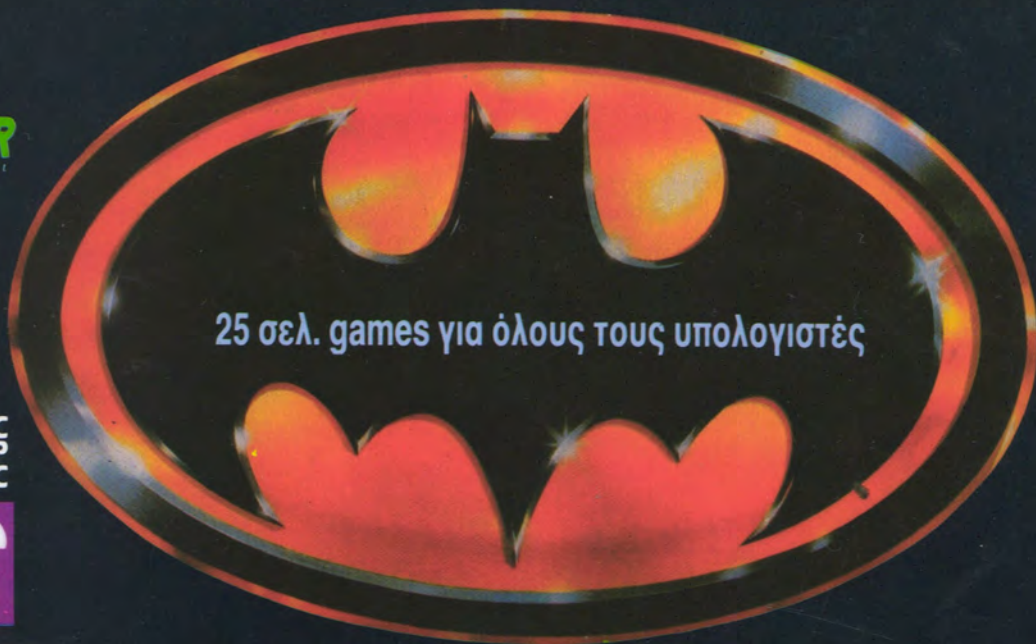


JUNIOR

ΤΕΥΧΟΣ 33
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1989
ΔΡΧ. 500

COMPUTER
SOFTWARE

ΤΟ ΠΡΩΤΟ
COMPUTERIZED
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ



25 σελ. games για όλους τους υπολογιστές

SPECIAL FX:

ΠΩΣ ΟΙ COMPUTERS ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΗ ΤΕΧΝΗ
A-MAX: ΕΝΑΣ MAC ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ AMIGA

ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΑΣ ΠΙΟ ΑΣΦΑΛΕΣ

ΗΧΗΤΙΚΕΣ ΑΠΟΛΑΥΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ATARI

ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ
ΓΙΑ AMSTRAD

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ BATCH FILES

Το **COMPUTER SOFTWARE** εξοπλισε εναν ολοκληρο οροφο 300 μ² με:

- μια τεραστια βιβλιοθηκη χιλιαδων προγραμματον δωρεαν για τα μελη του
- ολα τα πρωτοτυπα προγραμματα και games της ελληνικης και διεθνους αγορας
- ολα τα ελληνικα και ξενα βιβλια και περιοδικα Πληροφορικης.

Καθε μηνα καταφτανουν στο C&S PC Club εκατονταδες νεα δωρεαν προγραμματα και games απο Ευρωπη και Αμερικη, μαζι με ολα τα καινουργια πρωτοτυπα προγραμματα, games, βιβλια και περιοδικα της ελληνικης και διεθνους αγορας. Αναζητηστε "Καθε μηνα" τους νεους καταλογους, στη δισκετα - δωρο του C&S που κυκλοφορει στις 15 καθε μηνα.

20.000 δωρεαν προγραμματα



- επεξεργαστες κειμενου
- data bases-διευθυνσιογραφος
- spreadsheets-οικονομικα
- communications
- γλωσσες προγραμματισμου, assemblers
- utilities
- σχεδιαση, graphics
- μουσικη
- εκπαιδευτικα, μαθηματικα
- games

Δισκετα 5.25" και 3.5".



Εγγραφη στο



Η εγγραφη στο PC Club περιλαμβανει καταλογους των 20.000 προγραμματον που μπορειτε να αποκτησετε δωρεαν, των πρωτοτυπων προγραμματον και games της ελληνικης και διεθνους αγορας, καταλογους των ελληνικων και ξενων βιβλιων και περιοδικων που μπορειτε να βρειτε στο PC Club, ταυτοτητες μελους, συμμετοχη στις προσφορες και εκπληξεις που ετοιμαζει το Computer PC Club για τα μελη του. Κοστιζει 4500 δρχ.

Μηνιαια συνδρομη στο



Με την μηνιαια συνδρομη σας στο PC Club, ερχοσαστε καθε μηνα σε επαφη με ολα τα πρωτοτυπα προγραμματα και games της ελληνικης και διεθνους αγορας, με ολα τα ελληνικα και ξενα βιβλια και περιοδικα Πληροφορικης και αποκτατε δωρεαν προσβαση στην τεραστια βιβλιοθηκη των 20.000 προγραμματον του Computer PC Club. Κοστιζει 2500 δρχ.

Στουρναρα 49, 7ος οροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το **COMPUTER SOFTWARE** θα βραβεύσει συμβολικά κάθε μήνα τα 3 καλύτερα προγράμματα - δημιουργίες σας, που θα φτάνουν στο Club: δημοσιεύοντας παράλληλα, παρουσίαση του προγράμματος γραμμένη, από τον δημιουργό του.



30000



20000



10000

Ξεδιπλώστε λοιπόν το συγγραφικό - δημοσιογραφικό σας ταλέντο και γράψτε εσείς την παρουσίαση του προγράμματος σας, επιστημαίνοντας ταυτόχρονα τις οθόνες ή εκτυπώσεις που κατά την γνώμη σας πρέπει να συνοδεύουν την παρουσίαση.

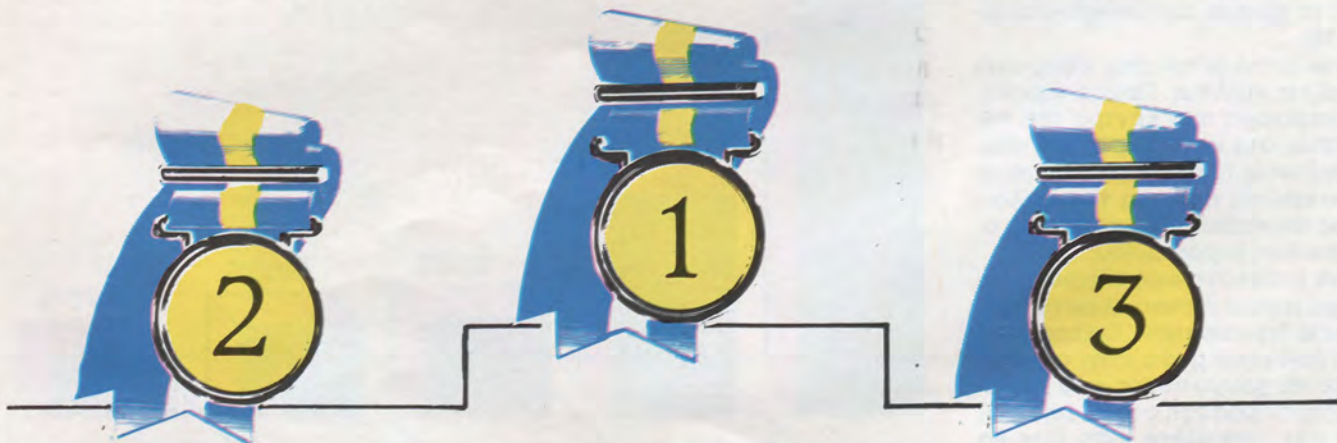
Όλες οι επεμβασίες - διορθώσεις που θα χρειαστούν για την τελική παρουσίαση του προγράμματος και του δημιουργού του (ή ελληνική αγορά Πληροφορικής "δίψασε" για ικανά, δημιουργικά άτομα!), θα γίνουν σε συνεργασία με τον αρχισυντάκτη του περιοδικού.

Διαλέξτε λοιπόν από τα προγράμματα που θα στείλετε στο PC Club, το καλύτερο ή τα καλύτερα ετοιμάστε το κείμενο - παρουσίαση του σε `ascii file (***.C&S)` και στείλετε το στο PC Club με την ένδειξη "Για το Πρόγραμμα του μήνα".

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Στο τέλος της χρονιάς το **COMPUTER SOFTWARE** PC Club σε συνεργασία με εταιρείες του χώρου της Πληροφορικής θα τιμήσει σε ειδική εκδήλωση τους δημιουργούς των καλύτερων Προγραμμάτων της χρονιάς προσφέροντας **βραβεία αξίας 1.000.000 δρχ.**

Τα βραβεία θα ανακοινωθούν στα επόμενα τεύχη του περιοδικού, όταν θα ολοκληρωθούν οι συζητήσεις μας με τις εταιρείες που θα υποστηρίξουν αυτήν την προσπάθεια.



GRAPHICS CREATOR



GRAF - PIX

Το graf-pix είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών, που θα βοηθήσει πολύ όσους θέλουν να φτιάξουν δικές τους γραφικές παραστάσεις, bar charts, πίτες, εικόνες κλπ. Πρώτου ξεκινήσετε με το graf-pix καλό θα είναι να έχετε μια ακόμη άδεια δισκετα στην οποία θα σώσετε τα γραφήματά σας. Με το που ξεκινάει το πρόγραμμα εμφανίζεται μια οθόνη με τις εξής επιλογές:

1. Edit an existing graphics file
2. Create a new graphics file
3. Delete a graphics file
4. Print the graf-pix documentation
5. Exit from graf-pix

Για να διαλέξετε κάποια από τις παραπάνω επιλογές αρκεί να πατήσετε το αντίστοιχο νομμερο. Η βασική όμως εργασία στο graf-pix γίνεται με την βοήθεια των cursor και των function keys. Αναλυτικότερα με τα βελακία μπορείτε να κινείτε τον κερσσορα στην θέση που θέλετε να σχεδιάσετε ενώ τα function keys δίνουν:

F1: Περιγραφή των πληκτρών που χρησιμοποιούνται στην σχεδίαση

F2: Χρησιμεύει για την αλλαγή των χρωμάτων της γραμμής (ή των γραμμών) που σχεδιάζετε. Επίσης μπορείτε να διαλέξετε το χρώμα του background (από 0 έως 15).

F3: Αυτό το πλήκτρο σας επιτρέπει να σχεδιάζετε κύκλους. Πρώτα τοποθετήτε τον κερσσορα στο κέντρο του κύκλου. Αμέσως στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται πληροφορίες όπως οι μοίρες του κύκλου, η ακτίνα του κύκλου, το μέγεθος του καθώς και εάν θέλετε ολοκληρω κύκλο ή μέρος αυτού.

F4: Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να γεμίσετε με χρώμα κάποιο κλειστό σχήμα που έχετε δημιουργήσει. Ο κερσσορα πρέπει να βρίσκεται μέσα στην περιοχή που θέλετε να χρωματίσετε, ενώ χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στο να μην έχει το σχήμα σας ανοίγματα γιατί τότε θα

χρωματιστεί ολη η οθόνη και θα καταστραφεί ότι έχετε φτιάξει.

F5: Εάν θέλετε να γραψετε κάτι στο σχέδιό σας, απλά τοποθετήστε τον κερσσορα στο σημείο που θα είναι η αρχή και πατήστε F5. Μετά γραψτε το κείμενό σας και μόλις τελειώσετε πατήστε Enter για να γυρίσετε στην κατάσταση των γραφικών. Πρέπει να σημειώσουμε ότι κάθε φορά μπορείτε να γραψετε μόνο μια γραμμή. Αν θέλετε να γραψετε παραπάνω από μια γραμμές τότε πατήστε Esc, ξανατοποθετήστε τον κερσσορα στην νέα θέση και πατήστε πάλι F5.

F6: Με αυτή την επιλογή μπορείτε να σχεδιάσετε κουτιά. Η διαδικασία είναι η εξής: Πηγαίνετε τον κερσσορα στην πάνω αριστερά γωνία του κουτιού, μετά κινουμένοι διαγώνια πηγαίνετε στην κάτω δεξιά γωνία του κουτιού και πατάτε F6. Επίσης μπορείτε να διαλέξετε αν το κουτί που θα φτιάξετε θα είναι λευκό ή χρωματιστό.

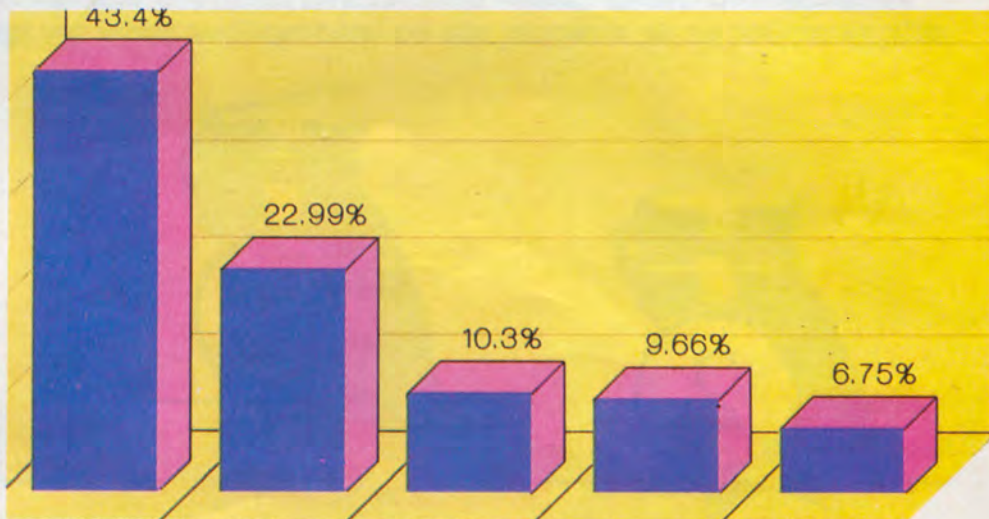
F7: Ο κερσσορα συνήθως κινείται ανά 6 θέσεις. Εάν θέλετε να τον κινάτε να κινείται μια θέση κάθε φορά, τότε πατήστε F7. Η επιλογή αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν θέλετε να συμπληρώσετε κάποια κενά στα σχέδιά σας.

F8: Η επιλογή αυτή σας επιτρέπει να βγείτε από το πρόγραμμα, σώζοντας ή τυπώνοντας τα σχέδιά σας. Αν πατήσετε κατά λάθος αυτό το πλήκτρο, τότε αρκεί το Esc για να ξαναγυρίσετε εκεί που είχατε μείνει.

F9: Αυτό είναι ένα από τα πιο χρήσιμα πλήκτρα, μιας και επιτρέπει να σβήνετε ότι έχετε κάνει λάθος ή δεν σας αρέσει.

F10: Η λειτουργία αυτού του πλήκτρου είναι ακριβώς αντίθετη από τη λειτουργία του παραπάνω. Σας επιτρέπει να επαναφέρετε την προηγούμενη γραμμή πάνω στην οποία δουλεύατε και να ολοκληρώσετε το σχέδιό σας.

Το graf-pix διατίθεται δωρεάν από το PC club με τον κωδικό 5507.



DIARY PROGRAMM

DAILY DIARY



Το Daily Diary είναι (οπως φανερώνει και το ονομα του) ένα ημερησιο ημερολογιο. Καλυπτει τις χρονολογιες απο 1 Ιανουαριου 1905 εως 31 Δεκεμβριου 2099. Η πιο χρησιμη ομως λειτουργια του είναι οτι μπορεί αναλογα με την ημερα που θελετε, να κραταει τα ραντεβου σας. Αλλα ας δουμε τα πραγματα απο την αρχη.

Η βασικη οθονη του προγραμματος εμφανιζει τον μηνια που εχει το date του υπολογιστη σας. Με τα βελακια μπορεί-

τε να αυξησετε ή να μειωσετε τον χρονο και τους μηνες ενω με τα πληκτρα Pg.Dn και Pg.Up αλλαζετε την ημερα. Με αυτο τον τροπο μπορείτε να δειτε ποια μερα πεφτει οποιαδηποτε χρονολογια που σας ενδιαφερε. Μολις επιλεξετε την ημερομια που θελετε και πατωντας Enter εμφανιζεται ο δευτερος πινακας, που είναι ο πινακας των ραντεβου.

Εκει μπορείτε να εισαγαγετε οποιοδηποτε ραντεβου εχετε απο την ωρα 7πμ εως την ωρα 8.30μμ. Αυτο γινεται

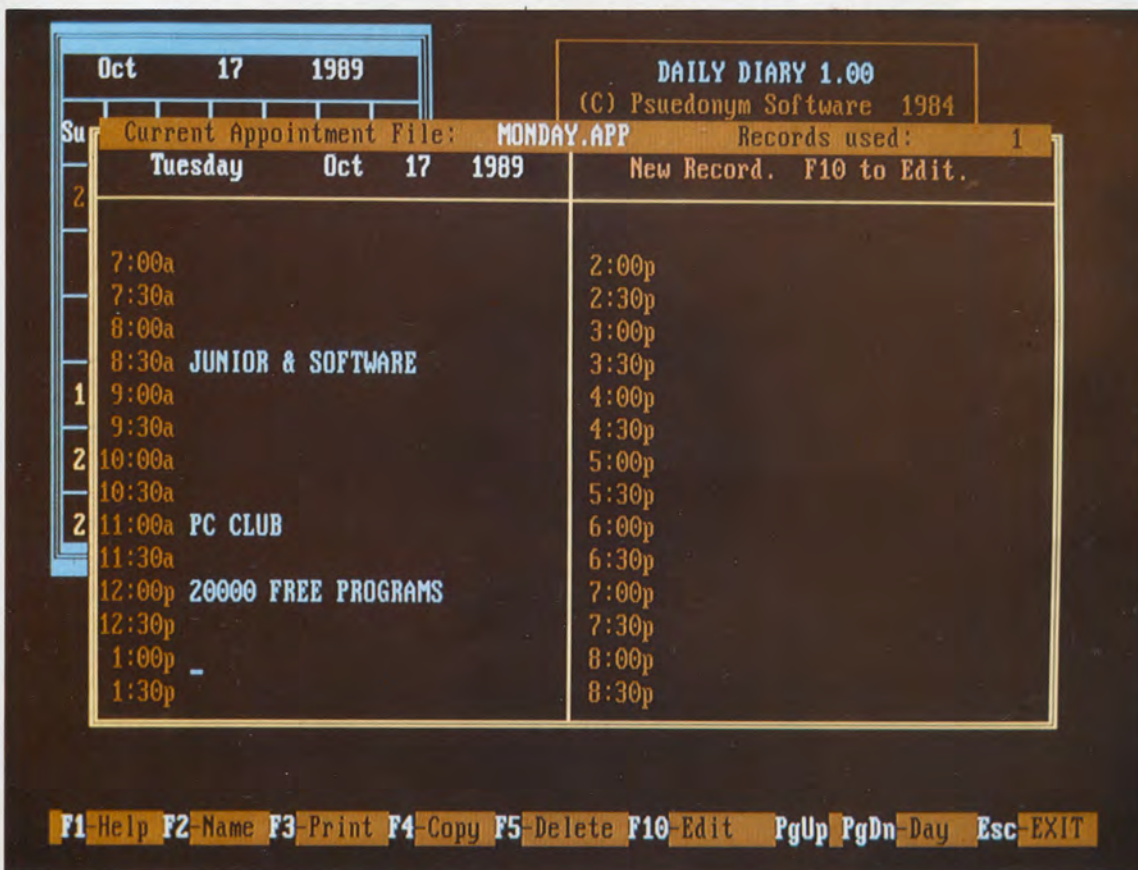
πηγωνοντας με τα cursor keys στην αντιστοιχη ωρα και πατωντας το πληκτρο F10. Αμεσως γραφετε τα στοιχεια του ραντεβου σας και ξαναπατωντας F10 τα περνате στην μνημη του υπολογιστη.

Με την διαδικασια αυτη μπορείτε να συμπληρωσετε οσα ραντεβου θελετε, οποιαδηποτε χρονικη στιγμη είναι αυτα, καθως και να τα αλλαξετε ή και να τα διαγραψετε σε περιπτωση που ακυρωθουν. Μολις τελειωσετε τις καταχωρησεις σας, πατατε Esc και ξαναγυρνате στο προγραμμα του ημερολογιου.

Αξιζει να αναφερωμε οτι στο πινακα των ραντεβου, οτο κατω μερος της οθονης εμφανιζεται μια σειρα επιλογων.

Απο αυτες και πατωντας F2 μπορείτε να αλλαξετε το ονομα του αρχειου των ραντεβου καποιας συγκεκριμενης μερας (το αρχιο μπορεί να δεχτει μεχρι 8 γραμματα), πατωντας F3 μπορείτε να τυπωσετε τον καταλογο με τα ραντεβου της ημερας, πατωντας F4 μπορείτε να αντιγραψετε τα αρχια σας σε μια αλλη δισκετα ενω με το πληκτρο F5 μπορείτε να διαγραψετε καποιο αρχιο. Οπως καταλαβαινετε το προγραμμα Daily Diary είναι ιδανικο για οσους εχουν πολλες ασχολιες και αν μαλιστα το συνδιασετε με καποιον portable υπολογιστη, τοτε ισως να μην χρειαζοσαστε και την γραμματα σας.

Διατιθεται δωρεαν απο το PC club με τον κωδικο 8644.



MUSIC PROGRAMM

MUSIC2

Απο τα 20.000 ΔΩΡΕΑΝ προγράμματα του PC-CLUB

Tο music2 είναι ένα πρόγραμμα φτιαγμένο σε Basic, το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να παίξετε μουσική με τον PC σας. Μπορείτε να δώσετε ολοκληρές, μισές, τετάρτα, ογδοά και δεκατάεκτα νότες. Οι νότες αυτές μπορεί να είναι κατά τέτοιο τρόπο γραμμένες, έτσι ώστε όλες μαζί να αποτελούν κάποια συγχορδία οποιασδήποτε διάρκειας. Εισαγονται απευθείας από το πληκτρολόγιο, ενώ ταυτόχρονα απεικονίζονται και σε ένα πενταγράμμο που υπάρχει σχεδιασμένο στην οθόνη.

Οι μελωδίες που φτιαχάτε μπορούν να σωθούν καθώς επίσης μπορείτε να φορτώσετε κάποια ήδη σωμένη δημιουργία σας. Για όλες τις νότες, τη συχνότητα τους, τη διάρκεια τους καθώς και τη σκάλα (οκτάβες) στην οποία θα χρησιμοποιηθούν υπάρχουν πίνακες όπου αναγράφεται η αναλογία αντιστοιχία με τα πλήκτρα του πληκτρολογίου. Ας δούμε μερικές από τις δυνατότητες του προγράμματος:

Tempo: Το tempo μπορεί να πάρει τιμές μεταξύ 32 και 255. Όπως είναι φυσικό όσο πιο μεγάλο είναι το νούμερο του tempo τόσο πιο γρήγορα παίζονται οι νότες. Μπορείτε ανά πάσα στιγμή (πατώντας shift + 5) να αλλάξετε το tempo και να διαλέξετε κάποιο άλλο.

Fore/Background: Με την επιλογή αυτή διαλέγετε αν η μουσική θα ακουγεται σε πρώτο τόνο ή αν θα χρησιμοποιηθεί σαν back-ground (υποκρούση).

Time: Όταν ξεκινάτε την σύνθεση σας το πρόγραμμα σας πληροφορεί ότι ο χρόνος είναι 4/4. Πατώντας M μπορείτε να τον αλλάξετε.

Επανάληψεις: Οι επανάληψεις κάποιων κομματιών μπορούν να γίνουν αν δώσετε κάποιο αριθμό στο κομμάτι εκείνο που θέλετε να επαναληφθεί. Έτσι ορίζετε (για παραδειγμα) την αρχή της επανάληψης με τον αριθμό 1 και μετά πατάτε " (", το τέλος της επανάληψης με

τον ίδιο αριθμό και πατάτε ")" και την εκτέλεση της επανάληψης απλά πατώντας X. Τα νούμερα ξεκινούν από τον αριθμό 0 και το πρόγραμμα μπορεί να δεχτεί το πολύ μέχρι 11 επανάληψεις.

Επιλογή ηχού: Αν είστε πολύ απορροφημένος με την σύνθεση σας και δεν θέλετε να ακουγονται οι νότες όταν τις γράφετε, μπορείτε να θέσετε τον ηχο off, (πατώντας το πλήκτρο V). Μόλις τελειώσετε ξαναπατήστε V και απολαύστε την δημιουργία σας.

Overstrike: Μπορείτε να γράψετε μια νότα πάνω σε μια άλλη υπάρχουσα, οπότε η παλιά διαγράφεται και η καινούργια μπαίνει στην θέση της.

Delete/Insert: Με την επιλογή delete σβήνετε κάποια λάθος νότα ενώ με την

επιλογή insert μπορείτε να προσθέσετε κάποια νότα δίπλα σε κάποια υπάρχουσα.

Το music2 διαθέτει επίσης και κάποιες έτοιμες παρτιτούρες για κάποιον που δεν έχει και πολλές μουσικές γνώσεις. Εμείς διαλέξαμε και ακούσαμε το γνωστό Homeward Bound του Paul Simon. Για να μπορέσετε να τρεξάτε το music2 χρειάζεστε τουλάχιστον 64K RAM και κάρτα οθόνης CGA. Μόλις φορτώσετε το πρόγραμμα, αυτό σας ζητάει να δώσετε "?" για να δείτε τις οδηγίες χρήσης και αμέσως μετά τον τίτλο της σύνθεσης που σκοπεύετε να φτιάξετε.

Το music2 διατίθεται δωρεάν από το PC club με τον κωδικό 7317.

Tempo: t120
Note length: 4
Note duration: mn
Fore/back-ground: mb

t120
mb

Space=17496

TITLE: β

Στουρναρα 49, 7ος οροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

GAME

CROSSFIRE

Απο τα 20.000
ΔΩΡΕΑΝ
προγράμματα
του PC-CLUB

Το Crossfire είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι διαστημικών εισβολών. Σύμφωνα με το σενάριο, οι ξενοί προσπαθούν να καταλάβουν την πόλη σας, η οποία είναι και πρωτεύουσα της Μεγάλης Γαλαξιακής Ενωσης των Ανω Πλανητών. Αν καταφέρουν και καταλάβουν την πόλη, θα είναι σαν να έχουν στα χέρια τους την διοίκηση ολης της αυτοκρατορίας. Εσείς σαν ο καλύτερος (και τελευταίος πιλότος) τακτικού διαστημικού σκαφους πρέπει να τους εξοντώσετε παση θυσία. Έχετε στην διαθεση σας τρία διαστημικά σκαφη, με τα οποία καλείστε να καταστρέψετε τους εξωγήινους πυροβολώντας τους.

Η μάχη διεξάγεται μέσα στα οικοδομικά τετράγωνα της πόλης όπου μπορείτε να κρυφτήτε και να τους περιμένετε να έρθουν να σας βρουν. Όμως, το ίδιο μπορούν να κάνουν και αυτοί αν και προτιμούν την καταμετωπίθεση. Η οθόνη χωρίζεται σε 42 μικρά τετράγωνα τα οποία αναπαριστούν μέρος της πόλης. Εσείς αρχικά ειστε τοποθετημένος ανάμεσα σε δύο δρόμους και επάνω σε ένα σταυροδρόμι. Ετσι, μπορούν να σας έρχονται από όλες τις διευθύνσεις εκτός από πίσω. Αν αποφασίσετε να μετακινηθήτε, τότε θα έχετε στο μυαλό σας και αυτό το επιπλέον πρόβλημα. Με τα laser που διαθέτει το υπερσυγχρόνο σκάφος σας μπορείτε να καταστρέψετε άμεσα τους εξωγήινους. Το κακό είναι όμως πως το ίδιο μπορούν να κάνουν και εκείνοι.

Το μεγαλύτερο αβανταζ που διαθέτουμε απέναντι τους είναι το ότι είμαστε εξυπνότεροι και ταχύτεροι. Ετσι, έχουμε την δυνατότητα να κρυφτούμε ανάμεσα στους διαδρόμους ή σε "τυφλά" σημεία έτσι ώστε να τους τραβήξουμε προς το μέρος μας και μετά να τους εξολοθρεύσουμε εύκολα. Οι εχθρικοί εισβολείς αποτελούνται από διάφορα είδη εξωγήινων που το καθένα δρά με τον δικό του

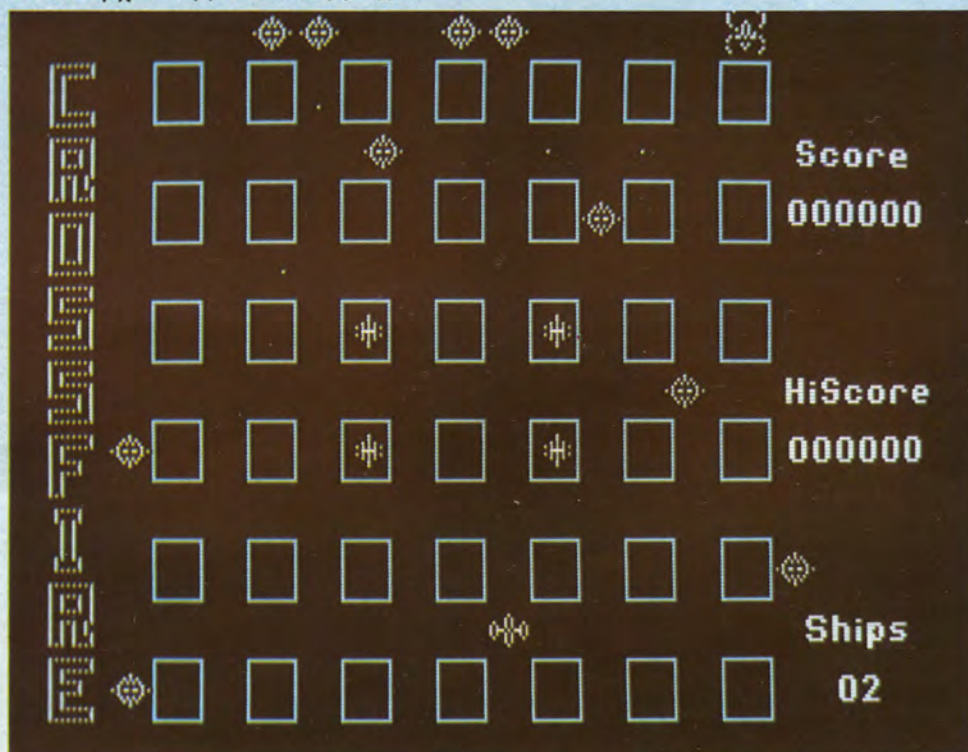
τρόπο. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στις αρχές που βρίσκονται αριστερά σας, διότι είναι πολύ ύπουλες και θανατηφόρες. Εκτός όμως από αυτούς τους γνωστούς εξωγήινους, έχουμε και τέσσερις άλλους οι οποίοι είναι κλεισμένοι μέσα σε ισάριθμα οικοδομικά τετράγωνα.

Μετά την παροδο κάποιας χρονικής περιόδου απελευθερώνονται και προστιθενται στο κυρίως εκστρατευτικό σώμα. Αυτοί οι τελευταίοι, αν δεν εξολοθρευτούν και οι τέσσερις μαζί, θα ξαναβγαιίνουν συνεχεία, έχοντας την κακή συνήθεια να μας κυνηγάνε μέχρι να μας σκοτώσουν. Και τώρα, μερικές οδηγίες για καλύτερη αντιμετώπιση. Προσοχή στην ποσότητα των βολών σας. Αν και δεν υπάρχει καμία ένδειξη, έχετε πε-

ριορισμένο αριθμό βολών. Μην ριχνέτε έτσι για πλάκα, διότι σύντομα θα σας τελειώσουν τα πυρομαχικά από κάποιο πυροβόλο. Προσπαθήστε να πάτε αρχικά στην πάνω τελευταία σειρά όπου συνηθίζουν να "παρακαρουν" οι εξωγήινοι χωρίς να ενεργοποιούνται. Ετσι, έχετε την δυνατότητα να τους πιασετε στον "υπνο" και να τους εξολοθρεύσετε. Χρησιμοποιήστε τα διάφορα δρομακία και κρυφτήτε από τις εχθρικές βολές.

Ο έλεγχος του διαστημοπλοίου γίνεται από το πληκτρολόγιο, ή από το joystick. Με τα πλήκτρα E επάνω, S αριστερά, F δεξιά και X κάτω, πυροβολούμε.

Το πρόγραμμα διατίθεται δωρεάν από το PC club με τον κωδικό 6096.



GAME

ΣΤΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ ΤΡΙΤΟΥ ΤΥΠΟΥ

Ένας αιμοβόρος και πολεμοχαρής λαός που ήρθε από τα μακρύνα βάθη του διαστήματος, οι Slaygons, επέτεθηκαν ξαφνικά και χωρίς καμία προειδοποίηση στον μητρικό σας πλανήτη. Μετά από πολυμηνή πολιορκία, κατάφεραν να πυροδοτήσουν την κεντρική εγκατάσταση παραγωγής ενέργειας και ο πλανήτης σας καταστράφηκε. Λίγο όμως πριν την καταστροφή, εσείς καταφέρατε να ξεφύγετε με το ταχύτερο αλλά μικρό διαστημικό σας σκάφος.

Καθώς ο πλανήτης σας διαλυόταν σε μικρά κομματάκια που εκτιναχτήκαν προς όλες τις μεριές του διαστήματος, εσείς εισάσταν αρκετά μακριά και δεν σας πείραξε η μεγάλη εκρήξη. Καθώς περιφερόσασταν και προσπαθούσατε να προσανατολιστήτε για να βρείτε το δρόμο σας προς κάποιο φιλικό πλανήτη, σας εντοπίσαντα εχθρικά καταδιωκτικά και σας θεωρήσαν ως μια πιθανή απειλή γι'αυτούς. Έτσι σας πήραν στο κυνήγι προσπαθώντας να σας εξοντώσουν. Εσείς βεβαίως το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να αμυνθείτε μέχρις ότου καταφέρετε να ξεφύγετε προς την πλησιέστερη διαστημική βάση.

Στην προσπάθεια σας να ξεφύγετε θα συναντήσετε πολλά εμπόδια αλλά και δυσκολίες. Εκτός από τους εξωγήινους οι οποίοι έχουν την κακή συνήθεια να ριχνούν συνεχώς βομβές, έχετε να αντιμετωπίσετε και τα κομματάκια του πλανήτη τα οποία ταξιδεύουν στο διάστημα με μεγάλες ταχύτητες. Οι εισβολείς, επιτίθενται κατά σμήνη, τα οποία θα πρέπει να εξολοθρευσετε με επιτυχία. Ένα άλλο σημείο στο οποίο θα πρέπει να δώσετε προσοχή είναι το ότι η ταχύτητα των ελιγμών είναι πολύ μεγάλη, μεγαλύτερη ακόμη και από τις βολές σας.

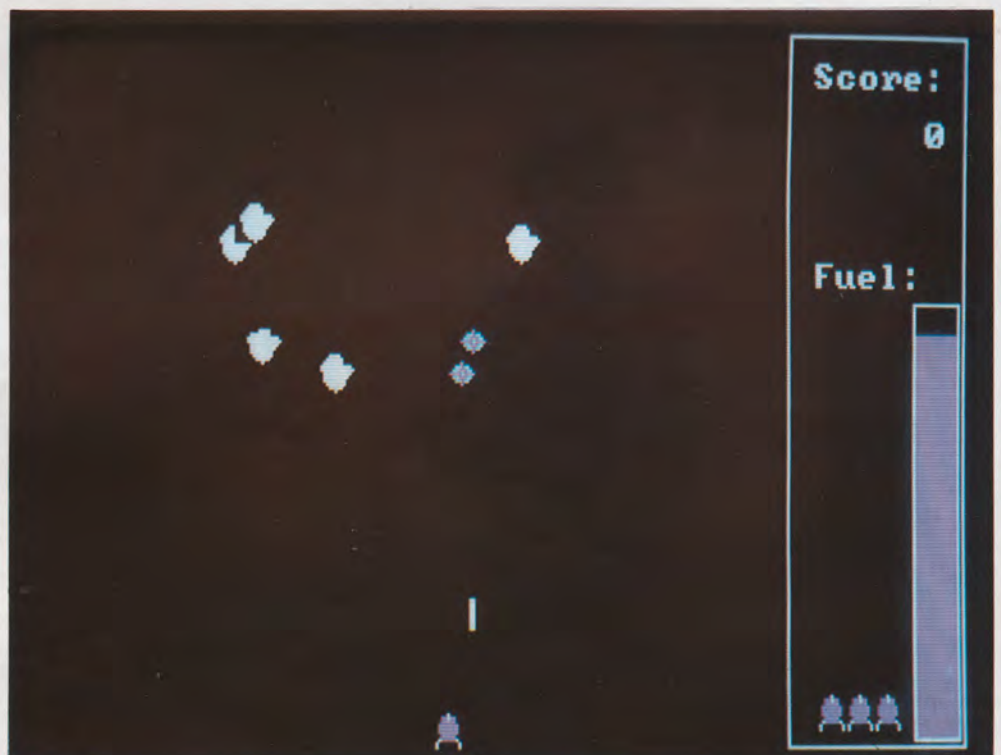
Έτσι θα πρέπει να είστε πολύ παρατηρητικοί ή προνοητικοί για να τα κατα-

στρέψετε με ακρίβεια. Όμως, δεν φτάναν όλα αυτά, τα καυσίμα που διαθέτει το διαστημοπλοίο είναι περιορισμένα. Είναι επαρκή, μόνο για ένα μικρό χρονικό διάστημα και καταναλώνονται αναλόγως με τους ελιγμούς που κάνετε. Βεβαίως αν καταφέρετε και διαλύσετε τους εχθρικούς σχηματισμούς, φτάνετε στην επομένη διαστημική βάση, όπου και εφοδιαζέστε με καύσιμα για την επομένη ανάμετρησή. Ο έλεγχος του σκάφους, γίνεται με τα βελακία του κερσόρα. Το αριστερό και το δεξί για την αντιστοιχη κίνηση, ενώ το βελακί προς τα επάνω, για

να πυροβολείτε. Ακόμη, υπάρχει επανάληψη βολής αν πατηθεί κάποιο πλήκτρο περισσότερο από ένα δευτερόλεπτο, κάτι χρήσιμο στις συνεχείς ρίπες "προς καταρρίψιν των ιπταμένων εισβολέων".

Τελική συμβουλή. Μην ξοδεύετε ασκόπη ενέργεια και προφυλαχθείτε από τις βολές εχθρών σας, χρησιμοποιώντας τους μετεωρίτες για προσωρινή κάλυψη. Τέλος, προετοιμαστείτε τα ανακλαστικά σας για ένα γρήγορο arcade type game.

Το πρόγραμμα διατίθεται δωρεάν από το PC club με τον κωδικό 6070.



GAME

DIG DUG



Το Dig-Dug είναι μια πολύ καλή μεταφορά του original Dig-Dug για το PC. Είστε ένας ανθρακωρυχος ή κατι τετοιο, που σκαβοντας μεσα σε γαλιερεις πρεπει να εξουδετερωσει τα διαφορα τερατακια τα οποια βρισκονται εγκλωβισμενα σε υπογειες κοιλοτητες. Για τον σκοπο αυτο, εχουμε στην διαθεση μας ενα φτυαρι και ενα ακτινοβολο οπλο. Με το φτυαρι ανοιγουμε διοδο προς τα εγκατα της γης, ενω με το ακτινοβολο, πυροβολουμε τα τερατακια, τα οποια δεν πεθαινουν αμεσως, (με την πρωτη βολη δηλαδη) αλλα χρειαζονται δυο-τρεις.

Εκτος απο το ακτινοβολο οπλο ομως, μπορουμε να χρησιμοποιησουμε και την τεχνικη της καταπλακωσης με λιθο. Μεσα σε καθε οθονη του παιχνιδιου, και κατω φυσικα απο την επιφανεια της γης, υπαρχουν κατι πολυ μεγαλες πετρες οι οποιες θα υποχωρησουν και θα καταπλακωσουν οτιδηποτε βρισκεται απο κατω τους, αν πρωτα αφαιρεσουμε το χωμα που τις υποστηριζει. Αν λοιπον μας κυνηγαει καποιο τερατακι και εχουμε την ευχερια να γυρισουμε και να το πυροβολησουμε, μπορουμε απλα υστερα να περασουμε κατω απο μια πετρα,

κανονιζοντας ετσι την αποσταση, ωστε πεφτοντας η πετρα να πλακωσει το τερας και να απαλλαγουμε απο αυτο.

Ευτυχως για μας, υπαρχει περιορισμενος αριθμος τερατων σε καθε πιστα και με λιγη λογικη μπορουμε ευκολα να τα εξολοθρευσουμε. Το προβλημα γινεται ομως εντονοτερο στις επομενες πιστες, οπου εκτος απο τα συνηθισμενα τερατα που γινονται ασυνηιστα εξυπνοτερα, εχουμε να αντιμετωπισουμε και κατι αλλα μικροτερα και πιο ευκινητα τα οποια ειναι ακρωσ επικινδυνα.

Αυτα μπορουμε να τα εξολοθρευσουμε μονο με συνδιασμενη στρατηγικη της ριψεως πετρας και του ακτινοβολου οπλου.

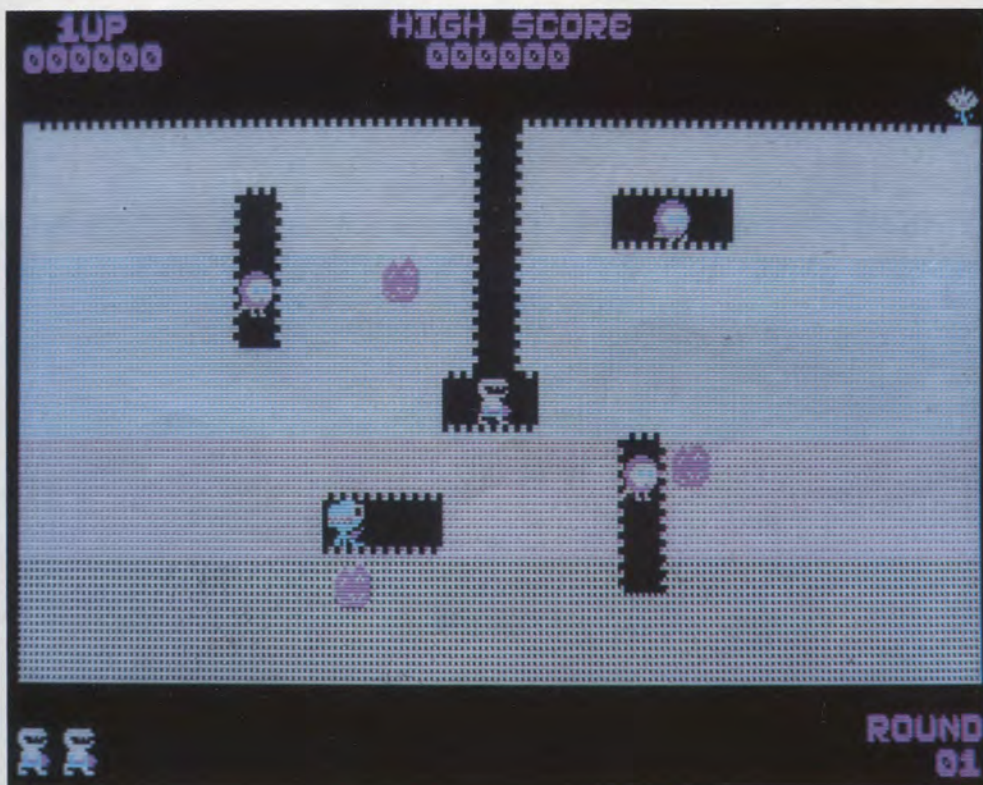
Αρκετους βαθμους κερδιζετε οταν σκοτωνετε τα διαφορα τερατακια, ενω μεγαλωνει το bonus αν εχετε καθαρισει πολυ χωμα απο τις υπογειες στοες. Τα γραφικα του προγραμματος ειναι πολυ καλοσχηματισμενα και φυσικα εγχρωμα (για οσους διαθετουν αναλογο μονιτορ).

Για οσους διαθετουν μονοχρωμο μονιτορ και με καρτα hercules ή καποια αλλη που δεν εχει γραφικα, το προγραμμα simcga το οποιο κανει εξομοιωση της CGA επανω σε οποιαδηποτε μονοχρωμη, δουλευει ικανοποιητικα και χωρις προβληματα.

Υπαρχει ακομα και background ηχος ο οποιος συνοδευει τις υπογειες εξερευνησεις σας. Ο ελεγχος του συμπαθητικου ανθρακωρυχου, γινεται ειτε με το joystick ή με το πληκτρολογιο.

Δεν υπαρχουν στανταρ πληκτρα που κινουν τον ανθρωπο μας αλλα το προγραμμα μας επιτρεπει να καθορισουμε εμεις τα πληκτρα που μας βολευουν. Προτεινουμε να κινειστε με τα βελακια του κερσορα και να πυροβολειτε με το Space Bar.

Το προγραμμα διατιθεται δωρεαν απο το PC club με τον κωδικο 6376.



JUNIOR COMPUTER

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ

SOFTWARE AEBE

Κάτω Τιθορέα Λοκρίδος

Αθήνα: Στουρνάρα 49-106 82 ΑΘΗΝΑ

Τηλ.: 3604667-3604710-3606372-3

FAX: 3616871

Θεσ/νίκη: Δωδεκανήσου 10Α, Τηλ.: 540849

ΕΚΔΟΤΗΣ

Μαίρη Μυλωνά

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πέτρος Τριανταφύλλης

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ

Γιάννης Ψούνης

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Σαράντης Δημητρίου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Γιώργος Βαϊσμένος, Κώστας Πατρώνης

Γιώργος Κότσιρας, Σαράντης Σαραντινίδης

Θεοδόσης Καλίκας, Πέτρος Ζιώγας,

Αντώνης Βαμβακάρης, Χρήστος Πίγκας

Νίκος Καρανάσιος, Άννα Αργυροπούλου

Θανάσης Κουγιούφας, Δημήτρης Ματαφότης

Γιώργος Λεβισιάνος, Γιώργος Κουνέλης

Γιώργος Λεβέντης

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Φιλίτσα Σταυρή

ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ/ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ

GERMANIA: Γ. Μαυρίδης, Ν. Γαθαλάκης

ΠΑΤΡΑ: Κώστας Λεκκάκος

ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ/ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Μαίρη Μυλωνά, Φιλίτσα Σταυρή

Κλεοπάτρα Σοφianoπούλου

DESKTOP PUBLISHING

Γιώργος Βαϊσμένος, Πέτρος Ζιώγας,

ΑΤΕΛΙΕ

Θέκλα Λιγνού, Νίκος Αναγνώστου

ΜΟΝΤΑΖ

Δημήτρης Βαλλής

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ

Βαγγέλης Τσερές

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ

Στέλιος Γάκης, Σπύρος Χαρακτινός

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Χρυσίτα Ναυτιλιώτη, Λαμπρινή Πατσογιάννη

Πόπη Παπαδημούλη

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ

Τασία Σουμελίδου, Σπύρος Γκανιάς

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ 4/ΧΡΩΜΩΝ

Δημήτρης Ζαραβίνος

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

«Κύλινδρος»

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Γιώργος Λαγούδης

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

SOFTWARE AEBE

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 49 106 82 ΑΘΗΝΑ

Εσωτερικού: 4.400

Εξωτερικού: 5.900

Κύπρος: 5.000

Αμερική: 5.500

Ν.Π.Δ.Δ.: 9.000

Επιχειρήσεις: 6.000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

1. Computing with the Amstrad CPC
2. Computing with the Amstrad PCW
3. Personal Computing
4. Apple user
5. Atari user
6. Atari ST user
7. Electron user
8. Micro user

246 ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΔΙΕΘΝΗ ΝΕΑ

Μια ματιά σε ότι καινούργιο εκανε την εμφάνιση του αυτο το μήνα στο χώρο της πληροφορικής.

252 SUPERBASE

Μερικες φορές το να διορθώσει κάποιος ένα σχεδον τελειο πακετο είναι αδυνατον. Η Precision Software έχει διαφορετικη γνώμη. Και όπως παντα μετουσιώνει την αποψη της σε πραξη.

256 ΒΙΒΛΙΑ

Αναφορα στις τελευταίες εκδοτικές δραστηριότητες του χώρου.

258 ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΑΣ ΠΙΟ ΑΣΦΑΛΕΣ

Στο αρθρο αυτο θα ασχοληθουμε με τις μεθοδους που μπορούν να εφαρμοστον για την εξασφαλιση της προστασίας των δεδομενων και των υπολογιστικων συστηματων.

262 AMIGA DOS

Μια γνωριμια με τις εντολες του λειτουργικου της Amiga παραλληλα με μια συντομη παρουσιαση της καθε μιας.

264 Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ BATCH FILES

Απο αυτο το τευχος ξεκινουμε μια νεα σειρα αρθρων που ξεσκεπαζει το πεπλο μυστηριου σε ενα απο τα πιο δυνατα χαρακτηριστικα του MS-DOS.

266 SPECIAL FX

Πολλοι θα αναρωτηθουν: "Μα τι δουλεια έχει ο κινηματογραφος με τους υπολογιστες;". Η απαντηση είναι αρκετα απλη. Η εποχη στην οποια οι ταινίες βασιζονταν μονο στην τεχνη των ηθοποιων, του σκηνοθετη και του σεναριου έχει περασει.

271 SPECTRE 128

Μετα απο το Aladin και το Magic Sac κυκλοφορησε, το hardware based Mac Emulator, Spectre 128. Δημιουργηθηκε για να καλυψει το κενο μεταξυ του Atari ST και του καινουργιου software του Macintosh.

274 ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ PC

Τα γραφικα των Η/Υ χρησιμοποιουνται ευρεως στον χωρο των επιχειρησεων προκειμενου να επιτευχθει η παραστατικη απεικονιση σημαντικων μεγεθων, απο την μεταβολη των οποιων εξαρταται αμεσα η πολιτικη που θα ακολουθησει στο εξης μια εταιρεια.





278 AMIGA ANIMATION

Το animation απασχολησε και απασχολει πολυ τους χρηστες της Amiga. Ας δουμε τα κυριότερα animation packages μεσα απο ενα συγκριτικο τεστ.

282 SOFTWARE: ARTEMIS

Οτι πιο συγχρονο στο χωρο του ΠΡΟΠΟ περιεχεται στο πακετο ARTEMIS. Οι δυνατοτητες του προγραμματος καλυπτουν και τις πιο προωθημενες απαιτησεις ενος παικτη ή ενος πρακτορα του ΠΡΟΠΟ.

286 MICRO ΠΕΡΙΕΡΓΑ

Πολλα και περιεργα απο το χωρο της Πληροφορικης που σιγουρα σας ενδιαφερουν.

292 GRAPHICS TOOLBOX

Το Graphics Toolbox ειναι μια βιβλιοθηκη ρουτινων που αφορουν τη διαχειριση των γραφικων στον Amstrad CPC 6128. Οσοι απο εσας αρεσκεστε στην κατασκευη προγραμματος πλουσιων σε γραφικες απεικονισεις, θα βρειτε αυτο το αρθρο εξαιρετικα ενδιαφερον!...

294 ΗΧΟΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ATARI

Τα καινουργια παιχνιδια που μπορουν να μας χαρισουν καταπληκτικη ηχητικη απολαυση. Μπορει ομως ο ενισχυτης μιας κλασσικης τηλεορασης να ανταποκριθει;

298 DRINES 3.5 INTΣΩΝ

Δεν υπαρχει καμια αμφιβολια. Τα 3.5" drives εφτασαν. Η αλλαγη αυτη στα προτυπα των δισκων εχει καποια αναμφισβητητα πλεονεκτηματα για τους χρηστες των Η/Υ.

302 ΔΙΑΛΕΞΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟ CPC ΣΑΣ

Δυο πολυ χρησιμα προγραμματα για τους κατοχους Amstrad CPC.

304 A-MAX

Για ολους εσας που παντα θελατε να τρεξετε προγραμματα του Macintosh να η ευκαιρια... με τη βοηθεια της Amiga.

308 ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ

Μεχρι σημερα εχουν εφευρεθει πολλοι αλγοριθμοι που εξυπηρετουν καποια αλφαριθμητικη ταξινομηση. Ας δουμε μερικους απο αυτους ειδικα διασκευασμενους για τον Amstrad 6128.

310 ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ: AMSTRAD CPC 664

Ενα молis χρονο μετα την κυκλοφορια του πολυ επιτυχημενου CPC 464 και μερικους молis μηνες πριν την κυκλοφορια του επισης πετυχημενου CPC 6128, η Amstrad κυκλοφορησε ενα μηχανημα που χαθηκε τοσο γρηγορα οσο εμφανιστηκε.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

312 TIME OUT

26 σελιδες γεματες παιχνιδια δρασης, αγωνιας και περιπετειας για ολους τους υπολογιστες. Αναμεσα σε αυτες το δευτερο μερος του καταπληκτικου παιχνιδιου της Sierra, Space Quest III.

338 ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ ΔΩΡΟ

340 ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

στα computer

“Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ

Σκληρός Δίσκος COMBITEC HD20



140.000
μτ φ.π.α.

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

ATARI 520 STFM



99.000
μτ φ.π.α.

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

Disc Drive για Amiga 500, 35"



30.000
μτ φ.π.α.

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

Μνήμη για Amiga 512K



50.000
μτ φ.π.α.

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

Μνήμη για Amiga 2/4/8MB



145.000
μτ φ.π.α.

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

computer market

market



ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ»!

DISC DRIVE για ATARI ST



30.000
μτ φ.π.α.

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

Εκτυπωτής INKJET KODAK-Diconix 150



75.000
μτ φ.π.α.

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

EURO PC Schneider



115.000
μτ φ.π.α.

- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3,3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 έξοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

COMMODORE AMIGA 500



135.000
μτ φ.π.α.

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

α από το 2000

THE INTERGRATOR για ATARI ST



200.000
μτ φ.π.α.

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

Μνήμη A501 για Amiga 500



35.000
μτ φ.π.α.

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

**όλα τα μηχανήματα
συνοδεύονται από
επίσημες εγγυήσεις
1 χρόνου**

1) ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.11.805

2) ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695

3) ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

Eniac Computers

ΕΜΠΟΡΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

34ου Πεζ. Συνταγματος 25,
(Ηρώων Πολυτεχνειου 1) Πειραιας 18532

**Τώρα
με έκπτωση
28%
ACER 500+**



Η διεθνής προτίμηση (70 χώρες).
Το ταχύτερο PC (Norton SI = 3.20)
με NEC V20 zero wait state
640K Ram
dual καρτα + dual monitor-
Serial - Parallel,
Ελληνικά Βιβλία Οδηγιών και MS-DOS.

**COMMODORE
PC 10 III**



Ένα PC με την αισθηση της Commodore
8088-1/10 MHz - 640K Ram- 1 drive 360K
dual καρτα + monitor -
AT Keyboard
Serial - Parallel - Mouse port
Hard disk controller on board.
163.000 δρχ.

ACER 1030



Η Acer παρουσιάζει
το πρώτο IBM PS/2 compatible
20% ταχύτερο,
40% φθηνότερο
drive 3.5" + drive 5.25" -
ποντικά
ελληνικό βιβλίο οδηγιών.
206.000 δρχ.

**COMMODORE
BABY AT**



Το νέο AT της
Commodore, Επε-
ξεργαστής
80286/12 MHz
Disk drive 3,5" ή
5,25" Καρτα
γραφικών τριπλή:
EGA και Hercules.. και Color Graphics..
Hard disk 20 Mb/19ms
Monitor 14"
310.000 δρχ.

ACER 915



Η διεθνής προτι-
μηση (70 χώρες).

Επεξεργαστής 80286/12 MHz,
μνήμη Ram 2-4 MB, καρτα οθονής Pega
(Ega, Hercules και CGA),
drives 5.25" και 3.5",
hard disk 20-180MB,
ελληνικό βιβλίο οδηγιών. και MS DOS

ALTEC



ALTEC 88 απο
149.000 δρχ.
Επεξεργαστής
8088 ή NEC
V20/10 MHz.
Μνήμη RAM
640K, drives
5.25" (360K και
1.2 MB) και
3.5", Dual οθονη και καρτα γραφικών,
ελληνικό βιβλίο οδηγιών.

**ADMATE
DP-480**



480 cps - 4 κεφαλες εκτυπωσης,
ταχυτητα εκτυπωσης 480 cps
(draft pica)
60 cps NLQ.
Χαμηλη κοπη - Απλες σελιδες
& μηχανογραφικο χαρτι
Buffer 8K-32K.
119.000 δρχ

HYUNDAI



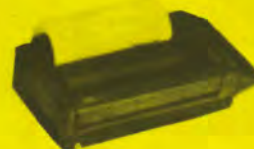
Hyundai Super 16 TE 8088/10 MHz 118.000 δρχ.
Hyundai Super 286E 80286/12 MHz 249.000
δρχ.
Hyundai υπολογιστες με την εγγυση της
GMC.
Ελληνικά βιβλία οδηγιών και
πληκτρολογο 101 πληκτρων με χαραγμενους
και
τους ελληνικους χαρακτρες.

**LEO
AT tache**



Ένα AT (80186)
που υποστηριζει drives 5.25" (360 K
και 1.2 Mb) και 3.5"
με 640 K Ram (1 Mb on board)
και 14" monitor dual frequency.
απο 119.000 δρχ.

FAX ITT



Το fax που παιει παντου
αφου μπορεί να συνδεθει μονιμα στο
γραφειο
ή να λειτουργησει σαν φορητο
με το acoustic coupler που διαθετει.
149.000 δρχ.

POLAROID



Φιλτρα οθονης Polaroid
για τελεια ποιτητα εικονας
και αντιστατικη προστασια.

ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ

COMMODORE AMIGA 500



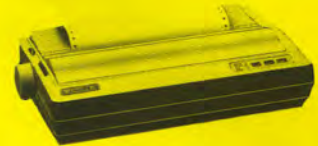
To computer που εβαλε νεα standards σε graphics και ηχητικες δυνατοτητες CPU Motorola 68000- Ram 512K-9Mb 4096 χρωματα ποντικι, ελληνικο βιβλιο. Τιμες Amiga+modulator....119.000 δρχ., Amiga+1084 monitor 179.000 δρχ.

OLIVETTI PC 1



CPU: NEC V40 4.77/8 MHz
Ram 512K - 640K,
2 drives 3.5" (720 KB).
Καρτα οθονης εγχρωμων γραφικων,
οθονη πρασινη (ή εγχρωμη)
Parallel/Serial/Game port.
117.000 δρχ.

MANNESMANN TALLY MT81



στην εκπληκτικη τιμη των 39.000 δρχ.
Ο καλυτερος μικρος εκτυπωτης του κοσμου με ταχυτητα 130 cps και ικανοτητα ταυτοχρονης εκτυπωσης σε μηχανογραφικο χαρτι αλλα και σε απλες σε-λιδες χαρτιου (dual park).

AMSTRAD 6128



Amstrad 6128 green 68.000 δρχ.
Amstrad 6128 color 94.000 δρχ.

BIBLIA



Ολα τα ελληνικα και ξενα βιβλια και περιοδικα Πληροφορικης.

GAMES



Ολα τα πρωτοτυπα games για PC, Amstrad 6128, Atari ST και Amiga.

TRICOM



Αθουρβη, γρηγορη, με ανεξαρτητη μνημη, με βαρεια κατασκευη για να αντεχει στη σκληρη χρηση, με οθονη 12 ψηφιων και ταινια επαληθευσης.
17.800 δρχ.

hp HEWLETT PACKARD SCIENTIFIC BUSINESS AND FINANCIAL CALCULATORS

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ
HP-10B	10.470
HP-11C	12.500
HP-12C	20.400
HP-14C	16.960
HP-17B	23.450
HP-19B	37.450
HP-20S	10.470
HP-22S	12.360
HP-27S	23.450
HP-28S	50.250
HP-32S	14.800
HP-41CX	52.700
HP-42S	25.700
8224OA	27.000

Σκληροι δισκοι,
δισκετες, δισκετοθηκες
Καθαριστικα, μηχανογραφικο
χαρτι,
Μελανοταινιες, βασεις για εκ-
τυπωτες,
Φιλτρα οθονης,
καλυμματα,
Ποντικια, joysticks.

* Οι τιμες δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%



ΕΥΚΟΛΙΕΣ
ΠΛΗΡΩΜΗΣ



Αντικαταβολες
σ' ολη την Ελλαδα



5,25"



3"



3,5"

Χιλιαδες δωρεαν
προγραμματα
για καθε τυπο υπολογιστη

- Εγγυησεις επισημων αντιπροσωπιων
- Εγγυηση Eniac

ΚΑΤΑΚΤΗΣΤΕ ΤΗΝ SIERRA

Σίγουρα πολλοί απο εσας θα πιστευουν πως για να αποκτησουν ενα απο τα adventure της Sierra θα πρεπει να πληρωσουν μια περιουσια. Εδω ομως



NEA

Μια απο τις μεγαλυτερες και καλυτερες εταιρειες στον τομεα των adventure games αντιπροσωπευεται (οπως ειχαμε ανακοινωσει παλαιότερα απο το Junior) επισημα πια και στην χωρα μας. Προκειται φυσικα για την Sierra, πασιγνωστη δημιουργο τιτλων (οπως το Larry, το Police Quest, το Space Quest, το King Quest) που η ποιτητα, η πλοκη και η φαντασια τους σιγουρα δεν αφησαν ασυκινητο κανενα gamer.

Την αντιπροσωπευση ολων των προιοντων της Sierra, ανελαβε το μεγαλυτερο και το πιο δραστηριο software house στην χωρα μας, η Greek Software. Η σειρα των προγραμματον που διατιθεται ηδη στην αγορα ειναι:

King Quest II-III-IV
Police Quest II
Space Quest III
Manhunter
3D Helicopter
Leisure Suit Larry II

Το πραγματικα εντυπωσιακο ομως ειναι, οτι ολα τα παραπανω προγραμματα θα συνοδευονται (προαιρετικα) απο ενα hint book για ολους οσους δεν εχουν τον χρονο ή την δυνατοτητα να φτασουν μεχρι το τελος της λυσης του καθε παιχνιδιου.

βρισκεται και η μεγαλυτερη εκπληξη που μας επιφυλαξε η Greek Software. Οπως μας πληροφορησε ο κος Νανος (υπευθυνος της εταιρειας), το προγραμματα θα κοστιζουν φτηνοτερα (ναι!!! δεν διαβασατε λαθος) απ' οτι στην Αγγλια. Συγκεκριμενα οι τιμες θα κειμενονται απο 4000 εως 6800 δρχ (αναλογα με το παιχνιδι) και τα Hint books ολα 1850 δρχ. Αν αναλογιστομε οτι στην Αγγλια οι αντιστοιχες τιμες ειναι γυρω στις 15000 δρχ, τοτε δεν εχουμε παρα... να τρεξουμε στο πλησιεστερο computer shop της περιοχης μας.

Ολα τα προγραμματα κυκλοφορουν αρχικα για PC υπολογιστες. Φανατικοι gamers, ηρθε η ωρα να κατακτησετε τις δυσκολες "κορυφες" της Sierra.

SAM COUPE

Η τεχνολογια των οικιακων υπολογιστων τον τελευταιο καιρο δειχνει να εχει υποστει μια σημαντικη καμψη. Οι οικιακοι υπολογιστες τεινουν να πλησιαζουν τους προσωπικους υπολογιστες (Schneider, Sinclair) ειτε να ακολουθουν δικα τους ισχυρα στανταρ (Amiga, Atari ST). Ολα αυτα ειναι πολυ ωραια και δει-

Στουρναρα 49, 7ος οροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

Πρωτοτυπα προγραμματα και games της Ελληνικης και Διεθνους αγορας



- 1) Outrun
- 2) Billiards simulator
- 3) Captain Blood
- 4) Purple Saturday
- 5) Double Dragon
- 6) Zák Mac Kraken
- 7) Manhattan dealers
- 8) Operation Neptune
- 9) 3d Chess
- 10) Golf



Ολα τα Ελληνικα και Ξενα Βιβλια και Περιοδικα



Κουπονι εγγραφης

COMPUTER PCclub
SOFTWARE

Τευχος 33 - Δεκεμβριος 1989

~~4500~~ 2000 δρχ.

Προσφορα για τους αναγνωστες του τευχους αυτου του C&S.

Χρησιμοποιειστε το κουπονι αυτο και κερδιστε 2500 δρχ. πληρωνοντας 2.000 δρχ. μονον για την εγγραφη στο Computer PC Club.

Κουπονι μηνιαιας συνδρομης

COMPUTER PCclub
SOFTWARE
~~2500~~ 2000 δρχ.

Προσφορα για τους αναγνωστες του C&S. Χρησιμοποιειστε το κουπονι αυτο, που θα βρισκετε καθε μηνα στο C&S, μαζι με τους καταλογους των εκατόνταδων νεων προγραμματος, games, βιβλιων και περιοδικων που καταφτανουν καθε μηνα στο PC Club, και κερδιστε 500 δρχ. καθε μηνα, πληρωνοντας 2000 δρχ. (αντι 2500 δρχ.) για την μηνιαια συνδρομη σας στο Computer PC Club.





Ελληνικό Public Domain Software

Ελάτε να φτιαξουμε μαζί την ελληνική βιβλιοθήκη Public Domain Software:

- με πρωτοτυπα προγράμματα σας, γραμμένα σε οποιαδήποτε γλώσσα προγραμματισμού για PC, που θα καταχωρηθούν στην βιβλιοθήκη του PC club και στους καταλόγους της με το όνομα σας. Αδιαφορο αν είναι επιστημονικά, επαγγελματικά, εκπαιδευτικά, γραφικά μουσικά ή games, όλα έχουν την θέση τους στην ελληνική βιβλιοθήκη του public domain software.

- με εφαρμογές που αναπτύξατε χρησιμοποιώντας κάποιο από τα γνωστά data bases ή spreadsheets, ή... Παρτε για παραδειγμα τις απλές εφαρμογές που δημοσιεύει κατά καιρούς το περιοδικό μας (Κατανομή κοινοχρηστών σε Lotus 1-2-3, Αρχαιοθετηση δισκων σε dBase III plus, κ.λπ).

- με ρουτίνες που κατά καιρούς δημιουργήσατε για να βελτιώσετε την απόδοση, ή για να αντιμετωπίσετε κάποια ιδιομορφία του λειτουργικού συστήματος, ή κάποιου γνωστού πακέτου, ή του εκτυπωτή σας, ή

- με τα fonts που σχεδίασατε για τον εκτυπωτή σας, ή την βιβλιοθήκη σχημάτων που δημιουργήσατε για το CAD που χρησιμοποιείτε, ή

- με listings προγραμμάτων που κατά καιρούς πληκτρολογήσατε από βιβλία και περιοδικά και έχετε επιβεβαιώσει τη καλή λειτουργία τους

- με τα graphics που δημιουργήσατε και τη μουσική που συνθέσατε χρησιμοποιώντας το PC σας.

Υπάρχουν σήμερα περισσότεροι από 100.000 χρήστες PC, έτοιμοι να μοιραστούν και να ανταλλάξουν τα προγράμματα τους, ικανοί να δημιουργήσουν μια εκπληκτική ελληνική βιβλιοθήκη προγραμμάτων.

Συνοδεψτε κάθε πρόγραμμα που θα στείλετε στο PC club με ένα απλό ascii file (***.doc) που θα εξηγήει τις δυνατότητες του και θα περιέχει τις απαραίτητες οδηγίες για την χρησιμοποίησή του. Σημειώστε ποιο από τα 20.000 προγράμματα του club θέλετε σαν ανταπόδοση για το πρόγραμμά σας.

χνουν τις τάσεις των υπολογιστών σε οικιακό επίπεδο.

Τι θα γινόταν όμως αν κυκλοφορούσε ένας οικιακός υπολογιστής που θα είχε σχέση με έναν Spectrum (σε Software) με ένα PC (σε επεκτασιμότητα) και με μια Amiga (σε δυνατότητες ηχών, γραφικών);

Την απάντηση δεν μπορούμε να τη δώσουμε από τώρα, μπορούμε όμως να σας παραστήσουμε το νέο αυτό μηχανήμα που μόλις κυκλοφόρησε στην Αγγλία και αναμένεται πολύ σύντομα στη χώρα μας. Είναι ο Sam Coupe από μια νέα εταιρεία την MGT.

Ο Sam Coupe μοιάζει πολύ με τα παλιά home computers σε εξωτερική εμφάνιση, αλλά οι ομοιότητες σταματούν εκεί. Είναι εξοπλισμένος με τον 280B μικροεπεξεργαστή που τρέχει στα 6 MHz.

Τα ολοκληρωμένα κυκλώματα αποτελούνται από ειδικά κατασκευασμένα τσιπκια που εκτελούν όλες τις λειτουργίες και είναι τα μονα που υπάρχουν πάνω στην πλακέτα του μηχανήματος.

Η ROM του μηχανήματος είναι 324 B και περιέχει την SAM Basic, τα διαγνωστικά της Basic και τις ρουτίνες εισόδου/εξόδου του συστήματος. Η RAM του συστήματος είναι 256 KB και επεκτείνεται στα 512 MB πάνω στο board.

Ο ήχος περιλαμβάνει το Philips SAA 109 synthesizer, που δίνει ξέχωρα



Ο Bruce Gordon με το δημιουργήμα του τον υπολογιστή SAM COUPE

σε οκτάδες, στερεοφωνική αποδοχή και έλεγχο της κυματομορφής του ήχου, της έντασης και του πλάτους αυτού (τρέμει Amiga).

Για τα γραφικά υπάρχει το chip MC1377P της Motorola που δίνει τέσσερα modes, γραφικών. Το πρώτο δίνει 32 X

24 χαρακτήρες στην οθόνη, κάθε ένας από τους οποίους μπορεί να έχει 2 χρώματα, με σύνολο 16 χρωμάτων στην οθόνη (μέσα από παλέτα 128 χρωμάτων) και (κρατηθείτε), το mode αυτό είναι συμβατό με Spectrum 48K.

ΤΟ DATA SHOP

ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη

ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

Και τη

ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ

ΣΕ

PC + HOME + PRINTERS

AMSTRAD

EURO PC + STAR

COMMODORE + ATARI

ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ

ΤΑ COMPUTERS

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD -

STAR - ATARI - COMMODORE.

ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: **ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ**

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ * ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7

152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.: 6826593

Το mode 2 έχει τα ίδια χαρακτηριστικά, αλλά περιλαμβάνει 32 X 192 pixels για γραφικά στην οθόνη. Το mode 3 είναι για ογδονταστήλο κείμενο και γραφικά ανάλυσης 512 X 192 σημεία, με κάθε σημείο να μπορεί να έχει διαφορετικό χρώμα σε κάθε γραμμή. Μπορούν να υπάρχουν 4 χρώματα μέσα από την παλέτα των 128 χρωμάτων. Το mode 4, τέλος, δίνει γραφικά 236 X 192 σημείων με 16 χρώματα στη γραμμή. Σε όλα τα modes με μια τεχνική που αλλάζει χρώματα σε κάθε γραμμή την ώρα που εμφανίζονται στην οθόνη, μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα 128 χρώματα.

Το σημείο όμως που πραγματικά εντυπωσιάζει στον SAM είναι οι δυνατότητες σύνδεσης. Συνδέεται με τα VHF της τηλεόρασης, με composite monitor (εγχρώμο) και με ψηφιακό και γραμμικό RGB, όλα μέσω ενός και μοναδικού SCART interface. Δέχεται στανταρ Joystick (μέχρι και δυο ταυτόχρονα), light pen και light gun, κασετοφωνο, MIDI in, MIDI out (με ειδικό software), υποδοχή για σύνδεση σε Network, υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά, expansion slot για RS-232 και παραλληλο interface και άλλα μελλοντικά περιφερειακά.

Το πληκτρολόγιο αποτελείται από 72 πληκτρα κανονικά με 10 πληκτρα προγραμματιζόμενα από software, ενώ τέλος μπορούμε να συνδεούμε (εσωτερικά, παρακαλώ) μέχρι 2 disk drives 1 MB (unformatted) των 3 1/2 ιντσών.

Το πακέτο του μηχανήματος συνοδεύεται από εγχειρίδιο ειδικά γραμμένο για αρχαίους χρήστες και για νεότερα άτομα ενώ το software συνοδεύει πληθώρα προγραμμάτων, μεταξύ των οποίων και πρόγραμμα μετατροπής της basic του Spectrum σε SAM Basic (που αποτελεί μια πολύ ισχυρή basic). Όλα αυτά γίνονται σε συνδυασμό με τη δυνατότητα που έχει ο SAM να τρέχει τη πλειοψηφία των προγραμμάτων που έχουν γραφτεί για Spectrum 48K.

Εν αναμονή εξελίξεων στην Αγγλία και συντομα στην Ελλάδα.

ΣΠΟΥΔΕΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ 13 - 16 ΕΤΩΝ

Η εταιρεία σπουδών Constantinou Computer Studies (C.C.S.) ανακοινώνει και για φέτος την λειτουργία των ετησίων μαθητικών Τμημάτων Σπουδών για υπολογιστές και γλώσσες προγραμματισμού. Τα τμήματα είναι ολιγομελή, κάθε Σάββατο μόνο κατά τις ώρες 9 π.μ. - 1.30 μμ. Το πρώτο χρόνο διδάσκονται "Υπολογιστές και γλώσσα Basic" με τα μαθήματα: Αρχές Πληροφορικής Η/Υ, Χειρισμός PC - Χρήση του MS-DOS, Γλώσσα Basic με Αρχεία, Γραφικά Υπολογιστών και Εφαρμογές.

Το δεύτερο χρόνο διδάσκονται "Υπολογιστές και Γλώσσα PASCAL" με τα μαθήματα: Αρχιτεκτονική Η/Υ, Λειτουργικό σύστημα MS-DOS, Αρχεία και Δομές Δεδομένων, Γλώσσα TURBO PASCAL, Εφαρμογές σε GRAPHICS και Αρχεία.

Κάθε μαθητής χειρίζεται τον δικό του PC που του διατίθεται, με απεριόριστη πρακτική εξάσκηση. Για περισσότερες πληροφορίες: Κηφισίας 324, τηλ. 6822152, 6841214.

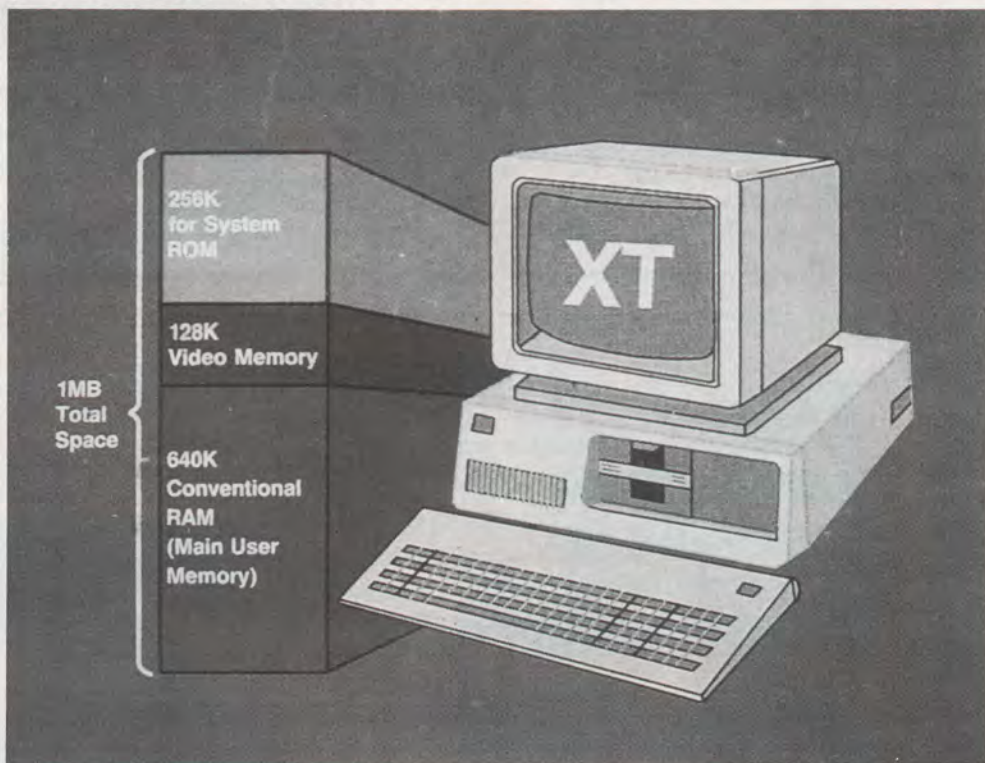
ΚΕΝΤΡΟ ΔΟΚΙΜΩΝ ΤΗΣ ΧΟΝΤΑ ΣΤΗΝ ΚΑΛΙΦΟΡΝΙΑ

Η επιτυχία της Χοντα στην Αμερική είναι μεγάλη και οι πωλήσεις ακολουθούν μια σταθερή ανοδική πορεία. Για τον λόγο αυτό οι Ιάπωνες αποφάσισαν να ε-

Το κέντρο αυτό είναι το τρίτο μεγάλο στον κόσμο της Χοντα, μετά το κέντρο στο Τόσιγκι της Ιαπωνίας και το μεγάλο κέντρο ερευνών και δοκιμών του Οχαϊό. Η Χοντα γίνεται έτσι η μόνη εταιρεία κατασκευής αυτοκινήτων και μοτοσυκλετών η οποία διαθέτει 3 πλήρη κέντρα δοκιμών.

Ο ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΜΕΝΟΣ ΑΤΑΡΙ ΣΕ ΙΒΜ - ΧΤ ΤΡΕΧΕΙ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ

Πολύ συντομα θα είναι διαθέσιμο και στην Ελλάδα το PC - DiHo II. Η καινούργια version του hardware - based emulator που κάνει τον Atari συμβατό και με την IBM. Η ταχύτητα του Atari, στα προγράμματα των συμβατών, είναι τρεις φορές μεγαλύτερη από την ταχύτητα ενός IBM XT.



πενδύσουν ακόμη περισσότερα χρήματα.

Το καινούργιο έργο που γίνεται στις ΗΠΑ από την Χοντα είναι ένα μεγάλο κέντρο δοκιμών για κάθε είδους αυτοκίνητα και μοτοσυκλετές. Βρίσκεται στο Καντίλ της Καλιφόρνια και η συνολική επένδυση του ανερχεται σε 48 εκ. δολάρια.

Υπολογίζεται ότι θα είναι έτοιμο σε ένα περίπου χρόνο και θα χρησιμοποιείται αποκλειστικά από την Χοντα Αμερικής. Θα περιλαμβάνει μια οβαλ πίστα 12χλμ., χρωματινές πιστες δοκιμών, διάδρομες για ειδικές δοκιμασίες αναρτησεων, ελαστικών κ.λπ. καθώς και ολό το απαραίτητο μηχανολογικό εξοπλισμό.

Το παραπάνω utility αναπτύχθηκε στην Αμερική και πάλι από την Avant Garde System, όπως και η προηγούμενη version. Θα μπορεί να τρέχει τα πλέον δημοφιλή IBM προγράμματα σ'όλα τα Atari ST και Mega, με XT συμβατότητα.

ΑΠΟΨΕΙΣ

Το στελεχος της εταιρείας Avant - Garde, κ. William Teal ειπε: "... βλέπουμε το PC - Ditto II σαν ένα Utility που προσθετει αξία στο Atari ST και το Mega. Υπάρχουν πολλοί χρήστες που αγοράσαν έναν ST για τα γνώστα του προτερηματα αλλά θα ήθελαν να "τρέχουν" και προγράμματα IBM. Υπάρχουν άλλοι που θέλουν να παρουν δουλειά για το σπίτι, από το γραφείο τους και δεν δια-

θετουν χρηματα για την αγορα και αλλου υπολογιστη, αυτη τη φορα IBM ή συμβατου.

Πολλοι απο τους πελατες μας ειναι μικροι επιχειρηματιες που δεν χρειαζονται αλλους ακριβους υπολογιστες. Οι παρακατω ομαδες χρηστων απαιτουν μια τετοια κατασκευη που να ειναι πολυ συμβατη, γρηγορη, και επιπλεον φθηνη. Το PC - DiHo II καλυπτει ολες τις παραπανω αναγκες".

Αυτα ειπε ο κ. William Teal της Avant - Garde System και εμεις περιμενουμε εναγωνιως να φθασει στη χωρα μας το PC - Ditto II.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ας δουμε τωρα μερικα χαρακτηριστικα του PC - Ditto II.

- Περικλειει μεχρι και 640 Kbytes usable memory.
- Monochrome και color graphics.
- Υποστηριξη mouse απο την Microsoft.
- Υποστηριξη mouse απο την Avant - Garde.
- Διαθετει ενσωματωμενο clock και calendar.
- Υποστηριζει floppy disk drive των 3.5 ιντσων /80 tracks.
- Προαιρετικα floppy disk drive των 5.25 ιντσων /40 tracks.
- Τοποθετειται στην Cartridge Port.

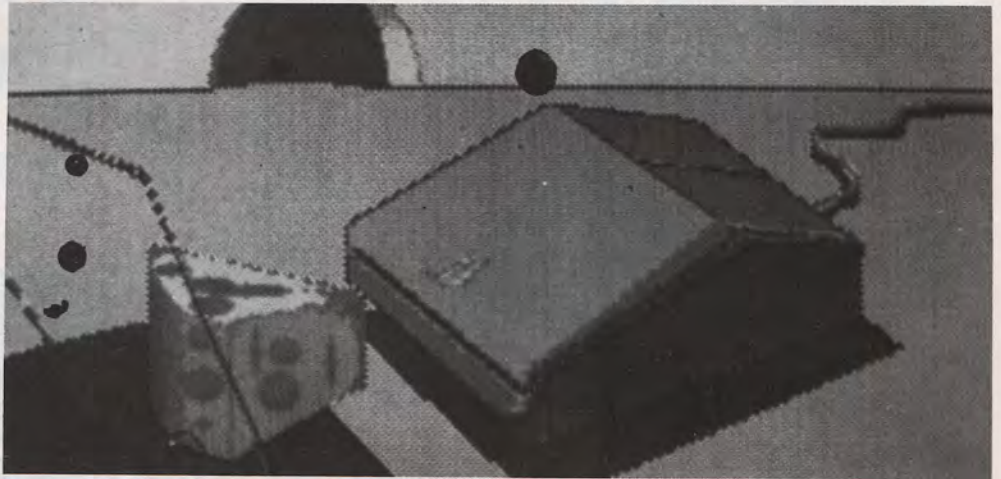
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΓΙΑ AMIGA

Μερικοι ανθρωποι δεν ειναι ευχαριστημενοι ποτε. Δεν εφτανε φαινεται η ικανοτητα χειρισμου γραφικων της AMIGA στους ανθρωπους της εταιριας HI-TENSION και βαλθηκαν να δημιουργησουν μια καρτα επεκτασης. Με τον τιτλο AMIGRAPHEX θα ειναι διαθεσιμη σε δυο εκδοσεις. Και οι δυο με σκοπο να βελτιωσουν την αναλυση και τον αριθμο των χρωματων καθε AMIGA 2000, καταλαμβανοντας μια απο τις θυρες επεκτασης. Ειναι ηδη ετοιμη για κυκλοφορια η AMIGRAPHEX I που οι δυνατοτητες αναλυσης ειναι 1024x768 με 256 χρωματα απο μια παλεττα 16 εκατομυριων χρωματων!

Βεβαια για τον χειρισμο τους περιλαμβανει 1.5MBYTE VIDEO RAM και 512K RAM διαθεσιμη για προγραμματισμο. Η καρδια του συστηματος ειναι ενας επεξεργαστης TMS 34010 που εχει συχνοτητα 50 MHz(!) Συμφωνα με την εταιρια η καρτα ειναι γενικης χρησης και σε συνδυασμο με το προγραμμα Microsoft Windows μπορει να τρεξει πολλες βελτιωμενες εκδοσεις γνωστων πακετων.

Τιμη στα Βρετανικα νησια: 899 λιρες.

Υπαρχει ομως και η AMIGRAPHEX II που η αναλυση της ειναι 1280x1024 με 16 χρωματα απο μια παλεττα 4096. Ο επε-



ξεργαστης εδω ειναι ο AMD 95C60 στα 16MHz. Η εκδοση αυτη εχει σκοπο τις εφαρμογες CAD και περιλαμβανει μια θυρα επεκτασης στην οποια μπορει να συνδεθει μια graphics tablet η μια οθονη αφης. Η τιμη της : 1599 λιρες.

ΠΟΝΤΙΚΙ ΧΩΡΙΣ ΟΥΡΑ

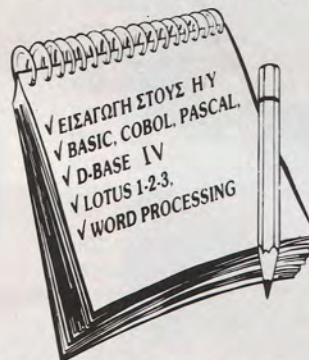
Η εταιρια TDS-NUMONICS σας προσφερε το πρωτο ασυρματο ποντικι! Χρησιμοποιωντας ενα συστημα πομπου-δε-

κτη μπορει να κινηθει μεχρι αποσταση 2.5 μετρων απο τον υπολογιστη σας χωρις προβλημα. Οι εντολες μεταφερονται μεσω της θυρας RS232. Το "κολοβο" αυτο ποντικι μπορει να δουλεψει μεχρι και 10 ωρες χωρις να χρειαστει φορτιση η μπαταρια του πομπου. Παντως η εταιρια συνοδευει το συστημα και με εναν επαναφορτιστη που σιγουρα ειναι απαραιτητος. Μεχρι στιγμης υπαρχει μια εκδοση που συνεργαζεται με PC αλλα συντομα θα υπαρξει και εκδοση για AMIGA. Ελπιζουμε να το δουμε συντομα και στη χωρα μας.

ES ♦ ΟΜΗΡΟΣ COMPUTER STUDIES ♦ ΟΜΗΡΟΣ C

ΟΜΗΡΟΣ ΑΓΓΛΙΚΑ COMPUTERS

Μέσα από τις τάξεις μας
θα βγουν
τα επιτυχημένα στελέχη
του 1992.



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 52, ΤΗΛ.: 36.19.356 - 36.12.675

IES ♦ ΟΜΗΡΟΣ COMPUTER STUDIES ♦ ΟΜΗΡΟΣ C



Οι προσωπικοί υπολογιστές του τύπου ST και Amiga έχουν γνωρίσει σημαντική διαδοχή, κυρία για τις ικανότητες τους σε γραφικά και ήχο, που δίνουν ξεχωριστή απόδοση σε διαφορετικών τυπών παιχνίδια. Το "πρόβλημα" είναι ότι αυτά τα μηχανήματα είναι και προσωπικοί υπολογιστές με αρκετά μεγάλες ικανότητες που τους βάζει σε μια υψηλή οικονομική βάση, τουλάχιστον για αυτούς που θέλουν να παίζουν μόνο παιχνίδια.

Στην Αμερική, που αλλού, βρήκαν τη λύση και στο πρόβλημα αυτό. Από παλιά, προ της εποχής των οικιακών υπολογιστών, κυκλοφορούσαν παιχνίδια ηλεκτρονικά που συνδεόταν στην τηλεόραση και διέθεταν δύο ρακέτες που βοηθούσαν ένα μπαλάκι να κάνει γκέλ στην οθόνη ή στην καλύτερη περίπτωση κάποιο πιστόλι για σκοποβολή. Πήραν λοιπόν αυτή την παλιά ιδέα, έριξαν και μια ματιά στο τι προσφέρει η αγορά των υπολογιστών, έβαλαν κάτω και την δημοτικότητα που έχουν οι "εικοσαρικοφαγοί" και παρουσίασαν τα game consoles.

Κυριότερος εκπρόσωπος αυτών στην Ελλάδα είναι το game console της Sega. Για όσους από εσάς είστε τακτικοί επισκέπτες των "ουφαδικών" το όνομα SEGA πρέπει να σας λέει πολλά. Πήρε, λοιπόν, η εταιρεία αυτή την εμπειρία που είχε από τα arcade παιχνίδια και παρουσίασε ένα μηχανήμα που θα κλείσει πολλά από αυτά τα μαγαζιά.

Τρία συστήματα είναι διαθέσιμα αυτή τη στιγμή, το Master System, με απεριόριστες δυνατότητες επέκτασης, δύο ταμπλετες ελέγχου (αντί για joystick) και το παιχνίδι Hang On ενσωματωμένο στη ROM. Αυτό αποτελεί και το βασικό σύστημα που μπορεί να συνδεθεί με όλα τα διαθέσιμα περιφερειακά της Sega. Το επομένο σύστημα είναι το Master System plus που έχει τα ίδια χαρακτηριστικά με το προηγούμενο και επιπλέον πιστόλι (Sega Light Phaser) και δύο ενσωματωμένα παιχνίδια, το Hang On και το Safari Hunt.

Κορυφαία μονάδα στη σειρά είναι το Super System για τριδιάστατα παιχνίδια, διαθέτει δύο control pads, το Light Phaser και τα τριδιάστατα γυαλιά της Sega για να παίζετε τριδιάστατα παιχνίδια. Ενσωματωμένο στο σύστημα είναι επίσης το Missile Defense στην τριδιάστατη έκδοσή του.

Στα περιφερειακά που υπάρχουν για τα συστήματα συμπεριλαμβάνονται το πιστόλι Light Phaser, το Sega Control Stick που είναι ένα εξελιγμένο joystick, τα τριδιάστατα γυαλιά (SegaScope 3-D glasses), η μονάδα ταχέως πυροβολισμού για απαιτητικά παιχνίδια, και τα control pads.

Το Game Console της Sega εισαγεται στην Ελλάδα από την Greek Software.

COMMODORE AMIGA 8 ΥΠΕΡΟΧΕΣ

1. ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ 32 bits

Η καρδιά της Amiga είναι ένας πανίσχυρος 32 bit - επεξεργαστής (motorolla 68.000), που οι δυνατότητές του ξεπερνούν κατά πολύ ένα συνηθισμένο PC ή ένα επαγγελματικό AT. Δυνατότητες που επιτρέπουν ακόμη και ταυτόχρονη επεξεργασία πολλών διαφορετικών προγραμμάτων (multi tasking).

2. GRAPHICS

Η Amiga είναι εξοπλισμένη με ειδικά chips γραφικών που την αναδεικνύουν σαν το ιδανικό computer στο χώρο των επαγγελματικών σχεδιάσεων, ενώ η πλήρης σειρά των περιφερειακών και προγραμμάτων της Amiga της δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας έγχρωμων εικόνων και ταινιών video.

3. ΜΟΥΣΙΚΗ

Οι ηχητικές (στερεοφωνικές) δυνατότητες της Amiga και η έξοδος MIDI που της επιτρέπει να συνδεθεί με οποιοδήποτε μουσικό όργανο, έχουν αναδείξει την Amiga σαν το απαραίτητο εργαλείο δουλειάς κάθε σύγχρονου μουσικού studio.

4. ΜΝΗΜΗ

Η εσωτερική μνήμη RAM της Amiga (512K) επεκτείνεται ακολουθώντας τις ανάγκες σας μέχρι τα 8Mb, ενώ μια σειρά σκληρών δίσκων επιτρέπουν στην εξωτερική μνήμη της να μεγαλώνει απεριόριστα.

5. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Η Amiga συνοδεύεται από mouse για εύκολο χειρισμό και RF modulator που της επιτρέπει να συνδεθεί σε οποιαδήποτε τηλεόραση ή έγχρωμο στερεοφωνικό monitor της Commodore, όπου οι γραφικές και ηχητικές δυνατότητές της γνωρίζουν την αποθέωση. Η συλλογή των περιφερειακών της Amiga έχει ακόμη να παρουσιάσει εξωτερικά disks drives, επεκτάσεις μνήμης, σκληρούς δίσκους, κάρτες επεξεργασίας εικόνας, σύνδεση με βιντεοκάμερα κ.ά.

6. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Η Amiga έχει καταπληκτικό επεξεργαστή κειμένου, ελληνική γραφή και συνδέεται με οποιοδήποτε printer.

7. ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Η τεχνολογική υπεροχή και η αρχιτεκτονική της Amiga της επιτρέπει ακόμη να λειτουργήσει και σαν PC, ακόμη και σαν Apple Macintosh.

8. ΤΙΜΗ

Η Amiga σήμερα είναι η ιδανική επιλογή αφού παρ' όλη την συντριπτική τεχνολογική ανωτερότητά της κοστίζει λιγότερο από ένα PC και 3 φορές λιγότερο από ένα AT.

ΣΩΣΤΑ!
commodore
AMIGA



**ΟΤΑΝ
Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ ΕΙΝΑΙ
ΔΙΠΛΑ ΣΑΣ,
ΘΑ ΤΗΝ
ΑΡΝΗΘΕΙΤΕ;**



SUPERBASE

ΕΧΘΡΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ...ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ



SOFTWARE



Μερικές φορές το να διορθώσει κανείς ένα σχεδόν τελείο πακέτο είναι αδύνατον. Η Precision Software έχει διαφορετική γνώμη. Και όπως πάντα μετουσιώνει την αποψη της σε πράξη.

Η Precision Software παραγει ένα μεγάλο ποσοστό από τα καλύτερα προγράμματα για επιχειρήσεις που κυκλοφορούν για τον Atari ST. Αυτό που κάνει τώρα είναι το λανσαρισμό νέων εκδόσεων του δημοφιλεστάτου πακέτου Superbase.

Το Superbase Professional 3, περιεχει σχετικά λίγες αλλαγές, πράγμα κατανοητό δεδομένου ότι προκειται για ένα ήδη συνθετό πρόγραμμα αλλά η Precision υπεκυψε για 3η φορά στον πειρασμό να προσθεσει στην νέα έκδοση μερικές νέες χρήσιμες ιδιοτητες.

Απο την άλλη πλευρα όμως το Superbase Personal περιεχει τόσες πολλές βελτιώσεις της αρχικής βάσης δεδομένων για αρχαριους που θα μπορούσε να υποστηριχθει ότι προκειται για μια εντε-

λως νέα δουλεια, παρα για μια απλη αναβαθμιση. Μετα απο τωση επεξεργασια το αποτελεσμα είναι να μειωθει αισθητα η αποσταση αναμεσα στην "ερασιτεχνική" και την επαγγελματική έκδοση της βάσης δεδομένων. (Personal και Professional). Η Personal 2 έκδοση είναι ένα πρόγραμμα "βασικού" επιπέδου μόνο κατά την εννοια ότι αποφευγει την πολυ εξειδικευμένη χρήση δεδομένων του Professional αλλά παρα ταυτα έχει αρκετες απο τις πανεξυπνες ιδιοτητες του επαγγελματικού πακέτου.

Τα στατιστικά του Superbase που συνοδευουν κάθε έκδοση αντεχουν σε συγκριση με τα αντιστοιχα σχεδόν κάθε database της αγοράς. Υπαρχει η δυνατότητα απεριοριστων πεδίων κατά εγγραφή (records) και φυσικά απεριορι-

στες εγγραφες κατα file.

Καθε file μπορεί να εχει με διαταξη ευρετηριου (index) μεχρι 999 πεδια αν και μονο μια διαταξη θα ισχυει καθε φορα, για να καθοριζει την σειρα με την οποια οι εγγραφες θα εμφανιζονται. Τα ι-διαίτερα πεδια κειμενου εχουν ενα οριο 255 χαρακτερων αλλα υπαρχει δυνατοτητα συνδεσης εξωτερικων files σε ενα record που μπορεί να διαβαστει αυτοματα, οποτε τουτο απαιτειται. Το μεγεθος αυτων των εξωτερικων files ειναι απειριοστο.

Τα δεδομενα αυτων των εξωτερικων file μπορούν να ερευνηθουν μεχρις καποιου σημειου, εκεινο ομως που ειναι το κατ'εξοχην προσον του Personal 2 ειναι η ικανοτητα του να διαβαζει εξωτερικες γραφικες παραστασεις κατα τον ιδιο τροπο.

Οι πιθανες χρησης ειναι παρα πολ-λες: τα εργαστηρια μπορούν να δουν μια εικονα απο το μερος που θελουν, τα καταστηματα μπορούν να δουν μια εικονα απο το μερος που θελουν, τα καταστηματα μπορούν να απεικονιζουν αγαθα προς πωληση, οι αστρονομοι μπο-ρουν να εχουν στην διαθεση τους χαρ-τες αστρων καθως και δεδομενα. Σιγου-ρα βεβαια η πληρης εκμεταλευση αυτης της δυνατοτητας απαιτει digitiser για να εχει τις καταλληλες εικονες.

Τα αριθμητικα πεδια μπορούν να κρατησουν μεχρι 13 ψηφια αλλα αφου υπαρχει παντα η δυνατοτητα μαθηματι-κου συμβολισμου το μεγεθος των αριθ-μων που αποθηκευονται μπορεί να ειναι πολυ μεγαλυτερο. Νεες προσθηκες απο-τελουν οι τυποι των χρονικων πεδιων που αποθηκευονται με ακριβεια χιλιο-στου του δευτερολεπτου. (Τωρα τι χρεια-ζεται τοση πια ακριβεια, ειναι αποριας αξιον!).

Αριθμητικες πραξεις μπορούν να γι-νουν σε χρονους και ημερομηνιες ετσι ωστε να χειριζεσαι π.χ. την ανανεωση μιας συνδρομης, παρακολουθηση ποτε εληξε κ.λπ. Διαφορα πεδια μπορούν να καθοριστουν απο καποιες ιδιοτητες. Πολλα απο αυτα τα πεδια ειναι νεα για το Superbase Personal. Στην κατηγορια αυτη ειναι το Read Only που φυσικα δεν μπορεί κανεις να το αλλαξει, το Re-quired που απαιτει τα δεδομενα να ειναι παντα παροντα στο πεδιο αυτο, το Multi-ple Response το οποιο ειναι ενα απλο πε-διο που αποθηκευει μια διαταξη ή συλ-λογη πληροφοριων οπως π.χ. οι διαφο-ρες γραμμες μιας διευθυνσης και τελος το πεδιο Formula.

Τα πεδια Formula ειναι 3 τυπων - στα-θερα, υπολογισμου και επαληθευσης. Οι φορμουλες υπολογιστικου τυπου περι-λαμβανουν μερικες τελειως σοφιστικε μαθηματικες συναρτησεις που στο-χευουν κυριως σε οικονομικη πληροφο-ρηση. Συμπεριλαμβανονται περιπτωσεις απο την εκτιμηση φορου μεχρι στρογγυ-λοποιησης κλασματων. Εναλλακτικα

Desk Project Record Process Set System Program

Superbase: A:\CLIENTS indexed on Lastname

FILE STATUS REPORT FOR: CLIENTS

Current index: Lastname
 File is valid Record count: 12
 Password: No Field count: 6
 Privileges: All Index count: 3
 Block size: 64 Bytes File size: 832 Bytes

Field name	Attributes	Format	Location
Formula			
Firstname	TXT	11	36
Lastname	TXT	10	13
TotalDeposit	NUM	IXD \$999999.00	13
City	TXT	10	13
Telephone	TXT	11	36
Date Opened	DAT	IXD dd mmm yy	10 13

Navigation icons: Home, Stop, Previous, Next, First, Last, Find, Print, Help, Exit

τα πεδια αυτα μπορούν να χρησημοποιη-θουν και για τον υπολογισμο της περιο-δου μεταξυ 2 ημερομηνιων.

Οι φορμουλες επαληθευσης θετουν ορια για τις τιμες που ενα πεδιο μπορεί να παρει π.χ. 20 ή . Ενα απλο μηνυμα μπορεί παντα να εμφανιζεται εξηγω-ντας γιατι η τιμη που βαλατε απορριφθη-κε.

Καθε τυπος δεδομενων εχει το δικο του format που ελεγχει τον τροπο που εμφανιζεται στην οθονη. Τα πεδια κειμε-νου μπορούν να απεικονιζουν λεξεις με μικρα ή κεφαλαια γραμματα και υπαρ-χουν αρκετοι τροποι εμφανισης των α-ριθμων οπως π.χ. διαφορετικης δεκαδι-κης ακριβειας ή συνοδευομενοι απο ποι-κιλλα σημεια που δηλωνουν το νομισμα μιας χωρας (\$ ή L κ.λπ.). Επισης διαφορα formats για ημερομηνιες και ωρες (24h ή 12 h) ειναι διαθεσιμα.

Υπαρχουν διαφοροι τροποι με τους ο-ποιους ειναι δυνατη η εμφανιση και η χρηση των records αρχιζοντας την περι-γραφη με τους 3 κυριοτερους: Ο πρωτος τροπος ειναι η απλη διαδοχη του ενος record μετα το αλλο. Ο δευτερος τροπος που λεγεται Table View, εκθετει διαφορα records αμεσως, προσαρμοζοντας το καθενα σε μια οριζοντια γραμμη. Ετσι καθε πεδιο στο record εχει εμφανιση στηλης πινακος. Με την βοηθεια του mouse μπορούμε να αλλαξουμε την σει-ρα τους. Ο τριτος τροπος που λεγεται Form View ειναι ελευθερης επιλογης πε-διων δηλ. σε μια λευκη οθονη με το mouse φτιαχνετε τα πεδια και τα βαζετε στην σειρα που θελετε. Η επιλογη εκει-

ων των πεδιων που θελετε να εμφανι-ζονται στην οθονη οποιαδηποτε στιγμη ειναι απιθανα απη. Δεν εχετε παρα να καλεσετε ενα menu οσων εχουν καθορι-στει και με ενα κλικ να ανοιξετε εκεινα που θελετε να δειτε.

ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΑ RECORDS

Απο την στιγμη που το layout της οθο-νης επελεγη μπορείτε να "τρεξετε" ολα τα records χρησημοποιωντας μια σειρα κουμπιων που βρισκονται πανω στην ο-θονη και μοιαζουν με τα γνωστα κουμ-πια του video. Υπαρχουν τα κουμπια που σου επιτρεπουν την γρηγορη κινηση μεσα απο τα records μπρος ή πισω. Υ-παρχει το κουμπι της παυσης που δινει την δυνατοτητα στον χρησητη να σταμα-τησει για να εξετασει ενα record. Το κουμπι play ενεργοποιει ενα record επι-τρεποντας και το edit, αν φυσικα ξερου-με το αντιστοιχο password.

Ακολουθουν τωρα καποια κουμπια που δεν θα τα βρειτε στο video. Το πρω-το σας οδηγει στην πρωτη καταγραφη που κανατε (πρωτο record). Το δευτερο στην τελευταια καταγραφη. Το τριτο ει-ναι το πολυ σημαντικο κουμπι του φιλ-τρου. Οταν εχουμε καποια δεδομενα π.χ. πολη = Λονδινο ή ποσο τοτε, μονο records με αυτους τους περιορισμους περνουν απο το φιλτρο. Προκειται λοι-πον για κριτηρια εμφανισης που ταιρια-ζουν σε ορισμενα μονο records.

Firstname	Lastname	Address	City	Postcode	Date
John	Adams	11500	Spilford	0148 11452	11 June 1985
Bruce	Clarke	11250	Hornden	0176 44654	21 December 1985
Kirstin	Bag	11800	London	01 456 8987	13 January 1986
Harry	Evans	11105	Chepstow	0291 547470	29 March 1987
James	Galt	11250	Brundel	0983 672771	10 August 1985
Fred	Hill	11800	Stafford	0525 67552	14 January 1986
Charles	Lock	11800	Witchin	0462 67552	12 May 1985
Elsa	Schult	11800	Ilford	0952 11190	6 October 1984
Leo	Silver	11800	London	01 993 7877	4 April 1984
Arthur	Swart	11250	Reading	0754 545670	23 November 1984
Iris	Sparrow	11450	Freme	0375 11456	1 May 1985

Αν τώρα επιθυμείτε, υπάρχει τρόπος να κάνετε φίλτρα περιπλοκά εμπλεκόμενα λογικά συμβόλα όπως =, το απο, το απο, κ.λπ. χρησιμοποιώντας την λέξη NOT όταν θέλουμε να αναστρέψουμε την σημασία του φίλτρου.

Όταν φιλτράρουμε κείμενα ο τελεστής LIKE είναι πολύ χρήσιμος. Επιτρέπει την έρευνα των records ασχέτα από το είδος των γραμμάτων (μικρά - κεφαλαία) εντοπίζοντας μια σειρά κειμένου οπούδήποτε μέσα στα records.

Χαρίς στην λέξη CONTAIN το φίλτρο μπορεί να συμπεριλάβει και εξωτερικά αρχεία κειμένου τα οποία κοιτάζει για μια δοσμένη σειρά κειμένου. Τα φίλτρα μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να ελεγχθεί ποια records θα τυπωθούν ή θα διαγραφούν θα εισαχθούν ή θα εξαχθούν.

Όλα αυτά βεβαίως είναι καλά αλλά το καλύτερο είναι η δυνατότητα Query. Αυτή μπορεί να εκτελέσει διαφορές στόχους. Κατ'άρχην συνθέτει φίλτρα μπορούν να σωθούν στην δίσκους αν χρειάζονται τακτικά και μπορεί να συμπεριληφθούν συνδέσμοι για την ανακάλυψη δεδομένων από ένα αριθμό files την ίδια στιγμή.

Η δυνατότητα Query επιτρέπει την ταξινόμηση κατά σειρά των records που εμφανίζονται, χρησιμοποιώντας μια ιεραρχία ορισμένων πεδίων και διευθετώντας τα κατ'αύξουσα ή φθίνουσα σειρά. Τελικά το Query μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή reports. Ένα report δείχνει την πληροφωρία για την τρέχουσα επιλογή πεδίων που παρήχθη από διαφορά files, κατά ένα περισσότερο συνθετό τρόπο από την Form view δυνατότητα.

Τούτο μπορεί να ενσωματώσει επεξηγηματικά κειμενάκια ή βελτιωτικές προσθήκες της οθόνης. Είναι εύκολο επίσης να δείξει την πληροφορία που εξαγεται, αλλά δεν υπάρχει, σε κανένα πεδίο. Για παράδειγμα τα αριθμητικά δεδομένα, ορισμένων πεδίων που μπορεί μάλιστα να ανήκουν σε διαφορετικά files, μπορούν να αθροιστούν και να δοθούν σαν τελικό σύνολο.

Ένα άλλο πλεονεκτήμα του Query είναι το ότι ένα εξαγόμενο (output) μπορεί εύκολα να οδηγηθεί στον εκτυπωτή ή σε ένα Ascii file, στην οθόνη, ή σε ένα νέο database file δηλ. σε 4 διευθύνσεις. Το

Superbase Personal 2 έχει αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με την πρώτη έκδοση αλλά οι πιο πολλές από αυτές δεν είναι δυνατόν να αναλωθούν σε αυτό το άρθρο. Ας δούμε όμως κάποιες.

Σίγουρα η μεγαλύτερη αλλαγή είναι η ενσωμάτωση ενός text editor καθώς και δυνατότητων mail merge. Αυτά χρησιμοποιούν τα φίλτρα για να επιλεγούν ένα set από records που προκειται να τυχούν κάποιες επεξεργασίας. Για κάθε ένα από αυτά τα δεδομένα των επιλεγμένων πεδίων αυτομάτως εισαγονται σε ένα στανταρντ γράμμα.

Ο Text editor έχει εύλογα καλή κίνηση του κέρσορα και τις γνώστες από την επεξεργασία κειμένου δυνατότητες, word wrap, overwrite, insert mode καθώς και δυνατότητες διαγραφής οι οποίες μπορούν να ακυρώνονται αν κάτι πάει στραβά. Νέες δυνατότητες είναι η διαγραφή περιοχής κειμένου (block deletion), η δυνατότητα paste και η δυνατότητα εισαγωγής κανονών (Rulers) μέσα στο κείμενο. Βεβαίως μπορείτε να κάνετε χρήση Halic, bold, underline κειμένου ή ακόμη και να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε συνδυασμό από αυτά.

Η δυνατότητα εκτύπωσης ετικέτας που προϋπήρχε στην αρχική έκδοση παίρνει νέο χρώμα τώρα, αν συνδυαστεί με την mail merge. Μπορούμε να τυπώσουμε μέχρι 4 ετικέτες κατά σελίδα και εκτός αυτού μπορούμε να μεταβαλλούμε το μέγεθος τους. Για την αποφυγή λαθών μια χρήσιμη προειδοποιητική του τι θα πάρει, εμφάνιση της ετικέτας γίνεται στην οθόνη. Αν είναι εκείνη που θέλετε, τότε τυπώνεται.

Ένα νέο χαρακτηριστικό που δεν υπάρχει σε καμία προγενέστερη έκδοση Superbase είναι η ικανότητα εισαγωγής-εξαγωγής files που έχουν διαφορά formats: dbase, Lotus, Logistix, DIF, Ascii κ.λπ.

Σκεφθείτε λοιπόν την χρησιμότητα όταν μεταφέρετε data από έναν PC σε έναν ST και αντίστροφα. Μέχρι στιγμής η μεταφορά data απαιτούσε σαν ενδιαμέσο ένα Ascii format.

Βελτιώσεις που μπορείτε να βρείτε στο Superbase Professional 3 είναι η ενσωμάτωση της ικανότητας επικοινωνίας που επιτρέπει να στέλνονται data από τον ένα κομπιούτερ στον άλλο με σειριακή συνδεση και modem. Υπάρχουν παντός αρκετές αλληλοεπικαλυψείς ανάμεσα στο Professional και στο Personal. Είναι δυνατόν να αγοράσει κανείς το Professional και να το χρησιμοποιεί όπως θα χρησιμοποιούσε το Personal.

Εκείνο που θα λέγαμε ότι δίνει μια επαγγελματική χροιά στο Professional είναι ένας form editor, γλώσσα DML (Database Management Language) και μια δυνατότητα χειρισμού πράξεων. Τι θα κάνει τώρα κανείς όλα αυτά; Όταν σας σφίξει η ανάγκη και εφόσον βεβαίως

έχετε κάποιες ικανότητες προγραμματισμού θα δείτε.

Από την στιγμή παντός που η σκληρή δουλειά έγινε, τότε για καθημερινή χρήση πιθανόν να βρείτε ευκολότερη την χρήση του Professional παρά του Personal. Οι δυνατότητες του form editor είναι παρα πολλές σε σημείο που θα σας θυμίζουν πακέτο pagemaker. Όπως και το Query ο form editor παίρνει data από διαφορά file και τα εμφανίζει επιτρέποντας όμως γραμμές, κουτάκια, διαφορά fonts, χρώματα κ.λπ.

Η DML κάνει το Superbase μια βάση δεδομένων με δυνατότητες προγραμματισμού όπως οι Dbase του PC χωρίς όμως την δυνατότητα του compiler. Μπορούν παντός να γραφτούν ρουτίνες που θέτουν ορισμένες ερωτήσεις ή που κάνουν πολυπλοκούς υπολογισμούς αυτομάτως ή που ενημερώνουν κάποια μόνο κ.λπ.

Ακόμη και οι απειροί χρήστες μπορούν να εξυπηρετηθούν αν το ανοίγμα και το κλείσιμο των files γίνεται αυτομάτως. Αυτό γίνεται χωρίς στην DMA που μπορεί να επαναπροσδιορίσει κάθε πτυχή του Superbase. Όταν η γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με passwords και με συνθετές φόρμες παρουσίασης (τις σχεδιάζετε εσείς βεβαίως) συν η validation δυνατότητα, τότε το πακέτο γίνεται αφανταστά ελκυστικό και φιλικό.

Υπάρχουν ακόμα τα δύο αρχικά manuals του Superbase Professional τα οποία είναι εξωφρενικά αναλυτικά καθώς και ένας τρίτος τομος που περιέχει όλες τις τροποποιήσεις και τις βελτιώσεις πράγμα χρήσιμο σε όσους έχουν ήδη διαβάσει τους δύο προηγούμενους ή έχουν γενικά εμπειρία σε κάποια version του Superbase. Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι όλες σχεδόν οι βελτιώσεις είναι ευπροσδεκτές και ότι διασφαλίζουν την θέση του πακέτου στην αγορά των databases διακαίολογώντας έτσι και την όχι και τόσο ευκαταφρόνητη τιμή του.

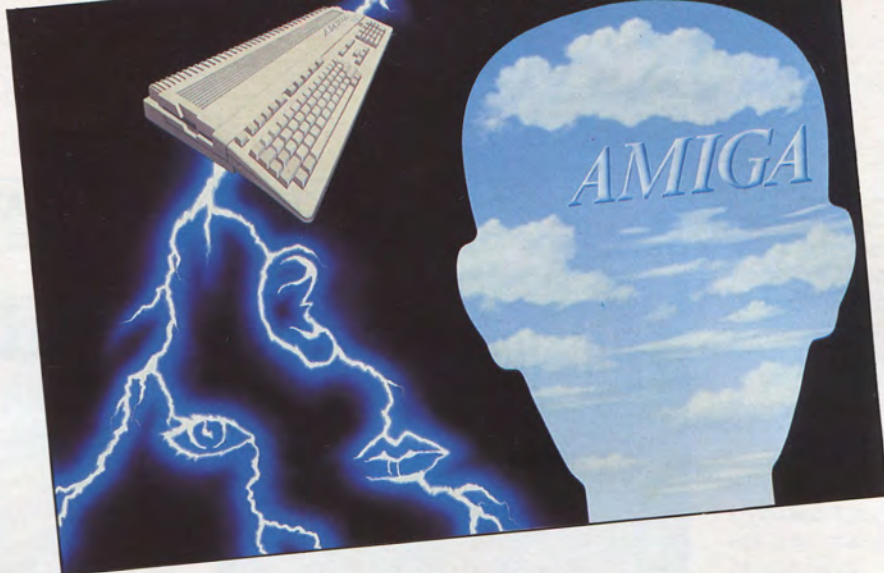
Γιάννης Ντοντορος

ΥΠΕΡ

- Εξαιρετικά δυνατή και ευχρήστη βάση δεδομένων
- Η Professional έκδοση έχει γλώσσα προγραμματισμού και δυνατότητες επικοινωνίας μέσω modem.

ΚΑΤΑ

- Καπως συνθετό για αρχάριους
- Τα manuals φοβίζουν με τον όγκο τους
- Compilation δυνατότητα δεν υπάρχει.



commodore
COMPUTER
SHOW

**Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ
ΕΙΝΑΙ ΔΙΠΛΑ ΣΑΣ**

Η τελευταία λέξη της τεχνολογίας από τους Commodore computers και τα καλύτερα Software σε μία μοναδική παρουσίαση στις 8, 9 και 10 Δεκεμβρίου στο Ζάππειο Μέγαρο.

Καινούριες ιδέες και λύσεις από την Commodore για ακόμη καλύτερη μηχανοργάνωση της εταιρίας σας.

Ελάτε στο 7ο Commodore Show για να συναντήσετε το μέλλον στην πληροφορική.

MEMOX
COMPUTERS

ΣΕΒΑΣΤΟΥΠΟΛΕΩΣ 150- 115 26 ΑΘΗΝΑ- ΤΗΛ: 69.32.945 - 69.17.532 FAX: 69.17.988 - TLX: 222.680 MEMX GR

ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ



Επιμέλεια: Κ.Α. Παπανδρέου
Εκδόσεις: Ε.Π.Υ.
Σελ: 340

Η "Τηλεπληροφορική" ερχεται να καλυψει ένα σημαντικό κενό στην ελληνική βιβλιογραφία της Πληροφορικής. Το κενό αυτό γίνεται ιδιαίτερα αισθητό στη χώρα μας τα τελευταία χρόνια, λόγω της ραγδαίας διαδοσης των εφαρμογών της τηλεπληροφορικής, της εισαγωγής του μαθήματος της τηλεπληροφορικής στα ΑΕΙ και ΤΕΙ της χώρας, αλλά και της πρόσφατης έναρξης λειτουργίας του δικτύου Hellaspac.

Στην έκδοση της "Τηλεπληροφορικής" έχουν συμβάλει 16 διακεκριμένοι Έλληνες επιστήμονες, πανεπιστημιακοί καθηγητές, ερευνητές, καθώς και επαγγελματίες του χώρου της τηλεπληροφορικής. Το βιβλίο διαρθρώνεται σε 7 κύρια κεφάλαια που καλύπτουν:

- Τεχνικές μεταδόσης και κωδικοποίησης.
- Δίκτυα και Υπηρεσίες τηλεπληροφορικής.
- Τηλεπικοινωνιακές μεθόδους και συσκευές.
- Λογισμικό επικοινωνιών.
- Σχεδίαση δικτύων τηλεπληροφορικής.
- Ασφάλεια δικτύων.
- Εφαρμογές τηλεπληροφορικής.

Το βιβλίο αυτό απευθύνεται όχι μόνο στους ειδικούς σχεδιαστές και χρήστες των συστημάτων τηλεπληροφορικής, αλλά και σε ένα ευρύτερο κύκλο επιστημόνων, επαγγελματιών και φοιτητών της Πληροφορικής.

AUTOCAD



Συγγραφείς: T. Berghauser
P. Schlieve
Εκδόσεις: Κλειδαριθμός
Σελ: 616 Τιμή: 3900 δρχ

Αυτό το βιβλίο περιγράφει το σύστημα AutoCAD για σχεδίαση με τη βοήθεια υπολογιστή. Καλύπτει τις εκδόσεις AutoCAD μέχρι τη Release 10.

Το σύστημα προγραμμάτων AutoCAD, προϊόν της Autodesk Inc., αντιπροσωπεύει ότι καλύτερο υπάρχει σήμερα για τη σχεδίαση με τη βοήθεια υπολογιστή. Αυτό το βιβλίο δίνει λεπτομερείς πληροφορίες για το AutoCAD, και κάθε εντολή και τεχνική διευκρινίζεται με παραδείγματα.

Το βιβλίο μελετήθηκε για να εξυπηρετεί ευρύ φάσμα χρηστών. Απευθύνεται σε αρχάριους χρήστες συστημάτων CAD που χρειάζονται μια σταδιακή εισαγωγή στο σύστημα, ενώ για τους χρήστες που είναι εξοικειωμένοι με το AutoCAD, χρησιμεύει σαν εγχειρίδιο αναφοράς με πολυαριθμα παραδείγματα για την πλήρη αξιοποίηση των πλεονεκτημάτων αυτού του πολυπλοκού συστήματος προγραμμάτων.

Για να καθοδηγηθεί ο αναγνώστης μέσα στο κείμενο, δίνουμε μια λογική σειρά εκμάθησης των διαφορών ενότητων. Αυτή η σειρά ακολουθεί, σε μορφή καταλληλή για τον υπολογιστή, τις διαδικασίες που θα χρησιμοποιούσατε με χαρτί και μολύβι για να αναπτύξετε ένα σχέδιο, από την εκλογή του μεγέθους του χαρτί, της σκληρότητας του μολύβιου και της κλίμακας σχεδίασης μέχρι την περιστροφή του αντικείμενου στον τρισδιάστατο χώρο και την παραγωγή

τελικών σχεδίων σε χαρτί.

Το βιβλίο αυτό περιεχει:

- Αλφαβητικό οδηγό των εντολών για γρήγορη αναφορά.

- Εκατοντάδες παραδείγματα και πρακτικές ασκήσεις για άμεση χρήση του AutoCAD.

- Προτεινόμενη σειρά εντολών, από τα πιο απλά στα πιο σύνθετα θέματα, για εύκολη εκμάθηση.

Η ΓΛΩΣΣΑ COBOL ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΗΣ



Συγγραφείς: Χρ. Κοιλίας
Στρ. Μαραγκού
Εκδόσεις: Νέων Τεχνολογιών
Σελ: 285 Τιμή: 1900 δρχ

Η γλώσσα COBOL είναι πολύ παλιά. Γεννήθηκε στις αρχές του 1960, ακολούθησε μια εξαιρετικά ανοδική πορεία και κράτα ακόμη και σήμερα, σχεδόν ένα τρίτο του αιώνα μετά. Ποιο είναι όμως το μέλλον της; Θα είναι πάντα η βασική γλώσσα για διαχειριστικές εφαρμογές; Γιατί γραφονται ακόμη και σήμερα βιβλία για μια γλώσσα... υπερηλική;

Φαίνεται ότι με τα σημερινά δεδομένα η COBOL ποτέ δεν πεθαίνει!! Αναμφισβήτητα με οποιοδήποτε κριτήριο η COBOL παρουσιάζει την πιο πετυχημένη ιστορία από οποιοδήποτε άλλο προϊόν λογισμικού, που επεζήσε παρ'όλες τις δραστικές αλλαγές στις τεχνολογίες. Και αυτό όχι χωρίς ανταγωνισμό. Πολλές άλλες γλώσσες παρουσιάστηκαν και χρησιμοποιήθηκαν στα μηχανογραφικά κέντρα. Παρ'όλα αυτά η COBOL παρέμεινε πανίσχυρη και σχεδόν η μόνη γλώσσα για εμπορικές εφαρμογές. Διεθνείς στατιστικές δείχνουν μια προτιμη-

ση στην COBOL μεταξύ 50% και 80% από τους προγραμματιστές.

Το βιβλίο αυτό φιλοδοξεί να προσφέρει στον αναγνώστη πρώτα απ'όλα ένα πιο παιδαγωγικό, πιο μοντέρνο, πιο μεθοδολογικό εγχειρίδιο διδασκαλίας της COBOL για τους σπουδαστές σχολών προγραμματισμού και τμημάτων πληροφορικής των ΑΕΙ και ΤΕΙ, καθώς επίσης και για τον αρχαίο προγραμματιστή που επιθυμεί να εκπαιδευτεί μόνος του στην COBOL με τη βοήθεια του προσωπικού του υπολογιστή.

Ταυτόχρονα προσφέρει στον αναγνώστη μια μεγάλη ποικιλία ασκήσεων και εφαρμογών, αρχίζοντας από πολύ απλές και καταλήγοντας σε ένα ολοκληρωμένο πακέτο εσοδών-εξόδων για μικρές επιχειρήσεις, μέσα από τις οποίες δίνονται τεχνικές προγραμματισμού και μεθοδολογία ανάπτυξης προγραμμάτων. Η έμφαση στις εφαρμογές δίνεται στην καλύτερη επικοινωνία χρηστή-μηχανής, στη δημιουργία ευχρηστών οθονών, στη χρησιμοποίηση των ειδικών λειτουργικών πληκτρών (function keys) και στην αποτελεσματική διαχείριση των αρχείων.

Η ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡ. ΠΑΠΑΣ

Η ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

*Υλικό,
Λογισμικό,
Εκπαίδευση Εκπαιδευτικών*

ΑΘΗΝΑ 1989

Συγγραφέας: Γ. Παπας
Σελ: 184 Τιμή: 1200 δρχ

Αν εστιασουμε το ενδιαφέρον μας, ως προς τις δυνατότητες της Πληροφορικής, στην ανθρώπινη μάθηση και την εκπαιδευτική διαδικασία, θα παρατηρήσουμε ότι αξιοσημείωτα γεγονότα συνέβησαν με την εισαγωγή και αυξούσα

χρήση των μικροϋπολογιστών (micro-computers) στα εκπαιδευτικά συστήματα κυρίως των αναπτυγμένων χωρών. Οι νέες τεχνολογίες μεταβάλλουν τη μορφή της γνώσης και την έννοια της παραγωγικότητας, γεγονός σημαντικό για τη δομή και την εξέλιξη των κοινωνιών.

Με τη ραγδαία εισαγωγή και αποδοχή των μικροϋπολογιστών στα σχολεία ή με την ανάγκη για την εισαγωγή τους σε σχολεία σε χώρες με πολύ περιορισμένη (ή και καθόλου) χρήση Η/Υ στο σχολικό τους σύστημα, έχει δημιουργηθεί ένα πλήθος ερωτημάτων και προβλημάτων:

Ποιες είναι οι καταλληλότερες σχολικές χρήσεις και εφαρμογές για τις οποίες μπορούν και πρέπει να εισαχθούν οι υπολογιστές; Τι πορίσματα έχουν προκύψει από έρευνες που αφορούν τη θεωρία της μάθησης, της νοήσης, της ανάπτυξης μαθησιακών κινητρών και της τεχνητής (μηχανικής) νοημοσύνης (artificial intelligence) για το πως οι Η/Υ επηρεάζουν τη διαδικασία της μάθησης; Ποιες προσεγγίσεις στη διδασκαλία διαφόρων σχολικών μαθημάτων μπορούν να διευκολυνθούν με τη χρήση των μικροϋπολογιστών; Πως τα σχολεία μπορούν να ενσωματώσουν στα αναλυτικά και τα ωρολόγια προγράμματα τους τα πορίσματα, αν αυτά είναι διαθέσιμα, των ερευνών που έγιναν ή θα γίνουν για να απαντηθούν τα ερωτήματα που προηγήθηκαν;

Ποιες είναι οι εναλλακτικές λύσεις ή η διαφορετική τακτική που μπορεί να ακολουθηθεί ένα κράτος, για να εισαγεί τους μικροϋπολογιστές στα σχολεία του;

Στο βιβλίο αυτό γίνεται προσπάθεια για μια συνοπτική ενημέρωση του Έλληνα αναγνώστη στα περισσότερα από τα παραπάνω ερωτήματα και προτείνονται εναλλακτικές λύσεις σε θέματα χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής που αναφέρονται στην εισαγωγή και χρήση της Πληροφορικής στα σχολεία της χώρας μας, ώστε να εκπαιδευσουμε καλύτερα τους σημερινούς μαθητές και πολίτες.



ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΑΣ ΠΙΟ ΑΣΦΑΛΕΣ

Ενω οι ελεγχτοι είναι πολύ σημαντικοί στην καθημερινή λειτουργία οποιουδήποτε συστήματος, υπάρχουν μερικοί ανώτερου επιπέδου που συνδέονται με όλα τα συστήματα και στους οποίους θα πρέπει να δοθεί η ίδια σημασία.

Οι περισσότεροι κάτοχοι προσωπικών υπολογιστών είτε τον έχουν για επαγγελματική χρήση είτε για ερασιτεχνική δεν αφιερώνουν χρόνο στην οργάνωση διαδικασιών φυλάξης των δεδομένων τους και ανακτησης τους, αγνοώντας πλήρως τις διαδικασίες Backup και Restore.

Σε γενικές γραμμές όλα τα συστήματα που χρησιμοποιούνται σε καθημερινή βάση πρέπει να κρατούν αντιγραφή ασφαλείας. Η εντολή που παραθετούμε θα κάνει αυτή τη δουλειά για όλα τα αρχεία που βρίσκονται στο δίσκο σας, για την πρώτη φορά που θα κάνετε αυτή τη δουλειά.

C:BACKUP C:- /S

Η παραμετρος /S λείπει στο πρόγραμμα αντιγραφών να συμπεριλάβει όλα τα αρχεία από τους υποκαταλόγους του δίσκου C όταν κάνει τα αντιγραφή στη δίσκο A. Η εντολή που ακολουθεί θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για αντιγραφή ασφαλείας σε καθημερινή βάση.

C:BACKUP C:- /S/M/A

Το πρόγραμμα αντιγραφών ασφαλείας καταλαμβάνει από την εντολή αυτή να αντιγράψει όλα τα αρχεία του σκληρού δίσκου μαζί με τα αρχεία των υποκαταλόγων στη δίσκο A, αλλά μόνο αυτά που έχουν αλλάξει από την τελευταία φορά που έγινε πάλι backup και να τα βάλει στην τελευταία δίσκο της συστοιχίας των αντιγραφών ασφαλείας. Αν έχετε πέντε δίσκοτες με αντιγραφή ασφαλείας, το πρόγραμμα θα σας ζητήσει να εισαγάγετε την τελευταία, αυτή με το νούμερο πέντε, δηλαδή.

Η εντολή που θα χρησιμοποιούσατε για να ανακτήσετε τα αρχεία αυτά είναι:

C:RESTORE A: C:- /S/P

Έτσι θα ανακτηθούν όλα τα αρχεία και οι καταλόγοι, επειδή υπάρχει η παραμετρος /S, στο σκληρό δίσκο. Επίσης θα σας ρωτάει κάθε φορά που συναντά ένα αρχείο που έχει ήδη ανακτηθεί από προηγούμενες δίσκοτες, αν θα το αντικαταστήσει με το προηγούμενο. Αυτό θα συμβεί αν έχετε χρησιμοποιήσει τη δεύτερη εντολή backup όπως τη δώσαμε πιο πάνω, όπου αντεγράφε μόνο τα αρχεία που είχαν αλλάξει από το τελευ-

ταιο backup στην τελευταία δίσκοτα των αντιγραφών και επομένως τα ίδια αρχεία.

BACKUP, RESTORE ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ MSDOS

Πολύ προσοχή χρειάζεται η χρήση των εντολών backup και restore του MSDOS επειδή υπάρχει ένα πολύ απλό πρόβλημα που ισχύει για όλες τις εξωτερικές εντολές του MSDOS. Οι εντολές που ανήκουν σε παλιότερη ή νεώτερη έκδοση του MSDOS δεν αναγνωρίζονται από άλλη εντολή του λειτουργικού αυτού συστήματος. Μπορεί δηλαδή να έχετε πάρει αντιγραφή ασφαλείας με την εντολή backup του MSDOS 3.20 και στη συνέχεια να πατήσετε restore με πρόγραμμα του MSDOS 3.30. Σας διαβεβαιώ ότι ατύχησατε, αν το σύστημα που φορτώσατε στον υπολογιστή είναι το 3.20.

Ας πούμε όμως ότι αλλάξατε το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή σας και αποκτήσατε νεώτερη έκδοση (καταργήσατε το 3.20 και εγκαταστήσατε το 3.30), οπότε όλες οι εντολές του MSDOS δουλεύουν τώρα κάτω από το νέο σύστημα, μεταξύ των οποίων και οι backup και restore. Τα αντιγραφή σας όμως τα έχετε πάρει με την προηγούμενη έκδοση του MSDOS. Αν τώρα προσπαθήσετε να κάνετε restore από αυτές τις δίσκοτες, ναι μεν το restore θα δουλέψει, αλλά σας διαβεβαιώ ότι και πάλι ατύχησατε. Για τον απλό λόγο ότι η μορφή που σφάζει τα αρχεία το backup του 3.20 είναι διαφορετική από αυτή που περιμένει να βρει το restore του 3.30.

Μοναδική εξαίρεση στον κανόνα αυτόν αποτελούν οι πολύ νεώτερες εκδόσεις του MSDOS, δηλαδή οι 3.30, 4.00 και 4.01. Βεβαίως και πάλι δεν μπορεί να τρέξει ένα πρόγραμμα μιας έκδοσης κάτω από μια άλλη, αλλά αντιγραφή που παρήχθη με το backup μιας οποιασδήποτε από αυτές τις εκδόσεις του MSDOS μπορεί να ανακτηθεί με το restore οποιασδήποτε και πάλι από αυτές τις εκδόσεις και αντίστροφα.

Επειδή λίγοι είναι οι χρήστες που έχουν στη διάθεσή τους τόσες πολλές εκδόσεις του ίδιου λειτουργικού συστήματος, υπάρχει ένας πολύ απλός τρόπος για να παρακαμφτε την αδυναμία

ΘΕΜΑ

Στο άρθρο αυτό θα ασχοληθούμε με τις μεθόδους που μπορούν να εφαρμοσθούν για την εξασφάλιση της προστασίας των δεδομένων και των υπολογιστικών συστημάτων.

αυτη. Στην αγορα κυκλοφορουν πολυ καλα προγραμματα για backup και restore αρχειων, τα οποια ειναι ανεξαρτητα απο την εκδοση του MSDOS που χρησιμοποιειτε και ο τροπος που φυλασσουν τα αντιγραφα ειναι ανεξαρτητος απο το ποια εκδοση τους χρησιμοποιειτε. Τετοια προγραμματα κυκλοφορουν τοσο στην αγορα οσο και στις βιβλιοθηκες public domain. Ενα πολυ καλο προγραμμα για αυτη τη δουλεια ειναι το πολυ διαδεδομενο DS-Backup, αλλα μπορειτε να χρησιμοποιησετε τις δυνατοτητες backup και restore αλλων προγραμμάτων που πωλουνται σαν συμπληρωματα στο MSDOS, οπως ειναι τα PC-Tools.

Ενα σχεδιο ασφαλειας δεδομενων που θα περιλαμβανει εναλλακτικες μεθοδους επεξεργασιας δεδομενων μαζι με οδηγιες ανακτησης ενος συστηματος σε περιπτωση crash ή βλαβης, πρεπει να δοκιμαστει σε μια επαγγελματικες εγκαταστασεις και να τεκμηριωνεται τακτικα. Η σημασια μιας καλης διαδικασιας backup δεν μπορει να αποδοθει πληρωως μεσα απο ενα μικρο εισαγωγικο κειμενο σαν αυτο.

ΓΡΗΓΟΡΗ ΑΝΑΚΤΗΣΗ

Αν τα δεδομενα σας καταστραφουν, εσκεμμενα ή απο απροσεξια ή βλαβη, ειναι σημαντικό να μπορειτε να τα ανακτησετε μεχρι ενος δεδομενου σημειου και να συνεχισετε την εργασία σας απο το σημειο εκεινο και περα. Μην ξεχνατε οτι πρεπει να αποφασισετε ποιες κινησεις πρεπει να ξανακανετε αφου απο τα τελευταια αντιγραφα ασφαλειας μεχρι την ωρα της βλαβης εχετε κανει αρκετη δουλεια.

Συνισταται επισης να κανετε δυο αντιγραφα ασφαλειας και να κρατατε το ενα μακρια απο το σημειο που εργαζεστε. Προφανως και τα δυο αντιγραφα θα πρεπει να περιεχουν τα αρχεια του συστηματος, των εφαρμογων και τα δεδομενα.

Ολες αυτες οι λειτουργιες γινονται στο περιβαλλον εργασιας. Στο μερος αυτο τα υλικα μερη του υπολογιστικου σας συστηματος ειναι προσβλητα απο πολλες μεταβλητες συνθηκες και πιθανον να κινδυνευουν και απο αποτομες μεταλλαγες στη θερμοκρασια. Καταλληλη ασφαλεια και απο τη φωτια πρεπει να υπαρχει και να ειναι σιγουρο οτι δουλευει.

Αλλα σημεια του περιβαλλοντος που πρεπει να λαβουμε υπ' οψη μας ειναι οι περιοχες που αποθηκευουμε τους δισκους. Πρεπει να κρατατε τους δισκους σας κλειδωμενους σε ασφαλη ντουλαπια και να τους δινετε στους προγραμματιστες και το προσωπικο μονο αν αυτο απαιτειται αμεσα. Η τακτικη αυτη πρεπει να επεκταθει ωστε να περιλαβει



βοηθητικά περιφερειακά έχοντας υπ' όψη σας την αγορά και ανανέωση συμβολαίων συντήρησης.

ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΑΠΟ ΟΛΙΚΗ ΒΛΑΒΗ

Ενα σημαντικό σημείο που συχνά δε λαμβάνεται υπ' όψη, ειδικά στους προσωπικούς υπολογιστές, είναι η συντήρηση. Με τα μεγαλύτερα συστήματα mini και mainframe η προληπτική συντήρηση θεωρείται σα λειτουργική ανάγκη. Με τους προσωπικούς υπολογιστές η συντήρηση συχνά αφήνεται στην τύχη της.

Η συνειδητοποίηση της απαίτησης σωστής και τακτικής συντήρησης είναι απαραίτητη ώστε να εξασφαλισθεί ότι τα μηχανήματα θα δουλεύουν σωστά και συνεχώς. Αυτό είναι ιδιαίτερα απαραίτητο σε μικρότερες εταιρείες όπου όπως συμβαίνει στην Ελλάδα, όλη η επεξεργασία δεδομένων γίνεται πάνω σε προσωπικούς υπολογιστές.

Πρέπει να γίνει σαφές σε όλες τις εταιρείες ότι χωρίς την υπολογιστική τους δυναμική κινδυνεύουν να μείνουν χωρίς την σταθερή ροή ζωτικών πληροφοριών που είναι τόσο απαραίτητες στη δουλειά τους. Η συντήρηση λοιπόν έχει άμεση σχέση με το πλάνο ασφαλείας δεδομένων μιας εταιρείας ή επαγγελματιών χρηστών.

Το ιδανικό θα ήταν ένα άτομο να είναι υπεύθυνο και να εξασφαλίζει ότι όλα τα συμβολαία συντήρησης και ασφάλισης είναι ενημερωμένα και περιλαμβάνουν όλα τα συστήματα. Όλα τα νέα αποκτήματα πρέπει να προστιθενται στη συντήρηση και ασφαλεία που ήδη υφίσταται.

Σε αυτά θα πρέπει να περιλαμβανονται και όλα τα περιφερειακά όπως οι εκτυπωτές και τα τροφοδοτικά αδιάληπτου λειτουργίας (UPS).

Μέχρι αυτό το σημείο ασχοληθήκαμε με τις αρχές ασφαλείας, ελέγχου και με πρακτικές ιδέες που αφορούν προσωπικούς υπολογιστές σαν αυτονομες μονάδες. Είναι εξίσου απαραίτητο οι ίδιες αρχές να εφαρμόζονται και σε δίκτυα που αποτελούνται από προσωπικούς υπολογιστές (LAN).

Τα δίκτυα (LANs) είναι απλά μια συστοιχία προσωπικών υπολογιστών ή τερματικών που μπορούν να έχουν πρόσβαση σε δεδομένα, πληροφορίες και εφαρμογές που βρίσκονται σε έναν ή περισσότερους κεντρικούς υπολογιστές γνωστούς με το όνομα file servers.

Πρέπει πάντα να υπάρχει ένας επιβλεπων για να εξασφαλίζεται η ορθή ανταλλαγή αρχείων και εφαρμογών που γίνεται πάνω στο δίκτυο. Αυτός πρέπει ακόμα να κάνει τακτικούς ελέγχους ότι δεν υπάρχουν περιττά αρχεία.

MONIMA ΑΡΧΕΙΑ

Μονο τα πιο κοινά αρχεία δεδομένων και εφαρμογών θα πρέπει να βρίσκονται μονίμα στον fileserver. Έτσι εφαρμογές όπως επεξεργαστές κειμένου που είναι προφανώς χρήσιμες σε πολλούς χρήστες δεν πρέπει να φυλάσσονται στον fileserver.

Αυτά πρέπει πάντα να βρίσκονται στο δίσκο του τοπικού υπολογιστή από όπου ο κάθε χρήστης μπαίνει στον fileserver του δικτύου. Μονή εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα αφορά κάποιο αρχείο που είναι μήνυμα για άλλους χρήστες του δικτύου και θα πρέπει να βρίσκεται σε κοινό δίσκο για να ανακληθεί από όλους.

Όλοι οι άλλοι ελέγχοι που αναπτύχθηκαν πιο πάνω για τους αυτονομους υπολογιστές ισχύουν χωρίς εξαιρέσεις για τους υπολογιστές που βρίσκονται πάνω στο δίκτυο και στο ίδιο το δίκτυο.

Υπάρχουν πολλοί λόγοι για τους οποίους τέτοιες αρχές και ελέγχοι μπορεί να αποδειχθούν χρήσιμοι σε μια εταιρεία, σε επαγγελματίες ή και σε ερασιτέχνες χρήστες, όχι μόνο γιατί εξασφαλίζουν από μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση, χρήση και τροποποίηση δεδομένων αλλά και γιατί εξασφαλίζουν ότι δεν θα ανεβούν στο σύστημα σας άχρηστα και ζημιογόνα προγράμματα, όπου πολλά από αυτά μπορεί να είναι ιοί ή δούριοι ιπποί.

ΙΟΙ

Οπως αποδείχτηκε τους τελευταίους μήνες οι ιοί αποτελούν τη μαστίγα των υπολογιστικών συστημάτων της εποχής μας. Όμως τα πράγματα ποτέ δεν είναι τόσο τρομερά όσο ακουγονται. Η διαδοχή τους στηρίζεται κυρία στην έλλειψη ικανοποιητικών συστημάτων ασφαλείας και στην αγνοία των περισσότερων χρηστών μερικών βασικών αρχών.

Δε θα αναφερθούμε, φυσικά, σε μεγάλα συστήματα όπου κάποιος μπορεί να μπει ανενοχλητός, χωρίς να ελεγχεται από κάποιο άτομο ή κάποιο πρόγραμμα (μεγάλα επιχειρησιακά δίκτυα, πανεπιστημιακές εγκαταστάσεις κλπ.), για τον απλό λόγο ότι σε αυτές τις εγκαταστάσεις είναι πολύ δύσκολο να ελεγχθεί η πρόσβαση από κάποιον ιο. Σε όλες τις υπολοίπες εγκαταστάσεις, είτε αυτές είναι επαγγελματικές είτε ερασιτεχνικές, υπάρχουν κάποιες πολύ απλές αρχές για να μην είναι δυνατή η πρόσβαση τους από ιούς.

Κατ' αρχήν κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά ένας μεγάλος αριθμός προγραμμάτων αντιδότην, που είναι διαθέσιμα σε πολύ χαμηλές ή ανυπαρ-

κτες τιμές. Πρώτο το περιοδικό μας δημοσίευσε στη δίσκοντα δωρο του τέτοια προγράμματα που εξασφαλίζουν την πρόληψη την ανίχνευση και τη θεραπεία από πέντε από τους πιο διαδεδομένους ιούς της εποχής μας. Το τρέξιμο αυτών των προγραμμάτων είναι μια στοιχειώδης και απαραίτητη προστασία χρηστές συμβατών υπολογιστών

Ένα άλλο είδος προγράμματος αναλαμβάνει να αχρηστεύσει την πρόσβαση στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας κατά τη διάρκεια που εσείς δοκιμάζετε στο σύστημα σας μια καινούργια και αγνώστου περιεχομένου δίσκοντα. Με αυτόν τον τρόπο το πρόγραμμα ιός δεν μπορεί να προσβάλει το σύστημα σας και εν τω μεταξύ εσείς έχετε όλο το χρόνο να ελεγχέτε τη δίσκοντα και να αχρηστεύσετε τυχόν υπαρχή του. Δεν πρέπει να αισθανθείτε ασφαλής με το πρόγραμμα αυτό και να αφήσετε την αγνώστη ανεξελεγκτή, γιατί υπαρχεί και ιός που προσβάλει μόνο τις δίσκοντες. Μεταδίδεται στη RAM του υπολογιστή σας και προσβάλει όλες τις δίσκοντες που θα βαλέτε από εκεί πέρα σε αυτόν.

Τα προγράμματα αντιδότην που θα χρησιμοποιείτε να είναι ελεγμένα και να έχουν προταθεί από ανθρώπους που είναι γνωστοί σας ή είναι ειδικοί για τις εφαρμογές αυτές. Μην ξεχνάτε ότι οι μεγαλύτερες καταστροφές έγιναν από προγράμματα "Δουρειούς ιππούς", που δεν είναι τίποτα άλλο από προγράμματα που υποτίθεται ότι κάνουν κατι άλλο, αλλά παραλληλά με αυτό το άλλο καταστρέφουν και το σύστημα σας. Τέτοια προγράμματα κυκλοφορούν παρα πολλά με ονόματα άλλων γνωστών και δημοφιλών προγραμμάτων. Κυρία εξασφάλιση σε αυτές τις περιπτώσεις είναι η γνώση της πηγής που προέρχονται αυτά τα προγράμματα.

Πάντως μην ξεχνάτε ότι η πρόληψη ενός προβλήματος είναι πάντα πιο ευκόλη από τη θεραπεία του.

ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Τελικά ο σκοπός των ελέγχων αυτών σε υπολογιστικές εγκαταστάσεις είναι να υποστηρίξουν αποδοτικά τη σωστή εκμετάλλευση της εγκατάστασης. Για παράδειγμα σε ένα λογιστικό σύστημα όλες οι πληρωμές πρέπει να ταίριαζουν με τα τιμολογια και όλες οι αποδείξεις να ταίριαζουν με τραπεζικές λεπτομέρειες μαζί με το χρόνο την ώρα και τον εκδοτή της κίνησης.

Το τελικό αποτέλεσμα είναι ότι οι προσωπικοί υπολογιστές και τα μικρά συστήματα θα εκπληρώσουν το στόχο τους σαν γρήγορα, αξιοπίστα, ακριβή και ασφαλή μέσα για την επεξεργασία πληροφοριών με τη μέγιστη απόδοση.

Θεοδόσης Γ. Καλίκας

Alan Simpson
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΣΤΗΝ dBASE IV

Το βιβλίο αυτό απευθύνεται στους αρχάριους χρήστες που θέλουν να μάθουν το δυναμικό αυτό πακέτο διαχείρισης βάσεων δεδομένων, αλλά και στους χρήστες και προγραμματιστές των προηγούμενων εκδόσεων της dBASE. Παρουσιάζονται αναλυτικά και με πλήθος παραδειγμάτων όλες οι λειτουργίες του πακέτου, και αναπτύσσονται πλήρη συστήματα εμπορικών εφαρμογών, έτοιμα να χρησιμοποιηθούν στην επιχείρησή σας.

Γίνεται ιδιαίτερη μνεία στις βελτιώσεις που επιτεύχθηκαν όπως επαυξημένες οριακές τιμές, νέος τύπος δεδομένων, βελτίωση διαχείρισης ευρετηρίων και πεδίων σημειώσεων, πίνακες, παράθυρα, και πολλά άλλα.

Προλογίζεται από τον Γενικό Διευθυντή της ASHTON-TATE.

Τόμος Α: Δρχ. 2.900 24,5x17 Σελ. 490

Τόμος Β: Δρχ. 2.900 24,5x17 Σελ. 450



Κυκλοφόρησε ο Α' τόμος.

Σύντομα κυκλοφορεί ο Β' τόμος.

Douglas Hergert
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ EXCEL ΓΙΑ ΤΟΝ
IBM PC ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

Το κατάλληλο βιβλίο για σωστή εκμάθηση των βασικών λειτουργιών του κορυφαίου πακέτου Excel, έκδοση 2 της Microsoft. Παρουσιάζονται, βήμα προς βήμα, όλες οι ενέργειες που απαιτούνται για δημιουργία φύλλων λογισμίου, εκτέλεση πολύπλοκων υπολογισμών, σχεδίαση εντυπωσιακών γραφημάτων, διαχείριση βάσεων δεδομένων, χρήση μακροεντολών κ.λ.π., είτε με το πληκτρολόγιο είτε με "ποντίκι". Τα αυτοτελή κεφάλαια με τα πρακτικά παραδείγματα και τις ασκήσεις και η παρουσίαση των αντίστοιχων οθονών βοηθούν να δείτε αποτελέσματα πολύ σύντομα.

Δρχ. 2.700 24,5x17 Σελ. 326



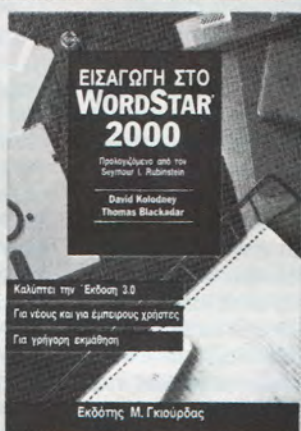
Kolodney/Blackadar
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ WORDSTAR 2000

Πλήρες, σύγχρονο, καλύπτει την έκδοση 3 του WordStar 2000. Με απλή γλώσσα εξηγεί όλους τους όρους και με βήμα προς βήμα διδασκαλία βοηθά ειδικά αυτούς που αρχίζουν τώρα να μαθαίνουν επεξεργασία κειμένου. Απαραίτητο και για τους επαγγελματίες που θα βρουν ακριβείς επεξηγήσεις για κάθε βασικό χαρακτηριστικό του WordStar 2000.

Σε αυτό το βιβλίο μεταξύ των άλλων θα βρείτε και πώς να κρατάτε τυπικές μορφές αρχείων για μελλοντική χρήση, να χρησιμοποιείτε τα πλήκτρα Macros για να εξοικονομείτε χρόνο, να εκμεταλλεύεστε τον ελεγκτή λαθών και το λεξικό συνωνύμων λέξεων, να ενσωματώνετε γραφικά στα κείμενα του WordStar 2000, να απλοποιείτε την εργασία σας σε σύνθετα κείμενα χρησιμοποιώντας τα φύλλα Style, αυτόματο ευρετήριο κ.λ.π.

Προλογίζεται από τον δημιουργό του WordStar Seymour I. Rubinstein.

Δρχ. 2.600 24,5x17 Σελ. 276



ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

- AMIGA 500 + MONITOR PHILIPS 8833 STEREO
- AMIGA 500 + MONITOR COMMODORE 1084 P
- AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
- AMIGA 2000

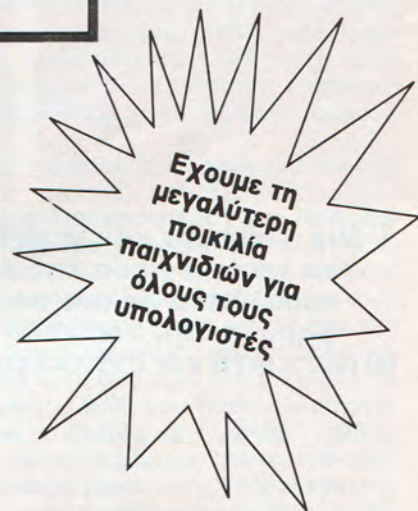
περιφερειακά για AMIGA

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

P.C.

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

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



ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα

ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ

από τις εκδόσεις

M. ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ

Σεργίου Πατριάρχου 4 (Πάροδος Ιπποκράτους 92) 114 72 Αθήνα - Τηλ. 36.24.947-36.08.862

Για παραγγελίες έξω από την Αθήνα το βιβλίο στέλνεται με ταχυδρομικό δέμα αντικαταβολής της αξίας και των ταχυδρομικών τελών του δέματος.

AMIGA DOS



ΘΕΜΑ

Μια γνωριμία με τις εντολές του λειτουργικού της AMIGA παραλληλά με μια συντομή παρουσίαση της κάθε μιας. Μερός τρίτο και όχι τελευταίο.

IF
Συνταξη: IF [NOT] [WARN] [ERROR] [FAIL] [EQ] [EXISTS amε].

Παράδειγμα: IF "NOT/S, WARN/S, ERROR/S, FAIL/S, EQ/K, EXISTS/K"

Χρήση: Επιτρέπει την παρεμβολή ορών για την εκτέλεση μιας σειράς εντολών. Την εντολή αυτή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο μέσα από ένα αρχείο που πρέπει να εκτελεστεί από κάποια εντολή EXECUTE και όχι κατευθείαν από το CLI. Η λειτουργία της είναι παρόμοια με αυτή μιας εντολής IF που συναντάμε στις διάφορες γλώσσες προγραμματισμού. Έτσι αν κάποια από τις συνθήκες που ζητούνται ικανοποιείται, η εντολή αρχίζει και εκτελεί μια σειρά από νέες εντολές που σταματούν όταν κάποια ENDIF ή ELSE παρουσιαστεί. Αλλιώς η σειρά αυτή των εντολών παραλείπεται και η ροή του αρχείου συνεχίζεται κανονικά.

Με την συγχρονή μαλιστα χρήση του ELSE μπορείτε να μεταφέρετε τον δείκτη εκτέλεσης των εντολών σε άλλο σημείο του αρχείου, ακόμη και αν οι συνθήκες της εντολής IF δεν ικανοποιούνται. Όπως δείχνει και η συνταξη της εντολής οι παραμετροί ELSE όπως και οι ERROR και FAIL είναι προαιρετικοί. Ειδικά οι δύο τελευταίοι χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με την εντολή FAILAT και αναλόγα με την τιμή που της έχετε δώσει. Οι παραμετροί EQ και EX-

ISTS χρησιμοποιούνται για την αναζήτηση και συγκρίση αρχείων ή σειρών χαρακτήρων.

Παράδειγμα: IF EXISTS games TYPE games ELSE ECHO "file not found" ENDIF

Η παραπάνω ρουτίνα αναζητά στον τρέχον κατάλογο το αρχείο με το όνομα "games" και αν το βρει τυπώνει το περιεχόμενο του αλλιώς μας πληροφορεί για την απουσία του.

INFO

Συνταξη: INFO

Χρήση: Δίνει πληροφορίες για την κατάσταση μιας συγκεκριμένης δισκέτας που βρίσκεται σε κάποιο drive.

Αυτές περιλαμβάνουν την μέγιστη χωρητικότητα της δισκέτας, τον ελεύθερο χώρο της, τα errors που πιθανώς περιέχει και την κατάσταση της ως προς τις διαδικασίες αναγνώσης και εγγραφής π.χ. αν είναι write-protected. Η εντολή δεν περιλαμβάνει παραμετρούς ούτε ειδικούς τρόπους συνταξης.

INSTALL

Συνταξη: INSTALL [DRIVE] INSTALL "DRIVE/A"

Χρήση: Κάνει οποιαδήποτε φορμάριση δισκέτα να φορτώνει αυτομάτως με την εισοδο της στο drive. Η παραμετρος DRIVE μπορεί να πάρει τις τιμές DF0, DF1, DF2 και DF3 αναλόγα με τον αριθμό των disk drives που διαθέτετε.

Η εντολή αυτή ήταν και το πρώτο ισχυρό όπλο εναντίων των μικροβίων

"virus" που απειλούσαν την AMIGA. Κι αυτό γιατί η εντολή αντικαθιστά το boot-block της κάθε δισκετας, σημείο που συνήθως υπάρχουν οι περισσότεροι ιοί στην AMIGA. Προσοχή όμως γιατί πολλές δισκετες για να δουλέψουν κανονικά χρειάζονται μη στανταρ boot-blocks. Έτσι μια πιθανή χρήση της εντολής αυτής μπορεί να καταστρέψει δεδομένα απαραίτητα για την λειτουργία της.

Παραδειγμα: INSTALL DFO:

Μετατρέπει την δισκετα που βρίσκεται στο εσωτερικό drive της AMIGA σε bootable.

JOIN

Συνταξη: JOIN ame ame AS ame JOIN "....AS/A/K"

Χρήση: Επιτρέπει την ενωση αρχιων σε ενα νεο φακελο.

Μεχρι 15 αρχια μπορουν να ενωθουν και να αποκτησουν νεο ονομα. Οσο για τα παλαια αρχια αυτα μενουν ανεπαφα και ανεξαρτητα απο το αρχιο που περιεχει την ενωση τους.

Παραδειγμα: JOIN a1 a2 a3 AS games

Ενωνει τα τρια αρχια a1, a2, a3 σε ενα νεο με το ονομα "games".

LIST

Συνταξη: LIST [[DIR]

[P/PATat] [KEYS] [DATES] [NODATES] [TO ame] [S] [SINCEate] [UPTOate] [QUICK]

LIST"DIR,P=PAT/K,KEYS/S,DATES/S,NODATES/S,TO/K,S/K,SINCE/K,UPTO/K,QUICK/S"

Χρήση: Εξεταζει και δινει ενα καταλογο των αρχιων απο το συγκεκριμενο οδηγο ή πληροφοριες για ενα συγκεκριμενο αρχιο που καθοριζονται απο τις παραμετρους που την συνοδευουν. Αν δεν δωσουμε συγκεκριμενο ονομα η εντολη αυτη παρουσιαζει το περιεχομενο του τρεχοντος directory.

Μια εργασια αναλογη με αυτη της εντολης DIR με την διαφορα οτι η LIST δεν παρουσιαζει τα δεδομενα με αλφαβητικη σειρα. Έτσι αν καμια παραμετρος δεν χρησιμοποιηθει οι πληροφοριες που παιρνομε ειναι: Ονομα αρχιου, μεγεθος, προστασια διαγραφης και χρονος δημιουργιας η ενημερωσης. Αντιθετα αν χρησιμοποιησουμε το ονομα ενος συγκεκριμενου αρχιου μπορουμε να παρουμε μια λιστα των περιεχομενων του. Οι δυνατοτητες της εντολης αυτης σε συνδυασμο με τις διαφορες παραμετρους ειναι παρα πολλες γι αυτο δινουμε μια πιο αναλυτικη εξηγηση για καθε παραμετρο και την λειτουργια της. Έτσι εχουμε:

-TO : Δειχνει την συσκευη ή τον οδηγο εξοδου των δεδομενων. Αν παραλειπει το αποτελεσμα της εντολης απεικονιζεται στο τρεχον CLI.

-KEYS : Παρουσιαζει το νομερο του block που περιεχει τον οδηγο (header) καθε αρχιου.

-DATES : Δινει την ημερομηνια με το στανταρ φορματ του λειτουργικου της

AMIGA, οπως παρουσιαστηκε στην εντολη DATE.

-NODATES : Αντιθετη της προηγουμενης δεν παρουσιαζει ημερομηνιες μαζι με τα στοιχεια του καθε αρχιου.

-SINCE ates : Παρουσιαζει τα αρχια που εχουν δημιουργηθει ή ενημερωθει μετα μια συγκεκριμενη ημερομηνια που καθοριζει η ates.

-UPTO ate : Αναλογα με την προηγουμενη, παρουσιαζει τα αρχια που εχουν ενημερωθει πριν την δεδομενη ημερομηνια.

-P at : Ψαχνει για αρχια που το ονομα τους ταιριαζει με τους χαρακτηρες που αναferονται στο at.

-S: Ψαχνει για αρχια που περιεχουν τους χαρακτηρες της παραμετρου .

-QUICK : Δινει απλα τα ονοματα των αρχιων σε καταλογο αναλογα με την εντολη DIR.

Στην διαθεση σας υπαρχουν επισης μια σειρα απο ειδικους χαρακτηρες που βοηθουν στην αναζητηση και τον συμβολισμο καθε ειδους αρχιου. Π.χ. ο χαρακτηρας "?" μπορει να αντικαταστησει οποιονδηποτε αλλο σε μια διαδικασια αναζητησης σαν ενα ειδος wild card .

Παραδειγμα: LIST amiga S game

Παρουσιαζει ενα καταλογο των αρχιων του "amiga" που περιεχουν τους χαρακτηρες "game".

LIST PAT B?C

Παρουσιαζει καθε φακελο που αρχιζει απο B και εχει σαν τριτο χαρακτηρα το γραμμα C ανεξαρτητα απο την φυση του δευτερου χαρακτηρα που μπορει να ειναι οποιοσδηποτε.

MAKEDIR

Συνταξη: MAKEDIR MAKEDIR "/A"

Χρήση: Δημιουργει εναν νεο καταλογο αρχιων .

Σε καθε χρηση της εντολης δημιουργειται μονο ενας νεος καταλογος. Αν το ονομα ηδη υπαρχει η εντολη ακυρωνεται. Ειδικα αν προκειται για δημιουργια υποκαταλογου (subdirectory) ειναι αναγκη να υπαρχουν ολα τα αρχικα directory (parent) αλλιως οδηγουμαστε σε μηνυμα λαθους.

Παραδειγμα: MAKEDIR newfiles

Δημιουργει νεο καταλογο αρχιων με το ονομα "newfiles".

MAKEDIR df0:newfiles/amiga

Στον οδηγο δισκετας df0 δημιουργουμε τον υποκαταλογο "amiga" στο ηδη υπαρχον "newfiles".

NEWCLI

Συνταξη: NEWCLI [window] NEWCLI "WINDOW"

Χρήση: Ανοιγει ενα νεο CLI παραθυρο στο λειτουργικο της AMIGA.

Με την βοηθεια του ποντικιου μπορειτε να κανετε το νεο CLI ενεργο και μαλιστα ο τρεχον καταλογος θα ειναι ο ιδιος με αυτον που υπηρχε στο CLI που δουλευατε προηγουμενω. Αν η εντολη δεν συνοδευεται απο παραμετρους το CLI που θα δημιουργηθει θα εχει ορισμενες

διαστασεις που καθοριζονται απο το συστημα. Αν θελετε να τις αλλαξετε δεν εχετε παρα να χρησιμοποιησετε την παραμετρο window με την εξης συνταξη:

CON:x/y/width/height/title

Οπου x/y/ : οι συντεταγμενες της πανω αριστερα κορυφης του παραθυρου, width : το πλατος του, height : το υψος του, title : το ονομα που θα φαινεται στην μπαρα του ανω ακρου.

Τοσο οι συντεταγμενες οσο και οι διαστασεις αναferονται σε pixels. Ειναι βεβαια δυνατο να δημιουργησετε ενα στανταρ CLI και μετα με το ποντικι να αλλαξετε τις διαστασεις του χωρις υπολογισμους για μηκη και πλατη η για σημεια κορυφων.

Παραδειγμα: NEWCLICON:10/30/200/100/newfile

Δημιουργει ενα νεο CLI με κορυφη το σημειο 10/30, διαστασεις 200/100 και ονομα "newfile".

PROMPT

Συνταξη: PROMPT PROMPT "PROMPT"

Χρήση : Αλλαζει τον δεικτη εντολων σε ενα CLI. Αν δεν συνοδευεται απο παραμετρους εμφανιζεται το στανταρ ". Αλλιως μπορειτε να δωσετε οποιο χαρακτηρα θελετε. Ειδικα αν δωσετε την τιμη "%N" τοτε εμφανιζεται ως "n" οπου "n" ο τρεχον αριθμος επεξεργασιας εντολης.

Παραδειγμα : PROMPT "work"

PROTECT

Συνταξη: PROTECT [FILE]Name [FLAGSatus] PROTECT "FILE,FLAGS/K"

Χρήση : Προστατευει ενα αρχιο στις βασικες του λειτουργιες που ειναι η εγγραφη, η αναγνωση, η εκτελεση και η διαγραφη. Οι προτεραιοτητες που δινονται συμβολιζονται με τα εξης γραμματα:

Read (r), Write (w), Delete (d), Execute (e).

Αν μια ή περισσότερες απο τις παραπανω παραμετρους υπαρχουν στην εντολη, οι αντιστοιχες εργασιες μπορουν να εκτελεστουν για το αρχιο που αναferονται. Έτσι αν θεσουμε σε ενα αρχιο τις παραμετρους r,w,e, παραλειπωντας την d, το συστημα δεν επιτρεπει το σβησιμο του φακελου. Καθε αλλη εργασια γινεται ελευθερα. Το AMIGA DOS απο τις τεσσερις αυτες προτεραιοτητες αναγνωριζει μονο την (d) και ενεργει απο μονο του αποτρεπωντας την. Οι υπολοιπες ομως μπορουν να ελεγθουν απο τον ιδιο τον χρησητη ωστε να αποφευχθουν λαθη.

Παραδειγμα : PROTECT file1 FLAGS rwd

Δινει στο αρχιο με ονομα file1 κατασταση εγγραφης-αναγνωσης διαγραφης.

Αντωνης Βαμβακαρης

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ BATCH FILES



ΘΕΜΑ

Απο αυτό το τεύχος ξεκινάμε μια νέα σειρά άρθρων που ξεσκεπαζει το πεπλο του μυστηρίου σε ένα από τα πιο δυνατά χαρακτηριστικά του MSDOS τα αρχεία δεσμής ή πιο καλά, τα batch files.

Ας ξεκινήσουμε. λοιπόν, εξηγώντας τι είναι ένα batch αρχείο και πώς το ξεχωρίζουμε από τα υπολοίπα αρχεία. Η δεύτερη είναι η πιο εύκολη απάντηση και θα σας δώσουμε πρώτα αυτή.

Αν ανοίξετε το PC σας, φορτώσετε το MSDOS και πληκτρολογήστε

DIR/W

θα δείτε μπροστά σας μια συστοιχία από αρχεία που ίσως μερικά να σας είναι και τελείως αγνώστα. Τα ονόματα αυτά αποτελούνται από δύο τμήματα. Το όνομα που αποτελείται από έναν μέχρι οκτώ χαρακτήρες και την προεκτάση που αποτελείται από έναν μέχρι τρεις. Αυτή μπορεί να πάρει διάφορες μορφές και στην κυρία δίσκετα του MSDOS είναι κατά κύριο λόγο .COM και .EXE.

Οι προεκτάσεις αυτές σημαίνουν ότι τα αρχεία αυτά είναι εκτελέσιμα και έτσι όταν πληκτρολογείται το όνομα του προγράμματος αυτού στο prompt (A: ή C:) του DOS, το πρόγραμμα τρέχει. Υπάρχει κάποια διαφορά ανάμεσα στα αρχεία COM και EXE αλλά είναι μάλλον τεχνική και δεν θα ασχοληθούμε με αυτή σε αυτό το άρθρο.

Μεταξύ όλων των άλλων αρχείων στο DIR που εκτελέσατε θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο με το όνομα AUTOEXEC.BAT. Δοκιμάστε να δείτε τα περιεχόμενα του με την εντολή TYPE AUTOEXEC.BAT και μπορεί να εμφανιστεί κάτι που θα μοιάζει κάπως έτσι:

```
ECHO OFF
PATH \
GREEK
ή
KEYBGR
ή
GR
```

Αναλόγα με τον τύπο του υπολογιστή που έχετε και τα προγράμματα που τρέχετε ή ακόμα και το "βίτσιο" αυτού που σας εγκατέστησε το μηχάνημα, το αρχείο αυτό μπορεί να έχει τελείως διαφορετική μορφή ή και να μην υπάρχει καθόλου. Αυτό που χαρακτηρίζει το αρχείο BAT είναι ότι αποτελείται από εντολές του λειτουργικού συστήματος MSDOS.

Πολύ απλά αυτό σημαίνει ότι όταν ένα αρχείο Batch καλείται από τον υπολογιστή, εκτελείται γραμμή προς γραμμή από τον υπολογιστή σαν να πληκτρολογούσατε εσείς τις εντολές τη μια πίσω από την άλλη. Για το λόγο αυτό στα αγγλικά έχει την ονομασία batch και στα ελληνικά καλείται αρχείο δεσμής. Εκτελεί μια δεσμή εντολών χωρίς εσείς να χρειαστεί να επεμβείτε καθόλου.

Όταν ανοίξετε τον υπολογιστή σας η πρώτη του ενέργεια είναι να φορτώσει το MSDOS, το οποίο αμέσως ψάχνει στο δίσκο για το αρχείο με το συγκεκριμένο όνομα AUTOEXEC.BAT και εκτελεί πριν από οποιαδήποτε άλλη εργασία ή προειδοποίηση τις εντολές που υπάρχουν μέσα σε αυτό. Θα μπορούσατε να

φερετε το αρχαιο αυτο στα δικα σας μετρα αλλα θα πρεπει να ξερετε ακριβως τι πρεπει να κανετε και τι εντολες θα προσθεσετε για το σκοπο αυτο. Αργότερα στην ίδια σειρά θα ασχοληθουμε και με το σημειο αυτο.

Ας ασχοληθουμε πρωτα με το πως θα τα δημιουργησετε. Τα περισσοτερα συμβατα PC εχουν ενα προγραμμα μεσα στο MSDOS με το ονομα EDLIN.COM. Σε αλλα θα εχετε το δικο σας editor, εφ' οσον εχει την ικανοτητα να δημιουργει αρχεια σε καθαρο ASCII δεν υπαρχει κανενα προβλημα στο τι θα χρησιμοποιησετε.

Αν ολα οσα δοκιμασετε αποτυχουν υπαρχει μια παραλλαγη της εντολης COPY που αν και δεν ειναι πολυ ευελικτη θα κανει τη δουλεια μας. Για να ξεκινήσουμε, θα χρησιμοποιησω την εντολη COPY.

Βρειτε μια δισκετα με λιγα αρχεια γραμμενα και δεν εχει προστατευτικο απο εγγραφη κολημμενο επανω της. Να τι θα κανετε, πληκτρολογηστε:

```
COPY CON:SAKIS.BAT
```

Η σημασια αυτης της εντολης οσο μικρη και αν φαινεται ειναι: αντεγραψε απο την συσκευη CON, δηλαδη το πληκτρολογιο και την οθονη, σε ενα αρχαιο που εγω το ονομαζω SAKIS.BAT (ας μην ειμαστε σωβινιστες, μπορειτε να βαλετε το δικο σας ονομα εδω, αρκει να θυμαστε να το αλλαζετε καθε φορα που θα βλεπετε το δικο μου) οτιδηποτε ακολουθησει απο εδω και περα. Φυσικα υπαρχει και καποιος τροπος να σταματησουμε τη διαδικασια αυτη, οπως θα δουμε παρακατω. Στη συνεχεια και εφ' οσον εχετε γραψει την προηγουμενη εντολη, δωστε:

```
CLS  
DIR/W  
DIR .COM
```

Πατηστε μαζι τα πληκτρα Control και Z μεχρι να δειτε στην οθονη το ^Z. Τότε πατηστε το πληκτρο Return και το drive θα στριφογυρισει και θα σωσει το αρχαιο σας. Αν δωσετε τωρα:

```
TYPE SAKIS.BAT
```

θα δειτε στην οθονη σας τις τρεις εντολες που πληκτρολογησατε προηγουμενωσ και που αποτελουν τα περιεχομενα του αρχειου σας. Τωρα δωστε;

```
SAKIS
```

και οι εντολες μεσα στο αρχαιο SAKIS.BAT θα εκτελεστον η μια κατω απο την αλλη με τη σειρα που τις γραψατε, σαν να τις ειχατε πληκτρολογησει εκεινη τη στιγμη.

Τα αρχεια δεσμης ειναι πολυ πιο δυνατα στην εφαρμογη τους απο αυτο το απλο παραδειγμα. Και τα αρθρα αυτα θα σας το αποδειξουν και θα σας δωσουν τη δυνατοτητα να κανετε ενα σωρο κολπα με το λειτουργικο συστημα και θα σας κανουν τη ζωη πολυ πιο απλη, οπως εχουν αναγκη ολοι οι τεμπεληδες προγραμματιστες.

Ας φαντασθουμε οτι το προβλημα που αντιμετωπιζουμε ειναι καπως ετσι. Θελετε να δημιουργησετε μια βελτιωμενη εκδοση της εντολης DEL που θα ζηται επιβεβαιωση για το ή τα αρχεια που διαλεξατε να σβησετε αρχεια που εσεις θελετε. Για την ωρα η εντολη αυτη απλως πιανει και σβηνει οποιο αρχαιο βρει μπροστα της, χωρις να δινει λογαριασμο σε κανενα, ενω αν θελαμε να σβησουμε δεκα αρχεια απο τα πενηντα που περιειχε ενα directory θα επρεπε στην καλυτερη περιπτωση να δωσουμε την εντολη τεσσερεις-πεντε φορες. Απο την αλλη μερια αν δινετε:

```
DEL -.  
ή  
DEL .
```

θα σβηνονταν ολα τα αρχεια που υπαρχουν μεσα στο δισκο χωρις διακριση. Με μονη διαφορα οτι θα εβγαينه ενα μηνυμα που θα προειδοποιουσε οτι ολα τα αρχεια που βρισκονται στο δισκο θα σβηθουν, σε διαφορετικη περιπτωση ακομα και αν δωσετε εντολη με χαρακτηρισ μπαλαντερ (? -) δεν θα περνате καμια ερωτηση.

Μπορει να γινει κατι τετοιο; Κανενα προβλημα. Πρωτα η λιστα των εντολων και στη συνεχεια οι εξηγησεις:

```
ECHO OFF  
CLS  
ECHO Νεο DEL με ερωτηση...  
IF "%1" == "" GOTO FAIL  
DIR %1  
ECHO Αν δε θελετε να το σβησετε  
ECHO πατηστε CONTROL+C  
PAUSE  
DEL %1  
ECHO Τα αρχεια σβηστηκαν. Ελεγχος...  
DIR %1  
GOTO BATEND  
:FAIL  
ECHO Δεν δωσατε καποιο αρχαιο...  
:BATEND
```

Το πρωτο σημειο που θα πρεπει να προσεξετε, αν βρειτε το κουραγιο να κατσετε να πληκτρολογησετε αυτες τις εντολες, ειναι να πειραματιστετε σε μια αχρειαστη δισκετα με μερικα δοκιμαστικα αρχεια, γιατι κανεις ποτε δεν ξερει τι μπορει να συμβει. Ο λογος που το λεω αυτο ειναι γιατι βρισκω την αναπτυξη batch files λιγο εκνευριστικη διαδικασια γεγονος που τεινει στη δημιουργια λαθων. Ετσι καλυτερα να γινονται οι δοκιμες επι του ασφαλους.

Μην ξεχασετε οτι το αρχαιο σας πρεπει να εχει την προεκταση BAT. Αν θελετε να το ονομαστε DELETE, το πληρες ονομα του θα πρεπει να ειναι DELETE.BAT.

Ας δουμε ομως το super-utility που φτιαξαμε με λιγη λεπτομερεια. Η πρωτη γραμμη που συνηθως βαζετε σε ενα batch αρχαιο, μολις ολοκληρωσετε την αναπτυξη του ειναι η εντολη ECHO OFF. Ετσι ο υπολογιστης σταματα να εμφανι-

ζει στην οθονη το prompt και τις εντολες που εκτελει. Μην συμπεριλαβεται αυτη την εντολη οταν βρισκεστε στη φαση της αναπτυξης, ωστε να μπορειτε να παρακολουθειτε το ρευμα των εντολων που θα εμφανιζεται κατα τη διαρκεια της δοκιμης και να κανετε σιγουρο και καλο debugging.

Η εντολη ECHO τοποθετει στην οθονη οτι την ακολουθει, οπως περιπου και η εντολη PRINT της Basic. Αν δωσετε απλα ECHO χωρις τιποτα να ακολουθει θα σας δωσει μηνυμα για το αν η λειτουργια ECHO ειναι ON ή OFF.

Συνεχιζουμε με δυο εντολες που πιθανον να σας μπερδεψουν λιγακι:

```
IF "%1" == "" GOTO FAIL  
DIR %1
```

Ενα απο τα σημεια που οφειλουν τη δυναμη τους τα αρχεια batch ειναι η ικανοτητα τους να περιλαμβανουν και μεταβλητες. Οταν θελετε να καλεσετε το αρχαιο DELETE θα μπορουσατε να γραψετε:

```
DELETE SAKIS  
DELETE .-BAK  
DELETE PETROS,SARANTIS,GIVRGOS
```

Μπορειτε να εχετε ενα σημαντικο αριθμο απο αυτες τις μεταβλητες, αλλα ας μεινουμε στη μια μεταβλητη για να μπορεσουμε να πιασουμε το νοημα του τι γινεται. Μεσα στο αρχαιο batch η μεταβλητη αναφερεται με το ονομα %1. Καθε φορα που το αρχαιο batch συναντα το %1 το αντικαθιστα εκεινη τη στιγμη με την πρωτη παραμετρο που δοθηκε στη γραμμη εντολων. Αν δε δοθηκε καμια παραμετρος τη θεση της παιρνει το κενο. Ετσι αν ειχαμε δωσει DELETE SAKIS, οι δυο γραμμες για τις οποιες γινεται ο λογος κατα τη διαρκεια της εκτελεσης του batch απο το συστημα θα επαιρναν τη μορφη:

```
IF "SAKIS" == "" GOTO FAIL  
DIR SAKIS
```

Προσεξετε τη χρηση του διπλου ισον. Αυτη ειναι η αναθεση. Οι γνωστες της Basic ειναι παρατηρησουν οτι δεν υπαρχει πουθενα THEN που να συμπληρωνει το IF.

Αν δεν δυναμε καμια παραμετρο και αφηγαμε κενη την εντολη, αυτη θα μεταφραζοταν:

```
IF "" == "" GOTO FAIL
```

και αμεσως το προγραμμα, εφ' οσον πλεον η ερωτηση ειναι αληθης θα ψαξει να βρει την ετικετα (που ο ρολος της μοιαζει με τις procedures της Pascal) FAIL. Οι ετικετες προηγουνται με ανω κατω τελεια (:), πραγμα που μου φαινεται στραβο και σε αντιθεση με τον πολιτισμενο κοσμο ο οποιος βαζει τα : στο τελος των ετικετων.

Κανετε λιγη υπομονη μεχρι το επομενο αρθρο που θα συνεχισουμε με τις υπολοιπες δυνατοτητες των αρχειων δεσμης.

Θεοδόσης Γ. Καλίκας

SPECIAL FX

ΠΩΣ ΟΙ Η/Υ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΗ ΤΕΧΝΗ

ΘΕΜΑ

Πολλοί θ' αναρωτηθούν : "Μα τι δουλειά έχει ο κινηματογράφος με τους υπολογιστές;". Η απάντηση είναι αρκετά απλή. Η εποχή στην οποία οι ταινίες βασιζόνταν μόνο και μόνο στην τέχνη των ηθοποιών και του σκηνοθέτη και φυσικά σ' ένα γεμάτο σενάριο, έχει περάσει.



Πολυ λίγες ταινίες μπορούν να σταθούν σήμερα μόνο μ' αυτήν τη συνταγή. Οι απαιτήσεις έχουν αυξηθεί. Οι απαιτήσεις αυξάνονται με κάθε καλή ταινία που διατίθεται. Η επομένη που θα διατεθεί πρέπει να είναι καλύτερη, αλλιώς θ' αποτυχεί. Τι παραπάνω όμως, έχουν οι σημερινές ταινίες; Κρατώντας την παλιά καλή συνταγή (οχι παντα!), αυτό που προστεθηκε είναι τα ειδικά εφφε.

Το ερώτημα ωστόσο παραμένει. Τι δουλειά έχουν οι ταινίες με τους υπολογιστές; Ο κυριος τομεας στον οποίο εισεβαλλαν οι υπολογιστες, είναι στην κατασκευη ειδικων εφφε. Οι υπολογιστες είτε παιζουν τον κυριο ρολο και δημιουργουν τα ειδικα εφφε, είτε βρισκονται "πισω απο τη σκηνη" και βοηθουν στη δημιουργια του εφφε. Και πραγματικα η βοηθεια που προσφερουν είναι το-

σο πολυ σημαντικη, που χωρις αυτους ι-σως να μην γινοταν η ταινια... Καλως ηλθατε, λοιπον, στο μαγικο κοσμο του κινηματογραφου και των ειδικων εφφε.

Η ΑΡΧΗ

Η πρώτη ταινία στην οποία οι υπολογιστές συνεβαλλαν σημαντικά στη δημιουργία της, ήταν η κλασικότερη ίσως διαστημική ταινία όλων των εποχών. Μίλαμε για τον "Πόλεμο των Αστρών", (Star Wars, 1977). Από τότε κάθε ταινία με ειδικά εφφε που διατίθεται έχει και κατι καινούριο. Έχει δημιουργηθεί μια βιομηχανία κατασκευής ειδικών εφφε, η οποία αναλαμβάνει να μετατρέψει την φαντασία σε πραγματικότητα.

Φυσικά οι υπολογιστές γίνονται μέρος αυτής της βιομηχανίας ολο και περισσότερο. Αυτά τα μαγικά κουτιά, βοηθούν τους χειριστές της κάμερας και τους συνθέτες να επεκτείνουν τη δημιουργικότητα τους και να δώσουν την ακρίβεια που απαιτείται σε κάθε σκηνή.



Τα PC αναλαμβάνουν να κάνουν όλους τους πολυπλοκούς και χρονοβόρους υπολογισμούς που απαιτούνται κι έτσι, οι ειδικοί των ταινιών μπορούν να πειραματιστούν με εναλλακτικές λύσεις στα διάφορα προβλήματα που προκύπτουν κατά τη δημιουργία μιας ταινίας.

Οι χειριστές της κάμερας, μπορούν να "παιξουν" με διάφορες κινήσεις της κάμερας, πριν "τραβήξουν" τη συγκεκριμένη σκηνή. Οι κατασκευαστές μοντελών μπορούν να δημιουργήσουν πρωτοτυπα στην οθονή πριν τα κατασκευάσουν στην πραγματικότητα. Οι τεχνικοί των ειδικών εφφε ηχού, μπορούν να δημιουργήσουν ηχούς οι οποίοι θα ήταν αδύνατο να βρεθούν στην πραγματική ζωή και οι συνθέτες μπορούν να κάνουν τα κυμβαλά να χτυπούν ακριβώς τη στιγμή που ο ήρωας φιλάει την κοπέλα.

Στην ταινία "Πόλεμος των Αστρών", χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά υπολογιστής για τον έλεγχο της κίνησης της κάμερας. Για να κινηθεί το Millennium Falcon, το διαστημοπλοίο του Han Solo, ένας υπολογιστής, βασισμένος σε λογική ενσωματωμένη σε ολοκληρωμένα κυκλώματα, έστειλε τις κάμερες να "πεταξουν" για λογαριασμό της εταιρείας ILM (Industrial Light and Magic), στο Van Nuys, στην California. Ο τότε αρχιμηχανικός Alvah Miller, κέρδισε ειδικό βραβείο για τη σχεδίαση του υπολογιστή ο οποίος μετακινούσε την κάμερα.

Δώδεκα χρόνια μετά, ο κυριότερος ρολός των υπολογιστών παραμένει να είναι ο χειρισμός και έλεγχος της κίνησης της κάμερας. Η ταινία "Πόλεμος των Αστρών" ήταν μια επανάσταση για το Hollywood. Αμέσως μετά προσληφθηκαν πολλοί ειδικοί στις κάμερες και κατασκευαστές μοντελών. Ο Edlund, ο οποίος αναλάμβανε τότε τη δημιουργία ειδικών εφφε για ταινίες, θυμάται τις πρώτες μέρες :

"Ο Πόλεμος των Αστρών ... Αυτή ήταν η επανάσταση στη δουλειά. Την πρώτη μέρα στην ILM, δεν είχαμε παρά μια άδεια αποθήκη κι ένα μαυρο τηλέφωνο πάνω σ' ένα μεταλλικό γραφείο. Το Hollywood τότε δεν λειτουργούσε με βάση τα ειδικά εφφε. Σήμερα πρέπει να διαλέξεις τους καταλληλούς ανθρώπους για να προσλάβεις. Τα οπτικά εφφε έχουν ωριμάσει. Δεν υπάρχει σκηνή που να μην μπορεί να πραγματοποιηθεί".

Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ

Οι θεατές σήμερα απαιτούν μια πολύ μεγάλη ποιότητα στις ταινίες. Το ερώτημα που τίθεται πια δεν είναι το : "Χρησιμοποιείτε PC για τον έλεγχο της κάμερας;", αλλά το : "Ποιον υπολογιστή και ποιο πακέτο software χρησιμοποιείτε;".

Υπάρχουν αρκετά πακέτα που διατίθενται εδώ και αρκετά χρόνια. Ένα είναι το Tondreau System του Bill Tondreau, ένας ανεξάρτητος προγραμματιστής. Ένα άλλο είναι το Spectrum της Lynx Robotics, το οποίο κατασκευάστηκε από τον Alvah Miller και τον Paul Johnson. Πολλά studio έχουν αναπτύξει δικά τους συστήματα κι έτσι μπορούν ν' αλλάζουν τα προγράμματα οπότε αυτό είναι απαραίτητο.

Η λειτουργία τέτοιων συστημάτων έχει ως εξής : Το PC στέλνει ψηφιακούς παλμούς σ' ένα σύνολο από μότερ τα οποία μετακινούν τις κάμερες, τα φωτά και τα μοντέλα. Αν οι κινήσεις έχουν προγραμματιστεί σωστά, ο χειριστής της κάμερας μπορεί να φύγει για να πει ένα ποτηρι καφέ. Ο εξοπλισμός θα κινηθεί μόνος του. Και αν κατά λάθος κάποιος βρεθεί μπροστά στην κάμερα την ώρα που "τραβάζει", τότε όλη η σειρά

μπορεί να επαναληφθεί αυτομάτα.

Η κίνηση της κάμερας πρέπει να είναι απολύτως ακριβής και αλάνθαστη. Η μια σκηνή πρέπει να ταιριάζει ακριβώς με την επομένη. Για αυτόν το λόγο είναι απαραίτητος ο υπολογιστής. Πριν τη χρήση των υπολογιστών οι άνθρωποι έπρεπε να κάνουν το animation με το χέρι. Αυτό είναι κάτι το απαράδεκτο σήμερα.

Ο υπολογιστής γλυτώνει επίσης και πολύ χρόνο. Για παράδειγμα σκηνές 15 λεπτών παλιά ήθελαν αρκετούς μήνες για να ολοκληρωθούν, αν φυσικά μπορούσαν να γίνουν. Για μια σκηνή από την ταινία Cocoon II, όπου ένας γέρος μετατρέπεται σε μια μπαλα ενέργειας, ο cameraman χρησιμοποίησε αρκετά φίλτρα για να πετύχει τη σωστή φωτεινότητα. Το PC του επέτρεψε να πειραματιστεί με διάφορες φωτεινότητες μέχρις ότου βρει την κατάλληλη για την σκηνή. Ο ίδιος cameraman συμπληρώνει : "Χωρίς τους υπολογιστές, το 90 τοις εκατό των ειδικών εφφε που βλέπετε σήμερα δεν θα μπορούσαν να γίνουν. Δεν θα υπήρχε αρκετός χρόνος."

Μια σκηνή της ταινίας "Indiana Jones and the Last Crusade", είναι αυτή στην οποία ο Indiana Jones βρίσκεται σ' ένα αεροπλάνο του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου και κυνηγάει ένα άλλο αεροπλάνο. Η σκηνή περιλαμβάνει πολλές επικίνδυνες μανούβρες των αεροπλάνων. Στην πραγματικότητα δεν ήταν ο Harrison Ford αυτός που οδηγούσε το αεροπλάνο αλλά ένα PC.

Πολλές από τις επικίνδυνες σκηνές του έργου, γυρίστηκαν με μοντέλα που ελεγχόνταν από PC. Επίσης χρησιμοποιήθηκε animation αντί για live action. Για παράδειγμα, γι' αυτή τη μεγάλη εναερία σκηνή, ένα ζευγάρι μοντελών αεροπλάνων χρησιμοποιήθηκε και φωτογραφήθηκε στη σκηνή. Χρησιμοποιήθηκε ένας υπολογιστής Hewlett-Packard HP 200 κι ένα joystick για να μετακινήθουν η κάμερα και τ' αεροπλάνο. Επειδή δεν ήταν δυνατόν να μετακινηθούν τ' αεροπλάνο αρκετά γρήγορα σε πραγματικό χρόνο, οι χειριστές της κάμερας προγραμματίσαν τον υπολογιστή να τραβεί τα frames σε αργό χρόνο, κρατώντας κάθε ένα για αρκετά δευτερόλεπτα. Όταν το κοινό είδε την ταινία σε κανονική ταχύτητα (24 frames το δευτερόλεπτο), τ' αεροπλάνο κινούνταν στην οθονή με ηλιγγιάδη ταχύτητα.

Μοντέλα του Harrison Ford και των άλλων ηθοποιών καθόνταν στα cockpit των αεροπλάνων. Τα μοντέλα αυτά ελεγχόνταν από υπολογιστή. Οι τεχνικοί χρησιμοποίησαν ένα joystick για να χειριστούν την κίνηση των κεφαλιών και του επάνω μέρους του σώματος των μοντελών. Με αυτόν τον τρόπο καταφέρναν να κάνουν τα μοντέλα ν' ακολουθούν την κίνηση των αεροπλάνων.

Σε μια άλλη σκηνή της ταινίας, ο Indiana Jones οδηγεί το αυτοκίνητο του με-



σα σε μια σκοτεινή σπηλιά, και βρίσκεται την εξοδο της σπηλιάς κλεισμένη από ένα τοίχο φωτιάς. Αντί να ρισκάρουν να καψουν τον Harrison Ford, οι τεχνικοί σχεδίασαν τις φλογές και αργότερα τις συνδύασαν με την ζωντανή σκηνή. Χρησιμοποίησαν ένα IBM PC AT για να ελεγχουν την κίνηση της κάμερας για το animation.

"THE ABYSS" - ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

Μια νέα ταινία που έχει διατεθεί και η οποία παίζεται και στους κινηματογράφους της Ελλάδας, είναι η ταινία "The Abyss". Είναι μια περιπέτεια που εκτυλίσσεται στη θάλασσα. Η υπόθεση της ταινίας αναφέρεται σε μια ομάδα δυτών που προσπαθεί να εντοπίσει ένα αμερικανικό πυρηνικό υποβρυχίο, που βυθίστηκε κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες. Το 70 τοις εκατό των ειδικών εφέ της ταινίας έγινε από την εταιρεία Dream Quest Images. Η δουλειά της είναι τόσο καλή, που αναμένεται να βραβευθεί.

Το κοινό δεν θα καταλάβει ποτέ ότι στην ταινία χρησιμοποιείται το σύστημα Dream Quest Motion Control System (DQMCS), το οποίο αναπτύχθηκε από τον Fred Iguchi, τον Robert Wilcox και ένα συνεργείο τεχνικών. Το DQMCS τρέχει σε

έναν 386 PC, εφοδιασμένο με έναν μαθηματικό συνεπεξεργαστή στα 25 MHz. Το δημοφιλές σύστημα κίνησης κάμερας Tondreau μπορεί να χειριστεί μέχρι 24 κανάλια, ενώ το σύστημα Spectrum της Lynx Robotics μπορεί να χειριστεί 23 κανάλια. Ωστόσο, το σύστημα DQMCS χειρίζεται ταυτόχρονα μέχρι 32 κανάλια: 8 για τα μοτέρ της κάμερας, 6 για τα μοτέρ τριών μοντελών και 6 για τα φωτά. Το παλιό σύστημα της εταιρείας μπορούσε να χειριστεί μέχρι 16 κανάλια.

Η αύξηση του αριθμού των καναλιών είναι ένα τεχνικό επίτευγμα, το οποίο θα επιτρέψει στα συνεργεία της Dream Quest να δημιουργήσουν πιο πολύπλοκες σκηνές σε λιγότερο χρόνο. Για παράδειγμα, μια κάμερα live-action έχει 6 μοτέρ. Ένα αυτοκίνητο ή ένα διαστημόπλοιο συνήθως απαιτεί 5 μοτέρ. Αν το σύστημα κίνησης μπορεί να χειριστεί μόνο 14 κανάλια, περιορίζεται μόνο σε μια κάμερα και σε ένα μοντέλο των 5 μοτέρ. Αυτό περιορίζει το animation του μοντέλου και τον αριθμό των μοντελών που μπορούν να βρεθούν σε ένα "τραβήγμα" σκηνής.

Η ταινία απαιτεί ταυτόχρονο έλεγχο της κάμερας και αρκετών μοντελών. Σε μια σκηνή, για παράδειγμα, μια μινιατούρα πυρηνικού υποβρυχίου περιβάλλεται από έναν αριθμό μικροτέρων υποβρυχίων οχημάτων. Το παλιό σύστημα κίνησης της κάμερας θα είχε αναγκα-

σει την Dream Quest να "τραβήξει" τη σκηνή αυτή πολλές φορές και να συνδυάσει τις λήψεις αργότερα. Ακόμη και μικρές ατελείες στη διαδικασία μπορούν να καταστρέψουν την ψευδαισθησία.

Αλλά το σύστημα DQMCS επιτρέπει στο συνεργείο να "τραβήξει" όλα τα μοντέλα σε μια φορά, συμπληρώνοντας τα φωτά και άλλες μικρολεπτομέρειες, δίνοντας έτσι τον απαραίτητο ρεαλισμό που απαιτείται στην εικόνα, χωρίς αντίστοιχη πτώση της ποιότητας.

Επειδή το σύστημα DQMCS μπορεί να κάνει πολλά περισσότερα πράγματα από τους προκατόχους του, επιτρέπει στους χειρίστες της κάμερας να αναπτύξουν το καλλιτεχνικό τους "μάτι". Όταν ο cameraman της Dream Quest, Mike Bigelow ετοιμάζεται να τραβήξει μια σκηνή, καθάει στο πληκτρολόγιο και κινεί την κάμερα, βλέποντας την εικόνα μέσα από ένα ειδικό μονιτόρ, που είναι συνδεδεμένο στο PC. Βλέπει ότι ακριβώς βλέπει και η κάμερα. Αν του αρέσει μια συγκεκριμένη κίνηση της κάμερας, την αποθηκεύει στη μνήμη του υπολογιστή, δίνοντας ταυτόχρονα και άλλες παραμέτρους, όπως το πόσο μακριά και το πόσο γρήγορα πρέπει να κινηθεί η κάμερα. Το σύστημα, αυτόματα, μπορεί να επαναλάβει την κίνηση της κάμερας.

ΜΟΝΤΕΛΑ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΕΣ

Τα συστήματα κίνησης με βάση ηλεκτρονικό υπολογιστή κάνουν περισσότερα από το ελέγχουν την κίνηση της κάμερας. Ελέγχουν, επίσης και την κίνηση των μοντελών. Για να γίνει η ταινία The Empire Strikes Back χρησιμοποιήθηκε ένα πληκτρολόγιο και ένα joystick για να γίνει ο χειρισμός των ποδιών του "tauntaun", ένα πλάσμα σαν αλόγο το οποίο μετέφερε τον Luke Skywalker στη μάχη.

Επίσης, στην ταινία Moonwalker, στην οποία πρωταγωνίστησε ο Michael Jackson, χρησιμοποιήθηκε ένας υπολογιστής για να ελεγχτεί τα μάτια, τα αυτιά και το στόμα του ρομπούτ, στο οποίο μετατράπηκε σε μια σκηνή ο Jackson. Σημειώνεται, ότι η σκηνή της μεταμορφώσεως χρειαζόταν 20 επί μέρους κινήσεις, αντί για τις συνηθισμένες 12. "Ήταν το πιο δύσκολο πράγμα που κάναμε μέχρι τώρα", λέει ο Fred Iguchi από την Dream Quest.

ΜΟΥΣΙΚΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Μια από τις ωραιότερες ταινίες του 1988 ήταν και η ταινία "Who Framed Roger Rabbit?". Μια από τις σκηνές της ταινίας, περιλαμβάνει τον Donald Duck και τον Daffy Duck να παίζουν πιάνο. Ο συνθέτης της ταινίας Alan Silvestri αντι-

μετώπησε πρόβλημα. Το πρόβλημα ήταν το πως να δημιουργήσει ένα υψηλής ταχύτητας ντουετο. Μια ζωντανή ορχήστρα δεν θα μπορούσε να το παίξει. Μια επιταχυνόμενη ταινία, θα ακουγόταν περισσότερο σαν ταινία που έχει επιταχυνθεί, παρά σαν ζωντανή μουσική.

Για να λύσει το πρόβλημα, χρησιμοποίησε MIDI interfaces για δύο πιανίστες. Στη συνέχεια, προγραμματίσε τη μουσική με καταλληλό τρόπο και το αποτέλεσμα φάνηκε στην οθόνη.

Η υιοθέτηση του MIDI (Musical Instrument Digital Interface), ενώσε τους κόσμους της μουσικής και της τεχνολογίας. Το MIDI μπορεί να ενώσει υπολογιστές με συνθεσαίзерς, κιθάρες, μηχανήματα ήχων και γενικά, σχεδόν με κάθε όργανο.

ΕΙΔΙΚΑ ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

Βεβαία, στις ταινίες δεν ακουγεται μόνο μουσική. Ακουγονται και κάποιοι ήχοι, οι οποίοι δεν μπορούν να βρεθούν στην πραγματική ζωή, αλλά είναι απαραίτητοι για να πλαισιώσουν το φιλμ. Για να δημιουργηθούν αυτοί οι ήχοι, συνήθως ηχογραφούνται κάποιοι θορυβοί, οι οποίοι στη συνέχεια μπαίνουν σε έναν υπολογιστή (π.χ. Mac II). Από τη στιγμή που η μουσική είναι εκεί μέσα, μπορεί να βγει οποιοσδήποτε ήχος.

Στη συνέχεια, παρατίθεται η γνώμη του David Denby, ο οποίος είναι κριτικός ταινιών για το New York magazine και ο οποίος είναι κατά της υπαρξής των ειδικών εφέ στις ταινίες.

"Είμαι ευχαριστημένος που ακούω ότι τα PC επέξαν πολύ σημαντικό ρόλο στο να γίνουν οι ταινίες Ghostbusters, The Fly και Who Framed Roger Rabbit?, οι οποίες ήταν πολύ καλές.

Αλλά πόσες ταινίες που βασίζονται στα PC είναι τόσο καλές όσο αυτές οι τρεις; Πολύ λίγες. Υπάρχουν ένα σωρό ταινίες, οι οποίες φαινονται θαυμασίες, αλλά απευτυχώς τελειώσε. Θυμηθείτε το Willow του George Lucas.

Τα PC είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την παραγωγή συγκεκριμένου είδους ταινιών. Αλλά καμία τεχνολογική βελτίωση δεν μπορεί να κάνει τις ταινίες σημαντικά καλύτερες. Μόνο μια αλλαγή στο όλο σύστημα κατασκευής ταινιών ή μαζική απογοήτευση του κοινού μπορούν να οδηγήσουν στην δημιουργία καλύτερων ταινιών.

Οι αμερικανικές ταινίες ποτέ δεν απέφεραν περισσότερα χρήματα από ότι τώρα, αλλά και ποτέ, σαν σύνολο, δεν ήταν περισσότερο χειρότερες. Οπωσδήποτε, υπάρχουν και καλές ταινίες, αλλά πολύ λίγες σε κάθε χρόνο. Μπορεί να περάσει μια πολύ μεγάλη χρονική περίοδος (για παράδειγμα ένας ολοκληρωμένος χειμώνας), χωρίς να διατεθεί εστω



και ένα φιλμ που να κάνει έναν ενήλικο να ευχαριστηθεί, χωρίς ταυτόχρονα να αισθανθεί ηλίθιος.

"Στο τέλος, πάντα θα ψαχνουμε τον παραγοντα άνθρωπο, έτσι ώστε να έχουμε κάποια αληθινή συναισθηματική επαφή με την ταινία".

Η άποψη που ακολουθεί, είναι του Richard Schickel, κριτικού ταινιών, για το Time magazine.

"Υπάρχει κάποιο σημείο, από το οποίο περνούν όλες οι νέες τεχνολογίες: το σημείο, στο οποίο τρομαίζουν τους ανθρώπους. Ο φόβος που εμπνέουν είναι απλός: ότι οι καινούργιες μηχανές θα ανταλλάξουν ρόλους μ' εμάς, ότι από πιστοί υπηρέτες θα γίνουν σκληροί αφέντες. Οι ταινίες είναι ιδιαίτερα ευαίσθητες στις νέες τεχνολογικές επιτευξεις. Η βελτίωση και η εξέλιξη που έχουν γνώρισε είναι πολύ σημαντική.

Υπάρχουν μερικοί άνθρωποι, οι οποίοι αμφιβάλουν για το ποσο επιτεύχθηκε κάποια προόδος. Ωστόσο, τα ειδικά εφέ και το animation στην πραγματικότητα αποτελούν την πιο αγνή μορφή κινηματογραφικής τέχνης, γιατί αντιπροσωπεύουν τη μόνη δυνατότητα που έχουν οι ταινίες και που καμία άλλη τέχνη δεν μπορεί ούτε καν να προσεγγίσει.

"Ωστόσο, δεν μπορώ να φανταστώ, ότι οι ταινίες με ειδικά εφέ θα κυριαρχήσουν. Στους περισσότερους ανθρώπους αρέσουν, αλλά δεν θα ήθελαν να βλέπουν μια κάθε βδομάδα.

Το κοινό που πρέπει να προσελκύσουν οι κατασκευαστές ταινιών, συνεχίζει να ψαχνεί για τα ίδια πράγματα που εψάχνε πάντα: ρομαντισμό και συναισθηματισμό μέσα από ελκυστικούς ανθρώπους".

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ HOLLYWOOD

Αν και ο κύριος ρολός των υπολογιστών στον κινηματογράφο είναι η κίνηση της κάμερας και των μοντελών, ωστόσο σιγά - σιγά, οι υπολογιστές τείνουν να κατακτήσουν και άλλους τομείς. Γυρνώντας πίσω στη 1982, το Hollywood δεν έδειχνε να ενδιαφέρεται πολύ για τους προσωπικούς υπολογιστές. Σήμερα, όμως, υπάρχει ένας γενικός ενθουσιασμός για τα PC.

Ενας από τους τομείς που βοηθούν πολύ τα PC είναι και η οργάνωση των ταινιών. Πολλές φορές, μεγάλες παραγωγές έχουν τόσες ευθύνες για τους σκηνοθέτες, που ένας οργανωτής είναι απόλυτα απαραίτητος. Για παράδειγμα, ο Cliff Coleman, βοηθός σκηνοθέτη για την ταινία Karate Kid III, χρησιμοποίησε έναν φορητό προσωπικό υπολογιστή για να μπορεί να προγραμματίσει μέχρι και τις λεπτομέρειες του λεπτού. Επίσης, πολλοί συγγραφείς σεναρίων, ανακάλυψαν ότι με χρήση των υπολογιστών μπορούν να γράψουν και να αναθεωρήσουν ταχύτερα τα σενάρια τους.

Σε μερικά χρόνια, τα PC θα κατακτήσουν και άλλους τομείς, όπως σχεδίαση ολοκληρωμένων σκηνών ταινίας στον υπολογιστή, δημιουργία ειδικών βάσεων δεδομένων, απομακρυσμένη επικοινωνία μέσω δικτύου, και άλλα.

Βεβαία, τα PC δεν γράφουν, ούτε σκηνοθετούν ταινίες από μόνοι τους (ακόμα!), αλλά σίγουρα βοηθούν να μειωθεί το στρες μερικών ανθρώπων στο Hollywood. Τους βοηθούν να παρουν πιο σωστές και ολοκληρωμένες αποφασίες.

Χρήστος Πίγκας

A T A R I S T F M

ΤΟ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ 1988!

Για μας η τεχνολογική εξέλιξη συνεχίζεται
και μετά το πρώτο βραβείο!

520ST™

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

99.600 ΔΡΧ.

1988: Πρώτο βραβείο
στο ATARI 520ST™. Οι μεγαλύτεροι
εκδότες των περιοδικών computers της
Αμερικής, Αγγλίας, Ιταλίας, Γιουγκοσλαβίας,
Πολωνίας, Ισπανίας, Ιαπωνίας, Γερμανίας, Ουγγαρίας
και Γαλλίας, ήταν απόλυτα βέβαιοι και γνώριζαν πολύ καλά
ότι το ATARI 520ST™ ήταν το καλύτερο computer της χρονιάς
1988, γι' αυτό και του χάρισαν το πρώτο βραβείο.

Γιατί δεν είναι απλώς ένα computer, αλλά τρία σε ένα.
(με Mac Emulator, PC Emulator, και είναι ST!)

Ανακαλύψτε τώρα γιατί τα ATARI ST™
θα εξακολουθήσουν να είναι τα καλύτερα και στο μέλλον.

Υπάρχει software στα ελληνικά για όλη τη σειρά ST.
Word Proccesing, Data Base, Spread Sheet, CAD
Desk top Publishing, P.C. Emulator, Mac Emulator.
ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΣΕ 520ST™, 1040ST™ MEGA 2, MEGA 4.

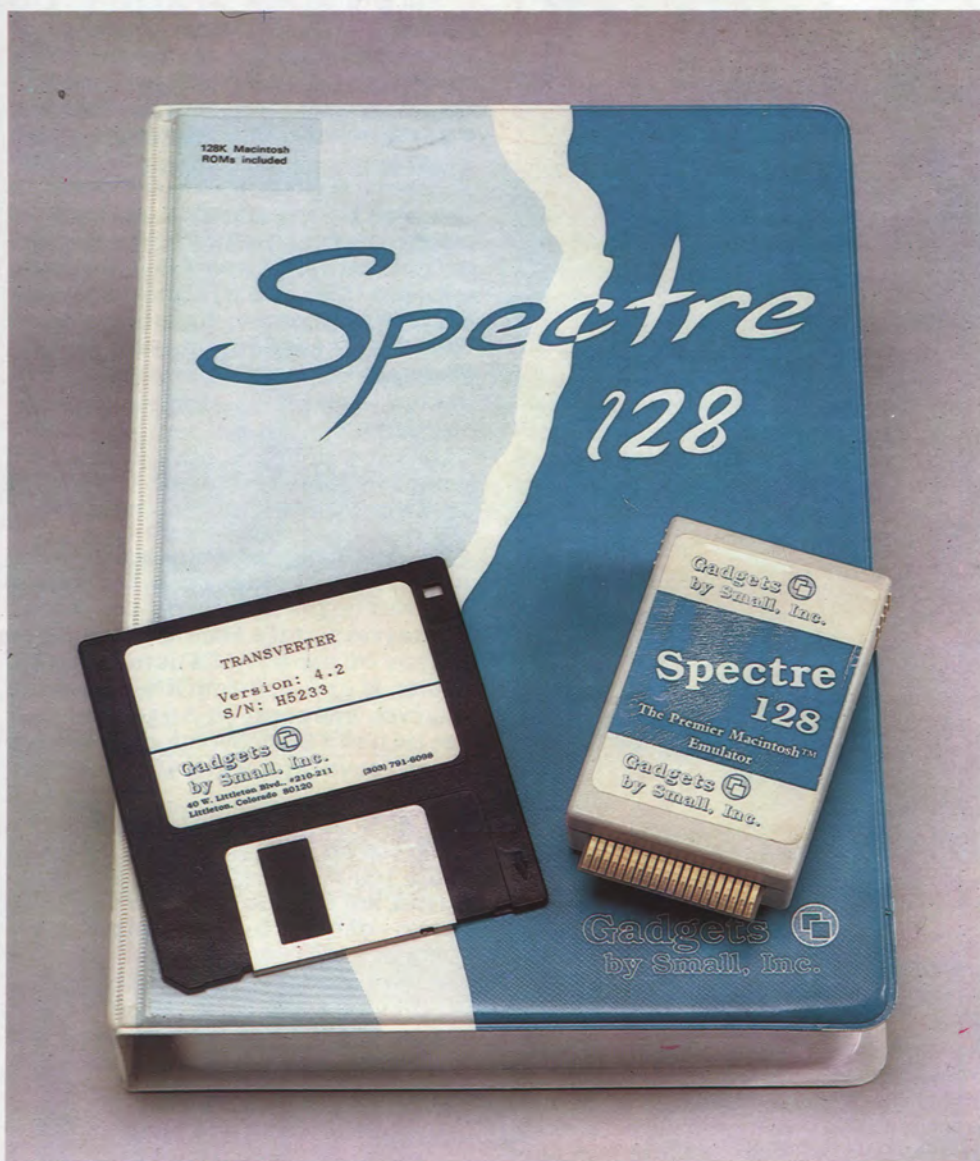

ATARI

ΕΛΚΑΤ Α.Ε. ΣΟΛΩΝΟΣ 26 ΑΘΗΝΑ 106 73
ΤΗΛ. 3640719, 3642985

ΥΠΟΚ/ΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 12 ΤΗΛ. 833581

SPECTRE 128

Η ΓΛΥΚΙΑ ΓΕΥΣΗ ΤΟΥ ΜΗΛΟΥ



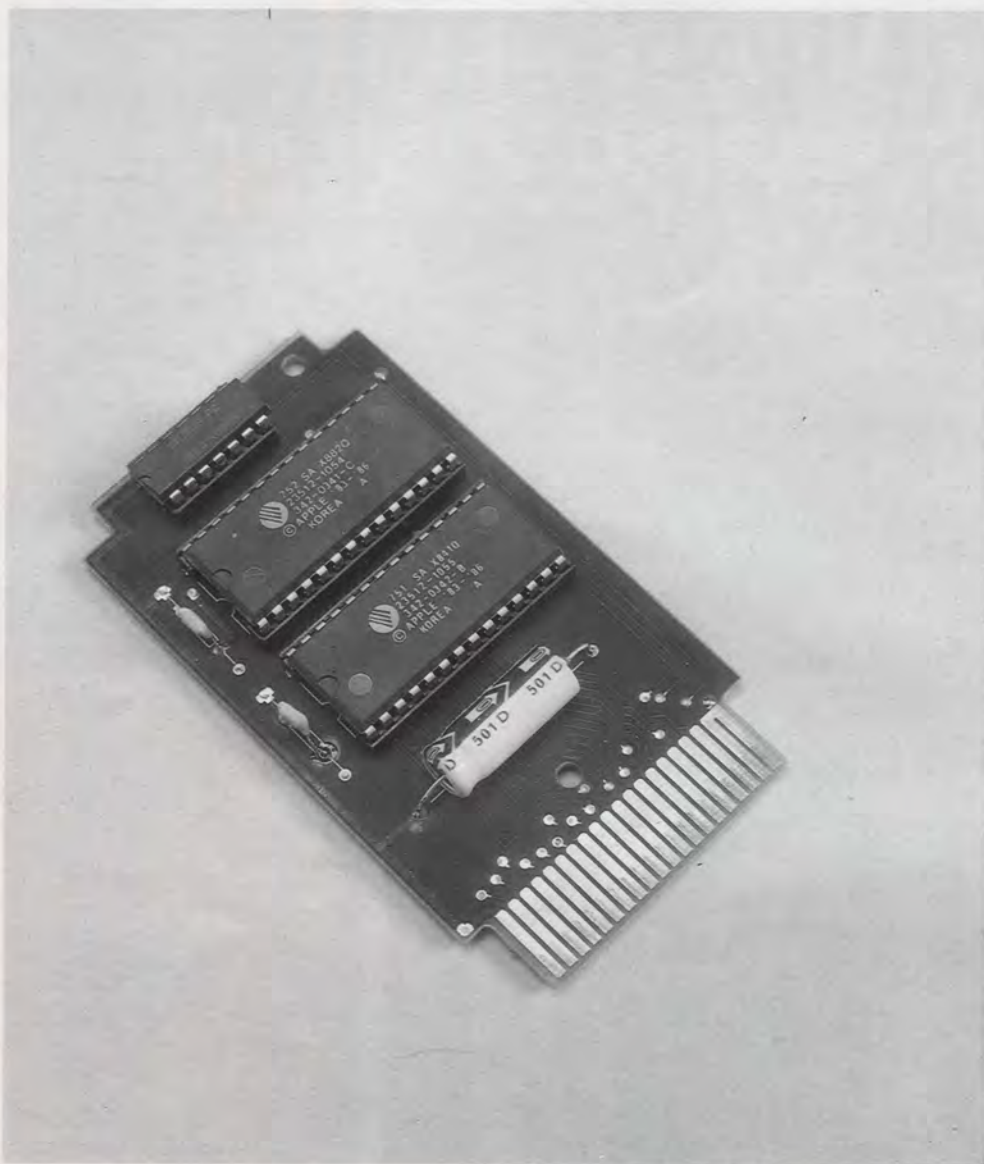
Μετα απο το Aladin και το Magic Sac κυκλοφορησε, το hardware - based Mac Emulator, Spectre 128. Δημιουργηθηκε για να καλυψει το κενο μεταξυ του Atari ST και του καινουργιου Software του Macintosh.

Το Spectre 128 τρεχει νομιμως το Macintosh 128 k system Roms, με πληρη συμβατοτητα ολων των καινουργιων προγραμματος:

- Hypercard
- Adobe Illustrator
- Page Maker
- Mac Write 5.0
- Mac Paint 2.0
- Multi Finder
- Quark Xpress

- Aldus Freehand
- Microsoft Word, version 4β
- Microsoft Excell και πολλα αλλα.

Πριν λιγο καιρο οι χρηστες προγραμματος Macintosh (μεσω Atari ST εννοουμε βεβαια!) ησαν ευτυχεις τρεχοντας τα περισσοτερα προγραμματα απ'αυτα που υπαρχουν στη βιβλιοθηκη του Macintosh. Παραβλεποντας ακομη και την αδυναμια του Aladin η Magic Sac, να αναπαραγαγει τον ηχο του Macintosh.



Τον τελευταίο καιρό όμως τα πράγματα άλλαξαν, μια και άλλαξε το "σκηνικό" στη βιβλιοθήκη του Mac. Καινούρια προγράμματα κυκλοφορήσαν όπως το Abode Illustrator, το Hypercard κ.ά. και οι emulators Aladin και Magic Sac δεν επαρκούσαν. Ο δραστήριος David Small της εταιρείας Gadgets by Small αντέληφθη γρήγορα το πρόβλημα και μετά από σκληρή δουλειά παρουσίασε τον καινούργιο emulator με το όνομα Spectre 128.

Τα αποτελέσματα της δουλειάς του είναι εμφανή:

- 30% μεγαλύτερη οθονή
- 20% πιο γρήγορος από τον Mac Plus
- και ήχος. Γλυκός ήχος Macintosh.

Πολλά προγράμματα που ήταν ασυμβατά με τους προηγούμενους emulators, τώρα είναι πλήρως συμβατά. Η πρώτη version του Spectre 128 λέγεται 1.9.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ SPECTRE 128

Ο Spectre 128 emulator βρίσκεται μέσα σ'ένα πολύ ωραίο και μικρών διαστάσεων πλαστικό κουτί. Πιο μικρό από του Magic Sac. Βεβαίως λείπει το clock που περιείχε ο Magic Sac. Στο κάτω μέρος του πλαστικού κουτιού υπάρχουν τρεις μικρές πλαστικές βάσεις, για να στηρίζεται η κατασκευή στον παγκό εργασίας, χωρίς να καταπονείται η Cartridge Port του Atari.

Διαθέτει δύο Apple ROMs των 128K. Η κατασκευή μπορεί να εργαστεί και με τις ROMs των 64K αλλά δεν έχει τα πλεονεκτήματα του Spectre 128.

Παραμένει ακόμη το πρόβλημα του Atari ST που δεν μπορεί να γράψει και να διαβάσει απ'ευθείας δισκετες Macintosh. Οφείλεται στο ότι το Mac disk drive δουλεύει με μεταβλητή ταχύτητα από

300 μέχρι 600 στροφές το λεπτό και σε format GCR (Group Coded Recording), σε αντίθεση με τον Atari που δουλεύει σταθερά στις 300 στροφές το λεπτό και σε format MFM.

Στους προηγούμενους emulators το πρόβλημα ξεπεραστήκε μ'ένα καλώδιο σειριακής επικοινωνίας που διασυνδέει τον Mac και την ST, μεταφέροντας τα data του Mac στη δισκετα του ST σε format που ορίζει ο emulator και το software.

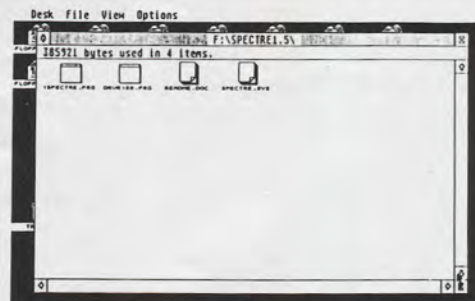
Και στο Spectre 128 μπορεί να ακολουθηθεί ο ίδιος δρόμος, αγοράζοντας το Transfer kit για Spectre 128 που το κατασκευάζει η γνωστή εταιρεία Hi-Soft και αποτελείται από καλώδιο διασύνδεσης και το κατάλληλο Software επικοινωνίας.

Επίσης ο Doug. N. Wheeler συνεργαζόμενος με την Gadgets by Small δημιούργησε έναν Software formatter που ονομάζεται Transverter 4.20. Ουσιαστικά είναι μια Utility που σχεδιάστηκε να παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα να μεταφέρει-μετατρέπει αρχεία μεταξύ Macintosh και συνηθισμένων Atari ST δισκετών.

TRANSVERTER 4.20

Ας δούμε πιο προσεκτικά τις δυνατότητες που μας παρέχει ο Transverter 4.20. Κατ'αρχήν μετατρέπει και μεταφέρει αρχεία μεταξύ Macintosh και ST δισκετών σε μορφή ASCII μεταξύ των δύο format. Η μεταφερσιμότητα των αρχείων κειμένου επιτρέπει να δημιουργείς ένα αρχείο μ'ένα ST πρόγραμμα και μετά να το επεξεργάζεται μ'ένα Macintosh πρόγραμμα.

Η πολύ καλή δυνατότητα όμως είναι η δημιουργία ενός αρχείου σε PostScript μέσω του Publishing Partner για παράδειγμα, και η μεταφορά του σ'ένα πραγματικό - αληθινό δίσκο Macintosh, χρησιμοποιώντας βεβαίως τον Translator One disk drive interface, και κατοπιν να τυπωθεί σ'έναν Apple Laser Writer ή ακόμη καλύτερα μια λινοτυπική μηχανή. (Είναι οι μηχανές που χρησιμοποιούνται στην τυπογραφία).



TO MENU TOY TRANSVERTER 4.20

Είναι ίδιο με το menu που συναντάμε στις εφαρμογές του ST. Στο ανω μέρος της οθόνης, από τ'αριστερά στα δεξιά βλέπουμε: Desk - File - Options - Write Boot - Run Program.

Το Desk: μας πληροφορεί για το Copyright και τον κατασκευαστή.

Το File: έχει δυο υπομενού το ST και το Mac, που μεταφέρει αρχεία, αναλόγα με την επιλογή μας, από Mac σε ST και το αντίστροφο. Επίσης εκεί βρίσκεται και η ενδειξη QUIT.

Τα Options: πάλι υποδιαιρείται σε υπομενού.

- Set drives: Επιλεγείς μεταξύ των floppy disks ή του hard disk, πιο θα χρησιμοποιείται για ST δισκετες και πιο για Mac.

- Set options: Προτοποθετείς διαφορές options του προγράμματος.

- Write Boot: Γράφει boot blocks του Macintosh για bootable δισκετες.

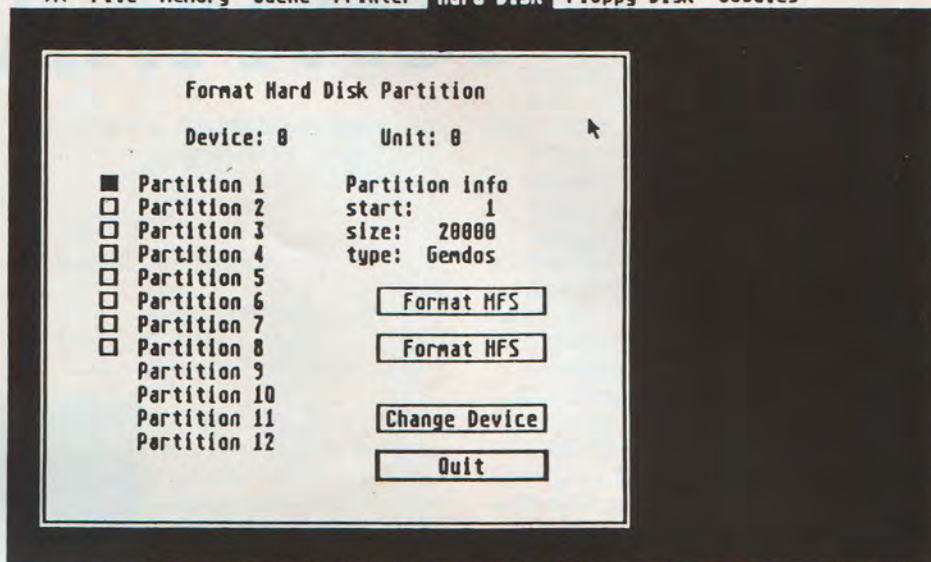
Run Program: μια άλλη δυνατότητα του προγράμματος είναι ότι σου επιτρέπει να τρέξεις κάποια άλλη εφαρμογή του ST χωρίς να "βγεις" από το Transverter. PRG.

Το manual του Transverter 4.20 αποτελείται από 13 σελίδες και είναι αρκετά κατατοπιστικό.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ SPECTRE 128

Ο δημιουργός του Spectre 128, Dave Small και ιδρυτής της εταιρείας Gadgets by Small Inc. - ο οποίος φαίνεται από τον τρόπο γραφής του, να είναι ενδιαφέρον

File Memory Cache Printer **Hard Disk** Floppy Disk Goodies



τυπος - αφού μας περιγράφει (στο manual των 95 σελίδων που συνοδεύει το πακέτο) το οικογενειακό ιστορικό του, τις προηγούμενες δραστηριότητες του στα ηλεκτρονικά και τον προγραμματισμό, μας μιλάει για τη γυναίκα του και το μωρό τους, μας λέει πως πήρε την απόφαση να φτιάξει τον 128K Mac Emulator.

Στις επόμενες σελίδες του manual υπάρχουν πληροφορίες για τον emulator και τις απαιτήσεις σε hardware (ενός Atari ST ένα μονοχρωμο monitor, συμβατός εκτυπωτής κ.λπ.).

Το set των 128K ROMs με το Operating System της Apple (Mac Plus) που χρησιμοποιεί έχουν κωδικούς "342-0341-G" και "342-0342-B".

Το Spectre 128 τρέχει σε μονοχρωμο monitor παρα πολύ καλά με καταπληκτική ευκρίνεια εικόνας, ενώ αντίθετα ο

κατασκευαστής αναφέρει πως δεν τρέχει σε εγχρωμο.

"ΤΡΕΧΟΝΤΑΣ" ΤΟ SPECTRE 128

Με κλειστό το διακόπτη, Power του ST, συνδέετε τον emulator στην Cartridge Port. Ανοίγετε το μηχανήμα και φορτώνετε το Start up πρόγραμμα. Double click στο drive A και έχετε την εμφάνιση της πρώτης οθόνης.

Οι δυνατότητες που παρέχονται στο χρήστη από το menu είναι παρα πολλές και απαραίτητες.

Υποστηρίζει σκληρό δίσκο και παρέχει μεγάλη ευκαμψία στο set up. Επειδή ο Atari ST δεν διαθέτει αυτομάτο Eject δισκετας όπως ο Macintosh, έχει προβλέψει ο D.Small κάθε φορά που πρέπει να βγει η δισκετα από το drive να ειδοποιεί με ένα "A" στο ανω δεξίο μέρος της οθόνης, για το A-drive και "B" για το B-drive.

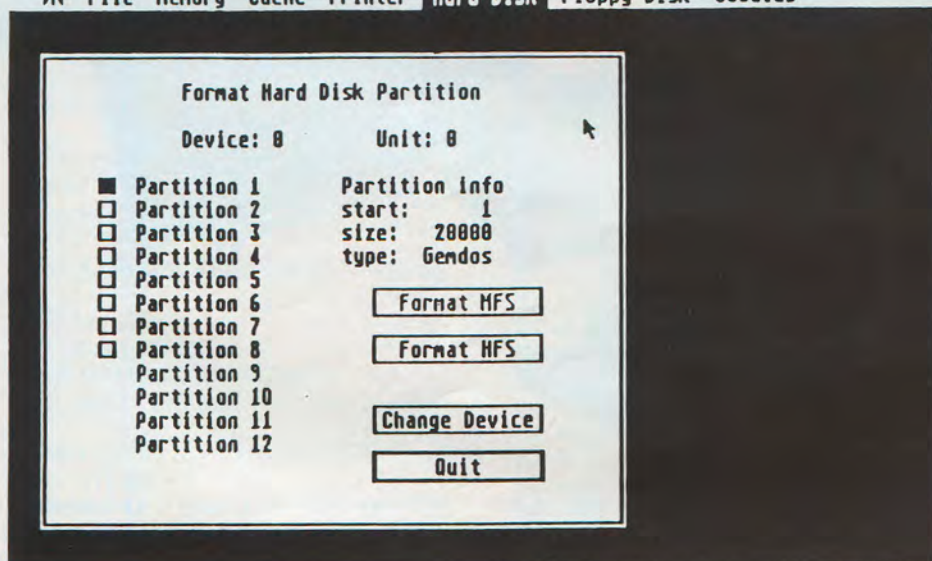
Η τιμή πώλησης στην Αγγλία του Spectre 128 version 1.9 είναι 199 λίρες Αγγλίας και η τιμή του στην Αμερική 180 δολάρια.

Μπορείτε όμως να αγοράσετε τον Spectre στην Ελλάδα από τα καταστήματα της "Computer Market". Η Computer Market έχει αντιγράψει το hardware και το software του emulator. Μαζί με τα manuals το ολοκληρωμένο πακέτο το προσφέρει στις 30.000 δρχ με ΦΠΑ.

Κλεινόνας αυτή την παρουσίαση πρέπει να πούμε πως ο Dave Small συνεχίζει να βελτιώνει την κατασκευή του και η φιλοδοξία του είναι να καταφέρει το drive του ST να διαβαζει original Mac δισκετες.

Γιαννης Ντοντορος

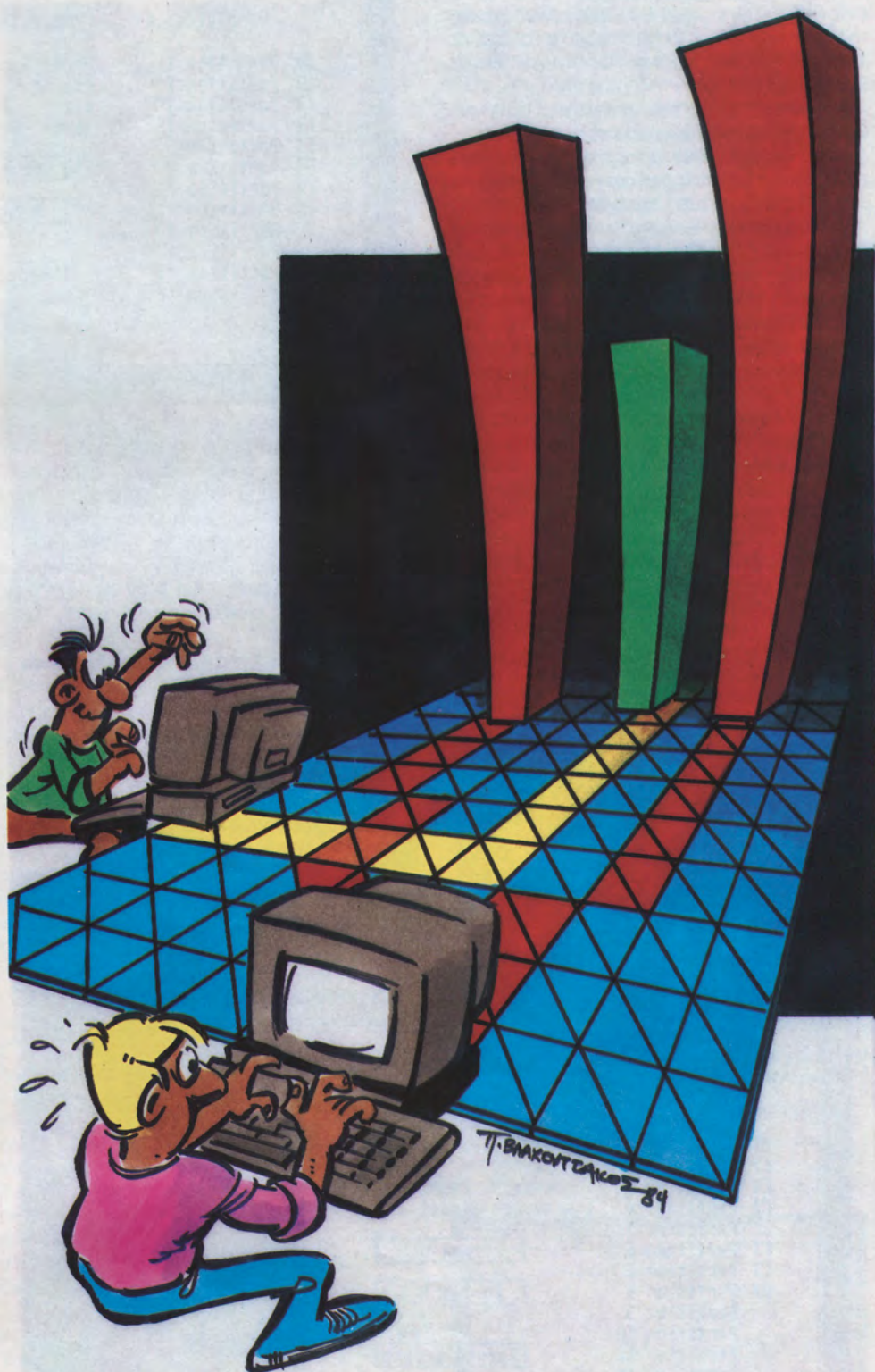
File Memory Cache Printer **Hard Disk** Floppy Disk Goodies



ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ ΡC

ΘΕΜΑ

Τα γραφικά των ηλεκτρονικών υπολογιστών χρησιμοποιούνται ευρέως στο χώρο των επιχειρήσεων προκειμένου να επιτευχθεί η παραστατική απεικόνιση σημαντικών μεγεθών, από τη μεταβολή των οποίων εξαρτάται άμεσα η χαραξη της πολιτικής που θα ακολουθησει στο εξής μια εταιρεία.



Απο το τευχος αυτο ξεκιναι το πιο ενδιαφερον μερος αυτης της σειρας αρθρων μια και αφηνομε την λιγο-πολυ θεωρητικη παρουσιαση εντολων που α-

φορουν την διαχειριση γραφικων και μπαينوμε στο χωρο των πρακτικων εφαρμογων. Ξεκιναι παρουσιαζοντας μερικες συγκεκριμενες "λυσεις" οι ο-

ποιες καλυπτουν καιριες αναγκες στον επιχειρησιακο τομεα οσον αφορα την παραστατικότερη παρουσίαση διαφορών οικονομικών μεγεθών και την αποτελεσματικότερη παρακολούθηση της μεταβολής τους σε συναρτηση με το χρόνο.

Είναι γενικά αποδεκτό ότι "μία εικόνα αξίζει όσο χιλίες λέξεις" μία και μία καλή οπτική παρουσίαση μπορεί να μεταδώσει ιδέες με πολύ μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα από ότι μία προφορική ή γραπτή περιγραφή. Ο κανονάς αυτός ισχύει πολύ περισσότερο στο χώρο των επιχειρήσεων, όπου μία σειρά σημαντικών αριθμητικών μεγεθών πρέπει να κατανοηθούν, να αναλυθούν και να εκτιμηθούν από μια πλειάδα στελεχών προκειμένου να καταστεί δυνατή η λήψη συλλογικών αποφάσεων οι οποίες αφορούν τη χάραξη μιας συγκεκριμένης επιχειρηματικής στρατηγικής. Στα παραδείγματα εφαρμόζουμε που θα δώσουμε στη συνέχεια έχουμε χρησιμοποιήσει τις εντολές γραφικών που περιγράψαμε σε προηγούμενα τεύχη ενώ παράλληλα υποδεικνύουμε συγκεκριμένες προγραμματιστικές τεχνικές οι οποίες αφορούν στην ανάπτυξη γραφικών παραστάσεων αριθμητικών πληροφοριών. Σημειώνουμε ότι τα παραδείγματα μας είναι ενδεικτικά και συνοπτικά προκειμένου να γίνουν περισσότερο κατανοητά. Παρ'όλα αυτά μπορούν να αποτελέσουν τη βάση για την ανάπτυξη πιο εκτεταμένων εφαρμογών αναλόγα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες του χρήστη.

ΙΣΤΟΓΡΑΜΜΑ

Το ιστογράμμο είναι μια μέθοδος οπτικής παρουσίασης αριθμητικών μεγεθών, η οποία απαντά πολύ συχνά στο χώρο των επιχειρήσεων. Κύριο πλεονεκτήμα του είναι η απλή και παραστατική παρουσίαση των δεδομένων έτσι ώστε αυτά να γίνονται άμεσα κατανοητά ακόμα και από το πιο άπειρο μάτι. Ένα παράδειγμα ιστογράμματος μπορούμε να δούμε τρεχόντας το παρακάτω πρόγραμμα:

```

10 REM PROGRAM 1
20 REM
100 SCREEN 1,0 :CLS
110 KEY OFF
120 COLOR 0,0: WINDOW (0,0) - (319,
199)
130 REM
140 FOR I=1 TO 12
150 READ MONTH$, INCOME
160 IF MAX INCOME THEN MAX = IN-
COME
170 NEXT I
180 RESTORE
190 REM
200 REM Headlines
210 REM

```

```

220 FOR I=1 TO 12
230 READ MONTH$, INCOME
240 FOR J=1 TO 3
250 LOCATE 18+J, 3-I-1: PRINT MID$(
MONTH$, J,1)
260 NEXT J
270 HEIGHT = 120- INCOME/MAX
280 LEFT = 24-I-16 : RIGHT = 24-I
290 LINE (LEFT,60+HEIGHT) -
(RIGHT,60),1+I MOD 3, BF
300 NEXT I
310 IF INKEY$= " " THEN 310
400 REM
410 DATA JAN, 77, FEB, MAR, 82
420 DATA APR, MAY, JUN, 65
430 DATA JULY, 60, AUGUST, SEPT,
70
440 DATA OCT, 78, NOV, DEC

```

Η ρουτίνα που βρίσκεται στις γραμμές 130-180 χρησιμοποιείται για τον προσδιορισμό της μέγιστης τιμής των δεδομένων, η οποία (μέγιστη τιμή) αποθηκεύεται στην αριθμητική μεταβλητή MAX. Οι γραμμές 200-310 αφορούν τη χάραξη και τοποθέτηση επιγραφών στο ιστογράμμο. Τέλος οι γραμμές 400-440 περιέχουν τα δεδομένα τα οποία απεικονίζονται και τα οποία υποτίθεται ότι αφορούν μηνιαία εσοδα σε χιλιάδες ή εκατομμύρια. Οι πιο εμπειροί από εσάς θα διαπιστώσατε ότι η αναγνώση των δεδομένων γίνεται δύο φορές από το πρόγραμμα, μία στις γραμμές 140-180 και μία στις γραμμές 220-300. Την πρώτη φορά τα δεδομένα διαβάζονται με αποκλειστικό σκοπό την εύρεση της μέγιστης τιμής η οποία αποθηκεύεται στη μεταβλητή MAX. Η MAX χρησιμεύει για τον προσδιορισμό του μεγέθους του διαγράμματος, έτσι ώστε να γεμίζει την οθόνη. Την δεύτερη φορά η αναγνώση των δεδομένων γίνεται προκειμένου να χρησιμοποιηθούν οι πληροφορίες για την ανάπτυξη του διαγράμματος. Εάν θέλουμε να αποφύγουμε τη διπλή αναγνώση των δεδομένων, μπορούμε να τα διαβάσουμε μία φορά και να τα αποθηκεύσουμε σε πίνακες (arrays) οι οποίοι επιτρέπουν άμεση πρόσβαση ανά πάσα στιγμή. Την τεχνική αυτή επιδεικνύει το παρακάτω πρόγραμμα:

```

10 REM PROGRAM 2
20 REM
30 KEY OFF: SCREEN 1,0 : CLS
40 COLOR 0,0: WINDOW (0,0) - (319,
199)
50 DIM MONTH$(12) : DIM INCOME(12)
60 REM
100 FOR I=1 TO 12
110 READ MON$, INC
120 MONTH$(I) = MON$
130 INCOME(I) = INC
140 IF MAX INC THEN MAX = INC
150 NEXT I
160 RESTORE
170 REM
180 REM
200 FOR I=1 TO 12
210 FOR J=1 TO 3

```

```

220 LOCATE 18+J, 3-I-1: PRINT MID$(
MONTH$(I), J, 1)
230 NEXT J
240 HEIGHT =120-INCOME(I)/MAX
250 LEFT=24-I-16: RIGHT = 24-I
260 LINE (LEFT, 60+HEIGHT)-(RIGHT,
60),1+I MOD 3, BF
270 NEXT I
280 IF INKEY$=" " THEN 280
290 REM
300 DATA JAN, 89, FEB, 80, MAR, 83
310 DATA APR, 75, MAY, 72, JYN, 70
320 DATA JULY, 66, AUGUST, 64,
SEPT, 68
330 DATA OCT, 78, NOV, 88, DEC, 94

```

Οι γραμμές 10-50 αφορούν ορισμένες προκαταρκτικές εργασίες καθώς και τη δημιουργία των arrays MONTH\$(12) και INCOME(12). Στις γραμμές 100-160 διαβάζονται τα δεδομένα και "γεμίζουν" τα arrays. Παράλληλα επισημαίνεται η μέγιστη τιμή των δεδομένων (γραμμή 140) προκειμένου να προσαρμοστεί το διάγραμμα στην οθόνη. Οι γραμμές 200-280 αφορούν στη χάραξη του ιστογράμματος και στην τοποθέτηση επιγραφών σε αυτό. Τέλος στις γραμμές 300-330 βρίσκονται τα δεδομένα των οποίων γίνεται η παρουσίαση.

Στα δύο προγράμματα που δώσαμε μέχρι τώρα, χρησιμοποιήσαμε την εντολή WINDOW προκειμένου να ορίσουμε σαν σημείο (0,0) το κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Πολλοί θεωρούν αυτό το σύστημα συντεταγμένων. Αν η εκδοχή της δικής σας Basic δεν έχει την εντολή WINDOW, αγνοήστε την εντελώς και κάντε τις εξής αλλαγές:

PROGRAM 1: Αντικαταστήστε τη γραμμή 290 με τη γραμμή: 290 LINE (LEFT, 140 HEIGHT)-(RIGHT, 140), 1+I MOD 3 BF

PROGRAM 2: Αντικαταστήστε τη γραμμή 260 με τη γραμμή: 290 LINE (LEFT, 140 - HEIGHT) - (RIGHT, 140), 1 + I MOD 3, BF.

Στα ιστογράμματα που είδαμε μέχρι τώρα, παρουσιάζονταν μόνο μια ομάδα δεδομένων σε κάθε διάγραμμα. Στο PROGRAM 3 που δίνουμε στη συνέχεια φαίνεται ένας τρόπος παρουσίασης περισσότερων της μιας ομάδας δεδομένων στο ίδιο διάγραμμα. Η χρησιμοποίηση αυτής της τεχνικής παρουσιάζει σημαντικά πλεονεκτήματα στις περιπτώσεις που οι προς παρουσίαση ομάδες δεδομένων σχετίζονται μεταξύ τους, όπως είναι τα εσοδα και τα εξοδα. Το παρακάτω πρόγραμμα επιδεικνύει αυτή ακριβώς την τεχνική.

```

10 REM PROGRAM 3
20 REM
30 KEY OFF: SCREEN 1,0 : CLS
40 COLOR 0,0: WINDOW (0,0) - (319,
199)
50 REM
100 FOR I=1 TO 24
110 READ MONTH$, INCOME

```



```

120 IF MAX INCOME THEN MAX = IN-
COME
130 NEXT I
140 RESTORE
150 REM
200 REM
210 A=16 : B=0
220 FOR DAT=1 TO 2
230 FOR I=1 TO 12
240 READ MONTH$, INCOME
250 HEIGHT =120- INCOME/MAX
260 LEFT = 24 -I-A: RIGHT = 24-I-B
270 LINE (LEFT,6+HEIGHT) - (RIGHT,
60), DAT, BF
280 IF DAT=1 THEN GOSUB 500
290 NEXT I
300 A=20 : B=4
310 NEXT DAT
330 REM
340 REM
400 POKE & H4E,1: LOCATE 3,14 :
PRINT "INCOME";
410 POKE & H4E,3 : PRINT "/";
420 POKE & H4E,2 : PRINT "COST";
430 POKE & H4E,3
440 IF INKEY$ = "" THEN 440
450 LOCATE 23,1: END
460 REM
470 REM
500 FOR J=1 TO 3
510 LOCATE 1b+J, 3-I-1: PRINT MID$
(MONTH$,J,1)
520 NEXT J
530 RETURN
540 REM
550 REM
600 DATA JAN, 77, FEB, 82, MAR, 85
610 DATA APR, 80, MAY, 75, JUN, 69

```

```

620 DATA JULY, 62, AUGUST, 60,
SEPT, 65
630 DATA OCT, 71, NOV, 83, DEC, 91
640 REM
650 REM
700 DATA JAN, 74, FEB, 75, MAR, 75
710 DATA APR, 75, MAY, 71, JUN, 65
720 DATA JULY, 60, AUGUST, 55, SEP,
65
730 DATA OCT, 70, NOV, 70, DEC, 75

```

Το παραπάνω πρόγραμμα δημιουργεί ένα ιστογράμμο το οποίο παρουσιάζει τη διακύμανση δύο αριθμητικών μεγεθών (εσοδα - εξοδα) σε συνάρτηση με το χρόνο. Για κάθε μήνα σχεδιάζονται δύο ραβδοί, μια για τα εσοδα και μια για τα εξοδα. Κάθε ραβδος έχει διαφορετικό χρώμα προκειμένου το οπτικό αποτέλεσμα να γίνεται περισσότερο κατανοητό.

Ο τρόπος λειτουργίας του προγράμματος 3 είναι παρόμοιος με αυτόν που δώσαμε στην αρχή. Έτσι οι γραμμές 20-40 αφορούν μερικές προκαταρκτικές εργασίες, στις γραμμές 100-140 γίνεται αναγνώση των δεδομένων που αφορούν τα μηνιαία εσοδα και βρίσκεται η μέγιστη τιμή τους. Και οι γραμμές 210-310 σχεδιάζουν τις ραβδούς του ιστογράμματος. Τα δεδομένα που απεικονίζονται βρίσκονται αποθηκευμένα στις γραμμές 600-630 (εσοδα) και 700-730 (εξοδα) ενώ η σχεδίαση των επιγραφών του ιστογράμματος γίνεται από τις γραμμές 400-530. Το POKE των γραμμών 400-430 αφορούν στον καθορισμό του χρώματος με το οποίο τυπώνονται οι επιγραφές.

ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ ΙΣΤΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

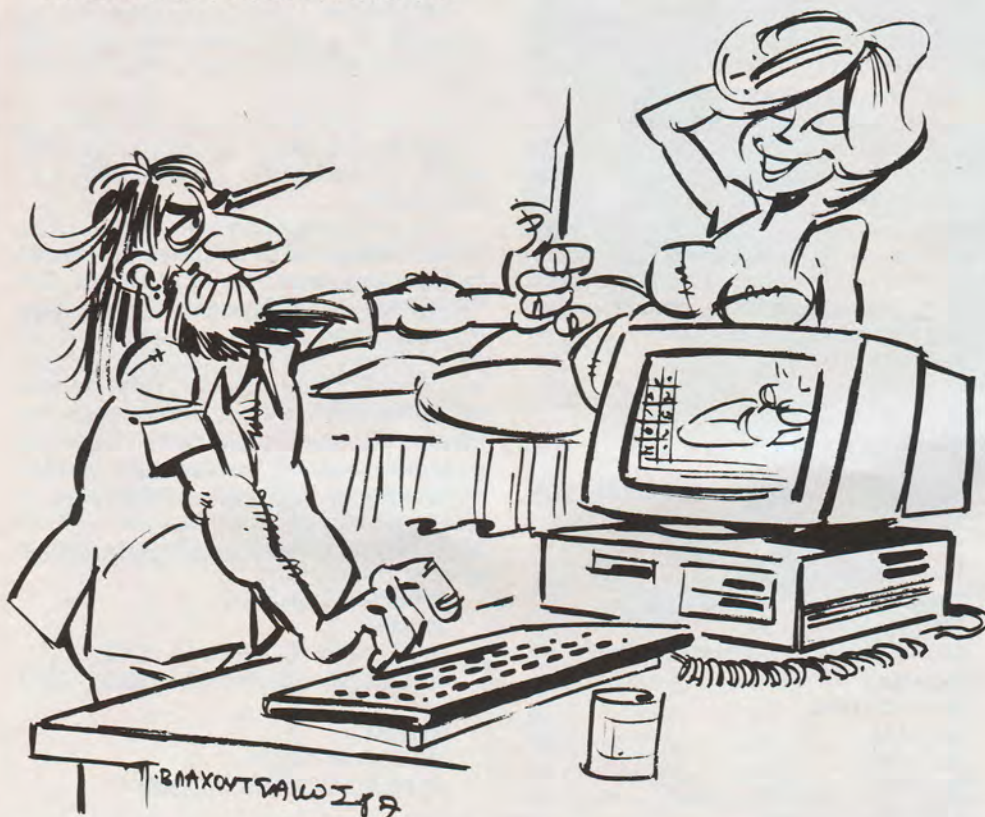
Όπως ήδη αναφεραμε παραπάνω, σκοπός ενός ιστογράμματος είναι να παρουσιάσει συγκεκριμένες πληροφορίες με ένα πλήρη, παραστατικό και κατανοητό τρόπο. Μερικές φορές μια πιο εντυπωσιακή και καλαισθητή παρουσίαση τραβάει περισσότερο κατανοητή όσον αφορά τις πληροφορίες που μεταδίδει. Γι'αυτό το λόγο πολλές φορές χρησιμοποιούνται τα τρισδιάστατα ιστογράμματα. Η δημιουργία της αίσθησης του βάθους επιτυγχάνονται με τη χρήση συγκεκριμένων τεχνικών οι οποίες επιδεικνύονται στο παρακάτω πρόγραμμα.

```

10 REM PROGRAM 4
20 REM
100 KEY OFF
110 SCREEN 1,0: CLS
120 COLOR 0,0: WINDOW (0,0) -
(319,199)
130 REM
140 REM
150 FOR I=1 TO 12
160 READ MONTH$, INCOME
170 IF MAX INCOME THEN MAX = IN-
COME
180 NEXT I
190 RESTORE
200 REM
210 REM
220 FOR I=1 TO 12
230 READ MONTH$, INCOME
240 FOR J=1 TO 3
250 LOCATE 18+J, 3-I-1: PRINT MID$
(MONTH$,J,1)
260 NEXT J
270 HEIGHT = 120- INCOME/MAX
280 LEFT= 24- I-16: RIGHT = 24- I-4
290 LINE (LEFT, HEIGHT+60) - (RIGHT,
60),3,B
300 LINE - (RIGHT+3, 63)
310 LINE - (RIGHT+3, HEIGHT+63)
320 LINE - (LEFT+3, HEIGHT+63)
330 LINE - (LEFT, HEIGHT+60)
340 LINE RIGHT+3, HEIGHT+63) -
(RIGHT, HEIGHT+60)
350 PAINT (LEFT+5, HEIGHT+61),2,3
360 PAINT (LEFT+5, 65),2,3
370 PAINT (RIGHT+1,65),2,3
380 NEXT I
390 IF INKEY$ = "" THEN 390
400 REM
500 DATA JAN, 77, FEB, 81, MAR, 84
510 DATA APR, 77, MAY, 71, JUN, 63
520 DATA JULY, 61, AUGUST, 65,
SEPT, 72
530 DATA OCT, 80, NOV, 85, DEC, 90

```

Οι γραμμές 100-120 αφορούν μερικές προκαταρκτικές εργασίες. Στις γραμμές 140-190 προσδιορίζεται η μέγιστη τιμή των δεδομένων. Οι γραμμές 220-380 αφορούν την χάραξη των τρισδιάστατων ραβδών του ιστογράμματος. Ειδικότερα οι γραμμές 300-370 δημιουργούν



την αισθηση της τριτης διαστασης, χαρασσοντας γυρω απο καθε ραβδο ενα πλαισιο που δινει σ'αυτη την μορφη στερεου αντικειμενου.

ΠΟΛΥΓΩΝΙΚΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

Το ιστογραμμα ειναι ενας συνηθης και ευρεως χρησιμοποιουμενος-τροπος γραφικης απεικονισης δεδεμενων. Ενας αλλος τροπος ο οποιος χρησιμοποιειται αρκετα συχνα ειναι το πολυγωνικο διαγραμμα. Τα αριθμητικα μεγεθη που στο ιστογραμμα καθοριζουν το υψος των ραβδων, εδω καθοριζουν την αποσταση σημειων απο τον οριζοντιο αξονα. Αυτα τα σημεια ενωνονται οποτε προκυπτει ενα πολυγωνο. Αυτη την μεθοδο απεικονισης παρουσιαζει το παρακατω προγραμμα:

```
10 REM PROGRAM 5
20 REM
100 KEY OFF
110 SCREEN 1,0: CLS
120 COLOR 0,0: WINDOW (0,0) -
(319,199)
130 REM
140 REM
```

```
150 FOR I=1 TO 12
160 READ MONTH$, INCOME
170 IF MAX THEN MAX=INCOME
180 NEXT I
190 RESTORE
200 REM
210 REM
220 LOCATE 19+J,3-I: PRINT MID$(
(MONTH$,J,1)
230 READ MONTH$, INCOME
240 FOR J=1 TO 3
250 LOCATE 19+J,3-I: PRINT MID$(
(MONTH$,J,1)
260 NEXT J
270 HEIGHT =120-INCOME/MAX
280 IF I=1 THEN LINE (b,50) - (b,50 +
HEIGHT)
290 LINE - (24-I-4,50 + HEIGHT),3
300 NEXT I
310 LINE - (296,50+HEIGHT)
320 LINE - (295,50)
330 LINE - (b,50)
340 PAINT (10,55),+1,3
350 LOCATE 3,17: PRINT "INCOME"
360 IF INKEY$ = " " THEN 360
370 LOCATE 23,1: END
380 REM
390 REM
400 DATA JAN, 76, FEB, 81, MAR, 84
410 DATA APR, 75, MAY, 70, JUN, 64
```

420 DATA JULY, 61, AUGUST, 65, SEPT, 72

430 DATA OCT, 79, NOV, 84, DEC, 90

Το Program 5 παρουσιαζει σημαντικες ομοιοτητες με το Program 1 που δωσαμε στην αρχη. Για την ακριβεια ειναι απολυτα ιδιο μεχρι τη γραμμη 270. Η γραμμη 280 σχεδιαζει το αριστερο οριο του πολυγωνου. Καθως συνεχιζεται η αναγνωση των στοιχειων, η γραμμη 290 χαραζει τα ευθυγραμμα τμηματα που σχηματιζουν το πολυγωνο. Όταν ολοκληρωθει η αναγνωση των δεδομενων, οι γραμμες 310-340 σχεδιαζουν το δεξιο και το κατωτερο οριο της πολυγωνικης περιοχης την οποια χρωματιζουμε με τη γραμμη 340. Προσεξτε οτι για τον προσδιορισμο του υψους των πλευρων της πολυγωνικης περιοχης χρησιμοποιησαμε το πρωτο και το τελευταιο απο τα δεδομενα. Κανονικα τα μηκη των πλευρων αυτων εξαρτωνται απο τα δεδομενα για ολους τους μηνες.

Καπου εδω ολοκληρωνουμε για αυτο το μηνα την παρουσιαση των εφαρμογων που βρισκουν τα γραφικα στο χωρο των επιχειρησεων. Στο επομενο τευχος θα συνεχισουμε την παρουσιαση του ιδιου θεματος προβαλλοντας μερικες ακομα ενδιαφερουσες οψεις του.

Γιωργος Κοτσιρας

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

Γ Ι Α

ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ

ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΕΣ
ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

ΛΟΓΙΣΤΙΚΑ
ΓΡΑΦΕΙΑ

ΒΙΟΤΕΧΝΙΕΣ

ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΩΝ
ΑΛΟΥΜΙΝΙΟΥ

ΟΡΓΑΝΩΣΗ
ΓΡΑΦΕΙΩΝ

ΒΙΟΤΕΧΝΙΕΣ
ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
FAX
ΣΚΛΗΡΟΙ
ΔΙΣΚΟΙ

ΜΗΧΑΝΙΚΟΥΣ

ΑΠΟΘΗΚΕΣ

ΓΙΑΤΡΟΥΣ

ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΑ
ΠΡΟ-ΠΟ



ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
TECHNOSOFT
COMPUTER LOGIC
ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ
SIMSOFT

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Schneider
COMPUTERS

AMSTRAD
ΙΚΑΡΟΣ

VEGAS
american computer corporation

M.B.COMPUTER
ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 • ΝΙΚΑΙΑ • τηλ.: 49.21.600



AMIGA ANIMATION

ΣΤΑ ΣΥΝΟΡΑ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ



SOFTWARE



Το animation απασχολησε και απασχολει πολυ τους χρηστες της Amiga. Ας δουμε τα κυριτερα animation packages μεσα απο ενα συγκριτικο τεστ.

AEGIS ANIMATOR/IMAGES

Το Animator ειναι χτισμενο πανω στη βασικη αρχιτεκτονικη των animated graphics packages. Οι λειτουργιες του ειναι δομημενες οπως στα περισσοτερα πακετα του ειδους, ομως αυτο που το κανει να διαφερει ειναι οι επιπροσθετες λειτουργιες του.

Το Animator αποτελειται απο μια δισκετα την οποια αν βαλετε στο drive της Amiga θα εχετε σαν αποτελεσμα να φορτωθει το κυριως προγραμμα στην μνημη του υπολογιστη σας. Μολις δειτε τη βασικη οθονη του προγραμματος, το μονο που ειναι σιγουρο ειναι οτι θα εκπλαγειτε. Η εκπληξη αυτη προερχετε απο το πραγματικα πολυ πρωτοτυπο τροπο που απεικονιζονται οι διαφορες λειτουργιες. Το menu το οποιο τις περιχει ονομαζεται fast menu και μπορειτε να επιλεξετε ή οχι την υπαρξη του μεσα απο τα pull down menus. Παντως για μια αμεση και γρηγορη χρηση καποιου εργαλειου συνισταται η υπαρξη αυτου του menu. Ο τοπος που εμφανιζεται ειναι πανω αριστερα χωρις αυτο να σημαινει ο-

τι δεν μπορειτε να το μεταφερετε σε οποιοδηποτε μερος της οθονης με το γνωστο τροπο που μεταφερομε τα παρθυρα στην Amiga.

Οι διαφορες λειτουργιες του απεικονιζονται με αντιπροσωπευτικα icons τα οποια οι αρχαριοι σε πακετα του ειδους δεν θα δυσκολευτουσαν να μαθουν και οι προχωρημενοι θα συνηθισουν συντομα.

PULL DOWN MENUS

Τα pull down menus που περιχει το animator ειναι πραγματι αρκετα και εντυπωσιακα. Για την ακριβια ειναι εξι και το καθενα απο αυτα εκτελει και μια ξεχωριστη ομαδα εργασιων. Ετσι το Project menu που ειναι και το πρωτο ασχολειται αποκλειστικα με τη διαχειριση των δημιουργηθεντων animated εικωνων καθως και με των υπο δημιουργια. Για παραδειγμα στο menu αυτο συνανταμε εντολες που μας επιτρεπουν να ακυρωσουμε την προηγουμενη ενεργεια μας ή ακομα να σωσουμε, να σβησουμε ή και να φορτωσουμε ενα αρχειο απο τη δισκετα μας και ακομα να εμφανισουμε

ή όχι το fast menu window ή και να δημιουργήσουμε νέα χρώματα μέσα από συνδυασμούς των ήδη υπαρχόντων.

Το δεύτερο στη σειρά menu έχει βαφτιστεί με το όνομα Create. Όπως υποδηλώνει και το όνομα του, μας βοηθά να διαλεξούμε τι σχήμα θα χρησιμοποιήσουμε για τη δημιουργία του animation. Οι επιλογές μας περιορίζονται στα άστρα, στα πολυγώνα, στους κύκλους, στα τετράγωνα και στις απλές γραμμές. Κατι που είναι σημαντικό για τη δημιουργία animated graphics η εντολή clone δηλαδή, συμπεριλαμβάνεται σε αυτό το menu. Τέλος το menu που μελετάμε μας δίνει τη δυνατότητα να απορρίψουμε κάποιο από τα αντικείμενα που έχουμε δημιουργήσει στην οθόνη μας. Οι λειτουργίες του Create menu δεν συμπεριλαμβάνονται στο fast menu window πράγμα που κάνει τη χρήση του Create menu κατι παραπάνω από αναποφευκτική.

Το Select menu μας βοηθά να προσθεσουμε επιπλέον σχήματα στα ήδη υπάρχοντα ενώνοντας τα στις γωνίες των προηγούμενων. Το menu Time ασχολείται και αυτό με την κίνηση των γραφικών πάνω στην οθόνη, όμως ο ρολός του είναι διαφορετικός από αυτόν του Move. Το Time ασχολείται με το "παιξιμο" κατά κάποιο τρόπο της ταινίας που δημιουργήσαμε, βεβαία δεν κάνει μόνο αυτό, μας επιτρέπει να κάνουμε replay ή ακόμα και να παίξουμε ένα-ένα τα αντικείμενα στην οθόνη αλλά όμως και κατά ζευγάρια. Τα pull down menus πλαισιώνονται από το menu Colour που μας επιτρέπει να διαλεξούμε ένα από τα 32 υπάρχοντα χρώματα.

Κατι που πρέπει να επισημανούμε είναι ότι με την επιλογή κάθε εντολής παρέχεται και on line βοήθεια στο πάνω μέρος της οθόνης.

ΧΡΩΜΑΤΑ

Ο ανώτατος αριθμός των χρωμάτων που μπορούν ταυτόχρονα να απεικονισθούν στην οθόνη είναι μόλις 32. Όμως η παλέτα των 32 αυτών χρωμάτων μπορεί να αλλάξει με εσωτερικούς συνδυασμούς των χρωμάτων, έτσι ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει όλες τις επιθυμητές ανταυγίες και τόνους.

ΕΙΚΟΝΕΣ/ANIMATION

Οι έτοιμες εικόνες που συμπεριλαμβάνει το Animator στην βασική του configuration δεν παρουσιάζουν κάποιο ενδιαφέρον από πλευράς γραφικών όσο και από πλευράς ποσότητας. Οι εικόνες που είδαμε είχαν έλλειψη από φαντασία, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις τα χρώματα ήταν κατι παραπάνω από μο-

νοτονα. Η ταχύτητα σε μερικές εικόνες ήταν απλά υποφερτή, όμως αγγίξε τα όρια του τελείου ύστερα από μερικές προσαρμογές που κάναμε στην ταχύτητα μέσα από το καταλλήλο pull down menu.

Τέλος, απορώ γιατί σε ένα τόσο καλό πακέτο animation υπήρχαν τόσες λίγες "ταινίες". Γι' αυτό καλό θα ήταν η Aegis να προσέχε λίγο περισσότερο στον τομέα αυτό. Κατά τ' άλλα το animation ήταν πολύ καλό και αρκετά ρεαλιστικό θα έλεγα. Δεν εντοπίσαμε κανένα πρόβλημα σε οποιαδήποτε ταχύτητα κι αν δοκιμάσουμε τα σχέδια μας, αυτό σημαίνει ότι δεν εντοπίσαμε κανένα τρεμούλιασμα στην οθόνη ούτε και καθυστέρηση από την μεγάλη ποσότητα των αντικειμένων.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος στο Aegis Animator ήταν ανυπαρκτός! Πράγμα απαραδέκτο για ένα πακέτο τέτοιου είδους. Όμως όσο κι αν προσπαθήσαμε όσο κι αν ψαξάμε δεν βρήκαμε κάποια εντολή ή τέλος πάντων κάποια ρουτίνα που να σχετίζεται με τον ήχο. Παντως είναι πραγματικά αξιοπεριεργό το γεγονός, και πιστεύω πως μόνο η Aegis έχει απάντηση γι' αυτό.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΑΛΛΑ ΠΑΚΕΤΑ

Το Aegis Animator συνεργάζεται χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα με τα υπάρχοντα πακέτα ζωγραφικής. Έτσι μπορούμε να δημιουργήσουμε ορισμένα background στο Deluxe Paint και να τα χρησιμοποιήσουμε από το Animator χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα, με τον περιορισμό μόνο οι εικόνες που δημιουργούμε από τα πακέτα ζωγραφικής να προορίζονται μόνο για background και τίποτ' άλλο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Συμπερασματικά το Aegis Animator/Images είναι ένα από τα καλά πακέτα animation που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Έχει όμως μια μικρή αδυναμία, δεν μπορεί να φτάσει το Deluxe Video και τις τεχνικές που ενσωματώνει.

DELUXE VIDEO

Όπως το λιοντάρι είναι ο βασιλιάς των ζώων έτσι και το Deluxe Video είναι

ο βασιλιάς των προγραμμάτων animation. Οι λειτουργίες που ενσωματώνει το styl που το χαρακτηρίζει και ο χαρακτήρας που έχει το κάνουν να έχει μια επιβλητική παρουσία στο χώρο των animation packages.

Το Deluxe Video έρχεται σε δύο δίσκετες. Η μια από αυτές είναι το Deluxe Video Player και η άλλη το Deluxe Video Data Disk. Όπως θα καταλάβατε η πρώτη δίσκετα περιέχει το πρόγραμμα εκείνο που θα μας βοηθήσει να δούμε τα σχέδια μας να αποκτούν κίνηση και ήχο. Το πρόγραμμα εμφανίζεται στην οθόνη αφού βάλουμε πρώτα τη σωστή δίσκετα στο disk drive μας. Προσφέρει δε και ένα on screen remote control. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο για τις στιγμές που θέλουμε να δούμε τις "ταινίες" μας σε fast forward mode ή ακόμα να επαναλάβουμε μια σκηνή να κάνουμε pause σε κάποιο κρέ και να προσθεσουμε ή να αφαιρέσουμε τον ήχο από την ταινία μας.

Η κεντρική οθόνη εργασίας του Deluxe Video δεν έχει καμία διαφορά από την οθόνη του DVideo Player. Έτσι στο πάνω μέρος υπάρχουν τα pull down menus τα οποία προσφέρουν κατά κάποιο τρόπο βοηθητικές λειτουργίες αλλά ακόμα και λειτουργίες διαχείρισης των αρχείων που υπάρχουν στο δίσκο.

PULL DOWN MENUS

Τα βασικά pull down menus εμφανίζονται περίπου στο μέσο της οθόνης. Ο αριθμός τους ανέρχεται στα πέντε, όμως οι λειτουργίες που περιέχουν είναι πολύ σημαντικές και περιεκτικές.

Το πρώτο από τα pull down menus είναι το Project menu. Όπως σε κάθε πρόγραμμα το menu αυτό παίζει πολύ σπουδαίο ρόλο μιας και ασχολείται με τη διαχείριση των αρχείων στο δίσκο αλλά και με τις διαφορές λειτουργίες που αφορούν τα αρχεία που βρίσκονται στην οθόνη. Έτσι για παράδειγμα μπορούμε να συναντήσουμε τις εντολές που έχουν σχέση με το αν θα φωτώσουμε ένα fore ή background αρχείο. Ακόμα μπορούμε να ακυρώσουμε την προηγούμενη ενέργεια μας.

Το επομένο pull down menu που ακολουθεί έχει την ονομασία Edit. Όπως θα καταλάβατε δουλειά του menu αυτού είναι να παρέχει ορισμένες πολύ χρήσιμες λειτουργίες στον χρήστη. Οι λειτουργίες αυτές είναι χρήσιμες για το λόγο ότι συμπεριλαμβάνουν επιλογή σχήματος που θα χρησιμοποιήσουμε για το σχεδιασμό του σχήματος μας. Ακόμα μας χρησιμεύει πολύ στη δημιουργία του animation γιατί προσφέρει την εντολή clone, εντολή πολύ χρήσιμη για να πετύχουμε το animation μας.

Το τρίτο στη συνέχεια menu είναι αυτό των Scenes. Το menu αυτό περιλαμβάνει

νει λειτουργίες που μας βοηθούν να φορτώσουμε και να διαχειριστούμε διάφορα αρχεία τα οποία περιλαμβάνουν ετοιμές εικόνες.

Επομένο στη σειρά pull down menu είναι αυτό με τα Parts. Το Parts menu περιλαμβάνει και αυτό λειτουργίες που έχουν σχέση με το φορτωμα το σωσιμο και τη διαγραφή ενός αρχείου. Αντίθετα με το προηγούμενο menu, αυτό μπορεί να φορτώσει διάφορα ετοιμα κομμάτια που μπορούν να συμπληρώσουν το σχήμα που μόλις τώρα ετοιμάζετε. Όμως οι λειτουργίες του δεν περιορίζονται εδώ, μπορείτε ακόμα να προσθέσετε στις εικόνες σας και ήχο ακόμα και μουσική, όλα αυτά βεβαίως από τα ετοιμα κομμάτια που παρέχει το Deluxe Video. Η παρουσίαση των pull down menus τελειώνει με την προβολή του Options menu. Οι λειτουργίες που περιλαμβάνει είναι καπως εξειδικευμένες και θα πρέπει να προσεξουμε στη χρήση τους για την αποφυγή διαφορών ανεπιθυμητών αποτελεσμάτων.

ΧΡΩΜΑΤΑ

Στα χρώματα το Deluxe Video υστερεί λίγο γιατί δεν περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό. Όμως αυτή η αδυναμία του ξεπερνιέται από τη στιγμή που μπορείτε να δημιουργήσετε νέα χρώματα και συνδυασμούς

Παντως δεν νομιζώ πως είναι και πολύ σημαντικό μειονέκτημα η έλλειψη αρκετών χρωμάτων και δεν πρέπει να λειτουργήσει αρνητικά στην αγορά του πακέτου.

ΕΙΚΟΝΕΣ/ANIMATION

Οι διαφορές εικόνες που περιλαμβάνει το Deluxe Video είναι κάτι παραπάνω από φανταστικές. Είναι τελείως. Οι προγραμματιστές της Electronic Arts έχουν επιστρατεύσει όλη τους τη φαντασία για να δημιουργήσουν αξεπεραστές demo εικόνες. Τα demo που είδαμε μας εξεπλήξαν. Τα χρώματα τους ήταν άριστα δεμένα μεταξύ τους. Το σενάριο ήταν φανταστικό, ο ήχος ρεαλιστικότατος και όπου υπήρχε μουσική επένδυση ήταν σαν να ακούγαμε κάποια μουσική από κασσετοφωνο ή κάποια μουσική επένδυση από φιλμ στην τηλεόραση.

Το animation του Deluxe Video είναι φανταστικό. Δεν παρουσιάστηκε κανένα πρόβλημα σε οποιαδήποτε ταχύτητα κι αν δοκιμάσαμε τις ετοιμές εικόνες. Αυτό που αναφερόμαστε είναι πολύ σημαντικό γιατί η μέγιστη ταχύτητα που μπορεί να έχει το Deluxe Video είναι πολύ γρηγορότερη από την ταχύτητα που έχουν τα άλλα πακέτα. Αυτό σημαίνει ότι και με ταχύτητα μεγαλύτερη από την κανονική το Deluxe Video δεν παρουσίασε καμία καθυστέρηση και κανένα τρέμουλο στην οθόνη.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Με δυο λόγια η συμβατότητα του Deluxe Video είναι παρα πολύ καλή. Το πακέτο μπορεί να συνεργαστεί με όλα τα γνωστά πακέτα ζωγραφικής, μουσικής και animation.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Deluxe Video είναι ένα άριστο πακέτο animation. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους γενικά τους χρήστες. Πιστεύω πως είναι ένας μικρός γίγαντας στον χώρο του animation.

FANTAVISION

Αφήσαμε τελευταίο το Fantavision γιατί σε σύγκριση με τα δυο προηγούμενα πακέτα υστερεί σημαντικά τόσο στις βασικές λειτουργίες όσο και στις ειδικές.

Όπως και το Aegis Animator έτσι και το Fantavision ακολουθεί την ίδια αρχιτεκτονική, πράγμα που κάνει τα δυο προγράμματα να έχουν αρκετές επιφανειακές ομοιότητες. Φαίνεται πως η αρχιτεκτονική που έχουν και τα δυο πακέτα έχει καθιερωθεί σαν standard στα animated graphics packages.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία του φορτώματος τότε η κεντρική οθόνη του προγράμματος εμφανίζεται μπροστά μας. Σε αυτήν δεν διακρίνουμε κάτι το ασυνήθιστο και το πρωτότυπο αλλά αυτά που μας κάνουν εντύπωση με την πρώτη ματιά είναι το menu των λειτουργιών και το Mode menu.

Στο menu των λειτουργιών, που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οθόνης, ο χρήστης μπορεί να διαλέξει οποιοδήποτε εργαλείο έχει ανάγκη για τη δημιουργία ενός animation picture. Σε αυτά περιλαμβάνονται και τα εργαλεία για την περιστροφή κατά τον άξονα χ ή τον άξονα ψ, η αφαίρεση αντικειμένων και η προσθήκη text script. Συκρικτικά με το Aegis Animator το menu αυτό που συγκροτώνει τις διαφορές λειτουργίες μπορεί να παρομοιασθεί με το fast menu.

Για να κλείσουμε με τα menus που συνθέτουν την κεντρική οθόνη εργασίας του Fantavision λέμε ότι πλαισιώνεται και από δυο άλλα menu με το στυλ των window. Τα menu αυτά είναι το Film και το Palette. Το πρώτο, το Film δηλαδή, παρέχει ορισμένες βασικές εντολές που είναι απαραίτητες για την υλοποίηση ενός animated film. Το Palette menu περιέχει τα χρώματα που χρησιμοποιεί το Fantavision, αλλά περισσότερα γι' αυτό θα μιλήσουμε στην παραγραφο για τα χρώματα.



Σαν συμπέρασμα βγαλαμε οτι το Fantavision πλαισιωνεται απο μια αρκετα λειτουργικη κεντρικη οθονη εργασιας.

PULL DOWN MENUS

Αριθμητικα τα pull down menus ειναι λιγοτερα απο αυτα των δυο προηγουμενων πακετων αλλα η κυρια διαφορα τους ειναι οτι αυτα τα menus ειναι πολυ περιεκτικα.

Συγκεκριμενα τα menus που διακριβουμε στο πανω μερος της οθονης ειναι 4. Το πρωτο απ' αυτα που οπως παντα ειναι το Project menu, περιλαμβανει ολες τις εντολες και τις λειτουργιες που εχουν να κανουν με τη διαχειριση των αρχειων τε αυτα χρησιμευουν σαν monies ειτε σαν background. Κατι που μας εξεπληξε στο Fantavision ηταν το ενω οι διαφορες εντολες υπηρχαν στα pull down menus υπηρχαν ακομα και διαφορα πληκτρα στο πληκτρολογιο που τις αντιπροσωπευαν.

Στη συνεχεια και αφου προχωρησουμε προς τα δεξια βρισκουμε το επομενο menu που εχει την ονομασια Edit. Σε αυτο το menu ο χρηστης μπορει να βρει συγκεντρωμενες τις εντολες που ασχολουνται με την βελτιωση της παρουσιασης της ταινιας στην οθονη. Πιο συγκεκριμενα σε αυτο υπαρχουν εντολες για cut, copy, paste, clear, duplicate κτλ.

Το τριτο κατα σειρα menu ειναι αυτο των Options. Μεσα απο αυτο μπορουμε να μιηθουμε σε πιο προχωρημενες τεχνικες που θα μας βοηθησουν να εχουμε καλυτερα αποτελεσματα στην ποιτητα των σχεδιων μας. Ομως συνισταται το menu αυτο να χρησιμοποιειται απο καπως προχωρημενους στο ειδος χρηστες, για να αποφυγετε δυσαρεστες συνεπειες οπως αυτη του να φτιαξετε απο την αρχη οτι πριν απο λιγο καταστρεψατε.

Τελος το pull down menu που κλεινει την παραγραφο αυτη ειναι το Text menu. Οπως υποδηλωνει και το ονομα του οι εντολες και οι λειτουργιες που περιεχει εχουν σχεση με την παρουσιαση και τη μορφη που θα εχουν τα διαφορα text στην οθονη. Οι κυριωτερες απο αυτες ειναι bold, italic, underline και set fonts.

ΧΡΩΜΑΤΑ

Ηεγχρωμη παλεττα του Fantavision περιεχει 32 χρωματα ομως επιτρεπει και απειρους συνδυασμους των χρωματων για τη δημιουργια επιθυμητων αποτελεσματος. Κατι που μας εξεπληξε ηταν οτι οι παλεττες που χρησιμοποιει το Fantavision δεν ειναι μια αλλα 37. Οι 37 αυτες παλεττες δεν περιεχουν διαφορετικα χρωματα.

Παντως στον τομεα των χρωματων η Broderbound, η πνευματικη μητερα του Fantavision, εκανε πολυ καλη δουλεια.

EΙΚΟΝΕΣ/ANIMATION

Οι εικονες που περιειχε το Fantavision ηταν κατι παραπανω απο καλες, ηταν αριστες. Η κινηση η φαντασια και τα πολλα χρωματα που περιειχαν μας εκαναν να λεμε "ας τα ξαναδουμε αλλη μια φορα". Οπως ειπα τα χρωματα ηταν ταιριαστα δεμενα το ενα με το αλλο, το σεναριο με αρκετη φαντασια και το animation ...τελειο. Αφου κατα τη διαρκεια του τεστ δεν χρειαστηκε ουτε μια φορα να μεταβαλω την ταχυτητα του animation.

Το animation που προσφερει το Fantavision μπορει να ικανοποιησει ολα τα γουστα και ολες τις επιθυμιες των χρηστων του. Η ταχυτητα ρυθμιζεται να ειναι απο αργη εως υπερβολικα γρηγορη. Ομως σε οποια δηποτε ταχυτητα κι αν εργαζεστε ενα ειναι σιγουρο οτι η Broderbound καταφερε να μην εχετε προβληματα στο animation.

ΗΧΟΣ

Το Fantavision προσφερει μια σειρα απο αρκετους ετοιμους ηχους τους οποιους μπορειτε να συμπεριλαβετε στις ταινιες σας. Οι ηχοι που προσφερονται μπορουν να παιζονται μεσα απο δυο καναλια.

Ομως οι ηχητικες δυνατοτητες δεν μπορουσαν να σταματησουν εδω. Το Fantavision επικοινωνει και με αλλα μουσικα προγραμματα για περισσοτερους ηχους αλλα και μουσικη.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΑΛΛΑ ΠΑΚΕΤΑ

Το Fantavision ειναι ενα απο τα πιο συμβατα προγραμματα του ειδους. Ετσι μπορει να επικοινωνει ανετα και χωρις προβληματα με αλλα προγραμματα animation, ζωγραφικης αλλα και ηχου. Ολα αυτα του επιτρεπουν τεραστια επεκτασιμοτητα και απεριοριστες δυνατοτητες αρκει η φαντασια σας να ειναι καλπαζουσα και να δημιουργει φαντασμαγορικα computerized films.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το να προσπαθει κανεις να βγαλει συμπερασμα για προγραμματα graphics animation ειναι μια πολυπλοκη δουλεια. Οπως και στα πληκτρολογια, η γνωμη ειναι παντα υποκειμενικη. Το Fantavision ειναι ενα αρκετα καλο προγραμμα ομως περιεχει αρκετα ξεπερασμενες τεχνικες.

Το Aegis Animator/Images ειναι ενα προγραμμα που απευθυνεται σε ολους γενικα τους χρηστες. Περιεχει αρκετες λειτουργιες και ειναι ευκολο στη χρηση. Ομως η αδυναμια του να παρουσιασει ηχο το κανει να υστερει απεναντι στο Deluxe Video.

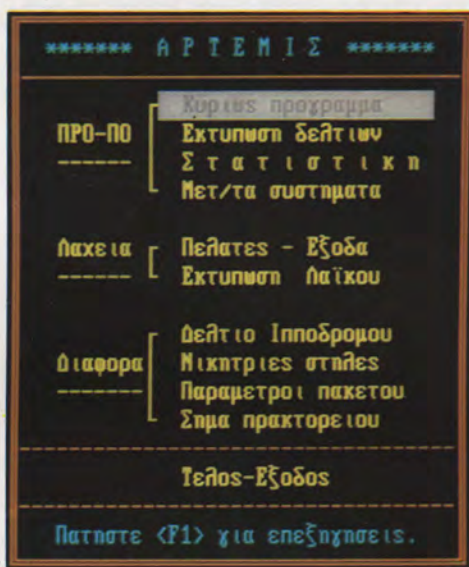
Το Deluxe Video ειναι το προγραμμα που συγκεντρωνει οτι ψαχνει ο επαγγελματιας. Αξιοπιστια, σχετικη φιλικοτητα και ευκολια χειρισμου. Προσωπικα πιστευω οτι δεν πρεπει να ληψει απο τη βιβλιοθηκη κανενος Amiga user, επαγγελματια η αρχαριου.

Χρηστος Μανωλας
Βασιλης Μπισκανακης

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

	ANIMATOR	DVIDEO	FANTAVISION	
TIMH	32000	18900	15000	
VERSION	1.0	1.2	1.0	
ΕΤΑΙΡΕΙΑ	AEGIS	ELECTRONIC ARTS	BRODERBUND	
ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ	OXI	OXI	OXI	
	ΧΡΩΜΑΤΑ	ΗΧΟΣ	ANIMATION	ΕΝΤΥΠΩΣΗ
ANIMATOR	ΚΑΛΑ	ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΣ	ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ	ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΟ
DVIDEO	ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ	ΑΡΙΣΤΟΣ	ΑΡΙΣΤΟ	ΑΡΙΣΤΟ
FANTAVISION	ΑΡΙΣΤΑ	ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΣ	ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ	ΚΑΛΟ

ARTEMIS: "Η ΤΕΧΝΗ ΣΤΟ ΠΡΟ-ΠΟ"



SOFTWARE

Οτι πιο σύγχρονο στο χώρο του ΠΡΟ-ΠΟ, περιέχεται στο πακέτο "ARTEMIS", που κυκλοφόρησε πριν λίγες μέρες. Το "ARTEMIS" έχει χαρακτηριστικά και δυνατότητες που για πρώτη φορά εμφανίζονται σε πρόγραμμα του είδους στην Ελλάδα, καλύπτοντας και τις πιο προωθημένες απαιτήσεις ενός παίκτη ή ενός πρακτορά του ΠΡΟ-ΠΟ.

Το "ARTEMIS" είναι ένα σύνολο προγραμμάτων για ΠΡΟ-ΠΟ/ΛΑΧΕΙΑ και, κατ'αρχήν, σαν ολοκληρωμένο προϊόν, στοχεύει στη μηχανογραφική και οργάνωση των δραστηριοτήτων των Πρακτορείων με computer. Αποτελείται από...

- Ένα πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ που καλύπτει ποικιλία περιορισμών (μερικοί εντελώς καινούργιοι), κάνει μέτρηση στηλών ταχυστά δίνοντας συνολικά και αναλυτικά την οικονομία σε στηλές, τυπώνει αυτομάτως τα δελτία ...

- Ένα πρόγραμμα ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ στις νικητρίες στηλές (στα αρχεία του προγράμματος περιέχονται όλες οι νικητρίες στηλές από το 1960 ως σήμερα). Στατιστική στις νικητρίες στηλές (και "περάσμα" περιορισμών από αυτές) σημειώνουμε ότι παρουσιάζεται για πρώτη φορά στον Ελληνικό χώρο.

- * Ένα πρόγραμμα αναπτυξής ετοιμών ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ και ΟΜΑΔΙΚΩΝ συστημάτων από τα βιβλία του Γ. Θανοπούλου "ΠΡΟΠΟΓΝΩΜΟΝΑΣ".

- * Ένα πρόγραμμα παρακολούθησης πελατών ΕΘΝΙΚΟΥ ΛΑΧΕΙΟΥ.

- * Ένα πρόγραμμα εκτύπωσης καταλόγου ΛΑΙΚΟΥ ΛΑΧΕΙΟΥ δίνοντας τον πρώτο αριθμό.

- * Ένα πρόγραμμα για μορφοποίηση και εκτύπωση προγνωστικών ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΑΚΟΥ ΤΥΠΟΥ.

Το καθένα από αυτά μπορεί να λειτουργήσει εντελώς αυτονόμα, χωρίς την παρουσία των υπολοίπων.

ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Επισημαίνουμε πρώτα-πρώτα τη λειτουργική και τεχνική αρτιότητα του προγράμματος:

Ευκολη-αυτομάτη εγκατάσταση, εντυπωσιακές ταχύτητες στη μέτρηση στηλών, εργονομική σχεδίαση (με menus επιλογών, χρήση ελαχίστων πληκτρών με τα οποία γίνονται όλες οι εργασίες, προβολή και ταυτόχρονη τροποποίηση των περιορισμών σε τρεις μόνο οθόνες πολύ καλά μελετημένες, πλήρης έλεγχος του εκτυπωτή), ευκολή εκμάθηση με βοηθήματα ένα αναλυτικό εγχειρίδιο χειρισμού και ένα σύστημα βοήθειας στην οθόνη (on-line help) και ακόμη καθημερινή τεχνική υποστήριξη από πρακτορείο. Ας ερθούμε τώρα στην αναλυτική περιγραφή του προγράμματος:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ

Η επεξεργασία ενός συστήματος αρχίζει είτε με ανακίνηση ενός ετοιμού συστήματος (που υπάρχει στο δίσκο ή σε δίσκετα) είτε με την εξ' αρχής εισαγωγή του πλήρους πάνω στο οποίο θα εφαρμοστούν οι περιορισμοί. Οι περιορισμοί που καλύπτει το πρόγραμμα (αυτή τη στιγμή!) είναι:

ΣΗΜΕΙΑ 1,Χ,2

- Πλήθος 1,Χ,2 (από-εως).
- Σημεία Πρώτα, Δεύτερα, Τρίτα και Συνεχομενα Πρώτα.
- Συνεχομενα 1,Χ,2 και Χ2.
- Κόντρες (μεγιστο 99) και ομιλοι στις Κόντρες (μεγιστο 6).
- Μονα-Ζυγα (1,Χ,2).
- Αποκλεισμος Παραγωγων.
- Πινακες σημειων (του 10, του 100 και Ελευθερος).

ΥΠΟΣΤΗΛΕΣ

- Υποχρεωτικες Υποστηλές (6).
- Αποκλεισμος Υποστηλών (6).
- Ελευθερες υποστηλές (5 γκρουπ των 16).
- Υποχρεωτικες Δυαδες (από-εως για καθε μια από τις 9).

ΑΛΛΟΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

- Συμμετρικα (ανα σημειο).
- Ειδικες Τριαδες (ανα σημειο).
- Στατιστικοι οροι.

ARTEMIS Help System

***** Περιορισμοί *****

1. Πλήθος 1-x-2, Σημεία 1α-2α-3α, Συνεχομενα 1-x-2, Κοντρες, Μονα-Ζυγα, Αποκλεισμος παραγωγων και Πινακες σημειων.
2. Υποχρεωτικες, Αποκλεισμος, Ελευθερες υποστηλεις και υποχρεωτικες ουσιαδες.
3. Συμμετρικα, Ειδικες τριαδες, Στατιστικοι οροι και Πολυμεταβλητο.

- Πατηστε <ENTER> σ' αυτη την θεση για να επιθεξετε ή οχι τον υπολογισμο "Συμμετοχης" των σημειων 1-x-2 στις τελικες στηλεις.

θ. Το προγραμμα θα υπολογισει τις τελικες στηλεις.

Πατηστε <Esc>

11	1X	1			1	X			1
12	1X2			X	1	X			
13	1X2		X	X2	1X			1	

ΑΠΟ:	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0
ΕΩΣ:	4	3	4	3	2	2	4	0	0	0

01 (4): 4- 4 | 02 (3): 2- 3 | 03 (0): 0- 0
 04 (0): 0- 0 | 05 (0): 0- 0 | 06 (0): 0- 0

<PgUp> - <PgDn> για άλλες οθονες περιορισμων.

ARTEMIS V 1.00 (c) Copyright 1989 Κώστας Γκουρβέλος Παρασκευή 6/10/1989

περιπτωση που είναι μεγάλο το πλήθος των στηλών που επεξεργάζεται (σ'ένα "γέρο" συστημα) και θέλουμε να δούμε μέχρι κάποια στιγμή τι οικονομία έγινε και πιθανώς να διορθώσουμε (να κάνουμε ελαστικότερους ή αυστηρότερους) κάποιους περιορισμούς.

Τα τελικά αποτελέσματα περιλαμβάνουν τον αριθμό στηλών, τον αριθμό δελτιών, το κόστος και την % οικονομία με ανάλυση ανά περιορισμό (πόσες στηλές εκόψε), το ποσοστό για 13αρι εάν έχουμε χρησιμοποιήσει τον περιορισμό "Πολυμεταβλητό" καθώς και αναλυτική οικονομία όπου χρειάζεται (πχ. για κάθε υποστήλη ή Κοντρα κλπ.) και το χρόνο επεξεργασίας.

Μπορούμε στο τέλος να τυπώσουμε τα στοιχεία των περιορισμών, να δούμε τις στηλές στην οθονή, να "σωσουμε" το σύστημα σε αρχείο για να το ξαναχρησιμοποιήσουμε, να εκτυπώσουμε τις τελικές στηλές σε δελτία του ΟΠΑΠ και να ζητήσουμε διάλογο επιτυχιών μετά τα αποτελέσματα (Σημειώνουμε ότι καλυπτείται και η εκτύπωση στα ΝΕΑ ΔΕΛΤΙΑ).

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟ-ΠΟ

Προκειται για το πιο εντυπωσιακό κομμάτι του "ARTEMIS". Μεσα σ'ένα τεραστιο αρχείο με όλες τις νικητριες στηλές από το 1960 ως σήμερα, γίνονται στατιστικές για όλους τους περιορισμούς που καλύπτει το πρόγραμμα, δίνοντας πληροφορίες για τους περιορισμούς συγκεκριμένου συστήματος, κα-

- Πολυμεταβλητό

Το σύνολο των περιορισμών του συστήματος περιγράφονται συνοπτικά - σαφώς όμως - σε τρεις οθόνες που διαδεχονται η μία την άλλη με τη χρήση δύο πληκτρών των PgUp και PgDn. Αξίζει να σταθούμε στην ευφυή σχεδίαση του συστήματος εισαγωγής (ή τροποποιήσεων) περιορισμών:

Σ' αυτό το κομμάτι του προγράμματος, η οθονή χωρίζεται σε δύο τμήματα που λειτουργούν ανεξαρτήτα: Στο αριστερό μέρος εμφανίζονται μενους για την επιλογή του περιορισμού που θέλουμε να ορίσουμε για πρώτη φορά ή να αλλάξουμε (αν ήδη υπάρχει). Τα μενους αντικαθίστανται από πεδία, στηλές, ορία, πινακες κλπ, αναλόγα με το είδος του περιορισμού που ορίζεται. Ελαχίστα πληκτρα χρειαζονται στη φάση αυτή: Enter, Esc, βελακια, space. Με το F1 εμφανίζεται πάντα οθονή αναλυτικων οδηγιων για κάθε σημείο που βρισκομαστε. Το πρόγραμμα ελεγχει κάθε πληκτρολογηση και προειδοποιει σε περιπτωση λαθους ή εισαγωγης πολυ αυστηρου περιορισμου (!)

Ταυτόχρονα με όλα αυτά, στο δεξί μέρος της οθονής βλέπει κανείς ομαδοποιημένους, σε κατάλληλα γραμμογραφημένες φόρμες, όλους τους περιορισμούς. Όπως γράφει με χιουμορ το εγχειρίδιο χειρισμου, το αριστερο μέρος της οθονής είναι το "προχειρο" και το δεξί "το καλο" που δείχνει την οριστική εικόνα με τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει ο Υπολογισμος (μετρηση στηλων).

ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΣΤΗΛΩΝ

Πριν αρχίσει η μετρηση στηλών, μπορούμε να ζητήσουμε αν θέλουμε να υπολογιστεί σε πλήθος και ποσοστά η Συμμετοχή σημειών στον κάθε αγώνα. Με ένα πληκτρο αρχίζει ο υπολογισμός που, παρ'ότι είναι ταχύτερος, δίνει τη δυνατότητα διακοπής της διαδικασίας για την

<p>Περιορισμοί</p> <p>Επιλογή: 1, 2, 3, 4</p> <p>Υποστηλεις</p> <p>Διαφοροι</p> <p>Συμμετοχη σημ. ΝΑΙ</p> <p>Υπολογισμος στηλων</p>	Πληθρες	Πληθος	1α - 2α - 3α	Συνεχομενα		
	1	1X2	1α: 4 - 8	[1]: 2- 5		
	2	X12	2α: 2 - 7	[x]: 1- 4		
	3	2X	3α: 1 - 5	[2]: 0- 3		
	4	12X		[x2]: 2- 6		
	5	1X2	Πινακες	100	10	Ελευθερος
	6	X1	MIN	236	280	
	7	1X	MAX	621	550	
	8	1X2	Συμμετρικα	: 1,3,4,5		
	9	1	Ειδικ. Τριαδ:	2,3		
	10	X21	Μονα-Ζυγα	: 1-Μονα		
	11	1X	Πολυμετ/το	: 100% 12-2		
	12	1X2	Στατιστ. 1	: ΟΕΝ ΙΣΧΥΕΙ		
13	1X2	Στατιστ. 2	: ΙΣΧΥΕΙ			
		Στατιστ. 3	: 4			
		Αποκλ. Παραγ	[1]-[x]-[2] 7 4 -			

<PgUp> - <PgDn> για άλλες οθονες περιορισμων.

ARTEMIS V 1.00 (c) Copyright 1989 Κώστας Γκουρβέλος Παρασκευή 6/10/1989

Τελικά αποτελέσματα

Αρχικές στ. : 104976
Τελικές στ. : 1033
όεθτία (24) : 44
Κοστος (δρχ): 20660
Οικονομία % : 99.0
Για 92.3% 13αρι

Χρονος : 00:00:12

** Οικονομία περιορισμν **

Πλ.-1α2α3α: 38061 (36.3)
Συνεχομ. : 2704 (2.6)
Κοντρες : 3452 (3.3)
Μονα-Ζυγα : 36196 (34.5)
Παραγωγα : 0 (0.0)
Πινακες : 62 (0.1)
ΝΑΙ Υποστ. : 5174 (4.9)
ΟΧΙ Υποστ. : 465 (0.4)
Ελ. Υποστ. : 74 (0.1)
όυαδες : 1329 (1.3)
Συμμετρικα : 3853 (3.7)
Ειδικες Τρ. : 558 (0.5)
Στατιστικ. : 11929 (11.4)
Πολυμεταβλ. : 86 (0.1)

Τελικό μενού
Μενου περιορισμν Συστημα σε αρχείο
Εκτυπωση περιορισμν Σηλδες στην οθονη
όιορθωση πλήρους Σηλδες σε αρχείο
Αρχικό μενού

ARTEMIS V 1.00 (c) Copyright 1989 Κώστας Γκουρβέδης Παρασκευη 6/10/1989

θυστερησεις, επαναληψεις (ελαχιστο που εχει εμφανιστει, μεγαιστο, μεση τιμη), για σημεια, παραγωγα, υποστηλδες, συμμετρικα, συνεχομενα κλπ.

Όλη η επεξεργασία αποτελεί ισχυρο βοθημα για την επιλογη προγνωστικων και την αναπτυξη των περιορισμων με την στατιστικη μαθηματικων πιθανοτητων και, μπορεί να γίνει σε οποιοδηποτε τμημα του αρχείου στήλων (απο ετος/αγωνιστικη-εως ετος/αγωνιστικη, μονο εκεινες του ταδε τριμηνου κλπ., μονο εκεινες που ειχαν απο 10 εως 100 13αρηδες κ.ο.κ). Τα αποτελεσματα απο τις διαφορες στατιστικες μπορούμε να παρουμε στην οθόνη είτε και στον εκτυπωτη.

Το αρχείο στήλων εμπλουτίζεται με καθε καινορια νικητρια στήλη που θα λαμβανει στο εξης και αυτη μερος στην επεξεργασία. Καθε συμπερασμα απο τη Στατιστικη μπορεί να αποδειχτει πολυτιμος οδηγος για την εισαγωγη νεων ορων που θα ελαχιστοποιησουν το κοστος σε ακριβα συστηματα. Σημειωνουμε οτι η Στατιστικη διατιθεται και αυτονομα για πιθανη χρηση της (των στατιστικων συμπερασματων δηλαδη) απο διαφοροτικο προγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ.

ΕΤΟΙΜΑ ΜΕΤΑΒΛΗΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Όσον αφορά τα μεταβλητα, μπορεί κανεις με 2-3 εντολές να τυπωσει ενα συστημα απο αυτα που αναπτυσσονται στο βιβλιο "ΠΡΟΠΟΓΝΩΜΟΝΑΣ Νο2" του Γ. Θανοπουλου, δινοντας αριθμο σελι-

δας συστηματος και προγνωστικα (διπλές, τριπλές και standards).

Κατι που φαίνεται πολυ ενδιαφερον για τα πρακτορεια είναι η καλυψη των ομαδικων συστηματος.

ΠΕΛΑΤΕΣ ΕΘΝΙΚΟΥ ΕΞΟΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Πολυ χρησημο για τους πρακτορες αυτο το κομματι του "ARTEMIS", καλυπτει την αναγκη παρακολουθησης των πελατων του Εθνικου λαχειου αλλα και των εξοδων της επιχειρησης.

Μπορούμε να καταχωρησουμε καθε πελατη δινοντας ονομα, διευθυνση, τηλεφωνα, κλειδια, αριθμο λαχειου, δεκατα, σημειωσεις κ.λπ. Για την καθε κληρωση μπορούμε να εχουμε και αντιστοιχο διακριτικο που πληροφορει εαν εχει προμηθευτει λαχνο ο πελατης, εαν εχει πληρωσει ή προπληρωσει κλπ.

Μπορούμε να αναζητησουμε καποιο πελατη δινοντας αριθμο εγγραφης ή το ονομα του (ή μερος του), κλειδι, διακριτικο κληρωσης ή αριθμο λαχειου. Επίσης, μπορούμε να εκτυπώσουμε ταξινομημενους τους πελατες κατα αριθμο εγγραφης, ονομα, αριθμο λαχειου ή να παρουμε μονο εκεινους που εχουν εκκρεμοτητες στην τρεχουσα ή αλλη κληρωση.

Όσον αφορά τα εξοδα του πρακτορειου, συμπληρωνουμε το ποσον, την ημερομηνια, την αιτιολογια και δικα μας σχολια. Η αναζητησή τους γίνεται κατα συνολα ή αναλυτικα και κατα ημερομηνιες (απο - εως).

Υπαρχουν αντιστοιχες εργασιες καταχωρησης κλειδιων πελατων, αιτιολογιων εξοδων και αυτοματη αντιγραφη αρχειων σε δισκεττα για ασφαλεια των δεδομενων. Επίσης μπορούμε να ζητησουμε απο το προγραμμα να βρει αυτοματα τους πελατες που εορταζουν αυτο τον μηνα!

ΛΑΙΚΟ - ΙΠΠΟΔΡΟΜΟΣ

Όπως και σε αλλα προγραμματα καλυπτεται και απο το "ARTEMIS" η εκτυπωση καταλογου του Λαϊκου Λαχειου δινοντας τον αριθμο του πρωτου λαχνου.

Για τα πρακτορεια Ιπποδρομιακου στοιχηματος, τα προγνωστικα των περιοδικων και του πρακτορειου καταχωρουνται σε μια ειδικη φορμα που εκτυπωνεται και μοιραζεται στους ενδιαφερομενους.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στα παραπανω εγινε προσπαθεια να δοθουν τα χαρακτηριστικα του "ARTEMIS" σε πολυ αδρες γραμμες και παραβλεψαμε πολλα σημεια που για καποιον τεχνικο ή αναλυτη software θα εδιναν την ειδοποιο διαφορα μεταξυ ενος απλου προγραμματιστικου εργαλειου για μια δουλεια και ενος πραγματικα υψηλης ποιοτητας ολοκληρωμενου "πακετου Software" οπως είναι το "ARTEMIS".

Παρ'ολα αυτα, φαίνεται οτι σαν "εργαλειο" για την καλυψη των διαφορων ειδων προγνωστικων με τα οποια ασχολειται, υπερεχει οσον ευτυχε να δομε. Είναι γρηγορο, ευκολο, λειτουργικο, πλουσιο σε δυνατοτητες, αξιοπιστο (οσο μπορεί κανεις να το κρινει σε λιγες ωρες παρουσιασης απο τους προγραμματιστες και test απο τους υπογραφοντες, χωρις να υπαρχουν δεδομενα απο μεγαλο διαστημα σε πραγματικες συνθηκες δουλειας)....

Το "ARTEMIS" φτιαχτηκε απο νεους ανθρωπους που δουλεψαν για τρια χρονια, χωρις την υποστηριξη καποιας εταιριας.

Το "ARTEMIS" πουλιεται 160.000 δρχ. σαν ολοκληρωμενο πακετο για πρακτορεια (αλλα και κατα τμηματα πχ. μονο η καλυψη ΠελατωνΕξοδων ή η Στατιστικη) και σε εκδοση για ιδιωτικη χρηση.

Περισσοτερες πληροφοριες στο πρακτοραιο Παναγιωτης Βερροιοπουλος τηλ. 6833.867 για την Αθηνα και στο πρακτοραιο Γιαννη Αργυριαδη τηλ. 27.60.90 για την Πατρα. Επίσης στον Κωστα Γκουρβελο (το βασικο συντελεστη της προσπαθειας) τηλ. 6722.667.

Σαραντης Δημητριου
Κατια Παπαχριστοπουλου



SOUTHEASTERN COLLEGE

Governed by the American College of Southeastern Europe
Established in the Commonwealth of Massachusetts, U.S.A.

Π Ρ Ο Σ Κ Λ Η Σ Η

ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΙΤΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΚΑΤΑΤΑΞΕΩΣ ΓΙΑ ΑΠΟΦΟΙΤΟΥΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

Το SOUTHEASTERN COLLEGE, το μεγαλύτερο τριτοβάθμιο Αμερικανικό Κολλέγιο στην Ευρώπη, προκειμένου να επιλέξει τους πρωτοετείς σπουδαστές του, για την 7η ακαδημαϊκή του περίοδο 1989-90, ανακοινώνει την έναρξη της διαδικασίας για υποβολή αιτήσεων, γραπτές εξετάσεις κατατάξεως και προφορικές συνεντεύξεις.

Λόγω του περιορισμένου αριθμού των προσφερομένων θέσεων, θα τηρηθεί απόλυτη προτεραιότητα. Τονίζεται ότι το SOUTHEASTERN COLLEGE στη διαδικασία επιλογής του δεν κάνει διάκριση των υποψηφίων με βάση το χρώμα, τη θρησκεία ή το φύλο.

ΟΙ ΠΡΟΣΦΕΡΟΜΕΝΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΕΙΝΑΙ:

A. ΠΛΗΡΗΣ ΤΕΤΡΑΕΤΗΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ.

ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ - BUSINESS ADMINISTRATION

Accounting (Λογιστική), Computer Information Systems, Economics, Fashion Merchandising (Διοίκηση Επιχειρήσεων Ετοιμού Ενδύματος), Finance, General Business Administration, Human Resources Management (Διαχείριση Ανθρώπινων Πόρων), Risk Analysis and Insurance, Actuarial Science (Ασφαλιστικά θέματα), Shipping (Ναυτιλιακά), Technical Management, Marketing, Management.

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Computer Science - Computer Hardware and Digital Electronics.

ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Βιολογία, Επιστήμη Τροφίμων, Επιχειρησιακή Έρευνα, Περιβαλλοντολογική Επιστήμη (Environmental Science), Μαθηματικά, Στατιστική, Φυσική, Χημεία.

ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Φιλοσοφία, Αγγλική Φιλολογία, Ιστορία Τέχνης, Αρχαιολογία, Κλασικές Σπουδές, Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Ευρωπαϊκές Σπουδές (Γαλλική, Γερμανική, Ιταλική, Ισπανική, Πορτογαλλική, Ολλανδική Γλώσσα και Πολιτισμός), Δημοσιογραφία (Έντυπη, Ηλεκτρονική, Πολιτική), Δημόσιες Σχέσεις.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Οικονομικά, Κοινωνιολογία, Πολιτικές Επιστήμες και Διεθνείς Σχέσεις, Γενική Ψυχολογία, Παιδοψυχολογία, Κοινωνική Ανθρωπολογία, Ιστορία.

ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ (ΕΚΦΡΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ) ΤΕΧΝΕΣ

Θέατρο, Χορός, Μουσική, Μουσικό Θέατρο, Ζωγραφική, Γλυπτική, Φωτογραφία, Διακόσμηση, Σχεδιασμός Κοσμημάτων, Έπιπλα και Διακόσμηση, Γραφικές Τέχνες, Διαφήμιση, Βιομηχανικός Σχεδιασμός.

B. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ BOSTON UNIVERSITY, ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΤΡΙΩΝ ΕΤΩΝ.

BUES - ENGINEERING

Aerospace (Αεροναυπηγική), Biomedical Engineering, Electrical Engineering, Mechanical Engineering, Manufacturing Engineering (Μηχανική Βιομηχανικής Παραγωγής), General Architectural (Αρχιτεκτονική), Systems Engineering.

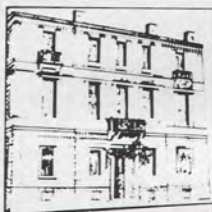
Γ. ΠΡΟΪΑΤΡΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΙΑΤΡΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ, ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΕΞΙ ΕΞΑΜΗΝΩΝ.

Δ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΒΑΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (PBS), ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΔΥΟ ΕΤΩΝ.

Πρόγραμμα Αγγλικής γλώσσας και Γενικών Επιστημών.

Το SOUTHEASTERN COLLEGE είναι affiliate member του American Society for Engineering Education και του American Council on Education.

Το SOUTHEASTERN COLLEGE λειτουργεί στην Ελλάδα σαν Εργαστήριο Ελευθέρων Σπουδών ΝΔ 9/9-10-1935



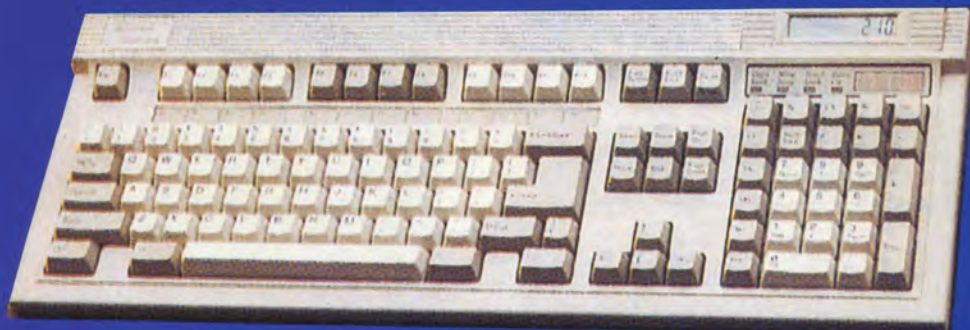
ΓΡΑΦΕΙΑ ΒΟΣΤΩΝΗΣ 251 Newbury Str. Boston MA 02116 Tel: 617 262 8776 FAX: 617 262 8981

ΓΡΑΦΕΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ Αμερικής και Βαλαωρίτου 18 Αθήνα 106 71 Τηλ 36 15 563 36 43 405 36 02 056 FAX 36 02 055

METROPOLITAN CENTER Αμάλιας 8 και ενωφώντος Αθήνα Τηλ 32 50 985 32 50 798

CAMPUS ΚΗΦΙΣΙΑΣ (Α) Τατσίου 53 Κηφισία Τηλ 80 78 313 80 70 252 (Β) Έμμ Μπενάκη 36 Κηφισία Τηλ 80 70 460 (Γ) Δεληγιαννη 11 Κηφισία Τηλ 80 12 218 (Δ) Υδρας και Εσπερου Κηφισία Τηλ 80 75 018 (Ε) Α Κηφισίας 299 και Έμμ Μπενάκη Τηλ 80 82 213

ΑΦΗΣΤΕ ΤΟΝ ΗΛΙΟ ΝΑ ΛΑΜΠΕΙ!!



MICRO-ΠΕΡΙΦΕΡΤΑ

Πολλά και περιεργά απο τον κοσμο της Πληροφορικής που σιγουρα σας ενδιαferουν

Αυτη η επικληση θα φαινοταν παραξενη πριν λιγο καιρο, αν ηταν επικληση ενος χρηστη καποιου προσωπικου υπολογιστη. Σημερα ομως ειναι πολυ λογικη. Ο λογος ειναι οτι η Focus Electronic Corporation δημιουργησε το πρωτο ηλιακο πληκτρολοιο, το οποιο μετατρεπει το αριθμητικο πληκτρολοιο σε εναν "καθως πρεπει" ηλιακο calculator.

Το FK-3001, κοστιζει 130 δολαρια και δεν διαφερει στην εμφανιση απο ενα κανονικο πληκτρολοιο, εκτος απο το οτι διαθετει στην δεξια πλευρα μια LCD οθονη μιας γραμμης και εναν ηλιακο συλλεκτη μικρης επιφανειας πανω απο το αριθμητικο πληκτρολοιο. Οι δυο αυτες βελτιωσεις επιτρεπουν στο χρηστη να κανει τους υπολογισμους που επιθυμει, χρησιμοποιωντας τις τεσσερις βασικες πραξεις, ακομη και οταν ο υπολογιστης ειναι εκτος λειτουργιας.

Παντως αν επιθυμουμε να εχουμε μια εκτυπωση των υπολογισμων μας ειναι απαραιτητο ο υπολογιστης να λειτουργει.

Για περισσοτερες πληροφοριες μπορειτε να απευθυνθειτε στην Focus Electronic Corporation, El Monte California, tel.818280-0416.

ΤΟ ΕΠΑΘΛΟ ΧΟΝΤΑ ΣΤΟΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗ ΖΑΝΤΕΧ

Το Ιδρυμα "ΧΟΝΤΑ", το οποιο δημιουργηθηκε το 1977 με σκοπο την αναπτυξη των τεχνολογικων συναλλαγων μεταξυ των λαων και την επιβραβευση της προσπαθειας αρμονικης σχεσης αναμεσα στον ανθρωπο και την επιστημη, αποφασισε να απονεμει το ετησιο βραβειο του στον καθηγητη του Πανεπιστημιου Μπερκελεου της Καλιφορνια, Λ.Α.Ζαντεχ, για την αναπτυξη της θεωριας του "Φουτζι". Ο καθηγητης Ζαντεχ αρχισε ν'αναπτυσσει την θεωρια του αυτη απο το 1965 σε συνδυασμο με τους ηλεκτρονικους υπολογιστες.

Η θεωρια "Φουτζι" δινει την δυνατοτητα στον ηλεκτρονικο υπολογιστη να επεξεργαστει ασαφη πληροφοριακα στοιχεια, που ειναι δυσκολο να προσδιορισθουν, οπως π.χ. ειναι η ανθρωπινη αναγνωριση και η κριση.

Η θεωρια "Φουτζι" αποτελει την απαρχη μιας νεας μεθοδολογιας για την συνδεση του ανθρωπινου σκεπτεσθαι με τον ηλεκτρονικο υπολογιστη.

Ο καθηγητης Λοφτι Α.Ζαντεχ γεννηθηκε στο Μπακου της ΕΣΣΔ το 1921 και το 1942 πηρε διπλωμα ηλεκτρολογου-μηχανολογου απο το Πανεπιστημιο της

Τεχερανης. Το 1946 αποφοιτησε απο το Ινστιτουτο τεχνολογιας της Μασσαχουσέτης, το 1949 ελαβε τον τιτλο του Δρα στο Πανεπιστημιο Κολουμπια και απο το 1953 αρχισε να διδασκει στο Πανεπιστημιο αυτο και σε αλλα ενω παραλληλα ανεπτυσσε ερευνητικο εργο.

Το βραβειο του Ιδρυματος θα απονεμηθει απο τον ιδιο τον Σοιχιρο Χοντα σε ειδικη εκδηλωση. Εκτος απο το επαθλο θα δωθει στον ερευνητη και το ποσο των 10.000.000 γιεν (12.000.000 δρχ περιπου).

Η ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΡΚΙΝΟΥ ΜΕ ΜΥΓΕΣ

Αυτη την εποχη, οι επιστημονες διεξαγουν αντικαρκινικες ερευνες σε μυγες. Ο καθηγητης Ντειβιντ Κλοβερ, επικεφαλής μιας ομαδας απο το Αυτοκρατορικο Κολλεγιο Επιστημων και Τεχνολογιας του Λονδινου, λει οτι χρησιμοποιουν τη μυγα "δρσοφιλη" για να μελετησουν το μηχανισμο της διαιρεσης των κυτταρων γιατι τα ευρηματα θα ειναι εξισου εφαρμοσιμα και στα θηλαστικα, και ιδιαιτερα στον ανθρωπο.

Ο Καθηγητης Κλοβερ παραδεχεται οτι μπορει να φαινεται παραξενο οτι οι ερευνες για τον καρκινο μπορει να διεξαγονται πανω σε μυγες αλλα εξηγει οτι η

δροσοφιλή είναι οργανισμός που διαθέτει τα καταλληλά γενετικά χαρακτηριστικά.

Οι πρόσφατες εργασίες έχουν σαν αντικείμενο τους τα γονίδια εκείνα που εμπεριέχουν πρωτείνες παρούσες μόνο σε ορισμένα στάδια του κύκλου της διαίρεσης των κυττάρων. Όπως τονίσε ο καθηγητής Κλοβερ: "Η διαδικασία είναι πολύπλοκη και θα περάσουν πολλά χρόνια πριν κατανοήσουμε πλήρως αυτό το εκπληκτικό φαινόμενο κυτταρικής μηχανικής".

Η αρχική προσέγγιση εγχείτο στην αναγνώριση όσο το δυνατόν περισσότερων γονιδίων που είναι απαραίτητα γι'αυτή τη διαδικασία. Μετά την "χαρτογράφηση" της θέσης ενός γονιδίου στο χρωμόσωμα μιας μυγας, μπορούν να καθοριστούν οι μέθοδοι για τον κλωνισμό του DNA ή γενετικού υλικού αυτού του γονιδίου. Όταν το γονίδιο έχει υποβληθεί σε κλωνισμό μπορεί να συμπιεστεί, συνήθως σε ένα βακτηριδιακό κύτταρο, για να παραγει μεγάλες ποσότητες της πρωτεΐνης που εμπεριέχει σε κώδικα.

Ο Καθηγητής Κλοβερ εξηγεί: "Όταν έχουμε στα χέρια μας την πρωτεΐνη μπορούμε να δημιουργήσουμε αντισώματα εναντίον της και να τα χρησιμοποιήσουμε σαν αντιδραστήρια για να μελετήσουμε το ρόλο που παίζει η πρωτεΐνη στον υπολοίπο μιτωτικό μηχανισμό. Κατ'αυτον τον τρόπο συνδυάζουμε πειραματικές μεθόδους από τους τομείς της γενετικής, της μοριακής βιολογίας, της ανοσολογίας και της βιοχημείας για να κατανοήσουμε αυτό το θεμελιώδες πρόβλημα της βιολογίας των κυττάρων.

VOICE MASTER KEY

Σίγουρα οι φίλοι των ταινιών επιστημονικής φαντασίας θα θυμούνται τον Hal, τον υπολογιστή στην ταινία "2001: Οδυσσεία του διαστήματος", ο οποίος είχε την ικανότητα να ακούει και να απαντά σε προφορικές εντολές κάτι που σίγουρα ενθουσίασε τους περισσότερους από εμάς.

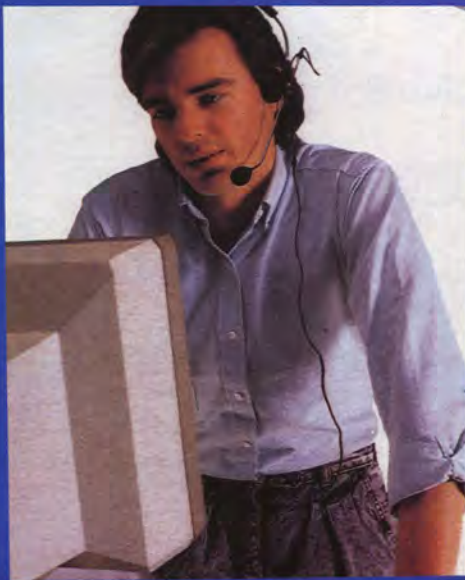
Χαρίς όμως στην Selective Software και τα προϊόντα της "Voice Master Key" και "Speech Thing" δεν χρειάζεται να περιμένουμε μέχρι το 2001 για να επικοινωνήσουμε προφορικά με τον υπολογιστή μας. Με την βοήθεια τους μπορούμε να προσθέσουμε προφορική επικοινωνία στα περισσότερα από τα προγράμματα που χρησιμοποιούμε.

Ο τρόπος που γίνεται αυτό είναι πολύ απλός σε σχέση με τη συνθετή τεχνολογία που αντιπροσωπεύει το "Voice Master Key". Αρκεί να πεισουμε τον κατάλληλο συνδυασμό πληκτρών, να γραψούμε την εντολή που θέλουμε να εκτελεστεί προφορικά και στην συνέχεια να

την προφέρουμε, όσο πιο καθαρά μπορούμε, δύο φορές.

Αυτό είναι ολό! Τώρα κάθε φορά που χρειαζόμαστε την συγκεκριμένη εντολή δεν έχουμε παρά να την προφέρουμε και ο υπολογιστής θα την εκτελέσει.

Φανταστείτε λοιπόν ότι δουλεύετε με έναν επεξεργαστή κειμένου και θέλετε να μορφοποιήσετε ένα κείμενο. Με το "Voice Master Key" μπορείτε εύκολα να



δώσετε προφορικά τις εντολές μορφοποίησης του κειμένου σας και ο υπολογιστής να τις εκτελέσει.

Παράλληλα με την βοήθεια του "Speech Thing" ο υπολογιστής μας έχει την δυνατότητα να αναπαραγει υψηλής πιστότητας φωνήματα και μουσική. Συνοδεύεται από ένα ομιλών calculator, διάφορα ομιλούντα games και ένα πρόγραμμα το οποίο επιτρέπει την σύνθεση υψηλής πιστότητας απαντήσεων από τον υπολογιστή.

Φαίνεται λοιπόν ότι η τεχνολογία μας επιφυλάσσει σημαντικές εκπληξεις όσον αφορά την προφορική επικοινωνία ανθρώπου και υπολογιστών...

ΔΙΑΘΗΚΗ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

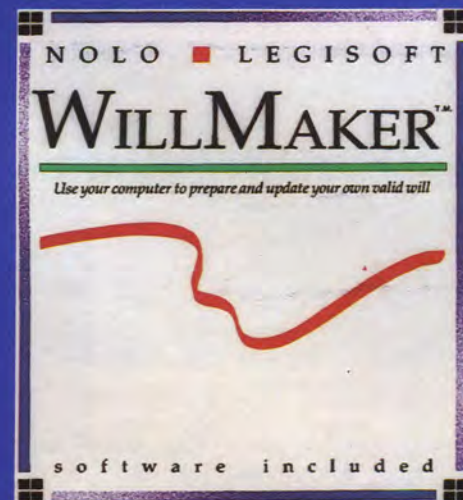
Μέχρι σήμερα το να γράψει κάποιος την διαθήκη του ήταν ένα από τα πιο δύσκολα πράγματα σε αυτόν τον κόσμο. Στην πραγματικότητα εκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο το αναβάλουν διαρκώς ή και το αποφεύγουν εντελώς.

Και καλά τα ψέματα...

Για να αποφασίσει κάποιος να ασχοληθεί με την διαθήκη του σημαίνει ότι έχει σκεφτεί και τον θάνατο του κάτι που από την φύση του δεν είναι ευχάριστο. Παράλληλα εφόσον κάποιος αποφασίσει

να κάνει την διαθήκη του πρέπει να ερθεί σε επαφή με κάποιον δικηγόρο και να του πληρώσει ένα αξιοσεβάστο ποσό για να συντάξει την διαθήκη του.

Τώρα όμως φαίνεται ότι τα πράγματα στην Αμερική έχουν αλλάξει. Η εταιρεία **Nolo Press** διαθέτει στην αγορά ένα



πρόγραμμα που με μικρό κόστος επιτρέπει στον καθένα να γράψει την διαθήκη του, η οποία είναι νομοτυπη σε όλες τις πολιτείες της Αμερικής εκτός από την Λούζιαννα.

Το πρόγραμμά μας επιτρέπει να ορίσουμε κληροδοτήματα για τον / τη σύζυγο, τα παιδιά, τα εγγόνια, διάφορους συνεργάτες ή φίλους. Επίσης μπορούμε να ορίσουμε σαν αποδέκτες κάποιων κληροδοτημάτων διάφορα ιδρύματα, να ορίσουμε επιτρόπους αλλά και εκτελεστές για την διαθήκη μας.

Φυσικά αυτές είναι μόνο μερικές από τις δυνατότητες που μας προσφέρει το πρόγραμμα. Το κυριότερο πλεονέκτημά του είναι ότι μπορούμε να μεταβαλλούμε την διαθήκη μας οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμούμε χωρίς επιπλέον χρηματικό κόστος.

Να που τελικά οι υπολογιστές και το αναλόγο λογισμικό έχουν εξελιχθεί τόσο πολύ ώστε να μπορούν να εκφράσουν τις τελευταίες επιθυμίες των ανθρώπων.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΟ ΣΑΣ ΔΕΝΤΡΟ

Να που τελικά οι υπολογιστές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την συσφιξη των σχέσεων μεταξύ των μελών μιας οικογένειας. Ετσι με την βοήθεια του "Family Reunion" από την FAMware έχουμε την δυνατότητα να οργανώσουμε το γενεαλογικό μας δένδρο.

Παράλληλα χαρή στα στοιχεία που μπορεί το πρόγραμμα να διαχειριστεί μπορούμε να οργανώσουμε και να ταξινομήσουμε όλα τα σημαντικά γεγονότα που αφορούν την οικογένεια μας (π.χ. γαμους, γεννήσεις, βαφτίσια, γενεθλια, θανάτους κ.ά.)

Παράλληλα είναι δυνατόν να σχο-



Build your own family tree.

λιάσουμε κάθε γεγονός ή πρόσωπο που συνθετεί το οικογενεικό μας δένδρο και να διατηρήσουμε σε ένα αρχείο όλες αυτές τις παρατηρήσεις μας.

Μπορούμε ακόμη να εκτυπώσουμε με συγκεκριμένα κριτήρια όλες τις πληροφορίες ή τα διαγράμματα που απεικονίζουν την συνθεση της οικογένειας. Φυσικά κάπου αυτό το πρόγραμμα θα μπορούσε να χρησιμεύσει για το "ηλεκτρονικό φακελλώμα" των μελών μιας οικογένειας. Παρόλα αυτά όμως μπορεί να συμβαλλει και στην συσφιξη των δεσμών που υπάρχουν μεταξύ των μελών μιας οικογένειας.

ΕΛΕΓΕΤΕ ΤΗΝ ΧΟΛΗΣΤΕΡΙΝΗ ΣΑΣ

Είναι κοινή διαπίστωση ότι ο έλεγχος της χοληστερίνης μπορεί να σώσει ζωές. Έτσι ο Ron Goor και η Nancy Goor - γιατροί στο επάγγελμα - δημιούργησαν ένα πρόγραμμα για προσωπικό υπολογιστή το οποίο επιτυγχάνει τον έλεγχο της χοληστερίνης μέσω της σωστής διατροφής.

Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να υπολογίσει τον ιδανικό αριθμό θερμίδων που χρειάζεται κάθε μέλος της οικογένειας σας σε συνδυασμό με την αναλογία τροφών. Στην συνέχεια καθορίζει το κατάλληλο μενού μέσα από μια επιλογή 250 ετοιμών συνταγών που έχουν δημιουργηθεί για αυτό το σκοπό και είναι ενσωματωμένες στο πρόγραμμα.

Παράλληλα με αυτή την μέθοδο ελεγχεται και η ποσότητα χοληστερίνουχων φαγητών που λαμβάνει το κάθε άτομο καθημερινά ενώ μπορεί να διαλέξει διαφορές εναλλακτικές γευσεις για να καλύψει τις ανάγκες διατροφής του αλλά και τις γευστικές επιλογές του,

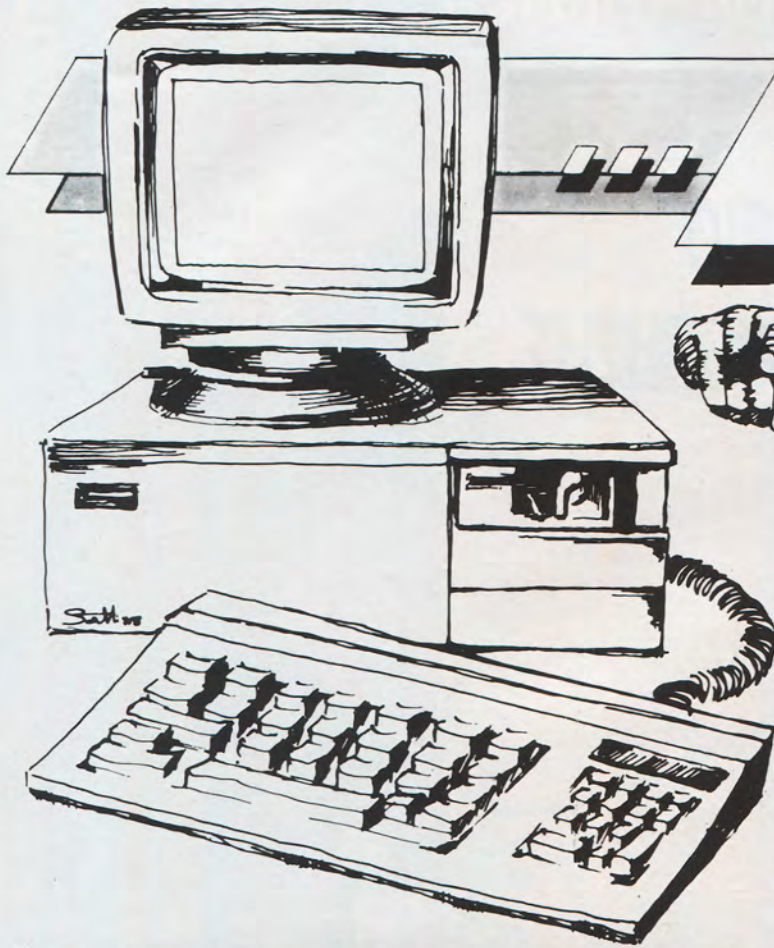
κρατώντας την χοληστερίνη σε χαμηλά επίπεδα.

Για όσους ενδιαφεραστε μπορείτε να παρείτε περισσότερες πληροφορίες για

το "Take Control! Of Cholesterol" από την Lifestyle Publishing Corp. στο τηλέφωνο 1-800-423-3556

Γιώργος Βαϊσμενος





ΓΙΑ ΣΕΝΑ

Τον Επαγγελματία

Το Χομπιστά

Το Σπουδαστή

Το Μαθητή

...που θέλει μια ξεχωριστή εξυπηρέτηση

COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ

ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ, ΤΟ ΠΙΟ ΠΛΗΡΕΣ, ΤΟ ΠΙΟ ΚΑΛΑ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

3.000!!! ΕΙΔΗ

ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ !!!

ΟΛΑ ΣΕ STOCK!!!

- 1. Υπολογιστές:** TULIP PC/AT, VEGAS PC/AT, AMSTRAD, HYUNDAI PC/AT.
- 2. Περιφερειακά:** Εκτυπωτές (STAR, EPSON, AMSTRAD, SEIKOSHA), Οθόνες, Mouses, Light Pens κ.λ.π.
- 3. Κάρτες, Δίσκοι, DRIVES:** Κάρτες (Hercules, Color Graphics, EGA Multi I/0, Επεκτάσεις μνήμης κ.λ.π.) Δίσκοι (Seagate, Mini Scribe).
- 4. Αναλώσιμα:** Δισκέτες, Δισκετοθήκες, Καθαριστικά, Φίλτρα οθονών, Καλύμματα, Χαρτιά κ.λ.π.
- 5. Συνολικές Λύσεις:** Για Βιοτεχνίες, Εμπορικές Επιχειρήσεις, Club, Ναυτιλιακές Εταιρίες κ.λ.π.
- 6. Ειδικές Κατασκευές:** PC-TELEX.

Θησέως 140, 3ος όροφος, Πλατεία Δαβάκη, Καλλιθέα, Τηλ.: 95.92.623 - 95.92.624 TLX: 224728 CGS

ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ - ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

Η PHILIPS

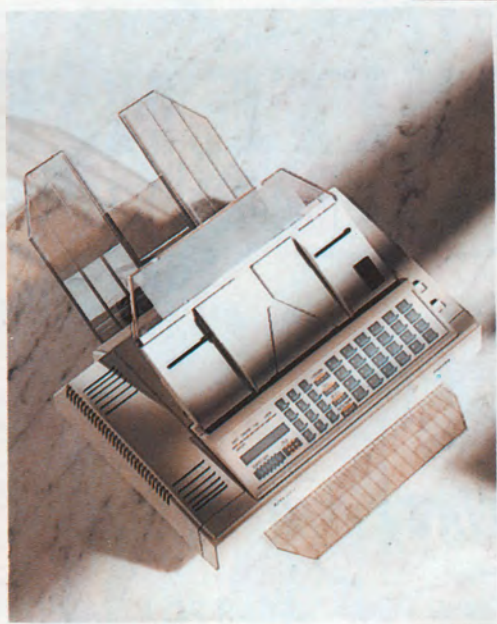
ΔΙΝΕΙ ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΥΠΕΡΣΥΓΧΡΟΝΟ ΤΡΟΠΟ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

*Υπολογίζοντας σωστά τις ανάγκες σας,
κατασκευάσαμε για σας έναν προσωπικό
Επαγγελματικό Υπολογιστή, εύκολο στην
χρήση, με λειτουργικό σύστημα MS-DOS
και τεχνική τελειότητα.*

*Για σας μεταφράσαμε στην Ελληνική το
λειτουργικό σύστημα και το εγχειρίδιο χρήσεως.*

TELEFAX PHILIPS

*Εύκολα το αποκτάτε.
Εύκολα το χειρίζεστε.
Εύκολα το εμπιστεύεστε.*



SOPHO-K ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ

*Ο συνεργάτης σας στις επαγγελματικές
σας επικοινωνίες.*



PHILIPS

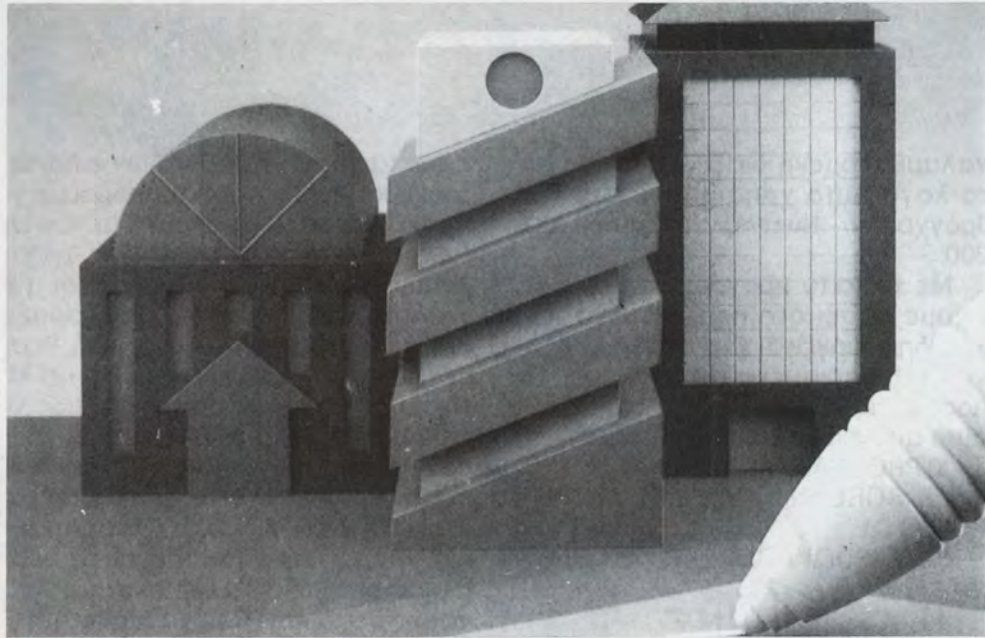
ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΠΟ ΤΗ PHILIPS



GRAPHICS TOOLBOX



PROGRAMMING

Το Graphics Toolbox είναι μια βιβλιοθήκη ρουτινών που αφορούν τη διαχείριση των γραφικών στον Amstrad CPC 6128. Όσοι από εσάς αρεσκεύστε στην κατασκευή προγραμμάτων πλουσιών σε γραφικές απεικονίσεις, θα βρείτε αυτό το άρθρο εξαιρετικά ενδιαφέρον!...

Πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση των ρουτινών του Graphics Toolbox, χρειάζεται να κάνουμε ένα στοιχειώδη προγραμματισμό και να καθορίσουμε σε ποιο σημείο των προγραμμάτων μας θα τις τοποθετούμε. Εμείς σας προτείνουμε να τοποθετησετε τις ρουτίνες που σας δίνουμε προς το τέλος των προγραμμάτων σας, αφήνοντας χώρο αφενός για το κύριο μέρος και αφετέρου για τις υπολοίπες ρουτίνες που θα περιλαμβάνονται σ'αυτά. Προτείνουμε δηλαδή το ακόλουθο μοντέλο οργάνωσης:

Γραμμές 1 έως 9999 : Κυρίως πρόγραμμα

Γραμμές 10000 έως 19999 : Ρουτίνες που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα

Γραμμές 20000 μέχρι 29999 : Ρουτίνες του Toolbox.

Όλες οι ρουτίνες που σας δίνουμε βρίσκονται τοποθετημένες μεταξύ των θεσέων 20000 και 29999.

DOTTED LINE

Η ρουτίνα Dotted Line χαραρίζει μια διακεκομμένη γραμμή με συγκεκριμένη αρχή και συγκεκριμένο τέλος. Το μέγεθος που έχουν τα διακενα καθορίζεται από τον χρήστη.

```
5 CLS
10 XS%=10: XF%=200: YS%=10: YF%
=200: DS=S: GOSUB 21500
20 END
21500 REM -----
21510 REM - DOTTED LINE
21520 REM -----
```

```
21530 REM
21540 TA%=XF%-XS%: TB%=YF%
-Y S%
21550 TQ=SQR(TA%-TA%+TB%-
TB%)
21560 TX=TA%/TQ:TY=TB%/TQ
21570 FOR L=0 TO TQ STEP DS: XP%
=XS+L: TX: YP%=YS%+L: TY: PLOT
XP%, YP%: NEXT
21580 RETURN
```

Όπως γίνεται φανερό, πριν ενεργοποιήσετε τη ρουτίνα πρέπει να δώσετε τιμές σε μια σειρά από μεταβλητές. Αυτές είναι:

XS%, YS%: Οι συντεταγμένες X,Y του σημείου εκκίνησης

XF%, YF%: Οι συντεταγμένες X,Y του τελικού σημείου

DS: Καθορίζει το μέγεθος των διακενων. Μπορεί να πάρει οποιαδήποτε τιμή μεγαλύτερη από 1. Στην πράξη συνήθως χρησιμοποιούνται οι τιμές 2,3,4,5,6.

Σας συνιστούμε να αποφύγετε να δώσετε στη μεταβλητή DS τιμή μικρότερη του 1 γιατί το αποτέλεσμα θα είναι μια κανονική συμπαγής γραμμή, η οποία θα χαρασσεται πολύ πιο αργά από ότι συνήθως.

PAINT

Η ρουτίνα PAINT χρησιμεύει στο γεμίσιμα ενός προσχεδιασμένου γεωμετρικού σχήματος με ένα συγκεκριμένο χρώμα το οποίο επιλέγεται από τον χρήστη. Πολυπλοκά σχήματα μπορούν να χρωματιστούν ξεκινώντας από ένα εκ

των προτερων καθορισμενο σημειο το οποιο βρισκεται μεσα σ'αυτα.

```
5 CLS
10 PLOT 100, 100 : DRAW 100, 200 :
DRAW 150, 200 : DRAW 150, 175 : DRAW
125, 175 : DRAW 125, 150 : DRAW 150, 150 :
DRAW 150, 100 : DRAW 100, 100.
20 MI% = 2
30 XS% = 125 : YS% = 125 : GOSUB
21700
40 END
21740 DIM XP% (200) : DIM YP% (200)
21750 HEAD% = 0 : TAIL% = 0
21760 GOSUB 21860
21770 TAIL% = (TAIL% + 1) MOD 200
21780 XT% = XP% (TAIL%)
21790 YT% = YP% (TAIL%)
21800 IF TEST (XT% + 1 - MI%, YT%) = 0
THEN XS% = XT% + 1 - MI% : YS% = YT%
GOSUB 21860
21810 IF TEST (XT% - 1 - MI%, YT%) = 0
THEN XS% = XT% - 1 - MI% : YS% = YT%
GOSUB 21860
21820 IF TEST (XT%, YT% + 2) = 0 THEN
XS% = XT% : YS% = YT% + 2 : GOSUB
21860
21830 IF TEST (XT%, YT% - 2) = 0 THEN
XS% = XT% : YS% = YT% - 2 : GOSUB
21860
21840 IF HEAD% = TAIL% + 1 THEN
ERASE XP% : ERASE YP% : RETURN
21850 GOTO 21770
21860 PLOT XS%, YS%
21870 HEAD% = (HEAD% + 1) MOD 200
21880 XP% (HEAD%) = XS% : YB%
(HEAD%) = YS%
21890 RETURN
Πριν ενεργοποιησετε τη ρουτινα
PAINT, πρεπει να δωσετε τιμη στις εξης
τρεις μεταβλητες:
XS%, YS%: Οι συντεταγμενες X,Y
του σημειου εκκινησης. Το σημειο αυτο
πρεπει να βρισκεται στο εσωτερικο του
σχηματος που θελετε να χρωματισετε.
MI% (Mode Indicator): Η μεταβλητη
αυτη πρεπει να τεθει ιση με 1 εαν η οθο-
νη βρισκεται στην MODE 1 και ιση με 2
εαν η οθονη βρισκεται στη MODE 2.
Τα arrays XP% και YP% εχουν χωρη-
τικοτητα 200 στοιχεια (γραμμη 21740)
αλλα εαν χρειαζεστε να χρωματισετε
μεγαλες περιοχες της οθονης, θα πρε-
πει να τα μεγαλωσετε.
```

TRIANGLE

Μια αλλη ενδιαφερουσα ρουτινα την οποια θεωρησαμε απαραιτητο να συμπεριλαβουμε στο Graphics Toolbox ει- ναι η Triangle. Αυτη σχεδιαζει ενα τριγωνο του οποιου η βαση και το υψος προκαθοριζονται απο τον χρηστη.

```
5 CLS
10 X0% = 200 : Y0% = 200 : BASE = 80 :
HI=100 GOSUB 21900
20 END
21900 REM -----
```

```
21910 REM - TRIANGLE
21920 REM -----
21930 REM
21940 WOFFS% = BASE/2 : HOFFS% =
HI/3
21950 X1% = X0% - WOFFS% : Y1% =
Y0% - HOFFS%
21960 X2% = X0% : Y2% = Y0% + 2 -
HOFFS%
21970 X3% = X0% + WOFFS% : Y3% =
Y0% - HOFFS%
21980 PLOT X1%, Y1% : DRAW X2%,
Y2%
21990 DRAW X3%, Y3%
22995 DRAW XL%, Y1% : RETURN
```

Πριν ενεργοποιησετε τη ρουτινα Tri- angle πρεπει να δωσετε τιμη στις παρα- κατω μεταβλητες:

X0%, Y0%: Ειναι οι συντεταγμενες X,Y του κεντρου του τριγωνου. Με αυτον τον τροπο καθοριζεται η θεση στην ο- ποια θα σχεδιασθει το τριγωνο.

BASE: Η BASE θα τεθει ιση με το μη- κος της βασης του τριγωνου και συγκε- κριμενα με τον αριθμο των pixels που την αποτελουν.

HI: Η μεταβλητη HI θα τεθει ιση με το μηκος (αριθμο pixels) του υψους του τρι- γωνου.

CIRCLE

Η παρακατω ρουτινα ονομαζεται Circle και χρησιμοποιειται προκειμενο να σχεδιαστουν στην οθονη του υπολο- γιστη κυκλοι των οποιων η ακτινα ελεγ- χεται απο τον χρηστη. Επισης μπορει να ελεγχθει το μεγαθος των διαστηματων μεταξυ των τελειων.

```
5 CLS
10 DS = 4 : XS% = 200 : YS% = 200 :
R% = 80 GOSUB 22000
20 END
22035 DS = DS/180
22040 FOR L = 0 TO 2 - PI STEP DS
22050 XP% = R% - COS (CL) : YP% =
R% - SIN (L)
22060 PLOT XS% + XP%, YS% + YP%
22070 NEXT
22080 RETURN
```

Πριν καλεσετε τη ρουτινα Circle πρε- πει να δωσετε τιμη στις εξης μεταβλη- τες:

XS%, YS%: Ειναι οι συντεταγμενες του κεντρου του κυκλου.

R%: Ειναι το μηκος (αριθμος pixels) της ακτινας του κυκλου.

DS: Καθοριζει το μεγαθος των δια- στηματων (σε pixels) μεταξυ των τε- λειων.

ELLIPSE

Η ρουτινα Ellipse σχεδιαζει στην οθο- νη του υπολογιστη μια ελλειψη σε συ- γκεκριμενη θεση και με καθοριζομενα

απο το χρηστη σχημα και μεγαθος.
5 FF = 0.3 : AR = 0.75
10 DS = 4 : XS% = 200 : YS% = 200 : R% = 80 : CLS : GOSUB 22100
20 END
22140 DS = DS/180
22150 FOR L = 0 TO 2 - PI STEP DS
22160 XP% = R% - COS (L - AR) :
YP% = R% - FF - SIN (L - AR)
22170 PLOT XS% + XP%, YS% + YP%
22180 NEXT
22190 RETURN

Πριν ενεργοποιησετε τη ρουτινα El- lipse, πρεπει να δωσετε τιμη στις παρα- κατω μεταβλητες:

XS%, YS%: Ειναι οι συντεταγμενες X,Y του κεντρου ελλειψης.

R%: Ειναι η ακτινα της ελλειψης εκ- φρασμενη σε αριθμο pixels.

DS: Καθοριζει το μεγαθος των δια- στηματων (σε pixels) μεταξυ των τε- λειων.

FF: Η μεταβλητη FF (Flatness Factor) καθοριζει το ποσο "επιπεδη" θα ειναι η ελλειψη. Οσο πιο μικρη ειναι η τιμη της τοσο πιο επιπεδη θα ειναι η ελλειψη. Με FF=1 παραγεται ενας κυκλος και με FF=0.2 ενα σχημα που θυμιζει λουκανι- κο.

AR: Η μεταβλητη AR ελεγχει το τοξο που θα σχεδιασθει. Με AR=1 σχεδιαζο- νται 360 μοιρες με AR=0.5 180 μοιρες.

SCREEN DUMP

Η παρακατω ρουτινα παραγει ενα αν- τιγραφο της οθονης στο χαρτι. Λειτουργ- γει με Epson ή Epson συμβατους εκτυπω- τες.

```
21130 DIM i% (320)
21140 pixIn=413
21150 FOR K%=1 TO 28
21160 pixIn=pixIn-14
21170 FOR l%=1 TO 320
21180 GOSUB 21280
21190 i% (l%) = (1%)
=p1%+p2%+p3%+p4%+p5%+p6%+p7%
21200 NEXT
21210 PRINT #8, CHR$ (27); CHR$ (75);
CHR$ (65); CHR$ (1);
21220 FOR j%=1 TO 320 : PRINT #8,
CHR$ (i% (j%)); : NEXT
21230 PRINT #8
21240 NEXT
21250 PRINT #8, CHR$ (27); CHR$ (65);
CHR$ (12)
21260 ERASE i%
21270 RETURN
21280 p1% = TEST (l% - 2, pixIn) - 64
21290 p2% = TEST (l% - 2, pixIn - 2) - 32
21300 p3% = TEST (l% - 2, pixIn - 4) - 16
21310 p4% = TEST (l% - 2, pixIn - 6) - 8
21320 p5% = TEST (l% - 2, pixIn - 8) - 4
21330 p6% = TEST (l% - 2, pixIn - 10) - 2
21340 p7% = TEST (l% - 2, pixIn - 12)
21350 RETURN
```

Γιωργος Κοτσιρας



ΗΧΟΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ATARI

Εχει παρατηρηθεί ότι τα καινούργια games κάνουν ολο και περισσότερη χρήση πολυπλοκων ηχητικων εφε. Επισης εχει παρατηρηθει οτι χρησιμοποιωντας τα κυκλωματα ηχου μιας τηλεορασης, το ηχητικο αποτελεσμα δεν ειναι ιδιαιτερα ικανοποιητικο. Δηλαδη στις χαμηλες συχνοτητες και στις υψηλες - στα μπασα και στα πριμα - υπαρχει προβλημα.

Αλλα και στο χωρο των monitors τα πραγματα δεν ειναι ιδιαιτερα ικανοποιητικα. Υπαρχουν μερικα monitors που ειναι φτιαγμενα να ακουσι το πολυ πολυ μερικα "beeps" και τιποτα παραπανω ή καποια αλλα που δεν εχουν καθολου ηχο.

Η κατασκευη που παρουσιαζουμε πιο κατω ειναι καταλληλη να "οδηγησει" ενα ηχειο Hi-Fi ή ακομη και ενα καλο ηχειο αυτοκινητου. Ειναι δυνατο επισης να συνδεθουν ενα ζευγαρι ακουστικα και να μην ενοχλειτε τους γυρω σας. Ενα ακομη πλεονεκτημα αυτης της κατασκευης ειναι οτι κοστιζει φθηνα και κατασκευαζεται πολυ ευκολα αρκει να υπαρχει καποια εμπειρια στις κολλησεις.

Αν παλι για σας δεν εχει ιδιαιτερη αξια σαν κατασκευη, σκεφτειτε πως ισωμ να ειναι ενα πολυ ωραιο και χρησιμο δωρο Χριστουγεννων για καποιο φιλο σας, που μαλιστα θα εχει την προσωπικη σφραγιδα του κοπου και της προσπαθειας σας.

του υπολογιστη οπως θα περιγραψουμε πιο κατω.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΛΑΚΕΤΑΣ

Η κατασκευη της πλακετας ειναι αρκετα ευκολη αν εχετε καποια εμπειρια σ'αυτα. Εμεις θα σας αναφερωμε μια απο τις μεθοδους δημιουργιας τυπωμενου κυκλωματος που ειναι και η απλουστερη. Σχεδιαζετε το διαγραμμα (της εικονας 2α) σ'ενα λευκο διαφανες χαρτι. Για να απλουστευσουμε τη δουλεια σας, στην εικονα 2α, εχουμε κανει συγκριση και η πλακετα ειναι σε φυσικο μεγεθος. Με ευθυνη δικια σας μπορειτε να αντιγραψετε την πλακετα.

Θα αγορασετε μια πλακετα, απο τα καταστηματα ηλεκτρονικων, στο μεγεθος της εικονας 2α. Το σχεδιο σας θα το τοποθετησετε πανω στην πλακετα απο την πλευρα που εχει το χαλκο, αφου ενδιαμεσα παρεμβαλετε ενα καρμπον. Με ενα στιλο ή μολυβι θα ξεσηκωσετε το περιγραμμα των γραμμων. Θα θυμαστε φανταζομαι απο το σχολειο τη "ξεπατηκοτουρα"!!! Οταν τελειωσετε θα εχει εμφανιστει στη πλακετα το περιγραμμα των γραμμων. Τωρα θα παρετε ενα μαρκαδορο οιοπνευματος που δεν ξεβαφει στο νερο και θα περασετε ολες τις γραμμες. Δηλαδη το περιγραμμα τους και το εσωτερικο τους. Τι χρωμα μαρκαδορο θα διαλεξετε, αυτο ειναι θεμα δικου σας γουστου και τελικα δεν εχει καμια σημασια. Θα πρεπει να εχετε αγορασει επισης 100 εως 200 gr Υπερχλωριουχο Σιδηρο (FeCl3) - και λιγη χημεια δεν βλαπτει ε; - που θα τον βρειτε

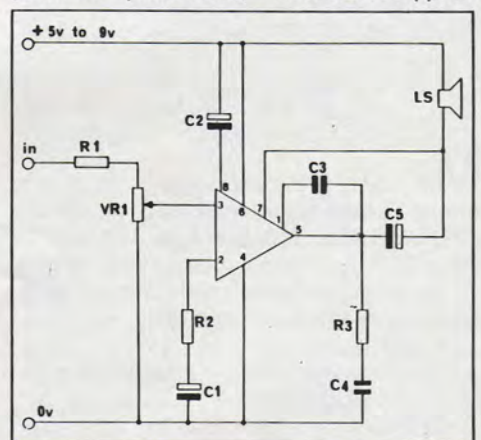
HARDWARE

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Αυτος ο ενισχυτης ηχου μπορει να προσαρμοστει στην κονσολα του Atari 800 XL ή ΧΕ, στη θεση του βυσματος του monitor και θα λειτουργει αν θελετε παραλληλα με τον ηχο του monitor ή της τηλεορασης που εχετε συνδεδεμενο τον υπολογιστη σας.

Η εικονα 1 δειχνει το ηλεκτρονικο διαγραμμα του ενισχυτη ηχου που προκειται να κατασκευασετε. Το ολοκληρωμενο κυκλωμα που χρησιμοποιειται για την κατασκευη ειναι το TBA 820. Ειναι ενας ενισχυτης ισχυος καταλληλος για εφαρμογες σε υπολογιστες επειδη η ταση λειτουργιας του ειναι +5 Volt και η καταναλωση σε ρευμα σχετικα μικρη. Μπορει να τροφοδοτηθει απο μια εξωτερικη πηγη τασεως (π.χ. τροφοδοτικο +5 εως +9 Volt DC) ή απο μια μπαταρια 9V τυπου PP3 αλλα και απο τη τροφοδοσια

Τα καινούργια παιχνίδια μπορούν να μας χαρίσουν καταπληκτική ηχητική απολαύση. Μπορεί όμως ο ενισχυτής μιας "κλασικής" τηλεόρασης να ανταποκριθεί;



ΕΙΚΟΝΑ 1

στα καταστήματα ηλεκτρονικών ή στα καταστήματα που πωλούν χημικά προϊόντα και είναι σε σκονη όπου κοστίζει μαλιστα φθηνά. Δημιουργούμε, σ'ένα πλαστικό λεκανάκι ένα διάλυμα από χλιαρό νερό και υπερχλωριούχο σίδηρο. Προσοχή το λεκανάκι να χωρά την πλακέτα σας. Βαπτίζουμε την πλακέτα στο παραπάνω διάλυμα και μετά από λίγα λεπτά ανακαλύπτουμε ότι, η περιοχή του χαλκού που δεν είχε περαστεί με μαρκαδόρο έχει εξαφανισθεί και φαίνεται η πλακέτα, ενώ τα μέρη εκείνα που είχαμε βαψεί με το μαρκαδόρο παραμένουν. Καλό είναι το διάλυμα να αποτελείται από 2 μέρη νερό και 1 μέρος σκονη.

Τώρα που έγινε η αποχαλκωση της πλακέτας την ξεπλένουμε με νερό (καθώς και τα χέρια μας, που ίσως να έχουν ερεθιστεί) και με λίγο οινόπνευμα καθαρίζουμε το μαρκαδόρο. Τώρα πια βρίσκομαστε στην τελευταία φάση του τρυπηματος μ'ένα τριπανάκι 1 ή 1.5 mm το πολύ για την τοποθέτηση των εξαρτημάτων.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΩΝ

Ξεκινάτε με την τοποθέτηση των τριών αντιστάσεων και μετά με τη βάση του ολοκληρωμένου κυκλώματος. Μια καλή ιδέα είναι να τοποθετησετε τα εξαρτήματα, να γυρίσετε λίγο τα άκρα τους και μετά να αναστρέψετε την πλακέτα και να τα κολλήσετε. Ακολουθούν οι πυκνωτές C3 και C4. Μετά οι πυκνωτές C1, C2, C5 αλλά χρειάζεται λίγη προσοχή γιατί είναι ηλεκτρολυτικοί πυκνωτές και έχουν πολικότητα δηλαδή (+) και (-). Να θυμάστε, το μείον του πυκνωτή έχει μαρκαριστεί με μαυρο χρώμα, στο ηλεκτρονικό διάγραμμα.

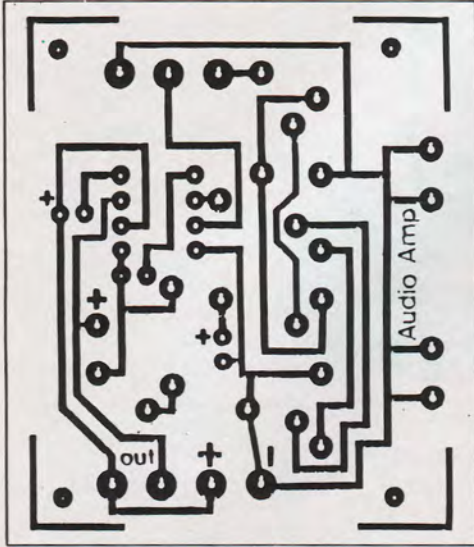
Κατόπιν θα κολληθούν τα δύο 5-pin DIN, ο ρυθμιστής του Volume Control (VR1) και το terminal block που μπορεί να είναι ακόμη και ένα "κλεμνός", απ'αυτά που χρησιμοποιούν οι ηλεκτρολόγοι.

Το ηχείο θα συνδεθεί στη θέση που μαρκαρεται με την ένδειξη "S". (εικόνα 3). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ηχείο με συνθετή αντίσταση (impedance) 8 ohm ή ακόμη περισσότερα, αλλά πρέπει να μην παρουσιάζουν αντίσταση μικρότερη από 4 ohm.

ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑ

Θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε ένα τροφοδοτικό με σταθεροποιημένη τάση από 5 Volt έως 9 Volt αλλά κοστίζει και χρειάζεται και προσθετα καλώδια. Καλή λύση ίσως να ήταν η χρήση μιας 9 Volt μπαταρίας που παρέχει λειτουργία στον ενισχυτή για μερικές ώ-



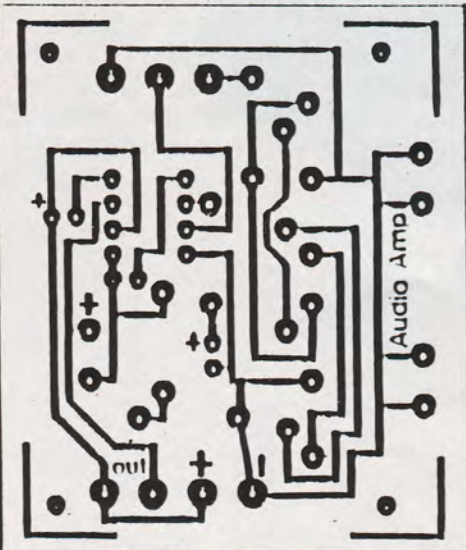


ΕΙΚΟΝΑ 2

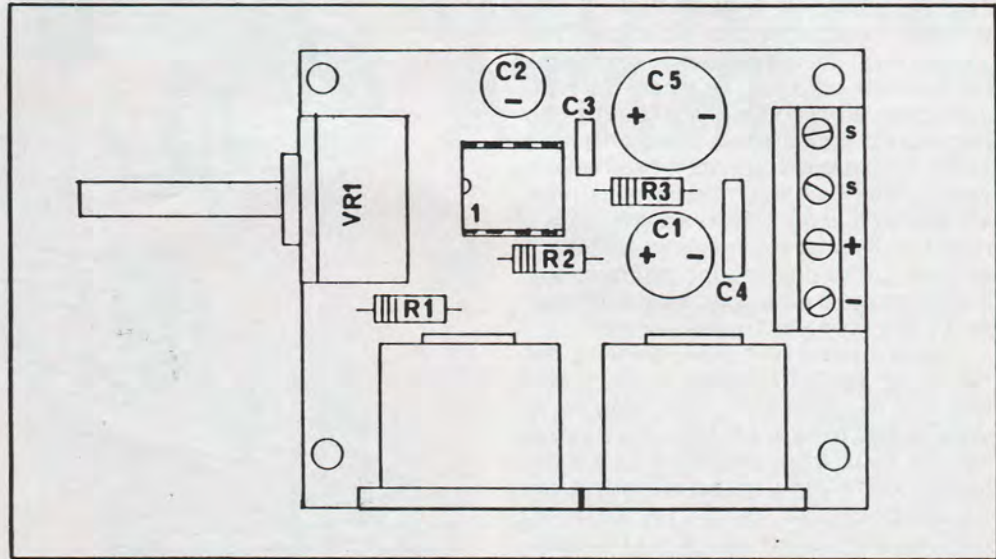
ρες. Μαλλον ομως θεωρειται ακομη καλυτερη λυση η τροφοδοσια της κατασκευης απο το joystick port. Η εικονα 4 δειχνει το διαγραμμα του joystick port. Το επτα pin εχει τα +5 Volt και το οκτω pin τα 0 Volt. Με ενα πολυμετρο ελεγετε οτι πραγματι εχετε στα 7 και 8 pins, +5 Volt. Αν υπαρχει ενας ανεπιθυμητος βομβος μην ανησυχησετε τοποθετηστε μεταξυ του "συν" και του "πλην" στο terminal block εναν πυκνωτη 220 μF στα 16 Volt (προσοχη στην παλικοτητα) και ολα θα πανε καλυτερα.

ΤΕΛΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ

Όταν πια ολα ειναι τοποθετημενα στη θεση τους και αφου προσεξετε να μη αφησετε συρματα ή κολλησεις πανω στην πλακετα που να την βραχυκυκλωνουν, τοποθετηστε το ολοκληρωμενο κυ-



ΕΙΚΟΝΑ 2-A



ΕΙΚΟΝΑ 3

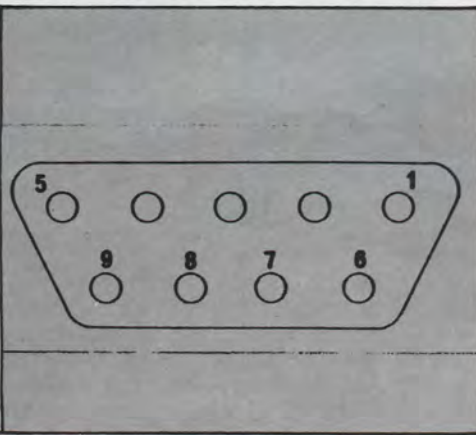
κλωμα. Προσοχη, το pin 1 ειναι αυτο που εχει μια κουκιδα. Τροφοδοτηστε το κυκλωμα σας, αφου ανοιξετε την ενταση απο το Volume Control, περιπου στη μεση και θα ακουσετε ενα μικρο φυσημα απο το ηχειο.

Αν αυτο δεν συμβει καποιο λαθος υπαρχει. Γι'αυτο ψαχτε προσεκτικα και θα βρειτε το προβλημα.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Συνδεστε το ενα 5 pin DIN με αντιστοιχο καλωδιο (5 pin DIN σε 5 pin DIN) και την αλλη ακρη του στον υπολογιστη στη θεση του monitor jack.

Στο αλλο 5pin DIN συνδεστε το monitor ή την τηλεοραση. Πιο απο τα δυο 5πολικα DIN θα χρησιμοποιησετε για τη μια ή την αλλη συνδεση δεν εχει σημασια γιατι ειναι παραλληλισμενα.



ΕΙΚΟΝΑ 4

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΗΧΕΙΟ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ

Διαλεξετε ενα ωραιο κουτι για να βαλετε μεσα το "δημιουργημα σας", αλλα να προβλεψετε μια θεση που θα ανοιξετε τρυπα για να τοποθετησετε ενα βυσμα για το ηχειο. Προτιμηστε ενα jack 3.5 mm για να μπορεите να συνδεете και τα ακουστικα σας οποτε θελετε. Βεβαια να προβλεψετε τα ακουστικα σας να εχουν ενα διακοπητη mono-stereo γιατι διαφορετικα θα ακουτε μονο απο το ενα αυτι. Να υπενθυμισουμε οτι το κολλητηρι που θα χρησιμοποιησετε για τις κολλησεις σας, να ειναι 15 μεχρι το πολυ 25 Watt, προς αποφυγη "ατυχηματος".

Ακομη παραθετουμε καταλογο των εξηρηματων που πρεπει να αγορασετε.

- R122 KΩ
- R2120 KΩ
- R3 1 ohm
- VR110 KΩ lin. Potensiometer
- C1100 μF 10 V
- C247 μF 25 V
- C3220 pF (σημειωνετε σαν n22)
- C40.22 μF Polyster
- C5220 μF 16 V
- IC:1TBA 820M

- κουτι μεταλλικο ή πλαστικο βαση IC: pin DIL

- τεσσαρων δρομων terminal block ή κλεμενες

- Δυο 5-πολικα DIN 180 μοιρων, για σασσι

- Ενα 3.5 mm jack για σασσι.

Σας ευχομαστε καλη επιτυχια και ειμαστε σιγουροι οτι τουλαχιστον θα σας ενθουσιασει ο ηχος του

Γιαννης Ντοντορος

ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΕΝΑ COMPUTER SHOP



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ SOFTWARE

Σε ειδικό χώρο του καταστήματος, σας ενημερώνουμε τόσο για τις εφαρμογές των μεγάλων Software Houses (Computer Logic - Singular) όσο και για πολλές εξειδικευμένες εφαρμογές σε επαγγελματικό ή ερασιτεχνικό επίπεδο.

ΤΜΗΜΑ SERVICE

Πέρα από την εγγύηση των επωνύμων προϊόντων που διαθέτουμε, το ειδικό τμήμα Service, σας απαλλάσσει από κόπο και καθυστερήσεις με την άμεση υποστήριξη που προσφέρει.

ΤΜΗΜΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΧΡΗΣΤΩΝ

Αν οι γνώσεις σας στη χρήση του Η/Υ δεν σας καλύπτουν, εμείς σας προσφέρουμε δωρεάν την πείρα μας. Οι τεχνικοί μας θα σας ενημερώσουν και θα λύσουν κάθε απορία σας.

FORTRON - HEWLETT PACKARD - HYUNDAI - OLIVETTI PC I - PHILIPS - SCHNEIDER - TULIP - VEGAS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ: STAR - CITIZEN - ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ FAX: MITA
ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ (Σκληροί δίσκοι, drives κ.λ.π.)



Αγ. Γλυκερίας 27 111 47 Γαλάτσι Τηλ.: 20.15.707-29.29.344

DRIVES 3,5" ΙΝΤΣΩΝ

Τα περισσότερα από τα νέα εμπορικά προγράμματα είναι τώρα διαθέσιμα και σε 3 1/2 ιντσών format και κάποιες εταιρείες σχεδιάζουν να βάλουν εκδόσεις προγραμμάτων σε 5 1/4 ιντσών δίσκους, μόνο αν υπάρχει ειδική παραγγελία.

Η αλλαγή αυτή στα πρότυπα των δίσκων έχει κάποια αναμφισβήτητα πλεονεκτήματα για τους χρήστες των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Οι 3 1/2 ιντσών δίσκοι μπορούν να αποθηκεύσουν περισσότερες πληροφορίες (δύο με τέσσερις φορές περισσότερες από μια παραδοσιακή 360K, 5 1/4 ιντσών δίσκο) και είναι πιο στερεές και ευκολότερες στη χρήση. Με αυτά τα πλεονεκτήματα είναι σίγουρο ότι οι 3 1/2 δίσκοι θα αντικαταστήσουν τις 5 1/4 δίσκους στο προσεχές μέλλον. Αν έχετε μόνο 5 1/4 ιντσών drives, κάποια στιγμή σίγουρα θα χρειαστεί να σκεφτείτε σοβαρά να αγοράσετε έναν υπολογιστή με 3 1/2 ιντσών drive ή να προσθέσετε ένα στον υπολογιστή σας.

Υπάρχουν αρκετοί επώνυμοι κατασκευαστές για τα 3 1/2 ιντσών drives. Όλοι αυτοί οι κατασκευαστές είναι Ιαπωνείς: Sony, Toshiba, Mitsubishi και TEAC. Αν και η διαδικασία εγκατάστασης είναι σχετικά εύκολη, ωστόσο το να βρείτε το κατάλληλο drive για το μηχάνημα σας είναι πολλές φορές μια πολύπλοκη διαδικασία. Ένα πράγμα, για το οποίο πρέπει να σιγουρευτείτε είναι το ότι οποίο drive και να αγοράσετε πρέπει να συνεργάζεται με το BIOS του υπολογιστή σας και τον controller της δίσκου. Επίσης, πρέπει να συνεργάζεται με την έκδοση του DOS που χρησιμοποιείτε. Τα κομμάτια από τα οποία αποτελείται ένα 3 1/2 ιντσών floppy drive διαφέρουν από αγορά σε αγορά και έτσι δεν πρέπει να αγοράσετε, απλά, ένα πακέτο χωρίς να σιγουρευτείτε ότι περιέχει ότι ακριβώς χρειάζεσθε.

ΕΛΕΓΧΟΙ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να προσδιορίσετε όταν κάνετε την αγορά ενός 3 1/2 ιντσών drive, είναι αν ο υπολογιστής σας μπορεί να υποστηρίξει το standard. Επειδή τα 3 1/2 drives για PC έγιναν δημοφιλή το 1987, όταν η IBM παρουσίασε τη σειρά των υπολογιστών της PS/2, οι περισσότεροι παλιότεροι υπολογιστές δεν τα υποστηρίζουν.

Το κύριο συστατικό, το οποίο καθορίζει αν ο υπολογιστής μπορεί να υποστηρίξει το συγκεκριμένο drive, είναι το ROM BIOS του υπολογιστή σας, ένα πρόγραμμα στη μνήμη ROM (read only memory), το οποίο διαχειρίζεται το hardware του υπολογιστή. Όταν ανοίγετε τον υπολογιστή σας, το BIOS ελέγχει τη μνήμη του συστήματος, τις πορτές εισόδου / εξόδου (I/O ports), τον controller του floppy disk και τα υπόλοιπα τμήματα για να σιγουρευτεί ότι υπάρχουν και ότι λειτουργούν σωστά. Στη συνέχεια, το BIOS παραμένει ενεργό λειτουργώντας σαν ενδιάμεσο μεταξύ του software και του hardware. Αν το ROM BIOS του υπολογιστή σας δεν προγραμματίστηκε για να ψάχνει για 3 1/2 drive, τα διάφορα προγράμματα δεν θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν το νέο drive χωρίς τη χρήση κάποιων ειδικών παροχών.

Υπάρχουν κάποιοι τρόποι, με τους οποίους μπορείτε να βρείτε αν ο υπολογιστής σας υποστηρίζει 3 1/2 ιντσών drives. Ένας τρόπος είναι να διαβάσετε το τμήμα του manual του υπολογιστή σας που αναφέρετε στο BIOS. Ένας άλλος τρόπος είναι να τρεξέτε τα διάφορα διαγνωστικά προγράμματα, τα οποία πολλά AT και 386 έχουν ενσωματωμένα στα νέα συστήματα. Τα προγράμματα αυτά, σας επιτρέπουν να πείτε στο ROM BIOS του υπολογιστή να ψάξει για ένα συγκεκριμένο hardware, το οποίο επιλέξατε από μια λίστα επιλογών στην οθόνη. Αν το ROM BIOS υποστηρίζει drives 3 1/2 ιντσών, τότε θα υπάρχει και η αντίστοιχη επιλογή στη λίστα επιλογών.

Αν το BIOS του υπολογιστή σας δεν υποστηρίζει 3 1/2 ιντσών drives, μια λύση είναι να πάρετε μια επέκταση του ROM BIOS με την οποία θα αντικαταστήσετε το υπάρχον chip στην κύρια πλακέτα του υπολογιστή σας. Ωστόσο, το παραπάνω είναι πιο εύκολο να λεγεται παρά να γίνεται. Οι κατασκευαστές υπολογιστών πολύ σπάνια πουλάνε επεκτάσεις του BIOS απ' ευθείας σε μεμονωμένους χρήστες.

Η ευκολότερη λύση στο πρόβλημα μπορεί να έρθει και από την αγορά που θα κάνετε. Κάποια 3 1/2 ιντσών drives συνοδεύονται από τον δικό τους controller, ο οποίος περιέχει ένα BIOS. Σ' αυτή την περίπτωση, δεν χρειάζεται να σκεφτείτε πώς να επεκτείνετε το BIOS του υπολογιστή σας. Απλά, σιγουρευτείτε ότι είναι ανάμεσα σ' αυτούς τους υπολογιστές που υποστηρίζονται από το drive. Για να το βρείτε αυτό μπορείτε να

ΘΕΜΑ

Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία : τα 3 1/2 ιντσών drives εφτάσαν. Η IBM, η Tandy και άλλοι κατασκευαστές, τώρα περικλείουν 3 1/2 ιντσών drives στα νέα τους μηχανήματα.



ρωτήσετε τον κατασκευαστή του drive ή τον dealer, από τον οποίο σκοπεύετε να το αγοράσετε.

Ενας άλλος τρόπος για να ξεπεραστεί το πρόβλημα της συμβατότητας με το BIOS είναι η χρήση των device drivers. Ενας device drivers είναι ένα μικρό πρόγραμμα, το οποίο φορτώνεται κατά τη διάρκεια του bootup και το οποίο παραμένει στη RAM για να ελεγχεί drives ή περιφερειακά. Στην πραγματικότητα είναι μια επέκταση του DOS και παρέχει την υποστήριξη στο hardware, η οποία δεν περιλαμβάνεται στο κανονικό λειτουργικό σύστημα. Οι device drivers γραφονται για να λειτουργούν με ένα συγκεκριμένο τύπο drive ή πιο γενικά με δημοφιλείς controllers, όπως είναι αυτοί που κατασκευάζονται από την Western Digital Corp.

Για να λειτουργήσουν οι drivers όμως, πρέπει να μπορούν να συνεργαστούν με τον controller που ήδη χρησιμοποιείτε. Πολλά drives συνοδεύονται από controller, οπότε και οι device drivers που πιθανόν να συνοδεύουν το πακέτο θα λειτουργούν οπωσδήποτε. Αν ωστόσο αγοράζετε ένα 3 1/2 ιντσών drive για να αντικαταστήσετε το υπάρχον 5 1/4 ιντσών drive και το νέο drive δεν συνοδεύεται από controller, πρέπει να σιγουρευτείτε ότι οι device drivers που συνοδεύουν το πακέτο, λειτουργούν με τον υπάρχοντα controller του υπολογιστή.

Εκτός από την υποστήριξη του BIOS, πρέπει να σιγουρευτείτε ότι το σύστημα σας θα μπορεί να υποστηρίξει την προσθήκη ενός ακόμα 3 1/2 ιντσών drive. Πολλοί floppy drive controllers δεν μπορούν να υποστηρίξουν περισσότερα από δύο drives. Αυτό είναι σίγουρα ένα πρόβλημα, αν σκοπεύετε να κανέτε το 3 1/2 drive το τρίτο drive του συστήματός σας. Ελέγξτε το manual του υπολογιστή σας για να δείτε ποσα drives μπορεί να υποστηρίξει ο controller σας. Αν δεν μπορεί να υποστηρίξει το επιπλέον drive τότε πρέπει ή να τον αντικαταστήσετε ή να τοποθετήσετε έναν επιπλέον.

DISK FORMATS

Όπως και στα drives των 5 1/4 ιντσών, έτσι και τα drives των 3 1/2 ιντσών έρχονται και με διπλής - πυκνότητας και με υψηλής πυκνότητας formats. Το διπλής πυκνότητας format σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε μέχρι 720K δεδομένων στη δίσκετα, ενώ το υψηλής πυκνότητας format σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε δεδομένα μεγέθους μέχρι 1.44MB. Οι PC και XT υπολογιστές δεν είναι κατασκευασμένοι να λειτουργούν με 3 1/2 ιντσών drives με 1.44MB δυνατότητα αποθήκευσης. Ωστόσο υποστηρίζουν τα drives με δυνατότητα αποθήκευσης 720K. Οι AT και 386 υπολογιστές μπο-

ρουν να υποστηρίξουν και τους δύο τύπους 3 1/2 ιντσών drives.

Μια ειδική περίπτωση προβλήματος με τους διαφορετικούς τύπους format, μπορεί να προκύψει όταν χρησιμοποιήσετε 3 1/2 ιντσών δίσκετες με ένα AT controller. Μερικά drives των 1.44MB, όταν τοποθετηθούν σε ένα AT, δεν μπορούν να διαβάσουν από ένα drive των 720K, ούτε να γράψουν σε αυτό. Αυτό μπορεί να είναι μεγάλο πρόβλημα αν δουλεύετε σε ένα γραφείο (ή οποιοδήποτε άλλο περιβάλλον), όπου υπάρχει η ανάγκη ανταλλαγής δίσκετων διπλής πυκνότητας και υψηλής - πυκνότητας με άλλους χρήστες. Υπάρχει κίνδυνος να χάσετε πολύτιμα δεδομένα, αν κανέτε το λάθος να διαβάσετε ή να γράψετε μια δίσκετα των 720K σε λάθος σύστημα.

Το πρόβλημα προκύπτει γιατί ο controller του AT και κάποια 3 1/2 ιντσών drives, έχουν ένα διαφορετικό τρόπο χειρισμού δεδομένων στο format των 1.44MB. Ο controller του AT σχεδιάστηκε για να αναγνωρίζει τα διαφορετικά σχήματα και τις διαφορετικές ταχύτητες δεδομένων, των 5 1/4 δίσκετων με διπλή - πυκνότητα (360K) και υψηλή - πυκνότητα (1.2MB). Ο controller μπορεί να διαβάσει και να γράψει στα υψηλής - πυκνότητας 3 1/2 ιντσών drives (1.44MB), αλλά έχει πρόβλημα με τις δίσκετες των 720K επειδή ο ρυθμός μεταδόσης δεδομένων στην διπλή πυκνότητα είναι πιο ψηλός.

Υπάρχουν drives τα οποία ξεπερνούν αυτό το πρόβλημα. Αυτά είναι εφοδιασμένα με αυτομάτο ανιχνευτή του δίσκου (automatic media sensing). Έτσι αγνοούν τον controller και τακτοποιούν τους ρυθμούς μεταδόσης δεδομένων μόνο τους. Αυτά τα drives ελέγχουν για την παρουσία μιας ειδικής τρυπας στο περίβλημα της δίσκετας για να αναγνωρίσουν τις 1.44MB δίσκετες. Οι δίσκετες των 720K δεν έχουν αυτήν την τρυπα.

Σαν συμπέρασμα στο οποίο μπορείτε να καταλήξετε διαβάζοντας όλα αυτά, είναι ότι αν θέλετε να χρησιμοποιείτε δίσκετες των 720K στο AT σας πρέπει να αγοράσετε ένα 3 1/2 drive με αυτομάτο ανιχνευτή δίσκου ή με controller που να λύνει το πρόβλημα.

ΕΛΕΓΧΟΙ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ

Αφού κανέτε όλους τους απαραίτητους ελέγχους του hardware, πρέπει, στη συνέχεια, να ελέγξετε αν το λειτουργικό σύστημα μπορεί να υποστηρίξει το drive των 3 1/2 ιντσών. Αν δεν έχετε αλλάξει την έκδοση του DOS που χρησιμοποιείτε, για πολύ καιρό, τότε υπάρχει μια πολύ καλή πιθανότητα το DOS να μην μπορεί να υποστηρίξει drives των 3 1/2 ιντσών.

Τα PC-DOS και MS-DOS 3.2, ήταν οι πρώτες εκδόσεις του DOS που υποστη-

ρίζαν drives των 3 1/2 ιντσών (μόνο την έκδοση των 720K). Θα χρειαστείτε DOS 3.3 ή νεώτερο για να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα drives των 1.44MB. Σε αυτό το σημείο πρέπει να ληφθεί ότι υπάρχουν κάποιες φήμες για λάθη στο DOS 3.3 τα οποία αφορούν τα drives των 3 1/2 ιντσών. Συγκεκριμένα η πρώτη έκδοση του DOS 3.3 (η έκδοση 3.30), δεν επιτρέπει να ονομαστεί το drive των 3 1/2 ιντσών σαν drive B. Μια επόμενη έκδοση (η έκδοση 3.30A) διορθώσε το πρόβλημα. Το λάθος αυτό δεν υπάρχει στο DOS 3.2 και στο DOS 4.0. Ωστόσο πρέπει να έχετε υποψη σας ότι όλα τα προβλήματα υποστήριξης του λειτουργικού συστήματος λύνονται από τους device drivers οι οποίοι μπορεί να συνοδεύουν το drive που θα αγοράσετε. Και λέμε μπορεί να συνοδεύουν, γιατί αν σκοπεύετε να αγοράσετε ένα φτηνό drive, η πιθανότητα του να μην συνοδεύεται από device drivers είναι πολύ μεγάλη. Σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να αντιμετωπίσετε κάποια προβλήματα με το λειτουργικό σύστημα.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Μερικές φορές είναι οι πολύ μικρές λεπτομέρειες, που μπορούν να μετατρέψουν μια ευκόλη τοποθέτηση σε ένα ατελείωτο εφιαλτή. Για παράδειγμα αν δεν προσέξετε το χρώμα του drive που θα αγοράσετε, μπορεί να καταλήξετε να έχετε ένα υπολογιστή σε χρώμα μπλε, με ένα μαυρο "μπαλωμα" στη θέση του drive. Συνήθως για τα καλής ποιότητας drives προσφέρεται μια ποικιλία από χρώματα για να διαλέξετε. Επίσης σιγουρευτείτε ότι ο σκελετός του drive είναι αρκετά μεγάλος για να καλυπτεί μια από τις θέσεις για drives που έχει ο υπολογιστής.

Τέλος ρίξτε και μια ματιά στα καλώδια που περιλαμβάνονται στο σύστημα σας. Μπορεί να ανακαλύψετε ότι θα χρειαστεί να αντικαταστήσετε ή να μετατρέψετε κάποια για να μπορείτε να τοποθετήσετε το νέο drive. Για παράδειγμα αν τα καλώδια μεταφοράς δεδομένων δεν είναι αρκετά μεγάλα για να φτάσουν στο νέο drive θα χρειαστεί είτε να αγοράσετε μια επέκταση, είτε να αλλάξετε το καλώδιο. Επίσης τα καλώδια τροφοδοσίας που συνδέουν το drive με το τροφοδοτικό, μπορεί να είναι κατασκευασμένα μόνο για δύο drives. Σε αυτή τη περίπτωση θα χρειαστείτε ένα ειδικό καλώδιο σε σχήμα Y, το οποίο σας επιτρέπει να κανέτε δύο συνδέσεις από μια. Όλα αυτά τα κομμάτια θα μπορούσε να τα βρείτε στα καταστήματα που πουλουν είδη για υπολογιστές.

Αννα Αργυροπούλου

προσφορά

Verbatim.

DataLife

Με αγορα 10 δισκετων

ΔΩΡΟ

μία δισκοθήκη
των 50 με
κλειδί

5 1/4"

**DISKETTE
STORAGE**



ΤΡΙΑΣ Α.Ε.Β.Ε



ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ Η/Υ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 19 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9222445 - 9222353 TLX 221083

ΑΓΓΛΙΚΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ

Εαν ο γιος σας ή και εσεις ο ίδιος επιχειρείτε να μαθετε την αγγλικη αλφαβητο και τα εχετε βρει σκουρα, τοτε αυτο το προγραμμα θα σας λυσει το προγραμμα. Προκειται για μια εκπαιδευτικη εφαρμογη η οποια λειτουργει ως εξης: Καταρχην παρουσιαζει στην οθονη την αγγλικη αλφαβητο, πληρη και με τη σωστη σειρα. Μετα την ξαναπαρουσιαζει αφαιρωντας ενα γραμμα το οποιο καλειστε να ανακαλυψετε και να τοποθετησετε στη σωστη του θεση.

Μια αλλη ασκηση που περιεχει ειναι να παρουσιαζει στην οθονη τεσσερα διαδοχικα γραμματα απο την αγγλικη αλφαβητο και να σας ζηται να συμπληρωσετε το πεμπτο. Και τα δυο ειδη ασκησεων βοηθουν πολυ αποτελεσματικα στην εκμαθηση της αγγλικης αλφαβητου, γεγονος που θα το διαπιστωσετε και στην πραξη.

Κατα μεσο ορο απαιτειται γυρω στη μιση ωρα ενασχολησης με το προγραμμα προκειμενου καποιος να εξοικειωθει με ολα τα γραμματα που περιεχονται στην αγγλικη αλφαβητο καθως και να τα μαθει με τη σωστη τους σειρα. Σημειωνουμε οτι τη συγκεκριμενη εφαρμογη μπουρουν να τη χρησιμοποιουν ταυτοχρονα δυο παικτες, προκειμενου να υπαρχει και το στοιχειο του ανταγωνιςμου. Good luck λοιπον ή μαλλον Good Alphabet!



```

10 MODE 0
20 CLS
30 LOCATE 1,12
40 PRINT "ALPHABET ALPHABET "
50 FOR n=1 TO 6
60 t=TIME
70 WHILE TIME<t+100:INK 1,6
80 WEND
90 t=TIME
100 WHILE TIME<t+100:INK 1,18
110 WEND
120 t=TIME
130 WHILE TIME<t+100:INK 1,24
140 WEND
150 NEXT
160 CLS
170 PRINT "Hello":SOUND 1,293,25:PRINT
180 PRINT "This is the fun ALPHABET game."
190 PRINT:PRINT "Now remember to press ENTER
after you type in your answers"
200 PRINT
210 INPUT "What is your name":nam1$
220 CLS:SOUND 1,293,25
230 PRINT "hello ":nam1$
240 INPUT "Are you by yourself (y/n) (ENTER)"
:ans$
250 IF ans$="y" THEN nam2$="" :GOTO 290: ' If playing
alone set second player's name variable to
empty string for reference later in program.
Skip asking for second player's name.
260 CLS:SOUND 1,293,25
270 PRINT "Hello player two":PRINT
280 INPUT "What is your name":nam2$
290 CLS:SOUND 1,293,25
300 PRINT "Each time ALL the alphabet will be
shown, then it will disappear.":PRINT
310 PRINT "For game 1 when it reappears one
letter will be missing.":PRINT:PRINT "For game
2 only four letters will reappear and the
fifth letter will be missing"
320 PRINT "You must decide which letter is
missing and tell me by pressing the
correct key.":PRINT:PRINT
330 INPUT "Which game would you like (1 or 2)":game

```

```

340 IF game<>1 AND game<>2 THEN 330
350 sco1=0:sco2=0:pl=1:cycle=0:'set player's score
variables to 0. Set player variable to 1st
player for 1st cycle. set cycle variable to 0
360 CLS:SOUND 1,293,25
370 GOSUB 510: ' goto game routine.
380 IF nam2$<>"" AND pl=1 THEN pl=2:GOTO 400:'If
2 players playing and 1st player has just had
a turn then let next turn be for player 2.
390 IF nam2$<>"" AND pl=2 THEN pl=1:'If 2nd player
just had a turn then let next turn be for
player 1.
400 IF nam2$<>"" THEN cycle=cycle+1:'If 2 players
playing then increase cycle by 1 (i.e. Each
player has 10 turns)
410 IF nam2$="" THEN cycle=cycle+2:'If 1 player
only then increase cycle by 2 (i.e. 10 turns)
420 IF cycle=20 THEN 440:'when 10 turns gone goto
end routine.
430 GOTO 360:'Repeat game cycle.
440 CLS:SOUND 1,293,25
450 IF nam2$="" AND sco1=10 THEN PRINT "Well done "
:nam1$:PRINT:PRINT "You scored 10 out of 10":
GOTO 480
460 IF nam2$="" AND sco1<10 THEN PRINT nam1$:PRINT
:PRINT "you scored ";sco1;" out of 10":PRINT
:PRINT "See if you can do better next time.":
GOTO 480
470 PRINT nam1$:PRINT:PRINT "You scored ";sco1;"
out of 10":PRINT:PRINT nam2$:PRINT:PRINT
"You scored ";sco2;" out of 10"
480 LOCATE 1,14 :INPUT "Do you want another game
(y/n) (ENTER)":anoth$
490 IF anoth$="y" THEN 10
500 END
510 CLS
520 IF pl=1 THEN nam3$=nam1$:'This line and next
3 transfer present player's name and score to
game routines player and score variables
depending on who's turn it is.
530 IF pl=1 THEN sco1=sco1
540 IF pl=2 THEN nam3$=nam2$
550 IF pl=2 THEN sco1=sco2
560 t=TIME
570 LOCATE 1,8
580 FOR n=97 TO 122:'this prints the alphabet.
590 PRINT CHR$(n);
600 NEXT
610 PRINT:PRINT:PRINT " (WAIT) "
620 WHILE TIME<t+3000:'holds alphabet on screen
for 10 seconds to refresh child's memory.
630 WEND

```

```

640 CLS:SOUND 1,293,25
650 PRINT nam3$:"'s turn"
660 PRINT nam3$:"'s score=":sco1
670 IF game=2 THEN rl=INT(RND*22)+101 ELSE rl=INT
(RND*26)+97:'Determines random letter(rl) for
game 2 or else game 1 by default.
680 LOCATE 1,8
690 IF game=2 THEN 740:'If game 2 selected skip
lines 790 to 820 which print alphabet minus 1
letter for game 1.
700 FOR n=97 TO (rl-1):PRINT CHR$(n);
710 NEXT
720 FOR n=(rl+1) TO 122:PRINT CHR$(n);
730 NEXT
740 IF game=2 THEN LOCATE 1,8
750 IF game=2 THEN PRINT CHR$(rl-4):CHR$(rl-3);
CHR$(rl-2):CHR$(rl-1);"?:'Gives 1st 4 letters
of sequence for game 2.
760 LOCATE 1,18
770 INPUT "Which letter is missing":geus$
780 CLS:SOUND 1,293,25
790 ans$=CHR$(rl):'Sets answer to random letter
selected previously.
800 PRINT "The missing letter was ":ans$:PRINT
810 IF geus$<>ans$ OR geus$<>UPPER$(ans$) THEN GOSUB
860 ELSE GOSUB 910
820 IF pl=1 THEN sco1=sco1:'This line (or next)
returns the updated score from game routine to
appropriate players' score variable.
830 IF pl=2 THEN sco2=sco1
840 o$=""
850 RETURN
860 IF geus$<>ans$ OR geus$<>UPPER$(ans$) THEN PRINT
"Sorry.":nam3$:" you are wrong.":SOUND 1,800,
40:SOUND 1,900,80:PRINT
870 PRINT "Your score is still only ":sco1:
PRINT
880 IF nam2$<>"" THEN INPUT "Please press 'o' for
Other player's turn. (Then ENTER)":o$ ELSE
INPUT "Press 'c' to continue":c$
890 IF o$<>"o" AND c$<>"c" THEN 880
900 RETURN
910 IF geus$=ans$ OR geus$=UPPER$(ans$) THEN PRINT
nam3$:" you are correct":SOUND 1,300,30:SOUND
1,250,30:SOUND 1,200,30:SOUND 1,100,90:PRINT
920 sco1=sco1+1:'increment score by 1
930 PRINT "your score is now":sco1:PRINT
940 IF nam2$<>"" THEN INPUT "Please press 'o' for
Other player's turn. (Then ENTER)":o$ ELSE
INPUT "Press 'c' to continue":c$
950 IF o$<>"o" AND c$<>"c" THEN 940
960 RETURN

```


A-MAX ΕΝΑΣ ΜΑC ΣΤΗΝ AMIGA



Πριν σας παρουσιάσουμε το A-MAX ας ριξουμε μια γρηγορη ματια στην ιστορια των emulators. Αν ψαξουμε στο λεξικο για την ερμηνεια της λεξης σε σχεση παντα με τους υπολογιστες, θα δουμε οτι σημαινει το εξης: ειναι η προσπαθεια να κανουμε εναν υπολογιστη να συμπεριφερθει σαν καποιο αλλο μοντελο και να μπορει να τρεχει προγραμματα ενος ξενου συστηματος. Εδω εμφανιζεται ενα ενδιαφερον σημειο. Που σταματα η προσομοιωση (emulation) και που αρχιζει η πειρατια; Για να εξετασουμε το ερωτημα αυτο ας δωσουμε μερικα τυπικα παραδειγματα προσομοιωτων.

Ισως το πιο γνωστο και ισως το καλυτερο emulator για την AMIGA ειναι το "The Emulator". Ενα προγραμμα που επιτρεπει στην AMIGA να συμπεριφερεται σαν ενας Acorn BBC υπολογιστης. Εχοντας γραφτει εξ ολοκληρου σε assembler του 68000 μπορει και τρεχει μια εκδοση της BBC Basic μαζι με αρκετα προγραμματα και κωδικα μηχανης. Μπορει ετσι να σταθει σαν προσομοιωτης χωρις την αναγκη βοηθειας απο κανεναν. Επομενος στη σειρα ερχεται εναν αλλος προσομοιωτης που βασιζεται στο software και ειναι το "Transformer" που επιτρεπει την χρηση προγραμματων MS-DOS. Σημαντικο ειναι οτι η προσομοιωση γινεται σε επιπεδο hardware και χρειαζεται την βοηθεια του καθε φορα λειτουργικου συστηματος. Ετσι στην περιπτωση του "Transformer" χρειαζεται οπωσδηποτε το λειτουργικο MS-DOS που αφου μπορει να αγορασθει ελευθερα στο εμποριο δεν δημιουργει προβλημα copyright στον δημιουργο του μηχανηματος.

Τελος ερχομαστε στους Mac emulators που εχουν εμφανιστει τα δυο τελευταια χρονια. Αυτοι ειναι οι εξης : Magic Sac, Aladin και Spectre 128 για τον ATARI ST και το A-MAX που ειναι και το αντικειμενο παρουσιασης αυτου του αρθρου.

Το A-MAX κυκλοφορει για την AMIGA. Παρ ολα αυτα αναφεραμε και τα υπολοιπα γιατι ολα εχουν κατι κοινο. Χρειαζονται για την λειτουργια τους τις ROM του Macintosh. Εδω αρχιζουν και τα προβληματα για οποιον θελησει να χρησιμοποιησει τις ROM του Mac. Η εταιρεια δεν ειναι προθυμη να προμηθευσει τον καθενα με αυθεντικες ROM ενω δεν εχει ακομη ξεκαθαρισει το νομικο θεμα αν ειναι νομιμη η χρηση τους απο το emulator. Ας ερθουμε ομως πισω στο A-MAX. Αυτο ειναι ενα εξαρτημα hardware

που συνδεεται με την AMIGA στην εισοδο του εξωτερικου drive. Επανω του συνδεονται οι απαιτητες οπως ειπαμε ROM. Οταν το συστημα τεθει σε λειτουργια το πρωτο πραγμα που κανει ειναι να φορτωσει το περιεχομενο των ROM στη μνημη της AMIGA. Το αντιγραφο που δημιουργιεται στην RAM καταχωρειται με τροπο ωστε να συνεργαζεται με το περιβαλλον της AMIGA.

NOMIKA ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Για να μπορεσει ομως το A-MAX ή οποιοσδηποτε αλλος emulator αυτης της κατηγοριας, να σταθει σαν εναν ανεξαρτητος MAC, οι κατασκευαστες του θα πρεπει να παραγουν τουλαχιστον και μια πληρη εκδοση του λειτουργικου του συστηματος που να βασιζεται στις ROM, συν δικες τους εκδοσεις των προγραμματων FINDER και SYSTEM που συνοδεουουν καθε MAC. Περα απο το μεγαλο κοστος παραγωγης τους, τα παραπανω ειναι κατωχυρωμενα απο την APPLE με copyright ακριβως για μια τετοια περιπτωση. Δηλαδη για να αποθαρρυνουν τους πιθανους παραγωγους MAC συμβατων. Κατι που δεν εχει π.χ. η IBM και τα αποτελεσματα ειναι γνωστα απο το πληθος των συμβατων που κυκλοφορουν.

Η γνωμη παντως της APPLE συμφωνα με ανακοινωσεις στον ξενο τυπο ειναι οτι τετοιας μορφης emulators καταπατουν τα δικαιωματα της εταιρειας, ενω βεβαιωνουν πως ειναι απιθανο να δωθει σε κανεναν εστω και ορισμενου χρονου αδεια χρησης η εξελιξης ενος παρομοιου συστηματος. Υπαρχει ομως και το εξης σημειο : Αν καποιος θελει να χρησιμοποιησει το A-MAX και ηδη εχει στην κατοχη του εναν Macintosh κανεις δεν μπορει να τον εμποδισει γιατι και τυπικα ειναι καλυμμενος. Η αγορα του Mackintosh αυτοματα συνεπαγεται την αδεια χρησης των εξαρτηματων του απο τον χρησητη συμφωνα με τις επιθυμιες του.

Τι γινεται ομως με τους χρησητες της AMIGA που σιγουρα δεν εχουν στη διαθεση τους MAC ROMS και ειναι απαιτητες; Ας δουμε ομως τι λεει και η κατασκευαστρια εταιρεια του A-MAX η READYSOFT. Μεσα στις οδηγιες που περιλαμβανονται με το A-MAX υπαρχει και η ακολουθη σημειωση : "Σας γινεται γνωστο πως η χρηση του A-MAX συνε-

Για ολους εσας που παντα
θελατε να τρεξετε
προγραμματα του Macintosh
να η ευκαιρια ... με τη βοηθεια
της AMIGA.

ΘΕΜΑ

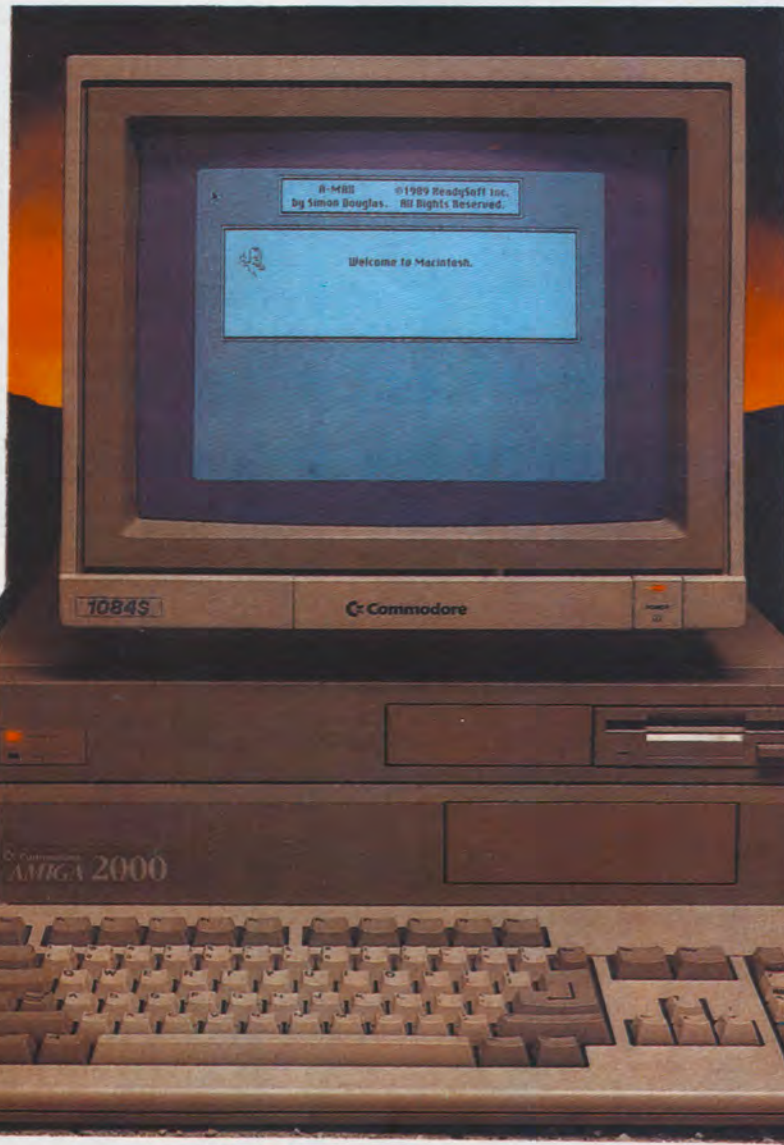
παγεται τη χρήση προγραμμάτων που είναι περιουσία άλλων εταιρειών όπως η APPLE κ.α. Είναι έτσι αναγκαίο να εξασφαλιστεί την άδεια χρήσης από τις παραπάνω εταιρείες. Αν αυτό δεν είναι δυνατόν η χρήση τους μπορεί να θεωρηθεί παράνομη σε σχέση με τους νόμους περί copyright. Η READYSOFT δεν μπορεί να προβλέψει την διαθεσιμότητα ή το κόστος απόκτησης τέτοιων δικαιωμάτων".

TO HARDWARE

Ας αφήσουμε όμως τα νομικά κατά μέρος και να εξετάσουμε το A-MAX για να δούμε αν πραγματικά αξίζει την φασαρία που έχει δημιουργήσει.

Είναι δηλαδή ένας σοβαρός αντιπαλός στις μελλοντικές πωλήσεις του MAC αν φυσικά αναλογιστούμε την σοβαρή διαφορά τιμής μεταξύ MAC και AMIGA ή μήπως ισχύει ο κανόνας που λέει πως ένα emulator δεν μπορεί να φτάσει ποτέ το επίπεδο που μπορεί να προσφέρει το hardware στην αυθεντική του μορφή;

Όπως είπαμε και στην αρχή το A-MAX είναι ένα είδος cartridge



δοξού αυτού εξαρτηματος. Υπάρχει όμως ο τρόπος για να γλυτώσετε την αγορά ενός MAC drive Αυτός βρίσκεται μέσα σε μια από τις δισκετες που δίνονται μαζί με το A-MAX. Είναι ένα utility που επιτρέπει την μεταφορά δισκετών του MAC σε μορματ που να μπορεί να διαβαστεί από το A-MAX αλλά και από τα drive της AMIGA.

Η τεχνική που ακολουθείται είναι η εξής: Η δισκετα φορμαρεται δίπλα, ώστε η μιση να αναγνωρίζεται από τον MACINTOSH και η υπολοιπη να περιεχει αρχεία που να λειτουργούν με το emulator. Τα προγράμματα του MAC γραφονται στο ένα μέρος της δισκετας και τα utilities αναλαμβάνουν να τα μετατρέψουν σε μορματ A-MAX και να τα μεταφέρουν στο δεύτερο μέρος της δισκε-



του μπορεί να ενσωματώσει τις ROM του MAC. Μαζί σας δίνονται και δυο δισκετες που περιεχουν το λογισμικό εγκατάστασης και λειτουργίας του A-MAX μέσα από το περιβαλον της AMIGA. Με την μετακίνηση τριών βιδών μπορείτε να δείτε το εσωτερικό του, όπου υπάρχουν οι θέσεις για σύνδεση των ROM. Η τοποθέτηση είναι απλή και δεν χρειάζεται ιδιαίτερες γνώσεις. Μαλιστα οι κατασκευαστές έχουν βάλει την υπογραφή τους στο εσωτερικό του περιβλήματος όπως κάποτε αυτό γινόταν στις AMIGA 1000! Όταν καταφέρατε και συναρμολογήσατε ξανά το κουτί, πραγματικά λίγο δύσκολο στην εκδοχή που είχαμε στα χέρια μας εξαιτίας του τρόπου κλεισίματος του cartridge, εισάστε ετοιμοί για χρήση.

Ενώστε το A-MAX στην εισοδο του εσωτερικού disk drive ή μετά από το εξω-

τερικό drive στην εισοδο pass-thru. Στις περισσότερες περιπτώσεις είναι αναγκαία και ευκολία να συνδεεται το A-MAX μετά το εξωτερικό drive. Προσοχή όμως γιατί μερικά drive του εμπορίου δεν τροφοδοτούν με ρεύμα την εισοδο στο πίσω μέρος τους πράγμα απαραίτητο για την λειτουργία. Το πρόβλημα λυνεται συνδεοντας το drive μετά το A-MAX στην εισοδο επέκτασης του cartridge. Το μόνο που ακόμη χρειάζεται είναι οι δισκετες του λειτουργικού του MACINTOSH που περιλαμβάνουν τα προγράμματα FINDER και SYSTEM. Αν αυτά τα έχετε μπορείτε να συνδεσετε ένα Mackintosh disk drive στην εισοδο του A-MAX και να αρχισετε την γνώριμα με το νέο πρόσωπο της AMIGA.

Ο λογος που το drive του MAC είναι απαραίτητο, είναι πως το λειτουργικό του χρησιμοποιεί διαφορες ταχυτητες γραφής και αναγνώσης των αρχείων που δεν μπορούν να διαβαστούν από το format της AMIGA. Ένα λοιπον εξτρα εξοδο για τους υποψηφιους χρηστες του φιλο-

τας που μπορεί να διαβαστεί και από ένα AMIGA drive. Τώρα βεβαία η αντιγραφή αυτή και οι πηγες των προγραμμάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι ένα πολύ λεπτό θέμα που δεν αφορά το παρον άρθρο.

Η επαφή με το A-MAX μπορεί να γίνει είτε από το Workbench της AMIGA είτε από ένα CLI. Μεσω όμως του Workbench είναι ευκολότερο και πιο βολικό. Το συστημα έχει αυτοματη εγκατάσταση στο λειτουργικό της AMIGA και που σας γλυτώνει από δυσκολες καταστασεις ρυθμησης ή μεταβολης παραμετρων. Φυσικά αν θελετε μπορείτε να ρυθμισετε πολλά στοιχεια όπως τις εισόδους και εξόδους, την εξτρα μνημη που μπορεί να γίνει RAM disk ή το μεγεθος των εφαρμογων που θα χρησιμοποιησατε. Ο τρόπος μεταβολης για τα θεματα αυτά εξηγείται στις οδηγίες χρησης. Η πιο όμως ενδιαφεροσα επιλογη είναι η αναλυση της οθονης.

Μπορείτε να επιλεξετε αναμεσα σε μια πληρη οθονη 640x512 (PAL) ή μια

AMIGA SUPPORT !!!

Τηλ. 9841549

Φεραμε και ειναι ετοιμοπαραδοτα,
τα καλυτερα περιφερειακα που υπαρχουν στην
παγκοσμια αγορα.

- Τον εκπληκτικο εγχρωμο εκτυπωτη XEROX 4020, που αποδιδει ολα τα χρωματα της AMIGA σε χαρτι ή σε διαφανεια με αναλυση 240 dpi!
- Σκληρους δισκους απο 20Mb - 140 Mb, που δεχονται εσωτερικη επεκταση απο 512K - 2Mb.
- DIGITIZERS ΕΙΚΟΝΑΣ και απλοι, και REAL TIME, και με ενσωματωμενο GENLOCK!!! με αφογα αποτελεσματα.
- DIGITERS ηχου και απλοι και REAL TIME.
- GENLOCKS για VHS, Umatic, ιντσα και S-VHS.
- Ειδικα FLICKER FIXER φιλτρα.
- TURBO ACCELERATORS που ανεβαζουν την ταχυτητα απο 7.14 MHz σε 33 MHz.
- GRAPHIC TABLETS.
- CONTROL CENTERS για αριστη εργονομια και εξοικονομηση χωρου.
- Ολο το τελευταιο Software.
- MIDI INTERFACES απλα και επαγγελματικα.
- Ειδικα βιβλια αποκλειστικα για την AMIGA.
- Επαγγελματικες λυσεις για μακεττιστες, διαφημιστες, εκδοτες.
- Και βεβαιως τους υπολογιστες AMIGA με εγγυηση MEMOX.

Ο Γιαννης Μαλαταντης σας περιμενει για μια
επιδειξη ολων αυτων στο φιλικωτατο
περιβαλλον του:

COMPUTER STUDIO APPLICATIONS

Πραξιτελους 5, Π.Φαληρο

Τηλ. 9841549, Fax. 9841549, Τ.Κ. 175 63

(50 μετρα απο το τερμα του λεωφορειου 126
του Π. Φαληρου που η αφετηρια του ειναι
στο Συναγμα).



MAC οθονη 512x342. Ειναι ισως μια απο τις ομορφιες του συστηματος του MAC η ικανοτητα να διαθετει στα προγραμματα του ολοκληρη την οθονη και μαλιστα ορισμενες εφαρμογες ή παιχνιδια το θεωρουν απαραιτητο για να λειτουργησουν σωστα. Σε καθε ομως περιπτωση ειναι αναγκη η AMIGA να ειναι σε interlace mode που σημαινει το τρεμουλιασμα εκεινο της οθονης, γνωστο στους χρηστες της AMIGA στις ψηλες αναλυσεις. Η λυση βεβαια υπαρχει και ειναι ενα chip που μπορει και εξαφανιζει το flicker και που υποστηριζεται η συνεργασια του με το A-MAX. Το ιδιο ισχυει και για το A2024 ενα μονιτορ για την AMIGA με ικανοτητα για υψηλες αναλυσεις. Εξαρτηματα που ομως η τιμη τους ειναι σχεδον απαγορευτικη για τον μεσο χρηστη.

Στην ουσια τωρα και στην χρηση διαφορων προγραμμάτων, κυριως public domain το A-MAX ειχε πολυ καλη συμπεριφορα. Σε σχεση με μεγαλυτερες και σοβαροτερες εφαρμογες ειχαμε δει το πρωτοτυπο του A-MAX να τρεχει το Microsoft Word και πιστευουμε πως με την χρηση των ROM του MAC PLUS ακομη πιο πολυπλοκα προγραμματα θα μπορουν να χρησημοποιηθουν με ανεση. Αν ομως μια εφαρμογη εχει αναγκη να χρησημοποιησει στοιχεια του hardware του MAC οπως π.χ. μουσικες εφαρμογες τα πραγματα ειναι δυσκολα. Ειδικα στον τομεα του ηχου η συμβατοτητα που παρεχει το A-MAX ειναι σχεδον μηδαμηνη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Τελικα το A-MAX εχει να προσφερει αλλα πιθανον ζηταιει περισσοτερα. Το προβλημα των chip ROM, ο χρονος συλλογης προγραμμάτων που να συνεργαζονται, το κοστος αποκτησης τους και η αναγκη ειδικου μονιτορ για σωστη εικονα ειναι σοβαρα προβληματα που μετριαζουν τον ενθουσιασμο του καθε χρηστη. Απο την αλλη πλευρα ο MACINTOSH ειναι ενα μηχανημα προκληση που ο καθενας θα ηθελε να ασχοληθει μαζι του. Ολα αυτα συμβαινουν βεβαια στα Βρετανικα νησια οπου η τιμη του A-MAX ειναι 135 λιρες χωρις τις ROM και 250 λιρες με τις ROM του MAC.

Για οσους θελουν περισσοτερες πληροφοριες δεν εχουν παρα να επικοινωνησουν με την διευθυνση:

Entertainment International, Unit 4, Stannets, Laidon North Trade Centre, Basildon, Essex SS15 6DJ. Tel:(0268) 541126.

Αντωνης Βαμβακαρης

ΓΙΑ
 AMSTRAD 1512/1640
 IBM PC/XT/AT ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ
 SPECTRUM, AMSTRAD 464/6128
 ΟΛΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ, ΜΕ ΓΡΑΠΤΕΣ ΟΔΗ-
 ΓΙΕΣ. ΕΥΚΟΛΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ. ΤΑ ΠΡΟ-ΠΟ
 ΤΥΠΩΝΤΑΙ ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ.

COMPUTER ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΔΟΥΛΕΙΑ!!!



ΕΝΑ ΠΡΟΦΗΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ
 ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΟ ΠΡΩΘΥΠΟΥΡΓΙΚΟ
 ΓΡΑΦΕΙΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΟΥΛΗ.

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΤΟΝ COMPUTER ΣΑΣ,
 ΤΗΝ ΤΥΧΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΟΥ. ΙΔΑΝΙΚΟ
 ΓΙΑ 'ΑΓΟΝΙΩΔΗ' ΧΕΙΜΩΝΙΑΤΙΚΑ ΒΡΑΔΙΑ.

ΓΙΑ
 AMSTRAD 1512/1640
 IBM PC/XT/AT ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 SPECTRUM

**ΠΡΩΘΥΠΟΥΡΓΟΣ
 ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

ΓΙΑ
 AMSTRAD 1512/1640
 IBM PC/XT/AT ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 SPECTRUM

**21
 BLACKJACK**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

ΓΙΑ
 AMSTRAD 1512/1640
 IBM PC/XT/AT ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 SPECTRUM

**ΠΡΟ-ΠΟ
 SUPER 1**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

60 ΠΡΟΤΥΠΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟΝ
 ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΥΝΘΕΤΟ ΚΟΣΤΟΥΣ ΚΑΙ ΠΟΛΥΝ
 ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΔΗΓΙΑ
 ΕΥΚΟΛΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ. ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ
 ΕΥΚΟΛΗ ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΟΥ ΟΥΝΤ.

ΓΙΑ
 AMSTRAD 1512/1640
 IBM PC/XT/AT ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ
 SPECTRUM

**ΠΡΟ-ΠΟ
 SUPER 2**

COSMON
 software

ΔΡΧ. 1850

ΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΝΑ
 ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ. ΑΚΤΥΠΗΤΟ
 ΑΝ ΣΥΝΔΙΑΣΘΕΙ ΜΕ ΤΟ SUPER ΠΡΟ-ΠΟ 2.

ΑΝ ΤΟ SUPER ΠΡΟ-ΠΟ 1 ΣΑΣ ΕΔΩΣΕ
 12αρια & 13αρια ΤΩΡΑ, ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ SUPER
 ΠΡΟ-ΠΟ 2 ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ...ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ!

COSMON software

ΠΛ. ΠΑΤΡΙΑΡΧΟΥ & ΣΑΡΔΕΩΝ 1
 Ν.ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ 14341
 ΤΗΛ. 25.10.788, 25.18.780

(ΓΙΑ ΧΟΝΔΡΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ
 Ή ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ:
 25.10.788, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΕΣ ΩΡΕΣ)

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ

ΑΘΗΝΑ : Civildata, Βιβλ. Παπασωτηρίου, Microlab, Data Shop, Computer για σενα, Data
 Format, MB Computers, Technoland, Ελ. Κουνανη, Computer Support, Computer Market 2,
 MINION, Magnet, Di Micro, Eva Computers, Athens Computer Center. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
 Memory Hellas (κ. διαθεση, τηλ 54.51.55). ΠΑΤΡΑ : Εμπειρογνωμων, On Line, Infosys-
 tem, Computer Practica. ΚΑΙ : Micropolis (Κορινθος), Microland (Λαμια), Megarower
 (Τρικαλα), The Computer House (Κερκυρα), Κ. Η/Υ Βοιου (Νεαπολη Κοζανης), Νικολαιδης
 (Πτολεμαιοδα), Μηχανοργανωση (Γιαννιτσα), Μηχανοργανωση Εβρου (Ορεστιαδα),
 Horaizon (Συρος), Παπαδοπουλος (Ξανθη), Μιχαλοπουλος (Αιγιο), Φλωρος (Μεσολογγι).



► ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ,
 ΣΕ 2 ΗΜΕΡΕΣ: ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ 25.10.788.
 ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΤΑΧΥΔΡΟΜΟ.

ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ

ΓΙΑ CPC

AMSTRAD
CPC

PROGRAMMING



Η αλφαριθμητική ταξινόμηση είναι ένα έργο που οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές καλούνται πολύ συχνά να επιτελέσουν. Μέχρι σήμερα έχουν εφευρεθεί πολλοί αλγόριθμοι οι οποίοι εξυπηρετούν αυτή ακριβώς την ανάγκη. Ας δούμε μερικούς από αυτούς ειδικά διασκευασμένους ώστε να τρέχουν στον Amstrad CPC 6128.

Πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση μερικών από τους πιο γνωστούς αλγορίθμους αλφαριθμητικής ταξινόμησης, σας δίνουμε ένα μικρό πρόγραμμα το οποίο δίνει τη δυνατότητα ελέγχου των δυνατοτήτων μιας συγκεκριμένης ρουτίνας ταξινόμησης.

```
10 REM
15 REM TEST PROGRAM
20 REM
30 CLS
40 INPUT "Sort how many strings";
  NUMBER%
50 PRINT
60 REM CREATE RANDOM ARRAY
70 DIM A$(NUMBER%)
80 FOR R%=1 TO NUMBER%
90 B$=" "
100 A%=6-RND + 1
110 FOR Z%=1 TO A%
120 N%=25 - RND
130 K$ = CHR$(N%+65)
140 B$ = B$+K$
150 NEXT
160 A$(R%) = B$
170 PRINT A$(R%)
```

```
180 NEXT
190 PRINT : PRINT
200 PRINT "SORTING ARRAY"
210 PRINT : PRINT
220 START = TIME/300
230 GOSUB 10000
240 T=TIME/300 - START
250 FOR R%=1 TO NUMBER%
260 PRINT A$(R%)
270 NEXT
280 NEXT
290 PRINT "RECORDS SORTED =";
  NUMBER%
300 PRINT
310 PRINT "SORTING TIME ="; ROUND
  (T,2); "SECONDS"
320 END
```

Η ρουτίνα ταξινόμησης τοποθετείται στη θέση 10000 (αριθμός γραμμής). Τρέχοντας το πρόγραμμα έχετε τη δυνατότητα να πάρετε σε δευτερόλεπτα το χρόνο ταξινόμησης ενός συγκεκριμένου αριθμού τυχαίων αλφαριθμητικών καθοριζόμενου από εσάς. Ας περάσουμε όμως τώρα να δούμε από κοντά μερικές ρουτίνες ταξινόμησης.

BUBBLE SORT

Η ρουτίνα Bubble Sort είναι αρκετά βελτιωμένη σε σχέση με την Exchange Sort. Είναι ίσως η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη ρουτίνα ταξινόμησης στις περιπτώσεις που ο αριθμός των προς ταξινόμηση αλφαριθμητικών δεν είναι πολύ μεγάλος.

```
9999 REM BUBBLE SORT
10000 SIZE% = NUMBER%
10010 WHILE SIZE 1
10020 SIZE% = SIZE% - 1
10030 FOR N%=1 TO SIZE%
10040 IF A$(N%) A$(N%+1) THEN
T$=A$(N%): A$(N%) = A$(N%+1): A$(
N%+1) = T$
10050 NEXT
10060 WEND
10070 RETURN
```

Η ρουτίνα bubble sort σε σύγκριση με την exchange sort ταξινομεί με τον ίδιο αριθμό 50 στοιχείων σε 108 sec, έναντι 142.9 sec που κάνει η δεύτερη.

Όπως είπαμε και πιο πριν, η ρουτίνα bubble sort χρησιμοποιείται ευρέως και αυτό γιατί είναι μικρή σε μέγεθος και επιτυγχάνει αρκετά καλούς χρόνους για μικρούς αριθμούς στοιχείων (μέχρι 20).

SELECTION SORT

Η ρουτίνα Selection Sort συνδυάζει τα πλεονεκτήματα της Bubble Sort με την αυξημένη ταχύτητα. Καταλαμβάνει περιορισμένο χώρο στη μνήμη και είναι επίσης αρκετά δημοφιλής, ειδικά όταν ταξινομείται σχετικά αυξημένος αριθμός στοιχείων.

```
9999 REM SELECTION SORT
10000 FOR I%=NUMBER% TO 2 STEP - 1
10010 M%=1
10030 FOR J%= 2 TO I%
10040 IF A$(J%) A$(M%) THEN M% =
J%
10050 NEXT
10060 T$=A$(M%): A$(M%)=A$(I%):
A$(I%): A$(M%) = T$
10070 NEXT
10080 RETURN
```

Οι χρόνοι που πετυχαίνει η παραπάνω ρουτίνα είναι:

Στοιχεία	Χρόνος (sec)
20	1.0
50	5.5
100	21.0
200	91.9

SHELL SORT

Οι ρουτίνες που δώσαμε μέχρι τώρα είναι αποδοτικές στον χειρισμό μικρών αριθμών αλφαριθμητικών. Οι χρόνοι όμως αυξάνονται δραματικά με την αυξη-

ση του αριθμού των στοιχείων που ταξινομούνται. Δοκιμάστε για παράδειγμα να ταξινομήσετε 1000 στοιχεία χρησιμοποιώντας τη ρουτίνα Bubble Sort. Θα περάσουν αρκετές ώρες μέχρι να ολοκληρωθεί η ταξινόμηση. Στις περιπτώσεις αυτές προτιμάται η χρησιμοποίηση της Shell Sort.

```
9999 REM SHELL SORT
10000 INC%=NUMBER%
10010 WHILE INC% 1
10020 INC%=\3 + 1
10030 FOR START%=1 TO INC%
10040 FOR I%=START% + INC% TO
NUMBER% STEP INC%
10050 WHILE A$(I%) A$(I% - INC%)
10060 J% = I%: I% = A$(I%)
10070 WHILE A$(J%) A$(J% - INC%)
10080 A$(J%) = A$(J% - INC%)
10090 J% = J% - INC%
10100 IF J% = START% THEN 10120
10110 WEND
10120 A$(J%) = T$
10130 WEND
10140 NEXT
10150 NEXT
10160 WEND
10170 RETURN
```

Οι χρόνοι που δίνει η ρουτίνα Shell Sort για την ταξινόμηση 100, 200 και 300 αλφαριθμητικών, είναι 11.38, 28.73 και 46.16 sec αντίστοιχα. Προσεξτε ότι το σύμβολο της διαίρεσης που υπάρχει στη γραμμή 10020 είναι διαίρεσης ακεραίων.

QUICKSORT

Η ρουτίνα ταξινόμησης QuickSort επινοήθηκε και βαπτίστηκε έτσι από τον C.A.R Hoare στα 1962. Είναι μια από τις ταχύτερες ρουτίνες αλφαριθμητικής ταξινόμησης που είναι σήμερα γνωστές και οι επιδόσεις της πλησιάζουν τον θεωρητικό ελάχιστο χρόνο ταξινόμησης ο οποίος είναι αναλογος του log η (η: αριθμός ταξινομούμενων στοιχείων). Τα αποτελέσματα που επιτυγχάνει είναι πραγματικά εντυπωσιακά, ειδικά όταν χειρίζεται πολύ μεγάλους αριθμούς τυχαιών στοιχείων.

```
9999 REM QUICKSORT
10000 DIM stack1% (16), stack2% (16)
10010 sp% = 0: head% = 1: fail% = NUM
BER%
10020 WHILE head% fail%
10030 pivot$ = A$ ((head% + fail%) \ 2)
10040 a% = head%: b% = fail%
10050 WHILE A$(a%) pivot$: a% = a%
+ 1: WEND
10060 WHILE A$(b%) pivot$: b% = b%
- 1: WEND
10070 IF a% b% THEN t$ = A$(a%):
A$(a%) = A$(b%): A$(b%) = t$: a%
= a% + 1: b% - 1: GOTO 10050
10080 IF a% = b% THEN lowtail% = b%
1: highhead% = a% + 1 ELSE lowtail% =
b%: highhead% = a%
```

```
10090 sp% = sp% + 1: lowhead%
= head%: hightail% = tail%
10000 IF lowtail% - lowhead% hightail%
highhead% THEN stack 1% (sp%) = hig
head%: stack 2% (sp%) = hightail%:
head = lowhead%: tail% = lowtail%
ELSE stack 1% (sp%) = lowhead%:
stack 2% (sp%) = lowtail%: head% =
highhead%: tail% = hightail%
10110 WEND
10120 IF sp% 0 THEN head% = stack 1%
(sp%) = bail% = stack 2% (sp%): sp% - 1:
GOTO 10020
10130 ERASE stack 1%, stack 2%
10140 RETURN
```

Επισημαίνουμε ότι το σύμβολο της διαίρεσης που υπάρχει στη γραμμή 10030, αφορά διαίρεση ακεραίων. Οι χρόνοι που επιτυγχάνει η παραπάνω ρουτίνα είναι:

Στοιχεία	Χρόνος (sec)
100	8.7
200	20.3
300	31.4
500	54.9
1000	230.8

Από τον παραπάνω πίνακα γίνεται φανερό ότι υπάρχει μια σχεδόν γραμμική σχέση ανάμεσα στο χρόνο ταξινόμησης και στον αριθμό των ταξινομούμενων στοιχείων, σε αντίθεση με τις προηγούμενες ρουτίνες όπου η απόδοση επεφτε δραματικά με την αύξηση του αριθμού των στοιχείων.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Νομίζουμε ότι με τις ρουτίνες που σας παρουσιάσαμε, καλύψαμε όλες τις αναγκαίες ταξινόμησης τυχαιών αλφαριθμητικών. Σίγουρα η ταχύτερη από αυτές είναι η QuickSort η οποία επιτυγχάνει πραγματικά εκπληκτικούς χρόνους σε σύγκριση με τις υπολοίπες. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι πρέπει οπωσδήποτε να χρησιμοποιείται σε κάθε περίπτωση. Αλλιώς προκειται για μια συγκριτικά μεγάλη ρουτίνα, δύσκολη στην πληκτρολόγηση, η οποία καταλαμβάνει ένα σημαντικό τμήμα του υπολογιστή.

Γι' αυτό όταν ο αριθμός των στοιχείων που πρέπει να ταξινομηθούν είναι μικρός, χρησιμοποιούνται απλούστερες ρουτίνες όπως η Exchange Sort και η Bubble Sort οι οποίες στην περίπτωση αυτή παρουσιάζουν ικανοποιητική απόδοση.

Όταν όμως ο αριθμός των στοιχείων αυξάνει σημαντικά, η χρησιμοποίηση της QuickSort καθίσταται αναποφευκτική, μια και οι υπολοίπες ρουτίνες εμφανίζουν σημαντική πτώση απόδοσης με την αύξηση του αριθμού των ταξινομούμενων στοιχείων.

Γιώργος Κοτσιρας

AMSTRAD CPC 664

Με το χώρο της ελληνικής αγοράς πληροφορικής αρχισα να ασχολούμαι το 1981, όταν μου έστειλαν από τις ΗΠΑ ένα ZX-81 και το οποίο πραγματικά μου είχε πάρει τα μυαλά τότε. Αξίος συνεχίστης της παραδοσης Sinclair, συνεχισα με ένα Spectrum στα 16K, ένα στα 48K και εκεί σταμάτησα την πορεία μου στα home αφού ήρθε η σειρά των PCs.

Τότε ήταν 1984 και η κυκλοφορία του CPC 464 είχε ταραξει για τα καλά τα νερά της αγοράς.

Ενσωματωμένο είχε ένα κασετοφωνο, που δεν εκανε τα γνωστά "τσαλιμακία" του παλαιμαχου Spectrum, πληκτρολογιο και κεντρικη μοναδα ήταν ενιαια και ακομα ειχε και το δικo του monitor, ωστε να μπορεί να βλέπει η οικογενεια και λιγη τηλεοραση επιτελους. Η δε τιμή του ήταν κατι το μοναδικo ακομα και για την εποχη εκείνη.

Όμως δεν προλαβε να καταλαγιάσει η μπορα και η αναστατωση που εφερε ο CPC 464 και σε λιγοτερο απο ενα χρονο εμφανιστηκε ο CPC 664. Τα βασικα του χαρακτηριστικα ήταν περιπου ιδια με αυτα του 464, με τη διαφορα οτι διεθετε ενσωματωμένο disk drive και μαλιστα τεχνολογιας 3".

Πολλα ερωτηματα ενεκυψαν εξαιτιας της εμφανισης αυτου του μηχανηματος με ενα drive που επαιρνε αρκετα ακριβες δισκετες, ενω εξαφανιστηκε μετα απο μικρο χρονικο διαστημα για να δωσει τη θεση του στον CPC 6128.

Φυσικα το drive των 3" υπηρχε σαν εξωτερικη μοναδα για τον 464, αλλα εξαιτιας της περιεκτικότητας του 464 που εδινε πληρη λυση σε οσους δεν ηθελαν περιττα εξοδα, δεν ειχε γνωρισει καμια ιδιαιτερη κινηση. Το πρωτο πραγμα που εκανε, λοιπον, η Amstrad ήταν να ενσωματωσει αυτο το drive μαζί με τον controller του στον νεο 664.

Αραγε υπηρχε καποιος ιδιαιτερος λογος που η Amstrad βιαζοταν να βγαλει στην αγορα εναν υπολογιστη με ενσωματωμένο disk drive και αντιστοιχα ενα δημοφιλες λειτουργικo συστημα, το CP/M; Ο χρονος που κυλησε εδωσε τις απαντησεις του.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Η βασικότερη καινοτομία που διεκρινε τον 664 σε σχέση με τον 464 ήταν τα χρώματα των πληκτρων του πληκτρολογίου. Καταργήθηκαν όλα εκείνα τα κοκκίνα, πράσινα, μπλε, κίτρινα και λοιπά χρώματα του 464 που τον εκαναν πολυ

"εμπριμε" και αντικατασταθηκαν απο δυο και μονο χρωματα, γκρι ανοικτο για τα βασικα πληκτρα και θαλασσι για τα πληκτρα ελεγχου και ειδικων λειτουργιων. Τα βελακια κινησης του δρομεα μεγαλωσαν και εμοιαζαν με αυτα που συναντουσαμε σε υπολογιστες τυπου MSX. Το συνολο των πληκτρων ήταν 74 με αρκετα καλη αισθηση και εικονα πραγματικου πληκτρολογιου (τα πληκτρα μεμβρανης ειχαν γινει πλεον παρελθον), ενω 17 απο αυτα αποτελουσαν ξεχωριστο τμημα στη δεξια πλευρα, που χρησιμευε σαν αριθμητικo πληκτρολογιο και σαν function keys.

Το μεγεθος της κεντρικης μοναδας παρεμεινε το ιδιο με τη διαφορα οτι τη δεξια πλευρα της μοναδας πλεον καταλαμβανε το disk drive των 3" και οχι το κασετοφωνο. Στην πισω πλευρα, εκτος απο τις θυρες τροφοδοσιας και εκτυπωτη προστεθηκε μια πενταπολικη θυρα για συνδεση με κασετοφωνο και μια θυρα για την εισοδο της τροφοδοσιας του disk drive.

Πανω στο πλαστικο καλυμα του drive ήταν τυπωμενοι οι κωδικοι των χρωματων της οθονης και οι κωδικοι των πληκτρων. Διαφορες δεν υπηρχαν στο monitor αφου τοσο το ασπρομαυρο οσο και το εγχρωμο ήταν τα ιδια με αυτα του 464 με τη διαφορα οτι τωρα ειχαν μια εξοδο ρευματος παραπανω για την τροφοδοσια του drive.

Φανταζομαι οτι εχετε ακουσει διαφορα για την ποιτητα των monitor αυτων, ειδικα του εγχρωμου, αλλα εγω τουλαχιστον τα εβρισκα ικανοποιητικα ακομα και στις 80 στηλες για επεξεργασια κειμενου, εξαλλου οι επικριτες ξεχνουσαν την τιμη στην οποια αποκτουσαν το συνδυασμο υπολογιστη monitor. Αναλογιστειτε οτι εκείνη την εποχη ειχαν κυκλοφορησει καρτες CGA για τους τους PC υπολογιστες που διεθεταν εξοδο RF για συνδεση με κοινή τηλεοραση, σε περιπτωση που ο αγοραστης του PC δεν ηθελε το εξοδο της αγορας ενος monitor.

Στην καρδια του υπολογιστη κτυπαγε ο μικροεπεξεργαστης Z-80 της Zilog, γεγονός που επιτρεπε στον 664, εφ' οσον ειχε και το drive ενσωματωμένο, να τρεχει το παλαι ποτε δημοφιλες λειτουργικo συστημα της Digital Research το CP/M. Αυτο δινοταν δωρεαν μαζί με το συστημα και συνοδευοταν απο τη γλωσσα προγραμματισμου Logo. Βεβαια το CP/M στις προδιαγραφες του ανεφερε οτι για να τρεξει επιτυχως ενα προγραμμα κατω απο αυτο πρεπει ο υπολογιστης που θα τρεχει να διαθετει τουλαχιστον 50K

Ενα μόλις χρονο μετα την κυκλοφορια του πολυ επιτυχημενου CPC 464 και μερικους μόλις μηνες πριν την κυκλοφορια του επισης επιτυχημενου, ακομα και μεχρι τις μερες μας, CPC 6128, η Amstrad κυκλοφορησε ενα μηχανημα (την ανοιξη του 1985) που χαθηκε τοσο γρηγορα οσο εμφανιστηκε.

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ



ελευθερα. Ο Amstrad όμως διαθέτει μόλις 41K, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να τρέξουν όλα τα προγράμματα που ετρέχαν στο CP/M και στον 664.

Επίσης αρκετά από τα παιχνίδια που είχαν γραφτεί για τον 464 δεν μπορούσαν να τρέξουν στο 664 για τον απλό λόγο ότι 1K που είχε ελεύθερο ο 464 όταν δεν ήταν συνδεδεμένος με drive, πολλά παιχνίδια το εκμεταλεύονταν, αυτό το 1K όμως στον 664 ήταν μονίμως κατηλειμμένο με αποτέλεσμα τα παιχνίδια αυτά να μην τρέχουν.

Η μνήμη που είχε ο 664 ήταν 64KB RAM και 32KB ROM, όπου περιείχε τη Basic και μάλιστα τη νέα βελτιωμένη έκδοση με περισσότερες εντολές και εντολές για τη χρήση του drive. Η ανάλυση της οθόνης του 664 ήταν 640x200 σημεία και προσέφερε σε εγχρωμή οθόνη 16 χρώματα. Το κείμενο που μπορούσε να εμφανιστεί ήταν στις 25 γραμμές με 20, 40 ή 80 στήλες.

Ο πλούτισμος της γλώσσας Basic του υπολογιστή ήταν το επομένο σημείο που δόθηκε σημασία. Προστέθηκαν εντολές για εξελιγμένα γραφικά, όπως Fill, Mask, Pen, Paper, Frame, Draw, Plot και Move. Άλλες εντολές τροποποιήθηκαν, όπως η Auto για να γίνουν πιο περιεκτικές και δόθηκε έλεγχος για τα λάθη με εντολές όπως On Break Cont και Derr. Φυσικά ενσωματωμένες είναι πλέον και οι εντολές του Amstrad Disk Operating System.

Η συνδεση του 664 με τα υπάρχοντα περιφερειακά της Amstrad ήταν δεδομένη από την αρχή. Κασετοφωνο μπορούσε να συνδεθεί στην αντιστοιχη θύρα, εκτυπωτής, joy stick για τους λάτρεις των παιχνιδιών, modulator για συνδεση με την τηλεοραση, modem και φυσικά δεύτερη μονάδα δισκετας. Το επομένο σημείο της υπεροχής του 664 σε σχέση με τον 464 (σημείο που διατηρήθηκε και στη συνέχεια στον 6128) ήταν η τεκμηρίωση του. Στον 464 τα εγχειρίδια θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν ελλιπή, στον 664 όμως υπήρχε ο διπλάσιος ογκος σελιδων και τουλάχιστον η διπλάσια περιεκτικότητα.

ΤΕΛΙΚΑ

Το 664 ήταν ένα μηχανήμα που προσέφερε ότι ακριβώς θα μπορούσε να ζηλέψει ένας μεσος χρηστής σε μια τιμή που θα μπορούσε να ζηλέψει οποιοσδήποτε. Οτι η Amstrad θα ακολουθούσε αυτή την πολιτική στα προϊόντα που θα παρουσίαζε κατά καιρούς είχε φανεί από την αρχή, αυτό που δεν είχε φανεί ήταν η πονηρία και η διορατικότητα που διακρίνει τον κύριο Alan Sugar.

Όπως φαίνεται τα σχέδια και η γραμμική παραγωγή για τον 6128 ήταν έτοιμα από εκείνη την εποχή, αλλά δεν είχαν γίνει ακόμα αυτά τα τελειώματα που χαρακτηρίζουν ένα μηχανήμα έτοιμο για

κυκλοφορία στην αγορά. Ο ανταγωνισμός όμως είχε πάρει το μάθημα του από την κυκλοφορία του 464 και ετοιμαζόταν να αντεπιτεθεί. Διαβλεποντας την πιθανότητα αυτή η Amstrad προτίμησε να βγάλει κάτι ενδιάμεσο που θα συσπειρώνε τον κόσμο, την αγορά και τις συζητήσεις γύρω από αυτή και πάλι, κερδίζοντας έτσι τον χρόνο για να βγάλει στην αγορά το μοντέλο που μπήκε και στο τελευταίο σιπτι, τον 6128.

Ετσι ενώ δεν είχε καταλαγιάσει ακόμα ο θορυβος που είχε δημιουργηθεί γύρω από την κυκλοφορία του 664, η Amstrad κτύπησε και πάλι, δίνοντας αυτή τη φορά το τελειωτικό κτύπημα στους ανταγωνιστές της σε αυτόν τον τομέα. Σε αντίθεση μάλιστα με ότι είχε κάνει για τον 464, ο 664 εξαφανίστηκε στην κυριολεξία από προσώπου γης, αφηνώντας τον 6128 να "αλωνίζει". Και αυτό αποτελεί άλλο ένα σημείο που ισχυροποιεί αυτή την αποψη, ότι ο 664 ήταν απλώς ένα ενδιάμεσο προϊόν που μόνο σκοπό είχε να επικεντρώσει την προσοχή της αγοράς γύρω από το όνομα Amstrad.

Άσχετα όμως από όλα αυτά ο 664 αποτέλεσε ένα επαναστατικό προϊόν για την εποχή του και σίγουρα άφησε εποχή. Τον τρόπο με τον οποίο ήρθε και απήλθε από την αγορά θα τον θυμούνται για πολύ καιρό ακόμα τόσο οι καταναλωτές όσο και οι ανταγωνιστές.

Θεοδόσης Γ. Καλίκας

PASSING SHOT

Φορματ: AMIGA,ST,CPC

Κατασκευαστής: IMAGEWORKS



TIME OUT

Οι υπολογιστές εκτός από εργασία είναι και διασκέδαση. Ηρθε η ώρα για ένα Time Out με τα καλύτερα παιχνίδια αυτο το μήνα. Στην παρουσίαση οι Θεοδοσης Καλικας, Δημήτρης Ματαφτης και Αντώνης Βαμβακαρης

Πάντα είχαμε μια ιδιαίτερη αδυναμία στα αθλητικά παιχνίδια. Έτσι όταν είδαμε πως ένα νέο πρόγραμμα τένις εμφανίστηκε προσπαθήσαμε να το παρούμε στα χέρια μας για παρουσίαση. Ειδικά το τένις παρ'όλο που δεν είναι στη χώρα μας ανάμεσα στα πρώτα αθλήματα σε ακροαματικότητα, στους υπολογιστές είναι από τα παλαιότερα. Έχουν έτσι κατά καιρούς εμφανισθεί πολλά και αξιολογικά προγράμματα που αλλά είχαν καθαρά arcade χαρακτήρα και άλλα περισσότερο σοβαρά με τη δυνατότητα συμμετοχής σε πολλαπλά τουρνουά και μεγάλες διοργανώσεις. Ένα αντικείμενο διαμάχης των προγραμμάτων αυτών είναι και ο τρόπος εμφάνισης του γηπέδου και της κίνησης των παικτών και της μπάλας.

Οι προτάσεις είναι πολλές και έτσι έχουμε προγράμματα που φαίνονται από το πίσω μέρος του γηπέδου, άλλα που φαίνονται από το πλάι και τέλος μερικά που η δράση παρακολουθείται από πάνω. Κατά τη γνώμη μας το σωστότερο είναι να φαίνεται το γηπέδο από ένα σημείο πίσω από τον παίκτη. Έτσι υπάρχει καλύτερη αίσθηση του βάθους αλλά και του σημείου που βρίσκεται η μπάλα. Αλλωστε και οι τηλεοπτικές

μεταδόσεις αυτόν τον τρόπο χρησιμοποιούν για την κάλυψη αγώνων.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το PASSING SHOT είναι ένα πρόγραμμα τένις που σας επιτρέπει να παρείτε μέρος σε μια σειρά από τουρνουά σε διάφορα μέρη του κόσμου. Ο πρώτος γύρος γίνεται στη Γαλλία, ο δεύτερος στην Αυστραλία, ο τρίτος στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής και ο τέταρτος στην Αγγλία. Η συμμετοχή σας πρέπει αναγκαστικά να ακολουθήσει την πορεία αυτή αν θέλετε να κερδίσετε το επωνομαζόμενο GRAND SLAM. Οι παίκτες που μπορούν να λάβουν μέρος είναι ένας ή δυο αλλά όχι έναντιον ο ένας του άλλου. Μπορούν να λάβουν μέρος μόνο στο διπλό παίζοντας μαζί, πάντα έναντιον ομάδων που ελεγχονται από τον υπολογιστή. Ο καθένας μπορεί να δώσει το όνομα του και να επιλέξει ανάμεσα σε τέσσερα επίπεδα δυσκολίας και ικανότητας του αντιπαλού. Φυσικά όταν οι παίκτες είναι δυο γίνεται μόνο μια επιλογή επιπέδου δυσκολίας αφού οι δυο παίκτες παίζουν συγχρονως.

ΘΘΟΝΗ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Το παιχνίδι ξεκινάει και με εκπλήξη διαπιστώνουμε ότι ήδη βρίσκομαστε στο τρίτο σέτ! Μην πιστευοντας στα μάτια μας κλείνουμε τον υπολογιστή και ξαναφορτώνουμε το πρόγραμμα. Ξανα τα ίδια. Κι όμως η απάντηση είναι απλή. Επειδή έχετε να λάβετε μέρος σε τέσσερα τουρνουά και στο πρόγραμμα δεν υπάρχει επιλογή να σώσετε την θέση σας και να συνεχίσετε κάποια άλλη φορά, το πρόγραμμα από μόνο του σας βγαίνει στο τρίτο και τελευταίο σέτ. Είναι όμως δικαίωμα απέναντί σας μια και τα προηγούμενα σέτ είναι ένα για σας και ένα για την αντιπαλή ομάδα.

Βεβαίως σας αφαιρεί την περίπτωση να σημειώσετε μια ευρεία νίκη σε ένα τόσο σημαντικό τουρνουά αλλά τη νίκη μπορείτε να πάρετε και τώρα. Αλλάστε αυτό μετράει. Στους πρώτους τρεις γύρους δηλαδή Γαλλίας, Αυστραλίας και Αμερικής έχετε μόνο ένα μάτς να κερδίσετε. Μπαινετε δηλαδή κατευθείαν στο τελευταίο και κρίσιμο σέτ του τελικού. Αντίθετα στο τουρνουά της Αγγλίας ξεκινάτε την προσπάθειά σας από τους προημιτελικούς της διοργάνωσης. Έχετε έτσι τρεις αντιπαλούς να νικήσετε για να κατακτήσετε το τρόπαιο και μαζί αρκετά εκατομμύρια που συνοδεύουν συνήθως τους νικήτες στο τένις. Ας περάσουμε όμως στον αγωνιστικό τομέα του παιχνιδιού.

Πρώτο και σημαντικότερο ο τρόπος παρουσίασης του παιχνιδιού. Εδώ έχουμε μια πρωτοτυπία σε σχέση με τους προκατόχους. Δηλαδή ο κάθε πόντος ξεκινάει με την εικόνα που δίνεται πίσω από τον παίκτη σας. Μόλις γίνει το σερβίς η εικόνα αλλάζει και η δράση παρακολουθείται από πάνω! Η εικόνα ακολουθεί την μπάλα στην πορεία της και η κίνηση είναι σωστή και αρμονική. Ένα πρόβλημα όμως που δημιουργείται είναι ότι η οθόνη ακολουθώντας την μπάλα συχνά δεν καλύπτει όλο το χώρο του γηπέδου. Αποτέλεσμα είναι τις περισσότερες φορές και όταν η μπάλα βρίσκεται στο κομμάτι του γηπέδου που είναι ο αντιπαλός, ο παίκτης που ελέγχετε να μην φαίνεται. Έτσι μπορεί να κινήθει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση με αποτέλεσμα να μην προλάβει μια δύσκολη μπάλα του αντιπαλού. Αυτό είναι σημαντικό μειονέκτημα γιατί μειώνει την απόδοση του παιχνιδιού και την ικανότητα αντίδρασης του παίκτη, όταν μάλιστα αντιπαλός είναι ο ίδιος ο υπολογιστής.

Στο διπλό τα πράγματα είναι καλύτερα γιατί πάντα ο ένας από τους παίκτες στεκεται στο εμπρός μέρος του γηπέδου. Τα sprites των παικτών



είναι καλοσχηματισμένα και οι κινήσεις τους αρμονικές. Με κατάλληλο συνδυασμό του joystick και του fire μπορείτε να πετύχετε εντυπωσιακές μπάλιες και να σώσετε χαμένους πόντους. Το ίδιο ισχύει και για την μπάλα. Μόνο όταν μια μπάλα είναι πολύ ψηλή η μπάλα μεγαλώνει μάλλον υπερβολικά, για να δείξει ότι παίρνει ύψος και φοβάσαι μη σου βγάλει κανένα μάτι. Στην έκδοση για AMIGA ο διατητής ακούγεται πολύ συχνά να ανακοινώνει εντολές όπως "fault", "out" και άλλες με μια πολύ φυσική φωνή. Πολύ καλή σκέψη που σίγουρα προσθέτει στην ζωντανία του παιχνιδιού. Σε κάθε πόντο που τελειώνει εμφανίζεται το σκορ και μια προειδοποίηση αν εσείς ή ο αντιπαλός προκειται να πάρει κάποιο κρίσιμο πόντο. Όταν ένα game ή το μάτς χαθεί, μαζί με το τελικό σκορ εμφανίζεται και ένα λυπημένο πρόσωπο (πιθανόν για το χαμένο επαθλό). Αντίθετα αν το αποτέλεσμα είναι νικήφορο η εκφράση του είναι χαμογελαστή και ικανοποιημένη.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το PASSING SHOT παρουσιάζει σε γενικές γραμμές ανωμαλίες στην απόδοσή του. Από την μια μεριά πετυχαίνει καλά γραφικά, σωστή κίνηση των παικτών και της μπάλας και μια ικανοποιητική ταχύτητα ακόμη και στα χαμηλότερα στάδια. Υπάρχει ακόμη το speech που είναι πολύ καλό. Από την άλλη μεριά όμως υστερεί σε τμήματα που θα μπορούσαν να χαρακτηρίστηκαν βασικοί. Ένας είναι ο τρόπος παρουσίασης του παιχνιδιού. Η παρακολούθηση από πάνω αν και δεν είναι η καλύτερη μπορεί να είναι

παραδεκτή. Όχι όμως και η εξαφάνιση του παίκτη σε κάθε αντιπαλή μπάλα. Πώς τότε κάποιος μπορεί να ξεγελάσει τον αντιπαλό αν δεν βλέπει που βρίσκεται αυτός σε κάθε στιγμή; Επειδή δεν υπάρχει η δυνατότητα να παίξεις ένα απλό παιχνίδι εναντίον ενός φίλου. Τι πιο απλό και συνηθισμένο από μια μονομαχία μεταξύ δύο ισοδυναμών αντιπαλών. Ακόμη το ότι σε ριχνει κατευθείαν στο τρίτο σέτ έχει δικαιολογία αλλά όχι ουσιαστική. Αν έτσι κανετε μερικές ασχημες μπάλιες στην αρχή το παιχνίδι έχει χαθεί πριν καλά-καλά αρχίσει. Αν παίζονταν όλα τα σέτ πολλά μπορούσαν να αλλάξουν στη διάρκεια τους. Όπως είναι γνωστό το τένις είναι ένα αθλημα με μεγάλες αλλαγές και παίζεται μέχρι τον τελευταίο πόντο.

Το PASSING SHOT δεν είναι μια τυχαία εμπνευσή της εταιρίας αλλά προκειται για μια μεταφορά του ομώνυμου παιχνιδιού με τον ίδιο τίτλο που κυκλοφορεί στις αίθουσες παιχνιδιών. Αν είστε φανατικοί των παιχνιδιών τένις ρίξτε του μια ματιά. Η δυνατότητα να κερδίσετε όλα αυτά τα διασημά τουρνουά είναι σίγουρα μια προκλήση. Το παιχνίδι μας παραχώρησε το Computer Market.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	9
ΥΠΟΘΕΣΗ	6
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	6
ΣΥΝΟΛΟ	7

INDIANA JONES

Ο INDIANA JONES είναι από τους κινηματογραφικούς ηρώες που έχει αρκετά μεγάλη προιστορία στους υπολογιστές. Κάθε περιπέτεια του δεν προλαβαίνει να παρουσιαστεί κινηματογραφικά και ήταν ήδη στις οθόνες των υπολογιστών. Η πρώτη εμφάνιση του ήταν με το πρόγραμμα INDIANA JONES-IN THE LOST KINGDOM και ακολούθησε το TEMPLE OF DOOM. Έτσι λοιπόν αυτή είναι η τρίτη εμφάνιση του και ας ελπίσουμε η καλύτερη. Κι αυτό γιατί τα δύο προηγούμενα παιχνίδια πέρα από το όνομα τους δεν κατάφεραν να τραβήξουν την προσοχή του κοινού τουλάχιστον στο βαθμό που αναμενόταν. Η αλήθεια είναι βέβαια πως οι εταιρείες πιστεύουν πως μερικές φορές ένα όνομα και μόνο αρκεί για να τους δώσει την επιτυχία. Αυτό όμως δεν είναι αλήθεια γιατί οι χρήστες έχουν μάθει να αξιολογούν ένα προϊόν και να είναι σίγουροι πριν αγοράσουν. Ας δούμε λοιπόν σε τι μπελάδες θα μπλεξούμε αυτή τη φορά με τη βοήθεια του φίλου μας INDIANA JONES.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υποθεση είναι ένα σενάριο που τοποθετείται στα χρόνια του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου και ακολουθεί αρκετά πιστά την εξέλιξη της ταινίας. Ο Άντολφος Χίτλερ (ολοπροσωπικότητες το έργο) έχει στα χέρια του το Άγιο Δισκοποτήριο (αυτό που ο Ιησούς χρησιμοποίησε στο Μυστικό Δείπνο). Για λόγους που δεν ξέρουμε πιστεύει πως οι δυνάμεις που έχει μπορούν να τον βοηθήσουν να γίνει παγκόσμιος δικτάτορας. Το ίδιο φαίνεται πως πιστεύει και ο INDIANA JONES αλλιώς δεν θα εμπλέκε στην ιστορία αυτή. Σκοπός βέβαια να πάρει το πολυτιμο αντικείμενο από τον αρχηγό των Ναζί και να σώσει την ανθρωπότητα... Τέλος παραμυθίου, καληνυχτά σας.

ΘΟΝΗ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Το παραμυθί όμως για τους υποψηφίους INDIANA JONES αρχίζει μόλις. Το παιχνίδι είναι ένα

Φορματ: ST, AMIGA

Κατασκευαστής: US GOLD



platform-game με τέσσερα επίπεδα και δεκάδες εχθρούς για εξόντωση. Η δράση εξελίσσεται στο επάνω μέρος της οθόνης ενώ στο κάτω υπάρχει ένας τεραστιος τίτλος (γιατί αραγε) και η φωτογραφία του αυθεντικού INDIANA JONES (για να μην ξεχνιόμαστε). Υπάρχουν βέβαια ακόμη ο δείκτης του σκορ, οι ζωές που απομένουν στον INDY (υποκοριστικό) και η ενεργεία του ηρώα. Αυτή φυσικά ελλοιώνεται όταν οι εχθροί αποδειχθούν πιο σκληροί από το μαστιγίο που διαθέτει. Πάντως το παιχνίδι ξεκινά με πέντε ζωές (σύμφωνα με πληροφορίες οι γάτες έχουν περισσότερες) που όμως δεν είναι αρκετές για να τελειώσετε τα επίπεδα αν δεν έχετε την κατάλληλη

προσοχή και επιδεξιότητα.

Η ζωή είναι σκληρή ακόμη και για έναν ήρωα της κλασικής του INDIANA JONES. Κι αυτό γιατί η περιπλάνηση στα διάφορα επίπεδα δεν είναι εύκολη ούτε χωρίς κόπο. Ειδικά στο πρώτο επίπεδο που είναι μια σειρά από υπογείες στοές οι αναρριχησεις σε σχοινία και τα άλματα πάνω από τεραστίες τρυπές είναι μέσα στο πρόγραμμα. Στο πρώτο επίπεδο το ζητούμενο είναι ο σταυρός του CORONADO. Οι υπογείες στοές όμως εκτός από τα φυσικά εμπόδια είναι γεμάτες με φυλάκες Ναζί που πυροβολούν ότι κινείται. Καλό είναι να αποφύγετε τους φυλάκες κτυπώντας τους με το μαστιγίο. Προσοχή πρέπει να δώσει στην απόσταση που

βρίσκεται ο καθε εχθρος ωστε να φτανει το μαστιγιο, αλλιως πολυτιμη ενεργεια μπορει να χαθει. Εδω ειναι απαραιτητες και μερικες σημειωσεις σχετικα με τον δρομο που θα ακολουθησετε οσο και με την θεση των φρουρων. Κι αυτο γιατι οι Ναζι βρισκονται παντα στα ιδια σημεια και ειναι ευκολοτερη η εξοντωση τους αν ξερετε τι σας περιμενει.

Οταν βρειτε τον σταυρο του CORONADO μπορειτε να ξεφυγετε απο τις υπογειες στοες στον καθαρο αερα του δευτερου επιπεδου. Και πραγματι θα παρετε αρκετο καθαρο αερα γιατι το δευτερο επιπεδο ειναι πανω σε ενα φορτηγο που τρεχει. Οι Ναζι σας καταδιωκουν και χρειαζεται μεγαλη ταχυτητα και συγκεντρωση για να τους αποφυγετε. Ισως ειναι και το πιο δραστηριο σημειο του παιχνιδιου καθως ολα τα υπολοιπα επιπεδα ειναι στην κατηγορια του πρωτου δηλαδη platform. Στο τρίτο επιπεδο γυρναμε λοιπον πισω στους ατελειωτους διαδρομους και την μονοτονια της αναζητησης. Ειμαστε ηδη μεσα στον ναο του Αγιου Δισκοποτηρου οπου τιποτα ομως δεν μοιαζει να ειναι αγιο. Οι παγιδες παραμονευουν σε καθε βημα. Αν και υπαρχουν λιγοτεροι φυλακες απ οτι στο πρωτο επιπεδο χανετε πιο ευκολα ενεργεια γιατι η αναζητηση της εξοδου σας παρασυρει.

Αν ομως κι εδω τα καταφερετε μεταφερεστε σε ενα Γερμανικο Zeppelin οπου θα εχετε την τιμη να συναντησετε τον ιδιο τον Χιτλερ και να του παρετε το πολυτιμο κυπελο. Φαινεται ομως πως το αεροπλοιο αυτο εχει πολυ κοσμο μεσα του, απο τους οποιους κανεις δεν φαινεται να ειναι με το μερος σας. Εδω ο INDIANA JONES καλειται να δωσει τις περισσοτερες μαχες και να αποδειξει ποσο καλα ξερει να χρησιμοποιει το μαστιγιο του. Και αναμεσα στα αλλα προβληματα το Zeppelin κανει ενα ταξιδι επιστροφης στην Γερμανια γι αυτο και τα κουνηματα που εμφανιζονται στην οθονη σημεινουν τις μεταβολες υψους



στη διαρκεια του ταξιδιου (αν εχετε προβληματα με τα ταξιδια και το στομαχι σας παρτε κανενα χαπι προληπτικα).

Τα γραφικα του παιχνιδιου βρισκονται σε ικανοποιητικα επιπεδα χωρις ομως να εντυπωσιαζουν. Στα επιπεδα που ειναι μια σειρα απο ανισοπεδες πιστες καθε σημειο μοιαζει με δεκαδες αλλα. Ακομη και τα χρωματα ειναι παρομοια και μονοτονα. Παρ ολα αυτα η ατμοσφαιρα της περιπετειας και της αγωνιας βρισκεται παντα γυρω σας. Ο INDIANA JONES αντιθετα δεν φαινεται να ειναι σε τοσο καλη φορμα και κινειται μονοκοματα και περιεργα, ειδικα οταν χρειαζεται να κανει δυσκολες κινήσεις οπως αλματα ή αιωρησεις σε σκοινια. Ισως η καλυτερη κινήση ειναι οταν τιναζει το μαστιγιο μπροστα για να αντιμετωπισει εναν αντιπαλο. Ο ηχος του παιχνιδιου περιλαμβανει μερικα καλα εφε αλλα υπαρχουν και μεγαλα κομματα οπου η απουσια ηχου ειναι αισθητη.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το INDIANA JONES-THE LAST CRUSADE ειναι ενα χαρακτηριστικο platform-game. Συμφωνα με την κατηγορια που ανηκει δεν εχει να επιδειξει τιποτα καινουργιο ή συναρπαστικο. Παρ ολα αυτα ειναι ενα καλο παιχιδι που στους οπαδους του

ειδους θα αρεσει. Δεν ειναι ομως σιγουρο αν θα εχει την μεγαλη απηχηση που η εταιρεια ζηται καιρο τωρα απο αυτες τις μεταφορες ταινιων. Ουτε πιστευομε πως ειναι τυχαιο πως οι περισσοτερες μεταφορες απο τον κινηματογραφο καταληγουν σε παιχιδια με νεες πιστες, νεα sprite και γραφικα αλλα ποτε κατι καινουργιο σαν παιχιδια. Κατι που θα ενθουσιασει με την πρωτη ματια και θα τραβηξει τους χρηστες.

Μηπως ομως ζηταμε πολλα απο μια βιομηχανια που προσπαθει να αντλησει ιδεες απο ξενους χωρους εχοντας πια μηδενισει τις δικες της δυνατοτητες; Αν τα νεα προγραμματα που κυκλοφορουσαν ειχαν κατι νεο να δωσουν ποιος ειχε αναγκη τον INDIANA JONES και καθε λογης τετοιους ηρωες; Το προγραμμα μας παραχωρησε το Computer Market.

A.B.



ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	6
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	7

BATMAN

Ο BATMAN είναι τελευταία στο κέντρο της επικαιρότητας. Ένας ήρωας όχι τόσο καινούργιος που έχει καταφέρει να τραβήξει την προσοχή και να δημιουργηθούν γύρω του τόσες ταινίες και μουσικά θεμάτα. Από μια τέτοια γενική αποδοχή δεν μπορούσαν να λείψουν οι υπολογιστές που από ότι φαίνεται ολο και περισσότερο δένονται με τον χώρο του θεάματος και των πρωταγωνιστών του. Έτσι έχουμε στα χέρια μας την έκδοση του κινηματογραφικού φιλμ για υπολογιστές. Και μαλιστα πριν ακόμη η ομώνυμη ταινία προβληθεί στη χώρα μας. Έτσι δεν μπορούμε να ξερούμε κατά ποσο το παιχνίδι ακολουθεί την πλοκή και εξέλιξη της ιστορίας της ταινίας αλλά αυτο πολύ λίγο έχει σχέση με την αξία του προγράμματος. Αλλωστε ο BATMAN δεν είναι η πρώτη φορά που εμφανίζεται μπροστα στο κοινό των υπολογιστών. Έχουν προηγηθεί δυο παλαιότερες εκδόσεις με άλλο βεβαία θεμα αλλά από την ίδια την OCEAN. Φαίνεται πως του έχουν ιδιαίτερη αδυναμία.

Φορματ: AMIGA, ST, CPC, CBM64, SPECTRUM, AMSTRAD

Κατασκευαστής: OCEAN



ΥΠΟΘΕΣΗ

Η ιστορία είναι πολύ παλιά όσο και ο κόσμος μας. Ο αιώνιος αγώνας του καλού εναντία στο κακό προσωποποιείται με τον BATMAN και τον αδίστακτο JOKER. Φυσικά ο ρολος σας δεν μπορεί να είναι άλλος παρα του εκδικητή και προστάτη BATMAN που είναι ικανός να ξεπέρνα κάθε πρόβλημα. Το παιχνίδι αποτελείται από 5 επίπεδα που το καθένα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ανεξάρτητο παρόλο που όλα μαζί αποτελούν την προσπάθεια για την εξόντωση του μοναδικού αντιπαλού. Κι αυτο γιατί κάθε επίπεδο δεν διαφέρει απλα στα χρωματά ή στο πεδίο που εξελισσεται η δράση, αλλά ουσιαστικά σαν παιχνίδι ως προς την κατηγορία και τον τροπο εξέλιξης του. Φυσικά το ζητούμενο είναι η επιβίωση του ήρωα μέσα από τα τόσα προβλήματα και η τελική επικράτηση επί του αντιπαλού. Κι αυτο όπως θα δούμε δεν είναι καθολου ευκολο.

ΘΘΟΝΗ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Η έκδοση που είχαμε στα χέρια μας ήταν αυτή του CBM 64. Ήταν μαλιστα

σε κασετα και έτσι είχαμε την ευκαιρία να θυμηθούμε τους παλιους καλους καιρους που τα προγράμματα εκαναν αρκετα λεπτα για να φορτώσουν. Βεβαία η διαδικασία συνοδεύεται από ένα πολύ καλο μουσικο κομματι αλλά δεν παυει να είναι κουραστική. Σίγουρα οι εκδόσεις σε δισκετα δεν θα έχουν τέτοιο πρόβλημα.

Μολις το πρόγραμμα φορτώσει βγαίνετε στο πρώτο επίπεδο. Η οθονη στο επανω μέρος περιεχει ορισμενες απαραίτητες πληροφορίες όπως το score του παίκτη, το high-score μεχρι στιγμης και τις ζωες του BATMAN που απομένουν. Ακόμη τον χρόνο που απομένει για την ολοκλήρωση του επιπέδου και την εικονα του BATMAN που αλλοιώνεται όσο δεχεται κτυπήματα από τους αντιπαλους. Στο υπολοιπο κομματι της οθονης εξελισσεται η δράση. Το πρώτο επίπεδο είναι μια περιπέτεια στο χημικο εργοστασιο AXID. Ένα κλασσικο platform game όπου όμως είναι αναγκαία η χαρτογραφηση για να μην γυρνάτε ασκοπα μεταξύ των διαφορων επιπέδων του εργοστασιου. Βεβαία δεν είστε μονος και κανενας δεν φαίνεται να είναι φιλικος ουτε να καταλαβει τις προθεσεις σας. Έτσι οι φυλακες του εργοστασιου θα προσπαθήσουν να σας σταματήσουν,

αλλά η εξόντωση τους είναι αρκετα ευκολη υποθεση. Αυτο μπορεί να γίνει είτε πυροβολώντας τους είτε χρησιμοποιώντας το ειδικο σκοινι που εχετε για αναρίχηση. Αυτο σας βοηθαει να κινείστε με μεγάλη άνεση και να κανετε εντυπωσιακα άλματα σε υψος αλλά και σε μήκος (τι BATMAN είσαστε). Σίγουρα όμως θα χρειαστούν πολλές προσπάθειες για να βρείτε το δρομο σας μέσα στο εργοστασιο, όπου κάθε σημείο μοιάζει με δεκαδες αλλά και οι τοιχοι συχνά μοιάζουν να σας κυκλώνουν από παντου.

Στο επίπεδο αυτο τα γραφικα είναι αρκετα καλα αλλά μονοτονα. Ίσως βεβαία αυτο ανηκει και στην δυσκολία του παιχνιδιου, δηλαδή η δυσκολία αναγνώρισης του σημειου που βρισκεστε. Αντικειμενο της αναζήτησης είναι να βρείτε τον JACK NAPIER εναν από τους βοηθους του JOKER και να εξουδετερώσετε την οργανωση του. Η περισσότερη δυσκολία σ αυτο είναι να βρείτε το δρομο μέσα από τον λαβυρινθο του εργοστασιου παρα η αντιμετώπιση των αντιπαλων. Στο δεύτερο επίπεδο το σκηνικο αλλάζει. Πισω από το τιμονι του BAT-οχηματος σας προσπαθείτε να ξεφυγετε από τον JOKER που σας καταδιωκει. Τωρα θα μου πειτε ολοκληρος ήρωας να το βαζει στα ποδια; Τι να κανουμε οτι πει το

σενاريو. Εδώ πρέπει να χρησιμοποιήσετε ολη την επιδεξιότητα σας για να κρατήσετε ψηλά την ταχύτητα του οχήματος σας. Τα δύσκολα ερχονται στις αποτομες στροφες όπου χρειάζεται είτε να φρεναρετε αποτομα είτε να στρίψετε με ενα τροπο που μονο ενας ηρωας των κομικς θα μπορουσε να φανταστει.

Πετώντας ενα γαντζο σε μια κολωνα του δρομου τραβατε αποτομα και η στροφη ειναι τελεια. Προσοχη ομως γιατι ο συγχρονισμος που απαιτει μια τετοια κινηση ειναι τελειος. Ενα μικρο λαθος μπορει να σας στείλει κατευθειαν στον απεναντι τοιχο (ηρωικο τρακαρισμα). Αν θελαμε να χαρακτηρισουμε ή να καταταξουμε το επιπεδο αυτο θα μπορουσαμε να πουμε πως ειναι ενα πρωτοτυπο ραλλυ. Εκεινο ομως που εχει σημασια ειναι πως το προγραμμα απο τη μια στιγμη στην αλλη μετατρεπεται απο ενα αργο platform game σε ενα τρελλο κυνηγητο που το δεκατο του δευτερολεπτου εχει σημασια. Και οι αλλαγες συνεχιζονται. Στο τριτο επιπεδο συνανταμε ενα πραγματικο παιχνιδι λογικης. Προσαρμοσμενο βεβαια στα μετρα του θεματος εχουμε τον JOKER να εχει δηλητηριασει τρια αντικειμενα που πρεπει σε λιγα λεπτα να βρουμε για να γλυτωσουμε απο την δηλητηριαση. Οι συνδυασμοι ειναι πολλοι και αν εχετε παιξει ποτε MASTERMIND χρησιμοποιηστε τις γνωσεις σας για να κερδισετε. Ενα καθαρο παιχνιδι συνδυασμων και λογικης σπου ομως ο χρονος πιεζει. Παρ ολο που φαινεται περιεργο ειναι ισως το κομματι του παιχνιδιου που θα ξεπερασετε πιο ευκολα. Χωρις στοιχεια δρασης στηριζεται περισσοτερο στη σκεψη αλλα και στην τυχη καμια φορα.

Η δραση επιστρεφει στο τεταρτο επιπεδο σε μια νεα μορφη. Τα μπαλονια που βρισκονται παντου μεσα στην πολη για τον εορτασμο του καρναβαλιου ειναι γεματα δηλητηριωδες αεριο. Μαντεψτε ποιος θα σωσει τους κατοικους κοβωντας τα σκοινια των μπαλονιων και αφηνοντας τα ελευθερα να παρασυρθουν απο τον αερα γλυτωνοντας την πολη. Φυσικα ο BATMAN. Θελει ομως πολλη προσοχη



να μην ξεφυγει κανενα αλλα συγχρονως να μην ερθει ο ηρωας σε επαφη με το δηλητηριωδες αεριο. Αυτο μπορει να συμβει αν συγκρουστει με καποιο απο αυτα. Επιστροφη στη δραση λοιπον με ενα αλλου τυπου arcade που ομως απαιτει ιδιαιτερη δεξιotechνια.

Στο πεμπτο και τελευταιο επιπεδο θα γινει και η τελικη μονομαχια με τον αρχηγο. Τοπος συναντησης ο καθεδρικός ναος και η τελικη μονομαχια αν καταφερετε και φτασετε ως εδω δεν ειναι μακρια. Το κομματι αυτο του παιχνιδιου μοιαζει πολυ με το πρωτο επιπεδο στην δομη και τις αναγκες. Δεκαδες εισοδοι και εξοδοι, ολοι ιδιοι μεταξυ τους και ο JOKER κρυμμενος στο τελος του πολυπλοκου ναου. Παλι οι σημειωσεις θα σας φανουν χρησιμες για να μην χασετε χρονο. Γι αυτο απο την πρωτη στιγμη σημειωνετε τις εξόδους και προχωρατε γρηγορα αλλα προσεκτικα. Ειναι κριμα να μεινετε απο ενεργεια μολις φτασετε μπροστα στον τελικο σας αντιπαλο.

χαμηλωσεις τον ηχο για να μην γινει μονοτονο. Το παιχνιδι δεν μπορει να κριθει συνολικα γιατι τα πεντε μερη του εχουν εντελως διαφορετικη προσωπικοτητα. Νομιζουμε οτι το δευτερο και το τεταρτο ειναι τα πιο αξιολογα ενω το βραβειο πρωτοτυπιας (συγριτικα βεβαια) κερδιζει το τριτο επιπεδο. Το πρωτο και το τελευταιο ειναι παρομοια και λιγο παραπανω απο οτι πρεπει κουραστικα ως προς την λυση τους.

Ακομη η αντοχη του παιχνιδιου σε σχεση με το χρονο μειωνεται σημαντικα απο τη στιγμη που ενα επιπεδο λυνεται κι αυτο γιατι δεν υπαρχει ποικιλια στη δημιουργια των επιπεδων. Το BATMAN εχει ενα μεγαλο μυστικο που μπορει να του δωσει την επιτυχια και αυτο ειναι το ονομα του. Συχνα ομως αυτο δεν αρκει για να φτιαξεις ενα καλο παιχνιδι. Η OCEAN προσπαθησε αλλα το αποτελεσμα εχει πολλες διακυμανεις στην αποδοση του και στην απηχηση του κοινου. Καλυτερα ας περιμενουμε να δουμε την ταινια. Το Batman μας παραχωρησε η Arcade Ltd A.B.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το BATMAN ειναι ενα περιεργο παιχνιδι. Συνδυαζει την δραση και την στρατηγικη σε ενα προσωπικο συνδυασμο. Χωρις να περιλαμβανει κατι νεο, ουτε πρωτοτυπο κινει το ενδιαφερον. Τα γραφικα στην εκδοση που δουλεψαμε ηταν αρκετα καλα. Το ιδιο ισχυει και για τον ηχο. Το μουσικο κομματι που συνοδευε το παιχνιδι ηταν ευχαριστο παρολο που σε μεγαλη διαρκεια παιχνιδιου σε εκανε να

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	7



R V F H O N D A

Οι αγώνες μοτοσυκλετας είναι ένα σπορ που συγκινεί και παρακολουθείται από χιλιάδες πιστούς φίλους του αθλήματος. Πώς όμως είναι πέρα από την πλευρά του θεατή ένας τέτοιος αγώνας; Πώς αισθάνεται ο υποψήφιος πρωταθλητής σε κάθε δύσκολη στιγμή ενός αγώνα; Ένας πρωταθλητής που αποτελείται από πολλούς γυρούς σε διαφορετικές πιστές και συνθήκες. Αν θέλετε να βρεθείτε σε αυτή τη θέση και μάλιστα χωρίς κίνδυνο για απώλειες, ίσως κανένα joystick το πολύ, ελάτε μαζί μας να γνωρίσουμε το RVF HONDA. Φυσικά το όνομα τα λέει όλα. Έτσι δεν περιμένει κανείς μετά τον τίτλο HONDA να κάνει σκι στις Άλπεις! Βλέπετε μερικά πράγματα έχουν γίνει συνώνυμα με εννοίες. Τώρα βεβαίως για να ονομάζεται το πρόγραμμα RVF HONDA και όχι GPZ KAWASAKI ή YAMAHA είναι ένα θέμα που μόνο η εταιρεία γνωρίζει. Έτσι θέλετε δεν θέλετε η μοτοσυκλέτα που θα σας συνοδεύει θα είναι η αγωνιστική έκδοση της VFR 750 που συγκριτικά με την έκδοση δρόμου έχει να επιδείξει πολύ μεγαλύτερες επιδόσεις. Επειδή όμως εδώ δεν γίνεται τεστ μοτοσυκλετας αλλά παρουσίαση παιχνιδιού ας περάσουμε σ' αυτό.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αυτού δεν είναι τόσο ευκόλο να χαρακτηριστεί. Κι αυτό γιατί το πρόγραμμα δεν είναι ούτε ένα απλό arcade που σας κυνηγά ο χρόνος ούτε ένας εξομοιωτής ραλλυ με μοτοσυκλετες. Προσπαθεί με στοιχεία και από τις δύο κατηγορίες να ικανοποιήσει όλους. Από τον απλό παίκτη που θέλει να κάνει ένα-δύο γυρούς σε μια πίστα, μέχρι τον υπομονετικό και ενθουσιώδη που θα πάρει μέρος και στους 8 γυρούς του πρωταθλήματος με την ελπίδα πως θα είναι στο τέλος ο πρωταθλητής. Έτσι ο καθένας αξιοποιεί τις δυνατότητες του παιχνιδιού αναλόγα με το κεφί ή τον διαθέσιμο χρόνο του.

Αν τυπικά θέλαμε να παρουσιάσουμε το RVF HONDA θα λέγαμε πως πρόκειται για ένα παιχνίδι ραλλυ με μοτοσυκλετες με τη δυνατότητα να λαβετε μέρος στο παγκοσμιο πρωταθλημα και να οδηγήσετε στις πιο γνώστες πιστες αγώνων.

Φορματ: AMIGA,ST,PC

Κατασκευαστής: MICROSTYLE



ΘΩΝΗ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Το παιχνίδι είχαμε την ευκαιρία να δούμε στην AMIGA. Αφού παρουσιαστούν οι τίτλοι και μια φωτογραφία του "θήριου" που θα οδηγήσουμε βρισκόμαστε στο πρώτο μενού του προγράμματος. Τι δουλειά έχει ένα μενού σε τέτοιο παιχνίδι; Ακουστε καλύτερα τι αλλαγές και επιλογές μπορείτε να κάνετε μέσα από αυτό. έχουμε λοιπόν κατά σειρά τα εξής:

-RIDERS HISTORY: Ο κάθε οδηγός που παίρνει μέρος στο πρωταθλημα έχει τα δικά του ρεκορ. Σ' αυτά περιλαμβάνονται οι συμμετοχές του σε κούρσες, οι νίκες και τα ρεκορ ταχύτερων γυρών σε κάθε πίστα. Όπως σε κάθε νικητή μεγάλου αγώνα, όταν παρακολουθείτε μια τηλεοπτική μετάδοση, αναφέρονται οι επιδόσεις του και οι ικανότητες του. Μπορείτε και εσείς να δημιουργήσετε το δικό σας αρχείο και να μπειτε στο πανθεο των καλύτερων αναβατών.

-VIEW TABLES: Εδώ σας δίνεται ένας πλήρης πίνακας με στοιχεία για την πορεία του πρωταθλήματος. Σ' αυτά περιλαμβάνονται ένας καταλογος με τους οδηγούς που μετεχουν και τους βαθμούς που έχουν συγκεντρώσει σε κάθε γυρο του πρωταθλήματος, όπως και τα καλύτερα ρεκορ για κάθε πίστα

μαζί με τον αναβατή που τα έχει πετύχει. Μια πλήρη αναφορά που δείχνει ποσο σοβαρά έχει αντιμετωπίσει το θέμα της αναπαράστασης ενός πρωταθλήματος. Βεβαίως από το μενού αυτό είναι δυνατό να ακυρώσετε τους τελευταίους αγώνες και να αρχίσετε μια νέα σεζόν ή να φορτώσετε και να συνεχίσετε ένα πρωταθλημα που έχετε σωσει από περασμένη φορά.

-START SEASON: Από εδώ ξεκινάει η προσπάθεια κάθε επιδοξου πρωταθλητή να κατακτήσει το τροπαιο. Οι πιστες στις οποίες θα διαγωνιστείτε είναι 8 αλλά μπορείτε να διαλέξετε την σειρά με την οποία θα γίνουν οι αγώνες.

-SET DEFAULTS: Μπορείτε να καθορίσετε ποσους γυρούς θα είναι ο κάθε αγώνας αλλά και με τι τροπο θα εμφανίζεται η ταχύτητα σας δηλαδή σε μιλία ή χιλιόμετρα ανα ώρα. Ακόμη υπάρχει η εξής απίθανη επιλογή ως προς τον ηχο του παιχνιδιού: μπορείτε να διαλέξετε αν ο ηχος θα είναι στερεοφωνικός ή μονοφωνικός (δηλαδή στην ουσία ο ηχος της μηχανής).

-TEST RACE: Πριν από κάθε αγώνα οι πληροφορίες είναι απαραίτητες για κάθε σοβαρο αγωνιζομενο. Έτσι σε κάθε κούρσα που θα παρете μέρος μπορείτε να ξερετε το μήκος της πιστας και τον καλύτερο χρόνο που έχει σημειωθεί. Από την επιλογή αυτή

μπορείτε να κάνετε και μια αναγνώριση της πίστας πριν τον αγώνα με μερικές στροφές. Αν έχετε πάρει στα σοβαρά την υπόθεση του τίτλου θα χρειαστείτε την μορφολογία της πίστας για να ξέρετε τι σας περιμένει. Αν περιμένετε να γίνει αυτό μέσα στον αγώνα μπορεί οι αντιπαλοί να είναι ήδη πολύ μπροστά. Από τους δοκιμαστικούς γύρους κρίνεται επίσης και η θέση που θα καταλάβετε στην εκκίνηση, αναλογα βεβαία και με τον χρόνο που θα σημειώσετε.

Φτάνουμε έτσι στην γραμμή της εκκίνησης. Η οθόνη στο κάτω μέρος της περιέχει τα όργανα της μοτοσυκλέτας ενώ το υπολοιπό καλυπτείται από την πίστα και τα κινούμενα αντικείμενα της. Η κάμερα του αγώνα βρίσκεται σε κάθε στιγμή πίσω από τον οδηγό που ελεγχθεί ο παίκτης και τον ακολουθεί στην πορεία του. Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν ακόμη το χρονομετρο, η ένδειξη του γύρου που βρίσκεστε και ο καλύτερος χρόνος που έχει σημειωθεί μέχρι την στιγμή αυτή. Υπάρχουν τρεις διαφορετικές ενδείξεις. Το ταχυμετρο που εκτός των άλλων μετράει και τα χιλιόμετρα που διανύετε, το στροφομετρο με όριο τις 12000 στροφές, ο δείκτης θερμοκρασίας της μηχανής και ο δείκτης των ταχυτήτων. Η μοτοσυκλέτα σας διαθέτει κιβώτιο 6 ταχυτήτων που πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά για να καταφέρετε να μείνετε στο δρόμο με ταχύτητες πάνω από 250 χιλιόμετρα.

Ας ερθουμε όμως στον αγώνα. Πέρα από τις μεγάλες ταχύτητες και τις γρήγορες αντιδράσεις ένα ποσοστό στρατηγικής χρειάζεται για την νίκη. Αυτό με άλλα λόγια σημαίνει "που" και "ποτε" πρέπει να γίνουν οι καταλλήλες κινήσεις για



προσπερασμα ενός αντιπαλου η για σιγουρη εισοδο σε μια δυσκολη στροφη. Εδώ θα σας βοηθήσει η γνώση της πίστας και των δυσκολιών της. Πέρα όμως απ' αυτό το RVF HONDA είναι γεμάτο από μικρά στοιχεία που του δίνουν μια ξεχωριστή ατμόσφαιρα. Ένα από αυτά είναι οι συγκρούσεις και οι εξοδοί από την πίστα. Οι τσιμπές που μπορεί να πάρει η μηχανή και μαζί ο αναβάτης της είναι θεαματικές και ποικίλες. Έτσι διαφορετικά συμπεριφέρεται αν τρακαρέτε με ένα δένδρο και αλλιώς αν γλιστρήσετε σε λαδία που υπάρχουν στην πίστα. Είναι ακόμη δυνατόν να σας κτυπήσει ένας άλλος αγωνιζόμενος καθώς τον προσπερνάτε (ο κόσμος δεν είναι γεμάτος αγίους!).

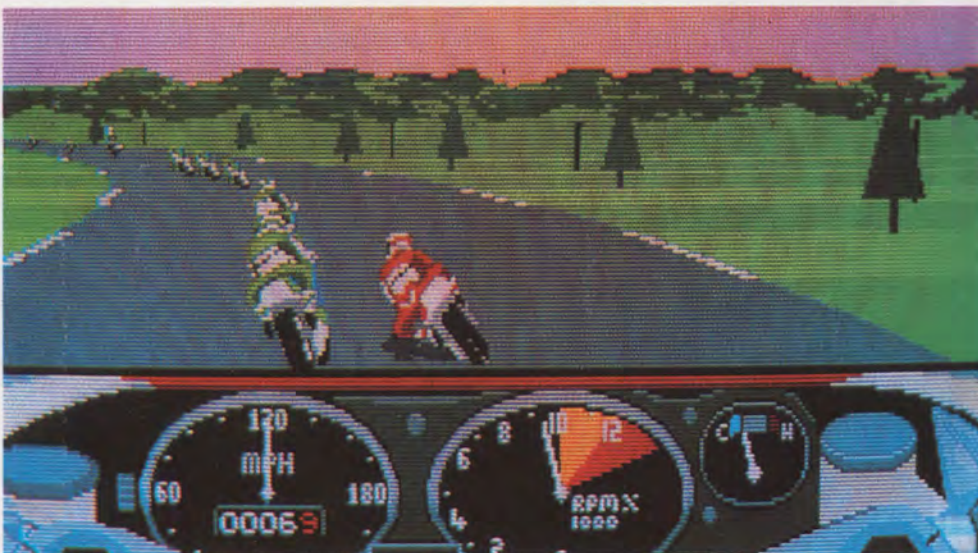
Οι διαφορές συγκρούσεις δεν σας κάνουν να χάνετε μόνο χρόνο αλλά και πολλά εξαρτήματα από την μηχανή. Έτσι μπορεί να αχρηστευθούν το στροφομετρο, το ταχυμετρο ή και να

μην μπαίνουν μερικές ταχύτητες! Όλα όμως μπορούν να διορθωθούν με μια γρήγορη εισοδο στα pits όπου όλα επισκευάζονται σε ελαχιστο χρόνο. .

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το RVF HONDA είναι σίγουρα ένα πολύ αξιολογικό πρόγραμμα. Συνδυάζει την απλότητα του arcade με τις απαιτήσεις ενός simulator. Το σημαντικό είναι ότι κατορθώνει να επιτύχει και στα δύο. Έχει μάλιστα σε μερικά σημεία μια υπερβολική αλλά ομορφή σημασία στη λεπτομέρεια, όπως στην αλλαγή ταχύτητας όπου φαίνεται μέχρι και το ποδι του αναβάτη που αλλάζει την ταχύτητα. Ακόμη στο practice mode αν στη διάρκεια των δοκιμών σταματήσετε στη μέση της πίστας τότε θα παρατηρήσετε ότι ο αναβάτης κατεβαίνει από τη μηχανή και τη μαρσαρεί δοκιμάζοντας την, ενώ κουνάει με αποδοκιμασία το κεφάλι του! Η κατηγορία του παιχνιδιού έχει και άλλους ανταγωνιστές με κυριότερο το SUPER HANG ON. Ένα παιχνίδι με πολύ καλά γραφικά και κίνηση αλλά με εντονότερο τον χαρακτήρα του arcade. Κατά τη γνώμη μας ένα κομμάτι για τη συλλογή σας.

A.B.



ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	8
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

FOOTBALL MANAGER II

Όσοι πιστοί του FOOTBALL MANAGER 1, αρχίστε να τριβετε τα χέρια σας. Μετά από τόσο καιρό αναμονής, το FOOTBALL MANAGER 2 είναι πια γεγονός - και δεν προκειται απλώς για μικρο-βελτιώσεις στο κλασσικό αυτό παιχνίδι, αλλά, όπως μας λείπει και ο κατασκευαστής, για ένα παιχνίδι γραμμένο ολόκληρο από την αρχή. Και μιας που το αναφεραμε, ο προγραμματιστής και στο νέο FB είναι ο ίδιος άνθρωπος, ο Kevin Toms (μου φαίνεται πως το έχει βάλει σκοπό να γίνει εκατομμυριούχος, αν δεν έγινε ήδη από το πρώτο παιχνίδι). Όπως βλέπετε, το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει για όλους τους υπολογιστές, και έχει -προφανώς- βλεψεί για ψηλα. Για να δούμε, θα ακολουθήσει την ανοδική πορεία του πρώτου;

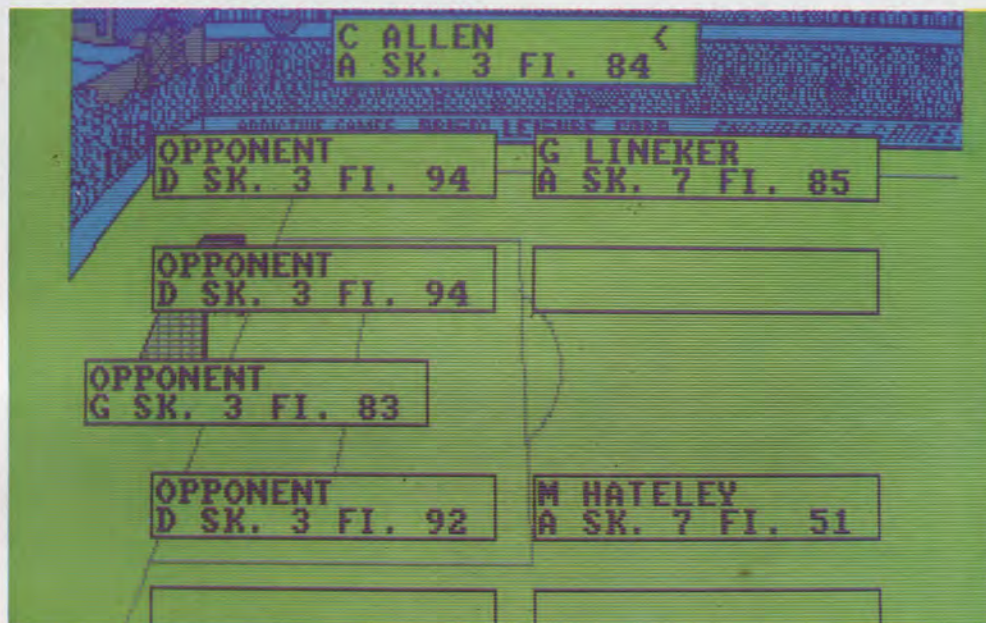
Φορματ: PC,ST,AMIGA,SPECTRUM, AMSTRAD

Κατασκευαστής: ADDICTIVE

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υποθεση είναι λίγο-πολύ γνωστή. Για όσους δεν έχουν ακούσει περί FOOTBALL MANAGER (πραγματικά δύσκολο), ο ρόλος μας στο παιχνίδι είναι ο μανατζέρ μιας ποδοσφαιρικής ομάδας, την οποία προσπαθούμε, φυσικά, να οδηγήσουμε όσο το δυνατόν ψηλότερα στο πρωταθλήμα. Η ολή ιδέα είναι πανομοιότυπη με το πρώτο FOOTBALL MANAGER, που παρουσιάσαμε και στο προηγούμενο τεύχος, αλλά έχουν αλλάξει μερικά βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.

Η νέα έκδοση έχει, λοιπόν, καλύτερα γραφικά, καλύτερο ήχο, και παίζει και με ποντίκι ή joystick. Εκτός όμως από την βελτιωμένη εμφάνιση, υπάρχουν σημαντικές βελτιώσεις στην ουσία του παιχνιδιού. Έχει αλλάξει ριζικά ο τρόπος επιλογής των παικτών της ομάδας καθώς και ο ίδιος ο αγώνας. Τώρα μπορείτε να καθορίσετε τον ακριβή σχηματισμό της ομάδας, να βάλετε προσωπικούς αντιπαλούς



στους παίκτες και να καθορίσετε την τακτική της ομάδας στις πάσες: αν θα είναι ψηλές, χαμηλές, μακρινές κ.ο.κ. Στον αγώνα έχουμε πολύ δράση: ντριμπλές, βουτιές του τερματοφυλάκα, μαρκαρισματα, ακόμη και επαναλήψεις των γκολ από άλλη κάμερα! Ας παρούμε όμως τα πραγματά με την σειρά.

Το παιχνίδι ξεκινά μετά την διαφήμιση του HOT SHOT (πολύ της μόδας έχουν γίνει αυτές οι διαφημίσεις σήμερα). Πρώτα πρώτα, πρέπει να διαλέξουμε την ομάδα που θα μανατζάρουμε. Η επιλογή της ομάδας δεν μπορεί να πω ότι με ενθουσίασε, μιας και πρέπει να δουλέψουμε αρκετά το ποντίκι (ή το ENTER) μέχρι να βρούμε αυτή που μας αρέσει, απαντώντας Yes/No για κάθε ομάδα που εμφανίζεται στην οθόνη. Σκεφτείτε ότι έχουμε επιλογή από την πλήρη συνθεση των 92 Αγγλικών ομάδων σε όλες τις κατηγορίες, και δυστυχώς δεν μπορούμε να πάμε πίσω αν περάσουμε μία ομάδα (η χρήση του ποντικιού και

των επιλογών Yes/No δεν είναι πάντα η ιδανικότερη από άποψη εργονομίας). Στην αρχή κάθε αγωνιστικής περιόδου, μας προσφέρεται κάποιο εγγυητικό ποσό ασφαλείας (sponshorship). Αν δεν δεχτούμε στην αρχή του παιχνιδιού, η πιθανότητα να μας προσφερθεί ξανά εξαρτάται από την απόδοσή μας σαν μανατζέρ - με απόδοση κάτω από 25% δεν προκειται να έχουμε άλλη προσφορά. Αφού διαλέξουμε και τον βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού (1-9), μπορούμε να ξεκινήσουμε την αγωνιστική περίοδο, από την τελευταία θέση στην κατηγορία (24η).

Στην οθόνη βλέπουμε το φακέλλο μας σαν μανατζέρ: μέσο όρο βαθμολογίας στην περίοδο (%), συνολικούς πόντους, αριθμό περιόδων που έχουμε αγωνιστεί, πρωταθλήματα και κυπελλά που έχουμε κερδίσει, και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Οι πόντοι που παίρνουμε εξαρτώνται από την θέση της ομάδας στο τέλος της περιόδου, και από τις επιτυχίες στους αγώνες των κυπελλών. Από

αυτη την οθονη ξεκινουμε καθε αγωνα, και απο εδω μπορουμε να σωσουμε η να φορτωσουμε το παιχνιδι (μπορουμε να εχουμε μεχρι 10 παιχνιδια ανα δισκεττα). Οι αγωνες που εχουμε να αντιμετωπισουμε ειναι 3 ειδων: για το πρωταθλημα, το κυπελλο F.A. και το κυπελλο League, και εναλλασσονται με την σειρα.

Η βασικη διαφορα του παιχνιδιου απο το παλιο FOOTBALL MANAGER φαινεται τωρα στον σχηματισμο της ομαδας, οπου εχουμε πληρη ελεγχο της κατανομης των παικτων στο γηπεδο, καθως και ανα αντιπαλο (man to man). Επιλεγουμε την διαταξη των παικτων μας σε τρεις οθονες: Αμυνα, κεντρο και επιθεση. Οι αγωνιστικες θεσεις εμφανιζονται πανω στον χωρο του γηπεδου, και απεναντι απο τις θεσεις των παικτων μας εμφανιζονται οι αντιπαλοι. Με αυτο τον τροπο μπορουμε πολυ ευκολα να διαταξουμε τους παικτες μας σε καθε αγωνα, επιλεγοντας τον καταλληλο παικτη ανα αντιπαλο καθως και να επιλεξουμε την τακτικη της ομαδας, δυναμωνοντας η αποδυναμωνοντας την αμυνα, το κεντρο, κ.ο.κ. Μια ακομη σημαντικη διαφορα απο το παλιο FB, ειναι οτι τωρα μπορουμε να αλλαξουμε την συνθεση της ομαδας και στο ημιχρονο, αν δουμε οτι δεν παιει καλα. Ο καθε παικτης εχει τα εξης χαρακτηριστικα:

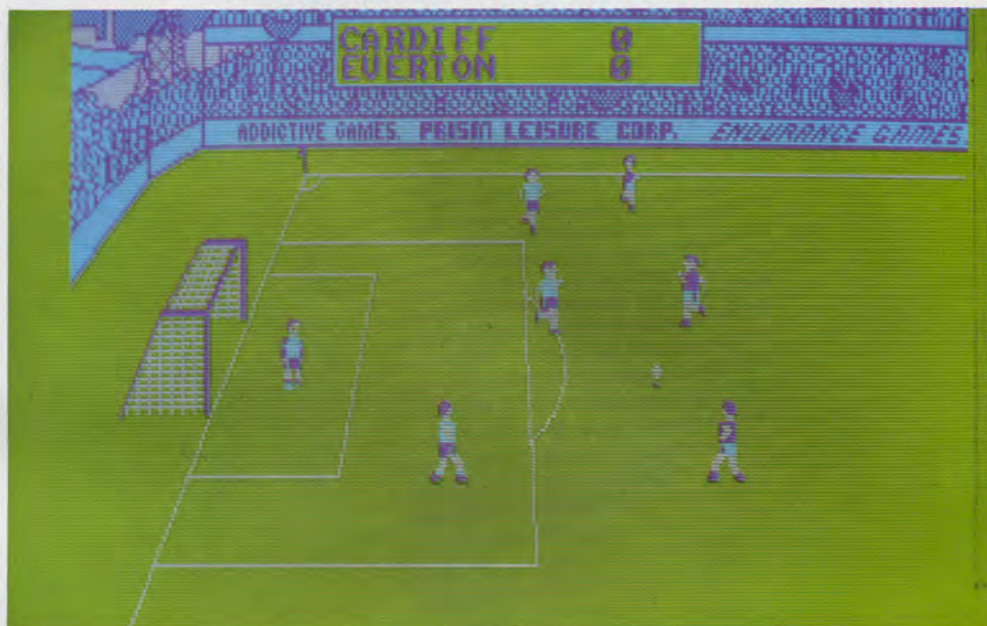
- Skill: Ικανοτητα του παικτη (απο 3 - 9). Προσοχη: αν βαλετε καποιον παικτη να παιξει σε αλλη θεση (πχ επιθεση, ενω ειναι αμυντικος), παιζει με ικανοτητα 2.

- Fitness: Η φυσικη κατασταση (απο 0 - 100). Η κατασταση του παικτη μειωνεται οσο αγωνιζεται, φροντιστε λοιπον να τους εναλλασσετε ποτε-ποτε. Οσο ο παικτης ξεκουραζεται στον παγκο, αναπληρωνει ενα μερος της. Αν η κατασταση πεσει κατω απο 50, ο παικτης δεν μπορει να παιξει.

- Position: Η θεση του παικτη, ως εξης: G=Τερματοφυλακας, D=αμυνα, M=κεντρο και A=επιθεση.

- Value: Η αξια του παικτη (απο 30.000 - 360.000 λιρες) αναλογα με την ικανοτητα του και την κατηγορια στην οποια αγωνιζεται η ομαδα. Η τιμη αυτη χρησιμοποιειται στην αγοραπωλησια των παικτων.

Μολις καθορισουμε την συνθεση της ομαδας, μπορουμε να ορισουμε και δυο αναπληρωματικους παικτες. Στο τελος του ημιχρονου μπορουμε να αντικαταστησουμε καποιον παικτη με εναν απο τους αναπληρωματικους, αν χρειασται. Μετα απο αυτο, ειμαστε ετοιμοι να παρακολουθησουμε τον αγωνα, με real-time δραση. Οπως αναφερα και προηγουμενως, τα γραφικα του παιχνιδιου εχουν



βελτιωθεί σημαντικα. Οι παικτες τρεχουν σε τρισδιαστατο γηπεδο, η μπαλλα ανυψωνεται στις ψηλες πασες, και ο τερματοφυλακας κανει μπλονζον στα σουτ. Ομορφη λεπομερεια στο παιχνιδι ειναι η επαναληψη των γκολ, οπου αλλαζει η θεση της καμερας (παρακολουθουμε την φαση απο την μερια του τυπου, ενω στην οθονη φαινονται τα σηματα του BBC1, BBC2, ITV κλπ). Επισης, τωρα βλεπουμε μετα απο καθε γκολ το ονομα του σκορερ. Γενικα ο αγωνας ειναι πολυ ενδιαφερων και εχει αρκετη αγωνια (πολυ περισσοτερο απο το παλιο FOOTBALL MANAGER). Ειναι σημαντικη η παρακολουθηση του; ακομη, για να δουμε την αποδοση των παικτων στις θεσεις που τους βαλαμε, καθως και της τακτικης που ακολουθησαμε σχετικα με τις πασες. Καλο ειναι να μην αλλαξετε απο την αρχη την τακτικη της ομαδας, μεχρι να παρακολουθησετε αρκετους αγωνες και εξοικειωθειτε με τον τροπο που γινονται οι ντριμπλες.

Το παιχνιδι συνεχιζεται για ολες τις ομαδες του πρωταθληματος, και, οσο αφορα τους αγωνες για τα κυπελλα, οσο μπορεσει να προχωρησει η ομαδα. Μολις τελειωσει η αγωνιστικη περιοδος, παιρνουμε την βαθμολογια μας και βλεπουμε αν αξιζουμε τιποτα σαν μανατζερ, η αν φαγαμε τζαμπα τις μερες μας πανω στον υπολογιστη!

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το FOOTBALL MANAGER εχει μεινει πια κλασσικο στην ιστορια των παιχνιδιων. Το FB2 εχει ολα τα στοιχεια του πρωτου, και πολλα παραπανω. Αν το πρωτο παιχνιδι δεν στεκεται σημερα απο αποψη γραφικων και παρουσιασης γενικοτερα, το νεο δεν υστερει καθολου σε αυτους τους τομεις. Ακομη περισσοτερο ομως, εχει βελτιωθεί πολυ στα βασικα σημεια που αναφερα προηγουμενως σχετικα με την τακτικη και ακριβη συνθεση της ομαδας καθως και την ρεαλιστικοτητα του παιχνιδιου. Μπορω να προβλεψω ενα πολυ καλο μελλον για αυτο το παιχνιδι. Το παιχνιδι μας παραχωρησε η Greek Software

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	5
ΥΠΟΘΕΣΗ	9
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9
ΣΥΝΟΛΟ	8

PHANTOM FIGHTER

Είσαι ο εκλεκτός. Αυτό είναι ένα τεστ για να σώσεις την ψυχή σου... και των άλλων που χάθηκαν πριν από σενα για τον ίδιο λόγο. Η πείρα και η σοφία είναι εξ' ίσου σημαντικά γι' αυτή την αποστολή όσο και η ικανότητα σου σαν πιλότος και πολεμιστής. Γιατί αυτή η αποστολή μπορεί να είναι η σημαντικότερη στη ζωή σου." Καπως έτσι τελειώνει η εισαγωγή αυτού του πολύ ωραίου και αρκετά δύσκολου arcade παιχνιδιού. Μια εισαγωγή που προσφέρεται μαζί με τις δισκετες και αποτελεί ένα αρκετά σπουδαίο μέρος του παιχνιδιού, μια και περιλαμβάνει μια αρκετά ενδιαφέρουσα και καλογραμμένη ιστορία η οποία έχει σκοπό της να 'ντυσει' το παιχνίδι δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα μυστηρίου, πράγμα που καταφέρνει πολύ καλά. Πέρα από αυτό, το βιβλιαράκι περιέχει φωτογραφίες από μικροφίλμ με τεχνικά χαρακτηριστικά των εξωγήινων διαστημοπλοίων, χωρίς όμως ουσιαστική σημασία στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Έτσι λοιπόν αφού διαβάσα την εισαγωγή και τις οδηγίες και αισθανθήκα αρκετά υπερηφανός με το γεγονός ότι ήμουνα ο ένας και εκλεκτός ανοίξα τον PC μου και φορτώσα το πρόγραμμα σύμφωνα με τις οδηγίες.

Βρεθήκα προ εκπλήξεως. Με πολύ ωραία γραφικά ήταν σχεδιασμένο ένα τοπίο εντελώς αποκοσμο, πράγμα που ταιριάζει απολύτως με την ατμόσφαιρα που δημιουργεί η εισαγωγή όπως αναφεραμε και παραπάνω. Η αποψη είναι καθετη προς το εδαφος και βλέπουμε το σκάφος μας από την πάνω πλευρά του. Το εδαφος κυλάει από κάτω μας με απίθανο ομαλό scrolling, πράγμα που δεν έχω ξανασυναντήσει σε παιχνίδι για PC. Το μόνο αρνητικό στοιχείο είναι ότι κινείται σχετικά αργά, πράγμα που προφανώς οφείλεται στον αργό 8088.

Και ενώ όλα δείχνουν ότι είναι υπό έλεγχο και αρχίζω να καταλαβαίνω γιατί με εκλεξαν, τότε ξαφνικά αρχισαν τα προβλήματα τα οποία σίγουρα ήταν πολύ διαφορετικά από αυτά που περιμένα να βρω. Ο ήχος στον οποίο δεν είχα δώσει προσοχή στην αρχή αρχισε να με πειραζει στα νευρα. Η μελωδία που ακουγεται είναι πολύ μικρή σε διάρκεια, εντονη σε συχνότητα και επαναλαμβάνεται συνεχώς μέχρι που τα νευρα σας θα γίνουν σμπαραλια. Απεγνωσμένα εψαξα στις οδηγίες να βρω πως σταματάει αλλά αδικά. Τελικά και μετά από επίπονες προσπάθειες

Φορματ: PC, AMIGA

Κατασκευαστής: MARTECH GAMES LTD



ανακαλύψα ότι αυτό επιτυγχάνεται πατώντας το Enter αν και μερικές φορές χρειαστήκε να το πατήσω τρεις και τεσσereis φορές για να λειτουργήσει. Όταν όμως το ξεπερασατε τότε θα αρχισετε πραγματικά να απολαμβάνετε το παιχνίδι. Οι λειτουργίες του είναι αρκετά απλές μια και ότι έχετε να κανετε είναι να κατευθυνετε το διαστημοπλοιο σας στις τεσσereis γνωστες κατευθυνσεις και να πυροβολατε. Στο βιβλιαράκι υπάρχει επίσης και ένας χαρτης που δείχνει την πορεία που υποτιθεται ότι ακολουθει το διαστημοπλοιο και στο εξωφύλλο από το κουτάκι που περιλαμβάνει τις δισκετες και τις οδηγίες υπάρχουν μερικές φωτογραφίες από διάφορα τοπία που υποσχονται πολλά. Έτσι το ενδιαφέρον σας δεν εστιάζεται μόνο στο ποσών ειδών διαφορετικά εχθρικά σκάφη έχει να σας παρουσιάσει το παιχνίδι αλλά και ποσα τοπία.

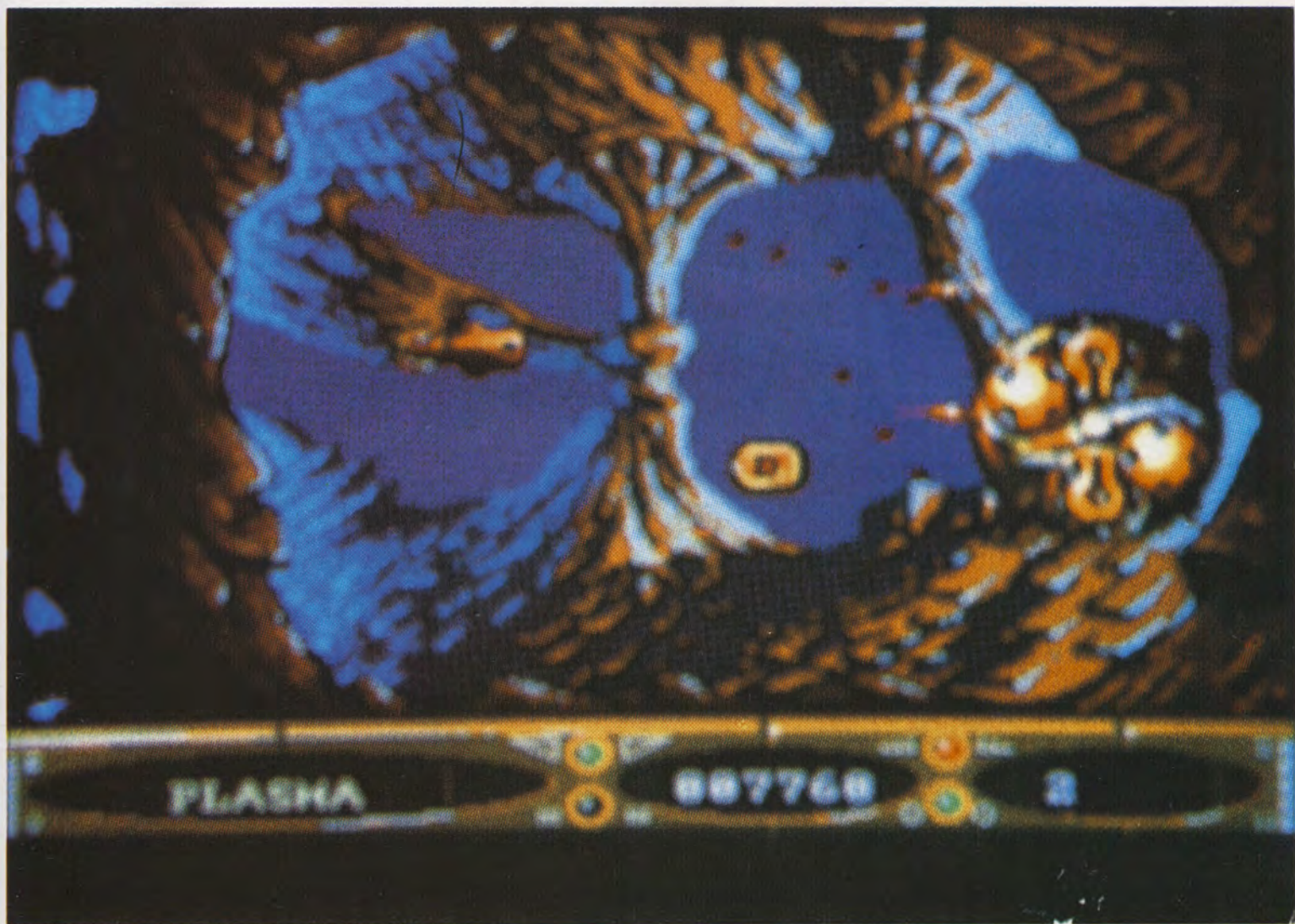
Λαμβανοντας υπ' όψη μας αυτό καθώς επίσης και το βαθμο δυσκολίας του φαίνεται ότι το παιχνίδι θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για αρκετό καιρο. Η υποθεση όπως ανέφερα και προηγουμένως είναι αρκετά απλή. Με

το δικό σας διαστημοπλοιο προσπαθείτε να εξολοθρευσατε όσο το δυνατόν περισσότερα εχθρικά και να διατηρηθείτε όσο περισσότερο μπορείτε ζωντανός. Το τελευταίο ιδιαίτερα είναι αρκετά δύσκολο να επιτευχθεί και γι' αυτό ξεκινάτε το παιχνίδι με δεκα ζωές. Αυτό συμβαίνει προφανώς γιατί αν υπήρχαν μόνο οι συνηθισμένες τρεις ζωές δεν θα προλαβαίνατε να χανετε. Υπάρχουν διάφορα εχθρικά διαστημοπλοία τα οποία η θα κινούνται και θα πυροβολατε αρκετά γρήγορα ώστε να μην προλαβαίνατε να τα αντιμετωπίσατε η θα είναι αρκετά και κατά πυκνά διαστήματα ώστε η μόνη σας ασχολία να είναι πως θα αποφύγετε τις βολές τους. Βεβαία σίγα θα συνηθίσατε αλλά μέχρι τότε θα παιδεύσατε πολύ.

Για βοήθεια σας υπάρχουν μερικά όπλα τα οποία μπορείτε να αποκτήσατε παίρνοντας διάφορες καψούλες που πεφτούν κατά καιρούς από τους εξωγήινους. Τα όπλα αυτά είναι εντεκα και είναι τα εξής:

1. Forward lasers. Αυτά είναι τα απλά λεζερ με τα οποία ξεκινάτε.

2. Diagonals. Εκτός από ευθείες βολές υπάρχουν και διαγωνίες.



3.Doubles. Διπλες βολες.

4.Trebles. Τριπλες βολες.

5.Homers. Πυραυλοι που κυνηγανε τον πιο κοντινο τους στοχο και δεν σταματانه μεχρι να τον χτυπησουνε.

6.Friends. Ενα οπλο το οποιο εκτοξευεται πεντε δευτερολεπτα αφου το σκαφος πυροβολησει. Πηγαίνει στο σημειο του στοχου, πυροβολαει και μετα εξαφανιζεται προχωροντας μπροστα.

7.Defender. Ενας μικρος δορυφορος που μενει διπλα στο διαστημοπλοιο και καταστρεφει οτι ακουμπησει. Και μερικα ακομα που δεν καταφερα να δω οπως

8.Sides 9.Sweeps 10.Multiple και 11.Whack.

Το καθε οπλο μπορει να χρησιμοποιηθει μονο ενα την φορα, οχι σε συνδυασμο με καποιο αλλο.

Οι πιστες, δηλαδη τα διαφορα τοπια απο τα οποια περναμε ειναι τα ακολουθα : 1.Sand storm (Αμμοθυελλα) 2.Volcano (Ηφαιστειο) 3.Crevasse (Ρωγμη) 4.Lunar surface (Σεληνειακη επιφανεια) και 5.Alien hanger (Στεκι εξωγηινων). Εγω δεν καταφερα να προχωρησω περα απο το πρωτο. Θελω να πιστευω οτι θα τα καταφερετε καλυτερα απο μενα.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Για να ολοκληρωσουμε, πιστευω οτι το PHANTOM FIGHTER ειναι ενα πολυ καλοφτιαγμενο καθαροαιμο shoot-them-up, κατι που δεν συνανταμε συχνα στο ρεπερτοριο των παιχνιδιων του PC (πραγμα που δεν μπορουμε να πουμε και για την AMIGA). Χαρακτηριστικα του ειναι τα πολυ καλα γραφικα κυριως οσο αφορα τα διαφορα τοπια και η ομαλοτητα του scrolling, κατι στο οποιο σιγουρα δεν ειμαστε συνηθισμενοι, σαν χρηστες PCs. Ειναι αρκετα γρηγορο ωστε να κραταει τα νευρα σας σε ενταση και με αρκετη ποικιλια για να κρατησει το ενδιαφερον σας καιρο.

Το μονο του μειονεκτημα ειναι η μονοτονη και δυνατη μουσικη του η οποια ομως δεν κοβει καθολου απο την ομορφια του παιχνιδιου οταν τήν σταματησετε. Ακομα ειναι σημαντικό να διαβασετε το βιβλιαρακι που προσφερεται μαζι γιατι αυτο κυριολεκτικα 'χιτζει' ολη την ατμοσφαιρα του παιχνιδιου.

Γενικα μπορουμε να πουμε οτι το PHANTOM FIGHTER ειναι καθαρα φτιαγμενο για τους λατρεις των arcade παιχνιδιων. Οι πιο τυχεροι απο εσας που εχουν την ευτυχια να ειναι χρηστες ενος 80286 ή 80386 θα ενθουσιαστουν περισσοτερο καθως θα μπορουν να πετανε με καποια ικανοποιητικη ταχυτητα . Αλλα πριν βιασσετε να χαρειτε θημηθειτε οτι υπαρχουν και οι εξωγηινοι οι οποιοι θα κινουνται επισης πιο γρηγορα .

Το προγραμμα μας παραχωρησε η Greek Software

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΙΑ	9
ΗΧΟΣ	5
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	7

H O T S H O T

Το HOTSHOT ανηκει στην κατηγορια των παιχνιδιων σαν το BREAK OUT, με ενα μπαλακι δηλαδη, που κοβει βολτες στην πιστα και τρωει τουβλακια. Η μαλλον, σχεδον ανηκει σε αυτη την κατηγορια, μιας και ενσωματωνει επισης αρκετα στοιχεια απο φλιππερ, και η υποθεση ξεφευγει απο τα γνωστα.!

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το HOTSHOT αναφερεται σε ενα φουτουριστικο σπορ για δυο παικτες. Η ιδεα ειναι η εξης: χρησιμοποιωντας ενα οπλο βαρυτητας (graviton gun κατα τον κατασκευαστη), ο καθε παικτης προσπαθει να ελκυσει μια μπαλλα (plasma ball) και να την εκτοξευσει σε διαφορα εμποδια οπως τουβλακια, ανακλαστηρες και διαφορα αλλα, σκοραροντας ποντους. Το πρωτοτυπο του παιχνιδιου, θα μου πειτε ομως, που ειναι σε αυτη την ιστορια;

Λοιπον πρωτα-πρωτα εχετε να αντιμετωπισετε καποιον αντιπαλο - αληθινο η τον υπολογιστη σας. Οι παικτες παιζουν ταυτοχρονα στην οθονη, ο καθενας στο δικο του μισο μερος. Τα δυο τμηματα ομως επικοινωνουν στη μεση (τουλαχιστον στην πρωτη πιστα) και η μπαλα περνα απο το ενα στο αλλο. Προσεξτε ομως: η μπαλα ειναι θανατηφορα και αν δεν την πιασετε με την ακρη του οπλου σας, τοτε ... μπουμ! Το παιχνιδι ειναι αρκετα απλο και δεν απαιτει πολλους χειρισμους. Στην πραγματικοτητα, παιζεται με 3 πληκτρα για τον καθε παικτη (η joystick, αν εχετε). Οι κινήσεις ειναι οι εξης: αριστερα-δεξια κινει τον χαρακτηρα μας στην οθονη (περπατωντας η χοροπηδωντας), ταυτοχρονα με FIRE κατευθυνουμε το Graviton gun προς την διευθυνση της μπαλλας, ενω με συνεchas πατημα του FIRE την ελκυουμε προς το οπλο μας - με δευτερο FIRE την εξαπολυουμε στον στοχο. Ο χρονος που μπορουμε να την κρατησουμε, ομως, ειναι περιορισμενος, γιατι μετα απο λιγο μας ανατιναζει (πολυ επικινδυνες μπαλλες αυτες - αληθεια, τι σοι πραγμα ειναι αυτο το πλασμα που υποτιθεται οτι τις φτιαχνουνε;)

Το καλο της υποθεσης ειναι οτι παντα παιζουμε εναντια σε αντιπαλο, οποτε αυξανει το ενδιαφερον του παιχνιδιου. Στην πρωτη πιστα πρεπει να σημειωσουμε 1000 ποντους για να φτασουμε στο επιπεδο με το bonus, και

Φορματ: PC, ST, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD

Κατασκευαστης: ADDICTIVE



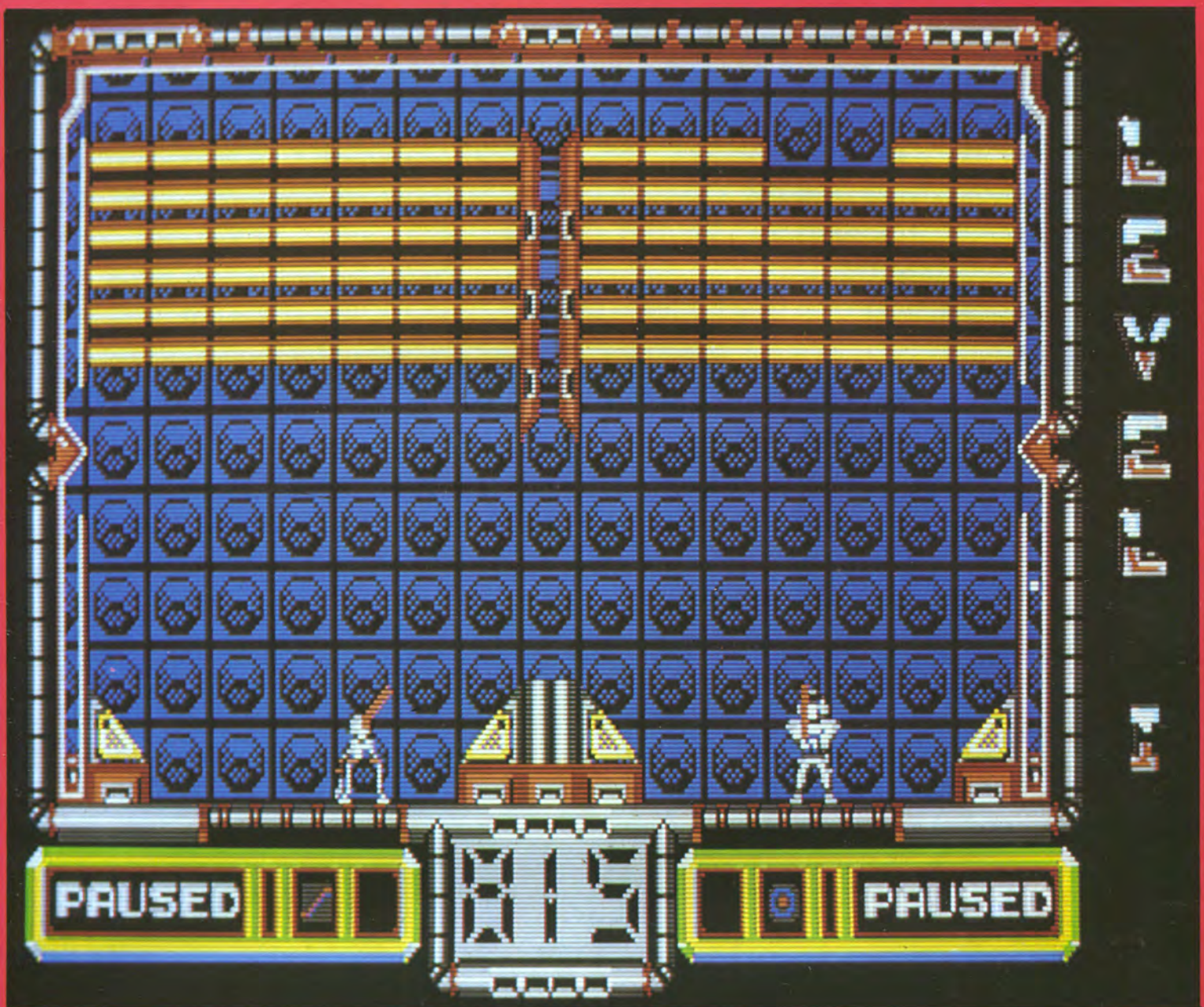
4000 για να προχωρησουμε στην επομενη. Σε αυτο το επιπεδο εχουμε απεριοριστες ζωες. Παιζουμε μονο εναντια στον χρονο - και τον αντιπαλο, βεβαια, που μπορει να μας ταλαιπωρησει αρκετα: ειτε κρατωντας την μπαλλα συνεchas ειναι μερια του (οποτε δεν μπορουμε να σταυρωσουμε ποντο), ειτε χτυπωντας τους πανω-πανω στοχους, οποτε αρχιζει και κινειται το δαπεδο κατω απο τα ποδια μας και δυσκολευει αρκετα το πιασιμο της μπαλλας.

Στην δευτερη πιστα εχουμε το αντιθετο: περιορισμενες ζωες αλλα κανενα χρονικο οριο. Για να προχωρησουμε στο bonus θελουμε 15000 ποντους, και για να βγαλουμε την πιστα 20000 (πραγμα καθολου ευκολο). Απο την τριτη πιστα και πανω αυξανει κι αλλο η δυσκολια του παιχνιδιου. Στην τεταρτη προσπαθουμε να κανουμε ηλεκτροσοκ στον αντιπαλο, τρωγοντας τα τουβλακια του, ενω στην πεμπτη προσπαθουμε να τον εξαφανισουμε οδηγωντας τον σε μια μαυρη τρυπα (και αυτος το ιδιο, βεβαια).

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Η υποθεση του παιχνιδιου ειναι αρκετα απλη. Παρολες τις διαφορετικες πιστες, το παιχνιδι ειναι το ιδιο: προσπαθουμε να τραβηξουμε την μπαλλα με το οπλο και να την στείλουμε σε στοχους ή πανω στον αντιπαλο οταν δε την περιμενει, για να τον στείλουμε σε τοπους χλοερους. Αυτο που μετρα σε τετοιου ειδους παιχνιδια ειναι τα γραφικα, η δραση και το ποσο δυσκολο ειναι ωστε να κρατα το ενδιαφερον. Ας ξεκινήσουμε λοιπον απο την αρχη:

Τα γραφικα ειναι αρκετα καλα, και η ολη παρουσιαση του παιχνιδιου πολυ προσεγγμενη. Απο ηχους εχουμε μερικους, καθως και μουσικη στην αρχη καθε παιχνιδιου. Το μονο κακο ειναι οτι δεν κλεινει - αν την ακουσετε μαλιστα δυο-τρεις φορες θα προτιμουσατε να μην εχει καθολου μουσικη (τουλαχιστον στο PC που το επαιξα-φανταζομαι στην Amiga ή το Atari δεν θα υπαρχει τετοιο προβλημα).



Απο κει και περα, η ταχυτητα του παιχνιδιου ειναι ικανοποιητικη: ουτε αργη ωστε να βαρεθειτε, ουτε πολυ γρηγορη ωστε να μην προλαβαινετε την μπαλλα.

Σημαντικο επισης ειναι και το εξης: οι πιστες δεν ειναι καθολου ευκολες, απο την δευτερη και μετα. Αυτο συντελει πολυ στο να κρατα το ενδιαφερον του παιχνιδιου, καθως και το γεγονος οτι ειναι αρκετα διαφορετικες μεταξυ τους. Θα ηταν καλυτερα μονο να μπορουσε να ξεκινα το παιχνιδι απο καποια πιστα και οχι παντα απο την πρωτη. Ειναι αρκετα κουραστικο να πρεπει να βγαλουμε ολες τις πιστες με τα επιπεδα bonus για να μπορεσουμε να συνεχισουμε σε αυτη που χασαμε (να μην πω και για την ωρα που χρειαζεται να καταναλωσουμε).

Αν και δεν του φαινετα με την πρωτη ματια, το HOTSHOT ειναι παιχνιδι που κρατα το ενδιαφερον. Αρκει μονο να μαθετε να κουμανταρετε σωστα το οπλο βαρυτητας, πραγμα οχι τοσο ευκολο στην αρχη. Απο κει και περα, σημασια εχει και η ικανοτητα του αντιπαλου. Ορισμενοι απο οσους προτεινει ο υπολογιστης ειναι αρκετα δυσκολοι - πιο ωραιο ειναι ομως να παιζετε με ζωντανο αντιπαλο (οπως γινεται συνηθως).

Συνολικα, το HOTSHOT δεν ειναι απο τα παιχνιδια που ξεχωριζουν, αλλα θα σας κρατησει αρκετο καιρο το ενδιαφερον μεχρι να βγαλετε ολες τις πιστες. Αν σας αρεσουν τα παιχνιδια με μπαλακια, εχει αρκετα να προσφερει ωστε να το βαλετε στην συλλογη σας. Αν οχι, σιγουρα δεν

προκειται να σας αλλαξει γνωμη.

Το παιχνιδι αντιπροσωπευεται απο την Greek Software απ' ουπου και το βρηκαμε για την παρουσιαση.

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	6
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	6
ΣΥΝΟΛΟ	7

AIRBORNE RANGER

Υπάρχουν, όπως πολύ καλά γνωρίζετε, παιχνίδια και παιχνίδια που έχουν θέμα παραπλησιο και το μόνο στοιχείο που βοηθάει κάποιον να τα

Φορματ: PC, ST, AMIGA, AMSTRAD

Κατασκευαστής: MICROPROSE



ξεχωρίζει είναι η πείρα της κατασκευαστικής εταιρείας που ξέρει πως και τι θα τονίσει αλλά και που θα δώσει ιδιαίτερη προσοχή.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με ένα "δολοφονικό" παιχνίδι που σκοπός μας είναι να εκτελέσουμε κάποια αποστολή μέσα σε εχθρική περιοχή αφού περάσουμε από διάφορες παγίδες και σκοτώσουμε μπουλίκους κακούς.

Το Airborne Ranger το παίρνουμε σε μια δισκέτα 5.25" των 360KB, κλειδωμένη "μέχρι τα αυτιά". Για να είμαστε πιο σαφείς, η δισκέτα έχει κάποιο είδος soft ware κλειδώματος, αλλά σαν να μην φτάνει αυτό (που σημαίνει ότι το drive πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση) μέσα στο πρόγραμμα έχει ένα τεστ με σύμβολα

που υπάρχουν, φυσικά, στο εγχειρίδιο.

TA MENU

Στην αρχή μπορούμε να επιλέξουμε τον τύπο της οθόνης που προκειται να τρεξουμε το παιχνίδι, όπου περιλαμβάνονται κάρτες τύπου CGA, Tandy, EGA, MCGA και (με αρκετή εκπλήξη το παρατηρήσαμε) Hercules. Στην περίπτωση της Hercules δεν βλέπουμε το παιχνίδι με καλύτερα γραφικά αλλά απλά γίνεται μια εξομοίωση της CGA από το ίδιο το παιχνίδι (αλλά από καθόλου, κάτι είναι και αυτό).

Στη συνέχεια μπορούμε να διαλέξουμε αν θα παίξουμε με joystick ή με περιστροφικές κινήσεις από το

πληκτρολόγιο, ή με κατευθυντήριες κινήσεις από το πληκτρολόγιο. Η έννοια της περιστροφής και της κατευθύνσης μπάινει γιατί το παιχνίδι εξελίσσεται σε τρισδιάστατη φάση και έτσι μπορούμε να διαλέξουμε αν θα κινουμαστε με περιστροφή γύρω από τον εαυτό μας προχωρώντας προς τα εκεί που κοιτάμε ή θα κινουμαστε προς τα εκεί που πατάμε το βελάκι. Πάντως αν δεν έχετε συνηθίσει τις περιστροφικές κινήσεις, καλό είναι να παίξετε με τις κατευθυντήριες.

Το παιχνίδι, έπιτελους, ξεκινάει κάπου εδώ ή τουλάχιστον έτσι θέλουμε να πιστευουμε (τι γίνανε τα παιχνίδια που όταν φορτώνει το πρόγραμμα, πατούσες ένα πληκτρο και ξεκινούσε αμέσως;). Στη συνέχεια πρέπει να επιλέξουμε αν θα παίξουμε για εξάσκηση ή κανονικά. Κατόπιν πρέπει



να καθορίσουμε ποια αποστολή θα εκτελέσουμε (έχει καμία δεκαρία που θα δούμε παρακάτω), να απαντήσουμε σωστά στην ερώτηση "ποιο από τα εξί σύμβολα που βλέπετε στην οθόνη αντιστοιχεί στο μεταλλίο Ψ;", να επιλέξουμε τα όπλα που θα κουβαλήσουμε μαζί μας και να ξεκινήσουμε το παιχνίδι.

Οι αποστολές που είναι στη διάθεσή μας περιλαμβάνουν την καταστροφή μιας εχθρικής αποθήκης πυρομαχικών, την κλοπή ενός βιβλίου κρυπτογραφικών μηνυμάτων, την καταστροφή ενός εχθρικού αεροσκάφους, τη σύλληψη ενός αξιωματικού του εχθρού, την καταστροφή ενός σωλήνα τροφοδοσίας καυσίμων, την ανατίναξη ενός ραντάρ, την καταστροφή ενός πεδίου εκτοξεύσεως πυραύλων, την απελευθέρωση ενός στρατοπέδου αιχμαλτών πολέμου, τη φωτογράφιση ενός πειραματικού αεροσκάφους, την απελευθέρωση ομηρών, τη δημιουργία

αντιπερισπασμού, το σάμποταζ και τέλος την πλήρη εξάρθρωση ενός εχθρικού αεροδρομίου με τα μαχητικά και το προσωπικό του.

Μόλις επιλέξουμε μια αποστολή μπορούμε να διαφοροποιήσουμε το επίπεδο δυσκολίας στο οποίο βρίσκεται (από 1-9), παίρνουμε μια σύντομη περιληψη του σκοπού της αποστολής που επιλέξαμε, απαντάμε στην ερώτηση για το μεταλλίο και επιλέγουμε τα όπλα που θα πάρουμε μαζί μας. Στη διάθεσή μας βρίσκονται γεμιστήρες για το αυτόματο όπλο, κουτιά πρώτων βοηθειών, χειροβομβίδες, εκρηκτικά και μερικά άλλα απαραίτητα για την εκπλήρωση της αποστολής.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και κερδίζουν με την πρώτη τον παίκτη, αλλά ο ήχος

περιορίζεται αυστηρά στα απαραίτητα. Πάντως το παιχνίδι δεν είναι ασχημό και σε κρατάει χωρίς κουραση αρκετά μπροστά του. Οι φανατικοί του είδους θα το λατρεύουν, οι υπολοίποι θα το διασκεδάσουν. Το παιχνίδι το πήραμε για την παρουσίαση από το Computer Market.

Θ.Κ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	5
ΥΠΟΘΕΣΗ	6
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	7

OPERATION NEPTUNE

Υποβρυχιο κολυμπι ξερετε; Αν απαντησετε ναι εχει καλως, αν απαντησετε οχι μαλλον ηρθε ο καιρος να μαθετε! Ομως δεν προκειται να πατε για ψαρεμα τσιπουρας ή χταποδιου, αλλα για να σκοτωσετε τους σατανικους μισθφορους του κυριου Μινγκ και να καταστεψετε τις υποθαλασσιες βασεις του. Βεβαια ολα αυτα δε συμβαινουν στα αληθεια αλλα στο καινουργιο παιχνιδι της γαλλικης Infogrames.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υποθεση ειναι αρκετα περιπλοκη και θα χρειαστειτε πολλες ωρες συνεχους παιχνιδιου για να επιτυχετε ικανοποιητικα αποτελεσματα. Παρ' ολα αυτα η σχεδιαση του παιχνιδιου εγγυαται οτι δεν προκειται να βαρεθειτε πριν εξοντωσετε τελειως το σατανικο κυριο Μινγκ.

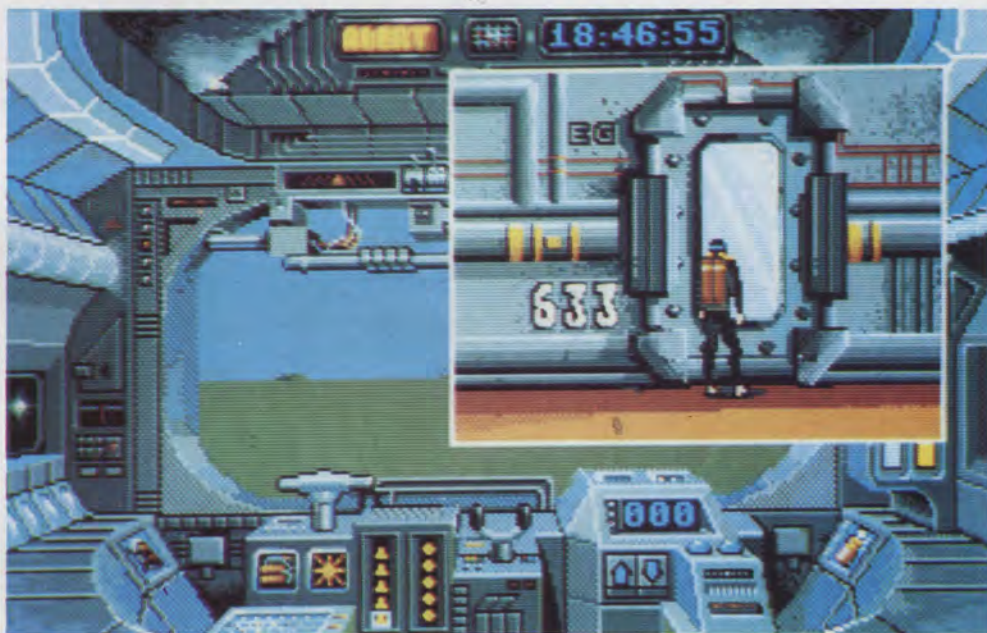
Ο κακος αυτος κυριος εχει βαλει σκοπο της ζωης του να καταστρεψει ολες τις υποθαλασσιες βασεις του ελευθερου κοσμου και να χτισει δικες του ετσι ωστε σταδιακα να κυριαρχησει αυτος. Εμεις εχουμε στη διαθεση μας ενα υπερσυγχρονο βαθυσκαφος εξοπλισμενο με ισχυρα οπλα και προπαντως με τη δυναμη και την αντοχη μας.

Το παιχνιδι κυκλοφορει στην εκδοση για PC σε δυο δισκετες 5.25" των 360KB και ειναι κλειδωμενο. Τα δε κλειδωματα της Infogrames μπορει να αποδειχτουν και καταστροφικα γιατι χρειαστηκε να αλλαξω δυο υπολογιστες για να μπορεσει να διαβαστει η κλειδωμενη δισκετα. Τελικα καταφερα και μπηκα στο προγραμμα, ευτυχως, οπου εντυπωσιαστηκε αρκετα.

Το παιχνιδι υποστηριζει καρτες CGA και EGA. Μολις φορτωθει το παιχνιδι δεν εμφανιζονται τιτλοι ή καποια στατικη οθονη, αλλα ενα τοπιο θαλασσας οπου δυο αεροπλανα αφηνουν απο εναν αλεξιπτωτιστη καπου στο βαθος του οριζοντα. Σιγα σιγα οι φιγουρες πλησιαζουν και βλεπουμε τον ηρωα πανω σε ενα Jetbike (εκεινα τα γνωστα θαλασσια μηχανακια) και εναν αντιπαλο, οπου προσπαθει ο ενας να γκρεμισει τον αλλο απο το μηχανακι με δυνατες κλωτσιες. Μολις ολοκληρωσουμε το αρκετα ευκολο αυτο εργο, εμφανιζεται το υποβρυχιο μας και τοτε ξεκινουν οι τιτλοι του παιχνιδιου.

Φορματ: PC, ST, AMIGA

Κατασκευαστης: INFOGRAMES



Το βαθυσκαφος μας ειναι εξοπλισμενο με πολλες δυνατοτητες που θα μας επιτρεψουν να νικησουμε τους αντιπαλους μας. Η οθονη που εμφανιζεται μπροστα μας περιλαμβανει το κοκπιτ ενος υποβρυχιου. Με τα βελη του πληκτρολογιου (ή με το ποντικι ή το Joystick) προχωραμε προς τα εμπρος, σταματαμε και περιστρεφομαστε δεξια αριστερα. Στην οθονη του υποβρυχιου, πλεον, βλεπουμε το βυθο οπου εχουμε να αντιμετωπισουμε ανωμαλιες του βυθου και ναρκες. Σκοπος μας ειναι να βρουμε τις βασεις του Μινγκ και να τις καταστρεψουμε. Για να το κανουμε αυτο υπαρχουν δυο τροποι.

Μπορουμε να παμε πανω απο μια βαση και να τη βομβαρδισουμε με τα οπλα που διαθετει το υποβρυχιο μας ή (που ειναι και το καλυτερο) να βρουμε τα σημεια που συνδεεται με αλλες βασεις και να βγουμε εξω με στολη δυτη οπου θα τοποθετησουμε βομβα και θα καταστρεψουμε τα σημεια αυτα ωστε η βαση να μην τροφοδοτειται πλεον απο ενεργεια και να εξαφανιστει. Για να εξαφανιστει μια βαση πρεπει να καταστρεψουμε ολα τα σημεια με τα οποια συνδεεται με αλλες βασεις.

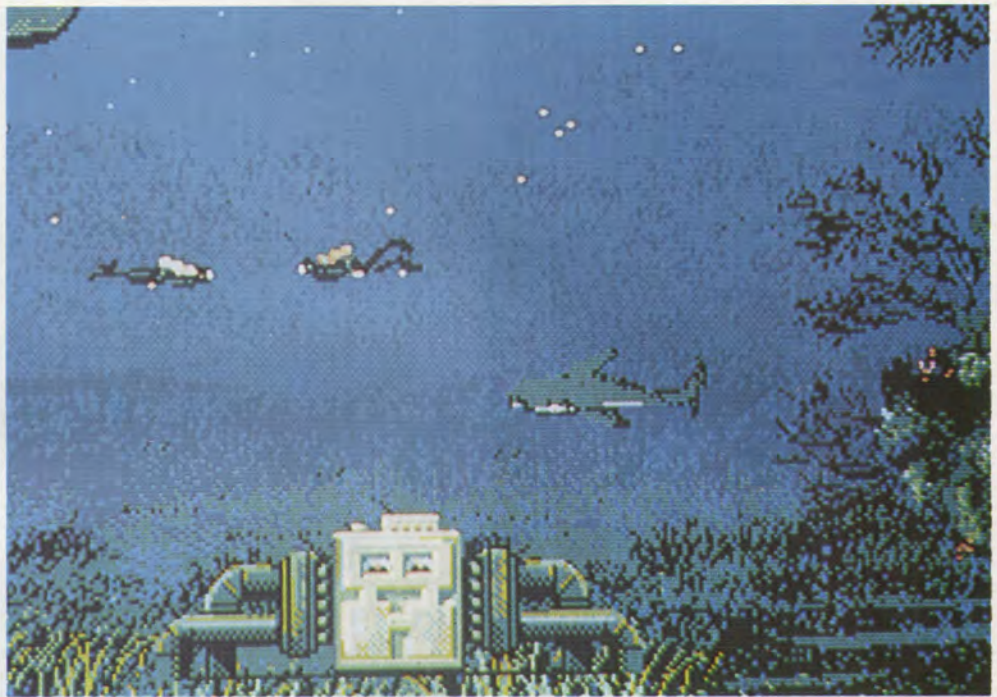
Μεσα στο βαθυσκαφος πατωντας το enter βγαίνει ενας δρομεας που μας επιτρεπει να διαλεξουμε τις δυνατοτητες του σκαφους. Σε αυτες περιλαμβανεται μια πυξιδα για να μπορουμε να βρισκουμε την πορεια μας (οταν δεν ταξιδευουμε με αυτοματο πιλοτο), ενα ρολοι για να ξερουμε ποσος χρονος εχει περασει απο την αρχη της αποστολης μας, ενα ρανταρ που μας προειδοποιει για το ειδος του κινδυνου που πλησιαζουμε, εκτοξευτη βομβων (εχουμε στη διαθεση μας μονο πεντε και δεν ενδεικνυται να τις εκτοξευουμε απο το σκαφος γιατι παρασυρονται απο το ρευμα και δεν βρισκουν το στοχο τους), εκτοξευτη δολωματατων (αυτα λειτουργουν για τρια λεπτα και παρασυρουν τον εχθρο στο σημειο που τα αφηνουμε, νομιζοντας πως ειμαστε εμεις, και απο αυτα εχουμε πεντε).

Ενα απο τα βασικα σημεια που αξιζει στο σκαφος μας ειναι ο χαρτης. Σε αυτον βλεπουμε τις φιλικες βασεις οπου μπορουμε να ανεφοδιαζομαστε, τις εχθρικες βασεις και τους κομβους ανταλλαγης ενεργειας που πρεπει να καταστρεψουμε, τους στολους εχθρικων σκαφων και τις βομβες ή τα δολωματα που εχουμε τοποθετησει.

Για κάθε ένα από αυτά τα σημεία μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες για τη δυναμική του και την κατάσταση του ενώ βλέπουμε που βρίσκονται σε σχέση με την τρέχουσα θέση μας. Υπάρχει και ένας αυτόματος πιλότος με τον οποίο μπορούμε να επιλέξουμε ένα σημείο στο χάρτη και να μας εκεί.

Αλλά χαρακτηριστικά του βαθυκαφούς είναι η δυνατότητα να βγούμε με στολή δυτή που περιλαμβάνει προωθητικό κινητήρα για τις πειπτώσεις που συναντιόμαστε με εχθρικούς στολούς. Τότε βλέπουμε πάνω δεξιά στην οθόνη τον ήρωα να πηγαινει στο θάλαμο αποσυμπίεσης, να μπαίνει μέσα και να εξαφανίζεται στο βυθό. Κατόπιν έχουμε την εικόνα του βυθού και μπορούμε να παίξουμε ένα καλοστημένο arcade με αντιπαλούς τα σκαφη του εχθρικού στόλου. Αυτά είναι τριών ειδών. Τα μαχητικά που είναι εξήκαστα φορές και έχουν σαν σκοπό της ζωής τους να μας βρουν και να μας καταστρέψουν, τα αμυντικά, που είναι τεσσέρα και φυλανε τις εχθρικές βάσεις και τα σκαφη εργατών που είναι δυο κάθε φορά και έχουν μονο σκοπο της ζωής τους να χιτίζουν νεες βάσεις.

Σε ένα σημείο της οθόνης του σκαφους μας βλέπουμε το επίπεδο της ενεργειας και του οξυγονου που μας έχει μεινει ακομα. Αν καποιο απο αυτά τελειωσει τοτε έχουμε χασει. Φυσικα ανεφοδιαζομαστε σε οποιαδηποτε φιλικη βάση, τοσο σε καυσιμα και ενεργεια οσο και σε πολεμοφοδια. Τελευταια δυνατοτητα του βαθυκαφους είναι η καταδυση με απλη στολη δυτή, για να τοποθετησουμε μια βομβα σε κομβο



ανταλλαγής ενεργειας. Βγαινοντας εξω βρισκομαστε αντιμετωποι με γιγαντιαια καλαμαρια, αιμοβορους καρχαριες και αιμοδιψεις αντιπαλους δυτες.

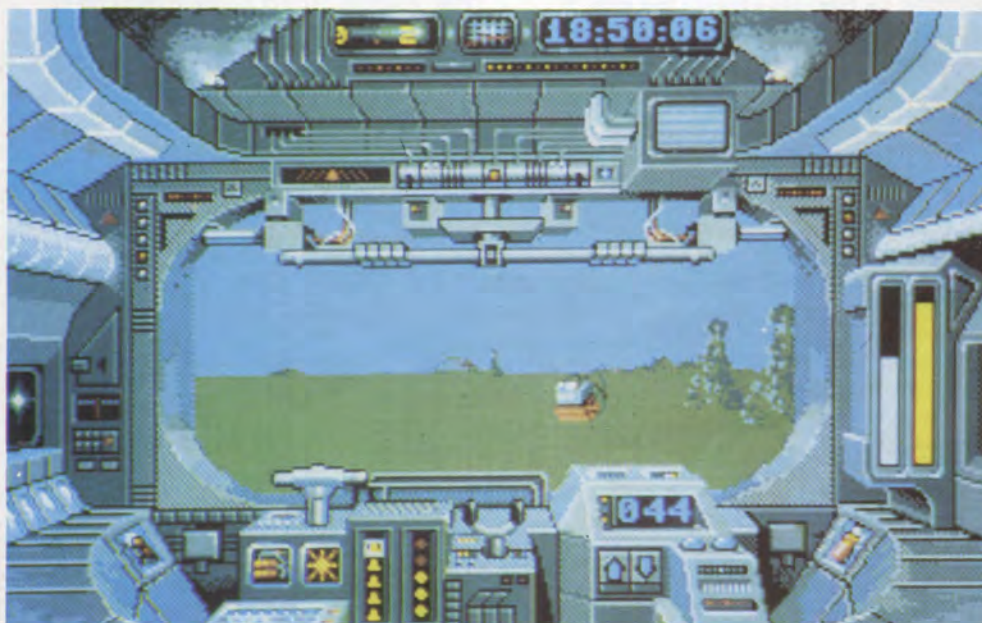
ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το παιχνιδι δε θα μπορούσαμε να το καταταξομε σε καποια συγκεκριμενη κατηγορια, αφου συνδυαζει χαρακτηριστικα στρατηγικης, arcade action και υποβρυχιας μαχης. Μαλιστα καθε φορα που καταστρεφουμε μια

βάση του Μινγκ ή που δημιουργει εκείνος μια καινούργια, εμφανίζεται στην οθόνη μας το πρόσωπο του, αχνο στην αρχή και σχηματίζεται σιγά σιγά κάθε φορά που συμβαίνει κάτι τέτοιο.

Στο παιχνίδι υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας, στο πρώτο θα μαθετε καλά όλες τις τεχνικές που χρειαζονται για να κερδιζετε και στο τρίτο θα αποδειξετε πραγματικά τι αξίζετε. Υπάρχει και δυνατότητα να σώσουμε ένα παιχνίδι στο σημείο που βρισκομαστε και να το ξανακαλέσουμε αργότερα από εκείνο ακριβώς το σημείο. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά εντυπωσιακά και ο ήχος που το συνοδεύει είναι σε ανώτερα του μετρίου επίπεδα. Πολύ καλός είναι ο σκοπός της εισαγωγής, είναι από εκείνους που μπορεί να σου μείνουν και να μουντράς στο δρόμο σα "βαρεμένος", όπως και πολύ καλές είναι οι οθόνες της νίκης ή της ήττας. Το παιχνίδι το πήραμε από την Arcade Ltd

Θ.Κ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

FIENDISH FREDDY

Καθε φορά που ξεκινάω τη στήλη για την παρουσίαση παιχνιδιών παρακαλώ να μου έχουν έρθει παιχνίδια για την Amiga. Πολλές εξηγήσεις, μάλλον, δεν χρειάζεται να σας δώσω για αυτό. Όταν έρχεται το παιχνίδι στα χέρια μου παρακαλώ να μου έρθει η επιφοίτηση του Αγίου Πνεύματος, για να μπορέσω να ξεκινήσω την παρουσίαση καπως πρωτοτυπα. Για το συγκεκριμένο παιχνίδι όμως οι όροι αναστραφθηκαν.

Το παιχνίδι είναι το κάτι άλλο (και για αυτό δεν ήθελα να το αποχωριστώ) και η υποθεση του είναι τόσο πρωτοτυπη που δεν χρειαστηκε να σκεφτώ καθόλου για το πως θα πρωτοτυπήσω. Το παιχνίδι είναι απο μόνο του μια φοβερη πρωτοτυπια. Και αρχίζουμε απο το ονομα του. Για οσους δεν ξερουν τι σημαίνει η λεξη Fiendish, δεν έχουν παρα να ανοίξουν ενα λεξικο, για τους υπολοιπους θα πουμε οτι σημαίνει "διαβολικος" (αφου το ξερουν δε χρειαζεται να τους παιδευουμε). "Διαβολικος Φρεντυ" (καμια σχεση με το Φρεντυ Κρουγκερ του Εφιαλτη στο δρομο με τις λευκες) είναι ο τίτλος του παιχνιδιου και εχει να κανει με ενα τσιρκο. Ναι, ναι καλα διαβασατε, με ενα τσιρκο.

Σε αντιθετη περιπτωση ο τίτλος θα ηταν λιγο πιο αιμοβορος οπωςκατα καιρους ακουμε: ο εξολοθρευτης, ο σκοτωστρας, επιχειρηση αυτοκτονιας, αποστολη εκκαθαριση, βαρατε τους κι ας κλαινε, ο θανατος σου η ζωη μου, τουρμπο-εξτρα-σουπερ-σπεσιαλ καλογερος και τσσα αλλα. Ομως εδω εχουμε να κανουμε με εναν κλοουν. Εναν κλοουν που δεν είναι και τόσο

Φορματ: PC,ST,AMIGA

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MINDSCAPE



αθωος αφου κανει τα αδυνατα δυνατα για να χασουμε.

Δημιουργος του νεου αυτου παιχνιδιου για την Amiga (ναι το ειδα σε Amiga, αλλα κυκλοφορει και για τους αλλους υπολογιστες, οπως θα διαβασατε στην αρχη) είναι η Mindscape. Επικεφαλής της ομαδας που εγραψε το Fiendish Freddy για την Amiga είναι ο πασιγνωστος, απο δυο παλιότερα παιχνιδια, Chris Gray. Ο ανθρωπος αυτος δημιουρησε το

μοναδικο Infiltrator και το smash hit Boulderdash.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Ας ξεκινήσουμε όμως με την ιστορία του παιχνιδιου. Το τσιρκο "Big Top O' Fun" είναι ενα απο τα μεγαλυτερα του κοσμου, αλλα κινδυνευει να μην ξαναδωσει καμια αλλη παρασταση. Καποιοι τραπεζιτες εχουν δανεισει στο τσιρκο 10.000 λιρες και τις θελουν πισω αποψε, αν τα χρηματα δεν επιστραφουν το τσιρκο θα κλεισει.

Εδω ερχεστε εσεις! Παιρνοντας μερος σε εξι παραστασεις μπορειτε να κερδισετε αρκετα χρηματα για το τσιρκο, ωστε να πληρωσει το χρεος του. Τα πραγματα δεν είναι και τόσο απλα, αφου δεν εχετε καμια προηγουμενη εμπειρια σε νομερα τσιρκου και μερικα απο αυτα είναι πολυ δυσκολα. Τα πραγματα δυσκολευουν αφου ενας απο τους κλοουν του τσιρκου εχει περασει στο αντιπαλο στρατοπεδο και θα κανει οτι μπορει για να καταστρεψει τα νομερα σας. Εχει μαλιστα και προσωπικα συμφεροντα, αφου του εχουν υποσχεθει οτι θα γινει διευθυντης ενος μεγαλου εμπορικου κεντρου που θα χτιστει στη θεση του τσιρκου.

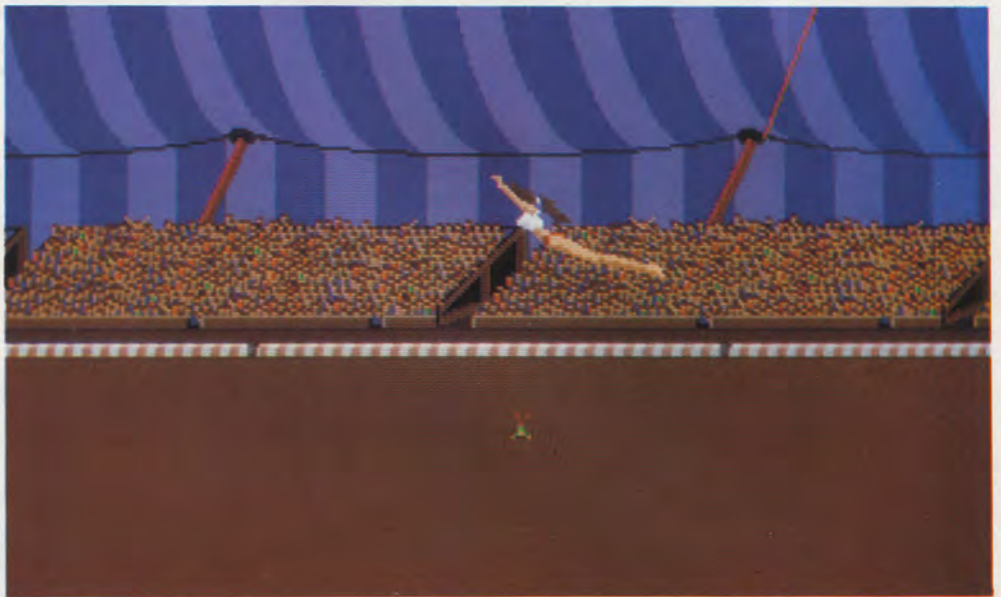


Μεχρι πεντε παικτες μπορούν να σας βοηθησουν να σωσετε το τσιρκο, αλλα εξαιτιας του τελικου σκοπου η διασκεδαση παραμενει η ιδια και αν προσπαθησετε μονος σας. Καθε ενα απο τα νομερα εχει το δικο του ρυθμο και φορτωνετε ξεχωριστα. Πραγμα που σημαινει οτι ολα καλα αν εχετε δυο drives, ενω με ενα τα πραγματα γινονται λιγο εκνευριστικα.

Η πρωτη παρασταση περιλαμβανει βουτια απο μεγαλο υψος σε εναν κουβα. Εχετε στον ελεγκο σας εναν μωδη βουτηχτη που πηδαει απο μεγαλο υψος και προσπαθει να πεσει μεσα σε εναν σχετικα μικρο κουβα. Κατα την πτωση του παιρνει οκτω διαφορετικες και γελοιες ποζες.

Η ταχυδακτυλουργια σας θελει πανω σε ενα ποδηλατο με μια ροδα να προσπαθειτε να κανετε το κολπο της περιστροφης αντικειμενων στον αερα. Οι ακροβασιες επιβαλλουν καλο συγχρονισμο και γερα νευρα. Στο νομερο με τα μαχαιρια πρεπει να πετυχετε τα μπαλονια που ειναι τοποθετημενα σε εναν περιστρεφομενο τροχο, αν αυτο σας φαινεται απλο που να δειτε και την κοπελα που ειναι δεμενη πανω σε αυτον τον τροχο και βγαζει αναρθρες κραυγες καθε φορα που την περνате για μπαλονι. Τελευταια ειναι το νομερο του τεντωμενου σχοινιου και του ανθρωπου μπαλα κανονιου.

Αυτο που κατεχει τον πρωτο ρολο στο παιχνιδι ειναι το γελιο. Στο πρωτο νομερο ο Φρεντυ εμφανιζεται με εναν ανεμιστηρα και σας βγαζει απο την πορεια σας με αποτελεσμα αντι για τον κουβα να βρεθειτε στο εδαφος ανοιγοντας μια μεγαλοπρεπη τρυπα. Στις ταχυδακτυλουργιες τα αντικειμενα σας τα πεταει μια φωκια, η οποια



δελεαζεται απο τον Φρεντυ με ενα φαρακι και αυτος σας πεταει μια βομβα.

Στις ακροβασιες αν αφησετε πολυ γρηγορα την κουνια βρισκεται στο εδαφος χαλκομανια, ενω αν μεινετε πολυ ωρα επανω, ο Φρεντυ με ενα ψαλιδι σας κοβει τα σχοινια και το αποτελεσμα ειναι το ιδιο. Αναλογες ειναι οι κινησεις του Φρεντυ και για τα υπολοιπα νομερα της παραστασης. Μετα απο την επιτυχημενη ολοκληρωση καθε παραστασης υπαρχουν πεντε κριτες κλοουν που αναλογα με την βαθμολογια που θα σας δωσουν συγκεντρωνετε και τα απαιτουμενα λεφτα. Οι κριτες ειναι το κατι αλλο, αν οι αντιδρασεις τους δε σας κανουν να γελασετε, τοτε τιποτα σε ενα computer game δεν θα το καταφερει.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το σημειο για το οποιο το συγκεκριμενο παιχνιδι ξεχωριζει απο αλλα του multievent ειναι χωρις αμφιβολια τα γραφικα. Οι χαρακτηρες ειναι μεγαλοι και η κινηση τους ειναι εξαιρετικη. Ειτε παρακολουθειται ενα καρτουν των Warner Brothers ειτε παιζετε το Fiendish Freddy ειναι το ιδιο πραγμα. Ενα σημειο που πιθανον να εκνευρισει και εσας, οσο εκνευρισε και εμας ειναι τα αλλαγματα των δισκετων και ο χρονος που χρειαζεται για να φορτωσει το καθε παιχνιδι. Οι δισκετες βλεπετε ειναι τρεις και μπορει να βρεθειτε να περιμενετε μεχρι και ενα ολοκληρο λεπτο για να περασετε απο το ενα νομερο στο αλλο (χαρακτηριστικο ειναι οτι για το PC οι δισκετες φτανουν τον αριθμο 10!). Ο ηχος, τελος, αποτελειται απο ενα συνοθυλευμα παλιων γνωστων κομματιων που ακουμε στο τσιρκο ή που εχουν συνδεσει την υπαρξη τους με τσιρκο και εχουν αποδοθει εξαιρετα.

Το παιχνιδι μας παραχωρησε το Computer Market

Θ.Κ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	8
ΥΠΟΘΕΣΗ	10
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	9

SHADOW OF THE BEAST

Για ατελείωτα καλοκαίρια εισασταν κατοχος εξαιρετων, υπερανθρωπων δυναμεων, εχοντας το ρολο του πολεμικου αγγελιαφορου των υπηρετων του Τερατος, διαβολικων δικτατορων του κοσμου σας. Αυτοι σας απηγαγαν ενω εισασταν ακομα μωρο και με μαγικα βοτανα σας εκαναν εναν γιγαντοσωμο κατισικανθρωπο, πολυ δυνατο και πολυ επιδεξιο. Κατα τη διαρκεια που αποκτουσατε αυτες τις ικανοτητες, με υπνωση εσβησαν απο το μυαλο σας ολες τις μνημες της ανθρωπινης προσωποκοτητας σας.

Τουλαχιστον ετσι νομιζαν οι τυρανοι. Καπου στα ανυποψιαστα βαθη του παραξενου μυαλου σας, μια αχνη λαμψη ανθρωπιας εμενε, που εγινε πιο εντονη ειδικα αυτη τη μερα (που παιζετε το παιχνιδι). Μια τρομακτικη εικονα θανατου υπεπεσε στην αντιληψη σας, αντρες, γυναικες, παιδια, σερνονταν ουρλιαζοντας στο θυσιαστικο βωμο και κατακρεουργουνταν απο τους υπηρετες στο ονομα του Τερατος που λατρευαν. Μεσα σε αυτους ηταν και καποιος με ιδιαιτερη σημασια για εσας, ο πατερα σας.

Οι αναμνησεις της ανθρωπινης υποστασης πλημμυρισαν και παλι την υπαρξη σας, η αηδιαστικη μεταμορφωση που σας αναγκασαν να υποστειτε τα χρονια που υπηρετουσατε το Τερας, που προκαλεσε το θανατο του πατερα σας και τοσων αλλων μελων της φυλης σας, ηρθαν και αυτα μαζι.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Ο κοσμος που παρουσιαζεται στο Shadow of the Beast κανει οριζοντιο scrolling οπου ο πολεμικος αγγελιοφορος μας με τη μορφη κατισικας (φαντασια οι δημιουργοι) τρεχει συνεχως μεσα απο εξι πιστες. Το ξεκινημα αποτελείται απο ενα καταπληκτικο εξοχικο τοπιο, το ηλιοβασιλεμα, επανω βρισκεται το φεγγαρι μολις ορατο και το Ζεπελιν των υπηρετων του τερατος περιπολει την περιοχη απο ψηλα. Μια πορτα που βρισκεται τοποθετημενη σε εναν κορμο δεντρου οδηγει σε μια συστοιχια ενος υπογειου κοσμου απο σκαλες και πλατφορμες. Αλλες σκηνες στη συνεχεια του παιχνιδιου λαμβανουν χωρα σε ενα καστρο, ενα νεκροταφειο και στο κουφαρι ενος νεκρου τεραστιου ζωου.

Φορματ: PC, ST, AMIGA

Κατασκευαστης: PSYGNOSIS



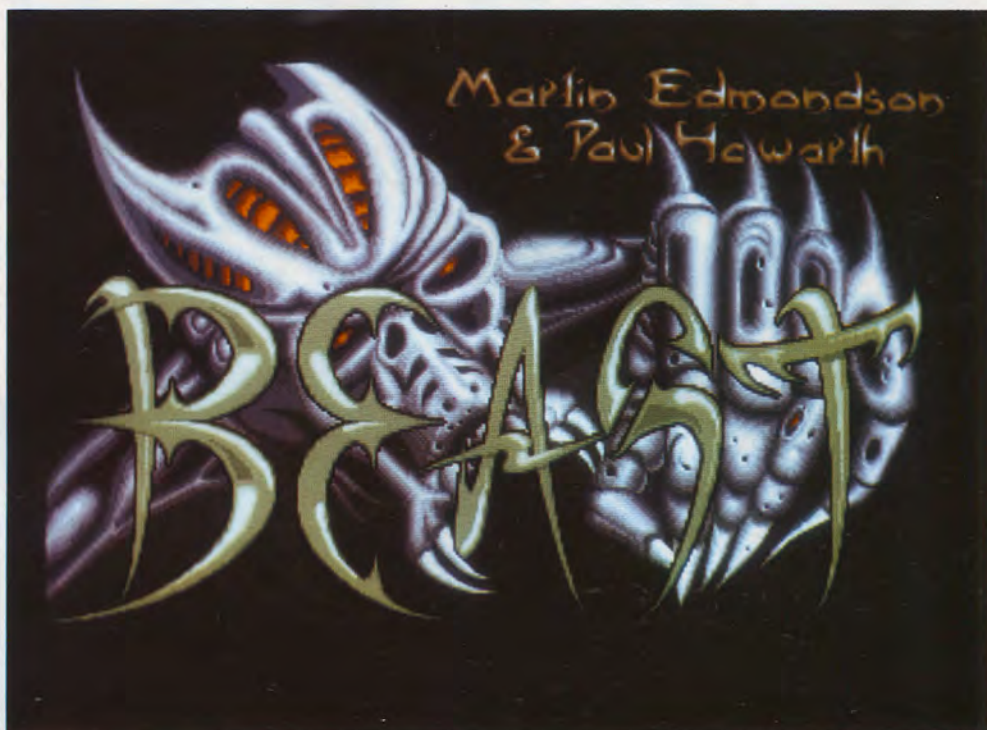
Οι δυναμεις του Τερατος και η εκδικητικη μανια των οπαδων του σας εξασφαλιζουν την αντιμετωπιση ενος συνεχους ρυθμου απο εμποδια και κινδυνους. Υπαρχουν ολων των ειδων τα εμποδια και τερατα που δεν εχουμε λεξεις να τα περιγραφουμε με επιτυχια, δαιμονες, δαιμονικα, φαντασματα,

ξωτικα, αραχνες, ματωμενα κορες ματιων, νεκροκεφαλες, τερατωδεις κατσαριδες, σαλιγγαρια-τουρμπο και ενα σωρο αλλα που δε βρισκω λογια να περιγραψω, ενω σημαντικος αριθμος απο αυτα ειναι αρκετα μεγαλου μεγεθους.



Ο αγγελιαφορος μπορεί να τους καταφέρει αρκετα δυνατες γροθιες με τα γυμνα του χερια, που θα σκοτωσουν ή τουλαχιστον θα αποδυναμωσουν τα επερχομενα τερατα. Η δυναμη της γροθιας του μπορεί να αυξηθει μαζευνοντας τα καταλληλα αντικειμενα απο διαφορα σημεια στην οθονη καθως μπορεί να μαζεψει και επιπλεον οπλα, οπως ασπιδα και οπλο λειζερ. Σε μια απο τις πιστες της οθονης το λειζερ αντικαθισταται απο μια πητικη συσκευη και μια προσεγμενη μασκα.

Ο πολεμιστης κατσικα (δεν ακουγεται λιγο γελοιο;) εχει μονο μια ζωη και η τρεχουσα κατασταση της υγειας του φαινεται απο ενα καρδιογραφημα στην πανω αριστερη γωνια της οθονης. Καθε φορα που τραυματιζεται ο σφυγμος του αυξανεται μεχρι που οι δυο καρδιες του δεν αντεχουν αλλο και σωριαζεται κατω σαν αψυχο πτωμα. Υπαρχουν αντικειμενα που επαναφερουν την υγεια του ηρωα μας, κατα ενα μερος ή και τελειως. Σιγουρα θα χρειαστει ολη του τη δυναμη για την τελικη αναμετρηση με το ιδιο το Τερας.



ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Η κατασκευαστρια εταιρεια ειπε στους Mark Edmondson και Paul Howarth, δημιουργους του Ballistix, να αφησουν τελειως ελευθερη τη φαντασια τους και να γραψουν το τελειο παιχνιδι. Αν και σιγουρα θα ηταν υπερβολη να δωσουμε στο Shadow of the Beast τον

τιτλο αυτο, σιγουρα ειναι ενα παιχνιδι που ξεχωριζει απο ολα τα αλλα. Οχι μονο εχουν χρησιμοποιηθει εξελιγμενες τεχνικες κωδικοποιησης για να δωσουν τετοιο οπτικο αποτελεσμα, αλλα το Shadow of the Beast ειναι μια τεραστια εξερευνηση τυπου beat' em up με 350 οθονες, απεριγραπτης λεπτομερειας και πρωτοτυπιας.

Υπαρχουν στο παιχνιδι και στοιχεια απο arcade adventure, οπως ηρπει να βρειτε ενα κλειδι για να προχωρησετε σε ορισμενες πιστες του παιχνιδιου, συγκεκριμενα οπλα ηρπει να μαζεψουν για να μπορεσετε να νικησετε μερικους απο τους πιο ζορικους εχθρους, πολλες δε φορες χρειαζεται να χειριστετε αντικειμενα που βρισκονται στην οθονη ωστε να εξουδετερωσετε καποιες παγιδες.

Η παρουσιαση ειναι πολυ υψηλου επιπεδου, τοσο στο παιχνιδι οσο και στη συσκευασια. Ο ηχος ειναι ενα απο τα χαρακτηριστικα του παιχνιδιου που μετραει πολυ. Το παιξιμο του arcade παιχνιδιου εχει μια πολυ arcade υφη, δηλαδη ειναι δυσκολο. Η πρωτη πιστα δεν ηρπει να σας προβληματισει και πολυ οι επομενες απαιτουν ικανοτητες οι οποιες σταδιακα στο παιχνιδι θα αμειφθουν.

Το παιχνιδι μας παραχωρησε το Computer Market

Θ.Κ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	10
ΗΧΟΣ	8
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	10
ΣΥΝΟΛΟ	9

XENON II

Τα διαστημικά παιχνίδια shoot-em up είναι από τις πιο παλιές κατηγορίες παιχνιδιών. Κι όμως ακόμη και σήμερα συνεχίζουν να παρουσιάζονται νέα παιχνίδια με το κλασσικό θέμα της εξολοθρευσης των εξωγήινων εισβολέων. Θα μου πείτε κάθε νέα γενιά υπολογιστών έχει περισσότερες δυνατότητες που σαν αποτέλεσμα φέρνει νέα καλύτερα παιχνίδια. Από πλευράς ιδεών όμως τι γίνεται; Πέρα από τα όμορφα γραφικά τι έχουν παραπάνω να μας δώσουν οι νέες δημιουργίες;

Οπωσδήποτε υπάρχουν βελτιώσεις και συμπληρώσεις. Ο τομέας όμως που οι μεταβολές είναι περισσότερο εμφανείς είναι στην προσπάθεια να πλησιάσουν τα arcade που υπάρχουν στις αίθουσες παιχνιδιών. Αποτέλεσμα είναι να βλέπουμε πολλές μεταφορές παιχνιδιών που ήδη υπάρχουν στα ηλεκτρονικά, σε εκδόσεις για διάφορους υπολογιστές. Από την άλλη πλευρά πολλά θέματα δημιουργούνται ανεξάρτητα αλλά πάντα μέσα στο πλαίσιο της εναρμόνισης με την κατεύθυνση της αγοράς. Το XENON II είναι μια προσπάθεια ουσιαστικά βελτίωσης του πρώτου XENON που εμφανίστηκε πριν ένα χρόνο περίπου. Ένα παιχνίδι που πήρε τις καλύτερες κριτικές και μάλιστα πολλοί μίλησαν για το πρώτο παιχνίδι που είχε προδιαγραφές ενός arcade μηχανήματος. Ποσο λοιπόν έχουν περιθώρια οι παραγωγοί του να το βελτιώσουν ώστε να γίνει ανταγωνιστικό πρώτα απ' όλα του εαυτού του;

Φορματ: AMIGA,ST,PC.

Κατασκευαστής: IMAGEWORKS.



aliens για την καταστροφή της γης. Τα πράγματα βεβαίως δεν είναι εύκολα και αν τα πέντε επίπεδα σας φαίνονται λίγα περιμένετε να ξεκινήσει η δράση και τα λέμε.

συναλλαγές με τον "συμπαθή" πωλητή. Και όταν λέμε συναλλαγές σημαίνει ότι εκτός από αγορές μπορείτε να κανέτε και πωλήσεις. Δηλαδή να πουλήσετε ένα laser που δεν σας χρειάζεται ώστε να καταφέρετε να αποκτήσετε κάποιο εξάρτημα απαραίτητο για την επόμενη μάχη. Βεβαίως όταν πουλάτε παίρνετε πίσω μόνο την μισή αξία του εξαρτήματος (μεταχειρισμένο γαρ) αλλά αυτό έχει μικρή σημασία. Προσοχή μόνο χρειάζεται να μην αγοράσετε άχρηστα αντικείμενα ξοδεύοντας τα πολύτιμα χρήματά σας.

Πως όμως αποκτάτε τα απαραίτητα χρήματα για τις αγορές σας; Ο τρόπος είναι απλός. Κάθε εχθρός που εξουδετερώνετε αφήνει πίσω του μια φουσσαλίδα ενέργειας που αν την μαζέψετε εκφράζει μια χρηματική αξία. Έτσι η απόδοσή σας στη μάχη και οι δυνατότητες για καλύτερα όπλα είναι άμεσα συνδεδεμένα. Καλύτερος οπλισμός σημαίνει ευκολότερη επιβίωση και επιβίωση σημαίνει αύξηση των bonus που μαζεύετε σε

ΥΠΟΘΕΣΗ

Τα πράγματα όμως δεν είναι ακριβώς έτσι. Κι αυτό γιατί το XENON II δεν έχει στην ουσία καμία ομοιότητα με το προηγούμενο πέρα από το όνομά του. Ίσως αυτός ήταν και ο καλύτερος τρόπος να αποφευχθούν οι συγκρίσεις και να σταθεί το πρόγραμμα στα πόδια του έχοντας όμως πίσω του τη φήμη του προκατόχου του. Το XENON II είχαμε την ευκαιρία να εξετάσουμε στην AMIGA. Είναι ένα καθατά κινούμενο shoot-em up όπου με το διαστημοπλοίο σας ξεκινάτε μια περιπέτεια που διαρκεί πέντε επίπεδα το καθένα με διαφορετικούς εχθρούς και χρονική τοποθέτηση. Κάθε επίπεδο με την ολοκλήρωσή του εξουδετερώνει μια βόμβα τοποθετημένη από τους

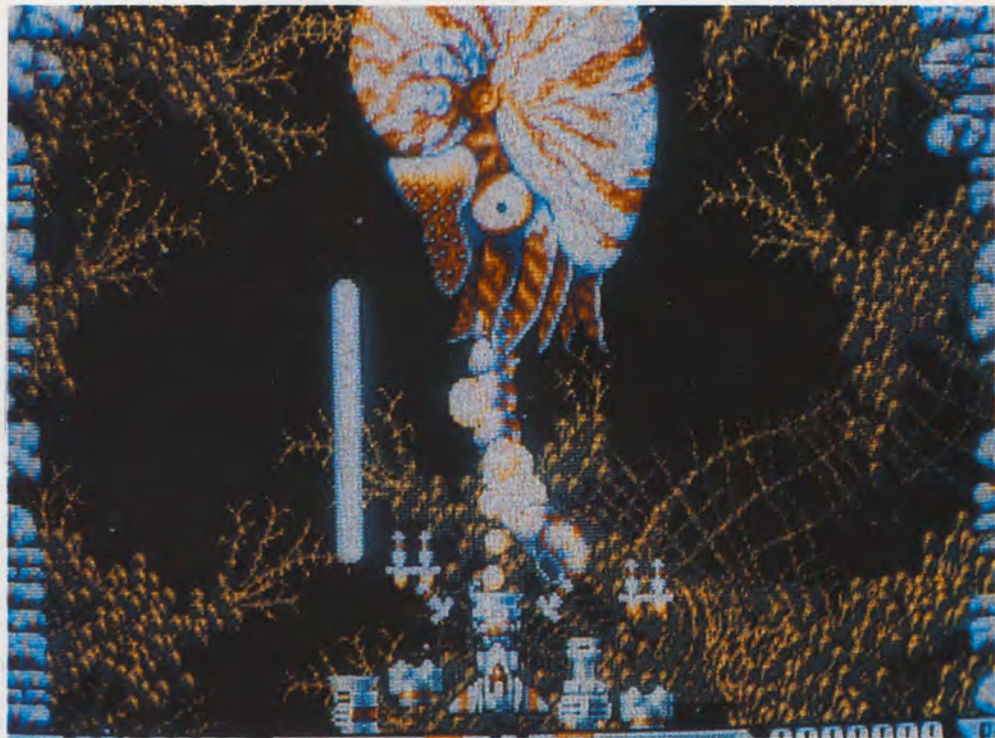
ΟΘΟΝΗ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Η οθόνη όπως είπαμε, κινείται κάθετα και περιλαμβάνει εκτός από το διαστημοπλοίο σας και τους αντιπαλούς ενδείξεις για το σκορ, τις ζωές που σας απομένουν και την ενέργεια του σκαφούς σας. Αυτή ελλοτώνεται σε κάθε χτυπήμα του εχθρού αλλά δεν αρκεί ένα για να σας εξοντώσει. Το σκάφος σας ξεκινά το πρώτο επίπεδο εξοπλισμένο μόνο με ένα απλό laser και μια ασπίδα προστασίας. Είναι όμως δυνατόν να πλουτίσετε την συλλογή των αμυντικών και επιθετικών οπλών σας αγοράζοντας νέα. Από που; Μα βεβαίως από τα διαστημικά μαγαζιά που υπάρχουν σε κάθε επίπεδο και εμφανίζονται δύο φορές σε καθένα. Εκεί γίνονται όλες οι

καθε επιπεδο. Ας γυρισουμε ομως πισω στο μαγαζι. Μια τετοια επιλογη δεν ειναι πρωτογνωρη σε παιχνιδια του ειδους. Θα μπορούσαμε μαλιστα να πουμε πως απο την στιγμη που πρωτοεμφανιστηκε σε παιχνιδι δεν ελειψε απο καμια σοβαρη προσπαθεια. Εκεινο ομως που κανει το XENON II να ξεχωριζει ειναι η ποικιλια που διακρινει τα προσφερομενα οπλα. Υπαρχουν ναρκες, πλαγιες βολες, πολλαπλες βολες, lasers, πυραυλοι, κανονια, πολλαπλο auto-fire. Το καλυτερο ομως απο ολα ειναι το super nashwan power. Με την αγορα ενος τετοιου οπλου εχετε για 10 δευτερολεπτα ολα μαζι τα δυνατα οπλα συγκεντρωμενα στο σκαφος σας. Η δυναμη πυρος τοτε ειναι τρομερη.

Φυσικα εχει σημασια η σωστη επιλογη του οπλου σε καθε περισταση. Π.χ. η αγορα του παραπανω υπεροπλου στο μεσο της πρωτης πιστας ειναι παραλογη σπαταλη. Αντιθετα αν βρισκεστε στο τελος ενος επιπεδου και ο αμεσως επομενος εχθρος ειναι ο φυλακας του επιπεδου, τοτε ειναι η καταλληλη στιγμη για μια τετοια αγορα, που μπορει να σας δωσει την νικη. Ολα τα παραπανω ισως δεν ειχαν τοση σημασια αν τα γραφικα και η κινηση του παιχνιδιου δεν ηταν εξαιρετικη. Πραγματικα στον τομεα αυτο το XENON II βρισκεται στην κορυφη. Κατ αρχην τα background γραφικα ειναι πολυ ομορφα και κινουνται τοσο αρμονικα που δινουν πραγματικα την αισθηση του βαθους και της κινησης. Βρισκονται μαλιστα σε δυο επιπεδα που κινουνται αντιθετα μεταξυ τους σαν ενας ενιαιος χωρος. Για τα κινουμενα αντικειμενα ισχυουν τα ιδια. Ειδικα το σκαφος σας οταν εξοπλιστει καλυτερα σε ανωτερο επιπεδο μοιαζει με πραγματικο μηχανικο τερας. Αυτο μπορειτε να το δειτε και απο την αρχη αγοραζοντας το super nashwan power. Οσο για τους αντιπαλους υπαρχει τετοια ποικιλια που καλυτερα να μην αρχισουμε να αναφερομε τιποτα γιατι θα τελειωσει η παρουσιαση με ονοματα.

Και ας ερθουμε στον ηχο. Τους AMIGA users τωρα πια δεν τους εντυπωσιαζει κανενας ηχος που να βγαινει απο υπολογιστη μετα απο οσα εχουν ακουσει απο το μηχανημα τους. Ομως εδω προκειται για κατι ξεχωριστο. Εχει βαλει βεβαια και το χερι του ο γνωστος David Whittaker και το αποτελεσμα ειναι φανταστικο. Στην ουσια προκειται για ενα ολοκληρο κομματι των BOMB THE BASS που εγινε ειδικα sample για χρηση στο προγραμμα αυτο. Το κομματι σας συνοδευει σε ολο το παιχνιδι και του δινει μια ξεχωριστη ζωντανια. Αν παρ ολες ομως τις προσπαθειες χασετε



μην απογοητευθειτε. Υπαρχει η δυνατοτητα να συνεχισετε απο το σημειο που εισαστε πατωντας το fire μεσα σε ορισμενο χρονικο διαστημα. Τα εξτρα βεβαια που ειχατε χανονται οπως και το σκορ, αλλα εχετε την δυνατοτητα να προχωρησετε περα απο καθε γνωστο σημειο. Κι οπως θα δειτε τα πεντε επιπεδα του παιχνιδιου ειναι αρκετα μεγαλα για να σας απασχολησουν για αρκετο καιρο μεχρι να φτασετε στο τελος (αν φτασετε).

Σ αυτο σημαντικό ρολο παιζει και ο φυλακας στο τελος του καθε επιπεδου. Αυτο ειναι ενα γιγαντιαιο sprite που για να εξουδετερωθει χρειαζεται ξεχωριστη ικανοτητα και τακτικη καθε φορα. Ο μονος τροπος τις περισσοτερες φορες ειναι να κρατηθειτε οσο το δυνατον μακρυτερα του ωστε να προλαβαινετε να αντιδρατε σε καθε κινηση του. Σ αυτο σας βοηθα και η ικανοτητα της οθονης να κινειται προς τα πισω μεχρι ενος σημειου, δινοντας σας ελευθερο χωρο για δραση. Αυτο μπορει να γινει σε οποιοδηποτε σημειο της πιστας ωστε να αντιμετωπισετε καποιο δυσκολο εχθρο ή να παρετε καποιους χαμενους ποντους.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Τα προγραμματα της κατηγοριας που διεκδικουν τα χρηματα σας δεν ειναι λιγα. Αν και το προσωπικο

γουστο διαφερι αναμεσα στους χρηστες πιστευουμε πως το XENON II ειναι ενα προγραμμα που δεν θα αφησει κανεναν ασυγκινητο. Επειδη δεν ειναι δυνατον να αποκτησετε καθε παιχνιδι που κυκλοφορει καλο ειναι να επιλεξετε το καλυτερο. Το XENON II ανηκει στην τελευταια γενια αυτων των προγραμματος και ενσωματωνει καθε νεα ιδεα του χωρου. Χωρις να εχουμε δει τις υπολοιπες εκδοσεις πιστευουμε σε μια ισαξια παρουσιαση στον ATARI ST, ενω για τα PC το προβλημα του ηχου ισως στερησει ενα μεγαλο προσον του προγραμματος. Τελικα οσα shoot-em up κι αν εχετε παντα υπαρχει χωρος για κατι νεο. Αλλωστε τα παιχνιδια με υπολογιστες δεν ειναι απλως διασκεδαση ειναι για τους χρηστες αναγκη που πρεπει σαν το φαγητο να ειναι παντα φρεσκια. Το παιχνιδι μας παραχωρησε το Computer Market.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	10
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	9

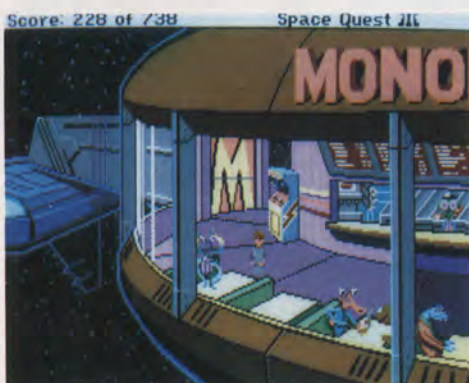
S P A C E Q U E S T I I I

Οι μερες του adventuring, τουλαχιστον για μενα φαινεται να φτανουν στο τελος τους. Ειχα μια μικρη ατυχια και δεν ειχα ολοκληρωσει τη λυση του παιχνιδιου λιγες μονο μερες πριν το κλεισιμο της υλης του περιοδικου. Ο αρχισυντακτης, λοιπον, θεωρησε καλο να περιορισει την εκταση του αρθρου αυτου απο τεσσερις σε δυο σελιδες. Σκεπτικο ηταν οτι και να μην ολοκληρωθει η λυση, θα εχουμε σε αυτο το τευχος το υπολοιπο της λυσης μεχρι ενα Α σημειο και στο επομενο ξεκινουμε με το King's Quest IV. Σαφης υποτιμηση των ικανοτητων μου, δηλαδη.

Βεβαια εγω δεν μπορουσα να σας αφησω ετσι, ξενυχτησα, προσπαθησα, εκανα τα καταλληλα connections και εχω στη διαθεση μου τη λυση. Το προβλημα πλεον ειναι οτι δεν υπαρχει χωρος να τη δημοσιευσουμε, θα ξεκινήσουμε λοιπον με την αναλυτικη περιγραφη ενος μερους του υπολοιπου παιχνιδιου και στη συνεχεια θα σας δωσουμε περιληπτικες οδηγιες για το πως τελειωσετε και θα ολοκληρωσετε το παιχνιδι.

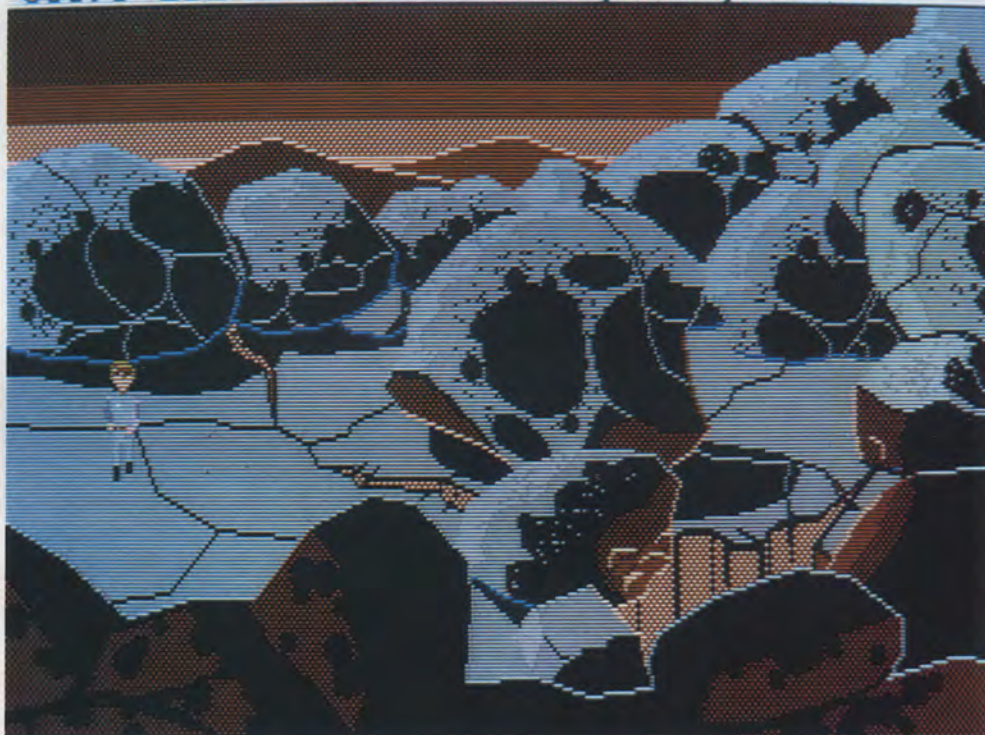
ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ειχαμε μεινει στο σημειο οπου εξολοθρευσαμε το σατανικο ρομποτ δικτη μας. Πηραμε τη ζωνη του επιδοξου εκτελεστη μας και αναρωτιομαστε σε ποιον απο τους αλλους δυο πλανητες του συστηματος βρισκομαστε. Χωρις ιδιαιτερο λογο κατα την αναζητηση διαλεξαμε το διαστημικο Fast food. Μπαινουμε στο σκαφος μας, καθομαστε στη θεση του πιλοτου και δινουμε τη διαδικασια των εντολων που χρειαζονται για να απογειωθουμε και να κατευθυνθουμε στο Monolith Burger (ετσι λεγεται το



Score: 263 of 738

Space Quest III



fast food).

Ας υπενθυμισουμε τη διαδικασια, αφου θα τη χρειαστουμε, για ολα τα ταξιδια μας απο εδω και περα. Δινουμε EXAMINE COMPUTER (απο τη θεση του πιλοτου) και στη συνεχεια παταμε 2 (navigation), μετα (scan) μεχρι να εμφανιστει ο επιθυμητος πλανητης και μετα 2 (set course). Παταμε 3 (return) και δινουμε 5 (warp speed). Οποτε κατευθυνομαστε στον πλανητη που επιλεξαμε, που στην περιπτωση μας ειναι το Monolith Burger.

Η διαδικασια προσγειωσης στο fast food ειναι αυτοματη. Μεσα στο fast food μπορουμε να παμε να παραγειουμε φαι μπροστα στον υπαλληλο (δυστυχως δεν ειχα χρονο να τα δοκιμασω ολα, οποτε καποια συγκεκριμενη επιλογη μπορει να σας δινει ποντους) ειτε να παμε να παιξουμε στο ηλεκτρονικο παιχνιδακι που βρισκεται στην αριστερη γωνια του μαγαζιου.

Δωστε EXAMINE GAME μπροστα στην οθονη του παιχνιδιου και θα μπειτε στο παιχνιδι. Η πρωτη διαπιστωση ειναι οτι προκειται για το ASTRO-CHICKEN, το official καπελακι του οποιου εχουμε στην κατοχη μας, και αν δωσουμε INSERT BUCKAZOID

ξεκινουμε να παιζουμε το παιχνιδακι.

Οσο γελοιο και αν φαινεται το παιχνιδακι, πρεπει να προσγειωσετε το κοτοπουλο πανω στην εξεδρα με αρκετα χαμηλη ταχυτητα, ωστε να κερδισετε (η ιδανικη ταχυτητα για να μπορεσετε να παιξετε σε ενα AT ειναι 6-8 ενω για ενα PC 1-3).

Αν εισαστε αρκετα καλοι και το προσγειωσετε αρκετες φορες, πανω απο 6-7, στην οθονη του παιχνιδιου σας εμφανιζεται ενα μηνυμα. Η περιληψη του λειει οτι δυο ατομα ειναι φυλακισμενα σε ενα πλανητη και ζητουν βοηθεια απο οποιον διαβασει αυτο το μηνυμα (η πληρης αποκρυπτογραφηση αφηνεται σε σας).

Το σημειο αυτο και ενω το σκορ σας δεν εχει ξεπερασει ακομα το 300 ειναι ενα απο τα σημεια οπου το παιχνιδι χαριζει ανοιχτοχερα ποντους, αφου η εμφανιση του μηνυματος σας ανταμοιβει με 50 ολοκληρους ποντους (και αναρωτιομασταν πως θα φτασει τους 738 που ειναι το μεγαλυτερο σκορ).

Μπορειτε πλεον να εγκαταλειψετε το fast food και να κατευθυνθειτε στον τριτο πλανητη του συστηματος, τον Ortega. Μολις προσγειωθουμε προχωραμε μια οθονη προς τα κατω

και δυο προς τα αριστερα. Τωρα με προσοχη προχωρηστε προς τα κατω. Μην τρομαξετε απο το κινουμενο εδαφος, δεν ειναι κανονισμενο να πεσει ακομα. Στην επομενη οθονη θα δειτε δυο τυπους να ασχολουνται με κατι σεισμολογικα οργανα. Μην κουνηθειτε μεχρι να φυγουν.

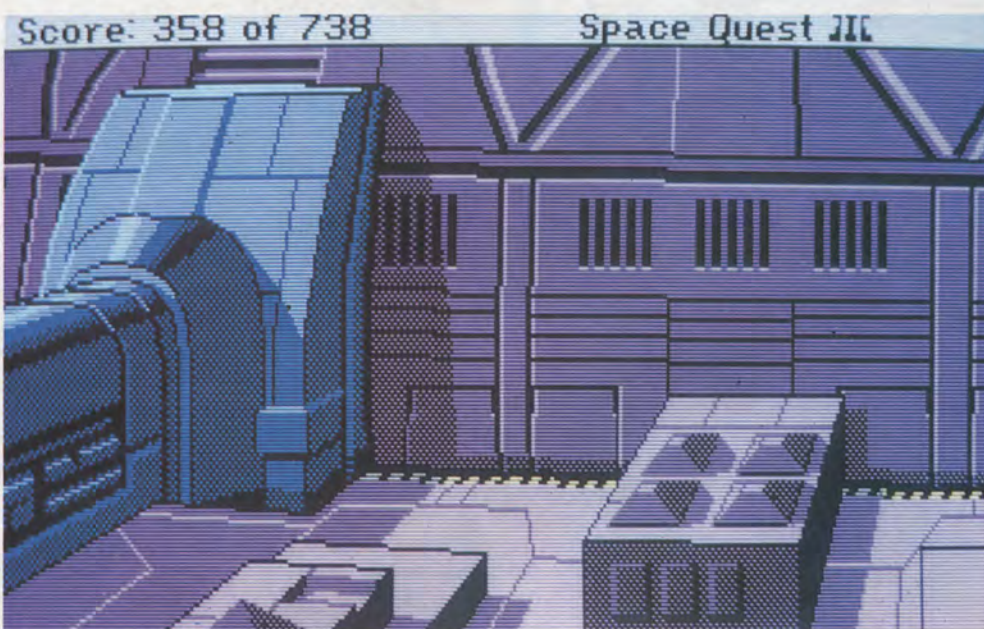
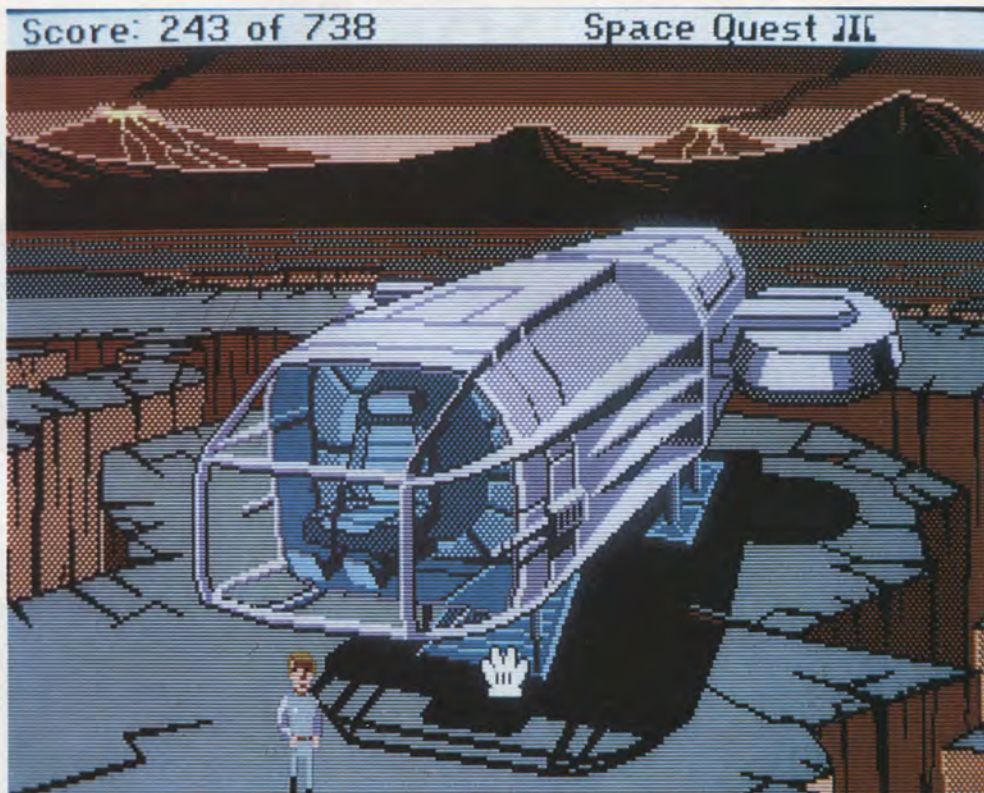
Μολις φυγουν πηγαivate και κοιταξε μεσα στο τηλεσκοπιο, οπου θα δειτε εναν πλανητη που του εκτοξευται ενεργειακο πεδιο απο μια γεννητρια στην κορυφη του ηφαιστιου, στου οποιου τους προποδες βρισκεστε. Παρτε το μεταλλικο στυλο που βρισκεται στην οθονη αυτη και εναν εκπυρσοκροτητη απο το κουτακι που βρισκεται και αυτο εδω. Ο εκπυρσοκροτητης θα σας βοηθησει να κανετε ζημια στη γεννητρια που εκπεμπει το ενεργειακο πεδιο στον πλανητη που ειδατε στο τηλεσκοπιο (η θεση της γεννητριας ειναι δυο οθονες προς τα αριστερα και δυο προς τα επανω).

Ο πλανητης αυτος ειναι το φεγγαρι του Ortega και λεγεται Pestulon (μηπως θυμηθηκατε οτι το παιχνιδι λεγεται "The pirates of Pestulon");. Φυγετε απο εκει και γυριστε πισω οπως ηρθατε. Αν το κινουμενο κομματι απο οπου ηρθατε ειναι γκρεμισμενο χρησιμοποιηστε το μεταλλικο στυλο για να κανετε επι κοντω.

Επιστρεψτε στο διαστημοπολιο σας και ριξετε μια ματια στο χαρτη. Τωρα πλεον ειναι και αυτος ο πλανητης εμφανης. Επιλεξετε τον σαν πορεία σας και προσγειωθειτε. Σε καποιο σημειο θα βρειτε ενα αντικειμενο περισυλλογης σκουπιδιων, κρατηστε το γιατι ειναι χρησιμο.

Προχωρηστε προς το αρχηγειο και μολις φτασετε στην εισοδο χρησιμοποιηστε τη ζωνη που σας κανει αορατο για να περασετε απο τους φρουρους. Μεσα στο αρχηγειο, φροντιστε να μαζευετε οτι σκουπιδια βρισκετε μπροστα σας για να τους πεισετε και να μπορεσετε να μπειτε στο κελι που ειναι οι κρατουμενοι. Εδω πλεον θα χρειαστει να δωσετε μαχη για την ελευθερια τη δικη σας και αυτων που προσμενουν στη βοηθεια σας.

Καπως ετσι τελειωνει και το Space Quest III "The pirates of Pestulon". Πρεπει να ομολογησω οτι ηταν ενα απο τα καλυτερα adventure που μας εχει επιφυλαξει η Sierra. Βεβαια μην απογοητευεστε που δεν σας δωσαμε ολοκληρωμενη λυση, κατι πρεπει να κανετε και σεις. Η εκπληξη ειναι στο επομενο τευχος οπου θα ξεκινήσουμε την παρουσίαση του King's Quest IV. Αν δεν το εχετε στα αρχια σας προλαβετε να το προμηθευτειτε, αν το εχετε καπου θαμενο γιατι δεν μπορεσατε να το λυσετε ξεθαψτε το.



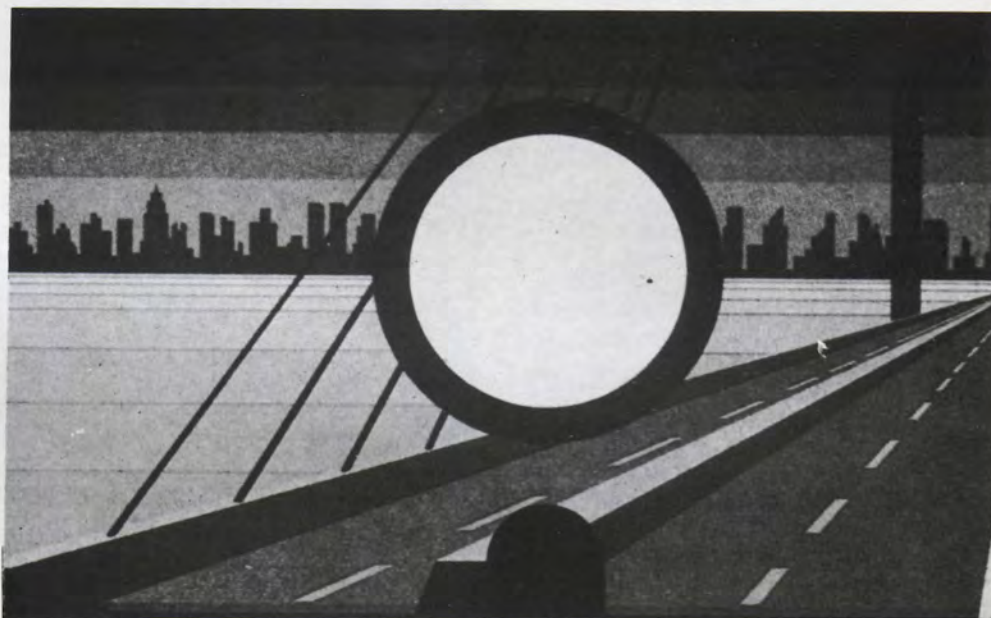
Ειναι και αυτο ενα απο τα καλυτερα παιχνιδια που εχει βγαλει η Sierra τα τελευταια χρονια.

Σιγουρα θα ειμαστε on-line με τις εξελιξεις που μας επιφυλασει η Sierra και θα φροντισουμε να εχουμε στο περιοδικο οτιδηποτε καινουργιο παρουσιασει. Εξαλλου ειναι ηδη αρκετοι μηνες που δεν εχουμε ακουσει

τιποτα απο την αλλη πλευρα του Ατλαντικου και οποτε υπαρχει μεγαλη ησυχια, σημαινει οτι κατι καλο ετοιμαζεται. Οποτε και εμεις περιμενουμε με αγωνια κολλημενοι στις οθονες των υπολογιστων μας. Μεχρι τον επομενο μηνα καλο adventuring.

Θεοδόσης Γ. Καλίκας

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ No 14



PC GAMES

Τα προγράμματα της δισκέτας - δωρο αυτού του μήνα είναι:

1. ABM
2. ARCH
3. BLORTI
4. NINJA
5. DOSEDIT
6. BUF 128
7. AUTOSAVE
8. FILL

ΑΝΤΙΒΑΛΛΙΣΤΙΚΟΙ ΠΥΡΑΥΛΟΙ

Σε αυτό το παιχνίδι παίρνετε στα χέρια σας την τύχη του δυτικού (υποθετώ) κόσμου, αφού προσπαθείτε να σώσετε πέντε γνωστές και επώνυμες μεγαλοπόλεις από την καταστροφή. Ο εχθρός, εκτοξεύει βαλλιστικούς πυραύλους που απειλούν να κάνουν τις προστατευόμενες πόλεις σκονη!

Έχετε στην διάθεσή σας απεριόριστες πολεμικές πυρηνικές κεφαλές που όταν εκρυσνννται καταστρέφουν τα σμήνη των εχθρικών πυραύλων. Οι πυραύλοι έρχονται με ταχύ ρυθμό από τον ουρανό (βεβαία) και εμείς με την βοήθεια του σκοπευτρου πρέπει να βρούμε ακριβώς το σημείο όπου πρέπει να χτυπήσουμε έτσι ώστε να καταστρέψουμε τον εχθρικό πυραύλο. Μια συμβουλή είναι να μην προσπαθήσετε να τις υπερασπισετε όλες γιατί το πιο πιθανό είναι να πετύχετε το ακριβώς αντίθετο. Πριν

αρχίσει το παιχνίδι έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε την ταχύτητα καθόδου, καθώς και την εμβέλεια καταστροφής (μέγεθος της πυρηνικής κεφαλής). Όσο πιο μικρό είναι το μέγεθος, τόσο μεγαλύτερη ακρίβεια σκοπευσης χρειάζεται. Κινούμε το σκοπευτρο με τα βελακια του κερσσορα, ενώ εκτοξεύουμε τους πυραύλους με το Esc.

ARGH!

Προφανώς, αυτός ο τίτλος έχει σχέση με τις αναρθρες κραυγές που είναι σύγγορο ότι θα βγαλίετε αν προσπαθήσετε να παίξετε αυτό το παιχνίδι. Η ιδέα είναι βασισμένη σε κάποια παλαιότερη, όπου πρέπει να φερετε ένα τετραγωνάκι σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο της οθόνης μετακινώντας τα υπολοιπα. Έτσι και σε αυτήν την εκδοσή, το τετραγωνο που πρέπει να μετακινηθεί είναι το Α. Στην οθονη δημιουργείται ένα πλαίσιο όπου μέσα σε αυτό, υπάρχουν αρκετα μικροτερα τετραγωνάκια σε διαφορα σχήματα (γεωμετρικά παντα). Με τις καταλληλες κινήσεις πρέπει να δημιουργήσουμε τον καταλληλο χώρο έτσι ώστε να μπορέσει το μεγάλο τετραγωνο με το γραμμα "Α" να φτάσει στην τελική του θέση.

Το παιχνίδι αυτό είναι προκλήση στην νοημοσήνη σας. Έχουμε την δυνατότητα να σώσουμε την τρέχουσα θέση μας πατώντας S. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας μετρητής που δει-

χνει ποσες προσπάθειες μετακίνησης έχουμε κάνει. Υπάρχουν ενσωματωμένες οδηγίες και μικρά παραδείγματα κίνησης.

BLORTI

Ενα μικρο πειραχτηρι που παντα ειχε την επιθυμια να ελεγξει ενα πυραυλο της NASA, εχει γλυστρησει μεσα σε ενα τετοιο σκαφος και εχει ξεφυγει στο διαστημα. Ομως, κατα κακη του τυχη, το μοντελο του διαστημοπλοιου που εκλεψε, ειναι ημιτελες, επικυνδυνο και δεν ελεγχεται ευκολα. Σαν να μην εφταναν ολα αυτα, εχουμε και μερικους εξωγηινους οι οποιοι πρεπει να εξοντωθουν. Βοηθηστε τον μικρο μας, χρησιμοποιωντας τα πληκτρα "Z", "X" και πατωντας το Space για να εκτοξευσετε πυραυλους εναντια στα ουφο.

Καθε πιστα εχει δυο ουφο, ενω η NASA εχει στην διαθεση της μεχρι τρια διαστημοπλοια. Προσοχη χρειαζεται στη δευτερη πιστα, οπου οι εξωγηινοι αφηνουν κατι ναρκες, οι οποιες αποδεικνυονται θανατηφορες για το διαστημοπλοιο. Μπορουμε να τις εξουδετερωσουμε (αν προλαβουμε να τις δουμε διοτι το διαστημοπλοιακι μας κινειται πολυ γρηγορα), πατωντας το "L".

NINJA

Ειστε ενας Ninja πολυ καλα εκπαιδευμενος στην μαχη σωμα με σωμα, και σκοπος σας ειναι να διεισδυσετε μεσα σε ενα φρουριο που φυλασσεται πολυ καλα απο πολλους φρουρους, οι οποιοι ειναι κατοχοι της μαυρης ζωνης καρατε. Καθε πιστα του παιχνιδιου εχει πεντε επιπεδα. Για να προχωρησετε στην επομενη πιστα, θα πρεπει να σκοτωσετε ολους τους φρουρους που βρισκονται στην προηγουμενη. Μονο τοτε ανοιγει μια μυστικη εξοδος η οποια κανονικα δεν φαινεται. Προσοχη χρειαζεται οταν φτασουμε στο κατωτερο επιπεδο της πιστας.

Εκει δεν υπαρχει καποια εξοδος και ειμαστε παγιδευμενοι. Ομως υπαρχει πιθανοτητα να εμφανιστει αφου ομως εχουμε σκοτωσει ολους τους φρουρους. Στις επομενες πιστες, δεν υπαρχει καμια περιπτωση να ανοιξει καποια εξοδος διαφυγης, οταν βρισκομαστε στο χαμηλοτερο επιπεδο. Φροντιστε ετσι να πηδατε τις διαφορες εξοδους ετσι ωστε να μενετε συνεχεια ζωντανος. Ακομη, ο μαχητη μας καποια στιγμη κουραζεται και δεν μπορει να αποδοσει καλα. Τοτε, χρειαζεται ξεκουραση.

Στις μεγαλυτερες πιστες, θα συναντησετε και τον κοκκινο μαχητη ο οποιος ειναι κατοχος των μυστικων των Ninja. Ετσι, θα χρειαστητε μεγαλυτερη ε-

πιδεξιότητα και επιμονη για να τον εξουδετερωσετε. Καλη τυχη Ninja, θα την χρειαστης!

DOSEDIT

Ενα πολυ χρησιμο Utility που μας επιτρεπει να εχουμε πληρη ελεγχο των εντολων του Dos επι της οθονης. Μεσα στα χαρακτηριστικα αυτου του προγραμματος, ειναι η κυκλικη επαναληψη ολων των εντολων που εχουν δοθει μεχρι εκεινη τη στιγμη, η διαγραφη γραμμης, διαγραφη χαρακτηρος αριστερα και δεξια του κερσορα, η μετακινηση του κερσορα σε οποιοδηποτε σημειο της οθονης κ.λπ.

Το Dosedit ειναι ενα μικρο προγραμμα σε γλωσσα μηχανης το οποιο αφου κληθει για πρωτη φορα, παραμενει memory resident στη χαμηλοτερη διευθυνση της μνημης, γιαυτο, καλο θα ηταν να το τρεχετε πριν οποιοδηποτε αλλο memory resident προγραμμα. Δημιουργει ενα μικρο buffer οπου αποθηκευει ολες τις εντολες που εχουν δοθει απο το πληκτρολογιο πριν ομως πανε και καλεσουν το λειτουργικο συστημα. Ετσι, υπαρχει η δυνατοτητα επιλεκτικης κλησης. Οι διαφορες εντολες, αποθηκευονται σε εναν σωρο (stack) και μπορουν να κινηθουν κυκλικά. Σε περιπτωση που η ποσοτητα των εντολων ξεπερασει την χωρητικοτητα του σωρου, διαγραφεται η πρωτη εντολη. Ο κατασκευαστης του σημειωνει οτι αυτο το προγραμμα θα τρεξει μονο σε εκδοσεις 1.1 και 2.0 του DOS, αλλα εμεις που το δοκιμασαμε και στην 3.30 εκδοση δουλεψε ενταξει.

BUF128

Το μικρο αυτο προγραμματακι θα αποδειχθει αρκετα χρησιμο σε οσους πληκτρολογουν " τυφλα ", δηλαδη σε οσους πληκτρολογουν ενω ο υπολογιστης ηδη εκτελει καποια εργασία. Το μονο που κανει ειναι να αυξανει την buffer του πληκτρολογιου στους 128 χαρακτηρες, κατι που σημεινει οτι μπορειτε να εισαγετε μια και μιση σειρα εντολων χωρις να ηχησει το beep του υπολογιστη σας.

AUTOSAVE

Εδω εχουμε μια υπορουτινα που θα φανει σωτηρια σε οσους εχουν "καει" απο απωλεια δεδομενων, λογω πτωσης τασης ή καποια αλλη αιτια. Το προγραμμα αυτο, αναλαμβανει να σωζει σε τακτα χρονικα διαστηματα τα δεδομενα σας, ετσι ωστε αν καποια στιγμη συμβει το αναποφευκτο, εσεις να εχετε χασει

μονο πεντε λεπτα δουλειας. Εργαζεται πολυ απλα, δινοντας την καταλληλη σειρα πληκτρων για καθε προγραμμα, ετσι ωστε να σωθουν τα δεδομενα. Περιμενει καποια στιγμη αδρανιας του πληκτρολογιου, και στη συνεχεια δινει τους κωδικους των πληκτρων που επρεπε να ειχαν πατηθει για να σωθουν τα στοιχεια.

Το ποια πληκτρα πρεπει να πατηθουν, το εχετε δωσει εσεις εκ των προτερων. Για παραδειγμα στο WS2000 οταν θελουε να σωσουμε το κειμενο που πληκτρολογουμε και να συνεχισουμε την πληκτρολογηση, πρεπει να δωσουμε Ctrl+Q, Ctrl+C. Πριν ξεκινήσουμε το προγραμμα εχουμε φτιαξει ενα μικρο file που περιχει το πατημα αυτων των πληκτρων. Το προγραμμα συνοδευεται απο κειμενο οδηγιων για εγκατασταση.

FILL

Ενα πολυ χρησιμο προγραμμα για οσους εχουν φαι την ημερα τους προσπαθωντας να αντιγραψουν καποιο subdirectory ενος σκληρου δισκου σε δισκετες. Εχοντας καποια αρχεια σε ενα σκληρο δισκο και θελοντας να τα αντιγραψουμε σε δισκετες, υπαρχουν οι εξης περιπτώσεις ...

ή να χρησιμοποιησουμε την εντολη backup οπου αλιμονο μας αν δεν εχουμε την ιδια εκδοση του DOS, ή να προσπαθησουμε να τα αντιγραψουμε αρχαιοαρχαιο. Οσοι εχουν καταφυγει στη δευτερη μεθοδο, πολυ πιθανο ειναι καποια στιγμη να ειδαν το μηνυμα disk full. Σε αυτη τη περιπτωση και αν δεν ειχαν φροντισει να εχουν φορμαρει αρκετες δισκετες, επεσαν απο τον οροφο της πολυκατοικιας τους. Τωρα πια με το προγραμμα fill μπορουμε να αντιγραψουμε απλουστατα οποιαδηποτε σειρα αρχειων πληκτρολογωντας copy -- a:

Το προγραμμα ταξινομει τα αρχεια με βαση το μεγαθος τους, και κατοπιν υπολογιζει ποσες δισκετες θα χρειαστομε για την αντιγραφη. Στη συνεχεια αρχιζει και αντιγραφει τα αρχεια απο το μεγαλυτερο προς το μικροτερο, φροντιζοντας ταυτοχρονα να γεμιζει και τα κενα που δημιουργουνται με αλλα μικροτερα προγραμματα που βρισκονται ομως σε αλλη σειρα. .

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η δισκετα ειναι ελεγμενη για

τους ιους:

Ιταλικο

Πακιστανικο

Παρασκευη και 13

- Atari ST, εγκαθιστούμε double disk drive στη θέση του single drive σας. Τιμή 29.000 δρχ. Τηλεφωνο παραγγελίας: 6476346.
- Commodore 128D + monitor Commodore 1901 + 2 paddle + καλυμμα + καθαριστικά για drive + 2 κατοσταρες δισκετοθηκες + 120 δισκετες μονο 140.000 δρχ. Τηλ. 9413240 Βαγγελης.
- Πωλονται USA μνημες τσιπακια DRAM για επεκταση μνημης, ολες οι ταχυτητες διαθεσιμες. "Χτυπαμε" οποιες τιμες εχεις βρει. Δυνατη και εγκατασταση. Τηλ. 8829736.
- INTEL Μαθηματικοι Συνεπεξεργαστες (Co-processors) για XT/AT/Συμβατα. Αυξανει την ταχυτητα του υπολογιστη σας μεχρι και 400%. Τιμες προσφορας. Τηλ. 8829736 Σπυρος.
- Πωλειται Mitac PC 640 KB RAM PHOENIX BIOS, Real Time Clock, HERCULES + CGA καρτες, paper white οθονη (tilt + swivel, φιλτρο) AT keyboard, Serial + Parallel ports, καλυμμα, προγραμματα 170.000 δρχ. Τηλ. (031) 828177 Γιωργος.
- Atari ST 1040 σε αριστη κατασταση πωλειται απο ιδιωτη (πολλα προγραμματα - παιχνιδια). Δοκιμη υποχρεωτικη. Τηλ. 6711960 Θανασης.
- Πωλειται Hewlett-Packard calculator 28 c μονο 40.000 δρχ. Τηλ. (031) 659719 Νικος.
- Amstrad CPC - 464 πρασινο μονιτορ με 80 παιχνιδια και joystick. Τιμη 27.000. Τηλ. 4514641 Τακης.
- ΔΩΡΕΑΝ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25". Χαριζονται δισκετες double side - double density ελεγμενες, μονον 75 δρχ. ανα κομματι. Παραγγελιες επαρχιας αλλα και Αθηνas, εκτελονται αυθημερον. Προσοχη, αριθμος κομματιων περιορισμενος. Οποιος προλαβει. Τηλεφωνηστε (01) 48.111.69 Κώστας.
- Casio PB-1000, pocket personal computer, 40 K Ram, Basic, Assembler, συνδεση με PC και printer καινουργιο σε συμφερουσα τιμη. Τηλ. 5717845 Νικος.
- Amstrad 6128 πρασινο monitor, καλυμμα πληκτρολογιου, joystick, βιβλια και 50 δισκετες με πολλα προγραμματα καλη κατασταση, ελεγχος δεκτος. Τιμη 75.000 δρχ. Τηλ. (0221) 21023 Στρατος.
- Πωλονται: μονιτορ Sanyo DM 6112, πρασινο με εξτρα εξοδο. Επισης αρμονιο, στερεο 4 οκταβες, οργανα ρυθμους μπασων κ.λπ. Τηλ. 4414929 Δημητρης.
- Πωλειται εκτυπωτης Seikosha SP-180 AI + καλωδιο συνδεσης + manual, σχεδον αμεταχειριστος μονο 45.000 δρχ. Τηλ. (031) 736587.
- Ζητω επικοινωνια με Atari ST users για ανταλλαγη προγραμματον ιδεων κ.λπ. Τηλ. (0551) 20286 Πανος.
- Πωλειται TI 99 4/A με expanded box (δηλαδη με κουτι που περιχει RS232 & 1 F Disk) 75.000 δρχ. Τηλ. 4126917 Λεωνιδας.
- Πωλειται Tulip 286 με HD 20 MB, DD 5 1/4 1.2 MB Hercules + CGA + φιλτρο οθονης + mouse + πολλα επαγγελματικα προγραμματα 400.000 δρχ. Τηλ. 4519660 Δημητρης.
- IBM - PC Games! Πωλονται Roger Rabbit, Tetris, Rockford, Double Dragon αθλητικα. Στα 5 παιχνιδια 1 δωρο. Τηλ. (0321) 67043 Μακης.
- Amstrad 6128 πρασινος πωλειται σε τιμη ευκαιριας με δισκετες, προγραμματα, βιβλια, δισκετοθηκη και L. PEN. Τηλ. 2829133 Δημος.
- Δωρεαν utility διαχειρισης non-ascii αρχειων για προγραμματιστες και σοβαρους χρηστες PC, μοναδικη ερευνα με wild characters και ascii vange insert delete. Τηλ. 4531904 Γιαννης.
- PC GAMES χιλιαδες προγραμματα, σε εξευτελιστικες τιμες. Καλυπτουμε ολες τις κατηγοριες, αρχεια, graphics, εκπαιδευτικα, αστρονομια, επαγγελματικα, παιχνιδια. Αν δεν βρισκετε κατι στην αγορα, τηλεφωνηστε μας. Οι πελατες απο επαρχια εξυπηρετουνται αυθημερον. Με την πρωτη παραγγελια παιρνετε δωρεαν καταλογο. Τηλεφωνηστε (01) 99.42.528 κα Τινα. Απογευματα.
- Πωλειται Spectrum + monitor Philips εκτυπωτης Seikosha, κασσετοφωνο, joystick, interface, 32 κασσετες, βιβλια, καλωδια, τροφοδοτικο μονο 65.000 δρχ. Τηλ. 6921562 Γιαννης.
- Πωλειται Amstrad PC 1512 εγχρωμο μονιτορ καρτα CGA. Σκληρος δισκος 20 MB. Τιμη 210.000 δρχ. Τηλ. (0461) 91265 Γιωργος.
- Πωλειται computer Sanyo mbc - 555 συμβατος 256 KB Ram, 2 FDD, μονοχρωμο μονιτορ με αφθονο software (DBase, WordStar, Basic, Fortran, Turbo Pascal κ.λπ). Τηλ. 6923544 Κωστας.
- Πωλειται Amstrad 6128 με πρασινο monitor και δωρο 6 δισκετες (γεματες παιχνιδια) + manual (ελληνικο και αγγλικο) 65.000 δρχ. Τηλ. (081) 224192 Βαγγελης.
- Πωλειται Amstrad 6128 με πρασινο μονιτορ, δισκετες με παιχνιδια, Turbo Pascal, manual, εγχειριδιο CP/M Plus, περιπου 55.000 δρχ. Τηλ. 8651248 Κατερινα.

- 6128, πωλείται drive 3" σε αριστη κατασταση λογω αλλαγης μηχανηματος 15.000 δρχ., δωρο 5 δισκετες. Τηλ. 5121690 Χρηστος.
- Amstrad 6128. Λατρεις του τζογου, προγραμμα ρουλετας ολες οι δυνατοτητες πονταρισματος. Στατιστικη αναλυση 3000 δρχ. με δισκετα μου 1500 δρχ. με δικη σας. Τηλ. 8674593 Κωστας.
- Πωλειται 464 + 20 games + joystick + manual ξεχωριστα 30.000 δρχ. και μαζι 40.000 δρχ. Τηλ. 8070679 Γιωργος.
- Πωλειται Turbo - X (XT) 2 drives, μονοχρωμη οθονη - καρτα, φιλτρο οθονης, καλυμματα, 3 δισκετοθηκες, 200 δισκετες (utilities games) 165.000 δρχ. Τηλ. 2828153 Ηλιας.
- Amstrad 6128 πρασινος αριστης καταστασης ιδανικος για καθε εργασια. Δισκετοθηκη, πλουσιο software, γλωσσες προγραμματισμου, joystick, manuals, καλυμμα. Τηλ. 2234240 Γιωργος.
- Διατιθεται προγραμμα υπολογισμου και εκτυπωσης κοινοχρηστων ανεξαρτητου αριθμου οικοδομων και διαμερισματων. Τηλ. (031) 628279 Αναγνωστης.
- Πωλειται Olympic data 2 640 KB Ram 2 x 360 KB drives οθονη πρασινη 70.000 δρχ. Τηλ. (0382) 22432 Ραφαηλ.
- Πωλουνται παιχνιδια (τρεχουν και σε Hercules) για PC προς 500 δρχ. το ενα για 5 1/4 και 3 1/2 (δισκετες δικες μας). Επισης 5 δισκετες με χρησιμα utilities + οδηγιο MS-DOS + οποιαδηποτε γλωσσα + manual για ολα μονο 2500 δρχ. Επισης προγραμμα ΠΡΟΠΟ 10.000 δρχ. Τηλ. (031) 411735 Θανασης.
- Επικοινωνηστε μαζι μου για ανταλλαγη προγραμματος IBM & Compatibles 5.25" diskettes αρκετα μεγαλη ποικιλια gamer και αλλων προγραμματος. Τηλ. 2232485 Γαβριηλ.
- Πωλειται Amstrad σε αριστη κατασταση. Τηλ. 2467721 Σωτηρια.
- Commodore 64 με κασσετοφωνο, πολλα manual και extra πωλειται 30.000 δρχ. Τηλ. 6536644 Μιχαλης.
- Πωλειται Amstrad 6128 με εγχρωμη οθονη στο κουτι του σαν καινουργιος με πολλες δισκετες, παιχνιδια, επαγγελματικα προγραμματα, εφαρμογες και βιβλια ολα 80.000 δρχ. Τηλ. 7790547 Χαρης.
- Amstrad 6128 + joystick + modulator + 15 δισκετες με 50 παιχνιδια, αντιγραφικα, εφαρμογες + πολλα περιοδικα 70.000 δρχ. Τηλ. (031) 843989 Νικος.
- INTELLIGENT Software. Οτι καλυτερο στο Software. Και παιχνιδια και αφθονες εφαρμογες σε δισκετες 3.5" και 5.25". Τηλ. (0382) 22308 Δημητρης.
- Πωλειται Amstrad Comp - 1512 2 drive - monochrome, καλυμμα, βιβλια, Basic LOC, DBase III Plus, δισκετες, καθαριστικο κ.λπ. Τιμη 110.000 δρχ. Τηλ. 2234412 Κωστας.
- Πωλειται Spectrum λογω αγορας μεγαλυτερου 10.000 δρχ. + kempston Interface. Τηλ. 8222972 Χαρης.
- Πωλειται Amstrad CPC 6128 πρασινο μονιτορ σε αριστη κατασταση 15 diskettes manuals, books games, utilities κ.λπ. Τιμη 60.000 δρχ. Τηλ. (031) 916305 Κωστας.
- ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΑ - ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΑ στα Ελληνικα για PC και συμβατους. Εκτυπωση αστρολογικων χαρτων, ακριβης προσδιορισμος μοιρων των πλανητων κατα τη στιγμη της γεννησης, εκτυπωση ουρανου και θεσεων των αστερισμων για μια συγκεκριμενη ημερομηνια και πολλα αλλα. Ζητηστε καταλογο και τιμοκαταλογο. Παραγγελιες επαρχιας και Αθηνων εκτελουνται αυθημερον. Τηλ. (01) 48.111.69 Κο Κωστα (Απογευματα).
- Amstrad 6128 εγχρωμος + 2 joysticks + καλυμματα + καλωδιο για εκτυπωτη + 2 δισκετοθηκες + 35 δισκετες γεματες προγραμματα (discology, arcanoid 1-2 operation, robocop + ΠΡΟΠΟ) + βιβλιο προγραμματος. Τηλ. 4912767 Χρονης.
- Ελληνικο προγραμμα με ολους τους τυπους Μαθηματικων - Φυσικης Χημειας - Γεωμετριας για Γυμνασιο - Λυκειο. Ακομα εμπορικες εφαρμογες με ευρεση κερδους, ΦΠΑ, εκτυπωση, αρχειο. Τηλ. 7659726.
- Πωλειται εκτυπωτης Amstrad DMP-2000 σε αριστη κατασταση με καινουργια μελανοταινια και manual στο κουτι του 20.000 δρχ. Τηλ. 9738860 Νικος.
- Πωλειται Amstrad 6128 πρασινος + βιβλια + ελληνοαγγλικο manual + 12 δισκετες με πολλα προγραμματα + 2 χειριστηρια ελαφρα μεταχειρισμενος. Τιμη 60.000 δρχ. Τηλ. (031) 918482 Γιαννης.
- Πωλειται Amstrad 6128 με πρασινο μονιτορ, βιβλια, περιοδικα και δισκετες με πολλα προγραμματα. Τηλ. (031) 921725 Στρατος.
- Commodore 64 + drive 1541 + μονιτορ + joystick + προγραμματα. Σχεδον αμεταχειριστος 36.000 δρχ. Τηλ. (0651) 38556 Γιαννης ή Χρηστος.
- Πωλειται Tatung H/Y με πρασινο monitor + δισκετες + βιβλια 100.000 δρχ. Τηλ. 2798110 Γιαννης.

1987 & 1988
πρώτος σε πωλήσεις

CPC-6128

Ο «αξεπέραστος» home-computer της AMSTRAD



Επιτυχία χωρίς προηγούμενο! Ο CPC-6128 της Amstrad κατέχει σταθερά από καιρό και θα κατέχει για πολύ ακόμα την πρώτη θέση στην προτίμηση των νέων στην Ελλάδα. Γιατί σχεδιάστηκε για να χρησιμοποιείται, με τον ίδιο φιλικό τρόπο, και για ολοκληρωμένες εφαρμογές και για εκπαίδευση και για... ατέλειωτη ψυχαγωγία. Με ενσωματωμένο disk-drive, πλούσιο στερεοφωνικό ήχο, υψηλή ανάλυση γραφικών και δυνατότητα να «τρέξει» πολλά προγράμματα, ο CPC-6128 έχει γίνει ο πιο αγαπημένος «σύντροφος» ολόκληρης της οικογένειας στο σπίτι, το καλύτερο εργαλείο για να μάθετε BASIC, PASCAL και άλλες γλώσσες και ο «καθοδηγητής» στην εξερεύνηση του συναρπαστικού κόσμου της πληροφορικής!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Μνήμη 128K RAM, 48 ROM
- Ενσωματωμένο disk-drive 3", 180K
 - 27 χρώματα/8 παράθυρα
- 20/40/80 στήλες: ανάλυση 640x200 PIXELS
- Θύρα παράλληλη (centronics) για εκτυπωτή
 - Υποδοχή joystick & εξωτερικού ηχείου
 - Έγχρωμη ή μονόχρωμη οθόνη
 - 3 κανάλια ήχου με 8 οκτάδες, stereo
 - Software: CP/M+, BASIC, DR.LOGO
- Γειροαιρετικά άλλες γλώσσες και θύρα RS-232
- Διαστάσεις (πλάτος x βάθος x ύψος): πληκτρολόγιο 51x17x4,8 εκ.
 - monitor έγχρωμο 37,5x36,5x34 εκ./monitor μονόχρωμο 30,5x33,5x31,5 εκ.



ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ
ΜΕ
ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

CPC-464

Ψυχαγωγία και... δράση στο σπίτι, κάθε μέρα!

Με ενσωματωμένο κασετόφωνο, υποδοχές για 2 joysticks, μικροεπεξεργαστή Z80-A και μνήμη 64K RAM, καταπληκτικές ηχητικές δυνατότητες και 27 χρώματα, ο CPC-464 προσφέρει ατέλειωτη σπιτική διασκέδαση σε μικρούς και μεγάλους!



Ζητήστε τη 12μηνη ΕΓΓΥΗΣΗ της Αντιπροσωπείας. Είναι η αμοιβή σας!



AMSTRAD

Στα εξουσιοδοτημένα
Κέντρα Πωλήσεων
με το σήμα



Acer



**SPECIAL
OFFER**

ACER 500 ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ

Υπάρχουν πολλοί λόγοι για να αγοράσετε σήμερα
τον ACER 500 σε τιμή έκπληξη.

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

- ✓ Είναι το ταχύτερο PC σε σχέση με τους κοινούς PCs που κυκλοφορούν στην αγορά. (Norton Si = 3,20).
- ✓ Είναι δημοφιλέστατος (υπάρχουν περισσότερες από 10.000 εγκαταστάσεις στην Ελλάδα).
- ✓ Συνοδεύεται από ελληνικό βιβλίο οδηγιών (manual) και MSDOS.
- ✓ Η ACER έχει ένα ευρύτατο δίκτυο διανομής και υποστήριξης των προϊόντων της σε περισσότερες από 70 χώρες σε όλο τον κόσμο.
- ✓ Η ACER αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα επάξια από την UNITECH με ένα πλήρως οργανωμένο δίκτυο αντιπροσώπων σε όλη τη χώρα.
- ✓ Το γνωστό άψογο UNITECH SERVICE.

Ρωτήστε τώρα τους Dealers της ACER
για την τιμή έκπληξη.



 **unitech**

Unitech A.E.B.E. Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 255, 171 22 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 94.30.632-3 • TELEX 225663 (TSAK) - FAX (01) 94.15.236
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΠΛΑΤ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 12 - ΤΗΛ. (031) 543.349 - FAX: 54.35.65