

# PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



## REVIEWS

- Lotus 3
- Wizkid
- Shuttle
- Fire Force
- Troddler

## ΧΩΡΙΣ JOYSTICK PC

- Image-In Colour
- Norton Desktop For Windows

## ΧΩΡΙΣ JOYSTICK AMIGA

- Διευθυνσιογράφος
- Ετικετογράφος

## ΧΩΡΙΣ JOYSTICK ATARI

- Diamond Edge
- Diamond Back

## ADVENTURE

- Gateway
- Plan 9 from Outer Space

## SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΕ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝ- ΝΙΑΤΙΚΑ ΔΩΡΑ



SPECIAL REVIEW  
THE LEGEND OF  
KYRANDIA



REVIEW  
SHADOW OF THE  
BEAST III



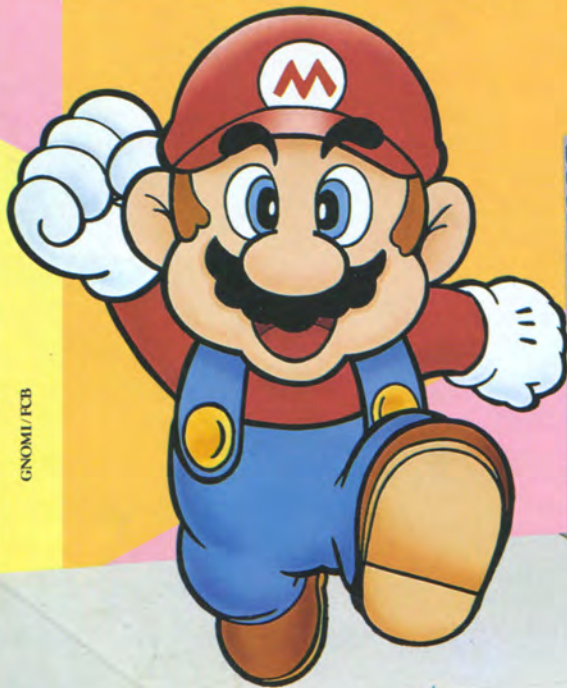
REVIEW SUPER NES  
SUPER MARIO  
WORLD



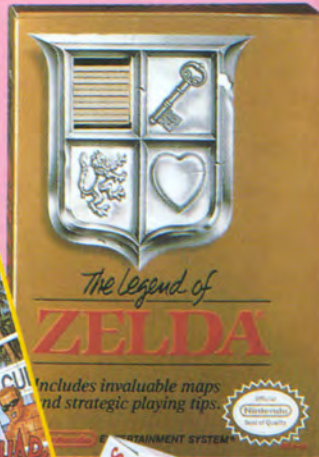
# Nintendo

# ΕΠΙΔΕ

## Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ



GNOMI/FCB



Original  
**Nintendo**  
Seal of  
Quality

Μόνο τα αυθεντικά  
προϊόντα NINTENDO  
συνοδεύονται από  
τη χρυσή σφραγίδα  
ποιότητας.

## Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

◀ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ▶



# ΕΝ ΔΥΝΑΜΗΣ

0.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ, 600.000.000 ΚΑΣΕΤΕΣ



ΤΟ GAME BOY ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ:

- LIGHT BOY: Μεγεθύνει και φωτίζει την οθόνη.
- Ειδική θήκη μεταφοράς για το GAME BOY.
- Επαναφορτιστή / Μετασχηματιστή.

## Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ:

- HOT LINE ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
- ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ NINTENDO CLUB ΓΙΑ ΣΑΣ
- ΠΛΗΡΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
- ΕΝΤΥΠΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΣΤΑ VIDEO GAMES

**Nintendo**

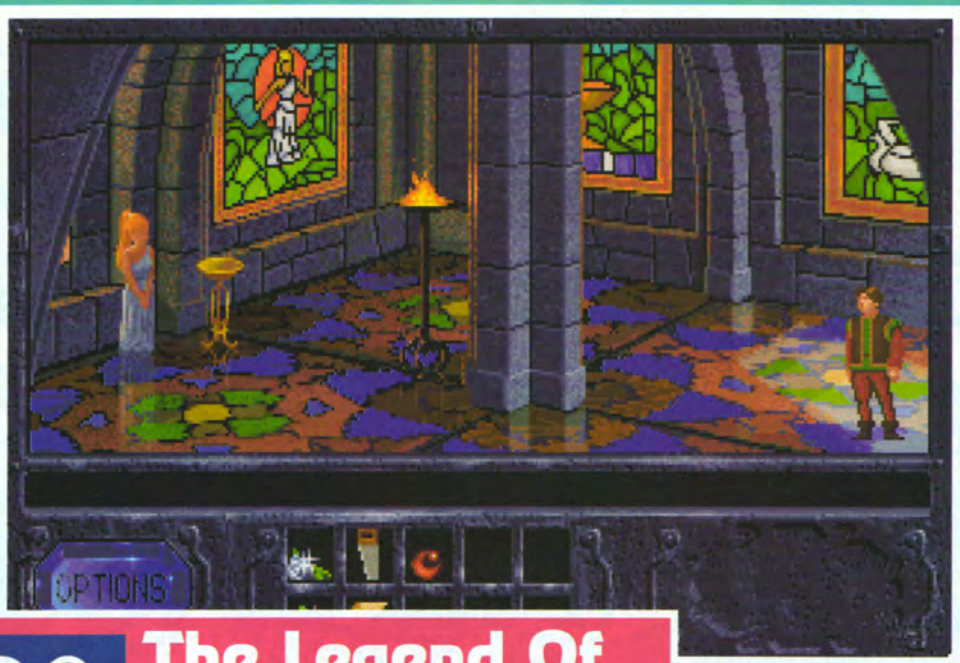


ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.  
 ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανουσός  
 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης  
 ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni  
 ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη  
 ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/τίνος Παπαζαχαράπουλος  
 MARKETING: Λουκία Ταλιαδούρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Δήμητρα Κουτσογιούμα  
 ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θόδωρος Κοντοχρήστος  
 ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Αντρέας Τσουρινάκης, Ηλίας Μανεισιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Χρήστος Μιχόπουλος, Θωδωρής Δεβελέγκας, Μιχάλης Ατάλιαλης, Αποστόλης Μουρελιότος, Μάνος Νικολάου, Κώστας Κυπαρίσης, Γιάννης Αδαμόπουλος, Θωδωρής Ραφτόπουλος  
 ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανόγου  
 ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννιδής  
 ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφός  
 ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμιδής  
 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σιλια Ράντου  
 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Εφη Δοξοπούλου, Λίτσα Νέστορα  
 ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος  
 Το PIXEL αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία NORTHERN NETWORK ΕΠΕ Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663  
 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση  
 ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ. Τσανανάς

Το PIXEL εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες τεχνολογίες ηλεκτρονικής αδειοδότησης από την εταιρία PRINT XPRESS, Α. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.  
 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο  
 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Λούλης  
 ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός  
 ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπερή  
 ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Μαρία Κουτσογιούμα, Ευτέρπη Τρίμη  
 DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομινη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσορλάλη, Βασίλης Ευσταθίου, Σπύρος Σταυπάκης  
 ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη, Φρόσω Ξιδή  
 DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Ελένη Παπαδογιάννη  
 ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.  
 ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής  
 ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.  
 ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γ. Λιάππης  
 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 5.940 δρχ. - Φοιτητές: 5.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 6.700 δρχ.  
 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 9.200 δρχ. Αμερική: 11.450 δρχ.  
 ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA  
 PUBLISHER: Nikos Manousos  
 GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis  
 EDITOR IN CHIEF: Umberto Grelloni  
 ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti  
 ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos  
 MARKETING: Lucy Taliadoros  
 CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Viontakis, USA - Antonis Peristers

Απαγορεύεται η ολική ή μερική δημοσίευση ή αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της COMPUPRESS AE. Τα εμπούρα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις θέσεις του περιοδικού.



**30** **The Legend Of Kyrandia**  
**Θέλετε θέαμα; Το καλύτερο animation που έχετε δει ως τώρα σε adventure.**



Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.  
**ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:**  
 DATA: 8226407-9, 8231651-2, 8230822, 8235921, 8839152-4  
 VOICE: 8229480 (sysop)

**Test Amstrad 7386 SX/40.....18**  
 Πώς ένα PC καταφέρνει το πρωί να είναι επαγγελματίας και το βράδυ παιχνιδιάρης;  
**Adventure: Plan 9 From Outer Space - Gateway.....62**  
 Δύο πολύ καλά adventure games που δεν πρέπει να λείπουν από τη συλλογή σας.





84

# Image-In Colour

Η τέχνη της ψηφιακής φωτογραφίας.

74

# Air Warrior

Εξυπνα κόλπα, τακτικές επίθεσης, κουτσομπολιό και γεγονότα του παιχνιδιού.

## Χωρίς Joystick PC.....88

Norton Desktop For Windows: Τα μεθανά σημεία που σας κάνουν τη ζωή δύσκολη.

## Χωρίς Joystick AMIGA .....80

Διευθυνσιογράφος / Ετικετογράφος  
Επιτέλους ένα καλό ελληνικό software για Amiga.

## MONIMΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη σύνταξη.....	7
Adventure SOS.....	72
Console Tips .....	76
Air Warriors' Top Ten.....	78
Public Domain .....	96

## ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica .....	8
Console News .....	10
Computer News.....	12

## GAMES REVIEWS

SOFTWARE FLASH .....	26
SPECIAL REVIEW .....	30
THE LEGEND OF KYRANDIA	
SOFTWARE REVIEW.....	40

Super Scope Games – Super Mario World – Shadow Of The Beast – Lotus 3 – Wizkid – Spiderman – The Ancient Art Of War In The Skies – Silly Putty – Fire Force – Troddler – Shuttle

ADVENTURE.....	58
Plan 9 From Outer Space Gateway	

## PLAY THE GAME

Thunderhawk .....	74
Οδηγίες για τα κακά παιδιά... που έχασαν το manual	

## ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Διευθυνσιογράφος - Ετικετογράφος για AMIGA .....	80
Image In Colour για PC .....	84
Norton Desktop για PC .....	88
Diamond Edge & Diamond Back για Atari .....	92

## ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Test.....	18
Amstrad PC7368SX/40	
Θέμα.....	22
Games' Fair '92	

## PIXELWARE

Αλληλογραφία .....	100
Mr Byte .....	102
Hints 'n' Tips .....	104
On-Line .....	106
Midi Lessons .....	108
System Interface Amiga .....	110
System Interface Atari ST .....	114
Programming Amiga .....	116
Programming Atari ST .....	120
Αγγελίες.....	122
Οδηγός Αγοράς .....	128



# Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟΥ ΚΑΙ Η ΛΕΞΗ - ΚΛΕΙΔΙ:



## ΤΟΜΑΧΑΥΚ!!!

Ο τυχερός της κλήρωσης  
που κερδίζει μια αχτύπητη

### AMIGA 500

είναι ο

### Στέφανος Μαυρίδης

από τη Δράμα



**Η Amiga είναι προσφορά του  
Joystick Tomahawk...του  
δυνατότερου Joystick στον  
κόσμο.**

*Ευχαριστούμε θερμά την εταιρία:*

Aneroussis Control Ltd

Σ. Σαράφη 21, 122 41 Αιγάλεω

Τηλ.: 5900107 - 5906006

Fax: 5902556, Tlx: 226600



### ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

#### ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

- 1) Βάση on-line στο ρυθμό της ηλεκτρονικής επικοινωνίας.
- 4) Λάτρης αυτών ο Τσουρινάκης.
- 8) Αυτό το δώρο θα κερδίσετε, αν λύσετε σωστά αυτό το σταυρόλεξο.
- 9) Κάρτα γραφικών σε PC.
- 13) Multi User παιχνίδι που πατάει, από κάθε άποψη.

#### ΚΑΘΕΤΑ

- 1) Συνεχόμενα στο αλφάβητο.
- 3) Λειψή πόρτα (αγγλική γραφή).
- 7) Συνδυασμός ιταλικής ομάδας με αγγλικό πρόσωπο.
- 10) Εγκέφαλος είναι, αλλά μυαλό δεν έχει.
- 12) 101 πλήκτρα χωράνε πάνω σ' αυτό.
- 15) Κοτσόλα χεριού που πάει παντού.
- 16) Μεγάλο PIXEL.



# Γ Ρ Α Μ Μ Α   Α Π Ο   Τ Η   Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η

**Κ**αι πάλι μαζί με το χριστουγεννιάτικο τεύχος του PIXEL, πλούσιο όπως πάντα σε ποικιλία ποιοτικών θεμάτων. Αυτό θα το διαπιστώσετε εξάλλου ξεφυλλίζοντας προσεκτικά τις σελίδες του περιοδικού. Ασφαλώς, και από αυτό το τεύχος, δεν θα μπορούσαν να λείπουν και οι super διαγωνισμοί μας, με τα πολλά και πλούσια δώρα. Λεπτομέρειες και αναλυτική παρουσίαση των κανόνων στις σελίδες του περιοδικού. Επίσης, τα θερμά μας συγχαρητήρια και τις καλύτερες ευχές μας στο φίλο μας από τη Δράμα που κέρδισε την AMIGA στο διαγωνισμό του σταυρόλεξου. Όσο για τους νικητές του PIXEL-PUZZLE, θα τα πούμε του ...χρόνου! Πριν αγοράσετε joystick, καλό θα ήταν να συμβουλευτείτε το ενθετάκι μας, όπου υπάρχουν αναφορές για τα καλύτερα joysticks που κυκλοφορούν στην αγορά, τα οποία μπορείτε να βρείτε σε όλα τα computer shops.



**Κ**αι τώρα έχω για σας κάτι διαφορετικό. Όπως θα ξέρετε, για την υλοποίηση κάθε τεύχους, εκτός από τους συντάκτες, απαραίτητη είναι η συμβολή και άλλων ατόμων από διαφορετικά τμήματα. Όλοι αυτοί οι ανώνυμοι ήρωες αποφάσισαν να βγουν επιτέλους από την αφάνεια και, μη βρίσκοντας άλλον τρόπο, έκαναν έφοδο στο γραφείο μου τη στιγμή που έγραφα το "γράμμα από τη σύνταξη". Ιδού λοιπόν το αποτέλεσμα:

## ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Κάθε νέος χρόνος αφετηρία προόδου.

## ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ- DeskTop Publishing

Η καινούρια χρονιά να έρθει με περισσότερα και καλύτερα ADVENTURES!!!

## ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Χαμογελάστε στον καινούριο χρόνο που έρχεται.

## MARKETING

ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑΑΑΑΑΑΑ! Σε όλους τους PIXELάδες, τους πιο ξεχωριστούς και λίαν computerized αναγνώστες, Είθε φέτος να μπορούμε όλοι σε ανώτερες τεχνολογικές σφαίρες....

## ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Όσο αδιόρθωτοι κομπιουτεράδες κι αν είστε, να 'στε σίγουροι ότι εμείς θα είμαστε πάντα εδώ... για να σας διορθώσουμε. Χρόνια πολλά λοιπόν και... περισσότερο διάβασμα.

## COMPULINK

Σας εύχομαι ένα ευτυχισμένο, κεφάλτο, μοναδικό 1993. Καλές γιορτές μ' ένα ποτήρι σαμπάνια στο κόκπιτ ενός PSI, στους αιθέρες της χώρας Α.

Ασφαλώς, δεν άντεξε στον πειρασμό και

## Ο ΕΚΔΟΤΗΣ ΜΑΣ

1993: Η χρονιά που το PIXELάκι γίνεται 100 τευχών! Χρόνια πολλά λοιπόν, και χρόνια πολλά σ' εσάς που με μοναδική ...αυτοθυσία και αυτοπάρνηση μάχεστε μαζί του τόσα χρόνια ενάντια σε εξωγήινους εισβολείς, τέρατα σκοτεινών λαθυρίθων και γενικώς εχθρικά sprites κάθε κατηγορίας και προελεύσεως.

**Κ**άπου εδώ όμως σας αφήνουμε γι' αυτόν το μήνα. Απολαύστε το τεύχος με την ησυχία σας. Όσο για τη δική μας ευχή; Ένα μεγάλο ευχαριστώ για την αγάπη σας προς το περιοδικό και ένα επίσης μεγάλο ευχαριστώ σε όλα τα τμήματα που αναφέρθηκαν.

Ραντεβού του χρόνου!





# TERRA INF RMATICA

## ΦΤΙΑΞΤΕ ΣΚΙΤΣΑ ΣΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ ΣΑΣ

### Ένα απολαυστικό non-computer game

**Χ**ριστούγεννα έρχονται. Με το computer σας θα τη βγάλετε όλη μέρα; Αν βαρεθείτε (που θα βαρεθείτε, αυτό είναι σίγουρο), δεν έχετε παρά να κοιτάξετε και κανένα επιτραπέζιο παιχνίδι, που δίνει επιπλέον τη δυνατότητα να παίξουν περισσότεροι από δύο παίκτες. Εναν εκπρόσωπο αυτής της κατηγορίας φιλοξενούμε και σε αυτή τη στήλη, προσπαθώντας να σας δώσουμε μερικές ιδέες για γιορτινά δώρα (για τους άλλους αλλά και για τον εαυτό σας).

Η A.S. Company κυκλοφόρησε πρόσφατα στην ελληνική αγο-



ρά τις "σκισσογραφίες" σε δυο εκδόσεις, τις "κανονικές" και τις σκισσογραφίες junior. Πρόκειται για ένα απολαυστικό παιχνίδι, στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν από 3 έως και 16 παίκτες. Το παιχνίδι βασίζεται σε μια παλιά αλλά διασκεδαστική ιδέα: Οι συμπαίκτες καλούνται να μαντέψουν αυτό που λέει η γλώσσα των σκίτσων. Το παιχνίδι, πέρα από τη διασκέδαση, έχει αρκετά ακόμη "συν": Καλλιεργεί την επιδεξιότητα, την εφευρετικότητα και τη δεξιοτεχνία. Σας φαίνεται εύκολο; Για προσπαθήστε να πείτε τις λέξεις με ένα σκίτσο!

## ΟΙ ΣΤΑΡ ΔΙΑΣΚΕΔΑΖΟΥΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ



**Η**λεκτρονική διασκέδαση δεν είναι προνόμιο μόνο των κοινών θνητών. Σας έχουμε αναφέρει και παλαιότερα ότι διάσημα αστέρια είναι φανατικοί παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Να λοιπόν ξανά του λόγου το αληθές, με τους λιλιπούτειους Kris Kross να αγωνίζονται μανιωδώς μπροστά σε ένα Gamegear. Τον περισσότερο χρόνο τους τον καταναλώνουν σε περιοδικές και στούντιο, γι' αυτό και οι φορητές κονσόλες είναι μάλλον περισσότερο του γούστου τους. Αγαπημένα τους παιχνίδια θεωρούνται τα Super Off-Road Racer και Terminator. Η φωτογραφική μηχανή απαθανάτισε τους δυο θυμωμένους μπόμπιρες κατά την ώρα που ξετίναζαν τα high scores, για λογαριασμό ξένου περιοδικού (Sega Power). Αντίθετα με ό,τι περίμεναν όλοι, δεν κρατούσαν την κονσόλα ανάποδα, όπως φορούν τα παντελόνια τους...

## KODAK PHOTO CD: Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ Ο οπτικός δίσκος φυλά τις αναμνήσεις

**Σ**το χώρο της φωτογραφίας η Kodak είναι ό,τι και η Philips στο χώρο των ηλεκτρικών συσκευών και ό,τι η Sony στα ηλεκτρονικά. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, το γεγονός ότι οι τρεις αυτές εταιρίες συνεργάζονται σε πολλές περιπτώσεις, όπου απαιτείται έρευνα. Ανάμεσα σε αυτές τις περιπτώσεις είναι φυσικά η οπτική τεχνολογία και τα multimedia. Η Kodak, αποφασίζοντας να επενδύσει στο πιο καταναλωτικό ίσως προϊόν της δεκαετίας μας, είναι έτοιμη να θέσει νέα πορεία στο μέλλον της φωτογραφίας. Το Photo CD είναι η δική της πρόταση στο χώρο των CD-ROMs. Πρόκειται για μια συσκευή που συνδέεται με τηλεόραση και θα μπορεί να απεικονίσει στην οθόνη τις φωτογραφίες σας, οι οποίες θα βρίσκονται πια αποθηκευμένες σε έναν οπτικό δίσκο. Κάθε CD θα έχει τη δυνατότητα αποθήκευσης πολλών εκατοντάδων φωτογραφιών υψηλής ανάλυσης, οι οποίες δεν θα διατρέχουν κανέναν κίνδυνο αλλοίωσης, μια και δεν θα είναι τυπωμένες πια σε χαρτί αλλά αποθηκευμένες με τη μορφή bits και bytes. Οι χρήστες θα μπορούν να δημιουργούν τα

δικά τους "οπτικά" άλμπουμ, στέλνοντας το φιλμ της φωτογραφικής τους μηχανής στο κατάλληλο ειδικευμένο φωτογραφικό κέντρο της Kodak. Αυτά σαν αρχή, μια και πρόσφατα η εταιρία ανακοίνωσε τη δεύτερη γενιά των μηχανημάτων της, τα οποία θα μπορούν να συνδυάζουν εγγραφή εικόνας και ήχου στο ίδιο δισκάκι. Με τον τρόπο αυτό ο χρήστης του Photo CD θα μπορεί να προσθέσει σχόλια ή στερεοφωνική μουσική, σε όποιο ποσοστό της χωρητικότητας του δίσκου επιλέξει. Για παράδειγμα, θα μπορεί να διαθέσει 70 "λεπτά" χωρητικότητας για εικόνες και 30 λεπτά για ήχο - ή το αντίστροφο. Λαμβάνοντας υπόψη της τη δυσαρέσκεια του ενδιαφερόμενου αγοραστικού κοινού, το οποίο θα πρέπει να μαζέψει δυο ή τρεις συσκευές CD για όλες του τις ανάγκες (CD-ROM για το PC, CD-I, μουσικό CD για το Hi-Fi κ.λπ), το Photo CD δεύτερης γενιάς θα έχει τη δυνατότητα να παίξει μουσικά δισκάκια και θα είναι συμβατό με το format των δίσκων για τα CD-ROMs των PCs. Ισως, τελικά, αυτή η λύση είναι η καλύτερη, για όσους δεν έχουν ακόμη κάποιο CD player και επιθυμούν να αποκτήσουν.



# TERRA INF RMATICA

## ΤΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΜΠΑΙΝΟΥΝ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι γυναίκες-game players αυξάνονται

**Η** Σιγκούνρει Γουίβερ και η Λίντα Χάμιλτον δεν είναι πια μόνες τους στην εξολόθρευση των εξωγήινων. Πολλές γυναίκες, σε ένα μεγάλο φάσμα ηλικίας, αναμετρούνται με τέρατα κάθε μέρα. Δεν φορούν πανοπλίες ούτε κουβαλούν όπλα. Κυκλοφορούν αθόρυθα γύρω μας, αλλά το βράδυ αρπάζουν τις παιχνιδιομηχανές και το joystick και δεν αφήνουν στα shoot 'em ups παρά μόνο τα backgrounds. Η Nintendo και οι παιχνιδιομηχανές της, σε συνδυασμό με τους νέους τίτλους εθιστικών παιχνιδιών που δεν προάγουν τη βία, έκαναν την αρχή στις Ηνωμένες Πολιτείες, προκαλώντας την αύξηση του αριθμού των γυναικών gamers και αναγκάζοντας τα software houses να λάβουν σοβαρά υπόψη τους για πρώτη φορά το νέο αυτό αγοραστικό κοινό. Στο μεταξύ, το φαινόμενο ...εξαπλώθηκε, και σήμερα οι γυναίκες που έχουν ως χόμπι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ξεπερνούν σε αρκετές πόλεις της Ευρώπης το 11% του αγοραστικού κοινού. Ο λόγος, για τον οποίο μέχρι τώρα κανείς δεν είχε ενδιαφερθεί για τις γυναίκες, είναι το γεγονός ότι αντίθετα με τους άνδρες gamers δεν



έχουν κάποιο συγκεκριμένο "προφίλ". Το φάσμα των ηλικιών είναι πολύ μεγάλο και δεν είναι σπάνιο το φαινόμενο, κατά το οποίο μικρά κορίτσια εξερευνούν τη χώρα του Mario μαζί με τη μητέρα τους. Φυσικά, το 88% παραδέχεται ότι η εισοδος τους στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία έγινε μέσω του ανδρικού πληθυσμού (φίλοι, σύζυγοι, αδελφια), ο δε εθισμός τους είναι πολύ μεγάλος: πολλές κοπέλες περνούν

21 ώρες την εβδομάδα με το joystick στο χέρι! Οι αγαπημένοι τους ήρωες είναι χαρακτήρες-καρτούν (οι οποίοι τον τελευταίο καιρό πληθαίνουν όλο και περισσότερο κατ' αναλογία στην αγορά παιχνιδιών) με χιούμορ, σε παιχνίδια που απαιτούν κάποια στρατηγική, αντί για εξάσκηση αντανακλαστικών. Ίσως οι προτιμήσεις αυτές των γυναικών διαμορφώσουν τελικά και τον τύπο των παιχνιδιών που θα επικρατήσουν μέχρι το 2000 και ίσως αυτό αποτελέσει ένα ακόμη χτύπημα στα βαρετά πια shoot 'em ups και beat 'em ups (και όλα τα εις "em ups"). Λέτε να έχουμε αναγνώστριες του περιοδικού και να μην το έχουμε καταλάβει; Τι λέτε για μια στήλη μόδας, κύριε Ουμπέρτο; (Ε, καλά, καλά, μια κουθέντα είπαμε!)

## ΟΛΟΤΑΧΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ SUPERCHIP;

Θεματικές αποκαλύψεις για τα computers του 2000

**Ο**ταν λέμε "computers του 2000", δεν κοιτάμε πια πολύ μακριά. Ο μαγικός αυτός αριθμός που θα σημάνει μια νέα χιλιετηρίδα και έχει συνδέσει το όνομά του με πάμπολλες φήμες, θα είναι και η αρχή για κάτι διαφορετικό στο χώρο των υπολογιστών. Μιλάμε για τους BIPS PCs, όπως ήδη έχουν επικρατήσει να λέγονται, δηλαδή για προσωπικούς desktop υπολογιστές με δυνατότητα επεξεργασίας δεκατομμυρίων εντολών ανά δευτερόλεπτο! Από τη στιγμή που ο πρώτος VAX 11/780 παρουσιάστηκε από την DEC τον Οκτώβριο του 1977, η απόδοσή του έγινε κάτι σαν benchmark για τη μέτρηση της ταχύτητας όλων των υπόλοιπων υπολογιστών. Το standard αυτό καθιερώθηκε ως MIPS, το οποίο αναφέρεται στα εκατομμύρια των εντολών ανά δευτερόλεπτο. Το κόστος του "τέρατος" για την εποχή του ήταν 130.000 δολάρια. Σήμερα, 15 χρόνια μετά, ο κάθε χρήστης μπορεί να έχει στο σπίτι του έναν υπολογιστή με 41 φορές την απόδοση του VAX στο ένα εξηκοστό της τιμής του. Όμως οι ειδικοί συμφωνούν ότι αυτά τα 15 χρόνια αποτελούσαν απλά μια προθέρμανση. Ο ρυθμός ανάπτυξης επιταχύνει διαρκώς. Μπορεί η ισχύς ενός PC

να αυξήθηκε δέκα φορές μέσα σε δέκα χρόνια (ή περίπου δέκα), στην επόμενη όμως δεκαετία η απόδοσή του θα αυξηθεί ακόμη κατά εκατό φορές. Οι εμπιστευτικές μελέτες των μεγάλων εταιριών κατασκευής hardware περιμένουν την εμφάνιση των πρώτων BIPS PCs μέχρι το τέλος αυτής της δεκαετίας.

Η τεχνολογία υπερνικά ολοένα και περισσότερα εμπόδια. Ο αριθμός των τρανζίστορ, που μπορούν να τοποθετηθούν σε ένα τσιπ θα διπλασιάζεται κάθε 18 μήνες! Απόδειξη αποτελεί η εμφάνιση του 80386 και του 80486. Δεν πέρασαν καν δυο χρόνια από την εμφάνιση του 486 με το 1 εκατομμύριο τρανζίστορ και ο 80586 (ή P5) με τα 3 εκατομμύρια τρανζίστορ είναι γεγονός, ενώ ο 80686 είναι στα σκαριά. Ο P5 θα είναι συμβατός ακόμη και με τον 8088, θα προχωρά πέρα από την τεχνολογία RISC, υποστηρίζοντας superscalar processing (επεξεργασία περισσότερων από μιας εντολών σε κάθε κύκλο ρολογιού). Μόνο για λόγους σύγκρισης σας αναφέρουμε ότι ο 8088, ο οποίος εμφανίστηκε από την Intel το 1978, περιείχε 29.000 τρανζίστορ!

Τι μπορούμε άραγε να κάνουμε με τόση υπολογιστική ισχύ κάτω από τα δάχτυλά μας;

## ΤΟ PHOTOSTYLER ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ

Πώς το πρόγραμμα βοηθά στη διαλεύκανση μιας υπόθεσης

**Ν**α λοιπόν που ένα πρόγραμμα υπολογιστή χρησιμοποιείται για μια περίεργη υπόθεση εξαφάνισης. Το στόρι, που θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελέσει θέμα αστυνομικής σειράς, βασίζεται στην εξαφάνιση ενός μωρού που έγινε στα ελληνικά νησιά πριν από 15 μήνες. Οι γονείς του δεν σταμάτησαν τις έρευνες για τον εντοπισμό του βρέφους, οπότε επιστρατεύτηκε το γνωστό μας Photostyler για να δημιουργήσει την εικόνα του μικρού Ben Needham, με βάση μια παλαιότερη φωτογραφία του, όπως θα έπρεπε να είναι έπειτα από αυτό το χρονικό διάστημα. Πολύ καλή σκέψη και σίγουρα η Aldus δεν θα περίμενε ότι ανάμεσα στις εφαρμογές του δημοφιλούς της προγράμματος θα ήταν κάτι σαν κι αυτό...



# Console NEWS

## SONIC 2: ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!

**Πιο γρήγορος, πιο πεισματάρης, πιο επικίνδυνος!**

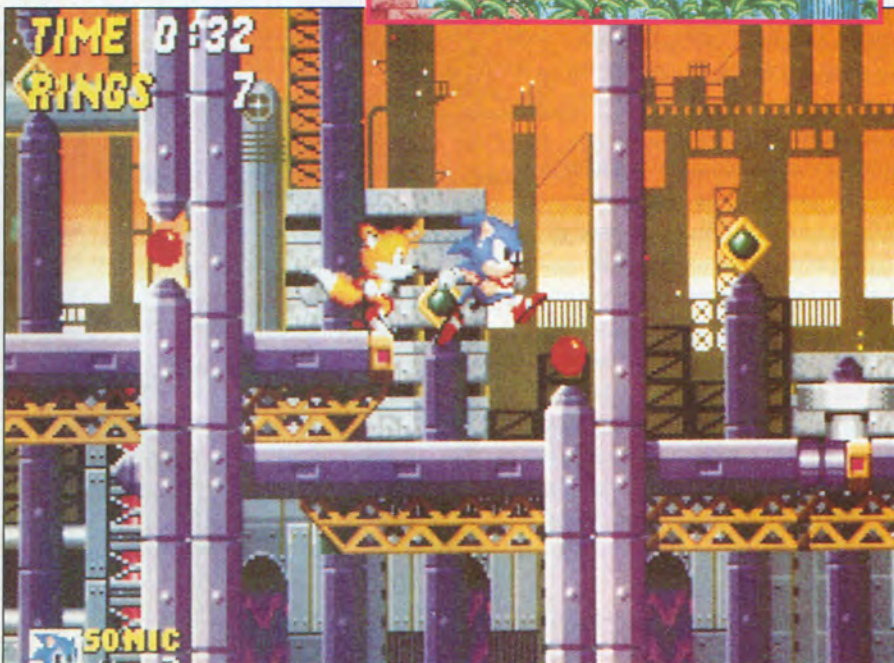
**Ο** μπλε σκαντζόχοιρος είναι και πάλι εδώ. Πιο γρήγορος και από το θρυλικό πουλί Μπιπ-Μπιπ, πιο επικίνδυνος από το Διάβολο της Τασμανίας, πιο τρελός και από το Σπίντι Γκονζάλες.

Έχει γίνει ο σούπερ σταρ του 1992 και, απ' ό,τι φαίνεται, η καριέρα του μόλις άρχισε. Ποντάροντας στη μεγάλη του πια φήμη, η Sega αποφάσισε να τον δραστηριοποιήσει ξανά σε μια νέα διάσταση, όπου βρίσκονται κόσμοι πιο δύσκολοι αλλά και πιο όμορφοι σε γραφικά.

Μαζί με τον Sonic, ο οποίος βαρέθηκε να τρέχει μόνος του, μία γοητευτική παρουσία: Η επίσης περίεργη σε εμφάνιση φίλη του Tails, μία αλεπουδίτσα με δύο ουρές.

Το ντουέτο αναλαμβάνει να εξερευνηήσει τους κόσμους για λογαριασμό σας, κάτι που σας πληροφορώ ότι είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Βλέπετε, η Sega έλαβε υπόψη της τα παράπονα των παικτών ότι το πρώτο παιχνίδι ήταν πολύ εύκολο να το τελειώσει κανείς και αποφάσισε να δυσκολέψει τα πράγματα. Το αποτέλεσμα

είναι μερικές ακόμη, πραγματικά, τεράστιες πίστες, για τις οποίες επιλέγετε την κατεύθυνση που θα ακολουθήσετε (προς τα επάνω, στη μέση ή προς τα κάτω). Η Tails ακολουθεί τον Sonic από κοντά, αναλαμβάνοντας πολλές φορές το άχαρο έργο να μαζέψει τα δαχτυλίδια για χάρη του. Όσο για τον κακό, είναι και πάλι ο καθηγητής-φρικιό κύριος Ρομπότικ. Περισσότερα για το gameplay θα μάθετε στο ειδικό review που θα παρουσιάσουμε. Να θυμάστε όμως ότι το Sonic 2 θα κυκλοφορήσει αυτή τη φορά ταυτόχρονα σε 16-μπιτο και 8-μπιτο format (σύμφωνα τουλάχιστον με τους υπεύθυνους της εταιρίας).



## Ο MARIO ΣΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΩΝ ΝΤΙΣΚΟΤΕΚ

**This is M-M-M-M-Mario MC!**

**Σ**ίγουρα θα το έχετε ήδη ακούσει από τους νεανικούς ραδιοσταθμούς, μια και τελικά φαίνεται ότι είναι πολύ καλό "χιτ".

Ο μυστακοφόρος εργάτης, ο οποίος στις ελεύθερες ώρες του πηδά ανάλαφρα πάνω από τέρατα και μανιτάρια, ακολούθησε τη γνωστή πορεία στην καριέρα του: όπως όλοι οι σούπερ σταρ, αφού έγινε πρώτα ηθοποιός, αποφάσισε να γίνει και τραγουδιστής.

Να λοιπόν που η pop σκηνή και τα τοπ-τεν υποδέχονται τον Mario MC!

Οχι, δεν πρόκειται περί λάθους: Ένα ολόκληρο techno κομμάτι έχει χτιστεί επάνω στην ιστορία και στα ηχητικά εφέ του Super Marioland του GameBoy.

Το μουσικό θέμα, οι ήχοι μεταμόρφωσης του ήρωα, από απλό Mario σε σούπερ Mario και τα υπόλοιπα εφέ έχουν περαστεί σε sampler και με τη συνοδεία του απαραίτητου drum machine έχουν μεταμορφωθεί σε ένα γρήγορο κομμάτι που υπογράφεται από τους Ambassadors of Funk και τη Living Beat Records.

Πολύ καλή ιδέα και το κομμάτι είναι αρκετά γουστόζικο, έγινε μάλιστα πολύ αγαπητό ακόμη και στους "σιχαινομαί τα τέκνο" συντάκτες.

Keep on groovin', Mario! Yo!





# Console NEWS

## Αξεσουάρ για το Gameboy/Game gear σας

**Κ**άτω από το σύνθημα Blue is the colour - Logic 3 is the game, η Logic 3 έφερε στην αγορά από την Αμερική, μέσω της Spectravideo, μια σειρά από όμορφα αξεσουάρ σε βαθύ μπλε χρώμα για να ντύσετε το Gameboy ή το Game gear σας τις κρύες μέρες και νύχτες του χειμώνα.

Ας τα δούμε ένα προς ένα: Αρχικά, υπάρχει μια εργονομική θήκη μεταφοράς (Carry Case), με το εσωτερικό της ενισχυμένο με προστατευτικά μαξιλαράκια που αγκαλιάζουν τέλεια τη φορητή σας παιχνιδιομηχανή. Η θήκη αυτή έχει χώρο για το μηχανάκι σας, έξι παιχνίδια, καθώς και για τα καλώδια και τις μπαταρίες του. Συνοδεύεται από ένα εύχρηστο και χρήσιμο λουράκι που συνδέεται στη θήκη με τρεις διαφορετικούς τρόπους.

Ο φορτιστής μπαταριών (Battery Adaptor)

σας επιτρέπει να έχετε εφτά ώρες αυτονομία (συνεχές παιχνίδι) με κάθε φόρτιση και χωρά άνετα στη θέση των μπαταριών της Carry Case. Ετσι δεν θα χρειαστεί να ξαναγοράσετε μπαταρίες.

Ο μετασχηματιστής ρεύματος που δημιούργησε η Logic 3 προσφέρει ώρες ξέγνοιαστου παιχνιδιού στο σπίτι (Power Adaptor) ή στο αυτοκίνητο (Car Adaptor), χωρίς το φόβο να ξεμείνετε από μπαταρίες.

Τέλος, ο ενισχυτής ήχου (Sound Adaptor) παρέχει τη δυνατότητα στερεοφωνικού ήχου και ενισχύει τα ηχεία του Gameboy σας. Όλα αυτά σε προσιτές τιμές και ποιότητα Logic 3, με την εγγύηση της Spectravideo.



## TOPFIGHTER vs STREETFIGHTER



**Ε**χουμε δει πολλές φορές διάφορα εξειδικευμένα χειριστήρια, που κατασκευάστηκαν δηλαδή για κάποιο συγκεκριμένο τύπο παιχνιδιού, π.χ. για flight simulators το Intruder. Ποτέ κα-

νείς όμως δεν σκέφτηκε να βγάλει χειριστήριο με περισσότερα από 3 fire buttons! Και θα μου πείτε: Τι χρειάζονται τόσα πολλά fire; Λοιπόν, έχετε δοκιμάσει εσείς οι ευτυχείς κάτοχοι του Super NES να παίξετε το Street Fighter 2 με τα joypads; Ε, λοιπόν, θα προτιμούσα να παίζω... Flight Simulator με το... Spectrum 16K.

Τέλος πάντων, η Spectravideo σας σκέφτηκε και έφτιαξε το Topfighter, ένα joystick με 6 fire buttons και 3 action buttons (τι είναι αυτά θα σας πούμε αργότερα). Επίσης διαθέτει οθόνη LCD, μνήμη στην οποία μπορείτε να προγραμματίσετε τα αγαπημένα σας χτυπήματα έτσι, ώστε με το πάτημα ενός πλήκτρου να εκτελούνται. Έχει 5 ταχύτητες slow-motion και μπορεί να κάνει και slow στο παιχνίδι! Φυσικά έχει micro switches και είναι ασφάλινο. Τα Action buttons είναι, λοιπόν, προγραμματιζόμενα πλήκτρα. Αυτό εξυπηρετεί στο ότι αντί να πατάτε 3 πλήκτρα για να κάνετε ένα χτύπημα, θα πατάτε ένα!

## ΚΑΙ ΤΟ TETRIS ΣΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΩΝ ΝΤΙΣΚΟΤΕΚ!

Από το Δόκτορ Σπιν!

**Κ**αλά, ο Mario είχε την όρεξη να γίνει τραγουδιστής, τα τουβλάκια όμως τι δουλειά έχουν στα δισκογραφικά charts; Δουλειά δεν έχουν φαίνεται οι κύριοι ravers και οι γνωστοί και άγνωστοι συνθέτες και το 'ριξαν στις διασκευές των αγαπημένων τους παιχνιδιών.

Ο Doctor Spin λοιπόν, που ουδεμία σχέση έχει με το μεγαλύτερο software house του Βορείου Ημισφαιρίου, σκαρφαλώνει στους βρετανικούς πίνακες επιτυχιών με το Tetris.

Προσέξτε μην προσπαθήσετε να χώσετε το δίσκο στη θήκη του cartridge, γιατί το εξώφυλλο είναι ακριβώς όπως στο παιχνίδι.

Για όσους αμετανόητους σπεύσουν στα δισκάδικα, το Tetris του Doctor Spin κυκλοφορεί από την Polydor.



# COMPUTER

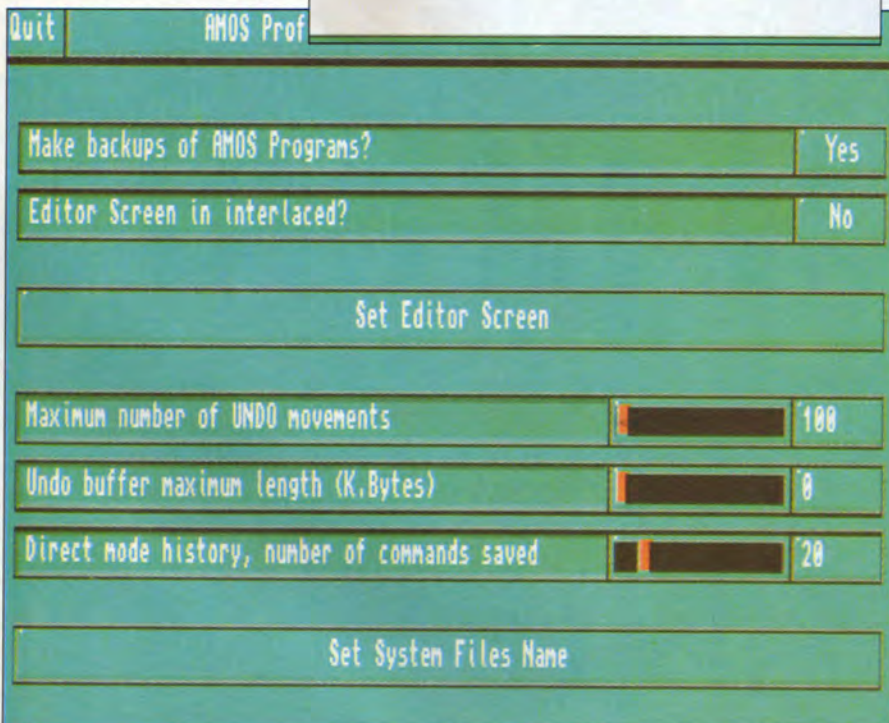
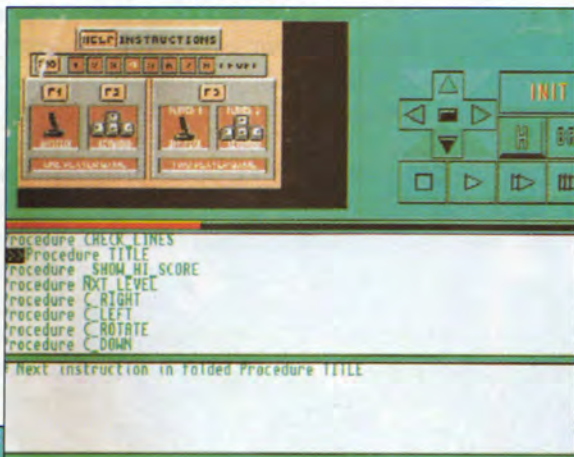
## NEWS

### Η AMOS ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ

#### Η γλώσσα των 90's

**Η** πολύ συμπαθής και ισχυρή γλώσσα προγραμματισμού AMOS είναι και πάλι εδώ. Όσοι φίλοι της Amiga προγραμματίζουν θα πρέπει να χαμογελούν, μια και ο νέος interpreter είναι αξιοπρόσεκτος και σαφώς βελτιωμένος. Πολλά στοιχεία έχουν τροποποιηθεί ή έχουν απλουστευτεί, ενώ έχουμε και ενδιαφέρουσες προσθήκες σε εντολές και λειτουργίες. Κατ' αρχήν θα πρέπει να πούμε ότι πολλά πράγματα είναι δανεισμένα από το Easy Amos system, όπως τα νέα requesters και το πολύ καλό Amos Tutor, το οποίο τώρα έχει την ονομασία Monitor. Το Monitor παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να προχωρήσει βήμα - βήμα στο πρόγραμμα που δημιουργεί και να δει τα αποτελέσματα είτε σε ολόκληρη την οθόνη είτε σε ένα τμήμα της, διορθώνοντας αμέσως τα bugs.

Γενικότερα άλλωστε το περιβάλλον έχει γίνει πολύ πιο ευέλικτο και εύκολο στη χρήση. Μέχρι στιγμής βέβαια δεν υπήρχε ο compiler, μια και οι νέες εντολές της γλώσσας απαιτούν να γραφτεί νέος κώδικας. Όμως εσείς δεν έχετε παρά να δουλέψετε με τις παλιές εντολές, μια και η συμβατότητα διατηρείται (όχι βέβαια για τον παλιό compiler) και ο νέος editor είναι σαφώς πιο βελτιωμένος. Για τους φίλους του προγραμματισμού είναι ένα πραγματικά "θείο" δώρο.

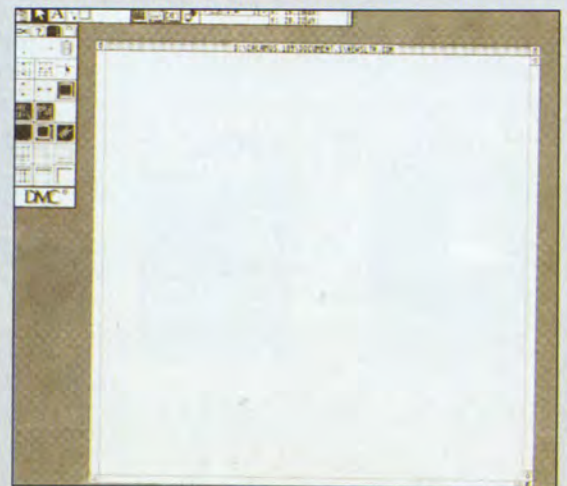


### ΜΕΓΑΛΗ ΟΘΟΝΗ ΣΕ ΜΙΚΡΟ ST

#### Βρείτε χώρο στο monitor σας

**Α**κόμη και η οθόνη του ST στο μονόχρωμο mode με τη σεβαστή ανάλυση των 640 x 400 pixels μπορεί να σας φανεί μικρή σε ειδικές περιπτώσεις. Μια από αυτές είναι και το DTP, όπου μπορεί να έχετε την ανάγκη εμφάνισης στην οθόνη μιας πλήρους σελίδας A4. Δυστυχώς δεν μπορείτε να εμφανίσετε μια ολόκληρη οθόνη και να δουλεύετε σε αυτή την ίδια στιχμή. Η μόνη λύση είναι να προσθέσετε λίγο hardware ακόμη στο μηχανήμα σας, αυξάνοντας έτσι τον αριθμό των pixels που εμφανίζονται στην οθόνη, και κατόπιν να αγοράσετε ένα μεγαλύτερο monitor.

Η πιο δημοφιλής από τις κάρτες που χρησιμοποιούνται, σε περιπτώσεις σαν και την προαναφερόμενη, είναι η κάρτα γραφικών Reflex από την Titan Designs. Η κάρτα αυτή πολλαπλασιάζει τη διαθέσιμη ανάλυση, φτάνοντάς τη στα επίπεδα μιας οθόνης Super Vga: 1024 X 960 pixels, διπλασιάζοντας σχεδόν την ανάλυση σε ένα απλό SM124/5 monitor. Η κάρτα είναι συμβατή με τα περισσότερα προγράμματα, τα οποία μπορούν να την εκμεταλλευτούν, όπως πακέτα γραφικών, επεξεργαστές κειμένου και spreadsheets. Η εγκατάστασή του είναι πολύ εύκολη, συνδέεται απευθείας στο expansion bus των Mega ST, ενώ διατίθεται και με τη μορφή kit για τους υπόλοιπους ST και STE. Αν θέλετε βέβαια να εκμεταλλευτείτε πλήρως τη νέα απεικόνιση, καλό θα ήταν να σκεφτείτε κάποια μεγαλύτερη οθόνη. Φυλάξτε όμως πρώτα 200 περίπου αχνικές λίρες για το Reflex.





# COMPUTER NEWS

## TURBO TOS ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ

### Καινούρια έκδοση: TOS 2.06

**T**ο TOS 2.06 είναι ίσως η πιο ολοκληρωμένη λύση στο χώρο των λειτουργικών συστημάτων για τους χρήστες του Atari ST. Είναι γνωστό ότι το λειτουργικό σύστημα των Atari είχε πάντα ελλείψεις και κατάφερε με κάθε καινούρια του έκδοση να... δυσαρεστεί τους χρήστες, κάτι που θύμιζε σε πολλές περιπτώσεις το MS-DOS. Ακόμη μια ομοιότητα του με το λειτουργικό σύστημα των PCs είναι ότι όλοι οι χρήστες στηρίζονταν σε προϊόντα ανεξάρτητων κατασκευαστών για να συμπληρώσουν και να επεκτείνουν τις λειτουργίες του, καταναλώνοντας βέβαια ποσότητα μνήμη. Το TOS 2.06 σε hardware μορφή φιλοδοξεί να σας κάνει να πετάξετε όλα αυτά τα add-ons, μια και παρουσιάζεται περισσότερο πλήρες και ενισχυμένο από ποτέ. Μέχρι τώρα υπήρχε μόνο στους TT και στους Mega STE, αλλά τώρα πια είναι διαθέσιμο για όλη τη σειρά των ST. Μερικές από τις βασικές λειτουργίες του περιλαμβάνουν τα εξής:

- Όλες οι επιλογές του μενού έχουν αντίστοιχο συνδυασμό πλήκτρων που τις ενεργοποιεί (keyboard shortcut). Με τον τρόπο αυτό οι "γρήγοροι" χρήστες διευκολύνονται, μια και δεν χρειάζεται να κατεβάζουν μενού και να κάνουν διάφορα κλικ, τη στιγμή που η εντολή ενεργοποιείται με το πάτημα δύο

πλήκτρων. Εως και είκοσι προγράμματα μπορούν να αντιστοιχιστούν στα πλήκτρα ειδικών λειτουργιών (F-keys), ώστε να τρέχουν με το πάτημα του πλήκτρου που αντιστοιχεί.

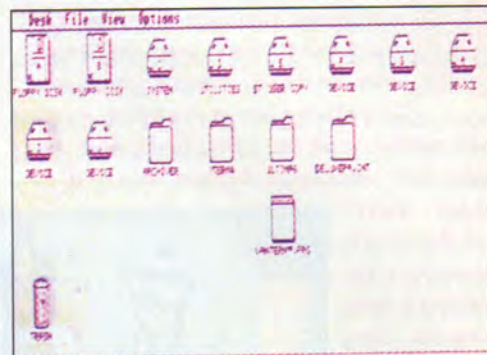
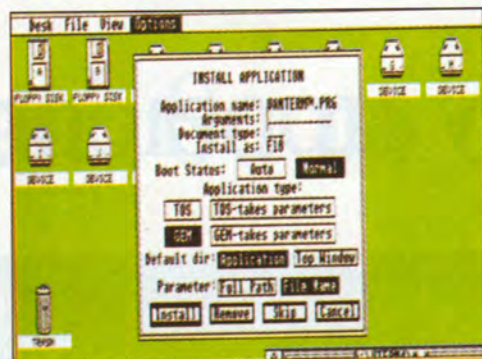
- Τα αρχεία και τα folders μπορούν να τοποθετηθούν επάνω στο χώρο του Desktop, όπως ακριβώς και στο Neodesk.

- Το desktop και τα παράθυρα μπορούν να αλλάξουν χρώματα και patterns, σύμφωνα με τις επιθυμίες του χρήστη.

- Ο μέγιστος αριθμός των ταυτόχρονα ανοικτών παραθύρων αυξήθηκε σε επτά.

- Προστέθηκε ειδική λειτουργία εύρεσης (Search) για το γρήγορο εντοπισμό ενός συγκεκριμένου αρχείου.

- Οι χρήστες σκληρών δίσκων δεν είναι ανάγκη να δημιουργήσουν εκείνοι τα icons



για κάθε partition. Μπορούν να επιλέξουν την εντολή "Install Devices" και ο σκληρός δίσκος αναγνωρίζεται αυτόματα από το σύστημα.

- Το accessory Xcontrol είναι συμβατό με την έκδοση αυτή του TOS, πράγμα που σημαίνει ότι δεν είναι πια ανάγκη να κάνετε reset όταν αλλάζετε ανάληψη στον υπολογιστή σας.

- Φυσικά μην τα θέλετε όλα δικά σας. Προβλήματα συμβατότητας είναι σίγουρο ότι θα υπάρξουν, ειδικά στον τομέα των παιχνιδιών. Όμως τα περισσότερα από τα γνωστά πακέτα που τρέχουν στον Atari, δεν θα έχουν κανένα πρόβλημα να συνεργαστούν με το νέο TOS. Αλλάστε τα ηθεονεκτήματα που αναφέραμε δεν είναι και λίγα. Τι ήθελε για ένα upgrade;

## ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΗΚΕ ΣΤΗ ΒΡΕΤΑΝΙΑ

### Το Falcon της Atari παίρνει σάρκα και οστά

**Δ**εν είναι πια φήμη. Η Atari κατάφερε να μην καθυστερήσει την είσοδο του Falcon στην αγορά υπολογιστών και όλα δείχνουν ότι, πιθανώς, θα προλάβει τις γιορτές των Χριστουγέννων (τουλάχιστον στις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες). Τα πρώτα μηχανήματα υπάρχουν ήδη στα βρετανικά computer shops. Η ίδια η Atari ελπίζει ότι 15.000 από τα νέα της μηχανήματα θα πουληθούν στη Βρετανία, μέχρι το τέλος του χρόνου, με τιμή 499 λίρες για configuration με 1MB κύριας μνήμης.

Ένα ακόμη μοντέλο θα πουληθεί με 4MB μνήμης και σκληρό δίσκο των 65MB στην τιμή των 900 αγγλικών λιρών. Μέχρι στιγμής το Falcon δεν δείχνει εξωτερικά να έ-

χει καμιά διαφορά με το πατροπαράδοτο κλασικό πιασσί των ST. Όμως μέχρι το Μάρτιο θα έχει ξανασχεδιαστεί, ώστε να έχει εντελώς διαφορετική όψη και έτσι νέα "προσωπικότητα". Μόνο και μόνο από αυτή την κίνηση η Atari σκοπεύει να πουλήσει άλλα 100.000 κομμάτια κατά τη διάρκεια του 1993 (μπράβο αισιοδοξία!).

Φυσικά μην περιμένετε όλα να πάνε καλά. Οι πρώτοι ψιθουροί που άρχισαν να κυκλοφορούν αναφέρουν ότι τα πρώτα μηχανήματα δεν έχουν το περίφημο multitasking λειτουργικό σύστημα, ούτε interface για σκληρό δίσκο. Κομμάτια να γίνει πάντως. Αφού βγήκε στην ώρα του, είναι κι αυτό μια πρόοδος...



# COMPUTER

## NEWS

### JOYSTICKS ME... ΕΙΔΙΚΕΣ ΣΥΝΗΘΕΙΕΣ

#### Η τρέλα των Χριστουγέννων του '92

**Ν**έα μόδα λανσάρεη η Cheetah και εμείς σίγουρα θα πάρουμε τα βουνά. Δεν μας έφταναν όλα τα άλλα, τώρα έχουμε και joysticks με φιγούρες γνωστών ηρώων cartoons στη θέση των μοχλών! Δεν μπορούμε βέβαια να καταλάβουμε γιατί όλα θα πάνε καλύτερα αν αρπάξετε στη χούφτα σας τον Burt Simpson ή τον Batman και μεταξύ μας δεν έχουμε καμιά διά-

θεση να δοκιμάσουμε. Αν πάντως πιστεύετε ότι τα νέα joysticks σας ενδιαφέρουν, δεν έχετε παρά να περιμένετε υπομονετικά να τα δείτε στα ελληνικά καταστήματα. Η τιμή τους πάντως προβλέπεται να είναι αρκετά τσουχτερή, μια και η Cheetah θα πρέπει να πληρώσει



οικολογικά δικαιώματα στις εταιρίες εκμετάλλευσης των αντίστοιχων κινούμενων σχεδίων που χρησιμοποιεί. Αν δεν έχετε πρόβλημα πάντως,...

### ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ

**Τ**ην Κυριακή 22 Νοεμβρίου και ώρα 13:00 έγινε στα γραφεία του PIXEL η κλήρωση για το διαγωνισμό-σταυρόλεξο του περιοδικού με έπαθλο μία Amiga 500. Ανάμεσα στις 570 σωστές απαντήσεις, η κληρωτίδα ανέδειξε τυχερό τον κ. Στέφανο Μαυρίδη (κάτοικο Δράμας).

Στην κλήρωση ήταν παρόντες ο συμβοηθολογός Αθηνών, Αναστάσιος Μουσογιάννης, ο νομικός σύμβουλος της εταιρίας Comupress A.E. και ο αρχισυντάκτης του περιοδικού.

Το PIXEL ζητά μια μεγάλη συγγνώμη από τους αναγνώστες του για τη λανθασμένη δημοσίευση (τεύχος Νοεμβρίου) των ημερομηνιών διεξαγωγής της κλήρωσης του διαγωνισμού-σταυρόλεξο.

## Και με είχαν προειδοποιήσει: "Αν

**Θ**α μπορούσαμε να πούμε ότι το να διαλέξεις έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή είναι το ίδιο δύσκολο με το να διαλέξεις ένα μικρό κατοικίδιο. Και στις δύο περιπτώσεις στέκεσαι μπροστά στη βιτρίνα με ανάμεικτα συναισθήματα. Όλες αυτές οι φιλικές, μικρές οθόνες που σε κοιτούν με ένα βλέμμα γεμάτο υποσχέσεις για ολοκληρωτική αφοσίωση και απόλυτη εξυπηρέτηση σε μπερδεύουν. Δεν ξέρεις τί να διαλέξεις.

Ευτυχώς για σένα, η τιμή δεν είναι το μοναδικό κριτήριο επιλογής. Μια πραγματικά έξυπνη κίνηση θα ήταν να ζητήσεις να τους δοκιμάσεις. Άρχισε με το IBM PS/1. Οφείλουμε όμως να σε προειδοποιήσουμε ότι, αν και εφόσον το δοκιμάσεις, έχεις μόνο 5% πιθανότητα να μην το αγοράσεις. Είναι απίστευτο κι όμως το 95% των ανθρώπων που δοκιμάζουν το IBM PS/1 φεύγουν από το κατάστημα κρατώντας ένα.

Είναι θέμα 5'

**!** Χωρίς υπερβολές, 5' είναι ακριβώς ο χρόνος που χρειάζεσαι για να θάψεις το IBM PS/1 στην πρίζα και να μάθεις να το χειρίζεσαι ακόμα κι αν δεν έχεις καμία απολύτως εμπειρία από ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Κι όλα αυτά, επειδή κάποιος είχε επιτέλους τη φαινή έμπνευση να σχεδιάσει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή που να μπορεί να σου κάνει βήμα προς βήμα σε απλή καθημερινή γλώσσα και με απόλυτα κατανοητούς πίνακες, το πώς να τον χρησιμοποιείς.

Γιατί το PS/1, παρόλο που είναι τόσο προηγμένο τεχνολογικά-επικριτικά, πρόκειται για ένα επίτευγμα της σύγχρονης τεχνολογίας-έχει έναν τρόπο μοναδικό να απλοποιεί το κάθε τι, και να σε οδηγεί μεθοδικά στην πραγματική γνώση.

Το PS/1 έχει πάρει την εκπαίδευσή σου πολύ προσωπικά, γι' αυτό και δεν σε αφήνει στιγμή από τα μάτια του.

Αν στη μέση ενός προγράμματος χρειαστείς κάποια βοήθεια, δεν έχεις παρά να αναζητήσεις το πλήκτρο με την ένδειξη HELP. Πάτησέ το και αμέσως θα εμφανιστεί η απάντηση.

Ας υποθέσουμε τώρα ότι έχεις πάψει από καιρό να είσαι αρχάριος, ότι βρίσκεσαι στη φάση της αναζήτησης νέων μεθόδων ή της εφαρμογής εντελώς νέων προγραμμάτων, τότε τί κάνεις; Χωρίς δεύτερη σκέψη-εξάλλου έχεις εξοικιωθεί με την ευκολία- τηλεφώνησε σε κάποιον από τους IBM Business Partners και μίλησε απευθείας με τον ειδικό, που θα σε καθοδηγήσει και θα σου δώσει λύσεις για τα πάντα.

Μια δοκιμή θα σε πείσει

Και για να μην πολυλογούμε, αν κάποια στιγμή αισθανθείς ότι μπορείς να διαθέσεις 5 λεπτά από τον πολύτιμο χρόνο σου, κάνε μια επίσκεψη σε κάποιον IBM Business Partner ή σε έναν από τους εξουσιοδοτημένους αντιπροσώπους τους σε όλη την Ελλάδα και ζήτησε να δοκιμάσεις το PS/1. Εμείς όμως οφείλουμε να σε προειδοποιήσουμε: "Το 95% όσων το δοκιμάζουν, τελικά μέσα σε 5 λεπτά το αγοράζουν".





# COMPUTER

## NEWS

### ATARI FLOPTICAL!

Το νέο super disk drive, τώρα και για τα ST!

**Ο**λα δείχνουν να βελτιώνονται και μόνο τα disk drives παραμένουν κολλημένα στις χωρητικότητες των 720 και 1,44MB. Η Data Plus πάντως έκανε φοβερή δουλειά κατασκευάζοντας κάτι, που κανένας χρήστης ST δεν μπορούσε να διανοηθεί και αποδεικνύοντας ότι οι φανατικοί ST users και hardware-άδες δεν πεθαίνουν. Προτού καλά - καλά το δουν οι συμβατοί, να το πρώτο ST Floptical drive των 21MB! Εμφανίστηκε μόλις πριν μερικούς μήνες για του συμβατούς, αλλά ακόμη δεν έχει καταφέρει να καθιερωθεί σαν το τρίτο drive στα PCs, μετά το format των 5 1/4 και 3 1/2 ιντσών. Βέβαια το Floptical είναι κι αυτό μεγέθους 3,5 ιντσών και εξωτερικά δεν διαφέρει ούτε ελά-

χιστα από τα drives που δέχονται δισκέτες των 1,44MB. Όμως η διαφορά έρχεται στη χρήση της δισκέτας. Οι δισκέτες τους, παρόλο που εξωτερικά δεν είναι παρά δισκέτες 3,5 ιντσών, χρησιμοποιούν ένα λεπτό ημιδιαφανές φιλμ αντί για μαγνητική επίστρωση. Με τη βοήθεια υπέρυθρων ακτίνων η κεφαλή του drive τοποθετείται με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια επάνω από το track για την εγγραφή των δεδομένων, χρησιμοποιώντας επίσης υπέρυθρες ακτίνες. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται απίστευτη πυκνότητα εγγραφής δεδομένων, χωρίς να αυξάνει το μέγεθος της διαθέσιμης επιφάνειας, η οποία φτάνει στα 1.245 tracks per inch (tpi), σε αντίθεση με τα 135 tpi, που επιτυγχάνονται με τη συμβατική τεχνολογία.

Το drive της Data Plus παραμένει συμβατό με τα προηγούμενα format. Έτσι διαβάζει και γράφει δισκέτες των 720 και 1,44MB. Επικοινωνεί με τον υπολογιστή μέσω του SCSI interface και ο μέσος χρόνος προσπέλασης είναι 65ms, ενώ η ταχύτητα μεταφοράς είναι 1,5MB ανά δευτερόλεπτο.

Αν και σχετικά αργό σε σχέση με έναν κλασικό σκληρό δίσκο, το floptical drive είναι πολύ πιο γρήγορο σε σύγκριση με τις κλασικές μονάδες δίσκου. Στην πραγματικότητα, το floptical βρίσκεται ανάμεσα στα drives και στους σκληρούς δίσκους, συνδυάζοντας τα πλεονεκτήματα και των δύο.

Η μονάδα διατίθεται στη Βρετανία στην τιμή των 770 λιρών. Ελπίζουμε να το δούμε σύντομα και στις ελληνικές βιτρίνες.

το δοκιμάσεις, θα το αγοράσεις!”



PS/1. Είναι θέμα 5 λεπτών

IBM



# COMPUTER

## NEWS

### Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΛΙΠΟΥΤΕΙΩΝ DRIVES

**H**ewlett-Packard αποφάσισε να αποδείξει ότι οι σκληροί δίσκοι μπορούν να χωρέσουν παντού, κυκλοφορώντας ένα μικροσκοπικό hard drive, το Kittyhawk Personal Storage Module, με χωρητικότητα 21.4MB και διαστάσεις που δεν ξεπερνούν την 1,5 ίντσα! Η κατανάλωση ενέργειας είναι επίσης πολύ μικρή (περίπου 2.8 Watt), ενώ αντέχει "σοκ" που φτάνουν τα 100g. Η απόδοσή του είναι αρκετά καλή. Ο χρόνος προσπέλασης δεδομένων δεν ξεπερνά τα 18 milliseconds. Όμως η HP δεν είναι η μόνη εταιρία που δείχνει να εγκαταλείπει το μέχρι τώρα καθιερωμένο standard των 3 1/2 ιντσών. Η SyQuest Technology προχώρησε, επίσης, περισσότερο κατασκευάζοντας drives των 2 1/2 ιντσών. Το SQ2542A είναι ένα τέτοιο μοντέλο. Πρόκειται

για σκληρό δίσκο τύπου Winchester στο μέγεθος περίπου ενός πακέτου με τραπουλόχαρτα! Όσο για τη χωρητικότητά του, φτάνει τα 42.8MB. Ένα επιπλέον χαρακτηριστικό που κάνει το drive αυτό να ξεχωρίζει είναι η διακύμανση του χρόνου προσπέλασης ανάλογα με την κατανάλωση ενέργειας. Έτσι στις χαμηλές ταχύτητες (23 ms) το μηχανήμα απαιτεί μόνο 1.2 watt ενέργειας. Και στις δύο περιπτώσεις που προαναφέραμε, βέβαια, τον τελικό λόγο θα έχει η αξιοπιστία. Όμως δεν έχουμε παρά να παραδεχτούμε ότι τα φιλόδοξα αυτά προϊόντα ανοίγουν ένα νέο δρόμο. Τα αποτελέσματα θα έχουμε την ευκαιρία να τα θαυμάσουμε σε λίγο καιρό, όταν τα μηχανήματα κάνουν την εμφάνισή τους.

### ΔΙΟΡΘΩΣΗ SGTRONICS - GR1000, GR3000 ΚΑΙ GR5000/S

**K**άποια σαρδάμ και λαθάκια από το PIXEL του προηγούμενου μήνα, μας αναγκάζουν να επαναδημοσιεύσουμε ένα μικρό μέρος από το άρθρο μας για τα 5 γνωστά genlocks, παράλληλα ζητώντας συγγνώμη από εσάς για την άθελή μας παραπληροφόρηση. Επί τη ευκαιρία σας δίνουμε και μια πιο αναλυτική παρουσίαση των τεχνικών χαρακτηριστικών τους, αφού στο μεσοδιάστημα από τη στιγμή που γράφτηκε το άρθρο, νέα μοντέλα έχουν κυκλοφορήσει. Και αναφέρομαι στα πολύ καλά, όπως σας είχαμε πει, ελληνικά genlocks GR3000 και GR5000/S από την SGtronics.

#### GR3000

Εδώ πρέπει να πούμε ότι το GR3000 έχει έρθει προς αντικατάσταση του γνωστού MegaLock εδώ και 2 χρόνια, το οποίο παρά ταύτα κυκλοφορούσε μέχρι πρόσφατα στα καταστήματα. Δεν νομίζω ότι πρέπει να πούμε κάτι για τη διαφορά των δύο μηχανημάτων αφού το ένα είναι S-VHS και το άλλο απλό VHS. Ας δούμε όμως τα χαρακτηριστικά του νέου GR3000, πολλά από τα οποία είναι κοινά με το παλιότερο: Υπάρχουν οι κλασικές συνδέσεις CVBS και S-VHS (αφού είναι S-VHS) αλλά και μια επιπλέον δυνατότητα: Υπάρχει εξόδος RGB, μετατρέποντας την εισόδό του από S-VHS video με δυνατότητα να παρουσιαστεί σε οθόνη με scart ή σε monitor. Υπάρχουν τα ρυθμιστικά FADE και MODE, οποία επιτρέπουν την ομαλή μίξη των γραφικών με την εικόνα του video κατά πολλούς τρόπους και το πλήκτρο invert που αντιστρέφει τις παραπάνω λειτουργίες. Όπως είχαμε πει, υπάρχουν τα ρυθμιστικά για τη φωτεινότητα, το χρώμα και το contrast της εικόνας. Πολύ σημαντικό είναι το ότι μπορεί να δουλέψει και σαν απλός μετατρο-

πέας του RGB της Amiga σε S-VHS ή CVBS για εγγραφή σε video, χωρίς να είναι απαραίτητη η ύπαρξη εξωτερικού σήματος video. Όπως είχαμε πει και τον προηγούμενο μήνα η εικόνα περνά με εξαιρετική ακρίβεια και η τελική ποιότητα κρίνεται από το πού θα γραφτεί το σήμα. Δύσχερηστα όμως είναι τα ρυθμιστικά των fade και mode, τα οποία δεν ενδείκνυνται για συχνή χρήση. Η τιμή του είναι 106-110.000 (λάθος το 80.000 που είχε γραφτεί τον προηγούμενο μήνα) κάνοντάς το πιο προσιτό από τα άλλα S-VHS της αγοράς.

#### GR5000/S

Για το GR5000, πρέπει να πούμε ότι μετά την παρουσίαση των νέων μοντέλων, έχει καταργηθεί και στη θέση του υπάρχει μόνο το GR5000/S, δηλαδή το S-VHS αντίστοιχο, το οποίο πωλείται στην τιμή των 330.000 δραχμών και είναι ένα πραγματικό εργαλείο στα χέρια του επαγγελματία. Μεγάλο σαρδάμ εδώ, αφού γράφτηκαν χαρακτηριστικά του DSV801 και του GR3000 για το 5000. Διορθώνουμε λοιπόν: Κοιτώντας το σε πρώτη φάση βλέπουμε δύο ρυθμιστικά φωτεινότητας και contrast που επιλέγουν την κατάσταση των γραφικών της Amiga και μόνο αυτά. Δεν υπάρχουν ρυθμιστικά για το σήμα video. Το GR5000/S απευθύνεται στον επαγγελματία και υψηλών προδιαγραφών studio, στα οποία οι παραπάνω ρυθμίσεις γίνονται μέσω TBC ή ενισχυτών video. Το ίδιο το 5000/S δεν είναι ενισχυτής video, σε αντίθεση με το GR3000. Δεν είναι όμως ούτε color splitter όπως το DSV801 της SGtronics. Και προς Θεού, ΜΗ συνδέσετε τον αθώο σας digitizer στο GR5000/S. Έχει όμως δύο εξόδους video που μπορούν να χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα, χωρίς

καμία απώλεια. Σας το είχαμε πει όμως και τον προηγούμενο μήνα: ακόμα και το VHS έχει φοβερή απόδοση. Όπως είχαμε πει υπάρχει ο "τηλεχειρισμός" με 2 μέτρα καλώδιο, με ρύθμιση με συρτάρι όμως μόνο του χρόνου. Δεν υπάρχουν τα wipes που υπάρχουν σε άλλα genlocks της κατηγορίας του, τα οποία όμως πρέπει να παραδεχτούμε ότι σχετικά εύκολα και με πολύ μεγάλη ευκολία μπορούν να προστεθούν από τον ίδιο τον υπολογιστή. Τέλος υπάρχει ενσωματωμένος blower για να διατηρούνται τα υλικά σε σταθερή θερμοκρασία για την άψογη λειτουργία του συστήματος. Το σήμα εισόδου είναι 625 γραμμές ενώ περιέχει γεννήτρια BlackBurst. Κατά τα άλλα τα έχουμε πει, αλλά τα υποστηρίζει και η ίδια η SGtronics. Το μηχανήμα καλύπτει επαγγελματικές προδιαγραφές, έχει άψογη απόδοση, αλλά είναι απρόσιτο στον ερασιτέχνη, ο οποίος θα πρέπει να στραφεί μάλλον στο GR3000, το οποίο θα του προσφέρει περισσότερα χαρακτηριστικά σε αρκετά χαμηλότερη τιμή.

#### GR1000

Δεν το παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα, αλλά επί τη ευκαιρία σας το αναφέρουμε. Είναι το μικρό της οικογένειας των genlocks της SGtronics, το GR1000, το οποίο είναι ένα απλό VHS genlock, χωρίς ρυθμιστικά (θυμηθείτε το 8802 Rentale) παρά μόνο ένα μεταγωγικό διακόπτη (δεν υπάρχει στο 8802) με τις τρεις προφανείς επιλογές Amiga - Mix - Video. Δεν δουλεύει αν δεν υπάρχει σήμα video στην εισόδό του (πηγή συγχρονισμού). Έχει όμως pass through για το RGB σε αντίθεση με το μικρό Rockgen, ενώ ως χαρακτηριστικό του αναφέρεται η μικρή κατανάλωση και η χαμηλή θερμοκρασία λειτουργίας του.





# Η καλύτερη αγορά των Χριστουγέννων.



## Amstrad 7386SX



- 80386SX
- 80MB ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ/19msec
- 2MB RAM (ΕΩΣ 16MB)
- SUPER VGA ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ 1024 x 768 (256 ΧΡΩΜΑΤΑ) ή ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ VGA



### ΔΩΡΕΑΝ ΜΕ ΚΑΘΕ 7386SX

- MS DOS 5.0
- LOTUS WORKS 3.0  
*Word Processing/Database/Spreadsheet/Communications*
- AMSTRAD DESKTOP  
*Οδηγίες χρήσεως στην οθόνη/graphical interface*
- COUNTERPOINT
- MOUSE Τύπου PS/2

**EXTRA ΔΩΡΟ!!!**  
ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΓΟΡΑΣΟΥΝ ΜΕΧΡΙ 31.12.92  
ΕΝΑ ΡΑΔΙΟΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ  
AMSTRAD ΤΥΠΟΥ WALKMAN

"Ποτέ computer δεν έδωσε  
τόσα πολλά, με τόσο λίγα χρήματα..."

### ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΑ:

#### AMSTRAD SUPER PACK

- ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΡΤΑ τ. AD LIB
- 2 ΗΧΕΙΑ
- 1 JOYSTICK
- 3 GAMES

**ΜΟΝΟ  
29.000 ΔΡΧ.**

# Amstrad

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33, ΤΗΛ.: 5230.742-3, FAX: 5228.054  
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΤΗΛ.: 031-251.184-5-6-7  
ΑΘΗΝΑ: MICROPOLIS, ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49, ΤΗΛ.: 3641.911, 3641.188  
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34, ΤΗΛ.: 4297.176  
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10, ΤΗΛ.: 8085.858



**H**

Amstrad, έχοντας αντιληφθεί αυτό το φαινόμενο, παρουσίασε σειρές υπολογιστών που προορίζονται κυρίως για ψυχαγωγικούς σκοπούς και είναι εξοπλισμένοι με Super VGA, κάρτα στερεοφωνικού ήχου συμβατή με Adlib, αναλογικό joystick και mouse. Η τελευταία σειρά περιλαμβάνει τους PC7286 και PC7386SX.

Ο PC7386SX, ο οποίος ήρθε στα γραφεία μας για δοκι-

μή, βασίζεται στον επεξεργαστή 386SX με συχνότητα ρολογιού 25MHz, ο οποίος παρέχει την απαραίτητη επεξεργαστική ισχύ για να αντεπεξέλθει στις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις παιχνιδιών και εφαρμογών. Τα παιχνίδια των PCs έχουν φθάσει σε τόσο υψηλό επίπεδο, ώστε να απαιτούν αυξημένη επεξεργαστική ισχύ -το Aces of the Pacific, για παράδειγμα, απαιτεί επεξεργαστή τουλάχιστον 386SX- ενώ είναι γνωστό σε όλους, πιστεύω, ότι για να αποφεύγει κανείς νευρική κρίση δεν θα πρέπει να ασχοληθεί με τα Windows, αν έχει υπολογιστή βασισμένο στους επεξεργαστές 80286 ή 8086-8. Ο PC7386SX είναι ένα έξυπνα σχεδιασμένο σύστημα, με πολύ μικρό footprint, πράγμα που σημαίνει ότι απαιτεί πολύ μικρό μέρος του πολύτιμου ίσως χώρου σας. Καμία σύγκριση με τα "τερατώδη" PCs που κυκλοφορούν. Ο PC7386SX είναι ένα από τα κομψό-

# AMSTRAD PC7386SX

## Games Machine και όχι μόνο

*Εχει παρέλθει ανεπιστρεπτή η εποχή που κάποιος αγοράζε PC για να τρέξει το Lotus 1-2-3 ή να γράφει κείμενα στο Volkswriter. Σήμερα παρατηρείται το φαινόμενο να αγοράζει κάποιος PC μόνο για να παίξει παιχνίδια. Ακόμα και η Ατίγα δεν αντέχει στη σύγκριση με ένα PC εξοπλισμένο με Super VGA και μια καλή κάρτα ήχου.*

• του **Η. Μανσιώτη**

τερα συστήματα που έχουμε δει, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υστερεί σε επιδόσεις οι οποίες, όπως θα δούμε στη συνέχεια, είναι πολύ καλές. Η μινιμαλιστική σχεδίαση όμως έχει σαν αποτέλεσμα τη μειωμένη επεκτασιμότητα, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια.

### ΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΟΝ 7386SX

Η δομή του συστήματος είναι η τυπική ενός PC. Υπάρχει η κεντρική μονάδα, η οθόνη, το πληκτρολόγιο και ένα mouse τύπου PS/2. Η κεντρική μονάδα είναι ένα σχεδόν τετράγωνο, μεταλλικό κουτί τύπου desktop με πολύ μικρές διαστάσεις - όπως αναφέραμε πιο πάνω. Στο εσωτερικό της κρύβεται μια motherboard, η οποία περιέχει τα πάντα: επεξεργαστή, controller οθόνης, controller οδηγού δισκέτας και σκληρού δίσκου, εισόδους-εξόδους.

Ο επεξεργαστής είναι ένας 386SX στα 25MHz, ενώ υπάρχει θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή ο οποίος είναι απαραίτητος, αν κάποιος εργάζεται με προγράμματα που κάνουν πολύπλοκους μαθηματικούς υπολογισμούς - προγράμματα CAD για παράδειγμα. Ο 386SX και το chipset υποστήριξης βρίσκονται κάτω από το σκληρό δι-





σκο και τον οδηγό δισκέτας, μια πραγματικά απρόσιτη θέση. Το BIOS είναι της Quadtel με μεγάλο βαθμό παραμετροποίησης. Μέσω του Setup, με το οποίο δηλώνετε τις παραμέτρους του συστήματος, μπορείτε να ορίσετε και password για να προφυλάξετε τα δεδομένα σας ή για να μην αφήσετε κανέναν από την οικογένεια να παίξει με τα παιχνίδια σας. Προσοχή όμως. Αν ξεχάσετε το password, δεν θα μπορείτε ούτε εσείς να "μπείτε" στον υπολογιστή και θα πρέπει να τον ανοίξετε για να σθήσετε το password, χρησιμοποιώντας έναν jumper ο οποίος βρίσκεται δεξιά του οδηγού δισκέτας.

Αν εξαιτίας κάποιου ιού ή από άλλη αιτία καταστραφούν τα δεδομένα που φυλάγονται στη CMOS RAM και δεν μπορείτε να εκκινήσετε (boot) το σύστημα, θα πρέπει να ανοίξετε τον υπολογιστή και να χρησιμοποιήσετε τον ίδιο jumper. Όπως βλέπετε, η Amstrad τα έχει σκεφτεί όλα. Η κύρια μνήμη τοποθετείται σε τέσσερις βάσεις τύπου SIMMs. Ο Amstrad έχει τέσσερα SIMMs των 256KB, δηλαδή 1MByte (=4x256) συνολική RAM με χρόνο απόκρισης 70ns. Αν αλλάξουμε τον τύπο των SIMMs, μπορούμε να έχουμε 4MBytes βάζοντας τέσσερα SIMMs του ενός MB ή 16MBytes βάζοντας τέσσερα SIMMs των τεσσάρων MB. Τα 16MBytes είναι μια τιμή ικανοποιητική και για τις πιο απαιτητικές εφαρμογές.

Όσον αφορά τώρα την περιφερειακή μνήμη, ο Amstrad διαθέτει έναν οδηγό δισκέτας 3.5 ιντσών, ο οποίος παίρνει δισκέτες high density χωρητικότητας 1.44MBytes, και ένα σκληρό δίσκο χωρητικότητας 40MBytes, ο οποίος δεν επαρκεί ούτε για σοβαρή χρήση ούτε για παιχνίδια - αν διαβάσετε τη στήλη του Τσουρινάκη, θα γνωρίζετε ότι ένα αξιοπρεπές adventure καταλαμβάνει στο δίσκο χώρο πάνω από 5MBytes. Δεν νομίζω ότι είναι ανάγκη να αναφέρουμε τις απαιτήσεις των παραθυρικών εφαρμογών.

Όταν ήρθαμε σε επαφή με την αντιπροσωπεία, μας διαβεβαίωσαν ότι ο 7386SX θα δίνεται με 2MBytes RAM και σκληρό χωρητικότητας 80MBytes, οπότε δεν υπάρχει πρόβλημα. Λόγω τώρα των μικρών διαστάσεων της κεντρικής μονάδας, δεν υπάρχει η δυνατότητα να συνδέσετε δεύτερο οδηγό δισκέτας ή δεύτερο σκληρό. Επίσης υπάρχουν μόνο δύο υποδοχές επέκτασης των 16bit. Οι κάρτες, που θα θελήσει κάποιος να συνδέσει, πρέπει να είναι half-length και θα τοποθετηθούν οριζόντια, παράλληλα με τη motherboard. Ορισμένες κάρτες μεγάλου μεγέθους απλά δεν χωράνε και αν τοποθετήσετε την κάρτα ήχου συμβατή με Adlib που δίνεται με το Amstrad Super Pack - απαραίτητη αν θέλετε να απολαύσετε τα παιχνίδια - σας μένει μόνο μία υποδοχή ελεύθερη.

Ο controller οθόνης είναι, όπως είπαμε, ενσωματωμένος στη motherboard. Φυσικά δεν μπορεί να αλλάξει, αλλά δεν τίθεται θέμα, μια και στηρίζεται στο πολύ καλό 90C11-LR της Western Digital το οποίο εκτόξευσε τις επιδόσεις του υποσυστήματος εικόνας στα ύψη. Αν χρειαστεί όμως αργότερα να προσθέσετε μια άλλη κάρτα οθόνης, υπάρχει η δυνατότητα να απενεργοποιήσετε την παρούσα μέσω ενός ειδικού, γι' αυτό το σκοπό, jumper που βρίσκεται μπροστά από τη μνήμη οθόνης.

Η μνήμη οθόνης ανέρχεται σε 256KBytes με χρόνο απόκρισης 80ns και επεκτείνεται μέχρι 512KBytes. Με μνήμη οθόνης 256KBytes μπορείτε να έχετε 256 χρώματα σε α-

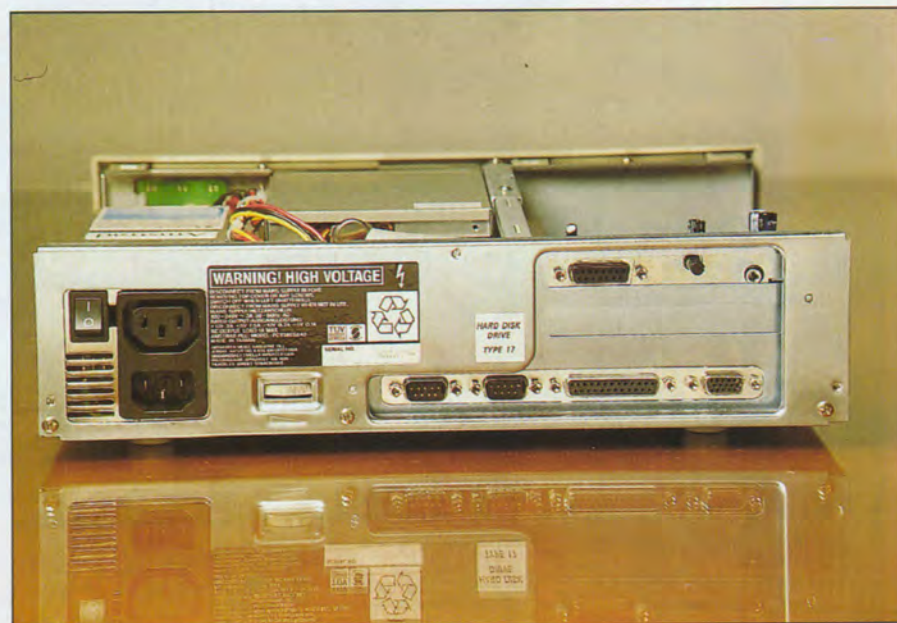


**Ανακαλύψτε το Amstrad Super Pack: Μουσική κάρτα, 2 ηχεία, 1 joystick, 3 games.**

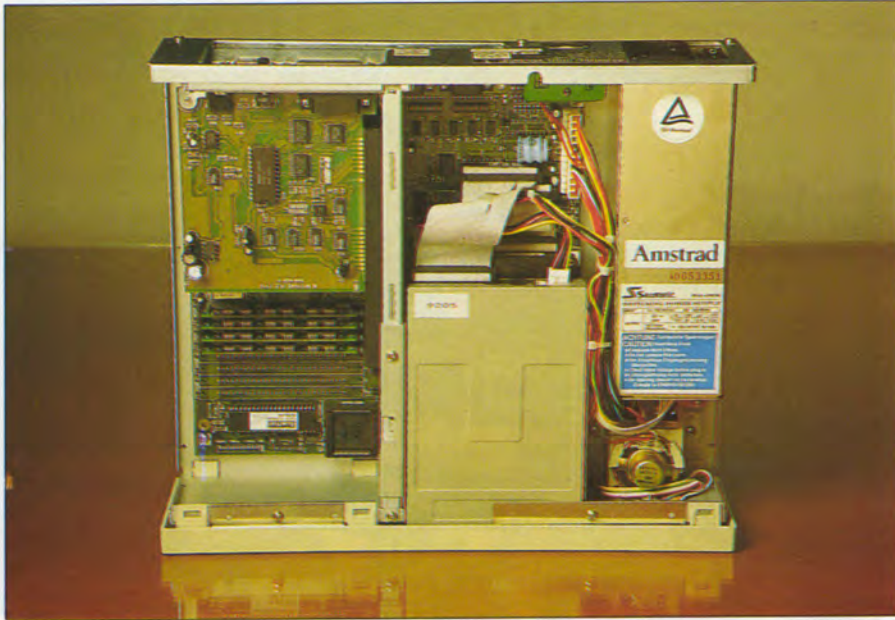
νάυση 320x200, την ανάλυση δηλαδή που χρησιμοποιούν όλα σχεδόν τα παιχνίδια. Αν θέλετε να έχετε 256 χρώματα σε ανάλυση 640x480, θα πρέπει να προσθέσετε άλλα 256KBytes τα οποία μπαίνουν σε δύο ειδικές, γι' αυτό το σκοπό, βάσεις. Μαζί με τον Amstrad δίνονται και δύο δισκέτες με τους οδηγούς οθόνης (screen drivers) για τα προγράμματα: Framework II, GEM 3.x, Lotus 1-2-3, Lotus Symphony, VGA 1024C Utilities, Ventura Publisher 1.1/2.0, Windows 3.0 (θα δίνεται update για τα 3.1), AutoCAD, AutoShade, Cadvance 1.2, Generic CADD Level 3, PCad Level 2, VersaCAD.

Η οθόνη που συνοδεύει το σύστημα είναι μια έγχρωμη Super VGA 14 ιντσών με καλή γεωμετρία και εύχρηστα ρυθμιστικά. Τοποθετείται χωρίς πρόβλημα πάνω στην κεντρική μονάδα, μειώνοντας ακόμα πιο πολύ τις απαιτήσεις του συστήματος για χώρο. Μπορεί να πάρει ρεύμα συνδεδεμένη στην κεντρική μονάδα, γεγονός που σας απαλλάσσει

**Η πίσω όψη του Amstrad και οι θύρες εισόδου/εξόδου.**







**Το εσωτερικό του Amstrad 7386SX**

από το χάος των καλωδίων που καταλήγουν σε μια παροχή ρεύματος. Αν δεν σας αρέσει αυτή η λύση, μπορείτε να τη συνδέσετε με δικό της καλώδιο στην παροχή ρεύματος.

Το πληκτρολόγιο είναι πολύ καλό σε εμφάνιση, αλλά με μέτρια αίσθηση και έχει, όπως και το mouse, βύσμα PS/2. Πληκτρολόγιο και mouse συνδέονται σε δύο θύρες που

βρίσκονται στο κάτω μέρος της κεντρικής μονάδας. Στο πίσω μέρος της κεντρικής μονάδας υπάρχουν οι υπόλοιπες θύρες του συστήματος: δύο σειριακές των 9pin, μία παράλληλη και η θύρα σύνδεσης της οθόνης. Αν τοποθετήσουμε την κάρτα ήχου του Super Pack, έχουμε εκτός από την έξοδο για ηχεία και μία gameport των 15 pin για τη σύνδεση joystick.

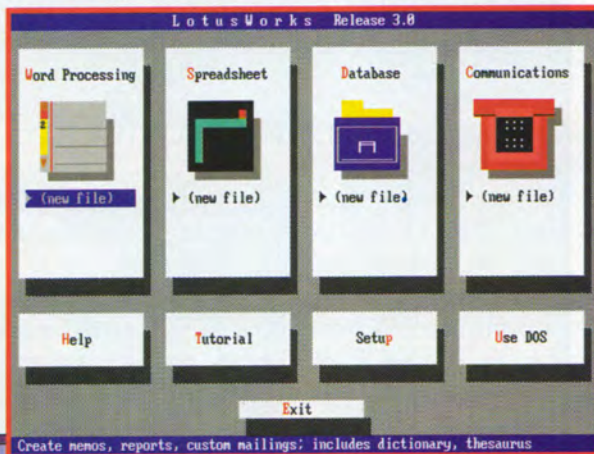
## ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ 7386SX

Ο Amstrad 7386SX ήρθε με εγκαταστημένο το MSDOS 5 και το Counterpoint ένα graphic environment, οπωσδήποτε πιο φιλικό από το DOS. Ανοίγοντας τον υπολογιστή, εμφανίζεται το Amstrad Desktop με επιλογές για ρύθμιση ώρας και ημερομηνίας και παροχή βοήθειας για ό,τι έχει σχέση με τον υπολογιστή. Από εδώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Counterpoint ή να βγείτε στο DOS.

Όταν είστε στο Counterpoint, μπορείτε να επιλέξετε προγράμματα ή λειτουργίες όπως format και copy, κάνοντας click με το mouse πάνω σε εικονίδια αντί να δίνετε εντολές στο DOS. Υπάρχουν ήδη έτοιμα εικονίδια που κάνουν διάφορες λειτουργίες ή ανήκουν σε προγράμματα, αλλά μπορείτε να κατασκευάσετε τα δικά σας και να τους αναθέσετε την εκκίνηση προγραμμάτων ή την εκτέλεση εντολών του DOS. Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα κατασκευής εικονιδίων-subdirectories για την ταξινόμηση των προγραμμάτων σας. Στο δίσκο υπήρχε επίσης το Lotus Works 3.0 που περιλαμβάνει έναν επεξεργαστή κειμένου, ένα spreadsheet με δυνατότητα γραφικών απεικονίσεων, μία database για ταξινόμηση στοιχείων και ένα πρόγραμμα επικοινωνίας μέσω modem. Κάνοντας double click στο icon του Lotus Works, μέσα από το Counterpoint εμφανίζεται το menu επιλογής του προγράμματος που θα χρησιμοποιήσουμε. Και τα τέσσερα προγράμματα είναι φιλικά στο χρήστη, μια και χρησιμοποιούν menus και το mouse.

Το σύστημα συνοδεύουν το MSDOS 5 και εγχειρίδιο χρήσης του. Ας περάσουμε τώρα στα παιχνίδια. Μαζί με τον Amstrad δίνεται με πρόσθετο κόστος ένα πακέτο που περιλαμβάνει μια κάρτα ήχου συμβατή με Adlib, δύο μικρά ηχεία, ένα αναλογικό joystick, δύο δισκέτες με τρία παιχνίδια και το manual. Η κάρτα ήχου θα πρέπει να συνδεθεί σε μία από τις δύο υποδοχές επέκτασης του 7386SX, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στερεοφωνικού ήχου. Τα ηχεία συνδέονται με βύσμα-καρφί στην έξοδο, που έχει γι' αυτό το σκοπό η κάρτα, ενώ η ένταση του ήχου μπορεί να ρυθμιστεί από ένα ποτενσιόμετρο, επίσης πάνω στην κάρτα. Το αναλογικό joystick έχει ρυθμίσεις για κεντράρισμα και συνδέεται και αυτό στη θύρα gameport της κάρτας ήχου.

Αφού γίνουν όλα αυτά, το μόνο που μένει είναι να εγκατασταθούν τα παιχνίδια, βάζοντας την πρώτη δισκέτα στο drive και τρέχοντας ένα πρόγραμμα install. Μετά το τέλος της εγκατάστασης του F-15 Strike Eagle II και του Prince of Persia που βρίσκονται στην πρώτη δισκέτα, το σύστημα ζητά τη δεύτερη όπου βρίσκεται το Links. Αφού εγκατασταθεί και αυτό, μπορούμε επιτέλους να παίξουμε. Το F-15 Strike Eagle και το Prince of Persia δεν χρειάζονται ιδιαίτερες παρουσιάσεις. Το Links είναι ένα καταπληκτικό golf με υπέροχα γραφικά. Η ποιότητα των γραφικών απο-

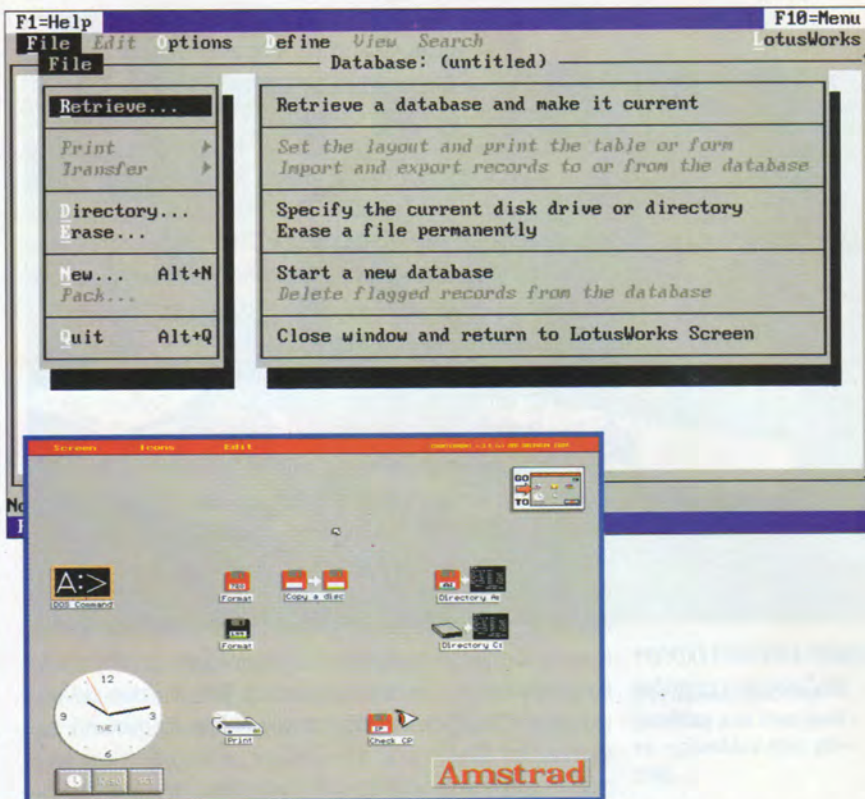




βαίνει σε βάρος της ταχύτητας και η σχεδίαση της οθόνης αρχει, αλλά οι καθυστερήσεις ελαχιστοποιούνται λόγω της υψηλής ταχύτητας του συστήματος. Το manual περιέχει οδηγίες και για τα τρία παιχνίδια σε πέντε γλώσσες: αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, ισπανικά. Όπως βλέπετε, η ελληνική απουσιάζει. Και τα τρία παιχνίδια είναι μεγάλες εμπορικές επιτυχίες και είναι σίγουρο πως θα κρατήσουν το ενδιαφέρον σας αμείωτο για αρκετό καιρό.

**ΕΠΙΛΟΓΟΣ**

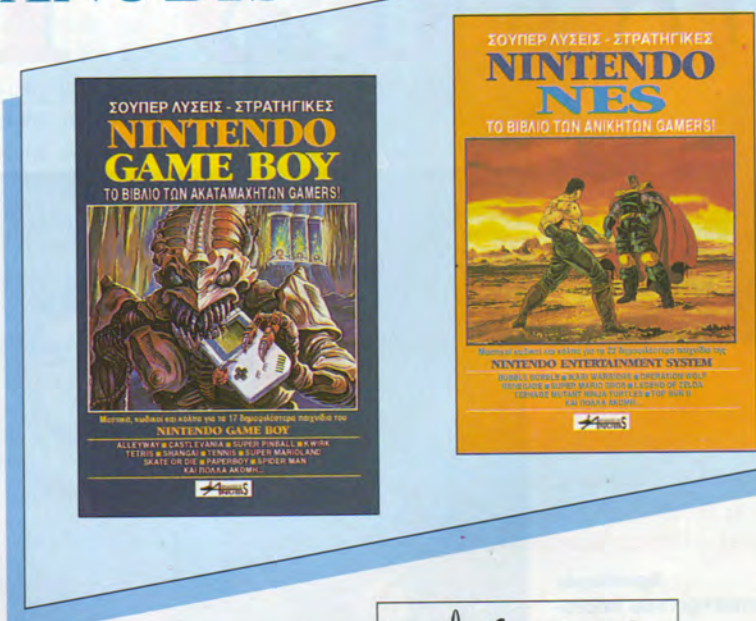
Το Amstrad PC7386SX και το Amstrad Super Pack είναι η ιδανική λύση για κάποιον που θέλει να παίζει παιχνίδια. Φυσικά η χρήση του δεν περιορίζεται μόνο εκεί. Το σύστημα έδωσε υψηλές επιδόσεις τόσο στον επεξεργαστή όσο και στο υποσύστημα εικόνας. Έχει καλή ποιότητα κατασκευής και αποτελεί μια πολύ καλή αγορά για κάποιον που μπαίνει τώρα στο χώρο των PCs και των Windows με τις φθηνές εφαρμογές. Η σύνθεση της δοκιμής ήταν ένας PC7386SX με 1MByte RAM και σκληρό δίσκο 40MBytes. Όπως μας διαβεβαίωσε η αντιπροσωπεία, θα δίνεται με 2MBytes RAM και σκληρό δίσκο χωρητικότητας 80MBytes αντί 249.000 δραχμών, μη συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ. Με αγορά του συστήματος θα δίνεται δωρεάν ένα walkman της Amstrad. Το Super Pack τιμάται 29.000 χωρίς ΦΠΑ.



**Νέες κυκλοφορίες της ANUBIS**

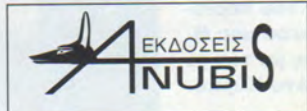
**Ειδικά για τους οπαδούς της NINTENDO**

**Τηλεφωνικές παραγγελίες στο 3601761**



**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ **ANUBIS** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ  
 Παρακαλώ να μου στείλετε:  
 1. NINTENDO GAME BOY  Τιμή: 1.100 δρχ.  
 2. NINTENDO NES  1.500 δρχ.  
 Για το λόγο αυτό, στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ακριβές ποσό  
 ΟΝΟΜ/ΜΟ.....  
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....  
 ΠΟΛΗ..... Τ.Κ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....



Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ  
 ΤΗΛ.: 9241714 - 6, FAX: 9242219



**Μ**όλις πριν από λίγα χρόνια άρχισαν να γίνονται πολύ γνωστά και στη χώρα μας τα παιχνίδια ρόλων. Από τότε όμως μέχρι σήμερα έχουν καταφέρει να κερδίσουν εκατοντάδες παίκτες από όλη την Ελλάδα. Τα πράγματα είχαν ωριμάσει τόσο καλά, που έφτασε η ώρα να πραγματοποιηθεί για πρώτη φορά μια συγκέντρωση όλων αυτών των παικτών. Ετσι στα τέλη Οκτωβρίου στο ξενοδοχείο Τιτάνια πραγματοποιήθηκε το πρώτο 3ήμερο "πανηγύρι" το οποίο είχε σκοπό να διασκεδάσει και να συγκεντρώσει όλους τους φίλους του είδους.

Το "PIXEL", πάντα πρώτο στην ενημέρωση και κοντά στα μεγάλα γεγονότα, φρόντισε να βρίσκεται εκεί και να σας παρουσιάσει σε αποκλειστικότητα το πρώτο ελληνικό Games' Fair.

Τα νέα δεν άργησαν να φτάσουν. Από το Σεπτέμβρη είχα μάθει ότι πρόκειται να γίνει μια έκθεση, με θέμα τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Αμέσως και χωρίς να χάσω χρόνο πήρα τον Μίλτο στο τηλέφωνο. Η επιβεβαίωση της πληροφορίας με έκανε να παγώσω για λίγο. Για πρώτη φορά στην Ελλάδα θα γινόταν ένα "πανηγύρι" όπως αυτά του εξωτερικού. Δεν μπορούσα να πιστέψω ότι, μέσα σε τόσο λίγο χρονικό διάστημα από την εξαπλώση αυτών των παιχνιδιών, μια τέτοια ιδέα θα μπορούσε να γίνει πραγματικότητα. Ετσι αμέσως έκλεισα μια αποκλειστική συνέντευξη με τον Μίλτο, διοργανωτή του Games' Fair '92.

Διαβάστε, λοιπόν, τι μας είπε λίγες μέρες πριν από την έκθεση ένας από τους διοργανωτές της, ποια είναι τα καινούργια τους σχέδια και με τι σκοπό έγιναν όλα αυτά.

*Η πρώτη ελληνική έκθεση με ζωντανά παιχνίδια ρόλων.*

• του **Θ. Ραφτόπουλου**

## ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ Κ. ΜΙΑΤΟ ΚΥΡΚΟ

### Πώς γεννήθηκε η ιδέα για το Games' Fair

Δύο ήταν οι λόγοι που μας οδήγησαν να διοργανώσουμε για πρώτη φορά μια τόσο μεγάλη συγκέντρωση παικτών. Ο πρώτος είναι η διαπίστωση πως πάρα πολλοί αντιμετωπίζουν ένα πρόβλημα στην εύρεση συμπαίκτων για τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Παρά τη μεγάλη διάδοση αυτών των παιχνιδιών δεν έχουν δημιουργηθεί μορφώματα, σύλλογοι, λέσχες που θα μπορούσαν να φέρουν τους άγνωστους παίκτες σε επαφή και να βοηθήσουν στη δημιουργία νέων ομάδων. Ετσι το Games' Fair θα παίξει το ρόλο ενός μεγάλου ραντεβού, όπου όλοι οι φίλοι των παιχνιδιών θα συναντηθούν και θα ανταλλάξουν απόψεις και ιδέες.

Ο δεύτερος και κυριότερος λόγος είναι η σχέση μας με αυτά τα παιχνίδια. Ολοι εμείς που παίρνουμε μέρος στη δημιουργία αυτής της γιορτής έχουμε κάτι κοινό: την ικανότητα να απολαμβάνουμε ένα ωραίο παιχνίδι, τη χαρά της σύγκρουσης, το νοητικό ταξίδι σε ζωντανές για μας πραγματικότητες. Μέσα από τα παιχνίδια επικοινωνούμε με τους άλλους, μοιραζόμαστε σκέψεις, βάζουμε το μυαλό μας σε κίνηση, αντιμετωπίζουμε μεγάλα ή μικρά προβλήματα. Δεν είναι αυτά αρκετά;

### Ποιος τη διοργανώνει

Η οικονομική πλευρά του πανηγυριού καλύπτεται από τα καταστήματα παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, την Κάισσα και το Μονόκερο. Την πρακτική πλευρά, το συντονισμό δηλαδή των διαφόρων ομάδων που στην ουσία δημιουργούν αυτή τη

# GAMES' FAIR '92



**Αριστερά:**  
Ο συντάκτης του περιοδικού μας **Θ. Ραφτόπουλος** με τον **κ. Μίλτο Κύρκο**.

**Δεξιά:**  
Οι διοργανωτές της έκθεσης κύριοι **Μ. Κύρκος** και **Θ. Λυβέριος**.

γιορτή, την έχει αναλάβει το περιοδικό Μονόκερο. Ετσι και αλλιώς το περιοδικό ήδη παίζει το ρόλο ενός κρίκου μεταξύ των παικτών των διαφόρων ειδών παιχνιδιών. Το μεγαλύτερο όμως βάρος, όπως είναι κατανοητό, πέφτει στους ώμους των ίδιων των παικτών: αυτοί αποφασίζουν ποια παιχνίδια θα παιχτούν, αυτοί οργανώνουν τις ομάδες, βγάζουν τους κανόνες, το





πρόγραμμα, το υλικό. Και αυτό είναι το πιο όμορφο μήνυμα, μέχρι τώρα, από την όλη διοργάνωση - η ικανότητά μας να φτιάξουμε κάτι το μεγάλο, αν το αγαπήσουμε πραγματικά. Το μόνο που μένει τώρα είναι να δούμε αν θα πετύχει κιόλας..

### Τι παιχνίδια θα παιχτούν;

Υπάρχουν τρεις κατηγορίες παιχνιδιών που τραβάνε την προσοχή των παικτών. Η πρώτη είναι τα παιχνίδια ρόλων, τα Role Playing Games. Όπως ξέρεις, σε αυτά τα παιχνίδια οι παίκτες ενσαρκώνουν προσωπικότητες, συμμετέχοντας σε μια ολόκληρη περιπέτεια. Οι μέχρι τώρα δηλώσεις συμμετοχής σε αυτά έχουν ξεπεράσει τις εκατόν είκοσι και αρχίζουμε να φτάνουμε στα όρια της αίθουσας. Κυρίως θα παιχτεί το Advanced Dungeons & Dragons, το εισαγωγικό D&D, το Shadowrun (Μαγεία και High-Tech) και η Paranoia. Το Σάββατο θα έχουμε το τουρνουά του AD&D, όπου όλες οι ομάδες θα παίξουν παράλληλα το ίδιο σενάριο για να βγάλουν τον καλύτερο παίκτη της βραδιάς. Όλες τις ημέρες θα λειτουργεί η αρένα του AD&D, ένας χώρος μονομαχίας και σύγκρουσης.

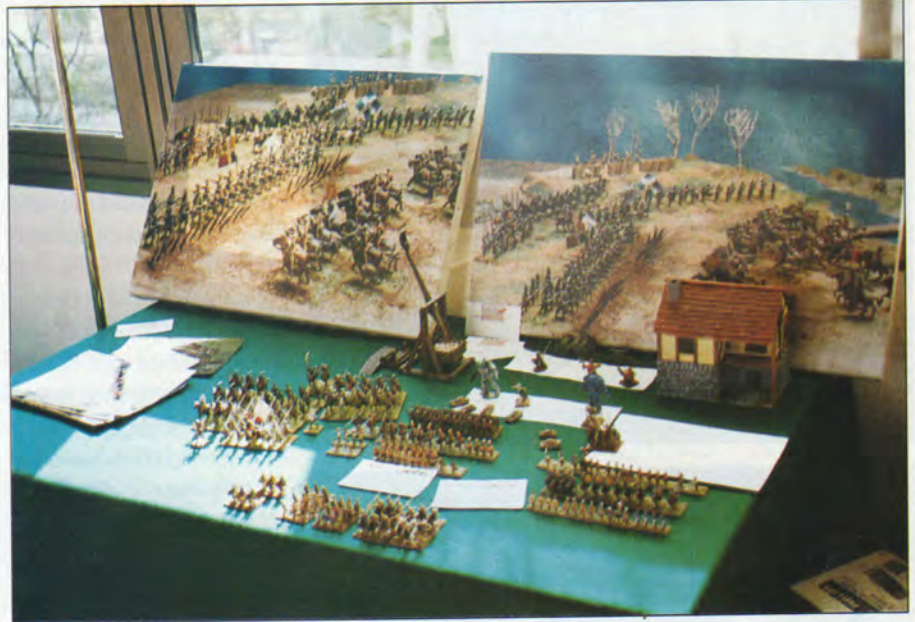
Η δεύτερη κατηγορία είναι οι μάχες με φιγούρες. Αυτές χωρίζονται σε ιστορικές και φανταστικές. Στις ιστορικές δεσπόζουν οι ναπολεόντειες συγκρούσεις, με το πλήθος και την εκπληκτική ακρίβεια των μιματούρων. Σε συνεργασία με την Belifortis θα δοκιμάσουμε για πρώτη φορά τους κανόνες για εκκείνη την περίοδο που εκδίδει ο Μονόκερος στα ελληνικά. Φυσικά μάχες θα δοθούν και με στρατούς των αρχαίων χρόνων: Μακεδόνες, Ρωμαίοι, Βυζαντινοί και άλλοι θα διασταυρώσουν τα Ξίφη τους πάνω στα τραπέζια του Games' Fair. Η τρίτη μεγάλη κατηγορία είναι τα καθαρά επιτραπέζια παιχνίδια, αυτά που παίζονται σε ένα ταμπλό με διάφορα πιόνια. Εδώ την πρώτη θέση κατέχει η Junta με την ίντριγκα και το κέφι της, αλλά θα υπάρχει και Civilization και Μαυρογένης και πολλά άλλα που είναι πιο γρήγορα και εύκολα. Προσπαθούμε να υπάρχουν τραπέζια όπου ο καθένας, έμπειρος ή άπειρος, να μπορεί να συμμετέχει και να βρίσκει ενδιαφέρον.

### Τι άλλο θα γίνει στην έκθεση;

Πολλά. Θα έχουμε παρουσίαση του Air Warrior από την CompuLink, σε μια προσπάθεια να δείξουμε στους παίκτες ένα διαφορετικό τρόπο συμμετοχής σε παιχνίδια. Το Paintball Club Hellas θα μας παρουσιάσει το συναρπαστικό παιχνίδι της χρωματοσφαιρίσης, του πολέμου με όπλα που "μαρκάρουν" αντί να σκοτώνουν. Την Κυριακή θα ολοκληρωθεί ο διαγωνισμός βαιψίματος φιγούρων και διοραμάτων - δεκάδες πολεμιστές, δράκοι και μάγοι βάζουν τα καλά τους και αναμετρίονται για το πρώτο βραβείο. Και δεν είναι μόνο αυτά. Το βιβλιοπωλείο Solaris θα μας παρουσιάσει δεκάδες κόμικς εισαγωγής - Judge Dredd, X-Men, Batman και τόσα άλλα. Το Pixel και το PC Master θα είναι και αυτά εκεί, μαζί φυσικά με το Μονόκερο. Η εταιρία πληροφορικής Simplex έχει αναλάβει τη μηχανοργάνωση της όλης εκδήλωσης και την έκδοση των αναμνηστικών διπλωμάτων. Προσπαθήσαμε η εκδήλωση να περιλαμβάνει όσο πιο πολλά από τα θέματα που ενδιαφέρουν τους παίκτες των παιχνιδιών σκέψης και δράσης.

### Τι άλλα σχέδια έχετε εκτός από το Games' Fair;

Το πανηγύρι είναι ένα μέρος μόνο από τα σχέδια που έχουμε - το πιο θεαματικό. Ηδη όμως έχουμε τελειώσει τους ελληνικούς κανόνες για ναπολεόντειους πολέμους, όπως και απλούς



κανόνες για μάχες με φιγούρες αρχαίων για αρχαίους. Εχουμε στα τελευταία στάδια ένα πολεμικό παιχνίδι εξομοίωσης μιας φανταστικής σύγκρουσης στον Εβρο (ελπίζουμε να παραμείνει φαντασία...). Εχουμε τις κυριακάτικες περιπέτειες που εισάγουν νέους παίκτες στα παιχνίδια ρόλων, δίνοντάς τους την ευκαιρία να δοκιμάσουν τους μαγικούς κόσμους της περιπέτειας. Από το Δεκέμβριο και κατά τη γιορταστική περίοδο θα δοκιμάσουμε τα σαββατιάτικα τουρνουά με μονομαχίες σε AD&D. Και φυσικά υπάρχει και η έκδοση του Μονόκερου που πρέπει να εμπλουτιστεί ακόμα παραπάνω.

**Φιγούρες από την έκθεση και ένα από τα τραπέζια της μάχης.**

Αυτά είναι μόνο τα άμεσα σχέδιά μας, αυτά που ήδη έχουν φτάσει στο στάδιο της υλοποίησης. Δεν μας αρέσει απλά ο σχεδιασμός αλλά κυρίως η εφαρμογή και η πράξη. Πιστεύω ότι όλοι όσοι έχουμε σαν χόμπι αυτά τα παιχνίδια, αγαπάμε όχι μόνο τη μικρή μας παρέα αλλά και τη δυνατότητα να γνωρίζουμε άλλους ανθρώπους, νέα παιχνίδια και φρέσκιες ιδέες. Αυτά τα βρίσκουμε μόνο αν υπάρχει μία κίνηση, μία σύνθεση των δυνάμεων, μία διαρκής προσπάθεια για να ταράσσονται τα νερά. Η έκβαση του Games' Fair θα μας δείξει αν κάνουμε λάθος. Και όπως έδειξαν τα πράγματα δεν έκαναν λάθος. Από την πρώτη μέρα του Games' Fair ο κόσμος είχε ξεπεράσει κάθε πρόβλεψη. Εκατοντάδες φίλοι των παιχνιδιών φαντασίας και στρατηγικής άρχισαν να φτάνουν από όλη την Ελλάδα. Είδαμε παίκτες που ήρθαν από τη Θεσσαλονίκη και το Βόλο, νοικιάζοντας δωμάτια σε ξενοδοχεία για να μπορούν να δουν την έκθεση και τις τρεις



**Το Games' Fair θα παίξει το ρόλο ενός μεγάλου ραντεβού όπου όλοι οι φίλοι των παιχνιδιών θα συναντηθούν και θα ανταλλάξουν απόψεις και ιδέες. Μέσα από τα παιχνίδια επικοινωνούμε με τους άλλους, μοιραζόμαστε σκέψεις, βάζουμε το μυαλό μας σε κίνηση, αντιμετωπίζουμε μεγάλα ή μικρά προβλήματα.**





**Επάνω:**  
Χρήστος Βούλγαρης και  
Φραγκίσκος Γονιδάκης.

**Κάτω:**  
Οι κύριοι Alain de  
Bushe και Ανδρέας  
Παναγόπουλος.

**Αριστερά:**  
Νίκος Κολάρος.

**Δεξιά:**  
Μάρω Παπαντωνίου.



ημέρες. Το πρώτο πρόβλημα παρουσιάστηκε αμέσως. Μετά από την τόσο μεγάλη προσέλευση κόσμου, ο χώρος που είχε προβλεφτεί ήταν αρκετά μικρός. Ετσι παίκτες που ήθελαν να παίξουν δεν έβρισκαν τραπέζι και έπρεπε να περιμένουν αρκετά. Με την καλή συνεργασία το πρόβλημα αυτό δεν εμπόδισε την ομαλή πραγματοποίηση του πανηγυριού. Ο χώρος ήταν γεμάτος τραπέζια όπου πάνω σε αυτά οι παίκτες έδιναν τη δική τους μάχη για τη νίκη. Υπήρχαν συνολικά 6 περίπτερα που φιλοξενούσαν την παρουσίαση του Air Warrior της Compulink, το Pixel, το PC Master, ξένα κόμικς από το βιβλιοπωλείο Solaris, τη μηχανογράφηση της έκθεσης με τα μηχανήματα της Simplex, το περιοδικό Μονόκερος και γραμματεία, το Paintball Club Hellas και τις φιγούρες που

έπαιρναν μέρος στο διαγωνισμό. Όλα τα περίπτερα είχαν να παρουσιάσουν και κάτι ξεχωριστό. Στο περίπτερο του Air Warrior μπορούσε κανείς να δει ζωντανές (το σύστημα ήταν συνεχώς on-line με τη βάση) εκπληκτικές αερομαχίες και όχι μόνο. Στο περίπτερο του βιβλιοπωλείου Solaris μπορούσε να διαβάσει ξένα κόμικς και στο Paintball να πάρει όλες αυτές τις πληροφορίες που θα 'θέλες να ξέρεις. Το περίπτερο με τις φιγούρες ήταν ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Πάνω σε αυτό έβλεπε κανείς πολλές φιγούρες οι οποίες έμοιαζαν με αληθινές. Η δουλειά που είχαν κάνει οι καλλιτέχνες τους ήταν εκπληκτική. Ιδιαίτερη εντύπωση έκαναν οι φιγούρες BELIFORTIS του Γιώργου Πιστόφ (δεν έπαιρνε μέρος στο διαγωνισμό φιγούρας) ο οποίος όπως μάθαμε διεύθυνε με μεγάλη μαεστρία τις ναπολεόντειες μάχες.

Εκπληκτική εντύπωση μας έκανε η τέλεια συνεργασία των παικτών μεταξύ τους και η οργάνωση που υπήρχε όλες τις ημέ-

ρες στην έκθεση. Αν έριχνες μια προσεχτική ματιά στους παίκτες, θα έβλεπες το ύφος ευχαρίστησης που κυριαρχούσε στο πρόσωπό τους. Δεν σταθήκαμε όμως μόνο σε αυτό και αποφασίσαμε να τους ρωτήσουμε πώς τους φάνηκε το Games' Fair, ποιες οι παρατηρήσεις και ποιες οι προτάσεις τους. Όλοι είχαν εντυπωσιαστεί με την πραγματοποίηση αυτής της ιδέας και ήταν απόλυτα ικανοποιημένοι από την οργάνωσή της, αν εξαιρέσουμε το πρόβλημα χώρου. Και για του λόγου το αληθές, σας παραθέτουμε δύο από αυτές τις συνεντεύξεις.

### ΚΟΛΑΡΟΣ ΝΙΚΟΣ

Παίζω αρκετά χρόνια Role Playing Game, War Hammer Fantasy Battles, αλλά και γενικά κάποια δύσκολα επιτραπέζια παιχνίδια. Όσον αφορά την έκθεση νομίζω ότι ήταν πάρα πολύ καλή, ήρθε αρκετός κόσμος, πράγμα που δεν το περιμέναμε ούτε εμείς ούτε οι διοργανωτές. Γι' αυτό το λόγο δημιουργήθηκε και το πρόβλημα χώρου και αρκετός κόσμος ήθελε να παίξει και δεν έβρισκε τραπέζι. Όσον αφορά το μέλλον, πιστεύω στο επόμενο Games' Fair, το οποίο από ότι έμαθα θα γίνει και στην Αθήνα και στη Θεσσαλονίκη για το λόγο ότι αναγκάστηκαν πολλά παιδιά να έρθουν από την επαρχία, το υπολογίζω και θα ήθελα να υπάρχει μια μεγαλύτερη αίθουσα, περισσότερα τραπέζια γιατί σίγουρα θα υπάρχει περισσότερος κόσμος. Θα μπορούσε να γίνει όπως γίνεται και στο εξωτερικό το SpeedPaint. Δηλαδή να δίνουν κάποια φιγούρα σε αυτούς που θέλουν να πάρουν μέρος και να τη βάφουν εκείνη τη στιγμή. Με αυτό τον τρόπο θα μπορούσαν να αποφευχθούν και φαινόμενα όπως να φέρε κάποιος μια φιγούρα που δεν την έχει δάψει ο ίδιος.

Στο διαγωνισμό φιγούρα που έγινε εδώ δεν πιστεύω ότι μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο γιατί ακόμα υπάρχει μια "αγνότητα". Το στυλ της έκθεσης είναι πολύ καλό, αλλά στο εξωτερικό αυτού του είδους οι εκθέσεις κρατάνε περισσότερες ώρες και πολλές φορές διοργανώνουν και μεταμεσονύχτιες εκδηλώσεις, αλλά το ζήτημα είναι ότι οι διοργανωτές εδώ είναι ουσιαστικά τέσσερα άτομα και όπως είναι φυσικό δεν μπορούν να κάτσουν 24 ώρες, γι' αυτό το λόγο η έκθεση λειτουργεί από τις 11 μέχρι τις 10 το βράδυ. Τώρα όσους παίκτες ρώτησα μέινανε αρκετά ευχαριστημένοι. Αρκετοί παίκτες εξέφρασαν την επιθυμία να έρχονται ντυμένοι με στολές εποχής όπως γίνεται και στο εξωτερικό, γι' αυτό θα 'θελα να πω ότι στο εξωτερικό έρχονται ντυμένοι με πανό που ο καθένας υποστηρίζει σαν ποδοσφαιρική ομάδα, την ομάδα του και το στρατό του. Εγώ πάντως δεν θα το έκανα γιατί στην Ελλάδα επικρατεί μια άλλη νοοτροπία. Μια παρατήρηση την οποία θα ήθελα να κάνω είναι η εξής: Είναι φυσικό πως δεν



πρέπει να δημιουργείται εξάρτηση με τα επιτραπέζια παιχνίδια ακόμα και με τα πιο εντυπωσιακά όπως το AD&D. Ας μην ξεχνάμε ότι ο ρόλος ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι η διασκέδαση και η επικοινωνία ανάμεσα στους παίκτες. Ελπίζω να μην δούμε κάποια ακραία φαινόμενα, ευτυχώς ελάχιστα, όπως αυτό που διάβασα σε κάποιο ξένο περιοδικό, ότι ένας



παίκτης 13 χρονών έχασε σε κάποια περιπέτεια το χαρακτήρα του τον οποίο τον είχε δύο χρόνια. Είχε ταυτιστεί τόσο με το χαρακτήρα αυτό που όταν τον έχασε αυτοκτόνησε. (Σημείωση συντάκτη: Εδώ θα ήθελα να τονίσω ότι στην Ελλάδα τα φαινόμενα αυτά είναι σχεδόν αδύνατο να παρουσιαστούν διότι μεταξύ Ελλάδας και Αμερικής υπάρχει μια τεράστια διαφορά.

Οι Αμερικάνοι είναι πιο ευάλωτοι σε τέτοιου είδους φαινόμενα, ως μην ξεχνάμε πόσα αμερικανάκια είχαν σκοτωθεί πέφτοντας από το παράθυρο θέλοντας να κάνουν το σούπερμαν. Ευτυχώς εμείς οι Έλληνες έχουμε πολυπληθέστερα ενδιαφέροντα και από τη φύση μας έχουμε πιο ευρύ πνεύμα).

## ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΑΔΟΥ ΜΑΡΩ

Με τα παιχνίδια αυτά ασχολούμαι περίπου ένα χρόνο. Τα έμαθα από ένα φίλο μου ο οποίος ήρθε από την Αμερική. Η έκθεση ήταν πολύ ωραία, ιδιαίτερα για μένα που ήξερα μόνο ένα παιχνίδι και είχα ακούσει άλλο ένα απλώς. Μου έδωσε τη δυνατότητα να δω πολύ περισσότερα και την ευκαιρία να παίξω κιόλας. Εντύπωση μου έκαναν οι φιγούρες οι οποίες ήταν φανταστικές. Μου άρεσε η οργάνωση, υπήρχαν πολύ πρόσχαροι διοργανωτές οι οποίοι προθυμοποιήθηκαν να με βοηθήσουν και να με ξεναγήσουν. Στο επόμενο Games' Fair θα ήθελα βασικά ο χώρος να ήταν πολύ μεγαλύτερος. Τελειώνοντας θα ήθελα να παρατηρήσω ότι και αυτή τη φορά ο χώρος των παιχνιδιών αυτών είναι ανδροκρατούμενος. Σε ερώτησή μας για το τι έχει να

συμβουλέψει τις γυναίκες, είπε: Πραγματικά αξίζει να ασχοληθούν γιατί είναι κάτι το πολύ ενδιαφέρον, κάτι που σε κάνει να ξεφεύγεις από τα συνηθισμένα.

Και όπως είναι φυσικό από τις στήλες μας δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι νικητές των διαγωνισμών. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ο κάθε νικητής πήρε και κάποιο συμβολικό δώρο έτσι έχουμε:

### ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΦΙΓΟΥΡΑΣ

Κατηγορία Διοράματα: Χρήστος Βούλγαρης, Φραγκίσκος Γονιδάκης. Κατηγορία Ιστορικός Στρατός: Ανδρέας Παναγόπουλος.

Κατηγορία Φιγούρα μεγαλύτερη από 25mm: Alain de Bushe.

Κατηγορία Φανταστικός Στρατός: Alain de Bushe.

Κατηγορία Φιγούρα 25 mm: Φραγκίσκος Γονιδάκης.

Διαγωνισμός AD&D : Γιάννης Αλέρτας.

Διαγωνισμός Battle Tech: Το παιχνίδι συνεχίζεται ακόμα λόγω μεγάλης συμμετοχής!!!

Κλείνοντας αυτό το άρθρο, αξίζει να πω ένα μεγάλο μπράβο στους διοργανωτές της έκθεσης, οι οποίοι έδωσαν τον καλύτερο εαυτό τους για την πραγματοποίηση και επιτυχία αυτής της ιδέας. Ελπίζω του χρόνου το Games' Fair να είναι πολύ καλύτερο από φέτος, να γίνει και στην Αθήνα και στη Θεσσαλονίκη και να προσελκύσει στους κόλπους του και άλλα νέα και ενδιαφέροντα παιχνίδια.

**Καίσαρ**  
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ  
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ  
ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

MINIATΟΥΡΕΣ  
CITADEL

MINIATΟΥΡΕΣ  
RAL  
PARTHA

ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8  
& ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ  
11472 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 3606488

Μ.ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1  
ΡΟΤΟΝΤΑ  
54635 ΘΕΣ/ΚΗ  
ΤΗΛ. 212734

Ι.ΜΕΤΑΞΑ 39  
Ε.Κ. Πλάζα,  
16674 ΓΛΥΦΑΔΑ  
ΤΗΛ. 8982057

Μονόκερως,  
ΔΕΡΙΓΓΥ 23  
10434 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 8813990

T.S.R  
AVALON HILL  
GAMES WORKSHOP  
WEST END GAMES  
MAYFAIR  
CHAOSIUM

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS  
ADVANCED HEROQUEST  
Aegean STRIKE  
AFRIKA KORPS  
ARMAGEDDON  
BATTLETECH  
BLACK BEARD  
BUCK ROGERS  
CALL OF CTHULHU  
CIVILIZATION

DUNGEON QUEST  
DUNGEONS & DRAGONS GANGSTERS  
HEROQUEST  
THE HUNT FOR RED OCTOBER  
JUNTA

MIGHTY WARRIORS  
PARANOIA  
PELOPONNESIAN WAR  
RED STORM RISING  
ROBIN HOOD

RUNE QUEST  
SHADOW RUN  
SPACE HULK  
SPACE MARINES  
STAR WARS  
TALISMAN  
THIRD REICH  
WARHAMMER  
WARHAMMER 40,000  
WAR & PEACE  
WATERLOO  
WORLD WAR II



## NO SECOND PRIZE

**A**ν και ο τίτλος του παιχνιδιού παραπέμπει στις ρωμαϊκές αρένες, όπου πραγματικά δεν υπήρχε δεύτερο θραβείο (ο αποκεφαλισμός ή το να γίνει κανείς βορά λιονταριών μάλλον δεν εντάσσονται στην κατηγορία "θραβείο"), το πραγματικό θέμα του παιχνιδιού είναι οι αγώνες μοτοσικλέτας.

Δεδομένου όμως ότι υπάρχουν ουκ ολίγα παιχνίδια γύρω από το θέμα αυτό, η αναπόφευκτη ερώτηση είναι "τι καινούριο έρχεται να προσφέρει".

Η βασική διαφορά με άλλα motorbike racing games είναι στην απεικόνιση της πίστας που γίνεται σε 3D και με τη χρήση filled polygons, τεχνική που έχουμε δει να χρησιμοποιείται σε άλλους τύπους παιχνιδιών, αλλά όχι και για μοτοσικλέτες.

Επειδή μάλιστα όλοι έχουμε τις άσχημες εμπειρίες μας από παιχνίδια που χρησιμοποιούν τις τεχνικές αυτές, όπου σε άλλα έχουμε απότομη κίνηση της οθόνης και σε άλλα ταχύτητα που πλησιάζει αυτήν της χελώνας, σας λέμε ότι τίποτε

από τα δύο δεν ισχύει στο "No second prize", όπου η κίνηση είναι και γρήγορη και ομαλή.

Το γεγονός, άλλωστε, ότι η Thalion ασχολείται με το παιχνίδι αυτό δύο χρόνια, δείχνει ότι μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε πολλά, τόσο σε σχέση με τα γραφικά όσο και σε σχέση με την ανταπόκριση της μηχανής που οδηγείτε και το gameplay.

Κατά τα άλλα, τα πράγματα δεν διαφέρουν και πολύ από ό,τι ήδη ξέρουμε, δηλαδή επιλογή πίστας, τύπου αγώνα κλπ.

Το "No Second Prize" αναμένεται να ξεκινήσει τη μηχανή του κάπου στα μέσα Δεκεμβρίου, οπότε έχετε τα μάτια σας στα φώτα της εκκίνησης...



SOFTWARE FLASH





**Η** πρεμιέρα μιας ταινίας είναι ένα γεγονός που όλοι οι συντελεστές της περιμένουν με ανυπομονησία, από το σκηνοθέτη μέχρι τον τελευταίο κομπάρσο. Η ματαιώσή της έτσι είναι μεγάλη απογοήτευση και, κυρίως, αν ο λόγος για τη ματαιώσή της είναι ότι τα αρνητικά περιήλθαν στην κατοχή μιας ανταγωνίστριας εταιρίας. Περισσότερο απογοητευμένος όμως, στην περίπτωση μας, πρέπει να είναι ο μοντέρ της ταινίας, γιατί τα αρνητικά κλάπηκαν όταν αυτός τα δούλευε και έτσι, αν δεν τα βρει σύντομα, θα έχει πιθανότατα προβλήματα. Η μόνη επιλογή που έχει ο ήρωάς μας, λοιπόν, είναι να μπει στα στούντιο της αντίπαλης εταιρίας και να ξαναπαίρει τα αρνητικά, τα οποία όμως βρίσκονται διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία. Το χειρότερο όμως είναι ότι οι χαρακτήρες που εμφανίζονται στις ταινίες της αντίπαλης εταιρίας παίρνουν σάρκα και οστά όταν αντιληφθούν εισβολέα και έτσι ο ήρωάς μας θα έχει να αντιμετωπίσει μια αξιόδαυμαστη ποικιλία αντιπάλων που αρχίζουν από τέρατα βγαλμένα

από ταινίες τρόμου, συνεχίζουν με εξωγήινους, καουμπόηδες και Ινδιάνους, καρτούν (!) και καταλήγουν σε φανταστικά πλάσματα. Η δράση εκτυλίσσεται κυρίως σε στιλ platforms-and-ladders, αλλά υπάρχουν και subgames, στο τέλος κάθε επιπέδου, στα οποία βρίσκουμε και άλλους τύπους παιχνιδιών, γεγονός που προσθέτει ποικιλία στη συνολική εικόνα του "Premiere".

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, σχεδιασμένα με στιλ καρτούν και το animation είναι επίσης πολύ ομαλό. Τα ίδια ισχύουν και για τον ήχο αλλά και για το gameplay. Η πρεμιέρα του "Premiere" έγινε ήδη με εξαιρετική επιτυχία, οπότε καλά θα κάνετε να βιαστείτε να βρείτε εισιτήριο, εκτός αν περιμένετε να ανέβει σε δεύτερη προβολή.



## RED ZONE



**Δ**εν είναι εξαιρετικά προφανές, αλλά ο τίτλος του παιχνιδιού αυτού αναφέρεται στην περιοχή του στροφόμετρου των μηχανών που είναι σηματοδοτημένη με κόκκινο χρώμα, με άλλα λόγια δηλαδή το "Red Zone" είναι ένα ακόμη παιχνίδι που θα σας θάψει δερμάτινη στολή, γάντια και κράνος για να οδηγήσετε ένα από τα δίτροχα βέλη που βλέπουμε στις πίστες των αγώνων.

Όπως όλοι περιμένατε, υπάρχουν οι συνήθεις επιλογές πίστας και μπορείτε επίσης να καθορίσετε το βαθμό λεπτομέρειας των background graphics, ο οποίος είναι αντίστροφα ανάλογος της ταχύτητας του παιχνιδιού.

Μετά από τις προκαταρκτικές διατυπώσεις μπορείτε να περάσετε στη δράση, όπου μετά από ένα δοκιμαστικό γύρο θα αποφασιστεί αν είστε αρκετά καλός για να συμμετέχετε στον αγώνα.

Φαίνεται, λοιπόν, ότι υπάρχει ένα μόνο εμπόδιο για τη συμμετοχή σας στον αγώνα, αυτό της πρόκρισης, αλλά στην πραγματικότητα υπάρχει και άλλο ένα: μετά την πρώτη εμπειρία με το gameplay του παιχνιδιού, η οποία θα είναι ο γύρος πρόκρισης, δεν θα θέλετε να συνεχίσετε τον αγώνα, ακόμη και αν έχετε προκριθεί.

Ο έλεγχός σας πάνω στο όχημα είναι κακός, η κίνηση πάνω στο δρόμο εξαιρετικά απότομη και ο ήχος κάτω του μετρίου.

Για το gameplay καλύτερα να μην πούμε τίποτα άλλο, πέρα από το ότι είναι τόσο εθιστικό όσο και οι επισκέψεις στον οδοντογιατρό σας.

Η Psygnosis κατάφερε μ' αυτό το παιχνίδι να ρίξει πολύ τα στάνταρ της. Ελπίζουμε να πρόκειται απλά για μια κακή στιγμή.



## PINBALL DREAMS II PINBALL FANTASIES

**Π**ρόκειται για τη συνέχεια του πετυχημένου Pinball Dreams. Η Digital Illusions έκανε πάλι το θαύμα της. Αν σας άρεσε το πρώτο μέρος, με το δεύτερο θα ξετρελαθείτε. Είναι πραγματικά πολύ καλύτερο και πιο "περιποιημένο". Όπως και στο πρώτο, έτσι και σε αυτό έχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τέσσερα διαφορετικά φλιπεράκια.

Μόνο που εδώ τα φλιπεράκια είναι αρκετά μεγαλύτερα!!! Μάλιστα, είναι μεγαλύτερα και γεμάτα με νέα bonus

που θα σας καταπλήξουν! Το παιχνίδι διατηρεί το ίδιο καλό scrolling με αυτό του πρώτου, αλλά είναι πολύ γρηγορότερο. Το εκπληκτικό scrolling προσθέτει ακόμα μεγαλύτερη ρεαλιστικότητα στο παιχνίδι κάνοντάς το ασυναγώνιστο. Τα νέα tables συνοδεύονται βέβαια από τα ανάλογα πολύ καλά μουσικά κομμάτια και από ένα τεράστιο πλήθος από ηχητικά εφέ.

Το παιχνίδι ήδη κυκλοφορεί για Amiga και σύντομα θα ακολουθήσει η έκδοση για τα PCs.



## TRADERS

**Α**ρκετά παιχνίδια μέχρι σήμερα έχουν βραστεί στην αρχή "αγόρασε φτηνά - πούλησε ακριβά - γίνε πλούσιος", αλλά κανένα από αυτά δεν ήταν τόσο περιεργό όσο το "Traders", το νέο δημιούργημα της Linel. Φανταστείτε έναν κόσμο που ανήκει εξ ολοκλήρου σε ένα τεράστιο πράσινο σαλιγκάρι, που ακούει στο όνομα "Fat Mike", και τμήματα του κόσμου αυτού να νοικιάζονται έναντι μιας σακούλας σαλιγκαριών το μήνα. Φανταστείτε τρία είδη φυτών που μπορείτε να καλλιεργήσετε και κάθε είδος να χρειάζεται, είτε για να δημιουργηθεί είτε για να αναπτυχθεί, τους καρπούς των άλλων δύο. Βάλτε δίπλα σ' αυτά τρία είδη καρκινικές συνηκες που μπορούν να επηρεάζουν θετικά, αρνητικά ή καθόλου την ανάπτυξη των φυτών. Και για να συμπληρωθεί η εικόνα του "Traders", φανταστείτε έναν έως τέσσερις παίκτες να προσπαθούν να πληρώσουν το νοίκι στον "Fat Mike".

Αν σας φαίνεται εύκολο, κάνετε πολύ μεγάλο λάθος, και ειδικά στα πρώτα παιχνίδια θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι και τόσο απλό.



**Η** Core αποδεικνύει για μια ακόμα φορά πόσο καλή προγραμματιστική ομάδα είναι. Τον τελευταίο καιρό η Core μας έδωσε πολλά πρωτότυπα παιχνίδια, από arcades μέχρι strategy, και αυτή τη φορά ξανακτυπά με ένα adventure: το Curse of Enchantia. Θα έλεγα ότι πρόκειται για μια πολύ καλή αρχή στον τομέα των adventures.

Η ιστορία είναι αρκετά απλή και μάλλον συνηθισμένη για adventure. Ο ήρωας, Brad, τον οποίο χειρίζεστε, βρίσκεται σ' ένα κελί χωρίς να θυμάται απολύτως τίποτα.

Η κακιά μάγισσα Enchantia σας έχει καταραστεί και σας έχει φυλακίσει στο κάστρο της.

Πρέπει λοιπόν να ελευθερωθείτε και να βρείτε το δρόμο για το γυρισμό. Βέβαια, ο δρόμος δεν είναι καθόλου εύκολος, αφού η κατάρα της Enchantia σας ακολουθεί παντού. Πάντως, θα συναντήσετε αρκετούς φίλους που θα σας βοηθήσουν να βρείτε το δρόμο σας. Το παιχνίδι έχει πολύ καλά γραφικά και πολύ καλό user interface. Δεν χρειάζεται να ακουμπήσετε ούτε ένα πλήκτρο του πληκτρολογίου, αφού τα πάντα γίνονται με τη χρήση του ποντικιού.

Το στοιχείο αυτό προσθέτει ευκολία και κάνει το παιχνίδι να φτάνει στα επίπεδα παιχνιδιών εταιριών που ασχολούνται πια σε άλλο επίπεδο με τα adventures (Sierra, LucasGames). Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PC με 256 χρώματα (VGA) και Amiga (1 MB) και, από ό,τι φαίνεται, πρόκειται για μια ακόμα επιτυχία της Core. Βέβαια, τον τελευταίο λόγο έχουν πάντα οι gamers.





## ABANDONED PLACES II

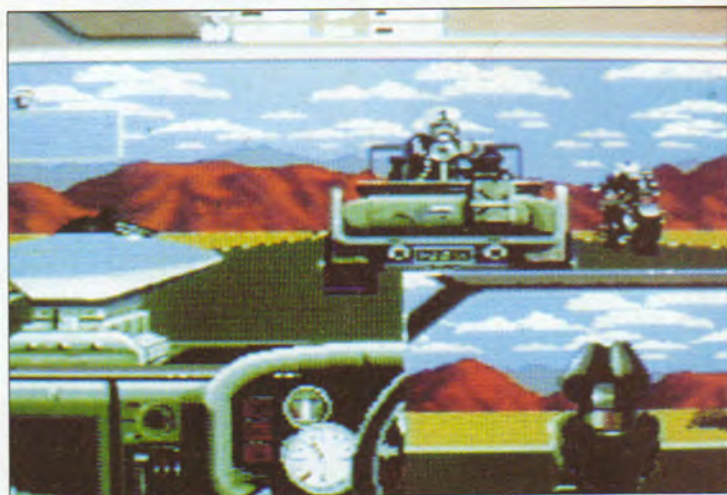


**Σ**ίγουρα θα έχετε ακούσει για περιοχές τις οποίες "ακόμα και ο Θεός έχει ξεχάσει και εγκαταλείψει", αλλά τις περιοχές αυτές τις θυμήθηκε η Ice, η εταιρία κατασκευής παιχνιδιών με έδρα την Ουγγαρία, η οποία τώρα μας καλεί να τα ανακαλύψουμε κι εμείς μέσα από τις οθόνες του "Abandoned Places II". Μπορεί, βέβαια, να μην έχετε ιδιαίτερη εμπιστοσύνη στον... Ξεναγό σας, μια και τα δύο άλλα δημιουργήματα της ίδιας εταιρίας, το "Abandoned Places" και το "Fatal Strokes", δεν ήταν ό,τι καλύτερο στο χώρο των RPGs, αλλά τώρα έχουμε την υπόσχεση ότι το "Abandoned Places II" θα είναι κάτι το επαναστατικό στο χώρο των RPGs, χωρίς όμως να δίνει περισσότερες πληροφορίες για το τι ακριβώς θα είναι η επανάσταση αυτή.

Το μόνο που καταφέραμε να μάθουμε μέχρι τώρα είναι ότι το παιχνίδι θα διαθέτει 32 διαφορετικά μπουντρούμια, αρκετά για να κρατήσουν και τον πιο έμπειρο παίκτη απασχολημένο για μεγάλο χρονικό διάστημα, πάρα πολλούς γρίφους με διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, πάνω από 60 είδη αντιπάλων και πολύ βελτιωμένα γραφικά, σε σχέση με τον προκάτοχό του. Αν μάλιστα ανήκετε σ' αυτούς που είχαν ασχοληθεί με το "Abandoned Places" και με πολύ κόπο φτιάξατε μια ομάδα με τα επιθυμητά χαρακτηριστικά, θα μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε και στο "Abandoned Places II". Σε ό,τι αφορά τώρα... λεπτομέρειες, όπως αν το gameplay είναι καλό ή αν το σύστημα ελέγχου είναι φιλικό, θα πρέπει να περιμένετε κάποιο από τα επόμενα τεύχη για να τις μάθετε...



## OUTLANDER



**Μ**πορεί τα βιολογικά και χημικά όπλα να έχουν απαγορευτεί προ καιρού, αλλά είναι γνωστό ότι αρκετές χώρες συνεχίζουν την παραγωγή και χρήση τους. Στο παιχνίδι αυτό της Mindscape πραγματοποιείται το χειρότερο σενάριο με τέτοιου είδους όπλα: ένα πείραμα απέτυχε οικτρά, με αποτέλεσμα να εξαφανιστεί κάθε είδος ζωής σε ένα μεγάλο τμήμα του πλανήτη. Και σαν να μην έφτανε αυτό, μερικοί εξουσιομανείς απήγαγαν έναν επιφανή επιστήμονα με σκοπό να τον αναγκάσουν να φτιάξει ένα υπερ-όπλο, με το οποίο θα μπόρουν να εξουσιάσουν ό,τι έχει απομείνει από τη Γη. Προφανώς, η εξέλιξη αυτή πρέπει να αποτραπεί και αυτό εξαρτάται από σας...

Το τελικό αποτέλεσμα της κατάστασης αυτής είναι ένα σύνολο

από επίπεδα, κάποια από τα οποία είναι shoot 'em up και σκρολάρουν οριζόντια, ενώ κάποια άλλα είναι τρισδιάστατα και εσείς οδηγείτε κάποιο αυτοκίνητο. Περιττό να πούμε, βέβαια, ότι δεν θα νιώσετε μοναξιά σε κανένα σημείο της πορείας σας. Μεταθλαγγμένοι και υποτακτικοί των εξουσιομανών θα κάνουν ό,τι περνά από το χέρι τους για να σας σταματήσουν και, δυστυχώς για σας, ξέρουν καλά τη δουλειά τους. Τα καλά γραφικά του παιχνιδιού σας δίνουν, πάντως, ένα κίνητρο για να συνεχίσετε τις προσπάθειές σας, ενώ για το gameplay δεν μπορούμε να σας πούμε κάτι, πριν αποκτήσουμε κι εμείς την τελική version του παιχνιδιού. Το όνομα της Mindscape που βρίσκεται πίσω από το παιχνίδι είναι κάποια εγγύηση καλής ποιότητας, αλλά καλύτερα να εί-  
ναι κανείς σίγουρος...





# THE LEGEND OF Kyrandia™

## Όταν η τέχνη του animation ξεπερνά κάθε προηγούμενο

Οι προγραμματιστές της Westwood Studios είναι γνωστοί από τα πολύ απλά RPGs EYE OF THE BEHOLDER 1 και 2. Περίμενα, λοιπόν, με τη σχετική αγωνία την κυκλοφορία του πρώτου τους adventure. Οι ίδιοι ισχυρίζονταν ότι θα αξιοποιούσε τις καλύτερες παραδόσεις της σειράς των Kings Quest της Sierra και ότι θα προχωρούσε πολύ πιο πέρα. Τελειώνοντάς το, μπορώ να βεβαιώσω από την πλευρά μου ότι ξεπέρασαν κάθε προσδοκία μου. Το KYRANDIA αγγίζει το τέλειο. Έχει φοβερά γραφικά, το καλύτερο animation που έχει εμφανιστεί σε adventure, εκπληκτική μουσική και είναι μεγάλο σε έκταση. Για όλα αυτά και εμείς το παρουσιάζουμε στο Special Review. Και γι' αυτό σας αφιερώνουμε τους μοναδικούς χάρτες των πρώτων τριών τμημάτων της περιπέτειας. Το χάρτη του maze προσέξτε τον καλά. Θα σας χρειαστεί οπωσδήποτε. Μία ακόμη παρουσίαση που μόνο εμείς ξέρουμε να κάνουμε.

του Αντρέα Τσουρινάκη





# SPECIAL

# REVIEW

Zanthia's laboratory



**A**πό πολύ παλιά, ήδη από την εποχή των πανάρχαιων δασών, ο μαγικός κόσμος της Kyrandia ήταν ο πιο γνωστός. Ο βασιλιάς William ήταν ο πρώτος που έκανε μια συμφωνία με το φυτικό βασίλειο. Ένα τεράστιο πετράδι, το μυθικό Kyragem, δόθηκε στους ανθρώπους της Kyrandia από τον κόσμο της φύσης, ως σύμβολο της ιερής συμμαχίας τους. Πολλά χρόνια αργότερα, ο Malcolm, ένας γελωτοποιός, δολοφόνησε το βασιλιά και τη βασίλισσα και άρπαξε το Kyragem. Ο κόσμος ήταν πια στα χέρια του. Ευτυχώς ο Kallak, επικεφαλής των mystics, μιας ιερής οργάνωσης του βασιλείου, δημιούργησε μια προστατευτική ασπίδα και περιόρισε τον Malcolm μέσα στο βασιλικό κάστρο. Ο Kallak, πατέρας της βασίλισσας, πήρε το γιο της οικογένειας και εγγονό του Brandon πολύ μακριά για να τον προστατέψει, κρατώντας κρυφή τη βασιλική καταγωγή του. Ο Malcolm όμως βρήκε έναν τρόπο να δραπέτευσει και τώρα τριγυρνά σ' όλη την Kyrandia, καταστρέφοντας τα πάντα και ψάχνοντας για εκδίκηση. Η μόνη ελπίδα του ζωικού και φυτικού κόσμου, είσαι εσύ, ο Brandon, ο εγγονός του Kallak και γιος των δολοφονημένων βασιλιάδων. Η φύση αργοπεθαίνει κάτω από την καταστροφική μανία του Malcolm. Για να τον σταματήσεις, πρέπει να βρεις και να αποκαταστήσεις τη χαμένη δύναμη του Kyragem, του τεράστιου αυτού πετραδιού που διασφαλίζει τη σωστή λειτουργία των ανθρώπων και της φύσης. Δυστυχώς, ο χρόνος που απομένει πριν την οριστική, και μη αποτρέψιμη, καταστροφή είναι λίγος. Θα τα καταφέρεις; Από σένα εξαρτάται.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Έχει γίνει μια φανταστική δουλειά και με δυσκολία πιστεύει κανείς ότι οι κατασκευαστές παρουσίασαν τέτοια ποιότητα σε χαμηλή ανάλυση. Το animation της περιπέτειας ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Ολη η εισαγωγή, το δέντρο που σου μιλά, οι συνομιλίες του Darm και του δράκου, η εμφάνιση του Malcolm με τα μαχαίρια και κυρίως η μετατροπή του Brandon στο μυθικό Πήγασο αγγίζουν το τέλειο, ξεπερνώντας κατά πολύ οτιδήποτε αντίστοιχο έχετε δει ως τώρα.

Η μουσική του επίσης είναι εξαιρετική, με εκπληκτικής ομορφιάς θέματα. Προσωπικά είμαι γοητευμένος από το μουσικό μοτίβο της εμφάνισής του







οποίος είναι ένας από τους βασικούς χαρακτήρες, είναι και πρωτότυπη και καταλυτική. Η δράση του είναι πολύ έξυπνα κατανεμημένη, χωρισμένη σε πολύ όμορφα επιμέρους τμήματα, τα οποία διακρίνονται από μία λειτουργική και αυξητική τάση της έντασης και της δράσης. Η περιπέτεια είναι πολύ μεγάλη σε έκταση. Μόνο το maze με τα caves καταλαμβάνει 83 οθόνες, όταν μία αντίστοιχη παραγωγή της Sierra καταλαμβάνει γύρω στις 70 οθόνες.

Στο πρώτο τμήμα πρέπει να βρεις (φτιάξεις) το μαγικό amulet και να διασχίσεις τη γέφυρα. Μετά πρέπει να φέρεις σε πέρας δύο αποστολές που σου αναθέτει ο Darm. Ακολουθεί ο λαβύρινθος των caves. Την πρώτη φορά πρέπει να δραπετεύσεις βρίσκοντας πέντε rocks και μετά να βρεις δύο πολύτιμα αντικείμενα, ένα πετράδι - spell του magic amulet και ένα κλειδί. Βγαίνοντας από τις σπηλιές, βρίσκεσαι σ' έναν καινούριο κόσμο.

Εδώ πρέπει πρώτα να βοηθήσεις τη Zanthia και μετά να φτιάξεις μόνος σου διάφορα μαγικά rotions που θα σου χρειαστούν στην αποστολή σου. Με το ένα απ' αυτά, αφού μάθεις ποιος πραγματικά είσαι, θα μεταμορφωθείς σε Πήγασο και θα φτάσεις κοντά στο βασιλικό κάστρο.

Τιμώντας τη μνήμη της μητέρας σου, θα αποκαταστήσεις πλήρως τη λειτουργία του μαγικού amulet και μόνο τώρα θα μπορείς να μπεις μέσα στο κάστρο και να αντιμετωπίσεις τον Malcom. Εδώ, στο κάστρο, θα χρειαστεί να λύσεις μια σειρά γρίφων, ώστε να

βρεις όλα τα κατάλληλα αντικείμενα που θα σου επιτρέψουν να ξεκλειδώσεις (ανοίξεις) την πόρτα της ο-

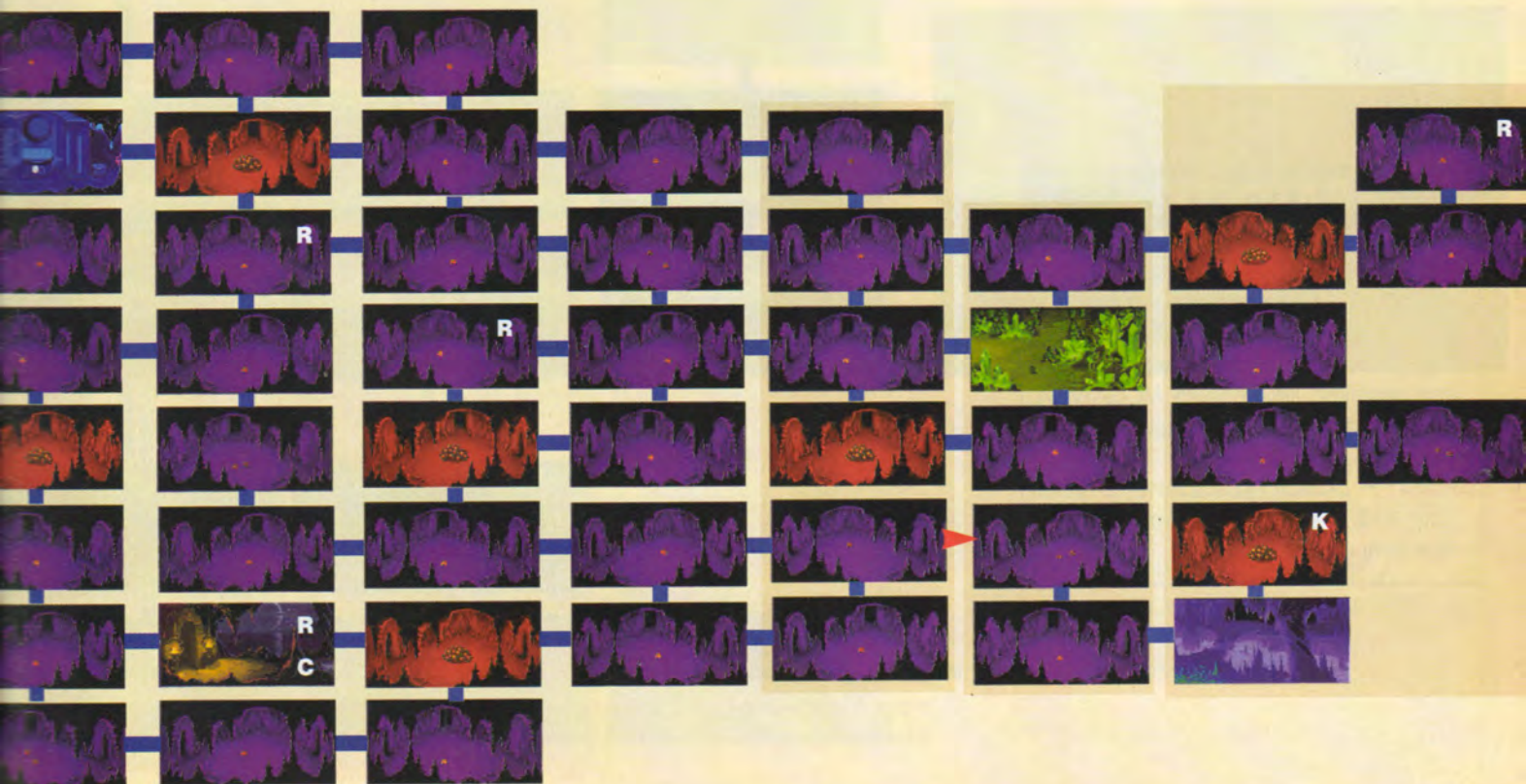


θόνης όπου βρίσκεται το μυθικό Kyragem. Εδώ θα έχεις και την τελική σου μονομαχία με τον Malcom. Ο "θάνατός" του θα σημάνει την ανάσταση όλης της περιοχής.

Το Kyrandia είναι ένα εκπληκτικό adventure, χωρίς καμιά αμφιβολία. Οι προγραμματιστές της Westwood Studios έχουν κάνει μια αξεπέραστη δουλειά. Διαθέτει το καλύτερο animation που έχετε δει ως τώρα, φανταστικά γραφικά, φοβερή μουσική, πλουσιότητα και γεμάτη εναλλακτικά στοιχεία δράση. Σίγουρα μέσα στα τρία καλύτερα προγράμματα της χρονιάς.

**Το δέντρο που σου μιλά και ο πετρωμένος παπούς σου.**

## TOY MAZE







## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

**IBM και συμβατοί:** Απαιτεί από 286 και πάνω, οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 7.5 MB. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και γραφικά MCGA/VGA. Το πακέτο που είδαμε περιείχε 4 δισκέτες των 1.44.

**Amiga:** Η έκδοση περιλαμβάνει 9 δισκέτες, ενώ η εγκατάσταση στο σκληρό δεν είναι υποχρεωτική.

Οι χάρτες φτιάχτηκαν με το άγχος του Αποστόλη (ψευδώνυμο του Umberto), τα ξενύχτια του Ηλία (που επεξεργάστηκε τις εικόνες) και την υψηλή εποπτεία της Βάσως.



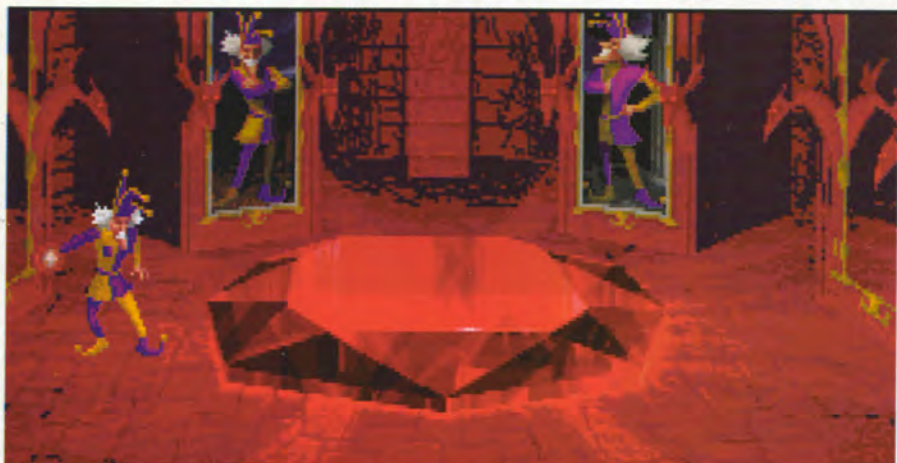
# ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ



ΕΙΣΟΔΟΣ  
MAZE



Ξεκινάς στο σπίτι του παππού σου, πάνω στο δέ-



**Η τελική σου μονομαχία με τον Malcom, μπροστά στο Kyrageon. Εσύ είσαι αδράτος.**

ντρο. Κάνε κλικ στον πάπυρο πάνω στο τραπέζι. Παίρνεις τον πάπυρο. Κάνε κλικ τον πάπυρο πάνω σου. Τον διαβάζεις. Είναι άδειος, εκτός από το όνομα της Brynn. Βάλε τον στο inventory σου. Κάνε κλικ στο πιθάρι στ' αριστερά και παίρνεις ένα μήλο. Βάλε το στο inventory σου. Κάνε κλικ στο πριόνι κάτω από το τραπέζι. Παίρνεις το πριόνι. Βάλε το στο inventory σου. Κάνε κλικ στον παππού σου. Αν πάνω στο τραπέζι είναι κάποιο πετράδι, πάρε το. Βγες από το σπίτι, νότια. Σου μιλά το δέντρο (!) και σου λέει τι έχει συμβεί σε γενικές γραμμές. Τώρα πια βγες από το σπίτι, νότια. Εξω, κατέβα κάτω. Προχώρησε δύο οθόνες δεξιά.

Στη λιμνούλα κάνε κλικ. Παίρνεις ένα teardrop. Βάλε το στο inventory σου. Γύρνα αριστερά τρεις οθόνες.

Στο rotting tree πάρε το teardrop από το inventory σου και κάνε το κλικ πάνω στην πληγή του δέντρου. Το γιατρεύεις.

Ερχεται ο Merith και σε καλεί σ' ένα παιχνίδι. Ακολουθήσε τον τέσσερις οθόνες δεξιά. Ενα φύλλο πέφτει και γίνεται πετράδι. Πάρε το. Προχώρησε βόρεια. Τρομάζεις τον Merith και φεύγει. Του πέφτει το marble. Πάρε το. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά στο altar.

Κάνε κλικ στο altar. Πάρε ένα rose δίπλα από το altar στο inventory του. Κάνε κλικ το marble που έχεις πάνω στο altar, στη θέση που λείπει (πάνω αριστερά). Κάνε ξανά κλικ στο altar. Πήγαινε μία οθόνη αριστερά, τρεις νότια και μία αριστερά στη σπηλιά. Η γέφυρα είναι σπασμένη. Κάνε κλικ στον Herman. Τώρα πάρε το πριόνι του και δώσ' το του, κάνοντάς το κλικ πάνω του. Γύρνα μία οθόνη δεξιά. Οπου βρίσκεις πετράδια στο έδαφος, μάζευέ τα, γιατί θα σου χρειαστούν αργότερα. Τα πετράδια είναι διασκορπισμένα τυχαία (random).

Πήγαινε δύο οθόνες βόρεια και πέντε αριστερά. Από εδώ πήγαινε μία βόρεια και μπες αριστερά στο temple. Εδώ είναι η Brynn, που αναφέρει ο πάπυρος του παππού σου. Κάνε κλικ πάνω της. Της μιλάς και της λες τι έχει συμβεί. Δώσε της τον πάπυρο (note). Είναι μαγεμένος, ώστε να φαίνεται λευκός. Τον ξαναφέρει στην κανονική του μορφή και σου τον δίνει. Τον διαβάζεις. Σου λέει τι πρέπει να κάνεις. Βάλε τον πάπυρο πίσω στο inventory σου. Δώσε της το rose. Το μαγεύει. Σου λέει να το βάλεις στο altar και μετά να πας να βρεις τον Darm. Βάλε το silver rose στο inventory σου. Βγες δεξιά από το temple.

Πήγαινε μία οθόνη νότια και πέντε οθόνες δεξιά. Τώρα μία βόρεια και μία δεξιά. Κάνε κλικ το silver rose πάνω στο altar, ακριβώς κάτω από τα 3 marbles. Το amulet εμφανίζεται κάτω - αριστερά, δίπλα από το inventory σου. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά, τρεις αριστερά, μία δεξιά και τρεις νότια. Μπες αριστερά στη σπηλιά.

Ο Herman έφτιαξε τη γέφυρα. Πέρνα τη γέφυρα και βγες αριστερά έξω από τη σπηλιά. Εδώ η περιπέτεια έχει το πρώτο της κλειδίωμα. Απάντησε και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Μην ξεχνάς να μαζεύεις τα πετράδια, όπου υπάρχουν.

Μπες μέσα στην καλύβα. Κάνε κλικ πάνω στο μάγο. Είναι ο Darm. Σου ζητά ένα quill (φτερό). Βγες έξω και προχώρησε νότια. Πρέπει να μαζέψεις τα: walnut, ripescone και acorn.

Βρες μια τρύπα στο έδαφος, στο νοτιότερο και προς τα αριστερά μέρος του χάρτη και ρίξε τα μέσα.

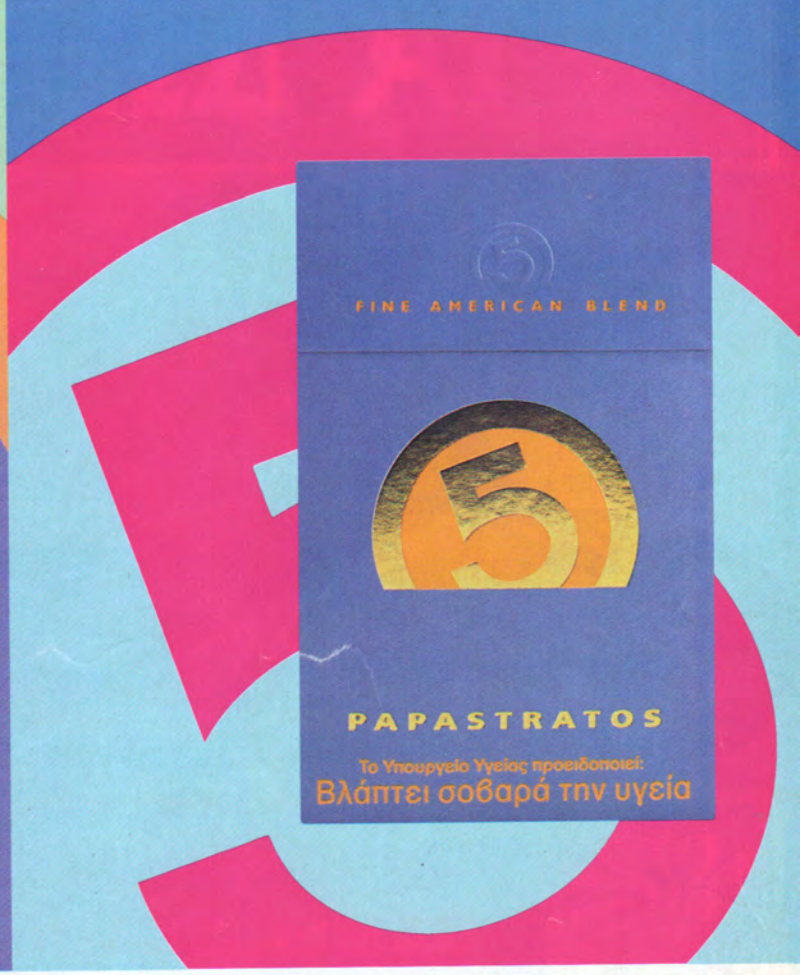
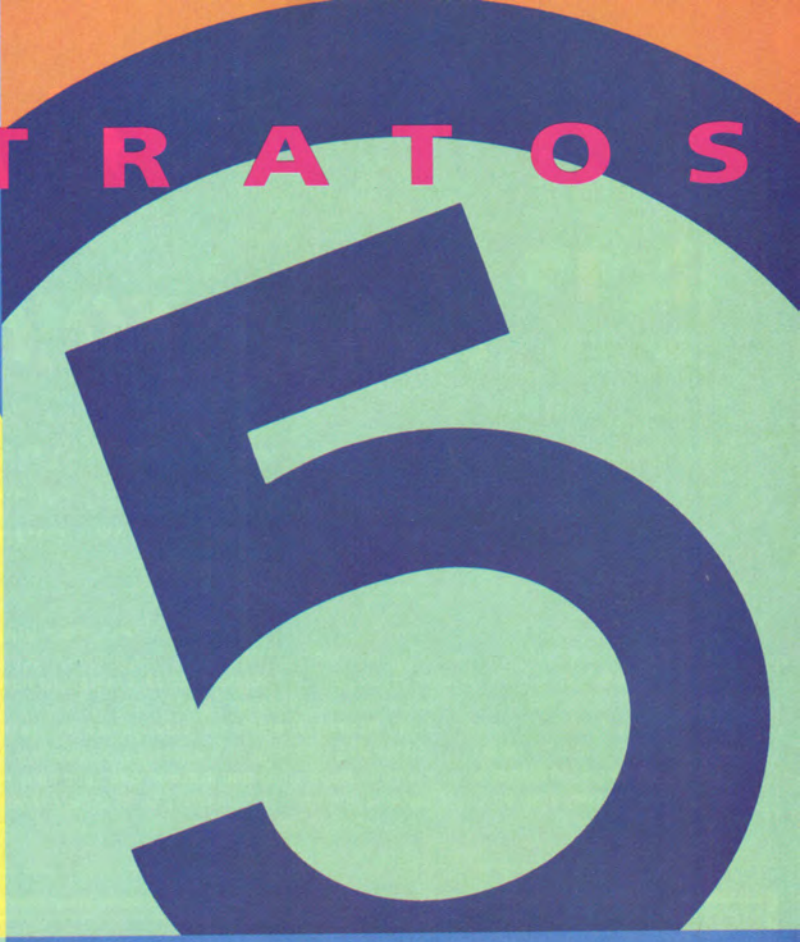
Η συνέχεια στην οθόνη...

	Υπέροχα γραφικά με εκπληκτικό animation.
	Πολύ καλή μουσική με μοναδικά θέματα.
	Ο πιο απλός χειρισμός που έχετε συναντήσει.
	Σίγουρα ανάμεσα στις 4-5 καλύτερες περιπέτειες της χρονιάς.
<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>94%</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>92%</b>
<b>GAMEPLAY</b>	<b>94%</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>92%</b>





P A P A S T R A T O S



Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

**Τ Ο Κ Α Π Ν Ι Σ Μ Α Β Λ Α Π Τ Ε Ι  
Σ Ο Β Α Ρ Α Τ Η Ν Υ Γ Ε Ι Α**





# ΔΙΑΓΩΝΙΣ

## ...μία χριστουγεννιάτικη

Για να δούμε πόσο καλοί είστε στην έκθεση! Πάρτε χαρτί και μολύβι και αρχίστε να γράφετε. Να είστε γλαφυροί, αφηγηματικοί, ουσιώδεις και σαφείς και το μέγεθος του αριστουργήματός σας να κυμαίνεται στις 200-300 λέξεις.

### ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Δεκτοί θα γίνουν οι φάκελοι που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου με ημερομηνία μέχρι και 18.1.93 και θα αναγράφουν τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα (ονομ/μο, διεύθυνση, τηλέφωνο). Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδας (εξαιρείται το προσωπικό της Compress A.E. και του Gamers Club Model Shop). Οι πέντε καλύτερες εκθέσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, για τα πέντε χριστουγεννιάτικα δώρα, που θα γίνει στα γραφεία του PIXEL στις 29.1.93, παρουσία του συμβολαιογράφου κ. Μουσογιάννη. Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού θα δημοσιευθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου 1993 του PIXEL όπως επίσης και η καλύτερη από τις πέντε εκθέσεις που θα επιλέξει η συντακτική επιτροπή. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 20.3.93. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό, μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, θα έχει κληρωθεί ήδη πρώτος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών καθώς και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

## ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΑΣ!



1  
SEGA  
MEGA  
DRIVE



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ  
**GAMERS CLUB MODEL SHOP**  
Παιχνιδομηχανές, Ενοικιάσεις CARTRIDGES  
Λ. Αλεξάνδρας & Μουστοξύδη. Τηλ.: 6439.824





# ΜΟΣ PIXEL

## ημέρα της ζωής ενός PIXELά!

Τι είπατε; Βαριέστε; Μήπως θα νιώθατε καλύτερα, αν μαθαίνατε ότι:

- Η καλύτερη έκθεση θα δημοσιευθεί ολόκληρη στις ένδοξες σελίδες μας!
- Οι πέντε καλύτερες εκθέσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση! Κάτι μας λέει ότι σας έχουμε πείσει. Ξεκινήστε από τώρα το γράψιμο και στείλτε μας τα κείμενά σας το αργότερο μέχρι τις 18.1.93 (σφραγίδα ταχυδρομείου) στη γνωστή πια διεύθυνση,

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα  
και με την ένδειξη στο φάκελο

"Για το χριστουγεννιάτικο διαγωνισμό του PIXEL".

**Καλή επιτυχία!**



**2**  
**SEGA**  
**MASTER**  
**SYSTEM**

**2**  
**ATARI**  
**LYNX**







SUPER NES



**Ε**να από τα πρώτα και εντυπωσιακότερα περιφερειακά που κυκλοφόρησαν για το SNES είναι το Scope, ένα ηλεκτρονικό μπαζούκας που σας είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος. Το εκπληκτικό αυτό περιφερειακό έρχεται μαζί με 6 έξυπνα παιχνίδια σε μια όχι και τόσο ευκαταφρόνητη τιμή, η οποία φτάνει τις 20.000 δρχ. Το πρωτοποριακό σχέδιο και η καλή του αξιοπιστία μπορούν να σας κερδίσουν αμέσως. Αυτή τη φορά όμως θα ασχοληθούμε όχι με το Scope, αλλά με τα παιχνίδια του cartridge που το συνοδεύουν.

Αφού τοποθετήσετε τον ειδικό δέκτη των υπέρυθρων πάνω στην τηλεόραση, τις μπαταρίες στο μπαζούκας και βάλετε το cartridge στο SNES, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Μόλις πυροβολήσουμε την αρχική οθόνη, καλούμαστε να ακολουθήσουμε την εύκολη διαδικασία σκό-



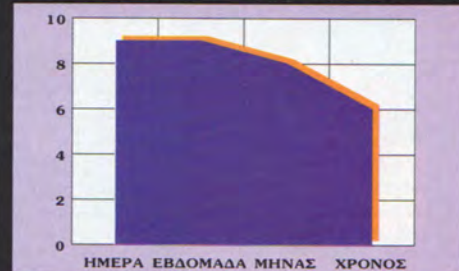
πτευσης κατά την οποία ρυθμίζουμε το όπλο μας. Μπροστά μας τώρα εμφανίζεται το βασικό μενού από το οποίο καλούμαστε να επιλέξουμε ανάμεσα σε δύο κατηγορίες παιχνιδιών. Η πρώτη κατηγορία είναι η Blastris και περιλαμβάνει τρία παιχνίδια που απευθύνονται στους

ΕΙΔΟΣ ARCADE/SHOOT 'EM UP

ΜΟΡΦΗ CARTRIDGE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εθιστικότητα παιχνίδια για φίλους που αγαπούν την έντονη δράση.



φίλους του Arcade και της σκέψης. Η δεύτερη κατηγορία είναι η Lazer Blazer και περιλαμβάνει τα υπόλοιπα τρία παιχνίδια, κατάλληλα για τους παίκτες που αγαπούν τα Shoot 'em ups και θα ήθελαν να μετατρέψουν το Scope σε ένα πραγματικά πολεμικό εργαλείο. Είναι καιρός, όμως, να δούμε αναλυτικά την κάθε κατηγορία.

**Blastris**

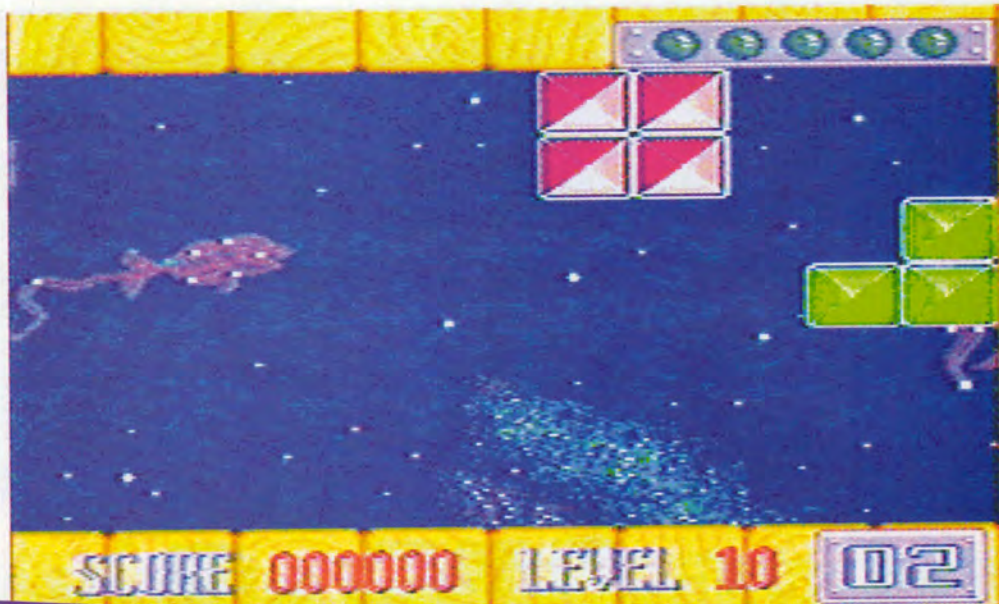
Όπως είπαμε και πιο πάνω, η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει τρία παιχνίδια, τα οποία μπορούν να αποδείξουν ότι το ηλεκτρονικό μπαζούκας δεν είναι μόνο ένα πολεμικό εργαλείο. Βασικό χαρακτηριστικό των δύο, τουλάχιστον, παιχνιδιών είναι η γρήγορη και σωστή σκέψη. Τα παιχνίδια αυτά θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως "Arcade" και είναι τα Blastris A, Blastris B, Mole Patrol. Ας τα δούμε αναλυτικά.



## 1. Blastris A

Αφού επιλέξουμε το παιχνίδι, πυροβολώντας στο εικονίδιο του, καλούμαστε να επιλέξουμε το επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα στο Low, Mid και High και πάλι με την ίδια διαδικασία. Τώρα πυροβολούμε σε εικονίδιο για ένα ή δύο παίχτες και το παιχνίδι αρχίζει. Το Blastris A είναι μια έξυπνη παραλλαγή του Tetris, που πολλές φορές γίνεται πολύ πιο δύσκολη από την κλασική. Όπως και στην κλασική έκδοση, σκοπός μας είναι να μην αφήσουμε την οθόνη να γεμίσει από αυτά τα σχήματα.

Οι διαφορές είναι όμως πολλές. Στην κλασική έκδοση τα σχήματα έρχονται από πάνω προς τα κάτω, ενώ σε αυτή την έκδοση τα σχήματα έρχονται από τα αριστερά προς τα δεξιά. Ξεχάστε την περιστροφή και τη μετακίνηση των σχημάτων, διότι εδώ δεν μας δίνεται αυτή η δυνατότητα. Όλα τα σχήματα, όπως και στο Tetris, αποτελούνται από τέσσερα τετράγωνα τοποθετημένα σε διαφορετική διάταξη. Όταν ένα σχήμα εμφανίζεται, μπορούμε να το πυροβολήσουμε μόνο δύο φορές σε κάποια από τα τέσσερα τετράγωνα του και να του αλλάξουμε ουσιαστικά το σχήμα, αφού τα τετράγωνα που πετυχαίνουμε εξαφανίζονται. Αν αστοχήσουμε, τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα, αφού δεν μας δίνεται η δυνατότητα να



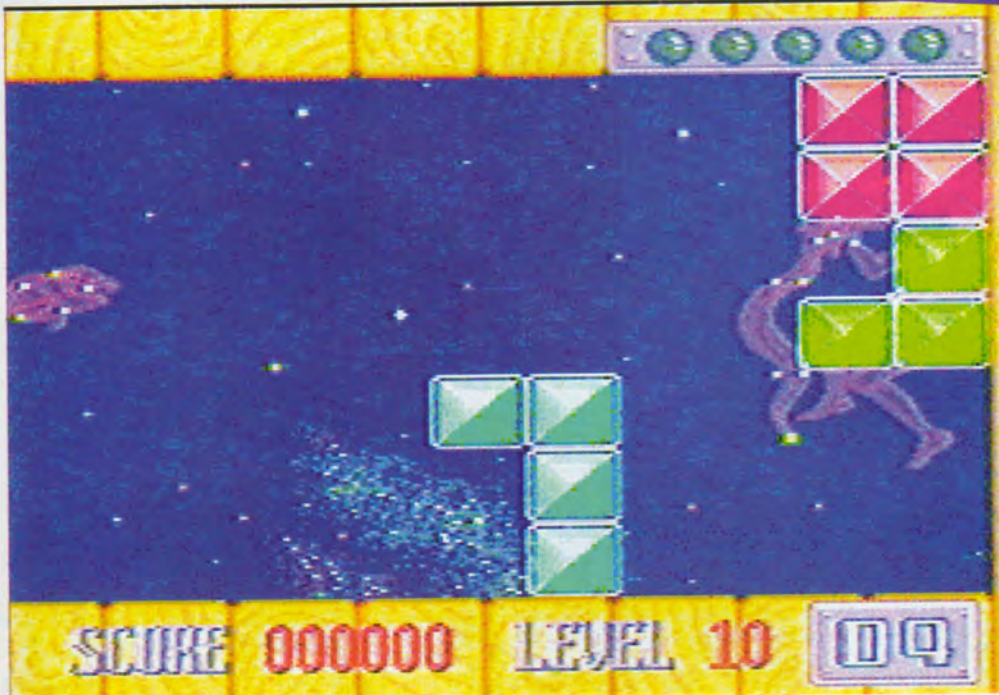
πυροβολήσουμε ξανά το ίδιο σχήμα. Με αυτή τη διαδικασία θα πρέπει να συμπληρώνουμε κάθετες ολοκληρωμένες γραμμές (χωρίς κενά), ώστε αυτές να εξαφανίζονται και το επίπεδο να προχωράει προς τα δεξιά. Η ιδέα για την κατασκευή ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι αρκετά έξυπνη. Το σίγουρο είναι ότι θα σας εντυπωσιάσει και θα απασχολήσει για πολλές πολλές ώρες. Τα γραφικά του Blastris A είναι τρομερά, με όμορφα σχεδιασμένη οθόνη και εκπληκτικούς χρωματικούς συνδυασμούς. Επίσης, μεγάλη εντύπωση εκτός από τα γραφικά θα σας κάνει και η ρεαλιστική κίνηση, ο συμπαθητικός ήχος και η φοβερή ακρίβεια του Score.

Η εντύπωση που μας άφησε το Blastris A ήταν πάρα πολύ καλή. Είναι ένα έξυπνο παιχνίδι με πολύ μεγάλο βαθμό εθιστικότητας.

## 2. Blastris B

Αφού ακολουθήσουμε τη γνωστή διαδικασία επιλογής επιπέδου και παιχνιδιού, επιλέγουμε τον τύπο που θέλουμε (Type A ή B). Για τους δύο αυτούς τύπους θα αναφερθούμε παρακάτω. Το Blastris B είναι κάτι μεταξύ Klax και Columns.

Η βασική ιδέα του παιχνιδιού είναι η εξής: Στην οθόνη αρχίζουν και πέφτουν διάφορα τετράγωνα τυχαία στις 7 νοητές ευθείες. Τα τετράγωνα, κάθε φορά που τα πυροβολούμε, αλλάζουν και χρώμα. Τα χρώματα είναι το μπλε, το πράσινο και το κίτρινο. Σκοπός μας είναι να αλλάξουμε έτσι τα χρώματα, ώστε τα τετράγω-







να οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια τουλάχιστον ανά τριάδες να έχουν το ίδιο χρώμα. Αν το καταφέρουμε αυτό, τα τετράγωνα εξαφανίζονται. Θα πρέπει να θυμάστε ότι σε μερικά τετράγωνα το χρώμα παραμένει το ίδιο και ότι δεν μπορούμε να αλλάξουμε κατεύθυνση στα τετράγωνα. Το Blastris B διαθέτει συνολικά δύο τύπους παιχνιδιού, τον A και τον B. Αν παίξουμε τον τύπο A, σκοπός μας είναι να δημιουργήσουμε τριάδες και να εξαφανίσουμε τα ήδη υπάρχοντα τετράγωνα που βρίσκονται στην οθόνη (τετράγωνα που φουσκώνουν). Αν το καταφέρουμε αυτό, αυτομάτως το παιχνίδι στα-

ματά και περνάμε στο επόμενο επίπεδο. Αν παίξουμε τον τύπο B, σκοπός μας είναι να δημιουργήσουμε όσες περισσότερες τριάδες μπορούμε, για να μαζέψουμε όσους περισσότερους πόντους γίνεται. Το παιχνίδι τελειώνει όταν τα τετράγωνα φτάσουν στο πάνω σημείο της οθόνης.

Τα γραφικά του Blastris B είναι αρκετά αξιόλογα. Η οθόνη είναι λιτή, αλλά όμορφα σχεδιασμένη. Η κίνηση είναι πολύ ομαλή. Ιδιαίτερη εντύπωση μας έκανε η κίνηση που έχουν τα

τετράγωνα όταν τα πυροβολούμε. Αρκετά έξυπνο παιχνίδι, πρωτότυπο και κατάλληλο για παίκτες με μυαλό και γρήγορα αντανακλαστικά.

### 3. Mole Patrol

Το τρίτο και τελευταίο παιχνίδι της κατηγορίας δεν έχει καμία μα καμία σχέση με τα δύο προηγούμενα. Το Mole Patrol είναι ένα "παιδικό" παιχνίδι καθαρά σκοποβολής με υπέροχα γραφικά. Η οθόνη αποτελείται από πολλούς κρατήρες, όπου μέσα από αυτούς βγαίνουν κάτι συμπαθητικά μπλε και ροζ πλασματάκια και ξαναπαίρνουν. Η εμφάνισή τους στους κρατήρες είναι τυχαία. Είναι τόσο γλυκιές φατσούλες, που δεν θα σας πάει καρδιά να τα πυροβολήσετε. Σκοπός σας είναι να πυροβολήσετε όλα τα μπλε πλασματάκια με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ευστοχία. Όταν τα πυροβολήσετε όλα, η πίστα φτάνει στο τέλος της και περνάτε



στην επόμενη. Προσοχή όμως, δεν πρέπει να χτυπήσετε τα ροζ πλασματάκια, γιατί αυτομάτως το παιχνίδι δυσκολεύει και τα πλασματάκια κινούνται με μεγαλύτερη ταχύτητα.

Τα γραφικά του Mole Patrol είναι πάρα πολύ συμπαθητικά. Θυμίζουν λίγο καρτούν. Τα χρώματα είναι εντυπωσιακά, πλούσια και ζωντανά. Η μουσική και ο ήχος είναι αρκετά διασκεδαστικά, δίχως όμως κάποιο ιδιαίτερο στοιχείο. Εντυπωσιακό παιχνίδι, απλή ιδέα, αλλά αρκετά εθιστική.

### Lazer Blazer

Η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει τα υπόλοιπα τρία παιχνίδια, τα οποία είναι κατάλληλα για παίκτες που θέλουν το ηλεκτρονικό μπαζούκας να γίνει στα χέρια τους ένα πολεμικό εργαλείο. Και τα τρία αυτά παιχνίδια έχουν σχεδόν το ίδιο περιεχόμενο και κατατάσσονται περισσότερο στην κατηγορία των "Shoot 'em ups". Αυτά είναι

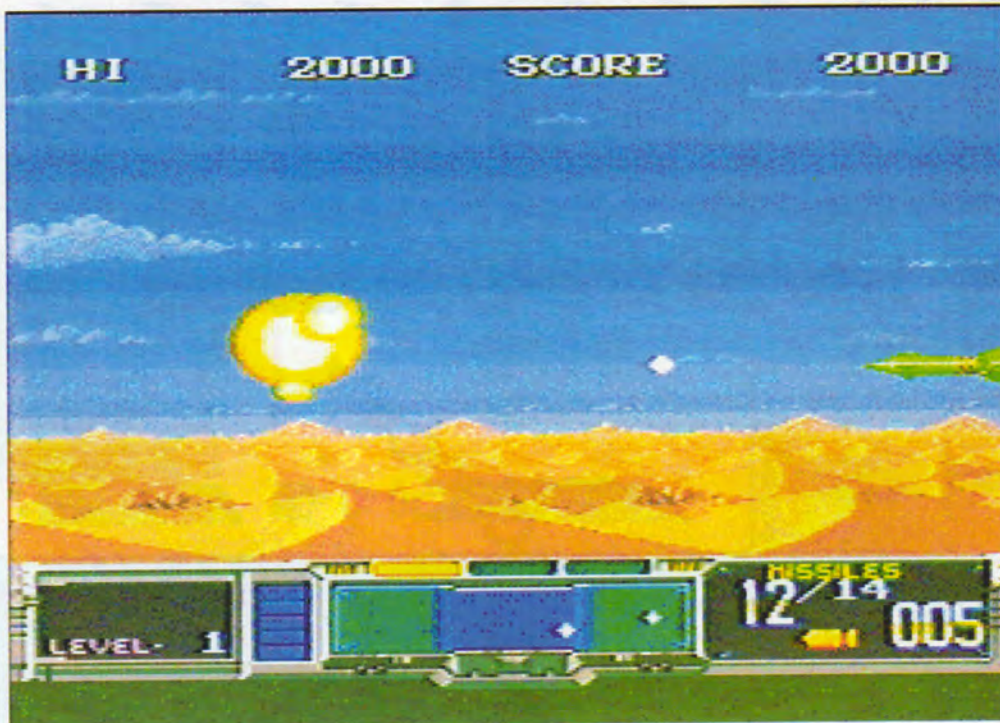




τα Intercept, Engage και Confront. Ας τα δούμε αναλυτικά.

#### 4. Intercept

Αφού ακολουθήσουμε τη γνωστή διαδικασία επιλογής παιχνιδιού και δυσκολίας, βρισκόμαστε μέσα στο παιχνίδι. Το Intercept είναι ένα παιχνίδι που το σενάριό του είναι αρκετά κλασικό. Μετατρέπει εύκολα το μπαζούκας σε ένα πραγματικό όπλο. Στην οθόνη από αριστερά προς τα δεξιά βγαίνουν διάφοροι πυραύλοι. Στόχος μας είναι να καταρρίψουμε όλους τους πυραύλους. Αν μας ξεφύγουν πάνω από τρεις, η αποστολή μας και το παιχνίδι τελειώνει. Αν καταφέρουμε να βγάλουμε την πίστα, το παιχνίδι δυσκολεύει και οι πίστες προχωρούν. Τα γραφικά του Intercept είναι εντυπωσιακά. Ο ήχος αρκετά ατμοσφαιρικός και η κίνηση φοβερά ρεαλιστική. Απλό παιχνίδι αλλά πάρα πολύ εθιστικό, κατάλληλο για φιλικές κόντρες.



#### 5. Engage

Και αυτό το παιχνίδι, όπως και όλα τα άλλα, διαθέτει τρία ξεχωριστά επίπεδα δυσκολίας. Ιδιαίτερη εντύπωση μας έκανε το υψηλό επίπεδο, το οποίο είναι μια καθαρή και δύσκολη πρόκληση για τους παίκτες που επιμένουν να χαρακτηρίζονται "άριστοι". Το Engage κινείται στο ίδιο σχεδόν πλαίσιο όπως και το προηγούμενο, με τη μόνη διαφορά ότι πρέπει να πετυχαίνουμε αυτή τη φορά σκάφη. Τα πράγματα γίνονται ακόμα δυσκολότερα, αφού αυτά εμφανίζονται

από παντού και πετάνε και πυραύλους. Ετσι θα πρέπει να πετυχαίνουμε και τα σκάφη και τους πυραύλους. Προσοχή όμως, το Game Over είναι κοντά, αφού το σκάφος αντέχει σε ένα μόνο ορισμένο αριθμό βλημάτων. Το background αυτή τη φορά είναι κινούμενο και η κίνηση πιο γρήγορη και ρεαλιστική.

Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και ντυμένα με όμορφους και πλούσιους χρωματισμούς. Εθιστικότερο παιχνίδι για τους φίλους που αγαπούν την έντονη δράση.

#### 6. Confront

Και φτάσαμε στο τελευταίο παιχνίδι του Cartridge. Το Confront είναι μια παρόμοια έκδοση του Engage. Και σε αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να πυροβολούμε όλα τα εξωγήινα σκάφη, τα οποία έρχονται από το βάθος της οθόνης προς το μέρος μας. Τα εχθρικά σκάφη πετάνε βλήματα και εμφανίζονται από αριστερά και δεξιά ξαφνικά μπροστά μας. Το background αυτή τη φορά είναι σταθερό και η κίνηση είναι φυσική και εκπληκτικά γρήγορη, όπως και σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια. Τα γραφικά είναι λίγο πιο εντυπωσιακά και καταφέρνουν άνετα να κερδίσουν τον παίκτη αμέσως. Ακόμα ένα εθιστικότερο παιχνίδι.

• του Θ. Ραφτόπουλου

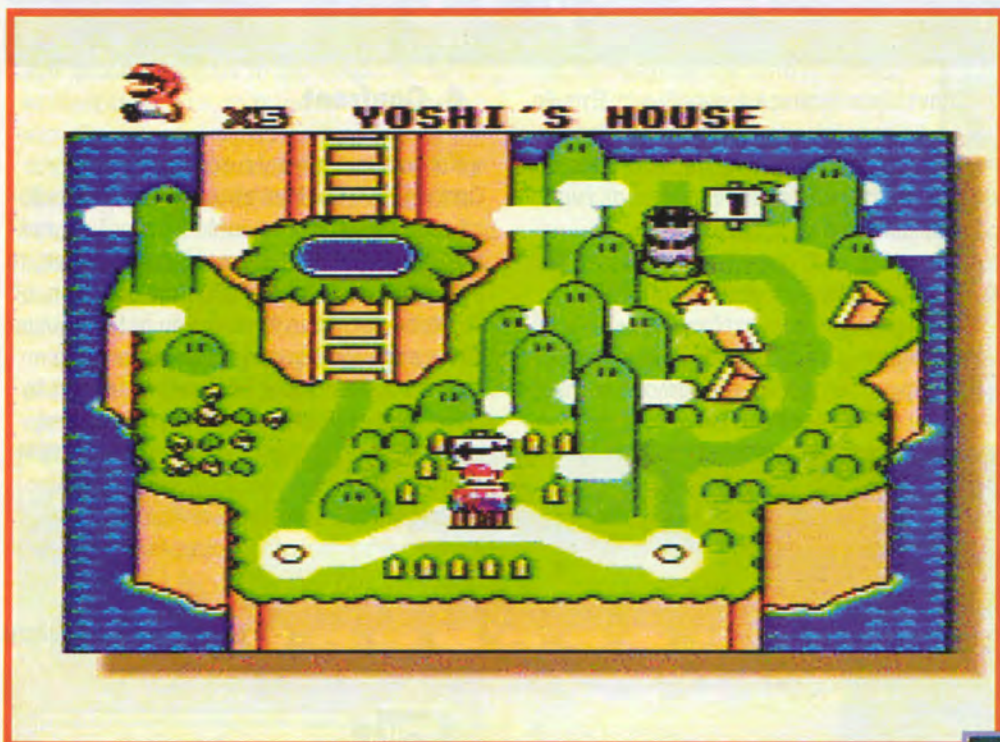


	Όμορφες οθόνες, πλούσιος αντίπαλοι και ομαλότατη κίνηση.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 89%
	Πλούσια ηχητικά εφέ και όμορφα μουσικά κομμάτια.	<b>ΗΧΟΣ</b> 85%
	Εύκολος αλλά κουραστικός μετά από κάποια ώρα.	<b>GAMEPLAY</b> 90%
	Εξήντα παιχνίδια που μπορούν να σας διασκεδάσουν για πολλές πολλές ώρες.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 90%





SUPER NES



Η πιο γνωστή περιπέτεια που κυκλοφορεί, για το Super NES, σίγουρα είναι το Super Mario World. Ο αγαπημένος ήρωας όλων, επιστρέφει για μία ακόμη φορά στις οθόνες, ανανεωμένος, με πλούσια χρώματα και κίνηση που θα ζήλευαν πολλοί, σε μία νέα μοναδική περιπέτεια. Μαζί του και ο αδελφός του Luigi, πρόθυμος να τον βοηθήσει σε κάθε δυσκολία. Το Super Mario World συνοδεύει δωρεάν το νέο μεγάλο "παιδί" της Nintendo που ακούει στο όνομα Super NES. Έτσι, όσοι φίλοι αγοράσουν την παιχνιδιομηχανή

αυτή, θα έχουν τη δυνατότητα να πάρουν μέρος σε μία ξέφρενη περιπέτεια.

Έχει χαρακτηριστεί από ξένα περιοδικά σαν το "καλύτερο παιχνίδι που έγινε ποτέ". Βέβαια ένας τέτοιος τίτλος είναι αρκετά βαρύς, τουλάχιστον για τις μέρες μας. Το σίγουρο είναι ότι το Super Mario World είναι ένα εκπληκτικό παιχνίδι που θα σας συναρπάσει αμέσως. Η ιστορία μας, αρχίζει σε ένα μέρος αρκετά μακριά από μας. Αφού ο Mario και ο Luigi έσωσαν, στο Super Mario 3, το βασίλειο του Μανιταριού από τα

ΕΙΔΟΣ

ARCADE

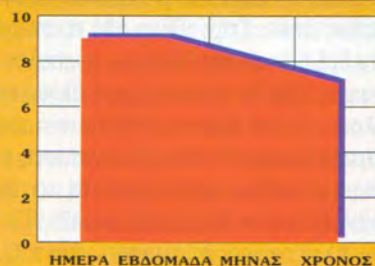
ΜΟΡΦΗ

CARTRIDGE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

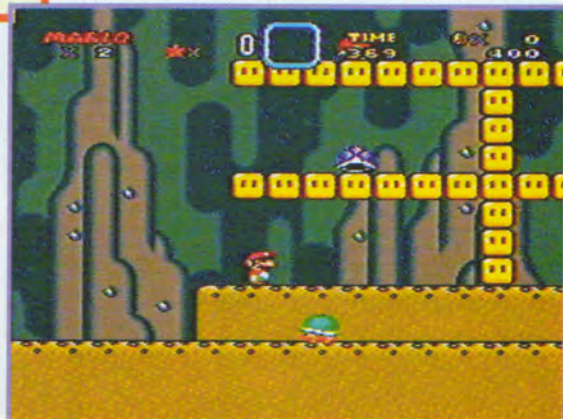
NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

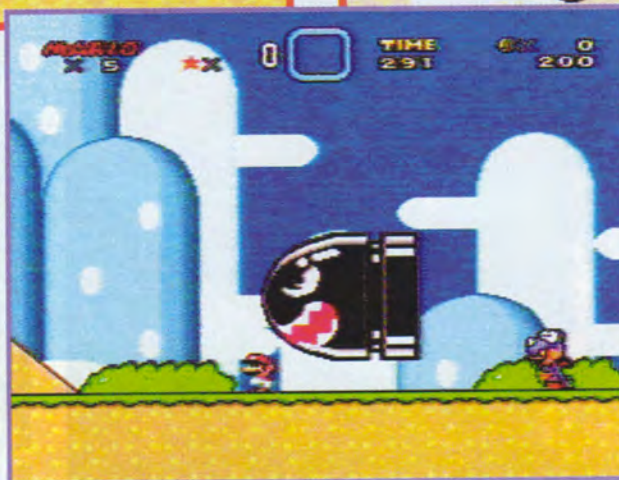


Ο μεγάλος βαθμός εθισμού δεν θα σας αφήσει για καιρό να παίξετε άλλο παιχνίδι.

σατανικά χέρια του Bowser και των παιδιών του, χρειάζονταν να ξεκουραστούν από τις περιπέτειές τους. Έτσι όλοι μαζί αποφάσισαν να πάνε σε ένα μαγικό τόπο, που ακούει στο όνομα γη των δεινόσαυρων. Την ώρα που ο Mario και ο Luigi βρίσκονταν στην παραλία και απολάμβαναν τον καυτό ήλιο, η πριγκίπισσα Toadstool εξαφανίστηκε για άλλη μία φορά. Ένας σατανικός στρατός είχε βοηθήσει γι' αυτό. Αμέσως ο Mario και ο Luigi άρχισαν να ψάχνουν για ώρες τη χαμένη φίλη τους, ώσπου στο δρόμο τους συνάντησαν ένα παράξενο αβγό. Ξαφνικά το αβγό έσκασε και πετάχτηκε από μέσα του ένας μικρός δεινόσαυρος που ονομαζόταν YOSHI. Αμέσως ο Yoshi είπε στον Mario και τον Luigi μία ιστορία, για το πώς οι φίλοι του δεινόσαυροι σφραγίστηκαν σε παρόμοια αβγά σαν και αυτό, τα οποία ανήκαν σε μία ομάδα από σατανικές χελώνες. "Σατανικές χελώνες" φώναξε ο Luigi, "Ο Bowser και η παρέα του ξαναγύρισαν" είπε ο Mario. Έτσι μία νέα περιπέτεια άρχιζε ξανά. Ο Mario, ο Luigi και ο Yoshi ξεκίνησαν για να ερευνήσουν τη χώρα των δεινό-







σαυρων, να βρουν την πριγκίπισσα και να ελευθερώσουν τους φίλους του Yoshi. Τα πράγματα αυτή τη φορά δεν είναι και τόσο εύκολα. Γι' αυτό το λόγο ο Yoshi έδωσε στο Mario μία κάπα, που θα μπορούσε να τον βοηθούσε, πολλοί μάλιστα έλεγαν ότι είχε μαγικές δυνάμεις. Με λίγη τύχη και βοήθεια από τη μαγική κάπα, θα μπορέσεις να περάσεις τους επτά κόσμους, να εξερευνήσεις όλες τις άγνωστες τοποθεσίες, να βρεις την πριγκίπισσα και να ελευθερώσεις τους δεινόσαυρους; Αυτό το ξέρεις μόνο εσύ. Ο κόσμος του Super Mario σε περιμένει. Τα γραφικά της περιπέτειας είναι καταπληκτικά. Ξεχάστε όλα τα γραφικά που έχετε δει στις τρεις προηγούμενες περιπέτειες και φυσικά μην τολμησετε να κάνετε καμιά σύγκριση, γιατί πραγματικά θα είναι μάταιη. Όλοι οι ήρωες έχουν έναν καταπληκτικό σχεδιασμό και είναι "ντυμένοι" με όμορφα χρώματα. Οι περισσότερες οθόνες είναι εκπληκτικές, καλοσχεδιασμένες με κάθε λεπτομέρεια και με μοναδικά χρώματα. Μερικές, βέβαια, ξεπερνούν κάθε προηγούμενο και είναι κάτι παραπάνω από άψογες. Δείτε την πίστα με το Ghost House και το νερό και θα καταλάβετε. Αυτό που μας έκανε περισσότερη εντύπωση, ήταν η φοβερή ατμόσφαιρα που δημιουργεί το παιχνίδι.

Η κίνηση στις περισσότερες περιπτώσεις είναι πολύ καλή, χωρίς βέβαια να εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του μηχανήματος. Τα σημεία με τέλεια κίνηση και scrolling είναι λίγα, αλλά ενδεικτικά για να μας δώσουν μία γεύση από τις δυνατότητες του Super NES. Ο ήχος σε πολλά σημεία είναι εντυπωσιακός και εμπλουτισμένος με πάρα πολλά ηχητικά εφέ. Τα 8 κανάλια ήχου, δεν χρησιμοποιούνται συνέχεια, αλλά όπου κάνουν την εμφάνισή τους τα αποτελέσμα-

τα είναι κάτι παραπάνω από άψογα.

Το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας είναι ο εκπληκτικός χειρισμός που διαθέτει. Ξεχάστε το κλασικό χειριστήριο με τα δύο πλήκτρα και αρχίστε να προσαρμόζεστε σε αυτό με τα έξι. Στο παιχνίδι όλα τα πλήκτρα που υπάρχουν χρησιμοποιούνται, γι' αυτό καλό είναι να αρχίσετε να τα μαθαίνετε από τώρα. Η πιο εντυπωσιακή δυνατότητα που σας δίνεται, είναι η μετακίνηση της οθόνης που βρίσκεστε προς τα αριστερά ή τα δεξιά με τα πλήκτρα L και R. Αυτό είναι αρκετά χρήσιμο, κυρίως όταν θέλετε να δείτε τι σας περιμένει. Αλλη μία δυνατότητα, που σίγουρα θα σας φανεί αρκετά χρήσιμη και που περιμέναμε όλοι μας, είναι το σώσιμο της θέσης σας. Ετσι κάθε φορά που παίζετε ένα νέο παιχνίδι, θα μπορείτε να ξεκινάτε ακριβώς από εκεί όπου είχατε σταματήσει.

Εντυπωσιακό είναι και το on-line help που διαθέτει το παιχνίδι. Ετσι κάθε φορά που θα συναντάτε κάτι καινούργιο, θα σας δίνονται πλήρεις οδηγίες για το τι πρέπει να κάνετε. Ο ήρωάς μας σε αυτή την περιπέτεια μπορεί να πηδάει, να στριφογυρνάει, να πιάνει αντικείμενα, να κολυ-

μπάει, να τρέχει, να κουβαλάει αντικείμενα και να τα χρησιμοποιεί όταν τα χρειάζεται. Επίσης, να πετάει φλόγες, να χτυπάει, να καβαλάει δεινόσαυρο και άλλες πολλές συνδυαζόμενες κινήσεις, που άμα συνεχίσουμε να τις γράφουμε θα γεμίσουν οι σελίδες. Τα αντικείμενα που θα συναντήσετε είναι πάρα πολλά και θα τα βρείτε όλα συγκεντρωμένα στις σελίδες του manual. Ενδεικτικά αναφέρουμε το φτερό, το κλειδί, το αστέρι, το φεγγάρι, τα φτερά για τον Yoshi και τα κλασικάμανιτάρια, λουλουδία κ.ά. Το Super Mario World είναι σίγουρα το καλύτερο κομμάτι της σειράς Mario. Κατ'εφεύρηνα να συνδυάζει με έναν εκπληκτικό τρόπο την έντονη δράση, την ατμόσφαιρα και το μεγάλο βαθμό εθισμού, σερβιρόντάς τα με ένα εκπληκτικό αμπαλάζ από όμορφα γραφικά, καλό χειρισμό, εντυπωσιακό ήχο και κίνηση.

Ένα παιχνίδι που σίγουρα δεν πρέπει να χάσετε, γιατί θα χάσετε.

• Του Θοδωρή Ραφτόπουλου

	Εκπληκτικά γραφικά, πλούσια χρώματα, εντυπωσιακά Sprites και καλή κίνηση.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 95%
	Εκπληκτικός ήχος με πλούσια εντυπωσιακά ηχητικά εφέ.	<b>ΗΧΟΣ</b> 89%
	Εξαιρετικά κάθε προηγούμενο, ίσως η πιο καλύτερη δουλειά της Nintendo.	<b>GAMEPLAY</b> 95%
	Το καλύτερο κομμάτι από τη σειρά περιπετειών του Mario.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 95%



SHADOW OF THE

BEAST  
III

AMIGA



**Η** Psygnosis είναι ένα software house που δεν θέλει συστάσεις. Πλουτίζει συνεχώς τη συλλογή των παιχνιδιών μας με παιχνίδια πολύ υψηλών standards σε κάθε τομέα, στον ήχο, τα γραφικά, το gameplay και το documentation, δηλαδή στα manuals που συνοδεύουν τα παιχνίδια. Μέχρι και μπλουζάκια, με το λογότυπο του εκάστοτε παιχνιδιού, έχει στις συσκευασίες.

Αυτό το software house πρέπει να είναι παράδειγμα προς μίμηση, καθώς έχει κερδίσει ουκ ολίγα βραβεία, τα οποία σας τα θυμίζω, διότι τέτοια πράγματα πρέπει να μένουν στη μνήμη κάθε καλού gamer: Καλύτερα γραφικά (Shadow of the Beast 2), πρωτοτυπία (Lemmings), καλύτερη εταιρία (!!!). Αυτές οι προτάσεις είχαν διατυπωθεί και από άλλα περιοδικά του εξωτερικού, οπότε τα βραβεία δεν είναι κάτι το τυχαίο. Πάντως, εάν υπήρχε βραβείο για καλύτερη εισαγωγή, πάλι η Psygnosis θα το

κέρδιζε (Awesome).

Και εκεί που καθόμουν και αναπολούσα αυτές τις ένδοξες στιγμές στον κόσμο των games, ένιωσα μια ανατριχίλα να διαπερνά το κορμί μου (αυτό συμβαίνει μόνο όταν έχω ένα καταπληκτικό παιχνίδι στα χέρια μου). Κοίταξα λοιπόν σε ποιο παιχνίδι θα έκανα review και είδα με πολλή χαρά ότι ήταν το Shadow of the Beast 3. Μετά τις τούμπες και τα χοροπηδήματα, τα χειροκροτήματα και τις φωνές του στιλ "Επιτέλους! Είναι δυνατόν να κρατάω την τελειότητα στα χέρια μου;" άρχισα να παίζω...

Δυστυχώς, το πρώτο πράγμα που παρατήρησα ήταν και το μόνο "κατά" του παιχνιδιού. Πού ήταν η παρουσίαση; Η παρουσίαση, με τα καταπληκτικά γραφικά και τον ήχο, στην οποία μας έχει πια συνηθίσει η Psygnosis; Μόνο μία εικόνα HAM interlaced και μετά οι επιλογές του παιχνιδιού. Εκεί πάντως τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά, καθώς το μουσικό θέμα στις επιλογές και το παιχνίδι είναι

ΕΙΔΟΣ

ARCADE ADVENTURE

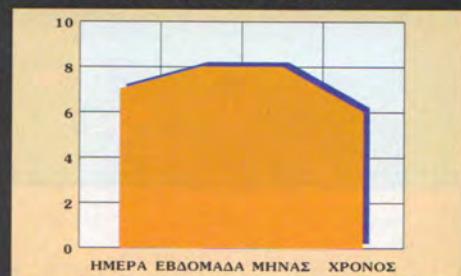
ΜΟΡΦΗ

ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

ΨΥΓΝΟΣΙΣ

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα αντέξει περισσότερο από την Ακρόπολη.



ΦΑΝ-ΤΑ-ΣΤΙ-ΚΟ. Σαν μουσική δεν έχει καμία σχέση, ως προς το είδος, με την άλλη μουσική-θαύμα της Psygnosis, τη μουσική του μοναδικού shoot 'em up Agony, με το ρεαλιστικότατο πιάνο. Η μουσική του Shadow of the Beast 3 είναι μυστηριώδης, σαν να προέρχεται από εποχές πολύ καιρό ξεχασμένες, και σε προδιαθέτει για το τι θα συναντήσεις στο επίσης μυστηριώδες αυτό παιχνίδι. Και θα συναντήσεις πολλά...

Έτσι λοιπόν φτάνουμε αισίως στο σενάριο. Ο ίδιος κακός μάγος, ο οποίος στο πρώτο μέρος της τριλογίας σας είχε μεταμορφώσει σε ένα μοβ κοκκινομάτιο τέρας και στο δεύτερο σας είχε αναγκάσει να τρέχετε γυμνός σ' έναν άκρως αφιλόξενο τόπο με σκοπό να βρείτε ένα παιδάκι, τώρα σας έχει αφήσει όπως είστε, με σωστό ντύσιμο, καπέλο κι ένα μάτσο αστεράκια ninja, για να υπερασπίζετε τον εαυτό σας από τις ορδές των πιο πρωτότυπων εχθρών που έχω δει ποτέ μου σε παιχνίδι. Πρέπει να βρείτε το μάγο, που στο προηγούμενο το είχε σκάσει αφήνοντάς σας με ένα μωρό στην αγκαλιά, και να τον σβήσετε από τα μητρώα αρρένων μάγων. Σαν αντάλλαγμα θα πάρετε δόξα, αναγνώριση και ο βασιανισμένος λαός της χώρας θα ξαναβρεί τη γαλήνη και την ηρεμία. Ευτυχώς, στην ανα-





ζήτησή σας αυτή δεν είστε συνέχεια μόνος. Οι κάτοικοι των περιοχών που θα επισκεφθείτε θα κάνουν τα αδύνατα δυνατά για να σας βοηθήσουν, μια που τους βοηθάτε και εσείς. Καθώς τους συνασטרéφεστε, μαθαίνετε χρήσιμα πράγματα που θα σας βοηθήσουν να λύσετε τους γρίφους του παιχνιδιού, για τους οποίους θα μιλήσουμε αργότερα. Επίσης, μπορείτε να αποκτήσετε κάποια όπλα ή να μάθετε πού θα τα βρείτε. Μπορείτε να αγοράσετε όπλα, ποτά που αποκαθιστούν την ενέργειά σας και πληροφορίες, χρησιμοποιώντας το χρυσό που συνεχώς θα βρίσκετε.

Οι εχθροί σας είναι πάρα πολλοί και σίγουρα δεν έχετε συναντήσει κάτι - έστω παρόμοιο - σε άλλο παιχνίδι του ίδιου τύπου. Υπάρχουν δέντρα που "φτύνουν" κάποιο οξύ, σκελετοί που μπροστά στα μάτια σας μεταμορφώνονται σε τέρατα κάθε είδους, καθώς και μία έκπληξη: Ένας από τους εχθρούς σας είναι το sprite που σας αντιπροσώπευε στο Shadow of the Beast 1!!! Πολύ κακός και μοχθηρός μάγος, ρε παιδί μου! Υπάρχουν πολλές παγίδες, στις οποίες μπορείτε πολύ εύκολα να πέσετε, διότι αυτές φαίνονται μόνο όταν πέσετε μέσα! Π.χ. τα δέντρα που στην αρχή φαίνονται άκακα, μόλις τα πλησιάσετε εκτοξεύουν ένα θανατηφόρο ροζ οξύ. Καθώς περπατάτε, βγαίνει από τη γη ένας εκτοξευτής ακοντίων και σας δίνει 0,0001 του δευτερολέπτου για να τηδηξέτε πριν εκτοξευτεί το μοιραίο ακόντιο... Οι εχθροί σας κατέχουν μία μορφή νοημοσύνης, αφού έχουν κατασκευάσει τα πιο απίθανα μηχανήματα, έχοντας ως απώτερο σκοπό τη βλάβη της σωματικής σας ακεραιότητας. Πολλά παράξενα μηχανήματα θα σας βοηθήσουν να συνεχίσετε την πορεία σας μέσα στις 4 τερά-

στιες πίστες του παιχνιδιού, καθώς και στη λύση των γρίφων. Ανελκυστήρες και γερανοί κάθε μορφής υπάρχουν και σ' αυτό το SOTB.

Φανταστείτε τι πρόκειται να πω για τα γραφικά: Υπέροχα σχεδιασμένα background με το κλασικό πα multi level parallax 4way scrolling (ουφ), το οποίο μεταφράζεται ως εξής: Παπυροειδής αναδιπλωση 4 δρόμων πολλαπλών επιπέδων (!!!), δηλαδή φανταστικό, υπέροχο, μοναδικό, ανεπανάληπτο. Το sprite σας φέρνει λίγο του Indiana Jones, αλλά για μια τέτοια περιπέτεια μόνο κάποιος που μοιάζει στον κύριο αυτό, ψυχή τε και σώματι, είναι κατάλληλος. Είναι μετρίου μεγέθους, όπως και οι περισσότεροι εχθροί σας, και κινείται με λεπτομερέστατο animation.

Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν και μπόλικι τεράστιοι εχθροί που σκοπεύουν να σας κάνουν lunch! Όσον αφορά τον ήχο είναι πολύ καλός, με ένα, όπως είπαμε, υπέροχο μουσικό κομμάτι στην αρχή και πολύ καλά ηχητικά εφέ που προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Το gameplay δεν θα μπορούσε να είναι απλούστερο και έτσι μπορείτε να επιβιώσετε τουλάχιστον για 15 λεπτά παιχνιδιού, μέχρι δηλαδή να χάσετε και τις 3 ζωούλες σας και να παρακολουθήσετε τις εικόνες που σας πληροφορούν ότι χάσατε.

Γενικά, είναι το κάτι άλλο. Είναι ένας σταθμός στην ιστορία του ψυχαγωγικού software και θα σας προσφέρει ατέλειωτες ώρες ποιοτικής διασκέδασης. Μόλις το βρείτε αγοράστε το και προσπαθήστε να βρείτε και κανένα τираκι...

• Του Δημήτρη Ζούλια



## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ο Δημήτρης σίγουρα εντυπωσιάστηκε και ομολογώ ότι και εγώ έπαθα ακριβώς τα ίδια. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς από ένα παιχνίδι; Ίσως ένα Shadow of the Beast 4...

Κωστής Παπαδάκης



Έχοντας επιφυλάξεις, αμφιβάλλω αν θα δοίμε καλύτερα.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 96%



Πολύ καλός. Τα μουσικά θέματα συνετέθησαν με μεράκι...

**ΗΧΟΣ** 90%



Πανεκτικός χειρισμός, αλλά θα έπρεπε το arcade μέρος να είναι πιο εύκολο.

**GAMEPLAY** 85%



Είναι το ναρκωτικό του gamer. Σίγουρα θα εθιστείτε.

**ΓΕΝΙΚΑ** 96%



# LOTUS 3

AMIGA



ΕΙΔΟΣ RACING GAME

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ GREMLIN

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αμείωτη αντοχή, χάρη στο championship editor.

Τώρα, υπάρχουν οι εξής προσθήκες: Ένα νέο αυτοκίνητο, η LOTUS M100, που είναι πάρα πολύ γρήγορο, αλλά αρνείται πεισματικά να στρίψει. Υπάρχουν επίσης και τα δύο προηγούμενα, ELAN και ESPRIT, με τα δικά τους χαρακτηριστικά. Η ELAN είναι αργή αλλά με πολύ καλή επιτάχυνση και στρέψη. Η ESPRIT - κατά τη γνώμη μου - είναι η καλύτερη επιλογή γιατί συνδυάζει λίγο απ' όλα.

Η τελευταία προσθήκη είναι το CD player του αυτοκινήτου, που περιέχει τα ωραιότερα μουσικά κομμάτια που έχετε ακούσει, για όλα τα γούστα. Όσον αφορά τα γραφικά, το παιχνίδι πάει πολύ καλά με το scrolling να έχει εξομαλυνθεί ακόμη περισσότερο και με τους αντίπαλους σας να έχουν αποκτήσει νοημοσύνη. Για το gameplay δεν έχω να πω τίποτα άλλο, εκτός από το ότι είναι καταπληκτικό, λόγω του δικού σας πρωταθλήματος. Ο ήχος κερδίζει πολύ, χάρη στα υπέροχα μουσικά κομμάτια.

• Του Δημήτρη Ζούλια

	Πολύ ομαλό scrolling.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>90%</b>
	Μουσικά κομμάτια για όλα τα γούστα.	<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>90%</b>
	Η επιλογή για δικό σας πρωτάθλημα είναι το κάτι άλλο.	<b>GAMEPLAY</b>	<b>95%</b>
	Ένα must!!!! Πολύ must.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>93%</b>

Όταν βγήκε το LOTUS 1 νόμιζα ότι είχα στα χέρια μου το καλύτερο racing, μέχρι που βγήκε το δεύτερο. Και καθώς έπαιζα αυτό, πάλι νόμιζα ότι έπαιζα το καλύτερο racing που είχε βγει ποτέ. Η αναμονή όμως για το τέλειο εξακολουθούσε να υπάρχει, γιατί πίστευα ότι κάποτε θα βγει και το τρίτο της σειράς και μάλιστα καλύτερο από τα δύο προηγούμενα - κάτι αρκετά σπάνιο για sequels. Τελικά βρήκα το δικό μου και έχω την τιμή να σας παρουσιάσω το LOTUS III. Η παρουσίαση - αν και δεν είναι τίποτα το σπουδαίο - είναι πολύ ατμοσφαιρική και προδιαθέτει τον παίκτη ευχάριστα για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Η μουσική από απαλή και ήσυχη που ήταν μετατρέπεται σε μία έντονη rock και μετά εμφανίζεται το λογότυπο του LOTUS. Υστερα βγαίνουμε στο menu των

επιλογών του παιχνιδιού. Εκεί υπάρχουν τα κλασικά: Training σε κάποια πίστα από τις 54 του παιχνιδιού, race σε μία πίστα της επιλογής σας, championship, δηλαδή το πρωτάθλημα, επιλογή για αυτόματες ή manual ταχύτητες και επιλογή επιπέδου δυσκολίας. Εκτός από αυτές όμως υπάρχουν και δύο καινούριες: Η δημιουργία δικών σας courses είναι η μία. Εκεί λοιπόν δημιουργείτε δικές σας πίστες. Μπορείτε να καθορίσετε τα γραφικά της πίστας, την κλίση των στροφών, τον καιρό και το επίπεδο δυσκολίας. Η δεύτερη προσθήκη στις επιλογές, όμως, είναι μία καινοτομία στο χώρο των racing: Μπορείτε να ενώσετε τις πίστες που μόλις δημιουργήσατε σε ένα δικό σας πρωτάθλημα! Αυτό τινάζει το gameplay στα ύψη. Σε κανένα racing ως τώρα δεν μπορούσατε να φτιάξετε δικό σας πρωτάθλημα. Μεγαλοφυής ιδέα. Στο κυρίως παιχνίδι,



# WIZKID

AMIGA, ATARI ST, IBM PC



**Π**έρασαν περίπου πέντε χρόνια από τότε που βγήκε το Wizball για τους 8μπιτους με απόλυτη και τεράστια επιτυχία. Μετά από περίπου ένα χρόνο, έγινε η μεταφορά του στα 16bit. Η επιτυχία ήταν αναμενόμενη... Η υπόθεση ήταν να βρείτε τα βασικά χρώματα, ώστε να συνδεθούν τα υπόλοιπα και η οθόνη να γίνει σιγά-σιγά, από ασπρόμαυρη, έγχρωμη. Αυτή τη φορά φιλοξενούμε τον απόγονό του, το Wizkid. Ο Wizball, λοιπόν, παντρεύτηκε και έκανε τον Wizkid, ο οποίος έχει κληρονομήσει τις ιδιότητες του μπαμπά του, αλλά το παιχνίδι δεν κληρονόμησε τις αρετές του προγόνου του... Τέλος πάντων, η υπόθεση έχει ως εξής: Πρέπει να βρείτε το δρόμο σας μέσα σε πίστες αποτελούμενες από τουβλάκια διαφορετικών χρωμάτων και επομένως διαφορετικών ιδιοτήτων το καθένα. Τα τουβλάκια εκτός από κάποια δωράκια που σας δίνουν, σας δίνουν και κάτι νότες



που πρέπει να μαζέψετε με σκοπό να δημιουργήσετε μία μουσικούλα. Μέσα στην πίστα υπάρχουν κάθε είδους εχθροί, από τους οποίους οι πιο πολλοί μοιάζουν με έντομα. Σκοτώνονται αν ρίξετε τα τουβλάκια πάνω τους. Με την απόκτηση ορισμένων bonus, μπορείτε να κάνετε τα τουβλάκια να πάψουν να υπακούουν στο νόμο της βαρύτητας και να τα κατευθύνετε εκεί που θέλετε. Αργότερα θα αποκτήσετε και missiles, που θα σας κάνουν τη ζωή

ΕΙΔΟΣ

PLATFORM

ΜΟΡΦΗ

ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

SENSIBLE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ευχαριστώ δεν θα πάρω...

ευκολότερη. Ο τελικός σας σκοπός είναι να σώζετε από μία... γάτα στο τέλος κάθε επιπέδου. Τι να πει κανείς για τη Sensible... Εβγαλε το Sensible Soccer που ήταν φανταστικό και είπαμε: Να μία ομάδα που κάνει - και θα συνεχίσει να κάνει - ό,τι καλύτερο μπορεί στο χώρο των games. Παρ' όλ' αυτά, το Wizkid δεν είναι καλό. Σας δίνεται η αίσθηση ότι χάνεστε μέσα στην πίστα και ότι κουτουλάτε τούβλα άσκοπα. Τα γραφικά είναι μεν πολύχρωμα και όμορφα σχεδιασμένα, αλλά σας βγάζουν το μάτι και γίνεται τέτοιος πανζουρλισμός στην οθόνη, που πολλές φορές χάνετε τον ίδιο τον Wizkid. Ο ήχος είναι σχετικός με το παιχνίδι, αλλά δεν έχει προσεχτεί όσο θα έπρεπε. Το κυριότερο μειονέκτημά του, όμως, είναι ότι ο Wizkid δεν έχει τα χαρακτηριστικά της μπάλας του μπάσκετ που είχε ο μπαμπάς του. Το μόνο πράγμα στο παιχνίδι που θυμίζει το Wizball είναι το... sprite! Καλή προσπάθεια αλλά πολύ φτωχά εκτελεσμένη.

• Του Δημήτρη Ζούλια



Σαν χρώματα είναι καλά, αλλά είναι κουραστικά και μη λειτουργικά.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 70%**



Μόνο μια απλή μουσική ακούγεται. Ηχητικά εφέ μηδεν!

**ΗΧΟΣ 60%**



Είναι πολύ εύκολο... πάρα πολύ εύκολο. Χειρισμός πολύ απότομος.

**GAMEPLAY 55%**



Κρίμα. Από τη Sensible περιμένα κάτι πολύ καλύτερο.

**ΓΕΝΙΚΑ 52%**



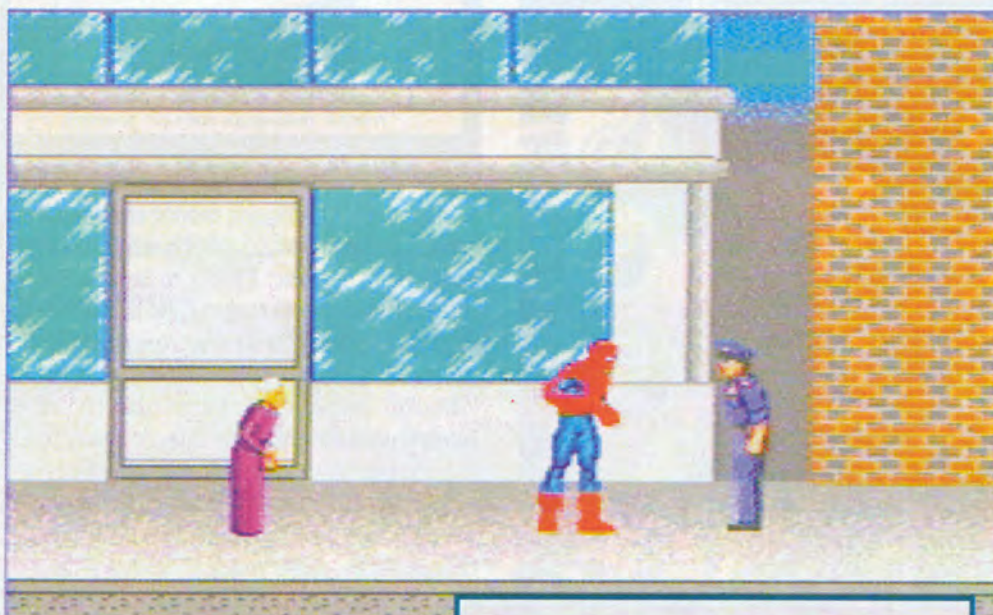
# SPIDERMAN

ΕΙΔΟΣ ARCADE

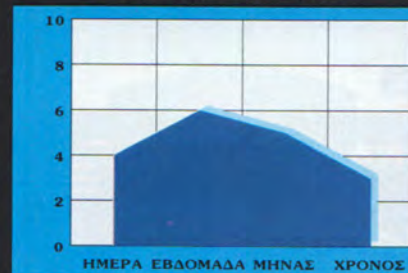
ΜΟΡΦΗ CARTRIDGE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SEGA

AMIGA



## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα χρειαστείτε πολύ καιρό να το τελειώσετε.

της πόλης! Αυτή ήταν με λίγα λόγια η υπόθεση του παιχνιδιού. Ας προχωρήσουμε όμως τώρα σε μία εις βάθος παρουσίαση του παιχνιδιού. Ξεκινάτε στους δρόμους της πόλης προσπαθώντας να μπειτε μέσα στο άντρο του Kingpin. Έχετε στη διάθεσή σας διάφορες κινήσεις όπως άλματα, κλοτσιές, γροθιές, πέταμα βλημάτων από ιστό και γάντζωμα από τοίχους με σκαρφάλωμα. Σε μερικές περιπτώσεις μπορείτε να πετάξετε ένα σκονί από ιστό σε ένα σημείο και να κρεμαστείτε από εκεί εκτελώντας τα χαρακτηριστικά ακροβατικά του ήρωα.

Τα γραφικά είναι καλά, αλλά όχι τα καλύτερα που έχουμε δει σε Sega. Ο ήχος είναι όμως πολύ καλός με μουσικό θέμα παρμένο από την ταινία. Το animation μας τα χαλάει λίγο, διότι είναι σπαστό και δεν αποτελείται από πολλά frames. Το sprite του ήρωά μας πάντως είναι μεγάλο και όμορφα σχεδιασμένο. Αν αγαπάτε τους ήρωες των Marvel Comics, τότε αυτό είναι το παιχνίδι σας. Οι άλλοι όμως θα έπρεπε να περιμένουν λίγο το Sonic 2.

• Δημήτρης Ζούλιας

**Τ**ελικά, όλο και περισσότεροι τίτλοι κάνουν την εμφάνισή τους στη "μεγάλη" 16 bit. Ασε που ακούγονται φήμες και για Sonic 2! Τα μηχανήματα της Sega αγαπήθηκαν και από τους Έλληνες gamers, οι οποίοι τα υποστηρίζουν όλο και περισσότερο με τις αγορές τους. Συνεχίστε έτσι, αγαπητοί gamers, και η Sega δεν θα σβήσει ποτέ... Αυτήν τη φορά φιλοξενούμε το Spiderman, ένα παιχνίδι με ήρωα τον... Spiderman! Φυσικά, τον ξέρετε τον υπερ-ήρωα αυτόν, έτσι δεν είναι; Είναι αυτός ο μύωδης κύριος, ντυμένος στα πορτοκαλιά - μπλε με το ασυνήθιστο χούι να πηδάει από ταρατσες κτηρίων εκτελώντας τα πιο τρελά ακροβατικά. Φυσικά, είναι πάντα με τη μεριά των καλών και φίλοι του είναι η Αγριόγατα, ο Captain America και οι υπόλοιποι εκδικητές. Βέβαια, ο Spiderman ήταν κάποτε ένας φυσιολογικός άνθρωπος, μέχρι που τον δάγκωσε μία ραδιενεργός αράχνη. Αυτόματα, ο Peter Parker (το όνομά του στην κανονική του ζωή) απέκτησε εσωτερικά τις ιδιότητες της αρά-



χνης: έκτη αίσθηση, γάντζωμα από τοίχους και φυσικά την πιο χαρακτηριστική ιδιότητα της αράχνης, την κατασκευή ιστού. Οι χειρότεροι εχθροί του είναι ο Hobgoblin, ο άνθρωπος σαύρα και ο τρομερός βασιλιάς του εγκλήματος, ο Kingpin. Αυτήν τη φορά ο Kingpin σοφίστηκε ένα σατανικό σχέδιο: αποφάσισε να καταστρέψει την ως τώρα καλή φήμη του Spiderman, διαδίδοντας υποτιθέμενες άσχημες πράξεις του ήρωά μας. Έτσι, ο άνθρωπος - αράχνη, εκτός από τα τσιράκια του Kingpin, έχει να αντιμετωπίσει και τους κατοίκους

	Απλά. Θα μπορούσαν να είναι καλύτερα.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 75%
	Ωραία ηχητικά εφέ και μουσικό θέμα.	<b>ΗΧΟΣ</b> 85%
	Δύσκολο στο χειρισμό του λόγω των πολλών κινήσεων.	<b>GAMEPLAY</b> 80%
	Τίποτα το φανταστικό αλλά κασάλο...	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 80%



# THOMAS - SOFT

*Computers & Software*

ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ  
ΣΕ ΟΛΑ.  
ΠΡΩΤΟΙ ΚΑΙ ΣΤΗΝ  
ΑΝΑΝΕΩΣΗ.  
ΕΛΑΤΕ  
ΣΤΗΝ ΝΕΑ ΜΑΣ  
ΑΙΘΟΥΣΑ  
ΣΟΛΩΜΟΥ 30 Β  
ΑΘΗΝΑ.  
ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ !!!

ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ  
PEN PAL, IMAGINE,  
DELUXE PAINT  
Κ.Λ.Π.

**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ !**

ΜΕ  
ΟΛΑ ΤΑ  
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ  
ΓΙΑ ΠΛΗΡΗ ΧΡΗΣΗ.

## AMIGA GAMES

B.C. Kid  
Reach For The Sky  
Nigel Mansell GP  
Alien Breed S.E.  
Curse Of Enhandia  
Sabre Team  
Kick Off III  
Dark Seed  
Indy IV  
Exodus 3010  
Diplomacy  
Strategic Planetary  
Road Rush

## PC GAMES

Conquered Kingdoms  
Star Control II  
Shadow President  
Easy Streets  
Tiny Skweeks  
Castles II  
Humans  
Ambestar  
Stund Islands  
Terminator 2029  
Campain  
3D World Boxing  
Star Legion

## ATARI GAMES

Cesar  
Leeds United  
Motorhead  
Ambestar  
Tiny Skweeks  
Jim Power  
Lotus III  
Nicky Boom  
G-LOC  
Dragon's Lair III  
Wizkid  
Duckula II  
Arena Earth

Σολωμου 30, Αθηνα.  
Τηλ. (01) 3632551 / 3615362



# The Ancient Art of War in the Skies

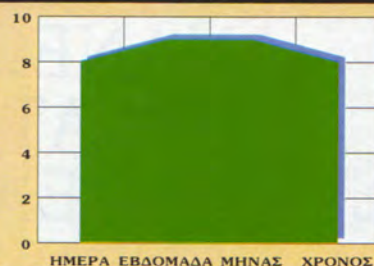
AMIGA, ATARI ST, IBM PC

ΕΙΔΟΣ STRATEGY

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ MICROPROSE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Έχει όλα τα στοιχεία για να γίνει κλασικό.



**Κ**ι όμως δεν είναι ένα ακόμα flight simulator! Ενάντια στο κύμα των εξομωτών που έχουν κατακλύσει την αγορά, το Ancient Art of War in the Skies είναι ένα strategy game με λίγα στοιχεία arcade. Το πρώτο συνθετικό του τίτλου ίσως να σας θύμισε κάτι. Πράγματι, πρόκειται για το τρίτο μέρος της σειράς Ancient Art of War της Microprose. Το πρώτο κυκλοφόρησε το 1987 με μεγάλη επιτυχία και ασχολούνταν με ιππότες, τοξότες κλπ. Μετά από περίπου δύο χρόνια κυκλοφόρησε και το Ancient Art of War in the Seas, το οποίο δεν σημείωσε την επιτυχία του πρώτου και είχε να κάνει με πλοία, πειρατές κλπ. Η τριλογία λοιπόν συμπληρώνεται με το Ancient Art of War in the Skies που είναι και το καλύτερο από τα τρία. Αυτό δεν οφείλεται μόνο στην καλύτερη εμφάνισή του (VGA graphics, μουσική και



speech από κάρτα ήχου), αλλά κυρίως στο πολύ προσεγμένο gameplay, την ευκολία χειρισμού και τα πολλά campaigns μαχών που συμπεριλαμβάνει. Η χρονική περίοδος κατά την οποία λαμβάνει χώρα το παιχνίδι είναι αυτή του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, γι' αυτό μην περιμένετε να δείτε

τίποτα υπερηχητικά jets, αλλά μόνο αργά και δυσκίνητα διπλάνα. Όπως και στα παλαιότερα προγράμματα της σειράς, αρχηγός της κάθε παράταξης, εδώ της Γερμανίας, εναντίον των συμμάχων (Αγγλίας-Γαλλίας) είναι κάποιος από τους διάσημους ήρωες της ιστορίας, θα έχουν λοιπόν την ευκαιρία να παρελάσουν από το monitor του υπολογιστή σας οι Kaiser Wilhelm II, General Foch, Lord Kitchener, Baron Manfred Von Richthafen (Κόκκινος Βαρόνος), Albert Ball και πολλοί άλλοι. Στο μενού όπου τους επιλέγετε θα έχετε την ευκαιρία, εάν έχετε κάρτα μουσικής Soundblaster, να τους ακούσετε να σχολιάζουν το χαρακτήρα και την τακτική τους, δίνοντας κινηματογραφική αίσθηση στο παιχνίδι. Αφού λοιπόν διαλέξουμε τους ηγέτες των δύο αντιπάλων, επιλέγουμε σε ποιο campaign θα

πολεμήσουμε. Υπάρχουν 54 έτοιμα, τα περισσότερα εκ των οποίων είναι μάχες που έγιναν κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκόσμιου Πολέμου. Αν δεν σας φτάνουν όμως αυτά, υπάρχει κι ένας πλήρης campaign editor. Ετσι, μπορείτε να σχεδιάσετε το δικό σας πεδίο μάχης και να αναπαραστήσετε κάποια άλλη μάχη ή να δώσετε στον εαυτό σας το πλεονέκτημα της εδαφικής υπεροχής. Πριν ξεκινήσουμε, μπορούμε να κάνουμε ακόμα κάποιες τροποποιήσεις που αφορούν το επίπεδο δυσκολίας. Αυτές έχουν να κάνουν με το

βεληνεκές των αεροπλάνων, τόσο των δικών μας όσο και των αντιπάλων, τη συχνότητα επισκευής των διάφορων αεροδρομίων, πόλεων, φρουριών κλπ., και τη συχνότητα κατασκευής νέων αεροσκαφών από τα εργοστάσια. Όλες αυτές οι παράμετροι είναι καθοριστικές για την





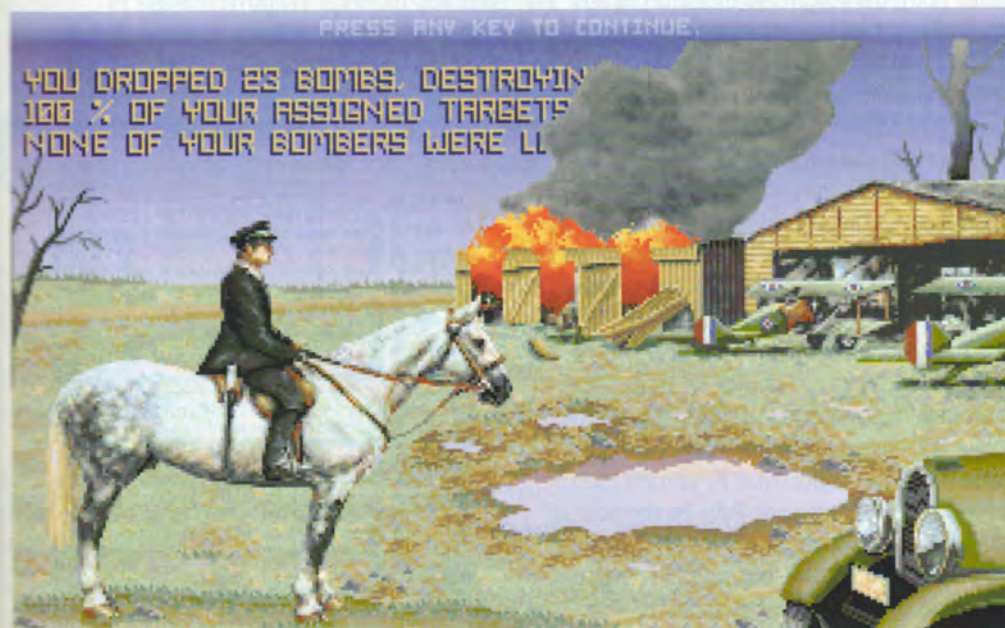
πορεία του πολέμου και μπορείτε να τις τροποποιήσετε μόνο στην αρχή ενός campaign. Ξεκινώντας λοιπόν επιλέγουμε τη χώρα με την οποία αγωνιζόμαστε και κάνουμε μία πρώτη μελέτη του χάρτη. Στην κάθε παράταξη υπάρχει η πρωτεύουσα, αεροδρόμια, εργοστάσια, φρούρια, πόλεις και η γραμμή των συνόρων. Η τελευταία συνεχώς μεταβάλλεται, καθώς οι χερσαίες δυνάμεις πολεμούν παράλληλα με εμάς, αλλά δεν μπορούμε να επέμβουμε γιατί ελέγχουμε την αεροπορική δύναμη μόνο. Μπορούμε όμως να επέμβουμε βομβαρδίζοντας την πρώτη γραμμή, βοηθώντας έτσι τις δυνάμεις εδάφους να προελάσουν στην αντίπαλη γη. Όπως είπαμε προηγουμένως, το πρόγραμμα περιλαμβάνει και arcade κομμάτια και αυτά είναι οι βομβαρδισμοί που γίνονται και οι διάφορες αερομαχίες. Φυσικά, δεν είναι απαραίτητο να συμμετέχουμε ενεργά, αλλά εάν έχουμε εξασκηθεί αρκετά στο training από το κεντρικό μενού, θα έχουμε σίγουρα καλύτερα αποτελέσματα. Στο βομβαρδισμό αναλαμβάνουμε ένα αεροσκάφος κάθε φορά, το οποίο διαθέτει maximum 25 βόμβες, και το τοποθετούμε πάνω στο χάρτη στο σημείο απ' όπου θα γίνει η επίθε-



ση στο στόχο. Υπάρχουν σημειωμένοι οι στόχοι, καθώς και τα αντιαεροπορικά πυρά. Εμείς πρέπει να πετύχουμε τους πρώτους και να αποφεύγουμε με δεξιοτεχνία τα δεύτερα. Στο τέλος του κάθε βομβαρδισμού εμφανίζονται τα αποτελέσματά μας με ένα ωραίο background screen. Στις αερομαχίες το αεροπλάνο μας φαίνεται απ' έξω και, φυσικά, διαθέτει μόνο πολυβόλο. Με αυτό πρέπει να καταρρίψουμε τα αντίπαλα καταδιωκτικά ή να αναχαιτίσουμε τα βομβαρδιστικά. Ο αντίπαλός σας θα σας συγχαίρει συνήθως για τη γενναιότητα που επιδείξατε στη μάχη. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να νικήσετε τον αντίπαλο ή να τον αναγκάσετε να παραδοθεί. Φυσικά, αυτό το δικαίωμα το έχετε κι εσείς και είναι και ο μόνος τρόπος Quit! Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια

στρατηγικής, τα σενάρια είναι μικρά και δεν χρειάζονται μέρες για να τα τελειώσετε. Τα πρώτα μάλιστα campaigns είναι σχετικά εύκολα και θα μπορέσετε να έχετε επιτυχίες πολύ νωρίς. Αυτά όμως που αναφέρονται σε πραγματικές μάχες είναι ιδιαίτερα δύσκολα, πράγμα που αυξάνει την αντοχή του προγράμματος στο χρόνο. Τα γραφικά κυμαίνονται σε πολύ υψηλά επίπεδα, με εντυπωσιακή εισαγωγή, όμορφες στατικές θόκες και καλή επιλογή χρωμάτων στο χάρτη. Ο ήχος είναι και αυτός από πολύ καλός έως άριστος, αλλά μόνο εάν έχετε κάποια κάρτα μουσικής (κατά προτίμηση soundblaster). Ωστόσο, το μεγάλο ατού του προγράμματος είναι το gameplay. Αλλωστε, όσο καλά και να είναι τα γραφικά και ο ήχος, αν δεν υπάρχει ένα καλό σενάριο, το παιχνίδι δεν μπορεί να διακριθεί. Το Ancient Art of War in the Skies διαθέτει όλα τα παραπάνω και δείχνει ότι θα είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα της χριστουγεννιάτικης αγοράς.

• Του Αργύρη Γιαγιά

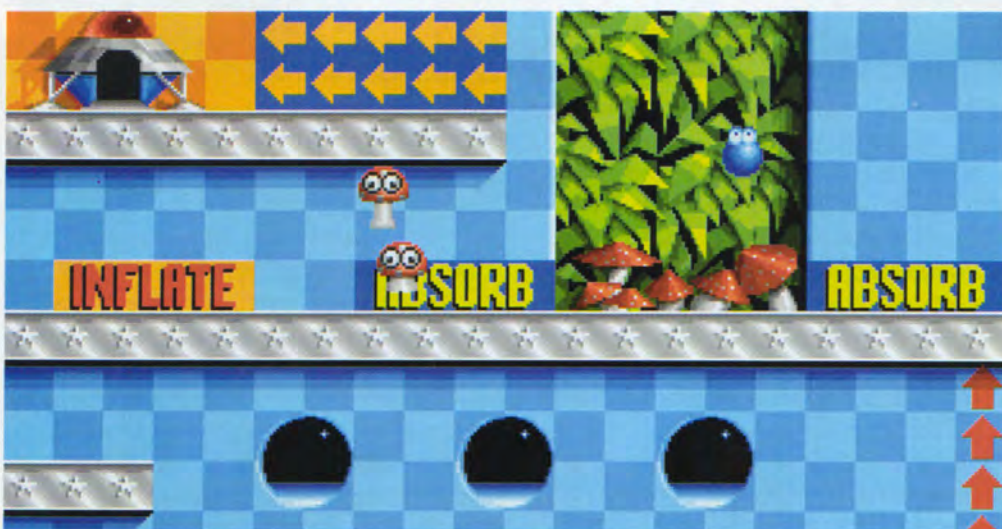


	Πολύ υψηλού επιπέδου.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 92%
	Άριστος με κάρτα ήχου.	<b>ΗΧΟΣ</b> 90%
	Το ατού του προγράμματος.	<b>GAMEPLAY</b> 95%
	Μια πολύ καλή αγορά.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 93%





AMIGA, ATARI ST, IBM PC



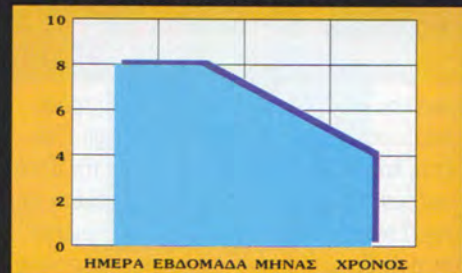
**T**ο να μεταμορφωθεί σε μία γλοιώδη μπάλα φτιαγμένη από τσίχλα ήταν ο χειρότερος εφιάλτης του κακομοίρη Putty... Όμως ένας κακός μάγος, ονόματι Dazzledaze, δεν ενδιαφέρθηκε καθόλου γι' αυτό και έτσι ο Putty από παιδάκι έγινε τσιχλόμπαλα! Υστερα ο Dazzledaze μετακόμισε στο φεγγάρι, όπου σιγά-σιγά αιχμαλωτίζει τους κατοίκους του φεγγαριού (!) για να τους χρησιμοποιήσει στα καταχθόνια σχέδιά του. Εσείς, ως Putty, πρέπει να τον σταματήσετε, όσο δύσκολο και αν σας φαίνεται αυτό. Πρέπει να σώσετε τους φεγγαράνθρωπους, ώστε μετά να φτιάξετε ένα στρατό από αυτούς, να πάτε στο φεγγάρι και να ξεμπερδέψετε μια για πάντα με τον κακό μάγο.

Πώς, τώρα, σώζετε τους κατοίκους του φεγγαριού; Πολύ απλά. Τους τρώτε και μετά τους μεταφέρετε στην είσοδο του ιπτάμενου δίσκου τους. Μην ανησυχείτε. Ο Putty είναι πολύ ελαστικός και χωνεύει τα πάντα, όπως θα εξηγήσω παρακάτω. Ο Putty, λοιπόν, είναι ένας από τους πιο πρωτότυπους χαρακτήρες που έχω δει σε platform. Με την

πρώτη ματιά το παιχνίδι δεν ξεφεύγει από τα άλλα του ίδιου τύπου, όμως η ικανότητα του Putty να "τρώει" πράγματα το κάνει να τινάζεται στα ύψη από άποψη gameplay. Ο σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι τόσο πρωτότυπος, αλλά οι τρόποι που θα χρησιμοποιήσετε για να επιτύχετε το σκοπό του παιχνιδιού είναι μοναδικοί. Υπάρχουν πέντε τομείς στο παιχνίδι, ο καθένας με το δικό του θέμα και τους δικούς του εχθρούς. Οι πιο πολλοί από τους εχθρούς αυτούς μπορούν να γρονθοκοπηθούν, να φαγωθούν, να πατηθούν, αλλά μερικοί χρειάζονται πιο δημιουργικό τρόπο σκέψης. Εδώ βρισκόμαστε στο καλύτερο μέρος του παιχνιδιού: Μπορείτε να φάτε μερικά αντικείμενα και να πάρετε τις ιδιότητές τους. Π.χ., εάν φάτε ένα κανόνι, θα μπορείτε να ρίχνετε βλήματα! Επίσης μεταμορφώνεστε σε κανόνι, που σημαίνει ότι η τσιχλόμπαλα θα είναι αργοκίνητη. Αλλο παράδειγμα: Αν μεταμορφωθείτε σε λαγό, τότε ένας κόκκινος Putty θα σας φάει, με αποτέλεσμα να μπορείτε να του ρίχνετε μπουνιές στο στομάχι! (Μπλιαχ!) Μερικά από τα πράγματα που μπορεί ο ήρωάς σας να κάνει από την αρχή

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IN HOUSE

#### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι δύσκολο να το μάβετε και γι' αυτό θα αντέξει

είναι: Με fire και κάτω φουσκώνει και σκάει, σκοτώνοντας όλους τους κακούς στη γύρω περιοχή. Με το κάτω, γίνεται ένα με το έδαφος, απ' όπου τινάζεται ξαφνικά και καταπίνει τους εχθρούς του, αν αυτοί τύχει να περνούν από πάνω του. Το μόνο παράπονο που έχω είναι η αργή απόκριση του Putty στις εντολές του χειριστηρίου σας, αλλά, ευτυχώς, αυτό δεν κάνει το παιχνίδι δυσκολότερο.

Από την άποψη γραφικών όλα είναι σχεδιασμένα και χρωματισμένα πολύ ωραία και σχεδόν όλα έχουν το σκοπό τους, αφού μπορούν να πατηθούν, να φαγωθούν κ.ά. Ο ήχος είναι πάρα πολύ ωραίος, αφού περιλαμβάνει πάρα πολύ speech. Τα ηχητικά εφέ είναι τέλεια, ειδικά τη στιγμή που ο Putty φουσκώνει και σκάει. Το παιχνίδι είναι γεμάτο σπλάτς, σπλιτς και όλα τα συναφή. Είναι ένα παιχνίδι που του αξίζει η επιτυχία που είχε το Lemmings, ίσως και ακόμα μεγαλύτερη. Σταματάω το review γιατί πάω να παιξω...

• Του Δημήτρη Ζούλια

	Αντίθετα ενός ποιοτικού platform.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 85%
	Sampled speech που προσφέρει πολλά στην ατμόσφαιρα.	<b>ΗΧΟΣ</b> 90%
	Όταν ένα παιχνίδι είναι πρωτότυπο, τι άλλο να ζητάει κανείς;	<b>GAMEPLAY</b> 95%
	Ένα platform για τους πιο απαιτητικούς.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 92%



# SEGA

## SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

### Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

Τώρα η SEGA το πιο τολμηρό παιχνίδι μιας επαναστατικής γενιάς, σας προκαλεί να παίξετε με το δυναμικό SONIC και να κερδίσετε και εσείς.

Ο SUPER SONIC ήρθε τώρα να σας δείξει από κοντά το θαυμαστό και δυνατό κόσμο της SEGA.

Αγαπημένοι μου φίλοι απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις μου και κάντε δικό σας το πιο φανταστικό παιχνίδι του κόσμου.



1. Για τους SUPER νικητές πέντε συναρπαστικά ποδήλατα MOUNTAIN CARRERA.



2. Για τους φίλους μου που ήρθαν δεύτεροι 100 υπέροχα Φούτερ.



3. Ακόμα και για σας φίλοι μου που είστε τρίτοι 200 φανταστικά μπλουζάκια.

## ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΟΝ SONIC ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ!

### ΟΔΗΓΙΕΣ & ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

- Βάλτε ένα X στο σωστό κουτάκι της κάθε ερώτησης.
- Κόψτε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στην παρακάτω διεύθυνση: ZEGETRON A.E. Τ.Θ. 3117, Τ.Τ. 102 10 ΑΘΗΝΑ
- Στην κλήρωση έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι κάτοικοι Ελλάδος. Εξαιρούνται οι εργαζόμενοι στις εταιρείες ZEGETRON A.E. και ASHLEY & HOLMES.
- Εγκυρα θα θεωρούνται όλα τα κουπόνια που έχουν τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζομένου.
- Η κλήρωση θα γίνει την 15/1/1993 στα γραφεία της δημοσιότητας εταιρείας ASHLEY & HOLMES, ΚΑΛΟΜΕΝΟΠΟΥΛΟΥ 9, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, Τ.Κ. 154 51 παρουσία της συμβολαιογράφου ΜΑΡΙΑ ΛΙΩΤΗ.
- Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στην συμβολαιογράφο ΜΑΡΙΑ ΛΙΩΤΗ.
- Η επίσημη αναγγελία των νικητών θα γίνει την 24/1/93 στην εφημερίδα Απογευματινή της Κυριακής.
- Τα δώρα των νικητών δεν ανταλλάσσονται με χρήματα ή άλλα προϊόντα.
- Τα δώρα του διαγωνισμού θα παραληφθούν από την ZEGETRON A.E. ΣΑΝΘΗΣ 34, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΑΤΤΙΚΗΣ Τ.Κ. 144 51.
- Η εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών διεξαγωγής και κλήρωσης του διαγωνισμού.

- Τι χρώμα παπούτσια φοράει ο SONIC;  
ΚΟΚΚΙΝΑ  ΚΙΤΡΙΝΑ  ΜΠΛΕ
- Σε ποια συστήματα παίζεται ο SONIC;  
MASTER MEGA GAME  
SYSTEM  DRIVE  GEAR  Σ' ΟΛΑ
- Το GAME GEAR είναι:  
ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΟ ΕΓΧΡΩΜΟ  
ΚΑΙ ΦΟΡΗΤΟ  ΚΑΙ ΦΟΡΗΤΟ   
ΕΓΧΡΩΜΟ, ΦΟΡΗΤΟ  
ΚΑΙ ΦΟΡΗΤΗ ΘΛΕΟΡΑΣΗ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΗΛΙΚΙΑ ..... ΠΟΛΗ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... Τ.Κ. ....

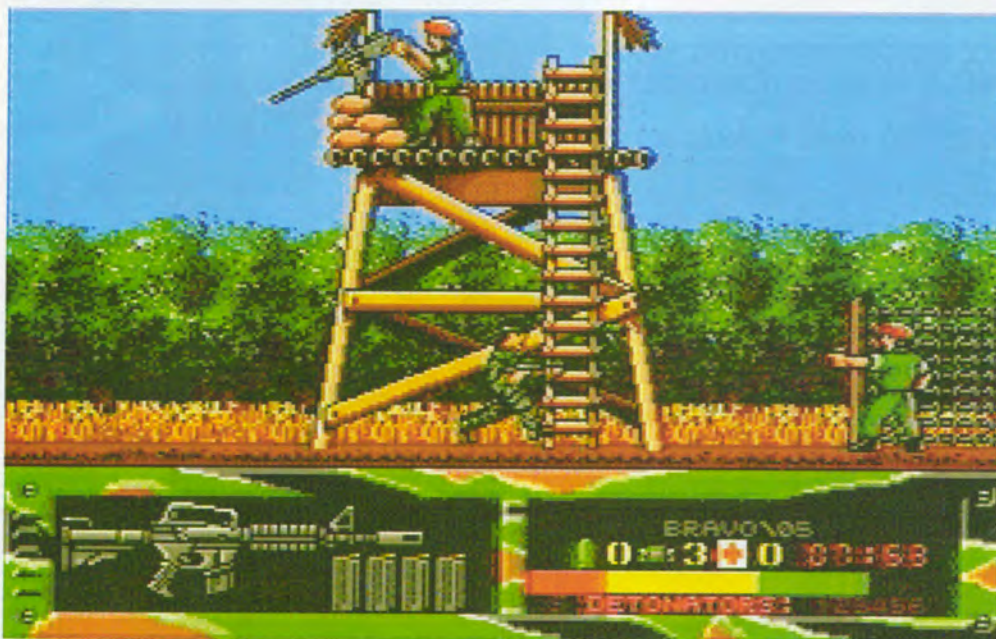
ΤΗΛ: ..... ΕΧΕΙΣ SEGA; ΝΑΙ  ΟΧΙ

ASHLEY & HOLMES ATHENS



# FIREFORCE

AMIGA, ATARI ST



**Κ**αθόμουν και αναπολούσα τις μέρες που έπαιζα μανιωδώς το Green Beret στο CPC μου... Για τότε ήταν ό,τι καλύτερο είχε κυκλοφορήσει στην κατηγορία των arcade adventures. Συνδύαζε καλά γραφικά με εύκολο gameplay και ωραίο ήχο (μιλάμε πάντα για το 1985!). Η δράση του δεν "έπεφτε" ποτέ και πάντα κρατούσε το joystick και τα όπλα σας απασχολημένα. Περιλάμβανε αρκετά όπλα, από φλογόβολα και πιστόλια μέχρι αυτόματα και χειροβομβίδες. Επίσης, σαν γνήσιο πράσινο μπερέ, πάντα είχατε και το πιστό σας μαχαίρι στο πλευρό σας. Πολλά παιχνίδια με παραπλήσια θέματα βγήκαν από τότε, κανένα όμως δεν έφτανε σε ποιότητα gameplay το Green Beret. Τώρα όμως, τέλη 1992, η ICE μας σκέφτηκε και έβγαλε ένα παιχνίδι που, με τα σημερινά standards, στέκεται πολύ καλά στο χώρο των σύγχρονων όπλων, των δύσκολων αποστολών, αλλά και των καλών γραφικών, ήχου και gameplay: το Fireforce.

Πριν από μια αποστολή, από τις 12 που διαθέτει το παιχνίδι, διαλέγετε τον οπλισμό σας, ο οποίος είναι κείριος σημασίας για την επιτυχία της. Υπάρ-

χουν τα πάντα: AK-47, M117, M16, M60 και το τεράστιο αντιαρματικό M72 Law. Υπάρχουν χειροβομβίδες θραυσμάτων και φωσφόρου, κουτιά πρώτων βοηθειών και, φυσικά, γεμιστήρες για όλων των ειδών τα όπλα. Τέλος, υπάρχουν πλαστικά εκρηκτικά για να ανατινάξετε και κανένα κτίριο.

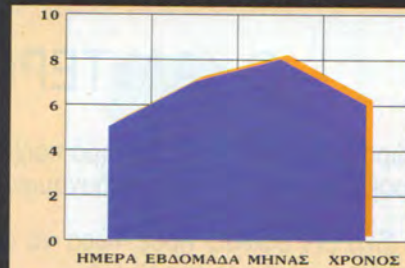
Στο ζουμί τώρα, δηλαδή στις αποστολές σας. Όπως είπα, υπάρχουν 12, χωρισμένες σε ομάδες των τεσσάρων. Υπάρχουν αποστολές στη Λυβική έρημο ή στους τροπικούς, αλλά και σε αρκτικό terrain. Αφού λοιπόν επιλέξετε και αποστολή, το ελικόπτερο σας μεταφέρει στην αρχή της πίστας. Πρέπει να προσέχετε πώς θα κινηθείτε, γιατί εάν π.χ. πυροβολήσετε κάποιον, αντί να τον μαχαιρώσετε, αμέσως θα έρθουν στην περιοχή οι φίλοι του και θα σας κάνουν "κρέας". Πρέπει λοιπόν να σέρνεστε ορισμένες φορές, ενώ άλλες καλά θα κάνετε να γίνεστε "λαγού". Πρέπει να μάθετε να ξεχωρίζετε πού θα ρίξετε χειροβομβίδα, από πού θα πυροβολήσετε, για λόγους οικονομίας. Πάντως, στις πίστες μπορείτε να βρείτε πυρομαχικά. Μπορείτε να προμηθευτείτε πυρομαχικά για τα όπλα των εχθρών σας πριν ξεκινήσετε, ώστε όταν τους σκο-

ΕΙΔΟΣ ARCADE ADVENTURE

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ICE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ένα καλό παιχνίδι από κάθε άποψη.

τώσετε να έχετε πυρομαχικά για τα όπλα που θα τους βουτήξετε. Γενικά, πάντως, πρέπει να τρέχετε αντί να σέρνεστε, γιατί αν δεν προλάβετε το ραντεβού με το ελικόπτερο, αυτό θα φύγει χωρίς εσάς. Οι αποστολές μπορεί να είναι η ανατίναξη κάποιου στρατηγείου, η δολοφονία ενός αξιωματικού, η κλοπή στρατιωτικού υλικού κ.ά. Εάν επιτύχετε, ανάλογα με το πόσες οικογένειες ξεκληρίσατε θα σας δοθεί το ανάλογο μετάλλιο και ίσως και καμιά προαγωγή. Εάν αποτύχετε, το παιχνίδι θα σας θεωρήσει Missing In Action ή Killed In Action. Πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι από κάθε άποψη, με μόνο μειονέκτημα την αργή απόκριση του sprite σας στις εντολές σας. Το animation είναι καλό και ο ήχος προσεγμένος, με αρκετά μπαμ, μπουμ, κραυγές και εκρηξεις. Φυσικά, είναι καλύτερο από το Green Beret και θα σας εθίσει από την πρώτη κιόλας στιγμή. Εμπρός λοιπόν, η ευημερία του κόσμου βρίσκεται στα ικανά σας χέρια.

• Του Δημήτρη Ζούλια

	Τίποτα το ιδιαίτερο, αλλά μέσα στο θέμα του παιχνιδιού.
<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>80%</b>
	Τα κλασικά, αλλά προσεγμένα.
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85%</b>
	Είναι λίγο δύσκολο, αλλά η σωτηρία του κόσμου ποτέ δεν ήταν εύκολη υπόθεση.
<b>GAMEPLAY</b>	<b>87%</b>
	Για όλους τους gamers είναι μια πολύ καλή επιλογή.
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>86%</b>



ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ 1992

SEGA

SUPER ΔΩΡΟ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 20.800 δραχ.

Το MASTER SYSTEM II

μαζί με 3 κασέτες

ΔΩΡΕΑΝ



ASHLEY & BOWLES ATHENS

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΤΟ MASTER SYSTEM II ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΖΕΤΑ ALEX KIDD  
ΚΑΙ ΤΡΕΙΣ ΑΚΟΜΗ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΖΕΤΕΣ SEGA ΜΟΝΟ ΜΕ 35.800



# TRODDLERS

AMIGA, ATARI ST



που υπάρχει και ο Master Troddler (εσείς), για να τα βάζετε στο σωστό δρόμο. Και πώς θα το κάνετε αυτό; Οι πίστες, όπως θα δείτε, αποτελούνται από κάτι γκρι τουβλάκια, καθώς και από τα διάφορα γραφικά ανάλογα με την πίστα. Εσείς, εκτός από τα τουβλάκια που σας δίνει η πίστα, έχετε στη διάθεσή σας και δικά σας τουβλάκια αλλά σε περιορισμένο αριθμό. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αναδιοργανώνετε



**A**πό τότε που βγήκε το Lemmings στην αγορά, όλοι οι gamers έπεσαν με τα μούτρα σ' αυτό, αλλά και στις δισκέτες που κατά καιρούς έβγαζαν με επιπλέον πίστες. Το παιχνίδι αυτό έθεσε νέα standards στο χώρο της πρωτοτυπίας και του gameplay και γι' αυτό έτυχε τέτοιας αναγνώρισης από τον παιχνιδόκοσμο. Από τότε πολλές κατασκευάστριες εταιρίες προσπάθησαν να μιμηθούν την επιτυχία του Lemmings, αλλά στέφθηκαν με μερική ή ολική αποτυχία, για το λόγο ότι δεν υπήρχε τίποτα νέο στον παράγοντα πρωτοτυπία. Ετσι τα lemmings-clones ποτέ δεν ήρθαν πρώτα στις προτιμήσεις μας. Ας ασχοληθούμε όμως με το θέμα αυτού του review, ένα άλλο lemmings-clone, το Troddlers. Οι Troddlers, λοιπόν, είναι κάτι μικρά κίτρινα πλασματάκια με IQ 001! Και γιατί το λέω αυτό; Γιατί με το που θα εμφανιστούν στην πίστα, θα κάνουν τα αδύνατα δυνατά να αυτοκτονήσουν. Θα πάνε να καρφωθούν σε καρφιά, να πηδήξουν από ψηλά, να πέσουν επάνω σε εχθρικά sprites ή να πλακωθούν κάτω από κανένα βράχο. Επίσης, τα μικρά αυτά πλασματάκια δείχνουν να ακολουθούν συνέχεια την ίδια διαδρομή. Με λίγα λόγια δεν ξέρουν να στρίβουν, με αποτέλεσμα να μπλέκονται σε όλων των ειδών τους μελαδές. Ευτυχώς

τη θέση των τούβλων της πίστας, χρησιμοποιώντας τα τουβλάκια σας, αλλά και της πίστας, έτσι ώστε να δημιουργηθεί μία ασφαλής διαδρομή για τα μικρά Troddlers και να φτάσουν όλα (ή τα περισσότερα) σπίτι τους. Πατώντας fire και κάνοντας μία κατεύθυνση με το joystick (ακόμα και διαγώνια), δημιουργείται ένα τουβλάκι στην κατεύθυνση που επιλέξατε. Εάν κάνετε το ίδιο σε ήδη υπάρχον τουβλάκι, τότε αυτό εξαφανίζεται και προστίθεται στα αποθέματά σας για μελλοντική χρήση. Στις πίστες, από ένα σημείο και μετά, εμφανίζονται και κάτι τερατάκια που σας χαλάνε τη διαδρομή που φτιάξατε, παίρνοντας τα τουβλάκια σας. Εσείς μπορείτε να τα καθαρίσετε "χτίζοντάς" τα κάπου ή φτιάχνοντας ένα τουβλάκι πάνω τους. Ταυτόχρονα υπάρχουν και κάποια bonus που σας κάνουν τη ζωή ευκολότερη, καθώς σας δίνουν έξτρα τουβλά-

ΕΙΔΟΣ MIND GAME

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ATOD DE SIGN

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα είναι ένα μέτριο χρονικό διάστημα μέσα στο drive σας

κια ή smart bombs και διάφορα άλλα. Από γραφικά το παιχνίδι τα πάει, θα έλεγα, καλύτερα από το Lemmings, αφού υπάρχουν πιο πολλά χρώματα και πιο όμορφα σχεδιασμένα αντικείμενα στην οθόνη. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία από πίστες στο παιχνίδι (100) η καθεμία με τα δικά της background. Από θέμα γραφικών δεν θα νιώσετε ποτέ ότι κάτι επαναλαμβάνεται. Ο ήχος είναι απλός και δεν προσφέρει τίποτα ιδιαίτερο στο παιχνίδι. Σίγουρα θα μπορούσε να ήταν καλύτερος με την προσθήκη κάποιων πιο "σοβαρών" ηχητικών εφέ. Από πίστα σε πίστα πηγαίνετε μόνο όταν κάποιος αριθμός από Troddlers μπει στο exit. Τότε σας δίνεται ο κωδικός της επόμενης πίστας. Το παιχνίδι, όπως είπα, είναι ένα Lemmings-clone αλλά με νέα στοιχεία όπως οι εχθροί. Εάν είχε βγει πριν το Lemmings, θα είχαμε να κάνουμε με ένα πολύ καλό παιχνίδι. Τώρα είναι απλώς ένα ευχάριστο παιχνιδι...

• Του Δημήτρη Ζούλια.

	Πολύ καλά. Όμορφα σχεδιασμένα sprites. Υπάρχουν και μερικά ωραία backgrounds.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 85%
	Απλός, λιτός, δεν προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο στα αυτιά σας.	<b>ΗΧΟΣ</b> 73%
	Τίποτα το καταπληκτικό. Ενιωθα συνέχεια ότι κάπου το είχα ξαναδεί...	<b>GAMEPLAY</b> 75%
	Ευχάριστο παιχνίδι χτισμένο όμως σε δοκιμασμένη ιδέα.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 75%



■ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΟΜΠΗ "ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΘΡΑΝΙΟ" ΖΑΝ ΜΩΡΕΑΣ 20, 152 32 ΧΑΛΑΝΔΡΙ.

ΟΣΕΣ ΤΑΞΕΙΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ 'Η ΛΥΚΕΙΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΠΑΡΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΣΤΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ ΑΣ ΓΡΑΨΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΝΩΣΗ ΑΕ.

ANTONY HOPKINS 'Η TOM CRUISE;

BUZIOS 'Η LOFT;

GAULTIER 'Η MOSCHINO;

MADONNA 'Η SINEAD O' CONNOR;

ΚΑΝΤΕ ΚΟΠΑΝΑ  
ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ  
ΑΠΟ ΤΟ

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΘΡΑΝΙΟ



ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΤΗΝ ΕΛΕΝΗ ΚΑΙ ΤΟΝ SPARKY-T

ΚΑΘΕ ΣΑΒΒΑΤΟ 18.00



MCANN-ERIKSSON



# SHUTTLE

AMIGA, ATARI ST, IBM PC



ΕΙΔΟΣ

SIMULATOR

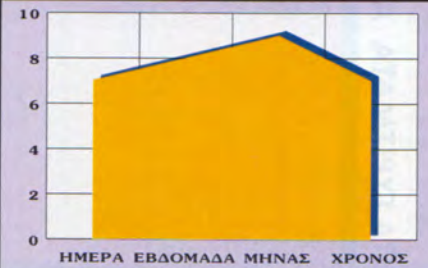
ΜΟΡΦΗ

ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

VECTOR GRAPHICS

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



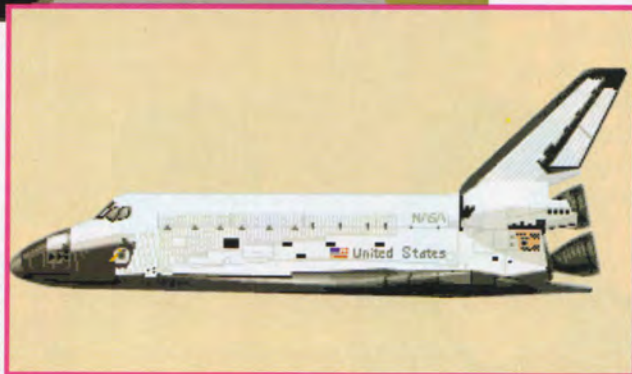
Η αντοχή είναι μεγάλη γιατί θα αργήσετε να το μάθετε.

συμπεριλάβει σχεδόν ό,τι έχει σχέση με τα διαστημικά λεωφορεία. Φυσικά υπονοήσαμε σωστά. Το παιχνίδι μετά την εισαγωγική οθόνη δείχνει την κλάση του και την προσπάθεια που καταβλήθηκε από τη Vector, ώστε να μας δώσει έναν ακριβή εξομοιωτή. Ας ρίξουμε όμως μία ματιά στα menus: Το πρώτο menu (orbiter) περιέχει τα εξής: Detail complexity, από όπου καθορίζετε τη λεπτομέρεια που θα έχουν τα filled vector γραφικά του παιχνιδιού, help level

όπου μπορείτε να ορίσετε το επίπεδο δυσκολίας. Εδώ πρέπει να πω ότι ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας του εξομοιωτή, το κέντρο ελέγχου του κοσμοδρομίου, από το οποίο εκτοξεύεστε, σας στέλνει ανάλογα λιγότερη ή περισσότερη βοήθεια μέσω του ασυρμάτου. Time of day όπου μπορείτε να ορίσετε την ώρα εκτόξευσης, αλλά και πόσες ώρες έχει μία μέρα! Στο δεύτερο menu γίνεται η διαχείριση του προσωπι-

κού σας log, δηλαδή η πρόδοός σας ως αστροναύτης αλλά και ως κυβερνήτης αργότερα. Επίσης, μπορείτε να δείτε και ένα demo που κρατάει περίπου 20 λεπτά με μία πλήρη αποστολή θέσης δορυφόρου σε τροχιά. Αλλο menu είναι το game set-up, από όπου μπορείτε να επιλέξετε το γρήγορο πέρασμα του χρόνου (χρήσιμο γιατί χωρίς αυτό η διαδικασία της εκτόξευσης μόνο κρατάει 5 ώρες πραγματικού χρόνου), από πιο κοσμοδρόμιο θα φύγετε, σε ποιο θα προσγειωθείτε και σε ποιο στάδιο της αποστολής που επιλέξατε θα αρχίσετε το πραγματικό

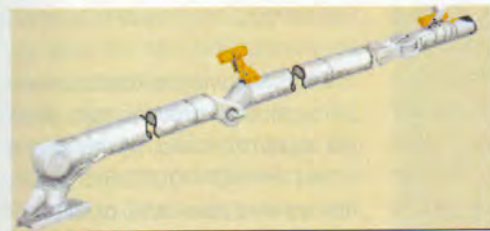
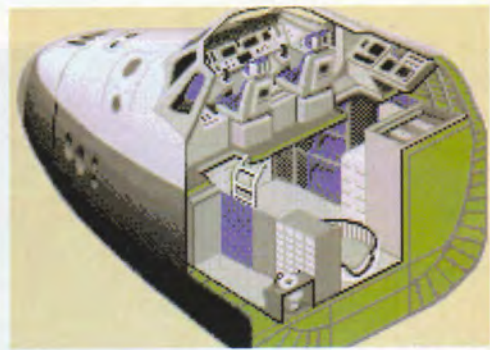
**Ε**να από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα των ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι η ιδιότητά τους να εξομοιώνουν πραγματικές καταστάσεις. Αυτό παλιά, ήταν προνόμιο των μεγάλων και πανάκριβων υπολογιστικών συστημάτων, αφού το καλύτερο home micro ήταν ο 8bit Spectrum 16K! Με τέτοιο σημαντικότατο περιορισμό σε μνήμη και ταχύτητα δεν μπορούσε να εξομοιωθεί ούτε το περπάτημα ενός σκύλου! Φυσικά με την εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών, την αύξηση της ταχύτητας του "σπιτικού" υπολογιστή και την τεράστια μείωση των τιμών των κυκλωμάτων μνήμης, έγινε δυνατό να έχουμε εξομοιωτές καταστάσεων και στο σπίτι. Συνεπώς, άρχισαν να δημιουργούνται οι διάφορες κατηγορίες εξομοιωτών, με σημαντικότερη ανάμεσά τους την κατηγορία των flight simulators (εξομοιωτές πτήσης) με πιο γνωστό εκπρόσωπο τα Flight simulators I,II. Χρησιμοποιούνταν κανονικές εξισώσεις συνθηκών πτήσης με αποτέλεσμα την καλύτερη δυνατή εξομοίωση. Άλλες κατηγορίες



ήταν τα driving simulators με πιο γνωστούς εκπροσώπους τα Test drives I,II,III. Υπήρξαν και άλλες εξομοιώσεις όπως Tank, υποβρυχίου (ποιος δεν θυμάται τα Silent services I,II;). Ήταν λοιπόν θέμα χρόνου να δημιουργηθεί μία εξομοίωση διαστημικού λεωφορείου! Με τιμή λοιπόν παρουσιάζουμε το Shuttle από τη Vector Graphics!

Το Shuttle, κατά τα λεγόμενα της Vector, ήταν υπό ανάπτυξη για παραπάνω από τρία χρόνια, χρονικό διάστημα που υπονοεί ότι το παιχνίδι είναι ποιοτικό και φτιαγμένο, έχοντας



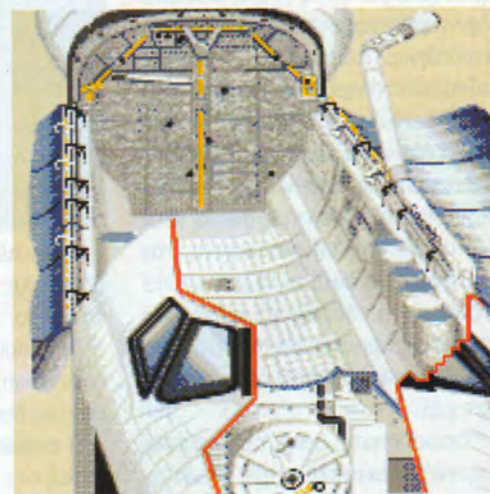
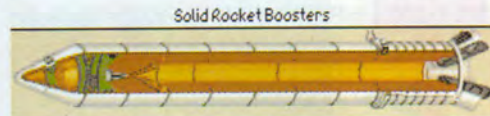


δορυφόρου, επισκευή του ίδιου του λεωφορείου (Ωχ! Συμβαίνουν και τέτοια;), διαστημικοί περιπατοί και πειραματικές αποστολές, όπως το ταξίδι με διαστημικό λεωφορείο ως τη Σελήνη κ.ά.

Εδώ πρέπει να δώσω κάποιο ενδιαφέρον στο βαθμό εξομοίωσης. Ε, λοιπόν αν υπήρχε βαθμολογία θα έπαιρνε 95%. Και κόβω το 5% μόνο και μόνο γιατί δεν ξέρω πώς είναι ένα διαστημικό λεωφορείο από μέσα. Το δικό μου το έχω παραγγείλει από το εξωτερικό γιατί στην Ελλάδα οι τιμές είναι φωτιά(!).

Υπάρχουν, χωρίς αστεία, 138 διακόπτες που πρέπει να πατάτε, αλλά και να ΜΗΝ πατάτε, μια και αυτό ίσως βάλει τη ζωή του πληρώματός σας σε κίνδυνο. Κάθε ένας διακόπτης είναι μοναδικός, δηλαδή αν υπολογίσουμε και τους διακόπτες που είναι διπλοί, τότε το νούμερο πάει γύρω στο 300! Ευτυχώς το manual είναι το πιο επεξηγηματικό που έχω δει και τα εξηγεί όλα αναλυτικότερα.

Το μόνο παράπονο που έχω είναι η άσχημη ποιότητα εκτύπωσης του manual. Θυμίζει φωτοτυπία, κατά τα άλλα πάντως είναι φανταστικό. Πραγματικά είναι ο πολυπλοκότερος εξομοιωτής που έχω δει, αλλά και ο πιο καλά υποστηριγμένος από ένα καταπληκτικό manual. Και να 'μαστε στα εξωτερικά χαρακτηριστικά του. Γραφικά filled vector τα οποία είναι αρκετά γρήγορα αλλά όχι τα γρηγορότερα που έχω δει. Επίσης είναι λίγο λιτά αλλά στο κενό διάστημα δεν θα μπορούσαν να είναι πολυτελέστερα. Ο ήχος αποτελείται από samples, αλλά λόγω θέματος παιχνιδιού δεν ακούγονται και πολλά εκτός από τις εκρήξεις των εκτοξεύσεων και το πάτημα των διακοπών και πλήκτρων. Το gameplay αν δεν έχετε manual (πειρατιούλες εεε;! ) είναι ανυπόφορο, ενώ με manual είναι πολύ καλό, παρ' όλα αυτά λίγο σύνθετο ακόμα. Με λίγα λόγια είναι μία άρτια προσπάθεια από τη Vector Graphics και μακάρι να συνεχίσει έτσι, αφού η τριλογία των Star Wars που είχε βγάλει στο παρελθόν δεν ήταν καλή. Φαίνεται ότι έμαθε το μάθημά της, αφού το Shuttle είναι το κάτι άλλο. Αντε Ciao τώρα και



τους χαιρετισμούς μου στους εξωγήινους, που ίσως συναντήσετε στις διαστημικές σας εξερευνησεις!

• Του Δημήτρη Ζούλια

## ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Εγώ δεν ασχολούμαι με εξομοιωτές, αλλά αυτός μου κίνησε το ενδιαφέρον γιατί είναι κάτι το ξεχωριστό και διαφορετικό στο χώρο αυτό. Λυπάμαι μόνο τον κακομοίρη το συντάκτη που θα κάνει το Play the game...!

Κωστής Παπαδάκης.

	Καλά αλλά όχι πολύ γρήγορα.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 83%
	Το αντικείμενο του παιχνιδιού δεν ευνοεί κάτι καλύτερο.	<b>ΗΧΟΣ</b> 75%
	Αν έχετε το φανταστικό manual έχει καλώς...αλλιώς άσ' τα.	<b>GAMEPLAY</b> 90%
	Για τους φανατικούς των εξομοιωτών είναι το τέλειο.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 85%



# ADVENTURE

## PLAN 9 FROM OUTER SPACE

**T**α προβλήματα της ταινίας ήταν πολλά. Ο βασικός ηθοποιός πέθανε περίπου στα μισά της ταινίας. Πού φυσικά σκέψη να ξαναγυριστεί από την αρχή! Ο αντικαταστάτης του είχε δύο σημαντικά μειονεκτήματα. Πρώτον ήταν αρκετά ψηλότερος (!) και δεύτερο δεν του έμοιαζε καθόλου!!! Ετσι, επινοήθηκαν διάφορα για να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα αυτό - για παράδειγμα, σε αρκετές σκηνές κρατούσαν μία κάπα στο πρόσωπο του πρωταγωνιστή για να μην διακρίνεται καλά το πρόσωπό του! Υπήρχαν και άλλα στοιχεία στη σκηνοθεσία που, αντί για ταινία τρόμου, της έδιναν περισσότερο μια κωμικοτραγική διάσταση. Τέλος πάντων, η ταινία αυτή πέρασε στην ιστορία.

Οπωσδήποτε, θέλει αρκετή τόλμη για να μεταφέρει μία ταινία α-

*Η ταινία με τον ομώνυμο τίτλο έχει μείνει στην ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου ως η χειρότερη ταινία θρίλερ - τρόμου που έχει γυριστεί ποτέ! Οπωσδήποτε αξιοζήλευτος τίτλος, έστω και από την αρνητική του πλευρά. Ανήκει στην κατηγορία των "B" movies, των ταινιών δηλαδή που ποτέ δεν κατάφεραν να μπουν στο περιβόητο Box office, οι οποίες είναι πολύ χαμηλού κόστους.*

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ντίστοιχου επιπέδου στους υπολογιστές και πολύ περισσότερο για να τη φτιάξεις adventure. Η Gremlin όμως τόλμησε.

Το αν πέτυχε ή όχι, θα το κρίνετε μόνοι σας διαβάζοντας ολόκληρο το άρθρο.

Πριν δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτεια μας, να κάνουμε μία σημαντική παρατήρηση.

Η εταιρία πρωτοτύπησε περικλείοντας στο πακέτο της περιπέτειας

και την ταινία σε βιντεοκασέτα, όπου μάλιστα έχει προστεθεί ένα εισαγωγικό κομμάτι σχετικό με την περιπέτεια!

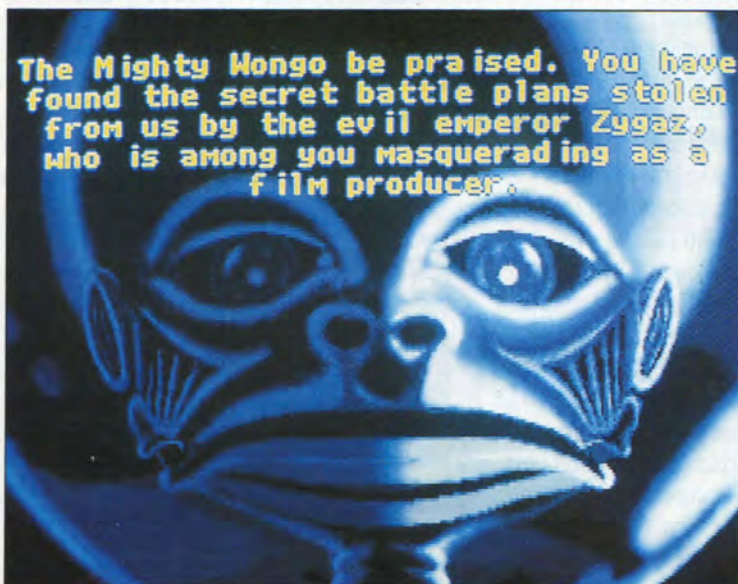
Πολύ αξιόλογη κίνηση, που κάνει από μόνη της την εν λόγω περιπέτεια αντικείμενο συλλεκτικής αξίας, μια και δεν είναι λίγο να έχεις στην κατοχή σου τη χειρότερη ταινία στην ιστορία του κινηματογράφου!!!

Δείτε οπωσδήποτε τη βιντεοκασέτα. Αξίζει από κάθε πλευρά.

### ΣΕΝΑΡΙΟ

Ενας παραγωγός κάποιου κινηματογραφικού στούντιο έχει χάσει μία σημαντική ταινία, την περιβόητη PLAN 9 FROM OUTER SPACE. Και δεν είναι μόνο αυτό, αλλά για ανεξήγητους λόγους η ταινία έχει κοπεί σε έξι κομμάτια, τα οποία έχουν διασκορπιστεί σχεδόν σ' ολόκληρο τον κόσμο. Ετσι, προσλαμβάνει εσένα για να βρεις τα έξι αυτά χαμένα φιλμ. Και εσύ φυσικά, μια και πρόκειται για χρήματα, δέχεσαι. Ίσως, αν ήξερες από την αρχή πού μπλεκόσουν, να είχες πάρει κάποια άλλη απόφαση.

Σύντομα θα ανακαλύψεις ότι πολλά πράγματα είναι πολύ διαφορετικά απ' ό,τι νόμιζες. Ο παραγωγός δεν είναι παραγωγός! Απλώς είναι ένας διαβολικός εξωγήινος που έχει έρθει εδώ για να καταστρέψει τα πάντα. Τα έξι αυτά φιλμ δεν είναι απλά έξι κομμάτια κάποι-



Ο εξωγήινος σου εξηγεί την πραγματική ιστορία του παραγωγού.



Μόνο από το Θιβέτ μπορείς να πας στους εξωγήινους.



# ADVENTURE

ας ταινίας, αλλά τα πολεμικά σχέδια που θα του επιτρέψουν να ολοκληρώσει το σχέδιό του.

Αλλά, ας αφήσουμε καλύτερα τον εξωγήινο που συναντάς στο τέλος της περιπέτειας να μας εξιστορήσει τι ακριβώς έχει συμβεί: "... Βρήκες τα μυστικά πολεμικά σχέδια που έκλειψε από εμάς ο διαβολικός αυτοκράτορας Zygaz, ο οποίος κυκλοφορεί ανάμεσά σας ως παραγωγός. Εάν δεν τα βρίσκαμε, μην έχεις την παραμικρή αμφιβολία ότι θα τα χρησιμοποιούσε για να μετατρέψει το σύμπαν σε στάχτη, θα μπορούσαμε να σε παίρναμε στον Xibdek, στη ζώνη ευχαρίστησης (ηδονής), αλλά οι αισθητήρες μας επισημαίνουν ότι η εμπειρία αυτή θα ήταν καταστροφική για σένα! Πάντως, σε ευχαριστούμε ξανά για την ασφαλή επιστροφή των σχεδίων και να θυμάσαι καλά: συνέχισε να παρατηρείς τον ουρανό".

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά. Μπορεί να μην φτάνουν στο ύψος άλλων παραγωγών, αλλά αποδίδουν πολύ καλά αυτό που θέλουν, το κωμικό, μέχρι τραγικότητας, στοιχείο του σεναρίου. Έχει μερικά στοιχεία πολύ αξιοπρόσεκτα, όπως το film editing room, όπου μπορείς να δεις τα κομμάτια των ταινιών που βρίσκεις, σε αργή ή γρήγορη κίνηση, μπρος πίσω, να σταθεροποιήσεις την εικόνα κλπ.

Τα έξι αυτά κομμάτια περιέχουν σκηνές από την αυθεντική ταινία! Χαρακτηριστικό σημείο των γραφικών είναι οι διάφορες προσωπογραφίες, όπου όχι τυχαία οι περισσότεροι άντρες και γυναίκες έχουν το ίδιο πρόσωπο. Ο ήχος του είναι πάρα πολύ καλός στα διάφορα ηχητικά εφέ, το βασικό μουσικό μοτίβο είναι καλό μεν, αλλά καθώς αυτό επαναλαμβάνεται συνέχεια, γίνεται μονότονο. Το user-interface που χρησιμοποίησε η εταιρία είναι πρωτότυπο και προσωπικά μου άρεσε πολύ, παρά τις ενστάσεις που μπορεί να έχει κανείς για το μέγεθος των γραφικών. Η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα βασικά μέρη. Περίπου στο κέντρο βρίσκεται το παράθυρο των γραφικών όπου τα πάντα φαίνονται όπως τα βλέπεις εσύ,



Στο βυθό της Αυστραλίας.



ο ήρωας δηλαδή της περιπέτειας. Πάνω δεξιά εμφανίζεται το inventory, κάτω δεξιά το μενού με τις έτοιμες εντολές και κάτω αριστερά τα διάφορα κείμενα, όπως διάλογοι, περιγραφές αντικειμένων ή χώρων κλπ.

Οι έτοιμες εντολές είναι οι: HIT, USE, TALK, PUSH, DROP, GIVE, TAKE, OPEN, CLOSE, EXAMINE. Θα βρεις χρήσιμη την αντιστοιχία τους με τα πλήκτρα του πληκτρολογίου, που είναι τα: H, U, K (για το TALK), P, D, G, T, O, C, X (για το EXAMINE). Οι έξοδοι σε κάθε οθόνη εμφανίζονται όπου ο κέρσορας αλλάζει σε ένα directions signpost. Ψάξε καλά κάθε οθόνη για όλες τις δυνατές εξόδους - μερικές φορές υπάρχουν αρκετές εκπλήξεις. SAVE κάνεις με το πλήκτρο F1 - δυστυχώς υπάρχουν μόνο 8 θέσεις για σωσίματα. LOAD/RESTORE κάνεις με το πλήκτρο F2, ενώ QUIT κάνεις με τα πλήκτρα ALT και X.



Μέσα στο χρημα-

τοκβώτιο της τράπεζας.

Οι χίππυς στην Αυστραλία.



Και εχώ θα ήθελα να μουν εκεί. Αυτή όμως ενδιαφέρεται μόνο για τις love beads.

Στην Κούβα. Προσέξτε το κείμενο.





# ADVENTURE

Πρόσεξε γιατί αυτό το τελευταίο δεν το αναφέρει καθόλου το manual! Με ALT και K αλλάζει σε χειρισμό από το ποντίκι στα πλήκτρα (αποκλειστικά), ενώ με ALT και M επιστρέφεις στο χειρισμό με mouse (τα ρήματα ενεργοποιούνται σε κάθε περίπτωση και με τα πλήκτρα). Με ALT και S κάνεις ON/OFF τον ήχο, ενώ με το πλήκτρο ESCAPE ακυρώνεις κάποια εντολή ή περνάς διάφορα κομμάτια όπου τον έλεγχο της δράσης έχει ο υπολογιστής (π.χ. εισαγωγή, όταν βλέπεις ταινίες κλπ.). Το μοναδικό πρόβλημα εμφανίζεται στο χειρισμό του inventory. Εδώ με έναν ιδιόμορφο υπολογισμό του βάρους των αντικειμένων υπάρχει ένας περιορισμός των αντικειμένων που κάθε φορά μπορείς να κουβαλάς. Αν τώρα ρίξεις κάποιο αντικείμενο, ένα μικρό τερατάκι εμφανίζεται, το παίρνει και το επιστρέφει συνήθως στην αρχική του θέση. Αυτό γίνεται αρκετές φορές ενοχλητικό, ιδίως αν δεν ξέρεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις και κουβαλάς πολλά πράγματα. Γενικά, όμως, σημειώστε ότι τα αντικείμενα που δεν επιστρέφο-

νται στην αρχική τους θέση, είναι αυτά που δεν θα χρειαστούν μέσα στην περιπέτεια! Πάντως, νομίζω ότι ένας πιο προσεκτικός χειρισμός του inventory θα διευκόλυνε το χρήστη, γεγονός που θα έκανε πιο φιλική την περιπέτεια.

Και ένα τελευταίο: βρήκα πολύ ενοχλητικό το κλειδωμά της, το γεγονός δηλαδή ότι, κάθε φορά που το φορτώνεις, πρέπει να ψάχνεις σαν τρελός μέσα στο manual για να βρεις τη σωστή λέξη. Και αυτό γίνεται πιο ενοχλητικό, όταν, αφού τελειώσεις, σε βγάζει κατ' ευθείαν στο DOS και αν την ίδια στιγμή θέλεις να το παίξεις πάλι, ξανά η δοκιμασία του κλειδώματος, λες και πριν έπαιξες άλλη περιπέτεια. Κάτι όχι ιδιαίτερα ευφύες δηλαδή.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Θεωρώ την ατμόσφαιρά του απόλυτα πετυχημένη, καθώς κατορθώνει σε μεγάλο βαθμό να αποδώσει το κλίμα μιας B movie (ταινίας). Προσέξτε το αυτό, γιατί είμαι σίγουρος ότι οι αγοραστές - χρήστες

του adventure θα χωριστούν σε δύο κατηγορίες: σ' αυτούς που θα τους αρέσει πάρα πολύ και σε αυτούς που δεν θα τους αρέσει καθόλου. Μέση κατηγορία δεν θα υπάρξει. Η δράση του είναι περίπλοκη και προσωπικά μου άρεσε πολύ, γιατί "έφερε" πιο πολύ στα παραδοσιακά text adventures από πλευράς λογικής, όσον αφορά τη δράση και τους γρίφους. Είναι δύσκολο, και αυτό ίσως ενοχλήσει αρκετούς. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Ξεκινώντας δεν έχεις και μεγάλη ιδέα τού τι πρέπει να κάνεις. Έτσι, θα προσπαθήσεις να επισκεφθείς όσο πιο πολλές τοποθεσίες μπορείς, ώστε να δεις τι στοιχεία μπορείς να συγκεντρώσεις. Το πιο σημαντικό είναι να αποσπάς πληροφορίες για νέες τοποθεσίες που θα μπορείς να επισκεφθείς. Μετά από λίγο θα μπορέσεις να κάνεις και το πρώτο σου αεροπορικό ταξίδι στο Rio. Το πρόβλημα είναι από εκεί και πέρα τι γίνεται. Είναι σίγουρο ότι οι περισσότεροι θα έχετε καταλάβει πως πρέπει επίσης να πάτε τουλάχιστον και στα Australia, Hong Kong, Cuba. Πώς γίνεται αυ-

τό, αφού δεν βρίσκετε αεροπορικό εισιτήριο για τα μέρη αυτά;

Στο Hypermega Mall, στο πολυκατάστημα, στον 5ο όροφο υπάρχει ένα φωτοτυπικό μηχάνημα. Εδώ κάνε EXAMINE το διαβατήριό σου και μετά USE PASSPORT WITH PHOTOCOPIER. Παίρνεις μια φωτογραφία (photo). Τώρα επιστρέφοντας από το Rio πρέπει να 'χεις βρει και να 'χεις πάρει το pilot ID που ανήκε στον πιλότο ο οποίος σε πήγε στο Rio. Κάνε USE PHOTO WITH PILOT ID και τώρα πια θα μπορείς να ταξιδεύεις όπου θέλεις δείχνοντας το pilot ID στην υπάλληλο, στο αεροδρόμιο. Πώς παίρνεις το scuba gear στην Αυστραλία; θα χρειαστείς το scuba gear από το σπίτι του πιλότου, όπου μπαίνεις παραβιάζοντας την κλειδαριά της εξώπορτας με τη χρήση της πισωτικής κάρτας (TzEx card) και το balloon από το φαγάδικο στην αρχή.

Στη γέφυρα κάνε TALK TO PAINTER, πες το "Hello there", ξαναπές το "I SAID HELLO THERE", πες το "WERE YOU IN THAT CROCODILE FILM?" και στο βυθό





# ADVENTURE

TAKE CROWBAR. Για να ανέβεις στην επιφάνεια, κάνε USE BALLOON WITH SCUBA GEAR.

Το PLAN 9 FROM OUTER SPACE δεν διεκδικεί τα πρωτεία. Είναι όμως διαφορετικό, πιστό στο κλίμα της ομώνυμης ταινίας. Το κυριότερο ατού του, η περίπλοκη δράση και οι δύσκολοι γρίφοι. Το γεγονός δε ότι στο πακέτο της περιπέτειας προσφέρεται και το ομώνυμο έργο σε βιντεοκασέτα, κάνει την αγορά του κάτι πάρα πάνω από απαραίτητη. Εγώ πάντως το διασκέδασα πολύ.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού περάσεις το κλειδίωμα της περιπέτειας, EXAMINE PRODUCER, TALK TO PRODUCER. Πες μία μία τις φράσεις: "Hi there, how are you?", "Where are the reels?", "Give me more money", "Ok, I'm off now". Τώρα GO TO CORRIDOR. Εδώ GO TO STORE ROOM και EXAMINE LOVE BEEDS πάνω στο άγαλμα, EXAMINE DICTIONARY στα ράφια δεξιά. GO TO CORRIDOR, GO TO FOYER. Εδώ EXAMINE DOORMAN, TALK TO DOORMAN. Πες τις φράσεις "Hi, how are you?", "Where is the bathroom?" και "So long then I'm off". GO TO STREET, GO TO BUILDING SITE, EXAMINE ALIEN TYPE, EXAMINE BUILDER, TALK TO ALIEN TYPE. Πες κατά σειρά τις φράσεις: "Tell me about the producer", "Where can I find the reels?", "You're very oddlooking", "Well, I gots to be going". Φύγε με GO TO STREET στο βάθος της εικόνας, GO TO STREET, στο βάθος του δρόμου, GO TO STREET στα δεξιά, αφήνοντας το φαγάδικο για αργότερα και GO TO BAR. Εδώ EXAMINE RUM, EXAMINE BARMAN, EXAMINE STRANGE FEMALE TYPE, TALK TO STRANGE FEMALE TYPE. Πες κατά σειρά τις φράσεις: "Hi, how are you?", "Tell me about the film", "Nice hairs", "Well, so long now".

**ΕΤΑΙΡΙΑ:**.....Gremlin  
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:**.....Atari ST, Amiga, IBM και IBM συμβατοί.  
**ΤΥΠΟΣ:**.....Menu driven, 3D-graphics, adventure  
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:**.....Υπολογιστής IBM και συμβατοί. Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.  
**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:**.....Μέσο/Ανώτερο

Απαιτεί σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 6.1 MB μαζί με τα saves. Τρέχει και σε XT, θέλει κάρτα γραφικών VGA, drives των 1.2 ή 1.44 και όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής. Το πακέτο που είδαμε περιείχε τρεις δισκέτες των 1.2.

Atari ST και Amiga: Η έκδοση περιλαμβάνει δύο δισκέτες, ενώ υποστηρίζει και εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο για μεγαλύτερη λειτουργικότητα, χωρίς αυτό όμως να είναι υποχρεωτικό.



	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>										
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>										
<b>ΜΟΥΣΙΚΗ</b>										
<b>ΔΡΑΣΗ</b>										
<b>ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ</b>										
<b>ΓΡΙΦΟΙ</b>										

Μαθαίνει για το κομμάτι του φιλμ που είχε ο νεκρός πρωταγωνιστής αλλά και τη διεύθυνση του σπιτιού του. Τώρα GO TO STREET, GO TO STREET κάνοντας κλικ στο κτήριο στο βάθος, GO TO STREET στ' αριστερά της οθόνης, GO TO FOYER, GO TO CORRIDOR, GO TO PRODUCER'S OFFICE, EXAMINE DESK. Βρίσκεις ένα κλειδί και το παίρνεις. Πρόσεξε μην το ρίξεις με τίποτα. EXAMINE FRAMED PHOTOGRAPH, GO TO PRIVATE ROOM στα δεξιά, EXAMINE PHOTO, την πρώτη από τ' αριστερά. Μαθαίνεις τη διεύθυνση του νεκροταφείου. GO TO PRODUCER'S OFFICE, GO TO CORRIDOR, GO TO FOYER, TALK TO DOORMAN. Πες τις: "Call me a taxi, please", περίμενε να σου πει ότι ήρθε και "Thank's, here's \$10 for yourself", "So long then, I'm off". Συνέχισε με GO TO STREET, GO TO TAXI.

Πες τη διεύθυνση: "Lot 9, Pleasant Rest, Highgate". Όταν φτάσεις, κάνε κλικ να βγεις από το ταξί, GO TO CEMETARY, GO TO CRYPT, EXAMINE BELA LUGOSI'S BODY, βρίσκεις το κλειδί του σπιτιού του και το παίρνεις, EXAMINE HAMMER, GO TO CEMETARY, GO TO CEMETARY στ' αριστερά, EXAMINE HEADSTONE, GO TO CEMETARY, GO TO CEMETARY, στα δεξιά, EXAMINE HEADSTONE, GO TO CEMETARY, GO TO CEMETARY GATE, GO TO TAXI. Δώσε τη διεύθυνση Vlad the Impaler St.". Όταν φτάσεις, κάνε κλικ να βγεις από το ταξί, GO TO HALLWAY, μπαίνεις μόνο άμα έχεις το κλειδί, GO TO STUDY στο πάνω και αριστερό μέρος της οθόνης.

Εδώ EXAMINE FLYER στο τραπέζακι, μαθαίνεις μια νέα διεύθυνση, EXAMINE PHOTOS OF BELA, TAKE PHOTOS OF BELA, παίρνεις μια EXAMINE TROPHY στο βάθος και το πιο αριστερά, PUSH TROPHY.

Βρίσκεις μια πιστωτική κάρτα. Η συνέχεια στην οθόνη...



# ADVENTURE

## “GATEWAY”

### Η μεταφορά του θρυλικού και πολυβραβευμένου βιβλίου του Frederik Pohl

**Τ**ελειώνοντας τη χρονιά αυτή, θα ήθελα να εκφράσω τη γνώμη μου για το ποια θεωρώ σαν τα 6 καλύτερα adventures. Καλύτερο από όλα θεωρώ, και με διαφορά, το DARKSEED. Με άριστα το 100 θα του έβαζα γύρω στο 92. Μετά ακολουθούν τέσσερα που θα τα βαθμολογούσα με 85, περίπου, το καθένα. Αυτά είναι τα: SHERLOCK HOLMES, KYRANDIA, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS και MONKEY ISLAND 2. Και τα τέσσερα έχουν πολύ σημαντικά και ξεχωριστά στοιχεία. Το πρώτο έχει φοβερά γραφικά, σχεδόν κινηματογραφικού επιπέδου, πολύ καλό σενάριο

*Καθές γιορτές και χρόνια πολλά σε όσους γιορτάζουν. Εύχομαι η καινούρια χρονιά να είναι καλύτερη από αυτή που φεύγει. Και σε κοινωνικό, αλλά κυρίως σε προσωπικό επίπεδο. Γι' αυτές τις μέρες διαλέξαμε την καλύτερη science fiction περιπέτεια, που έχει εμφανιστεί ως τώρα. Το GATEWAY. Σαν βιβλίο κέρδισε όλα τα βραβεία βιβλίων επιστημονικής φαντασίας. Η μεταφορά του στους υπολογιστές σας, όπως και ο ίδιος ο συγγραφέας, Frederik Pohl, παραδέχεται, ξεπέρασε κάθε προσδοκία του. Ετοιμαστείτε λοιπόν να ζήσετε το μαγικό κόσμο του διαστήματος και των Virtual Realities. Το τελευταίο προσέξτε το καλά. Για πρώτη φορά σε ένα adventure θα ζήσετε τη συγκλονιστική εμπειρία όχι μίας αλλά τεσσάρων V.R., εμπειριών που σίγουρα ξεπερνούν τη φαντασία σας.*

• του Αντρέα Τσουρινάκη

**Από τις εισαγωγικές  
οθόνες του διαστήματος.**

και πολλά πρωτότυπα στοιχεία στην κατασκευή του. Το δεύτερο είναι από τα πιο μεγάλα του είδους και έχει το καλύτερο animation, στη χαμηλή ανάλυση πάντα. Το τρίτο έχει τη σημαντική πρωτοτυπία τού να παίζεις το μέσον της περιπέτειας με 3 διαφο-

ρετικούς τρόπους, μοναδικό γεγονός στην ως τώρα ιστορία των adventures. Και το τέταρτο περιέχει ένα αξεπέραστο χιούμορ, που έχει γίνει πια στάνταρ σύγκρισης, αλλά και την πρωτοτυπία τού να παίζεις την περιπέτεια με δύο διαφορετικούς τρόπους, ενώ παράλληλα στο δύσκολο επίπεδο το δεύτερο μέρος είναι μοναδικής σύλληψης και εκτέλεσης. Τέλος, σαν έκτο (όχι από πλευράς βαθμολογίας, αλλά σαν κάτι το τελείως ξεχωριστό) θα κατέτασσα το GATEWAY που θα το βαθμολογούσα με 88. Είναι όχι μόνο ένα από τα καλύτερα text-graphic adventures που έχουν βγει ποτέ, αλλά τρέχοντας και σε ανάλυση 800 X 600 (το έκανε και το SPELLCASTING 201) περιέχει τρομερά και αξεπέραστα, ίσως, στοιχεία δράσης, όπως αυτά με τα Virtual Reality. Σημειώστε ότι για σενάριο χρησιμοποιεί ένα από τα καλύτερα βιβλία επιστημονικής



**Όταν μιλάμε για εξωγήινους, εννοούμε εξωγήινους!**





# ADVENTURE

φαντασίας που έχουν δημοσιευτεί ποτέ. Ας δούμε και μερικά από τα νέα του χώρου των εταιριών που παράγουν adventures. Η Sierra ανακοίνωσε το INCREDIBLE MACHINE, ένα puzzle-solve game για τα μέσα Δεκέμβρη. Όταν διαβάσετε αυτές τις γραμμές, θα έχουν κυκλοφορήσει τα KING'S QUEST 6, QUEST FOR THE GLORY 3 και POLICE QUEST 1 με γραφικά 256 χρωμάτων. Τα ECOQUEST 2 και ISLANDS OF DR. BRAIN θα βγουν στα μέσα του Γενάρη, ενώ το SPACE QUEST 5 πάει για το Φλεβάρη. Στο προηγούμενο τεύχος, στη στήλη του ADVENTURE SOS, δημοσίευσα τη λύση του HOUND OF SHADOW. Οχι τυχαία φυσικά, μια και σχεδόν τίποτα δεν αφήνω στην τύχη. Οι προγραμματιστές του είναι αυτοί που έφτιαξαν το εκπληκτικό DAUGHTER OF THE SERPENTS της Millenium, το οποίο θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό. Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα για όσα συμβαίνουν στη

πήθηκε πολύ. Moriarty της πρώην infocom είναι αυτός. Οχι κανέναν τυχαίος. Η Electronic Arts ετοιμάζει ένα τρίτο adventure, (πολλή φορά πήρε) το RINGWORLD, βασισμένο στο βιβλίο του Larry Niven. Ποιοι το φτιάχνουν; Κρατηθείτε καλά. Μία ομάδα πρώην προγραμματιστών της Sierra, που αποχώρησε από τη μεγάλη αυτή εταιρία. Τελικά η Magnetic Scrolls θα ονομάσει το νέο της adventure, σύμφωνα με τις φήμες, THE LEGACY.

Η Cyberdreams λέγεται ότι ετοιμάζει το DARKSEED 2! Τέλος, σημειώστε ότι ήρθε πρωτότυπο για την Amiga το INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS που περιλαμβάνει ούτε λίγο ούτε πολύ 14 δισκέτες!!! Αυτά όμως προς το παρόν. Οπως γράφω και αλλού, μην χάσετε το τεύχος του Γενάρη. Θα είναι ένα τεύχος σταθμός στην ιστορία των adventures στην Ελλάδα. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας.

**Ο Thom Seldridge. Αυτός θα σε συστήσει στην Terri και τον Nubar.**



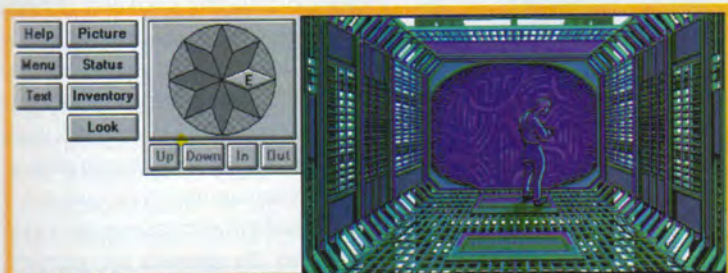
**Ο Nubar Kamalian. Πρέπει να του πάρεις το μενταγιόν.**

**Η Terri Nelson. Η βοήθειά της - και όχι μόνο - είναι απαραίτητη.**



Προσέξτε καλά την ώρα και την τοποθεσία.

Για να μπεις στο χωριό των εξωγήινων, πρέπει να εκμεταλλευτείς σωστά το χρόνο.



Corridor B4 May 22, 00:01  
 Wait until 24:00  
 Time passes...  
 Wait  
 Time passes...  
 A rat-like man scuttles into the corridor, looks around carefully, and then pulls a glowing blue artifact from a jacket pocket. He advances to the end of the corridor and examines the Heechee metal wall for a moment. Then he glances suspiciously at the crate you are hiding in, shakes his head, and turns his back to you.



Mutzer Village May 22, 9:42p  
 The path gets wider as you travel along. It looks well used by somebody or something.

**Mutzer Village**  
 You are in a primitive village, facing a cluster of thatch huts. A hut to the southeast dominates the others - it is larger, and it's decorated with a crudely crafted crest.

A strange alien creature appears out of nowhere and blocks your path. Eyes on long stalks regard you with a mixture of curiosity and hostility. You and the alien stare at each other for a few moments. The creature finally breaks the spell by brandishing a crude but deadly trident spear with one of its four arms. It begins moving towards you, waving the spear. You retreat to the west as the creature advances. The awkward dance continues all the way outside the village, where the alien seems to lose enthusiasm and turns back.

- MORE -

## ΣΕΝΑΠΙΟ

Το στοίχημα είναι το ίδιο για κάθε αναζητητή του Gateway. Βάζεις τον εαυτό σου σε ένα σκάφος εξωγήινων, του οποίου η αποστολή είχε προγραμματιστεί

Lucasfilm. Ο εκ των δημιουργών του INDIANA JONES, που έφυγε, είναι τελικά ο Noah Feinstein. Μεγάλο πλήγμα οπωσδήποτε, αλλά φήμες αναφέρουν ότι ήδη ετοιμάζεται το LOOM 2, το οποίο ίσως κυκλοφορήσει πρώτα σε CD. Γενικά το LOOM και πούλησε και αγα-



# ADVENTURE

500.000 χρόνια πριν (!) από μία φυλή, γνωστή σαν Heechee. Στο τέλος του ταξιδιού σου μπορεί να ανακαλύψεις ένα επίτευγμα της τεχνολογίας που θα σε κάνει πλούσιο. Η, όπως είναι πιο σύνηθες, να πεθάνεις. Αυτό είναι ένα στοίχημα που τα 20 δισεκατομμύρια κατοίκων της γης ονειρεύονται. Είναι μία περιπέτεια που βρίσκεις τον εαυτό σου έτοιμο να ξεκινήσει. Βρίσκεσαι στο Δεκέμβρη του 2101 και κέρδισες το μηνιαίο λαχείο που πατρονάει η State of Wyoming και ο εργοδότης σου, η γιγαντιαία χημική βιομηχανία συσσώρευσης τροφής, γνωστή σαν PetroFood, υποστηρίζει. Το βραβείο ήταν ένα εισιτήριο για το σταθμό Gateway, ένα διαβατήριο που θα σε έπαιρνε μακριά από την καθημερινότητα και θα σου πρόσφερε τη δυνατότητα του να γίνεις πλούσιος, πέρα από κάθε φαντασία. Μετά από ένα τετράμηνο ταξίδι, μ' έναν από τους τεράστιους διαπλανητικούς μεταφορείς, που μεταφέρουν ανθρώπους και εμπορεύματα, σε προορισμούς όπως: ο Τιτάν, η Ιό, η Αφροδίτη και ο Άρης, φτάνεις στο σταθμό Gateway. Αυτός ο απέραντος εξωγήινος διαστημικός σταθμός, ο οποίος ανακαλύφθηκε τυχαία το 2077, είναι η βάση για περίπου 1.000 διαστημόπλοια, με ταχύτητα μεγαλύτερη από αυτήν του φωτός, στα οποία έχει δώσει το όνομά του. Η άλλοτε εγκαταλειμμένη αυτή βάση, τώρα πια κατοικείται και διευθύνεται από το πιο ισχυρό υπερθετικό συμβούλιο στην ιστορία της ανθρωπότητας και τα σκάφη χρησιμοποιούνται για την εξερεύνηση του Γαλαξία, από εθελοντές σαν και σένα. Η πρώτη σου ενημερωτική συνάντηση είναι προγραμματισμένη γι' αυτό το απόγευμα. Σ' αυτή θα πιστοποιηθείς από το Συμβούλιο σαν ιπτάμενος. Την επόμενη μέρα

απ' αυτή, θα κατέβεις στα διαστημικά υπόστεγα, στο Level Tanya θα υπογράψεις για την πρώτη σου εξερευνητική αποστολή. Θα επιβιβαστείς σε ένα από τα σκάφη των

Heechee και θα εκτοξευτείς για μια αποστολή που θα μπορούσε να είναι ο πυρήνας ενός άστρου, μια μαύρη τρύπα ή ένας νέος πλανήτης γεμάτος από πλούσιο υλικό της τρομερής τεχνολογίας των πανάρχαιων Heechee. Στην πορεία θα αποκαλυφθεί ότι είσαι ο μοναδικός που μπορεί να σώσει το ανθρώπινο είδος από τον πλη-

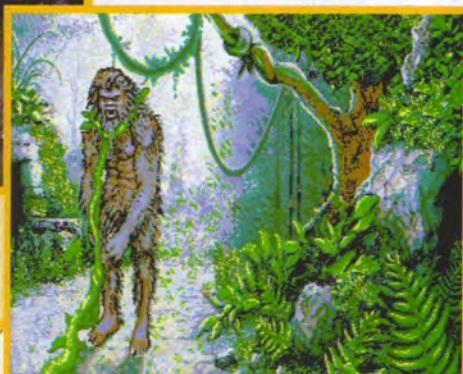
ρη αφανισμό, μια και οι θανατηφόροι αισθητήρες, ενός άλλου πανάρχαιου πολιτισμού, των φοβερών Assassin ενεργοποιούνται. Θα αναμετρηθείς με virtual reality που κατευθύνονται από computers και αν στο τέλος τα καταφέρεις, όχι μόνο θα έχεις σώσει τη γη, τουλάχιστον προσωρινά, αλλά θα έχεις κερδίσει και 25 εκατομμύρια δολάρια! Κατά τη γνώμη μου το καλύτερο σενάριο επιστημονικής φαντασίας που έχω δει ως τώρα σε υπολογιστές. Περιμένω με αγωνία τη συνέχειά του, όπως στο τέλος αφήνει να εννοηθεί.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του διακρίνονται από μία μεγάλη κατασκευαστική πρωτοτυπία. Η περιπέτεια υποστηρίζει τις αναλύσεις 640X480 και 800X600 στα 16 χρώματα. Η πλειοψηφία λοιπόν των γραφικών είναι σ' αυτήν την ανάλυση. Υπάρχουν όμως και αρκετές εμβόλιμες εικόνες - γραφικά που αλλάζουν αυτόματα σε ανάλυση 320X200 στα 256 χρώματα. Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακότατο, μια και η αλλαγή αυτή είναι πολύ έντονη. Τα γραφικά της χαμηλής ανάλυσης είναι εκπληκτικά από κάθε άποψη. Φανταστικές εικόνες του διαστήματος, όπως και των εξωγήινων, του virtual reality. Ο ήχος του είναι επίσης πάρα πολύ καλός. Υποβλητική μουσική συνοδεύει την περιπέτεια και θεωρώ ότι το κυριότερο ατού της είναι ότι κατορθώνει να αναδεικνύει πολύ έντονα και καθαρά τη διαστημική αίσθηση της περιπέτειας, γεγονός που το θεωρώ πολύ δύσκολο. Μπράβο τους που τα κατάφεραν. Πάντως το γενικό μουσικό μοτίβο είναι εκπληκτικό. Σε κάνει να νιώθεις ότι



Ενώ φεύγεις από το διαστημικό σταθμό για μια αποστολή.



Όταν αιχμαλωτίσεις το θηρίο, πήγαινέ το στη λίμνη.



Για να περάσεις τους θάλατους, πρέπει να πετάξεις το worm στη λίμνη.

Ζώντας τα όνειρά σου!



Η επαφή σου με άλλους πολιτισμούς είναι απαραίτητη για την ολοκλήρωση της αποστολής σου.



To Virtual Reality "DEEP PSYCH".





# ADVENTURE

πραγματικά χάνεσαι στην απεραντοσύνη του διαστήματος. Το user interface της εταιρίας πρέπει να σας είναι πια γνωστό, αφού έχουμε παρουσιάσει και τις άλλες περιπέτειες της ίδιας εταιρίας. Εδώ απλά για πρώτη φορά δοκιμάζονται ορισμένες μικροαλλαγές. Στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης είναι το παράθυρο των γραφικών, πάνω στο οποίο με το mouse μπορείς να λειτουργήσεις τις εντολές LOOK και ACTION (π.χ. open, get κλπ.). Ακριβώς δίπλα, πάνω και στη μέση έχει μεταφερθεί η πυξίδα κίνησης (N,NE,E,SE,S,SW,W,NW) και από κάτω, σε οριζόντια πια θέση, οι κινήσεις UP, DOWN, IN, OUT. Πάνω αριστερά έχει μεταφερθεί το μενού του χειρισμού, με τις εντολές HELP, HALF, TEXT, ERASE, PICTURE, STATUS, LOOK, INVENTORY, DO. Ολόκληρη τη λειτουργία του user-interface τη βλέπεις πατώντας το πλήκτρο F1. Κάτω αριστερά υπάρχει το μενού

δουλειά, όταν συνήθως τα hint-books πωλούνται γύρω στις 2.000-2.500 δρχ.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Εδώ είναι που το GATEWAY είναι ασυναγώνιστο. Η ατμόσφαιρά του, βασισμένη στη φανταστική μεταφορά του περίφημου βιβλίου, είναι πέρα από περιγραφές. Σημειώστε ότι η περιπέτεια διαιρείται σε 3 μέρη και κάθε μέρος το έχουν επεξεργαστεί διαφορετικοί προγραμματιστές από το σενάριο μέχρι τον προγραμματισμό, υπό τη γενική επίβλεψη του ίδιου του Frederik Pohl. Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια, με στοιχεία που θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη, ενώ φυσικά

μοναδικές στιγμές αποτελούν τα virtual realities. Ας δούμε όμως μερικούς γρίφους. Στις 20:00 συναντάς στο bar τον Tom Seldridge. Κερνώντας ποτά θα σου δώσει συστάσεις για την Terri, θα σε συστήσει και στον Nubar Kamalian. Σ' αυτόν τώρα, για να κερδίσεις το medallion στις ερωτήσεις History οι απαντήσεις είναι: 1:3, 2:2, 3:4, 4:2, 5:3, 6:1, 7:2, 8:4, 9:1, 10:4. Στο Art είναι: 1:4, 2:2, 3:4, 4:1, 5:4, 6:2, 7:3, 8:4, 9:1, 10:3. Στο Science είναι: 1:3, 2:2, 3:4, 4:1, 5:1, 6:3, 7:2, 8:4, 9:3, 10:4. Τέλος στο Games είναι: 1:1, 2:2, 3:4, 4:4, 5:1, 6:4, 7:2, 8:3, 9:2, 10:4. Πώς κερδίζεις το Virtual Reality DEEP PSYCH; Στο δωμάτιο τύπωσε: SIT, WEAR COLLAR, SET

SWITCH TO DEEP PSYCH, TYPE (το password που σου δίνει ο τεχνικός), PRESS BUTTON. Το δαιμόνιο συμβολίζει τους υποσυνείδητους φόβους σου! Ετσι JUMP OVER CHASM, WAIT, WAIT. Συνέχισε με WAIT μέχρι να διαβάσεις ότι το demon: "...is clawing on the door...". Τότε LIFT DEMON. Τι κάνεις στο Virtual Reality BALLROOM; Παιξε στο Guess Your Weight Booth ή στο Ball Throw booth μέχρι να κερδίσεις πάνω από \$100 στην κάρτα σου. Πήγαινε στο bar και SHOW CARD TO MAN, WEST, PLAY, INSERT CARD INTO SLOT, BET \$0, κερδίζεις, PLAY. Πώς θα νικήσεις το V.R. που δεν σ' αφήνει να χάσεις; Κάνοντάς το να χάσει ένα

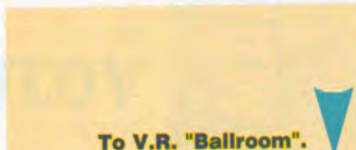
κερδισμένο παιχνίδι! Τύπωσε FOLD και θα το κερδίσεις χάνοντας! Τι κάνεις στο Virtual Reality DEMON GAUNTLET AND THE EMPTY CHAMBER; Ξεκινώντας GET SWORD, SOUTH. Συνέχισε SOUTH και όταν πιαστείς στο δίχτυ, CUT NET WITH SWORD, CUT NET WITH SWORD, GET SACK, GET NET. Τώρα

πήγαινε SOUTH, SOUTH, SOUTH, (στο Mirror room), SOUTH, SOUTH, FILL SACK WITH ASH, NORTH, PUT ASH ON SELF, SOUTH, FILL SACK WITH ASH, NORTH, WAIT. Συνέχισε με WAIT μέχρι να δεις ότι "...footprints appear in the thin ash layer on shelf". Τότε THROW ASH ON SHELF, THROW NET ON DEMON, GET RING, WEAR RING, GET SACK, NORTH, WAIT, PUT SACK ON (το όνομα του αγάλματος που κινείται),

TAKE SACK, SOUTH, SOUTH, THROW DUST ON HYDRA.

Το GATEWAY είναι η καλύτερη περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας που έχει κυκλοφορήσει τα 2-

με τις έτοιμες εντολές. Με το F3 έχετε τη μισή οθόνη για text και με το F4 όλη την οθόνη! Κάτω δεξιά υπάρχει το κείμενο. Εδώ πληκτρολογείς και το κείμενο. Ανάμεσα στα γραφικά και στο κείμενο, σε μία μαύρη σειρά, εμφανίζεται η ονομασία της τοποθεσίας και η ημερομηνία. Αυτό προσέξτε το γιατί με την ημερομηνία λύνεται ένας



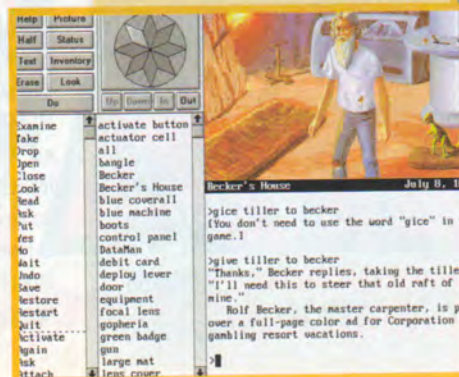
To V.R. "Ballroom".



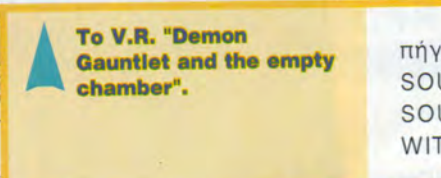
To V.R. "Demon Gauntlet and the empty chamber".

κλειδί. Η περιπέτεια δεν έχει κανένα κλειδίωμα, σ' αντίθεση με τα Spellcastings, ενώ επίσης δεν υπάρχει και η μέχρι τώρα ρουτίνα του Map. (Στο Spellcasting 301 υποθετούν το map-χειρισμό της Magnetic Scrolls!). Το πακέτο της περιπέτειας είναι πολύ καλό, με πλούσιο υλικό, ενώ μέσα στο πακέτο της περιπέτειας, υπάρχει και το Hint-Book για τη διευκόλυνση των χρηστών. Πραγματικά εντυπωσιακή

## Το σύστημα χειρισμού της περιπέτειας, αλλά και ο εξαφανισμένος Becker.



από τις πιο σημαντικές οθόνες. Εδώ είναι ΟΛΕΣ οι αποστολές σου.



Από τις πιο σημαντικές οθόνες. Εδώ είναι ΟΛΕΣ οι αποστολές σου.



Από τις πιο σημαντικές οθόνες. Εδώ είναι ΟΛΕΣ οι αποστολές σου.



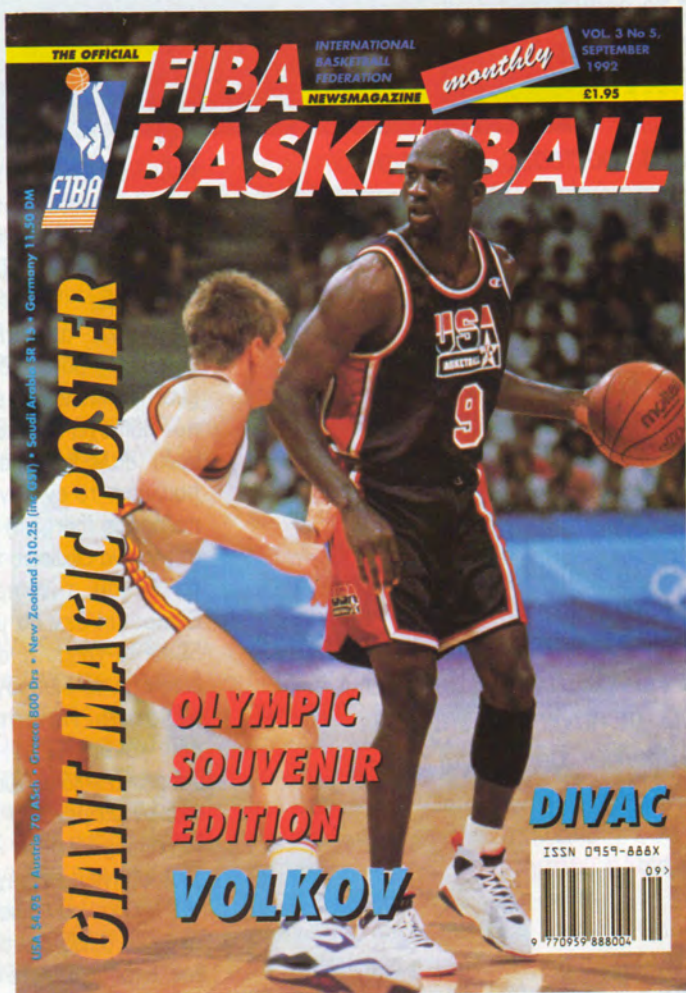




**ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ  
ΚΑΙ ΣΑΣ  
ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ**

**Από  
6 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ  
ΚΟΝΤά σας**

Το  
μεγαλύτερο  
μπασκετικό  
περιοδικό  
στον  
κόσμο,  
τώρα



και στην Ελλάδα!

**FIBA**  
**BASKET**

**:Για έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωση**



# ADVENTURES

## S.O.S

*Καιρός να σας ανακοινώσω μία μεγάλη έκπληξη. Από το επόμενο τεύχος, θα υπάρχει ένα ειδικό 16σέλιδο αφιερωμένο στα adventures. Είναι ένα μεγάλο τόλμημα του PIXEL, σε πανευρωπαϊκό επίπεδο, προσφορά προς εσάς, τους αγαπητούς του αναγνώστες. Μην χάσετε λοιπόν το τεύχος του Ιανουαρίου, αφού εκτός των άλλων, θα έχει και τα review των Kings Quest 6, Leather Goddesses of Phobos 2, του POLICE QUEST 1 με τα καινούρια γραφικά. Επιτέλους οι φίλοι των adventures αποκτάμε το δικό μας χώρο στο περιοδικό. Για να τιμήσουμε προκαταβολικά το γεγονός αυτό, σας δίνω αρκετά σημεία από τη λύση ενός role-playing adventure του LEGEND OF FAERGHAIL, που σας έχει ταλαιπωρήσει τόσο πολύ. Σημειώστε ότι τα hints αυτά δημοσιεύονται για πρώτη φορά, από όσο μπορώ να ξέρω, σε παγκόσμιο επίπεδο. Ακούγεται υπερβολικό, αλλά είναι αληθινό.*

● του Αντρέα Τσουρινάκη

## ΓΕΝΙΚΑ

Η τοποθεσία πολλών αντικειμένων είναι random. Και τα περισσότερα απ' αυτά που βρίσκεις (weapons, spells, artifacts) είναι άχρηστα. Μπορείς να αποφύγεις πάρα πολλές μάχες τρέχοντας μακριά, παρ' όλο που, για να κερδίσεις την τελική μάχη, πρέπει οι χαρακτήρες σου να έχουν αναπτύξει τα χαρακτηριστικά τους σε μάχες. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι να βρεις το crystal που ενεργοποιεί το auto-mapping. Μετά η μετακίνησή σου θα είναι ένα απλό παιχνιδάκι.

Ξεκινώντας δημιούργησε τουλάχιστον 12 χαρακτήρες και πάρε 5 στην ομάδα σου. Σύντομα θα ενωθεί μαζί σας ένας Sigurd, ένας πολεμιστής ο οποίος παίρνει όλα τα

experience points και το χρυσό μετά από μια μάχη. Μην ανησυχείς, θα τον αφήσεις αργότερα.

Η ομάδα σου πρέπει να περιλαμβάνει ένα Paladin, έναν Wizard, έναν Healer, έναν Priest, έναν Smith

και ένα Thief. Ο Priest πρέπει να είναι female Half - Elf. Ο Healer πρέπει να 'ναι female Elf. Τα επίπεδα είναι δύσκολο να αποκτηθούν με εξαίρεση τους Priest και Healer. Ανέβασέ τους στα επίπεδα 25-30 όσο το δυνατόν γρηγορότερα και μάθε τους όλες τις γλώσσες. Κάθε επίπεδο κοστίζει από 1.500-2.250 gold, έτσι είναι σίγουρο ότι θα χρειαστείς παρά πολλά χρήματα. Μπορείς να αγοράσεις όπλα, αλλά τα καλύτερα θα τα βρεις.

Για να αποκτήσεις ισχυρή bargaining power, δώσε ένα σωρό gear και money σ' ένα χαρακτήρα που ήδη έχει ένα πολύτιμο αντικείμενο. Βάλε το χαρακτήρα αυτό να πουλήσει το εν λόγω αντικείμενο, παζάρεψε (bargain) με τον αγοραστή για να υψώσεις την τιμή και μετά δέξου την προσφορά. Το Emporium δεν θα μπορεί να σου δώσει τα χρήματα, αλλά θα ανεβάσεις έτσι τη διαπραγματευτική σου ικανότητα. Πάντοτε κάνε SAVE πριν κάνεις REST. Το Emporium μπορεί να επιδιορθώσει μόνο μη μαγικά αντικείμενα. Ο Smith επιδιορθώνει magical gear.

Οι οδηγίες περιέχουν τις εντολές που κάνουν διάφορες πράξεις. Μερικές όμως απ' αυτές είναι λάθος. Ετσι σημειώστε ότι: Το O κάνει SAVE/LOAD την περιπέτεια έξω από τα χωριά. Το U κάνει USE. Το C κάνει cast ένα spell. Με το F βάζεις τον Smith να επιδιορθώσει κάτι. Το P κάνει τον κλέφτη (thief) να ανοίξει μια πόρτα και το P κάνει

PAUSE στο παιχνίδι. CHEATS: Τα Rations αποκτούνται μόνο όταν μένεις στα Inn. Αποκτώντας 84 rations, δώσ' τα σ' ένα χαρακτήρα διώξ' τον από την ομάδα, πάρε έναν άλλο, κάνε test, δώσε τα rations σ' αυτόν και διώξ' τον. Μπορείς να τους ξαναπάρεις αργότερα.

Μπορείς να έχεις μέχρι 300 περίπου, θα τα χρειαστείς αργότερα στα mine ή στο castle. Η τοποθεσία των περισσότερων αντικειμένων είναι random. Αφού κάνεις SAVE, μπορείς να επιστρέψεις στην τοποθεσία στην οποία βρίσκεις πολύτιμα αντικείμενα και μπορείς να πάρεις τα περισσότερα απ' αυτά. Προσπάθησε ειδικά για διάφορα Hammers of the Gods και dragons wearpones. Φεύγοντας από το village παίρνεις ένα amulet. Είναι απαραίτητο στην περιπέτεια, αλλά πουλώντας το παίρνεις 800 gold! Βγάλε όλη την ομάδα σου, κάνε reboot και ξανακάνε install την ομάδα. Θα βρεις άλλο ένα amulet φεύγοντας από το χωριό.

Επανάλαβε όλη τη διαδικασία, έστω και αν είναι λίγο κουραστική, μέχρι να πάρεις όσο gold χρειαζόσαι. Μπορείς να πάρεις και άλλο gold φέρνοντας άλλους 7 στην ομάδα σου, παίρνοντάς τους τα gold και rations και εγκαταλείποντάς τους αργότερα. Με την ίδια λογική μπορείς να δημιουργήσεις 32 χαρακτήρες, να πάρεις τα weapons, gold, rations, να τους κάνεις dismiss, μετά erase και επαναλαμβάνεις τα πιο πάνω.

Για να αποφύγεις να σου κλέψει η bank όλες τις καταθέσεις, απόσυρε όλα τα χρήματά σου και διώξε έναν από τους χαρακτήρες σου. Φέρε έναν άλλο, δώσ' του το gold, άφησέ τον πάρε έναν άλλο κλπ. Μπορείς πάντοτε να καλέσεις-φέρεις ένα μέλος σου, ακόμη και στην ταβέρνα.

## ΑΠΟ ΤΟ THYNN ΣΤΟ MINE.

Άφησε το Thynn με μία πενταμελή ομάδα. Θα μπεις στην ομάδα σου ο Sigurd. Πήγαινε για τη mine entrance και την tavern, σχεδόν WEST από τα δέντρα. Μπερ στο mine και πήγαινε WEST έξι φορές, SOUTH μία, WEST επτά φορές, NORTH μία, WEST τέσσερις φορές. Θα βρεις μία crystall ball. Τύπωσε M για τη mapping ability. Πή-





γαινε NORTH, WEST και πάρε την επόμενη έξοδο SOUTH. Πήγαινε SOUTH μέχρι να κτυπήσεις σ' έναν τοίχο, τώρα WEST σ' έναν άλλο τοίχο, NORTH στη δεύτερη east έξοδο, NORTH, WEST, NORTH και DOWN στα σκαλοπάτια. Στο Level 2 (Ξεκινώντας στη NW γωνία), πήγαινε EAST στο δεύτερο άνοιγμα, μετά SOUTH σ' έναν τοίχο, EAST και SOUTH πάλι σ' έναν τοίχο. Πήγαινε WEST, SOUTH σ' έναν τοίχο και τώρα πήγαινε Zig-Zag SE μέχρι να φτάσεις σ' ένα μεγάλο δωμάτιο. Μείνε στα βόρεια για να αποφύγεις μία παγίδα (trap), και μπες στο πρώτο north room. Εδώ θα βρεις ένα steel key και ίσως ένα random αντικείμενο ή και δύο. Θα βρεις επίσης και ένα μεγάλο nugget of gold. Αλλο ένα nugget είναι στη γωνία της SW. Μπορείς να πάρεις ένα spade στην πιο SE γωνία. Καθώς γυρνάς, πηγαίνοντας NW θα βρεις μία διπλή είσοδο. Πάρε το north passage μέχρι να φτάσεις σ' ένα αδιέξοδο (dead end). Με το spade άνοιξε ένα άλλο πέρασμα. Ακολούθησε το passage μέχρι να φτάσεις σ' ένα chest που περιέχει το Shaolin staff. Τώρα πήγαινε στην περιοχή βόρεια και east από εκεί όπου πήρες το spade και θα βρεις τις σκάλες για το Level 3.

Εδώ επεξεργάσου το δρόμο σου μέχρι να χτυπήσεις στον east wall. (Για να βεβαιωθείς, με το M δες το χάρτη. Αν δεν υπάρχει άλλο passage που να πηγαίνει east, έχεις φτάσει στο σωστό σημείο.) Πήγαινε SOUTH μέχρι να χτυπήσεις σ' έναν τοίχο, αγνοώντας τα πλευρικά passages. Θα είσαι στην SE γωνία. Τώρα πήγαινε WEST και θα βρεις gunpowder και μερικά άλλα αντικείμενα.

Στην επιστροφή σου πήγαινε βόρεια, πάρε τη δεύτερη είσοδο στα West, μπες και συνέχισε WEST μέχρι να φτάσεις σ' έναν τοίχο. Χρησιμοποίησε το gunpowder και θα βρεις ένα δωμάτιο που περιέχει μικρές ποσότητες gold. (Μπορείς να χρησιμοποιήσεις gunpowder στα Mine Levels 4,5 και 2, σε ένα δωμάτιο στην Pyramid, σε ένα στο castle και αλλού.) Για να επιστρέψεις στην επιφάνεια, πήγαινε NW. Θα βρεις μία door. Χρησιμοποίησε το ricklock ή το gunpowder, αν δεν πιάσει το πρώτο. Συνέχισε NORTH στη σκάλα. Βγες από το mine και θα βρεθείς στο Western Wilderness,



κοιτάζοντας West. Εναλλακτικά, αφού βγεις από το mine, και ενώ είσαι στο Eastern Wilderness, πήγαινε SOUTH έξι ή επτά φορές, χωρίς να μετράς τα east, west ή north βήματα. Συνέχισε WEST σε μία δεύτερη mine entrance. Μπες, γύρνα, χρησιμοποίησε το M (auto-mapping) και θα δεις κάτι σκάλες. Αφού τις ανεβείς θα βρεθείς στο Western Wilderness.

## CYLDANE ΚΑΙ ΤΑ ELEMENTALS

Πήγαινε WEST στο δέντρο (tree) και μετά NW στο Cyldane, του οποίου η είσοδος είναι στην east πλευρά. Ο Count συνιστά να επισκεφθείς το Μοναστήρι του Sagacita για να μάθεις για τα Elves. Πριν το κάνεις αυτό, άφησε (βγάλε) έναν από την ομάδα σου και πήγαινε NE. Στο maze (η είσοδος είναι στην east side) πρόσθεσε το γέροντα στην ομάδα σου.

Κράτα το leather rouch, πήγαινε στο τέλος του maze και απάντησε στα τέσσερα Elementals με τα: FIRE, DAUGHTER, ECHO και EYES. Κάνε ένα σημείωμα με τα

σχόλια του Oracle. Πήγαινε SOUTH και μάζεψε το Staff of Age. Βγες από το maze και πήγαινε SW στο Abbey (η είσοδος είναι στο south side) το οποίο είναι το μοναστήρι που ζητάς.

## ABBEEY

Άφησε (βγάλε) το γέροντα και μπες στο Abbey. Μπορείς να αποφύγεις πάρα πολλές μονομαχίες, έχοντας το χαρακτήρα με τον υψηλότερο δείκτη του bargaining ability να απαντά, και μετά με το πλήκτρο W να κάνεις Withdraw. Μπορείς επίσης να κάνεις withdraw και να επαναλάβεις το πιο πάνω. Πήγαινε στην SW γωνία, μαζεύοντας όλα τα πολύτιμα αντικείμενα που θα βρεις στο δρόμο σου. Θα συναντήσεις ένα monk, που θα πάρεις στην ομάδα σου.

Πηγαίνοντας WEST στη south πλευρά του Abbey, θα βρεις χρήσιμα αντικείμενα στο πέμπτο και έβδομο cell. Κατέβα τις σκάλες που είναι στην SW γωνία, το μονοπάτι πάει βόρεια στις σκάλες. Στο δεύτερο επίπεδο του Abbey, πήγαινε EAST από τις σκάλες σε ένα τοίχο,



μετά NORTH και μετά WEST. Θα βρεις μία τρύπα στο πάτωμα. Πήδα στην τρύπα, σημειώνοντας πολύ προσεκτικά πού πέφτεις ακριβώς, γιατί πρέπει να ξαναγυρίσεις σ' αυτήν ακριβώς την τοποθεσία.

## CATACOMBS

Αυτό είναι το Level 1. Βρες το δρόμο σου στην SE γωνία, στις 3 πόρτες των cells που βλέπουν west. Μπες στο μεσαίο cell. Κατέβα τις σκάλες. Θα βρεθείς ακριβώς στο κέντρο του Level 2. Πήγαινε WEST, SE και NE σ' ένα δωμάτιο με τέσσερις πόρτες. Πήγαινε SOUTH. Στην SW γωνία του μεγάλου δωματίου θα βρεις ένα gore. Συνέχισε SW στο πρώτο hallway που απλώνεται EAST. Στο τέλος αυτού του χολ βρίσκεται μία stone sarcophagus. Βάλε τον πιο δυνατό χαρακτήρα σου να την πάρει. (Μπορείς αν θέλεις να την πουλήσεις στο Emporium, στο Thyng, και να την ξαναγοράσεις προς το τέλος, όταν δηλαδή τη χρειαστείς. Αλλιώς δώσ' την σ' ένα χαρακτήρα που δεν χρησιμοποιείς και πάρ' την πάλι στο τέλος.) Υπάρχουν ένα σωρό θησαυροί στις κατακόμβες. Όταν είσαι έτοιμος για να φύγεις, επέστρεψε στην τρύπα, από την οποία έπεσες και βάλε ένα Rogue να χρησιμοποιήσει το gore. Αντίστρεψε τα βήματα σου μέχρι να βγεις έξω.

Αυτά προς το παρόν, καλές γιορτές και καλή σας χρονιά. Ολόκληρη τη λύση του LEGEND OF FARGHAIL θα τη βρείτε μέσα σε ένα βιβλίο για ROLE-PLAYING ADVENTURES που πρόκειται να βγάλουμε σε λίγο. Θα είναι ένα βιβλίο γεμάτο εκπλήξεις.

**Όσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S. του PIXEL.**



# PLAY THE GAME

*Ηρθε η ώρα να μάθετε να επιδιώχνετε σε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι δράσης. Αποφύγετε τα εχθρικά radars, τα καταδιωκτικά, κατατροπώστε τους αντιπάλους σας! Το PIXEL είναι εδώ (!!!) για σας. Όμως, τον καθό πλότο δεν τον κάνει το Play the game, αλλά ο άνθρωπος πίσω από το Joystick...*

• του Δημήτρη Ζούλια

**Η** Core Design είναι μία από τις καλύτερες προγραμματιστικές ομάδες που υπάρχουν. Μέσα σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα μας παρουσίασε παιχνίδια καταπληκτικά και πολύ ποιοτικά. Το παράδοξο όμως είναι ότι δεν έδειξε να ειδικεύεται σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιού (π.χ. RPG). Μας έχει δώσει ένα υπέροχο RPG (Heimdall), ένα φανταστικό movie conversion (Dune), ένα πολύ καλό racing (Jaguar XJS), ένα καταπληκτικό, ολοκαίνουριο adventure, με πολύ speech και σχεδόν μηδενικές αλλαγές δισκέτας, δηλ. το Curse of Enchantia, και φυσικά το πασίγνωστο Thunderhawk, ένα helicopter combat simulator, το οποίο δεν απευθύνεται όμως στο φανατικό των simulators, αλλά σε όποιον θέλει δράση χωρίς να χρειάζεται να "πετάει" 3 ώρες για να χτυπήσει ένα κτήριο! Ας περάσουμε λοιπόν σε μία εις βάθος ανάλυση των οπλικών συστημάτων του πειραματικού αυτού ελικοπτερού, καθώς και σε λεπτομερείς οδηγίες που ελπίζουμε ότι θα σας βοηθήσουν να επιβιώσετε στις 56 αποστολές του παιχνιδιού.

## THUNDERHAWK

Για όσα "κακά" παιδιά δεν έχουν τις οδηγίες...

### ΟΠΛΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

#### Αέρος - Γης

**M113 CANNON:** Το κύριο πυροβόλο του ελικοπτερού. Κατάλληλο μόνο για κοντινές αποστάσεις. Τρία με τέσσερα χτυπήματα είναι αρκετά για μη θωρακισμένους στόχους (ελικόπτερα, κτήρια, SAMs).

**FFAR rocket rod:** Περιέχει 26 μικρές ρουκέτες με ικανότητα πλήξης και του πιο καλά θωρακισμένου στόχου. Θέλει όμως σημάδι, αφού δεν κλειδώνει το στόχο (LOCK). Καλό για αποστάσεις 1-3 χλμ.

**MWAR rocket rod:** Είναι μία έκδοση του προηγούμενου, μόνο που περιέχει 6-10 ρουκέτες, οι οποίες έχουν τέσσερις και όχι μία κεφαλές. Το βεληνεκές του είναι όμως μισό χλμ. και τίποτα παραπάνω.

**MK82 bomb:** Ζυγίζει 500 lb και είναι κατάλληλη για όλων των ειδών τα κτήρια και για γέφυρες εκτός από τα θωρακισμένα υπόστεγα. Να τις ρίχνετε ψηλότερα από τα 500 ft, διότι αλλιώς θα χτυπηθείτε και εσείς από την έκρηξη.

**AGM 214:** Η καλύτερη επιλογή για στόχους μέσης θωράκισης, αυτοί οι πύραυλοι μπορούν να εκτοξευτούν από 5 χλμ. μακριά και να κάνουν τα πάντα... γης μαδιάμ. Μπορείτε να μεταφέρετε 28.

**AGM 65 maverick:** Δεν θέλει συστάσεις, αλλά παρ' όλα αυτά είναι το καλύτερο βλήμα αέρος - γης. Το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι μπορείτε να κουβαλήσετε λίγα από αυτά (12) και θα χρειαστείτε πολλές φορές περισσότερα και ελαφρύτερα βλήματα.

**AGM112-L SMARM:** Ειδικό βλήμα εναντίον radar και επίσης κατάλληλο για καταστολή αεράμυνας. Το πλεονέκτημά του είναι ότι είναι αόρατο από τα εχθρικά radars με προφανή αποτελέσματα. Μειονέκτημα: μπορείτε να μεταφέρετε το πολύ τέσσερα.

**RCS-233:** Καταστρέφει διαδρόμους απογείωσης. Πρέπει να πετάτε πολύ χαμηλά όμως για να πετύχει και για να έχει το maximum της απόδοσής του (60-80ft).

#### Αέρος - Θαλάσσης

**MK-54 depth bomb:** Φυσικά, κατάλληλη για υποβρύχια. Εκρήγνυται μετά τα 200 ft βάθος και έχει εκρηκτικά βάρους 2.000 lb!!! Μπορείτε συνεπώς να μεταφέρετε μόνο δύο.

**AGM-219 Penguin:** Βλήμα είναι αυτό και βυθίζει μικρά σκάφη (περιπολικά, πυραυλάκατους).

Μπορείτε να μεταφέρετε τέσσερα και χρειάζονται δύο ή και τρία για να βυθίσετε κάποιο μεγαλύτερο σκάφος (Destroyer, Helicopter carrier). Το βεληνεκές είναι 8 χλμ.

#### Αέρος - Αέρος

**AIM-10B Cobra:** Κατάλληλο για ελικόπτερα και όχι για Migs, διότι έχει μικρή κεφαλή. Είναι κοντινών αποστάσεων και καμιά φορά χρειάζονται δύο για την πλήρη καταστροφή του στόχου σας. Παρ' όλα αυτά, είναι ελαφρύ και μπορείτε να μεταφέρετε 24 (αλλά τίποτα άλλο).

**AIM-11F Swallow:** Πύραυλος εκπληκτικών αποδόσεων, ένας είναι αρκετός για όλους τους κοντινούς στόχους. Μεσαίων αποστάσεων (5 χλμ.).



## ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Υπάρχουν έξι theaters αποστολών, από περίπου 10 αποστολές το καθένα. Αυτά χρειάζονται κάποιες ιδιαίτερες τακτικές, οι οποίες επισημαίνονται εδώ:

Λοιπόν, εάν συγκριθεί το ελικόπτερό σας με ένα από τα εχθρικά MIGs 29, 25, 21, καταδιωκτικά αεροπλάνα, τότε θα ανακαλύψετε ότι το Thunderhawk είναι πολύ αργό. Αυτό μπορείτε να το μετατρέψετε σε πλεονέκτημα, γιατί εσείς μπορείτε να ταξιδέψετε με 30 χλμ./ώρα, ενώ ένα καταδιωκτικό δεν μπορεί, οπότε σας προσπερνάει και απότομα παίρνει ύψος και του ρίχνετε από πίσω ή με κανόνι ή με κάποιο AIM-10. Καλό ε;

Άλλο ένα κολπάκι τώρα: πώς θα γίνετε αόρατος στα εχθρικά radars; Να πετάτε κάτω από τα 100 ft με ταχύτητα περίπου 80-90 knts. Δεν θα σας πάρει μυρωδιά κανένας. Τώρα, μόλις έρθετε σε οπτική επαφή με τον εχθρό σας, εννοείται ότι σας βλέπει και αυτός, αλλά είναι αργά. Βάζετε τους I,R jammers, και αυτό ήταν. Ο εχθρός αφινδιάστηκε. Πάντως, σε περίπτωση που σας πυροβολήσουν, τα flares είναι αρκετά για να αποτρέψουν τους περισσότερους κινδύνους.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!!!** Όταν πετάτε στην Αλάσκα, τότε το ελικόπτερο είναι αδύνατον να κρυφτεί από τα radars, διότι το κλίμα εκεί είναι κρύο και το ελικόπτερό σας πολύ ζεστό, με αποτέλεσμα να φαίνεται μία τεράστια κουκκίδα στα εχθρικά radars!!!

Τρίτο κολπάκι: Τα εχθρικά ελικόπτερα είναι οι χειρότεροι αντίπαλοί σας, αφού είναι γρηγορότερα από σας. Μεταφέρουν όμως λιγότερα πυρομαχικά και δεν μπορούν να πετάξουν χαμηλά, γι' αυτό να εκμεταλλεύεστε τα βουνά και να πετάτε κοντά τους. Έτσι, οι εχθρικοί πύραυλοι δεν θα πετυχαίνουν εσάς, αλλά τα βουνά! (Λέμε να πετάτε χαμηλά 50-70 ft!!!).

Μετά, όταν το ελικόπτερο αρχίσει να σας χτυπάει με τον κανόνι (διότι του τελείωσαν οι πύραυλοι), χτυπήστε το με 1-2 από τους δικούς σας. Πιο αποτελεσματικό από τον κανόνι, παρόλο που είναι αέρος - γης, είναι το FFAR και είναι πολύ αποτελεσματικό εναντίον ελικοπτερών.

Εδώ έχω σημειώσει τον κατάλληλο εξοπλισμό για κάθε είδος αποστολής. Πάρτε να έχετε λοιπόν:

ENANTION RADAR: 20 AGM-214, 4 AIM-11, ALQ-197 radar jamming pod. ENANTION ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΩΝ: 1 RCS-233, 2 FFAR, 4 AIM-11

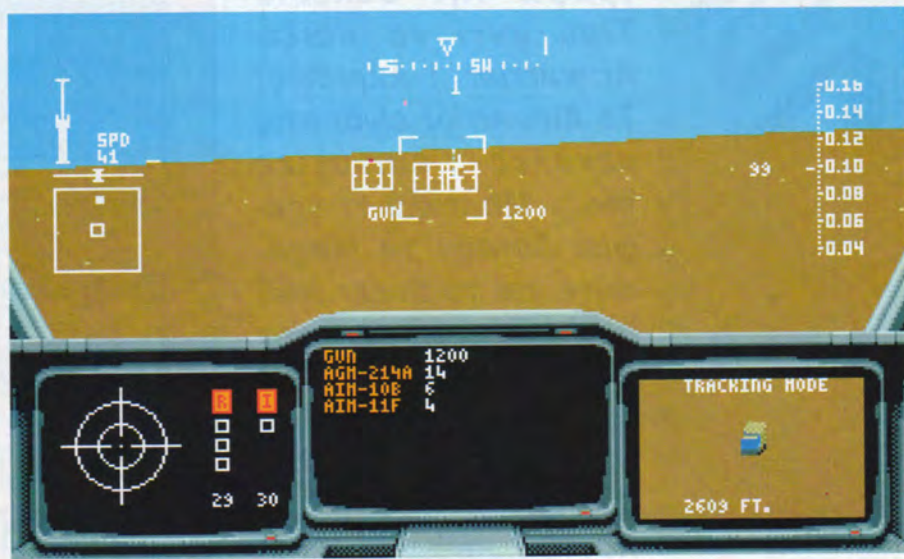
ENANTION ΚΤΗΡΙΩΝ: 4 MK84, ALQ-197, 6 AGM214, 4AIM-11 ENANTION ΑΕΡΟΠΛΑΝΩΝ: 12 AIM-11 ή 24 AIM-10

ENANTION ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΩΝ: 8 AIM-10, 2 FFAR

ENANTION ΠΛΟΙΩΝ: 4 AGM-219, ALQ-197.

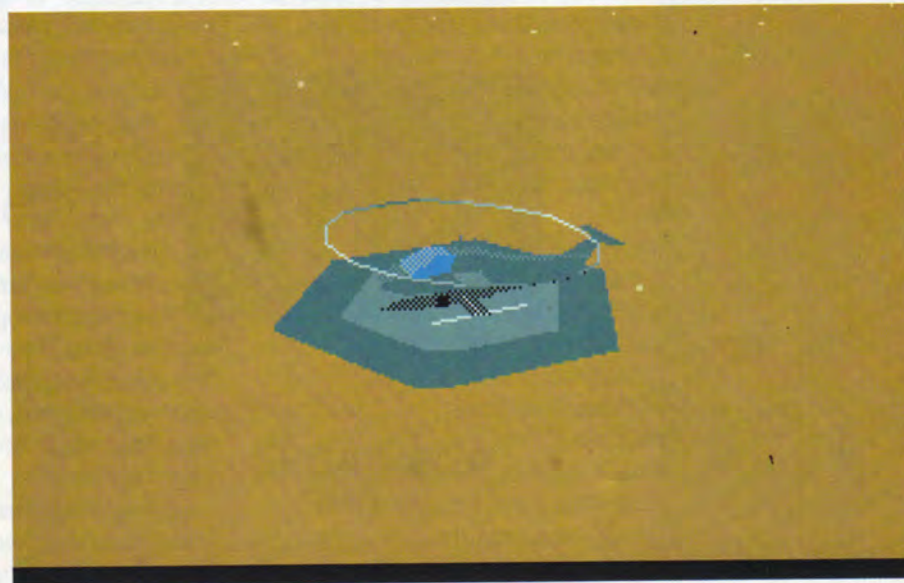
Φυσικά, αυτά είναι προσωπικές επιλογές και εννοείται ότι μπορείτε να επιλέξετε τον εξοπλισμό σας, όπως σας βολεύει καλύτερα. Επίσης, καλό θα ήταν, μετά το τέλος κάποιας από τις αποστολές σας, πριν επιστρέψετε στη βάση σας, να κάνετε καμιά βόλτα στο χάρτη (αν έχετε ακόμα πυρομαχικά) και να καταστρέψετε κάποιους στόχους παραπάνω. Αυτό, εκτός από το ότι θα σας δώσει περισσότερους πόντους και κατά συνέπεια μεγαλύτερα μετάλλια και γρηγορότερες προαγωγές, θα κάνει την επόμενη αποστολή σας ευκολότερη, αφού θα υπάρχουν λιγότεροι εχθροί

# PLAY THE GAME



για σκότωμα!!! Να ξέρετε ότι το ελικόπτερό σας στρίβει γρηγορότερα από όλα τα άλλα στο παιχνίδι, αλλά είναι πιο αργό από τα αντίστοιχα εχθρικά. Πατώντας όμως το δεξί κουμπί του mouse καθώς στρίβετε, θα δείτε ότι το ελικόπτερο σταματάει να στρίβει και αρχίζει να κινείται στα πλάγια! Αυτό είναι χρήσιμο, όταν προσπαθείτε να έχετε το στόχο μπροστά σας, αλλά ταυτόχρονα να αποφεύγετε τα εχθρικά πυρά. Αυτός ο χειρισμός γίνεται στις μικρές ταχύτητες, ενώ στις μεγάλες εκτελείται μία πολύ κλειστή στροφή γύρω από τον κάθετο άξονα του ελικοπτερού.

Θα προσέξατε ότι σε μερικές αποστολές έχω επιλέξει το ALQ-219, το οποίο αναλαμβάνει να προστατεύει το ελικόπτερο από τα εχθρικά πυρά. Αυτό μπορείτε να το κάνετε και πατώντας τα κουμπιά εσείς, αλλά εκεί όπου η δράση είναι πυκνή... μάλλον δεν προλαβαίνετε. Αυτά προς το παρόν, καλές μάχες, μπόλικά μετάλλια και προαγωγές (χάρη σε εμάς) και τα ξαναλέμε...





# Tips

**Να 'μαστε πάλι παρεί-  
τσα... Και εγώ ο άμοι-  
ρος να κάθομαι μεσημε-  
ριάτικα, χαμένος πίσω  
από ένα γραφειάκι, να  
γράφω την Console  
Tips αντί να παίζω  
Airwarrior...! Ακριβώς!  
Το Airwarrior είναι στις  
μεγάλες επιτυχίες  
του... Μα καλά τι γρά-  
φω; Λοιπόν το Mega-  
drive και το Super NES  
πουλάνε καλά και στην  
Ελλαδίτσα μας σε λίγο  
έρχονται και τα πρώτα  
παιχνίδια σε CD-ROM!  
(Για 16 bit).**

**Κάντε λοιπόν τις οικο-  
νομίες σας, αλλά προς  
το παρόν βουλευτείτε με  
αυτά που έχετε και  
βλέπουμε... Πάρτε tips  
να έχετε.**

**Γράφει ο Κώστας  
Παπαδάκης**

## **STAR TREK 25th ANNIVERSARY (GAME BOY)**

Το ότι θα βλέπαμε τον Dr Spock μέ-  
σα από το Game Boy δεν το είχαν φα-  
νταστεί ούτε οι σεναριογράφοι του Star  
Trek. Πόσο μάλλον εμείς που είμαστε  
απλοί gamers.

Και η βοήθεια που ακολουθεί είναι  
πάντα ευπρόσδεκτη.

Επίπεδο 1: 0523.4  
Επίπεδο 2: 4262.0  
Επίπεδο 3: 6841.2  
Επίπεδο 4: 3310.7  
Επίπεδο 5: 7057.3  
Επίπεδο 6: 6046.2

Το πλήρωμα του USS Enterprise θα  
σας είναι αιώνια υπόχρεο! Φιλικά,  
Ο Κυβερνήτης  
Captain Kirk



## **SONIC THE HEDGEHOG (SEGA MEGA DRIVE)**

Πολλοί φίλοι του Sonic παίρνουν τη-  
λέφωνο στο γραφείο, αναζητώντας βοή-  
θεια για τον τόσο συμπαθητικό σκα-  
ντζοχοιράκο. "Μήπως ξέρετε κανένα  
κολπάκι για να βοηθήσω το φίλο μου, το  
Sonic;", ρωτούν. Η συνηθισμένη απάντη-  
ση είναι: "Το τράκι στο τεύχος Μαρτίου  
το δοκιμάσατε;". "Το δοκίμασα αλλά τί-  
ποτα. Δεν λειτουργεί!". Και όμως  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ!!!

Το είδαν οι καλύτεροι επιστήμονες  
της κονσόλας, το είδαν 29 κατασκευα-  
στές παιχνιδιών, το είδαν και χιλιάδες  
gamers και όλοι είπαν: "Είναι αλήθεια!  
Λειτουργεί!!!"

Ο Sonic αν και δεν θέλει καμία βοή-  
θεια, είναι ακαταμάχητος και άτρωτος  
στα χέρια ενός καλού gamer, θα σας  
ξαναπούμε το κολπάκι λίγο πιο συμπλη-  
ρωμένο. Λοιπόν, στην εισαγωγική οθό-  
νη, σε αυτήν που σας καλωσορίζει ο  
Sonic στο παιχνίδι, πατήστε τα βελόνια  
με την ακόλουθη σειρά: Πάνω, Κάτω,  
Αριστερά, Δεξιά. Τότε πρέπει να ακού-  
σετε έναν ήχο δαχτυλιδιού! Σε αντίθετη  
περίπτωση συνεχίστε να κάνετε αυτές  
τις κινήσεις μέχρις ότου ακούσετε τον  
ήχο του δαχτυλιδιού.

Τώρα κρατώντας πατημένο το πλη-  
κτρο A, πιέστε το Start. Μην ξαφνια-  
στείτε! Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα με-

νού με όλες τις πίστες του Sonic και όχι  
μόνο! Μπορείτε να απολαύσετε όλα τα  
μουσικά θέματα του παιχνιδιού και όλα  
τα ηχητικά εφέ.

Για σκαντζοχοιράκος δεν τα πάει ά-  
σχημα; Η μήπως έχετε αντίθετη γνώμη;  
Ελεγα μήπως..!

## **ADDAMS' FAMILY (NINTENDO SUPER NES)**

Σας φαίνεται δύσκολο το Addams'  
Family; Μάλλον είναι, ειδικά στην αρχή.  
Τόσα επίπεδα, τόσοι εχθροί. Πού να τα  
βγάλετε πέρα, και με το δικίο σας. Τι θα  
λέγατε όμως για 22 ακόμα ζωές. Είναι  
δυνατό να αρνηθείτε τέτοια ευκαιρία;  
Νομίζω πως όχι!

Χώρος: Το Κάστρο των Addams.

Ωρα: 2:23 το μεσημέρι.

Σκοπός: Η σωτηρία.

Προσπάθειες: Λιγιστές.

Κάπως έτσι αρχίζει το σενάριο της  
περιπέτειας. Αλλά κάτι έχει αλλάξει!!!  
Ο ήρωας βρίσκει ένα PIXEL μέσα στο  
κάστρο! (Γεια σου PIXELάρα αθάνατη).  
Το ανοίγει βιαστικά στη σελίδα Console  
Tips. Και τι νομίζετε ότι ανακαλύπτει;  
Ότι το σπίτι του είναι γεμάτο από μυστι-  
κά δωμάτια!!! Μάλιστα! Δεν μπορούσε  
να το πιστέψει... (Χι, χι... όλοι το είχαν  
τούμπανο κι αυτός...). Αποφασίζει να  
δοκιμάσει, λοιπόν, να βρει την είσοδο  
για τα μυστικά δωμάτια. Πρέπει να ακο-  
λουθήσει πιστά τις συμβουλές του  
PIXEL, αλλιώς... Κατεβαίνει βιαστικά τις



## ΙΑΣΗΜΗ ΤΟΥ ΟΠΑΔΩΝ ΟΤ

σκάλες και πηγαίνει κάτω στην πρώτη από τα αριστερά πόρτα και πηδώντας προς τα πάνω (UP). Και ξαφνικά βρίσκεται μέσα στο μυστικό δωμάτιο. "Ρε αυτοί ξέρουν καλύτερα το σπίτι μου από μένα! Ποιοι είναι;", σκέφτεται. Και τι διαβάζει παρακάτω; Οτι υπάρχει και άλλη μυστική είσοδος σε αυτό το δωμάτιο στο πάνω αριστερό μέρος. Ο ήρωας πηγαίνει προς τα κει και πράγματι βρίσκει και νέα μυστική είσοδο. Τι τον περιμένει όμως δεν το ξέρει... Πρέπει να εξερευνήσει πολλά δωμάτια που θα του χαρίσουν 22 ζωές παραπάνω! "Αξίζει τον κόπο", λέει από μέσα του και ξεκινάει. Αν πάλι βαριέστε να κάνετε όλα αυτά, υπάρχει και ο σύντομος δρόμος! Δώστε τον κωδικό BL982 ή &1K16 και θα βρεθείτε στο τελευταίο επίπεδο με 52 (!!!) ζωές και 5 μπάρες ενέργειας! Δεν είναι και άσχημα.



αόρατη, ως εκείνη τη στιγμή, πόρτα θα ανοίξει και θα μπειτε μέσα. Τότε ένα μνήμεριου θα σας δώσει το Scroll to Catherine. Οσο για την Catherine, μένει σε μία επίσης αόρατη πόρτα σε ένα σπίτι δίπλα σε ένα μαγαζί ασπίδων στη City of Baraboro. Θα σας δώσει ένα φλάουτο. Οσο για το Charm of Star, θα το πάρετε παίζοντας φλάουτο στο Porolo Island. Και αφού αποκτήσετε το τελευταίο, δώστε το στο Catfish, που μένει στο Kingdom of Catfish. Ετσι θα αποκτήσετε το Hero's Emblem, που αν το δώσετε στο μνήμεριου που βρίσκεται στην τελευταία πόρτα έξω από το λαβύρινθο, θα έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε ή την Bell ή το Ruby. Η Bell σας οδηγεί στο λαβύρινθο, ενώ το Ruby σκοτώνει το δράκο. Προσοχή όμως!!! Σκοτώνει μόνο τον πρώτο δράκο! Για να μην βρεθείτε προ εκπλήξεων ο φίλος Γεράσιμος μας προειδοποιεί ότι υπάρχει και δεύτερος και τρίτος δράκος!

Ακόμα σημειώστε ότι το Ice Castle και το Monster Castle είναι γεμάτα μαγαζάκια αόρατα!

Φίλε Γεράσιμε, σε ευχαριστούμε θερμά για τις χρήσιμες συμβουλές σου πάνω στο παιχνίδι.

## BATTLE BULL (GAME BOY)

Δεν ξέρω αν σας αρέσει αυτό το παιχνίδι και τι αντοχή μπορεί να έχει στο χρόνο. Ωστόσο εμείς σας δίνουμε τους κωδικούς του:

Επίπεδο 5: L3\*\*  
Επίπεδο 10: WP\*\*  
Επίπεδο 15: W\*\*\*  
Επίπεδο 20: 6Z\*\*  
Επίπεδο 25: FK\*\*  
Επίπεδο 30: F7\*\*  
Επίπεδο 35: QT\*\*

Επίπεδο 40: 1F\*\*

Επίπεδο 45: 13\*\*

Επίπεδο 48: 4F\*\*

Ακόμα, αξίζει να δοκιμάσετε και τους παρακάτω κωδικούς:

FF\*\*

1\*\*\*

17\*\*

F\*\*\*

Q3\*\* και

Q\*\*\*

## SLIME WORLD (ATARI LYNX)



Ενας κόσμος που δεν θα ήθελα να βρεθώ ούτε στο χειρότερο εφιάλτη μου. Θέλοντας λοιπόν να τελειώνω, όσο το δυνατό γρηγορότερα, από αυτόν τον κόσμο, χρησιμοποίησα τους κωδικούς που μας έστειλε ο φίλος μας Μάκης (χωρίς επώνυμο) και γλίτωσα οριστικά από το γλοιώδη κόσμο.

02A2FF

C02032

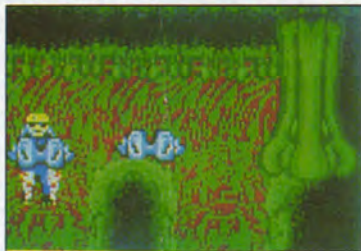
C4E17F

C2A1B2

032770

DF67F4

022470



## F-22 INTERCEPTOR (SEGA MEGA DRIVE)

Καταφέραμε και συγκεντρώσαμε όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού

από γράμματα που μας έστειλαν πολλοί φίλοι.

USA

3904P0

31041P

4906LV

2903D1

450654

61G910

51G7PK

651952

GDU9HG

6LG9TM

69GAPU

IRAQ

MKUGHB

E8G3P7

D4G199

FCU61V

FK1712

FOG714

G4Q8LE

GKGA5F

EKG4TV

G5GATM

KOREA

7PG0D2

8DV1D7

8PG35N

950413

9D04DS

9HQ4D9

MKD8T8

AGO8T4

AK49TD

B40ADB

RUSSIAN

HHG010

MLQ1H3

I501H7

ICG39V

MKQ41E

J4G6L7

J8G7D4

JKG8DO

JOK8L8

JSS9HH

K0GA1K

K8GA1S

KGPB1L

MKVBHO

KSGCPC

## WONDER BOY IN MONSTER LAND

### (SEGA MASTER SYSTEM)

Ο φίλος μας Γεράσιμος Ταραζής μας έστειλε ένα σωρό tips για το παιχνίδι αυτό και τον ευχαριστούμε. Γνωρίζει πολύ καλά ότι πολλοί έχουν νευριάσει με αυτό το παιχνίδι, στην προσπάθειά τους να το τελειώσουν. Αποφάσισε, λοιπόν, να σας βοηθήσει να το τελειώσετε. Στην αρχή λοιπόν, όταν διαλύσετε τον Death Master και βγειτε, υπάρχουν δύο δέντρα λίγο πριν την πόρτα για την επόμενη πίστα. Εκεί είναι κρυμμένη μία ζωή! Πηγαίνετε στο δεύτερο και πηδήξτε πάνω του. Θα εμφανιστεί η έξιτρα ζωή. Το ίδιο συμβαίνει και στο κάστρο του μάγου, σε ένα δωμάτιο με ένα μεγάλο φίδι και ένα μαγαζί που πουλάει όπλα. Πηγαίνετε προς την πυρόγα. Πηδήξτε πάνω από αυτή και θα έχετε μία ακόμη ζωή!

Δεν μπορείτε να βρείτε τους κρυμμένους τάφους; Κανένα απολύτως πρόβλημα! Για να πάρετε το Scroll to Catherine, όταν φτάσετε στη σπηλιά, πηδήξτε στο τρίτο τουβλάκι πάνω από τη λάβα και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο UP. Μία



# TOP SCORES

## ΤΟ ΚΟΛΠΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ!

### Η Ιστορία!

Πριν σας δώσουμε το φοβερό αυτό, άκρως "επαγγελματικό", κόλπο θα πρέπει να σας πούμε όλη την ιστορία του! Το επιβάλλουν οι καταστάσεις. Το κόλπο λοιπόν το γνώριζαν κάποιοι λίγοι, πολύ λίγοι! Αυτοί οι λίγοι (ονόματα δεν λέμε), έχοντας αυτό το φοβερό όπλο στα χέρια τους, έριχναν αθώους πιλότους που κυριολεκτικά ήταν ανήμποροι να κάνουν το παραμικρό για να αποφύγουν τα πυρά των αντιπάλων. Ένας από αυτούς ήμουν και εγώ και ξέρω!

Ένα καρτούν του Disney, ο αξιαγάπητος Goofy, ένας από τους ηθικότερους πιλότους του Air Warrior, βλέποντας την αδικία επαναστάτησε! Επαναστάτησε; Μάλιστα, αγανακτισμένος αποφάσισε να δώσει μία δίκαιη λύση στο θέμα! Πήρε την απόφαση να γνωστοποιήσει το μυστικό κόλπο, τη μυστική μανούβρα...

Έβαλε επίσημο ένδυμα και έκανε την εισβολή του στη διάσκεψη του Air Warrior. Κατευθύνθηκε προς τον πίνακα τον ανακοινώσεων. Οσοι τον είδαν κατάλαβαν τι επρόκειτο να κάνει. Έτσι μαζεύτηκαν γύρω του και περίμεναν να πει κάτι. Αντιθέτως, δεν είπε λέξη! Εβγαλε όμως από την τσέπη του σακακιού του μία επιστολή, την καρφίτωσε στον πίνακα και αποχώρησε σιωπηλά! Ολοι έσπευσαν να διαβάσουν τι έγραφε...

### Το Κόλπο

Προς Air Warriορίστες επιστολή, από Goofy, χαρακτήρες 2430.

Φίλοι του Air Warrior,

Βλέποντας την αδικία που συμβαίνει σε αυτόν τον "πόλεμο" πήρα την απόφαση να αποκαλύψω το μυστικό όπλο των λίγων, που το χρησιμοποιούν για να κερδίσουν πόντους εις βάρος των υπόλοιπων πιλότων του Air Warrior.

Το μυστικό τους όπλο είναι μία έξυπνη μανούβρα, που μπορούν να κάνουν τα μαχητικά και μερικά βομβαρδιστικά του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Η μανούβρα αυτή σας επιτρέπει να στρίψετε κατά 180 μοίρες σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Η στροφή είναι, σχεδόν, επιτόπια και πραγματοποιείται με, σχετικά, μικρή ταχύτητα.

Εστω ότι θέλετε να ακολουθήσετε κάποιον σε μια στροφή έχοντάς τον διαρκώς στο στόχαστρό σας. Η ταχύτητά σας είναι απαγορευτικά μικρή με αποτέλεσμα να σας ξεφύγει το θύμα μέσα από τα χέρια σας. Σε αυτήν την περίπτωση πιάνει αυτό το κολπάκι! Πρέπει να έχετε φέρει το αεροπλάνο σας σε κατακόρυφη θέση προς τον ορίζοντα και η ταχύτητά σας να μην ξεπερνάει τα 150 knots. Για να γίνει η στροφή σας πιο γρήγορη (κλειστή), δεν έχετε παρά να κατεβάσετε τα flaps. Το κατέβασμα των flaps έχει σαν αποτέλεσμα η μύτη του αεροπλάνου να προσπαθεί να σηκωθεί προς τα πάνω με συνέπεια να κάνετε μια γρήγορη στροφή.

Προσοχή όμως γιατί παραμονεύει ο κίνδυνος του Stall! Κατεβάζοντας τα flaps μπορεί να κάνετε κλειστή στροφή, αλλά η ταχύτητά σας πλησιάζει απειλητικά τα 75

**Κ**αλώς ήρθατε στη νέα στήλη του Pixel, Air Warrior. Μέσα από αυτό το δισέλιδο κάθε μήνα θα επιχειρούμε να σας δίνουμε έξυπνα κόλπα, τακτικές επίθεσης και στρατηγικές. Ακόμη, θα υπάρχει κουτσομπολιό από τα παραλειπόμενα του παιχνιδιού (καθγαδάκια, αερο-μονομαχία κλπ.) και τα Top Scores του Air Warrior, με τη βαθμολογία που θα διαμορφώνεται κάθε μήνα!

Όπως έχουμε ξαναπεί, το Air Warrior δεν είναι ένας απλός εξομοιωτής πτήσεων, αλλά κάτι παραπάνω! Τι είναι αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει; Δεν είναι ούτε τα πολύ καλά και γρήγορα γραφικά ούτε οι sampling ήχοι και κραυγές. Το στοιχείο που το κάνει να διαφέρει από τους κοινούς εξομοιωτές είναι η ζωντάνια των παικτών του! Και όταν λέμε ζωντάνια, το εννοούμε. Δημιουργείται έτσι ένα εντελώς διαφορετικό κλίμα που δεν το συναντάμε σε κανένα άλλο παιχνίδι για υπολογιστές.

Ας σας ξαναθυμίσουμε μερικά βασικά σημεία του παιχνιδιού. Οι παίκτες είναι χωρισμένοι σε 3 "ανεξάρτητες" χώρες που βρίσκονται σε εμπόλεμη (τι άλλο;) κατάσταση και πρέπει αφ' ενός να υπερασπιστούν τα πάτρια εδάφη αφ' ετέρου να κάνουν επιθέσεις σε εχθρικές χώρες. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταρρίψουμε ό,τι κινείται στον αέρα και να καταστρέψουμε επίγειους στόχους.

Από τον κανόνα βέβαια εξαιρούνται τα φιλικά αεροσκάφη, αλλά, όπως θα δείτε, υπάρχουν περιπτώσεις που δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο!!!



knots. Αν πέσει χαμηλότερα, τότε η στροφή μπορεί να αποβεί μοιραία. Γι' αυτό θα πρέπει να εφαρμόζετε αυτήν την τακτική σε αρκετά μεγάλο ύψος και να ανεβάζετε τα flaps μετά το τέλος της στροφής. Το Stall είναι αρκετά επικίνδυνο όταν συμβεί σε μικρό ύψος.

**Και λίγο κουτσομπολιό...**

Όχι ότι είμαστε κουτσομπόληδες ή έχουμε κουτσομπολίστικη διάθεση, αλλά μερικά πράγματα νομίζω ότι δεν πρέπει να μένουν ασχολίαστα ή να μην βλέπουν ποτέ το φως της δημοσιότητας (θα σας βγάλω τα άπλυτα στη φόρα)!!!

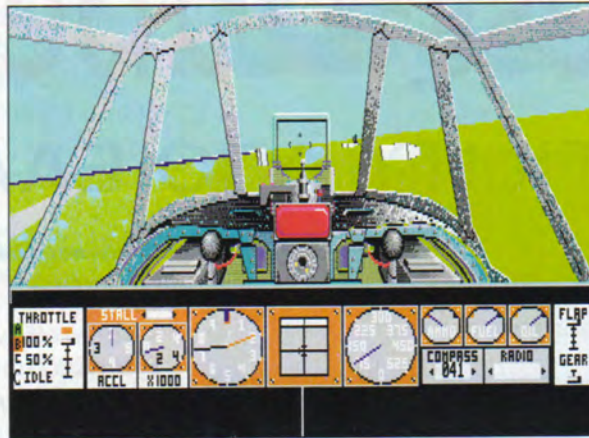
**Τίτλος επεισοδίου: Αετοί και Cartoons!**

Ο EagleOne (terminator) και ο Goofy είναι οι γνωστοί ήρωες της χώρας Α. Θέλησαν λοιπόν να προσφέρουν στους υπόλοιπους παίκτες του Air Warrior μερικές θεαματικές εκπαιδευτικές σκηνές σε φιλμάκια. Έτσι στήθηκαν κάμερες, άναψαν προβολείς και το κινηματογραφικό συνεργείο ήταν σε πλήρη ετοιμότητα.

Μπήκαν στα αεροσκάφη τους και απογειώθηκαν με σκοπό να κάνουν μια εικονική αερομαχία με ψεύτικα πυρά! Πού τέτοια τύχη! Η αερομαχία έγινε, τα φιλμ θεαματικότητας, αλλά κάθε άλλο από εικονική ήταν!!! Το ίδιο και τα όπλα τους! Αποτέλεσμα; Για μαντέψτε...

Ο EagleOne άθελά του (πολύ αμφίβολο), και παρά τα ικετευτικά μηνύματα του Goofy, κατέρριψε τον τελευταίο! Ο EagleOne έγινε Persona Non Grata και αναζητήσε καταφύγιο στη χώρα Β. Περίεργο έτσι; Ένας από τους χειρότερους εχθρούς της Β να βρίσκεται στις δυνάμεις της!

Λέτε να είναι όλα ένα κόλπο κατασκοπίας με απώτερο σκοπό να αποσπάσουν πολύτιμες πληροφορίες από τους Βητάδες; Ακρωσ ανήθικο! Θέλω να πιστεύω ότι δεν είναι αλήθεια. Αλλά αυτό θα το δείξει ο χρόνος. Γι' αυτό... υπομονή.



**Νέα από τη διάσκεψη Air Warrior**

Το Νοέμβριο κυριολεκτικά πνιγήκαμε από νέα μηνύματα στη διάσκεψη που είναι αφιερωμένη στο Air Warrior. Ερωτήσεις, απορίες, κόλπα, και ένα σωρό ενδιαφέρουσες συζητήσεις έχουν ανάψει! Αυτό, όμως, για το οποίο πρέπει να σας μιλήσουμε είναι ένα καινούριο Τορpic/Θέμα που δημιουργήθηκε. Λέγεται School και, όπως θα καταλάβατε, είναι ένα θέμα - βοήθημα για όσους μπαίνουν μέσα στο Air Warrior για πρώτη φορά. Θέλει ακόμα να σας διδάξει μερικές καλές τεχνικές, έξυπνα κόλπα (όπως αυτό που είπαμε παραπάνω) και να σας τα δώσει όχι μόνο να τα καταλάβετε, αλλά και να τα δείτε! Πώς; Θα ξέρετε ίσως ότι το Air Warrior διαθέτει μία επιλογή που λέγεται Playback και σας επιτρέπει να δείτε φιλμ με αερομαχίες. Τα φιλμάκια αυτά μπορείτε να τα βρείτε στη διάσκεψη AirWarrior στο θέμα School. Ακόμα στο ίδιο θέμα μπορείτε να στείλετε τα δικά σας ηρωικά κατορθώματα, για να τα θαυμάσουν οι νεότεροι.

Τα ξαναλέμε με την καινούρια χρονιά, με περισσότερα νέα και κόλπα. Καλές γιορτές.

Φιλικά,  
AirCocos

**HALL OF FAME**

**FIGHTERS**

ID Πιλότου	Καταρρίψεις	Score
1. 315	156	104.342
2. 1065	56	41.860
3. 2240	54	36.547
4. 6770	33	12.980
5. 949	34	11.353
6. 5368	23	8.035
7. 4964	20	7.472
8. 4057	28	7.044
9. 5341	17	6.420
10. 1886	15	6.006

**BOMBERS**

ID Πιλότου	Καταρρίψεις	Score
1. 315	32	162.427
2. 2340	20	117.793
3. 2240	8	90.883
4. 6770	4	49.722
5. 3928	5	40.859
6. 4964	8	37.014
7. 5343	2	33.324
8. 1886	1	28.922
9. 4563	4	28.358
10. 424	1	24.560

**ΚΩΔΙΚΟΙ ΤΩΝ ΠΙΛΟΤΩΝ**

ID Πιλότου	Καταρρίψεις	Score
315	Goofy	A
1886	Flyingdeath	A
5343	Killer	A
949	Wolf	A
4563	Thanatos	B
6770	AirCocos	B
5368	Saint	B
1065	Terminator	B
4047	Triumph	B
424	Dokimos	B
2240	Conan	C
2340	Red Baron	C
3928	Lucifer	C
4964	Skal	C
5341	Paul	C



# Address-Label Maker

## ΕΝΑ UTILITY ΑΠΟ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΧΕΡΙΑ

### AMIGA

• του Γ. Κακαλέτρη

ΧΩΡΙΣ  
DIGITAL SYSTEMS

*Επιτέλους, καθό ελληνικό software για την Amiga! Και όταν ήβω καθό, δεν εννοώ ότι κάνει απλώς ό,τι και τα αντίστοιχα στα PCs, αλλά είναι κάτι το εντελώς ξεχωριστό και πρωτότυπο, θυμίζοντας στο χρήστη ότι έχει να κάνει με ένα μηχανήμα ξεχωριστής προσωπικότητας! Το όνομα αυτού: ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ-ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ από την DigiTech, μία ελληνική εταιρία με πλούσιο παρελθόν και μεγάλη προσφορά στο χώρο του software και hardware για την Amiga. Απλοϊκό μεν το όνομα (δεν υπήρχε λόγος να είναι και πιο σύνθετο, αφού είναι πρωτοπόρο), καθόλου απλοϊκό όμως το περιεχόμενο.*

**Μ**ερικά από τα χαρακτηριστικά του ίσως σας δώσουν μια μικρή ιδέα: Πλήρης αρχειοθέτηση σε 19 πεδία. Αναζήτηση με κλειδί οποιουδήποτε από τα 19 πεδία ή κάποιου μέρους του πεδίου. Δυνατότητα ανεύρεσης γενεθλίων με καθορισμό κάποιας χρονικής περιόδου, ώστε να μπορεί κάποιος να προγραμματίσει εκτύπωση ετικετών για ευχητήριες

κάρτες. Ανεύρεση με κάποια ημερομηνία υπενθύμισης που καθορίζεται από το χρήστη και μπορεί να είναι διαφορετική σε κάθε κάρτελα (π.χ. επέτειος γάμου κλπ.). Διαχείριση πολύ μεγάλων αρχείων ανάλογα με τις δυνατότητες του κάθε υπολογιστή (μνήμη πάνω από 1 Mbyte, σκληρός δίσκος, δεύτερος επεξεργαστής κλπ.).

Εκτύπωση καρτελών με πλήρη στοιχεία. Εκτύπωση τηλεφωνικού καταλόγου και λίστας που καθορίζεται πλήρως από το χρήστη. Εκτύπωση ετικετών με δυνατότητα καθορισμού από το χρήστη του μεγέθους του αριθμού και των πεδίων που θα εκτυπωθούν.

Σε όλες τις εκτυπώσεις ελέγχεται από το πρόγραμμα αν αυτό που έχει ζητηθεί αντιστοιχεί στις δυνατότητες του εκτυπωτή και αν όχι, εμφανίζονται κατάλληλα μηνύματα με εναλλακτικές λύσεις (π.χ. συμπιεσμένη εκτύπωση). Δυνατότητα καθορισμού από το χρήστη διαφόρων μεταβλητών του προγράμματος (π.χ. χρώματα, διαχείριση μνήμης κλπ.).

Συνεχής ενημέρωση του χρήστη με προειδοποιητικά μηνύματα για λανθασμένες επιλογές ή κρίσιμες κινήσεις (π.χ. πρέπει πρώτα να ανοίξετε ένα αρχείο).

Πριν συνεχίσουμε, να δώσουμε μερικά πρόσθετα στοιχεία, όπως το όνομα του προγραμματιστή, Μιχάλης Λαλαούνης, που βασίστηκε στην ιδέα και ανάλυση του Γιάννη Τσαμάκου.

Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε γλώσσα AMOS, στην οποία έχει βασιστεί το ξεχωριστό

DIGI - TECH

ΣΕΛΙΔΑ: 1 ΑΠΟ 1 (ΧΑΤΑΧΩΡΗΣΕΙΣ 1 ΕΩΣ 16)

PIXEL	computer mag.	9238672
PC MASTER	computer mag.	
Umberto Grelloni	Editor in chief	
Manesiotis Elias	Atari Fan	
Papadakis Kostas	AirCocos	
Kakaletris George	Amiga fan	
Patrikos John	PC fan	
Manousos Nikos	The 8055	
Lygerakis George	CLINK <george>	
Zoulias Jimmy	Known as <saint>	

COMPUPRESS FANS

Βασικό εργαλείο ενός χρήστη, ο διευθυνσιογράφος, έλειπε από την Amiga μέχρι τώρα.



# Joystick

στό User Interface και σε assembly, η οποία εγγυάται για τις πολύ καλές επιδόσεις του Διευθυνσιογράφου - Ετικετογράφου.

## ΧΡΗΣΗ

Ας δούμε όμως κάποια βασικά χαρακτηριστικά του πακέτου, αρχίζοντας από τα πεδία που περιλαμβάνει και πώς μπορεί να τα χρησιμοποιήσει.

Τα πεδία λοιπόν είναι 19 και θα σας καλύψουν και για επαγγελματική χρήση, αφού υπάρχουν στοιχεία όπως ΔΟΥ κλπ., ενώ έχει προβλεφτεί και η καταχώριση φιλικών προσώπων. Αναλυτικά τα βλέπουμε παρακάτω μαζί με τα χαρακτηριστικά τους:

1. Επωνυμία. Αλφαριθμητικό 40 χαρακτήρων
2. Επάγγελμα. Αλφαριθμητικό 19 χαρακτήρων
3. Τηλέφωνο Εργασίας. Αριθμητικό 18 χαρακτήρων
4. Τηλέφωνο FAX. Αριθμητικό 18 χαρακτήρων
5. Α.Φ.Μ. Αριθμητικό 10 χαρακτήρων
6. Δ.Ο.Υ. Αλφαριθμητικό 19 χαρακτήρων

7. Οδός-Αριθμός (εργασίας). Αλφαριθμητικό 18 χαρακτήρων

8. ΤΚ-Περιοχή (εργασίας). Αλφαριθμητικό 18 χαρακτήρων

9. Πόλη (εργασίας). Αλφαριθμητικό 12 χαρακτήρων

10. Αλφαριθμητικό 19 χαρακτήρων

11. Ονομα. Αλφαριθμητικό 16 χαρακτήρων

12. Τηλέφωνο Οικίας. Αριθμητικό 18 χαρακτήρων

13. Αριθμός Ταυτότητας. Αλφαριθμητικό 8 χαρακτήρων

14. Ημερομηνία Γέννησης. Αριθμητικό 8 χαρακτήρων

15. Ημερομηνία Υπενθύμισης. Αριθμητικό 8 χαρακτήρων

16. Οδός-Αριθμός (οικίας). Αλφαριθμητικό 18 χαρακτήρων

17. ΤΚ-Περιοχή (οικίας). Αλφαριθμητικό 18 χαρακτήρων

18. Πόλη (οικίας). Αλφαριθμητικό 12 χαρακτήρων

19. Παρατηρήσεις/Υπενθύμιση. Αλφαριθμητικό 48 χαρακτήρων.

Η αναζήτηση, όπως είπαμε, μπορεί να γίνει είτε με συνδυασμό των παραπάνω στοιχείων είτε με κάποιο από αυτά.

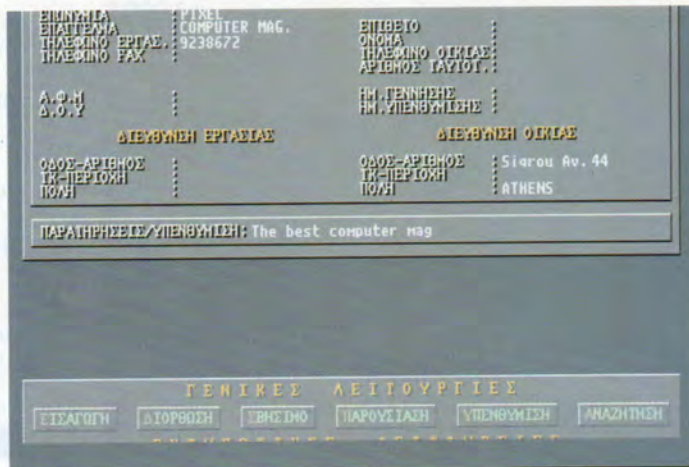
Ξεχωριστή σημασία έχουν, όμως, οι ημερομηνίες γέννησης και υπενθύμισης, οι οποίες μας

επιτρέπουν να ανακαλέσουμε καρτέλες μέσα σε κάποια χρονική περίοδο (π.χ. 19/3/89 έως 20/5/91) ή μέσα σε κάποια περίοδο του χρόνου (19/5 έως 30/6 οποιουδήποτε χρόνου)!!!

Ας τονίσουμε εδώ ότι στην αναζήτηση, πέρα από το να ταιριάζει όλο ή μόνο η αρχή ενός πεδίου με το ζητούμενο, μπορούμε να ζητήσουμε απλώς να περιέχεται κάπου μέσα του.

Μετά από μία αναζήτηση τα στοιχεία συλλέγονται και δημιουργούν έναν κατάλογο προς επεξεργασία, εκτύπωση κλπ.

Εδώ πρέπει να πούμε ότι ο χρήστης μπορεί να μεταβεί από τη μία λειτουργία του προγράμματος σε κάποια άλλη, χωρίς να περνάει από την κυρίως οθόνη, κάνοντας έτσι πολύ πιο εύκολη την επεξεργασία (εύρεση - διόρθωση - διαγραφή) των στοι-



επιτρέπουν να ανακαλέσουμε καρτέλες μέσα σε κάποια χρονική περίοδο (π.χ. 19/3/89 έως 20/5/91) ή μέσα σε κάποια περίοδο του χρόνου (19/5 έως 30/6 οποιουδήποτε χρόνου)!!!

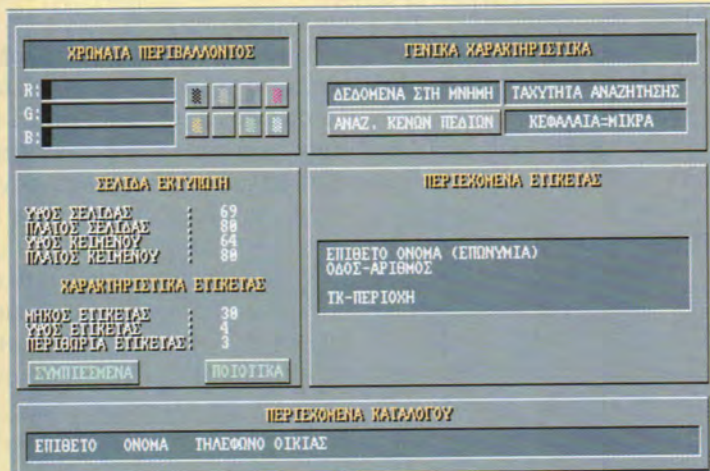
Ας τονίσουμε εδώ ότι στην αναζήτηση, πέρα από το να ταιριάζει όλο ή μόνο η αρχή ενός πεδίου με το ζητούμενο, μπορούμε να ζητήσουμε απλώς να περιέχεται κάπου μέσα του.

Μετά από μία αναζήτηση τα στοιχεία συλλέγονται και δημιουργούν έναν κατάλογο προς επεξεργασία, εκτύπωση κλπ.

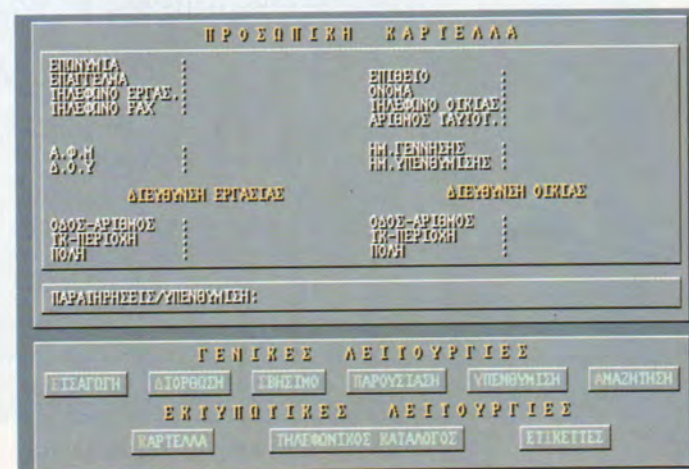
Εδώ πρέπει να πούμε ότι ο χρήστης μπορεί να μεταβεί από τη μία λειτουργία του προγράμματος σε κάποια άλλη, χωρίς να περνάει από την κυρίως οθόνη, κάνοντας έτσι πολύ πιο εύκολη την επεξεργασία (εύρεση - διόρθωση - διαγραφή) των στοι-

**Το user-interface σας θυμίζει συνεχώς ότι χρησιμοποιείτε την Amiga σας και όχι κάποιο PC, με κινούμενες εικόνες και όμορφα χρώματα.**

**Το menu εισαγωγής των στοιχείων της καρτέλας και των γενικών λειτουργιών.**



**Το menu γενικών ρυθμίσεων του προγράμματος. Επιλέξτε τα χρώματα του περιβάλλοντος, παραμετροποιήστε τον εκτυπωτή, ρυθμίστε τα χαρακτηριστικά των ετικετών, δείτε τα περιεχόμενά τους και τα περιεχόμενα των καταλόγων. Επιλέξτε επίσης την ταχύτητα αναζήτησης, το αν τα δεδομένα θα μεταφέρονται στη μνήμη ή όχι, αν θα γίνεται αναζήτηση των κενών πεδίων και αν η αναζήτηση θα είναι case independent ή όχι.**





# JOYSTICK



**Η παρουσίαση των καταχωρίσεων της βάσης δεδομένων που έχει κατασκευάσει ο χρήστης.**

χείων. Φυσικά, μπορείτε να έχετε περισσότερους από έναν καταλόγους με διαφορετικά θέματα στη δισκέτα (βέβαια, επεξεργάζεστε ένα κάθε φορά), ενώ πλήρως αξιοποιήσιμες είναι όλες οι μονάδες που μπορεί να έχετε στην Amiga σας: έξτρα μνήμη άνω του 1MB, γρηγορότερος επεξεργαστής (68020, 68030 κλπ.) ή σκληρός δίσκος. Και μια και είπαμε για hardware, ας πούμε ότι το πρόγραμμα απαιτεί για τη λειτουργία του τουλάχιστον 1MB RAM (ποιος δεν έχει βέβαια;), με το οποίο μπορείτε να δουλέψετε άνετα και με πολύ υψηλή ταχύτητα μέχρι 1000 καρτέλες.

Για περισσότερες, είναι απαραίτητος ο σκληρός δίσκος και μάλιστα ένας γρήγορος, για να μη χάνετε τίποτε από τις υψηλές επιδόσεις του προγράμματος.

Σίγουρα, όμως, δεν θα χρειαστείτε πιο γρήγορη CPU. Ο 68000 τα καταφέρνει θαυμάσια.

Το πρόγραμμα έχει ρουτίνες σε γλώσσα μηχανής, οι οποίες του δίνουν φτερά σε συνδυασμό με τους πολύ έξυπνους αλγόριθμους που χρησιμοποιεί.

Ας σημειωθεί ότι δημιουργεί και ειδικό αρχείο (το speed), το οποίο επιταχύνει τις διαδικα-

σιες ανεύρεσης, αν υπάρχει αρκετή μνήμη.

## ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι εκτυπώσεις του προγράμματος είναι πολλές και διάφορες, και το κυριότερο, απόλυτα ελεγχόμενες από το χειριστή.

Ετσι υπάρχει η εκτύπωση ολόκληρης της προσωπικής καρτέλας, όπως αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.

Υπάρχει - φυσικά - η εκτύπωση καταλόγων, των οποίων τα περιεχόμενα καθορίζονται από το χειριστή (ποια πεδία θα εκτυπώνονται) και τέλος, όπως γίνεται φανερό από το όνομα του προγράμματος, μπορείτε να τυπώσετε ετικέτες, με τα στοιχεία ή όποια στοιχεία θέλετε, κάποιων από τους πελάτες σας, όπως αυτοί καθορίζονται από τα στοιχεία αναζήτησης.

Οι ετικέτες καθορίζονται από το χρήστη ως προς το ύψος και πλάτος, αλλά και το πού θα τυπωθούν τα πεδία.

Αν κάτι δεν χωράει μέσα στο χώρο της ετικέτας, εμφανίζεται ένα requester, που δίνει εναλλακτικές λύσεις και η εκτύπωση συνεχίζεται!!!

Από τα στοιχεία που καθορίζονται είναι και το μέγεθος (condensed - normal) και η ποιότητα των χαρακτήρων εκτύπωσης (NLQ - DRAFT).

Προς το παρόν το πρόγραμμα συνεργάζεται με εκτυπωτές συμβατούς με EPSON (STAR LC κλπ.).

## USER INTERFACE

Το ξεχωριστό στοιχείο του προγράμματος είναι το User Interface του, το οποίο ξεφεύγει από το κλασικό απρόσωπο στιλ των διευθυνσιογράφων για τους συμβατούς, τονίζοντας την ιδιαίτερη προσωπικότητα της Amiga.

Ετσι, παντού υπάρχουν προειδοποιητικά μηνύματα και επιλογές συνέχειας, τις οποίες μπορείτε να χειρίζεστε με το ποντίκι, και τα οποία κάνουν την εμφάνισή τους με όμορφα σκρολαρίσματα, χαρακτηριστικά της AMOS.

Ο editor της εισαγωγής στοι-

χείων είναι full screen, το οποίο είναι επίσης μια καινοτομία του Διευθυνσιογράφου - Ετικετογράφου.

Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να πληκτρολογήσετε στοιχεία όπου δείξετε με το ποντίκι πάνω στο παράθυρο της καρτέλας.

Ο χειρισμός των καταλόγων γίνεται επίσης με το ποντίκι και, γενικότερα, το μόνο μέρος που πληκτρολογείτε είναι στην εισαγωγή στοιχείων και την αναζήτηση (τι άλλο θα μπορούσατε να κάνετε;) και στις εκτυπώσεις.

Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι πρέπει να ανατρέχετε συνεχώς στη χρήση του mouse, αφού πολλά πράγματα γίνονται με τα πλήκτρα (καθώς και με το ποντίκι) για πιο γρήγορη ροή.

Πολλές παράμετροι του προγράμματος (όπως χρώματα, τρόπος λειτουργίας κλπ.) μπορούν να τροποποιηθούν και να αποθηκευτούν για συνεχή χρήση από αυτό.

Τέλος, καλαίσθητα κουμπιά με τρισδιάστατο look πλαισιώνουν την αρμονική σχεδίαση των οθονών του προγράμματος.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αριστος, λοιπόν, ο Ετικετογράφος - Διευθυνσιογράφος κάνει πολύ περισσότερα από ό,τι υπόσχεται.

Το καλό όμως σας το φυλάξαμε για το τέλος και δεν είναι άλλο από την τιμή του η οποία θα είναι περί τις 15.000 δρχ., στην τιμή δηλαδή ενός καλού adventure. Δεν νομίζετε ότι είναι λίγα;

Το πρόγραμμα το παίρνετε σε μια πολύ προσεγμένη συσκευασία και συνοδεύεται, πέρα από το εγχειρίδιο χρήσης, από ένα hasp για το κλειδίωμα, προς απογοήτευση των επίδοξων αντιγραφών.

Τέλος, ευχαριστούμε τον Γιάννη Τσαμάκο, που επικοινωνήσε μαζί μας και μας παραχώρησε το πρόγραμμά του για τη δοκιμή μας και σας υπενθυμίζουμε ότι το PIXEL είναι στη διάθεση του ελληνικού software και σας παροτρύνει να έρθετε σε επαφή μαζί μας για οποιαδήποτε αξιολογή, κατά τη γνώμη σας, δημιουργία σας.



**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**
**■ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ**

Σ. Καλομητρίνης  
Θ. Παπαδημητρίου  
Τιμή: 2.300 δρχ.

**■ ΤΟ "ΧΡΥΣΟ"**

**ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ  
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ**

Strully Blotnick  
Μετάφραση: Α. Τσιριμώκος  
Τιμή: 1.900 δρχ.

**■ ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ**

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ**

Επιμέλεια: Group  
Comrupress

Τιμή: 1.300 δρχ.

**■ VENTURA**

Γιάννης  
Ν. Διακογιάννης

Τιμή: 4.100 δρχ.

**■ WINDOWS 3**

**POWER TOOLS**

The LeBlond Group  
Μετάφραση: Γ. Πατρίκος

Τιμή: 6.800 δρχ.

Συνοδεύεται από δισκέτα

προγραμμάτων 1.44 MB.

**■ AMI PRO 2 ΓΙΑ**

**WINDOWS**

Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Τιμή: 5.200 δρχ.

**■ COREL DRAW! 3.0**

Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Τιμή: 4.100 δρχ.

**■ LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ**

**WINDOWS**

The LeBlond Group

Μετάφραση: Α. Παπαγιαν-  
νοπούλου, Σ. Γκίκας

Τιμή: 9.300 δρχ.

**■ WINDOWS 3.1 POWER**

**TOOLS**

The LeBlond Group

Μετάφραση: Γ. Πατρίκος

Συνοδεύεται από δισκέτα

προγραμμάτων 1.44 MB.

Τιμή: 9.800 δρχ.

**ΓΛΩΣΣΕΣ**
**■ UP & RUNNING**

**CLIPPER 5.01**

Richard Frankel

Μετάφραση: Σ. Γκίκας

Τιμή: 2.100 δρχ.

**■ VISUAL BASIC**

Ε. Τρικεριώτης

Τιμή: 4.400 δρχ.

**■ TURBO PASCAL**

**ΓΙΑ WINDOWS**

Λευτέρης Καστρίσιος

Τιμή: 4.800 δρχ.

Συνοδεύεται από δισκέτα

προγραμμάτων 1.44 MB

**ΣΕΙΡΑ ΑΡΧΑΡΙΩΝ**
**■ DOS 5**

R. Ashley - J

.N. Fernandez

Μετάφραση: Α. Νικολαϊδης

Τιμή: 3.600 δρχ.

**■ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ**

**PERSONAL COMPUTERS**

Peter Stephenson

Μετάφραση: Σ. Μεταξάς

Τιμή: 3.600 δρχ.

**■ WINDOWS 3.1**

Keith Weiskamp

Saul Aguiar

Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης

Τιμή: 3.600 δρχ.

**■ WORD ΓΙΑ WINDOWS 2**

Pamela S. Beason

Stephen Guild

Μετάφραση: Θ. Κούτσης

Τιμή: 3.600 δρχ.

**■ NOVELL NETWARE 2.2**

Peter Stephenson

Glenn Hartwig

Μετάφραση: Σ. Γκίκας-

Α. Παπαγιαννοπούλου

Τιμή: 4.100 δρχ.

**ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...**
**■ VIDEOTEX**

Δάφνη Αθανασιάδου

Τιμή: 2.200 δρχ.

**■ ON - LINE**

**ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ**

Γιώργος Λυγεράκης

Τιμή: 2.400 δρχ.

**■ VIRTUAL REALITY**

Δ. Καλαμαλικής

Τ. Κάτσικας

Τιμή: 2.800 δρχ.

**■ MULTIMEDIA**

Αντώνης Κασσάνο

Τιμή: 2.400 δρχ.

**■ ... ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ**

**FRACTALS**

Β. Μπάσιος Γ. Αδαμόπουλος

Τιμή: 3.200 δρχ.

Συνοδεύεται από δισκέτα.

**POCKET GUIDE**
**■ DOS 5**

Α. Παπαγιαννοπούλου

Τιμή: 1.800 δρχ.

**■ DR DOS 6.0**

Α. Παπαγιαννοπούλου

Σ. Γκίκας

Τιμή: 1.800 δρχ.

**■ WINDOWS 3.0**

M.L. Moseley

Μετάφραση: Σ. Γκίκας

Τιμή: 1.800 δρχ.

**■ WORDPERFECT 5.1**

G. Harvey - K.Y. Nelson

Μετάφραση: Α. Καλέκα

Τιμή: 1.800 δρχ.

**■ WORDPERFECT 5.1**

**FOR WINDOWS**

Alan Simpson

Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης

Τιμή: 1.800 δρχ.

**■ EXCEL 3.0**

Γιάννης Πατρίκος

Τιμή: 1.800 δρχ.

**■ WINDOWS 3.1**

Marshall L. Moseley

Μετάφραση: Σ. Γκίκας

Τιμή: 1.800 δρχ.

**ΓΕΝΙΚΑ**
**■ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ**

**ΧΡΟΝΙΑΣ**

Επιμέλεια: Group

Comrupress

Τιμή: 3.200 δρχ.

**■ WHO IS WHO**

Επιμέλεια: Group

Comrupress

Τιμή: 2.100 δρχ.

**MANAGEMENT**
**■ Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ**

**MANAGER**

Michael Armstrong

Μετάφραση: Α. Σκοκότης

Τιμή: 2.300 δρχ.

**■ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ**

**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ**

**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**

John Grieve Smith

Μετάφραση: Γ.Α. Μπολάνης

Τιμή: 2.600 δρχ.

**■ MANAGEMENT &**

**ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**

Colin Lewis

Μετάφραση: Α. Σπυρόπουλος

Τιμή: 2.300 δρχ.

**■ Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ**

**DIRECT MAIL**

Rose Harper

Μετάφραση: Θ. Σκανδάμη

Τιμή: 2.300 δρχ.

**COMPUTER GAMES**
**■ NINTENDO GAME BOY**

Γ. Κυπαρίσσης

Τιμή: 1.100 δρχ.

**■ NINTENDO NES**

Γ. Κυπαρίσσης

Τιμή: 1.500 δρχ.

**■ ADVENTURES**

Αντρέας Τσουρινάκης

Τιμή: 3.400 δρχ.

## Εκδόσεις ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9241714-6 fax: 9242219

**ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ANUBIS SHOP BY MAIL**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

ΠΟΛΗ..... Τ.Κ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

**ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS** Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.



# Image-in Color

## Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

**IBM & compatibles**

• του Θ. Ραφτόπουλου

ΧΩΡΙΣ  
DOS  
SYSTEMS

*Μέχρι πριν από λίγα χρόνια η επεξεργασία φωτογραφιών μέσα από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ήταν αρκετά δύσκολη έως αδύνατη. Πρώτο, γιατί δεν υπήρχαν προγράμματα και δεύτερο, γιατί οι δυνατότητες των τότε υπολογιστών δεν μπορούσαν να ανταποκριθούν σε μία τέτοια δουλειά.*

**Δ**εν πέρασαν πολλά χρόνια και σχεδόν παράλληλα με την εμφάνιση των Windows άρχισε και η εμφάνιση ειδικών προγραμμάτων επεξεργασίας φωτογραφιών. Τα πράγματα είχαν μία γρήγορη εξέλιξη έτσι ώστε τα χρόνια μας να μπορούν να χαρακτηριστούν σαν τα χρόνια της ηλεκτρονικής φωτογραφίας.

Ετσι οι υπάρχουσες εταιρίες κατασκευής Software ακολουθώντας το πνεύμα της εποχής, κατασκεύασαν προγράμματα επεξεργασίας φωτογραφιών. Το πρόγραμμα που θα σας παρουσιάσουμε σήμερα ανήκει σε αυτή την κατηγορία και ακούει στο όνομα Image - In. Είναι κατασκευασμένο από την CPI και σκοπό έχει να κάνει την επεξεργασία μίας φωτογραφίας ένα απλό και ευχάριστο παιχνίδι. Μέσα από αυτές τις σελίδες, θα προσπαθήσουμε να σας ξεναγήσουμε

στον κόσμο του Image-In και να σας λύσουμε ερωτήματα όπως Photo Styler ή Image In και άλλα πολλά. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

### Τα πρώτα θέματα

Το πρόγραμμα μας έρχεται σε δύο δισκέτες 5.25" χωρητικότητας 1.2 MB. Παρά όμως το μικρό του μέγεθος καταφέρνει να συγκεντρώνει όλα αυτά τα στοιχεία που του δίνουν τον τίτλο "Επαγγελματικό". Αφού κάνουμε την εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο και κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του, βρισκόμαστε στη βασική οθόνη του. Στην οθόνη μπορούμε να διακρίνουμε στην επάνω μεριά την μπάρα με τα Pull-down Menus. Τα μενού που βλέπουμε είναι τα File, Edit, View, Help. Όταν ανοίξουμε κάποια εικόνα στα μενού προστίθενται τα Image, Tools και Windows. Αυτομάτως στο πλάι εμφανίζονται τα εικονίδια εργαλείων (αν η εικόνα δεν είναι RGB Color δεν εμφανίζονται όλα τα εικονίδια και οι επιλογές) και στο κάτω μέρος της οθόνης τα χρώματα της εικόνας.

Για να φορτώσουμε μία εικόνα η διαδικασία είναι αρκετά απλή. Θα πρέπει να ανοίξουμε το μενού File και να επιλέξουμε το Open. Μέσα από ένα παράθυρο θα πρέπει να επιλέξουμε το Format και το όνομα που έχει η εικόνα. Το Image In έχει τη δυνατότητα να συνεργάζεται χωρίς κανένα πρόβλημα με εικόνες TIF, BMP,



Ένα δείγμα από τις δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας από το Image-in.



# Joystick

PCX, IMG, MSP, PNT, GIF, RAW, TGA δηλαδή 9 διαφορετικά φορμάτ! Αν η εικόνα μας δεν είναι σε RGB color θα πρέπει να τη μετατρέψουμε εμείς για να μπορέσουμε να την επεξεργαστούμε. Για να κάνουμε αυτή τη μετατροπή θα πρέπει να πάμε στο μενού Image και να επιλέξουμε το Convert to και το RGB color. Σε περίπτωση που θέλουμε να δημιουργήσουμε μία δικιά μας εικόνα, θα πρέπει να επιλέξουμε μέσα από το μενού File την επιλογή New. Αυτομάτως καλούμαστε να δώσουμε το μέγεθος που θέλουμε να έχει η φωτογραφία μας και φυσικά την ανάλυση και τον τύπο. Αυτά είναι και τα βασικά πρώτα βήματα για να μπορέσετε να μπείτε στο πρόγραμμα και να δείτε όλες του τις δυνατότητες.

Ας δούμε τώρα αναλυτικά όλα τα menus και τα εικονίδια εργαλείων:

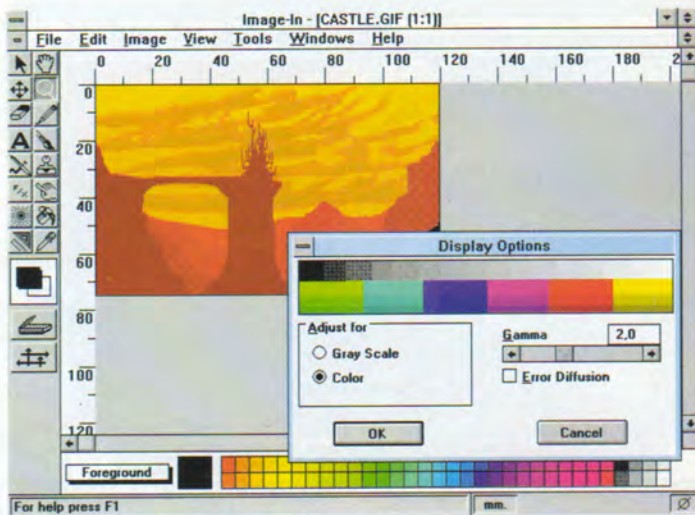
## Τα Menus

Πρώτο είναι το μενού File. Μέσα σε αυτό θα βρούμε εντολές που αφορούν το άνοιγμα, τη δημιουργία και την αποθήκευση μίας εικόνας, το scanner και τον Printer, αναλυτικά έχουμε: New, Open, Save, Save As, Restore, Close, Scan, Setup Scanner, Print, Setup Printer, Printer Calibration και Exit.

Ακολουθεί το μενού Edit που περιλαμβάνει τις εντολές κοπής, αντιγραφής. Ετσι έχουμε τις εντολές Undo, Redo, Cut, Copy, Paste, Paste to New, Clear, Crop, Duplicate, Select, Select All, Deselect, Hide Selection Frame, Selection to Image, Image to

Selection και Paste Control. Οπως βλέπουμε η εντολή Crop δεν βρίσκεται στα εργαλεία αλλά μέσα στα μενού, πράγμα καθόλου φιλικό προς το χρήστη. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τους νέους χρήστες παρουσιάζει η εντολή Duplicate, η οποία κατασκευάζει ένα αντίγραφο της εικόνας μας. Ετσι η αρχική εικόνα μας, ότι και να κάνουμε, δεν παθαίνει τίποτα. Το επόμενο μενού περιλαμβάνει τις περισσότερες εντολές που αφορούν την επεξεργασία της εικόνας μας. Ετσι μέσα στο Image μενού θα βρούμε την εντολή Color Map που περιλαμβάνει τις εντολές που αφορούν το χρώμα της εικόνας Edit, Gamma Correction, Auto Destiny, Hue/Saturation, Color Balance, Gray Balance, Posterize, Equalize και Negative. Ακολουθεί η εντολή Filter, που περιλαμβάνει πάρα πολλά φίλτρα, τα οποία θα αναλάβουν να κάνουν την εικόνα μας αγνώριστη. Μερικά από τα φίλτρα είναι More Blur, Sharpen More, User, Add Noise, Edges Only, Minimum, Mosaic, Waves, Spiral, Black Hole κ.ά.

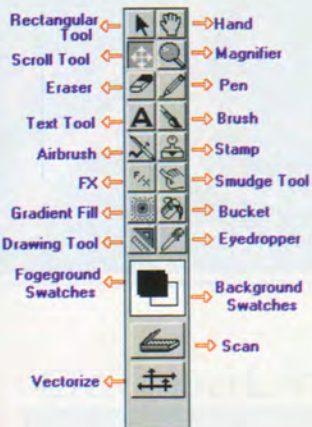
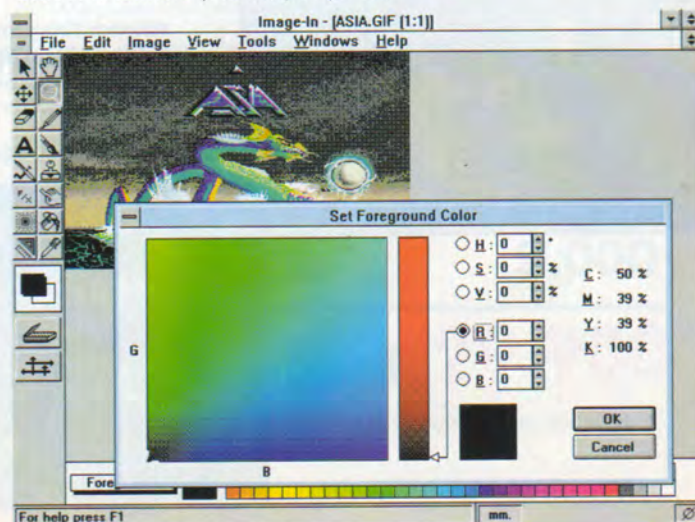
Οι δύο επόμενες εντολές αναλαμβάνουν να περιστρέψουν την εικόνα μας. Η Flip περιστρέφει την εικόνα μας οριζόντια ή κάθετα, ενώ η Rotate περιστρέφει την εικόνα αριστερά ή δεξιά κατά 90 μοίρες ή σε όποια γωνία θέλουμε ή και ακόμα περιστροφή με τη βοήθεια του mouse. Ακολουθούν οι εντολές παραμόρφωσης που είναι οι Stretch/Shrink, Slant, Perspective και Distort. Οι εντολές αυτές αναλαμβάνουν να κάνουν την εικόνα μας πραγματικά αγνώριστη. Πάρτε μία εικόνα και παίξτε με αυ-



Το μενού ρυθμίσεως του είδους της παλέτας και η επιλογή χρωματικής διόρθωσης με τη μέθοδο Gamma.

τές τις εντολές, πραγματικά αξίζει τον κόπο. Η εντολή Convert to αναλαμβάνει να μετατρέψει την εικόνα σε Bilevel, Gray Scale (αποχρώσεις του γκριζου), Palette Color (στα χρώματα της παλέτας). Οι τρεις επόμενες εντολές μπορούν να αλλάξουν την ανάλυση και το μέγεθος της εικόνας μας. Ετσι, η εντολή Resample αλλάζει την ανάλυση χωρίς να αλλάζει το μέγεθος, η Resize αλλάζει το μέγεθος χωρίς να αλλάζει την ανάλυση και η Rescale αλλάζει το μέγεθος με βάση τις αναλογίες. Τελευταία εντολή είναι η Color Separation και ενδιαφέρει τους επαγγελματίες που θέλουν να διαχωρίσουν τις φωτογραφίες τους σε RGB Channels (κόκκινο, πράσινο, μπλε), HSV Channels και CMYK Channels (κυανό, ματζέντα,

Η επιλογή του foreground Color.



Αυτά είναι όλα τα εικονίδια του Image-in, που δεν διαφέρουν πολύ από αυτά των κλασικών προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας. Εδώ θα πρέπει να θυμάστε ότι, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse πάνω σε ένα εικονίδιο που έχετε επιλέξει, εμφανίζονται menu επιλογής που κάνουν ακόμα πιο "δυνατό" το πρόγραμμα.



# Joystick

κίτρινο, μαύρο).

Το επόμενο μενού είναι το View. Μέσα σε αυτό το μενού μπορούμε να βρούμε τις εντολές Zoom In, Zoom Out, Zoom, Full Screen, Toolbox, Palette, Display, Preferences, Image Info και Histogram. Οι εντολές Zoom μπορούν να μεγεθύνουν ή να σμικρύνουν την εικόνα μας σε κλίμακα 1:16 - 16:1! Εντυπωσιακές είναι και οι εντολές Image Info και Histogram οι οποίες μας δίνουν κάθε πληροφορία που αφορά την εικόνα μας. Μέσα από το μενού Tools που ακολουθεί μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στο Options, να επεξεργαστούμε το χρώμα, να ανοίξουμε και να σώσουμε μία παλέτα και τέλος να κάνουμε Vectorize στην εικόνα μας. Η επιλογή αυτή λειτουργεί μόνο αν έχετε την extra δισκέτα.

Τελευταίο μενού Windows το ο-

ποίο περιέχει τις γνωστές μας εντολές, Cascade, Tile, Arrange Icons και Close All. Η τελευταία εντολή παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού με μία κίνηση μπορούμε να κλείσουμε πολλές εικόνες. Μία δυνατότητα που διαθέτουν ελάχιστα προγράμματα.

## Toolbox

Όπως είπαμε και στην αρχή στο αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν τα διάφορα εργαλεία. Ας τα δούμε αναλυτικά.

**Rectangular Tool:** Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να επιλέξουμε μία ορθογώνια περιοχή από την εικόνα μας. Πατώντας το δεξί πλήκτρο μπορούμε να το αλλάξουμε σε μαγικό ραβδάκι, σε ακανόνιστο σχήμα κ.ά.

**Hand:** Μετακινούμε σε όποιο σημείο της εικόνας μας θέλουμε ένα επιλεγμένο κομμάτι.

**Scroll Tool:** Όταν η εικόνα μας είναι μεγαλύτερη από το παράθυρο, με αυτό το εργαλείο μπορούμε να τη μετακινούμε.

**Magnifier:** Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να κάνουμε μεγεθύνσεις και σμικρύνσεις σε κλίμακα 1:16 - 16:1 στην εικόνα μας.

**Eraser:** Η γνωστή μας γόμα, αναλαμβάνει να σβήσουμε κάποιο κομμάτι της εικόνας χρησιμοποιώντας το τρέχον background χρώμα.

**Pen:** Με το μολύβι δημιουργούμε γραμμές έντονης οξύτητας.

**Text Tool:** Μπορούμε να προσθέσουμε κείμενο σε όποιο σημείο της οθόνης θέλουμε. Μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε το είδος και το μέγεθος της γραμματοσειράς.

**Brush:** Με το πινέλο δημιουργούμε γραμμές μικρής οξύτητας.

**Airbrush:** Όσοι έχετε ασχοληθεί με μοντελισμό το γνωρίζετε. Είναι ο γνωστός μας αερογράφος, με τον οποίο μπορούμε να κάνουμε πολύ ομαλές (στρωτές) γραμμές.

**Stamp:** Μπορούμε να αντιγράψουμε περιοχές από μία εικόνα.

**FX:** Έχει τέσσερις επιλογές, Lighten, Darken, Blur, Sharpen. Με το Lighten αυξάνουμε τη φωτεινότητα σε μία περιοχή. Με το Darken μειώνουμε τη φωτεινότητα, με το Blur δημιουργούμε θάμπωμα στην εικόνα με ταυτόχρονη μείωση του κόντραστ μεταξύ των Pixels και με το Sharpen δίνουμε όξυνση στην εικόνα, με ταυτόχρονη αύξηση του κόντραστ μεταξύ των Pixels.



Μερικά δείγματα από φίλτρα του Image-in. Όπως βλέπετε, μπορείτε να κάνετε την εικόνα σας αγνώριστη.





# JOYSTICK

**Smudge Tools:** Συνδυασμός και απαλοιφή pixel - χρωμάτων μαζί.

**Gradient Fill:** Το γνωστό μας Ντεκραντέ. Με το εργαλείο αυτό γεμίζουμε μία περιοχή με βαθμιαίο συνδυασμό χρωμάτων.

**Bucket:** Γέμισμα μίας περιοχής με όμοιο χρώμα.

**Drawing Tool:** Με αυτό το εργαλείο μπορούμε να σχεδιάσουμε διάφορα σχήματα. Για να επιλέξουμε το είδος πατάμε το δεξί πλήκτρο του mouse.

**Eyedropper:** Μας δίνει τη δυνατότητα να πάρουμε ένα χρώμα από την εικόνα και να το μεταφέρουμε στο Foreground ή Background Swatches.

**Foreground Swatches:** Μας παρουσιάζει το Foreground Color.

**Background Swatches:** Μας παρουσιάζει το Background Color.

**Scan:** Χρησιμοποιούμε το scanner μας, αν έχουμε.

**Vectorize:** Διανυσματοποιούμε μία εικόνα.

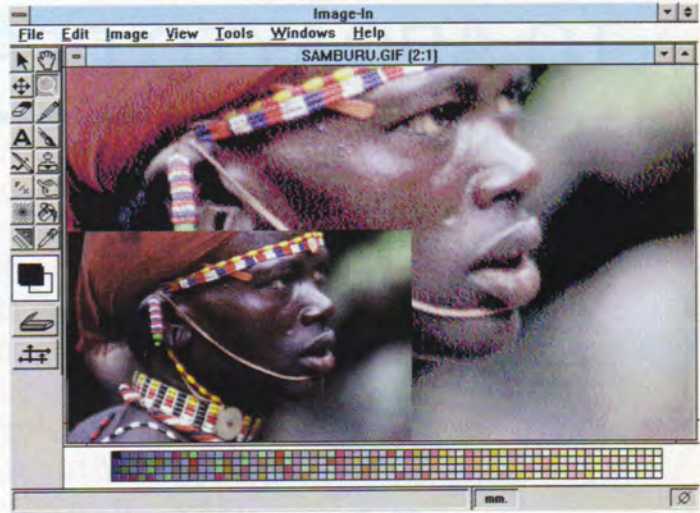
φιών, έτσι και το Image - In απαιτεί για την καλή λειτουργία του ένα 286 στα 16 MHz, με μνήμη τουλάχιστον 2 MB, μόνιτορ υψηλής ανάλυσης και σκληρό δίσκο.

Εμείς το πρόγραμμα το είδαμε σε έναν 386SX στα 40 MHz με 4 MB μνήμη και πάλι σε κάποιες διαδικασίες υπήρχε μία μικρή καθυστέρηση. Αν θέλετε περισσότερη ταχύτητα θα πρέπει να έχετε κάποιο δυνατό μηχανήμα με πολύ μεγάλη μνήμη.

## ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Το Image-In Color είναι ένα αρκετά επαγγελματικό πρόγραμμα επεξεργασίας φωτογραφιών, κατάλληλο όμως και για ένα "νέο" χρήστη. Οι δυνατότητες που μας προσφέρει είναι πάρα πολλές και εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι είναι από τα λίγα προγράμματα που συνεργάζονται με τόσα φορμάτ εικόνων.

Βέβαια δεν μπορεί να ανταγωνιστεί το μεγάλο αντίπαλό του, "Photo Styler" γιατί δεν διαθέτει ακόμα τόσες δυνατότητες και τόσο δοκιμασμένο περιβάλλον εργα-



σίας. Παρ' όλα αυτά είναι ένα εκπληκτικό πρόγραμμα που μπορεί άνετα να αναλάβει την επεξεργασία και των δικών σας φωτογραφιών.

**Οι δυνατότητες του Zoom είναι εκπληκτικές.**

## ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Όπως και τα περισσότερα προγράμματα επεξεργασίας φωτογρα-

# ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

απογειωθείτε με το... **AIR WARRIOR**



## Πρόγραμμα Air Warrior

Flight - simulator που περιλαμβάνει και πρόγραμμα επικοινωνίας για το καταπληκτικό αυτό multi-user game

## Modem

Maxmodem 1200 E CCITT v.22/Bell 212A 1200 bps, CCITT v.21/Bell 103 300 bps

## Εγγραφή στην CompuLink

User - ID, Manual χρήσης, Δικαίωμα πρόσβασης σε όλα τα services, **Δώρο 3.000 units**

## Communication Software CompuTalk

Error Correction/Data Compression (MNP 5), Εξομοίωση διάφορων γνωστών τεματικών, Πανίσχυρη script language, Ενσωματωμένος ευέλικτος και εύχρηστος Editor (WordStar like), Πρωτόκολλα μεταφοράς αρχείων (Zmodem, Xmodem, ASCII κ.ά.), Υποστηριζόμενες ταχύτητες 300 - 38.400 bps (μόνο για χρήστες συμβατών)

ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ

~~23.500~~

ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ

~~9.000~~

ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ

~~9.000~~

# ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ 29.900

CompuLink

• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Για περισσότερες πληροφορίες και τηλεφωνικές παραγγελίες επικοινωνήστε με τον κ. Ηλία Νικολόπουλο, Compuress Support Center, Σουλτάνη 17 (γωνία Στουρνάρη), τηλ.: 3601761.



# Norton Desktop for Windows

## ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

IBM & compatibles

• του Θ. Ραφτόπουλου

DOYSTICK

ΧΩΡΙΣ

*Τα Windows 3.1 είναι η πιο γνωστή λειτουργική πλατφόρμα που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι χρήστες ανά τον κόσμο. Παρ' όλα αυτά, τα Windows έχουν και αρκετά "μελανά" σημεία, τα οποία σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ο Peter Norton έρχεται με τα Norton Desktop να καλύψει αυτά τα "μελανά" σημεία και να κερδίσει για άλλη μια φορά πολλούς χρήστες με τα αποτελέσματα της δουλειάς του.*

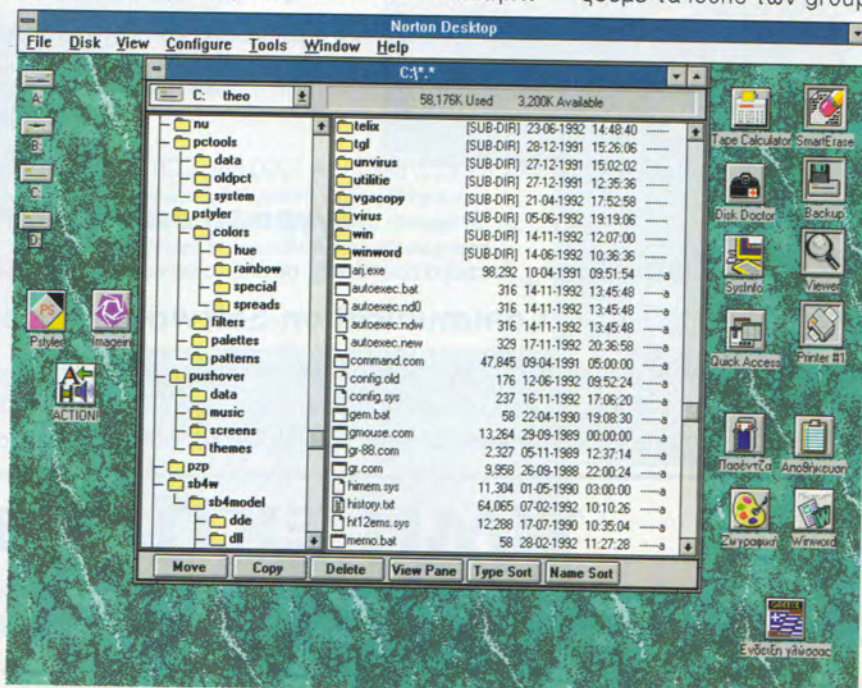
**T**α Windows, όπως είναι γνωστό σε όλους μας, διαθέτουν ένα όχι και τόσο φιλικό περιβάλλον στο File Manager και Program Manager. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να δείτε τι περιέχει μία δισκέτα, θα πρέπει να ανοίξετε το Main, να επιλέξετε τη Διαχείριση αρχείων και μετά το drive, μία διαδικασία αρκετά χρονοβόρα και όχι και τόσο φιλική. Τα πράγματα όμως μπορούν να αλλάξουν. Με το Norton Desktop όλα τα μελανά σημεία των Windows γίνονται πια παρελθόν, αφού εγκαθιστά ένα νέο εκπληκτι-

κό desktop. Η εγκατάστασή του μπορεί να γίνει όταν πρωτοεγκαταστήσουμε το πακέτο ή μετά αλλάζοντας το system.ini. Το αποτέλεσμα είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικό. Ξεχάστε το κλασικό περιβάλλον εργασίας και υποδεχτείτε ένα νέο, πιο φιλικό και εύκολο περιβάλλον.

### Περιβάλλον εργασίας

Το νέο φιλικό περιβάλλον του Norton Desktop αλλάζει κατά πολύ την οθόνη. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα εξής μενού: File, Disk, View, Configure, Tools, Windows και Help. Μέσα σε αυτά θα βρούμε όλα τα εργαλεία του Desktop και γνωστές εντολές που χρησιμοποιούσαμε πριν. Μια εντολή που έχει αποκτήσει κάποια νέα στοιχεία είναι η Properties. Τώρα πια εκτός από το όνομα, το path, το directory μπορούμε να αλλάξουμε το icon, να βάλουμε κάποιο Hot-Key, να δώσουμε μια περιγραφή και να βάλουμε κάποιο κωδικό!

Κωδικό μπορούμε να βάλουμε σε κάποιο File ή σε κάποιο group αρχείων. Ετσι, όταν πάμε να ανοίξουμε το Group ή να τρέξουμε το File, θα μας ζητηθεί ο κωδικός. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι μέσα από το Norton Desktop μάς δίνεται η δυνατότητα να αλλάξουμε τα icons των groups (!) πράγμα που δεν



**Το Norton Desktop προσφέρει έναν πολύ πρακτικότερο τρόπο για την διαχείριση των αρχείων. Εδώ, το directory tree και το αντίστοιχο directory.**



γίνονται στα Windows. Ετσι, μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο icon μέσα από τη βιβλιοθήκη που θα αντικαταστήσει το κλασικό εικονίδιο των groups. Στο αριστερό μέρος της οθόνης, επιτέλους, τώρα πια υπάρχουν τα icons με τα drives του συστήματός μας. Ετσι, εύκολα και γρήγορα κάνοντας κλικ σε ένα από τα εικονίδια μπορούμε να βρεθούμε στο παράθυρο διαχείρισης των αρχείων. Σ' αυτό το παράθυρο μπορούμε να δούμε τα περιεχόμενα μιας δισκέτας ή ενός δίσκου έχοντας από αριστερά όλα τα directories και από δεξιά όλα τα files. Στο κάτω μέρος του ξεχωρίζουμε τις εντολές Move, Copy, Delete, View Pane, Type Sort και Name Sort.

Οι τρεις πρώτες μάς είναι αρκετά γνωστές, ενώ οι δύο τελευταίες αναλαμβάνουν να ταξινομήσουν τα περιεχόμενα με βάση τον τύπο ή το όνομα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η εντολή View Pane, η οποία μας δίνει τη δυνατότητα να βλέπουμε το περιεχόμενο ενός αρχείου σε ένα παράθυρο που ανοίγει.

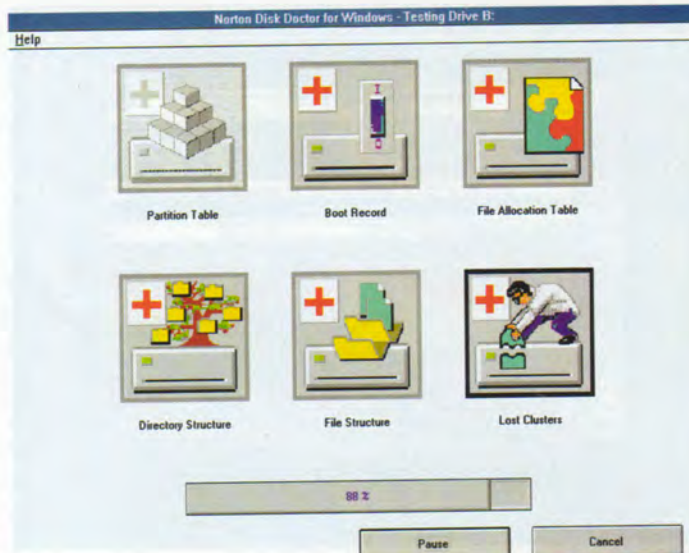
Ετσι, μπορούμε κάνοντας κλικ σε ένα αρχείο κειμένου στο παράθυρο να βλέπουμε το κείμενο ή, αν το αρχείο είναι κάποια εικόνα pcx, gif, να βλέπουμε την εικόνα. Εκπληκτικό! Στο δεξιό μέρος της οθόνης τοποθετού-

νται αυτόματα τα βασικά utilities που είναι τα Smart Erase, Backup, Viewer και Printer. Για όλα τα utilities του Norton Desktop θα αναφερθούμε παρακάτω. Σ' όλο το υπόλοιπο μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα διάφορα παράθυρα, αλλά μπορούμε, αν θέλουμε, να τοποθετήσουμε εύκολα και γρήγορα κάποιο group ή κάποιο file. Ετσι, αν χρησιμοποιούμε αρκετά κάποια προγράμματα, μπορούμε να τα μεταφέρουμε πιάνοντάς τα με το ποντίκι και "σέρνοντάς τα" στην κύρια οθόνη. Από εδώ και εμπρός κάνοντας κλικ στο εικονίδιο θα βρισκόμαστε αμέσως στο πρόγραμμα. Με αυτό τον τρόπο γλιτώνουμε το άνοιγμα παραθύρων και groups. Οπως βλέπετε και στη φωτογραφία μας, είμαστε ελεύθεροι να μεταφέρουμε "έξω" όποια προγράμματα ή groups θέλουμε. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι όλα τα γνωστά σας group, Main, Accessories, Games κ.ά. μπορούμε να τα δούμε μέσα από την επιλογή ή το εικονίδιο Quick Access.

### Εργαλεία

**Super Find:** Το Super Find είναι αρκετά χρήσιμο Utility, με το οποίο μπορούμε να ερευνήσουμε κάποια αρχεία ή ακόμα και όλο το σκληρό ή όλο το δίκτυο

# Joystick



(1) για ένα κείμενο ή μία λέξη που θέλουμε να βρούμε.

Δηλαδή μπορούμε να ψάξουμε όλα τα αρχεία του δίσκου μας ή του δικτύου για να βρούμε, για παράδειγμα, ποια περιέχουν τη λέξη "Τεύχος 94".

**Calculator:** Ενα εργαλείο απαραίτητο σε όλους τους σύγχρονους χρήστες.

Το κομπιουτεράκι των Norton έρχεται να χτυπήσει αυτό των Windows χρησιμοποιώντας δύο τύπους κομπιούτερ. Ο πρώτος είναι ο Tape και είναι ουσιαστικά μια λογιστική αριθμομηχανή, αφού χρησιμοποιεί μια θεωρητική ταινία εκτυπώσεων, στην οποία μπορούμε να δούμε όλες τις

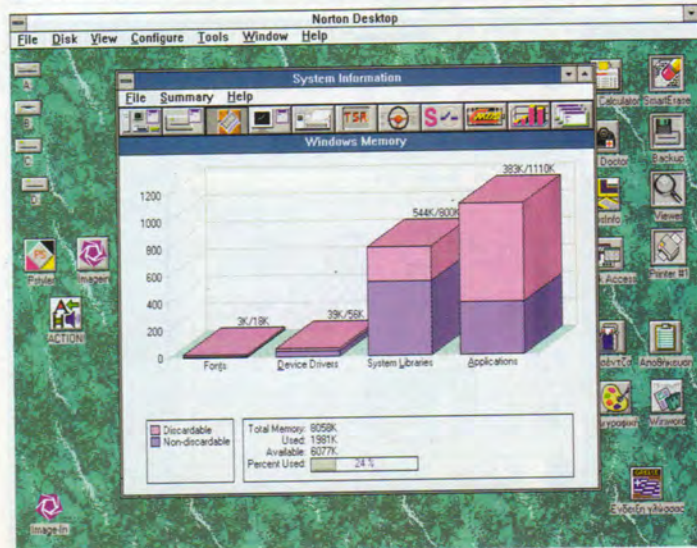
**Το Norton Disk Doctor, στην έκδοσή του για τα Windows. Παρατηρήστε τον... αγχωμένο γιατρό.**

**Το γράφημα αυτό εμφανίζει την εκμετάλλευση της μνήμης από τις εφαρμογές. Γίνεται διαχωρισμός σε discardable και non-discardable κώδικα.**



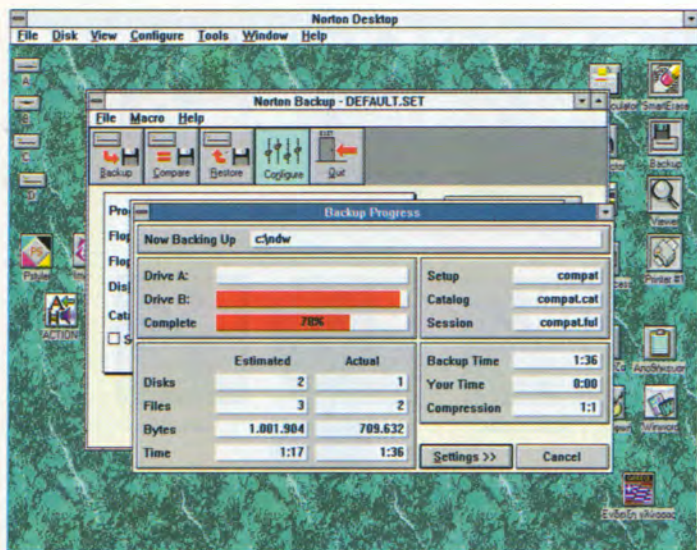
**Το περιβάλλον εργασίας του Norton Desktop. Το παράθυρο του Quick Access είναι παρόμοιο με το παράθυρο του Program Manager, με**

**τη διαφορά ότι εδώ μπορείτε να αλλάξετε τα εικονίδια των group windows. Παρατηρήστε ακόμα ότι τα εικονίδια των προγραμμάτων μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε σημείο του desktop. Με τον τρόπο αυτό, μπορείτε να εκτελείτε τα αγαπημένα σας προγράμματα, χωρίς να χρειάζεται να καταφύγετε στο group window που βρίσκονται. Μια άλλη μεγάλη καινοτομία του Norton Desktop, είναι ότι τα εικονίδια των drives είναι διαθέσιμα κάθε στιγμή.**





# JOYSTICK



**Το Norton Backup, ένα ισχυρό πρόγραμμα αντιγράφων ασφαλείας, το οποίο διατίθεται στο εμπόριο και σαν ανεξάρτητο πρόγραμμα.**

**Το Icon Editor σας επιτρέπει να δημιουργήσετε δικά σας εικονίδια, ή να αλλάξετε τα ήδη υπάρχοντα.**

πράξεις που έχουμε κάνει. Ο δεύτερος είναι ο Scientific και είναι ουσιαστικά μια επιστημονική αριθμομηχανή, αφού σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε μια πληθώρα από μαθηματικές συναρτήσεις.

**Key Finder:** Μας εμφανίζει ένα αναλυτικό πίνακα με όλα τα γράμματα και τα σύμβολα που περιέχει μια γραμματοσειρά.

**Sleeper:** Το προγραμματάκι αυτό έρχεται να αντικαταστήσει το γνωστό Sleeper των Windows. Όταν η οθόνη μας δεν χρησιμοποιείται για κάποιο χρονικό διάστημα, το Sleeper αναλαμβάνει να δημιουργήσει κίνηση στην οθόνη.



Το χρονικό διάστημα το ορίζουμε εμείς, όπως επίσης και τα σχέδια που θα απεικονίζονται στην οθόνη.

Εδώ θα συναντήσουμε και το πρώτο στοιχείο υπεροχής σε σχέση με το Sleeper των Windows. Ο κατάλογος με τα σχέδια που μπορούμε να επιλέξουμε είναι πιο μεγάλος και με πιο όμορφα πρωτότυπα σχέδια σε σχέση με αυτόν των Windows.

Το δεύτερο στοιχείο υπεροχής θα το συναντήσουμε στη δυνατότητα καθορισμού γωνιών της οθόνης για την άμεση λειτουργία του Sleeper και τη μη λειτουργία του.

Ετσι, μπορούμε να αποφύγουμε, όταν διαβάζουμε ένα κείμενο, την εκνευριστική ξαφνική λειτουργία του.

**Shredder:** Χρήσιμο πρόγραμμα γι' αυτούς που δεν θέλουν να αφήνουν κανένα ίχνος πίσω τους. Αν, για παράδειγμα, έχετε κάποιο αρχείο το οποίο θέλετε να σβήσετε αποκλείοντας την πιθανότητα να το κάνει κάποιος undelete και να το πάρει, δεν έχετε παρά να το σβήσετε με το Shredder.

Το μόνο πρόγραμμα που μπορεί να σβήσει χωρίς να αφήσει κανένα ίχνος πίσω του.

**Smart Erase:** Έχει σχεδόν την ίδια λογική με την εντολή undelete. Είναι σε ενέργεια συνέχεια και αναλαμβάνει να κρατά πληροφορίες για όλα τα αρχεία που σβήνεται. Ετσι, εύκολα και γρήγορα μπορείτε, αν θέλετε, να επανακτήσετε τα αρχεία που σβήσατε.

**Disk Doctor:** Μία πολύ καλή έκδοση του γνωστού μας Disk Doctor από τα Norton Utilities, με τη μόνη διαφορά ότι λειτουργεί μόνο ως διαγνωστικό και δεν μας δίνεται η δυνατότητα να επανακτήσουμε κάποια χαμένα δεδομένα, όπως στην έκδοση για DOS.

Το πρόγραμμα αναλαμβάνει να κάνει ένα πλήρες τεστ στα Partition table, Boot record, File allocation table, Directory structure, File structure και Lost Cluster.

Επειτα από έναν πλήρη έλεγχο έχουμε στη διάθεσή μας μια αναλυτικότερη αναφορά, την οποία μπορούμε να εκτυπώσουμε

ή να σώσουμε.

Εντυπωσιακό είναι το περιβάλλον του προγράμματος.

Η βασική οθόνη του περιέχει 6 εικονίδια με τα σημεία όπου θα κάνει το τεστ το πρόγραμμα. Σε κάθε σημείο που κάνει τεστ στο αντίστοιχο εικονίδιο εμφανίζεται ένας ιατρός που τα εξετάζει.

**Norton Backup:** Ένα από τα πιο γνωστά προγράμματα του Norton.

Μέσα στο Norton Desktop θα βρείτε και το Backup, το οποίο σας επιτρέπει με ένα γρήγορο και φιλικό τρόπο να κάνετε Backup, Restore και Compare. Ιδιαίτερη εντύπωση θα σας κάνει η φιλικότητα και οι πολλές δυνατότητες που έχετε στη διάθεσή σας.

**System Info:** Μία πετυχημένη μεταφορά του γνωστού μας προγράμματος από τα Norton Utilities.

Το πρόγραμμα αυτό αναλαμβάνει να μας δώσει αναλυτικές πληροφορίες για το configuration του υπολογιστή μας μέσα από ένα όμορφο γραφικό περιβάλλον.

**Icon Editor:** Ίσως ένα από τα πιο εκπληκτικά προγραμματάκια που διαθέτουν τα Norton Desktop.

Μέσα από αυτό τον Editor μπορούμε να φορτώσουμε ένα εικονίδιο από όπου θέλουμε και να το επεξεργαστούμε.

Εκτός από αυτό, μας δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσουμε και να σώσουμε τα δικά μας εικονίδια εύκολα και γρήγορα.

Ένα μοναδικό πρόγραμμα που σίγουρα θα χρησιμοποιήσετε.

**Scheduler:** Ένα αρκετά έξυπνο και χρήσιμο πρόγραμμα. Στην αρχή θα μας θυμίσει ένα απλό ημερολόγιο, αλλά στην πραγματικότητα αναλαμβάνει να εκτελέσει κάποια προγράμματα που θέλουμε, σε κάποια συγκεκριμένη ημέρα και ώρα που θα ορίσουμε!

Την πρώτη εφαρμογή του θα τη συναντήσετε όταν το πρόγραμμα θα σας προτείνει να σας κάνει Backup κάθε μέρα στις 16:00.

**Batch Builder:** Με το Batch Builder, όπως καταλαβαίνουμε, μας δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσουμε κάποια batch files



μας δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσουμε κάποια batch files για τα Windows.

Ακόμα, μας δίνεται η δυνατότητα να πάρουμε πληροφορίες για όλες τις εντολές από ένα on-line help.

**Norton Viewer:** Με αυτό το έξυπνο utility μπορούμε να δούμε κάποιο αρχείο ανεξάρτητα με το format που έχει.

Ετσι, εκτός από τα κλασικά ASCII αρχεία, μας δίνεται η δυνατότητα να δούμε εικόνες gif - pcx, αρχεία από Dbase - Lotus - Excel, ακόμα κείμενα από πολλούς επεξεργαστές κειμένου, συμπιεσμένα αρχεία arc, zip και πολλά άλλα ακόμα.

**Format Disk:** Το γνωστό μας πρόγραμμα που όλοι γνωρίζουν πως αναλαμβάνει να κάνει format σε μια δισκέτα.

Διαθέτει τις τρεις γνωστές μας πια επιλογές φορμαρίσματος που είναι: Safe, Quick και Destructive.

**Disk Copy:** Με το Utility αυτό, όπως καταλαβαίνετε, μπορούμε να αντιγράψουμε μία δισκέτα σε μια άλλη ή να κάνουμε παραγω-

γή αντιγράφων εύκολα και γρήγορα, αφού δεν χρειάζεται να διαβάζουμε την πρωτότυπη δισκέτα συνέχεια αλλά μόνο μία φορά.

### ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

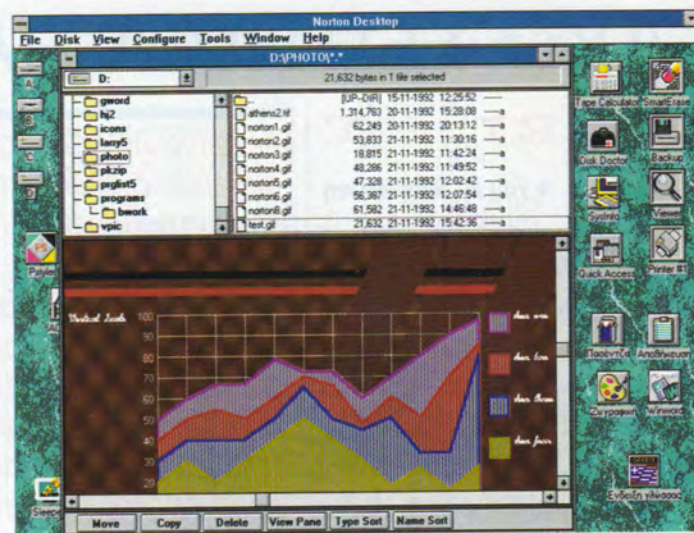
Για την καλή λειτουργία του Norton Desktop, απαιτείται τουλάχιστον ένας 286 στα 16 MHz, με 2 MB μνήμη (για να έχουμε ικανοποιητική ταχύτητα) και σκληρός δίσκος. Και, όπως είναι φυσικό, η λειτουργική πλατφόρμα Windows 3.x.

### ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Το Norton Desktop for Windows είναι πραγματικά ένα εκπληκτικό πρόγραμμα που έρχεται να καλύψει τα διάφορα "κενά" που υπάρχουν στα Windows. Καταφέρνει, και μάλιστα πολύ καλά, να μετατρέψει το κλασικό περιβάλλον των Windows σε ένα περιβάλλον πιο φιλικό που σας δίνει πολλές έξτρα δυνατότητες.

Εντυπωσιακά είναι και όλα τα

# JOYBOX Joystick



Utilities που περιλαμβάνει το πακέτο, τα οποία σίγουρα θα γίνουν τα "αγαπημένα" σας εργαλεία.

**Το Norton Desktop περιλαμβάνει και viewer για διάφορες μορφές αρχείων- graphics και εφαρμογών.**

## ΓΕΜΑΤΟ ...ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



King's Quest 5  
Space Quest  
Larry 5  
Police Quest 3  
Conquests of the Longbow  
Eco Quest I  
Quest for the Glory II  
Rise of the Dragon  
Heart of China  
Willie Beamish  
Wonderland  
Demon's Tomb  
Spellcasting 101  
Loom  
The Final Battle  
Elvira I  
Elvira II  
Search for the King  
Lost in L.A.  
Martian Memorandum  
Cruise for a Corpse  
Monkey Island 1  
Monkey Island 2  
Time Quest

**Αποκτήστε το Adventures!**  
Κάντε δικό σας τον κόσμο της φαντασίας και της περιπέτειας.

Το **Adventures** είναι ένα εκπληκτικό βιβλίο με τις λύσεις των πιο σημαντικών adventures, γραμμένο ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας...

**ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!**

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛ: 3601761



Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ: 9241714 - 6, FAX: 9242219

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ  
Παρακαλώ ν.1 μου στείλετε το βιβλίο Adventures. Για το λόγο αυτό, στέλνω ταχυδρομική επισταγή Νο..... με το ποσό των 3.400 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.  
ΟΝΟΜ/ΜΟ.....ΠΟΛΗ.....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....  
Τ.Κ.....



# Diamond Edge & Diamond Back

## ΔΥΟ ΣΩΤΗΡΙΑ HARD DISK UTILITIES

ATARI ST

• του Η. Μανσιώτη

*Δεν είναι λίγες οι φορές που χρήστες σκληρών δίσκων έχουν θρηνήσει χαμένα δεδομένα. Η ευθύνη όμως είναι όλη δική τους. Δεν αναφερόμαστε βέβαια μόνο σε λάθη χειρισμού ή σε δράση ιών που έχουν εισχωρήσει στο σύστημα. Η αξιοπιστία των μέσων αποθήκευσης, όπως οι σκληροί δίσκοι, είναι μεγάλη, αλλά δεν παύει να υπάρχει η πιθανότητα παρουσίασης κάποιου προβλήματος. Γι' αυτό το λόγο απαιτείται συχνός έλεγχος του σκληρού δίσκου και backup των δεδομένων σε τακτά χρονικά διαστήματα.*

**A**υτό το μήνα σας παρουσιάζουμε δύο προγράμματα που πιθανόν να σας απαλλάξουν από τους εφιάλτες με bad tracks και κατεστραμμένα data, από τους οποίους υποφέρει κάθε χρήστης σκληρού δίσκου. Τα προγράμματα, περί των οποίων ο λόγος, είναι τα Diamond Edge και Diamond Back. Ας τα δούμε όμως αναλυτικά.

### Diamond Edge

Είναι το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιείτε πιο συχνά, μια και επιτρέπει ολοκληρωτικό έλεγχο του σκληρού. Η απρόσεκτη χρήση του θα έχει ίσως καταστροφικά αποτελέσματα. Γι' αυτό το λόγο το πρόγραμμα έχει δύο modes λειτουργίας: Novice και Expert.

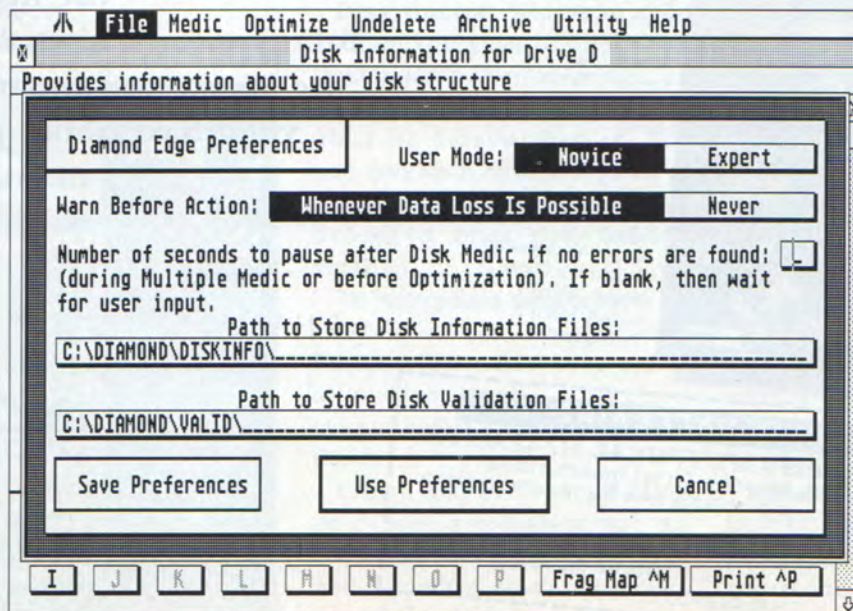
Οι επιλογές είναι οι ίδιες και στα δύο modes αλλά, αν έχετε δηλώσει Novice, το πρόγραμμα θα σας ενημερώνει για το τι πρόκειται να κάνετε, ώστε να αποφεύγονται λάθη που θα οδηγούσαν ίσως σε απώλεια δεδομένων. Αφού δηλώσετε λοιπόν Novice, είστε έτοιμοι να εξερευνήσετε τις δυνατότητες του προγράμματος.

Η κεντρική οθόνη του προγράμματος είναι ένα παράθυρο που στο κάτω μέρος έχει 16 buttons - όσος δηλαδή είναι ο αριθμός των drives (=2) και των partitions (=14) που μπορούμε να έχουμε σε ένα ST.

Τρία άλλα buttons παρέχουν λειτουργίες που θα εξηγήσουμε στη συνέχεια, ενώ ένα τέταρτο σας δίνει τη δυνατότητα να τυπώσετε το περιεχόμενο που έχει εκείνη τη στιγμή το παράθυρο.

Το πρώτο που μπορείτε να κάνετε είναι να επιλέξετε κάποιο drive ή partition. Η επιλογή αυτή περνάει σαν παράμετρος σε όλες σχεδόν τις λειτουργίες του προγράμματος.

Οποδήποτε κάνετε δηλαδή από εδώ και πέρα αφορά το drive ή την partition που έχετε επιλέξει. Ξεκινώντας λοιπόν μπορείτε να δείτε ό,τι έχει



Το menu των αρχικών επιλογών του προγράμματος. Όσο έμπειρος και αν είστε, δηλώστε πάντα novice.

ΧΩΡΙΣ  
SYSTEMS



# Joystick

σχέση με το boot block και το FAT του ενεργού drive καθώς και το μέγεθός του, τον κατειλημμένο και τον ελεύθερο χώρο (Disk Info button) και την τμηματοποίηση (Frag Map button).

Η τμηματοποίηση (fragmentation) εμφανίζεται, όταν γίνονται πολλές εγγραφές και διαγραφές αρχείων και έχει ως αποτέλεσμα ορισμένα αρχεία να μην καταλαμβάνουν συνεχόμενο χώρο στο δίσκο, γεγονός που οδηγεί στη μείωση της απόδοσης του δίσκου, μια και η κεφαλή κάνει "άλματα" όταν θέλετε να διαβάσετε το κατακερματισμένο αρχείο. Το Diamond Edge σας κάνει γραφική παρουσίαση του μεγέθους της τμηματοποίησης και σας δίνει τον αριθμό των κατακερματισμένων αρχείων.

Το τρίτο button (All Info) σας δίνει πληροφορίες που έχουν σχέση με τη χωρητικότητα και τον ελεύθερο και κατειλημμένο χώρο για όλες τις partitions του σκληρού δίσκου. Όπως είπαμε πιο πάνω, έχετε τη δυνατότητα να τυπώσετε το περιεχόμενο που έχει κάθε φορά το παράθυρο, ανάλογα με τη λειτουργία που έχετε επιλέξει. Ο έλεγχος λαθών και η ανίχνευση των bad sectors γίνεται μέσω των επιλογών του menu Medic.

Αν επιλέξετε Auto-Fix Errors, το Diamond Edge θα διορθώσει αυτόματα τα λάθη που βρέθηκαν κατά τον έλεγχο του ενεργού drive και θα δημιουργήσει ένα αρχείο με την περιγραφή τους. Μπορείτε ακόμα να επιλέξετε το σώσιμο των lost clusters που θα βρεθούν κατά τον έλεγχο ή αν το πρόγραμμα θα αγνοήσει ή όχι τα ονόματα αρχείων

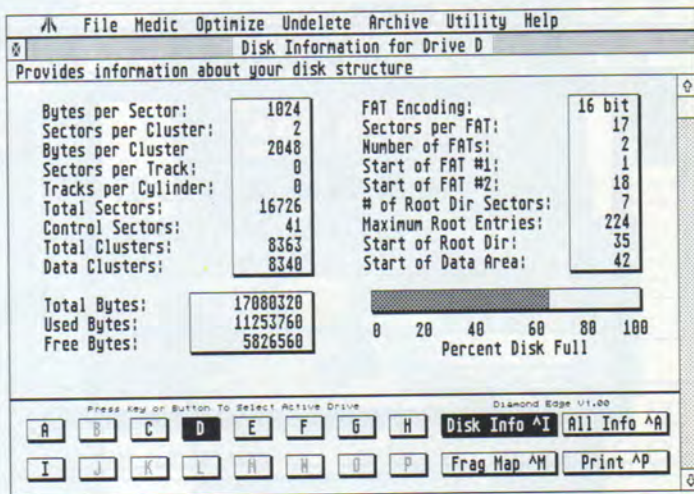
που έχουν μη αποδεκτούς χαρακτήρες. Η διαδικασία ελέγχου ξεκινάει με την επιλογή Test Disk που αναφέρεται πάντα στο ενεργό drive.

Αν θέλετε να ελέγξετε περισσότερα από ένα drive, θα πρέπει να επιλέξετε Test Multiple και να διαλέξετε τα drives προς έλεγχο μέσω ενός dialog box. Εχουμε και εδώ γραφική παρουσίαση της διαδικασίας που λαμβάνει χώρα. Όταν τελειώσει ο έλεγχος, παρουσιάζεται μια οθόνη με τα αποτελέσματα και, αν δεν έχουμε επιλέξει την αυτόματη διόρθωση λαθών, μπορούμε να δούμε και να διορθώσουμε τυχόν λάθη, δυστυχώς όμως όχι επιλεκτικά.

Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να σημειώσετε τους bad sectors, να δημιουργήσετε ένα CRC αρχείο για το τρέχον ενεργό drive, ώστε να μπορείτε να ελέγξετε τη φθορά των αρχείων και τέλος να αλλάξετε το partition table.

Μιλήσαμε προηγουμένως για το πώς μπορείτε να δείτε το μέγεθος της τμηματοποίησης (fragmentation) του σκληρού δίσκου σας. Το Diamond Edge σας δίνει τη δυνατότητα να αυξήσετε την απόδοση του δίσκου σας με τη διαδικασία optimization, η οποία τοποθετεί όλα τα αρχεία που βρίσκονται σε ένα directory με τέτοιο τρόπο, ώστε να καταλαμβάνουν συνεχόμενο χώρο στο δίσκο.

Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ δύο τύπων optimization: Optimization for Reading και Optimization for Writing. Η μόνη διαφορά μεταξύ των δύο μεθόδων είναι ο χώρος στο δίσκο, στον οποίο μετακινείται

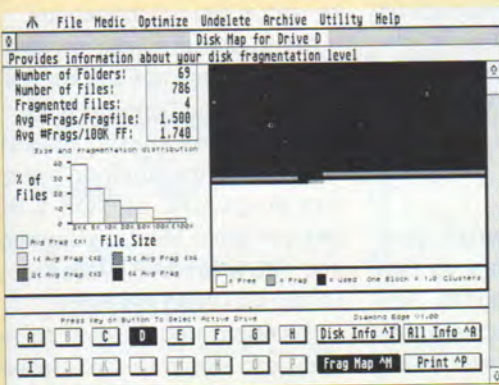


**Εδώ βλέπετε τις πληροφορίες που δίνει το πρόγραμμα για την partition D.**

το μέρος που καταλαμβάνεται από τα αρχεία. Επιλέγοντας Optimization for Reading ο κατειλημμένος από αρχεία χώρος θα μεταφερθεί στην αρχή της partition. Αυξάνεται έτσι η απόδοση κατά το διάβασμα, επειδή οι directory sectors και οι file clusters βρίσκονται πιο κοντά στα FAT tables. Μειώνεται έτσι και ο αριθμός των κινήσεων που πρέπει να κάνει η κεφαλή του σκληρού δίσκου για να βρει και να διαβάσει ένα αρχείο.

Επιλέγοντας Optimization for Writing ο κατειλημμένος από αρχεία χώρος θα μεταφερθεί στο τέλος της partition. Αυτό αυξάνει την απόδοση κατά το γράψιμο, επειδή ο ελεύθερος χώρος βρίσκεται κοντά στα FAT tables, το λειτουργικό σύστημα δεν δυσκολεύεται να τον βρει και η κεφαλή δεν κάνει μεγάλη

**Εδώ βλέπετε πληροφορίες για τη χωρητικότητα και τον ελεύθερο χώρο των partitions.**



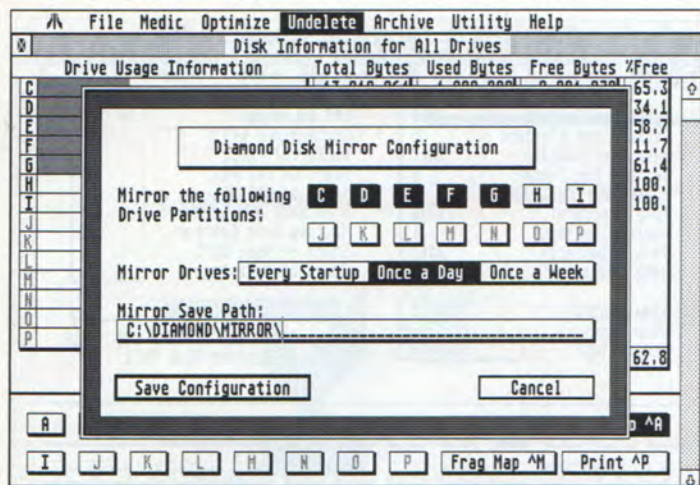
**Η τμηματοποίηση εμφανίζεται, όταν γίνονται πολλές εγγραφές και διαγραφές αρχείων και έχει ως αποτέλεσμα ορισμένα αρχεία να μην καταλαμβάνουν συνεχόμενο χώρο στο δίσκο, γεγονός που οδηγεί στη μείωση της απόδοσης του δίσκου.**

**Το Diamond Edge σας κάνει γραφική παρουσίαση του μεγέθους της τμηματοποίησης και σας δίνει τον αριθμό των κατακερματισμένων αρχείων.**

Drive	Total Bytes	Used Bytes	Free Bytes	%Free
C	13,912,064	4,820,992	9,091,072	65.3
D	17,080,320	11,253,760	5,826,560	34.1
E	17,080,320	7,049,216	10,031,104	58.7
F	17,080,320	15,077,376	2,002,944	11.7
G	23,007,232	8,871,936	14,135,296	61.4
H	21,960,704	0	21,960,704	100.0
I	16,730,112	0	16,730,112	100.0
J				
K				
L				
M				
N				
O				
P				
<b>Grand Totals:</b>	<b>126,851,072</b>	<b>47,073,280</b>	<b>79,777,792</b>	<b>62.8</b>



# JOYSTICK



**To menu  
παραμετροποίησης του  
disc mirror.**

διαδρομή για να γράψει τα δεδομένα.

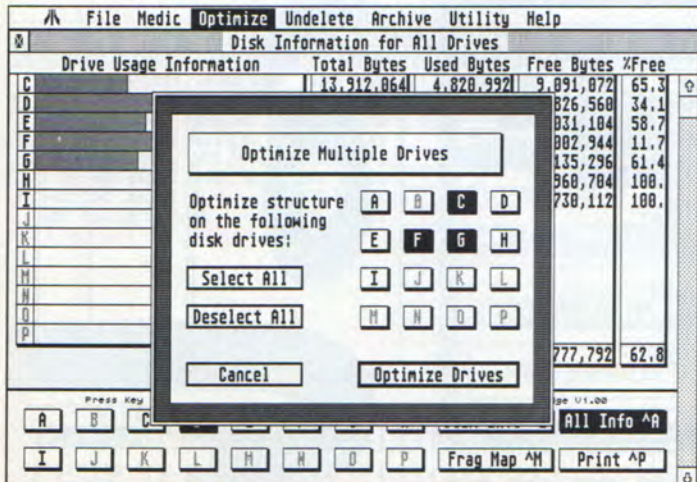
Μπορείτε ακόμα να επιλέξετε την ελευθέρωση του χώρου που κρατείται στους directory sectors για τα αρχεία που έχουν διαγραφεί. Αυτό μηδενίζει την πιθανότητα να ανακτήσετε κάποιο από αυτά τα αρχεία, αλλά αυξάνει την ταχύτητα της έρευνας για αρχεία.

Πριν από κάθε optimization ελέγχεται ο σκληρός δίσκος για λάθη, τα οποία πρέπει να διορθωθούν - αν υπάρχουν - πριν ξεκινήσει η διαδικασία optimization.

Πριν από το optimization καλό θα ήταν να κάνετε backup του σκληρού δίσκου, μια και, αν συμβεί κάτι κατά τη διαδικασία του optimization (π.χ. διακοπή ρεύματος), θα χάσετε όλα τα πολύτιμα δεδομένα σας.

Για τον ίδιο λόγο μην επιχειρήσετε να διακόψετε την παραπάνω

**Μέσω αυτών των  
επιλογών μπορείτε να  
κάνετε optimize σε όσα  
drives θέλετε.**



διαδικασία κλείνοντας τον υπολογιστή, κάνοντας reset ή βγάζοντας τη δισκέτα (αν κάνετε optimization σε δισκέτα) από το drive.

Τα αποτελέσματα τέτοιων ενεργειών θα είναι καταστροφικά! Το Diamond Edge σας παρέχει τη δυνατότητα να σώσετε τις πληροφορίες που αφορούν το FAT και το directory structure, ώστε η ανάκτηση διαγραμμένων αρχείων να είναι πάντα επιτυχής.

Αυτό το αναλαμβάνει ένα πρόγραμμα που υπάρχει στο πακέτο, το Diamond Mirror, το οποίο τοποθετείται στον auto folder και σώζει τις παραπάνω πληροφορίες για τις partitions που θέλετε σε χρονικά διαστήματα που έχετε ορίσει. Φυσικά, θα πρέπει να υπάρχει στο σύστημα real-time clock, το οποίο διαθέτουν μόνο οι Mega STE και TT.

Αν τώρα θέλετε να ανακτήσετε ένα αρχείο, μπορείτε να διαλέξετε δύο μεθόδους: Simple Undelete και Mirror Undelete.

Αν έχετε ένα Mirror αρχείο για το drive που περιέχει το σβησμένο αρχείο, επιλέξτε τη Mirror Undelete, η οποία είναι η μόνη μέθοδος για να ανακτήσετε πλήρως ένα κατακερματισμένο αρχείο.

Επιλέγοντας Simple Undelete εμφανίζεται ένας file selector με τα διαγραμμένα αρχεία και μπορείτε να επιλέξετε ποιο θα ανακτήσετε.

Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να σώσετε το boot sector, το FAT table και τους directory sectors μιας ορισμένης partition, ώστε να μπορείτε να επαναφέρετε αυτά τα στοιχεία, σε περίπτωση που έχουν καταστραφεί.

Μέσω των επιλογών του menu Utilities μπορείτε να αντιγράψετε μια partition σε μια άλλη, να προκαλέσετε media change, να δείτε και να τυπώσετε αρχεία καθώς και να σβήσετε τελείως μια partition.

Το Diamond Edge είναι το πρόγραμμα που θα σας απαλλάξει από πολλά προβλήματα που παρουσιάζονται συνήθως στους σκληρούς δίσκους.

Χρειάζεται όμως προσοχή, γιατί μια λάθος ενέργεια μπορεί να έχει καταστροφικά αποτελέσματα. Διαβάστε προσεκτικά το manual και έχετε το πρόγραμμα σε mode Novice, όσο έμπειρος και αν είστε.

Μια μικρή καθυστέρηση λόγω των alert boxes δεν είναι τίποτα μπροστά σε μια πιθανή απώλεια δε-

δομένων εξαιτίας λανθασμένου χειρισμού.

## Diamond Back

Το backup είναι μια χρονοβόρα διαδικασία, αλλά είναι η μόνη που μπορεί να εξασφαλίσει 100% την ανάκτηση των δεδομένων σας, αν συμβεί κάτι. Το Diamond Back είναι ίσως το πιο εύκολο στη χρήση πρόγραμμα backup που κυκλοφορεί για τον Atari ST. Είναι ικανό να κάνει είτε Image backup, όπου μια ολόκληρη partition περνάει σε δισκέτες, είτε File backup όπου αντιγράφονται μόνο επιλεγμένα αρχεία. Αν επιλέξετε Image backup, μόνο ο κατελιημένος από αρχεία χώρος θα αντιγραφεί σε δισκέτες, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να κάνετε Restore σε όποια partition θέλετε, αρκεί να υπάρχει ο απαιτούμενος χώρος. Στο File backup δίνεται η δυνατότητα να συμπιέσετε, αν θέλετε, τα αρχεία για να μειώσετε τον αριθμό των απαιτούμενων δισκετών. Ενα μοναδικό χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι η δυνατότητα backup partitions που έχουν δημιουργηθεί με το Spectre.

Μαζί με το Diamond Back δίνεται και ένα πρόγραμμα format, το οποίο μορφοποιεί δισκέτες double και high density. Υπάρχει επίσης μια ειδική επιλογή που μορφοποιεί δισκέτες, ώστε να είναι συμβατές με το πρωτόκολλο AFE (Apple File Exchange), ώστε να μεταφέρετε αρχεία από και προς το Macintosh.

## Επίλογος

Τα δύο αυτά προγράμματα είναι τα καλύτερα στο είδος τους, ενώ κοστίζουν περίπου \$70 το καθένα, τιμή πολύ χαμηλή, αν λάβει κάποιος υπόψη του τι προσφέρουν.

Για τη δοκιμή είχαμε την έκδοση 1.00 του Diamond Edge και την έκδοση 2.41 του Diamond Back. Δεν δημιούργησαν κανένα πρόβλημα κατά τη χρησιμοποίησή τους σε ένα Mega STE με TOS 2.5 και σκληρό δίσκο Maxtor χωρητικότητας 120 MBytes. Εργάζονται στη μεσαία και υψηλή ανάλυση.

Η εταιρία που διακινεί τα προγράμματα είναι η Oregon Research Associates 16200 S.W. Pacific Hwy., Suite 162 Tigard OR 97224 USA, τηλέφωνο: (503) 620-4919, fax: (503) 639-6182.



## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ

Γ. Μαλακός-Ν.  
Αραβαντινός  
version για PC/XT  
Τιμή: 15.000 δρχ.  
version για AT/286  
Τιμή: 25.000 δρχ.  
Κωδικός: DI 0006

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

Δ. Τζωρτζάκης  
Λ. Παπαδόπουλος  
Τιμή: 9.900 δρχ.  
Κωδικός: DI 0002

## HIT PACK 13

Δ. Τζωρτζάκης  
Τιμή: 7.000 δρχ.  
Κωδικός: DI 0003

## LOTTO STAT

Δ. Αθυμαρίτης  
Τιμή: 9.900 δρχ.  
Κωδικός: DI 0005

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΞΑΡΙ

Κ. & Γ. Γκουρβέλος  
Τιμή: 9.900 δρχ.  
Κωδικός: DI 0004

## ASTROCHART

Θ. Νάτσινας  
Τιμή: 9.900 δρχ.  
Κωδικός: DI 0001

## COMPUTALK

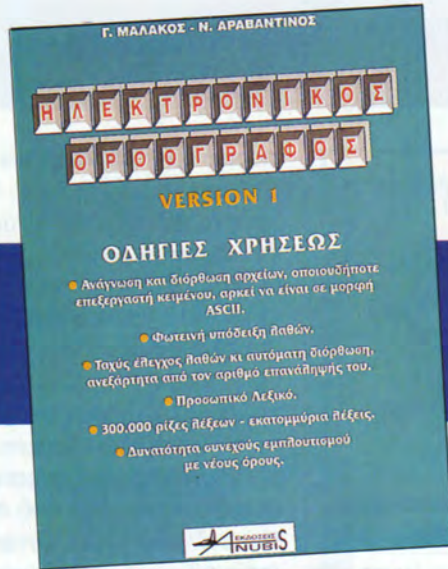
Όμιλος Compupress  
Τιμή: 9.000 δρχ.  
Κωδικός: DI 0007

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA

Ανδρέα Γρίμπελα  
Γιάννη Ιωαννίδη  
Τιμή: 12.000  
Κωδικός: DI 0008

## Εκδόσεις ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42,  
τηλ.: 9241714-6 fax: 9242219



### ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ANUBIS SHOP BY - MAIL

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....  
 ΗΛΙΚΙΑ .....  
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....  
 ΠΟΛΗ..... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....  
 ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 4% Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS** Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.  
 Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.



# Public Domain

Αυτό το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλα  
χρήσιμα προγράμματα που ρύνουν τα χέρια του απλού  
χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες  
της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλήτρη - Ηλ. Μανειώτη

## UTILITIES

### Power Packer 2.1 (AMIGA)



Σίγουρα ο γνωστότε-  
ρος συμπίεστής σε  
παλιότερη έκδοση  
του, πριν ακόμα γίνει εμπορικό  
πακέτο, για την Amiga σας.

Αν έχετε χρησιμοποιήσει το  
zoo ή το lharc για να αποσυμπίε-  
σετε κάτι από την compulink, τό-  
τε θα έχετε δει κατά πόσο μι-  
κρότερο μπορεί να γίνει ένα  
πρόγραμμα όταν συμπίεστεί.  
Ετσι μπορούμε να βάλουμε "πο-  
λύ πράμα" σε μία δισκέτα ή σε  
ένα σκληρό δίσκο. Το πρόβλημα

είναι το ότι για να τρέξουμε κάτι  
από συμπίεση, θα πρέπει πρώτα  
να αποσυμπίεστεί, με αποτέλε-  
σμα να μην είναι ο ιδανικός τρό-  
πος η συμπίεσή του με ένα από  
τα παραπάνω συμπίεστικά.

Ο PowerPacker όμως είναι  
κάτι το διαφορετικό: συμπίεζετε  
το πρόγραμμα και αυτό, παρ' ότι  
30 και πλέον τοις εκατό μικρότε-  
ρο, εξακολουθεί να τρέχει, χω-  
ρίς να χρειάζεται να το αποσυ-  
μπιέσετε πριν το χρησιμοποιή-  
σετε!!!

Πώς γίνεται αυτό: Ο Power  
Packer συμπίεζει το προς συ-  
μπίεση πρόγραμμα και μαζί με  
αυτό σώζει σαν τελικό αρχείο,  
και ένα μικρό κομμάτι κώδικα,  
που αναλαμβάνει μόνο του να α-

ποσυμπιέσει και να τρέξει το συ-  
μπιεσμένο πρόγραμμα. Για το  
χρήστη η διαδικασία είναι η ίδια  
όπως και αρχικά: η double  
clicking από το Workbench ή με  
το όνομα του προγράμματος  
από το SHELL.

Μπορείτε ακόμα να συμπίεσε-  
τε και απλά αρχεία (data) και κα-  
τόπιν να τα αποσυμπιέσετε, μέ-  
σα από το πολύ καλό και εύχρη-  
στο User Interface του Power-  
Packer. Δεν ενδείκνυται όμως  
για ομαδική συμπίεση, όπως τα  
Lharc και zoo.

Τώρα από επιδόσεις είναι πολ-  
ύ καλός, η αποτελεσματικότη-  
τά του όμως ρυθμίζεται αντι-  
στρόφως ανάλογα με την ταχύ-

τητα λειτουργίας του. Ετσι, όσο  
μεγαλύτερη είναι η αποτελεσμα-  
τικότητά του τόσο πιο μεγάλη εί-  
ναι και η αναμονή.

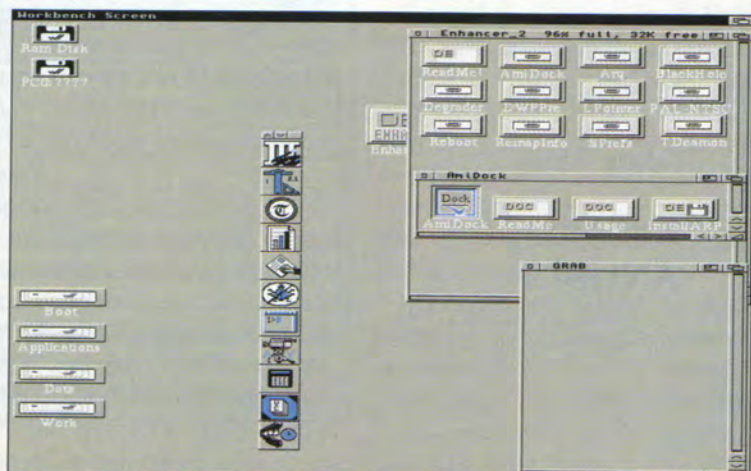
Βέβαια, η συγκεκριμένη έκδο-  
ση του προγράμματος αυτού θα  
αποτύχει να συμπίεσει προγράμ-  
ματα με overlay chunks και αν  
έχετε τέτοιο πρόβλημα, μπορεί-  
τε να επικοινωνήσετε με το συγ-  
γραφέα Niko Francois στο  
Βέλγιο. Η τελευταία του έκδοση  
είναι η 4.0 και πωλείται από αυ-  
τόν σε πολύ χαμηλή τιμή, και κά-  
νει τα πάντα! Μέχρι τότε βουλευ-  
τείτε με το 2.1 που μπορείτε να  
το βρείτε στην CompuLink. Αaa  
και μία τελευταία λέξη: τρέχει  
και σε 1.3 και σε 2.0

### AmiDock 1.3 (AMIGA)



Εμπνευσμένος από  
το NeXT ο συγγραφέ-  
ας του Amidock, Gary  
Night, μας δίνει έναν εναλλακτι-  
κό τρόπο να καλέσουμε ένα  
πρόγραμμα μέσα από ένα πολύ  
ευκίνητο εργαλείο πάνω στην ο-  
θόνη του Workbench. Μέχρι τώ-  
ρα αυτά τα προγράμματα ήταν  
στο πεδίο μόνο των κατόχων

του νέου λειτουργικού 2.0. Το  
Amidock βάζει τέρμα σε αυτό το  
μονοπώλιο, αφού τρέχει και σε  
1.2 και σε 1.3. Η ακριβής εργα-  
σία του είναι η εξής: Ανοίγει ένα  
στενόμακρο παράθυρο (οριζόν-  
τιο ή κατακόρυφο) στην οθόνη  
του Workbench και μέσα σε αυ-  
τό εμφανίζονται κάποια σχήματα  
που περιγράφουν προγράμματα,  
τα οποία βρίσκονται μέσα στο  
σκληρό σας δίσκο (φαντάζομαι  
ότι δεν θα το χρησιμοποιήσετε





# Public Domain

για τις δισκέτες σας - αν και δεν είναι αδύνατο). Τα σχήματα αυτά δεν είναι άλλα από τα iff brushes, αυτά που σώζει το Deluxe Paint, κι έτσι μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας αντιπροσωπευτικά σχήματα για τα προγράμματά σας.

Τώρα, για να τρέξει ένα πρόγραμμα, το μόνο που χρειάζεται είναι ένα DoubleClicking στο σχήμα που το περιγράφει. Αρκετά απλό ε; Και πολύ όμορφο σας πληροφορώ, αν και θα το δείτε και μόνοι σας στην εικόνα που συνοδεύει το κείμενο. Επιπλέον όλα γίνονται με το mouse και τα μενού του προγράμματος, θα σας μπερδέψει όμως με την εγκατάσταση και κυρίως την κατασκευή των Brushes. Το Amidock είναι SHAREWARE (η εγγραφή στοιχίζει \$25 δολάρια!!!), είναι πολύ καλό και θα βρεθεί σύντομα στην Compulink.

## Autosort (ST)



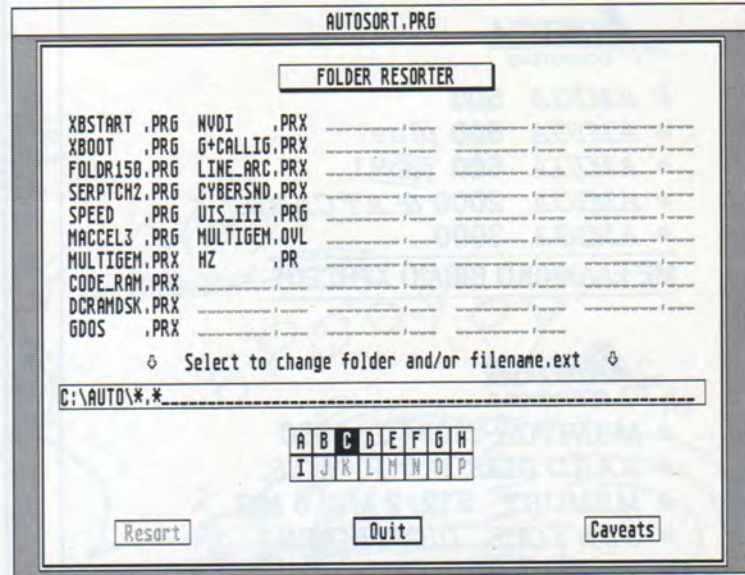
Το προγραμματάκι αυτό είναι χρήσιμο σε αυτούς που χρησιμοποιούν public domain προγράμματα, τα οποία τρέχουν από τον auto folder.

Μερικά όμως απαιτούν να είναι πρώτα στη σειρά, διαφορετικά δεν έχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα ή φιλοδωρούν το χρήστη με μερικές βόμβες.

Ο μόνος τρόπος για να αλλάξει η σειρά των προγραμμάτων στον auto folder είναι η μετακίνηση αυτών των προγραμμάτων σε μια άλλη δισκέτα και το ξαναγράψιμό τους στην πρώτη δισκέτα με την ενδεικνυόμενη σειρά.

Το πρόγραμμα autosort απαλλάσσει το χρήστη από αυτή την επίπονη διαδικασία.

Αρκεί να τρέξετε το πρό-



γραμμα, να διαλέξετε τον οδηγό δισκέτας ή την partition του σκληρού, όπου βρίσκεται ο auto folder και να αλλάξετε τη θέση των προγραμμάτων που περιέχει χρησιμοποιώ-

ντας το mouse. Στην Compulink θα βρείτε την τελευταία έκδοση (ver 3.6) αυτού του θαυματούργου προγράμματος στο αρχείο autosort.arc.

## Superboot (ST)



Η οργάνωση των αρχείων του auto folder και η επιλογή των desk accessories που θα φορτωθούν, όπως και τα προγράμματα του auto folder που θα τρέξουν, είναι προβλήματα που λύνονται με τη χρησιμοποίηση του Superboot. Το πρόγραμμα αυτό είναι shareware, πράγμα που σημαίνει ότι αν το βρείτε χρήσιμο θα ήταν καλό να στείλετε ένα ποσό χρημάτων στη διεύθυνση που αναφέρεται σε ένα από τα συνοδευτικά documents. Το Superboot πρέπει να μεταφερθεί στον auto folder και μερικές από τις δυνατότητες που παρέχει αναφέρονται στη συνέχεια:

- Επιλογή των desk accessories που θα φορτωθούν.
- Επιλογή των προγραμμάτων του auto folder που θα τρέξουν.
- Επιλογή διαφορετικών DESKTOP.I NF αρχείων όταν ξεκινάει η διαδικασία boot.
- Επιλογή διαφορετικών ASSIGN.SYS αρχείων, όταν χρησιμοποιούμε το GDOS.
- Εμφάνιση εισαγωγικής εικόνας Degas, Neochrome ή Tiny σε έγχρωμες και μονόχρωμες οθόνες.
- Δυνατότητα παιχνιδιού κάποιου ψηφιοποιημένου ήχου.
- Επιλογή ώρας και ημερομηνίας.



- Δυνατότητα "κλειδώματος" του συστήματος με password.
- Επιλογή της seek rate του οδηγού δισκέτας και του αν θα γίνεται ή όχι επαλήθευση της εγγραφής στο δίσκο (write verify). Θα χρειαστεί να διαβάσετε το manual (90KBytes) για να χρησιμοποιήσετε όλες τις δυνατότητες που παρέχει το Superboot. Στην Compulink θα βρείτε την έκδοση 7.4 στο αρχείο superboot.arc.



# AMIGA Commodore



- AMIGA 500
- AMIGA 500 plus
- AMIGA 600 **NEW!**
- AMIGA 2000 & AT CARD
- AMIGA 3000

## ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΧΡΗΣΕΩΣ



- MONITOR 1084 D, 1950
- HARD DISK G.V.P./B.C.S.
- MEMORY 512, 2 MB, 8 MB
- GEN LOCK, DIGITIZERS
- DISK DRIVE, TV MODUL
- XT CARD, AT CARD
- VORTEX 16 MHz for AMIGA 500



- DESKTOP - W/PROCESSING
- MUSIC, SOUND SAMPLES
- VIDEO GRAPHICS-ANIMATE
- DATABASES
- VIDEO TITLING
- IMAGE PROCESSING

NEW

## & ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ ANCO 1 ΕΤΟΥΣ

**ΜΟΝΑΔΙΚΟ  
ΓΡΗΓΟΡΟ (24 ΩΡΕΣ)  
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ  
SERVICE !**

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ  
ΛΙΑΝΙΚΗ**



**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ**

ΔΗΜ. ΓΟΥΝΑΡΗ 42 • 031-278.189 • 546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

# Public Domain

## Degrader 1.10

(AMIGA)



Μέχρι πριν 1 μήνα ήμουν απογοητευμένος. Η A3000 δεν τρέχει το Kick Off, το Sensible Soccer και άλλα πολλά...

Η μόνη λύση ήταν να πάρω μια "μικρή" για να επιδιώξω στο αγαπημένο μου sport. Ωσπου έγινε το θαύμα! Η νέα έκδοση του Degrader!

Έχουμε μιλήσει και στο παρελθόν για την παλιότερη έκδοση του προγράμματος αυτού. Η τελευταία του όμως είναι πραγματικά αστέρι.

Σκοπός του είναι να κάνει την Amiga σας να τρέξει τα προγράμματα "παλιάς μόδας" που δεν θέλουν fast μνήμη (αντί να κλείνετε διακόπτες) ή θέλουν επίμονα τον 68000 (και όχι τον 020 ή ό,τι άλλο έχετε) ή διακατέχονται από οποιοδήποτε άλλο βίτσιο. Και όλα αυτά όχι από μυστήριες εντολές μέσα από το CLI, αλλά από ένα fully mouse driven παράθυρο με 3D

look buttons και προφανείς χαρακτηρισμούς.

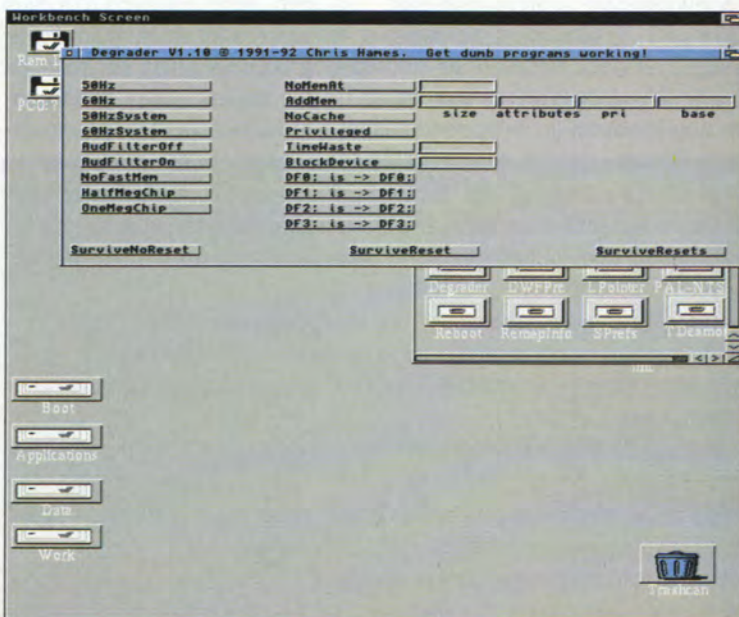
Πέρα από τις επιλογές για τη μνήμη, τη συχνότητα (50/60Hz), τη CPU κλπ., υπάρχει η δυνατότητα να κάνουμε το μηχάνημα πιο αργό, για να μην τρελαίνεται από τα προγράμματα που δεν χρησιμοποιούν τα ρολόγια.

Και όπως θα ήταν απόλυτα αναμενόμενο, μπορούμε να κάνουμε τις επιλογές μόνιμες, δηλαδή να ισχύουν μετά από μεγάλο αριθμό RESETS, ή να σταματήσουν να ισχύουν μετά το δεύτερο RESET ή, τέλος, να ισχύουν από εδώ και εμπρός χωρίς να γίνει RESET.

Ειδικά αν έχετε A3000 ή κάποιον Accelerator χωρίς 68000, ίσως είναι ο μοναδικός τρόπος και η τελευταία σας ελπίδα να τρέξετε τα προγράμματα που επιθυμείτε.

Προσωπικά ευχαριστώ το συγγραφέα του Chris Hames, γιατί επιτέλους ο Μανεισιώτης θα σταματήσει να με διαλύει στο Sensible Soccer.

Τρέμε, Ηλία ...





# PIXELWARE



**ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ.....100**  
**MR BYTE.....102**  
**HINT 'N' TIPS .....104**  
**ON-LINE.....106**  
**MIDI LESSONS .....108**  
**SYSTEM INTERFACE ....110**  
**(AMIGA)**

**SYSTEM INTERFACE ....114**  
**(ATARI ST)**  
**PROGRAMMING .....116**  
**(AMIGA)**  
**PROGRAMMING (ST)...120**  
**ΑΓΓΕΛΙΕΣ.....122**  
**ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ.....128**





## PIXEL = ΠΑΘΟΣ

**?** Σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου και τη μεγάλη σου ζήτηση. Θα σε παρακαλούσα πάρα πολύ να δημοσιεύσεις το γράμμα μου. Ας μπορούμε κατευθείαν στο "υπό"! Είμαι χρήστης μιας Amiga 500 και σκέφτομαι να αγοράσω ένα CD. Διάβασα το άρθρο σου στο Pixel Μαΐου για το καινούριο περιφερειακό της Commodore A570.

Θα ήθελα να μου πεις κατά πόσο καλύτερα γίνονται τα γραφικά και ο ήχος και ποια η σύγκρισή του με το μισπτό για μένα όνομα VGA. Ενας φανατικός οπαδός του περιοδικού σου ή μάλλον τρελά ερωτευμένος με το περιοδικό αυτό. Και κάτι άλλο, εκτός του ότι το περιοδικό είναι απόλυτα τέλειο. Θα ήθελα να γράφεις σε κάθε game review από πού είναι τραηγμένες οι εικόνες.

Φιλικά,  
Χόφμαν Κάρολος (Pixelmaniac)  
Θεσ/νίκη

**!** Αν και αργήσαμε να δημοσιεύσουμε το γράμμα σου, τελικά το κάναμε με αφορμή το αρκετά επίκαιρο πια θέμα του CD-ROM για την Amiga. Βασικά, θα πρέπει να σου πούμε ότι το A570 για να λειτουργήσει απαιτεί:

- Η Amiga σου να έχει τον Fatter Angus ή καλύτερο.
- Να είναι εφοδιασμένη με 1 Megabyte Chip Ram και όχι 1 Mbyte συνολικά.

- Το Kickstart να είναι το 1.3 ή το 2.0.

- Προαιρετικά να διαθέτεις 2 Mbytes Fast Ram.

Αυτές είναι οι απαραίτητες προϋποθέσεις για να λειτουργήσει το A570 σε μία Amiga 500 και όχι 500+. Στην 500+ δεν χρειάζεται να κάνεις καμία προσθήκη ή μετατροπή. Τα γραφικά γίνονται σαφώς καλύτερα, αφού σε ένα CD μπορούν να χωρέσουν αρκετές εκατοντάδες εικόνες HAM (4096 χρώματα), χωρίς αυτό να σημαίνει ότι έχουν αλλάξει οι αναλύσεις που έχει η Amiga. Η Commodore, από την άλλη όμως, ετοιμάζει πολλά τον τελευταίο καιρό, όπως ένα chip (το AVM που χρησιμοποιείται και στο DCTV), και δίνει εικόνες με 256.000 χρώματα στην οθόνη από μια παλέτα 4 εκατομμυρίων!!! Όπως καταλαβαίνεις, είμαστε ακόμα στην αρχή. Το συγκεκριμένο chip θα μπαίνει μέσα στο A570. Ο ήχος, από την άλλη, είναι σαφώς ανώτερος, αφού στην πραγματικότητα δεν ακούς μόνο τους ήχους που παράγει η Amiga (και όλοι ξέρουμε πόσο καλοί είναι), αλλά και μουσική και ηχητικά εφέ κατευθείαν από το CD! Το A570 διαθέτει ένα σχετικά απλό μείκτη ήχου, ο οποίος μειξάρει τους ήχους που προέρχονται από την Amiga και αυτούς από το CD. Φαντάσου τώρα το αποτέλεσμα!!! Όσο για τις εικόνες-οθόνες που υπάρχουν στα Software Reviews, προέρχονται, οι περισσότερες τουλάχιστον, από Amiga, ενώ ακολουθούν σε πλήθος αυτές από PC και Atari.

## ATARI 520 ή 1040 STE?

**?** Αγαπητό Pixel, Αρχικά θα ήθελα να σε συγχαρώ, όπως κάνουν όλοι. Όμως για να μη γίνωμαι κουραστικός, θα μπω κατευθείαν στο θέμα.

Εγώ δεν έτυχε ποτέ να αποκτήσω έναν υπολογιστή. Σύντομα όμως σκοπεύω ν' αγοράσω έναν Atari. Γι' αυτό θα ήθελα να μου απαντήσετε στις εξής ερωτήσεις μου: 1) Θα ήθελα να με βοηθήσετε στην επιλογή ενός Atari 520 STE ή ενός 1040 STE.

2) Θα ήθελα να μου προτείνεις έναν εκτυπωτή, όχι τον καλύτερο αλλά όχι και τελευταίας κατηγορίας και την τιμή του.

3) Τέλος, θα ήθελα να μου προτείνεις μερικά ωραία games για τον Atari 520 STE ή 1040 STE.

Ελπίζω να μην σε κούρασα.

Γιώργος Πουλής

Αγιος Στέφανος

**!** Φίλε Γιώργο, είναι φανερό ότι θα σου προτείνω να αγοράσεις τον Atari 1040 STE, αφού διαθέτει τη διπλάσια μνήμη από τον 520 STE και τώρα πια πολλά παιχνίδια απαιτούν για να τρέξουν 1 MByte μνήμη. Όσο για εκτυπωτή, υπάρχουν πολλοί και καλοί στην ελληνική αγορά. Μερικά μεγάλα ονόματα είναι οι Citizen Swift9, Citizen 224, Star LC20, Epson LX400 και οι τιμές τους κυμαίνονται από 65 έως 100.000 δραχμές. Στο τελευταίο σου ερώτημα δεν θα απαντήσω! Αλλά θα σε παραπέμω στις σελίδες Software Review του Pixel. Με μια ματιά θα βρεις πολλά και πετυχημένα παιχνίδια.

## Η ΞΕΜΥΑΛΙΣΤΡΑ!

**?** Αγαπητό Pixel, Συγχαρητήρια για την καινούρια εμφάνιση που απόκτησες. Έχεις μετατραπεί σε ένα σύγχρονο ευρωπαϊκό περιοδικό, προκαλώντας σύγχυση σε όλα τα άλλα περιοδικά του ίδιου χώρου. Κάθε μήνα κερδίζεις όσο και πιο πολύ τη μάχη. Εύχομαι η επιτυχία σου αυτή να επεκταθεί και πέρα από τα σύνορά μας. Και πάρι συγχαρητήρια. Αυτή τη στιγμή αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα και θα σου ήμουν υπόχρεος, αν μου έστελνες κάποια απάντηση.

Τώρα είμαι φοιτητής στην Αρχιτεκτονική Σχολή Αθηνών. Ο πατέρας μου έχει τεχνικό γραφείο και σκεφτόμαστε να το αναβαθμίσουμε τεχνολογικά. Έτσι, ενώ τώρα έχουμε ένα PC 8086, πρέπει φυσικά να αποκτήσουμε ένα μηχάνημα της τάξεως 486 και φυσικά με SuperVGA, για να μπορέσουμε να δουλέψουμε άνετα με τα πιο σύγχρονα προγράμματα CAD που υπάρχουν. Μέχρι αυτή τη στιγμή είχαμε πάρει αυτή την απόφαση. Εγώ επίσης ασχολούμαι εδώ και δέκα χρόνια με τα συνθεσάιζερ και τώρα με ενδιαφέρει ο συνδυασμός προγραμμάτων μουσικής και προγραμμάτων Redering και Animation. Άρα το μηχάνημα που πρόκειται να πάρουμε πρέπει να ικανοποιεί και αυτές τις ανάγκες.

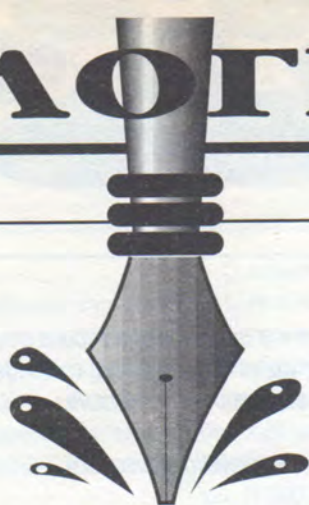
Όλοι, λοιπόν, ξέρουμε πως τα PCs είναι ίσως τα ιδανικά μηχανήματα για τέτοιου είδους εργασίες. Όμως για να αποκτήσει κανείς ένα PC με όλες αυτές τις ιδιότητες, πρέπει να ξοδέψει ένα μεγάλο ποσό. Γι' αυτό το λόγο είχα στραφεί για κάποιο διάστημα στη σειρά Amiga. Όμως δεν επέμεινα πολύ, γιατί είδα ότι τα PCs θγάζουν καλύτερη ποιότητα γραφικών και τώρα τελευταία και ήχου. Ίσως να επηρεάστηκα και από τα διάφορα ιδιωτικά κανάλια, όπου μπορεί κανείς να δει τη διαφορά απόδοσης μεταξύ PC και Amiga. Έτσι, κάπου στεναχωρήθηκα βλέποντας την Amiga "να κάνει έδαφος". Όμως μια σπίθα ελπίδας φάνηκε στον ορίζοντα, διαβάζοντας στο τεύχος του Οκτωβρίου το άρθρο σχετικά με τα μελλοντικά σχέδια της Commodore. Με αυτά που διάβασα φαντάστηκα μια Amiga ισάξια ενός PC. Είναι πραγματικά έτσι; Αν ναι, τότε συμφέρει η αγορά ενός τέτοιου μηχανήματος; Αν όμως όχι, θα πρέπει να παραμείνω στη λύση PC; Αν τελικά αποφασίσω να πάρω μια Amiga, τι προγράμματα CAD υπάρχουν; Συναγωνίζονται εκείνα των PCs; Μην ξεχνάτε ότι τα προγράμματα αυτά προορίζονται για αρχιτεκτονικό γραφείο. Ελπίζω να μην σας κούρασα. Θα σας είμαι ευγνώμων, αν μου στέλνατε μια προσωπική απάντηση μαζί με τις πληροφορίες που σας ζήτησα ή, αν αυτό δεν είναι δυνατόν, να μου απαντήσετε μέσω της ανάρτησής σας. Επίσης, θα ήθελα να μου γράψετε μερικά προγράμματα CAD για Amiga είτε υπάρχουν εδώ στην Ελλάδα είτε όχι.

Περιμένω την απάντησή σας!

Ο αναγνώστης σας,  
Διονύσης Τσαγκαρόπουλος  
Παλλήνη, Αθήνα

**!** Θα ξεκινήσω από το σημείο που είπες ότι η Amiga "χάνει έδαφος". Εδώ έχεις άδικο και θα σ' το δικαιολογήσω. Κάνεις μία σύγκριση που είναι άνηση! Συγκρίνεις ένα μηχάνημα αξίας 600-700.000 δραχμών με μια Amiga που κοστίζει 100.000 δραχμές. Αν διέθετες τόσα χρήματα για μια Amiga, μέχρι... καφέ θα σου σέρβιρε στο κρεβάτι! Πι-





στεύω, ωστόσο, ότι ένα PC θα σε ικανοποιήσει από κάθε άποψη, αρκεί να είσαι διαρκώς με το χέρι στο πορτοφόλι! Και μάλιστα, αφού σκέφτεστε για 486, οι απαιτήσεις είναι ακόμα μεγαλύτερες. Επιμένω ότι το PC θα σας χρησιμεύσει τόσο στο γραφείο σας όσο και στα προσωπικά σου χόμπι, όπως η μουσική. Αν πάλι θέλεις να ξοδέψεις πολύ λιγότερα, η Amiga είναι σίγουρα μια φτηνή λύση! Ξοδεύοντας ένα ποσό της τάξεως των 450.000 δραχμών, μπορείς να αγοράσεις μία Amiga με 24-bit κάρτα γραφικών (16 εκατ. χρώματα) και σκληρό δίσκο. Προγράμματα CAD υπάρχουν για Amiga, με κορυφή το εξάισιο XCAD 3000, που σύμφωνα με τους κατασκευαστές στην Amiga 600 είναι μέχρι 6 φορές ταχύτερο στο zoom και το redraw από το AutoCAD σε ένα 386DX!!! Άλλα προγράμματα είναι τα

XCAD 2D, XCAD 3D, XCAD 2000, IntroCAD, Expert 4D, Imagine, τα σχεδιαστικά Real 3D, Caligari και πολλά άλλα. Μια και θεωρώ το XCAD το καλύτερο αυτή τη στιγμή πρόγραμμα CAD για Amiga, πρέπει να πω ότι είναι το ιδανικό πρόγραμμα για αρχιτέκτονες, ηλεκτρονικούς, μηχανικούς και υποστηρίζει αρχεία από το

AutoCAD. Η τιμή του XCAD 2000 είναι στην Αγγλία περίπου 130 λίρες (45.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφώνησε στην κατασκευάστρια εταιρία Digital Multimedia Europe (0032) 2 657 5803 (Βέλγιο).

Όσο για τον ήχο, κι εδώ αδικήσες την Amiga. Υπάρχουν κάρτες επέκτασης και για τον ήχο, οι οποίες δίνουν στην Amiga δυνατότητες που στα PCs πρέπει να ξοδέψεις κυριολεκτικά μια περιουσία. Τελευταία έκανε την εμφάνισή της και μια 12-bit κάρτα για sampling (88KHz) και με midi. Αν φανταστείς ότι ένα CD player χρησιμοποιεί 16-bit samples και η Amiga δουλεύει με 8-bit samples, αναλογίσου την απόδοση της κάρτας. Βέβαια, έχει και αρκετά μεγάλη τιμή ακόμα (125.000 δρχ. στην Αγγλία).

Η τελική επιλογή είναι δική σου.

## ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

### MODEM+FLOPTICAL!

? Αγαπητό Pixel,  
Είσαι αναμφισβήτητο το καλύτερο περιοδικό για home-computers -όχι σαν κάτι κακιές αντιγραφές! Τώρα τα Χριστούγεννα σκοπεύω να αγοράσω ένα περιφερειακό για την Amiga μου και

αμφιταλαντεύομαι ανάμεσα σε Modem (μία και παρακοιουθώντας τον τομέα αυτό, βλέπω ότι συνεχώς εξελίσσεται, ιδίως με τη δημιουργία της αθηναϊκής εκπαιδευτικής CompuLink) και σε ένα Floptical Drive. Θα σε παρακαλούσα, λοιπόν, να μου απαντήσεις στα εξής ερωτήματα:

Σχετικά με το Modem:

α) Με τα σημερινά δεδομένα ποια θα ήταν η καλύτερη επιλογή; Ένα modem 2400 bauds ή 9600 bauds; (Εκτός από την ταχύτητα υπάρχουν και άλλες διαφορές;)

β) Θα μου προτείνατε ένα modem με MNP;

γ) Εχω ακούσει ότι η serial port της Amiga είναι "αργή" και ότι θα μου παρουσιαστούν προβλήματα αν πάρω modem με MNP ή μεγάλης ταχύτητας π.χ. 9600 bauds. Κατά πόσο αληθεύει αυτό;

δ) Σε τι επίπεδα κυμαίνονται οι τιμές για ένα 2400/2400 MNP και για ένα 9600/9600 MNP;

Σχετικά με το Floptical Drive:

α) Έχει έρθει στην Ελλάδα;

β) Πόσο ταχύτερο είναι από ένα απλό drive;

γ) Είναι αξιόπιστο;

δ) Σε τι επίπεδα κυμαίνεται η τιμή του (εσωτερικό drive); Θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις στις ερωτήσεις μου το ταχύτερο δυνατό.

Ελπίζω να μη σε κούρασα.

Φιλικά,

Θανάσης Σπυρόπουλος

Μαρούσι

! Πιστεύω ότι το γράμμα σου δημοσιεύτηκε την κατάλληλη στιγμή...  
α) Σίγουρα ένα modem με ταχύτητα 9600 bauds είναι πολύ καλύτερο από ένα 2400. Είναι πολύ πιο γρήγορο και διαθέτει καλύτερα πρωτόκολλα διόρθωσης λαθών και συμπίεσης δεδομένων. Η τιμή

του, βέβαια, είναι μια άλλη ιστορία. Ένα modem 2400 είναι κατά τη γνώμη μου ό,τι πρέπει, μια και μπαίνει για πρώτη φορά στο χώρο των επικοινωνιών. β) Και βέβαια θα σου πρότεινα να αγοράσεις ένα modem που να υποστηρίζει MNP και πιο συγκεκριμένα MNP επίπεδο 5 (όσο μεγαλύτερο τόσο το καλύτερο και ακριβότερο!). Το MNP 5 έχει πια καθιερωθεί σαν δεδομένο και μια και οι ελληνικές τηλεφωνικές γραμμές δεν φημίζονται για την ποιότητά τους, το κάνουν πιο απαραίτητο. Ωστόσο, υπάρχει και το V42bis που είναι ανώτερο από το MNP (το οποίο το υποστηρίζει) και ταχύτερο, αφού χρησιμοποιεί καλύτερο αλγόριθμο. γ) Αυτό ισχύει για όλους τους υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι με modem 2400 MNP ή V42bis ή modem 9600. Σε αυτές τις περιπτώσεις το πρόβλημα αντιμετωπίζεται γρήγορα και απλά! Διαβασίζεις την ταχύτητα της σειριακής θύρας, δηλαδή αν έχεις συνδεθεί στα 2400 με V42, καλά θα ήταν η σειριακή να είναι στα 4800. Αυτό δεν ισχύει μόνο στην Amiga, αλλά σε όλους τους υπολογιστές.

δ) Οι τιμές των modems 2400 ξεκινούν από 20.000 δρχ. και φτάνουν τις 60.000 δρχ. με MNP και V42bis. Ένα modem 2400 με MNP-5 κοστίζει γύρω στις 40-50.000 δρχ. Τα modems με ταχύτητες μέχρι 9600 bauds είναι ακόμα πιο ακριβά! Οι τιμές τους ξεκινούν από 75.000 δρχ. Όσο για το Floptical Drive, θα σου πω ότι είναι γρηγορότερο από το κανονικό αλλά πολύ αργότερο από ένα σκληρό δίσκο. Το πόσο αξιόπιστο είναι δεν το γνωρίζω, αφού δεν έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως! Για περισσότερες πληροφορίες, τηλεφώνησε στην Amstrad Hellas. Η τιμή του ανέρχεται στις 130.000 δρχ. μαζί με το SCI controller.



# Mr. Byte

## ST vs PC

**?** Αγαπητό Pixel,  
Θα ήθελα να πάρω τη γνώμη σου για κάποια θέματα που με καίνε αυτό τον καιρό.

1. Για να παίξω ένα παιχνίδι (στο PC) σαν το Indiana Jones 4 με γραφικά VGA (256 χρώματα) χρειάζεται να πάρω ένα PC, μια VGA και ένα κατάλληλο monitor;

2. Έχω δει στο περιοδικό ότι κάποιες εταιρίες πουλάνε Euro PC 2 και μονόχρωμη VGA στην τιμή των 90.000 δραχμών. Μια τέτοια αγορά θα μου επέτρεπε να παίξω ικανοποιητικά αυτό το παιχνίδι ή άλλα adventures των 256 χρωμάτων και με κάποια ταχύτητα;

3. Τι παραπάνω θα είχα (από το Euro PC 2) αν έπαιρνα ένα Good Force 80286;

4. Ο 286 σε τι χρησιμεύει όσον αφορά παιχνίδια με 256 χρώματα, στην ταχύτητα, τον ήχο και τα γραφικά;

5. Τώρα έχω έναν 520 STFM και σκέπτομαι να τον πουλήσω και να αγοράσω ένα PC με σωστό εξοπλισμό για να παίξω ωραία παιχνίδια ή μια Super Famicom. Τι με συμβουλεύεις να πάρω;

6. Υπάρχει κάρτα για τον ST, που θα τον κάνει ικανό να παίζει με 256 χρώματα τα adventures των PCs; Αν ναι, πόσο κάνει και πού μπορώ να τη βρω;

7. Αν, τελικά, αγοράσω το Euro PC, για το οποίο μίλησα παραπάνω, θα χρειαστεί να κάνω επεκτάσεις για να φθάσω τα επίπεδα των PCs, στα οποία τεστάρητε εσείς τα adventures;

Θα εκτιμήσω πολύ την απάντησή σου.

Μάκης Τζανής, Παιανία  
Αθήνα

**!** Φίλε Μάκη,  
Σου απαντάμε στη στήλη Mr Byte, λόγω έλλειψης χώρου στη στήλη αλληλογραφίας. Ας έρθουμε όμως στα θέματα που σε καίνε.

1. Οποσδήποτε!

*Όπως κάθε μήνα, και αυτή τη φορά έχουμε συγκεντρώσει τις απορίες σας για να προσφέρουμε τη βοήθειά μας στο θέμα που σας απασχολεί.*

• του Ηλία Μανεισιώτη

2, 3, 4, 5, 6. Πρόσεχε τις επιλογές σου, ώστε να κάνεις την καλύτερη επένδυση σύμφωνα με τα χρήματα που έχεις. Τα συστήματα που είναι βασισμένα στον 286 δεν έχουν την απαιτούμενη υπολογιστική ισχύ για τις καινούργιες εφαρμογές που τρέχουν κάτω από Windows, ενώ αρκετά παιχνίδια απαιτούν 386SX και άνω για να τρέξουν. Παράδειγμα το Aces of the Pacific και το Falcon 3. Χρειάζεσαι, λοιπόν, ένα σύστημα βασισμένο στον επεξεργαστή 386SX ή μεγαλύτερο (386DX, 486), το οποίο θα διαθέτει, εκτός από τους δύο τύπους οδηγών δισκέτας (5.25 ιντσών, χωρητικότητας 1.2MBytes και 3.5 ιντσών, χωρητικότητας 1.44MBytes), ένα σκληρό δίσκο, χωρητικότητας 40MBytes και άνω, τουλάχιστον 2MBytes RAM, μια VGA κάρτα με τουλάχιστον 512KBytes μνήμη και ένα έγχρωμο monitor. Επίσης, επειδή ο ήχος των PCs είναι απαίσιος, θα πρέπει ίσως να αγοράσεις και μια κάρτα ήχου, η οποία θα δώσει άλλη διάσταση στα παιχνίδια. Δεν μπορώ να σου πω με σιγουριά το κόστος για την παραπάνω σύνθεση, γιατί οι τιμές αλλάζουν συνέχεια, ενώ μπορείς να βρεις φοβερές ευκαιρίες με λίγο ψάξιμο. Χονδρικά υπολόγισε γύρω στις 200-250 χιλιάδες δραχμές. Δεν ξέρω την αγοραστική σου δύναμη, αλλά το ποσό είναι αρκετά σεβαστό. Πρόσεχε τις επιλογές σου. Αυτός που αγοράζει PC, ακόμα και αν ο αρχικός του σκοπός είναι να παίζει παιχνίδια, θα ασχοληθεί ο-

ποσδήποτε και με κάτι άλλο. Τα PCs δεν έχουν μόνο ωραία παιχνίδια...

Προστάτεψε την επένδυσή σου και αγόρασε το ισχυρότερο μηχάνημα που μπορείς να πάρεις με τα χρήματα που διαθέτεις.

7. Έχουν κυκλοφορήσει κάρτες για τον ST, που του δίνουν τη δυνατότητα απεικόνισης μέχρι 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων. Αυτό όμως δεν συνεπάγεται ότι, αν βάλεις μία από αυτές στον υπολογιστή σου, θα τρέχεις τα παιχνίδια των PCs. Έχε υπόψη σου ότι σε λίγο έρχεται και στην Ελλάδα ο καινούργιος υπολογιστής της Atari, ο Falcon 030, με φοβερές δυνατότητες όσον αφορά τα γραφικά και τον ήχο, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να τρέξει προγράμματα και παιχνίδια των PCs με emulator. Ο ST δεν μπορούσε να τρέξει παιχνίδια των PCs, τα οποία απαιτούσαν VGA κάρτα με κανέναν από τους υπάρχοντες emulators, επειδή έκανε εξομείωση της VGA μόνο στο μονόχρωμο mode. Ελπίζω να σε βοήθησα κάπως...

## Απλός και σύντομος

**?** Αγαπητό Pixel,  
Έχω έναν Atari 1040 STE και ασχολούμαι εδώ και καιρό με προγραμματισμό στη γλώσσα C. Θέλω να φορτώσω εικόνες από το σχεδιαστικό πρόγραμμα Spectrum, μέσα από κάποιο δικό μου πρόγραμμα, αλλά δεν μπορώ να βρω το format SPU που χρησιμοποιείται από αυτό το πρόγραμ-

μα. Μπορείς να με βοηθήσεις;  
Γιάννης Παναγόπουλος  
Αθήνα

**!** Φίλε Γιάννη,  
Ακολουθεί το format του SPU. Happy programming!

Spectrum SPU

80 words Η πρώτη scan line της οθόνης, η οποία δεν χρησιμοποιείται από το Spectrum και περιέχει μηδενικά

15.920 words Τα δεδομένα της οθόνης για τις scan lines 1-199

9.552 words 3 παλέτες για κάθε scan line εκτός της πρώτης.

**?** Αγαπητό PIXEL,  
Συγχαρητήρια για τη φανταστική σου στήλη, αλλά και για όλο το περιοδικό. Είμαι κάτοχος Amiga 500 και αποφάσισα να ασχοληθώ με τον προγραμματισμό. Ξέρω αρκετά καλά την AmigaBASIC 1.2, αλλά σκέφτηκα ότι η γλώσσα C είναι καλύτερη για προγράμματα.

Έτσι, έχω μερικές απορίες:

Μπορώ να φτιάξω προγράμματα σε γλώσσα C στο Workbench (AmigaBASIC); Αν όχι, πού μπορώ να τα φτιάξω; Μπορώ να γράψω ένα κείμενο σε μια δισκέτα, έτσι ώστε, όταν τη φορτώνω, να τυπώνεται το κείμενο στην οθόνη; Αν ναι, πώς;

Συγγνώμη, αν σε κούρασα.

Μάριος Μπάκαλος Γαλάτσι,  
Αθήνα.

**!** Φίλε Μάριε,  
Πρώτον, σ' ευχαριστούμε όλοι για τα πολύ καλά σου λόγια και, δεύτερον, δεν μας κουράζεις καθόλου, ούτε εσύ αλλά ούτε όσοι άλλοι στέλνουν γράμματα για τη στήλη μας. Θα σας παρακαλούσαμε όμως να γράφετε σε εμφανές σημείο και πάνω στο φάκελο τη στήλη στην οποία αναφέρατε και τον υπολογιστή που έχετε (π.χ. MR-BYTE Amiga). Τώρα στις ερωτήσεις



σου: Το ότι η C είναι καλύτερη από την BASIC, αυτό είναι κάτι σχετικό. Εξαρτάται από το τι θέλεις να κάνεις. Πάντως, δίνει κατά μέσο όρο 7-10 φορές πιο γρήγορο κώδικα, όχι από την AmigaBASIC αλλά από την πολύ γρηγορότερη HiSoft BASIC.

Για να φτιάξεις ένα πρόγραμμα σε C, χρειάζεσαι έναν απλό text editor (CygnumEd, TurboText, MEMacs και στην ανάγκη τον Ed του λειτουργικού), έναν compiler (Aztec ή Lattice ή κάποια public domain C), τα συνοδευτικά αρχεία του συστήματος (headers - οι εμπορικές γλώσσες τα έχουν μαζί) και τέλος τις απαραίτητες βιβλιοθήκες και object αρχεία, για να τρέξει το πρόγραμμά σου (startup κώδικας κλπ.).

Με τη Lattice C 6 (νομίζω και με παλιότερες εκδόσεις) μπορείς να γράψεις το πρόγραμμά σου και να το τρέξεις από το workbench. Η ενδεικνυόμενη μέθοδος είναι το CLI ή το SHELL (μάλλον το δεύτερο θα έλεγα), αν και με απαραιτούμενο χειρισμό.

Το δεύτερο είναι πολύ εύκολο: Πρώτα γράφεις το κείμενό σου και το σώζεις σε μια μορφοποιημένη κενή δισκέτα (έστω με όνομα message.txt). Φτιάχνεις ένα directory S και μέσα σε αυτό σώζεις ένα κείμενο με περιεχόμενο: type message.txt και με όνομα startup-sequence.

Αντιγράφεις στη δισκέτα αυτή και το πρόγραμμα type από το directory C του Workbench και τέλος δίνεις την εντολή install να εκτελεστεί με αντικείμενο το drive όπου υπάρχει η δισκέτα σου.

Ελπίζω να ξέρεις να μεταφράσεις τα παραπάνω στο configuration του συστήματός σου...



Dear PIXEL,

Σε διαβάζω από το '89 χωρίς να έχω computer και, επειδή αυτό είναι γελοίο, αποφάσισα να πάρω. Κατέληξα στην

Amiga. Και ρωτώ:

1. Ποιες οι διαφορές της 600 με την 500+;

2. Γίνεται η Amiga να συνδεθεί με synth μέσω MIDI;

3. Πέφτει η ποιότητα της εικόνας, αν το monitor δεν είναι Commodore;

4. Τι μπορώ να κάνω με μια Amiga;

5. Ποια είναι η κύρια γλώσσα της Amiga και ποια τα καλύτερα βιβλία γι' αυτήν και γενικότερα για την Amiga;

6. Είναι καλύτερος ο Atari ST και, αν ναι, σε ποιους τομείς και γιατί;

7. Είναι αναγκαίος ο σκληρός δίσκος και γιατί;

8. Αν αγοράσω τώρα μια Amiga 500+, ποια έκδοση των Kickstart και workbench θα έχει;

9. Υπάρχουν και αρχάριοι.

Γιώργος Ρηγάκος

ΥΓ1: Πολύ διαφωτιστικό ήταν το βιβλιαράκι "Τα πάντα για την Amiga" που ήταν προσφορά σε ένα τεύχος του '90.

ΥΓ2: Μήπως θα μπορούσατε να μου πείτε συνοπτικά τους τίτλους και τα θέματα του System Interface από το '81 μέχρι το '87 για Amiga;

ΥΓ3: Τα τεύχη του PIXEL έρχονται σχεδόν με ένα μήνα καθυστέρηση στη Λακωνία.

Ευχαριστώ.

Γιώργος Ρηγάκος

Γοράνοι Λακωνίας



Αγαπητέ Γιώργο,

Για το SI 81-87 μπορώ συνοπτικά να σου πω ότι αναφερόταν σε εξηγήσεις του User Interface του λειτουργικού συστήματος της Amiga (Workbench και CLI), θέμα στο οποίο θα επανέλθουμε. Για το βιβλιαράκι, το ίδιο έχουμε πληροφορηθεί από πάρα πολλούς αναγνώστες μας και αυτό ελπίζαμε κατά την έκδοσή του.

Όσον αφορά το πρόβλημα της Λακωνίας, εγώ το ξέρω από πρώτο χέρι, γιατί είμαι από τη Σπάρτη...

Οι απαντήσεις σου τώρα:

1. Η 600 έχει ενσωματωμένο controller για σκληρό δίσκο, η 500+ όχι. Η 600 έχει έτοιμη τη θύρα για κάρτες, την οποία ακόμα δεν έχω υπόψη μου αν χρησιμοποιείται, αλλά η 500+ δεν την έχει. Η 600 δεν έχει το αριθμητικό πληκτρολόγιο, πράγμα το οποίο κάνει αδύνατο το τρέξιμο πολλών καλών προγραμμάτων (π.χ. Deluxe Paint σε perspective mode) αλλά και παιχνιδιών (κυρίως flight simulators).

Πρόβλημα υπάρχει προς το παρόν και για μεγάλες επεκτάσεις μνήμης (άνω του 1 MB που, τη στιγμή που γράφεται το άρθρο, δεν υπάρχουν στην Ελλάδα, αλλά σίγουρα θα βγουν). Η 500+ παίρνει όμως σχεδόν όλα τα περιφερειακά της 500, όπως επεκτάσεις μνήμης, πολύ γρήγορους SCSI σκληρούς δίσκους και άλλα πολλά... Έχει βγει όμως από τη γραμμή παραγωγής της Commodore (αυτό δεν σημαίνει ότι δεν βγαίνει καινούριο hardware γι' αυτή). Αυτές είναι οι πιο σημαντικές από τις διαφορές τους.

2. Φυσικά, φτάνει να αγοράσεις ένα εξωτερικό midi interface και υπάρχουν αρκετά και πολύ καλά.

3. Αν είναι κάποιο ανάλογο καλό monitor (βλέπε Philips), δεν θα δεις διαφορά. Αν το συνδέσεις όμως σε τηλεόραση ακόμα και μέσω SCART, θα έχεις αρκετή απόκλιση από την πραγματικότητα.

4. Ο,τι μπορεί να κάνει κάποιος με τον υπολογιστή του και κάτι παραπάνω: εμπορεύσιμα γραφι-

κά. Εφαρμογές όπως επεξεργασία κειμένου, αρχειοθετήσεις αλλά και προγραμματισμός μέσα από το φανταστικό λειτουργικό σύστημα της Amiga είναι πραγματικά παιχνιδάκι...

Αλλά σε όλους τους τομείς, το software καλύπτει υψηλά standards σε σχέση με άλλους υπολογιστές.

5. Θα έλεγα ότι η ιδανική είναι η C, επειδή όμως είναι πολύ δύσκολη, μπορείς να κάνεις πάρα πολλά με την BASIC και πολύ περισσότερα με την AMOS. Και με την PASCAL (Kick Pascal) δεν θα χάνεις πολλές από τις δυνατότητες του συστήματος. Βιβλία για την Amiga δεν πρόκειται να βρεις στη Σπάρτη. Στο κατάστημα Παπασωτηρίου στη Στουρνάρη θα βρεις ό,τι ζητάς.

6. Θα έλεγα ότι για τα απλά μοντέλα των ST δεν τίθεται θέμα, αφού και το ενσωματωμένο MIDI είναι ένα πολύ μικρό έξοδο, σε σύγκριση με το τι μηχανήμα παίρνεις. Ο mega STE στα 16 MHz υπερτερεί από πλευράς ταχύτητας, αλλά δεν νομίζω ότι αξίζει το ποσό που στοιχίζει. Εξάλλου η καινούρια Amiga 1200...

7. Αν παίζεις παιχνίδια (πλην adventures), όχι. Αν σκοπεύεις όμως να ασχοληθείς σοβαρά, χρειάζονται 3 MB RAM και ένας σκληρός δίσκος από 40 MB και πάνω...

8. Περίπου 37.175 στο kickstart και 2.05 στο Workbench.

9. Το ξέρω.

## ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ

Μέχρι αυτό το PIXEL, συνειδητά αγνοούσαμε τα γράμματα που αφορούσαν τη γλώσσα AMOS, λόγω του ότι κανείς από το team του περιοδικού δεν είχε ασχοληθεί αρκετά με την πάρα πολύ καλή και δημοφιλή αυτή γλώσσα. Από τον επόμενο μήνα όμως - εκτός απροόπτου - θα καλύψουμε και αυτή τη μερίδα αναγνωστών μας, απαντώντας με όσο το δυνατόν πιο σαφείς απαντήσεις στις ερωτήσεις και τις απορίες τους. Μην απορήσετε λοιπόν όσοι από εσάς δείτε να δημοσιεύονται παλιότερα γράμματά σας για την AMOS.



# HINTS 'N' TIPS

## ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

### BATMAN

(AMIGA, ATARI ST)

Πληκτρολογήστε JMMMM στην εισαγωγική οθόνη για άπειρες ζωές.

### BEACH VOLLEY

(AMIGA, ATARI ST)

Πληκτρολογήστε DADDY-BRACEY κατά την ώρα του παιχνιδιού και ύστερα για να περνάτε επίπεδο να πατάτε F1. Θα πρέπει να πληκτρολογήσετε πάλι τη λέξη για να αλλάξετε ξανά επίπεδο.

### CHASE HQ

(AMIGA)

Κρατήστε πατημένο το fire και το αριστερό κουμπί του mouse, καθώς πληκτρολογείτε GROWLER. Αφήστε ταυτόχρονα όλα τα πλήκτρα και πατήστε T για να μηδενιστεί το χρονόμετρο. Κατόπιν πατήστε και space για να αποκτήσετε τη φανταστική ταχύτητα των 900 χιλιομέτρων την ώρα.

### CONTINENTAL CIRCUS

(ATARI ST)

Για να ξεκινήσετε γρηγορότερα, κρατήστε το χειριστήριο στο υρ μόλις εμφανιστεί το πρώτο κόκκινο φωτάκι. Στο δεύτερο κόκκινο φωτάκι αφήστε το joystick και μόλις εμφανιστεί το πράσινο, υρ πάλι και θα γίνετε άνεμος.

### ROBOCOP I

(AMIGA, ATARI ST)

Κρατήστε πατημένο το shift και πληκτρολογήστε ALEX MURPHY μαζί με το κενό, πατήστε fire και ύστερα πατήστε το αριστερό πλήκτρο του mouse για να αποκαταστήσετε την ενέργειά σας.

### STRIDER

(AMIGA)

Πατήστε το F9 για να παγώσετε το παιχνίδι και κρατήστε πατημένο το help, το αριστερό shift και το 1 και ύστερα βγάλτε

*Επιτέλους, λοιπόν, οι κύριοι και οι κυρίες gamers ξύπνησαν και άρχισαν να γάχνουν να βρουν hints 'n' tips για τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Εγاخνα να βρω το γραφείο μου κάτω από τα γράμματά σας και, μετά από την τεράστια προσπάθεια που κατέβαλα για να το ξεθάγω, άρχισα να διαβάζω τα ουκ ολίγα γράμματά σας. Και τι είδαν τα πονεμένα μάτια μου; Πολύ λίγα γράμματα για 8bits. Είπαμε, οι 16μπιτοι μεσουρανούν, αλλά και οι 8μπιτοι, που τόσο πιστά υπηρετούν μερικούς από εσάς ακόμη, αξίζουν την προσπάθειά σας... Για λίγη περισσότερη κίνηση, τον επόμενο μήνα!!!*

το pause. Πατώντας έναν αριθμό από το 1 ως το 5 θα σας πηγαίνει στην αρχή της αντίστοιχης πίστας.

Από το φίλο της στήλης Θεωδωρή Λιακόπουλο.

### PROHIBITION

(AMSTRAD CPC)

Επιτέλους, ένα hint για 8μπιτο!!! Ανάσταση! Τέλος πάντων, μόλις τελειώσει ο χρόνος σας, πατήστε esc και ο χρόνος θα ξαναρχίσει.

Από τον 12χρονο φίλο μας, Γιάννη Αδαμόπουλο.

### RICK DANGEROUS

(AMSTRAD CPC)

Ενα σύντομο listing από τον Χρήστο Πυργά από τη Λαμία. 10 mode 1

20 print"rick dangerous pokes by Chris Pyrgas"

30 memory &2FCF:load"1rickd.bin"

40 poke &491E,0 'LIVES

50 poke &4E15,0 'BULLETS

60 poke &4E71,0 'BOMBS

70 print"Press any key to save file"

80 call &BB18

90 save"1rickd",b,&2FDO,&24E7

### THE LIGHT CORRIDOR

(ATARI ST)

Μερικοί κωδικοί για τα επίπεδα του παιχνιδιού από τον Αργύρο Ρέππα. level code

10 : 3305

20 : 6811

30 : 5518

40 : 1825

50 : 9932

### MIDNIGHT RESISTANCE

(SPECTRUM)

Όταν βγείτε στην παρουσίαση, πληκτρολογήστε μαζί με τα κενά ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

## Ε Π Ε Μ Β Α Σ Η

### "SLEEPWALKER"

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Στο παιχνίδι αυτό έχετε την άσχημη συνήθεια να περπατάτε κοιμισμένοι μέσα στα μαύρα μεσάνυχτα. Αλλά και το σπίτι σας δεν είναι σε καλή κατάσταση - "νυχτερίδες και αράχνες", που λέει και το τραγούδι. Ο χρόνος σας πιέζει στην αποστολή σας, με την παρακάτω όμως επέμβαση θα έχετε άφθονο χρόνο και άπειρες ζωές. Πιείτε καφέδες και... καλό ξενύχτι!

10 CLEAR 39400

20 LOAD "" CODE

30 POKE 40009, 62

40 POKE 40010, 199

50 POKE 52310, 0

60 LOAD "" CODE 16384

70 PRINT USR 49300

SPECTRUM



## OPERATION THUNDERBOLT

(AMIGA)

Όταν βγείτε στην εισαγωγική οθόνη, πατήστε το F8 και το fire ταυτόχρονα και θα αρχίσετε το παιχνίδι με το όπλο σας να έχει ήδη το laser sight. Όταν πάτε στα high scores, γράψτε WIGAN NINJA και θα πάρετε άπειρα continues. Γράψτε SPECCY MODE για μία έκπληξη στα high scores πάλι! Από τον Κώστα "Turbo"(!!!) Δημητριάδη.

## DRIVIN' FORCE

(AMIGA)

Στο κυρίως menu κάντε click στα 2 (i) της λέξης Drivin και αρχίστε το παιχνίδι. Το αυτοκίνητο τώρα θα μένει μέσα στο δρόμο στις στροφές.

## SWIV

(ATARI ST)

Ορίστε ένα βολικό hint για όποιον δεν μπορεί να φτάσει στο τέλος του παιχνιδιού. Παγώστε το παιχνίδι και γράψτε NCC-1701 για άπειρες ζωές.

## NIGHT SHIFT

(AMIGA)

Ορίστε μία συλλογή από κωδικούς επιπέδων για να φτάσετε πολύ ψηλά στο παιχνίδι.

Level Code

- 5 Pineapple, pineapple, lemon, cherry
- 10 Lemon, banana, plum, plum
- 13 Plum, cherry, banana, pineapple

## STORMLORD

(AMIGA)

Γράψτε DRAGONBRIDGE. Πατήστε space για παύση και μετά με L θα αλλάξετε επίπεδο.

## LOTUS TURBO ESPRIT

(AMIGA)

Αντί για κωδικό γράψτε TURPENTINE και ο χρόνος θα μείνει κολλημένος στα 10 δευτερόλεπτα. Από το φίλο της στήλης μας, Χρήστο Μαραγκό.

## HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

(AMIGA)

Αν δώσετε κωδικό CUSTODES ή CHEATMODE και πατήσετε το F10 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα περάσετε πίστα. Αν γράψετε BOGIE EATER θα γίνετε άτρωτος. Αν πατήσετε M και την τελεία θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Από το AMIGA HACKERS CLUB.

## AWESOME

(AMIGA)

Κρατήστε πατημένο το + και πατήστε fire. Καθώς παίζετε, αν πατήσετε το F1 οι εχθροί εξαφανίζονται, ενώ με το F6 αποκαθίσταται η ενέργειά σας.

## SUPREMACY

(ATARI ST)

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ρίξετε σε έναν πλανήτη που δεν έχει αποθέματα καυσίμων έναν ηλιακό δορυφόρο (solar satellite). Θα πάρετε 30.000 τόνους καύσιμα, ως βραβείο για τις προσπάθειές σας.

## VIRUS

(AMIGA)

Κρατήστε πατημένο το enter στο keypad και πατήστε το P για να παγώσετε το παιχνίδι. Συνεχίστε να κρατάτε πατημένο το enter και πατήστε O για ξεπάγωμα. Το C τώρα κάνει enable-disable στα εφέ, το L σας δίνει έναν πύραυλο κάθε φορά που το πατάτε, το F αναπληρώνει την ενέργειά σας, το D κάνει demo και το N βάζει ή θγάζει το Cheat mode.

## TOYOTA CELICA GT RALLY

(AMIGA, ATARI ST)

Εάν πατήσετε C στην αρχή της πίστας θα σταματήσει να μετράει το χρονόμετρο. Μόλις τρακάρετε, πατήστε γρήγορα το help. Αυτό σας πηγαίνει σε ένα menu. Κάντε exit και ξαναρχίστε την πίστα χωρίς το 20 seconds πέναλτι.

# ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ.: 3633357 - 3640243  
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

### HOME COMPUTERS

AMIGA 500	21.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	38.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.800
AMIGA 600	25.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 13.000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	34.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20.700
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ	21.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
ATARI 520 STE	127.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE	135.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

### AT-286

GOOD FORCE 80286/16 SD VGA COLOR	200.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 80286 SD PLUS 1MB VGA MONO 40MB HD	236.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3286 1D VGA MONO 1MB RAM 40MB HD	225.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3286 1D VGA COLOR 1MB RAM 40MB HD	285.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
GOOD FORCE 80286 1D VGA MONO 1MB RAM 40MB HD	204.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO AT, 1MB (VGA MONO) 40MB HD	210.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80286 1MB 40MB HD (VGA MONO)	205.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80286 SD VGA MONO HD 40MB	208.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	209.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

### AT-386 SX

IKAROS 80386SX 2MB 1D 14" VGA MONO 40MB HD	245.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3386SX 1MB 1D 40MB HD VGA COLOR	300.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	285.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 80386SX 1MB RAM 40MB HD VGA MONO	335.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FLJITECH 386SX/33/2MB 40MB HD	280.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO SX 40MB HD VGA MONO	235.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	240.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	288.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

### 80386

IKAROS 80386 40MHz 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	295.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386N 2MB RAM 40MB HC VGA MONO	500.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FLJITECH 386/40/2MB/40MB HD	275.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	350.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

### 80486

FLJITECH 80486/33/4 MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/4MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	437.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80486/F/80 MB HD VGA MONO	555.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

### LAPTOP - NOTEBOOK

PACIFIC 386SX/25/2MB/60MB	510.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI LT6 2MB RAM 40MB HD	407.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK	420.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD	720.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAG CONTURA 386SX/20/2MB/40MB	490.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-20	16.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
HYUNDAI PINOVIA	17.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 8.000
PANASONIC KX 1170	66.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	345.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9	CALL
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

### FAX

PANASONIC KX-F50	185.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF-2302	175.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER SPF101	140.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	185.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

### PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 4 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAPHICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.  
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ  
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ  
UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ



## ON LINE-BYTELINK BBS

Το σύστημα πληροφοριών Bytelink BBS ξεκίνησε τη λειτουργία του στα τέλη του 1987 και είναι μία από τις πρώτες αθηναϊκές BBSes που ιδρύθηκαν, καθώς και μία από τις πολύ λίγες που λειτουργούν ακόμη. Το βάρος του συστήματος δίνεται στο θέμα της επικοινωνίας των χρηστών, της ανταλλαγής απόψεων/ιδεών, καθώς και στην ενημέρωσή τους. Και αυτό μπορεί να το διαπιστώσει ο καθένας, αφού στο σύστημα υπάρχουν περίπου σαράντα διαφορετικά θέματα συζήτησης. Στις συζητήσεις [ή πιο γνωστές σαν SIGs (Special Interest Groups)] πρόσβαση έχουν όλοι οι χρήστες. Μέσα στα SIGs υπάρχουν πολλές συζητήσεις και σίγουρα κάποια από αυτές θα σας κινήσει το ενδιαφέρον. (Υπάρχουν SIGs όπως: Music, Ufo, Turbo Pascal, Turbo C, Night, Viruses (!), καθώς και διάφορα άλλα για όλα τα γούστα.) Χειριστής του συστήματος είναι ο Τώνης Μαγλαράς, ενώ στα SIGs της βάσης υπεύθυνοι είναι οι: Γιάννης Φρέρης (Fun, 3d), Δημήτρης Κούτρας (Windows), Ανδρέας Παναγιωτόπουλος (Amiga) και Νίκος Παπαηλιού (Utilities).

Στο θέμα των αρχείων, το σύστημα της Bytelink, πρώτο πάντα όπως λένε τα στελέχη της, φέρνει χρήσιμα αρχεία και, φυσικά, τελευταίες εκδόσεις αυτών. Αξίζει να σημειωθεί ότι η Bytelink προωθεί προγράμματα Ελλήνων προγραμματιστών (Greek Public Domain Software). Υπάρχει ακόμα ένα ειδικό section για την επικοινωνία των χρηστών μέσω προσωπικών μηνυμάτων (E-Mail) και ειδικό section για διαφημίσεις (Classified Ads).

Επίσης, η Bytelink συνεργάζεται με το κατάστημα H/Y MEGA COMPUTERS και προσφέρει, ειδικά στους χρήστες του, υπολογιστές και περιφερειακά σε αρκετά χαμηλές τιμές. Το BBS "τρέχει" επάνω σε έναν 386SX. Το πρόγραμμα είναι αγορασμένο από την Αμερική, registered στην Bytelink BBS και έχει μεταφραστεί στα ελληνικά, για την όσο το δυνατόν καλύτερη χρήση, ενώ το modem του συστήματος υποστηρίζει ταχύτητες έως 2.400, καθώς και πρωτόκολλα από 2 έως 5. Το σύστημα λειτουργεί 24 ώρες το 24ωρο, στο τηλέφωνο 9430273, και μέχρι τα Χριστούγεννα θα υπάρξει και δεύτερη τηλεφωνική γραμμή, για την καλύτερη εξυπηρέτηση των χρηστών.

Αξίζει να σημειωθεί ότι DEN υπάρχει χρέωση, οι χρήστες έχουν 500 λεπτά ημερησίως στη διάθεσή τους και μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν όπως θέλουν. Αν βέβαια κάποιος χρήστης θέλει να συμβάλει στην κάλυψη των εξόδων του BBS, μπορεί να "γραφτεί" συνδρομητής, αποκτώντας βέβαια περισσότερο χρόνο.

Φιλικό κλίμα, ενδιαφέρουσες συζητήσεις, χρήσιμα αρχεία και όλα δωρεάν. Είναι μία αξιόλογη βάση που έχει επιβιώσει χάρη στο μεράκι των στελεχών της, αλλά κυρίως χάρη στην αγάπη των χρηστών της.

## COMPULINK

Η CompuLink παρουσιάστηκε σε μία ακόμη έκθεση, την Cad Cam & Graphics, που πραγματοποιήθηκε στα μέσα Νοεμβρίου. Όπως και σε προηγούμενες εκθέσεις, έτσι και σε αυτή το ενδιαφέρον των επισκεπτών ήταν έντονο γύρω από το σύστημα, το οποίο εντυπωσίασε με τις δυνατότητές του και τα διάφορα νέα στοιχεία που έχουν κάνει την εμφάνισή τους στη βάση, όπως η συμμετοχή των Τεχνικών Εκδόσεων στην Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη και το πολύ καλό multi-user παιχνίδι Air Warrior.

Είναι γεγονός ότι οι χρήστες έχουν μπει πλέον για τα καλά στο νόημα και το πνεύμα της CompuLink, πράγμα

# On line

### ON-LINE INFORMATION SERVICES

o compubank      COMPUBANK OnLine DataBase.  
o tourism        TOURISM BANK (Τουριστική Βάση Δεδομένων).  
o library        ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ.

### PUBLIC DOMAIN SOFTWARE CONFERENCES D O W N L O A D I N G

am\_\* AMIGA FILES  
at\_\* ATARI FILES  
pc\_\* PC FILES

o amiga            Amiga files για Download  
o atari            Atari files για Download  
o at\_archives    Συμπλεκτικά/Αποσυμπλεκτικά Προγράμματα.  
o at\_demos       Demos Διάφορα.  
o at\_comm       Προγράμματα/Utilities Επικοινωνίας.  
o at\_games       Παιχνίδια για όλα τα γούστα.  
o at\_util        Διάφορα Utilities για Atari.  
o at\_source      Sources για διάφορες γλώσσες προγραμματισμού.  
More...?

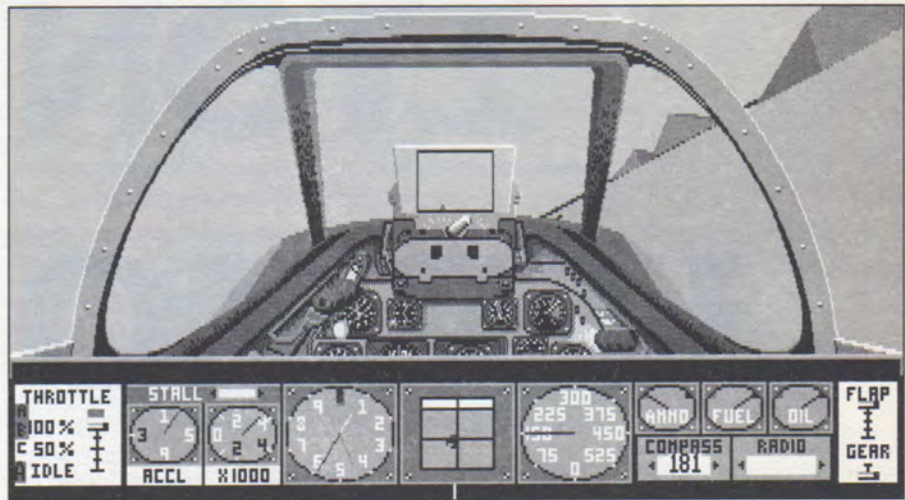
CTALK    DCD CTS    No Log    2400N MNP5    ANSI    04:24 201



που δεν συνέβαινε κατά τους πρώτους μήνες της λειτουργίας της. Αυτό φαίνεται από το πλήθος των μηνυμάτων που στέλνονται καθημερινά, αλλά και από το περιεχόμενό τους.

Όμως, δεν είναι μόνο αυτά! Νέες διασκέψεις ξεπετάγονται καθημερινά στην CompuLink με πολλά ενδιαφέροντα θέματα. Η ποικιλία των θεμάτων είναι τόσο μεγάλη και μπορείτε πλέον να βρείτε τη διάσκεψη που σας εκφράζει! Κι αν δεν τη βρείτε, μπορείτε κάλλιστα να τη δημιουργήσετε! Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τις εντολές δημιουργίας και συντονισμού μιας διάσκεψης και θα παρουσιάσουμε τις νέες διασκέψεις που δημιουργήθηκαν στα μέσα Νοεμβρίου. Για να δούμε τις διασκέψεις που υπάρχουν μέσα στην CompuLink, δίνουμε την εντολή η Show All. Η εντολή αυτή μας παρουσιάζει όλες τις διασκέψεις που έχουν δημιουργηθεί μέσα στη βάση, εκτός από τις εμπιστευτικές! Οι εμπιστευτικές διασκέψεις δεν εμφανίζονται στον κατάλογο και είναι ανοικτές μόνο στα μέλη που έχει ορίσει ο συντονιστής τους.

Για να συνδεθούμε με μια διάσκεψη δίνουμε στο Main: την εντολή Join <όνομα διάσκεψης> και κατόπιν διαλέγουμε το θέμα που μας ενδιαφέρει. Θα πρέπει να πούμε ότι μπορούμε να συνδεθούμε με κάποια διάσκεψη μόνο όταν αυτή είναι ανοικτή προς όλους ή είμαστε ήδη μέλος σε κλειστή. Αν θέλουμε να γίνουμε μέλη σε κάποια κλειστή διάσκεψη, θα πρέπει να στείλουμε ένα μήνυμα προς στον moderator (συντονιστή) της διάσκεψης αυτής, για να μας επιτρέψει την είσοδο. Ας επιστρέψουμε όμως τώρα στη βασική περιοχή της CompuLink και ας κοιτάξουμε τις νέες διασκέψεις που δημιούργησαν οι χρήστες της CompuLink. Η PC\_MMedia είναι μια διάσκεψη που δημιουργήθηκε στις αρχές Νοεμβρίου από τον gchris (Γιώργο Χριστόπουλο) και ασχολείται με τα MultiMedia. Στο πρώτο μήνυμα ορίζονται οι στόχοι της διάσκεψης αυτής: "Η διάσκεψη αυτή δημιουργήθηκε για να προσφέρει ορισμένα χρήσιμα utilities και εφαρμογές από τον εντυπωσιακό χώρο των MultiMedia. Έχουμε τη γνώμη ότι ήδη πολλοί από σας ασχολούνται με τον ενδιαφέροντα αυτόν τομέα και ψάχνουν εφαρμογές και βοηθήματα για καλύτερη κατανόηση και αξιοποίηση αυτής της τεχνολογίας. Η αρχή έγινε από μας που θα εμπλουτίσουμε τη διάσκεψη με νέα και ενδιαφέροντα αρχεία. Μπορεί να γίνετε μέλη (η διάσκεψη είναι ανοικτή σε όλους) και να χαθείτε στον παράδεισο των Multimedia. Εννοείται ότι



μπορείτε να πάρετε όσα προγράμματα θέλετε (με download) και να τα χρησιμοποιήσετε όπως εσείς θέλετε. Περιμένουμε την ανταπόκρισή σας. Ο moderator της διάσκεψης Γιώργος Χριστόπουλος."

Ακόμα, έχει δημιουργηθεί από τον Hank (Ανδρέα Γκορτσίλα) μία κλειστή διάσκεψη με κεντρικό θέμα τον Clipper\_5.01 και θέματα όπως Συζητήσεις και ανάπτυξη θεμάτων, Utilities, Ερωτήσεις και απορίες, καθώς και αρχεία για downloading. Επίσης, μια ενδιαφέρουσα διάσκεψη, Cars, που ασχολείται (όπως φαίνεται και από το όνομά της) με τα αυτοκίνητα και δημιουργήθηκε από τον Cyborg (Κώστα Ζούλια). Τα τρία θέματά της αφορούν τα οικογενειακά αυτοκίνητα, τα αγωνιστικά και διάφορες συζητήσεις γενικού περιεχομένου. Σε απάντηση της διάσκεψης Basket, ο gjohn (Γιώργος Σκιαδάς) έφτιαξε τη διάσκεψη Football που ασχολείται με παρουσίαση ποδοσφαιρικών νέων, τόσο από την Ελλάδα όσο και από το εξωτερικό. Επίσης, στη διάσκεψη μπορούν να γίνουν συζητήσεις χωρίς χουλγκανισμούς! Την ημέρα που γραφόταν αυτό το άρθρο δημιουργήθηκε και η διάσκεψη Computers από τον maverick (Αγγελος Μασουρόπουλος), αλλά γι' αυτή θα μιλήσουμε τον άλλο μήνα, όταν θα έχει κάνει τα πρώτα της βήματα. Και μην ξεχάσετε να διαβάσετε τη στήλη Air Warrior.

Ραντεβού τον επόμενο μήνα,  
Saint και Cocos

### ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΒΟΡΕΙΑΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

**ΠΡΟΣ: CompuLink,  
Α. Συγγρού 44,  
117 42 Αθήνα**

Ναι, κατοικώ στην περιοχή Θεσσαλονίκης και ενδιαφέρομαι να συνδεθώ στον κόμβο της CompuLink που θα δημιουργηθεί εδώ, ώστε να έχω on-line πρόσβαση στις υπηρεσίες της.

Όνομα: .....

Επώνυμο: .....

Επάγγελμα: .....

Διεύθυνση: ..... Τ.Κ.: .....

Τηλέφωνο: .....

Διαθέτω υπολογιστή: IBM  Amiga   
Macintosh  Atari



# ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MIDI

**Στο προηγούμενο μάθημα είδαμε το τι ακριβώς είναι και σε τι χρησιμεύουν τα κανάλια του MIDI (MIDI channels), στη διανομή των πληροφοριών, σε μία σειρά συνθεσάιζερ συνδεδεμένων μεταξύ τους, μέσω των υποδοχών της θύρας MIDI. Είχαμε δε κάνει μία χρήσιμη απλοποίηση θεωρώντας τις πληροφορίες του MIDI σαν πληροφορίες που αφορούσαν κωδικοποιημένες νότες σε δυαδική μορφή που μεταφέρονται μέσω των καλωδίων MIDI. Ε, λοιπόν, ήρθε ο καιρός να πάμε παραπέρα.**

## **Μαθήματα MIDI (Μάθημα 5)**

Στην πραγματικότητα οι πληροφορίες που μεταδίδονται και λαμβάνονται μέσω του MIDI δεν αφορούν μόνο νότες, είναι πολλών και διαφόρων ειδών. Οι πληροφορίες που σχετίζονται με τις νότες αποτελούν ένα μικρό μόνο μέρος των κωδικών που εκπέμπει και λαμβάνει ένα όργανο και ανήκουν σε μία ευρύτερη ομάδα πληροφοριών - όχι τη μοναδική - που ονομάζεται Channel Voice Messages. Στα ελληνικά θα την ονομάσουμε "Μηνύματα Μουσικών Γεγονότων".

## **ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ (CHANNEL VOICE MESSAGES) ΚΑΙ "ΦΩΝΕΣ"**

Τα "μηνύματα μουσικών γεγονότων" είναι MIDI μηνύματα που περιγράφουν μουσικά γεγονότα (νότες, αλλαγές ήχων, μεταβολές τονικού ύψους κλπ.) και καθορίζουν ποιες "φωνές" του κάθε οργάνου θα παίξουν και ποιες νότες. Ένα χαρακτηριστικό αυτής της ομάδας μηνυμάτων, είναι το ότι πάντα εκπέμπονται με καθορισμένη την "ταυτότητα" των MIDI καναλιών τα οποία εξετάσαμε στο προηγούμενο μάθημα.

Άλλες από τις ομάδες μηνυμάτων δεν καθορίζουν το κανάλι στο οποίο εκπέμπονται, αλλά μεταφέρονται προς όλα τα όργανα. Το γιατί, θα το δούμε σε επόμενο μάθημα αναλύοντας αυτές τις ομάδες ξεχωριστά. Πριν όμως προχωρήσουμε στα είδη των μηνυμάτων μουσικών γεγονότων, η διανομή των οποίων εξαρτάται από το κανάλι στο οποίο είναι ρυθμισμένο το κάθε όργανο (Μάθημα 4), ας διευκρινίσουμε το τι ακριβώς ονομάζουμε "φωνές" ενός οργάνου.

Στο πρώτο μάθημα, μιλώντας για την ιστορική εξέλιξη των συνθεσάιζερ, αναφερθήκαμε στα μονοφωνικά συνθεσάιζερ. Αυτά ήταν όργανα που μπορούσαν να παίζουν μία μόνο νότα τη φορά. Εάν παίζαμε και μία δεύτερη νότα στο κλαβιέ τους πριν απελευθερώσουμε την πρώτη, αυτή ή δεν θα ηχούσε καθόλου ή θα ηχούσε παίρνοντας τη θέση της πρώτης, η οποία και θα σταματούσε. Αυτό συνέβαινε γιατί οι μηχανισμοί στο εσωτερικό του οργάνου, που είναι υπεύθυνοι για την παραγωγή του ήχου (ταλαντωτές), μπορούσαν να παράγουν μόνο μία νότα (μία χροιά και μία συχνότητα) τη φορά. Τα σημερινά συνθεσάιζερ είναι πια "πολυφωνικά". Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να παράγουν πολλές συχνότητες (και τις περισσότερες φορές και πολλές χροίες - θα το δούμε στη συνέχεια) ταυτόχρονα, σε μία δεδομένη χρονική στιγμή.

Παρ' όλα αυτά, ο αριθμός των φωνών δεν είναι απεριόριστος. Κάθε μοντέλο έχει το δικό του αριθμό φωνών και αυτό αποτελεί ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του, που αναφέρεται πάντα στο manual από τον κατασκευαστή. Ετσι έχουμε οκταφωνικά, δωδεκαφωνικά, δεκαεξαφωνικά ή και άλλα, όπως 32φωνικά μοντέλα συνθεσάιζερ.

Τι σημαίνει αυτό σε πρακτικό επίπεδο; Ότι οι φωνές που θα παίζουμε στο κλαβιέ, ή θα εκπέμπον από το MIDI προς το συνθεσάιζερ, ταυτόχρονα, μπορεί μεν να είναι πάρα πολλές, αλλά δεν θα ακουστούν, παρά μόνο τόσες όσες το όργανο μπορεί να παράγει, όσες δηλαδή είναι ο αριθμός πολυφωνίας του. Οι υπόλοιπες θα αγνοηθούν και μπορούν να ακουστούν μόνο όταν κάποιες από τις προηγούμενες παύσουν. Το κάθε όργανο έχει τα δικά του συστήματα στο να δίνει προτεραιότητα στις φωνές σε περίπτωση "κορεσμού", δηλαδή όταν λάβει, μέσω του MIDI εντολές εκτέλεσης για περισσότερες φωνές από όσες μπορεί να παράγει. Φανταστείτε λοιπόν το κάθε συνθεσάιζερ σαν μία κιθάρα που έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό χορδών. Όπως η κιθάρα με τις έξι χορδές τις δεν μπορεί να παράγει περισσότερες από 6 νότες ταυτόχρονα (ένα ακόρντο με έξι νότες), έτσι και κάθε συνθεσάιζερ δεν μπορεί να υπερβεί τον αριθμό πολυφωνίας του.

Κλείνοντας το θέμα των φωνών, θα πρέπει να αναφερθούμε σε μία σημαντική λεπτομέρεια. Πολλοί ήχοι των ηλεκτρονικών οργάνων, ιδιαίτερα οι πιο εντυπωσιακοί, χρησιμοποιούν περισσότερους από έναν ταλαντωτές για τη δημιουργία τους (περισσότερες από μία φωνές θα μπορούσαμε να πούμε). Αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά που εμείς παίζουμε μία νότα με τους συγκεκριμένους ήχους, είναι σαν να παίζουμε τόσες όσες και ο αριθμός των ταλαντωτών που το όργανο χρησιμοποιεί για να παράγει τον ήχο με τον οποίο έχει προγραμματιστεί. Σε αυτήν την περίπτωση, η πολυφωνία του οργάνου μειώνεται (για αυτούς του ήχους και μόνο). Διαίρεται δηλαδή διά τον αριθμό των ταλαντωτών που ο ήχος χρησιμοποιεί για την παραγωγή του. Ετσι ένα δεκαεξαφωνικό όργανο στο οποίο παίζουμε έναν ήχο που χρησιμοποιεί δύο ταλαντωτές γίνεται αυτόματα οκταφωνικό. Σε περίπτωση που ο ήχος χρειάζεται τέσ-

Γράφει ο  
Κώστας  
Στρατουδάκης

# MIDI



σερις ταλαντωτές, γίνεται τετραφωνικό και ούτω καθεξής. Τώρα που ξεκαθαρίσαμε το θέμα των "φωνών", ας δούμε τα είδη των MIDI μηνυμάτων που αποτελούν την κατηγορία "μηνυμάτων μουσικών γεγονότων". Αυτά είναι

Μήνυμα "Note On" ή μήνυμα ενάρξεως νότας.

Μήνυμα "Note Off" ή μήνυμα παύσεως νότας.

Μήνυμα "Aftertouch" ή μήνυμα πίεσης νότας κλαβιέ.

Μήνυμα "Overall Pressure/Aftertouch" ή μήνυμα συνολικής πίεσης κλαβιέ.

Μήνυμα "Program Change" ή μήνυμα αλλαγής προγράμματος (ήχου). Μήνυμα "Pitch Change" ή μήνυμα μεταβολής τονικού ύψους. Μήνυμα "Control Parameter Change" ή μήνυμα μεταβολής γενικών παραμέτρων ελέγχου.

Τα μηνύματα αυτά, μαζί με τα λεγόμενα "MIDI modes", τους τέσσερις δηλαδή τρόπους επικοινωνίας του MIDI, θα αναλύσουμε στο επόμενο μάθημα. Ως τότε πειραματιστείτε με ό,τι όργανο υπάρχει διαθέσιμο. Ο αυτοσχεδιασμός δεν έβλαψε ποτέ κανέναν.

## ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MIDI ΤΟ SQ-1 ΤΗΣ ENSONIQ

Μία και οι γνώσεις σας πάνω στο MIDI θα πρέπει να αυξάνουν μέρα με τη μέρα, αποφασίσαμε να σας παρουσιάσουμε ένα σινθεσάιζερ που απέχει από το να χαρακτηριστεί ερασιτεχνικό, και που παρ' όλα αυτά απέχει εξίσου από το να χαρακτηριστεί "τέρας" δυσκολίας χειρισμού. Ανήκει σε μία κατηγορία μηχανημάτων που ονομάζονται Workstations, "Σταθμοί Εργασίας" όπως θα μπορούσαμε να τα πούμε στα Ελληνικά. Ονομάζονται έτσι, γιατί αποτελούν ένα ολοκληρωμένο συνδυασμό ψηφιακού σινθεσάιζερ, sequencer, δηλαδή ενός συστήματος που σας επιτρέπει να καταγράφετε και να αναπαράγετε μουσικές συνθέσεις παιγμένες από το ενσωματωμένο ή

κάποιο άλλο σινθεσάιζερ σε πολλά "κανάλια" όπως θα κάνατε με ένα πολυκάναλο μαγνητόφωνο (μόνο που εδώ έχετε πολύ περισσότερες δυνατότητες) και μία μονάδα παραγωγής ψηφιακών εφέ που μπορούν να δώσουν μία άλλη διάσταση στους ήχους που χρησιμοποιείτε ή κατασκευάζετε.

Το αποτέλεσμα είναι να μπορείτε να παράγετε μία ολοκληρωμένη μουσική σύνθεση, χρησιμοποιώντας ένα μόνο μουσικό όργανο. Φυσικά, κανείς δεν σας απαγορεύει να επεκτείνετε το σύστημά σας αργότερα με την αγορά κάποιου άλλου οργάνου ή ενός υπολογιστή, τα οποία μπορούν να συνδεθούν μέσω της θύρας MIDI που διαθέτουν όλα τα Workstations.

Το SQ-1 συγκεκριμένα, που κατασκευάστηκε από την αμερικανική εταιρία ENSONIQ που φημίζεται για την ποιότητα του ήχου των μοντέλων που παράγει, διαθέτει τα εξής χαρακτηριστικά:

-Πολυφωνία 32 φωνών.(Σήμερα μάθαμε τι είναι).

-180 διαφορετικούς ήχους στο εσωτερικό του και 160 με τη χρήση κάρτας.

-16μπιτες κυματομορφές από ήχους κλασικών πιάνων.

-20 σετ drums.

-24μπιτα δυναμικά εφέ.

-Δυνατότητα σύνθεσης ήχων χρησιμοποιώντας σύνθετο συνδυασμό κυματομορφών, φίλτρων και διαμορφωτών.

-16κάναλο sequencer με δυνατότητες editing και remixing.

-Χωρητικότητα 8.500 νότες που μπορούν να φτάσουν μέχρι τις 58.000, με ειδική επέκταση μνήμης.

-Υψηλή ρυθμική ανάλυση εγγραφής.

-Δυνατότητα χωρισμού του κλαβιέ σε 8 σημεία με διαφορετικούς ήχους, και μέχρι 3 διαφορετικά "στρώματα" ήχων στο ίδιο σημείο.

Διαθέτει, επίσης, προηγμένο MIDI και δυνατότητα πολυχρωματικής ανταπόκρισης.

8





# SYSTEM INTERFACE

# AMIGA

# AREXX

Αν έχετε αποκτήσει σχετικά πρόσφατα μία Amiga με το λειτουργικό σύστημα 2.0 και πάνω, τότε ίσως να έχετε προσέξει στο συρτάρι System του Workbench ένα icon με όνομα RexxMast. Αυτή είναι η καρδιά μιας "νέας" γλώσσας, η οποία έρχεται να ανοίξει τους ορίζοντες του Multimedia, αλλά πολύ περισσότερο να αυξήσει την παραγωγικότητα μίας Amiga σε βαθμό που δεν φαντάζεστε. Τι είναι όμως η AREXX; Σε τι διαφέρει από τις συνηθισμένες γλώσσες προγραμματισμού; Πώς μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε; Η AREXX είναι μία μικρή interpreted γλώσσα, που μοιάζει με ένα μείγμα από C και BASIC. Όπως και στην AmigaBASIC, ένα ASCII text αρχείο με το πρόγραμμα δίνεται στον interpreter και εκτελείται, χωρίς να μεταφραστεί σε γλώσσα μηχανής. Αμέσως καταλαβαίνουμε ότι δεν θα βάλει φωτιά στα χίρς του υπολογιστή. Αν δεν είναι, λοιπόν, η ταχύτητα, τότε γιατί χρειαζόμαστε μία νέα γλώσσα; Το μεγάλο όπλο της AREXX είναι η δυνατότητά της να χρησιμοποιεί τα προγράμματα, που την υποστηρίζουν, σαν απλές εντολές της. Αυτό σίγουρα δεν γίνεται κατανοητό με την πρώτη, στην πορεία όμως θα το δούμε στην πράξη. Προς το παρόν, ας πούμε ότι τέσσερις είναι οι βασικοί λόγοι ύπαρξής της:

1. Η αύξηση της παραγωγικότητας από τη χρήση της Amiga, αφού αυτοματοποίηση πολλών εργασιών θα μπορεί να γίνει μέσα από προγράμματα AREXX που θα χειρίζονται μόνο τους τα διάφορα προγράμματα. Ετσι, για παράδειγμα, θα μπορούσαμε μέσα από ένα πρόγραμμα που δημιουργεί απλές 3D εικόνες με την θέση των στοιχείων, να τα σώζουμε

**Ο μάεστρος σε μια χορωδία εφαρμογών.  
Νέο θέμα μας αυτό το μήνα: η γλώσσα AREXX,  
που η Commodore "ξέχασε" να υπενθυμίσει στις  
μικρές Amiga. Δεν είναι όμως αποκλειστικό  
προνόμιο της τριχίλιαρης.**

● του Γιώργου Κακαλέτρη

εικόνα - εικόνα και στο τέλος, μετά από πολύωρη επεξεργασία, να καλούμαι ένα πρόγραμμα σύνθεσης animation από εικόνες και να παίρνουμε το τελικό αντικείμενο έτοιμο, χωρίς να χρειάζεται να κάνουμε ένα - ένα τα παραπάνω θήματα, περιμένοντας ατελείωτα πάνω από τον υπολογιστή.

2. Η δημιουργία μακροεντολών για χρήση μέσα από προγράμματα που υποστηρίζουν την επικοινωνία με την Arexx. Ετσι, για παράδειγμα, μπορούμε να φτιάξουμε στο Prowrite macros που να φορμάρουν το κείμενο με κάποιο προκαθορισμένο τρόπο κλπ.

3. Η επικοινωνία μεταξύ προγραμμάτων. Ετσι, μέσα από το Morph+ καλείται αυτόματα το ArtDepartment για σμικρύνσεις κλπ.

4. Η ανάγκη για την ύπαρξη μιας απλής γλώσσας όπως παλιά ήταν η BASIC στους home, στην οποία μπορούν να γραφτούν μικρά προγράμματα για διευκόλυνση του χρήστη. Με στοιχειώδεις λειτουργίες input/output και χειρισμού δεδομένων μπορούν να κατασκευαστούν μικρά προγράμματα με απλοϊκούς στόχους.

Ας αρχίσουμε, όμως, με τα βασικά: Τι χρειαζόμαστε για να την εγκαταστήσουμε και να γράψουμε ένα απλό πρόγραμ-

μα σε αυτή. Η AREXX έρχεται μαζί με όλες τις Amiga με το Workbench πάνω από 2.0. Μόνο όμως αν πάρει κανείς την 3000, παίρνει και αναλυτικό manual για τη γλώσσα αυτή. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στις άλλες Amiga. Οτι χρειάζεται για να την εγκαταστήσουμε, περιέχεται στη δισκέτα του Workbench.

Έρχεται, μάλιστα, σχεδόν έτοιμη να χρησιμοποιηθεί και το μόνο που χρειάζεται είναι ένα απλό double clicking στο icon RexxMast του συρταριού System. Παρ' όλα αυτά, θα παρουσιάσουμε και πιο αναλυτικά τη διαδικασία της εγκατάστασης.

Για να χρησιμοποιήσει κάποιος την AREXX, χρειάζεται τα παρακάτω:

Τη βιβλιοθήκη rexsyslib.library στο LIBS:

Το πρόγραμμα RexxMast στο System  
Μια μονάδα με όνομα REXX: (assign REXX: σε κάποιο directory)

Μερικά εργαλεία, όπως gx, gxc και άλλα στο REXX:

που ορίσαμε παραπάνω  
Τη βιβλιοθήκη mathieedoubbas.library στο LIBS: (κανονικά πρέπει να είναι εκεί από πριν).

Το RexxMast είναι ο πυρήνας της γλώσσας. Πριν τρέξουμε κάποιο πρόγραμμα σε αυτή, πρέπει να έχει φορτωθεί αυτό το πρόγραμμα είτε από το Workbench είτε από το SHELL (sys:

system/RexxMast). Το RexxMast φορτώνεται και, αφού δείξει ένα μικρό μήνυμα στην οθόνη, εξαφανίζεται περιμένοντας για το τρέξιμο κάποιου προγράμματος.

Από εδώ κι εμπρός δεν μας απασχολεί ξανα, αφού χρησιμοποιεί ελάχιστη μνήμη και λίγο από το χρόνο του επεξεργαστή. Αν χρησιμοποιεί κάποιος συχνά την AREXX, καλό θα ήταν το φόρτωμα του RexxMast να γίνεται στο Startup-sequence. Εκεί πρέπει να γίνεται και το assign στη μονάδα REXX:, και στο workbench 2.05 γίνεται αυτόματα σαν: assign REXX: SYS:REXX.

Όπως είπαμε παραπάνω, στο REXX: περιέχονται κάποια εργαλεία. Προς το παρόν, μας ενδιαφέρει το RXC, το οποίο διακόπτει τη λειτουργία του RexxMast και το RX, το οποίο τρέχει ένα πρόγραμμα σε AREXX. Ας δούμε τώρα μερικά από τα χαρακτηριστικά της γλώσσας αυτής. Κατ' αρχήν, υπάρχουν οι γνωστές από τις άλλες γλώσσες μεταβλητές, οι οποίες μπορεί να είναι strings ή numerics, οι εντολές της γλώσσας, οι σταθερές, οι τελεστές των αριθμητικών και λογικών πράξεων, τα labels, τα σχόλια και κάποιοι ειδικοί χαρακτήρες όπως ; " κλπ.

Πέρα από αυτά, όμως, υπάρχει η δυνατότητα κλήσης συναρτήσεων από βιβλιοθήκες που έχουν συνδεθεί στην AREXX ή ο χειρισμός άλλων προγραμμάτων.

Τα παραπάνω στοιχεία δηλώνονται ως εξής:

Τα σχόλια τα οποία, ως γνωστόν, είναι φράσεις που δεν εκτελούνται από τον interpreter, αλλά χρησιμεύουν για την κατανόηση της λειτουργίας ενός προγράμματος κατά την ανάλυσή του, αρχίζουν με /\* και κλείνουν με \*/, όπως δηλαδή και στη γλώσσα C. Ετσι, αν μέ-



# SYSTEM INTERFACE

σα σε ένα πρόγραμμα AREXX υπάρχει η παρακάτω γραμμή:

/\* Αυτό είναι ένα απλό σχόλιο \*/ αυτή αγνοείται παντελώς από τον interpreter.

Οι μεταβλητές ακολουθούν την ονοματολογία των γλωσσών που προαναφέρθηκαν: είτε κείμενο ακολουθούμενο από αριθμούς κλπ. Δεν χρειάζεται όμως να δηλωθούν από την αρχή, ούτε αν θα χρησιμοποιηθούν (στη C πρέπει να δηλωθεί ακριβώς μια μεταβλητή, αν και πώς θα χρησιμοποιηθεί, ενώ στην BASIC μόνο πώς), αλλά ούτε καν το πώς θα χρησιμοποιηθούν. Αυτό σημαίνει ότι δεν δηλώνεται πουθενά αν μια μεταβλητή θα είναι π.χ. string ή numeric (αν θα περιέχει δηλαδή κάποιο κείμενο ή θα είναι ένας αριθμός).

Την πρώτη φορά που χρησιμοποιείται μια μεταβλητή, χωρίς να έχει οριστεί κάποια τιμή για αυτή, παίρνει σαν τιμή το ίδιο της το όνομα. Οι αλφαριθμητικές σταθερές δίνονται κλεισμένες είτε μέσα σε μονά είτε σε διπλά εισαγωγικά (" ή "). Αν ακολουθούνται από H ή B, δηλώνουν δυαδικό ή δεκαεξαδικό αριθμό αντί για αλφαριθμητικό κείμενο.

Οι τελεστές είναι οι γνωστοί από τις άλλες γλώσσες +, -, \*, \*\* (ύψωση σε δύναμη), /, <, >, <=, >=, =. Ενώ υπάρχουν και οι: % Ακέραια διαίρεση,

// το υπόλοιπο μιας διαίρεσης,

~ λογικό OXI

& λογικό ΚΑΙ

| λογικό Η

^ λογικό διαζευκτικό Η

|| για την προσθήκη ενός string σε ένα άλλο,

== ακριβής ισότητα.

Οι "ετικέτες" - labels, που χαρακτηρίζουν κάποια σημεία του προγράμματος, είναι κάποια λέξη (καθοριζόμενη από τους κανόνες ονοματολογίας των μεταβλητών) ακολουθούμενη από μια άνω κάτω τελεία ':'.  
Οι εντολές της γλώσσας είναι κάποιες αναγνωρίσιμες λέξεις που δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν μεταβλητές ή labels.

Τέλος, υπάρχουν οι συναρτήσεις, οι οποίες μοιάζουν στη δομή και στην κλίση με αυτές της C.

Το παρακάτω listing, που δίνεται στο εγχειρίδιο της AREXX, υπολογίζει το τετράγωνο ενός αριθμού:

```
/* Πρόγραμμα για τον υπολογισμό του τετραγώνου αριθμού */ do i=1 to 5
```

```
say i square(i)
```

```
end
```

```
exit /* τέλος του προγράμματος */
```

```
square: /* εδώ θα συνεχιστεί η εκτέλεση του κώδικα μετά την κλήση της square(i) */
```

```
arg n
```

```
return n**2 /* επιστροφή στο κυρίως μέρος */
```

Όσοι έχουν χρησιμοποιήσει C, σίγουρα καταλαβαίνουν το νόημα του παραπάνω κειμένου που δείχνει τη δομή μιας υπορουτίνας και τη διαδικασία κλήσης της από το κυρίως μέρος του προγράμματος. Θα τα δούμε όμως αναλυτικότερα στο μέλλον.

Ας ρίξουμε μια ματιά στα πιο απλά στοιχεία της AREXX, τις εντολές εισόδου εξόδου της. Ετσι γράφουμε το listing 1, που μας ρωτάει δύο αριθμούς και υπολογίζει το μέσο όρο τους.

Οι εντολές που έχουν χρησιμοποιηθεί είναι οι Say: τυπώνει ένα μήνυμα στη standard έξοδο του προγράμματος, η οποία αν τρέξετε το πρόγραμμα με rx program

από το SHELL, είναι το ίδιο το παράθυρο του SHELL, οπότε τυπώνεται το κείμενο που ακολουθεί την εντολή στην οθόνη. Στην τρίτη χρήση της say δεν τυπώνεται μόνο κείμενο, αλλά και τα περιεχόμενα της μεταβλητής average.

Pull: είναι η αντίστοιχη της input της BASIC (δεν τυπώνει όμως το ερωτηματικό) και απλώς περιμένει να πληκτρολογηθεί κάτι και να πατηθεί το RETURN. Αυτό που πληκτρολογείται αποθηκεύεται σαν περιεχόμενο της μεταβλητής που ακολουθεί.

Όπως είπαμε και πριν, δεν έχει δη-

λωθεί πουθενά αν οι μεταβλητές number1 και number2 θα περιέχουν κείμενο ή αριθμούς. Ετσι, αντί για αριθμό θα μπορούσαμε να έχουμε δώσει το κείμενο π.χ. PIXEL. Η εκτέλεση θα συνεχιζόταν κανονικά, μέχρι το σημείο που ζητείται να γίνει η πρόσθεση των number1 με το number2, όπου θα εμφανιζόταν το μήνυμα λάθους.

Η γραμμή

```
average=(number1+number2)/2
```

είναι μια κλασική αντικατάσταση, όπου η τιμή που έρχεται σαν αποτέλεσμα των πράξεων του δεύτερου μέλους, γίνεται η νέα τιμή της μεταβλητής του αριστερού μέλους (average).

Όπως θα είδατε από τα δύο listings μέχρι τώρα, πουθενά δεν δηλώσαμε το τέλος μιας γραμμής (το ; της C). Μπορούμε όμως να βάλουμε περισσότερες από μία εντολές στην ίδια γραμμή, χωρίζοντάς τις μεταξύ τους με το ελληνικό ερωτηματικό ':'.  
Μια πολύ συνηθισμένη διαδικασία στα προγράμματα είναι η εκτέλεση βρόγχων (loops), όπου το πρόγραμμα καλείται να εκτελέσει μια σειρά από εντολές, πολλές συνεχόμενες φορές. Στην AREXX αυτό γίνεται με την εντολή DO ...END και μάλιστα με αρκετούς τρόπους. Ετσι βλέπουμε το LISTING 2, που υπολογίζει το παραγοντικό 1\*2\*...\*n ενός αριθμού μεγαλύτερου του 0. Η νέα λειτουργία είναι αυτή της εντολής do, η οποία δηλώνει ότι: η μεταβλητή i θα πάρει την τιμή 1 και οι εντολές που περιλαμβάνονται μεταξύ αυτής και της end (δηλαδή η result = result\*number) θα εκτελούνται συνεχώς, μέχρι το i να γίνει μεγαλύτερο από την τιμή του number. Κάθε φορά που φτάνει στην end, η τιμή του i αυξάνει κατά 1. Ετσι, αν το number έχει δοθεί 10, δέκα φορές θα εκτελεστεί η result = result

\* i με το i να παίρνει διαδοχικά τις τιμές 1, 2, 3...10. Όμως, όπως είπα, δεν είναι ο μόνος τρόπος για να δηλωθεί ένας βρόγχος. Υπάρχουν και αρκετοί άλλοι, πάντα με τη χρήση της DO...END και φαίνονται παρακάτω:

```
do i=1 by 0.2 to 5; say i;end;exit:
```

Από i=1 με βήμα 0.2 μέχρι το 5, θα τυπώνονται όλες οι διαδοχικές τιμές του i. do for 10; say 'Test ing';end;exit: Δέκα φορές θα εκτελεστεί ο βρόγχος, τυπώνοντας το μήνυμα Testing.

```
b=0;do until b>10;pull b;say b;end;exit: Όταν στο b δοθεί τιμή μεγαλύτερη του 10, τότε θα διακοπεί ο βρόγχος.
```

Ομοίως γίνεται με το WHILE, εννοώντας όμως ότι ο βρόγχος θα εκτελείται όσο ισχύει η συνθήκη που ακολουθεί.

Υπάρχει ακόμα η FOREVER, που εκτελεί το βρόγχο συνεχώς μέχρι να εκτελεστεί μια εντολή LEAVE ή BREAK (θα τις δούμε παρακάτω).

Αφήνοντας προς το παρόν τη DO, θα πούμε ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε περισσότερες από μία από τις παραπάνω συνθήκες για να ελέγξουμε τον τερματισμό ενός βρόγχου.

Ας δούμε όμως πώς βάζουμε λογική σε ένα πρόγραμμα σε AREXX: Οι γνωστοί IF THEN ELSE ισχύουν και εδώ. Ετσι, χρησιμοποιώντας τη forever, break και if ...then..., το listing 3 διαλέγει αρνητικούς από θετικούς, μέχρι να του δοθεί ένα μηδενικό.

Η εντολή BREAK σταματάει την εκτέλεση του βρόγχου, αμέσως μόλις δει ότι ο αριθμός που δόθηκε είναι ίσος με 0. Πολύ χρήσιμα είναι, σε γλώσσες υψηλού επιπέδου, τα if blocks, στα οποία πολλές εντολές εκτελούνται αν ένα if ισχύει, χωρίς όμως να γίνει μετάβαση της εκτέλεσης του προγράμματος σε κάποιο άλλο σημείο (μέσω labels).

Αυτό στην AREXX γίνεται εύκολα με τη βοήθεια των DO...END χωρίς παραμέτρους. Το listing 4 είναι σίγουρα κατατοπιστικότερο.

Οι εντολές μεταξύ do και end θεωρούνται σαν ένα ενιαίο block. Αν αποτύχει η IF, η εκτέλεση συνεχίζεται μετά την end, όπου περιμένει η ELSE. Εκεί υπάρχει ένα δεύτερο block. Βέβαια, δεν ήταν απαραίτητη η ύπαρξη της ELSE, αφού το πρόγραμμα σταματά αν επιτύχει η IF και δεν υπάρχει κίνδυνος να εκτελεστούν από λάθος οι εντολές του block της ELSE.



# SYSTEM INTERFACE

Ελπίζω να πήρατε μια μικρή γεύση περί του θέματος AREXX. Σίγουρα πρέπει να σας φάνηκε πολύ απλή γλώσσα. Τον επόμενο μήνα όμως θα παρουσιάσουμε πιο προχωρημένες εντολές της και χρήσεις. Μέχρι τότε, καλό σας μήνα και καλές γιορτές.

Αα... Και καλή χρονιά.

## LISTING 1

```
/* Πρόγραμμα υπολογισμού μέσης τιμής δύο αριθμών από AREXX */
say 'Βάλτε τον πρώτο αριθμό'
pull number1
say 'Βάλτε το δεύτερο αριθμό'
pull number2
average=(number1+number2)/2
```

```
say 'Η μέση τιμή είναι' average
exit
```

## LISTING 2

```
/* πρόγραμμα υπολογισμού του παραγοντικού αριθμού μεγαλύτερου του 0 */
```

```
say 'Βάλε έναν αριθμό μεγαλύτερο του μηδενός'
pull number
result=1
do i=1 to number
result=result*number
end
say 'το παραγοντικό του'
number 'είναι' result
exit
```

## LISTING 3

```
/* Διαχωρισμός θετικών - αρνητικών αριθμών */
```

```
do forever
```

```
say 'Βάλε έναν αριθμό για έλεγχο'
```

```
pull number
```

```
if number=0 then break
```

```
if number<0 then say '0
```

```
'number' είναι αρνητικός'
```

```
else say '0 'number' είναι θετικός'
```

```
end
```

```
exit
```

## LISTING 4

```
/* Δοκιμή των IF BLOCKS */
```

```
say 'Βάλε έναν αριθμό μικρότερο του 10'
```

```
pull number
```

```
if number>10 then do
```

```
say 'Είπαμε μέχρι 10'
```

```
say 'Εσύ έδωσες ' number
```

```
say 'Κλείνω τώρα...'
```

```
exit 10
```

```
end
```

```
else do
```

```
say 'Το τετράγωνό του είναι ' number*number
```

```
say 'Σε ευχαριστώ'
```

```
exit -10
```

```
end
```

```
exit
```

## COMPUTERS ΑΘΗΝΩΝ ATARI

ATARI 1040STE (GERMAN) : 120000  
ATARI 1040STE (ENGLISH) : 130000  
1040STE 2 MB (ENGLISH) : 150000  
MEGA STE 1MB (DRIVE 1.44): 190000

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΠΑΚΕΤΟ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ  
1040 STE + SUPERCHARGER: 158000  
1040 STE + MEGAFILE 30 : 180000

ΜΑΘ. ΣΥΝΕΠΕΞ. ΓΙΑ MEGA: 35000  
ST-ΠΡΟΠΟ CARTRIDGE : 7500  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ : 6000  
DISK DRIVE 1 MB : 28000  
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DRIVE 1.44: 32000  
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DRIVE 1.44: 26000  
DISK DRIVE 0.5 MB : 9000  
DRIVE 5.25 40/80 TR.: 32000  
SAMPLER : 20000  
AT-SPEED : 55000  
MONITORSWITCHBOX : 7000  
COPY CARTRIDGE : 15000  
KIT ΑΒΟΥΡΥΒΟΥ ΑΝΕΜΙΣΤΗΡΑ ΓΙΑ MEGA STE, MEGAFILE Κ.Α.Π.

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

**ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ**

ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23 - 54621 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΤΗΛ. 031/236101 - FAX 236248

'ATARI' ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝ ΤΗΣ ATARI CORP.

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

**SUPERCHARGER**  
AT-EMULATOR ME 1MB RAM  
**68000!**

COLOUR MULTISYNC MONITOR: 180000

### ΣΚΟΠΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

MEGAFILE 30 : 100000  
STREAMER 155 MB : 225000  
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ MEGA ST-STE

SCANNER A4 200DPI-ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΟ  
ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ : 119000

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ

STFM: 512KB: 15000 STE: 512KB: 11000  
2MB: 38000 2MB: 25000

CUBASE V.3: 150000!!

DRUM CONVERTER: 8000

ΜΟΥΣΙΚΟ SOFTWARE : EDITORS ΚΑΙ  
ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΗΧΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΣΥΝΤΗΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ





## SCROLLINE

## ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που δημοσιεύουμε αυτό το μήνα θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε Scrolling μηνύματα, αφού σκρολάρει προς τα αριστερά μια γραμμή της οθόνης με ή χωρίς τα attributes. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση της ρουτίνας και θα το τρέξετε.

Κατόπιν θα ορίσετε μια συνάρτηση με "1 DEF FN S(L,A)=USR <αρχική διεύθυνση>". Η ρουτίνα καλείται με "Randomize FN S(L,A)" όπου L είναι η γραμμή της οθόνης που θέλετε να σκρολάρει (0-23) και η παράμετρος A θα πρέπει να έχει τιμή 0, αν δεν θέλετε να σκρολάρουν τα attributes, ή οποιαδήποτε άλλη τιμή, αν θέλετε να σκρολάρουν.

```

1 REM ** PEEK & POKE **
2 REM Scroll Line
10 CLEAR XXXXX - 1: LET T = 0
20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+70
30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
40 NEXT F
50 READ TOT: IF TOT>T THEN PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0:
STOP
100 DATA 42, 11, 92, 17, 4, 0, 25, 126, 254, 24, 208, 135, 135,
135, 71
110 DATA 30, 8, 25, 126, 245, 14, 0, 120, 205, 177, 34, 229, 17,
31, 0
120 DATA 25, 14, 8, 229, 167, 6, 32, 203, 22, 43, 16, 251, 225,
36, 13
130 DATA 32, 242, 209, 241, 167, 200, 122, 15, 15, 15, 230, 3,
246, 88
140 DATA 103, 107, 87, 44, 1, 31, 0, 237, 176, 175, 18, 201,
6835
    
```

## FLOPPY SEEK RATE

## ATARI ST

Τα bits 0 και 1 της λέξης (word) στη διεύθυνση 0x440 περιέχουν και για τα δύο drives την default seek rate (το χρόνο που παίρνει στην κεφαλή του drive να μετακινηθεί στο επόμενο track).

Bits	Seek Rate (ms)	Code Snippet
00	6	<code>void main(void) {</code>
01	12	<code>long ssp;</code>
10	2	<code>int *status,</code>
11	3	<code>rate;</code>
		<code>status = (int*)_seekrate;</code>
		<code>ssp = Super(0L);</code>
		<code>rate = *status;</code>
		<code>Super((void*)ssp);</code>
		<code>switch (rate)</code>
		<code>{</code>
		<code>case 0 : form_alert(1,"[0][floppy</code>
		<code>seekrate is 6ms ][ Ok ]");</code>
		<code>break;</code>
		<code>case 1 : form_alert(1,"[0][floppy</code>
		<code>seekrate is 12ms ][ Ok ]");</code>
		<code>break;</code>
		<code>case 2 : form_alert(1,"[0][floppy</code>
		<code>seekrate is 2ms ][ Ok ]");</code>
		<code>break;</code>
		<code>case 3 : form_alert(1,"[0][floppy</code>
		<code>seekrate is 3ms ][ Ok ]"); }</code>
		<code>}</code>

## DISPLAY ALERT ()

## AMIGA

Χρησιμοποιείτε εκτυπωτή μέσα από το πρόγραμμά σας και θέλετε να αλλάζετε τις παραμέτρους του μέσα από αυτό; Την ταχύτητα του πληκτρολογίου και άλλα συναφή; Το επόμενο listing σε C δείχνει την κλήση μιας ρουτίνας που ρωτάει το λειτουργικό για τα preferences. Η δομή Preferences υπάρχει αναλυτικά στο intuition/preferences.h των headers του compiler, αλλά για να αλλάξετε π.χ. το χρώμα 17 του δείκτη, δίνετε:

Prefs.color17=5; (ο αριθμός είναι 4 bits Red, 4 blue και 4 Green) ομοίως το 18 και 19 όπως και τα 0, 1, 2 και 3 της οθόνης. Φυσικά, μπορείτε να αλλάξετε τις παραμέτρους της εκτύπωσης και της οθόνης του workbench, καθώς και της μονάδας εισόδου.

```

#include "intuition/preferences.h"
struct Preferences Prefs,*result;
...
main()
{
Prefs=(struct Preferences
*)GetPrefs(&Prefs,sizeof(Prefs)); /*
αυτιγράφη όλα τα Preferences */
...
εδώ γίνονται οι τροποποιήσεις, αν
θέλετε (προσοχή είναι επικίνδυνες)
...
SetPrefs(&Prefs,sizeof(Prefs),TRUE);
/* Αν δώσετε FALSE, τότε δεν θα
πάει μήνυμα στα άλλα
προγράμματα */
}
    
```



# SYSTEM INTERFACE

# ATARI ST

## ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ObjectLibrary

Αυτό το μήνα θα εξετάσουμε τις συναρτήσεις της Object Library και θα δείξουμε με παραδείγματα τη χρήση τους.

Το AES παρέχει έναν αριθμό συναρτήσεων για το χειρισμό των αντικειμένων που εξετάσαμε σε προηγούμενα άρθρα.

Η βασική συνάρτηση της Object Library είναι αυτή που σχεδιάζει ένα δέντρο αντικειμένων (object tree) το οποίο, όπως έχουμε πει και σε προηγούμενο άρθρο, δεν είναι παρά ένας πίνακας από δομές αντικειμένων, που συνδέονται μεταξύ τους με σχέσεις γονέα - παιδιού.

Η συνάρτηση αυτή είναι η `objc_draw()`, της οποίας ο ορισμός - όπως δηλώνεται στο header αρχείο `aes.h` της Pure C - είναι ο εξής:

```
int objc_draw( OBJECT
*ob_drtree, int ob_drstart,
int ob_drdepth, int obdrxclip,
int ob_dryclip, int
ob_drwclip,
int ob_drhclip );
```

**Αυτό το μήνα θα εξετάσουμε τις συναρτήσεις της Object Library και θα δείξουμε με παραδείγματα τη χρήση τους.**

**• του Ηλία Μανεισιώτη**

Η συνάρτηση αυτή σχεδιάζει το δέντρο αντικειμένων, η διεύθυνση του οποίου περιέχεται στο δείκτη `ob_drtree`, αρχίζοντας από το αντικείμενο, ο αριθμός του οποίου βρίσκεται στη μεταβλητή `ob_drstart`. Η μεταβλητή `ob_drdepth` καθορίζει το "βάθος" σχεδίασης του δέντρου. Αν θέλετε να σχεδιάσετε όλο το δέντρο, θα πρέπει να θέσετε την τιμή 0 (macro `ROOT` στο header αρχείο `aes.h` ή σε αντίστοιχο άλλης έκδοσης της C) στη μεταβλητή `ob_drstart` και την τιμή 8 (macro `MAX_DEPTH`) στη μεταβλητή `ob_drdepth`. Μέσω της συνάρτησης δίνεται ακόμα η θέση και το μέγεθος ενός ορθογωνίου. Θα σχεδια-

στούν μόνο τα μέρη των αντικειμένων που είναι μέσα στο ορθογώνιο. Η συνάρτηση τέλος επιστρέφει ένα θετικό αριθμό, αν όλα πήγαν καλά. Οι επόμενες τρεις συναρτήσεις επιτρέπουν την πρόσθεση ή την αφαίρεση ενός αντικειμένου από το δέντρο καθώς και την αλλαγή της θέσης του.

Η συνάρτηση `objc_add()` επιτρέπει την πρόσθεση ενός αντικειμένου στο δέντρο και ορίζεται ως εξής:

```
int objc_add( OBJECT
*ob_atree, int ob_aparent,
int ob_achild );
```

Η μεταβλητή `ob_atree` είναι ένας

δείκτης στο δέντρο, στο οποίο θέλουμε να προσθέσουμε το αντικείμενο, η `ob_aparent` περιέχει τον αριθμό αντικειμένου του γονέα στον οποίο θα συνδέσουμε το αντικείμενο, ενώ η `ob_achild` τον αριθμό του αντικειμένου που θα συνδέσουμε.

Η αφαίρεση ενός αντικειμένου από το δέντρο γίνεται χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση `objc_delete()`, η οποία ορίζεται ως εξής:

```
int objc_delete( OBJECT
*ob_dltree, int ob_dlobject );
```

Η `ob_dltree` είναι ένας δείκτης στο δέντρο από το οποίο θα αφαιρέσουμε το αντικείμενο, ενώ η `ob_dlobject` περιέχει τον αριθμό του αντικειμένου που θα αφαιρεθεί.

Η αλλαγή της θέσης ενός αντικειμένου στο δέντρο γίνεται χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση `objc_order()`, η οποία ορίζεται ως εξής:

```
int objc_order( OBJECT
*ob_ortree, int ob_orobject,
int ob_ornewpos );
```

Η `ob_ortree` είναι δείκτης στο δέντρο, η `ob_orobject` περιέχει τον αριθμό του αντικειμένου, του οποίου θα αλλάξουμε τη θέση, και η `ob_ornewpos` καθορίζει τη θέση στην οποία θα μετακινηθεί το αντικείμενο. Αν είναι -1, θα γίνει το πρώτο αντικείμενο στην αλυσίδα. Αν είναι 0, θα μετακινηθεί στο τέλος της αλυσίδας των αντικειμένων, αν είναι 1, θα μετακινηθεί μία θέση πριν από το τέλος, αν είναι 2, θα μετακινηθεί δύο θέσεις πριν το τέλος, αν είναι 3, τρεις θέσεις πριν από το τέλος κτλ.

**Πίνακας 1**

Type Number	Macro Name	Περιγραφή
0	ED_START	Κρατείται για μελλοντική χρήση.
1	ED_INIT	Συνδυάζει το template string που περιέχεται στο πεδίο <code>te_ptmpl</code> της δομής <code>TEDINFO</code> , με το string που περιέχεται στο πεδίο <code>te_ptext</code> για την εμφάνιση του τελικού string. Εμφανίζει τον cursor.
2	ED_CHAR	Ελέγχει το χαρακτήρα που εισάγεται και, αν αυτός ανήκει στους επιτρεπόμενους - αυτοί που έχουν οριστεί στο πεδίο <code>te_rvalid</code> - ενημερώνει και εμφανίζει το string του <code>te_ptext</code> πεδίου.
3	ED_END	Εξαφανίζει τον cursor.



# SYSTEM INTERFACE

Για να αλλάξουμε το ob\_status πεδίο της δομής OBJECT, χρησιμοποιούμε τη συνάρτηση objc\_change(), η οποία ορίζεται ως εξής:

```
int objc_change( OBJECT
*ob_ctree, int ob_cobject,
int ob_cresvd, int ob_cxclip,
int ob_cyclip, int ob_cwclip,
int ob_chclip, int
ob_cnewstate,
int ob_credraw );
```

Η μεταβλητή ob\_ctree είναι ένας δείκτης στο δέντρο, η ob\_cobject είναι ο αριθμός του αντικειμένου που θα αλλάξει, η ob\_cnewstate είναι η καινούργια κατάσταση και η ob\_credraw είναι η μεταβλητή που καθορίζει αν το αντικείμενο θα σχεδιαστεί ξανά (ob\_credraw = 1) ή όχι (ob\_credraw = 0).

Αν το αντικείμενο σχεδιαστεί ξανά, το ορθογώνιο, του οποίου η θέση και το μέγεθος καθορίζονται από τις μεταβλητές ob\_cxclip, ob\_cyclip, ob\_cwclip, ob\_chclip, έχει την ίδια λειτουργία με το ορθογώνιο που είδαμε στη συνάρτηση objc\_draw().

Η συνάρτηση objc\_edit() χρησιμοποιείται για το editing ενός text αντικειμένου. Ορίζεται δε ως εξής:

```
int objc_edit( OBJECT
*ob_etree, int ob_edobject,
int ob_edchar, int *ob_edidκ,
int ob_edkind );
```

Η μεταβλητή ob\_etree είναι δείκτης στο δέντρο, ενώ η ob\_edobject περιέχει τον αριθμό του text object, το οποίο πρόκειται να κάνουμε edit. Η μεταβλητή ob\_edchar περιέχει το χαρακτήρα που θα εισαχθεί στο text string.

Η μεταβλητή ob\_edidκ αφ' ενός δίνει στη συνάρτηση τη θέση του string, η οποία γίνεται edit, και αφ' ετέρου, όταν η συνάρτηση τελειώ-

σει το έργο της, περιέχει την καινούργια θέση του string. Η μεταβλητή ob\_edkind καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει το editing. Τα περιεχόμενα που μπορεί να πάρει η ob\_edkind δίνονται στον πίνακα 1.

Μία βασική συνάρτηση είναι η objc\_find() που επιστρέφει τον αριθμό του αντικειμένου που βρίσκεται σε μια ορισμένη θέση (x,y) στην οθόνη. Ακολουθεί ο ορισμός της συνάρτησης:

```
int objc_find( OBJECT
ob_ftree, int ob_fstartob,
int ob_fdepth, int ob_fmκ,
int ob_fmγ );
```

Η μεταβλητή ob\_ftree είναι ένας δείκτης στο δέντρο, η ob\_fstart περιέχει τον αριθμό του αντικειμένου από το οποίο θα αρχίσει η έρευνα, η ob\_fdepth καθορίζει το "βάθος" έρευνας και οι μεταβλητές x και y περιέχουν τις συντεταγμένες ενός σημείου της οθόνης.

Αν η objc\_find() βρει κάποιο αντικείμενο σε αυτή τη θέση, επιστρέφει τον αριθμό του αντικειμένου. Σε αντίθετη περίπτωση, επιστρέφει τιμή -1. Η objc\_find() χρησιμοποιείται κυρίως για να ελέγξουμε αν το mouse βρίσκεται πάνω από κάποιο αντικείμενο, όταν ο χρήστης πατήσει το mouse button.

Η συνάρτηση objc\_offset() επιστρέφει την απόλυτη θέση του αντικειμένου στην οθόνη. Όπως έχουμε πει, οι συντεταγμένες που βρίσκονται στα πεδία ob\_x και ob\_y σχετίζονται με τις συντεταγμένες του αντικειμένου - γονέα, οπότε, για να βρεθούν οι απόλυτες συντεταγμένες, πρέπει να προστεθούν τα offsets από κάθε γενεά στη θέση (x, y) του root αντικειμένου. Η objc\_offset() μας επιτρέπει να αποφύγουμε αυτή την επίπονη διαδικασία. Ορίζεται ως εξής:

```
int objc_offset( OBJECT
*ob_ofree, int ob_ofobject,
int *ob_ofxoff, int
*ob_ofyoff );
```

Η ob\_ofree είναι δείκτης στο δέντρο, η ob\_ofobject περιέχει τον αριθμό του αντικειμένου, τη θέση του οποίου ψάχνουμε, και οι ob\_ofxoff και ob\_ofyoff είναι οι μεταβλητές στις οποίες επιστρέφεται η θέση του αντικειμένου.

Ακολουθεί ένα παράδειγμα χρήσης των συναρτήσεων της Object Library, το οποίο εμφανίζει ένα δέντρο αντικειμένων με τρία objects και περιμένει για mouse click ελέγχοντας αν αυτό έγινε πάνω από το exit button.

```
#include <aes.h>
```

```
#define EXITBUTTON 1
```

```
GREC work;
int cellw, cellh;
/* εδώ δηλώνετε και όσες
άλλες μεταβλητές*/
/* χρειάζεστε όπως
app_id, phys_handle κτλ*/
```

```
OBJECT tree[] =
{
-
1,1,2,6_BOX,NONE,OUTLINED,
X21100L,6,5,22,10,
2,-1,-
1,6_BUTTON,SELECTABLE|DEFAULT|EXIT,
NORMAL,"EXIT",12,6,8,1,
0,-1,-
1,6_STRING,LASTOB,NORMAL,"
Push button to exit",1,2,21,1
};
void demo(void);
void main(void)
{
/*εδώ προσθέτετε μια συνάρτηση gem_init*/
/*όπως έχουμε δείξει σε
προηγούμενα άρθρα*/
```

```
demo();
/*εδώ προσθέτετε μία συνάρτηση gem_exit*/
}
```

```
void demo(void)
```

```
{
int msgbuf[8];
int
x,y,button,keys,object,state;
```

```
event_mesag(msgbuf);
```

```
/* καθορισμός των συντεταγμένων του object*/
/σε σχέση με την οθόνη*/
for(x=0;x<3;x++)
```

```
{
tree[x].ob_x *= cellw;
tree[x].ob_y *= cellh;
tree[x].ob_width *= cellw;
tree[x].ob_height *= cellh;
}
```

```
/*σχεδιασμός του δέντρου*/
objc_draw(tree,0,1,work.g_w,
work.g_y,
work.g_w,work.g_h);
```

```
/*έλεγχος για το mouse
button*/
do
{
event_button(1,1,1,&x,&y,&
button,&keys);
object=
objc_find(tree,0,1,x,y);
}while (object !=
EXITBUTTON);
```

```
state=
tree[EXITBUTTON].ob_state ^S
ELECTED;
objc_change(tree,EXITBUTTON
,0,
work.g_w,work.g_y,
work.g_w,work.g_h,
state,1);
}
```



# PROGRAMMING

## AMIGA

## CLOCK

● του Γ. Κακαλήτρη

Αυτό το μήνα σκόπευα να δημοσιεύσω μέσα από τη στήλη, έναν αλγόριθμο συμπίεσης δεδομένων (όχι δικής μου επινοήσης). Δυστυχώς όμως δεν πρόλαβα να τελειώσω το πρόγραμμα, λόγω των αρκετών hardware tests του PIXEL που κρατάτε στα χέρια σας. Ετσι λοιπόν έψαξα στην CompuLink για να βρω κάτι καλό και κατανοητό να σας παρουσιάσουμε. Το πρόγραμμα λοιπόν που δημοσιεύουμε αυτό το μήνα πρόκειται περί ενός μικρού και απλού, πλην όμως χρήσιμου ρολογιού. Ο κώδικας του προγράμματος είναι σε γλώσσα C, όπως σχεδόν όλα τα προγράμματα που έχουμε δημοσιεύσει μέχρι τώρα. Για να το χρησιμοποιήσετε, χρειάζεστε έναν compiler C με τα σχετικά include αρχεία και την public domain βιβλιοθήκη arp.library. Τι είναι τώρα το ίδιο το πρόγραμμα:

Είναι μια μικρή μπάρα στο πάνω μέρος της οθόνης, η οποία περιέχει

την ώρα, που ανανεώνεται κάθε δευτερόλεπτο. Μπορεί επιπλέον να περιέχει και ένα δείκτη, που να φανερώνει το ποσό της ελεύθερης μνήμης. Το ποιος τύπος από τα δύο ρολόγια θα φτιαχτεί, ορίζεται κατά το compiling: αν έχει οριστεί (define) η MINCLOCK θα φτιαχτεί ένα απλό ρολόι, ενώ αν οριστεί η MEMCLOCK θα περιέχει και το δείκτη μνήμης. Ενας από τους δύο αυτούς ορισμούς μπορεί να δοθεί στη Lattice C, αν στη γραμμή εκτέλεσης του compiler δοθεί η παράμετρος -dMINCLOCK (ή -dMEMCLOCK). Με παρόμοιο τρόπο, μπορούμε να δώσουμε στο ρολόι την εντολή να έρχεται πάνω στην οθόνη, μπροστά από τα άλλα παράθυρα, ορίζοντας την POPUP (-dPOPUP). Ετσι καθένας δευτερόλεπτο το πρόγραμμα θα φέρνει το παράθυρό του πάνω από ό,τι το έχει σκεπάσει. Τον κώδικα που βλέπετε παρακάτω, τον οφείλουμε στον Stuart Mitchell. Τον άλλο μήνα, ελπίζω να δείτε πώς θα μπορούσε να δουλεύει ένα συμπιεστικό πρόγραμμα. Ως τότε, καλές γιορτές.

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <exec/exec.h>
#include <devices/timer.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>
#include <libraries/arpbase.h>
#include <proto/arp.h>
#include <proto/dos.h>
#include <proto/intuition.h>
#include <proto/graphics.h>
#include <proto/exec.h>

void do_exit(int);

#ifdef MEMCLOCK
#define PROGNAME "Memclock v1.4"
#else
#define PROGNAME "MinClock v1.4"
#endif

long _stack=2000; /* Definitions for cback.o */
char *_procname=PROGNAME;
long _priority=0;
```

```
long _BackgroundIO=0;

static struct IntuitionBase *IntuitionBase;
static struct GfxBase *GfxBase;
static struct ArpBase *ArpBase;
static struct Window *Window;
static struct timerequest Time_Req;
static struct MsgPort *Timer_Port;
static struct DateStamp Date;
static struct IntuiMessage *Msg;

char
date[LEN_DATSTRING],time[LEN_DATSTRING],day[LEN_DATSTRING];
static struct
DateTime datetime={ {0},FORMAT_CDN,0,NULL,date,time
};

#ifdef MEMCLOCK
#define BUFSIZE 32
#define WIDTH 250
#define XPOS 337
#else
#define BUFSIZE 18
```



# PROGRAMMING

```
#define WIDTH      140
#define XPOS       447
#endif

static BYTE Buffer[26]; /* holds time string */

static struct NewWindow nw={
XPOS,0,WIDTH,10,2,1,CLOSEWINDOW,SMART_REFRESH|WIN
DOWCLOSE|WINDOWDRAG,NULL,NULL,(UBYTE
*)PROGNAME,NULL,NULL,0,0,0,0,WBENCHSCREEN };

static struct IntuiText Date_Text={
2,1,JAM2,0,0,NULL,Buffer,NULL };

void _main()
{
#ifdef POPUP
long lock;
#endif
if(!(ArpBase=(struct ArpBase
*)OpenLibrary("arp.library",39))) do_exit(1);

IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
ArpBase->IntuiBase;
GfxBase=(struct GfxBase *)ArpBase->GfxBase;

if(Getenv("dateformat",Buffer,5)==NULL)
datetime.dat_Format=FORMAT_DOS;
else
datetime.dat_Format=Atol(Buffer);

if(datetime.dat_Format==FORMAT_DOS) {
```

## NO LIMIT

## COMPUTERS

ΑΘΕΩΝ 47 - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ  
ΤΗΛ.: - FAX: 031 - 423874, T.K. 54 646

### POWER COMPUTING

RAM 512 +CLOCK +SOFT .....12.500  
RAM 1,5MB + CLOCK + SOFT .....39.000  
FD DRIVE A500 INTERNAL .....20.000  
DRIVE 880E EXTERNAL .....21.500  
DRIVE 880B EXTERNAL .....28.500  
DUAL DRIVE .....47.000  
HAND SCANNER B/W .....36.000

ΠΡΟΪΟΝΤΑ POWER

### GP

A 2000  
HD CARD D MB/8MP OP .....58.000  
HD CARD + 52 MB HD QNTUM .....128.000  
HD CARD + 105 MB HD QANTUM .....172.000  
A500  
HD CARD +52 MB HD/8M OPT .....162.000  
HD CARD +105 MB HD/10M OPT .....215.000  
**DATL**  
ACTION REPLAY III 100 .....22.000  
ACTION REPLAY III 1000 .....25.000  
SYNCHRO EXPRESS 100 .....12.000  
MINI SAMPLER STEFO .....10.000  
MIDI INTERFACE .....7.700

### NO LIMIT COMPUTERS

286/16 .....144.000  
386SX/25 .....165.000  
386SX/33 .....172.000  
386DX/33 .....189.000  
386DX/40 .....199.000  
ME: 1 MB RAM  
1 FDD 5,25" 1,2 MB  
VGA MONOCHROME  
14" MONITOR  
MOUSE + MOUSEPAD  
BIBLIO MS -DOS 5.0  
SOFTWARE

ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ | HARDWARE | NO LIMIT | ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ | ΕΓΓΥΗΣΗ  
ΛΙΑΝΙΚΗ | SOFTWARE | COMPUTERS | ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ | SERVICE



# PROGRAMMING

```
nw.LeftEdge-=8;
nw.Width+=8;
);

if((Timer_Port=CreatePort("Timer Port",0))==NULL)
do_exit(1);

if(OpenDevice(TIMERNAME,UNIT_VBLANK,(struct
IORequest *)&Time_Req,0)!=NULL) do_exit(1);

Time_Req.tr_node.io_Message.mn_ReplyPort=Timer_Por
t; Time_Req.tr_node.io_Command=TR_ADDREQUEST;
Time_Req.tr_node.io_Flags=0;
Time_Req.tr_node.io_Error=0;

if((Window=OpenWindow((struct NewWindow
*)&nw))==NULL) do_exit(20);

SetRast(Window->RPort,1);

for(;;) {

/* calculate time from system clock */

DateStamp((struct DateStamp *)&datetime.dat_Stamp);
StampToStr(&datetime);

#ifdef MEMCLOCK
Sprintf(Buffer,"C:%04ld F:%04ld %s %s",
AvailMem(MEMF_CHIP)>>10,
AvailMem(MEMF_FAST)>>10,date,time); #else
Sprintf(Buffer,"%s %s",date,time);
#endif

PrintIText(Window->RPort,&Date_Text,2,1); /* put into
window */

/* NB : Window only 'pops to front' if Workbench screen
is also at the front, otherwise Dpaint (& others?) get
very upset */

#ifdef POPUP
lock=LockIBase(0);

if(IntuitionBase->FirstScreen==Window->WScreen)
WindowToFront(Window);
UnlockIBase(lock);
#endif

/* set up next wakeup time */

Time_Req.tr_time.tv_secs=1;
Time_Req.tr_time.tv_micro=0;
SendIO(&Time_Req.tr_node);

/* sleep until woken either by Close Gadget selection or
timer event */

Wait(1<<Window->UserPort->mp_SigBit | 1<<Timer_Port-
>mp_SigBit);

while((Msg=(struct IntuiMessage *)GetMsg(Window-
>UserPort))!=NULL) { if(Msg->Class==CLOSEWINDOW) {
ReplyMsg((struct Message *)Msg);
do_exit(0);
}
ReplyMsg((struct Message *)Msg);
}
GetMsg(Timer_Port); /* must be timer wakeup ... */
}

void do_exit(code)
int code;
{
AbortIO(&Time_Req.tr_node);
if(Window)
CloseWindow(Window);
if(Time_Req.tr_node.io_Message.mn_ReplyPort)
CloseDevice((struct IORequest *)&Time_Req);
if(Timer_Port)
DeletePort((struct MsgPort *)Timer_Port);
if(ArpBase)
CloseLibrary((struct Library *)ArpBase);
_exit(code);
}

void MemCleanup() {}
```



## RENT - A - GAME

THE BEST GAMES ☆ ☆ ☆ THE BEST SERVICE



OLYMPIC GOLD  
TAZMANIA  
SUPER MONACO GP II  
ALLIEN 3  
ALISIA DRAGON  
BULLS VS LAKERS  
GREEN DOG  
ROBOCOD III  
D.R. BASKETBALL  
PREDATOR II  
BACK TO FUTURE III  
KRUSTY'S FUNHOUSE  
POPULOUS  
IMMORTAL  
TERMINATOR  
B.D. BOXING  
ROAD RASH  
**ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 150 ΤΙΤΛΟΙ**



ASTERIX  
OLYMPIC GOLD  
DONALD DUCK  
CYBER SHINOBI  
SUPER KICK OFF  
ASSAULT CITY  
XENON II  
SHADOW DANCER  
DEAD ANGLE  
SUPER MONACO GP II  
SPEED BALL  
**ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 100 ΤΙΤΛΟΙ**



D.R. BASKETBALL  
TAZMANIA  
INDIANA JONES  
PACMAN  
SMASH T.V.  
SPIDERMAN  
STREETS OF RAGE  
SUPER MONACO GP II  
SUPER KICK OFF  
DEVILISH  
OLYMPIC GOLD  
WOODY POP  
OUTRUN  
POPULUS  
K.O. BOXING  
**ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΑΚΟΜΗ**



BATMAN RETURNS  
NINJA GAIDEN  
A.P.B.  
WARBIRDS  
CALIFORNIA GAMES  
XENOPHOBE  
ELECTROPOP  
**ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΟΛΛΑ!**



DESERT STRIKE  
HOOK  
KRUSTY'S FUNHOUSE  
PILOT WINGS  
STREET FIGHTER II



# G.B.

ALLIEN 3  
ADDAMS FAMILY  
BATMAN RETURNS  
BUGS BUNNY II  
DOUBLE DRAGON III  
HOOK  
HOME ALONE II  
LOONEY TUNES  
PRINCE OF PERSIA  
PAPERBOY II  
**ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 50 ΤΙΤΛΟΙ**



SUPER FAMICOM	CALL
MEGA DRIVE	58.000
MASTER SYSTEM II	31.000
GAME GEAR	56.000
ATARI LYNX	38.500

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ  
ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.

**ΔΩΡΟ!!!**

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ  
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ ΟΛΑ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ**

GAMERS CLUB 1  
ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31  
& ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ  
ΤΗΛ.: 6439824

**ΚΑΙ  
ΤΩΡΑ**

GAMERS CLUB 2  
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ 108-110  
ΚΑΛΛΙΘΕΑ - 9598244  
ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΣΤΙΣ 27 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ





# PROGRAMMING

## ATARI ST

## COUNT WORDS AND LINES

● του Ηλία Μανεισιώτη

Το παρακάτω πρόγραμμα, γραμμένο σε Turbo C, σας επιτρέπει να μετρήσετε τους χαρακτήρες, τις λέξεις και τις γραμμές ενός ή περισσοτέρων αρχείων. Το πρόγραμμα εργάζεται σαν TTP (TOS Takes Parameters), δηλαδή θα χρειαστεί να εισαγάγετε το αρχείο ή τα αρχεία

που θέλετε να επεξεργαστείτε. Μπορείτε επίσης να το τροποποιήσετε, ώστε να εμφανίζει τον file selector και να επιλέγετε μέσω αυτού τα αρχεία. Αν έχετε την Turbo C, θα πρέπει να ετοιμάσετε και ένα project σαν αυτό που ακολουθεί για να κάνετε compile και link τον πηγαίο κώδικα.

### COUNT.PRJ

```
count.ttp ; name of executable program is topmost
window = ; list of modules follows...
PCSTART.0 ; startup code
* ; compile topmost window
PCSTDLIB.LIB ; standard library
PCTOSLIB.LIB ; TOS library
COUNT.C
```

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <tos.h>
#define NO 0
#define YES 1
void main(argc, argv)
char *argv[];
int argc;
{
FILE *fp;
/* next argument character */
char *next;
long lines,
chars,
nchars,
words,
files,
total_lines,
total_chars,
ntotal_chars,
total_words,
total_files,
input;
```

```
int flag,
/* shell flag */
s,
/* current character */
curr_char;
/* δίνουμε αρχικές τιμές */
/* στις μεταβλητές */
flag = s = NO;
lines = 0;
chars = 0;
nchars = 0;
words = 0;
total_lines = 0;
total_chars = 0;
ntotal_chars = 0;
total_words = 0;
total_files = 0;
files = 0;
/* Ελέγχουμε για τις παραμέτρους */
/* Αν δεν υπάρχουν εξηγούμε πως */
/* δουλεύει το πρόγραμμα */
if (argc <= 1)
{
printf ("\007\007");
printf ("usage: COUNT [-S] file1 [file2 [...filen]]\n"); printf
("-S indicates a Shell is being used\n"); printf ("Press
any key to continue.");
input = Cconin ();
printf ("\n");
exit (0);
}
printf (" Word and line counter\n");
/* Αρχίζουμε να παίρνουμε τα αρχεία */
```



# PROGRAMMING

```
/* από το command line */
while ( --argc > 0)
{
/* αυξάνουμε το file counter */
/* και ανοίγουμε το αρχείο */
++files;
if ((fp = fopen(++argv, "r")) <= NULL)
{
/* Ελέγχουμε αν υπάρχει η παράμετρος -S */
/* η οποία δηλώνει ότι το πρόγραμμα εκτελείται */ /*
μέσα από ένα CLI */
if ((*argv)[0] == '-')
{
next = argv[0]+1;
if ((*next == 'S') || (*next == 's'))
s = YES;
else
{
printf ("\007\007Error:");
printf (" Invalid option: %chars.\n",*next); }
}
else
{
printf ("\007\007Error:");
printf (" Unable to open %s: fp = %ld.\n",*argv,fp); }
--files;
continue;
}
while ((curr_char = getc(fp)) != EOF)
{
/* Μετράμε τους χαρακτήρες */
if (curr_char != '\n')
{
++chars,
++total_chars,
++nlchars,
++nltotal_chars;
}
/* Μετράμε τις γραμμές */
else if (curr_char == '\n')
{
++lines,
++total_lines,
++nlchars,
++nltotal_chars;
}
}
/* Ελέγχουμε για λέξεις */
if (curr_char == ' ' || curr_char == '\n' || curr_char == '\t')
flag = NO;
else if (flag == NO)
{
flag = YES,
++words,
++total_words;
}
}
/* Τυπώνουμε ό,τι έχουμε βρει μέχρι τώρα */
/* και προχωρούμε στο επόμενο αρχείο */

if (lines != 0)
{
printf ("% -16s: ",*argv);
printf ("%7ld Lines, %7ld Words, ",lines,words); printf
("%7ld Chars, %7ld W/nl.\n",chars,nlchars); lines = 0;
chars = 0;
nlchars = 0;
words = 0;
++total_files;
fclose (fp);
}
}
/* Αν υπήρχαν περισσότερα από ένα αρχεία */
/* εμφανίζουμε τα συσολικά αποτελέσματα */
/* και το πρόγραμμα αναμένει αντίδραση από */
/* το χρήστη */

if (total_files > 1)
{
printf ("%6ld Files: ",files);
printf ("%8ld Lines, %8ld Words,
",total_lines,total_words); printf ("%8ld Chars, %8ld
W/nl.\n",total_chars,nltotal_chars); }
if (s == NO)
{
printf ("Press any key to continue.");
input = Cconin ();
printf ("\n");
exit(0);
}
}
```



# COMPUTERS



**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** 486 DX-50 MHz, 256 CAS 4 MB RAM/HD 130 MB, 2FD/14" SVGA SONY TRINITRON, ΚΑΡΤΑ TRIDENT 1 MB/mouse, 590.000 δρχ., Τηλ.: 7773961, κ. Διονύσης.

**AMIGA 500** + PHILIPS Monitor μονόχρωμο, σε άριστη κατάσταση, πωλούνται σε τιμή ευκαιρίας. Δώρο ποικιλία παιχνιδιών! Τηλ.: 2822396 - 2825075, Ναυαϊκά.

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος + φίλτρο + joystick + δισκέτες + βιβλία. Άριστη κατάσταση, ΜΕΓΑΛΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Τηλ.: 8067213, Αλέξανδρος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD 6128 Plus + έγχρωμη οθόνη + Games + εφαρμογές + οδηγίες + άριστη κατάσταση, μόνο 69.000 δρχ. Τηλ.: 6380435.

**AMIGA 500** + 1084S Monitor + 1MB + 2ο Drive + Modulator + 100!!! Δισκέτες MONO 165.000 δρχ. Τηλ.: (031) 283356, Γιάννης.

**AMIGA 500** αχρησιμοποίητη με έγχρωμο στερεοφωνικό monitor 1084S, δισκετοθήκη + προγράμματα + joystick + καλύμματα + βάση οθόνης σε τιμή ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ, τηλ.: 8030088, 2014342, κ. Γενάρης.

**Πωλείται** HYUNDAI 8088 10MHz με οθόνη και κάρτα EGA ανάλυσης μέχρι και 640x350 pixel. Δύο Drive 5 1/4" 360 KB χωρητικότητας το καθένα και κάρτα ήχου ADLIB. ΟΛΑ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. Τηλ.: 6823065, Δημήτρης - Αλέξανδρος.

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ** Amiga-500 Monitor 1084 Stereo 1MB memory + clock 2ο drive PC COMPATIBLE (At-once) 300 Disks με ολοκαίνουρια Games, 3 Joysticks 205.000 δρχ. Τηλ.: (031) 310-782, Χάρης.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!!!** Πωλείται AMSTRAD 6128, αμεταχείριστο + πράσινη οθόνη + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικό, μόνο 45.000!!! Επίσης εκτυπωτής Star LC 200 έγχρωμος μόνο 55.000 δρχ.!!! Άριστη κατάσταση, τηλ.: 6394946.

**AMIGA 600** + HARDDISK 90MB + 100 δισκέτες και χωριστά ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ μόνο 180.000 PC HARDDISK 60 MB + 120 MB + MODEM + μαθηματικό + περιφερειακά PC ΕΥΚΑΙΡΙΑ, MEGADRIVE + GAMEGEAR + GAMEBOY, τηλ.: 4538713.

**AMSTRAD 6128** Green + 100 Disks Γεμάτες: (προγράμματα, παιχνίδια, Utilities) + joystick + manuals + pixels. ΟΛΑ: 65.000 δρχ. Τηλ.: 7799294, Κώστας.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amiga 500 με 1 MB μνήμη + modulator + προγράμματα + βιβλία + joysticks αμεταχείριστη 95.000 δρχ. Τηλ.: 7652676 Κώστας.

**AMIGA 500** + 0,5 MB COMMODORE + scart δισκέτες 100.000 δρχ. + Drive 20.000 δρχ. Επίσης Sega mega Drive + 4 cartridges 70.000 δρχ. Τηλ.: (031) 413468 Γιάννης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD 6128 με έγχρωμη οθόνη και 10 παιχνίδια 50.000 δρχ. Τηλ.: 8079947, 8072897, Μάκης.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Amstrad 6128 μονόχρωμος + δισκέτες + manuals + βιβλία + joystick πωλείται σε τιμή εκπληκτική λόγω ανάγκης. Τηλ.: 4908484, Πάνος, βραδινές ώρες (7-9) μ.μ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amstrad 6128 μονόχρωμος + δερμάτινο κάλυμμα για πληκτρολόγιο + δισκέτες με games + utilities + βιβλία σε άριστη κατάσταση λόγω αγοράς μεγαλύτερου υπολογιστή. Τηλ.: 2632739, Θεόδωρος (9-11 μ.μ.)

**AMIGA 1000** + έγχρωμη οθόνη + φίλτρο + 2 drives + MODEM 2400 + εκτυπωτής έγχρωμος + 160 games, MONO 220.000. Τηλ.: 6846992, Τάκης.

**AMIGA 500** 1 MB, 1084 color monitor, 60 δισκέτες στο κουτί, μόνο 160.000. Drives 3,5", 5,25", μνήμη 2MB, ATONCE, τηλ.: 2234012, Μαρinos.

**LOCAL** Πληροφορική, Computers - Τηλεπικοινωνίες, Βουλιαγμένης 119-121. AMIGA 500-600, GAMES - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ. Computers όλων των εταιριών (D.F.I., QUEST, AMSTRAD, ATARI κλπ. ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, FAX, ΤΗΛΕΦΩΝΗΤΕΣ, ΤΙΜΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ. ΤΗΛ.: 9024877.

**AMSTRAD 1512** + 2FDD + 100 DISKS + έγχρωμη οθόνη CGA και άλλα. Τιμή 70.000 δρχ. Τηλ.: 6200816, Γιάννης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** ATARI 520 ST FM + 1 MB + scart + 3 joysticks + mouse pad + δισκετοθήκη + 260 δισκέτες!!! Πολλά δώρα, τιμή έκπληξη. Τηλ.: 4952871, Γιώργος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amiga 500 + monitor 1083S 3 MB RAM + Σκληρός Δίσκος A590 + 2ο driver + Action Replay 3 + 350 δισκέτες + εγγύηση. Τηλ.: 4810684 Αγγελος.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** AMIGA 500 Monitor 1084S Extra Drive 1 MB 2 Joysticks Mouse, ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, 160.000 ΔΡΧ.! ΤΗΛ.: 7519996,

ΣΤΑΥΡΟΣ, ΜΑΡΙΑΝΝΑ.

**ATARI MEGASTE** 2 MB, HD FLOPPY, 48 MB, ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 16 MHz, πολλά προγράμματα, χρησιμοποιημένο 2 μήνες, τηλ.: 6898074, Σπύρος.

**AMIGA 500**, 1 MB + Βιβλία + Joystick + TV Modulator + παιχνίδια 85.000 δρχ. Ασπρόμαυρο Μόνιτορ Philips 15.000 δρχ. Τηλ.: 8612083, Κων/νος.

**AMSTRAD 6128** άριστη κατάσταση, πράσινο μόνιτορ + επαγγελματικό joystick + δισκετοθήκη + βιβλία + εφαρμογές + 80 παιχνίδια, τιμή 65.000 δρχ. Τηλ.: 2635298, Σάββας.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** IBM PS/1 8286 μονόχρωμη οθόνη VGA + 512 KB + Drive 1,44 + DOS 4,00, τιμή: 80.000 δρχ. Τηλ.: 6658708, Σπύρος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD 6128 έγχρωμο + TUNER MP-3 που θα βλέπετε τηλεόραση + βιβλία + δισκέτες μόνο 70.000 δρχ.!!! Τηλ.: 9717100, Γιώργος.

**ATARI 1040 STE**, MONITOR SM 124, έγχρωμο MONITOR PHILIPS 8833II, έτος αγοράς 1991, παιχνίδια, προγράμματα ελληνικά και ξένα, βιβλία, ξένα περιοδικά, joystick καλύμματα, τιμή 250.000. Τηλ.: 5610971, 3212739, κ. Γεωργούλιας.

**AMIGA 500** + 1 MB + 2 JOYSTICKS + κάλυμμα + mouse pad + 100 δισκέτες + TV Modulator + manual + εγγύηση. Όλα στο κουτί τους μεταχειρισμένα 2 μήνες. Τιμή: 95.000 λόγω ανάγκης (κανονική τιμή 160.000 δρχ.). Τηλ.: 7513692, Κώστας.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ**, Amstrad 6128, πράσινο μόνιτορ πολλά παιχνίδια, επαγγελματικό joystick, TIMH 35.000 δρχ. Συζητήσιμη, τηλ.: 7792535, Επαμεινώντας.

**ATARI STFM 1 MB** + COMMODORE 1084 P MONITOR + Hand-Scanner Golden Image + πολλά παιχνίδια, εφαρμογές, βιβλία, πωλούνται μαζί ή χωριστά, τηλ.: 9518670 (6-9 μ.μ.), Κώστας.

**STACY2** το laptop της Atari 2 MB ram, 20 MB HD αμεταχείριστο, ισχύει η εγγύηση, Scart, mouse, πολλά προγράμματα (DTP, WP, κ.ά), 320.000 δρχ., Τηλ.: 8070007 (απογ.), Γεώργιος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMIGA 500, MONITOR

STEREO ME 100 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ ΚΑΙ ΤΡΑΠΕΖΑΚΙ. ΩΡΕΣ 2-5 μ.μ. ΤΗΛ.: 9845721.

**AMIGA 500**, Monitor 1081 (stereo - colour), mouse, προγράμματα, τιμή 125.000 δρχ. Τηλ.: 7240092, μόνο Σαββατοκύριακα, Γιάννης.

**AMIGA 500**, έγχρωμο monitor 1084S, δεύτερο drive, 1MB, 18 disks με games και utilities, δύο joysticks και mouse. Τηλ.: 8062431, Michάλης.

**AMIGA 500** με MONITOR 1084S επέκταση μνήμης 0,5 MB HARDDISK 20 MB, δεύτερο DRIVE, MOUSE, JOYSTICK, 250 δισκέτες με ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΒΙΒΛΙΑ 200.000 δρχ. Τηλ.: (031) 414-872, Δημήτρης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMIGA 1 MB + έγχρωμο μόνιτορ και πολλά παιχνίδια. Μόνο 140.000 δρχ., τηλ.: 6201565, Φώτης.

**AMSTRAD 6128** έγχρωμος + φίλτρο οθόνης + 25 δισκέτες γεμάτες + δισκετοθήκη + 100 προγράμματα + βιβλία + περιοδικά + joystick. 100.000 δρχ. Τηλ.: 5820487.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMIGA 500 1 MB RAM πολλά προγράμματα και βιβλία 100.000 δρχ. Τηλ.: 6380168.

**ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ** ICB: AMIGA 600, 500 PLUS, A500 MONITORS 1084S. ΕΠΙΣΗΣ ATARI 1040 STE, 520 STE & MEGA-ST!!! ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ!!! ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, STAR, CITIZEN, SEKOSHA 386SX, 386 DX & 486DX ABC & AMSTRAD NOTEBOOK. ΤΗΛ.: 6380411, 6399738.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ.** Πωλείται AMIGA 500 + monitor 1083S + 1 MB μνήμη + 160 Δισκέτες. Στο κουτί τους, τιμή έκπληξη. Τηλ.: 9847643, μετά τις 13:00, Τάσος.

**ΠΩΛΗΣΕΙΣ** - ΑΝΤΑΛΛΑΓΑΙ, ΑΓΟΡΑΙ Η/Υ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ Η/Υ ΚΑΙ ΠΑΝΤΟΣ ΤΥΠΟΥ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, SERVICE ΠΑΝΤΟΣ ΤΥΠΟΥ. ΤΗΛ.: 9704944, ΤΑΣΟΣ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amiga 500 με έγχρωμο μόνιτορ, joystick, καλύμματα, 100 δισκέτες με παιχνίδια. Σχεδόν αχρησιμοποίητη μόνο 150.000 δρχ. Τηλ.: 9525660, Νίκος.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amiga 500, έγχρωμο monitor 1084S, 1 MB RAM, πολλά παιχνίδια, 2 joysticks, δισκέτες σε άριστη κατάσταση. Τηλ.: 7215655, 7788164.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Hyundai SUPER 16 TE με Mouse - Drive 3 1/2" & 5 1/4", με εκτυπωτή και 50 δισκέτες 3 1/2" και 50 δισκέτες 5 1/4". ΠΛΗΡΟΦ. στο τηλ.: 5547397, Απόστολος. TIMH ΕΚΠΛΗΞΗ!

**AMIGA 500** 1MB + 1084S MONITOR + JOYSTICK + 100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + ΕΠΙΠΛΟ για COMPUTER, σε τιμή έκπληξη. Τηλ.: 7019928, Βασίλης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD 6128 έγχρωμο





μος + παιχνίδια 55.000 δρχ. Επίσης, SCHNEIDER EURO PC MONO 60.000 δρχ. Τηλ.: 7654269, Λεάνδρος.

**AMIGA 500**, Monitor 1084S, 2 joysticks. Αριστη κατάσταση. Τηλ.: 8023305 (9 π.μ. - 2 μ.μ.), Κώστας.

**AMIGA 500**, επέκταση RC500, με ρολόι και διακόπτη, 10 δισκέτες με προγράμματα, 95.000 δρχ. Τηλ.: 9236628, Δημήτρης.

## SOFTWARE

**AMIGA - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.** ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ!!! Πωλούνται Δισκέτες + GAMES ή ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΤΙΜΗ, 150 δρχ. ή 200 αντίστοιχα. Ελάχιστος αριθμός αγοράς τεμαχίων 20. Αποστολίδης Λάζαρος, τηλ.: (031) 220761.

**ATARI ST.** Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από games, utilities, midi κλπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογος σε όλη την Ελλάδα. Λολαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72, τηλ.: 7512756.

**Pirates Team.** Οι καλύτεροι στα utilities, οι πιο γρήγοροι στα παιχνίδια. Τηλ.: 9416730 - 9411452, Λεωνίδης Δημήτρης, Ν. Ζερβού 22, Καλλιθέα.

**ATARI ST Club:** περιφερειακά, παιχνίδια και εφαρμογές. Ανανέωση, ποικιλία, κατάλογος, αντικαταβολές, συνδρομές, εγγύηση, εκπλήξεις. Νεκτάριος Πρέκας, Γ. Θεοτόκη 108α, τηλ.: (01) 4519257.

### \*\*\*AMIGA USER CLUB\*\*\*

- \* GAME DISK 250 δρχ.
- \* ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ
- \* ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ
- \* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού
- \* ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ δωρεάν
- \* ΣΥΝΔΡΟΜΗ 120 DISKS
- \* GAME DISK 180 δρχ.
- \* ΣΥΝΔΡΟΜΗ 60 DISKS
- \* GAME DISK 200 δρχ.

Γιώργος Αβραμίδης, Εργασίας 5, Ν. Ιωνία, τηλ.: 2797445.

**AMIGA ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ SOFTWARE GAMES - UTILITIES** πωλούνται, MONO 250 δρχ. ΟΛΑ τα TOP GAMES - DEMOS - ANIMATIONS που κυκλοφορούν. Ταχύτατη παράδοση. Μηνιαία ΣΥΝΔΡΟΜΗ 6.500 δρχ. Βασίλης Στεργίου, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη, τηλ.: 5012307.

### \*\*\* AMIGA TOP \*\*\*

- \* Games, utilities και DOC DISKS!
  - \* Ταχύτερες παραδόσεις!
  - \* Αντικαταβολές παντού!
  - \* Πρώτοι στα Βόρεια Προάστια!
- Σωκράτης Μαστοράκης, Κύπρου 32, Μαρούσι, τηλ.: 8023576.

Για **AMIGA 500** προσφέρω μεγάλη ΠΟΙΚΙΛΙΑ παιχνιδιών, πραγματική ΒΟΗΘΕΙΑ με λύσεις - οδηγίες - άμεση ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΔΩΡΑ. Disk + game = 300 δρχ. Για παραγγελία Βορείων Προαστίων παράδοση κατ' οίκον. Κώστας Κοιντόσης, Ν. Πλαστήρα 7, Ν. Ερυθραία, τηλ.: 8140545.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!!** Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη - Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 782666.

**AMIGA CLUB A-3000.** Γραφικά, Animation, Μουσική, Προγράμματα Macintosh σε AMAX II μορμάτ με ελληνικά. Επίδειξη, εκμάθηση, τηλεφωνική βοήθεια. Δωρεάν Utilities Demos και χρήση Postscript Laser Printer, ανταλλαγές. Γιώργος Ρουμελιώτης, Ρόδου 4, Χαϊδάρι, τηλ.: 5817916.

- \* **AMIGA GAMES \***
  - \* Βάζουμε ΑΠΕΙΡΕΣ ζωές σε GAMES \*
  - \* MANUALS και ΛΥΣΕΙΣ \*
  - \* Μεγάλες προσφορές για ποσότητες \*
  - \* Μηνιαίες συνδρομές για 150 disks 7.500 \*
  - \* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ κατ' οίκον \*
- Σορβατζιώτης Χρήστος, Νάξου 20Α, Τ.Κ. 112 56, Κυψέλη, τηλ.: 2233182, 8641909.

**Πολλά ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ** για ATARI. Παιχνίδια Public Domain, Εφαρμογές, Demos, Utilities και άλλα πολλά. Γαζής Τάσος, Ζαννή 107, Πειραιάς, τηλ.: 4523141.

**SPECTRUM 48/128/+2.** Τεράστια συλλογή καινούριων προγραμμά-

# computer ALFA

**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

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: δισκέτα ελληνικών + επεξ. κειμένου + games + Utilities)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 30.000 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 11.500

### AMIGA 500 + MONITOR 1084 STEREO

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: δισκέτα ελληνικών + επεξ. κειμένου + games + Utilities + βιβλίο στα ελληνικά)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 46.500 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 22.500

### AMIGA 600

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: προτύπο DELUXE PAINT III + games + επεξ. κειμένου + Utilities.

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 40.000 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 12.500

### ACOM 386-33MHZ + VGA MONO MONITOR + 40MB HD

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 55.000 & 7 ΔΟΣΕΙΣ 29.000

### ACOM 386 - 33MHZ + SVGA COLOR MONITOR 14"

ΠΡΟΣΦΟΡΑ: ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 55.000 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 30.000

### ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC 100 COLOR

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 15.000 και 4 ΔΟΣΕΙΣ των 15.000

### AMIGA 2.000

ΤΙΜΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ 195.000

### GAME BOY (NINTENDO)

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: 1 GAME TETRIS, ακουστικά, καλώδιο σύνδεσης με 2ο GAME BOY, κάρτα μέλους NINTENDO CLUB) 27.900

### NES (NINTENDO)

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: 2 joysticks, 1 GAME MARIO BROS, καλώδιο σύνδεσης με T.V., κάρτα μέλους NINTENDO CLUB) 35.900

ROMS ME ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΓΙΑ AMIGA PLUS 14.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ -

Amiga σε 1 MB με ρολόι 12.500

ΕΠΙΠΛΟ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Η/Υ 19.000

MOUSE AMIGA GOLDEN IMAGE 7.000

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ PC

**ΣΥΝΕΧΙΖΟΝΤΑΙ ΟΙ ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΤΥΠΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΤΗΛ.: 5313560**

**ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ Η/Υ 4 ΩΡΕΣ ΜΑΘΗΜΑ ΔΩΡΕΑΝ**

ΘΗΒΩΝ 360, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΤΗΛ.: 5313336, 5981621



ΚΗΦΙΣΙΑ  
ΚΥΡΙΑΖΗ 9

## ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

ΤΩΡΑ ΚΑΙ  
ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ  
ΠΡΟΑΣΤΙΑ

- AMIGA 500 με TV Modulator ή Scart
- AMIGA 500 - 600 με οθόνη CBM 1084
- AMIGA 2000 Philips
- AMIGA 3000
- AMIGA 500+

### Περιφερειακά για AMIGA 500, 2000, 3000

- ✓ AT ONCE
- ✓ HARD DISKS από 20MB έως 300MB (GUP - SUPRA - OCTAGON)
- ✓ Genlocks (Rockgen, Minigen Cenlock Rendale Megalog - GR - 1000 - GR 5000/S)
- ✓ Realtime Digitizers
- ✓ Accelerator cards ΑΠΟ 68020 - 68040 (FUSION FORTY Progressive Peripherals)
- ✓ Graphic Tablets
- ✓ CDTV
- ✓ Midi - SAMPLERS
- ✓ ΟΠΤΙΚΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ
- ✓ Μνήμες
- ✓ SCANNERS έγχρωμα, μονόχρωμα
- ✓ Multisync Monitors (950 - TAXAN - EIZO)
- ✓ ACTION REPLAY III
- ✓ Επέκταση μνήμης AMIGA 500+ σε 2 MB
- ✓ Μετατροπή της AMIGA 1.3 σε 2.0 και της 2.0 σε 1.3

### Η μεγαλύτερη ποικιλία ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ για όλους τους Υπολογιστές

PC, XT, AT -  
Hyundai, Manager  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR  
CD ROM DRIVE  
A 570 ΓΙΑ AMIGA

## Όλα σε τιμές έκπληξη

Στέλνουμε αντικαταβολή  
σ' όλη την Ελλάδα

ΚΥΡΙΑΖΗ 9, ΚΗΦΙΣΙΑ ΤΗΛ.: 8085329

ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΕΞΑΡΧΕΙΑ  
ΤΗΛ.: 3646695, ΤΗΛ / FAX: 3647045



των. Συνεχής ανανέωση από Αγγλία. Στέλνω ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. Τηλ.: 9924357, STELIOS-WOLF. Στέλιος Μάνος, Σωστράτους 2.

Ταχύτητα εξυπηρέτησης. Τηλ.: (031) 428810, Γιώργος Παπαζογλου, Ναταλίας Μελά 4.

\*\*\* AMIGA SUPER \*\*\* Εβδομαδιαίες εισαγωγές από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Νέα TOP GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση παντού. Παύλος Μαρούσης, Αρσενίου 18, τηλ.: 9240579.

**AMIGA SOFT - HARDWARE**  
Πωλούνται Παιχνίδια, Utilities από Τεράστια συλλογή. Όλα VIRUS FREE 100%. Συνεχής ανανέωση - Τιμές καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Τώρα και CLUB!!! Από Hardware Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 1MB 8.000, 2MB 29.000, AT-ONCE 35.000, AT-ONCE PLUS 55.000, DRIVES 18.000, SAMPLERS, DIGITIZERS, Βιβλία προγραμματισμού κλπ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Γιάννης, τηλ.: 5620754, Κερκύρας 10.

**AMIGA.** Συνδυάζουμε τις ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ, την ΤΑΧΥΤΗΤΑ και την ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ. GameDisk 200 δρχ., GameDisk (επώνυμη) 300 δρχ. Συλλογή 4.700 δισκετών με συνεχή ενημέρωση και πλήρη βιβλιοθήκη οδηγιών-λύσεων για παιχνίδια-εφαρμογές. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ σε ΕΠΑΡΧΙΑ - ΑΤΤΙΚΗ.

- Ακόμη:
- 1) ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 150 δρχ. με ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ.
  - 2) ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος.
  - 3) Hardware - αναλώσιμα.
  - 4) Δισκετοθήκες 330, 660, 950 δισκετών.
  - 5) Δισκέτες από 90 δρχ. Σάκης Δημητρίου, Φιλολάου 25, Αθήνα, τηλ.: (01) 9381255.

**PC SOFTWARE.** Τώρα αν θέλετε εσείς να παίξετε πρώτοι όλα τα τελευταία προγράμματα και παιχνίδια... A-Software. Είναι το CLUB με όλα τα τελευταία προγράμματα σε πολύ συμφέρουσες τιμές. Αντικαταβολές παντού. Τηλεφωνήστε και θα μείνετε ευχαριστημένοι. Γεωργιάδης Αργύρης, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 829916.

**25%!!!** Στα 3 Games το 1 δώρο! Ακόμη GAMES για A500 μόνο 200 δρχ. Τριήμερη ανανέωση -

**SPECTRUM 48/128.** Τα έχουμε όλα, μην ψάχνετε άδικα. Ζητήστε μας κατάλογο. Στέλνουμε παντού, τηλ.: (031) 767-555, Σέργος Γεωργιάδης, Πλ. Αριστοτέλους 127, Θεσσαλονίκη.

**AMIGA ΚΑΤΕΧΑΚΗ!** Εβδομαδιαία ανανέωση, γρήγορη παράδοση σπiti, αντικαταβολές παντού, περιφερειακά, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ GAMEDISK 300 δρχ. Τηλ.: 6879564 (απογεύματα), Γιώργος Μπαλαζής, Κατεχάκη 38, Ν. Ψυχικό.

**AMSTRAD'S MAGIC CLUB.** Επιλέξτε το AMC για να αποκτήσετε ΟΛΑ τα τελευταία HOT GAMES που μόλις κυκλοφόρησαν! Διατίθενται τα πιο επιλεγμένα GAMES για A6128 και 6128 + (!) στις χαμηλότερες τιμές. Σε δικές σας δισκέτες γίνεται έκπτωση.

- AMIGA:** 1) Systemtest, Drivealignment - Έλεγχος Hardware, Drives.  
2) Demomaker 2.0: Τέλειο, με τα Original Vector, Balls, Fonts Editors, Ελλ. Fonts, Ελλ. οδηγίες.  
3) Soundtracker Special: 10 Soundtrackers, 50rippers, 800Samples, utilities, songs, Ελλ. οδηγίες.  
4) PDcollections: utilities, Viruskillers, Intromakers, Crunchers, Repairdisk, Boot utilities, Hardware κατασκευές κλπ.  
5) Hardware Copiers: Για "δύσκολα" προγράμματα.  
6) Hacking Tools: Για "περίεργους" σε boot, Nodos disks, κλειδωτήρια κλπ.  
7) Fileprotector: Αριστο κλειδωτήρι για DOSfiles. Συνδυασμός HARD-SOFT.  
8) Ισχυρά τροφοδοτικά 200W αεριζόμενα για A500.  
9) Videogold Collection: Ετοιμα Animations, Animbrushes, Backgrounds (DPAINT) για Γάμους, Βαφτίσια, Πάρτι, Εκδηλώσεις κλπ. Με ελληνικά ColorFonts και οδηγίες. DIGITIZED Extradisks για μόδα, σπορ κλπ. Κατσάνος Θεόφιλος, τηλ.: 8617222, Πατησίων 207 Αθήνα.

**AMIGA!** Όλα τα προγράμματα τελευταίας κυκλοφορίας! Τιμή μόνο 200 δρχ.!!! Τηλ.: 2515478, Μανώλης & τηλ.: 2515447 Σάκης (απόγευμα). Καβούκλης Σακελλάριος, 700 Θεσπιών 32-36, Ν. Χαλκηδόνα.

**ATARI STFM** - E Games και προ-





γράμματα, MONO 450 δρχ. η δισκέ-  
τα, οδηγίες δωρεάν. Νίκος  
Γιακουμής, Νίκος Πατέλης,  
Αθανασίου Διάκου 9, Δάφνης 17 -  
Μαρούσι, τηλ.: 8042196-8062412.

**Amiga games + utilities.** Όλα τα τελευ-  
ταία παιχνίδια και προγράμματα.  
Games + Disk = 250 δρχ.  
Αντικαταβολή παντού. Παράδοση  
κατ' οίκον. Μίμης Πολυχρονίου, Μ.  
Μπότσης 17 Αιγάλεω, τηλ.:  
5987587.

**AMIGA games** τώρα τελευταίες κυ-  
κλοφορίες στου Γκούζη. Diskgames  
250 δρχ., και αντικαταβολές. Τηλ.:  
6444567, Βιβή Σκούρτα,  
Μομφεράτου 98.

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ PC GAMES.** Μεγάλη  
ποικιλία TOP παιχνιδιών σε ασυνα-  
γώνιστες τιμές, δεκτές ανταλλα-  
γές, αντικαταβολές. Ισαακίδης  
Ανέστης, Κύπρου 10, Τριανδρία,  
τηλ.: (031) 923440.

**AMIGA COPY CENTER** Gamedisk  
250, πανελλήνιες αντικαταβολές  
100% εγγύηση συνδρομές: 40 disks  
προς 225 δρχ., 70 disks προς 210,  
100 disks προς 190. Χασάπης  
Δημήτρης, Διγενή 28, Ν.  
Φιλαδέλφεια, τηλ.: 2530645.

**ATARI ST/TT/XE:** ΟΛΟΙ ΟΙ  
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI  
ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ  
ΕΜΑΣ. ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ  
SOFTWARE. ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ  
ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ  
ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES,  
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI,  
ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS  
ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ.  
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ  
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ -  
ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ,  
ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟΣ  
2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ  
ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΣΤΕ!

**IBM game soft.** Όλα τα νέα ακυκλο-  
φόρητα παιχνίδια. Αντικαταβολές  
παντού. Σίγουρο φόρτωμα. Τηλ.:  
(041) 921493, Λιτσάκος θανάσης,  
Νίκαια - Λάρισα.

**ATARI ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!!** Οι  
ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ 300 δρχ.  
το παιχνίδι!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ εξυπηρέ-

τηση! ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ από εξωτερικό!  
Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ! ΔΩΡΕΑΝ  
κατάλογοι! ΔΩΡΑ! Εγγυημένες εγ-  
γραφές! Βλάσης-Δημήτρης, τηλ.:  
(031) 673226, Μπελογιάννη, Πεύκα,  
570 10 Θεσ/νίκη.

**ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB.** Αν θέλετε  
να έχετε ΠΡΩΤΟΙ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ  
προγράμματα για AMIGA 500,  
AMIGA 600 και AMIGA 500 plus.  
τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ. 250 δρχ.,  
παιχνίδι και δισκέτα. Παράδοση στο  
σπίτι σας και αντικαταβολές πα-  
ντού. Μανώλης Αντωνόπουλος,  
Ελλης 131, τηλ.: (01) 5743080.

**\*\*\* AMIGA SOFTWARE -  
HARDWARE \*\*\***

ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΦΙΛΙΚΗ  
ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ + ΤΙΜΕΣ  
1. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ  
ΧΩΡΙΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ  
ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ  
2. Ταχυδρομική παραλαβή 3 η-  
μερών.  
3. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 4.000  
ΔΙΣΚΕΤΩΝ.  
4. ΜΝΗΜΕΣ 512 KB - 8 MB,  
DRIVES και ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ.  
5. 1.000 HINTS & TIPS MONO  
2.000 ΔΡΧ.  
Κώστας Σινανάς, Δαβάκη 58,  
τηλ.: 5914815.

**AMIGA Software.** ΤΕΡΜΑ στις ψευτο-  
προσφορές: Gamedisc 200 συν-  
δρομές ακόμα φτηνότερες.  
Παράδοση αυθημερόν ή με αντικα-  
ταβολή. Παλαιοδύμος Άρης,  
Κωνσταντινίδου 88, τηλ.: 8315442  
(2-10 μ.μ.).

**\*AMIGA CLUB\*** Προσφορές Amiga  
game 60 δρχ. \* Παραγγελίες πάνω  
από 10 disks \* 500 disk games,  
65.000 δρχ. Για δημιουργία Club.  
Τηλ.: 8642318, Πάνος  
Παπασιμάκης, Κύπρου 37.

**AMIGA CLUB.** Ολοκαίνουρια παιχνί-  
δια κάθε μήνα. Παραλαβές από ε-  
ξωτερικό. GAME+DISK 130 δρχ.  
Στέλνουμε παντού. Τηλ.: (01)  
5332915, Χρήστος, Λευτέρης  
Σακάτος Σαπφούς 4.

**ΝΕΟ AMIGA - ΛΟΤΤΟ!!!** Ταχύτατη ε-  
πεξεργασία εξάδων, εύχρηστο (ό-  
λες οι επιλογές με το mouse), πλή-  
ρης online στατιστική, 56 (!!!) περιο-  
ρισμοί, μεταβλητά συστήματα, εκτυ-  
πώσεις στατιστικής και δελτίων  
κλπ. Πληροφορίες στα τηλ.:  
9566111 ή (0641) 35176, Ιωάννου

## "ΚΥΒΟΣ" COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122, ΔΑΦΝΗ  
ΤΗΛ.: 9025433

### ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

#### HOME COMPUTERS

AMIGA 600	31.000	ΚΑΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ 13.000
AMIGA 500 PLUS	30.000	" 8 "	" 11.000
AMIGA 500	25.000	" 8 "	" 11.000
AMIGA 500+COMMODORE 1084	37.000	" 8 "	" 20.000
ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡ.	20.000	" 6 "	" 11.000
ΘΘΟΝΗ ATARI ΕΓΧΡ.	20.000	" 7 "	" 17.000
ATARI 1040	32.000	" 8 "	" 13.000
ATARI 520 STE	22.000	" 8 "	" 13.000

#### PERSONAL COMPUTERS

HYUNDAI SUPER 16V	106.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΙΚΑΡΟΣ PC-DUAL 14"	96.000	" 8 "
EURO PC VGA MONO	78.000	" 7 "
DAT. 8088+DUAL MONO	75.000	" 7 "
EURO XT+VGA MONOXP.+20MB HD	125.000	" 8 "

#### AT 286-386-486

HYUNDAI 286 1MB-40MB HD VGA MONO	230.000	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386 1MB-40MB HD VGA MONO	275.000	" 9 "
DAT. 286 DESKTOP 1MB-40MB HD VGA MONO	177.000	" 9 "
DAT 386SX33 CLEO 2MB-40MB HD VGA MONO	245.000	" 9 "
DAT 486/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	405.000	" 9 "
ΙΚΑΡΟΣ 286 1MB-40MB HD VGA MONO	200.000	" 9 "
ΙΚΑΡΟΣ 386SX 1MB-40MB HD VGA MONO	235.000	" 9 "
ALTEC LINE 286 1MB-40MB HD VGA MONO	248.000	" 9 "
ALTEC 386SX 2MB-40MB HD VGA MONO	360.000	" 9 "
QUEST 286 1MB-40MB HD VGA MONO	210.000	" 9 "
QUEST 386 2MB-40MB HD VGA MONO	300.000	" 9 "
VEGAS 286 1MB-40MB HD VGA MONO	220.000	" 9 "
VEGAS 386 1MB-40MB HD VGA MONO	300.000	" 9 "
AMSTRAD 386 1MB-40MB HD VGA ΕΓΧΡ.	280.000	" 9 "
AMSTRAD 286 1MB-40MB HD VGA MONO	220.000	" 9 "
DFI 286 1MB- 40MB HD VGA MONO	210.000	" 9 "
SCHNEIDER D 386 SX 2MB-40MB HD VGA MONO	330.000	" 9 "

#### PPC (ΦΟΡΗΤΟΙ)

AMSTRAD ANB 1MB 20 HD VGA	380.000	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD ALT 386 SX 40MB HD VGA	500.000	" 9 "
ZENITH SUM PORT 286/16 40MB HD, VGA	470.000	" 9 "
ALTEC 386SX 1MB 60MB HD, VGA	690.000	" 9 "
HYUNDAI NB 386SX/20 2MB 40MB HD VGA	510.000	" 9 "
QUEST 386DX+80MB H VGA MONO	695.000	" 9 "

#### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 100 9 ΑΚΙΔΩΝ COLOR	70.000	ΣΕ 5 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LC 100 24 ΑΚΙΔΩΝ	95.000	" 8 "
STAR LC 20	61.000	" 5 "
PANASONIC KX 1180	65.000	" 5 "
FUJITSU DL 1100 24 ΑΚΙΔΩΝ	120.000	" 8 "
EPSON LX 400	62.000	" 5 "

#### FAX

AMSTRAD 6000 T	190.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER SPF 101	140.000	" 7 "
SANYO SANFAX	200.000	" 8 "
PANASONIC KXF 50	210.000	" 8 "

#### ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
- ΣΤΕΛΝΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
- ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΕΠΙΠΛΑ ΓΙΑ COMPUTERS



### PC CLUB ROLE PLAYING

ADVENTURES ULTIMA7, KINGS QUEST6 + PUBLIC DOMAINS + SEX DIGITIZER εικόνες, παραβές από εξωτερικό. Στέλνουμε παντού. Τηλ.: (01) 5332915, Χρήστος, Σαπφούς 4.

**AMSTRAD 6128**, 6128 plus. Ολοι οι νέοι τίτλοι + πλουσιότερη συλλογή + φτηνές δισκέτες + αυθημερόν, παράδοση στο σπίτι + εορταστικές προσφορές!!! Τηλ.: (01) 6410640. Τατάκης Αυγουστής, Χρυσολωρά 10-12, Λεωφ. Αλεξάνδρας.

**PC Games** utilities, applications, antivirus, demos, για 5 1/4 και 3 1/2. Τηλ.: 9593303, Αντώνης Νικολάου, Ηρακλέους 3.

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΟΡ ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ.** ΤΗΛ.: 9329732, ΜΑΚΗΣ.

**Amiga ΠΡΟΣΟΧΗ!!!** Ολόκληρη συλλογή, 85 SUPER παιχνίδια + δισκέτες + Εξοδα ταχυδρομικά 5.500 μόνον!!! Ολόκληρη Ελλάδα παραγγελίες, τηλ.: 9937833, Εξυπνη τοποθέτηση. Τρεμούλης Δημήτρης, Ν. Μανδηλαρά 14, Α. Ηλιούπολη.

**PC ST AMIGA** ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ, Τηλ.: 8214613 Γιώργος, 2927599 Γιάννης, 5-10 μ.μ. Ιωαννίδης Γιώργος, Νοτάρ 41-43.

**\*\*\*AMIGA SOFTWARE BEYONDERS\*\*\*** GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!!! Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο (01) 2752205 ΑΚΗΣ - ΑΓΓΕΛΟΣ, για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!!! ΜΗΝ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Σπυρόπουλος Αγγελος, Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα.

**AMIGA GAMES** τελευταίες κυκλοφορίες τεράστια συλλογή προγραμμάτων, παράδοση αυθημερόν στο σπίτι σας, αντικαταβολές παντού Diskgames 250 δρχ., no-name 120 δρχ. Παπαδόπουλος Ιωάννης, Κέκρωπος 11 Χαϊδάρι, Τηλ.: 5822659.

**Games** - εφαρμογές - antivirus - demo. Ολα τα τελευταία. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές κατευθείαν από Γερμανία. Τηλ.: 9411268 Χρήστος Μπαλαμπάνης, Αθηνάς 93-95, Αθήνα.

**Original** Δισκέτες ATARI - AMIGA - PC 400 δρχ. εκάστη (OXI πειρατεία). Πωλούνται ATARI STE1040 6-9 μ.μ. Τηλ.: 7790624.



**1+1 PC SOFTWARE CLUB.** Πολλά ΔΩΡΑ, ΕΚΠΛΗΞΙΣ και προπάντων όλα τα καινούρια παιχνίδια σε εξωφρενικές τιμές: 3 1/2 - 300, 5 1/4 - 200 δρχ. (Game + Disk). Αντικαταβολές παντού. Τηλ.: (061) 277260, Θόδωρος Πραντόπουλος - Κορίνθου 276 - Πάτρα.

**AMIGA 500**, 500+ ΧΙΛΙΑΔΕΣ games για amiga όλα από TARKUS, συνδρομές πάμφθηνες. Στέλνουμε παντού μέσα σε 2 μέρες. Τηλ.: 9751860, "PETER SOFT" Πέτρος Ασήμης - Πύργου Θύρας 6.

**AMSTRAD 6128**, 464, ΧΙΛΙΑΔΕΣ Games για AMSTRAD. Ολα εισάγονται, ακόμα και εφαρμογές. Ολα τα καινούρια. Στέλνουμε παντού μέσα σε 2 μέρες. Τηλ.: 9751860 "PETER SOFT" Πέτρ. Ασήμης - Πύργου θύρας 6.

**AMSTRAD 6128. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ** σε GAMES & UTILITIES. Στα 10 GAMES άλλα 2 ΔΩΡΟ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. ΤΑΧΥΤΑΤΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ. DRIVES 5 1/4". HARDWARE & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Τηλ.: 8314078, Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα.

**AMIGA.** Μεγάλη συλλογή από GAMES. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. ΤΑΧΥΤΑΤΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ. ΣΤΙΣ 25 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΔΩΡΟ ΕΝΑ JOYSTICK. ΜΝΗΜΕΣ από 9.900 δρχ., DRIVES, ΔΙΣΚΕΤΕΣ. COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Τηλ.: 8314078, Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα.

**To Domsday club** υπάρχει! 300 δρχ. = Disk + Games + Αξιοπιστία! Κατ' οίκον παράδοση δωρεάν! Συνδρομές 7.000 = 120 games. Αντικαταβολές στην επαρχία με 250 δρχ. = Disk + Game, ειδική τιμή. Νίκος Κολιδάς, Ολυμπίας 21, Ν. Ιωνία, τηλ.: 2772667.

**ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΡΟΣΦΟΡΕΣ** Amiga!!! ΔΙΑΛΕΓΜΕΝΑ προγράμματα! Τεράστια συλλογή! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα. Αντικαταβολές πανελλαδικά! Ταχύτητα, εξυπηρέτηση, φιλικότητα, τηλ.: 9429231, Αλέξης Παπαδάκης, Δημητρακοπούλου 290, Καλλιθέα - Αθήνα.

**IBM - SOFTWARE:** Επεξεργαστές κειμένου, Spreadsheets, βάσεις δε-

δομένων, Desktop Publishing, Graphics, Utilities, γλώσσες προγραμματισμού, επιστημονικά κ.ά. ΠΟΛΛΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ WINDOWS 3.1. Ολα με manuals. Ακόμα πολλά παιχνίδια. Τηλ.: (01) 6851194 ή (071) 231242, Πέτρος.

**COMMODORE 64/128. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ, ΦΟΒΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΠΩΛΕΙΤΑΙ TURBO-Χ+COMMODORE.** ΤΗΛ.: 4181420, 6 μ.μ. και μετά ΜΙΧΑΛΗΣ ΠΕΤΡΑΚΗΣ, Φοίνικος 10 Πειραιάς.

**Pirates Team.** Χριστουγεννιάτικη προσφορά. Game + Disk 250 δρχ. Εάν θέλετε να έχετε πραγματικά καινούρια παιχνίδια, CALL NOW. Τηλ.: 9416730 - 9411452, Λεωνίδης Δημήτρης, Ν. Ζερβού 22, Καλλιθέα.

**AMIGA** μεγάλη συλλογή 3.000 τίτλων. Games, utilities, επαγγελματικά προγράμματα. Φτηνές συνδρομές, αντικαταβολές. Τηλ.: 6381366 - 6002040, Μαύρος Άγγελος, Αιόλου 45.

**AMIGA** περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην AMIGA και στο Monitor. Εξειδικευμένο SERVICE, παράδοσης ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Μετατροπή A500/2000. Σε PLUS. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4.

**AD & D CLUB fox, ST-AMIGA.** Ολα τα νέα προγράμματα. Χιλιάδες τίτλοι. Gamedisk, 300 δρχ. Αποστέλλεται κατάλογος δωρεάν. Αντικαταβολές παντού. Ταχύτατες διανομές στο σπίτι. Τηλ.: (01) 3467216 από 5 μ.μ. και μετά. Κώστας Αγραφιώτης, Τριών Ταξιαρχών 47.

**AMIGA BYRON CLUB.** Ολα τα καινούρια προγράμματα. Παραλαβές 2 φορές την εβδομάδα από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Διανομές δωρεάν. Και αντικαταβολή. Σούπερ προσφορά για παραγγελία άνω των 10.000 δρχ. δώρο ένα CYCLONE!!! Προλάβετε!!! Νίκος Δημητρόπουλος, Αμασειας 67, Τηλ.: 7651949.

**ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ AMIGA!!!** 40 παιχνίδια 3000!!! + ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ! SEX GAMES: Εικοσάδα 5.000 δρχ.! ΒΙΝΤΕΟΤΙΤΛΙΣΤΙΚΑ! ΜΟΥΣΙΚΑ +

Utilities + Demos. ΠΡΟΠΟΛΟΤΤΟΠΡΟΣΦΟΡΕΣ! Ταχυπαραδόσεις!!! Αντικαταβολές Πανελλαδικά. Εγγύηση αντικατάστασης. Τηλ.: 9415983 (16:30 - 22:30), Παναγιώτης Καλογεράς, Πριγκιπωννήσων 198Α, Καλλιθέα - Αθήνα, Τ.Κ. 175 73.

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ** AMIGA. Τεράστια συλλογή, συνδρομές GAMES UTILITIES. Αντικαταβολές ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΤΗΛ.: 9705117 (16:00-22:00). Κ. Καμπάς, Δημητρίου 12.

**PC Software**, Games, Antivirus, Utilities, επαγγελματικά, όλα για 5 1/4 και 3 1/2. Τηλ.: 9518286, Μάνος Παπαγεωργίου, Αριστοτέλους 27.

**PC SOFTWARE.** Τεράστια ποικιλία σε games, utilities, applications, demos. Συνδρομές, ανταλλαγές αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 9525604, Μάνος Φραγκίσκος, Σαπφούς 90, Καλλιθέα.

**IBM games**, applications. Ολα τα τελευταία, παραλαβές κάθε μέρα. Αντικαταβολές παντού σε επώνυμες δισκέτες. Κατάλογος δωρεάν. Ανταλλαγές δεκτές. Τηλ.: 9525660, Νίκος Κουφού, Σπάρτης 38, 176 73 Καλλιθέα.

**ΚΑΛΛΙΘΕΑ AMIGA SOFTWARE,** ΧΙΛΙΑΔΕΣ games, εφαρμογές, μουσικά. ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ! ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση, εγγυημένο φόρτωμα. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ, Τηλ.: 9580402, 9567749, Γιάννης, 11-5 μ.μ. Νίκος Αναγνωστόπουλος Αραπάκη 68.

**"P.A.N.G.!" - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ!!! \*\*\*** PATRAS' AMSTRAD CLUB! \*\*\* ΕΙΜΑΣΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΓΙΑ "AMSTRAD - 6128". Εκατοντάδες παιχνίδια, προγράμματα, ταχύτατη παράδοση. Ενημερωθείτε με δωρεάν καταλόγους! Επικοινωνήστε: (061) 328260, Κώστας, απογεύματα, Σαββατοκύριακα. Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος, πάροδος Σατωβριάνδου 2, Πάτρα. ΕΠΙΣΗΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ I.B.M. - PC!!!

**IDEAL AMIGA CLUB.** Για να έχετε από τους καλύτερους Crackers, τα καλύτερα παιχνίδια, γρηγορότερα από όλους. Συνδρομές, αντικαταβολές, προσφορές. Τηλ.: (01) 8959340, Νικολάου Γιώργος, Κονδύλη 25.

**SPECTRUM-PC CLUB** ταξιδέψτε στον πολύχρωμο κόσμο των games με παιχνίδια που τρέχουν. Επίσης, joysticks για Spectrum φθηνά και πολλές εφαρμογές, τηλ.: 4521685, Πέτρος Μονογιός, Ηρόδοτου 104, 185 38, Πειραιάς.

**A-SOFTWARE.** Τώρα και για Amstrad 6128! Σε εμάς θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε εκπληκτικές τιμές. Αντικαταβολή παντού.



ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Σε αγορά άνω των 10 δισκετών, ένα δώρο έκπληξη. Αργύρης Γεωργιάδης, Γραβιάς 30, τηλ.: (031) 829916.

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ PC GAMES.** Μεγάλη ποικιλία TOP παιχνιδιών. Ασυναγώνιστες τιμές, αντικαταβολές παντού, ανταλλαγές δεκτές. Ισαακίδης Ανέστης, Κύπρου 10, Τριανδρία, τηλ.: (031) 923440.

**\* IBM-PC USERS ΠΡΟΣΟΧΗ!!**

Τώρα και στην Ελλάδα, αποκλειστικά από την ORION DISTRIBUTORS, ήρθε το περίφημο SPECTRUM EMULATOR Z80. Εξομοιώνει τον Spectrum στο PC-XT και στο AT-286/386/486 κατά 100%! Αξιοποιήστε τη συλλογή σας ή επιλέξτε μέσα από 3.000 τίτλους spectrum software. Πληροφορίες - παραγγελίες απ' όλη την Ελλάδα στο τηλέφωνο (01) 6513841 και ώρες 10 π.μ. - 5 μ.μ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** τηλεκατευθυνόμενο ελικόπτερο MFA SPORTS 500 πλήρως εξοπλισμένο με τετρακάναλο τηλεχειρισμό. Τηλεφωνήστε στο: 8068263, καθημερινά από 17:00-21:00 μ.μ., Γιάννης.

**GAME BOY**, με παιχνίδια που δεν υπάρχουν στην Ελλάδα, GAME LIGHT, τετραπλό CONNECTOR μόνο 80.000 δρχ. Τηλ.: 9224496, Δημήτρης.



**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ**

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ:** AMIGA, ATARI, AT286/386/486, ATONCE, σκληροί δίσκοι, drives, μνήμες, samplers, οθόνες, εκτυπωτές, κάρτες, Fax + Modem - VGA, προγράμματα, δισκέτες 720 - 1.44. Εγγυημένο SERVICE. **ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ,** Microstar Computers, τηλ.: 5989701 Χρήστος.

**ΓΕΡΜΑΝΙΚΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ,** Ελληνικοί χαρακτήρες, φάρδος 40 cm στο κουτί του, 40.000 δρχ. Διαθέτω δέκα τεμάχια. Τηλ.: 6715610, Παντελής.

**AMIGA! SAMPLER 7.000 δρχ. - MIDI 4.000 δρχ. - VIDEO DIGITIZER 19.000 δρχ. ΜΝΗΜΕΣ - DRIVES - SCANNERS, GENLOCKS -**

MODEMS - SPLITTERS - HARD DISKS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ φωτογράφων με animation, πελατολόγια, ετικετογράφος, έσοδα έξοδα. **SAMPLER ATARI 7.000 δρχ. SERVICE. ΙΑΚΩΒΟΣ Τηλ.: 6852730 - 6610714.**

**486-50 + 386 - 40 + SVGA + Sound Blaster + HD + Joystick Packman PC + 300 GAMES. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ χωριστά GAMES PC, όλα τα καινούρια 1992. Τα πάντα για Amiga, τηλ.: 8325006.**

**ΔΙΑΦΟΡΑ**

**LYNX ATARI**, τα 6 δημοφιλέστερα παιχνίδια και μετασηματιστή, 40.000 δρχ., τηλ.: 7713757, ώρες 4-9 μ.μ., Σωτήρης.

**Atari ST:** Επεκτάσεις μνήμης για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Επίσης τοποθέτηση TOS 2.05 και TOS 2.06, Λαλαούνης Γιώργος, τηλ.: 7512756.

**DPL COMPUTER SHOP,** ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ORIGINAL ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ!!! ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΙ ORIGINAL ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ. ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ, ΤΗΛ.: 5240986.

**DPL COMPUTER SHOP S.A.** ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ, ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ATARI - AMIGA - AMSTRAD - QUEST - DRAGON AT 286, 386 SX, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR - CITIZEN - ΣΕΙΚΟΣHA MODEM, SCANNER AT ONCE ΜΝΗΜΕΣ, MOUSE ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ - ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ, ΤΗΛ.: 5240986.

**PC486 - 33 VGA 270.000** κάρτες SUPERVGA 15.000 Amiga 500 PLUS 85.000 όλα τα περιφερειακά. Σε φανταστικές τιμές, τηλ.: 8325006.

**Μαθήματα - Computers.** ΠΤΥΧΙΟΥΧΟΣ Η/Υ με εμπειρία και προϋπηρεσία, επεξεργαστές κειμένου, ανάλυση, γλώσσες προγραμματισμού, βάσεις δεδομένων. Τηλ.: 2915482.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC-200.** Εγχρωμος, σχεδόν καινούριος. Τιμή: 60.000 δρχ. Τηλ.: 8623163, Ανδρέας.

**ΤΩΡΑ Η SOFT SUPPORT ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΝΕΑ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ, ΝΕΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΝΕΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ**



Soft Support  
Βασ. Γεωργίου 12  
546 40 **Θεσσαλονίκη**  
Τηλ: 031/846.074, 833.581  
Fax: 031/833.581

Επί πέντε χρόνια ασχολούμαστε αποκλειστικά με τη σειρά ST της Atari. Στο διάστημα αυτό καθιερωθήκαμε σαν ο μεγαλύτερος dealer στη Βόρειο Ελλάδα με χιλιάδες ευχαριστημένους πελάτες σ' όλη τη χώρα. Τώρα μπαίνουμε ανανεωμένοι στις νέες μας εγκαταστάσεις και στον χώρο των PC προσφέροντας αυτό που γνωρίζουμε ήδη πολύ καλά: Μηχανήματα με άριστη ποιότητα κατασκευής, ασύγκριτες τιμές, φιλική εξυπηρέτηση, άμογη υποστήριξη.

**ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ CAMBER PC**

286/16	113.000
386SX/33	140.000
386DX/40	162.000
486DX/33	290.000
486DX2/25-50	344.000
486DX/50	385.000

**Όλα τα συστήματα CAMBER περιλαμβάνουν:**

- Κουτί Mini Tower (στα 486 Full Tower) με display
- 1MB RAM (70 nsec)
- Floppy 1.44
- Κάρτα οθόνης VGA/256KB επεκτάσιμη στο 1MB Non Interlaced
- Οθόνη μονόχρωμη 14" VGA
- Πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων
- Controller AT Bus
- 2 Σειριακές θύρες, 1 Παράλληλη, 1 Game
- 1 χρόνο εγγύηση.

**ATARI 1040 STE: 109.000!!!\***

... και όλη η γκάμα των προϊόντων της Atari (από παιχνιδιομηχανές μέχρι Atari TT) σε τιμές έκπληξη.

\*Εγγύηση αντιπροσωπείας 1 έτους



# ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

## ATARI

Αντιπροσωπεία: A. SYSTEMS, Πειραιώς 62,  
τηλ.: 4260113, 4261434-5

### 520 STE (COMPUTER)

512 K RAM  
CPU: 68000/8 MHz  
Graphics: 640x400(μονο), 640x200, 320x200 με 4 ή 16 από 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

### 1040 STE (COMPUTER)

1 MB RAM  
CPU: 68000/8 MHz  
Graphics: Όπως στον 520.  
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

### ATARI MEGA STE (COMPUTER)

1 MB RAM  
CPU: 68000/16 MHz  
Graphics: Όπως στον 520.  
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

### ATARI TT (COMPUTER)

8 MB RAM  
CPU: 68030/32 MHz  
Graphics: Όπως στον 520.  
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

### ATARI LYNX (HAND-HELD CONSOLE)

8 MB ROM στο cartridge  
CPU: 6502/16 MHz  
Graphics: 160x102 με 16 από 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 3 κανάλια stereo  
Sprites: Ειδικές hardware ρουτίνες αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites.

## COMMODORE

Αντιπροσωπεία: Computer Agent, Βουλιαγμένης 447,  
τηλ.: 9954855-6

### AMIGA A-500 (COMPUTER)

512 K RAM  
CPU: 68000/7.14 MHz  
Graphics: Προγραμματιζόμενα modes από 640x400 μέχρι 640x200, 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 4 κανάλια stereo

### AMIGA A-2000 (COMPUTER)

1 MB RAM  
68000/7.14 MHz  
Graphics: Όπως στην A-500.  
Ήχος: 4 κανάλια stereo

### AMIGA A-3000 (COMPUTER)

1 MB RAM  
CPU: 68030/16 ή 25 MHz  
Graphics: Όπως στην A-500.  
Ήχος: 4 κανάλια stereo

### AMIGA A-500+ (COMPUTER)

1 MB RAM

CPU: 68000/7.14 MHz  
Graphics: Όπως στην A-500.  
Ήχος: 4 κανάλια stereo

### C64 (GAME SYSTEM)

4 MB ROM στο cartridge  
CPU: 6502/1 MHz  
Graphics: 160x200, 16 χρώματα.  
Ήχος: 4 κανάλια

## ACORN

Αντιπροσωπεία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478, 3644351, 3607836

### ARCHIMEDES A-310 (COMPUTER)

1 MB RAM  
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)  
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

### ARCHIMEDES A-3000 (COMPUTER)

512 KB RAM  
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)  
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

### ARCHIMEDES A-410 (COMPUTER)

1 MB RAM  
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)  
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

### ARCHIMEDES A-420 (COMPUTER)

2 MB RAM  
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)  
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

### ARCHIMEDES A-440 (COMPUTER)

4 MB RAM  
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)  
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

## AMSTRAD

Αντιπροσωπεία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4

### AMSTRAD 464+ (COMPUTER)

64 K RAM  
CPU: Z80A/4 MHz  
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα),

640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.  
Ήχος: 3 κανάλια stereo

### AMSTRAD 6128+ (COMPUTER)

128 K RAM  
CPU: Z80A/4 MHz  
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.  
Ήχος: 3 κανάλια stereo.

### AMSTRAD GX4000 (GAME CONSOLE)

128 K ROM στο cartridge  
CPU: Z80A/4 MHz  
Graphics: Όπως στον AMSTRAD 464+.  
Ήχος: Όπως στον AMSTRAD 464+.  
Sprites: 32

## NINTENDO

Αντιπροσωπεία: C. ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540

### NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES) (GAME CONSOLE)

1 MB ROM στο cartridge  
CPU: 6502/1 MHz  
Graphics: 256x240 με 16 από 52 χρώματα.  
Ήχος: 3 κανάλια  
Sprites: 64

### SUPER NES (GAME CONSOLE)

16 MB ROM στο cartridge  
CPU: 65C816/3.58 MHz  
Graphics: 512x512 με 256 από 32.768 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo  
Sprites: 128

### NINTENDO GAMEBOY (HAND-HELD CONSOLE)

64 K ROM στο cartridge  
CPU: Z80A/1 MHz (ειδική σχεδίαση)  
Graphics: 4 αποχρώσεις του γκρι.  
Ήχος: 4 κανάλια stereo  
Sprites: 40

## SEGA

Αντιπροσωπεία: INTERIA A.E., Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

### SEGA MASTER SYSTEM (GAME CONSOLE)

CPU: Z80  
Graphics: 256x192 με 16 από 64 χρώματα.  
Ήχος: 3 κανάλια  
Sprites: 64

### SEGA MEGADRIVE (GAME CONSOLE)

CPU: 68000/8 MHz και Z80B  
Graphics: 320x224 με 64 από 512 χρώματα.  
Ήχος: 8 κανάλια stereo  
Sprites: 80

### SEGA GAMEGEAR (HAND-HELD CONSOLE)

CPU: Z80A/3.58 MHz  
Graphics: 160x146 με 32 από 4.096 χρώματα.  
Ήχος: 4 κανάλια stereo



## ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 5.940 δρχ. αντί των 6.600 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_

Τ.Κ. \_\_\_\_\_ ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ \_\_\_\_\_

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο \_\_\_\_\_

**ΕΚΠΤΩΣΗ**  
**10%**

## ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπείες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ \_\_\_\_\_  
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_  
Τ.Κ. \_\_\_\_\_ ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ \_\_\_\_\_  
ΕΚΔΟΤΗΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ \_\_\_\_\_

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

## 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 αλόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιευτεί με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

το κόστος επιβαρύνεται με 200 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.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

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

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ \_\_\_\_\_ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ \_\_\_\_\_ ΤΗΛ. \_\_\_\_\_

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ \_\_\_\_\_ ΗΜ/ΝΙΑ \_\_\_\_\_



1.

**ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ**

[Redacted]

**COMPUPRESS** ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

[Redacted]

2.

**ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ**

[Redacted]

**COMPUPRESS** ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

[Redacted]

3.

**ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

[Redacted]

**COMPUPRESS** ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

[Redacted]



# ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

## Τώρα ο ελληνικός Ειδικός Τύπος

### ΕΙΝΑΙ on-line

Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ είναι μια on-line υπηρεσία αναζήτησης και ανάκτησης κειμένων από τις full text βάσεις δεδομένων του συστήματος CompuLink.

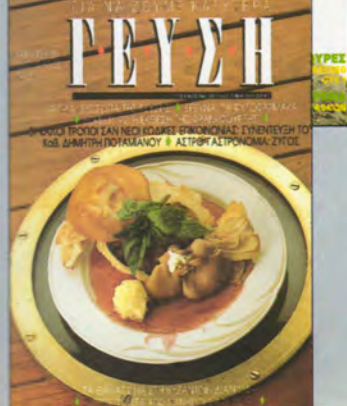
Αυτή τη στιγμή η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ διαθέτει σε ηλεκτρονική μορφή την εκτενή αρθρογραφία (πλήρη κείμενα) εννέα ελληνικών περιοδικών ειδικού Τύπου και καλύπτει τομείς όπως: η Πληροφορική (Computer Για Όλους, CAD/CAM & Graphics, PC Master, Pixel), το Αυτοκίνητο (4 Τροχοί), ο Τουρισμός (Τουριστική Αγορά), το Management και η Οικονομία (Information), ο Αυτοματισμός Γραφείου (Σύγχρονη Επιχείρηση) και το Βιβλίο (BookLetter).

### CompuLink

• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Προς: **CompuLink** Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα  
Ναι, ενδιαφέρομαι να μου στείλετε περισσότερες πληροφορίες για το Ηλεκτρονικό Σύστημα Πληροφόρησης CompuLink και ειδικά για την υπηρεσία ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ:

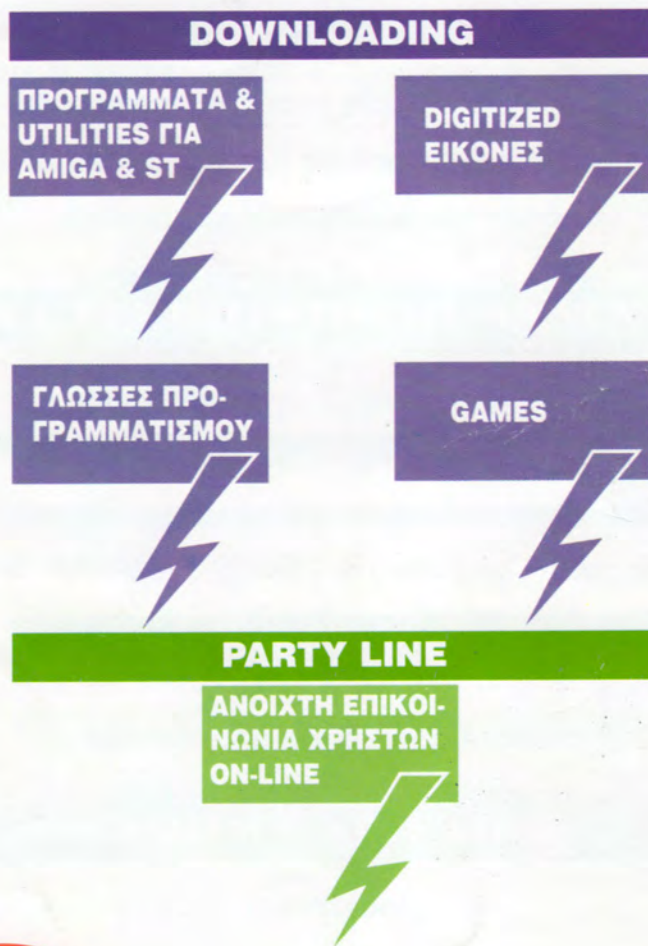
Επώνυμο:.....  
Επάγγελμα:.....  
Διεύθυνση:.....  
Τ.Κ.:.....  
Τηλ.:.....  
Είμαι κάτοχος υπολογιστή  
IBM PC ή Συμβατού  Apple  Amiga  Atari





Ζήστε στο ρυθμό της Ηλεκτρονικής Επικοινωνίας  
ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ

# CompuLink



**ΚΑΙ ΜΗΝ  
ΞΕΧΝΑΤΕ:  
ADVENTURE  
HOT-LINE**

## **ΑΚΟΜΑ ON-LINE:**

- **ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ**
- **ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ**
- **ΑΝΟΙΧΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΤΟΥ PIXEL**
- **ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ ΓΙΑ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ**

Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε τώρα με τον κ. Γ. Λυγεράκη στα τηλέφωνα: 9241715, 9241747

**CompuLink**

• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241746-7, Fax: 9242219