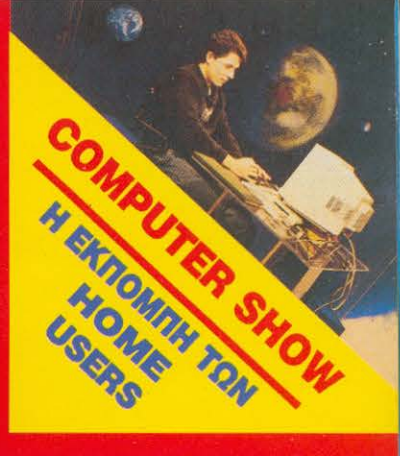


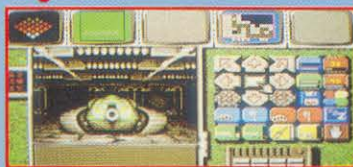
# PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΓΙΑ HOME MICROS

## Special Reviews



CAPTIVE

## Adventure



# CHRONO QUEST II

## Multimedia:

NEA CD-COMPUTERS

## Kick-Off

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

## Reviews:



# NITRO

- JAMES POND
- MASTERBLAZER
- DELUXE MUSIC
- ANIMATE 4D



**ΠΛΑΣΤΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ...**  
**Η ΩΡΑ ΤΩΝ**  
**SUPER GAMES!**



# ROCK FM



ΔΥΝΑΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ 96.8



# TURBO·X<sup>®</sup>

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



**μόνο** **TURBO·X<sub>1</sub>**  
**120.400\***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ
- 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΘΡΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

#### ΥΠΟΔΟΜΗ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 ΜΗΖ)
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 ΤΕΜ.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 ΕΧΡΑΝΤΙΩΝ SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

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

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

**ΠΛΩΣΤ**  
**COMPUTERS**

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

**TURBO·X<sub>2</sub>**

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D.

**133.900\***

**TURBO·X<sub>3</sub>**

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

**168.600\***

\* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%



Για οσους  
αποθانونται νεοι

Jeronimo  
Groovy

Hot

FM

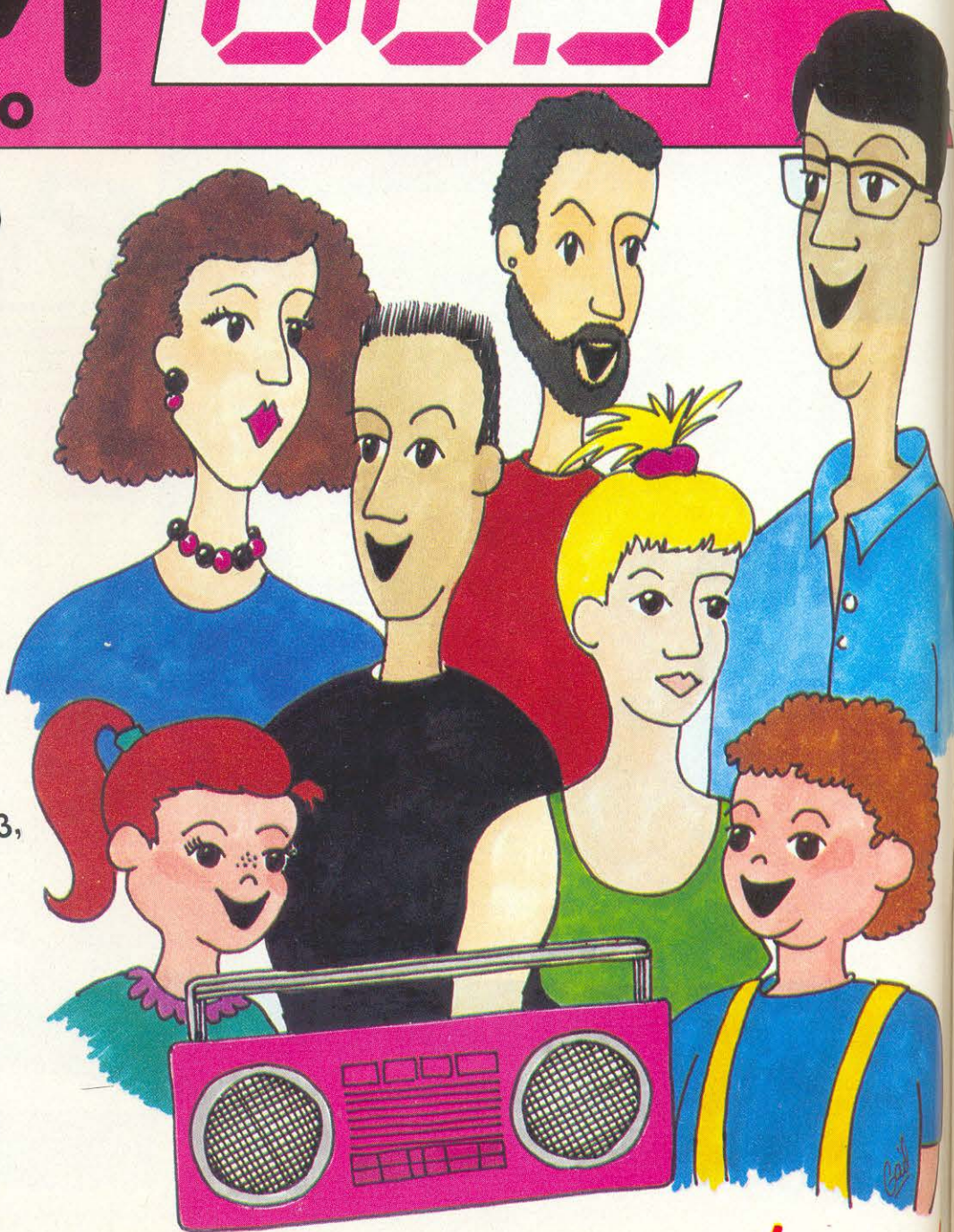
stereo

88.9

Jeronimo  
Groovy

300.000 Νέοι

ηλικίας 12-30, περιμένουν  
με «τεντωμένα αυτιά» το  
εμπορικό σας μήνυμα.  
Για να διαφημιστείτε:  
τηλ. 681 4617, 685 2523,  
685 2521-2



FM  
stereo

Jeronimo  
Groovy

88.9

ΚΑΠΟΙΟΣ ΣΕ ΟΚΕΙΤΕΙΤΑΙ ΚΑΙ Ο'ΑΧΑΤΑ!



# COMPUTERS

## ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ 2000

**Τ**ώρα, για πρώτη φορά στην Ελλάδα,  
μια εβδομαδιαία εκπομπή με αντικείμενο το *Business Computing*  
και τη Νέα Τεχνολογία στις καθημερινές της εφαρμογές.

- \* Παρουσιάσεις Hardware & Software \*
- \* Ελληνικές και Διεθνείς ειδήσεις \*
- \* Νέα Προϊόντα \*
- \* Συνεντεύξεις \*
- \* Top Ten Προϊόντων \*
- \* Ρεπορτάζ \*

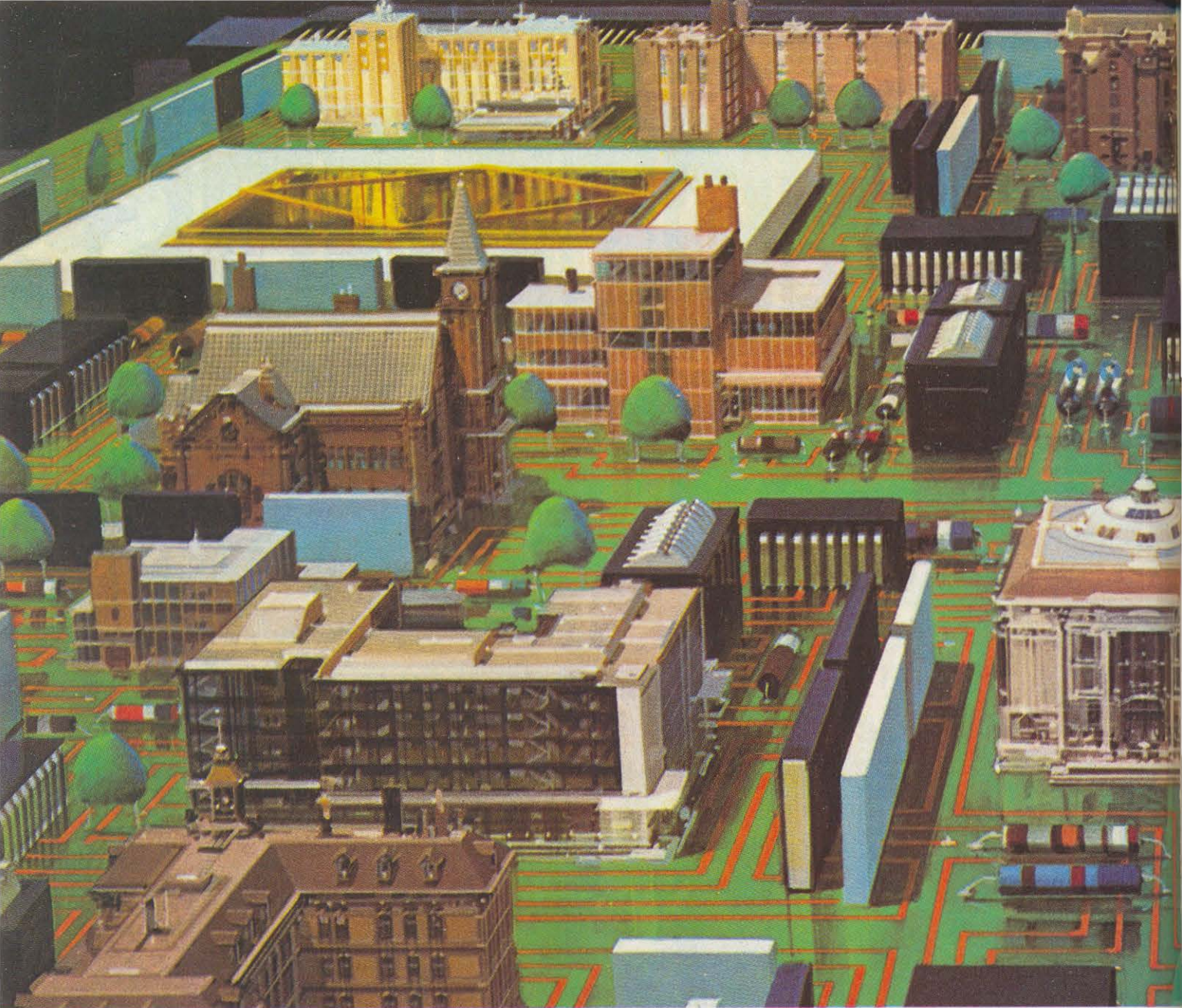


**ΕΝΑΡΞΗ ΕΚΠΟΜΠΗΣ**  
**ΤΡΙΤΗ 8 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ '91**  
**7.00 μ.μ.** 



Μέλος του ομίλου "ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ"





Comp

DATA

linking you to the worlds





uLink

**B A N K S**

of the future... today!



# ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη σύνταξη .....13

Αλληλογραφία .....32

Scores & Scorers .....94

Top Games .....84

Αγγελίες .....96

Hi Tech .....114

Video Review .....116

# ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Peek & Poke .....38

Adventure SOS .....85

Επεμβάσεις .....88

Strider II για Commodore 64

Teenage Mutant Hero Turtles για Spectrum

Πρώτα Βήματα .....92

Hints 'η' Tips .....94

# ΠΕΡΙΕΧΟ

## CAPTIVE

Ένα διαπλανητικό role playing game.



54

## ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Γεγονότα... Φήμες...  
Σχόλια.....22  
Εδώ Λονδίνο .....34

## NITRO

Οδηγήστε το αγωνιστικό σας στις πίστες του νέου race game.

80



## CHRONO QUEST II

Η συνέχεια του CHRONO QUEST. Ένα ακόμη πιο συναρπαστικό ταξίδι του Ανδρέα Τσουρινάκη στη διάσταση του χρόνου.

66



## ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

### Sculpt Animate 4D

Δημιουργήστε animation σε τρισδιάστατα γραφικά.

74

### Deluxe Music Construction Set

Αναπτύξτε τις συνθετικές σας ικανότητες σ' ένα από τα πιο δυνατά μουσικά προγράμματα στην Amiga.

72

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Νίκος Μανούσος ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Αλέξης Καναβός ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Βασίλης Γιακαμωζής MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αντώνης Λεκόπουλος ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ξενοφών Αδαμαντίδης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Δημήτρης Ασημακόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλός, Χρήστος Μιχόπουλος, Θεόδωρος Δεβελέγκας ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: Ηρόδοτος Νικολαΐδης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Γιώργος Ευσταθίου, Άρης Πασούρης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου, Κώστα Παπαγιαννακόπουλος ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: Αγγλία - Βασίλης Κωνσταντίνου, USA - Σπύρος Περιστερής, Γαλλία - Αντώνης Βλοντάκης ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης, Μανώλης Φραγκούλης ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ: Κική Μελετιζή ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Μπέττυ Μανωλέσου, Χρύσα Παντελαίου, Χρήστος Ιωαννίδης-Παντόπικος ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Νίκος Γεωργιάδης ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος ΥΠΕΥΘΥΝΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: Πλουμιστή Σιμοπούλου ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου ΣΥΝΤΑΞΗ: Ιωσήφ Κονιός.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA PUBLISHER: Nikos Manousos EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos ACCOUNTING MANAGER: Agapi Laloti ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos ADVERTISING SALES: Vasilis Giakamozis MARKETING: Lucy Taliadoros, Maria Tsamplakos ASSISTANT EDITOR IN CHIEF: Antony Lekopoulos EDITORS: George Kiparissis, Xenofon Adamadidis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Kostas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Andreas Tsourinakis, Dimitris Pavlis, Christos Mihopoulos, Theodoros Develegas CONTRIBUTING EDITORS: Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efsthathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolau, Kostas Papagiannakopoulos CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Viontakis, USA - Antonis Peristeris EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE: Personal Computer World COVER: Hector Haralampous



# MENA

# PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 74 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1991

## ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

### GAMES REVIEWS

SOFTWARE FLASH.....14

SPECIAL REVIEW .....54

- Captive

SOFTWARE REVIEW...62

- MasterBlazer
- James Pond
- Carthage

ADVENTURE.....66

- Chrono Quest II

HYPER VIEW.....80

- Nitro

ARCADE.....112

- Blood Bros
- Final Fight

CONSOLES REVIEW ..111

- Rabio Lepus
- Budokan

### Συγκριτικό τεστ εκτυπωτών

Ο Ξενοφώντας Αδαμαντίδης παρουσιάζει τους πιο διάσημους dot matrix εκτυπωτές.

40



### Multimedia

Ο Γιώργος Κυπαρίσσης σας δίνει μια πρώτη γεύση από τους υπολογιστές του.

46

### Εναλλακτική πραγματικότητα



Η πραγματικότητα ενός παραμυθένιου κόσμου.

48

### Computer Show

76

Ο Αντώνης Λεκόπουλος στην εκπομπή όλων των home users.



### HDTV

Ο Θόδωρος Δεβέλεγκας δίνει φως στις τηλεοράσεις υψηλής ευκρίνειας.

101

### PLAY THE GAME

Last Ninza II .....104  
Time Machine.....106

Το PIXEL εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία PRINT XPRESS. Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847. ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Λούλης ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Στέλιος Θεοδωράκος, Γιώργος Παπαγεωργίου DESKTOP PUBLISHING: Κώστας Νικολάου, Πέτρος Ηλιαδης, Μάρα Παυλοπούλου, Μάγδα Διαλεκτού ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Νιφοροπούλου ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Βίκυ Ψυχογιού, Νάνα Ευσταθίου, Φιλίππα Βούλγαρη DATA ENTRY: Ελένη Κοτοπούλου ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Τάκης Ανεζύρης ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ: Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Β. Βογιατζής, Χρωμανάλυση, Δ. Εμμανουήλ, Αφοί Τζίφα Ο.Ε. MONTAZ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε. ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ Α.Ε. ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καβαδαίας. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ. ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Οι κατασκευές, όπως και κάθε άρθρο που δημοσιεύεται στο περιοδικό PIXEL, αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία του περιοδικού και της εκδότριας εταιρίας COMPUPRESS ΑΕ. Οποιαδήποτε αναπαραγωγή άρθρων ή μέρους αυτών, καθώς και εμπορική εκμετάλλευσή τους χωρίς την έγγραφη άδεια του εκδότη, διώκεται σύμφωνα με το νόμο. Τα ευνοήματα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις απόψεις του περιοδικού.



# MOVIE TALK



FM STEREO

# Super 89.8







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

**Τ**ον προηγούμενο μήνα η σύνταξη του PIXEL είχε χάσει το συνηθισμένο της ύψος και ελάχιστα "μπλικ μπλικ" ακούγονταν. Μη νομίζετε βέβαια ότι επικρατούσε ησυχία (πότε άλλωστε συνέβη αυτό;), απλά οι αγαπημένοι σας συντάκτες ήταν περισσότερο τηλεοπτικοί και έχοντας μετατραπεί σε ανατέλλοντες αστέρες του Hollywood προετοιμάζονταν για το Computer Show. Μα και βέβαια, θα έπρεπε να ξέρετε τι είναι το Computer Show! Είναι η εκπομπή που βλέπετε κάθε Παρασκευή στις εξήμισι το απόγευμα, στην ET-1, και περιέχει καθετί που θα μπορούσε να ενδιαφέρει εσάς και τον υπολογιστή σας. Ετσι λοιπόν, κατά τη διάρκεια προετοιμασίας των εκπομπών, τα γραφεία μας θύμιζαν περισσότερο τα studios της Paramount, καθώς ο Αντώνης Λεκόπουλος έκανε γαργάρες με χαμομήλι για να καθαρίσει η φωνή του και ο Γιώργος Κυπαρίσης περιφερόταν στο διάδρομο, προσπαθώντας να αποστηθίσει αυτά που θα έλεγε και διορθώνοντας κατά καιρούς το make-up για να μη φαίνεται η μύτη του που γυαλίζει. Τα αποτελέσματα όλων αυτών είναι το Computer Show, μια παρουσίαση του οποίου μπορείτε να βρείτε και στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, καθώς και κάποιο ερωτηματολόγιο που θα μας βοηθήσει να μάθουμε τη γνώμη σας και τις παρατηρήσεις σας γι' αυτή την εκπομπή.

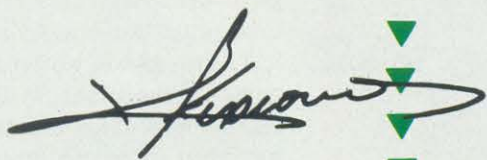
Αλλά, ας αφήσουμε προς το παρόν την τηλεόραση για να περάσουμε στα "δικά μας" και στα θέματα που περιλαμβάνονται σ' αυτό το τεύχος του PIXEL. Όπως θα δείτε, ο όρος "εναλλακτική πραγματικότητα" αρχίζει να εμφανίζεται όλο και πιο συχνά στις σελίδες μας και δεν αποκλείεται σύντομα να δούμε και στη χώρα μας το πρώτο παιχνίδι αυτής της κατηγορίας. Όπως θα καταλάβετε, όσοι δεν έχετε διαβάσει κάτι γι' αυτή τη νέα γενιά super παιχνιδιών, μπορείτε να ακούτε ρεαλιστικούς ήχους από το παιχνίδι που παίζετε, να νομίζετε ότι κινείστε στο χώρο όπου κινείται ο ήρωας που εκπροσωπείτε και γενικά να συμμετέχετε σ' αυτό σαν να ζείτε μια... εναλλακτική πραγματικότητα.

Αν όμως προτιμάτε τα παιχνίδια που έχετε συνηθίσει να παίζετε μέχρι σήμερα, το SPECIAL REVIEW γι' αυτόν το μήνα αναφέρεται στο CAPTIVE, ένα παιχνίδι που δικαία έχει πάρει από πολλούς τον τίτλο του άξιου διαδόχου του DUNGEON MASTER. Πρόκειται για μια περιπέτεια που εξελίσσεται στο διάστημα και, όπως είναι φυσικό, περιλαμβάνει δεκάδες πλανήτες που πρέπει να εξερευνησετε, γεγονός καθόλου εύκολο, καθώς ο κάθε πλανήτης είναι ένα μικρό αυτόνομο κομμάτι με τα δικά του μυστικά και βέβαια τους δικούς του καθόλου ευκαταφρόνητους κινδύνους.

Βέβαια, δεν λείπουν τα Reviews των παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν πρόσφατα, ενώ στο Adventure ο Αντρέας Τσουρινάκης επιχειρεί άλλο ένα ταξίδι στο χρόνο με το CHRONO QUEST II. Αυτή τη φορά μάλιστα του χάλασε η χρονομηχανή του καμένου και ήταν κυριολεκτικά αξιολύπητος, καθώς προσπαθούσε να την επισκευάσει και να επιστρέψει πίσω στο 1922, όπως απαιτούσε το παιχνίδι.

Αν πάλι προτιμάτε κάτι περισσότερο χειροπιαστό από τις παρουσιάσεις software που υπάρχουν σ' αυτό το τεύχος, μπορείτε να διαβάσετε τη συγκριτική παρουσίαση πέντε γνωστών εκτυπωτών που έχουμε διαλέξει και σας προτείνουμε για να συντροφιάσουν τον υπολογιστή σας. Αυτά και άλλα πολλά απαρτίζουν το PIXEL αυτού του μήνα. Εμείς σας ευχόμαστε να περάσετε έναν ευχάριστο μήνα παρέα με τον υπολογιστή σας και μην ανησυχείτε, θα είμαστε πολύ σύντομα και πάλι μαζί.

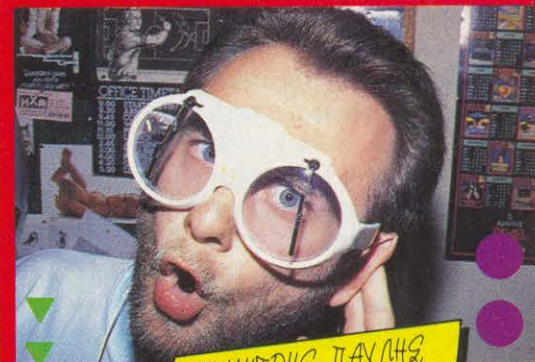
Ο αρχισυντάκτης



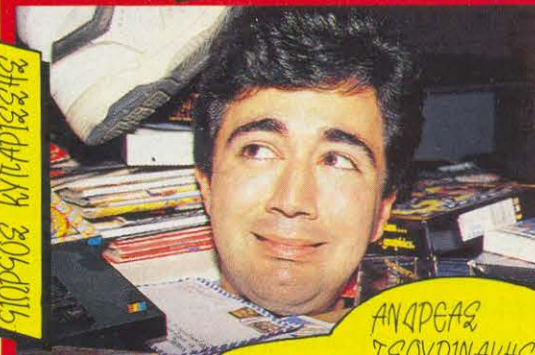

ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ



ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

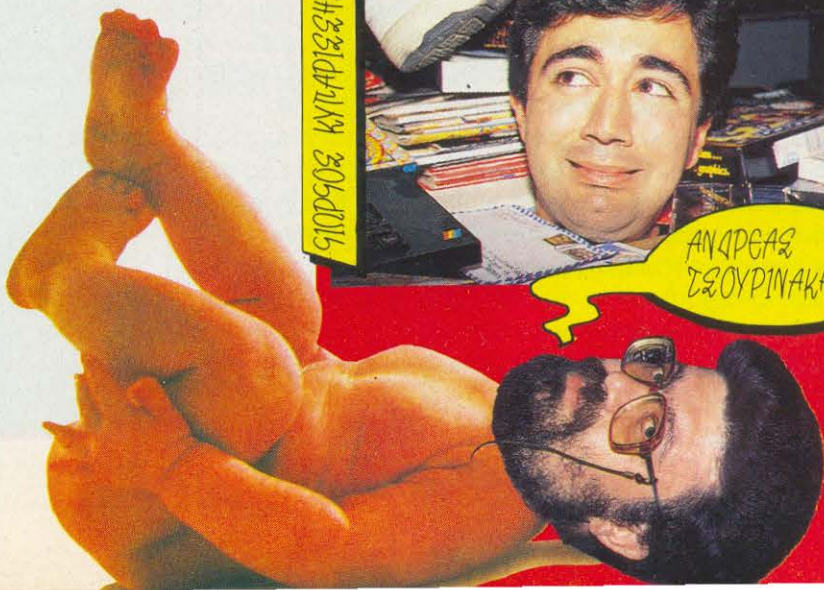


ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΛΑΥΗΣ



ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΗΣ

ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ





# SOFTWARE

flash

## DEATH TRAP



Η Anco, που έγινε γνωστή σε όλους μας μέσω του Kick Off, αποφάσισε ν' αφήσει για λίγο τα ποδοσφαιρικά γήπεδα και ν' ασχοληθεί με το θαυμάσιο κόσμο των μάγων και των ξωτικών, μέσα από το καινούριο της παιχνίδι, το Death Trap. Στο Death Trap, ο νεαρός πρίγκιπας Abi αποφασίζει ν' αντιμετωπίσει έναν κακό μάγο, που τρομοκρατεί τους υπηκόους του, και έτσι μπαίνει στο στόμα του λύκου, δηλαδή στην περιοχή του μάγου, η οποία αποτελείται από πέντε υπο-περιοχές, το κάστρο, τις κατακόμβες, τους πάγους, την κόλαση και το επίπεδο Rot(!). Ο Abi θα έλθει αντιμέτωπος με ποικιλόμορφα τέρατα, όπως παρασιτικούς εξωγήινους (!), τεράστιους βατράχους, φαντάσματα, δαίμονες, πουλιά που πετούν πέτρες, χέρια που θέλουν να τον αρπάξουν κ.λπ. Το μόνο όπλο, που αρχικά έχει στη διάθεσή του, είναι μια λόγχη αλλά, όπως συνηθίζεται, μπορεί να μαζέψει στη διαδρομή πιο ισχυρά όπλα ή να τα αγοράσει καταβάλλοντας την κατάλληλη ποσότητα μαγικού φίλτρου. Τέτοια όπλα συμπεριλαμβάνουν μπάλες φωτιάς, μπούμερανγκ, αστραπές, smart bombs κι ένα βοηθό που σας ακολουθεί και αναλαμβάνει να εξοντώσει κάποιους από τους εχθρούς. Ο βοηθός αυτός μπορεί να ελέγχεται και από κάποιο φίλο σας.

Μπορείτε, εκτός από όπλα, ν' αγοράσετε και άλλα χρήσιμα πράγματα, αν πάτε στο σωστό μέρος βέβαια, όπως ιαματικά φίλτρα ή μαγικά ξόρκια, που θα σας βοηθήσουν να ζήσετε λίγο παραπάνω. Το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό και δύσκολα θα σηκωθείτε από το joystick, μετά το πρώτο παιχνίδι. Σ' αυτό βοηθάνε τα πολύ καλά γραφικά και ο ήχος αλλά, κυρίως, το πολύ καλά σταθμισμένο gameplay. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια του τύπου αυτού, δεν πρέπει να το χάσετε.

## TOYOTA CELICA GT RALLY



Η Toyota Celica είναι ένα από τα πιο δημοφιλή αυτοκίνητα στη χώρα μας και το νέο παιχνίδι της Gremlin (που έχει πάρει το licence για όλα τα μοντέλα της Toyota, και έτσι τίτλοι όπως Toyota Corolla ή Toyota Pick-up μάλλον δεν θ' αργήσουν) αναμένεται να τύχει ανάλογης υποδοχής.

Στο Toyota Celica GT Rally κάθεστε στο τιμόνι μιας ολοκαίνουριας Celica GT4 και αρχίζετε να οδηγείτε, προσπαθώντας να περάσετε μέσα απ' όλες τις διαδρομές, που διαθέτει το παιχνίδι στον ελάχιστο δυνατό χρόνο. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι θα πρέπει να τρέχετε συνεχώς με τη μέγιστη ταχύτητα γιατί, αν π.χ. χτυπήσετε σ' ένα μεγάλο αντικείμενο, απ' αυτά που βρίσκονται στις άκρες του δρόμου, τότε χάνετε 20 δευτερόλεπτα. Από τέτοιες καταστάσεις μπορεί να σας σώσει ο συνοδηγός σας, που σας προειδοποιεί

για τα επικίνδυνα σημεία που μπορείτε να συναντήσετε (απότομες στροφές κ.ά.). Πριν, όμως, από την κούρσα θα πρέπει να επιλέξετε τα σημεία, στα οποία θέλετε προειδοποίηση ή να αφήσετε τον υπολογιστή να τα επιλέξει μόνος του - και μάλιστα σωστά - αλλά αυτό θα σας στοιχίσει κάποια επιπλέον δευτερόλεπτα στο χρόνο σας. Μπορείτε ακόμη, αντί να τρέξετε σε όλες τις διαδρομές που διαθέτει το παιχνίδι, να διαλέξετε να προπονηθείτε σε κάποιες από αυτές, έτσι ώστε να εξοικειωθείτε με τις ειδικές καιρικές ή εδαφικές συνθήκες, που επικρατούν εκεί (π.χ. βροχή, χιόνι, άμμος κ.ά.).

Το Toyota Celica GT Rally δεν φτάνει ίσως στα επίπεδα του Lotus Turbo Esprit, που είχε κυκλοφορήσει πριν από ένα μήνα, αλλά είναι ένα πολύ αξιοπρεπές driving simulation, που αξίζει μια ματιά.



Πάρτε μερικές πίστες του stunt car racer, εμπλουτίστε τις με κάποια στοιχεία και την προοπτική του Hard Driving, προσθέστε και μερικά αυτοκίνητα, βγαλμένα από το Indianapolis 500 (τουλάχιστον με τέτοια μοιάζουν εμφανισιακά: στην πραγματικότητα είναι μερικά από αυτά που βλέπουμε στα ράλλυ, όπως Lancia 16r Integrate, Ferrari GTO κ.λπ.) και έχετε το 4D Sports Driving, το νέο παιχνίδι της Mindscape που, όπως και το 4D Boxing, είναι ένα κλασικό 3D παιχνίδι. Η τέταρτη διάσταση προκύπτει, κατά τη Mindscape, από το ρεαλισμό. Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να αγωνιστείτε σε μια από τις υπάρχουσες πίστες ή σε κάποιες από αυτές που θα φτιάξετε μόνοι σας ενάντια

## 4D SPORTS DRIVING



στο χρόνο, αν σκοπεύετε να κάνετε έναν πολύ καλό χρόνο ή ενάντια σε κάποιον από τους αντιπάλους που ελέγχει ο υπολογιστής, οι οποίοι έχουν διαφορετικά επίπεδα ικανότητας.

Μπορείτε επίσης να διαλέξετε και το αυτοκίνητο με το οποίο θ' αγωνιστείτε, αλλά φροντίστε να είναι το κατάλληλο για την πίστα όπου θ' αγωνιστείτε: αν, για παράδειγμα, διαλέξετε ένα

αυτοκίνητο με μικρή τελική ταχύτητα σε πίστα, στην οποία πρέπει να κάνετε μεγάλα άλματα, τότε μάλλον την έχετε άσχημα. Τα χαρακτηριστικά του αυτοκινήτου παρουσιάζονται, βέβαια, όταν κάνετε την επιλογή. Η δράση μπορεί να φαίνεται από πλάγια, από ψηλά ή μέσα από το αυτοκίνητο και οι ίδιες προοπτικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα replays, που μπορούν να δείχνουν τους θριάμβους σας ή τις πιο επώδυνες στιγμές της καριέρας σας. Όλα αυτά συνδυάζονται με πολύ ωραία γραφικά και gameplay, ενώ ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδα. Εκτός όμως από τον ήχο, το υπόλοιπο παιχνίδι είναι πολύ καλό και αξίζει μια θέση στη συλλογή σας.

Η χώρα των Cartoons είναι μια χώρα στην οποία κατοικούν, όπως άλλωστε θα περίμενε κανείς, κινούμενα σχέδια και ανάμεσα σ' αυτά και ο Arnie, το αυτοκινητάκι. Όλα πηγαινούν καλά στη χώρα αυτή και όλοι είναι ευτυχημένοι αλλά, όπως και στα κλασικά cartoons, θα πρέπει να κάνει την εμφάνισή του κάποιος κακός, ο οποίος - στην προκειμένη περίπτωση - είναι ο Mr Grim, ο οποίος θέλει να φέρει την αταξία και τη δυστυχία στη χώρα των Cartoons και, για να το πετύχει αυτό, καλεί τα Loony Toons, που είναι ειδικοί σε κάτι τέτοια. Τελικά, η χώρα θυθίζεται στη δυστυχία και οκτώ φίλοι του Arnie απαγάγονται και φυλακίζονται. Ο Arnie, βέβαια, θα θελήσει να τους ελευθερώσει και έτσι θα πρέπει να περάσει μέσα από οκτώ επίπεδα με έξι πίστες το καθένα. Κάθε πίστα έχει πολλές πλατφόρμες, που έχουν μολυνθεί από κακία,

## CARVUP

και ο Arnie θα πρέπει να περάσει από κάθε σημείο της πίστας για να γιατρέψει όλες τις πλατφόρ-

μες, αποφεύγοντας τα Loony Toons, που караδοκούν. Για να περάσει από πλατφόρμα σε

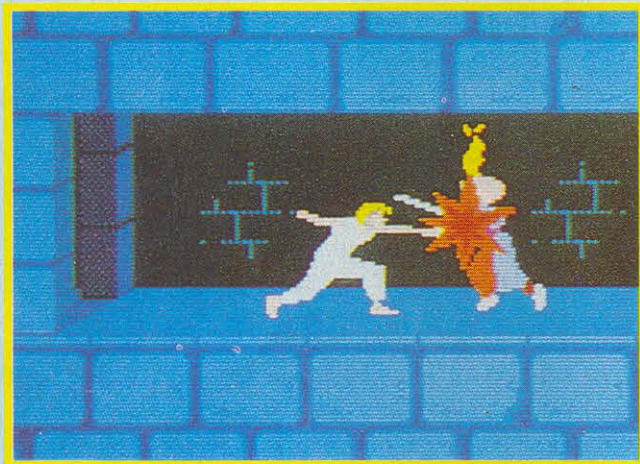


πλατφόρμα, ο Arnie θα πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα από τα τρία άλματα που διαθέτει: το κανονικό, χρήσιμο για να φτάσει στην απέναντι πλατφόρμα, που βρίσκεται στο ίδιο επίπεδο, καθώς επίσης και για να αποφεύγει τα Loony Toons. Υπάρχει επίσης το μεγάλο άλμα, που χρησιμοποιείται για να ανεβαίνει στις ψηλότερες πλατφόρμες και το μικρό άλμα, που χρησιμοποιείται για να κατεβαίνει στις πιο χαμηλές πλατφόρμες.

Το Carvup της Core Design θυμίζει έντονα κάποιο παλιό coin-op, που δεν είχε όμως τα εξαιρετικά ηχητικά εφέ και τα γραφικά του Carvup. Χαριτωμένο στο σύνολό του, αλλά χωρίς μεγάλη ποικιλία, το παιχνίδι αυτό θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για κάποιο διάστημα, που δεν θα είναι όμως πολύ μεγάλο...



## PRINCE OF PERSIA



Η εγγύς Ανατολή ήταν πάντα ένας τόπος όπου εξαφάνιωνταν δολοπλοκίες, γίνονταν αιματηροί πόλεμοι και κυριαρχούσαν τα ερωτικά πάθη. Και ένα ερωτικό πάθος είναι η αφορμή για τις μάχες που θα εξελιχθούν στο Prince of Persia, αφού ο κακός μεγάλος Βεζιρης (καμία σχέση με τον Ιζνογκούντ, που θέλει απλά να γίνει χαλίφης στη θέση του Χαλίφη) έχει απαγάγει μια όμορφη πριγκίπισσα και την έχει φυλακίσει, πράγμα που δίνει αφορμή στον ήρωα της ιστορίας μας, τον πρίγκιπα της Περσίας, να ξεκινήσει μια μεγάλη περιπέτεια με σκοπό να τη σώσει.

Ο πρίγκιπας πρέπει να περάσει μέσα από αρκετά επίπεδα γεμάτα κακούς και φυσικά εμπόδια και θα πρέπει να αντεπεξέλθει σ' αυτές τις δυσκολίες, χρησιμοποιώντας μόνο τις φυσικές του ικανότητες και το σπαθί του. Στο πρώτο επίπεδο, τα πράγματα είναι απλά και οι αντίπαλοι, που θα συναντήσετε, μόνο που δεν θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε (σας βοηθάνε όμως να ανεβάσετε το σκορ σας). Πιο κάτω, τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα, ενώ αρχίζουν να εμφανίζονται και παζλ, τα οποία ζητούν λύση για να σας επιτραπεί να προχωρήσετε. Μερικά από τα παζλ είναι αρκετά δύσκολα, ενώ τα περισσότερα απαιτούν μεγάλη ακρίβεια και ταχύτητα στις κινήσεις και αντιδράσεις σας.

Τα background graphics του παιχνιδιού δεν είναι τα καλύτερα που μπορεί κανείς να φανταστεί, αλλά τα sprites και το animation αποζημιώνουν, κατά κάποιον τρόπο. Υπάρχουν αρκετά ηχητικά εφέ, που βοηθούν στο παιχνίδι. Το gameplay είναι επίσης πολύ καλό και εθιστικό και θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό. Οι φίλοι των action games θα το αγαπήσουν.

## LEMMINGS



Τα Lemmings είναι κάποια αξιαγάπητα μικρά χαριτωμένα πλασματάκια, που έχουν το χόμπι να ταξιδεύουν. Και μια και βρίσκονται μέσα σ' ένα computer game, τα ταξίδια τους περιορίζονται ανάμεσα σε οθόνες και επίπεδα. Αλλά τα πράγματα δεν είναι και τόσο βαρετά, γιατί θα αντιμετωπίσουν ένα σωρό κινδύνους στα ταξίδια τους αυτά, ενώ η ζωή θα είναι ακόμη λιγότερο βαρετή για σας, που θα πρέπει να φροντίζετε για την ασφάλεια όλων των Lemmings και να τα οδηγείτε στην έξοδο κάθε πίστας.

Στο παιχνίδι αυτό, αντί να ελέγχετε έναν χαρακτήρα, τους ελέγχετε όλους (έναν κάθε φορά βέβαια), αλλά με αυτόν μπορείτε να ελέγξετε τη συμπεριφορά των άλλων. Έτσι, μπορείτε να "διατάξετε" το Lemming, που ελέγχετε, να αρχίσει να σκαρφάλωνει, να κάνει ελεύθερη πτώση χρησιμοποιώντας μια ομπρέλα για αλεξιπτώτο, να φτιάξει γέφυρα (μέχρι δώδεκα "κομμάτια" μεγάλη), να σκάψει (κάθετα ή διαγώνια) ή να εμποδίσει τα άλλα Lemmings να περάσουν από το σημείο όπου βρίσκεται. Όταν ένα Lemming βρει ένα εμπόδιο, που δεν μπορεί να ξεπεράσει, κάνει αυτόματα μεταβολή, ενώ, αν πέσει πάνω σε θανατηφόρο εμπόδιο, προστίθεται στη λίστα των αποτυχιών σας. Αν πεθάνουν αρκετά Lemmings, τότε βρίσκεστε πιο κοντά στο μισητό Game Over.

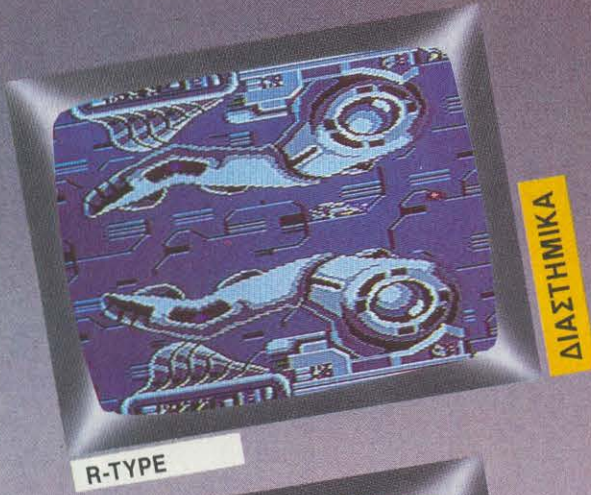
Η Psygnosis μας εξέπληξε με το χαριτωμένο αυτό παιχνίδι της, μια και μας είχε συνηθίσει σε άλλα είδη παιχνιδιών. Τα sprites είναι μικρά, αλλά καλοσχεδιασμένα και τα background graphics έχουν αρκετή λεπτομέρεια. Τα ηχητικά εφέ είναι επιτυχημένα, ενώ το gameplay είναι σε πολύ καλά επίπεδα, με μόνο μειονέκτημα ότι δεν μπορείτε να επιλέξετε εύκολα το Lemming που επιθυμείτε. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι.



# SEGA

## TV GAMES

### Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



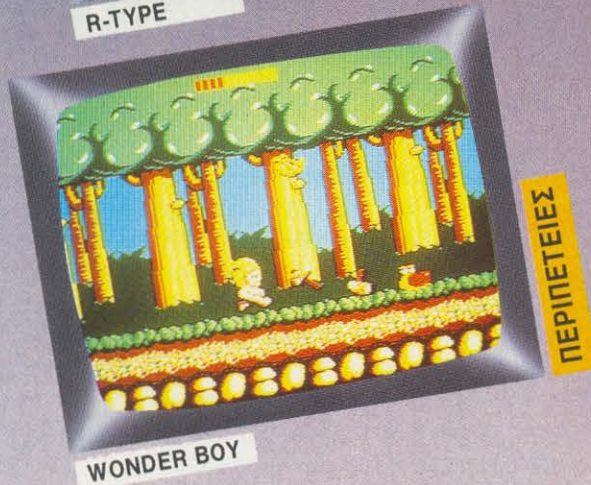
R-TYPE

ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΑ



CHASE H.Q.

ΔΡΑΣΗ



WONDER BOY

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ



GHOSTBUSTERS

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ

Η φανταστική παιχνιδιομηχανή SEGA ζωντανεύει τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια σπίτι σας. Συνδέστε το απευθείας με την τηλεόραση ή το μόντορ, και το SEGA θα σας προσφέρει εκρηκτική δράση, ασύλληπτη περιπέτεια, έντονη αγωνία. Έτσι το παιχνίδι γίνεται για εσάς ή και για το συμπαίκτη σας μια πραγματική πρόκληση. Διατίθεται με 1 παιχνίδι ενσωματωμένο στη μνήμη του και με 2 τηλεχειριστήρια. Θα το βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα.

- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εκφρέ
- πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως το μοντέρνο πιστόλι, ο διακόπτης γρήγορου πυροβολισμού κ.λ.π.

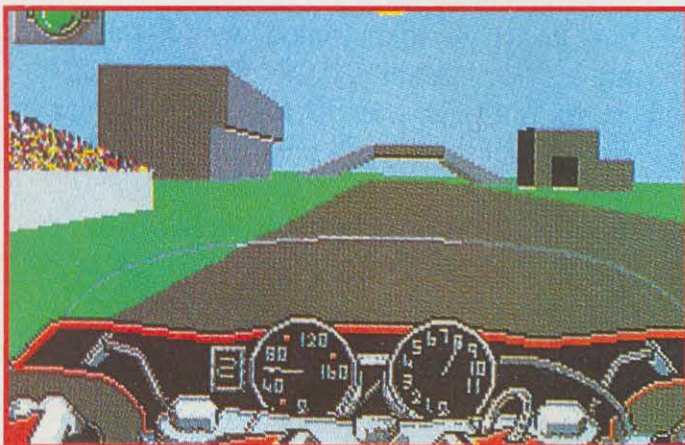
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 100  
ΥΠΕΡΟΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ  
ΜΕ ΠΑΡΑ-ΠΟΛΛΕΣ  
ΠΙΣΤΕΣ



ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ TENKO Ε.Π.Ε. - ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 9  
176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ - ΤΗΛ.: 956.3893, 956.5708 - FAX: 951.9731



## TEAM SUZUKI



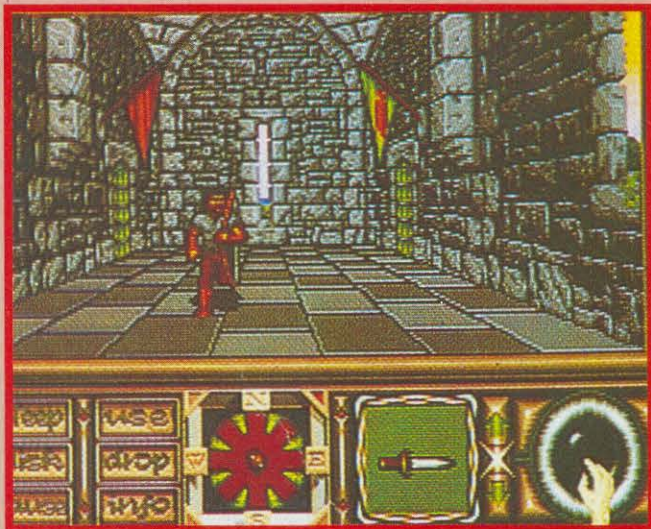
Η Gremlin, που κυριολεκτικά έχει σαρώσει τον τελευταίο καιρό τα licences για driving games, δεν θα μπορούσε, βέβαια, ν' αφήσει παραπονεμένους τους φίλους των δύο τροχών. Ετσι αυτοί έχουν την ευκαιρία ν' ανέβουν σε δίτροχα, που ίσως από καιρό ονειρευόνταν, και να πάρουν μέρος σε αγώνες που κόβουν την ανάσα.

Στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα ν' αγωνιστείτε με το τέρας της Suzuki στην κατηγορία των 500 κυβικών (περίπου 280 km/h τελική ταχύτητα), το οποίο όμως είναι δύσκολο να ελεγχθεί και θα χρειαστούν πολλές ώρες εξάσκησης από μέρους σας, προκειμένου να το κάνετε να υπακούει στις διαταγές σας.

Μπορείτε, βέβαια, ν' αρχίσετε από μοτοσικλέτες χαμηλότερου κυβισμού, προκειμένου να συνηθίσετε τα controls. Ετσι υπάρχουν μοτοσικλέτες 250 κυβικών εκατοστών και 125 κυβικών εκατοστών. Οι τελευταίες, μάλιστα, διαθέτουν και αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων. Συνεπώς ενδείκνυνται για τους αρχάριους στο παιχνίδι. Πριν από κάθε αγώνα γίνονται οι προκριματικοί γύροι και ο χρόνος που θα κάνετε εκεί καθορίζει τη θέση σας στη γραμμή της εκκίνησης. Στον κανονικό αγώνα τώρα θα έχετε ως αντιπάλους, εκτός από το χρόνο, και τους άλλους μοτοσικλετιστές. Συνολικά υπάρχουν δεκαέξι πίστες, στις οποίες θα κληθείτε ν' αγωνιστείτε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά εντυπωσιακά, αφού κινούνται με μεγάλες ταχύτητες και διαθέτουν αρκετή λεπτομέρεια, ενώ υπάρχει και replay, το οποίο αναπαριστά με ακρίβεια την πραγματική δράση. Υπάρχουν τα συνήθη για τέτοια παιχνίδια ηχητικά εφέ, ενώ το gameplay είναι σε πολύ καλά επίπεδα και πολύ ρεαλιστικό. Αν ψάχνατε για ένα παιχνίδι με μοτοσικλέτες, το Team Suzuki είναι για σας.

# OBITUS



Η εποχή που τα arcade-adventures κατέκλυζαν τα ράφια των καταστημάτων έχει περάσει και έτσι η εμφάνιση ενός νέου εκπροσώπου του είδους είναι ευχάριστη. Και η είδηση είναι ευχάριστη, όταν η ποιότητα του παιχνιδιού είναι σε επίπεδα ανάλογα με αυτήν του Obitus.

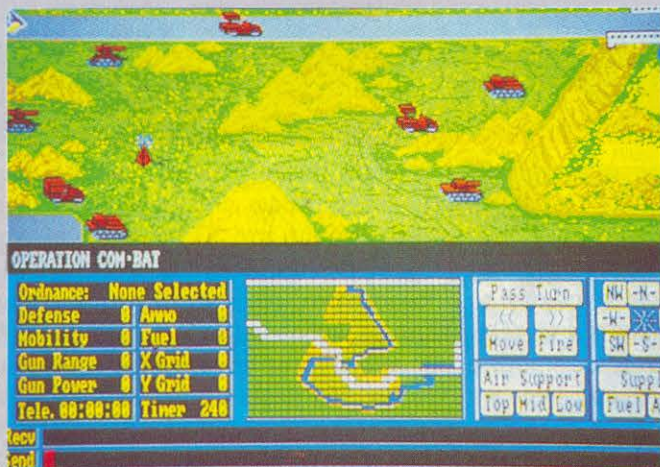
Στο Obitus συναντάμε τρία διαφορετικά είδη απεικόνισης. Το πρώτο μας δείχνει ένα δάσος, υπόγειο, μουντρούμι ή οτιδήποτε άλλο, σε προοπτική πρώτου προσώπου, το scrolling είναι ομαλότατο και η απεικόνιση 3D. Το δεύτερο κομμάτι σας φέρνει μέσα στα κάστρα, όπου η απεικόνιση είναι επίσης 3D, αλλά δεν υπάρχει scrolling - οι οθόνες είναι στατικές - αλλά υπάρχουν πολλές παγίδες και παζλ για να λύσετε. Το τρίτο κομμάτι είναι το κλασικό left-to-right ή right-to-left scrolling παιχνίδι, όπου πολεμάτε με τόξα και λόγ-

χες τους εχθρούς που εμφανίζονται από παντού. Το κομμάτι αυτό δίνει κάποιο πιο γρήγορο ρυθμό στο παιχνίδι και είναι μια ευχάριστη αλλαγή από το adventure των άλλων κομματιών, όπου κυρίως ψάχνετε για αντικείμενα, συνομιλείτε με άλλους χαρακτήρες για ν' αποκομίσετε πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν σε μετέπειτα στάδια του παιχνιδιού.

Το πιο ισχυρό στοιχείο του παιχνιδιού είναι σίγουρα τα γραφικά: υπάρχει μεγάλος βαθμός λεπτομέρειας, το scrolling - όπου υπάρχει - είναι ομαλότατο και τα sprites καλοσχεδιασμένα και με καλό animation. Τα ηχητικά εφέ και μουσικά θέματα είναι καλής ποιότητας, ενώ το gameplay έχει αρκετή ποικιλία για να κρατάει το ενδιαφέρον σας και θα αρέσει τόσο στους φίλους των adventures όσο και σε αυτούς των arcade. Συνιστάται ανεπιφύλακτα.



# OPERATION COM-BAT



Από τον τίτλο και μόνο του παιχνιδιού αυτού, μπορεί κανείς να πάρει μια γενική ιδέα για το περιεχόμενό του: είστε εσείς και ο εχθρός και ο ένας προσπαθεί να εξαφανίσει το αρχηγείο του άλλου. Η δράση εξελίσσεται σ' ένα χάρτη 32x20 και ο κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα σύνολο θωρακισμένων καθώς και μονάδες πυροβολικού, τα οποία πρέπει να χρησιμοποιήσει ώστε να παρακάμψει την άμυνα του εχθρού. Το παιχνίδι παίζεται ως εξής: κάθε παίκτης, με τη σειρά του, μπορεί να μετακινήσει μονάδες του ή/και να τις διατάξει να πυροβολήσουν. Όταν περάσει κάποιο προκαθορισμένο χρονικό διάστημα, ο έλεγχος περνάει αυτόματα στον άλλο παίκτη, ο οποίος μπορεί να είναι είτε ο υπολογιστής είτε κάποιος άλλος παίκτης στο ίδιο μηχάνημα ή σε μηχάνημα συνδεδεμένο με modem στο δικό σας. Υπάρχει επίσης και επιλογή να καλέσετε σε βοήθεια την αεροπορία. Στην περίπτωση αυτή εμφανίζεται ένα αεροπλάνο που θα καταστρέψει όλα τα εχθρικά στρατεύματα που θα βρει στο πέρασμά του, αλλά και θα σας δώσει πληροφορίες για τις θέσεις των εχθρικών στρατευμάτων. Αυτό είναι, όμως, το μόνο πράγμα που μπορείτε να κάνετε σε μια σειρά σας, όταν βέβαια τα επιλέξετε.

Το παιχνίδι διαθέτει μια σειρά από options, που συμπεριλαμβάνουν τον τύπο του πεδίου μάχης, τα οχήματα που θα ελέγχετε, το χρόνο που θα έχει ο κάθε παίκτης στη διάθεσή του για να παίξει κάθε φορά κ.λπ. Θα έπρεπε, όμως, να συνοδεύονταν όλα αυτά από καλύτερα γραφικά, ενώ κάτι θα έπρεπε να γίνει για να μην περιμένει ο ένας παίκτης χωρίς να κάνει τίποτα, ενώ ο άλλος δίνει διαταγές στα στρατεύματά του. Σε two player mode, πάντως, είναι πιο ελκυστικό...

## JOYSTICKS **HOKU** ΓΙΑ COMPUTER ΚΑΙ VIDEO GAMES



### VG 260

ΜΕ ΕΝΑ ΚΟΥΜΠΙ FIRE  
(ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΗ)  
ΜΕ Η ΧΩΡΙΣ ΔΙΑΚΟΠΤΗ  
ΓΙΑ QUICK FIRE  
ΚΑΙ ΜΕ ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΕΣ  
ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

### VG 257

ΜΕ 2 ΚΟΥΜΠΙΑ ΓΙΑ FIRE  
ΣΤΗ ΒΑΣΗ  
(ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΕΣ)  
ΜΕ 2 ΚΟΥΜΠΙΑ ΧΕΙΡΟΣ  
(ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΜΕΤΑΛΛΙΚΗΣ  
ΣΥΝΔΕΣΗΣ)  
ΚΑΙ ΜΕ 2 Η 1 Η ΚΑΝΕΝΑ  
ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΓΙΑ QUICK  
FIRE



### VG 147

ΜΕ 2 ΚΟΥΜΠΙΑ ΓΙΑ FIRE  
ΣΤΗ ΒΑΣΗ, 2 ΧΕΙΡΟΣ  
(ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΜΕΤΑΛΛΙΚΗΣ  
ΣΥΝΔΕΣΗΣ), ΚΑΙ ΜΕ Η  
ΧΩΡΙΣ  
ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΓΙΑ QUICK  
FIRE



### VG 525

ΜΕ 2 ΚΟΥΜΠΙΑ ΓΙΑ FIRE  
ΣΤΗ ΒΑΣΗ, 2 ΧΕΙΡΟΣ  
ΚΑΙ ΜΕ Η ΧΩΡΙΣ  
ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΓΙΑ QUICK FIRE  
(ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΚΑΙ ΓΙΑ  
NINTENDO Η NEC)



**ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΩΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ**

## **BS**ELECTRONICS

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ**

ΙΩΑΝΝΟΥ ΜΕΤΑΞΑ 18 166 75 ΓΛΥΦΑΔΑ  
ΤΗΛ.: 8948029 \* 8981436 FAX 8980749



# SOFTWARE

flash

## LINE OF FIRE

Simulations, arcade adventures, χαριτωμένα παιχνίδια, αθλητικά παιχνίδια, adventures, παιχνίδια στρατηγικής... Μα δεν σκέφτεται κανείς τους οπαδούς των shoot 'em ups; Για περιμένετε λίγο όμως: ακούγεται ο ήχος των πολυβόλων και οι κραυγές των εχθρών που πέφτουν νεκροί. Ναι, το Line Of Fire μας θυμίζει τις εκατόμβες που είχαμε γνωρίσει στο Operation Wolf, στο Operation Thunderbolt κ.λπ. Είναι ο παράδεισος του οπαδού των shoot 'em ups.

Στην πραγματικότητα όλο το παιχνίδι θυμίζει τα δύο προαναφερθέντα hits της Ocean. Υπάρχει το two player option, οι πίστες που σκρολάρουν είτε σε 3D είτε πλάγια, υπάρχουν τα εκατομμύρια εχθρών που πρέπει να σκοτώσετε, ο κέρσορας στην οθόνη, οι βόμβες για να ανατινάξετε μαζικά τους εχθρούς σας, τα ελικόπτερα, τα τζιπ, τα πολεμικά σκάφη... "Τι αλλάζει λοιπόν;" θα αναρωτηθεί κανείς. Σε ό,τι



αφορά το gameplay, σχεδόν τίποτε. Η μόνη διαφορά που μπορεί να βρει κανείς (εκτός βέβαια από τα γραφικά που σίγουρα είναι διαφορετικά) είναι ότι στα 3D τμήματα η οθόνη μπορεί να περιστρέφεται. Η "περιστροφή", που κατά την U. S. Gold είναι κάτι το επαναστατικό, συνίσταται στο ότι, όταν φτάσετε στο τέλος κάποιου διαδρόμου ή σε κάποια στροφή ποταμιού κ.λπ., η οθόνη φαίνεται να περιστρέφεται και ανοίγεται μπροστά σας ένα νέο πεδίο μάχης. Εντυπωσιακό σαν εφέ, αλλά τίποτε περισσότερο.

## Νέα του software

Όσοι από εσάς αποθαρρύνεστε από την αγορά ενός PC λόγω του ότι δεν υπάρχουν αξιοπρεπή παιχνίδια (ή, τουλάχιστον, παιχνίδια του επιπέδου της Amiga ή του Atari) στο μηχάνημα αυτό, πρέπει να είστε χαρούμενοι, γιατί ο λόγος αυτός φαίνεται να εκλείπει. Οχι, δεν έγινε κάποια επανάσταση που κάνει τη CGA να δείχνει 32 χρώματα ή το scrolling του PC να γίνει ομαλό. Απλά, η IBM και η Sega αποφάσισαν να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να φτιάξουν ένα μηχάνημα που να είναι συμβατό με PC και την καινούρια 16-bit Sega Megadrive! Το νέο μηχάνημα θα έχει έναν επεξεργαστή 286 κι έναν 68000, ενώ θα υποστηρίζει γραφικά ποιότητας VGA (και τα αντίστοιχα της Megadrive, φυσικά), και θα μπορεί να συνδέεται με τηλεόραση. Η τιμή ενός τέτοιου μηχανήματος με

2,5 MB μνήμη, σκληρό δίσκο κι ένα floppy 3,5 θα είναι περίπου 240.000 δρχ. στην Ιαπωνία και θα κυκλοφορήσει εκεί μάλλον τον Απρίλιο. Η ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ευρώπη, καθώς και η τιμή, που θα έχει, παραμένουν ακόμη άγνωστες.

Αν δεν θυμάται κανείς τον Jetman, σίγουρα δεν θα τον αδικούσε κανείς, μια και ο χαρακτήρας αυτός πρωταγωνιστούσε σε παιχνίδια της Ultimate που είχαν κυκλοφορήσει περίπου το 1983 (Jetpack, Lunar Jetman κ.λπ.). Για κάποιο λόγο, όμως, η Storm αποφάσισε ότι θα ήταν καλό να ξαναζωντανέψει το χαρακτήρα αυτό, κι έτσι θα τον δούμε να πρωταγωνιστεί στο Solar Jetman In The Quest For The Golden Warship, που θα κυκλοφορήσει στα μέσα του χρόνου αυτού. Επίσης, η Storm απέκτησε και άλλα τρία

coin-op conversion licences για τα Brute Force, Asylum και Double Dragon III. Το Double Dragon III είναι ένα beat 'em up, αλλά διαθέτει και μαγικά κόλπα, μαγαζιά απ' όπου μπορείτε να αγοράζετε χρήσιμα αντικείμενα κ.ο.κ., ενώ το Asylum είναι κάτι σαν Gauntlet. Τέλος, το Brute Force είναι κάτι τελείως μυστηριώδες, αφού κανείς δεν το έχει δει ως τώρα.

Μια και αναφέραμε, όμως, το Gauntlet, θα ήταν σκόπιμο να πούμε ότι η U. S. Gold μετά τα Gauntlet, Deeper Dungeous και Gauntlet II, ετοιμάζει τώρα το Gauntlet III που θα είναι ένα 3D-Gauntlet με περισσότερους χαρακτήρες, ξωτικά και άλλα συναφή, το οποίο θα κυκλοφορήσει περίπου τον Απρίλιο.

Ακόμη, από στιγμή σε στιγμή, η U. S. Gold θα κυκλοφορήσει το Panra Kick Boxing, στο οποίο θα έλθετε αντιμέτωποι με οκτώ ανθρώπους που δεν τρέφουν ιδιαίτερα φιλικά αισθήματα απέναντί σας. Την ίδια εποχή αναμένεται να κυκλοφορήσει ακόμη το

conversion του Super Monaco GP, ενός καταπληκτικού racing game από τη Sega. Τέλος, η ίδια εταιρία απέκτησε τα δικαιώματα για το conversion του Shadow Dancer, ενός beat 'em up, στο οποίο ο ήρωας υποβοηθάται από ένα σκύλο που μπορεί να επιτίθεται στους αντιπάλους.

Τέλος, η U.B.I. Soft έχει ανακοινώσει πέντε καινούριους τίτλους που θα κυκλοφορήσουν από τις αρχές Μαρτίου μέχρι τα μέσα Ιουλίου. Πρόκειται για το Pick and Pile, ένα παιχνίδι λογικής και αντανakλαστικών, το Tom and the Ghosts που είναι ένα arcade που εξελίσσεται σε ένα στοιχειωμένο κάστρο στη Σκωτία, το Back to the Golden Age, ένα strategy-arcade, το Brain Blasters, ένα παιχνίδι για το οποίο δεν ξέρουμε πολλά ακόμα, και το Jupiter's Masterdrive, που είναι ένα μελλοντικό driving game. Τα πρώτα δείγματα δείχνουν ενθαρρυντικά, αλλά για περισσότερες λεπτομέρειες θα περιμένετε τα επόμενα τεύχη.



**ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

# COMPUTER ARE KISW SYSTEMS

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

**ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:**

Απο τ... κ. -----  
 Διεύθυνση ----- ΤΗΛ. -----  
 Πόλη ----- Τ.Κ. -----  
 ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ  
 ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ  ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

**ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ HARD DISKS-CONTROLLERS ΚΑΛΩΔΙΑ**

POLAROID	10.170
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	11.870
RPS 1000 MONITOR FILTER	15.254
RPS 2000 MONITOR FILTER (ΓΥΑΛΙΝΟ)	19.490
FUJI CRT MONITOR FILTER	24.580

HARD DISK CONTR. FOR XT (MFM)	9.750
AT FDD/HDD CONTR.KP2000 (INTL. 1:2)	15.260
AT FDD/HDD CONTR.KP3000 (INTL. 1:1)	18.650
HD KALOK 20MB 40MSEC 3.5"	35.590
HD SEAGATE 20MB 65MS 5.25"	42.370
HD SEAGATE 40MB 28MS 5.25"(ST251-1)	56.780
HD SEAGATE 80MB+CONTR+ΚΑΛΩΔΙΑ (AT)	110.170
FILECARD Western Digital 30 MB	72.040
KIT 5.25" FOR HARD DISK 3.5"	2.540

ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 1.8 M	1.270
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 3.0 M	2.120
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 5.0 M	2.970
ΕΚΤΥΠΩΤΗ - AMSTRAD CPC6128 ή 464	1.700
INTERFACE ΓΙΑ ΔΥΟ JOYSTICKS ΣΕ CPC	1.700
ΚΑΛΩΔΙΟ SERIAL 3.0(M/M,M/F,F/F)	2.970
AMIGA 500 - SCART 2.0 M	2.120
AMIGA 500 - SCART 5.0 M	2.970
ΚΑΛΩΔΙΟ ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ PC	1.700
ΕΠΕΚΤΑΣΗ JOYSTICK 2 M	1.700
ΚΑΛΩΔΙΑ CONTROLLER - ΣΚΛΗΡΟΥ	1.100
ΕΠΕΚΤΑΣΗ MONITOR (RCA-RCA) 2 M	850
ΕΠΕΚΤΑΣΗ MONITOR ( 9PIN-9PIN ) 2 M	1.700
ΚΑΛΩΔΙΟ CONTR. - FLOPPY DISK DRIVE	1.100
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ 2 M	1.100
ΚΑΛΩΔΙΟ COMMODORE 64 - MONITOR	1.700
ΚΑΛΩΔΙΟ - ADAPTOR VGA 9pin-15pin	1.700
SET ΜΕΤΑΓΩΓΕΑ & 10M.ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ	
2 ΠΛΗΚΤΡ.& 2 ΟΘΟΝ.-WEYΔO-MULTIUSER	12.710
DATASWITCH (ΜΕΤΑΓΩΓΕΑΣ) ΔΥΟ ΣΕ ΕΝΑ	4.240

**JOYSTICKS**

JOYBOARD JB-2, multifunction*	3.820
Competition Pro 5000	3.390
Competition Pro Extra (διαφανές)	3.820
Spectravideo Quickshot I	1.270
Spectravideo Quickshot II	1.700
Spectravideo Quickshot II TURBO	2.540
Spectravideo Quickshot 113(IBM)	3.390
QUICKJOY SV 119 QJ JUNIOR	1.270
" SV 120 QJ JUNIOR STICK	1.270
" SV 122 QJ II	1.700
" SV 123 QJ III SUPERCHARGER	2.970
" SV 124 QJ II TURBO	2.540
" SV 125 QJ V SUPER BOARD	5.510
" SV 126 QJ VI JET FIGHTER	3.820
" SV 127 QJ VII TOP STAR	5.510
" SV 128 QJ VIII MEGABOARD	7.200
" SV 130 QJ IR INFRARED (ΑΣΥΡΜΑΤΟ)	8.300
" SV 140 ENTERPRISE PILOTENSTICK	9.750
" SV 201 QJ M5 FOR XT/AT	5.090
" SV 202 QJ M6 ANALOG FOR XT/AT	3.820

**ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ**

STAR LC10,CITIZEN 120D,SEICOSHA 180	1.100
STAR LC10 COLOR,LC24-10,N24-10,N10	1.610
M.TALLY MT81,CITIZEN LSP10,EPSON 80	1.100
NEC P2200,NEC P6,P6 PLUS,P7	1.780
AMSTRAD DMP 4000	1.610
EPSON FX100,MX100,CITIZEN MSP15	1.610
MPS1000,EPSON LX80/LX90 GX80	1.100

**ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)**

USV 500 VA (Ισχύς εξόδου 500 VA)	90.680
625 VA	108.475

**RAM-CHIPS**

4164 - 100	470
41464 - 100	975
41256 - 100	500
41256 - 80	500
51.1000 - 80	2.000
51.4256 - 80	2.000
SIMM 9X256 - 80	12.290
SIMM 9X1MB - 80	21.190
SIP 9x1MB	

**ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ**

ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ (LC-10,CITIZEN 120D ΚΑΠ)	1.250
PC+MONITOR, AMIGA 500 + MONITOR	2.150

**GAMES**

ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CPC464,6128,C64,AMIGA500,PC

**ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ (10+)**

5.25"NONAME 2S/2D	76
5.25"PROFEX,PRECISION 2S/2D	85
5.25"FUJI,BASF,DATALIFE,KODAK,3M	170
5.25"DATALIFE PLUS (TEFLON)	212
5.25"HD NONAME	170
5.25"HD PROFEX	254
5.25"HD FUJI,BASF,DATALIFE,KODAK,3M	339
3.5"2DD NONAME 2DD	170
3.5"2DD PROFEX,UNIMEX	212
3.5"2DD PRECISION,VEREX	254
3.5"2DD DATALIFE,KODAK,FUJI,BASF,3M	339
3.5"2HD NONAME	339
3.5"2HD PROFEX 2HD ,PRECISION	424
3.5"2HD FUJI,KODAK,DATALIFE,3M	594
3" MAXELL CF2	594

**MOUSES - SCANNERS**

SUPER MOUSE SERIAL ή GENIUS G6	7.630
GENIUS GM F302/303 (350-1050 dpi)	12.720
SCANNER GENIUS GS 4500 ή MARS	55.090

**ΔΙΚΤΥΑ**

NOVELL ELS I (FOR 4 STATIONS)	110.170
ETHERCARD PLUS (WESTERN DIGITAL)	44.800

**SOFTWARE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

MS-DOS 3.30 & GWBASIC ENGLISH	10.170
MS WINDOWS 3.0	30.000
ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ) με αποθ.	30.000
ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ-ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ	10.000
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΞΙΟΓΡΑΦΩΝ(ΓΡΑΜΜ-ΕΠΙΤ.)	20.000
PUBLIC DOMAIN ANA ΔΙΣΚΕΤΤΑ	500

**MODEM**

DATATRONIC INT.1200 (Hayes comp.)	25.420
DATATRONIC EXT.1200 (Hayes comp.)	33.900
DATATRONIC EXT.2400 (Στέλνει FAX)	44.920

**SERVICE H/Y  
 CPC,C64,AMIGA,  
 PC,ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ,  
 MONITORS**

AMIGA KCS POWER PC BOARD  
 ΤΙΜΗ : 80.510+ΦΠΑ=95.000



ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ   
 + ΦΠΑ 8%   
 ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ   
 + ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ



## ATARI:

### Πολλά προγράμματα σε λίγο

Οι Γερμανοί είναι γνωστό ότι έχουν δει τον ST με άλλο μάτι. Εκεί τα Atari έχουν τη θέση που τους αξίζει: δουλεύουν προγράμματα DTP, με laser εκτυπωτές και μονόχρωμα monitors, μεγέθους σελίδας A4. Συνδέονται σε δίκτυα, με σκληρούς και οπτικούς δίσκους. Δουλεύουν εκδόσεις του Unix. Μηχανογραφούν υπηρεσίες και... αστεροσκοπεία. Αφήστε δε τα προγράμ-

ματα για μονόχρωμη οθόνη που κυκλοφορούν: Signum, Lavadraw, Calamus, Campus CAD κ.λπ. κ.λπ. Με άλλα λόγια κάνουν ό,τι θα έπρεπε να κάνουν εκτός από παιχνίδια. Το ευχάριστο γεγονός σε όλα αυτά είναι ότι σιγά σιγά τα προγράμματα και οι εφαρμογές των Γερμανών θα αρχίσουν να διαδίδονται και στην υπόλοιπη Ευρώπη. Η Compro Software, ένα από τα μεγαλύτερα

software houses για ST στην Ευρώπη, ανακοίνωσε την ίδρυση μια θυγατρικής εταιρίας στη Βρετανία, της Compro Software Limited. Σκοπός της θυγατρικής είναι να φέρει τα προϊόντα της εταιρίας κοντά στους χρήστες και της υπόλοιπης Ευρώπης. Μέσα στη χρονιά θα έχουν έρθει πολλοί από τους καλύτερους τίτλους που υπάρχουν στην Ευρώπη, όλοι μεταφρασμένοι στα αγγλικά. Μέσα σε αυτά περιλαμβάνεται το πολύ καλό That's Write (ο νούμερο ένα επεξεργαστής κειμένου στη Γερμανία) σε μια νέα βελτιωμένη έκδοση, ο νέος word processor Write On και το

That's Pixel, ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα υψηλών απαιτήσεων για μονόχρωμα monitors. Επίσης θα διατίθενται το PC Speed (PC hardware emulator) και το πολύ γνωστό Fun Face, ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε πορτραίτα χρησιμοποιώντας μια βιβλιοθήκη από έτοιμα "κομμάτια" ενός προσώπου. Στα σχέδια επίσης της εταιρίας είναι και η κυκλοφορία σύντομα πολλών εφαρμογών, utilities, πακέτων γραφικών, DTP και databases. Μπράβο στα παιδιά!

## Παιχνίδια με το βαρύ μέταλλο

Μα γίνονται παιχνίδια με αυτά; Η US Gold ξάφνιασε τους πάντες, ανακοινώνοντας ότι απέκτησε την αποκλειστικότητα των δικαιωμάτων των διάσημων μεταλλικών τεράτων

της ροκ σκηνής, των Iron Maiden! Το σιδερόφρακτο συγκρότημα θα γίνει παιχνίδι πολύ σύντομα. Μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν ακόμη τελικά σχέδια για το πώς ακριβώς θα

είναι η μορφή του παιχνιδιού, αλλά το σίγουρο είναι ότι θα πρωταγωνιστεί η γνωστή πια σατανική μασκότ του συγκροτήματος, ο Eddie, και φυσικά το soundtrack και τα εφέ θα είναι αποσπάσματα από κομμάτια του γκρουπ. Φορέστε λοιπόν την ανάλογη στολή (μαύ-

ρο τζάκετ, όλες τις κονκάρδες και τη ζώνη με τα καρφιά) και τεντώστε το γόνατο του monitor στο μέγιστο. Τη φορά αυτή δεν έχουμε Shadow of the Beast, αλλά the Number of the Beast!

## Drive για τα καινούρια CPC

Παρόλες τις κακές φήμες που κυκλοφόρησαν, ο νέος CPC 464 plus μπορεί τελικά

να δεχτεί εξωτερικό drive! Έτσι δεν ισχύουν όσα λέγονταν ότι οι χρήστες του μηχανήματος θα έπρεπε να περιοριστούν σε προγράμματα μόνο από κασέτες και cartridges. Η Microstyle έλυσε γρήγορα το πρόβλημα και το μόνο που χρειάζεται είναι μια μικρή μετατροπή στο interface του drive που δίνεται μαζί με τα

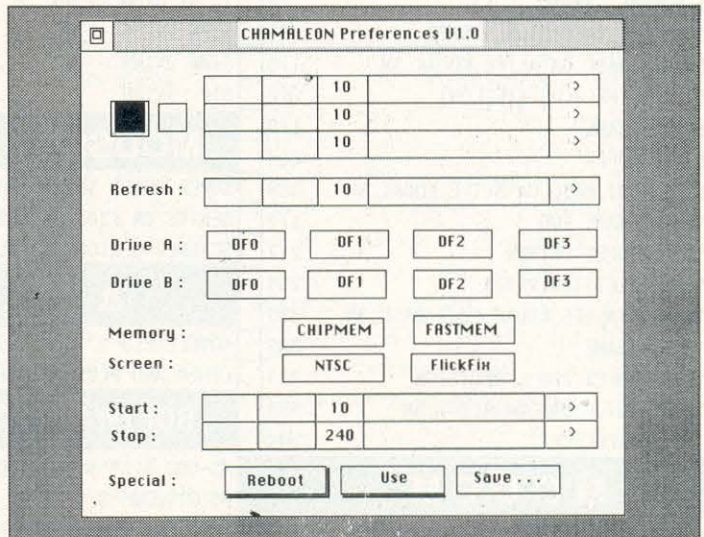
Amstrad DD-1-disk drives. Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να συνδέσετε οποιοδήποτε drive κυκλοφορεί για τον CPC, ακόμη και τα πολύ δημοφιλή των 3,5 ιντσών. Δεν θα πρέπει να νιώθετε ευχαριστημένοι;

να δεχτεί εξωτερικό drive! Έτσι δεν ισχύουν όσα λέγονταν ότι οι χρήστες του μηχανήματος θα έπρεπε να περιοριστούν σε προγράμματα μόνο από κασέτες και cartridges. Η Microstyle έλυσε γρήγορα το πρόβλημα και το μόνο που χρειάζεται είναι μια μικρή μετατροπή στο interface του drive που δίνεται μαζί με τα

## Από τον ένα 68000 στον άλλο

Όπως ο χαμαιλέοντας αλλάζει τα χρώματά του, έτσι και το προγραμματάκι αυτό αναγκάζει την Amiga να συμπεριφερθεί όπως ένας ST. Μιλάμε φυσικά για το νέο ST emulator, ο οποίος αντίθετα με τον προηγούμενο emulator, το Medusa, βασίζεται αποκλειστικά στο software. Έτσι τα πράγματα γίνονται ακόμη ευκολότερα για τους Amiga users. Πράγματι το Chameleon είναι πολύ εύκολο να τρέξει και το μόνο που απαιτεί από εσάς να έχετε είναι μια δισκέτα με το λειτουργικό TOS, οποιασδήποτε version (1.0, 1.2, 1.4). Από τη στιγμή που το πρόγραμμα διαβάσει το λειτουργικό, μπαί-

νετε στο χορό. Με το πλήκτρο F1 έχετε χαμηλό resolution (320x200, 16 χρώματα), με το F2 τη μεσαία ανάλυση (640x200, 4 χρώματα) και, τέλος, με το F3 την υψηλή των 640x400 ασπρόμαυρων pixels. Πατώντας κάποιο από αυτά τα πλήκτρα, θα κάνει reboot την Amiga στο mode που επιλέξατε. Εάν έχετε κάποια δισκέτα ST στο drive, τότε το Desktop του ST θα εμφανιστεί σχεδόν αμέσως. Αν όμως δεν υπάρχει δισκέτα, τότε το σύστημα θα χρειαστεί περίπου 20 δευτερόλεπτα για να εμφανιστεί κι εδώ θα πρέπει να προσέξετε, μια και εδώ συνήθως εμφανίζονται περιπτώσεις crash. Από εδώ



και πέρα έχετε έναν ST, ο οποίος τρέχει μια μεγάλη σειρά προγραμμάτων, όπως για παράδειγμα τα κλασικά Signum,

Calamus και TechnoCAD. Βέβαια, δεν θα πρέπει να περιμένουμε και θαύματα. Παιχνίδια δεν πρόκειται να τρέξουν πο-



τέ, καθώς και όσα προγράμματα παρακάμπτουν το GEM και "χτυπούν" κατευθείαν στο hardware. Επίσης ένας ακόμη τομέας, για τον οποίο το Chameleon έδειχνε ότι θα αξιζέ να αποκτηθεί, δείχνει να μην έχει πιθανότητες επιτυχίας. Μιλάμε φυσικά για τα προγράμματα MIDI, στα οποία ο ST έχει μια μεγάλη και αξιολογική βιβλιοθήκη. Δυστυχώς, εδώ το εμπόδιο είναι διπλό. Κατ' αρχήν τα περισσότερα προγράμματα προστατεύονται

μέσω HASP (ένα μικρό κύκλωμα που συνδέεται στο ROM port του ST), κάτι που το Chameleon δεν έχει ακόμη προβλέψει, μια και δεν υπάρχει η δυνατότητα να εξομοιωθεί το ROM port. Αλλά ακόμα και αυτό το θέμα να λυθεί, υπάρχει κάτι ακόμη πιο δύσκολο. Η Amiga έχει συχνότητα λειτουργίας ελαφρά χαμηλότερη από εκείνη του ST (7,24 MHz αντί των 8 MHz). Μπορεί η διαφορά να μη φαίνεται μεγάλη, αλλά είναι ό,τι πρέπει για να

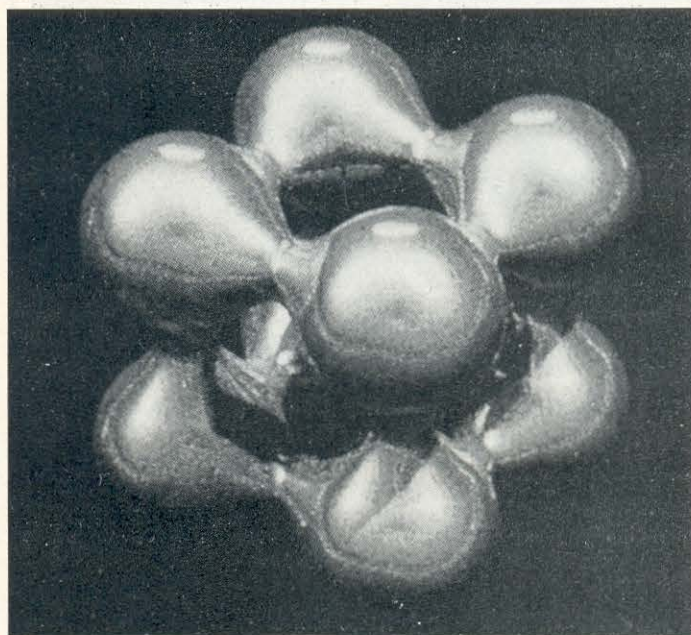
προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία των προγραμμάτων MIDI, τα οποία χρειάζονται ακριβή χρονισμό για να λειτουργήσουν. Τέλος, υπάρχουν μερικά ακόμη προβληματάκια, όπως για παράδειγμα η απουσία υποστήριξης σκληρού δίσκου και η ασυμβατότητα με την A3000 και τους επιταχυντές για την A500 που κυκλοφορούν. Αφήνοντας όμως τις γκρίνιες κατά μέρος, η κατασκευάστρια εταιρία Maxon υποσχέθηκε στην επόμενη έκδοση

του προγράμματος να συμπεριλάβει όλα τα παραπάνω, καθώς και ένα μικρό κομμάτι hardware, το οποίο θα συνδέεται στο floppy port και θα το μεταμορφώνει σε υποδοχή για ROM. Όλα αυτά δείχνουν ότι η Amiga έρχεται ακόμα πιο κοντά στον ST, κάτι που φυσικά δεν θέλει ούτε να ακούει η Atari, η οποία ήδη παρακολουθεί από κοντά τις κινήσεις των προγραμματιστών για τίποτε αντιγραφές και παρανομίες με το TOS. Για να δούμε...

## Η εικόνα είναι επιστήμη

Μπορεί μια εικόνα να αξίζει όσο χίλιες λέξεις, αλλά αυτό πια δεν μας φτάνει. Χίλιες λέξεις είναι πολύ λίγες, και εμείς θέλουμε πολύ καλύτερες εικόνες. Κάπως έτσι εξηγείται η στροφή τον τελευταίο καιρό των computer graphics (κι όλων όσων ασχολούνται με το άθλημα) στις τρισδιάστατες απεικονίσεις, με πρώτο και καλύτερο τον Apple Macintosh, που είναι έτοιμος να καθιερωθεί και πάλι το όνομά του. Εμείς όμως δεν νοιαζόμαστε τόσο γι' αυτόν, όσο για την Amiga, έναν υπολογιστή που έχει πάρα πολλές δυνατότητες και μπορεί να συναγωνιστεί σχεδόν οποιοδήποτε μηχανήμα στα γραφικά (μιλάμε φυσικά από workstations και κάτω). Για να μπορέσει όμως η Amiga να μπει στο παιχνίδι, χρειάζεται ένα κατάλληλο

πρόγραμμα, που να της δίνει τη δυνατότητα να ακολουθήσει τα standards που υπάρχουν. Γιατί κι εδώ υπάρχουν standards. Όπως η γλώσσα PostScript έχει καθιερωθεί σαν την επίσημη γλώσσα "καθορισμού σελίδων και εκτυπώσεων" για προγράμματα DTP, έτσι και εδώ υπάρχει το RenderMan της Pixar, που θεωρείται αυθεντία στο χώρο. Το σύστημα αυτό χρησιμοποιεί ένα δικό του format, το RIB για τη μεταφορά εικόνων και τρισδιάστατων γραφικών. Πολύ κοντά του δείχνει να κινείται το νέο πρόγραμμα για την Amiga, το Real 3D, ένα πρόγραμμα που χρησιμοποιεί την τεχνική solid modelling για τη δημιουργία τρισδιάστατων αντικειμένων που "μοιάζουν πραγματικά". Για τη δημιουργία τους χρησιμοποιούνται βασικά γεωμετρικά



σχήματα, τα οποία στη συνέχεια γεμίζουν με χρώμα και κινούνται μέσα από το πρόγραμμα, χρησιμοποιώντας ειδικές ρουτίνες εφέ. Τα αποτελέσματα που μπορείτε να πετύχετε

είναι καταπληκτικά. Το πρόγραμμα είναι το πιο γρήγορο της κατηγορίας του, και σίγουρα φέρνει την Amiga πάλι στη θέση που της αξίζει.

## Ένα spreadsheet που δεν τελειώνει

Επιτέλους το K-Spread 3 είναι έτοιμο και για την Amiga. Οι προγραμματιστές της Kuma μας λιπήθηκαν και το τέλειωσαν μέσα σε αυτή τη δεκαετία. Έτσι οι κάτοχοι Commodore θα μπορούν πια να δουλέψουν με πολλαπλά αρχεία δεδομένων (DIF, ASCII, Lotus WKS και

Symphony WRK) από άλλα αντίστοιχα προγράμματα. Το spreadsheet αναγνωρίζει μόνο του ποια από τα δεδομένα είναι κείμενο ή αριθμοί, και συμπεριφέρεται μόνο του ανάλογα. Επίσης σχεδόν έτοιμο είναι και το K-Spread 4, παρόλο που δεν καταλαβαίνουμε και



πολύ γιατί τότε κυκλοφόρησαν την έκδοση 3. Τέλος πάντων, το τελευταίο θα περιέχει νέες

εξελιγμένες λειτουργίες, καθώς και τη δυνατότητα δημιουργίας macro, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να αποθηκεύσετε ολόκληρες σειρές λειτουργιών και να τις ενεργοποιείτε πατώντας ένα μόνο πλήκτρο. Επίσης προβλέπεται και η δημιουργία γραφικών παραστάσεων για τα δεδομένα. Ο μοναδικός λόγος βέβαια που θα έχετε για να προτιμήσετε το K-Spread 3 από το 4 είναι η τιμή του: κοστίζει 20 λίρες φθηνότερα, για την ακρίβεια 79,95.



# «ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ  
ΤΗΛ. 9025433

## ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

### ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500	34.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	12.000
AMIGA 500 + ΘΟΟΝΗ COMMODORE 1084	50.000	και 8	*	19.500
ΘΟΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	25.000	και 6	*	9.000
AMSTRAD 6128 (ΠΡΑΣΙΝΗ ΘΟΟΝΗ)	25.000	και 6	*	10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΘΟΟΝΗ)	45.000	και 7	*	10.500
AMSTRAD 6128 PLUS ΕΓΧΡΩΜΟ	50.000	και 8	*	11.600
ATARI 520 STE	117.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 1040 STE	145.000	ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 520 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	50.000	και 8	*	18.500
ATARI 1040 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	70.000	και 8	*	19.500
ATARI 520 STE FM	101.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		

### PERSONAL COMPUTERS

IKAROS 640KB 1D 14IN. MONO	147.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
HYUNDAI 16TE 640KB 14" MONO	132.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
AMSTRAD 1512 1DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	50.000	και 6	*	16.000
AMSTRAD 1640 1DD (HERCULES)	50.000	και 8	*	18.000
AMSTRAD 1640 1DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	70.000	και 8	*	23.800
AMSTRAD 2086 1DD 3,5IN VGA (MONO)	200.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
VEGAS VS20T ΘΟΟΝΗ BIM 14IN. 1D	154.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
EUROXT HD 20MB	232.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
EUROPC (SCHNEIDER) ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ 740KB	36.000	και 7	*	14.500
EUROPC (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΟ (740KB)	185.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
TULIP PC/2 1D HD 20MB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	109.000	και 8	*	25.000
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ P.C. ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ				

### A.T.

AMSTRAD 1286 1D 3,5IN. VGA, 1MB	100.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	*	23.500
AMSTRAD 1386 1D 1MB, VGA, ΜΟΝΟΧΡ.	158.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	*	45.000
SCHNEIDER 2286 1MB (ΜΟΝΟΧ.) EGA 40MB HD	336.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
IKAROS 2286 640KB HD 20MB (ΜΟΝΟΧ.)	302.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
IKAROS 80286 640KB 1D 14" MONO	217.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
DAT 80286 12 MHz 1MB DUAL 14"	178.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		

### P.P.C. (ΦΟΡΗΤΟΙ)

AMSTRAD P.P.C. 2086 512KB, 640KB	ΑΠΟ 153.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 80286 1MB HD 20MB	ΑΠΟ 410.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-20	21.500	και 6 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	10.000
AMSTRAD DMP 3250	10.000	και 5	*	8.000
PANASONIC KX 1180	64.000	ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ		
NEC P8 (LQ)	160.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ				

### FAX

MITSUBISHI FAX	235.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER	160.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SANYO SANFAX 200	300.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD FAX	265.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

### ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

AMIGA 500 ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ  
AMIGA 500 - 1084 MONITOR ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ  
HYUNDAI 640KB DUAL 14" 119.000  
MODEM ΚΑΡΤΑ 18.400  
VEGAS VS20 VGA ΚΑΡΤΑ, VGA MONITOR COLOR 14" 215.000 ΔΡΧ.  
VEGAS 80286 1MB VGA ΚΑΡΤΑ, VGA MONITOR COLOR 14" 290.000 ΔΡΧ.  
AMIGA MEMORY 512KB ΑΡΧΟ 24.000 ΔΡΧ.  
ATARI DRIVE 3.5IN ΑΠΟ 29.000 ΔΡΧ.  
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

..γεγονότα...φήμες...σχόλια

## Amiga... SOS!



Τρία νέα utilities σε μορφή πακέτου από την εταιρία Inovatronics έρχονται να απλώσουν χέρι βοήθειας στους αρχάριους ταλαιπωρημένους Amiga users. Μιλάμε για το HyperHelpers. Το πακέτο περιέχει το DosHelp, ένα σύστημα μορφής HyperText, το οποίο πληροφορεί το χρήστη για τις περιέργες εκείνες φράσεις που αποτελούν τη γλώσσα του Amiga Dos, ξεκινώντας από τα Preferences και φτάνοντας στο σημείο να σας βοηθήσει να καταλάβετε πώς βγαίνει το directory. Τα δύο επόμενα προγραμματάκια είναι επίσης χρήσιμα. Το ένα λέγεται Run-N-Play και επιτρέπει την έρευνα άγνω-

στων αρχείων. Ανάλογα με το τι ακριβώς ψάχνετε, το πρόγραμμα συμπεριφέρεται κιόλας. Για παράδειγμα, αν ψάχνετε ένα αρχείο εικόνας, η εικόνα θα εμφανιστεί στην οθόνη, ενώ, αν θέλετε ένα αρχείο ήχου, θα τον ακούσετε. Τέλος, έχουμε και το LaunchPad, ένα μικρό παράθυρο που τοποθετείται εμπρός από το Workbench και περιέχει μια λίστα από τα αγαπημένα σας προγράμματα. Κάνοντας κλικ σ' εκείνο το παράθυρο, θα τρέξετε αυτόματα το πρόγραμμα, χωρίς να πρέπει να ψάξετε ανάμεσα σε παράθυρα και υποdirectories. Αυτή είναι ζωή!

## Super Famicom:

Ο αυτοκράτορας των sprites



Η Nintendo δεν θεωρείται εταιρία με μεγάλη ευελιξία στις κινήσεις της, χαρακτηριστικό που έχουν άλλωστε όλες οι εταιρίες-κολοσσοί. Ο κόσμος άλλαξε, τα γραφικά άλλαξαν, ήρθε το PC Engine, ήρθε το Megadrive και εκείνη επέμεινε στην παλιά καλή κονσόλα της NES και στους Super Mario



Brothers. Ομως αυτό δεν σημαίνει ότι έμεινε και απαθής. Τα πράγματα έδειξαν ότι απλά προετοιμαζόταν πιο μεθοδικά, και η σωστή οργάνωση θέλει το χρόνο της. Η άφιξη του GameBoy έδωσε σε όλους να καταλάβουν ότι η εταιρία είχε σκοπό να οδηγήσει τη διασκέδαση του κόσμου εκεί που εκείνη ήθελε, και το κατάφερε. Τώρα πια είναι έτοιμη και για το τελευταίο τελειωτικό χτύπημα. Στα χέρια της κρατά επιτέλους το Super Famicom. Εδώ και καιρό οι φήμες έδιναν και έπαιρναν ότι η νέα παιχνιδιομηχανή θα είναι ό,τι καλύτερο είχαμε θαυμάσει μέχρι τώρα, αλλά η Nintendo αργούσε. Τελικά πάντως άξιζε η καθυστέρηση. Τη στιγμή αυτή που μιλάμε η κον-

Megadrive είναι μόνο PCM). Το τοίπι γραφικών ξεπερνά με άνεση οποιαδήποτε προσπάθεια άλλου υπολογιστή να συγκριθεί μαζί του. Πρόκειται για ένα πραγματικό workstation των 2.048x256 pixels, τα οποία βρίσκονται συγχρόνως με 32.768 χρώματα. Περισσότερα δεν μπορούμε να ξέρουμε τώρα, μια και η Nintendo δεν είναι ιδιαίτερα ομιλητική για τα μηχανήματά της, όμως κι αυτά αρκούν. Είναι άλλωστε σίγουρο ότι πολλά ακόμη από τα τσιπάκια που δεν γίνεται να αναγνωριστούν είναι υπεύθυνα για εξειδικευμένες εργασίες, όπως για παράδειγμα περιστροφή της οθόνης και δημιουργία εφέ στα sprites. Το παιχνίδι που συνοδεύει την κονσόλα είναι το... ναι, πολύ



σόλα κυκλοφορεί και ακολουθεί το κλασικό σύστημα κυκλοφορίας της Nintendo: διατίθεται κανονικά στην Ιαπωνία και στην Αμερική και όταν "εγκατασταθεί" για τα καλά, θα έρθει στην Ευρώπη. Η αγάπη των Αμερικανών για την εταιρία αυτή φάνηκε για μια ακόμη φορά, μια και ήδη τα αποθέματα έχουν εξαντληθεί και υπάρχει λίστα αναμονής. Ας είναι όμως. Το μηχάνημα είναι ένα πολύ καλοσχεδιασμένο και αφάνταστα μικρό κουτί, με μια θήκη cartridge, ένα διακόπτη και ένα πλήκτρο reset. Στην καρδιά του τέρατος βρίσκεται ένας ειδικός 16-μπιτος επεξεργαστής, μαζί με μια παρέα από σπέσιαλ τοίπι γραφικών και ήχου, ο οποίος είναι και PCM και ψηφιακός (στο

σωστά, το Super Mario Bros 4! Αμάν πια, θα μου πείτε, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι για μια ακόμη φορά θαυμάσιο. Όλες οι νέες δυνατότητες της κονσόλας παρουσιάζονται με μαεστρία, αφήνοντας άφωνο το χρήστη. Τα χρώματα είναι εκπληκτικά, τα γραφικά καλύτερα από κάθε άλλο υπολογιστικό σύστημα και όσο για τον ήχο, τρελαίνει τους πάντες. Χαρακτηριστική είναι η προσθήκη ηχώ, όταν οι αδελφοί Μάριο περνάνε μέσα από τούνελ! Ομως δεν είναι και το μόνο παιχνίδι που υπάρχει. Διαθέσιμα είναι τα Super Ghosts 'n Ghouls, R-Type II, Gadius III, Final Fight, Bombuzal και Populus. Ομως, θα πρέπει ήδη να ανυπομονείτε

# computerALFA

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

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ**

**AMIGA 500 + MONITOR 1084Stereo**  
(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: δισκέτα ελληνικών + επεξ. κειμένου + games + Utilities)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 60.000 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 22.000

**AMSTRAD 6128 COLOR PLUS "ΝΕΟΣ"**

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: joystick + games)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 45.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 19.000

**EURO PC - II COLOR**

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 60.00 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 23.000

**VEGAS V20 - ΟΘΟΝΗ 14' ΜΟΝΟΧΡ. + 1FD**

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 50.00 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 19.000

**STAR LC 20 (νέο μοντέλο) Μετρητοίς 59.000**

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 57.00 και 4 ΔΟΣΕΙΣ των 11.000

## ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

**ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ - Amiga σε 1 MB με ρολόι**  
22.000

**ΚΑΡΤΑ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ Amiga σε PC**  
110.000

**DRIVE (OCEANIK) 3 1/2 Amiga**  
30.000

**SAMPLER + MIDI 40.000**

**JOYSTICK PACKMAN 6.000 (1 ΧΡ. ΕΓΓΥΗΣΗ)**

**ΜΕ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΚΑΘΕ  
ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ  
ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ ΤΗΝ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΑΣ**

**ΕΞΑΣΦΑΛΙΖΕΤΑΙ  
ΣΥΝΕΧΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ**

**ΣΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ  
ΔΩΡΟ!!**

ΘΗΒΟΝ 360 ΑΙΓΑΛΕΟ ΤΗΛ. 5981621



για την τιμή. Λοιπόν, τα νέα δεν είναι πάρα πολύ άσχημα. Η κονσόλα στοιχίζει στην Ιαπωνία περίπου 100 λίρες (32.000 δρχ.), αλλά οι ανεξάρτητες εισαγωγές διπλασιάζουν και μερικές φορές τριπλασιάζουν την τιμή. Ομως τα παιχνίδια δεν είναι τόσο ακριβά, τουλάχιστον σε σύγκριση με το Neo-Geo και τέλος πάντων, για μια κονσόλα-όνειρο, πολλές θυσίες μπορούν να γίνουν...

ζουν την τιμή. Ομως τα παιχνίδια δεν είναι τόσο ακριβά, τουλάχιστον σε σύγκριση με το Neo-Geo και τέλος πάντων, για μια κονσόλα-όνειρο, πολλές θυσίες μπορούν να γίνουν...

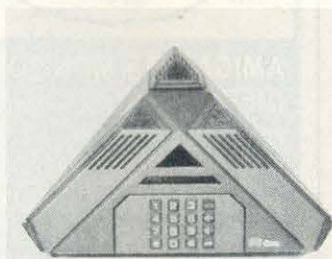
## Ο Αίλουρος Ξαναγυρνά

Σε όσους είχαν κάποια στιγμή το θρυλικό Spectrum, θα είναι γνωστό το όνομα Cheetah. Είναι μια αγγλική εταιρία που τότε κατασκεύαζε joysticks και samplers κυρίως. Το τελευταίο της πάντως δημιουργήμα δεν είναι ούτε το ένα ούτε το άλλο. Μήπως μαντέψατε τι είναι; Πρόκειται για ένα game console, άμεσο ανταγωνιστή του Gameboy της Nintendo. Το "μωρό" βαφτίστηκε Gamate και έχει περίπου τις ίδιες διαστάσεις με το Gameboy. Εδώ υπάρχουν και καλά και κακά

νέα. Τα καλά είναι ότι το μηχανήμα θα κοστίζει περίπου 10 λίρες φτηνότερα από το Gameboy και τα κακά είναι ότι δεν μπορεί να τρέξει τα παιχνίδια του Gameboy. Η Cheetah πάντως έχει ήδη έτοιμα τέσσερα παιχνίδια για το Gamate, ενώ λέει πως σύντομα θα κυκλοφορήσουν άλλα 10. Η κονσόλιτσα κοστίζει περίπου 60 λίρες και κυκλοφορεί ήδη στην Αγγλία, μαζί με ακουστικά, μπαταρίες και ένα παιχνίδι.

## This is B2 speaking... over

Οι Γάλλοι δεν πιάνονται στο συλ, αυτό είναι γνωστό. Ομως τι τους ήρθε και δημιούργησαν ένα τηλέφωνο με τη μορφή του "αόρατου" βομβαρδιστικού B2 δεν μπορούμε να καταλάβουμε. Μπορεί να μην έχει σχέση με υπολογιστή, αλλά η κυκλοφορία μιας τέτοιας συσκευής πιστεύουμε ότι θα συγκινήσει ιδιαίτερα τους φίλους των flight simulators. Το τηλέφωνο ανοίγει τα "φτερά" του, όταν πρόκειται να το χρησιμοποιήσετε και δίνει τη δυνατότητα ομιλίας από απόσταση. Δίνεται κομπλέ,



μαζί με τέσσερις Sidewinders αέρος-αέρος. Και φυσικά μην πατήσετε ποτέ εκείνο το eject button...

## Μια Sega... γίγαντας!

Ηρεμήστε, δεν πρόκειται για καμιά κονσόλα μεγέθους ψυγείου. Το Gigadrive της

Sega είναι ο απόγονος της Megadrive. Με άλλα λόγια πρόκειται για το νέο μοντέλο

# ΟΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΣΤΑΣΕΩΝ



### ΠΟΙΟΤΙΚΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

- Περιοδικά, βιβλία
- Μπροσούρες
  - Ένθετα
- Business cards
  - Ημερολόγια
- Λογότυπα εταιριών

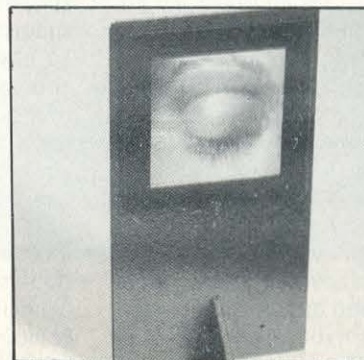
# H O L O

## ΟΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΛΑΔΟΣ ΤΩΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Α.Ε.Β.Ε

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847  
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ  
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 282663

### ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ

- Direct Mail
- Διακριτικά σήματα, Κονκάρδες
- Μπρελόκ
- Πλαστικές κάρτες
- Πρες παπιέ





της εταιρίας, το οποίο προβλέπεται να την εκπροσωπήσει στη μάχη που έχει φουντώσει για τα καλά ανάμεσα στις εταιρίες στην κατηγορία των ακριβών παιχνιδιομηχανών. Το μηχάνημα θα βασίζεται στην 32-μπιτη τεχνολογία που έχει αναπτύξει και χρησιμοποιεί η Sega στα τελευταία της coin-ops. Κύριο ατού αυτής της τεχνολογίας είναι η ταχύτατη κί-

νηση των sprites, γεγονός που εγγυάται ότι το βάρος θα πέσει στην παραγωγή shoot 'em ups. Περισσότερα δεν ξέρουμε, αλλά τα σίγουρα είναι ότι: α) η κονσόλα θα είναι τσουχτερή στην τιμή και β) δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει πριν από το τέλος του 1991. Μέχρι τότε, μπορείτε να παίξετε ήσυχοι με τη Master System σας.

Crash δημοσίευσε τρία παιχνίδια του Theo, στις κασέτες των τευχών του Σεπτεμβρίου, Οκτωβρίου και Νοεμβρίου 1990. Ένα τέταρτο υπάρχει στην cover tape του Sinclair User του Ιανουαρίου '91, ενώ πολλά utilities του κυκλοφορούν από mail order εταιρίες.

Ο τριτοετής σπουδαστής των ΤΕΙ Πληροφορικής δήλωσε

πανευτυχής πως τη δόξα πολλοί τη μίσησαν, το χρήμα όμως ουδείς! Ενώ στους διαδρόμους του Pixel κυκλοφορεί έντονα η φήμη της διανομής του περιοδικού με κασέτα ή δισκέτα, εμείς του ευχόμαστε καλή επιτυχία στο μέλλον. Congratulations Theo Develgas and long live the Spectrum!

## ΤΟ PIXEL ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ II

Η οικογένεια του Pixel έχει έναν ακόμη λόγο να αισθάνεται εθνικά υπερήφανη.

Ο τακτικός συνεργάτης του περιοδικού, Θεόδωρος Δεβελέγκας, που εδώ και μια πενταετία παραμένει πιστός οπαδός του Spectrum, είναι από τους

λιγοστούς εκείνους προγραμματιστές που βλέπουν τα δημιουργήματά τους να ταξιδεύουν ανά την υφήλιο. Φανατικός gamer αλλά και hacker επιμένει να καταπιάνεται με τη μυστικιστική γλώσσα μηχανής του Z80. Το αγγλικό περιοδικό

## ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ CALAMUS

Αν κάποιοι από τους Atari ST users έχουν τη μανία του DTP και ειδικότερα του πακέτου CALAMUS, τους πληροφορούμε ότι η διαφημιστική εταιρία Media-line σχεδίασε και διαθέτει 18 πλήρεις ελληνολατινικές γραμματοσειρές της οικογένειας Helvetica με πολύ

προσεγγίμο σχεδιασμό και Kerning. Η τιμή τους είναι μια ευχάριστη έκπληξη. Για να τις προμηθευτείτε, δεν έχετε παρά να γράψετε στην εταιρία MEDIA-LINE, Βασ. Ηρακλείου 40, 54623 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 224362 ή 231363, αναφέροντας φυσικά και το Serial



Υπολογιστής <b>AMSTRAD 464</b> με πράσινη οθόνη .....	<del>55.000</del>	<b>39.900</b>
<b>Light-gun</b> για SPECTRUM με games.....	<del>15.200</del>	<b>9.000</b>
<b>UNVIRUS</b> (πρόγραμμα για όλους τους ιούς!) .....	<del>3.900</del>	<b>1.900</b>
Τραπέζι για υπολογιστή και εκτυπωτή <b>PIVOT POINT</b> .....	<del>15.000</del>	<b>7.500</b>
Δισκέττες 3.5" .....	<del>270</del>	<b>170</b>

**ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD** (με COMPACT DISK ή χωρίς)  
**15.000** προκαταβολή και **10.000** το μήνα!!!

και πολλές άλλες προσφορές!!!

Όλες οι τιμές περιέχουν ΦΠΑ!!!

**MICROPOLIS**  
COMPUTERS

• ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188 • Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357  
 • ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694 • ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858



number του προγράμματός σας.

Πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσουν καινούριες γραμματοσειρές, αλλά και μια συλλογή εικόνων (clip-art) σε διανυσμα-

τική μορφή. Όλα αυτά για προγράμματα Atari ST.

Αν κάτι απ' όλα αυτά σας ενδιαφέρει, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί τους.

κυκλοφορήσουν, η ακριβότερη από τις οποίες θα κοστίζει 800 λίρες και θα περιλαμβάνει ένα drive 3,5 ιντσών, σκληρό δίσκο και 2,5 MB μνήμης.

Το Terra PC θα είναι ικανό να τρέξει τόσο το Lotus 123

όσο και το Altered Beast, ενώ τίποτα δεν αποκλείει να έχει και CD ROM. Πρώτοι τυχεροί αγοραστάς οι Ιάπωνες, ενώ οι Αμερικανοί και οι Ευρωπαίοι θα πρέπει να παρακαλέσουν λιγάκι.

## Σημεία και τέρατα PC

Η χώρα του ανατέλλοντος σιπ γέννησε ένα τέρας. Πρόκειται για το Terra PC, το μηχάνημα-τερατούργημα που είχαμε αναγγείλει. Το Terra είναι συμβατό με PC και Sega Megadrive ταυτόχρονα, κάτι που παλιά θεωρούνταν αδιανόητο, αλλά απ' ό,τι φαίνεται η επιστήμη κάνει θαύματα. Το μηχάνημα, όπως θα καταλάβετε, έχει δύο επεξεργαστές, έναν 80286 και έναν 68000 και τα γραφικά του είναι επιπέδου VGA. Μπορεί να συνδεθεί και σε κοινή τηλεόραση. Τρεις εκδόσεις του μηχανήματος πρόκειται να



## Ένα game για όλους

Το 1991 προβλέπεται πως θα είναι εκτός των άλλων η χρονιά των μετατροπών software. Για αρχή λοιπόν να πούμε ότι η Lucasfilm προσαρμόσε το Loom στο FM Towns. Εκτός από την προσαρμογή, έγιναν στο παιχνίδι όλες οι απαραίτητες βελτιώσεις για να εκμεταλλεύεται το πρόσθετο hardware. Αποτέλεσμα βέβαια ήταν να αποκτήσει στερεοφωνικό ήχο και γραφικά άλλο πράγμα. Όμως και η Anco δεν πάει πίσω. Μην μπορώντας να υποφέρει τον πόνο όσων

έχουν game consoles, περνάει αυτόν τον καιρό το Kick off στο Super Famicom και Entertainment System της Nintendo και στα Master System και Megadrive της Sega. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει σε τρεις ή τέσσερις μήνες. Μια και μίλησα όμως για τη Lucasfilm θυμήθηκα ότι κυκλοφορεί ένα παιχνίδι που ονομάζεται Pipedream. Τρέχει σε Atari, Amiga, Commodore 64, IBM και Mac και είναι ίδιο με το παλιό Pipemania.

### ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ 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 μιας 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 ..... Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....





## Test Drive III:

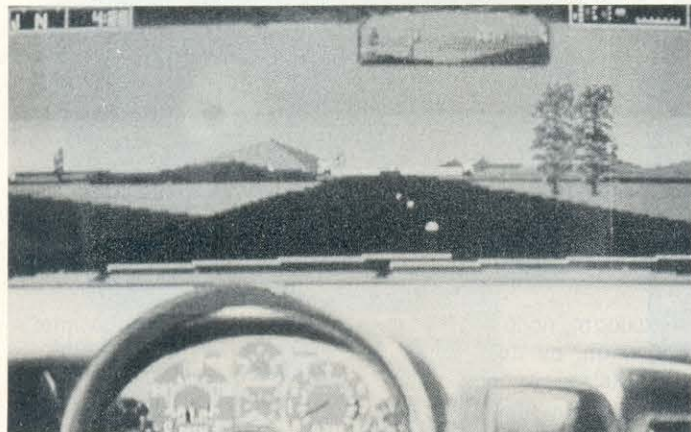
### Η πιο απολαυστική οδήγηση

Η Accolade, η εταιρία που μας έδωσε τα Test Drive I και II the Duel, ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Test Drive III. Το παιχνίδι είναι σαφώς βελτιωμένο απ' τις προηγούμενες versions, ειδικά στην έκδοση

για PC. Τα γραφικά αυτή τη φορά είναι filed-vector graphics (όπως το Hard Driving δηλαδή), ενώ έχουν προστεθεί νέες δυνατότητες στο gameplay, όπως η επιλογή κατεύθυνσης σε διασταυρώσεις (χωρίς να εί-

στε υποχρεωμένοι ν' ακολουθείτε τον ένα και μοναδικό δρόμο, όπως στα προηγούμενα Test Drive), η δυνατότητα οδήγησης σε διάφορες καιρικές συνθήκες, νυκτερινή οδήγηση με προβολείς κ.λπ. Για αρχή θα οδηγήσετε μια Chevrolet CERV III, μια Lamborghini Diablo και μια Pininfarina Mythos, ενώ θ' ακολουθήσουν προσεχώς και άλλες "κουρσά-

ρες" σε data disks. Ο έλεγχος των αυτοκινήτων είναι όμοιος με των Porsche και Ferrari που μάθαμε πια καλά, και έχετε να διαλέξετε μεταξύ 9 επιπέδων δυσκολίας, απ' τα οποία τα 3 πρώτα είναι με αυτόματες ταχύτητες. Τώρα, πού ακούστηκε Lamborghini με αυτόματες ταχύτητες, αυτό είναι μια άλλη ιστορία.



## TURBO EXPRESS: Μια πολλά υποσχόμενη παιχνιδιομηχανή τσέπης.

Συμβατή με τη μεγάλη ποικιλία των παιχνιδιών του PC Engine, η Turbo Express προσφέρει μια νέα εναλλακτική λύση κοντά στο Atari Lynx και το Game Gear. Έχει έγχρωμη LCD οθόνη τριών ιντσών, χερίο και υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά που αποδίδουν πιστότερα τον ήχο ενός εξακάναλου chip. Οι διαστά-

σεις του είναι 180mmx100mmx45mm. Χρησιμοποιεί το μικροεπεξεργαστή 6502, που τρέχει στα 7 MHz (περίπου επτά φορές γρηγορότερα απ' την Commodore 6465 games console) πλασιωμένο από τσιπάκια γραφικών τελευταίας τεχνολογίας.

## ΖΗΤΑΜΕ:

Η Compupress ΑΕ ζητά συνεργάτες με πείρα στο DTP σε Macintosh. Ιδιαίτερα ενδιαφέρει η ευκολία χειρισμού του Quark Xpress ή του Ready-Set-Go! 4.0. Επιθυμητή η γνώση των:



Image Studio ή Digital Darkroom Freehand, Fontographer κλπ. Περισσότερες πληροφορίες στα τηλέφωνα 92.38.672-5, καθημερινά 10.00-14.00

### DESKTOP PUBLISHING

## ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

BEUTE BEEN  
**Srully Blotnick**

# Το «χρυσό» βιβλίο των υπολογιστών

Επιτέλους ένα βιβλίο που κάνει τον «απρόσιτο» κόσμο των υπολογιστών κτήμα του καθένα!

COMPUPRESS / McGraw-Hill

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5



## ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

### OMNI-SHOP

Το OMNI-SHOP της Θεσσαλονίκης αντιμετωπίζει ένα ευχάριστο πρόβλημα. Την άνευ προηγουμένου προσέλευση των φίλων του σε ώρες που δεν είναι ανοικτό, με αποτέλεσμα να μην εξυπηρετούνται. Γι' αυτό λοιπόν το λόγο, σας ανακοινώνουμε το ωράριο λειτουργίας του. Τη Δευτέρα από 9:00 μέχρι 17:00, την Τρίτη

10:00-18:00, την Τετάρτη 9:00-15:00, την Πέμπτη 10:00-18:00, την Παρασκευή 11:00-19:00 και το Σάββατο 11:00-14:00. Την Κυριακή με την άδειά σας είμαστε κλειστά. Για ακόμη καλύτερη εξυπηρέτηση μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 287610 ή στο 284864 και να ζητήσετε τον κύριο Φλωράκη Ηλία.

## JOYSTICK της VERNAL

Το πολύ γνωστό πλέον Mega force joystick της VERNAL, το μόνο που κατασκευάζεται με επαγγελματικά εξαρτήματα όπως τα coin-op μηχανήματα, διαθέτει 8 διαφο-

ρετικές κινήσεις - κατευθύνσεις μοχλού με ενδεικτικά leds και autofire μέχρι 1.500 βολές/λεπτό. Κυκλοφορεί σε 2 χρώματα (μαύρο και γκρι) κι έχει service από τον ίδιο τον



κατασκευαστή, παρά τα 2 χρόνια εγγύηση, αν ποτέ χρειαστεί. Πωλείται χονδρικός και λιανικός, καθώς επίσης και με αντικαταβολή από τη VERNAL,

Αρκαδίου 25, Αμπελόκηποι Θεσσαλονίκης, τηλ.: 657305 - 746321. Η τιμή του είναι 6.900 δρχ.



ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ  
INFORMATION

*Το βιβλίο "Ο Πετυχημένος Manager" αποτελεί μια σταθερή πηγή πληροφοριών για όλο το φάσμα των δραστηριοτήτων του σύγχρονου manager και των καταστάσεων που αυτός καλείται ν' αντιμετωπίσει.*

Ο Michael Armstrong, στο βιβλίο του "Ο Πετυχημένος Manager", ασχολείται με κάθε στάδιο (σχεδιασμό, οργάνωση, δημιουργία κινήτρων, έλεγχο) του management και με όλες τις μεθόδους και τις ικανότητες που χρειάζεται ένας manager σήμερα. Πραγματεύεται - με μεθοδικό και κατανοητό τρόπο - όλα τα στοιχεία που αφορούν το management, από την εντυπωσιακή και πειστική ομιλία, μέχρι την κατάρτιση του προϋπολογισμού. Ένα απλό βιβλίο που απευθύνεται σε όσους επιζητούν μια αξιόλογη καριέρα στο χώρο του management.

Για να αποκτήσετε το βιβλίο, στείλτε το παρακάτω κουπόνι (ή φωτοτυπία του), ή τηλεφωνήστε στα 92.17.428, 92.18.470 και ζητήστε το Τμήμα Κυκλοφορίας.

#### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς τον  
ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ COMPUPRESS Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο **Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER**, του **MICHAEL ARMSTRONG**  
Για την αγορά του, σας στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο ..... με το ποσό των 1.900 δρχ.,  
που ανταποκρίνεται στην αξία του.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



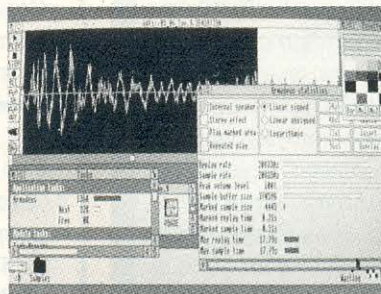
# Archimedes

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

## PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A300 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.28	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

EMULATES IBM PC XT

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ



ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

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



## ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Είμαι 18 χρονών, φοιτητής και αναγνώστης από τα πολύ πρώτα σου τεύχη έως σήμερα. Παρακολουθώ με ενδιαφέρον την εξέλιξη της μορφής, αλλά και της ύλης σου, που συντελέστηκε κυρίως τα δυο τελευταία χρόνια. Θα ήθελα να σου κάνω μια πρόταση και σε παρακαλώ θα ήθελα να την σκεφτείς. Καταλαβαίνω ότι οι προσπάθειές σου να καλύψεις όλα τα home computers είναι πολύ μεγάλες. Όμως, ως χρήστης οκτάμπιτου μηχανήματος, παρατηρώ ότι τώρα τελευταία - στον τομέα των reviews αναφέρομαι - έχει γίνει στροφή στα 16 μπιτς. Πού οφείλεται αυτό; Μήπως στην έλλειψη προγραμμάτων, τον τελευταίο καιρό, για τα μικρά συγκριτικά computers; Για παράδειγμα, σου φέρνω το Pixel Δεκεμβρίου, στο οποίο όλα τα reviews, το special review και το Hyperview αναφέρονται στα 16 μπιτς, και μάλιστα έναν μήνα που χαρακτηρίζεται από την πληθώρα των games που ανακοινώνονται και κυκλοφορούν στα software houses.

Βασίλης Κορώνης

Το πρόβλημα δεν έχει να κάνει με μας αγαπητέ Βασίλη, αλλά με τα software houses. Πράγματι, είναι γεγονός ότι τα τελευταία δυο χρόνια η ζυγαριά έχει αρχίσει να γέρνει προς το μέρος των 16-μπιτων home, τα οποία σιγά σιγά έχουν αρχίσει να παίρνουν τη σκυτάλη της κυριαρχίας από τους 8-μπιτους συναδέλφους τους. Αυτή είναι η κυριότερη αιτία για το ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των software houses σήμερα παρουσιάζει και ετοιμάζει πρώτα τις εκδόσεις των παιχνιδιών για τα 16 μπιτς και κατόπιν για τα υπόλοιπα μηχανήματα, αντιστρέφοντας τελειώς τη σειρά που υπήρχε μέχρι τώρα. Ετσι είμαστε υποχρεωμένοι να δημοσιεύσουμε τις εκδόσεις των 16-μπιτων που έχουμε. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι οι ίδιοι τίτλοι έχουν σταματήσει να κυκλοφορούν στους κλασικούς 8-μπιτους υπολογιστές. Απλά υπάρχει μια καθυστέρηση, την οποία προσπαθούμε να παρακολουθούμε μέσω της στήλης update, η οποία έχει αυτόν ακριβώς το ρόλο.

## ΜΗΠΩΣ ΣΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΝΑ MODEM;

Αγαπητό Pixel,  
είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και εδώ και λίγο καιρό μου έχουν δημιουργηθεί μερικά ερωτήματα. Για να μην σε κουράσω όμως, σου ζητώ να μου απαντήσεις σε ένα προς το παρόν: Πόσο κοστίζει ένα modem; Υπάρχει στη Θεσσαλονίκη και σε ποιο κατάστημα μπορώ να το βρω;

Θεόδωρος Θεοδωρίδης  
Θεσσαλονίκη

Modems είναι εύκολο να βρεις, μια και είναι τόσο συνηθισμένα περιφερειακά όσο σχεδόν και οι εκτυπωτές. Οι τιμές του modem κυμαίνονται ανάλογα με το ποιο θα διαλέξεις. Για ερασιτεχνικές απαιτήσεις, το καλύτερο που μπορείς να πάρεις είναι ένα modem των 1200 baud, το οποίο και γρήγορο είναι και σχε-

# ΑΛΛΗΛΟ

τικά φτηνό (οι τιμές τους κυμαίνονται στις 20.000 δρχ.) Αν τώρα θέλεις κάτι πιο γρήγορο, τότε οι τιμές ανεβαίνουν κατακόρυφα. Νομίζω όμως ότι δεν θα χρειαστείς κάτι πιο ακριβό προς το παρόν. Ας καλύτερέψουν πρώτα οι γραμμές...

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Λόγω στενότητας χώρου, παραλείπω τα συγχαρητήρια και μπαίνω κατευθείαν στο θέμα: Προ ημερών αγόρασα ένα πρόγραμμα, το Pyraden, για Amstrad 6128. Αυτό το πρόγραμμα, όπως έμαθα από παλαιότερα τεύχη σου, μπορεί να σπάει προγράμματα. Το πρόβλημα όμως είναι ότι εγώ δεν ξέρω πώς να το χρησιμοποιώ. Σε παρακαλώ, αν μπορείς, δώσε μου αναλυτικές οδηγίες σχετικά με αυτό.

Βασίλειος Δελλής  
Βαγγέλης Πασχαλούδης

Το Pyraden από μόνο του δεν σπάει προγράμματα, μια και στην πραγματικότητα δεν είναι τίποτε άλλο από ένα καλό utility για προγραμματισμό σε γλώσσα μηχανής. Μπορεί όμως να σε βοηθήσει. Δυστυχώς δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε τις οδηγίες, γι' αυτό το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πειραματιστείς ο ίδιος. Αν έχεις κάποιες γνώσεις γλώσσας μηχανής, τότε σίγουρα όλα θα γίνουν πιο εύκολα.

## ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΠΡΟΣ ΤΗ ΔΟΞΑ

Εχω μια Amiga 2000 και θέλω να ασχοληθώ επαγγελματικά με προγραμματισμό και γραφικά. Εχω όμως μερικές απορίες:

- 1) Ποιο είναι το καλύτερο σχεδιαστικό για PC;
- 2) Μέσα από το adventure creator και το deluxe paint μπορώ να φτιάξω adventure games σαν αυτά των εταιριών level-9, Magnetic Scrolls;
- 3) Σε τι χρησιμεύει το shoot 'em up construction kit;
- 4) Θα ήθελα να μου πεις ποιο - κατά τη γνώμη σου - από τα παρακάτω παιχνίδια σκέψης είναι το καλύτερο: Tetris, Shanghai, Deflector, Weltris.
- 5) Γιατί αργεί να έρθει στην Ελλάδα το Lost Patrol (στην Αγγλία έχει κυκλοφορήσει εδώ και 6 1/2 μήνες) και, εάν έχει κυκλοφορήσει, ποια εταιρία το έχει φέρει;

Χ. Τουμαζάτος  
Χαϊδάρη

1) Κατά την ταπεινή μου γνώμη είναι η τελευταία έκδοση του Deluxe Paint PC.

2) Θεωρητικά ναι, πρακτικά όμως όχι. Μην ξεχνάς ότι οι εταιρίες αυτές χρειάστηκαν πολλά χρόνια πείρας και χρησιμοποίησαν ολόκληρες ομάδες ειδικευμένων προγραμματιστών, για να φτάσουν στα ποιοτικά επίπεδα που βρίσκονται σήμερα. Κάθε αρχή και δύσκολη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι η συνέχεια δεν μπορεί να είναι το ίδιο λαμπρή! Προσπάθησε.

3) Το shoot 'em up construction kit είναι το αντίστοιχο του adventure creator: σε βοηθά να δημιουργήσεις τα δικά σου παιχνίδια-ΟΥΦΟσκοτώ-



# ΓΡΑΦΙΑ



στρες. 4) Θέμα γούστου βέβαια, αλλά εγώ λατρεύω το Shanghai!  
5) Ποιος είπε ότι το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει εδώ και 6

1/2 μήνες; Τα demos ναι, αλλά το κανονικό παιχνίδι έχει πολύ λίγους μήνες. Αντιπροσωπία του είναι η OCEAN.

## COMMODORE SOS

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και περίπου 2 χρόνια και θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις σχετικά με τον υπολογιστή μου (έχω έναν Commodore 64).

α) Είμαι αρκετά προχωρημένος στην Basic και σκέφτομαι να φτιάξω ένα παιχνίδι. Η Basic όμως δεν είναι γρήγορη γλώσσα για τη δημιουργία ενός καλού παιχνιδιού. Γι' αυτό τι βιβλία ή προγράμματα υπάρχουν και πού μπορώ να τα βρω;

β) Ποιες άλλες γλώσσες υπάρχουν για τον Commodore; Υπάρχουν βιβλία ή προγράμματα για τις γλώσσες αυτές και πού μπορώ να τα βρω;

γ) Το κασετόφώνό μου, αν και φορτώνει τα προγράμματα που έχω γράψει εγώ, δεν φορτώνει τα προγράμματα που έχω αγοράσει, γνήσια και αντιγραφές. Τι φταίει;

Κ. Αμπατζής

α) Θα χρειαστείς φυσικά έναν καλό assembler και γνώσεις κώδικα μηχανής. Τα computer shops θα έχουν να σου συστήσουν κάποιον καλό assembler και όσο για το βιβλίο, δεν έχεις παρά να ξεφυλλίσεις όλα τα βιβλία που μιλούν για τον 6502 και να κρίνεις ποιο σου ταιριάζει καλύτερα. β) Δυστυχώς, δεν μπορώ να σου πω αν κυκλοφορούν άλλες γλώσσες στον Commodore. Είναι σίγουρο πάντως ότι υπάρχουν εκδόσεις πολλών γλωσσών στον υπολογιστή σου. Το ψάξιμο θα πρέπει να γίνει

από εσένα. γ) Μάλλον το αζιμούθιο έχει απορρυθμιστεί. Μην ανησυχείς, το πρόβλημα είναι γνωστό. Ένα μικρό κατασβιδάκι και αρκετή υπομονή είναι τα εφόδιά σου για να κάνεις μόνος σου τη ρύθμιση του αζιμούθιου από τη μικρή βίδα στην κορυφή της κεφαλής. Πρόσεξε μόνο, όχι απότομες κινήσεις, γιατί μπορεί να χειροτερέψεις την κατάσταση. Αν νομίζεις ότι δεν θα τα καταφέρεις, τότε καλύτερα να ζητήσεις τη βοήθεια ενός ηλεκτρονικού.

## ΤΙ ΠΑΙΖΟΥΝ ΟΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ;

Αγαπητό Pixel,

θα ήθελα να σε ρωτήσω εάν υπάρχουν αξιολογικά παιχνίδια στους συμβατούς υπολογιστές, εκτός από εξομοιωτές και adventures. Αν υπάρχουν, θα ήθελα να μου πείτε ποια είναι και πού μπορώ να τα βρω. Εσείς, σαν μανιακοί gamers, θα ξέρετε να μου απαντήσετε. Θα χαρώ πολύ, αν μου απαντήσετε.

Ν. Σουλιώτης

Όλα τα καλά καταστήματα έχουν αρκετά παιχνίδια για συμβατούς, όχι μόνο adventures και simulators, αλλά κάθε κατη-

γορίας. Θαυμάσιο, για παράδειγμα, είναι το Xenon II στα PCs, ειδικά σε όσους υπολογιστές έχουν VGA. Εκπληκτικό επίσης

είναι και το τελευταίο Star Trek. μαγαζιά και να ρίξεις μερικές Δεν έχεις παρά να βγεις στα ματιές.

## ΠΕΡΙ ANIMATION

Αγαπητό Pixel,

θα ήθελα να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

α) Στα παιχνίδια γράφεις graphics, sprites και animation. Το animation μπορείς να μου πεις τι σημαίνει;

β) Θα ήθελα να μου γράψεις αν υπάρχει μαγαζί που να μπορώ να αλλάξω τον Commodore 64 με έναν ST 520 με monitor ή μια Amiga 500 με monitor πληρώνοντας τη διαφορά.

Σ. Φραντζανάς

α) Animation είναι όρος που χαρακτηρίζει την κίνηση των κινούμενων σχεδίων. Όταν κινηματογραφείς την πραγματικότητα, τότε η κάμερα είναι εκείνη που αναλαμβάνει να "σπάσει" την κίνηση σε πολλές διαδοχικές φωτογραφίες επάνω στο φιλμ (τα γνωστά "καρέ"), δίνοντας κατόπιν την ψευδαίσθηση της κίνησης, όταν παιχτεί η ταινία. Στην περίπτωση όμως της ζωγραφισμένης εικόνας, δεν υπάρχει πραγματικότητα: τις κινήσεις πρέπει να τις ζωγραφίσουν εσύ για να δώσεις την ίδια ψευδαίσθηση της κίνησης. Όσο πιο καλός είναι ο σχεδιαστής, τόσο πιο φυσική φαίνεται η κί-

νηση. Όπως καταλαβαίνεις, το animation είναι πολύ σημαντικό παράγοντας για την ποιότητα ενός παιχνιδιού. Φαντάσου μόνο τη διαφορά ανάμεσα στα sprites των space invaders, όπου κάτι πόδια μετακινούνταν χαζά πάνω-κάτω, και τη φυσική κίνηση του Space Ace όταν περνά από βράχο σε βράχο για να αποφύγει τις εχθρικές βολές. β) Για το θέμα των ανταλλαγών, η μόνη γνωστή εταιρία που αναλαμβάνει να αγοράσει τον υπολογιστή σου ή να τον ανταλλάξει είναι η Easytech (Μαυρομιχάλη 188 Αθήνα, τηλ. 6438784).

## ΔΑΙΜΟΝΑΚΙ...ΔΑΙΜΟΝΑΚΙ...

Αγαπητό Pixel,

σου γράφω για να διορθώσεις ένα λάθος. Είχα σταματήσει να παίρνω το περιοδικό σου για κάποιο χρονικό διάστημα. Καθώς όμως διάβαζα το Pixel του Νοεμβρίου, είδα στη στήλη των σκορερς το όνομά μου πρώτο στο παιχνίδι Double Dragon. Το λάθος που έχει γίνει είναι στο σκορ. Το πραγματικό μου σκορ είναι 122.450 και όχι 322.450. Νομίζω ότι θα ήταν σωστό να δημοσιευτεί η διόρθωση.

Νίκος Ζαλώνης

Ε, φαίνεται ότι ο γνωστός "δαίμων" σε συμπάθησε και άρπαξε το joystick για να προσθέσει λίγους βαθμούς παραπάνω στο high score σου. Η επισήμανση πάντως σε τιμά,

γιατί δεν θα ήταν λίγοι εκείνοι που θα έτριβαν τα χέρια τους από ικανοποίηση, μόλις έβλεπαν το λάθος. Η τιμότητα είναι αρετή και για έναν gamer!



# Ε Δ Ω



# Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

## Τα πράγματα δεν είναι καθόλου ρόδινα. Η Αγγλία περνάει τις μέρες της περιμένοντας μπροστά σε μία τηλεόραση και τα πάντα φαίνονται να έχουν παγώσει. Ακόμα και η αγορά των κομπιούτερς.

**Κ**αθώς ο πόλεμος μαίνεται στο Ιράκ και στο Κουβέιτ, τα πράγματα δεν φαίνονται και τόσο ρόδινα για την αγορά μας. Όπως ήταν φυσικό, αυτή την εποχή όλος ο κόσμος είναι καρφωμένος πάνω στις οθόνες της τηλεόρασης περιμένοντας να δει τι θα βγει από αυτή τη δυσάρεστη ιστορία. Καθώς όμως περιμένει, δεν παίρνει καμία σοβαρή απόφαση.

Τουλάχιστον εδώ στο Λονδίνο είναι σαν να έχει σταματήσει ολόκληρη η χώρα. Ολοι ακούν μετά μανίας τις τελευταίες ειδήσεις και αναβάλλουν για την επόμενη μέρα οποιαδήποτε απόφαση.

Φυσικά, αυτό σημαίνει ότι οι πωλήσεις των περισσότερων εταιριών έχουν αρχίσει να πέφτουν κατακόρυφα. Και μαζί με αυτές, πέφτουν και οι ανακοινώσεις για νέα προϊόντα. Σκούρα λοιπόν τα πράγματα, αλλά μη νομίζετε ότι όλα τελείωσαν. Σύμφωνα με πληροφορίες από διάφορα περιοδικά για dealers του χώρου, μαθαίνουμε ότι οι χριστουγεννιάτικες πωλήσεις ήταν αρκετά υψηλές για τα περισσότερα μηχανήματα.

Αλλά, ας δούμε τι γίνεται αυτόν το μήνα στην αγορά. Η μόνη ίσως εταιρία που ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει νέα μηχανήματα είναι η Atari, η οποία μας εδήλωσε ότι μας ετοιμάζει νέα μηχανήματα για το Μάρτιο.

Απ' ό,τι ξέρουμε, τουλάχιστον ως σήμερα, μέσα σε αυτά που θα ανακοινωθούν το Μάρτιο θα υπάρχει κι ένα νέο πακέτο για την εκπαιδευτική αγορά που θα περιλαμβάνει το STe και ένα μονόχρωμο μόνιτορ στην τιμή των 500 λιρών (159.000 δρχ.). Ακόμα, θα υπάρχει μία παραλλαγή αυτού του πακέτου με το STe που έχει 1 MB μνήμης στην τιμή των 900 λιρών (286.000 δρχ.). Φυσικά, κανένα από τα δύο πακέτα που προαναφέραμε δεν προσφέρει κάτι το καινούριο, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι για την Atari έχει γίνει πλέον παράδοση να ανακοινώνει κάτι καινούριο κάθε μήνα.

**Η Amstrad τελευταία είναι** αρκετά ανήσυχη και κάνει αναδιοργανωτικές κινήσεις που μπορεί να σημαίνουν πολλά. Για την ακρίβεια, μετακινεί το τμήμα διανομών της από το Staffordshire στο Essex. Φυσικά, η κίνηση αυτή από μόνη της δεν σημαίνει πολλά. Αλλά, παράλληλα με τη μετακόμιση θα απολυθούν και 30 από τους 90 υπαλλήλους. Ο λόγος που θα συμβεί αυτό δεν είναι γνωστός. Το σίγουρο πάντως είναι ότι η Amstrad ακόμα έχει σοβαρά προβλήματα και δεν έχει ανακάμψει από την περασμένη χρονιά.

Αν κρίνουμε δε από το πώς τα πήγαν τα "μικρά" της μηχανήματα, τα πράγματα μάλλον είναι σοβαρά. Το νέο CPC δεν φαίνεται να συγκίνησε κανέναν και η παιχνιδομηχανή της (που βασίζεται κι αυτή στο CPC) είναι αισθητά πίσω στις πωλήσεις συγκριτικά με τις άλλες παιχνιδομηχανές που κυκλοφορούν στην αγορά.

Και πάνω που λέγαμε ότι έχουμε ησυχάσει και το μόνο μας πρόβλημα ήταν ο πόλεμος στο Κόλπο, έφτασαν και τα νέα ότι η Amstrad έλεγε αλήθεια ότι θα σταματήσει το Spectrum Plus 3!

## ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

### ΕΤΟΙΜΟ ΤΟ PHILIPS CD

Ετοιμο να κυκλοφορήσει στην αγορά είναι το CD drive για το οποίο γράψαμε σε προηγούμενο τεύχος. Το CM50 είναι ικανό να διαβάσει δίσκους CD μουσικής, αλλά και κομπιουτεράδικους. Αυτό σημαίνει ότι, όταν βαρεθείτε να ακούτε τους Deee-lite (τι όνομα και αυτό), μπορείτε να φορτώσετε το τελευταίο Dragon's Lair από το CD σας και να "χαθείτε" μέσα στα απίθανα γραφικά. Το CM50 είναι σχετικά φτηνό στις 400 λίρες (126.000 δρχ.), αλλά μάλλον αργό μια και το μέσο access time είναι 850 msec, που σημαίνει 12-15 φο-

ρές πιο αργό από ένα φτηνό σκληρό. Ε, ας μην τα θέλουμε και όλα δικά μας.

### ΤΟ ΤΟΠ-ΤΕΝ

Χωρίς μεγάλες εκπλήξεις και αυτόν το μήνα το top-ten της Αγγλίας. Εδώ θα πρέπει να υπενθυμίσουμε ότι αυτόν το μήνα αναφερόμαστε στα παιχνίδια για μηχανήματα των 16bits (δηλαδή PC, Amiga και ST). Εχουμε και λέμε λοιπόν:

1. Teenage Mutant Hero Turtles (Mirrorsoft)
2. Powermonger (Electronic Arts)
3. Robocop 2 (Ocean)

4. Speed Ball 2 (Mirrorsoft)
5. Lotus Turbo Challenge (Gremlin)
6. F19 Steath Fighter (Microprose)
7. Toyota Celica Rally (Gremlin)
8. NARC (Ocean)
9. Power Pack (Beau Jolly)
10. Golden Axe (Virgin)

### ΕΤΟΙΜΗ ΚΑΙ Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΠΕΔΗ

Βασισμένη στη νέα τεχνολογία υγρών κρυστάλλων που χρησιμοποιείται για τις έγχρωμες οθόνες των φορητών υπολογιστών, η SHARP ανακοίνωσε την πρώτη τηλεόραση... τοίχου! Η τηλεόραση αυτή, που έχει πάχος μόλις 3 cm, κρεμάται στο τοίχο σαν... κάδρο

και έτσι δεν πιάνει σχεδόν καθόλου χώρο χωρίς όμως να παύει να είναι τηλεόραση. Η νέα αυτή τηλεόραση έχει οθόνη 10 ιντσών και ζυγίζει μόλις 1,5 κιλό! Τέλος, αναμένεται ότι μέσα στον επόμενο χρόνο θα κυκλοφορήσουν επίπεδες τηλεοράσεις μέχρι και 16". Τι σου κάνει η επιστήμη!

### ΤΑ ΝΕΑ ON-LINE

Μη νομίζετε ότι μόνο το CNN είναι η καλύτερη πηγή πληροφοριών γύρω από τον πόλεμο. Τα μεγάλα databanks της Αμερικής έχουν δημιουργήσει ήδη ειδικούς "χώρους" για την ανταλλαγή πληρο-



# Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Ναι, ναι είναι γεγονός! Πάει πια το Plus 3 και μαζί του μια εποχή με τα Sinclairομηχανήματα. Βλέπετε, πάνω στην αναμπουμπύλα με τον πόλεμο και, μια και δεν πάνε καλά οι πωλήσεις, η Amstrad αποφάσισε να σταματήσει το πιο δημοφιλές μηχάνημα όλων (ίσως) των εποχών.

Οι οπαδοί του μηχανήματος εδώ στην Αγγλία, όπως ήταν φυσικό, έπεσαν σε μεγάλη στεναχώρια και απελπισία και όλα σχεδόν τα clubs έχουν δηλώσει ότι θα συνεχίσουν την υποστήριξη του μηχανήματος με περιοδικά, περιφερειακά και προγράμματα.

Βέβαια, αν το μηχάνημα δεν κατασκευάζεται, μάλλον αυτή η υποστήριξη δεν θα κρατήσει για πολύ. Από την άλλη, το QL έχει σταματήσει να κατασκευάζεται εδώ και χρόνια, αλλά τα clubs ακόμα το υποστηρίζουν. Οι Sinclair-οπαδοί βλέπετε είναι πολύ φανατικοί.

Τόσο φανατικοί που κρατάνε ακόμα το SAM, το περιβόητο Spectrum συμβατό, ζωντανό. Για την ακρίβεια, η εταιρία Lern Software, που ξεπήδησε από τις στάχτες της MGT (που σχεδίασε το SAM), κυκλοφόρησε το νέο κατάλογό της που περιέχει αρκετά ενδιαφέροντα νέα προϊόντα.

Ανάμεσά τους ξεχωρίζει ένα βοηθητικό πρόγραμμα που επιτρέπει το φόρτωμα ενός προγράμματος για το Spectrum και κατόπιν το πάγωμά του και "σώσιμο" σε κασέτα. Έτσι, μπορείτε να φορτώσετε το αγαπημένο σας παιχνίδι και να το σταματήσετε όπου θέλετε, να το σώσετε και να το ξαναφορτώσετε, όποτε θέλετε να συνεχίσετε την "παρτίδα" που παίζατε. Τώρα βέβαια, αν θυμάμαι καλά, υπήρχαν αρκετά προγράμματα για το Spectrum που πρόσφεραν παρόμοιες ευκολίες. Και αν είναι το SAM πραγματικό Spectrum-συμβατό, τότε δεν υπάρχει τίποτα που να κάνει ιδιαίτερα ενδιαφέρον αυτό το πρόγραμμα. Αλλά πάλι τι σημασία έχει;

**Για τους φίλους της Amiga** τα νέα προέρχονται αυτόν το μήνα από την Hypermedia Concepts, που ανακοίνωσε στην Αμερική ενώ CD - Rom γεμάτο προγράμματα.

Και όταν λέμε γεμάτο, εννοούμε γεμάτο. Η CD-ROM αυτή περιέχει τα προγράμματα από ...410 κανονικούς δίσκους! Τα προγράμματα αυτά, που προέρχονται από διάφορα clubs και bulletin boards της Αμερικής, είναι κυρίως Public Domain και shareware και, φυσικά, όχι πειρατικά. Αυτός ο δίσκος CD λέγεται Fred Fish και έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Αμερική, ενώ τον αναμένουμε και από τα μέρη μας αυτόν το μήνα. Η τιμή του είναι μάλλον εξευτελιστική - 50 δολάρια (8.300 δρχ.) συν τα ταχυδρομικά! Το ωραιότερο όμως είναι ότι ο δίσκος θα ανανεώνεται κάθε τέσσερις μήνες. Βέβαια, για να τον χρησιμοποιήσετε, θα χρειαστείτε ένα CD-drive, αλλά μπρος στα κάλλη...

**Από το χώρο των παιχνιδομηχανών, η Sega** επιτέλους ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο Φεβρουάριο ένα μηχάνημα χειρός με έγχρωμη οθόνη. Το μηχάνημα αυτό, που - ως γνωστό - θα λέγεται GameGear, θα προσπαθήσει να ανταγωνιστεί το Lynx της Atari που δεν τα πάει καθόλου καλά - τουλάχιστον στην Αγγλία.

Το GameGear θα έχει μία οθόνη υγρού κρυστάλλου που θα μπορεί να χρησιμοποιήσει 32 χρώματα. Η οθόνη θα είναι αυτοφωτιζόμενη, όπως αυτή του Lynx, για να μπορείτε να το χρησιμοποιείτε και τα ...βράδια.

Η τιμή του GameGear αναμένεται να είναι στην Αμερική 160 δολάρια (26.500 δρχ.) και τα παιχνίδια του θα κοστίζουν γύρω στα 30 με 35 δολάρια το ένα (5.000 με 6.000 δρχ.). Για όσους δε βαριούνται τα παιχνίδια, θα κυκλοφορήσει (όπως έχουμε ξαναγράψει) μία επέκταση που θα μετατρέπει το GameGear σε έγχρωμη

φοριών. Για παράδειγμα, το μεγάλο σύστημα conferencing BIX του BYTE, έχει ήδη δημιουργήσει χώρους συζήτησης για τον πόλεμο και μία περιοχή απ' όπου οι συνδρομητές μπορούν να κατεβάσουν ή να ανεβάσουν φακέλους με τις τελευταίες ειδήσεις. Το δε Comuserve έχει μία περιοχή στην οποία συγκεντρώνει όλες τις τελευταίες ειδήσεις γύρω από τον Κόλπο, όπως μεταδίδονται από τα μεγάλα ειδησιογραφικά πρακτορεία (όπως το Associated Press και το Rolyer), καθώς και από άρθρα που δημοσιεύονται σε καθημερινές πληροφορίες. Αν μη τι άλλο και οι δύο υπηρεσίες είναι πολύ καλές

για συλλογή ιστορικών πληροφοριών.

## ΚΑΙ ΒΟΥΛΓΑΡΙΚΑ ANTI-VIRUS!

Το Βουλγάρικο διμηνιαίο περιοδικό ...Κομπιούτερ Για Σένα (!!!) κυκλοφορεί κάθε δύο μήνες με ανάλυση των που έχουν βρεθεί στη Βουλγαρία και δώρο μία δισκέτα που περιέχει ένα πρόγραμμα εναντίον των ιών. Το πρόγραμμα αυτό ανανεώνεται κάθε μήνα για να μπορεί να καταπολεμήσει τους νέους ιούς που περιγράφονται στο περιοδικό. Είδατε τι γίνεται στη Βουλγαρία; Αυτό σημαίνει ή ότι είναι πολύ καλοί προγραμματιστές ή ότι χρησι-

μοποιούν πολλά πειρατικά προγράμματα. Εσείς τι λέτε.

## ΠΑΕΙ ΓΙΑ GUINNESS

Το γνωστό μας C-64 της Commodore φαίνεται ότι έχει πάρα πολλούς φίλους, ακόμα και σήμερα που η αγορά φαίνεται να είναι γεμάτη από 16-μπιτα. Σύμφωνα με την Commodore Αγγλίας, από το 1982 έχουν πουληθεί 2 εκατομμύρια κομμάτια μόνο στην Αγγλία και την Ιρλανδία. Το ωραίο δε είναι ότι στην περίοδο των Χριστουγέννων πουλήθηκαν 150.000! Οχι παίζουμε.

## Ο ΜΑΡΙΟΣ ΗΘΟΠΙΟΣ!!

Ναι, σωστά διαβάσατε! Ο γνωστός ήρωας της Nintendo έγινε τόσο δημοφιλής που θα του γυρίσουνε και έργο! Τον ήρωα θα ενσαρκώσει ο γνωστός "ζουμπάς" Danny de Vitto, τον οποίο έχουμε απολαύσει σε πάρα πολλά έργα (όπως το διαμάντι του Νείλου). Στο έργο ο de Vitto θα παίζει το γνωστό ιταλό υδραυλικό, αλλά δεν ξέρουμε αν θα είναι τόσο κινητικός όπως και η ηλεκτρονική έκδοση του ήρωα.



# Ε Δ Ω Λ Ο Ν Δ Ι Ν Ο

τηλεόραση χειρός! Το GameGear αναμένεται στην Αγγλία μέσα στο Μάρτιο, αλλά η τιμή είναι ακόμη άγνωστη. Πάντως, να την υπολογίζετε πολύ κοντά σε αυτή του Lynx.

Και κάτι που μπορεί να σας ενδιαφέρει. Ανακοινώθηκε από την CMP Publications ότι μέσα στο Μάρτιο θα κυκλοφορήσει ένα νέο περιοδικό για PCs. Τίποτα το ενδιαφέρον φυσικά μέχρι εδώ. Όμως, το νέο αυτό περιοδικό που θα λέγεται PC Vision θα κυκλοφορεί σε μορφή ...βιντεοκασέτας.

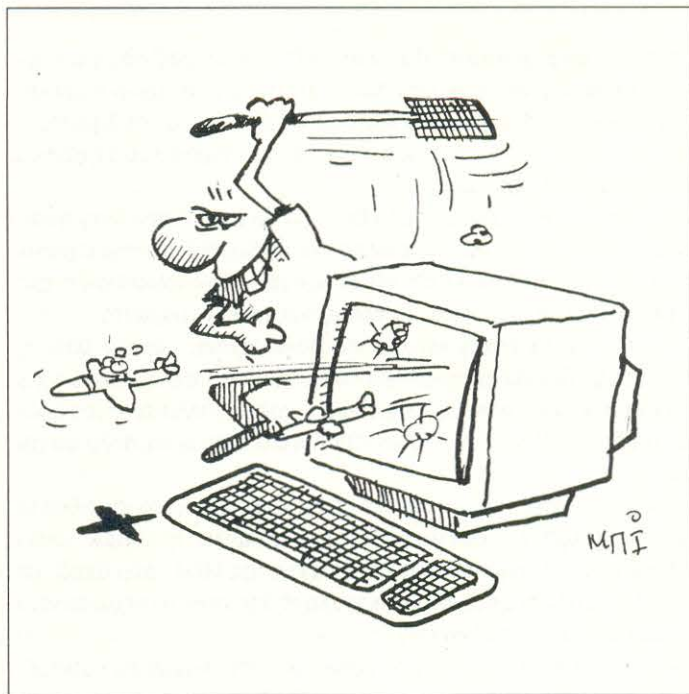
Για αυτό το περιοδικό είχαμε ξαναγράψει, αν θυμάστε, περίπου ένα χρόνο πριν, αλλά απ' ό,τι φαίνεται οι αρχικές προσπάθειες φαλίσσαν. Τώρα όμως όλα δείχνουν να είναι έτοιμα και μέχρι τα μέσα Μαρτίου θα σταλούν 25.000 αντίγραφα της πρώτης ωριαίας κασέτας σε ισάριθμους συνδρομητές. Η πρώτη κασέτα θα προσφέρει μεταξύ άλλων επιδείξεις software, hardware και παιχνιδιών, καθώς και συνεντεύξεις από γνωστά ονόματα της αγγλικής αγοράς. Η κασέτα θα παράγεται σε VHS-PAL και όσο για την τιμή της συνδρομής, αναμείνατε στο ακουστικό σας, την περιμένουμε από ώρα σε ώρα.

**Εδώ και αρκετό καιρό, η Intel** έχει αρχίσει να διαφημίζει ότι έχει κατασκευάσει μερικά νέα ολοκληρωμένα που υποτίθεται ότι μπορούν να προσφέρουν εκπληκτικά γραφικά με τρομακτική ταχύτητα. Αυτόν το μήνα λοιπόν, η Data-East ανακοίνωσε ότι αγόρασε τα αποκλειστικά δικαιώματα για τη χρησιμοποίηση αυτών των ολοκληρωμένων για την κατασκευή παιχνιδιών. Φυσικά, όταν λέμε παιχνιδιών εννοούμε των μεγάλων παιχνιδιών που παίζουμε στα "ουφάδικα". Τα νέα αυτά παιχνίδια θα έχουν τη γραφική ανάλυση κινηματογραφικής ταινίας και θα μπορούν να προσφέρουν ανάλογη κίνηση. Για να πετύχουν αυτή την απόδοση, τα παιχνίδια αυτά θα χρησιμοποιούν CDs και γραφικά από υπολογιστή. Η μέθοδος αυτή έχει χρησιμοποιηθεί (όπως στην πρώτη έκδοση του Dragon Lair), αλλά γραφικά που μπορούσαν να προσφέρουν οι υπολογιστές ήταν τόσο αργά και με τόση μικρή ανάλυση που τα παιχνίδια φαινόταν μισοτελειωμένα, αφού έπρεπε να σταματάνε κάθε λίγο και λιγάκι για να μπορέσει ο υπολογιστής να προετοιμάσει την επόμενη εικόνα. Τώρα όμως όλα θα αλλάξουν.

Το μόνο πρόβλημα είναι ότι τα καινούρια παιχνίδια θα είναι αρκετά ακριβά λόγω των ειδικών ολοκληρωμένων και των οθονών που θα χρησιμοποιούν. Γι' αυτό το λόγο, η Data-East θα κατασκευάζει και ένα ...αντικλεπτικό σύστημα για τα μηχανήματά της!

**Μια και μιλάμε για παιχνίδια όμως,** ακούστε και το καταπληκτικό. Το αμερικανικό πεντάγωνο έβγαλε μία εγκύκλιο που προτρέπει τους Αμερικανούς στρατιώτες που βρίσκονται αυτή τη στιγμή στον Κόλπο να μην αγοράζουν φτηνό πειρατικό software από τα εκεί κομπιουτερομάγαζα και κυρίως παιχνίδια. Ο λόγος είναι ότι ήδη 4.500 PCs που είναι συνδεδεμένα σε διάφορα δίκτυα στη Σαουδική Αραβία είναι ήδη προσβλημένα από διάφορα viruses!

Απ' ό,τι φαίνεται, οι στρατιώτες αγοράζουν πειρατικά παιχνίδια



στη Σαουδική Αραβία και, όταν δεν βομβαρδίζουν Ιρακινούς, βομβαρδίζουν εξωγήινους. Όμως, η κατάσταση είναι σοβαρή, γιατί μέχρι στιγμής τα περισσότερα PCs που ο στρατός έχει συνδέσει σε δίκτυο έχουν προσβληθεί από το virus Jerusalem-B και το γνωστό Stonned!

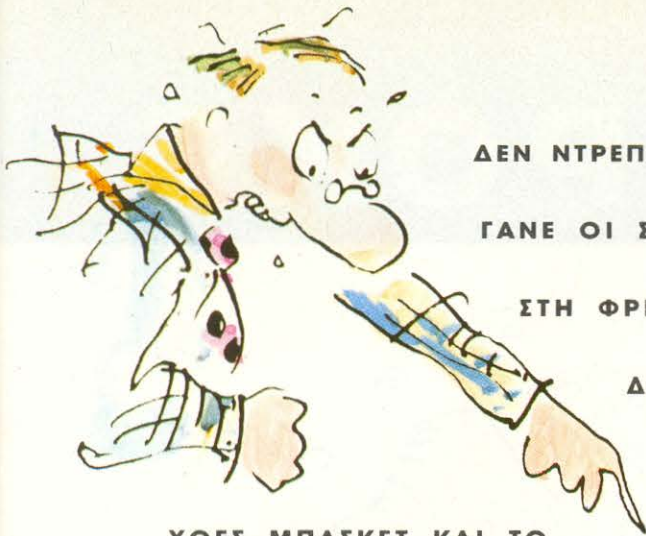
Βλέποντας όλα αυτά, και μη θέλοντας να υποφέρουν άλλο από τη μάστιγα των ιών, οι Ιάπωνες (ποιοι άλλοι;) άρχισαν ένα επίσημο ερευνητικό πρόγραμμα με κρατική επιδότηση για την καταπολέμηση των ιών. Στόχος αυτού του προγράμματος είναι να βρεθούν τεχνικές που να προστατεύουν τα νέα προγράμματα από όλους τους γνωστούς ιούς και τα τεχνάσματά τους.

Τα πρώτα προγράμματα που θα περιέχουν τα αποτελέσματα από την έρευνα αυτή αναμένονται να κυκλοφορήσουν μέσα στο 1992. Ανάμεσά τους μπορεί να είναι (όπως μαθαίνουμε) και ένα πρόγραμμα που θα χρησιμοποιεί αλγόριθμους τεχνητής νοημοσύνης για να ...μαθαίνει νέους ιούς και κατόπιν να τους καταπολεμάει!

Και με τα νέα για τα καινούρια προγράμματα εναντίον των ιών θα σας αφήσουμε και αυτόν το μήνα. Η στήλη θα ήθελε να ευχηθεί τον επόμενο μήνα ο πόλεμος στο Κόλπο να είναι μια θλιβερή ανάμνηση. Η τεχνολογία μπορεί να έκανε τον πόλεμο να φαίνεται ανώδυνος, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι εμείς πρέπει να τον υποστηρίζουμε, ιδίως όταν δεν καταλαβαίνουμε γιατί γίνεται. Από το Λονδίνο και με την ελπίδα για ένα καλύτερο και ειρηνικότερο αύριο,

Γεια και χαρά.





ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑ-  
ΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΖΕΣ, ΟΙ ΚΟΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. ΠΑΛΙ  
ΣΤΗ ΦΡΕΑΤΙΔΑ ΣΤΑ ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ ΓΥΡΙΖΕΣ ΧΤΕΣ, ΝΑ  
ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ. ΠΡΟΧΤΕΣ ΓΙΑ  
ΜΠΡΟΥΛΙΝΓΚ ΣΤΟ CENTER, ΑΝΤΙΠΡΟ-  
ΧΘΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΔΥ ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟΪ. ΓΥΡΝΑΣ ΠΟΥ  
ΓΥΡΝΑΣ, ΕΜΠΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ, ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ, ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙ-  
ΚΟ, ΠΗΓΑΙΝΕ ΚΑΙ ΣΕ

ΤΣΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙ-  
Τ' ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΟ;  
ΓΑΝΕ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ  
ΤΡΙΔΗ! ΚΑΙ CLUB 906  
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ, ΟΧΙ

## Συγκεντρώσου Ιατρίδη! Το Πόρτο Λεόνε δεν βρίσκεται στην Ιταλία!

ΚΑΝΑ ΘΕΑΤΡΟ. ΜΕ  
ΡΑΪΚΗ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙΣ  
□ ΠΟΡΤΟ ΛΕΟΝΕ ΛΕ-  
ΣΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΑ, ΙΑ-  
Ν' ΑΚΟΥΣ  
ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ!

ΔΕΥΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 3 ΜΕ 6 ΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΜΟΥ-  
ΣΙΚΟ **CLUB 906**, Ο D.J. ΛΕΟ ΚΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ  
ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΞΕΝΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ, ΑΝΤΑΜΕΙ-  
ΒΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΥΪΖ ΤΗΣ «ΜΟΥΣΙ-  
ΚΗΣ ΠΕΝΤΑΔΑΣ», ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΥΝ ΤΑ 20 ΤΡΑ-  
ΓΟΥΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΝ  
ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 4 ΜΕ 6 Μ.Μ. ΧΑΡΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕΓΑΛΑ  
ΔΩΡΑ Σ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΨΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΝΟ 1.



Το παιδί του Πειραιά



# PEEK & POKE

## ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΤΗΣ RAM

### AMIGA

Στην Amiga, ως γνωστόν, γίνεται διάκριση μεταξύ CHIP RAM και FAST RAM. Γι' αυτόν το σκοπό το λειτουργικό (Kickstart) παρέχει μια συνάρτηση, την Type OfMem (ανήκει στην exec.library), η οποία

μας λέει αν μια θέση μνήμης είναι τύπου CHIP ή τύπου FAST. Η χρήση της είναι απλή, όπως φαίνεται και στο παράδειγμα. Η τιμή, που επιστρέφει, δηλώνει το είδος της RAM...

```
*** Memory Identification ***
```

```
DECLARE FUNCTION TypeOfMem% LIBRARY  
LIBRARY "exec.library"
```

```
INPUT "Adress";adr%  
mem% =TypeOfMem%(adr%)
```

```
IF (mem% AND 2) THEN PRINT "CHIP RAM"  
IF (mem% AND 4) THEN PRINT "FAST RAM"  
IF mem% = 0 THEN PRINT "NOT AVAILABLE"
```

## ΕΝΤΟΛΗ CLS

### CBM

Επεμβάσεις στην BASIC, μέγρος δεύτερο. Όλοι γνωρίζετε τον άκομφο τρόπο της BASIC του Commodore για να σβήνει η οθόνη, δηλαδή control χαρακτήρες, περίεργα SYS και τα τοιαύτα. Είναι παράδοξο το ότι, παρόλο που ο Basic Interpreter του CBM 64 γράφτηκε από τη Microsoft, δεν περιέχει την εντολή CLS.

Το ακόλουθο προγραμματάκι προσθέτει την εντολή αυτή

στο ρεπερτόριο της γλώσσας, πετώντας έξω την εντολή LET, η οποία έτσι κι αλλιώς δεν χρησιμοποιείται...

```
100 REM * FUNNY BASIC 2 *  
110 REM  
120 DATA 169,0,133,254,169,160,133,255  
130 DATA 162,32,160,0,177,254,145,254,200  
140 DATA 208,249,230,255,202,208,244,96  
150 REM  
160 FOR I=0 TO 24:READ J:POKE 820+I,J:NEXT I  
170 SYS 820  
180 POKE 40988,67:POKE 40989,229  
190 POKE 41150,ASC("C"):POKE 41151,ASC("L")  
200 POKE 41152,ASC("S")+128  
210 POKE 1,54
```





## SCREEN EFFECT

### ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα, που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, δημιουργεί ένα εφέ εναλλαγής χρωμάτων στην οθόνη, ενώ ο υπολογιστής περιμένει να πατηθεί κάποιο πλήκτρο.

Για να χρησιμοποιήσετε το εφέ αυτό, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXX με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και κατόπιν να το τρέξετε, αφού έχετε δώσει το κατάλληλο "clear". Τώρα μπο-

ρείτε να καλέσετε τη ρουτίνα με "RANDOMIZE USR" <αρχική διεύθυνση>. Κάνοντας roke στη διεύθυνση <αρχική διεύθυνση> +53 διάφορες τιμές, μπορείτε να μεταβάλετε την ταχύτητα του εφέ (μικρές τιμές: γρήγορο, μεγάλες τιμές: αργό). Προτεινόμενες τιμές είναι από 3 έως 50. Μετά το τέλος τους, η ρουτίνα αποκαθιστά τα αρχικά attributes.

```

1 REM ** PEEK & POKE **
2 REM ** PAUSE EFFECT **
10 LET T=0: FOR F=XXXX TO XXXXX+76
20 READ A: LET T=T+A: POKE F,A
30 NEXT F
40 READ TOT:
IF TOT<>T THEN PRINT "ERROR IN DATA!":
BEEP 2,0: STOP
100 DATA 33,0,0,57,17,8,3,167,237,82,235,33,
0,88,213,1,0,3,237,176,175,245,175,
219,254,47,230,31,32,36,241,33,32,88,17,0,88,
1,224,2,237,176,98,107,19,119,1,31,
0,237,176,1,184,11,245,11,120,177,32,251,241,
60,230,7,24,211,241,225,17,0,88,1,0
3,237,176,201,7955

```

## ALERT MESSAGE

### ST

Η ρουτίνα αυτή είναι γραμμένη σε ST Basic και σκοπό της έχει να σας δείξει πώς δημιουργούνται τα λεγόμενα alert boxes. Το πρόγραμμα εμφανίζει στην οθόνη ένα μήνυ-

μα και τρεις επιλογές. Με τις κατάλληλες μετατροπές θα μπορείτε κι εσείς να φτιάξετε τα δικά σας παράθυρα διαλόγου και να τα προσαρμόσετε στα προγράμματά σας.

```

1000 Copyright Api
1120 TYPE$="3":TEXT$="Choose a box!and click the mouse."
1140 BUTTON$="One!Two!Quit":A#=#GB:CONTROL=peek(A#)
1150 GLOBAL=peek(A#+4):GINTIN=peek(A#+8)
1160 GINTOUT=peek(A#+12):ADDRIN=peek(A#+16)
1170 ADDROUT=peek(A#+20):N#=ADDRIN
1180 poke GINTIN,1:ALERT$="["+TYPE$+"]"
1190 ALERT$=ALERT$+"["+TEXT$+"]"
1200 ALERT$=ALERT$+"["+BUTTON$+"]"
1210 ALERT$=ALERT$+CHR$(0)+CHR$(0)
1220 Poke N#, VARPTR( ALERT$ )
1240 GEMSYS(52)

```



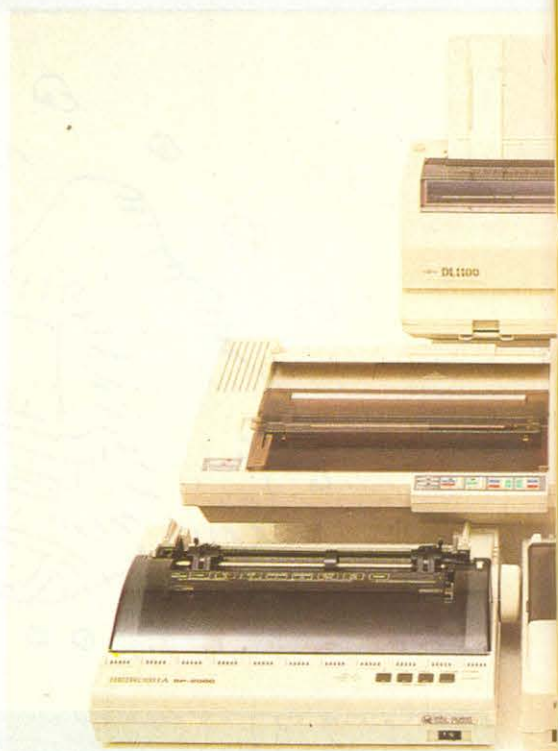
Κάθε χρήστης που σέβεται τον εαυτό του έρχεται μια μέρα που σκέφτεται σοβαρά ν' "αποκαταστήσει" τον υπολογιστή του. Αν κι εσείς νομίζετε ότι ήρθε η ώρα ο υπολογιστής σας να βρει το ταίρι του, το άρθρο που ακολουθεί είναι για σας: σας παρουσιάζουμε τα πιο διαδεδομένα μοντέλα της αγοράς στο χώρο των εκτυπωτών προσωπικής και ημιεπαγγελματικής χρήσης.

Καλλιστεία εκτυπωτών σήμερα ή αλλιώς αγωνισμός για την πιο βολική μηχανική γραμματέα σας, φτάνει ν' αρκείστε στη γραφική εργασία που προσφέρει. Τα προσόντα των εκτυπωτών που σας παραθέτουμε είναι κυρίως η χαμηλή τιμή τους, που τους κάνει προσιτούς στο μέσο χρήστη, η ευκολία χειρισμού και η τηρουμένων των αναλογιών ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσής τους: μπορείτε να τυπώσετε το γράμμα που γράψατε στο wordprocessor σας, κάποιο listing προγράμματος ή την επόμενη αγωνιστική του Kick off. Ανήκουν στην κατηγορία των dot matrix εκτυπωτών, αυτών δηλαδή που λειτουργούν με την εφαρμογή πίεσης από τις ακίδες της κεφαλής εγγραφής σε μελανοταινία που παρεμβάλλεται του χαρτιού και της κεφαλής. Εχουμε εκτυπωτές με 9 ακίδες (Seikosha SP-2000, Star LC-20) και με 24 ακίδες (Fujitsu DL 1100, Citizen 124 D, Amstrad LQ 3500) που υπερτερούν σε ποιότητα εκτύπωσης από τους πρώτους, αλλά και το σύνολο των χαρακτηριστικών τους και η κάπως υψηλότερη τιμή τους, τους τοποθετούν και σ' ένα ανώτερο επίπεδο, επαγγελματικής χρήσης. Γι' αυτό, ανάλογα με τις απαιτήσεις σας θα στραφείτε πρώτα στην ομάδα των εκτυπωτών (9 pin ή 24 pin) που σας ενδιαφέρει και μετά θα κοιτάξετε ποιος εκτυπωτής σας ταιριάζει περισσότερο: όπως και να το κάνουμε, ένας εκτυπωτής είναι μια σοβαρή επένδυση και η επιλογή του δεν είναι και τόσο εύκολη υπόθεση.

### CITIZEN 124 D

Πρόκειται για έναν πολύ καλό εκτυπωτή που προδιαθέτει το χρήστη για τις δυνατότητές του με την επιβλητική του εμφάνιση. Περιλαμβάνει έναν τύπο απλής γραφής draft και

δύο τύπους LQ (letter quality), τους Times Roman και Courier, σε όλα τα είδη εκτύπωσης που περιμένει κανείς από έναν κορυφαίο dot matrix εκτυπωτή, γράμματα "απλωτά", γράμματα συμπιεσμένα, "τονισμένα", διπλοκτυπημένα, πλάγια, υπογραμμισμένα, λευκά σε μαύρο φόντο, σε διπλάσιο ή τετραπλάσιο μέγεθος, ενσωματωμένους διεθνείς χαρακτήρες και γραμμική σχεδίαση. Και η απλή γραφή και η LQ μπορεί να δημιουργηθεί από εκτύπωση μονής ή διπλής κατεύθυνσης (εξαρτάται από το αν πρόκειται για Quiet Mode ή όχι). Στους dot matrix εκτυπωτές οι draft χαρακτήρες παράγονται με ένα πέρασμα της κεφαλής, γι' αυτό και είναι εμφανείς οι κουκίδες που απαρτίζουν τον κάθε χαρακτήρα, ενώ οι NLQ στους 9 pin (near letter quality) και LQ στους 24 pin παράγονται με το πέρασμα και την επαναφορά της κεφαλής, δημιουργώντας πιο έντονη και "πυκνή" εκτύπωση. Υπάρχει δυνατότητα, αν οι ενσωματωμένοι χαρακτήρες δεν σας ικανοποιούν, να σχεδιάσετε τους δικούς σας download χαρακτήρες (256 στον αριθμό) και να τους καταχωρίσετε στη μνήμη του εκτυπωτή. Ο buffer είναι 8 K και, ανάλογα με τους download χαρακτήρες που καταχωρείτε, μειώνετε τα διαθέσιμα Kbytes που επιτρέπουν στον printer να φορτώνει από τον κομπιούτερ το κείμενο, απελευθερώνοντάς τον για άλλη δουλειά. Υπάρχει βέβαια και προαιρετική επέκταση για τον buffer. Ο Citizen 124 D μέσω μιας ενσωματωμένης παράλληλης θύρας ή μιας σειριακής, που πρέπει να προσθέσετε, μια και δεν διαθέτει τέτοια, επικοινωνεί σχεδόν με όλους τους σύγχρονους υπολογιστές, καθώς είναι συμβατός με τους καθιερωμένους εκτυπωτές Epson LQ και IBM proprietors και λειτουργεί με οποιοδήποτε πρόγραμμα υποστηρίζουν οι εκτυπωτές αυτοί. Με απλές ρυθμίσεις στους μικροδιακόπτες του εκτυπωτή, στο χώρο στο πάνω δεξιό μέρος του, ρυθμίζουμε την εξομείωση. Ο χειρισμός του εκτυπωτή γίνεται



# PRIN

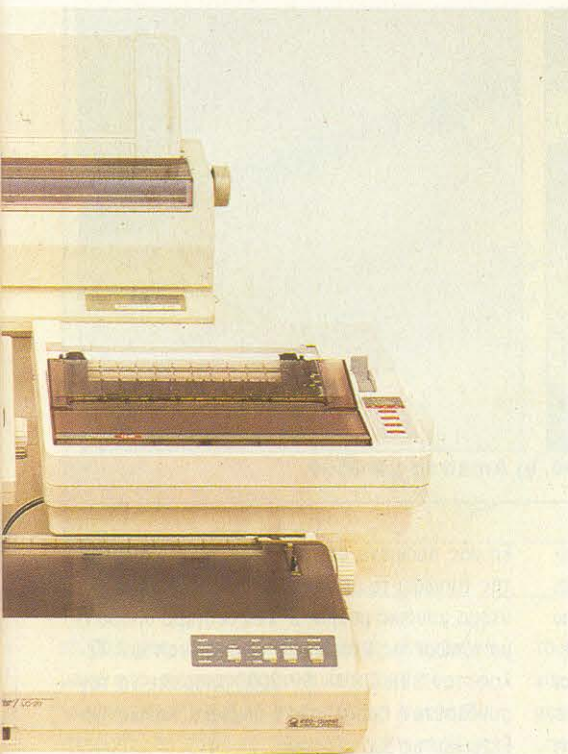
## Το Επόμενο

από τέσσερα soft touch πλήκτρα στο πλαινό μέρος του, που συνοδεύονται από λεπτομερείς led ενδείξεις και δεν απαιτούν πολύπλοκους συνδυασμούς στη χρήση τους. Κάτι δυσάρεστο, που θα προσέξετε, μόλις βάλετε σε λειτουργία τον εκτυπωτή, είναι ο θόρυβος που κάνει, όταν δουλεύει (σαν πριονοκορδέλα!). Κρατήστε κλειστό το κάλυμμά του (βελτιώνει κάπως την κατάσταση) ή, αν σας είναι ανυπόφορος, ενεργοποιήστε το Quiet Mode που όμως ελαττώνει την ταχύτητα εκτύπωσης (μην τα θέλουμε και όλα δικά μας!). Προαιρετικά διατίθενται μηχανισμοί αυτόματης ή ημιαυτόματης τροφοδοσίας χαρτιού και μια βάση για να τοποθετείτε επάνω τον εκτυπωτή σας.

### FUJITSU DL 1100

Ενας εκτυπωτής με έντονα επαγγελματική φυσιογνωμία και επιδόσεις που τον κατατάσ-





# TERS

## ενο Βήμα

### • Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

σουν στην κορυφή της κατηγορίας. Ο τρόπος κατασκευής του του έχει δώσει μια διαφορετική εμφάνιση με περιορισμένη επιφάνεια στήριξης, ώστε ο εκτυπωτής να πιάνει το μικρότερο δυνατό χώρο στο γραφείο σας. Συμβατός με τον Fujitsu DPLL4C Plus και με δυνατότητα εξομοίωσης με τον IBM Proprinter XL24 και Epson LQ-2500 και LQ-2550, συνδέεται μέσω μιας Centronics παράλληλης θύρας που συνοδεύει τον εκτυπωτή ή RS-232C σειριακή, με την οποία μπορείτε εύκολα να αντικαταστήσετε την παράλληλη χωρίς να χρειάζεστε τεχνικές γνώσεις, ενώ υπάρχει η δυνατότητα εξομοίωσης και με άλλους εκτυπωτές με plug-in κάρτες. Στον εκτυπωτή αυτόν συναντήσαμε τη μεγαλύτερη ποικιλία σε τύπους γραμματοσειρών (8 συνολικά): Draft, High Speed Draft, Courier, Pica, Prestige Elite, Boldface PS, Correspondence, Compression). Και εδώ έχουμε τη δυνατότητα υποστήριξης και άλλων τύπων

με plug-in κάρτες που μπαίνουν στην υποδοχή στο μπροστινό μέρος του DL 1100, ενώ μπορούμε να σχεδιάσουμε download χαρακτήρες σε ένα buffer 32 K (!). Η χωρητικότητα του buffer επιτρέπει στον εκτυπωτή να φορτώνει με τη μία όλο το κείμενο (αν είναι βέβαια μέχρι 32 K) και ν' αφήνει γρήγορα ελεύθερο τον υπολογιστή. Με μια σωστή διανομή του buffer στους download χαρακτήρες και στη μνήμη προσωρινής αποθήκευσης, μπορούμε να έχουμε πολλούς χαρακτήρες, αλλά και τον υπολογιστή μας σύντομα έτοιμο να επεξεργαστεί κάτι άλλο (ένα ωραίο shoot 'em up, ας πούμε).

μπορεί να παραμένει συνδεδεμένο με τον εκτυπωτή στη θέση αναμονής (parking), όταν θέλουμε να τυπώσουμε μια μεμονωμένη σελίδα χωρίς να πρέπει να βγάλουμε απ' τους τράκτορες το συνεχές και να το ξαναβάλουμε μετά, πράγμα που θα γινόταν κουραστικό, αν χρειαζόταν να το επαναλαμβάνουμε για κάθε σελίδα. Τέλος, κάτι που φανερώνει τις σοβαρές προδιαγραφές του Fujitsu DL 1100, είναι και η δυνατότητα για έγχρωμη εκτύπωση 7 χρωμάτων με την εγκατάσταση ανάλογης κεφαλής και μελανοταινίας.

### AMSTRAD LQ 3500

Πρόκειται για έναν ακόμη εκτυπωτή 24 ακίδων που προσφέρει τ' απολύτως αναγκαία σε ενδιαφέρουσα τιμή. Συνεργάζεται με PC συμβατά, τα Amstrad CPC, το Sinclair ZX Spectrum+3 μέσω παράλληλης ή σειριακής θύ-

ρας. Υποστηρίζει πέντε τύπους χαρακτήρων, Standard (Pica), Mini (Elite), Condensed, Proportional, LQ, ενώ υπάρχει η δυνατότητα καταχώρισης 128 down load χαρακτήρων σε buffer 7 K. Οι κατασκευαστές του LQ 3500, προκειμένου να μειώσουν το κόστος παραγωγής, προχώρησαν σε μάλλον υπερβολικές απλουστεύσεις και σε κάποιες "προχειρότητες", τράκτορες συνεχούς χαρτιού χωρίς σταθεροποιητικούς μοχλούς, σκληρά control buttons, on/off πλήκτρο τοποθετημένο "ανεδέεστα" πίσω από τον εκτυπωτή, ώστε να σηκώνεστε απ' τη θέση σας για να το φτάσετε, ενώ απ' την πλευρά της ταχύτητας σίγουρα δεν είναι ο πιο γρήγορος 24-pin εκτυπωτής, καθώς η ταχύτητα του περιορίζεται σε 130 cps σε draft και μόλις 45 cps σε LQ. Αντίθετα, θετικό στοιχείο είναι η πρόβλεψη ενός ειδικού χώρου που ανοίγοντας το καπάκι που τον καλύπτει έρχεται κανείς face to face με τα ηλεκτρονικά μέρη του εκτυπωτή ώστε, αν κάτι δεν πάει καλά και χρειαστεί "χειρουργική" επέμβαση, να μπορεί το service να πλησιάσει εύκολα το όποιο προβληματικό τσιπάκι χωρίς να χρειάζεται να κάνει τον printer "cabrio".

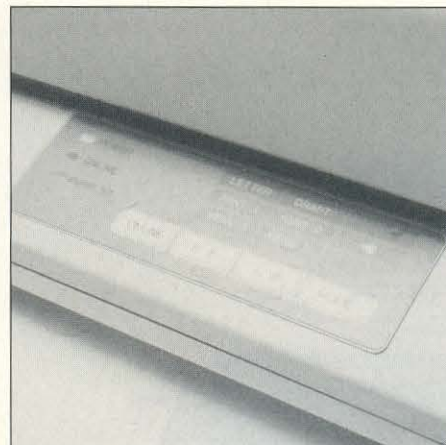
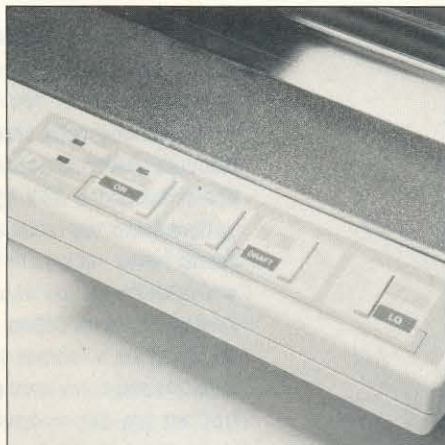
Αλλο χαρακτηριστικό του είναι η ενσωματωμένη βάση που αποτελείται από δύο στελέχη που κρατάνε πιο ψηλά τον εκτυπωτή, δίνοντάς του έναν άλλο "αέρα". Με τον τρόπο αυτό ελαττώνεται αισθητά ο θόρυβος, καθώς ο εκτυπωτής παύει ν' αποτελεί "σώμα" με το γραφείο σας που πολλαπλασιάζει το θόρυβο που παράγεται. Πάντως και χωρίς τη βάση ο LQ 3500 είναι ο πιο διακριτικός σε ήχο εκτυπωτής που δοκιμάσαμε.

### STAR LC-20

Ενας εκτυπωτής που δεν χρειάζεται συστάσεις. Μετά τη μεγάλη επιτυχία του Star LC-10, η Star προωθεί τον Star LC-20, έναν εκτυπωτή που διατηρεί τις αρετές του LC-10 με σαφή βελτίωση στην ταχύτητα εκτύπωσης και στην ποικιλία χαρακτήρων. Υποστηρίζει draft και NLQ χαρακτήρες (Courier, Sanserif, Orator), ενώ η ταχύτητά του είναι 150 cps σε απλή γραφή pica.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του είναι η ανθεκτική συμπαγής κατασκευή του, η αξιοπιστία του ακόμη και σε "δύσκολες" συνθήκες εργασίας και ο εύκολος χειρισμός του. Η μελανοταινία του δεν είναι σταθερή όπως στους άλλους εκτυπωτές, αλλά κινείται μαζί με την κεφαλή, αφήνοντας ελάχιστο τμήμα της εκτεθει-





Τα controls buttons των α) Citizen 124D, β) Fujitsu DL 1100, γ) Amstrad LQ 3500.

μένο, αντίθετα από τις σταθερές που αφήνουν την ταινία "γυμνή" καθ' όλο το πλάτος του κυλίνδρου, με αποτέλεσμα η ταινία να στεγνώνει πιο γρήγορα. Η διαχείριση του χαρτιού προσφέρει τη λειτουργία paper parking γι' αλλαγή συνεχούς-απλού χαρτιού, χωρίς να χρειάζεται ν' αποσυνδέσουμε το συνεχές. Ο buffer είναι μόλις 4 K που επιτρέπει την καταχώριση 192 draft download χαρακτήρων ή μόνο 7 NLQ, ενώ τότε μπορεί να ελευθερώσει υπολογιστή μόνο από μια γραμμή κειμένου. Ο Star LC-20 διαθέτει θύρα παράλληλης επικοινωνίας και είναι συμβατός (κι αυτός) με τον IBM Proprinter III και τον Epson LX-850.

## SEIKOSHA SP-2000

Κοίλη μαύρη φιμέ μάσκα για τη σκόνη, 12 αεραγωγοί και οδηγός χαρτιού που προεξέχει

### Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ FUJITSU DL 1100

**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ:** Offitech

**ΚΕΦΑΛΗ:** 24 ακίδων

**ΤΙΜΗ:** 99.000 (συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ)

**ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ:** Fujitsu DPLL24+, Epson LQ, IBM

**ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΧΑΡΤΙΟΥ:** B4, A4

**ΤΑΧΥΤΗΤΑ DRAFT (10 cpi):** 200 cps

**ΤΑΧΥΤΗΤΑ LQ (10 cpi):** 50 cps

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ DOWNLOAD:** Δεν έχουμε σαφή αριθμό, αλλά μπορούμε να καταχωρίσουμε πολύ περισσότερους από όσους χρειάζεται ο μέσος χρήστης λόγω των buffer των 32 KB.

**ΘΥΡΕΣ:** Παράλληλη

**BUFFER:** 32 KB

σαν φαρδιά ουρά, κάνουν τον Seikosha να μοιάζει με το batmobile! Χαρακτηριστικά του είναι η ταχύτητά του και ο εύκολος χειρισμός μέσω τεσσάρων πλήκτρων στο πάνω μπροστινό μέρος του, απ' όπου μεταξύ άλλων επιλέγετε και το μέγεθος των χαρακτήρων με πρωτοποριακό τρόπο, καθώς ανάλογα με την επιλογή σας η κεφαλή μετακινείται και δείχνει στις αντίστοιχες ενδείξεις που απεικονίζονται στο φιμέ κάλυμμα. Η ταχύτητά του είναι 192 cps σε απλή γραφή, επίδοση πολύ καλή για τα "κυβικά" του (μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για 9 pin εκτυπωτή), ενώ κι αυτός διαθέτει τη δυνατότητα ταυτόχρονης διαχείρισης συνεχούς χαρτιού και όταν ακόμη τυπώνει σε απλή σελίδα. Υποστηρίζει 178 χαρακτήρες σε standard mode και 244 σε IBM mode, ενώ παίρνει μέχρι 256 download χαρακτήρες. Μειονέκτημα μπορεί να χαρακτηριστεί η δυσκολία που συναντήσαμε για να πλησιάσουμε τους microswitches στο βάθος του εκτυπωτή, ενώ πρώτα πρέπει ν' αφαιρέσουμε τη μελανοταινία. Μια χαρούμενη έκπλη-

ξη μας περίμενε στο self test: πριν' ο εκτυπωτής τυπώσει το υπόδειγμά του, έπαιξε ένα σύντομο μουσικό ρυθμό! Σ' ένα δεύτερο υπόδειγμα τύπωσε τις θέσεις των μικροδιακοπών. Τέλος, τον SEIKOSHA SP-2000 μπορείτε να τον συνδέσετε ή παράλληλα ή σειριακά, καθώς διαθέτει και τις δύο εξόδους.

## ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το να διαλέξει κανείς ποιον εκτυπωτή θα αγοράσει ή, περισσότερο, το να πει ότι αυτός είναι ο καλύτερος τελεία και παύλα, είναι μια παγίδα που εύκολα μπορεί να παρασύρει κάποιον να δει το θέμα επιφανειακά. Καθένας από τους εκτυπωτές που σας παρουσιάζουμε έχει τα πλεονεκτήματά του και μεγάλος αριθμός από χρήστες είναι πρόθυμοι να πλέξουν το εγκώμιό τους. Και ίσως η γνώμη τους (αν είναι αντικειμενική, γιατί οι άνθρωποι συχνά υπερβάλλουν, όταν είναι να μιλήσουν για ιδιοκτησία τους...) να έχει μεγαλύτερη σημασία απ'

### Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ AMSTRAD LQ 3500di

**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ:** Amstrad Hellas

**ΚΕΦΑΛΗ:** 24 ακίδων

**ΤΙΜΗ:** 69.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ)

**ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ:** EPSON LQ, IBM

**ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΧΑΡΤΙΟΥ:** A4

**ΤΑΧΥΤΗΤΑ DRAFT (10 cpi):** 130 cps

**ΤΑΧΥΤΗΤΑ LQ (10 cpi):** 45 cps

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ DOWNLOAD:** 128

**ΘΥΡΕΣ:** Παράλληλη και σειριακή

**BUFFER:** 7 KB

### Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ CITIZEN 124 D

**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ:** AMYAE

**ΚΕΦΑΛΗ:** 24 ακίδων

**ΤΙΜΗ:** 89.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ)

**ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ:** Epson LQ, IBM

**ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΧΑΡΤΙΟΥ:** A4

**ΤΑΧΥΤΗΤΑ DRAFT (10 cpi):** 120 cps

**ΤΑΧΥΤΗΤΑ LQ (10 cpi):** 40 cps

**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ DOWNLOAD:** 256

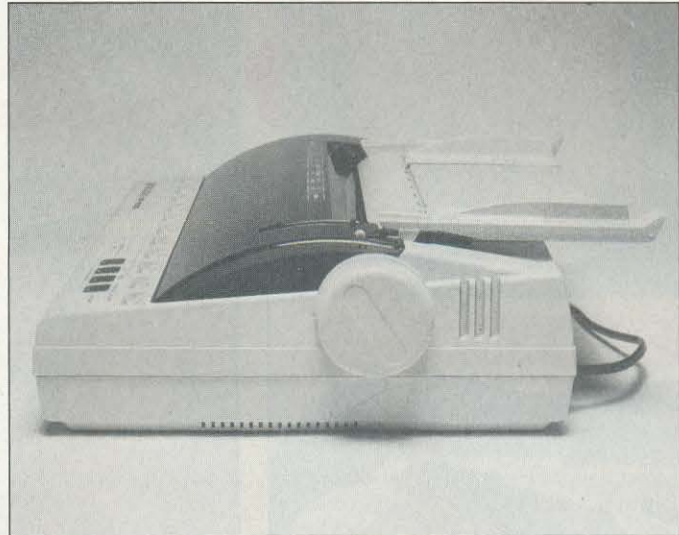
**ΘΥΡΕΣ:** Παράλληλη

**BUFFER:** 8 KB





Ο Citizen 124D.



Seikosha sp-200. Ο Batman της παρέας.

τη δική μας, που δουλέψαμε τους εκτυπωτές μέσα στο σύντομο χρονικά διάστημα του συγκριτικού test. Η δική σας επιλογή πρέπει να στηριχτεί σε σαφή κριτήρια και στο τι ακριβώς ζητάτε απ' τον εκτυπωτή: ας πούμε να είναι γερός, γρήγορος, με πολλές γραμματοσειρές, φτηνός ή όλα αυτά μαζί; Όλοι οι εκτυπωτές έχουν ανάλογα προτερήματα και εσείς είστε αυτός που πρέπει να ξεχωρίσει σε ποιους είναι έντονα τα χαρακτηριστικά που για σας έχουν μεγαλύτερη σημασία, ενώ μπορεί σε άλλους τομείς που δεν σας ενδιαφέρουν τόσο να υστερούν. Από τους εκτυπωτές που σας παρουσιάσαμε, διαπιστώσαμε ότι οι διαφορές των 24-pin εκτυπωτών ακολουθούν τη διαφορά της τιμής τους. Ο Fujitsu είναι ο πιο ακριβός, έχει τη δυνατότητα εκτύπωσης 110 χαρακτήρων ανά γραμμή (σε χαρτί B4 ή A4 landscape), είναι ο πιο γρήγορος με αρκετή διαφορά, αρκε-

τά κομψός και σε πιο "προσαρμόσιμο" σχήμα και μέγεθος για το γραφείο σας. Επιπλέον, ο μεγάλος buffer αφήνει γρήγορα ελεύθερο τον υπολογιστή ώστε, αν έχετε πολλή δουλειά, μπορείτε να κάνετε κάτι άλλο, ενώ ταυτόχρονα και ο Fujitsu εκτυπώνει. Ο πιο φτηνός είναι ο Amstrad. Έχει πολύ καλή τιμή για εκτυπωτή 24 ακίδων, ικανοποιητική ταχύτητα, χαμηλό θόρυβο. Στο μηχάνημα που εξετάσαμε εμείς, είχαμε κάποιο πρόβλημα με το χειρισμό του χαρτιού, καθώς η πίεση της μεταλλικής ράβδου στην κορυφή του χαρτιού ήταν μεγαλύτερη απ' όσο χρειαζόταν απλά για να κρατά το χαρτί επίπεδο, με αποτέλεσμα να συγκρατεί τη ροή του. Ο Citizen είναι πιο ακριβός από τον Amstrad και πιο φτηνός από τον Fujitsu. Είναι μεγάλος σε όγκο (θα έλεγε κανείς ότι μοιάζει με telefax πρώτης γενιάς), παράγει πολύ καλή εκτύπωση, μέτριος σε ταχύτητα (ο πιο αργός

από τους τρεις 24-pin) και πολύ θορυβώδης, ενώ χαρακτηριστικός ο εύκολος χειρισμός από τα πλήκτρα ελέγχου.

Για τους εκτυπωτές 9-pin τα πράγματα είναι πιο ξεκάθαρα. Ο Star LC-20 είναι ανθεκτικός, εύκολος στο χειρισμό με ικανοποιητική εκτύπωση και μέτριο θόρυβο. Ο Seikosha είναι πιο γρήγορος, με μεγαλύτερη ποικιλία χαρακτήρων και χαμηλό θόρυβο. Εμφανισιακά εγώ προτιμώ τον Star LC-20 με τη γεωμετρική - διαχρονική, αλλά συγχρόνως μοντέρνα και αεροδυναμική εμφάνιση. Αν θέλετε τον εκτυπωτή σας για πολλές ώρες δουλειάς την ημέρα, ο Star θα ανταποκριθεί πρόθυμα χωρίς να δημιουργήσει κανένα πρόβλημα (ο προκάτοχός του, ο Star LC-10, ήταν αυτό που λέμε "σκληρό καρύδι"). Απ' την άλλη ο Seikosha που είναι πιο "ντελικάτος" στην κατασκευή έχει καλύτερες επιδόσεις (σαν τα γιαπωνέζικα αυτοκίνητα, που δεν φημίζονται για τη γερή κατασκευή τους, αλλά για τις επιδόσεις τους!).

Από δω και πέρα αρχίζει ο δικός σας ρόλος. Ελπίζουμε να σας δώσαμε μια γεύση γύρω από τα πιο τελευταία μοντέλα εκτυπωτών προσωπικής και ημιεπαγγελματικής χρήσης και να σας βοηθήσαμε στην επιλογή σας. Αλλωστε, στόχος μας ήταν η ενημέρωσή σας και όχι η καθοδήγησή σας προς συγκεκριμένη κατεύθυνση, γιατί το θέμα δεν παύει να είναι και υποκειμενικό. Φροντίστε όσο ενδιαφέρεστε ν' αγοράσετε εκτυπωτή σύντομα να μην την πάθετε σαν το φίλο μας που μπροστά στο δίλημμα ποιον ν' αγοράσει απ' τους δύο που είχε καταλήξει... δεν πήρε τελικά κανέναν!

### Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ SEIKOSHA SP-2000

**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ:** INFOQUEST  
**ΚΕΦΑΛΗ:** 9 ακίδων  
**ΤΙΜΗ:** 57.000 (συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ)  
**ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ:** Epson FX850, IBM  
**ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΧΑΡΤΙΟΥ:** A4  
**ΤΑΧΥΤΗΤΑ DRAFT (12 cpi):** 192 cps  
**ΤΑΧΥΤΗΤΑ NLQ (12 cpi):** 48 cps  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ DOWNLOAD:** 256  
**ΘΥΡΕΣ:** Παράλληλη και σειριακή

### Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ STAR LC-20

**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ:** INFOQUEST  
**ΚΕΦΑΛΗ:** 9 ακίδων  
**ΤΙΜΗ:** 69.000 (χωρίς ΦΠΑ)  
**ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΧΑΡΤΙΟΥ:** A4  
**ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ:** EPSON, IBM  
**ΤΑΧΥΤΗΤΑ DRAFT:** 150 cps (απλή γραφή  
 rica)  
**ΤΑΧΥΤΗΤΑ NLQ:** 37,5 cps (γραφή NLQ  
 rica)  
**ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ DOWNLOAD:** 192  
**ΘΥΡΕΣ:** Παράλληλη  
**BUFFER:** 4 KB



# PIXEL

## High Tech Boutique

4.300 δρχ.



### ΦΟΝΙΚΟ ΟΠΛΟ

Για σας και για τους άλλους. Πιστή απομίμηση του αυθεντικού, δεν πειράζει ωστόσο κανέναν. Αν όμως φοράτε την ειδική ζώνη, τότε μια καλή σκόπευση από τον αντίπαλο και το χτύπημα θα είναι μοιραίο. Το σετ περιλαμβάνει ζώνη, βομβητή, το όπλο και τον... σιαστήρα.

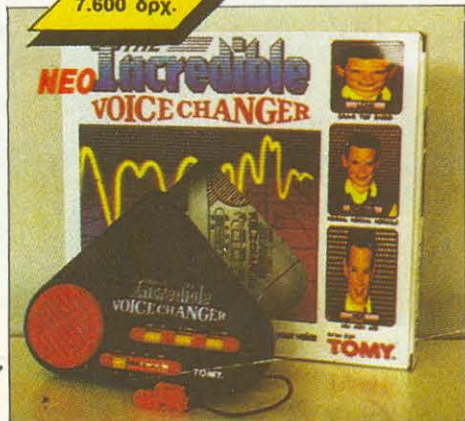


2.650 δρχ.

### Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ

Πατήστε το play στο κασετόφωνο και δώστε του το ρυθμό. Είναι η ώρα του να ζωντανέψει. Χορεύει μέχρι τελευταίας... μπαταρίας. Τρέμε Μπαρίσινκωφ!

7.600 δρχ.



### VOICE CHANGER

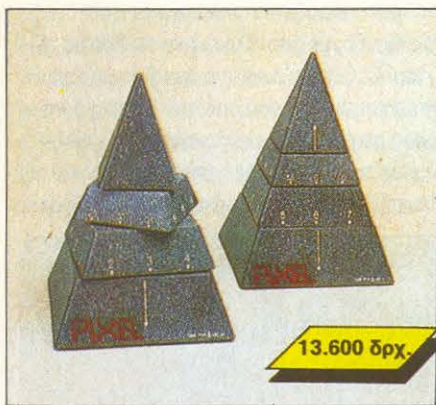
Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



### Pixel Super College

#### Σινιέ και Pixel!!

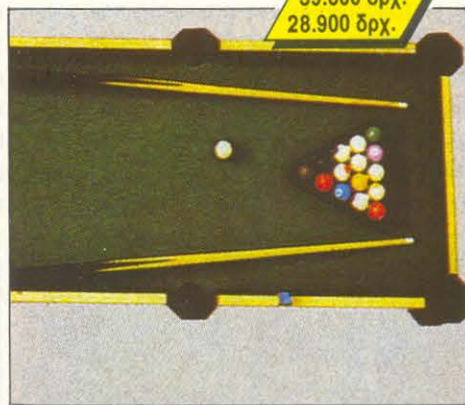
Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μία από κάθε χρώμα.



### Pixelοπυραμίδα ρολοί

Η γοητεία των πυραμίδων της Αιγύπτου! Μερικούς αιώνες μπροστά από τα ηλιακά ρολόγια... Η Pixelοπυραμίδα ρολοί μετράει το χρόνο ηλεκτρονικά για τους νοσταλγούς της εποχής του Τουταγχαμών.

55.500 δρχ.  
39.600 δρχ.  
28.900 δρχ.



### Pixelομπιλιάρδο

Το "χρώμα του χρήματος" ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ενα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια τώρα σε ειδική "μίνι" έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!



4.350 δρχ.



NEO

## ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πισισικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δικιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!

NEO



9.450 δρχ.

## Pixelotrupani

Για πολύ προκομμένους Pixelάδες: Μάθε τέχνη κι άσπηνε, έλεγαν οι παλιόι. Βέβαια εσεις ξέρετε ήδη μια τέχνη (σπραιτοφάγος) αλλά κάτι πιο χειροπιαστό κακό δεν κάνει. Ένα πλήρες κιτ με εργαλεία και σύνεργα σας περιμένει, με πρωταγωνιστή ένα τρομερό τρυπάνι, για να τελειώσετε το αεροπλανάκι σας και να κάνετε ακόμη μερικές τρύπες εξασερισμού στο σασί του computer, ο οποίος ζεσταίνεται υπερβολικά. Εεεε, καλά καλά... αστέια το 'παμε!



4.800 δρχ.

NEO

## Έλα, μαμά μ' ακούς;

Η ώρα είναι 7:30, πρέπει να μιλήσετε οπωσδήποτε με τον Τάκη για να μάθετε τα τελευταία νέα του πάρτυ και η μαμά δεν εννοεί να σηκωθεί από το ακουστικό. Τι μπελός κι αυτός! Ας είναι καλά το wireless phone της Μπουτικ μας. Ασύρματο γουώκι - τόκι για να μην μπλέκεστε με καλώδια, σε ειδική συσκευασία χειρός για να μην ξεκολλά από την παλάμη σας. Κρατήστε το ένα για σας, δώστε το άλλο στον φίλο σας και... μείνετε σε επαφή!

# Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΣΥΝΑΝΤΩΝΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ HIGH-TECH BOUTIQUE

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique,

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα X το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΦΟΝΙΚΟ ΟΠΛΟ		4.300	
Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ		2.650	
VOICE CHANGER		7.600	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΓΚΡΙ, ΜΑΥΟ ΜΑΥΟ ΜΑΥΟ ΜΑΥΟ		3.500	
Pixelotrupani		13.600	
Junior (100x53x14 cm)		29.900	
Senior (127x68x14 cm)		39.600	
Senior (127x68x75,5 cm)		55.500	
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ		4.350	
Έλα μαμά μ' ακούς;		4.800	
Pixelotrupani		9.450	
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>			<b>ΔΡΧ.</b>

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_

Τ.Κ. \_\_\_\_\_ ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ ΤΗΛ. \_\_\_\_\_

Θελώ να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω εντός δέκα ημερών το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσό που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραινουν εμένα.

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ \_\_\_\_\_ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ \_\_\_\_\_

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ \_\_\_\_\_ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ \_\_\_\_\_

\*Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα. Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

**COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE),**  
Α. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.



# CD ΚΑΙ MULTIMEDIA....

## ΤΩΡΑ!

Όσο κι αν τα θεωρείτε ακόμη πολύ μακριά σας, αυτά κάνουν ό,τι μπορούν για να αποδείξουν το αντίθετο. Μιλάμε φυσικά για τα συστήματα με CD, τα multimedia. Μια νέα επαναστατική συσκευή έρχεται να δείξει πώς περίπου θα εννοούμε το χρήστη ηλεκτρονικού υπολογιστή μετά από μερικά χρόνια.

• του Γ. Κυπαρίσση

**A**ν και κανείς πια δεν αμφιβάλλει ότι τα multimedia συστήματα πρόκειται να αλλάξουν τα πάντα ή σχεδόν τα πάντα, στη διεθνή αγορά υπολογιστών τα συστήματα CD ακόμη δεν έχουν κάνει κάποια αξιοπρεπή εμφάνιση και δείχνουν ακόμη πολύ ντροπαλά: συνεχίζουν να προτιμούν το περιβάλλον των εργαστηρίων από τις βιτρίνες. Όσες προσπάθειες έχουν γίνει μέχρι τώρα δεν έχουν στεφθεί με πλήρη επιτυχία. Για παράδειγμα, το πολυσυζητημένο CDTV της Commodore δείχνει να παρουσιάζει ακόμη αρκετά προβλήματα στο hardware, γεγονός που θα καθυστερήσει την παραγωγή του τουλάχιστον μέχρι την άνοιξη, ενώ το αντίστοιχο σύστημα CD-I (CD Interactive) της Philips δεν προβλέπεται να το δούμε στα μαγαζιά πριν από το φθινόπωρο του 1991. Τα προβλήματα δεν δείχνουν να έχουν σχέση με την αγορά ή με τις εταιρίες που παράγουν software, όσο απίθανο κι αν φαίνεται αυτό. Ηδη είναι διαθέσιμοι αρκετοί τίτλοι για μηχανήματα που δεν έχουν ακόμη καν εμφανιστεί. Τα προβλήματα είναι κατασκευαστικά. Η τεχνική FMV (full frame, full motion video), η οποία επιτρέπει από ένα τέτοιο σύστημα να παρουσιάζει και να επεξεργάζεται κανονικές εικόνες video σε συνδυασμό με computer graphics, βελτιώνεται ακόμη συνεχώς. Ηδη η Intel έχει ετοιμάσει ένα σύστημα, βασισμένο στο δικό της πολύ ισχυρότσιπ για DVI, το οποίο προσφέρει δυνατότητες FMV σε έναν απλό PC, ο οποίος έχει πρώτα συνδεθεί με ένα CD. Όμως, ενώ οι εξελίξεις διαδέχονται η μια την άλλη, ένα νέο προϊόν από μια, μέχρι τώρα, άγνωστη σε μας εταιρία παρουσιάστηκε πρόσφατα, παρουσιάζοντας μια χειροπιαστή εικόνα για το πώς θα μπορούσε να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, βασισμένος στο πρότυπο των multimedia

στα 1991. Κυρίες και κύριοι, δεν είναι Commodore, δεν είναι Philips, δεν είναι Sony... είναι το Empruve Cornucopia!

### Αυτό computer;

Αν ψάξετε να βρείτε κάτι που να θυμίζει υπολογιστή επάνω σε αυτό το μηχάνημα, τότε θα απογοητευτείτε. Αυτό το πράγμα δεν μοιάζει με υπολογιστή. Το σχέδιό του δεν θυμίζει κανένα από τα μηχανήματα, που κυκλοφορούν μέχρι τώρα. Δεν μοιάζει καν σε ένα video, όπως το CDTV. Το μόνο που προδίδει ότι έχει σχέση με computing είναι η μακρόστενη ασπρόμαυρη οθόνη του, μεγέθους A4, τεχνολογίας υγρών κρυστάλλων. Δίπλα στην οθόνη αυτή υπάρχει άλλη μια, έγχρωμη αυτήν τη φορά, μεγέθους μόνο 4 ιντσών. Το γεγονός ότι υπάρχουν δυο οθόνες συγχρόνως είναι πλεονέκτημα, μια και ο χρήστης συνδυάζει χρώμα και υψηλή ανάλυση (η ασπρόμαυρη οθόνη έχει διακριτότητα 640x480 pixels, δηλαδή ανάλυση VGA). Βέβαια θα πρέπει να περιμένουμε τη μεγάλη οθόνη να εξαφανίζεται σε μερικά χρόνια και τη θέση της να παίρνει η έγχρωμη, μια και σιγά σιγά οι περιορισμοί της τεχνολογίας ξε-

περιούνται και ήδη οι πρώτες έγχρωμες οθόνες υγρών κρυστάλλων μεγέθους 14 ιντσών είναι γεγονός. Πάντως οι δυο οθόνες συνδυάζονται πολύ καλά στο μηχάνημα, μια και η "μικρή" μπορεί να δείχνει μια ανεξάρτητη εικόνα ή να "φωτίζει" με χρώμα μερικά συγκεκριμένα σημεία της "μεγάλης".

Πληκτρολόγιο δεν υπάρχει, αλλά αυτό δεν θα πρέπει να σας κάνει να ανησυχείτε. Η επικοινωνία με το χρήστη στηρίζεται σε ένα είδος joystick, το οποίο περιλαμβάνει τρία κουμπιά και έναν αναλογικό μοχλό. Επίσης μια ενδιαφέρουσα καινοτομία είναι ότι το monitor μπορεί να περιστραφεί κατά 90 μοίρες, εξυπηρετώντας έτσι διπλά το χρήστη. Στην "όρθια" έκδοση έχετε ένα monitor, που απεικονίζει μια ολόκληρη σελίδα βιβλίου, κάγοντάς το ιδανικό για DTP ή για διάβασμα ηλεκτρονικών βιβλίων. Όταν όμως το περιστρέψετε, έχετε μια οθόνη τύπου "landscape", ιδανική για επεξεργασία εικόνας και φυσικά για ...shoot' em ups!

Οι λειτουργίες ήχου είναι πολύ εξελιγμένες, όπως άλλωστε θα περίμενε κανείς από έναν υπολογιστή με CD. Το σύστημα περιλαμβάνει



Κυρίες και κύριοι, το Cornucopia.



sampling software στη ROM, το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να συμπεριλάβει σημειώσεις κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας, χρησιμοποιώντας τη φωνή του. Αλλά βέβαια δεν σταματά εδώ. Το CD παράγει στερεοφωνικό ήχο ποιότητας μέσα από δυο στερεοφωνικά ηχεία, στα πλάγια του monitor. Επίσης υπάρχει και υποδοχή για ακουστικά. Το ενσωματωμένο CD διαβάζει συμβατικούς δίσκους μουσικής, δίσκους δεδομένων για υπολογιστή, προορισμένων για CD-ROM, και δίσκους που έχουν αποθηκευμένο ήχο και εικόνα.

Το σύστημα επικοινωνίας του μηχανήματος με το χρήστη είναι αυτό που θα περιμέναμε από ένα μηχάνημα των multimedia. Στηρίζεται αποκλειστικά σε icons, αλλά είναι πολύ πιο εύχρηστο από ένα συνηθισμένο λειτουργικό σύστημα σαν το GEM ή το Windows. Κάνοντας μια πολύ έξυπνη κίνηση, η εταιρία αποφάσισε να μην κάνει το ίδιο λάθος των άλλων κατασκευαστών, οι οποίοι γεμίζουν την οθόνη με icons, μεταφέροντας τις λειτουργίες τους στο hardware. Έτσι τα προγράμματα, που δημιουργούνται (και θα δημιουργηθούν), δεν χρειάζεται να δείχνουν στην οθόνη ένα πλήθος από icons, αλλά χρησιμοποιούν τα έτοιμα icons του λειτουργικού. Τα περισσότερα από αυτά εκτελούν ειδικές λειτουργίες των multimedia, που βασίζονται περισσότερο σε προγράμματα database, όμως υπάρχουν περίπου 50 και έτσι υπάρχει πλήθος επιλογών για το χρήστη και για τους προγραμματιστές για τη δημιουργία προγραμμάτων οποιασδήποτε μορφής. Να μην παραλείψουμε, τέλος, να προσθέσουμε ότι το σύστημα, σαν multimedia που είναι, είναι ανοικτό για επεκτάσεις οποιοδήποτε είδους. Ένα πληκτρολόγιο, για παράδειγμα, θα σας εφοδιάσει με ένα πρώτης τάξεως PC, με τον 80386 για κεντρικό επεξεργαστή, VGA οθόνη, 1 MB μνήμης RAM και ενσωματωμένο σκληρό δίσκο των 40 MB (εκτός από το CD). Μπορείτε ακόμη να προσθέσετε ένα από τα τελευταία floppies των 4 MB που κυκλοφορούν, για να ολοκληρώσετε το σύστημα. Επίσης μπορείτε να συνδέσετε ένα TV Tuner, για να μετατρέψετε το μηχάνημα σε μια τηλεόραση με υψηλή ποιότητα εικόνας.

## Το μέλλον προβλέπεται...

Ρόδινο θα λέγαμε, αν αναλογιστεί κανείς ότι μιλάμε για ένα καθαρά "δοκιμαστικό" προϊόν. Οι πρώτοι ενδιαφερόμενοι είναι οι εκδότες



**Το Cornucopia σε ώρα δράσης. Βέβαια πέφτει λίγο ακριβό για την κρεβατοκάμαρα...**

των μεγαλύτερων εγκυκλοπαιδειών στον κόσμο, οι οποίοι αποφάσισαν να συμπεριλάβουν το Cornucopia στον κατάλογο των ηλεκτρονικών εκδόσεων. Έτσι οι γνωστότερες εγκυκλοπαιδείες θα μεταμορφωθούν σε εικόνα, κείμενο και ήχο για το μηχάνημα, το οποίο προβλέπεται να γίνει ο ιδρυτής του "ηλεκτρονικού βιβλίου" της επόμενης δεκαετίας. Πάντως, μην προσπαθήσετε να πλησιάσετε το μηχάνημα ούτε από κοντά, μια και η τιμή του, προς το παρόν, κυριολεκτικά τσουρουφλίζει. Κοστίζει περίπου 2.000 λίρες, πολύ περισσότερο δηλαδή από τις τιμές που υπάρχουν στην αγορά σήμερα για έναν υπολογιστή PC με 386, σκληρό, οθόνη VGA και CD-ROM. Όμως όταν ο καιρός το επιτρέψει, αποκλείεται να παραμείνει σε αυτά τα επίπεδα, μια και η μαζική παραγωγή θα ρίξει κάθετα την τιμή του προϊόντος. Κι όταν γίνει αυτό, τότε θα δείτε και πολλούς ακόμη κατασκευαστές να παρουσιάζονται από το πουθενά (ποιος ήξερε μέχρι τώρα την Emprune;) για να επιδείξουν οικιακά μηχανήματα multimedia, κάτι που θα επηρεάσει - λόγω ανταγωνισμού - όλες τις τιμές προς τα κάτω.

Εμείς όμως δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να πούμε μπράβο στην Emprune, που τόλμησε και έδειξε το δρόμο...

## ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

### Απεικόνιση:

α) Μονόχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων LCD, με αυτόνομο φωτισμό, 10 ιντσών.

Ανάλυση mode VGA, 640x480 pixels.

β) Εγχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων αυτόνομου φωτισμού (backlit), 4 ιντσών.

Ανάλυση 480x240 pixels.

Ήχος: 2 στερεοφωνικά ηχεία HI-FI 4 ιντσών.

Επεξεργαστής: Intel 80386

Μνήμη RAM: 1 MB

### Μονάδες αποθήκευσης:

α) Ενσωματωμένος σκληρός δίσκος 20/40 MB

β) CD-ROM

γ) Floppy disk drive χωρητικότητας 4 MB

(προαιρετικό)

Χειρισμός: Χειριστήριο τριών πλήκτρων

λειτουργίας, με αναλογικό μοχλό.

Προαιρετικά: light pen, πληκτρολόγιο τύπου

AT.

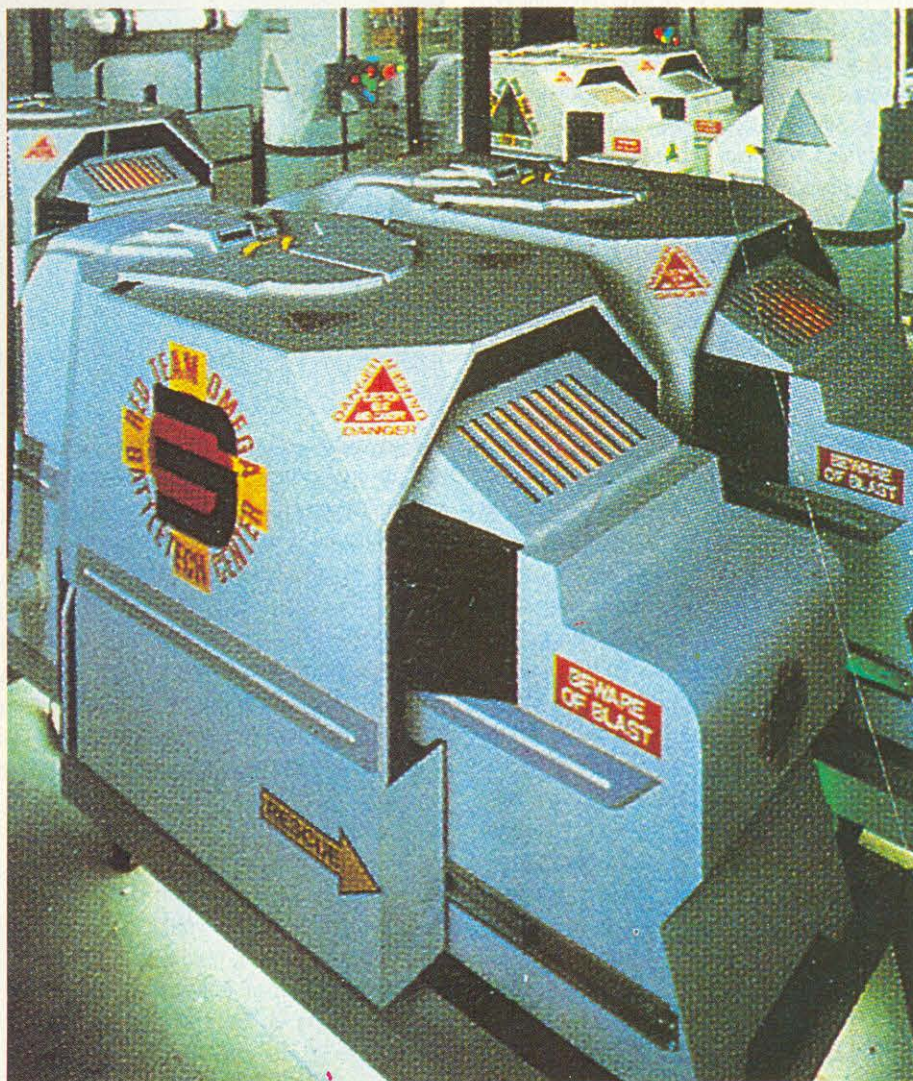


# ΕΝΑΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Ξεκίνησε χωρίς να δώσει κανείς ιδιαίτερη σημασία, αλλά τελικά εξαπλώθηκε πάρα πολύ γρήγορα, κάνοντας όλο τον κόσμο να απορεί. Πολλοί το θεώρησαν μια ακόμη ανεφάρμοστη και απραγματοποίητη εξέλιξη της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, αλλά τι μπορούν να πουν τώρα που οι πρώτες παιχνιδομηχανές "υποθετικής πραγματικότητας" καταπίνουν ήδη τα πρώτα τους εικοσάρικα; Οι φανατικοί της νέας τεχνολογίας επιτέλους δικαιώνονται: "Κάποτε όλα τα παιχνίδια θα οδηγούν τον παίκτη σε μια νέα πραγματικότητα".

• του Γ. Κυπαρίσση

**Σ**ύμφωνοι, αλλά κανείς δεν περίμενε να γίνει αυτό σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα. Τη στιγμή που έχουμε συνηθίσει πια σε τέτοιες περιπτώσεις να περιμένουμε και να περιμένουμε και να περιμένουμε, εδώ όλα έγιναν αστραπιαία. Όμως, να που οι Βρετανοί ήδη απολαμβάνουν coin-op της νέας γενιάς. Οι παιχνιδομηχανές αυτού του τύπου έχουν τον κωδικό VR, το οποίο αντιστοιχεί στα αρχικά των λέξεων Virtual Reality. Η εταιρία, που αποφάσισε να κατασκευάσει ένα τέτοιο προϊόν, είναι η WI industries και το μοντέλο της λέγεται Virtuality 1000. Δυο παραλλαγές του μοντέλου επιτρέπουν στον παίκτη να παίζει όρθιος (stand-up version SU) ή καθιστός μέσα στην ειδική καμπίνα (sit down version SD). Πίσω από τα μοντέλα αυτά κρύβονται αρκετά σεβαστοί άνθρωποι: επιστήμονες Πληροφορικής, οι οποίοι αποφάσισαν να κάνουν το όνειρο πραγματικότητα, μια και το μόνιμο παράπονό τους μέχρι τώρα ήταν ότι "από τότε που οι Αιγύπτιοι χάραζαν γραμμές στην άμμο, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τρισδιάστατες όψεις για να απεικονίσουν τρισδιάστατα αντικείμενα". Με άλλα λόγια τίποτε δεν μπορεί να περιγράψει καλύτερα μια τρισδιάστατη εικόνα από μια... τρισδιάστατη εικόνα. Το αξιοσημείωτο ήταν ότι η πρώτη προσπάθεια για τη δημιουργία πραγματικών τρισδιάστατων παιχνιδιών δεν έγινε σε τίποτα φοβερά workstations, αλλά σε 5 απλές Amiga, οι οποίες βέβαια ήταν συνδεδεμένες παράλληλα. Το πρώτο μηχάνημα σε τελική μορφή εμφανίστηκε το 1987 και κέρδισε το βρετανικό βραβείο νέων τεχνολογιών το 1988. Η αρχή είχε γίνει, και από τότε τα πράγματα πήραν το δρόμο τους.



## ANATOMIA ΕΝΟΣ VR

Τα συστήματα VR έχουν πολύ συγκεκριμένη

κατασκευή και μια νέα σειρά λέξεων που τα περιγράφουν έρχεται να προστεθεί στον κατάλογο των όρων της Πληροφορικής. Ξεκινώ-



ντας από τα γενικά τους χαρακτηριστικά, θα πρέπει να πούμε ότι το κάθε μηχάνημα αποτελείται από τρία βασικά μέρη:

α) το Animette, το οποίο με απλά λόγια είναι το software που ελέγχει το όλο σύστημα,

β) το Expality, που αποτελείται από το hardware (προσοχή: μόνο τα τσιπς) που κρύβεται πίσω από το μηχάνημα και

γ) το Visette, το σύστημα οπτικής αναπαραστάσης που στέλνει τελικά τον ήχο και τις εικόνες που δημιουργούνται στα μάτια και τα αυτιά του χρήστη.

Φυσικά δεν θα πρέπει να αμφισβητεί κανείς για την ποιότητα και την ισχύ του hardware που χρησιμοποιείται. Το Expality είναι ένα από τα ισχυρότερα δείγματα hardware και τα περισσότερα κυκλώματα είναι πρόσφατης τεχνολογίας, ενώ άλλα είναι "δανεισμένα" από τα καλύτερα κυκλώματα που κυκλοφορούν. Αρκεί να αναφέρουμε τον τελευταίο μαθηματικό συνεπεξεργαστή κινητής υποδιαστολής της Texas Instruments, ένα τσιπ που χειρίζεται με ευκολία 30000 "γεμάτα με χρώμα" πολύγωνα, ανά δευτερόλεπτο, ενώ ο ήχος παράγεται από τα τσιπάκια μιας Amiga 3000. Επίσης υπάρχει (θα έπρεπε να το περιμένατε) μονάδα CD-ROM, η οποία παίζει διπλό ρόλο: αποθήκευση του software και παραγωγή στερεοφωνικού ήχου. Όλα αυτά ουσιαστικά δεν μας οδηγούν παρά στο hardware ενός συστήματος multimedia. Φυσικά, εξίσου εντυπωσιακό είναι και το Animette. Το πρόγραμμα παράγει τις ακουστικές και οπτικές "ψευδαισθήσεις" για την εναλλακτική πραγματικότητα, ενώ επιτρέπει και σύνδεση μέχρι 16 μηχανών μεταξύ τους, παράγοντας multiplayer πραγματικότητα για τον παίκτη.

Όσο για το Visette, πρόκειται για κάτι το εντελώς καινούριο. Δεν έχει σχέση με οτιδήποτε χρησιμοποιείται μέχρι τώρα και πρόκειται ουσιαστικά για το πιο πρωτότυπο κομμάτι των συσκευών VR, και σίγουρα το τμήμα που θα δεχθεί τις περισσότερες αλλαγές και βελτιώσεις. Όταν μιλάμε για το Visette, μιλάμε ουσιαστικά για το παράξενο εκείνο κράνος. Το κράνος από μέσα περιέχει δυο μικρές οθόνες υγρών κρυστάλλων με ανάλυση 276x372 pixels. Οι μικρές αυτές οθόνες παράγουν μια απίθανα ρεαλιστική τρισδιάστατη εικόνα, η οποία μεταβάλλεται ανάλογα με το πού στρέφει ο παίκτης το κεφάλι του, με τη βοήθεια ενός μηχανισμού μαγνητικού ελέγχου των κινήσεων. Αποτέλεσμα της συνεργασίας όλων αυτών των μηχανισμών είναι να στρέφετε απότομα το κε-



**Όχι, όχι δεν είναι ασφυξιογόνος μάσκα, αλλά ένα απ' τα πρώτα visette πειραματικά μοντέλα.**

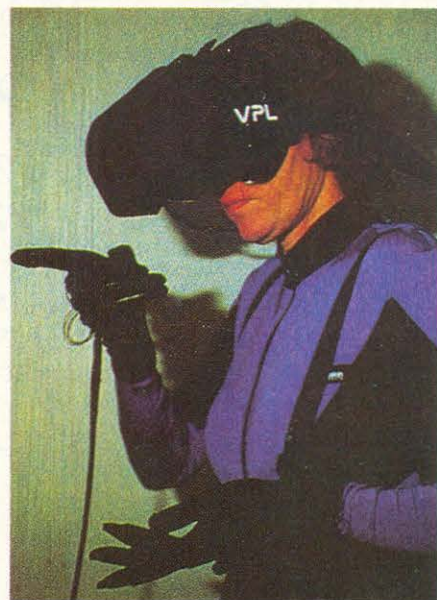
φάλι σας και να αντικρίζετε ένα εχθρικό σκάφος που περνά ξυστά από εσάς, καθώς το σύστημα ήχου του μηχανήματος αλλάζει την ένταση και τη θέση του, αναγκάζοντάς σας να αντιδράσετε αστραπιαία.

## ΣΤΑ ΑΣΤΕΙΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΣΟΒΑΡΑ...

Παρόλες τις ήδη έτοιμες εφαρμογές των συστημάτων VR στην ψυχαγωγία, θα πρέπει να πούμε ότι τα συστήματα αυτά δεν δημιουργή-



Ένα νεότερο μοντέλο.



Τη στιγμή που τη βλέπουμε μπορεί η κυρία της φωτογραφίας να κάνει σλάλομ στην Ελθετία.



Το Battletech Center στο Σικάγο, όπου βρίσκονται 16 Simulator Cockpits για ένα VR game, το Mechwarrior.

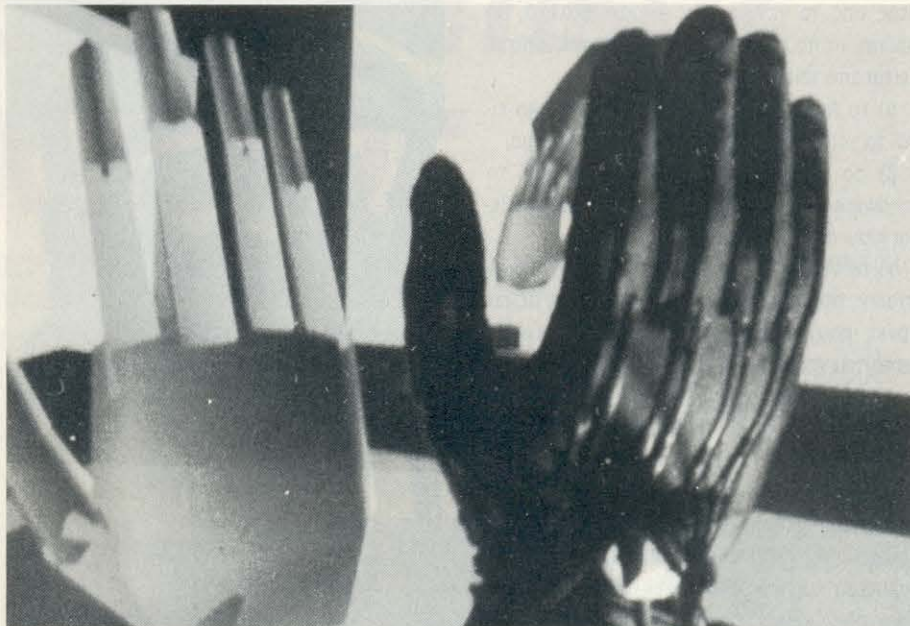


θηκαν μόνο γι' αυτόν το σκοπό (όπως άλλωστε και όλες οι υπόλοιπες εφαρμογές της Πληροφορικής). Οι δυνατότητες απεικόνισης ενός συστήματος VR μπορούν να εφαρμοστούν άνετα και σ' ένα σύστημα CAD/CAM ή σε άλλες πιο "σοβαρές" εφαρμογές. Φανταστείτε μόνο: δημιουργείτε τα αρχιτεκτονικά σχέδια ενός κτηρίου στο Autocad, τα τελειοποιείτε και κατόπιν τα στέλνετε, μέσω ενός ειδικού interface, στο σύστημα VR. Φοράτε το "κράνος". Το κτήριο σας περιμένει τώρα στην άκρη του δρόμου. Μπορείτε να περπατήσετε μέσα στους χώρους που πριν από λίγο σχεδιάσατε και κατόπιν να βγείτε έξω και να ρίξετε μια ματιά απ' έξω, για να διορθώσετε και την παραμικρή ατέλεια. Τώρα πια δεν σας μένει παρά να παραγγείλετε ένα φορητό τούβλα και να αρχίσετε το χτίσιμο!

Όμως παρόλ' αυτά οι πραγματικές δυνατότητες του συστήματος φαίνονται στα παιχνίδια, απ' όπου υπολογίζεται ότι θα υπάρξουν και τα περισσότερα κέρδη. Οι παιχνιδιομηχανές που περιγράψαμε παραπάνω δέχονται μέχρι στιγμής τέσσερα πειραματικά παιχνίδια. Το πρώτο είναι ένα fighter combat game, το οποίο ευχόμαστε να απέχει κάπως από την πραγματικότητα, γιατί αλλιώς θα θρηνήσουμε νεκρούς. Το δεύτερο είναι η αναπαράσταση της φοβερής σκηνής καταδίωξης με ιπτάμενες μοτοσικλέτες στην ταινία "Πόλεμος των Αστρων 3". Το τρίτο είναι το combat flight simulator που περιγράψαμε λίγο προηγούμενα και το τέταρτο είναι ένα διαστημικό παιχνίδι, όχι όμως shoot 'em up. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι κάθε game έχει τα δικά του controls και χειριστήρια, τα οποία φυσικά δεν έχουν καμιά σχέση με τα απλά πρωτόγονα joysticks που χρησιμοποιούμε μέχρι τώρα. Για παράδειγμα, στο flight simulator έχουμε δυο κανονικούς μοχλούς αεροσκαφών, από τους οποίους ο ένας ρυθμίζει την επιτάχυνση, ενώ ο άλλος την διεύθυνση πορείας του σκάφους. Κάθε μοχλός βέβαια περιλαμβάνει και τα απαραίτητα κόκκινα πλήκτρα στην κορυφή του για την ενεργοποίηση των οπλικών συστημάτων.

## ΜΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ COMPUTER GAMES;

Ετσι θα λέτε όταν γυρίσετε στην οθονίτσα του υπολογιστή σας, αφού έχετε ζήσει την εμπειρία ενός παιχνιδιού VR. Δυστυχώς τα πράγματα πια δεν αφήνουν περιθώρια έστω απλής απομίμησης. Δεν πρόκειται να υπάρξουν



Η κίνηση του Mattels Power Glove μεταφέρεται πιστά στην οθόνη.

καν "VR conversions" στο στυλ των coin-op conversions για τους home υπολογιστές. Εδώ δεν μιλάμε πια για απλή βελτίωση στα γραφικά και τον ήχο, μιλάμε για τη μέρα με τη νύχτα. Οσοι δημοσιογράφοι έπαιξαν για πρώτη φορά με το VR μιλούν για μια μοναδική εμπειρία και δεν έχουμε λόγο να μην τους πιστέψουμε. Η εμπειρία δεν είναι μόνο το τρισδιάστατο περιβάλλον, στο οποίο ζει και κινείται ο παίκτης. Είναι και η δυνατότητα να συνεργαστούν πολλοί παίκτες μαζί, είτε σαν σύμμαχοι είτε σαν αντίπαλοι, παίρνοντας μέρος στο ίδιο game (για παράδειγμα στο flight simulator μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι και 16 παίκτες, δημι-

ουργώντας ένα κανονικό σμήνος πολεμικών αεροσκαφών). Οσο για το μέλλον, προβλέπεται να είναι γεμάτο από τέτοια μηχανήματα, τα οποία θα βελτιώνονται συνεχώς. Ο λόγος είναι πολύ απλός. Τα VR δεν βασίστηκαν σε τεχνολογία που θα δημιουργηθεί, αλλά σε αυτήν που ήδη υπάρχει, με αποτέλεσμα να είναι πολύ εύκολο να βελτιωθούν, ακολουθώντας τους γρήγορους ρυθμούς βελτίωσης του hardware των υπολογιστών. Επειτα από όλα αυτά, καλά θα κάνετε αυτή τη φορά να μην αναρωτηθείτε "τι θα δούμε ακόμη". Δεν έχετε δει απολύτως τίποτα!





# COMPUTER SHOP S.A

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ COMMODORE

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

## Commodore



ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ



Αν θες  
ΜΕ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΙΣ  
στο DPL με δόσεις

ΟΛΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΔΙΠΛΗ ΕΓΓΥΗ  
1. ΤΗΝ ΕΓΓΥΗ ΤΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ  
2. ΚΑΙ ΕΝΑ ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ ΕΝΟΣ  
ΕΤΟΥΣ ΤΗΣ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ



### COMPUTERS

COMMODORE  
ATARI  
SCHNEIDER  
SAMSUNG  
GREAT WALL  
HYUNDAI  
CORDATA  
GOLDSTAR  
IKAROS  
AMSTRAD  
TULIP  
DAEWOO

### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR  
CITIZEN

EPSON  
AMSTRAD  
SEIKOSHA  
HYUNDAI  
OKI

### ΘΟΟΝΕΣ

COMMODORE  
ATARI  
TAXAN  
PHILIPS  
TVM

### DISK DRIVES

ATARI  
COMMODORE  
CITIZEN

SCHNEIDER  
MITSUMI

### ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

KALOK  
SEAGATE  
MINISCRIBE  
TOSHIBA

### FAX

SCHNEIDER  
AMSTRAD  
NASHUA

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

TECHNOSOFT  
SINGULAR

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ  
JOYSTICK - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ  
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986 FAX 5245 894



# ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

## Η ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ

### Ουάου!!!

### Αυτό πάει να πει μεγάλη συμμετοχή!!!

Πριν από μερικούς μήνες είχαμε αναγγείλει το διαγωνισμό για το καλύτερο γκολ στο Kick Off 2. Μια περίπου εβδομάδα μετά την κυκλοφορία του τεύχους άρχισαν να έρχονται δειλά-δειλά οι πρώτες δισκέτες. Μετά όμως έγινε πραγματικός χαμός. Ετσι, φτάσαμε στο τεράστιο νούμερο τελικών συμμετοχών: 165 δισκέτες και 60 συμμετοχές. Το 90% των συμμετεχόντων έστειλε πάνω από δύο δισκέτες και, βέβαια, κάθε δισκέτα δεν περιείχε μόνο μια φάση. Αποτέλεσμα; 1.600 γκολ, τα οποία έπρεπε να δούμε και να αξιολογήσουμε προσεκτικά. Τα γκολ ήταν απ' όλα τα είδη: Γκολ σε όλα τα τερέν του Kick Off 2, γκολ με φάλτσα, γκολ με αέρα, γκολ με φάουλ, γκολ με σπόντα σε αμυντικό και πολλά άλλα.

Το έργο της επιλογής αρκετά δύσκολο, διότι δεν φτάνει να δει κανείς τα γκολ. Πρέπει και να κρίνει τις προθέσεις του παίκτη, τον τρόπο με τον οποίο χειρίζεται την μπάλα και να καταλάβει αν και κατά πόσο κατέχει τα μυστικά του παιχνιδιού. Μ' αυτά τα κριτήρια βγάλαμε και τους νικητές, φίλοι μας. Όμως, φτάνουν τα λόγια. Ταρατατάααμ!!! Μπουφφφ!!!

Κερδίζουν ακόμη πέντε T-shirts Kick Off οι: **Γιάννης Μπουτάρης** από τη Θεσσαλονίκη, **Ηρακλής Αθανασάκης** από τη Σάμο, **Αλέξανδρος Παπαδόπουλος** από την Καβάλα και **Δημήτρης Αντωνόγλου** από τη Σύμη. Όλα τα δώρα είναι προσφορά της Greek Software (Πριγκηπονήσων 28, τηλ.: 6443754). Κλείνοντας, πρέπει να πούμε ότι πραγματικά συγκεντρώσαμε την αφρόκρεμα του Kick Off απ' όλη την Ελλάδα. Πήραμε γράμματα ακόμη κι από κάποιο νησί 24 μίλια έξω από τη Ρόδο. Αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια σε όσους συμμετείχαν και θα έπρεπε να δημοσιεύσουμε, τιμής ένεκεν, όλα τα ονόματα. Δυστυχώς ο χώρος δεν το επιτρέπει.

Ας δούμε όμως τον πρώτο νικητή. Πρόκειται για το θεαματικότερο παίκτη που είδαμε, τον Χούλη Πανταζή. Μας έστειλε δύο δισκέτες με πάρα πολλά γκολ, όλα πολύ αξιόλογα. Ο Χούλης ξέρει να εκμεταλλεύεται τον αέρα και να τον χρησιμοποιεί για να στέλνει την μπάλα εκεί όπου θέλει. Ωστόσο, ξεχωρίσαμε ένα γκολ ακριβείας. Μπήκε σε νορμάλ γήπεδο, χωρίς άνεμο, εναντίον ανθρώπου. Ο Χούλης Πανταζής ελέγχει την ομάδα με τα κόκκινα:



Η φάση ξεκινάει από το κέντρο του γηπέδου σχεδόν. Την μπάλα ελέγχει ο H. H. Day (No 2) από την αντίπαλη ομάδα. Ο Day δεν κοιτάζει σωστά την μπάλα και τη στέλνει πλαγίω άουτ.



Εκτελεστής ο J. Walsh (No 4) για την ομάδα του Χούλη Πανταζή. Η μπάλα κατευθύνεται προς τον κύκλο του κέντρου.



Εκεί βρίσκεται ο H. H. Day (No 2) για την ομάδα του Χούλη Πανταζή. Ο Day προχωρεί μερικά βήματα, κοιτάζει μπροστά του και κάνει μια δυνατή, βαθιά μπαλιά.



Η μπάλα ταξιδεύει προς την αντίπαλη περιοχή. Ταυτόχρονα ο βιρτουόζος W. Quinn (No 10) ξεφεύγει από ένα γκρουπ 4 αμυντικών.



Μόνος του πια, ακολουθεί την τροχιά της μπάλας. Την ίδια στιγμή ο τερματοφύλακας κλείνει τη γωνία του. Η μπαλιά είναι πολύ δυνατή και φαίνεται πως ή θα καταλήξει άουτ ή θα πάει στα χέρια του τερματοφύλακα.



Μη βιάζεστε όμως. Ο Quinn (No 10) δαμώνιος και πεισματάρης, πηδάει για κεφαλιά. Κλείνει την μπάλα κυριολεκτικά μέσα από τα χέρια του τερματοφύλακα, με κίνδυνο να χτυπήσει στο δοκάρι, και τη στέλνει στα δίχτυα. Γκοοοο!!!


Ένα γκολ που κρυβεί πίσω του μεγάλη ακριβεία και προσεκτική μελέτη του γηπέδου. Μια απ' τις πολλές περιπτώσεις που ο Χούλης Πανταζής μετέτρεψε μια χαμένη μπαλιά σε γκολ. Χούλη συγχαρητήρια. Μόλις κερδίσεις ένα Red Stone Game Console, συμβατό με Nintendo. Τηλεφώνησε στα γραφεία του περιοδικού για τα περαιτέρω και έσω έτοιμος για ματς.



# K I C K O F F

Να πάμε όμως στο δεύτερο νικητή. Το όνομά του **Σπύρος Γιαλιφός**, είναι 16 χρονών και μένει στο Γαλάτσι. Ο Σπύρος μας έστειλε μια δισκέτα με 16 γκολ. Σ' αυτό που ξεχωρίσαμε παίζει με τα κόκκινα-άσπρα (καθότι φανατικός οπαδός του Θρύλου). Το γκολ έχει μπει σε κανονικό γήπεδο, χωρίς άνεμο.

Πάμε στον τρίτο νικητή τώρα, που πρόκειται για μια αρκετά πονεμένη ιστορία. Διο φίλοι μας, ο Άρης Αγαπούσης και ο **Γιώργος Ορφανός**, μας έστειλαν 4 δισκέτες με γκολ. Τα file names ήταν κάπως μπερδεμένα, με αποτέλεσμα η πατρότητα του γκολ που πήρε την τρίτη θέση ν' αμφισβητείται. Πάντως απ' τα συμφραζόμενα στο γράμμα, πρέπει λογικά ν' ανήκει στον Γιώργο Ορφανό. Ας το δούμε όμως.



Ο H. H. Day φτάνει λίγο πριν τη γραμμή του κέντρου και κάνει μια βαθιά μπαλιά. Ο R. Shaw (No 7) τρέχει να την προλάβει.

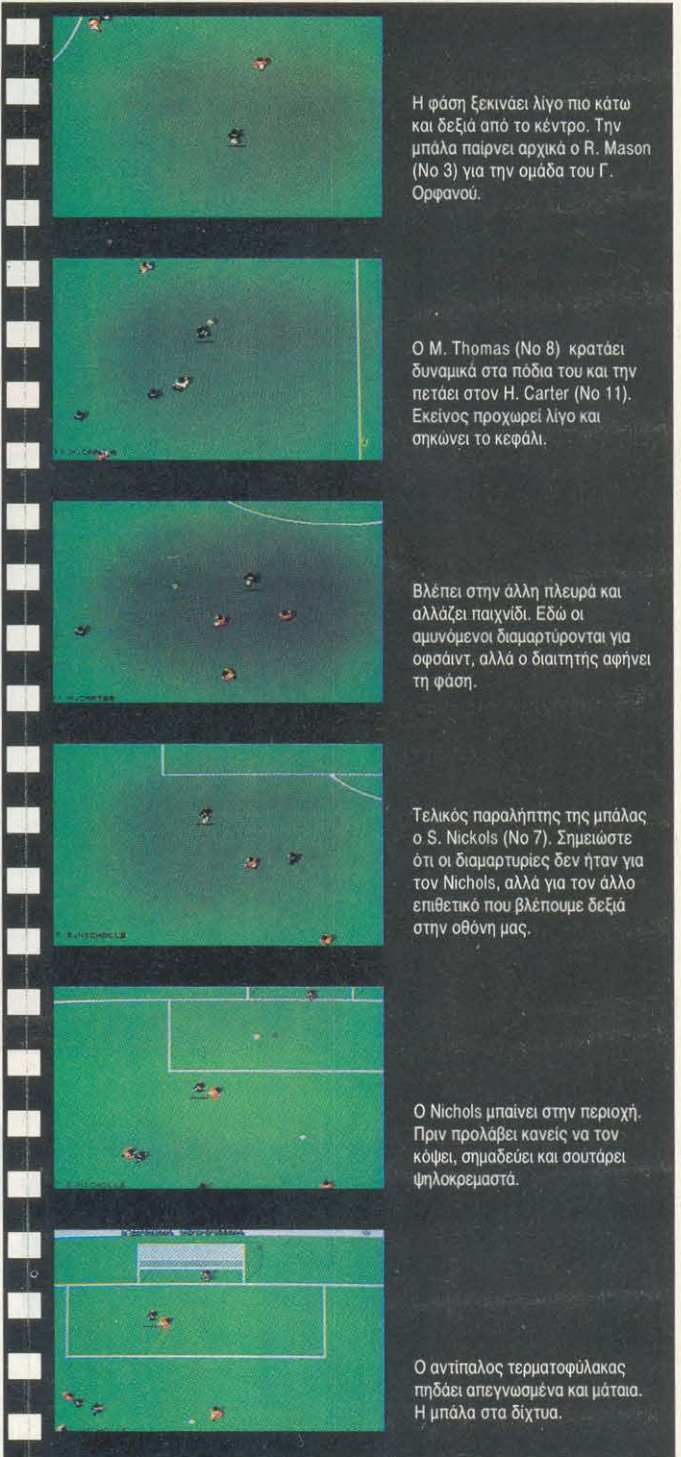
Με αριστοτεχνικό τρόπο ο Shaw φέρνει την μπαλιά με γυριστή κεφαλιά (η μπαλιά δεν έχει ακουμπήσει κάτω) προς την αντίπαλη περιοχή. Με αυτό τον τρόπο πιάνει λίγο στον ύπνο τους αμυντικούς που περιμεναν ότι θα κοντρόλαρε την μπαλιά για να κάνει κάποια σέντρα.

Ο Shaw φέρνει την μπαλιά στο κενό που έχει δημιουργηθεί κάτω αριστερά στη μεγάλη περιοχή. Ταυτόχρονα, δύο αμυντικοί κινούνται για να τον κόψουν.

Ο Quinn παίρνει την πάσα από τον Shaw, ενώ έχει κινηθεί λίγο προς το μέρος του. Ταυτόχρονα, ο τερματοφύλακας αρχίζει έξοδο. Προσέξτε τον αμυντικό πίσω απ' τον τερματοφύλακα, που διασφαλίζει ότι δεν έχουμε οφσάιντ.

Ο Quinn σε κάπως δύσκολη θέση. Βρίσκεται ανάμεσα σε 4 αμυντικούς και τον τερματοφύλακα, ενώ βλέπει μόνο ένα μικρό κομμάτι της εστίας. Παρόλα αυτά βρίσκει την ψυχραιμία, φέρνει την μπαλιά στο δεξί του πόδι και σουτάρει δυνατά.

Παρά την εκτίναξη του τερματοφύλακα, η μπαλιά δοκάρει και γκολ!!!



Η φάση ξεκινάει λίγο πιο κάτω και δεξιά από το κέντρο. Την μπαλιά παίρνει αρχικά ο R. Mason (No 3) για την ομάδα του Γ. Ορφανού.

Ο M. Thomas (No 8) κρατάει δυναμικά στα πόδια του και την πετάνε στον H. Carter (No 11). Εκείνος προχωρεί λίγο και σηκώνει το κεφάλι.

Βλέπει στην άλλη πλευρά και αλλάζει παιχνίδι. Εδώ οι αμυντικοί διαμαρτύρονται για οφσάιντ, αλλά ο διαιτητής αφήνει τη φάση.

Τελικός παραλήπτης της μπαλάς ο S. Nickols (No 7). Σημειώστε ότι οι διαμαρτυρίες δεν ήταν για τον Nickols, αλλά για τον άλλο επιθετικό που βλέπουμε δεξιά στην οθόνη μας.

Ο Nickols μπαίνει στην περιοχή. Πριν προλάβει κανείς να τον κόψει, σημαδεύει και σουτάρει ψηλοκρεμαστά.

Ο αντίπαλος τερματοφύλακας πηδάει απεγνωσμένα και μάταια. Η μπαλιά στα δίχτυα.

Ο Σπύρος είναι τρομερά ψυχραιμος παίκτης, κι έχει πολύ καλό έλεγχο πάνω στους παίκτες του: Ξέρει πότε να πατάει το fire. Σπύρο μπράβο σου, η επέκταση μνήμης 512 K για την Amiga σου σε περιμένει. Τηλεφώνησέ μας.

Ενα αρκετά αξιόλογο γκολ που μπήκε χάρη στο συνδυασμό ακριβείας. Το γήπεδο νορμάλ, χωρίς άνεμο, ενώ αντίπαλος ήταν ο υπολογιστής. Ο κάτοχος του γκολ ας τηλεφωνήσει κι αυτός στα γραφεία μας. Έχει κερδίσει πέντε προγράμματα για τον υπολογιστή του.



Καταδικασμένος για κάποια εγκλήματα, που τελικά δεν είχε διαπράξει, ο αξιωματικός και υπεύθυνος του τομέα ηλεκτρονικής κατασκοπείας και στρατιωτικών υπολογιστικών συστημάτων Neil Jackson βρίσκεται ξαφνικά απομονωμένος στο σκουπιδότοπο του γαλαξία, μια εφιαλτική φυλακή χωρίς σύνορα, ανάμεσα σε εγκαταλελειμμένους πλανήτες. Αυτή είναι η αρχική υπόθεση του *Captive*, ενός παιχνιδιού που, τελικά, κατάφερε εκείνο που δεν πέτυχαν τόσο και τόσοι άλλοι: να πραγματοποιήσει το όνειρο των gamers: να γίνει ο νικητής του καλύτερου παιχνιδιού όλων των εποχών, του *Dungeon Master*!

Το γεγονός μας βρήκε λίγο απροετοίμαστους, αλλά τελικά έπρεπε να το περιμέναμε. Η έκπληξη μας οφειλόταν κυρίως στο γεγονός ότι, καιρό τώρα, είχαμε συνηθίσει στην ιδέα ότι κανείς δεν θα μπορούσε να μας χαρίσει τις συγκινήσεις ενός παιχνιδιού σαν το *Dungeon Master*, εκτός ίσως από την ίδια την *FTL* και αυτή όταν βρισκόταν σε φόρμα. Μήπως είχαμε άδικο; Εδώ και περίπου δύο χρό-



Το menu συναρμολόγησης των droids. Μην ξεχάσετε να βάλετε το τσιπάκι ελέγχου στη σωστή θέση, γιατί αλλιώς τα droids θα κάνουν του κεφαλιού τους.

PIXEL  
HIT  
99%

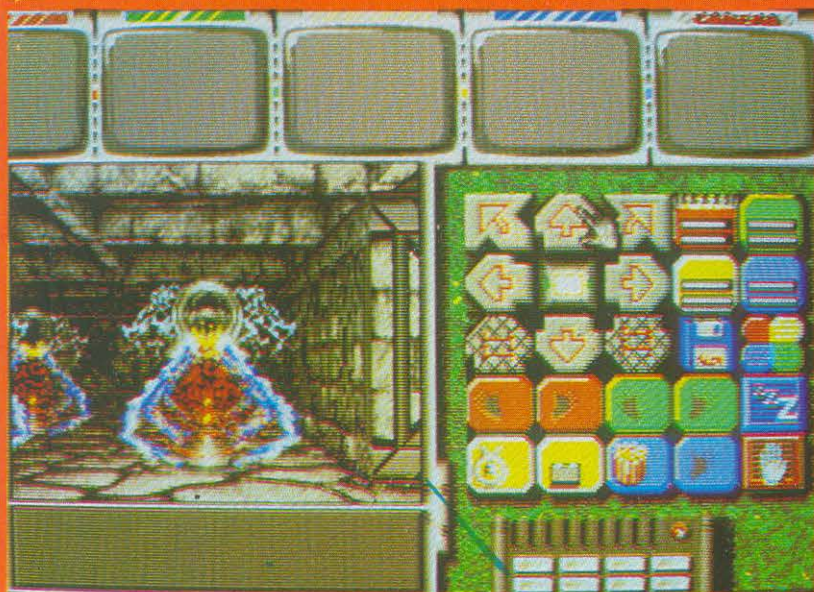


# CAPTIVE





▲ Στο menu αυτό επιθεωρείτε τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες των droids που έχετε κάτω απ' τον έλεγχό σας.



• του Γ. Κυπαρίση

νια, όλο και ξεπετάγεται κάποιο παιχνίδι που αυτοανακηρύσσεται αυτάρεσκα "ο διάδοχος του Dungeon Master", μόνο και μόνο για να μας αφήσει στο τέλος περισσότερο απογοητευμένους. Εμοιαζαν, αλλά δεν ήταν "εκείνο". Η ίδια η FTL, όταν επιτέλους παραδόθηκε στις απαιτήσεις των gamers όλου του κόσμου και κυκλοφόρησε το Chaos Strikes Back, έδειξε να "ξαναζεσταίνει το φαγητό": το παιχνίδι της ήταν τώρα λιγότερο προσεγγμένο στη δομή και γε-

νικά έδινε την εντύπωση ότι οι προγραμματιστές το ετοίμασαν βιαστικά και ανόρεχτα. Το μυστικό ήταν απλό: έπρεπε να υπάρχει ισορροπία και μέτρο, ώστε το παιχνίδι να μην γίνεται ξαφνικά πολύ δύσκολο, αλλά ούτε και απλός "περίπατος" για τον παίκτη.

Η τρομερή επιτυχία του Dungeon Master έκανε πολλές εταιρίες να αναθεωρήσουν τα αρχικά τους σχέδια, εγκαταλείποντας τα παραδοσιακά shoot 'em ups και arcades. Η Mindscape ήταν

όμως η μόνη που κατάφερε στην προσπάθειά της να παρουσιάσει ένα καλύτερο role playing game. Για να το κατορθώσει, στηρίχτηκε στα κυριότερα χαρακτηριστικά του Dungeon Master, ενισχύοντας συγχρόνως τα αδύνατά του σημεία. Συγχρόνως εγκατέλειψε το κλασικό πια, παραδοσιακό μεν, αλλά ξεπερασμένο Μεσαιωνικό μοτίβο με τους μάγους και τους ιππότες. Η επιστημονική φαντασία είναι εξίσου ελκυστική. Το αποτέλεσμα είναι αυτό για το οποίο

κάνουμε special review αυτόν το μήνα. Το Captive είναι κάπως έτσι:

## ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ ΤΑ ΣΙΔΕΡΑ...

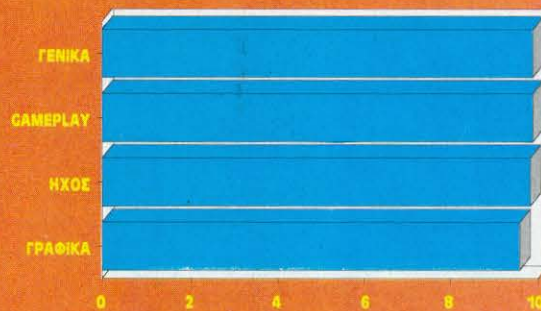
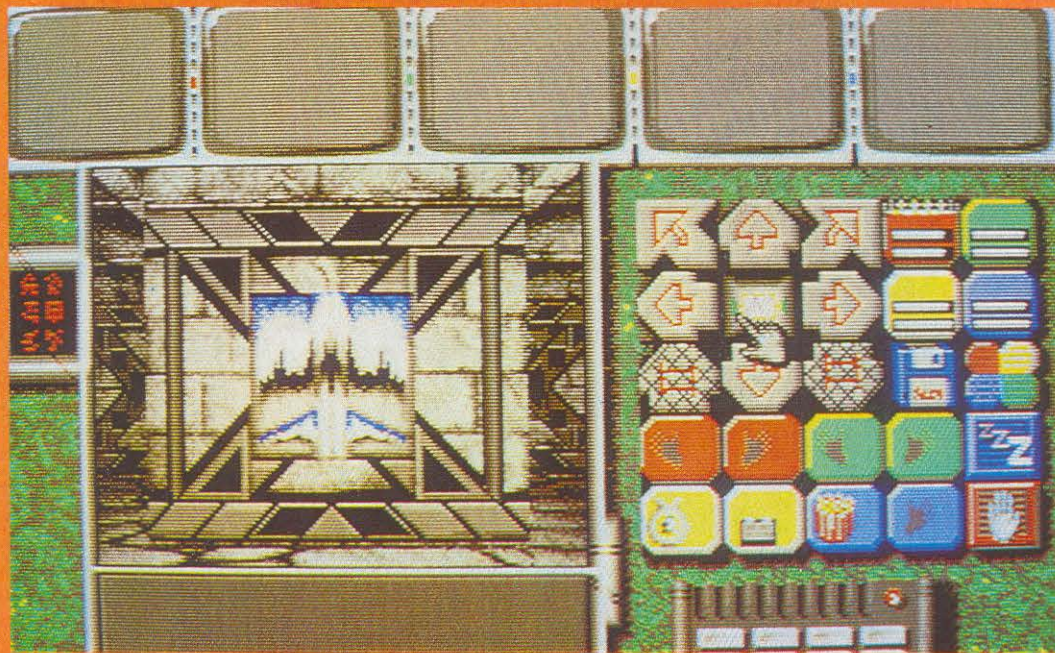
Ξαναγυρίζουμε στην ιστορία μας. Εσείς, όπως είπαμε, είστε ο Neil Jackson. Το έτος που εξελίσσεται η ιστορία μας είναι άγνωστο, αλλά σίγουρα είναι αρκετές εκατοντάδες χρόνια μπροστά από το 1991. Ανήκετε στη χειρότερη κατηγορία πολιτικών κρατούμενων, στους "εκτοπισμένους". Το σύστημα εξορίας έχει πια, εδώ και καιρό, αλλάξει. Τα παραδοσιακά ερμηονήσια αντικαταστάθηκαν από τα πιο αφιλόξενα πλανητικά συστήματα του γαλαξία. Πρόκειται για μια σειρά από μικρούς πλανήτες, καθένας από τους οποίους συνοδεύεται από ένα ή και περισσότερα φεγγάρια. Οι πλανήτες αυτοί χρησιμοποιήθηκαν στα πρώτα χρόνια των μεγάλων εξερευνήσεων σαν διαστημικές βάσεις, αλλά τώρα πια έχουν εγκαταλειφθεί στη μοίρα τους και κανένας γήινος δεν έχει πατήσει το πόδι του εκεί για χρόνια. Μοναδικοί κάτοικοι οι δεινόσαυροι της ζούγκλας απ' έξω και τα ρομπότ-φρούροι με μερικούς δυστυχείς μεταλλαγμένους μέσα στη βάση, οι οποίοι συνεχίζουν να προσπαθούσαν τα δαιδαλώδη συγκροτήματα δωματίων και διαδρόμων, χωρίς να ξέρουν πια το γιατί.

Πού θα μπορούσε η στυγνή δικτατορική κυβέρνηση να νιώσει ασφαλέστερη; Είστε χαμένος κάπου στο κέντρο του συστήματος, περικυκλωμένος από περίπου 100 τέτοιους πλανήτες μαζί με τα φεγγάρια τους, όπου είστε υποχρεωμένος να περάσετε τα 200 χρόνια της ποινής σας. Τα αστροσκάφη έχουν πάψει εδώ και καιρό να περνούν από την περιοχή. Είστε μόνος. Δυο



λύσεις έχετε: Ή αποδέχστε την τιμωρία και μπαίνετε στο θάλαμο κατάψυξης, όπου μένετε σε νάρκη για 200 χρόνια (αλλά παθαίνετε ολική αμνησία μόλις "Ξεπαγώσετε") ή διατηρείτε τα λογικά σας και προσπαθείτε να δραπετεύσετε, όσο είστε ακόμη ζωντανός. Το στενό κελί, που θα είναι το σπίτι σας για πολύ πολύ καιρό, είναι γεμάτο από ντουλάπια, στα οποία ο γέρος ερμημίτης που είχε διαλέξει να ζει εκεί έκρυβε τα εργαλεία του. Καλό θα ήταν να ριζέτε μια ματιά...

Ψάχνοντας την άλλη μέρα, ανακαλύπτετε πολλά ενδιαφέροντα πράγματα. Ανάμεσα στα σαπισμένα και σκουριασμένα σιδηρικά και στα άλλα μικροπράγματα ανακαλύπτετε έναν μικρό φορητό υπολογιστή. Τον αναγνωρίζετε αμέσως: Είναι ένα μοντέλο ABCC 500 XL. Η παραγωγή του έχει σταματήσει δεκαετίες τώρα, αλλά εσείς ξέρετε να το χειρίζεστε αρκετά καλά, γιατί επάνω σε τέτοιους ολογραφικούς υπολογιστές κάνατε τα πρώτα σας μαθήματα. Πατάτε το ON και τα λαμπάκια του computer τρεμοπαίζουν, καθώς το μηχάνημα αγωνίζεται να ρουφήξει την ελάχιστη ηλιακή ενέργεια του σκοτεινού δωματίου. Τελικά σας υποδέχεται με μια αδύναμη εικόνα. Ξαφνιάζεστε: Από πού είναι αυτή η εικόνα του τοπίου που βλέπετε; Τέτοιοι υπολογιστές χρησιμοποιούνταν μέχρι τώρα για τον έλεγχο στρατιωτικών ρομπότ και βιομηχανικών εγκαταστάσεων, άρα ...κάποιο εγκαταλελειμμένο droid υπάρχει συνδεδεμένο με τον υπολογιστή σε κάποιον πλανήτη κι εσείς βλέπετε μέσα από τα δικά του μάτια. Αν μπορούσατε να το οδηγήσετε σε σας... Όμως πού βρίσκεται το droid; Πώς θα έρθει σε σας; Μήπως, άλλωστε, ξέρετε πού βρίσκεστε εσείς; Κι



όμως, δεν θα το βάλετε κάτω. 200 χρόνια αρκούν για να τα καταφέρετε. Θα ψάξετε έναν έναν όλους τους πλανήτες, αν χρειαστεί. Βάλτε λοιπόν το τσιπάκι της ROM στην θύρα του droid...

### ΕΝΑ DROID ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ...

Οι πόλεμοι με στρατιωτικά droids εγκαταλείφθηκαν στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι τα ρομπότ δεν ήταν αποτελεσματικά. Μπορούσαν να κάνουν τα πάντα ή σχεδόν

τα πάντα, αρκεί να ήξερες το χειρισμό τους.

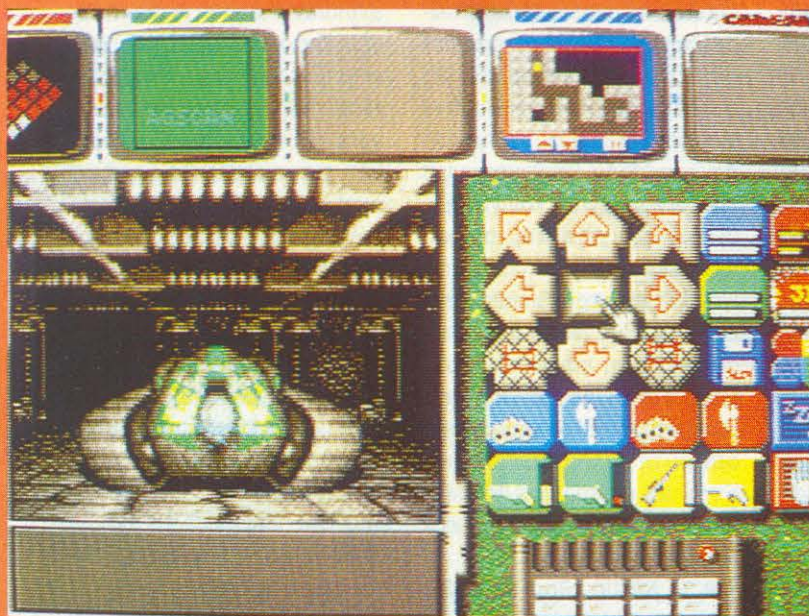
Εσείς έχετε στη διάθεσή σας τέσσερα συνολικά droids. Καθένα από αυτά έχει τρία "ειδικά" χαρακτηριστικά. Τη ROM του, τη θέση σύνδεσης συστημάτων ειδικών λειτουργιών (optics - devscapes devices) και το κωδικό του χρώμα αναγνώρισης. Το σώμα του κάθε droid είναι στην ουσία μια σειρά ανταλλακτικών, γεγονός που καθιστά πολύ εύκολη την επισκευή κάποιου μέλους του σώματος ή την αντικατάστασή του με κάποια άλλη ισχυρότερη θωράκιση.

Μαζί με τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα υπάρχει αρκετός κενός χώρος αποθήκευσης στο σώμα του droid, για περίπου 20 αντικείμενα και συνολικού βάρους αρκετά πάνω από τα 100 κιλά.

Οι βασικές παράμετροι που διατηρούν στη "ζωή" ένα droid είναι δύο: η ενέργεια και η κατάσταση του σώματός του. Αν από κάποια μάχη ή ατύχημα κάποιο μέλος του σώματος αχρηστευτεί, τότε χρειάζεται γρήγορα αντικατάσταση ή επισκευή. Το πιο πολύτιμο μέλος του σώματος είναι ο θώρακας, ο οποίος δέχεται και τα πε-



Μόλις προσγειώσατε επιτυχώς το σκάφος σας σε κάποιο πλανήτη. Πάρτε μια βαθιά ανάσα, γιατί ουσιαστικά η περιπέτεια τώρα αρχίζει για σας.



Η πόρτα ανοίγει και ένα "μικρό"... τανκ ετοιμάζεται να σας καλωσορίσει.

ρισσότερα χτυπήματα κατά τη διάρκεια μιας σύγκρουσης. Εννοείται φυσικά ότι τα droids μπορούν, σύμφωνα με τις εντολές σας, να υπερασπίσουν τον εαυτό τους χρησιμοποιώντας γυμνά χέρια ή όπλα.

Η πρώτη σας κίνηση είναι να δώσετε ταυτότητα στα droids. Τοποθετείτε το τοιπάκι της ROM στο κατάλληλο port και τους δίνετε κάποιο όνομα. Τώρα τα ρομπότ είναι υπό τις διαταγές σας. Μπορούν να προχωρούν σε όλες τις διευθύνσεις, να ανεβαίνουν και να κατεβαίνουν σκάλες, να πολεμούν και να χρησιμοποιούν ή

να ανταλλάσσουν αντικείμενα μεταξύ τους. Ο έλεγχος που ασκείτε στα droids είναι πλήρης. Βλέπετε μέσα από τα μάτια του ενός από αυτά, πολεμάτε με τα χέρια τους και μετακινείστε με τα πόδια τους. Τα τέσσερα ρομπότ μετακινούνται ανά ζεύγη, δυο εμπρός και δυο πίσω. Οποτε κρίνετε σκόπιμο, μπορείτε να αλλάξετε τη θέση των ζευγών ή κάποιου μεμονωμένου droid.

Πρώτος πλανήτης ο Butre, κάπου στο κέντρο του πλανητικού συμπλέγματος. Θα τον βρείτε εύκολα, μια και είναι ο μόνος που αναβοσβήνει στον

αστρικό σας χάρτη. Η προσεδάφισή σας είναι εύκολη υπόθεση, αρκεί να θέσετε τη σωστή πορεία. Μέσα στην αχανή τροπική ζούγκλα θα πρέπει να τρέξετε να ανακαλύψετε τη θύρα ασφαλείας που θα σας ανοίξει την είσοδο για το εσωτερικό της βάσης. Στο δρόμο, ανάμεσα στην πυκνή βλάστηση, δεν αποκλείεται να συναντήσετε την ...επιτροπή υποδοχής: προϊστορικούς ρινόκερους, τεράστιους βροντόσαυρους και ιπτάμενες σαύρες. Η γεωλογική περίοδος στους πλανήτες αυτούς βρίσκεται ακόμη πριν από την

εποχή των παγετώνων. Αν τα καταφέρετε και βρείτε σύντομα το συνδυασμό που ανοίγει την περιστρεφόμενη θύρα της εισόδου (στον πρώτο πλανήτη υπάρχει hint, αλλά στους επόμενους θα επιστρατεύσετε μολύβι και χαρτί για να δοκιμάσετε τους περίπου 25 συνδυασμούς των τεσσάρων πλήκτρων), τότε κάνετε ένα ακόμη βήμα και είστε πια φυλακισμένος μέσα. Μόνο εμπρός υπάρχει διέξοδος.

### ΠΡΟΣΕΞΤΕ...

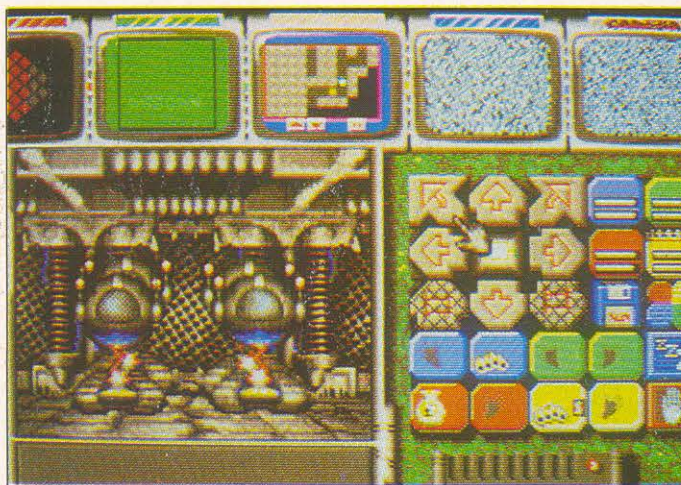
Σύντομα θα διαπιστώσετε, προχωρώντας, ότι στους τοίχους βρίσκονται τοποθετημένες πρίζες. Οι πρίζες είναι αποθήκες ενέργειας: θα σας λύσουν το ενεργειακό σας πρόβλημα και συγχρόνως θα γίνουν το πρώτο σας όπλο. Προσέξτε μόνο: το ρεύμα είναι πολλών χιλιάδων βολτ και μπορεί άνετα να κάψει οτιδήποτε έρθει σε επαφή.

Το τέλος του πρώτου διαδρόμου σας βρίσκει αντιμέτωπους με έναν τοίχο! Προσέξτε τον λίγο καλύτερα, θα διαπιστώσετε ότι έχει ρόδες. Μόλις τον προσπεράσετε, θα δεχτείτε τα πρώτα κύματα πολεμιστών. Εξοντώστε τους χωρίς οίκτο, όπως και κάθε άλλον που θα συναντήσετε αργότερα (είμαι στον 7ο πλανήτη και ακόμη δεν έχω βρει ούτε ένα φίλο). Σε αντάλλαγμα, θα μαζέψετε από κάτω ένα χρηματικό ποσό, ανάλογο της αξίας των εχθρών.

Οι τοίχοι κρύβουν πολλά μυστικά. Κρύπτες λαξευμένες πάνω στην πέτρα κρύβουν αντικείμενα έκτακτης ανάγκης: όπλα, χρήματα ή διακόπτες για να ανοίγετε μυστικές πόρτες. Περιπλανηθείτε λίγο ακόμη και σύντομα θα συναντήσετε τα μοναδικά όντα με νοημοσύνη που κατοικούν εδώ: πρόκειται για το τάγμα των εμπόρων μοναχών, όντα που



θεωρούνται άτρωτα και σεβαστά από όλες τις ομάδες των φρουρών που υπάρχουν εδώ. Βρίσκονται μέσα σε θωρακισμένες γωνιές των διαδρόμων, όπου και ζουν όλη τη ζωή τους μουρμουρίζοντας προσευχές και περιμένοντας κάποιον για να του πουλήσουν τα προϊόντα τους. Αυτοί κρατούν όλη την πλοκή του παιχνιδιού στα χέρια τους. Αυτοί επιδιορθώνουν τις ζημιές σας και σας εφοδιάζουν με όπλα, πολεμοφόδια και συσκευές optics ή devscapes. Οσο πιο γρήγορα τους βρείτε, τόσο μεγαλύτερες πιθανότητες έχετε να φύγετε ζωντανός από τον πλανήτη. Ηδη αναφέραμε δυο φορές τα optics και τα devscapes. Και τα δυο τοποθετούνται στην ειδική υποδοχή των droids και ενεργοποιούνται από το μικρό πάνελ των πλήκτρων στο κάτω μέρος του υπολογιστή. Καθένα από αυτά φαίνεται, όταν ενεργοποιηθεί, σε καθένα από τα monitors στο επάνω μέρος της οθόνης. Όλα τους είναι τρομερά χρήσιμα, άλλα για γενικούς σκοπούς και άλλα για ειδικές περιπτώσεις. Ενα από αυτά είναι αυτόματος χάρτης, ο οποίος σας δείχνει ποια σημεία έχετε εξερευνήσει και ποια όχι, ένα άλλο σας δείχνει τη γενική κατάσταση των droids, ένα τρίτο είναι ραντάρ που ανιχνεύει πιθανούς εχθρούς μπροστά σας κ.λπ. Οσο για τα devscapes, τοποθετούνται στην ίδια θύρα και ενεργοποιούν μια σειρά από λειτουργίες. Για παράδειγμα, υπάρχει devscap που αναποδογυρίζει το πεδίο βαρύτητας, επιτρέποντάς σας να περπατάτε στην οροφή (χρήσιμο όταν το πάτωμα γεμίσει νερά, μια και το νερό είναι ο χειρότερος εχθρός που θα συναντήσουν τα droids). Ενα άλλο ενεργεί σαν ασπίδα προστασίας. Πολλά από αυτά είναι ακριβούτσικα, αλλά αξίζουν



## Η ΜΕΤΕΝΣΑΡΚΩΣΗ ΤΟΥ DUNGEON MASTER

τον κόπο.

Η εξερεύνηση δεν τελειώνει. Ο νευρωνικός υπολογιστής, που βρίσκεται κρυμμένος στο κεφάλι του κάθε droid, μαθαίνει σιγά σιγά από τις εμπειρίες του. Οι συνεχείς μάχες θα σας εφοδιάσουν με πολλά experience points, τα οποία με τη σειρά τους θα σας βοηθήσουν να ανεβάσετε τα skill levels. Υπάρχουν περίπου 10 διαφορετικές "ικανότητες", στις οποίες εκπαιδεύεται το κάθε droid. Κάθε "ικανότητα" αποτελείται από πολλά επίπεδα, καθένα από τα οποία κοστίζει με τη σειρά του πολλά experience points. Για να γίνετε λοιπόν καλός σε κάποια "ικανότητα", θα πρέπει να ανεβείτε αρκετά επίπεδα και να ξοδέψετε πολλά experience points. Αρα, επαληθεύεται και πάλι ο χρυσός κανόνας των RPGs: μην αποφεύγετε τους εχθρούς. Να ξέρετε ότι μόνο αν είστε αρκετά καλός σε ένα skill, θα μπορέσετε να προχωρήσετε σε κάποιο άλλο. Επίσης πολλές καταστάσεις αντιμετωπίζονται μόνο αν είστε αρκετά ικανός σε κάποιο skill. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα όπλα. Οσο πιο εξελιγμένο είναι το όπλο, τόσο ικανότερο θα πρέπει να είναι το droid, αλλιώς του είναι άχρηστο.

νουν το ίδιο "κλικ".

- Η οθόνη χωρίζεται σχεδόν στα ίδια τμήματα: το κεντρικό παράθυρο όπου βλέπετε το περιβάλλον και το τμήμα της οθόνης όπου φαίνονται τα πλήκτρα ελέγχου. Αν πατήσετε το δεξί κουμπί του mouse, έχετε έναν ακόμη DungeonMaster-ισμό: το droid, τα χαρακτηριστικά και τα εξαρτήματά του φαίνονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και στο DM.

- Τα sprites μπορεί να μην είναι όμοια, αλλά κινούνται, χτυπούν και εξοντώνονται με την ίδια μέθοδο. Βγαίνουν κατά ομάδες (όπως στο DM), με το ίδιο ακριβώς animation, χτυπούν και στριγγλίζουν με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, και, τέλος, πεθαίνουν αφήνοντας πίσω τους θολό καπνό και τα χρήματά τους (στο DM άφηναν αντικείμενα). Το γεγονός αυτό μας βοήθησε να τα αντιμετωπίσουμε με τις τεχνικές που ξέραμε: περικυκλώνοντάς τα ή αφήνοντάς τα να μας κυνηγούν στους διαδρόμους. Κι εδώ είναι που έγινε το πιο συγκινητικό απ' όλα:

- Ο Βασίλης βρισκόταν κάτω από μια πόρτα, (Σ.Σ Βασίλης: ο φανατικότερος οπαδός του DM. Όλοι θυμούνται τον Τερζόπουλο να κλειδώνεται μέσα στα γραφεία του περιοδικού το σαββατοκύριακο μαζί με ξηρά τροφή {πατατάκια} για να παίξει, όταν δεν είχε πάρει ακόμη έγχρωμο monitor στον ST) όταν ξαφνικά είδε από τη στροφή να ξεπροβάλλει μια μούμια (ναι, ναι, σας κυνηγούν κι εδώ). Δεν είχε ξανα αντιμετωπίσει τέτοιο εχθρό και σίγουρα η μούμια θα ήταν δύσκολος αντίπαλος. Μέσα στην αμηχανία του, το μυαλό λειτούργησε ενστικτωδώς: έκανε ένα βήμα πίσω, άφησε τον εχθρό να βρεθεί κάτω από την πόρτα και συναισθητά πάτησε το κουμπί. Ακούστηκε ένα μεγαλειώδες

Τελικά, τι ακριβώς θέλαμε; Ενα παιχνίδι σαν το Dungeon Master; Ή μήπως θα μας πείραζε αν βλέπαμε ένα αντίγραφο του; Γιατί θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι το Captive είναι Dungeon Master. Οσο παίζετε, τόσο θα θυμάστε το θρυλικό παιχνίδι, και να ορισμένα στοιχεία που συγκεκριμένα:

- Τα πλήκτρα διεύθυνσης είναι ακριβώς τα ίδια. Χρησιμοποιείται η καινοτομία της FTL: ο παίκτης δεν κινείται μόνο στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, αλλά και πλάγια. Ετσι οι φίλοι του DM θα "μπουν" αμέσως στο συλ χειρισμού του game.

- Ο λαβύρινθος που εξερευνάτε είναι όμοια δομημένος: Διάδρομοι, δωμάτια και τοίχοι, πόρτες που ανοίγουν με κουμπί, αυτόματες πόρτες, κρύπτες στους τοίχους που κρύβουν γρίφους ή αντικείμενα.

- Τα ηχητικά εφέ είναι κάτι παραπάνω από όμοια. Ρίγη μας έπιασαν όταν ακούσαμε την πρώτη πόρτα να ανοίγει, τρίζοντας με τον χαρακτηριστικό ήχο και ξεφωνητά ενθουσιασμού υποδέχτηκαν το πρώτο "Ουχ" πόνου που βγήκε από το στόμα των droids στην πρώτη τους συμπλοκή. Ακόμη και οι διακόπτες κά-



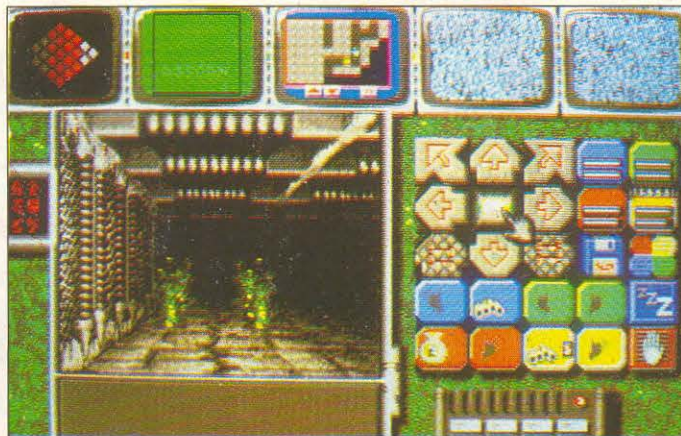
“κρακ” και η μούμια τα ‘χασε. Ένα ακόμη κρακ και ο εχθρός κειτόταν νεκρός. Ο Βασίλης έπεσε κάτω, με δάκρυα στα μάτια. “Ναι, είναι το Dungeon Master”, ψέλλισε με κόπο.

Επειτα ειδικά από το τελευταίο περιστατικό, κανείς δεν είχε πλέον την παραμικρή αμφιβολία: το Captive HTAN Dungeon Master. Το γεγονός αυτό της ομοιότητας έγινε αντικείμενο συζήτησης ανάμεσα στα μέλη της παρέας του Ανώτατου Συμβουλίου Game Players: “Είναι σωστό να αντιγράφει ένα παιχνίδι κάποιο άλλο;” ήταν το ερώτημα. Και η απάντηση ήταν ναι. Είναι θεμιτό να μιμείται ένα παιχνίδι ένα άλλο, στην περίπτωση που έχει να προσφέρει και δικά του στοιχεία. Σε τελευταία ανάλυση, γιατί να καταδικάσουμε το Captive; Όλο το software στηρίζεται στις απομμήσεις σεναρίων. Για πείτε μου, τι είναι δηλαδή τα shoot ‘em ups; Γιατί να μην μοιάζουν και τα role playing games και γιατί να μην δημιουργηθούν Dungeon Master clones; Στο κάτω κάτω αντιγράφουν το καλύτερο μέχρι τώρα παιχνίδι.

## ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΑΚΟΜΑ...

Όμως το Captive δεν είναι καν μια απλή απομίμηση. Η Mindscape κράτησε μόνο τον πυρήνα. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί τόσα πολλά, σε σημείο που το DM να φαίνεται απλοϊκό και πρωτόγονο μπροστά του. Και εξηγούμαι:

- Το Captive είναι τεράστιο. Στο DM είχαμε 12-14 levels. Εδώ όμως έχω ήδη πάρει τις διευθύνσεις 13 πλανητών και το παιχνίδι δεν δείχνει να τελειώνει. Οι φήμες (ξένος Τύπος) λένε ότι ο γαλαξίας που βλέπετε στο χάρτη είναι ο πρώτος (!) και ότι συνολικά θα εξερευνήσετε περισσότε-



ρους από 150 πλανήτες. Αν είναι έτσι, χαρά στο κουράγιο σας και καλό 1994.

- Το Captive έχει ποικιλία. Σε αντίθεση με το καλοσχεδιασμένο, αλλά βαρετό background των τοίχων του Dungeon Master (ούτε στο Chaos strikes back είχαμε κάποια βελτίωση), εδώ έχουμε τέσσερα διαφορετικά είδη γραφικών για τις βάσεις των πλανητών, τα οποία εναλλάσσονται. Έτσι η ποικιλία είναι δεδομένη και η περιπλάνηση πολύ πιο απολαυστική. Φυσικά δεν πρέπει να παραλείψουμε το γεγονός ότι τα γραφικά είναι πραγματικά έργα τέχνης. Επίσης μεγαλύτερη ποικιλία παρουσιάζουν και τα sprites: κάθε πλανήτης έχει τρεις-τέσσερις νέους εχθρούς και σχεδόν όλους τους προηγούμενους.

- Το Captive έχει σασπένς. Δεν πρέπει μόνο να εξερευνήσετε τη βάση, πρέπει να την ανατινάξετε κιόλας, αφού βρείτε τις διευθύνσεις των επόμενων πλανητών που θα κατευθυνθείτε. Κι αυτό δεν είναι τόσο εύκολο: αφού ανατινάξετε τις γεννήτριες σε ένα

ειδικό δωμάτιο, θα πρέπει να το βάλετε στα πόδια για την έξοδο, αν δεν θέλετε να γίνετε στάχτη μαζί με τη βάση. Πάρτε το σωστό δρόμο, ανοίξτε την πόρτα με το συνδυασμό και βγείτε έξω. Μην καθυστερήσετε, γιατί τότε...

- Το Captive έχει ελευθερία δράσης. Στο DM βρίσκατε συγκεκριμένα όπλα στο δρόμο. Εδώ μπορείτε να τα αγοράσετε, αρκεί να έχετε χρήματα και να ξέρετε το χειρισμό τους. Έτσι ο κάθε παίκτης έχει πολύ μεγαλύτερη ελευθερία επιλογών και μπορεί να εξοπλίσει την ομάδα του, κάνοντας τις δικές του επιλογές. Μπορείτε, για παράδειγμα, να προτιμήσετε τον ελαφρύ οπλισμό, αλλά να αγοράσετε ακριβότερες πανοπλίες ή το αντίθετο. Εσείς επιλέγετε τη στρατηγική που θα ακολουθήσετε.

- Το Captive έχει σωστή και πλούσια πλοκή. Αυξάνει προοδευτικά το επίπεδο δυσκολίας, δίνοντάς σας το περιθώριο να παίξετε πολλές ώρες. Ακόμη, σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε πλήθος πράγματα: να ενεργοποιήσετε

τα ορτς, να βάλετε νάρκες και κάμερες στο δρόμο, να περπατάτε στο ταβάνι... Εκτός από το mapper-ortics, το οποίο είναι ένας θαυμάσιος χάρτης, θα βρείτε στο δρόμο και κανονικούς χάρτες των levels. Έτσι, δεν θα νιώσετε ποτέ χαμένος (κάτι που δυσκόλεψε πολλούς στο DM) μέσα στο λαβύρινθο. Να μην το ξεχάσω: Φυλάξτε τους χάρτες, γιατί θα τους μοσχοπουλήσετε στους εμπόρους.

- Το Captive έχει καλύτερη υπόθεση. Καλή η μαγεία, αλλά όπως και να το κάνουμε, δεν ταυτιζόμαστε με ένα μάγο. Ποιος πιστεύει στη μαγεία; Και πού ακούστηκε να πηγαίνουν τα κόκαλα σε μια κρύπτη για να ανασταίνεις το συνάνθρωπό σου; Εδώ όμως είναι όλα πολύ λογικότερα. Τα droids δεν πεθαίνουν, αλλά γεμίζουν ενέργεια και “ανασταίνονται” με νέα ανταλλακτικά. Κι ούτε μάγοι υπάρχουν. Αφήστε δε τη ROM και τα ports, τα οποία είναι χειροπιαστά πράγματα. Όλα αυτά κάνουν το Captive ένα θαυμάσιο δείγμα δουλειάς, ακόμη κι αν αναλογιστεί κανείς ότι το παιχνίδι αυτό έχει εμφανιστεί ξανά.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ακόμη κι αν το Dungeon Master δεν το βρήκατε πολύ του γούστου σας, αξίζει να ασχοληθείτε με το Captive. Δεν είναι μόνο ένα RPG. Περιέχει τα καλύτερά στοιχεία ενός adventure, ενός beat ‘em up, ενός arcade. Το gameplay του τείνει στο άπειρο. Ηχητικά εφέ θαυμάσια, γραφικά τρισδιάστατα και καλοδουλεμένα. Τι περισσότερο χρειάζεται κανείς από ένα παιχνίδι; Μα να τελειώνει κάποτε. ‘Η μπορεί και να μην τελειώνει ποτέ. Προσωπικά εμένα δεν θα με πείραζε το δεύτερο...

Επειδή κάτι τέτοια παιχνίδια χρειάζονται συνεργασία, αν θέλετε να βάλουμε όλοι μαζί ένα χεράκι για να το τελειώσουμε, δεν έχετε παρά να στείλετε hints και γράμματα με ερωτήσεις. Τα hints θα δημοσιεύονται από τη στήλη Hints 'n' Tips του Αντώνη και οι ερωτήσεις θα απαντώνται (όσες Ερώ τουλάχιστον) από εμένα, τακτικά κάθε μήνα από τη στήλη της αλληλογραφίας. Για να είστε σίγουροι ότι οι ερωτήσεις σας θα έχουν άμεση προτεραιότητα, καλό θα ήταν να βάσετε την ένδειξη “Για το Captive” κάτω από τη διεύθυνση του Pixel. Μέχρι στιγμής έχω tips για 9 πλανήτες. Τα λέμε!



# PIXEL

# Software Boutique



## OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος;  
ΑΠΟΔΕΙΞΤΕ ΤΟ!!!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτο atari st p121st	4680	4200
κασέτα commodore p121cc	2650	2300
κασέτα amstrad gp121ac	2650	2300

## UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία ένα συγκλονιστικό  
game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτο atari st p118st	4680	4200

## ENDURO RACER

Μην ξεκινήσετε χωρίς κράνος...  
Αυτό το παιχνίδι είναι πολύ κοντά  
στην πραγματικότητα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad op085ac	900	600
κασέτα commodore op085cc	900	600
κασέτα spectrum op085c	900	600

## CHASE H.Q.

Ενα πολύ καλό coin-op Conversion  
game. Για παίκτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτο amiga p120ca	4680	4200
κασέτα spectrum p120sc	2650	2300
κασέτα amstrad p120ac	2650	2300

## ACES OF ACES

Ενα πολύ καλό flight simulation.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad op085ac	900	600
κασέτα commodore op085cc	900	600
κασέτα spectrum op085c	900	600

## LICENCE TO KILL

Η θριαμβευτική επιστροφή του  
JAMES BOND σ' ένα θαυμάσιο film  
conversion shoot 'em up.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp088	3480	3150
κασέτα commodore gp088	2650	2300
κασέτα spectrum gp088	2650	2300

## F-29 RETALIATOR

Το συναρπαστικό flight simulator  
που τόσο επάινεσε ο διεθνής  
τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα atari p155st	4680	4200

• 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  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ  
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44  
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ









# PIXEL

Τρία original παιχνίδια στην τιμή των δύο

## SPECTRUM ΚΑΣΕΤΑ

Κωδικός 001SC  
Chase HQ  
Captain Blood  
Pacmania

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 7.950  
μόνο  
**5.450 δρχ.**

Κωδικός 002SC  
The New  
Zealand story  
Hot rod  
Super  
Wonderboy

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 7.950  
μόνο  
**5.300 δρχ.**

## AMSTRAD ΚΑΣΕΤΑ

Κωδικός 003AC  
H.K.M.  
Robocop  
Beach Volley

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 7.950  
μόνο  
**5.800 δρχ.**

Κωδικός 004AC  
Kick off  
Chase HQ  
Double  
Dragon

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 7.950  
μόνο  
**5.400 δρχ.**

## COMMODORE ΚΑΣΕΤΑ

Κωδικός 005CC  
Denesis  
The games  
Adidas  
championship

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 7.950  
μόνο  
**5.550 δρχ.**

## COMMODORE ΔΙΣΚΕΤΑ

Κωδικός 006 CD  
Adidas  
championship  
Beal  
Captain Fizz

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 10.440  
μόνο  
**7.100 δρχ.**

## AMSTRAD ΔΙΣΚΕΤΑ

Κωδικός 007 AD  
Tiger road  
Hard Drivin'  
Licence to kill

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 10.440  
μόνο  
**7.200 δρχ**

Κωδικός 008AD  
Captain Blood  
Kick off  
Operation wolf

**SUPER  
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
από 10.440 δρχ.  
μόνο  
**7.400 δρχ.**



# INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



**Ε**χουν περάσει δύομισι περίπου χρόνια από τότε που η Microprose κυκλοφόρησε το πρώτο της soccer simulation, το "Microprose Soccer", που ήταν αρκετά αξιόλογο για τὰ δεδομένα της εποχής του, αν και είχε την ατυχία να κυκλοφορήσει σχεδόν ταυτόχρονα με το Kick Off. Τώρα η Microprose αποφάσισε ότι είναι πλέον καιρός να εμφανίσει το διάδοχο του πρώτου της soccer simulation... και το όνομα αυτού: "International Soccer Challenge".

Όταν λοιπόν το "International Soccer Challenge" έφτασε στα χέρια μας, θεωρήθηκε σκόπιμο να περάσει αμέσως από το τεστ που περνάνε όλα τα soccer simulations, από την αναμέτρηση δηλαδή μεταξύ συντακτών.

Αλίμονο όμως, όσο κι αν ψάξαμε το manual του παιχνιδιού, αλλά και τα options, δεν κατορθώσαμε να βρούμε το "two player

game" option, για τον απλούστατο λόγο ότι δεν υπάρχει. Είναι βέβαια λυπηρό, αλλά δεν μπορείτε να τσακίσετε τον αδελφό σας ή κάποιο φίλο σας με σκορ 7-0, ως αποτέλεσμα των νυκτερινών προπονήσεων που κάνετε.

Αφού συνήλαμα από την πρώτη αυτή

απογοήτευση, δοκιμάσαμε το practice mode, έτσι ώστε να μην αισθανθούμε την οδυνηρή αίσθηση της συντριβής από τον υπολογιστή στο πρώτο παιχνίδι, όπου πάντα στόχος είναι η ήττα με αξιοπρεπές σκορ. Το practice mode μας έβαλε λοιπόν σε μια διαδικασία όπου έπρεπε να δώσει ο ένας παίκτης την μπάλα στον άλλο, πράγμα που απαιτούσε να δοθεί η κατάλληλη δύναμη και η σωστή κατεύθυνση, πράγμα πολύ λογικό, αλλά δυστυχώς η ακρίβεια που απαιτείται και στις δύο παραμέτρους είναι πολύ μεγάλη, και σαφώς λιγότερη από αυτή που απαιτείται μέσα στο παιχνίδι, όπως εκ των υστέρων διαπιστώθηκε.

Περνώντας τώρα στο κανονικό παιχνίδι, μπορείτε να διαλέξετε το "World Cup Option", που σας επιτρέπει να εκπροσωπήσετε μια από τις 24 ομάδες του Μουντιάλ '90, ή το

"Superleague Option", όπου εκπροσωπείτε κάποια από τις παγκόσμια "μεγάλες" ομάδες. Μέσα στο παιχνίδι τώρα μπορείτε να ελέγχετε κάποιο σταθερό παίκτη ή όλη την ομάδα, πράγμα που αλλάζει και τον τρόπο με τον οποίο βλέπετε το γήπεδο: αν ελέγχετε σταθερό παίκτη, βλέπετε

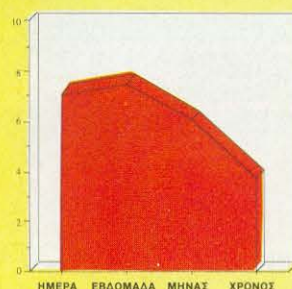
ΕΙΔΟΣ SOCCER SIMULATION

Η/Υ ST-AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ MICROPROSE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενδιαφέρον, που όμως δεν κρατάει για πολύ.



Τα γραφικά είναι καλά, αν και το scrolling γίνεται αργό και απότομο, όταν εμφανίζονται πολλά sprites στην οθόνη.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 83%**



Σε καλά επίπεδα ο ήχος, αν και έχουμε ακούσει και καλύτερα ηχητικά εφέ.

**ΗΧΟΣ 73%**



Πολύ δύσκολος χειρισμός παικτών και λείπει το two player option.

**GAMEPLAY 69%**



Το έχουμε ξαναδεί - αν κι όχι με τόσο ωραία γραφικά.

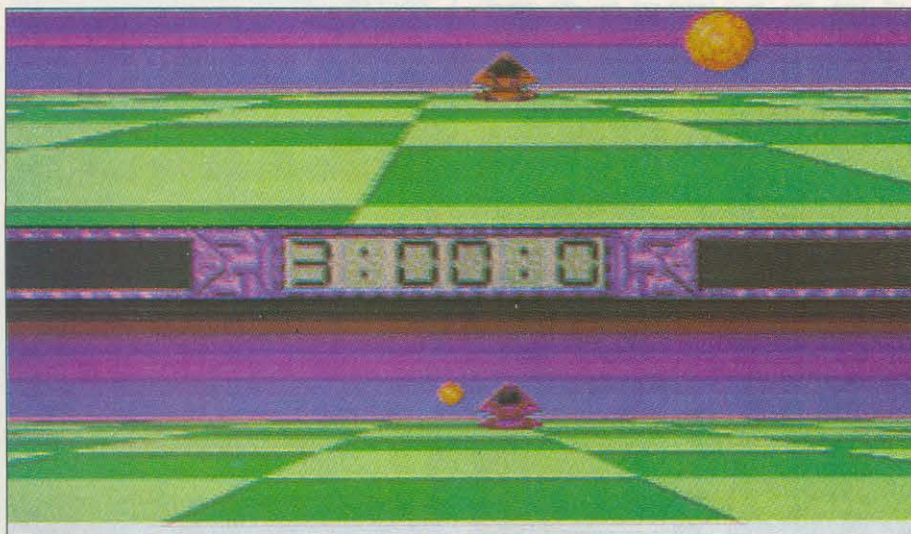
**ΓΕΝΙΚΑ 72%**

μικρότερο τμήμα του γηπέδου (χωρίς εγγύηση ότι θα είστε μέσα σ' αυτό). Ο έλεγχος των παικτών και οι πάσες σε συμπαίκτες σας δεν είναι το πιο εύκολο πράγμα - θα χρειαστείτε αρκετό καιρό για να το συνηθίσετε. Γενικά, το gameplay δεν είναι το καλύτερο που μπορείτε να βρείτε, αφού υστερεί από αυτό του γνωστού μας standard, του "Kick Off 2". Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε πολύ καλά επίπεδα και είναι το πιο ισχυρό στοιχείο του παιχνιδιού. Ο ήχος είναι επίσης σε καλά επίπεδα, αλλά οι δύο αυτοί τομείς δύσκολα αποζημιώνουν για τις ελλείψεις στο gameplay.

• Κ. Βασιλάκης



# MASTERBLAZER



**T**ο 3097 (!) το MasterBlazer θα έχει αντικαταστήσει πολλά δημοφιλή αθλήματα όπως το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, το βόλεϊ, το τένις, την πρέφα, το Θανάση, άντε και το Kick Off (όχι, αυτό θα παίζεται ακόμη απ' τον Αντώνη και τον Κώστα!). Στο παιχνίδι αγωνίζονται δύο παίκτες που οδηγούν οχήματα που ονομάζονται rotofoils και προσπαθούν να πάρουν υπό τον έλεγχό τους ένα είδος μπάλας που πετάει σε σταθερή απόσταση πάνω απ' το έδαφος (είπαμε ότι βρισκόμαστε στο 3097). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μπει η μπάλα γκολ (ορισμένες αξίες σ' αυτή τη ζωή είναι διαχρονικές!) σε κινούμενα τέρματα που σχηματίζονται από ένα είδος ακτίνων. Απ' το menu στην αρχή του παιχνιδιού διαλέγετε αν θα παίξετε αμέσως ή με το computer ή με κάποιον απ' τους φίλους σας - προαιώνιους αντιπάλους σας, με τους οποίους τόσες και τόσες επικές μάχες μοιραστήκατε μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας.

Η οθόνη χωρίζεται οριζόντια στα δύο και ο καθένας σας βλέπει το παιχνίδι απ' το κομμάτι της οθόνης που του αντιστοιχεί.

Μπορείτε, αν θέλετε, με την επιλογή Race να επιδοθείτε και σ' έναν αγώνα δρόμου head to head με τα rotofoils σας ενώ, πριν ξεκινήσετε, καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στην επιλογή Demo. Δεν δίνει μόνο φάσεις απ' το παιχνίδι, αλλά

και πολύτιμες πληροφορίες για το gameplay του παιχνιδιού που είναι λίγο παράξενο: τα rotofoils είναι έτσι κατασκευασμένα, ώστε να έλκονται απ' το ηλεκτρομαγνητικό πεδίο της μπάλας και να στρέφουν το μπροστινό τους μέρος πάντα προς αυτήν. Αποκτάτε την κατοχή της μπάλας με το να την πλησιάσετε, ενώ την απωθείτε πατώντας fire. Φαίνεται απλό και είναι πράγματι απλό να "μπείτε" στο παιχνίδι αλλά, για να εξοικειωθείτε με τα controls και να εκμεταλλευθείτε τις δυνατότητες του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση. Για να νικήσετε, πρέπει να πετύχετε ένα "shut-out", ένα score 10-0, πριν λήξει ο χρόνος, ή απλά να πετύχετε τα περισσότερα γκολ σε όλη τη διάρκεια του ματς. Αν πετύχετε ένα "shut-out" με αντίπαλο το computer στο τελευταίο επίπεδο δυσκολίας (υπάρχουν 9 επίπεδα δυσκολίας) μέσα σε χρόνο ρεκόρ, γράφετε τ' όνομά σας στο Hall of Fame των Masterblazers όλων των εποχών!

Το παιχνίδι έχει μια ενδιαφέρουσα επιλογή, την tournament, ένα πρωτάθλημα στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν 8 παίκτες. Φωνάξτε τη γειτονιά σας λοιπόν, και καλό... masterblazing. Και να θυμάστε ότι τα γκολ από μακριά δίνουν περισσότερους πόντους.

● Ξενοφών Αδαμαντίδης

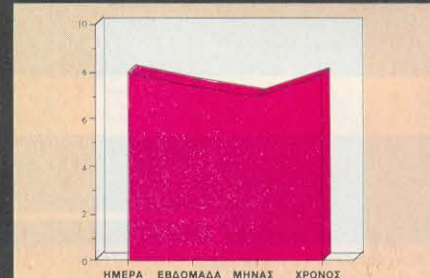
**ΕΙΔΟΣ** ARCADE PLATFORM

**Η/Υ** ATARI ST, AMIGA, IBM PC

**ΜΟΡΦΗ** ΔΙΣΚΕΤΑ

**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ** RAINBOW ARTS

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ενδιαφέρον του παιχνιδιού αυξάνεται όσο συνηθίζετε το gameplay.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού σου κόβει την ανάσα. Πραγματικά το MasterBlazer έχει το πιο γρήγορο 3-D animation που έχουμε δει εδώ και καιρό.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 90%

Ίκανοποιητικά εφέ σύμφωνα με το "δισαιτημικό" κλίμα του παιχνιδιού.

**ΗΧΟΣ** 82%

Στην αρχή θα σας φανεί εύκολο, αλλά γρήγορα θα διαπιστώσετε ότι θα χρειαστεί αρκετή προσπάθεια για να το "δαμάσετε".

**GAMEPLAY** 85%

Μια βελτιωμένη επανέκδοση ενός πολύ καλού 8-bit παιχνιδιού που παραμένει ενδιαφέρον και εθιστικό και στα 16-bit.

**ΓΕΝΙΚΑ** 87%

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το γρήγορο animation κάνει το MasterBlazer να ξεχωρίζει. Τελικά, πάντα υπάρχει δυνατότητα βελτίωσης, ακόμη και στα παλιά αλλά πετυχημένα παιχνίδια.

A. Λεκόπουλος

## ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το φόρτωμα του παιχνιδιού είναι λίγο αργό, αλλά αυτό είναι πρόβλημα όλων των παιχνιδιών τριών διαστάσεων.



# JAMES POND



**Π**ρόκειται για μια χαριτωμένη παρωδία των ταινιών του ήρωα του Φλέμινγκ και των σχετικών computer games.

Πρωταγωνιστεί ο JAMES POND, ο δημοφιλής υποβρύχιος πράκτορας που δεν είναι άλλος από ένα ψάρι που κολυμπάει... όρθιο! Και όχι μόνο αυτό, φοράει και κοστούμι με παπιγιόν (τύφλα να 'χει ο Σων Κόνερνυ δηλαδή). Ένα ακόμη arcade παιχνίδι, στο οποίο σκοπός σας είναι να διορθώσετε τα σφάλματα της ανθρώπινης μισαλλοδοξίας σώζοντας το θαλάσσιο ζωικό βασίλειο απ' τη μόλυνση του περιβάλλοντος και να ολοκληρώσετε δώδεκα "κατασκοπικές" αποστολές: θα χρειαστεί να κολυπήσετε (μάλλον να περπατήσετε) κάτω απ' την επιφάνεια της θάλασσας, ν' αντιμετωπίσετε αντιπαλούς κατασκόπους, καβουράκια και μικρά

πρέπει να διαλέξει μεταξύ περισσότερων εξόδων, που καθεμία οδηγεί σε νέα και πιο επικίνδυνη (ενδεχομένως) αποστολή. Μη διστάσετε να μπείτε στις μυστηριώδεις τρύπες, που θα συναντάτε κάθε τόσο, και που οδηγούν σε bonus levels με θησαυρούς που θα σας βοηθήσουν στην επόμενη αποστολή σας. Στα levels αυτά δεν πρέπει να χαζεύετε, γιατί τα νερά είναι μολυσμένα. Μαζέψτε τους θησαυρούς και... πίσω γρήγορα! (Αλλιώς ο Pond κινδυνεύει να μετατραπεί σε... ψαροκόκαλο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης). Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορεί να μην είναι τα καλύτερα που έχουμε δει, αλλά είναι χαρούμενα με ξεκούραστα χρώματα. Τα sprites, χελωνάκια, αστεριές, χταποδία (τι θα λέγατε για κάνα ουζάκι με θαλασσινό μεζέ;) απεικονίζονται με χιου-

μοριστικό ύφος. Η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού από την εισαγωγή (εμφανίζεται ο Pond να βρυχάται μέσα από το σήμα της M.G.M.) μέχρι το game over (Licenced Revoked) είναι πολύ ευχάριστη. Συμβάλλει σ' αυτό και η James Bond μουσική, που ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το gameplay δεν παρουσιάζει κάτι το καινούριο, αλλά σίγουρα δεν θα το βαρεθείτε γρήγορα λόγω της ποικιλίας των αποστολών.

Ενας πράκτορας και πολύ... "ψάρι"(!)

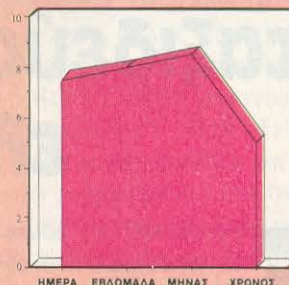
**ΕΙΔΟΣ** ARCADE PLATFORM

**Η/Υ** ATARI ST, AMIGA

**ΜΟΡΦΗ** ΔΙΣΚΕΤΑ

**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ** MILENIUM

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια τυπική πορεία ενός ενδιαφέροντος παιχνιδιού.



Βαθιά μπλε απόχρωση του βυθού, όμορφα παστέλ χρώματα σε οθόνες χωρίς πολύ δουλεμένες λεπτομέρειες.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 80%



Ο ήχος του παιχνιδιού είναι κάτι το εξαιρετικό. Αφήνει καλές εντυπώσεις κυρίως λόγω της εξυπνης θεματολογίας.

**ΗΧΟΣ** 80%



Ενδιαφέρον και εύκολο gameplay. Αν ήταν και λίγο πιο πρωτότυπο...

**GAMEPLAY** 85%



Ένα παιχνίδι που δεν θα θυμάστε για καιρό, αλλά σίγουρα θα σας διασκεδάσει.

**ΓΕΝΙΚΑ** 80%

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ευχάριστο παιχνίδι χωρίς κάτι το συγκλονιστικό. Θα παιχτεί πολύ απ' τους φίλους των Bubble Bobble, Rainbow Islands, New Zealand Story κ.λπ.

Α. Λεκόπουλος

## ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Τα sprites παραείναι μικρά, με περιορισμένη κίνηση.

● **Ξ. Αδαμαντιδής**



# ADVENTURE

## CHRONO-QUEST II

### ταξιδεύοντας στο χρόνο και στην ελληνική μυθολογία

Εκινώντας, ας δούμε τι νέα έχουμε από το χώρο της παραγωγής. Κατ' αρχήν έχει έρθει, μόνο για IBM συμβατούς προς το παρόν, το "THE SECRETS OF THE MONKEY ISLAND" της Lucasfilm. Δεν το έχω δει ακόμη προσωπικά, αλλά από διάφορα σχόλια που έχω ακούσει πρέπει να 'ναι πολύ καλό. Ηρθαν επίσης τα HERO'S QUEST II και KING'S QUEST V της Sierra. Το πρώτο, το οποίο και κοιτάζω αυτό τον καιρό, είναι εκπληκτικό. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα. Η ιστορία εξελίσσεται κάπου στην Αραβία, όπου πρέπει να γλιτώσεις δύο δίδυμες πόλεις, από τις μαγικές δυνάμεις που τις απειλούν. Οι γρίφοι ακολουθούν μία απόλυτα λογική σειρά, τίποτα δεν είναι αφημένο στην τύχη, ενώ τα

Greetings mortals! Η κλασική προσφώνηση των απανταχού μάγων ακούγεται πια καθημερινά στα γραφεία από τον Χρήστο. Έχει πάρει το ρόλο του πολύ σοβαρά. Αυτή την περίοδο διαβάζει τα μυστικά του μάγου Suzar, όπως αυτά έχουν αποτυπωθεί στο περιβόητο βιβλίο του, "Το μάτι του δράκου", ενώ παράλληλα δοκιμάζει και φτιάχνει διάφορα μαγικά φίλτρα. Γενικά προετοιμάζεται πυρετωδώς για το τεστ, στο οποίο θα τον υποβάλω σε λίγο καιρό. Ποιος ξέρει αν πετύχει, ίσως μετά από αρκετό χρόνο να καταφέρει να πάρει το βαθμό του Royal Magician, το πρώτο σκαλοπάτι στη ζωή ενός αληθινού μάγου.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

πάντα στηρίζονται στην ικανότητά σου να επικοινωνείς με τους άλλους χαρακτήρες. Πρόσεχε τι σου λένε και ρώτα τους για τα πάντα.

Περιέχει δε μερικά εκπληκτικά γραφικά και μάλλον η εταιρία έχει δώσει τον καλύτερο εαυτό της στον τομέα αυτό. Στο δεύτερο, η Sierra έχει επιφέρει πάρα πολλές καινοτομίες. Έχει φανταστικά γραφικά, τελείως διαφορετικά από όλες τις άλλες παραγωγές της και ο χειρισμός γίνεται αποκλειστικά μέσω icons, που υπάρχουν στο πάνω μέρος της οθόνης και ενεργοποιούνται με το πλήκτρο ESCAPE. Η ιστορία του έχει περίπου ως εξής: Ο King Graham, μετά την ανάρρωσή του - θυμάστε το K.Q IV; - είχε φύγει για μια βόλτα στο δάσος. Γυρνώντας, βλέπει εκπληκτος όλο του το παλάτι μαζί με την οικογένειά του να 'χει εξαφανιστεί! Τι έχει συμβεί; Ο Mordack, ένας διαβολικός μάγος, περίμενε καιρό τώρα να κτυπήσει





τον Sir Graham. Βρήκε την ευκαιρία, κι έτσι απήγαγε τους Valanice, Rosella και Alexander μαζί με το παλάτι. Εσύ, παρέα με την πιστή σου κουκουβάγια Cedric, πρέπει να ταξιδέψεις σε πολύ μακρινούς τόπους, ώστε να γλιτώσεις την οικογένειά σου. Η Sierra επιμένει να θεωρεί το μάγο Manappan, έναν κακό μάγο και μάλιστα τον συγκρίνει με τον Mordack. Όπως όμως έγραφα και παλιότερα στο Pixel, στο review του FISH, ο Manappan είναι τελείως άκακος και πολύ καλός μου φίλος. Μαζί έχουμε κάνει μήνυση στην εταιρία για διασπορά ψευδών ειδήσεων, αλλά τα αμερικανικά δικαστήρια δεν έχουν εκδικάσει ακόμη την έφεση που υπέβαλε η Sierra, όταν έχασε την πρώτη δίκη. Πού θα πάει όμως; Θα δικαιωθούμε; (Ακουσον-άκουσον, οι μάγοι να τρέχουν σε δικαστήρια για να προασπίσουν τη φήμη τους!!!) Σημειώστε όμως προσεκτικά τα εξής: Το K.Q. V κυκλοφορεί σε 5 διαφορετικές εκδόσεις. Η πρώτη για Tandy 1000 έχει 5 1/4 high destiny ή 3 1/2 low destiny, αλλά απαιτεί 2 drives ή σκληρό δίσκο. Η δεύτερη για VGA 5 1/4 high destiny ή σκληρό δίσκο, η τρίτη για 3 1/2 high destiny ή σκληρό δίσκο, η τέταρτη για CD-ROM και, τέλος, η πέμπτη που περιέχει 20 δισκέτες 5 1/4 low destiny

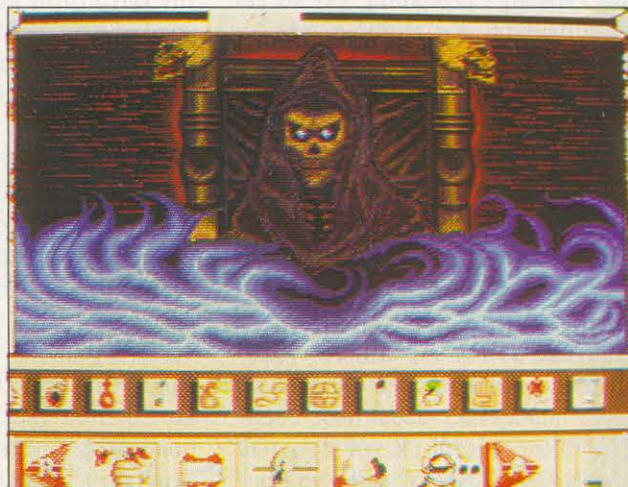
διατίθεται μόνο από την ίδια την εταιρία κατόπιν παραγγελίας. Ετσι, πριν αγοράσετε, προσέξτε καλά, πριν αντιμετωπίσετε προβλήματα. Τέλος, κυκλοφόρησε και το RISE OF THE DRAGON, το οποίο κι αυτό χειρίζεται μέσω διάφορων icons. Είναι το πρώτο μιας σειράς, που θα ακολουθήσουν, με κεντρικό χαρακτήρα τον William Blade Hunter, και περιέχει 86 τοποθεσίες γεμάτες γραφικά. Ο Blade ήταν αστυνομικός στο Los Angeles, αλλά εκδιώχθηκε λόγω του πολύ βίαιου χαρακτήρα του και των σκληρών μεθόδων που χρησιμοποιούσε. Βρισκόμαστε στο 2056, όταν ο δήμαρχος της πόλης σε καλεί και ζητά τη βοήθειά σου. Ένα ναρκωτικό, που σκοτώνει, κυκλοφορεί στην πόλη και το τελευταίο θύμα ήταν η κόρη του. Εσύ πρέπει να βρεις ποιος ή ποιοι είναι πίσω από τη διακίνηση των ναρκωτικών και να τους σταματήσεις. Φουτουριστικά γραφικά, πολλοί ανεξάρτητοι χαρακτήρες, πλούσια δράση, πολύ έξυπνοι γρίφοι, συνθέτουν μια περιπέτεια που σίγουρα θα σας ενδιαφέρει. Η Sierra ανακοίνωσε ότι άμεσα θα κυκλοφορήσουν τα SPACE QUEST IV, σε ανάλογες εκδόσεις όπως το K.Q. V και το HEART OF CHINA της Dynamix. Μετά θα ακολουθήσουν τα LARRY IV, POLICE QUEST III, το

CONQUESTS OF CAMELOT II και ένα ακόμη adventure μυστηρίου με την Laura Bow, γνωστή από το Colonel's Bequest, αλλά που θα το γράψει κάποιος άλλος και όχι η Roberta Williams. Σημειώστε επίσης ότι τα HERO'S QUEST μετονομάστηκαν σε QUEST FOR THE GLORY, γιατί ανακαλύφθηκε ότι ο τίτλος ήταν καπαρωμένος από την Milton Bradley company, ενώ σαν απάντηση σ' όσους ζητούν μια στήλη με Top Ten, παρουσιάζουμε το TOP TEN των πωλήσεων της Sierra των μηνών Ιουλίου-Αυγούστου, έτσι για να δείτε ότι δεν υπάρχει σταθερό μέτρο σύγκρισης. Εχουμε λοιπόν: πρώτο το Hoyle's Book of Games II (!!!), ακολουθούν τα: Conquests of Camelot, Codename: Iceman, Colonel's Bequest, Mixed-up Mother Goose (!!!), Police Quest II, King's Quest IV, Holey's Book of Games I (!!!), Space Quest III και A-10 Tank Killer. Δεν ξέρω εσείς τι λέτε, πάντως εγώ τρελάθηκα όταν τα διάβασα. Για τα FINAL BATTLE και WONDERLAND δεν λέω τίποτα

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Psygnosis/Infomedia

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:** Atari ST, IBM, Amiga, IBM συμβατοί

**ΤΥΠΟΣ:** Icon-menu graphic adventure





περισσότερο, μια και θα παρουσιαστούν στα αμέσως επόμενα τεύχη του περιοδικού. Καιρός όμως να δούμε πια αναλυτικά την περιπέτειά μας.

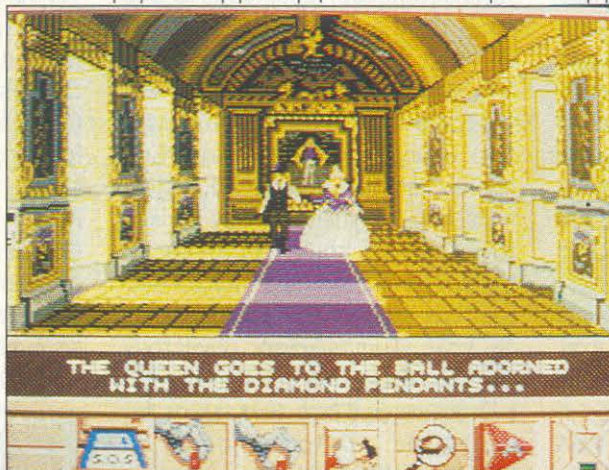
## ΣΕΝΑΡΙΟ

Μετά από πάρα πολλές περιπέτειες, και μια ξέφρενη κούρσα στο χώρο και το χρόνο που συνθέτει το σύμπαν, τελικά κατόρθωσες να βρεις το δολοφόνο του πατέρα σου και ξεκίνησες για να επιστρέψεις στο οικογενειακό σας αρχοντικό, στο έτος 1922 απ' όπου και ξεκίνησες. Η χρονομηχανή του πατέρα σου, η Explora, είναι εκεί, αλλά αναρωτιέσαι αν αυτό το τεχνολογικό θαύμα, που επινοήθηκε από έναν ηλικιωμένο επιστήμονα στις αρχές του εικοστού αιώνα, θα έχει αρκετά καύσιμα ώστε να σε φέρει πίσω στον τόπο σου. Δυστυχώς, η χρονομεταφορά διαταράσσεται από ένα μεγάλο ατύχημα. Μία ανωμαλία που εμφανίστηκε στις χρονοτουρμπίνες έγινε η αιτία να υπερθερμανθεί η μηχανή, ώστε αυτή να εξαντλήσει πάρα πολύ από το μέταλλο που είναι απαραίτητο για τον ανεφοδιασμό της υπεργεννήτριας. Για άλλη μια φορά λοιπόν βρίσκεσαι σ' έναν τελείως άγνωστο κόσμο, και θα χρειαστείς όλες σου τις πνευματικές ικανότητες, λογική - εξυπνάδα, για να ξεπεράσεις τα νέα εμπόδια που θα συναντήσεις. Το κύριο μέλημά σου θα είναι να βρίσκεις τα μέταλλα που είναι απαραίτητα για τον ανεφοδιασμό της χρονομηχανής σου Explora. Στην πρώτη προσγειώσή σου βρίσκεις να σε περιτριγυρίζει μια απέραντη λιμνοθάλασσα, αλλά μπορείς να διακρίνεις μια βραχώδη ακτή στο βάθος. Έχεις εκσφενδονιστεί, μαζί με την Explora, στη γέφυρα ενός πολύ παράξενου πλοίου. Ένας παράξενος τρομακτικός θόρυβος ανακατεύεται με τον ήχο των κυμάτων, ενώ είσαι έτοιμος να ξεκί-

νήσεις την πολύ πιο δύσκολη, από την προηγούμενη φορά, αποστολή σου.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΕΝΤΟΛΕΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του CHRONO-QUEST II είναι εκπληκτικά, όπως άλλωστε ήταν κι αυτά του CHRONO-QUEST I. Οι σχεδιασμοί, τα χρώματα, οι φωτοσκιάσεις, που έχουν χρησιμοποιηθεί, είναι εντυπωσιακά. Κάθε τοποθεσία έχει την τελείως δική της απεικόνιση, με μια τρομερή πιστότητα του χώρου που αναπαριστά. Δύσκολα θα πεις ποια σου αρέσει περισσότερο, είναι όλες τους εκπληκτικές. Προσωπικά ξεχωρίζω αυτή με τη γυναίκα από την



οποία παίρνεις το περιδέραιο. Αυτή τη φορά οι προγραμματιστές, και ειδικά ο σχεδιαστής Fabier Begom, έχουν κατορθώσει να ξεπεράσουν την ψυχρότητα που ανεδείκνυαν τα γραφικά του CHRONO-QUEST I και να τα κάνουν πιο ζεστά, ό,τι κι αν σημαίνει αυτός ο όρος. Τους αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια για τη φοβερή δουλειά τους. Έχουν κατορθώσει να κάνουν τα adventures τους να ξεχωρίζουν και μόνο από τα υπέροχα γραφικά τους.

Εκεί όμως που πραγματικά οι προγραμματιστές πρωτοτύπησαν, είναι στο χειρισμό τους. Το να είσαι καλός στη δουλειά σου δεν σημαίνει μόνο να ξέρεις να κάνεις κάτι πολύ καλά. Πρέπει να έχεις και την ικανότητα να παίρνεις αμέσως τα

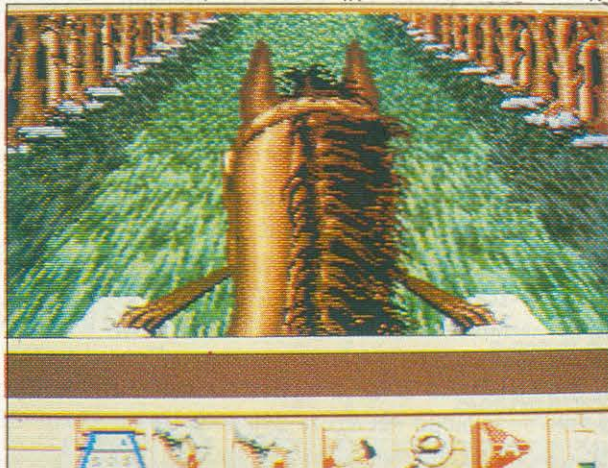
μηνύματα του κόσμου, τις αντιδράσεις του, από το έργο σου. Ετσι κι αυτοί, αφού άκουσαν προσεχτικά τις κριτικές για τον πολύπλοκο και τελικά μη φιλικό προς το χρήστη χειρισμό του CHRONO-QUEST I, απλοποίησαν τα πάντα και έφτιαξαν ένα πολύ μικρό μενού με icon εντολές, που οφείλω να παραδεχτώ ότι είναι ο πιο ευκολόχρηστος απ' όσους αντίστοιχους έχω δει ως σήμερα. Το βασικό μενού αποτελείται από οκτώ icons, μέσω των οποίων γίνεται η λειτουργία του adventure. Το πρώτο αριστερά είναι το RETREAT, το οποίο εμφανίζεται μόνο όταν υπάρχει κίνηση προς τα πίσω. Ετσι, όταν ξεκινάτε μια εποχή, το icon αυτό θα είναι εκτός λειτουργίας, κλειστό. Το δεύτερο icon ρυθμίζει τα SAVE και LOAD, αλλά δυστυχώς επιτρέπει να σώζεις μόνο μια θέση σε μια δισκέτα κάθε φορά. Είναι μια "μόδα" που έχει εμφανιστεί σε αρκετές περιπέτειες τελευταία, και ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω το γιατί. Ετσι, είστε υποχρεωμένοι να 'χετε 5-6 φορμαρισμένες δισκέτες έτοιμες, για να σώσετε ανάλογες θέσεις, που οπωσδήποτε θα σας χρειαστούν. Το τρίτο, πάντα από τα αριστερά, icon είναι η εντολή DROP. Πατώντας την, ενεργοποιείται το παράθυρο πάνω από τα επτά αυτά icons, το οποίο αντιπροσωπεύει το inventory σου. Διαλέγεις ένα αντικείμενο απ' αυτό, και αμέσως το έχεις ρίξει κάτω. Για να απενεργοποιήσεις μια εντολή, π.χ. την DROP, αν την πατήσεις κατά λάθος ή και αν ακόμη μετάνιωσες, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse και αμέσως αυτή απενεργοποιείται. Το τέταρτο icon είναι η εντολή GET. Πατάς το αριστερό πλήκτρο και μετά διαλέγεις από την οθόνη, στην οποία εκτυλίσσεται η δράση, το αντικείμενο που θέλεις. Το πέμπτο icon είναι η εντολή USE. Μ' αυτήν γίνεται η κύρια δράση. Τη χρησιμοποιείς για να σκοτώσεις ένα φίδι με το ξίφος σου, αν το έχεις,



να πεταλώσεις ένα άλογο, αν έχεις το πέταλο, αλλά και να τροφοδοτήσεις τον reactor της χρονομηχανής με το μέταλλο που χρειάζεται για να πας σε μια άλλη εποχή. Το έκτο icon είναι το EXAMINE/SEARCH. Μ' αυτό βλέπεις στην κύρια οθόνη των γραφικών ποια αντικείμενα είναι χρήσιμα, ώστε είτε να τα πάρεις, είτε να κάνεις κάτι πάνω σ' αυτά. Το έβδομο icon είναι η εντολή ADVANCE. Όταν δεν υπάρχει άλλη τοποθεσία να πας μπροστά, το icon αυτό κλείνει. Το όγδοο icon είναι το reactor. Εμφανίζεται μόνο όπου υπάρχει η χρονομηχανή. Σ' αυτό ρίχνεις - χρησιμοποιείς - ένα μεταλλικό αντικείμενο για να μεταφερθείς. Αν φύγεις από την τοποθεσία όπου είναι η χρονομηχανή, το icon αυτό κλείνει και θα ξαναοιξει μόνο αν γυρίσεις στη σωστή τοποθεσία. Όταν είσαι στην τοποθεσία που λειτουργεί το reactor, τότε μόνο επιτρέπεται να κάνεις και τα εξής: μπορείς να εξετάσεις όλα τα αντικείμενα που κουβαλάς. Όταν εξετάζεις ένα μεταλλικό αντικείμενο, η μπάρα που δείχνει τις εποχές στο πάνω μέρος της οθόνης θα κουνηθεί και θα δείξει σε ποια εποχή μπορείς να πας. Πολύ χρήσιμη λειτουργία, αλλά προσέξτε. Πολλές φορές ένα μεταλλικό αντικείμενο θα δείξει άλλη εποχή απ' αυτή που έδειχνε πιο μπροστά, ανάλογα με το ποια μεταλλικά αντικείμενα έχεις χρησιμοποιήσει ή με το ποια άλλα μεταλλικά αντικείμενα εν τω μεταξύ έχεις μαζέψει. Πάνω από τα οκτώ αυτά icons υπάρχει ένα άλλο στο οποίο εμφανίζονται ανάλογα με την περίπτωση το inventory σου, οι περιγραφές των τοποθεσιών, οι περιγραφές των διάφορων αντικειμένων όταν τα εξετάζεις ή ακόμα και οι διάφοροι διάλογοι, όταν συναντήσεις κάποιον και αρχίσεις τη συνομιλία μαζί του. Τότε τα οκτώ κάτω icons αλλάζουν και εμφανίζονται τρία καινούρια. Το πρώτο με το χέρι και το λουλουδί είναι το GIVE,

το δεύτερο είναι το TALK και το τρίτο είναι το LISTEN. Όταν επιλέξεις με ένα χαρακτήρα το icon TALK, εμφανίζονται στο παράθυρο από πάνω οι διάλογοι. Πρώτα χρησιμοποιώντας το arrow στην άκρη (πάνω-κάτω), επέλεξε την ερώτηση ή την απάντηση που θέλεις και μετά πάτησε το αριστερό πλήκτρο του mouse για να την ενεργοποιήσεις. Τέλος, σημειώστε ότι, όταν πατήσετε το icon για να κάνετε SAVE ή LOAD, υπάρχει κι ένα άλλο icon, το DIAL. Αυτό ενεργοποιεί ή όχι το ηχητικό άκουσμα των διάφορων διαλόγων.

Και ερχόμαστε στον ήχο που πραγματικά είναι το κάτι άλλο. Προσωπικά δεν έχω ακούσει καλύτερο και πιο ρεαλιστικό ήχο σε κανένα



adventure. Σίγουρα βάζει σ' όλες τις άλλες εταιρίες τα γυαλιά. Τι να πρωτοαναφέρω; Τον ήχο των κυμάτων, τον ήχο του ανέμου, τον καλπασμό του αλόγου, τι; Όλες σχεδόν οι κινήσεις είναι επενδυμένες με έναν ήχο τόσο ρεαλιστικό, που τον κάνει φανταστικό. Με άριστα το 100 θα έπαιρνε 100! Και δεν στομάτησαν μόνο εδώ. Έχουν βάλει και ήχο στις συνομιλίες, έτσι ώστε να τις ακούς και από τον κομπιούτερ. Είναι από τις λίγες φορές που έχω ακούσει τόσο καθαρά αγγλικά. Δεν ξέρω πώς το κατόρθωσαν, αλλά έχουν κάνει θαύματα. Ακριβώς δε στις συνομιλίες αυτές, υπάρχουν και ορισμένα εξαιρετικά γραφικά, όπως αυτό της σκηνής όπου κάνεις έρωτα με τη μάγισσα.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του CHRONO-QUEST II είναι πολύ καλή, γιατί πετυχαίνει στο να είναι πειστική. Ολα βοηθούν στο να επιτευχθεί αυτό. Τα εκπληκτικά γραφικά, οι έξυπνοι γρίφοι, τα ταξίδια ανάμεσα στις διάφορες εποχές του χρόνου, αλλά και ο φανταστικός του ήχος, συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο που έχει σαν αποτέλεσμα μια πραγματικά μοναδική και ταυτόχρονα υποβλητική ατμόσφαιρα. Η δράση της περιπέτειας είναι πολύ-πολύ πλούσια. Για να φτάσεις στον προορισμό σου, στο σπίτι σου, πρέπει να ταξιδέψεις ανάμεσα σε δεκατρείς διαφορετικές εποχές και τοποθεσίες. Πρέπει να βρίσκεις τα κατάλληλα μεταλλικά αντικείμενα που θα σε μεταφέρουν από τη μία εποχή στην άλλη, αλλά και ταυτόχρονα να επεξεργαστείς τη σωστή σειρά με την οποία θα τις επισκεφθείς. Κι αυτό γιατί, όταν επισκεφθείς μια εποχή-τοποθεσία, δεν μπορείς να ξαναγυρίσεις σ' αυτήν. Ενδιάμεσα, πρέπει να βοηθήσεις διάφορους ανθρώπους, που κι αυτοί με τη σειρά τους θα σε ανταμείψουν, δίνοντάς σου διάφορα αντικείμενα που θα σου χρειαστούν στην οπωσδήποτε πολύ δύσκολη αποστολή σου. Ας δούμε με ποια σειρά επισκέπτεσαι τις εποχές αυτές. Ξεκινάς στην πρώτη και επισκέπτεσαι σταδιακά τις: τέταρτη, τρίτη, δέκατη, ενδέκατη, δεύτερη, πέμπτη, έκτη, ένατη, έβδομη, όγδοη, δωδέκατη και τέλος σαν δέκατη τρίτη υπάρχει η επιστροφή στο σπίτι σου. Η πιο πλούσια σε δράση είναι αυτή της όγδοης εποχής που, εκτός των άλλων, περιέχει και τον εκπληκτικό καλπασμό με άλογο. Τέτοια σκηνή δεν έχω ξαναδεί σε κανένα adventure μέχρι τώρα. Είναι πράγματι φανταστική. Εδώ λοιπόν, πρέπει πρώτα να κατορθώσεις να πείσεις τους τρεις σωματοφύλακες να σε αφήσουν να μπει



στην υπηρεσία της βασίλισσας. Πρέπει να βρεις τα 12 διαμάντια που έχει χάσει (;), ώστε να μπορέσει έγκαιρα να παραβρεθεί στη δεξίωση με το βασιλιά. Αν τα καταφέρεις, πράγμα πολύ δύσκολο, θα σε ανταμείψει με ένα δαχτυλίδι, το οποίο περιέχει μια μαγική σκόνη, και η οποία θα σε προστατέψει από τα μάγια μιας πανέμορφης μάγισσας αργότερα. Στο CHRONO-QUEST II υπάρχει ένα τρομερό μίγμα διάφορων μυθολογιών, αλλά και άλλων γεγονότων, χωρίς ιδιαίτερη όμως πειστότητα στην αναπαραγωγή τους. Φυσικά, αυτό ούτε αναγκαίο, αλλά ούτε υποχρεωτικό είναι στα adventures. Παίζοντάς το λοιπόν, θα έρθετε αντιμέτωποι και με ορισμένα πρόσωπα της ελληνικής μυθολογίας. Πρώτα θα συναντήσετε τον περίφημο κύκλωπα Πολύφημο. Αφού τον κοιμίσετε με ένα εκλεκτό κρασί, πρέπει να τον σκοτώσετε με ένα ακόντιο που θα το φτιάξετε πιο μπροστά. Ετσι θα μπορέσετε να γεμίσετε ένα δοχείο με το αίμα του. Αργότερα θα επισκεφθείτε το βασίλειο των νεκρών, στο οποίο βασιλεύει ο Τειρεσίας! Σ' αυτόν, το καλύτερο δώρο είναι το αίμα του κύκλωπα, λίγο βρικολακίστικο αυτό, ώστε να τον πείσετε να μαντέψει το μέλλον σας. Σας δίνει δύο επιλογές: τη Σκύλα ή τη Χάρυβδη. Η σωστή επιλογή είναι η Χάρυβδη, όπου σαν δεύτερος Οδυσσέας, θα πρέπει να δεθείτε στο κατάρτι, να δώσετε κερύ στους άντρες σας να βάλουν στ' αυτιά τους, ώστε να ξεπεράσουν τα μαγευτικά καλέσματα των σειρηνών και να γυρίσετε σώοι πίσω. Εχω μείνει πραγματικά έκπληκτος από το πόσο πολύ έχει επηρεάσει η μυθολογία μας τους άλλους λαούς. Εχω δει πάμπολλα adventures με σενάρια παρμένα κατευθείαν από την ελληνική μυθολογία, σ' όλους τους τύπους των κομπιούτερς, ενώ το πιο τελευταίο αντίστοιχο παράδειγμα ήταν το Conquests of Camelot. Είναι πραγματικά αξιοπρόσεχτο το γεγονός αυτό και ίσως αξίζει ένα αποκλειστικό αφιέρωμα από το περιοδικό: Ας

δούμε όμως και πιο αναλυτικά ορισμένους γρίφους. Τι κάνεις με τους σματοφύλακες στην όγδοη εποχή; USE GLOVE ON MUSKETEER. Θα ανοίξει η πόρτα και θα εμφανιστεί ο Travail, ο τρίτος σματοφύλακας. Σ' αυτόν μη μιλήσεις, αλλά LISTEN. Αφού σου μιλήσει πρώτα αυτός, TALK. Διάλεξε τη φράση "a letter of recommendation for you was stolen for me". Μετά την απάντησή του, TALK πάλι και διάλεξε την "my life belongs to the King of France". Ακουσε τι θα σου πει και ξανά TALK, διαλέγοντας την "It is not for me to judge her". Σου δίνει ένα άλογο και σου αναθέτει να βρεις τα 12 διαμάντια που έχει χάσει η βασίλισσα. Κάνε USE HORSESHOE ON HORSE, το οποίο το παίρνεις από την πόρτα του αριστερού σπιτιού, πριν πας στους σματοφύλακες. Τώρα αρχίζεις ένα δύσκολο ταξίδι για να βρεις τα πετράδια αυτά.

Το CHRONO-QUEST II είναι ένα εκπληκτικό adventure. Ίσως το έχω αδικήσει με το να αργοπορήσω την παρουσίασή του. Περιέχει εκπληκτικά γραφικά, φανταστικό ήχο, που όμοιο του δεν θα έχετε ακούσει σε κανένα άλλο παιχνίδι, πολύ δράση και αρκετά έξυπνους γρίφους. Προσθέστε σ' αυτά κι ένα πανεύκολο χειρισμό και έχετε ένα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς που πέρασε. Είναι πράγματι πάρα πολύ καλό.

### ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς πάνω στη γέφυρα ενός πλοίου, σε μια λιμνοθάλασσα κοντά σε μια βραχώδη ακτή.

ADVANCE, κάνε EXAMINE στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης. Βλέπεις μερικά νομίσματα. GET COINS από το δεξί-κάτω μέρος των γραφικών και όχι από το παράθυρο που έχει ανοίξει, GET ANCHOR. Ξανά ADVANCE και GET ROSE WOOD

TRUNK στα αριστερά της οθόνης και GET CLAY JAR στα δεξιά της οθόνης. Από το τραπέζι μπορείς να πάρεις το salt, αλλά είναι άχρηστο, ενώ μην πάρεις τα φρούτα, γιατί χάνεις. Τώρα RETREAT και πάλι RETREAT στο πλοίο. USE COINS IN REACTOR και μεταφέρεσαι στην εποχή 4. Εδώ ADVANCE και GET SPEARHEAD από την ουρά του χρυσού λιονταριού και GET SILVER RING στα δεξιά του πλοίου. Μην προχωρήσεις γιατί σε σκοτώνει ο κύκλωπας, αλλά κάνε RETREAT. Τώρα USE SILVER RING IN REACTOR και μεταφέρεσαι στην εποχή 3. Εδώ ADVANCE και ξανά ADVANCE. Αν θέλεις πριν, εξέτασε τους ανθρώπους. EXAMINE DOOR στην κλειδαριά και GET KEY, USE KEY ON DOOR. Το κλειδί είναι σκουριασμένο, οπότε USE KEY ON BLACKSMITH, στο φτιάχνει. USE KEY ON DOOR, την ξεκλειδώνεις. Τώρα πια μπορείς να κάνεις ADVANCE. Βρίσκεσαι μπροστά σε έναν άνθρωπο. TALK και επέλεξε τη φράση "Hello; guardian of the winds". Ξανά TALK και επέλεξε τη φράση "I would like to return home as soon as possible". Σου δίνει ένα water skin που θα σε προστατέψει από τους ανέμους. Τώρα RETREAT και GET KEY FROM DOOR, GET ANVIL το αμόνι από τον σιδερά RETREAT και ξανά RETREAT στο πλοίο. Εδώ USE ANVIL IN REACTOR και μεταφέρεσαι στην εποχή 10. Στην έρημο GET SWORD και GET COPPER SHEATH τη θήκη του ξίφους. Τώρα USE COPPER SHEATH IN REACTOR και μεταφέρεσαι στην εποχή 11. Βρίσκεσαι στη ζούγκλα. Στο φίδι, στο δέντρο, κάνε USE SWORD ON SERPENT. Το σκοτώνεις και σπάει το ξίφος σου. GET FRAGMENTS OF SWORD και USE SWORD ON BRANCH σ' αυτό που είναι τυλιγμένο το φίδι στο έδαφος. Φτιάχνεις ένα staff. Τώρα USE SPEARHEAD ON STAFF στο παράθυρο που έχεις ανοίξει και φτιάχνεις ένα spear. Η συνέχεια επί της οθόνης...

ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	9
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	10
ΗΧΟΣ:	10
ΓΡΙΦΟΙ:	9

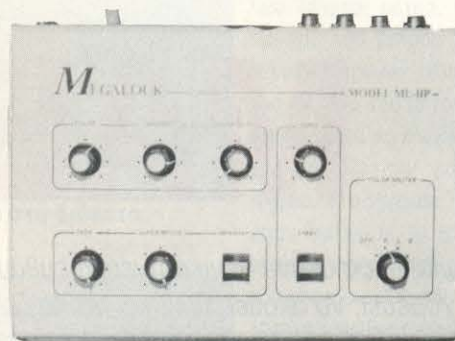


# ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

## 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 + SPLITTER + 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 κασετόφωνο,  
disk drive
- 6128 έγχρωμο, μονόχρωμο
- ATARI 2600
- Amstrad 464
- SEGA MASTER

# ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

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



**Χωρίς  
joystick**

**Deluxe Music Construction Set**

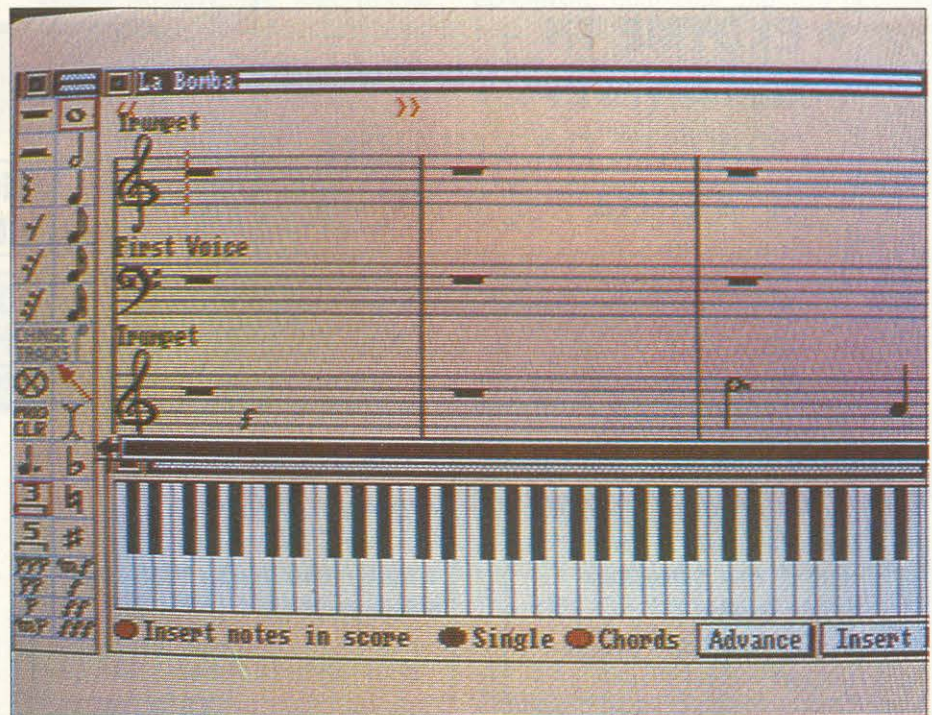
# ΑΝΑΝΤΙ ΜΑΕΣΤΡΟ!

Τις Απόκριες μέσα σ' ένα γενικό πνεύμα ευθυμίας συνηθίζεται να γίνονται πάρτυ, μασκέ ή όχι, ο κόσμος να γελάει, να χορεύει, να ακούει αλλά και να παίζει μουσική. Εσείς οι fans της νέας τεχνολογίας κι αν ακόμα δεν ξέρετε κάποιο μουσικό όργανο, δεν υπάρχει λόγος να στενοχωριέστε· ο υπολογιστής σας ανέλαβε να σας ξελασπώσει για άλλη μια φορά και να δώσει ένα άλλο "χρώμα" στο πάρτυ σας, μ' ένα μουσικό πρόγραμμα όπως το Deluxe Music Construction Set για την Amiga που παρουσιάζουμε σήμερα.

## του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

**Π**αρόλο που οι ηχητικές δυνατότητες της Amiga ήταν ανάλογες των γραφικών της, τα γραφικά ήταν αυτά που μονοπωλούσαν το ενδιαφέρον του κοινού απ' τη μια μεριά που είχε εντυπωσιαστεί με τα περίφημα demos, και των software houses απ' την άλλη που χρειάζονταν ένα διάστημα προσαρμογής στα νέα ηχητικά δεδομένα, για να περάσουν από τις προκατασκευασμένες κυματομορφές των άλλων υπολογιστών στην αναπαραγωγή οποιασδήποτε κυματομορφής της Amiga.

Σταδιακά όμως οι ιθύνοντες των εταιριών αυτών, που δεν άντεχαν να βλέπουν να μένει οικονομικά ανεκμετάλλευτο ένα κεφάλαιο, όπως το Amiga Sound, μπόρεσαν να εντυφλήσουν στα μυστικά της Paola, του εξειδικευμένου chip ήχου, και να δημιουργήσουν πλήθος εφαρμογών: προγράμματα επεξεργασίας κυματομορφών, προγράμματα παραγωγής και εκτέλεσης συνθέσεων, ψηφιακούς μετατροπείς (samplers) και midi-interfaces (περιφερειακά επικοινωνίας των μουσικών οργάνων με τον υπολογιστή), έτσι ώστε η Amiga σήμερα να συμπεριλαμβάνεται στο βασικό εξοπλισμό πολλών επαγγελματικών studios, αλλά και να διαθέτει μουσικά προγράμματα για το πλατύ κοινό που στο μεταξύ - μέσω των παιχνιδιών κυρίως - ανακάλυψε τη μουσική της "απόδοση".



## Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ DMCS

Το Deluxe Music Construction Set, αν και προϋποθέτει κάποιες στοιχειώδεις μουσικές γνώσεις, είναι ένα φιλικό πρόγραμμα για τον

ερασιτέχνη χρήστη, που μπορεί όμως να φανεί εξαιρετικά χρήσιμο και στον επαγγελματία μουσικό. Προσφέρει τη δυνατότητα να γράψετε στο πεντάγραμμο κάποια σύνθεση και μετά να την ακούσετε να παίζεται από κάποιο όργανο που υποστηρίζει το DMCS ή και από περισσότε-



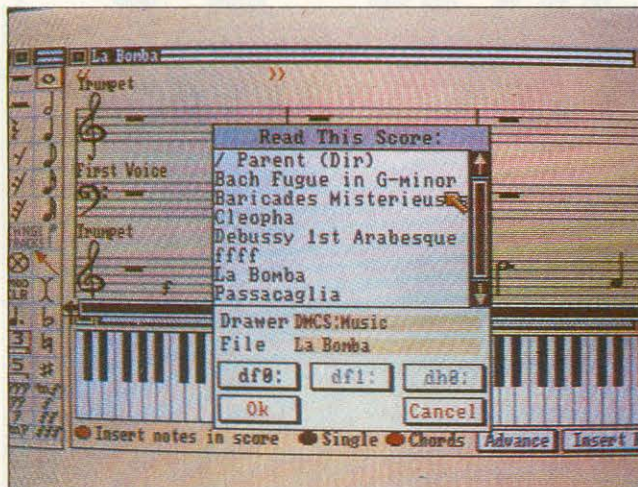
# Χωρίς joystick

ρα όργανα μαζί, ενώ συγχρόνως βλέπετε στην οθόνη τη νότα που παίζεται κάθε στιγμή, καθώς και τ' αντίστοιχα πλήκτρα που πατιούνται σ' ένα πληκτρολόγιο πιάνου. Έτσι μπορείτε να κάνετε διορθώσεις και προσθήκες και να πειραματιστείτε με όργανα ή συνδυασμούς οργάνων. Μπορείτε επίσης να συνδέσετε το computer σας μ' ένα μουσικό όργανο και μέσω σημάτων midi να βλέπετε στην οθόνη τις νότες που παίζετε, π.χ. στην κιθάρα σας. Τέλος, μπορείτε, μετακινώντας τον κέρσορα επάνω στο κλαβιέ του πιάνου, να παίζετε κάποιο μουσικό κομμάτι σαν να πατούσατε με τα δάχτυλά σας τα πλήκτρα.

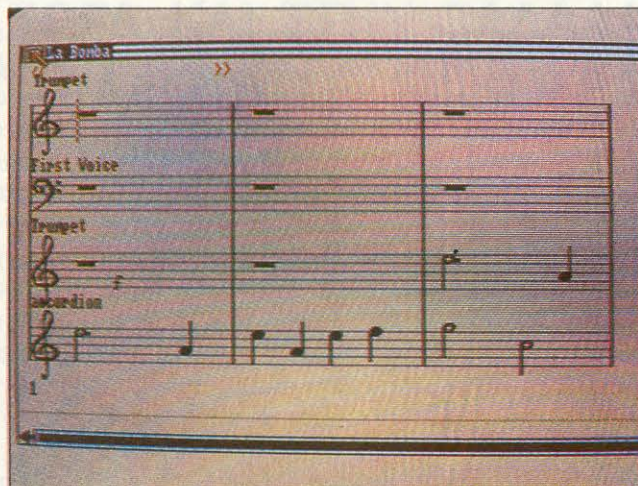
## MENUS, SUBMENUS ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Η οθόνη του DMCS αποτελείται από το πεντάγραμμα, την παλέτα με τα μουσικά σημεία και το κλαβιέ του πιάνου, ενώ στο πάνω μέρος στη "φυσική" της θέση είναι η γνωστή μας απ' το Workbench μπάρα των menus.

Όπως στο τετράδιο μουσικής, έτσι και στο πεντάγραμμα του DMCS καταγράφετε συνθέσεις με τη χρήση μουσικών σημείων. Τα σπουδαιότερα μουσικά σημεία είναι τα εξής: α) Οι νότες ή φθογγόσημα. Ανάλογα με τη θέση τους πάνω στο πεντάγραμμα, κάθε νότα παίρνει την ανάλογη οξύτητα και ονομασία. Τοποθετείτε τις νότες με τον κέρσορα, πατώντας το left mouse button. Επιλέγετε τη χρονική αξία κάθε νότας, τη διάρκεια δηλαδή του ήχου που εκπέμπει, από την παλέτα των μουσικών σημείων, επιλέγοντας αντίστοιχα ολόκληρα φθογγόσημα, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 κ.ο.κ. β) Οι παύσεις, που δηλώνουν τη διακοπή μιας μουσικής εκτέλεσης για κάποια χρονική διάρκεια και σημειώνονται ως ολόκληρες παύσεις - παύσεις 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 κ.ο.κ. που επίσης διαλέγετε από την παλέτα. γ) Το κλειδί ή γνώμονας που γράφεται στην αρχή του πενταγράμμου και προσδιορίζει την οξύτητα μιας νότας, βάσει της οποίας δίνεται η οξύτητα και η ονομασία των υπόλοιπων. Το κλειδί του sol ορίζει ως sol τη νότα της 2ης γραμμής, ενώ το κλειδί του fa ορίζει ως fa τη νότα της 1ης γραμμής. Κλειδί επιλέγετε με την επιλογή Set Clef από το menu Measures. δ) Τα



Το menu με τα "σωσμένα" κομμάτια στη δισκέτα.



Αν το κομμάτι παίζεται από περισσότερα όργανα, δεν έχετε παρά να επεκτείνετε το παράθυρο του πενταγράμμου.

σημεία αλλοίωσης, δηλαδή η δίσση, η ύφεση και η αναίρεση. Η δίσση οξύνει τη νότα που ακολουθεί κατά ένα ημιτόνιο, π.χ. η sol δίσση παράγει έναν τόνο ανάμεσα στο sol και στο la. Η ύφεση χαμηλώνει τη νότα κατά ένα ημιτόνιο, ενώ η αναίρεση την επαναφέρει στη φυσική της οξύτητα. Επιλέγετε τα σημεία αλλοίωσης από την παλέτα και τα τοποθετείτε με τον κέρσορα. Οι διέσεις και οι υφέσεις αποτελούν και το λεγόμενο οπλισμό του κλειδιού, όταν σημειώνονται ακριβώς μετά απ' αυτό σε συγκεκριμένες θέσεις που επιλέγουμε με την επιλογή Set Key Signature από το menu Measures. ε) Τα παρεσιγμένα. Τοποθετώντας μια τελεία (στιγμή) δίπλα σε μια νότα, η χρονική της αξία αυξάνει κατά το μισό της προηγούμενης της αξίας

(το 1/2 θα γίνει 3/4, το 1/4 θα γίνει 5/8). Τα παρεσιγμένα τα επιλέγετε από την παλέτα. Για να δημιουργήσετε σωστά μια σύνθεση, πρέπει να έχετε υπόψη σας το χρόνο του κομματιού σας: το πεντάγραμμα εκτός από τις οριζόντιες έχει και κάθετες γραμμές που ονομάζονται διαστολές· το τμήμα του πενταγράμμου μεταξύ δύο διαστολών λέγεται μέτρο. Οι νότες και οι παύσεις του μέτρου πρέπει να έχουν συνολική χρονική αξία ίση σε κάθε μέτρο. Η αξία του μέτρου δίνεται μ' ένα κλάσμα μετά το κλειδί, που ονομάζεται χρόνος. Με την επιλογή Set Time Signature οδηγείτε σ' ένα submenu, όπου διαλέγετε το χρόνο μεταξύ επτά αριθμών για τον αριθμητή και πέντε για τον παρονομαστή, ενώ υπάρχει η δυνατότητα ο αριθμητής να πάρει τιμές από το 1 μέχρι το 99. Η default ρύθμιση είναι στα 4/4.

Μπορείτε ν' ακούσετε το κομμάτι σας με την εντολή Play Song από το menu Play. Ομως, πριν φτάσουμε εκεί, σκόπιμο είναι να εξετάσουμε όλες τις παραμέτρους του προγράμματος μέσα από τις επιλογές των menus.

Το πρώτο menu είναι το File, που αρχίζει με την option New Score. Με το που φορτώνετε το πρόγραμμά σας, έχετε στη διάθεσή σας ένα "καθαρό" πεντάγραμμα, στο οποίο θα γράψετε τις συνθέσεις που θα φτιάξετε ή θα επαναφέρετε κάποια από τις σωσμένες στη δισκέτα. Την επιλογή New Score τη διαλέγετε για να "καθαρίσετε" το πε-

ντάγραμμα, προκειμένου να γράψετε κάτι νέο. Τις σωσμένες συνθέσεις τις καλείτε με την εντολή Open Score. Εμφανίζεται ένα submenu που εκτός από τις δικές σας δημιουργίες έχει και άλλες, κλασικών συνθετών: η φούγκα Gminor του Μπαχ, Passacaglia, Cleopha, Debussy 1st Arabesque, που με τον κέρσορα επιλέγετε αυτή που επιθυμείτε να φέρετε στο πεντάγραμμα και στη μνήμη του υπολογιστή σας. Ακολουθούν γνωστές options, Save (σώζετε ή το κομμάτι που μόλις δημιουργήσατε ή τις αλλαγές που κάνατε σε κάποιο), Print, Quit, και η επιλογή Show Memory που μας δείχνει τη διαθέσιμη μνήμη. Το δεύτερο menu, το Edit, με τις επιλογές Cut, Copy και Past σας απαλλάσσει απ' το να γράφετε ξανά και ξανά επανα-

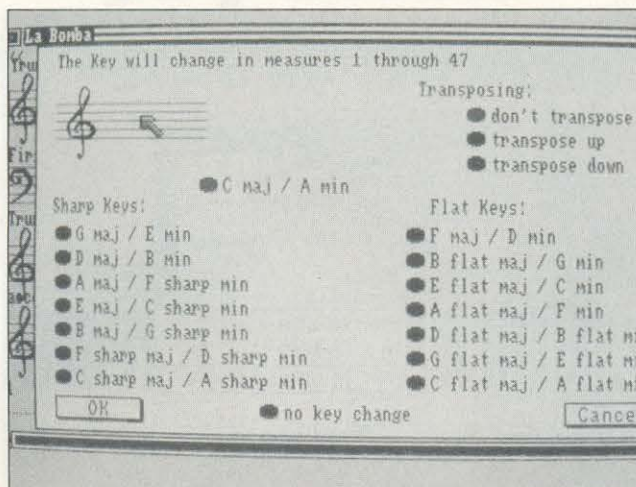


# Χωρίς joystick

λαμβάνομενες ακολουθίες. Από το menu Window και με τις εντολές Score, Note Palette, Piano Keyboard, επαναφέρετε στην οθόνη αντίστοιχα τα παράθυρα του πενταγράμμου της παλέτας και του πληκτρολογίου, που κάποιο μπορεί να είχατε "δώξει" προσωρινά προκειμένου να εξασφαλίσετε περισσότερη μνήμη ελεύθερη για κάποια σύνθεση με μεγάλη διάρκεια. Η επιλογή Score Set up οδηγεί σ' ένα submenu, όπου κάνετε τις ρυθμίσεις του πενταγράμμου. Ορίζετε πόσα μέτρα θα έχει η κάθε γραμμή, την ταχύτητα που θα παιχτεί το κομμάτι που φορτώσατε, το μήκος του πενταγράμμου (περιορίζοντας την απόσταση των διαστολών μεταξύ τους, μπορείτε να "στριμώξετε" σε κάθε σελίδα περισσότερα μέτρα, μειώνοντας όμως την ευκρίνεια της κάθε νότας που "κολλάει" με τις διπλανές της), αν θα έχετε αριθμηση σελίδων, τον αριθμό των πενταγράμμων (ανάλογα με το πόσα όργανα ερμηνεύουν τη σύνθεσή σας), αν θα αναγράφεται το όνομα των οργάνων, ο χώρος πάνω και κάτω από το πεντάγραμμο, αν το κομμάτι θα παιχτεί όπως έχει ή μια οκτάβα πάνω ή κάτω κ.λπ. Οι default ρυθμίσεις του προγράμματος στο submenu αυτό καλύπτουν τις περισσότερες περιπτώσεις και τουλάχιστον στην αρχή δεν υπάρχει λόγος να τις αλλάξετε.

Προχωρούμε στο menu Play. Με την επιλογή Play Song ακούτε το κομμάτι σας, ενώ με τις Begin Section και End Section απομονώνετε ένα τμήμα της σύνθεσης, το οποίο μπορείτε ν' ακούσετε χωριστά με την επιλογή Play Section (όταν π.χ. θέλετε να επεξεργαστείτε ειδικά κάποιο τμήμα της σύνθεσής σας χωρίς να χρειάζεται να ξανακούσετε όλο το κομμάτι).

Με την επιλογή Repeat Play ενεργοποιημένη αν επιλέξετε την Play Score ή την Play Section, τότε η σύνθεσή σας ή το section που ορίσατε θα επαναλαμβάνεται διαρκώς, ενώ την ίδια ώρα εσείς μπορείτε να παρεμβάλλετε ό,τι μετατροπές θέλετε, να κάνετε όποιες αλλαγές νομίζετε και κάθε φορά ν' ακούτε το τι πετύχατε. Σταματάτε την εκτέλεση με τη Stop Play. Την ώρα που παίζεται το κομμάτι, αν έχετε κρατήσει ενεργοποιημένες τις επιλογές Flash Notes και Player Piano, χρωματίζονται οι νότες που ακούγονται κάθε στιγμή, καθώς και τα αντίστοιχα πλήκτρα. Να θυμάστε να έχετε πάντα ενεργοποιημένη την εντολή Turn Pages, γιατί αλλιώς στην οθόνη - κατά την εκτέλεση του



Το menu επιλογής του οπλισμού του κλειδιού.

κομματιού - εικονίζεται μόνο η πρώτη σελίδα.

Στη συνέχεια είναι το menu Notes, με το οποίο επεμβαίνουμε κάνοντας αλλαγές στην αξία και στη θέση που έχουν οι νότες και οι παύσεις. Με τις επιλογές Up Level και Down Level ανεβάζουμε και κατεβάζουμε αντίστοιχα για έναν τόνο την οξύτητα μιας νότας, ενώ με τις εντολές Up Half Step και Down Half Step ανεβάζουμε και κατεβάζουμε την οξύτητα για ένα ημιτόνιο. Με τις Up Octave και Down Octave ανεβάζουμε και κατεβάζουμε την οξύτητα για 8 τόνους, ενώ το πρόγραμμα, αν επεκταθούμε έξω από το χώρο του πενταγράμμου, χρησιμοποιεί αυτόματα βοηθητικές γραμμές. Ακολουθούν οι Half Time και Double Time, που υποδιπλασιάζουν και διπλασιάζουν τη χρονική αξία μιας νότας ή μιας παύσης και η επιλογή Flip Note Stem που γυρίζει το στέλεχος της νότας για 180° (συνηθίζεται οι χαμηλότερες νότες να έχουν στραμμένο το στέλεχος προς τα πάνω, ενώ οι υψηλότερες προς τα κάτω). Το menu ολοκληρώνεται με την εντολή Set Play Style, με την οποία διαλέγουμε στιλ παιξίματος, στακάτο, λεγκάτο, γρήγορο βιμπράτο, γρήγορο βαθύ βιμπράτο, αργό βιμπράτο κ.ά.

Το menu Groups ρυθμίζει τις συζεύξεις διαρκείας. Μπορείτε να ενώσετε νότες ίσης ή διάφορης χρονικής αξίας (π.χ. 1/2 με 1/4), αλλά πάντα της ίδιας οξύτητας (π.χ. sol με sol), δημιουργώντας μεγαλύτερες αξίες. Μπορεί δηλαδή να δημιουργηθεί έτσι χρονική αξία μεγαλύτερη και από το ολόκληρο, 4/4. Οι δύο νότες που ενώνονται με σύζευξη διαρκείας εκτελούνται σαν να ήταν μία, με αξία το άθροισμά τους. Ακολουθεί το menu Measures. Με την

επιλογή Set Time Signature καθορίζουμε το χρόνο, με την Set Clef το κλειδί, με τη Set Key Signature τον οπλισμό του κλειδιού, επιλογές για τις οποίες ήδη μιλήσαμε. Αν η εντολή Set Tempo δεν είναι ενεργοποιημένη, ο χρόνος δεν εικονίζεται στη θέση του μετά το κλειδί. Με τις εντολές Insert, Join, Delete measure μπορείτε να παρεμβάλλετε ένα νέο μέτρο στην αρχή του κομματιού και μετά το κλειδί, τον οπλισμό και το χρόνο, να σβήσετε ή να ενώσετε μέτρα.

Περνάμε τέλος στο menu Sounds που πάνω - πάνω αναγράφει τα όργανα με τα οποία παίζεται κάποιο κομμάτι που φορτώσατε απ' τη δισκέτα ή τα όργανα που διαλέξατε εσείς να παιχτεί με τις εντολές Remove Instrument, που

"διώνει" κάποιο όργανο και Load Instrument που οδηγεί σ' ένα submenu, όπου διαλέγετε όργανα, όπως ακορντεόν, ηλεκτρικό μπάσο, κλαρίνο, ακουστική κιθάρα, πιάνο, τρομπέτα κ.ά. Υπάρχουν διαθέσιμα στο πρόγραμμα 15 όργανα, αλλά το DMCS είναι συμβατό και με όργανα άλλων μουσικών προγραμμάτων για την Amiga, που έχουν συνήθως το ίδιο format αρχείων. Στο menu αυτό περιλαμβάνονται και οι εντολές midi για την επικοινωνία του υπολογιστή με πραγματικά όργανα.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα το DMCS δεν φιλοδοξεί να σας κάνει μουσικό απ' τη μια στιγμή στην άλλη. Όπως είδατε όμως, έχει πολλές δυνατότητες που, αν έχετε θέληση και χρόνο διαθέσιμο, θα μάθετε να χειρίζεστε με άνεση όλες τις παραμέτρους του πενταγράμμου και γρήγορα θα δημιουργήσετε τις πρώτες σας συνθέσεις.

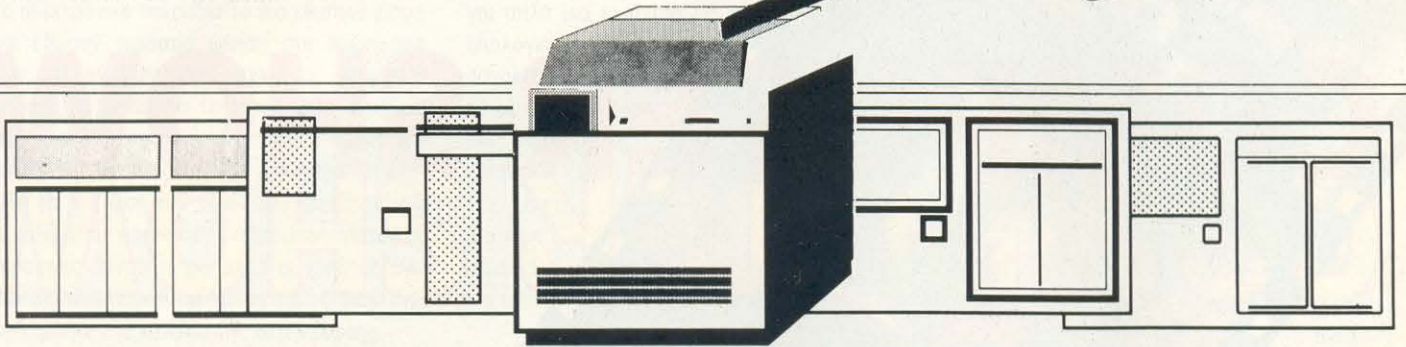
Πρέπει να έχετε ασφαλώς υπόψη σας ότι το μουσικό πεντάγραμμο με κανέναν τρόπο δεν αντικαθιστά ούτε το μουσικό όργανο ούτε το δάσκαλο της μουσικής, αλλά είναι ένα συνεπές εργαλείο μελέτης, που θα αλληλοσυμπληρώσει το όργανό σας και τα βιβλία ασκήσεων, δίνοντας στη μάθηση μια πιο διασκεδαστική χροιά.

Αν μη τι άλλο, ένα καλό πρόγραμμα μουσικής δίνει διέξοδο στις δημιουργικές σας ανησυχίες και αξιοποιεί πραγματικά τον υπολογιστή σας. Μην το χρησιμοποιείτε μόνο για παιχνίδια... τόσα λεφτά δώσατε να τον αγοράσετε.



# PRINT

# Xpress



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

Word Processing

DeskTop Publishing

Εκτύπωση σε Laser

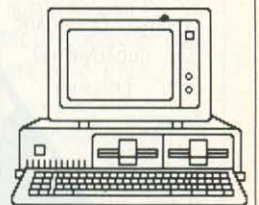
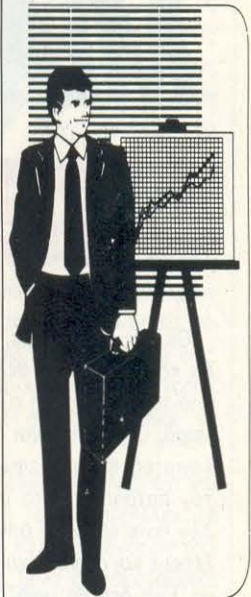
Εκτύπωση σε Linotronic

Ειδικά Format (Πίνακες κ.λπ.)

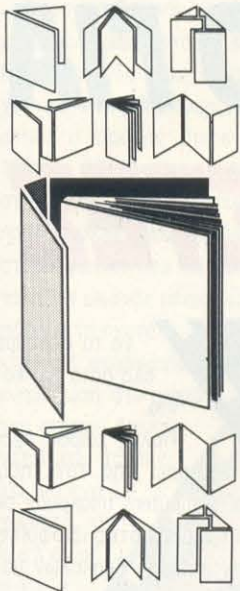
Scanning Φωτογραφιών

Μίξη Εικόνας & Κειμένου

Εκτύπωση σε Film



IBM & Συμβατοί



Macintosh

παράδοση και  
στο γραφείο σας

# PRINT Xpress

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα Τηλ.: 9217428



Είναι το Computer Show, η πρώτη ελληνική τηλεοπτική εκπομπή για τους home υπολογιστές και την ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Γιατί δεν έχουν μόνο οι άνθρωποι ανάγκη για ενημέρωση, έχουν και οι υπολογιστές. Ή, για να ακριβολογούμε, οι υπολογιστές και οι χρήστες, μια και το Computer Show απευθύνεται και στους δύο. Προσοχή!  
Η εκπομπή είναι ακατάλληλη για joysticks κάτω των 13 microswitches.

# COMPUTER SHOW COMΠΥΤΕΡ ΣHOW

## ΜΙΑ ΕΚΠΟΜΠΗ ΜΟΝΟ ΓΙΑ USERS ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Θα μας πείτε τώρα, τι μας έπιασε στα καλά καθούμενα και θέλουμε να σας λέμε από την τηλεόραση ό,τι διαβάζατε τόσο καιρό. Ο λόγος είναι απλός. Οι υπολογιστές έχουν ξεφύγει πια από τον πατροπαράδοτο ρόλο τους. Δεν είναι καθόλου όπως τους ξέραμε και όλα δείχνουν ότι σε λίγο δεν θα μοιάζουν καν με αυτούς που έχουμε. Ο ρόλος των υπολογιστών στην επόμενη δεκαετία είναι άλλος, να κατακτῆ -

να τα φέρουμε όλα αυτά πιο κοντά.

Πολύς καιρός έχει περάσει από τότε που οι computers υπάκουαν σε προγραμματιστές-ιδιοφυΐες για την επίλυση δύσκολων μαθηματικών προβλημάτων επικοινωνώντας σε γλώσσα μηχανής. Τότε ο υπολογιστής ήταν ένα επιστημονικό εργαλείο.

Με τον καιρό τα πράγματα μεταβλήθηκαν κάπως. Ο κόσμος άρχισε να βλέπει στο πρόσωπο του υπολογιστή ένα χρήσιμο βοηθό για λογιστικές δουλειές και για εργασίες αυτοματισμού γραφείου. Ετσι, ο υπολογιστής "προβιβάστηκε" σε μια έξυπνη γραφομηχανή.

Τα χρόνια συνέχισαν να περνούν. Τα computers γέμισαν με χρώματα και ήχους. Εγιναν φτηνά και αποφάσισαν ότι μπορούσαν να βοηθήσουν πολλά παιδιά να ξεπεράσουν το πρόβλημα της βαρεμάρας από τα επιτραπέζια παιχνίδια. Τα computer games έγιναν πραγματικότητα. Μικρών απαιτήσεων στην αρχή, με λίγα χρώματα και μονότονα ηχητικά εφέ, τράβη-

σουν τον κόσμο των μέσων μαζικής επικοινωνίας. Τα multimedia και τα hypermedia είναι μόνο η αρχή και εμείς είπαμε





Ξαν ωστόσο τους μικρούς χρήστες σαν μαγνήτης. Για πρώτη φορά ο παίκτης δεν σκηνοθετούσε απλά τη δράση, αλλά συμμετείχε ως πρωταγωνιστής σε συνθήκες πραγματικού χρόνου. Η συγκίνηση και η άμεση επιβράβευση των ικανοτήτων μέσω του high score έκαναν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια το πιο εθιστικό είδος και έδωσαν τεράστια ώθηση στη βιομηχανία των υπολογιστών, που άρχισε να σκέφτεται σοβαρά να μεταφέρει το δυσπρόσιτο εργαλείο στα γραφεία και τις κρεβατοκάμαρες των μαθητών. Το home computing γεννήθηκε. Η εξέλιξη και η πτώση των τιμών των ηλεκτρονικών εξαρτημάτων έφεραν στο σπίτι υπολογιστές με τεράστιες δυνατότητες, αλλά οι χρήστες έγιναν πια απαιτητικοί και "άπληστοι". Ο υπολογιστής μπήκε στα κανάλια της κατανάλωσης.

Τώρα πια βρισκόμαστε στο 1991 και είμαστε μάρτυρες μιάς ακόμη σημαντικής αλλαγής. Μιας αλλαγής που συντελείται κάθε πέντε χρόνια, όπως βλέπουμε. Στα 1980 εμφανίστηκε ο πρώτος home computer, στα 1985 ο ST έδωσε μια νέα διάσταση στους home υπολογιστές και τώρα ήρθε η σειρά των multimedia με στερεοφωνικό ήχο και συστήματα video εικόνας μέσω CD να πάρουν τη σκυτάλη. Η ηλεκτρονική ψυχαγωγία και ενημέρωση στο χώρο του σπιτιού διευρύνεται και αποτελεί πια ένα ξεχωριστό κεφάλαιο στην ιστο-

ρία των υπολογιστών. Τόσο ξεχωριστό, που δεν μας φτάνει καλά-καλά η μισή ώρα του Computer Show, μιας εκπομπής που ασχολείται αποκλειστικά με αυτό το χώρο.

Το Computer Show δεν είναι απλά μια εκπομπή για υπολογιστές, μια και ασχολείται περισσότερο με το θέμα "χόμπυ" παρά με το hardware και την επιστημονική πλευρά του

πολλές  
πολλές  
ακόμα ιδέες.  
Πώς άλλωστε  
θα μπορούσε να  
είναι μια εκπομπή  
που αποτελεί "γέννημα-  
θρέμμα" του Pixel;

Το Computer Show αποτελείται από μια σειρά πολύτιμων αγών συστατικών, τα οποία περιποιούνται το home σας και σας χαρίζουν τέλειο και φινό high score. Συγκεκριμένα, τα συστατικά είναι τα εξής:

**α) Ειδησεογραφία.** Κανείς δεν λέει όχι για φρέσκα νέα κι εδώ πια τα νέα κυριολεκτικά "σπαρταράνε". Ας είναι καλά η σύνδεση του Computer Show με τα ξένα ειδησεογραφικά πρακτορεία του χώρου. Η τηλεόραση προσφέρεται για τέτοιου είδους άμεση κάλυψη των γεγονότων. Θέματα της ειδησεογραφίας θα είναι όλα τα τελευταία γεγονότα και οι φήμες που έχουν σχέση με το χώρο των οικιακών υπολογιστών και των παιχνιδιών. Μιλάμε δηλαδή για τα home computers και τις παιχνιδιομηχανές κάθε είδους. Επίσης θα αναγγέλλονται όλες οι τρέχουσες εξελίξεις στην αγορά των παιχνιδιών. Ποια παιχνίδια ετοιμάζονται, ποια θα καθυστερήσουν, ποιες κινηματογραφικές παραγωγές θα περάσουν στο monitor, τι θα παιχτεί στα game consoles, ποιος προγραμματιστής υπέγραψε με ποια εταιρία, θα βγει το Dungeon Master 4, δεν θα βγει, φουρτούνιασε η Ocean και πλημμύρισαν οι δρόμοι του Chase HQ, οπότε το επόμενο Chase HQ θα παίζεται με καταλυτικό κανό κ.λπ κ.λπ. Οι υπεύθυνες ειδή-

χώ-  
ρο υ.

Ούτε είναι απλά ένα τηλεοπτικό περιοδικό.

Στόχος του δεν είναι μόνο να ενημερώνει εκφωνώντας "Ξερές" ειδήσεις. Κέντρο βάρους του Show είναι η εικόνα και η διασκέδαση, μαζί με "ζωντανές παρουσιάσεις". Τα παιχνίδια που θα παρουσιάζονται στη μεγάλη πια οθόνη θα συνοδεύονται από εύθυμα σκετσ, hints 'n' tips, ειδήσεις της τελευταίας κυριολεκτικά στιγμής, διαγωνισμούς με καλεσμένους, συνεντεύξεις και



σεις, αλλά και τα κουτσομπολιά θα δίνουν και θα παίρνουν.

**θ) Top 10.** Επειδή σίγουρα δεν προλαβαίνετε να παίξετε όλα τα παιχνίδια που βγαίνουν κάθε μήνα, καλό θα είναι να συμβουλευέστε τον πίνακα των 10 καλύτερων παιχνιδιών του Computer Show. Μια παρέλαση αστέρων θα παρουσιάζεται σε κάθε εκπομπή με τα καλύτερα παιχνίδια για τους home computers. Προσέξτε: το top 10 δεν θα ακολουθεί απαραίτητα τις καινούριες κυκλοφορίες, αν και σε αυτές κυρίως θα βασίζεται. Η πείρα μας στο Pixel μας λέει ότι πολλές φορές μερικά κλασικά games δεν εννοούν να ξεκολλήσουν από τα charts και αυτό είναι σίγουρο σημάδι για το επόμενο απόκτημά σας. Εμείς πάντως θα σας συμβουλευούμε.

**γ) Software reviews.** Λείπει ο Μάης από τη Σαρακοστή; Τα software reviews θα καλύπτουν ένα αρκετά μεγάλο μέρος της εκπομπής και στην πραγματικότητα δεν θα είναι παρά ένα show μέσα στο show. Όπως καταλαβαίνετε, είναι το πιο φαντασμαγορικό τμήμα της. Τα παιχνίδια θα παρουσιάζονται πρώτα από τους παρουσιαστές μαζί μ' ένα σύντομο σχόλιο και κατόπιν θα τα βλέπετε live στην οθόνη σας. Ακόμη κι εμείς δεν πιστεύαμε πόσο θεαματικά μπορεί να είναι τα σύγχρονα computer games όταν παρουσιάζονται από την τηλεόραση και μπορούμε να πούμε ότι τα είδαμε με άλλο μάτι. Σίγουρα θα τα δείτε κι εσείς. Φυσικά, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε κι εδώ να πούμε ότι τα παιχνίδια θα είναι όσο το δυνατόν πιο "φρέσκα".

**δ) Hints 'n' tips.** Εδώ χρειάζεστε video ή, στη χειρότερη περίπτωση, μολύβι και χαρτί. Εδώ θα σας λέμε μαγικές λέξεις και κόλπα για τα πιο δύσκολα παιχνίδια, arcades, shoot 'em ups, adventures ή οτιδήποτε άλλο παιχνίδι έχει κρυμμένους ανάμεσα στα bytes του κάποιους κωδικούς. Τα περισσότερα από τα tips αυτά βέβαια είναι παρμένα από το μαγικό βιβλίο χρησμών του wizard Τσουρινάκη. Το τι έγινε για να μπορέσει να το αποσπάσει ο Αντρέας από τα χέρια του φύλακα goblin δεν περιγράφεται. Τελικά όμως όλα τα goblins είναι χαζά. Έτσι του υποσχθήκαμε ότι θα τον αφήσουμε να εμφανιστεί σαν guest star σε μια εκπομπή του Computer Show και τελικά δέχτηκε.

**ε) Κόντρες στο studio.** Κάθε φορά το



Computer Show θα έχει δυο διαγωνιζόμενους ζωντανά στο studio, οι οποίοι θα παίζουν το παιχνίδι-του διαγωνισμού. Ο νικητής θα βάζει τον εαυτό του υποψήφιο για πολλά δώρα. Οι διαγωνισμοί θα διαρκούν αρκετά επεισόδια, για να δίνεται η ευκαιρία σε πολλούς υποψήφιους να λάβουν μέρος. Ηδη έχει ξεκινήσει ο διαγωνισμός του Kick Off, ο οποίος θα διαρκέσει συνολικά περίπου 8 επεισόδια. Μετά θα ξεκινήσει ο νέος διαγωνισμός με αγώνισμα αυτή τη φορά το... α.α.α, δεν είμαστε μαρτυρίαρδες! Τους νικητές περιμένουν αρκετά πλούσια δώρα και πολλές εκπλήξεις, ενώ το παιχνίδι που θα παιχτεί μετά το Kick Off θα ανακοινωθεί από την εκπομπή πριν τη λήξη του πρωταθλήματος.

**στ) Συνεντεύξεις.** Κάθε φορά θα φιλοξενοούμε και ένα διαφορετικό καλεσμένο, που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή σαν βασικό εργαλείο στη δουλειά του. Όπως θα διαπιστώσετε, όλο και περισσότεροι καλλιτέχνες, μουσικοί ή ζωγράφοι, χρησιμοποιούν έναν οικιακό υπολογιστή, σαν αυτούς που έχουμε εμείς, για κάτι διαφορετικό. Αρκετοί από αυτούς θα διαπιστώσετε αμέσως ότι δεν είναι καθόλου καλύτεροι από εσάς, μια και έχουν κολλήσει από καιρό το μικρόβιο των computer games! Σίγουρα όμως θα σας δώσουν πολύ ενδιαφέρουσες ιδέες για πράγματα που μπορείτε να κάνετε με το computer σας χωρίς να το ξέρετε, μια και τις περισσότερες φορές κάνουν μια παρουσίαση της δουλειάς τους. Έτσι, πιστεύουμε ότι θα μπορέσετε επιτέλους να ξεκολλήσετε από τα παιχνίδια και να έχετε μια καλύτερη δικαιολογία, όταν η μητέρα σας σας φωνάζει γιατί δεν

διαβάσετε. Όπως και να το κάνουμε, ένα "σε παρακαλώ μητέρα, ασχολούμαι με computer graphics και μουσική από MIDI" ακούγεται πιο πειστικό.

Φυσικά, αν κάποιος από εσάς έχουν ήδη ασχοληθεί με κάτι άλλο εκτός από τα games στον υπολογιστή τους, μπορούν να τηλεφωνήσουν στα τηλέφωνα του περιοδικού και να συζητήσουν μαζί μας για τη δουλειά τους και - γιατί όχι; - να έρθουν και στην εκπομπή.

Όλα αυτά θα παρουσιάζονται από το καμπί μας, τον Αντώνη. Η συντακτική επιμέλεια θα μοιράζεται στους Αντρέα Τσουρινάκη και Γιώργο Κυπαρίσση. Ο δεύτερος θα βοηθά και στην παρουσίαση των software reviews. Οχι βέβαια ότι θα βγει κάτι το σοβαρό. Τι περιμένετε δηλαδή από δύο Ρικελάδες ενωμένους; Τα γυρίσματα του πρώτου επεισοδίου Γιώργου - Αντώνη ομολογουμένως δεν πήγαν και πολύ καλά, ακριβώς γιατί οι κάμεραμεν δεν ήταν και τόσο σταθεροί από τα γέλια. Η αλήθεια είναι όμως ότι ο αυτοσχεδιασμός και το κέφι είναι το πολύτιμο συστατικό μας και σίγουρα δεν κάνει κακό να το μοιραζόμαστε με σας. Ακόμη κι αν δεν ξέρετε πολλά από υπολογιστές λοιπόν, έχετε μερικούς λόγους για να περάσετε ένα ευχάριστο ημίωρο.

## ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ

Κάντε λοιπόν έναν κύκλο με το μολύβι στο πρόγραμμα της τηλεόρασης ή τέλος πάντων χρησιμοποιήστε όποιον τρόπο υπενθύμισης ξέρετε. Αν έχετε ρολόι στον υπολογιστή, χρησιμοποιήστε ένα utility-ξυπνητήρι και ρυθμίστε το. ET-1, Παρασκευή 6.30 να είστε μπροστά στην οθόνη. Οχι τη μικρή βέβαια! Το Computer Show περιμένει με αγωνία του φίλους του, γιατί έχει να τους πει πολλά. Αφήστε λοιπόν το joystick να πάρει μερικές βαθιές ανάσες, δώστε time out στο τσιπάκι κίνησης των sprites και ελάτε για ένα show αλλιώς από τ' άλλα. Ήρθε ο καιρός της Παρασκευής και μην ξεχνάτε: Ο υπολογιστής ΕΙΝΑΙ εικόνα !!!



# ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Φίλοι του Computer Show, στην προσπάθειά μας για βελτίωση της εκπομπής, φιλοξενούμε στις σελίδες του Pixel το ακόλουθο ερωτηματολόγιο. Διαβάστε το και απαντήστε προσεκτικά. Κατόπιν κόψτε τη σελίδα (ή φωτοτυπήστε τη) και στείλτε τη στη διεύθυνση:

Προς περιοδικό PIXEL (για το COMPUTER SHOW)

Λ. Συγγρού 44

117 42 Αθήνα

## ΜΙΛΗΣΤΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΑΣ:

1. Παρακαλούμε συμπληρώστε τα στοιχεία σας με κεφαλαία:

Επώνυμο: .....Όνομα: .....Πόλη: .....Περιοχή: .....

Οδός: .....Αριθμός: .....Ταχ. Κώδικας: .....Τηλ. ....

Επάγγελμα/ασχολία .....Ηλικία: .....

Εκπαίδευση: Πανεπιστήμιο, Ανώτερη Σχολή, Λύκειο/Γυμνάσιο, Δημοτικό .....Εχω τον υπολογιστή: .....

2. Πώς περνάτε τις ελεύθερες ώρες σας όταν δεν ασχολείστε με computers;

Βλέπετε τηλεόραση \_\_\_\_\_  Διαβάζετε περιοδικά \_\_\_\_\_

Βλέπετε video \_\_\_\_\_  Βγαίνετε με φίλους \_\_\_\_\_

Πηγαίνετε στον κινηματογράφο \_\_\_\_\_  Ασχολείστε με κάποιο χόμπυ \_\_\_\_\_

Διαβάζετε βιβλία \_\_\_\_\_  Άλλο (περιγράψτε) \_\_\_\_\_

3. Ποια από τα παρακάτω προϊόντα υψηλής τεχνολογίας έχετε;

Εγχρωμη τηλεόραση \_\_\_\_\_  Φορητό κασετόφωνο \_\_\_\_\_

Στερεοφωνικό συγκρότημα \_\_\_\_\_  Walkman \_\_\_\_\_

Video \_\_\_\_\_  Άλλο (περιγράψτε) \_\_\_\_\_

## ΜΙΛΗΣΤΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΟ COMPUTER SHOW ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ

4. Βλέπετε το Computer Show

Κάθε βδομάδα \_\_\_\_\_  Εχω δει ένα ή δύο επεισόδια μόνο \_\_\_\_\_

Κάθε δύο βδομάδες \_\_\_\_\_

5. Από τα παρακάτω κομμάτια της εκπομπής ποια σας ενδιαφέρουν και πόσο;

	ΠΟΛΥ	ΑΡΚΕΤΑ	ΛΙΓΟ	ΚΑΘΟΛΟΥ
Ειδήσεις _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κόντρες στο studio _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παρουσίαση παιχνιδιών _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TOP 10 _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hints 'n' Tips _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συνέντευξη _____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Υπάρχει κάτι που δεν σας αρέσει στην εκπομπή; \_\_\_\_\_

7. Τι άλλο θα θέλατε να βλέπατε στο Computer Show; \_\_\_\_\_

8. Πείτε μας ποιο παιχνίδι θα θέλατε να παιχτεί στο studio μετά το πρωτάθλημα του Kick Off; \_\_\_\_\_





# NITRO

Σε μια αγορά ήδη κορεσμένη από παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου, για να "πιάσει" ένα καινούριο παιχνίδι, πρέπει ή να έχει κάτι καινούριο να προσφέρει ή να είναι πολύ καλό. Το Nitro μπορεί να μην πρωτοτυπεί κάπου, αλλά είναι αρκετά καλό.

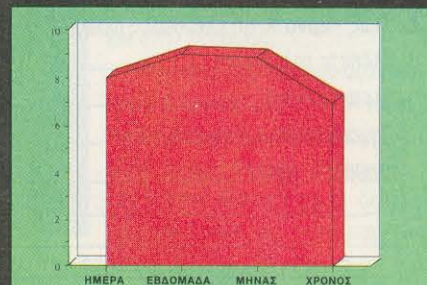
**T**ο παιχνίδι θα σας θυμίσει λίγο - οπτικά - το Super Sprint, καθώς και εδώ η δράση φαίνεται από ψηλά. Ο σκοπός σας δεν είναι καθόλου πρωτότυπος. Πρέπει να βγείτε πρώτος σε όσο το δυνατόν περισσότερους από τους 32 αγώνες και να κερδίσετε αρκετούς βαθμούς για να γίνετε Πρωταθλητής των Πρωταθλητών. Οι αγώνες γίνονται σε τέσσερις τοποθεσίες: πόλη, δάσος, έρημος και σε ένα πολύ επικίνδυνο μέρος που λέγεται Αποκάλυψη. Πριν από κάθε αγώνα πρέπει να διαλέξετε το αυτοκίνητό σας, ανάμεσα από τα τέσσερα που σας δίνει το Nitro. Καθένα έχει τα δικά του χαρακτηριστικά,

αλλά μπορείτε κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος να αγοράσετε ανταλλακτικά και βελτιώσεις, με την προϋπόθεση, βέβαια, ότι θα έχετε αρκετά χρήματα. Χρήματα παίρνετε αν τερματίσετε στην πρώτη, δεύτερη ή τρίτη θέση. Σε κάθε αγώνα υπάρχουν τέσσερα αυτοκίνητα. Μπορούν να παίξουν μέχρι και τρεις παίκτες, ενώ ο υπολογιστής ελέγχει το τέταρτο αυτοκίνητο ή όσα δεν ελέγχονται από ανθρώπους (στην περίπτωση που παίζουν ένα ή δύο άτομα). Μόλις ανάψει το πράσινο φανάρι, ξεκινάτε. Τα controls δεν θα μπορούσαν να είναι απλούστερα: με το joystick αριστερά και δεξιά στρίβετε, με το πίσω φρενάρετε, το fire είναι γκάζι, ενώ με το joystick μπροστά ενεργοποιείτε το turbo, αν φυσικά έχετε. Κατά τη διάρκεια του αγώνα έχετε να προσέξετε πολλά πράγματα: αρχικά δεν πρέπει να συγκρουστείτε ούτε με τους άλλους οδηγούς, ούτε με κάποια φυσικά εμπόδια που υπάρχουν στην πίστα. Φυσικά δεν πρέπει να βγείτε από το δρόμο και πρέπει να έχετε



**Εκκίνηση:** ανεβάστε τις στροφές του κινητήρα και, μόλις ανάψει το πράσινο φως... δώστε τα όλα!

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το Nitro μπορεί να μην γίνει το καλύτερο παιχνίδι σας, αλλά θα διατηρήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Μικρά, αλλά λεπτομερή sprites και γρήγορο animation είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά των πολύ καλών γραφικών.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 86%**

Αρκετά καλά εφέ και αξιολογα μουσικά θέματα.

**ΗΧΟΣ 88%**

Θα βαζόμε άριστα, αν δεν υπήρχε το πρόβλημα στο multiplayer mode.

**GAMEPLAY 70%**

Το Nitro είναι ένα δυνατό κομμάτι, που στέκεται πολύ καλά.

**ΓΕΝΙΚΑ 88%**

## ΠΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

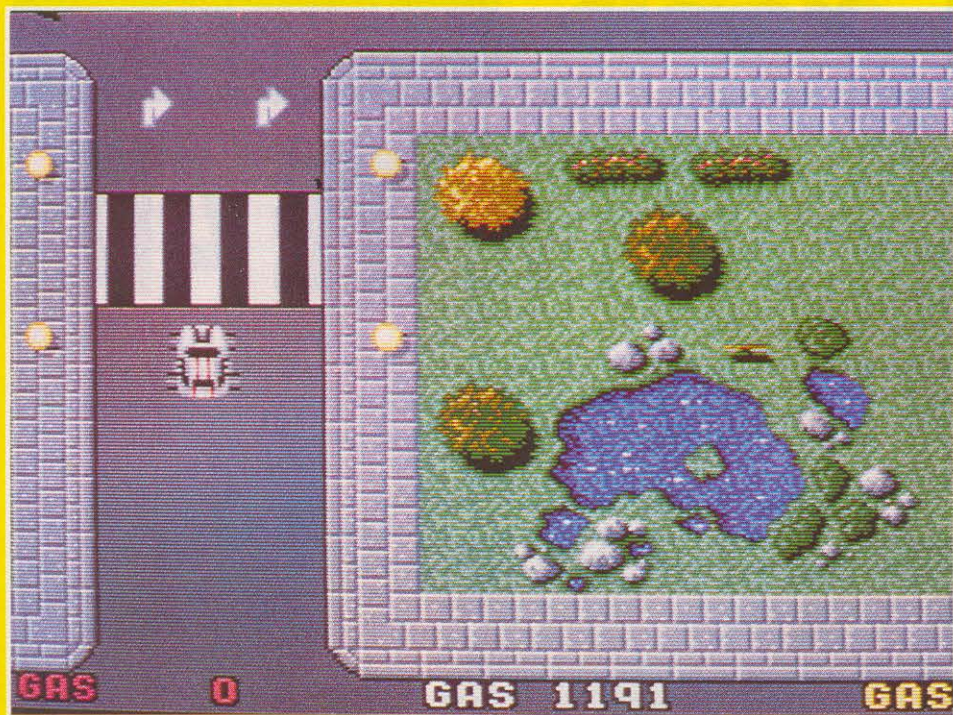
Το περίεργο χαρακτηριστικό, όταν παίζουν δύο ή τρεις παίκτες ταυτόχρονα. Το αποφεύγετε μόνο αν παίζετε με παίκτες ίδιων μ' εσάς δυνατοτήτων.

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

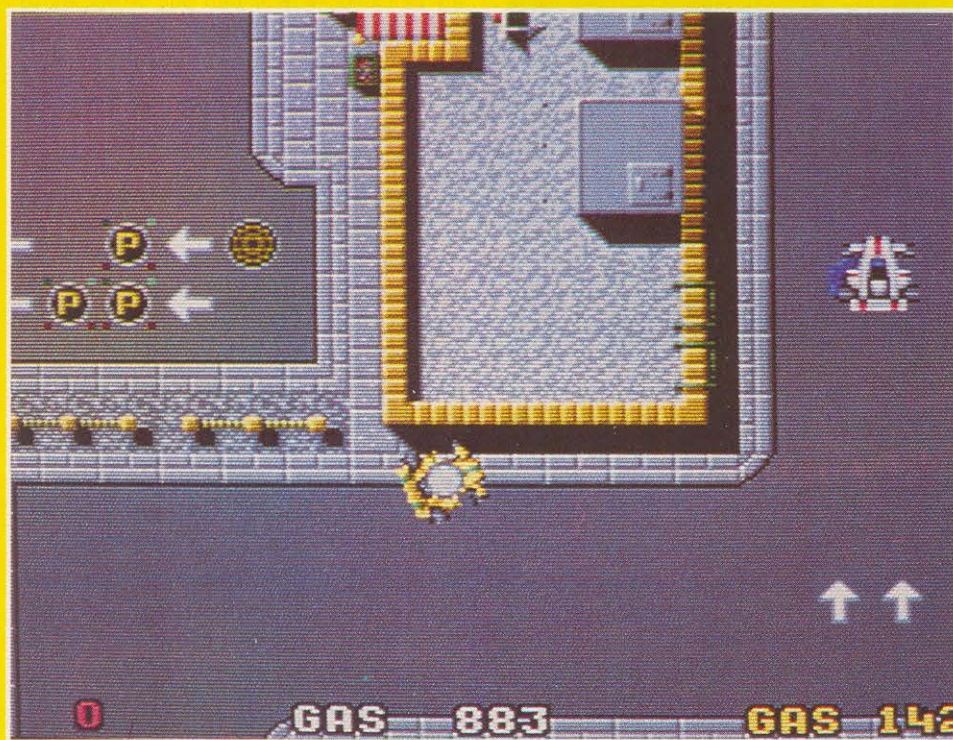
Yeah !!! Ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, που έχει τρομερή πλάκα. Προβλέπεται να αναστενάξουν τα joysticks πάλι. Το Nitro είναι αρκετά εθιστικό, αλλά θα μπορούσε - νομίζω - να έχει καλύτερο gameplay.





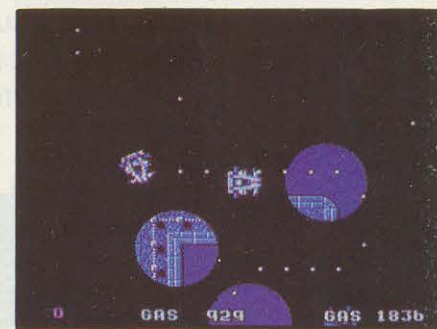
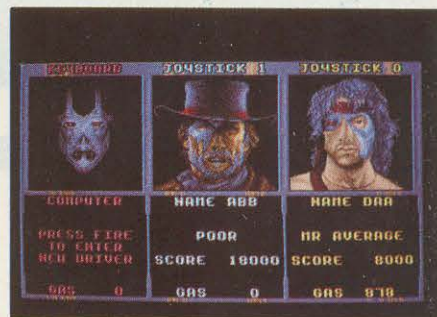


Το περιβάλλον όπου οδηγείτε είναι πολύ όμορφο, αλλά εσείς εστιάστε την προσοχή σας στα βέλη που δείχνουν τη διαδρομή σας.



Ουπς! Επικίνδυνη στροφή.

Είδος:	CAR RACING GAME
Υπολογιστής:	ATARI ST, AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	PSYGNOSIS



Η οδήγηση τη νύκτα είναι συναρπαστική αλλά εξίσου επικίνδυνη.

το νου σας στο δείκτη βενζίνης. Το να σας τελειώσουν τα καύσιμα σημαίνει αποκλεισμό από το πρωτάθλημα και Game Over. Όμως πάνω στις πίστες του Nitro δεν υπάρχουν μόνο άσχημα πράγματα: βρίσκονται διασκορπισμένα διάφορα bonus, όπως turbo, extra καύσιμα και διάφορα άλλα.

Τα σκηνικά του παιχνιδιού αλλάζουν από αγώνα σε αγώνα, ενώ υπάρχει και ένας νυχτερινός αγώνας: Εδώ όλη η οθόνη είναι μαύρη, εκτός από έναν κύκλο που πηγαίνει μπροστά από το αυτοκίνητό σας και οριοθετεί το χώρο που φωτίζουν τα φώτα σας. Τα sprites είναι μικρά, αλλά πολύ καλοφτιαγμένα, ενώ η πίστα κινείται προς όλες τις κατευθύνσεις. Πολύ καλή στιγμή των γραφικών αποτελεί η θαυμάσια εισαγωγή. Ένα μειονέκτημα, που παρατηρήθηκε, είναι πως στο multiplayer mode συμβαίνει ένα αρκετά παράξενο πράγμα: αν κάποιος οδηγός μείνει πίσω, η οθόνη τον "σπρώχνει" μπροστά με ποινή αφαίρεσης καυσίμων. Αυτό γίνεται γιατί όλα τα αυτοκίνητα πρέπει να βρίσκονται πάντα στην ίδια οθόνη. Επίσης, ο οδηγός που προηγείται πρέπει να βρίσκεται πάντα αρκετά μπροστά, με αποτέλεσμα να μην έχει αρκετό χρόνο να δει τα εμπόδια που του έρχονται.

Το παιχνίδι διαφέρει στις εκδόσεις για Atari και Amiga. Στον ST έχουμε μόνο κάθετο scrolling και κάποια bonus που δεν εμφανίζονται στην Amiga. Πάντως είναι το ίδιο διασκεδαστικό και στις δύο εκδόσεις. Τέρμα τα γκάτζα λοιπόν !!!

● Α. Λεκόπουλος



# Χωρίς joystick

# SCULPT - ANIMATE 4D

Αν νομίζετε πως επιτέλους κυκλοφόρησε κάποιο πρόγραμμα για υπολογιστή έτοιμο να σας μεταφέρει στο χώρο-χρόνο, τότε κάνετε λάθος. Απλά πρόκειται για τη νέα έκδοση ενός άκρως εντυπωσιακού προγράμματος σχεδιασμού/animation για γραφικά τριών διαστάσεων.

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

## ΤΙ, ΠΟΙΟΣ, ΠΟΥ

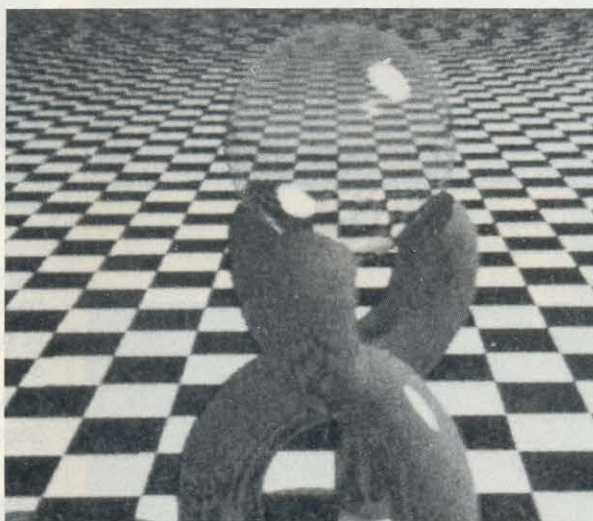
Το ογκώδες manual που συνοδεύει το Sculpt-Animate 4d αναφέρει πως είναι copyright της Byte by Byte corporation, Austin, Texas. Καθόλου παράξενο, διότι η ποιότητα, αλλά και το αντικείμενο του προγράμματος, ακολουθεί τα υψηλά αμερικανικά πρότυπα. Κάτι πέρα από τον Ατλαντικό λοιπόν.

Σαν εισαγωγή, το manual αναφέρεται στις δυνατότητες του Sculpt να δημιουργεί γραφικά τριών διαστάσεων σε οποιαδήποτε ανάλυση - ακόμα και τέτοια που δεν μπορεί να χειριστεί μια Amiga - χρησιμοποιώντας εκτός από την τεχνική ray tracing και μια σειρά από ειδικά εφέ, που προσδίδουν ποιότητα και υφή φωτογραφικής εικόνας σε αυτά. Δύο προγράμματα επίδειξης (demo), γνωστά στους φανατικούς χρήστες της Amiga, έχουν γραφτεί με το πρόγραμμα αυτό. Πρόκειται για το Juggler και το Kahnankas. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι η ποιότητα της εικόνας δεν επηρεάζεται από την κίνηση των στοιχείων της - αντίθετα μάλιστα, δημιουργεί την ψευδαίσθηση ενός πραγματικού κόσμου.

## ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΣΕ 3D

Το πρόγραμμα διαθέτει έναν εύκολο στη χρήση editor, με τον οποίο ο χρήστης σχεδιάζει τα αντικείμενα που θέλει. Φυσικά δεν περιορίζεται στη σχεδίαση απλών γεωμετρικών σχημάτων, αλλά επιτρέπει την κατασκευή πολυσύνθετων στερεών.

Μέσα από ένα εύκολο στην προσπέλαση σύστημα από menu, ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει κύβους, σφαίρες, κυλίνδρους, πυραμίδες, αλλά και ακανόνιστα επίπεδα ή καμπύλες.



Το αρχικό στάδιο ενός σχεδίου σε τρεις διαστάσεις θυμίζει πολύ τα σχέδια των πολιτικών μηχανικών, αποτελείται δηλαδή από γραμμές. Αν κάτι τέτοιο σας αρκεί και σας ικανοποιεί οπτικά, τότε μπορείτε κάλλιστα να σταματήσετε την εργασία σας εδώ. Όμως, το Sculpt 4d δεν είναι ένα ακόμη σχεδιαστικό για να περνάτε απλά την ώρα σας. Από το αρχικό γραμμωτό σχέδιο περνάμε στη δημιουργία γεμάτων αντικειμένων. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση κάποιων αλγορίθμων εκ μέρους του προγράμματος, με τους οποίους το υπό σχεδιασμό στερεό - κανονικό ή ακανόνιστο - γεμίζει τις επιφάνειές του. Όλα αυτά θα ήταν βαρετά αν δεν υπήρχε και η δυνατότητα χρωματισμού των σχεδίων. Έτσι, η πλήρης παλέτα της Amiga μπορεί να χρησιμοποιηθεί και, ανάλογα με το βάθος και την ποιότητα του χρωματισμού, το αντικείμενο αποκτά τη θέση του μέσα στον κόσμο που το περιβάλλει. Επόμενο στάδιο είναι η ομαλοποίηση των επιφανειών, έτσι ώστε μια σφαίρα να διαθέτει τη γνωστή καμπύλη επιφάνεια και να μη μοιάζει με τα πτυσσόμενα σφαιρικά φαναράκια του Πάσχα. Στο σημείο αυτό, το αντικεί-

μενο είναι πλέον αναγνωρίσιμο, αλλά κάτι φαίνεται να του λείπει...

## ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΜΑΤΙ

Δεν έχει τίποτε να κάνει με μαγεία. Απλά, το Sculpt 4d διαθέτει και χρησιμοποιεί έναν εξωτερικό παρατηρητή (observer). Ο παρατηρητής αυτός μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο μιας σκηνής και να κοιτά προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Συνάμα, το τρίτο αυτό μάτι μπορεί να εφαρμόζει μια σειρά από οπτικές τεχνικές, πολύ συγγενικές με τη φωτογραφική τέχνη.

Για παράδειγμα, μπορεί να σκοπευθεί προς μια κατεύθυνση, να του αποδοθεί η λειτουργία ενός ευρυγώνιου ή ενός τηλεφωτογραφικού φακού, καθώς και η ευαισθησία στο φωτισμό όπως ακριβώς λειτουργεί το διάφραγμα μιας κάμερας.

Παράλληλα, κάθε παρατηρητής κυριολεκτικά ζει στο δικό του εγωκεντρικό σύμπαν. Τα πάντα που συμβαίνουν γύρω του εξετάζονται με βάση τη δική του - πραγματική ή σκόπιμα στρεβλωμένη - οπτική γωνία. Πρέπει λοιπόν απαραίτητα το πρόγραμμα να εξετάζει τη θέση των αντικειμένων που περιβάλλουν τον παρατηρητή με βάση τα χαρακτηριστικά της όρασής του. Έτσι, αντικείμενα που κρύβονται πίσω από άλλα πρέπει να εμφανίζονται με τη σωστή σειρά, δηλαδή ανάλογα με την απόστασή τους από τον παρατηρητή. Παράλληλα, το τρίτο αυτό μάτι μπορεί να αντιδρά με βάση το φως που λούζει τα αντικείμενα τα οποία παράτηρει.

## ΓΡΑΜΜΗ ΦΩΤΟΣ

Με το Sculpt 4d τα αντικείμενα μπορούν να φωτίζονται από εξωτερικές πηγές φωτός, οι οποίες ονομάζονται λάμπες. Διαθέτουν, με τη σειρά τους, έναν αριθμό από χαρακτηριστικά,



# Χωρίς joystick

όπως η ένταση και ο χρωματισμός του φωτός που εκπέμπουν. Φυσικά, τα αντικείμενα που φωτίζονται δεν πρέπει να αντιδρούν στο φως με τον ίδιο και απaráλλακτο τρόπο. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα του καθορισμού του υλικού από το οποίο θα αποτελούνται. Για παράδειγμα, μια σφαίρα και μια καρέκλα δεν ανακλούν φως σε ίδιες ποσότητες. Αυτό οφείλεται στο σχήμα αλλά και στο υλικό κατασκευής τους. Μια επιφάνεια από γυαλί ανακλά περίπου το 20% της ποσότητας του φωτός που προσπίπτει σε αυτήν, ενώ μια μεταλλική αρκετά περισσότερο. Ένας καθρέφτης όμως ανακλά το 99% του φωτός, ενώ τα φωσφορίζοντα αντικείμενα απλά εκπέμπουν φωτεινή ενέργεια, ανεξάρτητα από την ποσότητα του φωτός που προσπίπτει σε αυτά.

## Ο ΓΥΡΩ ΚΟΣΜΟΣ

Τα αντικείμενα που σχεδιάζουμε με το Sculpt 4d περιβάλλονται και από δύο ακόμη στοιχεία: τον ουρανό και το έδαφος.

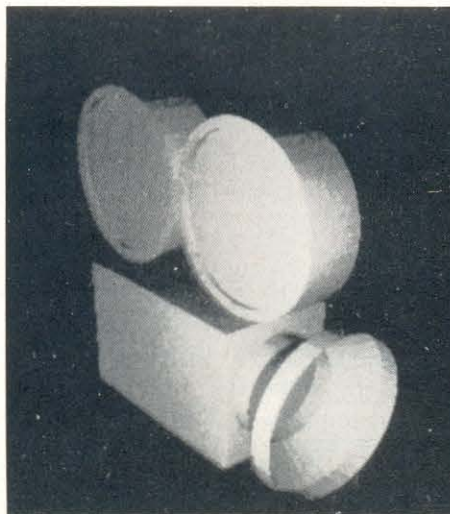
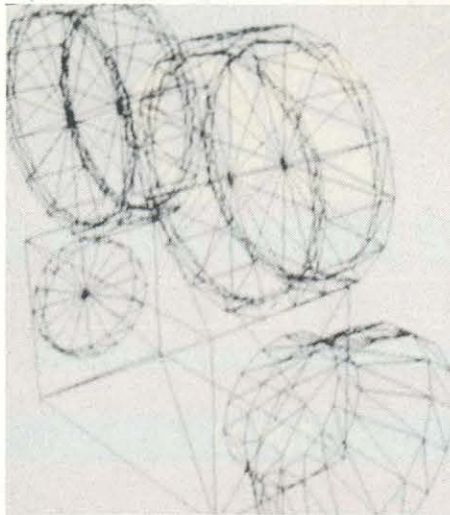
Ως ουρανός χαρακτηρίζεται το τμήμα εκείνου του τοπίου που βρίσκεται πάνω από τον ορίζοντα. Μπορεί να αποτελείται από μια μονοχρωματική ή πολυχρωματική επιφάνεια, ή και να συντίθεται από πολύπλοκα γεωμετρικά σχέδια και με αυτό τον τρόπο να χαρακτηρίζεται ως φυσικός ή φανταστικός ουρανός.

Αν θέλουμε να σχεδιάσουμε μια σκηνή όπου τα αντικείμενα δεν επιπλέουν στον αέρα αλλά στηρίζονται κάπου, τότε πρέπει να δημιουργήσουμε το έδαφος. Με παρόμοιο τρόπο, το έδαφος είναι δυνατό να είναι ομοιογενές ή όχι, ομοιόχρωμο ή μη. Παράλληλα υπάρχει και η πολύ ενδιαφέρουσα δυνατότητα της κατασκευής ενός καμπύλου εδάφους ή και ενός κοίλου, που υπακούει σε γεωμετρικούς κανόνες διαφορετικούς από εκείνους της Ευκλείδειας γεωμετρίας.

## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Με το Sculpt 4d είναι πολύ εύκολη η κατασκευή αντικειμένων, αλλά και η σύνθεσή τους από ήδη υπάρχοντα. Υποστηρίζεται δηλαδή η χρήση βιβλιοθήκης σχημάτων και διαδικασιών, όπως φυσικά και η σύνδεση απλών αντικειμένων μεταξύ τους για τη δημιουργία πολύπλοκων σχημάτων.

Η ύπαρξη ενός megabyte κρίνεται αναγκαία για ένα πρόγραμμα όπως το Sculpt 4d, που



**Το αρχικό στάδιο και η τελική εικόνα της διαδικασίας σχεδίασης μιας κλασικής κάμερας λήψης με τις μπομπίνες στο πάνω μέρος, μέσα από τις εντολές του Sculpt-Animate 4d.**

απαιτεί αρκετή μνήμη για το τελικό σχέδιο, αλλά και για τα διάφορα buffers.

## ANIMATION

Τα αντικείμενα που επιθυμούμε να αποκτήσουν μια κινητικότητα μέσα στο τοπίο που έχουμε σχεδιάσει, διαθέτουν μια σειρά από χαρακτηριστικά, σύμφωνα με τα οποία καθορίζεται η πορεία τους στο χώρο. Έτσι, υπεισέρχονται παράγοντες της φύσης όπως η βαρύτητα, οι μαγνητικές έλξεις, ενώ παράλληλα είναι πολύ εύκολο να καθοριστεί η διαδρομή που καλείται να καλύψει το αντικείμενο. Οι προοπτικές ή κρουστικές παραμορφώσεις ενός αντικειμένου

υπολογίζονται αυτόματα από το πρόγραμμα, το οποίο αναμφίβολα διαθέτει έναν τεράστιο αριθμό ρουτινών για τη γρήγορη εκτέλεση μαθηματικών υπολογισμών. Τα γραφικά τριών διαστάσεων απαιτούν μεγάλο αριθμό επιμέρους πράξεων και το animation επιβαρύνει ακόμη περισσότερο τη CPU.

## ΛΙΓΗ ΚΡΙΤΙΚΗ

Το Sculpt-Animate 4d, αν και εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες της μεγάλης κυρίας, εντούτοις δεν μπορεί - εκ των πραγμάτων - να ξεφύγει από τα πλαίσια και τους περιορισμούς της Amiga. Έτσι, ένας παράλληλος μαθηματικός επεξεργαστής θα βελτιώσει την κατάσταση, η οποία χαρακτηρίζεται από μικρή ταχύτητα στον πλήρη σχεδιασμό ενός ray traced τοπίου. Βέβαια, το πρόγραμμα προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής μέσα από διάφορα στάδια τελειοποίησης του τοπίου μας, με διαφορετικούς χρόνους για την κατασκευή του καθενός. Όμως, σίγουρα ο καθένας από μας θα προτιμήσει ένα σχέδιο να αγγίζει την ποιότητα μιας φωτογραφίας - αναγκαστικά λοιπόν θα πληρώσει το τμήμα που λέγεται χρόνος. Με το απλό configuration της Amiga σίγουρα γίνονται πολλά πράγματα, αλλά σε σύνθετα τοπία με πολλά αντικείμενα με πολλές επιφάνειες, πολλές πηγές φωτός και με μεγάλο πλήθος από επικαλυπτόμενα επίπεδα, τότε σίγουρα θα χρειαστεί να αφήσετε την Amiga να δουλεύει και να πάτε για ύπνο.

## ΣΥΝΟΨΗ

Πρόκειται για κάτι που σίγουρα διαφέρει από τα απλά πακέτα ζωγραφικής και animation. Η τρίτη διάσταση προσφέρεται για πολύ ενδιαφέρουσες δημιουργίες, ακόμη και σε χαμηλή resolution. Το πρόγραμμα, με το δικό του σεμνό τρόπο, διαθέτει και προσφέρει επαγγελματικές δυνατότητες στον τομέα της απεικόνισης των αντικειμένων στο χώρο, τόσο σε στατικές εικόνες όσο και εν κινήσει. Από την άλλη, δεν απευθύνεται σε αρχάριους ή φανατικούς του joystick, αλλά μάλλον σε ανθρώπους με υπομονή, αναλυτική σκέψη και καλλιτεχνική φλέβα.

Σίγουρα αναβαθμίζει το ρόλο της Amiga στο χώρο των επαγγελματικών υπολογιστών και βοηθά σημαντικά στην κατάρτιση του μύθου της παιχνιδομηχανής. Όσοι πιστοί προσέλθετε.



## AMSTRAD

- 1 (1) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 2 (2) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (-) ♦ **CHASE HQ** (OCEAN)
- 4 (4) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
- 5 (6) ▲ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 6 (5) ▼ **OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
- 7 (8) ▲ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
- 8 (9) ▲ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 9 (8) ▼ **CABAL** (OCEAN)
- 10 (8) ▼ **HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

## ATARI ST/AMIGA

- 1 (8) ▲ **KICK OFF 2** (ANCO)
- 2 (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 (1) ▼ **KICK OFF** (ANCO)
- 9 (9) ♦ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 10 (10) ♦ **PIPEMANIA** (EMPIRE)

(♦): Σταθερό (▲): Άνοδος

(▼): 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

### ΜΑΪΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

### ☆ TOP 20 ☆

1	(1)	♦	BATMAN	(OCEAN)
2	(20)	▲	KICK OFF 2	(ANCO)
3	(3)	♦	ROBOCOP	(OCEAN)
4	(4)	♦	CABAL	(OCEAN)
5	(6)	▲	SILKWORM	(VIRGIN)
6	(5)	▼	BUBBLE BOBBLE	(FIREBIRD)
7	(7)	♦	SHINOBI	(VIRGIN)
8	(8)	♦	CHASE HQ	(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)	♦	NEWZEALAND STORY	(OCEAN)
18	(18)	♦	OPERATION THUNDERBOLT	(OCEAN)
19	(19)	♦	THE UNTOUCHABLES	(OCEAN)
20	(2)	▼	KICK OFF	(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** (OCEAN)

## SPECTRUM

- 1 (1) ♦ **CABAL** (OCEAN)
- 2 (2) ♦ **SHINOBI** (VIRGIN)
- 3 (3) ♦ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
- 4 (4) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 5 (8) ▲ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 6 (6) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 7 (7) ♦ **CHASE HQ** (OCEAN)
- 8 (6) ▼ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 9 (9) ♦ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 10 (10) ▼ **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)

Δεν μπορώ να ξέρω τι σας έχει επηρεάσει, αλλά όλοι σας παίζετε αθλητικά παιχνίδια. Αυτό είναι καλό, αρκεί να παίζετε πού και πού και εκτός υπολογιστή.



# ADVENTURE SOS

**Κ**ατ' αρχήν να ζητήσω συγγνώμη από τον **ΓΙΩΡΓΟ ΒΟΥΛΓΑΡΙΔΗ** που κι αυτός μας είχε στείλει τα ίδια περίπου hints με τους **ΒΑΓΓΕΛΗ ΨΥΓΚΑ** και **ΔΗΜΗΤΡΗ ΦΑΡΙΛΕΚΑ**, αλλά όταν έγραφα το άρθρο του Δεκεμβρίου, δεν έβρισκα το γράμμα του!! Ο Γιώργος σημείωνε επιπλέον ότι, για να περάσεις την quicksand, τυπώνεις CATCH PLANT, ενώ ο Βαγγέλης είχε βρει ότι, αν τυπώσεις εδώ SLIDE, το πρόγραμμα σου δίνει άπειρες προσπάθειες για να ξεφύγεις. Είναι το hint που παίρνεις όταν θάψεις το σκελετό.

Σημειώστε τέλος ότι το πρόγραμμα δεν αναγνωρίζει την εντολή GET, αλλά την TAKE για να πάρεις ένα αντικείμενο.

Να περάσουμε όμως και στα υπόλοιπα γράμματά σας. Κατ' αρχήν έχουμε δύο γράμματα αναγνωστών που, αν και είχαν εσωκλείσει γραμματόσημο εσωτερικού, δεν είχαν γράψει τη διεύθυνσή τους!!! Ετσι, δεν μπορούσα να τους απαντήσω. Ο **ΚΩΣΤΑΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ**, λοιπόν, ρωτά στο HOBBIT τι κάνεις αφού πάρεις τα gore και sword από τη σπηλιά των trolls. Πήγαινε SOUTH, SOUTH, SE, SAY TO ELROND "HELLO", SAY TO ELROND "READ MAP", WAIT μέχρι να σου δώσει τροφή, EAT LUNCH, EAST, NORTH, EAST, NW, NORTH, SE, DOWN,

Όταν στο τεύχος του Δεκεμβρίου έγραφα για το SRAM, ειλικρινά δεν περιμένα τέτοια ανταπόκριση. Την επομένη ακριβώς της κυκλοφορίας του τεύχους αυτού, ο φίλος **ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ** μας έφερε το πρόγραμμα, για να δούμε κι εμείς τι γίνεται. Δεν πέρασαν δε παρά λίγες μέρες και ο φίλος **ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΠΙΟΣ** μας έστειλε το υπόλοιπο της λύσης του. Πραγματικά ευχαριστήθηκα πολύ, γιατί ήταν η πιο τρανή απόδειξη του πόσο πολύ αγαπάτε τη στήλη αυτή.

## • του Αντρέα Τσουρινάκη

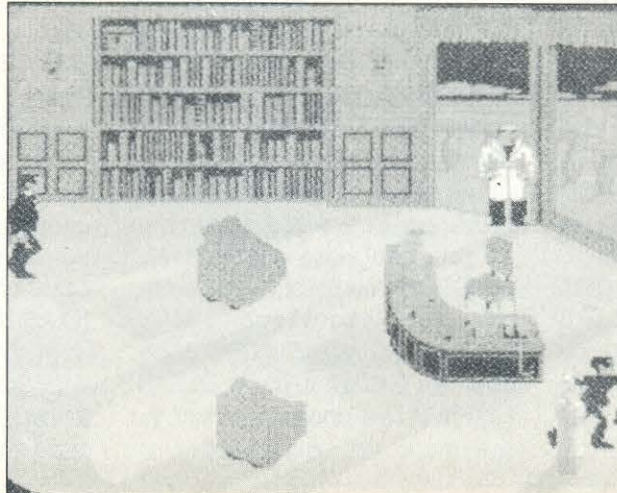
DOWN, DOWN, DOWN, EAST, TAKE GOLD KEY, UP, WEST, NORTH, EAST, NORTH, WAIT μέχρι να σε πιάσουν τα goblins. Ας μας ξαναγράψει, αλλά μην ξεχάσει τη διεύθυνσή του αυτή τη φορά, αν θέλει περισσότερα.

Ο **ΑΚΗΣ ΠΟΛΥΡΑΚΗΣ** ρωτά στο OPERATION STEALTH τι κάνει με το little box. Μ' αυτό ανοίγει το χρηματοκιβώτιο που θα βρεις στο άγαλμα (OPERATE ARM OF STATUE), αφού περάσεις τα 4 mares με τους φρουρούς. Ρωτά επίσης

πώς ξεφεύγεις από το βυθό της θάλασσας που σε πετούν δεμένο. Όσο είσαι πάνω στη βάρκα OPERATE BRACELET. Στο βυθό ξανά OPERATE BRACELET και γρήγορα στην κοπέλα OPERATE ROPES. Τώρα ανέβα γρήγορα στην επιφάνεια. Ρωτά επίσης στο FUTURE WARS πώς δραπετεύει από τη φυλακή των Grughous. Μόλις μπεις στο metro-station κάνε EXAMINE COIN COLLECTOR. Τώρα USE COIN ON MONEY SLOT. Δεν γίνεται τίποτα. Ξανά EXAMINE COIN

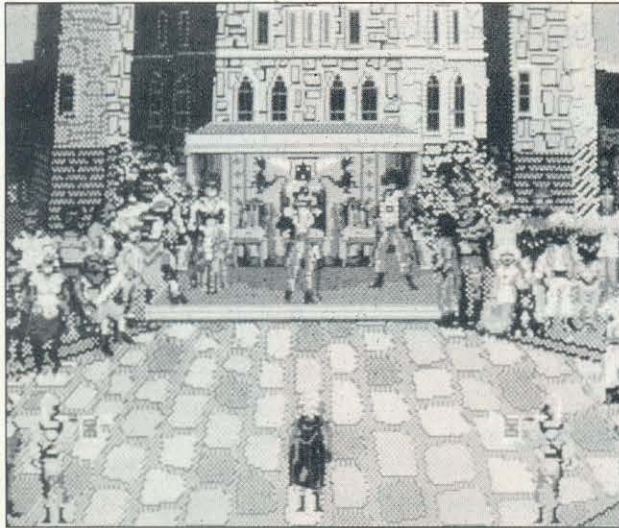
COLLECTOR και USE COIN ON MONEY SLOT. Αυτή τη φορά παίρνεις την εφημερίδα. Τώρα πια στη φυλακή USE KEY ON AIR DUCT, USE GASS CAPSULE ON AIR DUCT και αμέσως USE NEWSPAPER ON AIR DUCT. Ρωτά επίσης στο LOOM τι πρέπει να κάνει για να το τελειώσει, αφού ανοίξει στα δύο και τον αργαλειό. Απλά μόλις καταστρέψεις το loom και μάθεις τη νότα C', προχώρησε στο άνοιγμα. Εξω κάνε στον εαυτό σου το draft TRANSCENDENCE (C',F,G,C) και παρακολούθησε το φινάλε. Κι αυτός επίσης αν θέλει περισσότερα να μας ξαναγράψει, αλλά να μην ξεχάσει τη διεύθυνσή του αυτή τη φορά. Ο **N. ΠΑΠΑΓΩΑΝΝΟΥ** ρωτά στο BARD'S TALE I πού είναι η σκάλα που οδηγεί στο 3ο επίπεδο των servers. Αν δεν κάνω λάθος, είναι στις διευθύνσεις N:10, E:17. Οι διευθύνσεις στην κάτω αριστερή γωνία ξεκινούν μετρώντας N:0, E:10.

Ο **ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ** ρωτά στο GNOME RANGER στο 3ο μέρος πώς παίρνει το πετράδι από το gnome στο rock garden. Πραγματικά δύσκολος γρίφος: Τύπως GO TO GATE, GO TO ICEWARRIOR και τώρα ICEWARRIOR, FOLLOW ME και GO TO TREETRUNK. Τώρα ICEWARRIOR, STAND ON TREETRUNK και κάνε





# ADVENTURE SOS



SAVE. Τώρα σε μιά εντολή δοκίμασε: ICEWARRIOR, WAIT, THEN WAIT THEN WAIT THEN WAIT THEN WAIT THEN PUSH TREE TRUNK. Εσύ NE, SOUTH, GIVE DIAMOND TO GNOME, TAKE DIAMOND, TAKE EMERALD, WAIT μέχρι να 'ρθει ο icewarrior και τότε TAKE TREE TRUNK, STAND ON TREE TRUNK,

PUSH TREE TRUNK και WAIT μέχρι να φτάσεις δυτικά της λίμνης. Αν δεν σου βγαίνουν, κάνε RESTORE και ξαναδοκίμασε μέχρι να πετύχεις.

Ο **ΝΙΚΟΣ ΓΕΡΒΑΣΗΣ** ρωτά στο DUNGEON ADVENTURE τι κάνει με την κοπέλα στο ποτάμι. Πρώτα από το south of river, όλο δυτικά, πάρε το seed. Αφού το πάρεις, πήγαινε EAST, EAST,



EAST, NORTH και WAVE SEED. Τώρα NORTH και η siren φεύγει μακριά. Ρωτά επίσης πώς μπαίνει στη σπηλιά και τι κάνει στη φλόγα. Απλά, έχοντας το driftwood κάνε LIGHT DRIFTWOOD. Τώρα πια βλέπεις. Για περισσότερο φως, όταν το driftwood καεί, χρειάζεσαι τη helmet lamp και το Will o' Wisp. Ρωτά επίσης στο ADVENTURE QUEST

πώς να το ξεκινήσει: IN, TAKE TABLE, OUT, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, DROP TABLE, TAKE ORCHID, NORTH, NORTH, NORTH, EAST, GIVE ORCHID, NORTH, NORTH, NORTH, TAKE PIPES, TAKE MEDALLION, SOUTH, SOUTH, SOUTH, WEST, NORTH, WEST, WEST, WEST, SOUTH, SOUTH, DROP PIPES, DROP

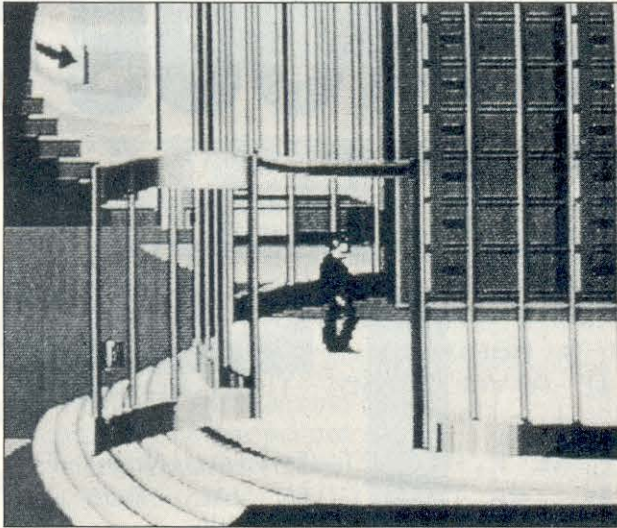
## η λύση του SRAM

Ξεκινώντας LOOK STONE, READ WORDS. Τώρα πήγαινε EAST, LOOK BIRDS, WHISTLE (ή COO), TAKE MESSAGE, READ MESSAGE. Τώρα πια ξέρεις ποια είναι η αποστολή σου. WEST, NORTH, EAST. Βλέπεις τον Imp. TALK IMP. Σου ζητά ένα rotion για να σε βοηθήσει. WEST. Βλέπεις ένα δέντρο, CLIMB TREE, LOOK NEST, TAKE KNIFE, CLIMB DOWN, WEST, μπροστά στον καταρράκτη PASS THROUGH WATERFALL, EXAMINE BARREL, TAKE FLASK, FILL FLASK, TAKE

SPADE, BURY (θάψε) SKELETON. Πάρνεις ένα σημαντικό hint. Τώρα πήγαινε WEST, NORTH, READ SIGN, EAST. Βλέπεις τον Hermit. TALK HERMIT. Σου ζητά τα: boar's bristle, leaf of oak, water lilly, scale of snake, werewolf's ear, turtle's egg και hoof of centaur, για να σου φτιάξει το rotion. TAKE WHISTLE. Σου βάζει το γρίφο της σφίγγας. Απάντησε MAN, EXAMINE HOUSE, ENTER HOUSE. Είναι όλα άνω κάτω, οπότε CLEAN. Σου δίνει ένα απαραίτητο hint για το πώς να σκοτώσεις το

λυκάνθρωπο. Τώρα LEAVE HOUSE, WEST, WEST. Συναντάς το λυκάνθρωπο, οπότε SAY WHAT BIG EYES YOU HAVE. Τον σκοτώνεις CUT EAR με το μαχαίρι. SOUTH, ENTER SHIP, OPEN CHEST με το φτυάρι, TAKE MONEY, LEAVE SHIP. Τώρα πήγαινε SOUTH. Φτάνεις στην οθόνη με τον αντικατοπτρισμό της όασης. Δοκίμασε SOUTH. Δεν σ' αφήνει. DRINK WATER. Τώρα είσαι καλά, οπότε SOUTH, SOUTH. Εδώ EXAMINE TRACKS, WHISTLE έχοντας τη σφυρίχτρα, TALK CENTAUR. Θέλει τα bow και arrow, EAST στο ποτάμι SWIM, στο νησί των χελωνών DIG, TAKE





MEDALLION, UP, TAKE SILVER BALL, DOWN, TAKE PIPES, TAKE MEDALLION, NORTH, NORTH, EAST, UP, EAST, UP, UP, LOOK, READ SCROLL, DROP SCROLL, TAKE STICK...

Ο **ΝΙΚΟΣ ΜΑΡΑΓΚΟΣ** ρωτά στο HERO'S QUEST I σαν κλέφτης πώς θα αναπτύξει τη stealth ικανότητά του. Απλά τύπωσε SNEAK ή

STEALTH και θα κάνεις το περπάτημα της γάτας. Όσο πιο πολύ περπατάς έτσι, τόσο πιο πολύ θα το εξασκείς.

Ο **ΘΑΝΑΣΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ** ρωτά στο ίδιο adventure πώς αποκτά τα calm και trigger spell. Για το πρώτο, σαν μάγος φυσικά από το Zara's magic shop αγόρασε το OPEN SPELL. Τώρα στο Erana's peace:



LOOK STONE, READ STONE, READ RUNES. Τώρα CAST OPEN και μαθαίνεις το CALM SPELL. Για το δεύτερο στον ερημίτη (Hermit) ASK ABOUT WIZARD, ASK ABOUT MIRROR, ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT BRIGAND'S WARLOCK, ASK ABOUT MAGIC, ASK ABOUT TRIGGER SCROLL. Πέρε και μάθε το TRIGGER SPELL. Αυ-

τά προς το παρόν, και ως τον άλλο μήνα, αν θέλετε απάντηση στα γράμματά σας, μην ξεχνάτε δύο πράγματα: Πρώτον να γράφετε στο γράμμα την πλήρη διεύθυνσή σας, όσο πιο αναλυτικά γίνεται, και δεύτερον να εσωκλείετε πάντοτε και ένα γραμματόσημο εσωτερικού. Αλλιώς, δυστυχώς, δεν θα μπορώ να σας απαντήσω. ■

EGG, EAST. Τώρα πήγαινε EAST στους βάλτους και TAKE PLANT, SWING σαν Ταρζάν, TAKE ARROWS, SWING και πάλι πίσω. EAST, EXAMINE TREE, SWIM TREE, CUT LILLY, NORTH, TAKE LEAF, TAKE ACORN, GIVE ACORN TO BOAR σου δίνει το bristle, WEST, TAKE STICK, EAST, EAST, στη γέφυρα CROSS BRIDGE, KILL SNAKE με το stick, TAKE SCALE, WEST, WEST, WEST, NORTH, WEST, TAKE BOW, EAST, SOUTH, SOUTH, WEST, FILL FLASK, θα ξαναχρειαστείς νερό, SWIM στο νησί, WEST, WEST, WHISTLE έρχεται ο κένταυρος GIVE BOW

σου δίνει το hoof. Τώρα, έχοντας όλα τα συστατικά, NORTH, NORTH, NORTH δεν σ' αφήνει DRINK WATER, NORTH, EAST, NORTH, EAST στον Hermit GIVE EGG, του δίνεις τα συστατικά και σου δίνει το roption. Τώρα WEST, SOUTH, EAST, EAST, EAST, EAST στον imp. GIVE POTION και μεταφέρεσαι μπροστά στη μάγισσα (τα πιο όμορφα γραφικά) TALK WITCH. Σου δίνει 5 lives και το force, ενώ σε μεταφέρει μπροστά σε μια πόρτα με φρουρούς. Εδώ LIFT MAT, TAKE KEY, OPEN DOOR, ENTER DOOR και είσαι στο κελί του βασιλιά. TALK KING, GIVE FORCE και παρακολούθησε

το θριαμβευτικό φινάλε. Αξίζουν θερμά συγχαρητήρια στους φίλους ΒΑΣΙΛΗ ΤΕΡΠΟ, ΔΗΜΗΤΡΗ ΦΑΡΙΛΕΚΑ, ΒΑΓΓΕΛΗ ΨΥΓΚΑ, ΓΙΩΡΓΟ ΒΟΥΛΓΑΡΙΔΗ και ΓΙΩΡΓΟ ΤΣΑΚΑΛΟ. Η ολοκληρωμένη παρουσίαση της πιο πάνω λύσης, που τόσο ταλαιπώρησε τους χρήστες Amstrad 6128, οφείλεται αποκλειστικά σ' αυτούς. Εγώ απλά έφτιαξα ένα χάρτη της περιπέτειας κι ένωσα τα επιμέρους κομμάτια που είχαν στείλει. Σημειώστε τέλος ότι, για να ξεφύγετε από την κινούμενη άμμο, τυπώνεις: CATCH PLANT.



# ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

## RICK DANGEROUS 2

### SPECTRUM

**Σ** πανίζουν οι ήρωες εκείνοι που διαθέτουν μια προσωπικότητα καθαρά δική τους. Οι περισσότεροι δανείζονται στοιχεία από άλλα πρόσωπα και προσπαθούν να επιβληθούν σαν κάτι το καινούριο. Αν και κατά τα άλλα συμπαθής, ο Rick Dangerous ανήκει στη δεύτερη κατηγορία, μια - επιτυχημένη - διασταύρωση του Indiana Jones με τον Flash Gordon. Η συνέχεια της πρώτης ιστορίας βρίσκεται ήδη εδώ, με πολύ κολακευτικά σχόλια για την πλοκή και το πλήθος των ruzzles που καλείται να αντιμετωπίσει ο Rick.

Το έργο του θα γίνει πολύ πιο εύκολο με την παρακάτω επέμβαση. Ως συνήθως, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα και σώστε το σε μια κενή κασέτα με `SAVE 'RICK2.HACK' LINE 1`. Στη συνέχεια δώστε `RUN` και, αν δεν εμφανιστεί μήνυμα λάθους, τότε βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίζει από την αρχή. Θα εφοδιαστείτε έτσι με άπειρες ζωές, σφαίρες και βόμβες, κάτι που ακόμα και ο Indy θα ζήλευε!

• Του Θόδωρου Δεβελέγκα

Listing

```
10 REM * THEO DEVELEGAS *
20 CLEAR VAL '4e4': LET T=BIN
30 FOR F=VAL '24536' TO VAL
'9e9': READ A
40 IF A>VAL '255' THEN GOTO
VAL '60'
50 POKE F,A: LET T=T+A: NEXT F
60 IF T=A THEN GOTO VAL '80'
70 PRINT 'ERROR!': STOP
80 CLEAR VAL '24535': LOAD ''CODE:
PRINT USR VAL '24536'
100 DATA 49, BIN, BIN, 33, 12
110 DATA 255, 126, 238, 92, 119
120 DATA 44, 32, 249, 62, 201, 50
130 DATA 42, 255, 205, 15, 255
140 DATA 175, 50, 48, 138, 50, 237
150 DATA 134, 50, 159, 149, 50, 14
160 DATA 135, 50, 65, 155, 195
170 DATA 143, 123, 4454
```





# ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

### SPECTRUM

**C**OWABANGA! Η φοβερή αυτή πολεμική κραυγή ανήκει στα αγαπητά χελωνονιντζάκια, που καταβροχθίζουν τις πίτσες με πιπεριές και μανιτάρια (Αντώνη, μη γλύφεσαι) πάντα έτοιμα να νικήσουν τον εχθρό. Οσο όμως ικανοί παίκτες κι αν είστε, είναι σίγουρο πως θα χρειαστείτε και κάποιες άπειρες ζωές για να τελειώσετε το πολύχρωμο αυτό παιχνίδι. Πληκτρολογήστε λοιπόν το listing, χωρίς να αφαιρέσετε τις γραμμές REM, σώστε το σε μια άδεια κασέτα με SAVE 'TUR.T.HACK' LINE 1 και, αφού βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει λάθος, τρέξτε το. Όταν η οθόνη γίνει μαύρη, βάλτε το πρωτότυπο παιχνίδι να παίξει από την αρχή.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Listing

```
10 REM 123456789012345678901234567890
    123456789012345678901234567890
20 REM *****
30 REM * TEENAGE MUTANT HERO TURTLES *
40 REM * HACKED BY THEO DEVELEGAS *
50 REM *****
70 CLEAR 65535
80 LET SUM=0: FOR F=1 TO 666
90 READ A: IF A>255 THEN GOTO 110
100 LET SUM=SUM+A: NEXT F
110 IF SUM<>A THEN PRINT "ERROR!": STOP
120 RESTORE: FOR F=23760 TO 9E9
130 READ A: IF A>255 THEN GOTO 150
140 POKE F,A: NEXT F
150 BORDER 0: PAPER 0: CLS: PRINT USR 23760
160 DATA 243, 49, 167, 97, 221, 33, 0, 64
170 DATA 17, 0, 27, 62, 255, 55, 205, 86, 5
180 DATA 48, 237, 221, 33, 168, 97, 17, 87, 158
190 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 221
200 DATA 33, 0, 64, 17, 0, 27, 62, 255, 55
210 DATA 205, 86, 5, 48, 241, 175, 50, 14, 210
220 DATA 195, 0, 238, 5810
```

### COMMODORE

**O**ήρωας του Strider της CAPCOM/U.S. GOLD δεν πρόλαβε να χαρεί τις διακοπές του, μετά την εκπλήρωση της πρώτης αποστολής του. Η CAPCOM του ανέθεσε νέα αποστολή με αντικείμενο την αφαιμάξη των gamers από ακόμη πιο πολλά κέρματα. Η νέα αποστολή ονομάστηκε - πώς αλλιώς; - Strider 2 και η μόνιμη συντάκτορας, η U.S. GOLD, ανέλαβε να διανείμει το συμπυκνωμένο προϊόν στα σπίτια που διαθέτουν Home/Personal υπολογιστή.

Listing

```
160 FOR A=272 TO 329:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT A
170 IF C<>5949 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 316,141:REM INFINITE ENERGY
190 POKE 319,141:REM INFINITE LIVES
200 POKE 324,141:REM INFINITE TIME
210 POKE 157,128:SYS 272
220 REM
230 DATA 32,86,245,169,24,141,208,8,169,57,141,209,8,76
240 DATA 16,8,169,45,141,184,205,169,1,141,185,205,76,0
250 DATA 204,169,58,141,87,8,169,1,141,88,8,76,0,8,169,165
260 DATA 44,135,175,44,226,131,169,0,44,34,133,76,0,128
```

Η επέμβαση που ακολουθεί φτιάχτηκε για Commodore 64/128 με κασετόφωνο και ακολουθεί πιστά τα χνάρια της επέμβασης που είχα κάνει παλαιότερα στο πρωτότυπο Strider. Δηλαδή, δίνει άπειρη ενέργεια, ζωές και χρόνο. Ελπίζω να αρκέσουν για την εύκολη εκπλή-

ρωση της αποστολής...

Σημείωση: Στην παλιά επέμβαση του Strider 1 υπήρχε ένα λάθος στη σειρά 200. Αντικαταστήστε τον αριθμό 141 με 0 και η επέμβαση θα λειτουργήσει σωστά.

• του Χρίστου Μιχόπουλου



# HINTS 'N' TIPS

## ROBOCOP

(AMIGA)

Για να αποκτήσετε άπειρη ενέργεια, παγώστε το παιχνίδι και πληκτρολογήστε BEST KEPT SECRET, συμπεριλαμβανοντας και τα κενά ανάμεσα στις λέξεις.

## ROGER RABBIT

(AMIGA)

Ο πολυπόθητος κωδικός είναι SMITH.

## BLOOD MONEY

(AMIGA)

Σε μερικές εκδόσεις του παιχνιδιού, αν πατήσετε το πλήκτρο HELP αποκτάτε άπειρες ζωές, ενώ με το DEL περνάτε πλανήτη. Επαναλάβετε βάνω πως το tip λειτουργεί μόνο σε μερικές εκδόσεις του παιχνιδιού - προς αποφυγήν παρεξηγήσεων δηλαδή. Και τα τρία κολπάκια μας ήρθαν από τον A261 Soft. Τον ευχαριστούμε.

## FRED

(SPECTRUM)

Δώστε POKE 31171,183 για να μην παθαίνετε τίποτα, αφού παίρνετε άπειρη ενέργεια. Το POKE μας ήρθε από τον Θανάση Τσιόδρα, γνωστό αιγυπτιολόγο.

## KRAKOUT

(COMMODORE)

Όταν εμφανιστεί ο πίνακας με τα high scores, πατήστε το πλήκτρο C και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

## FUTURE KNIGHT

(COMMODORE)

Μόλις εμφανιστεί η πρώτη οθόνη (πριν να παίξετε), κρα-

τήστε πατημένα τα πλήκτρα BUG87 και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

## ACE II

(COMMODORE)

Στο high score table, αντί για όνομα γράψτε DUSTY BUG. Με αυτό τον τρόπο θα γίνετε αθάνατοι. Όλα τα κολπάκια ήρθαν από τον Νίκο Δαλακλή.

## BATMAN

(AMSTRAD)

Να και κάτι ενδιαφέρον. Όταν κοντεύετε να τελειώσετε την πρώτη πίστα, σίγουρα θα έχετε πρόβλημα με την ενέργειά σας, που θα κοντεύει να τελειώσει. Σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, πριν φτάσετε στον Jack Napier θα πρέπει να αντιμετωπίσετε δύο άνδρες του, οπλισμένους με πιστόλια. Υπάρχει όμως ένα κόλπο, με το οποίο μπορείτε να τους αποφύγετε: Πετάξετε έναν ιστό και ανεβείτε προς τα επάνω μέχρι να τους δείτε. Κατόπιν ξανακατεβείτε κάτω και περιμένετε μερικά δευτερόλεπτα. Μόλις ξαναανεβείτε, θα διαπιστώσετε ότι οι αντίπαλοι έχουν εξαφανιστεί. Το tip είναι του Γιώργου Οικονόμου.

## MEGA APOCALYPSE

(COMMODORE)

Φορτώστε το παιχνίδι, κάντε reset και δώστε POKE 3 2 4 1 7 , 1 7 3 : P O K E 32509,173:SYS 22562 και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές και για τους δύο παίκτες. Από τον Γιώργο Οικονόμου.

## DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

(AMSTRAD)

Η σειρά των παπουτσιών που πρέπει να φορέσετε είναι η εξής: 4,1,2,3,4,4,2,4,1,4.

## BOMB JACK II

(AMSTRAD)

POKE &6744,0 για άπειρες ζωές.

Όλα αυτά τα ωραία από τον Νίκο Χατζηχρίστο.

## PACMANIA

(AMSTRAD)

Γράψτε στο high score table "SAB" και θα δείτε το μήνυμα "To replay this level press fire within 8 seconds". Μας ήρθε από τον Στέργιο Φούφα.

## VICTORY ROAD

(AMSTRAD)

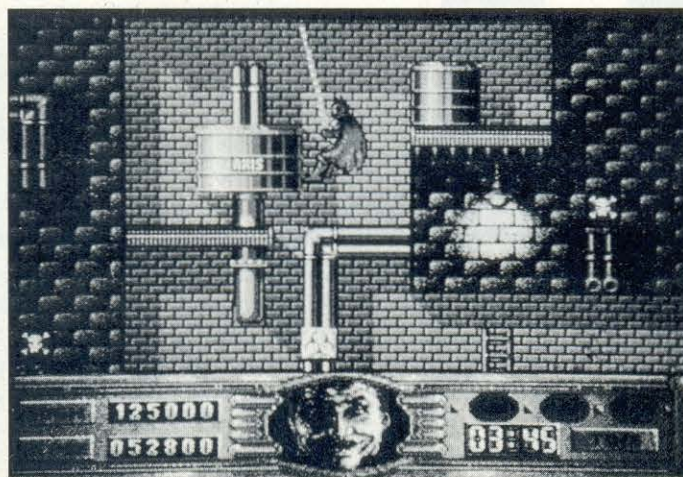
Για να κάνετε την επέμβαση αυτή, θα χρειαστείτε ένα disk monitor και βέβαια το παιχνίδι. Στο track 11, sector 01, address 25e μπαίνει ο αριθμός των ζωών που θέλετε να έχει ο player 1 (1-255). Στο ίδιο track και sector, αλλά address 26f, μπαίνει ο αριθμός των ζωών του player 2 (πάλι 1-255).

## OPERATION THUNDERBOLT

(AMIGA)

Αν έχετε πονοκεφαλίσει με αυτό το παιχνίδι, έχουμε τη λύση. Φορτώστε την Amiga Basic και πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

```
10 DIM CODE%(255)
20 FOR N=0 TO 95
30 READ A$: A = VAL("&H" + A$)
40 CODE%(N)=R
50 NEHT N
60 CHERT=VARPTR(CODE%(0))
65 CALL CHEAT
70 REM
80 REM
90 REM
100 DATA 70FF, 2C78, 0004,
4EAE, FEB6, 2200, 5280, 6772
110 DATA 4BFA, 00EE, 3AFC,
0400, 429D, 3AC1, 93C9,
4EAE 120 DATA FEDA, 2AC0,
2A8D, 2B4D, 0008, 589D,
4295, 4BFA 130 DATA 0090,
IABC, 0005, 3B7C, 0030, 000A,
41ED, 0038 140 DATA 2B48,
0006, 41FA, 0060, 7000, 7200,
43FA, 006A 150 DATA 4EAE,
FE44, 4A80, 662A, 700C,
99CC, 6126, 7002 160 DATA
49F9, 0007, 0000, 611C, 397C,
5340, 0030, 297C 170 DATA
343C, 4A69, 0032, 297C,
31C2, 73BA, 0054, 4EEC 180
DATA 000C, 4E75, 43FA,
```





Δαιμόνιοι hooligans των joysticks χαίρετε.

Η εκπληκτικότερη στήλη του τρομερού αυτού περιοδικού αρχίζει από αυτό το σημείο. Σας βλέπω αρκετά ανεβασμένους. Συντονιστείτε και ψυχραιμία!!!

0032, 3340, 001C, 234C, 0028  
190 DATA 42R9, 002C, 237C,  
0000, 0400, 0024, 337C, 0030  
200 DATA 0012, 4EEE, FE38,  
7472, 6163, 6B64, 6973, 6B2E  
210 DATA 6465, 7669, 6365,  
0000, 0000, 0000, 0000, 0000

Πριν το τρέξετε, σώστε το και βάλτε στο drive τη δισκέτα 1 του παιχνιδιού. Αν εμφανιστεί κουτάκι συναγερμού, δώστε Cancel. Τώρα τρέξτε το πρόγραμμα basic (με RUN), και μετά από λίγα δευτερόλεπτα η οθόνη θα μαυρίσει. Το παιχνίδι θα φορτώσει κανονικά τώρα, μόνο που θα έχει άπειρες ζωές. Το ίδιο θα κάνετε και κάθε φορά που θέλετε να έχετε άπειρες ζωές. Η επέμβαση μας ήρθε από τον Νίκο Μπουραντά. Τον ευχαριστούμε.

### CHASE HQ

(SPECTRUM -  
AMSTRAD)

Ο Δημήτρης Κουγιουμτζόγλου βρήκε ένα tip που δουλεύει και στους δύο υπολογιστές. Κάντε redefine keys, ορίστε σαν πλήκτρα τα SHOCKED και πατήστε return για να εμφανιστεί το test screen. Ξαναπατήστε τώρα τα πλήκτρα όπως εσείς θέλετε. Στην title screen, όταν πατήσετε τα 1, 2, 3, ή 4, μπορείτε να δείτε διάφορα ωραία πράγματα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το 1 αρχίζετε το level από την αρχή, με το 2 προχωρείτε στο επόμενο level, με το 3 βλέπετε την τελική οθόνη, ενώ με το 4 προσθέτετε ένα credit. Πολύ καλά, πολύ καλά.

Αν όμως θέλετε να βάλετε άπειρες ζωές, αντί να παίξετε με cheat mode, στον Spectrum μπορείτε να δώσετε POKE 39937,0: POKE 47621,0. Τα rokes από τον Νίκο Αδά-

μογλου. Μπράβο παιδιά.

### CHASE HQ

(CBM)

Κρατήστε το fire button του joystick πατημένο και πληκτρολογήστε τη λέξη GROWLER. Από εδώ και στο εξής, όποτε το χρονόμετρο κατεβαίνει χαμηλά, πατήστε T και θα επανέρχεται εκεί που πρέπει. Το tip από τον Διονύση Βλάχο.

### CABAL

(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και δώστε POKE 9905,189 και POKE 9173,189 για άπειρες ζωές και χειροβομβίδες. Το παιχνίδι αρχίζει με SYS 2097.

### BATTLE SQUADRON

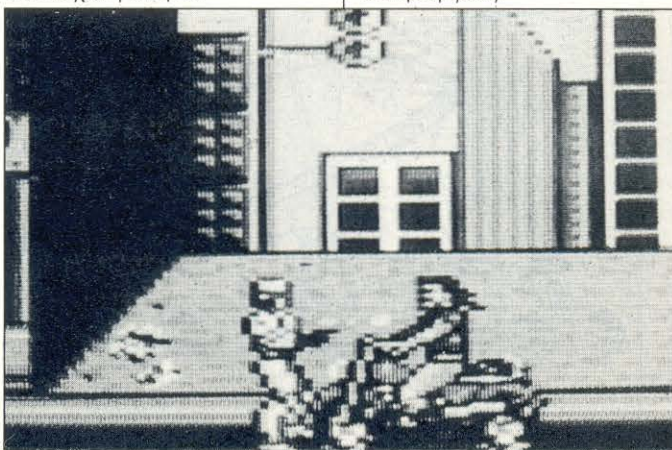
(AMIGA)

Πληκτρολογήστε CASTOR οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού και ενεργοποιείτε το cheat mode. Το tip από τον Σπύρο Μαργώνη.

### SIGMA 7

(SPECTRUM)

Δώστε POKE 60399,0 για άπειρες ζωές. Το roke από τον Μιχάλη Λιάγκο.



### STREET HASSLE

(SPECTRUM)

Ενώ βρίσκεστε στο level 1, πατήστε τα πλήκτρα P και L ταυτόχρονα και θα δείτε το μήνυμα "Really Skip Levels? Y/N". Πατήστε το Y και θα φορτωθεί με μιας το level 6. Το tip από τον Τάκη Καλυμέτση.

### TURBO OUTFUN

(SPECTRUM)

Το POKE 40914,0 σας δίνει άπειρες ζωές (και όχι χρόνο). Ολα τα rokes μας ήρθαν από τον Τάσο Ξερόπουλο. Τον ευχαριστούμε.

### DIZZY

(AMSTRAD)

Την ώρα που παίζετε, δώστε TROW-BRIDGE (και την παύλα) και το παιχνίδι θα παγώσει, δίνοντάς σας άπειρες ζωές. Το tip από τον Θανάση Μαρσάκη.

### RENEGADE III

(AMSTRAD)

Κρατήστε πατημένα τα 11QT ταυτόχρονα και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

### IMPOSSABALL

(AMSTRAD)

Κρατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CHEAT στην title screen και, κατόπιν, κάθε φορά που θα πατάτε το L, θα περνάτε στο επόμενο level. Και οι δύο επεμβάσεις από τον Σταύρο Ζαχαρόπουλο. Μπράβο νέε μου.

### HUNCHBACK

(CBM)

Φορτώστε το παιχνίδι, κάντε reset και POKE 18704,x:SYS 16384 και θα πάρετε x ζωές. Προσοχή μόνο, το x να είναι μέχρι 135.

### BLACK HAWK

(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και δώστε POKE 8290,x:POKE 8294,y:SYS 8192. Το x είναι ο αριθμός των ζωών, ενώ το y είναι το επίπεδο απ' το οποίο θέλετε ν' αρχίσετε. Προσέξτε μόνο, γιατί το παιχνίδι πάνω απ' το 75 επίπεδο γίνεται πολύ δύσκολο.

### LANCER LORDS

(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και POKE 2899, x: POKE 2904, y: SYS 2062, για x ζωές και y επίπεδο αρχής.

### APB

(AMIGA)

Τυπώστε "ALF" στην οθόνη των hi-scores. Από τον Δήμο Κοντογιάννη.

Ομως, εδώ κλεινουμε σαν στήλη, τουλάχιστον γι' αυτό το μήνα. Θα τα ξαναπούμε σύντομα. Γεια χαρά σας.



# Π Ρ Ω Τ Α

## Αγαπητό Pixel

...θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

**α.** Μπορούμε από μια δισκέτα να αντιγράψουμε ένα φάκελο σε μια άλλη; Αν ναι, τότε μπορούμε να αντιγράψουμε πολλούς φακέλους από διάφορες δισκέτες σε μία;

**β.** Τελευταία, ασχολούμαι με τον προγραμματισμό παιχνιδιών και θέλω να μου πεις πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω κάποια γλώσσα (assembly) για να φτιάξω ένα παιχνίδι. Θέλω να μου πεις επίσης και κάποια βιβλία που θα μου χρησιμεύσουν.

**γ.** Πώς μπορούμε να ενώσουμε πολλές εικόνες για να γίνει ένα παιχνίδι; Αν το κάνουμε με το πρόγραμμα ζωγραφικής, πρέπει να τις σώσουμε κάπως - γιατί αλλιώς θα φαίνεται το ίδιο το πρόγραμμα ζωγραφικής.

**δ.** Τέλος, σε τι χρησιμεύει η υποδοχή cartridge στο ST μου - δίπλα στις υποδοχές MIDI;

Ευχαριστώ  
Η. Λιμναίος

**α. Φυσικά.** Απλά "πίασε" με το ποντίκι το φάκελο που σε ενδιαφέρει και μετάφερε τον στη δισκέτα "B". Αν έχεις ένα drive, θα πάρεις μήνυμα για να βάλεις τη δισκέτα B. Με τον ίδιο τρόπο μεταφέρεις τους φακέλους όπου θέλεις - αρκεί να υπάρχει ελεύθερος χώρος στη δισκέτα για να χωρέσουν.

**β.** Εδώ τα χαλάμε λίγο! Αν ήδη ασχολείσαι με προγραμματισμό απλά... μάθε assembly - είτε με μαθήματα σε κάποια σχολή είτε μόνος σου με κάποια βιβλία - γιατί δεν πιστεύω να θέλεις να σου εξηγήσω την assembly από αυτή την... ταλαίπωρη στήλη (!). Όσο για βιβλία υπάρχουν κάποιες δεκάδες - προσωπικά προτί-

μησα τη σειρά της Abacus που είναι πολύ κατατοπιστική, αν και παλιά.

**γ.** Εδώ τα χαλάμε ακόμα περισσότερο! Αφού φτιάξεις μια εικόνα - συνήθως με κάποιο πρόγραμμα ζωγραφικής - τι πιο λογικό από το να τη σώσεις σε κάποια δισκέτα. Όταν γράψεις ένα πρόγραμμα, θα "φορτώσεις" αυτή την εικόνα από τη δισκέτα στη "μνήμη οθόνης" του ST - ο τρόπος εξαρτάται από τη γλώσσα που χρησιμοποιείς και σίγουρα αναφέρεται στις οδηγίες χρήσης. Τι εννοείς ότι θα φαίνεται το πρόγραμμα ζωγραφικής; Όταν σώσεις μια εικόνα που ζωγράφισες, το πρόγραμμα ζωγραφικής σώνει μόνο ό,τι έχεις ζωγραφίσει εσύ, και όχι βέβαια τον εαυτό του ή το desktop! Τώρα, για πολλές εικόνες, υπάρχουν αρκετές μέθοδοι. Αν η κάθε εικόνα είναι εντελώς διαφορετική από την άλλη, μπορείς να τις σώσεις όλες ξεχωριστά και να φορτώνεις κάθε φορά αυτή που θέλεις να εμφανίσεις. Μπορείς ακόμα να τις συμπιέσεις όλες στη μνήμη του ST και να "αποσυμπιέζεις" κάθε φορά αυτή που χρειάζεσαι, μεταφέροντάς την παράλληλα στη μνήμη οθόνης. Αν η μία εικόνα διαφέρει από την

επόμενη κατά ένα μικρό ποσοστό - π.χ. ένας τοίχος στην πρώτη, ένας άλλος τοίχος στη δεύτερη και αλλάζουν τα "τουβλάκια" του τοίχου και τα χρώματα - τότε απλά σώνεις στη δισκέτα μία οθόνη και ενσωματώνεις στο πρόγραμμα τις αλλαγές που θα... "υποστεί" αυτή, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**δ.** Θεωρητικά η υποδοχή "cartridge" είναι για να βάζεις... cartridges! Το cartridge είναι ένα πραγματάκι λίγο μικρότερο από μια δισκέτα, που μπορεί να περιέχει ό,τι πρόγραμμα φανταστεί ο κάθε κατασκευαστής. Στην πράξη - επειδή η φαντασία των κατασκευαστών είναι ανεξάντλητη - χρησιμοποιείται για κλειδώματα, για προγράμματα, για "ειδικά" περιφερειακά και ό,τι άλλο βάζει ο νους σου!

Αυτά και ελπίζω να σε κάλυψα!

(Σ.Σ.: Κάπως νωρίς δεν είναι για assembly;)

## Αγαπητό PIXEL

Εχω ένα PC, αλλά η απορία μου είναι άσχετη από υπολογιστή: γιατί υπάρχουν τόσες διαφορετικές χωρητικότητες στις δισκέτες; Αν θάλω στο PC μου ένα drive 1,2 MB και

ένα 1,44 MB, δεν θα μπορώ να τις χρησιμοποιώ όλες; Τα drives που έχω παίρνουν διαφορετικές 360 KB. Γιατί δεν διαθέτουν τις δισκέτες των 1,2 MB, αφού είναι 5,25" κι αυτές; Ευχαριστώ πολύ

Δ. Σπυρόπουλος

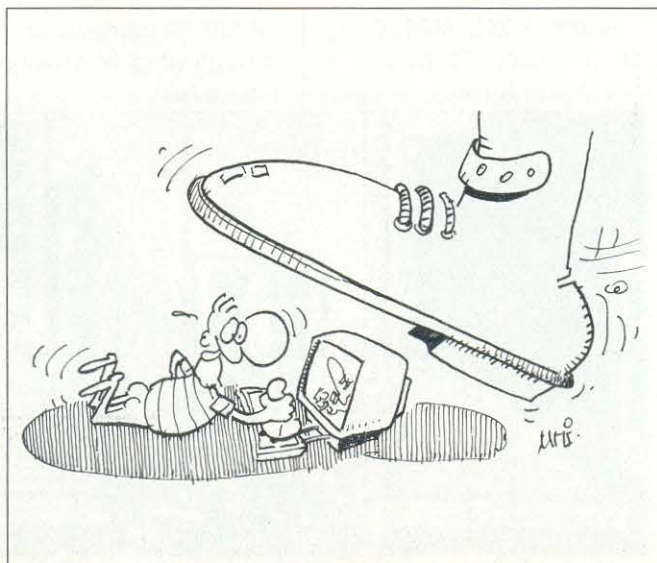
**Αρχικά,** αν βάλεις στο PC σου drive 1,2 MB και 1,44 MB, θα μπορείς να διαβάσεις - και σχεδόν πάντα να γράφεις - όλες τις δισκέτες. Όμως οι δισκέτες 1,2 MB και 360 KB, για παράδειγμα, είναι μεν 5,25", αλλά στην πρώτη έχουμε 80 tracks των 15 sectors, ενώ στη δεύτερη 40 tracks των 9 sectors.

Κατασκευαστικά (υποτίθεται!) έχουμε υψηλότερη ποιότητα, καλύτερο έλεγχο, άρα και μεγαλύτερη πιστότητα, στις μεγαλύτερης χωρητικότητας δισκέτες. Πιστεύω να κατάλαβες ότι το drive σου δεν διαβάζει δισκέτες 1,2 MB, γιατί μπορεί να κάνει μόνο 40 "βήματα" κατά μήκος της δισκέτας - 40 tracks - και μάλιστα χωρίζει το καθένα σε 9 "περιοχές" - sectors - ενώ το 1,2 MB κάνει 80 μικρότερα "βήματα" - tracks - χωρισμένα το καθένα σε 15 ακόμα μικρότερες περιοχές.

## Αγαπητό Pixel

Θέλω να σε ρωτήσω όχι 2-3 πράγματα, αλλά 5-6! Σκέφτομαι να αγοράσω computer:

1. Amstrad 6128, 2. Atari ST, 3. Commodore 64. Όπως βλέπεις, είναι τρεις και θέλω να με βοηθήσεις: **α.** Κατά το Μάρτιο ποια θα είναι η τιμή τους με και χωρίς monitor. **β.** Ποιον μου προτείνεις και γιατί (φυσικά είμαι λάτρης των games και θέλω γραφικά και ήχο και να φτιάχνω προγράμματα με εύκολο χειρισμό). **γ.** Πού βρίσκεται το OMNI SHOP. **δ.** Τι mouse (και τιμή) μου προτείνεις για κάθε υπο-





# Β Η Μ Α Τ Α

λογιστή; ε. Συνδέεται ο computer με ηχεία ή κασετόφωνο και πώς; Ποιο το αποτέλεσμα; Πειράζει τον υπολογιστή αυτή η σύνδεση; Αυτά. Παρακαλώ να δημοσιεύσετε το γράμμα μου, αν γίνεται, το συντομότερο. Ευχαριστώ για τη φιλοξενία  
Θάνος Αντωνέλος

**Στους υπολογιστές** που αναφέρεις προτίμησε τον Amstrad για προγραμματισμό, τον Commodore για παιχνίδια και τον ST και για τα δύο - οι τιμές είναι ανάλογες των δυνατοτήτων τους, αλλά ο Amstrad έχει monitor και ο ST ποντίκι και monitor. Στις ερωτήσεις τώρα: α. Μετά από μεσολάβηση του γνωστού σκοτεινού πνεύματος που λέγεται Ανδρέας Τσουρινάκης, οι γνωστότεροι μάγοι του κόσμου είπαν ότι δεν γνωρίζουν ποια θα είναι η τιμή των υπολογιστών το Μάρτιο, αλλά αν είμαστε καλά μέχρι τότε, δεν θα αλλάξουν και πολύ οι σημερινές τιμές!

β. Ο ST τα έχει όλα - επιπλέον έναν 68000 - αλλά κοστίζει σχεδόν όσο οι άλλοι δύο μαζί. Η εκλογή δική σου.

γ. Σουλτάνη 17.

δ. Ο ST έχει δικό του, AMX για τον Amstrad, δεν γνωρίζω για τον Commodore.

ε. Με κασετόφωνο συνδέονται και οι τρεις, οι δύο πρώτοι για να φορτώνουν - σώνουν προγράμματα και ο ST για μουσική. Με ειδικό "πακέτο" παίρνουν και οι τρεις ηχεία ή γράφουν μουσική σε κασετόφωνο χωρίς κανένα πρόβλημα.

## Αγαπητό Pixel

Θα ήθελα να μου λύσετε κάποιες απορίες (έχω έναν Amstrad 6128): α. Ποια η διαφορά των εντολών (και η χρήση τους) KEY - KEY DEF -

## SYMBOL - SYMBOL AFTER.

β. Στο CPM, για να μπορώ να δίνω DIR [FULL] ή να κάνω R/O διάφορα προγράμματα που έχω, πρέπει κάθε φορά να αντιγράφω τις εντολές DIR και SET στη δισκέτα των προγραμμάτων;

Τι γίνεται αν δεν χωράνε (π.χ. αν έχω 10 K Free);

γ. Δεν ξέρω πώς δουλεύει το ποντίκι, αλλά νομίζω ότι υπάρχει για τον 6128. Να τον αγοράσω; Θα μου χρησιμεύσει πουθενά; Ευχαριστώ προκαταβολικά

Θέμος Τσολακίδης

## α. Οι εντολές KEY, KEY

DEF αναφέρονται στα πλήκτρα, ενώ οι SYMBOL και SYMBOL AFTER στους χαρακτήρες ως εξής: η KEY ορίζει ένα ολοκληρωμένο string (function) σ' ένα πλήκτρο, π.χ. αν αντί του RUN" που εμφανίζεται πατώντας CTRL+ENTER) θέλουμε " I TAPE: RUN", αρκεί να δώσουμε KEY A, I TAPE: RUN"+CHR\$(34)+CHR\$(13), όπου το A θα το ορίσουμε (με την εντολή KEY DEF) να αναφέρεται στο πλήκτρο 6 όταν πατιέται μαζί με το CONTROL. Εστω ότι δίνουμε A=1, οπότε θα έχου-

με την εντολή KEY DEF 6,0,0,0,1. Αν θέλαμε παράλληλα να κάνει LIST πατώντας SHIFT + ENTER, τότε θα είχαμε KEY 2, "LIST" + CHR\$(13) και αντίστοιχα KEY DEF 6,0,0,2,1.

Η SYMBOL AFTER X ορίζει ότι σκοπεύουμε να αλλάξουμε την "εμφάνιση" των χαρακτήρων με ASCII μεγαλύτερο από X και η SYMBOL καθορίζει ακριβώς αυτή την "εμφάνιση". Καλύτερα όμως να ρίξεις μια προσεκτική ματιά στο manual του 6128 και στα παραδείγματα που έχει. Είναι πολύ κατατοπιστικό, εξάλλου.

β. Στο manual επίσης, πρέπει να γράφει ότι αν έχουμε ένα drive, δίνουμε απλώς DIR B:[FULL] ή αντίστοιχα SET B:FILE.EXT [RO], οπότε αντί για drive B το CPM σου ζητάει να βάλεις τη δισκέτα B και... αυτά!

γ. Όταν έχεις ποντίκι και βέβαια κάποιο πρόγραμμα που θα το αναγνωρίζει και θα το χρησιμοποιεί, τότε μπορείς να "επικοινωνήσεις" με το πρόγραμμα μ' ένα πολύ πιο ενδιαφέροντα τρόπο από το πάτημα πλήκτρων. Είναι σαν να έχεις πολλά function keys, να τα θυμάσαι όλα και να τα χρησιμοποιείς άνετα!

Το ποντίκι κάνει κι άλλα (π.χ.

ζωγραφίζει), αλλά πάντα χρειάζεται πρόγραμμα που θα συνεργάζεται με αυτό. Το μόνο που έχω προσωπικά δοκιμάσει είναι το AMX mouse, αλλά πέρα από δύο προγράμματα ζωγραφικής (που όμως αξίζουν πολλά) δεν γνωρίζω άλλο πρόγραμμα να το χρησιμοποιεί. Αυτά, και η επιλογή δική σου.

**Εχω την εξής απορία: βλέπω σε (παλαιότερα) περιοδικά διαφημίσεις για δισκέτες 3,5 ιντσών με 1 MB χωρητικότητα "unformatted". Αυτό σημαίνει ότι μπορώ να έχω - και με ποιο τρόπο - 1 MB στις δισκέτες μου; Γιατί παίρνω πάντα 726016 bytes available; (έχω έναν Atari ST).**

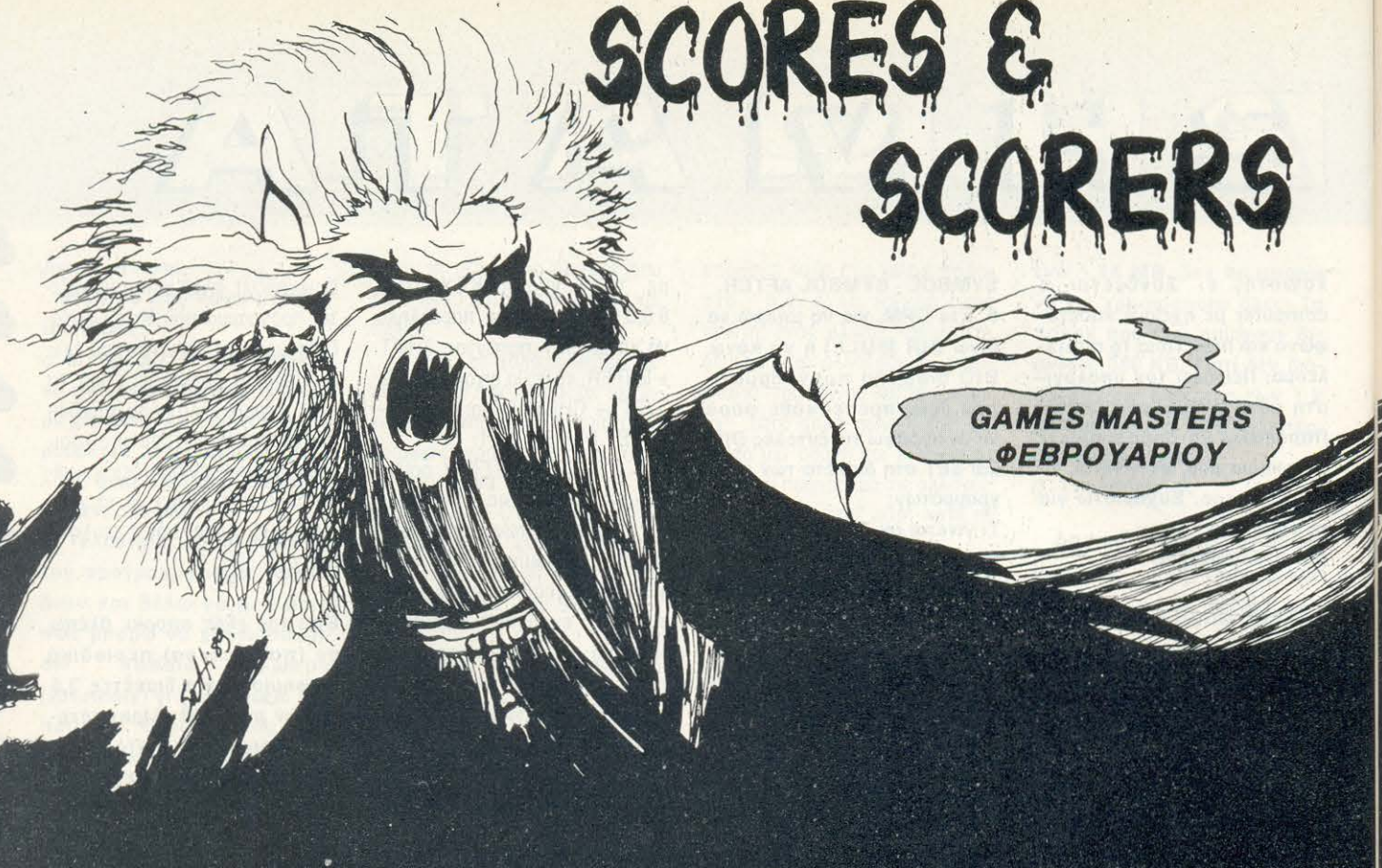
## Μπορεί η διαφήμιση να έλεγε

την αλήθεια, αλλά τι να το κάνεις το 1 MB, όταν μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο 720 K; Γιατί, βέβαια, οι δισκέτες χρησιμοποιούνται μόνο φορμαρισμένες. Είναι σαν να έχεις 1.000 χρώματα στην οθόνη, αλλά κανένα πρόγραμμα που να τα χρησιμοποιεί! Το βρίσκω κάπως σαν "διαφημιστικό κολπάκι" των εταιριών. Οι δισκέτες έχουν μεν περισσότερη επιφάνεια από αυτή που "φορμάρεται" και δίνει 720 K, αλλά δεν μπορείς να τη χρησιμοποιήσεις. Βλέπεις, το φορμάρισμα είναι απαραίτητο για να είναι χρήσιμη μια δισκέτα. Πάντως, μπορείς - με διάφορα προγράμματα που κυκλοφορούν και σαν Public Domain - να έχεις περισσότερα από 80 tracks των 9 sectors (720 K). Φτάνουν μέχρι και 83 tracks των 11 sectors (913 K), αλλά η μέθοδος είναι πολλές φορές επικίνδυνη - το πολύ "στρίμωγμα" καμιά φορά κάνει τις δισκέτες να μην αντέχουν και να χάνουν κάποια sectors.





# SCORES & SCORERS



**GAMES MASTERS  
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ**

## PAC-LAND

837.510	Μανώλης Κεφάλας	Commodore 64
199.280	Μιχάλης Μπακόπουλος	Amstrad 6128

## BUBBLE BOBBLE

8.160.950	Πέτρος Νάζος	Amstrad 6128
3.820.520	Δημήτριος Ρουμπής	Commodore 64
3.290.820	Μανώλης Κεφάλας	Commodore 64
1.490.890	Μιχάλης Μπακόπουλος	Amstrad 6128

## ROBOCOP

467.080	Στάθης Δημητριάδης	Amstrad 6128
423.800	Γιώργος Μιναρέτζης	Amstrad 6128
355.380	Κώστας Καρανάς	Amstrad 6128
353.510	Απόστολος Αγγος	Amiga 500
347.280	Κώστας Αδάμ	Atari 520 ST
218.980	Μιχάλης Μπακόπουλος	Amstrad 6128
185.000	Αλέξης Καλτσογιάννης	Amstrad 464
146.500	Μιχάλης Κοσσένας	Spectrum +2

## RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
350.000	Ακης Κωστάκος	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιζιώρας	(Atari 520)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιος	(Amstrad)

## SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπιασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάκης	(Amstrad 6128)

## SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	(Amiga 500)
380.000	Τάσος Πρημικήριος	(Amiga 500)
322.250	Κώστας Παπουτής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	

## XENON II

850.000	Πάυλος Κατσαρός	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστακός	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβελής	(Amiga 500)
480.000	Σπύρος Μανόπουλος	(Amiga 500)
475.000	Μάνθος Μπουριώτης	(Amiga 500)

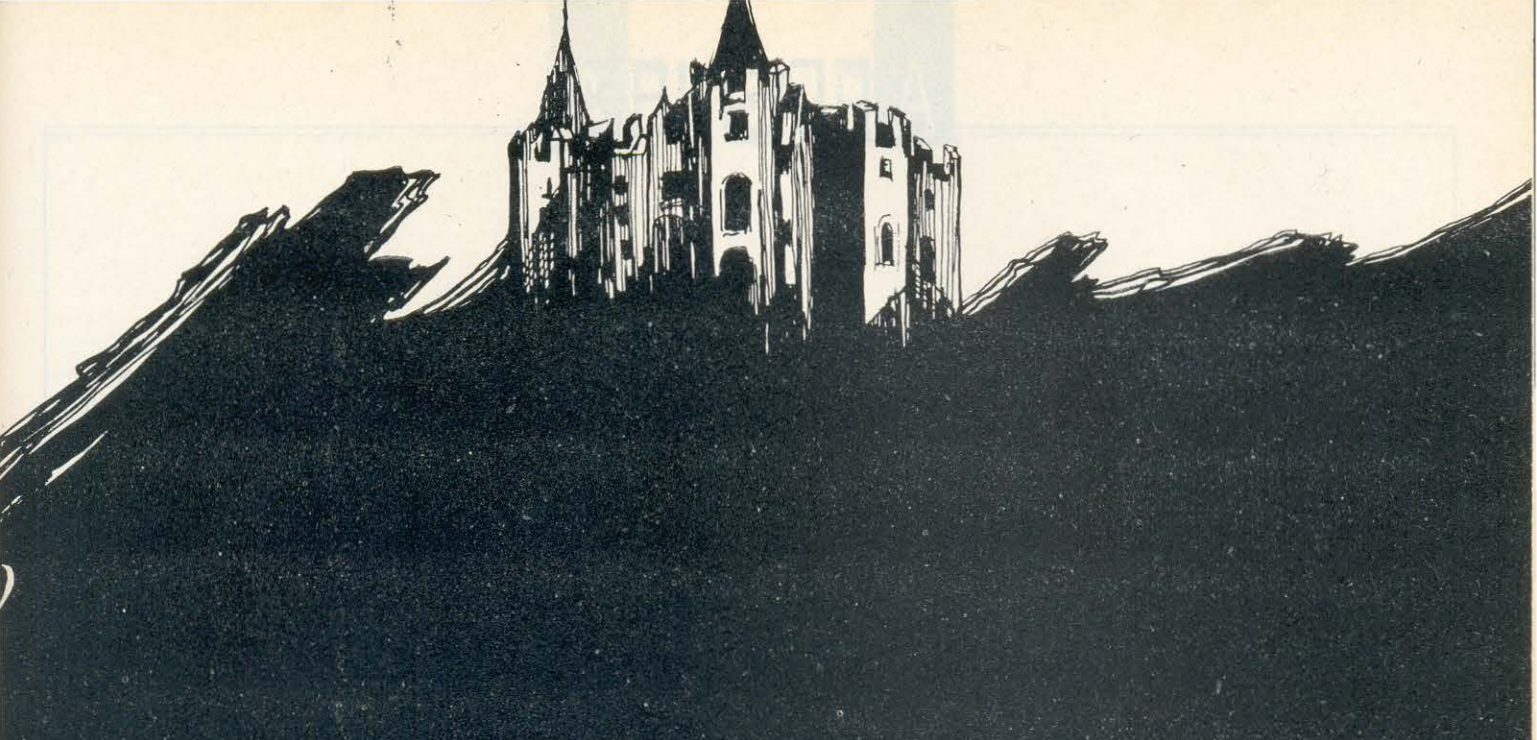
## DOUBLE DRAGON

450.000	Χρήστος Σιδηρόπουλος	Amiga 1000
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

## DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)





## WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτακίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
490.240	Τάκης Τζανετός	(Amstrad 6128)

## RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

## BOMB JACK I

1.900.000	Πάυλος Παρασκευοῦδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.209.000	Γιώργος Κανελλοπούλος	Amiga 500

## SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμειλίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευρωπαϊδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσας	(Amstrad 6128)

## TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιος	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδορίδης	(Amstrad 6128)

2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

## PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

	(20 Λεπτά)	
16-2	Σόφια Κατσούλη	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φουφάς	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

## BASKET MASTER ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

## ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

## OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.93	Δημήτρης Τυπάδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)

583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

## DALEY THOMSON'S SUPER TEST

	(Day I + Day II)	
55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

## PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy @ Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γεγεντές	(Spectrum)

## KICK OFF

	(Επίπεδο International, χρόνος 2X5)	
14-0	Λεκό '90	(Amiga 500)
10-0	Χούλης Παναζής	(Amiga 500)
9-0	Χρήστος Κυριαζής	(Atari ST)
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Amiga 500)

## CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	(Atari ST)
2.820.500	Νίκος Καπάτσης	(Amiga)
1.900.000	Δημήτρης Ασκιδής	(Atari ST)
1.740.000	Αντώνης Μπιράκας	(Amiga)
1.500.000	Σπύρος Λίβας	(Atari ST)



## COMPUTERS

**ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ** Amstrad 6128 πράσινο σε άριστη κατάσταση, οδηγίες χρήσεως, παιχνίδια + εφαρμογές, μόνο 55.000. Επίσης εκτυπωτής Amstrad DMP 3160 μόνο 30.000. Σπύρος, τηλ. 6394946.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!!** Εντελώς αχρησιμοποίητο AMSTRAD 6128 + πράσινο monitor + παιχνίδια + εφαρμογές + υπεράριστη κατάσταση, μόνο 55.000!!! Αλέξης τηλ. 6711845.

**AMSTRAD 6128**, πράσινος, σχεδόν ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ + 2 joysticks + πολλά GAMES + πολλά βιβλία MONO 60.000 δρχ. ΣΩΤΗΡΗΣ, τηλ. 413960 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

**ΠΟΥΛΩ** AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ - 42 δισκέτες + 8 original + ΑΓΓΛΙΚΑ ΤΕΣΤ + ΑΡΧΕΙΑ + Discology. Τηλ. 9839094 - 9830297, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** AMSTRAD 6128 πράσινος, ελαφρώς μεταχειρισμένος, σε υπεράριστη κατάσταση + manuals + δισκέτες + παιχνίδια + joystick + κάλυμμα + δισκετοθήκη + περιοδικά. Τιμή μόνο 65.000, τηλ. 8311575, Γιώργος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD 6128 με έγχρωμο μόνιτορ και πολλά έξτρα. Νίκος Γιαννακόπουλος, Μεγάλου Αλεξάνδρου 16. Εύοσμος-Θεσσαλονίκη. Μόνο 100.000 δρχ. 7:30-8:30 μ.μ. Πάνω από την καφετέρια.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD CPC 464 με πράσινο monitor, 3 συλλογές, 40 παιχνίδια, σε μοναδική τιμή!!! Χριστόφορος, τηλ. 8643848.

**AMSTRAD 6128**, COLOR, σχεδόν αχρησιμοποίητος + βιβλία + games. Τιμή λογική. Τηλ. 5614859. ΘΑΝΑΣΗΣ, 9:00-14:00

**AMSTRAD 6128** πράσινος + joystick, 30 δισκέτες, βιβλία, φίλτρο. Τιμή ευκαιρίας - συζητήσιμη. Τηλ. 4129589.

**AMSTRAD 6128** CPC με 72 games και πολλά άλλα (JOYSTICK, ΦΙΛΤΡΟ)!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! Τηλ. (01) 9320843, ΣΤΕΡΓΙΟΣ.

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος, ελαφρά μεταχειρισμένος + 80 HIT GAMES + 2 JOYSTICKS + αντιγραφικά, ζωγραφικά, εκπαιδευτικά προγράμματα + βιβλία οδηγιών, χάρτες + φίλτρο μόνο 90.000. Βαγγέλης, τηλ. 2923867.

**AMSTRAD CPC 6128** έγχρωμος, σχεδόν καινούριος, πολλά παιχνίδια, πάνω από 80 βιβλία + joystick MONO 90.000. Τηλ. 6526350, 6437196.

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος σε άριστη κατάσταση, joystick + πολλά παιχνίδια, manual. Τηλ. 5754563, Κώστας - Νάσος.

**AMSTRAD 6128** + 35 ΔΙΣΚΕΤΕΣ - 250 Παιχνίδια + 100 Προγράμματα + ΣΕΙΡΑ PIXEL + ΟΔΗΓΙΕΣ Χρήσεως + Δισκετοθήκη + JOYSTICK. ΤΙΜΗ 70.000. ΤΗΛ. 5731781, ΗΛΙΑΣ.

**AMSTRAD 6128** πράσινο + πολλά παιχνίδια + joystick + καλώδιο για κασετόφωνο μόνο 65.000. Σάκης, τηλ. 4821700.

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος + joystick + 15 δισκέτες + βιβλία + περιοδικά μόνο 90.000. Επίσης RS232C + MODEM μόνο 20.000. Τηλ. 5736902.

**AMSTRAD 6128** πράσινος, 20 δισκέτες, joystick, δισκετοθήκη, 2 βιβλία χειρισμού. MONO 50.000 δρχ. τηλ. (031) 816179.

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος + games + 2 joysticks + καλύμματα + PIXEL ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ MONO 70.000 ΝΙΚΟΛΑΣ

Τηλ. 5816078. (3-9 μ.μ.).

**AMIGA A500** + 1084 S Color. Πώληση χονδρική-λιανική. Επίσης Atari 520 ST εξωτερικό drive για Atari-Amiga 26.000. ABC 286/20 MHz και 386/33 MHz Cache, resolution 1.024x768 Color. Τιμές Ευρώπης - Δόσεις ICB 6380411 - 6399738 FAX.

**AMIGA 500** - έγχρωμο MONITOR - mouse - joystick - βιβλία - 30 δισκέτες - άριστη κατάσταση - Τηλ. 9941593 - Μανώλης 169.000 δρχ.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!!** Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης Disk Drive 1541 + δισκέτες 33.000. Σπύρος 6394946.

**COMMODORE 64**, DISC DRIVE 1541, έγχρωμο μόνιτορ COMMODORE 1701, joystick, 240 παιχνίδια, 2 δισκετοθήκες. ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Πληροφορίες τηλ. 7705463.

**COMMODORE 64** + Joystick + manual + βιβλία + πολλά original παιχνίδια, με disk drive 5 1/4", σχεδόν αμεταχείριστος. Τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 9718383 Χαρούλα.

**COMMODORE 64** + disk drive 1541 II + FINAL Cartridge III + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + joystick. Τιμή 55.000. Τηλ. 2514487.

**COMMODORE 128**, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, joystick, κασέτες original, μόνο 75.000. Γιώργος, τηλ. 2235147.

**COMMODORE 64** + DRIVE 1541 + κασετόφωνο + προγράμματα + Manual + δισκετοθήκη. Ολα βρίσκονται σε άψογη κατάσταση στην τιμή των 80.000. Τηλ. 2023243, ΚΩΣΤΑΣ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Commodore 64 με disk drive, κασετόφωνο, άπειρα βιβλία, άπειρα παιχνίδια, mouse, speech synthesizer κ.ά. Τιμή ευκαιρίας. Αντώνης 5121677.



# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**COMMODORE 64** + καινούριο 1541 + cartridge + καινούριο joystick + 20 diskettes + 20 περιοδικά Pixel μόνο 70.000. Χρήστος 9020337, 7-9 βράδυ.

**COMMODORE 64** + drive 1541 + κασετόφωνο + MKV-cartridge + 3 joysticks + παιχνίδια + προγράμματα και manuals, Αλέξης, Τηλ. 6833202.

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ATARI 1040 + MONITOR COLOR PHILIPS** σε τιμή ευκαιρίας. Πρωινές ώρες. Γιώργος 9215429.

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: SPECTRUM'S** μόνιτορς, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟΑ, τηλεοράσεις, joysticks. Δίνονται ακόμα προγράμματα για Spectrum

48/128/+2. Φτηνές τιμές, πολλά δώρα. Βασίλης 2913627.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Commodore 64 με πράσινο monitor, disk drive, κασετόφωνο, 2 joysticks 70 προγράμματα μόνο 60.000 Αντώνης τηλ. 8043467.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ TURBO-X** με 2 FDD + original games + joystick + καλύμματα άληκτη εγγύηση λόγω αγοράς μεγαλύτερου. Τιμή 125.000. ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΠΑΣΙΑΚΟΣ, Τηλ. 9911173.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ SANYO 16LT** συμβατός LAPTOP υπολογιστής αμεταχείριστος. Τιμή 400.000, τηλ. 7775977, αφήστε μήνυμα.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG SPC/XT/3000: CGA-HERCULES - 2 DDs - POLAROID CP50 - JOYSTICK - MANUALS - ΒΙΒΛΙΑ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΤΗΛ.: 8024142.**

## SOFTWARE

**ΛΟΤΤΟ** ΓΙΑ AMSTRAD 6128, 9ορυ, συμμετρικά συνεχόμενα κ.α. 180 βασικές στήλες, μεταβλητό, δυσμετάβλητο, ομαδοποιήσεις όρων στατιστικά στοιχεία. Κώστας τηλ. 031-840865.

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** δισκέτες AMSTRAD 6128, πολλά καλά παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Πληροφορίες: 6397723 ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ.

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

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

πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσό.

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

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

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

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΗΜ/ΝΙΑ



**Επιτέλους** αυτό που περιμένατε. CHIOS AMSTRAD CLUB. Πολλά games για 61281. Πληροφορίες/εγγραφές/παραγγελίες τηλ. (0271) 22225 ΜΟΝΟ Σαββατοκύριακα. Κώστας Πασβάνης, Φάρκλινα - Χίος.

**MAD SOFT.** Έχουμε ό,τι πιο καινούριο κυκλοφορεί για AMSTRAD 6128. Games, utilities, περιφερειακά. Ένα τηλέφωνο θα σας πείσει. Μόνο Παρασκευές, Σαββατοκύριακα, τηλ. 2524542, ΧΑΡΗΣ.

**AMSTRAD 6128** παιχνίδια ποιότητας, τιμή παιχνιδιού 100 δραχμές, δισκέτας 600 δραχμές. ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, τηλ. 2833151, Θεμιστοκλέους 35, Μαρούσι.

**AMSTRAD 464-6128-PCW.** Τεράστια ποικιλία software (εφαρμογές, γλώσσες, παιχνίδια κ.λπ.) σε κασέτα δισκέτα 3 1/2" - 5 1/4". ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. Τηλ. 031/288076. ΚΑΠΡΙΑΗΣ ΘΟΔΩΡΟΣ - ΕΥΡΙΠΙΔΟΥ 28 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

**AMSTRAD 6128** πολλά προγράμματα. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ όλα τα καινούρια και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ παιχνίδια. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Και με αντικαταβολή. Τιμές φανταστικές. ΕΠΙΣΗΣ ΠΟΛΛΑ GAMES ΓΙΑ AMIGA. ΤΗΛ. 9349206. "ΜΑΙΚΛ ΣΟΦΤ". ΜΙΧΑΛΗΣ, ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMSTRAD 6128.** Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δραχ.). Κάθε 2 games, 1 δώρο. Προσφορά ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ, Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, Θεσσαλονίκη, τηλ. 031/220761.

**CORFU'S SOFTWARE STRIKES BACK!** ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ GAMES ΓΙΑ AMSTRAD 6128:

ATF2, DISCOLOGY V6.0, P-47!!, SHADOW WARRIORS + TIPS, ΟΔΗΓΙΕΣ, ΧΑΡΤΕΣ. ΕΠΙΣΗΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ Ελληνικό περιοδικό για AMSTRAD σε δισκέτα!! Πολλές εκπλήξεις, διαγωνισμοί, δώρα. Μόνο απ' το CORFU'S SOFTWARE.

**A-POWER AMIGA** software Support Σχεδίαση Ελληνικών Επαγγελματικών Εφαρμογών σε AMIGA. Γλώσσες προγραμματισμού Software/Hardware. Τιμές έκπληξη σε AMIGA 500 και περιφερειακά. Τηλ. 4964438, Καψάλη 6, Κορυδαλλός Πλ. Ελευθερίας, Λίτσα Νικολαΐδου.

**AMIGA** Utilities, Manuals. Περιφερειακά: Digiview, Midi, Sampler, Hard Disk, Genlock, Expansion RAM. Δισκέτες FUJI 3 1/2" 240. NEW FAT AGNUS 1 MB. Προσφορά: A500+MONITOR 1084 SP + RAM 1 MB = 205000. SERVICE Για Την AMIGA. Τηλ. 2475030 ΣΤΕΦΑΝΟΣ.

**\* ΠΡΟΣΟΧΗ \*** AMIGA - COMMODORE 64/128 SOFTWARE σε DISK ή κασέτα ORIGINAL τιμές φοβερές CHRIS-SOFT 7-11 μ.μ. Τηλ. 8641909.

**AMIGA** software. Ο,τι καινούριο ζητήσεις υπάρχει. MONO 400 δραχ. disk + game. Call 931483 Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφίπολης 7, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

**"AMIGA-NIKSOFT"** Τα καλύτερα - καινούρια games - utilities δικά σας σχεδόν αμέσως (παιχνίδι + δισκέτα = 350). ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! Τηλεφωνήστε απογεύματα στο 4628354

**AMIGA SOFTWARE! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ!** 350 δραχ. με δισκέτα. Έχουμε DISKS 3.5 - 5.25 ιντσών πολύ φτηνά. Έχουμε τα πιο καινούρια παιχνίδια. Μικραίνουμε ΑΡΧΕΙΑ! Τηλ. 01-2770021, 01-2757855! ΒΑΛΑΝΤΗΣ ΑΛΕΞ. ΚΕΡΑΣΟΥΝΤΟΣ 5-7 ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ.

**AMIGA:** Εφαρμογές, Επαγγελματικά, όλα τα TOP GAMES. Programdisk: 350, PROGRAM: 200. Τηλ. 4111461 ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΝΙΩΝ 28.

**ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!** Ακυκλοφόρητα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA-GAMERS. Πάμφηνες NONAME δισκέτες και UTILITIES. Τηλεφωνήστε τώρα στο 8959340, ΓΙΩΡΓΟΣ (3-9 μ.μ.).

**AMIGA 1.2-1.3 SOFTWARE - HARDWARE**

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ κ.λπ. Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB μόνο 20.000, καθώς και 8 MB με 2 MB Populated μόνο 90.000. Τέλος SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΓΙΑΝΝΗΣ 5620754.

**Commodore 64-128-Amiga!!!** Προλάβετε!!! Πωλούνται παιχνίδια κασέτα-δισκέτα. Τεράστια ποικιλία - φανταστικές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα!!! Μιχάλης: 4181420.

**AMIGA SOFT. TOP GAMES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ.** Utilities, Manuals κάθε εβδομάδα από εξωτερικό. Εγγυώμαστε τη χαμηλότερη τιμή - ταχύτατη παράδοση - υπεύθυνη εγγραφή. Επίσης ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΜΑΣ TDK 220, FUJI 218, TDK colour 240, SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ: HI-TEC 160 - 100% ERROR FREE, NONAME από 130. JOYSTICKS PACMAN MONO 4.700. ΦΙΛΤΡΑ KEYMAX 11.500, ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΛΛΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΣΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΤΩΡΑ 2021377, ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ - ΚΑΛΑΜΑ 32, ΑΘΗΝΑ.

**ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!!** Ακυκλοφόρητα



παιχνίδια για φανατικούς AMIGA GAMERS. Εγγυημένο φόρτωμα. Αντικαταβολές παντού. Τηλεφωνήστε τώρα στο 8959340 ΓΙΩΡΓΟΣ (3-9 μ.μ.).

**AMIGA** - ΟΛΑ ΤΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ από εξωτερικό: GAME + δισκέτα TDK 550 ή no name 450 (031) 697388. Ρούλης Αγιανόγλου, Κομνηνών 17, Θεσσαλονίκη.

**AMIGA** - Έχουμε όλα τα καινούρια games από το εξωτερικό. ΤΙΜΕΣ ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΕΣ. Φθηνές δισκέτες. Στέλνουμε παντού. Δημήτρης Βασιλείου, Μικάλης 5, Νέα Σμύρνη, τηλ. 9427649.

**AMIGA**. Επαγγελματικό Software. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης από 1?000, Genlocks, Digiview, VIDEO, HARD DISKS, MIDI, Samplers, Bridgeboard A2088. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, τηλ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

**AMIGA:** α) XCOPY PROFESSIONAL 3.1 + HARDWARE. Αντιγράφει τα πάντα. β) ΡΥΘΜΙΣΗ DRIVES. Ειδικό πρόγραμμα "υγείας" των DRIVES. γ) SOUNDTRACKER SPECIAL. Ολοκληρωμένη συλλογή SOUNDTRACKERS και RIPPERS (10 δισκέτες + οδηγίες). Για εύκολη μουσική δημιουργία. δ) INTROMAKER. Συλλογή προγραμμάτων για να φτιάξετε δικά σας INTRO (με μουσική SOUNDTRACKER και ελληνικά). ε) Ειδικός ADAPTOR για 4 JOYSTICKS (KICK OFF). Τηλ. 8617222 - 8614265. ΘΕΟΦΙΛΟΣ ΚΑΤΣΑΝΟΣ, ΠΑΤΗΣΙΩΝ 207, 112 53 ΑΘΗΝΑ.

**AMIGA** Πρόγραμμα + δισκέτα 450 δραχμές. Στις 5 δισκέτες άλλη μία δώρο. Προσφορές: 20 δισκέτες δικής σας επιλογής 7.000, 30 δισκέτες προς 9.300 δραχμές, συμπεριλαμβανομένων των δισκετών. Μεγάλη συλλογή, εβδομαδιαία ανανέωση. Στέλνονται αντικαταβολές. Τηλ. 6423274. Σταύρος Παγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 120 ΤΙΤΛΟΙ ΜΕ ΤΑ** πρόσφατα παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX)!! Υπάρχει επίσης μια ολοκληρωμένη συλλογή με παλιούς και νέους τίτλους (2.500 δισκέτες). Δοκιμάστε μας για μια φορά. Θα βγείτε σίγουρα κερδισμένοι. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ, προσφορές δισκετών 3,5" NONAME 250!! MAXELL 350!! Επίσης, κάθε 3 παιχνίδια 1 δώρο. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ σε όλη την Ελλάδα, εγγυημένη εγγραφή. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, τηλ. 031/220761.

**AMIGA SOFTWARE.** Τεράστια ποικιλία θεμάτων (παιχνίδια, εφαρμογές κ.λπ.). ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. ΤΗΛ. 031/288076, ΚΑΠΡΙΑΗΣ ΘΟΔΩΡΟΣ - ΕΥΡΥΠΙΔΟΥ 28 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

**SPECTRUM-AMIGA.** If you like cool PB PRORAMS, GAMES, DEMOS, call now 031/767555 UNDERGROUND SERGIOS. Imported from TARKUS TEAM. ΣΕΡΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΤΗΛ. 767555, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 127 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

**SPECTRUM +3 ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ!** GAMES - UTILITIES - ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΠΛΗΡΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ SCORPIO SOFT TEL. 0233 22863 BIKY.

**SPECTRUM 48/128/+2.** Όλοι οι τελευταίοι αλλά και οι παλιότεροι τίτλοι είναι διαθέσιμοι. Εμείς τα φέρνουμε πρώτοι απ' όλους. Εγγυημένο φόρτωμα, καλές τιμές, γρήγορη παράδοση. Στέλνω και με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Νικήτας (01) 2525863. Νικήτας Κόζιαρης, Ανθέων 100.

**COMMODORE 64-128.** Καινούρια παιχνίδια σε φοβερές τιμές. Ανανέωση κάθε βδομάδα. ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΙΩΑΝΝΟΥ, 9420742, ΘΗΣΕΩΣ 240, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

**IBM** - Software For Sale. Όλα τα TOP arcade και καινούρια και της Sierra Adventures με λύση. Σε απίθανες τιμές σε 5,25" και 3,5". Δεκτές ανταλλαγές.

**IBM SOFTWARE:** Επεξεργαστές Κειμένου, Spreadsheets, Databases, προγράμματα γραφικών, DeskTop Publishing (DTP), Επαγγελματικά, για Μηχανικούς, Επιστημονικά, χρήσιμα Utilities όλα σε τελευταίες Versions με οδηγίες. Utilities για τα WINDOWS 3.0. Ακόμα μεγάλη συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (CGA, EGA, VGA). 071-231242 ΠΕΤΡΟΣ (από 15:00 έως 23:00).

**IBM-PC-XT-AT.** Τεράστια ποικιλία προγραμμάτων και GAMES. Τρελές τιμές. Ανταλλαγές. Τηλ. 8027780, Γιώργος Γιαννόπουλος, Καποδιστρίου 12, Πεύκη 151 21.

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

**SAMPLER** για AMIGA-ATARI από 14.000 έως 26.000. MIDI 12.000. ΜΙΚΤΕΣ ΘΥΡΩΝ Joystick. SERVICE στα DRIVE. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ. Κατασκευή INTROS και επαγγελματικών προγραμμάτων για AMIGA DIGIVIEW. Τηλ. 6610714, ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ή ΒΡΑΔΥ.

**ΤΡΕΛΟΣ** ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΕΚΠΟΙΕΙ ΤΑ ΥΛΙΚΑ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΤΟΥ: SPECTRUM MOUSE, SPECTRUM SOUND SAMPLER, SPECTRUM DRUM MACHINE, THREE CHANNEL SOUND, MULTIFACE, PHILIPS MONITOR, MEMBRANES, SPECTRUM SOFTWARE, COMMODORE 128 D, CASIO SYNTHESIZER CT-430 STEREO, ΜΙΑ ΧΡΟΝΟΜΗΧΑΝΗ ΡΕΥΜΑΤΟΣ/ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ. ΟΣΟΙ ΔΕΝ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΤΗΛΕΠΑΘΗΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΑΣ ΖΗΤΗΣΟΥΝ ΤΟΝ ΘΕΟΔΩΡΟ (DR THEO) ΣΤΟ ΤΗΛ. (01) 6513841.



# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**ΑΓΟΡΑΖΩ** DISC INTERFACE για SPECTRUM 48 K με το βιβλίο του. Τηλ. 9705433 - 9715051. ΦΩΤΗΣ ΒΕΝΤΟΥΡΗΣ ΑΡΧΙΜΗΔΟΥΣ 6, ΜΠΡΑΧΑΜΙ-ΑΘΗΝΑ.

τηλέφωνο 8958248, 8-10 βράδυ.

φανατικούς των adventures - RPG. Χάρτες, οδηγίες, tips, γνωριμίες. ΚΑΜΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ. Τηλ. (031) 673226. Βλάσης Χατζησταύρου.

## ΓΕΝΙΚΑ

**ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ** ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΕ Laser Printer μόνο με 20 δρχ./σελίδα. Στείλτε τώρα τη δισκέτα στην CAS, ΤΘ 50877, 54014 Θεσσαλονίκη, και σε τρεις ημέρες θα λάβετε τις εκτυπώσεις με αντικαταβολή στο σπίτι σας.

**Εμπειρος** καθηγητής, κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος στους υπολογιστές, παραδίδει μαθήματα υπολογιστών με χρήση ιδιόκτητου υπολογιστή. Πληροφ. Γιάννης Κόλιας,

**Ανταλλαγές**, πωλήσεις, επισκευές computer, περιφερειακών. AMIGA, ATARI PC8088, AT286/386 monitors, εκτυπωτές. Μετατροπές PC σε AT286/386. Αναλώσιμα, καλώδια.

**Ζητείται** συνétaιρος για κατάστημα COMPUTERS στην Αγγελάκη. Θεσσαλονίκη, τηλ. 271160.

**SERVICE** ηλεκτρονικών υπολογιστών σε PC, Home, Monitors, Switching-supplies και περιφερειακά. COMPUTER HARDWARE SERVICE τηλ. 031/825431 Εδμόνδου Αμποττ 5, Θεσσαλονίκη.

**Ζητείται** χειριστής COMPUTER ANIMATION ή ΓΡΑΦΙΣΤΑΣ με σχετικές γνώσεις και πολύ καλή γνώση Αγγλικής, για να εκπαιδευτεί. Απαραίτητη η εκπλήρωση στρατιωτικών υποχρεώσεων. Αποστείλατε βιογραφικό σημείωμα με κωδικό "G.S./V.S." στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 224, 176 72 Καλλιθέα. Υπόψη κ. Γ. Μόσχου.

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ:** α) ΔΙΣΚΕΤΕΣ AMSTRAD 300 δρχ. έκαστη 3" β) ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA, PC. γ) AMIGA ΠΩΛΕΙΤΑΙ 90.000. Stavros (031) 916263.

**ADVENTURE'S CLUB!!!** Το club για τους

## 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 φθινό και ελεγμένο υπολογιστή; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

## EASYTECH COMPUTERS

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΑΘΗΝΑ 114 72 - ΤΗΛ: 6438-784

## ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ 1991

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ	ΤΙΜΗ	Προκαταβολή	Δόσεις
COMMODORE 64	25.000	<b>ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ</b>	
AMSTRAD 6128 Green	45.000		
AMSTRAD 6128 Color	75.000		
AMIGA 500	97.000		
ATARI 520 STFM	72.000		
ATARI 1040	98.000		
ATARI PC 1	105.000		
AMSTRAD 1512 SD	95.000		
AMSTRAD 1512 DD	105.000		
AMSTRAD 1640 SD	110.000		
AMSTRAD 1640 SD-EGA	185.000		
HYUNDAI 16TE	98.000		
TURBO - X PC/XT 2Fd	98.000		

## ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 χρόνου

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
		<b>ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ</b>	
AMIGA 500 Megaplan	117.000		
ATARI 500 STFM ΕΛΚΑΤ	97.000		
ATARI 520 STE ΕΛΚΑΤ	107.000		
ATARI 1040 STE ΕΛΚΑΤ	135.000		



ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟ  
Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ  
ΤΑΜΕΙΑΚΗ  
ΜΗΧΑΝΗ  
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ  
ΤΩΡΑ 6438784



# HI DEFINITION TV

## ΤΟ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ ΜΕΛΛΟΝ

Όταν η τηλεόραση βρισκόταν ακόμη στα πρώτα της βήματα, ένας αντιδραστικός κοινωνιολόγος είπε πως από τη συσκευή αυτή δεν περιμένει τίποτε το καλό, καθότι τ' όνομά της είναι μισό Ελληνικό (ΤΗΛΕ) και μισό Λατινικό (VISION).

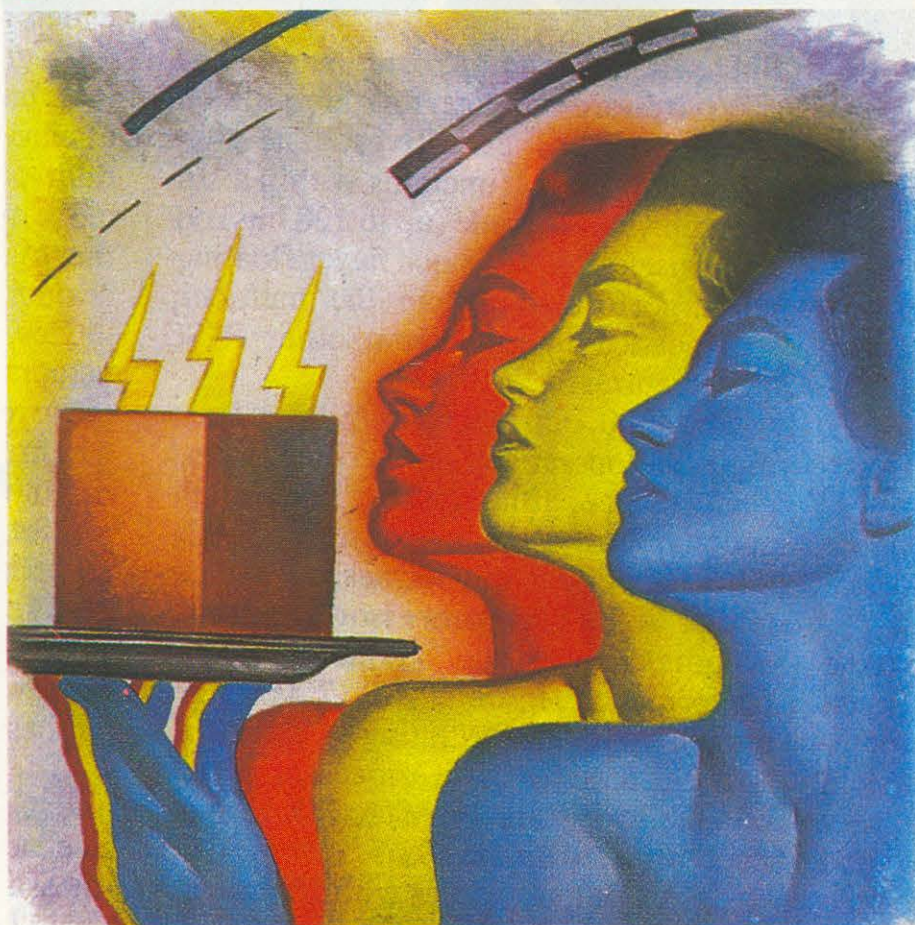
• του Θεόδωρου Δεβελέγκα

**Τ**ώρα πλέον γνωρίζουμε πως η εξέλιξη της τηλεόρασης τα τελευταία σαρανταπέντε έτη και η δυναμική συγχώνευσή της με τα computer graphics ακολούθησε μια πορεία πέρα από κάθε αναμενόμενο. Η βιντεοταινία αποτελεί πλέον μέρος κάθε εργαστηρίου γραφικών, ενώ τα τελευταία έχουν εισβάλλει στην τηλεόραση.

Όμως, παρόλο που τα computer graphics έχουν σταδιακά βελτιώσει την ανάλυσή τους, η τηλεόραση παρέμεινε στις 525 γραμμές (NTSC) και στις 625 (PAL, SECAM). Μόνο τα βιντεοπαιχνίδια και οι οικιακοί υπολογιστές ευρύτερης χρήσης μπόρεσαν να συνδεθούν απευθείας με τις τηλεοράσεις. Οι επαγγελματικές μονάδες εργασίας παρέμειναν στάσιμες.

Η έρευνα για τη δημιουργία ενός μοντέλου τηλεόρασης υψηλής ευκρίνειας (HDTV) υπόσχεται να ξεκαθαρίσει τα πράγματα μια και καλή. Νέα συστήματα σχεδιάζονται, με επαρκή ανάλυση για σοβαρές εφαρμογές, με νέες μεθόδους για τη μαγνητοσκόπηση, διανομή, επεξεργασία και εμφάνιση του σήματος βίντεο.

Ισως το πιο σημαντικό μέρος της όλης υπόθεσης να είναι η πρόσφατη εμφάνιση συσκευών με ψηφιακές (digital) εισόδους/εξόδους, όπου τα διάφορα σήματα αποφεύγουν οποιαδήποτε μετατροπή σε αναλογική (analog) μορφή



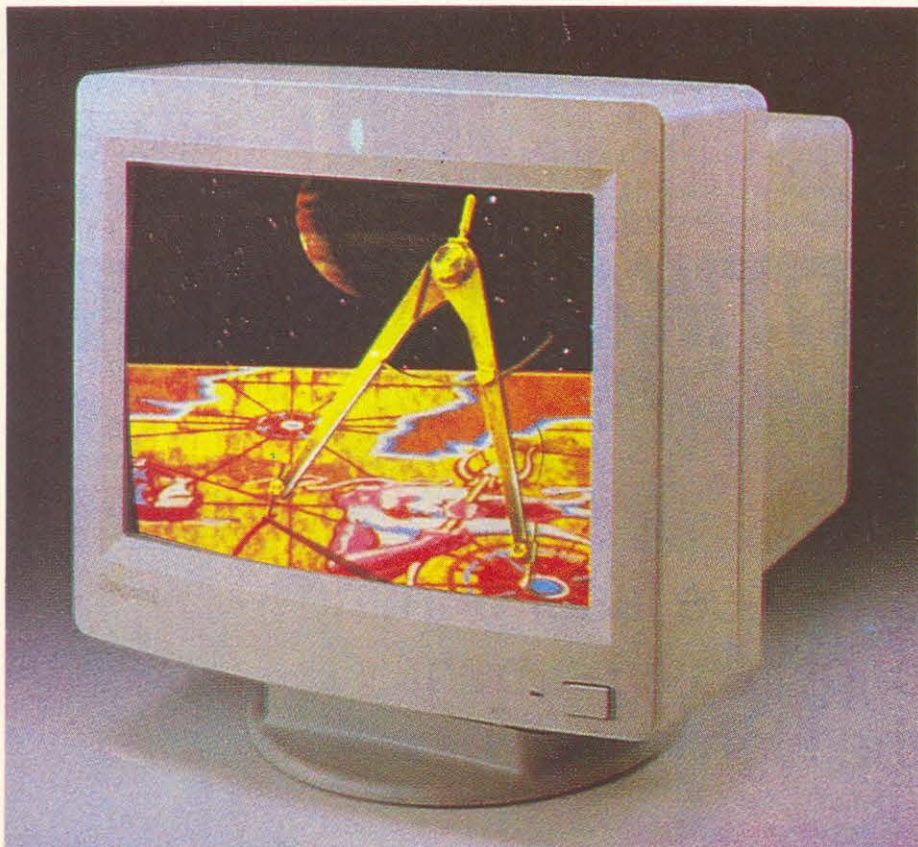
και τελικά εκπέμπονται σαν ψηφιακά σήματα. Αυτό αποτελεί και κανόνα στα νέα πρότυπα τηλεόρασης, όπου πολλά προγράμματα θα μπορούν να μεταφέρονται από ένα κανάλι. Κυριολεκτικά λοιπόν η τηλεόραση μαθαίνει να μιλά τη γλώσσα των υπολογιστών. Στη δεκαετία του '90 η τηλεόραση θα αλλάξει τη μορφή της βιομηχανίας, καθώς το πρόσωπο της γραμμής παραγωγής θα προσαρμοστεί στις νέες απαιτήσεις. Ακόμα κι αν δεν μπορέσετε στο άμεσο μέλλον να παρακολουθήσετε ταινίες HDTV στο σπίτι σας, οι καρποί της εξέλιξης της τεχνολογίας θα σας ανταμείψουν.

### Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ

Το πραγματικό χρυσάφι βρίσκεται κρυμμένο στα παραπροϊόντα της HDTV. Αυτό διότι τα οπτικά συστήματά μας βρίσκονται στο κρίσιμο σημείο της μετατροπής τους από απλές αναλογικές συσκευές σε ταχύτατους επεξεργαστές ψηφιακών εικόνων.

Η έρευνα στα συστήματα τηλεόρασης επιδρά άμεσα σε όλες τις μορφές έρευνας που χρησιμοποιούν την πληροφορία που προσφέρεται από μια οθόνη. Ετσι, οι νέες τεχνικές συμπίεσης, κλιμακοποίησης, απόδοσης και εμφά-





νισης της κινούμενης πληροφορίας θα χρησιμοποιηθούν όχι μόνο στον τομέα τηλεόρασης, αλλά και σε όσους τομείς εξαρτώνται άμεσα από αυτόν.

Για να κατανοήσουμε τα νέα συστήματα τηλεόρασης, θα πρέπει να αντιληφθούμε τις τεράστιες αλλαγές που συνέβησαν στον τομέα της ηλεκτρονικής από την τελευταία φορά που σχεδιάστηκαν τηλεοπτικά συστήματα - τη δεκα-

ετία του '50 στην Αμερική και του '60 στην Ευρώπη.

Εκείνη την εποχή η αποθήκευση σήματος βίντεο δεν υπήρχε (η βιντεοταινία εφευρέθηκε το 1955) και κάθε επεξεργασία γινόταν επάνω στο αναλογικό σήμα. Καθώς αυτός ο τρόπος εργασίας εμφάνιζε μεγάλο κόστος, ο σχεδιασμός είχε σαν στόχο του να χαμηλώσει το κόστος του δέκτη που αγόραζε ο καταναλωτής. Παρόλα αυτά, η πρώτη έγχρωμη τηλεόραση που εμφανίστηκε το 1954, κόστιζε περί τις 450.000 σημερινές δραχμές.

Αυτή η προσέγγιση σχεδιασμού ανάγκασε τη βιομηχανία παραγωγής να εξελιχθεί με πολύ αργό ρυθμό. Αν και σήμερα είναι δύσκολο να φανταστούμε ένα νέο προσωπικό υπολογιστή με κύριο χαρακτηριστικό του ένα κόστος παραγωγής κατά 25% φθηνότερο, αυτό αποτέλεσε κανόνα στην πορεία της τηλεόρασης. Οι πραγματικές τεχνολογικές εξελίξεις ήταν λιγιστές και απείχαν πολύ μεταξύ τους.

Πάντως, όλα τα νέα συστήματα έχουν κάτι κοινό μεταξύ τους: εκμεταλλεύονται το γεγονός ότι οι βασικοί κανόνες που χαρακτηρίζουν την αγορά των ηλεκτρονικών αναλώσιμων αλλάζουν με γοργό ρυθμό. Σήμερα, τα συστήματα HDTV απαιτούν ο δέκτης να έχει δυνατό-

τητες αποθήκευσης τουλάχιστον ενός ψηφιοποιημένου frame εικόνας. Με αυτό το σκεπτικό, μια μεγάλη εταιρία κατασκευής ψηφιακών κυκλωμάτων, η ITT, προβλέπει πως η επεξεργασία σημάτων με ταχύτητα 100 εκατομμυρίων πράξεων κινητής υποδιαστολής το δευτερόλεπτο θα αποτελεί κάτι το συνηθισμένο στα μέσα της δεκαετίας μας. Σαν αντιπαράθεση, ενώ οι προτάσεις σχεδιασμού περιλαμβάνουν ψηφιακούς πομπούς και δέκτες χωρίς καμιά μετατροπή σε αναλογικό σήμα, τα κυψελωτά (cellular) τηλέφωνα στην Αμερική δεν διαθέτουν ψηφιακά δίκτυα σε ποσοστό πάνω από το 70%. Αυτό το γεγονός επισημαίνει το μέγεθος της επανάστασης που πρόκειται να συμβεί.

## ΝΕΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ

Τα νέα πρότυπα εκπομπής/λήψης και επεξεργασίας ενός τηλεοπτικού σήματος τα χωρίζουμε σε τέσσερις κατηγορίες.

(\*) IDTV (Improved Definition TV - Τηλεόραση βελτιωμένης ευκρίνειας).

Οχι απαραίτητα ένα στάνταρ, αλλά το σήμα αυτό είναι συμβατό με το υπάρχον τηλεοπτικό σήμα. Απλά ενισχύει μέσω ειδικού κυκλώματος την εικόνα και επιτρέπει έτσι την κατασκευή ειδικευμένων τηλεοπτικών δεκτών.

(\*) EDTV-1 (Extended definition TV - Τηλεόραση επιπρόσθετης ευκρίνειας).

Περιλαμβάνεται μια διαδικασία μετατροπής του σήματος, έτσι ώστε ένας πρωτοποριακός δέκτης να προσφέρει καλύτερη εικόνα. Αναλογικά, η μετατροπή του ασπρόμαυρου NTSC σήματος σε έγχρωμο NTSC, λειτούργησε ως τεχνολογία EDTV: προσέθεσε την πληροφορία για το χρώμα, έτσι ώστε οι νέοι δέκτες να το εμφανίζουν. Παράλληλα, οι υπάρχοντες ασπρόμαυροι δεν χρειάστηκε να αλλάξουν.

(\*) EDTV-2 Πρόκειται για μια δεύτερη έκδοση της EDTV, στην οποία χρησιμοποιείται ένα δεύτερο κανάλι - μικρότερου ή ευρύτερου πλάτους συχνότητας από αυτό της τηλεόρασης - με το οποίο μεταφέρεται πληροφορία για καλύτερη εικόνα, ικανή να χρησιμοποιηθεί από εξελιγμένους δέκτες.

(\*) HDTV (Hi definition TV - Τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας). Το σύστημα αυτό χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη ενός νέου, υψηλότερου τομέα συχνότητων, για τον οποίο είναι αναγκαία η κατασκευή νέων δεκτών και πομπών.

Η ποιότητα της εικόνας και του ήχου αγγίζει τα κινηματογραφικά επίπεδα.

Πάντως, τα σημερινά πρότυπα έχουν να



αντιμετωπίσουν και τη νομοθεσία της κάθε χώρας. Στην Αμερική, κάθε νέο τηλεοπτικό σύστημα πρέπει να περιορίζεται στις προβλεπόμενες από το νόμο συχνότητες. Αντε τώρα να γίνουν θετικά βήματα όταν ο ερευνητής βρίσκεται αντιμέτωπος με νομοθεσίες του 1950.

Για την ώρα, το υπάρχον πειραματικό HDTV σύστημα εκπέμπει με τη μέθοδο simulcasting, όπου το σήμα εκπέμπεται ταυτόχρονα σε κανονικό και σε HDTV κανάλι.

## ΑΝΤΙΖΗΛΙΕΣ

Και ενώ θεωρητικά όλα δείχνουν να πηγαίνουν μια χαρά, υπάρχουν διαφωνίες ως προς τα τελικά πρότυπα της HDTV. Η πρώτη πενταετία του '90 φαίνεται πως θα αναλωθεί προσπαθώντας να καταλήξουν τα Αμερικανικά, τα Ιαπωνικά αλλά και τα Ευρωπαϊκά συμφέροντα σε μια συμφωνία για μια κοινή μορφή τηλεόρασης υψηλής ευκρίνειας. Σήμερα, κάθε πλευρά κάνει τις έρευνες και τις ανακοινώσεις της, αλλά το μεγάλο βήμα για την έναρξη παραγωγής δεν έχει ακόμη γίνει. Και κρίνοντας

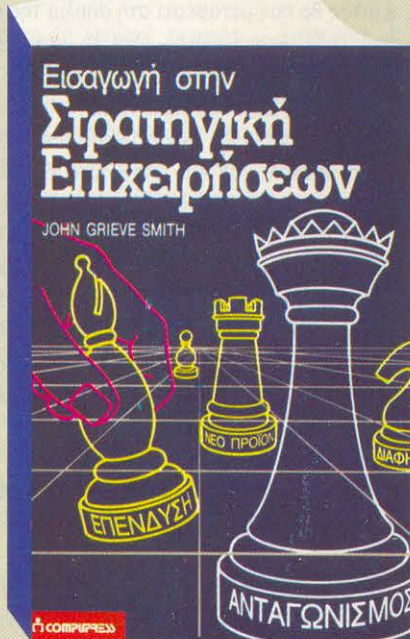
από τα αστρονομικά ποσά που διατίθενται για την έρευνα και την προώθηση των συμφερόντων της κάθε ομάδας, ο αγώνας για την τελική επικράτηση ενός ή τη συμφωνία μεταξύ όλων αναμένεται σκληρός.

Συγκεκριμένα, η Ευρωπαϊκή ομάδα διακήρυξε το 1988 την έναρξη λειτουργίας ενός ευρωπαϊκού προγράμματος με το όνομα Eureka (αυτό που φώναζε ο Αρχιμήδης στο λουτρό του). Ανάμεσα στους στόχους του Eureka είναι και η προώθηση του ευρωπαϊκού HDTV, ώστε να είναι με τη σειρά του έγκαιρα έτοιμο να ανταγωνιστεί τις προσπάθειες της Αμερικής και της Ιαπωνίας να μονοπωλήσουν την παγκόσμια αγορά.

## ΠΑΡΟΛΑ ΑΥΤΑ...

Δίκαια όλοι πασχίζουν να προωθήσουν τη νέα τεχνολογία που θα προσφέρει ποιότητα κινηματογραφική στον ήχο και την εικόνα, όμως οι έρευνες που γίνονται στους κατόχους τηλεόρασης είναι αρκετά ανησυχητικές. Όσο κι αν ακούγεται απίστευτο, ο σημερινός χρήστης

δείχνει να μην ενδιαφέρεται και πολύ για την όποια καλύτερευση της εικόνας. Πολλοί περισσότεροι απαιτούν καλύτερευση της ποιότητας των προσφερόμενων προγραμμάτων, ενώ σχετικά λίγοι θεωρούν τη δυνατότητα για στερεοφωνικό, ψηφιακό ήχο ως κάτι το απολύτως αναγκαίο. Μήπως λοιπόν η προώθηση του θέματος της τηλεόρασης υψηλής ευκρίνειας αποδειχθεί τελικά μια αποτυχημένη κίνηση; Είμαστε έτοιμοι να δεχθούμε σημαντικές αλλαγές στον τρόπο που αντιμετωπίζουμε την τηλεόραση σήμερα; Οι εγκέφαλοι του διεθνούς marketing δείχνουν αισιόδοξοί. Με την κατάλληλη διαφήμιση (πλύση εγκεφάλου), ακόμη και το λιγότερο χρήσιμο προϊόν μπορεί σήμερα να περάσει στο αγοραστικό κοινό ως απολύτως αναγκαίο. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως πρέπει να υποτιμούμε τις δυνατότητες της HDTV, αλλά δεν είναι και συνετό να την επιζητούμε σαν θείο δώρο. Στο κάτω-κάτω, οι μελλοντικές σαπουνόπερες θα διαφέρουν σε ελάχιστα σημεία από τις σημερινές! Λίγη υπομονή φίλες και φίλοι, ο καιρός θα δείξει.



**«Η σπουδαιότητα της στρατηγικής μιας εταιρίας, στον προσδιορισμό της επιτυχημένης ή όχι πορείας της, αναγνωρίσθηκε ευρύτατα τα τελευταία χρόνια. Παρά ταύτα η στρατηγική θεώρηση χαρακτηρίζεται πολύ συχνά από ασάφεια».**

Το βιβλίο ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ, του John Grieve Smith, έρχεται τώρα να προσφέρει μια σύντομη και σαφή εισαγωγή στο κρίσιμο αυτό ζήτημα, τόσο στους σπουδαστές του management όσο και στα στελέχη που ήδη βρίσκονται στο χώρο της διοίκησης επιχειρήσεων, δίνοντας ταυτόχρονα έρεισμα για περισσότερη δουλειά. Ο συγγραφέας δεν προσφέρει απλοϊκές φόρμουλες για όλες τις περιπτώσεις, αλλά θέτει τις βάσεις για τον αναγνώστη που θέλει και πρέπει να αναπτύξει τη δική του στρατηγική, προκειμένου να καλύψει τις δικές του ιδιαιτερότητες.

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς τον  
ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ COMPUPRESS Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο «Στρατηγική Επιχειρήσεων», του JOHN GRIEVE SMITH. Για την αγορά του, σας στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο — με το ποσό των 2.200 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_

BIBΛΙΟΘΗΚΗ  
information



# PLAY THE GAME



## TIME MACHINE

**Η** στήλη καλό θα ήταν να έχει και το ανάλογο feedback. Έτσι, αναμένω τα γράμματά σας στο περιοδικό, με την ένδειξη PLAY THE GAME κάτω από τη διεύθυνση του Pixel. Γράψτε τη γνώμη σας για τη στήλη, καθώς και τις υποδείξεις σας για το πώς θα μπορούσε αυτή να γίνει καλύτερη. Περιμένω και συγκεκριμένους τίτλους παιχνιδιών - όχι adventures, αυτά στον κύριο Τσουρινάκη - στα οποία επιθυμείτε να αναφερθούμε μελλοντικά.

Θα επιλύσουμε λοιπόν το Time Machine, ένα πρόσφατο παιχνίδι της Vivid Image που συνδυάζει όμορφα γραφικά με ενδιαφέρον σενάριο. Οδηγείτε τον μισότρελο καθηγητή Pott μέσα από τέσσερις χρονικές περιόδους της ιστορίας του πλανήτη μας, πίσω στο παρόν (σας θυμίζει τίποτε αυτό;).

Στόχος σας είναι η επανενεργοποίηση της ιστορικής ροής και η καταστροφή της χρονο-

Αν με δάκρυα στα μάτια αντικρίζετε συχνά το μήνυμα Game Over στις οθόνες σας, καλό θα ήταν να ρίχνατε μια ματιά σ' αυτά που ακολουθούν. Όπως κάθε μήνα, έτσι και τώρα παρουσιάζουμε τη λύση για επιλεγμένα παιχνίδια που εμφανίζουν αυξημένη δυσκολία. Σας βοηθάμε έτσι να μη χάσετε τα λογικά σας και να κερδίσετε τη μάχη με τον υπολογιστή.

μηχανής, πριν κάποιος κακόβουλος αλλάξει τη μορφή του πλανήτη μας μια και καλή. Τα εμπόδια είναι πολλά και ο χρόνος λίγος. Ας βάλουμε λοιπόν κι εμείς το χεράκι μας. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις αναφέρονται ο μιν πρώτος στη χρονική ζώνη και ο δεύτερος στη συγκεκριμένη οθόνη της ζώνης αυτής. Έτσι, το (2.3) σημαίνει ζώνη δεύτερη, οθόνη τρίτη.

### Χρονική ζώνη πρώτη: Προϊστορική εποχή

Πρόκειται για την εποχή που ο πρόγονος του ανθρώπου μόλις είχε αφήσει την υγρασία της θάλασσας και βγήκε στην ξηρά. Τα ηφαίστεια και οι θερμοπίδακες (geyser) ήταν σίγουρα εμπόδια στην εξέλιξη του, αλλά φαίνεται πως τελικά τα ξεπέρασε. Ο καθηγητής αρχίζει από την οθόνη (1.3), όπου υπάρχει ένας πίδακας geyser. Πρώτο σας μέλημα είναι να μεταφέρετε τα θηλαστικά ζωάκια (πρόγονοι του ανθρώπου;) από την οθόνη (1.2) στην οθόνη (1.5). Αυτό θα το πετύχετε με την τοποθέτηση ενός από τα rods που διαθέτετε στην οθόνη (1.2). Στη συνέχεια, πυροβολήστε τα αυγά του πτεροδάκτυλου. Η θυμωμένη μαμά - πτεροδάκτυλος θα σας μεταφέρει στη σπηλιά της οθόνης (1.5), ξεπερνώντας έτσι το φαινομενικά ανυπέρβλητο εμπόδιο του ποταμού. Ρίξτε ακόμη ένα rod εκεί και διακτινιστείτε πίσω στην αρχική οθόνη (1.2). Ακινητοποιήστε ένα ζωάκι με το πιστόλι σας και, όταν αυτό εμφανιστεί στο αριστερό πάνω παράθυρο του display, μεταφέρετε το στο δεύτερο teleporter rod. Επαναλάβετε την όλη διαδικασία αρκετές φορές - συνολικά μέχρι δεκαέξι θηλαστικά μπορούν να μεταφερθούν. Κατόπιν πηγαίνετε στην οθόνη (1.3) και φράξτε τον πίδακα geyser με τις πέτρες. Με αυτό τον τρόπο ενεργοποιείτε τη δεύτερη ζώνη.

### Χρονική ζώνη δεύτερη: Εποχή των παγετώνων

Ξαφνικά ο καιρός άλλαξε και οι πάγοι επεκτάθηκαν. Ολόκληρο το βόρειο ημισφαίριο του πλανήτη καλύφθηκε από παγετώνες, ένα περιβάλλον που μάλλον δεν ευνοούσε και πολύ την εξέλιξη των προγόνων μας. Σίγουρα μια δύσκολη εποχή για τους παγωπατηζήδες. Αρχικά θα πρέπει να δημιουργήσετε μια φωτιά για να



κρατηθούν ζεστοί οι άνθρωποι των σπηλαίων. Τοποθετήστε ένα rod δίπλα στη σπηλιά της οθόνης (2.5). Κατόπιν προχωρήστε στην οθόνη (2.2) και αναζητήστε τα ξύλα για προσάναμμα. Περιμένετε μέχρι να εμφανιστούν στο αριστερό παράθυρο και διακτινιστείτε ξανά στην (2.5).

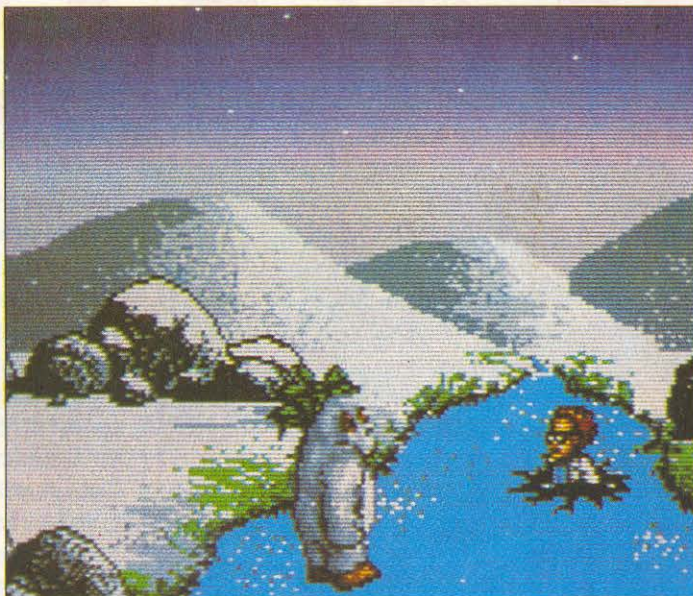
Τα ξύλα θα μεταφερθούν εκεί, γι' αυτό τώρα θα πρέπει να πάτε στην οθόνη (2.1). Σταθείτε σε ένα στέρεο κομμάτι γης και τηλεμεταφερθείτε πίσω στην προϊστορική εποχή. Παρακολουθήστε την τεχνική των πιθήκων και χρησιμοποιήστε την για να μεταφέρετε τη φωτιά στην οθόνη (2.5) και να ανάψετε τα ξύλα. Αν η φωτιά σβήσει, θα πρέπει να επαναλάβετε τη διαδικασία από την αρχή. Αυτό που απομένει είναι να πάρετε τις πέτρες που φράζουν το θερμοπίδακα και να θερμάνετε έτσι τον πλανήτη. Ο πρωτόγονος άνθρωπος πρέπει να βρίσκει την τροφή του εύκολα, γι' αυτό του μαθαίνετε να καλλιεργεί φυτά. Τοποθετήστε ένα rod δίπλα στα φυτά του ποταμού και τηλεμεταφέρετε μήλα από την οθόνη (1.2). Επαναλάβετε το ίδιο και στην άλλη όχθη του ποταμού. Είστε έτοιμοι για τηλεμεταφορά στο επόμενο επίπεδο.

### Χρονική ζώνη τρίτη: Λίθινη εποχή

Σε αυτή τη χρονική περίοδο ο άνθρωπος έμαθε να κατεργάζεται την πέτρα και να κατασκευάζει εργαλεία. Ο τροχός από πέτρα ήταν μάλλον δύσχρηστος και ογκώδης, αλλά είχε το πλεονέκτημα ότι δεν μπορούσε να κλατάρει - δεν υπήρχαν καρφιά στους δρόμους.

Ετσι λοιπόν, για να επηρεάσετε την τεχνολογική εξέλιξη του ανθρώπου θα πρέπει να του επιδείξετε έναν τροχό εν κινήσει. Αν είχατε τοποθετήσει σπόρους στην οθόνη (2.4), στην (3.4) θα υπάρχουν δέντρα. Κόψτε τα κλαδιά και φτιάξτε μια γέφυρα πάνω από το νερό. Με αυτό τον τρόπο θα μπορούσατε να κυλίσετε τον τροχό πάνω από το νερό. Η γέφυρα θα χρειαστεί και στη συνέχεια. Χρησιμοποιήστε τον πτεροδάκτυλο από την προϊστορική εποχή για να περάσετε το νερό και αλλάξετε την εποχή όταν βρίσκεστε στην ίδια ευθεία με τα δέντρα. Ετσι, θα πέσετε από ψηλά πάνω στα κλαδιά και θα τα κόψετε. Επαναλάβετε τη διαδικασία και για την άλλη πλευρά και μετά κυλίστε τον τροχό πάνω από τη γέφυρα.

Αν προτιμάτε μια άλλη μέθοδο, μεταφέρετε τον τροχό από την οθόνη (3.5) στην (3.3) και



### CHEAT MODES

**COMMODORE 64:** στην αρχική οθόνη, πριν αυτή αλλάξει, πληκτρολογήστε VIVID IMAGE. Στο παιχνίδι θα μπορείτε πλέον να αλλάζετε χρονική ζώνη πατώντας κάποιο από τα πλήκτρα 1 - 5. Αν διαθέτετε κάποιο cartridge τύπου Action Replay, δίνοντας POKE 31615, 173 αποκτάτε άπειρες ζωές.

**AMIGA:** παίξτε το παιχνίδι και στον πίνακα των hi score δώστε αντί για το όνομά σας τη λέξη DIZZY. Αποκτάτε έτσι άπειρες ζωές και μπορείτε να αλλάζετε οθόνη, μέσα στην ίδια χρονική ζώνη, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα A και S.

μπίτε στην καλύβα. Θα επανεμφανιστείτε στην καλύβα της οθόνης (3.5), όπου πρέπει να ρίξετε τον κανονικό τροχό δίπλα στον τετράγωνο. Το επόμενο επίπεδο θα είναι πλέον προσπελάσιμο.

### Χρονική περίοδος τέταρτη: Μεσαίωνας

Η σκοτεινή αυτή περίοδος της ιστορίας αποτέλεσε έναυσμα για πολλές ταινίες με ιππότες, δράκους και κοπέλες αιχμαλωτισμένες σε απόρητα κάστρα (ο κύριος Τσουρινάκης έχει επισκεφτεί συχνά τους μάγους της εποχής αυτής, για ανταλλαγή κάποιων μαγικών φίλτρων). Εχθρός σας σε αυτή την εποχή είναι κάποιος Goliath. Πάρτε το βαρέλι με το μπαρούτι από την οθόνη (4.5) και αποφύγετε την μπάλα του κανονιού. Το τελευταίο επιτυχάνεται ως εξής: σταθείτε περίπου στη μέση της οθόνης (3.5) και τηλεμεταφερθείτε στην

(4.5). Πάρτε το βαρέλι και πηγαίνετε το στην οθόνη (4.4), όπου θα πρέπει να το ρίξετε ακριβώς στο δεξί μέρος της γέφυρας - όσο πιο κοντά τόσο το καλύτερο. Τοποθετήστε ένα rod κοντά στο βαρέλι και αναμείνατε τον Goliath να πλησιάσει το δεξί μέρος της γέφυρας.

Γρήγορα εσείς τηλεμεταφέρεστε στην οθόνη (1.1), στο σημείο όπου υπάρχει η φωτιά. Μεταφέρετε την πίσω στην (4.4), ώστε να ανατιναχθεί το βαρέλι και μαζί του ο Goliath. Κατόπιν, πάρτε ένα ακόμη βαρέλι από την (4.5) και ρίξτε το στην (4.1), δίπλα στο βράχο που κινείται. Ακριβώς κάτω από το βράχο υπάρχει μια πετρελαιοπηγή. Τοποθετήστε ένα rod δίπλα στο βαρέλι και χρησιμοποιώντας την ίδια ακριβώς μέθοδο με την προηγούμενη, βάλτε του φωτιά. Ετσι, θα απομακρυνθεί ο βράχος και θα ελευθερωθεί η πετρελαιοπηγή. Η επόμενη και τελευταία εποχή θα είναι προσπελάσιμη.

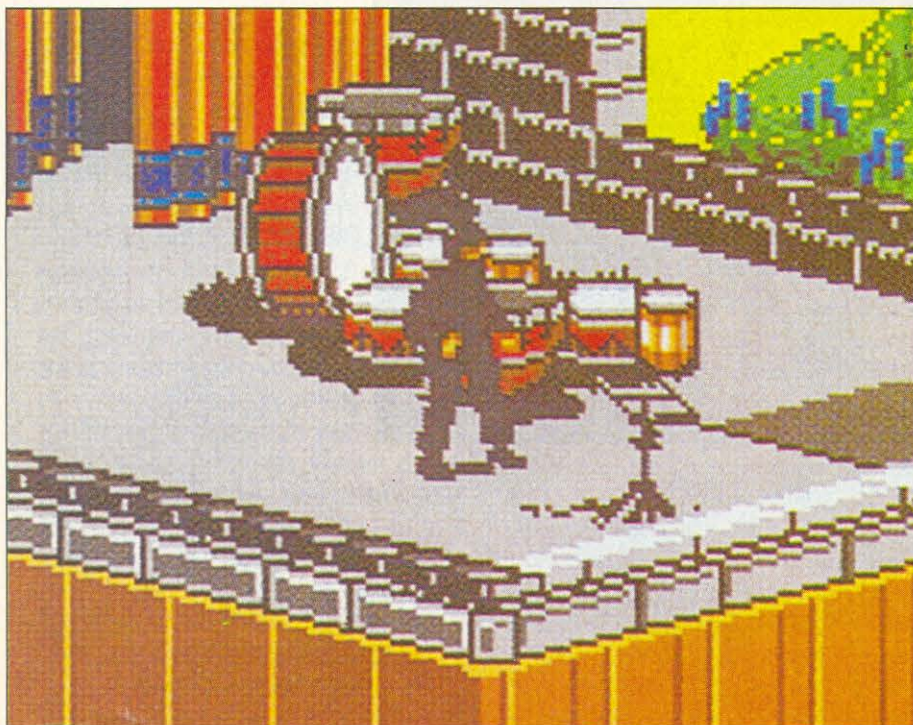
### Χρονική εποχή πέμπτη: Σύγχρονη εποχή

Επιτέλους το παρόν. Όχι και τόσο ρομαντική εποχή, αλλά ο καθηγητής Pott είναι ευτυχισμένος που βρίσκεται πολύ κοντά στο εργαστήριό του. Εδώ θα πρέπει να επιδιορθώσετε τη χρονομηχανή. Πρέπει πρώτα να βρείτε τον κρύσταλλο που την ενεργοποιεί. Αυτός υπάρχει στην οθόνη (1.1). Σκοτώστε μερικούς τρομοκράτες στην οθόνη (5.5) και αναμείνατε να εμφανιστεί μια βόμβα. Μεταφέρετε τη βόμβα στην (1.1) και, όταν ανατιναχθεί, θα απελευθερώσει τον κρύσταλλο. Δυστυχώς όμως, πέφτει μέσα στο βάλτο. Αν ψάξετε στην οθόνη (1.2), θα τον βρείτε επιτέλους. Ξανά back to the future, στη χρονομηχανή. Αφήστε εκεί ένα rod και επιστρέψτε στον κρύσταλλο. Μεταφέρετε τον λοιπόν στη χρονομηχανή. Από την οθόνη (5.1) θα πάρετε το μοχλό που βρίσκεται πάνω από το σήμα της Vid Oil. Για να το κατορθώσετε θα πρέπει να πάτε στην προϊστορική εποχή και να χρησιμοποιήσετε τον πτεροδάκτυλο. Αλλάζοντας εποχές, θα προσγειωθείτε επάνω στην οροφή του κτηρίου. Χρησιμοποιήστε το όπλο σας για να ενεργοποιήσετε το διακόπτη. Προσέξτε ώστε η χρονομηχανή να είναι στο OFF και τοποθετήστε σε αυτή τον κρύσταλλο. Με το μοχλό ενεργοποιήστε τη χρονομηχανή. Μπίτε μέσα και θα έχετε έτσι ολοκληρώσει το παιχνίδι.

● Του Θεόδωρου Δεβελέγκα



# PLAY THE GAME



## LAST NINJA 2

**T**ο Last Ninja 2 αποτελεί ένα από τα πιο πετυχημένα sequel σε παιχνίδια δράσης, και μόλις πρόσφατα οι κάτοχοι μηχανημάτων 16 bits ευτύχησαν να το δουν στους υπολογιστές τους. Επειδή η έκδοση των 8 bits είναι διαφορετική, παραθέτουμε και τις δύο λύσεις, αρχίζοντας από εκείνη για τους Spectrum, Amstrad, Commodore.

### Επίπεδο (1) Βαθμός δυσκολίας 7/10

Πηγαίνετε πίσω από τις κουρτίνες και κτυπήστε το σημείο στον τοίχο που αναβοσβήνει. Επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο και πηδήξτε μέσα στην ανοικτή πλέον καταπακτή. Συλλέξτε το κλειδί και βγείτε από το δωμάτιο. Στο επόμενο δωμάτιο βγείτε από την κάτω έξοδο. Μέσα σε ένα κουτί υπάρχουν μερικά σουρίκεν,

Μήπως μισείτε τον υπολογιστή σας επειδή παρακάνει τον έξυπνο; Αραγε πόσες φορές φτάσατε δύο μόλις βήματα πριν το τέλος ενός παιχνιδιού και το φορικό μήνυμα game over έκανε την εμφάνισή του, ενώ εσείς ξεσπάγατε σε λυγμούς; Φτάνει πια! Με τη βοήθεια των καλύτερων gamers στα Βαλκάνια - και όχι μόνο - θα μπορέσετε κι εσείς πλέον να ολοκληρώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι.

συλλέξτε τα πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο. Βγείτε από την αριστερή πόρτα. Στο επόμενο δωμάτιο υπάρχει κάποιος που πετάει μαχαίρια. Μην του επιτεθείτε, διότι είναι ανίκητος. Αποφύγετε τα μαχαίρια και συνεχίστε την πορεία σας βγαίνοντας από την πόρτα στα αριστερά. Στο δωμάτιο που ακολουθεί επιλέξτε το σουρίκεν σαν όπλο και πετάξτε ένα στον άνθρωπο που τρέχει καταπάνω σας. Συλλέξτε το χάρτη. Σκαρφαλώστε στις μπάρες του τοίχου και βγείτε από την αριστερή πλευρά.

Αποφύγετε τα κενά στο έδαφος. Στην πέρα άκρη υπάρχει ένα μαστούι, συλλέξτε το και γυρίστε πίσω αντίστροφα. Σκαρφαλώστε τις μπάρες του τοίχου προς τα κάτω και βγείτε από τα δύο επόμενα δωμάτια, πρώτα από την αριστερή και ύστερα από την πάνω έξοδο. Επιλέξτε το κλειδί, ξεκλειδώστε την καγκελόπορτα και περάστε μέσα. Στη συνέχεια, θα πρέπει να περάσετε το ποτάμι με τη βοήθεια της βάρκας - εδώ απαιτείται και κάποια σχετική προπόνηση - και βγείτε από την άλλη μεριά. Προσοχή στις μέλισσες - είναι θανατηφόρες. Ακολουθήστε το μονοπάτι και πηδήξτε στη άκρη του ποταμού για να προσγειωθείτε στο νησάκι. Πηγαίνετε στους θάμνους και σπρώξτε τη βάρκα με το μαστούι. Πηγαίνετε τώρα στο κάτω μέρος του νησιού και, αφού πάρετε φόρα, πηδήξτε και προσγειωθείτε στο μονοπάτι. Βγείτε από την πλάγια έξοδο. Περάστε τον ποταμό με τον ίδιο τρόπο, αλλά πιο γρήγορα.

### Επίπεδο (2) Βαθμός δυσκολίας 4/10

Βγείτε από την κάτω έξοδο και διασχίστε το δρόμο, αλλά όχι από το σημείο που αναβοσβήνουν τα φώτα. Διασχίστε τον επόμενο δρόμο και περάστε στη διπλανή οθόνη. Στις δύο επόμενες οθόνες περάστε τρέχοντας. Συλλέξτε το hamburger και την μπουκάλα. Διασχίστε το δρόμο, μέχρι να συναντήσετε ένα αδιέξοδο. Στην ανοικτή πόρτα εκτελέστε την κίνηση συλλογής και θα βρείτε ένα λοστό. Επιστρέψτε πίσω στο fast food και διασχίστε το δρόμο. Ακολουθήστε το πεζοδρόμιο ως την άλλη οθόνη, στρίψτε στη γωνία και βγείτε από την κάτω έξοδο. Πάρτε ένα hot dog και συνεχίστε την πορεία σας μέχρι να βρείτε μια καταπακτή. Ανοιξτε την χρησιμοποιώντας το λοστό και μπειτε μέσα.



### **Επίπεδο (3) Βαθμός δυσκολίας 5/10**

Βγείτε από την έξοδο στην κορυφή. Περάστε μέσω της επόμενης πόρτας και προχωρήστε κολλητά στον τοίχο. Βγείτε έξω, πάρτε το κλειδί και βγείτε πάλι έξω. Στο επόμενο δωμάτιο ακολουθήστε τα πλακάκια του πεζοδρομίου, πάρτε φόρα και πηδήξτε πάνω από το κενό και στη επόμενη οθόνη. Στο επόμενο δωμάτιο χρειάζεται κάποια προσοχή, διότι θα πρέπει να πηδήξετε πάνω από μια τρύπα που μοιάζει με σκαλοπάτι. Αντιμετωπίστε τον άνθρωπο της επόμενης οθόνης.

Ακολουθήστε το μονοπάτι εξωτερικά και μπειτε στο επόμενο δωμάτιο. Ξεκλειδώστε τη σχάρα και κατεβείτε μέσα. Μπειτε στο πλησιέστερο δωμάτιο και βγείτε από την πιο απομακρυσμένη πόρτα. Διασχίστε τις επόμενες δύο οθόνες και βγείτε από τη μεσαία πόρτα. Ακολουθήστε το μονοπάτι και, όταν φτάσετε σε μια ομάδα από πόρτες, μπειτε σε εκείνη που βρίσκεται πλησιέστερα σε μια σκάλα. Τρέξτε στην επόμενη οθόνη, όπου βρίσκεται ένας κροκόδειλος. Κινηθείτε δεξιά και, όταν βγεί έξω, τρέξτε αφήνοντάς τον πίσω σας.

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

Περάστε μέσα από τα κουτιά στην κορυφή της οθόνης και ανεβείτε τη σκάλα που υπάρχει στην επόμενη. Επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο και συλλέξτε την πιστωτική κάρτα. Ακολουθήστε το δρομάκι μέχρι να συναντήσετε ένα κενό στον τοίχο. Μπειτε μέσα και πάρτε το μπουτί από κοτόπουλο από το πιάτο. Ακολουθήστε την αντίστροφη διαδρομή και κατεβείτε από τη σκάλα. Βγείτε από την κορυφή της οθόνης και στρίψτε στη γωνία της επόμενης. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με κινούμενα καρότσια. Για να περάσετε, πηγαίνετε δεξιά στα κουτιά και διασχίστε τρέχοντας τις ράγες - χρειάζεται καλός συγχρονισμός. Στην επόμενη οθόνη στρίψτε στη γωνία και περάστε στην οθόνη που ακολουθεί. Ξαναστρίψτε στη γωνία και μπειτε στην οθόνη με τις κολόνες. Πηδήξτε από το ένα στο άλλο, μέχρι να συναντήσετε τον άνθρωπο που στέκεται εκεί. Κινηθείτε κοντά του και αντιμετώπιστε τον.

Συνεχίστε την πορεία σας πάνω στις κολόνες και περάστε στη διπλανή οθόνη. Παρακάμψτε το κουτί και περάστε στην επόμενη. Βγείτε από τη δεξιά πλευρά και στην επόμενη θα συναντήσετε έναν πάνθηρα. Κρατήστε το μπουτί από το κοτόπουλο και πλησιάστε τον

πάνθηρα. Όταν σηκώσει το κεφάλι του, αφήστε το κοτόπουλο και ο πάνθηρας θα αρχίσει να μασουλάει. Προσπεράστε τον στο άλλο δωμάτιο. Αντιμετωπίστε τη γυναίκα που θα δειτε εκεί, κρατήστε την κάρτα και προχωρήστε προς το μηχανισμό ελέγχου.

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

Περάστε στο διπλανό δωμάτιο. Εκτελέστε την κίνηση για συλλογή κοντά στο θερματικό και θα σας δοθεί ένας κωδικός αριθμός. Βγείτε και ακολουθήστε το διάδρομο μέχρι να συναντήσετε ένα δωμάτιο με δύο πόρτες. Μπειτε στην πρώτη και πάρτε τα σουρίκεν από το τραπέζι - μην τα χρησιμοποιήσετε, θα σας χρειαστούν αργότερα. Περάστε στο δεύτερο δωμάτιο και, χρησιμοποιώντας τον κωδικό, θα ανοίξει μια ακόμη πόρτα. Περάστε μέσα και σκαρφαλώστε στη σκάλα. Στο επόμενο δωμάτιο υπάρχει ένας μεγάλος ανεμιστήρας: κινηθείτε προς τα δεξιά για να μην σας απωθήσει. Πλησιάστε στο αριστερό άκρο του ανεμιστήρα και πετάξτε ένα σουρίκεν, σταματώντας έτσι τον ανεμιστήρα. Αν δεν σταματήσει με την πρώτη, ξαναδοκιμάστε.

Πλησιάστε τη σχάρα, ανοίξτε την και πηδήξτε στα αριστερά αποφεύγοντας το κενό από κάτω σας. Αντιμετωπίστε τον άνθρωπο και στρίψτε στη γωνία για το επόμενο δωμάτιο. Χτυπήστε τον άνθρωπο που βρίσκεται εκεί και σκαρφαλώστε στη σκάλα. Αποφύγετε τον αντίπαλο του επόμενου δωματίου και βγείτε από την κορυφή της οθόνης. Εκεί θα δειτε ένα ελικόπτερο. Προχωρήστε στην κορυφαία γωνία του κτηρίου. Αντικρίστε το ελικόπτερο και χρησιμοποιήστε την κίνηση συλλογής αντικειμένων.

### **Επίπεδο (6)**

Πηδήξτε από το ελικόπτερο στην πλησιέστερη κολόνα και επαναλάβετε. Κινηθείτε αριστερά στο δρομάκι και, αφού μπειτε στη διπλανή οθόνη, αντιμετώπιστε τον άνθρωπο που στέκεται εκεί. Πηδήξτε μέσα στην έπαυλη διασχίζοντας το φεγγίτη. Χρησιμοποιήστε τη δεύτερη κατά σειρά πόρτα και, στη συνέχεια, περάστε στο παραδίπλα δωμάτιο. Συλλέξτε τα αντικείμενα που βρίσκονται στον τοίχο και, αφού επιστρέψετε στο προηγούμενο δωμάτιο, χρησιμοποιήστε την πόρτα που βρίσκεται εκεί.

Περάστε στην κουζίνα, χρησιμοποιώντας την τρύπα που υπάρχει στον τοίχο. Εάν χρησιμοποιήσετε τις σκάλες, τότε θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός, γι' αυτό πηγαίνετε στο δωμάτιο

δίπλα στην κουζίνα και εκτελέστε την κίνηση συλλογής αντικειμένων στο θερματικό που βρίσκεται στη βιβλιοθήκη. Στο διάδρομο, στο κάτω μέρος της σκάλας και πίσω από τα φυτά, υπάρχει μια είσοδος.

Περάστε μέσα. Κατεβείτε τις σκάλες και εκτελέστε ξανά την κίνηση συλλογής αντικειμένων στο θερματικό. Περάστε στην επόμενη οθόνη και μετά στο δωμάτιο με τους ατμούς. Ανοίξτε τη δεύτερη πόρτα και ο ατμός θα αποσυρθεί. Περάστε στο διπλανό δωμάτιο και στη συνέχεια στο δωμάτιο όπου υπάρχει ένα μεγάλο αστέρι. Στον πίνακα που υπάρχει εκεί αποκαλύψτε το χρηματοκιβώτιο, χρησιμοποιώντας τη γνωστή κίνηση. Επαναλάβετε και δώστε τον κωδικό από το προηγούμενο επίπεδο. Με τον ίδιο τρόπο συλλέξτε στις γωνίες του αστεριού, έως ότου ανάψουν όλα τα κεριά. Πάρτε τα περιεχόμενα του χρηματοκιβωτίου. Θα εμφανιστεί ο κακός Kunitoki. Σκοτώστε τον όταν βρίσκεται στο εσωτερικό του μεγάλου αστεριού. Τέλος της αποστολής...

*Και τώρα ας δούμε την έκδοση για την Amiga και τον Atari ST. Οι αριθμοί αναφέρονται στα δωμάτια του χάρτη - όπως βλέπετε είναι σαφώς λιγότερα απ' ό,τι στους υπολογιστές των 8 bits (έτσι, για να μην κορδώνονται οι Αμιγκάδες!)*

**Επίπεδο (1).** Περάστε πίσω από τις κουρτίνες, πιέστε το διακόπτη που αναβοσβήνει και περάστε στο δωμάτιο (2). Πηδήξτε στην ανοικτή καταπακτή στο (3), πάρτε το κλειδί και βγείτε στο (4). Είστε τώρα έξω. Αποφύγετε τον άνδρα και από το κάτω δεξί μονοπάτι περάστε στο (5). Σκοτώστε τον άνδρα και συλλέξτε τα σουρίκεν. Βγείτε από την κάτω αριστερή έξοδο στο (6), αποφύγετε τον άνδρα που πετά μαχαίρια και περάστε στο (7). Συλλέξτε εκεί το χάρτη, σκαρφαλώστε τα κάγκελα και βγείτε κάτω αριστερά στο (8). Πηδήξτε τα κενά διαστήματα και πάρτε από κάτω το μπουτούνι. Επιστρέψτε πίσω στο (7). Αποφύγετε τον αντίπαλο στο (6), καθώς και τον άνδρα στις επόμενες δύο οθόνες και βγείτε δεξιά από το (4) στο (9).

Στο (10) συλλέξτε τα σουρίκεν. Βγείτε στο (11) και ρίξτε ένα ή δύο στον αντίπαλο που κρατά μπουτούνι. Μπειτε στις γυναικείες τουαλέτες και θα βρείτε μισό νουντσάκου. Βγείτε έξω και περάστε το (10) από την κορυφή, σταθείτε στο fast food (9) και συλλέξτε το burger για μια επιπλέον ζωή. Επιλέξτε το σουρίκεν και βγείτε πάνω δεξιά στο (12). Στις γυναικείες τουαλέτες θα βρείτε το υπόλοιπο μισό του νουντσάκου. Βγείτε έξω από πάνω αριστερά



και σταθείτε στην πύλη του (4). Σκοτώστε το φύλακα με το νουντσάκου, ξεκλειδώστε την πύλη και περάστε στο (13). Εκεί πηδήξτε με προσοχή στη βάρκα και μετά στην απέναντι όχθη. Βγείτε στο (14) και ακολουθήστε το μονοπάτι, αποφεύγοντας τις μέλισσες. Θα βρεθείτε σε ένα νησάκι. Σπρώξτε με το μπαστούνι τη βάρκα που είναι κρυμμένη πίσω από τους θάμνους και πηγαίστε στο κάτω μέρος του νησιού. Βγείτε στο (16) και, χρησιμοποιώντας τη βάρκα με τον ίδιο τρόπο, περάστε απέναντι.

**Επίπεδο (2).** Πολύ επικίνδυνες είναι οι μοτοσικλέτες και οι τύποι που πετούν τούβλα. Αποφύγετέ τους πάση θυσία. Για να διασχίσετε τα φανάρια, αν κινείστε κάτω αριστερά ή πάνω δεξιά, περάστε με πράσινο. Αν κινείστε πάνω αριστερά ή κάτω δεξιά, περάστε με κόκκινο. Αρχίζετε από το (17). Πηγαίστε στο (18) και διασχίστε το δρόμο στο (19). Ακολουθώντας το πεζοδρόμιο θα φτάσετε σε ένα αδιέξοδο (20). Σκοτώστε τον άνδρα που υπάρχει εκεί και κλωστήστε την αριστερή πόρτα. Εδώ υπάρχει κάποιο σφάλμα στο πρόγραμμα και μπορείτε να το επαναλάβετε πολλές φορές - κάθε

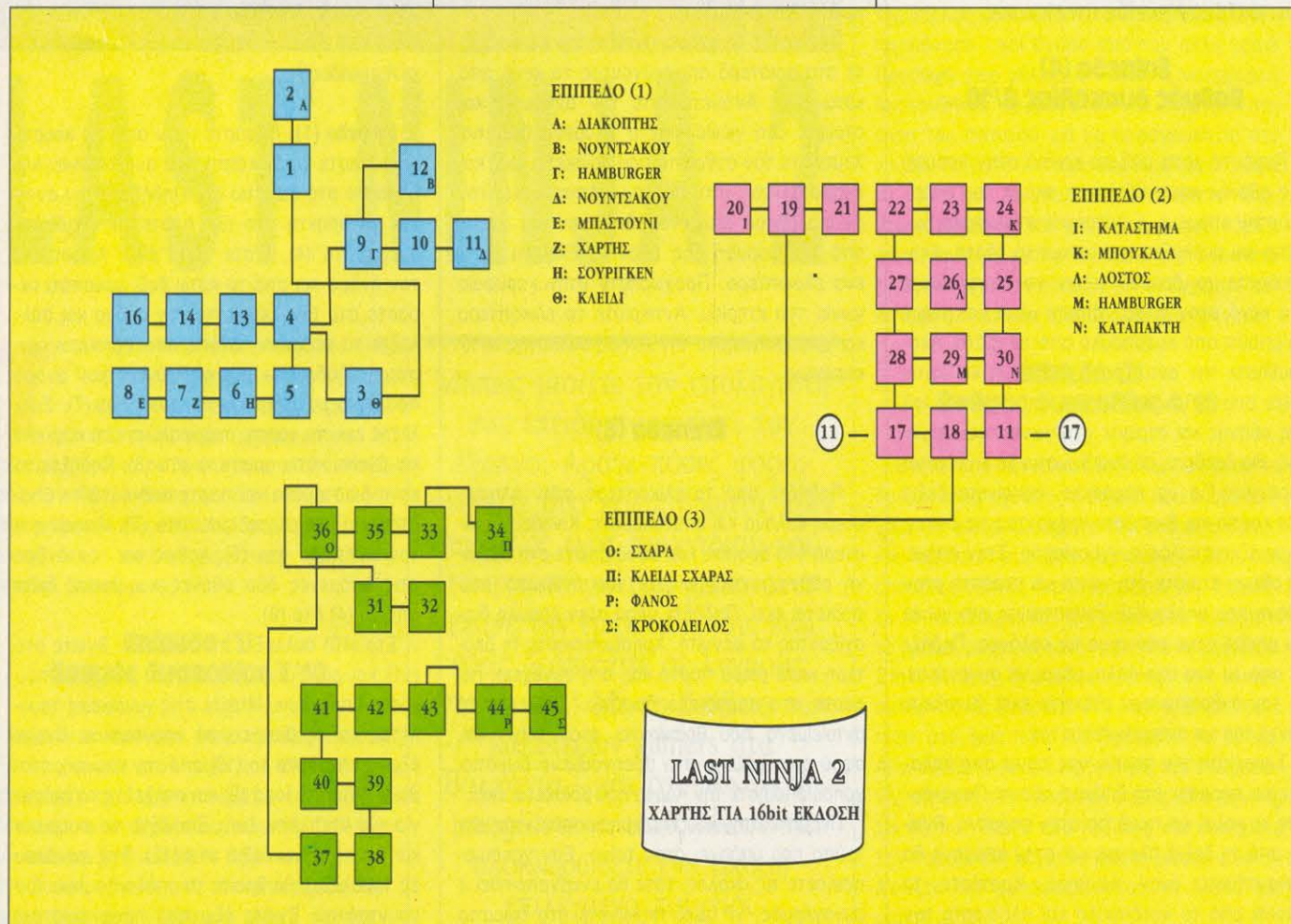
φορά κερδίζετε 500 βαθμούς. Όταν επιτέλους βαρεθείτε, περάστε μέσα. Θα βρεθείτε σε ένα μαγαζί για νιinja (κάπου στο Κολωνάκι, νομίζω) και πρέπει να κλέψετε το σπαθί πριν ξυπνήσει ο ιδιοκτήτης του καταστήματος. Βγείτε έξω και στρίψτε στη γωνία (19) στις δύο διασταυρώσεις. Προχωρήστε κάτω δεξιά στο (21). Συνεχίστε στο (22) μέχρι το EATS shop (23). Σκοτώστε τον αστυνομικό με το σπαθί σας και βγείτε δεξιά στο (24). Συλλέξτε την μπουκάλα, διασχίστε το δρόμο στο (25) και στρίβοντας στη γωνία σκοτώστε ό,τι κινείται.

Μπείτε στην ανοικτή πόρτα του (26) και συλλέξτε το λοστό. Γυρίστε πίσω στο EATS shop. Διασχίστε το δρόμο στο (27). Συνεχίστε μέχρι το φύλακα στο (28) και βγείτε κάτω δεξιά στο (29). Συλλέξτε το hamburger και βγείτε στο (30). Σκοτώστε τον αστυνομικό, επιλέξτε το λοστό και ανοίξτε την καταπακτή.

**Επίπεδο (3).** Πέφτοντας κάτω στις σκάλες, βγείτε στο (32). Μετά τον άνδρα, και περνώντας από την πόρτα του (33), θα αντιμετωπίσετε άλλον έναν. Αποφύγετέ τον και βγείτε στο (34), όπου θα πρέπει να ξεγλιστρήσετε από έναν άνδρα με σπαθί. Πάρτε το κλειδί

που υπάρχει εκεί και επιστρέψτε πίσω στο (33) με τον ίδιο τρόπο. Στο δωμάτιο αυτό πηδήξτε πάνω από κάτι που μοιάζει με σκαλί, αλλά είναι τρύπα, καθώς και πάνω από την τρύπα της επόμενης οθόνης (35). Τρέξτε γρήγορα και σταθείτε πάνω από τη σκάρα, επιλέξτε το κλειδί και πηδήξτε μέσα στην τρύπα που θα αποκαλυφθεί. Αποφύγετε τον άνδρα στο (37) και βγείτε πάνω δεξιά στο (38). Περάστε από τη μεσαία πόρτα στο (39) και μετά από την απόμακρη πόρτα του δωματίου (40) στο (41). Παρακάμψτε τα ποντίκια που είναι θανατηφόρα και περάστε δεξιά στο (42). Σκοτώστε τον αστυνομικό, περάστε κάτω δεξιά στο (43) και, στη συνέχεια, μέσω της μικρής πόρτας που βρίσκεται πιο μακριά από τη σκάλα. Στο επόμενο δωμάτιο (44) σκοτώστε τον άνδρα που βρίσκεται εκεί και περάστε πάνω από το φανό. Επιλέξτε την μπουκάλα και χρησιμοποιήστε την κίνηση συλλογής αντικειμένων μέχρι να ανάψει ο φανός. Βγείτε στο (45) και επιλέξτε την μπουκάλα - έχει πλέον μεταμορφωθεί σε όπλο. Σταθείτε στο σκιασμένο σημείο του δωματίου και πυροβολήστε τον κροκόδειλο. Ετσι τελειώνει η αποστολή σας.

● Του Θεόδωρου Δεβελέγκα





# ΗΙΤΡΑΚΚ 13

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ  
Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο  
ΗΙΤΡΑΚΚ 13 που περιλαμβάνει: \* το η-  
μιαπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2)  
ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3" που τυπώνει σε  
δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ.  
Τζωρτζάκη), \* βιβλίο με αναλυτικές ο-  
δηγίες, \* δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του  
προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-  
μική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό των  
7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην α-  
ξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



# ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ

# ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.  
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙ-  
ΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για  
IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα  
μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική  
Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό των 9.900  
δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέ-  
του αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



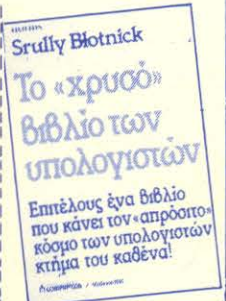
# ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ  
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ  
ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-  
μική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό των  
1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην α-  
ξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



# ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

# ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-  
PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -  
ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ  
ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρο-  
μική επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό  
των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην  
αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



# ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ

# ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό  
COMPUPRESS  
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο  
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ  
ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την  
Ταχυδρομική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το  
ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται  
στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_



# ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

# ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-  
PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -  
ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώ-  
το και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟ-  
ΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ  
ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του  
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ  
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-  
μική Επιταγή Νο \_\_\_\_\_ με το ποσό  
α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα  
που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_





ΠΡΟΣ 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



# CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε  
κάθε μήνα  
τα καλύτερα παιχνίδια  
που κυκλοφορούν  
στην ελληνική αγορά και έχουν  
γραφτεί για τις γνωστές  
πλα σε όλους παιχνιδιομηχανές!

Του Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

## RABIO LEPUS

Είδος: SHOOT 'EM UP  
Console: PC - ENGINE

Τα κουνέλια είναι, ως γνωστόν, ζώα με υψηλό αίσθημα αλληλεγγύης. Έτσι, όταν οι κακοί εξωγήινοι απήγαγαν το βασιλιά-κούνελο, καθώς και δύο όμορφα κουνέλια (μέλη του ωραίου φύλου), οι σύντροφοί τους δεν μπορούσαν να το αφήσουν να περάσει έτσι. Αντίθετα, το πιο γενναίο κουνέλι εξοπλίστηκε με τη διαστημική του στολή, με τους προωθητήρες και τις θήκες για τα αφτιά και ξεκίνησε για να φέρει πίσω τους απαχθέντες.

Κατ' αυτόν τον τρόπο, μπλέκεται σ' ένα shoot 'em up που σκρολάρει οριζόντια (από αριστερά προς τα δεξιά) και στο οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσει εξωγήινους στρατιώτες, καθώς και μερικά περίεργα όντα που φυλάνε τις εξόδους των επιπέδων, όπως κάτι που μοιάζει με χταπόδι, ένα φάντασμα κ.ά.

Ο ήρωάς μας είναι εξοπλισμένος με άπειρες σφαίρες και περιορισμένους πυραύλους, ενώ μπορεί να αποκτήσει περισσότερα όπλα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα, με το να πυροβολήσει - τι άλλο; - καλάθια με καρότα που εμφανίζονται και κατόπιν να μαζέψει τα bonus icons που προκύπτουν.

Το μόνο παράπονο από το παιχνίδι είναι ότι, όταν χάσετε όλες τις ζωές, με το "continue" θα συνεχίσετε

από την αρχή της πίστας και όχι από εκεί που χάσατε.

Ο ήχος επίσης δεν είναι ο καλύτερος που έχουμε ακούσει, ενώ αντίθετα τα γραφικά και το gameplay είναι αξιόλογα.

GRAPHICS: 8,9  
ANIMATION: 9,2  
ΗΧΟΣ: 5,6  
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 8,4



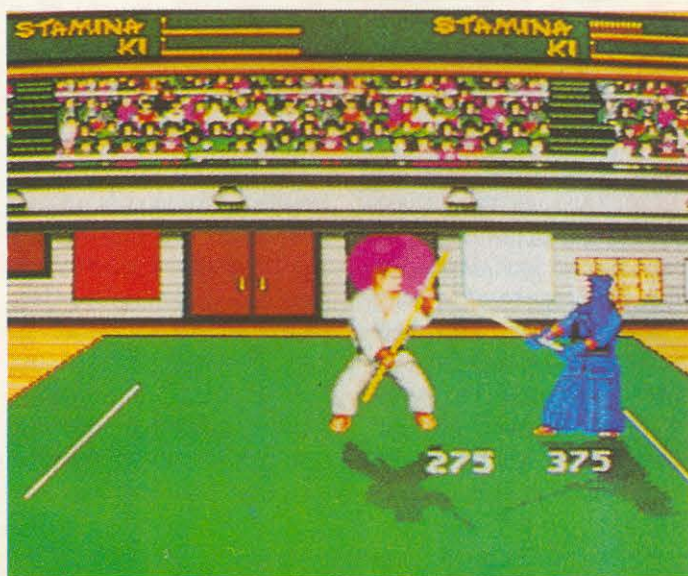
## BUDOKAN

Είδος: MARTIAL ARTS GAME  
Console: SEGA MEGADRIVE

Πριν από μερικούς μήνες, η Electronic Arts είχε κυκλοφορήσει το "Budokan" για Amiga και ST, και τότε το παιχνίδι είχε αποσπάσει θετικές κριτικές. Τώρα, η ίδια εταιρία ετοίμασε τη version για τη 16-bit Sega, την οποία και παρουσιάζουμε.

Το "Budokan" δεν περιλαμβάνει μία μόνο πολεμική τέχνη, αλλά τέσσερις: το "Karate", που είναι η γνωστή σε όλους μάχη χωρίς όπλα, το "Kendo" που είναι μάχη με σπαθιά, το "Bo" που είναι μάχη με μεγάλα κοντάρια, το "Nunchaku", όπου χρησιμοποιείτε δύο ξύλα που ενώνονται με μία αλυσίδα για να ξυλοφορτώνετε τους αντιπάλους σας. Για κάθε άθλημα μπορείτε να προπονηθείτε μόνος σας, βρίσκοντας ποιες θέσεις του joystick αντιστοιχούν σε ποιες κινήσεις, ή να προπονηθείτε ενάντια σε κάποιον αντίπαλο για να μάθετε να εφαρμόζετε τις πρακτικές που μάθατε στην πρώτη μορφή εξάσκησης. Μπορείτε, τέλος, να συμμετέχετε στο τουρνουά του Budokan που γίνεται στην Ιαπωνία, αντιμετωπίζοντας φοβερούς αντιπάλους. Στον τομέα των γραφικών το "Budokan" τα καταφέρνει αρκετά καλά, αν και το animation μερικές φορές δεν είναι απόλυτα "φυσικό". Ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα και το ίδιο ισχύει και για το gameplay, το οποίο όμως θα μπορούσε να είχε βελτιωθεί.

GRAPHICS: 8,7  
ANIMATION: 8,2  
ΗΧΟΣ: 8,3  
ΓΕΝΙΚΑ: 8,1





# ARCADE

## BLOOD BROS

**B**ρισκόμαστε στην Αγρια Δύση, την εποχή που οι σχέσεις μεταξύ λευκών αποίκων και Ινδιάνων κάθε άλλο παρά καλές μπορούσαν να χαρακτηριστούν, κι έτσι προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι ένας λευκός κάου-μπόι και ένας Ινδιάνος βρίσκονται να πολεμούν ο ένας στο πλευρό του άλλου στο καινούριο coin-op της TAD Corporation. Ακόμη μεγαλύτερη όμως έκπληξη θα πρέπει να προκαλεί το γεγο-

νός ότι εκατομμύρια (τουλάχιστον) άλλοι λευκοί και Ινδιάνοι έχουν ενώσει τις δυνάμεις τους εναντίον των δύο αυτών γεννητών πολεμιστών. Η δράση εξελίσσεται σε ένα σύνολο από οθόνες, σε καθεμία από τις οποίες οι ήρωες του παιχνιδιού θα πρέπει να εξαφανίσουν από προσώπου γης καθορισμένο αριθμό εχθρών και background graphics. Για να το επιτύχουν αυτό, θα χρησιμοποιήσουν τα πιστόλια τους (παρμένα από κάποιο σπαγγέτι-γουέστερ-



## FINAL FIGHT

**B**ρισκόμαστε σε μια μεγάλη πόλη του όχι και τόσο μακρινού μέλλοντος, όπου οι συμμορίες έχουν επιβάλει τους δικούς τους νόμους, κι έτσι βασιλεύει το χάος και η εγκληματικότητα. Οι προγραμματιστές όμως, που δημιούργησαν αυτή την κατάσταση, φρόντισαν να βάλουν και τρεις ήρωες μέσα στο σκηνικό αυτό, μάλλον γιατί ένιωθαν

τύψεις. Οι τρεις αυτοί ήρωες θα πρέπει να καθαρίσουν την πόλη από το οργανωμένο έγκλημα. Στο παιχνίδι μπορεί, κάθε φορά, να συμμετέχει ένας ή δύο από αυτούς και συνήθως οι συμμετέχοντες βρίσκονται περικυκλωμένοι από κάθε λογής αντιπάλους. Για να τους εξοντώσουν, έχουν στη διάθεσή τους ένα αρκετά πλούσιο ρεπερτόριο από επιθετικές κινήσεις, δια-



φορετικές για τον καθένα, καθώς και την ικανότητα να χειρίζονται διάφορα αντικείμενα που βρίσκουν στο δρόμο ή αποσπών από τους αντιπάλους τους.

Στα αντικείμενα αυτά μπορούμε να βρούμε σιδερολοστούς, σπαθιά, μαχαίρια κ.ά. Η ικανότητά τους στο χειρισμό όπλων, καθώς και το πόσο αποτελεσματικά είναι τα κτυ-



Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



σίγουρα, αφού μόνο εκεί ένα εξάσφαιρο έχει αρκετές σφαίρες για να σκοτώσει ένα τάγμα) και δεσμίδες δυναμίτη. Πού και πού θα μπορέσουν να χρησιμοποιήσουν και κάποιο πιο ισχυρό όπλο, που δίνεται

ως bonus, αν σκοτωθεί ο κατάλληλος εχθρός. Οι εχθροί μπορεί να είναι είτε πεζοί, είτε άμαξες είτε zeppelins (μάλλον ανιστόρητοι είναι οι σχεδιαστές των γραφικών) είτε διάφορα άλλα περίεργα πράγμα-

τα, που έχουν διαφορετικό βαθμό επικινδυνότητας και αντοχής.

Αν οι ήρωές μας βρεθούν σε δύσκολη θέση, περικυκλωμένοι δηλαδή από εχθρικά πυρά, τότε μπορούν να κάνουν ένα αρκετά θεαματικό σάλτο και να βρεθούν πάλι όρθιοι, έτοιμοι να πολεμήσουν, υπό την προϋπόθεση βέβαια ότι δεν θα προσγειωθούν πάνω σε κάποια άλλη σφαίρα. Αν όλα αυτά σας θυμίζουν το "Cabal", που είχε επίσης κυκλοφορήσει από την TAD Corporation, τότε δεν έχετε καθόλου άδικο, μια και το παιχνίδι είναι απόλυτα όμοιο με το Cabal σε ό,τι αφορά το gameplay. Τα γραφικά έχουν, φυσικά, αλλάξει κι έχουν αποκτήσει περισσότερη λεπτομέρεια και πιο λαμπερά

χρώματα, ενώ τα sprites έχουν καλύτερο animation κι έχουν προστεθεί και μερικά εφέ. Στον τομέα των ηχητικών εφέ τα πράγματα είναι αρκετά καλά, αν και υπήρχαν περιθώρια βελτίωσης, αλλά και αλλαγών, αφού δεν διαφέρουν πολύ από αυτά του Cabal. Το gameplay είναι το ίδιο περίπου με αυτό του Cabal, λίγο πιο δύσκολο ίσως (ευτυχώς μάλιστα που οι σφαίρες δεν φαίνεται να σας σκοτώνουν πάντα, όταν σας πετυχαίνουν). Στο σύνολό του, πάντως, το "Blood Bros" είναι ένα παιχνίδι που προσφέρει αρκετή διασκέδαση, ειδικά στο two player mode και είναι καλό να του ρίξετε μια ματιά στα arcades της περιοχής σας.



πήματά τους, διαφέρουν από χαρακτήρα σε χαρακτήρα. Έτσι ο Hagar, ο πιο σωματώδης απ' όλους, έχει πολύ δυνατές γροθιές, αλλά είναι δυσκίνητος και δεν μπορεί να

χειριστεί καλά τα μαχαίρια, ενώ ο Guy είναι ακριβώς το αντίθετο. Εκτός από τα όπλα στο δρόμο τους, ο ήρωές μας μπορούν να βρουν και διάφορα άλλα bonus που τους

δίνουν επιπλέον ενέργεια, πόντους κ.λπ. Τέτοια bonus icons γίνονται απόλυτα απαραίτητα στα πιο δύσκολα επίπεδα, όπου εμφανίζονται κακοί που είναι καλύτερα οπλισμένοι και πιο ανθεκτικοί, ενώ αρχίζουν να φαίνονται και άλλα απρόσμενα εμπόδια, όπως φωτιές που ξεπηδούν από το έδαφος και άλλα παρεμφερή. Σαν αλλαγή από τις συνηθισμένες μάχες, προσφέρονται και μονομαχίες με πάνοπλους και φοβερά επικίνδυνους αντιπάλους, μπροστά σε φανατισμένο κοινό (εξαιρετικό στάδιο για να χάσετε όλες τις ζωές σας), ενώ υπάρχουν και bonus stages, όπως αυτό που

προσπαθείτε με ένα σιδηρολόστο να αποσυνθέσετε ένα αυτοκίνητο στα εξων συνετέθη μέσα σε καθορισμένο χρονικό διάστημα.

Το "Final Fight" είναι ένα άλλο τυπικό beat 'em up που δεν έχει να προσφέρει απολύτως τίποτε καινούριο. Αυτό που έχει όμως να προσφέρει είναι καλοσχεδιασμένα γραφικά και sprites με ομαλό animation, επιτυχημένα ηχητικά εφέ και φιλικό και εθιστικό gameplay που θα σας κρατήσει αρκετές ώρες (και θα σας απαλλάξει από αρκετά κέρματα). Αλλη μια επιτυχία για την Irem στον τομέα των beat 'em ups.



HIGH  
TECHNOLOGY

H  
TECH

HIGH  
TECHNOLOGY

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.



## ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗ

H

Cambridge SoundWorks είναι μια αμερικανική εταιρία κατασκευής ηχείων. Το Ensemble είναι το καλύτερο μοντέλο της και έχει σχεδιαστεί απ' τον Henry Kloss, που σχεδιάζει και για την πασίγνωστη KLH. Το Ensemble αποτελείται από δύο subwoofers και δύο δορυφόρους δύο δρόμων. Η πρωτοποριακή σχεδίαση των subwoofers επιτρέπει να τοποθετούνται οπουδήποτε και να χρησιμοποιούνται σαν βάση, έχοντας τον κώνο στραμμένο προς τα κάτω, χωρίς αυτό να μειώνει την έξοχη απόδοσή του! Τιμή 75.000 δρχ. στην Αμερική. Cambridge SoundWorks 154 California St, Newton, MA 02158 USA.

## ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΟ ΨΑΡΕΜΑ

N

α λοιπόν που και στο ερασιτεχνικό ψάρεμα εισβάλλει η υψηλή τεχνολογία. Το Humminbird είναι ένα 3-D radar θυθού που επιτρέπει στο χρήστη να ελέγχει τι γίνεται κάτω από το σκάφος σε τρεις διαφορετικές γωνίες. Στην οθόνη μάλιστα φαίνεται και η διαμόρφωση του θυθού.



## ΓΙΑ ΤΑ... ΑΥΤΙΑ ΣΑΣ ΜΟΝΟ

T

ο κασετόφωνο που κατασκεύασε η Blaupunkt διαθέτει έναν νέο τρόπο αυτοπροστασίας. Για να λειτουργήσει, χρειάζεται μια κάρτα που είναι εφοδιασμένη με έναν κωδικό. Κάθε κάρτα ταιριάζει μόνο σε ένα συγκεκριμένο κασετόφωνο. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες για το Montreal CR40, μπορείτε να γράψετε Blaupunkt - Weske GmbH, Presse und Information, Postfach, 3200 Hildkeshiem, Deutschland.





HIGH  
TECHNOLOGY

H  
T  
E  
C  
H

HIGH  
TECHNOLOGY

• Δ. Παυλίδης



### ΜΕΘΟΔΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

**T**ο Sita learning System μας έρχεται από τη Γερμανία. Είναι ένα σύστημα εκμάθησης που βασίζεται σε ένα microprocessor, το οποίο με τη βοήθεια μιας ειδικής μάσκας ελέγχει τη λειτουργία της αναπνοής. Χρησιμοποιεί την τεχνική της βιοανάδρασης για να ελέγξει τη λειτουργία του εγκεφάλου, ενώ ταυτόχρονα η κασέτα παίζει το ρόλο του δασκάλου. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε αγγλικά, γαλλικά, ισπανικά, ιταλικά, γερμανικά, ρωσικά ή σε αγγλικές ορολογίες (οικονομικά, υπολογιστές, μάρκετινγκ). Η τιμή του βασικού συστήματος είναι 72.000 δρχ. περίπου και των προγραμμάτων 30.000 δρχ. SITA Gabi Kroll, Amselstieg 38 D-2080 Pinneberg Deutschland.

### Η ΜΕΓΑΛΗ ΘΟΝΗ

**M**ήπως σας κουράζουν τα μικρά monitors; Η οθόνη που πρόσφατα κατασκεύασε η Philips είναι πράγματι μεγάλη. Με επιφάνεια 16 τετραγωνικά πόδια και 3.200 pixels συνολικά προσφέρει αρκετά μεγάλη ευκρίνεια. Να σημειωθεί ότι η οθόνη χρησιμοποιεί τεχνολογία LCD! Η χρήση της Nitstar μπορεί να μην είναι οικιακή, το αποτέλεσμα όμως δεν παύει να είναι εντυπωσιακό.



### ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΙΡΟΥ

**E**νας mini μετεωρολογικός σταθμός για το σπίτι σας. Προβλέπει τον καιρό για κάθε μέρα, καθώς και για την επόμενη, με αρκετή ακρίβεια. Διατίθεται επίσης θερμόμετρο, υγρόμετρο και φυσικά το κλασικό βαρόμετρο. Τοποθετείται μέσα στο σπίτι. Η τιμή του στην Αμερική είναι περίπου 18.000 δρχ. Edmund Scientific Company, 101 E. Gloucester Pike, Barrington, NJ 08007-1380.



# Video

Γι' αυτόν το μήνα η στήλη είναι αναγκασμένη να πρωτοτυπήσει. Τη φορά αυτή δεν πρόκειται να σας μιλήσουμε για επιστημονική φαντασία, αλλά για την επιστημονική... πραγματικότητα, με αφορμή μια θαυμάσια σειρά που κυκλοφόρησε πρόσφατα και αποκαλύπτει πολλά γύρω από τη γαλάζια μπάλα επάνω στην οποία περπατάμε τόσα χρόνια.

• του Γ. Κυπαρίσση

**ΤΙΤΛΟΣ:** ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΓΗ

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ:** ΠΛΑΝΗΤΗΣ ...ΓΗ

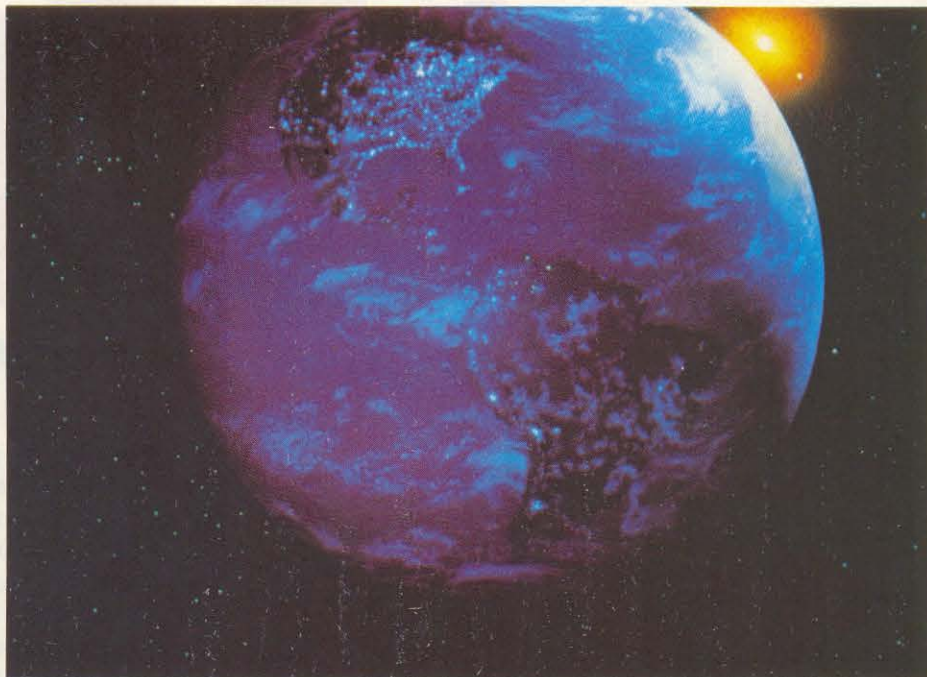
**ΠΑΡΑΓΩΓΗ/ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ:** ΕΘΝΙΚΗ

ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΜΕΡΙΚΗΣ

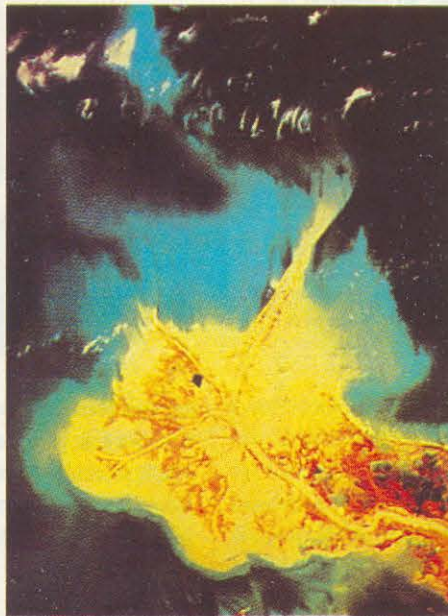
**ΕΤΑΙΡΙΑ:** VIDEOSONIC/RCA

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ:** 60'

Η φαντασία και η πραγματικότητα είναι πράγματα πολύ ρευστά στην επιστήμη. Η αδιάκοπη εξέλιξη και η συνεχής έρευνα έχουν σαν αποτέλεσμα, όχι μόνο να γίνονται πραγματικότητα αυτά που μέχρι τώρα θεωρούσαμε ότι "δεν γίνονταν", αλλά και να αλλάζουν μορφή οι σημερινές μας γνώσεις. Βαρετή εισαγωγή, θα μου πείτε. Το ξέρω, αλλά νομίζω ότι θα πρέπει να σοβαρευτούμε λίγο αυτήν τη φορά, μια και το θέμα δεν σηκώνει αστεία. Στη σειρά βίντεο, που παρουσιάζουμε, πρωταγωνιστεί αυτοπροσώπως ο γαλάζιος πλανήτης μας. Η ταινία "Πλανήτης Γη" είναι βασισμένη σε μια από τις πιο αξιόλογες επιστημονικές προσπάθειες να καταγραφούν και να παρουσιαστούν οι πρόσφατες ανακαλύψεις σχετικά με τη γαλάζια σφαίρα. Πολλά και διάφορα σημαντικά ονόματα περιλαμβάνονται στον κατάλογο των εταιριών και των οργανισμών που συμμετείχαν, όπως για παράδειγμα η Αμερικανική Εθνική Ακαδημία Επιστημών και η ίδια η IBM. Μόνο και μόνο η παρουσία της τελευταίας μας προ-



διαθέτει για πολλά υπολογιστικά "τρικ", όπως για παράδειγμα τρισδιάστατες γραφικές παραστάσεις και σχεδιαγράμματα. Η σειρά (τουλάχιστον τα επεισόδια που θα κυκλοφορήσουν στη χώρα μας) αποτελείται από 7 ανεξάρτητες ταινίες, καθεμιά από τις οποίες ασχολείται με κάτι το διαφορετικό. Ομως όλες μαζί συνθέτουν ένα μονα-



δικό έργο, που διακρίθηκε πρόσφατα με το βραβείο EMMY. Παρακολουθώντας τα ντοκιμανταίρ, θα αρχίσετε να βλέπετε τη γη με άλλο μάτι, όχι μόνο γιατί έχετε μπροστά σας μια εικόνα από το παρελθόν, αλλά γιατί μπορείτε να παρακολουθήσετε τι θα γίνει στο μέλλον. Ας δούμε όμως την κάθε ταινία από πιο κοντά. Το πρώτο μέλος της σειράς έχει τον τίτλο "Η ζωντανή μηχανή". Ολοι μας λίγο πολύ έχουμε καταλάβει ότι η γη δεν είναι και τόσο πέτρινη. Μερικές φορές ξυπνάει και κουνιέται, και τότε είναι που όλοι και όλα παραπατούν. Μια από τις σημαντικότερες ανακαλύψεις του 20ού αιώνα ήταν η μελέτη των τεκτονικών πλακών, οι οποίες αποτελούν το "δέρμα" της γης. Οι πλάκες αυτές είναι υπεύθυνες για μια σειρά σεισμών και τις εκρήξεις πολλών ηφαιστειών. Μαζί με το φακό των κινηματογραφιστών της σειράς θα ταξιδέψουμε πάνω από το ηφαιστειο Κίλαουεα, κατά τη διάρκεια μιας μεγαλόπρεπης έκρηξης και κατόπιν θα καταδυθούμε στον πυθμένα του Ατλαντικού, όπου επιστήμονες εξετάζουν την αιτία μερικών από τους ισχυρότερους σεισμούς της ιστορίας. Η δεύτερη ταινία έχει τίτλο "Ο γαλάζιος πλανήτης". Οι ωκεανοί είναι ακόμη το τελευταίο ανεξε-

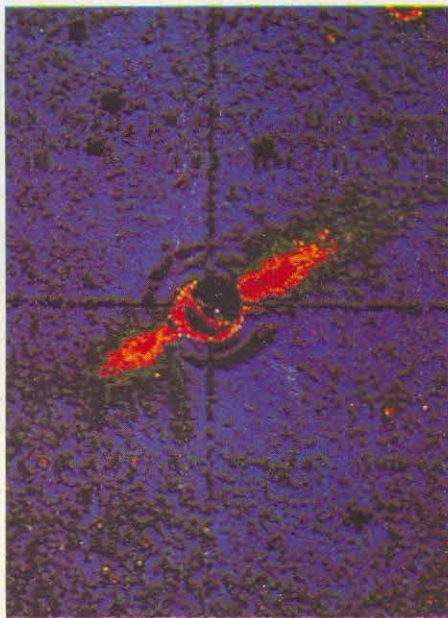


# Review



ρεύνητο σημείο της γης και δεν είναι τυχαίο που τώρα τελευταία οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας ξαναγυρίζουν στα μυστήρια του βυθού, αντί για το γνωστό μας πια διάστημα (θυμηθείτε τα "Αβυσσος" και "Λεβιάθαν"). Το παράξενο βέβαια με το όλο θέμα είναι το γεγονός ότι οι μοντέρνοι ωκεανογράφοι μελετούν τις θάλασσες από το... διάστημα! Ένα θαλάσσιο ρεύμα με πολύ παράξενη συμπεριφορά, το Ελ Νίνιο, υπεύθυνο για παγκόσμιες καταστροφές, είναι ο κεντρικός μας ήρωας. Επίσης ένα άλλο σκάφος μεταφέρει το θεατή στο θαλάσσιο βυθό και σε όλα όσα τον καλύπτουν, καθώς επισκέπτεται τα βάθη του ωκεανού για να γνωρίσει καινούρια παράξενα είδη του θαλάσσιου βασιλείου για πρώτη φορά. Προχωρώντας στο τρίτο μέρος της σειράς, φτάνουμε σε κάτι που έχουμε ακούσει λίγο πολύ όλοι μας: στην αλλαγή του κλίματος της γης. Οι επιστήμονες ισχυρίζονται ότι ο άνθρωπος δεν έχει γνωρίσει ποτέ το "κανονικό" κλίμα της γης. Ο πολιτισμός μας άνθησε μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα μεταξύ απέραντων περιόδων παγετώνων. Μήπως είμαστε στην αρχή μιας νέας περιόδου αλλαγής του κλίματος; Μήπως ξεκινά μια νέα εποχή

παγετώνων (μπρρρ) ή η σημερινή παγκόσμια θερμή τάση θα εμποδίσει το μοιραίο; Μπορείτε κι εσείς να το ανακαλύψετε. Η τέταρτη ταινία είναι ό,τι πρέπει για τους αδιόρθωτους φίλους της επιστημονικής φαντασίας. Πρόκειται για μια συλλογή από φιλμ αρχείου, κινηματογραφημένων από τις επιφάνειες των πλανητών, εκεί όπου έχει



φτάσει ο άνθρωπος, καθώς και μερικών σκηνών που αναπαριστούν το περιβάλλον μακρινότερων πλανητών. Με τη βοήθεια ειδικών εφέ, ο θεατής μπορεί να επισκεφτεί το μακρινό πλανήτη Δία και να περάσει μέσα από τα σύννεφα όξινης βροχής, για να δει για πρώτη φορά το έδαφος της Αφροδίτης. Σε ένα επίσης μακρινό μας αστέρι, τον Ηλιο, είναι αφιερωμένη και ολόκληρη η επόμενη ταινία. Κέντρο της μελέτης είναι οι τεράστιες ηλιακές κηλίδες, οι οποίες δείχνουν να επηρεάζουν το περιβάλλον εκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά. Ακόμη με τη βοήθεια υπέρυθρων ακτίνων και ακτίνων Χ επιχειρείται μια "ακτινογραφία" στο εσωτερικό του άστρου, δίνοντας εικόνες που μάλλον δεν έχουμε ξαναδεί.

Η προτελευταία ταινία έχει τίτλο "Τα δώρα της γης". Οι πηγές ενέργειας του πλανήτη είναι αντικείμενο εντατικής μελέτης τις τελευταίες δεκαετίες. Ειδικά ο πυθμένας της θάλασσας μπορεί να εξοικονομήσει μεγάλες ποσότητες ενέργειας, αρκεί να χρησιμοποιηθεί σωστά. Ίσως το αλμυρό νεράκι να είναι τελικά πιο χρήσιμο από τη βενζίνη. Τέλος, η έβδομη ταινία με τίτλο "Το πεπρωμένο της γης" εξετάζει το μέλλον του πλανήτη. Μια νέα θεωρία υποστηρίζει ότι η γη είναι ένα δισεκατομμύριο χρόνια γηραιότερη απ' ό,τι νομίζαμε. Μήπως βρισκόμαστε πιο κοντά στο θάνατο της γης; Τι θα συμβεί τελικά μετά από έναν πυρηνικό πόλεμο; Τι είναι ο "πυρηνικός χειμώνας" και η "υπεριώδης άνοιξη"; Όλα αυτά μπορείτε να τα θαυμάσετε μέσα από το φακό του "Πλανήτη Γη". Παρόλο που έχουμε εδώ να κάνουμε με ένα ντοκιμανταίρ, τα οπτικά εφέ δεν λείπουν και η συμβολή των υπολογιστών σε όλα αυτά που θα δείτε είναι τεράστια. Δεν θα πρέπει εξάλλου να παραλείψουμε να τονίσουμε ότι η σειρά έχει ελληνική αφήγηση, κάτι που την κάνει ακόμη πιο απολαυστική. Μήπως βαρεθήκατε να βλέπετε φανταστικές ιστορίες; Τότε σας προτείνουμε μια ευχάριστη αλλαγή. Γιατί, πολλές φορές, τελικά η πραγματικότητα είναι πολύ πιο ενδιαφέρουσα από την ίδια τη φαντασία.



# OMNI SHOP

## The Game Machine



● ΤΩΡΑ! Το νέο Amstrad 6128 plus και με κάθε αγορά δώρο 3 original games.



● Τα καλύτερα περιφερειακά στις καλύτερες τιμές.



● Τα top computer games για τους top users.



● Η αχτύπητη Amiga και μαζί της δώρο ένα ρολόι-calculator.

Οι προσφορές γίνονται όσο υπάρχει stock.



# ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ ΚΑΙ ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΟΜΝΙ SHOPS!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ ΤΙΣ SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!



• Τεχνοψυχαγωγία και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



• Ελληνικά και ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.



• ΟΜΝΙ SHOPS και διαστημική εποχή.



• Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.

**EUROPEAN**  
ENTERPRISES S.A.

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 9217428 FAX 92 6847

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ  
ΤΗΛ. 284364 FAX 282663

ΤΑ ΟΜΝΙ shops είναι "Franchised business"  
Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε  
στο 01-9217428 κ. Αιδίνη Γιάννη.

**ΟΜΝΙ SHOPS**

**ΑΘΗΝΑ**

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17

(κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ)

ΤΗΛ. (01) 3601761

**ΘΕΣ/ΝΙΚΗ**

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

**ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ**

ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA)

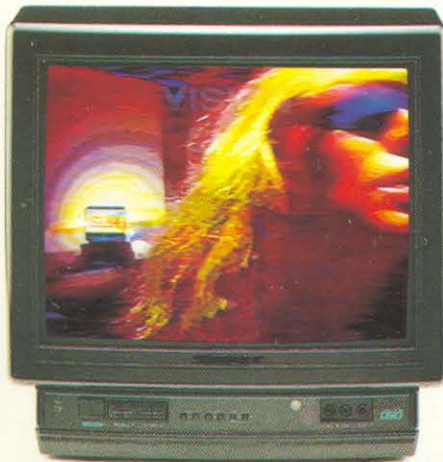
ΤΗΛ. (081) 242 503



Και τώρα  
**COMPUTER SHOW**



**ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO**



**ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ**



**SOFTWARE REVIEWS**



**TOP TWENTY**



**HINTS & TIPS**



**ΓΕΓΟΝΟΤΑ - ΦΗΜΕΣ - ΣΧΟΛΙΑ**

**Ένα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games  
 κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!**

**ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ**

**18.30** 



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY