

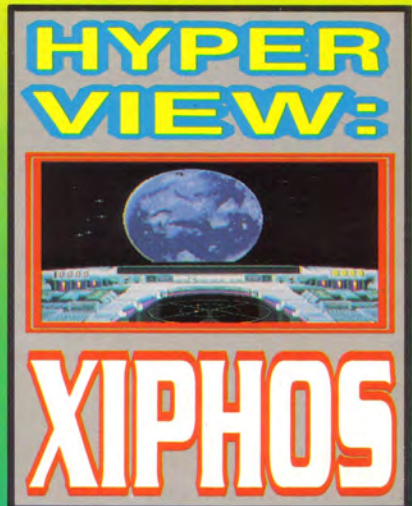
ΤΕΥΧΟΣ 71

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990

500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



Reviews:

- NEUROMANCER
- ATOMIC
- ROBOKID
- SUBBUTEO



AMSTRAD 6128+

SHADOW Warriors



Το ακαταμάχητο πνεύμα των Ninja επιστρέφει! Η Ocean παρουσιάζει το καλύτερο coin-op πολεμικής τέχνης.

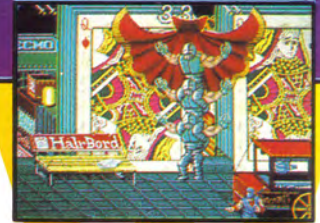
Shadow Warriors

Τα μυστικά χιλίων χρόνων της τεχνικής Ninja, ζωντανεύουν στην οθόνη σας τις πιο συγκλονιστικές μάχες... στους επικίνδυνους δρόμους της Αμερικής του Σήμερα.

Shadow Warriors

Ο μαχητής του '90 έφθασε.

Ανακαλύψτε τα **PIXELOPHIA** στα παιχνίδια της Ocean και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της **THIRD WAVE**



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΪΚΤΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ



ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ. 9217428, FAX 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601781

TURBO·X[®]

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



CREATIVE ART TEAM

1989

1^o

ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ
ΣΤΑ COMPUTERS



ΤΟ
COMPUTER

ΒΡΑΒΕΙΟ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ
ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

μόνο **TURBO·X₁**
128.000*

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

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

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

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

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

TURBO·X₂

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

TURBO·X₃

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

ΤΙΜΑΣΙ
COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%



rchimedes

η **Acorn** 

ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ

 **3000**

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*

**ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000**

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640x512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformatted FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

EMULATES IBM PC XT



PCW BENCHMARKS				
Benchmark	BBC A3000 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Commodore Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.38	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ



ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

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

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



πλαίσιο

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% πλην μηχ. χαρτιού 8%

HAND-HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The

1st

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ
ΤΟΝ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ

and the
Best



ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ

PIXEL

·C·O·M·P·U·T·E·R·

GAME

SHOW

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS ΑΕ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 9238672-5 FAX: 9216847

GAME CONSOLES

HARDWARE

ARCADE

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

LASER SHOW

COMPUTER ART

1990

Το Χριστουγεννιάτικο
happening
to PIXEL

Προσδεθείτε για την... απογείωση

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα απ' τη σύνταξη 13
 Scores & Scorers 92
 Αλληλογραφία 94
 Αγγελίες 96
 Top Games 101
 Διαγωνισμός Kick Off 2:
 Παρουσιάζουμε τα καλύτερα γκολ που έχουμε λάβει μέχρι στιγμής 102
 Hi Tech 114
 Cine Review 116

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΧΙΡΗΟΣ

Πολλοί λένε ότι πρόκειται για τον διάδοχο του Elite.

64

NEUROMANCER

Το μεγαλύτερο όπλο του παιχνιδιού αυτού είναι το σενάριο.

54

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

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



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Γεγονότα... Φήμες...
 Σχόλια 22
 Εδώ Λονδίνο 32

CONQUESTS OF CAMELOT

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

Hammerfist

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

106



68

ΔΙΟΙΚΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ MARKETING: ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ: ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ ΦΩΤΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: ΠΟΤΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ RIXEL ΒΟΥΤΙΟΥΕ: ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ: ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ, ΤΟ RIXEL ΕΚΠΡΟΣΩΠΕΙΤΑΙ ΣΤΗ Β. ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ NORTHEN NETWORK, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, ΤΗΛ. 282663, 284864. ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ ΣΥΝΤΑΞΗ: ΙΩΑΝΝΗ ΚΟΝΙΟΥ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ: ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΟΦΥΛΛΟΥ: ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΛΕΒΕ, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ RIXEL: ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ) 4.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 8.700 ΔΡΧ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: ΑΜΕΡΙΚΗ 9.800 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 8.400 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 8.400 ΔΡΧ. ΕΠΙΤΑΓΕΣ: ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ RIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ. Το RIXEL εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής αεριοποίησης από την εταιρία PRINT XPRESS Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ. 9238672-5 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΥΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΟΥ, ΡΕΝΑ ΛΙΟΚΟΥΡΑ, ΣΤΕΛΙΟΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΣ DESKTOP PUBLISHING: ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΠΕΤΡΟΣ ΗΛΙΑΔΗΣ ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: ΤΑΚΗΣ ΑΝΕΥΖΥΡΗΣ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΧΑΛΑΡΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΣ

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. PUBLISHER: Nikos Manousos ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos ADVERTISING SALES: Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis ATHENS OFFICE: 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 THESSALONIKI OFFICE: Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284864.

MENA

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 71 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

GAMES REVIEWS

SOFTWARE FLASH14

SPECIAL REVIEW46

- Nightbreed

SOFTWARE REVIEW

- Subbuteo52
- Atomic Robo Kid.....53
- Neuromancer54
- Flimbo's Quest55
- Anarchy56
- Paradroid '9057
- Theme Park Mystery...58

UPDATE63

- Midnight Resistance για Atari ST
- Tusker για Amiga
- Bloodwych για CBM

HYPER VIEW64

- Xiphos

ADVENTURE68

- Conquests of Camelot

ARCADE112

- Alien Storm
- Magic Sword

CONSOLES REVIEW....118

- Splatterhouse
- Super Monaco GP

AMSTRAD 6128 plus

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

74



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΑ

Αν η πληκτρολόγηση είναι ο εφιάλτης σας, τότε αυτό το άρθρο σας ενδιαφέρει.

41

NIGHT BREED

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



46

KC's POWER BOARD

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



82

ATOMIC ROBO KID

Ένα δυνατό shoot 'em up που θα σας καθλώσει.

53



FLIMBO'S QUEST

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

55

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΡΙΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΚΟΣ, ΗΡΩΔΟΣ ΝΙΚΟΛΑΪΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΝΑΝΑ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΠΕΠΗ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ-ΡΟΝΤΟΓΙΑΝΝΗ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **EDITOR IN CHIEF:** Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparisis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Elfstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourtelatos, Manos Nikolaou, Kostas PapaGiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Viontakis, USA - Spiros Peristers **PROOF READING:** Vicky Pshogiou, Nana Elfstathiou, Pepi PapaGeorgiou-Rondogianni, Georgia Niforopoulou **TYPEWRITING:** Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY:** Nikos Georgiadis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **Οι κατασκευές, όπως και κάθε άρθρο που δημοσιεύεται στο περιοδικό PIXEL, αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία του περιοδικού 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. Τα ενυπόγραφα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις απόψεις του περιοδικού.**

adidas 

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Ανακαλύψτε τα
PIXELOSOX
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα προσφορά της
THIRD WAVE



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ: 9217428, FAX: 9216847

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΟΜΝΙ SHOP - ΣΟΥΛΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 3601761

ocean[®]

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4.950 δραχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ

10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

T.K. _____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο _____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρατε

- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- ATARI ST
- AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

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

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: _____ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ ΤΗΛ _____

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

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

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ _____
ΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΟΝΟΜΑ _____
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____ ΤΗΛ.: _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ Τ.Κ. _____
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ _____

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

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

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

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS ΑΕ

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

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

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

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

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

Πολύ ωραία λοιπόν, αφού πήρατε μια γεύση από το κοντινό μέλλον, ας δούμε λίγο και τα προγράμματα που παρουσιάζουμε σ' αυτό το τεύχος, και που προς το παρόν δεν παύουν να απασχολούν τους απανταχού gamers. Αξίζει να δείτε λοιπόν το SPECIAL REVIEW και το NIGHTBREED, ένα παιχνίδι που συνδυάζει τη δράση των Arcades με την πλοκή και το μυστήριο ενός Adventure. Η υπόθεσή του είναι βασισμένη στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία, αν και η απρόβλεπτη εξέλιξή της είναι πιθανό να σας θυμίσει περισσότερο κάποιο σήριαλ απ' αυτά των διακοσίων επεισοδίων.

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

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

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

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

Ο αρχισυντάκτης



ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ



ΑΝΣΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ



ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΛΑΥΗΣ



ΣΤΑΣΙΝΟΣ ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ

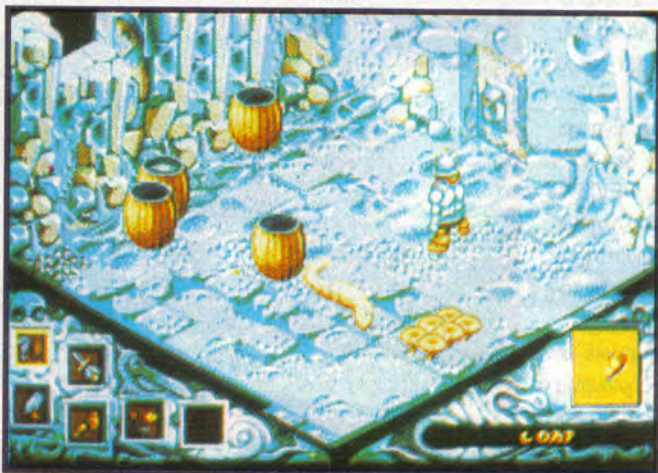
ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ



SOFTWARE

flash

CADAVER



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

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

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

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

MR DO! RUN! RUN!



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

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

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

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

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

THE PUNISHER



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

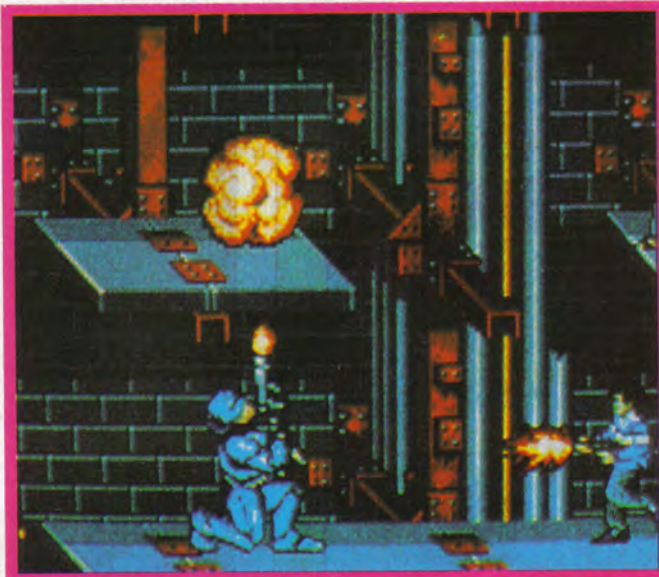
Όπως θα καταλάβατε από την περιγραφή του παιχνιδιού, έχουμε άλλο ένα παιχνίδι τύπου Operation Wolf, το οποίο δυστυχώς δεν έχει απολύτως τίποτε καινούριο να προσθέσει στα ήδη γνωστά. Αν σ' αυτά προσθέσουμε το απότομο animation, το μέτριο ήχο και το μονότονο gameplay, καταλήγουμε σ' ένα παιχνίδι που δεν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

ROBOCOP II

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

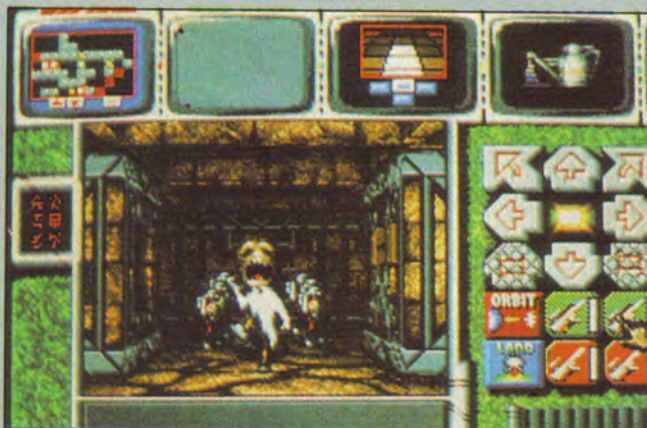
Η αμαρτωλή OCP, που με τόσο κόπο ο ήρωάς μας είχε εξαρθρώσει στο προηγούμενο παιχνίδι, έχει ξαναγεννηθεί, και όχι μόνο συμμετέχει στη διακίνηση ενός θανατηφόρου ναρκωτικού ονόματι "Nuke", αλλά έχει επίσης κατασκευάσει τον "Kane", ένα μηχανικό πλάσμα αρκετές φορές πιο ισχυρό από τον Robocop, το οποίο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

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



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

CAPTIVE



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

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

WINGS



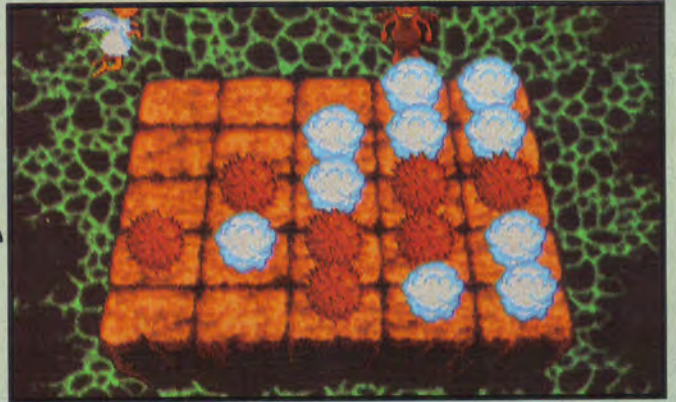
Ωρα να γυρίσουμε λίγο πίσω στο χρόνο, και συγκεκριμένα στο 1916, τότε που στην Ευρώπη διαδραματιζόταν ο πρώτος παγκόσμιος πόλεμος. Εσείς είστε ένας νεαρός που θέλει πολύ να γίνει πιλότος και να πετάει πάνω από εχθρικά εδάφη, κάνοντας ό,τι είναι δυνατό για να κερδίσει η χώρα του τον πόλεμο. Έτσι, κατατάσσεστε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

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

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

ANTAGO

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



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

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

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΔΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

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

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



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS
ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 11742 ΑΘΗΝΑ

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

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

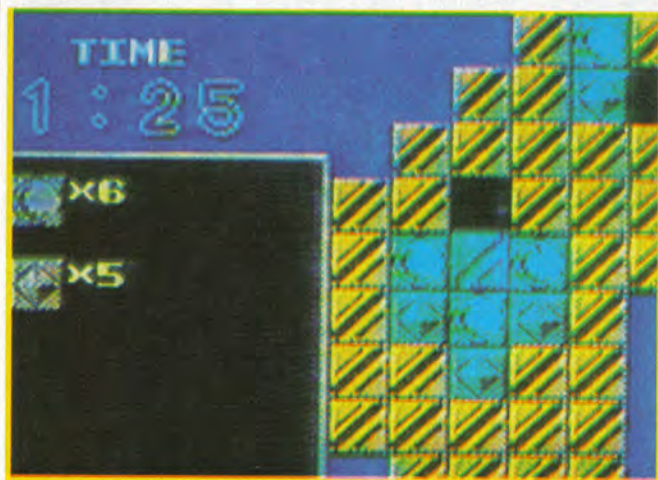
ΠΟΛΗ

T.K.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ



PUZZLING



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

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

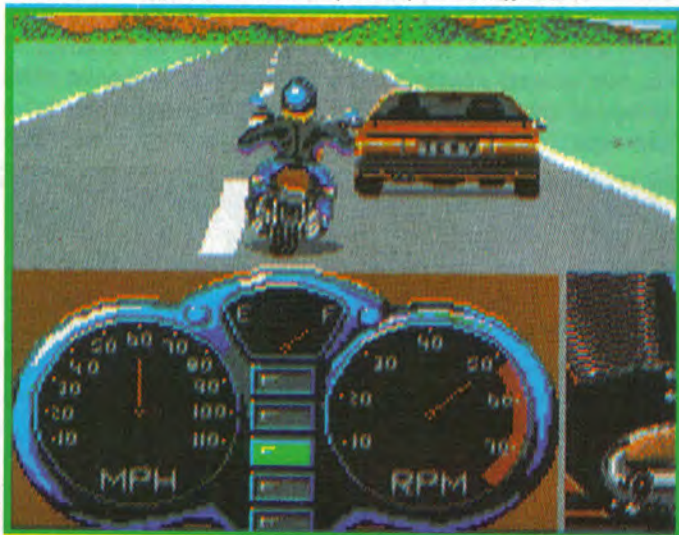
σορα πάνω του, κρατώντας το fire πατημένο και κατόπιν μετακινώντας τον κέρσορα. Προσοχή όμως, γιατί η μετακίνηση μπορεί να γίνει μόνο προς τα κάτω, εκτός αν χρησιμοποιήσετε τα ασανσέρ που βρίσκονται σε κάποιες πίστες. Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να χάσετε εύκολα, αν σας τελειώσει ο χρόνος ή βρεθείτε σε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

HARLEY DAVIDSON

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

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

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



SAINT DRAGON

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

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



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

Φέτος χαρίστε

ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

HOLO SHOP

...where technology meets art

Αλεξάνδρου Σούτσου 17 Κολωνάκι

SOFTWARE

flash

BATTLEMASTER

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

σκονται στα τέσσερα στέμματα των προαναφερθέντων βασιλείων, και ο κάθε βασιλιάς δεν ήθελε ούτε να ακούσει ότι θα έπρεπε να δώσει το πετράδι του.

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



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

μπαούλα που κρύβουν εκπλήξεις κ.ά.

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

Νέα του Software

● Είχαμε γράψει στο προηγούμενο τεύχος ότι η 16-bit Sega κυκλοφορεί, επίτελους, επίσημα στην Ευρώπη, γεγονός που σίγουρα θα χαροποίησε τους απανταχού φίλους των παιχνιδιών. Τα καλά νέα όμως συνεχίζονται, γιατί μετά από τη Sega Megadrive, επισημοποιήθηκε και η άφιξη της δεύτερης φανταστικής κονσόλας, δηλαδή του PC-Engine. Η διάθεσή της στα καταστήματα θα αρχίσει, κατά τα φαινόμενα, στις αρχές του επόμενου χρόνου, και η τιμή της θα κυμαίνεται μεταξύ 160 και 170 λιρών Αγγλίας (50.000 περίπου).

● Τα νέα όμως δεν μπορεί να είναι όλα ευχάριστα, κι έτσι έχουμε μερικές φήμες, οι οποίες ελπίζουμε να μην επαληθευτούν. Οι φήμες αφορούν την Activision, που μας έχει προσφέρει μερικά εξαιρετικά παιχνίδια και σχεδιάζει να κυκλοφορήσει μερικά ακόμη στο κοντινό μέλλον, και ανα-

φέρουν ότι πρόκειται να περιοριστεί η παραγωγή της εταιρίας σε παιχνίδια, και στο εξής θα κυκλοφορούν μόνο εκείνα που θα έχουν "καθολική απήχηση", κι αυτό λόγω οικονομικών δυσχερειών. Εμείς ελπίζουμε ότι αυτά δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, αλλά θα σας κρατάμε ενήμερους σε κάθε περίπτωση.

● Είναι γνωστό ότι η U.S. Gold έχει υπογράψει συμφωνία με την Capcom να αναλαμβάνει το conversion των coin-ops που η τελευταία κυκλοφορεί, αλλά σε μερικές περιπτώσεις φαίνεται ότι η συμφωνία ισχύει και αντίστροφα. Έτσι, η Capcom ανέλαβε να κατασκευάσει ένα coin-op με θέμα από το "Strider II", που αυτή τη στιγμή ετοιμάζεται στα εργαστήρια της U.S. Gold. Τόσο το coin-op όσο και η έκδοση για τους υπολογιστές αναμένεται να κυκλοφορήσουν περίπου τα Χριστού-

γεννα. Η U.S. Gold απέκτησε τα δικαιώματα για το conversion του "E-Swat" της Sega, ενώ, απ' ό,τι φαίνεται, θα αρχίσει να κυκλοφορεί όλο και περισσότερα παιχνίδια της σε PC-format, αρχίζοντας από το "Murder", το "Mean Streets" και το "Crime Wave".

● Τώρα που η αγορά των Χριστουγέννων βρίσκεται όλο και πιο κοντά, έχουν αρχίσει και πάλι να κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα compilations, μερικά από τα οποία μάλιστα αποτελούνται από πολύ καλούς τίτλους. Μεταξύ αυτών ξεχωρίζουμε το "TNT" της Domark, που περιλαμβάνει τα "Hard Driving", "Toobin", "APB", "Dragon Spirit" και το "Xybots", το "Wheels on fire", πάλι της Domark, που περιλαμβάνει το "Power Drift", το "Chase H.Q.", το "Turbo Out Run" και το "Hard Driving" και, τέλος, το "Hollywood Collection" από την Ocean, που αποτελείται από το "Robocop", το "Ghostbusters II", το "Indiana Jones and the last Crusade", και το "Batman-the movie".

● Οι κάτοχοι ST με κλίση στη ζωγραφική θα πρέπει να είναι αρκετά χαρούμενοι

για την απόφαση της Electronic Arts να κυκλοφορήσει την έκδοση του Deluxe Paint για Atari ST. Για όσους δεν ξέρουν τι είναι το Deluxe Paint, και δεν έχουν ακούσει κάτοχο του ανταγωνιστικού μηχανήματος να περηφανεύεται γι' αυτό, πρόκειται για ένα πολύ δυνατό πακέτο ζωγραφικής και animation που χρησιμοποιείται ευρέως, τόσο από χρήστες όσο κι από software houses για ανάπτυξη παιχνιδιών. Η version του Deluxe Paint για τον ST θα κυκλοφορήσει στα τέλη Οκτωβρίου, γι' αυτό ετοιμάστε τα πινέλα σας.

● Αν τα coin-op conversions δεν σας φτάνουν για να νιώσετε ότι βρίσκεστε σε αίθουσα arcades, τότε μπορείτε να δοκιμάσετε το "budget boy arcade cabinet" και το "universal energiser" της Cyber-tech. Πρόκειται για ένα έπιπλο που αναλαμβάνει να δώσει στον υπολογιστή σας όψη coin-op και για μια κονσόλα που σας επιτρέπει να παίξετε arcade games. Φυσικά, καθετί έχει το κόστος του, κι έτσι αυτά στοιχίζουν 30.000 και 54.000 δραχμές αντίστοιχα, πράγμα που δεν θα αποθαρρύνει όμως τους φανατικούς των arcades.



COMPUTER KISWARE SYSTEMS

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

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο Τ... Κ. -----
 Διεύθυνση ----- ΤΗΛ. -----
 Πόλη ----- Τ.Κ. -----

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

PERSONAL COMPUTERS

PROFEX XT 111 (1DD,640KB, 14")	149.500
PROFEX AT 286 10MHz 1MB, EGA, 14"	263.000
PC22 (286-12MHz). 14", 20 MB	250.000
PROFEX 2016 (286-16MHz), 14"	293.000
HYUNDAI SUPER 16TE, 1DD, 14"	110.000
HYUNDAI 286E 20MB HD, 14" οθόνη	246.000
HYUNDAI 286E, 14" οθόνη	186.500
HYUNDAI 386SX-16MHz 1MB HD, 14"	245.800
KISWARE XT-12MHz 1DD, 640KB, 14"	137.500
KISWARE AT 286-12MHz, 14" Οθόνη	165.000
KISWARE AT 286-16MHz, 14" οθόνη	188.000
KISWARE AT 286-20MHz, 14" οθόνη	198.000
KISWARE 386SX 16 MHz, 14" οθόνη	224.000
KISWARE 386-20MHz 1dd από	320.000
KISWARE 386-25MHz 64K CACHE από	398.000

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 (1DD, MOUSE, BIBΛΙΑ)	110.000
COMMODORE C64-II +κασετόφ.	34.500
AMIGA 2000	232.000

FLOPPY DISC DRIVES

2ο DRIVE FOR AMIGA 500	25.000
2ο DRIVE FOR AMIGA 2000	25.000
2ο DRIVE FOR ATARI ST	25.000
360 KB DRIVE FOR PC	15.500
720 KB (3,5") WITH FRAME	18.900
1,44 MB (3,5") WITH FRAME	19.800
1,2 MB (5,25")	19.800
COMMODORE 1541-II FOR C64	34.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10, A4, 144CPS	49.200
STAR LC-10 COLOR, A4, 144CPS	66.950
STAR LC24-10 A4, 170CPS	76.700
MANNESMANN TALLY MT81	43.900
CITIZEN 120D, A4, 120CPS	43.900
CITIZEN SWIFT 24, A4, 160CPS	90.085
SEICOSHA 1200 AJ, A4, 120 CPS	39.900
PROFEX MD160 A4, 160CPS	43.900
PROFEX LASER LD1000, A4, 6PPM	299.000

MONITORS

COMMODORE 1084 Stereo for AMIGA	68.500
PROFEX 1430 COLOR VGA	100.800
14"VGA PAPER WHITE	42.700
PROFEX MAM 1410 MULTISCAN	119.000
14" EGA COLOR	76.700
14" PAPER WHITE	25.860
NEC 3D MULTISYNCH 14"	195.000
14" MULTISYNCH MONOCHR.	61.800
PROFEX CM14 +STEREO for AMIGA	64.660

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

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 40/50 (ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ) η	1.510
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80/100 >> >> >>	1.730
MOUSEPAD NORIS DATA	1.300
MONITOR FILTER 12" (NORIS)	3.360
MONITOR FILTER 14" >>	3.880
ΒΑΣΗ ΟΘΟΝΗΣ 12"/14"	3.360
ΒΑΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ 80 ΣΤΗΛΩΝ	3.360
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ AMIGA 500	1.730
ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ	860
ΣΤΡΕΦΟΜ. ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	25.000
ΒΑΣΗ ΠΥΡΓΟΥ ΜΕΤΑΛ.ΜΕ ΡΟΔΕΣ	7.330
ΕΘΚΗ ΓΙΑ MOUSE	520
ΣΕΤ ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ DRIVE 3,5"/5,25"	860

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ

POLAROID	10.350
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	12.070
FUJI CRT MONITOR FILTER	24.150

ΧΑΡΤΙ

12x240MM 60g/M2 (A4) 1000φ.	1.730
-----------------------------	-------

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2 MULTIFUNCTION	3.880
COMP. PRO 5000	3.450
COMP. PRO EXTRA (ΔΙΑΦΑΝΕΣ)	3.880
QUICKSHOT I	1.300
QUICKSHOT II	1.680
QUICKSHOT II TURBO	2.540
QUICKSHOT 113 (IBM-ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ)	3.360

MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE	8.480
GENIUS MOUSE (NORIS)	10.180
MOUSE KIT GENIUS (NORIS)	11.040
GENIUS MOUSE 6000 HIRES	12.090
GENIUS MOUSE GM F301	12.760
SCANNER GENIUS GS 4500	56.000

ADD - ON - CARDS

GAME CARD PROFEX GC1	3.400
GAME CARD GC2 (4,77-16MHz)	4.270
CLOCK CARD PROFEX	5.170
HERCULES CARD/PRINTER	9.500
COLOR GRAPHICS CARD/PRINTER	9.500
DUAL (CGA/MGA) CARD/PRINTER	12.070
SUPER EGA LEVEL 3 (640x480)	25.400
SUPER EGA LEVEL 5 (800x600)	34.050
AD/DA CARD 16 ΚΑΝΑΛ/12 BIT	25.400
DISK CONTROLLER (2x1,44MB)	6.800
EPROM CARD 4 ΘΕΣΕΩΝ (2716-27512)	31.900
MULTI I/O (GAME,2S,1P,Cont. 2x1.44)	11.650
PARALLEL PRINTER CARD	4.200
SERIAL CARD (ΔΙΠΛΗ)	6.040
MULTI I/O AT (GAME,2S,1P)	7.500
VGA CARD K800 (800x600)	36.000
VGA CARD K1000 (1024x768)	46.000
8255 I/O CARD	15.950
IEEE 488 CARD	42.670

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

HARD DISK 20 MB (A590)	102.000
COMMODORE DESKTOP VIDEO DIGITIZER	177.120
MIDI - INTERFACE (AMIGA)	9.750
512Kb RAM EXPANSION (A500)	16.950
SOUND SAMPMLER STEREO	12.700
2MB RAM (Έως 8 MB) A2000	94.100
A2300 GENLOCK (A2000)	46.600

MOTHERBOARDS

XT-12 MHz/0 KB	16.800
AT 12 MHz/0 KB	44.500
AT 16 MHz/0 KB	73.700
AT 20 MHz/0 KB	78.450
386 SX 16 MHz	83.620
386 20 MHz	208.700
386 25 MHz 64K CACHE	288.200

KEYBOARDS

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

ΚΟΥΤΙΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

AT BOX ΜΕ 200Watt Τροφοδοτικό	31.000
200 Watt ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ	15.500
MINI TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	33.600
TOWER BOX (με τροφοδοτικό)	58.750

ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

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

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

5.25" NONAME	78
5.25" PROFEX, PRECISION	86
5.25" FUJI, BASF, DATALIFE, KODAK	172
5.25" DATALIFE PLUS (TEFLON)	216
3,5" NONAME 2DD	172
3,5" PROFEX 2DD	216
3,5" PRECISION	259
3,5" BASF, FUJI, KODAK, DATALIFE	345
3,5" HD KODAK, FUJI	776
3" MAXELL CF2	605

HARD DISKS

20MB 65MSEC + CONTROLLER	53.450
20MB 28MSEC + CONTROLLER	62.900
30MB 28MSEC MFM+CONTROLLER	74.150
40MB 28MSEC + CONTROLLER	81.900
FILECARD WD 20 MB	64.655
FILECARD WD 30 MB	75.000

ΤΡΟΦΟΔΟΤ. ΔΙΑΛΕΙΠΤΟΥ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

625 VA	98.500
--------	--------

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ
 + ΦΠΑ 18%
 ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ
 + ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ

Η αρχή του Αρχιμήδη (1)

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

Μιλήσαμε λοιπόν για παιχνίδια, κι όταν λέμε games εννοούμε παιχνίδια όλων των κατηγοριών:

Arcades, adventures, shoot'em ups, simulators και συνδυασμούς όλων αυτών. Μερικά από αυτά θυμίζουν έντονα διάσημους τίτλους στην κατηγορία τους, ενώ το ενδιαφέρον είναι ότι τα περισσότερα από αυτά δεν αποτελούν απλές μεταφορές από αντίστοιχα παιχνίδια για την υπόλοιπη σειρά της Acorn (τα BBC και Master), αλλά εκδόσεις γραμμένες αποκλειστικά για Risc. Έτσι, η ταχύτητα, οι γραφικές δυνατότητες και ο ήχος του A3000 αρχίζουν να δείχνουν πια καθαρά ...τα δόντια τους. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, ας δούμε μερικούς τίτλους:

- U.I.M (Ultra-Intelligent Machine). Δεν μπορούσε να λείπει ο διάδοχος του Elite ή τέλος πάντων κάτι που να θυμίζει το Elite, ένα παιχνίδι που έγινε ο μεγαλύτερος προσβευτής της Acorn στον κόσμο των υπολογιστών. Βέβαια, το U.I.M επίσημα δεν έχει σχέση με το Elite, αλλά όλα τα άλλα έχουν: Το gameplay, τα γραφικά, ακόμη κι ο τρόπος πλοήγησης του σκάφους. Θυμάστε τον αριθμό των πλανητών που είχατε διαθέσιμους

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

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

Arcade Soccer: Ένα ποδοσφαιράκι. Δεν το έχουμε δει από κοντά για να σας πούμε με βεβαιότητα αν είναι καλύτερο από το Kick Off, αλλά γεγονός είναι ένα: Τα screenshots δείχνουν ότι είναι επικίνδυνα όμοιο με το Kick

Off. Τα sprites είναι μεγαλύτερα και το τερν καλύτερα σχεδιασμένο, το γήπεδο φαίνεται από επάνω, υπάρχουν οι προϋποθέσεις για να κάνετε management στην ομάδα (ο κάθε παίκτης έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά), υπάρχει scanner στην αριστερή πλευρά, αλλά πέρα από αυτά δεν μπορούμε ακόμη να σας δώσουμε πλήρεις πληροφορίες. Φήμες όμως μας πληροφορούν ότι οι παίκτες "σπάνε" τη μέση τους στα τάκλιν, με καταπληκτικό animation, ενώ δίνεται η δυνατότητα για συμμετοχή σε διοργανώσεις από απλό φιλικό τουρνουά μέχρι Μουντιάλ.

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

The Olympics: Δεν γίνεται να μην υπάρχει ένα sports simulator σε home υπολογιστή. Στην περίπτωση του A3000 είναι το the Olympics, με 6 αγωνίσματα: Κολύμβηση, καταδύσεις, σκοποβολή, ακοντισμός, κωπηλασία και δισκοβολία, ενώ το καθένα από αυτά περιέχει διαφορετικά "υποαγωνίσματα" για να επιλέξει ο παίκτης. Ο χρήστης αγωνιζε-

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

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

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



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

Η σειρά των παιχνιδιών συ-

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

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

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

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

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

Atari TT:

Είναι εδώ !!!

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

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

χε εφοδιασθεί το μηχάνημα έχουν επεκταθεί κι έγιναν μεγαλύτερες.

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

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

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



Μικροβιοαπαγόρευση

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

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

οποίο ωστόσο δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το port.

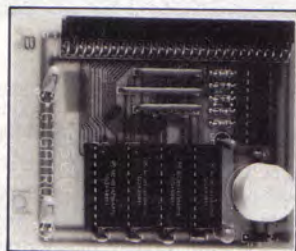
Πέρα από αυτά όμως, το κουτάκι αυτό προστατεύει και το εξωτερικό και το εσωτερικό drive από μικρόβια που προσπαθούν ύπουλα να εισβάλουν στη RAM του υπολογιστή σας (μιλάμε για virus του boot block).

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

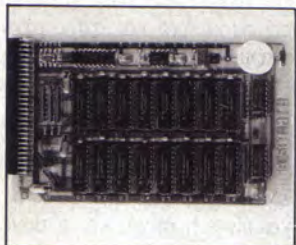
γουρη ότι από τη στιγμή που θα το τοποθετήσετε δεν θα χρειαστεί να το βγάλετε ποτέ

πια. Αν κρίνουμε πάντως και από την ταλαιπωρία των Amigάδων, μάλλον δίκιο έχει...





ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 KB ΜΕ
REAL TIME CLOCK, ΜΠΑΤΑΡΙΑ,
ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE-DISABLE,
SOFTWARE RAM TEST
ΓΙΑ ΤΗΝ A500



ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΑΠΟ
512KB ΕΩΣ 1.8/2 MB.
REAL TIME CLOCK, ΜΠΑΤΑΡΙΑ,
ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE DISABLE,
SOFTWARE RAM TEST.
ΓΙΑ ΤΗΝ A500.



DISK DRIVES 3 1/2".
1MB FORMAT
INTERNAL ΚΑΙ EXTERNAL
ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE - DISABLE
IBM ΣΥΜΒΑΤΑ
ΓΙΑ ΤΗΝ A500 - 2000



DISK DRIVES 5 1/4"
1MB/360KB/720KB/1.6MB FORMAT
ΔΙΑΚΟΠΤΗ ENABLE - DISABLE
» 40 - 80 TRACKS
INTERNAL - EXTERNAL
IBM ΣΥΜΒΑΤΑ
ΓΙΑ ΤΗΝ A500 - 2000



SCSI CONTROLLER HARD
DISK (20-102 MB 11-40ms)
2MB - 8 MB FASTRAM
EXPANSIONS
MONO ΓΙΑ 2.000

ΕΓΓΥΗΣΗ

12 ΜΗΝΩΝ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ



GEDICO

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 33,
Τηλ: 9227476, 9025775
ΑΚΡΟΠΟΛΕΩΣ 6,
© Ε.Π.Ε. Καλλιθέα, Τηλ: 9566111

Η αρχή του Αρχιμήδη (2)

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

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

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

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

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

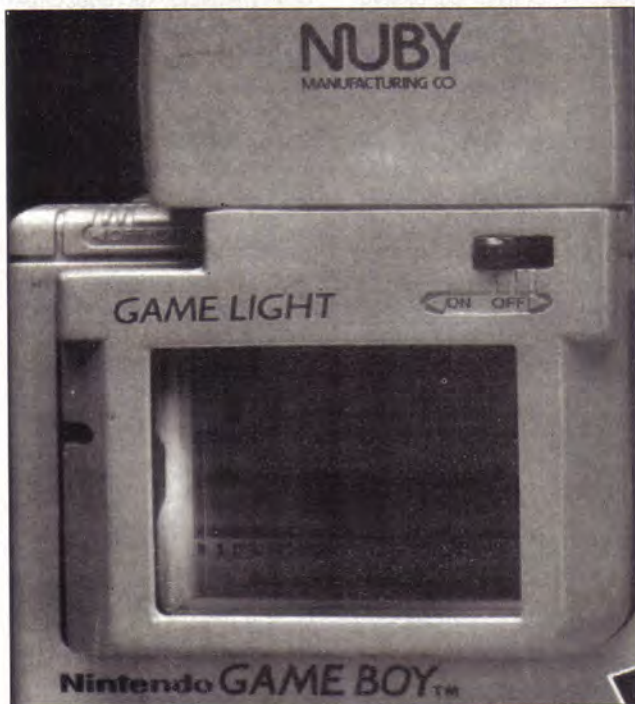
user. Εστω κι αν ένα Unix μηχανήμα δεν ασχολείται με home users, ένας χρήστης δεν παύει να βλέπει ένα τέτοιο μηχανήμα σαν upgrade του δικού του μοντέλου και να ονειρεύεται να το επεκτείνει, τη στιγμή μάλιστα που η συμβατότητα με τα home υπάρχει (το ίδιο ισχύει και για τα υπόλοιπα Unix machines,

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

Νυχτερινό παιχνίδι

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

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



computer ALFA

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

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

AMIGA 500 + MONITOR 1084S

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: δισκέτα ελληνικών + επεξ. κειμένου + games + Deluxe Paint)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 65.000 και 7 ΔΟΣΕΙΣ των 22.500

AMSTRAD 6128 COLOR

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: joystick + games)

ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 115.000

ή ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 46.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 13.500

EURO PC - II COLOR

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 58.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 23.000

VEGAS V20 - ΟΘΟΝΗ 14" ΜΟΝΟΧΡ. + 1 FD

16.000 σε 4 ΔΟΣΕΙΣ

STAR LC 20 (νέο μοντέλο)

ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 20.000 και 4 ΔΟΣΕΙΣ των 12.000

**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES
ΓΙΑ AMIGA, ATARI, PC και AMSTRAD
* ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ***

**AMIGA 500 + MODULATOR + GAMES
130.000**

**ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ - Amiga σε 1 MB
26.000**

**ΚΑΡΤΑ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ Amiga με PC
116.000**

**ΚΟΝΣΟΛΑ "ATARI" + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ + 30
GAMES
15.000**

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4" ΑΠΟ 100 ΔΡΧ. (+ΦΠΑ)

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" ΑΠΟ 237 ΔΡΧ. (+ΦΠΑ)

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

**ΣΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ
ΔΩΡΟ!!**

ΘΗΒΩΝ 360 - ΑΙΓΑΛΕΩ - ΤΗΛ. 5981621

«ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ. 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500	40.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	12.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084	55.000	και 8	"	20.000
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	25.000	και 6	"	10.000
AMSTRAD 6128 (ΠΡΑΣΙΝΗ ΟΘΟΝΗ)	30.000	και 6	"	10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ)	48.000	και 7	"	11.000
ATARI 520 STE	126.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 1040 STE	155.000	ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 520 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	60.000	και 8	"	19.500
ATARI 1040 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	70.000	και 8	"	23.000
ATARI 520 STE FM	107.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		

PERSONAL COMPUTERS

IKAROS 640KB 1D 14IN. MONO	157.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
HYUNDAI 16TE 640KB MONO 14"	138.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
AMSTRAD 1512 1DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	52.000	και 6	"	17.000
AMSTRAD 1640 1DD (HERCULES)	50.000	και 8	"	19.000
AMSTRAD 1640 1DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	88.000	και 8	"	24.400
AMSTRAD 2086 1DD 3,5IN VGA (MONO)	215.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
VEGAS VS20T ΟΘΟΝΗ BIM 12IN. 1D	150.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
COMMODORE PC III 1D 640KB ΜΟΝΟΧΡ.	198.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
EUROP C (SCHNEIDER) ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ 740KB	40.000	και 7	"	15.500
EUROP C (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΟ (740KB)	200.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
PC200 ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ MOUSE	46.000	και 7	"	12.000
TULIP PC12 1D HD 20MB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	135.000	και 8	"	25.000
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ P.C. ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ				

A.T.

AMSTRAD 1286 1D 3,5IN. VGA, 1MB	100.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	"	30.000
AMSTRAD 1386 1D 1MB; VGA, ΜΟΝΟΧΡ.	163.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	"	50.000
SCHNEIDER 2286 1MB (ΜΟΝΟΧ.) EGA 40MB HD	365.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
IKAROS 2286 640KB HD 20MB (ΜΟΝΟΧ.)	327.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
IKAROS 80286 640KB 1D 14" MONO	234.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
DAT 80286 16 MHz 1MB DUAL 14"	240.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		

P.P.C. (ΦΟΡΗΤΟΙ)

AMSTRAD P.P.C. 2086 512KB, 640KB	ΑΠΟ 165.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
HYUNDAI 80286 1MB HD20MB	ΑΠΟ 440.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	18.000	και 6 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	7.000
AMSTRAD DMP 3250	10.000	και 6	"	7.000
PANASONIC KX 1180	70.000	ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ		
NEC 2200 (LQ)	108.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
NEC P8 (LQ)	172.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		

ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

MITSUBISHI FAX	235.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
SCHNEIDER	160.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
HIFI MX100 AMSTRAD	77.000	ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ		
SANYO SANFAX 200	300.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
AMSTRAD FAX	265.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

AMIGA 500
AMIGA 500 - 1084 MONITOR ΑΠΟ 195.000 ΔΡ.
HYUNDAI 640KB DUAL 14" 127.000
MODEM ΚΑΡΤΑ 18.400
MODEM ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ 27.500
AMIGA DRIVE 3,5IN. ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
AMIGA MEMORY 512KB ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
ATARI DRIVE 3,5IN ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
ΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

...γεγονότα...φήμες...σχόλια

A-MAX στο maximum

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

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

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

Τα νέα τμήματα του C.C.S.

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

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

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

Τα θέματα που υπάρχουν είναι τα εξής:

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

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

και τα επιμέρους θέματά του είναι τα:

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

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

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

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

Μεγαζωγραφιές

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

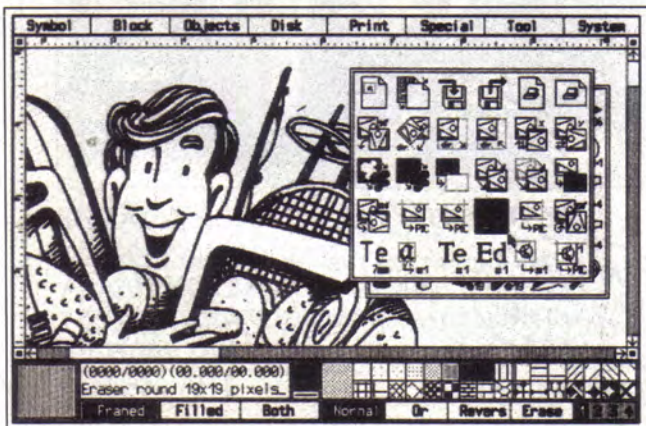
Το MegaPaint II λοιπόν θεωρείται ότι είναι το πιο πλήρες πρόγραμμα στη συλλογή των σχεδιαστικών πακέτων υψηλής ανάλυσης. Και με όσα λέγονται, μάλλον έτσι πρέπει να είναι. Το πρόγραμμα δεν περιορίζεται στην ανάλυση της οθόνης του υπολογιστή. Η περιοχή που έχετε στη διάθεσή σας για να δουλέψετε είναι συνολικής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

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

Επίσης, υποστηρίζεται και η "ωραία κοιωμένη" των ST, ο blitter. Περιττό να σας πούμε ότι τα οκτώ pull down menus που διαθέτει το πρόγραμμα είναι κυριολεκτικά πλημμυρισμένα από εντολές και ότι η κατάσταση είναι χαώδης.

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

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



STRONICS

ΣΟΛΩΜΟΥ 39, Αθήνα

Τηλ.- Fax: 3644296

AMIGA GENLOCK CENTER



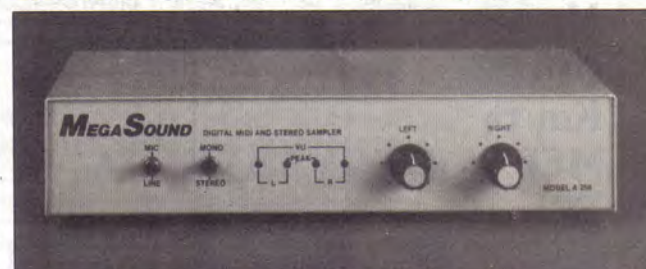
SL-III S-VHS/PAL GENLOCK



ML-IIP CVBS/PAL GENLOCK & SPLITTER



GR-1000F CVBS/PAL GENLOCK



A-250 STEREO SAMPLER & MIDI

ΕΓΓΥΗΣΗ

SERVICE

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

Ο διαγωνισμός των Gamers

Παρακαλώ, παρακαλώ πολύ κύριοι ... μπίτε σε μια σειρά! Όχι, τα goblins πρώτα... παρακαλούνται τα trolls να αφήσουν τα τσεκούρια τους στην είσοδο... Ευχαριστώ. Πώς; Όχι, δεν χρειάζεται να μονομαχήσουν οι 6 πρώτοι νικητές!

Αυτή τη φορά έγινε το "σώσε". Τα κουπόνια άδειαζαν από τριαξονικά containers μέσα στα γραφεία του Pixel. Εφοδιασμένοι με αναπνευστήρες και μάσκες οξυγόνου ανασυρθήκαμε μέσα από κίτρινα χαρτάκια, και αποφασισμένοι να μην καταντήσουμε σπάνια απολιθώματα μέσα σε χαρτιά, καλέσαμε να παρευρεθούν οι απαραίτητοι επίσημοι (βλέπε μερικές σειρές παραπάνω) και βραβεύσαμε τους εξής:

Από ένα παιχνίδι adventure της Sierra κερδίζουν οι:

α) Συμεωνίδης Λεονάρδος, Ηροδότου 13.

β) Σπυρόπουλος Θανάσης, Μαραθωνοδρόμου 30

γ) Πατσινακίδης Νίκος, Μ. Ασίας 1, Πτολεμαΐδα

δ) Κοσμάς Ηλίας, Κουτσελιό Ιωαννίνων, Ιωάννινα

ε) Ανδρέας Μπουρόπουλος, Παπαφλέσσα & Βασιλειάδου 2.

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

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

ST ή... ελέφαντας;

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

Αιτία δύο νέες επαναστατικές κατασκευές από ανεξάρτητες εταιρίες, οι οποίες λύνουν δυο σημαντικά προβλήματα: α) Την προσθήκη σημαντικής ποσότητας μνήμης RAM στους ST, και β) την εύκολη προσθήκη τσιπ μνήμης. Να πώς τα κατάφεραν: Η γερμανική Richter Computer κατάφερε το ακατόρθωτο: Να επεκτείνει στα ανώτερα όρια τη μνήμη που μπορεί να δεχτεί ο ST. Αν και είναι ακόμη σε έκδοση πρωτοτύπου, η επέκταση μνήμης που ετοιμάζει η εταιρία λειτουργεί κανο-

νικά και θα εφοδιάζει τα ST (αν και μόνο τα Mega ST μπορούν λόγω κατασκευής να δεχτούν την επέκταση) με μνήμη από 6 MB μέχρι... 12 MB! Οι επεκτάσεις γίνονται ανά 2 MB και, όσον αφορά τις τιμές, η επέκταση MB-12 (12 MB μνήμης) θα κοστίζει 1.500 λίρες (περίπου 400.000 δρχ.).

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

ΤΟ DATA SHOP

ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη

ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

Και τη

ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ

ΣΕ

PC + HOME + PRINTERS

AMSTRAD

SCHNEIDER PC + STAR

COMMODORE + ATARI

ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ

ΤΑ COMPUTERS

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΣΕ COMMODORE, ATARI & EURO PC

**ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ
ΣΤΟ ΘΕΜΑ
ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ**



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ * ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7

152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.: 6826593

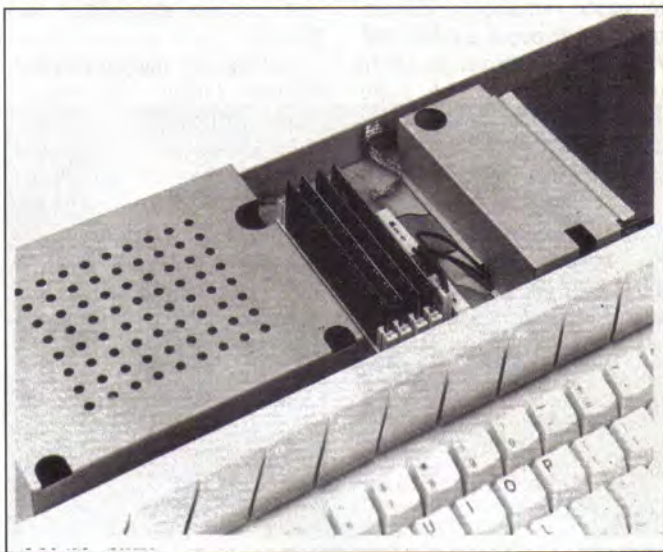
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

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

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

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

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



ΤΩΡΑ!!!
TOS 1.4 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΣΕ ΕΡΩΜ
(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ)

K computers
TIA MIT OPA
ANELLHS

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ
ΓΙΑ 1MB ΜΟΝΟ 4 CHIPS
ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ
25000!!!

COMPUTER ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ATARI ST

1040 STFM :100000
1040 STE :120000

DRIVE 3.5" (1MB) : 30000
DRIVE 5.25" 40/80TR.: 45000
DRIVE 3.5" AMIGA : 30000
MEGAFILE 30 :130000
HARD DISK 50 MB 28ms :160000
SOUND SAMPLER : 17000
PROFESSIONAL SAMPLER: 38000
MODULATOR : 19000
SCANNER A4 200DPI :150000
SCANNER ΧΕΙΡΟΣ 400DPI:150000
EPROM PROGRAMMER : 35000



SUPERCHARGER 1.4
AT EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ DOS-ST
1MB RAM (ΧΡΗΣΙΜΗ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ST)
ΘΕΣΗ ΓΙΑ 8087-2 ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ
100000 ΔΡΧ. (ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ DOS 4.01)

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

K computers
ANELLHS

ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23
ΥΠΟΚ/ΜΑ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 3
54621 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΤΗΛ. 031/236 101 - FAX 236 248

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

Ένα διαφορετικό joystick

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

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

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

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

- 4) Led για την ένδειξη των βολών.

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

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

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

- 8) Δύο χρόνια εγγύησης καλής λειτουργίας.

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

Μη βιάζεστε, θα σας πούμε

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

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



NOLIMIT

THE NOLIMIT COMPUTER SHOP

ΕΙΣΑΓΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ



ΕΚΤΑΚΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΙΜΩΝ

AMIGA 500

2ο DRIVE ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ANTICLICK - ON/OFF

23.300

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512 K + CLOCK + SOFTWARE

19.950

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 1,2 MB + CLOCK + SOFTWARE

58.900

ΦΠΑ 18%

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΧΟΝΔΡΙΚΗ
ΛΙΑΝΙΚΗ

HARDWARE
SOFTWARE

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΕΓΓΥΗΣΗ
SERVICE

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

Atari ST: Συμβατός με AT

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

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

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

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

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

Arriba Goody's

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

το τσιλιμπέργκερ και σαλάτα Μεξικάνα.

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



SENSOR ELECTRONICS

XT-12Mhz/1DD 360kb/640K RAM/
MONITOR & KAPTA DUAL = 128.000

AT-12Mhz/1DD 1.2MB/640K RAM/
MONITOR & KAPTA DUAL = 165.000

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

AT/386-16Mhz/1DD 1.2MB/40MB HD 28ms/640K RAM/
KAPTA ΚΑΙ MONITOR (color) "VGA" = 395.000

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

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ "IVERSON" MADE IN USA
"PROFEX" - "SCAN" - "SENSOR"
PRINTERS/"CI TIZEN", "STAR", "EPSON", "OKI"

ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%
ΑΜΑΛΙΑΣ 55 (ΠΕΡΙΟΧΗ ΦΑΛΗΡΟΥ) τηλ. 850-942
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Τ.Κ. 54640

INFO CENTER Computers

AMIGA 500 106.000

cordata 127.000

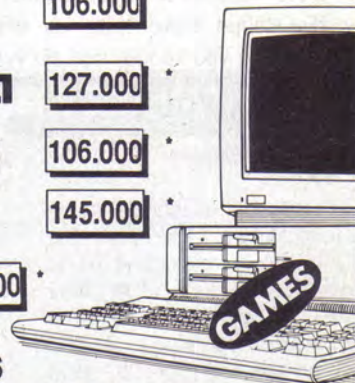
HYUNDAI 106.000

PROFEX® 145.000

INFO 140.000

PC / AT / SX 386
ΤΑΜΕΙΑΚΕΣ - ΜΗΧΑΝΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

ΠΡΟΥΣΣΗΣ 28-ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ-ΘΕΣ/ΝΙΚΗ-429.157



* ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α.

Ε Δ Ω



Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

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

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

Εναλλακτικής Πραγματικότητας!

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

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

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

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

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

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

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΠΑΛΙ

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

μάτια, για να "κινηθεί" το ενδιαφέρον της αγοράς. Καααλά.

ΤΟ ΤΟΠ-ΤΕΝ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Τον περασμένο μήνα οι Αγγλοι φίλοι μας προτίμησαν τα εξής:

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

- | | |
|-----------------------|----------------|
| 7. Pro Boxing | (Code Masters) |
| 8. Rastan | (Hit Squad) |
| 9. Quattro Super Hits | (Code Masters) |
| 10. Paper Boy | (Encore) |

Με λίγα λόγια, τίποτα το ιδιαίτερα ενδιαφέρον, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι οι περισσότερες εταιρίες περιμένουν τα Χριστούγεννα, για να ανακοινώσουν τα "καλά" τους παιχνίδια. Μην απελπίζεστε λοιπόν.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ POPULOUS II

Για όσους ευχαριστούνται να το

παίζουν... Θεοί, η νέα έκδοση του γνωστού POPULOUS είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει στα μαγαζιά. Σε αυτήν την έκδοση όχι μόνο θα έχετε την επιλογή 30 (αντί για 20) "θεϊκών" πράξεων, όπως σεισμών, καταποντισμών, κατακλυσμών και άλλων τέτοιων χαριτωμένων, αλλά θα μπορείτε και να "δείτε" τα αποτελέσματα των πράξεών σας μέσα από τα νέα πιο εντυπωσιακά γραφικά, τα οποία περιλαμβάνουν πιο "ζωντανές" εικόνες καταστροφής! Α ναι, τώρα θα έχετε την ευκαιρία

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

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

Το μηχάνημα αυτό, που αναμένεται να φτάσει στην Αγγλία στα μέσα του 1991 (ξεχάστε το δηλαδή για τα χριστουγεννιάτικα σας ψώνια), θα βασίζεται σ' ένα πραγματικό (φυσικά) IBM motherboard για AT και θα προσφέρει 512 K μνήμης. Το ωραίο είναι ότι θα μπορεί να συνδεθεί κατευθείαν στην τηλεόραση και έτσι μπορείτε να μην αγοράσετεμόνιτορ (αν και για τα περισσότερα προγράμματα για PCs, το χρειάζεστε).

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

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

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

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

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

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

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΕ ΔΙΣΚΟΥΣ

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

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

τότε χάνετε πολλά. Αν δεν έχετε σκληρό δίσκο, τότε τα χάνετε όλα. Από περιεχόμενα δε αφήστε τα, καλύτερα να δώσετε το χιλιάρικό σας σε κάτι άλλο.

ΕΞΩ ΟΙ ΣΒΑΣΤΙΚΕΣ

Η NEC και η Nintendo πιέστηκαν από διάφορες οργανώσεις μειονοτήτων στην Αμερική να αφαιρέσουν τις σβάστιγκες που κατά κόρον χρησιμοποιούν στα παιχνίδια τους. Έτσι, λοιπόν, η NEC θα κυ-

κλοφορήσει μία νέα έκδοση του CyberCorpo, στο οποίο οι σβάστιγκες χρησιμοποιούνται σαν όπλα. Ενώ η Nintendo θα αλλάξει το εγχειρίδιο οδηγιών του Legend of Zelda, γιατί περιέχει το γνωστό αγκυλωτό σταυρό. Το ωραίο όμως είναι ότι η Nintendo επιμένει ότι αυτό που υπάρχει στο εγχειρίδιο δεν είναι σβάστιγκα αλλά "μανζι", δηλ. το αντίθετο σύμβολο της σβάστιγκας. Παρ' όλα αυτά θα το αλλάξει!

Ε Δ Ω Λ Ο Ν Δ Ι Ν Ο

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

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

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

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

Και θα πείτε: άλλη σκασίλα δεν είχε ο Θεός από το να ξανασχεδιάσει το ποδήλατο; Απ' ό,τι φαίνεται όχι. Ετσι, όμως, είναι αυτοί οι έξυπνοι άνθρωποι.

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

Γεια και χαρά.

ΖΗΤΑΜΕ:

Η Compupress ΑΕ ζητά συνεργάτες με πείρα στο DTP σε Macintosh.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρει η ευκολία χειρισμού του Quark Xpress ή του Ready-Set-Go!

4.0. Επιθυμητή η γνώση των:

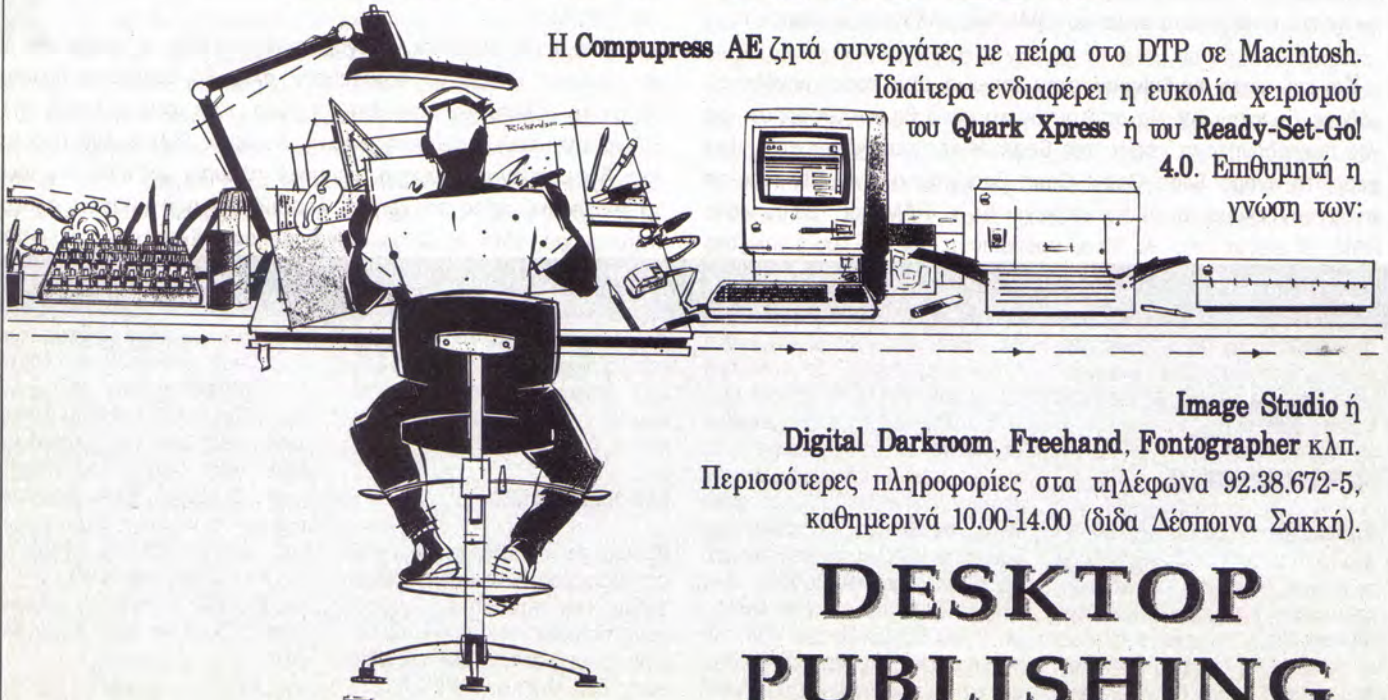


Image Studio ή

Digital Darkroom, Freehand, Fontographer κλπ.

Περισσότερες πληροφορίες στα τηλέφωνα 92.38.672-5, καθημερινά 10.00-14.00 (διδα Δέσποινα Σακκή).

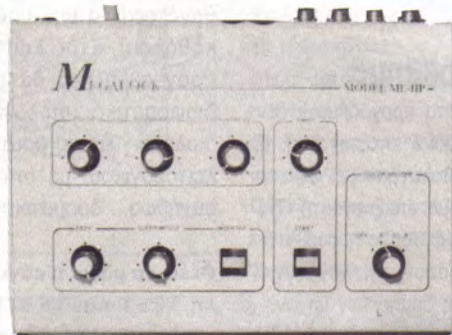
DESKTOP PUBLISHING

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

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

- ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ
ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΕ AMIGA



**MEGALOCK
GENLOCK + SPLITER + TIMER**



**MEGASOUND
SAMPLER + MIDI**

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ 2000
* ΑΤ ΚΑΡΤΑ * ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ -10 MB
* ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ * DISK DRIVES

περιφερειακά για AMIGA

- Drives 3,5 με διακόπτη on/of
CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμη με real time clock
- σκληρός δίσκος
- Κάρτα XT με 0,5 MB μνήμη
- Digiview

P.C.

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

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

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

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

Π Ρ Ω Τ Α

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

Δ. Χρονόπουλος

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

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

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

Μ. Τραντάς

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

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

Εχω έναν Amstrad 6128 και θα ήθελα να σε ρωτήσω με ποια εντολή μπορούν τα παιχνίδια να μη σβήνουν με Control-Shift-Escape. Επίσης, πώς μπορώ να μπλοκάρω το escape της Basic.

Μ. Τσιρώνης

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

Αγαπητό Pixel,
Αιτία γι' αυτό το γράμμα μου είναι οι εξής απορίες:

- Ενα disk drive μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς υπολογιστές, φυσικά με το ανάλογο format; π.χ. ένα disk drive 3 1/2" μπορεί να το χρησιμοποιήσει μια Amiga 500 κι ένα ST;
- Υπάρχει monitor που να είναι EGA, CGA, VGA και Hercules μαζί;
- Τα πληκτρολόγια όλων των

υπολογιστών λειτουργούν βασικά με τον ίδιο τρόπο;

Δ. Χούμπας

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

β) Βεβαίως και υπάρχει. Είναι τα περίφημα multisync monitors, τα οποία υποστηρίζουν όλες τις αναλύσεις. Εχε υπόψη σου ότι είναι λιγάκι ακριβά. Ενα αρκετά καλό multisync monitor κοστίζει γύρω στις 200-300.000 δρχ.

γ) Ξανά εδώ τίθεται το θέμα της συμβατότητας. Κατά κανόνα, πάντως, τα πληκτρολόγια δεν είναι συμβατά.

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

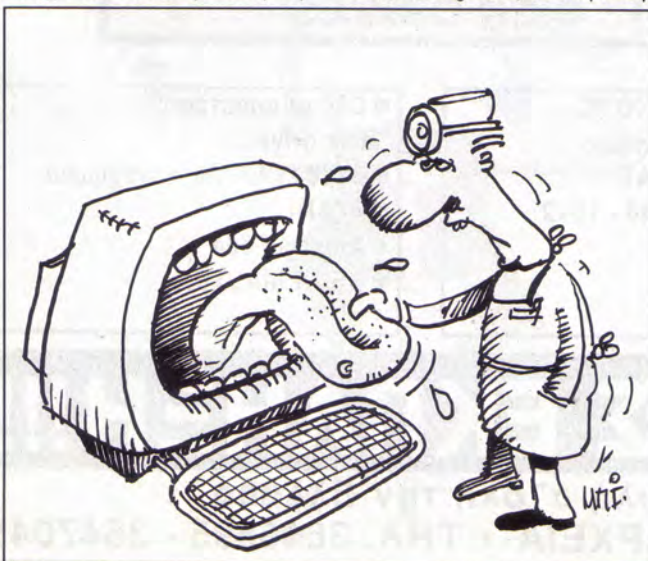
α) Η εντολή KILL "όνομα αρχείου" δεν μου έφερε αποτέλεσμα. Μήπως υπάρχει κάποιο λάθος στη σύνταξη;

β) Υπάρχει κάποια ειδική εντολή που να τυπώνει κάτι στην οθόνη, χωρίς αυτό να σβήνει κατά την εκτέλεση του προγράμματος;

Π. Γερμάνης

α) Δεν νομίζω ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα με την εντολή KILL. Απλά κοίταξε μήπως το αρχείο που θέλεις να σβήσεις βρίσκεται μέσα σε κάποιο folder.

β) Δεν καταλαβαίνω πού υπάρχει πρόβλημα. Όταν τυπώ-



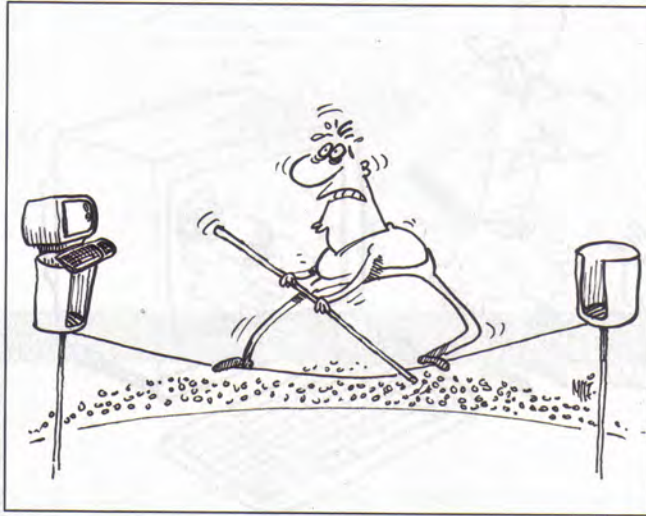
Β Η Μ Α Τ Α

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

Αγαπητό Pixel,

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

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



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

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

Β. Μαυρίκης

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

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

βάσεις τελευταίο είναι και το πρώτο που θα βγάλεις. Το μοντέλο που απεικονίζει αυτή τη δομή είναι μια στοιβα βιβλίων, π.χ. όταν βάζουμε το ένα πάνω στο άλλο, κάθε φορά άμεσα προσβάσιμο είναι το πάνω-πάνω, αυτό που βάλουμε τελευταίο. Ο stack pointer αρχικά, όταν το stack είναι "κενό", "δείχνει" την αρχική του διεύθυνση. Κάθε φορά που προστίθεται κάτι στο stack, ο stack pointer αλλάζει περιεχόμενο, για να δείξει τη διεύθυνση του τελευταίου "αντικειμένου" της στοιβας (ανάλογα με το αν το stack "μεγαλώνει" από χαμηλότερες προς υψηλότερες διευθύνσεις ή αντίθετα, αυτό επιτυγχάνεται αντίστοιχα με πρόσθεση ή αφαίρεση μιας σταθεράς στο "τρέχον" περιεχόμενο του SP).

Κλασικό παράδειγμα χρήσης του stack είναι η κλήση μιας υπορουτίνας. Σε μια τέτοια κλήση θέλουμε να αποθηκεύσουμε κάπου τα περιεχόμενα των καταχωρητών, του accumulator και ενδεχομένως του καταχωρητή καταστάσεων (του F στον Z80). Έτσι, πριν καλέσουμε την υπορουτίνα, κάνουμε όσα PUSH χρειάζονται, ενώ, μετά την επιστροφή, πριν απ' οπδήποτε άλλο, κάνουμε την αντίστροφη σει-

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

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

α) Τι είναι οι εντολές While και Wend;

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

Σ. Κακάθας

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

```
3000 WHILE T>1500
```

```
3010 ....
```

```
3020 ....
```

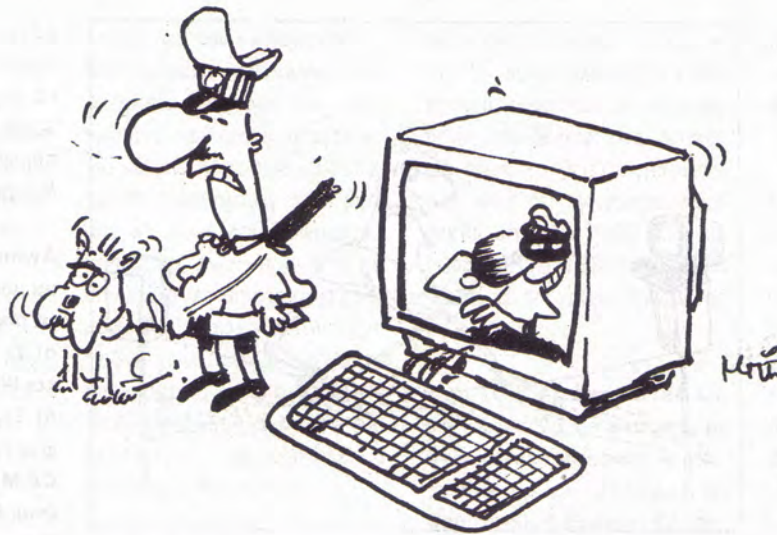
```
.....
```

```
3460 WEND
```

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

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

PEEK & POKE



FONT STYLES

AMIGA

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

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

```
REM * * * Amiga Font Styles * * *
```

```
DECLARE FUNCTION AskSoftStyle% LIBRARY  
DECLARE FUNCTION SetSoftStyle% LIBRARY  
LIBRARY "graphics.library"
```

```
style% =AskSoftStyle%(WINDOW(8))
```

```
newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),1,style%)  
PRINT "This is UNDERLINED":PRINT
```

```
newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),2,style%)  
PRINT "This is BOLD":PRINT
```

```
newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),4,style%)  
PRINT "This is ITALICS":PRINT
```

```
newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),7,style%)  
PRINT "This is all of the above":PRINT
```

```
newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),0,style%)  
PRINT "This is NORMAL"
```

CIRCLE OF PATTERNS

ATARI ST

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

```
10 COLOR 1,0,1,1,1:FULLW 2:CLEARW 2  
20 IF PEEK(SYSTAB)=1 THEN 60  
40 IF PEEK(SYSTAB)=2 THEN 70:GOTO 80  
60 X=306:Y=172:S=170:GOTO 90  
70 X=304:Y=83:S=182:GOTO 90  
80 X=151:Y=83:S=91:  
90 A=24:I=2:B=0  
100 FOR P=1 TO A  
110 COLOR 1,1,1,P,1  
120 PCTRCL X,Y,S,B,B+100  
130 B=B+100:NEXT P  
150 IF I=3 THEN END  
160 I=3:A=12:GOTO 100
```

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

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



PLOT 192

ZX-SPECTRUM

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

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

```

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

INTERRUPT CLOCK

CBM

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

```

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

ΠΡΟΣΟΧΗ



ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΕΙ ΦΥΛΑΚΗ

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

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE
PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ
ΔΙΩΚΕΤΑΙ
ΠΟΙΝΙΚΑ**



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

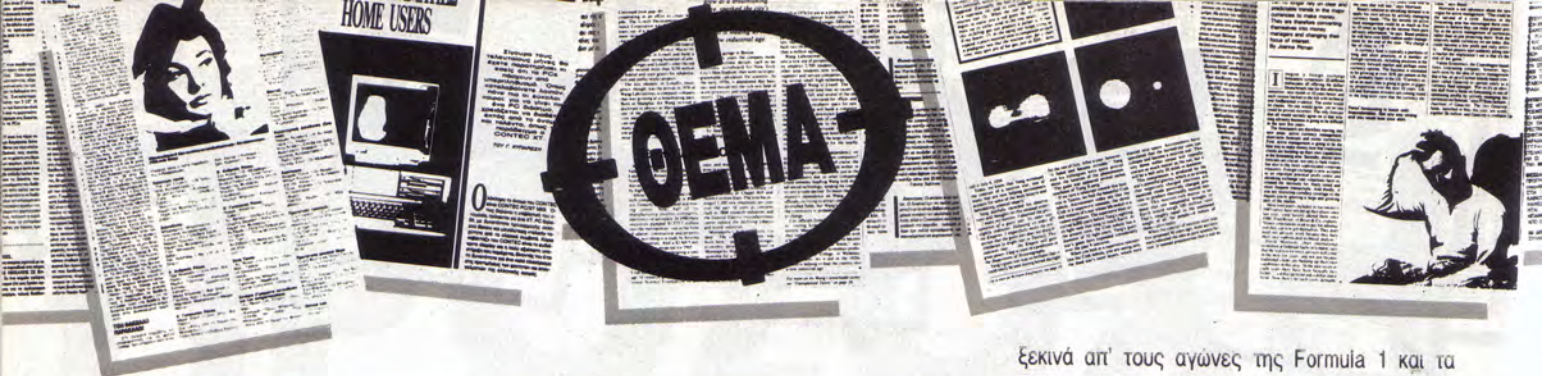
Σημάδια μιας νέας εποχής. Η απλοποίηση του computing φανερώνει άραγε την πρόοδο της τεχνολογίας ή την προσπάθεια του ανθρώπου να κάνει τη ζωή του ακόμα πιο εύκολη; Μήπως τελικά μας έχουν καλομάθει; Όπως και να 'χουν τα πράγματα, η πρώτη γενιά των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο είναι κιόλας εδώ!

Του Δημήτρη Παυῆ

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

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





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

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

Οι πρώτες εντυπώσεις

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

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

Στις δυνατότητες του Palm Top είναι φυσικά και το να γράφει κανείς (χρησιμοποιώντας ιαπωνικά σύμβολα και γράμματα) σε μια σειρά από "κουτιά" που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Αξιοποιώντας μάλιστα ένα κουτί μεταφοράς μπορεί το κείμενο να μεταφερθεί στο κέντρο της οθόνης. Αν θέλετε περισσότερα εφέ, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το πινέλο, ώστε να φτιάξετε το boarder και να βάλετε πλέγμα με λεπτές και παχιές γραμμές. Και τώρα μπορείτε να μοιράσετε το τελικό αποτέλεσμα σε οποιαδήποτε εταιρία ή γραφείο που διαθέτει fax. Πώς; Το Palm Top συνδέεται με fax adapter. Πολλοί από εσάς ίσως σκεφθούν ότι κάτι τέτοιο δεν τους αφορά. Να σας θυμίσω λοιπόν πως και η τεχνολογία στο αυτοκίνητο

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

Το σύστημα αναγνώρισης των "χαρακτήρων" ("kanji", όπως λέγονται τα γιαπωνέζικα ιδεογράμματα) είναι αρκετά ιδιόρρυθμο και χρειάζεται ακρίβεια στο γράψιμο. Αν σκεφτείτε ότι για να διαβάσει κανείς ιαπωνική εφημερίδα πρέπει να γνωρίζει τουλάχιστον 2.000 kanji, τότε σίγουρα καταλαβαίνετε γιατί δεν μπορεί να γίνει διαφορετικά. Προσθέστε σ' αυτά τα δύο φωνητικά αλφάβητα με τους 46 χαρακτήρες το καθένα και πείτε μου μετά τι θα 'ταν πιο εύκολο να "γνωρίζει" το computer: Ιαπωνικά ή Ελληνικά. Παρ' όλα αυτά, είναι ικανό να αναγνωρίζει 3.535 διαφορετικούς χαρακτήρες! Ωστόσο, το ποσοστό αναγνώρισης των χαρακτήρων από τον υπολογιστή λόγω αυτής της ιδιόρρυθμίας είναι περίπου 80% για όσους το χειρίζονται πρώτη φορά και επιπλέον - για την ώρα - δεν μπορεί να αναγνωρίσει άλλες γλώσσες. Είναι λοιπόν φυσικό να μην υπάρχει διαθέσιμο software παρά μόνο αυτό που συνοδεύει το μηχάνημα, το οποίο εκτός απ' το word processing του δίνει και κάποιες γραφικές δυνατότητες. Το πιο σημαντικό βέβαια στην υπόθεση είναι ότι το Palm Top κρύβει κάτω απ' το κουτί του τον 68 HC 000, έχοντας 2 MB ROM και 320 K RAM, και μπορεί να κάνει save είτε σ' ένα drive 2 ιντσών είτε σε κάρτες IC (πλαστικές κάρτες σε μικρό μέγεθος που χρησιμοποιούν μερικά organiser). Εξίσου σημαντική και εντυπωσιακή είναι η ικανότητά του να μαγνητοφωνεί ήχους διάρκειας 8 δευτερολέπτων και να τους ξαναπαίζει χάρη στο ενσωματωμένο μικρόφωνο και μεγάφωνο που διαθέτει!

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



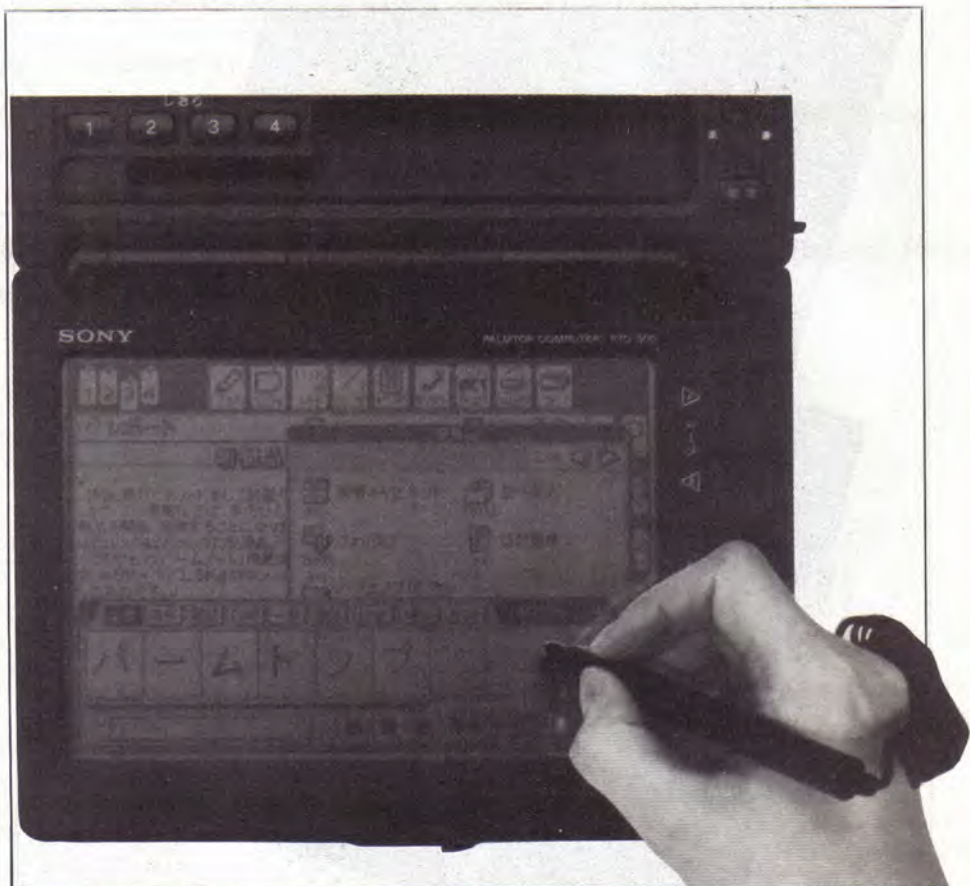
λογιστής εκτελεί τις πράξεις που σας δίνουν το αποτέλεσμα, χωρίς να κάνετε καμία άλλη κίνηση!

Φιλοσοφία της λειτουργίας και αναγνώρισης χαρακτήρων

Εντυπωσιακά όλα αυτά, ελπίζω να μη διαφω- νείτε. Ας προσπαθήσουμε όμως να προσεγγί- σουμε τη φιλοσοφία λειτουργίας των υπολογι- στών χωρίς πληκτρολόγιο. Όλοι φυσικά καταλα- βαίνετε ότι το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι η έλ- λειψη κριτικής ικανότητας από τον υπολογιστή. Σίγουρα σας έχει τύχει, όταν πληκτρολογείτε, να κάνετε λάθος ένα κόμμα ή μια τελεία, και ο υπολογιστής να μην καταλαβαίνει τίποτα. Φα- νταστείτε λοιπόν πόσο πιο δύσκολο είναι να κα- ταλάβει το γραφικό χαρακτήρα του καθενός!

Στη νέα γενιά των υπολογιστών η διαδικασία της αναγνώρισης ξεκινά από την οθόνη υγρών κρυστάλλων (LCD). Η διαφορά αυτής της οθό- νης από τις κοινές LCD οθόνες είναι ένα επι- πλέον στρώμα υλικού, που παίζει το ρόλο του αισθητήρα. Έτσι, όταν το μολύβι ακουμπά την επιφάνεια, "κλείνει κύκλωμα" με τη βοήθεια του αισθητήρα που επιτρέπει σ' έναν microprocessor να εντοπίζει κάθε στιγμή τις συντεταγμένες (οριζόντια, κάθετα) του σημείου που βρίσκεται το μολύβι κάθε στιγμή. Πρώτη αξιοποίηση των δεδομένων αυτών είναι η ενεργοποίηση των pixels που βρίσκονται σ' αυτές τις θέσεις, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται κουκίδες στην οθόνη (σχ. 2α). Όσο λοιπόν μετακινείται το μο- λύβι, όλο και περισσότερα pixels "ανάβουν", με αποτέλεσμα να σχηματίζεται ο χαρακτήρας που σχεδιάσαμε στην οθόνη (σχ. 2β).

Αν και ο χαρακτήρας βρίσκεται πια σχηματι- σμένος στην οθόνη, ο υπολογιστής δεν τον έχει ακόμη αναγνωρίσει. Για να γίνει αυτό, πρέ- πει να αναλάβει δράση ένα ειδικό πρόγραμμα αναγνώρισης χαρακτήρων. Τα κλασικά προγράμ- ματα αυτού του είδους χρησιμοποιούν τις συντε- ταγμένες των σημείων. Οι υπολογισμοί που προηγούνται της αναγνώρισης δεν είναι και τε- λειώς απλοί, ας προσπαθήσουμε όμως να τους εξηγήσουμε όσο πιο απλά γίνεται. Το πρόγραμ- μα είναι εφοδιασμένο με μια μαθηματική φόρ- μουλα - έναν αλγόριθμο - που κάνει τους εξής υπολογισμούς: Χρησιμοποιώντας σαν βασική γραμμή υπολογισμού την οριζόντια γραμμή που περνά απ' το κατώτερο pixel του χαρακτήρα,



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

ακριβώς γι' αυτόν το λόγο. Εξαιτίας του τερά- στιου αριθμού των καμπί, το software του Palm Top αναλύει την κίνηση την ώρα που σχεδιάζε- ται ο χαρακτήρας. Ταυτόχρονα γίνεται και η σύ- γκριση (κατά διεύθυνση κίνησης και θέση) με τα στοιχεία της ROM.

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

Και σε ποιον χρησιμεύει;

Όπως είπαμε και πιο πριν, οι Ιάπωνες δεν θέ- λουν να "κλέψουν" καταναλωτές απ' τις ήδη υπάρχουσες κατηγορίες χρηστών. Δεν έχουν



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

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

Παρότι όμως οι χρήσεις ενός υπολογιστή χωρίς πληκτρολόγιο φαίνεται να είναι πάρα πολλές, οι ειδικοί πιστεύουν ότι θα χρειαστεί αρκε-

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

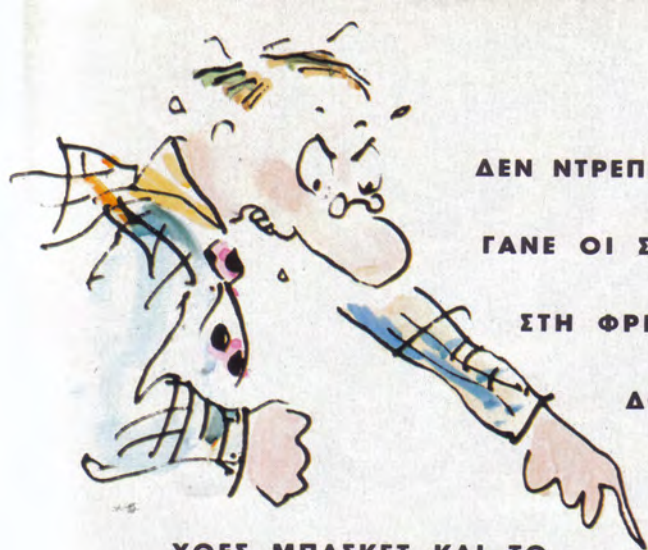
Το μέλλον της νέας γενιάς

Ηδη η επόμενη γενιά των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο βρίσκεται στα σκαριά. Και ο Zyg Furmaniuk - υπεύθυνος της Super Script του Cambridge - δεν χάνει ευκαιρία να παϊνέψει το μοντέλο που ετοιμάζει η εταιρία του. "Θα είναι απλό, σαν ένα σημειωματάριο" τονίζει και συμπληρώνει ότι ερευνούν ακόμη τρόπους για την εισαγωγή δεδομένων. Αν κρίνει κανείς από τα μέχρι τώρα στοιχεία, κάτι αρκετά αξιόλογο ετοιμάζεται. Το σύστημα χρησιμοποιεί ένα μικροεπεξεργαστή τεχνολογίας RISC και το UNIX σαν λειτουργικό σύστημα! Για να υπάρχει όφελος στη χωρητικότητα, το software προβλέπει την αναγνώριση των χαρακτήρων, μόνο όταν είναι απαραίτητο. Η έκταση της μνήμης θα φτάνει στις 200.000 σελίδες και υπάρχει πρόβλεψη για ports επικοινωνίας με fax.

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

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

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



ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑ-
ΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΖΕΣ, ΟΙ ΚΟΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. ΠΑΛΙ
ΣΤΗ ΦΡΕΑΤΙΔΑ ΣΤΑ ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ ΓΥΡΙΖΕΣ ΧΤΕΣ, ΝΑ
ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ. ΠΡΟΧΤΕΣ ΓΙΑ
ΜΠΡΟΥΛΙΝΓΚ ΣΤΟ CENTER, ΑΝΤΙΠΡΟ-

ΧΘΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΤΟ

ΒΡΑΔΥ ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟΪ. ΓΥΡΝΑΣ ΠΟΥ

ΓΥΡΝΑΣ, ΕΜΠΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ, ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ, ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙ-

ΚΟ, ΠΗΓΑΙΝΕ ΚΑΙ ΣΕ

ΚΑΝΑ ΘΕΑΤΡΟ. ΜΕ

ΤΣΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙ-

ΡΑΪΚΗ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙΣ

Τ' ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΟ;

ΠΟΡΤΟ ΛΕΟΝΕ ΛΕ-

ΓΑΝΕ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ

ΣΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΑ, ΙΑ-

ΤΡΙΔΗ! ΚΑΙ CLUB 906

Ν' ΑΚΟΥΣ

ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ, ΟΧΙ

ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ!

Συγκεντρώσου Ιατρίδη! Το Πόρτο Λεόνε δεν βρίσκεται στην Ιταλία!

ΔΕΥΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 3 ΜΕ 6 ΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΜΟΥ-

ΣΙΚΟ **CLUB 906**, Ο D.J. ΛΕΟ ΚΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΞΕΝΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ, ΑΝΤΑΜΕΙ-

ΒΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΥΪΖ ΤΗΣ «ΜΟΥΣΙ-

ΚΗΣ ΠΕΝΤΑΔΑΣ», ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΥΝ ΤΑ 20 ΤΡΑ-

ΓΟΥΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΝ

ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 4 ΜΕ 6 Μ.Μ. ΧΑΡΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕΓΑΛΑ

ΔΩΡΑ Σ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΨΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ Νο 1.



Το παιδί του Πειραιά

... Ο αέρας ήταν ψυχρός και αυτό τον έκανε να χωθεί βαθύτερα μέσα στο δερμάτινο μπουφάν του. Διάολε, τι ήθελε τέτοια ώρα έξω από το νεκροταφείο, ούτε κι εκείνος ήξερε. "Αυτά δεν τα ρωτάνε φιλαράκο". Κούνησε το κεφάλι του. Σωστά. Δεν τα ρωτάνε. Κοίταξε άλλη μια φορά γύρω του. Τα μόνα ζωντανά πλάσματα, οι κουκουβάγιες, τον κοίταζαν ενοχλημένες απ' τα κλαδιά που είχαν κουρνιαστεί. Αποφασιστικά, άπλωσε το χέρι και έπιασε την καγκελόπορτα. Ήταν παγωμένη και σκουριασμένη. Παρόλα αυτά υποχώρησε αμέσως και χωρίς το παραμικρό τρίξιμο μόλις την έσπρωξε. Μπήκε στο νεκροταφείο και άρχισε να περπατάει άσκοπα, ανάμεσα από τα σιωπηλά μνήματα. Τα δύο πλάσματα πετάχτηκαν ξαφνικά μπροστά του και τον ακινητοποίησαν...



**PIXEL
HIT
89%**



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

NIGHTBREED

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

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

το όνειρό του μετατρέπεται σε εφιάλη.

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

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

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



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



● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

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

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

Ο... ΠΑΝΩ ΚΟΣΜΟΣ

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

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

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

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

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

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

Ξυπνάει και σας βάζει ιδέες για τη Midian. Έτσι αποφασίζετε να το σκάσετε το βράδυ και να ψάξετε να τη βρείτε.

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

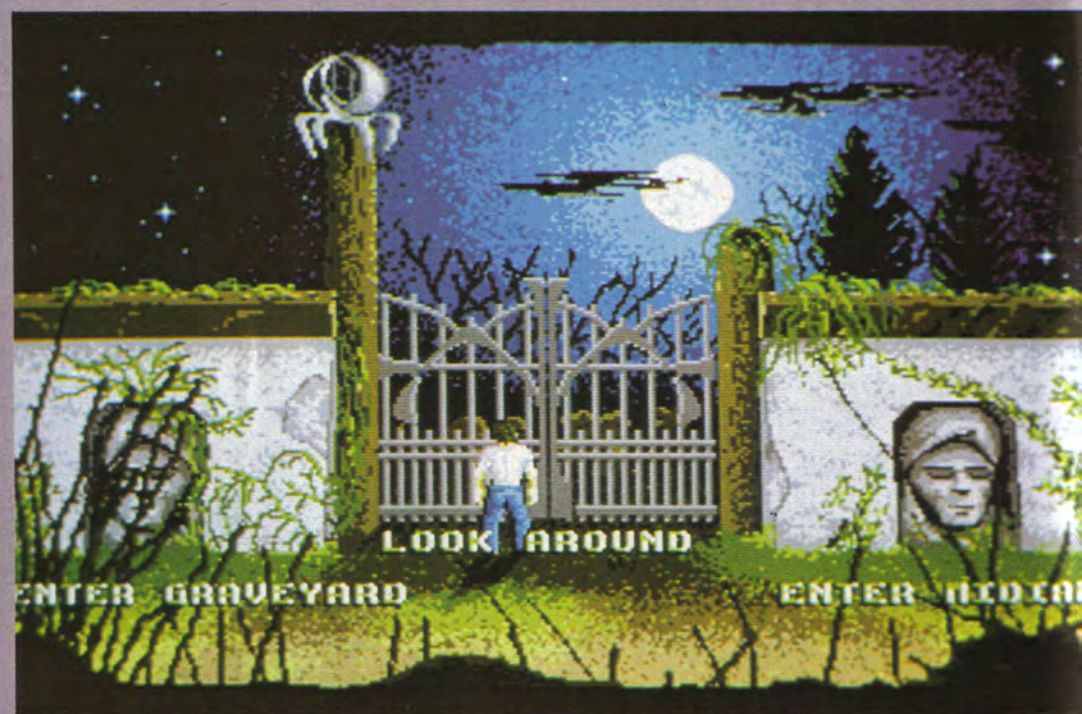
Το σκάτε λοιπόν το βράδυ, παίρνετε το αυτοκίνητό σας και πηγαίνετε στο νεκροταφείο. Μόνο προσοχή, γιατί τα μπλόκ τη νύχτα είναι περισσότερα. Μόλις φτάσετε εκεί το σκηνικό αλλάζει και σας δείχνει μπροστά στην καγκελόπορτα. Ατμόσφαιρα περικολόζα, ανατριχιαστική και τα λοιπά. Οι επιλογές σας είναι και εδώ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

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

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

Enter Graveyard

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



"Διαφορετικά" σχεδιασμένα γραφικά, χωρίς να είναι εξαιρετικά εντυπωσιακά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%



Όμοια ψηφιοποιημένα εφέ και ατμοσφαιρική μουσική είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του ήχου.

ΗΧΟΣ 95%



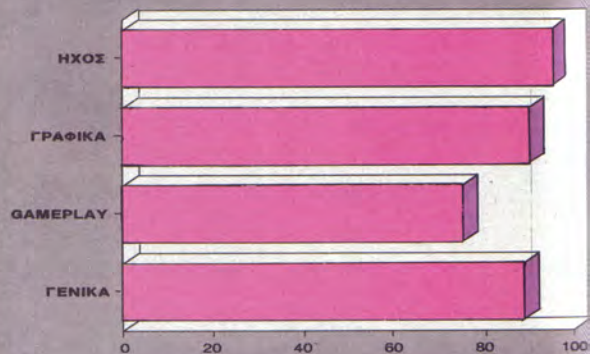
Δυσκολούτσικα controls και χρειάζεται κάποιος χρόνος για να τα συνηθίσετε. Απελπιστική η έλλειψη gamesave.

GAMEPLAY 75%



Ένα αρκετά σύνθετο παιχνίδι που, τελικά, είναι συμπαθητικό.

ΓΕΝΙΚΑ 89%



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

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

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

Look Around

"Η περιέργεια σκότωσε τη γάτα" λένε οι Κινέζοι. Με τη δεύτερη επιλογή έχετε την ευκαιρία να διαπιστώσετε τη σοφότη-



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



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

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

Ο ΚΑΤΩ ΚΟΣΜΟΣ

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

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

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

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

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

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

Τα controls είναι αρκετά

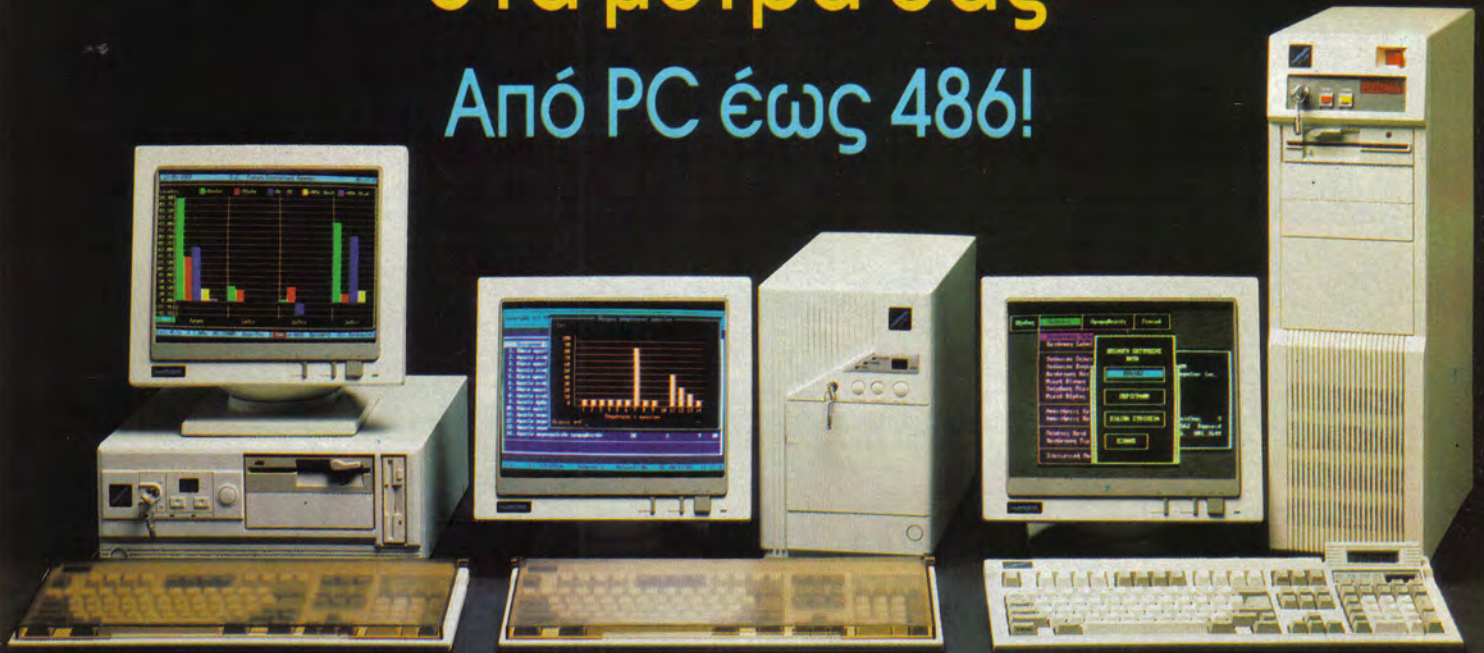
σαφή και εύκολα, ενώ τα συνηθίζετε αμέσως. Μπορείτε να παίξετε με joystick, mouse ή και πληκτρολόγιο.

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

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

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

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



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

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

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



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

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΔΙΑΘΕΣΗ:

MICROWELLAS

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

και σε 150 καταστήματα σε όλη την Ελλάδα

Κατασκευάζονται στην Σιγκαπούρη με ελληνικές προδιαγραφές

SUBBUTEO



Tο Subbuteo ήταν ίσως το πιο εγκεφαλικό και "in" επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι που κυκλοφόρησε ποτέ. Χιλιάδες παιδιά (και όχι μόνο) δωμάτια το φιλοξένησαν και πολλοί αγώνες δόθηκαν πάνω στο τερνόν του, κατασκευασμένο από τσόχα.

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

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

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

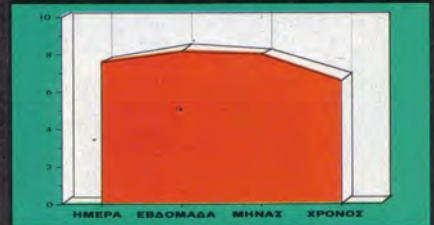
Το μοναδικό δείγμα ήχου που έχει το παιχνίδι είναι ένα κακό και εκνευριστικό μουσικό κομμάτι.

Το επιτραπέζιο Subbuteo ήταν περισσότερο φетиχ, παρά παιχνίδι και όφειλε την επιτυχία

Δάχτυλα, τσόχες και πλαστικοί ποδοσφαιριστές από τα παιδικά μας χρόνια.

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

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Λόγω της περιέργης φύσης του επιτραπέζιου παιχνιδιού, το computer game είναι μάλλον απρόσωπο.

Τα απαραίτητα για ένα Subbuteo γραφικά, δεν έχουν μεγάλες απαιτήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ 74%

Ασχγμιο το μουσικό κομμάτι, πλήρης απουσία οποιουδήποτε εφέ.

ΗΧΟΣ 35%

Αν και κάπως σύνθετο παιχνίδι, τα controls του είναι μάλλον εύκολα. Μετά από λίγο καιρό το χειρίζεστε χωρίς δυσκολία.

GAMEPLAY 85%

Ένα παιχνίδι που μας θυμίζει τα τουρνουά Subbuteo που κάναμε στο δημοτικό. Δεν ξέρω αν θα σας αρέσει.

ΓΕΝΙΚΑ 69%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά συμπαθητικό παιχνίδι που απαιτεί συγκέντρωση, αρκετή σκέψη και τεχνική. Ωστόσο, αν δεν ακουμπάνε τσόχα τα δάχτυλά μου, τι να το κάνω;

Δ. ΠΑΥΛΗΣ

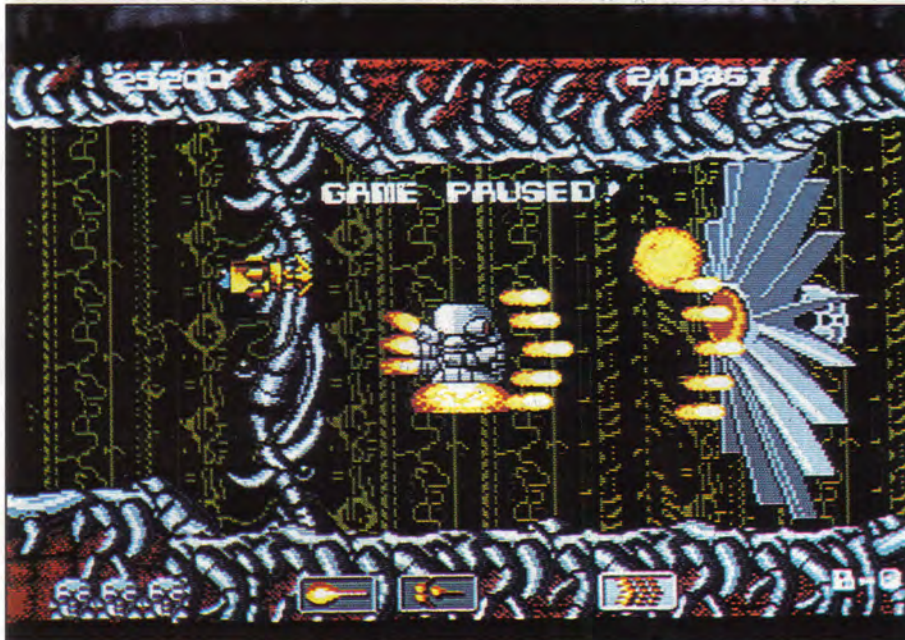
ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

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

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

● Α. Λεκόπουλος

ATOMIC ROBO KID



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

Το "Atomic Robo Kid" είναι ένα χαριτωμένο μικρό ρομποτάκι, που έχει καταφέρει να μπλεχτεί σε κάποιο περίεργο διαστημικό πόλεμο κι έτσι πρέπει τώρα να αντιμετωπίσει μόνο του όλη τη στρατιά του εχθρού, και μάλιστα εκτός έδρας. Ετσι, εκτός από τα αναρίθμητα διαστημόπλοια και τις άλλες ιπτάμενες συσκευές, θα έχει εναντίον του και τις εχθρικές εγκαταστάσεις που βρίσκονται διάσπαρτες σε όλες τις πίστες του παιχνιδιού.

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

έχετε στη διάθεσή σας ένα μάλλον μικρής ισχύος όπλο και την ικανότητα να κάνετε μικρά άλματα, γρήγορα όμως θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται να φτάσετε πολύ μακριά, αν στηριχθείτε αποκλειστικά στις ικανότητες αυτές. Ετσι, θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα κάποια ρομβοειδή σχήματα που εμφανίζονται και σας δίνουν διάφορες έξτρα ικανότητες όπως, για παράδειγμα, μεγαλύτερη ταχύτητα, ικανότητα να πετάτε, καθώς και μια αρκετά μεγάλη γκάμα από ισχυρότερα όπλα, που συμπεριλαμβάνουν μια πολύ ισχυρή δέσμη φωτιάς, όπλα που διασκορπίζουν τα πυρά τους σε τρεις ή πέντε κατευθύνσεις, βόμβες μικρής εμβέλειας αλλά μεγάλης ισχύος κ.λπ.

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

ΕΙΔΟΣ SHOOT 'EM UP

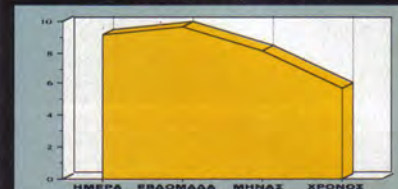
Η/Υ ATARI ST, AMIGA, ZX, CPC, CBM

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ACTIVISION

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα καλά γραφικά και ο όμορφος ήχος θα τραβήξουν αμέσως το ενδιαφέρον σας. Το καλό gameplay θα σας κρατήσει στο joystick για πολύ.

Αν όλα τα παιχνίδια είχαν τόσο καλά γραφικά, ο κόσμος των παιχνιδιών θα ήταν πιο όμορφος..

ΓΡΑΦΙΚΑ 96%

Ο ήχος είναι πιστή μεταφορά του πολύ καλού ήχου του coin op.

ΗΧΟΣ 95%

Ισως λίγο δύσκολο, αλλά, στο κάτω κάτω, πρόκειται για πόλεμο...

GAMEPLAY 96%

Τι άλλο να ζητήσει ένας οπαδός των shoot 'em ups;

ΓΕΝΙΚΑ 95%

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

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

• Κ. Βασιλάκης

NEUROMANCER



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

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

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

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

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

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

ΕΙΔΟΣ ROLE PLAYING

H/Y ATARI ST, AMIGA, IBM, CBM

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

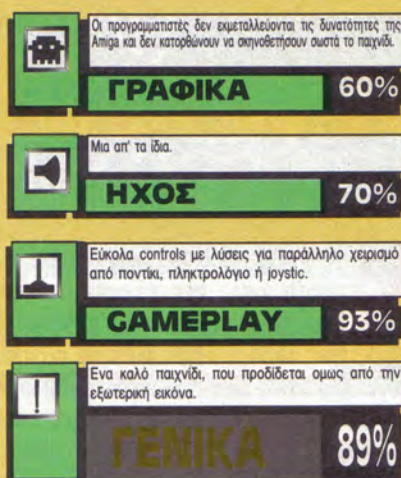
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ELECTRONIC ARTS

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Χαμηλό το ενδιαφέρον τις πρώτες μέρες, αυξάνονται όταν, και αν, ο παίκτης μπει στο πνεύμα του παιχνιδιού.

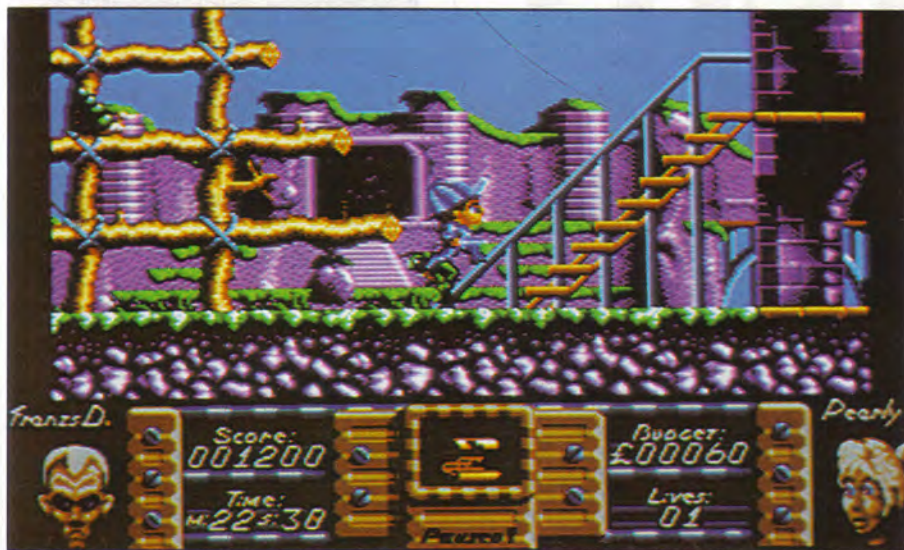


σκεφθείτε. Οι ενέργειες που πρέπει να κάνετε απεικονίζονται όλες από icons και έτσι δε χρειάζεται να πληκτρολογείτε κείμενο: το παιχνίδι είναι icon-driven. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη: Επάνω υπάρχει το παράθυρο απ' όπου βλέπετε τον έξω κόσμο και κάτω υπάρχουν τα icons των διαταγών. Τα γραφικά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

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

● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

FLIMBO'S QUEST



Ο Flimbo είναι ένας μικρούλης κάτοικος της Dewdropland, αγρότης στο επάγγελμα, και αρκετά φιλήσυχος. Συνδέεται ωστόσο, με σφοδρή σχέση πάθους και αγάπης με την Pearly, την κόρη του βασιλιά της Dewdropland. Δυστυχώς όμως, όπως συμβαίνει σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, αν και τα παιδιά αγαπιούνται, ο βασιλιάς δεν αποφασίζει να πει το ναι στον Flimbo. Ωπου μια μέρα έρχεται η κατατροφή:

Ο διαβολικός καθηγητής Franz Dandruff απαγάγει την Pearly. Οι σκοποί του κακοί, μοχθηροί, διαβολικοί και ποταποί. Έχει ανακαλύψει μια συσκευή που "ρουφάει" την ενέργεια από έναν άνθρωπο και τη μεταφέρει σε κάποιον άλλο. Με αυτόν τον τρόπο ο παραλήπτης έχει εξασφαλισμένη μακροζωία. Όπως λοιπόν καταλαβαίνετε, η Pearly προορίζεται για θύμα αυτής της ιστορίας.

Ο Flimbo όμως, όταν μαθαίνει τα νέα, ασφαλώς δεν κάθεται με σταυρωμένα τα χέρια: Αναλαμβάνει δράση στη στιγμή και, από φιλήσυχο ανθρωπάκι, μεταμορφώνεται σε ένα μικρό μεν, αλλά αποφασισμένο μαχητή. Αποστολή του φυσικά να σώσει την Pearly. Εδώ είναι που θα τον βοηθήσετε εσείς.

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

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

Το πρόβλημα όμως στην περίπτωση μας είναι ότι ο Flimbo δεν είναι ιδιαίτερα χειροδύναμος, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να κουβαλήσει πολλά πράγματα. Αλλά αυτό, ευτυχώς,

δεν συμβαίνει στην περίπτωση των χρημάτων ή των μαγικών φίλτρων. Πολύτιμος

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

ΕΙΔΟΣ PLATFORM - ARCADE GAME

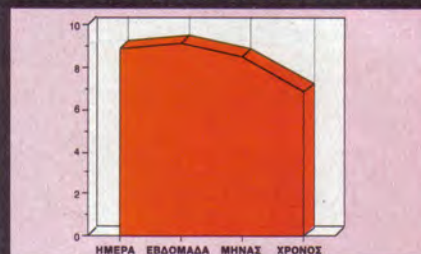
Η/Υ SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΖΕΤΑ, CARTRIDGE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SYSTEM 3

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εντονη πορεία και σχετικά μεγάλη διάρκεια χαρακτηρίζουν το Flimbo's Quest.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

ΗΧΟΣ 85%

GAMEPLAY 80%

ΓΕΝΙΚΑ 88%

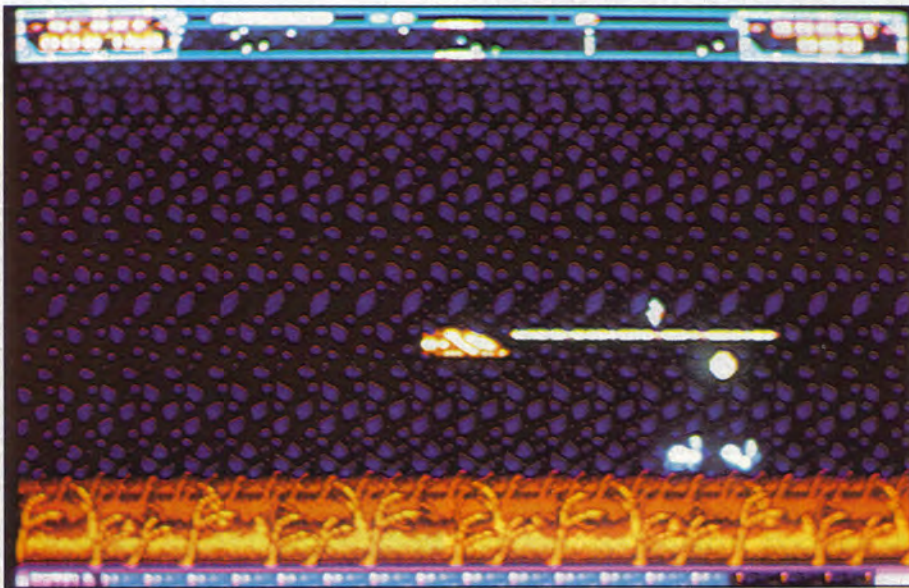
της οθόνης. Το scrolling είναι φυσικά οριζόντιο.

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

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

● Α. Λεκόπουλος.

ANARCHY



Εν αρχή ήταν η κωδική ονομασία "It can't be done", η οποία δόθηκε πάνω στον ενθουσιασμό των προγραμματιστών της Psygnosis. Πράγματι, η εταιρία είχε καταφέρει να δημιουργήσει μια ρουτίνα scrolling, η οποία για τον ST ήταν ένα "ταμπού": Μέχρι τότε όλοι πίστευαν ότι δεν μπορούσε να γίνει ποτέ τέτοιο είδος scrolling χωρίς τη δυνατότητα ειδικού hardware, γεγονός που έφερνε την Amiga σε πλεονεκτική θέση. Ομως, το ανθρώπινο μυαλό είναι το hardware που τα κάνει όλα, κι έτσι γεννήθηκε το "It can't be done", ου-

σιαστικά μια εφαρμογή της συγκεκριμένης ρουτίνας. Τελικά, το παιχνίδι αποφασίστηκε να κυκλοφορήσει κανονικά, και του δόθηκε το όνομα Anarchy. Δεν είναι τίποτε άλλο από την αναβίωση του αρχέγονου παιχνιδιού:

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

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

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

Ο μόνος που μπορεί να σώσει τον τόπο από την αναρχία είστε εσείς. Οι παραλλαγές βέβαια που υπάρχουν εδώ είναι πολλές, μια και κάθε κύμα εξωγήινων έχει τα δικά του μέσα άμυνας. Ομως, κι εσείς δεν είστε αβοήθη-

τοι. Πολλά όπλα υπάρχουν για να σας στηρίξουν και να στείλουν στη διαστημική κόλαση το στρατόπεδο των κακών.

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

Το αρχέγονο shoot 'em up
ξαναζωντανεύει.

• του Γιώργου Κυπαρισσ

ΕΙΔΟΣ SHOOT 'EM UP

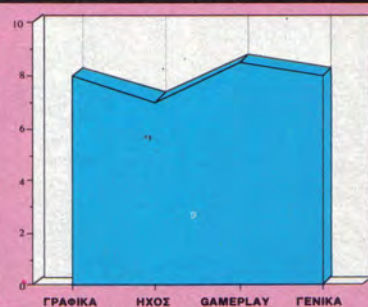
Η/Υ ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ PSYGNOSIS

ΔΙΑΘΕΣΗ DELTA COMPUTERS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι γεγονός ότι το Anarchy δεν έχει πολλά εφόδια για να αντιμετωπίσει το χρόνο.



Χωρίς εξεζητημένες λεπτομέρειες, αλλά καλοσχεδιασμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Ηχητικά εφέ τύπου "μπιού - μπιού".

ΗΧΟΣ 70%



Είναι πολύ καλό shoot'em up, αν και μπορεί να μη σας γεμίσει το μάτι. Και όπλα έξτρα υπάρχουν, και διάφοροι τύποι κακών...

GAMEPLAY 85%



Κάθε φανατικός shoot'em uper θα έπρεπε να διαπρέπει την επαφή του με την παράδοση, παίζοντάς το.

ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Τα γραφικά του θα μπορούσαν να είναι πιο λεπτομερή, αφού έχουμε πια να κάνουμε με 16μπιτα μηχανήματα.

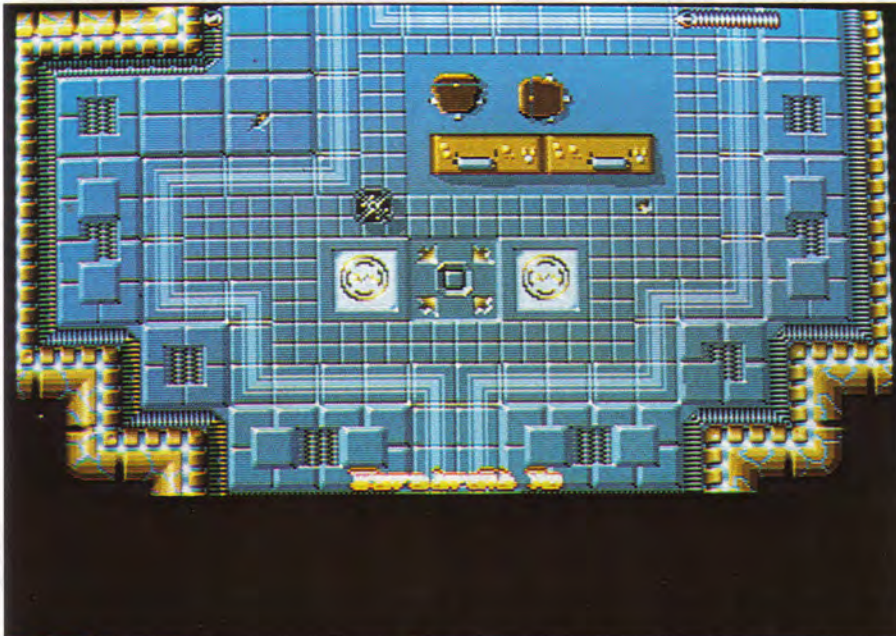
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τους πιο παλιούς από εμάς τους πλημμύρισαν οι αναμνήσεις, μόλις φορτώθηκε το παιχνίδι. Πιστεύω πως είναι ένας άξιος συνεχιστής του παλιού game και θα σας αρέσει αρκετά για να παίξετε με τις ώρες.

Να είχε και καλύτερα γραφικά ...

A. Λεκόπουλος

PARADROID '90



Σους παλαιότερους gamers από εσάς, το όνομα Paradroid πρέπει σίγουρα να θυμίζει κάτι. Η έκδοσή του για τον C.64, περίπου πέντε χρόνια πριν, είχε αποσπάσει πολλά κολακευτικά σχόλια. Ήδη, λοιπόν, το πρώτο στοιχείο του Paradroid '90 είναι η πολύ καλή παράδοση που κουβαλά μαζί του. Ας ρί-

ξουμε όμως μια αναλυτικότερη ματιά. Ένα μικρό συμπαθητικό ρομπότακι είναι έτοιμο να υπακούσει σε κάθε εντολή που θα του δώσετε μέσω του joystick. Αποστολή του; Να εξηγήσει (ίσως όχι με πολύ ευγενικό τρόπο) στα υπόλοιπα ρομπότ ότι βρίσκονται πάνω στο ίδιο διαστημόπλοιο, ότι δεν χωράνε όλοι στο ίδιο σκάφος! Η επιλογή βέβαια για τον τρόπο που θα προσπαθήσετε να απαλλαγείτε, θα γίνει από εσάς. Το ρομπότακι σας απλώς θα εκτελέσει τις διαταγές σας. Έχετε, λοιπόν, να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο τρόπους εξόντωσης. Ο πρώτος είναι πολύ απλός και κλασικός. Τα πυροβολείτε με το laser σας μέχρι να τα εξοντώσετε. Ο δεύτερος (παιχνίδι μεταφοράς) όμως περιέχει «περισσότερη δράση». Ενεργοποιείτε ένα σπινθήρα, που μόλις έρθει σ' επαφή με κάποιο ρομπότ, σας μεταφέρει σε μια ξεχωριστή πίστα όπου "μονομαχείτε". Στην πίστα αυτή υπάρχει μία μόνο οθόνη, που διαθέτει μια κεντρική μπάρα ελέγχου με καλωδίο που χωρίζεται σε παρακλάδια αριστερά και δεξιά. Σκοπός σας είναι να κερδίσετε όσο περισσότερα παρακλάδια μπορείτε, επιβάλλοντας το χρώμα σας στην κεντρική μπάρα. Εδώ, βέβαια, υπάρχουν αρκετές παγίδες που πρέπει να αποφύγετε, όπως για

παράδειγμα οι διακόπτες χρώματος που βάζουν σε λάθος χρώμα την μπάρα κ.ά. Δεν πρέπει επίσης να αγνοήσετε τους χρονικούς περιορισμούς. Στο τέλος του καθορισμένου χρονικού ορίου γίνεται ο απολογισμός της προσπάθειάς σας. Αν το δικό σας χρώμα επικρατεί στην κεντρική μπάρα ελέγχου, τότε το εχθρικό ρομπότ περνά στον έλεγχό

Όταν μιλά η παράδοση...

σας. Σε περίπτωση ισοπαλίας, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται, ενώ, αν χάσετε, το ρομπότακι σας θα μετατραπεί σε μια άμορφη μάζα σιδερεκάνων...

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

ΕΙΔΟΣ SHOOT 'EM UP

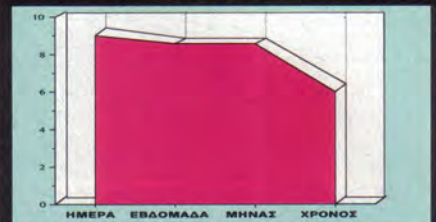
Η/Υ ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ HEWSON

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δοκιμασμένα πράγματα. Μιλά η καλή παράδοση.

Χωρίς σοβαρές αλλαγές από το πρωτότυπο, παραμένουν σε αξιόλογα επίπεδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Το ίδιο ισχύει και για τον ήχο, μόνο που εδώ υπάρχουν αρκετά περιθώρια βελτίωσης.

ΗΧΟΣ 82%

Μάλλον δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες με τα controls.

GAMEPLAY 89%

Αξέλογα παρουσία παιχνιδιού, που ούτως ή άλλως έχει γραψει ιστορία με στον C.64.

ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

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

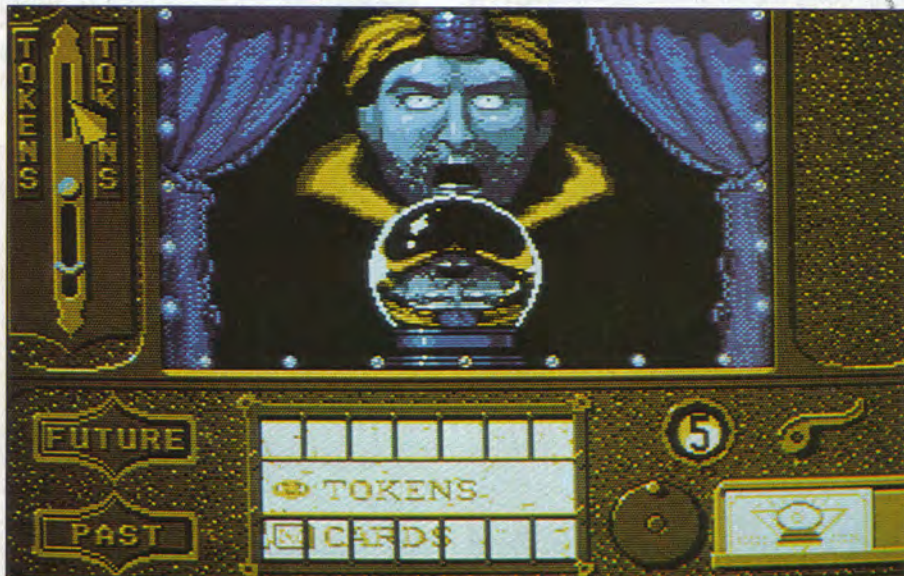
ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

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

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

• Δ. ΠΑΥΛΗΣ

THEME PARK MYSTERY



Tο Theme Park Mystery αποτελείται από τέσσερις πίστες και ταυτόχρονα τέσσερα sub games: Αρχίζετε στην Yesterday Land, όπου ουσιαστικά γίνεται η προετοιμασία για τις υπόλοιπες πίστες. Υπάρχουν τρία μηχανήματα: Ένα fortune teller, ένας πρό-γρονος του μονόχειρα ληστή, και μια μηχανή που "αρπάζει" κουρδιστά στρατιωτάκια. Όλες οι μηχανές λειτουργούν με νομίσματα (coins) ή μάρκες (tokens). Η πιο ενδιαφέρουσα είναι η δεύτερη μηχανή, από την οποία μπορείτε να βγάλετε χρήματα (που με τη σειρά τους είναι και αυτά ενδιαφέροντα). Πρόκειται για ένα τυχερό παιχνίδι που παίζεται με μια μπίλια. Σκοπός σας είναι να συγκεντρώσετε με τις τρεις μπίλιες πάνω από 100 πόντους, για να κερδίσετε νομίσματα. Η δεύτερη μηχανή είναι ένα μηχανικό fortune teller. Σας λέει το μέλλον και σας δίνει πολύτιμα hints για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Όλα αυτά σας έρχονται σε μορφή κάρτας που μπορείτε να διαβάζετε. Το κακό είναι πως για να ενεργοποιήσετε αυτά τα hints, θα πρέπει να πληρώσετε με νομίσματα και όχι με μάρκες. Σημειώστε πως οι κάρτες που παίρνετε δεν είναι άπειρες. Το τρίτο μηχανήμα θα το έχετε δει σίγουρα σε πολλές πλατείες, και γενικώς πολυσύχναστα μέρη. Ρίχνετε ένα νόμισμα, και την κατάλληλη στιγμή ενεργο-

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

χεια.
Σουρεαλισμός και μυστήριο καλύπτουν ένα λούνα παρκ.

Η Yesterday Land συνδέεται με τις υπό-

λοιπές πίστες του παιχνιδιού μ' ένα τρενάκι. Πρώτος σταθμός σας, η Dragon Land. Το παιχνίδι αλλάζει εδώ και γίνεται arcade adventure - θα σας θυμίσει αρκετά το Myth της System 3. Τα γραφικά είναι μικρά και καλοσχεδιασμένα, και το animation σωστό. Τα πράγματα εδώ είναι πιο δύσκολα, αφού πρέπει να αποφύγετε τους διάφορους διαβόλους και τριβόλους, και να καταλάβετε πώς ενεργοποιούνται και σε τι χρησιμεύουν τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο. Ταυτόχρονα, υπάρχουν μερικά παζλ και γρίφοι που πρέπει να λύσετε. Επόμενη πίστα η Dream Land. Αφθονη ψυχεδέλεια, με το παιχνίδι να εξελίσσεται πάνω σε μια τεράστια σκακιέρα, γεμάτη με τρύπες και εχθρούς. Ο μεγάλος "κακός" βρίσκεται στο τέλος της σκακιέρας και περιμένει το ματ. Τελευταία πίστα - Future Land - και γίνεται χαμός. Εδώ έχουμε ένα shoot 'em up, όπου οδηγείτε ένα αεροσκάφος, σκορπώντας την καταστροφή.

ΕΙΔΟΣ ARCADE GAME

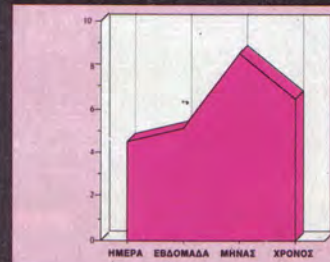
H/Y ATARI ST, AMIGA

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ IMAGES WORKS

ΔΙΑΘΕΣΗ GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Περίεργο αλλά ενδιαφέρον game. Ανάλογη και η πορεία.

	Καλοσχεδιασμένα γραφικά - όχι τίποτε φοβερό ωστόσο - που όμως συνθέτουν πολύ καλή ατμόσφαιρα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
	Καλά εφέ, αλλά λίγο εκνευριστικά μουσικά θέματα.	ΗΧΟΣ	82%
	Όχι πως είναι τίποτα περίπλοκα πράγματα, αλλά θέλουν λίγο ψάξιμο και το manual δεν βοηθάει...	GAMEPLAY	79%
	Ενδιαφέρουσα πρόκληση, από ένα ανομοιογενές, αλλά αξιόλογο σύνολο.	ΓΕΝΙΚΑ	88%

Η θόνη είναι χωρισμένη σε δύο μέρη: Στο επάνω μέρος υπάρχει ο έξω κόσμος, ενώ στο κάτω τα διάφορα δικά σας πράγματα και ενδείξεις. Το Theme Park Mystery σας δίνει μια ποικιλία παιχνιδιών: Από arcade και shoot 'em ups, μέχρι γρίφους και επίλυση παζλ. Όλα δένουν μεταξύ τους πολύ όμορφα. Ένας ενδιαφέρων και πρωτότυπος συνδυασμός από παιχνίδια - κάτι που δεν βλέπουμε πολύ συχνά. Όλα τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, και ο ήχος ταφιαστός με τη σουρεαλιστική και παράξενη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το κρίνουμε αξιόλογο. Μοναδικό μας παράπονο, το άχρηστο manual που προτιμάει να πραγματεύεται θέματα χειρομαντίας, παρά να εξηγεί το παιχνίδι.

● Α. Λεκόπουλος

PIXEL

Software Boutique



HERO'S QUEST

Ενα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP171PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP171PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP171ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP171CA	8400	7550

VOYAGER

Ενα συναρπαστικό διαστημικό ταξίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM P181PC5	4400	4000

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο με τη σφραγίδα της διάσημης εταιρίας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum P192SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P192CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P192CD	2500	2250

F-16 COMBAT PILOT

Ενα φανταστικό air-combat simulator.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Commodore GP037CD	3050	2750
Δισκέτα για Amiga GP037CA	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP037PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP037PC3	5500	4950

• Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

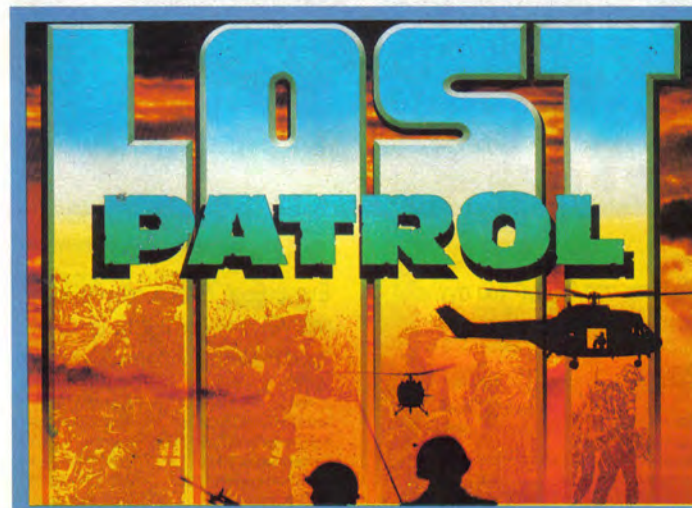
• Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ



LOST PATROL

Ο αγώνας για επιβίωση στη ζούγκλα των Βιετ-κόνγκ δεν είναι παιχνίδι. Ή μήπως είναι;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P190CA	3900	3550

PIXEL
HIT

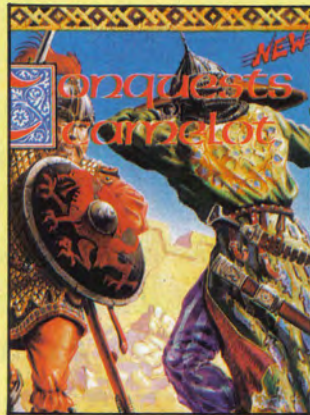
Software
Boutique

PIXEL

CONQUEST OF CAMELOT

Ίσως το καλύτερο adventure της Sierra.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Δισκέτο 5 1/4 για IBM GP181PC5	8400	7550
Δισκέτο 3 1/2 για IBM GP181PC3	8400	7550
Δισκέτο για Amiga GP181CA	8400	7550
Δισκέτο για Atari ST GP181ST	8400	7550



LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλέκεται σε περιέργες καταστάσεις.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Δισκέτο 5 1/4 για IBM GP177PC5	8400	7550
Δισκέτο 3 1/2 για IBM GP177PC3	8400	7550
Δισκέτο για Amiga GP177CA	8400	7550
Δισκέτο για Atari ST GP177ST	8400	7550



CODENAME ICEMAN

Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Δισκέτο 5 1/4 για IBM GP172PC5	8400	7550
Δισκέτο 3 1/2 για IBM GP172PC3	8400	7550
Δισκέτο για Atari ST GP172ST	8400	7550
Δισκέτο για Amiga GP172CA	8400	7550

KICK OFF 2

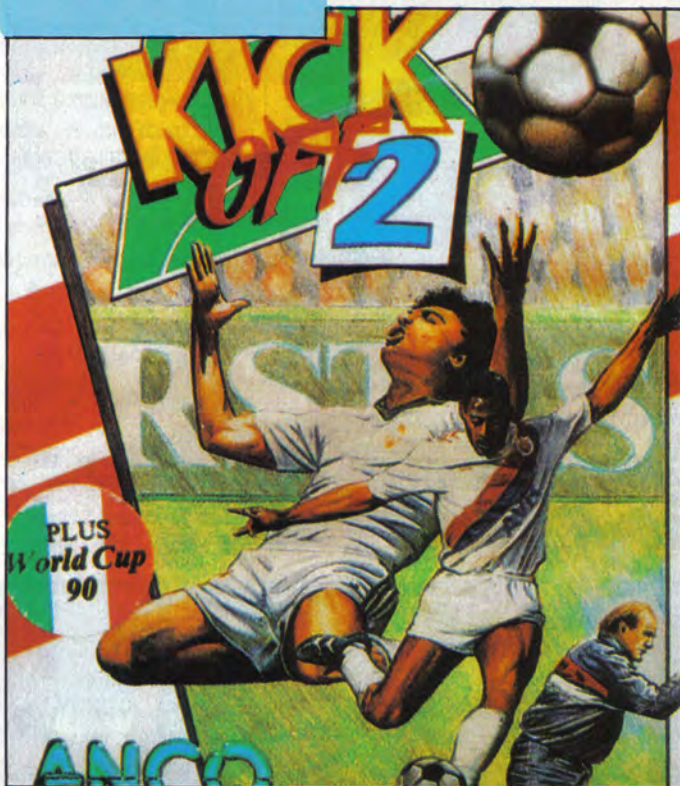
Το πιο συναρπαστικό ποδοσφαιράκι που έχετε δει. Αξια συνέχεια του δημοφιλέστατου πια KICK OFF.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Κοστού για Spectrum GP185SC	1900	1750
Κοστού για Amstrad GP185AC	1900	1750
Κοστού για Commodore GP185CC	1900	1750
Δισκέτο για Amstrad GP185AD	2600	2350
Δισκέτο για Spectrum GP185SD	2600	2350
Δισκέτο για Commodore GP185CD	2600	2350
Δισκέτο για Amiga GP185CA	3500	3150
Δισκέτο για Atari ST GP185ST	3500	3150
Δισκέτο 5 1/4 για IBM GP185PC5	4000	3600
Δισκέτο 3 1/2 για IBM GP185PC3	4000	3600

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Κοστού για Amstrad P118AC	2200	1950
Κοστού για Spectrum P118SC	2200	1950
Δισκέτο για Commodore P118CD	2500	2250
Δισκέτο για Amiga P118CA	3900	3550
Δισκέτο για Atari ST P118ST	3900	3550



MANCHESTER UNITED RAINBOW ISLANDS

Κάθεστε στο "πιμόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

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

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Κοστού για Spectrum GP148SC	1900	1750
Κοστού για Amstrad GP148AC	1900	1750
Κοστού για Commodore GP148CC	1900	1750
Δισκέτο για Amstrad GP148AD	2600	2350
Δισκέτο για Spectrum GP148SD	2600	2350
Δισκέτο για Commodore GP148CD	2600	2350

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
	ΤΙΜΗ	PIXEL
Κοστού για Amstrad P141AC	2200	1950
Κοστού για Spectrum P141SC	2200	1950
Δισκέτο για Amstrad P141AD	2900	2650
Δισκέτο για Commodore P141CD	2500	2250
Δισκέτο για Amiga P141CA	3900	3550
Δισκέτο για Atari ST P141ST	3900	3550



BOMBER

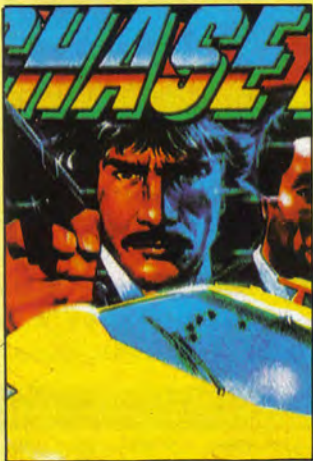
Το διάσημο πια simulator, τώρα και για 8-bit micros.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad GP188AC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP188AD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP188CA	5900	5350
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP188PC5	7500	6750

TIME MACHINE

Ταξιδέψτε στο χρόνο μ' αυτό το φανταστικό καινούργιο παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP187SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP187AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP187CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP187AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP187SD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP187CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP187ST	3500	3150



CHASE H.Q.

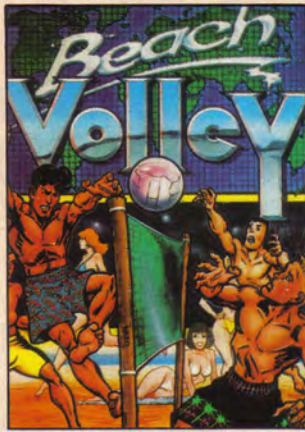
Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P120AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P120SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P120CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P120CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P120ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P120CA	3900	3550

BACK TO THE FUTURE 2

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

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP186SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP186AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP186CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP186AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP186SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP186CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP186CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP186ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP186PC5	4000	3600
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP186PC3	4000	3600



BEACH VOLLEY

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

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P156CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P156ST	3900	3550



F 29 RETALIATOR

Το φοβερό flight simulator που τόσο επάινεσε ο διεθνής Τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P155CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P155ST	3900	3550

PIXEL HIT

BATMAN

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

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P106SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P106CC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P106CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P106ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

FLIGHT OF THE INTRUDER

Εσείς, το αεροσκάφος σας, το αεροπλανοφόρο... Στον ορίζοντα, πολλά πολλά MIGs.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP188PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP188PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP188CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP188ST	8400	7550

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που έχει χαλάσει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P108AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P108SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P108CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P108CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P108ST	3900	3550



OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P121AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P121SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P121CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P121CD	2500	2250
Δισκέτα για Amstrad P121AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P121CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P121ST	3900	3550

budget games

SUPER HANG-ON

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P157AC	900	600
Κασέτα για Commodore	P157CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	P157SC	900	600

ELEVATOR ACTION

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP183AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP183CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP183SC	600	550

COMMANDO

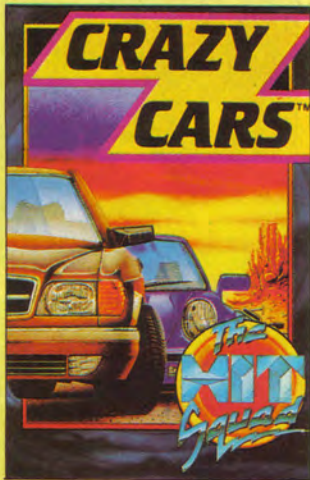
	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP182AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP182CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP182SC	600	550

ENDURO RACER

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	900	600
Κασέτα για Commodore	OP084CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	900	600

RENEGADE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP073CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	900	800



RAMBO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP081CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	900	800

MIAMI VICE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P159AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P159CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P159SC	900	800



TOP GUN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P160AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P160CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P160SC	900	800

CRAZY CARS

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P158AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P158CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P158SC	900	800

BATMAN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP009AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP009CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	PO09SC	900	800

BATTLE VALLEY

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP184AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP184CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP184SC	600	550

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΣΥΝΟΛΟ				

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

Τ Κ _____ ΠΟΛΗ _____ ΤΗΛ _____

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

*Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

**ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)**

Α. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

* Δεν στέλνουμε χρήματα, αλλά θα πληρώσουμε με αντικαταβολή, μόλις λάβουμε τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες

ΣΥΝΟΛΟ _____ ΔΡΧ.

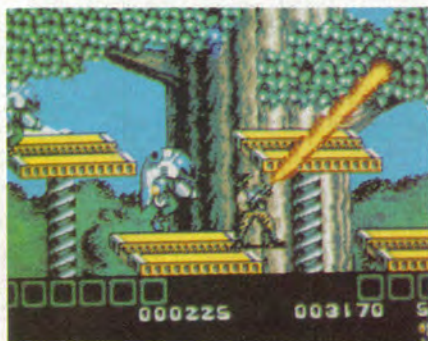
•U•P•D•A•T•E•

MIDNIGHT RESISTANCE (ATARI ST)

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

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

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



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

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

Γραφικά	9.0
Ηχος	7.9
Ευκολία Χειρισμού	7.3
Γενικά	8.1

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

TUSKER (AMIGA)

Ο άνθρωπος με το καπέλο Ξαναχτυπά. Ο φίλος μας ο Tusker, αφού κέρδισε το διαγωνισμό για την ομοιότερη εμφάνιση με τον Indy, είναι έτοιμος για τις περιπέτειές του στην Amiga, για την ανακάλυψη του Νεκροταφείου των Ελεφάντων. Στην αναζήτηση αυτή τον βοηθάτε εσείς, με αποτέλεσμα να έχετε να αντιμετωπίσετε όλους τους αιμοβόρους Αραβες του παιχνιδιού, μαζεύοντας πολύτιμα όπλα και άλλα αντικείμενα. Το παιχνίδι εξελίσσεται στην έρημο, πράγμα που σημαίνει ότι σας περιμένει πολύ περπάτημα, πολλή σκόνη και πολλή δίψα (και πείνα ενδεχομένως).

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

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



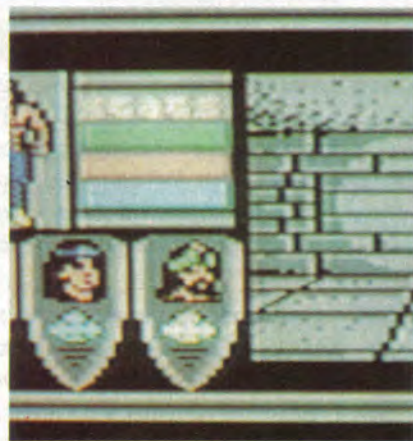
δεν σημαίνει ότι έχουμε εξαιρετικά γραφικά. Αρκετά καλός είναι όμως ο ήχος και τα διάφορα εφέ.

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

Γραφικά:	7.5
Ηχος:	8.2
Ευκολία Χειρισμού:	7.9
Γενικά:	7.8

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

BLOODWYSCH (COMMODORE)



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

Γραφικά:	8.2
Ηχος:	7.9
Ευκολία Χειρισμού:	8.9
Γενικά:	9.2

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

ΧΙΡΗΟΣ

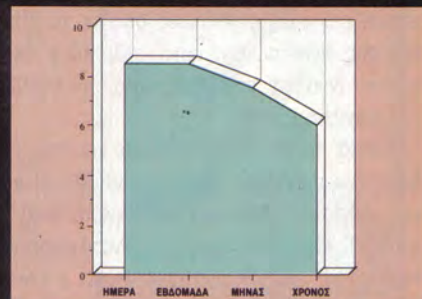
Πάει καιρός από την πρώτη μας διαστημική περιπέτεια. Τα προβλήματα από τότε δεν έπαψαν να μας ταλαιπωρούν. Η περιπλάνηση στο διάστημα σίγουρα προκαλεί τον καθένα. Διαθέτετε όμως την απαραίτητη μεθοδικότητα και τόλμη για να τα καταφέρετε και αυτή τη φορά;

Τα πράγματα αυτήν τη φορά δεν είναι απλώς άσχημα. Είναι ακόμη χειρότερα απ' ό,τι φαντάζεστε. Πρέπει να παίξετε το ρόλο του πυροσβέστη - και μάλιστα του διαστημικού πυροσβέστη. Ταραχές έχουν ξεσπάσει στο σύστημα του Χίρως, που αποτελείται από έξι γαλαξίες και πρέπει να επέμβετε πριν είναι αργά. Οι ανταμαχόμενες παρατάξεις των Ρίο και Ζοη είναι υπεύθυνες για την αναταραχή αυτή που συνεχίζεται αρκετές γενιές τώρα. Πρέπει να περιπλανηθείτε στους πέντε γαλαξίες πριν να φτάσετε στον έκτο, όπου βρίσκεται και η αιτία των ταραχών. Η στάση που πρέπει να τηρείτε με τη μια ή

την άλλη πλευρά χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Αρκετές φορές θα χρειαστεί να μείνετε αμέτοχος στις διαμάχες. Πριν όμως πούμε οτιδήποτε για τη στρατηγική του παιχνιδιού, καλό θα 'ταν να ρίξουμε μια ματιά στα controls. Μπορείτε να δουλέψετε με τα πλήκτρα του mouse ή με τα cursor keys. Το fire διαθέτει πέντε διαφορετικά όπλα που μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε πατώντας αντίστοιχα function keys από f1 ως f5. Τα υπόλοιπα keys χρησιμοποιούνται για χάρτες, αναφορές αναγνώρισης και γενικές πληροφο-



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σίγουρα απ' τα παιχνίδια που αντέχουν στο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%

Το σύστημα Smp16 των γραφικών έχει σίγουρα πολύ μέλλον. Μια έξοχη πρώτη γεύση είχαμε στην οθόνη μας.

ΗΧΟΣ 84%

Αρκετά ατμοσφαιρικός ο ήχος.

GAMEPLAY 89%

Τα πολλά πλήκτρα βοηθούν στις γρήγορες αντιδράσεις (όπως π.χ. τα fire), όσο και αν αυτό φαίνεται περίεργο.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Έξοχο δείγμα space trading game με πολύ όμορφη παρουσίαση χάρη στα 3-D graphics.

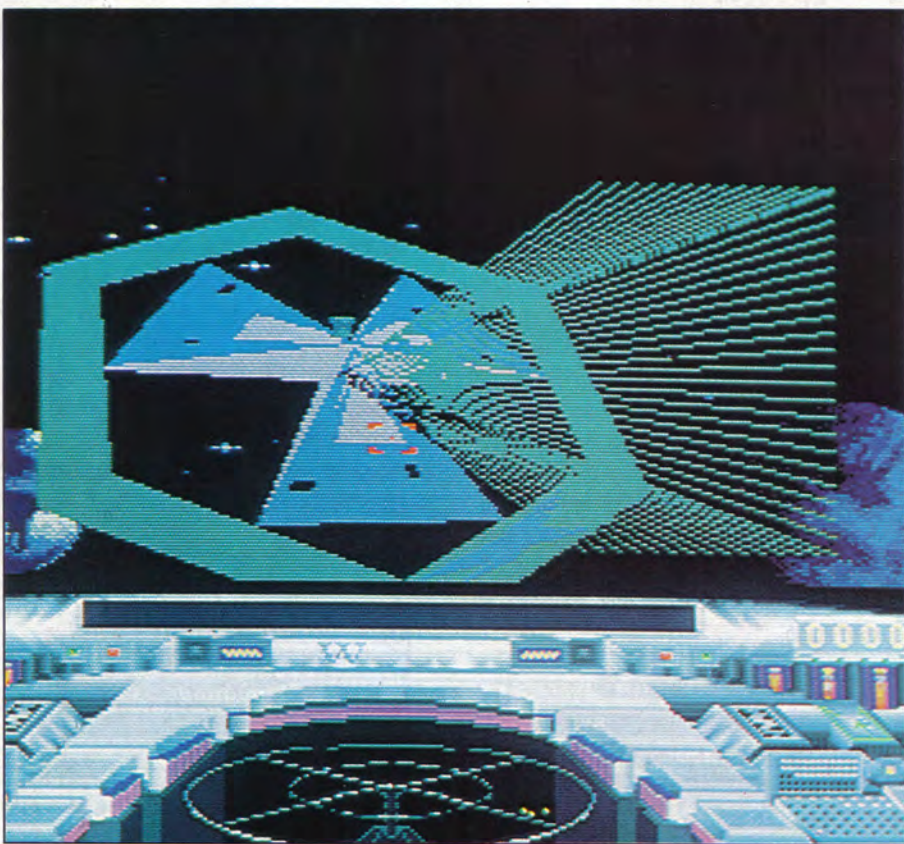
ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

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

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

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

Γ. Κυπαρίσσης



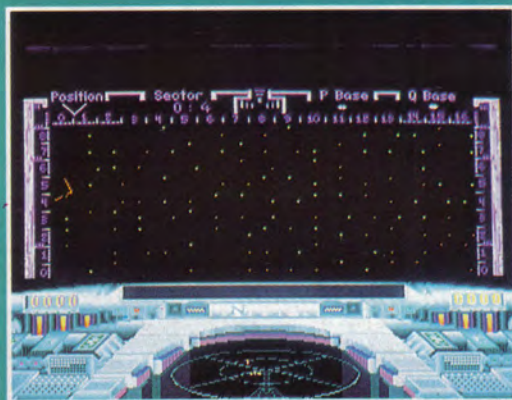


Η σωστή σκόπευση βοηθάει πάντα.

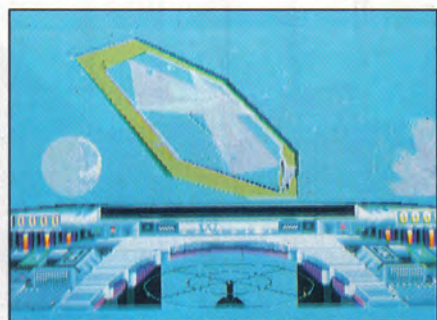
Μια αρκετά δύσκολη στιγμή. Βρίσκεστε μπροστά από έναν διαστημικό σταθμό προσοχής.



Ο Χάρτης του γαλαξιακού συστήματος. Για πιο σίγουρες μετακινήσεις.



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



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

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

• Δ. Παυλής

Είδος: **STRATEGY GAME**

Υπολογιστής: **ATARI ST, AMIGA**

Μορφή: **ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής: **ELECTRONIC ZOO**

Διάθεση: **GREEK SOFTWARE**

MMI SHOP

Πέρα από το Σήμερα



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



• Ολογραφίες: Εικόνες τριών διαστάσεων από ακτίνες laser.



• Προϊόντα νέας τεχνολογίας και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



• Τα δημοφιλέστερα Home Micros και PCs



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



• Posters και patches μιας νέας διαστημικής εποχής.



• Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις πληροφορικής.



• Ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.

EUROPEAN

ENTERPRISES S.A.
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Β.Ε.Ε.

Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847.

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 282683

**OMNI SHOPS
ΑΘΗΝΑ**

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

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ

ΚΟΡΑΗ 26 ΤΗΛ. (081) 246.297

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

ADVENTURE

"CONQUESTS OF CAMELOT"

ή η καλύτερη μάλλον φετινή παραγωγή της Sierra

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

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

• Του Αντρέα Τσουρινάκη

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

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

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

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



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

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

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

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

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

ΣΕΝΑΡΙΟ

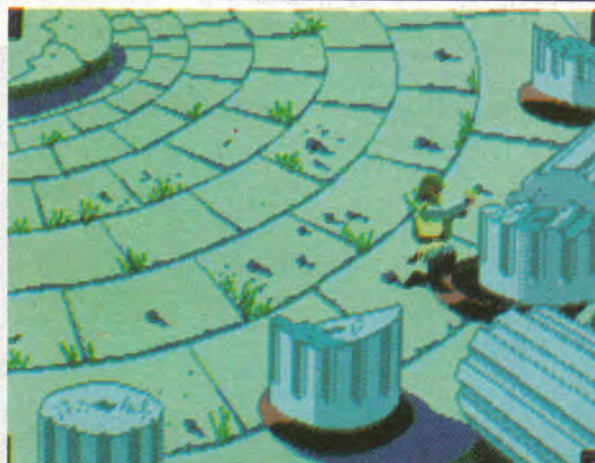
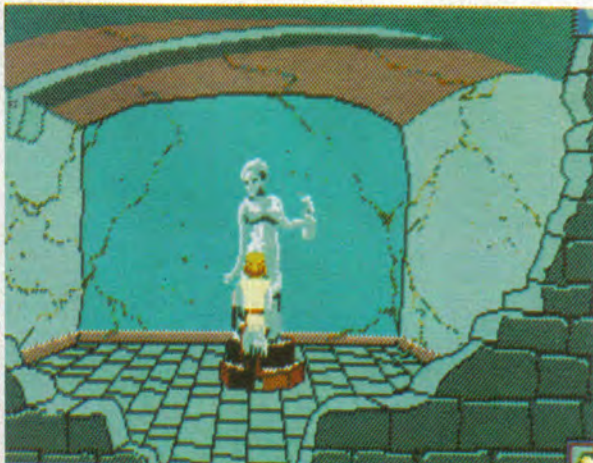
Η Sierra, όντας μια εταιρία που σέβεται τον εαυτό της αλλά και τους πελάτες της, μας δείχνει τι πάει να πει σωστός επαγγελματικός προγραμματισμός. Προσλαμβάνει λοιπόν την Christy Marx, άγνωστη σε μας, αλλά πασίγνωστη στην Αμερική, για τη δουλειά της, που είναι βασισμένη κυρίως σε κόμικς για την Τηλεόραση,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

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

ΕΤΑΙΡΙΑ: Sierra.

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

ΤΥΠΟΣ: Animated 3-D graphic adventure



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

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΜΟΥΣΙΚΗ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

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

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

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

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



είναι πράγματι εντυπωσιακό.

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

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

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

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

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

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



MUSIC ή WHEEL ή TIME.

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

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

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

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

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

το Tor Glastonbury. Στην πρώτη οθόνη που μπαίνεις, LOOK SHRINE, ASK MERLIN ABOUT CERNUNNOS (17/29/1), LOOK CERNUNNOS, GIVE 1 COPPER (18/29/1). Προχώρησε αριστερά. Στον κυνηγό LOOK MAN, GIVE 1 COPPER (18/29/4), ASK ABOUT BLACK KNIGHT (18/30/4), BUY SPEAR, GIVE 1 GOLD (21/30/4), BUY SKINS (21/30/6), ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT MAD MONK. Προχώρησε αριστερά. Το μουλάρι σου θα φύγει, αλλά δεν πειράζει γιατί θα το ξαναβρείς αργότερα. Μόλις μπεις στην επόμενη οθόνη, κάνε αμέσως SAVE. Τώρα αν σε ενδιαφέρει το φουλ σκορ, βάλε το arcade difficulty στο HARD. Αν δεν σε ενδιαφέρει, βάλε το στο EASY. Σκότωσε τα αγριογούρουνα. Αν το επιτύχεις με hard difficulty (η μόνη που δίνει πλήρες σκορ), παίρνεις 9 πόντους, δηλαδή έχεις (30/30/6). Προχώρησε στην επόμενη οθόνη. Μόλις μπεις LOOK CROW, TALK CROW, απάντησε YES (30/30/7), LOOK SKELETON. Πήγαινε κοντά του και GET SILK (31/30/7), LOOK TREES, TALK TREE (31/31/7). Προχώρησε δεξιά. Εδώ σε περιμένει ο Black Knight. Μόλις μπεις στην οθόνη αυτή κάνε SAVE. Αν σε ενδιαφέρει το πλήρες σκορ, άσε το arcade difficulty στο HARD. Αν δεν σ' ενδιαφέρει, βάλε το στο EASY. Εχε υπόψη σου ότι για να πετύχεις πλήρες σκορ, στη μονομαχία δεν πρέπει να κτυπηθείς καμιά φορά! Κάθε φορά που κτυπιέσαι, στο hard χάνεις 6 πόντους, ενώ στο easy 2. Στην ερώτησή του απάντησε YES (31/31/12). Τώρα γκρέμισέ τον 3 φορές, χωρίς αυτός να σε ρίξει καμιά. Αν αυτό το πετύχεις με hard difficulty (η μόνη που επιτρέπει πλήρες σκορ), έχεις 55/31/12. Μια καλή τακτική είναι να 'χεις το κοντάρι σου όλο δεξιά. Μόλις η μύτη του αγγίξει την αριστερή πλευρά του μαύρου ιππότη, στρέψε το αριστερά. Εννιά στις δέκα φορές τον πετυχαίνεις. Με λίγη τύχη θα τα καταφέρεις... Η συνέχεια επί της οθόνης.

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

Super 89.8

FM STEREO



ΠΟΛΥ ΠΟΛΥ
ΜΟΥΣΙΚΗ

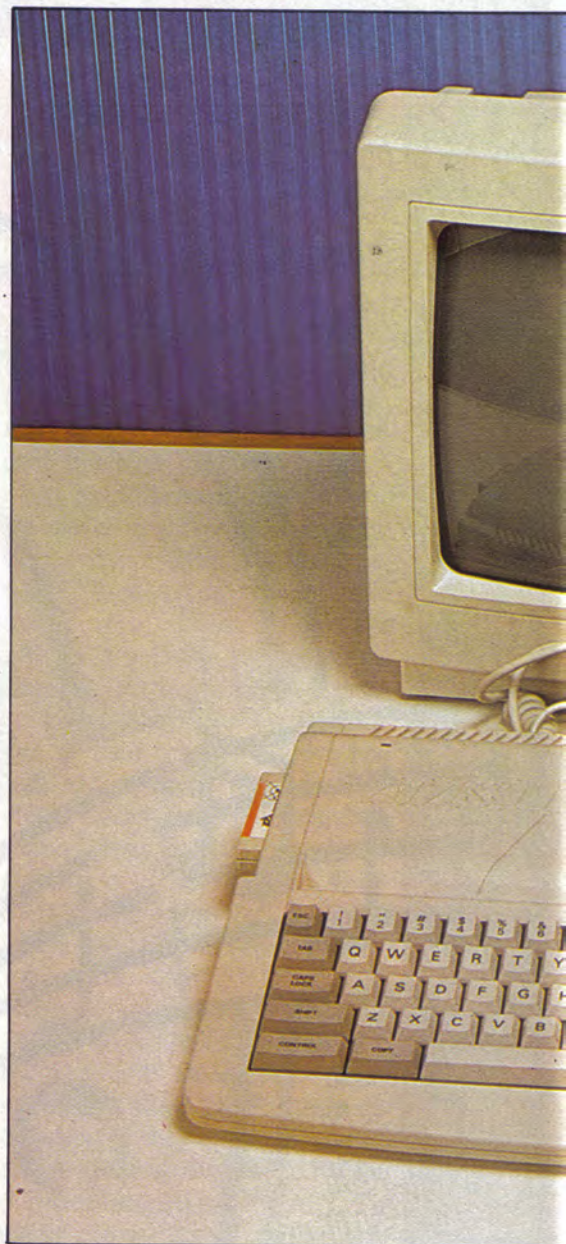
AMSTRAD 6128 PLUS

ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ Ή ΑΝΑΠΛΑΣΗ

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

Ο AMSTRAD ΑΠ' ΕΞΩ

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



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

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

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



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

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

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

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

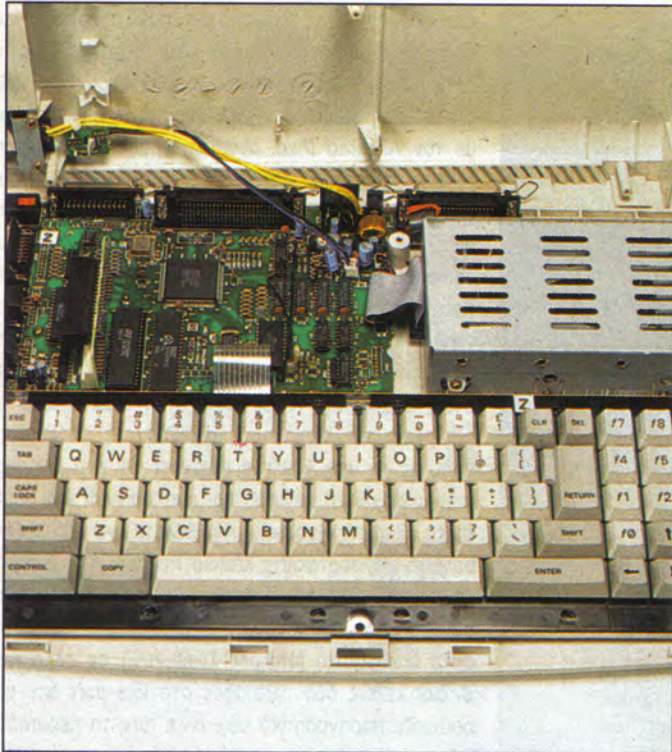
παιχνιδομηχανών, τουλάχιστον σαν σχεδιασμό και προφίλ μηχανήματος, αφού όλοι ξέρουμε πως οι παιχνιδομηχανές που κυκλοφορούν έχουν στη χειρότερη περίπτωση τα ίδια περίπου χαρακτηριστικά με τον Amstrad (ήχο, ανάλυση γραφικών) με χαμηλότερη τιμή. Αυτό φαίνεται και από τον εξοπλισμό του μηχανήματος που έρχεται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

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

ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

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

● του Α. Λεκόπουλου



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

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

Το περίφημο αυτό cartridge περιέχει τα εξής:

- * 16 K για την Basic 1.1 (ίδια με εκείνη του "παλιού")
- * 16 K για το General Firmware
- * 16 K για το Disk Firmware
- * 64 K για το demo παιχνίδι
- * 16 K αναφέρονται στο manual σαν "reserved για την Basic" Όπως καταλαβαίνετε, για να κάνετε οποιαδήποτε σοβαρή δουλειά, πρέπει να έχετε το cartridge επάνω.

Υπεύθυνο για τον ήχο είναι το γνωστό μας AY-3-8912, που προσφέρει τρία ανεξάρτητα κανάλια τόνων και ένα θορύβου. Φυσικά ο ήχος είναι στερεοφωνικός και βγαίνει στον αέρα όχι πια από το απαίσιο εκείνο μεγαφωνάκι, αλλά από το στερεοφωνικό ενισχυτή του monitor. Οι ομοιότητες με το παλιό μηχάνημα σταματούν όμως εδώ. Υπάρχει άλλο ένα τσιπάκι, το 765A της Zilog, το οποίο πρέπει να βοηθάει τα drives και, τέλος, υπάρχει ένα μεγάλο τετραγώνο chip με τα στοιχεία Amstrad 40489. Αυτό είναι που κάνει όλη τη δουλειά στο νέο Amstrad. Πρόκειται για ένα ASIC (Application Specific

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



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

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

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

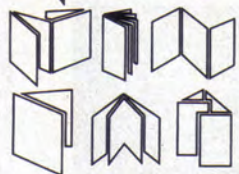
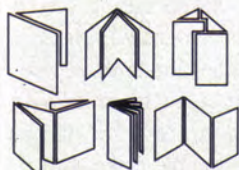
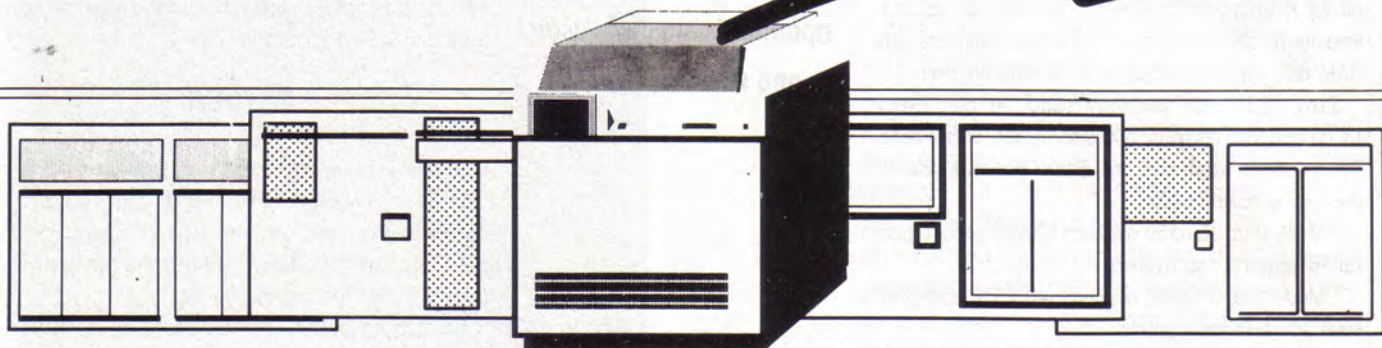
Στο αριστερό μέρος της πλακέτας βρίσκεται κολλημένη και η υποδοχή για τα cartridges.

ΜΝΗΜΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Όπως ξέρουμε, ο Z80 είναι ένας 8bit επεξεργαστής που μπορεί να "δει" ταυτόχρονα μόνο μέχρι 64 K μνήμης. Η τεχνική κατανομής της είναι ίδια με αυτή του παλιού 6128. Υπάρχουν 128 K RAM, κατανεμημένα σε δύο blocks των 64 K που διαχειρίζονται με την τεχνική της σελιδοποίησης (raging). Το πρώτο block των 64 K, χωρίζεται και αυτό με τη σειρά του σε τέσσερα μικρότερα. Τα δύο πρώτα (Block 0 και Block 1) είναι κενά (διευθύνσεις &0000 έως και &8000), το τρίτο (Block 2, διευθύνσεις &8000 έως &C0000) φιλοξενεί τους User Defined Characters και κάποιες σταθερές του συστήματος, ενώ το Block 3 (&C000) φιλοξενεί την

PRINT

Xpress



Macintosh

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

Επαγγελματικές Δακτυλογραφήσεις

Word Processing

DeskTop Publishing

Εκτύπωση σε Laser

Εκτύπωση σε Linotronic

Ειδικά Format (Πίνακες κ.λπ.)

Scanning Φωτογραφιών

Μίξη Εικόνας & Κειμένου

Εκτύπωση σε Film



IBM & Συμβατοί

παράδοση και
στο γραφείο σας

PRINT Xpress

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα Τηλ.: 9217428

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

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

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

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

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

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

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

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

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

χρώματα sprites (ανάλυση 160x200).

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

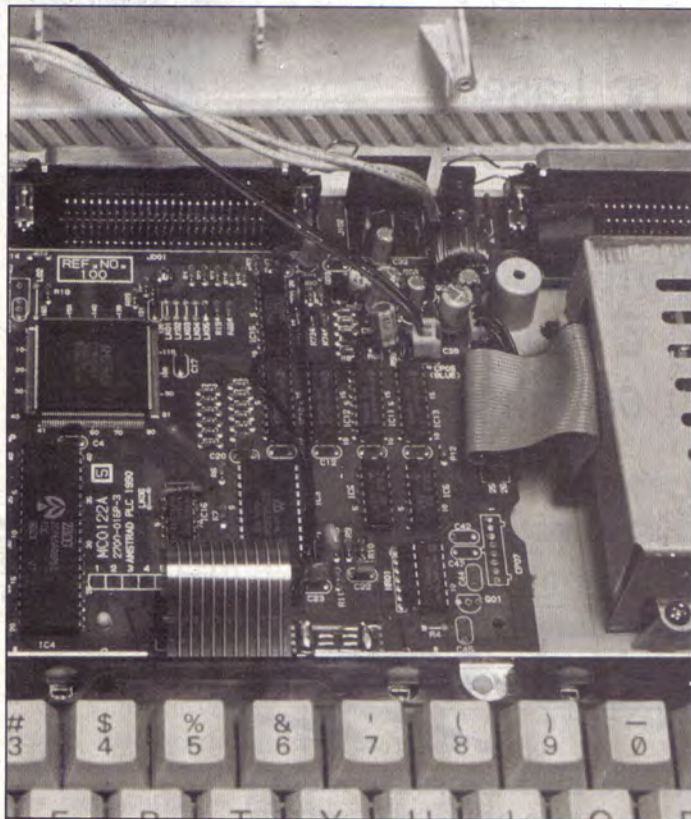
* Mode 2 με 2 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16 χρώματα sprites (ανάλυση 640x200).

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

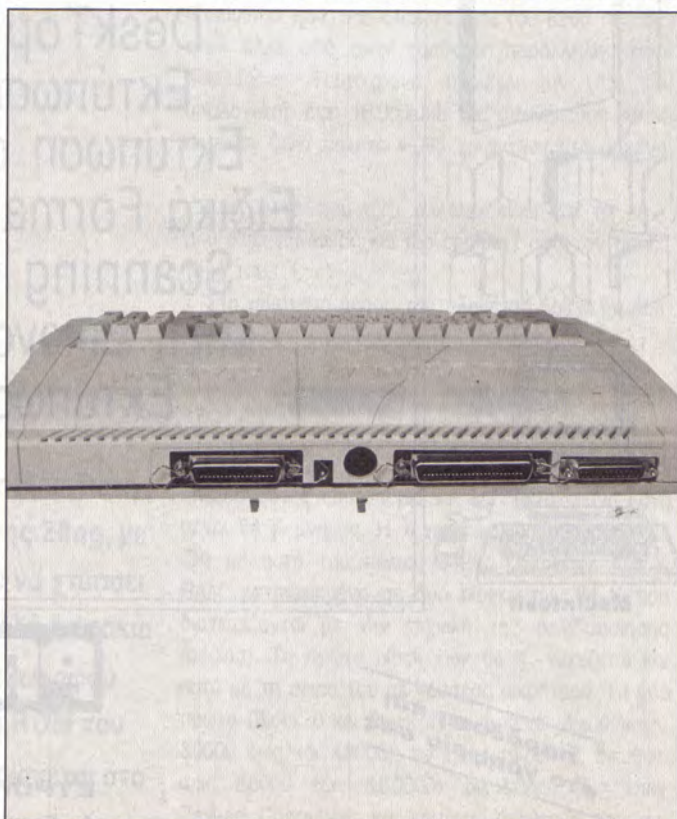
ΣΧΟΛΙΑ

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

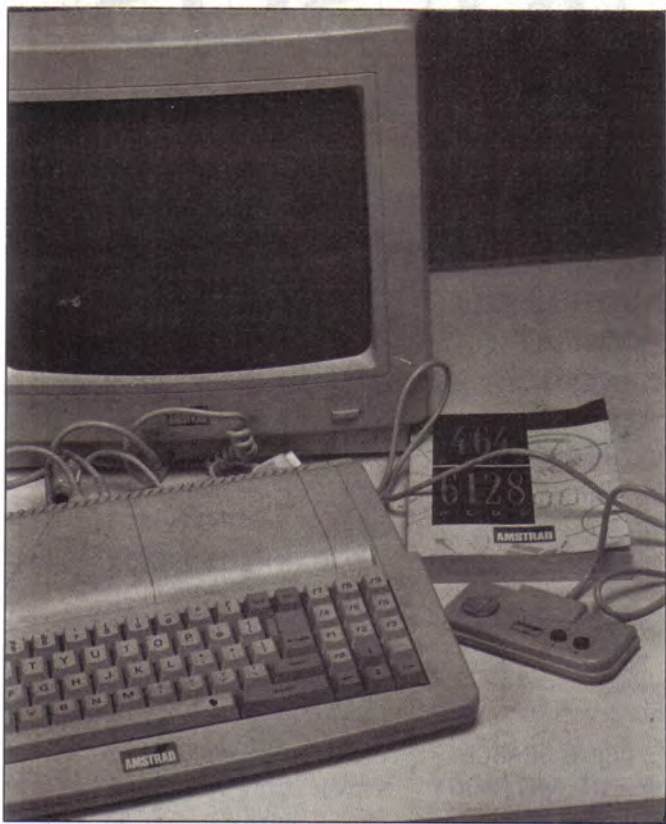
Πάντως, το μηχάνημα είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακό από τον προκάτοχό του. Αρχικά έχει το στερεοφωνικό monitor που του προσθέτει πολλά, ενώ είναι και πιο σύγχρονο και σαν design. Δυστυχώς, βέβαια ο αγοραστής δεν μπορεί να δει με την πρώτη τις νέες του δυνατότητες στα γραφικά, αφού το Burning Rubber δεν εκμεταλλεύεται καμιά απ' αυτές. Κάτι τέτοιες στιγμές αναρωτιόμαστε τι απόγιναν εκείνα τα - αν μη τι άλλο - εντυπωσιακά προγράμματα που δίνονταν με τους υπολογιστές και έδειχναν, σαν επίδειξη,



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



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



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

μέρος των δυνατοτήτων του μηχανήματος.

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

- * CPC 464 plus με μονόχρωμη οθόνη: 50.000
- * CPC 464 plus με έγχρωμη οθόνη: 89.000
- * CPC 6128 plus με μονόχρωμη οθόνη: 100.000
- * CPC 6128 plus με έγχρωμη οθόνη: 132.000

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

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

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΤΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΓΝΩΣΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

- Περιέχει χιλιάδες ξενόγλωσσες λέξεις και χρήσιμους αριθμούς της επιστήμης της Πληροφορικής, που βοηθούν τον αναγνώστη να ανακαλύψει όλες τις άγνωστες πτυχές της ορολογίας των υπολογιστών.
- Μια εξειδικευμένη έκδοση, που βασίστηκε στα γνωστά διεθνή πρότυπα και προσαρμόστηκε από ειδικούς συντάκτες, στις ανάγκες του Έλληνα χρήστη, δημιουργώντας ένα εύχρηστο καλαίσθητο εγχειρίδιο, που συγκεντρώνει πολύτιμο πληροφοριακό υλικό για τον άνθρωπο που ενδιαφέρεται για την Πληροφορική.
- Συμπληρώνει και εμπλουτίζει τις γνώσεις του αναγνώστη, παίρνοντας θέση δίπλα στα manuals των Η/Υ, στην προσωπική του βιβλιοθήκη.
- Ένας ειδικός ολοκληρωμένος σύμβουλος Πληροφορικής.

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

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

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

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο **ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ**.

Για την αγορά του, σας στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο....., με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____



ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ



ADVENTURE SOS

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

Ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ** ρωτά στην

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

• του Αντρέα Τσουρινάκη

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

TREE, CLIMB BRANCH.

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

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

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

Οι **ΜΑΝΤΖΟΣ ΠΡΩΤΟΠΑΠΑΣ**, **ΜΑΡΙΝΟΣ ΜΕΪΜΑΡΗΣ**

Η λύση του ADVENTURELAND

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

δράκο, **SOUTH, UNLIGHT LAMP,**
DROP BOTTLE, GO STUMP,
DROP RUG, DROP HONEY, UP.
Κάνε ξανά **SAVE** και **NORTH, GET**
EGGS, SOUTH. Αν σε τσιμπήσουν
οι μέλισσες, φόρτωσε την πρώτη ή
τη δεύτερη θέση, ανάλογα με το
πού είσαι, και ξαναδοκίμασε, **GO**
STUMP, DROP EGGS, SCORE.
Συγχαρητήρια! Μάζεψες και τους
13 θησαυρούς με σκορ 100/100.

Σημειώστε ότι σε μερικές
versions, αντί για **DOWN, NORTH,**
UP κ.λπ., πρέπει να τυπώνετε, **D,**
N, U ή **GO DOWN, GO NORTH,**
GO UP.

KCS POWER PC BOARD

PC hardware emulator για την Amiga 500

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

Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Σίγουρα πολλοί από μας που τυχαίνει να 'χουμε μια Amiga, προβληματιστήκαμε αρκετά πριν καταλήξουμε στην επιλογή του υπολογιστή μας. Η Amiga ήταν όμορφη, με γλυκιά φωνή (τον πιο τέλειο digitized ήχο που είχαμε ακούσει) και νέα τόσο νέα που η μαμά Commodore δε νοιάστηκε καθόλου για την... προίκα της, τη software υποστήριξη της δηλαδή. (Εκτός από κάποια προγράμματα του C64 που έτρεχαν μέσω ενός μέτριο σε απόδοση emulator). Επίσης, ήταν άπειρη, ούτε καν ελληνικά δεν μιλούσε (οι πρώτες Amiga που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά δεν υποστήριζαν ελληνικά). Απ' την άλλη, ένα PC στα ίδια περίπου χρήματα, εγγυόταν σίγουρη υποστήριξη από την πιο πλούσια συλλογή προγραμμάτων, αλλά και αξιοπιστία σε εφαρμογές απαιτήσεων.

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

Οι υποστηρικτές και οι dealers της Amiga μιλούσαν για "πληθώρα προγραμμάτων στο μέλλον" και για κάποιο PC emulator που θα της έδινε συμβατότητα με PC. Αλλά αυτά ήταν μάλλον προφάσεις που υπερτονίζαμε κι εμείς



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

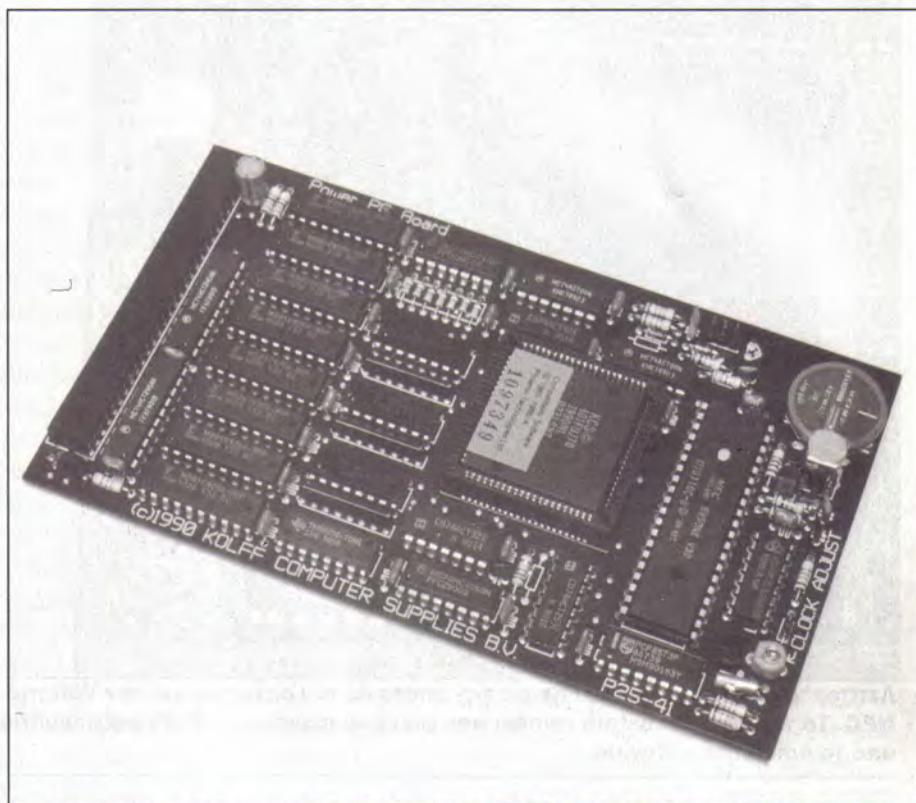
Από τότε οι προσπάθειες για τη δημιουργία ενός αξιόπιστου software emulator συνεχίστηκαν (χωρίς στο μεταξύ να αποδώσουν κάτι το αξιοπρόσεκτο), ώπου μια ολλανδική εταιρία, η Kolff Computer Supplies (KCS), έφερε μεγάλη ικανοποίηση στους ανά τον κόσμο Amiga users, που τώρα βλέπουν την "παιχνιδομηχανή" τους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

ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

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

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

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

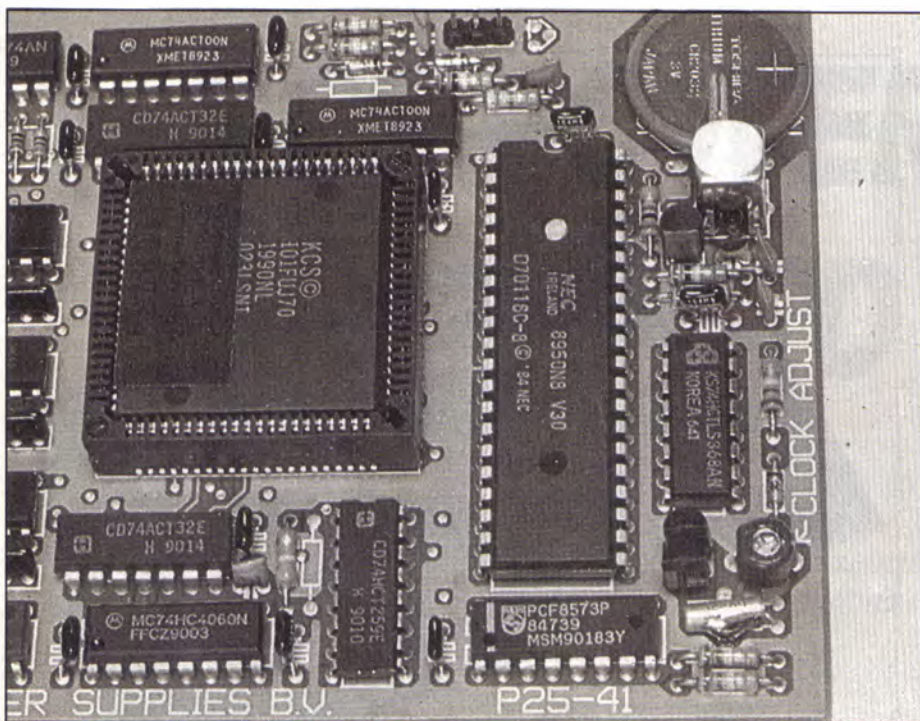


Αυτό εδώ είναι όλο το σώμα του εγκλήματος. Μικρό αλλά θαυματουργό.

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

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

Περνάμε τώρα στον τομέα της ταχύτητας, το δεύτερο σε σπουδαιότητα για την εκτίμηση ενός emulator, μετά τη συμβατότητα. Είναι γεγονός ότι τα software emulators που κυκλοφορούσαν μέχρι τώρα, έκαναν την Amiga να μοιάζει με σκαρβαίο σε autoban, προκαλώντας



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

ακόμα και το γέλιο πολλών κατόχων PC/XT. Είναι χαρακτηριστικό το πάθημα ενός γνωστού Amiga user που αγόρασε τον προπογνώμονα, ένα πρόγραμμα προ-πιο για PC και συμβατούς, και το έβαλε να δουλέψει με το emulator στην Amiga. Εδώσε το σύστημά του και το computer άρχισε να κάνει τους υπολογισμούς του: συνέχισε μέχρι αργά τη νύχτα, οπότε ο φίλος μας έπεσε απορημένος για ύπνο. Το πιστεύετε; Το computer δεν είχε βγάλει τις στήλες ούτε μέχρι το επόμενο πρωί που αναγκασμένος το έκλεισε πια, μην ξέροντας αν συνεχίζει να κάνει υπολογισμούς ή είχε κολλήσει!

Χωρίς αστεία τώρα, η KCS Power PC Board εξασφαλίζει ταχύτητα τουλάχιστον εφάμιλλη ενός PC/XT, ενώ οι κατασκευαστές της υποστηρίζουν ότι είναι ακόμη πιο γρήγορη. Πράγματι, το drive "πετάει φωτιές" όταν φορτώνει τα προγράμματα και σ' ένα συγκεκριμένο ορίσιο του Typing Tutor, το invaders, τα γράμματα πέφτουν κυριολεκτικά βροχηδόν, που και επαγγελματίας δακτυλογράφος δύσκολα περνάει το 70% accuracy. Αλλωστε, την ταχύτητα μπορεί να τη διαπιστώσει κανείς εύκολα, κάνοντας απλά ένα dir σε οποιαδήποτε δισκέτα: τα περιεχόμενα εμφανίζονται μεμιάς μπροστά του (ο

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

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

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

Αφού κάνουμε όλα αυτά, είμαστε πια έτοιμοι να ανεβούμε στην Amiga που έγινε πια χιλιάρα (και βάλε), κι αφού μαρσάρουμε λίγο τον Motorola να ξεκινήσουμε για άγριες κόντρες. Αν προνίσουμε μάλιστα και την εξάτμιση... μπροσούμ...μπρρρρρούμ (έλα εδώ παιδί μου Φώντα, φόρεσε αυτό το ωραίο άσπρο κοστούμακι χωρίς μανίκια, μη φοβάσαι...).

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

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

τε 5 1/4 ιντσών. Δεν χρειάζεται ειδικό drive για PC, όπως ο A-MAX, γιατί τα disk-drives των συμβατών και της Amiga δεν έχουν μεταβλητή ταχύτητα όπως ο Macintosh, ενώ αντίθετα έχουν σχεδόν ίδιο format. Επίσης, δεν χρειάζεται έξτρα ρεύμα, γιατί χάρη στη CMOS και την ASIC τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε, αρκεί το τροφοδοτικό της Amiga και, τέλος, αν δεν έχετε monitor συνεργάζεται περίφημα και με την τηλεόρασή σας. (Εδώ βέβαια το θέμα είναι ότι δεν συνεργάζεται η μητέρα σας, ειδικά όταν βλέπει "Τόλμη και γοητεία").

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΜΑΣ PC

Η κάρτα, όπως είπαμε, μπαίνει κάτω από το computer, στο χώρο των επεκτάσεων χωρίς να χρειάζονται από μέρους σας ούτε τεχνικές γνώσεις, ούτε κάποια ιδιαίτερη παρέμβαση με κατσαβίδι, κολλητήρια, καβουράκια κ.λπ. (όπως τότε που πήγατε να επιδιορθώσετε το ποδηλάτο σας και του βγάλατε τα μάτια), πράγμα που είναι σπουδαίο γιατί από τη μια σώζει τη motherboard κι από την άλλη διατηρεί σε ισχύ την εγγύηση της αντιπροσωπίας του υπολογιστή σας που θα χάνατε, αν πειράζατε οτιδήποτε.

Προσέξτε όμως το εξής: Ένα λάθος που μπορεί να γίνει εύκολα και που το κάναμε κι εμείς την πρώτη φορά που τοποθετήσαμε την κάρτα (δεν θέλω γέλια) είναι το να μπει η πάνω σειρά των προεξοχών του connector στην κάτω σειρά των υποδοχών της κάρτας. Τότε, μόλις ανάψετε την Amiga, θ' αναβοσβήσει το κόκκινο φωτάκι, πράγμα που σημαίνει ότι κάτι δεν πήγε καλά στην τοποθέτηση: βγάλτε απλά την κάρτα και ξανατοποθετήστε την (αφού βέβαια σβήσετε το κομπιούτερ). Ανάψτε το ξανά και φορτώστε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, και μόλις εμφανισθεί το μήνυμα "Insert system disk", αντικαταστήστε το με το MS-DOS και μετά από λίγα δευτερόλεπτα το A> που θα εμφανιστεί θα σας ειδοποιήσει ότι είσατε πια σε περιβάλλον MS-DOS και μπορείτε να φορτώσετε όποιο πρόγραμμα θέλετε.

Το default Configuration του πακέτου μας είναι κατάλληλο για τις περισσότερες περιπτώσεις. Disk drive αναγνωρίζει μόνο το εσωτερικό σαν A1 και B1, το card emulation είναι στη CGA mode, το ποντίκι στη θέση Joy1 ως Com2, η σειριακή σύνδεση RS-232 στη θέση RS-232 της Amiga ως Com1, και το printer port στο Amiga

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

Αλλιώς επιλέγετε όποιες options επιθυμείτε ν' αλλάξετε, και μεταφέρεστε στο menu της κατηγορίας για να επέμβετε στις παραμέτρους που θέλετε.

Με την option "diskdrive" που είναι πρώτη στο menu, ορίζετε τον αριθμό των diskdrives που έχετε συνδεδεμένα και τα ξεχωρίζετε μεταξύ τους μ' ένα γράμμα για το καθένα, και στο "Type of drive" δηλώνετε για το κάθε diskdrive αν είναι 3,5 ή 5 1/4 ιντσών. Ακολουθεί η option Video που οδηγεί σ' ένα περιεκτικό submenu. Πρώτη του επιλογή η Card emulation: Προς το παρόν επιλέγουμε μεταξύ MGA και CGA, ενώ αργότερα θα υπάρξουν διαθέσιμες και άλλες screenformats. Στην επιλογή Interface διαλέγουμε "No", εκτός κι αν χρησιμοποιείτε τηλεόραση σαν monitor, ή στέλνετε το σήμα οθόνης σε videorecorder. Στην επιλογή Character height διαλέγετε πόσα κάθετα pixels θ' αποτελούν τον κάθε χαρακτήρα στο text mode και στη CGA και τη MGA οθόνη. Η επιλογή είναι μεταξύ 8, 9 ή 10 χαρακτήρων, αλλά καλύτερα επιλέξτε 8 γιατί ένα ύψος χαρακτήρα 9 με 10 pixels δημιουργεί προβλήματα σε ορισμένα monitors. Στη συνέχεια ορίστε τον αριθμό των χρωμάτων στη CGA οθόνη μέχρι 8, και δώστε τις αποχρώσεις που θέλετε μετακινώντας τρεις δείκτες αποχρώσεων στο κάτω μέρος της οθόνης. Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι περισσότερα χρώματα σημαίνουν λιγότερη μνήμη ελεύθερη και τ' αντίθετο, αλλά ακόμη κι αν υπάρξει τέτοιο πρόβλημα (επηρεάζει την ταχύτητα που σχεδιάζετε κι αλλάζει μια οθόνη). Πατώντας το F7, ενώ δουλεύετε κάποιο PC πρόγραμμα, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ της στάνταρ CGA-mode με τα 8 χρώματα και μιας ταχύτερης mode με 4 χρώματα. Με την επιλογή Sound αυξομειώνετε την ένταση του ήχου, και τέλος ορίζετε εξόδους στις επιλογές Printer, mouse, RS-232 joystick.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Η κάρτα KCS Power PC Board είναι το μεγάλο βήμα: αδιαφιλονίκητα ο καλύτερος emulator για PC (ταχύτερος και από PC/XT!). Αρκετά φιλικό, το manual της κάρτας - αν και πρέπει να γράφτηκε από κάποιο οπαδό του αποθνήσκοντος "Το λακωνίζειν εστί φιλοσοφείν" είναι περιεκτικό και υπάρχει ασφαλώς και το εξαιρετικό manual της Microsoft για το MS-DOS 4.0, καθώς κι ένα βοηθητικό προγραμματάκι, το "DOS-HELP" (για τους μικρούς μας φίλους).

Ορισμένα μικρά προβλήματα θα ξεπεραστούν σταδιακά, άλλωστε είναι η πρώτη version (π.χ. το κλασικό reset των PC, CTRL+ALT+DEL, δεν πιάνει πάντα). Πατήστε το F10 για ένα hardware reset: αν δεν πιάσει και αυτό... ε, τότε κάντε reset στην Amiga και ξαναφορτώστε το πρόγραμμα λειτουργίας.

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

Όμως, αν καλοσκεφτεί κανείς τι αγοράζει, συμβατότητα, ταχύτητα, επέκταση μνήμης (μια επέκταση μνήμης στην Amiga της τάξης των 512 Kbytes στοιχίζει σχεδόν 40.000 δρχ.), μάλλον αξίζει τα λεφτά του. Αν μη τι άλλο, θα έχετε δύο σ' ένα computer. Και τι computer! Με τ' αγαπημένα σας custom chips της Amiga 500 και με τα πλεονεκτήματα ενός PC συμβατού. Με όμορφα γραφικά και ρεαλιστικό ήχο και πλήθος προγραμμάτων για κάθε ενδιαφερόμενο.

Να μην ξανακούσω κανέναν να πει την Amiga "παιχνιδομηχανή", γιατί...

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

HINTS 'N' TIPS

NEUROMANCER

Μερικές πληροφορίες για το συμπαθητικό αυτό adventure (διαβάστε οπωσδήποτε το βιβλίο όπου το βρείτε). Αρχικά, πώς θα αποκτήσετε αρκετά χρήματα: Φορτώνετε έναν disk editor και στη συνέχεια το αρχείο που έχετε σωμένο το παιχνίδι σας (GAMESAVE 1,2 κ.λπ.). Στις θέσεις 01f ως 026 είναι αποθηκευμένα τα χρήματά σας. Μπορείτε να βάλετε όποιο λογικό ποσόν θέλετε. Προσοχή όμως στα εξής: Θα δείτε ότι υπάρχουν δύο νούμερα. Το πρώτο είναι τα χρήματα που έχετε επάνω σας και το δεύτερο είναι ο τραπεζικός σας λογαριασμός. Κάτι άλλο που πρέπει να προσέξετε είναι να μην βάλετε άπειρα χρήματα, γιατί σε μερικές περιπτώσεις το παιχνίδι κολλάει. Καλύτερα είναι να βάλετε κάποιο χαμηλότερο νούμερο και όταν κοντεύει να σας τελειώσει, να μπειτε πάλι με τον disk editor και να το ξαναφτιάξετε. Με τα χρήματα που θα αποκτήσετε, μπορείτε να αγοράσετε απευθείας ένα τερματικό Cyberspace VII και να τελειώνετε με αυτό το άγχος. Μερικοί κωδικοί για πολύ χρήσιμες τράπεζες τώρα. Σας τις δίνω βάζοντας πάντα πρώτο το Link Code, δεύτερο το Access Code και τρίτο το όνομα της τράπεζας:

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

- Psycho, To δίνει η τράπεζα, Ψυχίατρος.

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

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

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

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

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

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

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

BOUNDER

(SPECTRUM)

POKE 35937,0 για άπειρες ζωές.

THUNDERCATS

(SPECTRUM)

POKE 31403,0 για άπειρες ζωές. Αυτά από την Κέρκυρα και τον Ανδρέα Λιβιτσάνο.

ZAK Mc KRACKEN

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

Η Cashcard της Annie βρίσκεται κάτω από το Blotter. Επίσης, στον Αρη να παίρνετε πάντα δύο tokens. Αυτά τα ωραία tips από τον Great Elias Κορκόνδειλα. Τον ευχαριστούμε.

CLOWN'O MANIA

(AMIGA)

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

FIGHTER BOMBER

(AMIGA)

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

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

Τι το τραβολογάς συνέχεια σε shoot 'em ups;

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

βρίσκονται σωσμένα τα στοιχεία (log) των πιλότων. Δηλαδή το όνομα, το αεροπλάνο, οι αποστολές, οι κατεστραμμένοι επίγειοι στόχοι κ.λπ. Τα νούμερα είναι αρκετά εύκολο να τα βρείτε και να τα αλλάξετε. Το κολπάκι μας ήρθε από την Logical Software. Ευχαριστούμε.

HARD DRIVIN'

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

ROBOCOP

(AMSTRAD)

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

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

To listing λειτουργεί στην

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

SAVAGE

(AMSTRAD)

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

160 ' * SAVAGE'S 2 POKES**

***** CODE <SABATTA>**

170 DATA 3E,B7,32,63,0D ' INF. LIVES

180 DATA C3,00,01,XX 'DON'T CHANGE IT

190 '

200 ' * SAVAGE'S 3 POKES**

***** CODE <FERGUS>**

210 DATA 3E,FF,32,B3,0C,
32,FF,0C ' 255 LIVES AFTER GIVING <FERGUS> AS CODE

220 DATA C3,00,01,XX

230 ST=&B500:POKE

&A0B1,&0:POKE &A0B2,&B5

240 READ A\$;IF A\$='XX'

THEN CALL &A000 ELSE

POKE ST,VAL("&" + A\$):

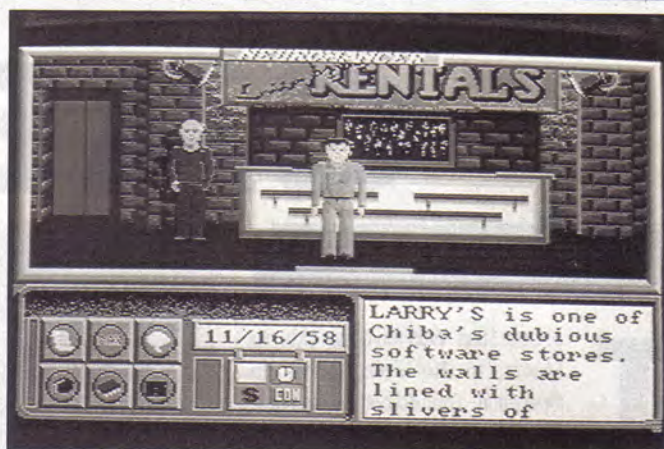
ST=ST+1:GOTO 240

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

HEROES OF THE LANCE

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

Caramon: Κάνει πολύ καλή δουλειά με το ακόντιο (κυρίως στα πετούμενα πλάσματα). Καλό θα είναι να τον έχετε ενεργοποιημένο όταν κάνει μάγια ο αδελφός του Raisting.



Τον βλέπει και παίρνει κουράγιο. Για να εξοντώσετε πιο εύκολα τα πνεύματα, χρησιμοποιήστε Spiritual Hammer.

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

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

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

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

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

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

CABAL

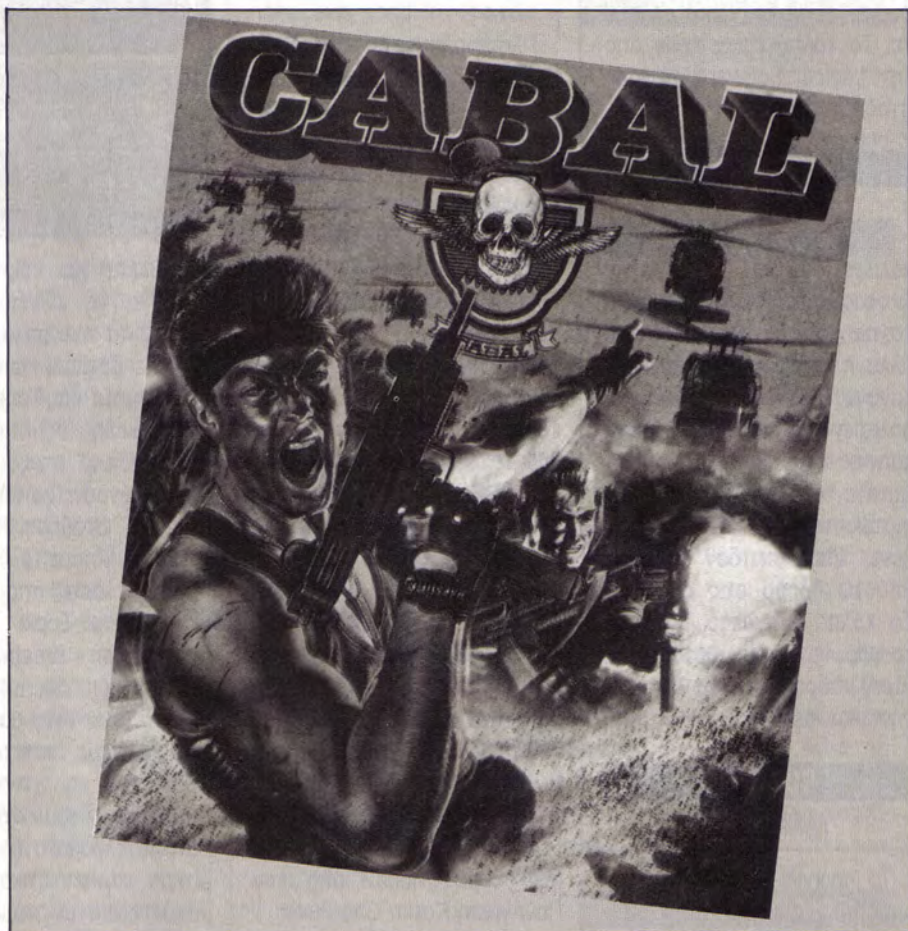
AMIGA

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

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

Αν έτυχε λοιπόν να το αγοράσετε, ίσως σας φανεί χρήσιμο το διπλανό listing που χαρίζει άπειρες ζωές για τους λάτρεις της επιβίωσης και άπειρες χειροβομβίδες για τους λάτρεις της καταστροφής...

● του Χρίστου Μιχόπουλου



Listing

```
100 REM *****
110 REM *   Amiga Cabal Cheat   *
120 REM *   Code by Christos   *
130 REM *   (c) 1990 PIXEL     *
140 REM *****
150 REM
160 cheat =480*1024:a =cheat
170 READ v$: IF UCASE$(v$)="GOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=268554& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+130,&H4E71:REM Infinite Lives
240 POKEW cheat+140,&H4E71:REM Infinite Grenades
```


ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Listing

```
250 PRINT "Please insert your CABAL disk in"
260 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
270 CALL cheat
280 REM
290 DATA 6022,0007,800A,0000,0000,4AFC,0007,800A
300 DATA 0007,80A4,0121,00FF,0000,0000,0000,0000
310 DATA 0007,8054,2C78,0004,42AE,002E,2D7C,0007
320 DATA 8002,0226,4EAE,FD9C,2D40,022A,4EAE,FF88
330 DATA 0839,0006,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,00D0
340 DATA 0080,4E40,23F8,006C,0007,80A0,303C,0015
350 DATA 41FA,0016,43F8,0300,32D8,51C8,FFFC,21FC
360 DATA 0000,0300,006C,4E75,0C79,5F97,0006,ABF0
370 DATA 661C,6008,33FC,6002,0003,7C56,6008,33FC
380 DATA 6002,0003,93CE,21F9,0007,80A0,006C,4EF9
390 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00PS
```

DR DOOM'S REVENGE

SPECTRUM

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

● του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Listing 1

```
1 REM *****
2 REM * DR DOOM'S REVENGE *
3 REM * another great hack *
4 REM.* by dj. THEO DEVELEGAS *
5 REM *****
10 CLEAR: FOR F=23296 TO 9e9: READ A
20 IF A<>999 THEN POKE F,A: NEXT F
30 LOAD ""
40 DATA 229,213,17,1,214,253,229,225
50 DATA 167,237,82,32,4,253,54,31,255
60 DATA 209,225,58,172,132,50,63,132
70 DATA 167,192,195,178,132,999
```

Listing 2

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

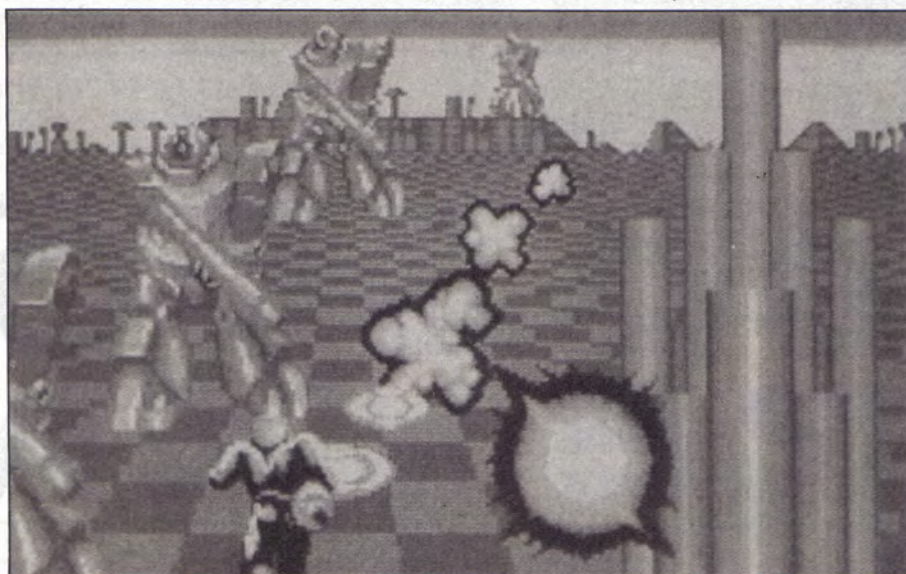
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPACE HARRIER II

CBM

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

Μόλις πρόσφατα, η Grandslam κυκλοφόρησε τη συνέχεια αυτής της περιπέτειας σε 8-μπιτα και 16-μπιτα μηχανήματα που λέγεται - πώς αλλιώς; - Space Harrier II. Και πάλι η δράση είναι γρήγορη και σαρωτική, και πάλι οι ζωές χάνονται με ραγδαίο ρυθμό. Και πάλι είμαι εγώ εδώ, να απαλύνω τα πονεμένα δάχτυλα των



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

γωγικό. Μιλάμε για το διπλανό listing που χαρίζει - τι άλλο; - άπειρες ζωές...

● του Χρίστου Μιχόπουλου

Listing

```
100 REM *****
110 REM *   C64 SPACE HARRIER II CHEAT   *
120 REM *           CODE BY CHRISTOS     *
130 REM *           (C) 1990 PIXEL       *
140 REM *****
150 REM
160 FOR A=272 TO 318:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>4694 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 149,1,170,148,32,186,255,149,5,162,58,160,1,32,189
210 DATA 255,149,0,32,213,255,149,50,141,88,3,149,1,141,89
220 DATA 3,76,52,3,149,173,141,21,46,76,0,6,84,80,82,79,71
```

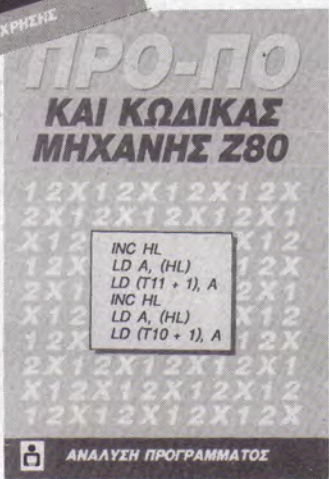
HI TRACK 13

για Amstrad CPC 664/6128

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΙ
ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ**



**VERSION
2.2**



ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ

8

ΣΤΕΛΕΧΟΣ
1058914

.....ΟΠΑΠγια τον αθλητισμό και τα νιάτα

ΟΜΑΔΑ 1		ΟΜΑΔΑ 2		5		10		15		20		ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ ΠΡΑΚΤΟΡΑ
1	ΑΠΟΛΛΩΝ Θ.	ΠΛΩΔ.Κ.	1	2	X	1	X	1	1	1	1	
2	ΑΡΗΣ Θ.	ΠΑΝΘΡΩΟΣ	1	1	X	1	1	X	X	2	2	
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΧΑΪΚΗ	2	X	1	2	2	1	X	1	1	
4	ΔΙΑΓΟΡΑΣ ΡΟΔΟΥ	Α.Ε.Κ.	X	X	2	1	1	X	X	1	1	
5	ΕΘΝΙΚΟΣ Π.	ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΟΣ	1	1	X	X	X	1	1	1	1	
6	ΛΕΒΑΔΕΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ Π.	2	2	1	1	1	2	1	X	1	
7	Ο.Φ.Η.	ΛΑΡΙΣΑ	2	1	1	1	1	2	1	X	2	
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ Θ.	1	1	X	1	1	X	1	X	2	
9	ΔΟΣΑ ΔΡΑΜΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝ ΑΒ.	X	X	X	1	1	X	1	X	1	
10	ΕΛΕΥΣΤΑΪΚΟΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ	X	2	1	X	X	1	1	1	1	
11	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΞΑΝΘΗ	X	2	1	X	X	X	X	X	X	
12	ΝΑΟΥΣΑ	ΠΙΕΡΙΚΟΣ	1	1	1	X	X	2	2	2	2	
13	ΧΑΡΑΥΠΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΒΟΛΟΥ	1	1	1	1	1	1	X	1	X	

Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΧΩΡΟΣ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Επώνυμο
 Ονομα
 Πόλη
 Διεύθυνση

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

- Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.
- Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.
- Παραγωγή σε 13 ομίλους.
- Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.
- Παραστάσεις σταθερές και 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.

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS
NOEMBPIOY

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νίκος Καπετανίδης	(Amiga)
3.200.000	Κώστας Χαλαμπους	Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρανιάς	(Amiga)
2.600.000	Μιχάλης Παναγιωτόπουλος	(Amstrad)
2.580.000	Τάσος Καμινής	(Amiga)

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μελετής	(Atari ST)
300.000	Γιάννης Γκοτάβος	(Atari ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
240.000	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντεμετζιάν	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

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

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφάνος	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Φλωτός	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Τаланτάνης	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

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

XENON II

850.000	Πάυλος Κατσαρός	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βισατάκος	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβελής	(Amiga 500)
480.000	Σπύρος Μανοπουλος	(Amiga 500)
475.000	Μανθός Μπουριώτης	(Amiga 500)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββοπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

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



WONDER BOY

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

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακρakis	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δολγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρης Γουμεινιδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδρας	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευουδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

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

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδοριδης	(Amstrad 6128)

2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμεμνων Ματζιωτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

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

BASKET MASTER ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουμουρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανιδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρης Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλας	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

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

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηροπουλος	(Amstrad 6128)
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)

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

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

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

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιωτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy @ Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρετκας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

KICK OFF

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

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	(Atari ST)
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	(Amiga)
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	(Atari ST)
1.740.000	Αντώνης Μπιρόκας	(Amiga)
1.500.000	Σπύρος Λίβας	(Atari ST)

ΠΟΝΕΜΕΝΑ ΜΑΤΙΑ

Εδώ και λίγο καιρό δουλεύω σε έναν Amstrad PC1512, με ασπρόμαυρη οθόνη, και ανακάλυψα ότι η οθόνη του κουράζει τα μάτια μου, καθώς είμαι αναγκασμένος να δουλεύω αρκετές ώρες κάθε μέρα. Ψάχνοντας λύση στο πρόβλημά μου απευθύνομαι σε σας, μια που κανείς από τους εδώ εμπόρους, με τους οποίους ήρθα σε επαφή, δεν μου έδωσε ικανοποιητικές απαντήσεις. Νομίζετε ότι θα έπρεπε να χρησιμοποιήσω κάποιο φίλτρο; Αν ναι, τι είδους; Μπορείτε να μου συστήσετε κάποιον κατασκευαστή;

Υπάρχει μήπως διαφορετικός τρόπος αντιμετώπισης του προβλήματός μου;

Μ. Ιώβης

Το πρόβλημα της κούρασης των ματιών, αγαπητέ φίλε, είναι γνωστό σε όλους μας (και δεν χρειάζεται να το επιβεβαιώσει καμιά στατιστική. Λίγες ώρες μπροστά στο monitor μας φτάνουν για να το διαπιστώσουμε). Και το καλύτερο monitor είναι "ένοχο", πόσο μάλλον τα monitors της Amstrad που κάθε άλλο παρά κολακευτικά σχόλια έχουν ακούσει. Η κούραση με λίγα λόγια προέρχεται από την εστίαση του φωτός που υπάρχει στο χώρο κατευθείαν στα μάτια του χρήστη. Δηλαδή οι αντανακλάσεις και το διάχυτο φως του δωματίου πέφτουν επάνω στην οθόνη, η οποία τις συγκεντρώνει σαν καθρέφτης και τις εκπέμπει στα μάτια μας, κουράζοντάς τα. Ένα φίλτρο που απορροφά τις ακτινοβολίες είναι μια πολύ καλή λύση, τόσο καλή όσο καλό είναι και το φίλτρο που αγοράζεις. Τα καλύτερα φίλτρα που κυκλοφορούν στην αγορά χρησιμοποιούν πολωτικά φίλμ και γείωση για την απορρόφηση των υπόλοιπων ραδιοακτινοβολιών που εκπέμπονται. Όμως τίποτε δεν είναι καλύτερο από μια απλή προληπτική μέθοδο: Κάθε μια ή δυο ώρες σταματάς κάθε εργασία και σηκώνεσαι από την καρέκλα για δέκα περίπου λεπτά (ελπίζω να μην κατευθύνεσαι κατευθείαν στο ψυγείο). Η μέθοδος έχει θεσμοθετηθεί στη Γερμανία, με σκοπό την προστασία των εργαζομένων σε υπολογιστές. Μέχρι να γίνει κάτι τέτοιο και εδώ, θα πρέπει να πάρεις την πρωτοβουλία μόνος σου. Νιώθεις κατατοπισμένος;

ΕΜΠΡΟΣ; ΜΠΛΙΙΙΙΙΡΡΡΡΜΠ

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128. Θέλω να σε ρωτήσω αν μπορώ να βάλω modem στον υπολογιστή μου. Αν ναι, τότε περίπου πόσο θα μου κοστίσει και ποιες διαδικασίες θα χρειαστούν για να το συνδέσω (δημιουργία νέας τηλεφωνικής γραμμής κ.λπ.);

Μ. Δημητριάδης

Μπορείς, αφού πρώτα προμηθευτείς το σειριακό (RS232) interface που λείπει από τον υπολογιστή σου. Κατόπιν μπορείς να αγοράσεις όποιο modem σου αρέσει. Θα το συνδέσεις "σε σειρά" με την τηλεφωνική γραμμή (συνδέεις το

modem με την γραμμή και κατόπιν το τηλέφωνο σε ειδική υποδοχή του modem). Με το ειδικό πρόγραμμα που θα προμηθευτείς θα μπορέσεις να ακούσεις πολύ σύντομα το πρώτο "Μπλιιιιμμπ" να ακούγεται από το μεγαφωνάκι του modem

ΑΛΛΗΛΟ

σου. Ειδική τηλεφωνική γραμμή δεν θα χρειαστείς. Για περισσότερες και εγκυρότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στις πληροφορίες του ΟΤΕ, οι οποίες θα σε ... πονοκεφαλιάσουν μέσα σε εκπληκτικά μικρό χρονικό διάστημα. Ακόμα περιμένουμε να δούμε τι θα γίνει με την "ειδική αντιμετώπιση" των

modems από τον ΟΤΕ και τις εταιρίες κατασκευής που θα είναι "εγκεκριμένες" για τη δημιουργία ενός "εθνικού δικτύου ανταλλαγής πληροφοριών για το εσωτερικό και το εξωτερικό". Αλλά καλύτερα να μην τα σκέφτεσαι όλα αυτά. Πρόκειται για όνειρα, από εκείνα που βλέπει κανείς καλοκαιρινές νύχτες... ■

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΗΡΘΑΝ ΑΠΟΨΕ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

Εδώ και δυο χρόνια περίπου είμαι κάτοχος ενός Amstrad CPC. Σε δυο μήνες όμως θα τον αλλάξω και θα αποκτήσω μια Amiga 500. Σίγουρα η Amiga έχει τα πιο καλά γραφικά και ήχο (μιλάω για τους home computers βέβαια). Θα είναι ικανή όμως να με βοηθήσει και αργότερα σε επαγγελματικά θέματα; Έχω ακούσει ότι ο Atari είναι πιο "επαγγελματικός" (από την Amiga). Κατά πόσον αληθεύει αυτό και εσύ ποιον μου προτείνεις; Επίσης έτυχε να πέσει στα χέρια μου, πριν από λίγο καιρό, ένα πράσινο-ασπρόμαυρο παιχνίδι, παρόλο που ο υπολογιστής μου είναι έγχρωμος (αυτό δεν με πειράζει και πολύ, γιατί είναι αρκετά συνηθισμένο στον Amstrad). Αυτό όμως (ξέχασα να πω ότι το παιχνίδι είναι το Super Wonder Boy) που με έχει εκνευρίσει είναι το ότι στην 7η πίστα, και ενώ έχω φτάσει με άριστο εξοπλισμό, δεν μπορώ να προχωρήσω πιο κάτω, γιατί απλούστατα το "μεταφορικό μέσο", στο οποίο πρέπει ν' ανεβώ, αν θέλω να συνεχίσω, ενώ το βλέπω καθαρά να πηγαίνει πάνω-κάτω, είναι σαν να μην υπάρχει. Στην αρχή νόμιζα πως είναι πρόβλημα της δισκέτας, αλλά μετά βεβαιώθηκα για το αντίθετο, γιατί και ένας φίλος μου μου είπε πως και αυτός έχει το ίδιο πρόβλημα. Θα σου ήμουν ευγνώμων, αν μου απαντούσες.

Χ. Αρώνης

Ο ST δείχνει πάντα πιο "επαγγελματικός" από την Amiga, και αν έκρινε κανείς τα προγράμματα μέχρι πριν από λίγο καιρό, θα έβλεπε ότι αυτό ήταν αλήθεια. Τώρα πια όμως η βιβλιοθήκη software της Commodore είναι το ίδιο πλούσια.

Έτσι όσο "επαγγελματικός" είναι ο ST, είναι και η Amiga (αν εξαίρεσει κανείς βέβαια τις ανάλυσεις που χρησιμοποιούνται). Τι σου προτείνω; Α,α,α...τα έχουμε πει αυτά!

Για το θέμα του Super Wonder Boy δεν έχω να σου πω πολλά πράγματα. Αφού πρώτα είναι σίγουρο ότι δεν φταις εσύ που δεν μπορείς να ανεβείς στο μεταφορικό μέσο (δοκίμασε ξανά με το joystick μερικές φορές), τότε, αν είναι πρωτότυπο, μπορείς να ζητήσεις από την υπεύθυνη εταιρία την αντικατάστασή του.

Αν όμως όχι, τότε πρόσεξε: μήπως έχεις στα χέρια σου κάποιο playable demo, από εκείνα που σε αφήνουν να παίξεις μό-



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

ξεκλείδωμα προκαλεί και κάποια bugs στο πρόγραμμα, που δεν υπάρχουν στην πρωτότυπη έκδοση. Ελπίζω να σε "ξελάσπασα" κάπως!

ΑΝ ΘΥΜΑΜΑΙ ΚΑΛΑ...

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

Γ. Ρούτσιος

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

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

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

SCORES ΚΑΙ ΑΛΛΑ

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

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

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

Ν. Γκότσης

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

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

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

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΦΩΤΟΝΙΟΥ ΓΙΑ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ DELUXE

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

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

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

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

Λ. Φαντίδης

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

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

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

με μια έγχρωμη μελανοταινία και περιορισμένα χρώματα, ενώ η τεχνολογία ink-jet αποδίδει εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας. Κι ενώ ο Star κοστίζει λιγότερο από 90.000 δρχ., οι ink-jet εκτυπωτές τιμώνται πολλές εκατοντάδες χιλιάδες. Εγώ τώρα τι να σου προτείνω; Τον ink-jet φυσικά, αλλά μήπως θα 'πρεπε να ψιθυρίσεις την τιμή και στο πορτοφόλι σου; Σιγά σιγά βέβαια, γιατί και τα πορτοφόλια έχουν καρδιά...

γ) Δεν μπορώ να σε κατατοπίσω, γιατί δεν ξέρω τι συμβαίνει. Αυτό που ξέρω είναι ότι θα πρέπει να τηλεφωνήσεις στο service και να μην είσαι ΚΑΘΟΛΟΥ ευγενικός! Σου ευχόμαστε καλή τύχη και κουράγιο.

COMPUTERS

SPECTRUM+3 που χρησιμοποιήθηκε μόνο για πέρασμα 25 τίτλων (παιχνίδια - εφαρμογές) και δίνεται μαζί με καλώδια: RGB monitor και Ηχου Load-Save Πωλείται: 50.000. Γιάννης 8819789, 7-10 μ.μ.

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

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

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

AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση μαζί με συσκευασία, 10 δισκέτες με προγράμματα, βιβλία, δισκετοθήκη. ΕΥΚΑΙΡΙΑ 70.000. Τηλ. 9813078, Μανώλης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! AMSTRAD 6128 πράσινος + 2 joysticks + καλύμματα + 170 παιχνίδια + 12 πρωτότυπα + αντιγραφικά + HITPACK 13 +

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

AMSTRAD 6128 πράσινος, joystick, δισκέτες 60.000. ATARI 1040STFM με ασπρόμαυρο μόνιτορ 155.000. Εγχρωμο 60.000. Αμεταχείριστα, Κώστας 2630948.

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

AMSTRAD 6128 ολοκαίνουριος με ΠΡΑΣΙΝΟ. MONITOR + προγράμματα + JOYSTICK + ελληνοαγγλικά MANUALS. ΤΙΜΗ 60.000. ΤΗΛ. 4525090.

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

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 πράσινος + manuals + 14 δισκέτες με ολοκαίνουρια παιχνίδια + περιοδικά δρχ. 65.000. Μπάμπης 9820140.

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

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

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! 6128 Amstrad πράσινος αμεταχείριτος πολλά προγράμματα και περιοδικά μόνο 58.000 δρχ. Μιχάλης 7654935.

AMSTRAD 6128, πράσινος με πολλά παιχνίδια και άλλα. Καλώδιο για κασετόφωνο, βιβλία. Τηλέφωνο 9819405, Πάνος-Άρης.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Δύο φίλοι πουλάνε τους Amstrad τους + προγράμματα. Ο ένας Amstrad 6128 μονόχρωμος 59.000!!! Ο άλλος

Amstrad 6128 έγχρωμος 80.000! Τέλεια κατάσταση. Τηλ. 6394946.

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

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ COMMODORE-64, DISC-DRIVE 1541c(NEW), Κασετόφωνο στα κουτιά τους, άριστη κατάσταση, πολλές δισκέτες - κασέτες - εφαρμογές - ΜΟΝΟ 55.000!!! Τηλ. 7245992, Αντώνης.

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

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

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

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ολοκαίνουριος ATARI 520STFM μόνο 70.000 δρχ. Επίσης, πολλά original προγράμματα. Τηλ. 5623015, Εφη.

ATARI 1040STFM, με BLITTER, monitor sm124, 2ο drive, manuals, δισκέτες, STAR LC10, μαζί ή ξεχωριστά, ΒΑΣΙΛΗΣ, τηλ. 9827573, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

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

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

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

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

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

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

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος +
AMX MOUSE + καλώδιο σύνδεσης
κασετοφώνων + δισκέτες + βιβλία. Τιμή 55.000.
Τηλ. 6436663, Φώντας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με έγχρωμο monitor,
150.000 μετρητοίς. Δώρο 40 δισκέτες με
διάφορα προγράμματα. Τηλ. 2614323, κ.
Στρέκλα.

VEGAS VS20C με 1 FDD, 20 MB HDD

Το περιοδικό ενημερώνει τους
αναγνώστες του ότι την αποκλειστική
ευθύνη για το περιεχόμενο των
αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν
την καταχώρησή τους,

SEAGATE, 12" πράσινο μόνιτορ, 101
πλήκτρων με πολλά προγράμματα στα κουτιά
του. 160.000 δρχ. Τηλ. 9585136, απογεύματα
6-9.

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

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ αμεταχείριστος PC1512 συν

βιβλία, joystick και κάρτα με πολλά
προγράμματα και περιοδικά. Θανάσης, τιμή
έκπληξη. Τηλ. 0371-23211.

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

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

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

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετρά-
γωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανά-
μεσα σε δύο λέξεις αφήνεται ένα κενό τετράγωνο. Γράφεται με πεζά,
χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να
ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη
ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιευτεί με πεζά ή θα επιβαρύνε-
ται 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 αρχι-
κής 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 ταχυδρομι-
κή 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

SOFTWARE

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

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

SPECTRUM 48/128+2. Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ!!! ΔΙΑΘΕΤΩ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ!!! Ο,ΤΙ ΝΕΟΤΕΡΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή - γρήγορη εξυπηρέτηση - ΛΟΓΙΚΕΣ τιμές!!! Στέλνω ΚΑΙ με αντικαταβολή!!! 7791119 ΘΟΔΩΡΟΣ Παπαγεωργίου, Θεσσαλίας 19.

SPECTRUM 128/48. Τα καλύτερα προγράμματα με εγγυημένη εγγραφή και για +2. Στέλνω με αντικαταβολή και επαρχία. Ζητούνται για αγορά Multiface 128. Επίσης, χρήστες του Disciple version 3 ας επικοινωνήσουν αμέσως. Γιάννης Επιτροπιάδης, Ζέας 3, Τηλ. 8819789.

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: SPECTRUM. Ασυναγώνιστες τιμές (από 80 δρχ.), 2.000 τίτλοι, τα καλύτερα games-utilities. Συνεχής ανανέωση, υπεύθυνες εγγραφές. Νίκος, τηλ. 305516, Νίκος Παπαδόπουλος, Ν. Βάμβα 25.

STOP!!! LAMIA AMSTRAD CLUB. ΟΛΑ τα καινούρια διαφημιζόμενα παιχνίδια, παράδοση αυθημερόν. CLUB: 1.000 μηνιαίως για να πάρετε τα καλύτερα παιχνίδια δωρεάν ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΣ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ. Μη διστάσετε, τηλεφωνήστε

τώρα: (0231) 21321 - 25878, ΣΑΞΩΝΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, Εσλιν 12 ΛΑΜΙΑ 3-8 Σαββατοκύριακα.

COMMODORE 64-128 AMIGA ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ORIGINAL ΚΑΣΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ. CALL ME NOW 01-8641909, CHRIS-SOFT, ΧΡΗΣΤΟΣ ΣΟΡΒΑΤΖΙΩΤΗΣ, Ο ΠΙΟ ΚΑΛΟΣ. Νάξου 20Α.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιοπούλη, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD 6128 + PRINTER DMP3000 + δισκέτες + βιβλία + δισκετοθήκη +++ MONO 50.000. Τηλ. 2014445, Κώστας Αρβυλιάς, Κόντου 8.

AMSTRAD 6128 Μεγάλη ποικιλία GAMES - απίθανες τιμές. Μάκις, πρωί-βράδυ, τηλ. 8314078, Κόρακα 14, ΑΘΗΝΑ, Χρυσόστομος Μπόλλας.

ΑΠΙΘΑΝΟ!! Απίστευτο!! Προγράμματα για AMSTRAD 6128 από 45 δρχ.!!! Μόνο στα μέλη. "PHANTOM CLUB". Συνεργαζόμενοι με το "EUROPEAN AMSTRAD UNION". ΓΡΑΨΤΕ για το "PHANTOM CLUB", Κώστας Καραμάνος, Εθνάρχου Μακαρίου 129, 16452 Αθήνα.

JUNIOR ART STUDIO. Το καλύτερο σχεδιαστικό πρόγραμμα με οδηγίες για AMSTRAD κασέτα. Προλάβετε. Τηλ. 0287-22626, ΜΗΛΟΣ, Γιάννης Ξυδούς, Αδαμάς Μήλου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΔΙΑΘΕΤΩ ΤΟ DISCOLOGY (v6.0). ΤΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ ΟΛΑ!! Δισκέτες MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2,

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ. (031) 220761.

AMSTRAD CPC 6128 + 16 δισκέτες + 4 κασέτες + πολλά βιβλία-περιοδικά + joystick. Μιχάλης, τηλ. 6446051, 3-5 μ.μ.

ST παιχνίδια και εφαρμογές - Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Τρελές τιμές - Τηλ. (031) 673226. Βλάσης Χατζησταύρου Μπελογιάννη, Πεύκα 57010 Θεσ/νίκη.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 300 παιχνίδια για ATARI ST ORIGINAL και αντίγραφα σε τιμή έκπληξη. Ολα επιλογής σας, λόγω αγοράς μεγαλύτερου υπολογιστή. Κάθε μέρα στο τηλέφωνο 7757984 από τις 2:30 μέχρι τις 5:00 εκτός Σαββάτου και Κυριακής. Αγγελος Κοέν - Ιλίδος 8.

ATARI ST USERS - games - utilities - CDI to disk - P.B. Domain - Ανταλλαγές κ.λπ. Κος Γιάννης, τηλ. 5127991, Λόφος Σκουζέ 10443, Βαρσαμής Γιάννης.

**** AMIGA ** GAMES,** Εφαρμογές, Επαγγελματικά. ΧΑΜΗΛΕΣ τιμές, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στα περιοδικά. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Ακης-Αγγελος. Ακης Σπυρόπουλος, Μικράς Ασίας 35, Νέα Ιωνία.

AMIGA UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: EXPANSION RAM MIDI SAMPLER HARD DISK GENLOCK Δισκέτες, Πώληση Χονδρική-Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE για AMIGA. Τηλ. 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4.

AMIGA software. Ακυκλοφόρητα ΓΕΡΜΑΝΙΑ-ΟΛΛΑΝΔΙΑ. Εγγυημένη εγγραφή, γρήγορη παραλαβή, τιμές εξαιρετιστικές, ΑΦΙΣΕΣ - CHEATS, Δωρεάν για πολλά παιχνίδια. Τηλ. 5132919, Κώστας Σινάνας, Δράμας 77-79.

AMIGA. Προγράμματα 250 δρχ. η δισκέτα. UTILITIES, Εφαρμογές, MANUALS, παιχνίδια.

0541-71326, Ανδριανουπόλεως 19Α, ΞΑΝΘΗ - ΧΡΗΣΤΟΣ Δημητρόπουλος.

AMIGA Software στη Γλυφάδα. Τηλ. 8944301, Γιώργος Ρουμάνης, Βασιλέως Γεωργίου Β' 17.

AMIGA! Αν θέλετε τα πιο καινούρια GAMES και ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ της αγοράς ΘΛΗΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ! Τιμές άριστες! (031)-274379 Παπαδόπουλος Ακης, ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑΣ 125, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMIGA: ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 80 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, με τα ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX!!!). Υπάρχει επίσης μια ολοκληρωμένη συλλογή με παλιούς και καινούριους τίτλους (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!!!!). Δοκιμάστε μας για μια φορά, θα βγείτε σίγουρα κερδισμένοι! ΤΙΜΕΣ; ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ 3,5": NONAME 250!!!! MAXELL 350!!! ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΘΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 1 ΔΩΡΟ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ! Αποστολίδης ΛΑΖΑΡΟΣ, Παράσχου 2, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ. (031) 220761.

AMIGA-COMMODORE σε φανταστικές τιμές. ΧΙΛΙΑΔΕΣ προγράμματα σε χαμηλές τιμές σε δισκέτες και ORIGINAL κασέτες. 01-8641909 ΧΡΗΣΤΟΣ Σορβατζιώτης Νάξου 20Α.

**** AMIGA **.** All the TOP GAMES of the World. 350 Disk + GAME. 2771065 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ. Παράδοση κατ' οίκον. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΚΟΙΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΓΧΙΑΛΟΥ 40.

AMIGA ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΑΚΟΜΗ DRIVES 3.5" EXTRA ΜΗΜΕΣ Κ.Λ.Π. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΜΙΧΑΛΗΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΚΑΡΑΪΣΚΑΚΗ 2-4, ΤΑΥΡΟΣ, ΤΗΛ. (01) 3475448 - 3427601.

AMIGA 500 δρχ. πρόγραμμα + δισκέτα, στις 5 δισκέτες δώρο άλλη μία ή στις 7 δώρο άλλες δύο. Τεράστια συλλογή. Στέλνονται αντικαταβολές, τηλ. 6423274. Σταύρος

Σπαγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA Σούπερ προσφορά. Μοναδική ευκαιρία να πλουτίσετε τη συλλογή σας. Διαλέξτε 30 δισκέτες της επιλογής σας προς 9.300 (συμπεριλαμβανομένων των 30 δισκετών) ή χωρίς τις δισκέτες προς 5.500 δρχ. Συλλογή 2.300 δισκετών (επαγγελματικά, utilities, games). Στέλνονται και ταχυδρομικώς. Τηλ. 6423274, Σταύρος Σπαγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

ONLY AMIGA USERS!!! Αν θέλετε να μπειτε στο φανταστικό κόσμο της Amiga, τηλεφωνήστε στο 7653824, Δημήτρης Γρίβας, Ιονίων Νήσων 16, Αθήνα.

AMIGA. Επαγγελματικό Software. Ιδιαίτερα μαθήματα. **HARDWARE:** Επεκτάσεις μνήμης, MIDI, Samplers, Genlocks, Digiview, κάμερες, καλώδια. **SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ.** 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500-1000 Εβδομαδιαία ανανέωση σε Games. Καταπληκτική συλλογή. Σε όλα τα είδη SOFTWARE. ΤΙΜΕΣ ΦΟΒΕΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΜΑΚΗΣ ΜΠΑΚΑΤΣΙΑΣ, τηλ. 7700525, Ούλοφ Πάλμε 101, Ιλίσια ΑΘΗΝΑ.

IBM - AMSTRAD 6128. Απειρα παιχνίδια και προγράμματα με δισκέτα. Σε 5,25", 3,5" και 3". Όλα τα Adventures της Sierra με λύσεις. Δεκτές και ανταλλαγές. Αλέξανδρος Παππάς Δίρφης 5, Βριλήσσια, τηλ. 8030870.

IBM. Ποικιλία GAMES και φυσικά προγραμμάτων σε εκπληκτικές τιμές σε 3 1/2" και 5 1/4" ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Επίσης, φτηνές δισκέτες. Εγγυημένη λειτουργία. ΛΑΜΠΡΟΣ ΜΠΑΤΑΚΑΡΗΣ, ΚΥΠΡΟΥ 99, 15672 ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 2774553. Μόνο Παρασκευή 9-10 p.m. και Σαββατοκύριακο.

Σας αρέσουν τα ανέκδοτα; Το PC-LAUGH περιέχει πάνω από 30 και περιμένει τα δικά σας. Τιμή 2.500 δρχ. ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ πληρ. τηλ. 0271-25441, Γιάννης Τζάνος, Ιωακείμ

Στρουμπή 15, Χίος.

COMMODORE 64, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΑ 15 1000 ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΕΤΑ, ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ 919868, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΟΡΦΑΝΟΣ, ΘΡΑΚΗΣ 22, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA Sampler-effe-geη για TV-FM-μουσικούς 80.000. Υπερταχύ midi (31.250 baud) 26.000. 2,5 MB μνήμη πλήρης 82.000, 0,5 MB 25.000. Ηχεία SONY 60W 38.000, 2815256: 11:00-2:30 και 2790041: Ολη μέρα.

**** ΔΙΑΒΑΣΤΕ **** Έχετε AMSTRAD και video; Τότε κάνετε την ΟΘΟΝΗ σας ΘΛΕΟΡΑΣΗ!! Δύο μαγικά υπερκαλώδια MONO 4.000 Δρχ. Ανάλυση εικόνας 640x400!! Πιάνετε όλα τα κανάλια. * ΕΠΙΣΗΣ * τεράστια συλλογή καινούριων παιχνιδιών. Τηλ. 6843714, ΣΠΥΡΟΣ.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, αγορές, πωλήσεις υπολογιστών, περιφερειακών. AMIGA 105.000, ATARI 58.000, PCs από 75.000, MONITORS από 52.000, HYUNDAI 386/20MHz 215.000. Αναλώσιμα. Φθηνό SERVICE. Χρήστος 5989701, Λαρίσης 1, Αιγάλεω.

ATARI ST Καταπληκτικό. Στείλτε μας 20 φωτογραφίες σας και θα τις πάρετε πίσω με μία δισκέτα που θα περιέχει τις φωτογραφίες digitized, πρόγραμμα ζωγραφικής και άλλα προγράμματα να τις χρησιμοποιήσετε όπως θέλετε. 1.000 δρχ. η δισκέτα. Στέλνεται με αντικαταβολή παντού. Μάριος Πολυζώης, Πάροδος Αγνιάς ΑΓ 51, 26442 ΠΑΤΡΑ. Τηλ. 061-434418.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR SG 10 πωλείται 32.000 δρχ. ΣΥΜΒΑΤΟΣ με όλους τους υπολογιστές. Για περισσότερες πληροφορίες 031-444817 (ΜΠΑΜΠΗΣ).

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, πωλήσεις αγορές

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

κομπιούτερ, περιφερειακών. SERVICE, ανταλλακτικά, μνήμες, CPU, TTL, CMOS, Προγραμματιστής μνημών 14.000, Χρήστος Κράβαρης, Λαρίσης 1, Αιγάλεω. Τηλ. 5989701.

AMIGA-SAMPLER από 14.000 έως 26.000 MIDI 12.000 - SERVICE σε drive - Κατασκευή Προγραμμάτων - ΙΑΚΩΒΟΣ ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ, Τηλ. 6610714, 14-17 και 20-22 μ.μ. - Διεύθ.: Διονύσου 4, Πλατ. KENNENTY - ΧΑΛΑΝΔΡΙ.

AMSTRAD + COMMODORE + SPECTRUM + πολλά extra. Cartridges Printer ΚΥΑΛΙΑ 10x50 ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Χρήστος 2791785, Στέλιος 2757043.

ΒΑΡΕΘΗΚΑΤΕ τον AMSTRAD σας; Λόγω δημιουργίας club, σας τον αγοράζουμε σε πολύ καλή τιμή (6-7 μ.μ.) Κώστας 6533338.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ηλεκτρική κιθάρα EPIPHONE

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρισή τους.

(μαύρη) 52.000 και ενισχυτής IBANEZ 15W 27.000. Τηλ. 8047881.

Δισκέτες όλες οι μάρκες, στις καλύτερες τιμές της Αγοράς, επίσης βιβλία, computers αμερικάνικα. Τηλ. 9337364.

AMIGA: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των DRIVES με ειδικό ORIGINAL πρόγραμμα. 2 δισκέτες, MANUAL. Επίσης: Sampler 12.000, Midi 10.000, Action Replay Freezer 15.000, 2 HARDWARE αντιγραφικά

(XCOPY-SYNCOII), αντιγράφουν τα PANTA και συνθεσάιζερ YAMAHA PSS-680 με DRUMMACHINE και Midi 55.000. Τηλ. 8614265-8617222.

MONITOR έγχρωμο Philips σε πολύ καλή κατάσταση (8803). Πληροφορίες μόνο πρωινές ώρες στο τηλέφωνο 9215429, Γιώργος.

Κάντε την Amiga turbo με 68010 - 10 MHz. Πλήρης συμβατότητα 12.500 δρχ. (+ ταχ. έξοδα). Τηλ. 2815256, 11-2.30 και 2790041 όλη μέρα.

ΤΑΜΠΛΕΤΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ με PEN για AMIGA... και ξεχάστε το ποντίκι. Αμεταχείριστη. Κώστας 6841547 (9-5).

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;

• **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις το υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις έναν καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φθινό και ελεγμένο υπολογιστή; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

EASYTECH COMPUTERS

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΑΘΗΝΑ 114 72 - ΤΗΛ: 6438-784
ΚΑΙ ΤΩΡΑ ATARI ST CLUB

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ 10 ΙΟΥΛΙΟΥ 1990

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ	ΤΙΜΗ	Προκαταβολή	Δόσεις
COMMODORE 64	25.000		
AMSTRAD 6128 Green	45.000	10.000	5 X 8.000
AMSTRAD 6128 Color	75.000	20.000	5 X 12.500
AMIGA 500	105.000	40.000	6 X 13.000
ATARI 520 STFM	75.000	30.000	6 X 8.500
ATARI 1040	105.000	40.000	6 X 13.000
ATARI PC-1	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1512 SD	105.000	30.000	6 X 14.500
AMSTRAD 1512 DD	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD	125.000	45.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD-EGA	190.000	65.000	8 X 19.000
HUNDAI 16TE	105.000	30.000	6 X 14.500
TURBO - X PC/ X T 2Fd.	115.000	35.000	8 X 12.000

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 Χρόνου

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
AMIGA 500	Memox	145.000	50.000
AMIGA 500	Megaplan	137.000	50.000
ATARI 500 STFM	ΕΛΚΑΤ	98.000	35.000
ATARI 520 STE	ΕΛΚΑΤ	115.000	40.000
ATARI 1040 STE	ΕΛΚΑΤ	145.000	50.000
			6 X 18.000
			6 X 16.000
			6 X 12.000
			6 X 14.000
			6 X 18.000



ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟ
Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ
ΤΑΜΕΙΑΚΗ
ΜΗΧΑΝΗ
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ
ΤΩΡΑ 6438784

AMSTRAD

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

ATARI ST/AMIGA

- 1 (1) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
- 2 (-) ♦ **TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
- 3 (-) ● **SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
- 4 (3) ▼ **BATMAN** (OCEAN)
- 5 (5) ♦ **RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
- 6 (8) ▲ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 7 (6) ▼ **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
- 8 (7) ▼ **KICK OFF 2** (ANCO)
- 9 (9) ♦ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 10 (10) ♦ **PIPEMANIA** (EMPIRE)

(♦): Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

TOP GAMES

20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

★ TOP 20 ★

- 1 (1) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 2 (2) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
- 3 (3) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 4 (4) ♦ **CABAL** (OCEAN)
- 5 (6) ▲ **SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
- 6 (5) ▼ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 7 (7) ♦ **SHINOBI** (VIRGIN)
- 8 (8) ♦ **CHASE H.Q.** (OCEAN)
- 9 (9) ♦ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
- 10 (10) ♦ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
- 11 (11) ♦ **TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
- 12 (12) ♦ **SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
- 13 (13) ♦ **RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
- 14 (14) ♦ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 15 (15) ♦ **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 16 (16) ♦ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 17 (17) ♦ **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
- 18 (18) ♦ **OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
- 19 (19) ♦ **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
- 20 (20) ● **KICK OFF 2** (ANCO)



COMMODORE

- 1 (1) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
- 2 (2) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 3 (4) ▲ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 4 (3) ▼ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
- 5 (5) ♦ **TETRIS** (MIRRORSOFT)
- 6 (6) ♦ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 7 (7) ♦ **BATMAN** (OCEAN)
- 8 (8) ♦ **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
- 9 (10) ▲ **CABAL** (OCEAN)
- 10 (9) ▼ **RAINBOW ISLANDS**

SPECTRUM

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

Κάτι που δεν έχει ξαναγίνει στα χρονικά της στήλης, είναι και οι δύο αλλαγές που είχαμε αυτό τον μήνα μόνο στο Top 20. Ελπίζω να είναι παροδικό φαινόμενο. Περιμένουμε τα κουπόνια σας.

ΓΚΟΛ ΚΑΙ...

Παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, αγαπητοί φίλοι, τα καλύτερα δείγματα των συμμετοχών σας στο διαγωνισμό του Kick Off 2. Ο συναγωνισμός είναι μεγάλος και ομολογούμε πως είδαμε με ιδιαίτερη ικανοποίηση - και ίσως κάποια έκπληξη - ότι έχετε εντυπώσει βαθύτερα στο ευγενές άθλημα του Kick Off 2. Μιλάμε για καλλιτέχνες τώρα, όχι αστεία.

Μην ξεχνάτε ότι ο διαγωνισμός δεν έχει λήξει ακόμα και περιμένουμε με αγωνία τα γκολ σας.

Ομως, τα πολλά λόγια δεν είναι και τόσο ωφέλιμα.

Ξεκινάμε:

A διαφιλονίκητα φαβορί μέχρι στιγμής ο Χούλης Πανταζής και η παρέα του, που μας έστειλαν 14 γκολ, το ένα καλύτερο απ' το άλλο.

Ο Χούλης είναι 19 χρονών και είναι φοιτητής από τη Ρόδο. Οι υπόλοιποι είναι ο Χρήστος Ψαρρής και ο Στέφαν Ράαμπε (ή Rambo), επίσης 19 χρονών και από τη Ρόδο. Αν κρίνουμε από τα γκολ, μάλλον τα μαθήματα έχουν πάρει τον κατήφορο.

Τα παιδιά κατέχουν, απ' ό,τι θα δείτε, τα μυστικά του παιχνιδιού και ο Χούλης μας γράφει ότι με λύπη του δεν έχει βρει μέχρι στιγμής αντίπαλο που να μην τον συντρίψει. Ούτε εμείς, ούτε εμείς. Πάμε στα γκολ όμως:

1. Το πρώτο είναι από κόρνερ (σε πλαστικό τερέν).

Σκόρερ ο Χούλης Πανταζής ενός ενός φίλου του:

καρέ 1. Το κόρνερ εκτελείται με λίγο ύψος από το No 11. ▼



καρέ 2. Η κεφαλιά από το No 8, γυριστή.

Ο τερματοφύλακας αρχίζει έξοδο. ▼



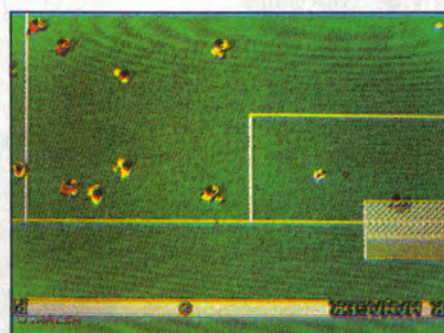
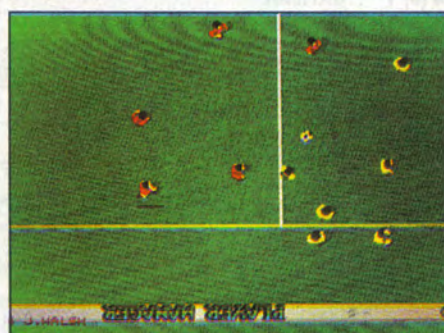
καρέ 3. Ο επερχόμενος S. Hill (No.9) προλαβαίνει την έξοδο και γράφει το γκολ. ▼



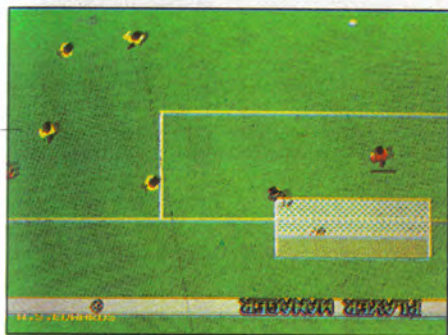
2. Δύσκολο γκολ από φάουλ. Σκόρερ ο Χούλης Πανταζής εναντίον του υπολογιστή.

Το φάουλ σε δύσκολη θέση, κοντά στη γραμμή του άουτ, το παίρνει κανείς για κόρνερ. Εκτελεστής ο J. Walsh (No 4). Προσέξτε, στα επόμενα 4 καρέ, την τρο-

χιά της μπάλας και τις αλλαγές πορείας. ▼



ΘΕΑΜΑ

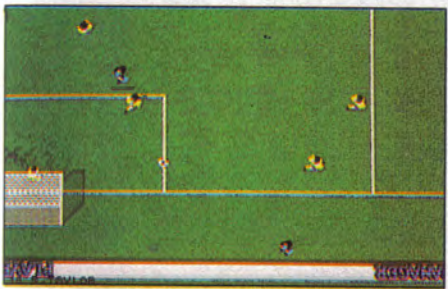


3. Γκολ από κόρνερ τώρα. Ασυνήθιστο όσο και δύσκολο. Σκόρερ ο Δημήτρης Αλέσιος εναντίον φίλου του:

καρέ 1. Το κόρνερ από δεξιά. Εκτελεστής η χρυσή αλλαγή, ο R. Taylor.



καρέ 2. Η μπάλα φαλτσαριστά στο πρώτο δοκάρι...



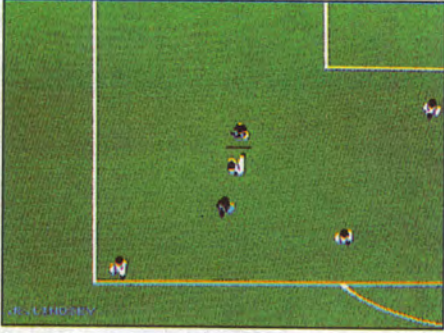
καρέ 3. ... και γκολ!!!



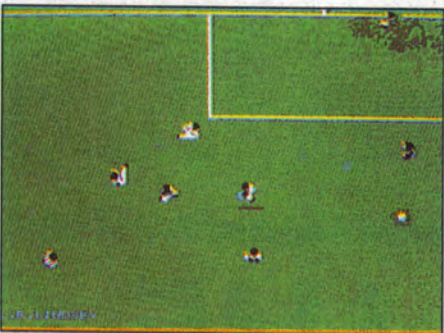
4. Σλάλομ. Σκόρερ ο Σάκης Δαΐσπυρος: καρέ 1. Τη μπάλα παίρνει, σχεδόν στο κέντρο ο L.R. Lindsey (No 8).



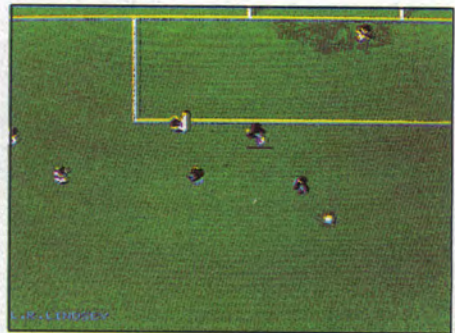
καρέ 2. Αρχίζει, ασυγκράτητος, μια κούρσα. Αποφεύγει τον πρώτο.



καρέ 3. Αποφεύγει με κοφή ντρίμπλα και το δεύτερο.



καρέ 4. Εδώ πια έχει αρχίσει να επικρατεί πανικός στην αντίπαλη περιοχή. Αμυντικοί, επιθετικοί, προπονητές και παράγοντες νιώθουν να λυποθυμούν: Τρίτη κοφή ντρίμπλα, δραμαμίνες και στον τρίτο αμυντικό παίκτη. Η δυνατή προβολή δεν φέρνει κανένα αποτέλεσμα.



καρέ 5. Πλασέ, δυνατό, και γκολ. Yeah.



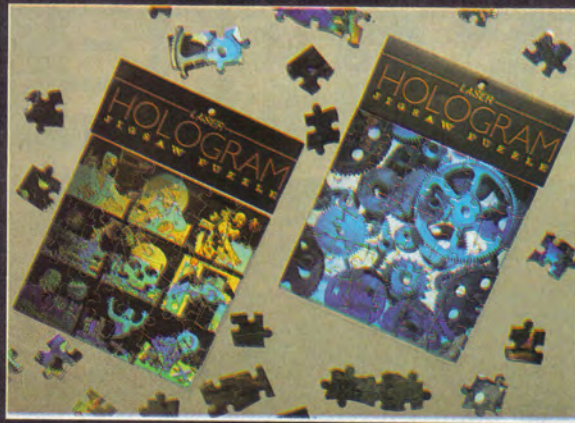
Αυτά ήταν τα αξιολογότερα δείγματα. Περιμένουμε τα δικά σας.



1 0 8 0 1 0 8 2



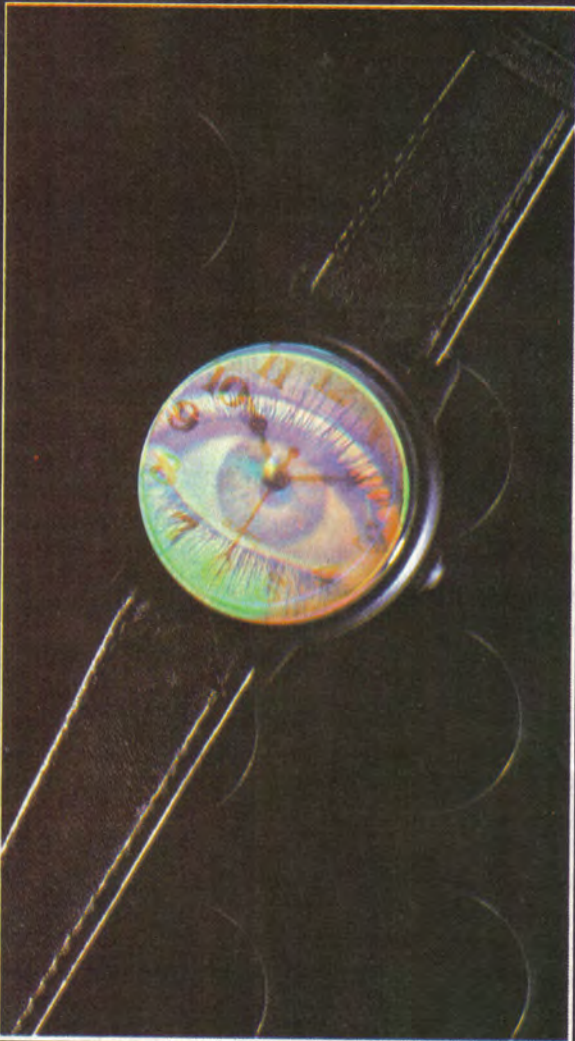
1 0 8 1



1 0 4 0



0 0 0 0



O W L



S K U L L



G E O M



C O O L B E A R



ΜΠΡΕΛΟΚ

1084	"Κινητικά"	720 δρχ.
1085	Ζώα 2D/3D	720 δρχ.
1085	Ζώδια 2D/3D	720 δρχ.
1085	Διάστημα 2D/3D	720 δρχ.
1087	Σχέδια 3D	880 δρχ.
1088	Σχέδια 2D/3D	880 δρχ.
1037	Translucent Γυαλί	7.300 δρχ.

ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ

1003	2D/3D	610 δρχ.
1010	2D	610 δρχ.
1016	3D	610 δρχ.
1061	"Κινητικές"	610 δρχ.

ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

2D/1011.1	Σπείρα	400 δρχ.
2D/1011.2	Yin/Yang	400 δρχ.
2D/1011.3	Υδράγειος	400 δρχ.
2D/1011.4	Ανατολή	400 δρχ.
2D/1011.LF	Αθλητικά	400 δρχ.
3D/1012.12	Τοπία	700 δρχ.
3D/1012.17	Αετός	700 δρχ.
3D/1012.x	Σαξοφωνίστας	820 δρχ.
3D/1012.m	Πύργος Άμφελ	820 δρχ.
2D/3D 1002.a	Ζώα	350 δρχ.
2D/3D 1002.3	Τρόμου	350 δρχ.

ΣΒΟΥΡΕΣ & PUZZLE

1080	Πολύχρωμες	1.310 δρχ.
1082	Δίχρωμες	1.470 δρχ.
1081	Jigsaw Puzzle	1.630 δρχ.

CALCULATORS

1041	Ολογραφικό Μικρό (solar)	3.650 δρχ.
1042	Ολογραφικό Μεγάλο (solar)	7.300 δρχ.

ΡΟΛΟΓΙΑ

1040	Ολογραφικό επιτραπέζιο ρολόι (QUARTZ)	9.460 δρχ.
0000	Ολογραφικό ρολόι χειρός (QUARTZ)	
	Διάφορα Σχέδια	13600 δρχ.

COME TO HOLOGRAM'S WORLD
IT'S NOT AN ILLUSION,
IT'S AN OPTICAL ADVENTURE

PLAY THE GAME



HAMMERFIST

Aυτό το μήνα θα αναφερθούμε στο Hammerfist, ένα παιχνίδι που κατά γενική ομολογία συνδυάζει την πρωτοτυπία σεναρίου με έξοχα γραφικά και... δυσκολία. Σκοπός σας η καταστροφή του Κέντρου Ολογραφίας και ο διαχωρισμός του Hammerfist από την Metalisis.

Γενικές συμβουλές για το παιχνίδι:

Χρησιμοποιήστε τη Metalisis όπου απαιτείται οικονομία στα lazer. Κτυπάτε τα εμπόδια και τους αντιπάλους, ανακλώντας τα πυρά σας σε τοίχους.

Όταν ο Master έχει ενεργοποιηθεί, αφήνετε τα σφαιρίδια με τη νεκροκεφαλή να ανατινάσσονται. Μετά από λίγο, η ενέργεια του Master θα μηδενιστεί και τα σφαιρίδια θα εμφανίζονται με την κανονική τους μορφή. Τα bonus σφαιρίδια έχουν ως εξής: E=Ενέργεια, B=Ενέργεια και για τους δύο, L=Lazer, P=Βαθμοί.

ΘΘΟΝΗ (01): Κατεβείτε από τον πίνακα. Hammerfist και κτυπήστε τα τρία κουβούκλια από δύο φορές. Πηγαίνετε αριστερά. Δώστε κεφαλιά στο computer. Όταν εμφανιστεί το μήνυμα "Security System Breached" (SSB), βγείτε από δεξιά.

ΘΘΟΝΗ (02): Metalisis, καταστρέψτε τα μόνιτορ που υπάρχουν. Ανεβείτε στο τραπέζι

Η στήλη αυτή υπάρχει για να σας συμπαρίσταται στις δύσκολες ώρες. Αν αντικρίζετε συχνά το μήνυμα "GAME OVER" στις οθόνες σας, μην απελπίζεστε.

Κάθε μήνα θα δίνουμε ολική λύση για επιλεγμένα παιχνίδια, ώστε να μπορέσετε και εσείς να δείτε το περιπόθητο "MISSION ACCOMPLISHED".

με τις οθόνες, κάντε μια τούμπα προς την άλλη πλατφόρμα. Καταστρέψτε τις δύο οθόνες και σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πηδήξτε κάτω και σταθείτε έξω από τις γρίλιες. Κινηθείτε προς τα μέσα.

ΘΘΟΝΗ (03): Hammerfist και διαλύστε τη μάζα στα αριστερά και στα δεξιά. Metalisis και περάστε πάνω από τη μάζα. Hammerfist, καταστρέψτε αυτά που κρέμονται από τα

βάνι. Metalisis και με μια τούμπα ανεβείτε στη μικρή πλατφόρμα πάνω από την πόρτα. Σταθείτε αριστερά και με μια μεγάλη τούμπα ανεβείτε στη δεξιά πλατφόρμα. Δώστε κεφαλιά στην πόρτα και περάστε δεξιά.

ΘΘΟΝΗ (04): Metalisis. Καταστρέψτε τα μόνιτορ και σκοτώνετε ρομπότ και φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κατεβείτε στο κάτω διάζωμα και κινηθείτε προς την πόρτα μερικές φορές. Όταν ανοίξει, περάστε μέσα.

ΘΘΟΝΗ (05): Hammerfist. Κτυπήστε αρκετές από τις μπάλες. Metalisis. Κλωτσήστε την πόρτα. Όταν ανοίξει, αφήστε το ρομπότ να βγει και να κλείσει η πόρτα πίσω του. Το σημείο που αναβοσβήνει στον τοίχο είναι πηγή ενέργειας. Κουτουλήστε το για ενέργεια, προσέχοντας να μην υπερχειλιστεί. Κουτουλήστε τις γρίλιες και περάστε από την ανοικτή πόρτα. Αν δεν εμφανιστεί το SSB, τότε αφήστε το ρομπότ να μπει, σκοτώστε τρία από αυτά και αφήστε μετά ένα να βγει έξω. Κουτουλήστε την πόρτα και βγείτε έξω.

ΘΘΟΝΗ (06): Όταν το ασανσέρ είναι κάτω, γίνετε Metalisis και πηδήξτε πάνω του. Το ασανσέρ θα ανεβεί. Σε ακτίνα δράσης από την πόρτα εκτελέστε δύο τούμπες και περάστε μέσα. Επαναλάβετε για το επόμενο ασανσέρ. Hammerfist και ανεβείτε στο ασανσέρ, κατεβαίνετε έτσι κάτω. Metalisis και κτυπήστε την πόρτα δύο φορές. Hammerfist, χρησιμοποιήστε το ασανσέρ και ανατινάξτε την πόρτα δύο φορές, περάστε μέσα και βγείτε από τη δεξιά πόρτα.

ΘΘΟΝΗ (07): Πυροβολήστε όλα τα κουτιά εκτός από το τελευταίο, καθώς και τα ανθρωποειδή, μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κουτουλήστε την πόρτα στο κάτω μέρος και διασχίστε την.

ΘΘΟΝΗ (08): Hammerfist. Κτυπήστε την πόρτα και καταστρέψτε ρομπότ. Κουτουλήστε το μόνιτορ. Κτυπάτε ρομπότ ώσπου να εμφανιστεί το SSB. Κτυπήστε ή κλωτσήστε την πόρτα αρκετές φορές, περάστε μέσα.

ΘΘΟΝΗ (09): Έχετε πλήρη ενέργεια. Πέστε κάτω και πυροβολήστε το πάνω κουτί. Συνεχίστε μέχρι να διώξετε το τραίνο εκτός οθόνης. Βγείτε και εσείς.

ΘΘΟΝΕΣ (10) και (11): Αμέσως μετά πυροβολήστε το τραίνο, αφήστε το να πλησιάσει και επαναλάβετε ώσπου να ανατιναχθεί. Πάρτε την ενέργεια. Metalisis. Ανεβείτε στο

λευκό κουτί και μετά στην κορυφαία πλατφόρμα. Σκοτώστε τους φρουρούς και κουτουλήστε τα μόνιτορ. Περάστε στην οθόνη (11). Κουτουλήστε τα μόνιτορ, πίσω ξανά στην οθόνη (10). Πέστε κάτω. Αν σας τελειώσουν τα laser, πηγαίνετε στην οθόνη (09) και σκοτώνετε ρομπότ. Hammerfist. Ανατινάξτε το κουτί στην άκρη της οθόνης. Κατεβείτε στο κάτω μέρος της οθόνης (11). Ανατινάξτε τα κουτιά. Σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πυροβολήστε τον ηλεκτρικό μηχανισμό πάνω από την πόρτα. Αντικρύστε την πόρτα και κουτουλήστε το panel.

ΘΘΟΝΗ (12): Κλωστήστε την πόρτα δύο φορές και μπειτε στο νερό. Κινηθείτε δεξιά στη οθόνη (13). Κτυπήστε τα ψάρια και τους βατραχανθρώπους που σας κλείνουν το δρόμο.

ΘΘΟΝΗ (13): Αν έχετε λίγη ενέργεια, γεμίστε την στη μάζα που αναβοσβήνει. Πυροβολήστε το βράχο μερικές φορές. Γεμίστε τα laser, κτυπώντας τα κουτάκια πριν εκείνα πέσουν στο έδαφος.

ΘΘΟΝΗ (14): Metalisis. Εκτελέστε τούμπα πάνω στο βράχο. Hammerfist. Πυροβολήστε προς τα πάνω για να καταστραφεί ο βράχος. Πηγαίνετε στην οθόνη (15) και πυροβολήστε ό,τι κινείται. Αν μείνετε από laser, επιστρέψτε στην οθόνη (13).

ΘΘΟΝΗ (15): Metalisis. Περάστε το εμπόδιο. Hammerfist, ανατινάξτε το. Επιστρέψτε στην οθόνη (13), γεμίστε τα laser και πηγαίνετε στην οθόνη (16).

ΘΘΟΝΗ (16): Ανεβείτε στην πλατφόρμα, κτυπήστε τα νύχια και το στόμα. Πυροβολήστε την προβοσκίδα και τέλος το μάτι.

ΘΘΟΝΗ (17): Hammerfist. Καταστρέψτε τους βράχους ανακλώντας τα πυρά σας με κατάλληλο τρόπο. Metalisis. Εκτελέστε τούμπα στην πλατφόρμα και βγείτε έξω.

ΘΘΟΝΗ (18): Καταστρέψτε το τέρας πυροβολώντας το στα μάτια. Ανεβείτε στην πλατφόρμα. Επαναλάβετε. Αλλη μια φορά. Κουτουλήστε το διαφανές panel.

ΘΘΟΝΗ (19): Σκοτώστε τις γυναίκες μέχρι να σταματήσουν να εμφανίζονται, και ανεβείτε στην πλατφόρμα δίπλα στην είσοδο. Από το αριστερό της άκρο ανεβείτε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στον αέρα. Γεμίστε ενέργεια στην υποδοχή. Hammerfist. Καταστρέψτε το βράχο. Metalisis. Πηδήξτε στην άλλη πλευρά. Αν πέσετε στο κενό, τότε επιστρέψτε στην οθόνη (18).

ΘΘΟΝΗ (20): Μη μετακινηθείτε από τη μικρή πλατφόρμα. Πυροβολήστε την ουρά του μυρμηγκιού μερικές φορές. Όταν ανατιναχθεί,

κατεβείτε στο πάτωμα. Πυροβολήστε το κεφάλι του και συνεχίστε μέχρι να χάσει το σώμα του. Ανεβείτε στην πλατφόρμα, όπου υπήρχε το σώμα του και κουτουλήστε το κεφάλι του. Θα εξαφανιστεί. Πηγαίνετε πίσω στην οθόνη (18) μέσω του κενού της οθόνης (19). Γεμίστε ενέργεια και laser. Χρησιμοποιήστε την Metalisis. Κατόπιν πηγαίνετε στην οθόνη (21).

ΘΘΟΝΗ (21): Καταστρέψτε τους βράχους ανακλώντας τα πυρά σας. Αν σας τελειώσει η ενέργεια ή ενεργοποιηθεί ο Master, τότε πηγαίνετε για ανεφοδιασμό στην οθόνη (18). Τα τούβλα στην άκρη της οθόνης δεν σας φράζουν το δρόμο και μπορείτε να τα διασχίσετε κανονικά.

ΘΘΟΝΗ (22): Metalisis. Πηδήξτε πάνω στην λευκή πλατφόρμα. Κουτουλήστε το αντικείμενο που αναβοσβήνει και θα εμφανιστεί μια πόρτα. Σκοτώστε τους φρουρούς και τις σαύρες μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Βγείτε από την έξοδο.

ΘΘΟΝΕΣ (23) και (24): Metalisis. Ανεβείτε στο ασανσέρ και μεταφερθείτε στην οθόνη (24). Σκοτώστε τους φρουρούς, έτσι ώστε να προλάβετε να κτυπήσετε με το κεφάλι τα μόνιτορ. Hammerfist, πάρτε το ασανσέρ κάτω και κτυπήστε το κεφάλι του ιππότη, συλλέγοντας έτσι ενέργεια. Πάρτε το άλλο ασανσέρ μέχρι το κάτω μέρος της οθόνης (23). Σκοτώστε τους φρουρούς, ώσπου να πάψουν να εμφανίζονται και κουτουλήστε την οθόνη. Ανεβείτε στο ασανσέρ και γκρεμίστε τα τούβλα. Σταθείτε στο ασανσέρ, Hammerfist, σκύψτε κάτω. Ανεβείτε με το ασανσέρ, Metalisis, σκύψτε κάτω. Ανεβείτε τέρμα επάνω, δεν κινδυνεύετε από το ηλεκτρικό φράγμα, αρκεί να είστε σκυμμένοι. Hammerfist, πυροβολήστε το ηλεκτρικό φράγμα στο άλλο ασανσέρ. Ανεβείτε στο άλλο ασανσέρ και επαναλάβετε. Αλλη μία φορά. Ανεβείτε στο δεξιό αναροφητήρα και αφήστε να σας ανεβάσει επάνω.

ΘΘΟΝΗ (25): Πυροβολήστε τέσσερις φορές ώσπου να ανοίξει η πόρτα. Συνεχίστε να πυροβολείτε το tanκ, σπρώχνοντάς το εκτός οθόνης. Όταν βρεθεί στην άκρη της οθόνης, αλλάξτε σε Metalisis και εκτελέστε μια τούμπα προς τα δεξιά.

ΘΘΟΝΗ (26): Hammerfist. Πυροβολήστε μερικές φορές για να ανατιναχθεί η οπλική εγκατάσταση. Αγνοήστε το μικρό τέρας και πηγαίνετε στην επόμενη οθόνη.

ΘΘΟΝΕΣ (27) και (28): Πυροβολήστε τους μηχανισμούς που αναβοσβήνουν, ανατινάξτε όλα τα κουτιά και πηγαίνετε στην οθόνη (28). Κουτουλήστε την οθόνη που αναβοσβήνει

και πυροβολήστε τα τετράγωνα που υπάρχουν εκεί. Metalisis, σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε με το ασανσέρ. Στην κορυφή πηδήξτε πάνω από τα κενά στην οθόνη (27). Αποφύγετε τα αέρια και πηγαίνετε στις γρίλιες. Κουτουλήστε τες και περάστε μέσα.

ΘΘΟΝΗ (29): Σκοτώστε τους φρουρούς. Γεμίστε ενέργεια στην υποδοχή που αναβοσβήνει. Καταστρέψτε τα δύο διπλανά σημεία που αναβοσβήνουν. Αφού καταστραφούν, ένα τμήμα του επάνω διαζώματος εξαφανίζεται. Metalisis. Ανεβείτε στο λευκό παραλληλόγραμμο. Πηγαίνετε στην άκρη του και εκτελέστε μια τούμπα επάνω στη μικρή πλατφόρμα αριστερά. Γυρίστε και γίνετε Hammerfist. Καταστρέψτε το οπλικό σύστημα με πολλαπλά κτυπήματα. Πηδήξτε κάτω και ανεβείτε στο λευκό παραλληλόγραμμο. Κάντε μια τούμπα προς τα αριστερά και ανεβείτε στην άλλη πλατφόρμα. Σκοτώστε τους φρουρούς και κουτουλήστε το μόνιτορ. Μετά δεξιά.

ΘΘΟΝΗ (30): Καταστρέψτε το μόνιτορ και ανεβείτε στην πρώτη πλατφόρμα. Ανεβείτε στη διπλανή και καταστρέψτε το μόνιτορ. Σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Ανεβείτε στην επάνω πλατφόρμα. Σταθείτε στα δεξιά του βράχου και κουτουλήστε τον τοίχο. Εμφανίζεται μια πόρτα. Περάστε μέσα.

ΘΘΟΝΗ (31): Σκοτώστε φρουρούς, ρομπότ καθώς και τα τετράγωνα που αναβοσβήνουν, μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κινηθείτε στην άκρη της σιδερόβεργας και κουτουλήστε τον τοίχο, ώστε να αποκαλυφθεί άλλη μια κρυμμένη πόρτα.

ΘΘΟΝΗ (32): Καταστρέψτε τη βάση των δύο σπηλών, σταθείτε κάτω από τη μια και πυροβολώντας προς τα επάνω, καταστρέψτε την ολοκληρωτικά. Επαναλάβετε για την άλλη στήλη. Metalisis. Κουτουλήστε τα δύο μόνιτορ, πηδήξτε σ' ένα από τα γραφεία και μετά σε μια πλατφόρμα δίπλα στον Master. Hammerfist. Πυροβολήστε τον Master, ώστε να καταστραφεί το ηλεκτρικό πλέγμα που φυλάει το κεφάλι του, μετά συνεχίστε να πυροβολάτε στο στόμα του, μέχρις ότου οι σφαίρες να τον διαπερνούν. Πυροβολήστε τα μάτια του μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Metalisis. Από το μέσο της κορυφαίας πλατφόρμας πηδήξτε με μια τούμπα επάνω στο γραφείο και στη συνέχεια στα συντρίμια της έκρηξης όπου βρισκόταν ο Master. Γυρίστε προς την οθόνη και κουτουλήστε, ώστε να διαχωρισθούν ο Hammerfist και η Metalisis.

Η περιπέτεια τελείωσε. Το μισητό Κέντρο Ολογραφίας αποτελεί πια παρελθόν.

ΕΝΑΣ ΑΛΛΑ ROCK

Οι ανεξάρτητοι, οι ασυμβίβαστοι, οι επαναστατημένοι
οι ελεύθεροι, οι ερωτευμένοι,
οι σκεπτόμενοι, οι νέοι
ακούτε ROCK!
Το ROCK είναι ένα και ΕΝΑΣ ο Σταθμός του,
ο ROCK FM στους 96,8!

ROCK FM

ΔΥΝΑΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

96,8

ΗΙΤΡΑΣΚ 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο
ΗΙΤΡΑΣΚ 13 που περιλαμβάνει: * το η-
μιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2)
ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3" που τυπώνει σε
δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ.
Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές ο-
δηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του
προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-
μική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των
7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην α-
ξία του πιο πάνω πακέτου.

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



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ.
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙ-
ΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για
IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα
μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική
Επιταγή Νο _____ με το ποσό των 9.900
δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέ-
του αυτού.

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



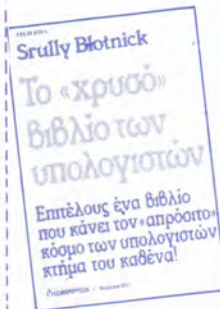
ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ
ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-
μική Επιταγή Νο _____ με το ποσό των
1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην α-
ξία του βιβλίου.

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



ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-
PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -
ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ
ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρο-
μική επιταγή Νο _____ με το ποσό
των 950 δρχ. που ανταποκρίνεται στην
αξία του βιβλίου.

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



ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ

ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ
ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την
Ταχυδρομική Επιταγή Νο _____ με το
ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται
στην αξία του βιβλίου.

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



ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPU-
PRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 -
ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώ-
το και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟ-
ΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ
ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του
ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρο-
μική Επιταγή Νο _____ με το ποσό
α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντιστοιχά
που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

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



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

LOST PATROL

Ανακαλύψτε τα
ΠΙΞΕΛΟΡΑΜΑ
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE



WAKELIN

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΟΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ. 9217428, FAX 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΙΟΥΥΑΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601761



ocean[®]

A R C A D E

ALIEN STORM

Mια ωραία πρωία που οι εξωγήινοι δεν είχαν τίποτε καλύτερο να κάνουν, αποφάσισαν να εισβάλουν για μια ακόμη φορά στη γη. Ετσι, έφτασαν στον πλανήτη μας σε μεγάλους αριθμούς, όπως άλλωστε συνηθίζουν, και έσπειραν παντού τον πανικό και την καταστροφή. Εσείς θα κληθείτε βέβαια, για άλλη μια φορά, να αποκαταστήσετε την τάξη, στέλνοντας τους ενοχλητικούς επισκέπτες από εκεί που ήρθαν. Την αποστολή αυτή μπορείτε να την αναλάβετε μόνοι σας ή μαζί με κάποιον φίλο σας.

Στο παιχνίδι διακρίνουμε

τρία διαφορετικά στάδια, που το καθένα θα μπορούσε να ήταν ένα ξεχωριστό παιχνίδι, όπως άλλωστε συνέβαινε ως τώρα, αλλά η απόφαση της Sega να φτιάξει ένα μόνο coin-op φαίνεται σωστή, γιατί είναι ένα από τα πιο εθιστικά και με μεγάλη ποικιλία coin-ops.

Στο πρώτο στάδιο ελέγχετε το χαρακτήρα που επιλέξατε στην αρχή, από τρεις διαθέσιμους που όμως δεν έχουν και μεγάλες διαφορές μεταξύ τους, και προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά, εξολοθρεύοντας τους εξωγήινους που θα βρεθούν μπροστά σας. Οι εξωγήινοι έρχονται σε



MAGIC SWORD

Oταν η Carcom αποφασίζει να φτιάξει ένα καινούριο coin-op με θέμα τα ξωπικά και τα κακά πνεύματα, γενικότερα, το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι εκπληκτικό. Ας θυμηθούμε μόνο το "Ghosts and Goblins", "Black Tiger", "Ghouls and Ghosts" και "Willow". Τώρα όμως με το "Magic Sword" φαίνεται ότι ξεπέρασε ακόμη και τον εαυτό της.

Το "Magic Sword" διαθέτει λοιπόν τα καλύτερα γραφικά,

που έχουμε δει ως τώρα, για παιχνίδια του είδους αυτού, εξαιρετικό gameplay, two player game και αρκετά καλό ήχο. Ας δούμε όμως τα πράγματα πιο αναλυτικά.

Τα κακά πνεύματα έχουν καταλάβει ένα μεγάλο πύργο με πενήντα πατώματα και έχουν φυλακίσει αυτούς που κατοικούσαν εκεί. Εσείς θα πρέπει να πολεμήσετε τα κακά πνεύματα και να ελευθερώσετε όσους από τους φυλακισμένους μπορείτε. Κάτι τέτοιο δεν είναι εύκολο, βέβαια, αλλά



Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



πολλά... σχέδια και χρώματα και επιτίθενται εναντίον σας με πολλούς τρόπους. Κάποιοι από αυτούς μάλιστα είναι τόσο ύπουλοι, που έχουν μεταμφιεστεί σε τηλεφωνικούς θαλάμους, γραμματοκιβώτια, γλάστρες κ.λπ., και αποκαλύπτουν την πραγματική φύση τους, μόνο όταν πλησιάσετε.

Στο δεύτερο στάδιο, που δεν εμφανίζεται όμως σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας σας τρέχει με μεγάλη ταχύτητα σ' ένα δρόμο όπου κυκλοφορούν και εξωγήινοι. Οι περισσότεροι εξολοθρεύονται εύκολα και πιο επικίνδυνοι είναι αυτοί που αφήνουν πίσω τους ένα κίτρινο αέριο, που είναι μάλλον δηλητηριώδες, αφού μειώνει την ενέργεια του χαρακτήρα σας. Στο τρίτο στάδιο δεν

βλέπετε στην οθόνη το χαρακτήρα σας, παρά μόνο ένα στόχαστρο, και η όλη διάταξη της οθόνης θυμίζει το Operation Wolf. Η οθόνη σκρολάρει πολύ γρήγορα αριστερά και δεξιά και μπορείτε να καταστρέψετε σχεδόν οτιδήποτε βρίσκεται στο οπτικό πεδίο σας. Οι εξωγήινοι εμφανίζονται πίσω από εμπόδια και έρχονται εναντίον σας, ενώ σας εκτοξεύουν και αντικείμενα, τα οποία όμως μπορείτε να πυροβολήσετε και να καταστρέψετε, πριν σας πετύχουν. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και το animation των sprites είναι πολύ καλό. Ο ήχος είναι επίσης σε πολύ καλά επίπεδα και το gameplay εθιστικό και με ποικιλία. Αλλη μια επιτυχία για τη Sega, που ελπίζουμε να συνεχίσει έτσι.

στο σκοπό σας αυτό μπορεί να σας βοηθήσουν τα μπαούλα, που βρίσκονται διάσπαρτα στον πύργο και περιέχουν ασπίδες, πιο ισχυρά σπαθιά, έξτρα μαγική δύναμη κ.λπ., καθώς και οι φυλακισμένοι που θα ελευθερώσετε, οι οποίοι, σε ένδειξη της ευγνωμοσύνης τους, θα σας ακολουθούν εκτοξεύοντας πυρά εναντίον των ανπάλων σας, όταν και εσείς κάνετε κάτι τέτοιο. Υπάρχουν πέντε διαφορετικοί τύποι τέτοιων χαρακτήρων, καθένας από τους οποίους είναι περισσότερο χρήσιμος σε ορισμένες περιστάσεις, και έτσι, με λίγη εξάσκηση, θα μπορούσατε να τους χρησιμο-



ποιείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Στην αρχή του παιχνιδιού είναι δυνατό να διαλέξετε το πάτωμα του πύργου από το οποίο θα αρχίσετε την περιπέτειά σας, αν και προσωπικά σας συνιστώ να αρχίζετε

πάντα (ή τουλάχιστον στα εκατό περίπου πρώτα παιχνίδια) από την αρχή, γιατί τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα στα ανώτερα επίπεδα. Όπως είπαμε, το παιχνίδι αυτό διαθέτει τα καλύτερα γραφικά

που έχουμε δει σε παιχνίδι τέτοιου τύπου: Τα background graphics είναι πολύ λεπτομερώς σχεδιασμένα και διαθέτουν scrolling πολλών επιπέδων, τα sprites είναι πολύ φυσικά (όσο φυσικός μπορεί να είναι βέβαια ένας δράκος με δύο κεφάλια) και με εξαιρετικό animation. Ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα, αν και θα μπορούσε ο ήρωας να μη βγάζει συνεχώς μια κραυγή που μετά από λίγο γίνεται εκνευριστική. Το gameplay είναι πολύ καλό, ιδίως στο two player game, αν και μερικές φορές είναι απάνθρωπα δύσκολο. Ελπίζουμε να το δούμε σύντομα στους υπολογιστές μας.

HIGH
TECHNOLOGY

H
I
T
T
E
C
H

HIGH
TECHNOLOGY

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΑΝΕΜΟΥ

Tο Turbo Meter μπορεί, χάρη στη φτερωτή που διαθέτει, να μας δίνει μετρήσεις για την ταχύτητα του αέρα. Μπορεί να μετρά σε διάφορες κλίμακες (π.χ. m/sec) και να δίνει αρκετά ακριβή αποτελέσματα. Δουλεύει με μπαταρίες και η τιμή του στην Αμερική φτάνει τις 16.500 δρχ. Edmund Scientific Co. 101. E Gloucester Pike Barrington, NJ 08007 - 1380 USA.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΘΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΠΝΙΣΤΕΣ

Tο TobacAlarm είναι μια συσκευή ανίχνευσης του μονοξειδίου του άνθρακα (CO) που βρίσκεται στον καπνό του τσιγάρου ή στις εξατμίσεις των αυτοκινήτων. Μπορείτε έτσι να ελέγξετε τη μόλυνση του χώρου που ζείτε. Η τιμή του δεν ξεπερνά τις 2.000 δρχ. J.R.B. Company Laguna, Hills: CA 714-586-2384.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

Σίγουρα σας θυμίζει τις προηγούμενες ηλεκτρονικές ατζέντες το DC 850. Η νέα όμως έκδοση απ' την Casio είναι αισθητά βελτιωμένη. Εκτός δηλαδή απ' τα κλασικά: τηλέφωνο, ημερολόγιο, alarm, calculator και secret function, έχουμε οθόνη που κάνει scrolling, καθώς και λειτουργία μετατροπής μονάδων! Μετατρέψτε λοιπόν τα μίλια σε km ή τα cm σε inch κ.λπ. Το DC 850 θα φτάσει μάλλον στη χώρα μας στα τέλη του Νοέμβρη.



HIGH
TECHNOLOGY

H
I
T
E
C
H

HIGH
TECHNOLOGY

• Δ. Παυλίδης



ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΟ!

Mπορεί να μοιάζει με πρόσοψη κασετόφωνου αυτοκινήτου, είναι όμως τηλέφωνο και μάλιστα τοποθετημένο στο προστατευτικό αλεξήλιο του αυτοκινήτου! Η ιδέα ανήκει στην αμερικανική αυτοκινητοβιομηχανία Chrysler και την πραγματοποίησε με την επίσης αμερικανική εταιρία τηλεπικοινωνιών OKI. Η Chrysler ανακοίνωσε ότι θα εφοδιάζει με το τηλέφωνο αυτό μερικά απ' τα μοντέλα παραγωγής, κατά την περίοδο '90-91. Τι άλλο θ' ακούσουμε...

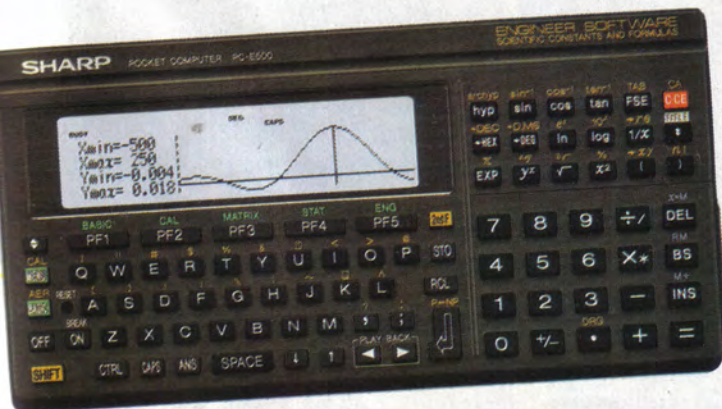
ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ

Tο SY-DS1 της Panasonic είναι ένας ψηφιακός επεξεργαστής ήχου. Μπορεί να συνδεθεί με πηγές ήχου, όπως η TV, και να δίνει αποτελέσματα, όπως το surround sound. Η μονάδα περιλαμβάνει και έναν ενισχυτή ενσωματωμένο, καθώς και αρχεία. Στην Αμερική κοστίζει 39.000 δρχ. περίπου. Στην Ελλάδα δεν υπάρχει και είναι μάλιστα αμφίβολο και το "αν" θα έρθει.



ΙΔΑΝΙΚΟΣ ΒΟΗΘΟΣ

Tο PC-E500 είναι ένα rocket computer της SHARP που ειδικεύτηκε για να βοηθά όσους ασχολούνται με τις επιστήμες των μηχανικών. Περιέχει τύπους (μαθηματικών, χημείας, μηχανικής κ.ά.), επιστημονικούς υπολογισμούς και διάφορα άλλα data. Συνολικά πραγματοποιεί 1101 λειτουργίες και επιπλέον συνδέεται με printer, rocket disk drive και δέχεται RAM cards με μέγιστη μνήμη 96 KB. SHARP Γ.Λ. ΗΣΑΪΑΔΗΣ ΕΒΑΕ Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225212. Τιμή 64.000 δρχ.



Cine

Χαιρετώ τους Πιξελάδες σινεφιλάθλους. Είμεθα καλώς; Α, πολύ χαιρόμαι. Για να νιώσετε λοιπόν ακόμα καλύτερα, η στήλη έχει πολύ φρέσκο Robocop, για την ακρίβεια το Robocop 2. Α, και να μην το ξεχάσω: Η "Pixel productions" σχεδιάζει τη συνέχεια του Willow, το Willow 2, με τον Χρήστο Κυριακό στο ρόλο του καλού με τη μαγική κουμπούρα (δείτε το γράμμα της σύνταξης), και guest star τον Αντρέα Τσουρινάκη στο ρόλο ενός μυωπικού goblin που τυραννά το δάσος ξυπνώντας τα ζώα στις 4 το πρωί με το ανατριχιαστικό γέλιο του. Περισσότερες λεπτομέρειες όμως τον επόμενο μήνα.

● Του Γ. Κυπαρίση

ΤΙΤΛΟΣ: **ROBOCOP 2**

ΕΤΑΙΡΙΑ: **ORION PICTURES**

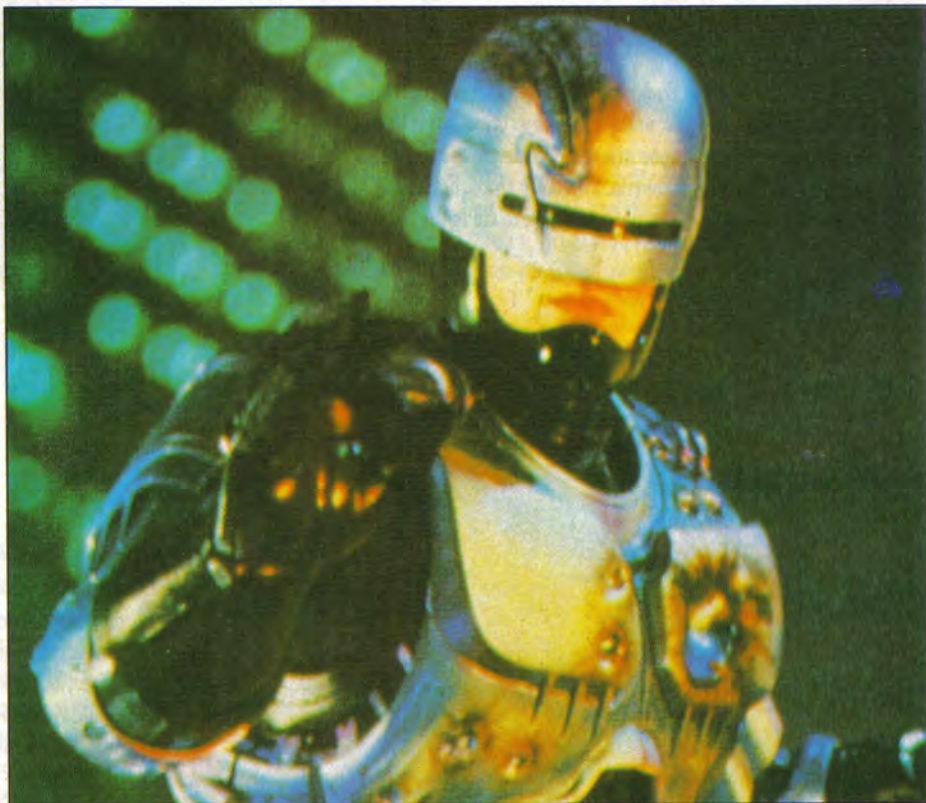
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΠΗΤΕΡ**

ΓΟΥΕΜΕΡ, ΝΑΝΣΥ ΑΜΕΝ

Σας είχαμε προειδοποιήσει, θυμάστε. Δεν νομίζω λοιπόν να σας ήρθε απότομα το ότι αναμένεται από στιγμή σε στιγμή ο "Robocop 2" και στους δικούς μας κινηματογράφους. Η ταινία τελείωσε το καλοκαίρι και προβλήθηκε στην Αμερική, όπου τα πήγε θαυμάσια. Μένει να δούμε κι εδώ τι θα γίνει. Μέχρι τότε όμως ας κάνουμε ένα prereview. Πολλά πράγματα έχουν αλλάξει στο νέο Robocop, αλλά ευτυχώς δεν πειράχτηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά της πλοκής της πρώτης ταινίας. Ο σκηνοθέτης άλλαξε, το κουστόμι του Robocop άλλαξε (όχι από άποψη εμφάνισης, αλλά από άποψη άνεσης: Τώρα πια δεν χρειάζεται ο

πρωταγωνιστής δυο ώρες για να το βάλει και να το βγάλει!), και φυσικά η ιστορία άλλαξε. Δεν άλλαξε όμως η πιστή φίλη του Murphy, κι ο κακός διευθυντής της φοβερής εταιρίας Omni Products. Ας δούμε όμως την ιστορία από την αρχή. Οι δρόμοι του Houston φιλοξένησαν το κυνήγι του μεταλλικού πρωταγωνιστή, Murphy, με το κακό "εγώ" του, τον Robocop 2. Φυσικά το Houston δεν υπάρχει στην ταινία. Αντί γι' αυτό υπάρχει το Ντιτρόιτ. Ένα Ντιτρόιτ που εξουσιάζεται πια ολοκληρωτικά από την πανίσχυρη Omni Consumer Products, έναν πολυεθνικό κολοσσό που, ξεφεύγοντας από τις μέχρι τώρα κλασικές επιχειρηματικές στρατηγικές, ασχολείται με δραστηριότητες όπως η άσκηση εξουσίας, εξαγοράζοντας και τους τελευταίους ικανούς πολιτικούς. Έτσι προχωρά ακάθεκτη για την υλοποίηση του μελλοντικού της στόχου: Τη δημιουργία του νέου Ντιτρόιτ. Μια νέα πόλη, με το όνομα Delta City, χτίζεται σιγά σιγά, εφοδιασμένη με τεχνητό κλιματισμό, πολλές ανέσεις, ανύπαρκτη μόλυνση, καθόλου εγκληματικότητα, πολύ πράσινο

και πληθώρα χώρων αναψυχής. Πρόκειται για ένα όνειρο, έναν Παράδεισο επάνω στη γη - όμως, αντίθετα με εκείνον που ξέρουμε, αυτός εδώ ο Παράδεισος είναι πολύ ακριβός. Μόνο οι πλουσιότεροι άνθρωποι της γης θα μπορούν να ζήσουν μέσα στις ανέσεις της Delta City. Για να γίνει όμως το όνειρο της εταιρίας πραγματικότητα, χρειάζεται να "εξαφανιστεί" η παλιά πόλη, να εκδιωχθούν ή να θανατωθούν οι κάτοικοι, εγκληματίες και μη. Ηδη η κοινή γνώμη αγωνίζεται, με όση δύναμη της έχει απομείνει, οργανώνοντας ομάδες αντίστασης, ενάντια στα σχέδια ίδρυσης της Delta City. Στην προσπάθειά του να καταπνίξει κάθε αντίδραση, ο νέος πρόεδρος της εταιρίας, Julian Faxx, εφαρμόζει ένα σχέδιο παραπληροφόρησης της κοινής γνώμης, με σκοπό να τη στρέψει ενάντια στο "στρατό" αντίστασης των αγανακτισμένων πολιτών, κατηγορώντας τους για αναταραχές και δολοφονίες. Συγχρόνως αναγγέλλει τα σχέδιά του για ένα νέο αστυνομο-ρομπότ, το πρόγραμμα Robocop 2: Ο νέος υπερασπιστής του νόμου, "με ανώτε-

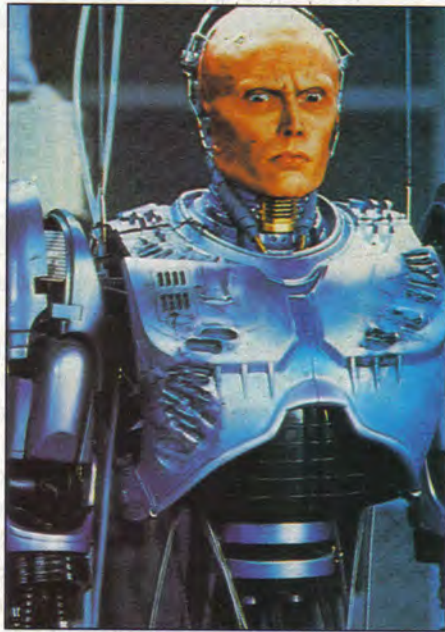


Review

ρα οπλικά συστήματα, ραντάρ επίβλεψης, και το σπουδαιότερο, χωρίς ίχνος αυτόνομης θέλησης". Το νέο ανδροειδές, "χτισμένο" επάνω στο σώμα ενός θηριώδους αλλά ανόητου ναρκομανή περιθωριακού, του Kong, θυμίζει το εφιαλτικό τέρας ED-109 της πρώτης ταινίας (θυμάστε, το τέρας που είχε εκείνο το bug και είχε τη συνήθεια να πυροβολεί ...αθώους). Έτσι, ο αστυνόμος Murphry τίθεται ουσιαστικά εκτός υπηρεσίας. Όμως... πού βρίσκεται ο γνωστός μας Robocor; Ο "καλός" ήρωας της ταινίας ζει αποτραβηγμένος. Συνεχίζει να ανήκει στο αστυνομικό σώμα του Νητρίτ. Μισότρελος πια, εξακολουθεί να μάχεται πεισματικά ενάντια στο προγραμματισμένο από την εταιρία τμήμα του μισαλλού του και στη δική του προσωπικότητα, γεμάτη από αναμνήσεις. Προσπαθώντας να βρει κάποια άκρη, ξεκινά μια μοναχική σταυροφορία ενάντια στους πιο επικίνδυνους κακοποιούς. Η τύχη, σε μια από αυτές τις αποστολές, θα τον φέρει στα χέρια του Faxx. Αποφασισμένος να "σπάσει" τη θέληση του ζωντανού ρομπότ, ο πρόεδρος της OCP προχωρεί σε μεθόδους πλύσης εγκεφάλου του Murphry.

Ο Robocor πάντως αντέχει, και ξεχύνεται από το μυστικό του καταφύγιο στις φτωχογειτονιές του Νητρίτ, παίρνοντας στα μεταλλικά του χέρια τον αγώνα ενάντια στον Παράδεισο των πλουσίων, και προχωρώντας στην τελική αναμέτρηση με το σκοτεινό "δεύτερο εαυτό" του, τον συνονόματο γίγαντα της OCP.

Δεν θα αναφερθούμε περισσότερο στην πλοκή της ταινίας, αλλά θα σταθούμε λίγο ακόμη στο σενάριο, μια και η δημιουργία του έχει αρκετό ενδιαφέρον. Στην πραγματικότητα υπήρξαν δύο Robocor 2. Η πρώτη ιστορία ανήκε στους δύο δημιουργούς του σεναρίου της πρώτης ταινίας και συμπαραγωγούς, τους Ed Neumeier και Michael Miner, η οποία προέβλεπε μια διαφορετική εξέλιξη. Η ιστορία, που τελικά δεν εγκρίθηκε, τοποθετούσε τον ήρωά μας σε μια νέα εποχή. Το σενάριο προέβλεπε ακατάπαυστη, καταγιστική δράση, αλλά κανείς δεν ήθελε να "ρίξει" τόσο πολύ τον Robocor, από πρωταγωνιστή σε πιόνι



κάποιων κακών. Έτσι, τελικά οι υπεύθυνοι της Orion διάλεξαν το βιβλίο του σεναρίου του συγγραφέα και δημιουργού της δημοφιλούς σειράς comics "Batman: The Dark Knight Returns", Frank Miller. Η "ειδικότητα" του συγγραφέα φαίνεται. Οι διάλογοι είναι "κοφτοί" και λιτοί, και δείχνουν να προέρχονται κατ' ευθείαν από τα "συμφάκια" ενός comic περιοδικού. Αλλά και ο σκηνοθέτης άλλαξε. Από την αρχή κι όλας, μόλις αναγγέλθηκε η πρόσληψη του Irvin Kershner ως σκηνοθέτη, όλοι κατάλαβαν ότι ο Robocor 2 θα ήταν κάτι το διαφορετικό. "Ριψοκίνδυνη απόφαση", χαρακτηρίστηκε από αρκετούς, μια και η πρώτη επιτυχία δεν αφήνει πολλά περιθώρια για



αλλαγές: Κάθε "No 2" πρέπει να μοιάζει με το "No 1", αν θέλει να έχει κι αυτό επιτυχία. Όμως, τελικά οι φόβοι διαλύθηκαν. Δεν είναι μόνο το ένδοξο παρελθόν του σκηνοθέτη στο "σπίσιμο" εμπορικών επιτυχιών, γεμάτων πλοκή και σασπένς, όπως "Star Wars 2: The Empire Strikes Back" και "James Bond: Never Say Never Again", αλλά και η ευκολία του να δίνει περισσότερο "νόημα" στους ήρωές του, χωρίς αυτό να είναι εις βάρος της δράσης. Περισσότερο ήπιος στις σκηνές του (αντίθετα με τον φανατικό της ωμής βίας Verhoeven), ο Kershner ασχολείται περισσότερο με το τι είναι τελικά ο Robocor: "Ήθελα ένα διαφορετικό στυλ γυρισμάτων", λέει χαρακτηριστικά, "ήθελα οι χαρακτήρες να προχωρήσουν πιο μακριά από την πρώτη φορά. Δούλεψα πάνω στη συναισθηματική κατάσταση του Robo. Οι μνήμες του και οι εικόνες του εγώ του επιστρέφουν, και θα πρέπει να αντιμετωπίσει το γεγονός ότι είναι ένας άνθρωπος μέσα σε ένα μεταλλικό κουστούμι". Η τραγική πάλη του ήρωα προβλέπεται συναρπαστική, χάρη στη μαεστρία του Kershner, αλλά και την έξοχη τεχνική του μάγου των ειδικών εφέ (Star Wars) και κατόχου Όσκαρ Phil Tippett. Δεν είναι συμπτωματικό το γεγονός ότι στην ταινία αυτή στο 95% των σκηνών συμμετέχει ο μηχανικός της ILM με κάποιο από τα πολυάριθμα εφέ του, 4 φορές δηλαδή περισσότερος χρόνος από εκείνον που δαπανήθηκε για ειδικά εφέ στον πρώτο Robocor. Το πολύπλοκο ανδροειδές Robo2, το οποίο στην οθόνη φαντάζει τεράστιο, δεν είναι στην πραγματικότητα παρά ένα μοντέλο 50 εκατοστών, το οποίο όμως στα έμπειρα χέρια του Tippett παίρνει ζωή και κίνηση. Εμείς βέβαια τρίβουμε τα χέρια μας όσο τα ακούμε όλα αυτά, και το μόνο παράπονό μας είναι ότι δεν έγιναν ταινίες και τα δύο σενάρια, κι ας μας άφηναν τελικά εμάς να διαλέξουμε στο κάτω-κάτω (μα τι λέω, τι λέω, τι λέω). Τι; Αν θα κυκλοφορήσει το game; Ε, καλά, εσείς τι λέτε; Εδώ οι προγραμματιστές της Ocean κοντεύουν να πάθουν ασεμπλίδα αυτόν τον καιρό...

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη
θα φιλοξενούμε
κάθε μήνα
τα καλύτερα παιχνίδια
που κυκλοφορούν
στην ελληνική αγορά
και έχουν γραφτεί για
τις γνωστές
πια σε όλους
παιχνομηχανές!

Του Α. Λεκόπουλου

SPLATTERHOUSE

Είδος: BEAT 'EM UP
Console: PC ENGINE

Το Splatterhouse είναι χωρισμένο σε έξι πίστες που σκρολάρουν οριζόντια. Εσείς πρέπει να οδηγήσετε το χαρακτήρα που ελέγχετε (ο οποίος μοιάζει καταπληκτικά στον Jason απ' το "Παρασκευή και 13") μέσα απ' αυτές τις πίστες, αποφεύγοντας όλους τους κινδύνους. Ευτυχώς στο δρόμο σας βρίσκετε αρκετά όπλα: Μια σανίδα στο πάρκο κάνει ακόμα και τα πιο ζόρικα ζόμπι κιμά, ενώ για τους υπόλοιπους υπάρχουν αρκετά μαγικά ξόρκια. Ακόμα, υπάρχει κι ένα αρκετά δυνατό τουφέκι, για τους κακούς που συναντάτε στο τέλος κάθε πίστας - και είναι αρκετά δυνατοί.

Κάθε πίστα χωρίζεται σε έξι levels, τα οποία είναι αρκετά δύσκολα. Μπορεί, για παράδειγμα, να βρεθείτε ξαφνικά κλεισμένοι μέσα σε ένα κατασκότεινο δωμάτιο και να πρέπει να πολεμήσετε ακόμη και με τα έπιπλα για να βγείτε έξω. Τα γραφικά του Splatterhouse είναι πολύ καλά. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε έχει άριστο animation και όλες οι κινήσεις του coin 'ορ έχουν περαστεί στο παιχνίδι.

Πολύ πειστική είναι και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σ' αυτό συντελεί και ο λεπτομερέστατος ήχος. Στην περίπτωση μάλιστα του μανιακού με το πριόνι, ακούγεται ακόμη και ο ήχος απ' τον οδοντιατρικό τροχό που κρατάει.

Ωστόσο, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και δεν θα το τελειώσετε τόσο εύκολα. Πάντως, η δυσκολία δεν είναι υπερβολική, και έτσι κάνετε κάποια πρόοδο κάθε φορά που παίζετε. Έχουμε λοιπόν ένα αρκετά δυνατό και εθιστικό παιχνίδι, που συναρπάζει. Σίγουρα μια καλή εκλογή.

GRAPHICS: 8.9
ANIMATION: 9.2
ΗΧΟΣ: 8.3
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.1



SUPER MONACO GP

Είδος: CAR RACE
SIMULATION
Console: SEGA MEGADRIVE

Σκοπός σας είναι να αγωνιστείτε επιτυχώς στα μεγαλύτερα circuits του κόσμου. Οδηγείτε ένα αυτοκίνητο Formula-1 και πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί. Στην αρχή του παιχνιδιού διαλέγετε κιβώτιο ταχυτήτων του αυτοκινήτου. Μπορείτε να έχετε αυτόματο κιβώτιο (εύκολο στο χειρισμό, αλλά το αυτοκίνητο σέρνεται) ή χειροκίνητο. Το δεύτερο έχει επτά σχέσεις και κάνει το αμάξι να πετάει, αλλά οι αλλαγές του είναι μαρτύριο.

Πριν τον κανονικό αγώνα υπάρχει ένα στάδιο πρόκρισης. Τρέχετε κανονικά στην πίστα και ανάλογα με το χρόνο σας παίρνετε θέση στην εκκίνηση. Τη δράση την βλέπετε από τη θέση του οδηγού (γεια σου Αρη), ενώ στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει και ένας καθρέφτης για να βλέπετε ποιος σας ξύνει την ουρά.

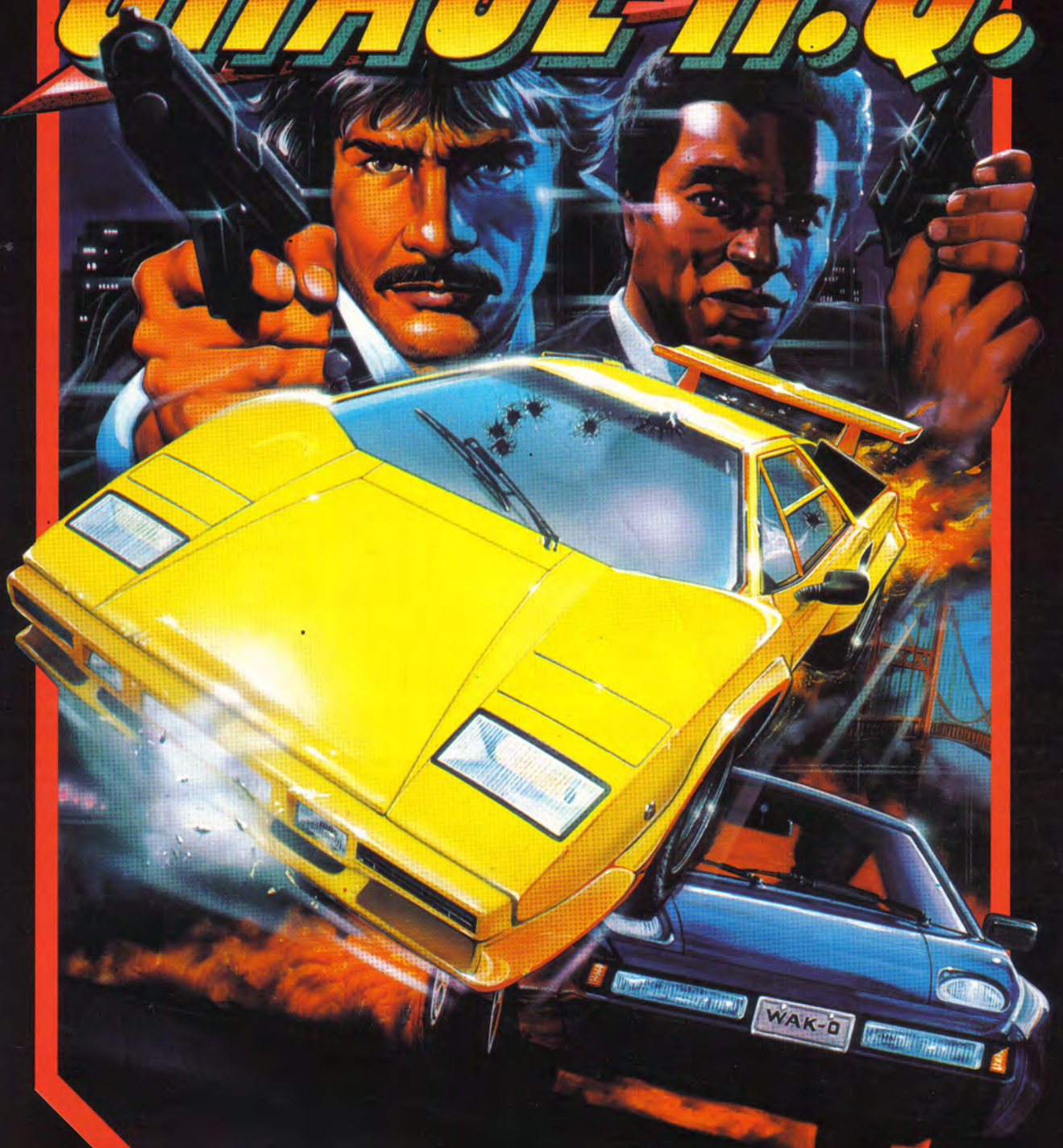
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φοβερά. Ίδια ακριβώς μ' εκείνα του arcade, δεν υστερούν ούτε σε λεπτομέρεια, ούτε σε κίνηση. Ολα κινούνται φοβερά γρήγορα, και στα 260km/h το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να έχετε τα μάτια σας καρφωμένα στο δρόμο. Ο ήχος είναι μέτριος και η ομιλία μάλλον απαίσια. Ευτυχώς το υπόλοιπο παιχνίδι είναι τόσο καλό, που ο ήχος δεν του αφαιρεί και πολλά.

Ο έλεγχος είναι αρκετά πειστικός, και τα controls υπακούουν πιστά στις εντολές σας. Προσέξτε πάντως, γιατί στις στροφές με πολλά χιλιόμετρα το αυτοκίνητο κάνει tet-a-ke. Το Super Monaco GP είναι αρκετά "κολλητικό", ενώ η ορτίον που έχει για να συμμετέχετε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα το κάνει ακόμα καλύτερο. Κάτι αρκετά σημαντικό πριν κλείσουμε. Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για να τρέχει σε scart κονσόλες. Ετσι, αν έχετε Megadrive με σύστημα PAL, πριν αγοράσετε το παιχνίδι, καλά θα κάνετε να προμηθευτείτε το περιφερειακό που θα σας απαλλάξει απ' τους πονοκεφάλους.

GRAPHICS: 9.4
ANIMATION: 9.6
ΗΧΟΣ: 9.2
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.5



THIRD WAVE



ocean[®]

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ: 9217428, FAX: 9216847

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 3601761

Ανακαλύψτε τα
ΠΙΞΕΛΟΠΩ
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

Και τώρα
**COMPUTER
 SHOW**



ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ



SOFTWARE REVIEWS



TOP TWENTY



HINTS & TIPS



ΓΕΓΟΝΟΤΑ - ΦΗΜΕΣ - ΣΧΟΛΙΑ

**Ένα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games
 κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!**

Coming soon from...



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY