μηχάνημα, για δείγμα, στη βιτρίνα της αντιπροσωπείας...), τα software houses ξεκίνησαν τη μαζική παραγωγή των games, και η Acorn ακολουθώντας τα παραδείγματα των υπολοίπων ετοιμάζει με αισιοδοξία τον αντίπαλο της Amiga 3000 και τον Atari TT: Ένα μηχάνημα συμβατό με τον A3000 που θα τρέχει Unix. Ας δούμε όμως τα πράγματα από πιο κοντά.

Μλήσαμε λοιπόν για παιχνίδια, κι όταν λέμε games εννοούμε παιχνίδια όλων των κατηγοριών: Arcade, adventures, shoot'em ups, simulators και συνδυασμούς όλων αυτών. Μερικά από αυτά θαμίζουν έντονα διασημούς τίτλους από κατηγορία τους, ενώ το ενδιαφέρον είναι ότι τα περισσότερα από αυτά δεν αποτελούν απλές μεταφορές από αντίστοιχα παιχνίδια για την υπολειτουργία της Acorn (τα BBC και Master), αλλά εκδόσεις γραμμένες αποκλειστικά για Risc. Έτσι, η ταχύτητα, οι γραφικές δυνατότητες και ο ήχος του A3000 αρχίζουν να δείχνουν πιο καθαρά...τα δόντια τους. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, ας δούμε μερικούς τίτλους:

U.I.M. (Ultra-Intelligent Machine). Δεν μπορούσε να λείπει ο διάδοχος του Elite η τέλος πάντων κάτι που να βιάζει το Elite, ένα παιχνίδι που έγινε ο μεγαλύτερος προεπιλεγμένος της Acorn στον κόσμο των υπολογιστών. Βέβαια, το U.I.M. επίσημα δεν έχει σχέση με το Elite, αλλά όλα τα άλλα έχουν. Το gameplay, τα γραφικά, ακόμη κι ο τρόπος πληκτρολόγησης του σκόφους θυμώστε τον αριθμό των πλαγίων που είχατε διαθέσιμους

τότε για εξερεύνηση; Πολλαπλασιάστε τους αρκετές εκατοντάδες φορές κι έχετε το U.I.M. μόνο που δεν μιλάμε για να πλανήτες. Έχουμε να κάνουμε με υποβρύχιους κόσμου και αποικίες. Υπάρχουν 65.000 αποικίες, 250 διαφορετικές αποστολές, κι εσείς εμπειροεπίτες, πολεμάτε, εξοπλίζετε το σκόφος σας και...Ξεχνάτε να κλείσετε τον υπολογιστή. Μόνο και μόνο οι φοβερές αναζητήσεις που έγιναν μέσα στο μυαλό των Ξένων συντακτών ένα παιχνίδι τόσο κοντά στο παλιό Elite, ήταν αρκετό για να αποκομίσει το U.I.M. εξαιρετικές βαθμολογίες στα reviews.

E-Type. Οχι, δεν είναι ένα R-Type clone. Πρόκειται για ένα rally simulator, κάτι σαν το Out Run. Ανεβαίνετε σε μια δωδεκακύκλινη σπορ λιμουζίνα, τη γεμίζετε αμολιβή και ξεκινάτε να ταξιδίετε ανάμεσα σε εντυπωσιακά τοπία που ποικιλούν - από ερήμους μέχρι παγωμένες εκτάσεις. Παιχνίδι απλό (όπως όλα της κατηγορίας του άλλωστε), αλλά υπάρχει μια διαφορά: Τα 32 bits του Αρχιμήδη. Το παιχνίδι αυτό είναι το καλύτερο απ' όλα, κι από άποψη γραφικών και ήχου, ενώ το αυτοκίνητο ανταποκρίνεται στις κινήσεις σας αστραπιαία. Ηδη είναι έτοιμο και για δίσκατα σεναρίου, που προσφέρει άλλα 100 μίλια πορείας κι σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες. Το μόνο που θα σας παρενόχλησει είναι ότι θα πρέπει να οδηγείτε στην αντίθετη λωρίδα και ότι το τιμόνι είναι από τη...δεξιά πλευρά!

Academy Soccer: Ένα ποδοσφαιρικό. Δεν το έχουμε δει από κοντά για να σας πούμε με βεβαιότητα αν είναι καλύτερο από το Kick Off, αλλά γεγονός είναι ένα: Τα screenshots δείχνουν ότι είναι επεκτινόμενα όμοια με το Kick

Off. Τα sprites είναι μεγαλύτερα και το τρέν καλύτερα σχεδιασμένο, το γήπεδο φαίνεται από επάνω, υπάρχουν οι προπομπές για να κάνετε management στην ομάδα (ο κάθε παίκτης έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά), υπάρχει scanner στην αριστερή πλευρά, αλλά πέρα από αυτά δεν μπορούμε ακόμη να σας δώσουμε πλήρες πληροφορίες. Θμές όμως μας πληροφορούν ότι οι παίκτες "σπάνε" τη μύση τους στα τάλιν, με καταπληκτικό animation, ενώ δίνεται η δυνατότητα για συμμετοχή σε διοργανώσεις από απλό φίλο-κό τουνούα μέχρι Μουντιάλ.

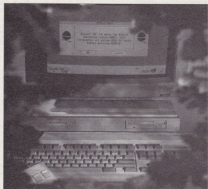
Holed Out: Παιχνίδι γκολφ με πολλές δυνατότητες και πολύ καλή κίνηση, αλλά χωρίς να επιδεικνύει τις αληθινές γραφικές δυνατότητες του Αρχιμήδη.

The Olympics: Δεν γίνεται να μην υπάρχει ένα sports simulator σε home υπολογιστή. Στην περίπτωση του A3000 είναι το The Olympics, με 6 αγωνίσματα: Κολύμβηση, καταδύσεις, σκοποβολή, σκοπιασμός, κληθιασσία και δισκοβολία, ενώ το καθένα από αυτά περιέχει διαφορετικά "υποαγνίσματα" για να επλέξει ο παίκτης. Ο χρήστης αγωνίζε-

ται σε κάποιο από τα προηγούμενα αθλήματα ή σε όλα μαζί, σ' έναν τύπο "εξέθλου". Υπάρχει λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των γραφικών και καλό animation, αλλά και πάλι δεν υπάρχει εκείνο το "κάτι" που θα περιελάμβανε από ένα μηχανήματα σαν τον A3000.

Neovyon: Το αντιπροσωπευτικό shoot'em up. Περίπου 3 Mbytes πρόγραμμα, περιλαμβάνει 8 levels γεμάτα εξωγήινους, ψηφιοποιημένα ηχητικά σφεί, 256 χρώματα στην οθόνη, πολλά έξτρα όπλα κι ένα τεράστιο τέρμα στο τέλος κάθε level. Ο,τι δηλαδή θέλω να έχει στη διάθεσή του ο φανατικός των παιχνιδιών τέτοιου είδους. Το Neovyon είναι πρόγραμμα ένα R-Type clone, κι δεν νοιάζεται καθόλου να το κρύψει, με τη μόνη διαφορά ότι είναι το πιο γρήγορο R-Type clone που υπάρχει μέχρι τώρα. Τα sprites που συνιστούνται στην οθόνη μερικές φορές ξεπερνούν σε πλήθος τα 50, αλλά ο Risc μοιάζει να μην αγχώετα καθόλου.

Inertia: Πρόκειται για ένα arcade game, για εκείνους που δεν ενδιαφέρονται ούτε για simulators ούτε για shoot'em ups. Πολλά τουβλάκια σας περμένουν να τα μαζεύετε σ'



ένα τριδιάστατο περιβάλλον, οδηγώντας το μικρό σας σκάφος ανάμεσα στα εμπόδια που εμφανίζονται. Πολλά από τα τουβλάκια έχουν ειδικές ιδιότητες, ενώ άλλα κρύβουν ευχάριστες ή δυσάρεστες εκπλήξεις. Είναι ένα πολύ εθιστικό game, με πολλά προβλήματα και γρίφους που πρέπει να λύθούν, με σωστά γραφικά και ήχο digitized. Ένα πολύ καλό συμπλήρωμα στη software συλλογή του μηχανήματος.

Η σειρά των παιχνιδιών συ-

μπληρώνεται με μερικά ακόμη games, που κινούνται σε ενδιάμεσες κατηγορίες. Θα πρέπει να πούμε σαν συμπέρασμα ότι τα παιχνίδια είναι πάρα πολύ καλά, αλλά δεν έχουν εκείνη τη "χτυπητή" διαφορά που θα έδειχνε τη σοφή ανωτερότητα του μηχανήματος σε σχέση με τους 16-μπιτους ανταγωνιστές του.

Εξαιρέσεις βέβαια υπάρχουν, όπως το E-Type, που όμοιο του σίγουρα δεν θα βρείτε ανάμεσα στα games των άλλων μηχανημάτων,

όμως τα υπόλοιπα παιχνίδια δεν ακολουθούν στο ίδιο επίπεδο που θα περιμέναμε. Τα ελαφρυντικά πάντως είναι πολλά.

Κατ' αρχάς θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι το μηχανήμα ακόμη δεν υποστηρίζεται από τα μεγάλα software houses, και μάλιστα σε επίπεδο οργάνωσης όμοιο με εκείνο των ST και Amiga. Επίσης, είναι γεγονός ότι ούτε και πολλοί προγραμματιστές υπάρχουν, οι οποίοι να "κατέχουν το μηχανήμα".

Ετσι, ο A3000 έχει παιχνίδια με την ποιότητα που είχε η Amiga ή ο ST τα πρώτα δυο χρόνια της κυκλοφορίας τους, τα οποία ήταν λίγο καλύτερα από εκείνα των 8-μπιτων (όχι τόσο στα γραφικά, όσο στον ήχο και στην ταχύτητα). Μερικώς είναι "λάμψεις" υπάρχουν (άλλα παιχνίδια έχουν πολύ καλά γραφικά, άλλα εξαιρετικό ήχο, ενώ όλα ανεξαιρέτως είναι ταχύτερα). Γεγονός είναι ωστόσο ότι έχει γίνει η αρχή, και η συνέχεια θα είναι σίγουρα καλύτε-

Atari TT:

Είναι εδώ !!!

Οι πληροφορίες έρχονται από τη χώρα που λατρεύει τον ST, την Ολλανδία. Η έγκυρη λοιπόν εφημερίδα ST Nieuws αναφέρει ότι το TT είναι τελικά έτοιμο και ότι η τελική του έκδοση θα τρέχει με τη συσπαστική ταχύτητα των 32 MHz.

Αν τα πράγματα έχουν όντως έτσι, τότε το TT θα αποδείξει τη διπλάσια υπολογιστική ταχύτητα από εκείνη που είχε αρχικά ανακοινωθεί, και τέσσερις φορές μεγαλύτερη από εκείνη του απλού μας ST. Επίσης, υπάρχει και μια νέα αλλαγή: Οι ROMs που εί-

χε εφοδιασθεί το μηχανήμα έχουν επεκταθεί κι έγιναν μεγαλύτερες.

Ετσι, η συνολικά μνήμη ROM που θα διαθέτει ο TT είναι 512 K και θα περιλαμβάνει (πολύ σημαντικό για μας) υποστήριξη για πολλές γλώσσες, οι οποίες θα επιλέγονται με flip switch. Όσο για τις τιμές, η Atari για μια ακόμη φορά τιά τις παραδόσεις. Η τιμή είναι 2.530 λίρες (περίπου 700.000 δραχ.), πολύ κατώτερη και από εκείνη της Amiga 3000 και από εκείνη του Acorn R260, κάνοντας τον TT το πιο προσιτό Unix μοντέλο προς τους χρήστες των home και ιδιαίτερα τους ST users, με τους οποίους διατηρεί και συμβατότητα. Βέβαια αυτά που προσφέρει δεν συγκρίνονται με τα δυο προηγούμενα

μοντέλα που αναφέραμε, αλλά η τιμή είναι εκείνη που μετράει. Και δεν είναι άσχημη τιμή για ένα μηχανήμα με 2 MB μνήμης RAM, σκληρό δίσκο των 40 MB, με τον 68020 κι

ένα multisync monitor. Ο υπολογιστής θα είναι διαθέσιμος από αυτόν το μήνα, σύμφωνα πάντα με την Atari (άρα αυτό το τελευταίο μπορείτε να το ξεχάσετε).



Μικροβιοαπαγόρευση

Το κακό είναι να μην μπουιν στη μνήμη. Γιατί έτσι και μπουιν... Για τα μικρόβια μιλάμε φυσικά, τα οποία δεν λένε να αφήσουν τους Amigaδες (και όχι μόνο) ήσυχους.

Εκεί λοιπόν που το software αδυνατεί, έρχεται να βοηθήσει το hardware. Στο port που συνδέεται το δεύτερο disk drive, μπορείτε τώρα να συνδέσετε το boot blocker, ένα κομμάτι hardware, το

οποίο ωστόσο δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το port.

Πέρα από αυτά όμως, το κουτάκι αυτό προστατεύει και το εξωτερικό και το εσωτερικό drive από μικρόβια που προσοθούν ύπουλα να εισβάλουν στη RAM του υπολογιστή σας (μιλάμε για virus του boot block).

Φυσικά, μπορείτε να το απενεργοποιήσετε αν θέλετε, αλλά η Datel Electronics είναι οι

υιοί ότι από τη στιγμή που θα το τοποθετήσετε δεν θα χρειαστεί να το βγάλετε ποτέ

πια. Αν κρίνουμε πάντως και από την ταλαιπωρία των Amigaδων, μάλλον δικό έχει...





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 - 7000



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
MONO ΓΙΑ 2000

Η αρχή του Αρχιμήδη (2)

Η ισχύς του Risc δεν μπορεί να πάει χαμένη, και η Acorn, που δείχνει να θέλει να βρίσκεται μέσα στις εξελίξεις, ακολουθεί από κοντά τις Commodore και Atari. Μαζί με τις A3000 και Atari TT, ο Acorn R260 είναι ο υπολογιστής που συμπληρώνει την κατηγορία των "super home" μηχανημάτων, εκείνων δηλαδή των υπολογιστών, που αποτελούν "εκδόσεις" των home μηχανημάτων που ήδη κυκλοφορούν, αλλά με πολλές πρόσθετες δυνατότητες και πολλαπλάσια τιμή. Τα ίδια ισχύουν και στην περίπτωση της Acorn. Το μηχανήμα που αντιπροσωπεύει μέχρι τώρα την Acorn στο χώρο των Unix μηχανημάτων ήταν το R140, δηλαδή ένας απλός Αρχιμήδης με 4 MB μνήμης και τον κάπως ταχύτερο ARM 2. Όμως, οι Commodore και Atari ανακοίνωσαν πρόσφατα πολύ ισχυρότερα μοντέλα κι έτσι έπρεπε η Acorn να αντιδράσει. Ο R260 είναι ουσιαστικά ένας ακόμη ταχύτερος και "βαριά εξοπλισμένος" A3000, με πολλά έξτρα στο βασικό configuration και με ένα λειτουργικό σύστημα που επιτρέπει τη χρήση Unix. Βέβαια, η Acorn συνεχίζει την παράδοση: Η τιμή του μηχανήματος είναι αβυσσώδης και υψηλότερη και από τα δυο άλλα μηχανήματα. Όμως, θα πρέπει να ξανατονίσουμε ότι ο χρήστης αγοράζει σαφώς περισσότερα πράγματα. Τι ακριβώς;

Κατ' αρχάς η Acorn εφοδίασε το μηχανήμα με το τελευταίο της σειράς μνήμη Risc, το ARM 3, ένα τσιπάκι που τρέχει στα 30 MHz. Αν λογαριάσει κανείς και το γεγονός ότι η ταχύτητα επικοινωνίας των καναλιών (buses) μεταξύ CPU και περιφερειακών κυκλωμάτων (μνήμες κ.λπ.) είναι 12 MHz, τότε καταλαβαί-

νει κανείς ότι η Acorn σχεδίασε ένα τρομερά ισχυρό μηχανήμα, ικανό για απόδοση της τάξης των 10-12 MIPS. Η μνήμη επίσης του R260 είναι "μεγαλόπρεπη": 8 MB, επεκτάσιμη μέχρι τα 16 MB. Κάποιες αλλαγές έχουν γίνει και στα κυκλώματα παραγωγής γραφικών, τα οποία τώρα προσφέρουν αναλύσεις VGA και Super VGA (640x480 pixels με 16 ή 256 χρώματα και 800x700 pixels με 16 ή 256 χρώματα). Σαν standard υπάρχει σκληρός δίσκος των 100 MB και interface για δικτυο Ethernet, ενώ φυσικά δεν λείπει η παράλληλη θύρα, η σειριακή θύρα και τα κυκλώματα του ήχου που υπάρχουν στον A3000.

Να σταθούμε λίγο ακόμη στον επεξεργαστή. Ο ARM 3 υπάρχει σε ξεχωριστή κάρτα και "κοιμούνται" στην κεντρική πλακέτα, δίπλα στο τσιπάκι υπάρχει θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Ο λόγος που η CPU δεν υπάρχει επάνω στην κεντρική πλακέτα είναι φανερό: Η Acorn τελειώνει σύντομα την κατασκευή του νέου ARM 4, ενός τσιπαστραπύ, το οποίο θα κυκλοφορήσει για όσους θέλουν να κάνουν upgrade στο μηχανήμα.

Όσον αφορά το λειτουργικό, είναι στην πραγματικότητα το διπλό. Η μία του όψη είναι το γνωστό RiscOs, ενώ συγχρόνως υπάρχει και το Risc iX 1.2, η έκδοση του Unix για το μηχανήμα. Αντίθετα με τα υπόλοιπα δύο μηχανήματα, των οποίων οι εκδόσεις του Unix είναι απεικνισμένες στο Acorn το λειτουργικό σύστημα είναι έτοιμο και μάλιστα προσφέρει πάρα πολλές δυνατότητες. Όλα αυτά είναι καλά και ωραία, αλλά γίνεται εφιαλτικά αν ακούσει κανείς την τιμή του μοντέλου, η οποία είναι απαγορευτική για τα όνειρα κάθε home

ΕΓΓΥΗΣΗ
12 ΜΗΝΩΝ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



GEDICO

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 33,
Τηλ. 9227476, 9225775
ΑΚΡΟΠΟΛΕΩΣ 6,
Θ.Ε.Π.Ε. Καλλιθέα, Τηλ. 9599111

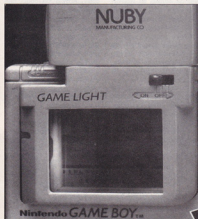
user. Εστω κι αν ένα Unix μηχάνημα δεν ασχολείται με home users, ένας χρήστης δεν παύει να βλέπει ένα τέτοιο μηχάνημα σαν upgrade του δικού του μοντέλου και να ανερπύεται να το επεκτείνει, τη στιγμή μάλιστα που η συμβατότητα με τα home upάρχη (το ίδιο ισχύει και για τα υπόλοιπα Unix machines,

Atari και Amiga). Τι upgrade όμως να κάνεις όταν η τιμή φτάνει στην Αγγλία *τις 800.000 - χωρίς τον αγγλικό Φ.Π.Α; Θα παραδοχτούμε βέβαια ότι η Acorn αυτή τη φορά δεν ήταν υπερβολικά τσοουχηρή, σε σχέση με την Amiga 3000 και τον Atari TT, αλλά το χρέυμα είναι κάτι που δεν μπορείτε να αγνοήσετε...

Νυχτερινό παιχνίδι

Με τα σταματάτε να παίζετε με το Game Boy σας, επειδή είναι σκοτεινά. Αυτή είναι η τελευταία διαφήμιση που προωθεί τη νέα σειρά από αξεσουάρ για την παιχνιδιομηχανή-σταρ, το Game Boy. Ένα από αυτά θα βοηθήσει τους μανιακούς παίκτες να μην υποφέρουν από σύνδρομο στένωσης μόλις πέφτει το σκοτάδι και δεν υπάρχει εξωτερικό φως. Όταν λοιπόν οι γοκίι απλώνονται, και το αδελφάκι στο διπλανό κρεβάτι σας υπενθυμίζει ακόμη μια φορά ότι η σηματική σας ακεραιότητα θα κινδυνεύει πολύ σοβαρά, αν ανοίξετε το πορτάκι για να

τελειώσετε το Super Mario Bros στις δύο το πρωί, τότε η λύση που υπάρχει είναι το Nuby Game Light. Πρόκειται για μια μονόδα φωτός, η οποία τοποθετείται μπροστά ακριβώς από την οθόνη, και προσφέρει το δικό του φωτισμό, και μάλιστα με δυνατότητες ρύθμισης του contrast. Η μονόδα φωτισμού κάνει τέλεια τη δουλειά της, κι όταν δεν τη χρειάζεστε, μπορείτε να την τοποθετήσετε στο ειδικό βαλιτσάκι της εταιρίας, το οποίο περιέχει και ειδική θήκη για τα cartridges. Οργάνωση μητρη των high scores λοιπόν και η τιμή του Game Light είναι μόλις 10 λίρες.



computerALFA

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

ΣΤΕΛΑΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

AMIGA 500 + MONITOR 1084S

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

AMSTRAD 6128 COLOR

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

EURO PC - II COLOR

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 58.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 23.000

VEGAS V20 - ΟΘΟΝΗ 14" MONOXP. + 1 FD

16.000 σε 4 ΔΟΣΕΙΣ

STAR LC 20 (νέο μοντέλο)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 20.000 και 4 ΔΟΣΕΙΣ των 12.000

**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

ΚΟΝΣΟΛΑ "ATARI" + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ + 30 GAMES

15.000

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4" ΑΠΟ 100 ΔΡΧ. (+ΦΠΑ)

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" ΑΠΟ 237 ΔΡΧ. (+ΦΠΑ)

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

ΣΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ

ΔΩΡΟ!!

ΘΗΒΩΝ 360 - ΑΙΓΑΛΕΩ - ΤΗΛ. 5861621

«ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ. 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500	40.000	κκ 8	ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	12.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMOORE 1084	55.000	κκ 8	*	*	20.000
ΟΘΟΝΗ COMMOORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	25.000	κκ 6	*	*	10.000
AMSTRAD 6128 (ΓΡΑΦΙΚΗ ΟΘΟΝΗ)	30.000	κκ 6	*	*	10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ)	48.000	κκ 7	*	*	11.000
ATARI 520 STE	126.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 1040 STE	155.000	ΜΕΚΡΗ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 520 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	60.000	κκ 8	*	*	19.000
ATARI 1040 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	70.000	κκ 8	*	*	20.000
ATARI 520 STE FM	107.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		

PERSONAL COMPUTERS

KAROS 640KB 10 MB MONO	157.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
HYUNDAI 97E 640KB MONO 14"	136.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
AMSTRAD 1512 100 (MONOΧΡΩΜΟ)	52.000	κκ 6	*	*	17.000
AMSTRAD 1640 100 (HEXCULES)	50.000	κκ 6	*	*	19.000
AMSTRAD 1640 100 (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	88.000	κκ 6	*	*	24.400
AMSTRAD 2086 100 3.5IN VGA (MONO)	215.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
NEC/AD 9307 0000N 8M 12M 10"	150.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
COMMOORE PC 10 10 640KB MONOCP	198.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
EUROPC (SCHNEIDER) MONOCP/2M 740KB	40.000	κκ 7	*	*	15.500
EUROPC (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΟ (740KB)	200.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
PC300 MONOΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ ΜΟΥΣΗ	46.000	κκ 7	*	*	12.300
TULIP PC2 10 HD 20MB MONOΧΡΩΜΟ	125.000	κκ 6	*	*	25.000

ΟΛΑ ΤΑ ΠΛΗΡΑΝΤΑ P.C. ΜΕ ΔΕΚΑΡΟ ΔΕΚΟ ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

A.T.

AMSTRAD 1286 10 3.5IN. VGA 1MB	100.000	κκ 8	ΔΟΣΕΙΣ	*	30.000
AMSTRAD 1386 10 1MB VGA MONOCP	165.000	κκ 9	ΔΟΣΕΙΣ	*	50.000
SCHNEIDER 2086 1MB MONOCP, EGA 40MB HD	365.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
KAROS 2086 640KB HD 20MB (MONOCP)	327.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
KAROS 8286 640KB HD 14 MB	234.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
DAT 8286 16 MHz 1MB DUAL 14"	240.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		

P.P.C. (ΦΟΡΗΤΟ)

AMSTRAD P.P.C. 2086 512KB 640KB	470	160.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ	
HYUNDAI 8286 1MB H2000B	470	440.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ	

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	18000	κκ 6	ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	7.000
AMSTRAD DMP 3250	10.300	κκ 6	*	*	7.000
PANASONIC KX 1180	70.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
NEC 2000 (L2)	108.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
NEC PB 6.0.	170.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		

ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΙΤΕΡΑ ΤΗΣ STAR ΜΕΚΡΗ 7 ΔΟΣΕΙΣ

FAΧ

MITSUBISHI FAX	235.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
SCHNEIDER	160.000	ΣΕ 7	ΔΟΣΕΙΣ		
HPI 80130 AMSTRAD	77.000	ΣΕ 6	ΔΟΣΕΙΣ		
SANYO SANFAX 200	300.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		
AMSTRAD FAX	385.000	ΣΕ 8	ΔΟΣΕΙΣ		

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

- AMIGA 500
- AMIGA 500 - 1084 MONITOR ΑΠΟ 195.000 ΔΡ.
- HYUNDAI 640KB DUAL 14" 127.500
- MODEM KAPTA 18.400
- MODEM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 27.500
- AMIGA DRIVE 3.5IN. ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
- AMIGA MEMORY 512KB ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
- ATARI DRIVE 3.5IN ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
- ΣΤΕΛΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΑΘΗ
- 5ΤΥΧ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

A-MAX στο maximum

Δεν πέρασαν πολλά τεύχη από τότε που παρουσιάσαμε το A-Max, τον Macintosh Emulator για την Amiga και η Entertainment International αποφάσισε να μας κάνει το καλό. Οχι μια, αλλά δύο νέες εκδόσεις του emulator ανακοινώθηκαν για την Amiga. Η πρώτη, η A-Max II, θα βρίσκεται στο ίδιο γκράφο πλαστικό κουτί, όπως και η προηγούμενη και απευθύνεται κυρίως στους κατόχους της A500. Επιτρέπει εκείνο που δεν επέτρεπε η πρώτη έκδοση: Πλήρη υποστήριξη του ακληρού δίσκου, επιτρέποντας πρόβαση σε τμήματα του Amiga hard disk, και δίνοντας τη δυνατότητα για να τρέξετε τα "σοβαρά" προγράμματα των Apple. Οι προγραμματιστές του υπο-

στηρίζουν ότι μπορεί να τρέξει τα μεγαλύτερα ποσοστά των προγραμμάτων του Mac, ενώ το μόνο πρόβλημα παρουσιάζεται στα κλειδωμένα προγράμματα και σε μερικά παιχνίδια. Η δεύτερη έκδοση, το A-Max II Plus, απευθύνεται στους κατόχους των A2000 και είναι σε μορφή κάρτας.

Θα πρέπει να υπενθυμίσουμε βέβαια ότι και οι δύο εκδόσεις χρειάζονται τα τσιππάρια των ROMs της Apple για να τρέξουν, όπως επίσης κ ένα Apple drive. Στις τιμές πάνω: Εάν θέλετε το πακέτο χωρίς τα τσιππάρια ROM, θα χρειαστείτε περίπου 46.000 δρχ. για το A-Max II, τιμή όχι ευκαταφρόνητη. Όμως για οκετζίτες: Adobe Illustrator, Quark Xpress, Excel...

Τα νέα τμήματα του C.C.S.

Από Οκτώβρη μέχρι τον Μάη ο εκπαιδευτικός οργανισμός Constantinou Computer Studies θα διοργανώνει κάτι το ξεχωριστό, εκτός από τα μακροχρόνια τμήματα και σεμινάρια Πληροφορικής:

Μία σειρά τμημάτων με τρεις διαφορετικούς τομείς στους υπολογιστές, κατάλληλα για μαθητές ηλικίας 13-16 ετών:

- Το πρώτο τμήμα θα απευθύνεται σε αρχάριους και έχει σαν τίτλο "Προγραμματισμός σε Basic".

Τα θέματα που υπάρχουν είναι τα εξής:

- Αρχές Πληροφορικής και υπολογιστών. Χειρισμός PC, χρήση MS-DOS, γλώσσα Basic με αρχία, Γραφικά σε Basic, Εφαρμογές.

- Το δεύτερο τμήμα είναι για περισσότερο προχωρημένους. Έχει σαν θέμα την εκμύηση της Turbo Pascal,

και τα επιμέρους θέματα του είναι τα:

- Αρχιτεκτονική υπολογιστών, Αρχία και δομές δεδομένων, Software, γλώσσα Turbo Pascal, εφαρμογές σε graphics και αρχείο.

- Το τρίτο τμήμα απευθύνεται σε μαθητές που γνωρίζουν προγραμματισμό και με θέμα:

Προγραμματισμός στη γλώσσα dBase III Plus, αρχεία και εφαρμογές, χρήση του πακέτου της dBase III Plus, χρήση του Lotus 1-2-3 και μερικά ακόμη ειδικά θέματα που θα καλύψουν τα ενδιαφέροντα όλων όσων ασχολούνται με το ενδιαφέρον αυτό "ασορ" του πνευματικού.

Πληθώρα επιλογών σας προσφέρεται και, όπως βλέπετε, υπάρχει ένα τμήμα για τα γούστα όλων. Μόλις που προλαβαίνετε να γραφτείτε, άρα βιαστείτε!

Μεγαζωγραφίες

Οι Γερμανοί έχουν πάντα την ικανότητα να προσφέρουν "γονιμότητα προγράμματα", ιδιαίτερα στην υψηλή ανάλυση, η οποία φαίνεται να είναι η κρυφή τους αγάπη.

Το MegaPaint II λοιπόν θεωρείται ότι είναι το πιο πλήρες πρόγραμμα στη συλλογή των σχεδιαστικών πακέτων υψηλής ανάλυσης. Και με όσα λέγονται, μάλλον έτσι πρέπει να είναι. Το πρόγραμμα δεν περιορίζεται στην ανάλυση της οθόνης του υπολογιστή. Η περιοχή που έχετε στη διάθεσή σας για να δουλέψετε είναι συνολικής επιφάνειας 7680x7680 pixels. Φυσικά, βλέπετε μόνο ένα παράθυρο στην οθόνη κάθε φορά.

Το μόνο κακό είναι ότι στην ακραία αυτή περίπτωση ο υπολογιστής χρειάζεται 7 MB μνήμη. Αλλά, γενικά το πρόγραμμα είναι πολύ απαιτητικό όσον αφορά τη μνήμη, πράγμα που περιμέναμε άλλωστε. Οι κάτοχοι 520ST δεν μπορούν να το χρησιμοποιήσουν, μα και χρειάζεται 850 K μόνο και μόνο για να τρέξει, ενώ αν δουλέψετε με laser printer θέλετε άλλα 2 MB για να χρησιμοποιηθούν από τον Atari Laser. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητος ο laser printer, μα και υποστηρίζεται μια μεγάλη γκάμα από 24-πινους και 9-πινους εκτυπωτές.

Επίσης, υποστηρίζεται και η "υαρία κομμένη" των ST, ο bitter. Περίττο να σας πούμε ότι τα octal pull down menus που διαθέτει το πρόγραμμα είναι κυριολεκτικά πλημμυρισμένα από εντολές και ότι η κατάσταση είναι γαδαρή.

Δεν μπορούμε να περιγράψουμε τις εντολές, αλλά πρέπει να πούμε ότι η συλλογή των διαθέσιμων σχημάτων είναι η πλουσιότερη από οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα. Επίσης, πλούσια είναι η βιβλιοθήκη των εικόνων που συνοδεύουν το πρόγραμμα, όπως επίσης και το manual των 250 σελίδων. Η συνεργασία του με εικόνες άλλων formats, όπως του Degas Elite και του Stad είναι αξιοπλή.

Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε μερικές εξαιρετικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση εικόνων με μεγάλο μέγεθος, όπως η τεχνική "κομματάματος" του αρχείου για save σε δύο δισκέτες. Σε γενικές γραμμές, το MegaPaint II είναι ένα πρόγραμμα ουσιαστικά χωρίς αντίπαλο μέχρι τώρα. Καλά θα κάνετε να το φάξετε όπου μπορείτε, αλλά μάλλον θα ήταν καλύτερα να περιμένετε. Η έκδοση Signa ετοιμάζει τον κυριότερο ανταγωνιστή του, το Arabesque. Αν αντέχετε να περιμένετε, τόσο το καλύτερο για σας...



STRONICS

ΣΟΛΩΜΟΥ 39, Αθήνα
Τηλ.- Fax: 3644296

AMIGA GENLOCK CENTER



SL-III S-VHS/PAL GENLOCK



ML-III CVBS/PAL GENLOCK & SPLITTER



GR-1000F CVBS/PAL GENLOCK



A-250 STEREO SAMPLER & MIDI

ΕΓΓΥΗΣΗ

SERVICE

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

Ο διαγωνισμός των Gamers

Παρακάω, παρακάω πολυ κύριοι ... μπείτε σε μια σειρά! Όχι, τα goblins πρώτα... παρακαλούνται τα trolls να αφήσουν τα τοσκούρια τους στην είσοδο... Ευχαριστώ. Πώς; Όχι, δεν χρειάζεται να μονομαχήσουν οι 6 πρώτοι νικητές!

Αυτή τη φορά έγινε το "αώσε". Τα κουπόνια άδειάζαν από τριαζονικά containers μέσα στα γραφεία του Pixiel. Εφοδιασμένα με αναπνευστήρες και μάσκες οξυγόνου ανασφράχθηκαν μέσα από κίτρινα χαρτάκια, και αποφασισμένοι να μην κατανηθούμε οπανά απολύθματα μέσα σε χαρτιά, κάλεσαμε να παρευρεθούν οι απαραίτητοι επίσημοι (βλέπε μερικές αεράς παραπάνω) και βραβεύσαμε τους εξής:

Από ένα παιχνίδι adventure της Sierra κερδίζουν οι:

α) Συμμενομένης Λεωνάρδος, Ηροδότου 13.

β) Σπυράπουλος Θανάσης, Μαραθωνοδρόμου 30

γ) Πατανακίδης Νίκος, Μ. Ασίας 1, Πτολεμαίδα

δ) Κοσμάς Ηλίας, Κουταλιό Ιωαννίνων, Ιωάννινα

ε) Ανδρέας Μπουράπουλος, Παπαφλέσσα & Βασιλειάδου 2.

Ενώ ο τυχερός που θα παίξει με τον ηλεκτρονικό Καρποβ, είναι ο νέος Έλληνας Κασπάροβ, Ζάννης Κωνσταντίνος, Λόρδου Βύρωνα 6, επίσης στο Ιωάννινα.

Θα πρέπει βέβαια να υπενθυμίσουμε ότι όλα τα δώρα είναι προσφορά της Greek Software και του κυρίου Larry Laffer αυτοπροσώπως.

ST ή... ελέφαντας;

Ποιο από τα δύο προαναφερθέντα έχει τη μεγαλύτερη μνήμη; Αν μέχρι τώρα πιστεύετε ότι νικούν οι ελέφαντες, τώρα πα δεν έχουν ελπίδες.

Ατία δύο νέες επαναστατικές κατασκευές από ανεξάρτητες εταιρίες, οι οποίες λένουν δυο σημαντικά προβλήματα: α) Την προσθήκη σημαντικής ποσότητας μνήμης RAM στους ST, και β) την εύκολη προσθήκη τοπι μνήμης. Να πώς τα κατάφεραν: Η γερμανική Richter Computer κατόφερε το ακατόρθωτο: Να επεκτείνει στα ανώτερα όρια τη μνήμη που μπορεί να δεχτεί ο ST. Αν και είναι ακόμη σε έκδοση πρωτοτύπου, η επέκταση μνήμης που ετοιμάζει η εταιρία λειτουργεί κανονικά και θα εφοδιάζει τα ST (αν και μόνο τα Mega ST μπορούν λόγω κατασκευής να δεχτούν την επέκταση) με μνήμη από 6 MB μέχρι... 12 MB! Οι επεκτάσεις γίνονται ανά 2 MB και, όσον αφορά τις τιμές, η επέκταση MB-12 (12 MB μνήμης) θα κοστίζει 1.500 λίρες (περίπου 400.000 δραχ.).

Οι μνήμες έχουν ήδη δοκιμαστεί με αρκετά από τα κλασικά προγράμματα που κυκλοφορούν, για να διαπιστωθεί αν συνεργάζονται κανονικά. Ετσι, είναι σίγουρο ότι το Calamus συνεργάζεται κανονικά, ενώ η εντολή FREE() της GFA Basic που δείχνει το μέγεθος της διαθέσιμης μνήμης τυπώνει στην οθόνη το νούμερο 12 ακολουθούμενο από μια με-

ΤΟ DATASHOP

ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη

ΦΙΛΙΚΗ ΕΣΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

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

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ COMMODORE, ATARI & EURO PC

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ
ΣΤΟ ΘΕΜΑ
ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ * ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7

152/34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.: 6826593

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

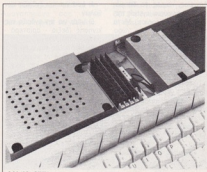
ΕΞΟΥΣΙΟΘΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE.

ραρχία μηδενικών. Η κατασκευή είναι απλούστατη και η τοποθέτησή του επίσης απλή: Το μόνο που χρειάζεται είναι να αντικατασταθεί η MMU, και τοποθετείται άνετα μέσα στο σασί των Mega ST. Ελπίζουμε να δούμε και κάτι ανάλογο για τα κλασικά ST, έτσι για να χαράμαστε δηλαδή (γιατί μη μου πείτε ότι σας λείπουν πολύ 12 Mbytes). Αν όμως 12 MB δεν σας είναι ιδιαίτερα χρήσιμα, 512 K ή ένα ακόμη MB δεν είναι καθόλου άσχημα, ιδιαίτερα αν έχετε 520ST. Εδώ η Evesham Micros "έβαλε τρίποντο". Η λύση που προτείνει για την επέκταση είναι ίσως η πιο έξυπνη στρατηγική εμπορική κίνηση της εταιρίας. Και εργατά: Τι ήταν αυτό που ζηλέψαμε όλοι μας όταν είδαμε για πρώτη φορά τον STE; Την παλέτα του; (δεν πιστεύω). Τον ήχο του; (χμμμ).

Το νέο TOS; (μα αυτό δεν δουλεύει!). Οχι, ήταν οι νέες θέσεις για μνήμες RAM που πρόβλεψε η Atari. Ηταν οι θέσεις SIMMS, οι οποίες μπορούσαν να "κουμπώνουν" σε ειδικά "συρτάκια" και να τοποθετηθούν χωρίς να κολληθεί και να ξεκολληθεί τίποτα στην κεντρική πλακέτα. Με τον τρόπο αυτό μπορούν οι κάτοχοι των STE να κάνουν μια επέκταση, απλά αγοράζοντας και τοποθετώντας τις πλακέτες. Όμως, η Evesham αποφάσισε ότι κανείς κάτοχος ST δεν είναι καλύτερος σε αυτή την κοινωνία και κατασκεύασε μια έξτρα επέκταση, που απλά προσθέτει την υποδοχή με τα "συρτάκια" των SIMMS, οι οποίες σας παρέμουν να τις γεμίσετε. Η θέση που τοποθετούνται είναι η πιο βολική: Δεν χρειάζεται καν να βγάλετε τη μεταλλική θωράκιση. Σε

μια κενή θέση ανάμεσα στο τροφοδοτικό και το άνω τοποθετείται η επέκταση. Όλα τα άλλα είναι απλά δική σας υπόθεση: Αγοράζετε τις επεκτάσεις μνήμης για το STE

και τις χρησιμοποιείτε. Η κατασκευή κοστίζει 60 λίρες (χωρίς μνήμες) και 100 λίρες με 512 K μνήμης, και περιμένουμε... τρέμοντας να τη δούμε στα μαγαζιά!



ΤΩΡΑ!!!
TOS 1.4 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΣΕ EPROM
(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΘΗΝΕΣ)

K computers
ANENONHS

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ
ΓΙΑ 1MB ΜΟΝΟ 4 CHIPS
ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΧΩΡΙΣ ΚΛΩΝΑ
(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΘΗΝΕΣ)
25000!!!

COMPUTER ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ATARI ST

1040 STFM : 100000
1040 STE : 120000

DRIVE 3.5" (1MB) : 30000
DRIVE 3.25" 40/80TR. : 45000
DRIVE 3.5" AMIGA : 30000
MEGAFILE 30 : 130000
HARD DISK 30 MB 20ms : 160000
SOUND SAMPLER : 17000
PROFESSIONAL SAMPLER : 38000
MODULATOR : 19000
SCANNER A4 200DPI : 150000
SCANNER ΧΕΙΡΟΪ 400DPI : 150000
EPROM PROGRAMMER : 35000



SUPERCHARGER 1.4
AT EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ DOS-ST
1MB RAM (ΧΡΗΣΙΜΗ ΚΑΙ ITON ST)
ΘΕΣΗ ΓΙΑ 8007-2 ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ
100000 ΔΡΧ. (ΣΕΡΒΙΛΜΒΑΝΕΣ DOS 4.01)

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΣΤΑ 2.5 MB : 95000
ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΚΑΙ ΓΙΑ STE!!!
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΙΣΚΑΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ MEGA



K computers
ANENONHS

ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23

ΥΠΟΚ/ΜΑ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 3

54621 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΤΗΝ. 031/236 101 - FAX 236248

ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ SERVICE
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ATARI
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ
ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΡΟΣΧΗ-ΣΟΦΟΡΕΚΗ-ΟΛΙΑΚΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΕΜΠΕΡΙΣΧΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

Ένα διαφορετικό joystick

Αν το joystick που έχετε δεν σας καλύπτει πλέον, αν είναι αργό ή ο μοχλός του αδύναμος, καίρως να δοκιμάσετε το καινούριο joystick της VERNAL Electronics. Μετά από μια παρουσία στο χώρο των περιφερειακών και των computers, η VERNAL μπαίνει δυναμικά στην αγορά με το MEGA FORCE Joy.

Το εν λόγω joystick έχει μερικά πλεονεκτήματα που το κάνουν να ξεχωρίζει και να υπερέχει από τα υπόλοιπα της κατηγορίας του. Αναφορικά παραθέτουμε μερικά από τα πλεονεκτήματά του.

- 1) Επαγγελματικός μοχλός (con-op).
- 2) Μπούτον fire επαγγελματικό (con-op).

- 3) Ρυθμιζόμενο Autofire (από 1 βολή/sec μέχρι 1.500 βολές/min).

- 4) Led για την ένδειξη των βολών.

- 5) Leds για την ένδειξη της κίνησης (δεξιά - αριστερά - πάνω - κάτω).

- 6) Βεντούζες για γερό κράτημα σ' όλες τις επιφάνειες.

- 7) Μικρή κατανάλωση ρεύματος, με αποτέλεσμα να μην υπερφορτώνεται το τροφοδοτικό του υπολογιστή.

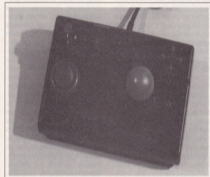
- 8) Δύο χρόνια εγγύησης καλής λειτουργίας.

Ό,τι μηχανήμα και να έχετε, μη στεναχωριέστε. Είναι συμβατό με όλα. Μόνο στον Amstrad δεν δουλεύουν τα leds.

Μη βιάζεστε, θα σας πούμε

και την τιμή. Στοιχίζει 7.500 δραχ. με το ΦΠΑ (18%). Για περισσότερες πληροφορίες, αν και νομίζω ότι ήδη έχετε

περιστεί, στη VERNAL Electronics, Αρκαδίου 25 Αμπελόκηποι Θεσσαλονίκη, τηλ. 657305.



NOLIMIT

THE NOLIMIT COMPUTER SHOP

ΕΙΣΑΓΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ



ΕΚΤΑΚΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΙΜΩΝ

AMIGA 500

2ο DRIVE ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ANTICLICK - ON/OFF

23.300

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 K + CLOCK + SOFTWARE

19.950

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 1,2 MB + CLOCK + SOFTWARE

58.900

ΦΠΑ 18%

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

**ΧΟΝΔΡΙΚΗ
ΛΙΑΝΙΚΗ**

**HARDWARE
SOFTWARE**

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ**

**ΕΓΓΥΗΣΗ
SERVICE**

THE NOLIMIT COMPUTER SHOP - ΑΘΕΩΝ 47 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ.-FAX (031) 423874

Atari ST: Συμβατός με AT

Ενα όμορφο τετράγωνο κουτάκι δίνει τη δυνατότητα στους ATARI ST users να κάνουν το Atari τους συμβατό IBM και να τρέχουν όλα τα προγράμματα που υπάρχουν για 80286.

Ενας AT συμβατός λοιπόν με το καινούριο PC EMULATOR που λέγεται SUPER-CHARGER 1.4, ο οποίος έχει 1 MB. δίκη του RAM και έτσι επηρεάζεται από τη μνήμη του ST.

Αν πάλι θέλετε, την κάνετε RAM Disk του ST. Και μη φοβάστε, υποστηρίζει CGA, HERCULES, ATARI MOUSE, SERIAL MOUSE, HARD DISK και το LASER PRINTER της ATARI, κι έχει και θέση για συννευξεργασία 8087-2. Αν

πάλι είστε στο DOS και θέλετε να τρέξετε προγράμματα στο ST, δεν χρειάζεται να κάνετε RESET (Multitasking), και έτσι το DOS εξακολουθεί να τρέχει.

Αν σας λέγαμε ότι η τιμή του στην Αγγλία που κατοικείται είναι 349 λίρες, τότε στην Ελλάδα πόσο θα περιμένατε να κοστίζει; Ε, λοιπόν, κι άλλη έκπληξη! Θα το βρείτε στην τιμή των 100.000 δραχ. (μαζί με το MS-DOS 4.01), δηλαδή φθηνότερο από τη χάρη παραγωγής. Και μη μου πείτε ότι δεν είναι αξιόλογο αυτό που κατάφερε να σας προσφέρει η ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ, Αγγελάκη 23 Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 236101.

Arriba Goody's

Νέες γεύσεις που έρχονται από την άλλη μεριά του Ατλαντικού. Τώρα πιο στα δακτυλίδια από τα πολυαγαπημένα σας Video Games μπορείτε να γευθείτε

το τσιμπιέριγκερ και σαλάτα Μεξικό.

Οι δύο νέες αυτές γεύσεις υπάρχουν ήδη στα GOODY'S. Επίσης μη χάσετε το διαγωνισμό ARRIBA GOODY'S που σας δίνει δικαίωμα για ένα το-εξ 2 ατόμων στο Μεξικό. Καλή όρεξη και καλή τύχη!



SENSOR ELECTRONICS

XT-12MHz/1DD 360kb/040K RAM/
MONITOR & ΚΑΡΤΑ DUAL = 128.000

AT-12MHz/1DD 1.2MB/040K RAM/
MONITOR & ΚΑΡΤΑ DUAL = 165.000

AT-12MHz/1DD 1.2MB/1MB RAM/20MB HARD DISK/
MONITOR & ΚΑΡΤΑ DUAL = 205.000

AT/386-16MHz/1DD 1.2MB/40MB HD 28ms/040K RAM/
ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΙΤΟΡ (color) "VGA" = 395.000

AMIGA-500 = 110.000 - 2ο DRIVE AMIGA = 23.500
ΜΝΗΜΗ 512K ΜΕ ΡΟΛΟΙ = 20.000

ΕΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ "IVERSON" MADE IN USA
"PROFEX" - "SCAN" - "SENSOR"
PRINTERS "CITIZEN", "STAR", "EPSON", "OKI"

ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΟΓΙΣΜΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%
ΑΜΑΛΙΑΣ 95 (ΠΕΡΙΟΧΗ ΘΑΛΗΡΟΥ) τηλ. 050-942
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Τ.Κ. 54640

INFO CENTER

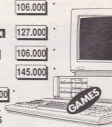
Computers

AMIGA 500	106.000
cordata	127.000
HYUNDAI	106.000
PROFEX®	145.000
INFO	140.000

PC / AT / SX 386
ΤΑΜΕΙΑΚΕΣ - ΜΗΧΑΝΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

ΠΡΟΥΣΗΣ 28-ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ-ΘΕΣ/ΝΙΚΗ-429.157

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ



Ε Δ Ω



Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Είσαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε τη νέα γενιά παιχνιδιών; Και όταν λέμε νέα, το εννοούμε. Μιλάμε για παιχνίδια που δεν τα παίζετε απλώς, αλλά τα... ζείτε!

Στην έκθεση Computer Graphics, που θα γίνει στο Λονδίνο στις 6 και 8 Νοεμβρίου, θα παρουσιαστεί επίσημα για πρώτη φορά στην Αγγλία το πρώτο εμπορικό πακέτο

Εναλλακτικής Πραγματικότητας! Το πακέτο αυτό που ονομάζεται Virtuality τρέχει σε μία Amiga 3000 και προσφέρει ό,τι τελειότερο υπάρχει στην προσομοίωση σήμερα.

Κατά βάση είναι ένα Flight Simulator, αλλά οι χρήστες του θα πρέπει να φορούν ένα ειδικό κράνος, που καλύπτει τα μάτια με δύο μικροσκοπικές οθόνες και τα αυτιά με δύο υψηλής ποιότητας ακουστικά. Το υαίο δε είναι ότι το κράνος αυτό έχει ειδικά μαγνητικά κυκλώματα, που μπορούν να ανιχνεύουν την κίνηση του κεφαλιού και φυσικά να εδικοποιούν την Amiga, έτσι ώστε να μπορεί να ανταδράσει ανάλογα. Έτσι, η επαφή με τον έξω κόσμο διακόπτεται και από εκεί και πέρα ο χρήστης μπαίνει σ' ένα νέο κόσμο, που ελέγχεται τελείως από την Amiga.

Οι εκδόνες αυτού του νέου κόσμου προβάλλονται στις δύο μικροσκοπικές οθόνες, που καλύπτουν τα μάτια του χρήστη, δίνοντας έτσι μία πραγματικά τρισδιάστατη άποψη των χώρων. Ακόμα οι ήχοι που αναπαράγονται από τα ακουστικά είναι σε πλήρη αρμονία με τις τρισδιάστατες εκδόνες και έτσι έχετε την εντύπωση ότι πραγματικά "ζείτε" σ' αυτόν τον κόσμο.

Το "παιχνίδι" αυτό θα κυκλοφορήσει στην αγορά σε δύο εκδόσεις: μία "καθιστή" και μία "κινητή". Με την "καθιστή" ο χρήστης θα έχει την ψευδαίσθηση ότι βρίσκεται στα πιλοτήρια ενός αεροπλάνου και θα μπορεί να το ελέγχει πλήρως (με τα ανάλογα συναισθήμα, φυσικά). Με την "κινητή" έκδοση ο χρήστης θα μπορεί να... περπατήσει, στην κυριολεξία, μέσα σ' αυτόν τον κόσμο! Θα μπορεί, για παράδειγμα, να παίζει ένα πραγματικό adventure και να ανοίγει πόρτες, παράθυρα, ντουλάπια και, φυσικά, να τρέχει φωνάζοντας, ενώ προσπαθεί να ξεφύγει από τα τέρατα!

Το πρώτο παιχνίδι, που φαίνεται ότι θα κυκλοφορήσει για την "κινητή" έκδοση του Virtuality, θα είναι ένα παιχνίδι σκι, που φυσικά θα επιτρέψει στο χρήστη να κάνει σκι, χωρίς να χρειαστεί να πάει τα βουνά ή να αγοράσει σκι! Βέβαια, δεν ξέρουμε ακόμα τι γίνεται όταν ο παίκτης χάσει το παιχνίδι, αλλά φαντάζομαι ότι δεν θα είναι και πολύ ευχάριστη εμπειρία. Σε κάθε περίπτωση, το "παιχνίδι" αυτό δεν είναι για καρδιακούς.

Αν όλα πάνε καλά, θα αρχίσουμε να βλέπουμε τα νέα αυτά παιχνίδια στα μαγαζιά που έχουν arcades (βλέπε ουράδικα) μέσα στην επόμενη χρονιά. Δυστυχώς, η σημερινή τιμή τους είναι αρκετά ψηλή (20.000 με 30.000 λίρες ή 6.260.000 με 9.150.000 δραχ.), για να σκεφτεί κανείς να τα αγοράσει για την Amiga του, αλλά σίγουρα, μέσα στα επόμενα 2 χρόνια, οι τιμές θα πέσουν δραματικά. Εξάλλου το hardware που χρειάζεται γι' αυτό δεν είναι τόσο ακριβό και ξέρουμε ότι αρκετές εταιρίες ήδη δουλεύουν πάνω σε παρόμοια συστήματα. Μέσα σ' αυτές είναι και η γνωστή μας Acorn, που προσπαθεί να σχεδιάσει ένα τέτοιο σύστημα για το Archimedes. Υπομονή, λοιπόν, και το μέλλον μπορεί και να είναι μία ψευδαίσθηση!

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΠΑΛΙ

Η Commodore αποφάσισε ότι θα καθιστήσει την κυκλοφορία του CDTV, δηλαδή της Amiga με το Compact Disk. Οι λόγιοι είναι άγνωστοι, αλλά μάλλον υπάρχουν "τεχνικά" προβλήματα. Πάντως, αντί για πριν από τα Χριστούγεννα που μας είχε υποσχεθεί, τώρα θα πρέπει να το περιμένετε μετά από το Φεβρουάριο. Πάντως, σύμφωνα με την Commodore, προς το παρόν θα κυκλοφορήσουν 2.000 κομ-

μάτια, για να "κινήσει" το ενδιαφέρον της αγοράς. Καζάλά.

ΤΟ TOP-TEN ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Τον περασμένο μήνα οι Αγγλιοί φίλοι μας προτίμησαν τα εξής:

1. Guardian Angel (Code Masters)
2. Run The Gauntlet (HE Squad)
3. Soccer Double (E&J Software)
4. Quattro Combat (Code Masters)
5. Quattro Adventure (Code Masters)
6. Shadow Warriors (Ocean)

7. Pro Beatz (Code Masters)
8. Rastan (HE Squad)
9. Quattro Super Hits (Code Masters)
10. Paper Boy (Encore)

Με λίγα λόγια, τίποτα το ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αλλά ως μην ξεχνάμε ότι οι περισσότερες εταιρίες περιμένουν να Χριστουγεννιάσουν, για να ανακινώσουν το "καλό" τους παιχνίδι. Μην απελνάζετε λοιπόν.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ POPULOUS II

Για όσους ευχαριστούνται να το

παίζουν...θεοί, η νέα έκδοση του γνωστού POPULOUS είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει στα μαγαζιά. Σε αυτήν την έκδοση όχι μόνο θα έχετε την επιλογή 3D (αντί για 2D) "θεοικών" πράξεων, όπως ασπίδων, καταπονθησίων, κατακλισμών και άλλων τέτοιων χαριτωμένων, αλλά θα μπορείτε και να "ζείτε" τα αποτελέσματα των πράξεών σας μέσα από τα νέα πιο εντυπωσιακά γραφικά, τα οποία περιλαμβάνουν πιο "ζωντανές" εκδόνες καταστροφής! Α να, τώρα θα έχετε την ευκαιρία

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Ενώ όμως αυτά συμβαίνουν στον "φρέσκο" κόσμο, στον "πραγματικό" θα μπορούσε να πει κανείς ότι και οι Θεοί τρελάθηκαν, αλλάξεν δεν εληγγείται τι συμβαίνει με τις "μεγάλες" εταιρίες. Και όταν λέμε μεγάλες, εννοούμε τις μεγαλύτερες! Σαν την IBM και την Unisys. Ξαφνιαστήκατε; Και πού είστε ακόμη. Αν' ό τι μοιβαίνομε, η IBM της Ιαπωνίας συνεργάζεται με τη Sega (να, σωστά διαβάσατε) για τη σχεδίαση ενός νέου συμβατό (ή καλύτερα ενός νέου IBM) που θα είναι... συμβατό με το Megadrive της Sega! Δηλαδή, πριν το τέλος του χρόνου, οι Γίσιμνίζοι θα μπορούν να αγοράσουν έναν IBM, που θα τρέχει όλα τα περιεχόμενα προγράμματα γραμμένα για το MSDOS, αλλά θα μπορούν και να παίζουν τα παιχνίδια που κυκλοφορούν για το 16-μπιτο Megadrive!

Το μηχάνημα αυτό, που αναμένεται να φτάσει στην Αγγλία στα μέσα του 1991 (εχάσατε το δηλαδή για τα χριστουγεννιάτικα σας φέσια), θα βασίζεται σ' ένα πραγματικό (φυσικό) IBM motherboard για AT και θα προσφέρει 512 K μνήμης. Το υαρίο είναι ό τι θα μπορεί να συνδεθεί κατευθείαν στην τηλεόραση και έτσι μπορείτε να μην αγοράσετε μόνιτρο (αν και για τα περισσότερα προγράμματα για PCs, το χρειάζεστε).

Τέλος, η τιμή του δεν θα ξεπερνάει τις 800 λίρες, δηλαδή τις 244.000 δρχ. Με άλλα λόγια, μπορεί να φαίνεται λίγο ακριβά, αλλά αυτό το μηχάνημα σας βγαίνει από το δάχτυλο του αν θα πρέπει να αγοράσετε μία παιχνιδιομηχανή, για να παίξετε όλα αυτά τα υπέροχα παιχνίδια ή ένα "σοβαρό" παιχνίδι, που μπορεί να σας βοηθήσει στη δουλειά σας, στις σπουδές σας κ.λπ. Και μην ξεχνάτε ότι είναι ένα πραγματικό IBM! Πώς αλλάζουν οι καιροί, ε;

Και ενώ αυτά συμβαίνουν στην Ιαπωνία από τους "μεγάλους", μάθαμε ότι στην Αγγλία από αυτόν το μήνα θα κυκλοφορήσει μία νέα παιχνιδιομηχανή χαρής της Sega! Η νέα παιχνιδιομηχανή, που φέρει το όνομα Sega Game Gear, βασίζεται σ' ένα Z80 (να, τα φτάνουν ακόμα αυτά) και περιέχει 64 K RAM και 128 K video RAM. Η οθόνη της θα είναι παρόμοια μ' εκείνη του Lynx της

να γνωρίσετε και να ανταγωνιστείτε με μία πολύ παρζενή νέα οικογένεια άλλων "Θεών". Η συνέχεια επί της οθόνης.

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΕ ΔΙΣΚΟΥΣ

Κυκλοφορεί στην Αγγλία το πρώτο περιοδικό σε δίσκο. Δηλαδή το πρώτο περιοδικό, που αντί να προσφέρει προγράμματα σ' ένα δωρεάν δίσκο, περιέχει 2 δίσκους με τα περιεχόμενά του! Το περιοδικό αυτό λέγεται PC Interactive

και κυκλοφορεί κάθε μήνα με δύο δίσκους για συμβατότητα στην τιμή των 3,5 λιρών (1.070 δρχ). Η ιδέα είναι καλή, μα και έτσι θα μπορούσε να βάλει στους δίσκους του οθόνες από τα προγράμματα που τεστάρει, και φυσικά όλο το κείμενο. Δυστυχώς όμως το πρώτο τεύχος ήταν απογοητευτικό. Αρχικά, χρειάζεστε ένα συμβατό μ' ένα σκληρό δίσκο που να έχει ελεύθερα 2 Mb και μία οθόνη VGA, για να μπορέσετε να δείτε τα γραφικά και τις οθόνες. Αν δεν έχετε VGA,

Atari, δηλαδή εγχρημη υγρού κρυστάλλου και πάνω κάτω της ίδιας διαστάσεως. Το δε βάρος της δεν ξεπερνάει τα 600 γραμμάρια. Το κακό είναι ότι το Game Gear, που βελγνει να είναι αρκετά καλύτερο από το Game Boy της Nintendo, θα έρθει στην Αγγλία "παρκαδό", δηλαδή από παράλληλο εισαγωγή και όχι από την ίδια την Virgin/Sega. Αυτό σημαίνει ότι καλό θα είναι να περιμένει κανείς πριν το αγοράσει, μα και δεν θα υπάρχει επίσημη υποστήριξη. Αν πάλι δεν θέλετε να περιμένετε μέχρι την άνοιξη που θα κυκλοφορήσει από την Virgin Games, το Game Gear θα κοστίζει 180 λίρες (55.000 δρχ.) και θα διατίθεται με 3 παιχνίδια (κατά πάσα πιθανότητα με τις οδηγίες στο Ιαπωνικά) από την CyberTech. Και για να μην λέτε ότι γράφουμε μόνο για παιχνιδιομηχανές, κάτι που μπορεί να σας ενδιαφέρει πάρα πολύ: Αν σκοπεύσατε να αγοράσετε ένα ST ή μία Amiga και προσπαθείτε να δείτε ποιο είναι το πιο καλό μηχάνημα για τα λεφτά σας, τότε υπάρχει και άλλη μία εναλλακτική λύση. Και τι λύση! Η Apple ανακοίνωσε ότι θα χαμηλώσει την τιμή του Mac σε εξαιρετικά επίπεδα!

Για την ακρίβεια, από την 1η του μηνός Νοεμβρίου θα μπορείτε να αγοράσετε το Mac Classic (!) αντί του ευτελούς ποσού των 575 λιρών (175.400 δρχ.). Το Classic δεν είναι άλλο από το παλιό "καλό" Mac με τη μικρή οσφρούμενη οθόνη των 9" και το ένα drive των 3,5". Στη βασική τιμή θα πάρετε και 1 Mb μνήμης, που μπορεί να επεκταίνεται οργότερα σε 4 Mb. Βέβαια, αν είστε από τους απαιτητικούς, τότε θα μπορείτε να αγοράσετε το πιο ακριβό μοντέλο στην τιμή των 900 λιρών (274.500 δρχ.) που έχει και σκληρό δίσκο. Όλα τα μοντέλα βασίζονται στον επεξεργαστή 68000 (όπως και το ST και η "μικρή" Amiga), ο οποίος λειτουργεί στο 7,83 MHz.

Φυσικά, όταν μπορείτε να αγοράσετε ένα Mac σε αυτήν την τιμή, τα λόγια μπορεί να περριττεύουν, αλλά θα πρέπει να θυμάστε ότι αν το θέλετε για παιχνίδια και μόνο, τότε ίσως η Amiga ή το ST να είναι πολύ καλύτερη εκλογή. Αν όμως θέλετε ένα πραγματικό δοκιμασμένο μηχάνημα, με πολύ πλούσιο software και ίσως το πιο φιλικό προς τη χρήση λειτουργικό που υπάρχει σήμερα στην αγορά, τότε το Classic είναι για σας. Σκεφτείτε το λοιπόν.

τότε γίνετε πολλά. Αν δεν έχετε σκληρό δίσκο, τότε τα γίνετε όλα. Από περιεχόμενα δε αφήσατε το καλύτερο να δείσετε το χιλιάρικό σας σε κάτι άλλο.

ΕΞΕΙ Ο ΣΒΑΣΤΙΚΕΣ

Η NEC και η Nintendo πέτυχαν από διάφορες οργάνωσεις μεμονωμένων στην Αμερική να αγοράσουν τις οθόνες τους που κατά κόρον χρησιμοποιούν στα παιχνίδια τους. Έτσι, λοιπόν, η NEC θα κυ-

κλοφορήσει μία νέα έκδοση του CyberCorps, στο οποίο οι οθόνες χρησιμοποιούνται σαν όπλα. Ενώ η Nintendo θα αλλάξει το εγχειρίδιο οδηγιών του Legend of Zelda, γιατί περιέχει το γνωστό σκελετικό σταυρό. Το υαρίο όμως είναι ότι η Nintendo εμπνέεται ότι αυτό που υπάρχει στο εγχειρίδιο δεν είναι οθόνες αλλά "μενζ", δηλ. το αντίστοιχο συμβόλο της οθόνες. Παρ' όλα αυτά θα το αλλάξει!

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Όμως, μη νομίζετε ότι όλα είναι ρόδινα στην αγορά. Το μήνα που μας πέρασε είχαμε μερικά πολύ ανησυχητικά νέα από τη γνωστή μας Amstrad.

Η εταιρία του Alan Sugar, ως γνωστόν, αποφάσισε τελευταία να στραφεί προς την πιο "σοβαρή" αγορά των προσωπικών υπολογιστών, πιστεύοντας ότι εκεί υπάρχει πιο μεγάλο κέρδος και ίσως πιο "λογικός" ανταγωνισμός. Όμως τα πράγματα δεν είναι έτσι σε μία εποχή που όλοι οι "μεγάλοι" στρέφονται προς την αγορά των παιχνιδιών και κάνουν ό,τι μπορούν για να βγάλουν πιο φτηνά μηχανήματα: η Amstrad μάλλον θα πρέπει να ανασυνταχθεί. Το ότι κάτι δεν πάει καλά με την Amstrad έγινε φανερό με την ανακοίνωση του ισολογισμού της για το 1990 μέχρι τον Ιούνιο. Από αυτόν φαίνεται ότι, αν και οι πωλήσεις της δεν έχουν ελαττωθεί, τα κέρδη της μειώθηκαν κατά 43%. Και σαν μην έφτανε αυτό, η Amstrad απέλυσε αρκετούς από τους υπαλλήλους της σε μια προσπάθεια περικοπών των εξόδων. Άρα η δεν την συμφέρουν τα νέα προϊόντα που ανακοίνωσε ή θα πρέπει να κάνει περικοπές από τα παλιά. Και όταν λέμε περικοπές, το εννοούμε, μα και ακόμα έχει 5 (!) οικογενειακές συμβατών, που στην κυριολεξία δεν διαφέρουν και τόσο μεταξύ τους. Από την άλλη, ακόμα περιμέ-

νομε να δούμε αν η νέα κονσόλα, που βασίζεται στο παλιό CPC θα πάει καλά τα Χριστούγεννα.

Για να περάσουμε όμως σε κάτι πιο χαρούμενο, έχουμε μία ειδηση από το Θείο! Παιο Θείο: Μα ένας είναι ο Θεός, τα ίδια θα λέμε παλι: Αυτή τη φορά ο Θεός μάλασε! Και είπε πολλά. Είπε για τα χαμένα του όνειρα, τις παιδικές του ανησυχίες και για τα μεγαλύτερα σχέδια που έχει για το μέλλον. Σε μία συνέντευξη στο περιοδικό Personal Computer World του Οκτωβρίου, ο Θεός - ούτε λίγο ούτε πολύ - μας επιβεβαίωσε ότι δουλεύει για τη σχεδίαση του αναδιπλασμένου... ποδηλάτου. Ήταν, λέει, το όνειρο της ζωής του και τώρα έχει την ευκαιρία να το πραγματοποιήσει. Το ποδηλάτο αυτό θα μπορεί να διπλασθεί πολύ εύκολα μέσα σε μία τσάντα, έτσι ώστε να μπορείτε να το πάρετε στο λεωφορείο!

Και θα πείτε: άλλη ακασία δεν είχε ο Θεός από το να ξανα-σχεδιάσει το ποδηλάτο; Αν' ό,τι φαίνεται όχι. Έτσι, όμως, είναι αυτοί οι έξιμυοι άνθρωποι.

Από το Λονδίνο, που δεν λέει να ξεχάσει το καλοκαίρι ακόμα και μέχρι τον επόμενο μήνα.

Για και χαρά

ΖΗΤΑΜΕ:

Η Compress AE ζητά συνεργάτες με πείρα στο DTP σε Macintosh.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρει η ευκολία χειρισμού του Quark Xpress ή του Ready-Set-Go! 4.0. Εμπειρική ή γνώση των:

Image Studio ή
Digital Darkroom, Freehand, Fontographer κ.λπ.
Περαιτέρω πληροφορίες στα τηλέφωνα 92.38.672-5,
καθημερινά 10.00-14.00 (δίδα δίσπινα Σακκιά).

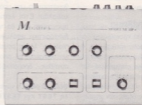
DESKTOP PUBLISHING

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

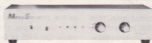
AMIGA

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

- ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ
ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΕ AMIGA



**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/of
CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμη με real time clock
- σκληρός δίσκος
- Κάρτα XT με 0,5 MB μνήμη
- Digiview

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

- C64 με καστόφωνο,
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

Π Ρ Ω Τ Α

Μια και είναι κάπως αρχαίος στον κόσμο των υπολογιστών, θα ήθελα να με κατατοπίσεις στο εξής: Πώς γίνεται οι υπολογιστές που έχουν τον ίδιο επεξεργαστή να μην είναι συμβατοί όσον αφορά τα προγράμματα που τρέχουν;

Δ. Χρονόπουλος

Το πρόβλημα

Της συμβατότητας στα προγράμματα δεν είναι θέμα μόνο επεξεργαστή, ή για να ακριβολογήσουμε, δεν είναι τόσο θέμα επεξεργαστή. Τις περισσότερες φορές η συμβατότητα είναι αδύνατη, λόγω της διαφορετικής δομής των μηχανημάτων. Ο ST για παράδειγμα και η Amiga έχουν εξειδικευμένα chips που αναλαμβάνουν κάποιες εργασίες παράλληλα με τη CPU, ενώ ο QL, (που "φυσιολογικά" θα μπορούσε να είναι συμβατός με αυτούς) δεν έχει. Ενώ η συμβατότητα είναι θέμα hardware. Πέρα όμως από τους περιορισμούς στο hardware, οι οποίοι αρκετές φορές δεν αποτελούν και το τελικό εμπόδιο, καθοριστικό παράγοντα στο θέμα συμβατότητας παίζει το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή. Το πρόγραμμα εκείνο δηλαδή που ελέγχει και συντονίζει όλες τις

λειτουργίες των κυκλωμάτων. Στα διάφορα λειτουργικά συστήματα λοιπόν, το πρόγραμμα που είναι υπεύθυνο για κάποια λειτουργία, βρίσκεται σε διαφορετική θέση μνήμης και είναι και διαφορετικά γραμμένο, ενώ υπάρχει η πιθανότητα να μην υπάρχει και καθόλου! Είναι λοιπόν, ένα πρόγραμμα που θα τρέξει σε διαφορετικό υπολογιστή, θα "καλέσει" λάθος ρουτίνες του λειτουργικού, με αποτέλεσμα συνήθως... δραματικό!

Θέλω να μάθω τι κάνει η εντολή TEST και TESTR, σε τι χρησιμεύει και πού μπορεί να χρησιμοποιηθεί;
Μ. Τρανός

Κατ' αρχάς

η εντολή TEST παίρνει δύο παραμέτρους. Οι παράμετροι αντιπροσωπεύουν μια θέση στην οθόνη του υπολογιστή (και συνεπώς η πρώτη παίρνει τιμές 0-639 και η δεύτερη 0-399). Η χρησιμότητα της εντολής βρίσκεται στο γεγονός ότι διαβάζει το χρώμα που αναοδηγεί τη θέση της οθόνης. Ο αριθμός που επιστρέφει είναι κάποιο χρώμα που πιθανόν να είναι το background, αν στη θέση

αυτή δεν υπάρχει τίποτα. Η TESTR κάνει ακριβώς το ίδιο πράγμα, μόνο που οι συντεταγμένες που δέχεται είναι τοπικές ως προς το δείκτη γραφικών, π.χ. αν ο δείκτης γραφικών βρίσκεται στη θέση (320, 200) και δώσεις PRINT TESTR (100,0) θα διαβάσει το χρώμα της θέσης (420,200).

Έχω έναν Amstrad 6128 και θα ήθελα να σε ρωτήσω με ποια εντολή μπορούν τα παιχνίδια να μη σβήσουν με Control-Shift-Escape. Επίσης, πώς μπορεί να μπλοκάρει το escape της Basic.
Μ. Τσαρώνης

Για να μπλοκάρεις το reset, θα χρειαστεί να εκτελέσεις την εντολή POKE και BDEE, και C9 σε direct mode, είτε δημιουργώντας ένα απλό προγραμματάκι από εκείνα που συνήθιζουμε να δημοσιεύουμε κι εμείς στις στήλες των επεμβάσεων. Αυτή η εντολή, εκτός από την προηγούμενη χρησιμότητά της, μπλοκάρει και το Break της Amstrad Basic. Παρ' όλα αυτά όταν ο υπολογιστής βρίσκεται σε input mode, αν πατήσι το escape τυπώνεται το μήνυμα "Break". Για να απαλλαγείς από αυτό δώσε την εντολή KEY DEF 66,0,0,0.

Αγαπητέ Pixel,
Απία γι' αυτό το πρόγραμμα μου είναι οι εξής απορίες:
α) Ένα disk drive μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς υπολογιστές, φυσικά με το ανάλογο format; π.χ. ένα disk drive 3 1/2" μπορεί να το χρησιμοποιήσει μια Amiga 500 κι ένα ST;
β) Υπάρχει monitor που να είναι EGA, CGA, VGA και Hercules μαζί;
γ) Τα πληκτρολόγια όλων των

υπολογιστών λειτουργούν δικασικά με τον ίδιο τρόπο;
Δ. Χούμας

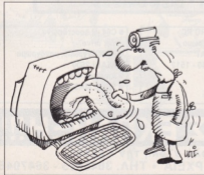
α) Δυστυχώς τίποτα δεν είναι αίσιου. Για παράδειγμα, το drive της Amiga δεν αναγράζεται με τον 1040 ST. Από την άλλη πλευρά όμως, το drive του 1040 μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί και στα PCs, αλλά όχι στους Compaqware ή Amstrad. Καταλαβαίνεις ότι το θέμα συμβατότητας είναι πολύ...μυστήριο!

β) Βεβαίως και υπάρχει. Είναι τα περίφημα multisync monitors, τα οποία υποστηρίζουν όλες τις αναλύσεις. Έχει απόψη σου ότι είναι λγάβα ακριβά. Ένα αρκετά καλό multisync monitor κοστίζει γύρω στις 200-300.000 δρχ.
γ) Ξανά εδώ τίθεται το θέμα της συμβατότητας. Κατά κανόνα, πάντως, τα ηλεκτρολόγια δεν είναι συμβατά.

Αγαπητέ Pixel,
Είμαι κάτοχος ενός Atari 520 STFm και προσπαθώ να μάθω την ST Basic που δίνεται μαζί με τον υπολογιστή. Αντιμετωπίζω όμως μερικά προβλήματα:

α) Η εντολή KILL "όνομα αρχείου" δεν μου έφερε αποτέλεσμα. Μήπως υπάρχει κάποιο λάθος στη σύνταξη;
β) Υπάρχει κάποια ειδική εντολή που να τυπώνει κάτι στην οθόνη, χωρίς αυτό να σβήνει κατά την εκτέλεση του προγράμματος;
Π. Γερμανός

α) Δεν νομίζω ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα με την εντολή KILL. Απλά κοίταξε μήπως το αρχείο που θέλεις να σβησθεί βρίσκεται μέσα σε κάποιο folder.
β) Δεν καταλαβαίνω πού υπάρχει πρόβλημα. Όταν τυπώ-



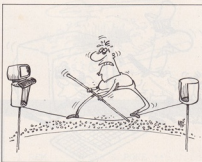
Β Η Μ Α Τ Α

νες κάτι στο παράθυρο εξόδου δεν σβήνει, εκτός αν σβηλάει το παράθυρο ή εκτελεστεί η εντολή CLEARW. Συνεπώς, έλεγξε το πρόγραμμά σου, μήπως περιέχει κάποια τέτοια εντολή.

Αγαπητό Pixel,

Σου γράφω πρώτη φορά, κι επειδή γνωρίζω ότι ο χρόνος είναι χρήμα, έχω μια σύντομη ερώτηση: Στις διάφορες εκδόσεις της Basic που κυκλοφορούν για συμβατούς, η εντολή VAL δεν αναγνωρίζει μαθηματικές συναρτήσεις (COS, SIN, TAN, κ.λπ.) σύμβολα (+, -, /) ή εντολές (AND, OR κ.λπ.). Αυτό πού οφείλεται; Στην ίδια την Basic; Στο λειτουργικό; Σε παράλειψη των κατασκευαστών; Η δυνατότητα αυτή προσφέρει αρκετή εξημερήση κατά τη ροή ορισμένων προγραμμάτων. Είναι εύκολο να διορθωθεί η εντολή, ή απαιτείται κάποιος μηχανικός; Μ. Καπίρης

Οντως το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις με την εντολή VAL είναι αρκετά συνηθισμένο και οφείλεται αποκλειστικά στην κακή κατασκευή της συγκεκριμένης εκδόσεως της Basic. Το λειτουργικό σύστημα δεν "ανακατεύεται" σε αυτές τις υποθέσεις. Και δυστυχώς, δεν μπορείς να κάνεις τίποτε γι' αυτό, ακόμη κι αν ξέρεις γλώσσα μηχανής. Φυσικά, να φωνάξεις 87K κάποιον για να βρεις ποιά υπάρχει η εντολή VAL και μετά να δημιουργήσεις ένα patch αντικαθιστώντας την με μια δική σου (θρίβλερ καταστάσεις). Μάλλον θα πρέπει να περιοριστείς στις τρέχουσες δυνατότητές της. Αν όμως επιμένεις να ζητάς μια εντολή VAL με τέτοιες δυνατότητες, τότε δεν έχεις παρά να αγοράσεις έναν... Spectrum! Ει-



να απ' ό,τι ξέρω το μόνο μηχανήμα που μπορεί να καταλάβει και μεταβλητές και συναρτήσεις κ.λπ.

Θα σε παρακαλούσα πολύ να αναλύσεις λίγο τη λειτουργία του stack pointer.

B. Μαυρίκης

O stack pointer και το stack δεν είναι τίποτε άλλο από την "περιφερειακή" μνήμη του μικροπεριφερειακού. Όπως όλος ο υπολογιστής χρησιμοποιεί τη δεκάδα ή την καρέτα σαν περιφερειακή μνήμη, στην οποία θα φορτώνει κάποια δεδομένα για μελλοντική χρήση, έτσι κι ο επεξεργαστής, όταν χρειάζεται να διακόψει για οποιονδήποτε λόγο τη δουλειά που κάνει και πρέπει να εναλλάσσει αργότερα στο σημείο διακοπής, κάπου πρέπει να "φορτώσει" τα δεδομένα. Αυτό το "κάπου" είναι ένα τμήμα της RAM του υπολογιστή και λέγεται stack. Πού βρίσκεται το stack μέσα στη μνήμη το καθορίζει ένας καταχωρητής **θευθίνων**, που υπάρχει ειδικά γι' αυτή τη δουλειά και λέγεται stack pointer.

Η δομή του stack έχει τη χαρακτηριστική ονομασία LIFO (Last-in, First-Out). Αυτό που

βάζεις τελευταίο είναι και το πρώτο που θα βγάλεις. Το μοντέλο που απεικονίζει αυτή τη δομή είναι μια στοίβα βιβλίων, π.χ. όταν βάζουμε το ένα πάνω στο άλλο, κάθε φορά όμοια προσβάσιμος είναι το πάνω-πάνω, αυτό που βάλουμε τελευταίο. Ο stack pointer αρχικά, όταν το stack είναι "κενό", "δείχνει" την αρχή του δευθίνου. Κάθε φορά που προστίθεται κάτι στο stack, ο stack pointer αλλάζει περιεχόμενο, για να δείξει τη δευθίνου του τελευταίου "αντικειμένου" της στοίβας (ανάλογα με το αν το stack "μεγαλώνει" από χαμηλότερες προς υψηλότερες δευθίνουσες ή αντίθετα, αυτό επιτυγχάνεται αντίστοιχα με πρόθεση ή αφαίρεση μιας σταθερής στο "τρέχον" περιεχόμενο του SP).

Κλασικό παράδειγμα χρήσης του stack είναι η κλήση μιας υπορουτίνας. Σε μια τέτοια κλήση βέβαια να αποθηκεύουμε κάπου τα περιεχόμενα των καταχωρητών, του accumulator και ενδεχομένως του καταχωρητή καταστάσεων (του F στον 280). Έτσι, πριν καλέσουμε την υπορουτίνα, κάνουμε όσα PUSH χρειαζόμαστε, ενώ, μετά την επιστροφή, πριν απ' οδήγησή στο SP, κάνουμε την αντίστροφη σε-

ρά το αντίστοιχα POP. Αυτό πρέπει να τηρείται με σχολαστική ακρίβεια, γιατί το παρακάτω λάθος μπορεί να οδηγήσει σε απρόβλεπτα, και κατά κανόνα, δυσάρεστα αποτελέσματα.

Αγαπητό μου Pixel, θα ήθελα να μου εξηγήσεις εν συντομία τα παρακάτω:

α) Τι είναι οι εντολές While και Wend;

β) Τι είναι το GSX και πώς φορτώνονται μέσα από το CP/M; (όπως κατάλογος έχω έναν Amstrad 6128).

Σ. Κακόδας

α) Οι εντολές

While και Wend είναι εντολές επανάληψης, όπως και οι For, To και Next. Η βασική τους διαφορά είναι ότι οι While-Wend δεν ελέγχουν την τιμή κάποιου μετρητή, αλλά από μια οποιαδήποτε συνθήκη. Για παράδειγμα:

```
3000 WHILE T>1500
```

```
3010 ...
```

```
3020 ...
```

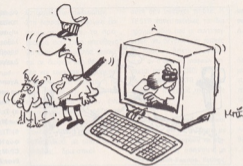
```
-----
```

```
3460 WEND
```

Το πρόγραμμα που βρίσκεται ανάμεσα στις γραμμές 3.000 και 3.460 θα εκτελείται συνεχώς, εφόσον ισχύει η συνθήκη T>1500. Αν για οποιονδήποτε λόγο πάψει να ισχύει αυτή η συνθήκη, τότε η ροή του προγράμματος μεταφέρεται στη γραμμή που υπάρχει μετά την εντολή Wend.

β) Το GSX είναι μια βιβλιοθήκη από ρουτίνες, οι οποίες μπορούν να αποθηκευθούν γραφικά στην οθόνη του Amstrad (μέσω από CP/M βέβαια). Από μόνες τους δεν κάνουν απολύτως τίποτα. Για να δουλέψουν πρέπει πρώτα να "εγκατασταθούν" μέσα στο πρόγραμμα που πρόκειται να τις χρησιμοποιήσει (αυτό γίνεται με ένα ειδικό πρόγραμμα του CP/M).

PEEK & POKE



FONT STYLES

AMIGA

Είναι γνωστή η ικανότητα της Amiga να χειρίζεται χωρίς πολύ κόπο πλήθος γραμματοσειρών (fonts) μέσα στο multitasking περιβάλλον που παρέχει στο χρήστη. Τα fonts αυτά δέχονται κάποιες τροποποιήσεις, όπως υπογράμμιση (underline), πλάγιωση (italics), χόντρουση (bold). Για να γίνει αυτό, χρησιμο-

ποιούνται οι ρουτίνες AskSoftStyle και SetSoftStyle, που σήκουν στη graphics.library. Δηλαδή στην ίδια δισκέτα με το πρόγραμμά σας πρέπει να βρίσκεται το αρχείο graphics.bmap (βλέπε Manual της Amiga Basic). Ακολουθεί ένα πρόγραμμα που επιδεικνύει τη χρήση των ρουτινών αυτών...

```
REM *** Amiga Font Styles ***  
  
DECLARE FUNCTION AskSoftStyle% LIBRARY  
DECLARE FUNCTION SetSoftStyle% LIBRARY  
LIBRARY "graphics.library"  
  
style% = AskSoftStyle%(WINDOW(0))  
newst% = SetSoftStyle%(WINDOW(0),1,style%)  
PRINT "This is UNDERLINED":PRINT  
  
newst% = SetSoftStyle%(WINDOW(0),2,style%)  
PRINT "This is BOLD":PRINT  
  
newst% = SetSoftStyle%(WINDOW(0),4,style%)  
PRINT "This is ITALICS":PRINT  
  
newst% = SetSoftStyle%(WINDOW(0),7,style%)  
PRINT "This is all of the above":PRINT  
  
newst% = SetSoftStyle%(WINDOW(0),0,style%)  
PRINT "This is NORMAL"
```

CIRCLE OF PATTERNS

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα χωρίζει έναν κύκλο σε 36 τμήματα και τους γεμίζει με διαφορετικά patterns, παρουσιάζοντας μια μικρή επίδειξη των γραφικών δυνατοτήτων της ST Basic. Εάν θέλετε να τροποποιήσετε τη ρουτίνα, αλλάξτε τη γραμμή 120 σε:
120 PELLIPSE
X,Y,X,Y,B,B+100.

```
10 COLOR 1,0,1,1,1:FULLW 2:CLEARW 2  
20 IF PEEK(SYSTAB)=1 THEN GO  
40 IF PEEK(SYSTAB)=2 THEN 70:GOTO 80  
60 X=306:Y=172:S=170:BDTO 90  
70 X=304:Y=83:S=162:BDTO 90  
80 X=131:Y=83:S=91:  
90 A=24:I=2:B=0  
100 FOR P=1 TO A  
110 COLOR 1,1,1,P,1  
120 PCIRCLE X,Y,S,B,8+100  
130 B=B+100:NEXT P  
150 IF I=3 THEN END  
160 I=3:A=12:GOTO 100
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη, σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις λειτουργικότητες τεχνικές σας.

Αυτών το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές AMIGA, ATARI ST, ZX SPECTRUM, και CBM.



PLOT 192

ZX-SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα σας επιτρέπει να κάνετε plot σε όλη την οθόνη του Spectrum, και όχι μόνο στις 176 πρώτες γραμμές. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας το "xxxx" με την αρχική διεύθυνση και να το τρέξετε. Κατόπιν ορίζετε μια συνάρτηση με "DEF FN p(x,y) = USA 'αρχική διεύθυνση'".

Η ρουτίνα καλείται με:
RANDOMIZE FN p(x,y)

```

1 REM  ** PEEK & POKE **
2 REM  ** PLOT 192 **
10 CLEAR XXXXX-1
20 LET T=0: FOR F=XXXXX TO XXXXX+36
30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
40 NEXT F
50 READ TOT: IF TOT<>T THEN PRINT "ERROR IN DATA!":
  BEEP 2,0: STOP
100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,30,8,25,70,62,191,144,
  48,2,207,1,0,205,176,34,71,167,62,128,40,3,31,16,
  253,182,119,1,0,0,201,2755
    
```

INTERRUPT CLOCK

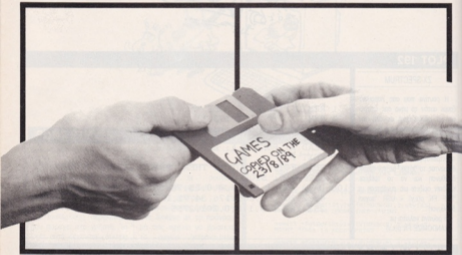
CBM

Τι θα λέγατε αν την ώρα που γράφατε κάποιο πρόγραμμα στον Commodore 64, είχατε στην οθόνη ένα ρολόι που να σας υπενθυμίζει τα ραντεβού σας; Αυτό ακριβώς κάνει η μικρή ρουτίνα που ακολουθεί, εμφανίζει συνεχώς την ώρα στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Πρόκειται για το ρολόι της BASIC. Ετα ρυθμίζεται δίνοντας TIF="XXXXXX". Αν δείτε ότι ηγγραίνεται μπροστά ή πίσω (για να, μη γελάτε), "παίξτε" λίγο με το τελευταίο νούμερο της πρώτης σειράς DATA. Επίσης, αποφύγετε να δίνετε εντολές από την πρώτη σειρά της οθόνης...

```

100 REM * INTERRUPT CLOCK *
110 REM
120 FOR I=51712 TO 51817:READ V
130 POKE I,V: C=C+V:NEXT I
140 IF C=10055 THEN 160
150 PRINT "DATA ERROR !!!":END
160 SYS 51712
170 REM
180 DATA 120,169,24,141,20,3,169,202,141,21,3,169,96
190 DATA 141,4,220,169,68,141,5,220,88,96,16,32,234
200 DATA 255,206,23,202,240,3,76,52,234,169,16,141
210 DATA 23,202,32,132,175,132,94,136,132,113,160,6
220 DATA 132,93,160,36,32,104,190,173,255,0,141,32
230 DATA 4,173,0,1,141,33,4,169,58,141,34,4,173,1,1
240 DATA 141,35,4,173,2,1,141,36,4,169,58,141,37,4
250 DATA 173,3,1,141,38,4,173,4,1,141,39,4,76,126,234
    
```

ΠΡΟΣΟΧΗ



ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΕΙ ΦΥΛΑΚΗ

Αν πειρατεύεις προγράμματα
παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες δίνονται ποινικά.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY

ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE
PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ
ΔΙΩΚΕΤΑΙ
ΠΟΙΝΙΚΑ**



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Σημάδια μιας νέας εποχής. Η απλοποίηση του computing φανερώσει άραγε την πρόοδο της τεχνολογίας ή την προσπάθεια του ανθρώπου να κάνει τη ζωή του ακόμα πιο εύκολη; Μήπως τελικά μας έχουν καλομάθει; Όπως και να 'χουν τα πράγματα, η πρώτη γενιά των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο είναι κιόλας εδώ!

Του Δημήτρη Παυλίδη

Οι Ιάπωνες μηχανικοί ξαναχτυπούν! Δεν μπορεί να σας πω αν το πολύ ρυθμικό που τρώνε τους βοηθά να "καταβάλουν" διαρκώς νέες ιδέες. Μπορεί να είναι και το σχήμα των ματιών τους που τους επιτρέπει να βλέπουν μακρύτερα από τους άλλους συναδέλφους τους. Γενιός είναι πάντως ότι δεν προλαβαίνει κανείς να διαβάσει για τις νέες τους πατέντες!

Βέβαια, η ιδέα για έναν υπολογιστή χωρίς πληκτρολόγιο δεν είναι καινούρια. Η παραγωγή τους πάντως αρχίζει τώρα δειλά-δειλά να επεκταίνεται. Δεν ξέρω αν θυμάστε μια τηλεφωνική συσκευή που είχαν παρουσιάσει οι Ιάπωνες πριν από δυο περίπου χρόνια, στην οποία μπορούσες να γράφεις κώδικα και σε μια μικρή οθόνη LCD! Η ιδέα του τηλεφώνου έχει από τότε και μέχρι σήμερα τουλάχιστον εγκαταλειφθεί σε ό,τι αφορά στη μαζική παραγωγή του, χωρίς όμως να πάει χαμένη και η ιδέα της γραφής πάνω στην οθόνη υγρών κρυστάλλων. Τη βρίσκουμε μπροστά μας, και μάλιστα ανανεωμένη στους υπολογισμούς της Canon και της Sony. Η επικοινωνία μας με τον Computer γίνεται μέσω της οθόνης και τα πράγματα δείχνουν να είναι τόσο απλά, ώστε ο Takeshi Hirayama - ένας απ' τους μηχανικούς της Sony που δούλεψε για το μοντέλο αυτό - λέει: "Λειτουργεί ακριβώς σαν ένα φύλλο χαρτί και ένα στυλό". Το μέγεθος τους θαμίζει τις ηλεκτρονικές συζέ-





ντες και το βάρος τους - εξαιτίας της έλλειψης ηλεκτρολογίου - είναι μικρότερο μάλιστα από τις περισσότερες απόζιντες αυτού του τύπου. Κυριότεροι εκπρόσωποι της νέας αυτής γενιάς υπολογιστών είναι το Canon Ai Note και το Sony Palm Top.

Μη βασίζετε όμως να παραμερίσετε το ηλεκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Σύμφωνα με τη γνώμη των ειδικών, το γραβίμο με πλήκτρα μπορεί να γίνει δύο φορές γρηγορότερα απ' ό,τι στο χέρι, για κείμενα φυσικά που έχει εξοικειωθεί κατάλληλα. Έτσι, σαν βασικό πλεονέκτημα προβάλλεται ακριβώς το μικρό και ελαφρύ σχήμα του. Η προσπάθεια των κατασκευαστών στρέφεται λοιπόν στη δημιουργία μιας νέας ομάδας αγοραστών, πράγμα που σημαίνει ότι οι νέοι αυτοί υπολογιστές δεν έρχονται να αντικαταστήσουν τους συμβατικούς υπολογιστές με ηλεκτρολόγιο, αλλά να καλύψουν ένα κενό ή, για την ακρίβεια, να δυναμώσουν τις καταναλωτικές μας τάσεις!

Οι πρώτες εντυπώσεις

Ριχνοντας μια κοντινότερη ματιά στο Palm Top, διαπιστώνουμε πως η λειτουργία είναι

πραγματικά απλή. Τα icons που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης ενεργοποιούνται, αν τα σκουρουμε, με το ειδικό στυλό, στο κέντρο της οθόνης. Έτσι, για παράδειγμα, ακοιμώπιαντας την άκρη του στυλό μας στην εικόνα ενός calculator και "αυρνώντας" το στο μέσο της οθόνης, θα εμφανιστεί ένα calculator. Με τη βοήθεια του στυλό κάνουμε πράξεις και το αποτέλεσμα εμφανίζεται στην οθόνη του calculator σαν να ήταν αληθινό!

Στις δυνατότητες του Palm Top είναι φυσικά και το να γραφεί κανείς (χρησιμοποιώντας ιαπωνικά σύμβολα και γράμματα) σε μια σειρά από "κουτιά" που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Αξιοποιώντας μάλιστα ένα κουτί μεταφοράς μπορεί το κείμενο να μεταφερθεί στο κέντρο της οθόνης. Αν θέλετε περισσότερο σφέ, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το πι-νέλο, ώστε να φτιάξετε το boarder και να βάλετε πλήρη με λεπτός και παχιά γραμμές. Και τώρα μπορείτε να μορφέστε το τελικό αποτέλεσμα σε οποιαδήποτε εταιρία ή γραφείο που διαθέτει fax. Πως; Το Palm Top συνδέεται με fax adapter. Πολλοί από εμάς ίσως σκεφθούμε ότι κάτι τέτοιο δεν τους αφορά. Να σας θυμίσω λοιπόν πως και η τεχνολογία στο αυτοκίνητο

Εξάκιν απ' τους αγώνες της Formula 1 και το Rallye, για να καταλήξει στο αυτοκίνητο του πατέρα σας ή το δικό σας.

Το σύστημα αναγνώρισης των χαρακτήρων ("key"), όπως λέγονται τα γαπωνέζικα ιδεογράμματα) είναι αρκετά ιδιόρρυθμο και χρειάζεται σκίβλο στο γραβίμο. Αν σκεφτείτε ότι για να διαβάσει κανείς ιαπωνική σημειογραφία πρέπει να γνωρίζει τουλάχιστον 2.000 key, τότε σίγουρα καταλαβαίνετε γιατί δεν μπορεί να γίνει διαφορετικά. Προσπαθήστε σ' αυτό το δίο φωνητικό αλφάβητο με τους 46 χαρακτήρες το καθένα και πείτε μου μετά τι θα 'ταν πιο εύκολο να "γνωρίζω" το computer: Ιαπωνικά ή Ελληνικά. Παρ' όλα αυτά, είναι καλό να αναγνωρίζει 3.535 διαφορετικούς χαρακτήρες! Ωστόσο, το ποσοστό αναγνώρισης των χαρακτήρων από τον υπολογιστή λόγω αυτής της ιδιόρρυθμίας είναι περίπου 80% για όσους το χρειάζονται πρώτη φορά και επτάπλεον - για την ώρα - δεν μπορεί να αναγνωρίζει άλλες γλώσσες. Είναι λοιπόν φυσικό να μην υπάρχει διαθέσιμο software παρά μόνο αυτό που συνοδεύει το μηχανήμα, το οποίο εκτός απ' το word processing του δίνει και κάποιες γραφικές δυνατότητες. Το πιο σημαντικό βέβαια στην υπόθεση είναι ότι το Palm Top κρέβει κάτω απ' το κοιλύ του τον 68 HC 000, έχοντας 2 MB ROM και 320 K RAM, και μπορεί να κάνει save είτε σ' ένα δίσκο 2 ιντσών είτε σε κάρτες IC (ηλεκτρονικές κάρτες σε μικρό μέγεθος που χρησιμοποιούν μερικό organiser). Εξίσου σημαντική και εντυπωσιακή είναι η ικανότητά του να μοινοποιήσει ήρεως διάρκεια 8 δευτερολέπτων και να τους ξαναπαίξει χάρη στο ενσωματωμένο μικρόφωνο και μεγάρφωνο που διαθέτει!

Το μοντέλο της Canon Ai Note δεν είναι τόσο περίπλοκο και εφευρέτικο, είναι όμως εξίσου εντυπωσιακό. Εδώ δεν συναντάμε extra, όπως το fax adapter ή το μικρόφωνο και το μεγάρφωνο, ούτε και δυνατότητα αναγνώρισης των key. Αυτό όμως δικαιολογεί και τη μεγάλη διαφορά τιμής των δύο υπολογιστών, αφού το Ai Note κοστίζει το μισό λιγότερο απ' το Palm Top. Και εδώ όμως χρειάζεται προσοχή από τη χρήση κατά τη γραφή των δεδομένων. Το ισχυρότερο σημείο του Canon είναι οι υπολογισμοί. Γράφτε κανονικά για μαθηματική παράσταση, όπως θα τη γράφατε σε μια κόλλα χαρτί. Βάλτε τις παρενθέσεις, τις δυνάμεις και τις ρίζες. Και μόλις πάρετε το σύμβολο ίσον (=) στο τέλος της παράστασης γίνεται το εξής καταπληκτικό. Ο υπο-



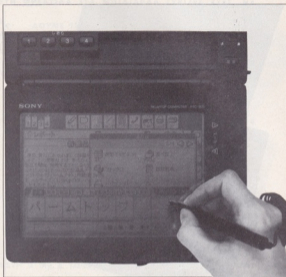
λογιστής εκτελεί τις πράξεις που σας δίνουν το αποτέλεσμα, χωρίς να κάνετε καμία άλλη κίνηση!

Φιλοσοφία της λειτουργίας και αναγνώρισης χαρακτήρων

Εντυπωσιακά όλα αυτά, ελπίζω να μη διαφωτίζετε. Ας προσπαθήσουμε όμως να προσεγγίσουμε τη φιλοσοφία λειτουργίας των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο. Όλοι φυσικά καταλαβαίνετε ότι το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι η έλλειψη κριτικής συνείδησης από τον υπολογιστή. Σίγουρα σας έχει τύχει, όταν πληκτρολογείτε, να κάνετε λάθος ένα κόμμα ή μια τελεία, και ο υπολογιστής να μην καταλαβαίνει τίποτα. Φανταστείτε λοιπόν πόσο πιο δύσκολο είναι να καταλάβει το γραφικό χαρακτήρα του καθενός!

Στη νέα γενιά των υπολογιστών η διαδικασία της αναγνώρισης ξεκινά από την οθόνη υαλινών κρυστάλλων (LCD). Η διαφορά αυτής της οθόνης από τις κοινές LCD οθόνες είναι ένα επιπλέον στρώμα υαλοπί, που παίζει το ρόλο του αισθητήρα. Έτσι, όταν το μολύβι ακουμπά την επιφάνεια, "κάνει κύκλωμα" με τη βοήθεια του αισθητήρα που επιστρέφει σ' έναν microprocessor να εντοπίζει κάθε στιγμή τις συντεταγμένες (οριζόντια, κάθετη) του σημείου που βρίσκεται το μολύβι κάθε στιγμή. Πρώτη αξιοποίηση των δεδομένων αυτών είναι η ενεργοποίηση των ριξίσι που βρίσκονται σ' αυτές τις θέσεις, με αποτέλεσμα να σχηματίζονται κουκκίδες στην οθόνη (σχ. 2α). Όσο λαμπρό μετακινείται το μολύβι, όσο και περισσότερο ριξίσι "ανάβουν", με αποτέλεσμα να σχηματίζεται ο χαρακτήρας που σχεδιάσαμε στην οθόνη (σχ. 2β).

Αν και ο χαρακτήρας βρίσκεται πιο σχηματισμένος στην οθόνη, ο υπολογιστής δεν τον έχει ακόμη αναγνωρίσει. Για να γίνει αυτό, πρέπει να αναλάβει δράση ένα ειδικό πρόγραμμα αναγνώρισης χαρακτήρων. Τα κλασικά προγράμματα αυτού του είδους χρησιμοποιούν τις συντεταγμένες των σημείων. Ο υπολογιστής που προηγείται της αναγνώρισης δεν είναι και τελείως απλά, ως προσπαθήσαμε όμως να τους εξηγήσουμε όσο πιο απλά γίνεται. Το πρόγραμμά είναι εφοδιασμένο με μια μαθηματική φόρμουλα - έναν αλγόριθμο - που κάνει τους εζής υπολογισμούς: Χρησιμοποιώντας σαν βασική γραμμή υπολογισμού την οριζόντια γραμμή που περνά απ' το καλύτερο ριξίσι του χαρακτήρα,



βρίσκει τις αποστάσεις και τις γωνίες που σχηματίζουν τα υπόλοιπα σημεία (σχ. 3). Μετά τους υπολογισμούς συγκρίνει τα αποτελέσματα με έναν πίνακα που τα συσχετίζει με πιθανούς χαρακτήρες. Όταν βρεθεί κάτι που να ταιριάζει, το πρόγραμμα ανατυπώνει το χαρακτήρα για να γίνει η επαλήθευση. Όπως φυσικά καταλαβαίνετε, η διαδικασία αυτή απαιτεί αρκετή μνήμη και χρόνο για να ολοκληρωθεί (περίπου 400 K για τους χαρακτήρες). Έτσι οι Αμερικανοί ανέπτυξαν μια άλλη τεχνική που τη χρησιμοποιούν σ' ένα δικό τους computer χωρίς πληκτρολόγιο, το GridPad. Η Grid systems λοιπόν εκθέτει το σύστημα αναγνώρισης σε μια συλλογή από 3.000 χρομόγραφα δείγματα και αφήνει το πρόγραμμα να δημιουργήσει μόλις ένα τμήμα της πληροφορίας για κάθε χαρακτήρα που πρόκειται να αναγνωριστεί. Έτσι η χωρητικότητα που απαιτείται μειώνεται και η σύγκριση γίνεται με μεγαλύτερη ταχύτητα. Οι κατασκευαστές μάλιστα ισχυρίζονται ότι μ' αυτόν τον τρόπο η μνήμη που καταναλώνεται φτάνει μόλις τα 5 K. Μάλιστα βέβαια μόνο για λατινικό αλφάβητο και όχι για τα καινιά. Το Palm Top χρησιμοποιεί μια δική του τεχνική,

αρκείας γι' αυτόν το λόγο. Εξαιτίας του τεράστιου αριθμού των καινιά, το software του Palm Top αναλύει την κίνηση των άκρων που σχεδιάζονται ο χαρακτήρας. Ταυτόχρονα γίνεται και η σύγκριση (κατά διεύθυνση κίνησης και θέση) με τα στοιχεία της ROM.

Κοινό πάντως γνώρισμα όλων σχεδόν των υπολογιστών αυτής της κατηγορίας είναι ότι η εισαγωγή χαρακτήρων πρέπει να γίνεται σε συγκεκριμένους τομείς της οθόνης (γραφικά βολύ). Στα "κουτά" εισαγωγής γίνεται η σύγκριση και ελέγχονται οι διαστάσεις του γράμματος. Ας ελπίσουμε ότι στις επόμενες γενιές υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο θα μπορούν να γράφονται σε οποιοδήποτε μέρος της οθόνης, χαρακτήρες οποιαδήποτε μεγέθους. Αυτό βέβαια εξαρτάται σε πολύ μεγάλο βαθμό απ' την εξέλιξη των προγραμμάτων αναγνώρισης.

Και σε ποιον χρησιμεύει;

Όπως είπαμε και πιο πριν, οι Ιάπωνες δεν θέλουν να "κλέβουν" καταναλωτές απ' τις ηζής υπάρχουσες κατηγορίες χρηστών. Δεν έχουν



λόγο αλλαγές. Έτσι, στρέφουν την προσοχή τους σ' αυτούς που ζητούν κυρίως ειδικές εφαρμογές σε αρκετά απλή μορφή. Ουμνείστε την παρομοίωση με το μολύβι και το χαρτί, που όταν μάλιστα του ζητάτε το αποτέλεσμα της μαθηματικής παράστασης, βάζοντας μόνο ένα "ισον" έχετε το αποτέλεσμα. Μια σκέψη που βρίσκεται υπό μελέτη είναι να προσαρμοσθεί ένα κεντρικό σύστημα στις τράπεζες και οι πελάτες να γράφουν σε ατομικές οθόνες ό,τι έχει σχέση με την κίνηση του λογαριασμού τους. Κάτι τέτοιο θα απλοούσε τις συναλλαγές στις τράπεζες, και επιπλέον θα 'ταν προσιτό σε κάθε πελάτη είτε είχε σχέση με υπολογιστές είτε όχι. Μπορεί επίσης να φανεί χρήσιμο σ' όσους χρησιμοποιούν σημειωματάριο ηλεκτρονικό ή απλά, σ' όσους χρειάζονται ένα φορητό μηχανάκι επεξεργασίας κειμένου (δημοσιογράφος, φοιτητής κ.λπ.). Επειδή όμως όλες αυτές οι κατηγορίες απαιτούν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά - ξεχωριστό ή κοινό - πρέπει οι υπολογιστές να είναι αρκετά ευέλικτοι. Έτσι κάπως σκέφτηκαν και οι

μηχανικοί της Grid Systems Corp. και έδωσαν στο Grid Pad μια σημαντική ευελιξία. Με τον 80 C 86 σαν βασικό microprocessor και συμβατότητα με τους PC, αναγνωρίζει ενέντα διαφορετικές γλώσσες και επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργεί, πολύ εύκολα, μορφές εντύπων και καρτελών. Αυτό σημαίνει ότι ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει στην οθόνη του Grid μια φόρμα που να τον εξυπηρετεί. Για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε μια σελίδα του Ρισκί, συμπληρώνοντάς την με κείμενα ή ένα ακριβήμα, όπως αυτό της φωτογραφίας. Λόγω της συμβατότητάς του, το Grid μπορεί να συνδεθεί σ' ένα κεντρικό σύστημα. Έτσι, για παράδειγμα, το χρησιμοποιούν όσοι δουλεύουν σε αποθήκες για να σημειώνουν τις ελλείψεις ή ακόμη και αυτοί που κρατούν σημειώσεις στο γραφείο τους και θέλουν να τις συγκρίνουν με άλλες που ήδη υπάρχουν στον υπολογιστή τους.

Παρότι όμως οι χρήστες ενός υπολογιστή χωρίς ηλεκτρολόγιο φαίνεται να είναι πάρα πολλοί, οι ειδικοί πιστεύουν ότι θα χρειαστεί αρκε-

τός καιρός μέχρι ν' αρχίσει ο κόσμος να το χρησιμοποιεί. Και για να συμβεί αυτό, χρειάζονται ακόμη πολλές βελτιώσεις. Χαρακτηριστικό είναι το λόγο ενός λάμπου μηχανικού: "Η σημαντική μέθοδος εισαγωγής είναι σκληρή και όχι προσητή στον καθένα" είτε και συμπλήρωμα "τον ο χρήστης δεν έχει την άνεση που έχει με το μολύβι και το χαρτί, τότε δύσκολα θα αποδεχθεί μια τέτοια μορφή υπολογιστή". Μην ξεχνάτε όμως πως βρισκόμαστε μόλις στο ξεκίνημα. Το Palm Top, το Ai Note και το Grid Pad κάνουν την εμφάνισή τους τώρα στην αγορά και σίγουρα δεν σταματάμε εδώ.

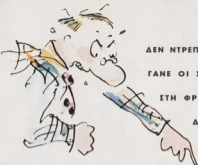
Το μέλλον της νέας γενιάς

Ηδη η επόμενη γενιά των υπολογιστών χωρίς ηλεκτρολόγιο βρίσκεται στα ακαριά. Και ο Zyg Futpaniak - υπεύθυνος της Super Script του Cambridge - δεν χάνει ευκαιρία να ποντάει το μοντέλο που ετοιμάζει η εταιρία του. "Θα είναι απλά, σαν ένα σημειωματάριο" τονίζει και οι μηχανικοί ότι ερευνούν ακόμη τρόπους για την εισαγωγή δεδομένων. Αν κρίνει κανείς από το μέχρι τώρα στοιχεία, κάτι αρκετά αξιόλογο ετοιμάζεται. Το σύστημα χρησιμοποιεί ένα μικροεπεξεργαστή τεχνολογίας RiSC και το UNIX σαν λειτουργικό σύστημα! Για να υπάρχει όφελος στη χρησιμότητα, το software προβλέπει την αναγνώριση των χαρακτήρων, στον όπταν είναι απαραίτητο. Η έκταση της μνήμης θα φτάσει στις 200.000 σελίδες και υπάρχει πρόβλεψη για πορτί επικοινωνίας με fax.

Άλλη μια εταιρία μπήκε πρόσφατα στο κίνημα της τεχνολογίας. Η GO Corp. από την California ανακοίνωσε ότι σύντομα θα παρουσιάσει έναν υπολογιστή χωρίς ηλεκτρολόγιο που θα βασίζεται στον επεξεργαστή 80286.

Οι πληροφορίες μιλούν για μνήμη 8 MB και σύστημα γραφής με στυλό που δεν συνδέεται με τον υπολογιστή. Οι φήμες μάλιστα λένε ότι θα υπάρχει δυνατότητα γραφής σε πεζά και κεφαλαία σε όλη την έκταση της οθόνης...

Όπως και να 'χει το πράγμα, φαντάζομαι να καταλαβαίνετε ότι η ιστορία μας δεν τελειώνει εδώ. Αν μάλιστα σκεφθεί κανείς ότι σχεδόν σε μια πενταετία φτάσαμε απ' τον ZX-81 και τον ORIC στην Amiga, τον MEGA ST και τον ARCHIMIDES, δεν θα πρέπει να εκπλαστεί, όταν μετά από 5 χρόνια, αντί για τετράδα, χρησιμοποιεί υπολογιστές χωρίς ηλεκτρολόγιο.



ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑ-
 ΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΣΣΕΣ, 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

ΤΣΙΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙ- ΡΑΪΚΗ 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 Λεόνε
 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 ΞΑΘΑΚΟΣ 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 Γ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΨΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ No 1.



Το παιδί του Πειραιά

... Ο αέρας ήταν ψυχρός και αυτό τον έκανε να χωθεί βαθύτερα μέσα στο δερμάτινο μπουφάν του. Διάολε, τι ήθελε τέτοια ώρα έξω από το νεκροταφείο, ούτε κι εκείνος ήξερε. "Αυτό δεν τα ρωτάνε φιλαράκο". Κούνησε το κεφάλι του. Σωστά. Δεν τα ρωτάνε. Κοίταξε άλλη μια φορά γύρω του. Τα μόνα ζωντανά πλάσματα, οι κουκουβάγιες, τον κοιτάζαν ενοχλημένες απ' τα κλαδιά που είχαν κουρνιασεί.

Αποφασιστικά, άπλωσε το χέρι και έπιασε την καγκελόπορτα. Ήταν παγωμένη και σκουριασμένη. Παρόλα αυτά υποχώρησε αμέσως και χωρίς το παραμικρό τρίξιμο μόλις την έσπρωξε. Μπήκε στο νεκροταφείο και άρχισε να περπατάει άσκοπα, ανάμεσα από τα σιωπηλά μνήματα. Τα δύο πλάσματα πετόχτηκαν ξαφνικά μπροστά του και τον ακινητοποίησαν...



**PIXEL
HIT
89%**



◀ Ο χάρτης της περιοχής. Από εδώ μετακινείστε με το αυτοκίνητο και πηγαίνετε στις βασικές τοποθεσίες.

NIGHTBREED

Ο α μπορούσε να είναι σκηνη απο θρίλερ, έτσι; Ε, λοιπόν, είναι. Η ομώνυμη ταινία έχει στηρίξει, όχι μόνο σεναριακά, το ομώνυμο παιχνίδι. Ο Aaron Boone κατηγορείται για μια σειρά από φόνους (τους οποίους μάλλον δεν έχει κάνει) και φυσικά τον κυνηγάει η αστυνομία. Απελπισμένοι μάθαίνοι για ένα μέρος που το λένε

Midian. Εκεί ζουν απομωμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο κάποια υπερπνευματικά όντα. Ο Aaron (σπουδαίο όνομα για μπλεξίματα) προσπαθεί να ανακαλύψει τον κόσμο αυτό και να καταφύγει εκεί, απογοητευμένος από την αδικία που επικρατεί στον κόσμο μας. Πάνω που ο φίλος μας έχει βρει μια άκρη και είναι έτοιμος να ανακαλύψει την είσοδο για τον υπόγειο αυτό κόσμο,

το όνειρό του μετατρέπεται σε εφιάλτη.

Ένα βράδυ, στο νεκροταφείο του επιτίθεται και τον δαγκώνει ένα Πελοακίνο, ένα κανιβαλιστικό πλάσμα από τη Midian. Οι επιπτώσεις είναι δυσάρεστες και ο Aaron αρχίζει να μεταμορφώνεται σιγά σιγά σε κάτι όχι και τόσο ανθρώπινο. Ταυτόχρονα, από λάθος του, οδηγεί την αστυνομία στη Midian. Εδώ τα πράγματα αρχι-

ζουν να γίνονται πραγματικά άσχημα. Οι αστυνομικοί (περισσότεροι από τους οποίους είναι μέλη της οργάνωσης "Sons of the Free") βοηθούμενοι από τη "Μάσκα" - τον πραγματικό δολοφόνο - εισβάλλουν στη Midian, με σκοπό να την καταστρέψουν.

Φιλαράκο Aaron λυπάμαι. Ετσι που τα έμπλεξε, πρέπει τώρα να σώσεις τη Midian και να πετόξεις έξω όλους αυτούς



▲ Στα νοσοκομεία, εκτός από ιατρική περίθαλψη, μπορεί να δρει κανείς και πολύτιμες συμβουλές.



● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

τους αχρείους. Όπως καταλαβαίνετε φίλοι μου, οι άκαρδοι προγραμματιστές σας φύλαξαν το ρόλο του Aaron Boone. Αποστολή σας, να σώσετε τη Midian από την καταστροφή. Το Nightbreed ακολουθεί αρκετά πιστά την πλοκή του φιλμ και είναι χωρισμένο σε μερικά υποπαιχνίδια. Είναι βασικά ένα arcade παιχνίδι, αλλά έχει και μεγάλη δόση στρατηγικής, αφού πρέπει να επισκεφθείτε τις

τοποθεσίες του παιχνιδιού με μια ορισμένη σειρά και οι ενέργειές σας να είναι ανάλογες.

Ο... ΠΑΝΩ ΚΟΣΜΟΣ

Αυτό είναι και το πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Η εισαγωγή σας δείχνει στο ιατρείο του γιατρού Becker. Ο γιατρός σας λέει πως η ψυχική σας υγεία είναι σοβαρά διαταραγμένη και πως, αν δεν παραδοθείτε μέσα σε 24

ώρες στην αστυνομία, εκείνος λυπάται πολύ, αλλά είναι αναγκασμένος να την ειδοποιήσει. Κατά την εξέλιξη, βέβαια, υποψιάζεστε ότι ο γιατρός της είναι στην πραγματικότητα η "Μάσκα", αλλά προς το παρόν σας απασχολούν άλλα πράγματα. Παρά τις συμβουλές του γιατρού λοιπόν, αποφασίζετε να πάτε στο νοσοκομείο για κάποιες εξετάσεις. Φεύγοντας από το ιατρείο, εμφανίζεται

μπροστά σας μια κάτοψη της πόλης, ο χάρτης της ουσιαστικά. Κάτω αριστερά υπάρχει το αυτοκίνητό σας. Μπορείτε να μετακινηθείτε με αυτό και να επισκεφθείτε τα διάφορα μέρη, τα οποία είναι στην ουσία τρία:

- 1) το νοσοκομείο
- 2) η αστυνομία
- 3) το νεκροταφείο

Μετακινείστε φυσικά μέσω του οδικού δικτύου, το οποίο μπορεί να κρύβει και μπλόκα της αστυνομίας. Αν συναντήσετε κάτι τέτοιο, μπορείτε να αλλάξετε δρόμο ή να περάσετε από μέσα. Η πρώτη επιλογή είναι και η σφοδρότερη, αλλά μερικές φορές δεν υπάρχει δεύτερος δρόμος για να περάσετε, αφήστε δε που χάνετε και χρόνο. Αν τελικά αποφασίσετε να περάσετε μέσα από το μπλόκο σπάζοντάς το, υπάρχει κίνδυνος να σας πυροβολήσουν τα λάστιχα ή το ρεζερβουάρ. Και στις δύο περιπτώσεις έχετε πρόβλημα. Το αυτοκίνητο μετακινείται πιο αργά και καταναλώνει περισσότερη βενζίνη. Ευτυχώς που υπάρχουν και τα βενζινοδίκια, όπου μπορείτε να "γεμίσετε". Είναι σε καθορισμένα σημεία και μπορείτε να περνάτε όποτε θέλετε. Χρήσιμο πράγμα. Ο αστυνομικός σταθμός είναι κάτι, που ανθρωπισαν και οι εσάς καλά θα κάνουν να αποφρευθούν. Έτσι, στην αρχή τουλάχιστον, κρατήθειτε μακριά από εκεί. Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε στο νοσοκομείο.

Όταν φτάσετε εκεί, περνάτε μια ημέρα ξεκούρασης και θεραπείας, μέχρι που ένας τρελός σας

Ξηπνάει και σας βάζει ιδέες για τη Midian. Ετσι αποφασίζετε να το σκάσετε το βράδυ και να φάξετε να τη βρείτε.

Υπάρχουν ουσιαστικά τρεις πύλες για τη Midian. Είναι και οι τρεις... για να δω χέρια... πες μας εσύ παιδί μου. Παλύ σωστά, στο νεκροταφείο. Βλέπω ότι με παρακολουθείτε.

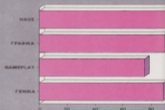
Το σκάτε λοιπόν το βράδυ, παίρνετε το αυτοκίνητό σας και πηγαίνετε στο νεκροταφείο. Μόνη προσοχή, γιατί τα μπλόκ τη νύχτα είναι περισσότερα. Μόλις φτάσετε εκεί το σκηνικό αλλάζει και σας δείχνει μπροστά στην καγκελόπορτα. Ατμόσφαιρα περικολόζα, ανατριχιαστική και τα λοιπά. Οι επιλογές σας είναι και εδώ τρεις:

- 1) Enter graveyard
- 2) Look around
- 3) Enter Midian

Σας λέω ότι θα τις χρησιμοποιήσετε και τις τρεις, αλλά με μια ορισμένη σειρά και σε διαφορετικό χρόνο. Τη σειρά δεν σας τη λέω βέβαια. Ας τις δούμε όμως με τη σειρά:

Enter Graveyard

Με την επιλογή αυτή μπαίνετε στην αυλή του νεκροταφείου. Με το που κάνετε το πρώτο βήμα δέχεστε την επίθεση του Ρελοκίν. Ο Ρελοκίν σας "παταει" αμέσως μια ευεργετική δαγκωνιά, αλλά καταφέρνετε και του ξεφεύγετε προς στιγμήν. Το σκηνικό αλλάζει αμέσως. Στην οθόνη φαίνεται ο εαυτούλης σας να τρέχει έντρομος και να τον κυνηγάει το τέρας. Έχουμε εδώ ένα arcade κομμάτι, όπου πρέπει να



πατάτε το fire του joystick την ώρα που τα χέρια σας φτάνουν σ' ένα ορισμένο ύψος καθώς τρέχετε, για να ξεφύγετε από το τέρας. Είναι αρκετά εύκολο, αρκεί να βρείτε τον κατάλληλο παλμό (και ο Carl Lewis έτσι έγινε ολυμπιονίκης). Πάνω δεξιά στην οθόνη φαίνεται ένας μετρητής που δείχνει αν ο Ρελοκίν σας έφτασε. Σε τέτοια περι-

πτωση, game over. Αν βέβαια καταφέρετε να του ξεφύγετε, πέφτετε πάνω στην αστυνομία και το γιατρό Becker, ο οποίος φωνάζει ότι έχετε όπλο (πού να το βρείτε το όπλο ο δύστυχος), με αποτέλεσμα οι αστυνομικοί να σας κάνουν κόσκινο απ' τις σφαίρες. Το μυστικό εδώ είναι η ευεργετική δαγκωνιά που φάγατε, η οποία και σας

έκανε ένα είδος ζόμπι. Ετσι, με το που σας πηγαίνουν στο νεκροτομείο, σηκώνεστε όμορφα-όμορφα και μην τον είδατε, μην τον απαντήσατε τον Aaron τον λεβέντη.

Look Around

“Η περιέργεια σκάτωσε τη γάτα” λένε οι Κινέζοι. Με τη δεύτερη επιλογή έχετε την ευκαιρία να διαπιστώσετε τη σοφότη-



Μια σίγουρα επώδυνη στιγμή. Αν δεν προσέξετε, θα βρεθείτε πολλές φορές σε παρόμοια θέση.



τα των παροιμιών τους, αφού σας περιμένει η "Μάσκα" πίσω από κάτι δέντρα. Μόλις σας βλέπει, αρχίζει να σας πετάει μαχαίρια. Αλλο ένα arcade κομμάτι λοιπόν, στο οποίο βλέπετε τη Μάσκα και τα μαχαίρια που σας πετάει. Κινείστε με το joystick και πρέπει να τα αποφύγετε, άντε μπορείτε να φάτε μέχρι και τρία. Μάλλον εύκολο

και αυτό το stage, αλλά ο τύπος είναι γρήγορος και πρέπει να είστε το ίδιο και εσείς.

Ο ΚΑΤΩ ΚΟΣΜΟΣ

Εδώ μπορείτε να δείτε πολύ κόσμο: την Αντιγόνη, τον Κρέοντα, τον Φον Κάραγιαν, τη Μαίριλιν Μονρόε, τον Jim Morrison, ακόμα και εμένα, αν δεν αρέσει το

review στον Χρήστο. Στον κάτω κόσμο μπαίνετε αν διαλέξετε την τρίτη επιλογή (Enter Midian) από το νεκροταφείο. Αν βρίσκεστε στη σωστή στιγμή, σας καλωσορίζει ένας σεβασμιος γενειοφόρος και σας λέει ότι εδώ θα έχετε την ευκαιρία να μετανοήσετε για τις αμαρτίες σας και άλλα τέτοια όμορφα. Δυστυχώς, δεν έχετε καιρό

για περισσότερες χαιρετούρες, γιατί ακολουθούν οι Sons of the Free με άγριες διαθέσεις. Το Nightbreed εδώ γίνεται adventure.

Η οθόνη γίνεται τύπου Dungeonmaster. Υπάρχει ένα παράθυρο, στο οποίο φαίνεται αυτό που βλέπετε με τα μάτια σας, ενώ υπάρχουν έξι επιλογές κατευθύνσης (βόρεια, νότια, ανατολικά, δυτικά και στροφή γύρω από τον εαυτό σας) και δύο επιλογές για τις μάχες (φύγω, πολεμάω). Όπως καταλαβαίνετε, εδώ θα χρειαστεί να φτιάξετε χάρτη. Αρχίζετε να περιπλανιέστε στη Midian, προσπαθώντας να βρείτε τι πρέπει να κάνετε. Δυστυχώς, κυκλοφορούν και παρείοσκατοι μαζί σας. Αν λοιπόν συναντήσετε έναν αστυνομικό, θα πρέπει να τον αντιμετωπίσετε. Άλλο ένα arcade κομμάτι λοιπόν, όπου μπορείτε να χτυπήσετε με κλωτσιές (ιπτάμενες ή όχι) και γροθιές τον αντιπαλό σας μέχρι να τον ξαπλώσετε. Στο επάνω μέρος της οθόνης φαίνονται οι δύο παράρες αντοχής, από τις οποίες εξαρτάται και το ποιος είναι νικητής. Συνήθως μετά από τέσσερα ή πέντε χτυπήματα, στέλνετε τον αντιπαλο για τσάι, αλλά θα πρέπει να προσέχετε, γιατί έχετε μπει πια στα δύσκολα.

Δυστυχώς, αυτή δεν είναι η μόνη σας αναμέτρηση με τους αστυνομικούς - Sons of Free. Οι τύποι αυτοί κουβαλούν μαζί τους τουφέκια με σκόπευτρα laser. Αν λοιπόν κάποια στιγμή αλλάξει η οθόνη και δείτε το sprite που δείχνει τον εαυτό σας και μια κόκκινη



▲ Ένα από τα arcade κομμάτια του παιχνιδιού. Θα σας σώσει ο καλός παλμός ή το σωστό autofire.



▲ Ελπίζω να σας αρέσει η καινούρια σας ζακέτα. Θα τη φοράτε για πολύ καιρό, απ' ό,τι φαίνεται.

κουκίδα επάνω του, αρπάξτε το joystick και κινηθείτε για να την αποφύγετε. Ο αστυνομικός θα πυροβολήσει αρκετές φορές και αν σας πετύχει στο κεφάλι, πεθαίνετε. Αν έχετε καλά αντανακλαστικά, θα του ξεφύγετε. Αρκετά δύσκολο arcade κομμάτι.

Οι διάδρομοι της Midian φυλάγονται και από υπάμενους φρουρούς - πιράνχας. Αν σας επιτεθεί κάτι τέτοιο, θα πρέπει να το αποφύγετε (πηδώντας ή σκύβοντας) αρκετές φορές, μέχρι να βαρεθεί και να φύγει.

Το δυσκολότερο όμως arcade κομμάτι του παιχνιδιού είναι η περίπτωση που θα θελήσετε να πάτε σε κάποια κάθετη στοά (Chasms) της Midian. Το κατέβασμα δεν είναι τίποτα. Στο ανέβασμα όμως τα πράγματα είναι δύσκολα. Πρέπει να σκαφαλώσετε ή να πηδήξετε στις

προεξοχές του βράχου, οι οποίες όμως υποχωρούν μετά από λίγο. Θα χρειαστεί μεγάλη προσοχή μέχρι να το συνηθίσετε. Τα Chasms είναι πολύ χρήσιμα, διότι οι περισσότερες ανακαλύψεις γίνονται εκεί. Παράλληλα, εκεί βρίσκονται φυλακισμένοι οι Berserkers. Πρόκειται για κάποια αιμαβόρα πλάσματα που θα σας βοηθήσουν πολύ. Πρέπει όμως να τα ελευθερώσετε μόνο την κατάλληλη στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΉΧΟΣ

Η ομάδα που σχεδίασε το Nightbreed κατάφερε να δώσει μια διαφορετική όψη στο παιχνίδι. Τα πάντα είναι σκοτεινά και σε μερικά σημεία μάλλον λείπει η λεπτομέρεια. Ωστόσο τα sprites, όπου υπάρχουν, είναι αρκετά μεγάλα και καλοσχεδιασμένα. Υπάρχουν αρκετές διαφο-

ρετικές οθόνες, στατικές και μη, που είναι όμορφα σκηνοθετημένες και χρησιμοποιούν πολλά χρώματα. Θα προτιμούσα όμως να υπήρχε περισσότερη λεπτομέρεια.

Εκείνος που είναι πολύ καλύτερος είναι ο ήχος. Υπάρχει ένα digitized μουσικό θέμα στην αρχή και άλλο ένα για την περίπτωση που πεθαίνετε. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν κραυγές, φωνές και θόρυβοι, όλα sampled και πολύ ταιριαστά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Nightbreed είναι ένα παιχνίδι που, ενώ δεν είναι πολύ καλό σε κάποιον μεμονωμένο τομέα, καταφέρνει να βγάλει έναν καλό μέσο όρο και να δίνει μια ενδιαφέρουσα εικόνα, αρκεί να ασχληθεί κανείς λίγο μαζί του.

Τα controls είναι αρκετά

σαφή και εύκολα, ενώ τα συνηθίζετε αμέσως. Μπορείτε να παίξετε με joystick, mouse ή και πληκτρολόγιο.

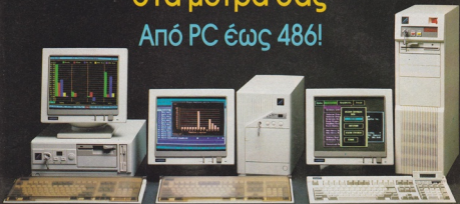
Το παιχνίδι αποτελείται από δύο δισκέτες, δεν έχετε όμως να αλλάξετε πολλές φορές δισκέτα και γλιτώνετε από μεγάλο πονοκέφαλο. Ωστόσο υπάρχει ένα μεγάλο μειονέκτημα:

Δεν σας δίνεται η δυνατότητα να σώσετε τη θέση σας. Έτσι, αν κάποια στιγμή χάσετε, πρέπει να αρχίσετε από την αρχή και να τραβήξετε πάλι όλο το "κουπί", μέχρι να φτάσετε πάλι εκεί που βρισκόσασταν. Συνεπώς, όταν μπειτε στη Midian, οπωσδήποτε κόψτε χάρτη.

Παρόλα αυτά, πρόκειται για ένα διαφορετικό παιχνίδι που μπορεί τελικά να σας αρέσει. (Το είδαμε σε Amiga).



Πάντα υπάρχει ένας ΙΚΑΡΟΣ στα μέτρα σας Από PC έως 486!



Οι υπολογιστές ΙΚΑΡΟΣ κατέκτησαν επάξια την εμπιστοσύνη της Ελληνικής αγοράς με την ασυναγώνιστη ποιότητά τους.

Συνδυάζοντας την υψηλή απόδοση με την ευελιξία και την αξιοπιστία μια μεγάλη γκάμα μοντέλων ΙΚΑΡΟΣ είναι έτοιμη να ικανοποιήσει ακόμη και τις πιο απαιτητικές ανάγκες μηχανογράφησης.



- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΑΤΙΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ
- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΕΤ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

- ▶ PC-XT/10 MHz
- ▶ AT-286/12 MHz
- ▶ AT-286/16 MHz
- ▶ AT-386 SX/16 MHz
- ▶ AT-386/20 MHz
- ▶ AT-386/25 MHz
- ▶ AT-386/25 MHz (cache)
- ▶ AT-386/33 MHz (cache)
- ▶ AT-486/25 MHz (cache)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΔΙΑΘΕΣΗ:

MICRONELLAS

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ. 5268888
Στουρνάρα 49 10682 - ΤΗΛ. 3641025

και σε 150 καταστήματα σε όλη την Ελλάδα

Κατασκευάζονται στην Σιγκαπούρη με ελληνικές προδιαγραφές

SUBBUTEO



Tο Subbuteo ήταν ίσως το πιο εγκυφολικό και "in" επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι που κυκλοφόρησε ποτέ. Χιλιάδες παιδικά (και όχι μόνο) δωμάτια του φιλοξένησαν και πολλά αγώνες δόθηκαν πάνω στο τερνό του, κατασκευασμένο από τούχα.

Με ιδιαίτερες τεχνικές φάλτσου, ψηλοκαρπών σουτ, πάσες, κόρνερ κ.λπ., το Subbuteo συνάρπαζε. Ακόμα δινόταν η ευκαιρία στον παίκτη να δηκαυργήσει έναν δέκο του ποδοσφαιρικού κόσμου: Οι κερκίδες με τους θεατές, οι προβολείς, οι φωτισμοί-πρότερτες, οι φράχτες του γηπέδου και τα υπόλοιπα αξεσουάρ που κυκλοφορούσαν έφτιαχναν πραγματική ατμόσφαιρα Σαββατιάτικου απογεύματος, κάποιο στην Αγγλία. Το computer game περιορίζεται στο παιχνίδι μέσα στο γηπέδο. Διαλέγετε την ομάδα σας και παίζετε με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιο φίλο σας. Το παιχνίδι ακολουθεί πιστά τους κανόνες του πραγματικού Subbuteo, αλλά και την τεχνική παιχνιδιού του: Υπάρχουν τα φάλτσα, τα χτυπήματα μεταβλητής δύναμης και τα υπόλοιπα κόλπα του παι-

Δίχτυλα, τούχες και πλαστικά ποδοσφαιριστές από τα παιδικά μας χρόνια.

χνιδιού. Το gameplay είναι κάτι ανάμεσα σε μπικάρδο και bowling, ενώ οι παράμετροι που πρέπει να λάβετε υπόψη σας πριν από κάθε χτύπημα είναι αρκετές. Όλα αυτά πρέπει να γίνουν μέσα σε προκαθορισμένο χρόνο, αφού για κάθε κίνηση σας υπάρχει χρονικός περιορισμός.

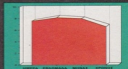
Βλέπετε το γηπέδο από πολλές διαφορετικές γωνίες (επιλογή δική σας), και ο τρόπος που κινείται η κάμερα γύρω του θα σας θυμίσει το Billiards Simulator. Τα γραφικά είναι πολύ απλά και μάλλον χοντροκομμένα, αλλά ταυριάζουν απόλυτα στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Βλέπετε το γηπέδο, τους παίκτες με το γινώμο σχήμα και τα τέρματα χωρίς δίχτυα. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα icons των ενεργειών που μπορείτε να κάνετε.

Το μοναδικό δείγμα ήχου που έχει το παιχνίδι είναι ένα κακό και κενυριστικό μουσικό κομμάτι.

Το επιτραπέζιο Subbuteo ήταν περισσότερο φτηνό, παρά παιχνίδι και όφελε την επιτυχία

ΕΙΔΟΣ	TABLE FOOTBALL GAME
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA, CPC, ZX, COM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GOLIATH GAMES
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Λόγω της παραγής έτους, το επιτραπέζιο παιχνίδι, το computer game είναι μάλλον αντοχικό.

	Το παιχνίδι στο πιο Subbuteo γραφικό, δεν είναι γιατί τις απαιτήσεις.	ΓΡΑΦΙΚΑ	74%
	Μπαρταν το μοναδικό κασέτι, τούχες, σπασμο υπολογιστή το ήχο.	ΗΧΟΣ	35%
	Με τα κινεία, δώδεκα παιχνίδια, το control του δια μέσου οθόνης. Μετα από ένα-κάπο το παιχνίδι μιας θετικής.	GAMEPLAY	85%
	Στο παιχνίδι του πιο θετικό το παιχνίδι Subbuteo που κινείται στο ήχο-κάπο το ήχο-κάπο το ήχο-κάπο.	ΓΕΝΙΚΑ	69%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά συμπληθητικό παιχνίδι που απαιτεί συγκέντρωση, αρκετή σκέψη και τεχνική. Ωστόσο, αν δεν ακουμπάνε τούχα το δίχτυλό μου, τι να το κάνω;

Δ. ΠΑΥΛΗΣ

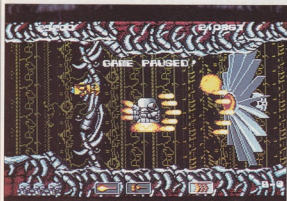
ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Δύο ελλείψεις συνθέτουν τις αδυναμίες του Subbuteo: Του ήχου και της ατμόσφαιρας.

του σε δύο πράγματα: Στην καταπληκτική του ατμόσφαιρα και στην τεχνική που απαιτούσε. Το computer game μπορεί να κατόφερε να πάρει κάτι από την τεχνική, αλλά στην ατμόσφαιρα έλασε σίγουρα.

● Α. Λεξάνουλης

ATOMIC ROBO KID



Tο "Atomic Robo Kid" εμφανίστηκε για πρώτη φορά στα εργαστήρια της μακρινής Ισπανίας και στις αίθουσες των coin-ops, πριν ενόψει περίπου χρόνου. Εξ μίνης μετά την επίσημη εμφάνισή του, η Activision απέκτησε τα δικαιώματα, για να μεταφέρει το coin-op αυτό στους υπολογιστές και σήμερα έχουμε τη version για την Ατiνα, ενώ αναμένεται να ακολουθήσουν και άλλες.

Το "Atomic Robo Kid" είναι ένα χαρακτηρισμένο μικρό ρομπότι, που έχει καταφέρει να μπλεχτεί σε κάποιο περίεργο διαστημικό πόλεμο κι έτσι πρέπει τώρα να αντιμετωπίσει μόνο του

όλη τη στρατιά του εχθρού, και μάλιστα εκτός έδρας. Είναι, εκτός από τα αναρίθμητα διαστημόπλοια και τις άλλες υπάμενες συσκευές, θα έχει εναντίον του και τις εχθρικές εγκαταστάσεις που βρίσκονται διάσπαρτες σε όλες τις πύσσες του παιχνιδιού.

Το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολο και θα σας χρησιμοποιήσει στο να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του "Atomic Robo Kid" και να μάθετε τις δυνατότητές του. Αρχικά

έχετε στη διάθεσή σας ένα μάλλον μακρής ισχύος όπλο και την ικανότητα να κάνετε μικρά άλματα, γρήγορα όμως θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται να φτάσετε πολύ μακριά, αν στηριχθείτε αποκλειστικά στις ικανότητες αυτές. Είναι, θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα κάποια ρομβοειδή σχήματα που εμφανίζονται και σας δίνουν διάφορες εξτρα ικανότητες όπως, για παράδειγμα, μεγαλύτερη ταχύτητα, ικανότητα να πετάτε, καθώς και μια αρκετά μεγάλη γκάμα από ισχυρότερα όπλα, που συμπεριλαμβάνουν μια πολύ ισχυρή δέσμη φωτιάς, όπλα που διασκορπίζουν το πυρό

τους σε τρεκ ή πέντε κατευθύνσεις, βόμβες μακρής εμβέλειας αλλά μεγάλης ισχύος κ.λπ.

Το bonus, που θα πάρετε όταν μαζέψετε ένα τέτοιο icon, εξαρτάται από το πόσες φορές θα το χτυπήσετε πριν οδηγησείτε το ρομπότι σας πάνω του, αλλά η ένταση της μάχης δεν σας επιτρέπει πάντα να παίρνετε αυτό που επιθυμείτε. Μπορείτε να κουβαλάτε περισσότερα από ένα όπλα κάθε στιγμή, αλλά ένα μόνο θα είναι, φυσικά, ενεργό, και αν χάσετε κάποιο με ζωή, θα χάσετε και το όπλο που χρησιμοποιούσατε

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Μ/Υ	ATARI ST, AMIGA, ZX, CPC, CDM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΖΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACTIVISION
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το καλό γραφικό και ο αέρας της δράσης το εκλόμερον σου. Το καλό gameplay θα σας κρατήσει στο παιχνίδι για πολύ.

	Αν όλα τα παιχνίδια είναι τόσο καλά γραφικά ο κόσμος των παιχνιδιών θα ήταν πιο όμορφος.	ΓΡΑΦΙΚΑ 96%
	Ο ήχος είναι ποτήι μεταφορά του καλού παιχνιδιού του coin-op.	ΗΧΟΣ 95%
	Ποιος λίγο δύσκολο, αλλά στο κάτω κάτω, ηρεμότητα κι όλας...	GAMEPLAY 96%
	Τι όπλο να ζήτησε ένας ανόητος που είναι απίστευτο...	ΓΕΝΙΚΑ 95%

εκείνη τη στιγμή. Μπορείτε, βέβαια, να διαλέξετε ποιο από τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας θα χρησιμοποιήσετε.

Μεγάλη εντύπωση στο "Atomic Robo Kid" κάνει η λεπτομέρεια, με την οποία έχουν σχεδιαστεί τα background graphics και τα sprites. Το scrolling είναι γρήγορο και ομαλό και το animation πολύ καλό. Υπάρχει μουσική που παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και πολλά ηχητικά εφέ. Το gameplay είναι επίσης καλό, αλλά ίσως υπερβολικά δύσκολο σε μερικά σημεία και ίσως βρεθείτε κάποιες φορές προ εκκλήξεων, όπως ο Γιώργος Κυριαρίσης που βρέθηκε ανήμετος μ' ένα συμπόστημα ρομπότι στο τέταρτο επίπεδο, το οποίο μάλιστα του αφαιρέσει όλες του τις ζωές, προς μεγάλη ευχαρίστηση των άλλων παραρρισομένων...

• K. Βασιλάκης

NEUROMANCER



Tο Neuromancer είναι βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του William Gibson. Η υπόθεση του εξελίσσεται το 2058 στην Chiba City στον κόσμο του Τόκιο. Το παιχνίδι μας βάζει σε έναν κόσμο, όπου η τεχνολογία έχει γνωρίσει μια αιματώδη εξέλιξη και ο τρόπος ζωής έχει αλλάξει μορφή τελείως. Όλες οι εταιρίες και οι Δημόσιες Υπηρεσίες γενικότερα έχουν συνδεθεί σε ένα απέραντο παγκόσμιο δίκτυο πληροφοριών. Οποιαδήποτε εμπορική πράξη ή χρηματική συναλλαγή μπορούσε να γίνει μέσα απ' αυτό το δίκτυο και οι πληροφο-

Ενα πραγματικό Cyber - punk παιχνίδι απ' το μέλλον...

ρίες είχαν πάρει μια τεράστια αξία. Οι χώρες βέβαια είχαν προσαρμοστεί και εκείνοι στην εξέλιξη της τεχνολογίας. Ο χειρισμός ενός υπολογιστή δάφανε κατά πολύ απ' όλα εκείνα που ξέρουμε τώρα. Ο χειριστής δεν είχε κάποια οθόνη μπροστά του (αδύνατον όταν έμπαινε στο ηλεκτρούμπαν). Σύνδεε στο κεφάλι του κάποια ηλεκτρόδια και το τεμαχικό του προβάλε παραστάσεις στο υποσυνείδητό του. Αυτές οι εικόνες προέρχονται από το ηλεκτρούμπαν που είναι μια διαφορετική άποψη του πραγματικού κόσμου. Εδώ οι διάφορες databanks απεικονίζονται με γεωμετρικά σχήματα, τα προγράμματα προσαρμοστές τους με δακτύλους (σαν εκείνους του Κρόνου) και γενικότερα γίνεται ένα γεωμετρικό όργιο. Το πρόβλημα βέβαια είναι πως, αν πάτε να σπάσετε ένα πρόγραμμα προσαρμοστές και εκείνο σας ανταπεξέρχεται, σας προκαλεί ζημιές στο νευρικό σύστημα - μπορεί ακόμη και να σας σκοτώσει.

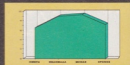
Ο πρώτος του παιχνιδιού, ο Κάις, βρίσκεται στη Chiba City, με λίγα λεφτά στην τσέπη και με κάποιον να τον κυνηγάει για να τον σκοτώσει. Κάποια στιγμή μαθαίνει ότι η λύση του μυστηρίου, καθώς και οι πιθανοί τρόποι σωτηρίας του, βρίσκονται στο ηλεκτρούμπαν. Δυστυχώς δεν έχει αρκετά χρήματα για να αγοράσει τα απαραίτητα για να μπει στο Cyberspace (το ηλεκτρούμπαν). Τα απαραίτητα αυτά είναι ένα τεμαχικό συμβατό με το ηλεκτρούμπαν και βέβαια το απαραίτητα software. Και αν το δεύτερο μπορεί να βρεθεί σαν public domain σε διάφορες τράπεζες, το πρώτο είναι αρκετά ακριβό.

Η περιπέτεια χωρίζεται λοιπόν σε δύο μέρη: Στο πρώτο προσπαθείτε να μαζέψετε τον απαραίτητο εξοπλισμό και τις ανάλογες πληροφορίες για το Cyberspace και στο δεύτερο περιπλανηθείτε στο ηλεκτρούμπαν προσπαθώντας να βρείτε τη λύση του μυστηρίου και να επιβιώσετε. Τα προβλήματα που συναντάτε είναι πολλά. Στη Chiba κυκλοφορεί αρκετός υπόκοσμος που δεν δίνει εύκολα πληροφορίες. Επίσης υπάρχει και η αστυνομία που δεν θέλει και πολλά πολλά για να σας χύσει στο φρέσκο και να σας ζητήσει αστυνομικά ποσό για εγγύηση.

Το Neuromancer είναι στη βάση του ένα adventure game. Η Chiba City έχει καμιά δεκαπενταριά τοποθεσίες που θα πρέπει να επισκεφθείτε, ενώ υπάρχουν και άλλες δύο πόλεις (Freeside, Zen Cluster) που μπορείτε να επι-

ΕΙΔΟΣ	ROLE PLAYING
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA, IBM, CDM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ'ΕΤΗΣ	ELECTRONIC ARTS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μαζεύει το ενδιαφέρον της πρώτης μέρας, αυξάνοντας όλο και πιο πολύ μετά από τρεις και πέντε μέρες.

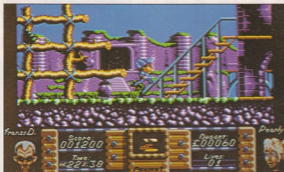
	Ο προγραμματιστής δεν αναμένει να διατηρήσει το έργο να το αναβάλλει το συνολικότερο από το παρόν.	ΓΡΑΦΙΚΑ	60%
	Μία απ' το τίπο.	ΗΧΟΣ	70%
	Εύκολο control με λίγες για παράλληλα κινήσεις από ποντίκι, πληκτρολόγιο ή joystick.	GAMEPLAY	93%
	Ένα καλό παιχνίδι, που προβλέπεται όμως από την ιδιαιτερότητα ούτως.	ΓΕΝΙΚΑ	89%

σκοφθείτε. Οι ενέργειες που πρέπει να κάνετε απεικονίζονται όλες από icons και έτσι δε χρειάζεται να πληκτρολογείτε κείμενο: το παιχνίδι είναι icon-driven. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη: Επάνω υπάρχει το παράθυρο απ' όπου βλέπετε τον έξω κόσμο και κάτω υπάρχουν τα icons των διαταγών. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, μπορούμε να πούμε, αρκετά απλά και δεν βαζουν τον παίκτη στην απύσπαστη του παιχνιδιού, που - κρίνοντας από το βιβλίο - είναι κάτι σαν Blade Runners. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο.

Παρά τις ατέλειές του όμως, το Neuromancer είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον cyberpunk adventure παιχνίδι. Ασχοληθείτε λίγο μαζί του και θα σας σοφιστεί. Επίσης διαβάστε και το βιβλίο, όπου το βρήτε. (Το παιχνίδι το είδαμε σε Amiga).

• Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

FLIMBO'S QUEST



O Flimbo είναι ένας μικρούλης κάτοικος της Dewdropland, αγρότης στο επάγγελμα, και αρκετά φίληλος. Συνδέεται μετ'όσο, με αφορμή σχέση πάθους και αγάτης με την Pearly, την κόρη του βασιλιά της Dewdropland. Δυστυχώς όμως, όπως συμβαίνει σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, αν και τα παιδιά αγαπούνται, ο βασιλιάς δεν αποφασίζει να πει το να στον Flimbo. Όσοι μάλιστα έρχεται η κατάσταση:

Ο δαβολικός καθηγητής Franz Dandruff απαγάγει την Pearly. Ο ένας μικρούς, μόνο στο ... μάτι, ήρωας σκοπού του κακού, μαγικού, δαβολικοί και ποταपी. Έχει ανακαλύψει με ουσιαστική που "ρούφει" την ενέργεια από έναν άνθρωπο και τη μεταφέρει σε κάποιον άλλο. Με αυτόν τον τρόπο ο παραλήπτης έχει εξασφαλισμένη μακροζωία. Όπως λοιπόν καταλαβαίνετε, η Pearly προορίζεται για θύμα αυτής της ιστορίας.

Ο Flimbo όμως, όταν μοιβαίνει τα νέα, σφωλώς δεν κώβεται με σταυρωμένα τα χέρια: Αναλαμβάνει δράση στη στιγμή και, από φίλη-συχθ ανθρώπινα, μεταμορφώνεται σε ένα μικρό μεν, αλλά αποφασισμένο μαχητή. Αποστολή του φυσικά να σώσει την Pearly. Εδώ είναι που θα τον βοηθήσετε εσείς.

Ο φίλος μας αρχίζει και περιπλανιέται στην Dewdropland. Ταυτόχρονα όμως, ο καθηγητής, που έχει καταλάβει τι συμβαίνει, εξοπλίζει εναντίον του όλα τα δολοφονικά τέρατα που διαθέτει. Αυτά τα τέρατα είναι ιδιαίτερα επικίνδυνα και πρέπει να τα εξοντώσετε οπωσδήποτε.

Μερικά από αυτά, όταν τα σκοτώνετε, αφήνουν πίσω τους διάφορα χρήσιμα πράγματα, όπως χρήματα ή πάπιους. Ιδιαίτερα χρήσιμα θα σας φανούν οι πάπιες, αφού περιέχουν γράμματα από το μυστικό κώδικα που σας χρειάζεται.

Το πρόβλημα όμως στην περίπτωση μας είναι ότι ο Flimbo δεν είναι ιδιαίτερα χειροδύναμος, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να κουβαλάει πολλά πράγματα. Αλλά αυτό, ευτυχώς, δεν συμβαίνει στην περίπτωση των χρημάτων ή των μαγικών φίλτρων. Πολύτιμος

βοηθός του Flimbo στην αποστολή αυτή είναι και κάποιος Dazz Bazian που έχει με σφωρά καταστήματα. Σ' αυτά τα μαγαζιά λοιπόν, ο φίλος μας μπορεί να πουλήσει κάτι που δεν του χρειάζεται και να αγοράσει νέα όπλα. Τα μαγαζιά του Flimbo είναι πάρα πολύ καλά - από κάθε άποψη. Άλλωστε, τα περισσότερα παιχνίδια αυτού του είδους που έχουν κυκλοφορήσει τους τελευταίους έξι μήνες περίπου, είναι σχεδόν τέλεια στον τομέα αυτό. Τα sprites του είναι καλοσχεδιασμένα, και παρότι μικρά είναι λεπτομερή. Πολύ όμορφα είναι και τα χρώματα, εκτός από ένα ή δύο σημεία της πρώτης πίστας. Εκεί έχει γίνει άσχημη επιλογή χρωμάτων, με αποτέλεσμα τον κακό συνδυασμό. Στα background graphics τύπου, τα οποία είναι σε δυο επίπεδα. Το πρώτο παίζει ενεργό ρόλο στο σκηνικό, αφού ο Flimbo μπορεί να πηδήξει και να περπατήσει επάνω του, ενώ το δεύτερο επίπεδο υπάρχει στο βάθος και κινείται ανάλογα με το scrolling

ΕΙΔΟΣ PLATFORM - ARCADE GAME

H/Y SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ, CARTRIDGE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SYSTEM 3

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Επίσης παίζει και αρκετά μεγάλη διάρκεια χρησιμοποιώντας το Flimbo's Quest.

Καταλαμβάνει πολλές και διάφορες σκηνές, με θέματα που σπάνια βλέπουμε σε μικρά παιχνίδια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ένα μυστικό κώδικα σας αναδίδει στοιχεία στην κατάσταση σας, αλλά με το σφω.

ΗΧΟΣ 85%

Αρκετά εύκολο controls να έχετε μαζί πολλές διαφορετικές ένα το κωδικοποιημένο του.

GAMEPLAY 80%

Συμπληρωμένο το σκορ του game, θα σας κάνει.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

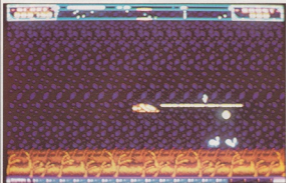
της οθόνης. Το scrolling είναι φυσικά οριζόντιο.

Ο ήχος του παιχνιδιού αποτελείται από ένα επαναλαμβανόμενο μουσικό κομμάτι, μέσα από το οποίο ακούγονται και τα διάφορα σφω. Τα δεύτερα είναι αρκετά καλά, ενώ το πρώτο το συνηθίζετε και μετά από λίγο απλώς δεν το δίνετε προσοχή.

Το Flimbo's Quest δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο (στην αρχή φαίνεται υπερβολικά απλό) και σας παγιδεύει με την εξέλιξη του. Αρκετά ξεκούραστο και εθιστικό.

• Α. Λεκόπουλος.

ANARCHY



Eν αρχή ήταν η κωδική ονομασία "It can't be done", η οποία δόθηκε πάνω στον ενθουσιασμό των προγραμματιστών της Psygnosis. Πράγματι, η εταιρία είχε καταφέρει να δημιουργήσει μια ρουτίνα scrolling, η οποία για τον ST ήταν ένα "ταμπού": Μέχρι τότε όλοι πίστευαν ότι δεν μπορούσε να γίνει ποτέ τέτοιο είδος scrolling χωρίς τη δυνατότητα ειδικού hardware, γεγονός που έφερε την Amiga σε πλεονεκτική θέση. Όμως, το ανθρώπινο μυαλό είναι το hardware που το κάνει όλα, κι έτσι γεννήθηκε το "It can't be done", ουσιαστικά μια εφαρμογή της συγκεκριμένης ρουτίνας. Τελικά, το παιχνίδι αποφορτίστηκε να κυκλοφορήσει κανονικά, και του δόθηκε το όνομα Anarchy. Δεν είναι τίποτα άλλο από την αναβίωση του αρχηγού παιχνιδιού:

Του Defender, που είχαμε παίζει με μανία μικρού. Τη φορά αυτή το Defender είναι σαφώς πιο βελτιωμένο από τον πρόγονό του, και υποστηρίζει πολλά "μοντέρνα" στοιχεία των shoot'em ups, όπως έξτρα όπλα και βοηθητικά σκάφη-βομβαρδιστές. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι η αποκάλυψη που υπάρχει:

Γυρνάτε δεξιά κι αριστερά σε μια περιοχή με εξωγήινους και εξοντώνετε ό,τι άλλο υπάρχει

εκτός από εσάς, σε μια προσπάθεια να σώσετε τους κατοίκους του πλανήτη και τις βάσεις από τις καταστροφικές επιδρομές των εξωγήινων.

Ο μόνος που μπορεί να σώσει τον τόπο από την αναρχία είστε εσείς. Οι παραλλαγές βέβαια που υπάρχουν εδώ είναι πολλές, μια και κάθε κύμα εξωγήινων έχει το δικό του μέσο άμυνας. Όμως, κι εσείς δεν είστε αβρόβητος. Πολλά όπλα υπάρχουν για να σας στηρίξουν και να στελιούν στη διαστημική κόλαση το στρατόπεδο των κακών.

Αν και τα sprites είναι μικρά, διακρίνονται πολύ καλά λόγω των έντονων χρωματισμών τους. Το gameplay ακολουθεί όλους τους κανόνες των shoot'em ups, αλλά σ' αυτό που πρέπει να σταθούμε είναι η ταχύτητα της κίνησης. Το parallel scrolling και η ταχύτητα που αναπτύσσει το σκάφος σας είναι πραγματικά κάτι το φοβερό, κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί σε παιχνίδι του ST. Αναμφισβήτητα, η ρουτίνα-εφεύρεση της Psygnosis θα δώσει νέα ώθηση στα παιχνίδια του ST και φυσικά στο κέρδη της εταιρίας. Ευχάριστη έκπληξη δηλαδή από κάθε άποψη.

• του Γιώργου Κυπαρισίου

ΕΙΔΟΣ SHOOT 'EM UP

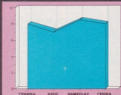
Η/Υ ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ PSYGNOSIS

ΔΙΑΘΕΣΗ DELTA COMPUTERS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι γεννητός το Anarchy for Atari ST, αλλά φαίνεται να ανταρτυχόταν το χρόνο.



Μιας αξιόλογης λεπτομέρειας, αλλά καλύτερη θα ήταν.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Κρατάει καλά τον "αέρα" αλλά...

ΗΧΟΣ 70%



Είναι πολύ καλό shoot'em up, κι αν μπορεί κι ο πόνος να μην το πει. Για αυτό είναι υπέροχο, να διαφέρει τόσο κλασικά...

GAMEPLAY 85%



Μιας φανταστικής shoot'em up που θα σπρώξει να διαφέρει πιο δυνατά τις με τον παλιό, παλιότερο, το...

ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

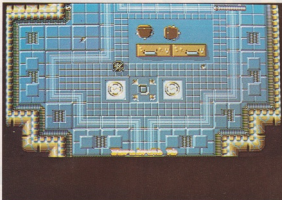
Το γραφικό του θα μπορούσε να είναι πιο λεπτομερής, αφού έχουμε μια να κάνουμε με 16βιτα μηχανήματα.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τους πιο παλιούς από εμάς τους πλημμυρισμένους οι αναμνήσεις, μόλις φορτίστηκε το παιχνίδι. Πιστεύω πως είναι ένας άδριος ανερχοστής του παλιού game και θα σας αρέσει αρκετά για να παίζετε με τις ώρες. Να είχε και καλύτερο γραφικό...

A. Λεξοπούλου

PARADROID '90



Σους παλαιότερους gamers από εσάς, το όνομα Paradroid πρέπει σίγουρα να θυμίζει κάτι. Η έκδοση του για τον C.64, περίπου πέντε χρόνια πριν, είχε αποσπάσει πολλά κλασικιστικά σχόλια. Ήδη, λοιπόν, το πρώτο παιχνίδι του Paradroid '90 είναι η πολύ καλά παράδοση που καθολικά μαζί του. Ας ρι-

Όταν μιλά η παράδοση...

ξομαίουμε όμως μια αναλυτικότερη ματιά. Ένα μικρό συμβολητικό ρομπότι είναι έτοιμο να υποκλιθεί σε κάθε εντολή που θα του δώσετε μέσω του joystick. Αποστολή του; Να εξηγήσει (ήτοι όχι με πολύ ευγενικό τρόπο) στα υπόλοιπα ρομπότ ότι βρίσκονται πάνω στο ίδιο διαστημόπλοιο, ότι δεν γράνουν όλα στο ίδιο σκάφος! Η επιλογή βέβαια για τον τρόπο που θα προσπαθήσετε να απολύγαίτε, θα γίνει από εσάς. Το ρομπότι σας σπιάζει θα εκτελέσει τις διαταγές σας. Έχετε, λοιπόν, να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο τρόπους εξόντωσης. Ο πρώτος είναι πολύ απλός και κλασικός. Το πυροβολείτε με το laser σας μέχρι να το εξοντώσετε. Ο δεύτερος (παιχνίδι μεταφοράς) όμως παίζει περισσότερο δράση. Εντοπίζαίτε ένα σπητέρη, που μόλις έρθει σ' επαφή με κάποιο ρομπότ, σας μεταφέρει σε μια ξεχωριστή πίστα όπου "μοναχίζεστε". Στην πίστα αυτή υπάρχει μία μόνο οδός, που διαθέτει μια κεντρική μπάρα ελέγχου με καλώδιο που χωρίζεται σε παρακάτω αριστερά και δεξιά. Σκοπός σας είναι να κερδίσετε όσο περισσότερα παρακάτω μπορείτε, επιβάλλοντες το χρώμα σας στην κεντρική μπάρα. Εδώ, βέβαια, υπάρχουν αρκετές παγίδες που πρέπει να αποφεύγετε, όπως για

παράδειγμα οι διακόπτες χρώματος που βάζουν σε λάθος χρώμα την μπάρα κ.ά. Δεν πρέπει επίσης να αγνοήσετε τους χρονικούς περιορισμούς. Στο τέλος του καθορισμένου χρονικού ορίου γίνεται ο απολογισμός της προσπάθειάς σας. Αν το δικό σας χρώμα επικρατεί στην κεντρική μπάρα ελέγχου, τότε το εχθρικό ρομπότ περνά στον ελεγχόμενο. Σε περίπτωση ισοπαλίας, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται, ενώ, αν χάσετε, το ρομπότι σας θα μετατραπεί σε μια άμορφη μαζα αδερκίων...

Στο διαστημόπλοιο που κινείστε υπάρχουν διάφορα επίπεδα που συνδέονται μεταξύ τους με ασανσέρ, ενώ το καθένα απ' αυτά διαθέτει και computer. Από εκεί μπορείτε να πάρете διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, όπως για παράδειγμα να δείτε το χάρτη του επιπέδου που βρίσκεστε ή να μάθετε αν υπάρχουν εχθρικά ρομπότ που περιπολούν στην περιοχή. Αν μάλιστα έχετε στην κατοχή σας και άλλα ρομπότ (από το παιχνίδι της μεταφοράς), παίρνετε και έζητρο πληροφορίας γ' αυτά. Το επιπλέον στοιχείο του παιχνιδιού, σε σχέση με το παλιό Paradroid, είναι οι Raiders. Επιδρομείς που φτάνουν στο σκάφος σας, χρησιμοποιώντας το φαινόμενο της τηλεμεταφοράς Φροντίστε να απολύγαίτε το γρηγορότερο δυνατό από τα ενοχλητικά αυτά πλασματάκια, αλλιώς οι συνήθειές θα 'ναι δυσάρεστες για εσάς. Ως παλιός Commodore, θα μάτα το παιχνίδι όταν είχε πρωτοκυκλοφορήσει. Το γραφικό του και ο ήχος του σίγουρα ήταν ξεχωριστά και θα μπορούσα να πω ότι βρίσκονται μπροστά απ' την εποχή του. Αν και η έκδοση

ΕΙΔΟΣ SHOOT 'EM UP

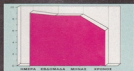
Η/Υ ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ HEWSON

ΔΙΑΦΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Διακομμετακίνηση. Μία η καλή παράδοση.

Κατά πόσο αντέχει από το πρώτο στα παρακάτω οι διάφορες επιδόσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Το ίδιο στυλ και να 'ναι το πιο γρήγορο και εύκολο στην επανάληψη.

ΗΧΟΣ 82%

Μόλις δεν οι αναπάντεχες διαταγές δυνατές με το control.

GAMEPLAY 89%

Μόλις παρουν τα παιχνίδια που όπως ο άλλος τρέφει στην ίδια με στο C.64.

ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Να λοιπόν, που επιστρέφουμε πίσω στα κλασικά. Ένα πολύ καλό παιχνίδι δεν μπορεί παρά να παραμείνει ένα πολύ καλό παιχνίδι. Έτσι και αν το scrolling από multi direction έχει γίνει κάθεται. Πάντως, η τόσο απλή ιδέα του ενός παιχνιδιού μέσα στο άλλο (παιχνίδι μεταφοράς) παραμένει ακαταμάχητη.

ΠΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Η μουσική παραμένει στα παλιά πρότυπα και δεν εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των 16-bit.

του '90 δεν διαφέρει σε πολλά, το παιχνίδι παραμένει πάντα αρκετά ενδιαφέρον. Δοκιμάστε το!

• Δ. ΠΑΥΛΟΣ

THEME PARK MYSTERY



Tο Theme Park Mystery αποτελείται από τέσσερες πύλες και ταυτόχρονα τέσσερα sub games: Αρχίζετε στην Yesterday Land, όπου ουσιαστικά γίνεται η προετοιμασία για τις υπόλοιπες πύλες. Υπάρχουν τρία μηχανήματα: Ένα fortune teller, ένας πρό-

Σουρεαλισμός και μυστήριο καλύπτουν ένα λούνα παρκ.

μοιείτε ένα μηχανικό γάντζο, που πηγαίνει και αν είστε τυχεροί - αρπάζει ένα από τα κουκλάκια που υπάρχουν στο μηχανήμα. Μια παραλλαγή υπάρχει και στο παιχνίδι, μόνο που αντί για κουκλάκια, υπάρχουν κουρδιστά στρατιωτάκια. Ένα από αυτά είναι θαμνοκικό, κι αυτό θα σας βοηθήσει στη συνέν-

Η Yesterday Land συνδέεται με τις υπόλοιπες πύλες του παι-

χνιδιού μ' ένα τρενάκι. Πρώτος σταθμός σας η Dragon Land. Το παιχνίδι αλλάζει εδώ και γίνεται arcade adventure - θα σας θυμίσει αρκετά το Myth της System 3. Τα γραφικά είναι μικρά και καλοσχεδιασμένα, και το animation ουσιαστικά. Τα πράγματα εδώ είναι πιο δύσκολα, αφού πρέπει να αποφεύγετε τους διάφορους διαβόλους και τρεβόλους, και να καταλάβετε πώς ενεργοποιούνται και σε τι χρησιμεύουν το διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο. Ταυτόχρονα, υπάρχουν μερικά παζλ και γρίφοι που πρέπει να λύσετε. Επόμενη πύλη η Dream Land. Αφήνει ψυχεδέλια, με το παιχνίδι να εξελίσσεται πάνω σε μια τρέπια σκακίρα, γεμάτη με τρέιπες και εχθρούς. Ο μεγάλος 'κόκορ' βρίσκεται στο τέλος της σκακίρας και περιμένει το ματ. Τελευταία πύλη - Future Land - και γίνεται χαμός. Εδώ έχουμε ένα shoot 'em up, όπου οδηγείτε ένα αεροσκάφος, σκορπώντας την καταστροφή.

ΕΙΔΟΣ ARCADE GAME

H/Y ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ'ΕΤΗΣ IMAGES WORKS

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παίχνετε άλλα ενδιαφέροντα games. Αναλύει και η πορεία.

Κατονομασμένα γραφικά - όχι όπως φαίνεται στην εικόνα - που όμως συνδέονται καλά με τη μηχανή.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Καλό ότι, είναι ένα ολοκληρωμένο μυστικό θέμα.

ΗΧΟΣ 82%

Όχι πως είναι τίποτα περίπλοκα πράγματα, αλλά θέλουν λίγο χρόνο να το manual δεν βοηθάει...

GAMEPLAY 79%

Εξαιρετικός πλοκήση, από ένα αναρροαγμένο αλλά αξιόλογο θέμα.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

Η οθόνη είναι χωρισμένη σε δύο μέρη: Στο επάνω μέρος υπάρχει ο έξω κόσμος, ενώ στο κάτω τα διάφορα δικά σας πράγματα και ενδείξεις. Το Theme Park Mystery σας δίνει με ποικιλία παιχνιδιών. Από arcade και shoot 'em ups, μέχρι γρίφους και επίλυση παζλ. Όλα δένουν μεταξύ τους πολύ άμορφα. Ένας ενδιαφέρων και πρωτότυπος συνδυασμός από παιχνιδιά - κάτι που δεν βλέπουμε πολύ συχνά. Όλα τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, και ο ήχος παριστάς με τη σουρεαλιστική και παρόξενη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το κείμενο αξιόλογο. Μοναδικό μας παράπονο, το άχρηστο manual που προσπάει να πραγματοποιήσει θέματα χαρακτηρισίας, παρά να εξηγήει το παιχνίδι.

• Α. Λεξοπούλου

PIXEL

Software Boutique



HERO'S QUEST

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

ΚΑΡΔΟΣ	ΚΑΡΔΟΧΗ	ΤΜΗ	PIXEL
Διατίθ. 1/4 για IBM SP/719C2	940	700	
Διατίθ. 1/12 για IBM SP/719C3	940	700	
Διατίθ. ως Atari ST SP/719T	940	700	
Διατίθ. ως Amig SP/719A	940	700	

VOYAGER

Ένα συναρπαστικό διαστημικό ταξίδι.

ΚΑΡΔΟΣ	ΚΑΡΔΟΧΗ	ΤΜΗ	PIXEL
Διατίθ. 1/14 για IBM F10/9C3	440	400	

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο με τη σφραγίδα της διάσημης εταιρίας.

ΚΑΡΔΟΣ	ΚΑΡΔΟΧΗ	ΤΜΗ	PIXEL	ΚΑΡΔΟΧΗ	ΤΜΗ	
Διατίθ. ως Commodore SP/52/3	200	270		ΤΜΗ PIXEL		
Διατίθ. ως Amig SP/52/3A	200	400		Καζίτο ως Spectrum F/52/3C	220	100
Διατίθ. 1/14 για IBM SP/52/3C2	200	400		Καζίτο ως Commodore F/52/3C	220	100
Διατίθ. 1/10 για IBM SP/52/3C3	200	400		Διατίθ. ως Commodore F/52/3C	220	100

F-16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό air-combat simulator.

ΚΑΡΔΟΣ	ΚΑΡΔΟΧΗ	ΤΜΗ	PIXEL
Διατίθ. ως Commodore SP/52/3	200	270	
Διατίθ. ως Amig SP/52/3A	200	400	
Διατίθ. 1/14 για IBM SP/52/3C2	200	400	
Διατίθ. 1/10 για IBM SP/52/3C3	200	400	

• Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε 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
ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ



LOST PATROL

Ο αγώνας για επιβίωση στη ζοηλέα των Βετ-κόνγκ δεν είναι παιχνίδι. Ή μήπως είναι;

ΚΑΡΔΟΣ	ΚΑΡΔΟΧΗ	ΤΜΗ	PIXEL
Διατίθ. ως Amig F/52/3A	200	200	

PIXEL
HIT

Software
Boutique,

PIXEL

CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Δισκέτι 3 14 σε IBM SP15PC3	840	750
Δισκέτι 3 13 σε IBM SP15PC3	840	750
Δισκέτι σε Alpha SP15CA	840	750
Δισκέτι σε Atari ST SP15AT	840	750



LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλέκεται σε περίεργες καταστάσεις.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Δισκέτι 3 14 σε IBM SP15PC3	840	750
Δισκέτι 3 13 σε IBM SP15PC3	840	750
Δισκέτι σε Alpha SP15CA	840	750
Δισκέτι σε Atari ST SP15AT	840	750

KICK OFF 2

Το πιο συναρπαστικό ποδοσφαιρικό που έχετε δει. Αξια συντήγρια του δημοφιλέστατου και KICK OFF.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΡΤΟΝΑΚΑ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Καζίνο σε Spectrum SP15SC	190	170	
Καζίνο σε Amstrad SP15AC	190	170	
Καζίνο σε Commodore SP15CC	190	170	
Δισκέτι σε Amstrad SP15AC	200	230	
Δισκέτι σε Spectrum SP15SC	200	230	
Δισκέτι σε Commodore SP15CC	200	230	
Δισκέτι σε Alpha SP15CA	200	230	
Δισκέτι σε Atari ST SP15AT	200	230	
Δισκέτι 3 14 σε IBM SP15PC3	400	360	
Δισκέτι 3 13 σε IBM SP15PC3	400	360	

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Καζίνο σε Amstrad FT15AC	220	190
Καζίνο σε Spectrum FT15SC	220	190
Δισκέτι σε Commodore FT15CC	200	230
Δισκέτι σε Alpha FT15CA	200	230
Δισκέτι σε Atari FT15AT	200	230



CODENAME ICEMAN

Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΡΤΟΝΑΚΑ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Δισκέτι 3 14 σε IBM SP15PC3	840	750	
Δισκέτι 3 13 σε IBM SP15PC3	840	750	
Δισκέτι σε Atari ST SP15AT	840	750	
Δισκέτι σε Alpha SP15CA	840	750	



MANCHESTER UNITED RAINBOW ISLANDS

Κάθεστε στο "μπόνι" του αγγλικού αυτού σίου. Θα τα καταφέρετε;

Ενα φοβερό com-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείπει από τη συλλογή σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΡΤΟΝΑΚΑ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Καζίνο σε Spectrum SP15SC	190	170	
Καζίνο σε Amstrad SP15AC	190	170	
Καζίνο σε Commodore SP15CC	190	170	
Δισκέτι σε Amstrad SP15AC	200	230	
Δισκέτι σε Spectrum SP15SC	200	230	
Δισκέτι σε Commodore SP15CC	200	230	

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΡΤΟΝΑΚΑ	ΤΙΜΗ	ΠΕΡΙΛΗΨΗ
Καζίνο σε Amstrad FT15AC	220	190	
Καζίνο σε Spectrum FT15SC	220	190	
Δισκέτι σε Amstrad FT15AC	200	230	
Δισκέτι σε Commodore FT15CC	200	230	
Δισκέτι σε Alpha FT15CA	200	230	
Δισκέτι σε Atari FT15AT	200	230	



BOMBER

Το διάσημο για simulator, τώρα και για 8-bit micros.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amstrad SP184C	190	170
Καθίστο για Amstrad SP184D	200	220
Καθίστο για Amiga F18CA	190	190
Καθίστο 1 1/4 για IBM SP18PC1	190	170

TIME MACHINE

Ταξιδεύετε στο χρόνο μ' αυτό το φανταστικό καινούριο παιχνίδι.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Spectrum SP187C	190	170
Καθίστο για Amstrad SP184C	190	170
Καθίστο για Commodore SP180C	190	170
Καθίστο για Amstrad SP184D	200	220
Καθίστο για Spectrum SP187C	200	220
Καθίστο για Amiga SP18CA	200	210
Καθίστο για Atari ST SP18ST	200	210



CHASE H.O.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με ψαίρα.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amstrad P120C	220	190
Καθίστο για Spectrum P120C	220	190
Καθίστο για Commodore P120C	220	190
Καθίστο για Commodore P120C	230	220
Καθίστο για Atari ST P120ST	200	220
Καθίστο για Amiga P12CA	200	220

BACK TO THE FUTURE 2

Ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι με, θέμα παρμένο απ' την καταπληκτική ταινία που γυρίσαμε το καλοκαίρι.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Spectrum SP180C	190	170
Καθίστο για Amstrad SP184C	190	170
Καθίστο για Commodore SP180C	190	170
Καθίστο για Amstrad SP184D	200	220
Καθίστο για Spectrum SP187C	200	220
Καθίστο για Amiga SP18CA	200	210
Καθίστο για Atari ST SP18ST	200	210
Καθίστο 1 1/4 για IBM SP18PC1	400	300
Καθίστο 1 1/4 για IBM SP18PC2	400	300



BEACH VOLLEY

Η νέα μόδα του beach volley ε' ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amstrad P184C	220	190
Καθίστο για Amstrad P184D	230	220
Καθίστο για Amiga P18CA	200	220

IVANHOE

Οι περιπέτειες του βινθίνου σε ένα παιχνίδι εραίων γραφικών.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amiga P18CA	200	220
Καθίστο για Atari ST P18ST	200	220



F 29 RETALIATOR

Το φοβερό flight simulator που τόσο σπείνασε ο θεϊνός τυπός.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amiga P18CA	200	220
Καθίστο για Atari ST P18ST	200	220

PIXEL HIT

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game, με θέμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amstrad P184C	220	190
Καθίστο για Spectrum P180C	220	190
Καθίστο για Commodore P180C	220	190
Καθίστο για Amstrad P184D	200	220
Καθίστο για Commodore P180C	200	220
Καθίστο για Atari ST P18ST	200	220
Καθίστο για Amiga P18CA	200	220

FLIGHT OF THE INTRUDER

Είσαι, το αεροσκάφος σου, το αεροπλανοφόρο... Στον ορίζοντα, πολλά πολλά MIGs.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο 1 1/4 για IBM SP18PC1	400	300
Καθίστο 1 1/4 για IBM SP18PC2	400	300
Καθίστο για Amiga P18CA	400	300
Καθίστο για Atari ST SP18ST	400	300

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που έχει χηλάσει κόσμο.

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amstrad P184C	220	190
Καθίστο για Spectrum P180C	220	190
Καθίστο για Commodore P180C	230	220
Καθίστο για Amiga P18CA	200	220
Καθίστο για Atari ST P18ST	200	220



OPERATION THUNDERBOLT

Είσαι σκληρός κομάντος; Αποδείξε το!

ΚΑΘΙΣΤΕ	ΚΑΘΗΜΕΡΗ	ΤΩΡΗ
	ΤΩΡΗ	PIXEL
Καθίστο για Amstrad P120C	220	190
Καθίστο για Spectrum P120C	220	190
Καθίστο για Commodore P120C	220	190
Καθίστο για Commodore P121C	220	190
Καθίστο για Amstrad P124D	200	200
Καθίστο για Amiga P12CA	200	200
Καθίστο για Atari ST P121ST	200	200

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

MIDNIGHT RESISTANCE (ATARI ST)

Το Midnight Resistance παρουσιάστηκε πριν λίγο καιρό σε Amiga και απέσπασε αρκετά καλές κριτικές, αν και υπήρχαν παράπονα για το κάπως περίεργο control του. Να θυμηθούμε ότι πρόκειται για ένα αρκετά δύσκολο beat'em up παιχνίδι οριζόντιου, κυρίως, scrolling. Αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας με τα όπλα που σας δίνονται στην αρχή, αλλά και μ' εκείνα που βρίσκετε αργότερα, κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Φυσικά, τα ίδια ακριβώς γίνεται και στην έκδοση του παιχνιδιού για τον Atari ST. Οι μόνες αισιαστικές διαφορές που έχει το παιχνίδι στον ST, είναι η έλλειψη της δυνατότητας για ταυτόχρονο παιχνίδι δύο πακτών και η έλλειψη του smooth scrolling. Πράγματι, στον Atari δεν υπάρχει εκείνο το όμορφο smooth scrolling που είχε το παιχνίδι και έχει αντικατασταθεί από flick screen, που θα σας θυμίσει αρκετά το Shadow Warriors.

Ωστόσο, αν δεν γκρινιάζετε και πολύ για αυτά τα δύο και παίζετε λίγο, θα διαπιστώσετε ότι το Midnight Resistance είναι από τα πιο ελκυστικά beat'em ups που έχετε παίξει, ενώ

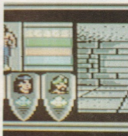


είναι ταυτόχρονα και πολύ ελκυστικό. Το γραφικό δεν διαφέρει σχεδόν καθόλου από τη version της Amiga (εκτός από το scrolling όπως είπαμε) και ο ήχος είναι και εδώ πάρα πολύ καλός.

Το παιχνίδι πάντως είναι και εδώ αρκετά δύσκολο και θα χρειαστεί να προσπαθήσετε αρκετά.

Γραφικά	9,0
Ήχος	7,9
Ευκολία Χειρισμού	7,3
Γενικά	8,1
0 • 2,0 • 4,0 • 6,0 • 8,0 • 10,0	

BLOODWYSCH (COMMODORE)



Είναι γεγονός πως για τους οκτάμπιτους υπολογιστές δεν έχουν κυκλοφορήσει και πολλά role playing games, με αποτέλεσμα να έχουμε παρουσιάζοντες τους χρήστες αυτούς. Το Bloodwych είναι μια αρκετά αξιολογία προσομοίωση της Microsoft στο χώρο αυτό. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει αρχικά για Amstrad και, αν και αντιμετωπίστηκε με καχυποψία από τους reviewers, απέσπασε πάρα πολύ καλές κριτικές. Οδηγήστε την τετραμελή ομάδα σας μέσα στον πύργο του Trethamel και προσπαθήστε να λύσετε το μυστήριο που τον τυλίγει. Το παιχνίδι έχει να σας προσφέρει πολλά levels, πολλά μυστήρια, πολλά χαμένα κλειδιά που πρέπει να ανακαλύψετε, πολλά rotens και διάφορα άλλα. Η έκδοση του παιχνιδιού για τον Commodore δεν διαφέρει σχεδόν καθόλου από τις άλλες εκδόσεις. Το γραφικό μόνο είναι κάπως πιο χοντροκομμένο, αλλά το two player ερίθον λειτουργεί και εδώ άψογα. Το μόνο πρόβλημα βρίσκεται στον έλεγχο από το joystick, όταν έχετε να τοποθετήσετε τον κέρσορα σας επάνω σε πολύ μικρά icons. Παρόλα αυτά όμως, το Bloodwych παραμένει στην κορυφή του είδους του.

Γραφικά:	8,2
Ήχος:	7,9
Ευκολία Χειρισμού:	8,9
Γενικά:	9,2
0 • 2,0 • 4,0 • 6,0 • 8,0 • 10,0	

TUSKER (AMIGA)

Ο άνθρωπος με το καπέλο ξανθοχιάμη. Ο φίλος μας ο Tusker, αφού κέρδισε το διαγωνισμό για την ομορφότερη εμφάνιση με τον Indy, είναι έτοιμος για τις περιπέτειές του στην Amiga, για την ανακάλυψη του Νεκροταφείου των Ελεφάντων. Στην αναζήτηση αυτή τον βοηθάτε εσείς, με αποτέλεσμα να έχετε να αντιμετωπίσετε όλους τους αμοβόρους Άρνες του παιχνιδιού, μαζεύοντας πολλά όπλα και άλλα αντικείμενα. Το παιχνίδι εξελίσσεται στην έρση, πράγμα που σημαίνει ότι σας περιμένει πολύ περιπέτεια, πολλή ακινησία και πολλή δίωξη (και πάντα ενδοχρημής).

Το gameplay είναι κάτι ανάμεσα στο Indiana Jones και στη σάρδα των Last Ninja, με εντονότερο το arcade στοιχείο. Ελέγχετε τον ήρωά σας με το joystick και τα controls σας αλλάζουν ανάλογα με την περίπτωση που μαχόμαστε κ.λπ.

Πρόκειται λοιπόν για ένα arcade adventure παιχνίδι με αρκετά συμπληρωτικό γραφικό. Πράγματι, έχει δοθεί αρκετά μεγάλο μέρος στο σχεδιασμό και έχει γίνει προσαρμογή των γραφικών στις δυνατότητες της Amiga. Αυτό βέβαια



δεν σημαίνει ότι έχουμε εξαιρετικά γραφικά. Αρκετά καλός είναι όμως ο ήχος και τα διάφορα εφέ.

Πάντως, αν δεν είστε και ιδιαίτερα απαιτητικός, το συνήθιστο για τέτοια παιχνίδια αντικείμενο του Tusker, καθώς και το σκληρό του, μπορούν να σας τραβήξουν την προσοχή για αρκετό καιρό.

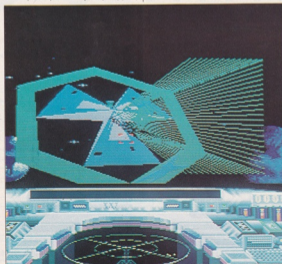
Γραφικά:	7,5
Ήχος:	8,2
Ευκολία Χειρισμού:	7,9
Γενικά:	7,8
0 • 2,0 • 4,0 • 6,0 • 8,0 • 10,0	

XIPHOS

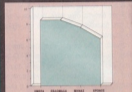
Πάει καιρός από την πρώτη μας διαστημική περιπέτεια. Τα προβλήματα από τότε δεν έπαψαν να μας ταλαιπωρούν. Η περιπλάνηση στο διάστημα σίγουρα προκαλεί τον καθένα. Διαθέτετε όμως την απαραίτητη μεθοδικότητα και τόλμη για να τα καταφέρετε και αυτή τη φορά;

Τα πράγματα αυτήν τη φορά δεν είναι απλά ασχγημα. Είναι ακόμη χειρότερα απ' ό,τι φαντάζεστε. Πρέπει να παίξετε το ρόλο του πυροβόστου - και μάλιστα του διαστημικού πυροβόστου. Ταράχες έχουν ξεσπάσει στο σύστημα του Χίρως, που αποτελείται από έξι γαλαξίες και πρέπει να επέμβετε πριν είναι αργά. Οι ανταγωνόμενες παρατάξεις των Ροκ και Σοφ είναι υπεύθυνες για την αναταραχή αυτή που συνεχίζεται αρκετές γενικές ώρες. Πρέπει να περιπλανηθείτε στους πέντε γαλαξίες πριν να φτάσετε στον όγκο, όπου βρίσκεται και η από των παραγών. Η απόσταση που πρέπει να τρέχετε με τη μοιά

την άλλη πλευρά χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Αρκετές φορές θα χρειαστεί να μείνετε αμέτοχος στις διαμάχες. Πριν όμως παίξετε σπέρματα για τη στρατηγική του παιχνιδιού, καλό θα 'ταν να ριξούμε μια ματιά στα controls. Μπορείτε να δουλέψετε με τα πλήκτρα του mouse ή με τα cursor keys. Το fire διαθέτει πέντε διαφορετικά όπλα που μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε πατώντας αντίστοιχα function keys από F1 ως F5. Τα υπόλοιπα keys χρησιμοποιούνται για χάρτες, αναφορές αναγνώρισης και γενικές πληροφο-



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Στοιχεία απ' τη παιχνίδι που αντλούν στο χρόνο.



Η ομάδα Simula του ορατόν της φέρνει τόσο γρήγορα. Με 3Dx που είναι ένας από τους πλέον γρήγορους.

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%



Ακούει ορατόν ο ήχος.

ΗΧΟΣ 84%



Η ομάδα Simula βελτιώνει τις φωνές αντίστοιχα (π.χ. το fire, το go) σε αυτό φέρνει ήχο.

GAMEPLAY 89%



Οι πιο δυνατά από τα άλλα games με πολύ δυνατά περιβάλλοντα που είναι 3D.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το σενάριο θα μπορούσε να είναι λιγότερο προχωρημένο. Είναι μάλλον κλασικό και σχεδόν κοινό με τα υπόλοιπα space games.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Από τη δημιουργία του Elite (τότε στον BBC) μια νέα κατηγορία παιχνιδιών γεννήθηκε με πολλούς μάλιστα απογόνους. Το Χίρως είναι σίγουρα ένας άριστος απογόνος. Δεν θα πω αν είναι καλύτερο ή όχι απ' το Elite. Θα πω όμως ότι μου άρεσε και ότι βρήκα πολύ όμορφο το 3-D graphics του.

Γ. Κυριακόπουλος



Η σωστή σκόπευση βοηθάει πάντα.

Μια αρκετά δύσκολη στιγμή. Βρίσκεστε μπροστά από έναν διαστημικό σταθμό προαγωγή.



Ο Χάρτης του γαλαξιακού συστήματος. Για πιο σίγουρες μετακινήσεις.

Η κεντρική κονσόλα του σκάφους σας. Από εδώ κάνετε τους κυριότερους και τους περισσότερους χειρισμούς.



ριες. Για να περάσετε από τον ένα γαλαξία στον άλλο, πρέπει να έχετε 1.000 credits. Δεν είναι όμως μόνο αυτό. Για να βγείτε απ' το σύστημα, πρέπει να ακολουθήσετε συγκεκριμένη πορεία από το βόρειο τμήμα προς την έξοδο που βρίσκεται νότια.

Να έχετε πάντα στο νου σας ότι οι μετακινήσεις σας κοστίζουν ενεργειακά. Αυτό σημαίνει ότι η προσπάθειά σας να ταξιδεύετε στους γαλαξίες μπορεί να μείνει στη μέση, αν δεν φροντίσετε να βρείτε πηγές αναφοδιασμού. Αυτό μπορεί να γίνει σε μερικές φιλικές βάσεις, αφού φυσικά πλήρώσετε κάτι. Κάθε βάση που επισκέπτεστε ανήκει στη μια ή την άλλη αντιμαχόμενη πλευρά, και το αν θα μπορέσετε να πάρετε αυτό που θέλετε, θα εξαρτηθεί από την πολιτική που ακολουθείτε. Για παράδειγμα, αν έχετε μόλις χτυπήσει ένα διαστημόπλοιο των Ρο, και μετά κατεβείτε σε βάση των Ρο, τη βάζετε! Το παρόμοιο είναι ότι η κάθε ομάδα θέλει να πλήρωσει με νόμισμα της άλλης. Το αντίστροφο μπορεί να αποβεί μοραίο. Θα μπορούσατε ίσως να επιχειρήσετε να κρατήσετε καλές σχέσεις μόνο με τη μια πλευρά, δεν θα μπορούσα όμως να σας εγγυηθώ για το τελικό αποτέλεσμα. Χρησιμοποίηστε το χάρτη για να βρείτε τις βάσεις και να προσδιορίσετε τη θέση σας. Αν δεν μπορείτε να πάρετε πληροφορίες από τη βάση για το σημείο εξόδου, ρωτήστε κανένα περιηγητή του διαστήματος. Μόνο που το κόστος για να πάρετε πληροφορίες θα είναι και πάλι ενεργειακό. Αν είστε αρκετά τυχεροί, ίσως καταφέρετε να φτύσετε στον έκτο γαλαξία για την τελική αναμέτρηση με τον Χριστό. Αν και το παιχνίδι θυμίζει αρκετά το Elite, καταφέρνει τελικά να κρατήσει τη δικιά του προσωπικότητα. Το γραφικό του, χάρη σ' ένα νέο σύστημα σχεδιασμού (Simula), που βασίζεται στη γλώσσα C, δίνουν μια καλή αίσθηση 3-D. Σε κάθε γαλαξία υπάρχουν διαφορετικά είδη διαστημόπλοιων και η κίνηση των sprites είναι αρκετά καλή. Ωστόσο, είναι δύσκολο να παίξεις αν το παιχνίδι είναι καθαρό strategy. Ο συνδυασμός δράσης και στρατηγικής είναι σωστά φτιαγμένος και το τελικό αποτέλεσμα είναι σίγουρα καινοτομικό.

• Δ. Πουλιός

Είδος: **STRATEGY GAME**
Υπολογιστής: **ATARI ST, AMIGA**
Μορφή: **ΔΙΣΚΕΤΑ**
Κατασκευαστής: **ELECTRONIC ZOO**
Διαβασή: **GREEK SOFTWARE**

OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα



• Οι παιχνιδιομηχανές που ξεσηκώνουν την Ευρώπη, τώρα και στην Ελλάδα.



• Ολογραφίες: Εικόνες τριών διαστάσεων από ακτίνες laser.



• Προϊόντα νέας τεχνολογίας και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



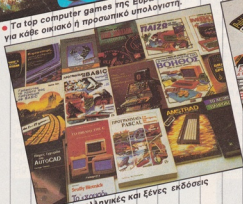
• Τα δημοφιλέστερα Home Micros και P



• Τα top computer games της Ευρώπης για κάθε οικιακό ή προχωρημένο υπολογιστή.



• Posters και patches μιας νέας διαστημικής εποχής.



• Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις πληροφορικής.



• Ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.

**OMNI SHOPS
ΑΘΗΝΑ**

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17
(κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ)
ΤΗΛ. (01) 3601761

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ

ΚΟΡΑΗ 26 ΤΗΛ. (081) 246.297

**EUROPEAN
ENTERPRISES SA**

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ Α.Ε.Α.
Ε. ΕΥΡΩΠΕΩΝ 46 115 10 ΚΟΙΝΩΝΙΑ
ΤΗΛ. 307 808 FAX 308847
ΜΗΤΡΟΠΟΛΙΣ 3 686 26 ΟΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΤΗΛ. 20886 1746 20882

Το OMNI shops είναι "Franchised business"
Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 01-9217428

ADVENTURE

"CONQUESTS OF CAMELOT"

ή η καλύτερη μάλλον φετινή παραγωγή της Sierra

Aς ξεκινήσουμε με διάφορα νέα από το χώρο της παραγωγής. Αρχικά, η Sierra άνοιξε δικό της γραφείο στην Ευρώπη, γεγονός που σημαίνει ότι θα 'χουμε ταυτόχρονα με την Αμερική τις κυκλοφορίες των νέων της περιπετειών, σε αντίθεση δηλαδή με ό,τι συνέβαινε ως τώρα, που είχαμε μια καθυστέρηση δυο-τριών μηνών. Ταυτόχρονα, ανακοίνωσε ότι ανάμεσα στις νέες της παραγωγές θα είναι και ένα με τον τίτλο KEEPING UP WITH JONES. Σ' αυτό θα ασχοληθείτε με ό,τι περίπου κάνετε και στην καθημερινότητά σας, όπως δηλαδή να βρείτε μια καλή δουλειά, να πληρώνετε τους διάφορους λογαριασμούς σας, να αγοράζετε τρόφιμα κ.λπ. Θα μπορείτε να παίξετε μέχρι και με τρεις αντιπάλους στην προσπάθειά σας να πετύχετε στη ζωή. Αμέσως μετά θα κυκλοφορήσουν τα HERO'S QUEST II: TRIAL

Η Sierra, έχοντας παρουσιάσει ήδη ένα μεγάλο εύρος θεμάτων, με τις έως τώρα περιπέτειές της, κάνει ένα ακόμη τολμηρό βήμα, προσεγγίζοντας ιστορικά την ήπειρό μας, μέσα από τις μυθολογίες των χωρών της, σε συνδυασμό με αυτές ορισμένων χωρών που ανήκουν στην ευρύτερη μεσογειακή ζώνη. Η πρωτοτυπία της όμως οφείλεται στο ότι δεν αρκείται σε μια στατική παρουσίαση των μύθων αυτών, αλλά τους ανατλάθει δυναμικά, δημιουργώντας ένα πολύ μεστό και πειστικό σενάριο, από τα καλύτερα που έχουμε δει έως τώρα. Από εδώ ακριβώς πηγάζει η ακτινοβολία του Conquests of Camelot.

• Του Αντρέα Τσουρινάκη

BY FIRE, στο οποίο θα υπάρχει και ένα νέο σύστημα μονομαχιών, το KING'S QUEST V, που στην έκδοση για CD-ROM θα καταλαμβάνει πάνω από 10 megabytes, το SPACE QUEST IV και το RISE OF THE DRAGON της Dynamix, την

οποία πατρώνει η Sierra. Το LARRY IV θα κυκλοφορήσει στο τέλος περίπου της άνοιξης του '91, ενώ ταυτόχρονα η εταιρία ανακοίνωσε ότι θα γυρίσει και μια ταινία με θέμα τις περιπέτειες του Larry. Προσπαθεί δε να κλείσει ως κεντρικούς ηθοποιούς τους Dudley Moore και την Kim Basinger!

Καθώς όμως να ικανοποιήσουμε και τις επιθυμίες των φίλων της στήλης που έχουν θιγαιούς κομπιούτερ. Αρχικά, οι κάτοχοι SP 48 ή 128 K σημειώστε την εξής διεύθυνση: ZENOBI SOFTWARE, 26 SPOTLAND TOPS, CUTGATE, ROCHDALE, LANCASHIRE OL12 7NX, ENGLAND. Εσκακλίστε ένα

διεθνές κουπόνι απάντησης, από τα ταχυδρομεία, και ζητήστε πληροφορίες για τους 30 περίπου adventures που διαθέτει. Ανάμεσα σ' αυτά θα βρείτε και τα εκπληκτικά JADE STONE, AGATHA'S FOLLY, DR. JEKYLL AND MR. HYDE,



LIGHTMARE, THE MISER, TALES OF MATHEMATICA και πολλά άλλα ακόμη. Οι κάτοχοι Atari ST σημειώστε ότι από την ίδια διεύθυνση μπορείτε να προμηθευτείτε τα: THREE OF THE BEST, TWO FOR ONE, THE ADVENTURER, SOULDRINKER, JADE STONE και WHIPLASH AND WAGONWHEEL.

Οι κάτοχοι Amstrad 464 ή 6128 μπορούν να γράψουν στη διεύθυνση JG PANCOTT, 78 RADIPOLE LANE, WEYMOUTH, DORSET DT4 9RS, ENGLAND. Εστιάροντας και εδώ ένα διεθνές κουπόνι απάντησης, μπορείτε να ζητήσετε πληροφορίες για τα SIMPLY MAGIC, CRISPIN CRUNCHY, TIME, LOST PHIRIOUS I, II, III, THE TRIAL OF ARNOLD BLACKWOOD, BRAWN FREE, ARNOLD GOES TO SOMEWHERE ELSE, ANGELIQUE A GRIEF ENCOUNTER κ.ά.

Τέλος, οι κάτοχοι Commodore 68/128 γράψτε στη διεύθυνση ATLAS ADVENTURE SOFTWARE, 67 LLOYD STREET, LLANDUNDO, GWYNEDD LL30 ZYP, ENGLAND και να ζητήσετε πληροφορίες για τα: HARBOUR, ST. JIVES, LOST IN THE AMAZON, THE CASE OF THE MIXED-UP SHYMER, THE BLACK KNIGHT ADVENTURE, ATALAN κ.λπ. Σημειώστε επίσης ότι ορισμένα απ' αυτά τα διαθέτει και τους spectrum 48/128 και

Amstrad 464/6128. Επίσης, διαθέτει το G.A.C. PLUS, το οποίο μπορεί να μεγαλώσει τα adventures σας όσο θέλετε. Φυσικά, το τελευταίο είναι μόνο για όσους φτιάχνουν περιπέτειες, χρησιμοποιώντας το G.A.C. της Incentive.

Φυσικά πρέπει ήδη να ξέρετε ότι κυκλοφορούν τα LOOM της Lucasfilm, το FINAL BATTLE από την PSS/Mirrorsoft, το WONDERLAND της Magnetic Scrolls, το OPERATION STEALTH της Delphine και το CHRONOQUEST II της Psygnosis, τα οποία θα παρουσιαστούν στα επόμενα τεύχη του PIXEL.

ΣΕΝΑΡΙΟ

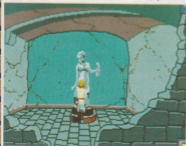
Η Sierra, όντας μια εταιρία που σέβεται τον εαυτό της αλλά και τους πελάτες της, μας δείχνει τι πάει να πει σωστός επαγγελματικός προγραμματισμός. Προσλαμβάνει λοιπόν την Christy Marx, άγνωστη σε μας, αλλά πασίγνωστη στην Αμερική, για τη δουλειά της, που είναι βασισμένη κυρίως σε κόμικς για την Τηλεόραση, αλλά και για τις ιδιαίτερες γνώσεις της πάνω στις ευρωπαϊκές μυθολογίες. Με κύριο επαγγελματικό συνεργάτη το αζύγιο της Peter Ledger, και πλαισιωμένη από μια ομάδα 24 περίπου προγραμματιστών, μουσικών, σχεδιαστών κ.λπ.,

επί δύο ολόκληρα χρόνια δούλεψαν σκληρά για να έχουμε στα χέρια μας το Conquests of Camelot. Η Christy είχε μια θαυμάσια ιδέα. Δεν αρκέστηκε στο να δώσει μια ακριβή παρουσίαση του μύθου των ιπποτών της στρουγγυλής τραπέζης, αλλά δημιούργησε ένα πραγματικά πρωτότυπο σενάριο, συνδέοντας μ' ένα κριολεκτικά θαυμαστό τρόπο, στοιχεία από τις μυθολογίες διάφορων χωρών, όπως αυτών της Αγγλίας, της Ελλάδας, της Αιγύπτου, της Ιταλίας, του Ισραήλ κ.λπ. Προσωπικά θεωρώ το σενάριο αυτό σαν ό,τι καλύτερο έχει δώσει η εταιρία στον τομέα αυτό. Ένα σενάριο παικτικότατο, γιατί δείχνει πολύ ρεαλιστικό, ενώ ταυτόχρονα δεν θα μπορούσε να του βρεις ούτε ένα ψεγάδι τόσο πολύ προσεγμένο είναι. Ο βασικός μύθος, γύρω από τον οποίο είναι πλεγμένη όλη η ιστορία, είναι ο ερχής: Το βασίλειο του Camelot υποφέρει από ξηρασία και φτώχεια, αποτέλεσμα μιας μεγάλης κατάρτας. Μόνο το άγιο δισκοκόπητρο μπορεί να καταστρέψει την κατάρτα αυτή

ΕΤΑΙΡΙΑ: Sierra

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Amiga, Atari ST, IBM, Apple, IBM συμβατοί, Macintosh

ΤΥΠΟΣ: Animated 3-D graphic adventure



και να ξαναφέρει την ευημερία και την ευτυχία στο βασίλειό. Τρεις από τους καλύτερους ιππότες σου, ο Lancelot, ο Gawaine και ο Galahad, έφυγαν προσοβώντας να βρουν και να φέρουν πίσω το άγιο διακοπτήριο. Κάτι όμως τους έχει συμβεί και κανείς τους δεν έχει επιστρέψει. Ετσι εσείς, σαν βασιλιάς Αρθούρος, πρέπει να εντοπίσετε τους τρεις ιππότες σας, να τους σώσετε και να τους βοηθήσετε να επιστρέψουν. Μετά, αποκτώντας αγαθά-αγαθία κατάλληλες πληροφορίες, θα πρέπει, διασχίζοντας όλη τη Μισογεία, να φτάσετε στο σημερινό Ισραήλ, παλιά Παλαιστίνη, όπου, αφού περάσετε μια σειρά δοκιμασιών, θα πρέπει να εντοπίσετε την είσοδο που οδηγεί στον παλιό και ιερό ναό της Αφροδίτης. Εδώ κάπου είναι κρυμμένο το άγιο διακοπτήριο. Μη νομίστε όμως ότι η απόκτησή του είναι εύκολη υπόθεση. Τα εμπόδια που θα συναντήσετε και οι δοκιμασίες, στις οποίες θα υποβληθείτε, είναι πάρα πολλές. Ακόμη και στο τέλος, όταν θα βρείτε το άγιο διακοπτήριο, θα χρειαστεί να δείξετε τις ικανότητές σας σαν βασιλιάς. Δηλαδή την ευστραφία σας, τη μεγαλοψυχία σας και τις γρήγορες αντιδράσεις σας.

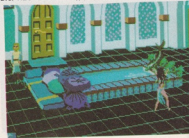
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΜΟΥΣΙΚΗ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Τα γραφικά του Conquests of Camelot είναι εκπληκτικά, αν τα κρίνουμε στον τομέα της κίνησης στην οθόνη, είναι σίγουρα η καλύτερη έως τώρα δουλειά της εταιρίας. Μη νομίζετε ότι υπερβάλλουμε. Οι

Peter Ledger, Jennifer Shontz, Ken Nishiuye, Andy Hoyos και Douglas Herring έχουν κάνει τρομερή δουλειά. Μερικά χαρακτηριστικά δείγματα είναι η σκηνή της μονομαχίας με τον μαύρο ιππότη, τα οράματα που βλέπεις στο ναό του Camelot, οι σκηνές στο παλάτι της βασίλισσας της παγωμένης λίμνης, η σύλληψη σου με τον Al-Sraf και τα σύμβολα που σου δείχνει, συνολικά ό,τι γίνεται στο παζάρι της Ιερουσαλήμ, και άλλα πολλά. Ξεχωρίζει σαφώς ο φοβερός χορός της Φατιμά που, κατά τη γνώμη μου, είναι ό,τι καλύτερο έχει δώσει η Sierra στον τομέα του animation.

Όλα αυτά είναι επενδύματα με μια εκπληκτική μεσαιωνική μουσική. Όσοι δε έχετε τη δυνατότητα να συνδέσετε τον κομπιούτερ σας μ' ένα καλό στερεοφωνικό συγκρότημα, θα μπορούσατε να απολαύσετε με τον καλύτερο τρόπο την πραγματικά μοναδική μουσική του υπόκρουση. Ο Mark Seibert έχει κάνει φοβερή δουλειά και δεν είναι υπερβολή να πω ότι και στον τομέα αυτό το Conquests of Camelot διεκδικεί τα πρωτεία απ' όλες τις άλλες περιπέτειες της εταιρίας. Ο χειρισμός του είναι αρκετά φιλικός προς το χρήστη. Πατώντας όπως πάντα το πλήκτρο escape, βλέπεις όλο το μενού με τις έτοιμες εντολές. Το F1 εξηγεί μερικά βασικά πράγματα για το χειρισμό αυτό. Το F2 σταματάει ή επαναφέρει τον ήχο. Τα F3 και SPACEBAR επαναλαμβάνουν την τελευταία σας εντολή. Το F5 κάνει SAVE σε μια ήδη φορμαρισμένη δίσκέτα, ενώ το F7 κάνει RESTORE.

Το F9 αντιστοιχεί στο RESTART, τα Ctrl+Q κάνουν QUIT, τα Ctrl+P αντιστοιχούν στο PAUSE GAME, τα Ctrl+I ή το TAB δείχνουν το inventory σου, τα Ctrl+V ρυθμίζουν την ένταση του ήχου, τα Ctrl+O λειτουργούν σαν την εντολή OPEN PURSE, το F8 τραβά ή τοποθετεί πίσω το σπαθί σου, ανάλογα αν είναι να μονομαχήσεις ή όχι, ενώ τα SPACEBAR και SHIFT, κατά τη διάρκεια των μονομαχιών σου, λειτουργούν σαν swing excalibur ή parry. Σημειώστε επίσης ότι στη σκηνή με τη μονομαχία του μαύρου ιππότη, χωρίζεται τον ήρωά σου με 9 πλήκτρα, ενώ σ' αυτήν με τον Saracen χειρίζεται συνολικά 19 πλήκτρα, ανά 9 ανάλογα σε ποιά πλευρά είσαι στραμμένος, ενώ το πλήκτρο R κάνει μισή περιστροφή γύρω από τον αντίπαλό σου. Φυσικά, οι οδηγίες επεξηγούν αναλυτικά το χειρισμό αυτό, χωρίς τις οποίες δεν νομίζω να μπορέσεις να νικήσεις τον αντίπαλό σου. Ειδικά αυτά που ρυθμίζουν τα Great blow high και Great blow low είναι απαραίτητα για να νικήσεις. Σημειώστε εδώ επίσης ότι οι οδηγίες του παιχνιδιού (το manual του) είναι απαραίτητα για να τελειώσεις την περιπέτεια και αυτό γιατί περιλαμβάνει υπό τη μορφή διηγήματος όλες τις απαντήσεις, στις random ερωτήσεις που σου υποβάλλει η θεά Αφροδίτη μέσα στις κατακόμβες, ενώ ταυτόχρονα επεξηγεί και όλες τις ιδιότητες των φυτών, στο ανάλογο test που σε υποβάλλει η βασίλισσα της παγωμένης λίμνης. Το manual μαζί με το χάρτη που συνοδεύει το παιχνίδι



είναι πράγμα εντυπωσιακό.

Το λεξιλόγιό του είναι πάρα πολύ καλό, καταλαβαίνοντας σχεδόν τα πάντα. Προσωπικά, δεν συνάντησα ποθενά πρόβλημα με το να μην καταλαβαίνει το πρόγραμμα τι του τυπώνω. Μερικά από τα ρήματα που θα χρησιμοποιήσετε, είναι: LOOK, LOOK AROUND, GET, WEAR, LOOK INSIDE, TALK, KNEEL, GIVE, OPEN, STAND, TALK, ASK, ASK ABOUT, ASK MERLIN ABOUT, READ, TRANSLATE, KISS, MOUNT, GET ON, DISMOUNT, GET OFF, BUY, BREAK, DRINK, EAT, SELL, FOLLOW, FREE, USE, UNLOCK, SEARCH, START, PUSH, MOVE, THROW, PUT, PUT IN και άλλα πολλά ακόμη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΗΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Conquests of Camelot είναι απόλυτα πιστευτή σ' αυτό που θέλει να δώσει. Τα γραφικά, οι διάλογοι, οι γρήφοι, η μουσική και το εκπληκτικό animation της περιπέτειας δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, που, στηρημένο σ' ένα εντυπωσιακό σενάριο, μας προσφέρουν την καλύτερη ως τώρα περιπέτεια της εταιρίας. Η δράση της περιπέτειας είναι πολύ καλή, με αρκετές εναλλαγές, ενώ περιέχει και ένα εκπληκτικό κομμάτι, αυτό του παζαριού στην Ιερουσαλήμ, που σίγουρα είναι από τα καλύτερα που έχει δώσει έως τώρα η εταιρία. Εκκινώντας, σημειώστε ορισμένα προβλήματα σχετικά με το score system. Αρχικά, το maximum score

στα skill points είναι 362 και όχι 368, όπως αναγράφεται στην περιπέτεια. Επίσης, το maximum score στα wisdom points είναι 294 και όχι 293 όπως επίσης αναγράφεται. Για το τελευταίο διαπρώμ μια μικρή αμφιβολία αν οφείλεται σε κάποιο bug της έκδοσης που έκανα την παρουσίαση. Την περιπέτεια μπορείτε να την παίξετε με τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας τα: HARD, NORMAL, EASY. Αν όμως θέλετε να κάνετε φουλ σκορ στα skill points, που επαναλαμβάνω ότι είναι 362 και όχι 368, τότε πρέπει να το παίξετε στο HARD επίπεδο. Ποιες είναι οι διαφορές; Π.χ. στα αγριογούρουνα στο hard παίρνεις 9 πόντους, στο normal 6 και στο easy 3. Αντίστοιχα, στο μαύρο ιππότη στο hard παίρνεις 24, στο normal 16 και στο easy 8. Επίσης, στον τρελό καλόγερο στο hard παίρνεις 15, στο normal 8 και στο easy 3. Τέλος, στο Σαρακηνό στο hard παίρνεις 40 πόντους, στο normal 30 και στο easy μόνο 20 πόντους. Για όσους κυνηγήσουν το φουλ σκορ σημειώστε ότι για κάθε κτύπημα που δεχέστε από το μαύρο ιππότη ή τον τρελό καλόγερο χάνετε αντίστοιχα πόντους. Έτσι, με τον πρώτο στο hard χάνεις 6, στο normal 4 και στο easy 2, ενώ με το δεύτερο στο hard χάνεις 3, στο normal 2 και στο easy 1 πόντο. Τα παραπάνω σημαίνουν ότι, αν θέλετε πλήρεις skills πόντους, πρέπει να κερδίζετε το μαύρο ιππότη και τον τρελό καλόγερο στο hard level, χωρίς όμως να δεχτείτε απ' αυτούς ούτε ένα απλό κτύπημα. Στα υπόλοιπα τώρα. Εκκι-

νώντας, πρέπει να ολοκληρώσεις τις προετοιμασίες σου σωστά, γιατί όταν φύγεις από το Camelot, δεν μπορείς να ξαναγυρίσεις πίσω χωρίς το άγιο διακοπτήριο. Μετά επισκέπτεσαι το Glastonbury Tor, όπου πρέπει να συνεννοηθείς διαδοχικά μ' ένα troll, έναν κυλητό, να σκοτώσεις τους αγριοχόρτους, να συνεννοηθείς με το κοράκι και το δέντρο, να κερδίσεις το μαύρο ιππότη να ελευθερώσεις τον Gawaine, να συνεννοηθείς με μια μάγισσα, να λύσεις τους γρίφους των 5 νεκρών ποιητών-βράχων, να νικήσεις τον τρελό καλόγερο, να ικανοποιήσεις τους old ones, ώστε να βρεις μέσα στο πηγάδι την ice heart. Μετά θα πας στο Of pour, όπου, αφού περάσεις στη λίμνη μ' ένα από τους δύο διαφορετικούς τρόπους, πρέπει να ελευθερώσεις το Lancelot. Μετά πας στο Southampton, απ' όπου παίρνοντας το σωστό πλοίο ταξιδεύεις για τη Γάζα. (Σώστε και δοκιμάστε εναλλακτικά και τις άλλες διαδρομές). Εδώ σε περιμένει μια σειρά δοκιμασιών, μέχρι... Αλλά μην το παίξω και όλα.

Ας δούμε αναλυτικά και μερικούς γρίφους. Πώς περνάς τις ομιλούσες πέτρες. Σε καθεμία τύπισε TALK STONE. Οι απαντήσεις είναι: Στην πρώτη από αριστερά CANDLE ή SNAIL ή WATER ή GLOVES ή ICEBERG. Στη δεύτερη NET ή BOAT ή HEART ή RIDDLE ή KEY. Στην τρίτη WINE ή MIRROR ή ARROW ή ICICLES ή GOLD. Στην τέταρτη WATERFALL ή ECHO ή FIRE ή SHADOW ή PEARL. Τέλος, στην πέμπτη είναι WIND ή BLUE ή



MUSIC ή WHEEL ή TIME.

Για να περάσεις την παγωμένη λίμνη, αν έχεις το rose τύπωσε LOVE IS MY SHIELD ή έχοντας την ice heart τύπωσε USE HEART. Στην πρώτη περίπτωση ακολουθά το ροζοπέταλο, στη δεύτερη, αν κάνεις λάθος βήμα, η καρδιά θ' αλλάξει χρώμα. Ποιον ν' ακολουθήσεις στη Γάζα; Μα φυσικά τον Hazm. Με τον Al-Sirat, η πιο χρήσιμη ερώτηση είναι ASK ABOUT SIX GODESSES. Τα σύμβολα θα σε χρημεύσουν για το test της Φατιμά. Τέλος, στις κατακόμβες μόλις μπεις πήγαινε βόρεια, και μετά δεξιά. Εδώ LOOK MUMMIES, LOOK MEDALLION, GET MEDALLION WITH SWORD. Τώρα προχώρησε δεξιά. Αγνόησε το δάγκωμα του ποπτικού, και στον Galahad GIVE ELIXIR. Τώρα βρες τη σκορφογά.

TO CONQUESTS OF CAMELOT είναι ένα πραγματικό διαμάντι. Κατά τη γνώμη μου είναι ανεπιφύλακτα η καλύτερη ως τώρα παραγωγή της Sierra σ' όλους τους τομείς. Έχει εκπληκτικά γραφικά, φανταστικό animation, τρομερή μουσική, πλουσιότατη δράση. Τι άλλο μπορεί να θέλετε;

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς έξω από το δωμάτιο σου. Πάτα το return key (enter). Μέσα, LOOK AROUND, LOOK CLOTHES, LOOK TABLE, WEAR CLOTHES (3/1/0), GET PURSE (6/1/0). Βγες έξω. Πήγαινε στον κήπο της βασίλισσας και πάτα το return key. Εδώ LOOK AROUND, LOOK QUEEN, TALK QUEEN, TALK QUEEN, TALK QUEEN, ASK ABOUT LANSELOT (6/3/0). Πήγαινε κοντά της και KISS QUEEN, KISS QUEEN. Στην τριανταφυλλιά LOOK ROSE, GET ROSE (7/3/0), ASK ABOUT THE MESSAGE OF THE ROSE. Φύγε και πήγαινε στο θησαυροφυλάκιο. Πάτα το return key. Μέσα LOOK AROUND, LOOK BUNDLES, ASK ABOUT BUNDLES, ASK ABOUT GAWAINE (7/5/0), LOOK MAN, TALK MAN. Πήγαινε κοντά του και

GIVE PURSE, GOLD, SILVER, COPPER, GET PURSE (10/8/0). Βγες και πήγαινε στο δωμάτιο του Merlin. Πάτα το return key. Μέσα LOOK AROUND, πήγαινε κοντά στον πάπυρο και LOOK SCROLL (10/9/0), TRANSLATE SCROLL (10/10/0), ASK ABOUT LANCELOT (10/11/0), ASK ABOUT GAWAINE (10/12/0), ASK ABOUT GALAHAD (10/13/0), ASK ABOUT SYMBOLS (10/14/0), ASK ABOUT GRAIL (10/15/0). Φύγε και πήγαινε στους στάβλους-αυλή. Πάτα το return key. Προχώρησε στον κάτω και αριστερά φρουρό. LOOK GUARD, TALK GUARD, ASK ABOUT GALAHAD (10/17/0), GIVE 1 COPPER (10/17/1). Φύγε και πήγαινε στην εκκλησία. Πάτα το return key. Μέσα, LOOK ALTARS. Πήγαινε δεξιά και KNEEL, GIVE 1 SILVER (11/17/1), GIVE 1 GOLD (12/20/1), STAND. Πήγαινε αριστερά και KNEEL, GIVE 1 SILVER (13/20/1), GIVE 1 GOLD (14/23/1), STAND, LOCK SYMBOLS (14/24/1). Φύγε και πήγαινε στο δωμάτιο του Μέρλιν ξανά. Μέσα, πήγαινε στο χάρτη και LOOK MAP. Μελέτησε τις τοποθεσίες Of Moor, Tor, Southampton. Πάτα το F6 (exit), (14/25/1). ASK ABOUT TOR (14/26/1), ASK ABOUT OT MOOR (14/27/1), ASK ABOUT SOUTHAMPTON (14/28/1), LOOK CHEST. Πήγαινε κοντά του και OPEN CHEST, GET LODESTONE (17/28/1). Βγες έξω και ξαναπήγαινε στο θησαυροφυλάκιο. Ξαναγέμισε το πουλιγύ σου με GIVE PURSE, GOLD, SILVER, COPPER, GET PURSE. Βγες έξω και ξαναπήγαινε στην αυλή. Πήγαινε στο όλογο από το κάτω μέρος όπως βλέπεις, και MOUNT HORSE. Φύγε από το Camelot. Σαν πρώτο σταθμό διάλεξε

το Tor Glastonbury. Στην πρώτη οθόνη που μπαίνεις, LOOK SHRINE, ASK MERLIN ABOUT CERNUNNOS (17/29/1), LOOK CERNUNNOS, GIVE 1 COPPER (18/29/1). Προχώρησε αριστερά. Στον κυνηγό LOOK MAN, GIVE 1 COPPER (18/29/4), ASK ABOUT BLACK KNIGHT (18/30/4), BUY SPEAR, GIVE 1 GOLD (21/30/4), BUY SKINS (21/30/6), ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT MAD MONK. Προχώρησε αριστερά. Το μουλάρι σου θα φύγει, αλλά δεν παράζει γιατί θα το ξαναβρείς αργότερα. Μόλις μπεις στην επόμενη οθόνη, κάνε αμέσως SAVE. Τώρα αν σε ενδιαφέρει το φουλ σκορ, βάλτε το arcade difficulty στο HARD. Αν δεν σε ενδιαφέρει, βάλτο στο EASY. Σκότωσε τα αγριογούρουνα. Αν το επιτύχεις με hard difficulty (η μόνη που δίνει πλήρες σκορ), παίρνεις 9 πόντους, δηλαδή έχεις (30/30/6). Προχώρησε στην επόμενη οθόνη. Μόλις μπεις LOOK CROW, TALK CROW, απάντησε YES (30/30/7), LOOK SKELETON. Πήγαινε κοντά του και GET SILK (31/30/7), LOOK TREES, TALK TREE (31/31/7). Προχώρησε δεξιά. Εδώ σε περιμένει ο Black Knight. Μόλις μπεις στην οθόνη αυτή κάνε SAVE. Αν σε ενδιαφέρει το πλήρες σκορ, όσε το arcade difficulty στο HARD. Αν δεν σ' ενδιαφέρει, βάλτο στο EASY. Έχε υπόψη σου ότι για να πετύχεις πλήρες σκορ, στη μονομαχία δεν πρέπει να κτυπήσεις καμιά φορά! Κάθε φορά που κτυπήσει, στο hard χάνεις 6 πόντους, ενώ στο easy 2. Στην ερώτησή του απάντησε YES (31/31/12). Τώρα γκρέμασε τον 3 φορές, χωρίς αυτός να σε ρίξει καμιά. Αν αυτό το πετύχεις με hard difficulty (η μόνη που επιτρέπει πλήρες σκορ), έχεις 5531/12. Μα καλή τακτική είναι να 'χεις το κοντάρι σου όλο δεξιά. Μόλις η μύτη του αγγίξει την αριστερή πλευρά του μαύρου ιππότη, στρέψε το αριστερά. Ενιαί στις δέκα φορές τον πετυχαίνεις. Με λίγη τύχη θα τα καταφέρεις... Η συνέχεια επί της οθόνης.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΚΙΝΗΣΗ:	10
ΜΟΥΣΙΚΗ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	10

Super 89.8

FM STEREO



Πολύ Πολύ
ΜΟΥΣΙΚΗ

AMSTRAD 6128 PLUS

ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ Ή ΑΝΑΠΛΑΣΗ

Mετά από αρκετό καιρό η Amstrad αποφάσισε να κάνει μια ανανεωτική κίνηση στο χώρο των οικιακών υπολογιστών, ανακοινώνοντας τη σειρά "plus". Πρόκειται βέβαια για το πλήρες σετ, από 464 και 6128 με μονόχρωμα ή έγχρωμα monitors. Το μηχάνημα που τσεκάρουμε ήταν ένα Amstrad 6128 με έγχρωμη οθόνι.

Ο AMSTRAD ΑΠ' ΕΞΩ

Ο νέος σχεδιασμός του υπολογιστή είναι μάλλον το πρώτο πράγμα που παρατηρεί κανείς. Ο νέος Amstrad είναι αρχικά πιο στενός και πιο φαρδύς από τον προκάτοχό του. Κύρια αιτία γι' αυτό, είναι το ότι τα θήνη άφησε από τη θέση που ήταν μέχρι τώρα και τοποθετήθηκε πίσω και δεξιά από το πληκτρολόγιο. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με το κασετόφωνο στην περίπτωση του CPC 464 plus. Ταυτόχρονα το χρώμα έγινε γκρι και προστέθηκαν κάποιες αεροδυναμικές γραμμές στο σχεδιασμό. Οι διακόπτες για την τροφοδοσία εξακολουθούν να είναι δύο: ο ένας βρίσκεται στο monitor και ο δεύτερος στην κεντρική μονάδα. Ο ρόλος του είναι διπλός, αφού χρησιμοποιεί και για να κλειδώσει τα cartridges. Η υποδοχή τους βρίσκεται στο αριστερό μέρος του υπολογιστή και τα cartridges θα πρέπει να θεωρούνται standard πλέον. Ακριβώς από κάτω βρίσκουμε πέντε υποδοχές: δύο joystick ports, μια υποδοχή για αναλογικό στήμπα (ποντίκι κ.λπ.), ένα στερεοφωνικό βύσμα ακουστικών και ένα "AUX socket", στο οποίο μπορεί να συνδεθεί light pen, ή κάποιο light gun για το παιχνίδι. Οι υπολοίπες θύρες βρίσκονται στο πίσω μέρος: έξοδος monitor, τροφοδοσία, expansion port, θύρα για δεύτερο θήνη και, τέλος, έξοδος για εκτυπωτή (Centronics). Η θύρα για τον εκτυπωτή δεν είναι πιο εκείνο το κομμάτι της πλακέτας με τους ακροδέκτες που είχε ο παλιός 6128,



αλλά ακολουθεί το κανονικό standard, πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να συνδεθεί εκτυπωτής με κοινό καλώδιο (σαν εκείνο των PCs). Δυστυχώς, έχουν αλλάξει και οι υπολοίπες θύρες μορφή. Έτσι, αν έχετε κάποια περιφερειακά για τον παλιό 6128 ή ακόμη και δεύτερο θήνη, θα πρέπει να περιμένετε να κυκλοφορήσουν ειδικοί adaptors που να τα προσαρμόζουν στις νέες θύρες.

Πλήρης είναι και η απουσία θύρας για κασετόφωνο (στον 6128), οπότε και ξεχάστε τα παιχνίδια από κασέτα. Βέβαια, αν αγοράσετε τον 464 plus, το κασετόφωνο είναι ενσωματωμένο. Τέλος, έχουμε το πληκτρολόγιο. Αποτελείται από 74 πληκτρα κλασικής QWERTY διάταξης, ενώ υπάρχει και το ξεχωριστό αριθμητικό πληκτρολόγιο. Με λίγα λόγια μένει το ίδιο, μόνο που τα πλήκτρα έχουν κό-

Στο σημείο που έχουν φτάσει τα πράγματα, κάθε καινούριο μηχάνημα είναι ένα ξεχωριστό γεγονός για εμάς. Η άφιξη του Amstrad 6128 plus, λοιπόν, μας έκανε να ανοιξουμε με αρκετό ενδιαφέρον τη συσκευασία του. Να, τι είδαμε.



πως καλύτερη αίσθηση. Σχεδιαστικές αλλαγές έχουν γίνει και στην οθόνη. Γκρι χρώμα, διαστημικό σχήμα και περισσότερες καμπίλες είναι τα κύρια χαρακτηριστικά της. Όπως καταλαβαίνετε, τα κομμάτια εξακολουθούν να είναι δύο - monitor και κύρια μονάδα - με το τροφοδοτικό να βρίσκεται πάντα μέσα στο monitor. Πάνω στην οθόνη υπάρχουν δύο ρυθμιστικοί διακόπτες, ένας για τον ήχο κι ένας για τη φωτεινότητα.

Πάντως ο νέος Amstrad είναι, αν μη τι άλλο, ομορφότερος από τον προκατόχό του.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Είναι σαφής η πρόθεση της Amstrad να καταβύθει τον Amstrad 6128 plus προς την αγορά των

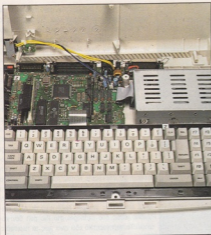
παιχνιδιομηχανιών, τουλάχιστον σαν σχεδιασμό και προφίλ μηχανήματος, αφού όλοι ξέρουμε πως οι παιχνιδιομηχανές που κυκλοφορούν έχουν στη χειρότερη περίπτωση τα ίδια περίπου χαρακτηριστικά με τον Amstrad (ήχο, ανάλυση γραφικών) με χαμηλότερη τιμή. Αυτό φαίνεται και από τον εξοπλισμό του μηχανήματος που έρχεται στον αγοραστή με τη δική του οθόνη και τα δικά του χαρακτηριστικά (σε μια compact μορφή δηλαδή), αλλά και από τα cartridges που είναι κύριο χαρακτηριστικό των παιχνιδιομηχανιών. Στην περίπτωση του 6128 plus, ωστόσο, τα cartridges παίζουν έναν εξαιρετικό ρόλο. Η σχεδιαστική ομάδα της Amstrad είχε τη φαινή ιδέα να αφαιρέσει την basic από τη ROM του υπολογιστή. Έτσι, με το νέο Amstrad παίρνετε και ένα cartridge που περιέχει τη γλώσσα και ένα παιχνίδι (το δημοφιλές *Burnin' Rubber*). Αν θέλετε να δουλέψετε basic ή να φορτώσετε κάποιο παιχνίδι από δισκέτα, θα πρέπει να έχετε οποιοδήποτε το cartridge αυτό συνδεδεμένο. Το γεγονός αυτό αποκλείει οποιαδήποτε επεμβάσεις (άπαρες ζυγές π.χ.) σε άλλα παιχνίδια, καθώς δύο cartridges στο ίδιο port δεν χωρούν. Το παρατηρητικό εδώ είναι πως τα περισσότερα παιχνίδια βγαίνουν τώρα πα με ενσωματωμένο cheat mode, αλλά τους hackers δεν τους ακαθάρτικα κανείς. Κλέφτες θα γίνουν.

Πέρα από όλα αυτά βέβαια, η αφαίρεση ενός μεγάλου κομματιού από τη ROM μπορεί να σημαίνει ενδεχόμενη μετατόπιση κάποιων διαβιβόμενων εντολών. Η πέρα έχει διδάξει ότι σε παρόμοιες περιπτώσεις στο παρελθόν δημιουργούνταν προβλήματα συμβατότητας, ωστόσο κατά τη διάρκεια του test ο 6128 plus έτρεξε όλα τα παιχνίδια που του βάλμα. Ελπίζουμε στο μέλλον να μη δημιουργηθεί πρόβλημα. Στη συσκευασία που παίρνει ο αγοραστής μαζί με τον υπολογιστή, περιλαμβάνονται, εκτός από το cartridge, μια δισκέτα με το CP/M και ένα χειράστιριο σαν εκείνα που έχουν οι περισσότερές παιχνιδιομηχανές. Φυσικά δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα στο να συνδέσετε οποιοδήποτε joystick και να παίξετε σαν άνθρωποι. Τέλος, να πείρασουμε στο manual, όπου είναι ακριβής μεταφορά - προσαρμογή του manual του παλιού 6128. Δεν καλύπτει καθόλου τα νέα χαρακτηριστικά του μηχανήματος και φυσικά δεν καταπορίζει κανέναν ότι υπάρχουν. Φαντάζομαι ότι η Amstrad θα μπορούσε να γράψει ένα καλύτερο βιβλίο.

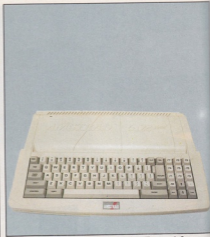
ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Μετά τις απαραίτητες διεργασίες για την αφαίρεση του εξωτερικού καλύμματος, φτάνουμε στα ενδο-τερα του υπολογιστή. Το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση είναι το μικρό μέγεθος της πλακέτας,

● του Α. Λεκόπουλου



Το εσωτερικό του μηχανήματος. Δείτε πόσο έχει μικρύνει η πλακέτα. Επίσης φαίνεται και το drive.



Το πληκτρολόγιο του υπολογιστή είναι ίδιο σε αίσθηση με το παλιό.

που είναι μόλις 20x13. Αν σκεφτεί κανείς ότι η πλακέτα του παλιού 6128 έπαινε σχεδόν όλο το εσωτερικό του, καταλαβαίνει πόσο έχει μικρύνει. Ο κεντρικός επεξεργαστής είναι ο Z80A της Zilog, με την καρδιά του να χτυπάει στα 4 MHz. Πολλά τσιπάκια έχουν αφαιρεθεί, αφού σχεδόν όλη η ROM του υπολογιστή βρίσκεται στο cartridge.

Το περίφημο αυτό cartridge περιέχει τα εξής:

- * 16 K για την Basic 1.1 (ίδιο με εκείνη του "παλιού")

- * 16 K για το General Firmware

- * 16 K για το Disk Firmware

- * 64 K για το demo παιχνίδι

- * 16 K αναφέρονται στο manual σαν "reserved για την Basic". Όπως καταλαβαίνετε, για να κάνετε οποιαδήποτε σοβαρή δουλειά, πρέπει να έχετε το cartridge επάνω.

Υπεύθυνο για τον ήχο είναι το γνωστό μας AY-38912, που προσφέρει τρία ανεξάρτητα κανάλια τόνων και ένα βορβόχο. Φυσικά ο ήχος είναι στερεοφωνικός και βγαίνει στον αέρα όχι πια από το σπείσο εκείνο μεγαφωνάκι, αλλά από το στερεοφωνικό ενισχυτή του monitor. Οι ομοιότητες με το παλιό μηχάνημα σταματούν όμως εδώ. Υπάρχει άλλο ένα τσιπάκι, το 765A της Zilog, το οποίο πρέπει να βσηθεί στα άθροισμα και, τέλος, υπάρχει ένα μεγάλο τετράγωνο chip με τα στοιχεία Amstrad 40489. Αυτό είναι που κάνει όλη τη δουλειά στο νέο Amstrad. Πρόκειται για ένα ASIC (Application Specific

Ο κεντρικός επεξεργαστής είναι ο Z80A της Zilog, με την καρδιά του να χτυπάει στα 4 MHz. Πολλά τσιπάκια έχουν αφαιρεθεί, αφού σχεδόν όλη η ROM του υπολογιστή βρίσκεται στο cartridge.

Integrated Circuit) που έχει 16.000 πύλες και περιλαμβάνει εξομοίωση του 6845 video controller (που απουσιάζει από την πλακέτα) και του 8255 που δεν ήταν άλλο από έναν controller παράλληλης εισόδου/εξόδου. Ταυτόχρονα, περιέχει την ULA του υπολογιστή, έχει 16.000 bits για αποθήκευση σπρίτ data και δίνει παλέτα 4.096 χρωμάτων στο μηχάνημα.

Κάτι άλλο που έχει αλλάξει είναι και το drive, που είναι πιο μικρό και πιο compact από τον προκάτοχό του.

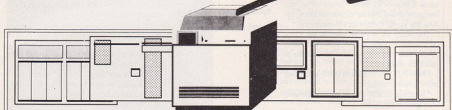
Στο αριστερό μέρος της πλακέτας βρίσκεται κολλημένη και η υποδοχή για τα cartridges.

ΜΝΗΜΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Όπως έγραψα, ο Z80 είναι ένας 8-bit επεξεργαστής που μπορεί να "δει" ταυτόχρονα μόνο μέχρι 64 K μνήμης. Η τεχνική κατανομή της είναι ίδια με αυτή του παλιού 6128. Υπάρχουν 128 K RAM, κατανομημένα σε δύο blocks των 64 K που διαχωρίζονται με την τεχνική της σελδοποίησης (paging). Το πρώτο block των 64 K, χωρίζεται κι αυτό με τη σειρά του σε τέσσερα μικρότερα. Τα δύο πρώτα (Block 0 και Block 1) είναι κενά (δευτερεύοντα 80000 έως και 88000), το τρίτο (Block 2, δευτερεύοντα 88000 έως 8C0000) φιλοξενεί τους User Defined Characters και κάποιες σταθερές του συστήματος, ενώ το Block 3 (8C0000) φιλοξενεί τις

PRINT

Xpress



Macintosh

**ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ 24 ΩΡΕΣ!**

Επαγγελματικές Δακτυλογραφήσεις
Word Processing
DeskTop Publishing
Εκτύπωση σε Laser
Εκτύπωση σε Linotronic
Ειδικά Format (Πίνακες κ.λπ.)
Scanning Φωτογραφιών
Μίξη Εικόνας & Κειμένου
Εκτύπωση σε Film



IBM & Συμβατοί

*παράδοση και
στο γραφείο σας*

PRINT Xpress

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα Τηλ.: 9217428

οθόνι. Η δεύτερη σελίδα, με τα υπόλοιπα 64 K είναι φυσικά κενή. Από όλα αυτά μένουν στο χρήστη περίπου 42 K (όσα και στον "παλιό" καθαρά για να τα χρησιμοποιήσει με την Basic.

Ο χαρακτήρας της δεύτερης σελίδας της μνήμης γίνεται με κάποιες έξτρα εντολές που υπάρχουν στη δικιά του παίρνει με τον υπολογιστή. Τα δεύτερα 64 K μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αποθηκεύσετε οθόνες ή για να τα χρησιμοποιήσετε σαν RAM disk για την επεξεργασία κάποιου αρχείου.

Στον τομέα των γραφικών τώρα, να πώς έχουν τα πράγματα: Υπάρχουν δύο είδη modes απεικόνισης. Το ένα είναι μέσα από την Basic και είναι ίδιο με εκείνο του παλιού 6128:

- * Mode 0 με 160x200 ανάλυση (20x25 χαρακτήρες) και 16 χρώματα ταυτόχρονα.

- * Mode 1 με 320x200 ανάλυση (40x25 χαρακτήρες) και 4 χρώματα ταυτόχρονα.

- * Mode 2 με 640x200 ανάλυση (80x25 χαρακτήρες) και 2 χρώματα ταυτόχρονα.

Στα άλλα mode όμως τα πράγματα αλλάζουν. Εδώ οι προγραμματιστές μπορούν να εκμεταλλευθούν τις έξτρα δυνατότητες του υπολογιστή, όπως ως ποίμε τα 16 hardware sprites και την παλέτα των 4096 χρωμάτων (16 αποχρώσεις του πράσινου, του κόκκινου και του μπλε). Ας δούμε την ανάλυση:

- * Mode 0 με 16 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16

Βλέπετε τα χρώματα και ο αριθμός των sprites είναι πάντα 16, ανεξάρτητα από mode. Εννοείται ότι τα hardware sprites είναι προσπελάσιμα μόνο μέσα από κώδικα μηχανής.

χρώματα sprites (ανάλυση 160x200).

- * Mode 1 με 4 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16 χρώματα sprites (ανάλυση 320x200).

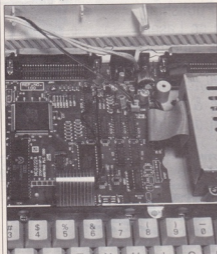
- * Mode 2 με 2 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16 χρώματα sprites (ανάλυση 640x200).

Όπως βλέπετε τα χρώματα και ο αριθμός των sprites είναι πάντα 16, ανεξάρτητα από mode. Εννοείται ότι τα hardware sprites είναι προσπελάσιμα μόνο μέσα από κώδικα μηχανής.

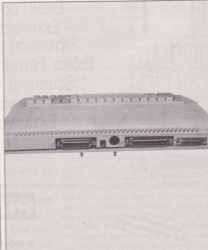
ΣΧΟΛΙΑ

Αν και βελτιωμένος αρκετά, ο Amstrad 6128 plus έρχεται να μπει μέσα σε μια αγορά, όπου κυριαρχούν δύο αντίπαλοι μεγαλύτερων "κυβίων" (Amiga, Atari ST). Προφανώς, θα παίξει το ρόλο της εναλλακτικής (αλλά όχι ιδιαίτερα φτηνής) λύσης.

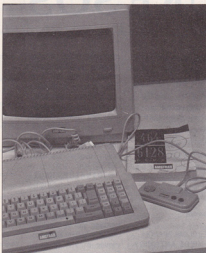
Πάντως, το μηχανήμα είναι σύγγραφο πιο εντυπωσιακό από τον προκατόχό του. Αρχικά έχει το στερεοφωνικό monitor που του προσέχει πολλά, ενώ είναι και πιο σύγχρονο και σαν design. Δυστυχώς, βέβαια ο αγοραστής δεν μπορεί να δει με την πρώτη τις νέες του δυνατότητες στα γραφικά, αφού το Butter Rubber δεν εγκαθίσταται καμιά σή' αυτές. Κάτι τέτοιες στιγμές αναρωτήσατε τι σήθγαν εκείνα τα - αν μη τι άλλο - εντυπωσιακά προγράμματα που δίνουν με τους υπολογιστές και έδεχον, σαν επίδειξη



"Zoom" στην πλακέτα του υπολογιστή. Προσέξτε το μικρό της μέγεθος. Δεξιά βλέπουμε κομμάτι απ' το drive.



Η πίσω πλευρά του υπολογιστή. Διακρίνουμε τις αλλαγές στις θύρες, ιδιαίτερα στη θύρα του εκτυπωτή.



**Βλέπουμε
εδώ το νέο
joystick και
το manual του
υπολογιστή**

μέτρος των δυνατοτήτων του μηχανήματος.

Στο θέμα των τιμών τώρα. Η Amstrad Hellas θα φέρει όλη τη σειρά plus και τα περιφερειακά που θα την υποστηρίξουν. Οι τιμές που θα σας δώσουμε μπορεί να διαφέρουν λίγο από τις τελικές, και αυτό γιατί μέχρι την ημερομηνία του test (9/10) τα μηχανήματα δεν είχαν τιμολογηθεί:

* CPC 464 plus με μονόχρωμη οθόνη: 50.000

* CPC 464 plus με έγχρωμη οθόνη: 89.000

* CPC 6128 plus με μονόχρωμη οθόνη: 100.000

* CPC 6128 plus με έγχρωμη οθόνη: 132.000

Όπως βλέπετε, δεν είναι ιδιαίτερα χαμηλές, είναι όμως ανταγωνιστικές από την άποψη ότι δίνουν στην αγορά ένα πλήρες set (οθόνη, joystick, χειριστήριο). Έχουμε λοιπόν ένα μηχανήμα του 1985, πετυχημένο εμπορικά που έχει υποστεί ένα "lifting" με μερικά χαρακτηριστικά του 1990. Τις δυνατότητές του ο κόσμος τις ξέρει - άλλωστε γι' αυτό ο παλιός 6128 έχει πετύχει εμπορικά.

Οστόσο, επειδή είναι 1990 και όχι 1986-87, το ερώτημα που μπαίνει είναι αν θα μπορούσε να σταθεί στην αγορά. Όπως θα έλεγαν και οι Asia: "Only time will tell".

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΤΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΓΝΩΣΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

- Περιέχει χιλιάδες ξενόγλωσσες λέξεις και χρήσιμους ορισμούς της επιστήμης της Πληροφορικής, που βοηθούν τον αναγνώστη να ανακαλύψει όλες τις άγνωστες πτυχές της ορολογίας των υπολογιστών.
- Μια ερμηνευμένη έκδοση, που βασίζεται στα γνωστά διεθνή πρότυπα και προσαρμόστηκε από ειδικούς συντάκτες, στις ανάγκες του Έλληνα χρήστη, δημιουργώντας ένα εύχρηστο και εύληπτο εργαλείο, που συγκεντρώνει πολύτιμο πληροφοριακό υλικό για τον άνθρωπο που ενδιαφέρεται για την Πληροφορική.
- Συμπληρώνει και εμπλουτίζει τις γνώσεις του αναγνώστη, λαμβάνοντας θέση δίπλα στα manuals των ΗΥ, στην προώθηση του βιβλιοθήκη.
- Ένας ειδικός ολοκληρωμένος σύμβουλος Πληροφορικής.

Για να αποκτήσετε το βιβλίο, στείλετε τα παρακάτω κομμάτια (ή φωτοτυπία τους), ή τηλεφωνήστε στα 92.17.428, 92.18.470 και ζητήστε το Τμήμα Κυκλοφορίας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΕΛΑΣ

Προς τον
ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ COMPUPRESS Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 41, 117 42, ΑΘΗΝΑ
Παρακάτω να μου στείλετε το βιβλίο ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για την αγορά του, σας στέλνω παραδρομή ετήσιας Νο. _____ με το ποσό των
990 δραχ. που αναπαράγεται στην ελίμ του.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ Τ.Κ. _____
ΠΟΛΗ _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

COMPUPRESS

ADVENTURE SOS

Aς περάσαμε όμως στα γράμματά σας. Οι **ΜΑΝΟΣ ΑΤΖΙΑΡΑΣ** και **ΜΑΚΗΣ ΣΕΚΕΡΟΓΛΟΥ** ρωτούν στο HERO'S QUEST I πώς βρίσκουν τα detect και dazzle spell σαν μάγοι. Στα meeps TALK MEEPS, ASK ABOUT GREEN FUR. Τώρα GET GREEN FUR. Αν έχετε χαρακτήρα μάγο, σας πετούν κι ένα scroll. Είναι GET SCROLL. Αυτός είναι το detect spell. Αφού έχετε μάθει τα trigger, open, fetch και flame dart spell, κι αφού έχετε ανεβάσει πολύ ψηλά τα επίπεδά τους, ιδίως των 2 τελευταίων, στον Erasmus, όταν σας ρωτά αν τα ξέρετε, απαντήστε YES. Όταν σας ρωτά αν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι του, πάλι YES. Όταν κι όποτε τον κερδίσετε, θα σας μάθει το dazzle spell.

Ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΑΙΔΗΣ** ρωτά στην

Θα ήθελα να έχω κάτι διαφορετικό, αλλά δυστυχώς η κατάσταση έχει αρχίσει να γίνεται προβληματική. Παρά το γεγονός ότι στο τέλος κάθε άρθρου σας επισφαινούμε να επισκευάτε στα γράμματά σας κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού αν θέλετε απάντηση, η συντριπτική πλειοψηφία εννοεί να μην το κάνει. Ετσι κι εγώ, είμαι υποχρεωμένος να σας πω ότι όποιο γράμμα δεν περιέχει κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, από δω και πέρα δεν θα απαντιέται, όπως ακριβώς κάνουν κι όλα τα αντίστοιχα ξένα περιοδικά.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ίδια περιπέτεια πώς παίρνει το δακτυλίδι από το δέντρο. Σαν πολεμιστής, GET ROCKS, THROW ROCK μέχρι να το πετύχεις, σαν μάγος CAST FETCH SPELL και σαν κλέφτης CLIMB TREE μέχρι να ακορφαλώσεις. Τώρα CLIMB DOWN TREE και πάλι από την αρχή, μέχρι να ανεβάσεις σημαντικά το επίπεδό σου αυτό. Μόνο τότε, CLIMB

TREE, CLIMB BRANCH.

Ο **ΝΙΚΟΣ ΑΝΤΩΝΙΟΥ** στο ίδιο ρωτά πώς μπορεί να περάσει το μαγικό δωμάτιο του Yorick. Όταν μπεις ASK ABOUT ME, ASK ABOUT YORICK, ASK ABOUT ELSA, ASK ABOUT MIRROR. Τώρα μπεις στη SW πόρτα του δωματίου. Από κει που θα βγεις, κατέβα και μπεις στη SE πόρτα. Στο παράθυρο PULL CHAIN. Η βό-

ρεια και δεξιά πόρτα άνοιξε. Ξαναμπες στο παράθυρο, κι από εκεί που βγαίνει προχώρα στη βορεινή πόρτα που μόλις άνοιξε. Θα βγεις στην απέναντι μεριά. Σώσε. Τώρα OPEN DOOR. Η πόρτα τρέμει, γι' αυτό μπεις αμέσως πίσω. Μόλις πάσα, ξαναβρέ και πάλι OPEN DOOR.

Ο **ΘΑΝΑΣΗΣ ΖΗΛΟΣ** ρωτά στο POLICE QUEST II, αφού ανακαλύψεις ότι η Μαρία έχει απαχθεί, πώς αγοράζεις εισιτήριο για το Steelton στο Αεροδρόμιο. Κανονικά γυρνάς στην Αστυνομία. Εκεί ο αρχηγός σου θα σου δώσει ένα λευκό τσεκ, αλλά μόνο εάν τα στοιχεία που έχεις μαζέψει μέχρι τότε είναι κανονιστικά. Δηλαδή, αν έχεις βρει λίγα μόνο αποδεικτικά στοιχεία, δεν σου δίνει χρήματα.

Οι **ΜΑΝΤΖΟΣ ΠΡΩΤΟΠΑΠΑΣ** και **ΜΑΡΙΝΟΣ ΜΕΙΜΑΡΗΣ**

Η λύση του ADVENTURELAND

Σ' αυτό το τεύχος θα δούμε την αναλυτική λύση της πρώτης περιπέτειας του περιβόητου Scott Adams. Το Adventureland πρέπει να 'χει ξεχωριστή θέση στην καρδιά του κάθε adventurer, γιατί είναι μια από τις καλύτερες περιπέτειες που έχουν εμφανιστεί ποτέ, με πολύ έξυπνους, αλλά και δύσκολους γρίφους.

Ξεκινώντας, πήγαινε EAST. Αγνόησε το δράκο κι πάλι EAST, GET AXE, NORTH, GET OX, SAY BUNYON. Πώς να φύγεις; Απλά

SWIM. Τώρα SOUTH, GO HOLE, GET FLINT, UP, WEST. Εδώ, αν ταμπηθείς από τα απίσια chiggers, μην ανησυχείς. GET MUD, GET CHIGGERS, EAST, GO HOLE, DROP CHIGGERS, UP, WEST, WEST. Εδώ είναι τα αντικείμενα που έχασες πριν. GET OX, GET AXE και φυσικά GET FRUIT, EAST, DROP MUD. Στο δέντρο, CLIMB TREE, GET KEYS, DOWN. Τώρα μόνο CHOP TREE και GO STUMP. Εδώ θα αποθηκεύσεις τους θησαυρούς σου. Είναι, DROP OX,

DROP FRUIT, UP, GET OIL, GO STUMP, DOWN, GET RUBIES, UP, DROP RUBIES, ο τρίτος θησαυρός σου. GET LAMP. Θυμάστε το λιχνάρι του Αλαντίν; RUB LAMP, RUB LAMP. Βρήκες άλλους δύο θησαυρούς σου, αλλά μην την τρίψεις τρίτη φορά. DROP AXE, DOWN, GO HOLE, UNLOCK DOOR, DROP KEYS, LIGHT LAMP, DROP OIL. Προσεξτε, γιατί η λάμπα δεν κρατά αιώνια. DROP FLINT, GO HALL, DOWN, SOUTH, GET BLADDER, NORTH, UP, UP, UP, UP, UP. Τώρα πα εύκολα GET GAS, GO STUMP, DOWN, GO HOLE, GET FLINT, GO HALL,

και **ΙΑΣΩΝ**
ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ρωτούν
 στο **CODENAME:**
ICEMAN τι κάνουν στα
 παγόβουνα, αφού βυθί-
 σουν το ρώσικο καταδρο-
 μακό. Κατ' αρχάς, στα πα-
 γόβουνα προσπάθησε να
 'χεις πορεία στις 0 μοίρες
 και τα ζικ-ζακ σου να
 'χουν μια απόκλιση το πο-
 λύ ±8 μοίρες. Δηλαδή να
 κινείσαι ανάμεσα στις 352
 και 8 μοίρες. Όταν περά-
 σεις, πήγαινε αμέσως
 στις 0 μοίρες. Όταν σε
 ειδοποιήσουν ότι ο σταθ-
 μός της Αρκτικής μάλλον
 προσπαθεί να επικοινωνή-
 σει μαζί σας, τύπωσε
CONTACT ICE STATION.
 Όταν σου πουν ότι ήρθαν
 τα 2 μυνήματα, τότε
STAND.

Ο **ΝΙΚΟΣ**
ΜΑΝΟΥΣΣΗΣ ρωτά στο
COLONEL'S BEQUEST
 ποια είναι τα 15' της 2ης
 πράξης. Αυτά είναι τα: Na
 δεις τον Dr Feels και τον
 Clarence έξω από το γρα-
 φείο, να δεις την Celia

και τη Lillian στην κουζίνα,
 να δεις το γιατρό μόνο
 του στη βιβλιοθήκη και,
 τέλος, να δεις τη Gloria
 και τον Clarence στο δω-
 μάτι με το μπιλιάρδο.

Η **ΦΛΕΡΗ ΠΟΣΤΑΝΤΖΗ**
 ρωτά στο **PRICE OF**
MAGIC τι απαντά στο
 riddle. **READ RIDDLE** και
 η απάντηση είναι **FEAR.**
 Ρωτά επίσης πώς περνά
 την κλειδαμμένη πόρτα, λι-
 γο πριν το τέλος, μετά τα
 μυστήρια. Ένας πανέξυ-
 πνος και πρωτότυπος γρί-
 φος. **CAST ESP EAST** το
 πνεύμα σου πάει ανατολι-
 κά, **CAST BOM AT IDOL**
 ξαναγαρνάρεις, **CAST ESP**
EAST, CAST HYP AT
IDOL. Αφού πριν το έφε-
 ρες στη ζωή, τώρα το
 υπνώτισες **CAST ESP**
EAST, IDOL OPEN
DOOR. Την ανοίγει για
 σένα. Τώρα **LOOK** και
EAST. Ρωτά επίσης τι κά-
 νει στη magic lake. Απλά
DRINK WATER. Τέλος,
 ρωτά σε τι χρησιμεύει η
 νυχτερίδα, εκτός απ' το

να δαίχνει το bloodworm.
 Στο misty corridor για να
 πάρεις το wheel που είναι
 το focus του DED spell,
 με το οποίο σκοτώνεις
 τον Myglar, κάνε: **DROP**
BAT, CAST HYP AT BAT,
BAT TAKE WHEEL, GET
BAT.

Ο **ΧΡΙΣΤΟΣ ΔΑΝΕΖΗΣ**
 ρωτά στο **KNIGHT ORC**
 τι πρέπει να μαζέψει για
 να φτάσει το σωστό σε
 μήκος ακονί στο πρώτο
 μέρος. Χρειάζεται τα:
 halyard, tether, washing
 line, persian hawser,
 noose, plaited hair,
 bassoo, reins, cord και
 belt. Αυτά αν δεθούν μαζί,
 φτιάχνουν ένα ακονί 100
 πόδια μακρύ. Τώρα **TIE**
ROPE TO SPEAR.

Τέλος, ο **ΓΙΑΝΝΗΣ**
ΧΑΤΣΙΟΣ ρωτά στο **MAT**
LUCAS πού θα βρει το
 χόρτη για να μη χαθεί
 στη θάλασσα. Μέσα στο
 club ή bar, **ORDER**
DRINK ακούς μια αποκα-
 λυπτική συζήτηση. Τώρα
TAKE WEIGHT, SOUTH,

WEST, WEST, WEST,
SOUTH, SOUTH, SOUTH,
WEST, WEST, WEST,
WEST, WEST, NORTH,
SHOOT, THUG, LOOK,
EXAMINE LEG, BREAK
LEG, LOOK, GET MAP.
 Ρωτά επίσης πώς θα μπει
 στο σπίτι με την κλειδα-
 μμένη πόρτα. Στο γραφείο
 σου **EXAMINE DESK,**
OPEN DRAWER, LOOK,
GET HAIRPIN. Τώρα στην
 κλειδαμμένη πόρτα, απλά
PICK LOCK. Τέλος, ρωτά
 τι κάνει στον drug-dealer.
 Απλά, έχοντας το πιστόλι
 από το χρηματοκιβώτιο
 του Phil, τύπωσε **SHOOT**
PUSHER. Για να ανείξεις
 το χρηματοκιβώτιο **TIP**
VASE, LOOK, TAKE
NOTE, READ NOTE
(685743), DROP NOTE,
DIAL 685743. Αυτά, και
 ως τον άλλο μήνα που θα
 τα ξαναποιέμε, να μην ξε-
 χνάτε να βάζετε μέσα
 στα γράμματά σας κι ένα
 γραμματόσημο εσωτερι-
 κού, αν φυσικά θέλετε
 απάντηση.

DOWN, SOUTH, UP. Πώς θα περά-
 σεις το κτισμένο παράθυρο; Απλά
DROP BLADDER, LIGHT GAS, GO
HOLE. Πώς θα περάσεις; Απλά
JUMP CHASM. Και με την αρκού-
 δα; Ή **YELL** ή **SCREAM** ή **HOLD**
BEAR. Τώρα **GET MIRROR, GO**
THRONE, GET CROWN, WEST,
JUMP CHASM, WEST, GET
BRICKS, γιατί θα χρειαστούν αργό-
 τερα, και **DOWN, NORTH, UP, UP,**
UP, UP, DROP FLINT, DROP
CROWN, GET BOTTLE, DOWN,
GO HOLE, GO "HALL, DOWN,
DOWN, DOWN, WEST, DOWN,
GET RUG, DOWN. Και τώρα τι;
 Απλά **DROP BRICK, DAM LAVA,**

DROP WATER, GET FIRESTONE,
GET NET. Για να φύγεις, έχοντας
 το rug, **SAY AWAY, SAY AWAY,**
SOUTH, GO STUMP, DROP RUG,
 πρώτα αυτό, **DROP MIRROR,**
DROP FIRESTONE, UP, EAST,
NORTH, GET FISH, έχοντας το
 net, **GET WATER, SOUTH, WEST,**
GET MUD, GO STUMP, DROP
FISH, DROP NET, GET RUG. Ετοι-
 μη για τον τελευταίο θησαυρό,
DOWN, GO HOLE, GO HALL,
DOWN, NORTH, NORTH. Κάνε
SAVE. Τώρα **DROP WATER, GET**
BEE, MAKE HOLE, GET HONEY,
DROP MUD, SAY AWAY, SAY
AWAY, DROP BEES, δαίχνουν το

δράκο, **SOUTH, UNLIGHT LAMP,**
DROP BOTTLE, GO STUMP,
DROP RUG, DROP HONEY, UP.
 Κάνε ξανά **SAVE** και **NORTH, GET**
EGGS, SOUTH. Αν σε ταμπάρουν
 οι μέλισσες, φάρτωσε την πρώτη η
 δεύτερη θέση, ανάλογα με το
 πού είσαι, και ξαναδοκίμασε, **GO**
STUMP, DROP EGGS, SCORE.
 Συγχαρητήρια! Μάζερες και τους
 13 θησαυρούς με σκορ 100/100.
 Σημειώστε ότι σε μερικές
 versions, αντί για **DOWN, NORTH,**
UP κ.λπ., πρέπει να τυπώνετε, **D,**
N, U ή **GO DOWN, GO NORTH,**
GO UP.

KCS POWER PC BOARD

PC hardware emulator για την Amiga 500

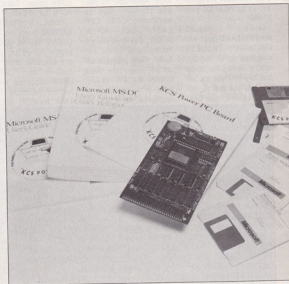
Αν βαρεθήκατε την κυρία σας, αν σας κούρασε με τα παιχνίδια της, αν πέρασε ο πρώτος ενθουσιασμός, να μια ευκαιρία ν' ανανεώσετε τη σχέση σας. Η KCS POWER PC BOARD θα της δώσει νέα προσωπικότητα... και την πείρα ενός PC.

Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Σίγουρα πολλοί από μας που τυχάνει να έχουμε μια Amiga, προβληματιστήκαμε αρκετά πριν καταλήξουμε στην επιλογή του υπολογιστή μας. Η Amiga ήταν αμορφή, με γλυκιά φωνή (τον πιο τέλειο digitized ήχο που είχαμε ακούσει) και νέ-α τόσο νέα που η μαμά Commodore δε νόσ-στηκε καθόλου για την... προκά της, τη software υποστήριξη της δηλαδή. (Εκτός από κάποια προγράμματα του C64 που έτρεχαν μέ-σω ενός μέτρου σε απόδοση emulator). Επίσης, ήταν άπαιρη, ούτε καν ελληνικά δεν μιλούσε (οι πρώτες Amiga που κυκλοφόρησαν στην ελλη-νική αγορά δεν υποστήριζαν ελληνικά). Απ' την άλλη, ένα PC στα ίδια περίπου χρήματα, εγγυώ-ταν σίγουρη υποστήριξη από την πιο πλούσια συλλογή προγραμμάτων, αλλά και αξιοπιστία σε εφαρμογές απαιτήσεων.

Απ' τη μια μεριά λοιπόν, η κομψή κυρία με τα εντυπωσιακά γραφικά, τη νέα τεχνολογία και την αξέβητη υποστήριξη, και απ' την άλλη τα ογκώδη "δάσπρα κουτιά" με την καθιερωμένη συμπαράσταση των software houses.

Οι υποστηρικτές και οι dealers της Amiga μά-λοισαν για "τέλθθρα προγραμμάτων στο μέ-λλον" και για κάποιο PC emulator που θα της έδινε συμβατότητα με PC. Αλλά αυτά ήταν μά-λον προφάσεις που υπερτονίζαμε κι εμείς



στους εαυτούς μας, προκειμένου να πιστώσει να την προμηθεύουμε και να φέρουμε επιτέλους στή μας αυτά τα φοβερά παιχνίδια (βλέπε Defender of the crown) που χραιζόμαστε στις οθόνες, στις βιτρίνες των καταστημάτων. Γιατί προγράμματα, εκτός από κάποια αξιόλογα σχεδιαστικά και ίσως ένα-δύο wordprocessors δεν διαδόθηκαν ποτέ στην αγορά, κι όσο για το PC-emulator γρήγορα διαπιστώσαμε ότι ήταν αργό για να δουλέψει απαιτητικά προγράμματα, αλλά και ότι η συμβατότητά του σήκωνε αυξημένη.

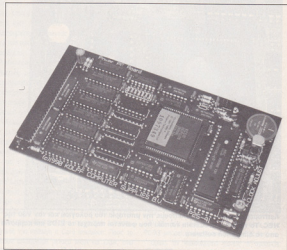
Από τότε οι προσπάθειες για τη δημιουργία ενός αξιόπιστου software emulator συνεχίστηκαν (χωρίς στο μεταξύ να αποδώσουν κάτι το αξιοπρόσεκτο), ώσπου μια αλλανδική εταιρία, η Koff Computer Supplies (KCS), έφερε μεγάλη ικανοποίηση στους ανά τον κόσμο Amiga users, που τώρα βλέπουν την "παιγνιδομηχανή" τους με διαφορετικό μάτι, με το να κατασκευάσει την "απόλυτη" λύση στο πρόβλημα: Κυρίες και κύριοι, ήρθε η ώρα να σας παρουσιάσουμε (συνοδεία μουσικής από τραμπέτα) την KCS Power PC Board, μια κάρτα, έναν hardware emulator που μετατρέπει την Amiga σε PC/XT! Η Amiga μπορεί πια να τρέχει όλο το software των συμβατών, κι ό,τι θα γραφτεί γι' αυτούς στο μέλλον.

ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

Το πακέτο αποτελείται από μια κάρτα που προσαρμόζεται στο χώρο κάτω από το computer, όπως ακριβώς και η κεντρική επίσταση μνήμης, από το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, από την τελευταία version του MS-DOS, τη GWBASIC και από κατασκευαστικά manuals σχετικά με τη χρήση του MS-DOS. Η κάρτα περιλαμβάνει: 1 MB RAM και το γρήγορο επεξεργαστή V30 της NEC, που "τρέχει" στα 8 MHz.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Το πρώτο πράγμα βέβαια που μας ενδιαφέρει είναι η συμβατότητα της KCS Board. Η συμβατότητα με τους υπολογιστές της IBM είναι ένα κεφαλαίο θέμα, πανοράφιο για πολλούς κατασκευαστές PC (ο Alan Sugar π.χ. ξενόχθη-

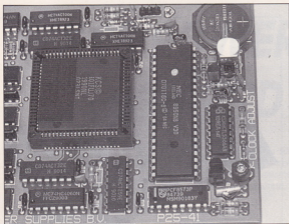


Αυτό εδώ είναι όλο το σώμα του εγκλήματος. Μικρό αλλά θαυματουργό.

σε πολλές φορές πλά στον 1512, μονολογώντας "γιατί αγόρι μου, γιατί", αναφερόμενος στα προβλήματα συμβατότητας που παρουσιάζει το πολυδιαφημισμένο του μοντέλο). Πόσο μάλλον για τους κατασκευαστές μας μόνο κάρτας που ούτε τη δυνατότητα επιλογών ενός κατασκευαστή PC είχαν (διαμεριζόνταν να κινηθούν σύμφωνα με τις απαιτήσεις του 68.000 του επεξεργαστή της Amiga), και ούτε βέβαια το χώρο για cartridges ενός PC. Παρ' όλα αυτά, οι Ολλανδοί φαίνεται να τα καταφέρουν αρκετά καλά με το PHOENIX BIOS. Τρέξουμε πολλά προγράμματα (ενδεικτικά αναφέρω το Volksenter 3.0, το PCtools Deluxe R4.21, το Lotus, dBase, Wordstar, καθώς κι ένα εξειδικευμένο νομικό πρόγραμμα, τη Θέαδα, κ.ά.), και δεν παρουσιάζουν κάποιο πρόβλημα ούτε κατά το φόρτωμα ούτε κατά τη λειτουργία τους. Μάλιστα, σύμφωνα και με τις εκτιμήσεις της KCS, η συμβατότητα της κάρτας προσεγγίζει το 100%. Και λέμε προσεγγίζει, γιατί κανείς δεν μπορεί να είναι απόλυτα σίγουρος αν κάποιο πρόγραμμα που

θα βγει μαθεύριο, ή ακόμα κι αν κάποιο από το πλήθος των προγραμμάτων που έχουν γραφτεί για IBM computers και συμβατούς, έχει προβλήματα συμβατότητας. Γι' αυτό, αν η αγορά σας αφορά ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, πριν μπείτε στον κόπο και τα έξοδα να γ' αποκτήσετε, επικοινωνήστε με την INFOCHIP, την αντιπροσωπία της KCS Board. Αν πάλι κάποιο πρόγραμμα δεν φορτώνει, μην τρωδέτε (τουλάχιστον αυτός). Η διαθέσιμη μνήμη της κάρτας στο MS-DOS mode είναι 704 Kbytes. Επειδή το MS-DOS υποστηρίζει ένα σπόνταρ από 640 Kbytes στους συμβατούς, μερικά προγράμματα ίσως έχουν πρόβλημα με τη διαφορά μνήμης. Απλά, πατήστε το F3 για να μειώσετε τη μνήμη σας στα 640 Kbytes.

Πρινάμε τώρα στον τομέα της ταχύτητας, το δεύτερο σε σπουδαιότητα για την εκτέλεση ενός emulator, μετά τη συμβατότητα. Είναι γεγονός ότι το software emulators που κυκλοφορούν μέχρι τώρα, έκαναν την Amiga να μοιάζει με ακαριαίο σε αυτόταν, προκαλώντας



Απτομέρεια της κάρτας. Βλέπουμε την μπαταρία του ρολογιού και τον V30 της NEC. Το τετράγωνο custom τοπίκι που φαίνεται περιέχει το BIOS και κομμάτια από το emulation software.

ακόμα και το γέλιο πολλών κατόχων PC/XT. Είναι χαρακτηριστικό το πάθος ενός γνωστού Amiga user που αγόρασε τον προπονησίμο, ένα πρόγραμμα pro-no για PC και συμβατούς, και το έβαλε να δουλέψει με το emulator στην Amiga. Έδωσε το σύστημά του και το computer άρχισε να κάνει τους υπολογισμούς του συνέχεια μέχρι αργά τη νύχτα, οπότε ο φίλος μας έπρεπε απορμήνους για ύπνο. Το πιστεύετε; Το computer δεν είχε βγάλει τις πύλες ούτε μέχρι το επόμενο πρωί που αναγκαρισμένος το έκλεισε παύ, μην ξέροντας αν συνεχίζει να κάνει υπολογισμούς ή είχε κολλήσει!

Χωρίς αστία πάρα, η KCS Power PC Board εξασφαλίζει ταχύτητα τουλάχιστον εφάμιλλη ενός PC/XT, ενώ οι κατασκευαστές της υποστηρίζουν ότι είναι ακόμη πιο γρήγορη. Πράγματι, το δίνει "πέτατα φωτιάς" όσον φορτάνει τα προγράμματα και σ' ένα συγκεκριμένο ορίσει του Typing Tutor, το invaders, τα γράμματα πέφτουν κυριολεκτικά βροχηδόν, που και εσφαλματίας δακτυλογράφος δύσκολα περνάει το 70% accuracy. Αλλάστε, την ταχύτητα μπορεί να τη διαπιστώσει κανείς εύκολα, κάνοντας απλό ένα άρ σε οποιαδήποτε έκθετα το περιεχόμενο εμφανίζονται μεμιάς μπροστά του (α

χρήστες των emulator ξέρουν ότι τα περιεχόμενα εμφανίζονται ένα-ένα, γραμμή προς γραμμή, δοκαζόμενος την υπομονή τους).

Ομως, πώς είναι δυνατό να έχουμε συμβατότητα και ταχύτητα μόνο με 512 Kbytes; Μπορούμε να αυξήσουμε την ταχύτητα της Amiga χωρίς πρώτα ν' ανεβύσουμε το "κικλά" της; Και, τέλος πάντων, πόση μνήμη παραμένει ελεύθερη για να τρέξουμε προγράμματα κάποιας ποιότητας; Οι χρήστες των PC emulators θα έχουν διαπιστώσει την ανεπάρκεια των 512 Kbytes. Καθώς μάλιστα σημαντικό μέρος τους τα χρειάζονταν ο emulator, δεν έμνε αρκετή μνήμη ελεύθερη. Με την προσθήκη της KCS Board δεν θα έχουμε, τουλάχιστον άμεσα, πρόβλημα μνήμης. Ο υπολογιστής σας θα διαθέτει 704 Kbytes και 64 Kbytes BMS στο MS-DOS mode και 1,5 Megabyte στο Amiga mode. Μνήμη που ασφαλις είναι αρκετή για πολλά σοβαρά προγράμματα, και που θα σας επιτρέψει τέλος πάντων να παίζετε και το "It came from the desert". Η κάρτα περιλαμβάνει 1/2 Megabyte που χρησιμοποιείται από κάθε πρόγραμμα που η Amiga απαιτεί μεγαλύτερη μνήμη, αλλά ακόμη (κάτι που έχει σημασία) και από προγράμματα Macintosh, όπως το Hypercard,

το Quark Xpress, το MacWrite 5.0. που ενδεχομένως θέλετε να τρέξετε εάν έχετε τον Mac emulator, τον A-Max. Υπάρχει ακόμη μια Megabyte που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν έξτρα Ramdisk (buffer), και που το ενεργοποιούμε από ένα menu που εμφανίζεται αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, κρατώντας πατημένο ταυτόχρονα το left mouse button. Αφού διαλέξουμε την επιλογή "Install 512 K Ram disk" απ' το menu που εμφανίζεται, θα έχουμε διαθέσιμη Ramdisk των 512 Kbytes που καλείται KCSRAM.

Αφού κάνουμε όλα αυτά, εμιας πια έτοιμοι να ανεβύουμε στην Amiga που έγινε πια γιγάρο (και βάλει), κι αφού μαροράρουμε λίγο τον Motorola να ξεκινήσουμε για άρχες κόντρες. Αν προνίσουμε μάλιστα και την εξόρμησή, μπορούμε, μπερρορούμ (έλα εδώ παιδί μου φίλε, φέρσου από το αρσάλο άσπρο κοτομάκι χωρίς μακίνα, μη φράσσα...).

Η κάρτα διαθέτει και ρολόι που ενεργοποιείται με τον ίδιο τρόπο της RAMdisk, μόνο που εδώ θα διαλέξουμε την επιλογή "Install hardware clock". Μπορούμε να θέσουμε το hardwareclock της κάρτας και το softwareclock του Workbench την ίδια ώρα με τις Preferences του Workbench ή με το CLI πρόγραμμα Date.

Προχωράμε στις δυνατότητες της κάρτας, να και κάτι εξαιρετικό: Τα PC αναγνωρίζουν ένα μεγάλο αριθμό από screen formats, αλλά χρειάζονται την προσθήκη ειδικών καρτών γ' αυτό. (Υπάρχουν και κάποια προγράμματα εξομοίωσης καρτών οθόνης, αλλά είναι μάλλον ανεξόμοιστα). Η KCS Power PC Board με το πρόγραμμα λειτουργίας υποστηρίζει αρκετά formats. Στη Version 1.00 που κρατάμε τα χέρια μας, περιλαμβάνονται η MGA (Monochrome Graphics Adaptor) που υποστηρίζεται απ' όλα σχεδόν τα προγράμματα, και είναι συμβατή με την κάρτα Hercules, και η CGA (Colour Graphics Adaptor) με ανάλυση 640x200 ή 320x200 pixels και με μέγιστο αριθμό 8 διαφορετικών χρωμάτων συγχρόνως στη οθόνη, που πρακτικά υποστηρίζεται απ' όλα τα προγράμματα που κυκλοφορούν. Σε μελλοντικές versions της κάρτας θα περιλαμβάνονται κι άλλα screenformats, και πιθανόν και η παρβρήτη EGA, που επιθυμεί ν' αποκτήσει κάθε κάτοχος PC, μήπως και μπορούσε να δει κι αυτός ο καμμένος(!) γραφικό κάποιου επιπέδου. Η KCS Power PC Board μπορεί να εγκαταλειφθεί μέχρι και 4 δίσκινες συνδεόμενες στον υπολογιστή μας, είτε αυτό είναι 3,5 ή

τε 5 1/4 ιντσών, δεν χρειάζεται ειδικό drive για PC, όπως ο A-MAX, γιατί τα disk-drives των συμβατικών και της Amiga δεν έχουν μεταβλητή ταχύτητα όπως ο Macintosh, ενώ αντίθετα έχουν σχεδόν ένα format. Επίσης, αν δεν έχετε εξήρα ροίμα, γιατί χάρη στη CMOS και την ASIC τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε, οπρίο το προοδοτικό της Amiga και, τέλος, αν δεν έχετε monitor συνεργάζεται περίφημα και με την τηλεόρασή σας. (Εδώ βέβαια το θέμα είναι ότι δεν συνεργάζονται η μητρώ σας, ειδικά όταν βλέπει "Τόλημ και γαστήρα").

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΜΑΣ PC

Η κάρτα, όπως είπαμε, μπαίνει κάτω από το computer, στο χώρο των επεκτάσεων χωρίς να χρειάζονται από μέρους σας ούτε τεχνικές γνώσεις, ούτε κάποια ιδιαίτερη παρέμβαση με κατσαβίδι, κολλητήρια, καθυρούρα κ.λπ. (όπως τότε που πήγατε να επιδορθώσετε το ποδηλάτο σας και τον βγάλατε τα μάτια), πράγμα που είναι σπουδαίο γιατί από τη μια αυξάνει τη motherboard κι από την άλλη διαπραγιεινάζει την εγγύηση της αντιπροσώπων του υπολογιστή σας που θα χάνατε, αν παραζήτατε οδηγίες.

Προσέξτε όμως το ελξη. Ένα λάθος που μπορεί να γίνει εύκολα και που το κάνουμε κι εμείς την πρώτη φορά που τοποθετήσαμε την κάρτα (δεν θέλω γέλια) είναι το να μπαί η πώμα αράν των προεχόντων του connector στην κάτω αράν των υποδοχών της κάρτας. Τότε, μόλις ανάψετε την Amiga, ή αναδορθώσει το κόκκινο φωλάκι, πράγμα που σημαίνει ότι κάτι δεν πήγε καλά στην τοποθέτηση βγάλτε απλά την κάρτα και ξανατοποθετήστε την (αφού βέβαια εβήρατε το κομπιούτερ). Ανάψτε το ξανά και φορτώστε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, και μόλις εμφανισθεί το μήνυμα "Insert system disk", αντικαταστήστε το με το MS-DOS και μετά από λίγα δευτερόλεπτα το A: που θα εμφανιστεί θα σας εδοθησεί ότι είσατε πια σε περιβάλλον MS-DOS και μπορείτε να φορτώστε όποιο πρόγραμμα θέλετε.

Το default Configuration του πακέτου που είναι κατάλληλο για τις περισσότερες περιπτώσεις. Disk drive αναγνωρίζεται μόνο το εσωτερικό σαν A και B. το card emulator είναι στη CGA mode, το ποπικό στη θέση Joy και Com2 η σειριακή σύνδεση RS-232 στη θέση RS-232 της Amiga ως Com1, και το printer port στο Amiga

printer port ως LPT1. Αν αυτό το configuration δεν σας ικανοποιεί και θέλετε ν' αλλάξετε κάτι, π.χ. όταν έχετε external drive, πρέπει να κάνετε ό.π. εγώ. Φορτώνετε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, κρπαίνοντας πατημένο συγχρόνως το left mouse button και από το menu που εμφανίζεται διαλέγετε την οπρία "Start PC Preferences program", παπίνοντας το πλήκτρο 5. Αμέσως μεταφερόμαστε στο main menu του configuration program. Θα παρατηρήσετε την ένδειξη Load που αναδορθώνει αν πατησατε με το mouse στην ένδειξη Load θα φορτωθεί το default configuration.

Αλλάξτε επιλέγετε όποιας οπρία επιθέματα ν' αλλάξετε, και μεταφερόστε στο menu της καθένας για να επιθέτατε στις παραμέτρους που θέλετε.

Με την οπρία "diskdrive" που είναι πρώτη στο menu, ορίζετε τον αριθμό των diskdrives που έχετε συνδεδεμένα και το ξεχωρίζετε μεταξύ τους μ' ένα γράμμα για το καθένα, και στο "Type of drive" δηλώνετε για το κάθε diskdrive αν είναι 3.5 ή 5 1/4 ιντσών. Ακολουθεί η οπρία "Video" που οδηγεί σ' ένα περιακτικό submenu. Πρώτη του επιλογή η Card emulation: Προς το παρόν επιλέγουμε μεταξύ MGA και CGA, ενώ αργότερα θα υπάρξουν διαθέσιμες και άλλες screenformats. Στην επιλογή Interface διαλέγουμε "No", εκτός κι αν χρησιμοποιείτε τηλεόραση σαν monitor, ή στέλνετε το σήμα οθόνης σε video recorder. Στην επιλογή Character height διαλέγετε πόσα κάθετα pixels θ' αποσπείλουν κάθε χαρακτήρα στο text mode και στη CGA και τη MGA οθόνη. Η επιλογή είναι μεταξύ 8, 9 ή 10 χαρακτήρων, αλλά καλύτερα επιλέξτε 8 γιατί ένα ύψος χαρακτήρα 9 με 10 pixels δημιουργεί προβλήματα σε ορισμένα monitors. Στη συνέχεια ορίστε τον αριθμό των χρωμάτων στη CGA οθόνη μέχρι 8, και δώσατε τις απογοήσεις που θέλετε μετακινώντας τρεις δείκτες απογοήσεων στο κάτω μέρος της οθόνης. Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι περισσότερα χρωμάτα σημαίνουν λιγότερη μνήμη ελεύθερη και τ' αντίθετο, αλλά ακόμη κι αν υπάρχει τέτοιο πρόβλημα (επιπλέον την ταχύτητα που σχεδιάζετε κι αλλάζετε μια οθόνη). Παπίνοντας το F7, ενώ δουλεύετε κάποιο PC πρόγραμμα, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ της standard CGA-mode με το 8 χρώματα και μιας ταχύτερης mode με 4 χρώματα. Με την επιλογή Sound αυξομειώνετε την ένταση του ήχου, και τέλος ορίζετε εδρόδους στις επιλογές Printer, mouse, RS 232 joystick.

ΕΥΝΟΧΙΖΟΝΤΑΣ

Η κάρτα KCS Power PC Board είναι το μεγάλο βήμα οδοιπορικήν ή καλύτερος emulator για PC (παρτίτερος και από PC/XT). Αρκείτο φιλικά, το manual της κάρτας - αν και πρέπει να γράψετε από κάποιο οποδο του αποδοθόμενου "Το λακωνίζω επί φιλοσοφείν" είναι περιακτικό και υπάρχει ασφαλείας και το εξαρτακό manual της Microsoft για το MS-DOS 4.0, καθώς κι ένα βοηθητικό προγραμμάκι, το "DOS-HELP" (για τους μικρούς μας φίλους).

Ορισμένα άλλα προβλήματα θα ξεπεραστούν σταδιακά, ολάκως είναι η πρώτη version (π.χ. το κλασικό reset των PC, CTRL+ALT+DEL, δεν πάνει πάντα). Πατήστε αν δεν πάσει και αυτό... σ, τότε κάντε reset στην Amiga και ξαναφορτώστε το πρόγραμμα λειτουργίας.

Το μόνο πρόβλημα που έχει η κάρτα είναι ότι είναι πολύ καλή, και τα καλά πράγματα κοστίζουν. Όπως και να το κάνουμε 110.000 με 120.000 δραχ. είναι πολλά λεφτά, όταν ένας PC/XT μπορεί να αγοραστεί με 150.000 δραχ.

Όμως, αν καλοσκεφτεί κανείς τι αγοράζει, συμβατικότητα, ταχύτητα, επίκτηση μνήμης (μια επίκτηση μνήμης στην Amiga της τότες την 512 Kbytes στοιάζει σχεδόν 40.000 δραχ.), μάλλον αξίζει τα λεφτά του. Αν μη τι άλλο, θα έχετε δύο σ' ένα computer. Και τ computer! Με τ' αγαπημένα σας custom chips της Amiga 500 και με το πλέον εκτεταμένο στην PC συμβατικό. Με άωραρα γραφικά και ρεαλιστικό ήχο και πλήθος προγραμμάτων για κάθε ενδιαφερόμενο.

Να μην ξενοιασθεί κανένας να παί την Amiga "παχυνδοθήραση", γιατί...

Το KCS POWER PC BOARD
μιας παραγωγήσε η ANCO
SYSTEMS (Δημ. Γούναρη 42,
τηλ. 031-278189 Θεσ/νίκη)
από την οποία διατίθεται
στην τιμή των 105.000 δραχ.
(συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ).

HINTS 'N' TIPS

NEUROMANCER

Μερικές πληροφορίες για το συμπαιθτικό αυτό adventure (διαβάστε οπισθόφυλλο του βιβλίο όπου το βρείτε). Αρχικά, πώς θα αποκτήσετε αρκετά χρήματα: Φορτώνετε έναν disk editor και στη συνέχεια το αρχείο που έχετε σωσμένο το παιχνίδι σας (GAMESAVE 1.2 κ.λπ.). Στη θέαση 01f ως 02b είναι αποθηκευμένα τα χρήματά σας. Μπορείτε να βάλετε όποιο λογικό ποσό θέλετε. Προσοχή όμως στα εξής: Θα δείτε ότι υπάρχουν δύο νούμερα. Το πρώτο είναι τα χρήματα που έχετε επάνω σας και το δεύτερο είναι ο τραπεζικός σας λογαριασμός. Κάτι άλλο που πρέπει να προσέξετε είναι να μην βλάψετε άμεσα χρήματα, γιατί σε μερικές περιπτώσεις το παιχνίδι κολλάει. Καλύτερα είναι να βάλετε κάποιο χαμηλότερο νούμερο και όταν κοιτάξετε να σας τελειώσει, να μπει πάλι με τον disk editor και να το ξαναφτιάξετε. Με τα χρήματα που θα αποκτήσετε, μπορείτε να αγοράσετε απευθείας ένα τερματικό Cyberspace VII και να τελειώσετε με αυτό το άγχος. Μερικοί κωδικό για πολύ χρήσιμες τράπεζες τώρα. Σας τις δίνω βάζοντας πάντα πρώτο το Link Code, δεύτερο το Access Code και τρίτο το όνομα της τράπεζας:

- Cheapo, Cockroach, Cheap Hotel (level 2).
- Worldchess, Το δίνει η τράπεζα, World Chess Federation.
- Freematrix, CFM, Freematrix.
- Soften, Permafrost, SEA.
- Chaos, Mainline, Panther Moderns.
- Kaisatsu, ?????, Police.
- Fuj, Uchikatsu, Fuj.
- Regfellow, Το δίνει η τράπεζα, Regular Fellows.

- Psycho, Το δίνει η τράπεζα, Ψυχίατρος.

Υπάρχουν φυσικά και άλλες τράπεζες, αλλά δεν είναι άμεσης χρησιμότητας και οι κωδικοί τους σας δίνουντα εύκολα μέσα από το παιχνίδι (σε μνήματα από bbs π.χ.). Οι Regular Fellows θα σας δώσουν χρήσιμο software, με το οποίο μπορείτε να μπειτε στην Worldchess και να κερδίσετε μερικά χρήματα. Αποφύγετε τη δολοστατική πρόταση του Armitage που έχει αφήσει μήνυμα στην PAX, γιατί είναι παράνομη δουλειά. Οι Panther Moderns θα σας δώσουν και αυτοί πολύ χρήσιμες πληροφορίες και αρκετή βοήθεια. Μέσα στην SEA βρίσκεται το Comlink 4.0, τη μεγαλύτερη version που κατόρθωσα να βρω. Βέβαια χρειάζεται η 6.0, για να μπει κανείς στο Cyberspace, γ' αυτό, αν κάποιος ξέρει κάτι, ας τηλεφωνήσει στο περιοδικό να ζητήσει τον υπεύθυνο της στήλης. Επίσης, μυστήριο καλύπτει την τράπεζα Freematrix. Αυτοί οι κύριοι διακηρύσσουν ότι έχουν τρόπο να σας βάλουν στο Cyberspace, χωρίς να χρειάζεται να πληρώσετε ένα σωρό λεφτά. Οστόσο κάθε φορά που δίνω τον κωδικό τους, η απάντηση είναι Unknown link. Φαντάζομαι πως ίσως να χρειάζεται μεγαλύτερη version του Comlink. Help και γ' αυτό.

Το Gentleman Loser είναι ένα πολύ χρήσιμο μέτρος και αυτό γιατί η κοπέλα που είναι εκεί θα σας δώσει το Cryptology Skill Chip σας, και αργότερα ένα εισιτήριο για το Matrix Restaurant, όπου θα βρείτε και τον Emp. Norton. Πολύ χρήσιμος θα φανεί και ο Julius Dean. Από το Gentleman Loser μπορείτε να

μπειτε στην τράπεζα του Cheap Hotel και να τακτοποιήσετε το λογαριασμό σας και να πάρετε χαράρι που το θέλει ο Crazy Edo (σας δίνει το Comlink 2.0).

Άλλο ένα χρήσιμο στοιχείο του παιχνιδιού είναι και ο Larry Moe στη Microsofts. Κάποια στιγμή σας δίνει ένα Ceptalk Skill Chip. Χρησιμοποιήστε το και θα μάθετε πολύ χρήσιμα πράγματα από τον αστυνομικό που βρίσκεται στα Danuts.

Τον Finn, στη Metro Holografix, αν τον ρωτήσετε τίποτα για κάποιο joystick θα σας δώσει το Holy Joystick που ζητάει ο υπεράσ στο House of Pong. Πηγαίνετε του το και θα σας δώσει ένα Zen και ένα Philosophy Skill Chip. Χρήσιμες πληροφορίες θα σας δώσει και η Akiko. Θα την βρείτε στο μαγαζί δίπλα από τη Microsofts. Προσοχή μόνο, γιατί κάθε φορά που μάλτε μαζί της πηγαίνετε στο δικαστήριο. Φροντίστε σε τέτοια περίπτωση να παίρνετε δικηγόρο, όσο άχρηστος και αν σας φαίνεται.

Ανεξχνίστατος είναι ο ρόλος της κοπέλας που βρίσκεται στον πρώτο δρόμο δεξιά του Cheap Hotel (δεν την έχω καταφέρει να μου πει τίποτα), καθώς και η Maas Biolabs απέναντι από το σπίτι του Julius Dean. Κάθε φορά που βρισκόσθε εκεί, το παιχνίδι σας λέει ότι η πόρτα είναι κλειδωμένη. Φυσικά, αυτοσόνή- το είναι ότι δεν έχω κάνει τίποτα στο Freeside, ούτε στο Zion Cluster.

Αυτό με το Neuromancer. Τα tips είναι προσορά της στήλης και επαναλαμβάνω, αν κάποιος ξέρει κάτι για το παιχνίδι, ας πάρει στο περιοδικό. Let's get going.

BOUNDER

(SPECTRUM)

POKE 35937,0 για άπειρο ζωές.

THUNDERCATS

(SPECTRUM)

POKE 31403,0 για άπειρο ζωές. Αυτό από την Kéκρω και τον Ανδρέα Ληϊτσάνο.

ZAK MC KRACKEN

Πηγαίνετε στη 19 λεωφόρο στο Louz Loans. Κάντε Buy hat, buy nose glasses, put on hat, put on nose glasses. Πηγαίνετε πίσω στη 13 λεωφόρο στο Phone Company. Κάντε hire phone bill for representative. Μ' αυτόν τον τρόπο δεν θα πληρώσετε το λογαριασμό του τηλεφώνου σας.

Η Cashcard της Annie βρίσκεται κάτω από το Blotter. Επίσης, στον Aprn να παίρνετε πάντα δύο tokens. Αυτό τα υαρά tips από τον Great Elias Κορκόνδελου. Τον ευχαριστούμε.

CLOWN'O MANIA

(AMIGA)

Πατώντας το HELP, αποκτάτε περισσότερα razors και jumps. Από τον Χάρη Χρυσκόπουλο.

FIGHTER BOMBER

(AMIGA)

Αν έχετε ταλαιπωρηθεί αρκετά με τις δύσκολες αποστολές του παιχνιδιού, μπορείτε να το εκδιχηθείτε. Φορτώστε έναν sector editor και βάλτε τη δεύτερη διακότα του παιχνιδιού. Εκεί, στο block 2 track 0, sector 2 και head 0

Εγώ τα λέω, αλλά κανείς δεν με ακούει. Το joystick είναι ευαίσθητο πράγμα κύριε.

Τι το τραβολογός συνέχεια σε shoot 'em ups;

Βάλε του και κανένα ποδοσφαιράκι, κανέναν εξομοιωτή, κανένα tennis, να λιγδώσει το fire button του.

βρίσκονται ομαμένα τα στοιχεία (fog) των πλότων. Δηλαδή το όνομα, τα αεροπλάνα, οι αποστολές, οι καταστραμμένοι επίγειοι στόχοι κ.λπ. Τα ναύμερα είναι αρκετά εύκολα να τα βρείτε και να τα αλλάξετε. Το κολπάκι μας ήρθε από την Logical Software. Ευχαριστούμε!

HARD DRIVIN'

Ο Γιάννης Αλιπραντής ανακάλυψε και μας έστειλε το ακόλουθο tip: Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, αντί για αυτόματη αλλαγή ταχυτήτων, διαλέγετε κανονική. Κατόπιν ξεκινάτε και μόλις η ταχύτητά σας φτάσει κάποια ικανοποιητικά επίπεδα, πατάτε το πλήκτρο N. Θα διαπιστώσετε ότι η ταχύτητα μένει ίδια και δεν βγαίνετε από το δρόμο στις στροφές. Το κόλπο σταματάει μόνο αν τρακάρει. Το tip βρέθηκε σε Atari, μπορεί όμως να λειτουργήσει και σε Amiga.

ROBOCOP

(AMSTRAD)

Το παιχνίδι αυτό ταιλασιμαίει αρκετούς gamers, καθώς οι επεμβάσεις δεν λειτουργούν σε μερικές εκδόσεις του. Αν έχετε κάποιο πρόβλημα, δοκιμάστε το παρακάτω listing:

```
10 *ROBOCOP'S POKES - By
Panayiotis Kapos
20 CALL &BC02:MODE 1:
MEMORY &4CB3:
LOAD 'ROBOCOP.001',
&628:CALL &8628 30
LOAD 'ROBOCOP.002',&4CB4
40 POKE &8919,&AA *INF.
ENERGY
50 POKE &9499,&AA *INF.
TIME
60 CALL &4CB4
```

Το listing λειτουργεί στην

disk version του παιχνιδιού. Μας το έστειλε ο Παναγιώτης Κάπος.

SAVAGE

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το παρακάτω listing. Είναι για το δεύτερο και το τρίτο μέρος του παιχνιδιού. Στις γραμμές με τα REM δίνονται και οι αντίστοιχοι κωδικοί:

```
160 *** SAVAGE'S 2 POKES
*** CODE <SABATTA>
170 DATA 3E,B7,32,63,8D *
INF. LIVES
180 DATA C3,00,01,XX 'DONT
CHANGE IT
190 *
200 *** SAVAGE'S 3 POKES
*** CODE <FERGUS>
210 DATA 3E,FF,32,83,0C,
32,FF,0C * 255 LIVES AFTER
GIVING <FERGUS> AS CODE
220 DATA C3,00,01,XX
230 ST=&BS00:POKE
&A0B1,&D:POKE &A0B2,&B5
240 READ AS:IF AS=&XX
THEN CALL &A000 ELSE
POKE ST,VAL("B"&AS):
ST=ST+1:GOTO 240
```

Δώστε RUN τώρα. Όλα τα listings μας ήρθαν από τον Παναγιώτη Κάπο. Good work.

HEROES OF THE LANCE

Μερικές χρήσιμες οδηγίες από τον Γιάννη "Magic John" Χάτσιο: Χρησιμοποιήστε τον Tasslehoff ως αγγιχτή, κρατώντας τον ενεργοποιημένο σχεδόν συνέχεια. Θα σας φανεί πολύ χρήσιμος με τις παγίδες.

Caratton: Κάνει πολύ καλή δουλειά με το ακόντιο (κυρίως στα πιετώματα πλάσματος). Καλό θα είναι να τον έχετε ενεργοποιημένο όταν κάνει μάχη ο αδελφός του Raisting.



Τον βλέπεις και παίρνει κουράγιο. Για να εξοντώσεις πιο εύκολα τα πνύσματα, χρησιμοποιήστε Spiritual Hammer.

Riverwind και Tanis: Κάνουν πολύ καλή δουλειά με το τόξο, ιδίως στους εδάκους που φτίνουν φωτιά και δεν μένουν σταθεροί σ' ένα σημείο. Μπορείτε να τους προστατεύετε από τις φλόγες με το ζόρι Protection from dragon's breath. Το ζόρι η Goldmoon. Sturm: Χρησιμοποιήστε τον στις μάχες ούμα με ούμα με σπάτες, κάνοντάς τον να χτυπάει τους αντιπάλους του στο κεφάλι. Τα αποτελέσματα θα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικά. Για τις μάχες ούμα με ούμα με φτερωτά πλάσματα χρησιμοποιήστε τον Tanis, ενώ για τις αράχνες τον Flint.

Flint: Η ικανότητά του να πετάει το σκοπούρι του μακριά θα σας βγάλει από πολλές δύσκολες καταστάσεις.

Raisting και Goldmoon: Οι μάγοι της παρέας. Προσέξτε τους σαν τα μάτια σας. Ο Raisting κάνει πολύ μεγαλύτερο άλμα από τους υπόλοιπους, ενώ τα spells του. Webb, Charm και Sleep ακητοποιούν τους εχθρούς σας. Η Goldmoon απ' την άλλη, με τα Cure Critical Wounds και Raise Dead, είναι πολύ χρο-

μη. Μερικά πράγματα τώρα για τα potions που βρίσκετε. Στο πρώτο level υπάρχουν δύο. Με το πρώτο οι δράκοι χάνουν δύναμη, ενώ με το δεύτερο γαργαλώνονται μερικά τραυμάτά σας. Level 2: Υπάρχουν και εδώ δύο potions. Με το πρώτο γαργαλώνονται μερικά τραυμάτά σας και με το δεύτερο βελτιώνονται οι ασπίδες σας. Level 3: Και εδώ δύο potions. Με το πρώτο αισθάνεστε δυνατότεροι και με το δεύτερο επισουλώνονται μερικά τραυμάτά σας. Level 4: Εδώ έχουμε πέντε potions. Με τα δύο πρώτα ισχυροποιείται η ασπίδα σας, με το τρίτο επισουλώνονται μερικά από τα τραυμάτά σας, και με τα υπόλοιπα δύο αισθάνεστε δυνατότεροι. Level 5: Δύο potions. Με το πρώτο οι δράκοι χάνουν δύναμη και με το δεύτερο βελτιώνεται ο οπλισμός σας. Όσο για το δαχτυλίδι (Gem Rings), αυτά υπάρχουν στα levels 3,4 και 5 (στο 4 υπάρχουν δύο). Όλα βελτιώνουν τον οπλισμό σας, Γιάννη σε ευχαριστούμε και είναι πράγματι κρίμα που δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε το χάρτη σου. Περιμένουμε συνέχεια από εσένα.

Εδώ όμως κλείνουμε. Θα τα πούμε στο επόμενο Pixel. Περιμένουμε επεμβάσεις σας. Asta la vista babies!!

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

CABAL

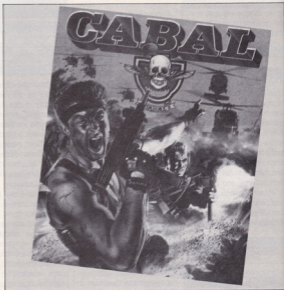
AMIGA

Tο Operation Wolf σίγουρα όλα το ξέρετε, το ίδιο ισχύει και για το Operation Thunderbolt: καταστροφές, βία, αίμα και κακό. Δε χρειάζεται να πω περισσότερα. Ισως οραμένοι από σας να θυμούνται ένα πανάκριβο παιχνίδι της Atari με όνομα Missile Command. Τι το σπουδαίο είχε αυτό; Αναφέρομαι σε μια περιτρεφόμενη μπίλια, κοινώς ονομαζόμενη Trackball, που καθοδηγούσε ένα στόχευτρο στην οθόνη. Το Cabal δεν είναι παρά άλλο ένα αμαρτηρό παιχνίδι στο στυλ των δύο Operation, όπου τα δύο πανάκριβα Uzi αντικαταστάθηκαν από Trackballs.

Η Ocean αντέθεσε σε κάποιους Γάλλους να μετατρέψουν το con-op σε μορφή ικανή να εργαστεί σε Amiga. Εκεί πήραμε ένα σκαλί πιο κάτω, διότι τα Trackballs αντικαταστάθηκαν από Joysticks.

Αν έπυχε λοιπόν να το αγοράσετε, ίσως σας φανεί χρήσιμο το δικταίο listing που χαρίζω άπειρες ζωές για τους λάτρεις της επίθεσης και άπειρες χταροβουλίδες για τους λάτρεις της καταστροφής...

• του Χρίστου Μιχόπουλου



```
100 REM *****
110 REM #   Amiga Cabal Cheat   #
120 REM #   Code by Christos   #
130 REM #   (c) 1990 PIXEL   #
140 REM *****
150 REM
160 cheat =480*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="DOOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"-v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=26853543 THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+130,%H4E71:REM Infinite Lives
240 POKEW cheat+140,%H4E71:REM Infinite Grenades
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Listing

```
250 PRINT "Please insert your CABAL disk in"
260 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
270 CALL cheat
280 REM
290 DATA 6022,0007,800A,0000,0000,4AFC,0007,800A
300 DATA 0007,80A4,0121,00FF,0000,0000,0000,0000
310 DATA 0007,8054,2C78,0004,42AE,002E,2D7C,0007
320 DATA 8002,0226,4EAE,FD9C,2D40,022A,4EAE,FFEE
330 DATA 0839,0006,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,00D0
340 DATA 00E0,4E40,23F8,006C,0007,80A0,303C,0015
350 DATA 41FA,0016,43F8,0300,32D8,51C8,FFFC,21FC
360 DATA 0000,0300,006C,4E75,0C79,5F97,0006,ABF0
370 DATA 661C,6008,33FC,6002,0003,7C56,6008,33FC
380 DATA 6002,0003,93CE,21F9,0007,80A0,006C,4EF9
390 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00F5
```

DR DOOM'S REVENGE

SPECTRUM

Σπάνια βλέπουμε ιστορίες από το τόσο αγαπητό σε μας Marvel Comics να μεταφέρονται στους οικιακούς υπολογιστές. Να όμως, που αυτό έγινε. Αντικαταχίστε, λοιπόν, τους γνωστούς αντιπάλους των Spiderman και Captain America, μέχρι να εξοντώσετε τον Dr Doom. Δύσκολο τα πράγματα, καθώς οι κακοί είναι πολλοί και κυρραφείς. Με την επίβλεψη όμως που ακολουθεί, αποκτάτε άπειρη ενέργεια και το παιχνίδι γίνεται επίσης γρηγορότερο. Πληκτρολογήστε κάθε listing με προσοχή και εσείς το σε με άδεια καίστε με SAVE 'D1' LINE 10 και SAVE 'D2' LINE 70 αντίστοιχα. Προσοχή: μην αλλάξετε την αριθμηση των γραμμών και αν έχετε Spectrum 128k, επιλέξτε το 48k mode. Γυρίστε τη νέα καίσα στην αρχή και δώστε LOAD ". Όταν η οθόνη γίνει μαυρή, τότε βάλτε την πρωτότυπη καίσα να παίζε από την αρχή.

• του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Listing 1

```
1 REM *****
2 REM * DR DOOM'S REVENGE *
3 REM * another great hack *
4 REM.* by dj. THEO DEVELEGAS *
5 REM *****
10 CLEAR: FOR F=23296 TO 969: READ A
20 IF A<>999 THEN POKE F,A: NEXT F
30 LOAD ""
40 DATA 229,213,17,1,214,253,229,225
50 DATA 167,237,82,32,4,253,54,31,250
60 DATA 209,225,58,172,132,50,63,132
70 DATA 167,192,195,178,132,999
```

Listing 2

```
25 POKE 33307,0: POKE 33965,195
26 POKE 33966,0: POKE 33967,91
70 MERGE "": PAPER 0: RUN
```

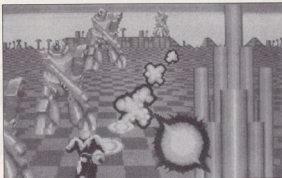

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPACE HARRIER II

CBM

Tο Space Harrier της Sega δημαύργησε φοβερές εντυπώσεις όταν πρωτοκυκλοφόρησε στις Arcades, πριν από κάμποσα χρόνια. Πέρα από τα άψογα γραφικά και το ξεφρενο gameplay, αίσθηση προκάλεσε το υδραυλικό σύστημα κίνησης της καμίνος του παίκτη που σήμερα θεωρείται κάτι το συνήθισμένο στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Μόλις πρόσφατα, η Grandslam κυκλοφόρησε τη συνέχεια αυτής της περιπέτειας σε 8-μπιτ και 16-μπιτ μηχανήματα που λέγονται - πώς αλλιώς; - Space Harrier II. Και πάλι η δράση είναι γρήγορη και ασταθής, και πάλι οι ζυβες χάνονται με ραγδαίο ρυθμό. Και πάλι είμαι εγώ εδώ, να απολάυνω τα πανεμένα δαχτυλά των



gamers. Γι' αυτό, αν έχετε το παιχνίδι σε κατέα για τον Commodore 64, καρός είναι να εξασκήσετε τα δαχτυλά σας σε κάτι πιο παρα-

γωγικό. Μάλλον για το δηλιανό listing που χαρίζεται - τι άλλο; - άπορες ζυβές...

● του Χρίστου Μιχόπουλου

Listing

```
100 REM *****
110 REM * C64 SPACE HARRIER II CHEAT *
120 REM * CODE BY CHRISTOS *
130 REM * (C) 1990 PIXEL *
140 REM *****
150 REM
160 FOR A=272 TO 318:READ B:POKE A,B:C=-C+B:NEXT A
170 IF C<>4694 THEN PRINT "ERRDR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 159,1,170,168,32,186,255,169,3,162,38,160,1,32,139
210 DATA 255,169,0,32,213,255,169,50,141,88,3,169,1,141,89
220 DATA 3,76,52,3,169,173,141,21,46,76,0,6,84,80,82,77,71
```

HI TRACK 13

για Amstrad CPC 664/6128

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΙ
ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ**



**VERSION
2.2**



ΠΡΟ-ΠΟ ΑΓΙΟΣ ΔΕΛΤΙΟ 8 ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ 1058914

.....ΟΠΑΠ.....για τον αθλητισμό και τα νιάτα.....

ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2	5	10	15	20	ΣΥΝΟΛΟ
1. ΑΝΘΩΝΗΣ	ΣΑΔΑ	1	1	1	1	1
2. ΑΝΤΩΝ	ΣΑΝΘΟΥ	1	1	1	1	1
3. ΒΕΡΟΣ	ΣΑΝΘΟΥ	1	1	1	1	1
4. ΒΑΚΟΡΗΣ ΠΑΥΛΟΣ	ΑΕΚ	1	1	1	1	1
5. ΒΕΝΙΖΕΛΟΣ	ΣΥΝΑΓΩΜΑΤΟΣ	1	1	1	1	1
6. ΒΕΡΑΝΕΛΟΣ	ΣΥΝΑΓΩΜΑΤΟΣ	1	1	1	1	1
7. ΔΕΛΟΣ	ΑΡΜΑ	1	1	1	1	1
8. ΣΥΝΑΓΩΜΑΤΟΣ	ΑΡΜΑ	1	1	1	1	1
9. ΚΩΣΤΑΣ	ΑΕΚ	1	1	1	1	1
10. ΛΑΖΑΡΙΔΗΣ	ΤΡΙΑΝΑ	1	1	1	1	1
11. ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ	ΑΡΜΑ	1	1	1	1	1
12. ΑΝΔΡΕΑΣ	ΑΡΜΑ	1	1	1	1	1
13. ΒΕΝΙΖΕΛΟΣ	ΣΥΝΑΓΩΜΑΤΟΣ	1	1	1	1	1

Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΚΕΡΟΣ ΕΠΙΧΟΡΗΓΗΣΗΣ ΤΑΛΑΝΤΟΣ	ΣΦΑΙΡΙΣΤΑ ΤΗΝΑΤΟΡΕΩΣ	Επισημο
		Όνομα
		Πόλη
		Διεύθυνση

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.
- Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.
- Παραγωγή σε 13 ομίλους.
- Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.
- Παραστάσεις σταθερές και αυτοαδυναμιζόμενες.
- Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.
- Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.
- 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- 15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (μεταλούδα).
- Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.
- Μέτρηση στήλιν, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.
- Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.
- Εκτύπωση σε δελτίο.
- Σίωμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.
- Διαλογή επιτυχών των συστημάτων.

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS
NOEMBPIOY

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νίκος Καπετανίδης	(Amiga)
3.200.000	Κώστας Παράκλητος	(Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρινός	(Amiga)
2.600.000	Μιχάλης Παναγιωτοπούλος	(Amstrad)
2.580.000	Τάσος Καρανής	(Amiga)

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μαλετής	(Atan ST)
300.000	Γιάννης Γκαταβός	(Atan ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμαργαρίτης	(Commodore 64)
240.000	Σπύρος Τεστοπής	(Atan ST)
235.440	Σπύρος Παπακωνσταντίνου	(Atan ST)

MATCH DAY II

20-0	Ανδρέας Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-4	Δημήτρης Τυπακός	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκαλιτσής	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Νταραμπέζης	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετρίδης	(Amstrad)
640.000	Γιάννης Κάρης	(Amiga 500)
350.000	Άκης Κωστόκης	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζώρος	(Atan 520)
200.000	Γιώργος Μαριβέλης	(Amstrad)

SPLIT PERSONALITIES

385.500	Γιάννης Πετροπούλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πολιτικός	(Amstrad 6128)
180.000	Θανassis Γιαματσής	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Τολκωντακίτης	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

485.800	Θάνος Κολιφρούλας	(Amiga 500)
380.000	Τάσος Παπακωνσταντίνου	(Amiga 500)
322.280	Κώστας Παπουλής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μουδρέλης	(Amiga 500)
293.250	Βαγγέλης Ανδρεάδης	

XENON II

650.000	Παύλος Καρανής	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστάκης	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεδάλης	(Amiga 500)
480.000	Σπύρος Μανιπούλας	(Amiga 500)
475.000	Μιχάλης Μπαρμπαρίνης	(Amiga 500)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Σελιώτης	(Multitech PC)
130.000	Φίλιππος Βασιλάκης	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλευριανός	(Atan ST)
117.710	Σταύρος Σαββελιαύκος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρανιωστής	(Atan ST)

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκικός	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
6.511	Παντελής Πολυμυθής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σκουρνιακός	(Atan ST)
9.302	Άγγελος Καραβέλης	(Amstrad 6128)



WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελεσιάνος	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλάκης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
490.240	Τάκης Τζιάνης	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.108.000	Παναγιώτης Μακρόνης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δολιφός	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωστής Γουαμνίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάκης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκιδράς	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παροικουδής	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαρμάκης	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μπόσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακνάνης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.995.140	Μιχάλης Σαμαλιδής	(Commodore 64)
4.183.500	Γιάννης Κυριανός	(Amstrad 6128)
2.774.900	Ευριπύδης Δημου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίσης	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στέλιος	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδοριάδης	(Amstrad 6128)

2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Μολιζάνης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Αθάνης	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Άλλα)

16-2	Σοφία Καπουλή	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φουφός	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσάτσος	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER ΕΠΙΠΕΔΟ ΝΟΒΙΣ

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουμουλής	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζιλαδανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωστής Ούμης	(Amstrad 494)
176-4	Αργύρης Γαβιόλης	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτσάς	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Νικολαΐδης	(Amstrad 6128)
62-8	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μπίσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σαμπρούτσος	(Amstrad 6128)
610.83	Δημήτρης Τσιτσάκης	(Spectrum +2)
606.790	Κλημάτος Διονυσίουδης	(Spectrum +3)

583.662	Χάρης Περναντής	(Spectrum 128)
582.646	Νίκος Σαμπρούτσος	(Spectrum +2)

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

(Day 1 + Day II)

55.340	Αρισταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.636	Θανάσης Μάλαρας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

655.720	Γιώργος Αναδότης	(Atari 500)
650.720	Jimmy B Ζηκος	(Atari 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρετκόης	(Atari 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Atari 500)
580.190	Χρήστος Γεννητής	(Spectrum)

KICK OFF

(Επίπεδο International, γρόνος 285)

14-0	Λεό 90	(Atari 500)
10-0	Χαίτης Παπαζής	(Atari 500)
9-0	Αρίστης Κουσιός	(Atari ST)
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκης	(Atari 500)

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πετιοός	(Atari ST)
2.820.500	Νίκος Κατσάνης	(Atari)
1.900.000	Δημήτρης Ακρίνης	(Atari ST)
1.740.000	Αντώνης Μιχαήλ	(Atari)
1.500.000	Στέλιος Νέος	(Atari ST)

ΓΡΑΦΙΑ



να μέχρι κάποια ορισμένη πίστα; Επίσης θα πρέπει να σου επιστήσω την προσοχή στα σπαρμένα παιχνίδια που κυκλοφορούν: ορισμένες φορές το

ξεκλειδωμα προκαλεί και κάποια bugs στο πρόγραμμα, που δεν υπάρχουν στην πρωτότυπη έκδοση. Ελπίζω να σε 'ξελάτμισα' κάπως!

ΑΝ ΘΥΜΑΜΑΙ ΚΑΛΑ...

Αγαπητό Pixel, ασχολούμαι με κάποιες ηλεκτρονικές κατασκευές και πρόσφατα ανακάλυψα μια δημοσιευτή σου σε ένα παλαιότερο τεύχος (τεύχος 42) και συγκεκριμένα την κατασκευή ψηφιακού - αναλογικού μετατροπέα (AD D/A) για Amstrad CPC. Αυτή η κατασκευή μου είναι απαραίτητη, αλλά αντιμετωπίζω δυσκολίες στην πραγματοποίησή της, όπως η κατασκευή των 2 πλακετών διπλής όψης, τα δυσχερέτα ολοκληρωμένα κ.λπ. Γι' αυτό ενδιαφέρομαι για την έτοιμη κατασκευή και απευθύνομαι στο συνεργάτη σας Γ. Βασιλάκη. Αν τυχόν δεν υπάρχει έτοιμη, ενδιαφέρομαι και για την παρόμοια κατασκευή για Spectrum στο τεύχος 40 ή και για έτοιμες τις πλακέτες. Τέλος, αν δεν γίνεται (πράγμα που δεν εύχομαι) τίποτε από το ανωτέρω, στείλτε ή δημοσιεύστε στη στήλη της αλληλογραφίας καταστήματα που θα μπορούσαν να αναλάβουν την κατασκευή των πλακετών (κατά πρότίμηση στη Θεσσαλονίκη).

Γ. Ρούτσιος

Λυπάμαι που θα σε απογοητεύσω φίλε μου, αλλά ζητάς κάτι που υπήρχε πριν από 30 περίπου τεύχη! Ο χρόνος που έχει περάσει είναι πολύ μεγάλος και οι πλακέτες έχουν παρ'εξαντήληθεί. Όσο για το φίλο μας το Γιώργο, μάλλον έχει ξεχάσει πιο ότι υπήρξαν!

Δυστυχώς οι απαντήσεις μας είναι αρνητικές 100%. Δεν ξέρουμε κανένα από τα γνωστά

καστήματα που να αναλαμβάνει να κατασκευάσει τις πλακέτες και να συναρμολογήσει το κύκλωμα. Πιθανόν κάποιος γνωστός σου ηλεκτρονικός να αναλάβει την κατασκευή, με την προϋπόθεση βέβαια ότι θα βρει τρόπο να κατασκευάσει την πλακέτα. Φοβάμαι ότι η βοήθεια που σου προσφέρω είναι πολύ μικρή, αλλά...είπαμε, 30 ολόκληρα τεύχη!

SCORES ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Εδώ και 2 μήνες περίπου είμαι ένας Amiga user και είμαι πολύ ευχαριστημένος από τον υπολογιστή μου. Από σένα θέλω να μου πεις:

1) Για τα scores και την αντίστοιχη στήλη "scores και scorers". Αν ισχύουν τα scores, που γίνονται με τη βοήθεια κάποιου κωδικού (π.χ. Chase H.Q.).

2) Θέλω να μου υποδείξεις τον καλύτερο και ισχυρότερο emulator της Amiga και, αν είναι δυνατόν, την τιμή του.

N. Γκότσιος

1) Εννοείς τα scores που γίνονται με τη βοήθεια tips και cheat modes; Ε, όχι βέβαια! Αν είναι έτσι, τότε ξέρουμε από τώρα ποιο είναι ο ικανότες: ο Κώστας Βασιλάκης και ο Δημήτρης Ασπυράκης, οι οποίοι δεν εννοούν να παίξουν ένα παιχνίδι χωρίς να εκτοξεύσουν στο άπειρο όλα τα όπλα και τις

ασπίδες ενέργειας, και στο τέλος δίνουν και αθηνάσια στο sprite τους... έτσι για καλό και για κακό. Στην περίπτωση αυτή, το score είναι πάντα το ίδιο: 999.999.

2) Ισχυρότερος emulator; Για ποιον υπολογιστή όμως; Γενικά και αόριστα πάντως, εγώ παραδέχομαι τον A-Max.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΦΩΤΟΝΙΟΥ ΓΙΑ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ DELUXE

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να σε πωτώς μερικά πράγματα γι' αυτήν.

α) Γίνεται στο Deluxe Paint III και στο Photon Paint να χρησιμοποιήσω light pen; Αν ναι, πόσο κοστίζει ένα light pen και πού μπορώ να το βρω;

β) Σκέφτομαι εδώ και καιρό να αγοράσω εκτυπωτή. Έχω στο νου μου τον Star LC-10 και έναν ink-jet (και οι δυο έγχρωμοι). Ποιον μου προτείνεις να πάρω και πόσο κοστίζει ο καθένας;

γ) Έχω ένα πρόβλημα εδώ και μισό μήνα με την Amiga: τα πληκτρα δεν λειτουργούν. Την πήγα για service, μου την έφτιαξε, αλλά ξαναχάλασε μετά από μια εβδομάδα. Αυτά. Θα ήθελα να σε συγχωρώ για την ωραία ύλη σου και θα ήθελα πολύ να δω το γράμμα μου στη στήλη της αλληλογραφίας.

A. Φαντίδης

Αγαπητέ μας φίλε, τα καλά σου λόγια τα δεχόμαστε με τις ανάλογες ευχαριστίες, έτσι για αρχή.

α) Εξαρτάται από το configuration του προγράμματος. Επειδή, σπ' όσο ξέρω, το πρόγραμμα υποστηρίζει light pen, νομίζω ότι μπορείς να το χρησιμοποιήσεις. Πού θα το βρεις; Μάλλον θα 'πρεπε να φάξεις στα καστήματα και στην αντιπροσωπία, αν και φοβάμαι πως θα παιδεύσεις κάπως γιατί τέτοιου είδους περιφερειακά δεν έχουν μεγάλη ζήτηση. Τα αποτελέσματα είναι γνωστά: φάχνεις και δεν βρίσκεις.

β) Τα δυο μοντέλα έχουν μεγάλη διαφορά στην τιμή (και στην τεχνολογία βέβαια): ο LC-10 είναι ένας απλός dot matrix

με μια έγχρωμη μελανοταινία και περιορισμένα χρώματα, ενώ η τεχνολογία ink-jet αποδίδει εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας. Κι ενώ ο Star κοστίζει λιγότερο από 90.000 δραχ., οι ink-jet εκτυπωτές πωλούνται πλέον σε εκατοντάδες χιλιάδες. Εγώ τώρα π' να σου προτείνω; Τον ink-jet φυσικά, αλλά μήπως θα 'πρεπε να μεθερμηνώ την τιμή και στο ποσοστό σου; Σίγα αγα βέβαια, γιατί και τα πορτοφόλια έχουν κορδά...

γ) Δεν μπορώ να σε καταπονήσω, γιατί δεν ξέρω π' συμβαίνει. Αυτό που ξέρω είναι ότι θα πρέπει να τηλεφωνήσεις στο service και να μην είσαι ΚΑΘΩΜΟΥ ευγενικός! Σου εύχομαστε καλή τύχη και κούραση.

COMPUTERS

SPECTRUM+3 που χρησιμοποιήθηκε μόνο για πέρασμα 25 τίτλων (παχνίδια - εφαρμογές) και δίνεται μαζί με καλώδια: RGB monitor και ήχου Load-Save Πωλείται: 50.000. Γάννης 8619789, 7-10 μ.μ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: SPECTRUM+3 45.000 δρχ., 600 games κ.λπ. (δισκέτες + κασέτες) 17.000, πράσινο μόνιτορ Philips με ήχο 21.000 δρχ. Πωλούνται και όλα μαζί μόνο 65.000 δρχ.!!! **ΟΛΑ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ!** 0831-28571 ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ + 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + JOYSTICK 55.000. MONITOR COMMODORE 1084 S + ΦΙΛΤΡΟ 65.000. AMIGA DRIVE 3,5", 23.000. ΕΠΙΣΗΣ DRIVE 5 1/4" ΓΙΑ AMIGA (ΤΡΕΧΕΙ ΙΒΜ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ) 30.000 ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 4822143.

ΕΚΠΑΝΗΚΤΙΚΟ. Πωλούνται 3 AMSTRAD 6128 λόγω αγοράς μεγαλύτερου, σε άριστη κατάσταση + joystick + βέβλια + τα καλύτερα παιχνίδια του PIXEL Boutique και του Software Review αξίας 20.000 δρχ. (Rainbow Islands, Chase HQ, P47, Op. Thunderbolt, Vendetta, Manchester United) + επαθή ο AMSTRAD δεν είναι μόνο για παιχνίδια, ακόμα σχεδιαστικά, μουσικά, εκπαιδευτικά, γλώσσες, αντιγραφικά... **ΟΛΑ ΣΕ ΣΟΥΠΕΡ ΤΙΜΗ!** 59.000. Μπορούμε να τα στείλουμε σε όλη την Ελλάδα μέσω λεωφορείων. ΤΗΛ: 6511778.

AMSTRAD 6128 πράσινο σε άριστη κατάσταση μαζί με συσκευασία, 10 δισκέτες με προγράμματα, βέβλια, δισκετοθήκη. **ΕΥΚΑΙΡΙΑ** 70.000. Τηλ. 9813078, Μανιάλης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! AMSTRAD 6128 πράσινο + 2 joysticks + καλώματα + 170 παιχνίδια + 12 περιτύλιμα + αντιγραφικά + HITPACK 13 +

ΕΛΛΗΝΙΚΟ manual + βέβλιο Basic + αγγλικά περιοδικά + ΠΟΛΛΑ άλλα όλα σημερινής αξίας **ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 220.000 ΜΟΝΟ ?!!! ΤΗΛ. 6522118, ΑΝΔΡΕΑΣ.**

AMSTRAD 6128 πράσινο, joystick, δισκέτες 60.000. ATARI 1040STFM με ασπρόμαυρο μόνιτορ 155.000. Έγχρωμο 60.000. Αμεταχείριστο, Κώστας 2630948.

AMSTRAD 464 + πράσινο monitor + 2 βέβλια + PASCAL με manual, 35.000, τηλ. (031) 837755, πρωινά, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128 ολοκαινούριος με ΠΡΑΣΙΝΟ. MONITOR + προγράμματα + JOYSTICK + ελληνισαγγλικά MANUALS. ΤΙΜΗ 60.000. ΤΗΛ. 4525090.

AMSTRAD 6128 έγχρωμο + manuals + 10 original παιχνίδια + 10 γραμμένες δισκέτες, μόνο 8 μηνών. Τιμή συζήτηση. Τηλ. 4629437.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 πράσινο + manuals + 14 δισκέτες με ολοκαινούρια παιχνίδια + περιοδικά δρχ. 65.000. Μήιατης 9820140.

AMSTRAD 128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + ελληνικό manual + βέβλια + σεβαστά προγράμματα + πολλά παιχνίδια. Τιμή συζήτηση. Τηλέφωνο 6879851, 6819851 Τάσος.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! AMSTRAD 6128 πράσινο. ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ στο κουτί του με ΕΓΓΥΗΣΗ!!! 6 μηνών + 20 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια + 2 αντιγραφικά DISCOLOGY + joystick + utilities + 2 βέβλια. **ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ ΜΟΝΟ 80.000!!!** Τηλ. 9333642, Γιώργος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! 6128 Amstrad πράσινο αμεταχείριστος πολλά προγράμματα και περιοδικά μόνο 58.000 δρχ. Μιχάλης 7654935.

AMSTRAD 6128, πράσινο με πολλά παιχνίδια και άλλα. Καλώδιο για κασετόφωνο, βέβλια. Τηλέφωνο 9819406, Πάνος-Άρης.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! δύο φίλοι πουλάνε τους Amstrad τους + προγράμματα. Ο ένας Amstrad 6128 μονόχρωμο 59.000!!! Ο άλλος

Amstrad 6128 έγχρωμο 80.000! Τέλειη κατάσταση. Τηλ. 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 + 140 παιχνίδια, προγράμματα εκπαιδευτικά στατιστικής, κειμενογράφος αρχείων, αντιγραφικά σχεδιαστικά μουσικά + εκτυπωτής AMSTRAD 3160 + joystick + δισκετοθήκη + βέβλια. Τιμή συζήτηση. Τηλ. 4909756, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ COMMODORE-64, DISC-DRIVE 1541c(NEW), κασετόφωνο στα κουτιά τους, άριστη κατάσταση, πολλές δισκέτες + κασέτες - εφαρμογές - MONO 55.000!!! Τηλ. 7245892, Αντώνης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 HANDAREX 12" DD 1570 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΚΑΣΕΤΕΣ MANUAL 100.000 ΑΡΓΥΡΗΣ, Τηλ. 9755872.

COMMODORE 64 με πολλά παιχνίδια και DRIVE 1541 - II + κασετόφωνο + monitor με manual, τηλ. 5021525.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Ελάχιστα χρησιμοποιημένο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης, Disk Drive 1541 + δισκέτες, μόνο 33.000!!! Σπύρος 6394946

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ολοκαινούριος ATARI 520STFM μόνο 70.000 δρχ. Επίσης, πολλά original προγράμματα. Τηλ. 5623015, Εφης.

ATARI 1040STFM, με BLITTER, monitor sp124, 2ο drive, manuals, δισκέτες, STALC10, μαζί ή ξεχωριστά, ΒΑΣΙΛΗΣ, τηλ. 9827573, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

ATARI 520STFM δύο DRIVES, PRINTER SEIKOSHA 500A Joystick, λόγω αγοράς μεγαλύτερου, πωλείται, πληροφορίες τηλ. 8823328.

ATARI 520STFM πωλείται σχεδόν καινούριος με παιχνίδια και joystick. Τιμή ευκαιρίας **ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!** Τηλ. 9419612, Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI ST έγχρωμο μονόχρωμο μόνιτορ, διπλό drive Curnana 5 1/4" και 3 1/2" joystick. Πληροφορίες τηλ. 9950177 6-8 μ.μ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ATARI 520STFM MONITOR SC1224
ΕΓΧΡΩΜΟ + MANUALS + MOUSE ΣΕ
ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ 145.000 ΤΗΛ. 4532585.

AMIGA 500, έγχρωμο monitor, joystick,
manuals, περιοδικά, έπιπλο, 30 δισκέτες, Τηλ.
2441590, Δημήτρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος +
AMX MOUSE + καλώδιο σύνδεσης
καρτοφάνου + δισκέτες + βέβλια. Τηλ 55.000.
Τηλ. 6436663, Φώτιος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με έγχρωμο monitor,
150.000 μετρητικός. Δύο 40 δισκέτες με
διάφορα προγράμματα, Τηλ. 2614323, κ.
Ιστέρα.

VEGAS VS20C με 1 FDD, 20 MB HDD

Το περιοδικό ενημερώνει τους
αναγνώστες του ότι την αποκλειστική
εξουσία για το παρεχόμενο των
αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν
την καταχώρησή τους.

SEAGATE, 12" πράσινο monitor, 101
πλήκτρων με πολλά προγράμματα στα κουπά
του. 160.000 δραχ. Τηλ. 9585136, απογούστα
6-9.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG 3000V με 20 MB,
σκληρό δίσκο, πορτοκαλί οθόνη EGA. Κάθε
έλεγχος δεκτός, τηλ. 2235523, μετά 5:30 μ.μ.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ αμεταχείριστος PC1512 συν

βέβλια, joystick και κάρτα με πολλά
προγράμματα και περιοδικά. Θανάσης, τηλ
έκπληξη. Τηλ. 0371-23211.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Schneider CPC 464, πράσινη
οθόνη, 1 joystick και 45 παιχνίδια 28.000. Τηλ.
6834275, Κυριάκος.

AMSTRAD 1640 2 drives monochrome +
manual + mouse + δισκετοθήκη. Όλα σε
άριστη κατάσταση 125.000. Τηλ. 5123149,
ΧΡΗΣΤΟΣ.

EUROPC πορτοκαλί άριστη κατάσταση,
προγράμματα, παιχνίδια, βέβλια, περιοδικά, τηλ.
8071862.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετρά-
γωνο ανατισαχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανά-
μεσα σε δύο λέξεις αφήνεται ένα κενό τετράγωνο. Γράψετε με πεζά,
χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να
εξυψωθούν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη
αλόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνε-
ται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δραχ. έκαστη. Για κάθε
λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δραχ. Οι αγγελίες με

πλάισο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αση-
κής τους τιμής, ενώ αγγελίες που δημοσιεύουν απ' όλες τις άλλες,
κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται
(οργανίδα ταχυδρομεία) από αυτών που θα κυκλοφορήσει το
τέλος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομι-
κή επιστολή που να καλύπτει το ποσό.

Προς το περιοδικό PIXEL (τημέρα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

Σημειώστε με x το
τετράγωνο της κατηγορίας
που σημειώτε
να δημοσιευθεί η
αγγελία σας

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΙΤΟΣ ΑΙΤΗΜΑΣ

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΟΛΗΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΗΜ/ΝΙΑ

SOFTWARE

SPECTRUM 48/128: Διαθέτω μεγάλη συλλογή παλιών και καινούριων προγραμμάτων 100 δρχ. ΣΥΝΕΧΗΣ ανανέωση, σύγχυρη αντιγραφή, τηλ. 0521-20513. Ηλιόπουλος Δημήτριος, Νικαγιάδης 26, Δράμα.

SPECTRUM/AMIGA. Ο,τι καινούριο πρόγραμμα ζητήσετε, το έχω. Πωλούνται κασέτες για SPECTRUM γεμάτες 500 δρχ. SERGIOS (031) 767-555. ΣΕΡΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 127, ΘΕΣΣΟΝΙΚΗ.

SPECTRUM 48/128+2. Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ!!! ΔΙΑΘΕΤΩ ΠΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ!!! Ο,ΤΙ ΝΕΟΤΕΡΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή - γρήγορη εξυπηρέτηση - ΛΟΓΙΚΕΣ τιμές!!! Στέλνω ΚΑΙ με αντικαταβολή!!! 7791119 ΘΩΔΩΡΟΣ Παπαγεωργίου, Θεσσαλίας 19.

SPECTRUM 128/48. Το καλύτερο πρόγραμμα με εγγυημένη εγγραφή και για +2. Στέλνω με αντικαταβολή και επαρχία. Ζητούνται για αγορά Multiface 128. Επίσης, χρήστες του Disciple version 3 ας επικοινωνήσουν άμεσα. Γιάννης Επτεροπίδης, Ζέας 3, Τηλ. 8819789.

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: SPECTRUM. Ασυναγώνιστες τιμές (από 80 δρχ.), 2.000 τίτλοι, τα καλύτερα games-utilities. Συνεχής ανανέωση, υπεύθυνος εγγραφές. Νίκος, τηλ. 305516, Νίκος Παπαδόπουλος, Ν. Βάρβα 25.

STOP!!! LAMIA AMSTRAD CLUB. ΟΛΑ τα καινούρια διαφημιζόμενα παιχνίδια, παράδοση αυθημερόν. CLUB: 1.000 μηνιαίος για να πάρετε τα καλύτερα παιχνίδια δωρεάν ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΣ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ. Μη διατσάτε, τηλεφωνήστε

τώρα: (0231) 21321 - 25678, ΣΑΞΙΩΝΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, Εσλιν 12 ΛΑΜΙΑ 3-8 Σαββατοκύριακα.

COMMODORE 64-128 AMIGA ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ORIGINAL ΚΑΣΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ. CALL ME NOW 01-8641909, CHRIS-SOFT, ΧΡΗΣΤΟΣ ΣΟΡΒΑΤΣΙΩΤΗΣ, Ο ΠΙΟ ΚΑΛΟΣ, Νάξου 20Α.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore, 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Σε κασέτα ή δισκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζής, Αμπελοκήμων 82, Α. Ηλιοπούλη, Θεσσαλονίκη.

AMSTRAD 6128 + PRINTER DMP3000 + δισκέτες + βέβια + δισκοτόξη +++ MONO 50.000. Τηλ. 2014445, Κώστας Αρβυλάς, Κόντου 8.

AMSTRAD 6128 Μεγάλη πακίδα GAMES - απίστευτες τιμές. Μάικς, πρωί-βράδυ, τηλ. 8314078, Κόρακα 14, ΑΘΗΝΑ, Χρυσόστομος Μπάλλας.

ΑΠΙΘΑΝΟ! Απίστευτο!!! Προγράμματα για AMSTRAD 6128 από 45 δρχ.!!! Μόνο στα μέλη, "PHANTOM CLUB". Συνεργαζόμενοι με το "EUROPEAN AMSTRAD UNION". ΓΡΑΨΤΕ για το "PHANTOM CLUB", Κώστας Καραμάνος, Εθνάρχου Μακαρίου 129, 16452 Αθήνα.

JUNIOR ART STUDIO. Το καλύτερο σχεδιαστικό πρόγραμμα με οδηγίες για AMSTRAD κασέτα. Προλάβετε. Τηλ. 0287-22626, ΜΗΛΟΣ, Γιάννης Ξυδούς, Αδαμάς Μήλου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΔΙΑΘΕΤΩ ΤΟ DISCOLOGY (v6.0). ΤΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ ΟΛΑ!!! Δισκέτες MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παρόχου 2,

ΘΕΣΣΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ. (031) 220761.

AMSTRAD CPC 6128 + 16 δισκέτες + 4 κασέτες + πολλά βέβια-περιοδικά + joystick. Μιχάλης, τηλ. 6446051, 3-5 μμ.

ST παιχνίδια και εφαρμογές - Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Τρελές τιμές - Τηλ. (031) 673226. Βλάσης Κατρησιόπουλος Μπελογιάννη, Πεύκα 57010 Θεσσαλία.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 300 παιχνίδια για ATARI ST ORIGINAL και αντίγραφα σε τιμή έκπληξη. Όλα επιλογή σας, λόγω αγοράς μεγαλύτερου υπολογιστή. Κάθε μέρα στο τηλέφωνο 7757984 από τις 2:30 μέχρι τις 5:00 εκτός Σαββάτου και Κυριακής, Άγγελος Καόν - Βίβλος 8.

ATARI ST USERS - games - utilities - CD to disk - P.B. Domain - Ανταλλαγές κλπ. Κος Γιάννης, τηλ. 5127991, Λόφος Σκουζέ 10443, Βαρσαμής Γιάννης.

**** AMIGA ** GAMES,** Εφαρμογές, Επαγγελματικά. ΧΑΜΗΛΕΣ τιμές, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στο περιοδικό. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Άκης-Άγγελος. Άκης Σπυριόπουλος, Μικράς Ασίας 35, Νέα Ιωνία.

AMIGA UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: EXPANSION RAM MIDI SAMPLER HARD DISK GENLOCK δισκέτες. Πώληση Χονδρική-Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE για AMIGA. Τηλ. 2475030. Σπύρος Δέτσος, Νάξου 4.

AMIGA software. Ακυκλοφόρητα ΓΕΡΜΑΝΙΑ-ΟΛΛΑΝΔΙΑ. Εγγυημένη εγγραφή, γρήγορη παραλαβή, τιμές εξαιρετιστικές. ΑΦΙΞΕΣ - CHEATS, δωρεάν για πολλά παιχνίδια. Τηλ. 5132919, Κώστας Σινάνος, Δράμας 77-79.

AMIGA. Προγράμματα 250 δρχ. η δισκέτα UTILITIES, Εφαρμογές, MANUALS, παιχνίδια

0541-71326, Ανδριανουπόλεως 19Α, ΞΑΝΘΗ - ΧΡΗΣΤΟΣ Δημητρόπουλος.

AMIGA Software στη Γλυφάδα. Τηλ. 8944301. Γιώργος Ρουμάνης, Βασιλέως Γεωργίου Β' 17.

AMIGA! Αν θέλετε τα πιο καινούρια GAMES και ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ της αγοράς ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ! Τιμές άριστες! (031)-274379 Παπαδόπουλος Ακης, ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑΣ 125, ΘΕΣΣΟΝΙΚΗ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMIGA: ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 80 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, με τα ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX!!!). Υπάρχει επίσης με ολοκληρωμένη συλλογή με παλιούς και καινούριους τίτλους (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!!). Δοκίμαστε μας για μια φορά, θα βρείτε σίγουρα καρδιενόμενοι! TIMEΣ; ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ 3.5": NONAME 250!!! MAXELL 350!!! ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΘΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 1 ΔΩΡΟ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ! Αποστολές ΛΑΖΑΡΟΣ, Παράσχου 2, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ. (031) 220761.

AMIGA-COMMODORE σε φανταστικές τιμές. ΧΙΛΙΑΔΕΣ προγράμματα σε χαμηλές τιμές σε δισκέτες και ORIGINAL κασέτες. 01-8641909 ΧΡΗΣΤΟΣ Σοφθελιώτης Νάυου 20Α.

" AMIGA ", All the TOP GAMES of the World. 350 Disk + GAME. 2771065 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ. Παράδοση κατ' οικον. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΚΟΙΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΓΧΙΑΛΟΥ 40.

AMIGA ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΑΚΟΜΗ DRIVES 3.5" EXTRA ΜΗΜΕΣ Κ.Λ.Π. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΜΙΧΑΛΗΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΚΑΡΑΜΕΣΣΑΚΗ 2-4, ΤΑΥΡΟΣ, ΤΗΛ. (011) 3475448 - 3427601.

AMIGA 500 δρχ. πρόγραμμα + δισκέτα, στις 5 δισκέτες δωρο άλλη μία ή στις 7 δωρο άλλες δύο. Τεράστια συλλογή. Στέλνονται αντικαταβολές, τηλ. 6423274. Σταύρος

Σπαγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρου 310.

AMIGA Σούπερ προσφορά. Μοναδική ευκαιρία να πλουτίσετε τη συλλογή σας. Διαλέξτε 30 δισκέτες της επιλογής σας προς 9.300 (συμπεριλαμβανομένων των 30 δισκετών) ή χωρίς τις δισκέτες προς 5.500 δρχ. Συλλογή 2.300 δισκετών (επαγγελμαστικά, utilities, games). Στέλνονται και ταχυδρομικώς. Τηλ. 6423274, Σταύρος Σπαγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρου 310.

ONLY AMIGA USERS!!! Αν θέλετε να μπείτε στο φανταστικό κόσμο της Amiga, τηλεφωνήστε στο 7663824, Δημήτρης Γρίβος, Ιωνών Νήσων 16, Αθήνα.

AMIGA. Επαγγελματικό Software. Ιδιαίτερα μεθυστα. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης, MIDI, Samplers, Genlocks, Digiview, κάρτες, καλώδια. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. 7862762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500-1000 Εβδομαδιαία ανανέωση σε Games. Καταπληκτική συλλογή. Σε όλα τα είδη SOFTWARE. TIMEΣ ΦΟΒΕΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΜΑΚΗΣ ΜΠΑΚΑΤΣΙΑΣ, τηλ. 7700525, Ούλου Πάλης 101, Ίλιου ΑΘΗΝΑ.

IBM - AMSTRAD 6128. Απαρα παιχνίδια και πρόγραμμα με δισκέτα. Σε 5,25", 3,5" και 3". Όλα τα Adventures της Sierra με λύσεις. Δισκέτες και ανταλλαγές. Αλέξανδρος Παπιάς Δάφνης 5, Βρύλησσα, τηλ. 8030870.

IBM. Ποικιλία GAMES και φυσικά προγραμμάτων σε εκπληκτικές τιμές σε 3 1/2" και 5 1/4" ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Επίσης, φτηνές δισκέτες. Εγγυημένη λειτουργία. ΛΑΜΠΡΟΣ ΜΠΑΤΑΚΑΡΗΣ, ΚΥΠΡΟΥ 99, 15672 ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 2774553. Μόνο Παρασκευή 9-10 π.μ. και Σάββατοκύριακο.

Σας φέρνουν τα ανέκδοτα: Το PC-LAUGH περιχαράκων πάνω από 30 και περιμένει το δέκα σας. Τιμή 2.500 δρχ. ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ πληρ. τηλ. 0271-25441, Γιάννης Τζάνος, Ιωακείμ

Στρουμφί 15, Χίος.

COMMODORE 64. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ TIMEΣ. ΤΑ 15 1000 ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΕΤΑ, ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ 919868, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΟΡΘΑΝΟΣ, ΘΡΑΚΗΣ 22, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA Sampler-effe-gen για TV-FM-μουσικούς 80.000. Υπερταχύ midi (31.250 baud) 26.000. 2,5 MB μνήμη πλήρης 82.000, 0,5 MB 25.000. Ηχεία SONY 60W 38.000, 2815256: 11:00-2:30 και 2790041: Όλη μέρα.

" ΔΙΑΒΑΣΤΕ " Έχετε AMSTRAD και video; Τότε κάνετε την ΟΘΟΝΗ σας ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!! Δύο μαγκά υπερκαλώδια MONO 4.000 δρχ. Ανάλυση εικόνας 640x400!! Πάνετε όλα τα κονόλια. * ΕΠΙΣΗΣ * τεράστια συλλογή καινούριων παιχνιδιών. Τηλ. 6843714, ΣΠΥΡΟΣ.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, αγορές, πωλήσεις υπολογιστών, περιφερειακών. AMIGA 105.000, ATARI 58.000, PCs από 75.000, MONITORS από 52.000. HYUNDAI 386/20MHz 215.000. Ανάλωμα. Φθηνό SERVICE. Χρήματα 5989701, Αραβίας 1, Αγιάλμα.

ATARI ST Καταπληκτικό. Στείλτε μας 20 φωτογραφίες σας και θα τις πάρете πίσω με μία δισκέτα που θα περιχαράκων τις φωτογραφίες digitized, πρόγραμμα (αγρογραφική και άλλα προγράμματα να τις χρησιμοποιήσετε όπως θέλετε. 1.000 δρχ. η δισκέτα. Στέλνεται με αντικαταβολή παντού. Μάριος Πολυζώης, Παρόδος Αγιάς ΑΓ 51, 26442 ΠΑΤΡΑ. Τηλ. 061-434418.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR SG 10 πωλείται 32.000 δρχ. ΣΥΜΒΑΤΟΣ με όλους τους υπολογιστές. Για περισσότερες πληροφορίες 031-444817 (ΜΠΑΜΠΗΣ).

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, πωλήσεις αγορές

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

κομπιούτερ, περιφερειακών. SERVICE, ανταλλακτικά, μνήμες, CPU, TTL, CMOS, Προγραμματιστής μνημών 14.000, Χρήστος Κράββαρης, Λαρίσης 1, Αγάλωα. Τηλ. 5989701.

AMIGA-SAMPLER από 14.000 έως 26.000 MIDI 12.000 - SERVICE σε drive - Κατασκευή Προγραμμάτων - ΙΑΚΩΒΟΣ ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ, Τηλ. 6610714, 14-17 και 20-22 μ.μ. - Διοική: Διονύσου 4, Πλατ. KENNENTY - ΧΑΛΑΝΔΡΙ.
AMSTRAD + COMMODORE + SPECTRUM + πολλά extra. Cartridges Printer ΚΥΑΛΙΑ 10x50 ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Χρήστος 2791785, Στέλιος 2757043.

ΒΑΡΕΘΗΚΑΤΕ τον AMSTRAD σας; Λόγω δημιουργίας club, σας τον αγοράζουμε σε πολύ καλή τιμή (6-7 μ.μ.) Κώστας 6533338.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ηλεκτρική κίβρα EPIPHONE

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την ιστολοιστική εβδόμη για το περιεχόμενο των αγγελιών φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

(μιαρή) 52.000 και ενισχυτής IBANEZ 15W 27.000. Τηλ. 8047881.

Διακτέες όλες οι μάρκες, στις καλύτερες τιμές της αγοράς, επίσης βιβλία, computers αμερικάνικα. Τηλ. 9337364.

AMIGA: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των DRIVES με ειδικό ORIGINAL πρόγραμμα. 2 διακτέες, MANUAL. Επίσης: Sampler 12.000, Midi 10.000, Action Replay Freezer 15.000, 2 HARDWARE αντιγραφικά

(XCOPY-SYNCR011), αντιγράφουν τα ΠΑΝΤΑ και συνθεσάζερ YAMAHA PSS-680 με DRUMMACHINE και Midi 55.000. Τηλ. 8614265-8617222.

MONITOR έγχρωμο Philips σε πολύ καλή κατάσταση (8803). Πληροφορίες μόνο πρωινές ώρες στο τηλέφωνο 9215429, Γιάργος.

Κάντε την Amiga turbo με 68010 - 10 MHz. Πλήρης συμβατότητα 12.500 δρχ. (+ τοχ. εξοδα). Τηλ. 2815256, 11-2.30 και 2790041 όλη μέρα.

ΤΑΜΠΑΕΤΑ ΖΟΓΡΑΦΙΚΗΣ με PEN για AMIGA... και ξεχάστε το παντίκι. Αμεταχείριστη. Κώστας 6841547 (9-5).

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 καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φθηνά και ελεγχμένα υπολογιστή; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν αλοκαινούργιο;

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	8 X 12.000
AMSTRAD 1512 8D	105.000	30.000	8 X 14.500
AMSTRAD 1512 DD	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD	125.000	45.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD-EGA	190.000	65.000	8 X 19.000
HUNDAI 16TE	105.000	30.000	6 X 14.500
TURBO - X PC/ XT 3F4	115.000	35.000	8 X 12.000



ΜΕΤΑΡΩΤΕ ΤΟ
Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ
ΤΑΜΕΙΑΚΗ
ΜΗΧΑΝΗ
ΤΗΛΕΦΩΝΗΤΕ
ΤΩΡΑ 6438784

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 Χρόνου

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ		
AMIGA 500	Memox	145.000	50.000	6 X 18.000
AMIGA 500	Megaplan	137.000	50.000	6 X 18.000
ATARI 520 STFM	ΕΑΚΑΤ	96.000	35.000	6 X 12.000
ATARI 520 STE	ΕΑΚΑΤ	115.000	40.000	6 X 14.000
ATARI 1040 STE	ΕΑΚΑΤ	145.000	50.000	6 X 18.000

AMSTRAD

- 1 (1) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 2 (2) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (-) ● **CHASE H.Q.** (OCEAN)
- 4 (4) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
- 5 (6) ▲ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 6 (5) ▼ **OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
- 7 (7) ♦ **CABAL** (OCEAN)
- 8 (9) ▲ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
- 9 (10) ▲ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 10 (8) ▼ **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 (5) ♦ **RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
- 6 (8) ▲ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 7 (6) ▼ **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
- 8 (7) ▼ **KICK OFF 2** (ANCO)
- 9 (9) ♦ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 10 (10) ♦ **PIPEMANIA** (EMPIRE)

(♦): Σταθερό (▲): Ανοδος (▼): Πτώση (●): Νέο
 Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος 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. ΑΕΚΟΥΡΑΦΟΣ

★ TOP 20 ★

- | | | | |
|----|------|---|--|
| 1 | (1) | ♦ | BATMAN (OCEAN) |
| 2 | (2) | ♦ | KICK OFF (ANCO) |
| 3 | (3) | ● | ROBOCOP (OCEAN) |
| 4 | (4) | ♦ | CABAL (OCEAN) |
| 5 | (6) | ▲ | SILKWORM (VIRGIN/MASTERTRONIC) |
| 6 | (5) | ▼ | BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD) |
| 7 | (7) | ♦ | SHINOBİ (VIRGIN) |
| 8 | (8) | ♦ | CHASE H.Q. (OCEAN) |
| 9 | (9) | ♦ | SUPER WONDERBOY (ACTIVISION) |
| 10 | (10) | ♦ | OPERATION WOLF (OCEAN) |
| 11 | (11) | ♦ | TV SPORTS BASKETBALL (CINEMAWARE) |
| 12 | (12) | ♦ | SHADOW OF THE BEAST (PSYGNOSIS) |
| 13 | (13) | ♦ | RAINBOW ISLANDS (OCEAN) |
| 14 | (14) | ♦ | BASKET MASTER (IMAGINE) |
| 15 | (15) | ♦ | TETRIS (MIRRORSOFT) |
| 16 | (16) | ♦ | DRAGON NINJA (MELBOURNE HOUSE) |
| 17 | (17) | ♦ | THE NEWZEALAND STORY (OCEAN) |
| 18 | (18) | ♦ | OPERATION THUNDERBOLT (OCEAN) |
| 19 | (19) | ♦ | THE UNTOUCHABLES (OCEAN) |
| 20 | (20) | ● | KICK OFF 2 (ANCO) |



COMMODORE

- 1 (1) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
- 2 (2) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (4) ▲ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 4 (3) ▼ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
- 5 (5) ♦ **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 6 (6) ♦ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 7 (7) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 8 (8) ♦ **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
- 9 (10) ▲ **CABAL** (OCEAN)
- 10 (9) ▼ **RAINBOW ISLANDS**

SPECTRUM

- 1 (1) ♦ **CABAL** (OCEAN)
- 2 (2) ♦ **SHINOBİ** (VIRGIN)
- 3 (3) ♦ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
- 4 (4) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 5 (8) ▲ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 6 (6) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 7 (7) ♦ **CHASE H.Q.** (OCEAN)
- 8 (6) ▼ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 9 (9) ♦ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 10 (10) ♦ **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)

Και που δεν έχει έλθει στα άνωθεν της στήλης, είναι και οι δύο αλλαγές που έρχεται αυτό τον μήνα μόνο στο Top 20. Εκτός να είναι παρόμοιο φαινόμενο. Παραμένουμε να κοιτάμε σας.

ΓΚΟΛ ΚΑΙ...

Παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, αγαπητοί φίλοι, τα καλύτερα δείγματα των συμμετοχών σας στο διαγωνισμό του Kick Off 2. Ο συναγωνισμός είναι μεγάλος και ομολογούμε πως είδαμε με ιδιαίτερη ικανοποίηση - και ίσως κάποια έκπληξη - ότι έχετε εντρυφήσει βαθύτερα στο ευγενές άθλημα του Kick Off 2. Μιλάμε για καλλιτέχνες τώρα, όχι αστεία.

Μην ξεχνάτε ότι ο διαγωνισμός δεν έχει λήξει ακόμα και περιμένουμε με αγωνία τα γκολ σας. Ομως, τα πολλά λόγια δεν είναι και τόσο ωφέλιμα.

Ξεκινάμε:

A διαφιλνότητα φαβορί μέχρι στιγμής ο Χούλης Πανταζής και η παρέα του, που μας έστειλαν 14 γκολ, το ένα καλύτερο απ' το άλλο.

Ο Χούλης είναι 19 χρονών και είναι φοιτητής από τη Ρόδο. Οι υπόλοιποι είναι ο Χρήστος Ψαρρής και ο Στέφαν Ράμπε (ή Rambo), επίσης 19 χρονών και από τη Ρόδο. Αν κρίνουμε από τα γκολ, μάλλον τα μαθήματα έχουν πάρει τον κατήφορο.

Τα παιδιά κατέχουν, απ' ό,τι θα δείτε, τα μυστικά του παιχνιδιού και ο Χούλης μας γράφει ότι με λύπη του δεν έχει βρει μέχρι στιγμής αντίπαλο που να μην τον συντρίψει. Ούτε εμείς, ούτε εμείς. Πάμε στα γκολ όμως:

1. Το πρώτο είναι από κόρνερ (σε πλαστικό τερέν).

Σκόπερ ο Χούλης Πανταζής ενός ενός φίλου του:

καρέ 1. Το κόρνερ εκτελείται με λίγο ύψος από το Νο 11. ▼



καρέ 2. Η κεφαλιά από το Νο 8, γυριστή.

Ο τερματοφύλακας αρχίζει έξοδο. ▼



καρέ 3. Ο επερχόμενος S. Hill (No.9) προλαβαίνει την έξοδο και γράφει το γκολ. ▼



2. Δύσκολο γκολ από φάουλ. Σκόπερ ο Χούλης Πανταζής εναντίον του υπολογιστή.

Το φάουλ σε δύσκολη θέση, κοντά στη γραμμή του άουτ, το παίρνει κανείς για κόρνερ. Εκτελεστής ο J. Walsh (No 4). Προσέξτε, στα επόμενα 4 καρέ, την τρο-

χιά της μπάλας και τις αλλαγές πορείας. ▼



ΘΕΑΜΑ



3. Γκολ από κόρνερ τύρα. Ασυνήθιστο όσο και δύσκολο. Σκόρερ ο Δημήτρης Αλέσιος εναντίον φίλου του:

καρέ 1. Το κόρνερ από δεξιά. Εκτελεστής η χρυσή αλλαγή, ο R. Taylor. ▼



καρέ 2. Η μπάλα φαλταριστά στο πρώτο δοκάρι... ▼



καρέ 3. ... και γκολ!!! ▼



4. Στάλομ. Σκόρερ ο Σάκης Δαισιτύπος: καρέ 1. Τη μπάλα παίρνει, σχεδόν στο κέντρο ο L.R. Lindsey (No 8). ▼



καρέ 2. Αρχίζει, συγκράτητος, μια κούρα. Αποφεύγει τον πρώτο. ▼



καρέ 3. Αποφεύγει με κοφή ντρίμπλα και το δεύτερο. ▼



καρέ 4. Εδώ πια έχει αρχίσει να επικρατεί πανικός στην αντίπαλη περιοχή. Αμυντικοί, επιθετικοί, προπονητές και παράγοντες νιώθουν να λιποθυμούν: Τρίτη κοφή ντρίμπλα, δραμαμίνες και στον τρίτο αμυντικό παίκτη. Η δυνατή προβολή δεν φέρνει κανένα αποτέλεσμα.



καρέ 5. Πλάσέ, δυνατά, και γκολ. Yeah.



Αυτά ήταν τα αξιολογότερα δείγματα. Περιμένουμε τα δικά σας.



1080 1082



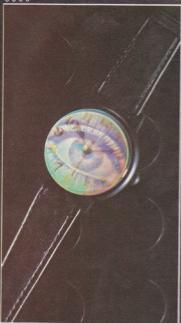
1081



1040



0000



OWL



SKULL



GEOM



COOL BEAR



ΜΠΡΕΛΟΚ

1084	"Komet"	720 Δοχ
1085	Zlat 20/30	720 Δοχ
1085	Zlatko 20/30	720 Δοχ
1085	Adriana 20/30	720 Δοχ
1087	Zylio 30	880 Δοχ
1088	Zylio 20/30	880 Δοχ
1007	Translucent Falk	7.300 Δοχ

ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ

1003	20/30	610 Δοχ
1010	20	610 Δοχ
1016	30	610 Δοχ
1081	"Karpis"	610 Δοχ

ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

20/1011.1	Design	400 Δοχ
20/1011.2	Yin/Yang	400 Δοχ
20/1011.3	Πρόσωπο	400 Δοχ
20/1011.4	Αστράλι	400 Δοχ
20/1011.1F	Αβέρω	400 Δοχ
20/1012.12	Τομπί	700 Δοχ
20/1012.17	Αέρας	700 Δοχ
20/1012.x	Σολωμωστας	600 Δοχ
20/30	1002.x Zlat	600 Δοχ
20/30	1002.0 "Opus"	350 Δοχ

ΣΤΟΥΡΕΣ & PUZZLE

1080	Πολιγώνιας	1.210 Δοχ
1082	Σταυρός	1.470 Δοχ
1081	Jigsaw Puzzle	1.630 Δοχ

CALCULATORS

1041	Ολογραφικό Μεγάλο (Solar)	2.650 Δοχ
1042	Ολογραφικό Μεγάλο (Solar)	7.300 Δοχ

ΡΟΛΟΓΙΑ

1040	Ολογραφικό επαναφορτιζόμενο (QUARTZ)	9.480 Δοχ
0000	Ολογραφικό πορτί γαρτί (QUARTZ) Αδριανός Ζυλιό	19000 Δοχ

COME TO HOLOGRAM'S WORLD
IT'S NOT AN ILLUSION,
IT'S AN OPTICAL ADVENTURE

PLAY THE GAME



HAMMERFIST

Aυτό το μήνα θα αναφερθούμε στο Hammerfist, ένα παιχνίδι που κατά γενική ομολογία συνδυάζει την πρωτοτυπία σεναρίου με έξοχα γραφικά... δυσκολία. Σκοπός σας η καταστροφή του Κέντρου Ολογραφίας και ο διαχωρισμός του Hammerfist από την Metaliss.

Γενικές συμβουλές για το παιχνίδι:

Χρησιμοποιήστε τη Metaliss όπου απαιτείται οικονομία στα laser. Κτυπήστε τα εμπόδια και τους αντιπάλους, ανακλίνοντας τα παρό σας σε τοίχους.

Όταν ο Master έχει ενεργοποιηθεί, αφήνετε τα σφαίριδια με τη νεκροκεφαλή να ανατινάσσονται. Μετά από λίγο, η ενέργεια του Master θα μηδενιστεί και τα σφαίριδια θα εμφανίζονται με την κανονική τους μορφή. Τα bonus σφαίριδια έχουν ως εξής: E=Ενέργεια, B=Ενέργεια και για τους δύο, L=Lazer, P=Βαθύς.

ΘΒΟΝΗ (01): Κατεβείτε από τον πίνακα. Hammerfist και κτυπήστε τα τρία κουβούκλια από δύο φορές. Πηγαίνετε αριστερά. Δώστε κεφαλά στο computer. Όταν εμφανιστεί το μήνυμα "Security System Breached" (SSB), βγείτε από δεξιά.

ΘΒΟΝΗ (02): Metaliss, καταστρέψτε το μόνιτορ που υπάρχουν. Ανεβείτε στο τραπέζι

Η στήλη αυτή υπάρχει για να σας συμπαριστάται στις δύσκολες ώρες. Αν αντικριζείτε συχνά το μήνυμα "GAME OVER" στις οθόνες σας, μην απελπίζεστε.

Κάθε μήνα θα δίνουμε ολική λύση για επιλεγμένα παιχνίδια, ώστε να μπορείτε και εσείς να δείτε το περιτύπθιο "MISSION ACCOMPLISHED".

με τις οθόνες, κάντε μια τοίμα προς την άλλη πλατφόρμα. Καταστρέψτε τις δύο οθόνες και σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πηδήξτε κάτω και σταθείτε έξω από τις γυλιές. Κινηθείτε προς τα μέσα.

ΘΒΟΝΗ (03): Hammerfist και δακώστε τη μάζα στα αριστερά και στα δεξιά. Metaliss και περάστε πάνω από τη μάζα. Hammerfist, καταστρέψτε αυτά που κρέμονται από το

βόλι. Metaliss και με μια τοίμα ανεβείτε στη μακρή πλατφόρμα πάνω από την πόρτα. Σταθείτε αριστερά και με μια μεγάλη τοίμα ανεβείτε στη δεξιά πλατφόρμα. Δώστε κεφαλά στην πόρτα και περάστε δεξιά.

ΘΒΟΝΗ (04): Metaliss. Καταστρέψτε το μόνιτορ και σκοτώστε ρομπότ και φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κατεβείτε στο κάτω διάζωμα και κινηθείτε προς την πόρτα μερικές φορές. Όταν ανοίξει, περάστε μέσα.

ΘΒΟΝΗ (05): Hammerfist. Κτυπήστε αρκετές από τις μπάλες. Metaliss. Κλωστήστε την πόρτα. Όταν ανοίξει, αφήστε το ρομπότ να βγει και να κλείσει η πόρτα πίσω του. Το σημείο που αναβοσβήνει στον τοίχο είναι πηγή ενέργειας. Κουτούλιστε το για ενέργεια, προσέχοντας να μην υπερχειλίσει. Κουτούλιστε τις γυλιές και περάστε από την ανοικτή πόρτα. Αν δεν εμφανιστεί το SSB, τότε αφήστε το ρομπότ να μπει, σκοτώστε τρία από αυτά και αφήστε μετά ένα να βγει έξω. Κουτούλιστε την πόρτα και βγείτε έξω.

ΘΒΟΝΗ (06): Όταν το ασανσέρ είναι κάτω, γίνεται Metaliss και πηδήξτε πάνω του. Το ασανσέρ θα ανεβεί. Σε ακτίνες δράσης από την πόρτα εκτελέστε δύο τοίμας και περάστε μέσα. Επανάλαβετε για το επόμενο ασανσέρ. Hammerfist και ανεβείτε στο ασανσέρ, κατεβείτε έτσι κάτω. Metaliss και κτυπήστε την πόρτα δύο φορές. Hammerfist, χρησιμοποιήστε το ασανσέρ και ανατινάξτε την πόρτα δύο φορές, περάστε μέσα και βγείτε από τη δεξιά πόρτα.

ΘΒΟΝΗ (07): Πυροβολήστε όλα τα κουτιά εκτός από το τελευταίο, καθώς και το αντιπροσώδη, μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κουτούλιστε την πόρτα στο κάτω μέρος και διασχίστε την.

ΘΒΟΝΗ (08): Hammerfist. Κτυπήστε την πόρτα και καταστρέψτε ρομπότ. Κουτούλιστε το μόνιτορ. Κτυπήστε ρομπότ ώπου να εμφανιστεί το SSB. Κτυπήστε η κλωστήστε την πόρτα αρκετές φορές, περάστε μέσα.

ΘΒΟΝΗ (09): Έχετε πλήρη ενέργεια. Πέστε κάτω και πυροβολήστε το πάνω κουτί. Συνεχίστε μέχρι να διώξετε το τράινο εκτός οθόνης. Βγείτε και εσείς.

ΘΒΟΝΗ (10) και (11): Αμέσως μετά πυροβολήστε το τράινο, αφήστε το να πληρώσει και επανάλαβετε ώπου να ανατινάχθει. Πάρτε την ενέργεια. Metaliss. Ανεβείτε στο

λευκό κουτί και μετά στην κορυφαία πλατφόρμα. Σκοτώστε τους φρουρούς και κουτούληστε το μόνιτορ. Περάστε στην οθόνη (11). Κουτούληστε το μόνιτορ, πίσω ξανά στην οθόνη (10). Πέστε κάτω. Αν σας τελειώσουν τα laser, πηγαίνετε στην οθόνη (09) και σκοτώνετε ρομπότ. Hammerfist. Αναντιώξε το κουτί στην άκρη της οθόνης. Κατεβείτε στο κάτω μέρος της οθόνης (11). Αναντιώξε το κουτί. Σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πυροβολήστε τον ηλεκτρικό μηχανισμό πάνω από την πόρτα. Αντικρίστε την πόρτα και κουτούληστε το panel.

ΘΩΝΗ (12): Κλιμακώστε την πόρτα δύο φορές και μπειτε στο νερό. Κινηθείτε δεξιά στη οθόνη (13). Κτυπήστε τα φάρμα και τους βατραχονόβριους που σας κλείνουν το δρόμο.

ΘΩΝΗ (13): Αν έχετε ληη ενέργεια, γεμίστε την στη μάζα που αναβοβήνει. Πυροβολήστε το βράχο μερικές φορές. Γεμίστε τα laser, κτυπώντας το κουτί πριν εκείνα πέσουν στο έδαφος.

ΘΩΝΗ (14): Metalis. Εκτελέστε τούμπα πάνω στο βράχο. Hammerfist. Πυροβολήστε προς τα πάνω για να καταστρέψετε ο βράχο. Πηγαίνετε στην οθόνη (15) και πυροβολήστε ό,τι κινείται. Αν μείνετε από laser, επιστρέψτε στην οθόνη (13).

ΘΩΝΗ (15): Metalis. Περάστε το εμπόδιο. Hammerfist, αναντιώξε το. Επιστρέψτε στην οθόνη (13), γεμίστε τα laser και πηγαίνετε στην οθόνη (16).

ΘΩΝΗ (16): Ανεβείτε στην πλατφόρμα, κτυπήστε τα νύξια και το στόμφο. Πυροβολήστε την προσοκίδα και τέλος το μάτ.

ΘΩΝΗ (17): Hammerfist. Καταστρέψτε τους βράχους ανακλίνοντας τα πυρά σας με κατάλληλο τρόπο. Metalis. Εκτελέστε τούμπα στην πλατφόρμα και βγάλτε έξω.

ΘΩΝΗ (18): Καταστρέψτε το τέρας πυροβολώντας το στο μάτ. Ανεβείτε στην πλατφόρμα. Επαναλάβετε. Άλλη μα φορά. Κουτούληστε το δοκάνει panel.

ΘΩΝΗ (19): Σκοτώστε τις γυναίκες μέχρι να σταματήσουν να εμφανίζονται, και ανεβείτε στην πλατφόρμα δίπλα στην είσοδο. Από το αριστερό της άκρη ανεβείτε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στον αέρα. Γεμίστε ενέργεια στην υποδοχή. Hammerfist. Καταστρέψτε το βράχο. Metalis. Πηδήξτε στην άλλη πλευρά. Αν πέσετε στο κενό, τότε επιστρέψτε στην οθόνη (18).

ΘΩΝΗ (20): Μη μετακινηθείτε από τη μακρή πλατφόρμα. Πυροβολήστε την ούρα του μυρμηγκιού μερικές φορές. Όταν ανασταθεί,

κατεβείτε στο πάτωμα. Πυροβολήστε το κεφάλι του και συνεχίστε μέχρι να χστεί το σώμα του. Ανεβείτε στην πλατφόρμα, όπου υπήρχε το σώμα του και κουτούληστε το κεφάλι του. Θα εμφανιστεί. Πηγαίνετε πίσω στην οθόνη (18) μέσω του κενού της οθόνης (19). Γεμίστε ενέργεια και laser. Χρησιμοποιήστε την Metalis. Κατόν πηγαίνετε στην οθόνη (21).

ΘΩΝΗ (21): Καταστρέψτε τους βράχους ανακλίνοντας τα πυρά σας. Αν σας τελειώσει η ενέργεια ή ενεργοποιηθεί ο Master, τότε πηγαίνετε για ανεροδιασμό στην οθόνη (18). Τα τούβλα στην άκρη της οθόνης δεν σας φρακούν το δρόμο και μπορείτε να τα διασχίσετε κανονικά.

ΘΩΝΗ (22): Metalis. Πηδήξτε πάνω στην λευκή πλατφόρμα. Κουτούληστε το αντικείμενο που αναβοβήνει και θα εμφανιστεί μια πόρτα. Σκοτώστε τους φρουρούς και τις σαφές μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Βγάλτε από την έξοδο.

ΘΩΝΕΣ (23) και (24): Metalis. Ανεβείτε στο ασανσέρ και μεταφερθείτε στην οθόνη (24). Σκοτώστε τους φρουρούς, έτσι ώστε να προλάβετε να κτυπήσετε με το κεφάλι το μόνιτορ. Hammerfist, πάρτε το ασανσέρ κάτω και κτυπήστε το κεφάλι του ιππό, ούλ-λύνοντας έτσι ενέργεια. Πάρτε το άλλο ασανσέρ μέχρι το κάτω μέρος της οθόνης (23). Σκοτώστε τους φρουρούς, όπως να πάθουν να εμφανίζονται και κουτούληστε την οθόνη. Ανεβείτε στο ασανσέρ και γεμίστε τα τούβλα. Σταθείτε στο ασανσέρ, Hammerfist, σκύψτε κάτω. Ανεβείτε με το ασανσέρ, Metalis, σκύψτε κάτω. Ανεβείτε τέμνα επάνω. Δεν κινδυνεύετε από το ηλεκτρικό φράγμα, αρκεί να είστε σκυμμένοι. Hammerfist, πυροβολήστε το ηλεκτρικό φράγμα στο άλλο ασανσέρ. Ανεβείτε στο άλλο ασανσέρ και επαναλάβετε. Άλλη μα φορά. Ανεβείτε στο δεξιά ανεροδητήρα και αφήστε να σας ανεβάσει επάνω.

ΘΩΝΗ (25): Πυροβολήστε τέσσερις φορές όπου να αναίει η πόρτα. Συνεχίστε να πυροβολείτε το tank, απρόχωνόντας το εκτός οθόνης. Όταν βρεθεί στην άκρη της οθόνης, αλλάξτε σε Metalis και εκτελέστε μια τούμπα προς το δεξιά.

ΘΩΝΗ (26): Hammerfist. Πυροβολήστε μερικές φορές για να ανασταθεί η οπλική εγκατάσταση. Αγνοήστε το μικρό τέρας και πηγαίνετε στην επόμενη οθόνη.

ΘΩΝΕΣ (27) και (28): Πυροβολήστε τους μηχανισμούς που αναβοβήνουν, αναντιώξε όλο το κουτί και πηγαίνετε στην οθόνη (28). Κουτούληστε την οθόνη που αναβοβήνει

και πυροβολήστε τα τετράγωνα που υπάρχουν εκεί. Metalis, σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε με το ασανσέρ. Στην κορυφή πηδήξτε πάνω από το κενό στην οθόνη (27). Αποφύγετε τα αέρια και πηγαίνετε στις γρίλες. Κουτούληστε τις και περάστε μέσα.

ΘΩΝΗ (28): Σκοτώστε τους φρουρούς. Γεμίστε ενέργεια στην υποδοχή που αναβοβήνει. Καταστρέψτε τα δύο δίπλα σημεία που αναβοβήνουν. Αφού καταστραφούν, ένα τμήμα του επάνω διαζώματος εμφανίζεται. Metalis. Ανεβείτε στο λευκό παραλληλόγραμμο. Πηγαίνετε στην άκρη του και εκτελέστε μια τούμπα επάνω στη μακρή πλατφόρμα αριστερά. Γυρίστε και γίνετε Hammerfist. Καταστρέψτε το οπλικό ούστημα με πολλαπλά κτυπήματα. Πηδήξτε κάτω και ανεβείτε στο λευκό παραλληλόγραμμο. Κάντε μια τούμπα προς τα αριστερά και ανεβείτε στην άλλη πλατφόρμα. Σκοτώστε τους φρουρούς και κουτούληστε το μόνιτορ. Μετά δεξιά.

ΘΩΝΗ (30): Καταστρέψτε το μόνιτορ και ανεβείτε στην πρώτη πλατφόρμα. Ανεβείτε στη δεύτερη και καταστρέψτε το μόνιτορ. Σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Ανεβείτε στην επάνω πλατφόρμα. Σταθείτε στα δεξιά του βράχου και κουτούληστε τον τοίχο. Εμφανίζεται μια πόρτα. Περάστε μέσα.

ΘΩΝΗ (31): Σκοτώστε φρουρούς, ρομπότ καθώς και τα τετράγωνα που αναβοβήνουν, μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κινηθείτε στην άκρη της ανεροβήνας και κουτούληστε τον τοίχο, ώστε να αποκλυφθεί άλλη μια κρυμμένη πόρτα.

ΘΩΝΗ (32): Καταστρέψτε τη βάση των δύο σπώνων, σταθείτε κάτω από τη μα και πυροβολώστε προς τα επάνω, καταστρέψτε την ολοκληρωτικά. Επαναλάβετε για την άλλη στήλη. Metalis. Κουτούληστε τα δύο μόνιτορ, πηδήξτε ό' ένα από τα γραφεία και μετά σε μια πλατφόρμα δίπλα στον Master. Hammerfist, Πυροβολήστε τον Master, ώστε να καταστραφεί το ηλεκτρικό πλέγμα που φυλάει το κεφάλι του, μετά συνεχίστε να πυροβολείτε στο στόμα του, μέχρις ότου οι σαφές να τον διαπερνούν. Πυροβολήστε τα μάτ του μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Metalis. Από το μέσο της κορυφαίας πλατφόρμας πηδήξτε με μια τούμπα επάνω στο γραφείο και στη συνέχεια στα ανακλίνοντας της άκρης όπου βρίσκεται ο Master. Γυρίστε προς την οθόνη και κουτούληστε, ώστε να διαχωριστούν ο Hammerfist και η Metalis. Η ηρωική τέλειωση. Το μαμπό Κέντρο Ολογραφίας αποτελεί μια παρελθόν.

ΕΝΑΣ ΑΛΛΑ ROCK

Οι ανεξάρτητοι, οι ασυμβίβαστοι, οι επαναστατημένοι
οι ελεύθεροι, οι ερωτευμένοι,
οι σκεπτόμενοι, οι νέοι
ακούστε ROCK!

Το ROCK είναι ένα και ΕΝΑΣ ο Σταθμός του,
ο ROCK FM στους 96,8!

ROCK FM
ΔΥΝΑΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ 96,8

ΗΠΙΤΡΑΚ 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPURESS
 Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
 Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο ΗΠΙΤΡΑΚ 13 που περιλαμβάνει: * το 2 ημιαπογευματινό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δίσκους 3" που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζερτζήκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.
 ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPURESS
 Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
 Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δίσκους μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.
 ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPURESS
 Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
 Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPURESS
 Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο _____ με το ποσό των 950 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPURESS
 Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.
 ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPURESS
 Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.
 ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΠΡΟΣ 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

LOST PATROL

Ανακαλύψτε τα
παιχνίδια
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
ζωή, πρόσφατα της
THIRD WAVE

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΛΟΓΙΑ & ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ Α.Ε.Β.Ε.

10, ΕΠΙΣΤΡΑΤΩΝ ΑΝΩΤΑ 111 00, ΠΑΝ. ΒΕΛΛΗΣ, ΠΑΝ. ΚΡΕΤΑΡ
ΚΟΥΡΤΑΡΗ ΚΑΡΔΙΝΑ, ΚΑΡΔΙΝΑ, ΕΠΙΣΤΡΑΤΩΝ ΤΕ ΜΗΝΑΣ, ΠΑΝ. ΒΕΛΛΗΣ



ocean

A R C A D E

ALIEN STORM

Mια ώρα πριν που οι εξωγήινοι δεν είχαν τίποτε καλύτερο να κάνουν, αποφάσισαν να εισβάλουν για μια ακόμη φορά στη γη. Είται, έφτασαν στον πλανήτη μας σε μεγάλους αριθμούς, όπως άλλωστε συνηθίζουν, και έσπεραν παντού τον πανικό και την καταστροφή. Εσείς θα κληθείτε βέβαια, για άλλη μια φορά, να αποκαταστήσετε την τάξη, στέλνοντας τους ενοχλητικούς επισκέπτες από εκεί που ήρθαν. Την αποστολή αυτή μπορείτε να την αναλάβετε μόνοι σας ή μαζί με κάποιον φίλο σας.

Στο παιχνίδι διακρίνουμε

τρία διαφορετικά στάδια, που το καθένα θα μπορούσε να ήταν ένα ξεχωριστό παιχνίδι, όπως άλλωστε συνέβαινε ως τώρα, αλλά η απόφαση της Sega να φτιάξει ένα μόνο coin-op φαίνεται σωστή, γιατί είναι ένα από τα πιο εθιστικά και με μεγάλη ποικιλία coin-ops.

Στο πρώτο στάδιο ελέγχετε το χαρακτήρα που επιλέξατε στην αρχή, από τρεις διαθέσιμους που όμως δεν έχουν και μεγάλες διαφορές μεταξύ τους, και προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά, εξολοθρεύοντας τους εξωγήινους που θα βρεθούν μπροστά σας. Οι εξωγήινοι έρχονται σε



MAGIC SWORD

Oταν η Capcom αποφασίζει να φτιάξει ένα καινούριο coin-op με θέμα τα ζωτικά και τα κακά πνεύματα, γενικότερα, το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι εκπληκτικό. Ας θυμηθούμε μόνο το "Ghosts and Goblins", "Black Tiger", "Ghouls and Ghosts" και "Willow". Τώρα όμως με το "Magic Sword" φαίνεται ότι ξεπέρασε ακόμη και τον εαυτό της.

Το "Magic Sword" διαθέτει λοιπόν τα καλύτερα γραφικά,

που έχουμε δει ως τώρα, για παιχνίδια του είδους αυτού, εξαιρετικό gameplay, two player game και αρκετά καλό ήχο. Ας δούμε όμως τα πράγματα πιο αναλυτικά.

Τα κακά πνεύματα έχουν καταλάβει ένα μεγάλο πύργο με πενήντα πατώματα και έχουν φυλακίσει αυτούς που κατοικούσαν εκεί. Εσείς θα πρέπει να πολεμήσετε τα κακά πνεύματα και να ελευθερώσετε όσους από τους φυλακισμένους μπορείτε. Κάτι τέτοιο δεν είναι εύκολο, βέβαια, αλλά



Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



πολλά... σχέδια και χρώματα και επιτίθενται εναντίον σας με πολλούς τρόπους. Κάποια από αυτούς μάλιστα είναι τόσο ύπουλοι, που έχουν μεταμφιεστεί σε τηλεφωνικούς θαλάμους, γραμματοκιβώτια, γλάστρες κ.λπ., και αποκαλύπτουν την πραγματική φύση τους μόνο όταν πλησιάσετε.

Στο δεύτερο στάδιο, που δεν εμφανίζεται όμως σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας σας τρέχει με μεγάλη ταχύτητα σ' ένα δρόμο όπου κυκλοφορούν ένα εξωγήινο. Οι περισσότεροι εξολοθρεύονται εύκολα και πιο επικίνδυνοι είναι αυτοί που αφήνουν πίσω τους ένα κίτρινο αέριο, που είναι μάλλον δηλητηριώδες, αφού μωύνει την εντύπωση του χαρακτήρα σας. Στο τρίτο στάδιο δεν

βλέπετε στην οθόνη το χαρακτήρα σας, παρά μόνο ένα στόχαστρο, και η όλη διάταξη της οθόνης θυμίζει το Operation Wolf. Η οθόνη σκρολάρει πολύ γρήγορα αριστερά και δεξιά και μπορείτε να καταστρέψετε σχεδόν οτιδήποτε βρίσκεται στο οπτικό πεδίο σας. Οι εξωγήινοι εμφανίζονται πίσω από εμπόδια και έρχονται εναντίον σας, ενώ σας εκτοξεύουν και αντικείμενα, τα οποία όμως μπορείτε να πυροβολήσετε και να καταστρέψετε, πριν σας πιάσουν. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και το animation των sprites είναι πολύ καλό. Ο ήχος είναι επίσης σε πολύ καλά επίπεδα και το gameplay εθιστικό και με παύλα. Αλλά μια επιτυχία για τη Sega, που ελπίζουμε να συνεχίσει έτσι.

στο σκοπό σας αυτό μπορεί να σας βοηθήσουν τα μπουάλα, που βρίσκονται διάσπαρτα στον πύργο και περιέχουν ασπίδες, πιο ισχυρά σπαθιά, έξτρα μαγική δύναμη κ.λπ., καθώς και οι φυλακισμένοι που θα ελευθερώσετε, οι οποίοι, σε ένδειξη της ευγνωμοσύνης τους, θα σας ακολουθούν εκτοξεύοντας πυρά εναντίον των αντιπάλων σας, όταν και εσείς κάνετε κάτι τέτοιο. Υπάρχουν πέντε διαφορετικοί τύποι τέτοιων χαρακτήρων, καθένας από τους οποίους είναι περισσότερο χρήσιμος σε ορισμένες περιστάσεις, και έτσι, με λίγη εξάσκηση, θα μπορείτε να τους χρησιμο-



ποιείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Στην αρχή του παιχνιδιού είναι δυνατό να διαλέξετε το πάτωμα του πύργου από το οποίο θα αρχίσετε την περιπέτειά σας, αν και προσωπικά σας συνιστώ να αρχίζετε

πάντα (ή τουλάχιστον στα εκατό περίπου πρώτα παιχνίδια) από την αρχή, γιατί τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα στα ανώτερα επίπεδα. Όπως είπαμε, το παιχνίδι αυτό διαθέτει τα καλύτερα γραφικά

που έχουμε δει σε παιχνίδι τέτοιου τύπου: Τα background graphics είναι πολύ λεπτομερώς σχεδιασμένα και διαθέτουν scrolling πολλών επιπέδων, τα sprites είναι πολύ φυσικά (όσο φυσικός μπορεί να είναι βέβαια ένας δράκος με δύο κεφάλια) και με εξαιρετικό animation. Ο ήχος είναι σε καλό επίπεδο, αν και θα μπορούσε ο ήρωας να μη βγάζει συνεχώς μια κραυγή που μετά από λίγο γίνεται εκνευριστική. Το gameplay είναι πολύ καλό, ιδίως στο two player game, αν και μερικές φορές είναι απάνθρωπα δύσκολο. Ελπίζουμε να το δοκιμάσουμε στους υπολογιστές μας.

HIGH
TECHNOLOGY

H
T
E
C
H

HIGH
TECHNOLOGY

Το λογότυπό αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΑΝΕΜΟΥ

Tο Turbo Meter μπορεί, χάρη στη φτερωτή που διαθέτει, να μας δίνει μετρήσεις για την ταχύτητα του αέρα. Μπορεί να μετρά σε διάφορες κλίμακες (m.p.h., m/sec) και να δίνει αρκετά ακριβή αποτελέσματα. Δουλεύει με μπαταρίες και η τιμή του στην Αμερική φτάνει τις 16.500 \$pp. Edmund Scientifics, Co. 101, E Gloucester Pike Barrington, NJ 09007 - 1380 USA.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΘΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΠΝΙΣΤΕΣ

Tο Tobacoloram είναι μια συσκευή ανίχνευσης του μονοξειδίου του άνθρακα (CO) που διοικείται στον καρπό του παίχτη ή στις εξεγμισίες των αποκαπνιστών. Μπορείτε έτσι να ελέγξετε τη μόλυνση του χώρου που ζείτε. Η τιμή του δεν ξεπερνά τις 2.000 \$pp. J.R.B. Company Laguna, Hills: CA 714-586-2384.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

Σίγουρα σας θυμίζει τις προηγούμενες ηλεκτρονικές στζίντες το DC 850. Η νέα όμως έκδοση απ' την Casio είναι αισιόγχα βελτιωμένη. Εκτός δηλαδή απ' τα κλασικά τηλέφωνα, ημερολόγιο, alarm, calculator και secret function, έχουμε οθόνη που κάνει scrolling, καθώς και λειτουργία μετατροπής μονάδων! Μετατρέφει λοιπόν το μίλι σε km ή το cm σε inch κ.λπ. Το DC 850 θα φτάσει μάλλον στη χώρα μας στο τέλος του Νοέμβρη.



HIGH
TECHNOLOGY

HIGH
TECHNOLOGY

• A. Παυλίδης

TECH



ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΟΙ!

M

Πορεί να μαζί με πρόσφα καστόφωνο αυτοκινήτου, είναι όμως τηλέφωνο και μάλιστα τοποθετημένο στο προστατευτικό αλεξίγκλα του αυτοκινήτου! Η ιδέα ανήκει στην αμερικανική αυτοκινητοβιομηχανία Chrysler και την πραγματοποιεί με την επίσης αμερικανική εταιρία τηλεπικοινωνιών OKI. Η Chrysler ανακοινώνει ότι θα εφοδιάζει με το τηλέφωνο αυτό μερικά εκ' τα μοντέλα παραγωγής, κατά την περίοδο '90-91. Τι άλλο θ' ακούσουμε...

ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ

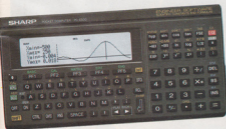
T ο SY-DS1 της Panasonic είναι ένας ψηφιακός επεξεργαστής ήχου. Μπορεί να συνδεθεί με πηγές ήχου, όπως η TV, και να δίνει αποτελέσματα, όπως το surround sound. Η μονάδα περιλαμβάνει και έναν ενισχυτή ενσωματωμένο, καθώς και αρχείο. Στην Αμερική κοστίζει 39.000 δολ. περίπου. Στη Ελλάδα δεν υπάρχει και είναι μάλιστα αμφίβολο και το "αν" θα έρθει.



ΙΔΙΑΝΙΚΟΣ ΒΟΗΘΟΣ

T

ο PC-E500 είναι ένα pocket computer της SHARP που ειδικά ταιγχε με να δοθεί όσους ασχολούνται με τις επιστήμες των μηχανικών. Περιέχει τύποις (μαθηματικών, χημείας, μηχανικής κ.ά.), επιστημονικούς υπολογισμούς και διάφορα άλλα data. Συνολικά πραγματοποιεί 1101 λειτουργίες και επικοινωνεί με printer, rocket disk drive και δίσκους RAM cards με μέγιστη μνήμη 96 KB. SHARP Γ.Α. ΗΣΙΑΔΙΔΗΣ ΕΒΑΕ Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225212. Τιμή 64.000 δολ.



Cine

Χαιρετώ τους Πιξελάδες ανεφίλαθλους. Είμεθα καλώς; Α, πολύ χαίρομαι. Για να νιώσετε λοιπόν ακόμα καλύτερα, η στήλη έχει πολύ φρέσκο Robocop, για την ακρίβεια το Robocop 2. Α, και να μην το ξεχάσω: Η "Pixel productions" σχεδιάζει τη συνέχεια του Willow, το Willow 2, με τον Χρήστο Κυριακό στο ρόλο του καλού με τη μαγική κομπιούρα (δείτε το γράμμα της σύνταξης), και guest star τον Αντρέα Τσιουράνη στο ρόλο ενός μικιατικού goblin που τυραννά το δάσος έπιπώντας τα ζώα στις 4 το πρωί με το ανατριχιαστικό γέλιο του. Περισσότερες λεπτομέρειες όμως τον επόμενο μήνα.

● Του Γ. Κυριακού

ΤΙΤΛΟΣ: ROBOCOP 2

ΕΤΑΙΡΙΑ: ORION PICTURES

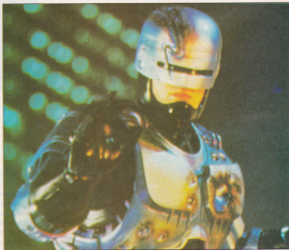
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΠΗΤΕΡ

ΓΟΥΕΛΜΕΡ, ΝΑΝΥ ΑΛΑΕΝ

Σας είχαμε προειδοποιήσει, θυμάστε. Δεν νομίζω λοιπόν να σας ήρθε απότομα το ότι αναμένεται από στιγμή σε στιγμή ο "Robocop 2" και στους δικούς μας κινηματογράφους. Η ταινία τελείωσε το καλοκαίρι και προβλήθηκε στην Αμερική, όπου τα πήγε θαυμάσια. Μένει να δούμε κι εδώ τι θα γίνει. Μέχρι τότε όμως ως κάνουμε ένα pre-review. Πολλά πράγματα έχουν αλλάξει στο νέο Robocop, αλλά ευτυχώς δεν περιόχθηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά της πλάκας της πρώτης ταινίας. Ο σκηνοθέτης άλλαξε, το κοστούμι του Robocop άλλαξε (όχι από άποψη εμφάνισης, αλλά από άποψη άνεσης: Τώρα πια δεν χρειάζεται ο

πρωταγωνιστής δυο ώρες για να το βάλει και να το βγάλει), και φυσικά η ιστορία άλλαξε. Δεν άλλαξε όμως η πιστή φίλη του Murphy, κι ο κακός διευθυντής της φοβερής εταιρίας Omni Products. Ας δούμε όμως την ιστορία από την αρχή. Οι δρόμοι του Houston φιλοξένησαν το κινήρι του μεταλλικού πρωταγωνιστή, Murphy, με το κακό "εγώ" του, τον Robocop 2. Φυσικά το Houston δεν υπάρχει στην ταινία. Αντί γ' αυτό υπάρχει το Ντιτρόιτ. Ένα Ντιτρόιτ που εξουσιάζεται πια ολοκληρωτικά από την πανίσχυρη Omni Consumer Products, έναν πολυεθνικό καλοσά που, ξεφύγοντας από τις μέχρι τώρα κλασικές επιχειρηματικές στρατηγικές, ασχολείται με δραστηριότητες όπως η άσκηση εξουσίας, εξαγοράζοντας και τους τελευταίους ικανούς πολιτικούς. Ετσι προχωρά ακάθεκτη για την υλοποίηση του μελλοντικού της στόχου: Τη δημιουργία του νέου Ντιτρόιτ. Μια νέα πόλη, με το όνομα Delta City, χτίζεται σιγά σιγά, εφοδιασμένη με τεχνητό κλίμα, σιγά, πολλές ανέσεις, ανεπαρκή μόλυνση, καθόλου εγκληματικότητα, πολύ πράσινο

και πληθώρα χώρων αναμίξης. Πρόκειται για ένα όνειρο, έναν Παράδεισο επάνω στη γη - όμως, αντίθετα με εκείνον που ξέρουμε, αυτός εδώ ο Παράδεισος είναι πολύ ακριβός. Μόνο οι πλουσιότεροι άνθρωποι της γης θα μπορούν να ζήσουν μέσα στις ανέσεις της Delta City. Για να γίνει όμως το όνειρο της εταιρίας πραγματικότητα, χρειάζεται να "εξερρανεστεί" η παλιά πόλη, να εκδιωχθούν ή να θανατωθούν οι κάτοικοι, εγκληματίες και μη. Ηδη η κοινή γνώμη αγινίζεται, με όση δύναμη της έχει απομείνει, οργανώνοντας ομάδες αντίστασης, ενάντια στα σχέδια ίδρυσης της Delta City. Στην προσπάθειά του να καταπνίξει κάθε αντίδραση, ο νέος πρόεδρος της εταιρίας, Julian Faxx, εφαρμόζει ένα σχέδιο παραπληροφόρησης της κοινής γνώμης, με σκοπό να τη στρέψει ενάντια στο "στρατό" αντίστασης των αγανακτισμένων πολιτών, κατηγορώντας τους για αναταραχές και δολοφονίες. Συγχρόνως αναγγέλλει τα σχέδιά του για ένα νέο αστυνόμερο-ρομπότ, το πρόγραμμα Robocop 2: Ο νέος υπερασπιστής του νόμου, 'με αντέ-



Review

ρα οπλικά συστήματα, ραντάρ επιβλέψης, και το σπουδαιότερο, χωρίς ίχνη αυτόνομης θέλησης". Το νέο ανδρείκελό, "χτισμένο" επάνω στο σώμα ενός ηρωίδου αλλά ανήθιτου ναρκομανή περιθωριακού, του Κορη, θυμίζει το εφιαλτικό τέρας ED-109 της πρώτης ταινίας (θυμάστε, το τέρας που είχε εκείνο το ίσιγ και είχε τη συνήθεια να πυροβολεί...αθώους). Ετσι, ο αστυνομικός Murphy τίθεται ουσιαστικά εκτός υπηρεσίας. Ομως... που βρίσκεται ο γνωστός μας Robocop; Ο "καλός" ήρωας της ταινίας ζει αποτραβηγμένος. Συνεχίζει να ανήκει στο αστυνομικό σώμα του Ντιτράτ. Μισότρελος πια, εξακολουθεί να μάχεται πεισματικά ενάντια στο προγραμματισμένο από την εταιρία τμήμα του μαλού του και στη δική του προσωπικότητα, γεμάτη από αναμνήσεις. Προσπαθώντας να βρει κάποια όκηρ, ξεκινά μια μοναχική σταυροφορία ενάντια στους πιο επικίνδυνους κακοποιούς. Η τύχη, σε μια από αυτές τις αποστολές, θα τον φέρει στα χέρια του Faxx. Αποφασισμένος να "επάσει" τη θέληση του ζωντανού ρομπότ, ο πρόεδρος της OCP προχωρεί σε μεθόδους πλύσης εγκεφάλου του Murphy.

Ο Robocop πάντως αντέχει, και ξεκινώντας από το μυαλικό του καταφύγιο στις φτωχονεωνίες του Ντιτράτ, παίρνοντας στα μεταλλικά του χέρια τον αγώνα ενάντια στον Παράδεισο των πλουσίων, και προχωρώντας στην τελική αναμέτρηση με το σκοτεινό "δύτερο εαυτό" του, τον οντανάμο γίγαντα της OCP.

Δεν θα αναφερθούμε περισσότερο στην πλοκή της ταινίας, αλλά θα σταθούμε λίγο ακόμη στο σενάριο, μια και η δημιουργία του έχει αρκετό ενδιαφέρον. Στην πραγματικότητα υπήρξαν δύο Robocop 2. Η πρώτη ιστορία ανήκει στους δύο δημιουργούς του σεναρίου της πρώτης ταινίας και συμπαραγωγούς, τους Ed Neumeier και Michael Miner, η οποία προέβλεπε μια διαφορετική εξέλιξη. Η ιστορία, που τελικά δεν εγκρίθηκε, τοποθετούσε τον ήρωά μας σε μια νέα εποχή. Το σενάριο προέβλεπε ακατάπαστη, καταγιστική δράση, αλλά κανείς δεν ήθελε να "ρίξει" τόσο πολύ τον Robocop, από πρωταγωνιστή σε πόνι



κόποιων κακών. Ετσι, τελικά οι υπαίτιοι της Όπη διαλέξαν το βιβλίο του σεναρίου του συγγραφέα και δημιουργού της δημοφιλούς σειράς comics "Batman: The Dark Knight Returns", Frank Miller. Η "ειδικότητα" του συγγραφέα φαίνεται. Οι διάλογοι είναι "κοφτοί" και λιτοί, και δίνουνουν να προέρχονται κατ' ευθείαν από τα "συνειδήματα" ενός comic περιοδικού. Αλλά και ο σκηνοθέτης άλλαξε. Από την αρχή κι όλος, μόλις αναγγέλθηκε η πρόκληση του Ivin Kershner ως σκηνοθέτη, όλοι κατάλαβαν ότι ο Robocop 2 θα ήταν κάτι το διαφορετικό. "Ριψακίνδυνη απόφαση", χαρακτηρίστηκε από αρκετούς, μια και η πρώτη επιτυχία δεν αφήνει πολλά περιθώρια για



αλλαγές: Κάθε "No 2" πρέπει να μοιάζει με το "No 1", αν θέλει να έχει κι αυτό επιτυχία. Ομως, τελικά οι φόβοι διαλύθηκαν. Δεν είναι μόνο το ένδοξο παρελθόν του σκηνοθέτη στο "πτήσιμα" εμπνευσμένων επιτυχιών, γεμάτων πλοκή και σασπένς, όπως "Star Wars 2: The Empire Strikes Back" και "James Bond: Never Say Never Again", αλλά και η ευκολία του να δίνει περισσότερα "νόημα" στους ήρωές του, χωρίς αυτό να είναι εις βάρος της δράσης. Περισσότερο ήπιος στις σκηνές του (αντίθετα με τον φανατικό της ωμής βίας Verhoeven), ο Kershner ασχολείται περισσότερο με το τι είναι τελικά ο Robocop: "Ήθελα ένα διαφορετικό στιλ γυρισμάτων", λέει χαρακτηριστικά, "ήθελα οι χαρακτήρες να προχωρήσουν πιο μακριά από την πρώτη φορά. Δούλεψα πάνω στη συναισθηματική κατάσταση του Robo. Οι μνήμες του και οι εκδόσεις του εγώ του επιστρέφουν, και θα πρέπει να αντιμετωπίσει το γεγονός ότι είναι ένας άνθρωπος μέσα σε ένα μεταλλικό κουστούμι". Η τραγική πάλη του ήρωα προβλέπεται αναρροαστική, χάρη στη μουσική του Kershner, αλλά και την έξοχη τεχνική του μάγου των ειδικών εφέ (Star Wars) και κατόχου Όσκαρ Phil Tippett. Δεν είναι συμπωματικό το γεγονός ότι στην ταινία αυτή στο 95% των σκηνών συμμετέχει ο μηχανικός της ILM με κάποιο από τα πολυάριθμα εφέ του, 4 φορές δηλαδή περισσότερους χρόνος από εκείνον που δαπανήθηκε για ειδικά εφέ στον πρώτο Robocop. Το πολύπλοκο, ανδροειδές Robo2, το οποίο στην οθόνη φαντάζει τεράστιο, δεν είναι στην πραγματικότητα παρά ένα μοντέλο 50 εκατοστών, το οποίο όμως στα ύπερα χέρια του Tippett παίρνει ζωή και κίνηση. Εμείς βέβαια τριβούμε τα χέρια μας όσο το ακούμε όλα αυτά, και το μόνο παράνομό μας είναι ότι δεν έγιναν ταινίες και τα δύο σενάρια, κι ως μας άφηναν τελικά εμάς να διαλέξουμε στο κάτω-κάτω μια τη λέει, τη λέει, τη λέει. Τις Αν θα κυκλοφορήσει το game; Ε, καλά, εσείς κι λέτε; Εδώ οι προγραμματιστές της Ocean κοιτούν να πάθουν οσεμπίλτσα αυτόν τον καιρό...

CONSOLES REVIEW

SPLATTERHOUSE

Είδος: BEAT 'EM UP
Console: PC ENGINE

Το Splatterhouse είναι χωρισμένο σε έξι πίστες που ακολουρούν οριζόντια. Εσείς πρέπει να οδηγήσετε το χαρακτήρα που ελέγχετε (ο οποίος μοιάζει καταπληκτικά στον Jason απ' το "Παρασκευή και 13") μέσα απ' αυτές τις πίστες, αποφεύγοντας όλους τους κινδύνους. Ευτυχώς στο δρόμο σας βρίσκετε αρκετά όπλα: Μια σαινίδα στο πάκο κάνει ακόμα και τα πιο ζώρια ζώπι κιάμ, ενώ για τους υπόλοιπους υπάρχουν αρκετά μαγκά ξέρκια. Ακόμα, υπάρχει κι ένα αρκετά δυνατό τουφέκι, για τους κακούς που συναντάτε στο τέλος κάθε πίστας - και είναι αρκετά δυνατά!

Κάθε πίστα χωρίζεται σε έξι levels, τα οποία είναι αρκετά δύσκολα. Μπορεί, για παράδειγμα, να βρεθείτε ξαφνικά κλεισμένοι μέσα σε ένα κατακόλινο δωμάτιο και να πρέπει να πολεμήσετε ακόμα και με τα έπιπλα για να βγείτε έξω. Τα γραφικά του Splatterhouse είναι πολύ καλά. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε έχει όριστο animation και όλες οι κινήσεις του coin 'op έχουν περαστεί στο παιχνίδι.

Πολύ πιστική είναι και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σ' αυτό συντελεί και ο λεπτομερέστατος ήχος. Στην περίπτωση μάλιστα του μονοκού με το πριόνι, ακούγεται ακόμη και ο ήχος απ' τον οδοντιατρικό τροχό που κρατάει.

Ωστόσο, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και δεν θα το τελειώσετε τόσο εύκολα. Πάντως, η δυσκολία δεν είναι υπερβολική, και έτσι κάνετε κάποια πρόοδο κάθε φορά που παίζετε. Έχουμε λοιπόν ένα αρκετά δυνατό και εθιστικό παιχνίδι, που συναρπάξει. Σίγουρα μια καλή εκλογή!

GRAPHICS: 8.9
ANIMATION: 9.2
ΗΧΟΣ: 8.3
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.1



SUPER MONACO GP

Είδος: CAR RACE
SIMULATION
Console: SEGA MEGADRIVE

Σκοπός σας είναι να αγωνιστείτε επιτυχώς στα μεγαλύτερα circuits του κόσμου. Οδηγείτε ένα αυτοκίνητο Formula 1 και πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί. Στην αρχή του παιχνιδιού διαλέγετε κβάτο ταχυτήτων του αυτοκινήτου. Μπορείτε να έχετε αυτόματο κβάτο (εύκολο στο χειρισμό, αλλά το αυτοκίνητο σέρνεται) ή χειροκίνητο. Το δεύτερο έχει επτά σχέσες και κάνει το αμάξι να πετάει, αλλά οι αλλαγές του είναι μαρτύριο.

Πριν τον κανονικό αγώνα υπάρχει ένα στάδιο προεργασίας. Τρέχετε κανονικά στην πίστα και ανάλογα με το χρόνο σας παίρνεται θέση στην εκκίνηση. Τη δράση την βλέπετε από τη θέση του οδηγού (για σου Άρη), ενώ στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει και ένας καθρέφτης για να βλέπετε ποιος σας ζώνει την ούρα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φοβερά. Ίδια ακριβώς μ' εκείνα του arcade, δεν υπάρχουν ούτε σε λεπτομέρεια, ούτε σε κίνηση. Όλα κινούνται φοβερά γρήγορα, και στα 260km/h το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να έχετε το μάτι σας κορφωμένο στο δρόμο. Ο ήχος είναι μέτριος και η ομίλια μάλλον απάια. Ευτυχώς το υπόλοιπο παιχνίδι είναι τόσο καλό, που ο ήχος δεν του αρραει και πολλά.

Ο έλεγχος είναι αρκετά πιστικός, και τα controls υποκρίνουν πιστά στις εντολές σας. Προσέξτε πάντως, γιατί στις στροφές με πολλά χιλιόμετρα το αυτοκίνητο κάνει τετ-ο-κε. Το Super Monaco GP είναι αρκετά "καλλιπικό", ενώ η οθόνη που έχει για να συμμετάχεται στο παγκόσμιο πρωτάθλημα το κάνει ακόμα καλύτερο. Κάπ αρκετά σημαντικό πριν κλείσουμε. Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για να τρέχει σε scart κονσόλες. Έτσι, αν έχετε Megadrive με σύστημα PAL, πριν αγοράσετε το παιχνίδι, καλά θα κάνετε να προμηθευτείτε το περιφερειακό που θα σας απαλλάξει απ' τους πονοκεφάλους.

GRAPHICS: 9.4
ANIMATION: 9.6
ΗΧΟΣ: 9.2
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.5



Σ' αυτή τη στήλη
θα φιλοξενούμε
κάθε μήνα
τα καλύτερα παιχνίδια
που κυκλοφορούν
στην ελληνική αγορά
και έχουν γραφτεί για
τις γνωστές
πια σε όλους
παιχνιδιομηχανές!

Του Α. Λεκόπουλου

CHASE H.Q.



ocean[®]

ΑΠΟΚΛΕΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΒΕΛΟΤΕΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

2, ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 115 62, ΤΗΛ. 9874601, FAX 9874607
ΚΕΝΤΡΗΝ ΜΑΡΕΣΑ: OCEAN SHOP - ΣΟΥΦΛΑΜΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 360761

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

Και τώρα
**COMPUTER
SHOW**



ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ



SOFTWARE REVIEWS



TOP TWENTY



HINTS & TIPS



ΓΕΓΟΝΟΤΑ - ΦΗΜΕΣ - ΣΧΟΛΙΑ

**Ενα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games
κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!**

Coming soon from...



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY