

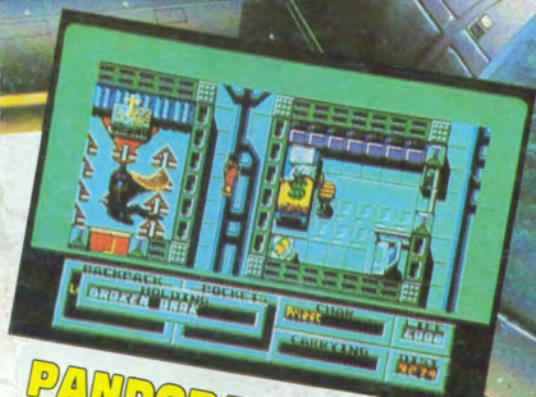
SPRITE

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME COMPUTERS ΚΑΙ GAMES MACHINES

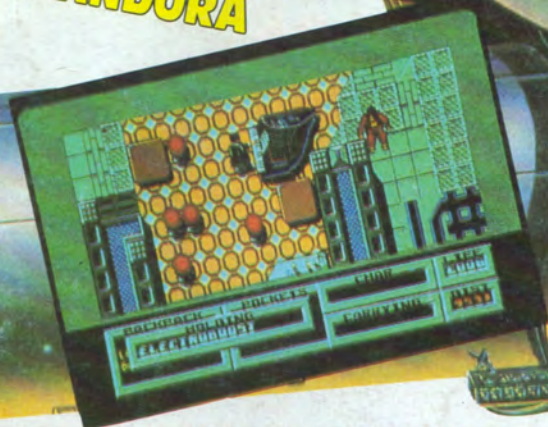
SOFT BITS

- 3 BASIC ΣΤΟΝ ATARI
- 3 DBASE ΣΤΟΝ AMSTRAD

25 ΣΕΛΙΔΕΣ
ΜΕ GAME
REVIEWS



PANDORA

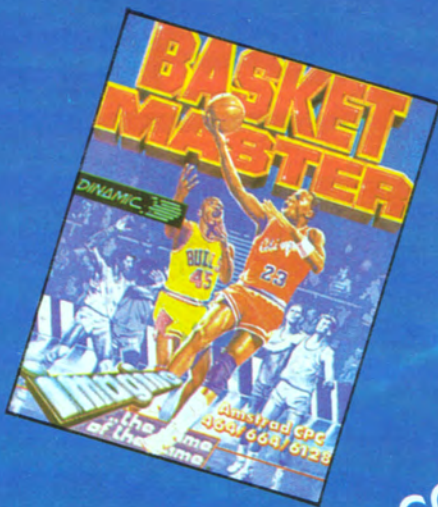


PERFECT VISION...



ΟΛΑ ΣΤΟ COM

OLIVETTI



COMMODORE

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟ
ΜΟΝΙΤΟΡ ΣΑΣ
ΣΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
ΜΟΝΟ ΜΕ
32.000 ΔΡΧ.



ATARI



ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ

ΟΛΑ ΣΤΟ COM

1. ΣΟΛΩΜΟΥ 26, ΤΗΛ.: 3611805

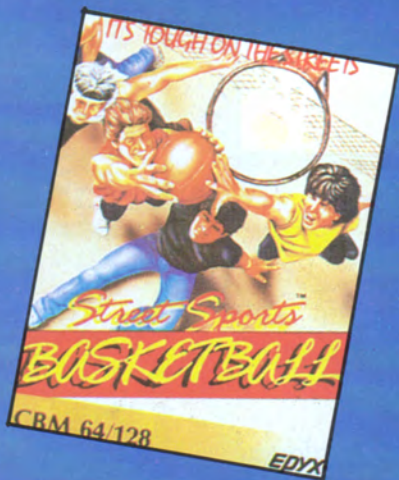
PUTER MARKET



AMSTRAD

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΛΕΞΙΚΟ
12.000 ΛΕΞΕΩΝ
ΜΕ ΟΜΙΛΙΑ
ΑΓΓΛΟΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ
ΣΤΗΝ AMIGA

ΚΑΙ ΟΠΩΣ
ΠΑΝΤΑ ΣΤΟ
ATARI CLUB
ΟΛΑ ΤΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΔΩΡΕΑΝ



VEGAS

HYUNDAI



ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

PUTER MARKET

2. ΜΠΟΤΑΣΗ & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, ΤΗΛ.: 3644695

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

SPRITE ΤΕΥΧΟΣ 1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1988



Συγκριτική παρουσίαση τριών databases για τη φύλαξη των δεδομένων σας στο Amstrad...

Basic υπάρχουν πολλές... εσείς ποια θα διαλέξετε για τον δικό σας ST;



Συνέντευξη με τον υπεύθυνο της Acossoft Κώστα Β. Κωνσταντόπουλο.

Night Orc: Η συναρπαστική Adventure της Magnetic Scrolls που θα σας συναρπάσει.



Και όπως κάθε μήνα πολλές σελίδες με Reviews όλων των καινούργιων παιχνιδιών.



ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

SPRITE LAND

Καλώς ήρθες στη χώρα του SPRITE.
Μια χώρα γεμάτη χαρά, διασκέδαση, όνειρα, ενεργητική συμμετοχή.
Μέσο επικοινωνίας μας; Το SPRITE.
Δείτε τις εθόνες σας, γυρίστε σελίδα, και πάμε μαζί σ' ένα ταξίδι
που δεν περιγράφεται με λόγια.
Γιατί οι υπολογιστές είναι και ... διασκέδαση.
Ετοιμαστείτε όμως από τώρα για άλλο ένα ταξίδι στις 10 του επόμενου
μήνα.



Οι επιλογές του SPRITE θα σας προτείνουν κάθε μήνα ιδέες για διασκέδαση μακριά από τον υπολογιστή σας.

Οι αγοραστικές ευκαιρίες που σας προσφέρει το SPRITE είναι σίγουρα αρκετά ενδιαφέρουσες.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περιεχόμενα — Σημείωμα σύνταξης	2
Ειδήσεις	6
Πειρατές — Κατάσκοποι	12
SOFT BITS	14
SPRITE TEST	21
SPRITE VIEWS	25
Land of Adventures	48
Strategic games	51
Homo Spritus	52
Μini συνέντευξη	55
Επιλογές του SPRITE	56
SPRITE gallop	59
Κουπόνια	61
Η άλλη πλευρά των PC	62
Auto — boot	64
Αγγελίες	66
Στα επόμενα SPRITES	68
Arcade action	70

SPRITE 1988

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Μπότσια 9, Εξάρχεια 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3610039

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΒΟΡ. ΕΛΛΑΔΟΣ: Μαίρη Δεμισσίου

Αγίων Πάντων 51 Θεσσαλονίκη ΤΚ 56429, τηλ. 031-739241

ΕΚΔΟΤΕΣ: Ν. Γεωργιάδης - Σ. Σταυρόπουλος

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ — ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟ ΝΟΜΟ:

Νίκος Γεωργιάδης

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Στιβακτάς

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Δημήτρης Καρούσης - Γιάννης Στιβακτάς

ΚΑΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιάννης Παπαδημητρόπουλος

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Σωτήρης Σταυρόπουλος

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Χρήστος Θεοδωρακόπουλος

ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ - ΔΙΑΝΟΜΗ ΣΕ COMPUTER SHOPS:

Σταμάτης Πασχάλης

ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ - ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - ΜΟΝΤΑΖ:

Βιβήσσυνεργατική ΣΥΝ.Π.Ε.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Πέτρος Μπάρμπης

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σπύρος Καθαδίας

ΔΙΑΘΕΣΗ - ΔΙΑΝΟΜΗ (ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ - ΚΥΠΡΟ): Κεντρικό

Πρακτορείο Ημερήσιου και Περιοδικού Τύπου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Σταυρόπουλος Χρήστος, Κατερίνα Αναστασοπούλου, Τζανέτος Κυριάκος, Γιώργος Καζαμίας, Γιώργος Καρύδας, Αρβανίτης Χρήστος, Αρβανίτης Γιώργος, Αρβανίτης Παναγιώτης, Γιώργος Βαρθαλίτης, Γιάννης Τάτσος, Δημήτρης Μισούρης.

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ η αναδημοσίευση ύλης με οποιοδήποτε τρόπο ή μέσο χωρίς την γραπτή άδεια των εκδοτών. Απόψεις συντακτών ή αναγνωστών δεν είναι πάντα και απόψεις του Αρχισυντάκτη ή της εκδότριας εταιρείας. Το περιοδικό δέχεται υλικό για δημοσίευση, διατηρεί όμως ο αρχισυντάκτης το δικαίωμα να αποφασίζει αν αυτό θα δημοσιευτεί και πότε. Για όλο το δημοσιευμένο υλικό η εταιρεία αποκτά αυτόματα το copyright
"SPRITE" is published by ANADRASI
9 Botasi St., Exarchia, 106 82 Athens, GREECE tel.: 3610039

PUBLISHERS: N. Georgiadis - S. Stavropoulos

EDITOR IN CHIEF: John Stivaktas

ACCOUNTING MANAGER: Sotiris Stavropoulos

ADVERSING SALES: Dimitris Karousis

No part of this publication may be reproduced in any form without our permission

ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ



ΑΛΛΑΞΤΕ JOYSTICK ΓΙΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ

Παίρνοντας στο χέρι σας ένα A.S.C.
με προσόντα που δεν έχουν άλλα,
με προσόντα που το κάνουν ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟ.

ΓΙΑΤΙ ΕΧΕΙ:

- ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ
- ΑΤΣΑΛΙΝΗ ΑΝΤΟΧΗ
- ΕΔΡΑΝΑ ΑΠΟ ΤΕΦΛΟΝ
- ΒΕΝΤΟΥΖΕΣ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
- ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ 8 ΣΗΜΕΙΩΝ
- ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΑΚΡΙΒΕΙΑΣ
- AUTO FIRE
- ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΜΟΧΛΟ

ΚΑΙ ΕΓΓΥΗΣΗ 6 ΜΗΝΩΝ

Διατίθεται σε 3 τύπους

A: Για Amstrad με είσοδο για
δεύτερο joystick.

S: Για Spectrum, Amstrad.

C: Για Commodore, Atari,
MSX κ.λπ.

P: Για IBM και συμβατούς
PC AMSTRAD 1512-1640 κ.λπ.
και σε χρωματισμούς:

ΚΟΚΚΙΝΟ - ΜΑΥΡΟ -



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΣΤΙΣ
ΑΠΟΜΙΜΗ-
ΣΕΙΣ



όσο για το service (αν ποτέ χρειαστεί)
η ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΙΚΑ θα είναι κοντά σας.

ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΙΚΑ ΤΗΛ.: 5902012



ΤΕΧΝΟΛΑΝΔ - ΣΗΜΕΡΑ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ



Επαγγελματικοί
Υπολογιστές

Ηλεκτρονικές
Γραφομηχανές
& Ταμιακές



Φωτοαντιγραφικά
•
TELEFAX

Home
Computers



Εκτυπωτές
•
Μόνιτορς

Τα πιο Δημοφιλή
Παιχνίδια



Βιβλία
και
Περιοδικά



Εμπορικές
& Τεχνικές
Εφαρμογές

Δισκέτες
•
Μελανοταινίες
•
Αναλώσιμα

ΤΕΧΝΟΛΑΝΤ ΕΠΕ, ΑΛΚΙΒΙΑΔΟΥ 113, ΠΕΙΡΑΙΑΣ 185 32 ΤΗΛ. 4131372



BUSINESS
SUPPORT
CENTER LTD

Computer Consultants
Computer Education

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

• Σεμινάρια βασισμένα σε Προσωπικούς Υπολογιστές (PC) που απευθύνονται τόσο στους αρχάριους όσο και πιο προχωρημένους επιχειρηματίες, επιστήμονες, φοιτητές, σπουδαστές, απόφοιτους Λυκείου, Γυμνασίου.

• Τμήματα γενικά και ειδικά, προσαρμοσμένα στις ανάγκες των επιχειρήσεων ή ομάδων ατόμων με κοινές απαιτήσεις όπως Απόφοιτους Λυκείου, Γυμνασίου και Φοιτητών.

• Εκπαίδευση Στελεχών Επιχειρήσεων που διαθέτουν IBM Mainframe στο VSE, VSAM, VM, CMS, XEDIT, EXEC, REXX, SQL, ISPF κ.α.

ΕΝΑΡΞΗ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
• ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ • MS-DOS
• LOTUS 1-2-3 • DBASE III +
• ΑΝΑΛΥΣΗ • COBOL • PASCAL
• BASIC • WORD PROCESSING

• ΤΜΗΜΑΤΑ 8 ΑΤΟΜΩΝ
• ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΑΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑ
• ΕΝΑΡΞΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΩΝ ΤΜΗΜΑΤΩΝ
ΑΡΧΕΣ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ

Εκπαίδευση για PC και Mainframes



Η εκπαίδευση γίνεται στις εγκαταστάσεις μας ή στα γραφεία των ενδιαφερομένων επιχειρήσεων.

Τώρα ... και
ΚΑΡΤΑ ΝΕΩΝ

MPS

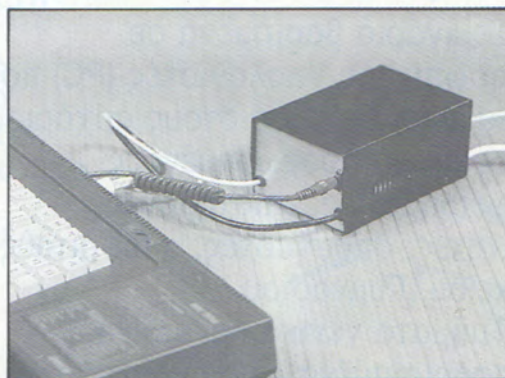
AMSTRAD DEALER

- AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ
 - AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟ
 - ZX SPECTRUM 128K + 2
 - ZX SPECTRUM 128K + 3
 - * ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
 - * ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
 - * ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
 - * ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ
- ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΗΣ MPS
- ZX SPECTRUM BASIC
 - AMSTRAD BASIC 1,2
 - AMSTRAD ASSEMBLER
 - AMSTRAD LOGO

Η ΤΕΛΕΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ MPS

AMSTRAD 6128 MODULATOR

ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΤΟ 6128 ΜΕ ΤΗΝ
ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΣΑΣ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗ!



MPS SERVICE

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ HOME COMPUTERS
ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

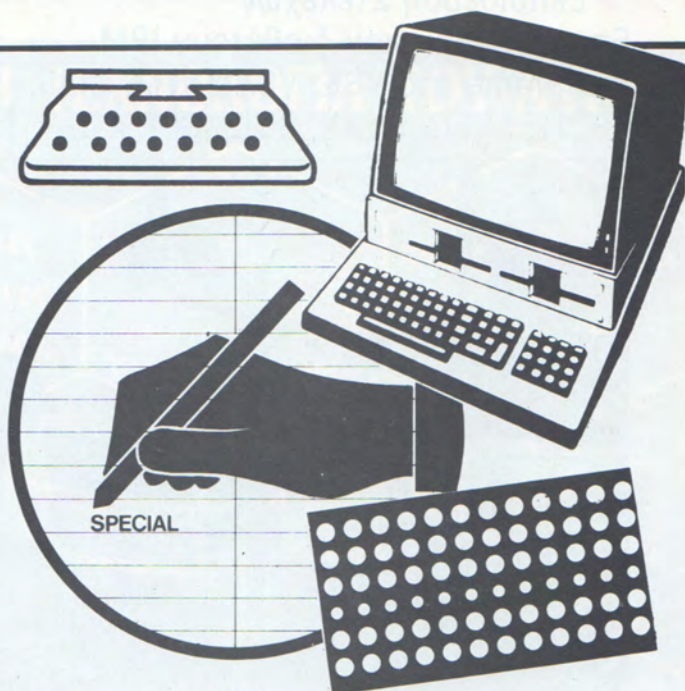
ΠΡΟΤΥΠΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΑΚΤΥΛΟΓΡΑΦΙΑΣ

ΟΛΙΓΟΜΕΛΗ ΤΜΗΜΑΤΑ
ΠΟΛΥΕΤΗΣ ΠΕΙΡΑ
ΣΥΓΧΡΟΝΗ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ

Προσφορά γνωριμίας

Χειρισμός κομπιούτερ
Προγραμματισμός (Γλώσσα Basic)
Ελληνική Γραφομηχανή
ΤΕΛΕΞ
Στενογραφία
Λογιστικά
Αγγλική Γραφομηχανή
Ηλεκτρική Γραφομηχανή

15.000
22.000
6.000
3.000
15.000
22.000
3.000
3.000



Υπεύθυνη Κέντρου

Δ. ΚΟΥΓΙΑ

Εισηγήτρια ΕΛΚΕΠΑ - Επιμορφώτρια Λ.Ε.

ACORN ARCHIMEDES Η Δυναμη της τεχνολογιας των RISC!

Ένα παραμελημένο μηχάνημα της αγοράς που σιγά σιγά βρίσκει το δρόμο για μια πλατιά διάδοσή του στο αγοραστικό κοινό. Οι δυνατότητες του — κάτι παραπάνω από εντυπωσιακές — τον κάνουν να ξεχωρίζει. Ο ARCHIMEDES χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα ARTHUR που είναι μια νέα έκδοση του παλιού αλλά πολύ επιτυχημένου λειτουργικού των παλιότερων BBC. Επιπλέον η έκδοση της BASIC που χρησιμοποιεί είναι και αυτή μια νέα έκδοση της BASIC του BBC ενώ παράλληλα δίνεται η δυνατότητα στον προγραμματιστή να εκμεταλλευτεί πλήρως την αρχιτεκτονική RISC με μία γκάμα από



γλώσσες προγραμματισμού υψηλού επιπέδου (Pascal, fortran, Lisp, prolog κλπ) για επιστημονικές, μηχανολογικές και επαγγελματικές εφαρμογές. Η αντιπροσωπεία του ARCHIMEDES είναι η ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε. Ακαδημίας 96-98 Αθήνα, τηλ. 3616169-3622478.

ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ FLOPPY ΤΩΝ... 10MB

Η δισκέτα 5.25" φαίνεται τελικά πως δεν είπε ακόμα την τελευταία της λέξη. Έτσι μετά την London-Based Appropriate Storage και η εταιρεία Supra κατασκεύασε ένα floppy drive με χωρητικότητα 10MB (σε ειδικά φορμαρισμένους δίσκους φυσικά!!!) Εξαιτίας της πολύ μεγάλης πυκνότητας των δεδομένων στο δίσκο, το νέο αυτό drive της Supra προσφέρει μια απίστευτη ταχύτητα προσπέλασης,

ταχύτητα που είναι συγκρίσιμη με αυτή του σκληρού δίσκου. Όλα αυτά κάνουν το Supra-drive ιδανικό και για το καθημερινό backup του σκληρού σας δίσκου. Το μόνο του μειονέκτημα είναι ίσως η τιμή του (η τεχνολογία πληρώνεται...), τιμή πιο ακριβή από αυτή ενός σκληρού των 20MB. Για περισσότερες πληροφορίες: Frontier Software, PO Box 113, Harrogate, North Yorkshire, HG2 OBE.

AMSTRAD ΚΑΙ ΔΟΥΡΥΦΟΡΙΚΗ TV

Ο Alan Sugar, ο πασίγνωστος σ' όλους τους «κομπιουτερόβιους» ιδιοκτήτης της Amstrad, και ο Rupert Murdoch ιδιοκτήτης της επίσης εταιρείας κινηματογραφικών παραγωγών 20th Century Fox, αποφάσισαν να συνεργαστούν για να προσφέρουν σε κάθε «κοινό θνητό» τη δυνατότητα

ν' απολαμβάνει δορυφορικά προγράμματα. Ο Murdoch ιδιοκτήτης επίσης της «Sky television» θ' αρχίσει ν' εκπέμπει δορυφορικά προγράμματα μέσα στο φθινόπωρο (μέσω του δορυφόρου ASTRA) για όλη την Ευρώπη. Ο Alan τώρα



DRIVE 5 1/4
ΓΙΑ AMSTRAD 6128

MEC

ΚΑΙ ΩΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DRIVE
ΓΙΑ IBM
ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΑ ΜΕ IBM PC



- ΔΙΑΒΑΖΕΙ ΚΑΙ ΤΙΣ 2 ΠΛΕΥΡΕΣ
- ΓΙΝΕΤΑΙ A & B DRIVE
- ΦΤΗΝΗ ΔΙΣΚΕΤΑ 5 1/4

ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΕΣ
ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

**MICRO
STORE**
computers

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΠΛ. Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ, ΤΗΛ. 9350672

MEGAPOLIS

Ο ΓΙΓΑΝΤΑΣ ΑΡΧΙΣΕ
ΝΑ ΒΡΥΧΑΤΑΙ...



- ΚΕΝΤΡΙΚΟ** • ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΑΝΔΡΟΥΤΣΟΥ 166-168,
Τ.Κ. 185 35, ΤΗΛ.: 4176.783 -
4124.513, FAX: 4114752
- ΧΟΝΔΡΙΚΗ** • ΚΑΡΔΙΤΣΑ: Δ. ΜΠΛΑΤΣΟΥΚΑ 6,
Β. ΕΛΛΑΔΟΣ Τ.Κ. 100 43, ΤΗΛ.: 0441-25306,
0441-23702, FAX: 0441-25306
- ΛΑΡΙΣΑ: ΜΑΝΔΗΛΑΡΑ 13, Α' ΟΡΟΦΟΣ
Τ.Κ. 412 22 ΤΗΛ. 041-252840

MONITORS

ATARI	125 SM	39.000
Ferguson		16.000
PHILIPS		23.000
ATARI	COLOR	64.000
PHILIPS	color	58.000
Commodore	1084	67.000
FIDELITY		47.000
PHILIPS	TTL ΓΙΑ PC	23.000

JOYSTICKS

QS I	1.900
QS II	2.700
QS Turbo	3.900
QS PC	5.400
JOYBOARD	8.000

COMPUTERS

Amstrad	6128 COLOR	90.500
Amiga	500	118.000
Atari	520 STFM	85.000
Atari	1040+monitor	145.000
AMSTRAD	1512 DD COLOR	160.000
AMSTRAD	1640 EGA 20MB	270.000

με τη σειρά του έρχεται να μου προμηθεύσει δορυφορική κεραία και δέκτη στην τιμή των 60.000 δρχ. περίπου!!! Οι φανατικοί φίλοι της TV θα τρίβουν τα χέρια τους αλλά... Αυτό το «αλλά» είναι σύμφωνα με κάτι ψιθύρους που κυκλοφόρησαν στην Αγγλία — ότι η κεραία του Alan είναι μεν φτηνή αλλά θα μπορεί να «πιάνει»

μόνο τα προγράμματα της Sky television και μόνο αυτά... Θα λέγαμε πως η Amstrad μάλλον θα έπρεπε να κοιτά περισσότερο το τι γίνεται στη γη (παρουσιάζοντας ίσως κάποιο πραγματικά καινούριο computer) παρά στο διάστημα... εκτός αν ο Alain βάλθηκε να μας πείσει ότι είναι πραγματικά «Μεσσίας εξ' ουρανού»!!!

CITIZEN LSP-100 Ταχύτητα και ευελιξία

Πριν από λίγο μόλις καιρό ταχύτητες των 175 cps ήταν μάλλον μακρινό όνειρο για τους dot matrix εκτυπωτές με προσιτή σχετικά τιμή. Ο LSP-100 της Citizen είναι ένας από τους εκτυπωτές της «νέας γενιάς» που συνδυάζουν χαμηλή τιμή και υψηλές επιδόσεις. Έτσι πέρα από την ταχύτητά του, μας δίνει τη δυνατότητα να τυπώσουμε τα κείμενά μας με 400 διαφορετικά στιλ εκτύπωσης, προσφέροντας παράλληλα 293 προγραμματιζόμενους (downloaded) χαρακτήρες επιπλέον! Τα οπωσδήποτε ελκυστικά χαρακτηριστικά του LSP-100 προσφέρουν στο χρήστη μεγάλη ευελιξία

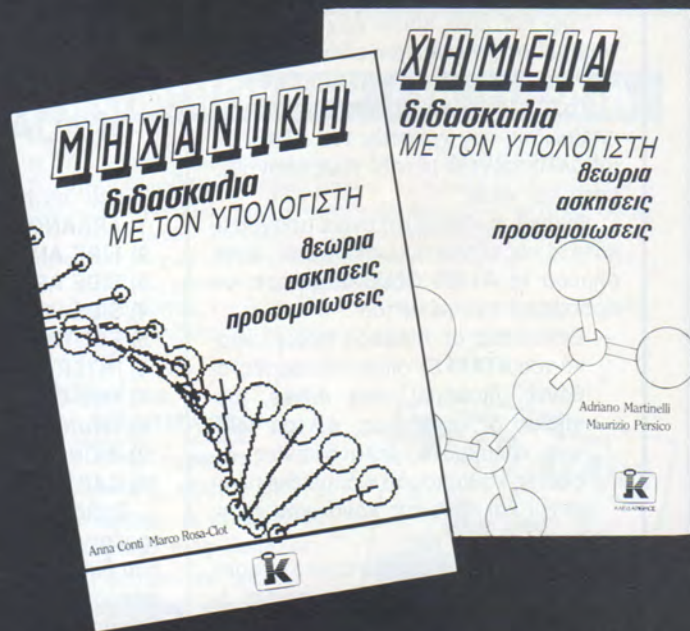


στη δημιουργία δικών του σετ γραμμάτων, σχημάτων και λογότυπων. Στην τιμή του εκτυπωτή περιλαμβάνεται και ο τροφοδότης μεμονωμένων φύλλων ενώ η διάρκεια 2 ετών εγγύηση καλύπτει και την κεφαλή. Για περισσότερες πληροφορίες η διεύθυνση της αντιπροσωπείας Άμυ α.ε. είναι Ασκληπιού 151 τηλ. 6448263.

ΣΠΟΥΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ

Οι σχολές Χατζηπέρη με την πολύχρονη πείρα στην εκπαίδευση στελεχών επιχειρήσεων, ιδιαίτερων γραμματέων, λογιστών και δακτυλογράφων, προσφέρουν τώρα και κύκλους σπουδών για προγραμματιστές ηλεκτρονικών υπολογιστών. Παράλληλα εκσυγχρονίζοντας το πρόγραμμα σπουδών και των άλλων

κλάδων, προσφέρουν εκπαίδευση στο χειρισμό υπολογιστών και προγραμμάτων σχετικών με κάθε κλάδο (π.χ. για τους λογιστές χειρισμός computer με λογιστικά προγράμματα). Για περισσότερες πληροφορίες η διεύθυνση του κέντρου ελευθέρων σπουδών Χατζηπέρη είναι Ακαδημίας 88 Αθήνα, τηλ. 3603138 - 3608292 - 3609818.



ΜΗΧΑΝΙΚΗ

Το βιβλίο αυτό προσφέρει στον αναγνώστη που διαδέτει υπολογιστή σημαντική βοήθεια σ' ένα ευρύτατο φάσμα θεμάτων μηχανικής.

Κάθε θέμα προσφέρει 5 ή 6 προκαθορισμένες προσομοιώσεις και τη δυνατότητα δημιουργίας και άλλων, με στόχο τη διερεύνηση ιδιαίτερων πτυχών του κεφαλαίου που εξετάζεται.

Κάθε θέμα παρουσιάζεται αυτόνομα, ενώ με συντομία αναφέρονται και οι απαραίτητες θεωρητικές γνώσεις.

Βρίσκεται έτσι ο χρήστης μπροστά σε πραγματικά προβλήματα μηχανικής τα οποία παρουσιάζονται πολύ παραστατικά (γραφικά χώρο/χρόνου, τροχιά, πορεία ενέργειας, κίνηση), και βοηθούν στην άμεση κατανόηση και εποπτεία της φυσικής μορφής του κάθε προβλήματος.

ΧΗΜΕΙΑ

Στο βιβλίο αυτό παρουσιάζεται μια σειρά προγραμμάτων χημείας, που επιτρέπουν στο χρήστη του υπολογιστή να εξασκηθεί στη λύση προβλημάτων τα οποία αναφέρονται στους χημικούς τύπους, στο μοριακό βάρος, στον υπολογισμό των συντελεστών των χημικών εξισώσεων, στις ποσοτικές αναλογίες μεταξύ αντιδρώντων σωμάτων και προϊόντων των αντιδράσεων, στους νόμους των αερίων και στη χημική ισορροπία.

Το πρόγραμμα δίνει ακόμα τη δυνατότητα στο χρήστη να ελέγξει το επίπεδο των γνώσεών του και αν αυτός δεν είναι σε θέση να απαντήσει ή δώσει λανθασμένη απάντηση, τον οδηγεί βήμα-βήμα προς τη λύση του προβλήματος.

ΣΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΕΧΕΤΑΙ ΔΙΣΚΕΤΑ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Στουρνάρα 27β - ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 3608407 - 3632044

Δίνουν αξία στον υπολογιστή σας

Εδώ και λίγο καιρό άρχισε να λειτουργεί στη γωνία των οδών Σολωμού 25Α και Μπότσαρη 7 το **ATARI CLUB**.

Το **ATARI CLUB** ξεκίνησε σαν ιδέα συσπείρωσης των χρηστών του ATARI ST ανταλλάσσοντας μεταξύ τους προγράμματα και ιδέες.

Φυσικά, η ιδέα αυτή έγινε πραγματικότητα και εξελίχθηκε σε σημείο, ώστε σήμερα το ATARI CLUB να μπορεί να προσφέρει στα μέλη του:

— Εκπτώσεις σε διάφορα περιφερειακά του **ATARI ST** όπως εκτυπωτές, οθόνες, δισκέτες, **disk drives**, **joy-sticks**, δισκετοθήκες, φίλτρα οθόνης, καλύμματα, μελανοταινίες, δισκέτες καθαρισμού κ.ά. με έκπτωση μέχρι και **10%** της κανονικής τιμής τους.

Κατευθείαν από το εξωτερικό μπορείτε να έχετε καινούργια περιφερειακά, όπως το διπλό **disk drive** (που ενσωματώνει **disk drive 3½** και **5¼**) και το **S.A.M. Digitiser** (ψηφιοποίηση εικόνας από **video** στο **computer**).

— Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα συμμετοχής στο **CLUB** είναι η προμήθεια όλων των προγραμμάτων που κυκλοφορούν στην Ελλάδα και στο εξωτερικό εντελώς **ΔΩΡΕΑΝ**. Ένα παράδειγμα των παιχνιδιών

ATARI CLUB

Η «ΟΑΣΗ» ΤΩΝ ST

που διατίθενται στα μέλη είναι:

- 1) ARKANOID II REVENGE OF DOH
- 2) FIRE AND FORGET
- 3) SIDE ARMS
- 4) SIDE WINDER
- 5) FOOTBALL MANAGER II
- 6) INTERNATIONAL SOCCER
- 7) THE GREAT GIANA SISTERS
- 8) THUNDERCATS
- 9) BIONIC COMMANDOS
- 10) CAPTAIN SLOOD και άλλα...

Επειδή τα παιχνίδια δεν είναι ο μόνος τομέας που καλύπτουν τα προγράμματα που διαθέτει το **ATARI CLUB** αλλά οι εφαρμογές παραθέτουμε ένα μικρό δείγμα:

- 1) WORD UP
- 2) DESKTOP PUBLISHING
- 3) PRO 24 MIDI v2.0
- 4) DATA MANAGER
- 5) TIME LINK
- 6) SWIFT CALC
- 7) ATHENA II
- 8) K-GRAPH 2
- 9) K-SPREAD 2

10) **SIGNUM 2** και άλλα...

Φυσικά αυτά τα προγράμματα είναι μία επιλογή από την πληθώρα τίτλων (παιχνιδιών και εφαρμογών) που διαθέτει το **ATARI CLUB** και μπορούν να προμηθευτούν τα μέλη δωρεάν.

Το **ATARI CLUB** έχοντας υψηλό το αίσημα της ευθύνης προς τα μέλη του έχει προγραμματίσει δύο δραστηριότητες για το άμεσο μέλλον:

1) Το Φεβρουάριο, θα οργανωθεί εκδήλωση σε νυχτερινό κοσμικό κέντρο με συμμετοχή επαγγελματιών μουσικών που είναι μέλη στο **ATARI CLUB** όπου θα μας δώσουν δείγμα της δουλειάς τους με τον **ATARI ST**.

2) Κλήρωση εισητηρίων μετ' επιστροφής και έξοδα πληρωμένα για Λονδίνο για δύο μέλη όπου θα παρακολουθήσουν το **ATARI SHOW**.

Έτσι ανακεφαλαιώνοντας ένα μέλος του **ATARI CLUB** μπορεί να επωφεληθεί όχι μόνο από την έκπτωση **10%** στα περιφερειακά ή να διαλέξει κάποιο από τους εκατοντάδες τίτλους προγραμμάτων που συνεχώς αυξάνονται αλλά και να ρωτήσει και να κατατοπιστεί γύρω από τις δυνατότητες του μηχανημάτος του. Η διεύθυνση είναι Σολωμού και Μπότσαρη, 10682, Εξάρχεια — Αθήνα, τηλ. 3616805

ΤΩΡΑ ΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ ΕΧΕΙ

ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥ DATASHOP

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΑΠΟΛΑΥΣΕΤΕ

Σύγχρονο

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Φιλική

ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

Μεγάλη

ΠΟΙΚΙΛΙΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ PC + HOME

EPSON
AMSTRAD
GATE
COMMODORE

ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ
ΣΕ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Προσφορά
Δισκέττες Precision
170 δρχ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ * ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7
152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.: 6826593

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: EPSON - AMSTRAD - GATE - COMMODORE



ΣΥΜΜΑΧΙΑ AMSTRAD ΚΑΙ IBM

Στα τέλη του περασμένου μήνα έγινε μία ανακοίνωση η οποία διατάραξε και ίσως μπερδέψε, τα νερά της αγοράς. Η ανακοίνωση αυτή ήταν ότι η IBM και η AMSTRAD υπογράψανε συμφωνία με την οποία η κάθε μία δίνει την άδεια στην άλλη ν' αντιγράψει τα συστήματα και τις πατέντες της. Με άλλα λόγια, η AMSTRAD θα μπορεί να βγάλει «επίσημα» PS/2 μηχανήματα. Η ανακοίνωση αυτή έχει δημιουργήσει ένα σωρό σχόλια και φή-

μες φυσικά. Το πρώτο πράγμα που ήρθε στο μυαλό μας είναι το τι τεχνολογία θα μπορεί να προσφέρει η AMSTRAD, η οποία δεν είναι γνωστή για την έρευνα που κάνει, στην πανίσχυρη IBM η οποία κρατάει χιλιάδες πατέντες της βιομηχανίας. Την απάντηση σ' αυτό το ερώτημα έδωσε η ίδια η AMSTRAD λέγοντας (αστεία άραγε;) ότι «πως, έχουμε και εμείς πατέντες και που ξέρετε, ίσως έχουμε κανένα λαβράκι στα χέρια μας και δεν το ξέρουμε!»

ΒΕΛΤΙΩΜΕΝΟΣ ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ACORN

Η Acorn, η κατασκευάστρια εταιρεία του θρυλικού BBC και του εντυπωσιακού ΑΡΧΙΜΗΔΗ, εξελίσει αυτό τον καιρό μια νέα γρηγορότερη version του ARM — του 32 bit επεξεργαστή του ΑΡΧΙΜΗΔΗ. Στο νέο chip θα υπάρχει εσωτερικά μνήμη, έτσι ώστε να έχουμε διπλασιασμό της ταχύτητας επεξεργασίας δεδομένων ενώ παράλληλα παρέχεται η δυνατότητα χρησιμοποίησης πιο αργών και φυσικά πιο φθηνών εξωτερικών Chip μνήμης. Η Acorn πιστεύει ότι όλα αυτά είναι μια φυσική τεχνολογική εξέλιξη, ενώ θεωρείται πιθανό ότι ο ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ με τον ανανεωμένο επεξεργαστή θα «τρέχει» στα 12 MHz. Τα 12 MHz θα επιτρέπουν ταχύτη-

τες επεξεργασίας της τάξης των 8 MIPS (Million Instructions Per Second) αντί των 4 MIPS των 4/8 MHz. Η εσωτερική μνήμη στο chip του μικροεπεξεργαστή έχει σαν αποτέλεσμα την αύξηση της ταχύτητας λόγω του ότι γίνεται εκμετάλλευση του χρόνου που σπαταλιέται σε ανταλλαγές δεδομένων με την εξωτερική μνήμη. Αυτόνοητο είναι πως ο νέος μικροεπεξεργαστής θα έχει μεγαλύτερο κόστος που αντισταθμίζεται όμως από την χρησιμοποιούμενη φθηνότερη μνήμη. Δεν αποκλείεται δε αυτή η «τεχνολογική εξέλιξη» όπως την αποκαλεί η Acorn να στοχεύει σε ένα καινούριο μηχανήμα με Unix που θα κυκλοφορήσει η εταιρεία στο τέλος του χρόνου.

FOOTBALL MANAGER

Θυμάστε εκείνο το παλιό παιχνίδι στρατηγικής — με τα μάλλον φτωχά γραφικά — που ο παίκτης αναλάμβανε να παίρει το ρόλο του προπονητή μιας ποδοσφαιρικής ομάδας, με σκοπό να την οδηγήσει στην επιτυχία; Αν όχι θα το θυμηθείτε σίγουρα βλέποντας το football manager II, που όπως λένε οι κατασκευαστές

του είναι πλήρως απαλλαγμένο από όλα τα μειονεκτήματα του προγόνου του. Μας υπόσχονται πολύχρωμα και καλοφτιαγμένα γραφικά, πολλές διαφορετικές τακτικές με απεριόριστη δράση, ρεαλιστικότητα και φυσικά πολλές ώρες διασκέδασης και παιχνιδιού. Το μόνο που θα λείπει θα είναι ίσως ο... Γιάτσεκ Γκμοχ.

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ

Η νέα ζωντανή και πολύχρωμη σειρά «ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ», απευθύνεται αποκλειστικά σε παιδιά 8-12 ετών, που ξεκινούν την πρώτη τους γνωριμία με τον συναρπαστικό κόσμο των υπολογιστών. Μια παρέα από συμπαθητικά φαντάσματα και τερατάκια δείχνουν στους νεαρούς αναγνώστες τις δυνατότητες που έχει ένας κομπιούτερ, πως δουλεύει και πως προγραμματίζεται. Τα διασκεδαστικά προγράμματα των βιβλίων μπορούν να τρέξουν στους περισσότερους οικιακούς υπολογιστές.

Μαθαίνω τον κομπιούτερ

Αυτή η πολύχρωμη παρουσίαση, εξηγεί με απλά λόγια, τι είναι ένας κομπιούτερ, πως δουλεύει και τι μπορεί να κάνει. Περιλαμβάνει σύντομα προγράμματα και επεξηγηματική εικονογράφηση.



Παίζω με τον κομπιούτερ

Το βιβλίο είναι γεμάτο με προγράμματα που δίνουν τη δυνατότητα να στέλνει μηνύματα, να παίζει παιχνίδια, να σχεδιάζει και πολλά άλλα. Ένα βιβλίο που δεν χρειάζεται ειδικές γνώσεις προγραμματισμού.



Ο ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ



- 1 ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΟΝ ΜΙΚΡΟ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ J. Tatchell & B. Bennett
- 2 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΛΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΤΑ B. Reffin Smith
- 3 ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΣΤΗΝ BASIC G. Waters
- 4 ΟΔΗΓΟΣ BASIC B. Reffin Smith & L. Watts
- 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ I. Graham
- 6 Ο ΜΙΚΡΟ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΝ ΒΟΗΘΟΣ J. Tatchell & N. Cutler
- 7 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ C. Stockley

Electronics
ΜΑΜΟΥΛΑ
COMIX

Ιπποκράτους 44
Αθήνα 10680
Τηλ.: 3625054-55



ΠΕΙΡΑΤΕΣ - ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ SOFTWARE HOUSES

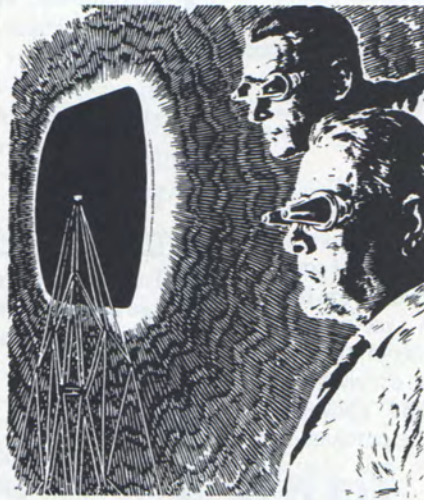
— Οι πειρατές του Software ως γνωστόν, είναι εκείνοι που αντιγράφουν παιχνίδια για υπολογιστές, τα οποία οι εταιρείες έχουν δημιουργήσει και διαφημίσει. Σκοπός τους, το εύκολο και γρήγορο κέρδος. Στην απέναντι όχθη, όπως ξέρουμε μέχρι τώρα, ήταν οι εταιρείες των παιχνιδιών οι οποίες καταφέρναν εναντίον των πειρατών και έλεγαν ότι προσπαθούσαν να προστατέψουν τα δικαιώματά τους με διάφορα κλειδωτήρια και με πολλούς άλλους τρόπους. Όλοι λοιπόν πιστεύαμε ότι κληγούν τους πειρατές. Μια αποκάλυψη που έγινε στην Αγγλία (που, αλλού) άλλαξε τα πράγματα. Ανακαλύφθηκε λοιπόν πως κάποια μεγάλα Software house ενθαρρύνουν τους πειρατές να βγάζουν στην αγορά (και να διαδίδουν φυσικά) παιχνίδια ολοκαίνουργια που δεν τους έχει γίνει ακόμα το playtest. Σίγουρα αυτό σας φαίνεται πέρα από κάθε λογική. Και όμως, το να ταΐζει κανείς τους πειρατές με παιχνίδια είναι μέρος κάποιας στρατηγικής του marketing και των οικονομικών. Ίσως τώρα να μηρδευτήκατε περισσότερο. Γι' αυτό ας κάνουμε ένα close up στις επιχειρήσεις αυτές και στο τι έχουν κάνει για να σταματήσουν την πειρατία.

Η πειρατία αποδείχθηκε φαύλος κύκλος για τη δισκογραφική βιομηχανία με την εύκολη δυνατότητα που παρέχουν οι κασέτες για να κοπιариστεί η μουσική. Ο κόσμος αγαπάει τη μουσική αλλά δηλώνει ότι αδυνατεί να πληρώνει τις τιμές των εταιρειών τις οποίες τις θεωρεί υψηλές. Οι εταιρείες από την άλλη μας διαβεβαιώνουν ότι τα έξοδα είναι μεγάλα και πως οι τιμές δεν μπορούν να πέσουν. Η ίδια ιστορία συμβαίνει και είναι γνωστή σε όλους και σε μια άλλη βιομηχανία, στη βιομηχανία των software μόνο που εδώ το πρόβλημα άρχισε πριν 3 χρόνια. Τα αφεντικά των δισκογραφικών εταιρειών λύνουν το πρόβλημα ως εξής: απλούστατα βάζουν φόρο στις άγραφες κασέτες ο οποίος μερικώς θα πηγαίνει στο κράτος αλλά και σε αυτούς που πλήττονται από την πειρατία. Επίσης μειώνουν τις τιμές των δίσκων. Τα software houses όμως προσέγγισαν το πρόβλημα τεχνολογικά, με hardware και software με σκληρές (hard) και μαλακές

(soft) λύσεις.

SOFT και HARD ΛΥΣΕΙΣ

Μια προστασία βασισμένη στο hardware ονομάζεται Key ή dongle. Περιέχει ένα τσιπ με μνήμη ROM — δεν αντιγράφεται εύκολα — στην οποία έχουν αποθηκευτεί ένα ή περισσότερα νούμερα ασφαλείας τα οποία ο υπολογιστής τσεκάρει όταν φορτώνει για να καταλάβει ότι η ROM έχει εισαχθεί και ότι περιέχει τον κατάλληλο κωδικό — εάν όχι, το φόρτω-



μα ματαιώνεται. Άλλη hardware λύση περιλαμβανομένης και της credit card reader, η οποία διαβάζει ένα πρόγραμμα από μια πλαστική κάρτα η οποία δεν αντιγράφεται, τα ROM κάρτριτζς παρόμοια με εκείνα που χρησιμοποιήθηκαν στα μηχανήματα Sega. Μετά όμως μπορεί να αντιγραφεί γιατί ο κωδικός του παιχνιδιού φορτώνεται στο κυρίως RAM του υπολογιστή, οπότε οι ικανοί προγραμματιστές έχουν πρόσβαση σ' αυτό.

Τα αρνητικά αυτών των hardware λύσεων είναι ότι κοστίζουν πολύ στις εταιρείες άρα επιβαρύνεται πολύ και ο αγοραστής καθώς και ότι χρειάζονται μεγάλα κουτιά για το αμπαλάζ τους.

Οι SOFTWARE λύσεις για την προστασία είναι πολλές και φτηνές αλλά φτωχές στη μνήμη. Αυτές που έχουν επικρατήσει είναι οι εξής: TurboLoad, Limited Back Up Copier, Colour Code Protection, Novella Protection.

Το TurboLoad υπήρξε μία από τις πρώτες τεχνικές που υιοθετήθηκε για την

προστασία του φορτώματος των software κασετών. Τα προγράμματα αποθηκεύονταν στις κασέτες σαν ήχοι ανεπάλληλων παλμών οι οποίοι φορτώνονταν με σταθερό ρυθμό. Ένα πρόγραμμα ελέγχου κράταγε μέσα στο ROM του υπολογιστή (μέρος του λειτουργικού συστήματος) ενδείκνυε την ταχύτητα τόσο για σώσιμο του προγράμματος όσο και για το φόρτωμα. Η ταχύτητα είναι σταθερή γιατί το λειτουργικό σύστημα δεν μπορεί να αλλάξει. Αλλά είναι δυνατόν να παραχθεί μια έκδοση της ρουτίνας η οποία ονομάζεται Patch, η οποία μπορεί να φορτωθεί σε RAM για να τροποποιήσει την ταχύτητα του σώσιματος φορτώματος. Όσο πιο υψηλή είναι ταχύτητα του φορτώματος τόσο πιο δύσκολο είναι για τον υπολογιστή να το καταλάβει, και σε μια κασέτα που η ποιότητα της κυμαίνεται από κακή ως μέτρια ο ηχητικός παλμός παραμορφώνεται. Το αποτέλεσμα είναι συχνά ένα λάθος φόρτωμα της κασέτας εάν προσπαθήσεις να αντιγράψεις ένα πρόγραμμα απευθείας από τη μια κασέτα σε άλλη εξαιτίας της ποιότητας του ήχου.

Έτσι το TurboLoad αποδείχθηκε καταστρεπτικό για μερικές εταιρείες software. Γιατί υπήρχε η δυνατότητα να ηχογραφηθούν κασέτες με χαμηλά στάνταρτς, χωρίς κανένα να το καταλάβει μέχρι να βγουν στην αγορά οπότε... άρχιζαν οι επιστροφές. Άλλο πρόβλημα δημιουργόταν όταν οι κεφαλές των κασετοφώνων σε ορισμένους υπολογιστές δεν έπιαναν καθαρό σήμα. Όταν ο Spectrum + 2 πρωτοπαρουσιάστηκε από την Amstrad μερικά παιχνίδια δεν μπορούσαν να φορτωθούν. Μερικά από αυτά αποσύρθηκαν, αλλά πριν να γίνει αυτό τα software houses ήταν αναγκασμένα να γράφουν δύο βερσιόν μια με TurboLoad και άλλη χωρίς!

Limited Back-Up Copier και Hidden Field:

Οι τεχνικές αυτών μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο για τυχαίες μορφές αποθήκευσης όπως τα disk drives. Για την ακρίβεια το Limited Back Up χρησιμοποιεί την τεχνική του Hidden Field για να παράγει μια δισκέτα με software το οποίο μπορεί να αντιγραφεί, αλλά σε πε-

ριορισμένο αριθμό. Όταν η δισκέτα έχει εισαχθεί ένα εξτρά πρόγραμμα φορτώματος μπαίνει στο σύστημα και παίρνει τον έλεγχο. Αποθηκεύει έναν μετρητή στον Hidden Field μέσα στον δίσκο ο οποίος δεν μπορεί να προσπελαστεί από έναν συνηθισμένο χρήστη ή να φανεί στο directory. Ο μετρητής φυσικά μετράει τον αριθμό που ο δίσκος αντιγράφεται και όταν φτάσει στο μάξιμουμ των αντιγραφικών ικανοτήτων είτε σας πληροφορεί ότι δεν μπορεί να κάνει άλλα backups είτε κολλάει το πρόγραμμα.

Η μέθοδος του Hidden Field μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποθηκεύσει το κωδικό νούμερο σε μέρος της δισκέτας που δεν μπορεί να προσπελαστεί από τον παίχτη και φυσιολογικά δεν θα αντιγραφεί από δισκέτα σε δισκέτα. Το παιχνίδι κοιτάει περιστασιακά για την κωδική λέξη και αν δεν υπάρχει παγώνει τον υπολογιστή.

Colour Code Protection. Πρωτοχρησιμοποιήθηκε στο Jet Set Willy και μας ξαναγυρίζει στο φόρτωμα με κασέτα στον Spectrum και στον Commodore 64. Μια κάρτα με χρώματα περιεχότανε στο πακέτο του παιχνιδιού όπου στις άκρες της κάρτας υπήρχε μια αλφαριθμητική ακολουθία η οποία αναφέρονταν στα τετράγωνα των χρωμάτων ανά σειρά και κολόνα. Πριν να φορτωθεί το παιχνίδι, πέντε παραπομπές εμφανίζονταν στην οθόνη και εσύ έπρεπε να γράψεις στον υπολογιστή τα χρώματα που ταιριάζουν χρησιμοποιώντας τα colour keys του Spectrum. Εάν αποτύχαινες 3 φορές να βρεις την ακολουθία το παιχνίδι πάγωνε.

Novella Protection. Εξελιχθηκε από την Anita Sinclair (Magnetic Scrolls) είναι παραπλήσιο του Colour Code αλλά χρησιμοποιεί λέξεις από μια μικρή νουβέλα μέσα στο πακέτο. Πρέπει να βρείτε μια συγκεκριμένη λέξη σε κάποια ειδική σελίδα, παράγραφο και γραμμή. Και εδώ σας δίνονται 3 ευκαιρίες για να βρείτε το σωστό, αλλιώς το πρόγραμμα παγώνει.

Φυσικά οι νουβέλες μπορούν να φωτοτυπηθούν γιατί οι σελίδες του βιβλίου είναι άσπρες (οι πράσινες ή οι κόκκινες φωτοτυπούνται δυσκολότερα) αλλά παρά όλα αυτά η Rainbird που χρησιμοποιεί αυτό το μέτρο προστασίας έχει κατεβάσει ικανοποιητικά το νούμερο των adventure της που δίνονται πειρατικά όπως π.χ. του Jewels of Darkness και Knight Orc.

Lenslok. Χρησιμοποιήθηκε σε μια σειρά παιχνιδιών σε κασέτες της Firebird. Το Lenslok είναι συνδυασμός hardware και

software. Το hardware αποτελείται από μια μικρή πλαστική κάρτα.

Κάθε φορά που φορτώνεις το παιχνίδι το προστατευτικό κομμάτι του προγράμματος βγάζει κάποια γράμματα ή αριθμούς στην οθόνη, τα οποία όμως δεν φαίνονται καλά, είναι στριμωγμένα. Μπορείς μόνο να τα ξεχωρίσεις άμα χρησιμοποιήσεις την κάρτα του Lenslok. Έτσι, γράφεις τα γράμματα στο πρόγραμμα και το παιχνίδι φορτώνει.

Δυστυχώς αυτή η επινόηση παραήταν έξυπνη. Οι άνθρωποι που φορούν γυαλιά καθώς και άλλοι οι οποίοι είναι ασυνήθιστοι σε αυτά βρίσκουν δύσκολο να καταλάβουν καθαρά τα γράμματα ή τους αριθμούς. Για την Rainbird, την εταιρεία που έχει ενδιαφερθεί ουσιαστικά και πρακτικά με την πειρατία στην Αγγλία, η Novella Protection είναι καλύτερη από το Lenslok. Η N.P. εφευρέθηκε όταν η Αγγλική Εταιρεία αναρωτιότανε πως θα προστάτευε τα προϊόντα της που θα έστελνε στην αμερικανική αγορά για την Amiga. Βέβαια αυτή η μέθοδος χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή για να μην υπάρχουν τυπογραφικά λάθη μέσα στη νουβέλα.

Βιομηχανική κατασκοπεία

Ενώ λοιπόν αρκετοί άνθρωποι προσπαθούν να καταπολεμήσουν την πειρατία, κάποιοι άλλοι ενδιαφέρονται μόνο για την πειρατία μέσω της βιομηχανικής κατασκοπείας. Οι πωλήσεις συχνά εξαρτώνται από ποιος έχει τον την καλύτερη τρισδιάστατη γραφική απεικόνιση, ποιος έχει την καλύτερη digitised μουσική ή την καλύτερη σύνθεση ήχου και την πιο καλή καθαρότητα γραφικών. Το πρόβλημα ξεκινάει από το γεγονός ότι οι διάφορες ομάδες των προγραμματιστών και των σχεδιαστών οι οποίοι εργάζονται για κάποιο παιχνίδι δεν είναι δυνατόν να κρατήσουν σε απόλυτη μυστικότητα τις εργασίες τους και τις κόπιες του προγράμματος. Εάν λοιπόν κόπιες εμφανιστούν στα κυκλώματα των πειρατών είναι δύσκολο να βρεθεί ο ένοχος εξαιτίας του μεγάλου αριθμού των υπόπτων.

Τουλάχιστον 3 από τις κυριότερες Βρετανικές εταιρείες software χρησιμοποιούν μεθόδους δακτυλικών αποτυπωμάτων για να βρίσκουν τους ενόχους όταν παράνομες κόπιες πρόσφατων μυστικών μελετών προγραμμάτων βγαίνουν στην αγορά. Κάθε βερσιόν παιχνιδιού μπορεί να έχει μια μυστική ταυτότητα με παρά πολλούς τρόπους είτε σε μαγνητικό υλικό της δισκέτας είτε με μια ειδική πένα πάνω στη θήκη της

δισκέτας.

Η πιο απλή και η πιο διαδεδομένη μέθοδος δακτυλικών αποτυπωμάτων χρησιμοποιεί ένα κομμάτι από dead code ο οποίος είναι τοποθετημένος οπουδήποτε μέσα στο πρόγραμμα και είναι ορατός μόνο όταν ο κωδικός λιστάρεται. Ο κωδικός θα μπορούσε απλά να δώσει το όνομα του προγραμματιστή και την ημερομηνία αλλά συνήθως δίνει νούμερα τα οποία η εταιρεία μπορεί να αναγνωρίσει. Αυτοί που δεν είναι προγραμματιστές ίσως να σκεφθούν πως θα μπορούσαν να βγάλουν τον αναγνωριστικό κώδικα οι πειρατές και δεν θα έχουν πρόβλημα. Φυσικά τα πράγματα δεν είναι έτσι. Το να βγάλει κανείς κομμάτι από κωδικό είναι σαν να αλλάξει κάποιος μια σειρά από αριθμούς σε ένα BASIC πρόγραμμα χωρίς να αλλάξεις τις GOTO εντολές μέσα στο πρόγραμμα.

Ο κώδικας χάνει τη δομή του και δεν θα δουλέψει σαν παιχνίδι εάν δεν ξαναγραφεί και είναι δύσκολη δουλειά εάν δεν καταλαβαίνεις πως δουλεύει ο κωδικός.

Η παράνομη τάση

Όπως είπα και στην αρχή, τα μεγαλύτερα βρετανικά software houses χρησιμοποιούν την πειρατία ως αβαντάζ και ανεπίσημα την υποθάλπτουν.

Τέτοιοι πειρατές είναι συχνά μέλη σε houses. Οι τύχες τους εξαρτώνται από τη τέχνη του προγραμματισμού. Έτσι είναι έμπειροι να σπάζουν τις διάφορες επινοήσεις προστασίας αλλά και να δημιουργούν δικά τους παιχνίδια.

Αυτοί, οι κατά μερικούς ασυνείδητοι προγραμματιστές, επιτυγχάνουν ατελείς εκδόσεις παιχνιδιών για να κρατήσουν τα αφεντικά τους μέσα στις διάφορες τάσεις της αγοράς — το Star Trek από την Beyond και το Gauntlet από τη US Gold είναι δύο καλά παραδείγματα παιχνιδιών τα οποία έκαναν το γύρω των software houses μήνες πριν να βγουν για το κοινό.

Αυτή η τάση, δηλαδή να χρησιμοποιούνται πειρατές στα houses, έχει αρχίσει να γίνεται αποδεκτή στη βιομηχανία, αν και δεν είναι πλατιά γνωστή.

Δυστυχώς, όμως αρκετές εταιρείες που χρησιμοποιούν πειρατές τους χρησιμοποιούν για να αρπάξουν πληροφορίες από τους ανταγωνιστές τους.

Αυτή η τάση είναι επικίνδυνη και θα μπορούσε να έχει άσχημες συνέπειες για ολόκληρη την βιομηχανία του software εάν κάποιος πιανότανε επ' αυτοφόρω. Η τάση τελικά που υπάρχει είναι η βιομηχανική κατασκοπεία, συνεπώς είναι παράνομη.

SOFT



BITS

Αντίθετα με τα οκτάμπιτα, το Atari ST έχει δυο χαρακτηριστικά τα οποία ενθαρρύνουν τη δημιουργία εκδόσεων basic από τρίτους. Το πρώτο είναι ότι η γλώσσα δεν είναι ενσωματωμένη, αλλά δίνεται σε δισκέτα. Το δεύτερο είναι ότι η Atari Basic δεν είναι ικανοποιητική.

Δεν θα ξέρετε λοιπόν ποια Basic να χρησιμοποιήσετε. Το άρθρο μας έχει σκοπό να σας βοηθήσει.

Η BASIC στον ATARI ST

— Των Σ. Σταυρόπουλου — Κ. Αναστασοπούλου —

Atari Basic

Η Atari Basic είναι ένας μάλλον αφιλόξενος editor αφού τις μισές φορές δεν κάνει αυτά που έπρεπε να κάνει.

Ένα από τα πιο ενοχλητικά χαρακτηριστικά της είναι πως δεν έχει σωστά όρια στα παράθυρα (windows) έτσι όταν μια γραμμή φτάσει στην άκρη της δεξιάς πλευράς ολόκληρο το πρόγραμμα πηγαίνει προς τα αριστερά και χάνετε κάθε ίχνος του τι υπήρχε σε αυτή την πλευρά της οθόνης. Έτσι, ο προγραμματισμός σε Atari Basic είναι μάλλον κάτι το ριψοκίνδυνο και εκνευριστικό εάν σκεφτεί κανείς τις εναλλακτικές λύσεις. Όσο αφορά την ταχύτητα ίσα ίσα που φτάνει την ταχύτητα των οκτάμπιτων Basic αλλά δυστυχώς τις λείπουν σημαντικά πράγματα. Τα γραφικά είναι καλά, αν και δεν υπάρχουν sprite εντολές, με κύκλους και ελλείψεις. Όσο αφορά τα χρώματα ενώ έχεις 512 δεν υπάρχει μια εντολή να αλλάξεις τις 16 παλέτες χρωμάτων με τις οποίες ξεκινάς.

Θετικό είναι πως μπορείτε να φορτώσετε και σώσετε προγράμματα φακέλων όχι μόνο σε Basic αλλά ολόκληρα κομμάτια μνήμης με BSAVE και BLOAD. Για φακέ-

λους και για αρχεία πληροφοριών υπάρχουν τα OPEN, PRINT #, CLOSE, GET #, INPUT #, LINE INPUT # και WRITE #. Ο ήχος είναι ότι ποιο θετικό έχει η Atari Basic. Η εντολή SOUND σας παρέχει τρία κανάλια μουσικής και ένα λευκού θορύβου με ένταση, οκτάβα, διάρκεια παραμέτρων, παιγμένες νότες. Το WAVE ελέγχει τις φόρμες των συχνοτήτων οι οποίες χρησιμοποιούνται στο SOUND μέσω των παραμέτρων: envelope, shape, period, delay. Είναι καλύτερη από τις δυνατότητες που σας δίνει η Fast Basic και περίπου ίδια σαν όλες τις άλλες.

Συνεχίζοντας έχουμε GOSUB και GOTO. Δεν υπάρχουν procedures, REPEAT ..UNTIL. ή DO.. LOOP constructs αν και τα WHILE ..WEND και IF.. THEN.. ELSE υπάρχουν.

Η έλλειψη GEM εντολών είναι σημαντικό μειονέκτημα της Atari Basic. Δεν υπάρχουν εντολές GEM στην Atari Basic. Η μόνη εκλογή είναι να γράψεις τις δικές σου ρουτίνες όταν θέλεις να κάνεις pull down menus, να χρησιμοποιήσεις το mouse ή κάτι τέτοιο, με CTRL, INTIN και PTSIN και μετά καλέστε τη ρουτίνα του λειτουργικού συστήματος με VDISYS για το VDI ή χρησιμοποίησε GEMSYS και τις σειρές για το AES.

Είναι μια ανακούφιση για όσους σκέφτονται να αγοράσουν έναν Atari ST το ότι η MCC Basic που θα δίνεται με το μηχάνημα από το καινούργιο έτος είναι αρκετά βελτιωμένη. Δυστυχώς, η MSS Basic είναι μόνο μια βελτιωμένη έκδοση της Atari Basic. Τα περισσότερα bug έχουν διορθωθεί και υπάρχουν περισσότερες εντολές κυρίως στο τμήμα των γραφικών που περιλαμβάνει και τις εντολές για το mouse και το RGB. Επίσης, η πρόσβαση στο BIOS και στο XBIOS έχει βελτιωθεί. Όμως, ο γνωστός μας editor παραμένει ίδιος.

Fast Basic

Λόγω των ατελειών της Atari Basic η Computer concepts, οι βετεράνοι των BBC στην αγορά, σκέφθηκε να φτιάξει ένα προγραμματάκι χωρίς τέτοια λάθη και γενικά υψηλού επιπέδου.

Ο editor συνοδεύεται με χρήσιμα χαρακτηριστικά. Το GEM υποστηρίζεται από την πλευρά των windows, alert boxes, drop down menus, mouse interpretation, boxes (μπορείς να τα μικρύνεις και να τα μεγαλώσεις όσο θέλεις).

Πάνω από δέκα προγράμματα μπορούν να κρατηθούν στη μνήμη

κάθε φορά, και ο έλεγχος εύκολα διακόπτεται ανάμεσά τους. Στα πρώτα στάδια του προγραμματισμού αυτό είναι καλό γιατί μπορείς να αποθηκεύσεις το κυρίως πρόγραμμα σου σε ένα τμήμα και μετά μπορείς να δοκιμάσεις τις υπορουτίνες σε άλλα.

Το world processing είναι ικανό να κόψει και να κολλήσει τμήματα κάποιου προγράμματος και εσύ μπορείς να συνεχίζεις να ψάχνεις και να αντικαταστής πράγματα. Όταν βγάζεις ένα κομμάτι από ένα πρόγραμμα μπορείς να το προσθέσεις σε ένα άλλο διαφορετικό τμήμα άλλου προγράμματος, έτσι το να δοκιμάζεις υπορουτίνες είναι εύκολο.

Εάν όλα αυτά σας φαίνονται ως μονοπατάκι με τριαντάφυλλα προσοχή γιατί υπάρχουν και κανά δυο αγκαθάκια στον κήπο μας! Συγκρίνοντας το Atari Basic window system με το Fast Basic edit window φυσικά το δεύτερο είναι καλύτερο, αλλά όχι τόσο καλό όσο το GFA Basic editor. Για άλλη μια φορά δεν υπάρχουν σωστά όρια στα παράθυρα και ο τρόπος που εξαφανίζεται το κείμενο ξαφνικά από την μια άκρη κάθε άλλο παρά επιθυμητός είναι. Είναι καλύτερος από την Atari Basic αλλά αυτό δεν λέει και πολλά πράγματα. Το άλλο... αγκαθάκι είναι ο έλεγχος του

κέρσρα, δηλαδή δεν σταματάει αμέσως αφού βγάλετε το δακτυλάκι σας από επάνω του.

Όλα τα γραφικά του GEM είναι διαθέσιμα ως direct εντολές. Από απλές γραμμές ως κουτιά με στρογγυλεμένες άκρες, ελλείψεις, κύκλους, γεμάτα ή άδεια. Ένα από τα αγαπημένα μου είναι η εξής εντολή: TXTSCROLL, η οποία σκρολλάρει τα περιεχόμενα του επόμενου παραθύρου. Εσύ διασαφηνίζεις τον προορισμό της τοποθεσίας και η απάντηση έρχεται πραγματικά γρήγορα. Το κείμενο είναι σίγουρα το αβαντάζ της Fast Basic. Η δομή του προγράμματος είναι μια χαρά με IF... THEN.. ELSE... ENDIF, DEF PROC και PROC, WHILE.. WEND, και REPEAT.. UNTIL. Η Fast Basic υποστηρίζει το γνωστό BLOAD και BSAVE και δίνει μια περιεκτική διαλογή από εντολές για φακέλους. Είναι βασισμένη στις εντολές του BBC, OPENIN και OPENOUT όπου έχουν να κάνουν με άνοιγμα φακέλων για διάβασμα/γράψιμο. Επίσης, OPENUP, BGET #, BPUT #, PTR #, GETREC #, PURREC #, PRINT #, και EXT #, η οποία επιστρέφει το μέγεθος του φακέλου, προσθέτει σε μια collection η οποία μπορεί να σου δώσει ό,τι ζητάει η καρδιά σου.

Όπως είπαμε και νωρίτερα, το GEM είναι πολύ καλά υποστηριγμένο. Για απλές λειτουργίες ο προγραμματισμός είναι εύκολος. Για κάτι πιο πολύπλοκες όμως λειτουργίες του GEM το manual δεν σε βοηθάει και πολύ απλώς σου λέει τα βιβλία που μπορείς να βρεις τις λύσεις.

GFA Basic

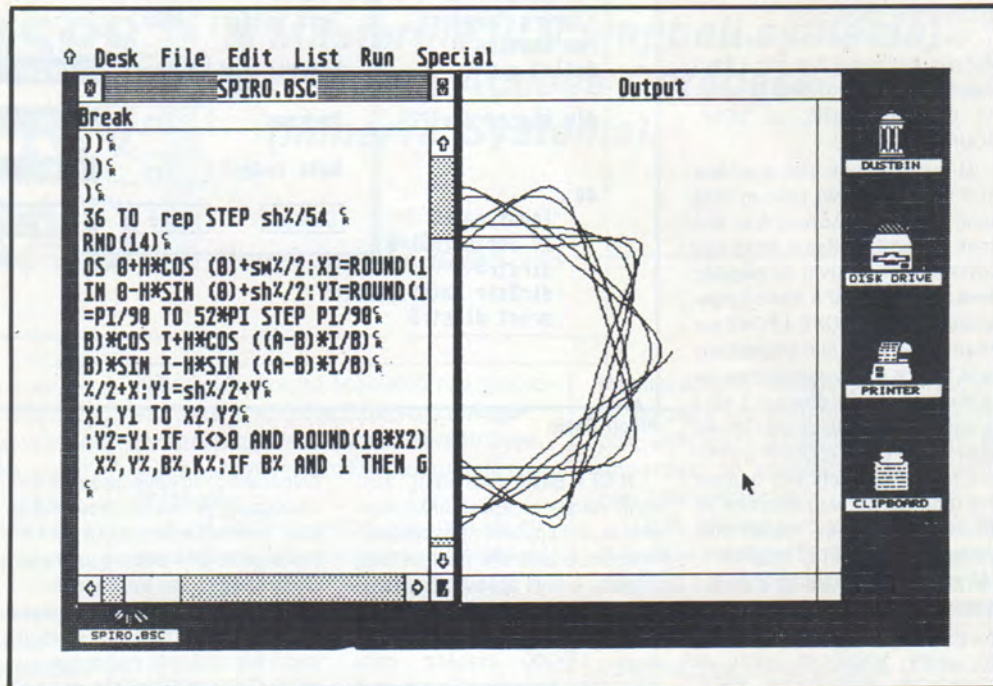
Είναι σίγουρα πιο γρήγορη από την Fast Basic αλλά η διαφορά κλάσης ανάμεσα στη Fast Basic και στην GFA Basic φαίνεται στα γραφικά και στον editor. Αυτό που κάνει τον editor της GFA Basic υπέροχο (παρόλο που έχει λιγότερες ικανότητες και δεν έχει program segments) είναι πως δίνει 2 screens. Η μια είναι η edit screen και η άλλη η display στην οποία μπορείτε να κτυπήσετε άμεσα εντολές. Στην εναλλαγή των οθόνων κανένα πρόβλημα, ούτε ενοχλητικά παράθυρα να βγαίνουν μπροστά σας χωρίς λόγο (εκτός βέβαια εάν τα χρησιμοποιεί το πρόγραμμα, βέβαια). Το edit screen δουλεύει σε low ή medium resolution, στη medium res mode μπορείτε να έχετε 80 κολώνες και να χρησιμοποιή-

τε 16 έγχρωμες mode! Μόνο η Hisoft Basic Compiler έχει κάτι παρόμοιο. Στο πάνω πάνω μέρος της οθόνης του editor υπάρχει μια μαύρη μπάρα την οποία εάν χρησιμοποιήσετε (με mouse ή το Function Key) μπορείτε να «κόψετε», να «κολλήσετε», να μετακινήσετε, να ψάξετε, και να αντικαταστήσετε διάφορες λειτουργίες.

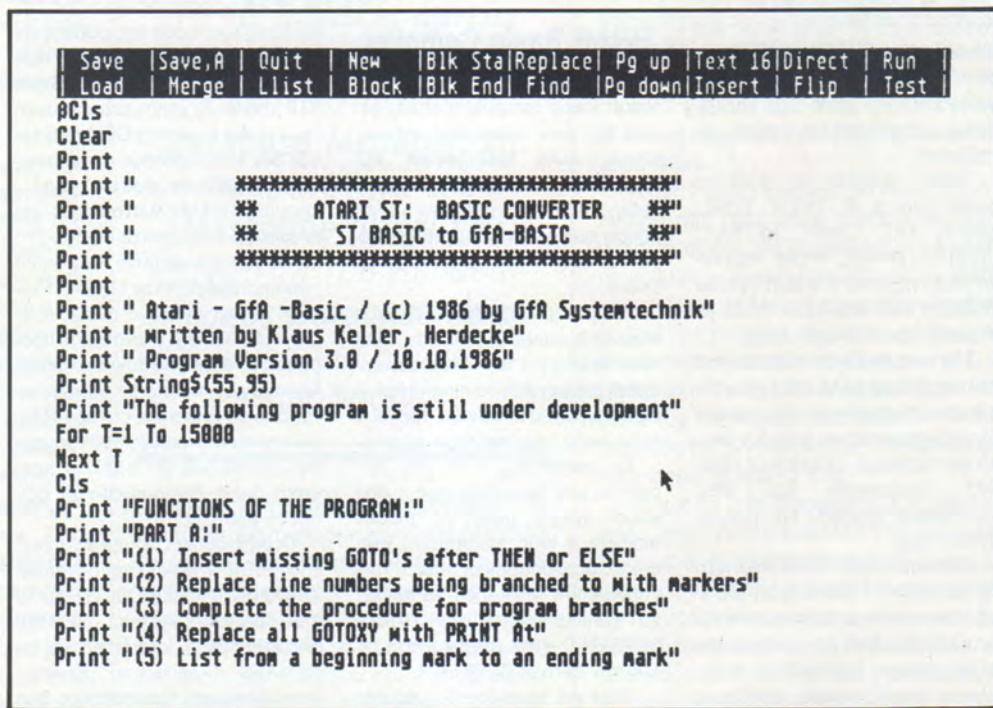
Για μια άλλη φορά δεν υπάρχουν συγκεκριμένα όρια στην οθόνη (σε κανένα από αυτά τα προϊόντα δεν υπάρχει) αλλά η GFA χειρίζεται γραμμές μεγαλύτερες από το μήκος της οθόνης πολύ πιο εύκολα. Χρησιμοποιώντας μόνο μια εντολή ανά γραμμή είναι πολύ δύσκολο να φτάσουμε στο τέλος της οθόνης αλλά και αν φτάσουμε

σκρολλάρει μόνο η γραμμή στην οποία γράφουμε και κατά ένα χαρακτήρα τη φορά καθώς τους πληκτρολογούμε.

Η GFA Basic υποστηρίζει ουσιαστικά τις ίδιες εντολές γραφικών όπως η Fast Basic, κουτιά, κύκλους, ελλείψεις, πολύγωνα, τόξα, γεμίματα, διάφορα στυλ κειμένων κ.α. Το GET και PUT διαβά-



Fast Basic



GFA Basic

ζει μια συγκεκριμένη περιοχή της μνήμης. Και η Fast Basic και η Hisoft Basic περιέχουν αυτές τις εντολές αλλά η Fast Basic δεν είναι τόσο γρήγορη και στη Hisoft Basic δεν είναι τόσο ευκολόχρηστες. Οι εντολές SGET και SPUT που θα βρείτε στην GFA Basic δεν υπάρχουν στις άλλες Basic και απλά διαβάζουν μια ολόκληρη σθόνη μέσα σε ένα string και μετά το μεταφέρουν πίσω ξανά.

Όσο για τον ήχο καλύπτεται το ίδιο ικανοποιητικά όσο στην Atari Basic, Hisoft και πολύ καλύτερα από την Fast Basic, με BEEP, SOUND και WAVE.

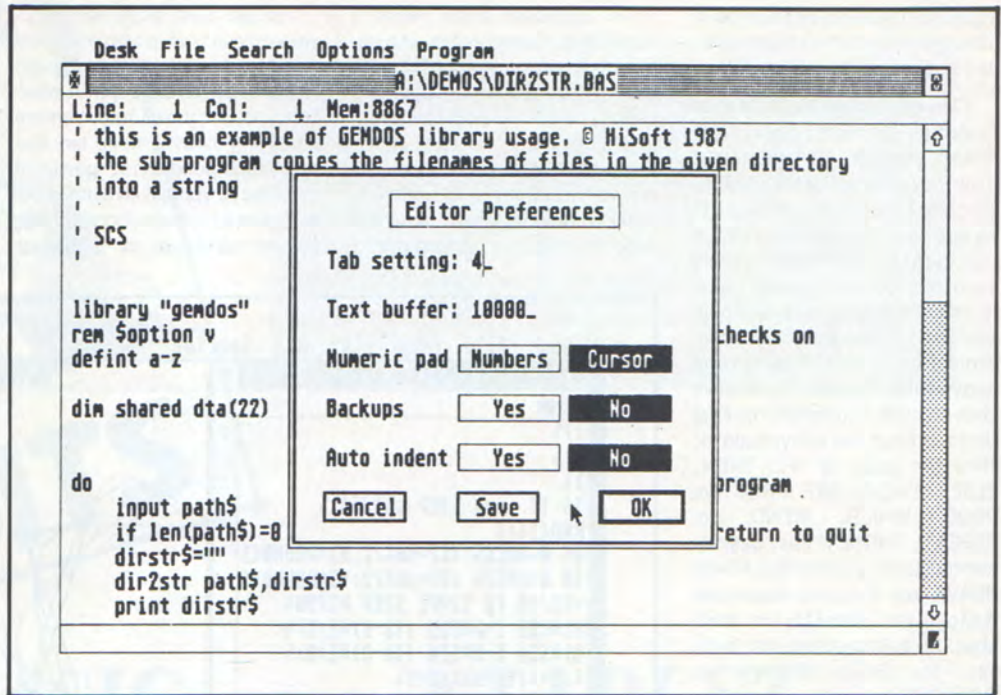
Η αντιμετώπιση των φακέλων από την GFA Basic είναι αρκετά καλή αλλά όχι καλύτερη ή το ίδιο καλή με της Fast Basic. Αυτό που κάνει καλύτερα είναι οι εντολές peek και poke. Η GFA Basic χρησιμοποιεί POKE, DPOKE, LPOKE για λειτουργίες ενός, δυο ή τεσσάρων byte, όταν η Fast χρησιμοποιεί έμμεσες λειτουργίες όπως οι ? και ! οι οποίες δεν μπορούν μάλλον να θεωρηθούν φιλικές. Εάν στις εντολές της GFA βάλετε ένα S μπροστά (από την εντολή) μπορείτε να κάνετε poke στην supervisory mode του 68000 (π.χ. αποθεματικός χώρος αποθήκευσης όπου φυσιολογικά δεν επιτρέπεται).

Όσο αφορά τη δομή της GFA είναι λίγο παράξενη γιατί οι procedures ονομάζονται PROC name (var) αλλά προσπέλαση γίνεται με GOSUB name (var) και επαναφέρεται με RETURN. Αλλά μην κάνετε λάθος, όσο παράξενο και να ακούγεται, αυτές είναι procedures και μπορούμε να ορίσουμε μεταβλητές και τοπικές μεταβλητές.

Άλλες εντολές σε αυτό το group είναι οι IF.. THEN.. ELSE.. ENDIF, DO.. LOOP, REPEAT.. UNTIL και WHILE.. WEND. Μια καλή επιλογή, μόνο η Hisoft έχει να επιδείξει κάτι παρόμοιο, αλλά με περισσότερη ευελιξία δομή.

Σας είπα πως η GFA Basic είναι πολύ γρήγορη αλλά υπάρχουν ενσωματωμένες οδηγίες που κάνουν τα προγράμματα να τρέχουν ακόμα πιο γρήγορα. Οι εντολές είναι: INC (increment) και DEC (decrement) (αύξηση και μείωση αντίστοιχα).

Η πρόσβαση στο GEM είναι κάτι το παράξενο. Γιατί από τη μια έχει ένα υπέροχο απλό mouse και εντολές dialogue box και από την άλλη υπάρχει ένα μάλλον πολύπλοκο, χωρίς καλές εξηγήσεις μενού για εντολές.



Hisoft Basic

Η GFA Basic είναι καλή, πολύ καλή για την ακρίβεια. Αλλά περιμένετε, οι Γερμανοί προγραμματιστές δουλεύουν την τρίτη έκδοση όπου θα γίνουν σημαντικές αναθεωρήσεις. Ένα από τα σχέδιά τους αυτή την εποχή είναι να προσθέσουν 150-200 εντολές στον interpreter και ισχυρίζονται πως θα τρέχει δυο φορές πιο γρήγορα!

Hisoft Basic Compiler

Για τελευταία αφήσαμε την Hisoft Basic compiler η οποία φυσικά δεν είναι interpreter, σαν τις άλλες, αλλά text editor και compiler. Έτσι λοιπόν τα προγράμματα είναι γραμμένα με τη χρήση του editor και μετά συλλέγονται είτε στη μνήμη είτε σε δίσκέτα.

Τα προτερήματα του προϊόντος είναι α) η συμβατότητα που είναι τόσο θετική για τον προγραμματιστή β) μια μεγάλη command list γ) τα προγράμματα σας θα τρέχουν πολύ πολύ γρηγορότερα φυσικά.

Το πρώτο πράγμα που δεν μπορείς να μην δεις είναι πως ο text editor τρέχει μόνο σε modes medium ή high resolution. Έτσι για τις applications οι οποίες τρέχουν σε low resolution θα πρέπει να χρησιμοποιείτε την εντολή SCREEN 0 στην αρχή και στο τέλος την εντολή SCREEN 1.

Όσο για το editor, οι γραμμές πολλές φορές αργούν, οι εντολές

δίνονται από το Keyboard και είναι παρόμοιες με εκείνες του Wordstar. Είναι πολύ απλό αλλά δεν ταιριάζει με το GFA Basic ή με τις περιπλοκότερες του Fast Basic.

Οι εντολές των γραφικών είναι ακριβώς όπως της Atari Basic με ένα ή δύο σοβαρές παραπάνω εντολές. Το POINT διαβάζει το χρώμα ενός συγκεκριμένου pixel, το SCREEN χρησιμοποιείται για την επιλογή του mode της οθόνης αν και θα πρέπει να προσέξεις πως μόνο στα προγράμματα TOS και TTP πρέπει να χρησιμοποιείς αυτή την εντολή όπως στα GEM AES και VDI δεν τους αρέσουν οι αλλαγές στο screen mode μέσα από το πρόγραμμα. Πολλές λειτουργίες και εντολές θα τις βρείτε σε δίσκέτα machine code routines. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την LIBRARY εντολή και το ανάλογο όνομα (π.χ. LIBRARY XBIOS) για να έχετε πρόσβαση σε αυτές τις συγκεκριμένες λειτουργίες, οι οποίες φορτώνονται από το δίσκο και συνεργάζονται στο συγκεκριμένο πρόγραμμα. Θεωρητικά ακούγεται τέλειο, πρακτικά όμως δημιουργούνται ορισμένα προβλήματα.

Οι βιβλιοθήκες τελικά είναι οι εξής BIOS (Basic Input/Output), XBIOS (Extended BIOS), GEMDOS (the operating system), GEMVDI (Virtual Device Interface) και το GEMAES (Application Environment Services). Περισσότερο από οποιαδήποτε έκδοση Basic, η Hi-

soft σου δίνει την πρόσβαση σε αυτές τις ρουτίνες μέσα στο ST.

Όσο για τα δομικά προγράμματα η Hisoft τα υποστηρίζει με ορισμένες procedures, DO.. LOOP, REPET.. END REPEAT, και WHILE.. WEND. Αυτό που κάνει την Hisoft Basic καλύτερη από τις άλλες σ' αυτό τον τομέα είναι ότι το DO.. LOOP μπορεί να έχει WHILE και UNTIL προστιθέμενα στο DO και τα WEND, WHILE και UNTIL κάτω στο τέλος. Αναμφισβήτητητα ευέλικτο.

Ένα από τα βασικά ελαττώματα της Atari Basic είναι η ανυπαρξία εντολών για να ελεγχθεί το GEM interface. Η Hisoft έχει κάνει προόδους προς αυτή την κατεύθυνση με το MOUSAE και με την πληθώρα window commands. Άλλη υποστήριξη μπορεί να βρεθεί στα libraries φυσικά.

Συμπέρασμα

Και η GFA Basic και η Fast Basic είναι πολύ καλές. Εάν έχετε στο μυαλό σας να αναπτύξετε προγράμματα κώδικα μηχανής στον 68.000 τότε σας ταιριάζει η Fast Basic η οποία έχει έναν ενσωματωμένο assembler. Το manual της Fast Basic είναι γενικά καλύτερο από της GFA Basic αλλά παρόλα αυτά θα συνιστούσα την GFA Basic και πρέπει να προσέξετε επίσης ότι έχει ένα αρκετά καλό compiler για γλώσσες.

Τρεις Databases για τον AMSTRAD

- Συγκριτική παρουσίαση των:**
- **Database Manager (Rational Solutions Ltd)**
 - **Masterfile III (Campbell Systems)**
 - **Random Access Database (Minerva Systems)**

Του Γιώργου Καρύδα

Όταν η Amstrad λανσάρησε στην αγορά τον CPC 6128 υποστήριζε πως αυτός ήταν ένα «σοβαρό» μηχάνημα για οικιακή χρήση. Αργότερα όμως με την εμφάνιση των PCW και των PC Compatibles η «σοβαρή» πλευρά του 6128 αφέθηκε στην «καλή θέληση» μερικών Software houses.

Μετά τον επεξεργαστή κειμένου η βάση δεδομένων (database) είναι η πιο συχνά χρησιμοποιούμενη μορφή «σοβαρού» software. Στο άρθρο αυτό σκοπούμε ν' αναλύσουμε τα υπέρ και τα κατά των databases χαμηλού κόστους που η κάθε μια απ' αυτές φιλοδοξεί να είναι το «απόλυτο όπλο» στα χέρια κάθε χρήστη CPC.

Το βασικό πλεονέκτημα των databases είναι η ταχύτητα προσπέλασης των πληροφοριών με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, πολύ γρηγορότερα απ' ό,τι μπορεί να γίνει σ' ένα κλασικό αρχείο με καρτέλες. Πριν όμως αρχίσετε να δουλεύετε με μια database είναι απαραίτητο να γίνει κάποια «εγκατάσταση» του προγράμματος στον υπολογιστή σας. Πρέπει επίσης να διαλέξετε τον τρόπο που θ' αποθηκευτούν τα δεδομένα σας, το είδος των πληροφοριών που θα περιέχει κάθε εγγραφή και τέλος πόσο χώρο χρειάζεστε για την εισαγωγή όλων των απαραίτητων στοιχείων. Όλα αυτά απαιτούν πολύ προσεκτικό σχεδιασμό από μέρους του χρήστη πολύ πριν αυτός ακουμπήσει το πληκτρολόγιο του υπολογιστή του. Πρέπει να τονιστεί πως μια καλή οργάνωση της database σας πρέπει να επιτρέπει ευκολία χειρισμών και να αξιοποιεί το χρόνο του χρήστη ε-

πεξεργάζοντας τα δεδομένα του, χωρίς να τον αναγκάζει να διακόπτει συνεχώς, αντιμετωπίζοντας δυσκολίες που πιθανώς προέρχονται από περιορισμούς του Software.

Αυτό κατά τη γνώμη μου είναι και το μεγαλύτερο μειονέκτημα του *Database Manager* της Rational Solutions Ltd. Η συσκευασία περιλαμβάνει δισκέτα για τον CPC αλλά και για τον PCW γεγονός

Το να διαλέξει κανείς ανάμεσα στη μεγάλη χωρητικότητα του *Database Manager*, τη συμβατότητα του *Masterfile III* και την ταχύτητα του *Random Access Database* είναι σίγουρα μια δύσκολη απόφαση.

ιδιαίτερα χρήσιμο αν έχετε και τους δύο computers ή αν πρόκειται ν' αλλάξετε το μηχάνημά σας. Υπάρχει ακόμα και ένας κομψός τόμος με τις απαραίτητες οδηγίες χειρισμού. Δεν ξέρω τι δεν «πάει καλά» με το manual ή με το πρόγραμμα, αλλά προσωπικά βρήκα αρκετά δύσκολη την εξοικείωση με το πακέτο. Ίσως να φταίει το γεγονός ότι λείπει από το

manual κάποιο παράρτημα με λίγες μόνο βασικές και απαραίτητες πληροφορίες, έτσι ώστε ο έμπειρος χρήστης να αποφεύγει το χρονοβόρο διάβασμα όλων των κεφαλαίων.

Όταν ξεκίνησα να χρησιμοποιώ τον *Database Manager* διαπίστωσα ότι στην αρχή θα έχανε ένα ενοχλητικά μεγάλο χρονικό διάστημα. Το ξεκίνημα δεν είναι απλά και μόνο να βάλεις τη δισκέτα και να φορτώσεις το πρόγραμμα. Ο D.M. λειτουργεί μέσα από το CP/M, και επειδή αποτελείται από μερικά ανεξάρτητα προγράμματα (καθορισμός πληκτρολογίου κ.λπ.) θα απαιτηθεί πολύς χρόνος λειτουργίας του disk drive σας. Τα πράγματα είναι βέβαια λίγο καλύτερα στην περίπτωση που υπάρχει διαθέσιμο και δεύτερο drive.

Η ανάγνωση του manual είναι αρκετά ενοχλητική για τους έμπειρους χρήστες, οι οποίοι θα βρουν ότι αναφέρετε σε πολλές —περιττές γι' αυτούς— βασικές έννοιες. Η έλλειψη περικοπών κάνει τα πράγματα ακόμη χειρότερα λόγω του ότι είναι αναγκασμένος κανείς να το διαβάσει όλο. Οι αρχάριοι όμως θα εκτιμήσουν τον λεπτομερειακό τρόπο που εξηγεί όλες τις έννοιες και τα πολλά αναλυτικά παραδείγματά του.

Όμως το D.M. προσφέρει και μερικές πολύ σημαντικές δυνατότητες για πρόγραμμα σ' αυτή την κατηγορία τιμής. Οι εντολές για ψάξιμο (searching) είναι τόσο ισχυρές ώστε να μας παρέχεται η δυνατότητα «συσχέτισης» δεδομένων από περισσότερο από ένα files. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να επαναλαμβάνονται οι ίδιες εισαγωγές στοι-

χειών σε διαφορετικά files, γλιτώνοντας έτσι χρόνο και μνήμη. Αν και αρχικά το D.M. φαίνεται να μοιάζει λίγο με τις DBase II και III στην πραγματικότητα μπορεί να συγκριθεί μόνο με τις databases που παρουσιάζονται σ' αυτό το άρθρο. Άλλα αξιοσημείωτα πλεονεκτήμα-



τα του D.M. είναι η εξαιρετική ευκολία editing που προσφέρει, και η μεγάλη χωρητικότητα στοιχείων που πρακτικά περιορίζεται μόνο από τον ελεύθερο χώρο της δισκέτας σας. Επίσης σε κάθε μεταβολή που κάνετε στα αρχεία σας το πρόγραμμα αυτόματα ενημερώνει όλα τα files της δισκέτας. Χωρίς να χρειάζεται να κάνει ο χρήστης οποιαδήποτε άλλη ενέργεια (π.χ. σε περίπτωση που το αρχείο μεγαλώσει). Αν θέλετε τύπωμα κάποιων συγκεκριμένων πληροφοριών αυτό μπορεί να γίνει πολύ εύκολα. Μειονέκτημα όμως είναι το γεγονός ότι σε περίπτωση που θέλουμε να πάρουμε μια απλή λίστα των στοιχείων του αρχείου, είμαστε υποχρεωμένοι να περάσουμε μέσα από μια μακροσκελή και ενοχλητική διαδικασία.

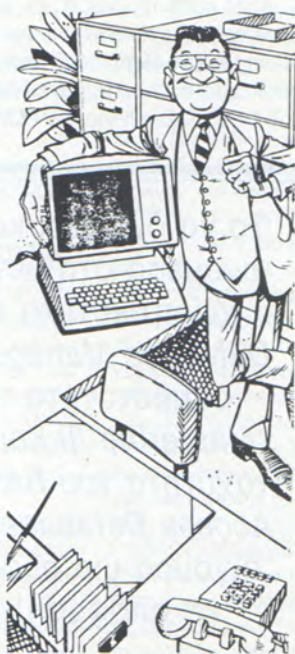
Μαθηματικές πράξεις σε αριθμητικά δεδομένα του αρχείου μας δεν μπορούν να γίνουν. (Ένα κομπιουτεράκι δίπλα μας μερικές φορές μπορεί να είναι χρήσιμο αν και η χρήση του δεν συνιστάται...).

Το *Masterfile III* της Campbell Systems είναι αντίθετα από τον *Database Manager* ιδιαίτερα εύκολο και ευχάριστο στην εκμάθηση του χειρισμού του. Χάρης στη συνεχή χρήση Menus το πακέ-

το είναι εξαιρετικά απλό στη χρήση του. Το manual του είναι αρκετά καλογραμμένο και καθοδηγεί με σωστά βήματα το χρήστη, επιτρέποντάς σας να μην χρειάζεστε ένα Σαββατοκύριακο να το διαβάσετε πριν δείτε το πρόγραμμα σε χρήση.

Αν βέβαια έχετε ήδη κάποια εμπειρία στο χειρισμό databases τα πράγματα είναι ακόμα πιο απλά για σας. Το ξεκίνημα του πακέτου είναι αρκετά απλό. Το πρόγραμμα τρέχει μέσα από το AMSDOS κι έτσι δεν χρειάζεται όλη την ώρα boot στο CP/M. Έτσι μόλις ανοίξει κανείς τη συσκευασία και βάλει τη δισκέτα στο drive, μπορεί να τρέξει το *Masterfile III* αμέσως. Μπορείτε να φορτώσετε τα αρχεία-παραδείγματα και να μάθετε όλες τις χρήσιμες λεπτομέρειες πολύ-πολύ εύκολα. Ένα άλλο πλεονέκτημα της μη χρήσης του CP/M είναι το γεγονός ότι το πρόγραμμα μπορεί να προσαρμοσθεί στις δικές μας ανάγκες μέσα από την Basic. Μέσα στο manual εξηγείται αναλυτικά το πώς θα «κόψετε» και θα «ράψετε» το πρόγραμμα στα μέτρα σας.

Το *Masterfile III* προσφέρει κι αυτό τη δυνατότητα «συσχέτισης» δεδομένων α-



πό διαφορετικά αρχεία και υπολείπεται του *Database Manager* μόνο ως προς τη χωρητικότητα των αποθηκευμένων στοιχείων. Ειδικότερα στην περίπτωση που υπάρχουν δύο disc drives η χωρητικότητα του D.M. είναι πολύ μεγαλύτερη. Το βασικότερο όμως όλων των πλεονεκτημάτων του *Masterfile III* είναι ότι ήδη έχει καθιερωθεί σαν το στάνταρ των databases στα CPC. Αυτό πρακτικά σημαίνει

πως άλλα σχετικά προγράμματα (databases, spreadsheets, wordprocessors) είναι πιθανότατα συμβατό μ' αυτό.

Η *Random Access Database* της Minerva Systems χρησιμοποιεί επίσης το AMS DOS επιτρέποντας έτσι ευκολία χρήσης και δυνατότητας προσαρμογής στις προσωπικές ανάγκες του χρήστη. Έχει όμως τελείως διαφορετικό στυλ από τα προηγούμενα δύο πακέτα που εξετάσαμε. Είναι σε σημαντικό βαθμό φιλικό προς τον χρήστη και απλούστατο ταυτόχρονα. Ειδικότερα συγκρινόμενο με το D.M. είναι πάρα πολλά τα πλεονεκτήματά του. Δεν μπορούμε όμως να μην επισημάνουμε το μειονέκτημα της μη δυνατότητας «συσχέτισης» δεδομένων από διαφορετικά αρχεία, προσόν που διαθέτουν και το D.M. και το *Masterfile III*. Μειονέκτημα επίσης είναι η μικρότερη χωρητικότητα δεδομένων και οι πολύ απλές εντολές ψαξίματος (searching). Όπως γίνεται αμέσως αντιληπτό από το όνομα του πακέτου, χρησιμοποιείται ένα σύστημα *Random Access* αρχείων που επιτρέπει την ταχύτατη προσπέλαση δεδομένων. Είναι παράλληλα δυνατή η τροποποίηση του πακέτου (μέσα από Basic) ανάλογα με την επιθυμία του χρήστη, ενώ η ικανότητα για αριθμητικές πράξεις βρίσκεται σε υψηλότερο επίπεδο από τα άλλα δύο πακέτα.

Μια καινοτομία του R.A.D. είναι ότι μπορείτε να σχεδιάσετε σύμφωνα με το δικό σας γούστο τον τρόπο παρουσίασης των στοιχείων του αρχείου σας (π.χ. διαφορετικά μεγέθη χαρακτήρων), αν και δεν μπορώ να σκεφτώ κάποια περίπτωση που αυτό θα μου ήταν χρήσιμο.

Σίγουρα σ' αυτό το άρθρο δεν υπάρχει νικητής. Και τα τρία πακέτα είναι αρκετά ισχυρά — το καθένα με τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα. Το να διαλέξει κανείς ανάμεσα στη μεγάλη χωρητικότητα του *Database manager*, τη συμβατότητα του *Masterfile III*, και στην απλότητα και ταχύτητα του *Random Access Database*, είναι πράγματι μια δύσκολη απόφαση. Ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να αποφασίσει τι ζητά από μια database, να θέσει τις δικές του προϋποθέσεις για να κάνει τελικά τη σωστότερη — γι' αυτόν — επιλογή. Αν παρ' όλα αυτά θελήσουμε να βρούμε την επιλογή που προσφέρει τα περισσότερα πλεονεκτήματα με τη λιγότερη προσπάθεια, τότε το *Masterfile III* κερδίζει τον αγώνα και κατά τη γνώμη μου βρίσκεται πολύ μπροστά από το *Database Manager*. Ας μην ξεχνάμε όμως ότι για κάθε προσωπική γνώμη υπάρχει πάντα μια αντίθετη άποψη...

ΠΡΟΤΥΠΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΤΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΜΑΘΗΤΗ-ΜΑΘΗΤΡΙΑ, _____

ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙΣ:

- ΝΑ ΠΛΟΥΤΙΣΕΙΣ ΤΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΟΥ
- ΝΑ ΓΙΝΕΙΣ ΠΙΟ ΜΕΘΟΔΙΚΟΣ
- ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ και
- ΝΑ ΜΗ ΜΕΙΝΕΙΣ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ ΚΑΙ ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ

ΕΛΑ _____

ΝΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙΣ ΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΠΟΥ ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΤΑΡΤΙΣΕΙ ΓΙΑ ΣΕΝΑ.

ΕΝΑΡΞΗ: 3 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ Δ', Ε', ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ, ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΚΑΙ ΛΥΚΕΙΟΥ

**ΠΑΡΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ
(PRINTER, ΔΙΣΚΕΤΕΣ κ.λ.π.), ΠΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΤΗΝ
1 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ ΣΤΙΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΜΑΣ**

ΠΡΟΤΥΠΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΦΩΚΙΩΝΟΣ-ΝΕΓΡΗ 2 ΖΑΚΥΝΘΟΥ 3, ΚΥΨΕΛΗ, ΤΗΛ: 8835811

ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΓΙΑ ΤΟΝ 21ο ΑΙΩΝΑ

τών Σ. Σταυρόπουλου
Κ. Αναστασοπούλου

— Όλο και περισσότεροι άνθρωποι στον κόσμο λατρεύουν τα Video digitiser, λόγω της διασκέδασης που τους προσφέρουν αλλά και των σοβαρών εφαρμογών. Μπορούν να κάνουν το out put του desktop publishing σας να μοιάζει λες και βγήκε ζεστό ζεστό από κάποιο τυπογραφείο των μεγάλων συγκροτημάτων τύπου, δίνοντας σας ζωντανές εικόνες αλλά και τη δυνατότητα να παίξετε έτσι για ευχαρίστηση μονάχα με artwork και animation.

Εάν μια φωτογραφία αξίζει χίλιες λέξεις, εσείς έχετε τώρα τη δυνατότητα να προσθέσετε μία στο newsletter σας λίγο πριν το τύπωμα, αφού φυσικά το δείτε πρώτα στο monitor σας. Οι Digitisers σας δίνουν τη δυνατότητα να κρατήσετε στη μνήμη εικόνες από video camera, βίντεο ή ακόμα και από τηλεοπτικές εκπομπές. Το πώς θα τα χρησιμοποιήσεις αυτά τα αβαντάζ είναι δικό σου θέμα. Αυτά συμπεριφέρονται σαν οθόνες σωμένες από προγράμματα γραφικών και μπορούν να ζωγραφιστούν ή να δειχθούν με ακριβώς τον ίδιο τρόπο.

Το digitiser της SunRize Vision εμφανίζεται ως έγχρωμη μονάδα της Amiga. Στο πίσω μέρος υπάρχει έξοδος η οποία μέσω ενός ορισμένου τύπου καλωδίου συνδέεται με τη θύρα του printer της Amiga, μια έξοδος για τον σχεδιασμένο διαχωριστή των χρωμάτων έτσι ώστε να επιτρέπει τα σήματα του RGB και ψηφιοποιούνται ξεχωριστά, μια είσοδος για τα εισερχόμενα βιντεοσήματα και μπροστά δυο διακόπτες οι οποίοι ελέγχουν το contrast και τη φωτεινότητα.

— Το digitiser έχει τα δικά του 64K (on-board) RAM και δουλεύει με ένα 12 volts μετασχηματιστή. Συνήθως δεν σας λένε ότι πρέπει να έχετε τη δική σας κάμερα. Μα ας τελειώσουμε το πακέτο το οποίο περιέχει ένα σετ με 3 έγχρωμα φίλτρα, ένα δίσκο με digitising software και ένα manual (το οποίο θα μπορούσε να ήταν καλύτερο). Τα φίλτρα σου επιτρέπουν να κάνεις ψηφιακές έγχρωμες φωτογραφίες με μια βινετοκάμερα (μαυρόασπρη) ή έγχρωμη). Όλες οι οθόνες είναι μαυ-



Perfect Vision



ρόασπρες, για να απολαύσεις έγχρωμες σκηνές πρέπει να κάνεις τρία χωριστά μονόχρωμα περάσματα από τα πρωτότυπα, κρατώντας με τη σειρά τα κόκκινα, πράσινα και μπλε φίλτρα μπροστά από τους φακούς. Η έγχρωμη φωτογραφία φτιάχνεται συνδιάζοντας αυτές τις τρεις κορνίζες είτε στα 32 χρώματα είτε στη HAM mode. Αυτή δεν είναι λύση υψηλής τεχνολογίας θα μου πείτε, να όμως δίνει αποτελέσματα.

Οι ασπρόμαυρες φωτογραφίες, χρησιμοποιώντας 16 αποχρώσεις του γκρι, μπορούν να εκληφθούν από ένα video recorder.

Το εντυπωσιακό είναι πως χρειάζεται μόνο 1/60 του δευτερολέπτου για την Perfect Vision να αποτυπώσει μια οθόνη. Αυτό δε σημαίνει ότι μπορείς να παρακολουθήσεις τους Ολυμπιακούς Αγώνες σε ψηφιακή πραγματική ώρα, γιατί μόνο δυο οθόνες πιάνονται ανά δευτερόλεπτο. Δυστυχώς η άμεση βερσιόν χρησιμοποιεί τη NTSC display, αφήνοντας έξω γύρω στα 4 cm στο κάτω μέρος της οθόνης. Αυτό ήταν στο παρελθόν ένα συνηθισμένο λάθος του software των ΗΠΑ, αλλά τώρα πια δεν υπάρχει καμία δικαιολογία να δωθεί στους Ευρωπαίους χρήστες με τις PAL εκδόσεις. Αυτό σημαίνει πως θα χάσεις το κάτω μέρος κάθε εικόνας και επειδή δεν υπάρχει στο software κάποιο κοντρόλ για να κεντράρεις την εικόνα, είναι πρόβλημα στο οποίο μπορεί να κολλήσεις μέχρι να βγει ένα σύστημα που να δουλεύει με PAL οθόνες.

Ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του software είναι η δυνατότητα τραβήγματος πολλών οθονών. Μπορείς να κάνεις ψηφιακές μια σειρά από διαδοχικές οθόνες (δυο ανά δευτερόλεπτο) στη μνήμη, καθορίζοντας το νούμερο έως το όριο της μνήμης. Χρησιμοποιώντας ένα A1000 με 2,5 meg αισθάνεσαι πολύ χαρούμενος να τραβάς 50 οθόνες τη φορά. Είναι έτσι εύκολο να σώζεις είτε ορισμένες σκηνές επιλέγοντας μέσα από πολλές είτε συγκεκριμένες διαδοχικές σκηνές με ονόματα φακέλων τα οποία αυτόματα γενικεύονται και σώζονται σε δίσκο.

Μπορεί να τρέξεις μια σειρά από διαδοχικές εικόνες στη μνήμη, όχι σε realtime αλλά πολύ γρήγορα, χρησιμοποιώντας τα κουμπιά forward και rewind ή απλώς δίνοντας το νούμερο της οθόνης. (Ένα παραπονάκι εδώ, δεν υπάρχουν αριθμοί να δείχνουν πια εικόνα είναι στην οθόνη, έτσι πρέπει να κρατάτε στη μνήμη σας τα νούμερα που σας ενδιαφέρουν, μετρώντας από την αρχική εικόνα).

Το να αποθηκεύσεις μια διαδοχική σειρά από εικόνες και μετά να χρησιμοποιήσεις ένα πακέτο animation για να παίξεις ξανά, είναι πραγματικά κάτι το πολύ εύκολο. Δυστυχώς η SunRize δεν προμηθεύει κάποια utility με την οποία





η προβολή των εικόνων να γίνεται σε πραγματικό χρόνο, πράγμα ενοχλητικό αφού το κύριο χαρακτηριστικό του προϊόντος είναι οι ψηφιακές διαδοχικές σκηνές. Ευτυχώς υπάρχει το πακέτο Director για να καλύψει αυτό το κενό, θα σας ικανοποιήσει αρκετά.

Όταν τραβάτε φακέλους με σκοπό να κάνετε αυτές τις σκηνές κινούμενες (animation) καλύτερα να περνάτε τη σκηνή 2 φορές και μετά να κόβετε σε οθόνες οι οποίες ίσως να μην υπήρχαν αρχικά, έτσι πετυχαίνετε απαλότερη κίνηση. Οι διαδοχικές σειρές από οθόνες μπορούν να είναι μόνο μαυρόασπρες λόγω του περιορισμού των 3 φίλτρων σε ψηφιακές έγχρωμες σκηνές αλλά παρ' όλα αυτά είναι υπέροχες. Έστω χρησιμοποιώντας μια βιντεοταινία γραμμένη στη μισή ταχύτητα ο digitiser δουλεύει τόσο γρή-

γορα που μπορεί να καταφέρει να παγώσει μια εικόνα ενώ το βίντεο βρίσκεται σε λειτουργία fast searching.

— Το μέγεθος της εικόνας που δείχνει το Perfect Vision κυμαίνεται από 1/4 της οθόνης έως ολόκληρη την οθόνη του monitor.

— Το να δουλεύετε με χρώμα είναι πολύ πιο δύσκολο από το μαυρόασπρο, πάντως εάν χρειάζεστε χρώμα η Perfect Vision σας δίνει ικανοποιητικά αποτελέσματα. Προσοχή γιατί πρέπει όμως να φτιάξετε σωστά τη φωτεινότητα και το contrast αλλιώς το αποτέλεσμα στην οθόνη σας θα δείχνει λες και είναι τραβηγμένο μέσα στις λάσπες!

Το να τραβήξετε τους 3 χρωματικούς διαχωρισμούς είναι εύκολο και γρήγορο. Αυτό μπορεί να γίνει είτε στιγμιαία

είτε σε 6 δευτερόλεπτα έτσι ώστε να μπορείτε να χειριστήτε τα φίλτρα.

Αφού τραβήξετε αυτό που θέλετε μπορείτε να προβάλλετε την εικόνα σε 32 colour mode ή σε HAM και μετά να φτιάξετε μια ψευδο-οθόνη η οποία μέχρι να υπάρξει μια PAL έκδοση δεν έχει μεγάλο ενδιαφέρον.

Το πράσινο, κόκκινο, μπλε χρώμα μπορεί να τυπωθεί από ένα υπομενού ελέγχου που θα δίνει αρμονία στην εμφάνιση και υπάρχουν επίσης και software ρυθμιστές για φωτεινότητα και contrast. Μια άλλη πρόταση είναι ο πλήρης έλεγχος σε κάθε ξεχωριστό χρώμα.

Οι φάκελοι μπορούν να σωθούν και στη RAW format που ανάμεσα και σε άλλα πράγματα επιτρέπει να ξαναφορτωθούν περισσότερο εύκολα από την BASIC και μια έγχρωμη οθόνη μπορεί να σωθεί όπως έχει. Όταν φορτώνεται ένα προηγουμένως σωμένο IFF-standard έγχρωμο παράθυρο απλά φαίνεται στην οθόνη αλλά δεν επιτρέπει καμία επεξεργασία.

Συμπέρασμα

Η τιμή του Perfect Vision για ένα real-time digitiser και η ποιότητα που προσφέρει είναι αρκετά καλές. Μπορεί το να βάζεται έγχρωμο φίλτρα μπροστά από τη βιντεοκάμερα να σας φαίνεται πρωτόγονο, αλλά φέρνει καλά αποτελέσματα.

Εκεί όμως που η Perfect Vision δείχνει την κλάση της είναι το τράβηγμα των διαδοχικών οθονών. Όποιος ενδιαφέρεται για την κινούμενη εικόνα ενθουσιάζεται με το πέρασμα των 50 οθονών και με την προϋπόθεση ότι έχει το κατάλληλο software για να το κάνει.

— Του Τζανέτου Κυριάκου —

Το διάσημο πακέτο Transformer για την Amiga δίνει ένα βαθμό συμβατότητας με το IBM/PC για την A500, την A1000 αλλά έχει ένα μειονέκτημα. Είναι πολύ αργό και υποστηρίζει μόνο μονόχρωμο monitor.

Αν και υπάρχουν αρκετά πακέτα για PC τα οποία μπορούν να τρέξουν με τον Transformer θα ήταν πιο φυσικό να τρέχουν τα πακέτα για Amiga στην Amiga και τα πακέτα του PC σε έναν PC. Πώς να επεξεργαστείτε πληροφορίες από έναν PC; Θα μπορούσες βέβαια να συνδέσεις τον PC με την Amiga και να μεταφέρεις τις πληροφορίες χρησιμοποιώντας ως σύνδεσμο ένα RS232, θα ήταν λίγο άβολο με την Amiga σίτι σας και το PC

DOS-2-DOS

Μια Utility για μεταφορά αρχείων
μεταξύ Amiga DOS και MS-DOS, PC-DOS.

χιλιόμετρα μακριά στο γραφείο.

Η Central Coast Software προσφέρει μια άλλη πιο πρακτική λύση η οποία ονομάζεται DOS-2-DOS.

Η DOS-2-DOS είναι μια utility για να μεταφέρετε φακέλους μεταξύ δισκετών Amiga DOS και δισκετών που είναι φορμαρισμένες σε MS-DOS ή PC-DOS standard, συμπεριλαμβανομένου και του

ATARI ST GEM φορμαρίσματος. Μπορεί να μεταφέρει φακέλους προς ή από 5,25 ιντσών ή 3,25 ιντσών δισκέτες και μπορεί να ανταπεξέλθει και σε ASCII και σε binary format φακέλους. Συνήθως δεν υπάρχει κάποια μετάφραση στις πληροφορίες αλλά, υπάρχουν εκλογές για να αντικαταστήσει ASCII line-end characters για να ταιριάζουν στο τελικό format.

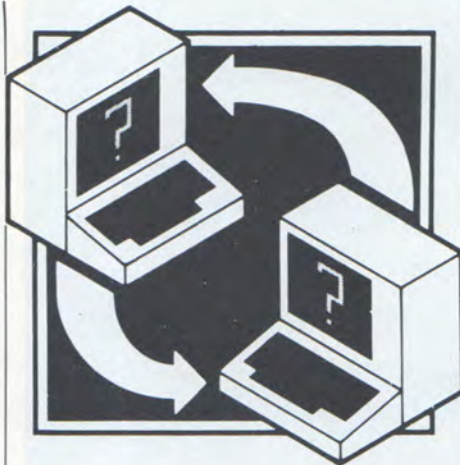
Τα προγράμματα αρχείων MS-DOS μπορούν να αντιγραφούν παρ' όλο το γεγονός ότι δεν θα τρέξουν στην 68000 based Amiga. Το μίνιμουμ που απαιτείται για να τρέξει μια utility είναι μια Amiga με τουλάχιστον 256 K μνήμης και 2 disk drives. Οι εκδόσεις 1.1 και 1.2 του Amiga DOS θα εκτελέσουν το DOS-2-DOS η οποία τροποποιεί τη λειτουργία μερικών από τις εντολές του Amiga DOS.

Αντίθετα με το Transformer, είναι πολύ εύκολο η εναλλαγή ανάμεσα στη χρησιμοποίηση του DOS-2-DOS και του Amiga Dos και οι τροποποιημένες CLI εντολές διατηρούν την αυθεντική λειτουργία τους. Συνιστάται να μη δοκιμάζουμε κάποιο άλλο πρόγραμμα ενώ έχουμε φορτώσει αυτή την utility γιατί παίρνει τον έλεγχο του Amiga disk controller για να επεξεργαστεί δίσκους φορμαρισμένους σε MS-DOS.

Είναι πολύ εύκολο να ξεκινήσεις το DOS-2-DOS. Από το CLI απλώς δίνετε την εντολή D2D. Βγαίνει ένας χαιρετισμός και σας ζητάει να διευκρινήσετε ποιο drive θα χρησιμοποιήσετε για τον δίσκο του MS DOS. Πρέπει να δώσετε ένα μόνο MS-DOS drive. Ο δίσκος του DOS-2-DOS μπορεί τώρα να βγει και να βάλετε άλλο δίσκο στο συγκεκριμένο drive που πρέπει να είναι σε PC format, αν και το drive ακόμα αναφέρεται σαν DFn: αντί A: ή B: όπως σε κάποιον πραγματικό PC.

Επειδή υπάρχει μόνο ένα τέτοιο drive δεν μπορείτε να αντιγράψετε φακέλους απ' ευθείας από ένα MS-DOS δίσκο σε άλλο. Μόνο δίσκοι με 40 track και 512K μεγέθους υποστηρίζονται αυτό σημαίνει ότι οι δίσκοι των 5,25 ιντσών, 80 track που χρησιμοποιούνται στους PC/AT εδώ δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Οι δίσκοι οι οποίοι έχουν προστατευθεί από την αντιγραφή χρησιμοποιώντας διάφορα μεγέθη σεκτόρων (όχι στάνταρντ) ή πάνω από 40 track, θα αντιμετωπίσουν προβλήματα με το DOS-2-DOS. Το ρεπερτόριο των εντολών μέσα στο D2D περιλαμβάνει COPY, FORMAT, TYPE και DELETE. Οι εντολές του directory, DIR και CHDIR σας δίνονται μαζί με μια outline βοήθεια και μια εντολή EXIT για να γυρνάτε στις νορμάλ Amiga DOS εντολές. Επειδή το D2D έχει σβήσει τον driver για το MS-DOS format drive δεν θα είναι στη διάθεσή μας ώσπου το workbench ξεκινήσει κάνοντας reset την Amiga αλλά μπορεί να αφεθεί σε αυτή την κατάσταση, εάν δεν χρειάζεται.

Το HELP δίνει μια λίστα από διαταγές φορμαρίσματος και λειτουργιών για να κάνει ικανό τον χρήστη να δουλέψει χω-



ρίς να χρειάζεται να ψάχνει συνέχεια μέσα στο manual. Η εντολή DIR μπορεί να επεξεργαστεί τα directories και της Amiga και του PC, και να υποστηρίξει τα paths.

Το Amiga DOS χρησιμοποιεί νορμάλ slash ενώ τα MS-DOS paths χρησιμοποιούν back slash. Αν και σας παρέχει ελεύθερο χώρο στο δίσκο και μπορεί να χειριστεί subdirectories, μπορεί μόνο να δείξει όλους τους φακέλους σε ένα directory και όχι μεμονωμένα ή ανά γκρουπ φακέλων. Οι CHDIR ή CD εντολές ορίζουν το τρέχων directory.

Αν δε δωθεί CD τότε τα τρέχοντα directories είναι το βασικό για το MS-DOS και το υπάρχων όταν δώθηκε D2D από το Amiga DOS. Αν και το D2D μπορεί να χειριστεί όλα τα υπάρχοντα directories και subdirectories δεν περιέχει εντολές που να επιτρέπουν τη δημιουργία νέων. Μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί για να φορμαριστούν νέοι MS-DOS δίσκοι. Δυο από τις σταθερές παραμέτρους για το φορμάρισμα στο PC υπάρχουν.

Ο /1 παράμετρος φορμαρίσματος του δίσκου για μονή πλευρά χρήσης μόνο και η /8 παράμετρος προσδιορίζει ότι πρέπει να είναι οκτώ σέκτορες ανά track αντί του στάνταρντ που είναι εννέα.

Η πιο δυνατή εντολή από τη D2D είναι η εντολή της αντιγραφής. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί να αντιγράψει από MS-DOS δίσκους σε Amiga DOS δίσκους και αντίστροφα. Ο πρώτος προσδιορισμός του φακέλου καθορίζει τη διεύθυνση της μεταφοράς. Εάν ο πρώτος προσδιορισμός του φακέλου αρχίζει με το νούμερο του drive το οποίο έχει προσδιοριστεί σαν MS-DOS drive τότε η μεταφορά γίνεται από το MS-DOS στο Amiga DOS.

Αν δεν έχει προσδιοριστεί το drive ή το πρώτο νούμερο του drive δεν είναι MS-DOS drive τότε η μεταφορά θα γίνει

από Amiga DOS σε MS-DOS. Τα ονόματα με προορισμούς των φακέλων δεν χρειάζονται εάν θέλετε το νέο όνομα του φακέλου να έχει το ίδιο όνομα όπως το παλιό. Τα ονόματα των φακέλων του MS-DOS πρέπει να ακολουθούν τις αλλαγές ονομάτων και όταν ένα νέο όνομα φακέλου δεν ταιριάζει με τα παλιά, σας προτείνεται κάποιο που ταιριάζει.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ? και #? για να προσδιορίσεις μονούς ή πολλούς αυθαίρετους χαρακτήρες. Τα ? και * (wild-cards) δίνουν μια παρόμοια λειτουργία στους MS-DOS ονομαστικούς προσδιορισμούς φακέλων. Αυτές οι wild cards είναι χρήσιμες για την αντιγραφή ομάδων από παρόμοια ονόματα φακέλων με μια λειτουργία. Οι αντιγραφόμενοι φάκελοι από Amiga DOS format φέρουν την ημερομηνία και ώρα όπου κοπιαρίστηκαν.

Η εντολή COPY επιτρέπει δυο επιπρόσθετες παραμέτρους. Η-R επιλογή λέει στο D2D να αντικαταστήσει οποιοδήποτε φάκελο ο οποίος υπάρχει στο drive που γράφονται τα δεδομένα. Εάν το -R δεν είναι ορισμένο το DOS-2-DOS θα σας βγάλει έξω πριν αντικαταστήσει φάκελο. Αυτή είναι πολύ χρήσιμη επιλογή επειδή όταν χρησιμοποιήτε τη λειτουργία wild-card κοπιάρτε μεγάλη ποσότητα φακέλων. Η άλλη παράμετρος είναι η -A η οποία οδηγεί το D2D να μετατρέψει τα ASCII αρχεία. Οι φάκελοι MS-DOS έχουν carriage return και linefeed στο τέλος κάθε γραμμής, ενώ οι φάκελοι κειμένου στην Amiga DOS έχουν μόνο linefeed. Η μετατροπή αποσυνδέει τα carriage returns επίσης απομακρύνει τα high-order bits από κάθε χαρακτηρισμό για να δώσουν στο Wordstar συμβατότητα. Χωρίς την επιλογή -A το DOS-2-DOS αντιγράφει φακέλους όπως έχουν χωρίς να τους μεταφράσει.

Έχοντας δοκιμάσει το DOS-2-DOS σε κάθε είδους MS DOS φακέλους, είμαι εξαιρετικά ευχαριστημένη από την απόδοσή του. Μπόρεσα και κοπιάρισα όλων των ειδών τους φακέλους και από την Amiga χρησιμοποιώντας 3,5 και 5,25 δίσκους χωρίς προβλήματα από το πακέτο. Εάν χρειάζεστε να επεξεργαστήτε την ίδια πληροφορία και σε Amiga και σε IBM/PC και το κόστος μιας A2000 σας φαίνεται πολύ υψηλό τότε το DOS-2-DOS είναι η λύση στο πρόβλημά σας. Όλα δουλεύουν όπως πρέπει και το πακέτο είναι βολικό και ευκολόχρηστο.

Το DOS-2-DOS κοστίζει 39,95 λίρες στην Αγγλία και κατασκευάζεται από τη Burocare Computer Systems, τηλ.: 01-9073636 Kenton.

M.B. COMPUTER

ΝΙΚΑΙΑ



PCW
9512
SPECTRUM

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ



DMP
3160-4000
LQ 3500

FILTRA
MONITORS

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ

ΕΠΙΠΛΑ
ΓΙΑ
COMPUTER

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ



Ο ΝΕΟΣ
ΦΟΡΗΤΟΣ
PPC 640



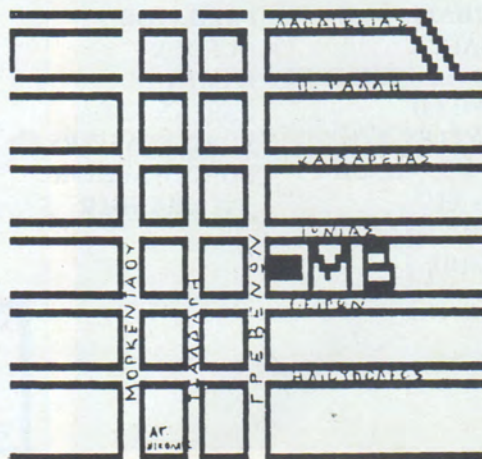
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
AMSTRAD PC
1640, 1512

• ΕΤΟΙΜΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
ΓΙΑ ΣΩΣΤΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΠΛΗΡΗ ΠΑΚΕΤΑ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ

ΠΛΗΡΗΣ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ
ΒΙΟΤΕΧΝΙΩΝ
ΙΑΤΡΕΙΩΝ
ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΩΝ
VIDEO CLUBS
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΠΡΟ - ΠΟ
ΕΙΔΙΚΩΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
TECHNOSOFT
SINGULAR
CIVILDATA
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ



M.B. COMPUTER
ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 ΝΙΚΑΙΑ ΤΗΛ. 4921600

THOMAS SOFT

THOMAS 2011

ΤΣΑΜΑΔΟΥ 4 106 83 ΑΘΗΝΑ

CBM 64/128

CBM 64/128
 4TH INCHESS
 720
 80 DAYS IN WORLD
 A.R.G.
 AIRBORNE RANGER
 ALIEN SYNDROM
 APPOLO 18
 ARKANDID 2
 ATHENA
 AUTO DUELL
 BANKONK KNIGHTS
 BAROS TALE 1,2,3
 BASKET MASTER
 BEYOND ZORK
 BOINC COMMANDS
 CALIFORNIA GAMES
 CLEVER & SMART
 COMBAT SCHOOL
 COMICS
 CRYZOR
 DARK SIDE
 DEFENDER CROWN
 DREAM WARRIOR
 DRILER
 DRUIO 2
 ECHELON
 FIRETRAP
 FLASH POINT
 FLYING SHARK
 FOOTBALL
 MANAGER
 FOTBALL DIRECTOR
 GARFIELD
 GAUNTLET 2
 GEE BEE AIRRALLY
 GEOS VI 3
 GNOME RANGER
 GUNSHIP

GUTZ
 HAWKEYE
 HELL 6 BACK
 HERCULES
 HOME VIDEO PROCT
 I ALLIEN
 IM. MISSION 2
 INTR. KARATE +
 10
 JINXTER
 KARNOV
 KNIGHTMARE
 LABYRINTH
 LAST NINJA 2
 LIVE AMMO
 LURKING HORROR
 MANIAC MANSION 2
 MARAUDER
 MASK 1,2
 MICKEY MOUSE
 MIGHT & MAGIK
 MIND FIGHTER
 MINI PUT
 MORPEHUS
 OGRE
 OUT RUN
 PHANTASIE 3
 PIRATES
 PLATOON
 POWER AT SEA
 PREDATOR
 QUEDEX
 RAMPAGE
 RASTAN SAGA
 ROAD BLASTERS
 ROAD WARRIOR
 SALAMANDER

SAMURAI WARRIOR
 SINBAD
 SKATE CRAZY
 SKATE OR DIE
 SPORT HOUSE CLUB
 SPORT HOUSE CLUB
 STAR WARS 2
 STEALTH FIGHTER
 STEALTH MISSION
 STREET FIGHTER
 STRIKE FLEET
 SUPER CUP
 SUPER HANG-ON
 SUPER PACMAN
 SUPER SOCCER
 SUPER SPRIND
 TAIPAN
 TARGET RENEGATE
 TEST DRIVE
 THE FURY
 THE GAMES EDITIO
 THE TRAIN
 THE VINDICATOR
 THREE STOOGES
 TICKET TO SPAIN
 TIME & MAGIK
 ULTIMA
 UP PERISCOPE
 VICTORY ROAD
 VIXEN
 VORTRON
 WARSHIP
 WESTERN GAMES
 WINTER OLYPIAD
 WIZBALL
 YAGER'S FLIGHT

ATARI ST AMIGA

ATARI ST/AMIGA
 ADDICT BALL
 AIR RALLY
 ARENA
 ARMY MOVES
 BAROS TALE 1,2
 BEST BUSSINESS
 BIONIC COMMANDS
 BIVO
 BUBBLE BOBBLE
 CAPTAIN BLOOD
 CARRIER
 COMMAND
 CHABBY CRISTLE
 CITY DESK
 CORUPTION
 CRAZY CARS
 E.L.F
 EAGLE NEST
 FIRE & FORGET
 FOOTBAL
 MANAGER2
 FOUNDATION
 WASTE
 GOLD OF REALM
 GUNSHIP
 I BALL
 SHOTING MACHINE
 SIDE ARMS
 SIDE ARMS
 SILENT SERVICE
 SINBAD
 SKATE CRAZY
 SKATE OR DIE
 SKRULL
 SPORT HOUSE CLUB
 SPORT HOUSE CLUB
 STAR CLIDER 2

IM. MISSION 2
 INDERCEPTOR
 INTER FOOTBALL
 JUMP JET
 KAMPFGRUPPE
 KNIGHT ORC
 MACH 3
 MICKEY MOUSE
 MIND FIGHTER
 MINI PUT
 MOON BASE
 MORTIME MANOR
 OBLITARATOR
 OPERATION JUPITE
 OUT RUN
 P.O.W
 PANDORA
 PARTY GAMES
 PHANTASIE 3
 PINK PANTHER
 PIRATES
 PLATOON
 PREADATOR
 PREDATOR
 QUEDEX
 QUESTRON 2
 RAMPAGE
 RASTAN SAGA
 ROAD BLASTERS
 ROAD WARRIOR
 SALAMANDER
 SAMURAI WARRIOR
 SHADOW GATE

ΤΣΑΜΑΔΟΥ 4
 ΕΞΑΡΧΕΙΑ - ΑΘΗΝΑ
 τηλ.: 3615.362

SPRITE VIEWS

LAST NINJA II



JINKS



Ποιος είπε ότι το Arcanoid II είναι ένα στάνταρ και οποιοδήποτε παιχνίδι θα το ξεπερνούσε, έπρεπε να βασίζεται πάνω σ' αυτό; Έχετε δει το jinks;

DARK SIDE



Freescapε λέγεται η νέα τεχνική που παρουσιάζεται σ' αυτό το παιχνίδι και πρωτοεμφανίστηκε στο Driller Freescapε λοιπόν και το αποτέλεσμα είναι η πιο αληθινή arcade adventure που έχουμε δει.

Ένα μοναδικό χαρμάνι δράσης, περιπέτειας και γρίφων κάνουν το NINJA 2 πολλές φορές καλύτερο από όλα τα προηγούμενα παρόμοια παιχνίδια.

KARNOV



Ένα από τα πιο ωραία παιχνίδια που μπορεί να προσφέρει η αγορά είναι το Karnov. Για όσους το ξέρουν από τα coin-up, τότε δεν θα πρέπει να παραλείψουν να το πάρουν. Και ποιος ο λόγος; μα είναι απλό: Εκτός από το προσόν της οικονομίας των νομισμάτων, ένα άλλο υπέρ του είναι η ποιότητα των γραφικών του, που είναι πολύ παραπάνω από ικανοποιητική.

VIEWS:

- * JINKS
- * ROAD BLASTERS
- * STRIP POKER II
- * TO XAOΣ
- * LAST NINJA II
- * DARK SIDE
- * VIXEN
- * AAARGH!
- * ALIEN SYBDROME
- * PACLAND
- * PANDORA
- * VENOM STRIKES BACK
- * KARNON
- * HERCULES
- * INTERCEPTOR
- * THE THREE STOOGES

Για επιτυχία

σε 1η, 2η, 4η Δέσμη
σε Γυμνάσιο — Λύκειο

Ο Πειραιάς έχει το δικό
του μεγάλο Φροντιστήριο

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ

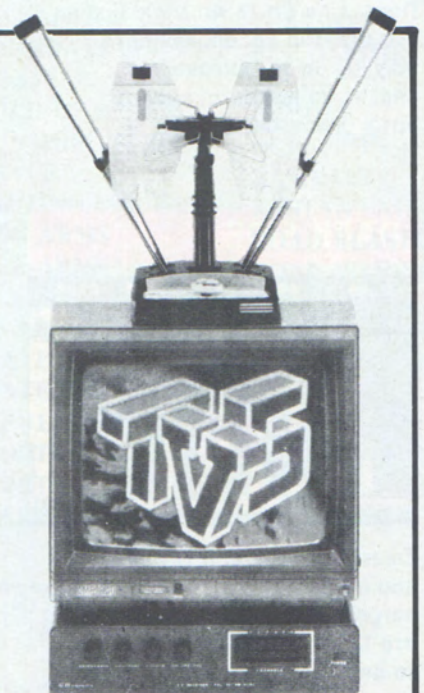
1ο Ηρώων Πολυτεχνείου 64 (Τεργιθέα)
2ο Γ. Θεοτόκη και Ενηλοίας 63 (Πηγάδα)
Τηλ. 4182171-4184336

TV TUNER PAL-SECAM-NTSC

Μετατρέψτε το έγχρωμο monitor
του υπολογιστή σας σε έγχρωμη
τηλεόραση και απολαύστε εικόνα.

Μόνο 50.000

(στην τιμή περιλαμβάνεται και ο Φ.Π.Α.)



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις ΑΝΑΔΡΑΣΗ, Μπότση 9: Εξάρχεια, τηλ. 3610039.

στο Κέντρο του Χαλανδρίου...

ΠΥΡΡΟΣ

Κέντρο
ηλεκτρονικών υπολογιστών



ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΑΙ: BASIC * PASCAL * LOTUS 1·2·3
DBASE III PLUS * ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
ΑΝΑΛΥΣΗ * ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Μεσοδοχίου 3 (Απεναντι απο το παλιο Δημαρχειο)

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ

τηλ: 681-9360 & 684-8201

ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΕΛΕΧΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ



**COMPUTERS
ΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΣ
ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΤΕΣ**

ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ

ΑΘΗΝΑ: ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 88 ΤΗΛ. 3603 138

ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ Α' 3 ΤΗΛ. 4116 558

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ
ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ

JINKS

US GOLD
Amiga/Commodore 64/Amstrad

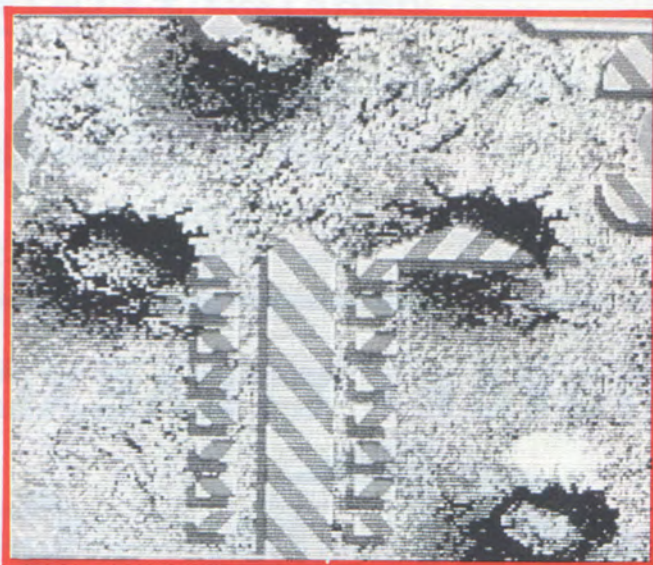
Ποιος είπε ότι το Arcanoid II είναι ένα σπάνιαρ και οποιοδήποτε παιχνίδι θα το ξεπερνούσε, έπρεπε να βασίζεται πάνω σ' αυτό; Έχετε δει το jinks;

Οι Γερμανοί κατασκευαστές του jinks, αν και δεν φαίνεται να ξέρουν να διαλέγουν ονόματα, ξέρουν από προγραμματισμό και ιδέες.

Αποτέλεσμα; Ένας ιδιοφυής συνδυασμός Arcanoid και φλίπερ (pinball), μέσα σ' ένα τεράστιο χώρο που αποτελείται από αρκετές οθόνες. Η ρακέτα μας βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και μπορεί να κινηθεί ελεύθερα, ακόμα και γύρω από τον εαυτό της ώ-

στε να αλλάξει τη γωνία που θα χτυπήσει. Μέσα στο χώρο του παιχνιδιού υπάρχει ότι μπορεί να φανταστεί κανείς, ιπτάμενα ροζ γουρούνια, αρκουδάκια, δρεπάνια που στριφογυρίζουν, τουβλάκια διαφόρων ειδών, αντικείμενα που χοροπηδάνε, πλανήτες που γυρίζουν, και στόχοι bonus που αναβοσβήνουν. Οι ήχοι που βγάζουν τα διάφορα αντικείμενα όταν χτυπάει επάνω τους το μπαλάκι είναι τόσο

SPRITE SPECIAL



Ασπρόμαυρη άποψη



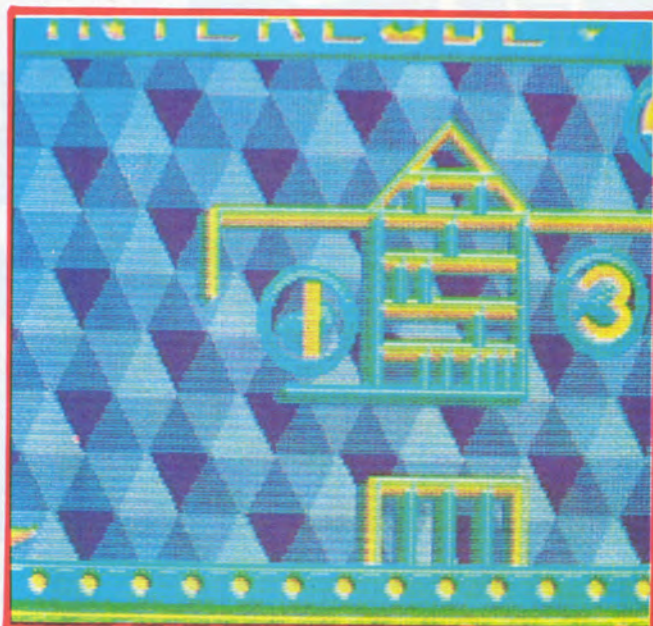
ΓΡΑΦΙΚΑ: 97%

ΗΧΟΣ: 95%

ΠΛΟΚΗ: 90%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 95%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 94%



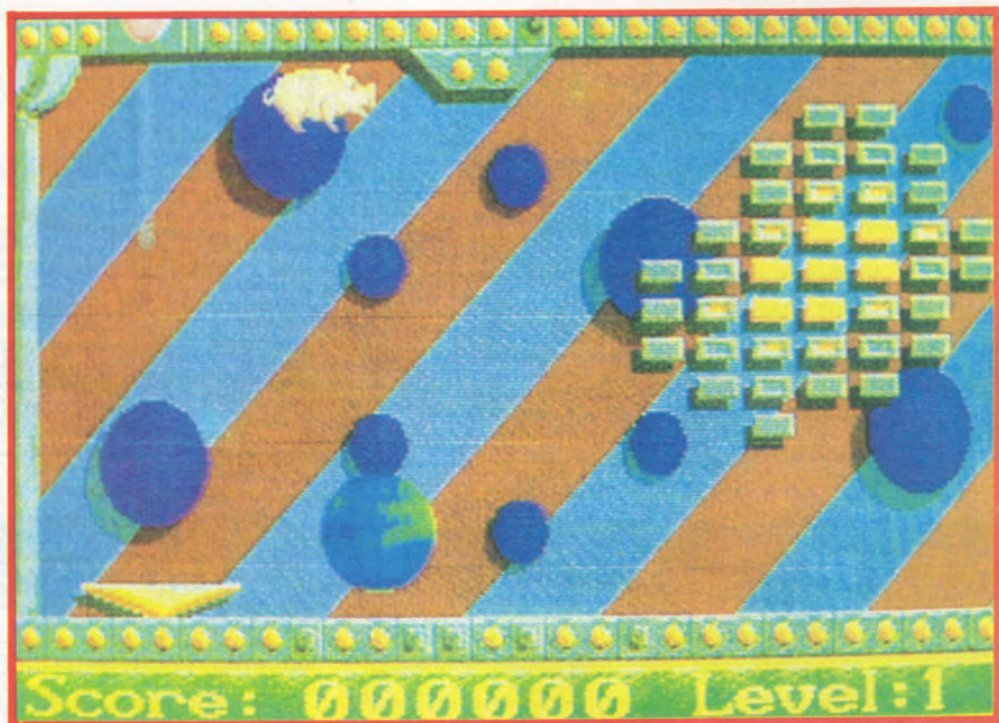
πολλοί που δημιουργούν μια φανταστική ατμόσφαιρα, ιδίως στην Amiga. Μέσα σ' όλο αυτό το χαμό, υπάρχουν και οι εκπλήξεις άλλες καλές, άλλες κακές. Δεν χρειάζεται να τις αναφέρουμε μια και οι περισσότερες είναι γνωστές από τα παιχνίδια τύπου Arcanoid.

Υπάρχει ακόμα και μία θόνη bonus, που μπορούμε να μπούμε όταν αγγίζουμε ένα δακτύλιο από σφαίρες στο εντελώς δεξί τμήμα της οθόνης.

Τα γραφικά είναι υπέροχα όπως και το scrolling της οθόνης, η μουσική όπως και οι ήχοι συντελούν πολύ στην όλη ατμόσφαιρα που δημιουργεί ο γεμάτος φαντασία σχεδιασμός του παιχνιδιού.

Δεν χρειάζονται πολλά σχόλια, ένα παιχνίδι καθαρή διασκέδαση για όλους.

Σωτήρης



ROAD BLASTERS

US GOLD
Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga, Atari St.

Ένα παιχνίδι με περισσότερη δράση σε σχέση με το Out Run, που όμως στηρίζει κι αυτό τις ελπίδες του στο όνομα του οποσδήποτε επιτυχημένου ομώνυμου Coin-op game.

Κατά την προσφιλή της συνήθεια η US. GOLD μεταφέρει στις οθόνες των υπολογιστών μας άλλο ένα παιχνίδι από τα γνωστά μας δεκάρικα. Το Road Blasters έρχεται να καλύψει τις αδυναμίες του παλιότερου Out Run προσφέροντας στον παίκτη πολύ περισσότερη δράση. Εδώ σκοπός σας δεν είναι μόνο να κρατήσετε μέσα στο δρόμο το αυτοκίνητο που οδηγείτε αλλά και να επιζήσετε!!! Οι άλλοι οδηγοί είναι τόσο φιλικόι σε σας που ευχαρίστως θα σας μετέτρεπαν σε μια μάζα άμορφα σιδερικά... Ευτυχώς όμως μπορείτε να υπερασπίσετε τον εαυτό σας αξιοποιώντας με τον καλύτερο τρόπο το laser με το οποίο είναι εφοδιασμένο το αυτοκίνητο σας. Πα-

ράλληλα πρέπει να φροντίζετε να μην μείνετε από καύσιμα (κοινώς game over...) μαζεύοντας τα κατάλληλα bonus που υπάρχουν διάσπαρτα σε κάθε πίστα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ολοκληρώσετε και τις πενήντα πίστες του (πράγμα καθόλου εύκολο βέβαια...). Σ' όλες τις πίστες υπάρχουν αυτοκίνητα, τζιπ, μοτοσυκλέτες που επιβουλεύονται την σωματική σας ακεραιότητα ενώ ιδιαίτερη προσοχή χρειάζονται κάποιες βόμβες που υπάρχουν στο δρόμο και μπορούν μέσα σε κλάσματα δευτερολέπτων να σας μετατρέψουν σε... αγγελοῦδια!!! Και επιπλέον δεν είναι τυχαία τοποθετημένες αλλά βρίσκονται σε «στρατηγικές θέσεις», όπως για παράδειγμα κάποιες



Ασπρόμαυρη άποψη



κλειστές στροφές όπου είναι σχεδόν αδύνατο να τις αποφύγετε. Υπάρχουν βέβαια και μερικά ακόμη όπλα εκτός από το laser που διαθέτετε και μπορούν να σας φανούν χρήσιμα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το Cruise Missile το οποίο καταστρέφει ότι βρίσκεται στο δρόμο εκείνη τη στιγμή αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο τρεις φορές. Γι' αυτό και πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί και να το χρησιμοποιείτε μόνο όταν εί- ναι απολύτως αναγκαίο. Σί-

γουρα το Road Blasters δεν είναι κάποιο ιδιαίτερα πρωτό- τυπο παιχνίδι και βασίζετε κυ- ρίως στο επιτυχημένο «όνο- μα» του αντίστοιχου coin-op. Τα γραφικά του δεν είναι σί- γουρα τα καλύτερα που έχου- με δει και ο ήχος του δεν είναι κάτι το εντυπωσιακό. Είναι ό- μως βέβαιο πως θ' αρέσει στους φίλους των καθαροί- μων arcade που αγαπούν την ταχύτητα και τα σπορ αυτοκί- νητα...

Γιάννης Σ.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%

ΗΧΟΣ: 75%

ΠΛΟΚΗ: 65%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 70%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 70%

STRIP POKER II PLUS

Anco
C64, PC, Amiga, Atari

Το θέμα του παιχνιδιού σίγουρα δεν είναι πρωτότυπο. Έτσι το ενδιαφέρον συγκεντρώνεται στην ποιότητα των γραφικών και στην «εξυπνάδα» του παιχνιδιού που όμως δεν προσφέρουν τίποτα το εξαιρετικό.

Τα χαρτοπαικτικά παιχνίδια ή- ταν από τις πρώτες ιδέες που «ερέθισαν» τη φαντασία των προγραμματιστών. Τα παιχνί- δια Strip poker για όλους τους υπολογιστές έβγαιναν το ένα μετά το άλλο, σημειώνοντας μεγάλη εμπορική επιτυχία. Μάλιστα το πιο γνωστό απ' αυτά, το Samantha Fox's Strip Poker έφθασε να γίνει θέμα συζήτησης στο αγγλικό κοινο- βούλιο!!! Είναι ευνόητο λοι- πόν πως το Strip poker II plus δεν έχει να παρουσιάσει τίπο- τα πρωτότυπο, όσο αφορά τη βασική ιδέα και το σενάριο του παιχνιδιού. Πρόκειται για το γνωστό χαρτοπαικτικό παι- χνίδι Poker εμπλουτισμένο βέβαια με ...αποκαλυπτικές φωτογραφίες αιθέριων υπάρ- ξεων!!! Η εικόνα των τίτλων παρουσιάζει δύο γοητευτικές κυρίες, την Sam και την Donna, που σας προσκαλούν να παίξετε μια παρτίδα μαζί τους. Μπορείτε φυσικά να δια- λέξετε με ποια από τις δύο προτιμάτε να παίξετε, ή ακόμα αν δεν τις βρίσκετε ...αρκετά ελκυστικές να διαλέξετε κά- ποιον άλλο αντίπαλο από αυ-

τούς που υπάρχουν στο δίσκο του παιχνιδιού. Αν δε είστε κυ- ρία ή δεσποινίδα, το παιχνίδι δεν θα σας απογοητεύσει για

και ο αντίπαλος σας μπορεί κάλλιστα να είναι άντρας!!! Το παιχνίδι παίζετε με πέντε κάρτες και υπακούει στους κλασικούς νόμους του πόκερ. Τα χρηματικά ποσά που πον- τάζονται στο παιχνίδι είναι α- κέραια πολλαπλάσια των \$5 (που είναι το ελάχιστο ποσό που μπορείτε να ποντάρετε) και μέχρι 25\$ (που είναι το μέ-

γιστο ποσό στο παιχνίδι). Ο κάθε παίκτης ξεκινά με ένα αρχικό ποσό 100\$ το οποίο αν χάσει μπορεί να το αναπληρώ- σει με ένα δάνειο άλλων 100\$, αφήνοντας βέβαια σαν ενέχυ- ρο κάποιο απ' τα ρούχα του... Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος από τους παίκτες πα- ραμείνει χωρίς ...τίποτα. Για να σας βοηθήσουμε σας λέμε



Atari ST

ότι η Donna και η Sam παίζουν ένα μάλλον μέτριας δυσκολίας παιχνίδι — με την Sam κάπως πιο έμπειρη αντίπαλο μια και υποκύπτει στις «μπλόφες» πιο δύσκολα. Το μυστικό της επιτυχίας είναι το προσεκτικό παιχνίδι και νομίζω ότι τελικά δεν θα δυσκολευτείται ν' αφήσετε τον αντίπαλο σας χωρίς «φύλο συκής». Οι digitised εικόνες της Sam και της Donna (που βρίσκονται σ' ένα αρκετά καλό, αλλά όχι εξαιρετικό επίπεδο τουλάχιστον στον Atari St) θα σας ανταμείψουν. Αν όμως μετά από μερι-

κές παρτίδες και όταν θα έχετε δει όλες τις εικόνες, το παιχνίδι θ' αρχίσει να χάνει σιγά σιγά το ενδιαφέρον του. Και σίγουρα δεν είναι το πιο «έξυπνο» παιχνίδι αυτού του είδους, μια και όταν αποκτήσετε κάποια εμπειρία θα κερδίζετε αρκετά εύκολα. Θεωρητικά βέβαια το Strip Poker II plus είναι μια βελτίωση του κλασικού Strip poker, και θα το βρείτε αρκετά ενδιαφέρον αν είστε φανατικός φίλος αυτής της κατηγορίας παιχνιδιών.

Γιάννης Σ.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%

ΗΧΟΣ: 50%

ΠΛΟΚΗ: 70%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 70%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 73%

ΤΟ ΧΑΟΣ

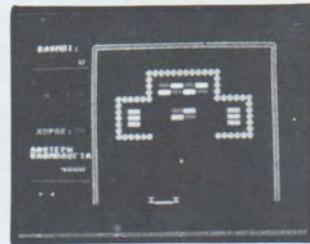
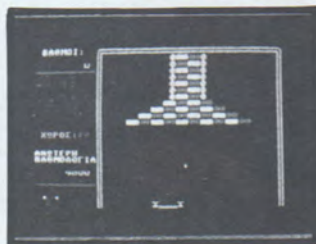
Acocsoft
Amstrad CPC 6128-464

Να και μια ελληνική δημιουργία που αναμφισβήτητα χρειάζεται ενθάρρυνση. Από μια ελληνική εταιρία, την Acocsoft, το παιχνίδι είναι μια, εμφανώς καλή απομίμηση του Arcanoid, η οποία τείνει και λίγο στο Breakout.

Οι πολύχρωμοι σχηματισμοί, η κλασική πλέον ρακέτα με το μπαλάκι, όπως και το εντυπωσιακό σενάριο δεν λείπουν από αυτό το παιχνίδι. Αν και το σενάριο μοιάζει λίγο με τον Arcanoid (σημ. η ρακέτα παριστάνει ένα διαστημόπλοιο) η υπόθεση του είναι κάπως πιο πολύπλοκη και πιο «πολεμική».

Όπως μας πληροφορεί (πολύ αναλυτικά) το σενάριο, του παιχνιδιού στο μακρινό

μέλλον, όντα από τον ΣΚΟΡ-ΠΙΟ IV έχουν εισβάλλει στον γαλαξία μας, αποικώντας τον με 23 διαστημικές πόλεις - φρούρια (αν δεν μαντέψατε, κάθε πόλη φρούριο είναι και μια πίστα του παιχνιδιού). Να όμως που η Γη ποτέ δεν πεθαίνει! Μερικοί γήινοι αστροναύτες έλειπαν από το γαλαξία μας με το υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο Ήφαιστος. Στο γυρισμό τους στη Γη, βρέθησαν στην εκπληκτική θέση να



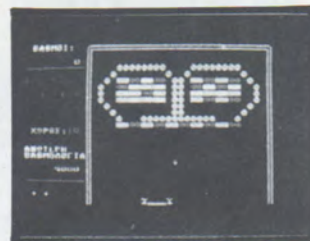
μην μπορούν να προσγειώσουν το σκάφος του. Έτσι λοιπόν προσπαθούν να καταστρέψουν με εννέα ενεργειακά πακέτα (σημ. αυτές είναι οι διαθέσιμες σε σας μπαλίτσες) τα φρούρια των εξωγήινων.

Το παιχνίδι έχει δυο επίπεδα δυσκολίας ανάλογα με την ταχύτητα της μπάλας που μπορούμε να διαλέξουμε όταν ξεκινάμε. Καλό είναι βέβαια αρχικά να διαλέξετε την αργή ταχύτητα γιατί αλλιώς δεν θ' αργήσετε να δείτε στην οθόνη σας το μήνυμα «την πάτησες» αντί του συνηθισμένου game over. Φυσικά, όπως ίσως θα περιμένατε, όλα τα μηνύματα που μας παρουσιάζει το παιχνίδι είναι στα ελληνικά. Το γεγονός αυτό είναι ένα από τα σημαντικά υπέρ του παιχνιδιού, και μια «ανακούφιση» σ' αυτούς που θέλουν τον υπολογιστή τους πιο φιλικό, αφού τους μιλά στη γλώσσα μας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού βρίσκονται σε ικανοποιητικό επίπεδο, η κίνηση της μπάλας αρκετά καλή, λείπουν όμως τα γνωστά μας από το Arcanoid «βαρελάκια με τα δώρα».

Αξίζει όμως ν' αγοράσετε αυτό το παιχνίδι, όχι μόνο γιατί είναι ελληνικό, ούτε γιατί μας υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης και παιξίματος με πείσμα, αλλά γιατί σ' αυτούς που θα κατορθώσουν να τελειώσουν το παιχνίδι η acocsoft δίνει σαν έπαθλο quick shot!!!!

Χρήστος



ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%

ΗΧΟΣ: 55%

ΠΛΟΚΗ: 70%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 75%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 75%

LAST NINJA 2

System 3

Commodore 64/Spectrum/Amstrad/Atari ST

Ένα μοναδικό χαρμάνι δράσης, περιπέτειας και γρίφων κάνουν το NINJA 2 πολλές φορές καλύτερο από όλα τα προηγούμενα παρόμοια παιχνίδια.

Αφού παίξουμε για λίγα λεπτά το Ninja 2, είναι αδύνατο να αντισταθούμε στην έλξη της εξερεύνησης όλων των επιπέδων σ' αυτό το θαυμάσια σχεδιασμένο παιχνίδι. Η βασική ιδέα βέβαια είναι ίδια με τα προηγούμενα Ninja, όμως η βελτίωση είναι τεράστια, ξεκινώντας από τα γραφικά, τους γρίφους, την ατμόσφαιρα και καταλήγοντας στο σύνολο. Έξι επίπεδα παιχνιδιού που φτιάχνουν μια ωραία ιστορία με τελικό σκοπό την ανακάλυψη και καταστροφή του διαβολικού Shogun. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά το παιχνίδι, περιπλανώμενοι μέσα στα επίπεδά του.

Στο πρώτο επίπεδο βρισκόμαστε στο Central Park, ξεκινώντας το παιχνίδι πάνω στην εξέδρα που είναι φτιαγμένη για την ορχήστρα. Το πάρκο όπως θα περιμέναμε είναι γεμάτο κλέφτες, αλήτες και δολοφόνους. Υπάρχουν βέβαια και οι αστυφύλακες, που αντίθετα απ' ό τι θα περιμένατε είναι και αυτοί διεφθαρμένοι εχθροί. Η διαφθορά της αστυνομίας είναι κάτι που θα ανακαλύψετε πολύ γρήγορα σ' αυτό το παιχνίδι. Ο διαβολικός εχθρός μας την έχει κάτω από την επιρροή του και αυτός είναι ένας πρόσθετος λόγος που πρέπει να τον ανακαλύψουμε και να τον νικήσουμε. Μεγάλη προσοχή σ' έναν πλανόδιο ζογκλέρ που αντί για κορίνες, παίζει με μαχαίρια. Είναι πολύ πιθανό να αποφασίσει να πετάξει μερικά εναντίον σας.

Από αυτό το πρώτο επίπεδο φαίνεται η πολύ καλή δουλειά των προγραμματιστών του Ninja 2, μια και τα πάντα είναι σχεδιασμένα με πολύ λε-

πτομέρεια. Αυτό ισχύει ακόμα και για τον Spectrum, όπου βέβαια το παιχνίδι είναι δίχρωμο, λόγω του τρισδιάστατου σκρολαρίσματος της οθόνης.

Αυτό είναι κάτι που δεν μπορεί να επιτευχθεί στο spectrum με περισσότερα από 2 χρώματα.

Ας πάμε όμως στο δεύτερο επίπεδο όπου μεταφερόμαστε στους δρόμους της Νέας Υόρκης, όπου υπάρχουν περισσότεροι κακοποιοί, τρελοί μοτοσυκλετιστές και πολλοί αστυ-

νομικοί. Αν κάποιος αστυνομικός σας επιτεθεί, προσέξτε να μην τον σκοτώσετε, γιατί τότε ολόκληρη η δύναμη της αστυνομίας θα ενεργοποιηθεί εναντίον σας με διαταγή να σας σκοτώσει.

Όσοι συμπαθούν τα hamburgers θα τα βρουν πολύ χρήσιμα, μια και όταν τα τρώ-



ΓΡΑΦΙΚΑ: 92%

ΗΧΟΣ: 75%

ΠΛΟΚΗ: 97%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 95%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 95%



THUNDER GAME

με μας δίνουν την απαραίτητη ενέργεια για να συνεχίσουμε το παιχνίδι. Προσέξτε όμως. Κάποιο απ' αυτά που βρίσκονται στο κακόφημο τμήμα της πόλης είναι δηλητηριασμένο!

Επίπεδο τρία. Τόπος; Το δίκτυο υπονόμων της Νέας Υόρκης. Έχθροι; Αφηνιασμένα ποντίκια και αρουραίοι! Είναι αρκετά τρομακτικός ο τρόπος που χιλιάδες απ' αυτά τα απαίσια τρωκτικά ορμάνε για να σας κατασπαράξουν. Ο μόνος τρόπος άμυνας είναι ένας. Φτερά στα πόδια!

Τέταρτο επίπεδο. Το υπόγειο του γραφείου του Shogun στη Νέα Υόρκη. Μετά από αρκετή ώρα μάχης, πρέπει να βρούμε μια κάρτα και ένα ασανσέρ για να βρεθούμε στο κέντρο του κτηρίου που στην πραγματικότητα είναι κέντρο ναρκωτικών.

Στη συνέχεια πρέπει να βρούμε μια μυστική δίοδο που θα μας οδηγήσει στην ταράτσα.

Εκεί θα βρούμε ένα ελικόπτερο και θα απογειωθούμε με προορισμό το νησί κάστρο του Shogun.

Από δω και πέρα σας αφήνουμε να ανακαλύψετε μόνοι σας την περιπέτεια και τις εκπλήξεις που περιμένουν.

Το Ninja 2 είναι ένα παιχνίδι φτιαγμένο για να κατακτήσει μια θέση στη συλλογή σας.

Σωτήρης



Ασπρόμαυρη άποψη



DARK SIDE

Incentive Software
Amstrad, Commodore, Spectrum

Freescape λέγεται η νέα τεχνική που παρουσιάζεται σ' αυτό το παιχνίδι και πρωτοεμφανίστηκε στο Driller. Freescape λοιπόν και το αποτέλεσμα είναι η πιο αληθινή arcade adventure που έχουμε δει.

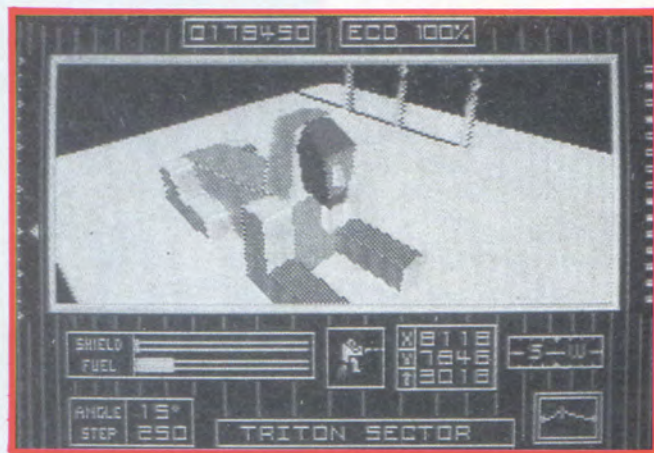
Η συνέχεια του Driller μετά 200 χρόνια. Όσοι από σας το έχετε παίξει θα γνωρίζετε και τους ήρωες του Dark Side. Όπως και στο Driller τα πάντα φαίνονται πολύ ρεαλιστικά από το οπτικό πεδίο ενός όρθιου ανθρώπου που μπορεί να περπατήσει γύρω απ' αυτά, βλέποντας πάντα μέσα από το κράνος της διαστημικής στολής του. Μέσα απ' αυτό βλέπεις και τα διάφορα βοηθητικά όργανα, που θα φανούν πολύ χρήσιμα σ' όλη τη διάρκεια της αποστολής. Τα πιο σπουδαία είναι η κατεύθυνση, η ασπίδα και τα καύσιμα. Ευτυχώς η ασπίδα και τα καύσιμα μπορούν να ανανεωθούν μαζεύοντας κρυστάλλους δύναμης.

Αλλά ας έρθουμε στην ιστορία του παιχνιδιού και στο σκοπό μας. Οι φοβεροί Ketars έχουν κατασκευάσει πάνω στο Tricuspid, που είναι ένα φεγγάρι του πλανήτη Erath το Zephyr 1. Αυτό είναι ένα φοβερό κανόνι later που απειλεί να καταστρέψει τους πλανήτες του ηλιακού συστήματος. Όπως σίγουρα θα έχετε καταλάβει, η αποστολή μας είναι η καταστροφή του Zephyr 1. Για να πετύχουμε αυτό πρέπει να καταστρέψουμε όλα τα ECD (Energy Collecting Devices) που τροφοδοτούν με ενέργεια το Zephyr 1. Τα ECD μαζεύουν την ηλιακή ενέργεια και την αποθηκεύουν σ' ένα κρύσταλλο που βρίσκεται στην κορυφή του πύργου κάθε ECD. Σκοπός μας είναι λοιπόν να διεισδύσουμε στα 18 τμήματα του Tricuspid, καταστρέφοντας τους κρυστάλλους των ECD.

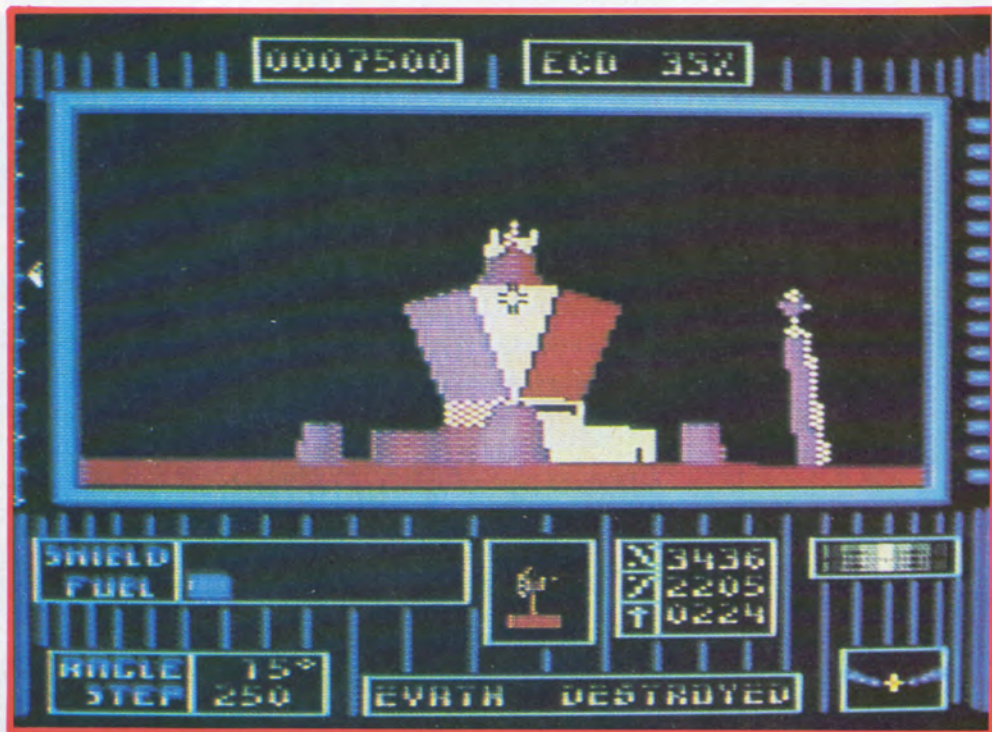
Ακούγεται εύκολο ε; Αμ δε! Αν πυροβολήσουμε έναν κρύσταλλο ενός ECD που συνδέεται με άλλα δύο ενεργά ECD τότε ο κρύσταλλος επανενεργοποιείται, δηλαδή κάναμε μια τρύπα στο νερό. Ουσιαστικά ολόκληρος ο πλανήτης είναι ένας τεράστιος γρίφος που χρειάζεται ένα γερό μυαλό. Στον Tricuspid συναντάμε και πολλές άλλες εκπλήξεις, όπως αντικείμενα που ενεργοποιούν το αμυντικό σύστημα του πλανήτη ή την είσοδο στον μυστικό υπόγειο λαβύρινθο. Όμως όλα αυτά τα αφήνουμε σ' εσάς να τα ανακαλύψετε.

Πολλοί γρίφοι, λοιπόν, αλλά και πολλή ατμόσφαιρα, χά-

SPRITE SPECIAL



Οθόνη Amstrad • Ασπρόμαυρη άποψη



Οθόνη Commodore

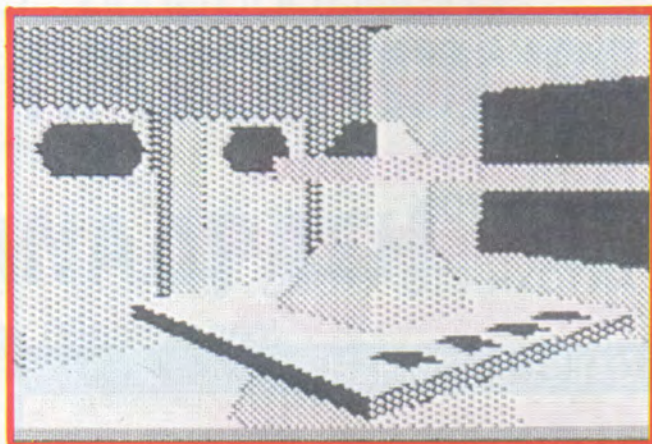
ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%

ΗΧΟΣ: 65%

ΠΛΟΚΗ: 96%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 94%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 92%



Οθόνη Spectrum Ασπρόμαυρη άποψη

ρη στο Freescape. Είτε περπατάμε, είτε πηδάμε, είτε σερνόμαστε, είτε πετάμε με τον ατομικό jet προωθητήρα που έχουμε στη στολή μας, τα πάντα φαίνονται αληθινά και

από τη σωστή οπτική γωνία.

Εμείς κατορθώσαμε να δούμε τις εκδόσεις για Spectrum και Amstrad. Η έκδοση του Amstrad μας ικανοποίησε απόλυτα με τη σωστή

χρήση των χρωμάτων. Η έκδοση του Spectrum είναι δυστυχώς μονόχρωμη αλλά λίγο πιο γρήγορη.

Οι φίλοι του Commodore πρέπει να περιμένουν λίγο πε-

ρισσότερο για τη δική τους έκδοση του Dark Side που είναι υπό κατασκευή. Θα ακολουθήσουν εκδόσεις και για Amiga, Atari ST και PC.

Σωτήρης

VIXEN

Martech

Spectrum/Commodore 64/Amstrad/Atari ST

Από το εξώφυλλό του υποπτεύεται κανείς, ότι μπορεί το παιχνίδι να μην είναι καλό. Όμως τελικά είναι ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα, χωρίς να προσφέρει κάτι ιδιαίτερα καινούργιο.

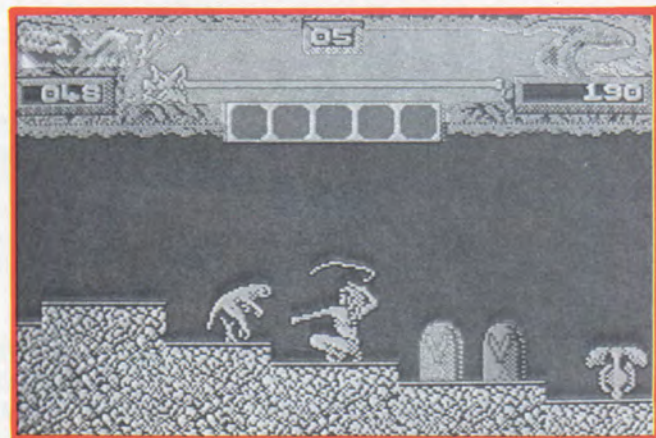
Ο πλανήτης Gramath κυριαρχείται από ορδές δεινοσαύρων. Η Vixen ταξιδεύει πάνω στον πλανήτη με μοναδικό όπλο το μαστίγιό της. Μεγαλώνοντας από μικρό παιδί μαζί με αλεπούδες, έχει στην κατοχή της μαγικές δυνάμεις, που κάτω από ορισμένες προϋπο-

θέσεις, της επιτρέπουν να μεταμορφωθεί σε αλεπού. Στο παιχνίδι υπάρχουν τα κυρίως επίπεδα που παίζονται με τη Vixen στην κανονική της μορφή, να μάχεται με τους δεινοσαύρους και να μαζεύει διαμάντια, ζώες, επιπλέον χρόνο και άλλα μυστικά μαγικά, και

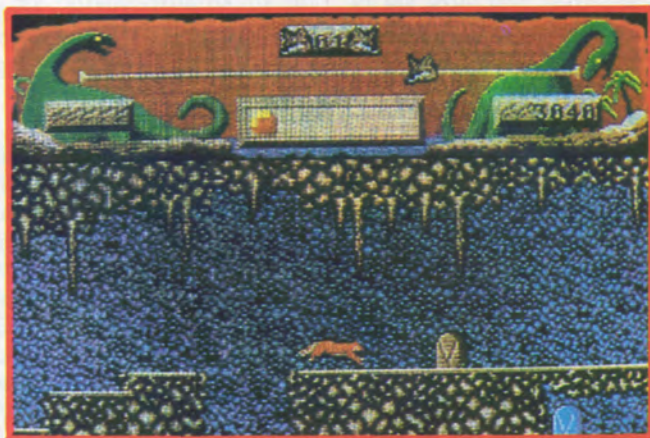
τα bonus επίπεδα όπου η Vixen μεταμορφώνεται σε αλεπού και πρέπει να τη περάσει τρέχοντας σε ορισμένο χρόνο. Τα διάφορα αντικείμενα βρίσκονται τα περισσότερα στο έδαφος, ενώ μερικά κρεμασμένα από τα δέντρα, για να τα μαζέψει πρέπει να τα χτυπήσει με το μαστίγιο. Το γεγονός αυτό, μαζί με το ότι στα πρώτα επίπεδα τα τέρατα είναι αρκετά μικρά είναι λίγο εκνευριστικό, γιατί αναγκάζει τη Vixen να περνάει τον περισσότερο χρόνο της σκύβοντας

στο έδαφος.

Τα άλλα όπλα που μπορεί η Vixen να βρει στο δρόμο της είναι το μεγάλο μαστίγιο που σκοτώνει όλους τους εχθρούς με το πρώτο χτύπημα, σε αντίθεση με το κανονικό μαστίγιο που θέλει αρκετά χτυπήματα για να σκοτώσει κάποιους εχθρούς και η έξυπνη βόμβα που εξαφανίζει όλους τους δεινόσαυρους από την οθόνη και είναι πολύ χρήσιμη σε περιπτώσεις που όλα φαίνονται σκούρα. Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει το σκορ, ο



Vixen στον Spectrum • Ασπρόμαυρη άποψη



Αλεπού στον ST

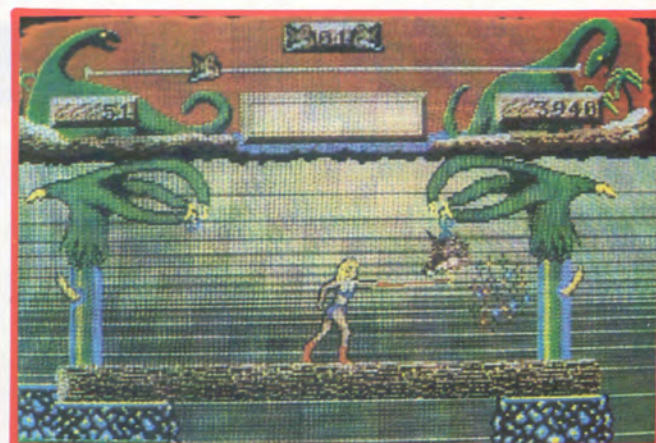
ΓΡΑΦΙΚΑ: 80% (Amstrad CPC 55%)

ΗΧΟΣ: 65%

ΠΛΟΚΗ: 70%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 68%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 71%

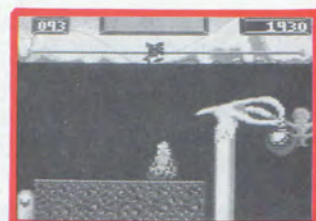


Vixen στον ST

υπάρχει ένα ελκυστικό παιχνίδι, τύπου Thundercats, που όμως δεν προσφέρει κάτι το καινούριο.

Σωτήρης

Ασπρόμαυρη άποψη
Vixen στον Amstrad



χρόνος και η δύναμη της Vixen, αρκετά καλά σχεδιασμένα ιδίως στον ST. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, ιδίως στον ST και τον Spectrum σύμφωνα με τις δυνατότητες του κάθε μηχανήματος. Δυστυχώς για τους

φίλους μας που έχουν Amstrad CPC πρέπει να πούμε ότι η Martech έχει κάνει μια πολύ κακή δουλειά. Χωρίς καλά γραφικά και κίνηση εδώ το Vixen δεν ικανοποιεί κανέναν. Σαν συμπέρασμα κάτω από το σέξυ εξώφυλλο του Vixen

AAARGH!

Melbourne House
Amiga/και συντομα για Commodore 64/Apple II GS/PC

Με την εμφάνιση του AAARGH, το Rampage είναι πια ανάμνηση, τουλάχιστον για τους χρήστες της Amiga. Πόσοι από σας, όταν χάνετε σε ένα παιχνίδι φωνάζετε «AAARGH». Τώρα λοιπόν, σε αυτό το παιχνίδι, θα το φωνάζετε (και με το δίκιο σας) αρκετά συχνότερα.

Βλέποντας λοιπόν την Amiga Version, έμεινα κατενθουσιασμένος. Όχι μόνο για τα γραφικά, τα οποία ξέρουμε ήδη, πως η Amiga έχει, και με το παραπάνω μάλιστα, όσο για την κίνηση και την υπόθεση του παιχνιδιού. Όσοι βέβαια από σας έχουν παίξει το Rampage, σίγουρα θα είναι κάπως πιο εξοικιωμένοι με αυτό το στυλ του παιχνιδιού. Ας το εξετάσουμε όμως πιο λεπτομερώς.

Η υπόθεση είναι αρκετά απλή. Δυο τέρατα έχουν την υποχρέωση να ψάξουν όλο τον κόσμο για να βρουν τα μυθικά μαγικά αυγά. Έτσι, κατ' αρ-

χήν, ψάχνουν σε διάφορα μέρη για να τα βρουν, σκοτώνοντας και καταστρέφοντας, και αργότερα, πολεμά το ένα το άλλο για να τα διεκδικήσει. Μην ανησυχείτε όμως! Δεν πρόκειται να πάρετε το ρόλο του «θρυλικού ήρωα» που θα σώσει τον κόσμο απ' αυτά. Καιρός είναι αυτά τα τερατάκια να πάρουν το πάνω χέρι στα παιχνίδια. Έτσι λοιπόν θα πάρετε το μέρος του ενός από αυτά, ενώ το άλλο θα το πάρει ο κομπιούτερ, μόνο και μόνο για να διεκδικήσει το αυγό που με τόσο κόπο θα πάρετε.

Και ποια είναι τα τέρατα; Θα το μάθετε αμέσως. Το ένα

SPRITE SPECIAL



PC-SPRITE MARKET

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ '88

(ΛΙΑΝΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ)

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

— Νέοι ορίζοντες στην Πληροφορική —

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ PC

SPC5 PC OFFICE Το Πολυ-πρόγραμμα της χρονιάς **19.000 δρχ.**

Έσοδα-Έξοδα/ Διευθυνσιογράφος/Αρχείο/ Επεξεργαστής Κειμένου/Τηλεφωνικός Κατάλογος/Ημερολόγιο/Υπενθυμιστής/Calculator/Σημειωματάριο

Ιδανικό για ελεύθερους επαγγελματίες (Προσωπικές επιχειρήσεις, δικηγόρους, αρχιτέκτονες, ιατρούς, κ.λπ.).

Για δύο drives

Για σκληρό δίσκο

Πρόγραμμα επίδειξης **500 δρχ.**

SPC6 ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΑ (ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ) **19.000 δρχ.**

SPC7 ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΑ (ΓΙΑ ΜΙΑ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑ) **6.000 δρχ.**

Αναλυτικό αρχείο ενοίκων/Αναλυτικό αρχείο εξόδων περασμένων μηνών/Εισαγωγή εξόδων/Εκτύπωση συγκεντρωτικών και αναλυτικών καταστάσεων/Εκτύπωση αποδείξεων και φακέλων για τις αποδείξεις/Εκτύπωση κατάστασης εξόδων ανά μήνα/Εκτύπωση κατάστασης ενοίκων και ποσοστών κοινοχρήστων.

Εκτός από τα παραπάνω το επαγγελματικό πρόγραμμα περιλαμβάνει ηλεκτρονικό ημερολόγιο και development kit για basic format.

Τα ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΑ (1 ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑ) δείχνουν εκτυπώσεις μόνο στον εκτυπωτή.

Ένα πρόγραμμα ικανό να εξυπηρετήσει τις ανάγκες για διαχειριστή πολυκατοικιών.

Για δύο drives

Για σκληρό δίσκο

Πρόγραμμα επίδειξης **500 δρχ.**

SPC8 LOKI N **42.000 δρχ.**

SPC9 LOKI 10 **5.000 δρχ.**

Προστατεύστε τα προγράμματά σας από όλα τα αντιγραφικά της αγοράς.

Το LOKI N χρησιμοποιείται άπειρες φορές.

Το LOKI 10 χρησιμοποιείται για 10 φορές.

Για drives και για σκληρό δίσκο.

SPC10 THE WORD **6.000 δρχ.**

Εκτύπωση κειμένου/Αποθήκευση κειμένου/Ένωση κειμένου/Ευθυγράμμιση τμήματος κειμένου/Αντιγραφή/Μεταφορά τμήματος κειμένου/Πλαίσια με μονή και διπλή γραμμή/Υποστηρίζει όλους τους γνωστούς τύπους γραμμάτων στον εκτυπωτή (π.χ. condensed, elite, NLQ, bold, double width, double strike, underline κ.ά.).

Ένας πολύ δυνατός επεξεργαστής κειμένου που διαμορφώνει τα κείμενά σας με εύκολο τρόπο.

Για drives και για σκληρό δίσκο.

SPC11 DESK PLANER **6.000 δρχ.**

Προσωπικό ημερολόγιο/Ομαδοποίηση εργασιών/Προγραμματισμός εργασιών/Εορτολόγιο/Τηλεφωνικός κατάλογος/Διευθυνσιογράφος/Προσωπικά έσοδα-έξοδα.

SPC12 ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ **2.000 δρχ.**

Επίλυση οπισθοτομίας με την βαρυκεντρική μέθοδο/Εμβαδομέτρηση/Επίλυση Ανοιχτής πλήρως εξαρτημένης οδούσης και από τα 2 άκρα/Επίλυση εμπροσθοτομίας/Επίλυση οπισθοτομίας με την απλή μέθοδο/Διαχείριση αρχείου τριγωνομετρικών/Ταχυμετρία.

SPC13 ΠΕΛΑΤΕΣ PC **12.800 δρχ.**

Πελάτες/Προμηθευτές/Ταμείο ημέρας/Εκτυπώσεις συγκεντρωτικές - αναλυτικές.

Πρόγραμμα κατάλληλο για μικρές επιχειρήσεις και ελεύθερους επαγγελματίες.

Για 1 drive.

Για δύο drives.

Για σκληρό δίσκο.

Πρόγραμμα επίδειξης **500 δρχ.**

SPC14 ΠΕΛΑΤΕΣ ΓΙΑ DBASE III PLUS **5.000 δρχ.**

Πεταλόγιο/Συγκεντρωτικές εκτυπώσεις πελατών και υπολοίπων.

Για 2 drive

Για σκληρό δίσκο

SPC15 ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ **40.000 δρχ.**

Το πιο ολοκληρωμένο πακέτο για πράκτορες και παίκτες.

Περιλαμβάνει τα τρία παρακάτω προγράμματα: (SPC 16, SPC17, SPC 18)

4 δισκέτες

SPC16 ΠΡΟΠΟ ΚΥΡΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ (MK1) **20.000 δρχ.**

Δίνετε εσείς το σύστημα και τα ζητούμενα και το πρόγραμμα αναλαμβάνει τα υπόλοιπα: Προϋπολογισμός κόστους σε ρεκόρ χρόνου, Εκτύπωση όρων - δελτίων και αρχειοθέτηση προαιρετική, Μετατροπή σε AXB, Διαλογή επιτυχιών, Εξυπηρέτηση για πρώτη φορά πολλών πελατών ταυτόχρονα.

Είδη ζητούμενων: Μέχρι 40 βασικές στήλες - συνεχόμενα σημεία και ειδικές παραστάσεις - Συμμετρικά - Αθροιστικός πίνακας - Πολλαπλασιαστικός πίνακας - Μετατροπή σε μεταβλητό ή δυσμετάβλητο.

Επίσης: AXB σε προκαθορισμένους ομίλους για πολύ λίγα δελτία, όταν το σύστημά σας χρησιμοποιεί μόνο βασικές στήλες.

SPC17 ΠΡΟΠΟ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΟ (MK2) **20.000 δρχ.**

Περιέχει database για πρόγνωση αγώνων. Υπολογισμός πιθανότητας και αποκλίσεως βασικής στήλης, αθροίσματος. Γ κάλοπ

συστημάτων (τα ποσοστά των αγώνων σύμφωνα με την κοινή γνώμη). Divident forecast (πρόβλεψη μεριδίων μετά τη γνωστοποίηση των αποτελεσμάτων). Φθίνουσα ανάπτυξη στις 13 τριπλές για όσες στήλες θέλετε.

SPC18 ΠΡΟΠΟ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 10.000 δρχ.

Γράψτε τα συστήματα που σας ενδιαφέρουν, δελτίο προς δελτίο, και τα καταχωρείτε σε δισκέτες.

Όταν θέλετε να παίξετε, δεν έχετε παρά να δώσετε τις αντικαταστάσεις.

Δυνατότητα εκτύπωσης δελτίων και διαλογής από 24στηλα ή AXB.

Ιδανικό για συστήματα που δεν ανταποκρίνονται στους γνωστούς αλγόριθμους των προγραμμάτων ΠΡΟ-ΠΟ και για όσους τους ενδιαφέρει η συγγραφή βιβλίων.

SPC19 ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ PC 5.000 δρχ.

Πρόγραμμα κατασκευής διαγωνισμάτων και test ειδικό για φροντιστήρια.

SPC20 FIDO 15.000 δρχ.

Public domain πρόγραμμα για δημιουργία τηλεφωνικής βάσης δεδομένων για επικοινωνία χρηστών μέσω modem.

11 δισκέτες

Και για σκληρό δίσκο

SPC21 GRAPHS 6.000 δρχ.

Κατασκευάστε τα δικά σας γραμμογραφήματα, ραβδογραφήματα, οριζόντια ραβδογραφήματα, γραφήματα πίτας, πιο εύκολα, πιο γρήγορα, πιο σωστά, με το μικρότερο δυνατό κόστος με την καλύτερη δυνατή ποιότητα.

SPC22 DEBUGER 3.000 δρχ.

Ειδικός διορθωτής που βρίσκει:

— Αν τα διάφορα loops (DO WHILE · ENDDO, IF-ENDIF, CASE-ENDCASE) που χρησιμοποιούνται σε ένα πρόγραμμα έχουν τη σωστή «στοίχιση» (έλεγχος για τον σωστό αριθμό των παραπάνω εντολών).

— Λάθη στοίχισης.

Μαζί με το πρόγραμμα προσφέρονται και τρεις utilities γενικής χρήσης που βοηθούν τον χρήστη να έχει εκτυπώσεις των προγραμμάτων σε πολύ ελκυστικές λίστες, ή την εμφάνισή τους στην οθόνη.

SPC24 PUBLIC DOMAIN SOFTWARE (ΕΛΛΗΝΙΚΟ PC CLUB) 750 δρχ.

Μια τεράστια συλλογή χιλιάδων δισκετών για όλα τα ενδιαφέροντα.

Ζητείστε τον αναλυτικό κατάλογο ή διαβάστε τις νέες κυκλοφορίες για κάθε μήνα στο περιοδικό: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΩΝ PERSONAL COMPUTERS.

SPC25 LABEL GENERATOR-ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ 3.000 δρχ.

Ο ετικετογράφος είναι ένα πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να κατασκευάσετε συμπαθητικές αυτοκόλλητες ετικέτες για τον χαρακτηρισμό των εμπορευμάτων, των δισκετών και των φακέλων σας.

Συνεργάζεται με όλους τους EPSON και STAR συμβατούς.

Δυνατότητα απεικόνισης Ελληνικών χαρακτήρων και γραφικών, αποθήκευση 1999 ετικετών ανά δισκέτα.

Δυνατότητα εκτύπωσης από μία έως N φορές μια ετικέτα.

SPC26 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ (κατόπιν συμφωνίας)

Αν όλα αυτά που διαθέτουμε δεν σας ικανοποιούν ή αν θα θέλετε κάτι ξεχωριστό, τότε ελάτε σε επαφή μαζί μας για να συζητήσουμε την ανάλυση της κατασκευής του δικού σας προγράμματος.

Διεύθυνση: Μπότσια 9, 6ος όροφος, 106 82, τηλ. 36.100.39

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ HOME ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

SH1 ΠΕΛΑΤΕΣ-ΑΠΟΘΗΚΗ-ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΕΣ (AMSTRAD 6128) 10.000 δρχ.

Επαγγελματικό πρόγραμμα παρακολούθησης πωλήσεων, αγρών, αποθήκης.

Περιλαμβάνει 400 καρτέλλες πελατών - προμηθευτών, 150 είδη αποθήκης, στατιστικά στοιχεία, ΦΠΑ, συγκεντρωτικές και αναλυτικές εκτυπώσεις.

2 δισκέτες + manual

SH2 ΓΕΝΙΚΟ ΑΡΧΕΙΟ - ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ (AMSTRAD) 6128 5.000 δρχ.

Χρησιμοποιεί και τα 128K μνήμης χωρίς όρια στο πλήθος των εγγραφών.

Ελληνο-αγγλικό πληκτρολόγιο. Λογικές συνθήκες και μεταβλητής μορφής εκτύπωση.

1 δίσκος

SH3 ΠΑΚΕΤΟ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ (AMSTRAD 6128) 2.500 δρχ.

Υπολογισμός μέσης τιμής και απόκλισης, Συχνότητας, Σχετικής συχνότητας, Διάγραμμα συχνότητας, Ραβδόγραμμα συχνότητας (κανονικό, τρισδιάστατο), Τρισδιάστατο ιστόγραμμα συχνότητων, Κυκλικό διάγραμμα (τρειςδιάστατο και κανονικό), Εισαγωγή δεδομένων από το πληκτρολόγιο ή από τον δίσκο.

1 δίσκος + manual

SH4 MINI WORD PROCESSOR (AMSTRAD 6128) 3.850 δρχ.

Ταχύτατος επεξεργαστής κειμένου εξ ολοκλήρου σε κώδικα μηχανής.

Ελληνο-αγγλικό πληκτρολόγιο, Τονούμενα.

1 δίσκος

SH5 MIDNIGHT STORIES II (AMSTRAD 6128) 2.000 δρχ.

Απόλαυση ακατάλληλη για ανηλίκους.

Digitiger εικόνες με κίνηση.

1 δίσκος

SH6 STRIP 31 (AMSTRAD 6128) 1.950 δρχ.

Παίξτε 31 και γδύστε την Σουζάνα.

1 δίσκος

SH7 WARRIOR OF THE SEA (AMSTRAD 6128) 1.950 δρχ.

Σαν πλοίαρχος ελληνικού αντιτορπιλικού ελευθερώστε την Κύπρο από τους Τούρκους! Ελληνικό παιχνίδι με υπέροχα γραφικά και ήχο.

1 δίσκος

SH8 ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ · ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ (AMSTRAD 6128) 2.000 δρχ.

Μετατροπή μονάδων: μήκους, επιφάνειας, όγκου, μάζας, πυκνότητας, ταχύτητας, επιτάχυνσης, δύναμης, πίεσης, ενέργειας, ισχύος.

Πολυωνυμική παρεμβολή LAGRANGE.

1 δίσκος + manual

SH9 ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (AMSTRAD 6128) 2.000 δρχ.

Επίλυση οπισθοτομίας με την βαρκεντρική μέθοδο/Εμβαδομέτρηση/Επίλυση Ανοιχτής πλήρους εξαρτημένης οδευσης και από τα 2 άκρα/Επίλυση εμπροσθοτομίας/Επίλυση οπισθοτομίας με την απλή μέθοδο/Διαχείριση αρχείου τριγωνομετρικών/Ταχυμετρία.

1 δίσκος

SH10 ΛΕΞΙΚΟ (AMSTRAD 6128) 2.500 δρχ.

Λεξικό 950 λέξεων/Αγγλοελληνικό/Συνώνυμα/Καταχώρηση νέ-

ων λέξεων/Τεστ μέσω έξυπνου παιχνιδιού.

1 δίσκος

SH11 Mini C.A.D. (AMSTRAD 6128) 2.000 δρχ.

Computer Aided Design στον 6128!!!

Δυνατότητες:

Βρίσκει σημεία τομής ευθείας και κύκλου/Βρίσκει σημείο επαφής κύκλου και εφαπτομένης/Βρίσκει σημείο τομής 2 ευθειών/Φτιάχνει το υπόμνημα του σχεδίου/Φέρνει τις κύριες ευθείες γραμμές/Φτιάχνει κύκλους και κυκλικά τόξα/Φέρνει αξονικές και διακεκομμένες γραμμές/Τοποθετεί διαστάσεις πάνω στο σχέδιο/Διαγραμμίζει τομές που η περίμετρός τους αποτελείται από τεθλασμένη γραμμή.

Οποιοσδήποτε μπορεί να προσθέσει όποια δυνατότητα φανταστεί.

Το πρόγραμμα δημοσιεύτηκε στα τεύχη 15-19 του περιοδικού «Η Ελληνική πλευρά του Amstrad».

1 δίσκος

SH12 ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ (AMSTRAD 6128) 10.000 δρχ.

Προϋπολογισμός κόστους, εκτύπωση όρων - δελτίου και αρχειοθέτηση προαιρετική, διαλογή επιτυχιών.

Είδη ζητούμενων: Μέχρι 40 βασικές στήλες - συνεχόμενα σημεία και ειδικές παραστάσεις - Συμμετρικά - Αθροιστικός πίνακας - Πολλαπλασιαστικός πίνακας - Μετατροπή σε μεταβλητό ή δισημετάβλητο.

Επίσης: AXB σε προκαθορισμένους ομίλους για πολύ λίγα δελτία, όταν το σύστημά σας χρησιμοποιεί μόνο βασικές στήλες. Περιέχει database για πρόγνωση αγώνων. Υπολογισμός πιθανότητας και αποκλίσεως βασικής στήλης. Γκάλοπ συστημάτων (τα ποσοστά των αγώνων σύμφωνα με την κοινή γνώμη). Divident forecast (πρόβλεψη μεριδίων μετά τη γνωστοποίηση των αποτελεσμάτων). Φθίνουσα ανάπτυξη στις 13 τριπλές για όσες στήλες θέλετε. Γράψτε τα συστήματα που σας ενδιαφέρουν, δελτίο προς δελτίο, και τα καταχωρείτε σε δισκέτες.

Όταν θέλετε να παίξετε, δεν έχετε παρά να δώσετε τις αντικαταστάσεις.

Δυνατότητα εκτύπωσης δελτίων και διαλογής από 24στηλα ή AXB.

Ιδανικό για συστήματα που δεν ανταποκρίνονται στους γνωστούς αλγόριθμους των προγραμμάτων PRO-ΠΟ και για όσους τους ενδιαφέρει η συγγραφή βιβλίων.

Πολύ χρήσιμο στους πράκτορες.

3 δισκέτες

SH13 ΠΡΟΠΟ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΟ (AMSTRAD 6128) 2.500 δρχ.

SH14 ΠΡΟΠΟ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΟ (AMSTRAD 464) 2.000 δρχ.

Ιδανικό για ερασιτέχνες και για... εκκολλημένους καρχαρίες που χρειάζονται μελέτη κατ' οίκον.

Περιέχει: Κυρίως πρόγραμμα + Στατιστική ανάλυση.

Δίνετε εσείς το σύστημα και τα ζητούμενα και το πρόγραμμα αναλαμβάνει τα υπόλοιπα.

Προϋπολογισμός κόστους, εκτύπωση όρων-δελτίων διαλογή επιτυχιών.

Προσεγγιστικός προϋπολογισμός των στηλών με την δειγματοληπτική μέθοδο.

Μέχρι 40 βασικές στήλες, συνεχόμενα σημεία και ειδικές παραστάσεις, αθροιστικός πίνακας, πολλαπλασιαστικός πίνακας, μετατροπή σε μεταβλητό ή δισημετάβλητο.

Περιέχει database για πρόγνωση αγώνων. Υπολογίζει πιθανότητες και αποκλίσεις βασικής στήλης.

1 δισκέτα ή κασσέτα

SH15 ΠΡΟΠΟ ΗΜΙΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ (COMMODORE 128D)

6.000 δρχ.

Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε CPM3 και είναι μετατροπή από τον Amstrad 6128. (Δείτε στον κωδικό SH12 ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ (Amstrad 6128).

2 δισκέτες

SH16 ΠΡΟΠΟ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΟ (SPECTRUM) 2.000 δρχ.

Ανάπτυξη 24στηλη AXB ή AXBXΓ ανάλογα με τον αριθμό των ομίλων.

Προϋπολογισμός κόστους, εκτύπωση όρων δελτίου, διαλογή επιτυχιών.

Περιέχει database για πρόγνωση αγώνων.

Υπολογίζει πιθανότητες και αποκλίσεις βασικής στήλης.

Επίσης το πλήρες με τη μεγαλύτερη πιθανότητα για 13 σε δεδομένο κόστος.

1 κασσέτα

SH17 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ «ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ AMSTRAD»

Τεύχη: 1, 2, 3, 4

2.000 δρχ.

5, 6, 7,

2.000 δρχ.

8, 10, 11

2.000 δρχ.

12, 13, 14

2.000 δρχ.

15, 16, 17, 18

2.000 δρχ.

19

1.400 δρχ.

SH19 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

(κατόπιν συμφωνίας)

Αν όλα αυτά που διαθέτουμε δεν σας ικανοποιούν ή αν θέλετε κάτι ξεχωριστό, τότε ελάτε σε επαφή μαζί μας για να συζητήσουμε την ανάλυση της κατασκευής του δικού σας προγράμματος.

Διεύθυνση: Μπόταση 9, 6ος όροφος, 106 82, τηλ. 36.100.39

HARDWARE - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

H1 MODEM V21 + SOFTWARE ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ 14.000 δρχ.

Modem συμβατό με όλα τα computers.

Προδιαγραφές: 300 bits per second/CCITT V21.

Προσφορά!!! Μαζί με το modem τα προγράμματα επικοινωνίας PCTALK + PROCOMM.

H2 MODEM LX 1230 V21-23, BELL 23.500 δρχ.

Modem συμβατό με όλα τα computers.

Προδιαγραφές: 1200/600/300 bits per second/CCITT V21, V23 (για επικοινωνίες με Ευρώπη και Ιαπωνία)/BELL για επικοινωνίες με U.S.A.

Προσφορά!!! Μαζί με το modem τα προγράμματα επικοινωνίας PCTALK + PROCOMM.

H3 MODEM LX 123C + RS232 (ΓΙΑ AMSTRAD 6128) + SOFTWARE 29.500 δρχ.

Modem συμβατό με όλα τα computers.

Προδιαγραφές: 1200/600/300 bits per second/CCITT V21, V23 (για επικοινωνίες με Ευρώπη και Ιαπωνία)/BELL για επικοινωνίες με U.S.A.

Μαζί με το modem προσφέρονται RS232 και software επικοινωνίας ειδικά για τον Amstrad CPC 6128.

H4 ΚΑΛΩΔΙΟ RS232 (ΓΙΑ MODEM) 2.500 δρχ.

H5 WONIX UPS (250-300 WATT) 95.000 δρχ.

H6 WONIX UPS (500 WATT) 140.000 δρχ.

H7 WONIX UPS (1000 WATT) 188.000 δρχ.

Προστατεύει τα μηχανήματά σας από διακοπές ρεύματος, πτώσεις τάσεων, θόρυβο, μεταβολές φάσεων και συχνοτήτων.

HB AMSTRAD RS232 + ROM 13.000 δρχ.

RS232 ειδικά για τον 6128 με software επικοινωνιών και extra εντολές (RSX) για διαχείριση ROM, και επικοινωνίες.

H9 SPEECH SYNTHESIZER (ΓΙΑ CPC 464) 8.500 δρχ.

H10 TV TUNER 42.000 δρχ.

Μετατρέψτε οποιοδήποτε μόνιτορ σε μια κανονική και εγγυημέ-

νη τηλεόραση.

Δέχεται σήμα από κεραία (και δορυφορική) και από video. Βγάζει σήμα RGB (αναλογικό) και SYNC. Δουλεύει στις μπάντες I band, III band, UHF band, κανάλια 1-60 και μπορεί να πιάσει ακόμα και δορυφορικό κανάλι.

Διαθέτει αποκωδικοποιητή χρωμάτων. Λειτουργεί σε PAL, SE-CAM και NTEC.

* Στις παραπάνω τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 16%.

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

A1 Δισκέτες 3" AMSOFT

700 δρχ.

A2 Δισκέτες 5.25 No name

125 δρχ.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΕΩΝ PC MARKET - SPRITE MARKET

ΓΙΑ ΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ:

— Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΩΝ PERSONAL COMPUTERS

Μηνιαίο περιοδικό για μεσαία και μεγάλα συστήματα υπολογιστών.

— SPRITE

Μηνιαίο περιοδικό για Home Computers και Games Machines. Το PC-MARKET και το SPRITE-MARKET είναι χώροι των περιοδικών που δημιουργήθηκαν για να φιλοξενήσουν μικρές διαφημιστικές καταχωρήσεις με κύριο χαρακτηριστικό το χαμηλό τους κόστος.

Διαφημιστικός χώρος:	Ασπρόμαυρη:
1/24	1.500
1/16	2.200
1/12	3.000
1/8	4.400
1/4	9.000
1/3	12.000

1) Ημερομηνία παράδοσης διαφημιστικών καταχωρήσεων 15 ημέρες πριν από την έκδοση.

2) Η παραπάνω τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν αγγελιόσημο και Φ.Π.Α.

3) Σε περίπτωση εξαμηνιαίων ή ετήσιων καταχωρήσεων παρέχεται ειδική έκπτωση κατόπιν προσωπικής συμφωνίας.

Για περισσότερες πληροφορίες:

— ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Μπόταση 9, 6ος όροφος, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 36.100.39

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΕΩΝ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Η βάση δεδομένων ΑΝΑΔΡΑΣΗ (τηλ. 36.08.505) αντίθετα με τις άλλες υπάρχουσες βάσεις δεν χρεώνει τους χρήστες που την χρησιμοποιούν με συνδρομή. Αυτό εξασφαλίζει στους διαφημιζόμενους ότι η διαφήμισή τους δεν θα περιοριστεί σε ένα ορισμένο αριθμό χρηστών αλλά θα φτάσει σίγουρα σε όλους όσους χρησιμοποιούν modem στην Ελλάδα.

Διαφημιστικός χώρος:	Τιμή:
1 οθόνη (25 γραμμές)	25.000
1/2 οθόνης (12 γραμμές)	15.000
1/3 οθόνης (8 γραμμές)	10.000
1/6 οθόνης (4 γραμμές)	5.000

Το χρονικό διάστημα κάθε διαφήμισης είναι 2 μήνες.

Για περισσότερες πληροφορίες:

— ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Μπόταση 9, 6ος όροφος, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 36.100.39

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΩΝ ΕΝΤΥΠΩΝ — ΠΡΟΣΠΕΚΤΟΥΣ

Οι Εκδόσεις Ανάδραση αναλαμβάνουν την κατασκευή και εκτύπωση οποιασδήποτε εντύπου ή διαφημιστικού φυλλαδίου σας κατόπιν προσωπικής συμφωνίας.

Αναλυτικότερα αναλαμβάνουμε την εγγραφή, το κασέ, την φωτοστοιχειοθεσία, την φωτογράφιση, τους διαχωρισμούς, την εκτύπωση και βιβλιοδεσία των εντύπων σας.

ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ!

Ναι! Θα ήθελα να γίνω συνδρομητής στο περιοδικό «Η Ελληνική Πλευρά των Personal Computers» για 1 χρόνο. Σας αποστέλλω την ταχυδρομική επιταγή Νο... με το ποσό των 3.000 δρχ. (280 δρχ. * 11 τεύχη) και μαζί με την έναρξη της συνδρομής μου θέλω να μου σταλούν ΔΩΡΕΑΝ

- 3 παλιά τεύχη του περιοδικού με αριθμούς:
- το πρόγραμμα WORLD σε δισκέτα 5 1/4 (παγκόσμιος χάρτης)
- το πρόγραμμα TURBO TOOLKIT σε δισκέτα 5 1/4 (utilities σε TURBO PASCAL).
- το πρόγραμμα ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ σε δισκέτα 5 1/4 (στατιστική για εμπορικές εφαρμογές).
(Σημειώστε με χ στο αντίστοιχο τετραγωνάκι)

ΟΝΟΜΑ:
ΕΠΩΝΥΜΟ:
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Τ.Κ.:
ΕΝΑΡΞΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΤΕΥΧΟΣ Νο
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Για να παραγγείλετε κάτι από τα προϊόντα του τιμοκαταλόγου κόψτε το δελτίο και στείλτε το στην διεύθυνση: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ, Μπόταση 9, 106 82, Εξάρχεια.

Ναι! Θα ήθελα να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παρακάτω:

Ποσότητα: Κωδικός είδους: Ονομασία: Τιμή:

Σύνολο: _____

ΟΝΟΜΑ: _____

ΕΠΩΝΥΜΟ: _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: _____ Τ.Κ. _____

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: ____ / ____ / ____

* Για τιμές και παραγγελίες χονδρικής καθώς και για διαφημιστικές καταχωρήσεις τηλεφωνείτε στο 36.100.39, κάθε μέρα 11-4 μ.μ.



είναι το Lizzard, ένας δράκος, όπως ακριβώς θα τον φανταζόσαστε. Το άλλο που είναι και πιο συμπαθητικό, είναι το Ogrg, ένας τερατόσωμος γίγαντας, με ένα μάτι, θυμίζει τρομερά κύκλωπα, που έχει σουβλερά αυτιά και ένα κερατάκι στο μέτωπο αν δεν είχε αυτό το κερατάκι θα ήταν πράγματι κύκλωπας.

Εκτός από το αυγό, όμως, υπάρχουν ακόμα δυο βασικές διαφορές: Η μια είναι, ότι τα τέρατα δεν χρησιμοποιούν μόνο το συνηθισμένο τρόπο για να καταστρέψουν τα κτίρια, (καλύβες, παγόδες, κ.ά.), δηλαδή με τις συνηθισμένες μπουινιές, αλλά έχουν και την ικανότητα να φυσούν φωτιά. Το κακό όμως είναι, το ότι η φωτιά αυτή έχει ορισμένα όρια, και θα πρέπει να τρώτε ένα πράγμα με έναν κεραυνό για να την ανανεώσετε. Ακόμη τα είδη των κτιρίων χρειάζονται και ορισμένες δόσεις φωτιάς. Έτσι, οι αχυριές καλύβες καίγονται με ένα φύσημα, (αφού βέβαια περιμένετε τη φωτιά να φουντώσει), ενώ τα πέτρινα οικοδομήματα όπως οι παγόδες και τα τείχη θέ-

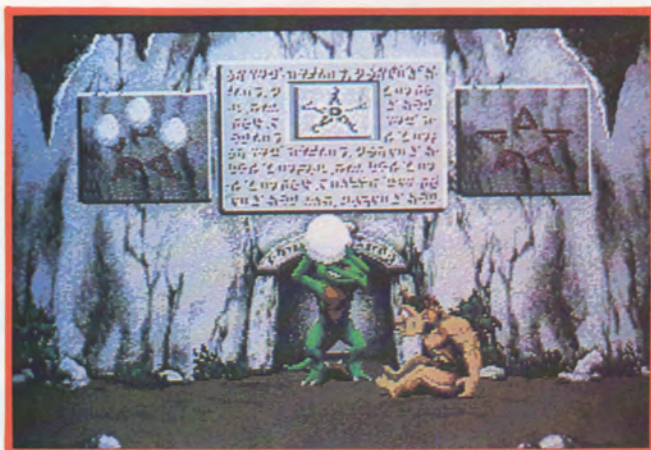
λουν περισσότερα φυσήματα.

Η δεύτερη σημαντική διαφορά από το Rampage, είναι το ότι θα πρέπει να παλέψετε με το άλλο τέρας για την απόκτηση του αυγού, (αν και θα το έχετε πάρει προηγουμένως), και να χρησιμοποιήσετε ότι κόλπα μπορείτε (μαζί με τη φωτιά) για να νικήσετε (πράγμα δύσκολο!). Αν δεν νικήσετε όμως, μην απογοητεύεστε! Μπορεί να συνεχίσετε το «θεάρεστον» έργο σας.

Οι εχθροί σας είναι ένας τεράστιος καταπέλτης και γιγαντιαία κουνούπια, που όμως σκοτώνονται. (Ο καταπέλτης θέλει δυο συνεχόμενα χτυπήματα, (μπουινιές μόνο), ενώ τα κουνούπια ή μια μπουινιά ή λίγη φωτιά). Ακόμα, υπάρχουν και οι τρομοκρατημένοι άνθρωποι, (που γίνονται ένα νόστιμο γεύμα), εκτός από τα φαγητά, που σας εμποδίζουν τη διέλευση σας, αν σταθούν μπροστά.

Τέλος, χαρακτηριστικός είναι ο ήχος, όπου στο τέλος του παιχνιδιού, το τέρας σας βγάζει μια κραυγή πριν πεθάνει.

Χρήστος Σ.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%

ΗΧΟΣ: 60%

ΠΛΟΚΗ: 70%

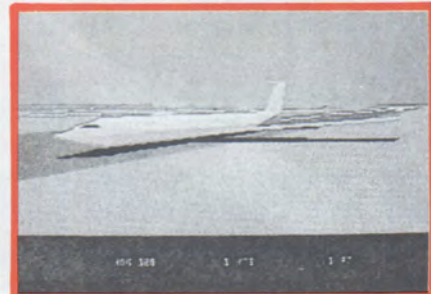
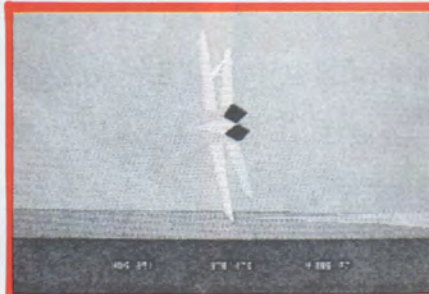
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 93%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ 85%

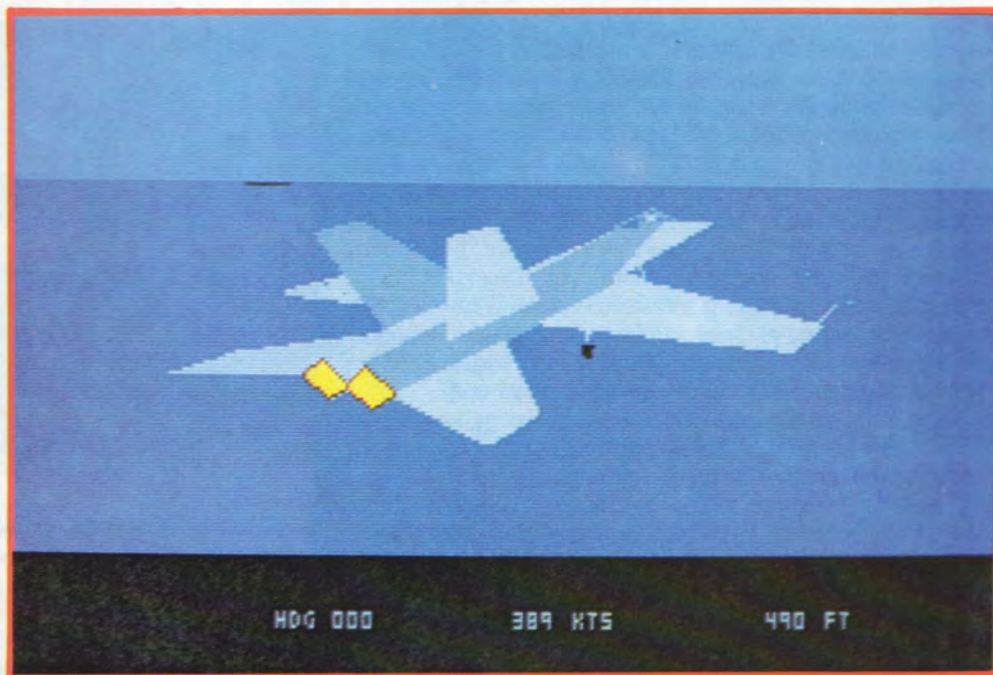
INTERCEPTOR Intellisoft Amiga

Ένας ακόμη εξομειωτής πτήσης ίσως δεν σας λείει και πολλά. Όμως τα γραφικά, ο ήχος, και η ρεαλιστικότητα του interceptor σίγουρα θα εντυπωσιάσουν και εσάς... και την Amiga σας.

Ασπρόμαυρη άποψη



Τα παιχνίδια με τρισδιάστατα γραφικά δεν είναι κάτι καινούργιο. Και αν πιστεύεται πως παιχνίδια με καλά γραφικά, ήχο και ρεαλιστικότητα στερούνται δράσης, είναι νομίζω καιρός ν' αλλάξετε γνώμη. Η ιστορία του παιχνιδιού διαδραματίζεται τον Σεπτέμβριο του 1994, όπου μερικά... MIG βρίσκονται πάνω από το San Francisco. Ένα πλήθος από διαφορετικές αποστολές σας περιμένουν να της εκπληρώσετε. Μπορείτε για παράδειγμα να σταματήσετε δύο Αμερικανικά F-16 που προσπαθούν να καταφύγουν στη Σοβιετική Ένωση ή να προστατεύσετε το αεροπλάνο του προέδρου των ΗΠΑ που δέχεται επίθεση; Μόλις φέρετε σε «αίσιον πέρας» κάποια αποστολή τότε το παιχνίδι σας αναθέτει αμέσως μια επόμενη. Όπως εύκολα γίνεται αντιληπτό το σασπένς του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από υψηλό, διατηρώντας το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο. Το παιχνίδι διαθέτει φυσικά και κάποια επιλογή για να εξοικειωθείτε μαζί του, (χωρίς συγκεκριμένη αποστολή και χωρίς αντιπάλους) αλλά το στοιχείο εκείνο που το κάνει ιδιαίτερα εύκολο στην εκμάθησή του είναι η ύπαρξη demo. Με την επιλογή demo μπορείτε να πάρετε μια γεύση από την πανδαισία ήχου και εικόνας που θ' ακολουθήσει, και που μας επιτρέπει να πούμε



πως το Interceptor μας δίνει μια γεύση από το μέλλον των Computer games. Ξεκινώντας να παίξετε και αφού έχετε κάπως εξοικειωθεί με το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε αν θα απογειωθείτε από αεροπλανοφόρο ή από κάποια βάση στην ξηρά, καθώς και αν το αεροπλάνο σας θα είναι F-18 ή F-16. Αφού διαλέξετε, βρίσκεσαι ποια μέσα στο Cockpit του αεροπλάνου σας έτοιμοι να απογειωθείτε. Μια τελευταία ματιά στα όργανα του σκάφους και σε λίγο ακούγεται το μούγκρισμα των κινητήρων. Ο διάδρομος μικραίνει

σιγά-σιγά ώσπου να χαθεί τελείως, ενώ ο ήλιος προβάλλει λαμπρός καθώς περνάτε πάνω απ' τα σύννεφα. Αν θέλετε ν' απολαύσετε τη θέα μπορείτε να ...γυρίσετε το κεφάλι σας (κατά μία ορισμένη γωνία πατώντας τα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου) και να έχετε μια πανοραμική άποψη του ορίζοντα. Το γεγονός αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε δύσκολες στιγμές κατά την διάρκεια ελιγμών μάχης. Αν παρ' όλα αυτά τα βρείτε ιδιαίτερα σκούρα υπάρχει πάντα η δυνατότητα διαφυγής (κάνοντας eject). Είναι βέ-

βαια καταπληκτική η εικόνα του σκάφους σας που απομακρύνεται ενώ εσείς πέφτετε με το αλεξίπτωτο... Τα πάντα σ' αυτό το παιχνίδι είναι τόσο ρεαλιστικά που στ' αλήθεια νομίζεις ότι όλα συμβαίνουν στην πραγματικότητα. Σαν παλιός φανατικός φίλος των Flight Simulation's games έχω να πω πως το Interceptor είναι ίσως το καλύτερο αυτού του είδους παιχνίδι. Ένα παιχνίδι που τα έχει όλα: γραφικά, ήχο, δράση και μπόλικο σασπένς.

Γιάννης Σ.

Ασπρόμαυρη άποψη



ΓΡΑΦΙΚΑ: 98%

ΗΧΟΣ: 98%

ΠΛΟΚΗ: 77%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 85%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 87%

ALIEN

ACE
Spectrum/Commodore 64/Amstrad/Atari ST/Amiga

SYNDROME

Μια φρενίτιδα κίνησης και πυροβολισμών για δυο παίκτες, που αντιμετωπίζουν όλα τα τέρατα της αποκάλυψης.

Το Alien Syndrome είναι γνήσιο παιδί της Sega. Της εταιρίας που έδωσε τα ξακουστά ηλεκτρονικά παιχνίδια Out Run, Afterburner και Thunderblade. Αυτή τη φορά όμως η μεταφορά του παιχνιδιού στους Home Computers είναι σχεδόν τέλεια, ιδίως στην Amiga και τον Atari ST.

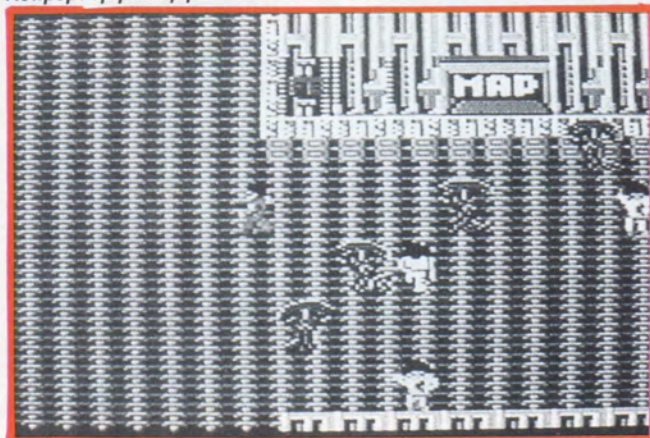
Ηρωες του παιχνιδιού είναι δυο αστροναύτες, ο Rick και η Mary, που πρέπει να εισχωρήσουν σε 7 διαστημόπλοια και μετά από σκληρή μάχη να ελευθερώσουν τους ομήρους που κρατούν φυλακισμένους οι τερατώδεις εξωγήινοι.

Όλη η δράση του παιχνιδιού είναι σαν να φαίνεται από ψηλά και η οθόνη σκρολλάρει προς όλες τις κατευθύνσεις. Τα σκάφη που έχουμε να εξερευνήσουμε είναι αρκετά πολύπλοκα, αλλά στους τοίχους υπάρχουν κουτιά που περιέχουν αρκετές εκπλήξεις, χάρτες και όπλα. Τα όπλα είναι πολλά και διαφορετικά, όμως παίζουν σημαντικό ρόλο για και χρειάζεται κανείς να έχει ένα δυνατό Lazer ή ένα φλο-

γοβόλο για να τα βγάλει πέρα με τους τρομερούς εξωγήινους. Αν όμως πάρει κανείς ένα απλό αυτόματο, τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα μια και οι σφαίρες μοιάζουν με χάρδια για τους εχθρούς.

Ελπίζω να έχετε γερά joystick γιατί αυτό το παιχνίδι σίγουρα θα δοκιμάσει την αντοχή τους. Οι πολλοί εχθροί που εμφανίζονται από παντού δεν αφήνουν τον παίκτη να πάρει ανάσα. Υπάρχει και ένα πρόσθετο εμπόδιο που είναι ο χρόνος. Αν δεν μπορέσετε να σώσετε όλους τους ομήρους και μηδενιστεί ο χρόνος τότε το διαστημόπλοιο εκρήγνυται από τις βόμβες που έχουν τοποθετήσει κάποιοι συνάδελφοί σας. Ολόκληρη η οθόνη γεμίζει από εκρήξεις και κόκκινες μπάλλες φωτιάς. Σίγουρα αρκετά εντυπωσιακό. Αν πάλι καταφέρετε να σώσετε τους ομήρους, σας περιμένει ένα τελευταίο εμπόδιο. Σε κάθε διαστημόπλοιο και ένας διαφορετικός τεράστιος τερατόμορφος εξωγήινος με διαφορετικές ιδιότητες κάθε φο-

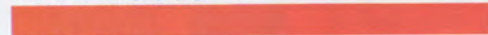
Ασπρόμαυρη άποψη



ΓΡΑΦΙΚΑ: 95%



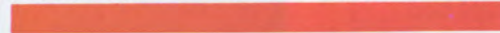
ΗΧΟΣ: 80%



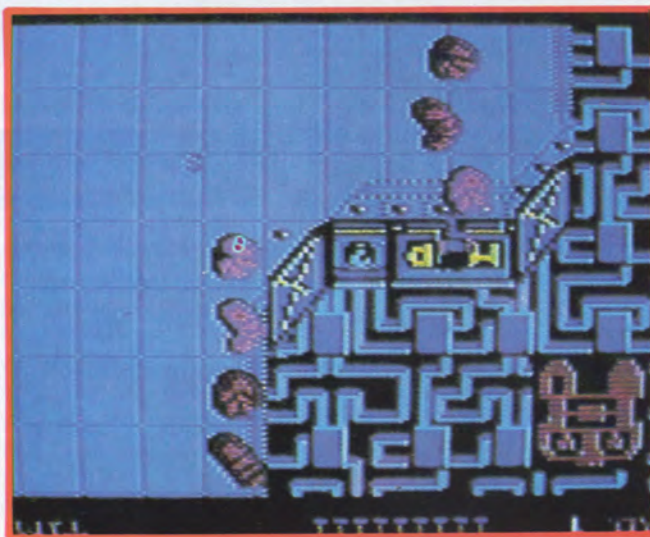
ΠΛΟΚΗ: 75%



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 82%



ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 84%

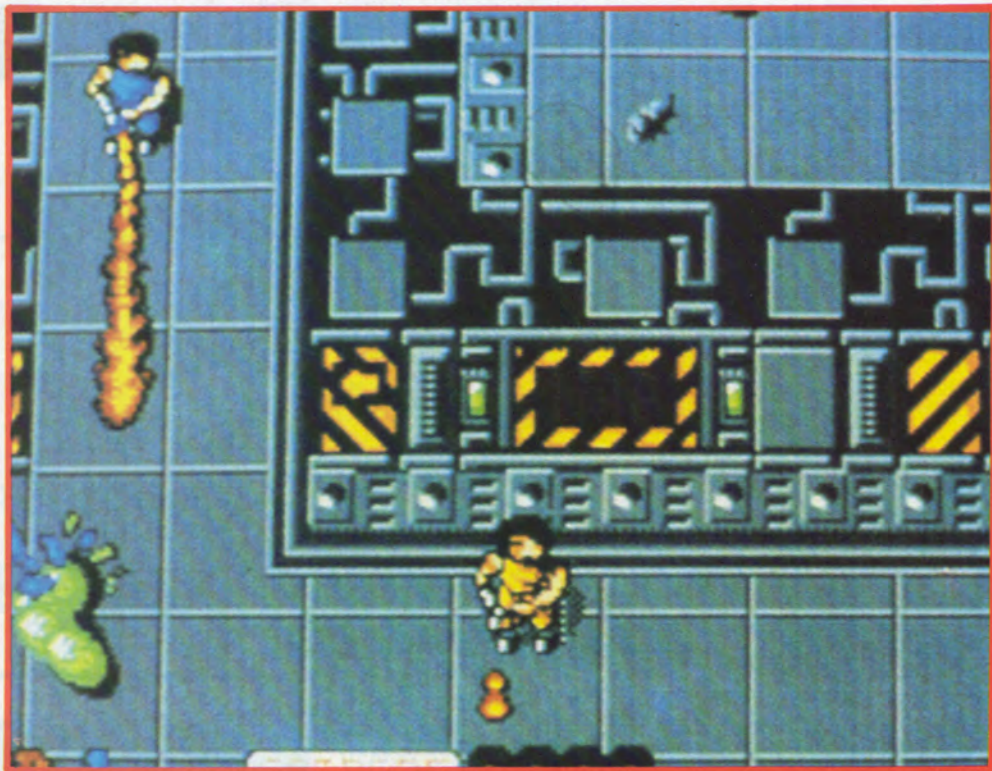


ρά. Εδώ πρέπει να έχετε απόθεμα αρκετών ζών και με συνδισμένους πυροβολισμούς να τον κάνετε να νιώσει τι σημαίνει κόλαση μέχρι να τον εξοντώσετε. Καθώς προχωράμε στις 7 πίστες-διαστημόπλοια, το περιβάλλον γίνεται όλο και πιο πολύπλοκο με στενές γέφυρες, βάλτους, ηλεκτρικές λίμνες και πόρτες που πρέπει να διαλυθούν για να σώσουμε τους ομήρους.

Οι ήχοι του παιχνιδιού είναι πολύ καλοί και όπως πληροφορηθήκαμε η έκδοση για τον ST και την Amiga θα περιέχει και τις κραυγές του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά σε όλα τα μηχανήματα σύμφωνα με τις δυνατότητες τους πράγμα που δεν αφήνει κανένα παραπονεμένο. Αυτή τη φορά η ACE έκανε πολύ καλή δουλειά.

Σωτήρης



PACLAND

QUICKSILVA
Amstrad/Commodore 64/Spectrum/MSX

Ο θρυλικός Pacman γύρισε και σας αφήνει να δείτε τη χώρα του από κοντά! Ένα παιχνίδι πρόκληση για το ταλέντο σας, παρά ενδιαφέρον από άποψη γραφικών.



Σίγουρα ο πιο φανατικός δολοφόνος εξωγήινων θα πιστεί με την επιστροφή του Pacman να αφήσει το laser και να δοκιμάσει την τύχη του καθοδηγώντας τον θρυλικό ήρωα. Μετά την επιτυχία του Pacland στα Games machines, να και η έκδοση του για τον Commodore 64 που θα σας παρουσιάσουμε. Σε λίγο καιρό αναμένεται το ίδιο παιχνίδι, για Amstrad, Spectrum και MSX.

Όλα τα στοιχεία του παλιού καλού arcade, μεταφερόμενα τώρα στις 3 διαστάσεις βρίσκονται εδώ. Ο κίτρινος pacman, τώρα πια με πόδια, χέρια και καπέλλο, τα φαντασματάκια Blinky, Pinky, Inky και Clyde, τα χάπια ενέργειας και τα φρούτα. Η διαφορά είναι ότι τώρα έχουμε να κάνουμε μ' ένα παιχνίδι που σκρολλάρει οριζόντια και έχει σαν

φόντο τη χώρα του pacman, σπίτια, βουνά, δέντρα κλπ. Όλα αυτά όμως ζωγραφισμένα χωρίς λεπτομέρειες, έτσι ώστε οι εικόνες να μοιάζουν παρμένες από ένα μπλοκ ιχνογραφίας κάποιου μικρού παιδιού. Αλλά ολόκληρο το παιχνίδι μοιάζει να απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες.

Η δράση δεν είναι και τόσο γρήγορη. Υπάρχει η δυνατότητα επιλογής δυο ταχυτήτων για τον Pacman που μαζευει φρούτα και προσπαθεί να αποφύγει τα φαντάσματα. Ένα χάπι ενέργειας αλλάζει το σκηνικό και αν πιάσουμε κάποιο φάντασμα βλέπουμε τα μάτια του να πετάνε πίσω στη βάση του. Προσέξτε όμως και τις εκπλήξεις όπως, φαντάσματα που οδηγούν αυτοκίνητα ή σε βομβαρδίζουν από αεροπλάνα! Αφού τελειώσουμε μια πίστα, οδηγούμαστε σε



μιας bonus πίστα με έξι φρούτα και βαθμούς. Αφού ξεπεράσουμε και το τέταρτο επίπεδο κερδίζουμε ένα ζευγάρι μαγικά παπούτσια που μας χαρίζουν μεγάλη ταχύτητα. Κα-

θώς όμως προχωράμε το παιχνίδι δυσκολεύει και μπαίνουν νέα στοιχεία σ' αυτό όπως επικίνδυνα σύννεφα, νάνοι, πλατφόρμες.

Ο ήχος του παιχνιδιού, τα



γραφικά του και η ιστορία του είναι πιστή αντιγραφή του αρχικού arcade που παίζεται στα μηχανήματα με τα εικοσάρικα, όμως δεν παύει να το χαρακτηρίζει κάποια απλοϊκότη-

τα που το κάνει ιδανικό για τις μικρές ηλικίες.

Ευχαριστούμε το COMPUTER MARKET που μας διέθεσε το παιχνίδι για την παρουσίαση. Σωτήρης

PANDORA

Firebird
Commodore 64. Atari ST

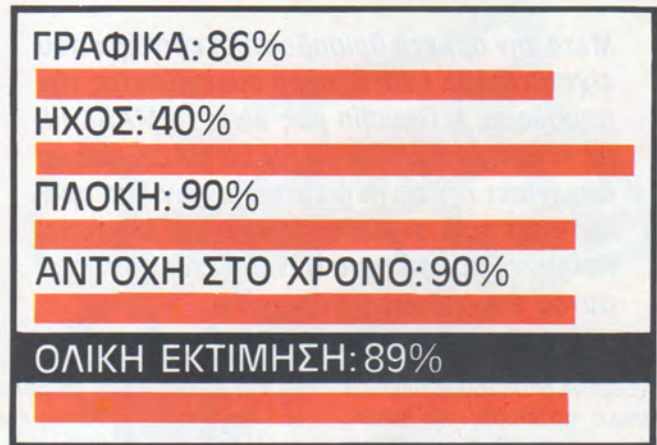
Η μόνη σχέση του κουτιού της Πανδώρας με το διαστημόπλοιο Πανδώρα που πρέπει να εξερευνησετε, είναι οι πολλές εκπλήξεις που κρύβουν και τα δύο.



2200 μ.Χ. Η δουλειά σου είναι να μαζεύεις χρήσιμα αντικείμενα από τους εγκαταλελειμμένους δορυφόρους και τα κομμάτια των διαστημόπλοιων που γυρίζουν γύρω από τη Γη, εγκλωβισμένα από το πεδίο βαρύτητας. Τότε ένα πολύ νέο έρχεται να ταραξει τη ρουτινιάρικη ζωή σου. Το διαστημόπλοιο Πανδώρα που κατευθύνεται από τον ομώνυμο υπολογιστή έβδομης γενιάς φαίνεται να επιστρέφει στη Γη χωρίς ίχνος ζωής πάνω του, μια

και δεν απαντάει στα μηνύματα του κέντρου ελέγχου. Η Πανδώρα έχει ξεκινήσει από τη Γη σαν αυτόνομο διαστημόπλοιο, πριν 200 χρόνια με σκοπό την ανεύρεση εξωγήινης ζωής. Ασφαλώς η χαρά σου είναι μεγάλη που καταφέρνεις και κλείνει το συμβόλαιο εκμετάλλευσης των αντικειμένων του διαστημόπλοιου.

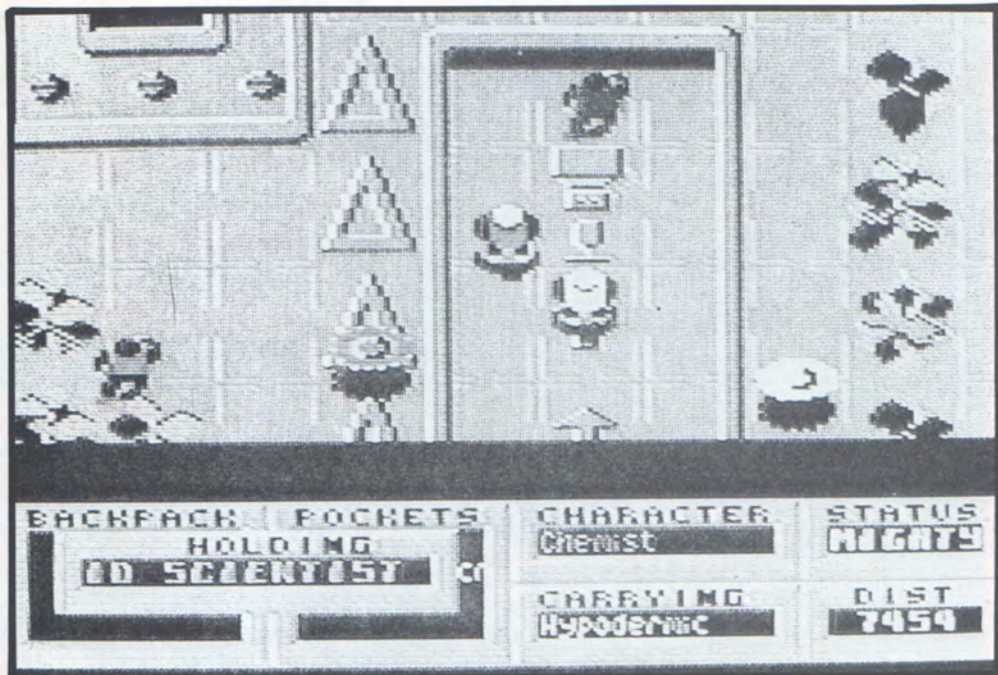
Μόλις όμως ανέβεις στο διαστημόπλοιο ανακαλύπτεις ότι ο υπολογιστής λειτουργεί ακόμα και χρειάζεται μια ID



κάρτα κάποιου μέλους του πληρώματος για να σου φερθεί φιλικά. Και δεν είναι μόνο αυτό. Αρκετά μέλη του πληρώματος ζουν ακομα, όμως τα περισσότερα δεν στέκουν καλά στα λογικά τους.

Συνοψίζοντας την κατάσταση. Ένας άνθρωπος προσπαθεί να βγάλει κέρδη, μαζεύοντας πολύτιμα αντικείμενα, μέσα σ' ένα διαστημόπλοιο με τρελούς, με κίνδυνο της ζωής του. Χάρμα!

Η εικόνα όλης της δράσης είναι σαν να φαίνεται από ψηλά και καταλαμβάνει τα δύο τρίτα της οθόνης. Στο υπόλοιπο ένα τρίτο που βρίσκεται στο κάτω μέρος, έχουμε τις διάφορες βοηθητικές λειτουργίες. Αυτές είναι: Τα αντικείμενα που βρίσκονται στα χέρια μας, στις τσέπες μας ή στο σακιδιό μας. Η απόσταση της Πανδώρας από τη Γη, η κατάσταση της δύναμής μας, η ID κάρτα που έχουμε και το όνομα του κοντινότερου χαρακτήρα. Οι διάφοροι χαρακτηριστές συνήθως μας μιλάνε και τα λόγια τους φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Άλλοι έχουν εχθρικές διαθέσεις, άλλοι φιλικές, άλλοι μας ζητάνε ανταλλάγματα για να



Οθόνη Commodore 64 • Ασπρόμαυρη άποψη

μας προσφέρουν τις υπηρεσίες τους. Ο καθένας συμπεριφέρεται διαφορετικά και χρειάζεται μεγάλη προσοχή, γιατί όλοι κρύβουν εκπλήξεις. Αρκετές φορές θα μπλεχτούμε σε μάχη με κάποιους απ' αυτούς, είτε με γυμνά χέρια, είτε με όπλα που θα βρούμε μέσα στο διαστημόπλοιο. Τερ-

ματικά υπολογιστών που θα βρούμε μέσα στο σκάφος θα μας βοηθήσουν αρκετά αν έχουμε τη σωστή ID κάρτα. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, ιδιαίτερα στον ST. Όμως η κίνηση των χαρακτήρων είναι πολύ καλύτερη στον Commodore 64, όπως και ο ήχος στον ST δεν υπάρχει κα-

θόλου! Όμως το παιχνίδι είναι αρκετά συναρπαστικό και στους δύο υπολογιστές. Η Πανδώρα είναι μία Arcade Adventure, ίσως περισσότερο Adventure, που αξίζει τον κόπο να δοκιμάσετε.

Ετοιμάζεται και μια έκδοση για Amiga.

Σωτήρης

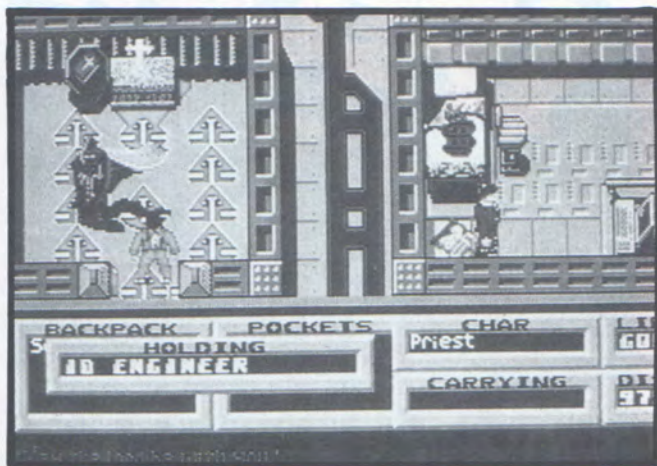
VENOM STRIKES BACK

Gremlin
Commodore 64/Amstrad 6128-464/Spectrum

Μετά την αρκετά θριαμβευτική επιτυχία που είχε το MASK I και II, τώρα συνεχίζοντας την παράδοση, η Gremlin μας δίνει το MASK III, με τον τίτλο VENOM STRIKES BACK, για να συνεχίσει την αρχική επιτυχία των δυο προκατόχων του, αν και αυτό έχει μια πιο τυποποιημένη μορφή, που συνηθίζεται κάπως σ' αυτού του είδους τα παιχνίδια.

Έτσι, αυτή τη φορά δεν έχουμε να διαλέξουμε ανάμεσα στους πράκτορες της MASK, που ως συνήθως αγωνίζεται

για την παγκόσμια ειρήνη, αλλά παίρνουμε ξανά το ρόλο του αρχηγού της, (όπως και στο MASK I), του Matt Tracker.



Οθόνη Commodore 64

ΓΡΑΦΙΚΑ: 78%

ΗΧΟΣ: 82%

ΠΛΟΚΗ: 65%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 60%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 68%

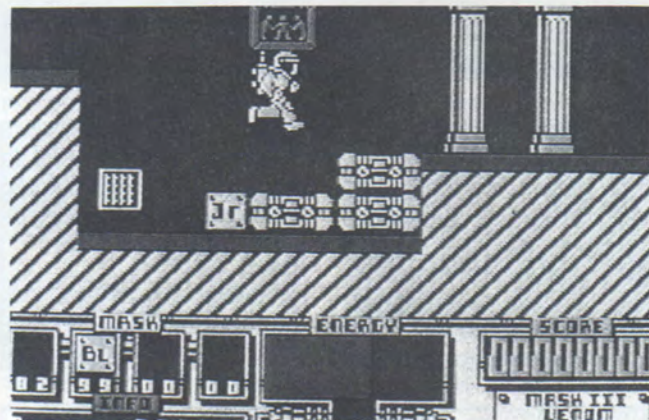
Η ιστορία λοιπόν διαμορφώνεται ως εξής: Ο γιος του Matt Tracker, ο Scott, έχει απαχθεί από τη Venom, τον άσπονδο εχθρό της MASK, η οποία έχει βρει ένα ωραίο μέρος για να τον φυλακίσει: Το φεγγάρι.

Λοιπόν, μια και το περίφημο αυτοκίνητο του Matt δεν μπορεί να φτάσει στο φεγγάρι, τότε αυτός έπρεπε να βρει ένα άλλο τρόπο να πάει εκεί. Και τον βρήκε: Η Venom σε μια βάση της έχει ένα όχημα το οποίο μπορεί να πάει το δρομολόγιο Γη-Σελήνη. Έτσι, αποφάσισε να μπει στη βάση, με μόνο όπλο την εξυπνάδα του, ένα μηχανήμα που τον βοηθάει να πηδά σε μεγάλες αποστάσεις, και ότι άλλο εξ-

τρα όπλο βρει (τίποτα δηλαδή!).

Ως συνήθως όμως, η Venom δεν έχει αφήσει τη βάση αφρούρητη για να μπαίνει ο κάθε... Matt μέσα! Έτσι λοιπόν έβαλε ένα σωρό παγίδες και βλήματα για τους ενοχλητικούς. Δεν είναι όλα τόσο εύκολα για τον Matt λοιπόν.

Τα γραφικά είναι ικανοποιητικά, ενώ μεγάλη ποικιλία παρουσιάζουν τα βλήματα, τα οποία παίρνουν ό,τι σχήμα μπορεί κανείς να φανταστεί. Επίσης, υπάρχουν διάφορες άλλες παγίδες, όπως μικρά ρομποτάκια και ιπτάμενοι δίσκοι, που χαλούν τη μονοτονία του παιχνιδιού.



Θόνη Spectrum • Ασπρόμαυρη άποψη

Ακόμα, μέσα στο παιχνίδι, υπάρχουν και επί μέρους επίπεδα, σε μερικούς υπόγειους διαδρόμους που μπορεί κανείς να συναντήσει, και το πιο σπουδαίο, είναι ότι αυτοί οι διάδρομοι είναι απαλλαγμένοι από τα διάφορα βλήματα, κάνοντας τους έτσι πιο εύκολους.

Η θόνη τώρα, διαιρείται σε δυο μέρη: Το επάνω είναι το μέρος όπου υπάρχει η δράση, ενώ το κάτω δίνει διάφορες «ζωτικές» πληροφορίες. Έτσι, στο κέντρο του κάτω μέρους υπάρχει ο δείκτης της ενέργειας της στολής, (χάρη σ' αυτή τη στολή ο Matt δεν πεθαίνει αμέσως), ενώ στα αριστερά υπάρχουν τέσσερις θή-

κες, όπου μπαίνουν τα όπλα που διαλέγεις (όπλα όπως ασπίδα που σε κάνει άτρωτο, βλήματα κτλ.). Ακριβώς από κάτω, είναι το όνομα του όπλου, ενώ στα δεξιά του κέντρου υπάρχει το score.

Αξιόλογος επίσης είναι και ο ήχος, ο οποίος, ακολουθώντας την παράδοση των MASK I και II, εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του κομπιούτερ (ειδικά στον Amstrad) με ένα ωραίο μουσικό κομμάτι.

Καλή διασκέδαση λοιπόν, λάτρεις του Matt Tracker, και ετοιμαστείτε να καταστρέψετε τη Venom μια ακόμη φορά.

Χρήστος Σ.

KARNOV

Electric Dreams

Amstrad 6128/Spectrum/Commodore 64

Ένα από τα πιο ωραία παιχνίδια που μπορεί να προσφέρει η αγορά είναι το Karnov. Για όσους το ξέρουν από τα coin-up, τότε δεν θα πρέπει να παραλείψουν να το πάρουν. Και ποιος ο λόγος; μα είναι απλό: Εκτός από το προσόν της οικονομίας των νομισμάτων, ένα άλλο υπέρ του είναι η ποιότητα των γραφικών του, που είναι πολύ παραπάνω από ικανοποιητική.

Όσοι ξέρουν το Ghosts and Goblins και το μεταγενέστερο Rastan, θα ανακαλύψουν αρκετά πράγματα, τα ο-

ποία κάνουν το Karnov, αν όχι να υπερέχει, ισάξιο με αυτά.

Τα γραφικά είναι ένα από τα βασικότερα ατού του παι-



χνιδιού, (πολύ καλά στον Amstrad και αρκετά ικανοποιητικά στο Spectrum), ενώ η Electric Dreams έχει εξαντλήσει τη φαντασία των σχεδιαστών της, για να βρει κάθε είδους τερατάκια - εχθρούς για τον ήρωα μας. Έτσι έχουμε διαφόρων ειδών τέρατα, όπως γίγαντες που εξσφενδονίζουν βράχους μόλις βρεθείτε σε απόσταση βολής, αετούς, σαρακηνούς με απειλητικά χαντζάρια που εμφανίζονται ξαφνικά, σκελετούς καβάλα σε πτηνά σαν στρουθοκάμηλους, δαίμονες σε σύννεφα, δράκους που εκτοξεύουν ριπές ενέργειας, κ.ά., ενώ στο τέλος της κάθε πίστας υπάρχει και ο φρουρός της, ένα τεράστιο ζώο, (από ψάρι, μέχρι μέδουσα) που δεν σκοτώνεται εύκολα. Για να το σκοτώσετε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε (κυρίως το boomerang, το οποίο θα βρείτε αν βάλετε τη σκάλα δίπλα στο τελευταίο κτίριο, και πηδήξετε από την κορυφή της).

Ακόμη, για να μη τα βρείτε και τόσο σκούρα, ο κατασκευαστής «προνόησε» για σας. Έτσι έριξε στο δρόμο του Karnov (για όσους δεν το κατάλαβαν, αυτό είναι το όνομα του ήρωα) διάφορα αντικείμενα που μάλλον θα χρειαστείτε.

Έτσι τον προμήθευσε με μύτες, τις οποίες αν χρησιμοποιήσει κάνει μεγαλύτερα άλματα, βόμβες για να τινάζει τους

εχθρούς στον αέρα, (ιδιαίτερα τις κολώνες), μια σκάλα για να ανεβαίνει (θα σας χρειαστεί κυρίως για το boomerang), και βέβαια το boomerang, ένα ισχυρό όπλο, όπως και άλλα πράγματα όπως ενεργειακά χάπια, φτερά (!!) που σας επιτρέπουν να πετάτε, κ.ά.

Αν αναρωτιώσατε το πως μπλέξατε πάλι εδώ, μην ανησχετε! Δεν το κάνατε πάλι για χάρη της «όμορφης πριγκίπισσας», αλλά για άλλα πιο ενδιαφέροντα πράγματα.

Η υπόθεση διαδραματίζεται στη Ρωσία, όπου ο Karnov, ένας μασίστας του τσίρκου, γυρνώντας στο χωριό του, ανακαλύπτει κάποιες «μικροαλλαγές». Ένας κακός δράκος, ο Ryu, κατέλαβε το χωριό, με τις λεγεώνες του, για να πάρει τον χαμένο θησαυρό της Βαβυλώνας που ήταν κρυμμένος εκεί. Έτσι ο Karnov, πάρει το θησαυρό, και να επαναφέρει την ειρήνη στο χωριό του, (και στον κόσμο), με μόνο του όπλο, τις ενεργειακές του βολές, που διπλασιάζονται και τριπλασιάζονται, αν παρθούν οι κατάλληλες κουκίδες, (και βέβαια και τα άλλα αντικείμενα που προαναφέραμε).

Αν λοιπόν, θέλετε ένα παιχνίδι με δράση που θα κρατήσει καιρό, θα σας συνιστούσα θερμά το Karnov

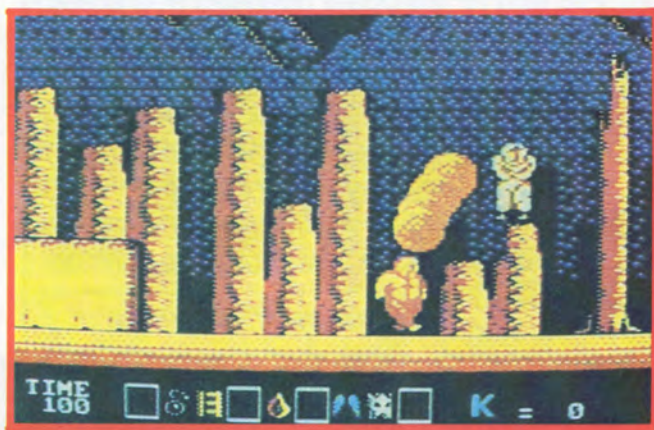
Χρήστος Σ.



Οθόνη Spectrum



Οθόνη Amstrad



Οθόνη C 64

ΓΡΑΦΙΚΑ: 96% (και τα γραφικά του Spectrum είναι πολύ καλά)

ΗΧΟΣ: 49%

ΠΛΟΚΗ: 87%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 97%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 93%

HERCULES

Gremlin Graphics
Spectrum/Commodore 64

Το καλό μ' αυτού του είδους τα παιχνίδια είναι ότι τα στάνταρς είναι μετά το Barbarian πολύ υψηλά. Στον Ηρακλή όμως άξιζε σίγουρα μια καλύτερη μεταχείριση και ένα καλύτερο παιχνίδι.

Οι φίλοι μας της Gremlin από Ελληνική μυθολογία σκίζουν. Έβαλαν τον Ηρακλή να πολεμάει με σκελετούς! Αν είναι δυνατόν. Όσο για τον μινώταυρο που βλέπετε στην εικόνα, αυτός είναι η έκπληξη για το τέλος, αν φτάσετε ποτέ.

Οι 12 άθλοι είναι σε όλους μας γνωστοί, όμως δυστυχώς στο παιχνίδι αυτό παίζουν το ρόλο αντικειμένων που μαζεύει ο Ηρακλής καθώς πολεμάει με τους σκελετούς. Αφού τους μαζέψει τότε θα αντιμετωπίσει τον μινώταυρο στην τελική μάχη. Όμως η δράση και η κίνηση των sprites δεν είναι τόσο γρήγορη όσο θα έπρεπε και το πλήθος και η ποικιλία των χτυπημάτων δεν φτάνει με κανένα τρόπο το Barbarian.. Όσο για τον ήχο; Έχετε

ακούσει μπαλάκι του τένις να πέφτει στο νερό; Έτσι ακούγεται το τεράστιο ρόπαλο του Ηρακλή όταν χτυπιέται πάνω στα κόκαλα των σκελετών.

Το καλύτερο χτύπημα λέγετε Mountain Shaker και χρησιμοποιεί στο να στέλνει μακριά τα κεφάλια των σκελετών.

Η μοναδική καινοτομία είναι η μαγική δύναμη των σκελετών που μειώνεται σημαντικά όταν η μάχη δίνεται πάνω από ένα φίδι που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης. Το φίδι αυτό μικραίνει όταν ο Ηρακλής τα πηγαίνει καλά και μεγαλώνει σε αντίθετη περίπτωση για να τον βοηθήσει. Ο Ηρακλής μας στον Spectrum έχει 1 ζωή, ενώ στον Commodore τρεις. Τα γραφικά είναι



Οθόνη Commodore 64



Οθόνη Spectrum

ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%

ΗΧΟΣ: 55%

ΠΛΟΚΗ: 50%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 68%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 64%

αρκετά καλά σχεδιασμένα και στους δυο υπολογιστές, όμως λίγο αργοκίνητα.

Το παιχνίδι θα υπάρχει αρ-

γότερα και σε εκδόσεις για Amstrad, Atari ST και MSX.

Σωτήρης

IMPOSSIBLE MISSION II

Epyx

Commodore 64/Amstrad 6128-464/Spectrum/Atari ST/PC

Όπως όλα τα προγράμματα τα οποία έχουν μια κάποια επιτυχία, έτσι και το Impossible Mission απέκτησε... αδερφάκι. Έχουμε λοιπόν το Impossible Mission II, ένα παιχνίδι από το οποίο το Impossible Mission I δεν έχει να ζηλέψει τίποτα.

Το σενάριο είναι κάτι το πλέον συνηθισμένο. Έχουμε την πιο «κλασική» φιγούρα του τρελού επιστήμονα, ο οποίος θέλει να καταστρέψει τον κόσμο (αμάν πια!), εξ' αιτίας μιας τραυματικής εμπειρίας του, (δηλαδή γιατί δε νί-

κησε στο αγαπημένο του Video-game εξ' αιτίας μιας διακοπής ρεύματος). Έτσι λοιπόν, ο τρελοεπιστήμονας μας, (του οποίου το όνομα είναι Elvin Atom Bender). Έχει φτιάξει λοιπόν μια μυστική βάση και προσπαθεί να παραβιάσει

τους κωδικούς του υπουργείου αμύνης για να προκαλέσει ένα πυρηνικό ολοκαύτωμα.

Αφού στάλθηκαν «ανεπιτυχώς» οι πράκτορες 4116 και 4124 (αιωνία τους η μνήμη), η αποστολή ανατίθεται σ' εσάς, τον πράκτορα 4125, δηλαδή να σταματήσετε τον παλαβο φίλο μας. Βέβαια, όντας αυτός μεγαλοφυΐα, θα σπάσει τους κώδικες σε 6 μόνο ώρες (αν σκεφτούμε και την πολυπλοκότητα των κωδικών).

Έτσι λοιπόν, θα πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα στους λαβυρινθώδεις διαδρόμους του κρυσφηγέτου του Elvin, για να βρείτε τον τρόπο να

διδασκώσετε όλο και πιο μέσα στο στόμα του λύκου. Βέβαια ο Elvin, ως ένας ειδικός στη ρομποτική έχει φτιάξει μερικούς φύλακες, κάθε άλλο παρά συμπαθητικούς. Έτσι, υπάρχει μια πλατεία ποικιλία ρομπότ, η οποία είναι κάθε άλλο από μια συμπαθητική συντροφιά. Τα πράγματα γίνονται πιο σφιχτά αν καταλάβει κανείς ότι δεν έχετε όπλο. Βέβαια, είναι γεγονός ότι υπάρχουν πράγματα που σας βοηθούν, όπως κωδικοί που απενεργοποιούν τα ρομπότ, ή ρυθμίζουν τη λειτουργία των ανελκυστήρων, και ακόμη έχετε ένα κομπιουτεράκι τσέπης, το οποίο σας βοηθάει στις δύ-

σκολες στιγμές σας. Ακόμη, πρέπει να ψάξετε να βρείτε και έναν κωδικό, ο οποίος είναι αρκετά δύσκολο να συναρμολογηθεί.

Οι οδηγίες που συνοδεύουν το παιχνίδι είναι αρκετά κατατοπιστικές, ενώ θα πρέπει να ομολογήσω ότι χωρίς αυτές το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο να παιχθεί.

Ακόμη τα γραφικά είναι κάτι το οποίο δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, ενώ οι κρυψώνες για τα πράγματα (έπιπλα

παντός είδους) μαζί με τους ανελκυστήρες, θυμίζει κάπως Mission Elevator.

Ο ήχος είναι σχεδόν ανύπαρκτος, γιατί το μόνο που ακούγεται είναι ο βαρύς ήχος των βημάτων σας και ο γδούπος του σώματος σας όταν προσγειώνσετε μετά από ένα πήδημα.

Αν και δεν εντυπωσιάστηκα πολύ από το Impossible Mission II, σας εύχομαι καλή διασκέδαση.

Χρήστος Σ.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 70%

ΗΧΟΣ: 35%

ΠΛΟΚΗ: 60%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 60%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 63%

THE THREE STOOGES

Mirrorsoft
Amiga, C64, Atari ST, PC

Τα προσεγμένα γραφικά και το animation μαζί με τον πολύ καλό ήχο είναι τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Δεν αρκούν όμως για να «σκεπάσουν» το μειονέκτημα της λίγης «δράσης» που προσφέρει.

Οι Moe, Larry και Curly βρίσκονται σε συναγερμό! Πρέπει να καταφέρουν να βρουν αρκετά χρήματα ώστε να σώσουν το ορφανοτροφείο της πόλης τους από το ...λουκέτο μέσα σε μία προθεσμία μόνο τριάντα ημερών... Καταλαβαίνω τη συγκίνηση σας όταν σκέφτεστε πως τα καημένα τα ορφανά θα μείνουν στο δρόμο, και είμαι σίγουρος πως θα βοηθήσετε τους ήρωες μας να εκπληρώσουν την ευγενική τους αποστολή. Από την αρχή του παιχνιδιού όμως αρχίζουν οι δυσκολίες... Πρέπει ν' αποφασίσετε με ποιο τρόπο οι Stooges θα κερδίσουν χρήματα. Μία σειρά από icons υπάρχουν κατά μήκος του πάνω μέρους της οθόνης σας και ένα ...χέρι μετακινείται τυχαία από το ένα icon στο άλλο. Εσείς δεν έχετε παρά να πατήσετε το fire την κατάλληλη στιγμή και να οδηγηθείτε στο αντίστοιχο υπο-παιχνίδι. Πρέπει όμως να προσέχετε γιατί υπάρχει κίνδυνος να πατήσετε

το fire όχι την κατάλληλη στιγμή με αποτέλεσμα να χαθεί ένα από τα πέντε δάχτυλα του χεριού... Αν καταφέρετε να χάσετε και τα πέντε δάχτυλα θα ευτυχίσετε να δείτε το game over στην οθόνη σας. Υπάρχει βέβαια τρόπος να γίνουν τα πράγματα πιο εύκολα διαλέγοντας κάποιο από τα icon που βρίσκονται στην οθόνη και μπορούν να μειώσουν την ταχύτητα του χεριού (αν περάσετε βέβαια επιτυχώς μια μικρή και σχετική εύκολη δοκιμασία) και κατά συνέπεια να διαλέξετε πιο εύκολα, ή ακόμα και να κερδίσετε χρήματα απαντώντας σε μερικές ερωτήσεις. Τα υπο-παιχνίδια που υπάρχουν είναι τέσσερα και το καθένα αντιστοιχεί σε ένα icon.

Στο πρώτο υποπαιχνίδι οι Stooges βρίσκονται σε κάποιο μαγαζί όπου επιδίδονται σε τουρτοπόλεμο με τους πελάτες. Στο δεύτερο βρίσκονται στους διαδρόμους κάποιου νοσοκομείου κυνηγώντας α-

σθενείς που κυκλοφορούν στους διαδρόμους. Στο τρίτο ένας από τους Stooges, ο Curly παίρνει μέρος σ' έναν πυγμαχικό αγώνα ενώ παράλληλα ο Larry πρέπει να τρέξει στο κοντινότερο μαγαζί για ν' αγοράσει ένα ραδιόφωνο αποφεύγοντας τις παγίδες του δρόμου του και να επιστρέψει στον αγώνα που δίνει ο Curly πριν το τέλος του έκτου γύρου. Στο τέταρτο και τελευταίο υπο-παιχνίδι ελέγχεται το κουτάλι του Curly σ' ένα διαγωνισμό κρακεροσουποφαγίας (!!! πολύ περίεργος διαγωνισμός θα συμφωνήσετε). Το παιχνίδι σίγουρα διαθέτει πολύ χιούμορ και θα διασκεδάσει ιδιαίτερα τους θαυμαστές των Stooges. Με-



τά όμως από μερικά παιχνίδια ο digitised ήχος θα γίνει βαρετός, τα συνεχή βάλε-βγάλε της δισκέτας ενοχλητικά, και τα υπο-παιχνίδια αρκετά εύκολα για σας. Αυτός είναι και ο λόγος που πιστεύω ότι σύντομα θα σας κάνει να βαρεθείτε το παιχνίδι.

Γιάννης Σ.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%

ΗΧΟΣ: 98%

ΠΛΟΚΗ: 75%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 75%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 80%

ΥΠΑΡΧΕΙ

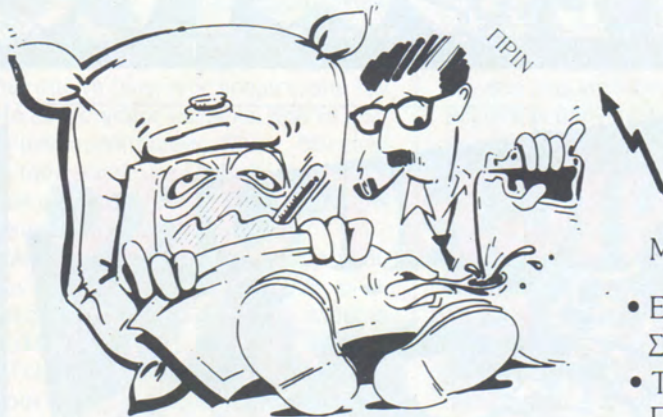
ΣΩΣΤΟ ΓΡΗΓΟΡΟ
ΚΑΙ
ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ

SERVICE

COMPUTERS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ;

ΤΩΡΑ ΝΑΙ ΣΤΗΝ

D.M.S



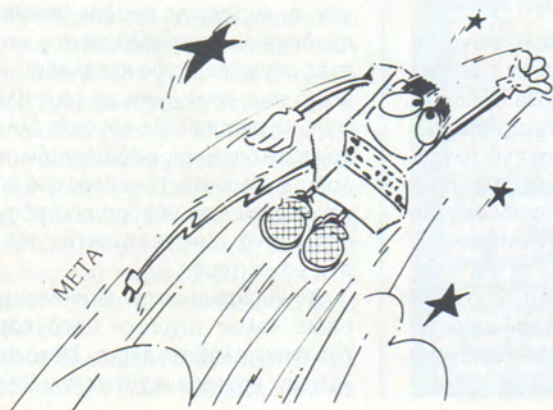
ΕΦΘΑΣΕ ΤΟ COMPUTER ΣΑΣ
ΣΤΗΝ **D.M.S**
Σ' ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ;

ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΜΠΕΙΡΩΝ ΤΕΧΝΙΚΩΝ:

- ΦΡΟΝΤΙΖΕΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ ΠΛΗΡΕΣ ΣΤΟΚ ΑΝΤ/ΚΩΝ
- ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΗ ΠΛΕΟΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΩΣΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΕΓΓΥΗΣΗ ΕΦΟΣΟΝ Η ΒΛΑΒΗ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΕΠΕΛΘΕΙ ΑΠΟ ΚΑΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ!

- ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ COMPUTER ΣΑΣ ΣΤΟΝ ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΟ ΔΥΝΑΤΟ ΧΡΟΝΟ!
- ΤΟ ΔΟΚΙΜΑΖΕΙ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΠΡΙΝ ΣΑΣ ΤΟ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ!

- ΑΚΟΜΑ:**
- ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ PC
 - ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΣΚΛΗΡΩΝ ΔΙΣΚΩΝ 20-30-40 ΜΒ.
 - ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ Printer:
DMP-2000 Κ' DMP 3000 ΣΕ DMP 3160
 - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ
 - ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ DRIVE



D.M.S

Digital
Micro
Systems



ΣΑΡΚΟΥΔΙΝΟΥ 90 Τ.Τ. 117 45
ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
ΤΗΛ.: 9014145
TELEX: 210222 DAMO GR

ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ
SERVICE
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ.

Land of

ADVENTURE

RAINBIRD / LEVEL 9
COMMODORE 64, AMSTRAD CPC,
AMSTRAD PCW / CPC, ATARI ST
και AMIGA

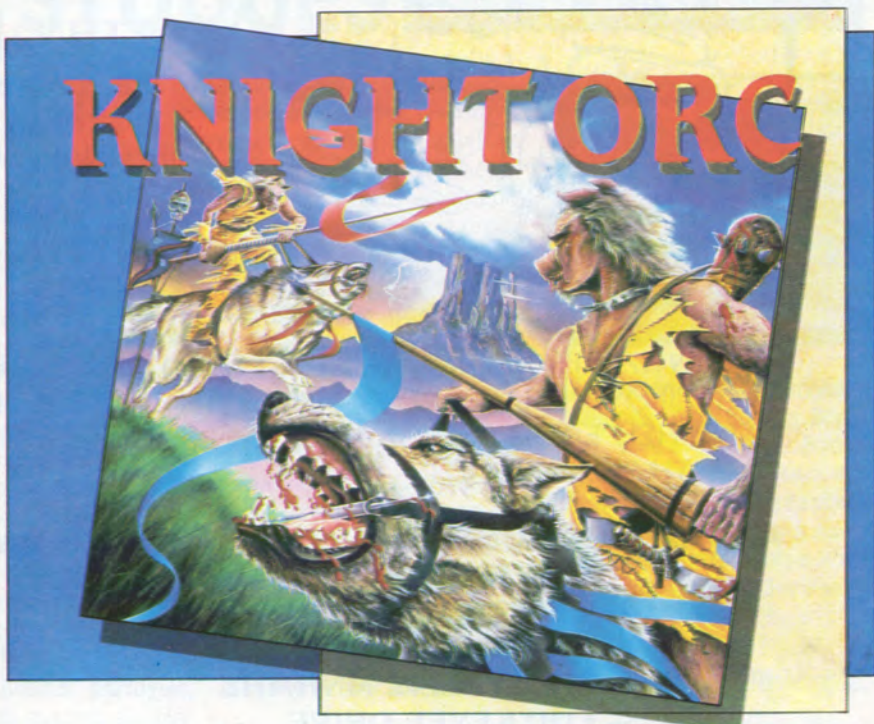
Του Χρήστου Σταυρόπουλου

Όσοι από σας είναι φανατικοί adventure-φίλοι, τότε θα γνωρίζετε την Level 9, μια από τις καλύτερες εταιρίες κατασκευής adventure. Σίγουρα, ακόμη θα ξέρετε για την Rainbird, την εταιρία που μας χάρισε το PAWN. Σκεφτείτε λοιπόν τι αποτέλεσμα έχει η συνεργασία των δύο αυτών εταιριών για τη δημιουργία μιας νέας καταπληκτικής adventure.

Λοιπόν το αποτέλεσμα είναι τρομερά εντυπωσιακό. Τα υψηλής βαθμίδας γραφικά με την κάπως «τρελή» αλλά αρκετά συναρπαστική πλοκή, κάνουν το παιχνίδι εντυπωσιακό έτσι ώστε να μην ξεκολλά κανείς από την οθόνη (για αρκετό καιρό τουλάχιστον).

Ας μπούμε στο παιχνίδι λοιπόν. Ο ρόλος σας, είναι ο ρόλος ενός αηδιαστικού, προδοτικού, ανόητου κ.τ.λ. orc, δηλαδή ενός τέρατος το οποίο για το γένο του έχει όλα τα χαρίσματα που θα το έκαναν περήφανο αυτό και τους συγγενείς του.

Έτσι λοιπόν, αφού μπλέξατε στο παιχνίδι αυτό, είναι δικαίωμά σας να μάθετε το πώς. Αυτά συνέβησαν κάπως έτσι: Εσείς με την παρέα σας, ένω σώμα πολεμιστών orc, βγήκατε για να διαλύσετε ένα πανδοχείο, όπου ο πανδοχέας έφτιαχνε μπωλ με τα κρανία orc. Διαλύοντας λοιπόν τους χωρικούς, οι οποίοι βρισκότουσαν στην «Orcs Head Tavern» (το όνομα του πανδοχείου), ήταν αυτονόητο ένα μικρό γλεντάκι στο κελάρι



του πανδοχείου.

Έλα όμως που οι χωριάτες φώναξαν ένα στρατό ιπποτών για να τους βοηθήσει. Έτσι λοιπόν, βρισκόμενα τα καμήνα τα orc σε δύσκολη θέση, αποφασίσαμε να προκαλέσουμε τον αρχηγό των ιπποτών (Sir Cecil) σε ένα αγώνα των πρωταθλητών. Αφού πήραν λοιπόν τον πιο μεθυσμένο της παρέας, τον Grindleguts (ωραίο όνομα!), τον έδεσαν σε μια καρέκλα για τον αγώνα, ενώ αυτοί θα το έβαζαν στα πόδια τη νύχτα, αφού ο καμήνιος ο Grindleguts θα έβγαζε το φίδι από την τρύπα. Καθώς λοιπόν οι άλλοι έφευ-

γαν, οι κυρίες της ομάδας bowling του πανδοχείου του κεφαλιού του orc (σωστές μέγαιρες), τους κατάλαβαν, και με manía τους κυνήγησαν με τους πλάστες τους, τα σκουπόξυλά τους και άλλα «γυναικεία» όπλα, με φόβο λοιπόν, η υπόλοιπη συντροφιά, το «έβαλε στα πόδια», και γκρέμισε τη γέφυρα που οδηγούσε στο βουνό τους, αφήνοντάς τες πίσω στη manía τους.

Ας γυρίσουμε στον Grindleguts, τον οποίο «όλως τυχαίως» υποδύεστε, αν δεν το καταλάβατε ακόμη. Μετά από μια «άτυχη» κονταρομαχία με τον Sir Cecil,

βρίσκεστε πεταμένοι σε ένα σωρό σκουπιδιών. Από εκεί λοιπόν ξεκινά η περιπέτειά σας.

Η adventure λοιπόν, είναι χωρισμένη σε τρία μέρη. Το πρώτο μέρος είναι για να εξοικειωθεί κανείς στο παιχνίδι, (πράγμα που δεν του αφαιρεί δυσκολία), ενώ τα μέρη δύο και τρία είναι τα πραγματικά μέρη του παιχνιδιού.

Στο πρώτο μέρος λοιπόν θα πρέπει να ψάξετε για διαφόρων ειδών σκοινιά, τα οποία θα σας επιτρέψουν να περάσετε τη γέφυρα αν δεθούν μαζί, και φτιάξουν ένα μακρύ σκοινί (πολύ μακρύ για να πούμε την αλήθεια). Η γέφυρα αυτή, ενώνει το βουνό των org με τον υπόλοιπο κόσμο, και είναι πολύ δύσκολο να την περάσετε. Η τρέλα, ως γνωστόν, δεν πάει στα βουνά, αλλά σε αυτού του είδους τις adventures, έτσι, τα κομμάτια των σκοινιών, θα βρεθούν στα πιο απίστευτα μέρη. Έτσι, σκοινιά πρόκειται να βρεθούν από τη ζώνη ενός ερημίτη, από τον ιστό μιας σημαίας μέχρι και από τα μαλλιά μιας πριγκίπισσας. Όμως, δεν είναι και τόσο εύκολο να βρεθούν και να παρθούν αυτά τα σκοινιά. Έτσι, θα αντιμετωπίσετε αρκετά προβλήματα.

Ακόμη ένα πράγμα από αυτά που δίνουν ζωντάνια στο παιχνίδι είναι οι ωραίες του εικόνες, αλλά και το πλούσιο λεξιλόγιό του.

Τέλος, υπάρχουν και αρκετοί άλλοι χαρακτήρες, οι οποίοι δίνουν στο παιχνίδι ακόμα μια δόση «τρέλας», αφού μπορείτε να συναντήσετε τον Αττίλα, τον Τζέγκις (πιθανότατα Χαν) αλλά... και το φάντασμα της Όπερας!

Ακόμη κάτι το οποίο είναι διασκεδαστικό είναι το ότι αν πεθάνεις στο κυρίως παιχνίδι, τότε μπορείς να συνεχίσεις τις περιπλανήσεις σου στον... άλλο κόσμο, και ειδικότερα στον Παράδεισο (το πώς ο φίλος μας εξασφάλισε το εισιτήριο για εκεί, με τα... προσόντα του, είναι άλλη υπόθεση) όπου θα συναντήσει πάλι αρκετά πρόσωπα, όπως την Βαλκυρία, του Odin και τα πρόσωπα που προαναφέραμε. Μην νομίζετε ότι αυτά τα πρόσωπα θα σας φερθούν όμως φιλικά. Όλα όσα βρείτε στο παιχνίδι, πρόκειται ή να σας κλέψουν ή να προσπαθήσουν να σας σκοτώσουν χωρίς προειδοποίηση και δεύτερη κουβέντα. Υπάρχει μια εξαίρεση μόνο σ' αυτόν τον κανόνα. Η εξαίρεση αυτή λέγεται Denzyl. Αυτός, (όπως τον χαρακτηρίζουν οι άλλοι) είναι χαζός, έτσι κάνει ό,τι του λέτε, ακόμη και σκοτώνεται για χάρη σας. Όμως, ο ρόλος που του ταιριάζει είναι του πληροφοριοδότη και του «παιδιού για όλες τις δουλειές».

Τα δύο άλλα μέρη διαδραματίζονται σε δύο παράλληλους κόσμους, τον κό-



σμο του μέλλοντος και τον αρχαίο, όπου μπορεί κανείς να πηγαίνει κατά βούληση βγάζοντας ένα... προσωπίο. (Άλλα δεν σας λέω γιατί δεν θα με πιστέψετε). Βέβαια, οι οδηγίες δεν μιλάνε πολύ για το ρόλο σας, πράγμα που σας αφήνει σε ένα σύννεφο αγνοίας.

Το λεξιλόγιο είναι αρκετά καλό, ενώ ξαφνικά ακούγονται κάποιες φωνές που άλλες φορές λένε ασυνάρτητα πράγματα, και άλλες βοηθούν θέτοντας τα βασικά ερωτήματα που θα σας απασχολήσουν.

Ένα ακόμη τρομερά ευεργετικό γι' αυτούς που βαριούνται να χαρτογραφούν ή να προσπαθούν να θυμηθούν ποιο δρόμο να πάρουν, είναι ότι αυτό το παιχνίδι δεν τα χρειάζεται. Αυτό το ευτύχημα, το κάνουν μερικές εντολές, οι οποίες σε πηγαίνουν εκεί που εσύ θέλεις.

Έτσι έχουμε το GO TO (αντικείμενο ή τοποθεσία) (π.χ. Go to Castle) όπου σε

πηγαίνει εκεί, χωρίς να λες τι κατευθύνσεις να πάρει, περνώντας σε από κάθε μέρος. Ακόμη, το RUN TO (αντικείμενο ή τοποθεσία) που λειτουργεί το ίδιο με το Go to, αλλά δεν σε περνά από εκείνα τα μέρη, αλλά σε πηγαίνει κατευθείαν εκεί. (Λέγοντας αντικείμενο εννοούμε ένα στερεό πράγμα, όπως ένα δέντρο, ένα κοντάρι σημαίας ή ένα κάστρο).

Ακόμη σημαντική είναι η εντολή FIND (αντικείμενο ή χαρακτήρας) πράγμα που σας κάνει να βρίσκετε κάτι το οποίο μπορεί να μετακινηθεί. (Μικρά αντικείμενα δηλαδή, ή πρόσωπα που τα χρειάζεστε).

Ακόμη, υπάρχει και η εντολή HELP, αλλά η απάντηση που δίνει (ειδικά στο πρώτο μέρος και εν μέρει στο δεύτερο) δεν δικαιολογεί τη θέση της στο παιχνίδι.

Οι οδηγίες, που συμπεριλαμβάνουν μια πολύ ωραία νουβέλα, η οποία όχι μόνο θα σας εξηγήσει το πώς βρεθήκατε εκεί, με λεπτομέρειες, αλλά θα χρειαστεί και για να φορτώνονται οι σωσμένες θέσεις, αφού υπάρχει το γνωστό μας πια σύστημα του PAWN και του GUILT OF THIEVES.

Οι εικόνες χαρακτηρίζονται με την τελειότητα που χαρακτηρίζει και το RAWN, ενώ η ρεαλιστική του υπόθεση προσφέρει στο παιχνίδι μια αισθητή ανωτερότητα.

Κάτι το σημαντικό, επίσης, είναι το ότι θα πρέπει να υιοθετηθεί από τον παίκτη μια προσωπικότητα που θα διαφέρει από αυτήν του «γενναίου ιππότη» και του «ήρωα». Θα πρέπει να φερθείτε σαν Org. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να ακολουθηθεί μία βασική αρχή που λέει: «ό,τι για τους άλλους είναι απαίσιο, για τα Org είναι όμορφο» και ακόμα το «όποιος



κάνει τον γενναίο τρώει το κεφάλι του» και το «η πονηριά σε οδηγεί στη νίκη», είναι κάτι το οποίο θα πρέπει να ακολουθηθεί κατά γράμμα.

Τα γραφικά για όσους έχουν Amstrand, είναι αρκετά καλά και θα μπορούσα να πω πως σε μερικά σημεία (αν όχι σε αρκετά) ξεπερνούν αυτά του PAWN και του GUILT OF THIEVES. Για τους ευτυχείς χρήστες όμως των «μεγάλων» σε γραφικά κομπιούτερ, όπως είναι η AMIGA και ο ATARI ST, τότε τους εγγυώμαι ότι θα τα ευχαριστηθούν, αφού όπως είπα, είναι πολύ προσεγμένα.

Ορίστε λοιπόν ένα παιγνίδι, που για όσους η adventure ευχαριστεί, δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή τους, οποιοδήποτε τύπο κομπιούτερ έχουν.

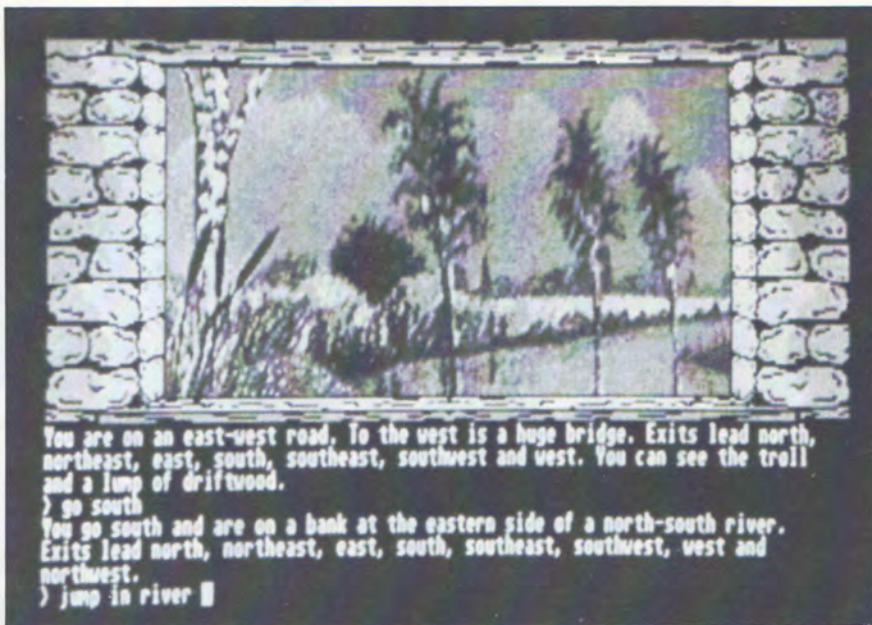
Να και μερικά tips, για όσους τα χρειάζονται:

— Όσα μέρη δείτε από ψηλά, να είστε σίγουροι ότι χρειάζονται.

— Για να ανοίξει η γέφυρα πετάξτε της κάτι, και για να μείνει ανοιχτή, βάλτε κάτι βαρύ επάνω.

— Προβλήματα με τον ερμηίτη; Αποσπάστε του την προσοχή, εκμεταλλευόμενοι τη φιλαργυρία του και χτυπήστε τον από πίσω.

— Ο φράκτης αποτελεί ένα πρόβλημα υποδοχής. Ίσως χρειαστεί ένα χαλάκι.



— Ο πράσινος ιππότης δεν πεθαίνει με το τσεκούρι του. Το αλόγο του όμως;

— Τα μαλιά (hair) και τα νεφρά (reins) είναι είδη σκοινιών.

— Θέλετε να περάσετε τη γέφυρα; Εξασκηθείτε στον ακοντισμό.

— Μια παγίδα κάνει τα άλογα των κυνηγών να σκοντάφτουν. Χρησιμοποιήστε το σκοινί, τους πασάλλους και το... μυαλό σας.

Ατμόσφαιρα:	99%
Γραφικά:	98%
Λεξιλόγιο:	99%
Πλοκή:	99%
Τελική αξιολόγηση:	99%



Και τώρα σχετικά με ένα γράμμα που μας έστειλε ο φίλος μας ο Βάιος Τενίδης, με ένα θερμό ευχαριστώ.

Αγαπητέ Βάιε, σε ευχαριστώ για το «ποδαρικό» σου (ήταν το πρώτο γράμμα που έλαβα ως επίσημος συντάκτης) και σε συγχαίρω για την ένταξή σου στον κόσμο των Adventures. Δημοσιεύω τώρα μερικά από τα Hints σου (βοήθεια πολύτιμη των adventures).

GUILT OF THIEVES

α) Πηγαίνετε ξεκινώντας από το μαύρο τετράγωνο SE-N-E-E-SE-S-SW-E. Για να γυρίσετε γράψτε: NW-N-NW-E-SW-NW-N.

β) Για να μπειτε στη μαύρη βιβλιοθήκη που θα βρείτε πιο κάτω πρέπει να ξεκλειδώσετε την πόρτα με το ένα από τα δύο κλειδιά που υπάρχουν στο αρμόνιο στο Music Room.

γ) Για να σκοτώσετε τα ποντίκια στο κελλάρι, πάρτε το ripework και ανοιγοκλείστε το stopcock μέχρι να πνιγούν. Πάρτε το από το εσωτερικό του κόκκινου μπουκαλιού και ποτέ τέλος να μην φωνάξετε "Hoogay" αφού έχετε κουνήσει την σαμπάνια γιατί θα γίνει μια μικρή χιροσίμα.

Και τώρα «μερικές» απαντήσεις στις «μερικές» ερωτήσεις σου οι οποίες ίσως βοηθήσουν κι άλλους.

PAWN

α) Τα εργαλεία που πρέπει να ενώσεις για το μοχλό είναι το hoe και το rake.

β) Η φράση που πρέπει να χρησιμοποιήσεις αφού τα πάρεις και βγάλεις το πουκάμισο είναι TIE HOE TO RAKE WITH SHIRT.

γ) Αφού μπεις στο TRUNK ROOM, κλείσε από μέσα την πόρτα και δοκίμασε το rush Floorboard (αν δεν πιάσει με την πρώτη, κάνε look και ξαναδοκίμασε).

Και κάτι ακόμη: Άμα θέλεις (και σου αρέσει βέβαια) μπορείς να με φωνάζεις Χρήστο (αυτό είναι το μικρό μου), εγώ δεν έχω κανένα πρόβλημα (Σημ.: το επώνυμο είναι

Σταυρόπουλος).

Ελπίζω να σου απάντησα ικανοποιητικά, και θέλω να πω, ότι θα προσπαθήσω να δημοσιεύσω τα hints και να απαντήσω όσο καλύτερα μπορώ στις ερωτήσεις όποιου μου γράψει. Αν πάλι δεν μπορέσω, τουλάχιστον θα έχει τις ευχαριστίες μου.

Όσοι από σας λοιπόν θέλετε να μου γράψετε, γράψτε στη διεύθυνση

Για το περιοδικό SPRITE, Εκδόσεις Ανάδραση Μπότσια 9, Τ.Κ. 106 82 Για τη στήλη Land of Adventures

Strategic Games

Στα παιχνίδια στρατηγικής συνήθως υποδύμαστε τον στρατηγό ή τον ηγέτη μιας μεγάλης δύναμης, ο οποίος προσπαθεί να κατατροπώσει τον αρχηγό μιας αντίστοιχα μεγάλης δύναμης. Στο *Armagedon Man* όμως, δεν ισχύει αυτό το σενάριο. Εδώ, θα πρέπει να αποτραπεί ένας 3ος παγκόσμιος πόλεμος με καταστρεπτικές συνέπειες. Αν και κατά ένα μέρος είναι *mind game*, το *Armagedon Man*, αξίζει να μπει σ' αυτή τη στήλη, γιατί κατά τη γνώμη μου, είναι δυσκολότερο να αποτρέψεις ένα πόλεμο παρά να τον κερδίσεις.

Η υπόθεση λοιπόν είναι αυτή: Στο κοντινό μας μέλλον, έχουν διαμορφωθεί αρκετές ισχυρές συμμαχίες από διάφορα κράτη της Γης. Έτσι, η Γη μοιράζεται σε αρκετές υπερδυνάμεις, 16 τον αριθμό, που η κάθε μια ενεργεί για λογαριασμό της. Γι' αυτό, σε μια ύστατη προσπάθεια για παγκόσμια ειρήνη, οι υπερδυνάμεις δημιούργησαν το UNN (United Nuclear Nations), δηλαδή τα Ηνωμένα Πυρηνικά Έθνη, δια μέσου αυτών διευθύνονται οι πολιτικές, οι στρατιωτικές και οι οικονομικές πράξεις της κάθε υπερδύναμης, δια μέσου του Υπέρτατου Διοικητή ή αλλιώς του *Armagedon Man*, τον ρόλο του οποίου θα πάρετε.

Βρισκόμενοι λοιπόν στο αρχηγείο του UNN, σε έναν δορυφόρο ο οποίος ακολουθεί τροχιά γύρω από τη γη. Στη δύσκολη δουλειά σας, θα σας βοηθήσουν διάφορα icons, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει κάτι ξεχωριστό.

Έτσι έχουμε το icon που γράφει «in» και το οποίο έχει τα γράμματα που στέλνουν τα διάφορα κράτη, όπως και τα αιτήματά τους, στα οποία εσείς θα αποφασίσετε αν θα συμφωνήσετε στα αιτήματά τους, θα αρνηθείτε ή θα κρατήσετε μια ουδέτερη στάση.

Ίσως βέβαια, η ουδέτερη στάση φαίνεται ως μια εύκολη λύση, όμως δεν είναι. Η ειρήνη που ίσως δημιουργηθεί έτσι είναι τρομερά εύθραυστη και σπάει εύκολα. Γι' αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε με μέτρο τις αποφάσεις σας, για να μην υπάρξουν δυσάρεστες καταστάσεις, (όπως, ας πούμε ένας πυρηνικός πόλεμος).

Ακόμη έχουμε το icon των πληροφοριών (information). Με τη βοήθειά αυ-

ARMAGEDON MAN



Martech
Amstrad CPC 6128/Amiga/και
σύντομα σε Atari ST/IBM PC/
Amstrad PCW

τού, θα καταφέρετε να βλέπετε τις δυνατότητες της κάθε υπερδύναμης, σε φαγητό, όπλα, και τεχνολογία. Η δουλειά σας είναι να δημιουργήσετε μια ισορροπία, χωρίς όμως να θιγεί κανείς.

Το icon του δορυφόρου, είναι κάτι το οποίο σας βοηθά στο δύσκολο έργο σας. Με αυτό, έχετε τη δυνατότητα να τοποθετείτε δορυφόρους, οι οποίοι είτε «ανιχνεύουν» τις προθέσεις των χωρών. (recognition), είτε προστατεύουν διάφορα κράτη από τον πυρηνικό πόλεμο, μειώνοντας τη ραδιενέργεια (S.O.I.).

Το icon που γράφει «out», είναι αυτό που στέλνει τις αποφάσεις σας στις διάφορες υπερδυνάμεις. Έτσι μπορείτε να «κατσαδιάσετε» μια χώρα ή δυο για «ανάρμωστη συμπεριφορά», να αυξήσετε ή και να μειώσετε τα τρόφιμα, την τεχνολογία ή τα όπλα άλλης, είτε προτρέποντάς την, είτε ζητώντας να δώσει η μια σε μια άλλη, (μόνο για τρόφιμα και για τεχνολογία). Και ακόμα να υποστηρίξετε μια χώρα για τις «καλές» τις πράξεις.

Το πιο δύσκολο όμως icon είναι το i-

con του ραδίου. Με τη βοήθεια αυτού, θα πρέπει να μπειτε σε μηνύματα διαφόρων χωρών, ανακαλύπτοντας τις προθέσεις τους, (πράγμα πολύ δύσκολο, που δεν το έχω καταφέρει).

Ακόμη, μερικές φορές εμφανίζονται διάφορα μηνύματα, τα οποία είναι κρυπτογραφημένα. Για να αποκρυπτογραφηθούν, πρέπει να βρείτε ποια από τα παρακάτω τετραγώνια πρέπει να πατήσετε. Όσο πιο πολύ πλησιάζετε στο σωστό συνδυασμό, τόσο πιο πολύ αποκρυπτογραφείται το μήνυμα.

Ένα ακόμη icon, είναι αυτό που στέλνει μια μονάδα στρατού του UNN σε διάφορες χώρες, για να εμποδίσει τις τρομοκρατικές ενέργειες. Είναι ζωτικό να εμποδιστούν οι τρομοκράτες, γιατί αλλιώς ίσως προκαλέσουν πυρηνικό πόλεμο.

Αναλάβετε λοιπόν τις βαριές ευθύνες τον *Armagedon Man*, και... καλή διασκέδαση.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 80% (Η Amiga Version έχει αρκετά καλά γραφικά).

ΒΑΘΜΟΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ: 78%

ΠΛΟΚΗ: 82%

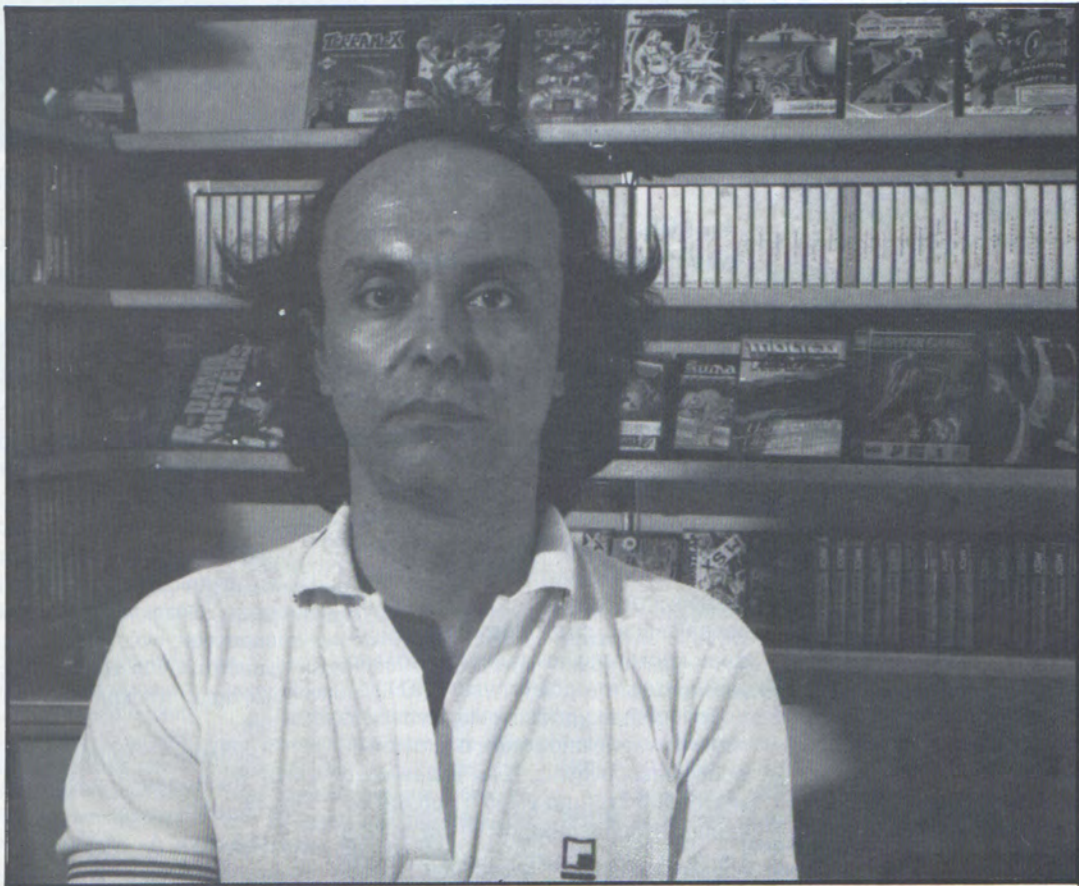
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 70%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 77%

ΗΜΟ ΣΠΡΙΤΟΥΣ

Η συνέντευξη του μήνα

ACOCSOFT ΜΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΛΠΙΔΑ ΣΤΟ «ΧΑΟΣ» ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ SOFTWARE



Συνέντευξη με τον εκπρόσωπο της ACOCSOFT
Κώστα Β. Κωνσταντόπουλο

Ο Κώστας Β. Κωνσταντόπουλος γεννήθηκε στην Αθήνα το 1947. Σπούδασε στο τμήμα Αρχιτεκτόνων του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου, απ' όπου πήρε το πτυχίο του το 1971. Ασχολήθηκε και ασχολείται με το επάγγελμα του μηχανικού, διατηρώντας τεχνικό γραφείο, παράλληλα με την επιχείρηση των computers και του software. Τον Μάιο του 1985 ιδρύεται το computer shop ACOC στο Χαλάνδρι, και το 1987 η ACOCSOFT κάνει τα πρώτα της βήματα, ασχολούμενη κυρίως με games για home computers.

Ελληνικά software houses σίγουρα υπάρχουν αρκετά. Τα περισσότερα όμως από αυτά ασχολούνται σχεδόν αποκλειστικά και μόνο με την κατασκευή και διάθεση προγραμμάτων επαγγελματικών εφαρμογών. Στο χώρο των προγραμμάτων-παιχνιδιών, η ελληνική παραγωγή software δεν έχει να επιδείξει παρά ελάχιστα δείγματα. Εξάιρεση σ' αυτόν τον κανόνα αποτελεί η ACOCSOFT, ένα software house που τόλμησε να μπει σ' ένα χώρο που κυριαρχούν μεγάλες ξένες εταιρείες και που υπάρχει οξύς ανταγωνισμός. Θέλοντας να γνωρίσουμε και να παρουσιάσουμε τους ανθρώπους που δουλεύουν γι' αυτήν την — οπωσδήποτε αξιόλογη — προσπάθεια, ήρθαμε σ' επαφή με τον κ. Κώστα Β. Κωνσταντόπουλο για μια σύντομη και όσο το δυνατόν περιεκτική συνέντευξη.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Πώς και γιατί αποφασίσατε να μπειτε στο χώρο της παραγωγής software;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η ιδέα της ανάπτυξης και παραγωγής ελληνικού software γεννήθηκε μέσα στο ACOC, το computer shop που διαθέτει η επιχείρηση από τον Μάιο του 1985. Πώς γεννήθηκε; Πολύ απλά! Δύο καταπληκτικοί home computers, ο CPC 464 και λίγο αργότερα ο CPC 6128, δεν είχαν καμιά υποστήριξη σε ελληνικά προγράμματα για οποιαδήποτε σοβαρή χρήση. Έτσι από τις αρχές του 1986 ξεκινήσαμε για λογαριασμό πελατών μας την ανάπτυξη προγραμμάτων για έκδοση οικοδομικής αδείας, spreadsheets, αρχεία, φορολογικά και έκδοση παραστατικών στοιχείων για καταστήματα. Όλα αυτά πάντοτε με οδηγό την όσο το δυνατόν απλούστερη χρήση τους, προσπαθώντας να κάνουμε στην κυριολεξία περιττό το manual που πάντα τα συνοδεύει. Στις αρχές του 1987 αρχίσαμε συνεργασία με αρκετά νέα παιδιά-πελάτες του ACOC — που συνήθως είχαν μια μισοέτοιμη δουλειά — η ανάπτυξη software-games πρώτα για τους AMSTRAD και στη συνέχεια για SPECTRUM και COMMODORE. Οπωσδήποτε όμως το μεγαλύτερο μέρος των

προϊόντων της ACOCSOFT αφορά software για τους υπολογιστές AMSTRAD.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αντιμετώπισατε δυσκολίες στην αρχή, όσο αφορά την διάθεση και διακίνηση των προϊόντων σας;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Αρχίσαμε να διαθέτουμε τα προγράμματα μας στα computer shops από τον Σεπτέμβριο του 1987 και είχαμε μια αντιμετώπιση μάλλον ψυχρή και επιφυλακτική. Μας έλεγαν ότι «Αφού υπάρχει τέτοια πληθώρα και ποικιλία ξένων προγραμμάτων γιατί να αγοράσουμε αυτά τα Ελληνικά;!!! Να φανταστείτε ότι παιδιά που μάθαιναν για τα προ-

Αρχίσαμε να διαθέτουμε τα προγράμματα μας στα Computer Shops από τον Σεπτέμβριο του 1987 και είχαμε μια αντιμετώπιση μάλλον ψυχρή και επιφυλακτική. Μας έλεγαν ότι «αφού υπάρχει τέτοια πληθώρα και ποικιλία ξένων προγραμμάτων γιατί ν' αγοράσουμε αυτά τα ελληνικά;»!!!

γράμματα από τις διαφημίσεις μας στα περιοδικά του χώρου, έρχονταν από μακρινές περιοχές — όπως ο Κορυδαλλός και το Αιγάλεω — στο Χαλάνδρι για να τα αγοράσουν. Σε μερικές περιπτώσεις εμείς οι ίδιοι τα πηγαίναμε στα σπίτια τους επειδή δεν τα έβρισκαν στα κεντρικά μαγαζιά!!! Αντίθετα τα περιφερειακά καταστήματα έγιναν πελάτες μας πολύ πριν τα Χριστούγεννα του 1987. Αυτή την στιγμή που μιλάμε, μόνο στην Αθή-

να, δώδεκα καταστήματα έχουν παιχνίδια της ACOCSOFT.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είστε ένα software house που διακινεί αποκλειστικά ελληνικά προγράμματα, στην πλειοψηφία τους παιχνίδια. Πιστεύετε ότι μπορούμε να συναγωνιστούμε σαν «ίσος προς ίσο» τα ξένα software houses;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Προφανώς και δεν μπορούμε να συναγωνιστούμε τα ξένα software houses, κυρίως για ένα και μόνο λόγο: ΤΟ ΠΛΗΘΟΣ του αγοραστικού κοινού. Είμαι όμως απόλυτα πεπεισμένος ότι οι δυνατότητες μας στο γράψιμο προγραμμάτων βρίσκονται στα ίδια σχεδόν επίπεδα. Διότι σας μην γελιόμαστε (άνω τελεία) όλες οι μεγάλες ξένες φίρμες δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να αγοράζουν έτοιμα προγράμματα από μικρές ομάδες προγραμματιστών διάφορων εθνικοτήτων, ακόμα και Ελλήνων (Σημ. εννοεί το «DELTA» του Δ. Φασούλα), και το διαθέτουν σε ένα κοινό της τάξεως του ενός δισεκατομμυρίου ατόμων. Τα ελληνικά προγράμματα απευθύνονται αποκλειστικά και μόνο στο ελληνικό κοινό των εννέα εκατομμυρίων ατόμων, που πρακτικά περιορίζεται σε περίπου εκατό χιλιάδες χρήστες. Όλα τα παραπάνω μεταφράζονται σε κεφάλαιο που πρέπει να διατεθεί για κάθε παιχνίδι, που φυσικά πρέπει να αποσβεστεί και να αφήσει και κάποιο λογικό κέρδος. Αρκεί να λάβετε υπ' όψιν σας ότι ένα παιχνίδι έχει ένα ελάχιστο κόστος εκκίνησης 500-600 δραχμές, με το μεγαλύτερο ποσοστό κόστους μέσα σ' αυτό, μέχρι και 50%, να είναι η διαφήμιση. Εδώ θα πρέπει να πω πως πιστεύω ότι τα περιοδικά του χώρου δεν έχουν δώσει τη δημοσιότητα που πρέπει στα ελληνικά software-games. Απόδειξη το γεγονός ότι στο παρελθόν έγιναν και άλλες προσπάθειες ελληνικών παιχνιδιών, που όμως έσβησαν γρήγορα κάτω από το βάρος της μικρής δημοσιότητας.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θα θέλατε να μας δώσετε την ταυτότητα των ανθρώπων που εργάζονται για την δημιουργία των προϊόντων της ACOCSOFT;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Πολλά νέα παιδιά από 15 έως και 25 ετών ασχολούνται μόνιμα ή με το «κομμάτι» για την ανάπτυξη των προγραμμάτων, είτε πρόκειται για παιχνίδια είτε όχι. Από αυτούς αναφέρω σαν αντιπροσωπευτικότερους τον Γιάννη Γκίνη, Νίκο Γλυκό και Νίκο Εγγλέζο. Όλοι τους έχουν βαθιές γνώσεις πάνω στους home computers και μια σημαντική εμπειρία στον προγραμματισμό. Τέλος δεν πρέπει να παραλείψω τον Βασί-

λη Τερζόπουλο στα «κλειδώματα» και τον Πέτρο Βλαχουτσάκο στις μακέτες-εξώφυλλα-αφίσες.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Στην αγορά επικρατεί σχεδόν καθολικά η αντίληψη ότι πρέπει να εκλείψει επιτέλους το «πειρατικό» software. Ωστόσο οι υψηλές τελικά τιμές των προγραμμάτων βοηθούν στο να

Όλες οι μεγάλες ξένες
φίρμες δεν κάνουν
τίποτα άλλο απ' το ν'
αγοράζουν έτοιμα
προγράμματα από μικρές
ομάδες
προγραμματιστών
διαφόρων εθνικοτήτων,
ακόμα και Ελλήνων.

μην μπορεί εύκολα να δοθεί ένα τέλος στην υπόθεση «πειρατεία». Εσείς που διακινείτε αποκλειστικά ελληνικά προϊόντα, ποια κατά την άποψη σας είναι η σωστότερη πολιτική τιμών των προϊόντων software;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Διαφωνώ με την απόφαση ότι οι τελικές τιμές των προγραμμάτων είναι υψηλές. Αν βέβαια τις συγκρίνετε με τα «πειρατικά» προφανώς και είναι!!! Αλλά τα αντίγραφα του κάθε «κλέφτη» δεν κοστίζουν απολύτως τίποτα ενώ τα κέρδη τους είναι φανταστικά! Στην ACOCOSOFT πιστεύουμε ότι από τα 100 τέτοια «κλεμένα» προγράμματα, τα 95 προέρχονται μέσα από τους κόλπους των ίδιων των gamers και όχι από τα μαγαζιά!!! Από την στιγμή που βλέπουμε σε αγγελίες το DISCOLOGY να πουλιέται μαζί με άλλα εκατό παιχνίδια 2.000-3.000 δραχμές, τι θέλετε να γίνει; Για να σας δώσω μια παραστατική εικόνα της κατάστασης θα σας πω τι είδα το απόγευμα της περασμένης Τετάρτης που έτυχε να περνά από την Ομόνοια: «Εμφανίστηκε ένας άγνωστος κρατώντας στο χέρι κάποια περιοδικά και μια νάυλον τσάντα. Αμέσως τον περιτριγύρισαν 15-20 παιδιά και τότε έγιναν τα εξής: Ποιος είσαι εσύ; Ο Γιώργος; Α! Ναι! Πάρε αυτή τη δισκέτα και δώσε μου τρεις χιλιάδες δραχμές! Εσύ είσαι ο Περικλής; Ναι! Πάρε τα προγράμματα σου και δώσε μου 2.500 δραχμές! Μέσα σε λίγα λεπτά είχαν αλλάξει χέρια 45.000-50.000 δρχ. και

οι νεαροί χρήστες έφυγαν ολοταχώς για τα σπίτια τους, να απολαύσουν τα νέα τους παιχνίδια». Προσωπικά πιστεύω ότι δεν υπάρχει τρόπος αντιμετώπισης αυτών των ανθρώπων, όπως και δεν θα πάψουν ποτέ να υπάρχουν κλέφτες στον κόσμο μας. Είναι θέμα αυτοσεβασμού γιατί αν οι διάφοροι χακεράδες ασχολούνταν με τη κατασκευή software και όχι με τις αντιγραφές, τουλάχιστον τα ίδια χρήματα θα κέρδιζαν και τίμιοι και αξιοπρεπείς θα ήταν.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Νομίζετε ότι έχετε εκπληρώσει όλες σας τις φιλοδοξίες και αν όχι ποιοι είναι οι μελλοντικοί στόχοι σας;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Οποσδήποτε δεν έχουμε εκπληρώσει όλες τις φιλοδοξίες μας σ' αυτό το λίγο χρονικό διάστημα που βρισκόμαστε στο χώρο του software, όμως δεν μπορώ να αναφερθώ σε μελλοντικά πλάνα και στόχους όταν η όλη κατάσταση είναι τόσο ρευστή, και κυρίως όταν αποφασιστικό ρόλο στην επιτυχία ή όχι των παιχνιδιών παίζει το ποσό της διαφήμισής τους, ακόμα και το πόσο εντυπωσιακό είναι το εξώφυλλο του κουτιού του παιχνιδιού!

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ας επανέλθουμε λίγο στο θέμα των προγραμματιστών. Πόσο «επαγγελματίες» νομίζετε πως είναι οι Έλληνες προγραμματιστές;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Αυτή την ερώτηση θα την χαρακτηρίζα ερώτηση φωτιά!!! Οι προγραμματιστές χωρίζονται στις εξής κατηγορίες, απ' όσο τουλάχιστον μπορώ να γνωρίζω από την εμπειρία μου. Είναι οι, νέοι κυρίως, προγραμματιστές που με πολύ όρεξη δουλεύουν για κάποιο μάλλον μικρό χρονικό διάστημα και μετά χάνονται, πιστεύοντας ότι αξίζουν να πάρουν αμοιβή τουλάχιστον 500.000-1.000.000 δρχ. σε κάθε παιχνίδι. Είναι οι άλλοι, νέοι επίσης, που νοιώθουν καθαρά επαγγελματίες, δουλεύουν σωστά, ολοκληρωμένα και παραδίδουν παιχνίδια που έχουν ήδη δοκιμάσει και τα οποία πολύ λίγη τροποποίηση ή επιπλέον εξέλιξη θέλουν. Είναι άλλοι πάλι που έρχονται και σου παρουσιάζουν μια δουλειά έξυπνη, με σωστή κίνηση και καλό σενάριο, αλλά αδοκίμαστη, χωρίς ήχο και γραφικά και σου λένε θέλω τόσα, το πρόγραμμα είναι ανοικτό για να φτιάξετε εσείς όλα τα υπόλοιπα. Τέλος είναι μια — ευτυχώς μικρή — κατηγορία προγραμματιστών επαγγελματικών προγραμμάτων, οι οποίοι σαν τους προηγούμενους σου λένε — και το κακό είναι ότι πιστεύουν αυτά που λένε — «έφτιαξα το τάδε επαγγελματικό πρόγραμμα για την τάδε χρήση. Νάτο! Θέλω τόσα τώρα,

τρεις φορές άλλα τόσα για να το κάνω να λειτουργεί όπως θέλεις ή όπως νομίζει ότι θα είναι φιλικό προς τον χρήστη, θέλω τόσα για το manual, τόσα θέλω από τις πωλήσεις, το δε πρόγραμμα θα είναι και ιδιοκτησία μου!!!». Συν όλων των άλλων δουλεύουν όποτε θέλουν, όσο θέλουν και όπως θέλουν. Αν δε κυκλοφορήσει το πρόγραμμα και ζητήσετε μια τροποποίηση που αξίζει τον κόπο, τότε σου ζητάνε όλα τα παραπάνω άλλη μία φορά! Με την δική τους λογική ένα πρόγραμμα π.χ. για CPC 6128 θα κόστιζε δύο και τρεις φορές την αξία του μηχανήματος!!!

Κάπου εδώ τέλειωσε η συζήτηση μας με τον κ. Κωνσταντόπουλο. Μια συζήτηση που κράτησε αρκετές ώρες και που σ' αυτήν ειπώθηκαν τόσα πολλά που σίγουρα δεν θα μπορούσαν να χωρέσουν μέσα σε λίγες σελίδες. Έχω την ελπίδα ότι τελικά κατάφερα να μεταφέρω όσο το δυνατό πιο ζωντανά το κλίμα της συ-

Στην Acocsoft
πιστεύουμε ότι από τα
100 πειρατικά αντίγραφα,
τα 95 προέρχονται μέσα
από τους κόλπους των
ίδιων των gamers και όχι
από τα μαγαζιά!!! Από
την στιγμή που βλέπουμε
σε αγγελίες να πουλιέται
το Discology μαζί με
άλλα παιχνίδια 2.000-
3.000 δρχ., τι θέλετε να
γίνει;

ζήτησης αυτής, και να αποδώσω όσο το δυνατό πιο πιστά το νόημα των λεχθέντων. Αντί για οποιονδήποτε άλλο επίλογο θα ήθελα να πω ότι η πολύ παραστατική εικόνα για τη σημερινή κατάσταση της αγοράς επιτρέπει στον καθένα μας να βγάλει τα δικά του προσωπικά συμπεράσματα. Αυτός εξάλλου είναι και ο σκοπός της συνέντευξης αυτής. Να προβάλει απλά και μόνο τα γεγονότα. Το να προσθέσουμε οτιδήποτε άλλο είναι ίσως παρακινδυνευμένο μια και οποιαδήποτε προσπάθεια παράθεσης δικών μας υποκειμενικών απόψεων πιθανώς θ' αλλοιώσει το «χρώμα» της συζήτησής μας.

ΠΡΟΤΥΠΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Συνέντευξη με τον υπεύθυνο του κέντρου κ. Αργυρόπουλο

Η εκπαίδευση πάνω στους υπολογιστές είναι ένα πολύπλευρο και ενδιαφέρον θέμα. Εμείς σ' αυτήν την σύντομη συνέντευξη μας με τον υπεύθυνο του Πρότυπου Κέντρου Πληροφορικής κ. Αργυρόπουλο θα σταθούμε κυρίως σε μία μόνο πτυχή του όλου θέματος: στην εκπαίδευση μικρών παιδιών στη χρήση των υπολογιστών και στο αν τελικά πρέπει ν' αρχίζει από μικρή ηλικία η εξοικείωση των παιδιών με την πληροφορική. Η άποψη του κ. Αργυρόπουλου που απαντά στο προηγούμενο ερώτημά μας είναι η εξής: «Η πολύχρονη εμπειρία μας στο χώρο της μηχανογράφησης επιχειρήσεων και της εκπαίδευσης στελεχών, μας έδωσε έντονη την εικόνα της επιφυλακτικής — και όχι σπάνια αρνητικής αντιμετώπισης των εργαζομένων στην αποδοχή της νέας τεχνολογίας στη δουλειά τους. Οι άνθρωποι αυτοί είχαν βιώσει έναν συγκεκριμένο τρόπο εργασίας έτσι που να είναι πολύ δύσκολο να ξεφύγουν απ' αυτόν. Ήταν φυσική συνέπεια να οδηγηθούμε στο συμπέρασμα πως η εξοικείωση του ανθρώπου με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή πρέπει να ξεκινά από την παιδική ηλικία. Έτσι στο πρότυπο κέντρο πληροφορικής πέρα από την ύπαρξη τμημάτων για στελέχη επιχειρήσεων, φοιτητές, επαγγελματίες, εκμάθηση εξειδικευμένων προγραμμάτων εφαρμογών, έχουμε δημιουργήσει και ειδικά τμήματα εκπαίδευσης για παιδιά ηλικίας από δώδεκα έως και δεκαοκτώ ετών. Προσωπικά θεωρώ ότι, απλά και μόνο η διδασκαλία μερικών ωρών Basic δεν αποτελεί μια ουσιαστική συμβολή στην επιμόρφωση των παιδιών. Πιστεύουμε πως στο παιδί πρέπει να δωθεί η ευκαιρία ν' αντιληφθεί τις δυνατότητες χρήσης ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή και να δει ξεκάθαρα το που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει στο μέλλον. Αυτή η δια-



δικασία πρέπει να γίνει με κάποιο πολύ μεθοδικό και προσεκτικό τρόπο γιατί είναι πραγματικά πολύ δύσκολο να δώσεις σ' ένα παιδί να καταλάβει τη χρησιμότητα ορισμένων πραγμάτων. Δεν μπορεί εύκολα να καταλάβει το παιδί την έννοια της αξίας ενός αρχείου αποθήκης για παράδειγμα σε μια μεγάλη επιχείρηση. Το δικό μας ειδικό αναλυτικό πρόγραμμα είναι βασισμένο πάνω σε βρετανικά πρότυπα και προβλέπει δυο ώρες διδασκαλία την εβδομάδα, έτσι ώστε το παιδί να μην πιέζεται αλλά και να μην βλέπει τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σαν ένα ακόμη μάθημα όπως για παράδειγμα η ιστορία ή η γεωγραφία. Θεωρούμε επίσης σημαντικό στοιχείο το γεγονός πως οι καθηγητές μας πέρα από τις ολοκληρωμένες γνώσεις πληροφορικής έχουν στο ενεργητικό τους και παιδαγωγικές σπουδές. Είναι ιδιαίτερης σημασίας στοιχείο το να ξέρει κανείς το πως θα διδάξει σ' ένα παιδί πως να εκμεταλλεύεται έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Στο πρότυπο κέντρο πληροφορικής τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες για να μπορούν να εργάζονται συλλογικά και παραγωγικά. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ολοκληρώσει ένα συγκεκριμένο Project σε συγκεκριμένο χρόνο και παράλληλα κάποιος μαθητής ορίζεται σαν project leader που είναι υπεύθυνος για την πορεία των εργασιών. Στην τριετή φοίτηση του το παιδί διδάσκεται Basic, Logo και Pascal χωρίς όμως αυτό ν' αποτελεί αυτοσκοπό, απλά και μόνο οι γλώσσες αυτές δίνονται περισσότερο σαν εργαλεία Πληροφορικής. Στο τέλος της φοίτησής τους τα παιδιά παρουσιάζουν τις εργασίες τους μαθαίνοντας μ' αυτόν τον τρόπο το πως θα πρέπει να παρουσιάζουν τα προϊόντα της εργασίας τους όταν στο μέλλον γίνουν επαγγελματίες. Δεν σημαίνει βέβαια αυτό ότι μέσα από τη διδασκαλία των παιδιών επιδιώκουμε να βγάλουμε επαγγελματίες. Απλά και μόνο επιδιώκουμε την εξοικείωση τους με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, μια που σε δεκα-δεκαπέντε χρόνια που θα βγουν στην αγορά εργασίας είτε σαν επιστήμονες, είτε σαν επαγγελματίες θα είναι υποχρεωμένοι να τον χρησιμοποιούν όπως τη μύτη του μολυβιού τους. Τελειώνοντας θα ήθελα να προσθέσω σαν τελικό συμπέρασμα ότι τα παιδιά πρέπει να μάθουν να ζουν σ' ένα κόσμο που κατακλύζεται από πληροφορίες. Και σ' αυτό τον κόσμο θα επιδιώκουν εκείνοι που θα ξέρουν να τις χρησιμοποιούν και να τις εκμεταλλεύονται στο μεγαλύτερο βαθμό. Κλείνοντας αυτή τη σύντομη συνέντευξη μας με τον κ. Αργυρόπουλο θα θέλαμε να τον ευχαριστήσουμε για το χρόνο που μας διέθεσε και να πούμε για όσους τυχόν θα ενδιαφερθούν πως η διεύθυνση του Πρότυπου Κέντρου Πληροφορικής είναι Φωκ. Νέγρη και Ζακύνθου 3 τηλ. 8835811.

Zan Μισέλ Ζαρ:
η συναυλία
του μήνα.



Γεια σας!
Αυτές οι δυο σελίδες θα είναι γεμάτες από μουσική, βίντεο, κινηματογράφο, εκδηλώσεις, έτσι αν αγαπάτε τίποτα από όλα αυτά, μείνετε μαζί μας. Βέβαια, ο χώρος είναι λίγος για να αναφερθούμε σε όλες τις αξιόλογες προσπάθειες σ' αυτούς τους χώρους, αλλά θα το προσπαθήσουμε!

Σεπτέμβρης, λοιπόν! Και αν νομίζετε ότι η πλούσια πολιτιστική ζωή που κυριάρχησε όλο το καλοκαίρι θα σταματήσει ξαφνικά, κάνετε λάθος. Ο **Zan Μισέλ Ζαρ** θα ταρακουνήσει ολόκληρη την Γηραιά Ήπειρο με την συναυλία του στα Ντόκλαντς, Λονδίνο. Θα μας κάνει να γάχνουμε με τα μανιάς τα δορυφορικά κανάλια. Εμείς μάλλον δεν θα πάμε, για αυτό περιμένουμε γράμματά σας με τις εμπειρίες σας από τη συναυλία, από όσους πήγαν φυσικά. Όσοι όμως δεν θα πάτε στον Ζαρ ή γενικώς δεν έχετε σκοπό να φύγετε από την Ελλάδα υπάρχουν αρκετές εκδηλώσεις.

ΛΥΚΑΒΗΤΤΟΣ: 15 Σεπτεμβρίου: Συναυλία **UB 40**, 17 Σεπτεμβρίου: «**Χειμερινών Κολυμβητών**», 18 Σεπτεμβρίου: Συναυλία **Σέσιλ Τέιλορ** 20 Σεπτεμβρίου: Συναυλία «**Φατμέ**». Θέατρο Βράχων: 3 Σεπτεμβρίου, Συναυλία **Θάνου Μικρούτσικου** με τη συμμετοχή της Μαργ. Ζορμπαλά, της Αλεξίου και του συγκροτήματος «**Τερμίτες**».

Επίσης, πολλές άλλες συναυλίες υιθυρίζονται, όπως π.χ. των **Νιτς**, αλλά δεν είναι ακόμα (τώρα που γράφεται το περιοδικό) σίγουρες. Εμείς πάντως μια συναυλία που περιμένουμε με μεγάλο ενδιαφέρον είναι και η μεγάλη εκδήλωση στο **Μαραθώνα** (του υπουργείου Νέας Γενιάς). Και φυσικά οι χεβιμεταλάδες της παρέας συντονίζονται με το γήπεδο της ΑΕΚ και τους Iron Iron Maiden. Πολύ ωραία! Καθόλου μουντός και βαρετός ο φετεινός Σεπτέμβρης! Πάντα τέτοια. Όταν δεν τρέχετε λοιπόν σε συναυλίες και τα τοιαύτα, σας προτείνω μόνος ή με παρέα να πάτε καμιά βολτίτσα και σε κανένα δισκάδικο, οι υπέροχες λιακάδες αυτού του μήνα σας προκαλούν για κάτι τέτοιο. Και εκεί ίσως να συναντήσετε κανά παλιό φίλο από το σχολείο ή κανένα παλιόφιλο έτσι σκέτα όπως οι **Scorpions**, οι **Van Halen**, οι **Def Leppard**, οι **Iron Maiden** οι οποίοι έχουν βγάλει τώρα

τελευταία κάτι καταπληκτικά δισκάκια. Βέβαια, από την παρέα δεν αποκλείονται και νέα μέλη, νέοι φίλοι (με σάρκα και οστά ή βινυλίου) από το βινύλιο διαλέγω **Tracy Chapman**. Δεν σας λέει τίποτα το όνομα; Μήπως σας λέει κάτι το τραγούδι «**Fast car**» που παίζεται αρκετά συχνά από το ραδιόφωνο; Ο.Κ! Επειδή πολλοί θα λένε τώρα πως παραβάρινα το κλίμα με όλα αυτά τα συγκροτήματα. Εντάξει, υπάρχουν λοιπόν νέοι καλοί δίσκοι και από τους **Rod Stewart**, **Elton John** και **Patti Smith** που τους αγαπάμε εξίσου. Ευχάριστες ειδήσεις πάντως, έχουμε και στον ελληνικό χώρο. Ο **Βαγγέλης Παπαθανασίου** (ο οποίος ζει και εργάζεται στην Αθήνα πια και όχι στο Λονδίνο) κυκλοφόρησε

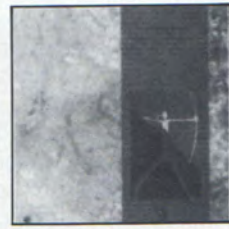


Βαγγέλης: Νέος δίσκος στην Ελλάδα με διεθνή απήχηση.

SPRITE ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Της Κατερίνας Αναστασοπούλου

καινούργιο LP το οποίο ονομάζεται «**Direct**» Ζητήστε το! Και μια και μιλάμε και για **New Age Music**, την είδατε τη συλλογή «**Music Without Frontiers**»; Τα εκπληκτικά εξώφυλλα, είναι βασισμένα σε κλασικούς πίνακες και σχεδιασμένα από το γνωστό γραφείο Ison του Λονδίνου. Από Έλληνες καλλιτέχνες της ΡΟΚ σκηνής μου αρέσουν οι **Next to nothing** και οι **Last Drive**, δεν έχουν να ζηλέγουν τίποτα από πολλά ξένα συγκροτήματα και δεν είναι σωστό να πηγαίνεις ταξίδι στην Αμερική και να ακούς στο ραδιόφωνο Last Drive και εδώ τίποτα.



Μουσική χωρίς σύνορα.



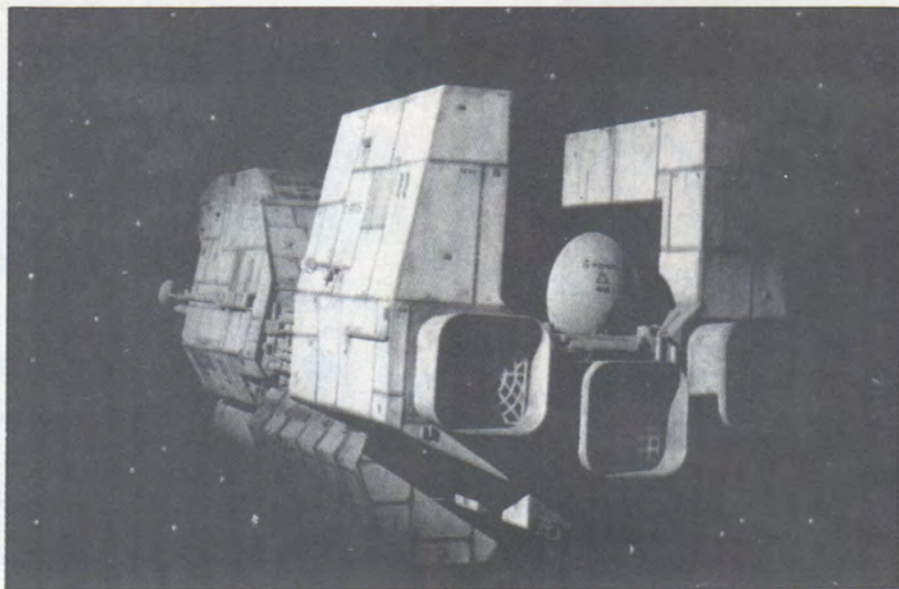
«Οι περιπέτειες του βαρώνου Μινχάουζεν» νέα καταπληκτική ταινία από τον Γκίλιαμ (Μ. Πάιδος).

Από το βινύλιο όμως, ας μεταφερθούμε λίγο στο σελνυλόνι. Μια σπονδυλωτή ταινία με 3 επεισόδια που θα σκηνοθετήσουν οι: **Γούντι Άλεν**, **Κόπολα** και **Σκορτσέζε** ετοιμάζεται αυτή την εποχή στην Αμερική. Το θέμα είναι κοινό και για τους τρεις και είναι η καθημερινή ζωή στη Νέα Υόρκη. Για τον Γούντι Άλεν φωτογραφία θα κάνει ο Σβεν Νίκβιτς (γνωστός στους φίλους του Μπέργκμαν), ο Σκορτσέζε διάλεξε τον Νέστορ Άλμπεντρος. Η ταινία θα είναι έτοιμη κατά το τέλος του χρόνου. Αγωνιούμε να τη δούμε!

Καλά νέα και από τον **Τέρυ Γκίλιαμ**. Τον θυμάστε; Είναι μέλος των **Μόντυ Πάιδος** και δημιουργός του καταπληκτικού «Μπραζίλ».

Ο Γκίλιαμ λοιπόν έχει μετοικήσει στη Ρώμη όπου εδώ και πολύ καιρό γυρίζει το νέο του φιλμ «Οι περιπέτειες του βαρώνου Μινχάουζεν» που ως γνωστόν υπήρξε ο πιο μεγάλος γιεύτης του κόσμου. Θα είναι μια ταινία γεμάτη καταπληκτικά σκηνικά και εφέ. Πολλοί ισχυρίζονται ότι θα είναι το καλύτερο φιλμ της επόμενης χρονιάς.

Ας αφήσουμε όμως τον κινηματογράφο και ας θυμηθούμε λίγο ένα φίλο μας που τώρα το καλοκαίρι τον έχουμε παραμελήσει λίγο, ενώ το χειμώνα όλο καλοπαισιματάκια του είμασταν. Ναι



«Κραυγές στο διάστημα».

φυσικά, μιλάμε για το βίντεο. Το **Jumpin' Jack Flash (Ο κατάσκοπος που βγήκε από το κομπιούτερ)** είναι μια καταπληκτική ταινία.

Πρωταγωνίστρια η Γούπι Γκόλντμπεργκ, η βιντεοκασέτα είναι της CBS. Λίγα λόγια για την ιστορία: Η Γούπι είναι μια τραπεζική υπάλληλος αρκετά τρελούτσικη, η οποία όταν βαριέται στη δουλειά της στέλνει διάφορα προσωπικά μηνύματα στους συναδέλφους της από το δικό της υπολογιστή στον δικό τους. Μια μέρα όμως, θα λάβει αυτή ένα μήνυμα από έναν Άγγλο πράκτορα ο οποίος έχει πιαστεί αιχμάλωτος σε εχθρική χώρα και της ζητάει βοήθεια. Από εκείνη τη στιγμή αρχίζει μια τρελή τρελή περιπέτεια για την πρωταγωνίστρια μας, την κυνηγούν κατάσκοποι αυτή αμύνεται χτυπώντας τους στο κεφάλι με τηγάνια

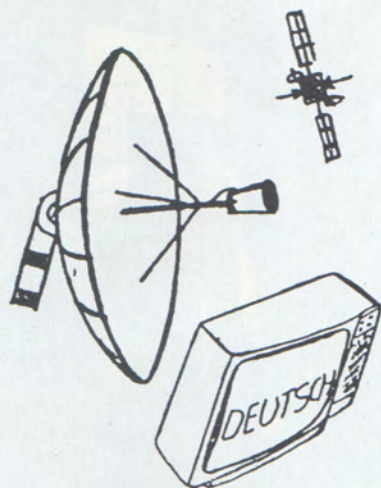
Γ. Γκόλντμπεργκ, «Ο κατάσκοπος που βγήκε από το κομπιούτερ».



ενώ προσπαθεί να βρει στο κομπιούτερ της τον κωδικό... Αλλά δεν θα σας τα πούμε όλα! Η συνέχεια στις οδόνες σας! Σας εγγυόμαστε όμως ότι θα γελάσετε πολύ!

Ως δεύτερη επιλογή, «**Κραυγές στο Διάστημα (Primal Scream)**», CBS. Η υπόθεση περιληπτικά. Βρισκόμαστε στα τέλη του 20ου αιώνα και η ενεργειακή κρίση έχει κορυφωθεί λόγω της έλλειψης άνθρακα. Σαν λύση το καθεστώς δέχεται το Χελφάϊαρ (Φωτιά κόλασης), ένα καύσιμο μεγάλης ισχύος. Η κυβέρνηση ισχυρίζεται ότι δεν μολύνει την ατμόσφαιρα και ότι είναι ακίνδυνο, για τον άνθρωπο, το προβάλλει ως το «θαύμα» της διαστημικής εποχής. Η αλήθεια είναι άλλη. Το Χελφάϊαρ όταν μπει στον ανθρώπινο οργανισμό προκαλεί πλήρη αφυδάτωση και αποσύνθεση. Οι αντεξουσιαστικές ομάδες μόλις μαθαίνουν το μυστικό επιδιώκουν την κατάρτιση του καυσίμου αυτού. Αντίθετα, η εταιρεία που το παράγει και οι επιστήμονές που την υπηρετούν προσπαθούν με κάθε μέσο να επιβάλλουν το προϊόν τους. Ο φρικτός θάνατος ενός πιλότου, η καταστροφή ενός διαστημικού σταθμού, η δολοφονία δυο ανθρώπων κινεί το ενδιαφέρον ενός ντετέκτιβ ο οποίος ανακαλύπτει την αλήθεια για το Χελφάϊαρ καθώς και για τα εγκλήματα που έχει κάνει η εταιρεία που το πατρώνει. Τότε η ζωή του θα μπει σε κίνδυνο...

Αρκετά η θεωρία όμως. Τώρα η σειρά σας να κάνετε τις επιλογές σας. Θα τα πούμε πάλι σε ένα μήνα, στο επόμενο τεύχος του SPRITE.



ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ

Δ. Α. ΤΣΙΧΛΗΣ

ΔΙΟΝΥΣΟΥ 15 & ΕΡΜΟΥ - ΜΑΡΟΥΣΙ

ΤΗΛ. 80 64 845

Με τη ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗ
καθημερινή επαφή με
τη Γερμανική γλώσσα
για συνεχή εξάσκηση!

- Προπαρασκευαστικά Τμήματα για μαθητές 5ης και 6ης Δημοτικού
- Τμήματα ZERTIFIKAT - MITTELSTUFE OBERSTUFE για μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου
- Τμήματα ενηλίκων ZERTIFIKAT MITTELSTUFE - OBERSTUFE

Ο Λ Ι Γ Ο Μ Ε Λ Η Τ Μ Η Μ Α Τ Α

ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ

ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ

ΜΟΝΟ
ΔΕΣΜΕΣ
Γ, Δ
Α - Β ΛΥΚΕΙΟΥ

“Εγγυάται την επιτυχία σας,,

5μελη - 8μελη
ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΤΜΗΜΑΤΑ

ΚΟΝΔΥΛΗ 3 : ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ ΜΑΡΟΥΣΙ

ΤΗΛ. 80 52 029

SPRITE gallop

Σας παρακαλούμε να συμπληρώσετε αυτό το ερωτηματολόγιο και να το στείλετε αυτούσιο ή σε φωτοτυπία στη διεύθυνση: Εκδόσεις Ανάδραση, Μπόταση 9, 106 82, Αθήνα με την ΕΝΔΕΙΞΗ: "SPRITE GALLOP".

ΓΕΝΙΚΑ

Ηλικία:
Είσαστε

- Άντρας
- Γυναίκα
- Μαθητής
- Φοιτητής/Σπουδαστής
- Εργαζόμενος πλήρους απασχόλησης
- Εργαζόμενος μερικής απασχόλησης
- Άνεργος

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Πόσο ξοδεύετε κατά μέσο όρο κάθε βδομάδα σε παιχνίδια για τον υπολογιστή σας;

- 1.000 δρχ.
- 2.000 δρχ.
- 3.000 δρχ.
- Πάνω από 5.000 δρχ.

Έχετε αγοράσει καμία utility το τελευταίο εξάμηνο;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι ποια είναι αυτή;

Σκοπεύετε να αγοράσετε άλλη utility στο επόμενο εξάμηνο;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι ποια είναι αυτή

Έχετε αγοράσει κάποιο περιφεριακό τους τελευταίους μήνες;

- Ναι
- Όχι

Σκοπεύετε να αγοράσετε κάποιο περιφεριακό τους επόμενους έξι μήνες;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι γράψτε μας ποιο

Σκοπεύετε να αγοράσετε νέο υπολογιστή τους επόμενους έξι μήνες;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι, σημειώστε ποιον στο αντίστοιχο κουτάκι.

- Spectrum 128 ή +3
- Amstrad CPC

- Commodore 64/128
- Electron
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC Compatible (συμβατό)
- Archimedes
- MSX II

Ποιος σας επιρρεάζει περισσότερο στην επιλογή των αγορών σας πάνω στα computer games; (Χρησιμοποιήστε νούμερα από το 1 ως το 6 κατά σειρά αξιολόγησης).

- Η γνώμη κάποιου φίλου
- Η κριτική στα περιοδικά
- Διαφήμιση
- Οι δημιουργοί του
- Ο παραγωγός
- Η τιμή

ΑΝΑΓΝΩΣΙΜΟΤΗΤΑ

Πότε για πρώτη φορά αγοράσατε το "SPRITE"

Τεύχος:

Πόσα τεύχη έχετε αγοράσει συνολικά;

- Όλα
- Ένα
- Δύο
- Τρία
- Τέσσερα

Κατά μέσο όρο πόσοι άλλοι διαβάζουν το τεύχος του "SPRITE" που εσείς αγοράζετε;

Πώς αγοράζετε το "SPRITE";

- Συνδρομή
- Περίπτερα
- Computer shops

Αγοράζετε άλλο ή άλλα περιοδικά για υπολογιστές; Αν ναι ποια είναι αυτά;

Ποια άλλα περιοδικά για υπολογιστές διαβάζετε συχνά αλλά δεν αγοράζετε;

Ποιο είναι το αγαπημένο σας είδος παιχνιδιών; (Χρησιμοποιήστε βαθμούς με σειρά προτίμησης από το 1 ως το 6)

- Περιπέτειες (Adventures)
- Arcade - Adventures
- Arcade
- Simulations
- Στρατηγικής
- Άλλα (παρακαλώ να είστε σαφείς)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Παρακαλώ βαθμολογήστε τα ακόλουθα με βαθμολογία 1-10

- Διαφημίσεις
- Διαγωνισμοί
- NEWS ON SPRITE
- SPRITE VIEWS
- Previews
- Land of Adventure
- Strategic Games
- SPRITE TEST
- Οι ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ SPRITE
- HOMO SPRITOUS
- SOFT BITS
- Στα επόμενα SPRITES
- ARCADE ACTION
- SPRITE PROGRAMS AREA
- ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ - SPRITE GALLOP

ΚΑΛΥΨΗ SOFTWARE

Παρακαλώ βαθμολογήστε το "SPRITE" στην κάλυψη του software από το 1-10.

- Νέα
- Reviews
- Previews

Οι κριτικοί των παιχνιδιών είναι αρκετά λεπτομερείς;

- Ναι
- Όχι

Είναι οι reviews αρκετά μεγάλες;

- Ναι
- Όχι

Βρίσκετε τις εικόνες καλές;

- Ναι
- Όχι

Πόσο συχνά συμφωνείτε με τη βαθμολογία;

- Πάντα
- Τις περισσότερες φορές
- Σπάνια
- Ποτέ

Θα σας άρεσε να βλέπατε αλλαγές στο ισχύον σύστημα των review ή κάποια καλύτερευση;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι, πώς;

Χρησιμοποιήτε το "SPRITE" ως πηγή αναφοράς όταν αγοράζετε software;

- Πάντα
- Μερικές φορές
- Ποτέ

Ποια η γνώμη σας για τα εξώφυλλα του "SPRITE";

- Άψογα
- Καλά
- Κακόγουστα

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΝΗΘΕΙΕΣ ΑΓΟΡΑΣ

Τι έχετε από τα παρακάτω ή σε τι έχετε πρόσβαση:

- Στερεοφωνικό
- Κασετόφωνο
- CD
- Βίντεο

Κατά μέσο όρο, πόσα από τα παρακάτω αγοράζετε κάθε μήνα;

- Δίσκους (Singles)
- Δίσκους (LPS)
- Ηχογραφημένες κασέτες
- CDs
- Βιντεοκασέτες

Πόσο συχνά νοικιάζετε βιντεοκασέτες;

- Περισσότερο από μια φορά τη βδομάδα
- Μια φορά τη βδομάδα
- Μια φορά στις 14 μέρες
- Μια φορά το μήνα
- Λιγότερο από δυο φορές το χρόνο
- Ποτέ

Πόσο συχνά αγοράζετε αναψυκτικά σε κουτί;

- Περισσότερο από μια φορά την ημέρα
- Μια φορά την ημέρα

- Μέρα παρά μέρα
- Περισσότερο από μια φορά τη βδομάδα
- Μια φορά τη βδομάδα
- Λιγότερο από μια φορά στις 2 βδομάδες
- Ποτέ

Πόσο συχνά αγοράζετε τσιπς, γαριδάκια, γλυκά;

- Περισσότερο από μια φορά τη μέρα
- Μια φορά την ημέρα
- Μέρα παρά μέρα
- Περισσότερο από μια φορά τη βδομάδα
- Λιγότερο από μια φορά στις 14 ημέρες

Πόσο συχνά πηγαίνετε στο σινεμά;

- Μια φορά τη βδομάδα
- Μια φορά το δεκαπενθήμερο
- Μια φορά το μήνα
- Μια φορά το δίμηνο
- Λιγότερο από δύο φορές το χρόνο
- Ποτέ

Ποια ήταν τα φιλμ που είδατε τελευταία;

Πόσο συχνά αγοράζετε βιβλία;

- Μια φορά τη βδομάδα ή περισσότερο
- Μια φορά το δεκαπενθήμερο
- Μια φορά το μήνα
- Λιγότερο από μια φορά το μήνα

Τι είδους βιβλία αγοράζετε;

- Φρίκης/Φανταστικές ιστορίες
- Επιστημονικής Φαντασίας
- Για κινηματογράφο
- Για computer
- Αστυνομικά / θρίλερς
- Ιστορικά
- Πολεμικά
- Ρομαντικά
- Ποίηση
- Χιουμοριστικά

Έχετε άλλα χόμπυ εκτός από το παίξιμο παιχνιδιών στον υπολογιστή;

- Ναι
- Όχι

Όνομα, Επώνυμο:

Διεύθυνση:

T.K.: Πόλη:

Τηλέφωνο:

Εάν ναι, ποια και γιατί;

Κάνετε κάποιο σπορ;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι, ποια είναι τα αγαπημένα σας σπορ;

Έχετε λογαριασμό σε τράπεζα;

- Ναι
- Όχι

Εάν ναι τι είδους;

Ποια είναι τα αγαπημένα σας φαστφουντάδικα; Γράψτε τα με σειρά προτίμησης.

Ποιοι είναι οι αγαπημένοι σας ραδιοφωνικοί σταθμοί; Γράψτε τους με σειρά προτίμησης.

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

Πόσες ώρες ακούτε ραδιόφωνο κάθε μέρα;

- Περισσότερο από μία
- 1-3 ώρες
- 3-5 ώρες
- 5 και πάνω

Βλέπετε δορυφορική τηλεόραση;

- Ναι
- Όχι

Από πού αγοράζετε ρούχα;

- Πολυκαταστήματα
- Μπουτίκ
- Συνοικιακά μαγαζιά
- Από αλλού (Παρακαλώ γίνετε συγκεκριμένοι και σαφείς):

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

Ναι θα ήθελα να γίνω συνδρομητής στο περιοδικό SPRITE για 12 τεύχη. Σας αποστέλλω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 3.000 δρχ.

Αν θελήσω μπορώ οποιαδήποτε στιγμή να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

ΟΝΟΜΑ: _____

ΕΠΩΝΥΜΟ: _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: _____ Τ.Κ.: _____

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: _____

ΕΝΑΡΞΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΤΕΥΧΟΣ Νο: _____



ΔΙΠΛΟ

Ναι θα ήθελα να γίνω συνδρομητής στα περιοδικά: SPRITE και ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΩΝ PERSONAL COMPUTERS.

Με την έναρξη της συνδρομής μου θα πάρω ΔΩΡΕΑΝ: 2 στυλό του SPRITE και 1 δισκέτα 5 1/4 με το πρόγραμμα:

WORLD παγκόσμιος χάρτης

Πακέτο με 5 παιχνίδια

Σας αποστέλλω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσόν των 5.500 δρχ.

Αν θελήσω μπορώ οποιαδήποτε στιγμή να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

ΟΝΟΜΑ: _____

ΕΠΩΝΥΜΟ: _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: _____ Τ.Κ.: _____

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: _____

ΕΝΑΡΞΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΤΕΥΧΟΣ SPRITE Νο: _____

ΕΝΑΡΞΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΤΕΥΧΟΣ PERSONAL COMPUTERS Νο: _____

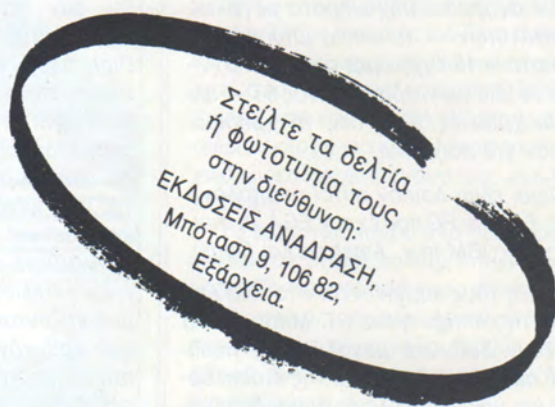


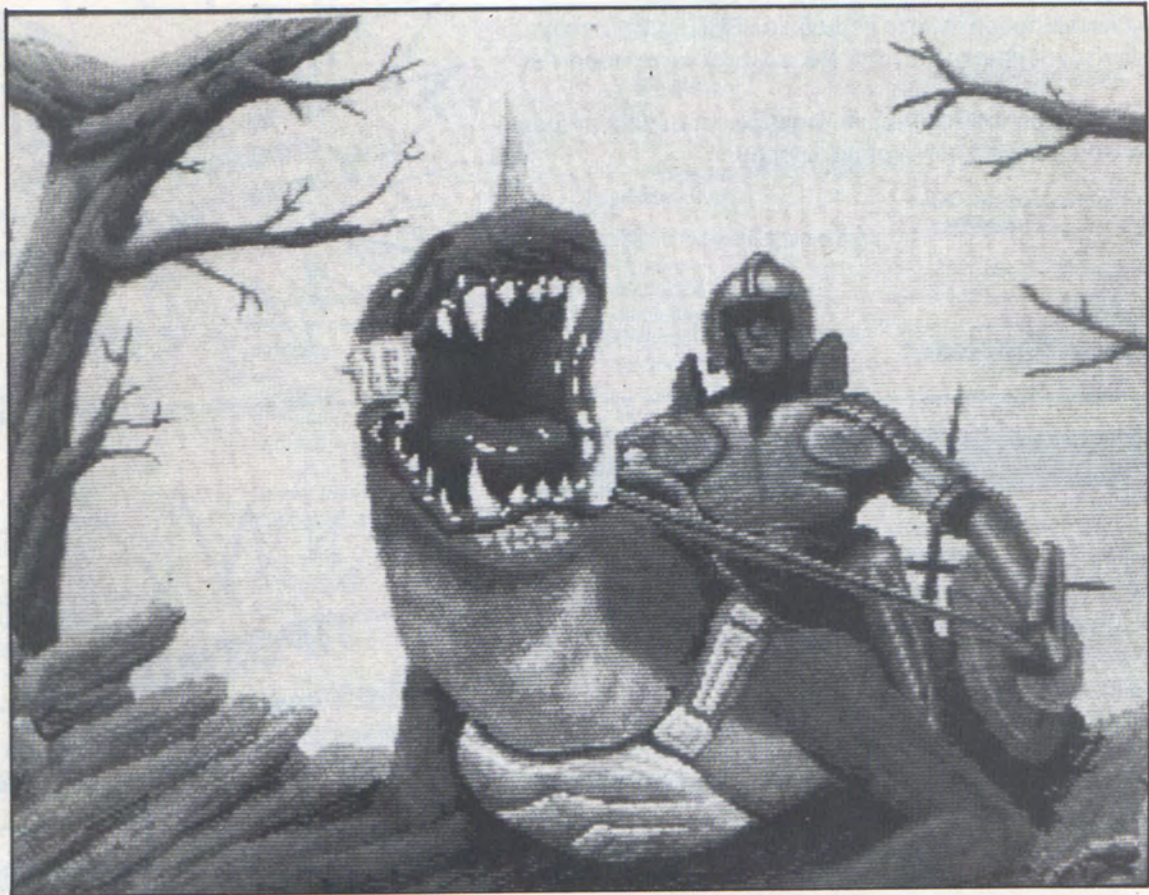
ΔΕΛΤΙΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Οι μικρές αγγελίες στο περιοδικό SPRITE κοστίζουν 400 δρχ. μέχρι 15 λέξεις. Για κάθε λέξη πάνω από τις 15 χρεώνεστε με 40 δρχ. παραπάνω. Θέλω να δημοσιεύσω την παρακάτω αγγελία.

Για τον σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των δρχ. που καλύπτει ακριβώς το κόστος της παρακάτω αγγελίας.

ΑΓΓΕΛΙΑ _____





Η ΑΓΝΩΣΤΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΩΝ PC

της Κατερίνας Αναστασοπούλου

Υπάρχει ένα υφαίσκειο στο χώρο των υπολογιστών διασκέδασης το οποίο δεν έχει εκραγεί ακόμα. Χιλιάδες άνθρωποι έχουν αγοράσει μηχανήματα μεγάλων δυνατοτήτων — τα οποία μπορούν να χειριστούν 16 έγχρωμες οθόνες παιχνιδιών το ίδιο γρήγορα όσο ένας ST — αλλά οι χρήστες τους δεν τα χρησιμοποιούν για παιχνίδια!

Ποιοι είναι λοιπόν αυτοί οι υπολογιστές; Είναι οι PC που έχουν EGA, οι συμβατοί της IBM (π.χ. Amstrad και Orus).

Οι τιμές τους κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα της Amiga ή του ST. Μπορούν να τρέξουν software μεγαλύτερης ποικιλίας από τα μηχανήματα της διασκέδασης και γίνονται τέλειες παιχνιδιομηχα-

νές. Αν τους αφήσετε βέβαια! Το πρόβλημα είναι πως ο κόσμος δεν ξέρει αυτές τις ιδιότητές τους, τους αντιμετωπίζει σαν τα βαρετά ή τα σοβαρά μηχανήματα. Παιχνίδια όπως: Falcon, Diplomacy και η υπέροχη έκδοση του Driller αποδεικνύουν ότι τα μηχανήματα αυτά είναι καταπληκτικά! Παρ' όλα αυτά οι αγοραστές των PC στην Ελλάδα αλλά και στην Ευρώπη τα χρησιμοποιούν μόνο για wordprocessor, database και spreadsheet.

Αντίθετα, στην Αμερική τα πράγματα είναι εντελώς διαφορετικά. Τα PC αντιμετωπίζονται ως οικιακές μηχανές γενικών καθηκόντων και φυσικά οι άνθρωποι τα χρησιμοποιούν και για να παίξουν παιχνιδάκια. Είναι λογικό, αφού τα PC έ-

χουν τη μεγαλύτερη σοβαρή software βάση από οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα στον κόσμο και μάλιστα τα καινούργια να τρέχουν παιχνίδια υψηλών προδιαγραφών.

Παρ' όλα αυτά, στην Ευρώπη ένας μεγάλος αριθμός από χρήστες PC δεν ξέρουν ότι υπάρχουν παιχνίδια γι' αυτούς τους υπολογιστές ή δεν παίζουν παιχνίδια στο PC τους. Οι εταιρίες που φτιάχνουν παιχνίδια προσπαθούν βέβαια να πλησιάσουν το αγοραστικό κοινό, με διάφορους ενδιαφέροντες τρόπους. Όπως, για παράδειγμα η Microsoft, η κατασκευάστρια του Tetris. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να κρατηθεί στη μνήμη του υπολογιστή ταυτόχρονα μαζί με ένα σοβαρό πρόγραμμα όπως το spreadsheet

ή ο word processor και μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν ο χρήστης βαρεθεί με το πάτημα ενός κουμπιού. Άλλα παιχνίδια χρειάζονται περισσότερο την προσοχή του υπολογιστή αλλά, συνυπάρχουν με σοβαρά προγράμματα pop-up όπως το sidekick ή το PC Outline.

ΜΙΑ EGA ΣΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΣΑΣ

Υπάρχουν διάφορα στάνταρντς για τα γραφικά του PC, αλλά το κύριο για τα παιχνίδια παραμένει το CGA (Colour Graphics Adapter), το οποίο δίνει 320x200 σημεία τέσσερα χρώματα στην οθόνη παρόμοια με το mode 4 χρωμάτων του Amstrad CPC. Αν και ένας 8MHz 8086 σαν αυτόν του Amstrad PC 1512 μπορεί να δώσει γραφικά σε CGA οθόνη στην καλή παλιά ταχύτητα — το "Elite" του PC είναι ένα καλό παράδειγμα — η απόδοσή του δεν μπορεί να συναγωνιστεί τα 16 χρώματα μιας ST οθόνης ή των 32 που πολλά παιχνίδια της Amiga προσφέρουν.

Οι μέρες της CGA είναι μετρημένες και να μου το θυμηθείτε. Ο αριθμός των PC που στοιχίζουν φθηνά, όπως ο Amstrad PC 1640 και είναι εφοδιασμένοι με EGA (Enhanced Graphics Adapter) ως

στάνταρντ, αυξάνεται καθημερινά. Προσφέρει διακριτικότητα 640x350 σημεία σε 16 χρώματα από μια ποικιλία 64. Θα μου πείτε ότι ένας ST και μια Amiga μπορούν να έχουν περισσότερα χρώματα και μεν αλλά, ο ST μπορεί να καταφέρει να έχει τέτοιου βαθμού διακριτικότητα μόνο σε μονόχρωμο μόνιτορ, όσο για την Amiga αυτή χρειάζεται ειδικό μόνιτορ για να δώσει περισσότερες από 200 γραμμές στην οθόνη χωρίς τρεμούλιασμα. Αυτά εάν σας ενδιαφέρει η λεπτομέρεια, που π.χ. στη ζωγραφική και γενικότερα για όσους ασχολούνται με την τέχνη μετράει πολύ. Οι φίλοι των παιχνιδιών όμως, μάλλον ενδιαφέρονται παραπάνω για την ταχύτητα των γραφικών στην οθόνη. Έτσι, ο ST και η Amiga με την Motorola 68000 που έχουν για επεξεργαστή θα έπρεπε να υπερτερούν έναντι των PC αλλά, ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός!

Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ

Το 8086 δεν είναι το ταχύτερο στον κόσμο, το 80286 και το 80386 είναι πολύ καλύτερα αλλά και πολύ ακριβά για τον μέσο άνθρωπο. Σε κάθε περίπτωση, συναγωνίζονται τα: 68000, 68020 και 68030.

Η ταχύτητα της οικογένειας των 68000 προέρχεται από το γεγονός ότι χειρίζονται 32 bits (δηλ. 4 bytes) πληροφοριών κάθε φορά. Ο 68000 πρέπει να σπάζει 32-bit πληροφοριών σε μισά 16-bit. Έτσι λοιπόν, αυτός είναι γρηγορότερος από τον 8086 με τα 16-bits του όταν υπάρχουν πολλές πληροφορίες να μετακινηθούν και χειρισμοί οθόνης.

Ένα τυπικό EGA παιχνίδι (320x200 σημεία σε 16 χρώματα) έχει όση RAM όση η οθόνη του ST ή της Amiga και το μέγεθος της οθόνης αποφασίζει πόση δουλειά ο επεξεργαστής χρειάζεται να κάνει. Ως γνωστόν ο ST και η Amiga είναι πολύ καλοί στους τεράστιους χώρους της μνήμης της οθόνης. Οι PC όμως;

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ EGA

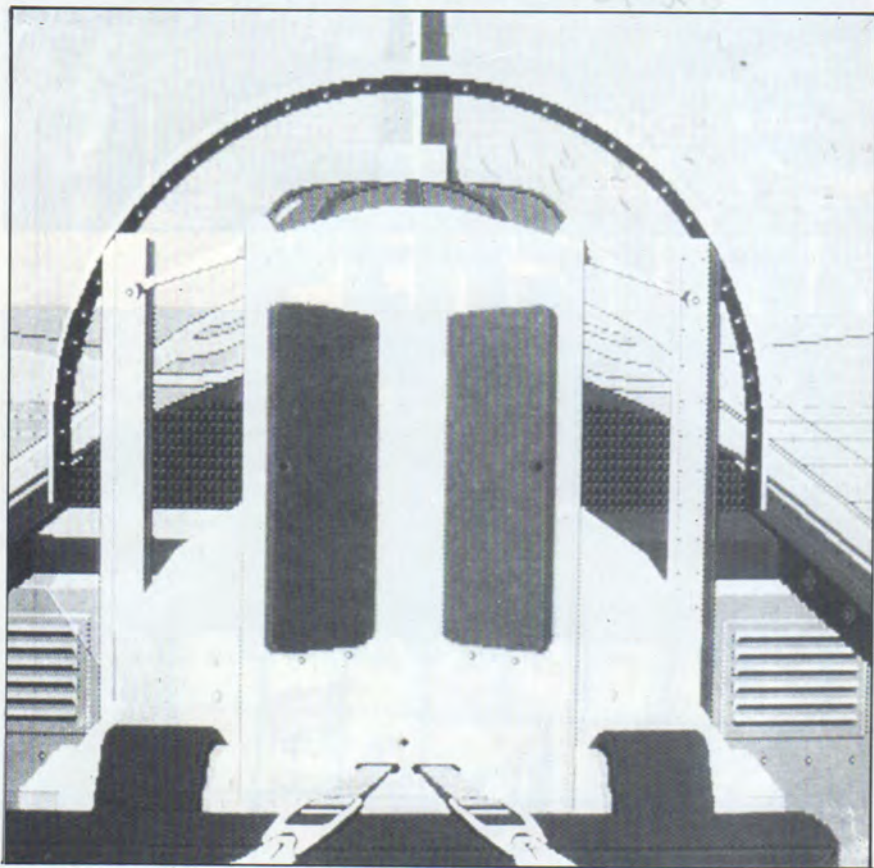
Το μόνο πλεονέκτημα του 68000 είναι ότι μπορεί να προσπελάσει 4 bytes στην RAM οθόνη με την πρώτη προσπάθεια — αλλά λόγω του έξυπνου σχεδιασμού της EGA — ο 8086 μπορεί να το κάνει και αυτό επίσης!

Όταν πρέπει να μετακινήσει στην οθόνη διάφορα κομμάτια, να σχεδιάσει γραμμές ή να γεμίσει μεγάλες περιοχές με χρώμα, ένα 8MHz EGA PC όπως το 1640 φυσιολογικά ανταποκρίνεται τουλάχιστον τόσο γρήγορα όπως ένας ST ή μια Amiga. Πιο αργός είναι σε πράγματα που αφορούν κάποιες μετατροπές στα παιχνίδια (όπως ο χειρισμός Sprite) αλλά όταν ερχόμαστε στο φτιάξιμο γραφικών 3 διαστάσεων, ο 1640 είναι υπέροχος.

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟΥ SOFTWARE

Ο ήχος είναι σίγουρα ένα αδύνατο σημείο για τα PC. Αλλά το πιο μεγάλο πρόβλημα των PC, για τις δυνατότητες γραφικών που διαθέτει, είναι το software του. Όπως ακριβώς ο ST και η Amiga θα ήταν καλά μηχανήματα για επιχειρηματίες εάν είχαν μια καλύτερη βάση software, έτσι και το EGA PC θα ήταν μια τέλεια εκλογή για τους λάτρεις των παιχνιδιών εάν είχε περισσότερο ανάλογο software.

Το τελευταίο καιρό όλα δείχνουν ότι οι γνωστές εταιρείες παιχνιδιών προσανατολίζονται σοβαρά προς αυτή την κατεύθυνση. Δεν έχουμε λοιπόν παρά να περιμένουμε τη μεγάλη έκρηξη και εισβολή των PC στην αγορά της Home διασκέδασης.



SPRITE

PROGRAMS AREA

Το CP/M χρησιμοποιείται πολύ συχνά από τους χρήστες του Amstrad CPC 6128 για σοβαρές εφαρμογές. Το μόνο λάθος είναι ότι θα έπρεπε να κάνει BOOT αυτόματα όπως ένας PC το MSDOS.

AUTO-BOOT στο CP/M

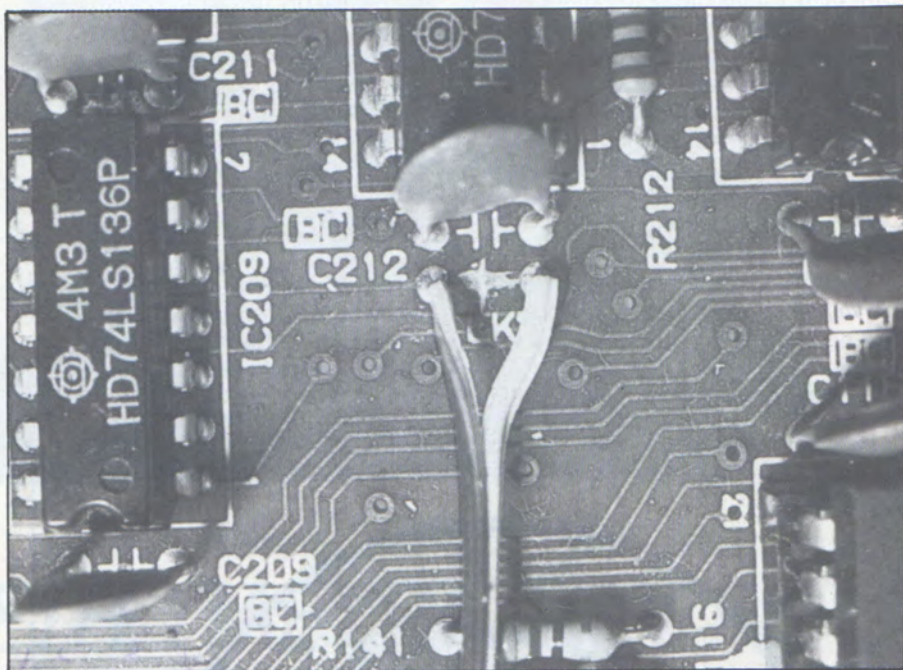
Του Σωτήρη Σταυρόπουλου

Τι θα λέγατε λοιπόν για ένα διακοπτάκι στον CPC 6128 που θα μπορούσε να διαλέξει CP/M ή BASIC. Είναι απίστευτη η ευκολία που μπορεί να γίνει αυτή η ιδέα πραγματικότητα. Έτσι όταν θα ανοίγουμε τον 6128 θα έχουμε δύο επιλογές, το γνωστό μας μήνυμα της BASIC ή μετά από ένα σύντομο BOOT στη δισκέτα το A> του CP/M. Τα υλικά που χρειάζονται είναι απλά. Ένας διακόπτης ON-OFF, ένα διπολικό καλώδιο, ένα κολλητήρι, κάποιο τρυπανάκι και προπαντός επιδεξιότητα στις ηλεκτρονικές κατασκευές. Μην ξεχνάτε πως αν και η δουλειά είναι πολύ απλή, βάζουμε χέρι σ' ένα μηχανήμα αξίας αρκετών χιλιάδων δραχμών.

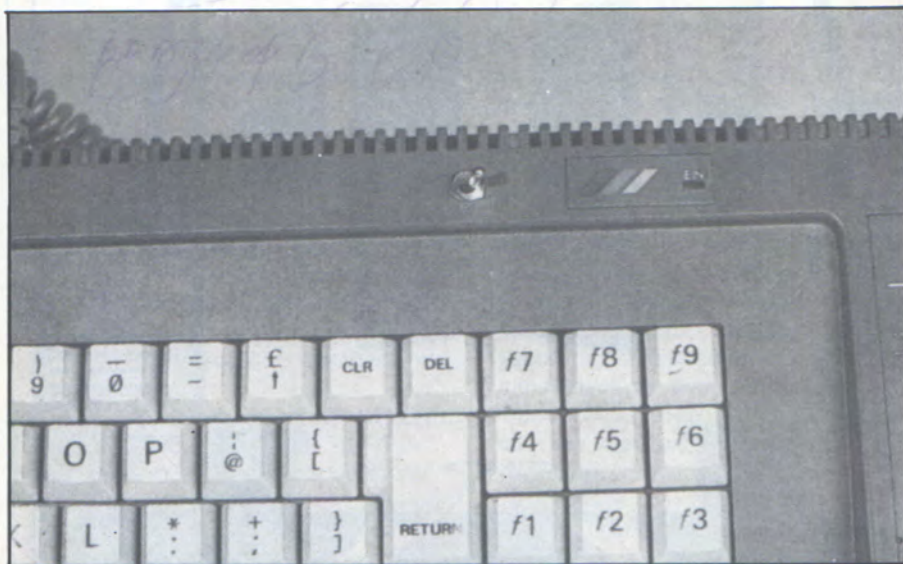
Είσαστε έτοιμοι; Ξεκινάμε.

Κατ' αρχήν ξεβιδώνουμε τις βίδες και ανοίγουμε τον υπολογιστή. Προσοχή! Από αυτή τη στιγμή η εγγύηση που έχετε πάει περίπατο. Βγάζουμε την κυρίως πλακέτα από τα πλαστικά περιβλήματα και το πληκτρολόγιο και βρίσκουμε το σημείο που δείχνει η φωτογραφία 1. Βεβαιωθείτε ότι σίγουρα είναι αυτό. Ξύψουμε μ' ένα κατσαβιδάκι τον αγωγό που δείχνει η φωτογραφία, ώστε να διακοπεί. Έπειτα κολλάμε στα δύο κομμένα άκρα του αγωγού το διπολικό καλώδιο. Στο άλλο άκρο του καλωδίου κολλάμε τον διακόπτη, που η καλύτερη θέση για να τον βάλουμε είναι αυτή που φαίνεται στη φωτογραφία 2. Εδώ θα χρειαστεί το τρυπανάκι και πολλή προσοχή. Αφού τοποθετήσετε και τον διακόπτη ελέγξετε τα πάντα άλλη μια φορά και συναρμολογήστε τον υπολογιστή. Συνδέστε το μοπίτορ και ανάψτε τον.

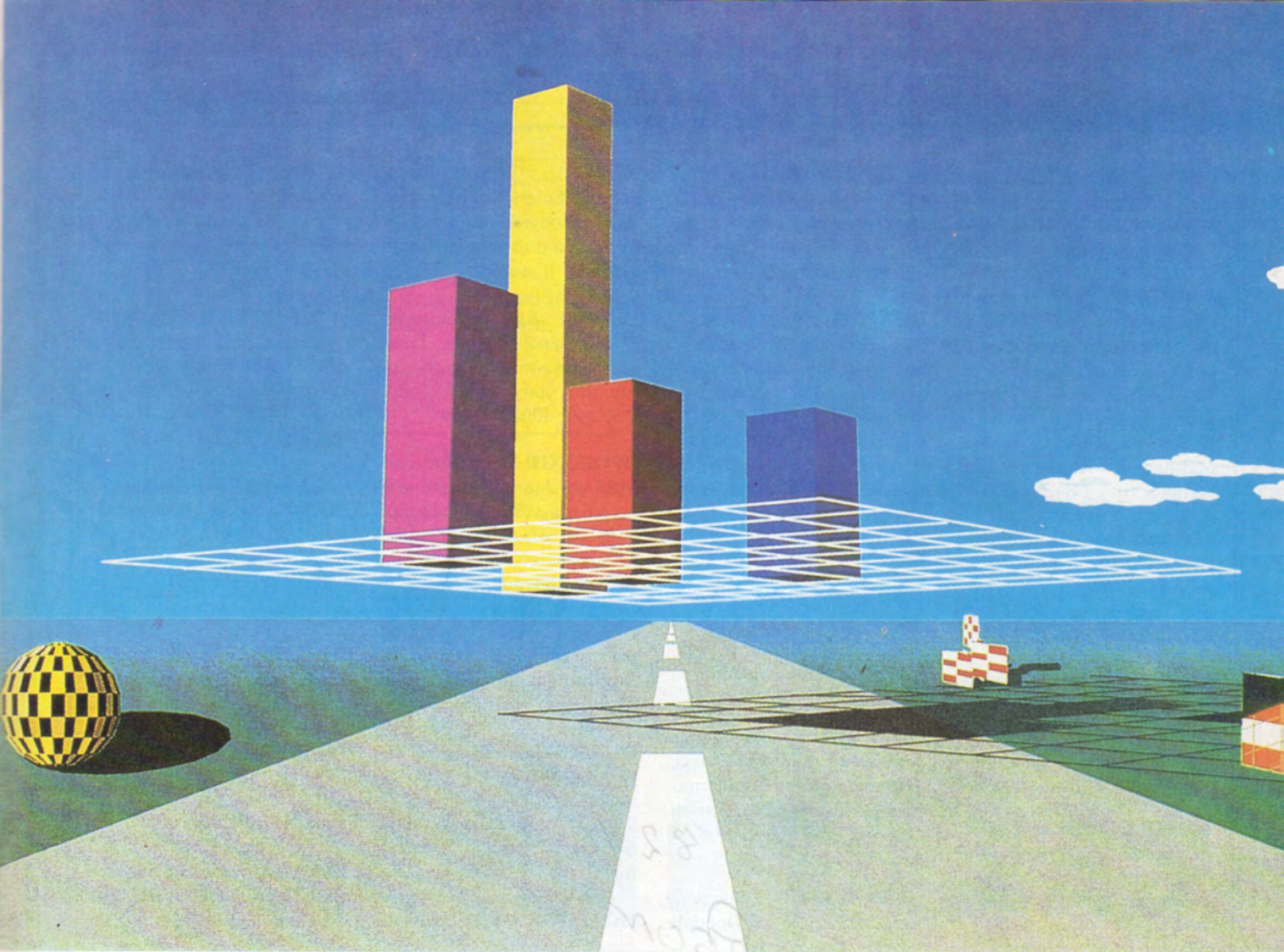
Όταν ο διακόπτης βρίσκεται στο ON θα έχουμε το γνωστό μήνυμα της BASIC. Όταν ανοίξουμε τον υπολογιστή και ο διακόπτης βρίσκεται στο OFF βάζουμε τη δισκέτα του CP/M στο drive και ο υπολογιστής κάνει BOOT αυτόματα. Έτσι οι φίλοι του CP/M δεν χρειάζεται να ασχολούνται καθόλου με την BASIC.



Σ' αυτή τη θέση κόβεται ο αγωγός και κολλάμε το διπολικό καλώδιο.



Εδώ είναι η καλύτερη θέση για την τοποθέτηση του διακόπτη.



PERSONAL COMPUTERS

Το περιοδικό που διαβάζεται

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Νέοι ορίζοντες
στην Πληροφορική

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

IBM. compatibles, πωλούνται όλα τα τελευταία παιχνίδια της αγοράς τιμή 300 δρχ. τηλ: 9822319 Χρίστος.

AMSTRAD 6128 software. Πωλούνται αντιγραφικά, utilities, games, από τα πιο καινούρια. Καινούριες παραλαβές από Αγγλία: Defender of crown, Slaine, Mask I, II, II, Predator, Rastan, Saga, Red Octomber, Midshadow, Kogibear, (Cyberoid), τηλ: 084222992

150-200 δρχ.!!! original software συνεχής ανανέωση από Αγγλία! Αξιοπιστία, γρήγορη παράδοση. Θόδωρος (0521) 24597. Any time!

AMSTRAD 6128. Πωλούνται ανταλλάσσονται προγράμματα. Όλα τα καινούρια. Τιμές πάρα πολύ χαμηλές. Νίκος τηλ: 7771254.

AMSTRAD 6128, έχουμε όλα τα προγράμματα παιχνίδια 50 δρχ. εφαρμογές 150 δρχ. + οδηγίες τηλ: 0391-91247 (Μπάμπης).

AMSTRAD 6128, software, games, αντιγραφικά, εκπαιδευτικά, πονηρά. Όλα τα καινούρια και τα καλύτερα games της αγοράς, εξυπηρέτηση, γρήγορη παράδοση, συνεχής ανανέωση και καταπληκτικές τιμές! Στέλνουμε αντικαταβολή πληροφορίες (031) 435117, Παύλος.

ΚΑΙ τώρα σούπερ προσφορές!! Προγράμματα για Amstrad 6128, 464, 664. Τα καλύτερα παιχνίδια οι καλύτερες εφαρμογές στις καλύτερες τιμές. Όλα τα καινούρια μόνο 250 δρχ. Δραχμή παραπάνω, τρέξτε να προλάβετε. Σάκης (0521) 23858.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 6128, πολλά προγράμματα, βιβλία εφαρμογών δεύτερο drive και καλώδιο printer, 5121690 απογεύματα Χρίστος.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ Amstrad 6128. Πωλούνται προγράμματα (50-100 δρχ.) μεγάλη ποικιλία τηλ: 737-014 Στέφανος, 665384 Δημήτρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 μονόχρωμος + 20 δισκέτες γεμάτες προγράμματα (αντιγραφικά, παιχνίδια, επεξεργαστής κειμένου κλπ.) + light pen + βιβλίο προγραμματισμού basic + περιοδικά μόνο 70.000 δρχ. τηλ: 9348476, Κωνσταντίνος.

6128 software: Πωλούνται ανταλλάσσονται παιχνίδια, εφαρμογές, αντιγραφικά, όλα τα τελευταία της αγοράς. Συνεχής ανανέωση από Αγγλία - Γαλλία με τίτλους όπως: Karnon, Pink Panther, κ.ά. Τηλεφωνείστε τώρα! 2797693 Γεράσιμος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ προγράμματα Amstrad σε πολύ καλές τιμές. Όλα τα καινούρια πολλές προσφορές, φιλική εξυπηρέτηση. Τηλ: 0521-30660 ή 34905 Νίκος.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ: Discology Version 3.2, Bonzo Doodah,

Bonzo Blitz, Oddjob κ.ά. για 6128. Επίσης πωλούνται ανταλλάσσονται games-utilities Ανανέωση από εξωτερικό τηλ: 8229897 (Γιάννης).

150-200 δρχ.!!! Amstrad 6128 original software. Συνεχής ανανέωση από Αγγλία, αξιοπιστία, γρήγορη παράδοση. Θόδωρος (0521)-24597.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Για Amstrad 6128 και Atari ST πολλά καινούρια παιχνίδια και προγράμματα σε καταπληκτικές τιμές. Και προσέχετε. Με πέντε παιχνίδια ή προγράμματα δώρο ένα ελληνοαγγλικό λεξικό. Γι' αυτό τηλεφωνείστε και δε θα χάσετε (8813649 Νίκος για Amstrad - 8024997 για Atari Κώστας).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 έγχρωμος + βιβλία + δισκέτες + κασέτες. Επίσης drive 5.25 IBM μαζί - ξεχωριστά 7514924 Βασιλίας, 7522098 Παναγιώτης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ μόνιτορ για

Amstrad 6128, πράσινο, σε θαυμάσια κατάσταση. Ολοκείμενο στο κουτί του. Δώρο 2 βιβλία και τζάμπα εγγραφή τριών πιο καινούριων παιχνιδιών. Καταπληκτική τιμή! Τηλέφωνο 8310355 «George Soft».

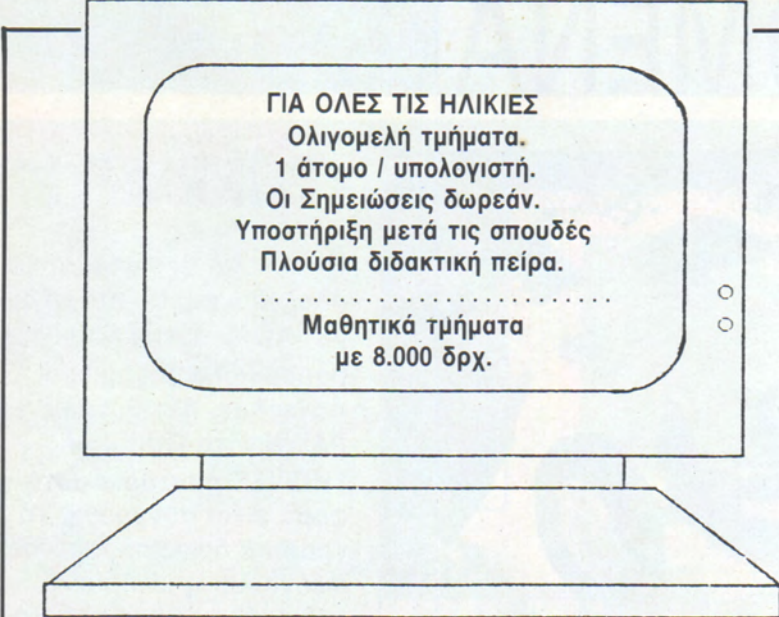
AMSTRAD software, όλα τα νέα games και αντιγραφικά. Εισαγωγές από Αγγλία. Παιχνίδια όπως, Rastan, Predator, Bionic Commandos, Ikari Warriors 3, Street Basketball, Double Dragon, Basket Master, Carnon κτλ. κάθε 4, ένα δώρο, φανταστικές τιμές! Στέλνουμε παντού. Τηλέφωνο 8310355 «George Soft».

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Home Computer Dragon 32K Τηλ: 8216-660 5.00 έως 9.00 μ.μ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ προγράμματα για IBM-PC και συμβατούς utilities, games, εφαρμογές τηλ: (0271) 25441 Γιάννης 3-7 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα Hot-Shot 286 της AST. Τηλ: 4818083 μετά 5 μ.μ. Αργύρης.





ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΙΕΣ
Ολιγομελή τμήματα.
1 άτομο / υπολογιστή.
Οι Σημειώσεις δωρεάν.
Υποστήριξη μετά τις σπουδές
Πλούσια διδακτική πείρα.

.....
Μαθητικά τμήματα
με 8.000 δρχ.

πλoε

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ • ΟΡΓΑΝΩΣΗ • ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
εγγύηση

στην εκπαίδευση ηλεκτρονικών υπολογιστών

• LOGO • BASIC • PASCAL • FORTAN • COBOL • C • ASSEMBLY • MSDOS • UNIX • DBASE III PLUS • CLIPPER
• FILE ASSISTANT • REPORTING ASSISTANT • SMART SYSTEM • LOTUS 1-2-3 • SUPERCALC • MULTIPLAN
• PLANING ASSISTANT • SYMPHONY • FRAMEWORK • GRAPH • ASSISTANT • CHART • EASYWRITER •
MULTIMATE • WRITING ASSISTANT • WORDSTAR • WORDSTAR 2000 PLUS • WORD • VOLKSWRITER •
DISPLAYWRITE 3 • AUTOCAD • NETWORKS • ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ • ...

πληροφορίες - εγγραφές: **πλoε**

Θέμιδος 8 & Θησέως ΜΑΡΟΥΣΙ
Πλατεία Ηλεκτρικού Σταθμού
τηλ. 80 66 151
9 π.μ. - 9 μ.μ.

SPRITE TA ΕΠΟΜΕΝΑ

SPRITE



CORRUPTION

Η Rainbird δεν σταματάει να δουλεύει και σε συνεργασία με την Magnetic Scrolls, μας παρουσιάζει μια ακόμα Adventure. Αντίθετα με το PAWN ή το GUILD of THIEVES η ιστορία αυτή τη φορά είναι σύγχρονη. Τα γραφικά όμως παραμένουν άψογα και η ιστορία ενδιαφέρουσα με πολλές εκπλήξεις. Και προσοχή μην αγγίξετε την BMW.



BARBARIAN II

Όσοι έχετε παίξει το Barbarian λίγο-πολύ θα ξέρετε τι πρόκειται να ακολουθήσει.

Ένα παιχνίδι γεμάτο αίμα και φοβερές μάχες σώμα με σώμα. Ο βάρβαρος μας οπλισμένος αυτή τη φορά με τσεκούρι θα αντιμετωπίσει τα πιο φοβερά τέρατα. Αυτό ακριβώς δηλώνει και το τρομακτικό εξώφυλλο, άσχετα αν για να γίνει το φωτομοντάζ χρειάστηκε να τοποθετήσουν το φοβερό βάρβαρο πάνω σε 2 καφάσια!





DREAM WARRIOR

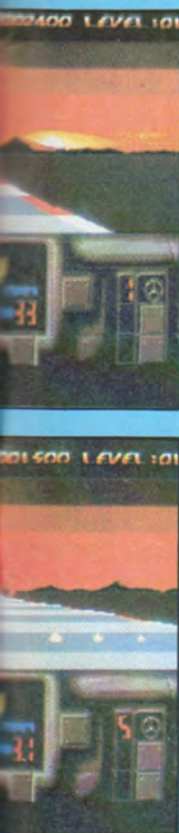
Ένα πολύ πολύπλοκο σενάριο από τη US GOLD και ο Dream Warrior σε δράση εναντίον των Dream Demons, που περιλαμβάνει πολύ δράση και στρατηγική. Αποστολή είναι η απελευθέρωση κάποιου επιστήμονα. Το παιχνίδι αναμένεται για Amstrad, Spectrum, C64 και PC.

FIRE AND FORGET



Ένα γαλλικό παιχνίδι για Amiga, ST, PC. Πόλεμος με αυτοκίνητο εναντίον τανκς, ελικοπτέρων, κανονιών και γενικά ότι βάλει ο νους σας. Πολύ ωραία γραφικά και

χαμός από δράση. Απ' ότι μάθαμε ετοιμάζονται εκδόσεις και για Amstrad, C64 και Spectrum. Υπομονή για την αναλυτική παρουσίαση σε επόμενο τεύχος.



OVERLANDER

Το νέο παιχνίδι της Elite που φιλοδοξεί να γίνει μία ακόμα μεγάλη επιτυχία. Η δράση είναι περίπου όπως στις ταινίες του Mad Max και περιλαμβάνει πολλές επικίνδυνες αποστολές νόμιμες ή όχι. Θα βγει σε εκδόσεις για Spectrum, C64, CPC, ST και Amiga. Τα ατού του, ταχύτητα, ωραίο scrolling, σκληρές μάχες και ρεαλιστικές οθόνες. Βουλευτείτε τώρα με τις εικόνες από τον Atari ST μέχρι να το πιάσουμε στα χέρια μας για κανονική Review.



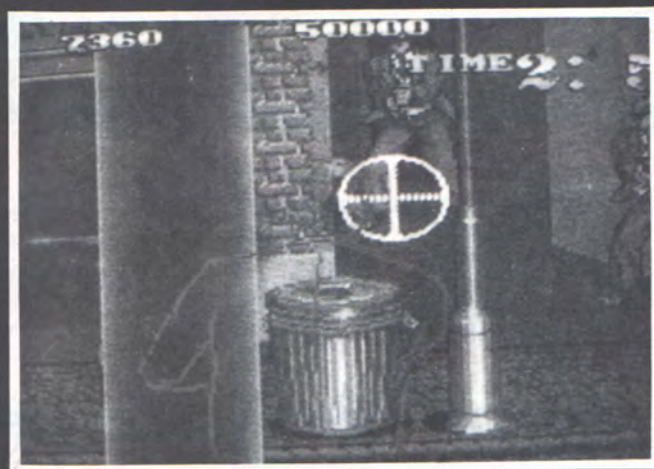
STAR GOOSE

Η Logotron επιστρέφει στη δράση με το Star Goose, ένα arcade με πολύ καλά Sprites και scrolling. Το έδαφος όπως βλέπετε είναι τρισδιάστατα σχεδιασμένο με τους χαρακτήρες να κινούνται

πολύ ρεαλιστικά πάνω του. Πόλεμος με κανόνια και πυραύλους προβλήματα με ασπίδες και καύσιμα, εκπλήξεις και υπόγεια τούνελ. Αναμείνατε στο SPRITE σας.

ARCADE

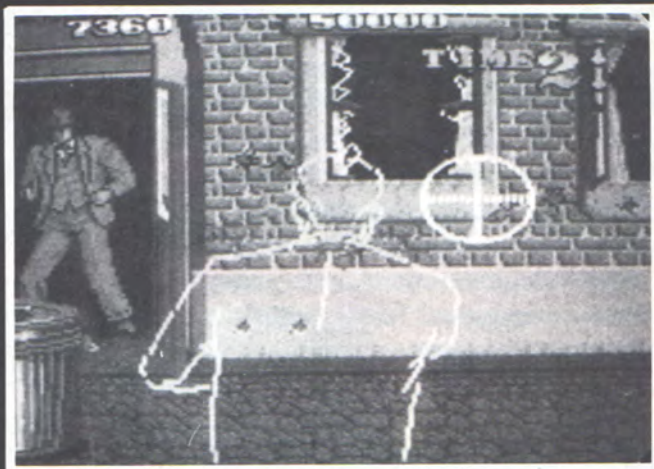
DEAD ANGLE



Ένα παιχνίδι που μοιάζει με PROHIBITION, αλλά είναι παρά πολύ καλύτερο. Σκοπός σου είναι να σώσεις την κοπέλα σου που έχουν αρπάξει οι γκάνκστερ και να πάρεις εκδίκηση. Το παιχνίδι μας μεταφέρει σε πολλά μέρη του κόσμου με εξαιρετικά καλή γραφική απεικόνιση. Όμως οι αντίπαλοι δεν είναι διατεθειμένοι να σας κάνουν τη ζωή εύκολη. Οι πιστολάδες εμφανίζονται ξαφνικά από πόρτες, πηδάνε από παράθυρα, κρύβονται πίσω από τραπέζια και εκτός από σφαίρες πετάνε και χειροβομβίδες. Ανάλογα με τη θέση που έχει ο αντίπαλος στη συμμορία είναι λιγότερο ή περισσότερο τρωτός. Έτσι αρκετοί πεθαίνουν με μία μόνο σφαίρα, άλλοι χρειάζονται περισσότερες ενώ ο μεγάλος αρχηγός μπορεί να σκοτωθεί μόνο με μια θύελλα από σφαίρες.

Τα αρχικά μας όπλα είναι ένα πιστόλι και τρεις χειροβομβίδες, ενώ οι αντίπαλοι μπορεί να κρατάνε πολύ πιο δυνατά όπλα όπως καραμπίνες ή αυτόματα. Πάντως υπάρχει τρόπος να πάρουμε το όπλο του αντιπάλου αφού τον σκοτώσουμε. Όμως μην ξεχνάτε ότι τα πολεμοφόδια είναι περιορισμένα. Αυτό που πρέπει να τονισθεί γι' αυτό το παιχνίδι είναι ότι εκτός από τη φοβερή δράση, περιλαμβάνει και πολλά ωραία εφέ και εκπλήξεις. Όλες οι σφαίρες που ρίχνουμε, αν δεν πετύχουν το στόχο τους αφήνουν σημάδια στους τοίχους, σπάνε παράθυρα ή τρυπάνε τα αντικείμενα που βρίσκονται στο δρόμο τους με τα ανάλογα αποτελέσματα. Αν η σφαίρα πέσει σε κάτι εύλεκτο έχουμε μια πολύ ωραία έκρηξη.

Τα sprites, το animation και



τα γραφικά είναι εξαιρετικά, φτιάχνοντας ένα παιχνίδι που σε τραβάει να παίζεις ασταμά-

τητα. Μοιάζει με το Prohibition ή το Operation Wolf, αλλά είναι καλύτερο απ' αυτά.

CHOPPER 1

Ξυπνάς το πρωί, φοράς τη φόρμα σου, ενημερώνεσαι για την αποστολή και η δράση αρχίζει. Όποιος δεν έχει εξασκημένους τους μυς των δακτύλων του καλύτερα να μην καθήσει μπροστά απ' αυτό το παιχνίδι γιατί σίγουρα θα πάθει κράμπα. Είσαι πιλότος ενός ελικόπτερου που σε στέλνουν κατευθείαν στην κόλαση. Ο παίκτης έχει μία θέα του παιχνιδιού από ψηλά, όπου βλέπει το ελικόπτερό του και τους εχθρούς. Συνήθως αυτοί είναι αντίπαλα ελικόπτερα και τανκ. Τα ελικόπτερα συνήθως είναι εύκολο να καταριφθούν αν προσέξουμε και δεν μας ξεφύγει κανένα και περάσει πίσω μας. Τα τανκ είναι κάτι το

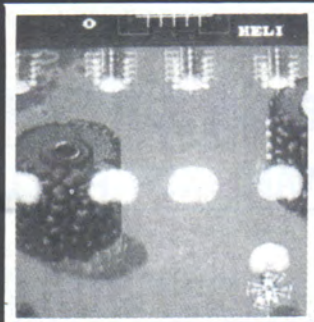
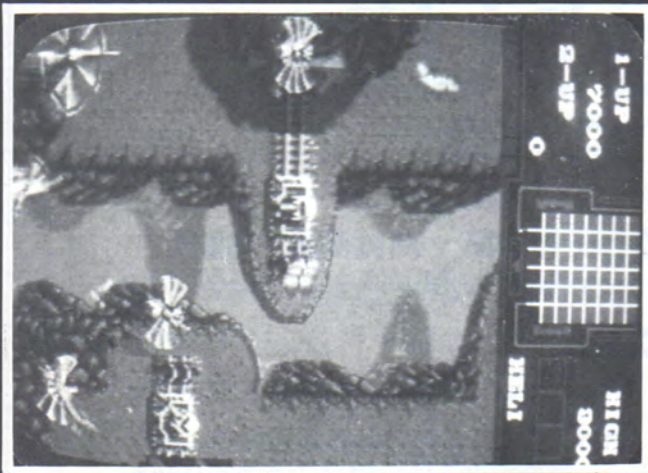
πιο δύσκολο και βρίσκονται είτε σε σχηματισμούς πάνω σε σιδηροδρομικές γραμμές, είτε κρυμμένα πίσω από βράχους ή μέσα σε θάμνους. Φυσικά και εμείς μπορούμε να καλυφθούμε πίσω από βράχους όταν τα πράγματα έχουν γίνει πολύ δύσκολα. Καθώς προχωράμε στο παιχνίδι πολύ μεγάλα ελικόπτερα εμφανίζονται από το κάτω μέρος της οθόνης. Αυτά τα τέρατα είναι αρκετά επικίνδυνα και χρειάζονται αρκετούς πυροβολισμούς για να καταστραφούν. Όμως όταν γίνει αυτό αφήνουν κάποια σύμβολα bonus, που μας επιτρέπουν να βελτιώσουμε τον οπλισμό μας, με διάφορα όπλα. Αργότερα συναντάμε

AIR FORCE

καταπέλτες που πετάνε δύχια πάνω στις προπέλες του ελικοπτέρου. Στο τέλος της πρώτης πίστας βρισκόμαστε πάνω από το νερό όπου εκτός από ελικόπτερα έχουμε να αντιμετωπίσουμε τα κανόνια των μικρών νησιών. Αφού περάσουμε όλα αυτά υπάρχει η μεγάλη δοκιμασία. Μας περιμένει μια τεράστια μηχανή που μοιάζει με πύραυλο και πετάει κατά πάνω μας τεράστιες ποσότητες φωτιάς. Δυστυχώς μέχρι εδώ καταφέραμε να φτάσουμε. Όμως υπάρχουν και τα καλά νέα που λέ-

γονται Airforce. Όταν όλα πάνε άσχημα δεν έχετε παρά να πατήσετε αυτό το κουμπί. Τότε μια ολόκληρη μοίρα από συμμαχικά αεροπλάνα εμφανίζεται, σκοτώνοντας στα γρήγορα οτιδήποτε υπάρχει στην οθόνη. Δυστυχώς τους φίλους μας μπορούμε να τους καλέσουμε μόνο 3 φορές. Το chopper 1 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι φτιαγμένο για τους φανατικούς των Arcade. Κάτι μου λέει ότι μπορεί να το δούμε σε λίγο καιρό και στους Home υπολογιστές.

KAGEKI



Βρισκόμαστε σ' ένα αυτοσχέδιο ρινγκ στην καρδιά του υποκόσμου όπου οι αντίπαλοι χτυπούν ο ένας τον άλλο σαν τρελοί χρησιμοποιώντας όλα τα βρώμικα κόλπα που υπάρχουν. Οι θεατές είναι μερικές φορές πιο επικίνδυνοι από τον αντίπαλο, όταν δεν τους αρέσει το παιχνίδι, αρχίζουν και πετούν βόμβες μολότοφ και άλλα θανατηφόρα αντικείμενα. Το παιχνίδι είναι ένα μείγμα γρήγορων αντανakλαστικών και στρατηγικής, αφού όλες οι κινήσεις μέσα στον αγώνα έχουν σημασία. Οι αντίπαλοι είναι διαφορετικοί και χρειάζονται διαφορετικές στρατηγικές. Οι σοβαρές δυσκολίες αρχίζουν από τον Νο3 που προτιμάει να παλεύει με

μία αλυσίδα που έχει δεμένη μια σιδερένια μπάλα στην άκρη της. Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκονται οι μπάρες ενέργειας των αντιπάλων, στοιχείο που χρειάζεται συνεχή παρακολούθηση, ενώ στο δεξί κάτω μέρος βρίσκεται η τρύπα, όπου ο διαιτητής πετάει κάθε φορά τον χαμένο. Η μάχη φαίνεται από μία γωνία από ψηλά, ενώ ο σχεδιασμός των χαρακτήρων είναι αφύσικος με τεράστιο κεφάλι και χέρια και κοντά μικρά πόδια. Ο ήχος είναι αρκετά καλός και περιλαμβάνει τις φωνές των αντιπάλων. Πάντως δεν είναι το καλύτερο ανάλογο παιχνίδι που έχω δει και θα σκεφτόμουν αρκετά να ρίξω λεφτά σ' αυτό το παιχνίδι.

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ

Από τις εκδόσεις ΑΝΑΔΡΑΣΗ ζητούνται συντάκτες με γνώσεις πληροφορικής και ξένης γλώσσας, για μόνιμη ή μερική απασχόληση.

Για περισσότερες πληροφορίες: **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ**
Μπότσια 9, 106 82, τηλ. 36.100.39, 10-2 μ.μ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

ΠΩΛΗΤΕΣ

Από τις εκδόσεις ΑΝΑΔΡΑΣΗ ζητούνται πωλητές για την προώθηση προϊόντων πληροφορικής.

Προσφέρουμε μόνιμο μισθό, προοπτικές εξέλιξης και ποσοστά επί των πωλήσεων.

Για περισσότερες πληροφορίες: **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ**
Μπότσια 9, 106 82, τηλ. 36.100.39, 10-2 μ.μ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

36.08.505

Αυτό είναι το τηλέφωνο που απαντά η
ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΒΑΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - ΑΝΑΔΡΑΣΗ
στα 300/300 baud, N, 8, 1 όλο το 24ωρο με:

- Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο
- Προγράμματα
- Άρθρα - Ειδήσεις
- Δυνατότητες για μεταφορά αρχείων

και όλα αυτά εντελώς ΔΩΡΕΑΝ.

ΜΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ PC CLUB

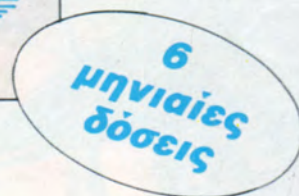
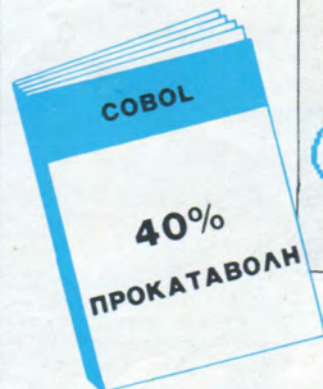
Για περισσότερες πληροφορίες (και όχι συνδρομές): ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ, Μπότσια 9, 106 82, τηλ. 36.100.39 ή... στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο με την ένδειξη ΑΝΑΔΡΑΣΗ.



City College of Athens



ΑΘΗΝΑΪΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ



ΠΡΟΣΦΟΡΑ για Μαθητές Λυκείου - Γυμνασίου

Εκμεταλλευτείτε μια σπάνια ευκαιρία που σας προσφέρει η σχολή προγραμματιστών "CITY COLLEGE" με το ταχύρρυθμο πρόγραμμά της διάρκειας 114 ωρών, και **ταυτόχρονα την αγορά ενός υπολογιστή προσφορά της εταιρίας PERSONAL COMPUTER SYSTEMS S.A.**

Η εκπαίδευση γίνεται σε **IBM υπολογιστές και συμβατούς**, ενώ δίνεται καθοδήγηση για **COMMOORE, AMSTRAD, APPLE** και άλλους συμβατούς μικροϋπολογιστές.

Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

- ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ Η/Υ (18 ώρες)
- ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ (18 ώρες)
- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ BASIC I & II ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ (30 ώρες)
- ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ BASIC ΜΕ ΑΡΧΕΙΑ, ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟ & ΚΙΝΗΣΗ (48 ώρες) ή, εάν ξέρετε BASIC, διαλέγετε COBOL ή TURBO PASCAL
- ΔΩΡΕΑΝ ΒΙΒΛΙΑ, ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ & ΔΙΣΚΕΤΕΣ
- ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

ΟΝΟΜΑ: COSMOS (XT-TURBO)

- 8 slots επέκτασης
- 4.77 - 8MHz
- RAM - 640K
- 2 - Floppies x 360K
- Κάρτα γραφικών/παιχνίδια
- Serial/Parallel Adapter
- 12 inch - Mono - Green
- Keys 101-AT
- 150W - Hard Disk - 2 θέσεις
- 8088-2 Microprocessor
- AT Look Like

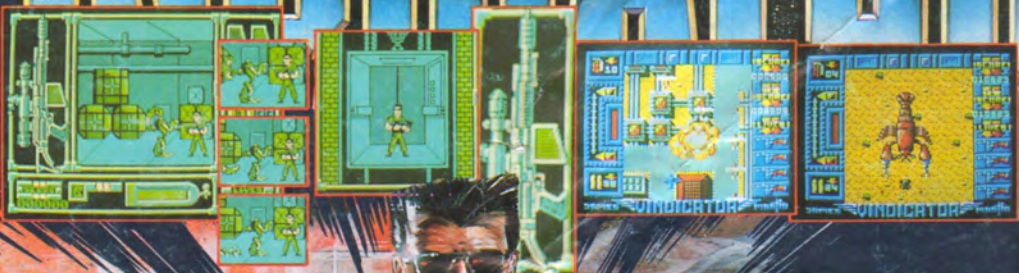
Περιμένουμε να σας γνωρίσουμε με τους γονείς σας

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΑΠΟ 9 π.μ. - 9 μ.μ.

ΚΗΦΙΣΙΑΣ 100 - ΕΡΥΘΡΟΣ - ΤΗΛ.: 6930.633 - 6912.558

THE

VINDICATOR



THE VINDICATOR — Η ΔΡΑΣΗ ΜΙΛΑΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ!

...the name of the game

ocean **IMAGINE** Hellas · Ελασσόνας 3, 351 00 Λαμία · Τηλ: 0231 38800 - 33390

**SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE**
ΔΙΣΚΕΤΕΣ + ΚΑΣΕΤΕΣ

by nkar