

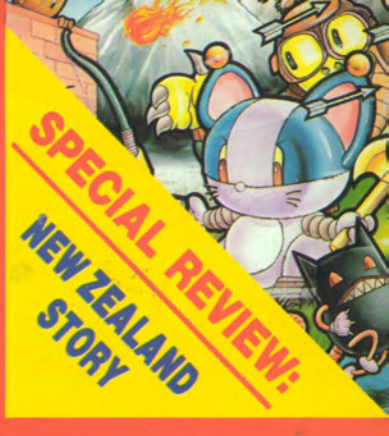
ΤΕΥΧΟΣ 59

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989

350 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΑΜΜΑ



ΑΠΟ ΑΥΤΟ
ΤΟ ΜΗΝΑ:

CINE
REVIEW

ADVENTURE:
LANCELOT

GAME CONSOLES ΕΦΤΑΣΑΝ!





Photo: N. Tsoukas - Design: S. Lazarakis

POLO

POLO

Τα ηλιθώδη και ποικίλα είδη των ΕΛΛΗΝΩΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΤΩΝ ΔΕ ΔΗΛΗΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΠΟΛΟ Τηλ. 9428 200 - 9423 964 - 9429 264

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΤΕΥΧΟΣ 2

300 ΔΡΧ.

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989

PC MASTER

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΓΙΑ PC's

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ
ΜΗΝΑ:
WINDOWS ΣΕ
TURBO PASCAL



ADVENTURE:
SPACE QUEST III

PASCAL ή C:

■ Οι υπερδυνάμεις του
προγραμματισμού
και τα μυστικά τους



TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ

■ GeniScan
Eva Scanner
του χεριού σας....

Οκτώβριος 1989
Δισκέτα No 2

PC MASTER

• Κάντε BOOT με δισκέτα συστήματος
• Στη συνέχεια, βάλτε στο drive A αυτή τη δισκέτα και
πληκτρολογήστε START

Utilities

- Maxi
- Dssc
- Comm
- Hidedir/Showdir
- Capture/Help

Games

- Sinbad's Gammon
- Space Potatoes
- Snake

UTILITIES

- **MAXI:** Ένα πολύ χρήσιμο Utility, για να κάνετε format 420K στις δισκέτες σας.
- **DSSC:** Εάν θέλετε να κάνετε πολλαπλές κώπιες μιας δισκέτας, τότε αυτό είναι το utility που ψάχνετε.
- **COMM:** Ένα ειδικό πρόγραμμα, για να μεταφέρετε αρχεία μεταξύ δύο υπολογιστών μέσω των θυρών RS-232C.
- **HIDEDIR/SHOWDIR:** Κρύψτε όποιο directory θέλετε και προστατέψτε το με password.
- **CAPTURE/HELP:** Φτιάχτε τις δικές σας memory - resident help οθόνες.

GAMES

- **SINBAD'S GAMMON:** Το γνωστό παιχνίδι "πόγτες" για εκμάθηση αλλά και για εξάσκηση. Ένα παιχνίδι που δεν θα μπορούσε να λείπει απ' τη συλλογή κάθε Έλληνα.
- **SPACE POTATOES:** Μία παραλλαγή του space invaders με πολύ δράση.
- **SNAKE:** Μαζέψτε όλες τις τελίτσες με το φίδι σας, πριν τελειώσει ο χρόνος. Αν τα καταφέρετε, περνάτε στην επόμενη, τελείως διαφορετική και δυσκολότερη πίστα.

**ΚΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΤΕΥΧΟΣ, ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ
5 1/4" ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ
UTILITIES ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ PC MASTER.**

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
12 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

στα

computer

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ



στο δρόμο πέρ

Disc Drive για Amiga 500, 35"



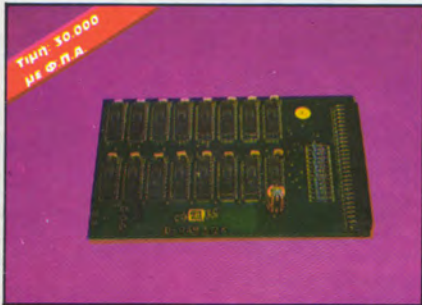
- Disc drive 3 1/2" για AMIGA 500/1000/2000
- Χωρητικότητα 880KBYTE
- Διαστάσεις 11-20-3,5cm
- Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 3Drive
- Μηχανισμός TASC FD 135FN
- Δυτικής Γερμανίας

Σκληρός Δίσκος COMBITEC HD20



- Ms Controller 5 1/4 για AMIGA 500/1000
- Χωρητικότητα 20MB
- FAN για αερισμό του δίσκου
- IBM Public Domain προγράμματα
- Διαστάσεις 27-18-13cm, μεταλλικό χρώμα της AMIGA

Μνήμη για Amiga 512K



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

ATARI 520 5TFM



- Με 512K RAM
- Με DRIVE 1MB
- Με MOUSE
- Με Modulator για TV
- Με δωρεάν εγγραφή στο Atari Club

Μνήμη για Amiga 2/4/8MB



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

computer market AE

market

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ»!

DISC DRIVE για ATARI ST



Τιμή 30.000
ΜΕ Φ.Π.Α.

- Ήλεκτρικό Drive 3 1/2" για ST
- Χρησιμοποιεί δισκάκια 1MB
- Διακόπτης ON/OFF

THE INTEGRATOR για ATARI ST



Τιμή 200.000
ΜΕ Φ.Π.Α.

- 20MB HARDDISK
- 3,5" DOUBLE SIDED DRIVE
- Βίθοδοι για: COMPOSITE, MONO, MULTISYNC/MONITOR COLOUR
- 4 ΦΙΣ για περιφερειακά πλήρως ελεγχόμενα από την κονσόλα
- REAL TIME CLOCK
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ MONITOR
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ DRIVE

EURO PC Schneider



Τιμή 115.000
ΜΕ Φ.Π.Α.

- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3.3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 Δέοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

Εκτυπωτής INKJET KODAK-Diconix 150



Τιμή 75.000
ΜΕ Φ.Π.Α.

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

από το 2000

COMMODORE AMIGA 500



Τιμή 135.000
ΜΕ Φ.Π.Α.

- 512KB RAM, εσωτερικά επεκτάσιμη στα 1MB
- 3 βιθικά τσιπ για γραφικά και Animation
- Ποντίκι με δύο πλήκτρα
- Θύρα επέκτασης
- Επεξεργαστής 68000 Motorola

Μνήμη A501 για Amiga 500



Τιμή 38.000
ΜΕ Φ.Π.Α.

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

όλα τα μηχανήματα
συνοδεύονται από
επίσημες εγγυήσεις
1 χρόνου

...μια απόφαση για το μέλλον σας

Ο Όμιλος Εκπαιδευτικών Εταιριών ΠΕΡΑΝΤΩΝΗ με πείρα 37 ετών στις επιχειρησιακές σπουδές και με χιλιάδες αποφοίτους σε Επιχειρήσεις και Οργανισμούς, μήκε δυναμικά στο χώρο της Πληροφορικής πριν από 6 χρόνια με την δημιουργία του **COMPUTER EDUCATIONAL CENTER. (C.E.C.)**.

Το C.E.C. παρακολουθεί τις ραγδαίες εξελίξεις σε διεθνές επίπεδο στον τομέα της Πληροφορικής, συνεχώς προσαρμόζει τα προγράμματά του και εκσυγχρονίζει τον εξοπλισμό του, με στόχο την άρτια κατάρτιση των μελλοντικών στελεχών της Ελληνικής και Ευρωπαϊκής κοινωνίας.

Προγράμματα σπουδών περιόδου 1989-90

■ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ Η/Υ

9 μήνες (700 ώρες)

Εισαγωγή στους Η/Υ, Γλώσσα BASIC, ASSEMBLY, COBOL, FORTRAN, RPG, PASCAL, Αρχές Γενικής Λογιστικής, Ελληνικό Λογιστικό Σχέδιο, Εισαγωγή στο MANAGEMENT, PROJECT.

■ ΑΝΑΛΥΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

9 μήνες (700 ώρες)

Γλώσσα C και UNIX, DATABASES, SYSTEMS ANALYSIS, DATA COMMUNICATIONS, ΔΙΚΤΥΑ, ACCOUNTING, COST ACCOUNTING, PROJECT.

■ ΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΥ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ

8 μήνες (550 ώρες)

Γενική Λογιστική - Λογιστική Εταιριών, Φοροτεχνικά, Ελληνικό Λογιστικό Σχέδιο, Εργατικό Δίκαιο, Εισαγωγή στους Η/Υ, Γλώσσα BASIC + PROJECT, PROJECT σε SPREADSHEET. Πρακτικό γραφείο με τους ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ της Computer Logic.

■ ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ Η/Υ

2 μήνες (70 ώρες)

Εισαγωγή στους Η/Υ, Λειτουργικά συστήματα (MS-DOS, XENIX, PC-DOS, SSP) Πακέτα επεξεργασίας κειμένων και λογιστικών εφαρμογών, SPREADSHEETS.

■ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

LOTUS 1 2 3 της LOTUS Dev. CO., FRAMEWORK της ASHTON TATE, WORDSTAR 2000 +/3 της MICROPRO, VOLKSWRITER DELUXE + της LIFETREE, WORD PERFECT της W.P. CORP., dBASE IV της ASHTON TATE, ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ της COMPUTER LOGIC, FASMA 2 της SINGULAR, ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ της COMPUNETICS.

■ ΤΑΧΥΡΡΥΘΜΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ

BASIC+PROJECT, COBOL+PROJECT, PASCAL, FORTRAN, RPG, C & UNIX

Η πρακτική εξάσκηση γίνεται σε MINI Υπολογιστή IBM/S-36
MINI COMPACT 5363, σε PS/2 και σε συμβατά AT-XT.

Ειδικευμένο εκπαιδευτικό προσωπικό, άρτια οργάνωση και άριστες κλιματιζόμενες εγκαταστάσεις.



PERANTONIS

group

COMPUTER EDUCATIONAL CENTER

KΕΝΤΡΑ
ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ

ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 9 & ΠΑΤΗΣΙΩΝ 3617073 - 3645301 - 3645294 - 3621842

The Best Games

GO FOR GOLD!
IT'S TOTALLY **Addictive**

FOOTBALL MANAGER 2

AMSTRAD
AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM
CASSETTE CBM CASSETTE, IBM 5,25"

DYNAMITE DUX

ACTIVISION

AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE
COMMODORE CASSETTE

**ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ
ORIGINAL
GAMES**

SHINOBI

ACTIVISION

AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM
COMMODORE CASSETTE

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST

*"Law has called upon you!
Only a brave and heroic
warrior can save his beloved
daughter Athena from the
cunning clutches of Seth,
evil Lord of the Underworld!*

*risen from the grave, you
are presented with
supernatural powers beyond
this world. Collect the
"mystical" spirit balls and
transform into an awesome
array of creatures - a
"strongman, punch and kick
harder than
ever before, a*

*Were Wolf and
Steel Eyes rip
the flesh of the
demon of hell and a Bear
knock out your enemies with
one bad bear bite!*

*You hear the distant wails of the beautiful
Athena and as the terror of the Underworld
induces their grasp, the beast within you
rises to face the final battle!*

ACTIVISION

AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE
COMMODORE CASSETTE

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

16 Γεγονότα... Φήμες...
Σχόλια...

28 Εδώ Λονδίνο

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

13 Τα νέα του Pixel

14 Hi-Tech

112 Scores & Scorers

100 Αλληλογραφία

104 Αγγελίες

110 Διήγημα

119 Ο Διαγωνισμός των Gamers:

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΑΣΤΕΛΙΝΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

■ Παιξτε "Time Scanner" και κερδίστε κορυφαία games από την Greek Software



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

32 Πρώτα Βήματα

44 Hints 'n' Tips

88 Peek & Poke

82 Adventure SOS

91 Επεμβάσεις:

- The real ghostbusters για Spectrum
- The real ghostbusters για Amstrad
- Dominator για Spectrum
- Silkworm για Commodore
- Phobia για Amiga
- R-Type για ST



ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ

34 ΘΕΜΑ:

ΤΑ JOYSTICKS ΑΝΤΕΠΙΘΕΝΤΑΙ

■ Παιχνιδομηχανές



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΩΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ: ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΡΟΥ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ ΦΩΤΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΙΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΡΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΙΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΥΛΟΣ ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: ΠΟΤΗ ΚΑΝΕΛΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL: ΒΟΥΤΙΟΥΚΕ, ΜΠΡΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΙΟΥ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΔΡΕΥΡΗΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: ΦΩΤΟΔΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΛΑΜΠΡΟΣ ΤΡΑΥΛΟΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ: ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΩΤΕΣΤΙΚΟΥ: ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ ΚΑΛΩΤΕΣΤΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΕΧΑΓΙΑΣ ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ ΠΛΥΛΟΣ ΜΠΑΡΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ: ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ ΖΩΗ ΑΙΣΤΑΡΑ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ ΣΥΝΤΑΞΗ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΚΙΟΛΑΟΥ ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ: INTERFOT ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑ ΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ: ΑΦΟΙΤΖΩΒΑ Ο.Ε. ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ PIXEL: ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΗΘΕΜΕ MICROΣ & PCΣ ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ. 7.260 ΔΡΧ., ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. ΕΠΙΤΑΓΕΣ: ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

Ο κατασκευαστής, όπως και κάθε άρθρο που δημοσιεύεται στο περιοδικό PIXEL, αποτελείται πνευματικά το περιοδικό και της εκδότριας εταιρίας COMPUPRESS A.E. Οποιαδήποτε αναπαραγωγή άρθρων ή μέρους αυτών, καθώς και εμπορική εκμετάλλευσή τους, χωρίς την έγγραφη άδεια του εκδότη, διώκεται σύμφωνα με το νόμο.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. PUBLISHER: Nikos Manousos ASSISTANT MANAGER: Vangelis Pappalios ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos ADVERTISING SALES: Margarita Manoussou, Nikos Michos, Alekos Georgion, Vassilia Giakamozis ATHENS OFFICE: 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 THESSALONIKI OFFICE: Ploumiati Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

Χ Ο Μ Ε Ν Α

REVIEWS

50 Software File:

ΤΑ ΠΙΟ
ΔΥΣΚΟΛΑ
GAMES



■ Προσπαθήστε ξανά

56 Software Review:

- Gemini Wing της Virgin Mastertronic
- Astaroth της Hewson
- Hard 'n' Heavy της Reline Software
- Rick Dangerous της Firebird
- A.P.B. της Tengen
- Time Scanner της Activision

66 Special Review:



■ The Newzealand story

72 Top Games

74 Με μια ματιά

78 Adventure:



■ Lancelot

120 Προσεχώς

122 Arcade:

- Dragon Breed της Irem
- Golden Axe της Sega

124 Cine Review

ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ!



- Batman
- Martians

126 Video Review

- Moonwalker

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΝΑΚΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΝΑΖΟΥΦΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΙΚΟΠΟΥΛΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ ΑΝΤΑΛΟΚΡΗΤΗΣ ΕΣΤΕΡΗΚΟΥ, ΑΓΓΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ ΣΚΙΤΣΑ: ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΪΡΑΜΑΚΗΣ, ΜΑΝΔΙΝΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΑΗ: ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΣΗΣ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΘΕΩΣΔΙΕΥΞΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ: "PERSONAL COMPUTER WORLD" ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΟΦΥΛΛΟΥ: ΕΚΤΟΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΞΟΦΥΛΛΟΥ: ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos ASSISTANT EDITOR IN CHIEF: Anthony Lekopoulos EDITORS: Avgoustinos Tsirimokos, George Kyriakides, Vassilis Terzopoulos, George Vassiliadis, Kostas Vassiliadis, Dimitris Assimakopoulos, Nikos Nasoufis, Dimitris Pavlis, Leftis Kalamaras, Christos Michopoulos CONTRIBUTING EDITORS: John Pournaras, John Rigopoulos, George Efsthliou, Aris Paouris, Apostolis Mourielatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Ethimiou CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antoine Viontakis, USA: Spyros Peristeris PROOF READING DP: SUPERVISOR: Mando Karagianni PHOTOGRAPHY: Alexandros Filippides EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE: Personal Computer World COVER: Hector Haralampous COVER PHOTOGRAPHER: Menelaos Meletzis

ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΗ ΟΜΑΔΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ
ΕΓΓΥΑΤΑΙ ΤΗΝ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΗ ΚΑΙ
ΑΜΕΣΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ
ΤΗΝ ΠΡΩΤΟΤΥΠΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ!

9 | 6 1

F | L | A | S | H

Είναι...σταδμός!

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

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

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS ΑΕ

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

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

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

TA ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί φίλοι των Games, αυτό το μήνα έχουμε πολύ ευχάριστα νέα για σας... Επιτέλους, θα μπορείτε να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια, σε όλο τους το μεγαλείο... Ο θεός των Gamers άκουσε τις προσευχές σας και αποφάσισε να σας κάνει ένα δώρο, ίσως για να σας ανταμείψει που τόσες φορές υπερασπιστήκατε φιλότιμα τον πλανήτη γη, χωρίς ποτέ να ζητήσετε το παραμικρό αντάλλαγμα. Θα καταλάβατε βέβαια, ότι το δώρο σας δεν είναι άλλο από τις νέες ασυναγώνιστες παιχνιδομηχανές που εισβάλλουν - σταθείτε, σταθείτε, δεν έχουν κακό σκοπό - για να κατακτήσουν μια θέση μπροστά στο monitor ή την τηλεόρασή σας και να σας χαρίσουν ατέλειωτες ώρες ψυχαγωγίας.

Οι συσκευές αυτές, που είναι γνωστές στο εξωτερικό σαν GAME CONSOLES, δεν είν' άλλο από υπολογιστές εξειδικευμένους στο να παίζουν παιχνίδια. Για να εκπληρώσει αυτό το δύσκολο έργο, κάθε παιχνιδομηχανή είναι προικισμένη με δύο και τρεις μικροεπεξεργαστές και αρκετά άλλα, ειδικά σχεδιασμένα ολοκληρωμένα κυκλώματα, μόνο και μόνο για να κινηθεί όσο γίνεται πιο ομαλά το διαστημόπλοιο σας και να είναι φυσικές οι εκρήξεις που προκαλούν τα εχθρικά πυρά. Και βέβαια, δεν χρειάζεται να περιμένετε να φορτώσει το αγαπημένο σας παιχνίδι, αφού χάρη στα ROM Cartridges, κάθε πρόγραμμα τρέχει αμέσως μόλις πατήσετε το κουμπί ON της παιχνιδομηχανής. Έτσι, ξέροντας ότι όλα αυτά θα τα βρείτε ιδιαίτερα ενδιαφέροντα, συγκεντρώσαμε τέσσερις παιχνιδομηχανές που κυκλοφορούν ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη και σας τις παρουσιάζουμε, μαζί με κάποια αντιπροσωπευτικά παιχνίδια που όπως θα δείτε διαφέρουν αρκετά από τα Computer Games που ξέραμε μέχρι σήμερα.

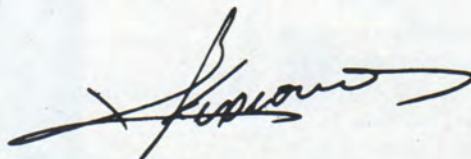
Αν όμως προτιμάτε να μείνετε πιστοί στις παραδόσεις και δεν λέτε να εγκαταλείψετε το αγαπημένο σας home computer, τότε το παιχνίδι του μήνα, που παρουσιάζουμε στο SPECIAL REVIEW αυτού του τεύχους, είναι έτοιμο να υπακούσει στις διαταγές του joystick σας. Ο λόγος για το "THE NEWZEALAND STORY", ένα πολύ καλό ARCADE GAME, που ίσως να το γνωρίζετε ήδη από τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπου σ' όνομά του έχουν... κατατεθεί πολλά εικασάρικα. Η μεταφορά του στους οικιακούς υπολογιστές είναι ιδιαίτερα επιτυχημένη και είναι σίγουρο πως δεν θα αποφασίσετε εύκολα να το εγκαταλείψετε, αν κάνετε την πρώτη σας γνωριμία με το KIWI, τον κεντρικό ήρωα του παιχνιδιού.

Αυτό το μήνα όμως, έχουμε και μια ιδιαίτερα πρωτότυπη συλλογή προγραμμάτων. Όπως θα δείτε στο Software File αυτού του τεύχους, φιλοξενούμε τα πιο δύσκολα παιχνίδια, που κάποτε ίσως να έγιναν αιτία να διαλύσετε το super ανθεκτικό joystick σας. Τώρα λοιπόν, θα βρείτε συγκεντρωμένα όλα αυτά τα παιχνίδια, που κάποτε σας είχαν γίνει εφιάλτης, και θα ξέρετε όχι το πως να τα τελειώσετε, αλλά το πώς να... τα αποφύγετε, αν βέβαια δεν θέλετε να ξαναπέσετε σε σοβαρές φυσικές φθορές.

Οι φίλοι του Adventure θα βρουν σ' αυτό το τεύχος μια αναλυτική παρουσίαση του Lancelot, ενός παιχνιδιού που σας γυρνάει στην εποχή του βασιλιά Αρθούρου. Αν αγαπάτε αυτού του είδους τα παιχνίδια, τότε το Lancelot θα σας κερδίσει με το καλοστημένο του σενάριο και τον τρόπο με τον οποίο καταφέρνει να σας βάζει στην ατμόσφαιρα της εποχής που περιγράφει.

Πριν σας αφήσουμε γι' αυτό το μήνα, θα θέλαμε να επισημάνουμε μια στροφή του Video Review προς τις αίθουσες των κινηματογράφων. Έτσι τώρα στο Cine Review θα βρίσκετε παρουσιάσεις δημοφιλών ταινιών, σαν αυτή του Batman, σ' αυτό το τεύχος. Εδώ όμως σας αφήνουμε να χαρείτε το PIXEL σας. Θα είμαστε και πάλι μαζί σας τον επόμενο μήνα.

Ο αρχισυντάκτης





ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

Ο ΚΥΒΟΣ ... ΤΗΣ CITIZEN



Ο τηλεοπτικός χειμώνας παρουσιάζει και φέτος μεγάλο ενδιαφέρον, καθώς τα ιδιωτικά τηλεοπτικά κανάλια βρίσκονται ένα μόλις βήμα πριν την πραγμάτωση του στόχου τους.

Σε λίγο νέα σήματα θα εμφανιστούν στους δέκτες μας. Βάλτε λοιπόν στο γραφείο σας την τηλεόραση (DD-T126) αυτή της Citizen - που μοιάζει με τον κύβο του Rubik - και διαλέξτε

συχνότητα! Η τιμή της είναι 82.000 δρχ. + Φ.Π.Α. Θ. Μπινάρας Α.Ε., Πλ. Αγ. Θεοδώρων, τηλ. 3228128.



ΓΑΝΤΙΑ ΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΟΦΙΛΟΥΣ

Ελευθερώστε τη μουσική σας φαντασία και δημιουργήστε νέες συνθέσεις με τη βοήθεια των γαντιών αυτών, που είναι φτιαγμένα από βινύλιο (!). Στις άκρες των δακτύλων έχουν τοποθετηθεί ειδικές επαφές, που συνδέονται με ένα computer chip μιας οκτάβας. Η τιμή τους είναι περίπου 8.000 δρχ. το ζευγάρι. Majon International Torrance, CA, 213-791-1005.



ΕΣΗ

ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΤΣΕΠΗΣ!

Το θαυματοργό αυτό «μηχανάκι» είναι ένας πολυμεταφραστής που μιλά πέντε γλώσσες! Χρησιμοποιώντας μια από τις πέντε αυτές γλώσσες (Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά,

Ισπανικά, Ιταλικά) σαν βασική, μεταφράζει τη λέξη που θα του ζητήσουμε σε οποιαδήποτε από τις άλλες τέσσερις. Το σχήμα του και το μικρό βάρος του εξασφαλίζουν τη δυνατότητα να

μεταφέρεται πολύ εύκολα. Στα πλαίσια λοιπόν της πορείας προς την ενωμένη Ευρώπη, αποκτήστε το Fanfare Translator. Omni shop, Σουλτάνη 17, τηλ. 36 01 761.



ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΗΛΙΑΚΟΥ ΣΥΛΛΕΚΤΗ

Ενα νέο φωτοβολταϊκό κέλυφος παρουσιάστηκε πρόσφατα στην Αμερική. Πρόκειται για μια πολύ λεπτή πλάκα από άμορφη σιλίκονη, που συνδυάζει πολύ μικρό κόστος κατασκευής (περίπου το 1/4 από τα συνήθη ηλιακά

κέλυφα) και μεγάλη ανοχή στις καιρικές συνθήκες. Δεν νομίζετε ότι κάτι τέτοιο αποτελεί μια καλή λύση στα προβλήματα ενέργειας της ηλιόλουστης Ελλάδας; Solar Electric Rohnert Park, CA, 800-832-1986.

ΘΕΡΜΑΙΝΟΜΕΝΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ

Τα παράθυρα της φωτογραφίας είναι φτιαγμένα από τριπλό τζάμι. Το ενδιάμεσο από αυτά παίζει το ρόλο της θερμαινόμενης ηλεκτρικής αντίστασης, εφόσον η επιστροφή που το καλύπτει τροφοδοτείται με ρεύμα AC και αποδίδει 70 watts ανά

τετραγωνικό μέτρο γυαλιού. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα σε εξωτερικές θερμοκρασίες -20°C , το εσωτερικό τμήμα του παραθύρου να έχει περίπου $17,2^{\circ}\text{C}$. Η πατέντα είναι σουηδική και η διεύθυνση: Termofrost A.B., Box 8, 163 93 Spanya, Sweden.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ...

Το αυτοκινητάκι της φωτογραφίας ίσως να μη σας «γεμίζει» το μάτι εμφανισιακά, μπορεί όμως να αφήσει στη σκόνη του ακόμη και μηχανές 550cc. Πρόκειται για πιστό αντίγραφο (σε κλίμακα 1:6) των αμερικανικών αγωνιστικών αυτοκινήτων dragster και διευθύνεται με τηλεχειρισμό. Λειτουργεί με μίγμα νιτρομεθάνιου και η ταχύτητα του φτάνει το εκπληκτικό νούμερο των 220 (!!!) km/h, η δεν τιμή του πλησιάζει το εξίσου εκπληκτικό νούμερο των 200.000 drx. (χωρίς την τηλεκατεύθυνση)!!!

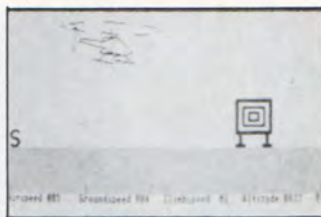
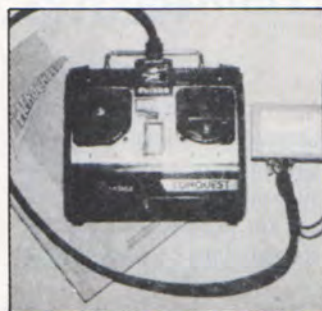
Αν παρ' όλα αυτά ενδιαφέρεστε... M.K. Engineering, Bay Shore, NY, (516) 242-4641.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Και home.. αερομοντελισμός

Ένα flight simulator για χομπίστες



Καμιά αμφιβολία ότι οι χρήστες υπολογιστών αγαπούν πολύ να πετούν με φανταστικά αεροπλάνα. Απόδειξη η μεγάλη επιτυχία των flight simulators, από τότε που ξεκίνησε η διάδοση των home computers. Υπάρχει όμως και μια άλλη κατηγορία από χομπίστες, που αγαπούν τις εναέριες μηχανές: είναι οι αερομοντελιστές, οι οποίοι χρησιμοποιούν κά-

τι παρόμοιο με το joystick, για την κίνηση των μικρών τους μοντέλων: συστήματα με μοχλούς και διακόπτες, τα γνωστά τηλεχειριστήρια. Η ομοιότητα λοιπόν αυτή φαίνεται ότι «χτύπησε» στα μάτια της εταιρίας RC Simulation πολύ περισσότερο απ' ό,τι φανταζόμαστε, με αποτέλεσμα το RC Aero-chopper, ένα flight simulator, το οποίο χρησιμοποιεί - για πρώτη φο-

ρά - μια κανονική συσκευή τηλεχειρισμού αερομοντέλων, αντί για τα παραδοσιακά joysticks. Βέβαια, αυτή τη φορά δεν χρειάζεστε να φοβάστε ότι ένας λάθος χειρισμός θα συντριψει στο έδαφος το αεροπλανάκι που με τόσους κόπους συναρμολογήσατε, γιατί απλούστατα το αεροπλανάκι σας πετάει μέσα από την οθόνη ενός ST (και σύντομα θα πετά και στις οθόνες

των Amiga). Το πακέτο αποτελείται από ένα cartridge που περιέχει το πρόγραμμα και εξομοιώνει πλήρως τις συνθήκες πτήσης ενός από τα δημοφιλή αεροπλανάκια με έλικες, ελικοπεράκια ή ακόμα και ανεμοπλάνα. Σύμφωνα με τους προγραμματιστές, το RC Aero-chopper επιτρέπει στο χρήστη να ρυθμίζει τον καιρό και τις συνθήκες του περιβάλλοντος. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι τα γραφικά του είναι «συρμάτινα», αλλά αυτό έχει σαν πλεονέκτημα την πολύ ικανοποιητική ταχύτητα των sprites. Όσο για τους χομπίστες εκείνους που σκοπεύουν να βγάλουν το άχτι τους, καταστρέφοντας το αεροπλανάκι τους κάθε λίγο και λιγάκι, το πρόγραμμα περιλαμβάνει πολλές λεπτομερειακές σκηνές «συντριβής», για την περίπτωση που θα μείνετε από καύσιμα, τα πηδάλια σας δεν θα υπακούουν ή ο κινητήρας σας θα παρουσιάσει βλάβη.

Μέχρι τώρα, ο ST ήταν το αγαπημένο μηχανήμα των μουσικών. Λέτε τώρα να έχουν σειρά και οι μοντελιστές;

Intergrator και Atari ST

Ένας δυναμικός συνδυασμός

Συζητιέται εδώ και αρκετούς μήνες στο εξωτερικό, αλλά στην πατρίδα μας μόνο λίγες εβδομάδες. Μιλάμε για το νέο υπερ-περιφερειακό του Atari ST που ακούει στο όνομα The Intergrator. Χωρίς να θέλουμε να φανούμε υπερβολικοί, μπορούμε να πούμε ότι τέτοιο περιφερειακό δεν μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε ότι θα γινόταν πραγματικότητα. Ούτε λίγο ούτε πολύ, το Intergrator είναι όλα όσα θα παίρνατε ποτέ για τον ST:

- Σκληρός δίσκος 20 MB
- Δεύτερο disk drive διπλής όψης, χωρητικότητας 726 K (και άνω).

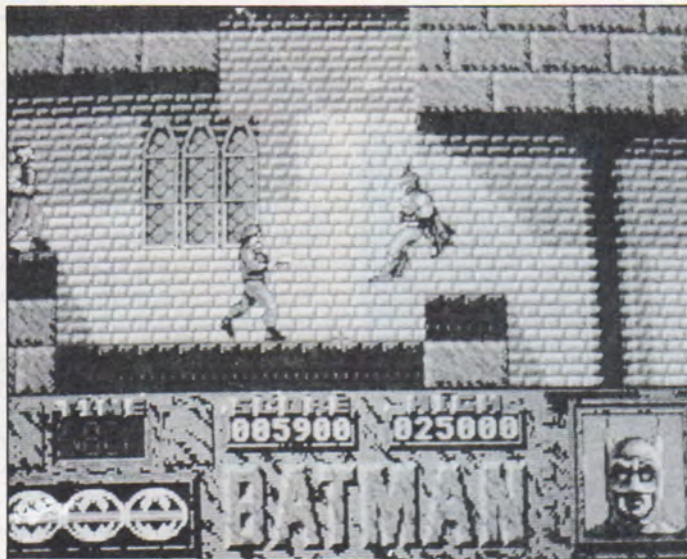
- Είσοδος για ασπρόμαυρο και έγχρωμο monitor. Με τη βοήθεια ενός διακόπτη δίνετε «προτεραιότητα» το σήμα για τις δύο οθόνες. Συμπέρασμα: ξεχάστε το «βάλε-βγάλε» των καλωδίων όταν αλλάζετε από έγχρωμο σε ασπρόμαυρο mode, και το αντίστροφο, κάτι που ταλαιπωρεί ιδιαίτερα εσάς, τα pins των καλωδίων και την υποδοχή του υπολογιστή.

- 4 εισόδους για την προσθήκη 4 περιφερειακών πλήρως ελεγχόμενων από την κονσόλα.
- Real time clock χωρίς να χρειαστεί να κάνετε «επεμβάσεις» στον υπολογιστή σας.

- Διακόπτη επιλογής drive.

Βέβαια όλα αυτά κοστίζουν ακριβά, όχι όμως τόσο όσα τελικά προσφέρει ένα τέτοιο "compact" σύστημα. Σκεφτείτε μόνο το σκληρό δίσκο και το drive που περιλαμβάνονται τα χαρακτηριστικά. Το μεγαθήριο Intergrator θα το βρείτε σε ένα από τα τρία Computer Market: Σολωμού 26 (τηλ. 3611805), Μπότση 7 (τηλ. 3636550) και Χαϊμαντά 34, Χαλάνδρι (τηλ. 6846810).

Batmania



Τέτοιο πράγμα δεν είχε ξαναγίνει. Επιτέλους, οι νυχτερίδες παίρνουν εκδίκηση. Κλεισμένες μια ζωή μέσα σε πανάρχαιους πύργους και σπηλιές, γεμάτες υγρασία, οι νυχτερίδες πάντα ήταν κομπάρσοι και, σαν να μην έφτανε αυτό, τις έτρωγαν για τα καλά από τους διάφορους αποφασισμένους ήρωες, Μιζέρια και κακομοιριά δηλαδή.

Επιτέλους, φέτος ήταν η σειρά τους. Για πρώτη φορά ένας συγγενής τους αναλαμβάνει να αποκαταστήσει το αμαρτωλό παρελθόν του είδους. Από εδώ και στο εξής, οι νυχτερίδες θα πολεμούν κι αυτές το κακό, με επικεφαλής τον Μπρους

Γουέην. Θα τον ξέρετε αλλιώς και σαν Μπάτμαν.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο Μπάτμαν έχει ανακηρυχθεί ήδη πιο δημοφιλής ταινία της χρονιάς και η επιτυχία της πλησιάζει επικίνδυνα την πιο δημοφιλή ταινία όλων των εποχών, τον «ΕΤ». Δεν έχει ακόμα σταματήσει η προβολή της σε όλον τον κόσμο και ήδη ετοιμάζεται το Batman No 2. Μπλουζάκια, αφίσες, στυλό και καπέλα κάθε είδους κυκλοφορούν με μια μαύρη νυχτερίδα μέσα σε χρυσό κύκλο, ενώ τα πρώτα περιοδικά με κόμικς του Νυχτεριδάνθρωπου έχουν αποκτήσει συλλεκτική αξία και πουλιούνται πανά-

κριβα. Ο Σούπερμαν, ο Κάπταιν Αμέρικα και ο Κάπταιν Μάρβελ έχουν σκάσει από τη ζήλεια τους. Ο Μπάτμαν είναι πολύ πιο αγαπητός.

Όλοι θα ξέρουμε τη φοβερή του ιστορία, όταν γονατιστός στον τάφο των δολοφονημένων γονιών του ορκίστηκε να φέρει τους ένοχους ενώπιον της δικαιοσύνης. 25 χρονών ξεκίνησε την αποστολή του. Ο φόβος που ένιωσε όταν μια μικρή νυχτερίδα συγκρούστηκε στο παράθυρο της βίλας του ένα βράδυ, του έδωσε την ιδέα: η στολή της νυχτερίδας. Αιώνιος αντίπαλός του ο Joker, ο καλοντυμένος δολοφόνος με το μόνιμο χαμόγελο.

Τους χωρίζει ένα άσβεστο μίσος, μια και ο Joker δεν είναι καθόλου εύκολος αντίπαλος. Ο Μπάτμαν του επιτίθεται με τη βοήθεια του Batcar, ένα κινητό οπλοστάσιο με κινητήρα αεροπλάνου! Και μαζί με όλα αυτά, η Ocean δουλεύει ξανά πάνω σε ένα film conversion αυτή τη φορά, ένα από τα καλύτερα platform games της. Κάτι έχουμε ακούσει για πέντε επίπεδα (μέχρι τώρα όμως το παιχνίδι δεν έχει τελειώσει), πολύ καλά γραφικά σε όλους τους υπολογιστές και, φυσικά, το γνωστό gameplay της Ocean. Τελικά, ο Joker προβλέπεται να μην έχει ηουχία ούτε στις θόνοες των υπολογιστών.

GREEK... ΑΞΕΣΟΥΑΡ

Μάλλον Greek ... Hardware θα πρέπει να λέγεται η Greek Software από εδώ και εμπρός, αν σκεφτεί κανείς τα πολλά νέα προϊόντα που η γνωστή εταιρία έχει ήδη αρχίσει να διαθέτει για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τα οποία δεν έχουν καμιά σχέση με προγράμματα. Κι όταν λέμε προϊόντα, εννοούμε τα εξής:

— Μια ολόκληρη σειρά από καθαριστικές δισκέτες για το πολύτιμο (ή τα πολύτιμα) drives σας. Οι δισκέτες κυκλοφορούν για όλα τα γνωστά μεγέθη, δηλαδή για 5 1/4, 3 1/2 και ακόμη 3

ίντσες. Λίγες σταγόνες από το καθαριστικό υγρό επάνω στη δισκέτα με την ειδική επιστροφή μπορεί να σας απαλλάξουν από τα τελευταία συχνά read errors.

— Μια σειρά από κάρτες multi I/O για κάθε PC συμβατά. Οι κάρτες ενσωματώνουν ρολόι με επαναφορτιζόμενη μπαταρία, games port, δύο σειριακές θύρες, controller για δύο floppies και παράλληλη θύρα για εκτυπωτή. Συνολικά μια κάρτα για 5 λειτουργίες.

— Δισκέτες τριών ίντσών, σε πολύ καλή τιμή.

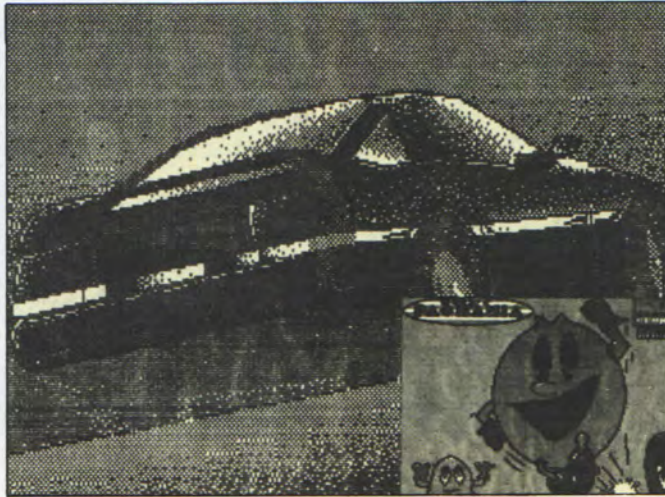
Ξεχάστε πια την έλλειψη δισκετών σε αυτό το format, που ωθούσε τους χρήστες Amstrad σε απελπισία. Τα αποθέματα της Greek Software σίγουρα θα σας ικανοποιήσουν.

Όλα αυτά από την τόσο γνωστή μας πια από τα Software reviews και τους διαγωνισμούς των gamers Greek Software. Η διεύθυνσή της είναι Πριγκηπωνήσων 28, τηλ. 6443759, 4318024.

Χρωματιστές εκτυπώσεις

σε έναν CPC

Ενα πολύ χρήσιμο utility παρουσιάστηκε πρόσφατα με το όνομα Colordump. Όπως πολύ σωστά καταλάβατε, το πρόγραμμα αναλαμβάνει να δώσει χρώμα στις εκτυπώσεις σας, εάν φυσικά έχετε έναν έγχρωμο εκτυπωτή. Όχι σπουδαία πράγματα, είναι Star LC-10 φτάνει για να δώσει χρώμα στις εικόνες σας. Με το Colordump περνάει άλλος ένας «καημός» των Amstrad users, οι οποίοι έχουν ένα μηχάνημα με πολύ καλές δυνατότητες γραφικών και χρωμάτων, έχουν στη διάθεσή τους θαυμάσια προγράμματα, όπως το Advanced Art Studio, και δεν είχαν (μέχρι τώρα) τη δυνατότητα να τα χρησιμοποιήσουν όλα αυτά μαζί. Ακόμα



και σε μαυρόασπρους εκτυπωτές πάντως, το πρόγραμμα συνεργάζεται θαυμάσια και δίνει πολύ καλά αποτελέσματα. Το μόνο κακό με το

utility είναι ότι χρειάζεται αρκετή ώρα και κάμποσες δοκιμαστικές εκτυπώσεις, για να ορίσετε όλα τα settings που χρειάζονται και να το καταφέρετε να συνεργαστεί. Ένα ακόμα μειονέκτημα είναι η ώρα που χρειάζεται, για να τυπώσει όλη την οθόνη. Για μια εικόνα σε mode 0 μεγέθους A5 (όχι ό,τι πρέπει για πόστερ), ο εκτυπωτής σας θα τσιρίξει για 3 ώρες! Πέρα από την γκρίνια όμως, πιστεύουμε ότι είναι ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα και αν νομίζετε ότι ο χρόνος δεν μετρά καθόλου μπροστά σε μια καλή έγχρωμη εικόνα, τότε δεν έχετε παρά να αναζητήσετε το Colordump. Στην Αγγλία (προς το παρόν) κοστίζει 9,50 λίρες.

Megaphan

ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ Η/Υ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΓΡΑΦΕΙΑ: Χαλκίδος 22 - 11143 Αθήνα
Παραγγελίες 2528450 - 2776751

COMPUTERS

- C-64
- AMIGA 500
- AMIGA 2000

CALL

DISK DRIVES

- 1541 5 1/4" FOR C-64
- OCEANIC 5 1/4" FOR C-64
- 1010 3 1/2" FOR AMIGA
- OCEANIC 3 1/2" FOR AMIGA

MONITORS

- PHILIPS 8833 STEREO
- 1084 S STEREO

512 K RAM

OCEANIC SENATOR 3 1/2" FOR AMIGA

- ΑΠΟΛΥΤΑ ΣΥΜΒΑΤΟΣ
- ON-OFF ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ
- ΛΕΠΤΗ ΓΡΑΜΜΗ
- 880 K
- ΧΑΜΗΛΗ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ



CALL

OCEANIC 5 1/4" OC - 118 N FOR C-64

- ΥΨΗΛΗ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ
- ΑΘΟΡΥΒΟ
- 30% ΤΑΧΥΤΕΡΟ
- ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ
- ΑΞΙΟΠΙΣΤΟ



CALL

Πιπέρι στη γλώσσα των Skweeks

Μερικά SKWEEK μας βγήκαν τελικά πολύ ανάγωγα. Ένα πολύ παράξενο συμβάν παρουσιάστηκε πριν από μερικές μέρες σε ένα κεντρικό computer shop του Λονδίνου. Χρήστες που είχαν αγοράσει το παιχνίδι διαμαρτυρήθηκαν ότι σε μερικά από αυτά το SKWEEK τους ψέλλιζε βρισιές σε άπαιστα αγγλικά! Όσοι έχετε παίξει το παι-

χνίδι θα έχετε παρατηρήσει τον τρόπο με τον οποίο το SKWEEK σας μιλάει στο τέλος κάθε πίστας, ψελίζοντας κάποιες ηχητικές «μπουμπουλήθρες». Σε ορισμένες εκδόσεις του παιχνιδιού, φαίνεται ότι μερικά SKWEEK είναι αρκετά ανάγωγα και, αντί να μιλούν στη δική τους γλώσσα, βρίζουν στα αγγλικά. Ο ιδιοκτήτης του μαγαζιού

φυσικά αρνήθηκε να το πιστέψει (κι εμείς άλλωστε), μέχρι που συνάντησε ο ίδιος μια τέτοια περίπτωση, «τσεκάροντας» μερικές κόπιες. Η ίδια η US GOLD δεν ξέρει τι να πει. Φήμες ακούγονται για σατανικούς χακεράδες που έβαλαν και πάλι το χεράκι τους, αλλά υπάρχει ακόμα ένας ψίθυρος: ο προγραμματιστής του παιχνιδιού μπέρδεψε ορισμένα

πρωτότυπα προγράμματα που περιείχαν τις επίμαχες φράσεις, με τις «κανονικές» κόπιες, οι οποίες θα κυκλοφορούσαν στο εμπόριο. Το αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθεί ένας μικρός χαμός με το παιχνίδι. Όσο για σας, καλού κακού έχετε λίγο πιπέρι κοντά σας, όταν παίζετε το παιχνίδι..

Ελληνοαμερικανικό computing

Στο κέντρο της Αθήνας

Το Ελληνοαμερικανικό κολλέγιο βρίσκεται κι αυτό στη μάχη για τη διάδοση της Πληροφορικής. Μέσα από το τετραετές πρόγραμμα σπουδών του περιλαμβάνονται και τετραετή μαθήματα πάνω στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, μαθήματα όμως

πανεπιστημιακού επιπέδου. Οι σπουδές ακολουθούν τα αμερικανικά πρότυπα εκπαίδευσης, αλλά και η αναγνώριση βαδίζει προς τα ίδια... πρότυπα. Σ' αυτό βέβαια συμβάλλει και η συνεργασία της σχολής με πανεπιστήμια της Αμερικής, του Καναδά και της Ευρώπης, στα

οποία οι απόφοιτοι μπορούν να συνεχίσουν για μεταπτυχιακές σπουδές.

Ενδιαφέρεστε για Computer Science; Mediterranean College, Ακαδημίας 98, τηλ. 3646022.

ΜΟΤΟ ΜΟΚΚΑ

Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΑΓΟΡΑ ΜΕΤΑ ΤΟ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΤΩΡΑ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ, ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΜΗΧΑΝΑΚΙ ΠΟΥ ΤΡΕΧΕΙ ΠΑΝΤΑ

Φιλική διάθεση και σωστή πληροφόρηση για όλους και ειδικότερα για τα νέα παιδιά που θέλουν ν' αγοράσουν για πρώτη φορά μηχανάκι ή μοτοσυκλέτα.

Γεωργία Μόκκα



• YAMAHA • T50 • T80 • LB50 • DT 50MX • CJ50 (JOG) • HONDA • C50 G • C50C
• KAWASAKI • MAX 100 • AR 50 • MBK • 41S • 51S • FX50

μοτοσυκλέτες μοτοποδήλατα αξεσουάρ ανταλλακτικά

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 49, Τηλ.: 9226775, 9228687

Ο Διαγωνισμός των Gamers: The Real Ghostbusters

Who you gonna call?... Κανέναν ιδιαίτερα, απλά έχω να πω ότι ο διαγωνισμός του The Real Ghostbusters ήταν ένας από τους πιο δημοφιλείς. Ίσως ήταν τα δώρα, ίσως το παιχνίδι, ίσως και γιατί ο διαγωνισμός ήταν εύκολος. Πάντως και αυτή τη φορά έχουμε πολλούς νικητές, οι οποίοι απάντησαν το σωστό συνδυασμό απαντήσεων: 2, β, β. Πρόκειται για τους:

- 1) Περικλής Βασιλειάδης, Κορομηλά 22, Θεσ/νίκη
- 2) Δ. Ζαβογιάννης, Δρυόπων 25, Άνω Πετράλωνα.

Οι κύριοι αυτοί κερδίζουν από ένα μπλουζάκι με το σήμα των «φαντασματοφάγων». Όσο για την ομάδα των 7 τυχερών, που μπορούν να παραλάβουν ένα παιχνίδι επιλογής τους, είναι οι:

- 1) Ηλίας Τσιλιβίγκος, Χιού 22, Αγ. Παρασκευή
- 2) Θόδωρος Περιφεράκης, Α. Δαμασκηνού 17, Ρόδος

- 3) Κώστας Παλάσκας, Αδαμοπούλου 15, Περισσό
- 4) Γιώργος Εμίρης, Ευριπίδου 11, Χαλάνδρι
- 5) Μάριος Φαράζης, Βαλτετσίου 11, Κορωπί
- 6) Ευάγγελος Δαβιτιδής, Κορίνης 6, Γαλάτσι
- 7) Δ. Κοκκαλιάρης, Νέστου 51, Νέα Λιόσια.

Οι υπόλοιποι τρεις τυχεροί, που κερδίζουν από μια κασέτα-δισκέτα Last Ninja II, είναι οι:

- 1) Δημήτρης Γεροπαύλου, Κλεισούρας 3-10, Φοίνικας Θεσ/νίκη
- 2) Χρήστος Ζένιος, Ευρυτανίας 32, Αμπελόκηποι
- 3) Σπύρος Κουρής, Βλαστού 11, Αγ. Ελευθέριος.

Και πάλι εκλιπαρώ να γράφετε, μαζί με τη διεύθυνσή σας, και την πόλη ή την περιοχή, αν πρόκειται για την Αθήνα ή τις άλλες μεγάλες πόλεις. Συγχαρητήρια παιδιά!

Monitors κατά της ραδιενέργειας



Εχετε φανταστεί πώς θα είναι κατασκευασμένες οι οθόνες, μετά από λίγα χρόνια; Η Philips πάντως έχει φανταστεί. Κι όχι μόνο αυτό, αλλά έχει κατασκευάσει κι όλες μια σειρά από πρωτοποριακές - κυριολεκτικά - οθόνες.

Τα monitors του αύριο λοιπόν δεν θα έχουν καμιά σχέση με αυτά που χρησιμοποιούμε σήμερα. Αντιθέτως, θα έχουν μεγάλη σχέση με

τα ...κάδρα! Κι αυτό, γιατί το πλάτος τους δεν θα είναι μεγαλύτερο από μερικά εκατοστά, λόγω της τεχνολογίας υγρών κρυστάλλων, στην οποία βασίζεται η απεικόνιση. Μοντέρνα σχεδίαση και εργονομικοί βραχιόνες θα επιτρέπουν τη στήριξη και την περιστροφή σε οποιαδήποτε διεύθυνση, ενώ η τεχνολογία των υγρών κρυστάλλων θα επιτρέπει πεντακάθαρη εικόνα ακόμα και σε πολύ υψηλά resolutions. Αλλά το πιο σπουδαίο ίσως δεν είναι αυτό. Τα νέα monitors θα είναι επιτέλους τελείως ελεύθερα από οποιοδήποτε είδους ακτινοβολία (στατική, μαγνητική κ.λπ.), κάτι πολύ ευχάριστο για τους υπαλλήλους που δουλεύουν με υπολογιστή, όπως επίσης και τις λογής λογής «αντιακτινοβολιακές» οργανώσεις. Και για να προσγειωθείτε στην πραγματικότητα σιγά-σιγά, η Philips ανακοίνωσε ότι τα νέα της μοντέλα θα είναι έτοιμα στο τέλος αυτού του μήνα. Όσο για το κόστος, θα είναι 700 λίρες, όχι για όλα, αλλά για κάθε ένα από αυτά.

Data Rank

Μια από τις πολλές λύσεις που προσφέρει η ιδιωτική εκπαίδευση στο χώρο της Πληροφορικής είναι και τα εργαστήρια Πληροφορικής Data Rank. Αντίθετα όμως με πολλές άλλες, η Data Rank υποστηρίζει πολυετείς ολοκληρωμένες σπουδές και ολοκληρωμένο περιβάλλον εργασίας. Ούτε λίγο ούτε πολύ, 2000 ολόκληρες εκπαιδευτικές ώρες είναι αφιερωμένες στο

εκπαιδευτικό πρόγραμμα, μέσα σε κατάλληλα διαμορφωμένους χώρους για τη θεωρητική και την πρακτική εκπαίδευση. Οι υπολογιστές που χρησιμοποιούνται είναι συνηθισμένοι PCs, αλλά και ασυνήθιστοι mainframes. Σπουδαστές μπορείτε να γίνετε αφού έχετε απολυτήριο Λυκείου ή ανώτερο τίτλο σπουδών και αφού συμπληρώσετε με επιτυχία ένα ειδικό τεστ κα-

ταλληλότητας, κάτι που σε συνδυασμό με το χαμηλό όριο απουσιών (10% των ωρών κάθε μαθήματος) καθιστά ιδιαίτερα αυστηρή τη φοίτηση.

Θα αντέξετε; Αν πιστεύετε πως ναι, τότε δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε με τα γραφεία της Data Rank: Ηπείρου 60 & Ακακίου 1, τηλ. 8836414-7.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΜΠΛΕΞΑΜΕ

Θα παρατηρήσατε, ασφαλώς, τη... μετακόμιση της στήλης. Λοιπόν, εδώ μπροστά έχει έναν αέρα κάπως αλλιώτικο, πιο δροσερό και πιο καθαρό - δεν βρίσκατε;

Τέλος πάντων, ας δούμε εκείνο, το προβληματάκι του τεύχους 57, που σας παίδεψε αρκετά: Ξέρετε τώρα,

εκείνο τον αριθμό με πρώτους παράγοντες που βγάζουν σούμα 100...

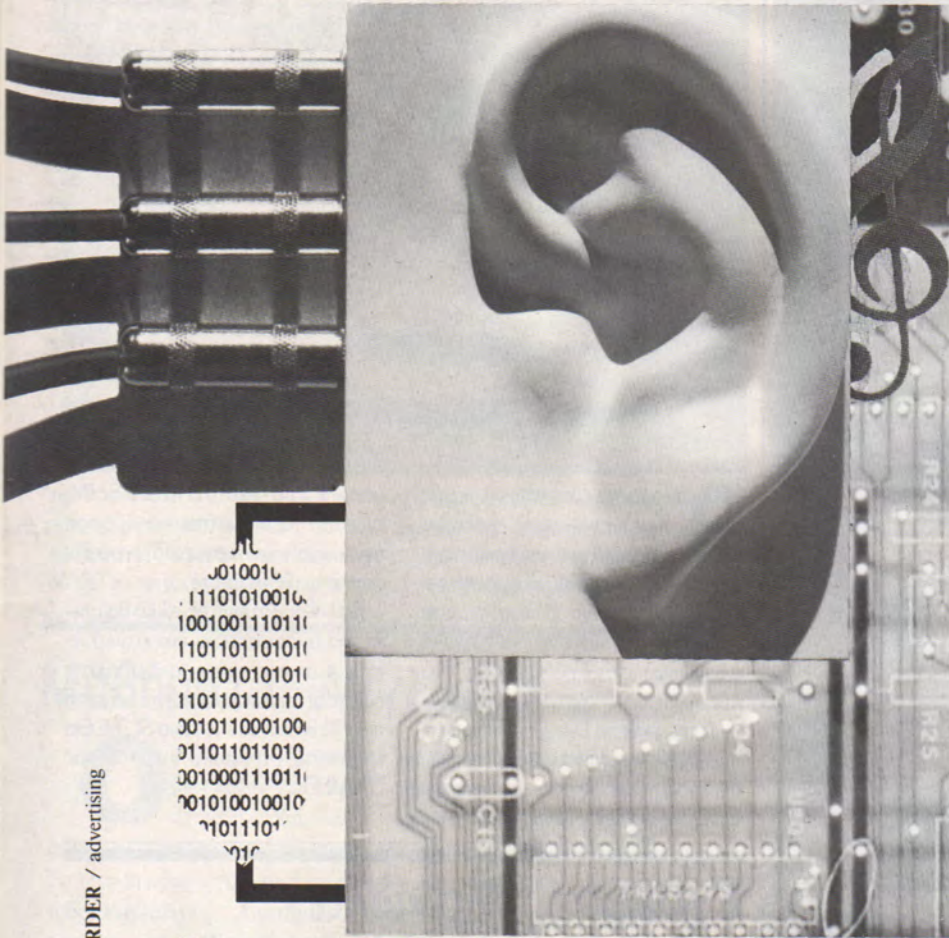
Λοιπόν, πρόκειται για ένα προβληματάκι που λύνεται πιο εύκολα με αναλυτική σκέψη, παρά με τη βοήθεια υπολογιστή. Πάντως, το μόνο σίγουρο είναι ότι - και με τους δύο τρόπους - η σωστή απάντηση είναι $2^2 \times 3^2$

(δηλαδή 7.412.080.755.407.364). Αυτή την απάντηση περιείχαν συνολικά 28 κάρτες (από τις 62 που λάβαμε), εκ των οποίων ανεύρεθη το όνομα του νικητή: Ο φίλος της στήλης Δημήτρης Πατάκος θα μπορεί πλέον να παίρνει το Pixel στο σπίτι του για ένα χρόνο.

Γι' αυτό το μήνα, καλείστε να

βρείτε έναν αριθμό που το τελευταίο ψηφίο του είναι το 8 και που, αν αυτό το 8 μεταφερθεί από το τέλος του στην αρχή του, θα προκύψει αριθμός οκταπλάσιος του αρχικού. Περιμένουμε τις απαντήσεις σας - πάντα σε καρτοπოსτάλ - ως τις 6 Νοεμβρίου. Ως τότε, γειά σας!

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ; ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



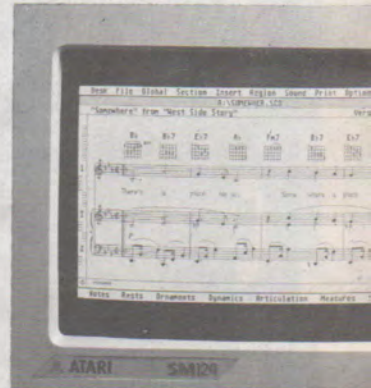
0010010
 .11101010010
 1001001110111
 1101101101011
 0101010101011
 110110110110
 001011000100
 011011011010
 0010001110111
 001010010010
 01011101
 010

Εσείς θα μείνετε απλοί παρατηρητές της τεχνολογικής επανάστασης στο μουσικό χώρο; Τα σεμινάρια ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ της ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. θα δημιουργήσουν μια νέα γενιά μουσικών με σωστή κατάρτιση και ενημέρωση για τις δυνατότητες της Μουσικής Τεχνολογίας στη δεκαετία του '90.

Τα θέματα των σεμιναρίων είναι:

- Computers και Μουσική
- Το πρωτόκολλο επικοινωνίας MIDI
- Synthesizers/Samplers
- Sequencers
- Βασικές αρχές πλοηψίας
- Τεχνικές ενορχήστρωσης
- Εφαρμογές πλοηψίας και παραγωγής.

Τα σεμινάρια θα γίνονται στην Ειδική Αίθουσα Σεμιναρίων της ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. από επώνυμους επαγγελματίες του μουσικού χώρου.



BORDER / advertising

Το
CLUB
 Του ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Πληροφορηθείτε σωστά για το ό,τι συμβαίνει και πρόκειται να συμβεί στον απίθανο κόσμο της Μουσικής Τεχνολογίας.

Στόχος του CLUB είναι η εμπειριστατωμένη πληροφόρηση των συνδρομητών του σε θέματα σύγχρονης Μουσικής Τεχνολογίας ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων, μουσικών προγραμμάτων Η/Υ, νέων προϊόντων και διεθνών εξελίξεων στο μουσικό χώρο.

Το ειδικού περιεχομένου έντυπο του Club «ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΑ ΝΕΑ» θα διανέμεται κάθε μήνα δωρεάν στα μέλη του. Στις σελίδες των «ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΩΝ ΝΕΩΝ» θα βρείτε παρουσιάσεις και αναλύσεις μουσικών προγραμμάτων και νέα από την πάγκοσμη αγορά ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων.

Και ακόμα πολλές πολλές παροχές για τα μέλη του club.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Micro Music Systems

MELLON

Το μέλλον της μουσικής!

ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε.

ΣΟΛΩΝΟΣ 137, 106 77 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 3646501-3646502, ΤΛΧ: 223758 ΔΙΑΜ. GR., FAX: 3646772 ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ Α.Ε.

**ΕΝΑΡΞΗ
6-10-89**

COMMODORE

Amiga 500

Amiga 2000

PC 10-III

Monitor 1084s

A501 Memory

Digi View

Gen Lock

SYSTEMS
NCO

ΔΗΜ. ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ & ΣΙΑ Ο.Ε.
ΔΗΜ. ΓΟΥΝΑΡΗ 42, 1ος οροφ.
54621 - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 278189 - 234005

γεγονότα... φήμες... σχόλια

Γράφοντας με τον παλιό, καλό τρόπο

Αλλά με ένα πολύ μοντέρνο στυλό



Ου μύσαστε τότε που όλοι μας χρησιμοποιούσαμε μολύβια και στυλό για να γράψουμε τα κείμενά μας; Ναι, ναι, αυτά τα μικρά μακρόστενα. Ε, λοιπόν, όσο κι αν δεν το πιστεύετε, τα στυλό είναι ξανά στην μόδα, χάρη στα πρωτοποριακά σχέδια και χρώματα. Στην έκθεση Design Innovation, που έγινε πριν ένα χρόνο στη Δ. Γερμανία, νικητής και κάτοχος του πρώτου βραβείου ήταν, ποιός νομί-

ζετε; Ένα στυλό! Το στυλό SLIM, ένα από τα πιο λεπτά και όμορφα παλιομοδίτικα εργαλεία γραφής που έχουμε δει ποτέ.

Καλοί οι εκτυπωτές, αλλά θα πρέπει να αγοράσετε κι ένα στυλό, εκτός κι αν προτιμάτε να κουβαλάτε έναν dot matrix μαζί με την ατζέντα σας! Τι θα λέγατε για ένα SLIM; Θα το βρείτε στο πολύ γνωστό μας ΠΛΑΙΣΟ.

Σχολές Μανώλα

22 χρόνια προσφοράς

Πολλές σχολές προγραμματισμού δημιουργήθηκαν μετά την «έκρηξη» των υπολογιστών. Μερικές όμως υπήρχαν ήδη από πριν, όπως για παράδειγμα οι σχολές Μανώλα. Ηλεκτρονικοί τεχνικοί υπολογιστών, προγραμματιστές - αναλυτές και λογιστές - προγραμματιστές είναι μερικές μόνο από τις ειδικότητες του εκπαιδευτικού αυτού οργανισμού. Ετήσια και διετή προγράμματα σπουδών περιλαμβάνουν λειτουργικά συστήματα, οργάνωση αρχείων, γλώσσες

προγραμματισμού, εμπορικά πακέτα και πολλές ακόμα ειδικότητες υπάρχουν στο διδακτικό πρόγραμμα της σχολής, ενώ μια νέα ειδικότητα, οι τεχνικοί υπολογιστών, έρχεται να καλύψει πολλά «κενά». Για όλα αυτά βέβαια είναι έτοιμα πολλά εργαστήρια με τεχνικό υλικό. Ίσως τελικά είναι καιρός να μη φοβόμαστε και τόσο για το ποιός θα βάλει το χέρι του στον αγαπημένο μας υπολογιστή, σε περίπτωση βλάβης.

Για να μην αρρωστήσει ο Amstrad σας

Εχετε την εντύπωση, αγαπητοί Amstrad users, ότι θα γλυτώνετε από τα μικρόβια; Κάνετε λάθος! Χα χα χα!! (Γέλια των ST, PC και Amiga users).

Παλιά σας είχαμε προειδοποιήσει για ένα πολύ σατανικό virus, που είχε κατατρομάξει τους χρήστες του Amstrad στην Αμερική (ευτυχώς στη χώρα μας δεν έχει παρουσιαστεί μέχρι τώρα κανένα κρούσμα). Μέσα σε όλη αυτή την θύελλα των ιών, που εμφανίζονται σε διάφορες εορτές και ημερομηνίες (Παρασκευή και 13, Πρωταπριλιά) και κατατρομάζουν τους υπολογιστές, βρέθηκε και ένα μικρόβιο για τους χρήστες των CPC, ίσως το πιο κακό από όλα όσα κυκλοφορούν. Χωρίς πολλή σκέψη, το μικρόβιο αυτό - το όνομά του είναι WARTS - καταστρέφει κάθε εξωτε-

ρική ROM που έχετε προσθέσει στον υπολογιστή σας. Αυτό βέβαια δεν πρόκειται να το διαπιστώσετε, εάν δεν προσθέσετε κάποια ROM στο μηχάνημα, οπότε... Ευτυχώς όμως, κανένα virus δεν περνά απαρατήρητο. Ένα μικρό περιφερειακό αναλαμβάνει να σας προστατέψει από αυτό. Κατασκευάστρια εταιρία είναι η Microgenic. Το περιφερειακό αυτό δεν είναι τίποτε άλλο από ένα απλό διακοπτάκι, το οποίο προσαρμόζεται πρώτο στη ROM υποδοχή του Amstrad, προφυλάσσοντας τα υπόλοιπα cartridges από το κακό συναπάντημα. Δυστυχώς, η κατασκευή είναι αρκετά ιδιότροπη με τα reset. Περισσότερες ειδήσεις ελπίζουμε να έχουμε σε επόμενα τεύχη, αλλά προς το παρόν μπορείτε να ανακουφιστείτε. Antivirus υπάρχει!

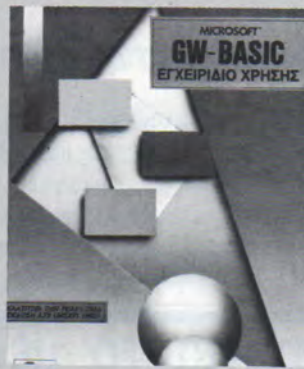
Μαθήματα Αγγλικής

Οσο καιρό κι αν βρίσκεται κανείς στην ξενιτιά δεν ξεχνά τη μητρική του γλώσσα. Το ίδιο συμβαίνει και με όλους τους ξενιτεμένους... Amstrad, οι οποίοι αν και έμαθαν με τον καιρό τα ελληνικά, παραμένουν κατά βάθος αγγλόφωνοι. Γιατί λοιπόν να μην σας μάθουν μερικά από τα άπαιστα αγγλικά τους;

Για όλα αυτά βέβαια χρειάζεται το κατάλληλο πρόγραμμα. Πράγματι, το πρόγραμμα είναι μπροστά μας, γραμμένο από ελληνικά χέρια. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα εκμάθησης Αγγλικών. Η γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε είναι απλή Basic, αλλά αυτό είναι μάλλον πλεονέκτημα στην περίπτωση μας. Ο καθένας μπορεί να επέμβει εύκολα και απλά και να «δουλέψει» με το πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να μεταφράσει λέξεις αλλά ακό-

μα και ολόκληρες εκφράσεις από τη μια γλώσσα στην άλλη. Με μερικές απλές οδηγίες χρήσης μπορεί ο καθένας να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα και να το προσαρμόσει στις δικές του απαιτήσεις, μεταβάλλοντας ακόμα και τα ίδια τα δεδομένα. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι τα δεδομένα είναι πράγματι πολλά, μια και το πρόγραμμα κάνει χρήση και των 128K της μνήμης του Amstrad, αποφεύγοντας τη συχνή πρόσβαση στο δίσκο. Η ύλη που περιλαμβάνει αποτελείται από διαφορετικά lessons, ξεκινώντας από αρχάριους και καταλήγοντας σε προχωρημένα μαθήματα.

Το πρόγραμμα διατίθεται από τον ίδιο. Η διεύθυνσή του είναι Αρτέμιδος 63, Δάφνη, και το τηλέφωνό του είναι 9700981, 9709326.



Πλήρης οδηγός αναφοράς για όλες τις εντολές στην GW-BASIC, με σύνταξη, περιγραφή και παράδειγμα για κάθε εντολή. Επίσης περιλαμβάνονται τα χαρακτηριστικά της γλώσσας, το περιβάλλον, τα μηνύματα λαθών κ.ά.

Η ΠΛΗΡΕΣΤΕΡΗ ΣΕΙΡΑ ΒΙΒΛΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Στουρνάρα 27β - ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 3608407 - 3632044

Δίνουν αξία στον υπολογιστή σας

TURBO BASIC ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Για τις εκδόσεις 1 και 13
Dr. Leo A. Warman



Στο εξαιρετικό αυτό βιβλίο θα βρείτε, πέρα από μια σύντομη αλλά πολύ κατατοπιστική περιγραφή της δομής και των χαρακτηριστικών της Turbo Basic, μια πολύτιμη συλλογή από 40 (σαράντα!) προγράμματα εφαρμογών για επιχειρήσεις ή για το μεμονωμένο χρήστη. Όλα τα προγράμματα έχουν ελεγχθεί και τρέχουν χωρίς πρόβλημα.

γεγονότα ... φήμες... σχόλια... γεγονότα... φήμες... σχόλια.

Το μακρινό Σύμπαν κοντά μας

Καιρό είχαμε να δούμε κάτι καινούργιο στην «πατρίδα» Στουρνάρα. Πολύ χαρήκαμε λοιπόν όταν είδαμε να ξεπροβάλλει ένα νέο συμπαθητικό computer shop. Το όνομά του εί-

ναι Σύμπαν, αλλά δεν είναι... απέραντο, όπως ίσως θα υποθέσατε.

Απέραντα όμως φαίνονται να είναι τα ενδιαφέροντά του, τα οποία φιλοδοξούν να καλύψουν όλους τους home - και μη - χρή-

στες. Το Σύμπαν χωρά τον ATARIST, την Amiga, τον Schneider και τα μοντέλα της Philips. Οι τιμές έκπληξη και οι ευκολίες πληρωμής ανήκουν κι αυτές στο... Σύμπαν, όπως επίσης και οι

προσφορές, «αρχής γενομένης» του Commodore 64. Σίγουρα όμως θα ακολουθήσουν κι άλλοι.

Τα όρια του Σμπαντος βρίσκονται Στουρνάρα 27 και Μπότση.

Μια απόφαση για το μέλλον σας

Μπορεί να είναι η C.E.C.

Εδώ και έξι χρόνια, το κέντρο Πληροφορικής C.E.C. είναι μια δυναμική παρουσία στο χώρο της εκπαίδευσης για υπολογιστές. Το πώς τα καταφέρνει όλο αυτόν τον καιρό (μην ξεχνάτε ότι 6 χρόνια για τους υπολογιστές είναι πολύς καιρός) είναι κάτι που έχει σαν μυστικό τον εκσυγχρονισμό. Πρώτο παράδειγμα είναι

και το νέο πρόγραμμα σπουδών της σχολής, το οποίο περιλαμβάνει έξι διαφορετικά μαθήματα για έξι διαφορετικά προγράμματα σπουδών. Στα πακέτα που διδάσκονται οι σπουδαστές της σχολής περιλαμβάνονται τα Lotus, Framework, Wordstar, Volkswriter, Word Perfect, dBase IV, αλλά επίσης και τα πολύ καλά ελληνικά πακέτα ORIZO-

NTES, FASMA και ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ, τα οποία βρίσκονται πια σχεδόν σε κάθε μηχανογραφημένη επιχείρηση. Όσο για τις γλώσσες προγραμματισμού, οι Basic, Cobol, Fortran, Pascal και C νομίζω είναι αρκετές για να επικοινωνήσετε με ευχέρεια με τους περισσότερους ηλεκτρονικούς υπολογιστές της αγοράς. Όλα αυτά μπορούν να τα μά-

θουν οι σπουδαστές της σχολής με τη βοήθεια των mini IBM της σχολής, οι οποίοι συνεργάζονται με μια σειρά από συμβατούς υπολογιστές. Μπορείτε βέβαια να τα μάθετε κι εσείς, αν γίνετε σπουδαστής του C.E.C. Τα «στοιχεία» του είναι: Χαλκοκονδύνη 9 & Πατησίων, τηλ. 3617073, 3645301, 3645294, 3621842.

MEMOS TOY COLLEGES CENTRE



ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

ACE
Οι άσσοι
της πληροφορικής

Στο ACE θα βρείτε:

- Σύγχρονη ύλη (Τοπικά Δίκτυα — Βάσεις Δεδομένων — Γλώσσες 4ης Γενεάς — UNIX κλπ.)
- Τον μεγαλύτερο H/Y-NCR Tower 32/600 για 48 χρήστες και πολλά PC's.
- Απεριόριστη Πρακτική.
- Εισηγητές Ακαδημαϊκού Επιπέδου.
- Κύκλους Σπουδών προσαρμοσμένους στις απαιτήσεις σας.
- Ίδρυση το 1979.

Στο νέο μας κτίριο στο Πεδίο του Άρεως

Με την τεχνολογία της **NCR**

The first on
Computer Science

ACE

Advanced
Computers
Education

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΕΥΕΛΠΙΔΩΝ 29 τηλ. 8811227-8811379

Ζητήστε τηλεφωνικά να σας στείλουμε το ενημερωτικό φυλλάδιο



Νέα καθαριστικά από την Dataline

Τη φθορά των δισκετών, των streamer cartridges και των drives από τη σκόνη και τα οξειδία σιδήρου, έρχονται να προλάβουν τα νέα καθαριστικά της αμερικανικής εταιρίας Perfect Data. Η εταιρία που ειδικεύεται στην κατασκευή τέτοιων προϊόντων, έχει σχεδιάσει διάφορους τύπους καθαριστικών αλλά και για τον καθαρισμό εν γένει ηλεκτρονικών συσκευών όπως τηλεφωνικές συσκευές, calculators, video, τηλεοράσεις. Τη διάθεσή τους στη Β. Ελλάδα σε τιμές χονδρικής, έχει αναλάβει η DATALINE-Z, ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ που βρίσκεται στην οδό Μπρούφα 4-6 και απαντά στο τηλέφωνο 855-571.

Νέα τμήματα από το Computer Hall

Η σχολή εκμάθησης προγραμματιστών ηλεκτρονικών υπολογιστών COMPUTER HALL ανακοίνωσε ότι αρχίζουν να λειτουργούν νέα τμήματα που απευθύνονται σε μαθητές δημοτικού, γυμνασίου και λυκείου καθώς και σε σπουδαστές και φοιτητές. Στους κλάδους σπουδών θα διδάσκονται οι γλώσσες προγραμματισμού Basic, Logo, Turbo Pascal

& Cobol, καθώς και το λειτουργικό σύστημα MS-DOS

Παράλληλα κάθε μήνα ξεκινούν ταχύρρυθμα τμήματα διάρκειας ενός μηνός, τα οποία απευθύνονται σε επαγγελματίες και στελέχη επιχειρήσεων και περιλαμβάνουν χειρισμό Η/Υ, λειτουργικά συστήματα, επεξεργασία κειμένου, εισαγωγή στον προγραμματισμό καθώς και εκμά-

θηση εμπορικών προγραμμάτων ποικίλου ενδιαφέροντος.

Στη σχολή επίσης λειτουργεί computer club, το οποίο επιτρέπει στον καθένα αφού γίνει μέλος, να εξασκεύεται κάθε μέρα απεριόριστα. Η COMPUTER HALL βρίσκεται στην Κηφισιά στην οδό Αιγαίου 3 & Εμμανουήλ Παπά 2 και τα τηλέφωνα της είναι 412-418 & 440-922.

Amiga Club από την ANCO Systems

Η ANCO SYSTEMS υλοποίησε μια υπόσχεσή της στους χρήστες της Amiga δημιουργώντας γι' αυτούς το Amiga Club. Εκτός από το δωρεάν software που παρέχει στα μέλη του, υπάρχει δανειστική βιβλιοθήκη και γίνεται ενοικίαση περιφερειακών.

Φιλοδοξία του club είναι η έκδοση εφημερίδας με θέματα γύρω από την Amiga, η οποία θα δημιουργηθεί από ομάδα μελών του και θα διανέμεται σε όλα τα μέλη. Ανάλογες δραστηριότητες θα αναπτυχθούν με ενεργό συμμετοχή των μελών και σε άλλους

τομείς όπως η επικοινωνία μεταξύ τους και βάσης μέσω modem, για ακόμη καλύτερη και ταχύτερη εξυπηρέτησή τους.

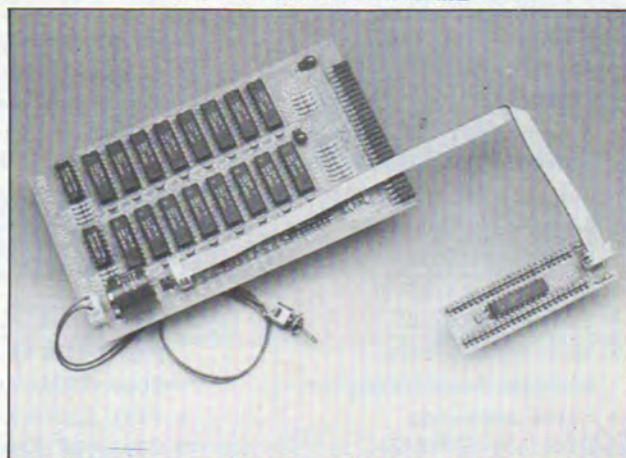
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεσθε στα τηλ. 278-189 & 234-005 ή στην οδό Δ. Γούναρη 42 στον 1ο όροφο.

Ο,ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ...

CUMANA DISK DRIVES



ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΑΠΟ 500K ΜΕΧΡΙ 2 MB



ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



GEDICO

® Ε.Π.Ε.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 33, Τηλ.: 9227476, 9025775

ΑΚΡΟΠΟΛΕΩΣ 6, Καλλιθέα, Τηλ.: 9566111



Μια νέα βάση δεδομένων στη Θεσσαλονίκη

Μια τράπεζα πληροφοριών λειτουργεί από τις αρχές Σεπτεμβρίου στη Θεσσαλονίκη. Η «τράπεζα» ιδρύθηκε από μια νέα εταιρία που ονομάζεται ΠΡΟΣΒΑΣΗ και λειτουργεί βασισμένη πάνω σε ένα ελληνικό πρόγραμμα που αναπτύχθηκε από την Ε+Π ΟΝ LINE. Η βάση ανήκει στο δίκτυο ΑΡΓΟΣ και απο-

τελεί τον κόμβο Θεσσαλονίκης. Μπορεί να επικοινωνήσει οποιοσδήποτε έχει ένα modem συμβατό με τα πρότυπα V21 και V22 της CCITT ή με τα αμερικανικά BELL 103 και BELL 212 και καλέσει το 934-169, αφού προηγουμένως επικοινωνήσει με την ΠΡΟΣΒΑΣΗ στο τηλ. 927108, ώστε να του δοθεί κωδικός πρό-

σβασης. Στο ευρετήριο της βάσης θα βρει μεγάλη ποικιλία θεμάτων, από χρήσιμα τηλέφωνα υπηρεσιών και νέα της αγοράς μέχρι μουσικά νέα, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικές κατασκευές, κ.λπ.

Επίσης υπάρχουν πολλά public domain προγράμματα για τους IBM compatibles, τη σειρά CPC 464/664/6128, τους ATARI

ST και για τους MACINTOSH που ανανεώνονται περιοδικά, τηλε-αγορές καθώς και ομαδικά software projects σε γλώσσες PASCAL και C...

Για περισσότερες πληροφορίες συντονιστείτε στα 300 ή 1200 bps στο (031) 934-169.

Πρόσμημο και Atari ST

Συνεχίζοντας την υποστήριξη του ATARI ST το ΠΡΟΣΗΜΟ έφερε στην Ελλάδα ένα add-on του γνωστού MAC emulator ALADIN. Το "Exchanger" όπως λέγεται το νέο πρόγραμμα, επιτρέπει στο χρήστη που χρησιμοποιεί το ALADIN από έκδοση

3 και άνω να διαβάζει και να γράφει δισκέτες σε Mac format χρησιμοποιώντας τα drives του Atari.

Ακόμη για όσους ενδιαφέρονται να «τρέξουν» προγράμματα του PC στον ST τους, διατίθεται μία κάρτα, η οποία κάνει το ST

σας (520, 1040, MEGA) πλήρως συμβατό, και προσομοιώνει τις κάρτες Hercules & CGA ενώ ταυτόχρονα εκμεταλλεύεται πλήρως το υπάρχον hardware του Atari (hard disk, serial, parallel, mouse, sound). Αξιοσημείωτη είναι η πραγματικά μεγάλη ταχύ-

τητα εκτέλεσης των προγραμμάτων, ενώ στα Norton utilities δίνει relative speed 3,9.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην οδό Μαλακοπής 1 & Παπάφη 139 ή στο τηλ. 927-108.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ELITE

**ΔΗΜ. ΓΟΥΝΑΡΗ 48
54621 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 031/221106-276547**

ΙΚΑΡΟΣ PC νεα δυναμική!

- * 8088-1 10MHz clock
- * 640kb ram
- * Hercules & CGA
- * 2 Centronics parallel
- * 2 RS232C - 1 Game
- * Floppy Drive 5,25"
- * 8 θύρες επέκτασης
- * Real Time Clock
- * Πληκτρολόγιο 101/102
- * Επιπέδη Οθόνη 12"
- * Τροφοδοτικό 150watt
- * Πληκτρα Reset/Turbo
- * Κλειδί ασφαλείας
- * DOS 3.30 - GW BASIC
- * Διευθυνσιογράφος
- * Ελληνικό Βιβλίο
- * 12 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

120.000!

STAR PACK LC-10 monochrome

- * 144cps Draft/36cps NLQ
- * Ελληνικά-Λατινικά(7fonts)
- * Tractor/Feeder/PaperPark
- * Ελληνικό Βιβλίο οδηγιών
- + Καλώδιο
- + Βάση printer
- + 1.000 Φύλλα Χαρτί

49.500!

AMSTRAD PC 1640 DD 3,5

- * 8086-8MHz 640k ram
- * FDD 5,25" & 3,5" (720kb)
- * Οθόνη 12" Herc/CGA/EGA
- * Serial-Parallel-Mouse-Rtc
- * DOS-GEM-BASIC 2+Paint
- * Ελληνικό-Αγγλικό Βιβλίο

170.000!

ATARI 520STFM 32 bit home power!

- * 68000 16/32bit 8MHz
- * 512k ram/GEM/Mouse
- * Drive 3,5" DSDD 1mb
- * TV Modulator & Midi
- + 10 δισκέτες
- + Joystick
- + Mouse pad

94.000!

AMSTRAD CPC 6128 Pack

- * Z80A CPU - CP/M plus
- * 128k ram - Drive 3"
- * I/O Tape/Printer/Speech
- * Ελληνικό-Αγγλικό Βιβλίο
- + QuickShot TURBO

**MONO COLOUR
71.500 97.500**

*Όλα τα μοντέλα ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ - Εγγυησεις αντιπροσωπίας - Αντικαταβολές παντού
Στις τιμές ΔΕΝ περιλαμβάνεται ΦΠΑ-Για άλλα προϊόντα επικοινωνήστε ☎ 031-221106*

ΤΟ ΚΕΑΣ ΞΥΝΗ ΣΧΕΔΙΑΖΕΙ ΤΟ ΑΥΡΙΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΔΙΕΤΗΣ ΦΟΙΤΗΣΗ - ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΑΠΟΦΟΙΤΟΥΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

1. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ - ΑΝΑΛΥΤΩΝ • ΛΟΓΙΣΤΩΝ -
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ • ΣΤΕΛΕΧΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ •
ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

2. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ - ΤΕΧΝΙΚΩΝ COMPUTERS

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ ΜΑΣ

- Συνέχιση σπουδών στο εξωτερικό, σε συνεργαζόμενα αναγνωρισμένα Πανεπιστήμια και σε προχωρημένα εξάμηνα
- Προγράμματα σπουδών βασισμένα σε πρότυπα Αμερικάνικων Πανεπιστημίων.
- Πλήρης πρακτική εξάσκηση σε σύγχρονα εργαστήρια Η/Υ, Λογιστικής, Τεχνικών
- Εξασφάλιση επαγγελματικής αποκατάστασης
- Εκδηλώσεις - Διαλέξεις - Σεμινάρια - Συνέδρια.
- Επισκέψεις σε σύγχρονες επιχειρήσεις, βιομηχανίες, εργοτάξια, εκθέσεις Η/Υ.
- Άριστο επιτελείο Καθηγητών
- Διπλωματική εργασία
- Ιατρική περίθαλψη με μειωμένο κόστος.

3. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΣΧΕΔΙΟΥ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΤΩΝ (ΠΟΛ/ΚΟΥ - ΑΡΧ/ΝΑ) • ΣΧΕΔΙΑΣΤΩΝ
ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ • ΤΟΠΟΓΡΑΦΩΝ

4. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΩΝ



ΤΑΧΥΡΡΥΘΜΗ ΦΟΙΤΗΣΗ

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΣΕ ΚΟΛΛΕΓΙΑΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ (1-4 ΑΤΟΜΑ) Ή ΟΜΑΔΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ (10-15 ΑΤΟΜΑ)
ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ, ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΕΣ, ΣΤΕΛΕΧΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ...

1. ΚΛΑΔΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ Η/Υ • DATA ENTRY • ΛΟΓΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ • BASIC • COBOL • PASCAL •
FORTRAN • ASSEMBLY • C • WORD PROCESSOR • MULTIPLAN • LOTUS 1, 2, 3 • DATA
BASE • DBASE III • ΑΝΑΛΥΣΗ I, II • ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ • ΨΗΦΙΑΚΑ • FRAMEWORK • SYMPHONY •
FORTH • PLI...

2. ΚΛΑΔΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΓΕΝΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ • ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ • Κ.Φ.Σ. • ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΚΟΣΤΟΥΣ • ΦΟΡΟΛΟΓΙΚΟ
ΔΙΚΑΙΟ • ΕΡΓΑΤΙΚΟ ΔΙΚΑΙΟ • ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗ • ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΩΛΗΣΕΩΝ • MARKETING
• ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ • ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ • ΓΡΑΦΟΜΗΧΑΝΗ • TELEX...

3. ΚΛΑΔΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΕΛΕΥΘΕΡΟ, ΓΡΑΜΜΙΚΟ, ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΙΚΟ, ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ, ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟ, ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ
• ΔΙΑΚΟΣΜΗΤΙΚΗ • ΒΙΤΡΙΝΑ • ΜΑΚΕΤΑ...

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΚΟΛΛΕΓΙΑΚΩΝ ΤΜΗΜΑΤΩΝ

- Μαθαίνετε σωστά και γρήγορα σε γκρουπ μέχρι 4 άτομα • Σπουδάζετε τις ώρες που μπορείτε • Κάνετε πρακτική εξάσκηση σε σύγχρονα εργαστήρια (Computer Center, Λογιστήριο, Εργαστήριο Hardware) • Συνδυάζετε τη μάθηση με την άνεση ενός ιδιαίτερου μαθήματος • Διδάσκεστε από ειδικευμένο επιτελείο καθηγητών • Προσαρμόζετε το πρόγραμμα στις ανάγκες σας.



ΜΑΘΗΤΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΩΝ ΚΑΙ ΛΥΚΕΙΩΝ

1. ΑΡΧΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ - ΓΛΩΣΣΑ BASIC

Α' ΣΤΑΔΙΟ: Απευθύνεται σε μαθητές αρχάριους στη χρήση των Η/Υ και έχει σκοπό να τους δώσει στοιχεία της γλώσσας BASIC και να τους βοηθήσει στη χρήση του δικού τους Υπολογιστή (15 ώρες)
Β' ΣΤΑΔΙΟ: Απευθύνεται σε όσους έχουν γνώση στοιχείων της γλώσσας BASIC και έχει σκοπό να ολοκληρώσει τις γνώσεις αυτές (24 ώρες).

2. ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

Απευθύνονται στους μαθητές που θέλουν να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους σε θέματα Η/Υ. ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Η/Υ (24 ώρες), ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ (15 ώρες), PASCAL (70 ώρες), ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ (40 ώρες), WORDPROCESSING (16 ώρες).

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΚΕΑΣ ΞΥΝΗ

ΣΧΕΔΙΑΖΕΙ ΤΙΣ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ

ΑΘΗΝΑ: 1) ΕΜΜ. ΜΠΕΝΑΚΗ 32 - ΤΗΛ.: 364.5111,2,3 2) ΠΑΤΗΣΙΩΝ 31 (3ος όροφος) ΤΗΛ.: 523.1367
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: 1) ΒΑΣ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 33 - ΤΗΛ.: 412.0088 2) ΒΑΣ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 51 - ΤΗΛ.: 411.9907



Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Καλή η λιακάδα, δεν λέω, αλλά Λονδίνο χωρίς βροχή δεν γίνεται. Ευτυχώς από την πρώτη Σεπτεμβρίου όλα άλλαξαν, η βροχή ξανάρχισε, η μούχλα της πόλης ξανάνιωσε και τέλος πάντων βρήκαμε και εμείς το ρυθμό μας.

Βρήκε και η αγορά τον εαυτό της και όλοι ετοιμαζόμαστε χαρούμενοι για τα Χριστούγεννα. Δηλαδή, για να πούμε και του στραβού το δίκιο, δεν είμαστε όλοι χαρούμενοι. Να, για παράδειγμα, υπάρχει μια εταιρεία που φαίνεται να μην έχει μάθει ακόμη το παιχνίδι, ή καλύτερα δεν λέει να ενδιαφερθεί για τα παιχνίδια και στο τέλος θα φάει το κεφάλι της.

Μιλάμε φυσικά για την Amstrad που, αφού τα έκανε μούσκεμα τον περασμένο μήνα, τελικά έκανε την κίνηση που όλοι περιμέναμε. Ανακοίνωσε, δηλαδή, νέα μηχανήματα όπως και κάθε Σεπτέμβριο τα τελευταία 4 χρόνια, αλλά αυτή τη φορά δεν είχαμε τίποτα το εκπληκτικό ή συνταρακτικό.

Ιδιαίτερα για την αγορά των μικρών συστημάτων και των παιχνιδιών, οι νέες ανακοινώσεις δεν έχουν σχεδόν κανένα ενδιαφέρον. Για να καταλάβετε, η Amstrad ανακοίνωσε ένα Fax (που να μεν είναι φτηνό, αλλά δεν παρέχει τίποτα το ιδιαίτερο και δεν είναι καθόλου ενδιαφέρον σαν παιχνιδιομηχανή), δυο νέα PC και μερικές ακόμα προσφορές για όσους σκέφτο-

νται να αγοράσουν τα PPC ή τα PCW. Τα δύο PC που ανακοινώθηκαν αποτελούν εκδόσεις των 2286 και 2386, χωρίς σκληρό δίσκο και... μόνιτορ. Οι τιμές τους είναι συγκριτικά χαμηλές, αν σκεφτεί κανείς ότι αρχίζουν από τις 750 λίρες (202.000 δρχ), αλλά και πάλι είναι συστήματα μακριά από το βαλάντιο του μέσου φίλου των PC, τη στιγμή μάλιστα που πρέπει να αγοραστεί μαζί με αυτά τα μηχανήματα οθόνη και κάποιο ακόμα drive, μιας και τα νέα PC1286 και 1386 έχουν μόνο ένα drive των 3.5

Όσο για τις νέες προσφορές για τα PCW και τα PPC, αυτές και αν είναι ενθουσιώδεις. Όσοι αγοράσετε μέχρι τα Χριστούγεννα PCW, παίρνετε και έναν αυτόματο φορτωτή για τα καρτά σας. Δηλαδή, τώρα πα δεν θα χρειάζεται να βάζετε ένα ένα τα φύλλα στο PCW, θα μπορείτε να τα βάζετε τριάντα τριάντα.

Για όποιο, δε, μοντέλο PPC και αν αγοράσετε (ακόμα και το πιο μικρό), η Amstrad θα δίνει δώρο ένα... φορητό πλῆφωνο. Τώρα π να κάνετε το φορητό πλῆφωνο τη στιγμή που δεν είναι φορητό το ίδιο το μηχανήμα είναι μια άλλη ιστορία. Πάντως η ουσία είναι ότι, αν και το πλῆφωνο είναι τσάμπα, το να το χρησιμοποιήσετε τουλάχιστον στην Αγγλία κοστίζει αστρονομικά ποσά. Αλλά μη φοβάστε, στην Ελλάδα μάλλον δεν θα φτάσει αυτή η προσφορά μιας και δεν υπάρχει ακόμη υποδομή από τον ΟΤΕ για αυτά τα πλῆφωνα. Αυτά είναι, εν' ολίγοις, τα νέα της Amstrad και, όπως ίσως θα συμφωνείτε και εσείς, είναι ακριβώς ό,τι χρειάζεται για να ανεβάσει τα κέρδη της μετά το στραπατσάρημα που είχε με τα 2000. Τέλος πάντων, Alan είναι αυτός, ό,τι θέλει κάνει και θα τα παρουσιάσει όλα μαζί στο PC Show και στο Computer Shopper Show που θα γίνει το Σεπτέμβριο. Στο δεύτερο δε, θα έχει ετοιμαστεί μία αίθουσα σε ατμόσφαιρα... τοίρκου που θα έχει την ονομασία Ο Θαυμαστός Κόσμος της Amstrad!

Αφού ξεμπερδέψαμε με τα νέα της Amstrad, ας δούμε τώρα και τα δικά μας.

Όπως είχαμε πει και σε παλαιότερα τεύχη, η MGT θα παρουσίαζε αυτό το μήνα το περιβόητο Spectrum - συμβατό, το SAM. Και το παρουσίασε. Δηλαδή, για να είμαστε ακριβείς, παρουσίασε κάτι που μπορεί να γίνει κάποτε το SAM.

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ TOPS

Αυτό το μήνα είχαμε αρκετές αλλαγές στα Tops και, όπως ήταν φυσικό, το Populous μεσουρανή. Αλλά ας δούμε τα 5 πρώτα κάθε κατηγορίας αναλυτικά. Για τα μηχανήματα των 8bits (C64, Spectrum, CPC), τα 5 πρώτα παιχνίδια ήταν:

- 1) Rick Dangerous (Firebird)
- 2) New Zealand Story (Ocean)
- 3) A.P.B. (Tengen)
- 4) Passing Shot (Imageworks)
- 5) Licence to Kill (Domark).

Για δε τα μηχανήματα των 16 bits (Amiga, ST, PC), τα πέντε πρώτα είναι:

- 1) Populous New Worlds (Electronic Arts)
- 2) Bloodwych (Mirrorsoft)
- 3) F16 Combat Pilot (Digital)
- 4) Rick Dangerous (Firebird)

5) New Zealand Story (Ocean). Για όσους απορούν το Populous New Worlds δεν είναι νέα έκδοση του υπάρχοντος παιχνιδιού αλλά μία δισκέτα με νέα σεναρία και νέους κόσμους, για περισσότερες παραλλαγές.

ΦΗΜΕΣ

Τελευταία ακούγεται όλο και πιο πολύ ότι η Amstrad θα σταματήσει τα 1512 και θα τα αντικαταστήσει με τα 1640 κατεβάζοντας λίγο την τιμή τους. Αυτό βέβαια δεν είναι παράλογο, αφού και τα δύο μηχανήματα μοιάζουν αρκετά στα χαρακτηριστικά και η Amstrad χρειάζεται να ξεδιαλύνει τα φτηνά της μοντέλα. Αν οι φήμες αυτές είναι σωστές, μάλλον θα

δούμε ένα "ξεπούλημα" των 1512 αυτά τα Χριστούγεννα.

ΦΟΒΟΥ ΤΟΝ ΙΣΛΑΝΔΟ

Όσοι από τους αναγνώστες της στήλης έχουν PC, καλό θα ήταν να προσέχουν το μηχανήμα τους την 12η του μηνός Οκτωβρίου. Από ό,τι φαίνεται, αυτή τη μέρα θα χτυπήσει ένα από τα νέα virus που είναι γνωστό με την επωνυμία Icelandic ή Datacrime89 ή Colombus Day. Αυτή η μέρα βλέπετε είναι η μέρα του Κολόμβου και το "προγραμματάκι" αυτό ετοιμάζεται να τη γιορτάσει σβύνοντας το track 0 από το δίσκο που χρησιμοποιείται εκείνη τη μέρα. Προσοχή λοιπόν, και αν θέλετε

να έχετε το κεφάλι σας ήσυχο απλώς γυρίστε το ρολόι μια μέρα μπροστά. Εμείς μια φορά σας προειδοποιήσαμε.

ΠΟΛΛΑ ΜΙΚΡΑ ΚΑΙ ΦΤΗΝΑ

Η Centresoft ετοιμάζεται να πλημμυρίσει την αγορά με μικρά φορητά παιχνιδάκια, (αυτά με τις μικρές οθόνες χαλαζία και τον εκνευριστικό θόρυβο) που κατασκευάζονται από την Nintendo. Τα παιχνίδια αυτά θα κοστίζουν από 7 λίρες (1.900 δρχ) μέχρι 25 (6.700 δρχ) και από ό,τι φαίνεται θα είναι η φτηνή εναλλακτική λύση μέχρι να έρθουν τα έγχρωμα 16-μπιτα.

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Συγκεκριμένα παρουσίασε πάλι εκείνο το μεταλλικό κουτί που έχει ξαναδείξει και στο παρελθόν, και το οποίο υποτίθεται ότι περιέχει ένα ολοκληρωμένο Sam. Από ό,π φαίνεται όμως τώρα το κουτί περιείχε και τα ολοκληρωμένα ήχου και γραφικών που είχε υποσχεθεί η MGT.

Το νέο μηχανήμα δείχνει αρκετά ενδιαφέρον και αν η MGT καταφέρει να το υλοποιήσει πριν από τα Χριστούγεννα, τότε μπορεί και να έχουμε εκπλήξεις.

Αναλυτικότερα, το Sam (το επονομαζόμενο και Coupe) έχει ένα drive των 3.5 και ένα πληκτρολόγιο των 72 πλήκτρων που θυμίζει PC. Πάνω στο πληκτρολόγιο, ευτυχώς, δεν υπάρχουν οι κωδικές λέξεις όπως στα παλαιότερα Spectrum, μιας και το Coupe δεν δέχεται τις λέξεις μονοκόμματος, όπως η παλιά Sinclair Basic.

Η δε Basic, αυτή καθ' αυτή, περιέχει όλες τις παλιές καλές εντολές της Sinclair Basic αλλά είναι εμπλουτισμένη και με αρκετές νέες δανεισμένες από την BBC Basic (κυρίως).

Ο ήχος που προσφέρεται από το Coupe είτε το πιστεύετε είτε όχι είναι καλύτερος από αυτόν που προσφέρει το ST, μιας και η MGT κατάφερε να πάρει τη νέα έκδοση των ολοκληρωμένων ήχου της Philips, τα οποία αποδίδουν 6 κανάλια ήχου αντί των 3 που αποδίδουν τα ολοκληρωμένα που χρησιμοποιεί η Atari.

Στην καρδιά του μηχανήματος βρίσκεται το Z80B, το οποίο τρέχει στα 6MHz, κάνοντας το Coupe το πιο γρήγορο (ίσως) από τα μηχανήματα των 8bit. Αν μάλιστα κρίνουμε από τις επιδείξεις γραφικών που είδαμε, ο ισχυρισμός αυτός είναι αρκετά πιστευτός.

Εκτός από τα παραπάνω, το Coupe θα έχει υποδοχές για MIDI, έξοδο για τηλεόραση και μόνιτορ και τις κατάλληλες υποστήριξεις για lightpens, ποντίκι, και δίκτυο. Η δε Basic παρέχει όλες τις αναγκαίες εντολές για τον έλεγχο όλων αυτών των περιφερειακών. Τέλος, σαν micro της νέας γενιάς που σέβεται τον εαυτό του, το Coupe είναι εφοδιασμένο με ένα ποντίκι. Το ποντίκι αυτό, που έχει 3 κουμπιά, είναι τελείως μη - συμβατό με ό,τι υπάρ-

κει στην αγορά (δηλαδή δεν χρησιμεύει σε κανένα άλλο micro), αλλά φαίνεται να λειτουργεί αρκετά καλά με το Coupe. Η σπλήη πάντως είναι βέβαιη ότι αυτό το ποντίκι θα ενοχλήσει όσο τίποτα άλλο τους φίλους του Spectrum. (Πού ακούστηκε Spectrum με ποντίκι, αχ αυτή η νέα γενιά).

Όλα αυτά, φυσικά, θα δούμε αν δουλεύουν, όταν και αν το Coupe βγει στα μαγαζιά. Προς το παρόν ξέρουμε κάποιες από τις αδυναμίες του, όπως για παράδειγμα ότι τρέχει 95% των προγραμμάτων για το Spectrum (το αγαπημένο σας σίγουρα ανήκει στα υπόλοιπα 5%), και (το βασικότερο) δεν έχει συμβατή υποδοχή επέκτασης, κάνοντας έτσι τη συμβατότητα με τα μυριάδες περιφερειακά που κυκλοφορούν για το Spectrum. Τι να κάνουμε, κανείς δεν είναι τέλειος.

Για ποίο μηχανήμα δεν σας γράψαμε τον περασμένο μήνα; Μα για ποίο άλλο; Το Kopix φυσικά. Το περίφημο εκείνο παιχνίδι, που δεν είναι παιχνίδι, αλλά πολυπαιχνίδι με τις καρέκλες του, ταπολυχειριστήριά του, τα ειδικά πιστόλια και τέλος πάντων ό,π θα ήθελε ένας καθώς πρέπει παιχνιδάς.

Το Kopix λοιπόν ΔΕΝ είναι ακόμη έτοιμο, παρόλα αυτά η Kopix έκανε μία εκδήλωση για τον Τύπο, για να προετοιμάσει, καθώς είπε, το έδαφος για τη μεγάλη παρουσίαση που θα κάνει στο PC Show. Τώρα το γιατί έκανε την εκδήλωση χωρίς να δείξει τίποτα απολύτως είναι κάτι που δεν μπορεί να απαντήσει ο φτωχός ανταποκριτής. Πάντως το σίγουρο είναι ότι το Kopix έχει καθυστερήσει, γιατί η καρέκλα του δεν ήταν αρκετά... ασφαλής!

Μάλιστα. Όπως, ίσως θα θυμάστε, η καρέκλα ήταν σχεδιασμένη έτσι ώστε να μπορούσε να καθήσει απάνω της το χοντρό σας αδελφάκι αλλά όχι και ο μπαμπάς σας. Αλλά αυτά εδώ στην Αγγλία δεν περνάνε. Η καρέκλα έπρεπε να είναι ασφαλής για να βγει στα μαγαζιά. Με άλλα λόγια έπρεπε να σκάνει τουλάχιστον 90 κιλά αλλιώς δεν έπαιρνε έγκριση. Αμέ πάς; Εδώ είναι Αγγλία δεν είναι παίζε γέλασε. Έτσι λοιπόν η Kopix αποφάσισε, όχι μόνο να φτάσει μια πιο γερή καρέκλα, αλλά να αλλάξει και τη σχεδίαση έτσι ώστε η καρέκλα να κινείται σύμφωνα με την κίνηση του πηδα-

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΛΥ ΝΕΥΡΙΚΟΥΣ

Πόσες φορές δεν θελήσατε να σπάσετε το ηλίθιο μηχανήμα που θέλει σώνει και καλά να κάνει του κεφαλιού του; Πόσες φορές δεν αρχίσατε να δαγκώνετε μπροστά σε μια οθόνη για να μην καταστρέψετε τον τύραννο που αγοράσατε με το υστέρημά σας; Τώρα λοιπόν μπορείτε επιτέλους να βγάλετε τα απωθημένα σας. Η εταιρία Computer Accessories That Make Fun που σημαίνει σε ελεύθερη μετάφραση "Περιφερειακά που έχουν πλάκα" κυκλοφόρησε στην Αμερική ένα πλαστικό Macintosh, γεμάτο με πλαστικά μικρο-τσιπ, το οποίο

μπορείτε να πετάξετε, πατήσετε, στραπατοάρετε ή τέλος πάντων διαλύσετε όποια στιγμή θέλετε. Αυτά είναι χρήσιμα περιφερειακά.

ΜΕ ΤΙ ΜΟΙΑΖΕΙ

Ξέρετε γιατί το πρώτο μέλος της οικογένειας των Sam της MGT που είναι Spectrum-συμβατό, λέγεται Coupe; Η απάντηση είναι πολύ απλή και την έδωσε ο Alan Miles της MGT: "καθώς το κοιτούσα από το πλάι", δήλωσε στους δημοσιογράφους, "δεν έμοιαζε με Jaguar-E, γι' αυτό και το ονόμασα Coupe!". Γιατί δηλαδή, οι άλλοι που ονόμασαν την Pascal, Turbo είναι καλύτεροι;

ΑΥΤΑ ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΞΑΝΑΚΟΥΣΕΙ

Η Microprose αποφάσισε να προσπαθήσει και αυτή την τύχη της στην παραγωγή ενός παιχνιδιού που να είναι καλύτερο από το περίφημο Elite της Acorn. Όπως όλοι ξέρουμε, αυτό είναι αδύνατο αλλά είναι ενθαρρυντικό να βλέπεις νέους προγραμματιστές που ζουν με την ελπίδα (αχ νιάτα). Το παιχνίδι αυτό θα είναι, λέει, το καλύτερο στα διαστημικά και θα περιέχει εκατοντάδες εικόνες και κόσμους. "Στην κυριολεξία θα είναι το παιχνίδι της χρονιάς" δήλωσε ο Peter Jones της Microprose. "Να το δούμε πρώτα και μετά να το πιστέψουμε", δήλωσε απαντώντας ο γνωστός

ανταποκριτής που έφαγε τα νιάτα του μπροστά σε μία πράσινη οθόνη προσπαθώντας να γίνει από Deadly Elite.

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ

Η Amstrad φαίνεται να θέλει να προωθήσει το Sinclair PC200. Sinclair σου λέει είναι μπορεί και να πιάσει. Έβαλε λοιπόν όλα τα μεγάλα μέσα και έτσι τώρα με 100 λίρες παραπάνω (27.000 δρχ) θα μπορείτε να αγοράσετε το PC200 με μία μαύρη (στο χρώμα) έκδοση του εκτυπωτή της DMP3160. Κοινώς η τιμή αυτού του "οικιακού" PC- συμβατού έφτασε τώρα τις 499 λίρες (135.000 δρχ). Πραγματική ευκαιρία.



COMPUTER SHOP S.A.

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR ATARI

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ HOME

	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ.	ΚΑΙ	ΑΠΟ 12.900	ΤΟ ΜΗΝΑ
ATARI 520 STFM MONOXP	»	»	9.500	»
ATARI 520 STFM (χωρίς οθόνι)	»	»	18.000	»
ATARI 1040 STFM MONOXP	»	»	14.600	»
ATARI 1040 STFM (χωρίς οθόνι)	»	»	10.000	»
AMSTRAD CPC-6128 green	»	»	11.000	»
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	»	»	7.500	»
SPECTRUM +2	»	»	8.200	»
SPECTRUM +3	»	»	7.800	»
COMMODORE 64 + κροσσοτηφωνο	»	»	19.500	»
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ 1084D	»	»		

PC

SAMSUNG SPC 3000V 2DD	»	»	15.000	»
SAMSUNG XT 3000V 1FD + 1HD 20MB	»	»	18.900	»
COMMODORE PC 10-3 2FD 1HD 20MB	»	»	18.300	»
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA	»	»	21.200	»
AMSTRAD PC 1640 1DD EGA	»	»	21.000	»
AMSTRAD PC 1640 1DD MD	»	»	14.800	»
AMSTRAD PC 1640 2DD MD	»	»	17.250	»
ATARI PC-1	»	»	12.300	»
HYUNDAI 640K (HER, CGA) 2DD	»	»	15.000	»
EURO PC (μονοχ. οθόνι)	»	»	12.000	»
EURO PC (εγχρ. οθόνι)	»	»	14.500	»
PC-200 (μονοχ. οθόνι)	»	»	11.750	»
PC-200 (εγχρ. οθόνι)	»	»	12.000	»
VEGAS VS 20C, 640K, 2DD, BIM 12" ΟΘΟΝΗ	»	»	13.100	»

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	»	»	7.400	»
STAR LC-10 COLOR	»	»	10.000	»
STAR LC-2410	»	»	10.000	»
CITIZEN 120D	»	»	8.000	»
CITIZEN 180E	»	»	9.600	»
CITIZEN MSP-15E	»	»	10.000	»
CITIZEN MSP-45	»	»	11.000	»
AMSTRAD DMP 3250	»	»	6.100	»
AMSTRAD DMP 4000	»	»	13.000	»

DISK DRIVES

COMMODORE 1541	»	»	9.000	»
FDD 5 1/4 (COMQUEST)	»	»	7.700	»

ΟΘΟΝΕΣ

HANTAREX FALCON 12"	»	»	6.000	»
HANTAREX BOXER 14"	»	»	6.900	»
HANTAREX MR 14"	»	»	9.300	»
COMMODORE 1084 D ΕΓΧΡΩΜΗ	»	»	9.850	»
ATARI SM 124 MONOXP.	»	»	8.000	»

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

JOYSTICKS - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ
 AMSTRAD DISK DRIVE FDI ΜΕ ΤΟ ΚΑΛΩΔΙΟ
 DRIVE CITIZEN 3,5" 720 KB (ΜΕ FRAGMENT 5,25)
 DRIVE CITIZEN 3,5" 144 KB (ΜΕ FRAGMENT 5,25)
 ΣΕ ΤΙΜΗ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΗ.

**ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ
 ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.**

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ
 ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ SINGULAR ΚΑΙ TECHNOSOFT

**ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ -
 DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ**

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

Ε Δ Ω Λ Ο Ν Δ Ι Ν Ο

λίου που θα είναι συνδεδεμένο απάνω της, με τη βοήθεια ενός συστήματος πεπεσμένου αέρα. Έτσι λοιπόν θα μπορείτε να έχετε ένα πλήρες παιχνιδιόμηχανημα και να βγάσετε όσο θέλετε το άκτι σας αλλά με εγγυημένη την ασφάλεια σας.

Προτού αρχίσετε τα όνειρα όμως, θα πρέπει να θυμάστε ότι το Konix θα κοστίζει 200 λίρες (54.000 δρχ) και αν θέλετε την καρέκλα, για την οποία γίνεται όλη αυτή η φασαρία, τότε θα πρέπει να δώσετε άλλες 200, αν πάλι θέλετε και το φουτουριστικό πυροβόλο (γιατί πώς αλλιώς θα μπορείτε να πυροβολείτε τους ανιπαθητικούς εξωγήινους), τότε θα χρειαστείτε άλλες 50 λίρες (13.500 δρχ), σύνολο δηλαδή... 121.500 δρχ. Και ακόμα δεν έχετε αγοράσει τα παιχνίδια. Αλλά ποιά παιχνίδια; Μέχρι στιγμής το Konix δεν έχει κανένα παιχνίδι έτοιμο μιας και δεν είναι συμβατό με τίποτα απόλυτως.

Ο μήνας όμως δεν θα πάει αν δεν έχουμε και λίγο (ή πολύ) Atari. Πάντως και αυτό το μήνα δεν μας άφησε παραπονεμένους. Μας παρουσίασε στη γειτονική Γερμανία, εν μέσω πυροτεχνημάτων και δυνατής φανοκομπικής μουσικής, ένα πλήθος μηχανημάτων. Τι STE, τι Lynx, τι Portfolio, τι Unix υπερμηχανήματα, τα έδειξε όλα. Δεν άφησε τίποτα.

Πιστή βέβαια στις παραδόσεις δεν μας είπε ούτε τότε, ούτε αν θα δούμε στα μαγαζιά κανένα από τα καινούργια της μηχανήματα. Γιατί, εκτός από τα παλιά λόγια για υπερμηχανήματα που θα τρέχουν Unix και άλλα τέτοια σοβαρά, η Atari παρουσίασε και πάλι ένα υπερφουσκωμένο ST που τρέχει και πάλι το TOS. Όσο για το Unix, υποσχέθηκε ότι κάτι μπορεί να γίνει του χρόνου.

Το δε φορτίο, το περιβόητο Stacy, το οποίο ακόμα τόσο καιρό αλλά δεν βλέπουμε, παρουσιάστηκε, και μάλιστα δόθηκε στη δημοσιότητα η τιμή του και η ημερομηνία παρουσιάσής του στην αγορά της Αγγλίας. Η τιμή είναι 799 λίρες (216.000 δρχ) και, όσο για την παρουσιάσή του στην αγγλική αγορά, αυτή έγινε το Σεπτέμβριο. Τώρα, όσο το είδατε εσείς το Stacy άλλο τόσο το είδε και η αγγλική αγορά (ήθελα να ήξερα ποιός παίρνει στα σοβαρά αυτές τις ανακοινώσεις). Το άλλο ενδιαφέρον μηχανήματα που παρουσιάστηκε τότε ήταν το STE, που σύμφωνα με την Atari αποτελεί την απάντηση στην Amiga. Η απάντηση αυτή δεν τίποτα άλλο από ένα 1040ST με καλύτερο ήχο και γραφικά που μπορούν να χρωματιστούν από μία συλλογή 4096 χρώματων αντί των 512 που είχαμε μέχρι σήμερα. Βέβαια, αν κοιτάξετε τα χαρακτηριστικά καλύτερα, θα δείτε ότι το νέο STE μπορεί να απεικονίσει μόνο 16 χρώματα ταυτόχρονα αντί των 32 της Amiga, ενώ η δεύτερη έχει και ένα mode που απεικονίζει και τα 4096.

Τα χρώματα και ο ήχος όμως δεν είναι τίποτα μπροστά στη δυνατότητα του νέου STE να υποστηρίξει 6 (ολογράφως: έξη) υποδοχές για joysticks! Ιδανικό μηχανήματα δηλαδή για χταπόδια.

Η απάντηση θα κοστίζει 499 λίρες (135.000 δρχ) και, αν τη δούμε πριν από τα Χριστούγεννα θα είναι θαύμα.

Και για να μην το ξεχάσουμε, η Atari παρουσίασε και πάλι ένα νέο πειραματικό - δείγμα του ATW που είναι το παλιό καλό μηχανήματα με τα Transputers, για το οποίο τόση φασαρία είχε γίνει και το οποίο φαίνεται να έχει ξεχαστεί τώρα πια.

Τέλος πάντων, για όσους από τους φίλους της στήλης θα ήθελαν κάτι πιο χειροπιαστό για το Atari τους, τα ευχάριστα νέα είναι ότι έρχεται το PC-Ditto II, το οποίο είναι η νέα έκδοση του πολύ επιτυχημένου προγράμματος που επιτρέπει στα ST να τρέχουν το λειτουργικό MSDoS και κατά προέκταση προγράμματα για PC-συμβατά. Η νέα έκδοση θα είναι τέσσερις φορές πιο γρήγορη από την πρώτη και υπόσχεται ότι θα κάνει το 1040ST ισοδύναμο με ένα AT βασισμένο σε ένα 80286 που τρέχει στα 10MHz. Αν αυτός ο εκπληκτικός ισχυρισμός είναι αλήθεια, τότε το ST μπορεί να γίνει μια πολύ ελκυστική εναλλακτική λύση για τους φίλους των παιχνιδιών που επιμένουν ότι κάθε σπίτι πρέπει να έχει και το Lotus 123.

Παρόλα αυτά τα εντυπωσιακά πάντως, μην ξεχνάτε ότι έρχεται και χειμώνας και από ό,τι φαίνεται, θα είναι αρκετά δύσκολος, γι' αυτό αγκαλιάστε όσο πιο πολύ ήλιο μπορείτε και μη ξεχνάτε να χαμογελάτε. Από το Λονδίνο και την πρώιμη χειμερινή συννεφιά Γερά και χαρά.

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

HARDWARE

AMIGA 500	ΑΠΟ 120.000
AMIGA 500+MONITOR	ΑΠΟ 190.000
AMIGA 2000	ΑΠΟ 280.000
ATARI 520STFM	
ATARI 1040 STFM	
PC ENGINE	80.000

ST

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ
ΤΟΥ 520 ΣΕ 1040
ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

ΕΠΕΚΤΑΣΗ 512 K (Α 500) από 30.000
TURBO ANIMATOR BOARD II
(MC68020, MC68881 14MHZ)
(MC68020, MC68882 16MHZ)
PC XT/AT CARD+5.25" DISK DRIVE
20MB HARD DISK+A2090 CONTROLLER
CASIO MIDI KEYBOARD

AMIGA - TV CABLE
AMIGA - TV
MODULATOR
AMIGA DISK DRIVE 3.5"
DISK DRIVE 5.25"
PROSOUND SAMPLER
MIDI INTERFACE

SOFTWARE

A-MAX (Mac emulator)
ST-ΠΡΟΠΟ στα ελληνικά

MAIL-ORDER CLUB

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΑΠΟ ΤΗΝ
ΕΠΑΡΧΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ
ΓΡΑΨΤΕ Ή ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ
ΜΑΣ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ:
ΕΚΠΤΩΣΗ 10% ΣΤΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΚΑΙ
ΣΤΟ SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 106-82 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 361 5362



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και θέλω να σε συγχάρω για τη θαυμάσια ύλη σου. Έχω έναν Amstrad CPC 6128 και έναν εκτυπωτή Star LC-10 και θα ήθελα να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:

- α) Προσπαθώ να μάθω πώς φτιάχνονται αρχεία στη γλώσσα BASIC, αλλά όταν βάζω την εντολή OPEN "I", #1, "FILE.DAT", ο υπολογιστής μου βγάζει μήνυμα λάθους στη συγκεκριμένη γραμμή. Γιατί το κάνει αυτό;
- β) Προσπαθώ να χρησιμοποιήσω μηχανογραφικό χαρτί στον LC-10, αλλά ο εκτυπωτής φαίνεται ότι δεν το καταλαβαίνει. Όταν τον ανοίγω ή όταν κάνω δοκιμή με τους τύπους γραμμάτων, έχοντας «φορτώσει» μηχανογραφικό χαρτί, ο εκτυπωτής παγώνει και δεν τυπώνει τίποτα. Αντίθετα, όταν χρησιμοποιώ μεμονωμένες σελίδες, ο εκτυπωτής συμπεριφέρεται άψογα. Μήπως φταίνει τα DIP switches; Όσο και αν έχω ψάξει στο manual, μέχρι στιγμής δεν έχω καταφέρει τίποτα.

γ) Θέλω να μου εξηγήσεις αναλυτικά τι πρέπει να κάνω για να εκτυπώσω εικόνες από το Advanced Art Studio στον εκτυπωτή μου. Έχω βρει την επιλογή Printers, την έχω βάλει στη θέση EPSON, αλλά μετά τι γίνεται;

Φιλικά
Γρηγόρης Βαΐτσας

α) Μου φαίνεται ότι εκτός από 6128 έχεις και κάποιο συμβατό! Φυσικά και δεν δουλεύει η εντολή που χρησιμοποιήσες, αφού είναι της GWBASIC! Η σωστή εντολή στον 6128 είναι η OPENOUT "FILE.DAT", η οποία πρέπει να συνοδεύεται στο τέλος της επεξεργασίας του αρχείου από την CLOSEOUT, για να μην τυχόν χάσεις δεδομένα. Μάλλον κάτι δεν κάνεις εσύ καλά. Στο δεξί μέρος του εκτυπωτή υπάρχει ένα μοχλάκι, που κανονίζει από πού τροφοδοτείται με χαρτί ο LC-10. Βάζοντας μηχανογραφικό χαρτί, δεν σημαίνει αυτόματα ότι κουνήθηκε ο μοχλός μόνος του!!! Μου φαίνεται ότι δεν έχεις διαβάσει και πολύ καλά το manual του εκτυπωτή σου, όσο και αν ισχυρίζεσαι το αντίθετο!

γ) Κατ' αρχήν, θα πρέπει να βρεις ποιά dip switch του εκτυπωτή τον κάνει συμβατό με EPSON. Δεν αρκεί μόνο να επι-

λέξεις την κατάλληλη option του Art Studio. Μετά θα πρέπει (πολύ βασικό...) να φορτώσεις κάποια εικόνα.

Κανόνισες αν θες να εκτυπωθεί κανονικά η sideways από την κατάλληλη επιλογή και δώσε εντολή για εκτύπωση. Αν αντιληφθείς ότι ο εκτυπωτής αφήνει κενά ανάμεσα στις γραμμές, άλλαξε την option του Art Studio σχετικά με τα carriage return και line feeds. Καλές εκτυπώσεις!

Αγαπητό PIXEL,

...Είμαι κάτοχος μιας κυρίας (AMIGA 500) και έχω καταεντυπωσιαστεί με τον υπολογιστή μου. Πρόσφατα άρχισα να ασχολούμαι με τον προγραμματισμό, χρησιμοποιώντας την AMIGA BASIC, η οποία είναι ασφαλώς μια αρκετά δυνατή και γρήγορη γλώσσα. Αυτό όμως δεν με ... εμποδισε να έχω αρκετές απορίες. Μια από αυτές αφορούσε τα windows. Θα ήθελα, λοιπόν, να σε ρωτήσω πώς μπορώ, τρέχοντας ένα πρόγραμμα, να εξαφανίζονται τα windows με τις επιλογές της BASIC και να μπορώ να δουλέψω σε όλη την ανάλυση του mode που θα επιλέξω. Τέλος, θα ήθελα να μου υποδείξεις κάποιο καλό Game Maker και κάποιο Adventure Creator. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου πεις και την τιμή του καθενός.

Δ. Κανιούρας

Κατ' αρχήν, αυτά που λες windows λέγονται pull down menus. Τα windows είναι κάτι τελείως διαφορετικό. Η Amiga-Basic έχει αρκετές εντολές που χειρίζονται τη menu bar (αυτή η γραμμή στο πάνω μέρος της οθόνης που σε ενοχλεί). Όμως, πολύ φοβάμαι ότι δεν πρόκειται να την εξαφανίσεις. Το μόνο που μπορεί να κάνεις (χωρίς να είμαι απόλυτα σίγουρος) είναι να πειράξεις αυτά τα menu και να τα κάνεις να μη δείχνουν τίποτα. Όλα αυτά τα κάνει η εντολή MENU, την οποία εξηγεί αναλυτικά το manual της AmigaBASIC στο κεφάλαιο 8. Εκεί, θα δεις ότι υπάρχουν και κάποιες εντολές MENU ON, OFF, STOP κ.λπ. Δοκίμασε μήπως κάποια από αυτές σου λύσει το πρόβλημα (αν κάνει κάποια, αυτή θα είναι σίγουρα η MENU OFF). Δεν καταλαβαίνω γιατί ισχυρίζεσαι ότι δεν μπορείς να δουλέψεις σε όλη την ανάλυση

της οθόνης, όταν υπάρχει η menu bar. Τι σε ενοχλεί;;; Θες μήπως να σχεδιάσεις κάποια γραμμή, η οποία πέφτει πάνω στην μπάρα; Απλά φτιάξε μια ρουτίνα, η οποία να κάνει fill εκείνο το σημείο της οθόνης με το background χρώμα, και ξεμπέρδεψες!

Game Maker για Amiga δεν έχω ακούσει αν υπάρχει. Adventure Creator όμως υπάρχει σίγουρα. Κάνε μια βόλτα στα computer shops της Αθήνας και θα βρεις πολλά ενδιαφέροντα. Στην Καρδίτσα δεν έχεις πολλές πιθανότητες να βρεις κάτι τέτοιο...

... Έχω έναν Amstrad, 6128, εδώ και ένα χρόνο περίπου. Όπως είναι φυσικό, έχω μάθει τα πιο βασικά προγράμματα, π.χ. πώς αποθηκεύουμε ένα πρόγραμμα στη δισκέτα κ.λπ. Αντιμετωπίζω όμως ένα πρόβλημα: Έχω π.χ. μια μαθηματική άσκηση και, σύμφωνα με τις γνωστές εντολές IF, THEN, ELSE, GOTO και PRINT, προσπαθώ να τη λύσω. Δυστυχώς για μένα, όποτε τελειώνω το πρόγραμμα, ο υπολογιστής καταφέρνει και μου βγάζει το ενοχλητικό μήνυμα Syntax Error in ... Παρ' όλο που χρησιμοποιώ μόνο τις απλές πράξεις (πρόθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός και διαίρεση), δεν μπορώ να φτιάξω ένα πρόγραμμα το οποίο να μου δίνει κάποιο αποτέλεσμα. Τι συμβαίνει; Μήπως ο υπολογιστής μου δεν είναι κατάλληλος για μαθηματικές πράξεις;

Όχι. Ο υπολογιστής σου τα καταφέρει μια χαρά στις μαθηματικές πράξεις. Το πρόβλημα που έχεις εσύ το έχουν όσοι πάνε από τα μαθηματικά κατευθείαν στον υπολογιστή. Προφανώς υποθέτεις ότι, όπως ξέρεις τις πράξεις στο χαρτί, έτσι πρέπει να γραφτούν και στον υπολογιστή. Πάρε για παράδειγμα την εντολή AMOUNT=AMOUNT+2. Στα μαθηματικά, αυτή η παράσταση είναι αδύνατη. Αν απλοποιηθεί η μεταβλητή AMOUNT, μένει 0=2, που είναι φυσικά αδύνατο. Κι όμως, στη γλώσσα του υπολογιστή, η παραπάνω εντολή είναι κανονικότητα. Αυτό που κάνει είναι να αυξήσει την τιμή της μεταβλητής AMOUNT κατά 2. Το αποτέλεσμα αποθηκεύεται ΠΑΛΙ στη μεταβλητή

AMOUNT - γι' αυτό άλλωστε εξισώνει τον εαυτό της με μια παράσταση που την περιέχει σαν μεταβλητή. Ο 6128, όταν πάει να εκτελέσει αυτή την εντολή, θα υπολογίσει την τιμή της παράστασης και θα την αποθηκεύσει σε μία προσωρινή μεταβλητή. Μετά, κοιτάζει τι υπάρχει στο αριστερό μέλος και του δίνει την τιμή που έχει φυλάξει στην προσωρινή μεταβλητή.

Θα μπορούσα να σου αναφέρω και άλλα παραδείγματα, αλλά νομίζω ότι το manual του υπολογιστή σου θα σε κατατοπίσει καλύτερα - διάβασέ το με προσοχή και δοκίμασε όλα τα παραδείγματα που έχει. Τέλος, σχετικά με τις εντολές IF, THEN, ELSE και τις συναφείς τους, σίγουρα κάποιο λάθος στη σύνταξη θα έχεις (αν το πρόγραμμά σου βγάζει λάθος εκεί). Ξανά η λύση είναι το manual του 6128. Ειδικά σε κάτι τέτοια σημεία, είναι πολύ καλό.

Αγαπητό PIXEL,

επειδή ξέρω ελάχιστα πράγματα εκτός BASIC, πολλές φορές ένωσα στα προγράμματά μου εντολές RSX (τις οποίες έπαιρνα από άλλα ανοικτά προγράμματα). Πρόσφατα, αναγκάστηκα να έχω συγχρόνως στο loader ενός προγράμματος ζωγραφικής που έφτιαξα, τις RSX του BANKMAN και αυτές ενός άλλου προγράμματος, των οποίων ο κώδικας φορτώνει με την εντολή MEMORY &5FFF:LOAD «κώδικας», &6000:CALL &6000:CLOSEIN:MEMORY &7FFF. Η λειτουργία τους ήταν ομαλή, μέχρις ότου χρησιμοποίησα την εντολή SCREENSWAP. Τότε, και οι δύο ομάδες εντολών βρήθηκαν από τη μνήμη και έπαιρνα, όπως ήταν φυσικό, το μήνυμα Unknown command. Υπάρχει περίπτωση να συνυπάρχουν και οι δύο ομάδες των RSX εντολών και, αν ναι, πώς;

Ευχαριστώ πολύ
Θ. Λιακόπουλος

Προφανώς ο κώδικας του Bankman κάνει χρήση κάποιων κομματιών μνήμης που χρησιμοποιούνται από την πρώτη ομάδα των RSX εντολών και «χαλάει» τις μεταβλητές του συστήματος. Δυστυχώς δεν γίνεται να αλλάξεις τις διευθύν-

Β Η Μ Α Τ Α

σεις φορτώματος του κάθε set, αν δεν έχεις διαθέσιμο το πηγαίο πρόγραμμα. Αν δοκιμάσεις να φορτώσεις τις εντολές σε άλλη διεύθυνση, το μόνο που θα καταφέρεις είναι να μπλοκάρεις τον υπολογιστή σου όταν θα τις ενεργοποιήσει, αφού θα ψάχνει για τον πίνακα ελέγχου των εντολών στη συγκεκριμένη διεύθυνση για την οποία έχει γραφτεί και μεταφραστεί ο κώδικας. Το μόνο που σου απομένει είναι να καταργήσεις κάποιο set εντολών. Βέβαια, αν ξέρεις κώδικα μηχανής, μπορείς να φορτώσεις σε ένα disassembler τον κώδικα της μιας ομάδας, να τον μεταφράσεις πίσω σε Assembly, να τον ψάξεις καλά και, αφού βρεις ποιές διευθύνσεις θέλουν αλλαγή, τις αλλάξεις και τον ξαναμεταφράξεις σε κώδικα μηχανής με έναν assembler. Αυτή η λύση είναι η έσχατη και επιτρέπεται να την ακολουθήσεις μόνο αν σου είναι τελείως απαραίτητα και τα δύο set εντολών.

αλλά και στο δίσκο. Έτσι, φορτώνοντας μια μέρα ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, όταν του ζήτησα να εργαστεί στα 640x400, μου ζήτησε επέκταση μνήμης στο 1MB και αυτό για μια στατική εικόνα και μόνο! Μετά απ' αυτά, θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις στα παρακάτω:

- 1) Πόση μνήμη καταλαμβάνει στο δίσκο μια digitized εικόνα στις αναλύσεις:
 - α) 320x200, β) 320x400, γ) 640x200, δ) 640x400.
- 2) Πόση RAM καταλαμβάνει η εισαγωγική οθόνη του adventure "THE PAWN", αφού έμαθα ότι καταφέρνει και απεικονίζει 500 χρώματα ταυτόχρονα.
- 3) Υπάρχει περίπτωση να γραφτεί game στην ανάλυση των 640x400 και, αν ναι, τι θα απαιτεί (φαντάζομαι και κανένα laser disk);
- 4) Σε ποιά resolution δουλεύει το OUT-RUN και πόσα MB ROM καταλαμβάνει το πρόγραμμα (στην coin-op έκδοσή του);

Φιλικά
Σ. Γιαννόπουλος

Είναι γεγονός ότι, για να δεις όλα αυτά τα χρώματα και μάλιστα στο resolution που θέλεις, πρέπει να έχεις αρκετή μνήμη. Αυτό δεν είναι μειονέκτημα της Amiga (ή τουλάχιστον μόνο της Amiga). Οι απαιτήσεις της είναι φυσιολογικές, αν υπολογίσεις ότι, για να παρουσιάσει μια οθόνη με 32 χρώματα, το κάθε pixel της «τρώει» 5 bits μνήμης. Αν τα βάλεις, κάτω, θα δεις ότι απαιτούνται 40.000 bytes (περίπου 39K) για μια οθόνη 320x200 με 32 χρώματα. Φυσικά, αν μειωθούν τα χρώματα, μειώνονται και οι απαιτήσεις σε μνήμη. Στην ανάλυση 640x400 χρειάζεται περίπου 157K για να έχεις 32 χρώματα. Αν υπολογίσεις ότι το σχεδιαστικό θα σου τρώει το λιγότερο 200-280K, έχουμε σύνολο 360K περίπου στην καλύτερη περίπτωση. Αν ακόμα υπολογίσεις ότι η Amiga, πριν καν εκτελέσει μία εντολή, βρίσκεται με μείον 64K περίπου, για τις ανάγκες του συστήματος, καταλαβαίνεις πλέον γιατί τα 512K είναι πολύ λίγα. Το μέγεθος των οθονών που ζητάς εξαρτάται από τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσεις. Μπορείς να υπολογίσεις ανά πάσα στιγμή το μέγεθος κάθε οθόνης, πολλαπλασιάζοντας τα bits που απαιτούνται για κάθε pixel με την ανάλυση



ση της οθόνης (π.χ. αν έχουμε μια οθόνη 640x200 με 16 χρώματα θέλουμε 4x640x200 bits τα οποία είναι 512.000 bits. Διαιρώντας με το 8, βρίσκεις πόσα bytes απαιτεί η οθόνη - στη συγκεκριμένη περίπτωση θέλουμε 64.000 bytes, τα οποία είναι 62,5K περίπου). Για τις άλλες απορίες σου... δεν ξέρω! Δεν είναι δυνατόν να μπορώ να μαντέψω σε ποιά resolution είναι η εικόνα του Pawn! Ούτε επίσης ξέρω αν υπάρχει laser disk για Amiga, έτσι ώστε να γραφτεί παιχνίδι στα 640x400. Τέλος για το μέγεθος του προγράμματος του OUT-RUN των coin-ops, καλύτερα να επικοινωνήσεις με τη Sega. Οι προγραμματιστές της θα ξέρουν σίγουρα!

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου και έχω τον Amstrad CPC 6128. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:

- α) Υπάρχει κάποιο emulator για τον 6128 και, αν ναι, ποιός;
- β) Πριν μερικούς μήνες, το λειτουργικό CP/M μου τύπωνε το μήνυμα Drive A: disc missing Retry, Ignore or Cancel? Τι φταίει; Μπορώ να κάνω τίποτα για να το γιατρέψω; Αν ναι, τι; Μήπως πρέπει να ανησυχώ για κάποιο virus;

γ) Υπάρχουν στην Amiga προγράμματα emulator; Αν ναι, ποιά;

Φιλικά
Γ. Ααρών

Φίλε Γιάννη, ιδού οι απαντήσεις που ζητάς:

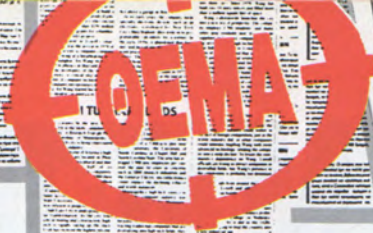
- α) Όχι, απ' ό,τι ξέρω. Η υπολογιστική ισχύς του 6128 δεν του επιτρέπει σε καμία περίπτωση να τρέξει κάποιο πρόγραμμα emulator, γιατί απλούστατα θα έτρεχε τόσο αργά, που θα ήταν μόνο για αργόσχολους!
- β) Δεν μου διευκρινίζεις πότε ακριβώς παίρνεις αυτό το μήνυμα. Αν σου εμφανίζεται κατά τη διάρκεια του φορτώματος του λειτουργικού, τότε έχει πρόβλημα η δισκέτα και καλό θα είναι να ξεθάψεις το δεύτερο αντίγραφο που (πρέπει...) να έχεις. Αν το μήνυμα εμφανίζεται π.χ. όταν τρέχει κάποιο πρόγραμμα του CP/M, προσπάθησε να αντιγράψεις τη δισκέτα με κάποιο πρόγραμμα (π.χ. DISCKIT3) και, όποτε σου βγάλει το ίδιο μήνυμα, δώσε Ignore. Κίνδυνος virus δεν υπάρχει.
- γ) Ναι, υπάρχουν 3 emulators για Amiga. Το C64 (προσομοιάζει τον Commodore 64), το Mac Emulator (προσομοιάζει τον Macintosh Plus της Apple) και, τέλος, το IBM emulator (προσομοιάζει συμβατό της IBM).

... Θα ήθελα να ρωτήσω πώς χρησιμοποιείται το πρόγραμμα GENA 3 της HiSoft. Πώς μπορώ να γράψω ένα πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής (π.χ. από ένα βιβλίο) στην GENA 3 και πώς καλείται μετά μέσα από την BASIC;

Φιλικά
Κ. Σιωπίδης

Φόρτωσε την GENA 3.1 και πάτα "H" και μετά return. Θα σου παρουσιάσει όλες τις εντολές στην οθόνη. Το να σώσεις το προγράμμα σου σαν binary αρχείο δεν ξέρω πώς γίνεται. Εγώ χρησιμοποιώ το Pyraden, που και πιο γρήγορο είναι και πολύ πιο εύκολο στη χρήση του. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να το προμηθευτείς κι εσύ.

Είμαι εδώ και μερικούς μήνες κάτοχος μιας Amiga 500 και όντως είμαι πολύ ευχαριστημένος. Μόνο που παράπονο είναι ότι μένουν ανεκμετάλλευτα τα resolution modes από 320x320 και πάνω, αφού απαιτούν τρομερά ποσά μνήμης και στη RAM



ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΤΩΝ JOYSTICKS

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

Τις θυμάστε; Σ' αυτές οφείλουμε οι περισσότεροι τα πρώτα μας βήματα στον κόσμο της Πληροφορικής. Κάποια από αυτές πιθανόν να υπάρχει ακόμα στο ντουλάπι. Τα home computers τις απομάκρυναν από τα δωμάτιά μας, αλλά φαίνεται ότι η νίκη τους αυτή δεν θα κρατήσει ακόμα για πολύ. Γιατί οι παιχνιδομηχανές είναι ξανά εδώ, όχι βέβαια όπως τις πρωτογνωρίσατε πριν δέκα περίπου χρόνια. Πανίσχυρες σε ταχύτητα, χρώματα και ήχο, απόγονοι των «δεκαρικοφάγων» Ιαπωνικών μεγαθήριων, οι υπερσυσκευές των δύο και τριών CPU έρχονται να πλημμυρίσουν τις οθόνες μας με τα παιχνίδια που όλοι ονειρευόμασταν. Η δυναστεία των πληκτρολόγιων κλονίζεται επικίνδυνα. Άρχισε η αντεπίθεση των joysticks.

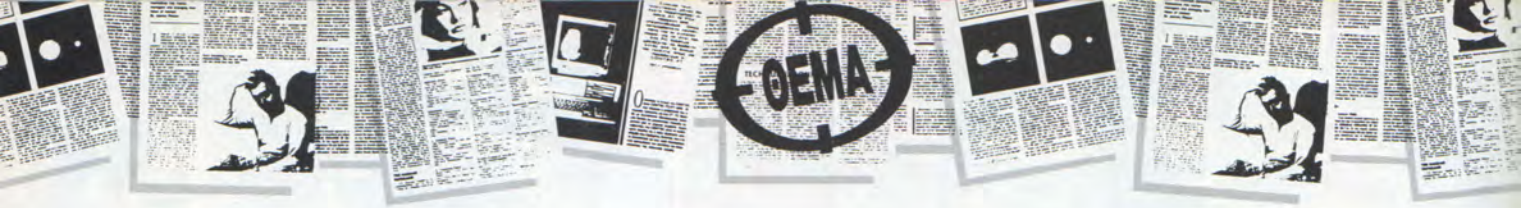




Κανονικά δεν θα έπρεπε να μειούμε έκπληκτοι. Εδώ και καιρό τις νιώθαμε να πλησιάζουν. Οι εκθέσεις ασχολούνται όλο και περισσότερο με την ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Νέα παράξενα joysticks εμφανίζονται, τα οποία δεν είναι τελικά joysticks, αλλά ηλεκτρονικά χέρια, κράνη και φωτοπιστόλια. Στην Αμερική διοργανώνονται εκπαιδευμένες αποκλειστικά στα βιντεοπαιχνίδια και στο πρωτοποριακό hardware που τα συνοδεύει. Το αποτέλεσμα το βλέπετε ήδη από τη στήλη "arcade": τα παιχνίδια που παίζετε με τα «δεκάρικα» απομακρύνονται, όλο και περισσότερο, από τα graphics του σπιτικού μας computer. Απίθανος στερεοφωνικός ήχος, ψηφιοποιημένες πολεμικές κραυγές, θόρυβοι κινητήρα, τεράστια sprites που κινούνται με απίστευτη ευκολία, αστραπιαία αντίδραση του joystick στις κινήσεις του παίκτη..., γραφικά με αξιοζήλευτη ανάλυση, πλήθος από χρώματα, ατέλειωτες πίστες... ο Z80 και ο 68000 μένουν πολύ πίσω. Κανένας υπολογιστής δεν μπορεί να ανταγωνιστεί τη μαγεία ενός καλού arcade, και τα coin-op conversions δείχνουν ακριβώς αυτή την αδυναμία. Όλοι μας έχουμε κάνει αυτή την ευχή: αν είχαμε ένα από αυτά τα video-games στο σπίτι... Οι ευχές συνήθως έχουν και κάποια καλή νεράιδα που τις πραγματοποιεί. Στην περίπτωση μας η καλή νεράιδα λέγεται Ιαπωνική Βιομηχανία Ηλεκτρονικών.

...ΚΑΙ ΕΓΕΝΟΝΤΟ GAME CONSOLES

Από πού αλλού θα ξεκινούσαν οι παιχνιδιομηχανές; Μα από την πατρίδα των arcade games, την Ιαπωνία. Οι μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών βρίσκονται εδώ: Sega,



Capcom, Nintendo, Taito, Irem, Namco, Konami, SNK... οι περισσότερες από αυτές απασχολούν μεγάλα group εξειδικευμένων προγραμματιστών, καθένas από τους οποίους δουλεύει σε ένα συγκεκριμένο «πόστο»: σχεδίαση γραφικών, ψηφιοποίηση ήχου, σενάριο, προγραμματισμός. Το αποτέλεσμα συνήθως παίζεται από εκατομμύρια μικρών και μεγάλων σε όλο τον κόσμο. Όλα αυτά βέβαια δεν θα ήταν τόσο εντυπωσιακά, αν δεν υπήρχε διαθέσιμο hardware απαιτήσεων. Κι εδώ οι Ιάπωνες είναι καταπληκτικοί. Αν βρεθείτε ποτέ σε κάποια ανοιγμένη «δεκακομηχανή», θα ξεχωρίσετε σίγουρα ένα ζευγάρι από CPUs να περιμένουν με άνεση στοιβές από data, ενώ δίπλα τους θα φρουρούν τρία ή τέσσερα τοιπάκια φτιαγμένα ειδικά για γραφικά, κίνηση ή ήχο (τα γνωστά μας custom chips) έτοιμα για ψηφιακή δράση. Η μνήμη που υπάρχει είναι πολύ μικρή, σε σύγκριση με αυτή που έχουμε συνηθίσει να έχουμε στους δικούς μας υπολογιστές, αλλά η «αφιερωμένη» μνήμη για τα γραφικά είναι πολύ μεγαλύτερη, κάτι που τους δίνει τη δυνατότητα για πολύχρωμες λεπτομερείς οθόνες. Και φυσικά, το παιχνίδι είναι φυλαγμένο σε ROM.

Οι πρώτες παιχνιδιομηχανές που εμφανίστηκαν ξεπεράστηκαν από τα ανώτερα γραφικά των προσωπικών υπολογιστών. Οι καινούργιες παιχνιδιομηχανές όμως έχουν πάρει το μάθημά τους. Οι ίδιες πλακέτες που χρησιμοποιούνται για τα arcade machines μετατρέπονται και σύμφωνα με τη γνωστή παραδοσιακή τεχνική των Ιαπώνων μικραίνουν, μικραίνουν, μικραίνουν... θα έλεγε κανείς ότι τα τοιπάκια θα πεθάνουν από στιγμή σε στιγμή από ασφυξία μέσα στα μικρά κουτάκια. Όσο για τις κάρτες παιχνιδιών... παλιά το cartridge ήταν τόσο μεγάλο όσο και ένα walkman. Τώρα οι τελευταίες κονσόλες χρησιμοποιούν κάρτες σε μέγεθος κασέτας, ενώ η μαγική PC Engine και η Sega Master System χρησιμοποιούν κάρτες που χωρούν άνετα στο πορτοφόλι σας! Και μιλάμε φυσικά για εκατοντάδες MB παιχνιδιού. Φυσικά δεν χρειάζεται να σας πούμε το πόσο ευκολόχρηστη είναι μια παιχνιδιομηχανή. Οι περισσότερες δεν έχουν παρά ένα ή δύο πλήκτρα, με ένα το πολύ ρυθμιστικό ακόμα για τα ακουστικά. Οι οδηγίες χειρισμού τους είναι απλούστατες. Ο μοναδικός κίνδυνος που υπάρχει, να βγάλετε ή να βάλετε το cartridge όταν η συσκευή λειτουργεί, έχει πια εξαφανιστεί. Άλλες παιχνιδιομηχανές «κλειδώνουν» το cartridge με το πάτημα του ON, άλλες χρησιμοποιούν ένα μικρό «σύρτη», ο οποίος ανοίγει το μηχανήμα αλλά «μπλοκάρει» συγχρόνως την έξοδο του cartridge, ενώ άλλες «καταπίνουν» κυριολεκτικά το cartridge στο βάθος της συσκευής, κλείνουν την είσοδο

με ένα προστατευτικό καπάκι και εξαφανίζουν την υποδοχή, για τις περιπτώσεις που θα μπειτε στον πειρασμό να δοκιμάσετε την αντοχή της κονσόλας σας στα σοκ. Όλες ανεξαιρέτως χρησιμοποιούν ένα κουμπί αφιερωμένο αποκλειστικά στο reset και στο pause (ακόμα ψάχνετε για το κουμπί που κάνει pause στο Arcanoid!), ενώ τα τελευταία περιλαμβάνουν ένα port επέκτασης που επιτρέπει πλήρη πρόσβαση στο hardware για σοβαρές επεκτάσεις. Η μεγάλη όμως απόλαυση είναι όταν ανοίγουμε το μηχανήμα: καμιά καθυστέρηση, καμιά αναμονή, κανένας φόβος τι πρόγραμμα δεν θα τρέξει. Τέρμα οι ατέλειωτες ώρες για να φορτώσει η κασέτα, τέρμα ο εκνευρισμός και οι αλλαγές της δισκέτας. Με το που ανοίγετε το μηχανήμα έχετε το παιχνίδι έτοιμο μπροστά σας.

Μετά από τους Ιάπωνες που υποδέχονται τις κονσόλες με ενθουσιασμό (λόγω φυσικά και του χαμηλού κόστους), σειρά έχουν οι Αμερικανοί. Το 70% των Αμερικανών έχουν αυτή τη στιγμή κάποια κονσόλα σπίτι τους. Την έκρηξη ακολούθησε από κοντά και η Atari. Η «μητέρα» των βιντεοπαιχνιδιών ξαναγυρνά σε εκείνο που την έκανε διάσημη σε όλο τον κόσμο. Αλλά και στην Αγγλία η Kopix δείχνει να προετοιμάζει την ευρωπαϊκή απάντηση. Όλα δείχνουν ότι οι παιχνιδιομηχανές θα μας απασχολήσουν αρκετά αυτό το χρόνο, και μάλλον και τους επόμενους.

CONSOLE REVIEW

Καλά είναι βέβαια όλα αυτά, αλλά τι είναι τελικά οι παιχνιδιομηχανές; Ποιές υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά; Ποιά είναι τα χαρακτηριστικά τους; Καιρός είναι να αρχίσουμε με κάποια review πάνω στις διασημότερες κονσόλες. Ξεκινάμε με τη σειρά της Sega.

SEGA MEGA DRIVE

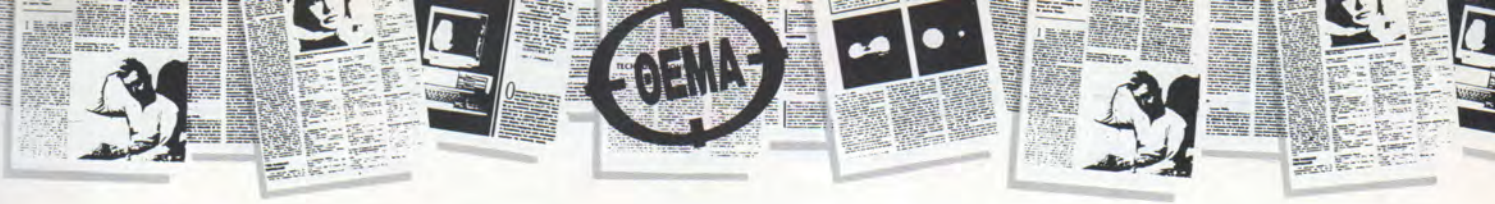
Στην Αμερική ονομάζεται The Genesis. Στην Ευρώπη προβλέπεται ότι θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 1990. Σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο ονομάζεται απλά Sega 16-bit, για να ξεχωρίζει από τη μικρή της οκτάμπιτ αδελφή. Πνευματικό δημιούργημα του διάσημου Ιαπωνικού κολοσσού, η Sega αποτελεί κατά τη γνώμη μας το ισχυρότερο και πολυτελέστερο (αλλά και ακριβότερο) κομμάτι hardware που μπορείτε να έχετε αυτή τη στιγμή στο σπίτι σας, με μικρή όμως διαφορά από τον κυριότερο ανταγωνιστή της, την PC Engine.

Η εξωτερική εμφάνιση της Sega είναι λιτή αλλά όμορφη. Δεν έχει καμιά σχέση με τα παλιά «κουτιά» με τους διακόπτες του 1980. Κατά

μαυρη με χρυσά γράμματα, η Sega είναι λίγο μεγαλύτερη από έναν Spectrum plus. Τετράγωνη με στρογγυλεμένες άκρες και ένα στρογγυλό «καρούμπαλο» στη μέση. Μοιάζει περισσότερο με μικρό ιπτάμενο δίσκο. Ίσως γι' αυτό να νοιώσαμε αμέσως ότι αυτή η μηχανή είναι πλασμένη για εκπληκτικά arcades. Η υποδοχή για τα cartridges είναι στην παραδοσιακή θέση: στο κέντρο. Το cartridge τοποθετείται επίσης όρθιο, σύμφωνα με την παραδοσιακή τεχνική της Atari. Κάτι που παρατηρήσαμε αμέσως ήταν δύο μικρά πλαστικά «φύλλα», τα οποία



προφύλασσαν την υποδοχή από τα αδιάκριτα βλέμματα. Στην αρχή μας φάνηκε μια περιττή πολυτέλεια, αλλά αμέσως μετά καταλάβαμε το σκοπό τους. Τα δυο φύλλα «κοκκαλώνουν» και δεν αφήνουν τίποτε να μπει ή να βγει από τη στιγμή που θα ανοίξετε το διακόπτη λειτουργίας. Αν έχετε βάλει κάποιο cartridge δεν μπορείτε να το βγάλετε. Αν όχι, δεν μπορείτε να το βάλετε. Κοντά στην υποδοχή των cartridges βρίσκεται και ένα ενδεικτικό λαμπάκι λειτουργίας, κάτι που μας αρέσει πάντα όταν υπάρχει, αφού έτσι νοιώθουμε ότι η συσκευή είναι «ζωντανή». Ένα γαλάζιο κουμπί εκτελεί χρέη reset, αρκετά «χωμένο» μέσα στο περίβλημα, και θα χρειαστεί να το πιέσετε αρκετά βαθιά για να πετύχετε το reset (έξυπνη κίνηση). Μπροστά υπάρχει μια υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά, μαζί με ένα ρυθμιστικό έντασης, μια και η ένταση είναι πραγματικά πολύ δυνατή. Δυο υποδοχές για τα ειδικά joypads της Sega υπάρχουν επίσης εμπρός. Η Sega, όπως και όλες ανεξαιρέτως οι υπόλοιπες εταιρίες δεν παρέχει καμιά συμβατότητα με τα κλασικά joysticks των υπολογιστών, κάτι που φανερώνει ότι δεν θέλει κανενός είδους συμβατότητα με τα home computers. Μόνο τα joysticks της Sega συνεργάζονται με αυτήν. Το χειριστήριο που είδαμε ήταν αυτό που είχαμε συνηθίσει στα ηλεκτρονικά παιχνίδια τσέπης, με τέσσερα πλήκτρα κατευθύνσης σε σχήμα σταυρό και τρία fire



buttons, καθένα από τα οποία εκτελεί διαφορετική κίνηση, ακριβώς όπως και στα coin ops. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι μέσα στην νοοτροπία των παιχνιδιομηχανών είναι και το «όσο το δυνατόν λιγότεροι συνδιασμοί για μια κίνηση». Οι κατασκευαστές προτιμούν τρία διαφορετικά fire buttons για τρεις κινήσεις καράτε, παρά τρεις συνδιασμούς του ίδιου fire button και του joystick. Αυτό βέβαια σημαίνει πλήρη ασυμβατότητα με τα παλιά joysticks, μια και κανένα δεν διαθέτει τρία διαφορετικά fire buttons. Ξαναγυρνώντας στα εξωτερικά χαρακτηριστικά να πούμε ότι πίσω υπάρχει καλυμμένη μια μεγάλη υποδοχή επέκτασης για πρόσθετο hardware, ενώ στα πλάγια υπάρχει ακόμα μια υποδοχή για σύνδεση με άλλες Sega σε multiplayer παιχνίδια. Όπως θα καταλάβατε, εξωτερικά τουλάχιστον η κονσόλα είναι κάτι παραπάνω από πλήρης. Προσεγγίστε στην παραμικρή λεπτομέρεια και πλούσια σε υποδοχές, ενώ οι υποδοχές επικοινωνίας και επέκτασης της υπόσχονται πολλά για το μέλλον.

Παρόλες όμως τις καλές εντυπώσεις που μας άφησε η κονσόλα, η σύνδεσή της με κάποια τηλεόραση ή monitor ήταν σκέτη απογοήτευση. Το καλώδιο με το οποίο ήταν εφοδιασμένο το μηχάνημα, το μόνο που κατάφερε ήταν να κρύψει τα 510 από τα 512 χρώματα της συσκευής, δείχνοντάς τα όλα ασπρόμαυρα. Χρειάστηκε να επιστρατεύσουμε πολλές ώρες και όλες τις γνώσεις μας πάνω στο hardware για να καταφέρουμε να έχουμε κάποιο αποτέλεσμα. Για όλα αυτά βέβαια θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι δεν κρίνουμε ένοχη τη συσκευή. Δεν μπορεί να έχουμε απαιτήσεις από ένα μηχάνημα που δεν αντιπροσωπεύεται πουθενά στην Ευρώπη και του οποίου οι προδιαγραφές δεν έχουν καμιά σχέση με τις Ευρωπαϊκές. Είμαστε σίγουροι ότι όταν έρθει η Sega στην Ευρώπη θα είναι εφοδιασμένη με κανονικό καλώδιο και πλήρες T.V. modulator για να συνδέεται με την τηλεόραση. Μέχρι στιγμής όμως, ούτε modulator υπάρχει, ούτε καν χρώμα.

Πάμε τώρα στο εσωτερικό. Αρχικά δεν είχαμε ιδέα για το τι μας περίμενε. Εδώ που τα λέμε μας ξεγέλασε και το μέγεθος. Ο Spectrum plus είχε μέγεθος τα 3/4 του μηχανήματος, ο Atari και η Amiga κάτι παραπάνω από το διπλάσιο. Λογικό συμπέρασμα: δυνατότητες ανάμεσα σε εκείνες μιας Amiga και ενός Spectrum. Έτσι δεν είναι; Κάνετε λάθος.

Μεγάλος λάθος. Τραγικό λάθος. Ασυγχώρητο λάθος. Κι αυτό, γιατί μόλις με τη γνωστή μας περιέργεια ανοίξαμε το κουτί, τα χέρια μας άρχισαν να τρέμουν και πιναχίκαμε πίσω τρομαγμένοι. Ένας ολοζώντανος 68000 ΚΑΙ ένας Z80 σηκώθηκαν στα πίσω pins τους και

άρχισαν να βρυχώνται!! Δεν πιστεύαμε στα μάτια μας. Αλλά αυτό δεν ήταν τίποτα. ΤΡΙΑ, αγαπητοί αναγνώστες, ναι, τρία τοιπάκια στερεοφωνικού ήχου της Yamaha βρίσκονταν επίσης εκεί, και ένα ακόμα εξειδικευμένο τοιπ γραφικών, το οποίο ένας Κομφούκιος ξέρει με τι ταχύτητα θα επεξεργαζόταν τα pixels της οθόνης. Το κακό συμπλήρωναν 136K μνήμης RAM, από τα οποία 64K ήταν αποκλειστικά αφιερωμένα στην οθόνη (video RAM). Αρκεί να πούμε ότι η Amiga χρησιμοποιεί 32K για την οθόνη. Το τοιπάκι των γραφικών έχει τη δυνατότητα απεικόνισης 512 χρωμάτων (πολύ όμορφων χρωμάτων), ενώ τα τοιπάκια του ήχου χρησιμοποιούν την τεχνική FM που συναντάμε στα synthesizers για την επεξεργασία ήχου πολύ υψηλής ποιότητας.

Ποιός θα το πίστευε ποτέ, ότι ένα τόσο μικρό και τόσο ελαφρύ κουτί θα έκρυβε μέσα του ένα hardware κινητήρα παρόμοιο με εκείνο μιας Ferrari. Προσωπικά είμαστε πια έτοιμοι να δούμε ο,τιδήποτε από την Sega, μια και οι δυνατότητες του μηχανήματος φαίνονται απεριόριστες. Ο 68000 δίνει τα δεδομένα στα εξειδικευμένα τοιπάκια, ενώ ο Z80 αναλαμβάνει να «καθαρίσει» την κατάσταση, αν παρόλα αυτά υπάρχει πολλή δουλειά. Η δική μας απορία παραμένει: Γιατί να υπάρχει και ένας Z80; Ποιό εξειδικευμένο μυστικό καθήκον έχει αναλάβει να φέρει σε πέρας ο συγκεκριμένος επεξεργαστής; Εμάς μας φαίνεται περιττός. Ίσως βέβαια να είναι υπεύθυνος για το κάτω μισό του sprite που ελέγχετε, ενώ το πάνω μισό θα το αναλαμβάνει ο ...68000. Κανείς δεν ξέρει τι είδους συμφωνία έχουν κάνει οι δυο CPU μεταξύ τους. Ένα μόνο έχουμε να προσθέσουμε. Η Sega είναι ένα ακαταμάχητο μηχάνημα. Οι τίτλοι των παιχνιδιών που είδαμε δεν ήταν απλώς ίδιοι με αυτούς που κυκλοφορούν στα «ουφάδικα», ήταν προφανώς downloading του ίδιου πρωτότυπου κώδικα. Δεν εξηγείται αλλιώς. Ο ήχος; Εξάισιος. Κρυστάλλινος, ολοζώντανος, sampled κραυγές και μουσική σε όλο το παιχνίδι, γίνεται μαγεία όταν φορεθούν τα ακουστικά. Χωρίς να θέλω να φανώ κακός, πρέπει να ομολογήσω ότι ο ST και η Amiga μένουν πολύ πίσω (αν και η Amiga αντέχει αρκετά καλά στο συναγωνισμό μερικές φορές, κυρίως από άποψη ήχου). Τα παιχνίδια παίζονται σε όλη την οθόνη, χωρίς border, κάτι που χαρίζει ακόμα μεγαλύτερα sprites και «εύρος» οθόνης. Θα πρέπει εδώ να προσθέσουμε και το εξής: παρόλη τη μεγαλύτερη μνήμη που διαθέτουν οι home υπολογιστές, σχεδόν πάντα «λείπει κάτι» από τις coin-op conversions: είναι οι πολύ καλές εισαγωγικές και ενδιάμεσες οθόνες, οι οποίες σε πολλά παιχνίδια προσθέτουν αναμφισβήτητα

στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σας φέρνω για παράδειγμα τα απλά μουσικά «διαλείμματα» του Ms Pacman, η αρπαγή της βασιλοπούλας στο Ghosts 'n Goblins, ή ακόμη και οι στιγμές ξεκούρασης του στρατιώτη του Operation Wolf. Στους home υπολογιστές οι σκηνές αυτές πολλές φορές λείπουν (τα προηγούμενα παιχνίδια ήταν απλώς εξαιρέσεις), κι αυτό γιατί οι προγραμματιστές αποφεύγουν το συχνό φόρτωμα από τη δισκέτα, ή προτιμούν μια δισκέτα αντί για δύο ή περισσότερες που θα περιείχαν το πλήρες παιχνίδι (για λόγους τιμής φυσικά). Στις παιχνιδιομηχανές όμως δεν συμβαίνει το ίδιο. Αν και τα cartridges της Sega έχουν μέγεθος ίσο με εκείνο μιας κασέτας κασετοφώνου, δεν φαίνονται να φοβούνται τα Kbytes. Τα παιχνίδια που παίζετε είναι πανομοιότυπα με εκείνα που παίζετε στα ουφάδικα, και όχι μόνο στα γραφικά, αλλά προπαντός στην ταχύτητα. Κανένα τρεμούλιασμα, καμιά καθυστέρηση, καμιά αργοπορία όταν υπάρχουν πολλά sprites στην οθόνη. Η αφρόκρεμα της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας περνά άνετα από το χειριστήριο αυτής της κονσόλας. Κι όσο για το πρόβλημα της υποστήριξης, θα πρέπει να σας πούμε ότι εδώ δεν υπάρχει πια τέτοιο θέμα. Μόνο τα μισά από τα δικά της παιχνίδια να κυκλοφορήσει η Sega στο 16μπιτο format του Master System θα πλημμυρίσετε από μια συλλογή με τα καλύτερα games που έχουν περάσει τα τελευταία χρόνια από τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Και να μην ξεχνάμε ότι και οι άλλες Ιαπωνικές εταιρίες θα προστεθούν στον κατάλογο Sega software. Βέβαια, δεν υπάρχει ακόμα ο ατέλειωτος κατάλογος που είχατε ίσως συνηθίσει στον Spectrum ή ακόμη στην Sega Master System, αλλά μερικές δεκάδες παιχνίδια είναι ήδη έτοιμα. Μην ξεχνάτε: ένα παιχνίδι πρέπει να το τελειώσετε χωρίς να κλέβετε. Ξεχάστε τα παιχνίδια που τελειώνετε σε δυο ώρες. Οι παιχνιδιομηχανές είναι φτιαγμένες για καθαρόαιμους gamers. Όχι hacking, όχι άπειρες ζωές, όχι άπειρος χρόνος. Τα παιχνίδια είναι σε ROM!

Το γενικό μας συμπέρασμα από την Master system είναι ότι αποτελεί τη λιμουζίνα του είδους της. Καλύπτει κάθε ανάγκη του χρήστη. Δεν της λείπει τίποτε εξωτερικά (δεν μιλάμε για εσωτερικά βέβαια). Η υποστήριξη από τη μητρική της εταιρία είναι αντάξια του ονόματός της. Ήδη για εκείνους που προτιμούν το «ραβδί» από τα πλήκτρα σε σχήμα σταυρού (σε μερικά shoot'em ups το χειριστήριο είναι πραγματικά ανυπόφορο και απορώ γιατί το δίνουν σαν standard), κυκλοφορεί το ίδιο χειριστήριο αλλά με ένα joystick στη θέση των κουμπιών κατεύθυνσης. Όσο για τα παιχνίδια, μιλήσαμε και πιο πάνω γι' αυτά, θα πρέπει όμως να προ-

σθέσουμε κάτι ακόμα: η Master system είναι συμβατή με την πρόγονή της, Sega 8 bit. Έτσι, αν και είναι καινούργια στην αγορά έχει πίσω της όλο το διαθέσιμο software της προκατόχου της, το οποίο είναι πραγματικά πολύ μεγάλο, μια και η Sega 8-bit είναι ήδη πολύ επιτυχημένη σε όλο τον κόσμο. Βέβαια τα παιχνίδια δεν εκμεταλλεύονται τις ισχυρότερες δυνατότητες του Master system, αλλά δεν παύουν να είναι πολύ καλά conversions με πολύ καλό gameplay και αξίζει να τα παίζει κανείς.

Επιλογος: φοβερή. Μας γέμισε δέος. Από άποψη δυνατοτήτων, αλλά (δυστυχώς) και από άποψη τιμής.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Περνάμε στο βασίλειο των παιχνιδιομηχανών, την Αυτού Εξοχήτητα Αυτοκράτειρα Πάντων των Παιχνιδιών. Διαδέχτηκε την Atari στην αγορά και κρατά τα σκήπτρα σταθερά από τότε. Οι καιροί άλλαξαν, τα χρόνια πέρασαν, αλλά η πεισματάρα Γαπωνέζα δεν λείπει να το κουνήσει από την πρώτη θέση στις προτιμήσεις των οπαδών της, ενώ κερδίζει συνεχώς καινούργιους φίλους. Στην Αμερική αυτή τη στιγμή είναι πρώτη σε δημοτικότητα, κυριαρχώντας κυριολεκτικά στο 70% των Αμερικανικών οικογενειών. Τεράστια καταστήματα ασχολούνται αποκλειστικά με το δικό της software. Με τον ίδιο ρυθμό απλώνεται και στη Γαλλία.

Η εξωτερική εμφάνιση της κονσόλας δεν είναι σπουδαία. Δεν είναι παρά ένα απλό γκριζοτετράγωνο κουτί, σαν μικρό βαλιτσάκι. Μέρος του όγκου της το χρωστά στο μηχανισμό των cartridges που χρησιμοποιεί, μια και εννοεί να «καταπίνει» κυριολεκτικά μέσα της τις ήδη μεγάλες κασέτες παιχνιδιών. Τα βασικά στοιχεία που περιμέναμε υπάρχουν και εδώ: φωτάκι λειτουργίας, δύο υποδοχές joysticks, ένα κουμπί ON-OFF και ένα κουμπί reset. Πίσω έχουμε μια παράξενη υποδοχή εξόδου σήματος για το monitor ή την τηλεόραση και την υποδοχή για το τροφοδοτικό. Αυτά ήταν όλα. Δεν νομίζω όμως ότι χρειάζεστε και περισσότερα.

Τα joysticks που παίρνει είναι ακριβώς στο ίδιο στυλ με τη Sega και το PC Engine, μόνο λίγο πιο μικρά. Δοκιμάσαμε να βάλουμε κάποιο κανονικό joystick για να δούμε τις αντιδράσεις της, αλλά ακόμα και τα βύσματα είναι διαφορετικά. Ασυμβατότητα πλήρης.

Τα cartridges της Nintendo είναι τα μεγαλύτερα από όλες τις άλλες συσκευές, κάτι που ίσως φανερώνει και την ηλικία της σε σχέση με τις υπόλοιπες. Λίγο μικρότερα από το μισό μιας κόλλας A4, τα cartridges τοποθετούνται «συρ-

ταρωτά» μέσα στην κονσόλα σε μια ειδική θήκη. Η τοποθέτηση τελειώνει πιέζοντας τη θήκη, η οποία κατεβαίνει και μπάνει βαθιά στα έγκατα της κονσόλας, όπως στις βιντεοκασέτες. Κλείνετε το καπάκι και μπορείτε να πατήσετε το ON. Το cartridge, αντίθετα με τις άλλες συσκευές, δεν φαίνεται πουθενά.

Οι δυνατότητες της Nintendo στα γραφικά και στον ήχο δεν είναι κάτι το ξεχωριστό, αλλά σίγουρα αξιοπρεπείς. Κυμαίνονται στα επίπεδα ενός Commodore 64. Αν και η κονσόλα χρησιμοποιεί τον παλιό 8-μπιτο 6502 επεξεργαστή σαν CPU, ωστόσο η ύπαρξη μερικών ακόμα custom chips βοηθά αποτελεσματικά την κατά-



σταση. Η ανάλυσή της είναι 256 x 240 pixels. Το scrolling και το animation είναι πολύ γρήγορο, και υπήρξαν στιγμές που πραγματικά εντυπωσιαστήκαμε με την άνεση που η κονσόλα χειριζόταν τα γραφικά, μια άνεση που δεν την περιμέναμε παρά μόνο από πολύ ισχυρότερα μηχανήματα. Στον τομέα της απόκρισης του joystick είναι άψογη. Τα συμπεράσματά μας ήταν, ότι δίκαια η κονσόλα αυτή έχει τόση απήχηση στους gamers όλου του κόσμου. Είναι πολύ απλή, πολύ συμπαθητική, εκμεταλλεύεται στο έπακρο κάθε της δυνατότητα και έχει πολλά κρυφά πλεονεκτήματα που σίγουρα δεν τα περιμένει κανείς. Δεν έχει κανένα μειονέκτημα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι προσφέρει και την εξελιγμένη τεχνολογία. Αντίθετα στηρίζεται στην κλασική τεχνολογία, αλλά τα καταφέρνει θαυμάσια. Θα μας πιστέψετε αν σας πούμε ότι αφιερώσαμε την περισσότερη ώρα παίζοντας παιχνίδια από οποιαδήποτε άλλη κονσόλα; Κι όμως είναι αλήθεια. Σε αυτό όμως υπεύθυνα ήταν και τα παιχνίδια της, τα οποία τα βρήκαμε επικίνδυνα εθιστικά. Άλλωστε η Nintendo δεν είναι ένα τυχαίο όνομα στο games software...

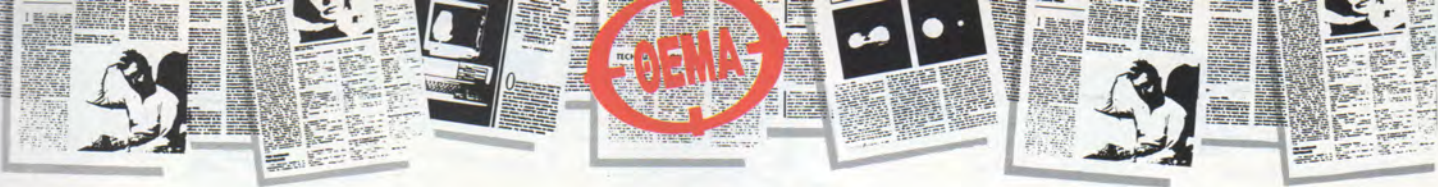
PC ENGINE

Είναι γνωστή η μαγία των Γαπωνέζων να κατασκευάζουν όσο το δυνατόν μικρότερα μη-

χανήματα, λες και αγωνίζονται να τα περάσουν από κάποια πολύ στενή χαραμάδα. Θύμα αυτής της ακατάσχετης μαγίας είναι και το PC Engine, μια 16-μπιτη παιχνιδιομηχανή, η οποία αποτελεί φωτεινό παράδειγμα για το πώς θα κατασκευάζονται οι υπολογιστές στο μέλλον. Πραγματικά μικροσκοπική, θα μείνετε πολλή ώρα να την κοιτάτε σαστισμένοι μόλις την βγάλετε από το κουτί, για να πάτε αμέσως μετά στο τηλέφωνο και να...βάλετε τις φωνές στο κατάστημα που σας πούλησε αυτό το «παιχνιδάκι» για κονσόλα αξιώσεων. Προσοχή: είναι πράγματι κονσόλα αξιώσεων.

Κατ' αρχήν θα πρέπει να βάλουμε 10 και 0 στους σχεδιαστές της NEC10 γιατί τέτοια μικρή κατασκευή ξεπερνά και την πιο τρελή φαντασία. Όταν την πρωτοδείς, νομίζεις ότι θα ακούσεις τα τσιπάκια να σου φωνάζουν: «Βοήθεια, βγάλτε μας από εδώ... είμαστε παγιδευμένα... βοήθεια» και σκέφτεσαι ότι θα πρέπει να είναι αποπνικτικά εκεί μέσα. Για να μην σας πούμε για τα cartridges, τα οποία είναι ένα φύλλο πλαστικού, μεγέθους ίσου ακριβώς με μια πιστωτική κάρτα! Πού είναι τα τσιπάκια που υποτίθεται ότι βρίσκονται μέσα τους; Έχω προσωπικά την εντύπωση ότι το πρόγραμμα θα πρέπει να βρίσκεται σε ένα φύλλο χαρτί γραμμένο με το χέρι. Αλλά πάλι, τόσα KB; Μηδέν όμως θα πρέπει να βάλουμε γιατί με κανένα τρόπο δεν δίνει τη δυνατότητα σε κάποιον να γνωρίσει «από μέσα» τη συσκευή. Ήδη από το εξωτερικό περιβλημα αρχίζει η απογοήτευση, μιας και το PC Engine κλείνει με έξι βίδες ειδικής παραγγελίας από τη NEC! Κανένα από τα γνωστά κατασβήδια δεν μπορεί να τις αντιμετωπίσει, και το πιο κατάλληλο αντικείμενο γι' αυτές είναι μάλλον κάποιο ανοιχτήρι, αφού οι βίδες αυτές μοιάζουν πολύ με καπάκια μπουκαλιών.

Κατά τα άλλα το PC Engine είναι μια εξαιρετική κατασκευή. Τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά είναι σχετικά περιορισμένα σε σχέση με τις άλλες δύο παιχνιδιομηχανές. Δεν έχει φωτάκι ON-OFF, ούτε πλήκτρο reset. Reset μπορείτε να κάνετε πατώντας συγχρόνως τα πλήκτρα select και start από το χειριστήριο. Διαθέτει όμως expansion bus, πράγμα που του ανοίγει τις πόρτες για το μέλλον. Τα cartridges τοποθετούνται «συρταρωτά» στην πάνω επιφάνεια της συσκευής, μπαίνοντας τα μισά μέσα στην υποδοχή. Για να ανοίξετε τώρα το PC Engine θα πρέπει να τραβήξετε ένα συρταρωτό διακόπτη προς τα δεξιά, ο οποίος έτσι «μπλοκάρει» την έξοδο του cartridge και προστατεύει τα κυκλώματα από απροσεξίες. Όσον αφορά την έξοδο σήματος για οθόνη, κι εδώ ισχύουν αυτά που περιγράψαμε στην Sega Mega Drive: Ιαπωνικές οδηγίες και Ιαπωνικές προδιαγραφές με ελλη-



νικό ...δαιμόνιο, ήταν ο απαραίτητος συνδυασμός για να βγουν τα χρώματα στην οθόνη του monitor (για τηλεόραση ούτε λόγος).

Το PC Engine είναι το πιο νέο από τα τρία μηχανήματα (πρωτοεμφανίστηκε στην Ευρώπη αυτό το καλοκαίρι), αλλά πράγματι κλέβει την παράσταση. Δεν μπορεί κανείς να φανταστεί τι απίστευτη δύναμη βγαίνει από τα «σπλάχνα» αυτής της συσκευής. Οι προδιαγραφές του είναι ισάξιες με εκείνες μιας coin-op μηχανής, και μόνο στον ήχο παρατηρήσαμε κάποια υπεροχή από μέρους της Sega. Ταχύτατο scrolling, απίστευτο animation, τέλεια γραφικά, πολλά χρώματα. Οι hardware δυνατότητές του είναι 320 ×



256 pixels με 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Το μηχάνημα συνοδεύεται ευτυχώς από το R-Type, και λέμε ευτυχώς, γιατί μόνο με ένα παιχνίδι σαν το R-Type που έχουμε συναντήσει σε διάφορα formats θα μπορούσαμε να κάνουμε αντικειμενικές συγκρίσεις. Τι να σας πούμε... ότι το R-Type στην Amiga ήταν ΠΟΛΥ αργό; Ότι ο ST καταποντίστηκε; Ότι είχε πολύ περισσότερα χρώματα και πολύ καλύτερη ανάλυση και από τα δύο προηγούμενα μηχανήματα; Το μόνο που θα σας πούμε είναι ότι το R-Type στο PC Engine είναι το R-Type που είχαμε παίξει στα «ουφάδικα», εκείνο το R-Type των μηχανημάτων-Γολιάθ από ένα μηχανήμα-Δαβίδ (παρά κάτω). Απίστευτο κι όμως αληθινό. Κι εδώ όμως θα πρέπει να παρατηρήσουμε την προτίμηση των Ιαπώνων στη μητρική τους γλώσσα, όσον αφορά τις οδηγίες των παιχνιδιών και τα μηνύματα στα γραφικά. Έτσι αρκετά παιχνίδια μένουν στο «σκοτάδι», κάτι που οπωσδήποτε θα αλλάξει όταν το μηχάνημα έρθει επίσημα και εδώ.

Τα τελικά μας συμπεράσματα θα πρέπει να τα έχετε μαντέψει. Είμαστε γοητευμένοι με το PC Engine. Είμαστε επίσης ακόμα πιο γοητευμένοι έπειτα από την κυκλοφορία από τη NEC δύο νέων ασυνήθιστων περιφερειακών: μιας έγχρωμης οθόνης υγρών κρυστάλλων και ενός

φορητού CD player για την προσθήκη hi-fi μουσικής και ψηφιοποιημένων εφέ στα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια της PC Engine. Με τη βοήθεια και της οθόνης, η κονσόλα της NEC μετατρέπεται σε ένα φορητό 16-μπιτο σύστημα ψυχαγωγίας, το οποίο ήδη ενισχύεται με νέους τίτλους. Ελπίζουμε μόνο τα τσιπάκια της PC-Engine να μην πάσχουν από κλειστοφοβία...

SEGA MASTER SYSTEM

Πρώτη σε προτιμήσεις και οπαδούς σε όλο τον κόσμο, η παιχνιδιομηχανή της Sega ανταγωνίζεται επάξια την Nintendo και σε ποιότητα γραφικών και σε ποσότητα παιχνιδιών. Τη διάδοσή της αυτή τη χρωστά κυρίως στη χαμηλή της τιμή και στη συλλογή παιχνιδιών που διαθέτει, τα περισσότερα από τα οποία είναι μετατροπές γνωστών τίτλων coin-ops της «μαμάς» Sega.

Η κονσόλα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί εντυπωσιακή. Ούτε λίγο ούτε πολύ υπάρχει ένα ολόκληρο σχηματικό διάγραμμα στην εμπρός όψη, το οποίο παριστάνει τη σύνδεση μεταξύ μηχανήματος και T.V. Δύο θύρες για χειριστήρια (όχι συμβατά με αυτά της Mega Drive) βρίσκονται εμπρός, ενώ στα αριστερά υπάρχει ο διακόπτης για το power ON. Πίσω θα διακρίνετε την υποδοχή σύνδεσης με την τηλεόραση (έχει ενσωματωμένο modulator) και από κάτω αν ψάξετε θα διαπιστώσετε μια σφραγισμένη θύρα επέκτασης, κάτι που όπως σημειώσαμε προηγουμένως έχει πολλά πλεονεκτήματα.

Αυτό που μας έκανε πραγματικά εντύπωση ήταν οι δύο διαφορετικές υποδοχές για cartridges που ενσωματώνει. Υπάρχει μια θύρα για τα συμβατικά cartridges (δεν είναι συμβατά με της Mega Drive) αλλά υπάρχει και μια ακόμη για «κάρτες» τύπου PC Engine: επίπεδες μεγέθους πιστωτικής κάρτας. Το γιατί υπάρχουν και οι δύο θύρες είναι προς το παρόν άγνωστο για μας, αλλά υπάρχει η υποψία για κάποιου είδους προσπάθεια συμβατότητας. Το παιχνίδι πάντως που περιλαμβάνεται στο κουτί της μηχανής, το Hang-On, είναι σε κάρτα.

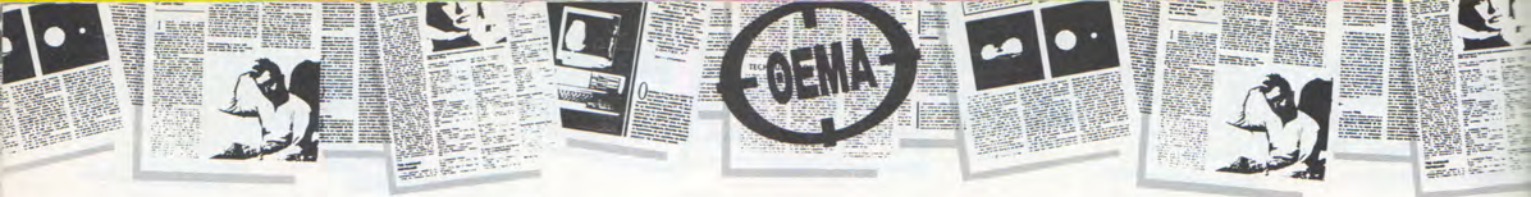
Πέρα πάντως από το κυρίως «κουτί», το υλικό που δίνεται στο χρήστη από την εταιρία είναι πολύ προσεγμένο. Μαζί με τη συσκευασία που έφτασε στα γραφεία μας υπήρχε και ένας διακόπτης που επέτρεπε στην τηλεόραση και στην κονσόλα να είναι συνδεδεμένες ταυτόχρονα με την κεραία και να λειτουργούν με ένα απλό κλικ. Ξεχάστε τις εφιαλτικές συνδέσεις και τις φωνές της μαμάς κάθε φορά που αποσυνδέατε την κεραία για να συνδέσετε τον υπολογιστή. Η Sega μπορεί να είναι μόνιμα συνδεδεμένη με το σύστημα της T.V. και να λειτουργεί κάθε στιγμή με το πάτημα ενός διακόπτη.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της Sega θα μπορούσαμε να τα χαρακτηρίσουμε «περιέργα». Οι δυνατότητές της ναι μεν δεν τρομάζουν, όπως της αδελφής της, αλλά «στέκονται» ανάμεσα στους ισχυρότερους home υπολογιστές, χωρίς να μπορούμε να αποφασίσουμε ποιός είναι ο καλύτερος. Από τη μια μεριά η Sega χρησιμοποιεί τεχνολογία των 8 bits, κάτι που την κατατάσσει με μια πρώτη εκτίμηση κάτω από τον ST και την Amiga. Ακούστε όμως τις γραφικές της δυνατότητες: ανάλυση 256 × 192 pixels (όχι τίποτε ιδιαίτερο πράγματι), αλλά με 64 χρώματα ΣΥΓΧΡΟΝΩΣ στην οθόνη! Εδώ φαίνεται καθαρά η δυσκολία μας να κατατά-



ζουμε τις παιχνιδιομηχανές σε κάποιες κατηγορίες σαν αυτές που ξέρουμε με βάση τις δυνατότητες των home υπολογιστών. Γιατί κι αν ακόμα η ανάλυσή της δεν έχει τίποτε το φοβερό, τα χρώματα που μπορούν να απεικονιστούν στην οθόνη είναι πολύ περισσότερα και από εκείνα των standard modes του ST και της Amiga. Και να έχετε υπόψη σας, ότι τα χρώματα είναι εκείνα που δίνουν «ποιότητα» στην εικόνα, μια και οι πολλές αποχρώσεις δίνουν τη δυνατότητα στο σχεδιαστή να «σβήσει» τα pixels και να προσθέσει ρεαλισμό στα γραφικά. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε την προσθήκη «δυνατών» επεξεργασιών για την κίνηση και το scrolling, έχουμε τελικά ένα 8-μπιτο μηχάνημα, το οποίο σκορπά το φόβο στους 16-μπιτους home computers. Οι σκέψεις μας αυτές ενισχύθηκαν όταν διαβάσαμε τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του μηχανήματος. Η Sega έχει τη δυνατότητα να

απεικονίζει μέχρι και 256 sprites (ο ST έχει δυνατότητα μόνο για 32)! Χρησιμοποιεί 3 γεννήτριες ήχου, καθεμιά από τις οποίες έχει 4 οκτάβες και 1 κανάλι λευκού θορύβου για ηχητικά εφέ. Όπως καταλαβαίνετε, το μηχάνημα αυτό χρησιμοποιεί την ήδη υπάρχουσα τεχνολογία πολύ πολύ καλά. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε την πολύ καλή συλλογή παιχνιδιών που τη συνοδεύει (τα περισσότερα προέρχονται από την



idia τη Sega (Hang-On, Double Dragon, Afterburner, Out Run) καταλαβαίνετε ότι συγκεντρώνετε ενθουσιώδεις κριτικές. Σε όλα αυτά θα πρέπει να προσθέσουμε το γεγονός ότι έχει τη δυνατότητα σύνδεσης με πολλά περιφερειακά που δεν έχουμε συναντήσει αλλού: ενός light gun, το οποίο συνοδεύεται με προγράμματα που το χρησιμοποιούν για να πυροβολείτε τους κακούς στην οθόνη, ένα κανονικό joystick με «ραβδί» για όσους δεν μπορούν να συνηθίσουν τα πλήκτρα σε σχήμα σταυρού, ένα ζευγάρι γυαλιά που σας επιτρέπουν να παίζετε πραγματικά τρισδιάστατα games (φανταστείτε τη γροθιά του κακού να πετάγεται από το monitor καταπάνω σας) και ένα σύστημα rapid fire, το οποίο μετατρέπει το κανονάκι σας σε πραγματικό πολυβόλο. Τα συμπεράσματά μας είναι ότι η Sega Master System συγκεντρώνει τα περισσότερα και καλύτερα πλεονεκτήματα σε σχέση τιμής προς απόδοση από όλες τις άλλες, κυρίως από πλευρά υποστήριξης. Το γεγονός ότι είναι η μόνη που κυκλοφορεί επίσημα στην Ευρώπη, αντίθετα με τις προηγούμενες, την καθιστά σαν την πιο σίγουρη αγορά, μια και δεν χρειάζεται μετατροπές για να δουλέψει στις Ευρωπαϊκές τηλεοράσεις (να θυμάστε ότι πάντα μια μετατροπή αχρηστεύει την εγγύηση), ενώ από την άλλη πλευρά τα προγράμματα που κυκλοφορούν είναι άφθονα και μπορείτε να τα βρείτε εύκολα και παντού (και το κυριότερο: οι οδηγίες δεν είναι γραμμένες στα γιαπωνέζικα!). Δεν είναι πρωτοποριακή, αλλά ξέρει την τέχνη του game καλύτερα από κάθε άλλη.

ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΤΑ GAMES ΤΟΥΣ

Τι θα λέγατε όμως να δούμε και μερικά από τα πιο αντιπροσωπευτικά παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή για τις τρεις κονσόλες που αναφέραμε; Θα πρέπει να ξέρετε ότι κάθε κονσόλα έχει και κάποιο παιχνίδι που να την χαρακτηρίζει. Ένα παιχνίδι για το οποίο έχει αγαπηθεί ξεχωριστά από τους gamers και συνοδεύει συνήθως μαζί την παιχνιδιομηχανή στο κουτί της, οπότε θα ασχοληθείτε σίγουρα μαζί του. Τα περισσότερα από αυτά δίνουν μια πρώτη γεύση από τις δυνατότητες του «αφοσιωμένου» τους μηχανήματος, ενώ προσπαθούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητές του όσο γίνεται καλύτερα. Ας τα δούμε από κοντά:

ALTERED BEAST (SEGA MEGA DRIVE)

Μπορεί η Activision να έχει τα δικαιώματα για τη μετατροπή στους υπολογιστές του Altered Beast, αλλά το παιχνίδι στο Mega Drive είναι ΠΡΑΓΜΑΤΙ το coin-op από κάθε άποψη. Σχεδόν καμιά διαφορά δεν υπάρχει μεταξύ του cartridge και του διάσημου παιχνιδιού που απολαύσαμε αυτόν τον χειμώνα στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει δράση και οριζόντιο scrolling προς όλες τις κατευθύνσεις. Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο beat'em up. Η κόρη του καλού μάγου βρίσκεται φυλακισμένη στον πύργο του πιο μισητού του αντιπάλου, ενός πανίσχυρου άρχοντα της μαύρης μαγείας. Στην προσπάθειά του να σώσει την κόρη του, ο γέροντας σας ανασταίνεται από τον τάφο και σας εφοδιάζει με όλη την υπερφυσική δύναμη που διαθέτει, για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.



Θα πρέπει να ανοίξετε δρόμο ανάμεσα στις λεγόμενες των θάνατων τεράτων που κλείνουν το δρόμο για την τελική αναμέτρηση και στο τέλος της πίστας να αντιμετωπίσετε τον ίδιο τον κακό μάγο, καθώς εκείνος μεταμορφώνεται σε διάφορα εφιαλτικά τέρατα.

Πέντε επίπεδα περιλαμβάνονται σε αυτό το παιχνίδι. Ξεκινάτε σε ένα νεκροταφείο, όπου έχετε να αντιμετωπίσετε βρυκόλακες, ζόμπι και φτερωτούς δαίμονες. Κάποια στιγμή θα δείτε κοπάδια από λύκους να τρέχουν καταπάνω σας. Μπορείτε να τους εξουδετερώσετε χρησιμοποιώντας την καταπληκτική κλωσιά σας. Κάποιοι όμως από τους λύκους αυτούς είναι άσπρος. Αν τον χτυπήσετε εξαφανίζεται αφήνοντας μια στρογγυλή κάψουλα ενέργειας. Μόλις την ακουμπήσετε γίνεστε όλο και πιο δυνατός. Το σώμα σας μεγαλώνει και τα χτυπήματά σας είναι ισχυρότερα. Το τρίτο bonus όμως είναι εκείνο στο οποίο το παιχνίδι χρωστά όλη τη φήμη του. Μόλις το πάρετε η οθόνη αλλάζει. Μέσα από τις φλόγες ο ήρωας μεταμορφώνεται

σιγά σιγά σε ένα ζώο με σούπερ δυνάμεις. Στην πρώτη πίστα είστε λύκος, στη δεύτερη θανατηφόρος δράκοντας, στην τρίτη αρκούδα και στην τέταρτη τίγρης. Στην πέμπτη δεν μπορούμε να σας πούμε γιατί δεν φτάσαμε ακόμα.

Τα πράγματα όμως δεν είναι εύκολα ούτε για ένα υπερτέρας. Ο μάγος σας περιμένει στο τέλος κάθε πίστας, μεταμορφωμένος σε πανίσχυρα θηρία, καθένα από τα οποία χρησιμοποιεί τη δική του τακτική.

Τα γραφικά είναι θαυμάσια, τα χρώματα πολύ όμορφα και τα digitized εφέ εντυπωσιακά. Οι κραυγές των ηρώων είναι πολύ ρεαλιστικές, η φωνή του μάγου που σε σηκώνει από τον τάφο άριστη ("Rise from your grave"), καθώς επίσης και εκείνη του κακού άρχοντα ("Welcome to your doom!"). Αυτό που έλειπε από την έκδοση του παιχνιδιού για την 8-μπιτη Sega και που ήταν πράγματι μεγάλη απώλεια, υπάρχει εδώ: η επιλογή για δυο παίκτες ταυτόχρονα. Το gameplay είναι αυτό που αρμόζει σε παιχνίδια της Sega. Μπορούμε να πούμε ότι το Altered Beast είναι εκείνο που δείχνει πραγματικά τις ικανότητες της παιχνιδιομηχανής.



SUPER MARIO BROS (NINTENDO)

Το παιχνίδι που έκανε διάσημη την Nintendo και την κονσόλα της. Τόσο μεγάλη ήταν η επιτυχία του Super Mario Bros, ώστε κάθε κονσόλα που θέλει να τιμά το όνομά της περιλαμβάνει μια τουλάχιστον παραλλαγή του παιχνιδιού στη συλλογή. Το Super Mario Bros είναι ένα πολύ απλό και πολύ εθιστικό παιχνίδι. Η υπόθεσή του είναι πολύ απλή: οι αδελφοί Mario και Luigi, γνωστοί και αξιοπρεπείς...οικοδόμοι, αναλαμβάνουν να σώσουν πριγκήπισες από τη χώρα των ανθρωποφάγωνμαντιαριών. Για το σκοπό αυτό επιστρατεύουν το κουράγιο τους και το... γερό τους κεφάλι. Τίποτε βέβαια δεν γίνεται δωρεάν στον κόσμο μας, γι' αυτό και οι οικοδόμοι μας ξέρουν, ότι η χώρα είναι γεμάτη από χρυσά νομίσματα. Δεν έχουν παρά να τα βρουν, χρησιμοποιώντας τα φυτά της περιοχής για να κερδίσουν μαγικές δυνάμεις.

Το Super Mario Bros είναι ένα πολύ «κεφάλι»



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 δεκαετημιακή 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:

Α. ΠΛΗΡΗΣ ΤΕΤΡΑΕΤΗΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ.

ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ - BUSINESS ADMINISTRATION

Accounting (Λογιστική), Computer Information Systems, Economics, Fashion Merchandising (Διοίκηση Επιχειρήσεων Ετοίμου 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, Πορτογαλική, 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 Κοσμήματος, Έπιπλο και Διακόσμηση, Γραφικές Τέχνες, Διαφήμιση, Βιομηχανικός Σχεδιασμός.

Β. 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: Αμαλίας 8 και Ξενοφώντος, Αθήνα Τηλ. 32 50 985 - 32 50 798.

CAMPUS ΚΗΦΙΣΙΑΣ: (Α) Τατοίου 53, Κηφισία Τηλ. 80 78 313 - 80 70 252 (Β) Εμμ. Μπενάκη 36, Κηφισία Τηλ. 80 70 460 (C) Δεληγιάνην 11, Κηφισία Τηλ. 80 12 218 (D) Υδρας και Εσπέρου, Κηφισία Τηλ. 80 75 018 (E) Λ. Κηφισίας 299 και Εμμ. Μπενάκη Τηλ. 80 82 213.



το» παιχνίδι. Δεν είναι πολύ δύσκολο και θα σας δώσει την ευκαιρία να παίξετε ώρες μαζί του, χωρίς να το βαρεθείτε. Τα bonus που κρύβονται στις πίστες είναι πολλά και θα σας οδηγήσουν σε πολλές εκπλήξεις. Κάποια μανιτάκια θα σας βοηθήσουν να γίνετε... ψηλότερος, άλλα θα σας χαρίσουν μυστικά όπλα, ενώ κάποιες μαγικές φασολιές θα σας δώσουν τη δυνατότητα να πετάξετε πέρα από τα σύννεφα, όπου παραμονεύουν ιπτάμενες... χελώνες και πολλά πολλά νομίσματα.

R-TYPE (PC ENGINE)

Τα περισσότερα τα έχουμε αναφέρει για την έκδοση του παιχνιδιού μερικές γραμμές πιο πριν. Η κακή αυτοκρατορία του Budo κινδυνεύει από μερικούς αποφασισμένους πολεμιστές, κάτοχους του πιο αποτελεσματικού μέχρι σήμερα γήινου όπλου, του διαγαλαξιακού σκάφους τύπου R-Type. Το R-Type σε συνδυασμό με τα όπλα που θα εφοδιαστείτε στο δρόμο σας μεταμορφώνεται σε ένα πανίσχυρο εργαλείο. Τίποτε όμως δεν αρκεί μπροστά στα μεγαθήρια



της Αυτοκρατορίας. Θα πρέπει να είστε υπερβολικά γενναίος και από ένα σημείο και πέρα, απλά τυχερός.

Πέρα από το gameplay όμως, το PC Engine δείχνει στο παιχνίδι αυτό την αξία του. Κίνηση ομαλή, ταχύτητα στα επίπεδα του coin-op, γραφικά με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια, καλοσχεδιασμένα sprites. Ο ήχος δεν είναι τίποτε το σημαντικό, αλλά έτσι κι αλλιώς και το πρωτότυπο R-Type της Irem δεν είχε δώσει ιδιαίτερη βαρύτητα στον τομέα αυτό.

HANG - ON (SEGA MASTER SYSTEM)

Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του μηχανήματος της Sega είναι το διάσημο software που την υποστηρίζει. Η εταιρία φρόντισε αμέσως να διασκεύσει όλους τους τίτλους που την έχουν κάνει πασίγνωστη στα coin-ops για την κονσόλα της. Η Sega Master system κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό σε Αμερική και Ευρώπη και διαθέτει ένα μεγάλο κοινό φανατι-

κών οπαδών. Γιατί μπορεί μεν η μεγάλη της αδελφή να είναι πολύ καλύτερη, δεν θα πρέπει όμως να ξεχνάμε ότι τις περισσότερες φορές δεν είναι τόσο η ποιότητα των προγραμμάτων που μετρά, αλλά η ποσότητα. Και η Sega έχει ποσότητα: πολλούς και διάσημους τίτλους. Ένας από αυτούς είναι και το πολύ γνωστό μας Hang-On, το οποίο δίνεται μαζί στην τιμή πώλησης.

Το παιχνίδι είναι σε κάρτα - cartridge. Πατάτε το διακόπτη του power και αμέσως έχουμε την εισαγωγική εικόνα στο monitor μας. Το Hang-On είναι όπως το ξέρουμε στα home computers και στα «μεγάλα ηλεκτρονικά». Σκοπός σας είναι να οδηγήσετε με δεξιοτεχνία την ογκώδη μηχανή των εκατοντάδων κυβικών σε μια πίστα που περιλαμβάνει πολλές κλειστές στροφές. Αντίπαλός σας είναι ο χρόνος και φυσικά ο computer που ελέγχει τους υπόλοιπους μοτοσικλετιστές. Αν τελειώσετε πρώτος προχωράτε στην επόμενη πίστα, αλλά τα πράγματα γίνονται δυσκολότερα. Όλο και περισσότερες επικίνδυνες στροφές, όλο και περισσότεροι αντίπαλοι, μέχρι το τέλος.



Το παιχνίδι είναι ένα από τα «κλασικά» της Sega. Τα γραφικά του δεν είναι άσχημα, αλλά δεν διαφέρουν και πολύ από εκείνα που έχουμε συναντήσει στους υπολογιστές μας. Αν σε αυτό προσθέσουμε και το γεγονός ότι οι γραφικές δυνατότητες της κονσόλας είναι αρκετά ανώτερες από τους περισσότερους οικιακούς υπολογιστές καταλαβαίνετε ότι περιμέναμε κάτι περισσότερο. Δεν μπορούσαμε όμως να μην παραδεχτούμε το πολύ καλό animation, δείγμα μιας καλής παιχνιδιομηχανής. Η κίνηση είναι άψογη και δεν υπάρχουν πουθενά «θαμπώματα» ή «τρεμουλιίσματα». Γενικά είναι ένα από τα παιχνίδια που θα παίξετε σίγουρα, μια και είναι ένα από τα καλύτερα simulators.

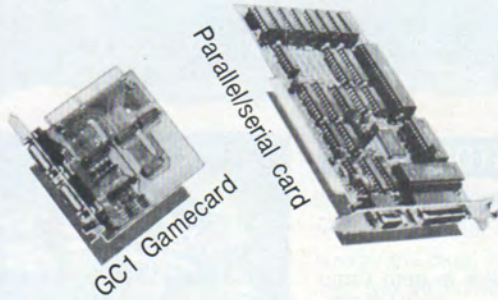
ΜΕΡΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ (ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ)

Η επανάσταση των παιχνιδιομηχανών αρχίζει. Όλοι μας θα επηρεαστούμε από αυτήν. Επιτέλους οι ειλικρινείς gamers θα βρουν αυτό που τους ταιριάζει. Η αγορά των υπολογιστών

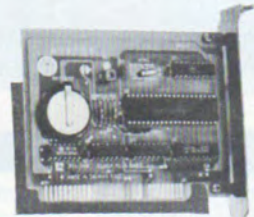
φαίνεται να κλείνει το «χάσμα» μεταξύ των coin-ops και των οικιακών μηχανημάτων, με τη βοήθεια των game consoles.

Θα πρέπει εδώ να ξανατονίσουμε το γεγονός ότι οι τρεις από τις τέσσερις παιχνιδιομηχανές που είχαμε στα χέρια μας δεν κυκλοφορούν επίσημα, όχι μόνο στην ελληνική, αλλά ούτε καν στην ευρωπαϊκή αγορά. Αιτία γι' αυτό είναι η απροθυμία των ίδιων των Ιαπώνων να προωθήσουν πιο συστηματικά τις κονσόλες λόγω της EOK, οι υπεύθυνοι της οποίας βγάζουν καπνό από τα αυτιά όταν ακούν για ιαπωνικά προϊόντα. Έτσι λοιπόν η Sega Mega Drive έχει ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει στις ευρωπαϊκές χώρες κάπου στα μέσα του 1990, η PC Engine λίγο αργότερα, ενώ η Nintendo ίσως να τις προλάβει στις αρχές του επόμενου χρόνου. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι η υποστήριξη αυτών των μηχανημάτων θα είναι αναγκαστικά μέχρι τότε ελλιπής: ο αριθμός των παιχνιδιών που θα μπορείτε να βρείτε θα είναι περιορισμένος, τεχνική υποστήριξη επίσημα δεν θα υπάρχει, και το πιθανότερο είναι ότι η κονσόλα που, ίσως, θα σας φέρει κάποιος φίλος από το εξωτερικό δεν θα λειτουργεί με τα ευρωπαϊκά συστήματα τηλεόρασης (θυμηθείτε τι σας είπαμε ότι τραβήξαμε), οπότε θα χρειαστεί μετατροπή, αλλά τότε «αντίο» εγγύηση. Όλα αυτά βέβαια δεν ισχύουν για την περίπτωση της Sega Master System, η οποία υποστηρίζεται πλήρως και για το λόγο αυτό προσελκύει το αγοραστικό ενδιαφέρον των Ευρωπαίων αυτήν τη στιγμή, σαν τον καλύτερο συνδυασμό αξίας/τιμής. Πάντως δεν θα πρέπει να ξεχνάμε και το γεγονός ότι οι παιχνιδιομηχανές είναι αποκλειστικά και μόνο παιχνιδιομηχανές, δεν ξέρουν δηλαδή να κάνουν τίποτε άλλο. Μπορεί να ξέρουν απ' έξω όλες τις γνωστές μέχρι τώρα φυλές εξωγήινων και τους τρόπους με τους οποίους εξολοθρεύονται, αλλά ποτέ δεν θα μπορέσουν να αντικαταστήσουν τους home υπολογιστές, οι οποίοι συγχρόνως προσφέρουν μεγαλύτερο «πεδίο» ενδιαφερόντων. Ο προσανατολισμός τους άλλωστε φαίνεται και από τα τεχνικά χαρακτηριστικά: οι υπολογιστές δίνουν έμφαση στην υψηλή ανάλυση (γιατί είναι απαραίτητη για προγραμματισμό σε text mode και word processing, όπου τα χρώματα είναι περιττά) και στην υπολογιστική «ευελιξία», ενώ οι κονσόλες προσέχουν το πλήθος των χρωμάτων και την ταχύτητα των κινουμένων γραφικών. Το πιθανότερο είναι να συνυπάρξουν, και ίσως να κάνουν καλό στους home υπολογιστές, βοηθώντας τους να ξαναγυρίσουν σε αυτό που τους ταιριάζει (αντίθετα με την τάση των τελευταίων χρόνων): να γίνουν ξανά προγραμματιστικά εργαλεία.

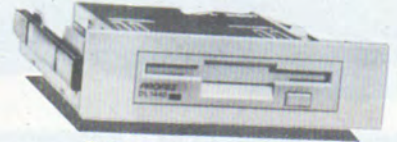
PROFEX



GC1 Gamecard
Parallel/serial card



Real time clock



3.5" diskdrive, 1.44 MB



3.5", 2 DD

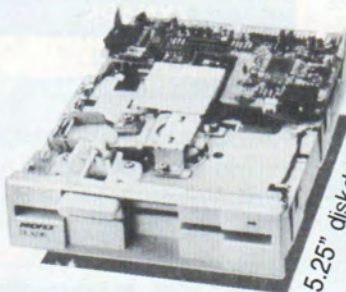
"Με τις λύσεις
PROFEX
έχουμε επιτυχία!"



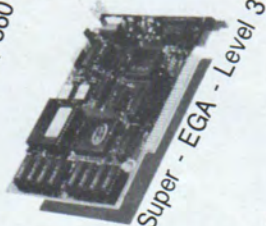
3.5" εξωτερ. disk drive
για AMIGA ή ATARI ST



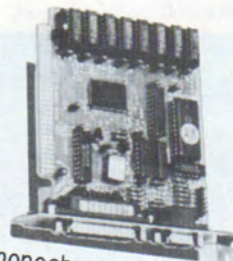
XT 111 ΣΥΜΒΑΤΟ
από 116.500 + ΦΠΑ



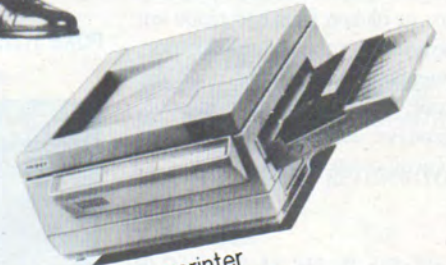
5.25" diskdrive, 360 KB



Super - EGA - Level 3



monochrome graphics



Laserprinter
299.500 + ΦΠΑ

Πλήρης σειρά PROFEX
XT, AT 286, 386
Περιφερειακών κ.λπ.



5.25", HD



Color Graphics

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: Κ Ι Σ W A R E
Β. ΟΛΓΑΣ 93 - 54643 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ - ΤΗΛ. 857.551, 831.260

HINTS 'N' TIPS

RAID OVER MOSCOW

CBM

Επιστροφή όχι μόνο στη δουλειά, αλλά και στο παρελθόν, με αυτό το αξέχαστο - για όλους τους users - game. Ξεθάψτε λοιπόν το πρόγραμμα και βάλτε το να φορτώσει. Περιμένετε τώρα 1-2 λεπτά για να αρχίσει το Demo που κάνει το πρόγραμμα και, σε όποια πίστα θέλετε, πατήστε fire. Ο Σταύρος Μελαχροινός (πνευματικός πατέρας του tip) υποστηρίζει ότι θα αρχίσετε να παίζετε, αυτόματα, σ' εκείνη την πίστα. Προσοχή μόνο στην πέμπτη πίστα (εκείνη με το robot) να μην αφήνετε τους δίσκους να σας φεύγουν. Αυτά και πασιμπα Σταύρο.

VICTORY ROAD

AMSTRAD/CBM

Αν θέλετε να ανεβάσετε αρκετά το δείκτη του σκορ σας, προχωρήστε σε πλάγια θέση στο τέρμα και εξοντώστε τους αντιπάλους σας, πυροβολώντας πλάγια προς αυτούς. Προσοχή μόνο με το μπουμεραγκ. Αυτά από το Φάνη Χατζηγιβρα και τη Λάρισα.

ACE OF ACES

ATARI XL/XE

Αν οι αντίπαλοί σας καταστρέψουν και τους δύο κινητήρες, σβήστε τους και ύστερα πετάξτε σε ύψος πάνω από τα 10.000 μέτρα και ακολουθήστε πορεία προς τη βάση σας. Μόλις φτάσετε εκεί, ο υπολογιστής θα σας τακτοποιήσει χωρίς κανένα Cause of Death. Αυτά απ' το Νίκο Μήτσουρα.

AIRWOLF 2

AMSTRAD

Προσοχή, το tip λειτουργεί μόνο στην έκδοση του παιχνιδιού, που στο loader περιέχει μόνο τις εντολές.

10 MODE 1

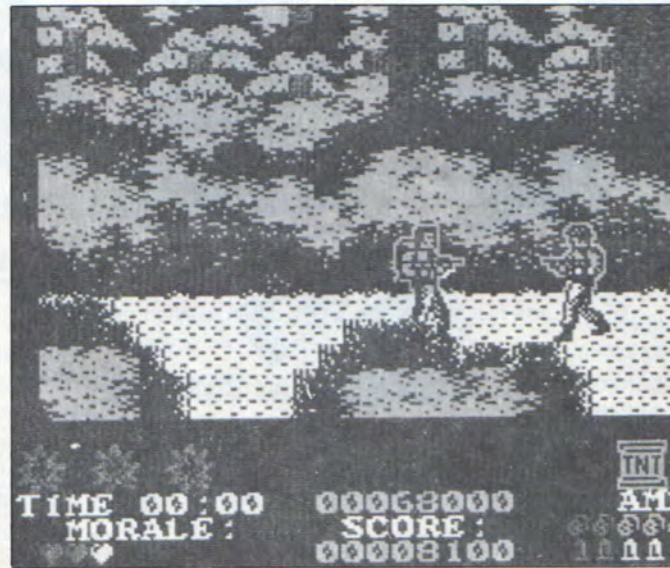
20 'NL SOFTWARE CLUB.....

Εάν έχετε αυτή τη version, φορτώστε το κύριο πρόγραμμα (ένα αρχείο 41K) και πατήστε 3-4 φορές το ESC, μέχρι το πρόγραμμα να κάνει break (προσέξτε μόνο μην το πατάτε πολύ δυνατά και αντί για το πρόγραμμα, κάνει break το... πληκτρολόγιο). Στη συνέχεια, δώστε **POKE & 822B,255** για ισάριθμες ζωές. Μετά δώστε CONT και η συνέχεια επί του... joystick. Το tip αυτό αφορά - φυσικά - τη disk version του παιχνιδιού και το έστειλε ο Μιχάλης Μαρής, όπως και το παρακάτω.

ASTRO ATTACK

AMSTRAD

POKE 31325,255 για άπειρες ζωές.



PLATOON

COMMODORE

Το Platoon έχει κι αυτό (στην tape version) το γνωστό bug. Το ανακάλυψε πρώτος ο Νίκος Τσιλικας. Μόλις χάσετε, στη δεύτερη πίστα, θα δείτε ένα μήνυμα που θα σας πει να φορτώσετε το πρόγραμμα της Β πλευράς. Εσείς, χωρίς να του δώσετε σημασία, αφήστε την κασέτα στη θέση της και πατήστε Fire και Play. Με αυτό τον τρόπο θα δείτε όλες τις πίστες. Νίκο να'σαι καλά.

COBRA

SPECTRUM

POKE 38006,0 για άπειρες ζωές.

WONDER BOY

SPECTRUM

POKE 34362,0 για άπειρες ζωές. Κυριάκο Μουτεβελή, ευχαριστούμε και να θυμάσαι: Hints 'n' tips are the law.



GALAXIA

AMSTRAD

POKE &13731,255 επίσης για άπειρες ζωές.

NEMESIS

AMSTRAD

POKE 38519,255 για ... τι άλλο (;). Κώστα Καϊρη, ευχαριστούμε για τα rokes. Όσο για το πρόγραμμα, κανείς δεν ζημιώθηκε αγοράζοντας γη.

ZYNAPS

SPECTRUM

POKE 45418,126: POKE 39760,201 (για αθανασία) **POKE 51937,0** (για άπειρες ζωές).

GHOSTS 'N' GOBLINS

COMMODORE

Φορτώστε το πρόγραμμα και κάντε reset. Τώρα δώστε **POKE 2203,x** (x=0-3) και αρχίστε απ' όποια πίστα θέλετε. Επίσης, **POKE 2214,x** (x=1-4), για να διαλέξετε όποιο όπλο θέλετε. Η εντολή **SYS 2128** τρέχει το πρόγραμμα. Αυτά από το Χρήστο Ιωάννου.

Ένας Gamer καθότανε, στον ήλιο και liaζότανε.... Με το γνωστό αυτό δημοτικό άσμα, ξεκινάμε τα hints 'n' tips του μήνα αυτού. Για πολλούς από εσάς, η χρονιά θα έχει αρχίσει εδώ και καμιά εικοσαριά μέρες. Back to work λοιπόν ... και όχι μόνο για εσάς.

PACLAND

AMSTRAD

Ο Κοτόπουλος Άγγελος συμβουλεύει τα εξής, για άπειρες ζωές: Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, πατήστε Return μέχρι να γίνουν τα credits 41. Τώρα, στην προτελευταία πίστα, απ' το Round 4 χάστε μια ζωή. Από 'κει και στο εξής θα έχετε άπειρες ζωές. Αν εφαρμόσετε το tip και δεν λειτουργήσει την πρώτη φορά, δοκιμάστε και δεύτερη. Αυτά από τον Άγγελο.

ULTIMA II

CBM

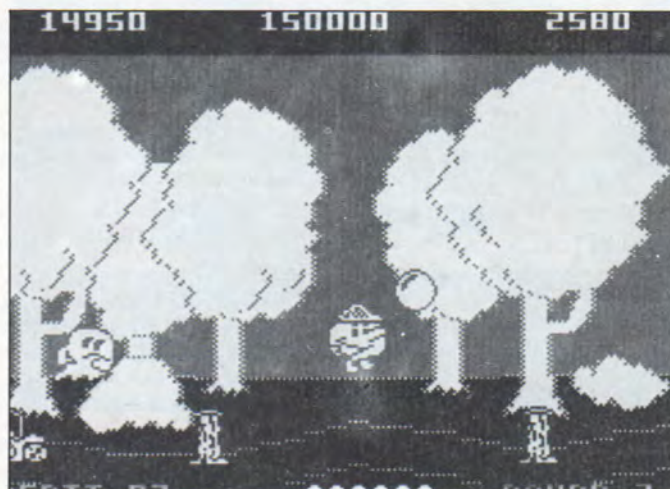
Ο Ντίνος Αρκουμάνης συμβουλεύει τα εξής:

Φτιάξτε μια ομάδα αποτελούμενη από τους: Human Ranger, Dwarf Fighter, Elf Thief και Fuzzy Druid. Δώστε 25 strenght στους δύο πρώτους, 15 strenght και 25 dexterity στον τρίτο και 25 intelligence, 15 wisdom στον τελευταίο. Μπείτε αμέσως στην κοντινότερη πόλη και αγοράστε σπαθί (G) για

τους τρεις πρώτους. Μετά βγείτε έξω και αρχίστε τις μάχες. Με τα χρήματα που θα πάρετε, οπλίστε τους, αγοράζοντας ό,τι θέλετε - οπωσδήποτε όμως ένα bow για το thief (για να πολεμάει πίσω απ' τους άλλους).

Κάθε φορά που ανεβαίνετε ένα Being Level, πηγαίνετε στο κάστρο και ο Lord British θα σας δώσει περισσότερα hit points. Όταν φτάσετε Being Level 6, θα σας ζητήσει να βρείτε το Mark of Kings. Αυτό βρίσκεται στο πρώτο level του Dungeon, που με τη σειρά του θα το βρείτε αν πάτε συνέχεια west απ' το κάστρο και μετά North. Στο Dungeon, εκτός απ' τους θησαυρούς, θα βρείτε και μια πηγή που σας γιατρεύει απ' το δηλητήριο. Θυμηθείτε ότι τα gems είναι πολύ χρήσιμα στα Dungeons.

Ένας εύκολος τρόπος να πλουτίσετε - και βέβαια ν' ανεβείτε επίπεδα - είναι να πάτε στο City of Yew (ανάμεσα στα βουνά, ανατολικά του κάστρου), όπου δεν υπάρχουν φρουροί, αλλά μόνο κληρικοί. Επιτεθείτε τους όσες φορές θέλετε. Τέλος, στο Death Gultch (πάτε με πλοίο) θα βρείτε 25 θησαυρούς αφύλακτους. Ντίνο, σ' ευχαριστούμε.



INFILTRATOR

AMSTRAD

SOLOMON'S KEY

SPECTRUM

Το ότι βγήκαν βέβαια απ' το συγκεκριμένο μηχανήμα, αυτό δε σημαίνει ότι δεν λειτουργούν και στα υπόλοιπα. Μπορεί βέβαια να είναι διαφορετικοί, θα μου πείτε. Καλά μου παιδάκια, μια δοκιμή θα σας πείσει. Οι κωδικοί είναι οι εξής:

OVERLORD: INFILTRATOR:

Zippy	Geoff
Fhambow	Seth
Komie	Whipple
Scum	Dweezil
Boomer	Haymish
Buzz	Gomer
Rattle	Gismo
Weasle	Naples

Η αντιστοιχία είναι απλή: ο πρώτος του Overlord, με τον πρώτο του Infiltrator κ.ο.κ. Χάρη στο Σωκράτη Λαμπαδάριο που μας τους έστειλε, μπορείτε να πετάτε άφοβα.

IMPACT

SPECTRUM

POKE 54500,167 για άπειρα μπαλάκια.

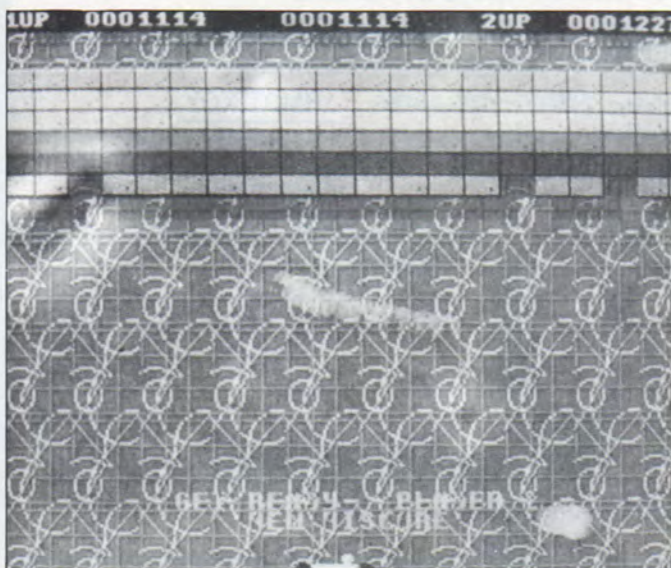
POKE 49344,0 για άπειρες ζωές
POKE 50826,62: POKE 50827,2:
POKE 50828,0 για άπειρα fire balls.
Σπύρο Κωνσταντή thanx.

OUTRUN

CBM

Πληκτρολογήστε:

20 SYS 65371: PRINT CHR\$(5)
30 FOR A=53216 TO 53255: READ B:
POKE A,B: NEXT
40 INPUT "PRESS RETURN TO LOAD"; LOAD
50 SYS 53216
60 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 203.
70 DATA 141, 208, 8, 169, 247, 141, 209, 8, 76
80 DATA 16, 8, 169, 0, 141, 200, 4, 169, 208,
90 DATA 141, 201, 4, 76, 0, 4, 169, 173, 141
100 DATA 140, 135, 76, 157, 148 και RUN. Αγαπητέ Gandalf, από τότε που έστειλες το listing, δεν έχω κοιμηθεί πολλές νύχτες, προσπαθώντας ν' ανακαλύψω ποιός είσαι εσύ και οι Dunedain.



HINTS 'N' TIPS

NORTHSTAR

AMSTRAD

Να σας βλέπω να πληκτρολογείτε:

10 MODE 1: INK 0,0: BORDER 0:
MEMORY & 7FD6:, LOAD "1
NORTH.001", & 7FD7: ALL & 7FD7

20 OPENOUT "D": MEMORY & 270:
CLOSEOUT

30 LOAD "NORTH.002", & 271

40 POKE & 377,0

50 CALL & 271

Run τώρα. Το listing εξαφανίζει όλα τ' αντίπαλα sprites και, επιπλέον, μετά από κάθε φουσκάλα, παίρνετε όπλο. Όμως... ουδέν καλόν αμιγές κακού και, έτσι, αν χάσετε όλες σας τις ζωές πέφτοντας στο κενό, τα αντίπαλα sprites

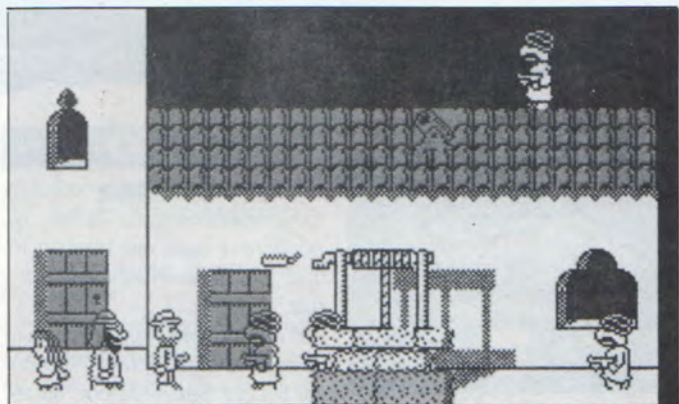
ξαναεμφανίζονται. Το tip από το Νεκτάριο Λαδά και τη ... Southstar, Τριπολη.

WESTBANK

AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:
10 OPENOUT "S"
20 MEMORY & 1A69
30 LOAD "!WESTBANK.BIN",
& 1A6A
40 POKE & 93FC, 127
50 POKE & 77FD, 253
60 POKE & 77FE, 182
70 POKE & 77FF, 0
80 CALL & 1A6A

Τρέξτε το για άπειρους τραπεζίτες. Προσοχή μόνο γιατί το listing θα σας βοηθήσει μόνο αν η έκδοση που έχετε είναι ένα file 36K (χωρίς loader - εικόνα κ.λπ.) και τρέχει με RUN" filename Μιχάλη thanx *2.



TOUR DE FORCE

SPECTRUM

MYSTERY OF THE

WILE

CBM

POKE 42062,0 για άπειρες ζωές.

Τα rokes απ' το Λάκη με τα χαμηλά Ρεβέρ που, απ' ό,τι μαθαίνουμε, άνοιξε σχολή στο Άγιο Όρος.

Οι κωδικοί για τα επίπεδα 1,2,3:
Level 1: HD (ή HO) 576172
Level 2: HE576171V
Level 3: HF576170V.

Η new logic ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ 12-60 ωρών σε BASIC.ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ (PASCAL, DBASE, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ SPREADSHEET κ.λ.π.)

ΟΙ ΛΟΓΟΙ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΣ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΜΑΣ

- 1 Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών βασισμένο στις πιο σύγχρονες αντιλήψεις της διδακτικής της πληροφορικής καθώς και στη διεθνή και την ελληνική εμπειρία.
- 2 Ειδικευμένοι καθηγητές απόφοιτοι ανωτάτων σχολών με μεταπτυχιακές σπουδές ή σημαντική διδακτική προϋπηρεσία στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.
- 3 Σύγχρονη αίθουσα διδασκαλίας με προδιαγραφές κατά πολύ υψηλότερες από τα διεθνή STANDARDS (1 έως 2 μαθητές ανά θέση εργασίας).
- 4 Μικρά τμήματα των 5-6 ατόμων ανά αίθουσα και καθηγητή.
- 5 Σχεδιασμός αναλυτικά κάθε ώρα μαθήματος και συγκεκριμένη εργασία για το σπίτι πάνω σε έντυπα που θα δίνονται από τους διδάσκοντες.
- 6 Τακτική ενημέρωση γονέων για τη φοίτηση των παιδιών τους.
- 7 Βεβαίωση φοίτησης.

ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ

ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΛΥΚΕΙΟΥ

& ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ



new logic
Computer Applications

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 (3ος όροφος) και κατάστημα
ΤΗΛ: 031 - 533.700 - 530814 ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 533.700
FAX: 530814, TLX: 412926 FRGO GR.

Είστε σε καλά χέρια

HINTS 'N' TIPS

BREAK THRU

SPECTRUM

Ανεβάστε το αυτοκίνητο στη μέση της πίστας και πατήστε το κουμπί του άλματος. Κρατώντας το πατημένο, περνάτε όλες τις γέφυρες και τα άλλα εμπόδια. Έτσι, τελειώνετε το παιχνίδι. Το tip του Γιάννη Παπαϊωάννου.

PACLAND

COMMODORE

Τώρα, θ' αναρωτηθείτε γιατί ξαναγράφω, χωριστά, για το Pac-land. Ο λόγος είναι πως, απ' ό,τι πληροφορούμαι, το tip λειτουργεί μόνο στον Commodore. Λοιπόν, αν θέλετε να τρώτε κερασάκια (ως γνωστόν, ένα cherry την ημέρα, το PC το κάνει πέρα) ανεβαίνετε πάλι

νω στους πυροσβεστήρες. Μόλις φτάσετε στο Round 3 και περάσετε τα ξύλα που ανεβοκατεβαίνουν και τους κάκτους, θα δείτε ένα βατήρα. Κάντε άλμα και προσγειωθείτε ακριβώς στο ελατήριο του βατήρα. Κάντε τώρα ένα δεύτερο άλμα, κρατώντας πατημένο το CTRL - και το P, κατά διαστήματα για να στέκεστε στον αέρα. Στο τέλος της πίστας, θα βρείτε τη γνωστή επιγραφή "Break Time". Τότε, κάντε συνεχώς άλματα προς τα δεξιά. Πάιρνετε extra bonus. Αυτά απ' το Δημήτρη Φωτεινό, τον CSHT.

PLATOON

AMSTRAD

Επανερχόμαστε στο Platoon, αυτή τη φορά στον Amstrad. Στην πρώτη πίστα, στο χωριό, μπειτε



στο τελευταίο σπίτι και πάρτε το φακό που βρίσκεται στο φωτισμένο σημείο. Επίσης, μπειτε στο τρίτο σπίτι απ' το τέλος και πάρτε το χάρτη του τούνελ. Τον έχει ένας στρατιώτης, αλλά ξέρετε τι να του

κάνετε. Τέλος, μπειτε στο προτελευταίο σπίτι και κινηθείτε δεξιά. Απαντήστε με Yes στην ερώτηση που θα σας γίνει και ... δεύτερη πίστα. Αυτά από το Δημήτρη Σταματέλλο. Εύγε νέε μου!

AMIGA ATHENS CLUB

SEGA 16 BIT - PC ENGINE - AMIGA 500 - GAME BOY
HARDWARE SOFTWARE

AMIGA - SEGA 16 BIT - PC ENGINE ATHENS CLUB ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΟ PC ENGINE ΚΑΙ ΤΟ SEGA 16 BIT ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ COIN OP VERSIONS ΑΠΟ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ COMPUTER ΜΟΝΟ ΣΤΟ ATHENS CLUB

PC ENGINE GAMES : WONDERBOY/VIGILANTE/VICTORY ROAD/R-TYPE2
GALAGA 88/CHAN + CHAN/MOTOR ROADER/Dragon Spirit/K.A.

SEGA 16 BIT GAMES : THUNDER FORCE ALTER BEAST ALEX KIDD SPACE
HARRIER II THUNDER BLADE GOULS N GHOSTS WORLD CUP HANG ON

AMIGA TOP GAMES + ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΤΗΛ. 9421173

SHINOBI
DYNAMITE DUX
RVF HONDA
GEMINI WING
PASSING SHOT
HARLEY DAVIDSON
CONFLICT
RAINBOW WARRIOR
VIGILANTE
APB
TARGHAN

RAINBOW ISLANDS
MR. HELI
STRIDER
VERMINATOR
ROBOCOP
RICK DANGEROUS
ALTERED BEAST
GILBERT
DOZE
XENOPHOBE
ASTAROTH

BEACH VOLLEY
HARD DRIVIN
PAPERBOY
IMPERIUM
RALLY CROSS
F-29 RETALIATOR
FIENDISH FREDDY
NEW ZEALAND STORY
GHOST & GOBLINS
INDY
OPERATION THUDERBOLT

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.1/2

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ 4.30 - 8 ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ ΔΕΥΤΕΡΑ ΚΛΕΙΣΤΑ ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 10-2.30

ATHENS CLUB ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΚΕΚΡΟΠΟΣ 65 (ΤΚ 176-74 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ: (01) 9421173 - (01) 3475261

HINTS 'N' TIPS



TEST DRIVE

AMIGA

Να και κάτι που δεν ήξερα. Μόλις βγείτε στο δρόμο, πατήστε D (για να βλέπετε τις ταχύτητες συνέχεια) και μετά 0. Αυτό το δεύτερο

μετατρέπει το joystick σε κανονικό μοχλό ταχυτήτων. Οι ταχύτητες δηλαδή δεν αλλάζουν με fire και πάνω ή κάτω, αλλά όπως σ' ένα κανονικό αυτοκίνητο. Τώρα, αν δεν ξέρετε τις ταχύτητες του αυτοκινήτου ... ντροπή σας!!! Ο Α. Τσορματζόγλου πάντως, που έστειλε το tip, σίγουρα τις ξέρεει.

KNIGHT GAMES

CBM

Οι κωδικοί για το Level 2: EBW251 και το Level 3: XFG606

HERO BOTIX

CBM

Επίσης οι κωδικοί: Nevets, Commod, Canorb, Asimov, Crysta, Golden, Hobbit, Zoolok, Chmain, Oxygen, Nitram, Gfafx και Bencri.

Τώρα, για άπειρα robots, δώστε **POKE 3342,169** και **SYS 29969**. Όλα τα παραπάνω από το Δημήτρη Σισκόπουλο και την Αλεξανδρούπολη. Σ' αυτό το σημείο, φοβάμαι πως θα κλείσουμε. Η στήλη αυτό το μήνα αφιερώνεται σ' εκείνους που χρησιμοποιούν ποδήλατα, γενικώς. Μην ξεχνάτε άλλωστε και το περιβόητο νέφος. Μέχρι να τα ξαναπούμε, προσέξτε να μη του κρουολογήσετε. Αυτά.

NEW LOGIC SOFTWARE

- ΠΕΛΑΤΕΣ
- ΑΠΟΘΗΚΗ
- ΤΑΜΕΙΟ
- ΕΣΟΔΑ - ΕΞΟΔΑ
- ΓΕΝ. ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ
- ΑΞΙΟΓΡΑΦΑ
- ΙΑΤΡΙΚΑ
- ΣΥΝΕΡΓΕΙΑ

Ο ΙΔΑΝΙΚΟΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΠΟΥ ΥΠΕΡΕΧΕΙ

AMSTRAD

+

new logic

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Schneider

Tower AT

EURO PC

ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ:

- Μετρητοίς σε τιμές έκπληξη
- Με όλες τις πιστωτικές κάρτες
- Με 3-12 μηνιαίες δόσεις.

Ενδεικτικός πίνακας διευκολύνσεων

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΚΑΙ 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ	ΚΑΙ 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ
AMSTRAD 6128	26.535	11.!!!
AMSTRAD 6128 colour	37.670	11.!!!
EURO PC	35.000	11.!!!
PC 200	37.000	11.!!!
AMSTRAD 1640 SD	53.070	21.!!!
AMSTRAD 2086 SD	70.600	21.!!!
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 20, 30 MB	22.000	
AMSTRAD 1512	45.675	11.!!!
FIRST ΠΛΗΡΕΣ (Εμπορικό πακέτο)	20.000	11.!!!
STAR LC-10	39.000	11.!!!
AMSTRAD 20286, 20386		

ΑΨΟΓΟ ΣΕΡΒΙΣ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤ/ΠΕΙΑΣ
* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



PRINTERS: STAR - CITIZEN
OKI - AMSTRAD

NEA COMPUTERS
FANTOM/IKAROS
XT, AT, 386

- Εκπαίδευση κατά την παράδοση
- Express service (αντικατάσταση μηχανήματος σε περίπτωση βλάβης)
- Υπηρεσίες Χρηματοδότησης και ανάλυσης
- Τηλεφωνική συνεχής εξυπηρέτηση
- Συμμετοχή στο New Logic Club
- Εκπαιδευτικά σεμινάρια
- Διαρκής κάρτα εκπτώσεων
- Πολλές ευχάριστες εκπλήξεις
- Drives 3 1/2" για κάθε AMSTRAD
- File Card 20, 30Mb για Amstrad και Συμβατούς.

ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
ΓΙΑ ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑ
ΑΓΓΛΙΚΩΝ

NEO
Κατάστημα New Logic
Ταιμική 3
Τιμές αποθήκης!!!

SIMCO

Το θαυμάσιο έπιπλο
μηχανογράφησης
σε κλήση

ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



new logic

Πλήρης υποστήριξη

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ • ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ • ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 (3ος όροφος) και κατάστημα
ΤΗΛ: 031 - 533.700 - 530814, ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 533.700
FAX: 530814, TLX: 412926 FRGO GR

Είστε σε καλά χέρια

24 ΑΚΙΔΕΣ

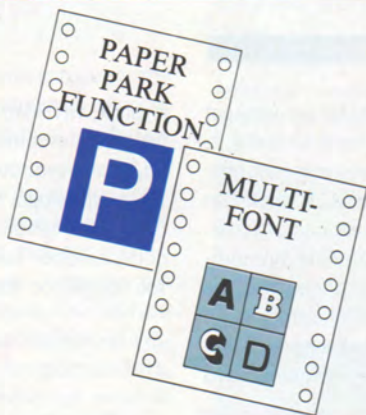
Ο LC με 24 ακίδες



Ποιότητα

γραφής **star** με χαμηλό κόστος:

Star LC 24 - 10 .



Κεφαλή εκτύπωσης με 24 ακίδες, που εξασφαλίζει ποιότητα γραφομηχανής.

Δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσεως απλών σελίδων με την παρουσία συνεχούς μηχανογραφικού χαρτιού («**παρκάρισμα χαρτιού**»).

Δυνατότητα επιλογής του τύπου χαρτιού, ημιαυτόματη είσοδος απλής σελίδας, τροφοδοσία με τράκτορα και τριβή, χαμηλή κοπή χαρτιού και αυτόματη κοπή μηχανογραφικού χαρτιού.

Ενσωματωμένες τέσσερις διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων με γράμματα εκτυπούμενα πλάγια (italics), αναλογικά, με σκιές ή τονισμένα. Οι ομάδες χαρακτήρων ASCII και IBM καθορίζονται από τον χρήστη.

Υποδοχή ηλεκτρονικής κάρτας για διαφορετικές οικογένειες γραμμάτων ή άλλης ειδικής κάρτας επεκτάσεως μνήμης (32 KB).

Πολλές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται με το πάτημα ενός πλήκτρου όπως π.χ. η **αθόρυβη λειτουργία**.

Standard παράλληλη επικοινωνία 8 bit (centronics). **Συμβατός με διάφορους εκτυπωτές** (IBM Proprinter X24, ESC/P, κλπ.).

Ταχύτητα εκτύπωσης 170/142 cps (στα 12/10 cpi) σε απλή γραφή και **57/47 cps** σε γραφή ποιότητας γραφομηχανής (LQ) αντίστοιχα.

star

Πρώτοι σε Πωλήσεις



info-quest

computers & peripherals

Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 7 - ΑΘΗΝΑ 117 43 - ΤΗΛ. 9028448 - ΤΛΧ. 223749 - FAX. 9232349
ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ 2 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 27 - ΤΗΛ. 538293

Προσπαθήστε Ξανά... και ξανά... και ξανά...

Το software file αυτού του μήνα είναι κάπως διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Τα παιχνίδια που περιλαμβάνει δεν έχουν απαραίτητα κάποια κοινή ιστορία, έχουν όμως κάποιο κοινό χαρακτηριστικό: είναι όλα φοβερά δύσκολα, σε εξοργιστικό βαθμό. Συνήθως τόσο που δεν θα μπορείτε να περάσετε την πρώτη πίστα ή να παίξετε πάνω από δύο λεπτά (όποιο έρθει πρώτο).

Είναι τα παιχνίδια τα οποία θα ευχόσαστε να υποχρεωθούν οι προγραμματιστές τους να τα τελειώσουν, χωρίς βέβαια να χρησιμοποιήσουν αθέμιτα μέσα. Και μην ακούσω κανένα «ΑΥΤΟ είναι δύσκολο; Το τελείωσα στο τρίτο παιχνίδι», έτσι;...

Του Κ. Βασιλακη

DRAGON'S LAIR

Το Dragon's Lair ήταν μια από τις πολύ φιλόδοξες προσπάθειες για μεταφορά παιχνιδιού σε υπολογιστές, μιας και το αυθεντικό χρησιμοποιούσε laser disk με αρκετά Mbytes χωρητικότητα. Ας δούμε όμως τι προέκυψε από την προσπάθεια αυτή.

Το Dragon's Lair στους υπολογιστές αποτελείται από εννέα επίπεδα. Τα οκτώ πρώτα είναι η πορεία σας προς το δράκο, που έχει απαγάγει την αγαπημένη σας, και το ένατο η μάχη με το δράκο. Η επιβίωσή σας, όμως, παρουσιάζει συγκεκριμένα προβλήματα, αρχής γενομένης από την πρώτη κιόλας πίστα, την οποία είναι πολύ δύσκολο - έως αδύνατο - να περάσετε.



Στην πίστα αυτή, βρίσκεστε σε μια κυκλική πλατφόρμα, που κατεβαίνει προς το βάθος ενός πηγαδιού. Από τις τέσσερις γωνίες της οθόνης βγαίνουν άνεμοι και φυσάνε με σκοπό να σας ριξουν κάτω. Εσείς, ακριβώς μόλις εμφανιστεί ο άνεμος, πρέπει να πατήσετε την αντίστοιχη διεύθυνση στο joystick, αλλιώς πέφτετε κάτω και φτου κι απ' την αρχή. Στη δεύτερη πίστα σας... ζώνουν τα φίδια (κυριολεκτικά) και πρέπει να πατάτε το σωστό συνδυασμό στο



joystick, την κατάλληλη στιγμή. Και οι επόμενες επτά πίστες κινούνται φυσικά στο ίδιο πνεύμα, απαιτώντας αντανακλαστικά - αστραπή και τέλειο χρονισμό. Φυσικά, αν χάσετε όλες τις ζωές σας, γυρνάτε στην αρχή. Ένας από τους σοβαρότερους διεκδικητές της πρώτης θέσης του τρέχοντος software file...

NEMESIS

Το Nemesis είναι φυσικά conversion από το ομώνυμο coin-op της Konami, που μάλιστα για πρώτη φορά έκανε μόνη της η Konami, αντί να το δώσει στην Ocean, όπως συνηθίζονταν μέχρι τότε.

Το αποτέλεσμα της προσπάθειας αυτής κάθε



άλλο παρά άσχημο μπορεί να χαρακτηριστεί, από άποψης γραφικών και ήχου τουλάχιστον: πάρα πολλά, καλοσχεδιασμένα sprites, με καλό animation, αρκετά εντυπωσιακά background graphics, αρκετά καλά sound effects και όλα τα όπλα που είχατε στη διάθεσή σας στο coin-op παραμένουν διαθέσιμα και στο conversion.

Ως εδώ, καλά πάμε. Τα προβλήματα, όπως άλλωστε θα περιμένατε, αρχίζουν από τη στιγμή που θα θελήσετε να παίξετε πάνω από τρία λεπτά το παιχνίδι. Τότε θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι κάπως δύσκολο: εχθροί βγαίνουν απ' όλα τα σημεία της πίστας, σφαίρες αντιπάλων ταξιδεύουν με εκπληκτική ταχύτητα και δυστυχώς - ακρίβεια, με αποτέλεσμα να μετατρέπεται το σκαφάκι σας σε αστρική σκόνη. Φυσικά, τα πράγματα δυσκολεύουν περισσότερο στα επόμενα επίπεδα. Αρκεί νομίζω να πούμε ότι το μεγάλο διαστημόπλοιο που πρέπει να αντιμετωπίσετε, στο τέλος της κάθε πίστας, είναι ο πιο εύκολος ίσως αντίπαλος. Τιποτε άλλο...

ARMY MOVES

Με το Army Moves, η Dinamic επιχειρήσει την πρώτη της έξοδο από τα ισπανικά σύνορα, προσπαθώντας έτσι να κατακτήσει και την ευρωπαϊκή αγορά.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία κυρίως μέρη: στο πρώτο οδηγείτε ένα τζιπάκι πάνω σε μια μισοκατεστραμμένη γέφυρα, ενώ σας επιτίθενται φορτηγά και ελικόπτερα. Υπάρχουν και αρκετά χάσματα για να πέφτετε. Στο δεύτερο έχετε ένα ελικόπτερο και προσπαθείτε να φτάσετε στο ελικοδρόμιο και να προσγειωθείτε, ενώ σας επιτίθενται αεροπλάνα και κανόνια στο έδαφος ρίχνουν τιμητικές βολές στο πέρασμά σας. Στο τρίτο ελέγχετε έναν άνθρωπο, που πρέπει να αντιμετωπίσει χιλιάδες αντιπάλων για να εκπληρώσει την αποστολή του.

Το δεύτερο και το τρίτο κομμάτι δεν είναι τίποτε ιδιαίτερο από πλευράς γραφικών, αλλά

δεν πρέπει να σας ανησυχεί αυτό, αφού δεν θα τα δείτε ποτέ (κατά πάσα πιθανότητα), μια και το πρώτο κομμάτι μπορεί να σας εκνευρίσει αρκετά ώστε να τα παρατήσετε. Και αν δεν τα καταφέρει; Ε, τότε τα άλλα δύο θα συνεχίσουν επάξια την προσπάθεια αυτή...

SALAMANDER

Το Salamander αποτέλεσε τη συνέχεια του Nemesis στα coin-ops για την Konami. Το ίδιο ακριβώς ισχύει και για τα conversions της Konami.

Όπως λοιπόν και στο Nemesis, έτσι και εδώ, ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο που πρέπει να πετάξει μέσα από κάθε λογής κακούς, με απώτερο σκοπό να καταστρέψει το μεγάλο αρχηγό και να ελευθερώσει τους διαστημάνθρωπους από την τυραννία του.

Οι βασικές διαφορές με το Nemesis είναι ότι το Salamander τα καταφέρνει λίγο χειρότερα στα γραφικά, λίγο καλύτερα στον ήχο και ότι στο Salamander το scrolling μπορεί να είναι είτε οριζόντιο, είτε κατακόρυφο, ανάλογα με την πίστα.

Δυστυχώς όμως, η Konami δεν έμαθε από τα λάθη που έκανε στο Nemesis και, έτσι, το Salamander υποφέρει από το ίδιο ακριβώς ελάττω-



μα: είναι... απάνθρωπα δύσκολο. Το να περάσετε την πρώτη πίστα μοιάζει όνειρο θερινής νυκτός. Ούτε ως τα μισά της δεν πρόκειται να φτάσετε, όσο καλά κι αν εξοπλιστείτε από τους εξωγήινους που βγαίνουν στην αρχή και σας αφήνουν όπλα αν τους εξοντώσετε. Τα μεγάλα αδέρφια τους, στη συνέχεια, θα πάρουν σίγουρα εκδίκηση. Πραγματικά κρίμα, γιατί θα μπορούσε να ήταν πολύ καλό...

GAME OVER

Βλέποντας η Dinamic ότι η Konami πέρασε με 2-1 μπροστά στο σκορ των απελπιστικά δύσκολων παιχνιδιών, αποφάσισε να περάσει στην αντεπίθεση. Και για να μας προετοιμάσει καλύτερα για το τι πρόκειται να επακολουθή-





σει, έδωσε για τίτλο στο παιχνίδι το πιο μισητό μήνυμα για κάθε gamer.

Το περιεχόμενο είναι φυσικά ανάλογο και στα δύο τμήματα του παιχνιδιού. Στο πρώτο, έχετε για αντιπάλους διάφορα τερατάκια που ρουφάνε την ενέργειά σας, ενώ μπορείτε να πέφτετε σε χάσματα, και στο δεύτερο κάποια άλλα τερατάκια, ενώ μπορείτε να πέφτετε και σε νάρκες.

Οι αντίπαλοί σας, και στα δύο κομμάτια, εμ-



φανίζονται από παντού και είναι αδύνατο να τους αποφύγετε, με τραγικά, βέβαια, αποτελέσματα. Το να περάσετε τα χάσματα και τις νάρκες δεν θα ήταν δύσκολο, αν δεν έπρεπε ταυτόχρονα να προσπαθείτε να μη γίνετε μεζές των τεράτων.

Το παιχνίδι έχει όμορφα γραφικά και μερικά εντυπωσιακά sprites, αλλά είναι μάλλον απίθανο να τα προσέξετε. Ο ήχος υποφέρει αρκετά, αλλά δεν έχει σημασία. Το σημαντικό είναι η βλάβη στα νεύρα σας, αν δεν το εγκαταλείψετε σε σύντομο χρονικό διάστημα...

IMPACT

Το Impact είναι ένα Arkanoid Clone παιχνίδι, που όμως έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Και πρώτο απ' αυτά είναι ότι χρησιμοποιεί μαύρα τούβλα σε μαύρο φόντο (και φυσικά δεν φαίνονται). Δεύτερο ότι αρκετά τούβλα βρίσκονται σε απόσταση αναπνοής από τη ρακέτα σας. Τρίτο, κάποια τούβλα επιστρέφουν πίσω τους πυροβολισμούς σας (αν έχετε πάρει laser), οπότε σκοτώνεστε εσείς, αντί γι' αυτά. Τα τούβλα αυτά δεν ξεχωρίζουν από τα άλλα, όπως δεν ξεχωρίζουν και αυτά που δεν καταστρέφονται. Εξαιρετικά πρωτότυπες και έξυπνες ιδέες, τόσο που απορώ πώς δεν τις σκέφτηκαν κάποιοι άλλοι πριν από τους προγραμματιστές του Impact.



Αν στα προαναφερθέντα προσθέσουμε το ότι η ρακέτα σας κινείται υπερβολικά αργά, σε σχέση με τις ταχύτητες που μπορεί να πιάσει η μπάλα, τότε έχετε ένα παιχνίδι (αν μπορεί να ονομαστεί έτσι) που δεν παίζεται με τίποτε. Είναι μάλλον απίθανο να το φορτώσετε πάνω από δύο ή τρεις φορές, όσες δηλαδή χρειάζεται να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται...

JAIL BREAK

Σίγουρα θα είσαστε ουτοπιστές, αν περιμένετε να είναι η αποστολή αυτή εύκολη: αδιστακτοί εγκληματίες το έχουν σκάσει από τη φυλακή και έχουν πάρει το δεσμοφύλακα όμηρο. Εσείς πρέπει να αποκαταστήσετε την έννομη τάξη, σκοτώνοντας τους δραπέτες και ελευθερώνοντας το δεσμοφύλακα.

Είναι όμως φυσικό κάποιοι να έχουν διαφορετική άποψη από εσάς: οι κρατούμενοι. Οι κρατούμενοι είναι υπερβολικά ευκίνητοι, παρ' ότι κουβαλάνε στα πόδια τους τις γνωστές μαρσιερές, και πρέπει να έχουν διαρρήξει όλα τα οπλοπωλεία της επικράτειας. Για να μην αναφέρουμε ότι η εν λόγω φυλακή πρέπει να είχε καταπληκτική... χωρητικότητα.

Οι εχθροί σας έρχονται από παντού και πυροβολούν εναντίον σας. Σαν να μην έφτανε





αυτό, οι σφαίρες μπορούν να σας σκοτώσουν ακόμη και αν βρίσκεστε πιο κάτω από εκεί που περνάνε. Το ίδιο συμβαίνει και με τους φυλακισμένους. Τα έξτρα όπλα που ευγενώς σας παρέχουν κάποιοι περαστικοί, αν τους ακουμπήσετε, δεν σώζουν την κατάσταση... Συμβουλή: αφήστε τους δραπέτες στην ησυχία τους. Αν δεν παίξουν τώρα, τότε θα παίξουν;...

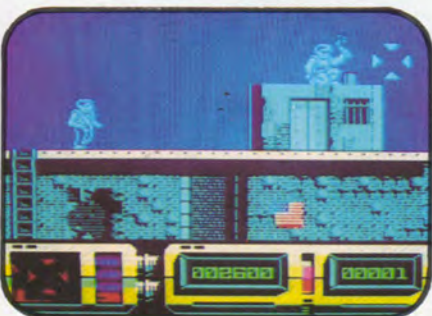
ACTION FORCE II

Το Action Force II δεν συγκαταλέγεται στα πιο δύσκολα παιχνίδια, με την έννοια που συγκαταλέγονται τα προηγούμενα, δηλαδή επειδή δεν μπορείτε να το παίξετε με τίποτε, αλλά γιατί είναι από τα παιχνίδια που μπορούν να κάνουν μόνιμη ζημιά στα νεύρα σας.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύετε τον Quick-Kick από τις δόλιες επιθέσεις των εχθρών, ενόσω αυτός προσπαθεί να φτάσει στη φυλακή, στο τέλος του level, και να ελευθερώσει τους ομήρους.

Η προστασία του Quick-Kick συνίσταται στα εξής: α) να μην αφήνετε την ενέργειά του να μηδενιστεί, χτυπώντας κάποιες αμερικανικές σημαίες (!). β) να μην αφήνετε να του πετάνε βάρη στο κεφάλι από τα παράθυρα. γ) να σκοτώνετε τους κακούς που θέλουν να τον μετατρέψουν σε σουρωτήρι. δ) να σκοτώνετε αυτούς που θέλουν να ανατινάξουν τη φυλακή με τους ομήρους.

Αν δεν τα καταφέρετε σε ένα από τα α-γ, χάνετε μια ζωή. Αν αποτύχετε στο δ, τότε game over. Χάσιμο ζωής σημαίνει, βέβαια, ότι πρέπει να παίξετε την τρέχουσα πίστα από την αρχή,



πράγμα φοβερά βασανιστικό. Σίγουρα το παιχνίδι γράφτηκε μετά από συμφωνία με την έωση ψυχιάτρων...

R-TYPE

Το R-Type είναι ένα από τα καλύτερα coin-op conversions που έγιναν ποτέ. Το conversion έχει διατηρήσει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op, ενώ σε ένα το έχει ξεπεράσει: ενώ το coin-op είναι αρκετά δύσκολο, το conversion είναι από πολύ έως φοβερά δύσκολο.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Οδηγείτε το σκάφος σας, το "R-Type", και στόχος σας είναι να περάσετε μέσα από εννέα επίπεδα γεμάτα κακούς, για να σώσετε τον κόσμο. Στο τέλος κάθε level, σας περιμένει, ως συνήθως, ο μεγάλος κακός, για να σας περιποιηθεί ιδιαιτέρως. Σκοτώνοντας κάποιους κακούς, θα εμφανιστούν κάποια αντικείμενα, τα οποία αν μαζέψετε, θα αποκτήσετε κάποια έξτρα όπλα.

Τα γραφικά ο ήχος και το gameplay έχουν μεταφερθεί με επιτυχία από το coin-op, εκτός ίσως από το ότι είναι πιο δύσκολο. Πέρα από το έκτο επίπεδο δεν έχετε καμία ελπίδα επιβίωσης. Σ' αυτό συντελεί και το ότι, αν χάσετε μια ζωή, χάνετε και όλον τον εξοπλισμό σας και, έτσι, μπορείτε να χάσετε τις άλλες πιο εύκολα. Του-



λάχιστον τα γραφικά και ο ήχος αποζημιώνουν κάπως...

NAVY MOVES

Η Dinamic, αρκετό καιρό μετά την εμφάνιση του Game Over, αποφάσισε να μας δώσει και άλλο ένα απάνθρωπο παιχνίδι. Το Navy Moves ήταν βέβαια η συνέχεια του Army Moves και, έτσι, δεν θα έπρεπε να ήταν κάτι διαφορετικό, έτσι δεν είναι;

Όπως λοιπόν και το Army Moves, έτσι και το Navy Moves χωρίζεται σε τρία κομμάτια. Στο πρώτο πρέπει να πηδάτε με το φουσκωτό σας πάνω από νάρκες, ενώ παράλληλα να αποφεύγετε τα... καμάκια που σας πετάνε κάποιοι αντιπάλοι. Το τμήμα αυτό είναι φοβερά εκνευριστικό και δύσκολο, μιας και, εκτός από φοβερή



SOFTWARE FILE



ακρίβεια, απαιτεί και πολλή τύχη. Αν κατορθώσετε, πράγμα απίθανο, να τελειώσετε το κομμάτι αυτό, τότε μπαίνετε σ' ένα βαθυσκάφος και πολεμάτε εκεί με άλλους κακούς. Λίγο πιο εύκολο από το προηγούμενο, αλλά όχι αρκετά για να παίζεται εύκολα. Τέλος, το τρίτο κομμάτι είναι ένα arcade adventure, όπου πρέπει να καταστρέψετε ένα εχθρικό υποβρύχιο. Το κομμάτι αυτό είναι το πιο εύκολο από τα τρία.



Και για να συμπληρωθούν τα πράγματα η Dinamic θα κυκλοφορήσει το Air Force Moves, που θα είναι πιο δύσκολο από τα Army και Navy Moves (απλά αστειεύομαι!).

FIRE AND FORGET

Τα δύο τελευταία προγράμματα του software file αυτού διεκδικούν ένα πραγματικά εκπληκτικό ρεκόρ: είναι τα μοναδικά παιχνίδια, στα οποία μπορείτε να παίζετε κάτω από είκοσι δευτερόλεπτα, και στα οποία ο μέσος όρος χρόνου παιχνιδιού βρίσκεται κάτω από το ένα λεπτό.

Το πρώτο από αυτά είναι το Fire 'n' Forget. Η οποιαδήποτε ομοιότητά του με το Crazy Cars



κάθε άλλο παρά συμπτωματική είναι, μιας και κατάγονται από την ίδια εταιρία, την Titus. Στην πραγματικότητα, το Fire 'n' Forget είναι το Crazy Cars, με τη διαφορά ότι εδώ μπορείτε να πυροβολείτε και μπορούν να σας πυροβολούν και, φυσικά, ότι, ενώ το Crazy Cars ήταν πολύ εύκολο, το Fire 'n' Forget είναι πολύ δύσκολο.

Χαρακτηριστικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η πολύ μεγάλη ταχύτητα με την οποία κινούνται τα πάντα, σε βαθμό που να μη βλέπετε τι γίνεται. Έτσι για παράδειγμα, στο δρόμο βρίσκονται νάρκες και καύσιμα και εσείς, αν δείτε κάτι, πρέπει να αποφασίσετε στην τύχη για το τι είναι. Εκ των υστέρων, φυσικά, θα το διαπιστώσετε.

Ο τίτλος λέει: «πυροβόλησε και ξέχνα». Και φυσικά αυτό θα κάνουμε. Θα ξεχάσουμε το παιχνίδι (ο πυροβολισμός ρίχνεται κατά βούληση).

THE MUNSTERS

Το Munsters είναι μια ιδέα δανεισμένη από ένα σήριαλ της αγγλικής τηλεόρασης. Πρωταγωνιστές είναι μια συμπαθής οικογένεια τερά-

των, η οποία πρέπει να μαζευτεί όλη μαζί και να φτάσει σε κάποιον πύργο, για να τελειώσει την αποστολή της.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα: Στο πρώτο ελέγχετε μια γυναίκα, που μοιάζει φυσιολογική, και πρέπει να μαζέψετε αρκετά αντικείμενα και να πάτε σε κάποιο συγκεκριμένο μέρος. Στο δεύτερο ελέγχετε ένα πλάσμα αλλά Φρανκενστάιν και πρέπει να φτάσετε στην έξοδο του κάστρου στο οποίο βρίσκεστε. Στο



τρίτο ελέγχετε το δρόμο της οικογένειας (το κατοικίδιο) και προσπαθείτε να προφυλάξετε τον εαυτό σας και τους άλλους από τις επιθέσεις μαγισσών, ξωτικών και διαφόρων άλλων παρεμφερών πραγμάτων. Στο τέταρτο τέλος κομμάτι, πρέπει απλά να βρείτε τη σωστή πόρτα και να την ανοίξετε.

Το στοιχείο που κάνει το παιχνίδι πανδύσκολο είναι ο τρόπος απώλειας της ενέργειας: μια σύγκρουση με κακό έχει σαν αποτέλεσμα να χάσετε τη μισή σας ενέργεια, τουλάχιστον. Μερικοί μάλιστα έρχονται σε ομάδες, έτσι ώστε να μη γλιτώνετε με τίποτε.

Τα γραφικά και ο ήχος δεν είναι τίποτε σπουδαίο και, έτσι, δεν θα χάσετε και τίποτε, αν δεν ασχοληθείτε μαζί του...

TA 12 GAMES ME MIA MATIA

TITΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION	SPRITES	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	UNPLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
Dragon's Lair	6	5	5	6	5	8	5
Nemesis	8	6	7	6	7	7	7
Army Moves	6	8	8	5	6	8	6
Salamander	7	8	7	8	8	7	8
Game Over	8	6	8	7	8	8	6
Impact	6	5	5	7	7	9	5
Jail Break	7	5	6	4	6	9	6
Action Force II	8	8	8	7	8	7	8
R-Type	9	9	10	9	8	6	9
Navy Moves	7	8	7	6	6	8	7
Fire 'n' Forget	5	4	7	4	7	10	4
The Munsters	6	6	6	3	5	9	4

Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

WHO
IS
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΠΛΗΡΗ
ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ
ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΔΙΑΚΕΚΡΙΜΕΝΩΝ



ΕΛΛΗΝΩΝ
ΣΤΟ ΧΩΡΟ
ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Α' ΕΚΔΟΣΗ

COMPUPRESS

SOFTWARE



Time Scanner

Είδος **FLIPPER** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **ACTIVISION** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Σκεφτήκατε ποτέ, εκεί που ταξιδεύετε, να μεταφερθείτε στο χρόνο και για να γυρίσετε πίσω, να πρέπει να περάσετε μέσα από τέσσερις πιστές φλίπερ; Αν όχι, μην ανησυχείτε: δεν είναι από

τα πράγματα που συμβαίνουν κάθε μέρα στους ανθρώπους. Μόνο σε έναν έχει συμβεί και αυτός βρίσκεται φυλακισμένος στο Time Scanner.

Όπως όλα τα παιχνίδια, έτσι και το Time

Scanner έχει τη μικρή του ιστορία. Αυτό όμως που πραγματικά είναι το Time Scanner, είναι ένα παιχνίδι φλίπερ, τίποτε περισσότερο ή λιγότερο.

Αλλά ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά. Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερα levels και το κάθε level από δύο οθόνες, οι οποίες είναι τοποθετημένες η μια πάνω από την άλλη. Σε κάθε level μπορείτε να βρείτε ό,τι θα μπορούσατε να βρείτε σε ένα συμβατικό φλίπερ, όπως στόχους που πρέπει να τους ριζέτε όλους ή γράμματα, τα οποία πρέπει να «ανάψετε», περνώντας την μπάλα από ορισμένες διαδρομές. Ο σκοπός σας σε κάθε πίστα είναι να φτάσετε να παίξετε με τρεις μπάλες και, κατόπιν, να περάσετε τη μια μέσα από ένα time tunnel, μια διαδρομή δηλαδή στην πίστα, για να φτάσετε στο επόμενο level.

Οι τρεις μπάλες που προαναφέραμε βγαίνουν στην οθόνη όταν συμπληρώσετε κάποιο στόχο, διαφορετικό σε κάθε level. Για παράδειγμα, στο πρώτο level πρέπει να ανάψετε τα



REVIEW

TIME SCANNER: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είστε φίλοι των φλίπερ; Τότε θα ενθουσιαστεί. Δεν είστε; Τότε απλά θα σας αρέσει. Γιατί το Time Scanner είναι από εκείνα τα conversions που αρέσουν σε όλους.

Γ. Κυπαρίσσης

γράμματα της λέξης "VOLCANO", περνώντας την μπάλα από ειδικές διαδρομές, ενώ στο τέταρτο πρέπει να ανάψετε τα γράμματα της λέξης "SPECIAL", χτυπώντας κάτι στόχους σε styl breakout.

Το παιχνίδι, σε κάθε πίστα, αρχίζει στην πάνω οθόνη, από τις δύο που διαθέτει το level. Αν η μπάλα πάει σε «λουκι» της πάνω οθόνης, τότε πέφτει στην κάτω και μπορεί να επιστρέψει στην πάνω μέσω ειδικών διαδρομών. Αν όμως πάει σε λούκι της κάτω, τότε έχετε αυτόματα μια μπάλα λιγότερη.

Σε κάθε παιχνίδι έχετε πέντε μπάλες, μπορείτε όμως να πάρετε και έξτρα, αν ριζετε ορισμένους στόχους αρκετές φορές. Στο τέλος κάθε παιχνιδιού μπορείτε να κερδίσετε και το λήγοντα, που προσθέτει στα credit. Τα credits έχουν την έννοια του πόσες φορές μπορείτε να συνεχίσετε από εκεί που χάσατε. Αν σας τελειώσουν, τότε... φτου κι απ' την αρχή.

Το παιχνίδι διαθέτει πολύ ωραία γραφικά, σ' όλες τις εκδόσεις, και η μπάλα κινείται πολύ φυσικά, αν και κάπως γρήγορα, ενώ μπορείτε να «κουνήσετε» το flipper για να επηρεάσετε την πορεία της, χωρίς ευτυχώς να φοβάστε το "TILT". Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, σ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Ίσως βέβαια το παιχνίδι θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο, αλλά γενικά είναι ένα πολύ καλό και προσεγμένο conversion, που αξίζει να έχετε. Με μεγάλη διαφορά, το καλύτερο ηλεκτρονικό φλιπεράκι...

8.7

ANIMATION

8.8

ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

9.0

ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

9.5

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.5

ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΙΕΝΔΥΣΗ

9.3

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Dominator

Είδος SHOOT 'EM UP Υπολογιστής AMIGA ■ SPECTRUM ■ AMSTRAD ■
COMMODORE ■ ATARI ST Μορφή ΚΑΣΕΤΑ · ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής SYSTEM 3 Διάθεση GREEK SOFTWARE

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Αρκετά χρόνια έχουν περάσει. Το σύμπαν έχει γνωρίσει αρκετές καταστροφές από μάχες μεταξύ των κατοίκων διαφορετικών πλανητών. Όσο όμως καταστροφικές και αν ήταν οι μάχες, το σύμπαν είχε καταφέρει να ανακάμψει. Η απειλή που πρέπει να αντιμετωπιστεί τώρα είναι όμως πολύ πιο σοβαρή. Μόλις έχει αναφερθεί μια ολοκληρωτική απορρόφηση πλανήτη από ένα νεοεμφανισθέν ον, το οποίο απειλεί να καταστρέψει όλο το σύμπαν μ' αυτό τον τρόπο.

Οι ειδικοί που μελέτησαν το ον έχουν ήδη αποφανθεί: δεν υπάρχει δυνατότητα να σκοτωθεί με κανένα όπλο, μια και διαθέτει ένα ισχυρό ενεργειακό πεδίο. Ο μόνος τρόπος να εξοντωθεί είναι εκ των έσω. Κάποιος πρέπει να εισχωρήσει με ένα διαστημόπλοιο μέσα στο όν και να του καταστρέψει όλα τα ζωτικά όργανα.

Όπως άλλωστε περιμένατε, την αποστολή αυτή θα την αναλάβετε εσείς. Μην περιμένετε όμως να είναι εύκολη: όπως κάθε ζωντανός οργανισμός, έτσι και το εν λόγω ον διαθέτει σύστημα άμυνας. Έτσι, τα αντισώματα του

οργανισμού θα αρχίσουν να σας επιτίθενται από τη πρώτη κιόλας στιγμή για να σας εξοντώσουν, ενόσω το διαστημόπλοιο σας κινείται μέσα στο σώμα του όντος.

Η οθόνη σκρολάρει κατακόρυφα στο πρώτο επίπεδο και οριζόντια στα επόμενα τρία. Τα background graphics αναπαριστούν το εσωτερικό του όντος και είναι μια από τις λίγες φορές που είναι και αυτά animated, δηλαδή υπάρχουν τμήματα στα backgrounds που κινούνται (ματάκια που ανοιγοκλείνουν κ.ά.). Στο δρόμο εμφανίζονται διάφορα bonus icons, τα οποία αν

DOMINATOR: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Θα μπορούσε κανείς να πει ότι είναι ένα top-to-bottom Salamander. Όχι μόνο γιατί τα γραφικά του μας φέρνουν στο μυαλό το παιχνίδι, αλλά γιατί είναι δύσκολο μέχρι απελπισίας μερικές φορές. Πιο στενούς διαδρόμους δεν μπορούσε να σχεδιάσει η System 3.

Τι τραβούν τα πολύτιμα νεύρα μας...

Γ. Κυπαρίσσης



πυροβολήσετε έχετε ευχάριστα αποτελέσματα, όπως έξτρα ζωή οπλισμό για το σκάφος σας ή auto fire για ένα χρονικό διάστημα. Στο τέλος κάθε level υπάρχει ο κλασικός κακός που πρέπει να αντιμετωπίσετε: στο πρώτο η καρδιά του όντος, στο δεύτερο και το τρίτο άλλα όργανά του και στο τέταρτο ένας βάτραχος. Τώρα το τι γυρεύει ο βάτραχος εκεί, είναι άλλη ιστορία. Και στο κάτω κάτω, τόσα πιστέψατε, ένα ακόμη δεν πειράζει και τόσο.

Τα background graphics είναι πολύ όμορφα και πολύχρωμα ενώ τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά. Το animation των κακών είναι και αυτό καλό, ενώ αντιρρήσεις υπάρχουν για το animation του σκάφους σας στον Amstrad, που είναι λίγο απότομο, δεν συμβαίνει όμως το ίδιο στις άλλες εκδόσεις. Σας προειδοποιούμε όμως: το Dominator είναι δύσκολο. Αν βέβαια έχετε περάσει το τεστ του Nemesis, τότε είναι ιδεώδες...

8.9
ANIMATION

7.9
ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

9.1
ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

9.3
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.7
ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ

8.2
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Astaroth

Είδος **ARCADE-ADVENTURE** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD -**

CBM - ATARI ST - AMIGA Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **HEWSON** Διάθεση **THOMASOFT**

Α. ΛΙΣΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Για άλλη μια φορά καλείστε να υπερασπίσετε τις δυνάμεις του καλού και να πολεμήσετε τις δυνάμεις του κακού που εσαρκώνονται στο πρόσωπο της θεάς του κακού Astaroth. Ο ήρωας της ιστορίας (κοινώς ο gamer), πρέπει να σκοτώσει τον κακό μάγο που έχει στοιχειώσει μια ολόκληρη πόλη κ.λπ. κ.λπ. Για να γίνει αυτό πρέπει να βρεθούν εννέα αντικείμενα, τα οποία θα δώσουν αρκετή μαγική δύναμη στον Mr Midget (ο ήρωας που λέγαμε!), έτσι ώστε να μπορέσει να ρίξει ένα γερό spell στην Astaroth κάνοντάς την να δει τον ουρανό με τ' άστρα. Φυσικά αν νομίζετε ότι τα αντικείμενα αυτά θα τα βρείτε στη μέση του δρόμου κάνετε λάθος. Η πόλη αυτή, δυστυχώς για σας, έχει έναν τεράστιο λαβύρινθο μέσα στον οποίο (ναι, ναι σωστά καταλάβατε) κρύβονται και τα αντικείμενα και ο κακός μάγος. Σε σας δεν μένει παρά να ξεκινήσετε το ψάξιμο, μιας και η παραμικρή καθυστέρηση μπορεί να σας κοστίσει πολύ ακριβά. Προσωπικά θα έλεγα ότι το παιχνίδι μοιάζει κάπως με το Bard's Tale, τουλάχιστον όσον αφορά τον αντικειμενικό σκοπό και τους λαβύρινθους. Ωστόσο, δεν μπορεί να συγκριθεί μαζί του στα γραφικά και στον ήχο. Ας μην ξεχνάμε ότι το Bard's Tale δεν έχει animation. Αντι-

θετα στο Astaroth όχι μόνο ελέγχετε τον ήρωα με το πιο αγαπημένο περιφερειακό όλων των gamers του κόσμου, αλλά παίρνετε και ενεργό μέρος σε όλες τις μάχες που πρόκειται να γίνουν. Αυτό ίσως για μερικούς να είναι μειονέκτημα, αφού οι στενές επαφές με τα διάφορα τέρατα που υπάρχουν μέσα στο λαβύρινθο είναι από άκρως επικίνδυνες μέχρι ολέθριες. Διάφορα bonus, όπως ασπίδες, πανοπλίες, τόξα, βέλη, μαχαίρια κ.λπ., θα σας βοηθήσουν να παρατείνετε για λίγο παραπάνω τη ζωή σας και να λύσετε πολλά puzzles που πιθανόν να σας κλείσουν το δρόμο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τα συνηθισμένα των τελευταίων παιχνιδιών: πολλά χρώματα, πολύ καλό background και μεγάλη λεπτομέρεια σε ό,τι βλέπετε πά-

ASTAROTH: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Δεν θα μπορούσα να πω ότι με ενθουσίασε, αλλά οπωσδήποτε δεν το βαρέθηκα. Σίγουρα όμως όσοι δεν ασχολούνται με αυτού του είδους τα παιχνίδια δεν θα το βρουν καλό. Είναι ένα κλασικό παιχνίδι χροτογράφησης, το οποίο απαιτεί πολλές ώρες παιχνιδιού για να λυθεί. Το θέμα είναι ποιος θα αντέξει!

Α. Λεκόπουλος

νω στην οθόνη. Ο ήχος είναι μέτριος έως καλός - εξαρτάται από το αυτί σας αν θα σας αρέσει ή όχι! Πάντως σίγουρα δεν θα κέρδιζε κάποιο βραβείο! Το gameplay σίγουρα βαρετό για όσους δεν ασχολούνται με adventure, πολύ καλό όμως για τους θαμνές της παρέας. Χαρτογράφηση χρειάζεται οπωσδήποτε, γι' αυτό και δεν το συνιστώ σε όσους βαριούνται κάτι τέτοια.

9.4

ΓΡΑΦΙΚΑ

8.0

ANIMATION

7.8

GAMEPLAY

6.5

ΗΧΟΣ

8.2

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.0

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

ίσως έχετε βρει το παιχνίδι που ονειρευόσαστε.

Γιατί γι' αυτό ακριβώς πρόκειται στο A.P.B. Παίρνετε το ρόλο του αστυνόμου Bob και η δουλειά σας είναι να περιπολείτε στους δρόμους της πόλης σας, μέσα στο αστυνομικό σας αυτοκίνητο, με σκοπό να τους καθαρίσετε από διάφορα κακοποιά στοιχεία, όπως άτομα που πετάνε σκουπίδια στους δρόμους, μεθυσμένους, άτομα που κάνουν ώτο-στοπ (γιατί θεωρούνται αυτοί επικίνδυνοι άραγε;) καθώς και διάφορους άλλους. Εκτός όμως από αυτούς υπάρχουν και οι εξαιρετικά επικίνδυνοι εγκληματίες, οι οποίοι πρέπει να τύχουν ιδιαίτερης μεταχείρισης.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε διαφορετικές ημέρες. Στην αρχή κάθε ημέρας ο Bob λαμβάνει μια λίστα από κακοποιούς, τους οποίους πρέπει να συλλάβει. Οι άνθρωποι αυτοί βρίσκονται στους δρόμους της πόλης

A.P.B.: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά καλό παιχνίδι, αλλά γιατί τα γραφικά του είναι τόσο «λίγα»; Μόνο ένα στενό τμήμα της οθόνης σας συμμετέχει στη δράση, ενώ το υπόλοιπο καλύπτεται από το τεράστιο - συγκριτικά - ημερολόγιο της Τροχιάς. Κατά τα άλλα πάντως, περιλαμβάνει αρκετά πρωτότυπες ιδέες στην υπόθεση. Όχι κι άσχημο τελικά.

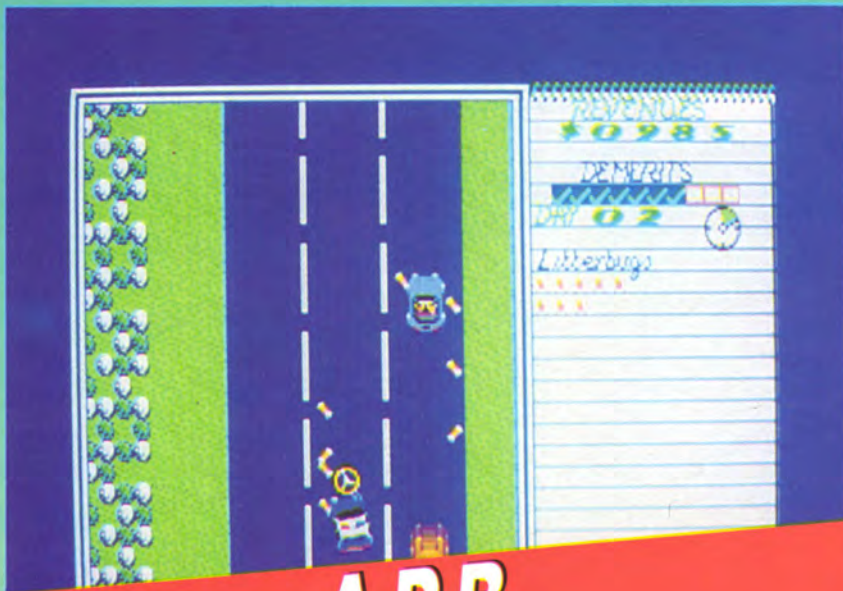
Γ. Κυπαρίσσης

οδηγήσετε το περιπολικό σας κοντά του και να τοποθετήσετε το προς σύλληψη άτομο μέσα σε ένα σήμα, που δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία οδηγείτε. Κατόπιν πρέπει να ανοίξετε τη σειρήνα σας και τότε ο κακοποιός θα παραδοθεί πανικόβλητος.

Αν ο κακοποιός που συλλάβατε είναι ο πολύ κακός του κάθε level, τότε θα σας ζητηθεί να τον πάτε στο τμήμα για ανάκριση. Αν τα καταφέρετε να του αποσπάσετε ομολογία πριν τον πάρει ο αρχηγός για τα περαιτέρω, τότε απαλάσσετε από το κυνήγι των κακοποιών για την υπόλοιπη ημέρα. Η ομολογία αποσπάται κατά τον πολύ πρωτότυπο τρόπο, να κουνάτε πέρα -δύθε το joystick, όσο πιο δυνατά μπορείτε, για να φτάσετε μια μπάρα, σ' ένα ορισμένο όριο, μέσα σ' ένα ορισμένο χρονικό διάστημα.

Αργότερα τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμη περισσότερο, αφού και οι αντιπαλοί σας μπαίνουν σε αυτοκίνητα και μπορούν να φύγουν ευκολότερα. Μπορείτε όμως να μαζέψετε και εσείς "power-ups" και έτσι να μπορείτε να κάνετε τη δουλειά σας πιο εύκολη. Τα power-ups περιλαμβάνουν ραντάρ, shield για το αυτοκίνητο, καλύτερη επιτάχυνση και φρένα και άλλα τινά.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά. Η πίστα φαίνεται από πάνω και σκρολάρει προς όλες τις κατευθύνσεις. Τα sprites έχουν αρκετή λεπτομέρεια, ενώ ο ήχος βρίσκεται σε καλά επίπεδα. Το gameplay σίγουρα δεν είναι κακό, αλλά δεν είναι και το καλύτερο που έχουμε δει. Πάντως είναι ικανοποιητικό και κάνει το A.P.B. ένα καλό κομμάτι, σε οποιαδήποτε συλλογή.



A.P.B.

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **IBM PC ■ ATARI ST ■ AMIGA ■ AMSTRAD ■**

COMMODORE ■ SPECTRUM Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **TENGEN** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Οσοι από σας έχετε ως όνειρο να γίνετε φρουροί της έννομης τάξης, φορώντας στολή και περιπολώντας στο δρόμο με έ-αστυνομικό αυτοκίνητο, τότε

και δεν δείχνουν ιδιαίτερα επικίνδυνοι, αφού δέχονται να καθήσουν σε σημεία όπου στο δρόμο είναι γραμμένο με μεγάλα γράμματα ένα "ARREST ME".

Για να συλλάβετε έναν κακοποιό, πρέπει να

8.2

ANIMATION

7.6

ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

7.4

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

8.5

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

7.0

ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

7.3

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

S
O
F
T
W
A
R
E
R
E
V
I
E
W



Hard 'n' Heavy

Είδος **PLATFORM GAME** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **RELINE SOFTWARE** Διάθεση **COMPUTER MARKET**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το Hard 'n' Heavy είναι ένα κλασικό game που θυμίζει έντονα Mario Bros. Σκοπός; Μα φυσικά να βγουν όσες πιο πολλές πίστες γίνεται πριν χαθεί και η τελευταία ζωή. Κάθε πίστα έχει και τις ιδιαιτερότητές της, όπως διαφορετικά τέρατα, πολλά bonus, παγίδες κ.λπ. που έχουν σαν σκοπό την καταστροφή κάθε επιπέδου gamer. Το sprite που ελέγχεται από το joystick θα έλεγα ότι είναι πολύ, μα πολύ περίεργο! Μοιάζει περισσότερο με έναν εξωγήινο με τεράστιο κεφάλι παρά με κάποιο πιο «ανθρώπινο» sprite. Τα

bonus διαφέρουν σε σχέση με το Mario Bros. Υπάρχουν δύο είδη: τα φανερά, που δίνουν λίγους βαθμούς και τα κρυφά που δίνουν κάτι παραπάνω. Για να πάρετε κάποιο bonus θα πρέπει να το κτυπήσετε με τις μπάλες που εκτοξεύετε από το χέρι σας (;) και οι οποίες χοροπηδούν βοηθώντας σας έτσι να πετυχαίνετε τα bonus και στα ψηλά. Αυτές οι μπάλες εκτός από το να σας δίνουν πόντους μπορούν να σας απαλλάξουν από πολλά προβλήματα όπως τα αντίπαλα sprites. Με ένα πάτημα του fire, όποιος εχθρός βρίσκεται μπροστά, με λίγη τύχη, μπορεί να



HARD 'N' HEAVY: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ας μη χοροπηδάγαν οι μπάλες και όλα θα ήταν χίλιες φορές καλύτερα. Δυστυχώς όμως κανείς δεν σκέφτεται εμάς τους κοινούς θνητούς. Το παιχνίδι από την τρίτη πίστα και πέρα δεν παίζεται από φυσιολογικούς ανθρώπους! Θα χάσετε τόσο εύκολα, που θα το παρατήσετε από την πρώτη στιγμή.

Δ. Παυλής

βρεθεί εκτός παιχνιδιού. Λέω με λίγη τύχη, γιατί οι καρύδες χοροπηδούν και μπορεί να περάσουν πάνω από το αντίπαλο sprite. Φαντάζομαι να καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό! Τέλος, υπάρχουν και μερικά τετράγωνα που όταν κτυπηθούν αρκετές φορές δίνουν πολλούς πόντους. Και ενώ όλα αυτά συνέβαιναν στην πρώτη πίστα, στη δεύτερη τα πράγματα είναι ακόμα πιο τραγικά. Ιπτάμενα κεφάλια, χελώνες και άλλα πολλά δυσάρεστα σας περιμένουν με ανοιχτές αγκάλες, έτοιμα να σας αφαιρέσουν και την τελευταία ζωή που με κόπο έχετε κρατήσει. Και φυσικά για bonus ούτε λόγος να γίνεται! Όσα φαίνονται είναι πανδύσκολο να χτυπηθούν ενώ τα περισσότερα είναι κρυμμένα.

Αλλά ας αφήσουμε τις απαισιόδοξες σκέψεις και ας δούμε τι παρουσιάζει το παιχνίδι από άποψη γραφικών. Τα sprites είναι αρκετά καλά, όχι όμως τέτοια που να δικαιολογούν την Amiga. Τα χρώματα είναι πολύ καλά και σωστά διαλεγμένα. Τα background graphics τίποτα το ιδιαίτερο. Απλά υπάρχουν για να σας κάνουν τη ζωή δυσκολότερη. Ο ήχος πολύ καλός, όπως άλλωστε αναμενόταν. Γενικά, το παιχνίδι δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού, που σπάνια βλέπουμε σε άλλα παρόμοια παιχνίδια, είναι ότι όταν χάνεται μια ζωή δεν ξανα-αρχίζει η πίστα από την αρχή. Το συνιστώ για αυτούς που τους αρέσουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Οι υπόλοιποι... μακριά, για λόγους ασφαλείας του υπολογιστή και του joystick σας!!!

7.7

ΓΡΑΦΙΚΑ

8.7

ANIMATION

8.0

ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

6.4

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

7.0

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Gemini Wing

GEMINI WING: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ναι ρε παιδιά, είναι πολύ καλό, ωραία χρώματα, πολύ καλός ήχος κ.λπ. κ.λπ. Μας ρώτησε όμως κανείς αν παίζεται; Το παιχνίδι είναι πανδύσκολο ακόμα και από την πρώτη πίστα. τουλάχιστον, απ' ό,τι ξέρω, τα shoot 'em up αρχίζουν σταδιακά τη δυσκολία και όχι από το πρώτο επίπεδο που γίνεται ο χαμός του χαμού! Με τι κουράγιο να συνεχίσεις μετά για να βρεις τη μαμά που σου ρίχνει 100 σφαίρες το δευτερόλεπτο!

Γ. Κυπαρίσσης

ρούν σε τίποτα. Η συνοδευτική μουσική είναι πολύ καλή και σε σωστή ένταση, έτσι ώστε να ακούγονται καλά και τα εφέ.



Φυσικά αφού το παιχνίδι είναι γραμμένο σε Atari και Amiga δεν θα μπορούσε να μην ήταν καλό. Εμένα μου άρεσε πολύ και είμαι σίγουρος ότι θα αρέσει και σε σας. Το μόνο που σας εγγυάται είναι οι πολλές ώρες που θα φάτε μπροστά από το monitor προσπαθώντας να δείτε την επόμενη πίστα.

Είδος **SHOOT'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ AMSTRAD ■**
COMMODORE ■ ATARI ST ■ AMIGA Μορφή **ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **VIRGIN MASTERTRONIC**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Τέτοιο shoot 'em up είχα να παίξω από τότε που είχε κυκλοφορήσει το Sidewinder. Το Gemini Wing, οπωσδήποτε δεν μπορεί να συναγωνιστεί σε όλα τα σημεία τον προκάτοχό του, αλλά μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι θα σας καθλώσει μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας, προσπαθώντας να εξοντώσετε τον εξωγήινο που σας έπαιξε άσχημο παιχνίδι λίγο πριν. Το scrolling του παιχνιδιού είναι από πάνω προς τα κάτω και πάρα πολύ ομαλό. Ωστόσο, περιορίζεται στα άκρα της οθόνης - δεν υπάρχει δηλαδή πλάγιο scrolling όταν πλησιάζετε κάποιο άκρο. Τα sprites που σας κάνουν τη ζωή δύσκολη είναι τόσα πολλά, που σίγουρα θα χρειαστεί να παίξετε πάνω από μία ώρα για να ξαναβρείτε κάποιο όμοιο. Φυσικά, κάνουν ό,τι μπορούν για να σας κάνουν να χάσετε γρήγορα και, ομολογουμένως, τις πρώτες φορές που θα παίξετε θα διαπιστώσετε πόσο εύκολα θα χάσετε ακόμα και αν είστε πεπειραμένοι σε αυτό το είδος παιχνιδιού. Φυσικά η ζωή σας θα ήταν αδύνατη εκεί μέσα αν δεν παίρνατε και τα κατάλληλα bonus. Αυτά εμφανίζονται με τη μορφή μικρών μπαλών που κολλάνε πίσω από τα

διαστημόπλοια. Αν κτυπήσετε ένα τέτοιο, θα διασκορπιστούν και θα μπορείτε να τα μαζέψετε. Από εκείνο το σημείο και πέρα θα ακολουθούν το δικό σας σκάφος και ενεργοποιούνται πατώντας πολλή ώρα το fire. Τα bonus είναι πολλά και διάφορα, από παραπανήσια laser μέχρι smart bombs που διαλύουν τα πάντα στην οθόνη. Φυσικά στο τέλος κάθε πίστας δεν λείπει και η κλασική «μαμά» που θέλει μερικές δεκάδες κτυπήματα για να σας αφήσει στην ησυχία σας.

Τα χρώματα των sprites είναι άψογα και σωστά διαλεγμένα έτσι ώστε να μην έχετε προβλήματα του τύπου «δεν είδα πού ήμουν!». Το animation πολύ καλό και χωρίς πρόβλημα. Όλα τα sprites κινούνται πολύ ομαλά. Το background δεν με ικανοποίησε ιδιαίτερα. Σε σχέση με το Sidewinder είναι μηδαμινό. Παρόλα αυτά θα σας δημιουργήσει αρκετά προβλήματα όταν παίζετε, γιατί σε μερικά σημεία είναι τόσο στενό που μόλις και χωράει το sprite να περάσει. Το άσχημο βέβαια είναι ότι σε αυτά τα σημεία υπάρχει εγκατεστημένος ολόκληρος στόλος από εχθρούς που ρίχνουν σφαίρες με το κιάλι! Άντε να ξεφύγεις από 'κει μέσα! Τέλος, ο ήχος και τα ηχητικά εφέ δεν υστε-

8.5

ΓΡΑΦΙΚΑ

8.5

ΗΧΗΤΙΚΑ FX

9.0

SCROLLING

9.0

ANIMATION

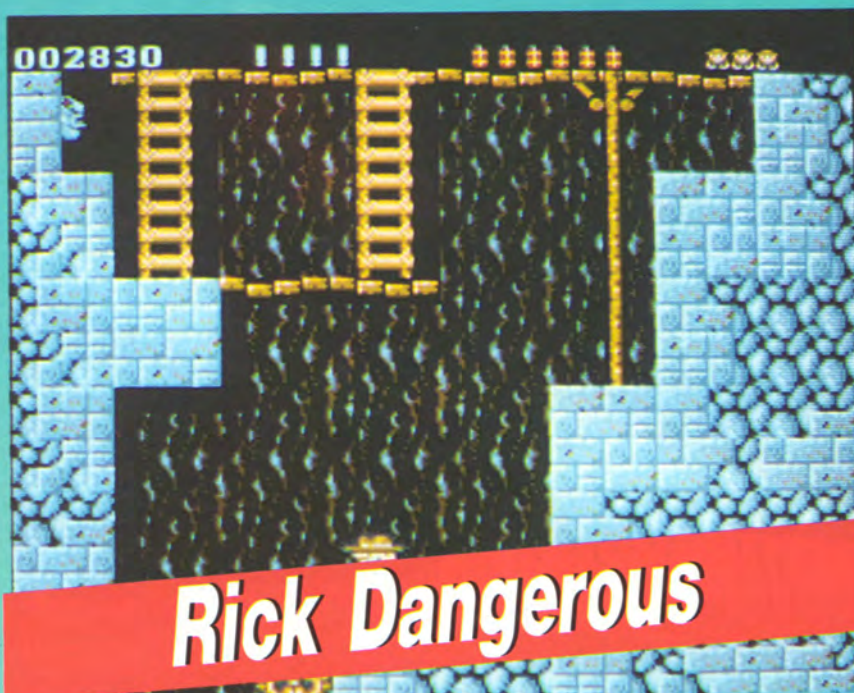
6.8

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.8

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

S
O
F
T
W
A
R
E
R
E
V
I
E
W



Rick Dangerous

Είδος **PLATFORM GAME** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ AMSTRAD ■**
COMMODORE ■ ATARI ST ■ AMIGA Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ**
 Κατασκευαστής **FIREBIRD** Διάθεση **THOMASOFT**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Aλλο ένα platform game γι' αυτό το μήνα. Μόνο που πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι με πολύ καλά graphics, scrolling, animation και έναν ήχο με καταπληκτικές κραυγές! Η ιστορία ωστόσο είναι πολύ συνηθισμένη και βαρετή. Μαζέψτε όσα περισσότερα bonus μπορείτε και αποφύγετε όλα τα αντιπαλα sprites. Ελέγχετε έναν εξερευνητή που είναι εφοδιασμένος με μερικές σφαίρες και χειροβομβίδες.

Μέσα σε ένα σχετικά βραχύωδες τοπίο θα συναντήσετε πολλούς ιθαγενείς, κεφάλια μέσα σε βράχια που πετάνε βέλη, βράχια που πέφτουν, αγκάθια και διάφορα άλλα που θα ανακαλύψετε παίζοντας αν καταφέρετε να προχωρήσετε αρκετά. Κάτι που αξίζει να αναφερθεί είναι η καταπληκτική κραυγή που βγάζει η Amiga όταν σκοτώνεται κάποιος. Είναι πολύ φρικιαστική και ανατριχιαστική!

Αρχίζοντας το παιχνίδι θα βρεθείτε



RICK DANGEROUS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το παιχνίδι είναι πολύ καλό. Καλά γραφικά, πολύ καλά εφέ, δράση, εκπλήξεις... Τι άλλο να ζητήσει κανείς; Το μόνο κακό του είναι, ότι είναι λιγάκι δύσκολο να κάνετε κάποιο καλό score, αν δεν εξασκηθείτε πολύ καλά. Εφοδιαστείτε μ' ένα καλό joystick και ετοιμαστείτε να πεθάνετε!

Γ. Βασιλάκης

μπροστά σε μια μεγάλη έκπληξη. Μόλις κάνετε μερικά βήματα εμπρός, θα δείτε να σας κυνηγάει ένας τεράστιος βράχος! Μόλις που προλαβαίνετε να ξεφύγετε και πέφτετε δίπλα σ' έναν ιθαγενή. Αν σας ακουμπήσει... μόλις χάσατε μια ζωή. Αν όχι, θα παρασύρει το βράχο προς το μέρος του γλυτώνοντάς σας από ένα μεγάλο κίνδυνο. Αυτά για να ξέρετε τι σας περιμένει. Ευτυχώς που οι σφαίρες και οι δυναμίτες, αν και περιορισμένα, μπορούν να σας γλυτώσουν από πολλούς πελάδες, όπως για παράδειγμα μερικά περίεργα όντα, τα οποία αν ακουμπήσετε δεν θα νιώσετε και ιδιαίτερα ευχάριστα! Όλα αυτά καλά, αλλά το κακό που έχει το παιχνίδι είναι η δυσκολία του, πολύ μεγάλη, και ως φυσικό επακόλουθο, οι ζωές πολύ λίγες. Κατά τα άλλα θα νευριάσετε αρκετές φορές διαπιστώνοντας ότι όταν χάσετε μια ζωή θα βρεθείτε αρκετές θόνες πιο πίσω, αντιμετωπίζοντας ξανά όλους τους εχθρούς από την αρχή. Φυσικά τα bonus λείπουν!

Από γραφικά το παιχνίδι πάει πολύ καλά. Τα χρώματα είναι πολύ καλά και σωστά διαλεγμένα και τα sprites κινούνται πολύ ομαλά στην οθόνη. Τα background graphics είναι πολύ καλά και βοηθούν πολύ στο να χάνετε! Για τον ήχο τα είπαμε. Υπάρχουν μόνο ηχητικά εφέ και είναι πολύ καλά. Το animation των sprites είναι πολύ καλό και χωρίς πρόβλημα. Γενικά, πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι που θυμίζει και λίγο Indiana Jones λόγω... ατμόσφαιρας! Μπορεί άνετα να σταθεί στην τεράστια βιβλιοθήκη των games σας.

8.7
ΓΡΑΦΙΚΑ

8.6
ANIMATION

8.3
ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

8.8
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.5
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

ΓΙΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΤΗΝ Η ΘΕΣΗ

Αυτήν ακριβώς τη θέση έχει κατακτήσει το μηνιαίο περιοδικό Computer για όλους το κλειδί της επικοινωνίας σας, με τους επαγγελματίες του Business Computing.

Το Computer για όλους προηγείται...

Έχει το προβάδισμα που του δίνουν τα στατιστικά στοιχεία κυκλοφορίας του και η σύνθεση του επίλεκτου αναγνωστικού του κοινού.

Το Computer για όλους προηγείται...

Είναι το μοναδικό περιοδικό στο χώρο του που η ποιότητα του προσφορά βραβεύτηκε δύο φορές με το Α' βραβείο της Γ.Γ. Έρευνας και Τεχνολογίας (1985 και 1989).

Η προσπάθειά του για συνεχή ενημέρωση έχει εξασφαλίσει διαρκή on line σύνδεση με το κοινό του και την "πληροφορία".

Συνδεθείτε μαζί μας και εξασφαλίστε πρόσβαση στην επιτυχία για τα διαφημιστικά σας μηνύματα.

Όπως και να το κάνουμε η πρώτη θέση είναι η καλύτερη...

επιβεβαιώνει!



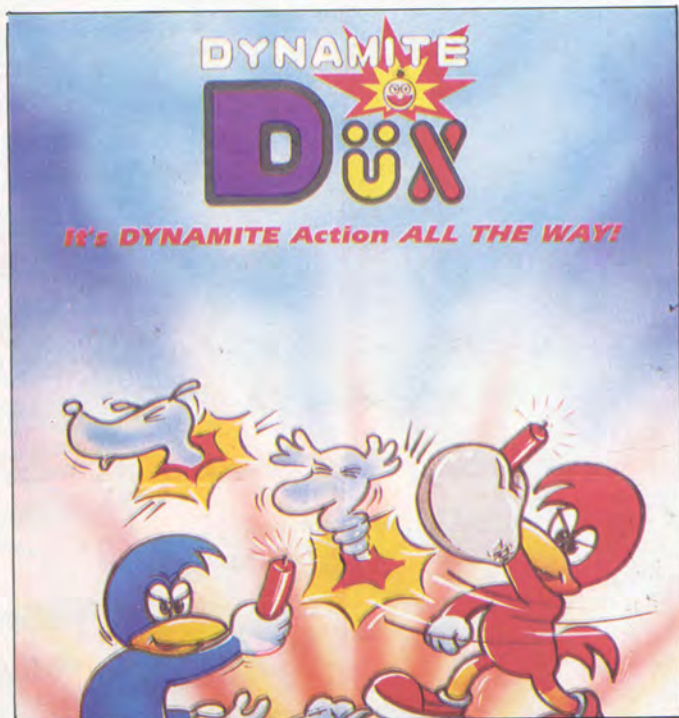
COMPUTER
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

Έτσι είναι, αν έτσι το λέει!



PIXEL

software Boutique



DYNAMITE DUX

Ένα από τα πιο συμπαθητικά coin-op conversions, από το φοβερό δίδυμο Sega-Activision.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP098AD	2550 2300
Κασέτα για Amstrad	GP098AC	1860 1700
Κασέτα για Spectrum	GP098SC	1860 1700
Κασέτα για Commodore	GP098CC	1860 1700

F-16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό Air Combat Simulator!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP037CA	4900 4400
Δισκέτα για ATARI ST	GP037ST	4900 4400
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP037PC5	4900 4400
Δισκέτα 3 1/2" για IBM PC	GP037PC3	4900 4400

LICENCE TO KILL

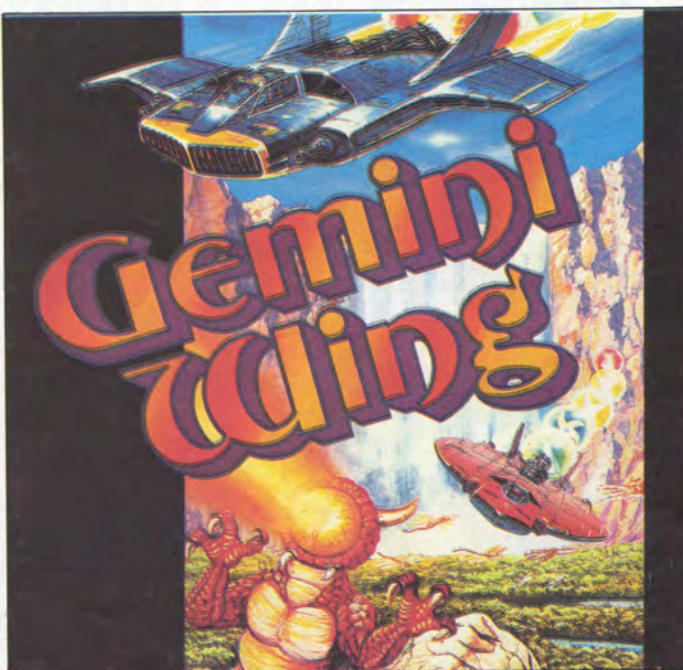
Πριν ακόμα το δείτε στον κινηματογράφο... η βριαμβευτική επιστροφή του James Bond σε ένα θαυμάσιο film-conversion shoot 'em up.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP088AD	2550 2300
Κασέτα για Amstrad	GP088AC	1860 1700
Κασέτα για Spectrum	GP088SC	1860 1700
Κασέτα για Commodore	GP088CC	1860 1700
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP088PC5	3500 3150
Δισκέτα 3,5" για IBM	GP088PC3	3500 3150

GEMINI WING

Ένα shoot 'em up στα όρια του θρίλερ.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP090AC	1860 1700
Δισκέτα για Amstrad	GP090AD	2550 2300
Κασέτα για Spectrum	GP090SC	1860 1700
Κασέτα για Commodore	GP090CC	1860 1700



TIME SCANNER

Μπορεί να έχετε παίξει με πολλά φλίπερ... όχι όμως με ένα τέτοιο φλίπερ!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP087SC	1600 1450
Κασέτα για Amstrad	GP087AC	1600 1450
Δισκέτα για Amstrad	GP087AD	2400 2150

BACKGAMMON

Το παραδοσιακό μας άθλημα, με πούλια από pixels και ζάρια από bits και bytes.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP101PC5	2550 2300

RUNNING MAN

Το πιο αιματηρό τηλεπαιχνίδι στην ιστορία του ανθρώπου. Πρωταγωνιστούν ο Arnold Schwarzenegger και... εσείς.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP042AD	2550 2300
Κασέτα για Spectrum	GP042SC	1860 1700
Κασέτα για Commodore	GP042CC	1860 1700
Κασέτα για Amstrad	GP042AC	1860 1700
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP042PC5	3500 3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP042PC3	3500 3150

PITSTOP II

Πόσο μπορείτε να αντέξετε στην ταχύτητα;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP094PC5	2550 2300

FOOTBALL MANAGER II

Η συνέχεια του ένδοξου παιχνιδιού. Περισσότερη στρατηγική, περισσότερο gameplay!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP097AD	2550 2300
Κασέτα για Amstrad	GP097AC	2000 1800
Κασέτα για Spectrum	GP097SC	2000 1800
Κασέτα για Commodore	GP097CC	2000 1800
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP097PC5	3500 3150

XYBOTS

Το νέο coin-op blast 'em game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP080AD	2550 2300
Κασέτα για Amstrad	GP080AC	1860 1700
Κασέτα για Spectrum	GP080SC	1860 1700
Κασέτα για Commodore	GP080CC	1860 1700

RAMBO

«Απ' όπου περνά, φουτρώνει καιτό μολύβι...»

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	750 650
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	750 650
Κασέτα για Commodore	OP081CC	750 650

FOOTBALL MANAGER

Το παιχνίδι που έκλεψε τις καρδιές όλων των ποδοσφαιροφίλων, τώρα και για συμβατούς!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM PC	GP091PC5	2550 2300

MEAN 18 GOLF

Το παιχνίδι των αριστοκρατών στις οθόνες σας, από τη «μαίτρ» των εξομοιωσεων Accolade!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP095PC5	2550 2300

CARTING GRAND PRIX

Πόσο γρήγορα άραγε μπορείτε να οδηγήσετε; Μάθετε το μπροστά από μια οθόνη!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP102PC5	2550 2300

BOULDER DASH II

Η συνέχεια του πολυβραβευμένου σε όλο τον κόσμο arcade.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP092PC5	2550 2300

SPECIAL



THE NEWZEALANDE STORY

Του Κ. Βασιλάκη

Bρισκόμαστε στη Νέα Ζηλανδία, κάπου στην εξοχή. Η μέρα είναι ηλιόλουστη, ό,τι πρέπει για παιχνίδι, πράγμα το οποίο δείχνει να εκμεταλλεύεται στο έπακρο μια αρκετά πολυπληθής παρέα από κιβί (τα κιβί είναι -ως γνωστόν- είδος πουλιών, που απαντούνται στη Νέα Ζηλανδία, κυρίως). Και εκεί που τα εν λόγω κιβί παίζουν αμέριμνα, γίνεται κάτι αναπάντεχο και τρομερό: μια γαλάζια φώκια με μωβ βούλες, εξοπλισμένη με ένα αρκετά μεγάλο τσουβάλι, επιδράμει στη χαρούμενη παρέα. Μάταια τα μικρά κιβί προσπαθούν να γλιτώσουν τρέχοντας αριστερά και δεξιά. Σύντομα θα καταλήξουν όλα

στο τσουβάλι της απαίσιας φώκιας, που αποχωρεί ικανοποιημένη από το πεδίο της μάχης. Φεύγοντας όμως η φώκια έτσι χαρούμενη, δεν προσέχει ότι ο Joey, ένα από τα κιβί της παρέας, πέφτει από το τσουβάλι της. Κάπου εδώ είναι η αρχή του παιχνιδιού, της περιπέτειας του Joey και της προσπάθειας της φώκιας να κάνει τον Joey να ακολουθήσει τη μοίρα της παρέας του...

Εξαιρετικά παράξενη ιστορία, δεν νομίζετε; Μην εκπλήσσεσθε ό-

μως από τώρα, γιατί ακολουθούν πολλά παράξενα ακόμη. Το "New Zealand Story" είναι ίσως το πιο παράξενο παιχνίδι που έχει εμφανιστεί ως τώρα.

Αρχικά, το New Zealand Story εμφανίστηκε στη μακρινή Ιαπωνία, παίρνοντας μορφή από τους προγραμματιστές της Taito, εδώ και ενάμιση περίπου χρόνο. Λίγους μήνες αργότερα, η Ocean απέκτησε το δικαίωμα να κάνει το conversion του παιχνιδιού στους υπολογιστές. Σήμερα, η Ocean είναι σε θέση να

μας παρουσιάσει το conversion αυτό με αρκετή (και δικαιολογημένη) περηφάνεια, αφού οι προγραμματιστές της έχουν κάνει κυριολεκτικά καταπληκτική δουλειά: οι εκδόσεις της Amiga, κυρίως, και του ST, κατά δεύτερο λόγο, δύσκολα ξεχωρίζουν από το coin-op. Αλλά είναι μάλλον καιρός να ξαναγυρίσουμε στο παιχνίδι, εκεί ακριβώς που το αφήσαμε...

Η φώκια πήρε λοιπόν τα κιβί και ανεχώρησε προς άγνωστη κατεύθυνση, χωρίς όμως να προσέξει ότι ο Joey, το πιο γενναίο ίσως κιβί της παρέας, έπεσε έξω από το σάκο της. Τι απέγιναν τα υπόλοιπα κιβί;

Η φώκια φρόντισε να τα κλείσει σε κλουβιά, ό,τι χειρότερο δηλαδή μπορούσε να τους κάνει, αφού είναι γνωστή η αγάπη των κιβί για την ελευθερία. Για να σιγουρευτεί όμως ότι τα κιβί δεν θα δραπέτευαν, έβαλε κάθε κιβί στο τέλος ενός λαβύ-



REVIEW

ρινθου που είναι γεμάτος με θανάσιμες παγίδες και πολύ παράξενους και θανατηφόρους εχθρούς, για τους οποίους θα μιλήσουμε πιο αναλυτικά παρακάτω. Και σαν να μην έφταναν αυτά, για κάθε τέσσερα κιβί έβαλε και έναν φοβερά κακό φρουρό, ο οποίος δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο να εξοντωθεί.

Ο Joey λοιπόν, έχοντας πληροφορηθεί - μέσω της υπηρεσίας αλληλοβοήθειας πτηνών Νέας Ζηλανδίας - την τοποθεσία όπου κρατούνται αιχμάλωτα τα υπόλοιπα κιβί, ξεκινά την προσπάθειά του να τα ελευθερώσει και, παράλληλα, να δώσει ένα πολύ καλό μάθημα στην κακιά φώκια.

Η αρχή της περιπέτειας γίνεται λοιπόν μέσα σε έναν πολύ μικρό λαβύρινθο, με πολύ λίγους εχθρούς και μόνο μια - δύο παγίδες. Μη χαρείτε όμως και πάρα πολύ, γιατί αυτά δεν αποτελούν ούτε καν δείγμα του τι τον περιμένει πιο κάτω. Εδώ θα πρέπει να κάνουμε την αναφορά στους εχθρούς σας, την οποία σας υποσχεθήκαμε πιο πάνω.

Στην πρώτη λοιπόν πίστα θα συναντήσετε, όπως άλλωστε θα περιμένατε, τους πιο άκακους από τους εχθρούς του παιχνιδιού. Αυτοί είναι τα δολοφονικά κοχύλια, τα οποία είναι γενικά άκακα και δεν σας σκοτώνουν αν έρθετε σε επαφή μα-

ζί τους. Όμως, από καιρού εις καιρόν, κλείνονται στο καβούκι τους και εξαπολύουν βολές εναντίον σας. Αυτές είναι άλλωστε που κάνουν τη ζημιά. Κατόπιν, είναι το πρώτο από τα δύο είδη στρατιωτών: αυτοί είναι οπλισμένοι με μπουμερανγκ, το τοπικό όπλο της Νέας Ζηλανδίας, και κάνουν περιπολίες. Μόλις το κιβί βρεθεί σε απόσταση βολής από τους στρατιώτες αυτούς, τότε αυτοί, πιστοί στο καθήκον τους, θα εκτοξεύσουν το μπουμερανγκ εναντίον του, με αρκετή ακρίβεια. Τρίτος εχθρός στην πρώτη πίστα είναι ένα στρογγυλό, αγκαθωτό αντικείμενο και ένας τοίχος με καρφιά, τα οποία φυσικά δεν πρέπει να ακουμπήσετε. Αυτό φυσικά είναι εύκολο στην πρώτη πίστα, αλλά καθώς προχωράτε θα βρίσκονται όλο και πιο συχνά μπροστά σας και μάλιστα σε σημεία απ' όπου πρέπει να περάσετε. Έτσι, θα πρέπει να σκεφτείτε κάποιον τρόπο να τα παρακάμψετε. Ο τέταρτος - και τελευταίος - εχθρός που θα αντιμετωπίσει το κιβί στην ίδια πίστα είναι ο χρόνος. Ο Joey δεν μπορεί να περιπλανάται αμέριμνος στις πίστες, ενόσω οι φίλοι του είναι κλεισμένοι στα κλουβιά τους, έτσι δεν είναι; Γι' αυτό λοιπόν, κάθε πίστα πρέπει να την τελειώσετε σ' ένα χρονικό όριο. Ένα

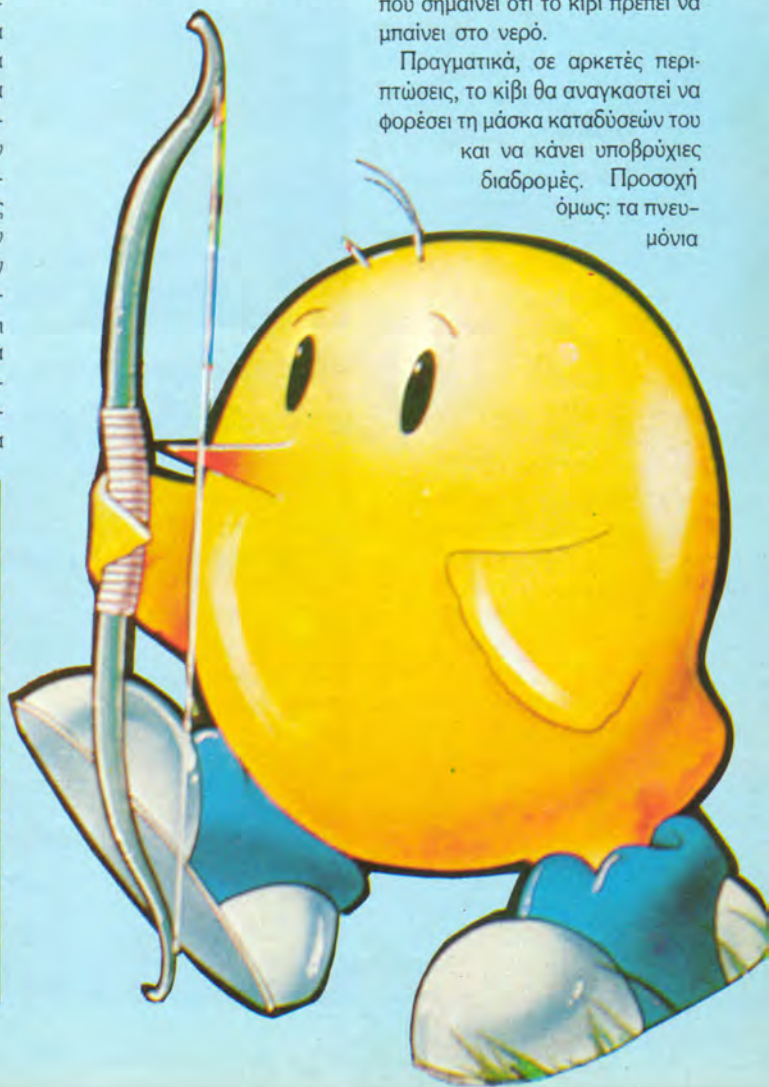
"HURRY UP!" θα εμφανιστεί στην οθόνη, όταν ο χρόνος που έχει στη διάθεσή του ο Joey πλησιάζει το μηδέν, ενώ όταν μηδενιστεί εμφανίζεται στην οθόνη ένας διαβολάκος με μια τρίαρινα και αρχίζει να τον κυνηγάει. Αν τον πιάσει, πράγμα που συνήθως συμβαίνει, τότε θα συνεχίσετε το παιχνίδι με μια ζωή λιγότερη.

Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε στις επόμενες πίστες είναι ακόμη πιο παράξενους: τετράποδα που μοιάζουν με γάτες και είναι τα πιο θανατηφόρα πλάσματα στο παιχνίδι, μαζί με τα διάφορα είδη αγκαθωτών επιφανειών, και σας σκοτώνουν αμέσως με την επαφή, διάφορα είδη πουλιών, με ή χωρίς

γυαλιά ηλίου, που είναι ανεβασμένα σε διάφορα είδη μπαλονιών, βάρταχοι ανεβασμένοι σε μπαλόνια, εξωγήινοι μέσα στα UFO τους, κάποια όντα ανεβασμένα σε πάπιες, το δεύτερο είδος στρατιωτών, που είναι ανεβασμένοι σε μπαλόνια και είναι εξοπλισμένοι με ακόντια, κάποια υποβρύχια φυτά που τυγχάνουν σαρκοβόρα και έχουν σαν αγαπημένο τους μεζέ το κρέας του κιβί, καθώς και πληθώρα άλλων εχθρών στους οποίους δεν θα αναφερθούμε, για ευνόητους λόγους.

Όπως όμως διαβάσατε, υπάρχουν υποβρύχιοι εχθροί (τα σαρκοβόρα φυτά). Ένας υποβρύχιος εχθρός είναι ως γνωστόν άκακος, μέχρι να μπειτε στο νερό. Πράγμα που σημαίνει ότι το κιβί πρέπει να μπει στο νερό.

Πραγματικά, σε αρκετές περιπτώσεις, το κιβί θα αναγκαστεί να φορέσει τη μάσκα καταδύσεων του και να κάνει υποβρύχιες διαδρομές. Προσοχή όμως: τα πνευμόνια



SPECIAL REVIEW

του κιβί χωράνε περιορισμένο αέρα. Συνεπώς, πρέπει, σε τακτά χρονικά διαστήματα, να βρίσκει καθαρό αέρα να αναπνεύσει και, παράλληλα, να αποβάλει το νερό που έχει καταπιεί. Το νερό αυτό λοιπόν εκτοξεύεται από το στόμα του κιβί υπό τη μορφή πίδακος, που είναι μάλιστα θανατηφόρος για τους εχθρούς.

Ο πίδακας νερού, όμως, δεν είναι το μοναδικό όπλο που διαθέτει ο ήρωάς μας ενάντια στην πληθώρα των αντιπάλων του: ο Joey είναι εφοδιασμένος με ένα τόξο και αρκετά (άπειρα, στην πραγματικότητα) βέλη, τα οποία εκτοξεύει κατά των αντιπάλων του. Και όταν ένα βέλος χτυπήσει κάποιον αντίπαλο, αυτός εξαφανίζεται, αφήνοντας στη θέση του κάποιο δωράκι, όπως περίπου στο Bubble Bobble. Το δωράκι μπορεί να είναι: κάποιο φρούτο, που απλά σας δίνει πόντους, ή κάτι πολύ πιο χρήσιμο, όπως ένα πιστόλι ή μια βόμβα, που αντικαθιστούν τα βελόνια σας με λέιζερ ή βόμβες αντίστοιχα, ένα γράμμα της λέξης "EXTEND", η οποία αν συμπληρωθεί σας χαρίζει μια ζωή επιπλέον, και διάφορα άλλα που σας δίνουν έξτρα χρόνο, σας κάνουν προσωρινά άτρωτο κ.λπ.

Σε αρκετές περιπτώσεις, το κιβί σας θα βρεθεί μπροστά σε πολύ ψηλούς τοίχους, πάνω από τους οποίους δεν μπορεί να περάσει. Αυτό είναι μιν ένα πρόβλημα αλλά όχι ανυπερβλήτο, μια και εδώ θα χρησιμοποιήσετε - για δικό σας καλό - τα όπλα των εχθρών σας.

Όπως θα είδατε, αναφέραμε μεταξύ των κακών και κάποιους που είναι ανεβασμένοι σε μπαλόνια, πάπιες ή UFO. Εδώ, μια μικρή... αεροπειρατεία είναι ό,τι πρέπει. Απλά ρίξτε τον κάτοχο του μπαλονιού (ή οποιουδήποτε άλλου αντικειμένου) κάτω από το μεταφορικό του μέσο και αυτόματα γίνεστε κάτοχός του. Το κιβί ή θα πατήσει πάνω στο μεταφορικό μέσο, ή θα κρεμαστεί από αυτό, αναλόγως με το αν θα το προσεγγίσετε από πάνω ή από κάτω αντίστοιχα.

Διαφορετικά μεταφορικά μέσα έχουν και διαφορετικές ιδιότητες,

ως γνωστόν. Τα UFO είναι τα καλύτερα, μια και αγνοούν τη βαρύτητα και είναι εξοπλισμένα με λέιζερ. Είναι όμως ογκώδη και δυσεύρετα. Οι πάπιες και τα μπαλόνια υπακούουν στη βαρύτητα, δηλαδή πέφτουν αν δεν πατήσετε «πάνω» στο joystick, εκτός και αν έχετε πάρει ένα ειδικό bonus που δίνει και σ' αυτά τα μεταφορικά μέσα σύστημα διεύθυνσης ανάλογο μ' αυτό των UFO. Διαφορές έχουμε όμως και στην αντοχή: μικρά μπαλόνια και πάπιες γενικά πάνε παντού, αλλά καταστρέφονται από ένα και μόνο χτύπημα αντιπάλου. Μεγαλύτερα μπαλόνια είναι πιο ανθεκτικά, μια και χρειάζονται αρκετά χτυπήματα για να καταστραφούν, έχουν όμως προβλήματα στα στενά περάσμα-

τα. Τέλος, τα μεταλλικά μπαλόνια είναι άτρωτα στις βολές των εχθρών, αλλά παρουσιάζουν ακόμη μεγαλύτερα προβλήματα, εκεί όπου ο χώρος δεν περισσεύει. Όποιο μεταφορικό μέσο και αν χρησιμοποιήσετε όμως, καλά θα κάνετε να ξέρετε ότι είναι όλα ιδιαίτερα ευαίσθητα στις αγκαθωτές επιφάνειες.

Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να κάνουμε και στους κακούς που συναντάτε στο τέλος κάθε level. Κινούμενοι και αυτοί στα πλαίσια του παιχνιδιού, είναι κατά σειράν μια φάλαινα, κάτι που μοιάζει με χταπόδι και εκτοξεύει διάφορα άλλα όντα εναντίον σας, ένα απροσδιόριστου ταυτότητας (θα μπορούσε να ήταν πουλί), που σας πετάει βέλη, και,

φυσικά, η φώκια αυτοπροσώπως. Επίσης, το επίπεδο 4 δεν διαθέτει κακό στο τέλος του level, αλλά μια βασανιστική διαδρομή ανάμεσα σε εχθρούς και αγκάθια.

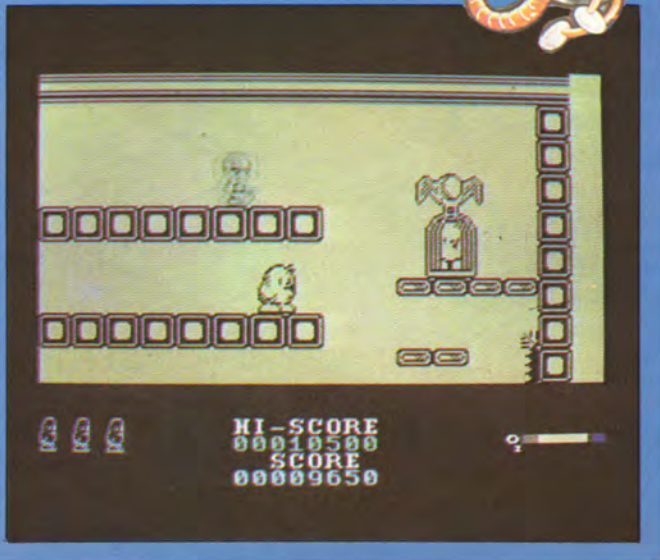
Όλοι αυτοί οι εχθροί μπορούν να εξοντωθούν με τον κλασικό τρόπο, δηλαδή με το να τους χτυπάτε με υπομονή, αποφεύγοντας παράλληλα τις βολές τους. Υπάρχουν όμως και εκπλήξεις. Για παράδειγμα, αν πλησιάσετε αρκετά κοντά στη φάλαινα, τότε αυτή θα μπει στον πειρασμό να σας καταπιεί. Δεν ήρθε όμως το τέλος σας, μια και ως γνωστόν οι φάλαινες δεν διαθέτουν πολύ μεγάλο οισοφάγο και, έτσι, θα μείνετε στη στοματική της κοιλότητα, απ' όπου μπορείτε να συνεχίσετε να χτυπάτε τη φάλαινα, αποφεύγοντας τώρα σταγό-



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ SPECTRUM

Η πλέον αδικημένη έκδοση, όσον αφορά τα γραφικά και τον ήχο, όπως άλλωστε θα περιμένατε. Τα γραφικά είναι βασικά μονόχρωμα, όπως στα περισσότερα παιχνίδια στον εν λόγω υπολογιστή, και τα background graphics περιορίζονται στα απολύτως αναγκαία, δηλαδή στους τοίχους, στις οροφές, στα πατώματα και στο νερό. Φυσικά, υπάρχουν και τα βελόνια. Ο ήχος είναι περιορισμένος στα συνηθισμένα εφέ (πυροβολισμοί, συγκρούσεις κ.ά.).

Το gameplay όμως είναι στα ίδια υψηλά επίπεδα με τις εκδόσεις της Amiga και του ST και αυτό είναι άλλωστε που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει...



SPECIAL REVIEW

νες που πέφτουν από την οροφή! Απίστευτο κι όμως αληθινό... Ανάλογες τεχνικές είναι πιθανό να υπάρχουν και για τους υπόλοιπους μεγάλους κακούς.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε πέντε επίπεδα και κάθε επίπεδο έχει τέσσερις πιστες. Αρχίζετε κάθε παιχνίδι με πέντε ζωές, τις οποίες αν χάσετε, έχετε το δικαίωμα να ξαναρχίσετε από την πρώτη πίστα του τρέχοντος επιπέδου. Δηλαδή, αν έχετε φτάσει στην πίστα 2-3 και χάσετε, τότε θα ξαναρχίσετε από την πίστα 2-1. Αυτό μπορεί να επαναλαμβάνεται όσο δεν σας τελειώνουν τα credits. Αν τελειώσουν και αυτά, τότε πίσω στην αρχή. Πάντως, σας δίνουν αρκετές ευκαιρίες...

Αν υπάρχει ένα πράγμα που θα σας κάνει αμέσως εντύπωση στο "New Zealand Story" είναι τα γραφικά του, τα οποία είναι καταπληκτικά. Όπως είπαμε και στην αρχή, είτε βλέπετε την έκδοσή της Amiga είτε το coin-op, είναι το ίδιο πράγμα. Τα sprites έχουν μεταφερθεί ως την τελευταία τους λεπτομέρεια, μέχρι τα γυαλιά ηλίου κάποιων κακών και τα μάτια του κίβι που κοιτάνε προς τα πάνω, όταν επιχειρεί άλματα. Παρεμπιπτόντως, δεν φταίει η Ocean που το κίβι μοιάζει με καναρίνι. Απλά, έτσι το κληρονόμησε από το coin-op. Το animation, εξ άλλου, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ποτέ. Αρκετά frames για κάθε χαρακτήρα και με ιδιαίτερη προσοχή στον κεντρικό χαρακτήρα, τον Joey, το animation του οποίου είναι γεμάτο από όμορφες λεπτομέρειες. Πρέπει μόνο να τον δείτε να κουνάει τα πόδια του μπρος-πίσω όταν κρέμεται από μπαλόνι, ή να χτυπάει μ' αυτά το νερό όταν θέλει να κολυμπήσει προς τα πάνω, ή να δείτε τις σπασμωδικές κινήσεις του όταν ο αέρας που του έχει απομείνει είναι ελάχιστος.

Αλλά και τα background graphics δεν θα μπορούσαν να πάνε πίσω. Και αυτά είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με πάρα πολλά χρώματα, προσεκτικά όμως επιλεγμένα ώστε να μην γίνεται η όλη εικόνα αντιαισθητική, και πάρα πολλή ποικιλία. Είναι γενικά δύσκολο να

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ COMMODORE

Η έκδοση του Commodore είναι ελαφρώς πιο αδικημένη από τις δύο προηγούμενες, τόσο στο θέμα των γραφικών, όσο και στο θέμα του ήχου.

Πιο συγκεκριμένα, τα background graphics είναι πιο φτωχά, αλλά ακόμη κάνουν πολύ καλά τη δουλειά τους, και τα sprites λίγο πιο χοντροκομμένα. Ο ήχος συναγωνίζεται αυτόν της έκδοσης του ST, ενώ, τέλος, το gameplay είναι σχετικά πιο δύσκολο από αυτό των άλλων εκδόσεων. Οι διαφορές αυτές πάντως δεν μεταβάλλουν σε τίποτε τη γενική εικόνα του παιχνιδιού, που είναι και εδώ πολύ καλή...



δείτε τα ίδια background graphics σε διαφορετικά levels. Εκτός των άλλων, τα background graphics διαθέτουν και αρκετή δόση από χιούμορ. Σε μια περίπτωση θα δείτε ζωγραφισμένο με σπρέι στον τοίχο ένα από τα άλλα κίβι να κλαίει φωνάζοντας "HELP ME!", ενώ πιο κάτω θα δείτε σκιτσάκια των κακών στους τοίχους. Τέλος, για κάποιο ανεξήγητο λόγο, οι κακοί έχουν γεμίσει τα background graphics των πρώτων επιπέδων με βελάκια, τα οποία σας δείχνουν τη διαδρομή

που πρέπει να ακολουθήσετε, για να φτάσετε στους φυλακισμένους; σας συντρόφους. Πληροφορίες ότι κάποια από αυτά είναι παραπλανητικά ελέγχονται ως ανακριβείς, ενώ στο πέμπτο επίπεδο, τα βελάκια εξαφανίζονται εντελώς.

Μήπως όμως το "New Zealand Story" ανήκει στα παιχνίδια με υπέροχα γραφικά και απαισιο gameplay; Ευτυχώς, η απάντηση είναι όχι. Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ καλό. Αν τα γραφικά θα τραβήξουν την προσοχή σας, το



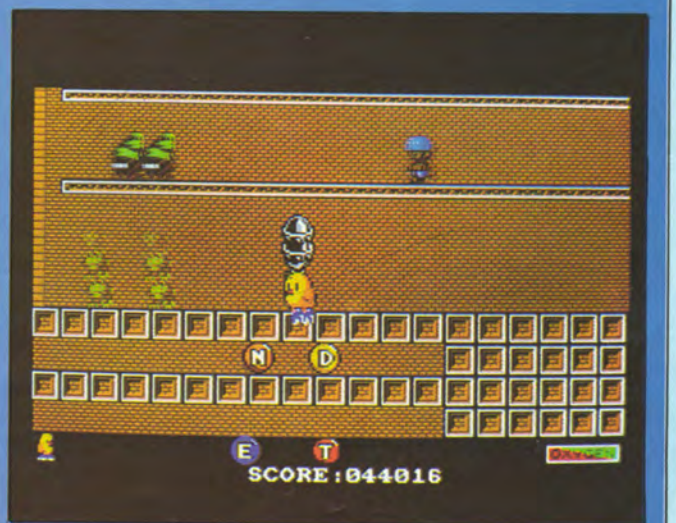
COIN - OP
CONVERSION

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Όπως έχουμε γράψει και πιο πάνω, η έκδοση για Amiga είναι ολόγεια με το coin-op. Τόσο τα γραφικά, όσο ο ήχος και το gameplay είναι πάρα πολύ καλά. Το scrolling της οθόνης είναι πολύ ομαλό, χωρίς κανένα πρόβλημα.

Τα εφέ είναι, όπως ίσως θα περιμένατε, καλύτερα από οποιαδήποτε άλλη έκδοση και είναι αυτά που δίνουν σ' αυτή την έκδοση ένα ελαφρό προβάδισμα, έναντι της έκδοσης για ST.

Το "New Zealand Story" είναι ένα από τα καλύτερα conversions που έχουν γίνει για το μηχάνημα και θα πρέπει να βρίσκεται στη συλλογή σας.



SPECIAL REVIEW

gameplay είναι αυτό που θα σας καθηλώσει πάνω στο joystick. Η δυσκολία του παιχνιδιού συναντιέται εκεί ακριβώς που πρέπει: εύκολα αρχίζετε, δύσκολα προχωράτε. Από τα παιχνίδια που σας κάνουν να θέλετε να παίξετε άλλο ένα, για να δείτε τι σας περιμένει λίγο πιο κάτω, ή για να βρείτε πως περνάτε κάποιο δύσκολο σημείο. Και πάλι μπράβο στην Ocean.

Τέλος, ο ήχος, δεν θα μπορούσε να υστερεί σ' ένα τέτοιο παιχνίδι. Πολλά εντυπωσιακά εφέ μέσα στο παιχνίδι, όπως οι εκρήξεις βομβών και τα χαρούμενα «τσιπ-τσιπ» του κίβι που κερδίζει την ελευθερία του όταν του ανοίγετε το κλουβί, καθώς επίσης και πολύ όμορφη μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία ταιριάζει στην ατμόσφαιρά του.

Κλείνοντας, θα πούμε για άλλη μια φορά ότι έχουμε εντυπωσιαστεί από το "New Zealand Story". Ένα

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI

Περιγράφοντας την έκδοση για Amiga, έχουμε ουσιαστικά περιγράψει και την έκδοση για ST.

Η μόνη εμφανής διαφορά της έκδοσης του Atari με αυτή της Amiga είναι στα ηχητικά εφέ, τα οποία είναι κατά τι φτωχότερα στον ST. Όσον αφορά τα γραφικά και το gameplay, αυτά βρίσκονται σε πολύ υψηλά επίπεδα και, όπως και στην Amiga, έτσι και εδώ, το conversion είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει στον ST και είναι ένα απαραίτητο κομμάτι στη συλλογή κάθε gamer.



από τα πιο παράξενα και πιο διασκεδαστικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Ευτυχώς κυκλοφορεί σε όλα τα formats (Ami-

ga, ST, Spectrum, Amstrad, Commodore) και, έτσι, μπορείτε όλοι να το προσθέσετε στη συλλογή σας. Γιατί πραγματικά αξίζει τον κόπο...



OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα



Σχολικά είδη με υπογραφή PIXEL

...περιμένουν τους φίλους του
PIXEL

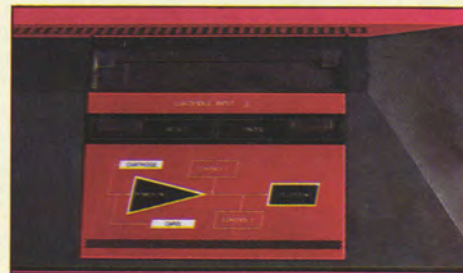
Σουλτάνη 17 (Κάθετος Στουρνάρα),
τηλ.: 3601.761

SEGA MASTER SYSTEM

Τώρα και στην Ελλάδα!



Συνεχής σύνδεση με κοινή τηλεόραση, χωρίς να αποσυνδέεται η κεραία



Ενσωματωμένος πίνακας λειτουργιών, με ενδεικτικά LED λειτουργίας και ξεχωριστά πλήκτρα για PAUSE και RESET



Υποδοχή για σύνδεση με έγχρωμο ή ασπρόμαυρο monitor



Δεύτερη υποδοχή για κάρτες παιχνιδιών (ROM cards) νέας τεχνολογίας

Υποδοχή για standard cartridges



Δύο υποδοχές για όλη τη σειρά χειριστηρίων και περιφερειακών της SEGA



Η Sega Master System έχει:

- * 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη
- * 256 έγχρωμα sprites!
- * 3 κανάλια ήχου + 1 κανάλι για ηχητικά εφέ
- * Δυνατότητα για μελλοντικές επεκτάσεις και σύνδεση πολλών παικτών ταυτόχρονα για multiplayer παιχνίδια
- * Πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως light gun, 3D glasses, διακόπτη γρήγορου fire κ.λπ.

Μερικά από τα παιχνίδια της Sega:

- Altered Beast
- Wonder Boy
- Shinobi
- R-Type
- Out Run
- Double Dragon
- Rambo III
- Space Harrier

**ΜΑΖΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ
ΔΩΡΟ ΤΟ HANG-ON!!**

OMNI SHOP Διάθεση:

Σουλτάνη 17 (κάθετος Στουρνάρα)
τηλ. 3601761

* SPECTRUM *

- 1 (1) ● **KARNOV**
(ELECTRIC DREAMS)
- 2 (3) † **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 3 (2) † **OPERATION WOLF**
(OCEAN)
- 4 (5) † **BASKET MASTER**
(DINAMIC - IMAGINE)
- 5 (4) † **ROBOCOP** (OCEAN)
- 6 (6) ● **SKWEEK** (LORICIELS)
- 7 (9) † **POWERPLAY**
(ARKANA)
- 8 (10) † **PACMANIA**
(GRANDSLAM)
- 9 (7) † **TARGET**
RENEGADE (IMAGINE)
- 10 (8) † **TETRIS** (MIRRORSOFT)

* ATARI ST/ AMIGA *

- 1 (-) * **KICK OFF** (ANCO)
- 2 (2) ● **CAPTAIN BLOOD**
(INFOGRAMES)
- 3 (1) † **HOSTAGES**
(INFOGRAMES)
- 4 (7) † **PURPLE**
SATURN DAY (EXXOS)
- 5 (6) † **LOMBARD RALLY**
(MANDARIN SOFTWARE)
- 6 (9) † **NIGHT HUNTER**
(UBI - SOFT)
- 7 (5) † **DEFENDER**
OF THE CROWN
(CINEMAWARE)
- 8 (-) * **SKWEEK** (LORICIELS)
- 9 (8) † **PACMANIA**
(GRANDSLAM)
- 10 (3) † **SUPER HANG - ON**
(ELECTRIC DREAMS)

Το μήνα αυτό, οι Amstrad users έκαναν ό,τι ήθελαν, γιατί είχαν στείλει τα περισσότερα κουπόνια. Περιμένετε τον άλλο μήνα, να καλύψετε τη διαφορά.

TOP GAMES 20 HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

- 1 (7) † **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
- 2 (1) † **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (3) ● **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 4 (2) † **OPERATION WOLF** (OCEAN)
- 5 (5) ● **CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
- 6 (10) † **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 7 (16) † **DRAGON NINJA** (IMAGINE)
- 8 (18) † **MATCH DAY 2** (OCEAN)
- 9 (11) † **TEST DRIVE** (ACCOLADE)
- 10 (6) † **TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)
- 11 (15) † **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 12 (4) † **RENEGADE** (IMAGINE)
- 13 (17) † **A 320** (LORICIELS)
- 14 (-) ● **SKWEEK** (LORICIELS)
- 15 (-) ● **KICK OFF** (ANCO)
- 16 (13) † **PACMANIA** (GRANDSLAM)
- 17 (20) † **LOMBARD RALLY** (MANDARIN)
- 18 (-) **DOUBLE DRAGON**
(MELBOURNE HOUSE)
- 19 (14) † **4x4 OFF ROAD RACING**
- 20 (12) † **SAVAGE** (FIREBIRD)



* COMMODORE *

- 1 (2) † **ROBOCOP** (OCEAN)
- 2 (1) † **OPERATION WOLF**
(OCEAN)
- 3 (4) † **D.T.'s OLYMPIC**
CHALLENGE (OCEAN)
- 4 (5) † **TEST DRIVE**
(ACCOLADE)
- 5 (-) * **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 6 (8) † **POWERPLAY**
(ARKANA)
- 7 (10) † **RENEGADE III**
(OCEAN/IMAGINE)
- 8 (6) † **PACLAND**
(GRANDSLAM)
- 9 (3) † **IKARI WARRIORS**
(ELITE)
- 10 (9) † **BATMAN** (OCEAN)

* AMSTRAD *

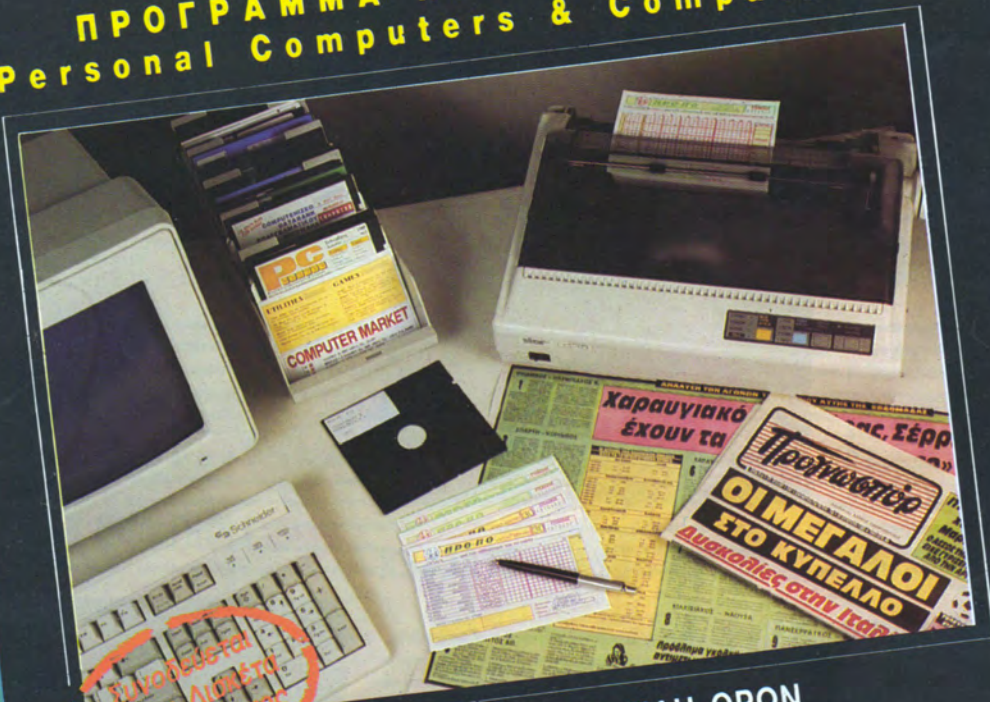
- 1 (4) † **TARGET**
RENEGADE (IMAGINE)
- 2 (1) † **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (2) † **OPERATION WOLF**
(OCEAN)
- 4 (5) † **MATCH DAY II**
(OCEAN)
- 5 (-) * **DRAGON NINJA**
(MELBOURNE HOUSE)
- 6 (6) ● **MATA HARI**
(LORICIELS)
- 7 (10) † **BASKET MASTER**
(DINAMIC - IMAGINE)
- 8 (-) * **BUBBLE BOBBLE**
(FIREBIRD)
- 9 (-) * **KARNOV**
(ELECTRIC DREAMS)
- 10 (8) † **A 320** (LORICIELS)

(●): Σταθερό (†): Άνοδος (↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
● Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

Δ. ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ - Λ. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ IBM
Personal Computers & Compatibles



Υποβοηθείται
από τη Διεύθυνση
Προγράμματος

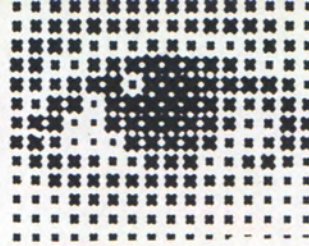
- 18 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΟΡΩΝ
- ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ
- ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΟΥ ΟΠΑΠ
- ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

 COMPRESS

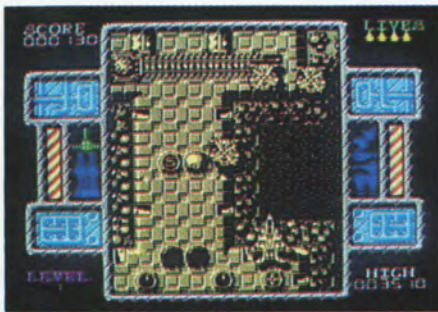
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΣΥΝΤΟΜΑ

ME MIA



MATIA

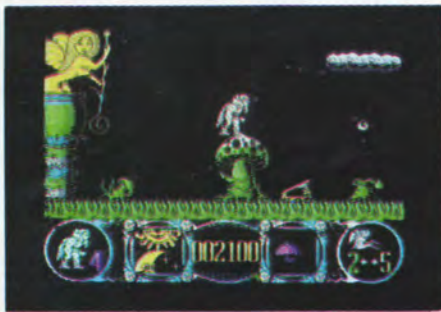


TOMCAT

Αλλο ένα κατακόρυφα scrolling shoot'em up, που όμως σας προσφέρει κάτι ξεχωριστό: δεν βλέπετε τις εχθρικές σφαίρες. Θα μπορούσε να θεωρηθεί πρόκληση για τον καλό παίκτη, αλλά είναι μάλλον κνευριστικό. Κρίμα, γιατί στους άλλους τομείς τα καταφέρνει αρκετά καλά...

Γραφικά	7.8
Ήχος	6.6
Ευκολία Χειρισμού	4.2
Γενικά	5.0

STORMLORD



Οδηγήστε τον ήρωά σας, ώστε να μαζέψει όλες τις μικρές νεράιδες και μετά να φύγει για την επόμενη πίστα. Όμορφο scrolling arcade-adventure από τη Hewson, το οποίο δυστυχώς περιέχει το στοιχείο του «θανάσιμου λάθους» (το λάθος δηλαδή που συνεπάγεται game over).

Γραφικά	8.8
Ήχος	8.6
Ευκολία Χειρισμού	8.5
Γενικά	8.6

BESTIAL

Το Bestial είναι ένα εξαιρετικά πρωτότυπο παιχνίδι, που συνίσταται στο: «μαζέψτε κάποια αντικείμενα - φτάστε στο μεγάλο κακό στο τέλος του level και σκοτώστε τον, ενώ ταυτόχρονα προσέξτε να μη σας σκοτώσουν». Αν και λίγο συνηθισμένο βέβαια, είναι καλά φτιαγμένο και θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας...

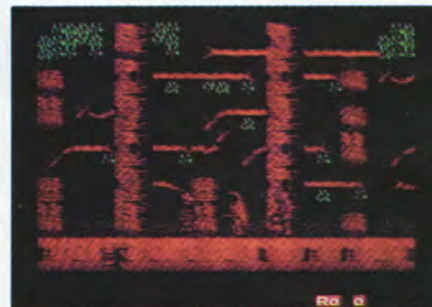
Γραφικά	6.9
Ήχος	7.3
Ευκολία Χειρισμού	7.4
Γενικά	7.2



DEATH STALKER

Μια διπλή έκπληξη από τους Code Masters. Πρώτον, ο τίτλος δεν έχει τη λέξη "Simulator". Δεύτερον, η ποιότητα του παιχνιδιού είναι πολύ κακή. Πρόκειται για ένα arcade-adventure με άσχημα γραφικά, εύκολους γρίφους και κακό gameplay.

Μείνετε αρκετά μακριά του.



Γραφικά	4.3
Ήχος	5.1
Ευκολία Χειρισμού	4.2
Γενικά	4.5

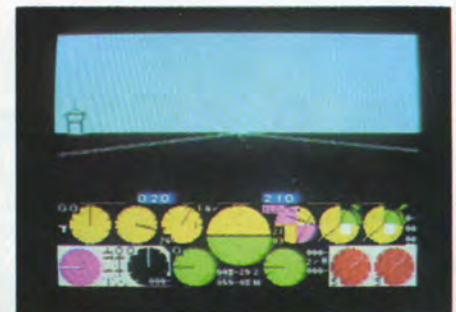


STAR FORCE

Ενας γνήσιος απόγονος του Lightforce: κατακόρυφα scrolling shoot'em up με γρήγορους εχθρούς, πολλά χρώματα και πολύ καλό gameplay. Οι φίλοι των shoot'em ups, και ειδικά όσοι αγάπησαν το Lightforce, θα το αγαπήσουν και αυτό.

Γραφικά	8.5
Ήχος	8.7
Ευκολία Χειρισμού	8.5
Γενικά	8.6

LIGHTNING SIMULATOR



Αλλο ένα flight simulation. Διαθέτει όλα τα κλασικά options, είναι όμως - θα λέγαμε - της «παλιάς γενιάς» και έτσι δεν θα μπορούσε να συναγωνιστεί τα «νέας γενιάς», π.χ. το Carrier Command, αν και έχει κάποια θετικά στοιχεία, όπως π.χ. το ότι σας δείχνει στιγμιότυπα της πτήσης, μετά την καταστροφή (όταν πέσετε). Μόνο για τους φανατικούς.

Γραφικά	5.0
Ήχος	6.2
Ευκολία Χειρισμού	5.2
Γενικά	5.5



Flxio
1024

F.M. Stereo

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ



TURBO BOAT

Η Firebird έχει επανειλημμένα αποδείξει ότι είναι ικανή για το καλύτερο και το χειρότερο. Η περίπτωση του Turbo boat κατατάσσεται εύκολα στη δεύτερη κατηγορία. Ένα απλό πέρα-δώθε με τη βάρκα, για συλλογή κιβωτίων, δεν είναι καθόλου ικανοποιητικό παιχνίδι.

Γραφικά	3.7
Ήχος	4.1
Ευκολία Χειρισμού	4.5
Γενικά	3.8



REPTONMANIA

Πάμε πάλι πίσω στον καιρό του Boulderdash. Το γνωστό παιχνίδι του BBC μεταφέρθηκε με αρκετή επιτυχία στους άλλους 8bit υπολογιστές. Τώρα, ποιός θα παίξει τέτοιου τύπου παιχνίδια το '89, αυτό είναι άλλη ιστορία... Αν πάντως έχετε νοσταλγικές τάσεις, τότε ίσως σας ενδιαφέρει...

Γραφικά	7.9
Ήχος	6.3
Ευκολία Χειρισμού	7.1
Γενικά	7.3

TASKFORCE

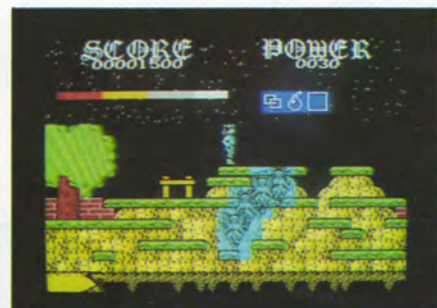
Ενα παιχνίδι που θυμίζει το Cybernoid σε λίγο πιο adventure στυλ. Αρκετή ποικιλία στα γραφικά, που είναι καλοσχεδιασμένα, καλός ήχος, αλλά χάνει κάπου στο gameplay. Υπάρχει και ένα sub-game, όπου πρέπει να λύσετε τη σπαζοκεφαλιά «πύργοι του Ανόϊ».

Γραφικά	7.9
Ήχος	7.5
Ευκολία Χειρισμού	7.0
Γενικά	7.4



SUPER DRAGON SLAYER

Δεύτερο απαράδεκτο πρόγραμμα από τους Code Masters γι' αυτό το μήνα. Απότομο scrolling, κακοσχεδιασμένα sprites και background graphics, μετριότατοι ήχοι και απαισίο gameplay. Δεν νομίζω ότι υπάρχει λόγος να πούμε τίποτε άλλο...



Γραφικά	3.1
Ήχος	3.5
Ευκολία Χειρισμού	3.2
Γενικά	3.0



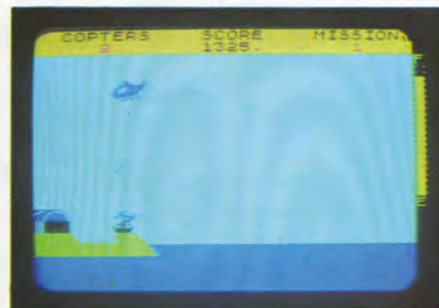
SUBWAY VIGILANTE

Βάλτε μια δόση γραφικά από το Renegade, λίγα sprites από το Vigilante και κάποιες κινήσεις από το Renegade III, και έχετε το Subway Vigilante. Θέμα πρωτοτυπίας, φυσικά, δεν τίθεται και, δυστυχώς, το gameplay δεν είναι ιδιαίτερα καλό...

Γραφικά	6.8
Ήχος	5.3
Ευκολία Χειρισμού	4.7
Γενικά	5.1

BLUE THUNDER

Και τελειώνουμε με το απαραίτητο re-release της στήλης. Οδηγήστε το ελικόπτερό σας πάνω από τη θάλασσα και άλλες περιοχές, αποφεύγοντας τα εχθρικά βλήματα και καταστρέφοντας τις εχθρικές εγκαταστάσεις. Σήμερα δείχνει πολύ απλό, αλλά παίζεται ακόμη...



Γραφικά	5.9
Ήχος	6.0
Ευκολία Χειρισμού	6.3
Γενικά	6.0

Κάθε

Κυριακή και 13;

Πολύ πιθανό!!! Αλλά μόνο με το **HITPACK 13 (v2.2)**. Το πρόγραμμα για **Amstrad 6128** από τον **ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ**

**ΣΥΝΕΤΡΙΨΕ
ΟΛΑ ΤΑ ΡΕΚΟΡ
ΦΘΗΝΙΑΣ
ΜΟΝΟ
7.000 ΔΡΧ.**



Δύο βιβλία και μια δισκέτα με το πρόγραμμα.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.
- Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.
- Παραγωγή σε 13 ομίλους.
- Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.
- Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.
- Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.
- Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.
- 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- 15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και

συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.

- Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).
- Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.
- Μέτρηση στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.
- Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.
- Εκτύπωση σε δελτίο.
- Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.
- Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.

Αν έχετε την αυθεντική δισκέτα V2.1 μπορείτε τώρα να την αλλάξετε με τη νέα δισκέτα V2.2 πληρώνοντας μόνο τη διαφορά.

Αγοράζοντας το HITPACK 13 βγαίνετε οπωσδήποτε κερδισμένος. Συμπληρώστε, λοιπόν, το ακόλουθο κουπόνι ή τηλεφωνήστε στο **(01) 9238.672-5** για παραγγελίες ή περισσότερες πληροφορίες.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΟΥ HITPACK 13

Προς: COMPUPRESS A.E., Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το HITPACK 13 (2 βιβλία + 1 δισκέτα). Στέλνω ταχυδρομική επιταγή No με το ποσό των 7.000 δρχ.

ΕΠΩΝΥΜΟ ΟΝΟΜΑ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΟΛΗ Τ.Κ. ΑΦΜ
ΤΗΛ.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ADVENTURE CULTURE

Τα πρώτα adventures που κυκλοφόρησαν είχαν σαν βάση του σεναρίου τους, αλλά και των γρίφων τους, την αναζήτηση ενός ή και περισσότερων θησαυρών. Στην πορεία, τα σεναρία τους εμπλουτίστηκαν με νέα στοιχεία όπως: αστυνομικές ιντρίγκες, διαστημικές περιπέτειες, ιστορίες τρόμου κ.ά. Οι περισσότερες όμως περιπέτειες εξακολουθούν να έχουν σαν βάση του σεναρίου τους το κυνήγι κάποιου θησαυρού και αυτό γιατί ίσως παραμένει ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά είδη της περιπέτειας. Τι μπορεί να προκύψει όμως, όταν μια εταιρία κατορθώσει να συνδυάσει την πλοκή ενός adventure μ' ένα πραγματικό, σύγχρονο κυνήγι για την αναζήτηση ενός δυσκοπότερου αξίας 5.000 αγγλικών λιρών; Εί, τότε έχουμε ένα περίφημο adventure, το Lancelot, και ένα πανέξυπνο διαγωνισμό με πολύ - πολύ μυστήριο και αναζήτηση.

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Η ιδέα του να συνοδεύεται η λύση ενός adventure με ένα χρηματικό έπαθλο δεν είναι καινούργια. Ουσιαστικά ξεκίνησε με το Pimania της Automata, η λύση του οποίου συνοδευόταν από μια απομίμηση του Golden Sundial of Pi αξίας 6.000 λιρών. Χρειάστηκαν να περάσουν τρία χρόνια, ώσπου δύο φίλες από το Yorkshire να κερδίσουν το έπαθλο. Ακολούθησε το 1982 η πρωτοεμφανιζόμενη Incentive Software με μια εξαιρετική τριλογία, τα Mountain of Ket, Temple of Vran, Final Mission. Το έπαθλο ήταν ένα video, αξίας τότε 500 λιρών, το οποίο κέρδισε ο Tom Frost, ανακηρυσσόμενος, ταυτόχρονα, ο adventurer της χρονιάς. Ο ίδιος λίγο αργότερα δημιούργησε την Tartan Software. Μετά ήρθε το εκπληκτικό έπαθλο των 25.000 αγγλικών λιρών (περίπου 7.500.000 δρχ.) που συνόδευσε το περιβόητο Eureka της Domark. Λίγο πριν εκπνεύσει το όριο των δεκαοχτώ μηνών, ένας δεκαπεντάχρονος, ο Matthew Woodely κατορθωσε να

λύσει το μυστήριο των περιβόητων γρίφων του και να κερδίσει το έπαθλο. Και ενώ τα πράγματα έδειχναν να έχουν ηρεμήσει, ήρθε η Level 9 σε συνεργασία με τη Lancelot, με ένα πανέξυπνο διαγωνισμό, ο οποίος είχε σαν έπαθλο μια απομίμηση του θρυλικού Αγίου δυσκοπότερου, αξίας 1.500.000 δρχ. περίπου. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά αυτό το διαγωνισμό.

Στο πρώτο μέρος και σε διάστημα 4 μηνών έγιναν τέσσερις μικροδιαγωνισμοί. Στη διάρκεια του καθενός έπαιρνε κάποιος τηλεφωνο την εταιρία, η οποία σου έδινε μια ένδειξη για το τι περίπου έπρεπε να ψάξεις. Οι τέσσερις αυτές ενδείξεις είχαν σχέση με τις λέξεις που εμφανίζονται με κεφαλαία γράμματα στην εξέλιξη της περιπέτειας. Έπρεπε λοιπόν όχι μόνο να έχεις λύσει το adventure, αλλά και να έχεις εντοπίσει όλες τις λέξεις που υπήρχαν με κεφαλαία γράμματα. Όσοι κατορθώναν να λύσουν σωστά αυτούς τους τέσσερις συνεχόμενους μινι-διαγωνισμούς θα έπαιρναν μέρος στα τελικά.

Το πόσο δύσκολο ήταν αυτό το στάδιο φαίνεται από το γεγονός ότι μόνο 36 κατορθώσαν να απαντήσουν σωστά στους διαβολικούς πραγματικά γρίφους της εταιρίας. Στους 36 νικητές η εταιρία έδωσε μια λίστα από 19 ερωτήσεις - γρίφους. Καθένας γρίφος είχε σαν απάντηση μια λέξη. Αφού πρόσθετες την αξία των γραμμάτων της λέξης (A=1, B=2, C=3 κ.λπ.) έπαιρνες έναν αριθμό, οπωσδήποτε μικρότερο του εννιά. Η σωστή απάντηση των γρίφων προϋπέθετε άριστη γνώση του θρύλου του βασιλιά Αρθούρου, αλλά και των εκδόσεων του πρωτότυπου. Όλες οι σωστές απαντήσεις μαζί σχημάτιζαν έναν αριθμό, ο οποίος παρέπεμπε στο χάρτη της Αγγλίας! Νικητής ο John Sweeney που, αφού έλυσε σωστά τους 16 από τους 19 γρίφους, πήρε το νούμερο ST 6600x7. Βρισκόταν έξω από την απαραίτητη περιμετρο, αλλά διέθετε αρκετή φαντασία, ώστε να βρει ότι το νούμερο ST 660017 ανταποκρινόταν στο Dorset, όπου υπάρχει το Cerne Abbas Giant, τοπο-



Lancelot was in Uagon castle where he had spent the night, bedded on rough straw as befits one who would follow Our Lord. The drip of water echoed off the bare stone floor and walls. Lancelot could see an altar. Only the altar had been dressed with colour and richness.
What now?



had been dressed with colour and richness.
What now? help.
Please send the coupon to Level 9 Computing, PO Box 39, Weston-super-Mare, for a fine cluesheet.
What now? help.
Please send the coupon to Level 9 Computing, PO Box 39, Weston-super-Mare, for a fine cluesheet.
What now? lead

"LANCELOT"

ή τα όρια ανάμεσα στο μύθο και στην αναζήτηση ενός θησαυρού αξίας 1.500.000 χρ.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Level 9

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Spectrum 48K/+2/+3,
Commodore 64/128,
Amiga, Atari ST,
Mac, Mac+, Amstrad
targ/6128, IBM και
IBM συμβατά, BBC,
Apple II

Τύπος: graphic adventure

θεοία πλήρως ανταποκρινόμενη στα στοιχεία του διαγωνισμού. Έτσι κατόρθωσε μόνο μέσα σε μια εβδομάδα, όσο ακριβώς χρειάστηκε και ο Pete Austin να σχεδιάσει αυτό το διαγωνισμό, να εντοπίσει το σωστό μέρος και να κερδίσει το έπαθλο. Του αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια γιατί κατόρθωσε να λύσει τους πολύ δύσκολους γρίφους και ειδικά τον πιο κρίσιμο, το δεκατόενατο, ο οποίος απαιτούσε εκπληκτική γνώση του θρύλου του βασιλιά Αρθούρου. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά και την περιπέτειά μας, το Lancelot.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Lancelot είναι βασισμένο στο Le Morte D' Arthur του Sir Thomas Malory. Το βιβλίο εκδόθηκε αυτό το William Caxton το 1485. Αποτελείται από μια συγχώνευση των ιστοριών του Αρθούρου εκείνης της εποχής. Η περιπέτεια αρχικά ήταν σχεδιασμένη για να χωριστεί σε τρία μέρη. Στο πρώτο ο Lancelot πρέπει να βρει το δρόμο για το Camelot και να στεφθεί ιππότης του Αρθούρου. Στο δεύτερο πρέπει να συγκεντρώσει τους ιππότες της Στρογγυλής Τράπεζας και να γίνει ο καλύτερος ιππότης του βασιλείου. Το τρίτο μέρος αφορά την αναζήτηση του Αγίου Δισκοπότηρου μαζί με το γιό του Galahad, είκοσι περίπου χρόνια μετά το τέλος του δεύτερου μέρους. Τελικά, τα μέρη ένα και δύο ενώθηκαν σ' ένα, για την καλύτερη ροή της περιπέτειας.

Έτσι, σ' αυτό, ο Lancelot, αφού μονομαχήσει με το βασιλιά Αρθούρο, θα επισκεφθεί το Camelot. Εδώ θα ερωτευτεί τη βασίλισσα και θα της ορκιστεί αιώνια πίστη. Η αποστολή του

θα είναι να ελευθερώσει και να φέρει πίσω τους δεκαέξι ιππότες. Ο δέκατος έβδομος θα είναι ο γιός του Galahad, με μητέρα την πριγκίπισσα Elaine, η οποία κατόρθωσε να τον ξεγελάσει παριστάνοντάς του την αγαπημένη του βασίλισσα. Αφού κατορθώσει να φέρει όλους τους ιππότες πίσω θα πρέπει να ελευθερώσει τη βασίλισσά του από τα δεσμά του μισητού Meliagaunt, που κατόρθωσε να την απαγάγει. Το πρώτο μέρος της ιστορία τελειώνει, όταν η βασίλισσα τον προσκαλεί να περάσουν το βράδυ μαζί στα διαμερίσματά της. Εκεί θα γίνει αντιληπτός και θα πρέπει να ξεφύγει χωρίς να τον πιάσουν, ώστε να σώσει την τιμή της αγαπημένης του βασίλισσας. Το δεύτερο μέρος αναφέρεται στην προσπάθεια του Lancelot και του γιού του Galahad να βρουν το Άγιο Δισκοπότηρο. Είναι η εποχή που έχει σηματοδοτήσει από τις αλλαγές στα ήθη και στις θρησκευτικές πεποιθήσεις των Άγγλων. Πρώτα όμως, πρέπει να αποδείξει στον πολύ θρήσκο γιό του και τη δικιά του αφοσίωση στο Θεό. Μόνο τότε θα ξεκινήσουν μαζί για τη θρυλική αναζήτηση του Δισκοπότηρου, όσο και αν αυτό ουσιαστικά σημαίνει το τέλος της εποχής των ιπποτών της Στρογγυλής Τράπεζας. Η πρωτότυπη έκδοση της περιπέτειας συνοδεύεται από ένα χάρτη της περιοχής και από ένα πολύ όμορφο βιβλιαράκι δεκαεννιά σελίδων, με περιληψη του μύθου που τελειώνει με το θάνατο των πρωταγωνιστών της ιστορίας. Πρώτα του βασιλιά Αρθούρου, μετά της βασίλισσας Guenever και στο τέλος του ίδιου του Lancelot, που, μην αντέχοντας το χαμό της μεγάλης του αγάπης, ξεψύχησε μετά από έξι βδομάδες.

ΕΝΤΟΛΕΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Κατ' αρχήν έχουμε μια σειρά εντολών, που έχουν σχέση με το σύστημα που χρησιμοποιεί πια η Level 9 στις περιπέτειές της. Η εντολή WORDS μετατρέπει το adventure σε text, ενώ η εντολή PICTURES επαναφέρει τα γραφικά. Είναι η απάντηση της εταιρίας στη μόνιμη διαμάχη των πιστών του είδους, αφήνοντας στον καθένα να διαλέξει ό,τι είδος προτιμά. Η εντολή VERBOSE δίνει πλήρη περιγραφή της τοποθεσίας, ενώ η εντολή BRIEF αναφέρει μόνο το όνομα του κάθε μέρους. Οι εντολές EXITS ON και EXITS OFF εμφανίζουν ή όχι τις διευθύνσεις σε κάθε τοποθεσία. Σημειώστε πάντως ότι αν έχετε την επιλογή EXITS OFF, τυπώνοντας την εντολή EXITS, σου δίνει όλες τις πιθανές εξόδους, κάτι πολύ χρήσιμο. Φυσικά περιέχει τις εντολές SAVE ή RESTORE για να σώσεις σε κασέτα ή δισκέτα, ανάλογα με το τι κομπιούτερ έχεις. Η εταιρία, για να προστατεύσει τα προγράμματά της από την πειρατεία, όταν κάνει restore έχει βάλει έναν ερμηίτη να σε παραπέμπει στο βιβλιαράκι των οδηγιών. Αν δεν το έχεις, ξέχασε τη διαδικασία σωσίματος - φορτώματος. Έχει επίσης τις RAM SAVE και RAM RESTORE, που σώζουν και φορτώνουν από τη μνήμη, γεγονός πολύ χρήσιμο, καθώς και την περίφημη εντολή UNDO ή OOPS που σε μεταφέρει μια θέση πριν. Απαραίτητη εντολή, ιδίως όταν έχεις κάνει κάποιο σημαντικό λάθος. Η κίνηση στην περιπέτεια γίνεται με τις εντολές N, NE, E, SE, S, SW, W, NW, UP, DOWN και ACROSS. Υπάρχουν ό-



Sir Lancelot rode north and was outside a fine church with a tall, turreted tower and high arched windows of stained glass. From the neatly dressed stonework of the buttresses to the copper windvane atop the leaded roof, it spoke of great craftsmanship and dedication to the glory of its lord. Exits led south and inside. Lancelot could see a smiling preacher and a penniless cleric. Galahad entered from inside. The penniless cleric went inside.



Sir Lancelot rode east and was on an east-west woodland road in the middle of a dense forest. A profusion of bright flowers bejewelled the smooth green sward all around. A shaft of sunlight shone down in the middle of the clearing. Exits led east, west and inside. Lancelot could see a damsel, a penniless cleric and a resplendent pavilion. The damsel stepped forward and, raising her slender arms in welcome, invited him inside. The weary knight was there.

ADVENTURE

μως και οι πολύτιμες εντολές GO και RUN που σε πάνε σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία ή και σε ένα χαρακτήρα. π.χ. GO TO MERLIN ή RUN TO MERLIN. Η διαφορά τους είναι ότι η πρώτη σε οδηγεί βήμα - βήμα, ενώ η δεύτερη κατευθείαν. Επίσης υπάρχουν οι εντολές FIND και FOLLOW, π.χ. FIND CAMELOT ή FOLLOW GALAMAP, οι οποίες διευκολύνουν πάρα πολύ το χρήστη στην προσπάθειά του να ολοκληρώσει την περιπέτεια. Υπάρχει η δυνατότητα πολύπλοκων εντολών, όπως: GALAHAD, GO, SOUTH, GET SHIELD, OPEN TOMB, KILL FIEND, THEN FIND ME AND FOLLOW ME. Είναι πια γνωστό ότι η εταιρία βασίζει τους γρίφους της στη συνδυασμένη δράση διαφόρων χαρακτήρων, αφού φυσικά τους πεις τι να κάνουν. Η συνομιλία γίνεται με την εντολή: όνομα, δράση π.χ. KNIGHT, GO NORTH, BLOW HORN. Εδώ δίνεις την εντολή στον ιππότη που σ' ακολουθεί να πάει βόρεια, χωρίς εσένα, και να φυσήσει το κέρατο. Φυσικά χρησιμοποιεί τις εντολές GET ALL ή DROP EVERYTHING. Τέλος, σημειώστε ότι το πρόγραμμα κάνει μια σημαντική χρήση της εντολής WAIT, ιδίως όταν πρόκειται για συνδυασμό δράσης χαρακτήρων π.χ. σ' έναν από τους γρίφους είναι απαραίτητη η εντολή KNIGHT, WAIT FOR HORN THEN TURN WINCH. Ο ιππότης θα περιμένει μέχρι να ακούσει το σύνθημά σας και μόνο τότε θα γυρίσει το βίντσι. Ή KNIGHT, WAIT, EAST και μετά GET HARP. Αυτό σημαίνει ότι ο ιππότης θα περιμένει μια κίνηση (μέχρι να τυπωθεί η επόμενη εντολή) και μετά θα έχουμε την ταυτόχρονη δράση του, ενώ εσύ θα παίρνεις την άρπα, αυτός θα σπρώχνει τη βάρκα μακριά. Απαραίτητο γιατί μόνο έτσι ξεπερνάς το εμπόδιο της γοργόνας.

Το λεξιλόγιό του είναι πάρα πολύ πλούσιο και, με στοιχειώδεις γνώσεις της αγγλικής, δεν

πρέπει να συναντήσετε κανένα σημαντικό εμπόδιο. Σημειώστε το γεγονός ότι το πρόγραμμά σας ενημερώνει ποιά λέξη δεν καταλαβαίνει, αν αυτό συμβεί. Παρόλα αυτά, ας δούμε ένα μικρό δείγμα από το λεξιλόγιό του: ATTACK, KILL, SLEEP, READ, YES, NO, FOLLOW, FIND, GO, RUN, CLIMB, FREE, THROW, BLOW, GET, DROP, CLOSE, OPEN, WAIT, CUT, ENTER, EMPTY, PUT, LIGHT, PUSH, BREAK, PULL, STAND, TURN, WEAR, KISS, HIT, PRAY, MAKE, LOOK, FILL, EMPTY κ.λπ. Σημειώστε ότι χρειάζεται σωστή χρήση των λέξεων π.χ. STAND ON CAGE ή PUT COALS ON SAILS, ή τέλος PUT SACK UNDER GIANT HEAD.

Τα γραφικά της περιπέτειας έχει επιμεληθεί η τετράδα Joan Lamb, Neil Scrimgeair, Dicken Peeke και Nusarath Jahan. Έχουν κάνει μια συμπαθητική δουλειά, καλύτερη οπωσδήποτε από τον Knight Orc, αλλά όχι στο επίπεδο του Ingridis Back. Πάντως περιέχει μερικά πολύ αξιόλογα γραφικά. Σημειώστε τη στροφή της εταιρίας στην προτίμησή της σε μη digitized γραφικά, όπως π.χ. κάνει η Magnetic Scrolls, αλλά και όπως έκανε και η ίδια στην αρχή. Τώρα υποστηρίζει τα λεγόμενα hand drawn γραφικά και έχει προσλάβει ειδικούς γι' αυτήν τη δουλειά. Τέλος, σημειώστε το «μαγικό ραβδί» που εμφανίζεται στην οθόνη και το οποίο επιτρέπει να έρχονται τα γραφικά σ' όποιο σημείο θέλεις, με μια απλή τοποθέτηση του ραβδιού στο ύψος αυτό και με το αντίστοιχο πάτημα του αριστερού πλήκτρου του mouse.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Εδώ η Level 9 είναι στο στοιχείο της και στο σημείο αυτό είναι που ξεχωρίζει, κατά τη γνώμη μου, απ' όλες τις άλλες εταιρίες που παράγουν adventures. Το να μεταφέρει κάποιος την ατμόσφαιρα ενός θρυλικού έργου στους κομπιούτερς, έστω και αν πρόκειται για adventure, κάθε άλλο παρά εύκολη υπόθεση είναι. Η εταιρία προσπάθησε, ένα χρόνο περίπου το ετοιμάζε,

και τελικά όχι απλώς τα κατάφερε αλλά τα κατάφερε θαυμάσια. Φυσικά πρέπει να παίξετε το Lancelot για να μπορέσετε να εκτιμήσετε τη δουλειά αυτή της εταιρίας. Ας δούμε ένα παράδειγμα: Όταν φτάσεις στο Camelot ή επισκεφθείς το βασιλιά Αρθούρο διαβάζεις: «Η βασίλισσα Guenever ίσωσε τις ζάρες που έκανε το φόρεμά της. Ο βασιλιάς Αρθούρος έχρησε ιππότη το Lancelot και τον διέταξε να μείνει για να δειπνήσουν μαζί. Καθώς κάθησαν στο τραπέζι και άρχισαν να πίνουν, ο Lancelot έριξε μια κλεφτή ματιά στη βασίλισσα. Αληθινά, σκέφθηκε, είναι μια πανέμορφη και μεγαλοπρεπή γυναίκα. Και καθώς οι ώρες κυλούσαν, συνηθειοποιούσε ότι όλο και πιο πολύ την ερωτεύοταν. Κατά στιγμές, οι ματιές τους συναντιόνταν και η βασίλισσα αμέσως τραβούσε το βλέμμα της, όπως ταίριαζε σε μια πραγματική κυρία. Τελικά, με την ψυχή στο στόμα, της ζήτησε την τιμή να τον κάνει υπασπιστή της. Όπως φοβόταν, αυτή αρνήθηκε, με την αιτιολογία ότι δεν μπορούσε να έχει έναν πρωτάρη για υπασπιστή. Για μια στιγμή, ο Lancelot φοβήθηκε ότι θα απέρριπτε την πρότασή του ολοκληρωτικά. Τότε ακριβώς, η βασίλισσα του χαμογέλασε με σημασία και τον πρόσταξε να γυρίσει σ' αυτήν, όταν αποδείξει ότι είναι τόσο ικανός ώστε να αξίζει την τιμή αυτής της θέσης. Ο Lancelot, γεμάτος υπερηφάνεια και χαρά, ορκίστηκε ότι δεν θα αποτύγχανε και ότι θα πήγαινε στην Logris χωρίς καθυστέρηση, για να τιμήσει τη βασίλισσα με γενναίες πράξεις και μάχες ιπποτικά κερδισμένες». Αν σε κάτι προσωπικά ξεχωρίζει και θαυμάζω τη Level 9 είναι γιατί οι περιπέτειές της επιτυγχάνουν μια σύνθεση ατμόσφαιρας - δράσης κυριολεκτικά αψεγάδιαστη. Η δράση της περιπέτειας φυσικά ακολουθεί πιστά το πρωτότυπο βιβλίο του Malory. Ξεκινώντας, κονταρομαχίες με το βασιλιά Αρθούρο και αποδέχεται την πρότασή του να επισκεφθείς στο Camelot. Αφού κοιμηθείς στον Merlin του μάγου, που θα σε βοηθήσει όποτε χρειαστεί, την άλλη μέρα πρωί-πρωί πας στο Camelot. Και τώρα ξεκινά η μεγάλη περιπέτεια σου. Πρέπει να γλυτώσεις τη Lyonesse από το



> 00
Sir Lancelot rode southwest and was at a fork in the road, marked by a great stone cross. A rough and narrow track led southeast through a thorn thicket, while to the northeast lay a wide road, that ran smooth into the distance. Exits led northeast, southeast and west. Lancelot could see Galahad, a penniless cleric, a bejewelled crown and a stone cross. Galahad rode northeast. Some pious priests entered from the southeast.
(More)



> 50
Sir Lancelot rode southeast and was on a thorny track leading south through a dense growth of brier and bramble. Exits led south and northwest. Lancelot could see a thorn thicket. Long, sharp thorns clawed at Lancelot's cloak, slowing his passage, and Lancelot pressed his horse hard to one side to allow a woodman to pass with a heavy bundle of sticks. The peasant sweated under their weight and under the sun that beat on his back.
(More)

Phelot και να ελευθερώσεις τον πρώτο ιππότη, το Red Knight. Μετά πρέπει να πολεμήσεις τους τρομερούς ιππότες, αν θέλεις να γλυτώσεις τον Meliot από την κατάρα μιας μάγισσας! Ύστερα να βρεις το κάστρο Chariot και να ελευθερώσεις τον Camain από τις φυλακές του.

Μετά, αφού κλέψεις την άρπα από τη γοργόνα, να ελευθερώσεις την πριγκίπισσα Ebaine. Εδώ, αφού πολεμήσεις το μοχθηρό ιππότη, θα γεννηθεί και ο γιος σου Galahad, αφού η πριγκίπισσα σε ξεγελάσει μεταμορφωμένη στη βασιλίσσά σου. Να σκοτώσεις το γίγαντα που φυλάει τον Bord de Gannis, να πολεμήσεις τον περιβόητο Turquin και, αποφεύγοντας τις παγίδες του κάστρου του αλλά και τους φρουρούς του, να ελευθερώσεις τους εννιά ιππότες που είναι αιχμάλωτοι στις φυλακές του. Μετά, να σκοτώσεις το σχεδόν αόρατο Garlon και να βρεις το κάστρο του Pellam. Φυσικά, έχεις να πολεμήσεις ακόμη σκληρά, μέχρι να μαζέψεις όλους τους ιππότες και να γίνεις ο υπασπιστής της βασιλίσσας. Και τότε πρέπει να σκοτώσεις το φοβερό Melliagaunt, ο οποίος κατόρθωσε να την απαγάγει. Στο δεύτερο μέρος, μόνο αφού αποδείξεις στο γιο σου Galahad την πίστη σου στο Θεό, θα τον πείσεις να έρθει μαζί σου για να ψάξετε για το Άγιο Δισκοκόπητρο. Μη νομιζετε, ότι είναι εύκολο, γιατί θα χρειαστείτε πραγματική πίστη, θάρρος και εξυπνάδα για να το κατορθώσετε.

Ας δούμε όμως και μερικούς γρίφους του. Πώς να κόψεις τα briars; **KNIGHT, WAIT, CUT BRIARS, CUT BRIARS** και μετά **CUT BRIARS, CUT BRIARS**. Μόνο έτσι, και οι δύο μαζί θα τα κόψετε. Πώς να σκοτώσεις τον Garlon; Στο μέρος του, **CLOSE SHUTTERS**, στα σκοτεινά παλεύετε με ίσους όρους, **KILL GARLON**, ώπου να το κατορθώσεις, **OPEN SHUTTERS**. Πώς να ελευθερώσεις τους εννιά ιππότες από τη φυλακή του Turquin. Έξω από το κάστρο του **KILL TURQUIN** και μόλις πληγωμένος μπει μέσα, **IN**, έχοντας τον Gawain και τον Red Knight μαζί σου. Εδώ, **GAWAIN, WAIT, IN, BREAK CROSSBOW, WAIT** και αμέσως **STAND ON PLANKS, WAIT**. Τώρα **N, NO, N, N**. Εδώ τύπωσε **KNIGHT, WAIT FOR HORN THEN TURN WINCH**. Τώρα **PULL LEVER** και **STAND ON CAGE**. Αμέσως **TURN WINCH**. Κάτω ζήτησε διαδοχικά και από τους εννιά ιππότες να σε ακολουθήσουν π.χ. **LIONEL, FOLLOW ME** κ.λπ. Αφού το πράξουν και οι εννιά, τότε **BLOW HORN**. Τώρα από πάνω ο Red Knight θα γυρίσει τον τροχό και θα ανεβείτε όλοι πάνω. Πώς θα δραπετεύσεις από τη φυλακή του κάστρου Chariot; Τύπωσε **WAIT FOR MORGAN, WAIT, GET WINE, WAIT, NO, WAIT FOR MAIDEN, GIVE WINE TO MAIDEN, W**. Τώρα πήγαινε βόρεια για να βρεις τον Gawain. Ας δούμε όμως και τον πιο δύσκολο γρίφο του adventure, στο τέλος του 2ου μέρους. Έχοντας γεμίσει το cup με νερό

και το chalice με άμμο, τύπωσε: **CIVE CUP TO BORDS. GIVE CHALICE TO PERCIVAL. GIVE HORN TO GALAHAD. BORS. WAIT 3, THROW CUP (to fire spirit). PERCIVAL, WAIT 2, THROW CHALICE (to water spirit). GALAHAD, WAIT, BLOW HORN (to sand spirit). GET KEY**. Με την ταυτόχρονη τώρα κίνηση και των τεσσάρων σας, κατορθώνεις να πάρεις το κλειδί, αφού εξοτιώσεις σταδιακά τα fire, water και sand spirit. Τώρα απλά **UNLOCK DOOR** και πήγαινε **EAST** ώπου να φτάσεις στο δωμάτιο με το **HOLY GRAIL**.

Προσωπικά εκτιμώ το Lancelot σαν το πιο «πραγματικό» adventure που έπαιξα στον Atari τον τελευταίο χρόνο. Με ξαναγύρισε στις παλιές καλές ημέρες των adventures που σιγά-σιγά, κοντεύουν να ξεχαστούν. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ	:8
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	:10
ΠΛΟΚΗ	:10
ΓΡΙΦΟΙ	:10

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στο forest road. **EAST, ATTACK KNIGHT, YES, (+20)**. Είναι ο βασιλιάς Αρθούρος και σου λέει να τον επισκεφθείς την άλλη μέρα το πρωί. **EAST, EAST, EAST, EAST, (+10), EAST, NORTH, NORTH, WEST, WEST, WEST, IN, UP, (+10)**. Συναντάς το Merlin. **MERLIN, HELLO**. Τώρα **NORTH, SLEEP**. Πρέπει να κοιμηθείς εδώ και όχι στο News που σου έχει προτείνει ο Sir Kay. Την άλλη μέρα το πρωί, **SOUTH, EAST (+10), READ BOOK (+20)**. Επανελάβε το δέκα φορές, ώπου να μάθεις μια σειρά από χρήσιμες πληροφορίες για το μελλοντικό δύσκολο έργο σου. Τώρα **WEST, DOWN, OUT, EAST, EAST, EAST, EAST, SOUTH, SOUTH, EAST**. Τώρα οι πόρτες έχουν ανοίξει, οπότε **NORTH (+10)**. Βλέπεις το βασιλιά Αρθούρο και τη βασίλισσα Guenever. **ARTHUR, HELLO**. Τύπωσε **WAIT** μέχρι η βασίλισσα να σου πει πως μπορείς να γίνεις υπασπιστής της. **SOUTH, SOUTH, WEST, NORTH, NORTH, NORTH**. Συναντάς την Damosel Maledisant, η οποία θα καταγράφει τα κατορθώματά σου, ώστε στο τέλος να δώσει αναφορά στη βασίλισσα. **DAMOSEL, HELLO**. Σου λέει για την πρώτη σου αποστολή. **NORTH, WEST, WEST, WEST, WEST, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH**. Η Lyonesse σου ζητά να της φέρεις το γεράκι της. **CLIMB UP, FREE HAWK (+20), DOWN, DOWN**. Όταν φτάσεις κάτω ο Sir Phelot σου επιτίθεται. **GET DEAD WOOD, THROW WOOD TO PHELOT**. Τώρα πια **NORTH, NORTH**, βλέπεις τον Black Knight, **KILL KNIGHT** και όταν σου ζητήσει **YES, NORTH, (+10)**, βλέπεις τον Green Knight, **KILL KNIGHT** και όταν σου ζητήσει **YES, NORTH, GET HORN, BLOW HORN (+20)**, η γέφυρα πέφτει, **IN**. Εδώ

“LANCELOT”

KNIGHT, FOLLOW ME. Θα είναι ο πιο πιστός σύμβουλος στην αποστολή σου. Τώρα **OUT, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST**. Τώρα, οπότε συναντήσεις τον brachet, τύπωσε **FOLLOW BRACHET**. (η διαδρομή που θα κάνεις από το overgrown road είναι **N, E, S, E**, τη γέφυρα και in στο σπίτι του sir Meliot). Εδώ ο Sir Meliot σου ζητά ένα cloth για να γιατρευτεί **OUT, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, SOUTH, GET CLOTH**. Αγνόησε τους ιππότες, **SOUTH, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, IN (+40)**. Κουβαλώντας το cloth ο Sir Meliot γιατρεύεται. Τώρα **OUT, WEST, WEST, NORTH, WEST, SOUTH, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST**. Εδώ. **KNIGHT, WAIT, CUT BRIARDS, CUT BRIARDS** και αμέσως **CUT BRIARDS, CUT BRIARDS**. Αφού τα κόψετε **NORTH**. Τώρα αγνόησε τις προσφορές τους και περίμενε μέχρι να αιχμαλωτισθείς. Στη φυλακή (+10) τύπωσε: **WAIT FOR MORGAN, WAIT, GET WINE, WAIT, NO, WAIT FOR MAIDEN, GIVE WINE TO MAIDEN**. Πάση θυσία δεν πρέπει να το πεις εσύ. Τώρα **WEST, NORTH (+20), GAWAIN, FOLLOW ME**. Τώρα **SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST, EAST, EAST**. Βλέπεις τη βάρκα. Μόλις μπει μέσα, **SOUTH, SOUTH, EAST**. Εδώ είναι η γοργόνα. **KNIGHT, WAIT, EAST** και αμέσως **GET HARP**. Τώρα πια **EAST, EAST, IN, UP**. Ελευθερώνεις την Elaine. Μην τυπώσεις follow Elaine, όπως σου ζητά, γιατί είναι αδιέξοδο, αλλά **DOWN, OUT, EAST, IN**. Ελευθερώνοντας την Elaine μπαίνεις στο κάστρο, **UP, SOUTH (+10), SLEEP (+10), SLEEP, CLOSE PANEL, CLOSE PANEL, CLOSE PANEL**. Μόνο τώρα που είναι κλειστό μπορείς να σκοτώσεις τον ιππότη, **KILL KNIGHT**, ώπου να το κατορθώσεις, **SLEEP, WAIT, WAIT, WAIT, SLEEP, SLEEP**. Όταν ξυπνήσεις **GET PILLOW, NORTH**. Εδώ η Elaine σε παγιδεύει και κάνει μαζί της ένα παιδί, τον Galahad (+40). Τώρα είσαι έξω από το κάστρο. **WEST, WEST** στη βάρκα. Τώρα **NORTH, NORTH, UP (+10), IN**. Βλέπεις το γίγαντα. **GIVE PILLOW TO KNIGHT**. Αμέσως **KNIGHT, WAIT, PUT PILLOW UNDER GIANT HEAD** και τώρα **GET SACK**. Μόνο έτσι θα πάρεις το σάκο και δεν θα ζητήσει ο γίγαντας. **LOOK IN SACK, THROW RELIC TO GIANT**. Τα κατάφερες. Για να ανοίξεις την πόρτα **KNIGHT, WAIT, OPEN, DOOR** και αμέσως **OPEN DOOR (+20), EAST**. Βλέπεις τον Bord de Ganis. Τώρα πια πρέπει να γυρίσεις πίσω. **WEST, OUT, DOWN**, στη βάρκα, **WEST, WEST, WEST, WEST, WEST**, στο overgrown road. **WEST, SOUTH, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH**. Είσαι έξω από το κάστρο του Turquin. Αυτός είναι εδώ και σε απειλεί. Μέχρι εδώ το σκορ σου είναι **300/1.000**. Η συνέχεια επί της οθόνης...

ADVENTURE S.O.S.

του Αντρεα Τσουρινακη

Ίσως έχει γίνει βαρετό να επαναλαμβάνουμε ότι πρέπει στα γράμματά σας να γράψετε ολόκληρη τη διεύθυνσή σας. Αλλά δεν φτάνει μόνο αυτό: πρέπει να τη γράψετε και σωστά. Αυτή τη φορά έχουμε δύο «ορφανά» γράμματα. Το πρώτο, σε ροζ επιστολόχαρτο και χωρίς όνομα αποστολέα, ρωτά για το *PQ II*, τι πρέπει να κάνει μετά την αστυνομιά. Το δεύτερο, από το **Φλωράκη Ηλία**, ρωτά για τα *PQ I* και *Larry I*, αλλά η διεύθυνσή του πρέπει να ήταν γραμμένη λάθος, γιατί το γράμμα-απάντηση που του στείλαμε γύρισε πίσω με την ένδειξη ΑΓΝΩΣΤΟΣ. Ας μας ξαναγράψουν λοιπόν, για να τους απαντήσουμε. Πριν όμως προχωρήσουμε, μερικά ακόμη για το *Larry II*. Η λύση που δημοσιεύτηκε στο τεύχος 56 του Ιούνη, μαζί με το **CRAWL UNDER BUSH (+6)** στις μέλισσες, δίνει 496/500. Άλλος ένας πόντος; Στην αρχή-αρχή, πηγαίνετε βόρεια και δεξιά. Εδώ, μόλις περάσει το αεροπλάνο **LOOK MAN (+1/497)**. Τον τελευταίο πόντο τον επισήμανε ο **Παπαδόπουλος Μάρκος**.

Όποιοι τώρα μπορείτε να βρείτε κάποιον από τους τρεις υπόλοιπους πόντους, γράψτε μας.

Στα γράμματά σας τώρα: Ο **Ιωάννης Σουρτζιώτης** ρωτά για το *"DEJA VU II"*, πώς κερδίζεις στο καζίνο. Στα ρούχα σου βρίσκεις ένα δεκαδολάριο και ένα faded clipping. Πήγαινε και **OPERATE \$10 BILL ON CASHIER**. Πάρε τα δύο chips. Πήγαινε τώρα στους dealers και **OPERATE FADED CLIPPING ON DEALER**. Ένας απ' όλους θα σε αναγνωρίσει και θα σε αφήσει να κερδίσεις. Τώρα προσεκτικά, χρησιμοποιώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse και το πλήκτρο shift μετέφερε και τα δύο chips με μια κίνηση στο τραπέζι. Αν το άθροισμα των χαρτιών σου είναι κοντά στο 21 (18, 19, 20), τότε **HIT TABLE**. Αν το άθροισμά είναι μικρό (6 ή 10),

τότε **HIT SELF** και θα σου δώσει και άλλη κάρτα. Έτσι, θα κερδίζεις συνέχεια μέχρι να έχεις περίπου 16 chips. Όταν έρθει ο αντικαταστάτης του, χρησιμοποιώντας πάλι την shift-click μεθοδο, πάρε τα όλα στο inventory σου με μια κίνηση. Τώρα πήγαινε, άλλαξε τα και θα έχεις, συνήθως, 80 δολάρια.

Ο **Βουλγαριδής Γιώργος** ρωτά για το *"JINXTER"*, ποιά σκάλα πρέπει να πάρει και πώς, πριν μπει στο μαγαζί του ρολογά. Οι σωστές εντολές είναι **SIT ON UNICORN AND CAST DOOFERONIT, GET SADDLE, NE, OPEN DOOR, NE, POST SADDLE TO STATION, GIVE TWO FERG COIN TO POSTMISTRESS, OPEN DOOR, SW, SW, SIT ON FIRE ENGINE, CAST DOOFER ON FIRE ENGINE, SIT ON DRAGON AND CAST DOOFER ON IT, SIT ON WALRUS AND CAST DOOFER ON IT, SIT ON PELICAN AND CAST DOOFER ON IT**. Τώρα, κρατώντας μόνο τα ash, candle, match box, one ferg coin, baking tin, tap shoes, harmonica και τα charms **GET LADDER**.



Ο ίδιος ρωτά στο *"DRACULA"* στο part II, τι πρέπει να κάνει μέσα στην άμαξα για να μην πεθαινει από κρύο. Από την αρχή **LOOK AROUND, LOOK WOMAN, LOOK EYES, CLOSE EYES** και σου δίνει ένα σταυρό **WAIT** και όταν έρθει η άμαξα **YES, WEAR CROSS, BOARD COACH, LOOK AROUND, LIFT SEAT, LOOK HOLD, REMOVE CROSS, INSERT CROSS, TURN CROSS, OPEN DOOR, LOOK HOLD...**

Τέλος, ο ίδιος πάλι ρωτά στο *"LORDS OF THE RINGS"* πώς μπορεί να σκοτώσει τον Green Knight. Στη διαδρομή για το μοναστήρι πάρε μαζί σου μόνο το Sam και μπόλικο φαγητό. Από τη λίμνη **W, W, S, SW, S, E, NE, SW, SAY TO MAN "GOSE", W, S**. Ο καλόγερος σου λέει τι πρέπει να κάνεις, **N, W, N, W**. Τώρα φάε μέχρι να είσαι δυνατός, **S, ATTACK KNIGHT** μέχρι να τον νικήσεις. Αν χρειαστεί κατά

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ...

SPACE QUEST I

Το σκάφος έχει καταληφθεί από επιδρομείς. Πρέπει να δραπετεύσεις. Προχώρα αριστερά, ξανά αριστερά και γύρνα αμέσως πίσω. Στο δωμάτιο θα εμφανιστεί ένας τραυματισμένος. **LOOK MAN (astral body) +2. LOOK SCREEN, ASTRAL BODY, GET CARTRIDGE +5**. Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά **SEARCH BODY, GET KEYCARD +1**. Δεξιά μέσα στο ασανσέρ βγες, δεξιά, μέσα στο ασανσέρ, βγες και αριστερά μέχρι την οθόνη. **LOOK CONSOLE, PUSH OPEN BAY**

DOOR +2, δεξιά, στο ασανσέρ **INSERT KEYCARD +2**, μπες. Στα closets, **PUSH RIGHT BUTTON, PUSH LEFT BUTTON, GET GADGET +2, GET SUIT +2**. Στην κονσόλα **PRESS AIR-LOCK**. Γρήγορα στην πόρτα που άνοιξε και στη νέα κονσόλα **PRESS PLATFORM +1**. Τώρα από τα αριστερά **ENTER POD, CLOSE DOOR, FASTEN SEATBELT, PUSH POWER, PUSH AUTONAV +2, PULL THROTTLE**. Διέφυγες +15. Στον πλανήτη Kerona **REMOVE SEATBELT, GET KIT +2, EXAMINE KIT, LEA-**

VE POD. Από μπροστά **GET GLASS +3. ΣΩΣΕ**. Προχώρα δεξιά και μόλις δεις το μονοπάτι ανέβα το. Ακολούθησέ το ως την άκρη και κατέβα με το άγνωστο ασανσέρ στους όρθιους βράχους +2. Κάτω, **GET ROCK**, δεξιά, πέραν τη σχάρα κολλητός στον τοίχο και **PUT ROCK IN GEYSER +4**. Μπες στην πόρτα, βόρεια και αριστερά. Στις ακτίνες **USE GLASS +5**. Ανέβα το μονοπάτι και πριν τις σταγόνες **ΣΩΣΕ**. Πέραν τις +3 και **TURN DIAL** στο gadget. Η οπασία σου ζητά να σκοτώσεις το θηρίο **O-RAT**. Γύρνα πίσω. Στην πέτρινη γέφυρα τύπωσε **PUSH ROCK** και όταν η αράχνη είναι ακριβώς από κάτω, πάτα το return key. Όταν τη σκοτώσεις +5. Κατέβα το μονοπάτι, βόρεια και μπες στη σπηλιά δεξιά. Τρέξε αμέσως πίσω από τους βράχους στο νότιο

Η περίοδος των διακοπών τέλειωσε. Την ξεγνοιασιά της θάλασσας και του βουνού έρχεται τώρα να αντικαταστήσει η εργασία, το πανεπιστήμιο, το σχολείο. Το φθινόπωρο, όσο υπάρχει, είναι δύσκολος καιρός. Εμείς, όλοι εδώ, στις επάλξεις μας, για να σας βοηθήσουμε απαντώντας στα γράμματά σας. Η στήλη, συνεχίζοντας την υπόσχεσή της, παρουσιάζει αυτό το μήνα τη λύση του **SPACE QUEST I**.

τη διάρκεια της μονομαχίας, φάε ξανά. **GET MEDALLION** και πήγαινε εκεί που είναι ο Sam.

Ο **Αντώνης Μαρούγκας** ρωτά για το **"ROBO-CITY"** τι πρέπει να κάνει για να βγει από το διαστημόπλοιο. Έχουμε λοιπόν, **GET MIRROR, GET PILLOW, UP, GO CLOSET, EXAMINE SPACESUIT, GET SPACESUIT, GET KNIFE, EXAMINE PILLOW, CUT PILLOW, GET CASH, DROP KNIFE, W, N, TUNE RADIO, PULL LEVER, E, OPEN LOCKER, GET KEYS, GET CARD, W, W, UNLOCK PANEL, GET CONTAINER OF GREASE, E, GREASE LEVER, PULL LEVER, PRESS SWITCH, GET CAN, N, WEAR SUIT, EXAMINE OXYGEN DIAL, OPEN HATCH, GO HATCH...**

Ο **Γιώργος Τζαμαλής** ρωτά 08στο **"INGRID'S BACK"** πώς μπορεί να παγιδέψει τον Gormless στο δεύτερο μέρος. Αφού παγιδέψεις τους Ambul και Doldrum, τύπωσε. **RUN TO SOGGY-BOTTOM AND GET ALL, RUN TO TRAPDOOR AND OPEN IT, WAIT FOR GORMLESS, PUSH GORMLESS, CLOSE TRAPDOOR, PUT SACK ON TRAPDOOR.**



Στο ίδιο adventure, αλλά για το 1ο μέρος, ο **Γιάννης Καραγκούνης** ρωτά πώς παίρνει τις υπογραφές των Mrs Tackhammer, Seamus, Isfrunt. Δοκίμασε **FIND ISFRUNT LOOK, KNOCK ON DOOR. SE. NE. KNOCK ON DOOR. KNOCK ON DOOR. RUN TO HIGHT-STREET. FIND ISFRUNT. FLOPSY, WAIT 5. SE. NE. KNOCK ON DOOR.** Μετά **FIND MRS TACKHAMMER. E. GET LADDER. W. DROP LADDER. UP. OF-**

FER PETITION TO MRS TACKHAMMER. OPEN WARDROBE. OFFER PETITION TO SEAMUS.

Ο **Μίλτος Παγκουρέλης** ρωτά στο **"GNOME RANGER"** πώς μπορεί να πάρει το bridle που είναι κάτω από το βράχο. Υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πιο εύκολος, **DROP ALL. LIFT ROCK, GET BRIDLE.**

Ο **Στέργιος Φακίτσας** ρωτά στο **"SHADOWGATE"** πώς περνά τους καρχαρίες και πώς

τους καθρέπτες. Ρωτά επίσης γιατί δεν του κάνουμε review. Έχει γίνει ειδική παρουσίαση στο τεύχος 52 του Φεβρουαρίου. Τώρα για τις ερωτήσεις. Πίσω από τον καταρράκτη **HIT STONE, GET ROUGH, S, S, S, W, OPEN POUCH, PUT WHITE GEM IN HOLE, CLOSE POUCH, OPEN DOOR, N, GET SHIELD, GET SPEAR, GET HAMMER, S, DROP SHIELD, GET SPHERE, S, E, OPERATE SPHERE IN LAKE, GET KEY, OPERATE TORCH ON LAKE, GET SPHERE, S, N, NW, OPERATE HAMMER ON MIRROR** στη μέση, **OPERATE KEY ON DOOR** από τη λίμνη. Ο ίδιος ρωτά στο **"PAWN"** τι πρέπει να κάνει αφού πάει στον Guru. **E, E, NE, REMOVE SHIRT, TIE RAKE AND HOE TOGETHER WITH SHIRT, LEVER BOULDER WITH RAKE AND HOE, REMOVE SHIRT, WEAR SHIRT, DROP RAKE AND HOE, NW, CLIMB ROCKS, UP, FILL BOWL WITH SNOW, D, D, D, SE, S, W, NW, ENTER HUT, GIVE BOWL TO GURU, TAKE RICE.** Τώρα πήγαινε στο δάσος στο stump. Μόνο μετά από αυτά θα βρεις εδώ το rouch.

μέρος και όταν ο ORAT έρθει κοντά **THROW WATER +5.** Βγες και στα δεξιά **GET ORAT PART +2.** Πήγαινε πίσω στην οπτασία και **DROP PART +10.** Προχώρα στο άνοιγμα. Μέσα στον κομπιούτερ **INSERT CARTRIDGE (6858) +5, GET CARTRIDGE +5, ENTER SKIMMER, TURN KEY.** Στην επιφάνεια **ΣΩΣΕ.** Όταν φτάσεις στα Ulence Flats **+25. LEAVE SKIMMER, GET KEY.** Στην πρώτη προσφορά **NO,** στη δεύτερη **YES +5,** γιατί σου δίνει και ένα jetpack. Μπες στο μπαρ, **ΣΩΣΕ** και παίξε στη μηχανή μέχρι να κερδίσεις 250 buckazoids. Βγες, πήγαινε δεξιά στον πωλητή, βόρεια και **BUY SHIP +4.** Γύρνα στο μπαρ και **BUY BEER, DRINK BEER** τρεις φορές **(HH) +5. ΣΩΣΕ** και ξαναπαίξε στη μηχανή μέχρι να κερδίσεις τουλάχιστον 36 buckazoids. Βγες, δεξιά, βόρεια

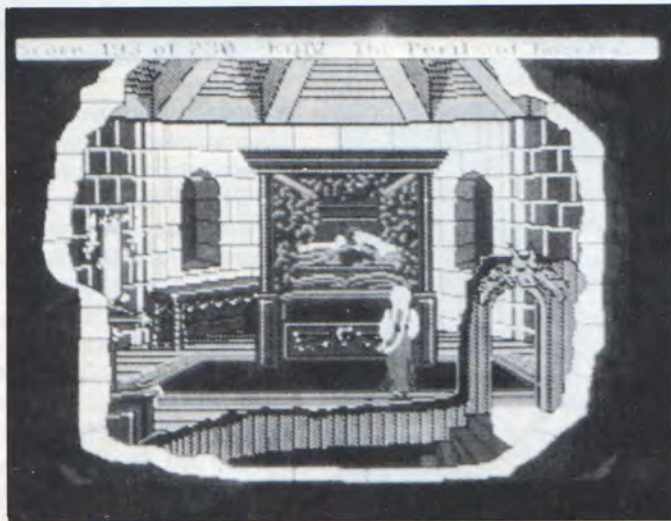
και αγόρασε το ρομπότ πιλότο **BUY DROID +4.** Πήγαινε στο σκάφος που αγόρασες **ENTER SHIP, PRESS LOAD, HH.** Όταν φτάσεις **+25, WEAR JETPACK, LEAVE SHIP.** Στην πόρτα **TURN HANDLE.** Μπες και γρήγορα στάσου στο πλάι της πόρτας. Μόλις βγει το ρομπότ, αμέσως μέσα. **OPEN TRUNK, PUT THE JETPACK IN TRUNK, CLOSE TRUNK, PUSH TRUNK, CLIMB TRUNK, OPEN VENT, ENTER VENT +3.** Ανέβα τη σκάλα, δεξιά **KICK VENT, OPEN VENT,** μπες **+1.** Γρήγορα **LOOK UNIT, OPEN DOOR, ENTER UNIT +5.** Μετά το Sarien, **LEAVE MACHINE.** Δεξιά και **TALK GUARD +1, KISS GUARD +1!** Μπες στο ασανσέρ, βγες, αριστερά, στο ασανσέρ, βγες και όλο δεξιά **EXAMINE UNIFORM.** Στα όπλα στάσου όσο πιο κοντά στις χειροβομβίδες μπορεις και **GIVE I.D.** Αμέσως στρίψε

και **GET GRENADE +1.** Πρέπει να προλάβεις, πριν γυρίσει το ρομπότ που σου δίνει ένα όπλο **+3.** Δεξιά και πάνω από το φρουρό **THROW GRENADE +5.** Πήγαινε στο ασανσέρ. Με αργή ταχύτητα, όποτε δεις το φρουρό αμέσως **F6.** Τον σκοτώνεις **+3.** Πήγαινε στον generator και **SEARCH MAN +3, PUSH BUTTON +3.** Ανέβα στην πλατφόρμα **LOOK CONSOLE,** τύπωσε το **6858** και το **ENTER +10.** Βγες (μπορεί τώρα να δεις το φρουρό), μπες στο ασανσέρ, βγες και μπες στο διπλανό ασανσέρ. Μόλις βγεις **+1,** πήγαινε στο σκάφος, **ENTER SHUTTLE, PRESS LAUNCH +3.** Συγχαρητήρια. Διέφυγες. Τα παραπάνω δίνουν **196/202.** Όποιος γνωρίζει τους υπόλοιπους έξι πόντους ας μας γράψει.



Ο **Νίκος Κασσιδής** ρωτά στο **"KING'S QUEST I"** ποιά είναι το σωστό όνομα του Gnome και σε τι χρησιμεύει αυτό. Το όνομά του είναι **IFNKOVHGRGHPRM.** Αυτό βγαίνει από το Rumpelstiltskin, από το αντίστοιχο παραμύθι. Πώς βγαίνει; Από το σημείωμα στο σπίτι της μάγισσας προκύπτει, αν βάλεις δύο αγγλικές αλφάβητους δίπλα-δίπλα, η μία να ξεκινά από το A στο Z και η άλλη από το Z στο A. Έτσι, το R γίνεται I, το U γίνεται F κ.λπ. Όταν γράψεις το όνομα σωστά, φεύγει και αφήνει κάτι σπόρους. Τώρα

ADVENTURE S.O.S.



πήγαινε δύο φορές **EAST** και **PLANT MAGIC BEANS**. Υπάρχει και άλλου δρόμος για να φτάσεις το γίγαντα, αλλά μόνο αυτός δίνει φουλ σκορ.

Ο **Σπύρος TGS** ρωτά στο "SPACE QUEST III" τι πρέπει να

κάνει στον πλανήτη Ortega. Στο σκάφος **WEAR THERMOWEAVE**, **PRESS BUTTON**. Βγες. Πήγαινε νότια και δυο σθόνες αριστερά. Πέραν προσεκτικά νότια. Μόλις φύγουν οι επιστήμονες, **USE TELESCOPE**, **GET POLE**, **LOOK CRATE**,

GET DETONATOR. Πήγαινε δύο σθόνες δεξιά, βόρεια, μπες στη μηχανή, φτάσε στη σκάλα, ανέβα και στο άνοιγμα **THROW DETONATOR**. Κατέβα γρήγορα, πήγαινε όλη τη διαδρομή πίσω. Στο χάσμα **USE POLE** και γρήγορα στο σκάφος σου.

Ο **Σπύρος Φενερλής** ρωτά στο "GOLD RUSH" τι αντικείμενα πρέπει να πάρει για την κάθε διαδρομή. Στη διαδρομή με την άμαξα, δεν χρειάζεται να πάρεις τίποτα από τα καταστήματα. Στη διαδρομή για τον Panama πάρε μόνο το net από το hardware, ενώ για τη διαδρομή από το Cape Horn πάρε τα fruit από το store.

Ο **Λαμπρόπουλος Κώστας** ρωτά για το "KING'S QUEST IV" πώς μπορεί να πάρει την κότα από το σπίτι του Ogre και σε τι χρησιμεύουν το όργανο στο σπίτι και η σπηλιά με το καζάνι πίσω

από τα δέντρα. Αφού μπεις στο σπίτι του Ogre και δώσεις το κόκκαλο (το παίρνεις πίσω από τον καταρράκτη) στο σκύλο, στην πορτούλα ακριβώς δίπλα του **OPEN DOOR**. Μπες και **LOOK**, **LOOK IN KEYHOLE**. Επανάλαβε το συνέχεια, μέχρι ο Ogre να κοιμηθεί. Τώρα γρήγορα **OPEN DOOR**, **TAKE HEN**. Έχοντας πάρει πια μπροστά το AXE, φύγε και πήγαινε στη Lolotte. Τα υπόλοιπα «ανοίγουν» σαν λειτουργίες στην τρίτη αποστολή που σου δίνει η Lolotte.

Αυτά προς το παρόν. Μην ξεχνάτε να γράφετε και στο γράμμα και όχι μόνο στο φάκελο τα πλήρη στοιχεία σας. Όσοι θέλετε γρήγορη απάντηση, εσωκλείετε και ένα γραμματόσημο για την απάντηση, ενώ όσοι μένετε στο λεκανοπέδιο να γράφετε και το τηλέφωνό σας. Υπομονή ως του άλλο μήνα. ■



Πληροφορίες / Εγγραφές
DATA STATION

Καρακάση 14, 54248, Θεσ/νίκη, Τηλ. 310846

Το Ινστιτούτο Πληροφορικής **DATA STATION** ανακοινώνει την λειτουργία νέων ετήσιων Προγραμμάτων. Έτσι από τη νέα Ακαδημαϊκή περίοδο 1989-90 τα ΠΡΟΣΦΕΡΟΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι:

ΜΟΝΟΕΤΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ - ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ Η/Υ
- ΑΝΑΛΥΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Η/Υ

ΤΑΧΥΡΥΘΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

- ΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΟΙ
- ΕΙΔΙΚΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΕΜΠΟΡΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ ΣΤΕΛΕΧΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ *
- ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Η/Υ
- ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ & ΛΥΚΕΙΟΥ

- ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
BASIC I, II, FULL ΚΑΙ
PASCAL I, II, FULL
- **KEEP IN TOUCH (Κ.Ι.Τ.)**
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΑΠΟΚΤΗΘΕΙ



ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

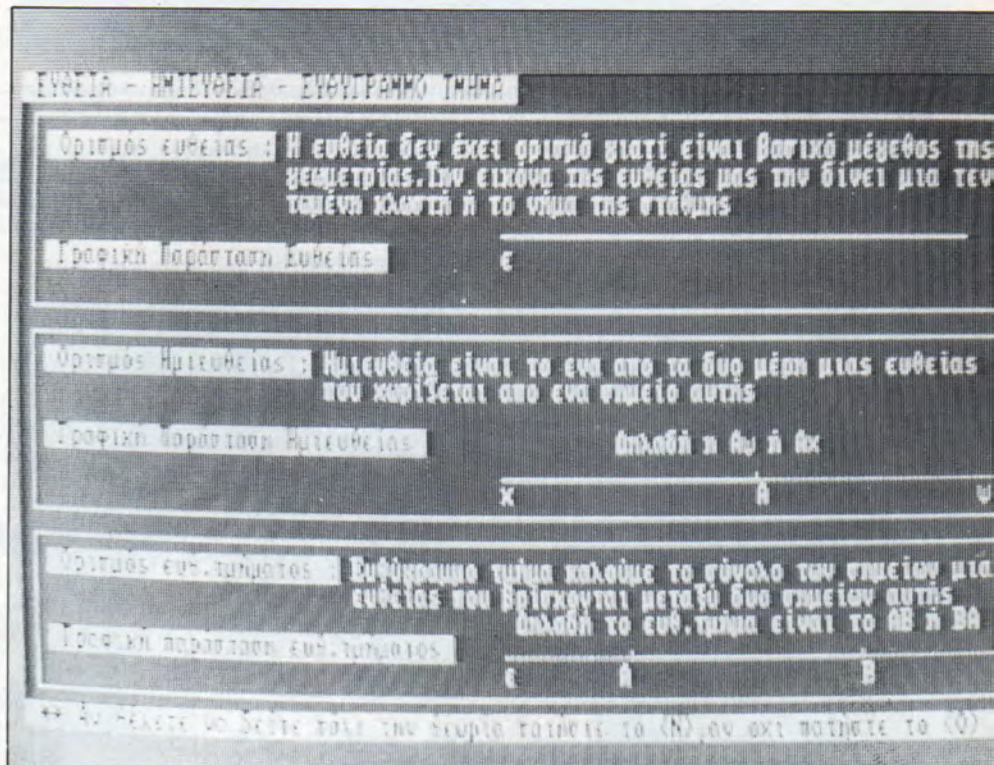
Ένας Ευκλείδης πίσω από την οθόνη

του Γ. Κυπαρίση

Πολλές φορές το καλό είναι και απλό. Αυτό τουλάχιστον είναι το «πιστεύω» της Acocsoft, η οποία περνά πια και στον τομέα του εκπαιδευτικού software. Οι πρώτοι ευνοούμενοί της είναι οι κακοί μαθητές στα Μαθηματικά, οι οποίοι θα έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν κάτι άλλο για μάθηση, εκτός από το «απαίσιο» σχολικό βιβλίο τους.

Η πρώτη επαφή του χρήστη με τα «ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ» είναι αρκετά ευχάριστη. Έχουμε έναν πολύ προσεκτικό διαχωρισμό της περιεχόμενης ύλης, μέσα από έναν πίνακα επιλογών, που δίνει ευχέρεια και ευελιξία στον user. Το πρόγραμμα λειτουργεί στο mode 2 του Amstrad, κάτι που εγγυάται καλή ποιότητα γραφικών. Ειδικά στον τομέα της Γεωμετρίας, το mode 2 απέδειξε την αξία του, προσφέροντας λεπτομερή σχήματα, που λίγο διαφέρουν από τα αντίστοιχα του βιβλίου. Το μοναδικό και αναπόφευκτο μειονέκτημα είναι ο περιορισμός στη χρήση των χρωμάτων. Σε όλο το πρόγραμμα, χρησιμοποιείται το ανοιχτό κίτρινο χρώμα και ο χρήστης του Amstrad νομίζει ότι βρίσκεται μπροστά σε έναν PC, ενώ σίγουρα θα προτιμούσε (όπως κι εμείς άλλωστε) περισσότερη χρωματική ποικιλία, στα μαθηματικά γραφικά. Σ' αυτόν τον κόσμο όμως, δεν μπορούμε να είμαστε πολύ απαιτητικοί.

Το κεντρικό μενού επιλογών είναι πολύ απλό και κατανοητό στη χρήση του. Απλά, διαλέγετε ποιο θέμα (από την ενσωματωμένη ύλη του προγράμματος) σας ενδιαφέρει και πατάτε το αντίστοιχο νούμερο. Η ύλη είναι χωρισμένη σε οκτώ ενότητες: Πράξεις μεταξύ φυσικών αριθμών και μεταξύ κλασμάτων, μέτρηση μεγεθών, ποσοστά, θέματα από τη Γεωμετρία, ακέραιοι αριθμοί και μαγικά τετράγωνα. Κάθε ένα από αυτά μας οδηγεί σε ένα διαφορετικό κεφάλαιο της ύλης. Οι επιλογές αυτές, αντίθετα με τη δομή ενός σχολικού βιβλίου, δεν έχουν στενή «σχέση» μεταξύ τους, ούτε χρειάζεται να ασχοληθείτε με αυτές, με κάποια καθορισμένη σειρά. Δεν είναι ανάγκη π.χ. να έχετε κοιτάξει



το κεφάλαιο των φυσικών, για να ασχοληθείτε με τη Γεωμετρία ή τα μαγικά τετράγωνα. Αν βέβαια βρείτε κάποιες «παράξενες» έννοιες, σε κάποιο κεφάλαιο, και νομίζετε ότι πρέπει να συμβουλευτείτε πρώτα κάποιο άλλο, δεν έχετε παρά να το κάνετε. Όλες οι επιλογές «επικοινωνούν» μεταξύ τους, μέσω του κεντρικού μενού.

Προχωρώντας περισσότερο

Κάθε κύρια επιλογή, από αυτές που αναφέραμε, χωρίζεται - με τη σειρά της - σε άλλες μικρότερες. Με τον τρόπο αυτό, ταξινομείται η ύλη σε μικρές ενότητες, ώστε να μη χρειαστείτε



ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΚΛΑΣΜΑΤΩΝ

Θεωρία

Ασκήσεις

Για να προσθέσουμε δύο κλάσματα θα πρέπει:
1ο) Να τα κάνουμε ομώνυμα (αν δεν είναι) και 2ο) Να προσθέ-
σουμε τους αριθμητές και να αφαιρέσουμε τον ίδιο παρονομαστή

Παράδειγμα: :Όποτε τους όρους των δύο κλασμάτων

$$\frac{1}{3} + \frac{1}{4} = \frac{5}{12}$$

ΠΗΘΟΣ

Αν θέλεις να δοκιμάσεις πάλι πάτησε το (N)
Αν θέλεις να δεις το σωστό πάτησε το (O)



να ψάξετε όλη την αντίστοιχη θεωρία, για κά-
ποιο συγκεκριμένο θέμα. Για παράδειγμα, το
κεφάλαιο «Μέτρηση μεγεθών» προσφέρει τις
εξής επιλογές: α) Μέτρηση μήκους, β) Μέτρη-
ση επιφανειών, γ) Μέτρηση Όγκου, δ) Μέτρη-
ση Βάρους και ε) Μέτρηση Χρόνου. Τις επιλο-
γές αυτές συμπληρώνουν μερικές ακόμα: ο χρή-

στης μπορεί να επιλέξει αν θέλει να ασχοληθεί
μόνο με τη θεωρία, με παραδείγματα πάνω στη
θεωρία ή με τις ενσωματωμένες ασκήσεις του
προγράμματος. Στο τέλος όλων αυτών, υπάρ-
χει το exit, με το οποίο επιστρέφετε στο αρχικό
μενού.

Οι εντυπώσεις μας από τη δομή και την πα-

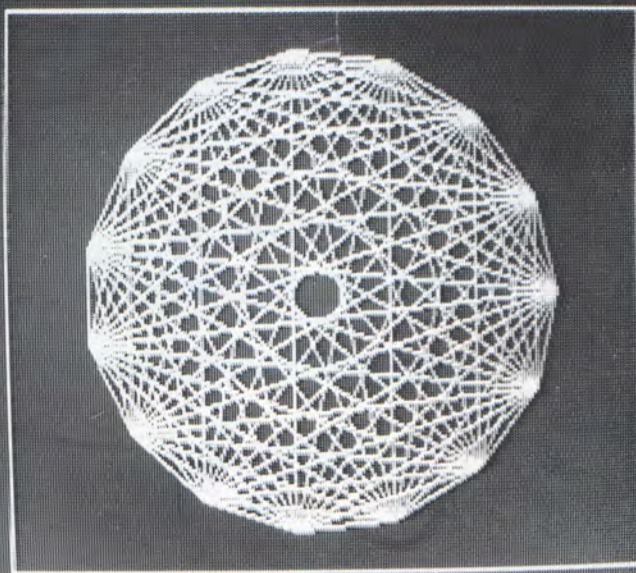
ρουσίαση του προγράμματος είναι ικανοποιη-
τικές. Στο software, ακολουθείται πιστά η σχο-
λική ύλη, ώστε ο μαθητής να μπορεί να το
χρησιμοποιήσει παράλληλα με το βιβλίο, κατά
τη διάρκεια ολόκληρης της σχολικής χρονιάς.
Αυτό όμως που μας άρεσε ιδιαίτερα είναι το
«στυλ» παρουσίασης, που θυμίζει πολλές φο-
ρές κανονική διδασκαλία και όχι «ξερή» οθόνη
του computer. Για το λόγο αυτό, έχουν χρησι-
μοποιηθεί - σε μεγάλο βαθμό - οι γραφικές δυ-
νατότητες του υπολογιστή, ενώ υπάρχει και
ένα είδος animation. Όλα αυτά συνδυάζονται
και δίνουν οθόνες, που χαρακτηρίζονται από
διαδοχική παρουσίαση της θεωρίας, χωρίς να
είναι με κανέναν τρόπο «στατιστικές». Ένα
παράδειγμα: Στο κεφάλαιο που αναφέρεται
στα είδη των γωνιών (οξείες, ορθές και αμ-
βλείες), το κάθε είδος αναπαρίσταται γραφικά
από μια γωνία, της οποίας η κάθετη πλευρά
κινείται, καλύπτοντας όλες τις μοίρες που πε-
ριλαμβάνει. Το ίδιο συμβαίνει και με τα υπό-
λοιπα «κομμάτια» της θεωρίας: εικόνες και «με-
ταβαλλόμενα» γραφικά (συγχωρήστε με, δεν
ήξερα πώς αλλιώς να τα πω, δεν είναι sprites
πάντως) χρησιμοποιούνται παντού, έτσι ώστε
να καταλάβετε ό,τι ακαταλαβίστικο σας βασά-
νιζε στο βιβλίο. Ένα ακόμα παράδειγμα: στο
κεφάλαιο μέτρησης των επιφανειών, ένα είδος
«σκάλας» τοποθετεί τις υποδιαίρεσεις του τε-
τραγωνικού μέτρου σε διαφορετικά επίπεδα,
και οι ασκήσεις μετατροπής των μονάδων γί-
νονται με βάση αυτά τα επίπεδα. Όπως κατα-
λαβαίνετε λοιπόν, θέλετε δεν θέλετε, αυτή τη
φορά τα Μαθηματικά σας θα τα μάθετε.

ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ

Όλες πλευρές θέλετε να
κεί το πολύγωνο που θα
κρηματισθεί; IS

Αλφός διαμεγώνων 30

Σχήμα



Μια ματιά στην ύλη

Τα κυριότερα θέματα που καλύπτονται από
το πρόγραμμα τα αναφέραμε παραπάνω. Το
κάθε κεφάλαιο, τώρα, χωρίζεται σε υποενότη-
τες. Έχουμε λοιπόν:

α) Οι πράξεις μεταξύ Φυσικών και μεταξύ κλα-
σμάτων είναι αρκετά όμοιες στην παρουσίαση
και την οργάνωση της ύλης τους.

β) Στην μέτρηση μεγεθών, εξετάζονται όλες οι
μονάδες που χρησιμοποιούνται για τη μέτρηση
μήκους, επιφανειών, όγκου, βάρους και χρό-
νου. Ιδιαίτερη σημασία έχει δοθεί στην μετα-
τροπή των μονάδων, ενώ δεν λείπουν και μερι-
κές εγκυκλοπαιδικές πληροφορίες. Υπάρχει
φυσικά η θεωρία, πολλά παραδείγματα και α-
σκήσεις.

γ) Στα ποσοστά, δίνεται το βάρος στις ασκή-
σεις περισσότερο, κάτι που μας βρίσκει σύμ-
φωνους.

δ) Η Γεωμετρία είναι ίσως το πιο εκτεταμένο
κομμάτι του προγράμματος. Περιέχει όλα τα



γεωμετρικά σχήματα και αναλυτικές πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά τους (διάμεσοι, διαγώνιοι κ.λπ., όλα με γραφική απεικόνιση) και για το εμβαδόν τους. Αναλυτικά περιγράφονται οι τρόποι χάραξης των σχημάτων.

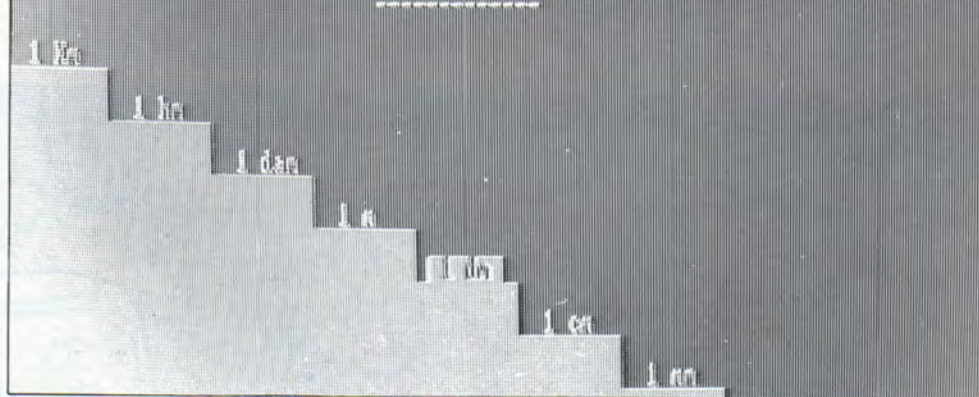
ε) Οι ακέραιοι αριθμοί αναφέρονται σε ξεχωριστό κεφάλαιο, ενώ μια ακόμη ενότητα φιλοξενεί τα μαγικά τετράγωνα, απλά ή περιττής τάξης.

Η ώρα των εξετάσεων

Το αν βέβαια έχει πετύχει το πρόγραμμα τον σκοπό του ή όχι, αυτό μάλλον θα το διαπιστώσετε καλύτερα εσείς και όχι εμείς. Αν πάρετε 20 στα Μαθηματικά, τότε άξιζε η παρουσίαση. Εμείς όμως είμαστε αισιόδοξοι και πιστεύουμε ότι το πρόγραμμα θα σας αρέσει. Είναι πολύ απλό, στην παρουσίαση και στη χρήση, και κατανοητό. Δεν υποστηρίζουμε βέβαια ότι με τη βοήθεια του δεν θα χρειαστεί να ανοίξετε ξανά βιβλίο, ούτε άλλωστε νομίζουμε ότι αυτή είναι η φιλοδοξία του προγράμματος. Απλά, θα καταλάβετε κάτι περισσότερο, θα κάνετε μια ευχάριστη και χρήσιμη επανάληψη, και, το κυ-

Για να πάμε από μια μονάδα του μέτρου σε κάποια άλλη: 1α) Θα κατασκευάσουμε στο φύλλο 20 Σε κάθε στήλη από 10 βήματα και μια μονάδα στο 10 ... 1α) 1α) Όταν καταβείνουμε ένα στήλη από 10 βήματα επί 10, όταν ανεβαίνουμε 10 στήλη από 10 διατρέχουμε 10 10

Παράδειγμα 1α Να τρυσούν οι 2,4 πολ. σε κιλ.



ριότερο ίσως, θα ξεκουράσετε - για λίγο - τη δισκέτα του Target Renegade, μαζί με το joystick.

Το πρόγραμμα «Μαθηματικά Γυμνασίου» α-

ντιπροσωπεύεται και διατίθεται από την Acosoft (Ηρακλείου 8, Χαλάνδρι, τηλ. 6844058), στην τιμή των 4.500 δραχμών. Θα το βρείτε και στο OMNISHOP (Σουλτάνη 17, τηλ. 3601761).

ΤΟ DATASHOP

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

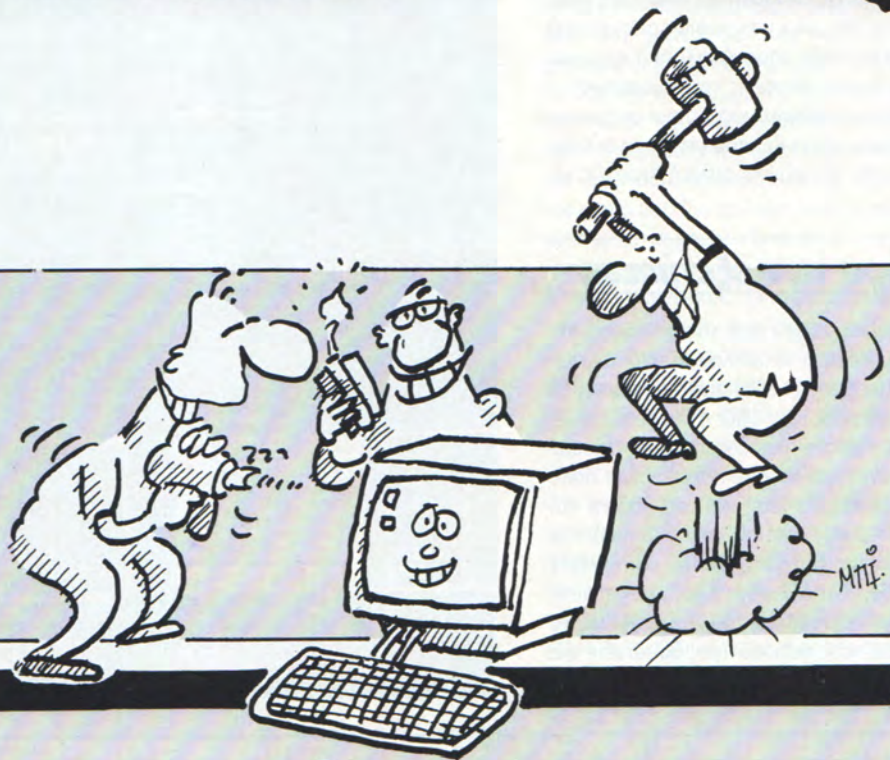
1ος ΟΡΟΦΟΣ * ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7

152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.: 6826593

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

PEEK & POKE



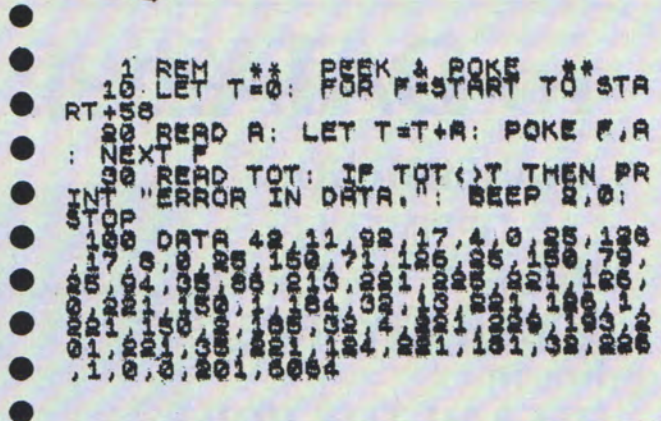
FIND BY DIFFERENCE

ZX SPECTRUM

Όσοι έχετε ασχοληθεί με hacking, θα έχετε αντιμετωπίσει σίγουρα προβλήματα με τους διάφορους κώδικες που χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές για να παραστήσουν μηνύματα. Έτσι, το γνωστό ASCII search δεν είναι αρκετό.

Η ρουτίνα όμως αυτή αντιμετωπίζει το πρόβλημα αυτό εξετάζοντας τις διαφορές των bytes και δίνει σημαντικά μεγαλύτερο ποσοστό επιτυχίας. Εσείς πληκτρολογήστε τη, αντικαθιστώντας τη μετα-

βλητή START με τη διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, δώστε το σχετικό CLEAR και τρέξτε τη. Μετά, ορίστε μια συνάρτηση με DEFFN F(x,y,z,a)=USR <αρχική διεύθυνση>. Η ρουτίνα καλείται με PRINT FNF(x,y,z,a), όπου x,y,z τρεις κωδικοί με τη σειρά που επιθυμείτε και a η αρχική διεύθυνση ψαξίματος. Αν η ρουτίνα επιστρέψει 0, τότε έψαξε τη μνήμη χωρίς να βρει τίποτε.



READJOY

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να τυπώσετε στην οθόνη του ST, αφού διαβάσετε τη «θύρα» (=port) του joystick, όλες τις δυνατές θέσεις του μοχλού καθώς και του "fire button" του joystick. Για να διακόψετε το πρόγραμμα, θα πρέπει να πατήσετε συγχρόνως τα πλήκτρα Control και C και για να ξαναεμφανισθεί ο δείκτης του mouse πληκτρολογήστε GOTO 50.

```

05  '***** READJOY *****
04  '***** by APOSTOLIS MOURELATOS ****
10  poke &hffc02, &h0012 'turn off mouse
20  poke &hffc02, &h0014 'turn on joystick
30  joy = peek(&hffc02)
40  print joy: goto 30
50  poke &hffc02, &h0008 'turn mouse back on
    
```


Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές **SPECTRUM**, **ATARI ST**, **AMSTRAD** και **COMMODORE**

MEMORY BLOCK SWAP

AMSTRAD CPC

Η ρουτίνα αυτού του μήνα α-
νταλλάσσει τα περιεχόμενα δύο
κομματιών της μνήμης. Το μόνο
που έχετε να κάνετε εσείς είναι να
δώσετε την αρχική διεύθυνση του
πρώτου κομματιού στη μεταβλητή
START1, το μήκος του πρώτου
κομματιού στη μεταβλητή
LENGTH, καθώς και την αρχική
διεύθυνση του δεύτερου κομματιού
στη μεταβλητή START2. Όλα τα
υπόλοιπα θα τα αναλάβει το πρό-
γραμμα, καλώντας το με ένα απλό
GOSUB 100. Προσοχή χρειάζεται
στο τι τιμές δίνετε στις μεταβλητές,
γιατί το πρόγραμμα δεν κάνει κανέ-
να έλεγχο.

```

Listing.bp1
BASIC PROGRAM
10 * Memory Swap Routine (C) 1986
20 MODE 2:PRINT "Screen No 1"
30 start1=%C000:start2=%4000:length=16384
40 GOSUB 100:MODE 2:PRINT "Now press any key to restore the
previous screen"
50 CALL %8B06:start1=%4000:start2=%C000:length=16384:GOSUB 100:END
60 END
100 addr=%80:POKE addr+1,start1-(start1\256)*256:POKE addr+2,
start1\256:POKE addr+4,start2-(start2\256)*256:POKE addr+5,
start2\256:POKE addr+7,length-(length\256)*256:POKE addr+8,
length\256
110 READ a$:IF a$="END" THEN CALL %80:RETURN ELSE POKE addr,
VAL("%"+a$):GOTO 110
120 DATA 21,00,00,11,00,00,01,00,00,7E,F5,1A,77,F1,
12,0B,78,B1,20,ED,C9,END
    
```

HIRES GRAPHICS DEMO

CBM

Η καρδιά του προγράμματος εί-
ναι μια ρουτίνα PLOT, που βρι-
σκεται στο τέλος του προγράμμα-
τος και τοποθετεί κουκίδες στην ο-
θόνη υψηλής διακριτότητας, που
ξεκινάει από τη διεύθυνση 8192. Α-
φού γίνουν κάποια προκαταρκτι-
κά, το πρόγραμμα σχεδιάζει έναν
κύκλο. Η ρουτίνα δεν είναι τρομε-
ρά γρήγορη, ούτε η ρουτίνα για τον
κύκλο είναι η καλύτερη που μπορεί
να γραφτεί. Απλώς, το πρόγραμμα
θέλει να επιδείξει ότι η πρόσβαση
στην οθόνη υψηλής διακριτότητας
του Commodore μπορεί να γίνει
και από την απλή Basic. Στο μέλ-
λον, θα δούμε το ίδιο παράδειγμα
με τη ρουτίνα PLOT σε γλώσσα
μηχανής. Η PLOT ρουτίνα δέχεται
ως παραμέτρους X: 0-319 Y: 0-199.

```

10 REM * HIRES GRAPHICS DEMO *
20 REM
30 REM ACTIVATE HIRES BITMAP AT 8192
40 POKE 53265,59:POKE 53272,24
50 REM CLEAR SCREEN
60 FOR I=8192 TO 16191:POKE I,0:NEXT I
70 REM SET UP COLORS
80 FOR I=1024 TO 2023:POKE I,81:NEXT I
90 REM DRAW CIRCLE
100 XR =58:YR =50:CX =159:CY =99:FOR I=-1 TO 1 STEP .01
110 X =CX+XR*I:Y =CY-YR*SQR(1-I^2):GOSUB 200
120 Y =CY+YR*SQR(1-I^2):GOSUB 200:NEXT I
130 POKE 198,0:WAIT 198,1:POKE 53265,27:POKE 53272,21
140 PRINT CHR$(147):END
200 REM PLOT
210 BASE =8192:X =INT(X):Y =INT(Y)
220 DX =INT(X/8)*8:BN =7-(X-DX):DY =INT(Y/8)*320+(Y AND 7)
230 C =BASE+DX+DY:POKE C,PEEK(C) OR 2^BN:RETURN
    
```


Η Τριςδιάστατη εξέλιξη της Τεχνολογίας

ZHTOYNTAI DEALERS
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Οι ολογραφίες είναι ζωντανές εικόνες τριών διαστάσεων, που επιτυγχάνονται «λούζοντας» ένα αντικείμενο με ακτίνες laser. Αναπαριστούν όχι μόνο το ύψος και το πλάτος, αλλά και το βάθος. Έτσι, η εικόνα δίνει την εντύπωση ότι προεξέχει προς το μέρος του θεατή ή προεκτείνεται πίσω από την επίπεδη επιφάνεια του φιλμ. Αυτή η υπερφυσική αίσθηση του βάθους επιτυγχάνεται χωρίς να χρειάζονται ειδικά γυαλιά.

Η επαναστατική καινοτομία που χαρακτηρίζει τις ολογραφίες εγγυάται την άμεση αποδοχή τους, σαν τελικά προϊόντα, στη δυναμικά διευρυνόμενη σύγχρονη αγορά. Οι ολογραφίες δημιουργούν εντυπωσιακά κοσμήματα, κονκάρδες, αφίσες, κάρτες και καθιερώνουν τη δική τους καλαισθητή μόδα.

Η «Ολογραφικές Εφαρμογές» είναι η πρώτη ελληνική εταιρία που ασχολείται με τις ολογραφίες σε ολόκληρο το φάσμα των πιθανών εφαρμογών τους. Αντιπροσωπεύει κατ' αποκλειστικότητα για την Ελλάδα και την Κύπρο τα προϊόντα των σημαντικότερων ξένων εταιριών κατασκευής ολογραφιών, τα οποία εισάγει και διαθέτει σε εξουσιοδοτημένα κέντρα πωλήσεων.

Εκτός όμως από την εισαγωγή προϊόντων ολογραφίας, η εταιρία διαθέτει την τεχνογνωσία για τη χρήση ολογραφικών τεχνικών, σε μία σειρά τομέων, που ξεκινούν από το marketing (prospectus με ολογραφίες, διαφημιστικές καταχωρήσεις με ολογράμματα, κατασκευή λογοτύπου τριών διαστάσεων κ.λπ.) και φθάνουν μέχρι τις Ολογραφίες Ασφαλείας (Security Holograms), για τη διασφάλιση προϊόντων από πειρατικά αντίγραφα. Η «Ολογραφικές Εφαρμογές» ευχαρίστως θα συζητήσει μαζί σας τις ανάγκες της επιχείρησής σας, προκειμένου να μπορέσετε να αποκομίσετε κάθε δυνατό όφελος που μπορούν να προσφέρουν οι ολογραφίες.



ΟΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
Τηλ: 9217428, FAX: 9216847
Αριστοτέλους 7, 54624 Θεσσαλονίκη,
Τηλ: 284864, Fax: 282663

Εξουσιοδοτημένα Κέντρα Πωλήσεων



Σουλτανη 17- Τηλ. 36 01 761



Αλεξανδρου Σουτσου 15 - Τηλ. 36 31 134

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ



Dominator

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

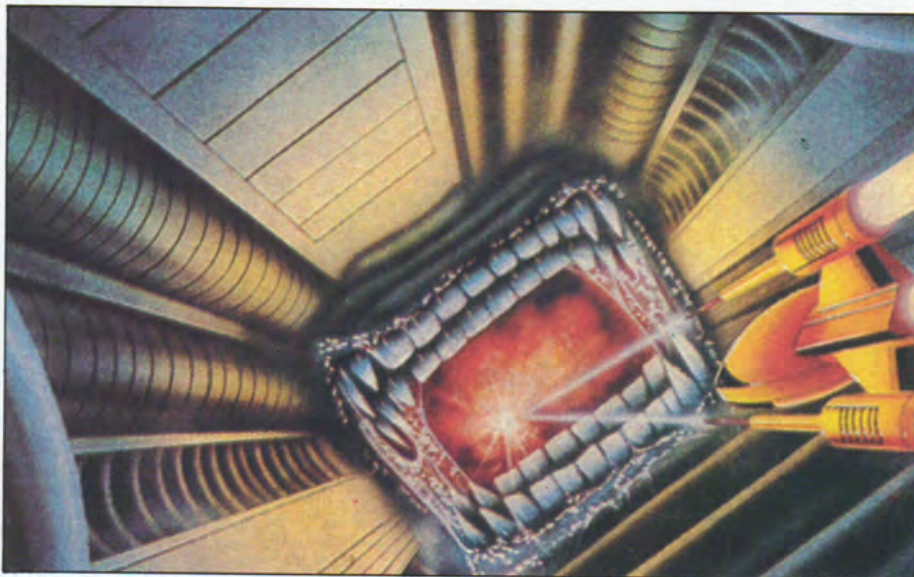
Για μια ακόμη φορά, η γη απειλείται. Μια εξωγήινη μορφή ζωής έρχεται από το υπερπέραν και απορροφά τα πάντα στο πέρασμά της.

Για μια ακόμη φορά, είστε ο μοναδικός άνθρωπος που μπορεί να αποτρέψει το οικτρό αυτό τέλος του κόσμου. Οπλισμένοι με θάρρος, γρήγορα αντανakλαστικά και το κλασικό διαστημόπλοιο, πρέπει να νικήσετε τον εχθρό, πριν επιτελέσει το καταστροφικό του έργο.

Για μια ακόμη φορά, τέλος, δεν έχετε καμία πιθανότητα να φτάσετε πέρα από το δεύτερο, σε σύνολο τεσσάρων, επίπεδο που διαθέτει το παιχνίδι, τουλάχιστον αν βασιστείτε μόνο σε ό,τι το ίδιο το παιχνίδι σας προσφέρει.

Για εσάς όμως που θέλετε να κάνετε ένα βήμα παραπάνω από τους άλλους και να τελειώσετε το παιχνίδι, υπάρχει αυτή η επέμβαση, που είναι ίσως λίγο μεγάλη, αλλά μπορείτε να συγκρίνετε το χρόνο πληκτρολόγησής της με το χρόνο που θα χρειάζοσαστε για να τελειώσετε το παιχνίδι με τίμια μέσα;

Για να χρησιμοποιήσετε την επέμβαση, πρέπει να πληκτρολογήσετε πρώτα το listing 1 και να το σώσετε σε μια κασέτα με «SAVE "DOMINATOR" LINE 10». Προσοχή στα data του listing, γιατί δεν υπάρχει ανίχνευση λαθών. Κατόπιν πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing 2 και τρέξτε το. Αφού διορθώσετε τα τυχόν



λαθή, θα σας ζητηθεί να σώσετε τον κώδικα. Σώστε τον μετά το listing 1 και κάντε και το verify που θα σας ζητηθεί.

Τώρα, για να παίξετε το Dominator με περισσότερη άνεση, φορτώστε την επέμβαση. Ο υπολογιστής θα σας ρωτήσει αν θέλετε ή όχι immunity για το σκάφος σας. Αν απαντήσετε καταφατικά, το σκάφος σας θα περνάει μέσα από οτιδήποτε, ανέπαφο. Αν αρνηθείτε, θα έχε-

τε άπειρες ζωές. Αν δεν θέλετε ούτε άπειρες ζωές, τότε γιατί πληκτρολογήσατε την επέμβαση;

Μετά τη σύντομη αυτή διαδικασία, βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Dominator να παίζει από την αρχή. Όταν τελειώσει το φόρτωμα, θα μπορείτε να εξηγήσετε στον ενοχλητικό εξωγήινο ότι δεν αστειευόμαστε εδώ στη γη...

listing 1

```

** DOMINATOR HACK **
** INFINITE LIVES **
** IMMUNITY **
GOTO 1000
** ORDER: INK 7: C
01 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
02 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
03 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
04 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
05 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
06 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
07 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
08 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
09 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
10 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
11 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
12 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
13 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
14 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
15 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
16 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
17 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
18 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
19 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
20 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
21 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
22 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
23 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
24 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
25 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
26 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
27 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
28 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
29 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
30 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
31 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
32 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
33 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
34 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
35 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
36 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
37 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
38 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
39 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
40 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
41 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
42 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
43 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
44 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
45 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
46 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
47 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
48 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
49 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
50 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
51 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
52 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
53 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
54 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
55 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
56 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
57 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
58 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
59 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
60 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
61 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
62 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
63 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
64 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
65 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
66 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
67 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
68 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
69 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
70 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
71 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
72 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
73 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
74 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
75 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
76 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
77 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
78 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
79 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
80 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
81 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
82 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
83 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
84 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
85 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
86 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
87 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
88 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
89 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
90 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
91 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
92 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
93 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
94 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
95 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
96 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
97 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
98 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
99 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

```

```

00 RESTORE 1000 TO 65000: READ
01 IF A<255 THEN POKE 7,A: NEXT
02 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
03 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
04 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
05 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
06 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
07 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
08 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
09 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
10 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
11 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
12 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
13 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
14 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
15 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
16 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
17 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
18 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
19 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
20 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
21 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
22 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
23 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
24 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
25 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
26 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
27 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
28 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
29 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
30 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
31 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
32 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
33 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
34 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
35 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
36 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
37 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
38 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
39 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
40 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
41 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
42 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
43 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
44 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
45 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
46 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
47 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
48 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
49 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
50 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
51 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
52 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
53 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
54 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
55 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
56 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
57 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
58 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
59 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
60 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
61 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
62 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
63 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
64 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
65 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
66 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
67 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
68 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
69 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
70 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
71 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
72 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
73 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
74 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
75 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
76 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
77 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
78 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
79 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
80 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
81 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
82 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
83 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
84 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
85 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
86 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
87 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
88 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
89 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
90 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
91 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
92 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
93 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
94 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
95 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
96 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
97 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
98 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
99 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

```




The real ghostbusters

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Πέντε σχεδόν χρόνια μετά το πρώτο Ghostbusters, η Activision επέστρεψε δριμύτερη, με το "Real Ghostbusters".

Οι φαντασματοκυνηγοί έγιναν βέβαια πραγματικοί τώρα, αλλά το ίδιο έγιναν και οι κίνδυνοι από τα φαντάσματα, που τώρα είναι περισσότερα, πιο αποκρουστικά και πιο θανατηφόρα από ό,τι ήταν. Η δουλειά των φαντασματοκυνηγών είναι πιο δύσκολη από ποτέ.

Αν όμως θέλετε να βοηθήσετε τους συμπαθέστατους αυτούς επαγγελματίες να καθαρίσουν την πόλη από τα φαντάσματα, αυτό είναι εξαιρετικά απλό. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε το πολύ μικρό listing της επέμβασης, να το τρέξετε και μετά να βάλετε την πρωτότυπη κασέτα των "Real Ghostbusters" να παίζει από την αρχή. Αν θέλετε μπορείτε να σώσετε την επέμβαση σε κασέτα, με «SAVE "RGB HACK" LINE 1», πριν την

τρέξετε βέβαια, για μελλοντική χρήση.

Επειδή τα επίπεδα είναι πολλά (δέκα συγκεκριμένα), αν δεν θέλετε να σπαταλήσετε όλη τη μέρα σας προσπαθώντας να τελειώσετε το παιχνίδι, μπορείτε να αφήνετε και κανένα φαντασματάκι εν ζωή. Καλό είναι επίσης να φυλάτε την ακτίνα πρωτονίων σας για τον κακό στο τέλος του level.

Αυτά λοιπόν και καλό κυνηγι!...

```

1 00000 REAL GHOSTBUSTERS HACK
2 00000 **INFINITE LIVES, BEAM**
3 00000 ** AND TIME **
4 00000
5 00000
6 00000
7 00000
8 00000
9 00000
10 00000
11 00000
12 00000
13 00000
14 00000
15 00000
16 00000
17 00000
18 00000
19 00000
20 00000
21 00000
22 00000
23 00000
24 00000
25 00000
26 00000
27 00000
28 00000
29 00000
30 00000
31 00000
32 00000
33 00000
34 00000
35 00000
36 00000
37 00000
38 00000
39 00000
40 00000
41 00000
42 00000
43 00000
44 00000
45 00000
46 00000
47 00000
48 00000
49 00000
50 PRINT AT 10,0; INK 7;"PLAY
    RGB TAPE FROM START.:"
51 LOAD "CODE 65024"
52 LOAD "CODE 65024"
53 POKE 55042,0; POKE 55043,91
54 RANDOMIZE USA 55024
55 DATA 225,195,189,33,11,91,34,186,25
56 DATA 245,325,183,50,209,159,
57 DATA 245,325,183,50,209,159,
58 DATA 245,325,183,50,209,159,
59 DATA 245,325,183,50,209,159,
60 DATA 3913
    
```

Πρότυπο Κολλεγιακό Κέντρο IBM Τεχνολογίας

★ Διεύθυνση Εκπαίδευσης και Ενεργή Συμμετοχή Ν. ΓΛΥΚΟΥ ★

Σπουδάστε Πληροφορική σε πραγματικές διαστάσεις



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
DATA RANK CORPORATION

Ηπείρου 60 & Ακακίου 1
10439 - Αθήνα (Βικτώρια)
Τηλ: 8836414-7, 8839490
Telex: 223294 DRC GR

Πρόγραμμα Σπουδών Ακαδ. Έτους 1989-90

Α' Έτος

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

Β' Έτος

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

Γ' Έτος

1. ΤΗΛΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ - CICS
2. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΛΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ
3. ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - IMS
4. ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΒΑΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - DL/1
5. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΛΕΠΕΞΕΡΓ./ΒΑΣΕΩΝ
6. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
7. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΩΝ ΚΕΝΤΡΩΝ
8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
9. ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
10. ΕΡΕΥΝΑ - ΔΙΑΤΡΙΒΗ



The real ghostbusters

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Οι παλιοί γνωστοί μας κυνηγοί φαντασμάτων επιστρέφουν δριμύτεροι, φιλοδοξώντας να εξοντώσουν όλα τα διαβολικά sprites, τα οποία στοιχειώνουν όλους τους υπολογιστές των ανά την υφήλιο gamers. Φυσικά, τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα όπως παλιά, που με μια φαντασματοπαγίδα έπιανες και δύο φαντασματάρες! Δυστυχώς, όπως γίνεται πάντα, τα πράγματα χειροτερεύουν - σε βάρος του gamer φυσικά - όσον αφορά τη δυσκολία, η οποία δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητη. Αλλά (πάντα υπάρχει ένα αλλά!) εδώ υπάρχει το hacking team του Pixel, που δεν πρόκειται ποτέ να σας εγκαταλείψει στο έλεος οποιουδήποτε τρελού προγραμματιστή. Το listing που ακολουθεί

φροντίζει να σας απαλλάξει βασικά από ένα μεγάλο μπελά: τις περιορισμένες ζωές. Αν όμως δεν σας φτάνει αυτό, μπορείτε να πανηγυρίσετε τρελά, καθώς έχετε και την ευκαιρία να παίξετε χωρίς την έννοια του χρόνου. Ξεκουράστε τα δάκτυλά σας και προσοχή στην πληκτρολόγηση! Το listing δουλεύει στην έκδοση της κασέτας και εννοείται ότι πρέπει να κατέχετε το πρωτότυπο πρόγραμμα. Πειρατικά τέλος! Τρέξτε το πρόγραμμα που θα πληκτρολογήσετε και βάλτε στο κασετόφωνο την πρωτότυπη κασέτα από το σημείο που ξεκινά το δεύτερο κομμάτι που φορτώνει (δηλ. μόλις φορτωθεί το πρώτο κομμάτι, κάντε reset και κρατήστε την κασέτα σ' αυτό το σημείο. Καλή διασκέδαση!



```
10 ' The Real Ghostbusters
```

```
20 ' Cracked by Jim 2/9/1989
```

```
30 addr=&3000:MEMORY &2FFF:lin=990
```

```
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"  
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF  
VAL("&"a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line";lin:STOP ELSE 40  
50 CALL &3000
```

```
1000 DATA F3,31,00,30,01,8D,7F,ED,49,01,10,7F,ED,49,3E,54,5EF
```

```
1010 DATA ED,79,21,60,30,CD,51,30,CD,62,31,DD,21,00,CO,3E,6C1
```

```
1020 DATA 16,11,00,40,CD,68,30,D2,00,00,21,64,30,CD,51,30,4A1
```

```
1030 DATA DD,21,00,20,3E,16,11,00,08,CD,68,30,D2,00,00,DD,49F
```

```
1040 DATA 21,00,3C,11,00,4E,3E,16,CD,68,30,D2,00,00,C3,FA,504
```

```
1050 DATA 31,01,00,7F,3E,04,ED,49,ED,A3,04,OC,3D,20,F7,C9,5E6
```

```
1060 DATA 54,54,54,54,54,4B,44,4C,D9,01,10,7F,ED,49,4F,21,58E
```

```
1070 DATA 4C,53,D9,D5,CD,C1,30,D1,30,F9,D9,21,44,4A,D9,01,867
```

```
1080 DATA FF,FF,ED,43,A4,30,04,CD,01,31,DO,DD,77,00,DD,23,829
```

```
1090 DATA 05,CC,A3,30,DO,1B,7A,B3,20,ED,B8,37,C8,CD,01,31,77F
```

```
1100 DATA DO,10,FA,01,00,00,CD,01,31,DO,BO,3C,20,OF,CD,01,593
```

```
1110 DATA 31,DO,B1,32,A4,30,32,A5,30,3C,47,37,C8,3E,02,B7,638
```

```
1120 DATA C9,2E,55,CD,32,31,DO,11,00,00,62,CD,32,31,DO,EB,6AA
```

```
1130 DATA 06,00,09,EB,25,20,F4,61,79,92,4F,9F,47,EB,09,EB,6B3
```

```
1140 DATA CD,32,31,DO,7A,CB,3F,CB,3F,8A,94,38,EA,91,38,E7,87E
```

```
1150 DATA 7A,1F,8A,67,22,06,31,CD,01,31,DO,D9,A9,D9,CO,37,704
```


ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

1160 DATA C9, D5, C5, 1E, 08, 21, 00, 00, CD, 32, 31, DC, 3A, 31, 30, 1F, 570
 1170 DATA 7C, 91, 9F, CB, 12, 2A, A4, 30, AC, F2, 25, 31, 7C, EE, 08, 67, 754
 1180 DATA 7D, EE, 10, 6F, 37, ED, 6A, 22, A4, 30, 1D, 20, D8, 7A, 37, C1, 6F5
 1190 DATA D1, C9, ED, 5F, 0F, 0F, 3C, E6, 1F, 4F, 06, F5, 79, C6, 02, 4F, 71F
 1200 DATA 38, 17, ED, 78, AD, E6, 80, 20, F3, ED, 4F, CB, 0D, D9, 38, 05, 804
 1210 DATA ED, 69, D9, 37, C9, ED, 61, D9, C9, AF, 3C, C9, 01, 08, F7, ED, 9C0
 1220 DATA 49, C9, 01, 09, F7, ED, 49, C9, F3, 01, C4, 7F, ED, 49, 21, 00, 7A0
 1230 DATA C0, 11, 00, 40, 01, 00, 40, ED, B0, 01, C0, 7F, ED, 49, C3, D7, 6FF
 1240 DATA 31, 11, 40, 00, 21, 00, A4, 0E, 07, CD, CE, BC, 21, BF, 31, 11, 4D5
 1250 DATA 00, C0, 06, 0C, CD, BC, BC, 21, 00, 20, 11, 00, 08, 3E, 02, CD, 44E
 1260 DATA 98, BC, CD, 8F, BC, 21, CB, 31, 11, 00, C0, 06, 0C, CD, 8C, BC, 781
 1270 DATA 21, 00, 3C, 11, 00, 4E, 3E, 02, CD, 98, BC, CD, 8F, BC, C7, 52, 64E
 1280 DATA 47, 42, 20, 20, 20, 20, 20, 2E, 30, 30, 31, 52, 47, 42, 20, 20, 303
 1290 DATA 20, 20, 20, 2E, 30, 30, 32, F3, 21, E5, 31, 11, 00, A0, D5, 01, 4D1
 1300 DATA 00, 01, ED, B0, C9, 31, 00, C0, D9, 08, AF, 01, 89, 7F, ED, 49, 727
 1310 DATA 08, D9, 21, 81, 31, 0E, FF, C3, 1C, 06, 3E, B7, 32, BC, 65, 3D, 62B
 1320 DATA 32, 85, 5F, C3, 80, 4E, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 2A7
 1330 DATA END

OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα



Όλες οι Εκδόσεις
της Compuress

...περιμένουν τους φίλους του
PIXEL

Σουλτάνη 17 (κάθετος Στουρνάρα),
τηλ.: 3601.761

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ



Phobia

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Το Phobia της Imageworks έρχεται να προστεθεί στην ατέλειωτη σειρά από shoot 'em ups με οριζόντιο scrolling, που προσπαθούν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες που παρέχει η Amiga. Και μάλιστα, τα καταφέρνει πολύ καλά. Δεν λέω καλά τα shoot 'em ups, αλλά ακόμη περιμένω να βγει ένα σωστό Tennis, που να συγκρίνεται με το Matchpoint στον CBM 64. Πού θα πάει, δεν θα βγει; Τώρα, όσον αφορά το Phobia, είναι ένα διαστημικό με καταπληκτικά γραφικά, αλλά ο βαθμός δυσκολίας ... Εντάξει, έχετε καταλάβει. Έτσι, ανέλαβα το καθήκον να χώσω το νυστέρι πολύ βαθιά και να αφαιρέσω την εξής κακοήθη σειρά: subq.w #1,\$0018(A2). Στη γλώσσα του απλού games-player, αυτό σημαίνει άπειρες ζωές και για τους δύο παίχτες.

Αυτό το μήνα έχουμε επιστροφή σε μια παλιά διαδικασία: Διαλέξτε το αγαπημένο σας αντιγραφικό και κάντε μια κópια από τη δισκέτα που έχετε το Phobia. Η επέμβαση θα λειτουργήσει μόνο στη σπασμένη έκδοση του Phobia (Το πρωτότυπο θα έχει πιθανότατα κάποιο κλειδίωμα). Φορτώστε την Amiga Basic και βάλτε στο drive την κópια που κάνατε προηγουμένως,

φροντίζοντας η ασφάλεια να βρίσκεται στη θέση OFF. Δώστε την εντολή files, για να ελέγξετε αν υπάρχει το αρχείο phobia.prg. Αν δεν υπάρχει, σταματάτε εδώ. Αν υπάρχει, πληκτρολογείτε το Listing και το τρέχετε. Αν δεν

υπήρξε κανένα πρόβλημα, είστε έτοιμοι να νικήσετε το φόβο σας (σύμφωνα πάντα με το σενάριο του παιχνιδιού). Το παιχνίδι θα το φορτώσετε πια από την κópια με την ασφάλεια στη θέση ON (1οι γαρ).

```

*****
*      Amiga Phobia Cheat      *
*      Hack by Christos       *
*      (c) 1989 PIXEL         *
*****

```

```
OPEN "r",1,"phobia.prg",1:FIELD 1,1 AS v$
```

```
Loop: READ r&,v$:IF r&=0 THEN CLOSE 1:END
LSET v$=CHR$(v%):PUT 1,r&:GOTO Loop
```

```
DATA 15571,96,15572,2:'Infinite Lives
```

```
DATA 0,0
```



RTYPE

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Πόσες από τις οκτώ πίστες του Rtype έχετε δει; Όποιος έχει δει πάνω από τρεις σας στείλει το όνομά του, για να γραφεί με χρυσά γράμματα στις σελίδες του high scores. Για όλους τους υπόλοιπους που άφησαν απελπισμένοι το υπέροχο αυτό παιχνίδι, δημιουργούμε αυτή την επέμβαση, που θα τους δώσει τη δυνατότητα να προσαρμόσουν το παιχνίδι στα μέτρα τους. Κι όταν μιλάμε για προσαρμογή, κυριολεκτούμε, μιας και η επέμβαση αυτή σας δίνει τις εξής επιλογές:

Να έχετε άπειρες ζωές.

Να μη χάνετε τα επιπλέον όπλα που παίρνετε όταν χάνετε ζωή.

Να περνάτε μέσα από τοίχους και σφαίρες. Να περνάτε μέσα από εχθρούς.

Και φυσικά μπορείτε να έχετε οποιαδήποτε από τις παραπάνω επιλογές, είτε μόνη της είτε σε συνδυασμό με άλλες. Έτσι κανονίζετε πια εσείς το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού.

Ας περάσουμε τώρα στο διαδικαστικό μέρος. Για να ετοιμάσετε την επέμβαση, φορτώστε τη basic του Atari και πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, δίνοντας μια κάποια προσοχή, μιας και δεν υπάρχουν checksums. Κατό-

πιν, σώστε το πρόγραμμα και δώστε RUN. Στη δισκέτα θα δημιουργηθεί ένα αρχείο με όνομα RTYPE-PRG και μήκος (αν πληκτρολογήσατε σωστά τα data) 1017 bytes. Το πρόγραμμα αυτό (RTYPE-PRG) θα το τρέχετε όταν θα θέλετε να παίξετε το παιχνίδι με κάποια αλλαγή. Οι επιλογές γίνονται μέσω dialog boxes. Αν διαλέξετε τις επιλογές να περνάτε από εχθρούς και σφαίρες-τοίχους, γίνεστε άτρωτος και θα μπορέσετε να δείτε και τις οκτώ πίστες του παιχνιδιού.

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

List of \RTYPE.BAS

```

10 REM RTYPE HACK
20 COUNT=1
30 OPEN "R .1."RTYPE.PRG".1
40 FIELD #1:1 AS FILE$
50 READ DATA$:BYTE=VAL(DATA$)
60 IF BYTE=999 THEN GOTO 160
70 FS=CHR$(BYTE)
80 LSET FILE$=F$
90 PUT 1,COUNT
100 COUNT=COUNT+1
110 GOTO 50
160 CLOSE 1
170 END
200 DATA 95 . 26 . 0 . 0 . 3 . 168 . 0 . 0 . 0 . 0
210 DATA 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0
220 DATA 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 35 . 252
230 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 146 . 0 . 0 . 3 . 122 . 35 . 252
240 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 156 . 0 . 0 . 3 . 130 . 35 . 252
250 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 158 . 0 . 0 . 3 . 134 . 35 . 252
260 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 160 . 0 . 0 . 3 . 138 . 35 . 252
270 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 164 . 0 . 0 . 3 . 142 . 51 . 252
280 DATA 0 . 1 . 0 . 0 . 3 . 156 . 35 . 252 . 0 . 0
290 DATA 1 . 228 . 0 . 0 . 3 . 160 . 78 . 185 . 0 . 0
300 DATA 1 . 202 . 51 . 252 . 0 . 0 . 0 . 0 . 3 . 156
310 DATA 35 . 252 . 0 . 0 . 2 . 147 . 0 . 0 . 3 . 160
320 DATA 78 . 185 . 0 . 0 . 1 . 202 . 51 . 249 . 0 . 0
330 DATA 3 . 158 . 0 . 0 . 3 . 116 . 51 . 252 . 0 . 0
340 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 156 . 35 . 252 . 0 . 0 . 2 . 44
350 DATA 0 . 0 . 0 . 3 . 160 . 78 . 185 . 0 . 0 . 1 . 202
360 DATA 51 . 249 . 0 . 0 . 3 . 158 . 0 . 0 . 3 . 114
370 DATA 35 . 252 . 0 . 0 . 2 . 229 . 0 . 0 . 3 . 160
380 DATA 78 . 185 . 0 . 0 . 1 . 202 . 51 . 249 . 0 . 0
390 DATA 3 . 158 . 0 . 0 . 3 . 118 . 35 . 252 . 0 . 0
400 DATA 3 . 50 . 0 . 0 . 3 . 160 . 78 . 185 . 0 . 0
410 DATA 1 . 202 . 51 . 249 . 0 . 0 . 3 . 158 . 0 . 0
420 DATA 3 . 120 . 51 . 252 . 0 . 1 . 0 . 0 . 3 . 156
430 DATA 35 . 252 . 0 . 0 . 2 . 98 . 0 . 0 . 3 . 160
440 DATA 78 . 185 . 0 . 0 . 1 . 202 . 66 . 167 . 63 . 60
450 DATA 0 . 32 . 78 . 65 . 92 . 143 . 63 . 60 . 0 . 0
460 DATA 72 . 121 . 0 . 0 . 1 . 192 . 63 . 60 . 0 . 61
470 DATA 78 . 65 . 80 . 143 . 58 . 0 . 47 . 60 . 0 . 4
480 DATA 4 . 0 . 47 . 60 . 0 . 1 . 87 . 234 . 63 . 5
490 DATA 63 . 60 . 0 . 63 . 78 . 65 . 223 . 252 . 0 . 0
500 DATA 0 . 12 . 63 . 5 . 63 . 60 . 0 . 62 . 78 . 65
510 DATA 88 . 143 . 65 . 249 . 0 . 0 . 1 . 94 . 67 . 249
520 DATA 0 . 7 . 0 . 0 . 46 . 60 . 0 . 0 . 0 . 164
530 DATA 34 . 216 . 81 . 207 . 255 . 252 . 38 . 60 . 0 . 0
540 DATA 0 . 0 . 40 . 3 . 42 . 4 . 44 . 5 . 54 . 57
550 DATA 0 . 0 . 3 . 114 . 56 . 57 . 0 . 0 . 3 . 116
560 DATA 58 . 57 . 0 . 0 . 3 . 118 . 60 . 57 . 0 . 0
570 DATA 3 . 120 . 78 . 249 . 0 . 7 . 0 . 0 . 182 . 124
580 DATA 0 . 1 . 102 . 0 . 0 . 10 . 51 . 252 . 74 . 121
590 DATA 0 . 4 . 19 . 94 . 184 . 124 . 0 . 1 . 102 . 0
600 DATA 0 . 10 . 51 . 252 . 96 . 64 . 0 . 4 . 18 . 254
610 DATA 188 . 124 . 0 . 1 . 102 . 0 . 0 . 10 . 51 . 252
620 DATA 74 . 57 . 0 . 4 . 160 . 106 . 186 . 124 . 0 . 1
630 DATA 102 . 0 . 0 . 10 . 51 . 252 . 74 . 57 . 0 . 4
640 DATA 165 . 156 . 70 . 252 . 39 . 0 . 65 . 249 . 0 . 4
650 DATA 4 . 0 . 67 . 249 . 0 . 0 . 4 . 0 . 46 . 60
660 DATA 0 . 0 . 85 . 250 . 34 . 216 . 81 . 207 . 255 . 252
670 DATA 78 . 249 . 0 . 0 . 4 . 10 . 82 . 84 . 89 . 80
680 DATA 69 . 46 . 68 . 65 . 84 . 0 . 35 . 252 . 0 . 0
690 DATA 3 . 146 . 0 . 0 . 3 . 122 . 34 . 60 . 0 . 0
700 DATA 3 . 122 . 32 . 60 . 0 . 0 . 0 . 200 . 78 . 66
710 DATA 78 . 117 . 91 . 49 . 93 . 91 . 32 . 124 . 32 . 82
720 DATA 84 . 89 . 80 . 69 . 32 . 85 . 76 . 84 . 73 . 77
730 DATA 65 . 84 . 69 . 32 . 72 . 65 . 67 . 75 . 124 . 32
740 DATA 32 . 32 . 66 . 89 . 32 . 71 . 46 . 86 . 65 . 83
750 DATA 83 . 73 . 76 . 65 . 75 . 73 . 83 . 124 . 32 . 32
760 DATA 32 . 32 . 32 . 70 . 79 . 82 . 32 . 80 . 73 . 88
770 DATA 69 . 76 . 93 . 91 . 32 . 32 . 79 . 75 . 32
780 DATA 32 . 32 . 93 . 0 . 91 . 50 . 93 . 91 . 32 . 124
790 DATA 32 . 32 . 68 . 79 . 32 . 89 . 79 . 85 . 32 . 87
800 DATA 65 . 78 . 84 . 124 . 73 . 78 . 70 . 73 . 76 . 73
810 DATA 84 . 69 . 32 . 32 . 76 . 73 . 86 . 69 . 83 . 63
820 DATA 93 . 91 . 32 . 32 . 89 . 69 . 83 . 32 . 32 . 124
830 DATA 32 . 32 . 78 . 79 . 32 . 32 . 93 . 0 . 91 . 51
840 DATA 93 . 91 . 32 . 124 . 73 . 78 . 83 . 69 . 82 . 84
850 DATA 32 . 32 . 79 . 82 . 73 . 71 . 73 . 78 . 65 . 76
860 DATA 124 . 32 . 32 . 32 . 82 . 84 . 89 . 80 . 69 . 32
870 DATA 68 . 73 . 83 . 75 . 93 . 91 . 32 . 32 . 83 . 84
880 DATA 65 . 82 . 84 . 32 . 32 . 93 . 0 . 91 . 50 . 93
890 DATA 91 . 32 . 124 . 32 . 32 . 32 . 68 . 79 . 32 . 89
900 DATA 79 . 85 . 32 . 87 . 65 . 78 . 84 . 32 . 84 . 79
910 DATA 124 . 32 . 75 . 69 . 69 . 80 . 32 . 69 . 88 . 84
920 DATA 82 . 65 . 32 . 87 . 69 . 65 . 80 . 79 . 78 . 83
930 DATA 124 . 65 . 70 . 84 . 69 . 82 . 32 . 76 . 79 . 79
940 DATA 83 . 73 . 78 . 71 . 32 . 65 . 32 . 76 . 73 . 70
950 DATA 69 . 93 . 91 . 32 . 32 . 89 . 69 . 83 . 32 . 32
960 DATA 124 . 32 . 32 . 78 . 79 . 32 . 32 . 93 . 0 . 91
970 DATA 50 . 93 . 91 . 32 . 124 . 32 . 68 . 79 . 32 . 89
980 DATA 79 . 85 . 32 . 87 . 65 . 78 . 84 . 32 . 84 . 79
990 DATA 32 . 80 . 65 . 83 . 83 . 124 . 32 . 32 . 32 . 84
1000 DATA 72 . 82 . 79 . 85 . 71 . 72 . 32 . 87 . 65 . 76
1010 DATA 76 . 83 . 124 . 32 . 32 . 32 . 32 . 65 . 78 . 68
1020 DATA 32 . 66 . 85 . 76 . 76 . 69 . 84 . 83 . 93 . 91
1030 DATA 32 . 32 . 89 . 69 . 83 . 32 . 32 . 124 . 32 . 32
1040 DATA 78 . 79 . 32 . 32 . 93 . 0 . 91 . 50 . 93 . 91
1050 DATA 32 . 124 . 32 . 68 . 79 . 32 . 89 . 79 . 85 . 32
1060 DATA 87 . 65 . 78 . 84 . 32 . 84 . 79 . 32 . 80 . 65
1070 DATA 83 . 83 . 124 . 32 . 32 . 32 . 84 . 72 . 82 . 79
1080 DATA 85 . 71 . 72 . 32 . 69 . 78 . 69 . 77 . 73 . 69
1090 DATA 83 . 93 . 91 . 32 . 32 . 89 . 69 . 83 . 32 . 32
1100 DATA 124 . 32 . 32 . 78 . 79 . 32 . 32 . 93 . 0 . 0
1110 DATA 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0
1120 DATA 32 . 89 . 69 . 83 . 32 . 32 . 124 . 32 . 32 . 78
1130 DATA 79 . 32 . 32 . 93 . 0 . 69 . 83 . 93 . 65 . 83
1140 DATA 83 . 0 . 0 . 52 . 0 . 1 . 0 . 1 . 0 . 1
1150 DATA 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0 . 0
1160 DATA 0 . 0 . 0 . 1 . 0 . 0 . 0 . 2 . 4 . 6
1170 DATA 4 . 6 . 4 . 6 . 4 . 6 . 4 . 6 . 6 . 4
1180 DATA 6 . 8 . 6 . 4 . 6 . 6 . 4 . 8 . 6 . 4
1190 DATA 6 . 6 . 4 . 6 . 4 . 6 . 6 . 4 . 6 . 4
1200 DATA 6 . 6 . 4 . 8 . 6 . 4 . 6 . 20 . 5 . 36
1210 DATA 6 . 6 . 6 . 120 . 4 . 6 . 0 . 999

```



ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ



Silkworm

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Ελικόπτερα και πάλι ελικόπτερα. Από 'δω και πέρα, τέρμα τα διαστημόπλοια. Το Silkworm κυριαρχεί. Τον περασμένο μήνα δημοσιεύσαμε την επέμβαση για Amiga, αυτό το μήνα ο Commodore έχει σειρά. Μια και το παιχνίδι είναι πια γνωστότατο και η διαδικασία επέμβασης σας έχει γίνει συνηθισμένη, μου δίνεται η ευκαιρία να παραδώσω το πιο μικρό κείμενο που έγραψα ποτέ για επέμβαση. Και πριν το ξεχάσω: η επέμβαση χαρίζει άπειρες ζωές. Υποθέτω ότι κι αυτό το ξέρατε... (Λειτουργεί με πρωτότυπη κασέτα).



```

10 REM *****
20 REM *   C64 SILKWORM CHEAT *
30 REM *   CODE BY CHRISTOS *
40 REM *   (C) 1989 PIXEL *
50 REM *****
60 REM
70 FOR A=256 TO 287:READ B
80 POKE A,B:NEXT A
90 POKE 157.128:SYS 256
100 DATA 32.86.245.169.14.141.41.4
110 DATA 169.1.141.42.4.96.169.0
120 DATA 141.117.8.169.105.141.119.8
130 DATA 169.80.141.120.8.76.174.167
    
```



ΚΕΠΑ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ
ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ

πρώην Καθηγητές **ΕΛΚΕΠΑ**

Αν πραγματικά πιστεύετε ότι αξίζετε σπουδές επιπέδου, μην συμβιβάζεστε! Για σας... ΚΕΠΑ. Επισκεφθείτε μας. Γνωρίστε τα εργαστήριά μας, το πρόγραμμά μας, τους καθηγητές και τα βιβλία μας. Γνωρίστε τι σημαίνει ΚΕΠΑ.

Προγραμματισμένη Επιτυχία

ΚΛΑΔΟΙ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΕΝΑΡΞΗ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Η.Υ.	9 μήνες 660 ώρες	κάθε μέρα 10ος
ΑΝΑΛΥΤΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ	9 μήνες 660 ώρες	κάθε μέρα 10ος
ΛΟΓΙΣΤΙΚΗΣ - MARKETING	9 μήνες 660 ώρες	κάθε μέρα 10ος
ΓΡΑΜΜΑΤΕΩΝ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ	9 μήνες 408 ώρες	ΔΕ - ΤΕ - ΠΑ 10ος
DATA ENTRY - WORD PROCESSING	3 μήνες 108 ώρες	ΔΕ - ΤΕ - ΠΑ 10ος - 1ος - 4ος
ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΛΟΓΙΣΤΗ ΦΟΡΟΤ.	3 1/2 μήνες 112 ώρες	ΤΡ - ΠΕ 10ος - 1ος - 4ος

Διαθέτουμε:

- Υψηλού επιπέδου διδακτικό προσωπικό.
- Πρόγραμμα διδασκαλίας προσαρμοσμένο στις ανάγκες της εποχής.
- Πρακτική εξάσκηση σε 40 μηχανές (DOS-UNIX)-OS/2.
- Ολιγάριθμα τμήματα.
- Ασφαλιστική κάλυψη (Εθνική Ασφαλιστική).
- Μέριμνα για αποκατάσταση.
- Βιβλία - Έντυπα - 2 Δισκέτες Δωρεάν.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ: Ακαδημίας & Μαυροκορδάτου 1-3 (9.00 π.μ. - 9.00 μ.μ.)

Τηλ.: 36.40.556 - 36.00.668

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ
Οι απόφοιτοι των κλάδων (ανά ακαδημαϊκό έτος), πιστώνονται με 30 Credits (μόρια) στα 120, για να συνεχίσουν σπουδές στην Ελλάδα, αν θέλουν στο CLAYTON UNIVERSITY IN LONDON, αναγνωρισμένο από την ΕΟΚ.

LONDON COMPUTER COLLEGE

THE POWER BEHIND THE BUTTON

ΣΠΟΥΔΕΣ COMPUTER

**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΥ
ΕΠΙΠΕΔΟΥ**

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ
ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ

για ΑΠΟΦΟΙΤΟΥΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

(τμήματα επαγγελματικής αποκαταστάσεως)

και ΜΑΘΗΤΕΣ

(μαθητικά groups Σαββάτου)

ΝΕΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ / ΕΝΑ COMPUTER ΑΝΑ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ
ΠΛΗΡΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΠΟΥΔΑΣΤΩΝ

και groups τεχνικών

ΚΑΛΛΙΘΕΑ - ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 99 ΤΚ 17676
ΑΜΦΙΑΛΗ - ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18 ΤΚ 18757
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740



ΣΤΟ ΕΛΕΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΝΟΜΩΝ...

...Ειλικρινά έχω μεγάλη περιέργεια να μάθω τι γίνεται με την έκδοση του Roboscor, για την Amiga. Πρέπει να πω ότι, όσο και να έχω ψάξει, δεν έχω βρει το πρόγραμμα πουθενά, και όσους και να έχω ρωτήσει, δηλώνουν άγνοια για το θέμα. Απ' ό,τι γνωρίζω, το παιχνίδι υπάρχει για τον Atari ST και ειλικρινά παραξενεύτηκα όταν δεν μπόρεσα να το βρω για την Amiga μου, αφού συνήθως ό,τι παιχνίδι βγαίνει για το ένα 16μπιτο, μετά από λίγο καιρό, βγαίνει και για το άλλο. Μήπως λοιπόν ξέρεις για ποιόν πιθανό λόγο καθυστερεί τόσο η OCEAN για την έκδοση του παιχνιδιού για την Amiga; Επίσης, πρέπει να σου πω ότι το παιχνίδι το έχω παραγγείλει στη Software Boutique, αφού το είχα δει να υπάρχει στον κατάλογο τότε (πώς γίνεται αυτό;) και, φυσικά, δεν μου έχει έρθει απάντηση. Τώρα, αν τυχόν

κυκλοφορήσει θα το παραλάβω ή θα πρέπει να το ξαναπαραγγείλω;

Αυτά περί Roboscor. Τώρα θα ήθελα να ρωτήσω ποιά από τα παραπάνω παιχνίδια υπάρχουν σε Amiga: Night Hunter, Fright Night, Heroes of the Lance, Dungeon Master.

Τέλος, θα ήθελα να ρωτήσω τα εξής: Έχω το King of Chicago (δύο δισκέτες) και ενώ το παιχνίδι εξελίσσεται κανονικά, ξαφνικά η Amiga βγάζει μήνυμα για ανεπάρκεια μνήμης. Τι πρέπει να κάνω; Να προσθέσω την A501 memory expansion, να πάρω δεύτερο drive εξωτερικό ή και τα δύο;

M. Φρυδάκης

Το τι μπορεί να συμβαίνει στην περίπτωση του Roboscor το γνωρίζει μόνο η Ocean και ενδεχομένως ο Θεός (αν ασχολείται με αυτά). Εμάς προσωπικά δεν μας παραξενεύ-

ει το γεγονός, μιας και είμαστε συνηθισμένοι πιά σε καθυστερήσεις εκδόσεων ενός παιχνιδιού που έχει ανακοινωθεί και διαφημιστεί πολύ καιρό πριν. Δυστυχώς κι εμείς (όπως κι εσύ, αλλά και όλος ο κόσμος) βασιζόμαστε στις ανακοινώσεις των εταιριών για τα format. Αν τώρα η έκδοση του παιχνιδιού για έναν συγκεκριμένο υπολογιστή παρουσιάζει καθυστερήσεις, τότε δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε περισσότερο από το να περιμένουμε. Εδώ που τα λέμε πάντως, είναι πράγματι αδικαιολόγητη η απουσία του Roboscor για Amiga. Υπάρχει κάποιο πρόβλημα στην προγραμματιστική ομάδα της Ocean που ασχολείται με το μηχάνημα; Ας μην γινόμαστε καλύτερα κουτσομπόληδες... Για τα παιχνίδια τώρα που αναφέρεις κυκλοφορούν τα δύο (Dungeon Master, Fright Night), ε-

νώ για τα υπόλοιπα δύο δεν έχουμε ακριβείς πληροφορίες. Όσο για το King of Chicago, η έκδοση που είχαμε στα χέρια μας ήταν δύο δισκέτες και δεν παρουσιάζε κανένα πρόβλημα. Μήπως κάποια δισκέτα σου παρουσιάζει τίποτα; Καλά θα κάνεις να εξετάσεις την περίπτωση, αλλιώς... memory expansion.

ΜΙΚΡΟΒΙΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θέλω να κάνω μερικές ερωτήσεις: α) Κυκλοφορεί Virus Killer για τον υπολογιστή μου; Καλύπτει όλες τις περιπτώσεις virus; Τι γίνεται με εκείνο το περίφημο virus για CP/M στον Amstrad; β) Στο τεύχος 56 αναφέρθηκε ότι δεν γίνεται να αλλάξει ο Z80, μπορεί όμως να τοποθετηθεί πλακέτα με δεύτερο

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΤΡΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Έσφιξε στο δεξί χέρι το πιστόλι κι έκανε ακόμα ένα προσεκτικό βήμα. «Να δούμε τι άλλο θα μας προκύψει τώρα», σκέφτηκε, προσπαθώντας να τρυπήσει με τα μάτια το πηχτό σκοτάδι γύρω του. Για χιλιοστή φορά προσπάθησε χωρίς ιδιαίτερη επιτυχία να βολεψτεί κάπως μέσα στην άκομψη ειδική στολή του. Χωρίς να δίνει ιδιαίτερη σημασία στις φωτεινές φιγούρες των σπιτιών που τρεμόσβηναν γύρω του αβέβαια, κόλλησε με την πλάτη σ' έναν τοίχο. Υπακούοντας στην εξασκηνμένη του διαίσθηση, εστίασε το σκόπευτρο του όπλου στην είσοδο του απέναντι σπιτιού. «Από εκεί θα βγει», σκέφτηκε με σιγουριά και σχεδόν αμέσως η πόρτα τινάχτηκε μπροστά κι από πίσω της όρμησε στο δρόμο ένας τύπος με κράνος και πιστόλι στο χέρι. Το έμπειρο μάτι του άλλου καρφώθηκε αμέσως στο κόκκινο διακριτικό στο στήθος και χωρίς δισταγμό πάτησε τη σκανδάλη. Μια λεπτή δέσμη λήξερ έσχιζε για μια στιγμή το σκοτάδι, διαπερνώντας εύκολα το σώμα του αντιπάλου που έπεσε κάτω. Το πτώμα άρχισε να αποσυντίθεται με εκπληκτική ταχύτητα, αυτό όμως δεν φάνηκε να τραβά την προσοχή του επίδοξου εισβολέα τόσο, όσο ο κόκκινος τριψήφιος αριθμός που αιωρήθηκε για μια στιγμή από πάνω του, πριν εξαφανιστεί με τον ίδιο τρόπο. Το νεανικό του πρόσωπο συσπάστηκε σ' ένα μορφασμό απογοήτευσης. «Πάλι τα ίδια», μουρμούρισε, καθώς χανόταν πίσω από τη γωνία.

Το σκοτάδι πύκνωσε ξαφνικά και τα σπία άρχισαν να τρεμουλιάζουν αφύσικα. «Α, μάλιστα, αλλάζω επίπεδο - αυτό μας έλειπε τώρα», γκρίνιαζε και σαν επιβεβαίωση της απαισιόδοξης σκέψης του, ένας άοπλος άνδρας πρόβαλε απ' την απέναντι γωνία και άρχισε να διασχίζει κάθετα το δρόμο. Τον σημάδεψε αμέσως, ενθουσιασμένος για τον εύκολο στόχο, αλλά την τελευταία στιγμή χαμήλωσε το όπλο με απογοήτευση, βλέποντας το μπλε διακριτικό στο στήθος του. «Παρά τριχά. Αυτό μας έλειπε τώρα, να χάσω βαθμούς».

Ηουχία ξανά... Μια δέσμη φωτός έπεσε στο δρόμο, κάνοντάς του να αναπηδήσει εκπληκτος και να κρυφτεί πίσω από ένα τοίχο. Φακός; Όχι, είναι εκείνο το παράθυρο της απέναντι πολυκατοικίας. Αστραπιαία το όπλο σημάδεψε το παράθυρο και το στόχαστρό του. Ξανά το μπλε διακριτικό στο στήθος. Ο νεαρός μούγκρισε εκνευρισμένος. «Να πάρει η ευχή, κι άλλος γαλάζιος. Μα δεν είναι φυσικό να εμφανίζονται δύο γαλάζιοι διαδοχικά. Τι συμβαίνει!». Δύο δευτερόλεπτα αμηχανίας μέσα σε απόλυτη ησυχία και ξαφνικά κάτι έλαμψε στο μυαλό του: «Παγίδα!». Ένιωσε μια ανατριχίλα στην πλάτη κι αμέσως μετά ακούστηκε κάποιο τρίξιμο ακριβώς πίσω του. Στράφηκε απότομα, όχι όμως αρκετά γρήγορα. Ένας ίοικος του πυροβόλησε, πρόλαβε να δει τη λάμψη της ακτίνας και μετά έπεσε ανάσκελα.

Έμεινε έτσι για λίγο, προσπαθώντας να ανακαλύψει τι πήγε στραβά. Όλα γύρω του άρχισαν να τρεμοπαίζουν αβέβαια και να εξαφανίζονται σαν να μην υπήρξαν ποτέ. Πρώτα χάθηκαν τα κτίρια και μετά οι δρόμοι, δίνοντας τη θέση τους σε ένα διαφανές πλαστικό πάτωμα. Σήκωσε βαριεστημένα το κεφάλι, περιμένοντας στωικά το τελικό χτύπημα. Ένας εξαψήφιος αριθμός αιωρήθηκε για λίγο μπροστά του. «123.564», μουρμούρισε απελπισμένα, καθώς ο αριθμός εξαφανιζόταν. Τη θέση του πήρε αμέσως το τελικό καταδικαστικό μήνυμα, ο φόβος και ο τρόμος όλων των gamers, όλων των εποχών: GAME OVER... Αιωρήθηκε κι αυτό για λίγο σαδιστικά πάνω από το κεφάλι του και μετά χάθηκε. Με κόπο ο νεαρός σηκώθηκε και απαλλάχτηκε από την εξάρτησή του. Δεν βρισκόταν πια μέσα στη φανταστική πόλη, αλλά στο κέντρο ενός τεράστιου κύβου με διαφανή τοιχώματα από μυστηριώδες υλικό. Και πίσω από τους τοίχους οι κοροϊδευτικές φάτσες των φίλων του να τον κοιτάνε επιτιμητικά. Προχώρησε κατ'οφθαλμική προς την έξοδο και πλησίασε τον πιο γελαστό. «Εντάξει Τομ», του είπε, χώνοντας το χέρι στην τσέπη, «κέρδιες αυτή τη φορά. Να ξέρεις όμως πως την άλλη φορά θα σκίσω». Έβγαλε από την τσέπη μια πλαστική κάρτα που άλλαξε αμέσως ιδιοκτήτες. Ο Τομ χαμογέλασε με αυτοπεποίθηση: «Στο ξαναλέω Μάικ, δεν πρόκειται να προχωρήσεις πέρα απ' αυτό το επίπεδο. Γιατί δεν τα παρατάς;». Ο Μάικ σήκωσε τους ώμους: «Δεν ξέρω. Πάντως λέω να ασχοληθώ με κάτι άλλο για λίγο, έτσι για αλλαγή. Αυτά τα καινούρια ολογραφικά παιχνίδια παραείναι ρεαλιστικά και μερικές φορές μου δίνουν στα νεύρα. Μου φαίνεται πως θα πάω στο μουσείο να βρω καμιά απ' αυτές τις παλιές παιχνιδιομηχανές του 20ου αιώνα για να ξεσπάσω».

Ο άλλος γούρλωσε τα μάτια εκπληκτος: «Εννοείς εκείνα τα πρωτόγονα, αργά μηχανήματα με τη γελιοία διακριτικότητα και τη διοδίστατη απεικόνιση;», ψέλλισε. Ο Μάικ κούνησε καταφατικά το κεφάλι συγχυσμένος. «Μάλιστα κυρία, αυτά εννοώ». Και χωρίς άλλα σχόλια στράφηκε προς την έξοδο, αφήνοντας τους άλλους πίσω του να ξεσπάνε σε ασυγκράτητα γέλια.

«Ας λένε ότι θέλουν, εγώ το αποφάσισα» σκέφτηκε και τάχυνε το βήμα προς το μουσείο Τεχνολογίας. «Θα διαλέξω τον πιο χαζό ηλεκτρονικό υπολογιστή που υπάρχει στο μουσείο. Μάλιστα νομίζω ότι ξέρω κιόλας ποιός είναι. Θα πρέπει να 'ναι εκείνο το λθίθιο μηχάνημα της κλάσης των home, που είχε κάνει θραύση όταν βγήκε στην αγορά γύρω στο 1982 μ.Χ. Κάπου διάβασα ότι, χάρις σε αυτόν, η μεγάλη μάζα των ανίδεων της εποχής είχε την πρώτη επαφή της με τον κόσμο των υπολογιστών. Να δεις πώς τον λέγανε... Α, να: ZX Spectrum...».

ΤΕΛΟΣ (;)

Αλληλογραφία

βοηθητικό επεξεργαστή. Ποιά θα είναι τα πλεονεκτήματα; Ποιός επεξεργαστής είναι κατάλληλος γι' αυτό; Ο δεύτερος επεξεργαστής θα επηρεάσει το φόρτωμα των προγραμμάτων; Πού μπορεί να απευθυνθώ για την τοποθέτηση;

γ) Εκτός από τα Silent service, Blue-War και Red October, υπάρχει άλλο submarine simulator για τον υπολογιστή μου;

δ) Υπάρχει το Spitfire '40, Auf Wiedersehen Monty και το Raid over Moscow για τον Amstrad 6128;

ε) Ανάμεσα στα Discology 5.1 και Hercules, ποιά είναι το καλύτερο αντιγραφικό; Έχουν πράγματι κυκλοφορήσει Discology 5.2, 6.5 κ.τ.λ., τα οποία διαφημίζονται στις αγγελίες; Έχει κυκλοφορήσει το Defender of the Crown, το F-16 Falcon και το F-18 Interceptor για τον υπολογιστή μου;

M. Διαμάντας

α) Μέχρι στιγμής, στα γραφεία του περιοδικού δεν έχει γίνει επιδρομή από Amstrad-ιό, ούτε έχουμε πληροφορηθεί για κάποιο virus killer. Προφανώς το virus για CP/M δεν ήταν τόσο επικίνδυνο όσο αναμενόταν. Για να σου πούμε τι ακριβώς θα χρειαστεί ένας ακόμα επεξεργαστής, θα πρέπει να έχουμε στα χέρια μας τον επεξεργαστή αυτόν και το software που τον συνοδεύει. Δυστυχώς όμως, μέχρι τώρα, πολλοί επεξεργαστές ανακοινώθηκαν για τους Amstrad αλλά κανείς δεν εθεάθη στις βιτρίνες των computer shops. Εάν κυκλοφορήσει κάποιος, τότε θα έχουμε νεότερα.

γ) Όχι, τουλάχιστον επίσημα στη χώρα μας. δ) Το Raid over Moscow (αναστεναγμός - αναμνήσεις) δεν έχουμε ακούσει να κυκλοφόρησε για τον 6128, αλλά έτσι κι αλλιώς είναι πια πολύ παλιό για να το αναζητήσεις οπουδήποτε. ε) Και τα δύο την κάνουν τη δουλειά τους πολύ καλά. Όσο για τις εκδόσεις που λες, έχουν πολλές φορές διαπιστωθεί κρούσματα αντιγραφικών που κυκλοφορούν με αλλαγμένο τον αριθμό της έκδοσης (με έναν sector editor είναι πολύ εύκολο να γίνει) και «πλασάρονται» σαν καινούργια. Θα σε συμβούλευα να προσέχεις. Το Defender of the Crown έχει πράγματι κυκλοφορήσει, αλλά όχι - δυστυχώς - και τα υπόλοιπα.

ΤΑ ΟΜΟΙΑ ΚΑΙ ΟΙ ...ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΟΥΣ

Είμαι ένας υποψήφιος αγοραστής μιας Amiga. Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν μπορώ να διαλέξω ανάμεσα σε μια Amiga 500 και σε μια Amiga 2000, γι' αυτό αποφάσισα να σου γράψω. α) Ένας φίλος μου ισχυρίζεται πως η Amiga 500 είναι η πρωτοπόρος στον τομέα επεξεργαστής ήχου και εικόνας. Αν είναι αλήθεια αυτό, τότε είναι και η Amiga 2000 το ίδιο; β) Είναι συμβατή με PC; (η Amiga 2000). γ) Έχουν το ίδιο software οι δύο υπολογιστές και, άρα, τα ίδια παιχνίδια; δ) Ποιά είναι η διαφορά της Basic των δύο μηχανημάτων; ε) Υπάρχουν προγράμματα που μετατρέπουν την Amiga 500 σε PC;

M. Κωτισιδιμός

α) Πραγματικά δύσκολο να διαλέξει κανείς, όχι μόνο γιατί και τα δύο μηχανήματα είναι πολύ καλά, αλλά και γιατί είναι και τα δύο απελπιστικά... ίδια. Με λίγα λόγια, η Amiga 500 και η Amiga 2000 έχουν «εξωτερικές» μόνο διαφορές, ενώ η κεντρική πλακέτα είναι όμοια. Συνεπώς, όσα ισχύουν για το ένα μοντέλο ισχύουν και για το άλλο. Η 2000 τώρα περιλαμβάνει επιπλέον μνήμη, ένα ακόμα drive των 5,25 ιντσών καθώς και πρόσθετα κυκλώματα που την καθιστούν και IBM συμβατή. Η 500 γίνεται κι αυτή IBM συμβατή, αλλά με τη βοήθεια software, κάτι που της κοστίζει σε μνήμη, ταχύτητα και (πιθανώς) ικανότητα να τρέχει όλα τα προγράμματα για PCs που υπάρχουν.

AMSTRAD QUESTION PACK

...Ξέροντας πως ο χώρος σου είναι πολύτιμος θα μπω κατευθείαν στο φυτό:

α) Θα ήθελα να μου στείλεις με αντικαταβολή το Pixel 25 και το Super Pixel '88.

β) Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα Flight simulator ειδικά για Amstrad 6128;

γ) Σε παλαιότερα τεύχη δημοσιεύσε κάποιος κατασκευές. Υπάρχουν οι πλακέτες αυτών των κατασκευών;

δ) Ισχύει το κουπόνι του προγράμματος ΠΡΟ-ΠΟ του Hitpack 13, που δημοσιεύσατε σε παλαιότερα τεύχη;

ε) Γιατί δεν βάζετε στην Pixel Boutique τα παιχνίδια του μέλλοντος (adventure) και ιδιαίτερα εκδόσεις για τον 6128; Α. Παπασιουράκης

α) Πολύ ευχαρίστως. Θα κάνεις τον κόπο να τηλεφωνήσεις στα γραφεία μας; β) Για τον 6128 υπάρχουν αρκετά flight simulators (ACE, Ace of Aces, Flight Simulator κ.λπ.). Ψάχνεις κάτι συγκεκριμένο; γ) Μερικές ναι, άλλες όχι. Θα χρειαστεί οι επικοινωνήσεις άλλη μια φορά με τα γραφεία μας. δ) Βεβαίως ισχύει. ε) Άσχετα με το αν τα adventures είναι παιχνίδια του μέλλοντος ή όχι, δεν είναι στο «χέρι μας» να τα βάλουμε στην Pixel Boutique. Παίρνουμε ό,τι έχουν να μας δώσουν οι εταιρίες. Να είσαι σίγουρος ότι αν κάποιο adventure κυκλοφορήσει (πρωτότυπο) σε Amstrad, δεν θα διστάσουμε να το συμπεριλάβουμε στη συλλογή της Boutique μας.

PC 'H ...PC;

...Δεν είμαι ακόμα κάτοχος ενός υπολογιστή, αλλά σκέφτομαι να γίνω. Θα ήθελα να με βοηθήσεις στην επιλογή μου. Σκέφτομαι να αγοράσω τον Amstrad 1640 με 2 drives και έγχρωμη οθόνη ή τον Samsung SPC 3000V με 2 floppy. Ποιόν μου προτείνεις;

α) Παίρνουν όλοι οι υπολογιστές έγχρωμο monitor; Δηλαδή μπορώ να βρω το Samsung με έγχρωμο monitor, αντί για το πορτοκαλί που διατίθεται στην αγορά;

β) Για την ηλικία μου (είμαι 15 χρονών) ποιόν υπολογιστή θα μου πρότείνεις, ώστε να μου χρησιμεύσει και στο μέλλον;

γ) Για να πάρω το τεύχος 21, τι πρέπει να κάνω;

δ) Μπορείς να κάνεις test στο Samsung SPC 3000V;

ε) Τέλος, ήθελα να ρωτήσω για τη Software Boutique. Μπορώ να στείλω κουπόνι από παλιό τεύχος;

B. Τσουινιδής

Και οι δυο υπολογιστές είναι συμβατοί, άρα οι δυνατότητές τους είναι (σχεδόν) οι ίδιες. Μπορούν να πάρουν έγχρωμη οθόνη, με την προϋπόθεση βέβαια ότι τα μηχανήματα διαθέτουν κάποια έγχρωμη κάρτα για να την αξιοποιήσουν. Για να πάρεις το τεύχος 21, θα πρέπει να ακολουθήσεις την γνωστή διαδικασία του τηλεφωνήματος. Κουπόνι για τη Software Boutique μπορείς να στείλεις κι όσο για το test του υπολογιστή που ζητάς, θα χρειαστείς τα άλλα μέλη της οικογένειας, το «Computer Για Όλους».

ΤΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΒΑΡΗΚΟΟ

...Θα ήθελα να μου πεις κάτι για το Σινκλαιράκι μου. Υπάρχει ένα μεγάλο πρόβλημα: Δεν μπορώ να σώσω ένα πρόγραμμα που έχω γράψει. Μη σκεφτείς όμως ότι το πρόβλημα είναι στην εντολή Save. Το πρόβλημα είναι στα port του κασετόφωνα. Ο Spectrum έχει υποδοχές EAR και MIC. Στο κασετόφωνο όμως υπάρχει μια μόνο υποδοχή PHONES. Τι πρέπει να κάνω για να σώσω το πρόγραμμα σε μια κασέτα;

Γ. Τσούς

...Μάλλον να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο κασετόφωνο. Ολόγως για τον οποίο δεν μπορείς να σώσεις είναι απλούστατος: η υποδοχή PHONES είναι κατασκευασμένη να στέλνει σήματα, όχι να δέχεται! Ό,τι και να κάνεις, δεν θα μπορέσει να αντικαταστήσει την υποδοχή MIC, η οποία δέχεται σήματα και την οποία χρειάζεται τελικά. Είναι, με άλλα λόγια, σαν να απαιτείς από κάποιον να σε ακούσει με το ...στόμα του και όχι με τα αυτιά του. Χρειάζεται κάποιο κασετόφωνο με υποδοχές εισόδου, όπως MIC ή AUX.

ΣΙΝΕΜΑΣΚΟΠ ...ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και ενός εκτυπωτή DMP 3160. Όταν τυπώνω ο,τιδήποτε, παρουσιάζεται ένα πρόβλημα: ο εκτυπωτής τυπώνει μια γραμμή και, για να τυπώσει την επόμενη, αφήνει μια κενή. Έτσι, τα σχέδια δεν βγαίνουν σωστά. Οι διακόπτες DIP είναι εντάξει. Τι πρέπει να κάνω;

X. Πολυχρονόπουλος

Κλασική περίπτωση. Απλά ο εκτυπωτής σου βρίσκεται σε EPSON mode γραφικών, κάτι για το οποίο είναι υπεύθυνος οι θέσεις που έχουν τοποθετηθεί τα DIP switches. Με το manual στο αριστερό χέρι και με κάποιο μολυβάκι στο δεξί, παίξε με τις θέσεις των δύο τελευταίων DIP switches της πρώτης σειράς. Κάποιος από τους συνδυασμούς που θα γίνουν θα είναι ο κατάλληλος.



Αλληλογραφία



ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΣΕ ΕΝΑΝ AMSTRAD...

... Έχω έναν Amstrad 6128 και είμαι αρχάριος στη χρήση του. Θέλω να εξασκηθώ στην assembly...

- α) Ποιό βιβλίο μου προτείνεις;
- β) Το βιβλίο "Amstrad χίλιες και μια δυνατότητες" τι περιέχει;
- γ) Ποιά γλώσσα θα ήταν χρήσιμη να μάθω στον computer μου και πόσο κυμαίνεται η τιμή της;
- δ) Μπορώ να συνδέσω στον υπολογιστή μου drives των 3,5 ή των 5,25 ιντσών; Αν ναι, υπάρχουν διαθέσιμα προγράμματα;
- ε) Τι είναι το RS-232 και το RS-232C;
- στ) Έχουν βγει τα παιχνίδια F-16 Combat Pilot, F-18 Interceptor και F-16 Falcon για 6128; Αν ναι, που μπορώ να τα βρω;

N. Δαύλης

α) Υπάρχουν πολλά βιβλία που κυκλοφορούν για το Z80, ξενόγλωσσα ή ελληνικά. Από ξένα θα σου συστήσω το βιβλίο του «μαίτρ» Rodney Zaks. Αλλά και πολλές ελληνικές εκδόσεις θα σε ικανοποιήσουν. Το καλύτερο εδώ θα είναι να ψάξεις ο ίδιος τι σου ταιριάζει σε ένα καλό τεχνικό βιβλιοπωλείο.

β) Πρόκειται για μια συλλογή από πολύτιμες πληροφορίες, παραδείγματα και ρουτίνες που κρύβονται στο λειτουργικό του Amstrad. Πολύ χρήσιμο, αλλά προϋποθέτει γνώσεις σε γλώσσα μηχανής.

γ) Εξαρτάται από το τι χρειάζεσαι εσύ. Πάντα στη μόδα είναι οι Basic και C.

δ) Μπορείς. Θα τα χρησιμοποιήσεις κυρίως με απροστάτευτα προγράμματα.

ε) Πρόκειται για δύο εκδόσεις του σειριακού interface.

στ) Δυστυχώς ακόμα όχι.

ΤΑ ΣΥΜΒΑΤΑ ΑΣ ΜΗΝ ΑΓΩΝΙΟΥΝ...

... Έχω έναν Amstrad PC-1640 και εκτυπωτή STAR LC-10.

- 1) Έχω παρατηρήσει πως διαρκώς μειώνονται τα θέματα για PCs. Θα ήθελα να μου το εξηγήσετε αυτό.
- 2) Όταν πήρα τον εκτυπωτή διάβασα στο εγχειρίδιο του υπολογιστή πως αν η οθόνη είναι MD πρέπει να χρησιμοποιώ την εντολή MDGRAPH και όχι την GRAPHICS για να τυπώσω εικόνες γραφικών. Την εκτέλεσα κανονικά με όλες τις παραμέτρους που αναφέρονται, αλλά ο εκτυπωτής δεν τύπωσε γραφικά παρά κάτι σύμβολα που δεν ήταν ούτε ASCII. Στο εγχειρίδιο γράφει

πως η διαταγή GRAPHICS δεν δουλεύει κανονικά στην MD. Ωστόσο, με αυτήνμπόρεσα να τυπώσω γραφικά. Πού είναι το πρόβλημα;

- 3) Θα ήθελα να μου πείτε αν μπορώ να τρέξω παιχνίδια που δεν τρέχουν σε Hercules (π.χ. PC-POOL, ARCANOID).
- 4) Έχει κυκλοφορήσει σε έκδοση για PC το ROBOCOP;
- 5) Έχει ο PC καλύτερα γραφικά από το SPECTRUM και τον AMSTRAD 6128;

Γ. Παπάζογλου

- 1) Τα θέματα για PCs μειώνονται στο Pixel, αλλά αυξάνονται σε ένα νέο περιοδικό, το PC Master. Όσοι πιστοί των συμβατών, γρήγορα στο περιοδικό σας!
- 2) Άρα η οθόνη σου δεν είναι MD! Καλά κάνεις και χρησιμοποιείς την Graphics.
- 3) Για να μπορέσεις να τρέξεις σε Hercules παιχνίδια που τρέχουν σε Color Graphics, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιον εξομοιωτή της CGA. Τέτοιες υπάρχουν αρκετές και σε πολλά παιχνίδια το πρόβλημα λύνεται, αλλά όχι σε όλα.
- 4) Ακόμα όχι.
- 5) Εξαρτάται από την κάρτα γραφικών που περιλαμβάνει. Για τη CGA ο ανταγωνισμός είναι δύσκολος, αλλά με EGA ή CGA τα πράγματα ξεκαθαρίζουν σαφώς υπέρ του PC.

ΠΑΛΙ ΑΥΤΗ;

... Θα ήθελα να διατυπώσω μερικές ακόμα πληκτικές για τους συντάκτες απορίες, που αφορούν την Amiga (ναι, πάλι αυτή!). Επειδή βλέπετε να ενδιαφέρον σοβαρά οι υπολογιστές και μάλιστα ενδέχεται να ασχοληθώ επαγγελματικά με αυτούς στο μέλλον (είμαι φοιτητής Ηλεκτρολόγος Μηχανικός, θέλω να αγοράσω ένα μηχανάκι με κάποιο ικανοποιητικό software. Σε όποιον αναρωτηθεί γιατί δεν αγοράζω έναν συμβατό, απαντώ ότι να μεν οι συμβατοί έχουν πλούσιο software, από την άλλη όμως είναι μηχανήματα πληκτικά και χωρίς προσωπικότητα και τα οποία ομολογώ ότι αντιπαθώ από λίγο ως απελπιστικά. Από την άλλη, σαν άνθρωπος με αισθήματα, δεν μπόρεσα να μείνω ασυγκίνητος μπροστά στα θαύματα της Amiga. Ρωτάω λοιπόν;

α) Είναι γνωστό ότι, προς το παρόν, το software της Amiga είναι λίγο και δυσεύρετο. Θα είναι όμως έτσι και στο μέλλον; Θα μπορέσω αργότερα

να βρω στην Amiga τα εξειδικευμένα προγράμματα που απαιτεί η σχολή μου, ή μήπως ο υπολογιστής είναι καταδικασμένος να μείνει παιχνιδιμοχανής;

β) Άκουσα να λέγονται πολλά για το flickering. Πού οφείλεται αυτό το ελάττωμα; Τέλος, αφορά μόνο την Amiga ή παρατηρείται και σε άλλους υπολογιστές;

Ο δεύτερος λόγος που σας γράφω, όπως ίσως διαπιστώσατε, είναι το μικρό διηγημά μου που υπάρχει στο φάκελλο και που σας στέλνω με την ελπίδα να δει το φως της δημοσιότητας. Πείτε μου αν θα σας ενδιέφερε μια δεύτερη προσπάθεια.

Σ. Μαυρομάτης

α) Το μέλλον αόρατον... Τα πάντα αλλάζουν απόβλεπτα και η αγορά των υπολογιστών είναι εξαιρετικά ασταθής. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν σοβαρά προγράμματα για την Amiga, αλλά αν τα συγκρίνεις κανείς με τον όγκο του software που υπάρχει και ολόένα κυκλοφορεί για PCs, τότε... β) Το flickering έχει σχέση και με το resolution της οθόνης και με το εξειδικευμένο για τα γραφικά τσιπάκι της Amiga.

Για τον λόγο αυτό, έχει ήδη ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει (θα πρέπει να κυκλοφορεί ήδη) ένα εξελιγμένο τσιπάκι για την Amiga. Το διηγημά σου όπως βλέπεις έχει την τιμητική του στη στήλη μας αυτόν το μήνα και δεν θα ήταν άσχημη μια δεύτερη προσπάθεια. Ευγελ!

ATARI: BASICΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

... Θα ήθελα να αγοράσω έναν Atari 520 STFΜ και γι' αυτό θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις:

- 1) Απ' ό,τι έχω ακούσει αλλά και από μερικά προγραμματάκια που έχεις δημοσιεύσει για τον ST, σχημάτισα την εντύπωση ότι η Basic του ST είναι λιγάκι δύσκολη. Είναι αλήθεια αυτό; Και αν ναι, υπάρχουν άλλες εκδόσεις Basic για τον ST;
- 2) Θα ήθελα να μου συστήσεις ένα ολοκληρωμένο βιβλίο για την assembly γλώσσα του ST, κάτι σαν το βιβλίο "Programming the Z80" του Rodney Zaks;
- 3) Όταν λέμε ότι με το PC-Ditto ο ST γίνεται IBM συμβατός, τι εννοούμε; Ότι μπορεί να τρέξει αρκετά από τα πακέ-

τα που κυκλοφορούν (π.χ. Lotus 1-2-3) ή ότι θα μπορούσε κάποιος να προγραμματίσει και σε γλώσσα assembly του 8088 επίσης;

- 4) Υπάρχει κάποιο καλό έγχρωμο monitor, το οποίο θα δουλεύει με όλα τα προγράμματα του ST, δηλαδή και με εκείνα που απαιτούν μονόχρωμη ανάλυση; Και αν ναι, ποιά είναι αυτό;
- 5) Θα δημοσιεύσεις κάποιο gallor σαν κι αυτά που έκανες παλιά, που να δείχνει τις προτιμήσεις του αγοραστή του κοινού για κάποιον συγκεκριμένο υπολογιστή;
- 6) Γιατί μα γιατί δεν δημοσιεύεις μια στήλη για τον προγραμματισμό του 68000;

N. Μηλεούνης

1) Δεν συμφωνώ ότι είναι τόσο δύσκολη. Ας μην της φορτώνουμε κι άλλα μειονεκτήματα... Υπάρχουν πάντως πάρα πολλές εκδόσεις (και μάλιστα από τις καλύτερες που έχουμε συναντήσει) της γλώσσας για τον υπολογιστή, όπως για παράδειγμα η GFA, η Fast Basic ή η Hisost Basic, αν και πιθανώς να τις βρεις ακόμα πιο δύσκολη από την ST Basic.

2) Βιβλία για τον 68000 υπάρχουν αρκετά, αλλά το κορυφαίο στις προτιμήσεις μου είναι το βιβλίο της Melbourne House. Θα πρέπει να σε ικανοποιήσει απόλυτα.

3) Τιποτε παραπάνω από αυτό που λέει. Μπορεί να τρέξει θεωρητικά όλα τα πακέτα των συμβατών, άρα (γιατί όχι) και κάποιον assembler για συμβατούς.

4) Υπάρχουν τέτοια monitors. Είναι τα γνωστά multisync monitors, τα οποία είναι ικανά να δουλέψουν και στα δύο resolutions και μάλιστα η Philips διαφημίζει ένα τέτοιο αποκλειστικά για ST.

5) Είναι ανάγκη; Όλοι πα θα πρέπει να τα ξέρετε τα home, μέσα κι έξω! 6) Δεν είναι το θέμα αν παραμελούμε τους χρήστες ενός υπολογιστή (ή υπολογιστών). Εσείς οι ίδιοι έχετε αποφασίσει ότι δεν σας αρέσουν τέτοιες στήλες, ψηφίζοντάς τις (για την ακρίβεια μην ψηφίζοντάς τις) στα ετήσια ερωτηματολόγια μας. Αν η πλειοψηφία αποφασίζει ότι τέτοιες στήλες είναι βαρετές (και είναι πράγματι, δεδομένου ότι για τον 68000 υπάρχουν μια καλά βιβλία) για ένα περιοδικό, εμείς τι πρέπει να κάνουμε; Να υπακούσουμε φυσικά!



MEDITERRANEAN COLLEGE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Τα προγράμματα σπουδών του Mediterranean College δίνουν τη δυνατότητα στους απόφοιτους του, να συνεχίσουν τις σπουδές τους σε αναγνωρισμένα Πανεπιστήμια των ΗΠΑ, του Καναδά και σε αγγλόφωνα της Ευρώπης, στις αντίστοιχες ειδικότητες για την απόκτηση των Bachelor's, Master's και PhD. Για την αποφοίτηση από τα πιο κάτω προγράμματα απαιτούνται ικανοποιητικά σκορς στα TOEFL και GRE. Η διδασκαλία γίνεται στην Αγγλική γλώσσα και χρησιμοποιείται διεθνής βιβλιογραφία.

A. PENNSYLVANIA UNIVERSITIES CURRICULA

1. COMPUTER SCIENCE

ΔΙΔΑΣΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ: Data Processing I, II, BASIC, PASCAL, Quantitative Methods, Operational Systems COBOL, Computer Architecture, Information System Technology, System Analysis, Software Engineering, Advanced Programming Techniques with C language, Management Information Systems, Control Systems, Information System Security,...

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ: Artificial Intelligence, Computer Programming, Advanced Computer Programming, Management Information Systems, Computer Programming for Business, Microcomputer Software, Operating Systems, High Level Programming Languages, Data Structures, System Analysis, Computer Architecture.

2. BUSINESS ADMINISTRATION

ΔΙΔΑΣΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ: Financial Accounting, Mathematical Analysis for Business, Managerial Accounting, Business Statistics, Marketing Management, Business Law, Financial Management, Cost Accounting, Auditing, Income Tax Accounting, Money and Capital Markets, Insurance and Risk Management, Fundamentals of Advertising, Marketing Research, Industrial Marketing, Promotional Management,...

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ: Management Science, Management of the Public Organization, Management Science Methods, Personnel Management and Industrial Relations, Management Systems Applications, Finance, Marketing, Managerial Accounting, Financial Accounting, Financial Management, Money and Banking, Money and Banking Strategies, Risk Management, Cost Accounting, Credit Analysis, Public Relations, Business Projects Management, Business Communications, Sales Management, Promotional Strategy, International Marketing.

3. PEDAGOGICAL SCIENCES AND PSYCHOLOGY

ΔΙΔΑΣΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ: Introduction to Psychology, Statistics, Applied Psychology, Social Psychology, Physiological Psychology, Child Psychology, Abnormal Psychology, Educational Psychology, Drug Education and Youth, Industrial Psychology, Theories of Personality,...

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ: Child Psychology, Early Childhood Education, Parent-Child Relationship, Child Behavior and Development, Educational Psychology, Educational Technology, Educational Administration, Supervision, Abnormal Psychology, Applied Psychology, Principles of Psychological, Testing, Pedagogical Sciences.

4. JOURNALISM AND COMMUNICATION

ΔΙΔΑΣΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ: Newswriting, Reporting Photojournalism, Media History and Law, Magazine Production and Management, News Editing, Radio and T.V. News, International Reporting, Mass Media Problems and Issues, Public Relations in Media, Media and Marketing, Broadcasting Promotion, Project, Video Tape Editing for TV, Radio Programming,...

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ: Public Relations, Broadcasting, Mass Media Management, Electronic Journalism, Editing, T.V. and Radio Production, Media Marketing.

B. VILLANOVA UNIVERSITY PROGRAM

1. ENGINEERING

ΔΙΔΑΣΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ: Calculus I-II, Computer Science, General Chemistry, General Physics I-II-III, Ordinary Differential Equations,...

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ: Computer Engineering, Applied Physics, Nuclear Engineering, Applied Mathematics, Civil Engineering (all concentrations), Engineering Mechanics, Metallurgy and Materials Science, Applied Geophysics.

C. ASSOCIATION OF BUSINESS EXECUTIVES (ABE) PROGRAM

Τριετές πρόγραμμα στο Business Administration. Η εκπαίδευση γίνεται στην αγγλική γλώσσα από το Mediterranean College (επίσημο εκπαιδευτικό κέντρο του ABE) και οι εξετάσεις γίνονται στην Ελλάδα και στο Mediterranean College (επίσημο εξεταστικό κέντρο του ABE).

Οι εξετάσεις χωρίζονται σε τρία τμήματα: CERTIFICATE (1ο έτος), DIPLOMA (2ο έτος) και ADVANCED DIPLOMA (3ο έτος) με δύο διαφορετικές ειδικότητες: I. Advanced Diploma in Business Administration και II. Advanced Diploma in Marketing.

Το Mediterranean College είναι αναγνωρισμένο κέντρο σπουδών από διεθνείς φορείς και Πανεπιστήμια. Στην Ελλάδα λειτουργεί σαν εργαστήριο ελευθέρων σπουδών βάσει του Ν. 9/9-10/35.

Το επίπεδο σπουδών του καθορίζεται από τα Διεθνή κέντρα αναγνώρισης σπουδών που ισχύει για κάθε εκπαιδευτικό ίδρυμα και για τα μεγάλα αναγνωρισμένα ξένα Πανεπιστήμια και με τις διαδικασίες που από το 1992 θα ισχύουν γενικότερα και για την Ελλάδα.

CENTRAL OFFICES

a). 98, Akadimias Str., Tel.: 3646.022, b). 31, Patision Str., Tel.: 5228.955

USA office: 980, Carver Str., Philadelphia, PA 19124 USA • DOWN TOWN CLASSES a) 31, Patision Str., b) 98, Akadimias Str.

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX Spetrum +2 + monitor philips + joystick + βιβλίο + 145 παιχνίδια + αντιγραφικό μόνο 50.000. Τηλ. 5986795, Χάρης.

ZX SPECTRUM + SEICOSHA GP 50, JOYSTICK, κασετόφωνο και 200 προγράμματα 50.000 δρχ. Τηλ. 9910052 5-8 μ.μ. 3223720. 8-3 π.μ., Μάνος Χάλαρης.

SPECTRUM + 3 + κασετόφωνο + 350 games + adaptor. MONO 48.000. Στέλνονται σε όλη την Ελλάδα. Νεκτάριος 031 697-388.

SPECTRUM 48 - 128 ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ (παιχνίδια - εφαρμογές - utilities) με 45 δρχ.!! Στέλνουμε επαρχία. Τηλ.: Κώστας - 5125600, Νίκος - 2917814.

ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟ SPECTRUM + 2, monitor SANYO, περιφερειακά, βιβλία και 90 παιχνίδια. Όλα 45.000. ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ. 8043503.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE - 64 + DRIVE 1541 + F. Cartridge III + κασετόφωνο + 40 GAMES. Μιχάλης 46.15.043.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128-D με diskdrive 1571 + 350 δισκέτες (1.000 προγράμματα) + κασετόφωνο με 50 κασέτες (300 προγράμματα) σε άριστη κατάσταση, λόγω σπουδών. 6423274 Σταύρος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ - COMMODORE 64 + DISK DRIVE + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + JOYSTICK + ΠΟΝΤΙΚΙ + 130 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, λόγω ανάγκης 65.000. ΜΕΤΑ ΤΙΣ 7:00 μ.μ. ΓΙΑΝΝΗΣ, ΤΗΛ. 6461125.

COMMODORE 64, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, JOYSTICK, ΒΙΒΛΙΑ BASIC, 130 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΧΑΡΤΕΣ, ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ, ΦΥΣΙΚΗ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, 30.000 MONO. ΚΩΣΤΑΣ, 8329287.

COMMODORE 64, Color monitor, printer, drive, κασετόφωνο, Final cartridge 3, voicemaster, mouse, προγράμματα. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 7786015.

COMMODORE - 128D (DRIVE 1571), A-P-I-S-T-H ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, έγχρωμο monitor - 1901 (dual), 2 JOYSTICKS, manuals, πολλά παιχνίδια, MONO.... 143.000 (συζητείται). Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ - (0242) 23566 (5 μ.μ. - 11 μ.μ.).

ΤΟ SOFTWARE ΛΕΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρακτικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMIGA 500 + εγγύηση + δεύτερο disk drive + mouse + βιβλία + καλώδια + ελληνικά + 20 δισκέτες 145.000! ΓΙΩΡΓΟΣ 7789982.

AMIGA 500 ΚΟΜΠΛΕ με πολλά EXTRA και 130 δισκέτες, προγράμματα. 370.000 με ευκολίες. ΤΗΛ. 4176906, 4614507, ΝΙΚΟΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMIGA A500, έγχρωμο Μόνιτορ A1084, εξωτερικό δεύτερο Drive A1010, εσωτερική επέκταση μνήμης 512K με ρολόι A501, Joystick Q-SII+, και ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ και αξεσουάρ σε ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΤΙΜΗ. Απογεύματα, Χρήστος, 9345009.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με πράσινο PHILIPS, ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 150, MONO 112.000 ΣΥΝ JOYSTICK. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΝΙΚΟΣ, 572571, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMIGA 500 + MONITOR 1084 + 2 JOYSTICKS + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + 40 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΕ ΚΑΛΗ ΤΙΜΗ ΤΗΛ. 8042336.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος με καλύμματα, δισκετοθήκη και 17 δισκέτες με games 65.000. Τηλ. 9822103.

AMSTRAD CPC-464 σε καλή ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ με JOYSTICK, SPEECH, MANUAL, 300 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, μόνο 47.000 δρχ. (τιμή συζητήσιμη) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071, Κώστας.

AMSTRAD 6128 πράσινος, MANUAL, βιβλία, περιοδικά, ΦΙΑΤΡΟ, JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ (παιχνίδια, εφαρμογές) 60.000 τηλ. 8085098, Κωστής.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + 21 δισκέτες με προγράμματα + ελληνικό manual + περιοδικά τηλ. 5134009, Σπύρος.

AMSTRAD 6128 με έγχρωμο μόνιτορ, ελάχιστα μεταχειρισμένος με δισκέτες, joystick, βιβλία σε ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Τηλ. 4967072, Παύλος.

AMSTRAD 6128, προγράμματα, γλώσσες, παιχνίδια, βιβλία. Τηλ. 8320436. Τιμή 65.000 περίπου. Από 5.30-7.30. ΑΚΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, MONITOR, joystick, καλώδιο κασετόφωνα, δισκετοθήκη, βιβλία, 50 παιχνίδια. ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9841816.

AMSTRAD - 6128 έγχρωμος ελάχιστα μεταχειρισμένος + βιβλία + JOYSTICK + 50 παιχνίδια, 70.000 τηλεφωνήστε απόγευμα 5-7 μ.μ. Τηλ. 7213590.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 μονόχρωμη οθόνη, σχεδόν καινούργιος, βιβλία, joystick, 63.000. Ευκαιρία. Τηλ. 7523517, κ. Χρήστος.

AMSTRAD CPC 6128 + βιβλία + δισκέτες + πολλά παιχνίδια + εφαρμογές (HANDYMAN, PYRADEV (οδηγίες) DISCOLOGY, ODDJOB) + φίλτρο οθόνης 65.000. Τηλ. 8061926.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, κατάσταση άριστη, 25 δισκέτες, 3 joystick, 2 βιβλία, φίλτρο, 100.000. Τηλ. 4532585.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ (λόγω αγοράς μεγαλύτερου). Σε ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ + ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ. ΤΗΛ. 0593 51596, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση + 20 γεμάτες δισκέτες + πολλά βιβλία + γλώσσες +!!! MUSIC MACHINE!!! πωλείται μόνο 65.000. Θεσσαλονίκη. Τηλ. 031-913048, Γιώργος.

ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ Amstrad 6128, έγχρωμο monitor, 120 προγράμματα, βιβλία, περιοδικά, joystick, speech synthesizer, sound spectrum analyzer. ΤΗΛ. 2521591.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PHILIPS MSX VG 8020, σχεδόν αμεταχειριστο, σε πολύ χαμηλή τιμή. Τηλ. 8955765, από 3 μ.μ. - 10 μ.μ.

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFΜ και 1040, Amiga A500, compatibles PC 286 Harddiscs, Macintosh Harddiscs, χιλιάδες άλλα είδη. προσφορά μήνα: Atari 520 STFΜ SD 74.900!! ICB, Αιτηλίας 57, Αγία Παρασκευή. 6380411, 6399738.

ATARI 520ST + SF354 (Drive) + Μόνιτορ SM124 +

προγράμματα + βιβλία + scart (για μόνιτορ Philips) = 75.000. ΤΗΛ.: 2771283.

ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ χρησιμοποιημένο ATARI 520 STFM + προγράμματα 85000!!! Επίσης Monitor ATARI SM125 30000!!! Εκτυπωτής AMSTRAD DMP 3000 + καλώδιο Centronics 34.000. Ακόμη Commodore 64 + DRIVE 1541 + παιχνίδια μόνο 65.000, λόγω σπουδών, Σπύρος, 6394946.

1) ATARI 1029 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ, 20.000 ΔΡΧ. 2) 1 CARTRIDGE (SUPERBREAKOUT) & PADDLE STICKS 5.000 ΔΡΧ. 3) ΠΟΛΛΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΑΦΟΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 7212330, Νέστωρ.

SOFTWARE

SPECTRUM! Games, utilities, copiers! All the most 7ab new games for SPECCY 48/128/+2 from England! Call LEFTERIS! Call 9918026, Λευτέρης Αγγελόπουλος, Βοιωτίας 12.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλούνται παιχνίδια για SPEC-

ΤΟ SOFTWARE ΛΕΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

TRUM MONO 5059 X (1) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΧΡΗΣΤΟΣ. ΤΗΛ. 623-576, ΔΑΒΑΚΗ 16. ΩΡΕΣ 7:30-9:00 Μ.Μ. ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ! Όλα τα καινούργια προγράμματα SPECTRUM 48/128 (παιχνίδια - εφαρμογές - αντιγραφικά) 100 ΔΡΧ. Συνεχής ανανέωση, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστέλλονται επαρχία. 031-410618 ΜΠΑΜΠΗΣ Μ. Τσακίρης, Ερυθραίας 14, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! πρόγραμμα μόνο 100 δρχ. όπως... OUT RUN EUROPA, SHINOBI, NEW ZEALAND STORY, ARB, όλα τα TOP GAMES!!! Κάθε μήνα 30 προγράμματα μόνο 2.000 δρχ. για κασέτα ή δίσκο. XARIS - SOFT & AMIGA HOTLINE CLUB. ΤΗΛ. (0822) 22430 - 22025, ΚΑΣΤΕΛΛΑ/ΧΑΝΙΑ.

COMMODORE 64/128/D ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΠΩΣ R-TYPE, RUNNING MAN, LAST NINJA II, KICK OFF και χιλιάδες άλλα στην καταπληκτική τιμή των 100 δρχ.!!! κασέτα - δισκέτα. ΣΤΑ 20 τα 5 ΔΩΡΟ. ΑΚΟΜΑ συλλογή 140 παιχνιδιών σε 10 κασέτες μόνο 7.500 δρχ. και ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΟΘΗΚΗ!!! ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΕΧΡΙ 7-10-89 CALL NOW IN (0822) 22129, MANOS SOFT ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ.

COMMODORE 64/128!!! Η μεγαλύτερη ποικιλία από ολοκαινούργια προγράμματα σε ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ - ΤΙΜΕΣ και ΣΙΓΟΥΡΟ - ΦΟΡΤΩΜΑ!!! Επίσης, δημιουργία SUPER-COMMODORE-CLUB!!! που χαλάει κόσμο, SAKIS (4821642!!!). Σωτηρόπουλος Σάκης, Μοσχολούλου 10.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράψτε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

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

πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσό.

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

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

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

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

COMMODORE 64-128-AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! - ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420, ANNA ΠΕΤΡΑΚΗ, ΑΣΚΛΗΠΕΙΟΥ 100, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1.000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης - Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64 - AMIGA! Προγράμματα διαλογής σας από 100 και 150 δρχ. αντίστοιχα!!! Τεράστια συλλογή - συνεχής ανανέωση. ΤΗΛ. 8612475, ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΨΟΥΛΗΣ, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Πατήσια.

AMIGA GAMES, UTILITIES, MANUAL. Περιφερειακά: MIDI PROFESSIONAL, SAMPLER, Μουσικά προγράμματα ME MANUAL, 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA SOFT, ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ πρώτοι από όλους, μην ψάχνετε άδικα. NICK SOFT, 437267, Αλεξιάδης Νικόλαος, Αιμαζόνων 8, Καλαμαριά.

AMIGA USER'S: Τεράστια συλλογή Games και Utilities με οδηγίες. Παράδοση σπίτι σας STEVE-SOFT. 4414503. Λαμπαρδάκης Κώστας, Μιαούλη 4, Πέραμα.

AMIGA GAMES 300 δρχ. - Επαγγελματικό software - ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ. Hardware: MIDI, Sampler, Digiview, επεκτάσεις μνήμης, καλώδια οποιασδήποτε σύνδεσης. 7662762. Γιάννης Τσαμάκος, Κολοκοτρώνη 15, Αθήνα.

AMIGA ολοκαίνουργια προγράμματα κατευθύνειν από εξωτερικό. Τεράστια συλλογή. Στις καλύτερες τιμές. Στέλνονται αντικαταβολές, 6423274, Σταύρος Παγαδάρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310.

AMIGA! προγράμματα ανταλλάσσονται και πωλούνται 600 δρχ. σε δισκέτα SONY 2DD. Μεγάλη συλλο-

γή, συνεχής ενημέρωση. 8132724, 8083976. Γιάννης Αναγνωστάτος, Στροφυλίου 12, Κηφισιά.

AMIGA 500!!! ΚΑΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ στο χώρο των GAMES και των UTILITIES!!! Προστασία από Virus!! Καταπληκτικές τιμές!! Έχουμε όλα τα νέα, παλιά και TOP GAMES!!! ΤΗΛ. 0241/28855, ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΕΡΙΔΗΣ, Ηρακλείου Κρήτης 11, ΡΟΔΟΣ.

AMIGA: Προγράμματα μόνο για απαιτητικούς! 0421\64386 Αποστόλης. Cao AMIGOS! Αποστόλης Άλπου, Θείρων 35, Βόλος.

AMIGA GAMES όπως: KICK OFF, SILK-WORM, LORDS OF RISING SUN. Παιχνίδι + δισκέτα 400 και στα 5 games 2 δώρο!!! Τηλ. 0821-64280 (απογεύματα). Μάνος Σηφοδασκαλάκης, Κορακίες, Χανιά.

AMIGA 500. Μεγάλη συλλογή παιχνιδιών - εφαρμογών - αντιγραφικών. Συνεχής ανανέωση. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ VIRUS. ΚΑΘΕ 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 290 ΔΡΧ.!!!!, DENON (MADE IN

Πατησίων και Στουρνάρα 26
Τηλ. 52.49.044 - 52.49.045 - 52.29.449

Μ ΣΠΟΥΔΕΣ ΜΑΝΩΛΑ

• Ηλεκτρονικοί τεχνικοί computers.

Μια νέα ειδικότητα στο χώρο της υψηλής τεχνολογίας.

Το πρόγραμμα σπουδών περιλαμβάνει - ανάλυση - μελέτη - ανάπτυξη και κατασκευή συστήματος με μικροεπεξεργαστή.

1ο έτος 340 ώρες εργαστήρια! 300 ώρες θεωρία!

2ο έτος 340 ώρες θεωρία! 300 ώρες εργαστήρια!

Στο σπουδαστήριό μας υπάρχουν ξεχωριστές θέσεις εργασίας για κάθε σπουδαστή.



JAPAN) 350 ΔΡΧ.!!! Αποστολιδης Λάζαρος, Παρά-
σχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ. 031/220-761.

ποστολιδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.
ΤΗΛ. 031/220-761.

ARCADE & ADVENTURE SOFTWARE για
6128!!!: LURKING HORROR * CORRUPTION *
LANCELOT * INGRID'S BACK και τα μοναδικά
ROLE-PLAYING games HEROES OF LANCE *
THE BARD'S TALE * PIRATES, ΟΛΑ με οδηγίες!
Επίσης τα φανταστικά ARCADES: PURPLE SA-
TURN DAY!! - FORGOTTEN WORLDS!! - MIC-
ROPROSE & E. HUDGES SOCCER - BUMPY -
SKWEEK - NAVY MOVES - RED HEAT - SILK
WORM - ADVANCED FLIGHT TRAINER, DIS-
COLOGY v5-2 (!!!) και εκατοντάδες REVIEWS του
PIXEL & Utilities σε Ασυναγώνιστες Τιμές!!! Απλά
τηλεφωνήστε στο 0842-22992. Θανάσης "THANOS"
ΧΡΥΣΟΣ, Π. Αγ. Γεωργίου 72200, Ιεράπετρα.

AMSTRAD 6128 SOFTWARE, GAMES, ερωτικά,
εκπαιδευτικά, αντιγραφικά. Όλα τα καινούργια και
τα καλύτερα GAMES της αγοράς. Πάνω από 1.000
τίτλοι προγραμμάτων ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ για AM-
STRAD 6128. Προσφορά μηνός: ΔΙΣΚΕΤΕΣ MA-
XELL 650 δρχ. Αντικαταβολές παντού: Πληροφορι-
ες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ ΖΑΧΑΡΙΑΔΗΣ, ΑΦΡΟ-
ΔΙΤΗΣ 15, Θεσ/νίκη.

ΤΡΕΞΤΕ ΝΑ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! 1.000 προγράμματα
για AMSTRAD 6128. Εγγραφές σε δίσκο (3,5"). Αντι-
καταβολές σε όλη την Ελλάδα. Τηλ. 7777418, Κα-
ραβέλης Γιώργος, Παπαφλέσσα 12.

**AMSTRAD 6128, 464, 1512 ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛ-
ΛΟΓΗ ΓΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ 3", 5 1/2" ΚΑΣΕΤΑ ΧΑΜΗ-
ΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΑ, ΑΠΟΘΗΚΕΣ, ΑΝΤΙ-
ΓΡΑΦΙΚΑ, HARD DISC, SOFTWARE, ΣΧΕΔΙΑ-
ΣΤΙΚΑ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΚΑΙ Ο,ΤΙ
ΑΛΛΟ ΣΚΕΦΤΕΙΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΥΠΑΡΧΕΙ Η**

ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ) (ΤΑ
ΜΙΣΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ, ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΑΝΑΜΕΝΟ-
ΝΤΑΙ ΣΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΗΜΕΡΕΣ). ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ Α-
ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ DOUBLE DRAGON, RUNNING
MAN, DEFENDER OF KROWN II, SILK WORM,
OUT RUN EUROPA, ROGER RABBIT, WHAT'S
SOCCER, VICTORY ROAD II, RYGAR II, KICK
OFF, POPULOUS, XYBOTS, SUMMER EDITION,
SPEED BALL, TERMINATOR, RED HEAT, NAVY
MOVES, FORGOTTEN WORLDS, OBLITERA-
TOR, TIME SCANNER, RAINBOW ISLANDS,
XENON II, SHINOBI. ΣΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΠΡΟ-
ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΑΙ ΕΚΠΤΩΣΗ ΜΕΧΡΙ
40%!!! ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥ-
ΘΗΜΕΡΟΝ. ΑΚΟΜΑ: AMSTRAD 464, ΜΟΝΟ
39.000. DRIVE 5 1/2", JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΒΙ-
ΒΛΙΑ. ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΓΙΑ 6128 Κ.Α. ΤΗΛ.
9702734. ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΥ 31, ΑΓΙΟΣ ΔΗΜΗ-
ΤΡΙΟΣ, "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128 Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυ-
κλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε
2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ (MA-
XELL) 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ Ο-
ΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Α-

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Amstrad; 15 παιχνίδια διαλο-
γής σας μόνο 1.300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας
1.000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντι-
γραφικά και Utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕΣ computers

Νέο κατάστημα-Νέα αντίληψη στο χώρο των Η/Υ

AMIGA
ATARI ST
SCHNEIDER
PHILIPS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ATARI-AMIGA

ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

Επωφεληθείτε από τις προσφορές
κάθε μήνα

Στουρνάρα 27 και Μπότση - τηλ. 3625024



(031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης - Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (h)!!! Για να μην ΨΑΧΝΟΣΑΣΤΕ με άλλες αγγελίες που σας ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ και ΜΙΣΑ παιχνίδια, ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΤΩΡΑ μαζί μας. STOP οι ΚΟΡΟΪΔΙΕΣ!!! Είμαστε οι ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ που θα σας εξυπηρετήσουμε ΕΙΛΙΚΡΙΝΑ και ΦΙΛΙΚΑ. Σε μας θα βρείτε το ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ (κασέτα ή δισκέτα) στις ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ Έχουμε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ. Σε κάθε μέλος ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ!!! ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ τη παραγγελία σας: Για το "AMSTRAD KOSTAS CLUB", Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ "KOSTAS CLUB (h)" Αντωνόπουλος Κώστας.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ!!! * PATRAS AMSTRAD CLUB!* Πληροφορούμε την αξιότιμη πελατεία μας ότι η μη δημοσιεύσή μας (στο τεύχος Σεπτεμβρίου) οφείλετο ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ σε αστάθμητους παράγοντες. Ευχαριστούμε όλους εσάς και συνεχίζουμε να ΕΧΟΥΜΕ τις ΦΘΗΝΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ γιατί εμείς ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, διοχετεύοντάς τα στην Ελληνική αγορά. Πληροφορίες (061) 328 - 260, Κώστας, ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΟΚΤΩΒΡΙ-

ΟΥ: ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΔΩΡΕΑΝ και στα 10 τα 4 GAMES ΔΩΡΕΑΝ!!! Κώστας Γιαννόπουλος "Patras Club" Αράτου 27 Πάτρα. ΟΙ ΜΟΝΟΙ ΠΟΥ ΠΑΡΕΧΟΥΜΕ «ΕΓΓΥΗΣΗ» ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ!

SPECTRUM - AMSTRAD. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους, μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω πάνω από 2500 τίτλους. ΜΑΝΟΣ (031) 767555. (Θεσ/νίκη - Επαρχία). Μάνος Βλαχόπουλος, Σωκράτους 76, Θεσ/νίκη 54110.

30 ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για τον SPECTRUM γραμμένα σε 3 εζηντάρες κασέτες μόνον 1.700 δρχ.! Στέλνουμε αντικαταβολή παντού. Πληροφορίες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ AMSTRAD - COMMODORE σε κασέτα - δίσκο 50 δραχμές!!! AMSTRAD - COMMODORE CLUB. ΦΙΛΙΠΠΟΣ Κόντας, Τάκη Οικονομάκη 39, Βόλος, ΤΚ 38221, ΤΗΛ. 0421-30621. ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

AMIGA - Amstrad - PC: Super προσφορές σε προγράμματα, computers, περιφερειακά και δισκέτες. Δισκέτες φθηνές: 3,5 ίντσες από 280, 5 1/4" από 90. ΠΟΛΛΕΣ ΕΚΠΑΛΗΣΕΙΣ. 8823468 Γιώργος Σωτήρης Ρίζος, COMPUTER HIGHWAY, ΠΑΤΗΣΙΩΝ 128, 4ος όροφος, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ. SOTO CENTER.

AMSTRAD - Amiga - PC. Όλα τα νέα games utilities κατευθείαν από Αγγλία. Όλα ακυκλοφόρητα. Πάμφθηνες δισκέτες. Τιμές φιλικές, εκπληξείς και αντικαταβολές. 2021377, Γιώργος Γεωργίου, Καλαμά 32.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! Ένα user friendly ST-AMIGA CLUB. Με 5.000 δρχ. μηνιαία συνδρομή, προγράμματα, κάθε μήνα, σας παραδίδονται ταχυδρομικώς χωρίς να περιμένετε στην ουρά για να τα αντιγράψετε. Ακόμα: δώρα, διαγωνισμοί, εκδηλώσεις, COMMODORE COMPUTERS σε πακέτα υπερπροσφορών. Γραφτείτε τώρα, μέλη στο ST-AMIGA CLUB για να έρχονται τα προγράμματα σε σας και όχι εσείς στα προγράμματα. ST-AMIGA CLUB το πρώτο οργανωμένο post delivery club. ST-AMIGA CLUB, 6716442, Δ. Γκουζούλης, Κ. Παλαμά 37, Ν. Ψυχικό, 15451, Αθήνα.

ΤΩΡΑ!!
ΟΛΕΣ ΟΙ ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ
ΣΕ ΕΝΑ MULTISYNC
MONITOR: 81000

Komputers
ΑΠΕΛΛΗΣ

ΝΕΟ!!!
SWITCHMOUSE
ΜΕΤΑΛΛΑΚΤΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ JOYSTICK
ΚΑΙ ΕΝΑ MOUSE, ΠΟΥ ΜΠΑΙΝΕΙ
ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ST

COMPUTER ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ATARI ST

520 STFM (1MB DRIVE) : 99000
1040 STFM : 155000
MEGAFILE 20 : 128000
HARD DISK 50 MB 28ms : 185000
HARD DISK 85 MB 28ms : 285000
HAWK SCANNER : 265000
SOUND SAMPLER : 15000
SC 1224 (COLOUR) : 75000
130 ΧΕ+ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ : 45000
BLITTER : 14000
MODULATOR : 19000
MOUSE : 12000
VIDEO DIGITIZER : 36200



DRIVE 3,5" (1MB) : 35000
DRIVE 5,25" 40/80TR.: 45000
SWITCHMOUSE : 5500
VIDEO DIGITIZER : 36200
QUICKSHOT II TURBO : 3500
ΡΟΛΟΙ CARTRIDGE : 8800
ST-PROPO CARTRIDGE : 7000
ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΑΣ ΣΕ CARTRIDGE: 6000
PRINTER ΦΟΡΗΤΟ ΚΟΔΑΚ ΜΕ
ΕΠΑΝΑΦΟΡΤΙΖΟΜΕΝΕΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ: 89000
ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕ MONITOR - Τ.Υ.: 3500
ΜΕΤΑΛΛΑΚΤΕΣ ΓΙΑ ΔΥΟ PRINTER, ΓΙΑ ΔΥΟ
MONITOR ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΡΙΑ DISK DRIVE



ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ SERVICE
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ATARI
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ
ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΡΩΗΝ ΧΟΜΟΡΙΚΗ ΔΙΑΜΙΚΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΕΜΠΕΡΙΕΧΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ
ΑΓΓΕΛΑΚΗ 3 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 031/236101 - FAX 541343

AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64 Games - Utilities ΟΛΑ ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. Ειδικότητα σε SIMULATIONS - STRATEGY/WARGAMES. Συλλογή hints - λύσεων περιπετειών. Τηλεφωνήστε 8971-362 7-11 μ.μ. Σγουρίτσας Κων/νος, Βασιλέως Κωνσταντίνου 29, Βάρη.

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΑ προγράμματα 1) ASTRO-CALC γενέθλια, πρόοδοι, transit, solar Lunar, returns, solar Lunar, returns, Synastry, orbs. 2) Το νέο πακέτο ASTROWORD στα Ελληνικά, σας κάνει ανάλυση, σύνθεση και πρόβλεψη κείμενα μέχρι 20 σελίδες. ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ. ΗΧΗΤΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, Δ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133, ΖΩΓΡΑΦΟΥ, Τηλ. 7776582.

IBM ON LINE AMΕΡΙΚΗ. Τελευταία προγράμματα και GAMES. Σε 3,5 inch και 5 1/4 inch. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, Τηλ. 7754758 και βράδυ 6520061 Κώστας.

SPECTRUM 48/128. Έχω όλα τα καινούργια προγράμματα πρώτος από όλους. Συνεχής ανανέωση από το εξωτερικό. Υπεύθυνη εγγραφή. Γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. 2525863. Νικήτας Κόζιαρης, Σαλαμίνας 3.

IBM Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΘΕΟΔΩΡΟΣ - 6522656 - μετά τις 4 μ.μ. Αγγελόπουλος Θεόδωρος, Κύπρου 97, Παπάγος.

IBM SOFTWARE: επιστημονικά προγράμματα, επεξεργαστές κειμένου, utilities, γλώσσες προγραμματισμού, desktop publishing, graphics, databases, spreadsheets, Antivirus. Όλα ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS. Ακόμα: μεγάλη συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΕΤΡΟΣ - ΔΗΜΟΣ 6846710. ΠΕΤΡΟΣ ΚΑΛΤΕΖΙΩΤΗΣ, ΤΡΙΚΑΛΩΝ 35, ΦΙΛΟΘΕΗ.

IBM: Πωλούνται πολλά παλιά και καινούργια ακυκλοφόρητα παιχνίδια σε φανταστικές τιμές. Μόνο 300 δρχ. μαζί με την δισκέτα. Σε 3,5" και 5,25" δισκέτες. Φτηνές δισκέτες όλων των ειδών. Τηλ. 041-233778. Χρήστος Π. Υψηλάντου 76 41223 Λάρισα.

ATARI ST/XL/XE: Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα (games, εφαρμογές, utilities, emulators κ.λπ.). Συνεχής ανανέωση από Αμερική και Ευρώπη. Όλα τα προγράμματα συνοδεύονται από manuals.

Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο 6817379.

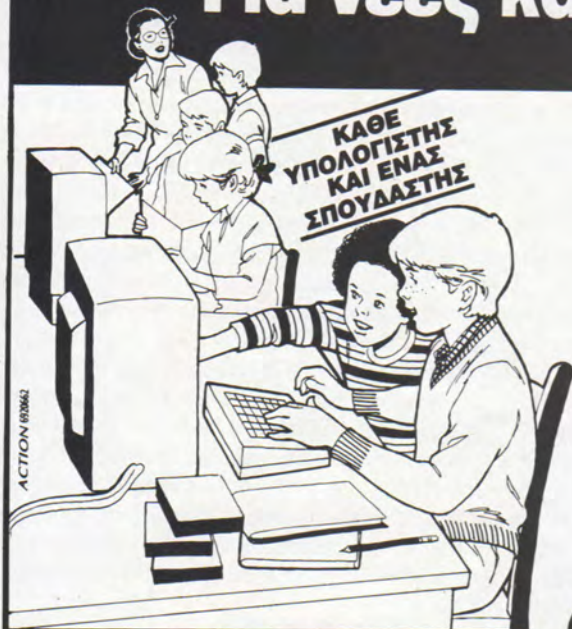
ΔΙΑΦΟΡΑ

SYNTHESIZER ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ROLAND LUNO-6 ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΚΑΛΗ ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΕΠΙΣΗΣ SEQUENCER ROCAND MC-202 ΚΑΙ STRINGS CRUMAR ΜΕ ΗΧΟΥΣ ΠΝΕΥΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΓΧΟΡΩΝ ΤΗΛ. 3249250.

ΕΙΣΑΙ ΜΑΘΗΤΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ; ΕΛΑ ΣΤΟ LONDON COMPUTER COLLEGE ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ & ΧΕΙΡΙΣΜΟ COMPUTER ΣΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΜΑΘΗΤΙΚΑ GROUPS ΣΑΒΒΑΤΟΥ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΛΑΣΚΑΡΙΑΟΥ 99, ΑΜΦΙΑΛΗ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740.

INTEL Μαθηματικοί Συνεπεξεργαστές (Co-processors) για XT/AT/Συμβατά. Αυξάνουν την ταχύτητα του υπολογιστή μέχρι και 400%. Τιμές προσφοράς. (8829736 - Σπύρος).

Για νέες και νέους έως 16 ετών



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

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ BASIC

Διάρκεια: 8 μήνες, 170 ώρες
Απευθύνεται: Σε μαθητές Γυμνασίου-Λυκείου, που δεν έχουν ουσιαστικές γνώσεις στους Υπολογιστές και τον Προγραμματισμό και που επιθυμούν να μάθουν να χειρίζονται σωστά τον Υπολογιστή και να προγραμματίζουν σε γλώσσα BASIC.
Μαθήματα: 1. Αρχές Πληροφορικής και Υπολογιστών 2. Χειρισμός PC - Χρήση MS-DOS 3. Γλώσσα BASIC με Αρχεία 4. Γραφικά Υπολογιστών 5. Εφαρμογές

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ PASCAL

Διάρκεια: 8 μήνες, 170 ώρες
Απευθύνεται: Σε μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου, που έχουν βασικές γνώσεις στους Υπολογιστές και τον Προγραμματισμό και που επιθυμούν να μάθουν περισσότερα για την Αρχιτεκτονική των Υπολογιστών και το MS-DOS καθώς και τη γλώσσα PASCAL με Εφαρμογές.
Μαθήματα: 1. Αρχιτεκτονική Υπολογιστών 2. Λειτουργικό Σύστημα MS-DOS 3. Αρχεία και Δομές Δεδομένων 4. Γλώσσα TURBO PASCAL 5. Εφαρμογές σε GRAPHICS και Αρχεία

Με πολλές ασκήσεις και εφαρμογές ΔΩΡΕΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ



ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

CONSTANTINOU COMPUTER STUDIES

ΚΗΦΙΣΙΑΣ 324 • ΧΑΛΑΝΔΡΙ (έναντι ΥΓΕΙΑ) • ΤΗΛ.: 68.22.152 - 68.41.214 - 68.46.613

ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ

του J. G. Ballard
απόδοση: Α. Τσιριμώκος

“**Ε**

αναπροσπάθησε!», πρότεινε ο Σέριγγαμ.

Ο Μάξτεντ έσφιξε με τα χέρια του τ' ακουστικά του που σκέπαζαν τ' αυτιά. Φάνηκε να συγκεντρώνεται, καθώς ο δίσκος άρχισε να γυρίζει, προσπαθώντας ν' ανακαλύψει κάποιο γνώριμο ήχο.

Αυτό που άκουγε ήταν ένα γρήγορο μεταλλικό κροτάλισμα, σαν να κυλούσαν τρίμματα σιδήρου μέσα από ένα χωνί. Κράτησε κάπου δέκα δευτερόλεπτα, ξανακούστηκε καμιά δεκαριά φορές και έσβησε βαθμιαία σε μια σειρά σιγανών ήχων.

«Λοιπόν,» τον ρώτησε ο Σέριγγαμ, «κατάλαβες τι είναι;».

Ο Μάξτεντ, έβγαλε τ' ακουστικά κι έτριψε τ' αυτιά του. Όλες αυτές τις ώρες ήταν αναγκασμένος ν' ακούει τέτοιους δίσκους και τώρα ένιωθε τ' αυτιά του να βουίζουν.

«Θα μπορούσε να 'ναι οτιδήποτε. Ίσως κανένα παγάκι που λιώνει;».

Ο Σέριγγαμ κούνησε αρνητικά το κεφάλι του, χαμογελώντας μέσα απ' το μουσάκι του.

Ο Μάξτεντ ανασήκωσε τους ώμους του αδιάφορα. «Δύο γαλάξιες που συγκρούονται;».

«Προφανώς όχι. Ο ήχος δεν μεταδίδεται στο κενό. Για να σε βοηθήσω λίγο, θα σου πω ότι είναι κάποιος καθημερινός ήχος». Φαινόταν να διασκεδάζει την κατάσταση.

Ο Μάξτεντ άναψε ένα τσιγάρο και πέταξε το σπίρτο πάνω στον πάγκο του εργαστηρίου. Με τη ζέστη που ανάδινε ακόμα έλιωσε ένας λεκές από κερί, για να ξαναστερεοποιηθεί αμέσως, αφήνοντας μόνο μια μαύρη λακούβα γύρω από το σπίρτο. Αφέθηκε να κοιτάζει αυτό το θέαμα, νιώθοντας την υπερκινητικότητα του Σέριγγαμ πίσω από την πλάτη του.

Πιέστηκε να χαμογελάσει. «Μήπως είναι μια μύγα που...».

«Ο χρόνος σου έληξε», τον έκοψε ο Σέριγγαμ. «Ήταν μία καρφίτσα». Πήρε το δίσκο και τον έβαλε στη θήκη του. «Που πέφτει, εννοείται όχι που καρφώνεται. Χρησιμοποιήσαμε ένα πηγάδι είκοσι μέτρα βαθύ και οχτώ εκατοστά μικρόφωνα. Αλλά πιστεύα πως αυτό θα το έβρισκες».

Έβγαλε και τον τελευταίο δίσκο από το κάλυμμά του, ένα μεγάλο των δώδεκα ιντσών, αλλά ο Μάξτεντ είχε σηκωθεί πριν προλάβει να τον βάλει στο πικάπ. Πίσω από το τζάμι της μπαλκονόπορτας του εργαστηρίου μπορούσε να δει στη βεράντα το τραπέζι με τα ποτήρια και μια μπουκάλα κρασί να φεγγίζει στο σκοτάδι. Ο Σέριγγαμ και τα παιδιάστικα χόμπυ του

ξαφνικά τον απήυθησαν. Τα έβαλε με τον εαυτό του, που τ' ανέχτηκε όλα αυτά τόσο πολύ.

«Ας πάρουμε λίγο αέρα», είπε ξερά και προχώρησε προς το μπαλκόνι, περνώντας ανάμεσα από τα ηχεία. «Αισθάνομαι σαν να μην έχω πια αυτιά!».

«Μα και βέβαια!», συμφώνησε με θέρμη ο Σέριγγαμ. Ακούμπησε απαλά το δίσκο στο πλατώ του πικάπ και έκλεισε τον ενισχυτή. «Έτσι κι αλλιώς, αυτόν ήθελα να τον φυλάξω για το τέλος».

Βγήκαν έξω, στη ζέστη της καλοκαιριάτικης νύχτας. Ο Σέριγγαμ άναψε ένα λαμπατέρ με γιαπωνέζικα σχέδια και κάθισαν και οι δύο στις σεζ-λόγκ, κάτω από τον ξάστερο ουρανό.

«Ελπίζω να μην πολυέπληξες», του είπε ο Σέριγγαμ την ώρα που του έδινε το μπουκάλι και ένα ποτήρι. Η «μικροακουστική είναι φοβερά ενδιαφέρον χόμπυ, αλλά φοβάμαι πως μου έχει γίνει πια πάθος».

Ο Μάξτεντ γρύλισε συμφωνώντας. «Μερικοί από τους δίσκους σου είναι πραγματικά ενδιαφέροντες», παραδέχτηκε. «Έχουν την αξία που έχει κάθε παρανοϊκά πρωτοποριακή τέχνη, όπως οι μικροφωτογραφίες με τα κεφάλια εντόμων και την κόψη των ξυραφιών. Αλλά θα διαφωνήσω μαζί σου για την επιστημονική αξία της μικροακουστικής σήμερα ή κάποτε. Εγώ το βρίσκω περισσότερο ένα πανάκριβο παιχνίδι».

Ο Σέριγγαμ κούνησε το κεφάλι του, «Έχεις άδικο. Θυμάσαι εκείνη την ηχογράφηση που σου έβαλα στην αρχή, με τον ήχο του κυτταρικού πολλαπλασιασμού; Ο πολλαπλασιασμός των κυττάρων ενός ζώου, ενισχυμένος 100.000 φορές, μοιάζει με τσαλάκωμα λαμαρίνας - τι είχες πει εσύ; - σαν αυτοκίνητο που συγκρούεται σε αργή κίνηση. Από την άλλη, τα φυτικά κύτταρα δίνουν ένα ηλεκτρονικό ποίημα, όλο απαλές συγχορδίες και αρμονία. Αυτό, για παράδειγμα, θα μπορούσε να είναι η εφαρμογή της μικροακουστικής στο δύσκολο εγχείρημα της διάκρισης μεταξύ φυτικού και ζωικού βασιλείου».

«Κάπως περίπλοκος τρόπος, δεν βρίσκεις;», σχολίασε ο Μάξτεντ, παίρνοντας τη σόδα. «Είναι σαν να υπολογίζεις την ταχύτητα του αυτοκινήτου σου από τη φαινόμενη κίνηση των άστρων. Θεωρητικά δυνατόν, αλλά είναι πιο εύκολο να κοιτάξεις το καντράν».

Ο Σέριγγαμ έγνεψε, κοιτώντας προσεκτικά το Μάξτεντ από την άλλη άκρη του τραπεζιού. Το μένος που είχε δείξει στη συζήτηση έμοιαζε να τον

έχει κουράσει, έτσι έμειναν σωπηλοί, κρατώντας τα ποτήρια τους. Παράξενο, η έχθρα ανάμεσά τους, που κρατούσε τόσα χρόνια, τώρα ήταν πιο προκάλυπτη και η αντίθεση των χαρακτήρων, των παρουσιαστικών και των τρόπων πολύ πιο έντονη. Ο Μάξτεντ, ψηλός, εύσωμος, με όμορφο αρρενωπό πρόσωπο, είχε γείρει πίσω στην πολυθρόνα του, σχεδόν σε οριζόντια θέση, και σκεφτόταν τη Σούζαν Σέριγγαμ. Τώρα θα ήταν στο πάρτυ των Τέρνμπουλ και αυτός, αν εξαιρούσε κανείς το γεγονός ότι δεν ήταν σκόπιμο - για προφανείς λόγους - να βρίσκεται εκεί, θα έδινε τα πάντα για να βρίσκεται μαζί της και όχι μ' αυτόν το γελοίο, τον άντρα της.

Ζύγιασε με το βλέμμα του το Σέριγγαμ όσο πιο αντικειμενικά μπορούσε, απορώντας αν αυτός ο άχρωμος μικροκαμωμένος ανθρωπάκος με τη σχολαστικότητα και το διεστραμμένο χιούμορ που χαρακτηρίζει τους πανεπιστημιακούς είχε έστω και ένα προσόν για αντιστάθμισμα. Απέριψε την ιδέα και μόνο που τον κοίταζε, αν και - παραδέχτηκε - χρειαζόταν αρκετό κουράγιο και ριζίμο του εγωισμού του για να τον καλέσει απόψε στο σπίτι του. Πάντως, το κίνητρό του θα ήταν σίγουρα εκκεντρικό.

Η πρόφαση, σκέφτηκε ο Μάξτεντ, ήταν αρκετά αληθοφανής. Ο Σέριγγαμ, καθηγητής Βιοχημείας στο πανεπιστήμιο, κρατούσε ένα πολύ καλά εξοπλισμένο εργαστήριο στο σπίτι του. Ο Μάξτεντ, παλιός αθλητής των σχολικών πρωταθλημάτων και φριχτός μαθητής, ήταν πλασιέ μιας εταιρίας που κατασκεύαζε εξοπλισμό για ηλεκτρονικά μικροσκόπια. Μία συνάντηση, του είχε πει ο Σέριγγαμ από το τηλέφωνο, θα ήταν προς όφελος και των δύο. Φυσικά, τίποτα σχετικό με ηλεκτρονικά μικροσκόπια δεν είχε αναφερθεί όλο το απόγευμα. Από την άλλη, όμως, ούτε και το θέμα της Σούζαν, που ήταν και ο πραγματικός λόγος αυτής της συνάντησης, είχε έρθει στο προσκήνιο. Ο Μάξτεντ είχε σκεφτεί κάθε ενδεχόμενη συμπεριφορά του Σέριγγαμ στην αναπόφευκτη - όπως υπολόγιζε - σκηνή ζηλοτυπίας. Είχε καταλήξει ότι δεν του πήγαινε ούτε το νευρικό περπάτημα πάνω-κάτω, ούτε οι υστερίες, ούτε - φυσικά - η χειροδικία. Όχι, στο χαρακτήρα του Σέριγγαμ υπήρχε μια εφηβική ανωριμότητα...

Ξαφνικά, κάτι τον τράβηξε από τις σκέψεις του. Ο αέρας της βεράντας είχε γίνει αισθητά δροσερότερος, σαν κάποιος να είχε βάλει μπρος έναν καταψύκτη. Ένιωσε την κρυάδα στα πόδια του και στο σβέρκο του, καθώς άπλωνε ν' αποτελειώσει το ποτό του.

«Ψύχρανε ο καιρός» σχολίασε.

Ο Σέριγγαμ κοίταζε το ρολόι του. «Λές;», απάντησε, με μία αμήχανη έκφραση, σαν να περίμενε κάτι που δεν ήταν σίγουρος ότι θα έρθει. Απότομα, όμως, ξαναβρήκε την αποφασιστικότητά του και, με ένα αδιόρατο χαμόγελο είπε: «Όρα για τον τελευταίο δίσκο».

«Τι εννοείς;» ρώτησε ο Μάξτεντ.

«Δεν χρειάζεται να πάμε μέσα», συνέχισε ο Σέριγγαμ την ώρα που σηκωνόταν, αγνοώντας την ερώτηση. «Θα τον βάλω να ακούγεται από εδώ», είπε, δείχνοντας ένα ηχείο που ήταν στον τοίχο, πάνω από το κεφάλι του Μάξτεντ. Χαμογέλασε και μπήκε στο εργαστήριο.

Τρέμοντας από την ξαφνική δροσιά, ο Μάξτεντ σήκωσε το βλέμμα του στον ουρανό, ελπίζοντας ότι αυτό το ρεύμα κρύου αέρα που τύλιγε τη βεράντα θα έπαυε σύντομα.

Ένας σιγανός ήχος ακούστηκε από το ηχείο, πολλαπλασιασμένος από ένα πλήθος άλλα ηχεία που δεν είχε προσέξει πιο πριν και που κρέμονταν από το καφασωτό με τον κισσό.

Κουνώντας το κεφάλι του με τον οίκο για το παλιομοδίτικο γούστο του Σέριγγαμ, αποφάσισε να πιεί ένα ποτήρι ακόμα. Καθώς άπλωσε το χέρι του για να πιάσει το μπουκάλι, κόπηκε και ξανάπεσε βαρύς στην καρέκλα του. Το στομάχι του, λες και ήταν γεμάτο υδράργυρο, το ένιωσε παγωμένο και παράξενα βαρύ. Ξαναπροσπάθησε να πιάσει το ποτήρι του, αλλά το μόνο που κατάφερε ήταν να το χτυπήσει πάνω στο τραπέζι. Το κεφάλι του άρχισε να γυρίζει και έριξε τα χέρια του πάνω στο τζάμι του τραπεζιού, αφήνοντας το κεφάλι του να πέσει πάνω τους.

Σήκωσε το βλέμμα του και είδε τον Σέριγγαμ να στέκεται μπροστά του, χαμογελώντας καλωσυνάτα.

«Δεν νιώθεις και πολύ καλά, ε;», του είπε.

Ανασαιίνοντας με δυσκολία, ο Μάξτεντ κατάφερε να γείρει στη ράχη της

πολυθρόνας. Προσπάθησε να μιλήσει στο Σέριγγαμ, αλλά το μυαλό του δεν μπορούσε πια να βρει λέξεις. Η καρδιά του φτερούγισε και μόρφασε από τον πόνο.

«Μη φοβάσαι», τον καθησύχασε ο Σέριγγαμ. «Η καρδιακή αρρυθμία είναι απλή παρενέργεια. Ενοχλητική ίσως, αλλά θα περάσει σύντομα».

Άρχισε να βηματίζει στη βεράντα και να κοιτάζει το Μάξτεντ από διάφορες μεριές. Ικανοποιημένος από το θέαμα κάθισε στη γωνιά του τραπεζιού. Σήκωσε με το χέρι του το σιφόνι με τη σόδα και το κοίταξε «Κυανίδιο του χρωμίου», είπε σαν να μιλούσε στον εαυτό του. «Δρα πάνω στα συνένζυμα του οργανισμού που ελέγχουν την ισορροπία των σωματικών υγρών, διοχετεύοντας ιόντα υδροξυλίου στο αίμα. Με άλλα λόγια, πνίγεται. Και όταν λέμε πνίγεται, εννοούμε πραγματικό πνιγμό, όχι την ασφυξία που προκαλεί το νερό. Αλλά, ξεχάστηκε, δεν πρέπει να σου αποσπώ τη προσοχή!».

Έδειξε με το κεφάλι του το ηχείο. Όλη η βεράντα ήταν πλημμυρισμένη από ένα παράξενο, πνιχτό και σπογγώδη ήχο, σαν λαστιχένια κύματα σε μία καουτσουκένια θάλασσα. Ο ρυθμός ήταν αργός και ακανόνιστος, ενώ καλυπτόταν από ένα βαθύ συριστικό ήχο ενός γιγάντιου πνεύμονα. Οι ήχοι, που μόλις ακούγονταν στην αρχή, σιγά-σιγά δυνάμωσαν μέχρι που γέμισαν τη βεράντα και έπνιξαν τη μακρινή βουή της λεωφόρου.

«Καταπληκτικό, ε;», είπε ο Σέριγγαμ. Κρατώντας το σιφόνι από το λαϊμό ήρθε μπροστά από το Μάξτεντ και έφτιαξε τον τόνο στο ηχείο. Έδειχνε δέκα χρόνια νεότερος από τη χαρά του. «400 μικροήχοι, επαναλαμβανόμενοι κάθε 30 δευτερόλεπτα, με ενίσχυση 1.000. Ομολογουμένως έκανα κάποιες επεμβάσεις στην εγγραφή, αλλά είναι ούτως ή άλλως αξιοθαύμαστο πόσο ένας όμορφος ήχος μπορεί να γίνει ανυπόφορος. Δεν θα μαντέψεις τι είναι».

Ο Μάξτεντ ρίγησε αδύναμα. Ο υδράργυρος στο στομάχι του ήταν κρύος και απύθμενος, ενώ τα άκρα του τα ένιωθε μολυβένια. Μετά βίας μπορούσε να εστιάσει το βλέμμα του στην κματιστή εικόνα του Σέριγγαμ και ν' ακούει τη θάλασσα των ήχων που, όλο και πιο κοντά, έδινε ένα δυνατό, νανουριστικό ρυθμό, τεράστια κύματα που φούσκωναν και έσπαγαν παχύρρευστα σαν λάβα.

«Θα σου εξομολογηθώ κάτι, Μάξτεντ. Μου πήρε ένα χρόνο μέχρι να κάνω αυτή την ηχογράφηση» είπε ο Σέριγγαμ. «Ένα χρόνο. Ξέρεις πόσο φριχτός μπορεί να γίνει ένας χρόνος». Σταμάτησε για λίγο και μετά συνέχισε με το πάθος της θύμησης. «Το περασμένο Σάββατο, λίγο μετά τα μεσάνυχτα, εσύ και η Σούζαν ήσαστε ξαπλωμένοι σ' αυτή την ίδια πολυθρόνα. Ξέρεις Μάξτεντ, εδώ υπάρχουν μικρόφωνα παντού. Μικρά σαν μολύβια, με εμβέλεια περίπου έξι ίντσες. Υπήρχαν τέσσερα τέτοια μόνο στην ράχη αυτής της πολυθρόνας». Σταμάτησε και σαν να το θυμήθηκε ξαφνικά, πρόσθεσε: «Ο αέρας που ακούς είναι η ανάσα σου - αρκετά βαριά εκείνη τη στιγμή, αν δεν κάνω λάθος. Το τριζίμο της πολυθρόνας προξενεί αυτό τον ήχο κερανού».

Ο Μάξτεντ αιωρήθηκε σε ένα μεγάλο κύμα ήχου.

Λίγο μετά τα μάτια του γέμισαν με την εικόνα του προσώπου του Σέριγγαμ, που είχε σκύψει από πάνω του.

«Μάξτεντ! Έχεις άλλες δύο ευκαιρίες να μαντέψεις. Για τ' όνομα του Θεού, συγκεντρώσου!» του φώναζε, με φωνή χαμένη μέσα στον ωκεανό του βοήτου. Εμπρός, λοιπόν, άνθρωπέ μου!» Άπλωσε το χέρι του στο ηχείο και δυνάμωσε τον ήχο. Αυτός πλημμύρισε πια όλη τη βεράντα και ξεχύθηκε μέσα στο γύρω νυχτερινό τοπίο.

Ο Μάξτεντ ήταν πολύ κοντά στο τέλος του πια, με την προσωπικότητά του να σβήνει σαν ένα νησί που το σκεπάζουν τα κύματα της παλίρροιας.

Ο Σέριγγαμ γονάτισε πλάι του και του φώναζε μέσα στο αυτί.

«Ε, Μάξτεντ, την ακούς τη θάλασσα; Ξέρεις πού πνίγεται;».

Μια διαδοχή από κύματα, γιγάντια και αγριεμένα, χύμησε κατά πάνω του και τον τύλιξε.

«Είναι ένα φιλί!, ούρλιαξε ο Σέριγγαμ. «Ένα φιλί!».

Το νησί χάθηκε κάτω από τη φουσκωμένη θάλασσα και έσβησε για πάντα...

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS
ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

DOUBLE DRAGON

130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
110.000	Μανώλης Μεταξάς	(Spectrum)
93.610	Σταμάτης Περιδής	(Amiga 500)
74.040	Γιάννης Πολύμερος	(Atari PC1)

TARGET RENEGADE

1.867.400	Αγαμέμνων Μαζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)
1.117.200	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
724.600	Βασίλης Τζουβαράς	(Spectrum +2)
678.400	Φραγκίσκος Νίνος	(Amstrad 464)

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λυρζιώνας	(Amstrad 6128)
6.147.000	Αριστοτέλης Μήτσιου	(Amstrad 6128)
3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari ST)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

WESTBANK

7.130	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
6.989	Σπύρος Μπεκονόπουλος	(Amstrad 6128)
6.100	Ανδρέας Τηγγήρης	(Spectrum +)

ROBOCOP

348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	(Atari ST)
219.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σώζος	(Amstrad 6128)
115.200	Μιχάλης Μπακόπουλος	(Amstrad 6128)
102.640	Γιάννης Τσιρπαυλής	(Amstrad 6128)

IKARI WARRIORS

5.601.100	Μιχάλης Καραλής	(Amstrad 6128)
3.852.360	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
3.663.152	Γιάννης Ραβασόπουλος	(Amstrad 6128)
3.515.500	Παντελής Αργυρός	(Amstrad 6128)
3.334.500	Φώτης Δήμου	(Spectrum +)

PLATOON

217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
128.800	Λευτέρης Ευμοφόπουλος	(Amstrad 6128)
100.000	Άκης Κωνσταντακόπουλος	(Commodore 64)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
11-0	Στάθης Δημητριάδης	(Amstrad 6128)
9-0	Σπύρος Καράλης	(Amstrad 6128)

CRAZY CARS

46.025.680	Μάριος Κουνέλης	(Tatung PC/XT)
41.743.517	Σταμάτης Μποβιάτσος	(Amiga 500)
38.444.030	Διονύσης Παπαδάτος	(Hyundai PC)
15.675.550	Χρήστος Γουλιάς	(Amstrad 6128)
14.878.910	Νίκος Στουρνάρης	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)		
16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 St)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμेलίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευριπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.150.070	Βασίλης Χατζημιχαλάκης	(Amstrad 6128)

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
1.151.050	Γιάννης Λαφερόμος	(Amstrad 6128)
700.000	Γιάννης Τζέρος	(Amstrad 6128)
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
336.000	Αλέξης Αξαρηλής	(Spectrum +)



BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θωδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6218)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευαΐδης	(Spectrum)
1.250.000	Πάνος Μάτσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	(Amstrad 6128)
1.054.000	Γιάννης Αλεξάκης	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στέλιος Κράλογλου	(Amiga 500)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

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

KARNOV

472.440	Χρήστος Κλουσάκης	(Amstrad 6128)
432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
412.560	Δημήτρης Νικολαΐδης	(Amstrad 6128)
392.130	Σταύρος Χατζημανώλης	(Amstrad 6128)
391.320	Γιώργος Τηγάνης	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.622	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)
565.400	Χρήστος Περγαντής	(Spectrum 128)

TETRIS

23.712	Γιώργος Μπούτσιος	(Atari ST)
22.586	Κώστας Αρβανιτιδής	(Amstrad PC 1512)
20.040	Σταύρος Θεοφιλάκης	(Atari ST)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θωδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφραράκης	(Amstrad 6128)

TEST DRIVE

212.703	Δημήτρης Κοντογιάννης	(Amiga 500)
81.519	Θωμάς Μπουρνάρης	(Olivetti M24)
78.904	Χάρης Χριστοδούλου	(Mac Turbo)
68.402	Ηλίας Τεκέρταλης	(Turbo X)
65.308	Στέφανος Π. Μιχάλης	(Mac Turbo)

ARKANOID II

825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
707.690	Κώστας Θεοδοριδής	(Amstrad 6128)
549.050	Dr. Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
350.640	Νίκος Σπάρχλος	(Spectrum +)

KRAKOUT

1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)
652.200	Λευτέρης Αγγέλου	(Spectrum +)
540.000	Άγγελος Θεοφιλόπουλος	(Amstrad 6128)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Στράτος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
8.500	Τάκης Πάρολος	(Spectrum +)
6.000	Θάνος Μαυροειδής	(Amstrad 6128)

FLYING SHARK

571.460	Τάσος Αλεξανδρίδης	(Amstrad 6128)
420.700	Κώστας Πάσας	(Amstrad 6128)
416.000	Θάνος Μουσιώλης	(Amstrad 6128)
288.740	Γιώργος Σταθόπουλος	(Amstrad 6128)
283.950	Παναγιώτης Λάζαρης	(Amstrad 6128)

PACMANIA

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

PIXEL

High-Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!



3.300 δρχ.

ΤΟ ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Ποιά είναι η πιο αντιπαθητική και απάνθρωπη οικιακή συσκευή που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα; Μα φυσικά το ... Ξυπνητήρι! Αν λοιπόν έχετε ξοδέψει όλες τις οικονομίες σας χτυπώντας στον τοίχο ένα ξυπνητήρι την ημέρα, τότε τρέξτε και αγοράστε το ρολόι-μπάλα του PIXEL. Κι όταν χτυπήσει το πρωί, πετάξτε το με όλη σας τη δύναμη στο πάτωμα, γιατί μόνο έτσι σταματάει!

Βρίσκεται μέσα σε μπάλες μπάσκετ και τένις, ειδικά για φιλάθλους ... υπναράδες!



13.500 δρχ.

PIXEL DATA BANK

Δεν θα αφήσουμε βεβαία τους οπαδούς των data banks χωρίς κάποιο μοντελάκι. Το νέο ψηφιακό ευρετήριο της Boutique είναι το SL Card 800, με νέο πιο εύρηστο πληκτρολόγιο, με οθόνη 20 χαρακτήρων, ικανότητα αποθήκευσης 8000 γραμμάτων ή ψηφίων και με δυνατότητες για κωδικούς ασφαλείας, αυτόματη ταξινόμηση στοιχείων, ρολόι, ημερολόγιο και calculator. Για τους χρήστες κάποιου συμβατού, κάτι ακόμα: Το SL 800 επιτρέπει την επικοινωνία με PCs για ανταλλαγή δεδομένων.

Σίγουρα δεν χρειάζεστε τίποτε καλύτερο.



7.300 δρχ.

AM/FM PIXEL RADIO

Η ελεύθερη ραδιοφωνία στην τσέπη σας.

Ένας πανίσχυρος δέκτης ραδιοφωνικού σήματος που σας ακολουθεί παντού.

Τα κύματα FM και AM δεν έχουν να σας κρύψουν κανένα μυστικό. Με το πολύ όμορφο αυτό ραδιοφωνάκι μπορείτε ανά πάσα στιγμή ν' ακούτε στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας σταθμό - οπουδήποτε. Φυσικά, απαλλάσσετε απ' τις σκοτούρες της συχνής αλλαγής μπαταριών, αφού το ραδιοφωνάκι λειτουργεί με ηλιακή ενέργεια.



1450 δρχ.

ΖΟΥΛΗΤΕ ΤΑ! ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ!

Έχετε νεύρα! Πολλά νεύρα! Και θέλετε κάπου να ξεσπάσετε ... η απλή θέλετε να διασκεδάσετε ζουλώντας τα, πατώντας τα και βλέποντάς τα να γίνονται σε λίγο όπως πρώτα!

Επιτρέψτε μας να σας συστήσουμε τον κύριο και την κυρία Ζουληχτίδου, τα δύο PIXELοκουκλάκια μας, φτιαγμένα από την πιο τρελή ύλη. Χτυπήστε τα, λιώστε τα, αλλά προπαντός ... χαρίστε τα!



22.500 δρχ.

Κονσόλα PIXEL

Μόνο για computerized D.J.s. Στα party του '50 και του '60, υπήρχε ένα φορητό πικάπ και πολλοί μικροί δίσκοι... αλλά στα party του 2000 θα υπάρχει ο super μίκτης του PIXEL, ένα μηχάνημα στα σύνορα του σημερινού high-tech!

Ενωματωμένο μικρόφωνο, κασετόφωνο, ψηφιακό ταμπλό ελέγχου, μίξη μουσικής, φωνής και τρελών computerized εφέ, από ειδικό κύκλωμα ήχου, σε μια πολύχρωμη καταπληκτική εμφάνιση! Αν θέλετε ένα party... επιστημονικής φαντασίας.



18.700 δρχ.

ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Από την κονσόλα ελέγχου του διαστημολοιού Star Trek κατορθώσαμε να κλέψουμε αυτή τη συσκευή: Είναι ραδιοφωνό AM-FM, είναι digital ρολόι-ξυπνητήρι, είναι πορτατίφ και παίρνει τρία διαφορετικά σχήματα. Βρίσκεται στο σύνορο αυτού που ονομάζουμε «μοντέρνα γραμμή» στο δωμάτιό σας.

Κάντε όλα τα κομμάτια να ζηλέψουν ... χαρίστε ή ζητήστε να σας χαρίσουν το πορτατίφ του αύριό!

800 ΔΡΧ.
ΤΕΣΣΕΡΑ



ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL

Σεπτέμβρης και το Pixel, σαν νεανικό περιοδικό, θα πάει σχολείο. Με κάθε μαθητή-user, λοιπόν, το τετράδιο 200 σελίδων του Pixel. Ένα Pixel που θα είναι πάντα μαζί σας, κατάλληλο για Ιστορία, Φυσική, Μαθηματικά και για τους... χάρτες του τελευταίου σας adventure.

HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ!

Αν ξέρετε μια ξένη γλώσσα, μπορείτε πολύ εύκολα να μάθετε άλλες τέσσερις και μάλιστα μέσα σε ...λίγα δευτερόλεπτα! Δεν έχετε παρά να ανοίξετε τον ηλεκτρονικό μεταφραστή τσέπης του Pixel και να τον ρωτήσετε για μια λέξη. Ο μεταφραστής θα σας απαντήσει σε άπταιστα αγγλικά, γαλλικά, ιταλικά, γερμανικά και ισπανικά!



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

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

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

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΜΠΑΛΑ <input type="checkbox"/> TENNIS <input type="checkbox"/> ΜΠΑΣΚΕΤ <input type="checkbox"/> ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ		3.300	
PIXEL DATA BANK		13.500	
AM/FM PIXEL RADIO		7.300	
PIXEΛΟΚΟΥΚΛΑΚΙ <input type="checkbox"/> Αγόρι <input type="checkbox"/> Κορίτσι		1.450	
ΚΟΝΣΟΛΑ PIXEL		22.500	
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΟ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ <input type="checkbox"/> ΑΣΠΡΟ <input type="checkbox"/> ΜΑΥΡΟ		18.700	
ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL		800 τα τέσσερα	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL: <input type="checkbox"/> ΣΑΚΙΔΙΟ <input type="checkbox"/> SAC VOYAGE		5.900 7.200	
HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ!		22.300 δρχ.	
		ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Για τη σχολική χρονιά που αρχίζει, εμείς έχουμε τη λύση, που λέγεται τσάντες Pixel. Σε μοντέρνα γραμμή, με νεανικά χρώματα και πολύ, μα πολύ, στυλ! Σίγουρα είναι το πιο χρήσιμο πράγμα που μπορεί να έχετε τους επόμενους 9 μήνες. Και... καλή σχολική χρονιά.



ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

22.300 δρχ.

ΑΡΧΙΣΕ ΜΙΑ ΗΙ-ΤΕCΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ!

Καιρός για Pixel “προμήθειες”

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

Τ.Κ. _____ ΠΟΛΗ _____ ΤΗΛ. _____

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

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

*Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

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

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

«ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ Νο 122 ☎ 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME

AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΘΘΝΗ)	46000 και 7	10000
AMIGA 500	45000 και 8	13400
ΘΘΝΗ COMMODORE 1084 ST ΕΓΧΡΩΜΗ	23000 και 5 δόσεις των	12000
AMIGA 500 + ΘΘΝΗ 1084	65000 και 8 δόσεις των	19500
ATARI 520 STFM ΕΓΧΡΩΜΟ	75000 και 7	17800
ATARI 1040 STF ΕΓΧΡΩΜΟ	7500 και 8	20870

PC

AMSTRAD 1512 2DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	72000 και 7	16000
AMSTRAD 1512 2DD (ΕΓΧΡΩΜΟ)	90000 και 7	19000
AMSTRAD 1640 1DD (HERCULES)	53000 και 8	16000
AMSTRAD 1640 2DD (HERCULES)	74000 και 8	17000
AMSTRAD 1640 1DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	80000 και 8	23000
AMSTRAD 1640 2DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	95000 και 9	22000
AMSTRAD 2086 1DD, 3.5 in, 720kb	65000 και 6	20000
AMSTRAD 2286 2DD, 3.5 in, 1.44mb	100000 και 8 δόσεις των	26850
ATARI PC1 1DD (EGA-ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	52000 και 7	15000
ATARI PC3/2 2DD (EGA-ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	82000 και 8	19000
OLIVETTI PC1 2D, 3.5 in, 720kb	150000 έως και 6 δόσεις	
VEGAS V.S. 20T ΘΘΝΗ (BIM 12")	180000 έως και 7 δόσεις	
TULIP PC/2 1D HD20MB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	104000 και 10 δόσεις των	21000
ΙΚΑΡΟΥΣ 1DD 640 KB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	150000 σε 7 δόσεις	

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	18000 και 6	7200
AMSTRAD DMP 3250	13000 και 6 δόσεις των	7000
AMSTRAD DMP 4000	85000 έως και 6 δόσεις	

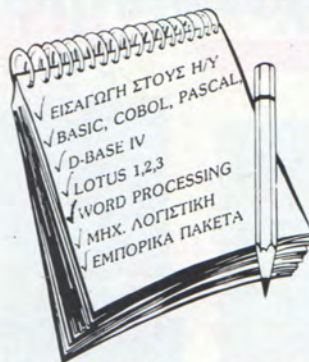
AMSTRAD ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΕ ΣΚΑΝΗΡ ΔΙΣΚΟ, ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

PPC (ΦΟΡΗΤΗ) AMSTRAD ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
AMIGA 500 ΚΑΙ MONITOR 1084 S από 195.000
ΙΚΑΡΟΥΣ 1D 640 KB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ 138.000
AMSTRAD 1512 1D ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ 133.000

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

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ EASYTECH

Οι τιμές περιέχουν ΦΠΑ 16%

Θέλεις να ανταλλάξεις, να πουλήσεις
τον υπολογιστή σου
ή κάποιο περιφερειακό του;
Θέλεις να αγοράσεις έναν
καλομεταχειρισμένο με βέβαιη
υποστήριξη;

ΜΕ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

PRINTERS	25.000
HD 20MB FOR ATARI	79.000
ATARI-AMIGA	CALL
AMSTRAD 6128	49.000
PC COMPATIBLES	90.000
MEGA ST 2	159.000
AMIGA-ATARI CLUB	CALL

EASYTECH

COMPUTERS

Μαυρομιχάλη 188 - Λεωφ. Αλεξάνδρας
114 72 ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 6438784

30 ΧΡΟΝΙΑ ΣΤΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

ΣΧΟΛΙΚΑ
ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑΚΑ
ΞΕΝΑ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ιταλικά κ.α.

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΕΣ ΠΑΙΔΙΚΕΣ ΚΑΙ
ΜΕΓΑΛΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΚΑΡΤΑ ΝΕΩΝ
ΕΚΠΤΩΣΗ 10 - 50%

(εκτός από περιοδικά, σχολικά ελληνικά-ξένα κ.α.)



ΤΑ 4 ΜΕΓΑΛΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

1. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 4
2. ΤΟ ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 6
3. ΕΓΝΑΤΙΑ 150
4. ΤΟ ΣΠΙΤΑΚΙ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ ΚΑΡΟΛΟΥ ΝΤΗΛΑ 3

ΜΑΝΩΛΗΣ ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ



Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό των 1.400 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



AMSTRAD ΧΙΛΙΕΣ & ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο AMSTRAD χίλιες και μία δυνατότητες. Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό των 1.800 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο. _____ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

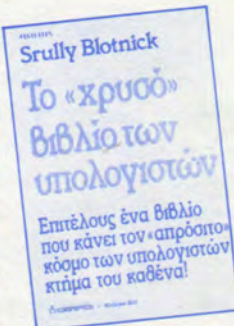
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο. _____ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

TIME SCANNER

και κερδίστε 10 πρωτότυπες κασέτες και δισκέτες από την Greek Software

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Οι όροι του διαγωνισμού

Συμπληρώστε το κουπόνι και φροντίστε να έρθει στα γραφεία μας πριν τις 20 Οκτωβρίου. Σημειώστε ένα X στο τετραγώνάκι της σωστής απάντησης (όχι μουτζούρες!) και στείλτε το κουπόνι στο Pixel. Μέσα από τη στήλη της Επικαιρότητας θα μάθετε αν το Time Scanner έδειξε bonus για σας. Για τα δώρα μπορείτε να έρθετε σε επαφή με την Greek Software (Πριγκηποννήσων 28, τηλ.

6443759), έχοντας μαζί σας την πρωτότυπη δισκέτα (ή κασέτα) του παιχνιδιού.

Τα δώρα του διαγωνισμού

Τα δώρα δεν είναι τίποτε άλλο από 10 παιχνίδια επιλογής σας για 10 τυχερούς νικητές. Για τον πρώτο νικητή όμως, το παιχνίδι θα συνοδεύεται από ένα κουτί MTM δισκέτες 3", τις οποίες μπορεί να γεμίσει με δεδομένα και αρχεία της αρεσκείας του. Καλή επιτυχία!

Το φλίπερ είναι ο πρόγονος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ακόμα και σήμερα, το καλύτερο video game δεν σημαίνει τίποτε για τους φανατικούς του φλίπερ, που προτιμούν να εκτοξεύουν με δύναμη τη σιδερένια μπάλα μέσα από πολύχρωμες διαδρομές. Ο συνδυασμός των δύο αυτών παιχνιδιών έφερε στον κόσμο το Time Scanner, ένα φλίπερ - arcade με πολλές πολύχρωμες πίστες, πλήθος από διαδρομές και διάφορα ακόμα bonus.

Το ενσωματωμένο tilt του παιχνιδιού και τα πολύ ενδιαφέροντα γραφικά του το έφεραν πρώτο ανάμεσα στα flipper ... simulators για τους home υπολογιστές.

Εμπρός λοιπόν! Ήρθε η ώρα να παίξετε Time Scanner και να κερδίσετε ένα bonus διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να οδηγήσετε τη ... κρίση σας μέσα από τα «λο΄ια» των ερωτήσεων του διαγωνισμού των gamers.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα X το τετραγώνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

- Μέχρι πόσες μπάλες υπάρχουν ταυτόχρονα στην οθόνη;
α) 5 β) 2 γ) 3
- Πόσα διαφορετικά ταμπλό περιλαμβάνει το παιχνίδι;
α) 6 β) 8 γ) 12
- Πόσες φορές πρέπει να περάσετε την μπάλα στην πρώτη πίστα από τις ειδικές διαδρομές, για να παίξετε με τρεις μπάλες;
α) 7 β) 8 γ) 9

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: _____ ΗΛΙΚΙΑ: _____

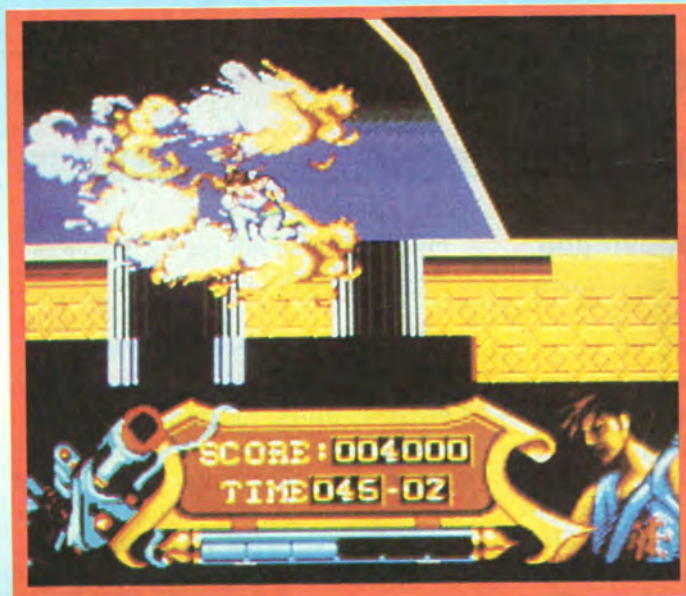
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: _____ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: _____

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

STRIDER



«Πάρτε το ρόλο ενός κομάντο που, χρησιμοποιώντας όλες τις σωματικές και πνευματικές του δυνατότητες, πρέπει να εισχωρήσει στις γραμμές του εχθρού, να κάνει σκόνη τις εγκαταστάσεις του και (φυσικά) να σκοτώσει τον τύραννο που βρίσκεται στο τέλος του τελευταίου level».

Εξαιρετικά πρωτότυπο, θα πείτε, και θα έχετε απόλυτο δικαίο. Μη βγάξετε όμως βιαστικά συμπεράσματα για το παιχνίδι, γιατί μάλλον θα πέσετε έξω.

Όσοι έχετε δει το coin-op, θα ξέρετε περί τίνος πρόκειται. Το Strider διαθέτει κάποια από τα μεγαλύτερα sprites που έχουμε δει ως τώρα και καταπληκτικό animation: ο ήρωάς σας μπορεί να κάνει εκπληκτικές κινήσεις με εκπληκτική ομαλότητα στο animation του.

Η κίνηση είναι πολύ γρήγορη και η δράση συνεχής, τόσο που δεν προλαβαίνετε να σκοτώσετε τον ένα εχθρό και βγαίνουν δύο. Φυσικά, στο τέλος κάθε level υπάρχουν και οι κλασικοί κακοί που γεμίζουν τη μισή οθόνη. Φυσικά υπάρχουν και τα ανάλογα ηχητικά εφέ, για να συμπληρώνεται η ατμόσφαιρα.

Αν τώρα αναρωτιέστε πώς μπορεί να μεταφερθεί ένα τέτοιο coin-op στους υπολογιστές, απλά ριζτε μια ματιά στο screenshot, το οποίο είναι από Atari ST και μοιάζει αρκετά στο coin-op. Οι versions των άλλων υπολογιστών θα είναι σε ανάλογα επίπεδα και τόσο η δράση όσο και το gameplay θα θυμίζουν σε μεγάλο βαθμό το coin-op.

Ο ήρωάς μας θα ξεκινήσει την αποστολή του στα μέσα του Οκτώβρη.

PASSING SHOT

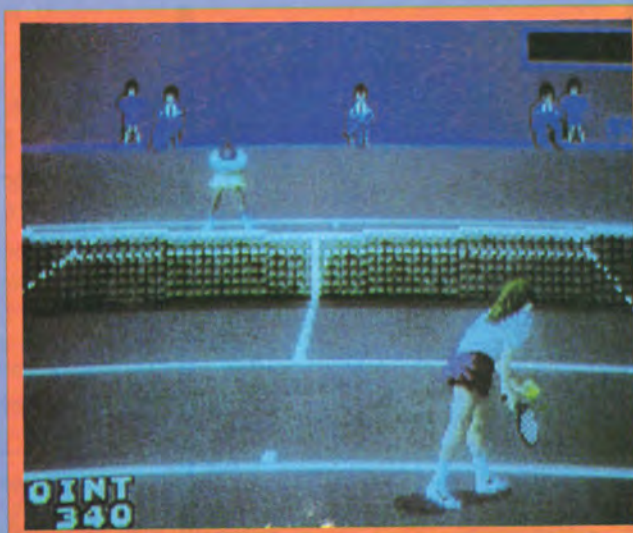
Έχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που είδαμε το τελευταίο αξιοπρεπές tennis simulation στους υπολογιστές μας. Οι πιο ρομαντικοί θα ανατρέχουν ίσως στην εποχή του Match Point.

Τα πράγματα όμως φαίνεται να αλλάζουν χάρη στην Image Works, που αποφάσισε να κάνει το conversion του Passing Shot, από το ομώνυμο coin-op της Sega, το οποίο είναι το καλύτερο tennis simulation που κυκλοφόρησε στα coin-ops ως τώρα.

Κάθε πόντος αρχίζει με εσάς να βλέπετε το γήπεδο πίσω από τον παίκτη που ελέγχετε, έτοιμο να σερβίρει ή να υποδεχτεί την μπάλα. Αν σερβίρετε, πιέστε το five button τη στιγμή που η μπάλα αναβοσβήνει, και θα θυμίσετε τη Στέφι Γκραφ.

Μετά το σερβίς, η άποψη του γηπέδου αλλάζει και το βλέπετε πλέον από πάνω. Πρέπει πλέον να τοποθετήσετε τον παίκτη σας σε κατάλληλη θέση και κατόπιν να επιλέξετε τον τρόπο χτυπήματος της μπάλας (smash, drop-shot, ψηλοκρεμαστό κ.ά...). Στο coin-op, ο τύπος χτυπήματος επιλέγεται πατώντας ένα από τα τρία κουμπιά, ενώ στη version για τους υπολογιστές θα διαλέγετε το χτύπημα πατώντας, μαζί με το fire βέβαια, μια διεύθυνση στο joystick.

Τα πρώτα δείγματα της δουλειάς της Teque, που κάνει το conversion για την Image Works, ήταν πολύ ευθαρραυτικά. Ο αγώνας είναι προγραμματισμένος να αρχίσει μέσα στον Οκτώβριο...



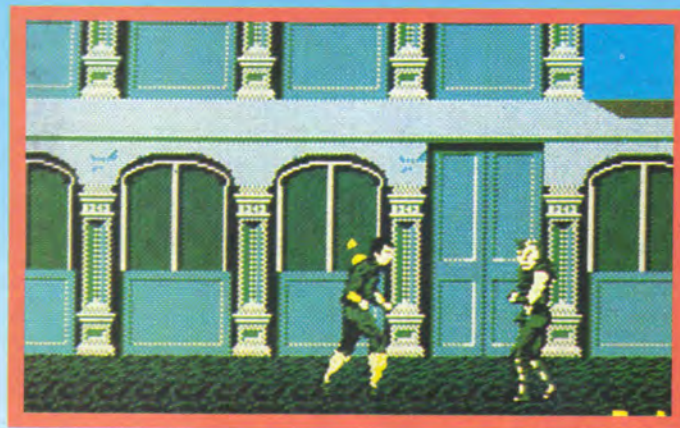
SHINOBI

Αν νομίζετε ότι το να νوستαλγεί κάποιος το παρελθόν είναι μια ασχολία που δεν δημιουργεί προβλήματα στους γύρω, τότε κάνετε μεγάλο λάθος. Πάρτε για παράδειγμα το Shinobi, όπου κάποιος νιντζα, μη αντέχοντας την αφάνεια στην οποία είχε περιπέσει το είδος του, έφτιαξε μια ολόκληρη στρατιά από ομοίους του (και όχι μόνο), με σκοπό να ξαναδώσει στους νιντζα τον κυρίαρχο ρόλο που είχαν παλιότερα. Επίσης, απήγαγε και με-

ρικά παιδιά, για να γίνει η ιστορία λίγο πιο μεγάλη.

Όπως καταλαβαίνετε τώρα, εσείς πρέπει να σώσετε τα απαχθέντα παιδιά και να διαλύσετε την αυτοκρατορία του εν λόγω νιντζα. Το ότι και εσείς είστε νιντζα δεν πρέπει να σας ανησυχεί: απλά τοποθετήστε τον εαυτό σας στις υγιείς δυνάμεις του χώρου.

Ξεκινάτε οπλισμένοι με αρκετά shurikens (τα αστεράκια που ξέρουν τόσο καλά να πετάνε οι νιντζα) και κάποιο είδος smart bomb. Ο σκοπός σας είναι να φτάσετε στον αρχηγό και να τον σκοτώσετε. Ενδιάμεσα, θα πρέπει να απαλλαγείτε από αρκετούς υπηκόους του, που δεν έχουν πολύ καλούς σκοπούς. Στο τέλος κάθε πίστας, υπάρχει βέβαια ο μεγάλος κακός,

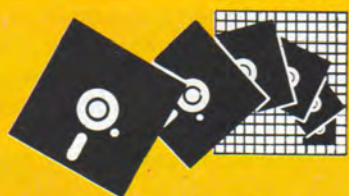


που θα σας παιδέψει αρκετά για να τον εξολοθρεύσετε.

Το conversion διατηρεί όλα τα στοιχεία του coin-op, όπως: πλήθος διαφορετικών κακών, ποιότη-

τα scrolling, power ups και playability.

Οι νιντζα θα αρχίσουν τη δράση τους γύρω στα τέλη Σεπτεμβρίου.



Νέα του Software

Κατά τη συνήθεια της στήλης, θα αρχίσουμε με κάποια δυσάρεστα νέα. Σύμφωνα με πληροφορίες, η γνωστή μας Elite, που μας έδωσε προγράμματα όπως το "Ikari Warriors" και το "Buggy Boy", αποφάσισε να εγκαταλείψει την αγορά των full price games και θα ασχοληθεί μόνο με τα re-releases της Encore και άλλα budget παιχνίδια. Μόνη παρηγοριά είναι ότι, πριν κατεβάσουν τα ρολά οριστικά, θα κυκλοφορήσουν ό,τι έχουν ήδη αρχίσει.

• Καλά και άσχημα νέα υπάρχουν επίσης και για τους φίλους των racing games. Τα καλά νέα είναι ότι, εκτός των Chase H.Q. και Power Drift, τα Χριστούγεννα προγραμματίζεται να κυκλοφορήσουν τα "Hard Driving" και "Stunt Car Racer". Το πρώτο είναι conversion από το ομώνυμο coin-op που θα γίνει από την Domark και περιλαμβάνει

γραφικά τύπου Carrier Command, ενώ στο δεύτερο πρέπει να τρέχετε γύρω από διάφορες πίστες εναντίον computer controlled αντιπάλων. Τα άσχημα νέα είναι ότι η κυκλοφορία του Out Run Europa, που σας είχαμε παρουσιάσει στα «ΠΡΟΣΕΧΩΣ», δεν θα γίνει την ημερομηνία που είχε καθοριστεί, αλλά «κάπως αργότερα». Τώρα, πόσο χρόνο αντιπροσωπεύει το «κάπως», θα περιμένουμε για να δούμε...

• Και μια και μιλάμε για την Domark, φαίνεται ότι τελικά μας κοροϊδεύει όλους. Δεν εξηγείται αλλιώς η συμπεριφορά της: πρώτα ανακοινώνει την κυκλοφορία του "Bob's full house", μετά ανακοινώνει ότι το παιχνίδι δεν θα κυκλοφορήσει και, τέλος, βλέπουμε έκπληκτοι ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε! Από συνέπεια καλά πάμε...

• Η U.S. Gold, στο μεταξύ, συνεχίζει ακάθεκτη τα conversions των coin-ops της Capcom. Επόμενο θέμα είναι το "strider", ένα αρκετά καινούργιο coin-op με μεγάλα sprites και πολύ καλό animation. Επίσης, μετά από αναμονή επτά μηνών, έκανε την εμφάνισή του το conversion του Black Tiger. Ευτυχώς, η αναμονή άξιζε τον κόπο, μια και το conversion, ειδικά στις εκδόσεις ST και Amiga, είναι σχεδόν ίδιο με το coin-op.

• Είχαμε αρκετό καιρό να δούμε κάποιο νέο παιχνίδι από την Probe. Η επιστροφή όμως προβλέπεται να είναι εντυπωσιακή, με ένα shoot'em up, που θα θυμίζει λίγο Trantor, θα κυκλοφορήσει από την Virgin/Mastertronic (αυτοί που κυκλοφόρησαν το Silkworm) και θα ονομάζεται, κατά πάσα πιθανότητα, Dan Dare III. Εμπρός λοιπόν, Dan, στο

δρόμο που χάραξε το Renegade...

• Και κλείνουμε με μια εντυπωσιακή λίστα.... μελλοντικών κυκλοφοριών από την Ocean: ένα παιχνίδι βόλεϊ, για 16bits, χωρίς όνομα ακόμα, ένα ποδόσφαιρο πάλι για 16bits, επίσης ανώνυμο, το "Ivanhoe", με το γνωστό ήρωα, πάλι για 16bits, το "Lost Patrol", με θέμα τον πόλεμο του Vietnam, το "The Untouchables", με θέμα από σειρά του BBC, το "Operation Thunderbolt" που είναι Operation Wolf με δύο παίκτες, το "Cabal", από το ομώνυμο coin-op, το "Chase HQ", πάλι coin-op conversion, και ένα flight simulation game, πάλι για 16bits και πάλι χωρίς όνομα. Οι ημερομηνίες των κυκλοφοριών τοποθετούνται μεταξύ τέλους Σεπτεμβρίου και αρχών Ιανουαρίου...

ARCADE

Golden Axe



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΝΑ ΕΝΑΣ άξιος διάδοχος του Double Dragon. Το Golden Axe είναι σίγουρα η κορυφή των "slash'em up" παιχνιδιών, ό,τι θα μπορούσε κανείς να ζητήσει από ένα πρόγραμμα του είδους.

Ο έλεγχος των sprites και οι κινήσεις είναι 99% όμοιες με εκείνες του Double Dragon. Ακόμα και τα sprites δείχνουν ότι η καταγωγή τους είναι το Double Dragon: θα συναντήσετε τεράστιους φαλακρούς πολεμιστές οι οποίοι θα σας επιτίθενται ανά δύο κ.λπ. κ.λπ. Ο σκο-

πός σας επίσης ίδιος: να σώσετε την κοπέλα στο τέλος της πίστας. Όλα όμως τα υπόλοιπα είναι διαφορετικά και αυτά τα «υπόλοιπα» είναι που δίνουν μian άλλη διάσταση στο παιχνίδι.

Δεν είστε στο σήμερα, αλλά στο χτες. Στα μαύρα χρόνια του Μεσαίωνα, ο μεγάλος Δυνάστης και μάγος της περιοχής Death-Adder έχει απαγάγει τη βασίλοπούλα και σπέρνει τον τρόμο στους κατοίκους. Μόλις έχετε γυρίσει από την τελευταία σταυροφορία, όταν συναντάτε στο δρόμο σας τον καλύτερό σας φίλο. Μισοπεθαμένος, σας λέει τα γεγονότα, σας εξορκίζει

Dragon Breed

ΗΙΡΕΜ ΕΚΑΝΕ ΑΛΛΗ μια φορά αισθητή την παρουσία της στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Το καινούργιο προγραμματιστικό της δημιουργήμα ακούει στο όνομα Dragon Breed.

Πρόκειται για ένα ακόμα shoot'em up «τελευταίας γενιάς», το οποίο ενσωματώνει ένα πρωτότυπο game play με τους απαραίτητους μύθους της Άπω Ανατολής. Πώς συνδυάζονται όλα αυτά; Ας φτιάξουμε ένα παραμύθι. Βρίσκεστε κάπου στο 4000 μ.Χ. (θέλετε στο 5000; Δεν με πειράζει), κάτοικος ενός πλανήτη που θυμίζει αρκετά τις τελευταίες πίστες του R-Type. Το μέλλον δεν

είναι καθόλου ρόδινο. Η αποικία, που εδώ και τόσους αιώνες ευημερούσε και ήταν το καμάρι της γήινης μητρόπολης, ζει τις τελευταίες της στιγμές. Σε μια τελευταία προσπάθεια να αντεπιτεθείτε και να χρησιμοποιήσετε τις γραμμές των εισβολέων, ζητάτε τη βοήθεια ενός ζωντανού μύθου. Είναι ο προστάτης της αποικίας, ο φίλος του ανθρώπου σε τούτα τα αφιλόξενα μέρη. Κοιμάται εδώ και πολλές γενιές τώρα στην ψηλότερη κορυφή του πλανήτη, και μόνο το «καυτό δάκρυ» μπορεί να τον ξυπνήσει... Αυτά βέβαια δεν είναι τίποτε για σας, που ως γνωστόν είστε ένας από τους μαθητευόμενους μάγους-πολεμιστές. Από εδώ ξεκινά η περιπέ-





να πάρετε εκδίκηση και ξεψυχάει. Είναι η ώρα σας.

Ο δρόμος για το κάστρο του μάγου είναι μακρύς: θα χρειαστεί να περάσετε εξωτικές τοποθεσίες, να περπατήσετε επάνω σε τεράστιες χελώνες-νησιά και να κοιμηθείτε στην ύπαιθρο. Αντίπαλοί σας είναι οι λεγεώνες του Death-Adder και τα στοιχεία που φρουρούν τις περιοχές. Όπλα σας είναι η φοβερή σας φυσική δύναμη και η μαγεία.

Από το σημείο αυτό και πέρα αρχίζουν τα μπράβο στη Sega. Τι να πρωτοθαυμάσουμε: Τις ρεαλιστικότερες φωνές των γυναικόπαιδων, καθώς τρέχουν να σωθούν από τα στρατεύματα που καίνε τα χωριά; Την ποικιλία των sprites; Αμαζόνες, τεράστιοι αντιπαθητικοί ανατολίτες, μικροί κλέφτες που σας κλέβουν τα υπάρχοντά σας όταν εσείς κοιμάστε, τα ζώα... Α, ναι, ξεχάσαμε να σας πούμε ότι και τα ζώα

παίρνουν μέρος στο παιχνίδι. Μπορείτε να νικήσετε τις αμαζόνες και να ανεβείτε στην πλάτη ενός δράκοντα, χρησιμοποιώντας τον σαν άλογο και εκτοξεύοντας θανατηφόρα ανάσα στους αντιπάλους! Περιττό να σας πούμε ότι οι κινήσεις των sprites, ειδικά όταν ανεμίζετε το ξιφός ή το τσεκούρι σας στον αέρα (εξαρτάται από τον ήρωα που διαλέξατε), είναι χωρίς αμφιβολία οι ΠΙΟ ρεαλιστικές που έχουμε δει. Το παιχνίδι δεν είναι πολύ μεγάλο, αλλά θα το ξαναρχίσετε σίγουρα από την αρχή με κάποιον διαφορετικό ήρωα, για να απολαύσετε τις κινήσεις του όταν πολεμά και τον τρόπο που χρησιμοποιεί τη μαγεία, ο οποίος είναι επίσης διαφορετικός. Αν το τελειώσετε πάντως, μη βιαστείτε να φύγετε... η τελική οθόνη περιλαμβάνει τις πιο έξυπνες και αστείες ιδέες που έχουμε δει σε coin-op!

τεια. Βρίσκεστε στην κορυφή του βουνού, σημαδεύετε έναν τάφο με σκαλισμένη μια τερατώδη μορφή... το έδαφος τραντάζεται, πέτρες αρχίζουν να εκτοξεύονται και ένας τεράστιος δράκος εμφανίζεται και αρχίζει σιγά-σιγά να ξετυλιγεται εμπρός σας. Μην τον πυροβολήσετε... ο δράκος είναι φίλος σας! Ανεβαίνετε στο λαιμό του και τον αφήνετε να σας οδηγήσει βαθιά στα στρατεύματα του κακού.

Πρωτότυπο, έτσι δεν είναι; Όσο προχωράτε, τόσο τα όπλα που βρίσκετε στο δρόμο σας αυξάνουν τις ικανότητες και των δύο, μετατρέποντάς σας σε ένα ακαταμάχητο δίδυμο. Θα ανακουφιστείτε στην αρχή, διαπιστώνοντας ότι ο δράκος δεν μπορεί να νικηθεί από τα εχθρικά sprites, αλλά αντίθετα μπορεί να τα στριμώξει και να τα εξοντώσει, σπρώχνοντάς τα με το φιδίσιο σώμα του. Όμως, σύντομα την ανακούφιση θα την διαδεχθεί η

απελπισία. Το παιχνίδι μοιάζει πάρα πολύ στο R-Type (εδώ που τα λέμε όλα τα shoot'em ups λίγο πολύ πια μοιάζουν) και το ξεπερνάει σε ένα πράγμα: στη δυσκολία. Από την αρχή θα δείτε τα περιθώριά σας να μικραίνουν και θα βασίζεστε όλο και περισσότερο στην τύχη, για να περάσετε ζωντανός από τις δεκάδες των μεταλλικών τεράτων που πετάγονται από όλες τις μεριές της οθόνης. Ήχος θαυμάσιος, γραφικά προσεγμένα, πολύ καλά τα τοπία του πλανήτη που φαίνονται στο βάθος... Τοποθετήστε έναν πύργο από νομισμάτα μπροστά στην οθόνη και εξερευνηστε τις πολλές πίστες του Dragon Breed. ΥΣ: Θέλετε κι ένα tip; Προσπαθήστε να είστε όσο το δυνατόν πιο ψηλά στην οθόνη, έχοντας τους εχθρούς από κάτω σας, και χρησιμοποιήστε το δράκο σαν ασπίδα. Insert coin!



Cine

N

ΑΙ ΝΑΙ, ΣΩΣΤΑ

διαβάζετε. Το video review θα μοιράζεται από αυτόν το μήνα το χώρο του με το δίδυμο αδελφάκι του cine review, μια στήλη που όπως επίσης πολύ σωστά καταλάβατε θα σας παρουσιάζει ταινίες φαντασίας από το χώρο του κινηματογράφου.

Παρουσιάσεις των τελευταίων ταινιών, ειδήσεις και μυστικά που δεν θα μάθετε ποτέ, εξωγήινοι, τέρατα, μάγοι, ο Ιντιάνα Τζόουνς, ο Λιούκ Σκάιγκούκερ, η Μύγα II, ο Μπάτμαν... όλα αυτά θα κυκλοφορήσουν στο βίντεο, αλλά γιατί να περιμένουμε μέχρι τότε;

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΜΠΑΤΜΑΝ

ΕΤΑΙΡΙΑ: WARNER BROS

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΪΚΛ

ΚΙΤΟΝ, ΤΖΑΚ ΝΙΚΟΛΣΟΝ,

ΚΙΜ ΜΠΑΣΙΝΤΖΕΡ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΑΜ ΧΑΜΜ

Δεν νομίζω ότι θέλετε να σας τον συστήσουμε... σίγουρα θα έχετε δει τη φιγούρα του σε κάποια κόμικς, σε κάποιες αφίσες, ή στο τελευταίο computer game. 50 ολόκληρα χρόνια ζει και τριγυρνά ανάμεσά μας κυνηγώντας τους κακούς. Δεν μπορεί... κάπου θα τον έχει πάρει το μάτι σας.

Κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί ότι ο κουκουλοφόρος νυχτεριδάνθρωπος, 50 ολόκληρα χρόνια μετά την πρώτη του επιτυχία σαν ήρωας των περιοδικών, θα γινόταν και πάλι τόσο διάσημος, και μάλιστα στα γεράματά του. Δεν είναι μόνο η ταινία του που έσπασε τα ρεκόρ (εκτοπίζοντας παρακαλώ τον ίδιο τον Ιντιάνα Τζόουνς από την πρώτη θέση!), δεν είναι μόνο η μανία που δημιουργήθηκε για κά-



θετί που έχει επάνω του το χρυσό σήμα με τη μαύρη νυχτερίδα... δεν είναι μόνο το γεγονός ότι όλοι οι σούπερ-ήρωες (όπως ο πολύ δημοφιλής Σούπερμαν) έτρεξαν να κρυφτούν ντροπιασμένοι που αυτός ο απλός γήινος με το αποκριατικό ντύσιμο τους ξεπέρασε. Είναι ... όλα αυτά μαζί. Η «νυχτεριδομανία» δεν έχει κανέναν προηγούμενο.

...Η πόλη είναι η γνωστή έδρα του Μπάτμαν, η Gotham city. Τίποτε το σπουδαίο δεν υπάρχει σ' αυτήν την πόλη. Μοιάζει πολύ με την Αθήνα: γεμάτη τσιμέντο, βρώμικη, απέραντη. Η νύχτα έχει έρθει εδώ και πολύ ώρα και το φεγγάρι φωτίζει τα πέτρινα τέρατα που φρουρούν τις πόρτες μιας παλιάς καθεδρικής εκκλησίας, η οποία θα κατεδαφιστεί έπειτα από λίγες μέρες...

... Όλα φαίνονται ήσυχα...

...Τίποτα δεν κουνιέται...

... Η μήπως δεν είναι έτσι;

...Κι όμως, σαν να κουνήθηκε το ένα πέτρινο τέρας!!!

Παρόμοια σκηνή έχουμε δει και στο "Ghostbusters", αλλά στο Batman δεν κυριαρχούν τόσο τα εφέ όσο η περιπέτεια και η δράση. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι λείπουν τα εφέ. Κάθε άλλο... Μόνο το «νυχτεριδοκίνητο» φτάνει, αν φανταστεί κανείς ότι για την κίνησή του χρησιμοποιήθηκε μια τεράστια μηχανή Chevrolet και τμήματα από κινητήρα αεριοθούμνου, χωρίς να υπολογίσουμε τα όπλα και τα αυτόματα συστήματα που διαθέτει. Το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο της ταινίας, βέβαια, είναι το κοστούμι του Μπάτμαν, φτιαγμένο από



Review



ΤΙΤΛΟΣ: MARTIANS!!!

ΕΤΑΙΡΙΑ: SMART EGG

PICTURES

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΚΑΠΤΑΙΝ

ΜΠΛΙΠΤΟ, Δρ ΖΙΠΛΟΚ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΠΑΤΡΙΚ

ΤΖΟΝΣΟΝ

Πριν από πολλά - πολλά χρόνια, μια ραδιοφωνική εκπομπή είχε προκαλέσει φόβο και τρόμο στους Αμερικανούς, την ημέρα της Πρωταπριλιάς. Ο Όρσον Ουέλς είχε σκαρώσει μια ολόκληρη σειρά από ψεύτικες συνεντεύξεις, ρεπορτάζ και σκηνές πανικού, περιγράφοντας πώς οι Αρειανοί κατακτούσαν σιγά-σιγά τη γη μας.

Από τότε πέρασε πολύς καιρός, το κακόγουστο αστέιο ξεχάστηκε, αλλά φαίνεται ότι οι εξωγήινοι δεν ξεχνούν τόσο εύκολα. Την 50η επέτειο του γεγονότος, πέντε καβγατζήδες Αρειανοί κατεβαίνουν στη γη, έτοιμοι να σπείρουν τον πανικό και να αναστατώσουν τους κατοίκους. Λέτε να τα καταφέρουν;

Αυτή είναι η ιστορία της κωμωδίας "Martians!!!" (τα θαυμαστικά περιλαμβάνονται στον τίτλο), μιας παράξενης ταινίας επιστημονικής φαντασίας με αρκετή δόση χιούμορ. Πρωταγωνιστές είναι μια παρέα από πέντε Αρειανούς, καθένας από τους οποίους έχει και τις ιδιοτροπίες του. Αρχηγός τους είναι ο Captain Blipto,

ένας εξωγήινος του οποίου ο προσωπικός μεταφραστής παρουσιάζει βλάβη τις πιο ακατάλληλες στιγμές. Δεύτερος είναι ο Blanzee, ένας εξωγήινος που προσπαθεί απεγνωσμένα να φανεί σοβαρός, αλλά πέφτει όλο και περισσότερο σε γκάφες. Τρίτος είναι ο Δόκτωρ Ζίπλοκ, ένας τύπος που ισχυρίζεται ότι γνωρίζει όλα τα μυστικά του σύμπαντος, κάτι σαν το Μίστερ Σποκ του Σταρ Τρεκ... ή μήπως όχι; Οι κύριοι αυτοί δεν είναι τίποτε άλλο από πολύ εξελιγμένες κούκλες. Μόνο για την κίνηση του κεφαλιού τους χρησιμοποιούνται 16 μικροί κινητήρες και τέσσερις αισθητήρες ελεγχόμενοι με πομπές από απόσταση. Στόχος τους είναι να κατακτήσουν τη γη, χρησιμοποιώντας ένα «κιτ κατάκτησης κόσμων» (!) και τη μασκότη τους, την οποία ονομάζουν Spiff-μασκότη γενικών καθηκόντων. Το κακό είναι ότι δυστυχώς κανείς δεν πείθεται για τις κατακτητικές τους επιδιώξεις, με αποτέλεσμα τα πράγματα να δυσκολεύουν γι' αυτούς.

Ξέρετε πόσο δύσκολο είναι να κάνετε τους άλλους να σας φοβηθούν; Όσο κι αν φαίνεται απλή η ιστορία, το αποτέλεσμα προβλέπεται να είναι ενδιαφέρον. Πολλά ονόματα στο χώρο του κινηματογράφου φαίνεται να έχουν δουλέψει γι' αυτήν, ονόματα με εμπειρίες σε ταινίες όπως τα «Γκρέμλινς», το «Γουίλου» ή το «Σταρ Τρεκ» ή, ακόμα πιο παλιά, το «2001: η Οδύσσεια του Διαστήματος». Καθόλου παράξενο λοιπόν που όλοι μιλούν για μια συνέχεια τον επόμενο χρόνο, πριν καλά-καλά δούμε την πρώτη ταινία. Σημειώστε την, γιατί θα πρέπει να σας αρέσει.

ειδικό συνθετικό υλικό, έτσι ώστε να προσθέτει «σιδερένιους μυς» στο σώμα του πρωταγωνιστή. Τους υπόλοιπους ήρωες λίγο πολύ θα τους ξέρετε: είναι ο Joker, ένας τρελός εγκληματίας με ένα παρανοϊκό χαμόγελο μόνιμα ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του, εξαιτίας μιας εγχείρησης... είναι η δημοσιογράφος που μπλέκεται σε όλη αυτή την υπόθεση, προσπαθώντας να ανακαλύψει τον Μπάτμαν... και είναι ο ίδιος ο Μπάτμαν, ο οποίος ζει μια κατά τα άλλα φυσιολογική ζωή (μόνο τα πρωινά) με το κανονικό του όνομα, Μπρους Γουέιν, και ο οποίος διαθέτει τα μάλλον ατέλειωτα εκατομμύριά του κληνώνοντας τους κακούς της πόλης και παίρνοντας έτσι εκδίκηση για τη δολοφονία των γονιών του, πριν από πολλά χρόνια. Βέβαια, ο Μπάτμαν διαφέρει από όλους τους υπόλοιπους σούπερ-ήρωες: δεν διαθέτει υπερφυσικές δυνάμεις σαν τον άνθρωπο-αράχνη, ούτε είναι εξωγήινος σαν το Σούπερμαν. Ίσως αυτός να είναι ο λόγος που τον συμπαθήσαμε περισσότερο, μια και είναι πιο «ήρωας» και κινδυνεύει πολύ περισσότερο να «φάει» καμιά από τους προηγούμενους. Με λίγα λόγια, ο Μπάτμαν είναι ένας από τους πιο συμπαθητικούς μας ήρωες και μόνο για να τον δείτε αντιμετώπιζε τον αντιπαθητικό Τζόκερ που γελάει συνέχεια αζί-ζει τον κόπο. Όσο για την επιτυχία του ... ξέρετε να κρατάτε ένα μυστικό; Τα σκηνικά του Μπάτμαν δεν πρόκειται να καταστραφούν, μια και η εταιρία σκέφτεται ήδη το Μπάτμαν No 2!



Video Review

Η ΠΟΡΤΑ ΤΟΥ ΜΠΑΡ ΑΝΟΙΞΕ διάπλατα. Μια λεπτή σιλουέτα φάνηκε μέσα στο σκοτάδι, με το πρόσωπο χωμένο βαθιά στο πλατύ καπέλο. Με μια κίνηση έφερε το χέρι στην τσέπη. Όλοι τράβηξαν τα πιστόλια τους. Μάταια όμως... Το μόνο που φάνηκε στα χέρια του ήταν ένα νόμισμα. Σημάδεψε και από απόσταση είκοσι μέτρων το κέρμα σφύριξε στον αέρα... το τζουκ-μποξ άρχισε να παίζει. Οι μπράβοι του Mr Big ήταν πια σίγουροι.... ήταν ο Μάικλ Τζάκσον.

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: MOONWALKER

ΕΤΑΙΡΙΑ: WARNER BROS

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΪΚΛ ΤΖΑΚΣΟΝ, ΣΩΝ ΛΕΝΝΟΝ,

ΚΕΛΛΥ ΠΑΡΚΕΡ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΚΟΛΛΙΝ

ΤΣΙΛΒΕΡΣ

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 94'

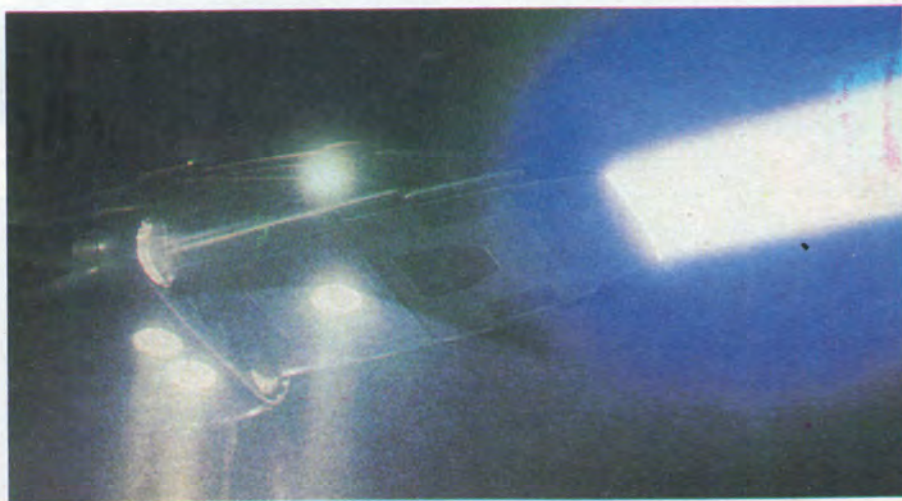
Αν παρακολουθείτε τα δορυφορικά κανάλια, τότε σίγουρα θα έχετε δει κάπου τη φιγούρα του Μάικλ Τζάκσον να καταργεί το νόμο της βαρύτητας με μια μόνο κίνηση, μέσα σε ένα club γεμάτο δολοφόνους. Είναι το Smooth Criminal, το πρώτο video clip στο μέγεθος μιας ταινίας. Ποιός άλλος θα μπορούσε να το κάνει αυτό, εκτός από τον κύριο Τζάκσον;

Όλοι θα ξέρετε λίγο πολύ την υπόθεση της ταινίας: ο Τζάκσον αντιστέκεται πολεμώντας τον κακό έμπορο ναρκωτικών Mr Big, σε μια ταινία που συνδυάζει το όνειρο με την πραγματικότητα. Στόχος του Mr Big είναι η μόλυνση του μυαλού των παιδιών με ναρκωτικά. Ο Μάικλ όμως δεν συμφωνεί. Εμποδίζει τα σχέδια του Mr Big, καταδιώκεται από τη συμμορία



του και τελικά καταφέρνει να τους σταματήσει, χρησιμοποιώντας δόσεις πονηριάς, γενναϊότητας και ... επιστημονικής φαντασίας, μια και στην προσπάθειά του τον βοηθούν ακόμα και ... ζώα! Το τέλος φυσικά είναι καλό γι' αυτόν και την παρέα του, αλλά για να φτάσουν μέχρι εκεί μπλέκονται σε άπειρες περιπέτειες. Και για να έρθουμε στο «κυρίως θέμα», τα εφέ έχουν κυριολεκτικά σπαταληθεί στο "Moonwalker". Υπάρχουν 200 διαφορετικά εφέ στην ταινία, ακριβώς όσα και στο θρυλικό «Στενές επαφές τρίτου τύπου». Μόνο για τη σκηνή της μεταμόρφωσης του πρωταγωνιστή σε τεράστιο μηχανικό ρομπότ, χρησιμοποιήθηκαν περίπου 30-34 διαφορετικά «στοιχεία», όπως καπνοί, κίνηση με υπολογιστή (animation), φωτιστικά εφέ.... Αν υπολογίσετε τώρα στις 12 κάμερες

που χρησιμοποιήθηκαν για το γύρισμα, καθεμιά από τις οποίες τραβούσε διαφορετικά το ρομπότ (φωτογράφιση μόνο με καπνό, μόνο με νέον φώτα, μόνο με κίτρινα φώτα κ.λπ. κ.λπ.), καταλαβαίνετε ότι πάμε πολύ μακριά. Και για να σας αποτελειώσω, σας λέω ότι μόνο το ρομπότ - Τζάκσον είχε 50 διαφορετικές κινήσεις να εκτελέσει, κάτι για το οποίο οι συντελεστές του φιλμ ακόμα μουρμουρίζουν ότι ήταν «η πιο πολύπλοκη συσκευή κίνησης που είχε κατασκευαστεί ποτέ». Φυσικά, από την ταινία δεν λείπει ο άφθονος χορός και το άφθονο τραγούδι, με το χαρακτηριστικό στυλ του πρωταγωνιστή. Σας αρέσει δεν σας αρέσει ο Τζάκσον, είναι μια ταινία που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει. Τι θα' λεγαν οι εταιρίες software για κανένα computer game;



A T A R I S T^{FM}

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 Processing, Data Base, Spread Sheet, CAD
Desktop Publishing, P.C. Emulator, Mac Emulator.
ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΣΕ 520ST™, 1040ST™ MEGA 2, MEGA 4.



ΕΛΚΑΤ Α.Ε. ΣΟΛΩΝΟΣ 26 ΑΘΗΝΑ 106 73
ΤΗΛ. 3640719, 3642995

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

Ένα νέο P.C.

Made in West Germany

Που είναι Schneider

Που το λένε **EURO PC**

Που έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων

Που είναι personal computer

Που είναι home computer !

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής 8088-1 στα 9,54 MHz (Επιλογή στα 7,16 MHz ή και 4,77 MHz) • Κ. Μνήμη 512 KB RAM • Μνήμη 32 KB ROM • Μονόχρωμη και έγχρωμη κάρτα γραφικών (Hercules Graphics 720x348, CGA Graphics 640x200 ή 320x200 με 16 χρώματα) • Παράλληλη έξοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό (RS 232) interface
 - Drive δισκέτας 3 1/2", 720 KB • Real time clock
 - Set up menu • Πληκτρολόγιο συμβατό με AT
 - Μονόχρωμη οθόνη 12" (amber) ή έγχρωμη 14"
 - Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δισκέττα 5 1/4", 360 KB - mouse/joystick
- Προγράμματα MS-DOS 3.3, GW Basic και Microsoft Works (περιλαμβάνουν Word processing - Spreadsheet - Data base και Communications)

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



Schneider

com quest

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 3 • ΑΘΗΝΑ 117 43
ΤΗΛ: 9028336 - 9028135
FAX: 9028212

ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7
542 49 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 428075

Ευρωπαϊκή νοημοσύνη