

SPRITE

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME COMPUTERS ΚΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ

ΕΣΕΙΣ ΤΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ;



AMIGA



PC



ATARI

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

και... ακόμη περισσότερα!!



SUPERMAN



TIGER ROAD



PHANTOM FIGHTER



Κατασκευάστε
το δικό σας πομπό
στα FM!

- ARCADES!**
- ADVENTURE!**
- HACKING και TIPS!**
- GAC η συνέχεια...**

ATARI 520STFM	ΑΠΟ 95.000 Δρχ.
ATARI 1040STFM	ΑΠΟ 155.000 »
ATARI 1040STFM + COLOR MONITOR ATARI SC1224	ΑΠΟ 210.000 »
ATARI SC1224 COLOR MONITOR	ΑΠΟ 70.000 »
ATARI 520STFM + SC1224 COLOR MONITOR	ΑΠΟ 160.000 »
DISK DRIVE 3.5" CUMANA ΔΙΠΛΗΣ ΟΨΕΩΣ ΓΙΑ ATARI ST	ΑΠΟ 38.000 »
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ ATARI ST ΑΠΟ 520 ΣΕ 1040	ΑΠΟ 40.000 »
ΑΛΛΑΓΗ DISK DRIVE ATARI 520ST ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΣΕ ΔΙΠΛΟ	ΑΠΟ 35.000 »



ATARI PC1 IBM COMPATIBLE, EGA MONOCHROME MONITOR, MOUSE...	ΑΠΟ 135.000 »
ATARI PC3 IBM COMPATIBLE, EGA MONOCHR. MONITOR, 2x360 DRIVE 5 1/4...	ΑΠΟ 215.000 »
ATARI DISK DRIVE PCF554 5 1/4 ΓΙΑ ATARI PC	ΑΠΟ 35.000 »



AMIGA 500	ΑΠΟ 120.000 »
AMIGA 500 + 1084S COLOR STEREO MONITOR ΜΝΗΜΗ A-501 (512K RAM) ΜΕ ΡΟΛΟΪ	ΑΠΟ 190.000 »
COMMODORE 64 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ	ΑΠΟ 40.000 »
COMMODORE 64 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ	ΑΠΟ 50.000 »
DISK DRIVE CUMANA 3.5 ΓΙΑ AMIGA ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΜΕ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ON/OFF	ΑΠΟ 39.500 »
TV MODULATOR ΓΙΑ AMIGA 500 (ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ TV)	ΑΠΟ 10.000 »



SCHNEIDER EURO-PC ΜΕ ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ MONITOR
SCHNEIDER EURO-PC ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR (512K, CGA, PARALLER, SERIAL...)
SCHNEIDER EURO-PC TOWER AT 286, 20MB HARD DISK, 3.5 D. DRIVE...



ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ

ΟΛΑ ΣΤΟ COMPUTER MARKET

I. Σολωμού 26, Τηλ.: 361.1805
 II. Σολωμού 25Α & Μπότση 364.4695
 III. Χαϊμαντά 34, Τηλ.: 684.6810



AMSTRAD PC 200 + ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ ΜΟΝΙΤΟΡ (512K, MOUSE)
AMSTRAD PC 200 + ΕΓΧΡΩΜΟ ΜΟΝΙΤΟΡ (CGA, MOUSE, 512K, TV
MODULATOR)
AMSTRAD 2086 ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ 2000 ΤΗΣ AMSTRAD.

GAMES

Διαθέτουμε ΟΛΑ τα
παιχνίδια για όλους τους
Υπολογιστές ταυτόχρονα με την
κυκλοφορία τους στο εξωτερικό και
στέλνουμε με αντικαταβολή όλα μας
τα είδη σε όλη την Ελλάδα.



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA 500 + ATARI ST
VIDEO & STILL PICTURE DIGITIZERS
REAL TIME DIGITIZERS (DIGI-PIK, DIGI-VIEW 3.0 GOLD...)
HARD DISKS ΓΙΑ AMIGA 500 + ATARI ST
SOUND SAMPLERS ΓΙΑ AMIGA 500 + ATARI ST
MIDI INTERFACES ΓΙΑ AMIGA 500
SCANNERS ΓΙΑ AMIGA 500 + ATARI ST
INK JET PRINTERS ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

ΓΕΝΙΚΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ Η/Υ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ Η/Υ.
ΕΠΙΠΛΑ ΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
TV TUNERS ΓΙΑ ΕΓΧΡΩΜΑ ΜΟΝΙΤΟΡΣ

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΕΓΓΥΗΣΕΙΣ

ΟΛΑ ΣΤΟ COMPUTER MARKET

I. Σολωμού 26, Τηλ.: 361.1805
II. Σολωμού 25Α & Μπότσαρη 364.4695
III. Χαϊμαντά 34, Τηλ.: 684.6810

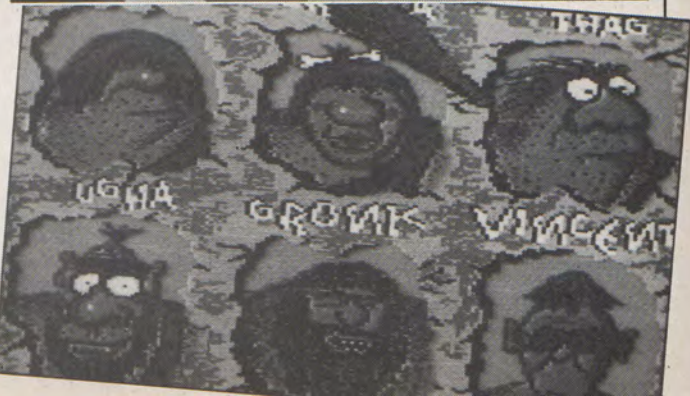
SPRITE

ΜΑΙΟΣ 1989

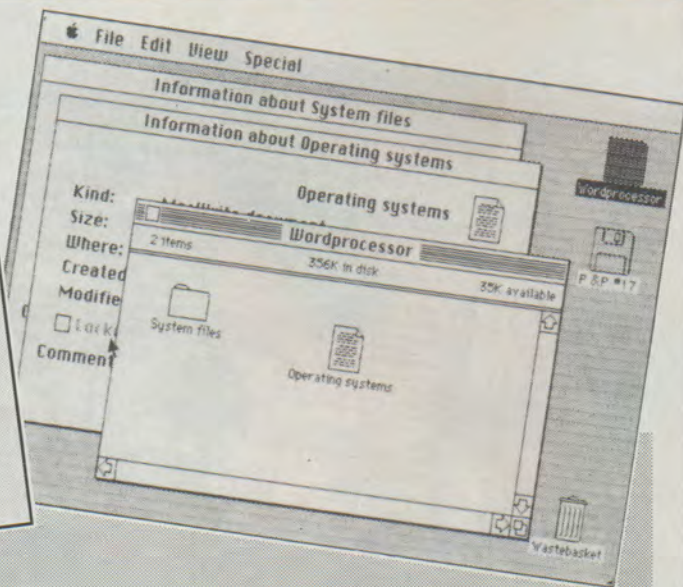
ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΑ

- 10 NEWS ON SPRITE.**
Μικρά νέα απ' όλο τον κόσμο.
- 18 Λειτουργικά Συστήματα.**
CP/M, GEM, Workbench, MS-DOS, UNIX ... Αν όλα αυτά δεν σας λένε τίποτα, διαβάστε αυτό το άρθρο και κατατοπιστείτε για το τι είναι λειτουργικό σύστημα, ποιά είναι και πως λειτουργούν και σε ποιά μηχανήματα .
- 21 DELTA Computers**
Μιά νέα μεγάλη εταιρεία στο χώρο των home computers και των περιφερειακών.
- 24 STOS GAME CREATOR**
Αν το GAC είναι το καλύτερο game creator για adventures, το STOS είναι το αντίστοιχο πρόγραμμα για τα arcades . Γραφικά, ήχος, εφέ και οτιδήποτε άλλο χρειάζεται για να δημιουργήσετε το παιχνίδι που εσείς θέλετε όπως εσείς θέλετε.
- 28 Μαγικά Τετράγωνα**
'Απειρα παιχνίδια λογικής έχουν φτιαχτεί πάνω σε μαθηματικά προβλήματα. Ένα απ' αυτά είναι και τα μαγικά τετράγωνα, για τα οποία υπάρχει και listing στο αντίστοιχο άρθρο
- 30 ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ του SPRITE.**
Τα τεχνικά χαρακτηριστικά, οι τιμές και το software των κυριότερων home και PC υπολογιστών σε μιά αναλυτική παρουσίαση.
- 33 Hackers**
Νέα από ένα πολυσυζητημένο θέμα .
- 34 Παρεμβολές στα FM.**
Φτιάξτε τον δικό σας πομπό στά FM με μιά απλή κατασκευή, και εκμεταλλευτείτε τις πολλές χρησιμότητές του.
- 38 SPRITE VIEWS**

40 Tiger Road	49 The Munsters
42 Blasteroids	50 Battlehawks 1942
43 Superman	51 TV Sports Football
44 Led Storm	52 Night Hunter
45 Phantom Fighter	54 Caveman Ugh-Lympics
46 S.D.I.	56 Trivial Pursuit
47 Dragon's Lair	57 Incredible Shrinking Sfera
48 Spitting Image	



Νά 'μαστε, λοιπόν, ξανά μαζί!
 Χορτασμένοι (αρνάκι ήταν αυτό), ξεκούραστοι
 (ελπίζω), αλλά και με ένα δίλλημα:
 "ATARI, AMIGA ή PC"; Τι θα αγοράσουμε τώρα
 που τελειώνουν τα σχολεία;
 Διαβάστε τον "ΟΔΗΓΟ ΑΓΟΡΑΣ του SPRITE"
 καθώς και το άρθρο "Λειτουργικά Συστήματα"
 για να έχετε μία πλήρη άποψη για τα κυριώτερα
 μηχανήματα της αγοράς και τα προγράμματα
 τους. Βέβαια, για αυτούς που έχουν ήδη το
 computer των ονείρων τους (!) υπάρχουν πολλά,
 μα πάρα πολλά παιχνίδια.
 Για όσους θέλουν κάτι ξεχωριστό, μπορούν να
 φτιάξουν τώρα ένα πομπό FM (σελ. 34), για
 πολλά ταξίδια στην δημοφιλή αυτή μπάντα.
 Επίσης, η ολοκλήρωση της σειράς GAC και η
 παρουσίαση του Game Creator "STOS", δίνουν
 την ευκαιρία σε όσους το επιθυμούν να φτιάξουν
 τα δικά τους παιχνίδια.
 Δεν χρειάζονται όμως πολλά λόγια, - το SPRITE
 είναι ένα και μοναδικό!
 Απολαύστε το!



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 58 Land of Adventure**
 Η γνωστή παρουσίαση των αγαπημένων σας
 adventure games .
- 62 Graphics Adventure Creator (GAC)**
 Η ολοκλήρωση της σειράς με το τελευταίο μέρος
 της παρουσίασης του καταπληκτικού αυτού προ-
 γράμματος δημιουργίας adventure παιχνιδιών με
 γραφικά .
- 65 Game Service**
 Τρεις σελίδες γεμάτες Pokes και Tips για να
 "διαμορφώσετε" τα παιχνίδια σας όπως εσείς θέ-
 λετε .
- 70 Επιλογές SPRITE**
 Οι επιλογές του SPRITE για το ραδιόφωνο, την
 τηλεόραση, το θίντεο, την δορυφορική και ... ότι
 άλλο προκειψει !
- 76 Μικρές Αγγελίες**
- 78 SPRITE MARKET**
 Τιμοκατάλογος των προϊόντων Software &
 Hardware που μπορείτε να προμηθευτείτε με
 αντικαταβολή από το SPRITE .
- 80 Επόμενα SPRITES**
- 82 Arcade Action**
 Παιχνίδια που παίζονται στις αίθουσες ηλεκτρο-
 νικών .



Μηνιαίο περιοδικό **Ιδιοκτησία: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ** Διεύθυνση: Μπότση 9 Εξάρχεια, 10682, τηλ.3610039 (και για συνδρομές, διαφημίσεις) Εκδότες: Νίκος Γεωργιάδης Σωτήρης Σταυρόπουλος Υποδιευθυντής-Δημόσιες Σχέσεις: Δημήτρης Καρούσης Αρχισυντάκτης-Υπεύθυνος παραγωγής: Χρήστος Σιουλής Διεκπεραίωση: Σταμάτης Πασχάλης Λογιστήριο: Γιάννης Πράσιнос Γραφεία Βορείου Ελλάδος: Μαίρη Δεμίσογλου, Αγίων Πάντων 51, Θεσσαλονίκη, ΤΚ 56429, τηλ. 031-739241 Επεξεργασία κειμένου: Σωτήρης Μπόλκας Διορθώσεις: Κατερίνα Αναστασοπούλου Desktop Publishing: PRISMA Εξώφυλλο: Γιάννης Παπαδημητρόπουλος Διαχωρισμοί-Μοντάζ: Βιβλιοσυσκευαστική Εκτύπωση: Αδάκτυλος, Ανδρέου Βιβλιοδεσία: Σπύρος Καββαδίας Διανομή: Κεντρικό πρακτορείο Ημερησίου και Περιοδικού Τύπου Ανταποκριτές: Στέφανος Φιλιπίου (Αγγλία), Ανδρέας Δήμου (Αμερική) Συντάκτες-Συεργάτες: Γιάννης Στιβακτάς, Γιώργος Βαρθαλίτης, Πέτρος Αρμάος, Κατερίνα Αναστασοπούλου, Ανδρέας Δήμου, Δημήτρης Μαυρόπουλος, Σπύρος Κατσούλας, Κώστας Χατζηκωνσταντίνου, Έντυ Αλοσκόφης, Κώστας Αυτσάκης, Νίκος Παπαδάκης, Χρήστος Σταυρόπουλος, Κορλός Απόστολος, Γιάννης Σκαρλάτος, Φώτης Αυγέρης. Published by ANADRASI, 9 Botasi st., 10682, ATHENS, HELLAS.ΕΛΛΗΝΙΚΟ PC CLUB (R) 1988 ΑΝΑΔΡΑΣΗ SPRITE CLUB (R) 1989 ΑΝΑΔΡΑΣΗ

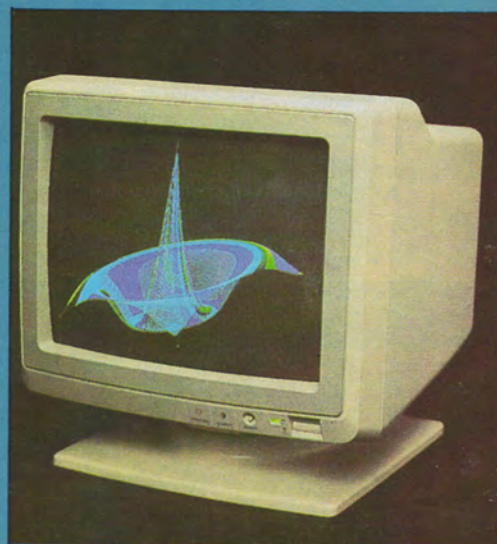
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ ΜΠΟΤΣΗ 9, 10682, ΑΘΗΝΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: 3000 ΚΥΠΡΟΣ: 3500 ΕΥΡΩΠΗ: 4000 ΑΜΕΡΙΚΗ: 4500 Ν.Π.Δ.Δ.: 6000 ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΜΕ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΔΕΛΤΙΟ.

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

COMMODORE
AMIGA 500



ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
ΛΙΑΝΙΚΗ



PRINTERS

STAR LC-10
STAR LC-10 colour
STAR LC-2410
CITIZEN MSP-10
CITIZEN MSP-15
SCHNEIDER S-PRINTER

ΤΙΜΕΣ
ΕΚΠΛΗΞΗΣ



MONITORS

PHILIPS 8801
THOMSON 36512
ATARI SM124
ATARI SC1224
COMMODORE 1084S

ΕΥΚΟΛΙΕΣ
ΠΛΗΡΩΜΗΣ

DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775

ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ COMPUTERS !!!



DISK DRIVES

3,5" - 5,25"
FOR AMIGA ATARI ST

ATARI

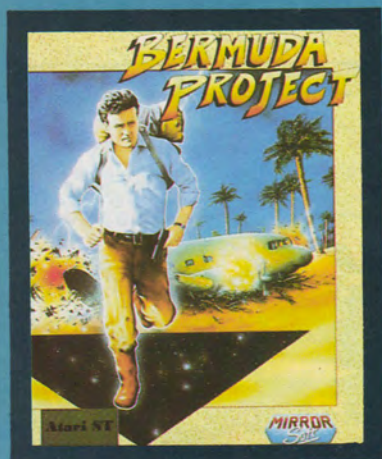


4X4 OFF ROAD RACING
PURPLE SATURN DAY
PACMANIA
BIONIC COMANDO

BERMUDA PROJECT
FIRE ZONE
RAMBO III

THUNDERBLANDE
BONBUZAL
OPERATION WOLF

GAMES



DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775



Οι υπολογιστές "τσέπης" της Atari.



Το ST portable της Atari.

Η Atari σχεδίασε την κατασκευή δύο νέων προϊόντων. Πρόκειται για το Atari Pocket PC και για το ST Portable (φορητό). Μέχρι πρόσφατα δεν

ήταν γνωστό εάν η εταιρεία θα ήταν σε θέση να παρουσιάσει σύντομα, πρωτότυπα των προϊόντων της ή απλώς θα επιδείκνυε κάποιες μακέττες (mock-up) τους.

Σύμφωνα με την Atari οι νέοι αυτοί "μικροί" υπολογιστές θα είναι διαθέσιμοι στην αγορά μέχρι τον Μάη.

Μικρές όμως ποσότητες απ'τον Pocket PC θα πω-

λούνταν απ'την Atari νωρίτερα σε δύο διαφορετικές εκδόσεις που θα κοστίζουν 199 λίρες και 299 λίρες. Ο νέος πάντως ST plus θα βασίζεται στον επεξεργαστή 68000 - όχι στον 68020 όπως αρχικά πιστευόταν.

Ο υπολογιστής αυτός θα διαθέτει μία συσκευή μεταφοράς ομάδων από bits (blitter).

Ποιότητα Laser απ'τον dot matrix της Epson

Η πρωτοπόρος στον χώρο των εκτυπωτών, Epson, ανακοίνωσε την κυκλοφορία του πρώτου στον κόσμο dot matrix εκτυπωτή με μεγαλύτερη ανάλυση από έναν standard laser εκτυπωτή. Ο TLW 4800 με το πρωτόπορο χαρακτηριστικό των 48-pin, παρέχει ανάλυση 360X360 dpi ενώ πολλοί laser printers προ

σφέρουν μόνο 300X300 dpi. Ο printer αυτός θα χειρίζεται ταυτόχρονα απλό (single) και πολλαπλό φύλλο χρησιμοποιώντας μία μέθοδο παρκάριαματος.

Η ταχύτητα εκτύπωσης είναι 300 cps σε draft mode και 100 cps σε letter quality.

Η τιμή του ανέρχεται στις 2.199 λίρες.

ΤΩΡΑ ΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ ΕΧΕΙ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥ DATA SHOP

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΑΠΟΛΑΥΣΕΤΕ

Σύγχρονο ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ
Μεγάλη ΠΟΙΚΙΛΙΑ
Φιλική ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ PC + HOME

EURO PC - STAR
AMSTRAD
GATE
COMMODORE-ATARI

ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ
ΣΕ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



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



Η Star πάνω και από το Εβερεστ.



Στις 3 Απριλίου του 1983, ο Μαρκίσιος του Clydesdale και ο D. McIntyre έγιναν οι πρώτοι άνθρωποι που πέρασαν πάνω από την ψηλότερη κορυφή του κόσμου, το Εβερεστ, με τα διπλάνα Westland PV3 και Wol-lace. Σήμερα η Star, μία απ'τις γνωστότερες διε-

θνώς κατασκευάστριες εκτυπωτών, χρηματοδοτεί μία πραγματικά φιλόδοξη προσπάθεια. Το όνομα "Star" θα βρεθεί πάνω απ'την ψηλότερη κορυφή των Ημαλαίων. Θα είναι τυπωμένο πάνω στο ύφασμα του αερόστατου που θα επιχειρήσει για πρώτη φορά να περάσει πάνω

από το Εβερεστ. Πλήρωμα θα είναι ο πιλότος Per Lindstrand και ο ορειβάτης Chris Bannington. Ο Lindstrand είναι γνωστός για την πτήση του με αερόστατο πάνω απ'τον ατλαντικό, από τις Η.Π.Α. στην Ιρλανδία. Ο Bannington παίρνει μέρος σαν ειδικός διάσωσης σε περίπτωση

που το αερόστατο αναγκαστικά βρεθεί στο αφιλόξενο περιβάλλον των Ημαλαίων. Η πτήση σχεδιάζεται να πραγματοποιηθεί μεταξύ του επόμενου Σεπτεμβρίου ή Οκτώβρη. Η Star θα προσφέρει στο αερόστατο έναν NL-10 για την επιτόπου καταγραφή του καιρού.

PC "τσέπης" από την Cambridge

Σύμφωνα με πρόσφατες πληροφορίες η Cambridge Computer, η γνωστή εταιρεία του Sir Clive Sinclair, σχεδιάζει την κατασκευή ενός συμβατού προσωπικού υπολογιστή ο οποίος δεν αναμένεται να παρουσιαστεί πριν το τέλος του χρόνου αυτού. Οι παρατηρητές ισχυρίζονται ότι πρόκειται για μία νέα laptop συσκευή. Ο manager πωλήσεων της Cambridge, Paul Streeter με δηλώσεις του άφησε "σκοτεινό" το θέμα αφού ούτε επιβεβαίωσε κάτι συγκεκριμένο

ούτε διέψευσε κάτι. Σύμφωνα με δηλώσεις του ο η Cambridge Computer δρομολογείται στην ανάπτυξη, βελτιωμένων υψηλής τεχνολογίας ηλεκτρονικών προϊόντων σαν το Cambridge Z-88. Ο manager εύστοχα σημείωσε ότι το πρόγραμμα της εταιρείας περιλαμβάνει την ανάπτυξη νέων προϊόντων στον χώρο των ηλεκτρονικών και των υπολογιστών. Εμείς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα άλλο από το να περιμένουμε.



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ELCOBY CENTER

★ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ★

ΚΕΝΤΡΟ ΤΑΧΕΙΑΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΠΑΡΕΧΕΙ:
ΣΕ ΝΕΟΥΣ-ΝΕΕΣ

Εφόδια για μια σωστή
επαγγελματική
σταδιοδρομία

ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:
ΣΕ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΕΣ
ΣΤΕΛΕΧΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

Επαγγελματικές λύσεις στα
καθημερινά προβλήματα
Διαχείρισης-Διοίκησης

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 74 ΑΘΗΝΑ
1ος όροφος
τηλ. 3620.278-3622.569-3626.708

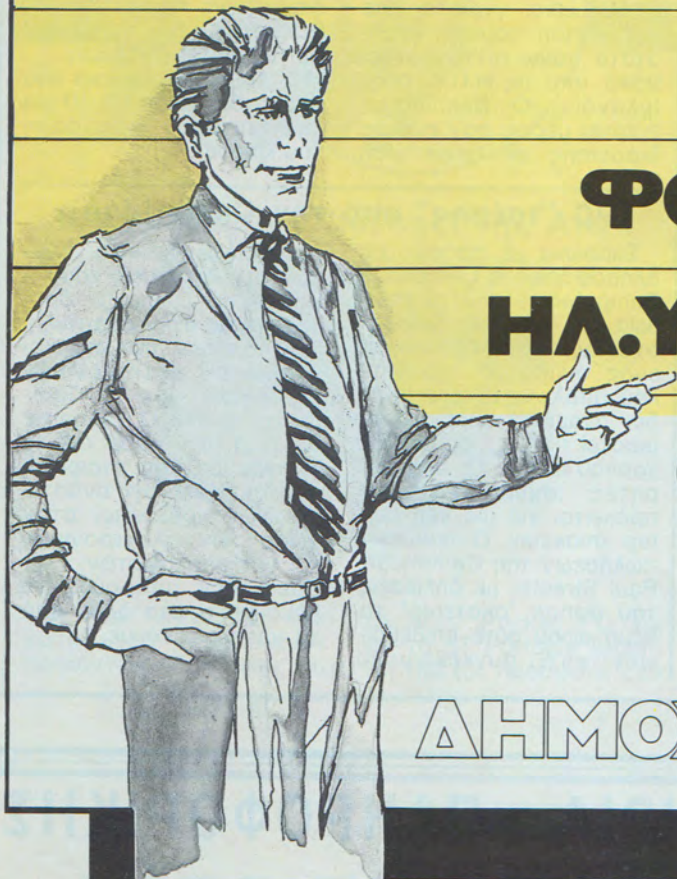
ΚΥΚΛΟΙ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΣΤΕΛΕΧΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

1. ΧΕΙΡΙΣΤΩΝ-ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ
2. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ-ΑΝΑΛΥΤΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΣΤΕΛΕΧΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ (MANAGEMENT ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ)

1. ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΩΣ - ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ
2. ΔΑΚΤΥΛΟΓΡΑΦΟΙ Η/Υ ΜΕ ΤΥΦΛΟ ΣΥΣΤΗΜΑ
3. ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΣ - ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΕΠΕΞ/ΣΙΑΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΜΕ ΤΥΦΛΟ ΣΥΣΤΗΜΑ
4. ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΩΣ - ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΑΝΩΤΕΡΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ
5. ΣΤΕΛΕΧΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ - ΧΕΙΡΙΣΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
6. ΛΟΓΙΣΤΩΝ - ΧΕΙΡΙΣΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ
7. ΠΩΛΗΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



**ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΑ
ΗΛ.ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

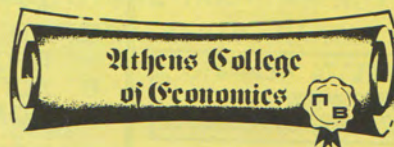
**ATHENS
COLLEGE
OF ECONOMICS**

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ
ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΜΑΣ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕ
ΚΟΝΤΑ ΜΑΣ ΤΗ ΓΝΩΣΗ ΠΟΥ ΣΑΣ

ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙΑ ΓΙΑ ΝΑ
ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΣΤΗ
ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΟΥ 1992.

ΠΕΤΡΟΣ Τ. ΒΑΡΟΥΖΗΣ

ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 5 - ΠΛΑΤΕΙΑ ΚΑΝΙΓΓΟΣ
ΤΗΛ.: (01) 3642368 - 5220205



Κ. ΜΑΘΩΝΤΑ ΖΑΓΧΑΚΟΥ 3629.857

ΔΩΡΟ
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΤΑΡΙ 2600
ΚΑΣΕΤΑ ΜΕ 32 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!



Η ΦΥΛΗ ΤΩΝ ΑΤΑΡΙ ΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ!

Παιδιά, ποιός θα τα νικήσει;
Παιδιά, ποιός θα νικήσει τα ΑΤΑΡΙ 2600;
Εσείς, οι φανταστικοί «παίκτες»! Γιατί υπάρχουν πολλά και απίθανα
«παιχνίδια» ΑΤΑΡΙ.
Διαλέξτε, λοιπόν, το ΑΤΑΡΙ σας και περάστε κατευθείαν στην επίθεση!

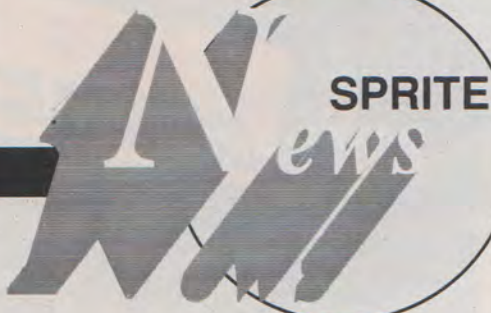
ΜΟΝΟ
17.900
ΜΕ Φ.Π.Α.



ATARI®

ΕΛΚΑΤ Α.Ε. ΣΟΛΩΝΟΣ 26 ΑΘΗΝΑ 106 73 ΤΗΛ: 36 40 719 • 36 42 985

ΥΠΟΚ/ΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 12 ΤΗΛ. 833.581



"Ραδιενεργά" monitors.

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που ο όρος "ραδιενέργεια" μπήκε στη ζωή του απλού ανθρώπου. Μετά το ατύχημα στο Τσέρνομπιλ όλοι άρχισαν να μιλούν για "μιλρέμ", "μπεκερέλ" για πυρηνικούς αντιδραστήρες κ.λ.π. Πόσοι όμως γνωρίζουν ότι ένα κομψό, φαινομενικά αβλαβές μηχάνημα όπως το monitor ενός υπολογιστή, μπορεί να αποτελεί πηγή ακτινοβολίας επικινδύνου μήκους κύματος; Σύμφωνα με πρόσφατη έκθεση μία ομάδα περιβαλλοντολόγων, γνωστή σαν "Φίλοι της Γης" (Friends of the Earth), κάποια δημοφιλή monitors της αγοράς είναι "ραδιενεργά". Τα monitors αυτά, σύμφωνα με την ομάδα που αναφέραμε, εκπέμπουν απαράδεκτα επίπεδα μη ιονιζόμενης (non-ionising), χαμηλής συχνότητας ακτινοβολία. Η αναφορά των περιβαλλοντολόγων έρχεται σε μία χρονική στιγμή που το ενδιαφέρον για τους κινδύνους των μονάδων VDU, αυξάνει. Ανάμεσα στα monitors που συγκεντρώνουν τα "πυρά" των "Φίλων της Γης" αναφέρεται αυτό του υπολογιστή PCW της Amstrad. Αλλα monitors που συμπεριλαμβάνονται στην αναφορά είναι: Hyundai, Fair, Philips, Compaq και Olivetti. Από αυτά μόνο της Olivetti και της Compaq πλησιάζουν τα επιτρεπτά όρια σύμφωνα με τους FoE. Πάντως μέχρι σήμερα δεν έχουν καθιερωθεί με νομική απόφαση ανώτατα επιτρεπτά όρια εκπομπής ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας από υπολογιστές. Σαν συμβατικό μέγεθος καθορίζεται αυτό της "έντασης" του ηλεκτρικού πεδίου εξωτερικά της οθόνης. Στην πράξη θεω-

ρείται αποδεκτή ένταση μέχρι 25 v/m. Στην μελέτη της η ομάδα FoE ερεύνησε τις extra low συχνότητες των 50 Hz και τις πολύ χαμηλές συχνότητες των 15-20 KHz. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, σχεδόν όλα τα εξεταζόμενα monitors εμφάνιζαν ένταση του ηλεκτρικού πεδίου πάνω από 250 v/m. Σε διάφορα σημεία του χώρου γύρω από την οθόνη, ο Amstrad PCW έκπεμπε σε χαμηλές συχνότητες μεταξύ 500 και 750 v/m, ο Hyundai 500 v/m και ο Philips 250-500 v/m. Η αναφορά συστήνει ότι αυτές οι συσκευές, δεν θα πρέπει να θεωρούνται σαν μελλοντικές αγορές. Εκπρόσωπος της ομάδας FoE δήλωσε ότι πάνω στις "επικίνδυνες" συσκευές της ομάδας αυτή θα τοποθετείται η ένδειξη "bio-hazard" δηλ. βιο-κίνδυνος. Αν και αυτό φαντάζει λίγο μελλοδραματικό δεν μπορεί να αγνοηθεί το γεγονός ότι τελευταία υποστηρίζεται ότι η χαμηλής συχνότητας ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία είναι επιβλαβής για τον ανθρώπινο οργανισμό. Σε συνέδριο που έγινε στο Λονδίνο από το Industrial Society αναπτύχθηκαν απόψεις που συνέδεαν την ακτινοβολία των μονάδων VDU και αποβολές έγγυων γυναικών. Επιστημονικές υποστήριξαν ότι το ποσοστό των αποβολών φαίνεται να αυξάνει αυξανόμενου του αριθμού των ωρών εκθέσεως στην ακτινοβολία των VDU μονάδων. Οι κατασκευαστές όμως hardware παρουσιάζονται απρόθυμοι να αποδεκτούν την ύπαρξη του παραπάνω προβλήματος αν και δεν θα κόστιζε υπερβολικά ποσά η ανάπτυξη μεθόδων προστα-

σίας του οργανισμού απ'την έκθεση στην ακτινοβολία. Σύμφωνα με ειδικούς ένας τρόπος δημιουργίας προστατευτικής ασπίδας για την ακτινοβολία είναι η κατασκευή του γνωστού "κλωβού του Faraday" (Faraday cage). Πρόκειται για μια αγωγική συσκευή που θα τοποθετείται γύρω απ'τα κυκλώματα - πηνία και μετασχηματιστές - που εκπέμπουν την ακτινοβολία. Ως γνωστό τα ηλεκτρομαγνητικά κύματα αποτελούνται από δύο κάθετες συνιστώσες, την συνιστώσα του ηλεκτρικού πεδίου και του μαγνητικού. Τοποθετώντας την τεχνητή αγωγική ασπίδα που αναφέραμε σαν "κλωβό του Faraday" εξουδετερώνουμε την

ηλεκτρική συνιστώσα. Η επίδραση της απομεινόμενης μαγνητικής μπορεί να θεωρηθεί μηδαμινή σε σχέση με αυτή της ηλεκτρικής.

Η ομάδα FoE προστατεύει τους χρήστες της χρησιμοποιώντας ειδικές τεχνικές εξουδετέρωσης της ακτινοβολίας (π.χ. με ψεκασμό αγωγίμου αεροζόλ νικελίου και με αγωγίμα φίλτρα οθόνης).

Ας ελπίσουμε ότι σύντομα θα θεσπιστούν διεθνώς αποδεκτοί κανονισμοί για τις εκπομπές χαμηλής συχνότητας ακτινοβολίας απ' τα monitors και θα ληφθούν μέτρα για την προστασία των χρηστών υπολογιστών.

H EASYTECH μεταφέρεται

Πολύ χαιρόμαστε που έχουμε νέα από τη γνωστή εταιρεία EASYTECH η οποία είναι η μόνη, που ασχολείται με τις ανταλλαγές ηλεκτρονικών υπολογιστών και περιφερειακών.

Με σταθερά βήματα η εταιρεία συνέχισε να αναπτύσσεται από το 1986 έως σήμερα με κύριο όπλο τις ανταγωνιστικές τιμές και την εξυπηρέτηση σε όλους τους τομείς του hardware και software.

Στο νέο ανανεωμένο χώρο θα βρείτε όλα όσα περιμένατε.

Πολλά home, πολλά πε-

ριφερειακά, πλήθος από ακυκλοφόρητα παιχνίδια, PC compatibles, και ότι άλλο μπορεί να χρειαστεί και στον πιο απαιτητικό χρήστη.

Ακόμα στον ίδιο χώρο θα φιλοξενηθεί το "EASYTECH CLUB" το οποίο περιλαμβάνει την πλήρη υποστήριξη της AMIGA, ATARI, IBM PC compatibles και του AMSTRAD CPC 6128 σε ακυκλοφόρητα games και επαγγελματικές εφαρμογές.

Η νέα διεύθυνση της εταιρείας είναι Μαυρομυχάλη 188, Λεωφ. Αλεξάνδρας Τ.Κ. 11472.

Τηλέφωνο: 6438784

Ταινία με τον Schwarzenegger γίνεται παιχνίδι.

Η ταινία με τον τίτλο "The Running Man" έγινε γνωστή από τον πρωταγωνιστικό ρόλο του "πολύ" Arnold Schwarzenegger". Η ταινία αυτή, που βασίστηκε στο βιβλίο του Stephen King, πρόκειται να αποτελέσει το κύριο θέμα του νέου παιχνιδιού της GRANDSLAM. Το παιχνίδι αναπαριστά το σκηνικό του 21ου αιώνα. Το μοναδικό κέρδος του παίχτη είναι η ίδια η ζωή του - κάτι όμως που δεν είναι καθόλου εύκολο αφού οι κίνδυνοι εμφανίζονται από όλες τις κατευθύνσεις.

Αφού προηγηθεί μία σειρά από digitised είδωλα από την αυθεντική ταινία, ο παίκτης με την βοήθεια ενός ελκυστικού που ενεργοποιείται από πυραύλους οδηγείται στο τοπίο όπου θα αγωνιστεί για την επιβίωσή του. Το σκηνικό αναφέρεται σε περίοδο μετά από πυρηνικό ολοκαύτωμα. Ανάμεσα στους επικίνδυνους αντιπάλους περιλαμβάνεται ένας μαριακός παίκτης hockey σε πάγο. Σίγουρα η επιβίωση δεν είναι καθόλου εύκολη ούτε για έναν Schwarzenegger...

ΜΗΠΩΣ ΧΡΕΙΑΖΕΣΘΕ ΕΝΑΝ ΜΙΚΡΟΎΠΟΛΟΓΙΣΤΗ?

Ο PERSONAL COMPUTER (PC) ως σύστημα, διαθέτει την ικανότητα αποθήκευσης μεγάλων αρχείων, επεξεργασίας, σε ελάχιστο χρόνο, των στοιχείων σας, εκτύπωσης δεδομένων και κειμένων, έκδοσης γραφικών παραστάσεων, αποστολής επιστολών, υπολογισμών πινάκων, στατιστικής κ.λ.π.

Μέ ένα τέτοιο σύστημα μικροϋπολογιστή, μπορείτε να είστε βέβαιοι ότι θα έχετε πληροφορίες πλήρεις, σε σύντομο χρόνο, με ενημερωμένα στοιχεία και στη κατάλληλη μορφή, στην οθόνη ή στο χαρτί.

Το **ELCOBY CENTER** σας συμβουλεύει για το MICRO που θα χρειαστείτε και σας προσφέρει σειρά δοκιμασμένων επιχειρηματικών προγραμμάτων - SOFTWARE για την κάλυψη μιας μεγάλης ποικιλίας αναγκών σας.

★ Δωρεάν επίδειξη εφαρμογών στα γραφεία μας

SOFTWARE για τους πλέον φημισμένους μικροϋπολογιστές: **HYUNDAI, TULIP, AMSTRAD, IBM, VEGAS, EXPRESS, ACER.**

Επικοινωνήστε ΣΗΜΕΡΑ μαζί μας.

Εφαρμογές μικροϋπολογιστών σε μικρομεσαίες εμπορικές και βιομηχανικές επιχειρήσεις.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Δ/ση: Δ. ΠΕΠΠΑΣ - Κ. ΚΡΗΤΙΚΟΣ

Ακαδημίας 74, 1ος όροφος, ☎ 3620.278 - 3622.569

K.L.S. COMPUTERS

Πλ. Ομονοίας 10
4ος Όροφος
Tel. 5239744

COMPUTERS

Amstrad 6128 από **55.000**

Commodore 64 συν ΚΑΣΣΕΤ. από **30.000**

Commodore 128 από **45.000**

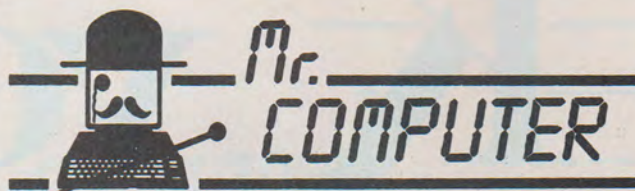
ΑΝΤΑΛΑΓΕΣ COMPUTERS

HOT LINE 5239744

ORIGINAL GAMES από **100** δραχ.

ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΕΙΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ από
150 δραχ.



Ένα computer shop στα δικά σας μέτρα

στην Κυψέλη

Θέλετε υπολογιστή με ουρά;

Η αγορά ενός υπολογιστή δεν είναι μόνο η φθηνή τιμή, αλλά η υπεύθυνη ενημέρωση και η σίγουρη υποστήριξη, με άλλα λόγια η συνεχή σχέση με τον πελάτη και μετά την απομάκρυνση του πελάτη.

Αν θέλετε λοιπόν έναν υπολογιστή με ουρά ελάτε να γίνουμε φίλοι.

Σε μας θα βρείτε

AMIGA 500 - ATARI 520 & 1040 STFM -
SCHNEIDER EURO PC - DRIVES - ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
MONITORS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

- Καλώδια σύνδεσης ATARI ST - AMIGA - PC με έγχρωμο MONITOR ή ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
- Καλώδια και DATA SWITCH BOX για όλους τους εκτυπωτές.
- Και ό,τι καλώδιο ή κατασκευή χρειάζεστε για να συνδέσετε τον υπολογιστή σας με οποιοδήποτε περιφερειακό.

Γίνονται
ευκολίες πληρωμής

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΠΕΤΣΟΠΟΥΛΑΣ 13, ΚΥΨΕΛΗ - ΤΗΛ. 8826862

Κονοέρτι

(R)

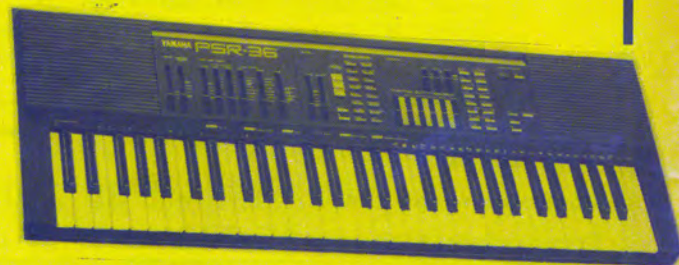
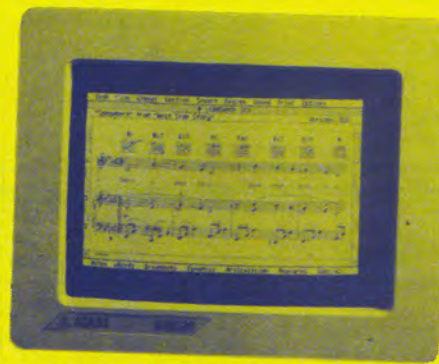
ELECTRONIC KEYBOARD

KORG
YAMAHA
KEYTEK
ALESIS
Κ.Α.Π.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΑ MIDI ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ
Κ' ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ PERSONAL COMPUTERS
Κ' HOME COMPUTERS

SOFTWARE

Dr T's
STEINBERG
Κ.Α.Π.



KORG

ALESIS

KAWAI

HOHNER

YAMAHA

ΜΟΥΣΙΚΑ ΟΡΓΑΝΑ: ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ 55
ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ.: 6840404

ABILITY

COMPUTER CENTER

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

AMIGA 500



ATARI ST



ΟΛΑ ΤΑ ΤΟΡ GAMES

AMSTRAD

SPECTRUM

COMMODORE

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ - ΒΙΒΛΙΑ

Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ



ΛΕΩΦ. ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 150 - Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ
ΤΗΛ. : 2517 344

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Ο κόσμος μας, ο κόσμος των υπολογιστών έχει πλημμυρίσει από λέξεις όπως UNIX, MS-DOS, CP/M, TOS, MP/M και τόσες άλλες λέξεις κλειδιά, ονόματα λειτουργικών συστημάτων.

Φοίβος Ντόκος

Ωραία! Έχετε αναρωτηθεί ποτέ σας όμως τι στο καλό είναι στην πραγματικότητα ένα λειτουργικό σύστημα; Γιατί το λέω αυτό; Γιατί ο καθένας που χρησιμοποιεί έναν υπολογιστή χρησιμοποιεί ένα λειτουργικό χωρίς μερικές φορές να το καταλάβει ποτέ.

Τα περισσότερα απ'τα νέα μηχανήματα όπως το ST ή η Amiga έχουν "προφανή" λειτουργικά συστήματα όπως το Workbench και το GEM (αν και αυτά είναι ξεχωριστή ιστορία). Αλλα πάλι, όπως το Spectrum ή ο BBC ή ο CPC έχουν λειτουργικά συστήματα κάπως πιο "καλυμμένα" καθώς συνδυάζονται με μία γλώσσα (συνήθως την Basic). Τα Λ/Σ χρησιμοποιούνται κυρίως για να φορτώνουν τα προγράμματα μας και να διαχειρίζονται αρχεία. Οι δυνατότητες ενός Λ/Σ διαφοροποιούνται από μηχανήμα σε μηχανήμα και στην απλούστερη μορφή τους επιτρέπουν στα αρχεία να φορτώνουν, να σώζονται, να διαγράφονται και να αντιγράφονται. Πιο εξελιγμένα συστήματα διαθέτουν ένα περίπλοκο front-end σύστημα που επιτρέπουν στο χρήστη να επικοινωνεί με την μηχανή γρηγορότερα και ευκολότερα (εδώ ανήκουν τα ST, Amiga, Macintosh, Xerox Documenter, Apple IIGS, κ.ά.) αν και σ'αυτή την περίπτωση υπάρχει Λ/Σ και το front-end δεν αποτελεί παρά ένα interface ανάμεσα στον χρήστη και αυτό. Αυτά τα Λ/Σ παρέχουν επίσης δυνατότητα ελέγχου του μήκους των αρχείων, διάβασμα τους, καθώς και η σύνδεση και το τρέξιμο τριών ή τεσσάρων προγραμμάτων συνέχεια,

όπως επίσης το να ψάχνει σε αρχεία χαρακτήρων για strings, να ενώνει αρχεία, να τα βγάζει πέρα με μπερδεμένους καταλόγους, κ.λ.π.

Από τα πολύπλοκα Λ/Σ δύο τύποι ξεχωρίζουν: Ο πρώτος χρησιμοποιεί το "φορμά" των UNIX, CP/M, MS-DOS, Τίρος, κ.λ.π. ή αλλιώς "φορμά" μεταφραστή γραμμής εντολών. Οι εντολές πληκτρολογούνται και σε γενικές γραμμές απαιτούν αρκετή δεξιότητα στο χειρισμό του πληκτρολογίου (αν θέλει κανείς να κάνει πολλή δουλειά φυσικά!). Ο δεύτερος χρησιμοποιεί το front-end για το οποίο μιλήσαμε πιο πάνω που άλλες φορές αποτελεί και τον μοναδικό τρόπο χρήσης του μηχανήματος οπότε και γίνεται μέρος του Λ/Σ (όπως στον Macintosh) ή απλώς "επικάθεται" σ'ένα πρώτου τύπου λειτουργικό (όπως το Workbench της Amiga που μπορεί όταν θέλουμε να "φύγει από την μέση" αφήνοντας μας να χρησιμοποιήσουμε το Amiga Dos ή Τίρος ή το GEM που κάθεται πάνω στο T.O.S.). Ο δεύτερος αυτός τρόπος ονομάζεται και WIMP (Windows, Icons, Mouse, Pull down menus) και από την πρωτοπαρουσίαση του είχε προβλήματα στην είσοδο του στην Home αγορά λόγω των απαιτήσεων του σε μνήμη και ταχύτητα επεξεργασίας. Παρόλα αυτά τα Λ/Σ αυτού του τύπου ήταν ιδανικά για μικρά PC's γραφείου μιας και αυτά πληρούσαν τις "προδιαγραφές" αν και οριακά. Τώρα βέβαια που οι home δεν έχουν πια 64K, 8-bit επεξεργαστές και κασσετόφωνα παρά κάτι εκατοντάδες Kbytes και 32 bit επεξεργαστές αυτά τα Λ/Σ έγιναν

πολύ της μόδας. Όλοι οι υπολογιστές των οποίων "οι αρμοδιότητες" ανακατεύονται μ'αρχαία χρειάζονται ένα Λ/Σ κάποιου τύπου και ίσως το πρώτο πλατεϊάς χρήσης ήταν το πασίγνωστο CP/M. Πρόσφερε στον χρήστη ένα βασικό σετ από εντολές ελέγχου αρχείων που ήταν κοινές σε μία σειρά από μηχανήματα. Επιπροσθέτως κάτω από τον "ορατό" έλεγχο από τον χρήστη, το CP/M πρόσφερε μία επιλογή από διάφορες κλήσεις συστήματος για τον προγραμματιστή ώστε να τις χρησιμοποιήσει σε προσπέλαση στις στάνταρ συσκευές.

Η αποστολή δεδομένων στην και από την οθόνη, το πληκτρολόγιο, τις μονάδες ανάγνωσης δισκετών (disk drives) και τον εκτυπωτή μπορούσε να εκτελείται κατά ένα τρόπο που δεν μεταβαλλόταν σ'όλα τα μηχανήματα που χρησιμοποιούσαν το CP/M. Η προτυποποίηση αυτή ήταν ένας λόγος απ'αυτούς που οδήγησαν το CP/M ένα από τα ευρύτερα χρησιμοποιούμενα Λ/Σ και μην ξεχνάμε ότι ζει και βασιλεύει στον Amstrad PCW, στους CPC, στους CBM 128D και σε τόσους άλλους.

OPERATING SYSTEMS.

Πέρα από τον χειρισμό αρχείων, η ικανότητα προσπέλασης σε κοινώς χρησιμοποιούμενες δυνατότητες του συστήματος είναι ο άλλος βασικός σκοπός της ύπαρξης ενός Λ/Σ. Αυτό εξασφαλίζει ότι όλα τα προγράμματα χρησιμοποιούν το μηχανήματα κατά τον τρόπο που ορίστηκε από τον κατασκευαστή. Αυτό με την σειρά του διασφαλίζει τον χρήστη από μετατροπές και upgrades στο Λ/Σ και δεν του προκαλεί πρόβλημα με υπάρχοντα προγράμματα. Για πολύ καιρό οι κατασκευαστές υπολογιστικών συστημάτων φαίνονταν ότι δεν πολυπίστευαν ότι ο μέσος χρήστης θα ενδιαφερόταν για το Λ/Σ κι αυτό γιατί η μηχανή κάνει συνήθως boot κατευθείαν μέσα

στην εφαρμογή (κειμενογράφο, λογιστικό φύλλο, βάση δεδομένων ή οτιδήποτε άλλο). Δηλαδή παρ'όλο που η διαδικασία του boot περνά μέσα από το Λ/Σ με ένα αρχείο αυτόματης εκτέλεσης (autoexecutive) οι διεργασίες αυτές είναι αόρατες για τον χρήστη. Έτσι η επικοινωνία με την μηχανή μέσω του Λ/Σ της αφέθηκε σε άτομα που ήξεραν για τέτοια πράγματα, αλλά καθώς οι χρήστες γίνονταν όλο και περισσότεροι "διαβασμένοι" σχετικά με τους υπολογιστές και ίσως και λίγο περισσότερο ενδιαφερόμενοι για τις επιπρόσθετες λειτουργίες που διατεινόταν από το front-end κάτι έπρεπε να γίνει με την δυσκολία της μάθησής τους (και σίγουρα μερικές από τις διαθέσιμες εντολές του CP/M δεν είναι ακριβώς απομνημονεύσιμες!). Προσπάθειες να παρακαμφθεί το πρόβλημα έγιναν χρησιμοποιώντας menu-driven συστήματα που επέτρεπαν πολλές από τις λειτουργίες του Λ/Σ να χρησιμοποιούνται με το πάτημα ενός μόνο

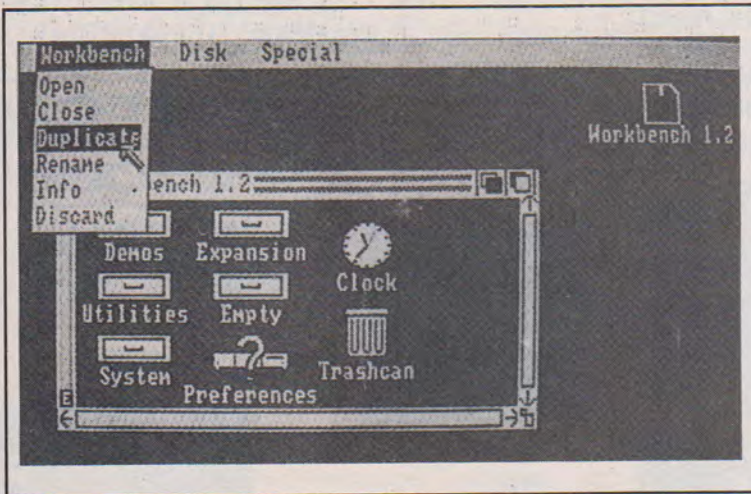
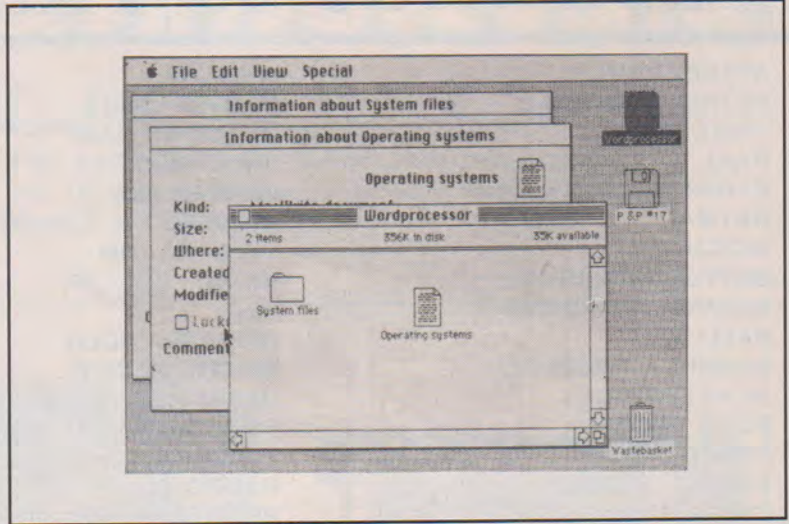
πληκτρού, αυτή η κατάσταση συνεχίζει να υπάρχει και στα μηχανήματα PC/MS-DOS. Η δυσκολία εδώ ήταν ότι κανένα απ'αυτά δεν "έπιασε" (εκτός από το MS/DOS) γιατί δεν είχαν την υποστήριξη κανενός από τα μεγάλα software houses όπως η Microsoft και η Digital Research και ίσως, λέω ίσως γιατί δεν υπήρχαν αρκετοί άνθρωποι που να γνωρίζουν την ύπαρξη των Λ/Σ! Η λύση στην δυσκολία ήρθε τελικά απ'την Xerox με το σύστημα WIMP (μιλήσαμε γι'αυτό πιο πάνω) που έκανε την χρήση του Λ/Σ σχεδόν παιχνιδάκι.

Η πρώτη εταιρεία που αποφάσισε να θέσει στην αγορά ένα W.I.M.P. μηχανήματα ήταν η Apple με την Lisa (πανάκριβη) που το ακολούθησε ο Mac. Μετά ήρθε η D.R. με το G.E.M. που ήταν και το πρώτο πραγματικά μεταφερότο πρόγραμμα W.I.M.P. (κι αυτό γιατί επικάθονταν στο ήδη υπάρχον Λ/Σ) και τέλος η Amiga με το Workbench της.

Σήμερα η αγορά οδεύει στην καθιέρωση ενός πραγματικά πρότυπου Λ/Σ κι αυτό γιατί ακόμη και τα μεταφερότα Λ/Σ μεταβάλλουν ορισμένα χαρακτηριστικά τους για να εξυπηρετήσουν κάποια παραπάνω χαρακτηριστικά ή κάποια μειονεκτήματα του ενός μηχανήματος από ένα άλλο μάτι που διαμορφώνει μία συμβατή "ασυμβατότητα" δηλαδή. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει σ'ένα πασίγνωστο μηχανήματα, τον IBM PC μόνο που εδώ έχουμε τα ακριβώς αντίθετα!!!

Έτσι λοιπόν τα compatibles είναι κατά βάση εντελώς διαφορετικά στην σχεδίαση από τον IBM (εκτός επεξεργαστή, θυρών επέκτασης) και η συμβατότητα οφείλεται στο Λ/Σ (εδώ το MS/DOS).

Τελειώνοντας θα ήθελα να πω ότι το να γνωρίσεις ένα μηχανήματα με το Λ/Σ αξίζει γιατί ποτέ δεν ξέρεις πότε θα σου χρειαστεί αυτή η γνώση



To Workbench της Amiga

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER • SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΤΗΛ 3615362

AFTERBURNER
ACTION FIGHTER
ARMALYTE
BAAL
BARDS TALE I-II
BATMAN
BIOCHALL
BATTLE HAWKS-1942-
BALANCE OF POWER II
BALLI STIX
BERMUDA PROJECT
BLASTEROIDS
BOUB FUSION
CRAZY CARS II
BUBBLE BOBBLE
CALIFORNIA GAMES
CARRIER COMMAND
CHAMP. BOXING
COMBAT SCHOOL
CORUPTION
CUSTODIA
DARK CASTLE
DEJA VU II
DELUXE PAINT III
DELUXE PRINT II
DELUXE VIDEO
DRAGON NINJA
DUNGEON MASTER
ELITE
EXPRESS PAINT
FALCON F-16
FIREZONE
FISH
FLYING SHARK
GAUNTLET II
GALDREGONS DOMAINE
CYBERNOID II
DENARIS
WAR IN MIDDLE EARTH
WEC LE MANS
I.S.S.
THE DEEP
ZAK MACKRAKEN
DIAMONDS FOREVER
GOLD SILVER BRONGE
LATTICE -C-
LIGHTS CAMERA ACTION
T.V. SHOW

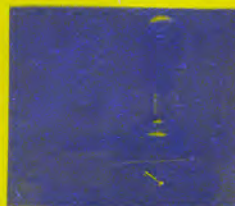
WILLOW
MASTER NINJA
DRAGON'S LAIR
IRON LORD
JOAN OF ARC
KRISTAL
L.E.D. STORM
MICRO. SOCCER
1943
DIGI VIEW GOLD
NAIGHT RAIDER
OPERATION WOLF
POOL OF RADIANCE
P.O.W.
RAMBO III
RETURN OF JEDI
ROBOCOP
ROCKET RANGER
ROGER RABBIT
R - TYPE
SAVAGE
SHADOW GATE
SHOOT' EM UP CON. KIT
THE REAL GHOSTBUSTERS
SKATE OR DIE
SRARGLIDER II
STAR TRECK
STEALTH FIGHTER
STREET FIGHTER II
SUPER HANG-ON
SUPERMAN
SWORD OF SODAN
THE GAMES WINTER ED.
TIGER ROAD
TIME AND MAGIK
TV SPORTS LOOTBALL
ULTIMA I - II
UNIV. MILITARY SIM.
VERMINATOR
VICTORY ROAD
BLACK SILVER
INT. KARATE II
LAST NINJA
SPACE HARRIER

POLICE QUEST
GOLD RUNNER II
BALANCEOFPOWER1990
SOCCER MANAGER
GO 64 V - 2.0
GOLD OF REALM
HOLL. POKER II
SPACE QUEST II
HIGH SOFT BASIC
INDIANA JONES
IRON HAND
KING WORDS 1.0
PROF. DRAW
ATRWARK STRIP
ZANY GOLF
LAST DUELL
THE CLERK
THE GAMES SUMMER
FASTBREAK
TOMCAT
DOMINATOR
PROJECT FIRESTAR
CIRCUS GAMES
LORDS OF THE RISING SUN
MCC PASCAL
R-TYPE
ROAD BLASTERS
RUN THE GAUNTLET
SUPERBASE V-3.0
TELE WARS
TEST DRIVE II
THE LAST INGA
THE WORDS
FRIGHT NIGHT
WANTERED 3D
AFRIKA RAIDERS

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
ΣΕ AMIGA /C-64/ ATARI
ΠΛΗΘΟΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

LUCASFILM
GAMES

ocean



MOUSE PAD
ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ
ΚΑΒΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΦΙΛΤΡΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ΝΕΕΣ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ

DELTA COMPUTERS

Μία νέα εταιρεία, προσπαθεί να αλλάξει και να επιφέρει καινοτομίες στις σχέσεις του εμπορίου. Ο ρόλος που καλείται να διαδραματίσει, είναι να προσφέρει οικονομικές παροχές σε μερικά καταστήματα.

Παρουσίαση Γιάννης Σκαρλάτος.

Μιλήσαμε για τον Διευθυντή της εταιρείας Delta Computer, κ. Ιωάννη Δελλή και μας εξήγησε για την εμφάνιση και συνεισφορά της εταιρείας Delta, στην αγορά των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ο κ. Ιωάννης Δελλής και οι συνεργάτες του, μετά την συλλογή πολλαπλών εμπειριών από τις επιτυχημένες δραστηριότητες στο λιανικό εμπόριο, αποφάσισαν να σταθούν και πάλι, δυναμικά και πρωτοποριακά στην αγορά, με την εταιρεία Delta Computers. Η εταιρεία προσφέρει την δυνατότητα σε μικρότερα καταστήματα που δεν εισάγουν μόνο τους, να ανταγωνιστούν τα μεγαλύτερα καταστήματα που θέτουν άνιστους όρους ανταγωνισμού στην αγορά των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η Delta κάνοντας παράλληλη εισαγωγή "αλλά όχι με στόχο να πουλήσει η ίδια τα μηχανήματα στους καταναλωτές", αλλά να τα μεταβιβάσει στα μικρά καταστήματα, που μέχρι τώρα ήταν καταδικασμένα να πουλάνε ακριβότερα. Γιατί στόχος της εταιρείας δεν είναι να ανταγωνιστεί τα καταστήματα που συγχρόνως είναι και πελάτες, αλλά το διαμεσολαβητικό εμπόριο.

Η Delta γνωρίζοντας άριστα σύγχρονο marketing και management, βάζει τέρμα στην τυχοδιωκτική πολιτική μερικών επιχειρήσεων, που βρήκαν μεγάλη άνθιση τα τελευταία χρόνια στον ευαίσθητο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Επιλέγοντας προϊόντα όπως ATARI, AMIGA, MONITORS, printers, disk drives κ.λ.π., η DELTA καλύπτει πλήρες το φάσμα της home αγοράς υπολογιστών.

Ο κύκλος ζωής του προϊόντος, δεν σταματάει στους 6 μήνες ή στον 1 χρόνο, αλλά τα προϊόντα που προωθούνται από την Delta έχουν ως ελάχιστο κύκλο ζωής τουλάχιστον 4-5 χρόνια.

Ακόμη στην πολιτική προϊόντος η εταιρεία δεν επεδίωξε να τοποθετήσει πολλά είδη, αλλά κράτησε την αναλογία σε λιγότερα, για να υπάρξει σταθερότητα προϊόντων και να βοηθήσει τα καταστήματα στη μακροπρόθεση πολιτική προώθησης με προσφορές.

Η Delta, ακολουθώντας μακροπρόθεση τιμολογιακή πολιτική που δεν βασίζεται στο γρήγορο και ευκαιριακό κέρδος, μπόρεσε μειώνοντας το δικό



*Η εταιρεία Delta
κάνοντας παράλληλη
εισαγωγή "αλλά όχι με
στόχο να πουλήσει η ίδια
τα μηχανήματα στους
καταναλωτές", αλλά να
μεταβιβάσει στα μικρά
καταστήματα.*

της κέρδος και βρίσκοντας τη μέση λύση με τους καταστηματάρχες, να επιδιώκει μακροπρόθεσμα την σωστή και συνεχή επαφή σε πανελλαδικό επίπεδο.

Γνωρίζοντας άριστα τις ανάγκες του λιανικού εμπορίου, που επικεντρώνεται στο σωστό σέρβις, στην άμεση παράδοση και στην υποστήριξη

από την αντιπροσωπεία, η εταιρεία Delta φρόντισε και έχει:

- Γρήγορο σέρβις, χωρίς να αφήσει ξεκρέμαστο τον καταστηματάρχη
- Σωστή οργάνωση στο τμήμα πωλήσεων, ώστε να εφαρμόζονται αυστηρά οι ημερομηνίες παραδόσεως και παραγγελιών
- Μεγάλα αποθέματα προϊόντων (stock), ώστε να μην υπάρχει καμία περίπτωση καθυστέρησης του προϊόντος
- Σωστή υποστήριξη των καταστημάτων με διαφήμιση και καθημερινή ενημέρωση για το τί επικρατεί στην αγορά.

Εάν όλα αυτά που σας παρουσιάσαμε, σας φαίνονται μόνο όμορφα λόγια, δεν έχετε παρά να το εξακριβώσετε.

Ο κ. Ιωάννης Δελλής και οι συνεργάτες του σας περιμένουν:
IKONIOY 10-14 Τηλ. 86.22.657
104 46 - ΑΘΗΝΑ Fax: 86.49.775

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΡΘΑΛΙΤΗΣ.

Απο τις σελίδες της αλληλογραφίας του **SPRITE** θα δημοσιεύονται και θα απαντώνται γράμματα αναγνώστων που ζητούν να μάθουν πληροφορίες για τεχνικά, ή άλλα θέματα

Η στήλη περιμένει γράμματα σας στην διεύθυνση του περιοδικού, Μπότσαση 9, 106-82 ΑΘΗΝΑ με ένδειξη "Για αλληλογραφία του **SPRITE**".

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΚΑΣΕΤΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ

Εχω έναν **AMSTRAD CPC 664** ο οποίος χρησιμοποιεί όπως είναι γνωστό τη δισκέττα σα μέσο αποθήκευσης. Κάποιος φίλος μου που έχει τον **464** μου δίνει συχνά προγράμματα τα οποία φτιάχνει. Υπάρχει δυνατότητα να μεταφέρω τα προγράμματα αυτά σε δισκέττα χρησιμοποιώντας ένα κοινό κασετόφωνο;

Αλεξόπουλος Σωτήρης

Ο **664** είναι εφοδιασμένος με υποδοχή ώστε να μπορεί να δεχτεί καλώδιο από κασετόφωνο. Το καλώδιο αυτό μπορείς να το προμηθευτείς από κάποιο Computer Shop ή να το φτιάξεις μόνος σου αγοράζοντας τα απαραίτητα υλικά από ένα μαγαζί ηλεκτρονικών ειδών. Αφού συνδέσεις το κασετόφωνο με τον υπολογιστή σου μπορείς να φορτώσεις το πρόγραμμα που σ'ενδιαφέρει ακολουθώντας την πιο κάτω διαδικασία:

* Πληκτρολόγησε **ITAPE** και πάτησε **RETURN**.

* Πληκτρολόγησε **LOAD "PROGRAM"** και πάτησε **RETURN**. Το πρόγραμμα που σε ενδιαφέρει και στη συγκεκριμένη περίπτωση έχει το όνομα **PROGRAM**, αφού εντοπισθεί θα φορτωθεί στη μνήμη του υπολογιστή σου. Τώρα γράψε **I DISC : SAVE "PROGRAM"** και το πρόγραμμα που θέλεις θα σωθεί στο δίσκο. Την ίδια διαδικασία θα πρέ-

πει να επαναλάβεις για όλα τα προγράμματα που σε ενδιαφέρουν.

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΔΥΑΔΙΚΩΝ ΣΕ ΔΕΚΑΔΙΚΟΥΣ

Εχω την τύχη να είμαι κάτοχος ενός **ATARI ST** και αποφάσισα να ασχοληθώ με κώδικα μηχανής διότι η **BASIC** δεν με καλύπτει. Χρειάζομαι μία ρουτίνα για μετατροπή δυαδικών αριθμών σε δεκαδικούς που να μπορούν να εκτυπωθούν. Υπάρχει κάποιος τρόπος να γίνει αυτό;

Σπύρος Μπακουνάκης

Αυτό που πρέπει να γίνει στην περίπτωση αυτή είναι μία ρουτίνα που θα δέχεται σαν **INPUT** κάποιον δυαδικό αριθμό και θα τον διαιρεί με τα πολλαπλάσια του **10**. Αν πρόκειται για **16 bit** ποσότητα τότε πρέπει να αρχίσει η διαίρεση με το **10000** διότι ο μεγαλύτερος δυαδικός με **16 ψηφία** είναι ο **65536**. Το αποτέλεσμα αυτής της διαίρεσης είναι το περισσότερο σημαντικό ψηφίο. Το υπόλοιπο διαιρείται με το **1000** για να δώσει το επόμενο ψηφίο κ.λ.π. Ευτυχώς όμως, οι σχεδιαστές της **ATARI** πρόβλεψαν πριν από σένα για σένα. Ο **68000** της **Motorola** πάνω στον οποίο βασίζεται ο **ATARI ST** διαθέτει την εντολή (σε

Assembly) **DIVU** που διαιρεί μία **16 bit** ποσότητα (χωρίς πρόσημο) σε καταχωρητή **32 bit** και δίνει το πηλίκο στα χαμηλής αξίας **16 bit** και το υπόλοιπο στα υψηλής αξίας **16 bits**.

Νομίζω ότι κατάλαβες περίπου πώς μπορείς να πετύχεις αυτό που θέλεις. Για περισσότερη ενημέρωση πάνω στον μικροεπεξεργαστή **68000** θα πρέπει να ανατρέξεις στην αντίστοιχη ξενόγλωσση βιβλιογραφία ειδικά αν οι απαιτήσεις σου είναι υψηλές.

προβλήματος που αντιμετωπίζεις. Αν δεν καταφέρεις να πετύχεις αυτό που θέλεις, ξαναγράψε μας δίνοντάς μας περισσότερα τεχνικά στοιχεία.

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΣΗΜΑΤΟΣ RGB ΣΕ COMPOSITE VIDEO

Θα ήθελα να φυλάξω κατά κάποιο τρόπο το οπτικό αποτέλεσμα κάποιου προγράμματος κατευθυνόντάς το σε μία έξοδο **composite video**. Εχω ψάξει αρκετά μέχρι τώρα με σκοπό να βρω κάποια συσκευή που να μετατρέπει **RGB** σήμα σε **composite video**. Εχω διαβάσει σε ξένα έντυπα ότι η "**Ladbroke Computing**" διαθέτει έναν διαμορφωτή ο οποίος όμως υποστηρίζει σήμα **RF** και όχι **composite video**. Μήπως εσείς ξέρετε κάποια άλλη εταιρεία που να έχει ασχοληθεί με το θέμα και να έχει πετύχει θετικά αποτελέσματα. Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Κώστας Ιωάννου

Την εποχή που αποκτήσαμε το δικό μας **1040S TF** θυμάμαι ότι είχαμε την επιπλοκή σχετικά με το **Composite Video Output**. Εμείς δεν επιδιώξαμε κάτι τέτοιο, δεν είχαμε άλλωστε και λόγους, αλλά κάποιοι **dealers** μπορούσαν αν θέλαμε να κάνουν τις κατάλληλες μετατροπές. Θα πρέπει λοιπόν να στρέψεις το ενδιαφέρον σου στους **dealers** και τα κέντρα πωλήσεων των **ATARI**. Ολο και κάποιος θα βρεθεί που να ξέρει να αντιμετωπίσει το θέμα.

ΣΥΝΔΕΣΗ MONITOR ΣΕ AMIGA 500

Χρησιμοποιούσα εδώ και δύο χρόνια τον παλιό καλό **QL** σε συνεργασία με το **Prism QL 14 RGB monitor**. Πριν λίγο καιρό πούλησα τον **QL** και μετά από κάποιες οικονομικές θυσίες αγόρασα την **Amiga 500**. Όταν όμως σύνδεσα το **monitor** στην **Amiga** τα αποτελέσματα ήταν απογοητευτικά. Διορθώνεται το πρόβλημα ή πρέπει να πουλήσω το **monitor** και να αγοράσω το έγχρωμο το οποίο συνιστά η επίσημη αντιπροσωπεία για χρήση με την **Amiga**.

Μηνάς Μιχαηλίδης


Νομίζω ότι το πρόβλημα οφείλεται στο ότι το **RGB** του **QL monitor** διαφέρει από το **format** του σήματος που στέλνει η **Amiga** και περιέχει την χρωματική πληροφορία. Μία λύση θα μπορούσε να είναι η μετατροπή του **monitor** ώστε να "καταλαβαίνει" το **format** του σήματος της **Amiga**.

Η μετατροπή μπορεί να γίνει από ηλεκτρονικό ενημερωμένο σε τέτοιου είδους θέματα ή από την αντιπροσωπεία εφόσον συνεννοηθείτε προηγουμένως, τηλεφωνικά με τον αρμόδιο. Ελπίζω να βοηθήσα κάπως στη λύση του






**Δίνουν αξία
στον υπολογιστή σας**



ΕΚΔΟΣΕΙΣ



ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

**Η
ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΣΕΙΡΑ
ΒΙΒΛΙΩΝ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΣΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ**

Στουρνάρα 27β - ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 3608407 - 3632044
 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Στουρνάρα 37 ΑΘΗΝΑ

STOS GAME CREATOR

Φαίνεται πως η σημαντική αξία του STOS βρίσκεται στην ευκολία χρήσης και την ισχύ των 340 εντολών, που μπορούν να κάνουν την δημιουργία εντυπωσιακών οπτικών εφέ-σαν αυτά για παράδειγμα του Starglider - πραγματικό παιχνίδι στα χέρια του χρήστη.

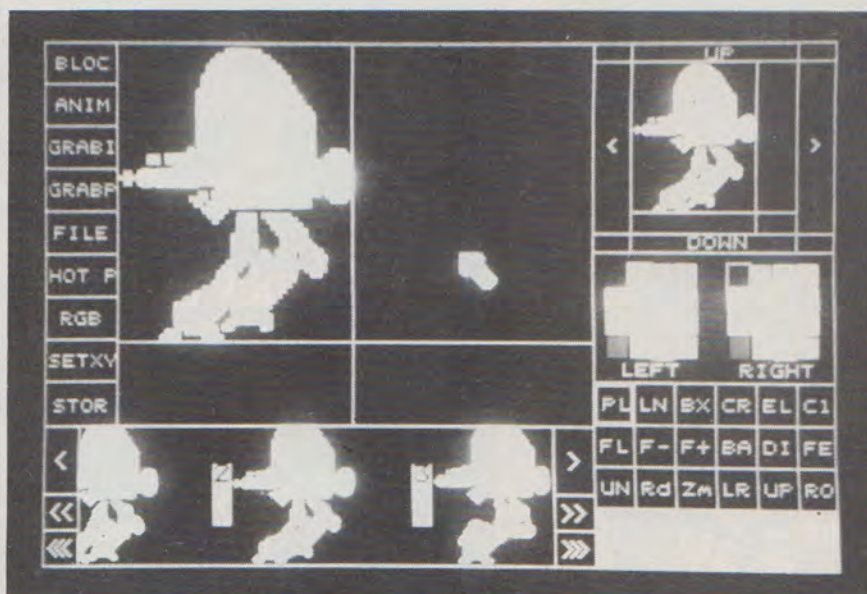
Κάθε παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του χρειάζεται απαραίτητα και την κατάλληλη μουσική επένδυση. Ο music editor του STOS θα σας φτιάξει από μουσική τίτλων, μουσική μέσω interrupts, μέχρι το θόρυβο των laser και τις εκρήξεις στο παιχνίδι!!!

STOS GAME CREATOR

Η εμφάνιση στην αγορά προγραμμάτων που σκοπό έχουν να σας βοηθήσουν στην κατασκευή των δικών σας παιχνιδιών, δεν είναι κάτι το καινούριο. Θυμηθείτε το GAC, το Shoot 'em up construction kit, το Pinball Construction kit και άλλα που δεν θυμάμαι αυτή τη στιγμή. Το κοινό χαρακτηριστικό όλων αυτών των προγραμμάτων δημιουργίας παιχνιδιών είναι ότι ουσιαστικά περιορίζουν τον χρήστη στην κατασκευή "παρόμοιου" είδους παιχνιδιών, χρησιμοποιώντας ένα περιορισμένο αριθμό βασικών εντολών. Στο STOS The game creator τα πράγματα φαίνονται να είναι πολύ διαφορετικά, και η κατασκευάστρια εταιρεία - η Γαλλική Jawx International - δίνει στα χέρια μας έναν εξαιρετικά μεγάλο αριθμό εντολών, που υπόσχονται ότι θα μας βοηθήσουν σημαντικά να φτιάξουμε αυτό που πραγματικά θέλουμε. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι η Mandarin Software που τελικά αγόρασε τα δικαιώματα διάθεσης του προγράμματος στην αγορά, ξόδεψε περίπου έξι μήνες στην βελτίωση του προϊόντος, μέχρι αυτό να πάρει την τελική μορφή που βλέπουμε σήμερα. Ανοίγοντας την συσκευασία, βρήκαμε τρεις δισκέτες, μια κάρτα με σύντομες οδηγίες χειρισμού και τέλος ένα τρομακτικά μεγάλο εγχειρίδιο οδηγιών, των 280 σελίδων! Οι τρεις δισκέτες περιέχουν την "γλώσσα" του STOS, τα αρχεία συστήματος, και διάφορα βοηθητικά αρχεία συμπεριλαμβανομένων και αυτών που χρειάζονται για την εγκατάσταση του προγράμματος στον υπολογιστή. Ακόμα υπάρχουν και μερικά παιχνίδια-παράδειγματα που κατασκευάστηκαν με το STOS. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να διευκρινίσουμε είναι πως αν περιμένετε ένα πρόγραμμα που να επιλέγετε τις εντολές με το joystick (όπως στο Shoot 'em up

Σκεφτήκατε ποτέ πως θα ήταν πολύ ενδιαφέρον να παίζατε κάποιο παιχνίδι που θα ήταν δικό σας, και που θα εκπλήρωνε τις προσωπικές σας προτιμήσεις στο χώρο των Computer games; Όσοι από σας έχουν έναν Atari ST μπορούν τώρα να κάνουν τα σχέδια τους πραγματικότητα χάρις στο..... STOS!!!

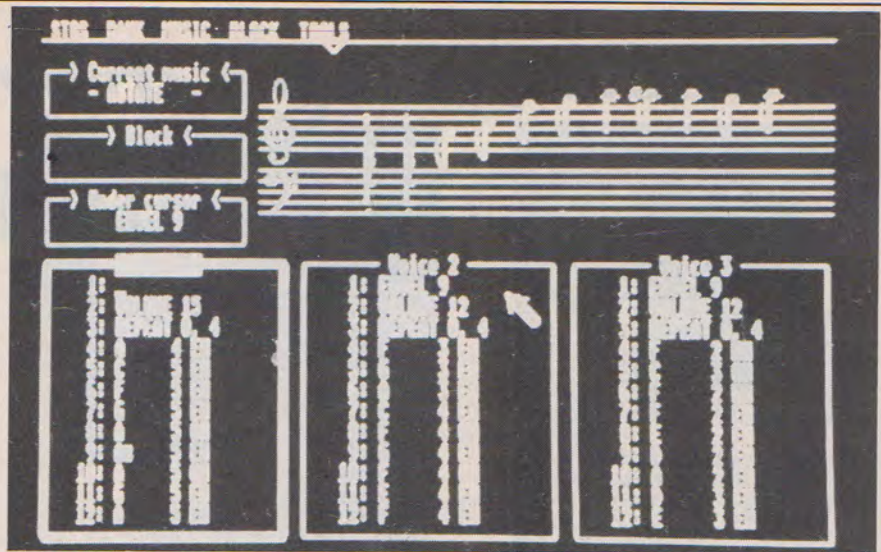
Του Γιάννη Σαραντίτη



construction kit) τότε μάλλον θα απογοητευτήτε. Το STOS είναι αυτό που λέμε mouse-driven, και νομίζω ότι δεν θα σας ξενίσει το γεγονός να χρησιμοποιείται το ποντίκι αντί για το joystick. Το πακέτο STOS μπορούμε να το χωρίσουμε σε δύο βασικά μέρη, την γλώσσα Basic και τον κώδικα που παράγεται και περιέχει γραφικά, ήχο και άλλα χρήσιμα δεδομένα. Μερικοί ίσως να τρόμαξαν διαβάζοντας για γλώσσα Basic (και ίσως τρομάξουν ακόμα περισσότερο αν πω ότι αυτή η Basic είναι το σημαντικότερο στοιχείο του πακέτου...). Τους καθησυχάζουμε όμως λέγοντας πως αν τυχάνει και δεν ξέρουν (πράγμα μάλλον απίθανο) αυτή την τόσο δημοφιλή γλώσσα, τότε θα έχουν την ευκαιρία να την μάθουν εύκολα μέσα από την διαδικασία κατασκευής ενός παιχνιδιού. Αλλωστε και το manual είναι αρκετά καλογραμμμένο και με αρκετά παραδείγματα (γι'αυτό και οι

280 σελίδες.....) που θα σας λύσουν κάθε σας απορία. Η STOS Basic μοιάζει αρκετά με την γνωστή ίσως σε αρκετούς από εσάς GFA Basic της Glentop press, έχοντας ένα παρόμοιο παράθυρο εντολών ενώ επίσης στο πάνω μέρος υπάρχει ένα μικρό help window που υπενθυμίζει τις λειτουργίες των πληκτρών F1 έως F10. Οι standard εντολές της Basic μπορούν να τρέξουν κατευθείαν μέσα από τον editor με άμεση χρήση της οθόνης είτε για κείμενο, είτε για γραφικά. Το γεγονός αυτό είναι σίγουρα ένα πολύ θετικό στοιχείο για όλους εσάς που έχετε συνηθίσει την αυθεντική ST Basic. Η STOS Basic είναι οπωσδήποτε μια από τις πιο ισχυρές εκδόσεις της γλώσσας για τον Atari ST, η οποία πέρα από τις λίγο πολύ γνωστές εντολές, περιέχει και ένα πλήθος ακόμα δυναμικών εντολών, που συν των άλλων χαρακτηρίζονται από την

ευκολία χρήσης τους. Ακόμα και αν χρησιμοποιηθεί η STOS Basic στο απλό επίπεδο χρήσης εντολών διαχείρισης αλφαριθμητικών και μεταβλητών, ελέγχου κειμένου, error trapping, debugging ή αλγεβρικών και τριγωνομετρικών συναρτήσεων, θα διαπιστώσει πως η ευκολία χρήσης επιτρέπει ίσως να δωθεί στην STOS Basic ο χαρακτηρισμός user friendly. Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εντυπωσιακά αν "επιστρατευτούν" οι εντολές που έχουν σχέση με την οθόνη και τα γραφικά. Ολόκληρη η οθόνη ή τμήμα αυτής μπορεί να σωθεί σε κάποια γωνιά της RAM ή στο δίσκο και να χρησιμοποιηθεί ίσως αργότερα, κι όλα αυτά με την απλή χρήση μερικών εντολών. Το σκρολάρισμα της οθόνης (προς όλες τις κατευθύνσεις), μεγένθυση τμήματος οθόνης (zoom), μετακίνηση τμήματος οθόνης, Screen Swap, καθαρισμός ενός τμήματος της οθόνης, είναι μερικές από τις εργασίες που είναι πραγματικά παιχνίδια για τον χρήστη της STOS Basic. Αλλά τα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του θέματος δεν σταματούν εδώ πάνω από 13 παράθυρα μπορούν να οριστούν, με ή χωρίς κινούμενα αντικείμενα μέσα σ'αυτά, ανεξάρτητα Character Points για κάθε παράθυρο και pull-down menus όμοια μ'αυτά του GEM. Τα προγράμματα που φτιάχνονται με STOS μπορούν ακόμη να κάνουν χρήση icons, τα οποία κατασκευάζονται με τον icon editor που δίνεται μαζί με το πακέτο. Φυσικά είναι ακόμη δυνατή η κλήση ρουτινών σε γλώσσα μηχανής μέσω της εντολής call, καθώς επίσης και η διαχείριση του RS232, του MIDI, και του parallel port. Τελικά φαίνεται πως η αξία της STOS Basic βρίσκεται τόσο στην ευκολία χρήσης των εντολών του όσο και στην ισχύ τους, που δίνουν την ευκαιρία στο χρήστη να πετυχαίνει



εμφέ σαν αυτά για παράδειγμα του Starglider με ελάχιστη κυριολεκτικά προσπάθεια!!!

Ο SPRITE EDITOR

Η καρδιά της δημιουργίας των sprites είναι ο sprite editor του πακέτου. Η πρωταρχική του δουλειά είναι η σχεδίαση των χαρακτήρων του κάθε παιχνιδιού. Πάνω από 15 sprites μπορούν να γίνουν animated για να ζωντανέψουν το δικό σας φανταστικό game! Αν ο αριθμός 15 σας φαίνεται αρκετά περιοριστικός, τότε μπορείτε να τον ξεπεράσετε "ζωντανεύοντας" παραπάνω sprites χρησιμοποιώντας την εντολή copy. Ο editor προσφέρει ευκολίες που θα μπορούσα να πω πως αποτελούν συγχώνευση των δυνατοτήτων του Advanced Art Studio και του Neochrome, στο βαθμό βέβαια που επιτρέπεται να ειπωθεί κάτι τέτοιο. Τα σχεδιαζόμενα sprites μπορούν να έχουν maximum διαστάσεις 64X64 pixels, και φυσικά μπορεί να μειωθεί

ή να αυξηθεί (αν κάτι τέτοιο είναι επιτρεπτό) το μέγεθός τους βάση κάποιας δεδομένης κλίμακας, μπορούμε να έχουμε το αρνητικό τους, να τα περιστρέψουμε κλπ. Κάθε sprite που κατασκευάζεται μπορεί να αποθηκευθεί στη μνήμη ή στο δίσκο, και από εκεί όποτε θέλουμε μπορούμε να το παραδώσουμε στα χέρια των 26 βασικών εντολών που αφορούν την κίνηση και την σύγκρουση των Sprites...

Άλλες εντολές αναλαμβάνουν την διαχείριση της οθόνης, σε σχέση και με τα άλλα στοιχεία που υπάρχουν σ'αυτήν.

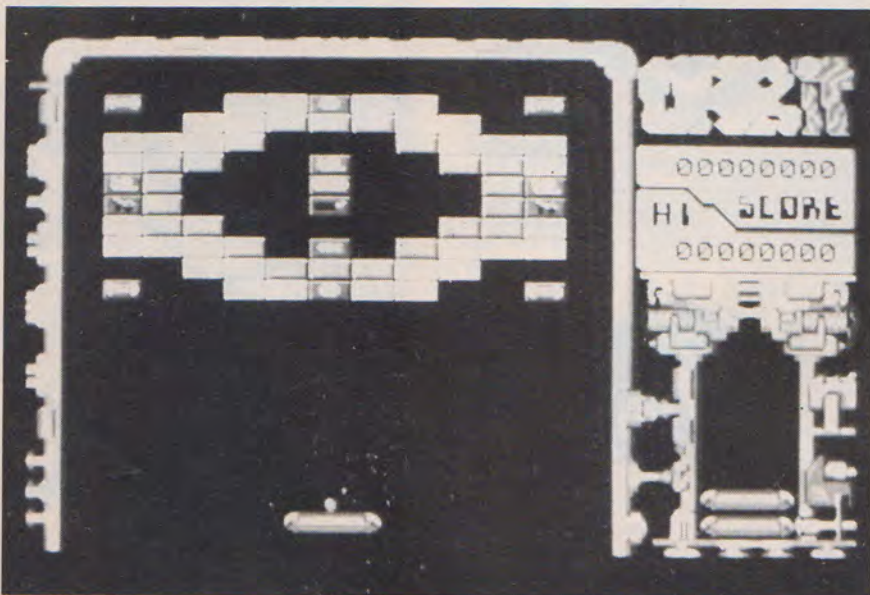
Εκτός βέβαια από τα Sprites, ένα παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του χρειάζεται απαραίτητα και μια καλή μουσική επένδυση.

Ο music editor (ο οποίος δεν παράγει μόνο μουσική τίτλων ή μουσικά κομμάτια που παίζοντας κάνοντας χρήση των interrupts, αλλά και διάφορους θόρυβους που θ'ακούγονται μέσα στο παιχνίδι π.χ. εκρήξεις) έρχεται να σας δώσει ένα σημαντικό χέρι βοήθειας. Όπως και ο sprite editor, παράγει και αυτός κομμάτια που αποθηκεύονται στη μνήμη ή στο δίσκο και χρησιμοποιούνται αργότερα στο κυρίως πρόγραμμα.

Σαν επίλογο σ'αυτή την σύντομη γνωριμία μας με το STOS θα λέγαμε πως πρόκειται για ένα πραγματικό διαμάντι. 340 πανίσχυρες εντολές στα χέρια ακόμα και του πιο άπειρου χρήστη δεν μπορεί παρά να δώσει κάποιο καλό αποτέλεσμα μάθαμε δε ακόμα πως στο μέλλον η Mandarin Software σκοπεύει να κυκλοφορήσει συμπληρωματικά files που θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν (σε συνδυασμό με το υπάρχον πακέτο) για την δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών, καθώς επίσης και για την συνεργασία με περιφερειακά και κάρτες για digitised ήχο.

Αν όλα αυτά είναι αλήθεια (και δεν έχω λόγο ν'αμφιβάλλω) προβλέπω ότι σύντομα θα δούμε πολλά νέα εντυπωσιακά παιχνίδια.

Εσείς τί λέτε;



ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΡC ΣΤΟΝ 6128 ΣΑΣ !!!

ΠΑΠ Version 2.1

ΠΕΛΑΤΕΣ - ΑΠΟΘΗΚΗ - ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΕΣ για AMSTRAD 6128

- * Επειδή ο Amstrad 6128 δεν κάνει μόνο για παιχνίδια !!!
- * Επειδή με το ΠΑΠ 2.1 μπορείτε να παρακολουθείτε μέχρι 400 καρτέλες συναλλαγών οριζόμενες σε Πελάτες ή Προμηθευτές !
- * Επειδή με το ΠΑΠ 2.1 παρακολουθείτε μέχρι 150 είδη στην Αποθήκη σας με στοκ, τιμή, κατηγορία Φ.Π.Α., πωλήσεις, αγορές, τζίρο !
- * Επειδή το ΠΑΠ 2.1 εμφανίζει και εκτυπώνει αναλυτικές και συγκεντρωτικές καταστάσεις, τιμοκατάλογο, σας δίνει στατιστικά στοιχεία, υπολογίζει το Φ.Π.Α. σας, ελέγχει το ταμείο σας !
- * Επειδή το ΠΑΠ 2.1 ενημερώνεται για όλα αυτά ON LINE !
- * Επειδή το ΠΑΠ 2.1 περιλαμβάνει 2 δισκέτες και κατατοπιστικές οδηγίες χρήσεως !
- * Επειδή το ΠΑΠ 2.1 κάνει ΜΟΝΟ 10.000+Φ.Π.Α. !!!

ΓΙ' ΑΥΤΟ, ΑΠΛΑ ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ !!!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Χρήστος Σιουλής ΔΙΑΘΕΣΗ - ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΑΝΑΔΡΑΣΗ, Μπότση 9, ΑΘΗΝΑ, τηλ 3610039

Στέλνεται και με αντικαταβολή συμπληρώνοντας το Δελτίο Παραγγελίας που βρίσκετε στις σελίδες του PC-SPRITE MARKET

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ;

- Αν σας ενδιαφέρουν τα περι-Πληροφορικής,
- Αν έχετε μεράκι και κάποιο ελεύθερο χρόνο,
- Αν έχετε ευχέρεια στο γράψιμο,
- Αν έχετε γνώσεις αγγλικής,
- Αν ξέρετε να χειρίζεστε διάσημα πακέτα, γλώσσες προγραμματισμού ή εμπορικά προγράμματα, τότε μη χάνετε χρόνο.

Επικοινωνήστε μαζί μας στο τηλ. **3610039**
(12 - 4 μ.μ.) κ. **Χρήστο Σιουλή**
για να συζητήσουμε την συνεργασία μας.



ΙΤΑΛΙΚΑ

Δ/ΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ: ΤΙΝΑ ΖΩΓΟΠΟΥΛΟΥ

ΑΘΗΝΑ
ΠΕΙΡΑΙΑΣ

- ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΗΝ ΙΤΑΛΙΑ
- ΙΤΑΛΙΚΗ ΦΙΛΟΛΟΓΙΑ
- ΙΤΑΛΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ

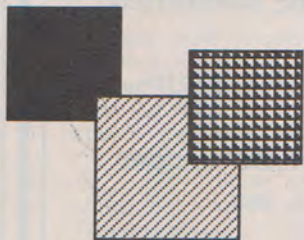
ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑ ΙΤΑΛΙΚΗΣ ΕΠΙΠΕΔΟΥ

ΑΘΗΝΑ: ΛΟΝΤΟΥ 8 - ΣΟΛΩΝΟΣ 107

ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΑΓ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 13 - ΔΗΜ. ΘΕΑΤΡΟ

ΤΗΛ.: 3621158 - 3623209

Μαγικά τετράγωνα



Κατασκευή μαγικών τετραγώνων περιττής τάξης, δηλαδή 3X3 5X5 και μαγικών τετραγώνων με διάσταση πολλαπλάσιο του τέσσερα (4) δηλαδή 4X4, 8X8, 12X12 κ.τ.λ.

Ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια αυτών που ασχολούνται με τα μαθηματικά είναι και η κατασκευή μαγικών τετραγώνων. Και όλοι ξέρουμε, ότι "μαγικά" ονομάζονται τα τετράγωνα που το άθροισμα των αριθμών κάθε γραμμής κάθε στήλης και κάθε διαγώνιου είναι ο ίδιος αριθμός. Η κατασκευή ενός μαγικού τετραγώνου μπορεί να είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι για μαγικά τετράγωνα μικρής σχετικά τάξης 3X3, 4X4 όταν όμως η τάξη αρχίζει να μεγαλώνει, τότε τα πράγματα γίνονται αισθητά πιο δύσκολα, αν όχι αδύνατα. Γιατί τέλος πάντων κάποιος που σκοπεύει να φτιάξει ένα μαγικό τετράγωνο 5X5 μπορεί κάτι να καταφέρει, ποιός όμως θα επιχειρήσει να λύσει το 7X7 ή 8X8. Γι'αυτό λοιπόν, το πρόβλημα αυτό, που έχει κατά καιρούς απασχολήσει πολλούς μαθηματικούς, μπορεί να λυθεί σχετικά απλά. Αυτό οφείλεται στο ότι έχουν αναπτυχθεί ορισμένοι αλγόριθμοι που διευκολύνουν αισθητά τα πράγματα. Μπορεί έτσι κάποιος, σε πέντε λεπτά να κατασκευάσει ένα μαγικό τετράγωνο 15X15, χωρίς να διαθέτει κάποια ιδιαίτερη ικανότητα.

Ας δούμε όμως τώρα τον αλγόριθμο που θα παρουσιάσουμε. Για μαγικά τετράγωνα μονής τάξης (δηλαδή 5X5, 11X11 κ.λ.π.) υπάρχει ο αλγόριθμος ο οποίος είναι αρκετά γνωστός. Εκεί που αρχίζουν τα δύσκολα, είναι με τα ζυγά, όπου ακόμα δεν έχει βρεθεί κάποια γενική λύση. Ένα μεγάλο βήμα όμως, έγινε από κάποιο καλόν άνθρωπο, τον κύριο Albert Durer ο οποίος το 1514 έδωσε ένα μαγικό τετράγωνο 4X4 με πολύ ωραίες ιδιότητες. Το μαγικό αυτό τετράγωνο, το παρουσίασε στο βιβλίο του "Μελαγχολία" (μην απογοητεύεστε, ο τίτλος αφορά αυτόν που το έγραψε και

όχι εμάς που το διαβάζουμε) και είναι αυτό που φαίνεται στο διπλανό σχήμα.

Οι επιπλέον ιδιότητες που έχει, εκτός από τις γενικές ιδιότητες των μαγικών τετραγώνων είναι:

α) το άθροισμα των τετραγώνων των αριθμών της πρώτης και της δεύτερης γραμμής είναι ίσο με το άθροισμα των τετραγώνων της τρίτης και τέταρτης γραμμής.

β) Το άθροισμα των τετραγώνων των αριθμών της πρώτης και τρίτης γραμμής είναι ίσο με το άθροισμα των τετραγώνων της δεύτερης και τέταρτης γραμμής.

γ) Το άθροισμα των αριθμών που ανήκουν στις διαγωνίους είναι ίσο με το άθροισμα των αριθμών που δεν ανήκουν στις διαγωνίους. Αυτή η ιδιότητα ισχύει επίσης και για τα τετράγωνα και τους κύβους των αριθμών.

Ας περάσουμε όμως στους δύο αλγόριθμους που υπάρχουν:

1) Στα ζυγά μαγικά τετράγωνα (4x4 τάξης) έχουμε δύο βήματα. Στο πρώτο βήμα διαγράφουμε τα τετράγωνα που κόβονται από τις διαγωνίους των επι μέρους 4X4 τετραγώνων που υπάρχουν και γράφουμε τους αριθμούς από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω. Στο δεύτερο βήμα, τοποθετούμε τους αριθμούς που αντιστοιχούσαν στα διεγραμμένα τετράγωνα πάλι με την σειρά αλλά από κάτω προς τα πάνω και από τα δεξιά προς τα αριστερά. Για παράδειγμα για μαγικό τετράγωνο 8X8 έχουμε:

2) Ο αλγόριθμος για τα περιττής τάξης μαγικά τετράγωνα που περιγράφεται παρακάτω, μεταφέρθηκε από το Σιάμ στην Γαλλία το

έτος 1687 από το Γάλλο LA LOUBERE. Ο αλγόριθμος κατασκευής του μαγικού τετραγώνου ακολουθεί την παρακάτω διαδικασία. Τοποθετούμε τον αριθμό ένα (1) στο μέσο της πρώτης γραμμής. Στη συνέχεια κινούμενοι πάντα διαγώνια και προς τα πάνω και δεξιά, τοποθετούμε τους αριθμούς 2,3,...,n στις άδειες θέσεις που συναντάμε. Αν κατά την κίνησή μας, βγούμε έξω απ'την πάνω πλευρά του τετραγώνου, τοποθετούμε τον αριθμό στην τελευταία θέση της αντίστοιχης στήλης.

Αν βγούμε απ'τα δεξιά του πίνακα τοποθετούμε τον αριθμό στην πρώτη θέση της αντίστοιχης γραμμής. Τέλος στην περίπτωση που σε μια θέση υπάρχει ήδη αριθμός ή στην περίπτωση που η έξοδος από το τετράγωνο γίνει μέσω της θέσης 1,N ο νέος αριθμός τοποθετείται κάτω απ'τη θέση του αριθμού που τοποθετήθηκε με το προηγούμενο βήμα στον πίνακα. Για παράδειγμα δείχνουμε το παρακάτω 5X5 μαγικό τετράγωνο:

Μια χρήσιμη άσκηση θα ήταν να προσπαθήσετε να λύσετε μαγικά τετράγωνα όχι με την βοήθεια αυτών των αλγορίθμων αλλά φτιάχνοντας ένα πρόγραμμα ακολουθώντας τη λογική του αλγορίθμου που δημοσιεύσαμε τον προηγούμενο μήνα. Δηλαδή ελέγχοντας όλους τους δυνατούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να τοποθετηθούν οι αριθμοί από το ένα (1) μέχρι το N σ'ένα τετράγωνο διαστάσεων NXN.



```

10 *****
20 *** KATASKEYH MAGIKVN TETRAGVNVN **
30 *** BASILHS KORRES **
40 *** BASILHS GALANOPOYLDS **
50 *** OKTVBRIOS 1988 **
60 *****
70 GOSUB 970:MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
80 WINDOW#1,1,80,1,1:WINDOW#2,1,80,2,24
90 WINDOW#3,1,80,25,25:PAPER#1,1:PEN#1,0:PAPER#3,1
100 PEN#3,0:CLS#1:LOCATE#1,35,1:PRINT#1,"Magic square"
110 CLS#2:LOCATE 19,13
120 INPUT "Give me the dimension of magic square : ",N
130 DIM A(N+1,N+1)
140 IF N<10 THEN 160
150 CLS#2:LOCATE 35,13:PRINT "Please Wait"
160 IF (N MOD 2)=1 THEN 350
170 IF (N MOD 4)=0 THEN 210
180 CLS#2:LOCATE 17,13:PRINT "I can not make magic ";
190 PRINT "square with this dimension":FOR T=1 TO 7000
200 NEXT:ERASE A:GOTO 110
210 FOR K=0 TO (N/4)-1:FOR M=0 TO (N/4)-1
220 A(1+K*4,1+M*4)=1:A(1+K*4,4+M*4)=1
230 A(2+K*4,2+M*4)=1:A(2+K*4,3+M*4)=1
240 A(3+K*4,2+M*4)=1:A(3+K*4,3+M*4)=1
250 A(4+K*4,1+M*4)=1:A(4+K*4,4+M*4)=1
260 NEXT M:NEXT K:FOR I=1 TO N
270 FOR J=1 TO N
280 IF A(I,J)=1 THEN 300
290 A(I,J)=N*(I-1)+J
300 NEXT J:NEXT I
310 FOR I=N TO 1 STEP -1:FOR J=1 TO N
320 IF A(I,J)>1 THEN 340
330 A(I,J)=N*2+1-N*(I-1)-J
340 NEXT J:NEXT I:GOTO 440
350 FOR I=1 TO N:FOR J=1 TO N
360 A(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
370 I=1:J=(N+1)/2:A(I,J)=1
380 FOR L=2 TO N*N:I=1-1:J=J-1
390 IF I=0 AND J<0 THEN I=N:GOTO 430
400 IF I<0 AND J=0 THEN J=N:GOTO 430
410 IF I=0 AND J=0 THEN I=1+2:J=J+1:GOTO 430
420 IF A(I,J)>0 THEN I=1+2:J=J+1
430 A(I,J)=L:NEXT I
440 IF N>19 THEN 650
450 UX=INT((80-(3*N+N-1))/2):UY=INT((25-N)/2)+1:CLS#2
460 CLS#2:FOR I=0 TO N:KATX=(UX-I)*8+32*I+4
470 PLOT KATX,UY*16:DRAWR 0,16*N:PLOT KATX+1,UY*16
480 DRAWR 0,16*N:NEXT
490 IF (N MOD 2)=1 THEN BHM=2 ELSE BHM=1
500 FOR I=1 TO N:FOR J=1 TO N
510 ARIU#="" :EKAT=INT(A(I,J)/100)
520 DEK=INT((A(I,J)-EKAT*100)/10)
530 MON=INT((A(I,J)-EKAT*100-DEK*10))
540 IF EKAT=0 THEN ARIU#="ARIU#" :GOTO 560

```

```

550 ARIU#="ARIU#" :CHR$(165+EKAT):GOTO 570
560 IF DEK=0 THEN ARIU#="ARIU#" :GOTO 580
570 ARIU#="ARIU#" :CHR$(165+DEK)
580 ARIU#="ARIU#" :CHR$(165+MON)
590 LOCATE UX*(J-1)+1,UY+1-BHM:PRINT ARIU#:NEXT:NEXT
600 FOR I=0 TO N:KATY=UY*16+16*I:PLOT UX*8-4,KATY
610 DRAWR 32*N,0:NEXT I:SUM=0:FOR J=1 TO N
620 SUM=SUM+A(I,J):NEXT:LOCATE 20,23
630 PRINT "Each row, line and diagonal have sum :";SUM
640 GOTO 920
650 EPAN=0:GOSUB 750:FOR I=1 TO N
660 FOR J=1 TO N
670 DEIK=DEIK+1:LOCATE#2,26,3:DEIK-EPAN#18
680 PRINT#2,CHR$(149);" ";:PRINT#2,USING "###";I;
690 PRINT#2," ";CHR$(149);" ";:PRINT#2,USING "###";J;
700 PRINT#2," ";CHR$(149);" ";
710 PRINT#2,USING "#####";A(I,J);
720 PRINT#2," ";CHR$(149)
730 IF VPOS(#2)=22 THEN GOSUB 860:GOSUB 890:GOSUB 850
740 NEXT J,I:GOSUB 860:GOTO 920
750 CLS#2:LOCATE#2,26,1:PRINT#2,CHR$(150);
760 PRINT#2,STRING$(7,154);CHR$(150);STRING$(7,154);
770 PRINT#2,CHR$(150);STRING$(9,154);CHR$(150)
780 LOCATE#2,26,2:PRINT#2,CHR$(149);SPACE$(7);
790 PRINT#2,CHR$(149);SPACE$(7);CHR$(149);
800 PRINT#2,SPACE$(9);CHR$(149)
810 LOCATE#2,26,3:PRINT#2,CHR$(151);STRING$(7,154);
820 PRINT#2,CHR$(151);STRING$(7,154);CHR$(151);
830 PRINT#2,STRING$(9,154);CHR$(151)
840 LOCATE#2,30,2:PRINT#2,"I":LOCATE#2,98,2:PRINT#2,"j"
850 LOCATE#2,45,2:PRINT#2,"A(I,J)":RETURN
860 EPAN=EPAN+1:LOCATE#2,26,VPOS(#2):PRINT#2,CHR$(147);
870 PRINT#2,STRING$(7,154);CHR$(155);STRING$(7,154);
880 PRINT#2,CHR$(155);STRING$(9,154);CHR$(153):RETURN
890 CLS#3:LOCATE#3,29,1
900 PRINT#3,"Press a key to continue":WHILE INKEY#=""
910 VEND:RETURN
920 CLS#3:LOCATE#3,23,1
930 PRINT#3,"Press N return to menu or T for finish"
940 IF INKEY#="" THEN 940
950 IF INKEY(38)=0 THEN ERASE A:GOTO 70
960 IF INKEY(15)=0 THEN CLS:END ELSE 940
970 SYMBOL AFTER 165
980 SYMBOL 165,0,60,36,36,60,0,0
990 SYMBOL 166,0,8,24,8,8,0,0
1000 SYMBOL 167,0,24,36,8,16,60,0,0
1010 SYMBOL 168,0,56,4,24,4,56,0,0
1020 SYMBOL 169,0,8,24,40,60,8,0,0
1030 SYMBOL 170,0,60,32,60,4,60,0,0
1040 SYMBOL 171,0,60,32,60,36,60,0,0
1050 SYMBOL 172,0,60,4,8,16,16,0,0
1060 SYMBOL 173,0,60,36,60,36,60,0,0
1070 SYMBOL 178,0,0,0,92,194,68,66,92
1080 SYMBOL 174,0,60,36,60,4,60,0,0
1090 RETURN

```

Οι "συχνότητες" των περιοδικών της

ΑΝΑΔΡΑΣΗΣ

AMPLITUDE MODULATION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 29 30 31

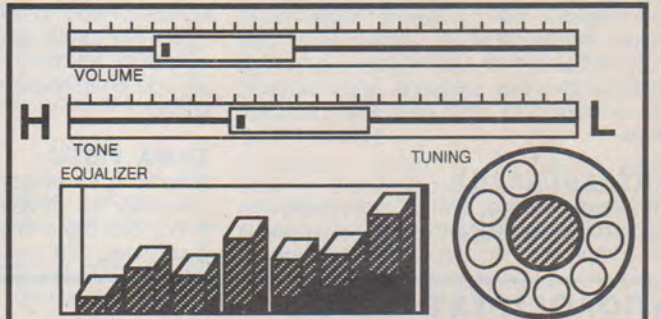
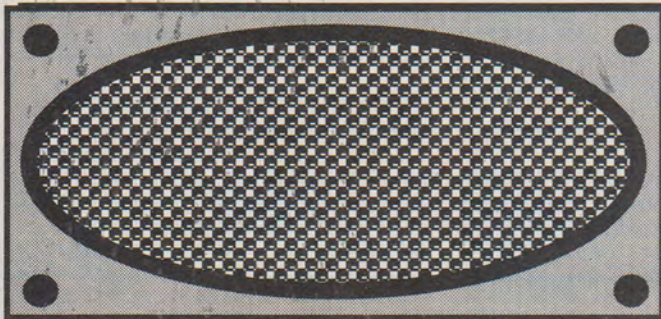
FREQUENCY
MODULATION

SPRITE

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΓΙΑ HOME COMPUTERS
ΚΑΙ GAMES MACHINES

PERSONAL COMPUTERS

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΓΙΑ ΜΕΣΑΙΑ & ΜΕΓΑΛΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ.....

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ, ΜΠΟΤΑΣΗ 9, 10682 ΤΗΛ. 3610039

ΕΣΕΙΣ ΤΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ;

Οι περισσότεροι άνθρωποι νιώθουν την ανάγκη να συμβαδίσουν με τις απαιτήσεις των καιρών αγοράζοντας ένα computer αλλά δεν είναι καθόλου εύκολο να βρουν ακριβώς αυτό που θέλουν λόγω της πληθώρας των μοντέλων που έχουν κατακλίσει την αγορά. Ο μέσος χρήστης βομβαρδίζεται από πληροφορίες σχετικές με τα νέα computers τις οποίες δεν μπορεί να κατανοήσει σε βάθος ούτε βέβαια να ελέγξει. Δελεαστικές τιμές κάθε άλλο παρά βοηθούν τον αγοραστή στην επιλογή του. Παιχνίδια με φανταστικά graphics κάνουν την εμφάνισή τους διεκδικώντας την προτίμηση των χρηστών. Επειδή εμείς εδώ στο Sprite θέλουμε να σας βοηθήσουμε στις επιλογές σας φροντίσαμε να μαζέψουμε κάποια χρήσιμα στοιχεία για 8, 16 και 32 bits υπολογιστές που κυκλοφορούν μαζί με κάποιες πληροφορίες γενικής φύσεως που θα διευκολύνουν τους αρχάριους. Πριν αρχίσετε να διαβάζετε τις δυνατότητες των υπολογιστών ρίξτε μία ματιά στα πιο κάτω στοιχεία που σίγουρα θα σας λύσουν κάποιες απορίες.

ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ ΜΝΗΜΗ

Η μνήμη εκφράζει κατά κάποιο τρόπο το μέγεθος των πληροφοριών τις οποίες μπορεί να "δει" και να επεξεργαστεί ο computer. Το 1 Kilobyte μνήμης είναι 1024 bytes. Ένας χαρακτήρας απαιτεί 1 byte, ένας ακέραιος 2 byte, ένας πραγματικός αριθμός (δεκαδικός) 4 byte και ένας αριθμός διπλής ακρίβειας 8 byte. Το 1 MB (1 Megabyte) είναι ίσο με 1000 Kilobyte και δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας μεγάλου όγκου δεδομένων. Αυτά τα δεδομένα μπορεί να είναι γράμματα, αριθμοί, ή συνδυασμός τους. Πολλά παιχνίδια τα οποία έχουν μεγάλο αριθμό δωματίων για εξερεύνηση απαιτούν μνήμη η οποία όταν δεν υπάρχει "φορτώνουν" τα απαραίτητα στοιχεία από το disc drive.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ.

Πρόκειται για το "μυαλό" του computer το οποίο βρίσκεται σε συγχρονισμό με τη μνήμη και τις περιφερειακές μονά-

δες. Εκείνο που έχει μεγάλη σημασία είναι η ταχύτητα του ρολογιού του επεξεργαστή που μετρείται σε Mega Hertz και το μέγεθος της ακολουθίας των bits που μπορεί να πάρει προς επεξεργασία μία δεδομένη στιγμή. Ετσι έχουμε επεξεργαστές των 32 bit, των 16 bit και των 8 bit. Είναι φανερό ότι ένας επεξεργαστής των 32 bit εκτελεί κάποια συγκεκριμένη εργασία στο μισό χρόνο από ότι κάποιος των 16 bit για την ίδια συχνότητα ρολογιού. Οι τιμές βέβαια για υπολογιστή με 32 bit επεξεργαστή είναι ακόμα λίγο υψηλές...

ΔΙΑΚΡΙΤΙΚΟΤΗΤΑ (Resolution)

Εκφράζει ποσοτικά το πλήθος των σημείων οριζόντια και κατακόρυφα που είναι διαθέσιμα για τη δημιουργία γραφικών. Σημειώστε ότι κάποιο έγχρωμο monitor των 100.000 δραχμών έχει καλύτερη απόδοση από μία έγχρωμη τηλεόραση των 250.000 δραχμών. Δυνατότητα απεικόνισης περισσότερων σημείων πετυχαίνεται αν ζητηθεί αλλαγή του Graphics mode αλλά αυτή η αύξηση έχει κάποιο όριο για τον κάθε υπολογιστή. Αξίζει να τονιστεί το γεγονός ότι το monitor θα πρέπει να μπορεί να "δώσει" την ανάλυση για την οποία αγοράζεται, π.χ. δεν μπορεί μία Amiga να συνοδεύεται από low resolution monitor και να περιμένουμε να δούμε γραφικά υψηλής ανάλυσης.

ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ.

Πρόκειται για τον μεγαλύτερο αριθμό χρωμάτων που μπορούν να εμφανισθούν (όχι κατανάγκη ταυτόχρονα). ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ. Η ποιότητα της μουσικής εξαρτάται από τα αυτόνομα κανάλια που διαθέτει το κάθε chip ήχου. Μεγάλος αριθμός καναλιών εξασφαλίζει ποιότητα μουσικής εφάμιλλη με του στερεοφωνικού σας συγκροτήματος.

ΣΗΜΑ VIDEO

Αρκετά από τα computers της αγοράς μπορούν να συνδεθούν με τηλεόραση ή κάποιο άλλο monitor εκτός από το δικό τους. Τα monitors σήμερα δέχο-

νται RGB σήμα video γεγονός που εξασφαλίζει καλή ποιότητα εικόνας αλλά κάποια computers λίγο παλιά χρησιμοποιούν έξοδο συνθέτου video (composite video) και έτσι η ποιότητα της εικόνας δεν έχει την ίδια υψηλή ανάλυση όπως τα computers που στέλνουν RGB σήμα video.

ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ SOFTWARE ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΕΙ.

Τα προγράμματα έρχονται σε κασέτες, δισκέτες ή cartridges. Τα disc drives είναι πιο γρήγορα και πιο αξιόπιστα από τα κασετόφωνα και αυτά πολύ πιο διαδεδομένα από τα cartridges. Το software που χρησιμοποιείται καθορίζει κατά κάποιο τρόπο το μέσον αποθήκευσης. Δεν μπορεί όμως ένας υπολογιστής με επεξεργαστή 32 bit να περιμένει το κασετόφωνο να του στείλει στοιχεία... Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μία σύγκλιση προς τα disc drives τα οποία ποικίλλουν σε χωρητικότητα ανάλογα με τη μορφή οργάνωσης της δισκέτας. Ετσι συναντάμε δισκέτες 3 ιντσών, 3 1/2 ιντσών και 5 1/4 ιντσών. Οι δισκέτες 5 1/4 είναι αρκετά φθηνές αλλά πολύ ευαίσθητες. Αυτές των 3 ιντσών δεν έχουν μεγάλη χωρητικότητα (180 kilobytes σε κάθε πλευρά), ενώ αυτές των 3 1/2 ιντσών έχουν γενικά μεγάλη χωρητικότητα, δεν είναι ιδιαίτερα ευαίσθητες αλλά είναι κάπως ακριβές. Πάντως το είδος και η ποιότητα του software αλλάζει από κατηγορία σε κατηγορία έτσι ώστε τα 180K ανά πλευρά να μην αποτελούν ουσιαστικό περιοριστικό παράγοντα. Κυκλοφορούν εξωτερικά drives 3 1/2, 5 1/4 και 3 ιντσών ώστε να μπορείτε να μεταφέρετε software από το ένα format στο άλλο θα πρέπει να είναι προμηθευτείτε τα κατάλληλα προγράμματα.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Τα σύγχρονα computers διαθέτουν Input/Output ports για όλα τα γούστα. Από analog todigital converter μέχρι έξοδο για συνθεσίζερ. Κανένας δεν θα πρέπει να είναι παραπονεμένος...

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 32 bit

ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ (ACORN)

ΤΙΜΗ
Μοντέλλο 305: 330.000

Μοντέλλο 310: 360.000
ΜΝΗΜΗ Μοντέλλο 305: 512K.
Μοντέλλο 310: 1MB
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 32 bit Acorn
ARM τεχνολογίας RISC στα 4 MHz.

ΑΝΑΛΥΣΗ 320X256 με 256 χρώματα ταυτόχρονα. 640X256 με 16 χρώματα ταυτόχρονα. 640X512 με 16 χρώματα (πρόυποθέτει Multisync monitor)

ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ Διατίθενται 4096 χρώματα και σκιάς του γκριζου για μη έγχρωμα monitor. ΗΧΟΣ 16 κανάλια (8 αριστερά, 8 δεξιά) με εύρος 6 οκτάβων. Υπάρχει ενσωματωμένο μεγαφωνάκι και έξοδος stereo output. Υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με συνθεσάιζερ.
VIDEO SIGNAL Έξοδος σύνθετου

αλλά και RGB video. Δεν υπάρχει πρόβλεψη για σύνδεση με κοινή τηλεόραση.
FORMAT Χρησιμοποιεί για αποθήκευση δισκέττες 800K 3 ιντσών.
ΘΥΡΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ 9 pin mouse socket. Έξοδος για stereo. Centronics συμβατό παράλληλο interface. IEC 320 video θυρίδα. 64

ακίδων expansion port.
SOFTWARE ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ.

Υπάρχουν 13 παιχνίδια περίπου με φανταστικά γραφικά αλλά για όσους θέλουν να ασχοληθούν με κάτι σοβαρότερο θα υπάρχουν compilers για BASIC και C.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 16 bit

ATARI ST

TIMH

Μοντέλλο 520 STFM: 118.000 χωρίς Monitor.

Μοντέλλο 1040 STFM: 169.000 χωρίς Monitor.

ΜΝΗΜΗ Αρχίζει από τα 512K και φτάνει ως τα 1MB για το 1040.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 68000 στα 8 MHz της Motorola.

ΑΝΑΛΥΣΗ

640X400 Μονόχρωμη οθόνη.

640X200 με 4 χρώματα ταυτόχρονα.

320X200 με 16 χρώματα ταυτόχρονα.

ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ 512 διαθέσιμα χρώματα ή σκιάσεις.

ΗΧΟΣ Τρία κανάλια μουσικής των 8 οκτάβων το καθένα. Έξοδος στην οθόνη ή στην TV.

VIDEO SIGNAL RGB. Υπάρχει θύρα TV για το 520 μοντέλλο ενώ αναμένεται για τα 1040.

FORMAT Χρησιμοποιεί δισκέττα 3 1/2" με χωρητικότητα 360K για το 520 και 720K για το μοντέλλο 1040.

ΘΥΡΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ Υπάρχει υποδοχή για είσοδο/έξοδο MIDI, RGB, για δύο Joysticks και επίσης για εξωτερικό disc drive και σκληρό δίσκο. Έξοδος για κοινή τηλεόραση υπάρχει μόνο για τα 520.

SOFTWARE

Η υποστήριξη για το πολλά υποσχόμενο αυτό μηχάνημα έχει αυξηθεί αρκετά τα τελευταία χρόνια. Κυκλοφορούν και παιχνίδια αλλά και γενικού ενδιαφέροντος προγράμματα, π.χ. data base, διαχείριση μικρομεσαίας επιχείρησης, κ.λ.π.

COMMODORE AMIGA

TIMH

A500 με έγχρωμο.: 210.000

με μονόχρωμο.: 180.000

A1000: —

A2000: 600.000

ΔΙΑΘΕΣΙΜΗ ΜΝΗΜΗ Amiga 500 512K. Amiga 1000 512K. Amiga 2000 1MB.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 16 bit Motorola 68000 στα 7.14 MHz. Υπάρχουν chips αφιερωμένα στα graphics και τον ήχο που δίνουν τέλεια αποτελέσματα.

ΑΝΑΛΥΣΗ 320X200 με 32 χρώματα.

640X400 με 16 χρώματα. Ορισμένες συσκευές hardware σε συνδυασμό με κατάλληλα προγράμματα δίνουν έως και 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.

ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ 4096 χρώματα ή αποχρώσεις του γκριζου. ΗΧΟΣ 4 κανάλια με εύρος 9 οκτάβων του monitor ή της τηλεόρασης ενσωματωμένο συνθεσάιζερ "προφέρει" αυτά που πληκτρολογεί ο χρήστης (όχι πάντα βέβαια...).

VIDEO SIGNAL Δεν υπάρχει διαθέσιμη port για TV αλλά υπάρχει modulator που διαμορφώνει το σήμα του RGB προκειμένου να το δεχτεί η τηλεόραση.

FORMAT Χρησιμοποιεί δισκέττες 3 1/2 ιντσών των 880K. **ΘΥΡΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ** Δύο Joysticks, ακουστικά, conronics parallel, RGB, monitor, επιπρόσθετο disc drive. Λείπει δυστυχώς υποδοχή για MIDI και αυτό αδικεί το μηχάνημα κατά κάποιο τρόπο.

SOFTWARE Πολλά παιχνίδια είναι ήδη διαθέσιμα αλλά δεν λείπουν και προγράμματα για σοβαρότερες εφαρμογές. Υπάρχουν προγράμματα που "μιμούνται" το περιβάλλον λειτουργίας του IBM PC.

PC COMPATIBLES.

Η IBM είναι αναμφισβήτητη η πρωτόπóρος στον τομέα αυτό η οποία έχει θέσει και τα βιομηχανικά πρότυπα. Το πρώτο PC "βγήκε" στην αγορά το 1982 με πρωτόγνωρες για την εποχή του δυνατότητες και ελκυστική τιμή.

Ακόμα και στις μέρες μας οι μηχανικοί της IBM πειραματίζονται πάνω σε νέες τεχνολογίες και λανσάροντας νέα πρότυπα τα οποία όλοι πασχίζουν να ακολουθήσουν.

TIMH

Οι τιμές αρχίζουν από τις 100.000 για υπολογιστικό σύστημα με τον 8086 και μία μονάδα δισκέττας και φτάνουν στα 2.000.000 αν πρόκειται για σύστημα με τον 80386 σκληρό δίσκο και μνήμη 16MB.

Υπάρχουν τα μοντέλλα που φέρνουν τη σφραγίδα της IBM αλλά και τα συμβατά τα οποία αρκετές φορές κάνουν εξίσου καλά τη δουλειά τους.

ΜΝΗΜΗ

Η μνήμη που μπορεί να έχει ένα PC

αρχίζει από τα 256K και φτάνει ως τα 640K. Τα μεγαλύτερα συστήματα μπορούν να φτάσουν ως και 16M bytes.

Υπάρχουν βέβαια ακριβά και φτηνά chips μνήμης. Η τιμή τους εξαρτάται από το αν είναι γρήγορα, δηλαδή αν μπορούν να παρακολουθήσουν έναν μικροεπεξεργαστή σαν τον 80386 να τρέχει σε πλήρη ταχύτητα.

ΑΝΑΛΥΣΗ Υπάρχουν διαθέσιμες κάρτες οθόνης μέσης και υψηλής ανάλυσης. Βέβαια οι κάρτες υψηλής ανάλυσης πληρώνονται περισσότερο αλλά αν συνοδεύονται με καλό monitor δεν κουράζουν πολύ τα μάτια όπως οι συνηθισμένες κάρτες μέσης ανάλυσης.

Υπάρχουν συγκεκριμένα:

Hercules (μονόχρωμη) 720X348.

CGA (έγχρωμη) 320X200 (4 χρώματα).

640X200 (2 χρώματα).

EGA (έγχρωμη) 320X200

640X200 640X350

VGA (έγχρωμη) 320X256 (256 χρώματα).

640X480 (16 χρώματα).

VGA 8514/A (έγχρωμη) 1024X768 (16 χρώματα).

ΠΑΛΕΤΤΑ Εξαρτάται από την κάρτα οθόνης και κυμαίνεται από 16 μέχρι 4096 χρώματα.

ΗΧΟΣ Εδώ δεν θα βρείτε τις επιδόσεις μιας AMIGA. Υπάρχει μόνο ένα κανάλι και λείπουν κάποια ειδικά chips αφιερωμένα στην επεξεργασία του ήχου.

FORMAT Υπάρχουν δισκέττες 360K, 1200K, 720K και 1440K σε μορφή 5 1/4 και 3 ιντσών.

ΘΥΡΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ Διατίθενται από 3 έως 11 θύρες επέκτασης και ο αριθμός τους ποικίλλει ανάλογα βέβαια με την κατασκευάστρια εταιρεία. Βέβαια ένα υπολογιστικό σύστημα με χώρο για 11 κάρτες επέκτασης θα πρέπει να έχει ισχυρό τροφοδοτικό ώστε να παρέχει ρεύμα σταθερό. Δυστυχώς κάποιοι κατασκευαστές φαίνεται να το ξεχνούν.

SOFTWARE

Υπάρχουν πολλοί τίτλοι προγραμμάτων σε δισκέττες 5 1/4 και λιγότεροι σε δισκέττες 3 1/2 ιντσών. Μεγάλη ποικιλία από προγράμματα είναι διαθέσιμη.

Από επεξεργασία κειμένου μέχρι προγράμματα που κρατάνε συνταγές μαγειρικής. Κανείς δεν πρέπει να έχει παράπονο.

Βέβαια δε λείπουν και οι γλώσσες προγραμματισμού που βοηθούν το χρήστη να γράψει τα δικά του προγράμματα.

KATHΓΟΡΙΑ PC-XT

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ		Κ. ΜΟΝΑΔΑ		ΜΝΗΜΗ		ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ		ΕΠΕΚΤΑΣΗ		ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ		ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΔΙΑΘΕΣΗ	ΤΙΜΗ ΠΩΛΗΣΗΣ
ΜΑΡΚΑ	ΜΟΝΤΕΛΟ	CPU	MHZ	RAM	ROM	ΚΑΡΤΑ ΓΡ.	ΘΘΟΝΗ	SLOTS	RAM	RS232C	ΠΑΡΑΛ.		
ACER	500+	8088-1	10	640	48	DUAL	DUAL	2	-	1	1	UNITECH	203000
ACRO COMPACT	88	8088-2	8	640	64	HERCULES	DUAL	8	-	-	1	ΑΤΛΑΣ ΕΜΠΟΡΙΚΗ	197000
ADC	PC-XT	8088	10	256	32	HERC H CGA	DUAL	5	640	-	1	PACKAGE HARDWARE	182000
AMSTRAD	PC1640	8086	8	640	48	DUAL+EGA	HERCULES	3	-	1	1	AMSTRAD HELLAS	165000
CHAPLIN	XT	8088	8	640	8	HERCULES	DUAL	8	-	1	1	COMPUTER BANK	185000
COMMODORE	PC10111	8088	4,77	512	48	DUAL	DUAL	4	640	1	1	MEMOX	230000
CORDATA	CS-40	8088	4,77	512	8	CGA	CGA	5	640	1	1	ΠΑΗΡΟΔΡΙΚΗ	170000
CORVUS TURBO	PC-XT	8088-2	8	640	48	HERCULES	HERCULES	5	-	1	1	CORVEL SYSTEM	186000
EPSON	PC-AX	8088	10	640	16	DUAL	DUAL	5	-	1	1	ERGODATA	300000
FUJITECH	PC-XT	8088-1	10	640	8	HERCULES	DUAL	8	1MB	1	1	ATC HELLAS	195000
HYUNDAI	16T	8088-2	8	640	16	MVA	MVA	6	-	1	1	ECS AC	165000
HYUNDAI SUPER16TE		8088-1	10	640	16	MVA	DUAL	6	-	1	1	ECS AC/GMC E.Π.Ε.	165000
LASER	XT-2	8086	10	256	8	DUAL	HERCULES	8	1MB	1	1	MICRO'S LEADER	250000
LEO	FAXT	80186	8	256	16	HERCULES	HERCULES	5	640	1	1	Χ. ΘΕΟΔΟΣΗΣ	260000
LEO POPULAR PLUS		8088-2	8	256	8	HERCULES	DUAL	8	640	1	1	Χ. ΘΕΟΔΟΣΗΣ	175000
MICRO	-B	8088-1	10	512	16	HERC H CGA	DUAL	8	640	1	1	ALPHA-NI ELECTRON	170000
MICROWAY	T-200	8088-2	10	640	8	DUAL	DUAL	8	-	1	1	TEKTOP E.Π.Ε.	195000
MINTA PC	TURBO	8088-2	10	640	48	HERC H CGA	DUAL	8	-	1	1	COMPUTER MAGIC	180000
ΜΑΙΑΝΔΡΟΣ	PC	8088-2	10	640	32	DUAL	HERCULES	6	1,2MB	2	1	ΜΑΙΑΝΔΡΟΣ Α.Ε.	165000
OLIVETTI	M-200	NEC V40	8	768	32	CGA	MONOCHROM	8	-	1	1	OLIVETTI HELLAS	260000
OLIVETTI	M-240	8086	10	640	32	CGA	MONOCHROM	8	-	1	1	OLIVETTI HELLAS	300000
PEAK	XT	8088-2	8	640	8	HERCULES	DUAL	8	-	1	1	GEKA	175000
SAMSUNG		8088-2	8	640	8	DUAL	DUAL	5	-	1	1	ERGODATA	185000
SIGMA	XT	8088	4,77	128	8	HERC H CGA	DUAL	5	512	1	1	ΣΙΓΜΑ Α.Ε.	185000
TOP XT	TURBO	8088-2	8	256	48	HERC H CGA	DUAL	7	640	1	1	DATASOLVE E.Π.Ε.	169000
TULIP	PC-2	NEC V20	9,5	640	128	DUAL	DUAL	5	-	1	2	INFOQUEST	250000
U.S. PRO		8088-2	8	640	64	HERCULES	HERCULES	5	-	1	1	PC SOURCE	165000
VEGAS	XT	NEC V2	8	256	16	HERCULES	DUAL	6	640	1	1	SCLCON	180000
VIP PC	XT 800	8088-1	10	640	48	HERCULES	DUAL	6	-	1	2	COMPUBAT	165000
WESTERN		8088-2	8	640	16	HERCULES	HERCULES	8	1MB	2	1	BUSISOFT	200000
ΩΜΕΓΑ PC	XT	8088-1	10	256	8	HERC H CGA	DUAL	6	640	1	1	ΥΠΥΤ ΣΠΕ	220000

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 8 bit

AMSTRAD CPC

ΤΙΜΗ
CPC 464 : 95.000 έγχρωμο, 65.000 πράσινο.
CPC 6128:119.000 έγχρωμο, 89.000 πράσινο.
ΜΝΗΜΗ CPC 464 64 Kilobytes.
CPC 6128 128 Kilobytes.
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8 bit Z80 της Zilog. **ΑΝΑΛΥΣΗ** 160X200 16 χρώματα. 320X200 4 χρώματα. 640X200 2 χρώματα.
ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ Είναι διαθέσιμα 27 χρώματα.
ΗΧΟΣ 3 κανάλια που καλύπτουν εύρος 8 οκτάβων.
VIDEO SIGNAL RGB output.
FORMAT Απλές κασέττες για το 464 και δισκέττες 3 ιντσών που χωράνε 180K από κάθε πλευρά για το 6128.
ΘΥΡΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ Centronics παράλληλη (7 bit όμως), 3,5 mm stereo έξοδος, joystick port, γενική θύρα επέκτασης, θέση για επιπρόσθετο disc drive.
SOFTWARE Το 464 είναι αρκετά συμβατό με το 6128 και υπάρχει γιαυτό μία πληθώρα προγραμμάτων και στη BASIC αλλά και στο λειτουργικό CP/M.

COMMODORE

C64/C128

ΤΙΜΗ

C64 + κασετόφωνο + μονόχρωμο monitor.: 90.000
C64+κασετόφωνο+έγχρωμο monitor. : 120.000
C128 : 130.000
C128D:140.000
ΜΝΗΜΗ C64, 64K C128/128D 128K.
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ. C64, 6510 2MHZ. C128/C128D 6502 και 280 στα 4MHZ.
ΑΝΑΛΥΣΗ C64 320X200 8 χρώματα. C128 640X200.
ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ. 16 χρώματα και σκιάσεις.
ΗΧΟΣ 3 κανάλια 8 οκτάβων και ειδικό chip (το 6581 SID) αφιερωμένο στον ήχο.
VIDEO SIGNAL. Εξοδος για σύνδεση με τηλεόραση υπάρχει σ'όλα τα μοντέλλα. Τα C128/128D διαθέτουν RGB έξοδο για σύνδεση με monitor 80 στηλών.
FORMAT Κασέττα ή δισκέττα (140K) για το C64 και δισκέττα 340K για το C128/C128D.
ΘΥΡΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ RGB, συνθέτου video, TV expansion port, 2 joysticks, serial.
SOFTWARE Μεγάλη γκάμα προγραμμάτων. Από παιχνίδια έως ειδικές επαγγελματικές εφαρμογές.

SINCLAIR

ZX SPECTRUM.

ΤΙΜΗ
128K +2: 43.000 δρχ.
128K +3: 63.000 δρχ.
ΜΝΗΜΗ Το ποσό της μνήμης φανερώνεται από το όνομα του μοντέλλου δηλ. έχουν 128 Kb.
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8 bit Zilog Z80.
ΑΝΑΛΥΣΗ 256X192
ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ 8 που μπορούν να αυξηθούν σε 16.
ΗΧΟΣ Τα μοντέλλα 2+, 3+ έχουν τρία κανάλια αλλά τα "παλαιότερα" περιορίζονται στο 1 κανάλι.
FORMAT Τα μοντέλλα πριν από το +3 διαθέτουν κασετόφωνο και προαιρετικά disc drives.
ΘΥΡΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ.
Το 128K+ έχει μία γενική θύρα επέκτασης, θύρα για σύνδεση TV, δυνατότητα για MIDI, θέση για joysticks (2), έξοδο RGB και πρόβλεψη για ξεχωριστό αριθμητικό πληκτρολόγιο.
Το +2 έχει γενική θύρα επέκτασης, TV port, έξοδο για RGB επίσης υπάρχουν 2 non standard εισοδοι για joystick και 3,5 mm έξοδος stereo.
Το +3 έχει θύρες όπως το 128K+ και επιπρόσθετα θύρα για disc drive και θύρα για σύνδεση παράλληλου εκτυπωτή (centronics parallel printer port).
SOFTWARE
Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών αλλά και σοβαρότερων εφαρμογών τελευταία χάρις στο CPM Plus που υιοθετήθηκε.

HACKERS

του Φοίβου Ντόκου

Το Hacking ήταν πολλές φορές μέσα στα νέα πέρι... κι αυτό γιατί πέφτει μέσα στην σκοτεινή περιοχή ανάμεσα στην νομιμότητα και την παρανομία.

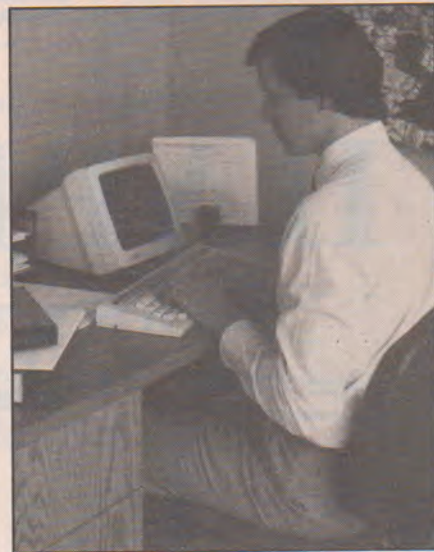
Οι περισσότεροι hackers διέφυγαν της σύλληψης και αν ακόμη διεκομίστηκαν απαλλάχθηκαν των κατηγοριών, όπως για παράδειγμα ο Steve Gold και ο Robert Schifreen που είχαν κάνει το περίφημο Prestel Hack το 1985.

Κάθε χρόνο ο αριθμός των hackers μεγαλώνει: μόνο στην Μεγάλη Βρετανία ο αριθμός των χρηστών modem στα δύο μεγάλα δίκτυα της χώρας Telecom Gold και Drestel φτάνει τις 200.000 χωρίς βέβαια να λογαριάσουμε περίπου 150.000 χρήστες εκτός δικτύων.

Καθώς συγχρόνως δεν υπάρχουν οι σωστοί νόμοι οι χρήστες modems οδηγούνται στην αναρχία. Π.χ. στην Αγγλία μπορούσες να κατηγορήσεις ένα hacker που μπήκε για δέκα λεπτά στο Prestel λόγω χάρη μόνο για... κλοπή ηλεκτρισμού! Και βέβαια ποιό δικαστήριο θα έβαζε πρόστιμο κλάσματα της πέννας; Ποιός λοιπόν είναι ο κατάλληλος δρόμος για τις αρχές να αντιμετωπίσουν τους hackers; Μέχρι στιγμή κανένας... Πάρτε για παράδειγμα τον Edward Austin-Sign, που ομολόγησε χωρίς πίεση ότι ήταν hacker: Δεν υπήρχε απολύτως τίποτα που να τον κάνει να ντρέπεται για την πράξη του, ούτε ηθικά ούτε νομικά. Και βέβαια όχι μόνο αυτός, αλλά και όλοι οι άλλοι hackers δεν έχουν τύψεις κάτι που πρέπει να τους δημιουργηθεί, αν όχι ηθικά, έστω νομικά.

Προς το παρόν το μόνο φράγμα εναντίον των hackers είναι οι πολύπλοκοι κωδικοί ασφαλείας και/ή τα συνθήματα που προσπαθούν να τους αποθαρρύνουν και να τους αποτρέψουν. Πα'όλα αυτά επειδή το μεγαλύτερο ποσοστό των hackers είναι (ευτυχώς!) καλοήθες δεν είναι η καταστροφή ή η υποκλοπή δεδομένων παρά το "σπάσιμο", αυτά τα φράγματα αποτελούν πρόκληση για τους hackers.

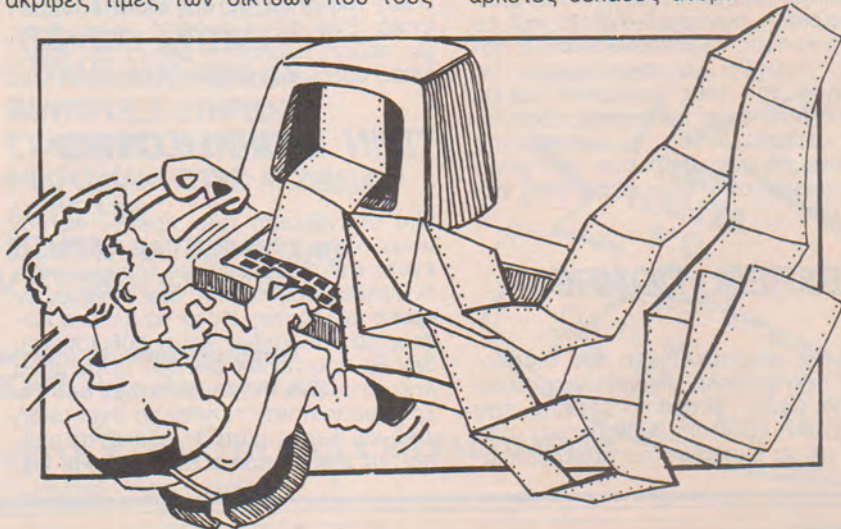
Πολλοί hackers λένε ότι φταίνε οι ακριβές τιμές των δικτύων που τους



υποχρεώνουν να τις προσεγγίζουν από δρόμους όχι και τόσο νόμιμους. (Κατά ειρωνική συγκυρία οι υψηλές τιμές αποτελούν προϊόν της δράσης των hackers!!).

Ευτυχώς που οι αφιερωμένοι hackers είναι λίγοι αν και όλοι σχεδόν οι χρήστες modems κάνουν λίγο hacking από καιρού εις καιρόν ακόμη και αν είναι μέλη σε δίκτυο.

Τα γεγονότα λοιπόν απαιτούν την ποινικοποίηση του hacking όχι για άλλο λόγο παρά γιατί όσο αυξάνουν οι χρήστες modems τόσο θ' αυξάνονται και οι hackers και βέβαια τόσο θα αυξάνονται και οι κακοί hackers. Ευτυχώς για μας που με την ενοποίηση της Ευρώπης θα έρθουν οι Ευρωπαϊκοί νόμοι (E.O.K.) που από όσο γνωρίζω είναι αρκετά σκληροί και αμείλικτοι σε θέματα πληροφοριών. Πάντως ότι και να συμβεί, τα επόμενα χρόνια θα έχουμε μια έκρηξη στην δραστηριότητα των hackers και καλά θα έκαναν οι κυβερνήσεις της Ευρώπης να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα παρά να στρέφουν το κεφάλι κάθε φορά που ένα hack συμβαίνει κοστίζοντας σε μία εταιρεία ή μία τράπεζα αρκετές εκατοντάδες εκατομμύρια και ίσως την δουλειά σε αρκετές δεκάδες άτομα.



ΠΑΡΕΜΒΟΛΕΣ ΣΤΑ FM

ΦΩΤΗΣ ΑΥΓΕΡΗΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

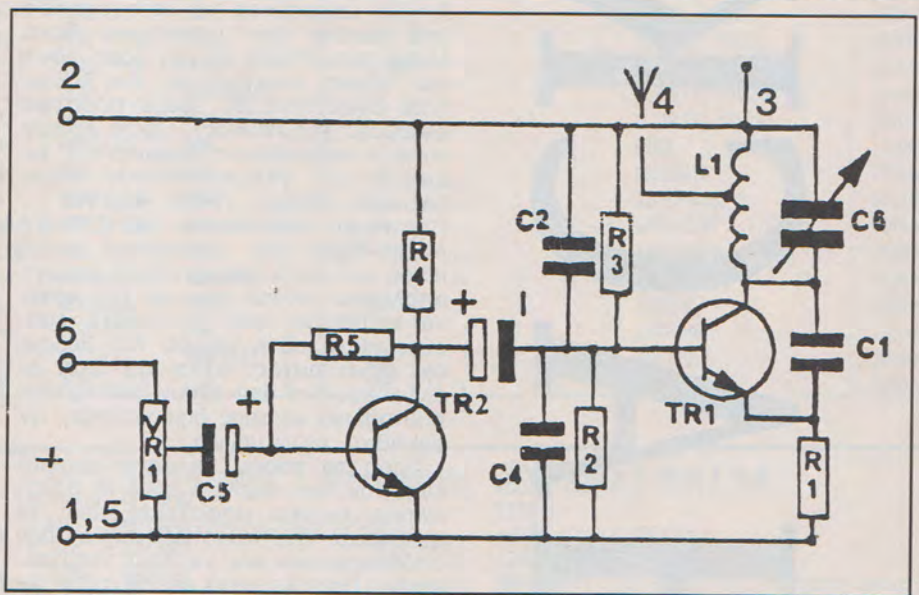
Τον παλιό καλό καιρό τα ραδιόφωνα είχαν μόνο μία μπάντα, τα μεσαία. Δύο-τρεις κρατικοί σταθμοί μονοπωλούσαν την ψυχαγωγία των Ελλήνων ακροατών. Αργότερα άρχισαν σιγά-σιγά να εμφανίζονται και οι πρώτοι ερασιτέχνες, που είχαν σαν σκοπό τους να δώσουν λίγο ποιότητα στο φτωχό, τότε, ραδιόφωνο. Με την πάροδο του χρόνου ήσαν και τα FM να μας συντροφεύουν στις μοναχικές μας νύχτες. Και να που στις μέρες μας η ελεύθερη ραδιοφωνία έγινε πραγματικότητα. Μικροί σταθμοί, μεγάλοι σταθμοί, σταθμοί με μουσική, με συζητήσεις, κουλτουριάρικοι σταθμοί, σταθμοί δηλαδή για κάθε γούστο και προσωπικότητα.

ΑΣ ΠΡΟΧΩΡΗΣΟΥΜΕ ..

Ηρθε όμως ο καιρός να εξερευνησουμε, κι'εμείς, από κοντά την μπάντα των FM. Καλύτερος τρόπος για να το πετύχουμε αυτό είναι να φτιάξουμε έναν μικρό πομπό. Η κατασκευή μας θα πρέπει να συνδυάζει την ποιότητα, την εύκολη συναρμολόγηση, και το φτηνό κόστος. Πιστεύουμε ότι ο πομπός, που θα κατασκευάσουμε θα εκτιμηθεί από τους αρχάριους και θα διασκεδάσει τους έμπειρους ερασιτέχνες κατασκευαστές. Η ομορφιά της κατασκευής μας, βρίσκεται στο μέγεθος, χωράει ολόκληρη μέσα στην παλάμη μας.

ΕΜΒΕΛΕΙΑ ΠΟΜΠΟΥ

Παρά τις μικροσκοπικές του διαστάσεις, έχει μεγάλη μικροφωνική ευαισθησία και η ακτίνα εκπομπής της πιάνει από 100 έως 2000 μέτρα, ανάλογα με τα εμπόδια που παρεμβάλλο-



Το θεωρητικό κύκλωμα του πομπού

νται. Είναι γνωστό ότι η μπάντα των FM απαιτεί συνθήκες οπτικής επαφής, λόγω της υψηλής συχνότητας που χρησιμοποιεί. Έτσι σε περιοχή γεμάτη πολυκατοικίες ή λόφους, η διάδοση του σήματος δυσχεραίνει σημαντικά. Ενώ σ'ένα ανοιχτό χώρο, ή σε μία πεδινή περιοχή η ακτίνα της εμβέλειας αυξάνει πολύ περισσότερο.

ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ

Μία υπενθύμιση που πρέπει να κάνουμε είναι η προσοχή που πρέπει να έχετε στο θέμα των κολλήσεων, γιατί οι υψηλές συχνότητες δεν συγχωρούν κρύες κολλήσεις. Κατά τα άλλα η λειτουργία του καθώς και η ρύθμισή του δεν θα σας προβληματίσει. Αρκεί μόνο λίγη υπομονή. Το κολλητήρι που θα χρησιμοποιήσετε πρέπει να έχει μικρή ισχύ και λεπτή μύτη. Η πλακέτα πρέπει να είναι φυσικά εποξική, και όχι

βακελίτης, αφού ο τελευταίος κρατάει υγρασία, γιατί έχει πόρους.

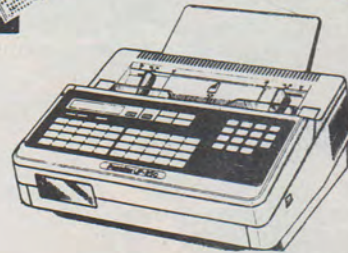
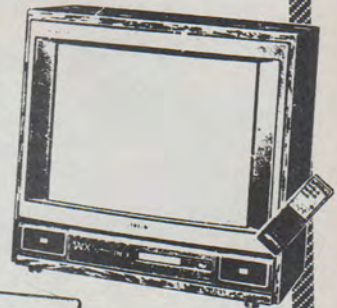
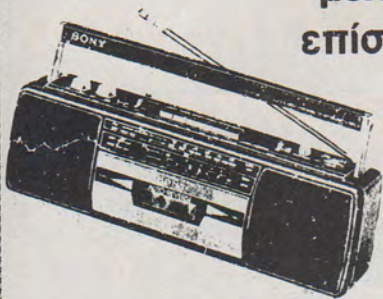
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ο σταθμός περιλαμβάνει την βαθμίδα ενίσχυσης χαμηλών συχνοτήτων και την βαθμίδα ταλαντωτή-διαμορφωτή FM. Το κύκλωμα είναι αρκετά κλασικό και χρησιμοποιεί δύο τρανζίστορ. Το ένα είναι το 2N 2219, και χρησιμοποιείται σαν ενισχυτής χαμηλών συχνοτήτων δηλαδή ενισχύει το σήμα από το μικρόφωνο. Το δεύτερο, με τον κωδικό BC 548, χρησιμοποιείται σαν ταλαντωτής και βαθμίδα εξόδου. Ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό είναι ότι πάνω στην πλακέτα πρέπει να τοποθετηθεί και το απαραίτητο πηνίο ταλαντώσεων, το οποίο είναι ήδη ενσωματωμένο στην πρωτότυπη πλακέτα που διατίθεται από το περιοδικό μας, γεγονός που φυσικά απλουστεύει

TELE DIGITAL Ε. Ε.

★ Πάντα στην υπεροχή ★

FAX - ΤΗΛΕΦ. ΚΕΝΤΡΑ - ΤΗΛΕΦΩΝΗΤΕΣ
COMPUTERS - AIR CONDITIONS - ΦΩΤΟΤΥΠΙΚΑ
μελέτη - εγκατάσταση - συντήρηση
επίσης HI-FI - T.V. - VIDEO ΑΡΜΟΝΙΑ



ΑΧΑΡΝΩΝ 265 τηλ. 8312437 - 8329426 - 8326363
FAX: 8319870
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ & ΚΑΝΙΓΓΟΣ 33
&
ΚΕΡΚΥΡΑ ΠΑΛΑΙΟΚΑΣΤΡΙΣΗΣ 41
ΛΑΡΙΣΑ 23ης Οκτ. 88

ΔΩΡΟ ΓΙΑ ΣΑΣ ...



ΑΠΟ ΤΗ MICROTECHNICA
ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ JOYSTICK

ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ ΕΛΛΗΝΕΣ ΚΑΤ/ΣΤΕΣ
JOYSTICK ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΗΝ
ΑΡΤΙΟΤΗΤΑ ΣΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ
ΜΟΝΤΕΛΟ JOYSTICK ASC

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 Amstrad - Spectrum - Spectrum Plus. +2, +3
- C: Για Commodore, Atari, MSX κ.λ.π.
- P: Για IBM και συμβατούς PC
AMSTRAD 1512-1640 κ.λ.π.

**ΤΩΡΑ
ΚΑΙ ΓΙΑ
P.C.**

**ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ JOYSTICK
MICROTECHNICA
ΛΕΜΕ ΝΑΙ**

**ΠΡΟΣΟΧΗ
ΣΤΙΣ
ΑΠΟΜΙΜΗ-
ΣΕΙΣ**

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

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

κατά πολύ την κατασκευή.

ΤΑ ΥΛΙΚΑ

Τα υλικά που θα χρειαστούμε

είναι τα εξής :

R1: αντίσταση 100 Ω

R2,R3: - " - 10 KΩ

R4: - " - 4,7 KΩ

R5: - " - 220 KΩ

VR1: τρίμετρο 22 KΩ

L1: πηνίο ταλαντώσεων

C1: πυκνωτής 3,3 pF κεραμ.

C2,C4: - " - 470 pF κεραμ.

C3,C5: - " - 4,7 μF, 35 V

C6: - " - 3-10 pF τρίμετρο

TR1: τρανζίστορ 2N 2219

TR2: - " - BC 548

MIC: κρυσταλλικό μικρόφωνο

- ψύκτρα αστεράκι για το 2N2219

- καλώδιο

- πίνες

- πλακέτα (όπως σχήμα)

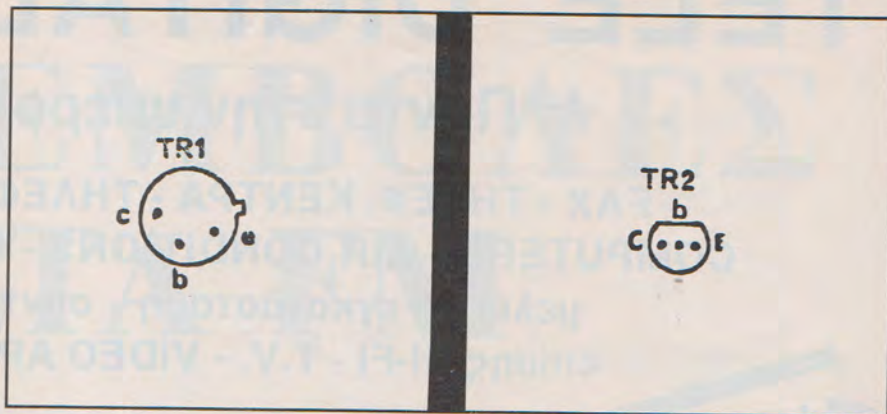
- κεραία (αναφέρεται παρακάτω)

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ

Στην πρώτη φάση της συναρμολόγησης τοποθετούμε στην πλακέτα τις αντιστάσεις, το πηνίο, τους πυκνωτές (προσοχή στους ηλεκτρολυτικούς) καθώς και τα δύο γεφυρώματα, τα οποία συνδέουν το πηνίο με το υπόλοιπο κύκλωμα.

Η δεύτερη φάση περιλαμβάνει την τοποθέτηση των δύο τρανζίστορ, της κεραίας και του μικροφώνου.

Η κεραία μπορεί να είναι ένα απλό δίπολο εκπομπής ή μία GROUND



Τα τρανζίστορς

PLANE. Τονίζουμε για μία άλλη φορά ότι θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην πολικότητα των ηλεκτρολυτικών πυκνωτών και των τρανζίστορς καθώς και στην σωστή τους θέση πάνω στην πλακέτα.

Η απόδοσή του εξαρτάται από την τάση τροφοδοσίας, που μπορεί να είναι από 6-30 V και αποδίδει ανάλογα από 0,5-2 WATT. Για να μεταβάλλουμε την συχνότητα εκπομπής της συσκευής, από 88-108 MHz, αρκεί να μεταβάλλουμε τον μεταβλητό πυκνωτή.

ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ

Η χρησιμότητα της συσκευής μας δεν περιορίζεται φυσικά μόνο στην δημιουργία ενός ερασιτεχνικού σταθμού στα FM.

Μπορείτε, για παράδειγμα, να τον εγκαταστήσετε σε κάποιο χώρο, που

θέλετε να τον παρακολουθείτε, ακόμα εάν κατασκευάσετε δύο όμοιους πομπούς και με την χρησιμοποίηση δύο δεκτών FM έχετε ένα πλήρες σύστημα πομποδέκτη.

Οι χρήσεις είναι πάρα πολλές για να τις αναφέρουμε εδώ, και το μόνο όριο, για την αξιοποίησή του, είναι η φαντασία σας.

ΤΕΛΕΙΩΝΩΝΤΑΣ

Η κατασκευή πωλείται και σαν kit από τα γραφεία του περιοδικού στην τιμή των 1.500 δρχ. Το kit περιλαμβάνει τα πάντα, από την πλακέτα και το μικρόφωνο μέχρι το καλώδιο και την κόλληση που θα χρησιμοποιήσετε!

Εμείς δεν έχουμε παρά να σας ευχθούμε καλή επιτυχία και... καλές παρεμβολές!

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΕΛΛΙΑΣ ΠΟΜΠΟΥ FM

Ναι ! Θα ήθελα να μου στείλετε με αντικαταβολή τα υλικά και την πλακέτα κατασκευής του πομπού FM 1 Watt στην τιμή των 1500 δρχ.

ΟΝΟΜΑ :

ΕΠΩΝΥΜΟ :

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ :

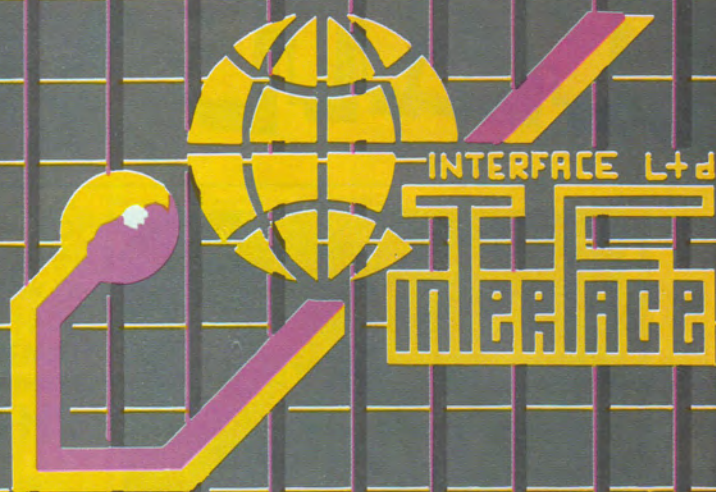
ΤΗΛΕΦΩΝΟ : Τ.Κ. :

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ :

* Κόψτε ή φωτοτυπήστε αυτό το κουπόνι και ταχυδρομίστε το στην διεύθυνση :
Περιοδικό SPRITE, Εκδόσεις ΑΝΑΔΡΑΣΗ, Μπότσια 9, 106.82 Εξάρχεια .

* Για γρηγορότερη εξυπηρέτηση επικοινωνήστε στο τηλέφωνο 36.10.039 στις ώρες 9.30' - 13.30'
για τηλεφωνική παραγγελία .

ΕΜΕΙΣ
ΕΧΟΥΜΕ ΑΥΤΟ
ΠΟΥ ΨΑΧΝΕΤΕ



- COMPUTER
- ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
- ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ COMPUTER ΜΕ MONITOR
- ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ — HI-FI
- T.V. — AIR CONDITION
- ΚΑΙ ΤΙΜΕΣ !!!

1) ΑΒΕΡΩΦ 2 ΚΑΙ ΠΑΤΗΣΙΩΝ — ΕΝΑΝΤΙ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ
ΤΗΛ.: 5222.378 — 5247.359

2) ΤΑΪΓΕΤΟΥ 32, ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ — ΣΧΟΛΕΙΑ ΓΚΡΑΒΑΣ
ΤΗΛ.: 2230.342

STEREO

SPRITE VIEWS



TIGER ROAD

Είναι δυνατόν να αρνηθείτε να σώσετε τα δύστυχα παιδάκια που έχει απαγάγει ο "κακός" Ryu Keh Oh ; Αδύνατον ! Θα πολεμήσετε σκληρά και θα τα σώσετε !



LED STORM

Φορέστε το κράνος σας, ανάψτε την μηχανή, πατήστε τέρμα το γκάζι και ξεχυθείτε στον κόσμο της ταχύτητας .



PHANTOM FIGHTER

Οδηγήστε το διαστημόπλοίο σας, εξοπλισμένο με τα πιο θανατηφόρα όπλα, μέσα από φωτιά και σίδηρο και εξολοθρεύστε τους μισητούς εχθρούς .

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

TIGER ROAD

BLASTEROIDS

SUPERMAN

LED STORM

PHANTOM FIGHTER

S.D.I.

DRAGON'S LAIR

SPITTING IMAGE

THE MUNSTERS

BATTLEHAWKS 1942

NIGHT HUNTER

CAVEMAN UGH-

LYMPICS

TRIVIAL PURSUIT

INCRETIBLE SHRIKING
SPHERE

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Στο *SPRITE VIEWS* παρουσιάζονται πολλά παιχνίδια για όλους τους υπολογιστές με αναλυτική περιγραφή και αντίστοιχη βαθμολογία . Το *Thunder Game* του κάθε μήνα είναι το παιχνίδι που μας άρεσε πιο πολύ, ενώ τα *Sprite Special*, είναι παιχνίδια με ιδιαίτερο ενδιαφέρον . Η γνώμη μας για τα γραφικά, τον ήχο, την πλοκή, την αντοχή και τέλος για την ολική εκτίμηση, αντικατοπτρίζεται από τα αντίστοιχα *Bar Charts* που βρίσκονται στο τέλος της κάθε παρουσίασης .

AMIGA ATHENS CLUB

SOFTWARE * HARDWARE

ΚΑΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ **AMIGA**
ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΔΙΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΕΧΕΤΕ ΟΠΟΥΔΗΠΟΤΕ ΧΩΡΙΣ
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ **ΠΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ** ΑΠΟ ΟΣΟ ΜΠΟΡΕΙΤΕ
ΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΕΙΤΕ. ΕΛΑΤΕ Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ
AMIGA ATHENS CLUB

TOP 45 FROM AMIGA ATHENS CLUB MEMBERS

NO 1 TETRIS	NO 11 KATAKIS	NO 21 ROAD BLUSTER
NO 2 SWORD OF SODAN	NO 12 BLASTEROIDS	NO 22 LED STORM
NO 3 SUPER HANG ON	NO 13 TIGER ROAD	NO 23 R-TYPE
NO 4 COLORRUNNER II	NO 14 ACTIONFIGHTER	NO 24 ONE ON ONE
NO 5 SPEED BALL	NO 15 CIRCUS GAMES	NO 25 KRISTAL
NO 6 ZAC MAC KRAKEN	NO 16 SUPER MAN	NO 26 EVIL GARDEN
NO 7 THE DEEP	NO 17 ALIEN SYNDROM	NO 27 SCORPION
NO 8 BILLIARD SIM.	NO 18 INK KARATE	NO 28 RING SIDE
NO 9 OPERATION WOLF	NO 19 POLICE QUEST	NO 29 FAERY TALE
NO 10 PORTS OF CALL	NO 20 HIBAYS	NO 30 FALCON
NO 31 FLIPER	NO 36 ARKANOID II	NO 41 SPACE HARRIER
NO 32 FLYING SHARK	NO 37 BUBBLE BOBBLE	NO 42 TEENAGE QUEEN
NO 33 TECNOCOP	NO 38 BALL	NO 43 1942
NO 34 GAUNTLET II	NO 39 GIANA SISTERS	NO 44 GOLDEN GOBLINS
NO 35 ZANY GOLF	NO 40 BATMAN	NO 45 ROLLINGTHUNDER

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΑΣ **SCORE** ΣΤΟ
TETRIS !!! TECNOCOP !!! GOLD RUNNER II !!! FLIPER !!!
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ AMIGA ATHENS CLUB ΤΗΛ. 9421173 (4.30-7.30) ΕΚΤΟΣ ΔΕΥΤΕΡΑΣ

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΤΗΛ 9421173

LAST DUEL	GALACTIC CONQUEROR	TESTDRIVE II
DELTA II	BLASTEROIDS	ALIEN LEGION
R-TYPE	WECLEMANS	POPULOUS
AFTERBURNER	CRAZY CARS II	RED HEAT
CUSTODIAN	HKM	THE KRISTAL
DRAGON NINZA	ROBOCOP	BALLISTYX
ARMALYTE	RUN THE GAUNTLET	VINDICATORS
GUERILA WAR	VIGILANTE	CHOST & GOBLINS
IRON LORD	RENEGATE III	RAMBO III
POWERDROME	1942 BATTLEHAWKS	CYBERNOID II
ASSASSIN	THE RUNNING MAN	THUNDERBIRDS
STORMTROOPER	PRISON	RAMPAGE

UTILITIES GRAPHICS DESKTOP MUSIC LANGUAGES BOOKS

SUPER ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ
CP-50 POLAROID FILTER MIDI DIGITEK MODEM
MIDI AMIGA 500 + MONITOR JOYSTICK MOUSE DISK DRIVE PROFEX
MEMORY EXPANSION ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

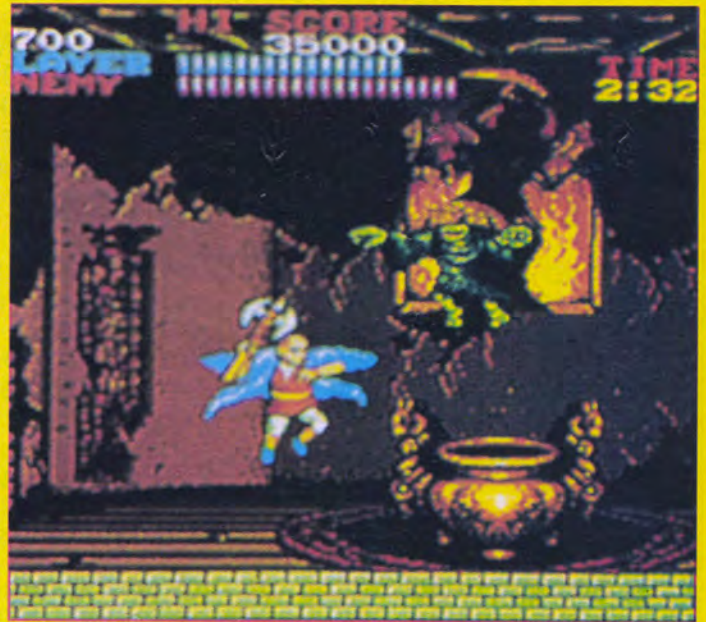
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ 4.30-7 ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΣ ΣΑΒΒΑΤΟ 10.30-2.30 ΔΕΥΤΕΡΑ ΚΛΕΙΣΤΑ
AMIGA ATHENS CLUB ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΚΕΚΡΩΠΟΣ 65 (ΤΚ 176-74) ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ: (01) 9421173, (01) 3475261

TIGER

Go
Spectrum, commodore,
Amstrad, Amiga, ST

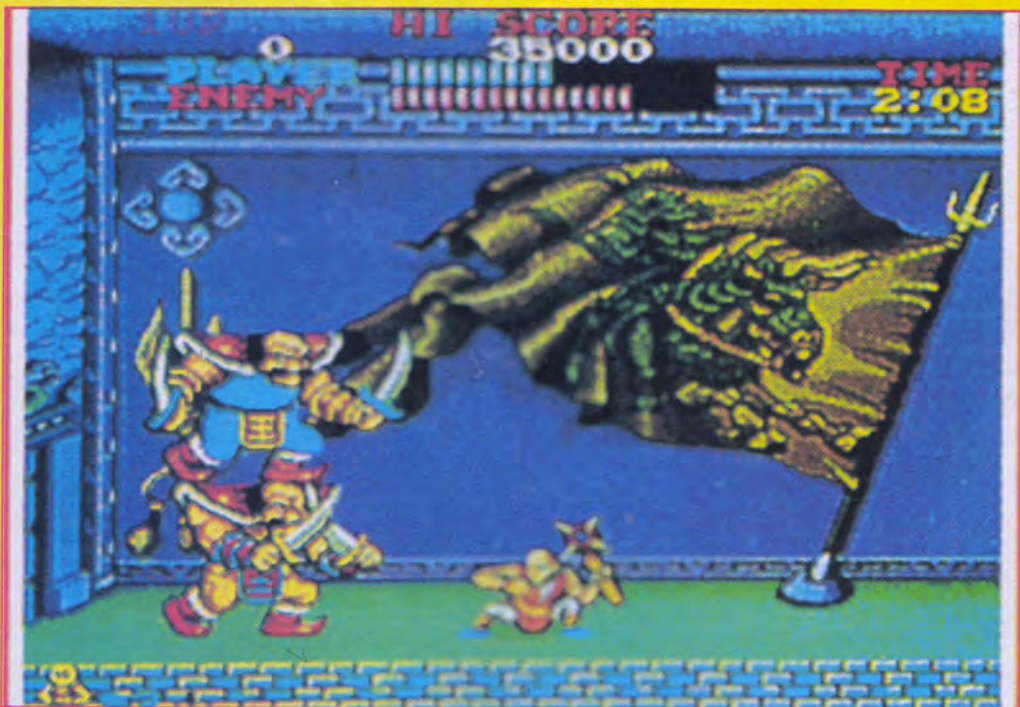
Εδώ σας έστειλαν να ελευθερώσετε συνταγματάρχες που είχαν πέσει αιχμάλωτοι στα χέρια του εχθρού και δεχτήκατε την αποστολή, και θα αρνηθείτε τώρα που σας παρακαλούν να σώσετε τα δύστυχα παιδιά που έχει απαγάγει ο "κακός" Ryu Ken Oh; Ξέρω πως είστε ευσυγκίνητοι και ευαίσθητοι χαρακτήρες και δεν αντέχετε να ακούτε το σπαρακτικό κλάμα των παιδιών που ζητούν απεγνωσμένα τις μαμάδες τους, και γι' αυτό δέχεστε την αποστολή. Το γιατί τώρα κατέθηκε στο μυαλό του Ryu Ken Oh ν' απαγάγει πιτσιρικά, είναι κάτι που δε μας λένε οι δη-

μιουργοί του παιχνιδιού - φαίνεται πως πιθανόν να ζήλεψε την "δόξα" του Ηρώδη... Αναλαμβάνεται λοιπόν το ρόλο του Lee Wong, του μόνου ανθρώπου που θα μπορούσε να ξανακάνει τα μικροκαμωμένα παιδικά προσώπια να χαμογελάσουν.... (Ήσυχάστε.., Το παιχνίδι σε καμιά περίπτωση δεν θα απαιτήσει από εσάς να αναλάβετε το ρόλο βρεφονηπιοκόμου!!!). Το παιχνίδι είναι ουσιαστικά μια ακόμα μεταφορά του αντίστοιχου παιχνιδιού από τις οθόνες των επαγγελματικών μηχανημάτων (coin-op's) στους home υπολογιστές, από την Capcom (κάτω όμως από το όνομα της Go).



Οπως ίσως θα περιμένετε οι διαφορές με το πρωτότυπο είναι σχεδόν ανυπόφερτες, έτσι ώστε όσοι από εσάς γνωρίζουν το παιχνίδι από το "ουφατζίδικο" της γειτονιάς τους

δεν θα βρεθούν έξω από το γνώριμο περιβάλλον τους. Το sprite που αντιπροσωπεύει τον ήρωα μας (Lee Wong για αυτός που ξέχασαν το όνομα του...) μετακινείται από αριστερά προς τα δεξιά καθώς η οθόνη σκρολλάρει ανάλογα. Μην περιμένετε βέβαια πως ο Ryu Ken Oh θ' αλλάξει τόσο εύκολα γνώμη, έτσι ώστε να σας αφήσει να πάρετε τα παιδιά, να ολοκληρώσετε την αποστολή σας και να πάτε να παίξετε με κανένα άλλο παιχνίδι... Οπου και να βρεθείτε τριγύρω σας υπάρχουν φρουροί του Ryu Ken Oh, που προσπαθούν με όλους τις δυνάμεις να σας βγάλουν από την μέση... Πληροφορίες μάλιστα που έφτασαν στα αυτιά μας λένε πως ο αρχηγός τους υποσχέθηκε να δώσει πρίμ μεγαλύτερο και απ' αυτό που δίνει ο Βαρδινογιάννης σε εκείνον που θα έχει την "ευτυχία" να σας καθαρίσει! Μην προείσατε όμως! Είμαι σίγουρος ότι το θάρρος σας δεν θα σας εγκαταλείψει σε αυτή την



ROAD

δύσκολη στιγμή. Περιμένετε να πλησιάσει ο αντίπαλος κοντά σας, μαζέψτε όλες σας τις δυνάμεις και στείλτε τον να συναντήσει τους προγόνους του (που βρίσκονται βέβαια στον ...άλλο κόσμο!). Αν όμως τα βρείτε λίγο ...σκούρα υπάρχει ακόμη μια λύση για να μην δώσετε στους αντιπάλους σας την ευκαιρία να πανηγυρίσουν τον θάνατό σας. Ο τρόπος αυτός δεν είναι άλλος από το να το βάλετε για λίγο ...στα πόδια!!! Ο τρόπος αυτός όμως σίγουρα δεν είναι αυτός που ταιριάζει στο ένδοξο παρελθόν σας. Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει μια πόρτα που θα σας οδηγήσει στην επόμενη, πλην όμως υπάρχει συνήθως εκεί κάποιος κύριος που βέβαια δεν πρόκειται να σας πεί "περάστε". Ακόμα κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε διάφορα extra όπλα τα οποία μπορεί να σας φανούν χρήσιμα. Προσωπικά προτιμήσα μόνο ένα μαχαίρι, το οποίο δεν με πρόδωσε σε καμία περίπτωση... Στα θετικά στοι-



χεία του παιχνιδιού είναι νομίζω το γεγονός ότι δεν υπάρχει πρακτικά ανίκητος αντίπαλος,

χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι εύκολο. Μετά από αρκετή ώρα παιχνιδιού διαπιστώνει κανείς πόσο εθιστικό είναι το Tiger Road. Η δράση κυριαρχεί συνεχώς, παρασύροντας τον παίκτη σε πολλές ώρες ευχάριστου παιχνιδιού. Ο ήχος βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα ενώ από πλευράς γραφικών και σκρολαρίσματος οθόνης (τουλάχιστον στις εκδόσεις για τους 16 bit υπολογιστές που είδαμε) η ποιότητα βρισκό-

ταν στο υψηλό επίπεδο που φαίνεται από τις φωτογραφίες που δημοσιεύουμε. Σίγουρα το Tiger Road είναι από τα εκείνα τα shoot'em up που θα ενθουσιάσουν τους φίλους του είδους.

Γιάννης Σ.

THUNDER GAME



BLASTEROIDS

IMAGE WORKS

SPECTRUM - AMSTRAD -
COMMODORE 64 - MSX -
ATARI ST - AMIGA --

Το 1979 κυκλοφόρησε στα ουράδια κάποιο παιχνίδι ονομαζόμενο ASTEROIDS και για όσους δοκίμασαν να παίξουν το παιχνίδι αυτό σίγουρα θά το βρήκαν αρκετά ενδιαφέρον. Ο σκοπός σου για όσους δεν είχαν την τύχη να το δούν ήταν να καταστρέψεις όλους τους αστεροειδείς που έρχονταν προς το μέρος σου, όπως και να αποφύγεις και να καταστρέψεις και τα διάφορα εχθρικά διαστημόπλοια που σε πυροβολούσαν ανελέητα. Δέκα χρόνια αργότερα (στίς μέρες μας δηλαδή) η IMAGE WORKS θυμήθηκε αλλά και κράτησε την βασική ιδέα του ASTEROIDS και προσθέτοντας πάρα πολλά πράγματα έφτιαξε το BLASTEROIDS. Ένα παιχνίδι πού κρατώντας μόνο και μόνο την βασική ιδέα του προηγούμενου και προσθέτοντας σημαντικές ορτίονς στίς οποίες υστερούσε το asteroids θα καταπλήξει τον παίκτη και θα κρατή-

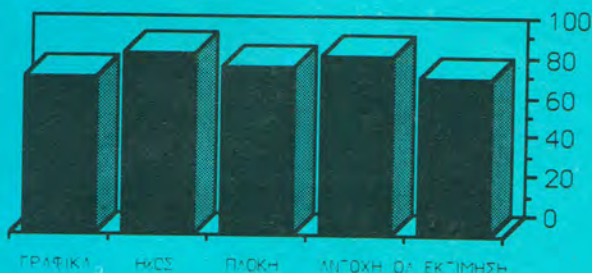
σει αμείωτο το ενδιαφέρον του ως την τελευταία στιγμή. Μιά πολλή καλή ορτίον που έχει το Blasteroids είναι η επιλογή για την συμμετοχή και δεύτερου παίκτη στο παιχνίδι μιάς και το να παίζουν δύο παίκτες διευκολύνει την κατάσταση κατά πολύ αφού ο κίνδυνος μοιράζεται και στους δύο παίκτες. Οι αστεροειδείς πού έχετε να αντιμετωπίσετε και που έρχονται προς το μέρος σας συνέχεια διασπώνται με δύο βολές δικές σας σε μικρότερα κομμάτια μέχρι να τους κτυπήσετε τόσες φορές όσες χρειάζεται για να διαλυθούν τελείως. Άλλη μία επιλογή που κάνει το παιχνίδι αρκετά ενδιαφέρον είναι η επιλογή που σας δίνει την δυνατότητα να διαλέξετε ένα απο τα τρία σκάφη που με την σειρά του διαθέτει μειονεκτήματα αλλά και πλεονεκτήματα απέναντι στα άλλα δύο. Το παιχνίδι αρχίζει με τους ή τόν παίκτη μέσα



στην πρώτη καταιγίδα αστεροιδών όπου υπάρχουν διάφορα μεγέθη απο μετωρίτες πού διασπώνται με δύο βολές ενώ όσο ανεβαίνουν τα επίπεδα χρειάζονται περισσότερες βολές για να διασπαστούν αρχικά και τέλος να καταστραφούν. Αφού λοιπόν καταστρέψετε τους αστεροειδείς και καθαρίσετε την οθόνη απ' αυτούς τότε περνάτε στο επόμενο επίπεδο και όσο μπαίνετε πίο πολύ στο παιχνίδι έρχεστε αντιμέτωποι και με διάφορων ειδών διαστημόπλοια πού όπως είναι αυτονόητο δεν έχουν και πολύ φιλικές διαθέσεις απέναντί σας. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού (HERE COMES HELP) εμφανίζονται διάφορα αντικείμενα τα οποία προσφέρουν extra ασπίδα, διπλές βολές, "έξυπνες βόμβες",μεγαλύτερη δύ-

ναμη βολής και άλλα πολλά βοηθητικά αντικείμενα τα οποία σίγουρα θα κάνουν την ζωή σας πίο εύκολη. Ο τελικός σας σκοπός είναι να καταστρέψετε τον MUCOR. Ο MUCOR είναι ένας εξωγήινος ολίγον ογκώδης πού απο τα πλοκάμια του ελευθερώνει μικρά διαστημόπλοια τα οποία έχουν σαν βασικό τους στόχο (τι άλλο ;;) να σας καταστρέψουν τις ασπίδες και τέλος το διαστημόπλοιο σας. Αυτό πού εσείς έχετε να κάνετε είναι να πυροβολείτε τα πλοκάμια του MUCOR απ'όπου έρχονται τά σκάφη... Ένα πολύ καλό παιχνίδι πού μας άφησε πάρα πολύ καλές εντυπώσεις και σίγουρα θα καταπλήξει τους φίλους του είδους αυτών των παιχνιδιών.

Σπίρος



SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

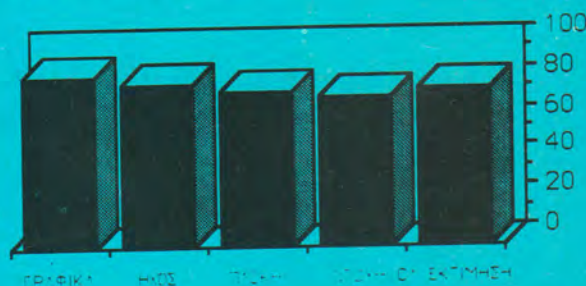
Tynesoft
Spectrum, Commodore,
Amstrad, PC, Atari, Amiga

Ποιος άραγε δεν γνωρίζει τον θρυλικό Super ήρωα; Ακόμα και αν δεν έχετε δει την ταινία (πράγμα μάλλον απίθανο...) σίγουρα θα έχετε διαβάσει κάποιο από τα περιοδικά κόμικς που εξιστορούν τις περιπέτειες του Superman. Έτσι μετά τον επίσης πολύ γνωστό και δημοφιλή Μίκυ Μάους, ένας ακόμη ήρωας των κόμικς αποφάσισε να εκσυγχρονιστεί και να μετακομίσει στις οθόνες των υπολογιστών. Αναρωτιέμαι μάλιστα αν ο δημιουργός του Superman (ο οποίος σημειωτέον έχει ήδη συμπληρώσει ζωή αρκετών δεκαετιών...) φανταζόταν ποτέ την εξέλιξη του ήρωα του. Η

υπόθεση του παιχνιδιού βασίζεται ουσιαστικά στο σενάριο της αντίστοιχης ταινίας. Εκεί αν θυμάστε καλά ο Superman έχει αναλάβει να προστατέψει την γη από ένα σωρό θανάσιμους κινδύνους, αλλά και να σώσει την ζωή πολλών ανθρώπων. Χάρης στις υπερφυσικές δυνάμεις του - που προέρχονται από το γεγονός ότι ο Superman δεν γεννήθηκε στη γη αλλά σε κάποιο άλλο πλάνητη (Πρόκειται δηλαδή για την μοναδική περίπτωση εξωγήινου που προστατεύει αντί να θέλει να καταστρέψει τους ανθρώπους) - είναι σε θέση να κάνει πράγματα αδιανόητα για τους περισσότερους κοινούς θνητούς. Η Super-όραση,

η Super-δύναμη, η ικανότητα του πετάγματος είναι σίγουρα μερικές από τις αρετές που διαθέτει ο ήρωας μας και που σίγουρα εσείς δεν διαθέτετε!!! Θα σας συνιστούσα μάλιστα να μην προσπαθήσετε να δεβαιωθείτε γι' αυτό... Δυστυχώς όμως όλες αυτές οι εξαιρετικές ικανότητες του Superman δεν είναι διαθέσιμες σε όλες τις πίστες του παιχνιδιού, αλλά σε κάθε πίστα ο ήρωας μας έχει ...μόνο μερικές από αυτές. Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ διαφορετικές πίστες, κάθε μια από τις οποίες είναι θα μπορούσε να ειπωθεί ότι είναι και μια ξεχωριστή αποστολή: θα πρέπει άλλωστε να σταματήσετε κάποιο ...σεισμό(!!!), άλλωστε να σώσετε ένα γιώτ με προσωπικότητες που έχει απαχθεί από τρομοκράτες, ενώ θα κληθείτε ακόμα και να προστατέψετε το διαστημικό λεωφορείο (Το Ghallenger είναι άραγε ή το Columbia;) που απειλείται από τους μετεωρίτες! Φυσικά ένας Superman δεν είναι δυνατόν να πεθαίνει! Ουσιαστικός αντίπαλος σ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού είναι ο χρόνος. Ακόμα η αλόγι-

στη χρησιμοποίηση των υπερφυσικών δυνάμεων του ήρωα μας έχει σαν αποτέλεσμα την κούραση του Superman, ο οποίος πρέπει να σταματήσει λίγο για να ξεκουραστεί... (ακόμα και ένας Superman κουράζεται! Κάντε λοιπόν οικονομία δυνάμεων και προσέχετε τον εαυτό σας). Σίγουρα όμως είναι πολύ εκνευριστικό το γεγονός ότι κάθε φορά που θ' αποτυγχάνετε θα είστε υποχρεωμένοι να ξαναρχίζετε από την αρχή της πίστας. Αυτό προφανώς είναι και το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού, που πιστεύω ότι θα κάνει αρκετούς να το θεωρούν γρήγορα. Από την άλλη μεριά η μουσική είναι πραγματικά όμορφη ενώ οι οθόνες είναι επίσης ελκυστικές. Το sprite που αναπαριστά τον Superman είναι ιδιαίτερα προσεγμένο και σχεδιασμένο με κάθε λεπτομέρεια. Γενικά το παιχνίδι είναι πολύ ατμοσφαιρικό και σίγουρα θα ήταν πολύ καλύτερο αν δεν είχε εκείνες τις ενοχλητικές επιστροφές στην αρχή της πίστας, κάθε φορά που δεν τα πάτε και τόσο καλά...
Γιάννης Σ.



LED STORM

**US GOLD
SPECTRUM - AMSTRAD -
COMMODORE 64 - AMIGA -
ATARI ST**

Άλλο ένα arcade game έρχεται αυτή την φορά από την US GOLD. Led Storm είναι το όνομά του και σάν πρωταγωνιστή έχει ένα αρκετά συμπαθητικό αυτοκίνητάκι το οποίο θα πρέπει να ηηδάει πάνω από κενά που θα συναντάει στον δρόμο του ο οποίος σας πληροφορώ ότι έχει πολλά από τα τελευταία. Ο παίκτης βλέπει την πίστα και το αυτοκίνητό του από ψηλά και αυτό είναι ένα αρκετά καλό σημείο του παιχνιδιού διότι μπορεί να κατευθύνει το αυτοκίνητο καλύτερα από ότι αν η πίστα φαίνονταν προοπτικά. Η οθόνη του υπο-

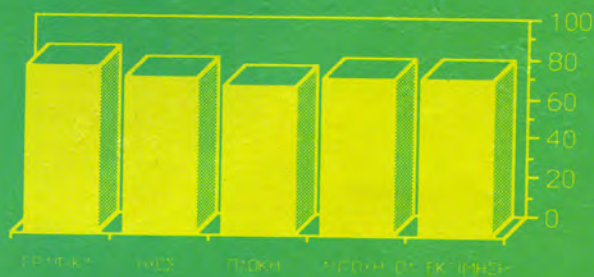
λογιστή χωρίζεται σε δύο παράθυρα όπου στο πρώτο και πίο μεγάλο έχουμε την άποψη τής πίστας πού εξελίσσεται το παιχνίδι και στο δεύτερο παράθυρο έχουμε διάφορες πληροφορίες όπως το τρέχων score μας την ενέργεια που μας έχει απομείνει και τέλος την απόσταση που έχουμε μέχρι το επόμενο σταθμό ανεφοδιασμού. Στόν δρόμο του θα θρεί εκτός από τα εμπόδια (τα κενά δηλαδή) τεπόζιτα με καύσιμα και τρία checkpoints όπου θα αναπληρώνει την χαμένη του ενέργεια. Η ενέργεια του Led Storm (αυτό είναι το όνομα του



αυτοκινήτου όπως και του παιχνιδιού) μειώνεται ανάλογα με το πόσες φορές θα τρακάρεις στα προστατευτικά στις δύο άκρες του δρόμου και ανάλογα με το πόσες φορές θα πέσετε στα κενά που θα συναντήσετε στην πορεία σας. Το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο και δέν θα χρειαστήτε ειδικές ικανότητες για να τελειώσετε τα εννέα επίπεδα που διαθέτει αν κάνετε πρώτα λίγη εξάσκηση. Τα γραφικά του Led Storm είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα και επίσης ο ήχος πού και αυτός με την σειρά του είναι αρκετά

προσεγμένος προσθέτουν πολλά στο παιχνίδι και προκαλούν το ενδιαφέρον πού ζητάει ο παίκτης ώστε να ευχαριστηθεί από το GAMEPLAY. Σε γενικές γραμμές το LED STORM είναι ένα παιχνίδι το οποίο θα σας κρατήσει αρκετά μπροστά στο μόνιτορ το υπολογιστή σας και σίγουρα θα είναι ένα ευχάριστο διάλειμμα μετά το διάβαση ή την δουλειά.....

Σπύρος



PHANTOM FIGHTER

Emerald/Martech
Amiga/IBM PC

Ωραία! Διαλέξετε ένα shoot'em up, οποιοδήποτε shoot'em up και πριν το ξεσκονιάσετε και το ξαναβάλετε στο ράφι, εξετάστε λίγο τα χαρακτηριστικά του: Σίγουρα περιλαμβάνει οριζόντιο ή κάθετο scrolling. Η Emerald Software συνεργαζόμενη με την Martech, μπήκε κι αυτή στην αγορά της Amiga με ένα shoot'em up, το Phantom Fighter που συνδυάζει αυτά τα δύο στυλ. Πολλοί απ'τους ταλαίπωρους gamers θα ρωτήσουν: Λοιπόν, ποιός είναι αυτή τη φορά ο λόγος για να ξαναχρησιμοποιήσουμε το MKII μας που σκουριάζει στο γκαράζ μετά το τελευταίο space invaders; Υπάρχουν πολλοί λόγοι! Αρχικά πρέπει να σώσουμε τον κόσμο, καθώς και την ψυχή μας (χρειάζεστε κι άλλο;) Το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού είναι του πρώτου τύπου (οριζοντίου scrolling). Ο παίκτης ελεγχεί ένα μικρό

διαστημοπλιάκι (σαν του Nemesis ας πούμε) και πρέπει να καταστρέφει το ένα μετά το άλλο τα κύματα των επιτιθεμένων εξωγήινων. Βέβαια υπάρχει και η κατάλληλη ανταμοιβή η οποία είναι ή ένα bonus 200 πάντων ή ένα σύμβολο το οποίο αν πυροβοληθεί πριν το μαζέψουμε αλλάζει και την ιδιότητα του όπλου που θα πάρουμε (κάτι σαν το 1943 δηλαδή), που περιλαμβάνει: Ταχύτητα - για να αποφεύγουμε τους εξωγήινους και τις σφαίρες τους - πλευρικά πυρά (αρκετές επιλογές) και πυραύλους. Όταν το όπλο αποκτηθεί, παραμένει μέχρι να χάσουμε μια ζωή ή πάρουμε άλλο. Βέβαια κάθε επίπεδο έχει και το όπλο του (για παράδειγμα οι πυραύλοι δεν είναι και πολύ αποτελεσματικοί εναντίον των φυλάκων του τέλους του επιπέδου καθώς και εναντίον των εγκαταστάσεων στο έδαφος αλλά παράλληλα δουλεύει



υπερωρίς (!) εναντίον των περισσότερων ιπτάμενων "κακών". Πάντως μερικές φορές είναι πραγματικά πολύ εκνευριστικό να πρέπει να εγκαταλείψεις το ναζιαρικό σου σύστημα Plasma (που έρχεται σετ με πλευρικά πυρά) για ένα (οπωσδήποτε λιγότερο sexy) απλό σύστημα πλευρικών πυρών. Τα επίπεδα δεν είναι πολύ μεγάλα σε διάρκεια έτσι (αν είστε τυχεροί) σύντομα θα έρθετε αντιμέτωποι με τους φυλάκες του επιπέδου που πρέπει να καταστραφούν για να φορτωθεί το επόμενο επίπεδο. Τώρα είστε σε ένα κάθετου scrolling επίπεδο με στόχους και στο έδαφος αυτή τη φορά. Τελειώστε μ'αυτό το επίπεδο και το επόμενο είναι οριζοντίου scrolling (αρχίζετε να καταλαβαίνετε τίποτα;) Όπως θα περιμένε ο

οποιοσδήποτε, τα επίπεδα σταδιακά δυσκολεύουν, οι αντιπαλοί γίνονται πιο πολλοί και πιο γρήγοροι. Βέβαια όπως στα περισσότερα shoot'em ups, έτσι κι εδώ κάθε attack wave ακολουθεί ένα συγκεκριμένο τρόπο κίνησης. Παρ'όλο αυτά αντίθετα από τα άλλα shoot'em ups ο τρόπος κίνησης είναι πολύ-πολύ-πολύ (!) περίπλοκος. Γενικά το Phantom Fighter είναι ένα πολύ καλό Shoot'em up, αρκετά δύσκολο και με μεγάλο βαθμό πρόκλησης για τον παίκτη, όμως χάνει σε βάθος τελικά. Ένα καλό ντεμπούτο για την Emerald, οπότε ελπίζουμε ότι το επόμενο παιχνίδι της δείχνει το ίδιο καλό, έχοντας παράλληλα λίγο περισσότερη ανθεκτικότητα.

Φοίβος Ν.



S D I

Activision Spectrum/CBM 64/ST

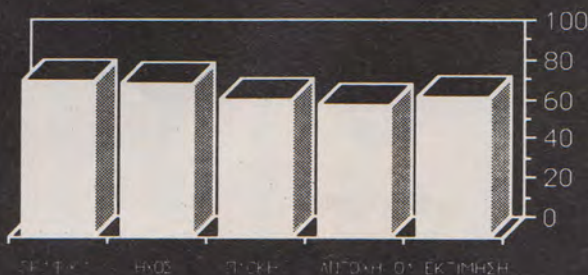
Παιδιά, κάντε την προσευχή σας... Κάποιος παρανοϊκός μόλις πάτησε το κουμπί και κήρυξε την έναρξη του 3ου παγκόσμιου πολέμου. Ποιός τον άρχισε; Κανείς δεν ξέρει... Αυτό που όμως όλοι ξέρουν είναι ότι οι πύραυλοι έχουν ήδη φύγει από τα σιλό και το μόνο πράγμα που στέκει ανάμεσα σ'αυτούς και στην καταστροφή ολόκληρου του δυτικού ημισφαιρίου, είσαι εσύ και ο S.D.I. δορυφόρος σου! Ναι, το παλιό καλό S.D.I. γνωστό και σαν Star Wars που στοίχισε κάτι άπιαστα νούμερα και υποστηρίχθηκε πλήρως από τον "αγαπημένο" όλων μας, πρόεδρο Ronnie Raygun, (ωχ, συγγνώμη εννοώ Reagan) είναι έτοιμο να έχει το πρώτο του test (καθώς και το τελευταίο του αν αποτύχεις) σ'αυτό το conversion από το coin op της Sega. Ξεκινάς λοιπόν στο διάστημα με φόντο την μητέρα Γη που αποτελεί μέρος του οριζοντίως scrolling background. Ο δορυφόρος που ελέγχεις εκτοξεύεται στο διάστημα από ένα φιλικό διαστημικό λεωφορείο και... η δράση αρχίζει! Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταστρέψεις όλους τους εχθρικούς πυραύλους και δορυφόρους χτυπώντας τους με το laser σου. Ο έλεγχος πάνω στον δορυφόρο και το στόχαστρο ασκείται με δύο τρόπους: Είτε μόνο με ποντίκι, είτε με ποντίκι και joystick (κάτι που δίνει στο παιχνίδι όμοια αίσθηση με το coin-op που έχει joystick και trackerball). Μερικές φορές ένας φιλικός δορυφόρος εμφανίζεται και

αφήνει μία κάψουλα ενέργειας αν τον καταστρέψεις. Όταν δε αυτή η κάψουλα μαζευτεί μία έξτρα ιδιότητα προστίθεται στο δορυφόρο. Μία κίτρινη κάψουλα δίνει μεγαλύτερη ισχύ πυρός, μία κόκκινη δίνει πολλά στόχαστρα (μέχρι τρία) και μία μπλε δίνει εξτρά ταχύτητα στις μετακινήσεις του δορυφόρου. Κάθε επίπεδο διαρκεί μία συγκεκριμένη περίοδο χρόνου και αν ο παίκτης διαλύσει τα πάντα που κινούνται στην οθόνη (εκτός του εαυτού του βέβαια) ένα "perfect" bonus των 20.000 πόντων του δίνεται (να'χει να πορευτεί ο άνθρωπος) και προχωρά παρακάτω. Αν μερικοί πύραυλοι επιζήσουν του καταιγισμού πυρός σου που σημειώνεται από ένα δείκτη (βλαβών και καταστροφών, κ.λ.π.) πρέπει τότε να υποστείς ένα επίπεδο "άμυνας" (Defensive level). Στο βάθος της οθόνης θρίσκει η Γη επιλήσμων των συμπλεγμάτων των πυραύλων που διαγράφουν την πορεία τους πάνω απ'τον ορίζοντα. Αυτά καταστρέφονται (μάλλον πρέπει να καταστρέφονται) με lasers προτού πέσουν στην γη προκαλώντας ανυπολόγιστες καταστροφές. Όταν η επίθεση τελειώσει τα ποσοστά των χτυπημένων στόχων εμφανίζονται στην οθόνη, μετατρέπονται σε πόντους και το δεύτερο επίπεδο αρχίζει πάνω σ'ένα διαφορετικό background αυτή τη φορά και αν και ίδιο στα βασικά σημεία με το πρώτο έχει περισσότερους και ισχυρότερους εχθρούς. Υπάρχουν δώδεκα επίπεδα στο παιχνί-



δι, το καθένα προσφέροντας ολοένα και αυξανόμενη δυσκολία. Ένα πολύ όμορφο στοιχείο του S.D.I. είναι το "υποπαιχνίδι" που έχει στον πίνακα των highscores, που οδηγεί κατευθείαν σε ένα cheat mode αν συμπληρωθεί. Τα scores πάντως σώζονται στον δίσκο για την αιωνιότητα - ένα σημείο που επικροτώ. Κατά βάθος το S.D.I. μοιάζει με το Missile Command, μπορούμε ίσως να το πούμε και Missile Command Clone αν και αρκετά πράγματα προστέθηκαν έτσι ώστε να γίνει ένα πραγματικά πολύ εθιστικό παιχνίδι. Οι αντιδράσεις του παίχτη δοκιμάζονται μέχρι τα όρια τους καθώς γίνεται "Ο χαμός" (!) στην οθόνη. Πολύ μου άρεσε προσωπικά η επιλογή του διπλού ελέγχου με ποντίκι

και χειριστήριο κάτι που κρατά το gameplay σε πραγματικά παρανοϊκό επίπεδο, καθώς κινείς συγχρόνως τα χέρια με σκοπό την αποφυγή της απώλειας damage points. Τα γραφικά είναι πολύχρωμα και πολύ λεπτομερή (sprites και πολύ backgrounds) και η animation πολύ ομαλή (πραγματικά ασυνήθιστο στα ST!) καθώς και η μουσική είναι πολύ καλή και μελωδική (αυτό είναι ακόμη πιο ασυνήθιστο για τα ST!) και το τσιπάκι - AY 8910A - κάνει σκληρή δουλειά. Η sampled μουσική της αρχής είναι κι αυτή πολύ καλή αν και λίγο θορυβώδης σ'ορισμένα μέρη. Το S.D.I. γενικά (και ειδικά!) είναι απλοϊκό αλλά εκεί βρίσκεται και η γοητεία του. Δοκιμάστε το!



DRAGON'S LAIR

READYSOFT
Amiga.

Εκδόσεις για άλλους υπολογιστές: Ετοιμάζεται μια έκδοση 18 κασετών για τον Spectrum...όχι αυτό ήταν απλώς αστείο. Μια έκδοση για τους ST ΜΠΟΡΕΙ να δει το φώς της ημέρας, αλλά κατά τα άλλα δεν υπάρχουν ελπίδες ότι θα εμφανιστεί και σε άλλους υπολογιστές.

Το 1983 εμφανίστηκε το πρώτο laser disk παιχνίδι, το Astron Belt της Sega. Το μίγμα του από γραφικά γεμάτα ζωή, και ήχο αντάξιο ενός compact disk player χαιρετίστηκε από όλους ως επαναστατικό, αν και το ίδιο το παιχνίδι δεν ήταν και ιδιαίτερα έξυπνο. Μερικούς μήνες αργότερα η τεχνολογία των laser disk χρησιμοποιήθηκε για να παράγει το πρώτο παιχνίδι του cartoon style.

Εμοιαζε και ακουγόταν σχεδόν απίστευτο, αλλά δυστυχώς το gameplay ήταν ιδιαίτερα περιορισμένο. Το μόνο που είχε να κάνει ο παίκτης ήταν να πατήσει το fire στην κατάλληλη στιγμή, ή να προχωρήσει στην σωστή κατεύθυνση, για να δει την συνέχεια....Τώρα ο Don Bluth, ο σχεδιαστής του πρώτου τέτοιου παιχνιδιού, συνεργάστηκε με την Readysoft για να φτιάξει μια έκδοση του παιχνιδιού για την Amiga, όπου το πνεύμα του κλασσικού arcade ξαναζεί. Η έκδοση της Software Project όπου το παιχνίδι ήταν σαν μια σειρά από οθόνες styl arcade, δεν έχει πλέον καμμία ομοιότητα με την έκδοση της Readysoft,

όπου το παιχνίδι είναι σαν ένα cartoon! Για αυτούς που δεν είδαν ποτέ την arcade έκδοση, στο Dragon's Lair ο παίκτης γίνεται ο γενναίος ιππότης Dirk Daring, με αποστολή να ελευθερώσει μια πανέμορφη ύπαρξη από τα σκοτεινά δίκτυα του Singe, ενός τεράστιου πράσινου δράκου. Και δεν αστειεύεται... Η αποστολή περιέχει την είσοδο στο κάστρο του singe, και πρέπει ο παίκτης να αποφύγει μια ποικιλία από τέρατα και διάφορα άλλα τινά πριν να αντιμετωπίσει τον ίδιο τον δράκο.

Η έκδοση στην Amiga αποτελείται από μια τεράστια ποσότητα 6 δίσκων, και για να τρέξει το παιχνίδι χρειάζεται τουλάχιστον 1 megabyte μνήμης. Αλλά όταν το δείτε, θα καταλάβετε γιατί. Το παιχνίδι είναι σαν μια σειρά κινούμενων σχεδίων, και αυτό δεν είναι αστείο. Τεράστια sprites, ομαλή κίνηση και πραγματικές αναλογίες είναι όλα κομμάτι αυτού του εντυπωσιακού παιχνιδιού. Οχι μόνο αυτό, αλλά υπάρχουν καταπληκτικοί ήχοι και εφέ κατευθειαν από την arcade έκδοση. Ο Dirk στέκεται έξω από το κάστρο, και ρίχνει μια ματιά στα τριγύρω, πριν αποφασίσει να μπει σκοντάφτοντας στο κάστρο. Αλλά η πραγματικότητα επιστρέφει όταν ένα φοβερό τέρας επιτίθεται, και παρουσιάζει στον παίκτη μια σειρά από καινούργια προβλήματα. Τι κίνηση πρέπει να κάνει ο Dirk; Πρέπει να πηδήξει από την γέφυρα ή να προχωρήσει προς το τέρας



κουνώντας γενναία το σπαθί του; Οι επιλογές υλοποιούνται με τις κινήσεις του joystick και το πάτημα του fire button, και μια λάθος επιλογή θα οδηγήσει στο χάσιμο της μίας από τις 3 ζωές, ενώ μια σωστή κίνηση καταλήγει στην ολοκλήρωση της προσπάθειας του ιππότη μας, και το παιχνίδι συνεχίζεται. Μια αποτυχία απαιτεί από τον παίκτη να ξαναπαίξει την συγκεκριμένη σκηνή από την αρχή. Ο χρόνος μέσα στον οποίο πρέπει να ολοκληρωθούν οι κινήσεις είναι κριτικός, και συχνά εκνευριστικά μικρός, μιας και σε περίπτωση αποτυχίας πρέπει να αρχίσετε από την αρχή με όλο το παιχνίδι. Η περιπέτεια συνεχίζεται, πολλές σκηνές χρειάζονται περίπλοκες κινήσεις για την ολοκλήρωσή τους, ενώ άλλες απλώς ένα κλοζυγισμένο πάτημα του fire button. Για να ξεφύγουμε λίγο από την ανία, μερικές σκηνές παίζονται 2 φορές, την πρώτη κανονικά και την δεύτερη

σαν αντανάκλαση σε καθρέφτη, έτσι ώστε πρέπει να εκτελεστούν οι ανάποδες κινήσεις. Παρόλο που το DRAGON'S LAIR φαίνεται και ακούγεται σχεδόν απίστευτο (είναι μέχρι στιγμής το πιο εντυπωσιακό οπτικά παιχνίδι σε όλους τους υπολογιστές) έχει ένα σοβαρό μειονέκτημα: δεν έχει διάρκεια και ενδιαφέρον. Παραδέχομαι ότι το ευχαριστήθηκα παίζοντάς το, αλλά κάθε φορά είναι και η ίδια. Το να μάθεις πώς να ξεφεύγεις από μια σκηνή, είναι θέμα υπομονής και όχι επιδεξιότητας, και δεν χρειάζεται και πολύς καιρός για να τελειώσετε με το παιχνίδι. Η υψηλή τιμή είναι επίσης ένα μειονέκτημα. Παρόλους τους 6 δίσκους, το ενδιαφέρον κρατιέται μικρό. Στην πραγματικότητα το Dragon's Lair είναι μια επίδειξη των δυνατοτήτων της Amiga στα γραφικά και τον ήχο, και όχι ένα σοβαρό ή δύσκολο παιχνίδι - είναι κρίμα το ότι υπάρχουν τόσα λίγα πράγματα για να κάνεις..



Spitting Image

Domark

**Spectrum/Amstrad DISC-
CASS./CBM 64 DISK-CASS/
ST/AMIGA.**

Σύμφωνα με το ιερό βιβλίο της Αποκαλύψεως του Spitting Image (που είναι μια εγγλεζική σατιρική σειρά με μαριονέτες) μέσα στα επόμενα 7 χρόνια θα διεξαχθεί ένας τρομερός πόλεμος. Το Ιερόν αυτό Βιβλίο προλέγει επίσης ότι από τις στάχτες του κόσμου θα υψωθεί ένας ηγέτης που θα γίνει ο κυρίαρχος του κόσμου. Αρκετά νομίζω ότι απασχοληθήκαμε με τας γραφάς γι'αυτό ασπέρσσουμε στο παιχνίδι. Στην αρχή κάθε παιχνιδιού, καρικατούρες 6 ηγετών εμφανίζονται (ο Γκορμπατσώφ, η Θάσερ, ο Πάππας, ο Ρήγκαν, ο Αγιοτολλάχ και ο Πρόεδρος Μπόθα) έναν ασ τους οποίους ο παίκτης πρέπει να διαλέξει. Επειτα έρχεται θέβαια το μεγαλύτερο δίλημμα, με ποιόν να μονομαχήσεις. Να μονομαχήσεις; Μα θέβαια! Σ'αυτόν τον αγριο και παρανοϊκό κόσμο του Spitting Image οι ηγέτες

μάχονται για την πρωτοκαθεδρία με μέσο για ένας-προς-έναν (κλωτσοπατινάδα) αναμέτρηση. Αυτή η πρώτη τάξεως αιψιμαχία λαμβάνει χώρα μπρος σ'ένα κατάλληλο σκηνικό (background). Π.χ. αν ο αντίπαλός σου είναι η Θάσερ το νούμερο 10 της Ντάουνινγκ είναι το κατάλληλο σκηνικό για την περίπτωση καθώς και ένας οικος ευηρίας για Αγιοτολλάχ είναι το σκηνικό για το runch-up (μπουνιόδι) που θ'ακολουθήσει με τον ...έ! ελπίζω ότι μαντεύετε ποιός είναι. Οι μονομαχοί δρίσκονται αντιμέτωποι σε ένα κλασσικό beat'em up στυλ και το αντικείμενο είναι απλώς (τι άλλο;) να νικήσεις τον αντίπαλό σου τρεις φορές σε πέντε γύρους. Και οι δύο αντίπαλοι έχουν την δυνατότητα χτυπημάτων κεφαλιού, κορμού και ποδιών καθώς και μιας ειδικής κίνησης. Π.χ. ο Μπόθα, ξεκουμπώνει το παντελόνι



του και πώς να το πω τώρα, (θα το κόψει η σύνταξη...) αδειάζει την ουροδόχον κύστην του (!) πάνω στον αντίπαλο ενώ ο Γκορμπατσώφ κάνει ένα θανατηφόρο κοζάκι-κο λάκτισμα (sic!). Όταν ο παίκτης κερδίζει τότε η αρχική οθόνη ξαναγυρνά μείον τον ηγέτη που ηττήθηκε. Διαλέγεις έτσι από 4 αντιπάλους κ.ο.κ. Όσο κι αν διασκέδασα πάντως παίζοντας το S.I. αλλο τόσο μου έμεινε η εντύπωση ότι κάτι λείπει. Εντάξει! Τα γραφικά είναι άψογα και το animation κάτι παραπάνω από τέλειο. (Αναρωτιέμαι

πώς θα φαίνεται στα 8 bit - το είδα σε ST) με πολύ πλάκα (ειδικά κατά την διάρκεια της εκτέλεσης των ειδικών κινήσεων), αλλά αυτό που σου μένει στο τέλος της μέρας είναι ένα πολύ απλό beat'em up. Είναι πραγματικά κρίμα που δεν υπάρχει κάτι παραπάνω γιατί το πολύ καλό του χιούμορ και οι πραγματικά καλές λεπτομέρειες του, πάνε χαμένες εξαιτίας ενός πολύ ασθενούς gameplay.

Φοίβος Ν.



THE MUNSTERS

AGAIN - AGAIN
ATARI ST - AMIGA -
SPECTRUM - COMMODORE 64
- AMSTRAD - MSX

Οι αντίκες της πιο περιέργης οικογένειας της Brady Bunch σχηματίζουν την βάση για αυτό το παιχνίδι της Again Again που διανέμεται από την Alternative Software. Η Marilyn, η οποία είναι η μόνη που μπορεί να χαρακτηριστεί σαν ανθρώπινο όν, έπεσε θύμα απαγωγής του "κακού" Old Nick και όπως καταλαβαίνετε οι MUNSTERS θα πρέπει (με την δικιά σας βοήθεια φυσικά) να την ελευθερώσουν. Η Lilly Munster, ένα από τα μέλη της περίφημης αυτής οικογένειας ξεκινάει την τόσο δύσκολη ομολογούμενης αποστολή διάσω-

σης με σαν μοναδικό της όπλο μαγικές μπάλες φωτιάς που θα πρέπει να εξαπολύσει σε περίπτωση που θα αντικρύσει την φοβερή στρατιά του Old Nick που αποτελείται από φαντάσματα, ζόμπι και άλλα τέρατα του κάτω κόσμου. Τα τέρατα αυτά όμως δεν έχουν όλα την ίδια δύναμη, άλλα είναι πιο δυνατά και άλλα έχουν λιγότερη δύναμη οπότε σκοτώνονται και πολύ πιο εύκολα. Για τα πιο δυνατά τέρατα θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιο spell και έτσι θα έχετε στην διάθεσή σας μεγαλύτερης δύναμης μαγικές μπάλες



φωτιάς και φυσικά θα μπορείτε να εξοντώσετε ευκολότερα τα πιο δυνατά τέρατα. Το κακό όμως είναι ότι έχετε στην διάθεσή σας γιάνα σώσετε την κακομοίρα Marilyn μόνο μία ζωή και γι' αυτό τον λόγο οι κινήσεις σας θα πρέπει να είναι γρήγορες και σωστές γιατί ένα μόνο άγχιγμα από ένα τέρας είναι αρκετό για να χάσετε όλη σας την ενέργεια σε μικροδευτερόλεπτα με αποτέλεσμα να αποτύχετε στον σκοπό σας και φυσικά να τελειώσει το παιχνίδι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά αν και τα γραφικά του background ίσως μπερδεψουν λίγο τον παίκτη. Τα sprites είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα και ευδιάκριτα πράγμα το οποίο δεν το συναντάμε σε πολλά Games και φυσικά είναι κάτι που δίνει άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα και σίγουρα προσθέτει πολλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού η οποία είναι χωρίς υπερβολές φανταστική. Σπύρος



BATTLEHAWKS 1942

US Gold
Lucasfilm Games.
IBM PC (EGA)

Η Spectrum Holobyte κυριαρχεί στην αγορά των PC Flight simulators με το Falcon και η Electronic Arts πέτυχε το ίδιο με τον Interaptor στην Amiga. Τώρα η Lucasfilm Games μπορεί άνετα ν'αναστατώσει την αγορά με το Battlehawks 1942. Αυτός ο WWII naval air combat simulator (όπως περιγράφεται στο manual) καλύπτει τέσσερις από τις πιο σημαντικές μάχες από τον πόλεμο στον Ειρηνικό Ωκεανό το 1942. Ο παίκτης μπορεί να εκπαιδευτεί να πιλοτάρει Αμερικανικά ή Ιαπωνικά αεροσκάφη της περιόδου και να πάρει μέρος σε 32 διαφορετικές, ανεξάρτητες αποστολές (4 αποστολές για κάθε πλευρά στις 4 μάχες). Για αρχή, η "προπόνηση" στο πέταγμα είναι απαραίτητη. Τρεις τύποι αεροπλάνων συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι: Μαχητικά, καθέτου εφόρμησης, βομβαρδιστικά και торπιλοφόρα. Η εκπαίδευση για να γίνει κανείς πιλότος (για οποιαδήποτε πλευρά) σημαίνει να μάθει πώς να πετά και να πολεμά με ένα εμβολοφόρο/ελικοφόρο αεροσκάφος του 2ου παγκόσμιου πολέμου. Οι εκπαιδευτικές πτήσεις ποικίλλουν με δυσκολία και γίνονται εναντίον ακινητών, κινητών ή ακόμη κινητών και αντεπιθέμενων στόχων. Αφού ο παίκτης μάθει πώς να χειρίζεται το αεροσκάφος μπορεί να μπει σε ενεργό υπηρεσία σε κάποια από τις τέσσερις μάχες: Την μάχη της θά-

λασσας των Κοραλλιών, την μάχη του Midway, την μάχη των ανατολικών νησιών του Σολομώντα και την μάχη των νησιών Santa Cruz. Αρκετές αποστολές εμπιρεύονται σε κάθε "σενάριο" μάχης. Για παράδειγμα στη μάχη της θάλασσας των Κοραλλιών, πετώντας σαν αμερικανός πιλότος, μπορείς να κάνεις μία εφόρμηση εναντίον του αεροπλανοφόρου Shocho ή να είσαι ένας πιλότος καταδιωκτικού που συνοδεύει τα βομβαρδιστικά. Ομοια μπορείς και να υπερασπίσεις τα αμερικανικά πλοία, Lexington και York Town από τις αντίστοιχες επιθέσεις των γιαπωνέζων. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει θέβαια και για την ιαπωνική πλευρά... Μετάλλια απονέμονται για εξαιρετική απόδοση, όμως μόνο στους αμερικανούς πιλότους (οι ιάπωνες δεν έχουν τέτοια πράγματα!) Τα αρχεία υπηρεσίας ανανεώνονται συχνά, αλλά είναι απαραίτητο να σημειώσω εδώ ότι στην ενεργό υπηρεσία το αρχείο ανανεώνεται μοναχά αν το αεροσκάφος πετάξει εξοπλισμένο όπως θα γινόταν στην πραγματικότητα... κι'αυτό σημαίνει ότι απεριόριστα ποσά πυρομαχικά δεν οδηγούν σε βελτιώσεις στο αρχείο υπηρεσίας σου! Το Battlehawks είναι ένας καταπληκτικός εξομειωτής μάχης χωρίς τίποτα από τις συνηθισμένες ηλιθιότητες του τύπου "απογειώσου από το αεροπλανοφόρο και προσγειώσου ξανά", βάζο-



ντας σε κατεύθυνση στη καρδιά της δράσης! Η χρησιμοποίηση του mouse ή ενός joystick είναι σίγουρα προτεινόμενη μιας και είναι τα καλύτερα μέσα ελέγχου καθώς και γιατί η αληθοφάνεια του παιχνιδιού αυξάνει, αν πετάς το αεροπλάνο με το ένα χέρι (χρησιμοποιώντας κάποιο απ'τα παραπάνω χειριστήρια) και χρησιμοποιώντας το δεύτερο χέρι για να αλλάξεις τις όψεις της πτήσης. Πάντως αν συνεχίζεις να τα κάνεις "κουλουβάχατα" είναι νομίζω μία αρκετά καλή ιδέα να βάλεις σε

λειτουργία την κάμερα του αεροσκάφους ώστε να έχεις την δυνατότητα να δεις το τι έγινε από έξω απ'το κόκπιτ σε replay βλέποντας συγχρόνως τα λάθη σου. Για αμείωτη ένταση και δράση νομίζω ότι το Battlehawks έχει τα πάντα συν την αίσθηση του "ήμου εδώ" ειδικά όταν βλέπεις τα άλλα μέλη της ομάδας να φεύγουν αυτόνομοι κυνηγώντας εχθρικά σκάφη ή αρχίζοντας να βομβαρδίζουν. Πραγματικά εθιστικό παιχνίδι.



ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΕΝΑ COMPUTER SHOP



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ SOFTWARE

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

ΤΜΗΜΑ SERVICE

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

ΤΜΗΜΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΧΡΗΣΤΩΝ

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

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

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

NIGHT HUNTER

UBISOFT

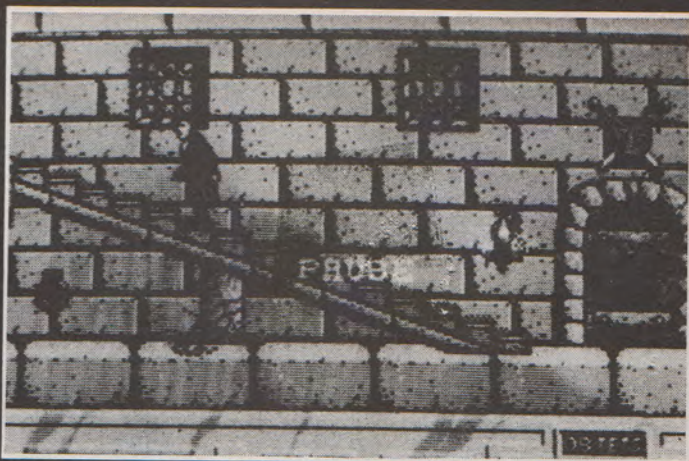
SPECTRUM - AMSTRAD 6128 -
COMMODORE 64 - ATARI ST -
AMIGA

Μήπως βαρεθήκατε να παίρνετε πάντα το μέρος των καλών και δυνατών μαχητών που σαν στόχο σας είχατε να σκοτώσετε τους κακούς και να ελευθερώσετε την γη απο τα αποτρόπαια εγκλήματά τους ; Αν ναι τότε σίγουρα θα χαρείτε παρα πολύ αφού κυκλοφόρησε το NIGHT HUNTER...

Εδώ για τους φανατικούς φίλους της καταστροφής και τους άλλους αιμοβόρους τύπους θα πρέπει να "βοηθήσετε" τον Κύριο της νύχτας (τον αξιότιμο κύριο Κόμη Δράκουλα) να κάνει την ζωή όλων των καλών ανθρώπων όσο πιο δύσκολη μπορεί και να προκαλέσει το... Χάος σ' αυτήν την κατατρεχτημένη γη. Υπάρχει όμως ένα μικρό προβληματάκι που δυσκολεύει λίγο την αποστολή τού κυρίου Δράκουλα. Οι τελευταίες εκατοντάδες ανθρώπων που γλύτωσαν το λαιμό τους απο το φοβερό αυτό τέρας της νύχτας διαθέτουν ένα αρκετά δυνατό

όπλο ενάντια στα σουβλερά δόντια του Δράκουλα. Το όπλο τους είναι ένα Αγιο μετάλλιο το οποίο όπως ξέρετε (όπως και κάθε Αγιο) προκαλεί στον ΔΡΑΚΟΥΛΑ μεγάλο φόβο και τρόμο.

Αυτό που έχετε λοιπόν να κάνετε είναι να μαζέψετε αυτά τα μετάλλια, καταστρέφοντας έτσι τους κακόμοιρους τους ανθρώπους. Αυτό όμως είναι λίγο δύσκολο διότι τα μετάλλια βρίσκονται σκόρπια στα τριάντα (μάλιστα τριάντα) επίπεδα του παιχνιδιού όπου το κάθε επίπεδο αποτελείτε απο είκοσι οθόνες. Ένα ακόμη σοβαρό πρόβλημα που έχει να αντιμετωπίσει ο φίλος μας είναι κάποιος ονομαζόμενος Βαρώνος VAN HESLING ο οποίος δεν φαίνεται να συμφωνεί με τον σκοπό του Δράκουλα. Ο εν λόγω Βαρώνος λοιπόν έφτιαξε μια στρατιά απο μοναχούς, τοξότες και μυώδης τύπους με



τσεκουλία για να ανατρέψει τα φοβερά σας (του ΔΡΑΚΟΥΛΑ εννοώ) σχέδια οπότε σαν φυσικό επόμενο είναι να έχετε αντιμετώπους και αυτά τα πλάσματα που δεν μοιάζουν να έχουν και πολύ φιλικές διαθέσεις... Αυτό που έχετε να κάνετε είναι να αποφεύγετε αυτά τα πλάσματα διότι κάθε κτύπημα πού δέχεστε απο αυτούς αντιστοιχεί με κάποια ποσοτητα απο το αίμα σας, και όπως καταλαβαίνετε δεν είναι καθόλου ευχάριστο να βλέπετε το αίμα σας να κυλάει γιαυτό προσοχή. Οι καλοί όμως προγραμματιστές δεν σάς άφησαν έτσι μόνο και έρημο. Για να σας βοηθήσουν σας έδωσαν την δυνατότητα (τι Δράκουλας θα ήσασταν άλλωστε ;) να βουτήξετε κάποιον και να του ρουφήξετε στην κυριολεξία το αίμα οπότε να δείτε το χαμένο σας αίμα

να αρχίσει να αναπληρώνεται (καλό ε ;!). Τέλος ο φίλος μας μπορεί ανάλογα με την ώρα να μεταμορφωθεί σε νυχτερίδα ή λυκάνθρωπο (Χριστέ μου) για να προστάξει για λίγο τον εαυτόλη του. Digitized ήχοι και πολλοί άλλοι θόρυβοι πού δημιουργούν μια πολύ καλή ατμόσφαιρα και τα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού είναι τα σημεία πού κάνουν το παιχνίδι τόσο ενδιαφέρον και κυριολεκτικά σε καρφώνει στην καρέκλα σου. Λοιπόν τραβήξετε την κατάμαβρη βελούδινη μπερτα σας και καθίστε όσο πιο άνετα μπορείτε και αρχίστε την περιπλάνησή σας στον τεράστιο πύργο (προσοχή μόνο την αμφίεσή σας για να μην μπει κανείς στο δωμάτιο πού παίζετε και έχουμε εμφράγματα και άλλα τέτοια).....! Σπύρος

SPRITE SPECIAL



1988-1989 - 1990 - 1991 - 1992 - 1993

AMSTRAD

COMMODORE

SPECTRUM

SPECTRUM

MICRO & MANIA

ΠΑΤΗΣΙΩΝ 205 ΤΗΛ. 8624.119

AMIGA / CBM

CLUB

ΔΙΣΚΕΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΕ
ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
ΤΗΛ. 8624119

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΚΑΤΙ ΝΕΟ
ΕΛΛΗΝΙΚΑ MANUALS ΓΙΑ AMIGA
ΣΕ VIDEO- ΚΑΣΣΕΤΕΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ : ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ
AMIGA DOS
ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ WORKBENCH

ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΝΕΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ AMIGA
ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ!!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ

MICRO & MANIA

* ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ * ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ SOFTWARE * JOYSTICK *
* ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΔΩΡΟ ΣΤΙΣ ΔΕΚΑ ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΜΙΑ ΔΩΡΟ
ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ * ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΝΕΟΙ ΤΙΤ-
ΛΟΙ * ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ *

AMSTRAD

COMMODORE

AMIGA

AMIGA

COMMODORE

AMSTRAD

SPECTRUM

COMMODORE

SPECTRUM

AMIGA

CAVEMAN UGH-LYMPICS

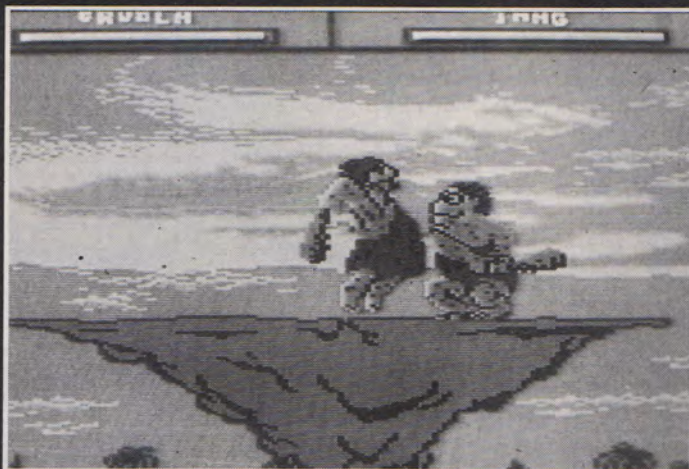
ELECTRONIC ARTS/DYNAMIX
Commodore 64/128

Τα βίαια οπτικά παιχνίδια της Electronic Art όπως το Battle chess συνεχίζουν εδώ την παράδοση τους, στην ασυνήθιστη αυτή προϊστορική εξομοίωση αγώνων. Ακολουθεί το κλασσικό θέμα των φιλοδοξών αθλητών που συναγωνίζονται σε μια αθλητική συνάντηση. Η διαφορά είναι ότι εδώ οι ανταγωνιστές είναι άνθρωποι των σπηλαίων και τα 6 αγωνίσματα πρωταρχικές επιδιώξεις.

Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού ένας ίσως γνωστός, αλλά σίγουρα άσχετος λαμπαδηφόρος τρέχει υπό τον γνωστό ήχο των παιχνιδιών της σειράς Games, και ανάθοντας την Ολυμπιακή φλόγα προφταίνει να φωνάξει "Ολυμπιακοί των ανθρώπων των σπηλαίων" πριν ένας τεράστιος βράχος πέσει πάνω του. Ένας τριχωτός πρωτόγονος που περιφέρεται στην οθόνη μας προετοιμάζει για την συνέχεια,

ενώ μια περίεργη μουσική ακούγεται, και τελικά ένα κοντινό ηφαιστειο εκρύνεται γεμίζοντας την οθόνη με καπνό. Ακολουθεί η οθόνη επιλογής χαρακτήρων, παρουσιάζοντας τις φάτσες 6 σπηλαιανθρώπων - εδώ μέχρι και 6 παίκτες μπορούν να πάρουν μέρος. Οι Crudla, Glunk, Thag και Ugha είναι καλοί σε τουλάχιστον 2 αγωνίσματα ενώ ο Gronk είναι καλός στα πάντα - ο νεανικός Vincent δεν είναι ιδιαίτερα καλός σε τίποτα.

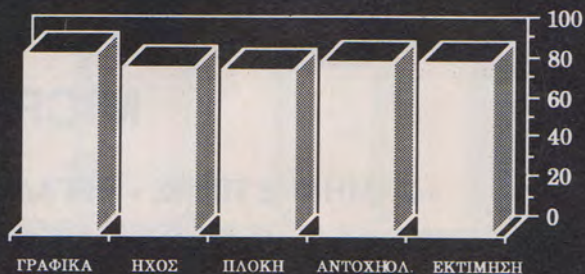
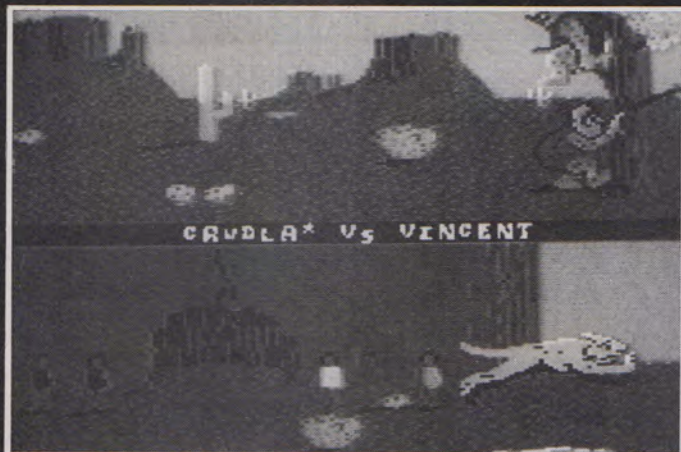
Κάθε πρωτόγονος χαρακτήρας ξεχωρίζει από τις καλοσχεδιασμένες και πρωτότυπες οθόνες ενώ τα sprites μπορεί να μην είναι πολύ καλοσχεδιασμένα αλλά είναι εύκολα ξεχωρίσιμα. Εδώ εισάγεται από το πληκτρολόγιο το όνομά σας (που είναι και ο τίτλος του αθλητή). Η οθόνη επιλογών σας επιτρέπει να δείτε το Caves of Fame που είναι



κάτι αντίστοιχο με τα παγκόσμια ρεκόρ, επίσης μπορείτε να εξασκηθείτε σε κάποιο σπόρ, και, φυσικά, να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Το πρώτο αγώνισμα είναι το Mate Toss, όπου ο πρωτόγονός σας βουτάει τον αντίπαλό του στην οθόνη και, αφού τον πιάσει από τα πόδια, τον στριφογυρίζει πάνω από το κεφάλι του! Με περιστροφή του joystick αντίθετα από την φορά των δεικτών του ρολογιού μπορείτε να επιταχύνετε αυτή την...περιστροφή, ενώ το πάτημα του fire button θα στείλει τον αντίπαλό σας...έξω από την οθόνη. Στο Dino Race, η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη για μία μάχη καθάλλα σε έναν δεινόσαυρο.

Οι παίκτες κάθονται δίπλα-δίπλα για το δύσκολο κόλπο του Fire Making. Αυτό συνίσταται στο τρίψιμο 2 κλαδιών μαζί, όπου μετά από κάποιους σπινθήρες αρχίζει και βγαίνει καπνός, και με λίγη τύχη, και φλόγες. Η επιτυχία των άλλων μπορεί να ανασταλθεί με την χρήση ενός ξύλου. Στο Clubbing, 2 πρωτόγονοι κάθονται στην κορυφή μίας πλατφόρμας και προσπαθούν να σπρώξουν ο ένας τον άλλον μέχρι να πέσει ο ένας από τους δύο αντιπάλους κάτω. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και πολλά άλλα αγωνίσματα και υπόσχεται να σας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στο monitor. Σπύρος



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ

EASYTECH

COMPUTERS



Amstrad 464	από 25.000
Amstrad 6128	από 49.000
" " Color	από 79.000
C-64 + κασετ.	από 25.000
C-128 + κασετ.	από 32.000
C-128D	από 65.000
Amiga	call
" 2ο Drive	από 25.000
ATARI 520 STE	από call
" SM125	από 20.000
PC DISK DRIVE	από 12.000
PC COMPATIBLE	call

ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΙΣ
ΝΑ ΠΟΥΛΗΣΕΙΣ ΤΟΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ ?
ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙΣ
ΕΝΑ ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟ
ΕΛΕΓΜΕΝΟ
ΚΑΙ ΜΕ ΒΕΒΑΙΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ?

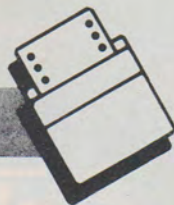
ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

CALL NOW!



HOT LINE
01-6438784

PRINTERS



STAR NL-10
STAR LC-10
CITIZEN MSP SERIES
BROTHER
EPSON

SOFTWARE



GAMES FOR:
Amstrad CPC - SERIES
Amstrad PC - SERIES
C-64, C-128, C-128D
Amiga
ATARI ST SERIES
PC COMPATIBLE
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
UTILITIES
GAMES
LATEST VERSIONS

SPECIALS



256 - 512	27.000
512 - 640	12.000
Amstrad Modem	7.000

EASYTECH

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 &
ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
Τ.Κ. 11472
ΤΗΛ. 6438784 ΦΑΧ: 8649775

SPECIAL OFFER
MICROWAY TOWER AT 12MHZ.
1MB ΜΝΗΜΗ - 65 MB HD 28 MSEC
4 CARDS SUPER EGA

ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188

ΜΕΤΑΦΕΡΘΗΚΑΜΕ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΙΣΧΥΟΥΝ ΚΑΙ ΕΦ'ΟΣΟΝ ΤΟ ΥΠΑΡΧΟΝ STOCK ΕΧΕΙ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ. ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΟΤΕ ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ. ΓΙΑΥΤΟ ΤΟΝ ΛΟΓΟ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΠΡΙΝ ΜΑΣ ΕΠΙΣΚΕΥΤΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΚΑΙ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ.

TRIVIAL PURSUIT

DOMARK

Spectrum, Commodore,
Amstrad, Atari, Amiga



Μερικοί επιστήμονες τουλάχιστον μας είχαν προειδοποιήσει, πως αν η μόλυνση του περιβάλλοντος δεν σταματήσει τότε σε μερικές δεκαετίες ο πλανήτης μας θα είναι ακατοίκητος. Και τελικά δεν διαψεύστηκαν. Το έτος 2045 η γή φαίνεται πως φτάνει στο τέλος της. Ο πλανήτης που γέννησε τον άνθρωπο έχει πιά μολυνθεί τόσο πολύ που η ζωή σ' αυτόν κινδυνεύει να χαθεί. Ο άνθρωπος έχει στρέψει πλέον τις προσπάθειες του για επιβίωση στο αχανές διάστημα, αναζητώντας μια νέα κατοικία έναν πλανήτη που να μοιάζει με την γή. Ετσι ανακαλύφθηκε ο Genus 2, ένας πλανήτης που έδωσε ελπίδες για ένα νέο ξεκίνημα- μια αναγέννηση της ανθρωπότητας. Δυστυχώς όμως η μοίρα θέλει πάντα να ταλαιπώρει το ανθρώπινο γένος και γι' αυτό η μετοίκηση στον Genus 2 δεν θα είναι χωρίς προβλήματα. Ο πλανήτης αυτός προστατεύεται από κάποιους μυστηριώδεις "φρουρούς" που δεν επιτρέπουν σε κανέναν να ζήσει εκεί

αν πρώτα δεν αποδείξει ότι το αξίζει. Οι αστροναύτες μας τον παρακάλεσαν γονατιστοί, του εξήγησαν την σοβαρότητα της καταστάσεως, του φίλησαν τα πόδια αλλά αυτοί τίποτα... Ήταν ανένδοτοι. Δεν νομίζω πως χρειάζεται να σας πώ πως όλες οι ελπίδες της ανθρωπότητας έχουν πέσει στους ώμους σας. Οχι μην ετοιμάζετε το όπλο σας γιατί αυτή τη φορά δεν πρόκειται να "καθαρίσετε" κανέναν. Εδώ θα πρέπει μόνο να επιστρατεύσετε τις γνώσεις σας (που σίγουρα είναι πολλές αφού διαβάζετε SPRITE). Ξεκινώντας την αποστολή σας, βρίσκεται στη γή όπου θα πρέπει να επιβιβασθείτε στον πύραυλο που θα σας μεταφέρει στο διάστημα. Ο υπεύθυνος της διαστημικής βάσης δεν θα σας επιτρέψει να μπειτε στην βάση αν δεν απαντήσετε σωστά σε μια ερώτηση που θα σας κάνει. Όταν "ξεμπερδέψετε" από εκεί και μπειτε στο διαστημόπλοιο, ξεκινά αμέσως το ταξίδι σας για τον πρώτο από έξι διαφορετικούς γαλαξίες.

Κάθε γαλαξίας αποτελείται από πολλούς πλανήτες, ένας από τους οποίους κρύβει το αντικείμενο εκείνο που θα σας επιτρέψει να πάτε στον επόμενο γαλαξία. Εσείς θα πρέπει να επιλέγετε κάποιον πλανήτη και κατόπιν να απαντάτε στην ερώτηση που σας θέτει ένας εξωγήινος. (Επιτέλους! και ένας ευγενικός εξωγήινος που κάνει μόνο ερωτήσεις και δεν θέλει σώνει και καλά να πας στον άλλο κόσμο!) Οι ερωτήσεις είναι διαφόρων ειδών: από επίσημους μέχρι μουσικές ερωτήσεις (Φανταστήτε έναν εξωγήινο να σας ρωτά ποιο είναι το τελευταίο hit της Madonna?!!) Απαντώντας σωστά στην ερώτηση προκαλείται μια έκρηξη που εξαφανίζει τον πλανήτη από το πρόσωπο του σύμπαντος, και επιτρέπει στον παίκτη να συνεχίσει με τους εναπομείναντες πλανήτες. Φτάνοντας τελικά στον Genus 2 (και φυσικά αφού ξεπερα-

σθούν επιτυχώς τα ενδιάμεσα εμπόδια) αρχίζει η τελική αναμέτρηση με τους έξι "φρουρούς" του πλανήτη. Από αυτούς ένας μόνο θα σας κάνει την ερώτηση την οποία αν απαντήσετε σωστά θα κερδίσετε το παιχνίδι. Όπως σε κάθε άλλο παιχνίδι έτσι και στο trivial pursuit υπάρχει σκόρ, που φυσικά εδώ δεν αντιπροσωπεύει τις αναμφισβήτητες μεγάλες ικανότητες σας στο χειρισμό του joystick, αλλά εκφράζει το βαθμό ευφυΐας σας και τις γνώσεις σας. Αυτό ακριβώς είναι και το μεγάλο πλεονέκτημα αυτού του παιχνιδιού. Καταφέρνει να διασκεδάσει προσφέροντας όμως ταυτόχρονα το κατάλληλο ερέθισμα για την αύξηση των γνώσεων του παίκτη. Προσωπικά πιστεύω ότι είναι ένα από τα παιχνίδια που θα γνωρίσουν μεγάλη επιτυχία το 1989, μια και είναι από τα λίγα που εκφράζουν το αληθινό νόημα της λέξης ψυχαγωγία. Γιάννης Σ.

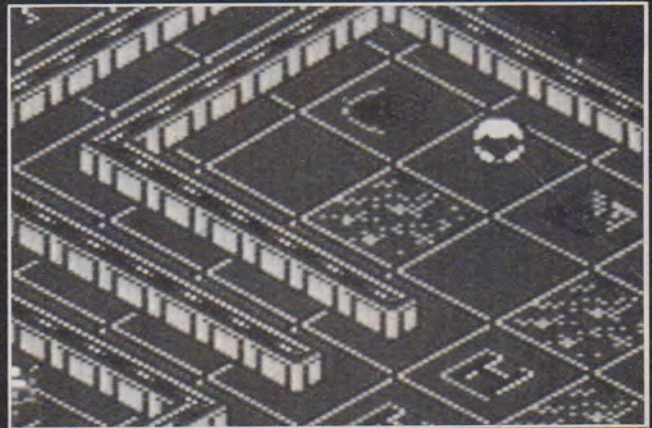
SPRITE SPECIAL



INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ELECTRIC DREAMS

Spectrum, Commodore,
Amstrad, Atari, Amiga



Εντάξει τα κάθε λογής όπλα μπορεί να ξέρετε να τα χρησιμοποιείτε. Το ίδιο και τις γροθιές σας. Από.... μπάλες όμως πως τα πηγαίνετε; Το Incredible shrinking sphere φαίνεται πως θα σας βάλει σε μεγάλους μελαδές αφού θα απαιτήσει από σας να οδηγήσετε μια μπάλα μεταβλητού πάχους, μεγέθους και ταχύτητας μέσα από τα στενά περάσματα ενός λαβύρινθου. Οι λαβύρινθοι εμφανίζονται τρισδιάστατα και χωρίζονται σε διάφορες πατώματα. Το κάθε επίπεδο αποτελείται από τέσσερα πατώματα τα οποία συνδέονται μεταξύ τους με μερικούς ανελκυστήρες (λέω μερικούς γιατί συνήθως είναι περισσότεροι από έναν). Για να ολοκληρώσετε το κάθε επίπεδο θα πρέπει να βρείτε την έξοδο που θα σας οδηγήσει στο επόμενο, πράγμα που συνεπάγεται μπόλικο ψάξιμο στους διαδρόμους του λαβύρινθου. Στο πρώτο επίπεδο τα πράγματα είναι σχετικά εύκολα αφού ο λαβύρινθος είναι σχετικά απλός, αποτελούμενος μόνο από ευθείους διαδρόμους. Τα επόμενα επίπεδα θάβαια έχουν μεγαλύτερη δυσκολία και απαιτούν προσεκτικό ψάξιμο για την έξοδο και στα τέσσερα πατώματα. Η μετακίνηση της μπάλλας δεν είναι και τόσο εύ-

κολη υπόθεση. Απόδειξη πως αν προσπαθήσετε να πάτε σε κάποιο σημείο πολύ γρήγορα το μόνο που θα καταφέρετε θα είναι να τελειώσετε κάπως πρόωρα το παιχνίδι.... Από την άλλη μεριά το να πηγαίνει κανείς σιγά δεν τον απαλλάσσει από προβλήματα. Ο λαβύρινθος διαθέτει τοίχους με μικρή προφανώς δόση τεχνητής νοημοσύνης (από δω και μπρός η λέξη "τούβλο" θα πρέπει να πάψει να χαρακτηρίζει τους έχοντες χαμηλή νοημοσύνη....) και έτσι ο λαβύρινθος αλλάζει μορφή συνεχώς. Ο μόνος τρόπος λοιπόν που σας απομένει για να μετακινήστε γρήγορα είναι ο όσο το δυνατόν καλύτερος έλεγχος της μπάλλας. Το πως θα το πετύχετε κάτι τέτοιο δεν υπάρχει κανένας πρακτικός κανόνας που θα σας το πεί. Κι αυτό γιατί τα χαρακτηριστικά της αλλάζουν αν αυτή ακουμπήσει σε ορισμένα σύμβολα που υπάρχουν στο δάπεδο. Ανάλογα τώρα με το κάθε σύμβολο έχουμε και την αντίστοιχη μεταβολή στην συμπεριφορά της μπάλλας. Οι πιο σημαντικές μεταβολές αφορούν την μείωση της μάζας και τον όγκο της, οι οποίες επιδρούν όχι μόνο στον τρόπο ελέγχου αλλά καθορίζουν και το που ακριβώς θα πάει η μπάλλα. Για να καταλάβετε καλύτερα τι εννοώ σκεφθείτε πως

μια μπάλλα με μεγάλο όγκο δεν μπορεί να περάσει μέσα από ένα μικρό χάλαμα του τοίχου ενώ αντίθετα μια μικρή τα καταφέρνει.... Όμως κάθετι έχει τα "υπέρ" και τα "κατά" του. Μια μικρή ελαφριά μπάλλα δεν μπορεί να μετακινήσει αντικείμενα, και δυστυχώς μια τέτοια δυνατότητα θα την χρειαστείτε αρκετές φορές..... Θυμηθείτε τέλος ότι η μπάλλα που έχετε στην κατοχή σας δεν έχει καμιά σχέση μ'αυτή που χρησιμοποιεί ο Νίκος Γκάλης στα παιχνίδια του Αρη και της εθνικής.... Τούτη δω έχει το επιπλέον χαρακτηριστικό να είναι λιγάκι.... εύθραυστη!!! Στο δάπεδο υπάρχουν ορισμένα icons τα οποία σας προσφέρουν προστασία θα "βοηθήσει" την

μπάλλα να μην γίνει κομματάκια. Καλό θα είναι να μην τα περιφρονήσετε! Μια λογική σκέψη θα ήταν να προσπαθήσει κανείς να χαρτογραφήσει τις πίστες του παιχνιδιού έτσι ώστε να ξέρει ανά πάσα στιγμή τι θα συναντήσει μπροστά του. Όμως στην περίπτωση του Incredible Shrinking Sphere αυτό δεν είναι αρκετό. Το περίεργο control της μπάλλας απαιτεί μεγάλη επιδεξιότητα και εξάσκηση από μέρους του παίκτη. Ας είναι όμως. Θυμηθείτε πως μερικά άλλα παιχνίδια με περίεργο και δύσκολο control (spindizzy, wizball κλπ) έγιναν μεγάλες επιτυχίες και αγαπήθηκαν πολύ από τους gamers. Λέτε να γίνει και τώρα κάτι τέτοιο; Γιάννης Σ.



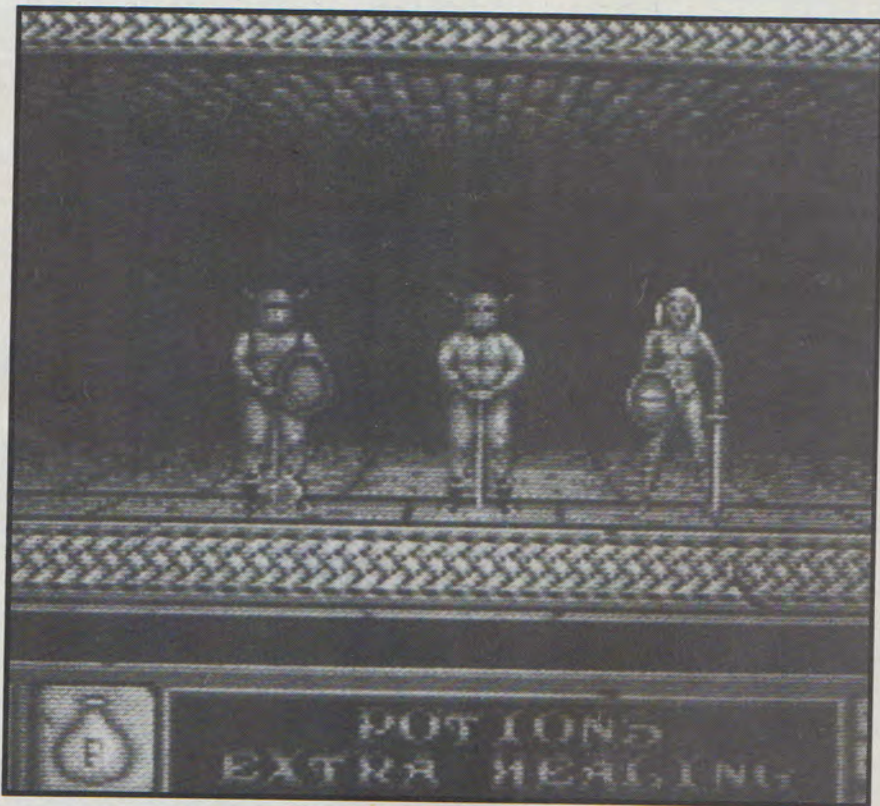
Land of

ADVENTURE

GALDREGONS DOMAIN AMIGA

Κάτι το ξεχωριστό ήρθε επιτέλους στις οθόνες των computer μας.

Το Galdregons Domain είναι ένα αρκετά ξεχωριστό adventure, που σίγουρα θα σας συναρπάσει εξαιτίας της πρωτοτυπίας του. Είναι ένα ison adventure, του οποίου κάθε icon έχει υποεπιλογές. Επίσης, στην οθόνη υπάρχουν οι χαρακτήρες σε αρκετά καλό μέγεθος, ο ήχος είναι φυσιολογικός, (το μουσικό κομμάτι στην αρχή είναι αρκετά ωραίο), δηλαδή περιλαμβάνει τις κραυγές μίας μάχης, τις σπαθιές και τα ανοίγματα της πόρτας, ενώ μέσα, έχει μία κατάσταση (πατώντας το δεξί κουμπί του mouse) των πραγμάτων που έχετε και των πραγμάτων που υπάρχουν για να πάρετε (here) και επίσης έναν χάρτη. Ας τα πάρουμε όμως όλα από την αρχή. Παίζετε λοιπόν τον ρόλο ενός βαρβάρου, που βρίσκεστε στην πόλη Senzar. Εναντι ενός γενναίου χρηματικού ποσού (κάτι που χρησιμεύει επιτέλους και όχι πριγκήπισσες!), ο βασιλιάς Roham σας προτείνει να πάρετε τις πέντε πέτρες του Zator. Βέβαια, υπάρχει και μία μικρή δυσκολία: (ως συνήθως). Ετσι λοιπόν μαθαίνετε πως αυτές τις πέτρες τις έχει ένας άθωος κακός μάγος, που τον λένε Azazael, ο οποίος έχει επίσης την αγνή και αθώα πρόθεση απλώς να σκλαβώσει το ανθρώπινο γένος. Αρα, εσείς, θα πρέπει (πάλι ως συνήθως) να σώσετε τον κόσμο (που όντως συχνά χρειάζεται σώσιμο!). Ετσι, θα πρέπει να αρχίσετε την περιπλάνησή σας σε διάφορα μέρη, μέχρι να βρείτε διάφορα αντικείμενα, ώστε τελικά να αποκτήσετε τις



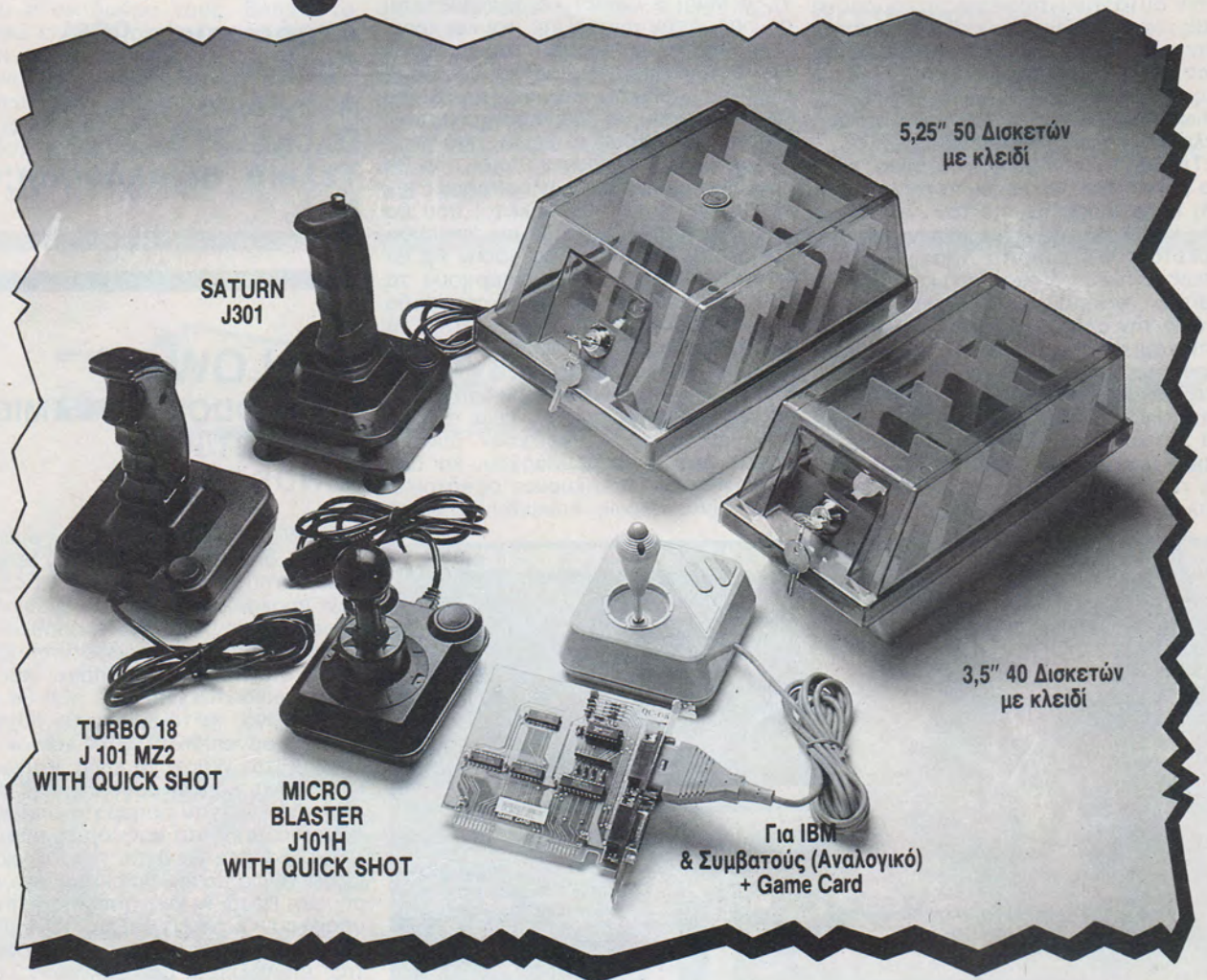
πολυπόθητες πέτρες. Βέβαια, όλα αυτά δεν είναι τόσο εύκολα όσο φαίνονται. Υπάρχουν έτσι αρκετοί που θα χαρούν ιδιαίτερα να σας κάνουν κομματάκια, και υπάρχουν και άλλοι τόσοι, τους οποίους θα αναγκαστείτε να κάνετε εσείς κομματάκια, ενώ βέβαια, υπάρχει και το ποσοστό των καλών ανθρώπων που θα σας βοηθήσει προσφέροντας σας απαραίτητα αντικείμενα.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με την

οθόνη. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, το επάνω, δείχνει τους χαρακτήρες και τις μεριές στις οποίες μπορείτε να κατευθυνθείτε, ενώ προχωράτε χρησιμοποιώντας τα βελόνια στο δεξί (από σας) μέρος της κάτω μεριάς. Επίσης στο μεσαίο τετράγωνο της πρώτης σειράς icon που βρίσκεται στα αριστερά σας, βρίσκεται η πιξίδα, η οποία λέει το σημείο στο οποίο κοιτάζετε.

Στη μέση είναι το τετράγωνο των

Η ΠΗΓΗ ΤΩΝ JOY STICK ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΤΩΝ HOME ΚΑΙ PERSONAL COMPUTERS



SATURN
J301

5,25" 50 Δισκετών
με κλειδί

TURBO 18
J 101 MZ2
WITH QUICK SHOT

MICRO
BLASTER
J101H
WITH QUICK SHOT

3,5" 40 Δισκετών
με κλειδί

Για IBM
& Συμβατούς (Αναλογικό)
+ Game Card

- JOYSTICK SERVICE
- ΔΙΑΡΚΗΣ ΠΑΡΑΚΑΤΑΘΗΚΗ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ
- ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ
- ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ 9350672

**MULTI
LOGI**
Software

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ Η/Υ
ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΑΓΙΑΣ ΣΟΦΙΑΣ 76 Β ΑΝΩ ΝΕΑΣ ΣΜΥΡΝΗΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΠΛ. ΝΕΑΣ ΣΜΥΡΝΗΣ

υποεντολών, οι οποίες αλλάζουν (αν υπάρχουν περισσότερες) με τα βελάκια που υπάρχουν δίπλα. Στη μαύρη ταινία επάνω, εμφανίζονται τα μηνύματα των διαφόρων χαρακτήρων (όταν απευθύνεστε σ'έναν χαρακτήρα μελετήστε τον παραπάνω από μία φορά). Το icon που έχει επάνω του ένα σπαθί, είναι το icon της επίθεσης. Προσοχή όμως, μετά πρέπει να διαλέξετε το όπλο, και αμέσως μετά να χτυπάτε τον εχθρό μέχρι να πεθάνει. Μόλις χτυπήσετε άλλον, ξαναδιαλέξετε όπλο.

Το icon με το μπουκαλάκι είναι το icon αυτό που περιέχει τα φάρμακα σας, τα οποία γιατρεύουν. Το icon με την καρδιά σας δείχνει την κατάσταση σας, το icon με το γράμμα C, δείχνει τις διάφορες χρήσιμες υποεντολές, όπως orpeh (άνοιξε), talk (μίλα), close (κλείσε), unlock (ξεκλειδώσε), κ.λ.π.

Τέλος, το icon με τον πάπυρο, είναι το μέρος που περιέχει τα μαγικά σας (θα πάρετε αρκετά από τον Arch Mage της καλύβας), τα οποία έχουν διάφορα αρκετά ενδιαφέροντα αποτελέσματα, όπως μπάλες φωτιάς, στιγμιαίο θάνατο, ασπίδες, φως, δύναμη, κ.λ.π.

Από την άλλη πατώντας το δεξί κουμπί του mouse, βλέπετε μία αρκετά ωραία εικόνα του εαυτού σας, το χρυσάφι που έχετε, και το όπλο που κρατάτε, ενώ υπάρχουν και δύο παράθυρα τα οποία περιέχουν τα αντικείμενα που έχετε και που υπάρχουν εκεί. Για να περάσετε λοιπόν ένα αντικείμενο, απλώς το μεταφέρετε από το ένα πα-

ράθυρο στο άλλο (το ίδιο ισχύει και για να το αφήσετε). Επίσης, αν βρίσκεστε έξω από το κάστρο ή από οποιοδήποτε άλλο μέρος στο οποίο μπορείτε να μπειτε (όπως το δάσος ή τη σπηλιά), μπορείτε πατώντας δύο φορές το δεξί κουμπί του mouse να δείτε και το χάρτη της περιοχής σας. Ετσι, το μέρος στο οποίο βρίσκεστε σημαδεύεται με έναν αστραφτερό σταυρό, ενώ τα μέρη που μπορείτε να πάτε χωρίζονται στις εξής κατηγορίες: καλύβες, στις οποίες βρίσκονται πάντα φιλικά άτομα (όπως είναι ο Arch Mage, ο Wise Man, ο Cleric) και ξεχωρίζονται σε inns, όπου αγοράζετε φαί και κρασί (ale) και ακόμη υπάρχουν και οι clerics που σας γιατρεύουν. Βέβαια, όλα αυτά κοστίζουν χρήματα για να τα έχετε (το θέμα είναι που θα βρείτε τα χρήματα). Επίσης, υπάρχουν τα μενίρ, που μερικές φορές υπάρχουν κάποιοι που θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες και ακόμη υπάρχουν και αρκετοί που θα σας βοηθήσουν στο δρόμο, όπως και αρκετοί που θα σας απειλήσουν και θα σας επιτεθούν. Μετά υπάρχουν τα δάση, τα οποία έχουν μία μικρή είσοδο με τη μορφή ενός ανοιγματος, τα οποία όντως είναι λαβυρινθώδη και κρύβουν πολλούς κινδύνους, αν και οι Elfs υπόσχονται βοήθεια. Ακόμη υπάρχει και η σπηλιά, η οποία είναι αρκετά επικίνδυνη, αφού υπάρχουν δυνατά τέρατα εκεί. Ακόμη, υπάρχουν και διάφορα κάστρα, που κυρίως οι κάτοικοί τους είναι άκρως επικίνδυνοι (κατά

μέσον όρο όλοι είναι επικίνδυνοι σ'αυτό το παιχνίδι, αλλά καλύτερα να ρωτάτε πριν επιτίθεσθε, αλλά αν σας επιτεθούν πρώτοι, απαντήστε αναλόγως), και ίσως εκεί υπάρχουν σπουδαία πράγματα. Δύο ακόμη κτίρια είναι ο ναός, του οποίου οι φύλακες έχουν την πρόθεση να σας "φιλοξενήσουν" εκεί για πάντα... ως πτώματα, και η πόλη Secnar από την οποία ξεκινάτε, και ίσως κρύβει αρκετά πράγματα. Το Galdregons Domain, είναι ένα αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι, και είμαι σίγουρος ότι θα σας αρέσει.

Ατμόσφαιρα: 90%

Γραφικά: 95%

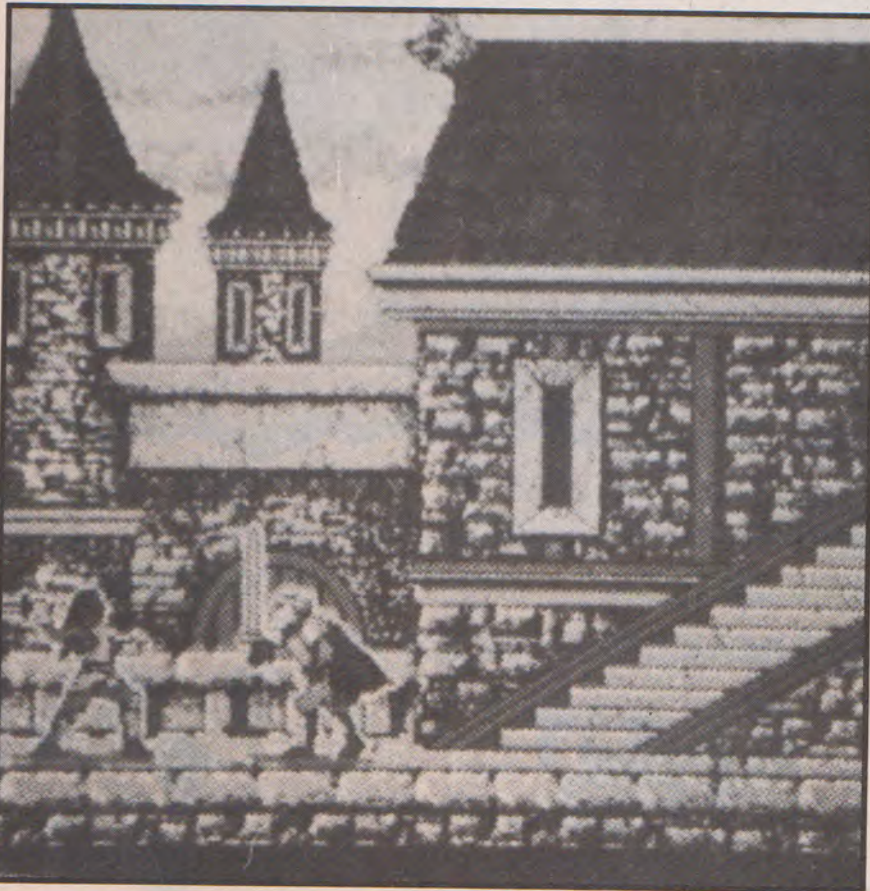
Λεξιλόγιο: 70%

Πλοκή: 87%

**Τελική αξιολόγηση:
86%**

WILLOW COMMODORE 64/AMIGA/ ATARI ST/PC MINDSCAPE

Το Willow, βασισμένο στην ομώνυμη ταινία, δημιούργησε αρκετό θόρυβο γύρω απ'αυτό. Όμως, το ίδιο το παιχνίδι δεν προκαλεί ιδιαίτερη εντύπωση ως προς το ποιόν του, ενώ η υπόθεση του δεν είναι και τόσο πρωτότυπη. Εκτός όμως απ'όλα αυτά, υπάρχει και ένα πολύ ωραίο στοιχείο του, που θα ήταν ευχής έργου, να το βρίσκουμε συχνότερα στις adventures. Ετσι λοιπόν, βρίσκουμε στο Willow τα εξής: Καθώς ξεκινά, (είναι κάπως αργό), βρισκόμαστε μπροστά σε έναν πάπυρο ο οποίος ξετυλίγεται μπροστά μας, όπως εμείς θέλουμε, και μας διηγείται την ιστορία. Το ωραίο όμως μέρος βρίσκεται στο εξής σημείο: Κατά τη διήγηση της ιστορίας υπάρχουν μερικές λέξεις τονισμένες με πιο έντονα γράμματα, οι οποίες αν τις επιλέξεις, σε ξεκινούν στην adventure που σου θέλεις. Ετσι, με λίγα λόγια, υπάρχουν οι εξής επιλογές, που σύμφωνα με τις οποίες ξεκινάτε σε κάθε μέρος της adventure που επιλέξατε. Η πρώτη adventure, είναι οι dungeons, από τις οποίες θα πρέπει να ξεφύγετε. Εκτός λοιπόν από την ιστορία στην αρχή, σας δίνεται, μαζί με μία εικόνα digitized (όχι και τόσο καλή στον Amiga), σύντομα, ο σκοπός σας. Ασημα μμούμενο το παιχνίδι, σ'αυτό το σημείο τα παιχνίδια τύπου dungeons and dragons περισσότερο κάνει τον παίκτη να βαρεθεί, παρά να ενδιαφερθεί να βγει από εκεί. Ο σκοπός σας, λοιπόν, είναι να βγείτε, χωρίς όμως να συναντήσετε κάποιο φρουρό ή χωρίς να



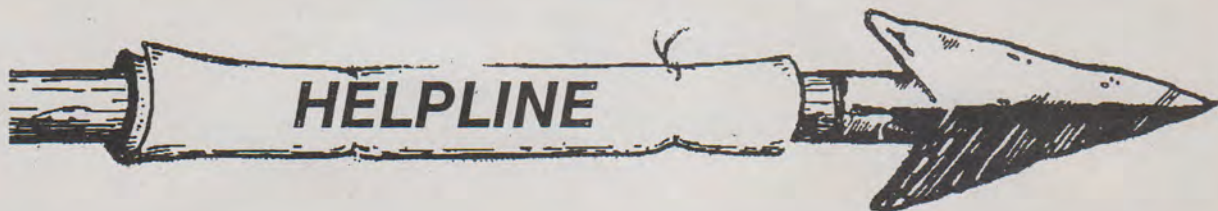
μπείτε (έστω και κατά λάθος) σε κάποιο κελλάι, γιατί θα χάσετε αμέσως, (είτε νεκροί είτε φυλακισμένοι για πάντα), και θα καταλήξετε στη βαρετή διαδικασία του ξαναφορτώματος, (είναι αρκετά βαρετή στον Amiga), ξεκινώντας πάλι από τον συνηθισμένο πάπυρο. Αμέσως μετά συνεχίζετε με τα Woods, δηλαδή ένα arcade σ'ένα δάσος από το οποίο θα πρέπει να βγείτε, ενώ σας κυνηγούν οι άνθρωποι των εχθρών σας, και αρκετά άγρια σκυλιά, έχοντας ως όπλο σας κάποιες μαγικές βολές που εξαφανίζουν τα πάντα στον δρόμο τους. Βέβαια τα γραφικά είναι μέτρια ενώ ο ήρωας πεθαίνει πολύ εύκολα. Το επόμενο arcade μέρος είναι οι ice caves, όπου ο ήρωας μας, μαζί με τον σύντροφό του, χρησιμοποιώντας ως έλκυθρο μία ασπίδα, προσπαθεί να βγει από τους λαβυρινθώδεις διαδρόμους μιας σπηλιάς, ενώ το παραμικρό λάθος είναι

θανατηφόρο, αφού χτυπάτε στις μπλοκαρισμένες από πάγο εξόδους της σπηλιάς, αποδημώντας στους ουρανούς. Το επόμενο, και ίσως το πιο ενδιαφέρον μέρος της adventure, είναι το τέταρτο, η Battle. Σ'αυτό, θα πρέπει να προχωρήσετε στις επάλξεις του κάστρου, ένα arcade που θυμίζει πολύ hunchback, (και που ίσως και το μιμείται), ενώ στο τέλος, αφού περάσετε τα ακόντια, τα βέλη και τα τσεκούρια που σας ρίχνουν, θα πρέπει να νικήσετε τον στρατηγό του εχθρού σας.

Το πέμπτο και τελευταίο μέρος της adventure, είναι το spellcasting, όπου είναι το πιο δύσκολο (και κατά τη γνώμη μου), το πιο ανούσιο μέρος της adventure. Κατά τη διάρκεια αυτού, θα πρέπει να βρείτε τη σωστή σειρά διαδοχής μερικών ιερών συμβόλων, τα οποία θα σώσουν έναν μεταμορφωμένο φίλο σας. Όλα αυτά, συνοδεύονται από μερικές digitized εικόνες, οι

οποίες όμως δεν αξίζουν και πολλά πράγματα, και έτσι κάνουν το παιχνίδι να φαίνεται απλώς καλό, όχι όμως να είναι το ίδιο καλό. Έτσι, ως κατακλείδα, θα μπορούσαμε να πούμε, πως αν η Mindscape κάνει τέτοια θλιβερή παρουσίαση στην Amiga, τότε στις άλλες version των μικρότερων κομπιούτερ, το παιχνίδι θα είναι ακόμη πιο πολύ αξιοθρήνητο.

Ατμόσφαιρα: 50%
Γραφικά: 58%
Λεξιλόγιο: 38%
Πλοκή: 51%
Τελική αξιολόγηση: 50%



KNIGHT ORC.

- Για να βρείτε το KNIVES spell, προσέξτε το φάντασμα.
- Για να μπειτε στο κάστρο, κάντε cast knives at draw bridge.
- Για να βρείτε το JUMP spell, ακολουθήστε τον Frog, και βρείτε το Pebble, και εξετάστε το.

LORDS OF TIME

- Φιλήστε τον βάτραχο, και θα δείτε τι θα γίνει!
- Για να πάρετε τα κλειδιά από το ράφι χρησιμοποιήστε το lodestone.
- Για να πάρετε το lodestone από τον Νάρκισσο, δώστε του το γυαλί.

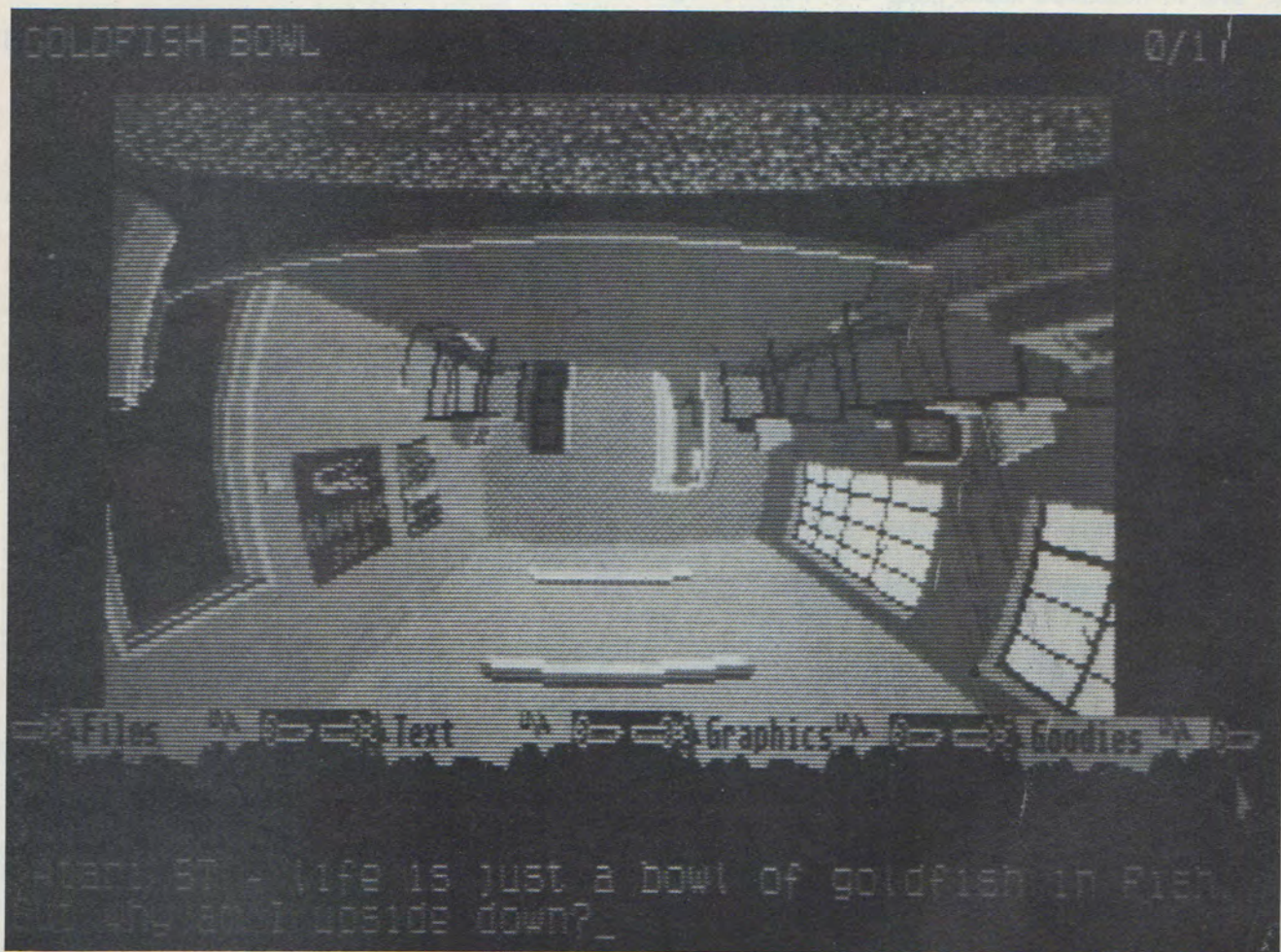
SHADOWS OF MORDOR.

- Για να ανάψετε φωτιά, κόψτε το Branch με το σπαθί.



GAC

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ADVENTURE



Φίλοι μου, γειά σας.
Ο γνωστός Δαίμων του Τυπογραφείου, έβαλε πάλι το χεράκι του, έτσι ώστε να δημοσιευτεί το πρώτο και το τρίτο μέρος της παρουσίασης του GAC στα τεύχη 3 και 6 αντίστοι-

χα του SPRITE και να μείνει στο τέλος το δεύτερο μέρος που παρουσιάζουμε τώρα με τις εντολές που χρησιμοποιούνται στο δεύτερο μέρος των contitions.
'Έχουμε λοιπόν :

Νίκος Ποταμιάνος.

LOOK Περιγράφει το δωμάτιο που βρίσκεται ο παίκτης .
DESC x Περιγράφει το δωμάτιο με αριθμό x.
PICT Το GAC εμφανίζει τα

γραφικά που τυχόν υπάρχουν

TEXT Το GAC δεν τα εμφανίζει, μετατρέποντας το παιχνίδι σε text adventure (Κανονικά το GAC εμφανίζει τα γραφικά. Αν όμως ο παίκτης το θελήσει, θα μπορεί να μην τα βλέπει. Αυτό κάνει το παιχνίδι πιο γρήγορο)

GET x Παίρνει το αντικείμενο με αριθμό x. Αν το αντικείμενο το έχεις πάρει ήδη ή το φορτίο σου είναι πολύ βαρύ και δεν μπορείς να πάρεις αλλά αντικείμενα ή δεν βρίσκεται εδώ το GAC τυπώνει το κατάλληλο μήνυμα

DROP x Αφήνει το αντικείμενο με αριθμό x. Αν δεν το έχεις, το GAC θα τυπώσει το κατάλληλο μήνυμα

x SWAP ψ Ανταλλάσσει τα αντικείμενα x και ψ, δηλαδή μεταφέρει το καθένα εκεί που βρίσκεται το άλλο (ακόμα και σε location 0)

OBJ x Γράφει το όνομα του αντικειμένου με αριθμό x

LIST x Δίνει μια λίστα όλων των αντικειμένων που βρίσκονται στο δωμάτιο x

LIST WITH Δίνει μια λίστα των αντικειμένων που κρατάει ο παίκτης (αυτή η εντολή χρησιμοποιείται για INVENTORY)

x TO ψ Μετακινεί το αντικείμενο x στο δωμάτιο ψ (για να εξαφανισθεί ένα αντικείμενο βάλτε το στο δωμάτιο 0)

SET x Θέτει σε κατάσταση on τον marker x

RESE x Θέτει σε κατάσταση off τον marker x

x CSET ψ Δίνει στον counter ψ την τιμή x

INCR x Αυξάνει κατά 1 την τιμή του counter x (το μεγαλύτερο είναι 255)

DECR x Μειώνει κατά 1 την τιμή του counter x (το μικρότερο είναι 0) Μην προσπαθήσετε να περάσετε τα παραπάνω όρια: το GAC θα το αγνοήσει

GOTO x Πηγαίνει τον παίκτη στο δωμάτιο x και το περιγράφει

CONN x Ελέγχει αν απ'το δωμάτιο που βρίσκεται ο παίκτης μπορεί να μετακινηθεί σε κάποιο άλλο με το ρήμα x. Αν



μπορεί τότε δίνει το αριθμό του δωματίου αλλιώς δίνει 0. Αν για παράδειγμα μπορεί ο παίκτης από το δωμάτιο που βρίσκεται (room 1) πηγαίνοντας ανατολικά (vern 10) να πάει στο δωμάτιο 5, η εντολή CONN 10 θα δώσει 5

STRE x Καθορίζει το μέγιστο βάρος που μπορείς να μεταφέρεις σε x (όπως είπαμε και την προηγούμενη φορά, κάθε αντικείμενο έχει ορισμένο βάρος)

BRIN x Φέρνει στο δωμάτιο που βρίσκεται ο παίκτης το αντικείμενο με αριθμό x (αν βέβαια υπάρχει)

FIND x Βρίσκει το αντικείμενο x (αν υπάρχει) και μεταφέρει τον παίκτη στο δωμάτιο που βρίσκεται (άσχετα με το αν μπορεί να πάει κανονικά εκεί. Αυτή η εντολή θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αν πρέπει πχ να κάνει ο παίκτης ξόρκια ή κάτι τέτοιο)

SAVE Σώζει ένα file με την θέση του παίκτη (δωμάτιο, αντικείμενα, σκόρ, markers) σε κασέτα ή δισκέτα

LOAD Φορτώνει από κασέτα ή δισκέτα τα παραπάνω files

Οι εντολές αυτές χρησιμοποιούνται σε όλα τα adventures και είναι πολύ χρήσιμες αν θέλετε να συνεχίσετε ένα παιχνίδι μετά το φαγητό ή αφού χάσετε.

WAIT Περιμένει για μια νέα εντολή

OKAY Τυπώνει το μήνυμα νούμερο 2 (δηλαδή OKAY ή ότι άλλο θέλετε) και περιμένει για μια νέα εντολή

QUIT Όπως λέει και το όνομα της η εντολή αυτή χρησιμοποιείται όταν θέλει ο παίκτης να εγκαταλείψει το παιχνίδι. Τότε ρωτιέται αν είναι σίγουρος κι αν πατήσει Y(YES) ξαναρχίζει απ'την πρώτη πίστα. Θα δει τότε και το σκόρ του και τον αριθμό κινήσεων που έκανε, εκτός κι αν ο marker 3 είναι on.

EXIT Σταματάει το παιχνίδι. Ο παίκτης δεν ρωτιέται αν θέλει να συνεχίσει, έτσι είναι καλύτερα να χρησιμοποιείται όταν ο παίκτης χάνει ή τελειώνει το παιχνίδι.

MESS x Τυπώνει το μήνυμα νούμερο x

PRIN x Τυπώνει τον αριθμό x

LF Τυπώνει σε νέα γραμμή ότι ακολουθεί

WITH Μεταβλητή που ισούται με τον αριθμό του δωματίου που χρησιμοποιεί το σύστημα για να αποθηκεύει τα αντικείμενα που κρατάει ο παίκτης HOLD x Κάνει το ίδιο με την εντολή

PAUSE σε άλλα computer όπως (για να δούμε, θα το ληψω να το πω) στο Spectrum. Συγκεκριμένα σταματάει το παιχνίδι για x πεντήκοστα του δευτερολέπτου (ή μέχρι να πατηθεί κάποιο κουμπί). Αν δηλαδή θέλετε για 10 δευτερόλεπτα να παγώσει η οθόνη, θα δώσετε HOLD 500

x + ψ Όπως καταλαβαίνετε το GAC δίνει τη δυνατότητα πράξεων. Η πρώτη

x - ψ επιστρέφει το άθροισμα κι η δεύτερη τη διαφορά δύο αριθμών. Πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα να υπάρχουν διαστήματα μεταξύ των συμβολών και των αριθμών.

Καλό είναι να έχετε υπόψη σας και μερικά άλλα πράγματα. Πρώτα πρώτα είναι απαραίτητο να υπάρχουν παντού διαστήματα και να μην συγχέονται οι λέξεις μεταξύ τους. Το 50% των λαθών οφείλονται σε τέτοιες απροσεξίες. Επίσης οι conditions εκτελούνται από αριστερά προς δεξιά και απίτην μικρότερη σε αριθμό στην μεγαλύτερη, γι' αυτό προσέξτε να μην μπερδεύονται μεταξύ τους νοηματικά. Ακόμα οι χ και ψ μπορούν να μην είναι απλοί αριθμοί αλλά και αριθμητικές παραστάσεις πχ IF (NO1 < 10 AND VERV 20) MESS NO1 + 10 END. Τέλος φροντίστε να βάξετε τις κάθε είδους στην αρχή των conditions, όπως στο παραπάνω παράδειγμα. Σ' αυτό το σημείο τελειώνει η θεωρία κι αρχίζει η πράξη. Αν δεν καταλάβετε κάτι μην απογοητευτείτε. Για να φτιάξετε το δικό σας adventure θα χρειαστεί να κάνετε δεκάδες λαθη και πολύ συχνά θα δείτε να εξελίσσονται μεταξύ του computer κι εσάς σουρεαλιστικοί διάλογοι σαν αυτόν που έτυχε στο γραφόντα : -ΨΑΞΕ ΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΜΕ ΤΑ ΧΕΡΙΑ, ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΚΑΡΑΤΕ. Το μόνο που χρειάζεται είναι να πειραματιστείτε και να αφήσετε τη φαντασία σας ελεύθερη.

Για να σας βοηθήσουμε, σ' αυτό και το επόμενο τεύχος θα δημοσιεύσει ένα adventure που η υπόθεση του έχει ως εξής: Ένας βρुकόλακας τρομοκρατεί την περιοχή γύρω απ' το κάστρο του και κάποιος άτυχος επιλέγεται για να τον αντιμετωπίσει. Ο παίκτης ξεκινάει απ' το σπίτι του, αρκετά μακριά απ' το κάστρο του βρुकόλακα και για να φτάσει εκεί θα πρέπει να αντιμετωπίσει όλα τα σχετικά (λύκους, κρύο, βουνά κλπ). Αφού καταφέρει να φτάσει στο πύργο θα πρέπει να βρει την κρυψώνα του βρुकόλακα και να τον σκοτώσει (όσοι από σας έχετε δει παρόμοιες ταινίες δε θα έχετε κανένα πρόβλημα).

Δεδομένα

1) Objects. Υπάρχουν 6 αντικείμενα. Εκτός από την περιγραφή τους δίνεται το δωμάτιο απ' το οποίο ξεκινάει. Το βάρος δεν παίζει κανένα ρόλο σ' αυτό το adventure, γι' αυτό δώστε απλά enter στην ερώτηση του GAC.

1 λυχνάρι Αρχίζει στο δωμάτιο 2	
2 λεφτά	0
3 παγοπέδιλα	0
4 παλτό	0
5 παλούκι	9
6 μαχαίρι	4

2) Nouns. Υπάρχουν 21 nouns. Προσέξτε ότι πρέπει να είναι σε

αιτιατική, αφού χρησιμεύουν σαν αντικείμενα πχ Χτυπά πόρτα. Προσέξτε επίσης ότι τα έξι πρώτα nouns είναι ίδια με τα objects. Αυτό είναι απαραίτητο να γίνεται σε κάθε adventure, για την καλή λειτουργία των εντολών GET (ΠΑΡΕ), DROP(ΑΣΕ) και EXAMINE (ΕΞΕΤΑΣΕ).

- 1 ΛΥΧΝΑΡΙ
- 2 ΛΕΦΤΑ
- 3 ΠΑΓΟΠΕΔΙΛΑ
- 4 ΠΑΛΤΟ
- 5 ΠΑΛΟΥΚΙ
- 6 ΜΑΧΑΙΡΙ
- 7 ΛΥΚΟΥΣ
- 8 ΚΡΕΜΑΣΤΡΑ
- 9 ΤΡΑΠΕΖΙ
- 10 ΛΙΜΝΗ
- 11 ΧΩΡΙΚΟ
- 12 ΠΥΡΓΟ
- 13 ΦΕΡΕΤΡΟ
- 14 ΑΓΑΛΜΑ
- 15 ΙΓΚΟΛΑ
- 16 ΚΡΕΒΑΤΙ
- 17 ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
- 18 ΒΡΥΚΟΛΑΚΑ
- 19 ΒΑΡΕΛΙ
- 20 ΠΟΡΤΑ
- 21 ΔΕΝΔΡΟ

3) Verbs. Υπάρχουν 27 ρήματα (και αρκετά συνώνυμα)

- 1 Β.ΒΟΡΕΙΑ
- 2 Ν.ΝΟΤΙΑ
- 3 Α.ΑΝΑΤΟΛΙΚΑ
- 4 Δ.ΔΥΤΙΚΑ
- 5 Π.ΠΑΝΩ
- 6 Κ.ΚΑΤΩ
- 7 ΣΚΑΡΦΑΛΩΣΕ, ΑΝΕΒΑ
- 8 ΧΤΥΠΑ
- 9 ΑΝΟΙΞΕ
- 10 ΔΩΣΕ
- 11 ΒΑΛΕ, ΦΟΡΑ, ΦΟΡΕΣΕ
- 12 ΣΚΟΤΩΣΕ
- 13 ΠΕΡΙΜΕΝΕ
- 14 ΣΠΡΩΞΕ
- 15 ΜΠΗΞΕ
- 16 ΒΓΕΣ, Ε, ΕΞΩ
- 17 ΜΠΕΣ, Μ, ΜΕΣΑ
- 18 ΠΑΡΕ
- 19 ΑΣΕ
- 20 ΕΞΕΤΑΣΕ
- 21 ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕ
- 22 ΦΟΡΤΩΣΕ
- 23 ΣΩΣΕ
- 24 ΚΕΙΜΕΝΟ, ΛΕΞΕΙΣ
- 25 ΓΡΑΦΙΚΑ, ΕΙΚΟΝΕΣ
- 26 ΔΕΣ, ΚΟΙΤΑΞΕ
- 27 ΣΚΟΡ

4) Adverbs. Υπάρχει ένα μόνο:

- 1 ΣΕ, ΣΤΟΝ

5) Rooms. Το adventure έχει 25 δωμάτια. Δε θα σας δώσουμε όλες τις περιγραφές αλλά μόνο έναν γενικό χαρακτηρισμό για το καθένα, τις εξόδους του και ότι υπάρχει σ' αυτό που να έχει σημασία για το παιχνίδι. Τα υπόλοιπα μπορείτε να τα συμπληρώσετε και

μόνοι σας. Επίσης μπορείτε να βάλετε και γραφικά. Εντολές μετακίνησης Α: Ανατολικά, Δ: Δυτικά, Β: Βόρεια, Ν: Νότια, Π: Πάνω, Κ: Κάτω Ε: Εξω

1. Κουζίνα. (τραπέζι) A 2
2. Κυρίως δωμάτιο. (κρεμάστρα) Δ 1 E 3
3. Εξω απ' το σπίτι σου. M 2 A 4
4. Χωράφια. Δ 3 N 5
5. Πρόποδες βουνού. B 4 Π 6
6. Πλαγιά βουνού. K 5 Π 7
7. Πλαγιά βουνού. K 6 Π 8
8. Πλαγιά βουνού-μονοπάτι. K 7 Δ 9 A 10
9. Χαράδρα. A 7
10. Μονοπάτι. (λύκος) Δ 8
11. Μονοπάτι που κατεβαίνει βουνό. Δ 10 K 12
12. Πλαγιά. Π 11 K 13
13. Πρόποδες. (λύκοι, δένδρο) Π 12
14. Χιονισμένη πεδιάδα. Δ 13 B 15
15. Παγωμένη λίμνη. N 14
16. Χιονισμένη πεδιάδα. N 15 B 17
17. Χωριό-σπίτια αμπαρωμένα. N 16 A 18
18. Πλατεία. (Χωρικός) Δ 17 A 19
19. Χωριό-σπίτια αμπαρωμένα. Δ 18
20. Εξω από χωριό. B 21
21. Εξω από πύργο. N 20
22. Δωμάτιο ξένων. (κρεβάτι) E 23
23. Διάδρομος-σκάλα. K 24
24. Βιβλιοθήκη. (άγαλμα) Π 23
25. Υπόγειο. (φέρετρο) Π 24

6) Messages. Το adventure χρησιμοποεί πολλά μηνύματα. Συγκεκριμένα, εκτός απ' αυτά με αριθμό 240-255 που έχουν προκαθορισμένη λειτουργία και πρέπει να μπουν οπωσδήποτε (για το ποια είναι δείτε το προηγούμενο τεύχος), θα πρέπει να υπάρχουν τόσα μηνύματα, όσα και τα nouns, που θα τα περιγράφουν. Αυτά θα μπουν στους αριθμούς 1-21, αντίστοιχα με τα nouns που περιγράφου. πχ το μήνυμα 11 μπορεί να είναι : "Ένας κακομούτσουνος χωρικός, που τα μάτια του αστράφτουν μόλις βλέπει τα χρήματα που κρατάς. Ισχυρίζεται ότι ξέρει που βρίσκεται ο πύργος του βρुकόλακα, αλλά δεν δείχνει να βιάζεται να σε οδηγήσει εκεί. Προφανώς θέλει κάποιο αντίτιμο". Τα υπόλοιπα μηνύματα καθώς και οι conditions, το ουσιαστικότερο μέρος του adventure, δώθηκαν - όπως είπαμε - στο τεύχος 6 του SPRITE, που μπορείτε να το προμηθευτείτε - αν δεν το έχετε - απο τα περίπτερα και τα computers shops της Στουρνάρα .



Αγαπητοί αναγνώστες καλό μήνα. Από εδώ και πέρα, η στήλη θα έχει μεγαλύτερο μέγεθος και υπενθυμίζουμε πως θα φιλοξενεί rokes και tips για όλους τους υπολογιστές. Γι'αυτό περιμένουμε από εσάς τις επεμβάσεις και τις συμβουλές σας για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Και βέβαια, αυτός που θα στείλει τις περισσότερες και καλύτερες επεμβάσεις ή tips θα ανακηρύσσεται αντίστοιχα Tipper ή Poker του μήνα και θα κερδίζει μία εξαμήνη συνδρομή.

POKES - CPC 6128

Ας αρχίσουμε όμως με rokes, και συγκεκριμένα με αυτά που μας έστειλε ο J-T (::) από την Βέροια και αφορούν τον Amstrad 6128. Τα πιο πολλά από αυτά απαιτούν την χρήση ενός sector editor (π.χ. pygraden ή discology (πράγμα που σημαίνει πως θα πρέπει να αντιγράψετε το παιχνίδι σε μία άδεια δισκέττα και να κάνετε εκεί την επέμβαση. Η διαδικασία έχει ως εξής: Φορτώνετε τον editor και στην συνέχεια βάζετε στο drive την αντιγραμμένη δισκέττα. Κατόπιν, πηγαίνετε σε κάποιο συγκεκριμένο track και sector και αλλάζετε κάποιον αριθμό σύμφωνα με τις οδηγίες. Τέλος, σώζετε τον sector στην αντιγραμμένη δισκέττα και τρέχετε το παιχνίδι από εκεί.

PACMANIA

Για το PACMANIA πηγαίνετε στο track 6, sector #18 στην διεύθυνση #0003. Εκεί υπάρχει μία ακολουθία: #FD,#35,#05. Βάλτε τρία μηδενικά στις θέσεις της ακολουθίας και σώστε στο δίσκο. Τώρα τα τερατάκια δεν θα βγαίνουν από την φωλιά τους.

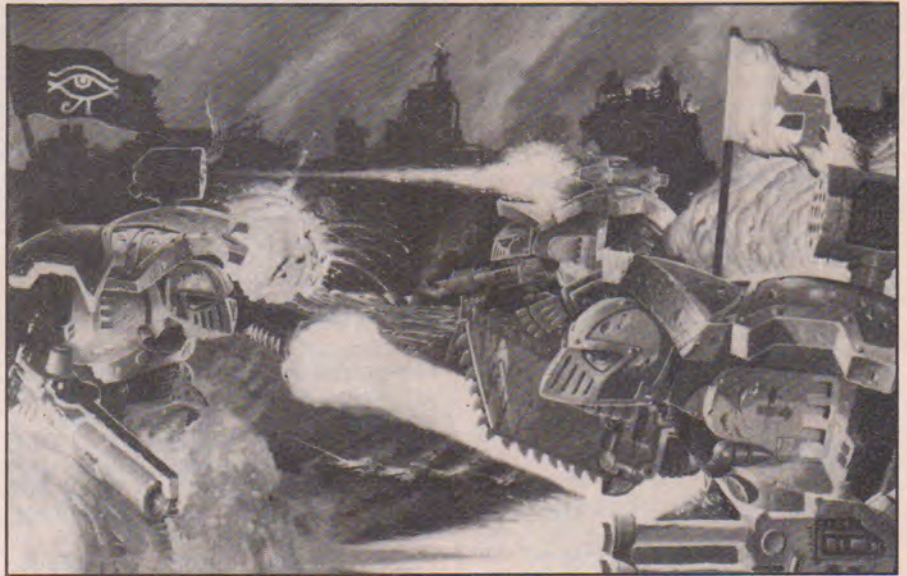
TYPHOON Στο TYPHOON πηγαίνετε στο track 8 και sector 5 στην διεύθυνση #302. Εκεί υπάρχει μία ακολουθία #3E,#09. Το #09 κάντε το #FF και αφού σώσετε, θα έχετε 255 ζωές.

VINDICATOR II

Για το δεύτερο μέρος του VINDICATOR πηγαίνετε στο track 16, sector #46 στην διεύθυνση #0021. Εκεί η ακολουθία είναι #3D,#32. Το #3D κάντε το #00 και θα έχετε άπειρες ζωές.

VINDICATOR III

Όσο αφορά το τρίτο και τελευταίο μέρος, πηγαίνετε στο track 27, sector #48, διεύθυνση #01F9, όπου πάλι έχει μία ακολουθία #3D,#32. Αν το #3D το μηδενίσετε θα έχει πάλι άπειρες ζωές. Μην ξεχάσετε να σώσετε τον



sector.

ROBOCOP

Στο ROBOCOP, track 11, sector 02, διεύθυνση #0222 έχει ένα #3D. Μηδενίστε το για άπειρη ενέργεια.

OPERATION WOLF

Στο OPERATION WOLF, track 8, sector 2, διεύθυνση #0066, έχει μία ακολουθία #36,#07. Αλλάξτε το #07 με #FF θα έχετε 255 γεμιστήρες, ενώ στο ίδιο track και sector στην διεύθυνση #00CD υπάρχει η ακολουθία #36,#35, όπου αν αλλάξετε το #05 με #FF θα έχετε 255 χειροβομβίδες.

MARAUDER

Στο MARAUDER αρκεί να προσθέσετε πριν από το τελικό CALL τα εξής rokes: POKE &380A,#3E:POKE &380B,&FF:POKE &380F,&3E:POKE &3810,&FF και θα έχετε 255 βόμβες και ζωές.

OVERLANDER

Στο OVERLANDER προσθέστε πριν το call τα rokes: POKE 12703,&FD:POKE 12704,&7F:POKE 12705,0. Έτσι θα μπορείτε να περνάτε μέσα από τα αντίπαλα sprites όχι όμως και από τις σφαίρες τους. Επειδή τα rokes δημιουργούν ορισμένες παρενέργειες στο παιχνίδι, προετοιμαστείτε να οδηγείτε το αυτοκίνητό σας στην αριστερή ή στη δεξιά άκρη του δρόμου, όχι όμως στο κέντρο.

SAVAGE

Τέλος, οι κωδικοί για το δεύτερο και το τρίτο μέρος του SAVAGE είναι: Μέρος 2: SABATTA
Μέρος 3: FERGUS

Ευχαριστούμε πάρα πολύ τον J-T (γιατί το ψευδώνυμο;) που είναι παραγωγικότερος και όσο για το κλειδί των weak bits, θα υπάρξει ανάλυση μελλοντικά.

Συνεχίζουμε με τον Γιώργο Γεωργόπουλο που έχει rokes για το R-type.

R-TYPE

Δώστε πριν το τελικό call τα εξής rokes: POKE &30D8,x όπου x είναι οι ζωές. POKE &2510,0 για άπειρες ζωές. POKE &2508,&C9 για κατάρνηση της σύγκρουσης sprite με sprite.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και την προηγούμενη μέθοδο: αντιγράψτε το παιχνίδι σε μια άδεια δισκέττα για να είστε σίγουροι και δώστε σε ένα sector editor να ψάξει για την ακολουθία: &3E,&05,#21,&AO. Αλλάξτε με το &05 με τις επιθυμητές ζωές και σώστε. Ψάξτε για την ακολουθία &21,&AO,#79,#24,#06,#14,#OE,#01,#35. Εδώ αλλάζοντας το #35 με 00 θα έχετε άπειρες ζωές, ενώ αλλάζοντας το &21 με &C9 θα έχετε no collision. Βέβαια μην ξεχάσετε να σώσετε τους sectors.

Thanks Γιώργο, και όσο για την ερώτησή σου, τα files του Music System δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν από basic ή κώδικα μηχανής.

CYBERNOID II - αθανασία.

```

1 * CYBERNOID II POKES BY LAMBROS POTAMIANOS
2 * ORIGINAL 6128 VERSION
3 * SAVE THE LISTING BEFORE RUNNING IT
10 MODE 2:PLOT 28,1
30 MEMORY &3FFF:ADDR=&4000:LN=&0:LINENB=&990
40 READ A$:IF A$="STOP" THEN 110
50 SUM=0
60 FOR N=1 TO LEN(A$) STEP 2
70 BYTE=VAL(""&MID$(A$,N,2)):(SUM=SUM+BYTE+POKE ADDR,
  BYTE+ADDR=ADDR+1:LN=LN+1)
80 NEXT N:READ A$:SUM=VAL(""&A$)
90 IF SUM<SUM1 THEN PRINT "ERROR AT LINE "&LINENB:STOP
100 PLOT 1+(LINENB-1000)/10:(LINENB=LINENB+10:GOTO 40
110 INPUT "SPEED OF GAME ? (2 IS NORMAL, 0 IS VERY FAST) "
  A$POKE 54186,A$
115 PRINT "INSERT CYBERNOID II DISC IN DRIVE AND PRESS A KEY"
120 CALL &B03:CALL &B81:CALL &4000
990 DATA 21134011040010002EDB0C310A4000000000,450
1000 DATA 211644000000AFCD0EBC010000CD3BCC8BCC,737
1010 DATA 2180A53E10462348E2F5D610E444C32BCF1E1,9C3
1020 DATA 3D00F7E3E22319A35E9ACD40A52100C221A5,7C1
1030 DATA AF326BA53E0E326A5A3C24A5346BA53C26A5,7EC
1040 DATA FE0A2008AF326BA53A6A53C26A5A26A511,736
1050 DATA 000219226CA5E003C32744AF2020D32170A5,65B
1060 DATA 3E10462348E2F5D610E444C32BCF1E13D0E,9C9
1070 DATA AF326BA53C26A53E04326A5210001226CA5C,737
1080 DATA 34A53A6BA53C26A5F0A2008AF326BA53A6A,759
1090 DATA A53C26A5A26A511000219226CA5E003C3,568
1100 DATA CB8AF7E30203219A35E9ACD40A52100C221A5,7C1
1110 DATA 6A52180A53E10462348E2F5D610E444C32BC,900
1120 DATA F1E13D0EFC234A53A6A53C26A5F0A2008,68F
1130 DATA AF326BA53A6A53C26A5A26A51100021922,640
1140 DATA 6A53E003C32744AF2020D32170A511420001,62A
1150 DATA B00E0B0C3B0A53A6A53C26A5A26A51E003A,6A5
1160 DATA 573A6BA5B14F2A63A5D5F1A5C9326A52164A5,9C6
1170 DATA CDD48C2D0002261A573263A5947414D0000,7A8
1180 DATA 0000000000000000000000000000000000,48F
1190 DATA 031000F62012000226CA5E003C32744AF,607
1200 DATA 00000000F321000C1100A001FF1FE0B02100C,622
1210 DATA 1101C001FF3F360E0BC3000100000000000,4A8
1220 DATA 3E02324A01,87
1230 DATA &A528,177:"INFINITE LIVES
1240 DATA AF32B10132B20132B301,35E:"NO COLLISION DETECTION
1250 DATA 017FAAFED79C34200,493:"DON'T DELETE THIS
1260 DATA 4C414D42524F53,210
1270 DATA STOP
  
```

GRYZOR - άπειρες ζωές.

```

10 *INFINITE LIVES FOR G R Y Z O R BY LAMBROS POTAMIANOS
20 *FOR THE ORIGINAL 6128 DISC VERSION ONLY
21 *C A U T I O N : SAVE THE LISTING BEFORE RUNNING IT
22 *BECAUSE YOU WON'T BE ABLE TO SAVE IT THEN
30 MODE 2:ADDR=&555:LN=&0:LINENB=1000:PLOT 30,1
40 READ A$:IF A$="END" THEN 110
50 SUM=0
60 FOR N=1 TO LEN(A$) STEP 2
70 BYTE=VAL(""&MID$(A$,N,2)):(SUM=SUM+BYTE+POKE ADDR,
  BYTE+ADDR=ADDR+1:LN=LN+1)
80 NEXT N:READ A$:SUM=VAL(""&A$)
90 IF SUM<SUM1 THEN PRINT "ERROR AT LINE "&LINENB:STOP
100 LINENB=LINENB+10:PLOT (LINENB-1000)/10:1:GOTO 40
110 CALL &A555
120 *DATA FOR THE LOADER
1000 DATA F33100C0217FA0610AFC5F5448235C932BC,8FC
1010 DATA E1F13C110F17E55C0EBC123448C3B8FCB,818
1020 DATA 76F31813000D1A0C1909150A1040120B100F03,24C
1030 DATA 060000003E01017EAFED79C325AA2166A16,5DD
1040 DATA 00049C017E021325AA2166A165012100C022A,67A
1050 DATA 000000F30000000000A93E022100C022A,93C
1060 DATA CD06A93E03210001CD22A921190400000000,5B5
1070 DATA 00000000000000000000000000000000,158
1080 DATA FAFED79AF32615322A15322B15322C1501B,60F
1090 DATA 7DF0F0E919E3E2B1901AF0101E0D490E0D7,90E
1100 DATA C93E0F1547FED79E49DF2119A9D9D2164A,94E
1110 DATA 4FD07E00B9280ADD23DD23DD23DD319F0DD5,6D0
1120 DATA 01DD5E02DD4033E0693B89077B903D4FC36A,6E6
1130 DATA A90E05C3F5E5D5C6A99D1E1F1C15F7893A7C,8F0
1140 DATA 2823703B471E011418D57A324EA4257A92,691
1150 DATA ABA97B3259A479325BA18117A324EA4257A,784
1160 DATA 22A8A9793259A4325BA1151AACD7A93A5EA,8E6
1170 DATA B720F4114BAACDB1A91151AACD7A91154AA21,971
1180 DATA 0000C0CFAC7C0C2A9114FACD7A9215EACB,981
1190 DATA 4E28F7C091AA180B01FC69215EA180301F,716
1200 DATA A9ED43E9A91A4713C1E1A13C20A0A110F7017E,8AF
1210 DATA F811020C39B1F0CED78770D23ED78F2F1A9A2,964
1220 DATA 20F2215EAEAD78FEC089FACED78770D23ED,5E9
1230 DATA 3D00FED78A320E3A5FAE640C037E2D78F2,9B0
1240 DATA 1AAAC9017E7F8E5D78730F8B7300211CF10E,883
1250 DATA ED79D0E053D0020FC9C506F5ED781F38FBE,93C
1260 DATA 781F30FBC110FC9030F00000108024A0094C,908
1270 DATA 000000103052AFF0000000000000000000,132
1280 DATA 48414B484442018920044420189204420189,9C8
1290 DATA 312F392F3E3B0000000000000000000000,138
1300 DATA END
  
```

STRIP POCKER - άπειρες ζωές! ε. συγνώμη, η συνηθια βλέπετε!!

```

1 * STRIP POKER II * HACKED BY LAMBROS POTAMIANOS
2 * FOR THE ORIGINAL 6128 VERSION ONLY
3 * ENJOY IT
10 MODE 2:PLOT 28,1
30 MEMORY &3FFF:ADDR=&4000:LN=&0:LINENB=1000
40 READ A$:IF A$="STOP" THEN 110
50 SUM=0
60 FOR N=1 TO LEN(A$) STEP 2
70 BYTE=VAL(""&MID$(A$,N,2)):(SUM=SUM+BYTE+POKE ADDR,
  BYTE+ADDR=ADDR+1:LN=LN+1)
80 NEXT N:READ A$:SUM=VAL(""&A$)
90 IF SUM<SUM1 THEN PRINT "ERROR AT LINE "&LINENB:STOP
100 PLOT 1+(LINENB-1000)/10:(LINENB=LINENB+10:GOTO 40
  
```

```

110 PRINT "O.P.,SAVE THE LISTING IN A BLANK DISC IF YOU HAVEN'T.
  INSERT STRIP POK"
120 *
1200 DATA 3E1000E5C4F01101AC032BC3E03010000C32,586
1210 DATA EC3E0110000CD32FC011A1ACD3B8C21CFAC0C,70A
1220 DATA 0A903E40C1E9B0097E41CD1EB204B18F03E,787
1230 DATA 62325BA1E207325AA13E083252A1C017A1DD21,6F3
1240 DATA 16400001C079A1DD21DC1C05CA1C079A1DD,803
1250 DATA 218A3C005A1C079A1DD217D70005CA1C079A1,ABE
1260 DATA DD217200C05CA1C079A1C00A003E64325BA1E,93E
1270 DATA 0B325BA1E103252A1C017A1DD211640005CA1,74E
1280 DATA 0D9A1DD21CF4ECC05CA1C079A1DD21F28E0C0,84C
1290 DATA A1C079A1DD21C70C05CA1C079A1DD213960C,839
1300 DATA 5CA1C079A1C00A007E7C0C05A0B2318F73304,810
1310 DATA 52A95020504F43A48552204252A48484E20A2,512
1320 DATA 99204C414B42524F53203A2D31322D3832020,4A4
1330 DATA 2020202053484C454348A2020212D444F4E4E,447
1340 DATA A120202020202020202020202020202020,36A
1350 DATA 20A4A1300B1A4F305AA1071E008F4A12A5A1,716
1360 DATA 11000219226A1305BA13CFE6C04AA1325BA1,6F5
1370 DATA 180B00066C407A5AA13C3259A1FE0B2033E,638
1380 DATA 629E1C000002100000E0E011A130A1A72804,750
1390 DATA FEFF2005F51A1347F1F5E604FCB27C27C27,98B
1400 DATA CB27914FF1C2E604FCB3F3F3F3F3F3F3F3F3,867
1410 DATA 7723712310F07A720C9C0C0B0D188B090,901
1420 DATA 4C414D42524F5320504F54414D49414E4F5300,528
1430 DATA STOP
  
```

Στο strip rocker σας δίνεται η δυνατότητα να δείτε τα κάλλη (!!) των δύο αντιπάλων σας, χωρίς να αγγίξετε την τράπουλα. Αλλά τρέξτε το listing και αφού βάλετε στο drive την πρωτότυπη δισκέττα, επιλέξετε την Donna ή την Sam. Στην συνέχεια απολαύστε...

TIPS

Ας περάσουμε όμως σε tips.

FIRE AND FORGET

Στο Fire and forget, στην version του Amstrad, απλά καθίστε στην δεξιά άκρη του δρόμου και δεν θα κινδυνεύετε από τίποτα. Βέβαια θα πρέπει κάθε τόσο να πηγαίνετε στην μέση, για να μαζεύετε βενζίνη, αλλά με προσοχή θα καταφέρετε να τελειώσετε πολλές μάχες. Αυτά συμβουλεύει ο Γρηγόρης Χέλμης τον οποίο και ευχαριστούμε πολύ. Συνεχίζουμε με τον Νίκο Ελευθερινό:

BUBBLE BOBBLE

Στο δεύτερο μέρος του Bubble bobbie ανεβείτε αμέσως στις εξέδρες και αφού πάρετε το μπουκαλάκι, αρχίστε να κάνετε και να σπάτε φούσκες με την φάτσα προς τον τοίχο. Στο παλιό καλό Cop out αντί να σκοτώνεστε στο τρέξιμο σε κάθε πίστα, σκοτώστε όλους τους κακοποιούς εκτός από δύο στατικούς (αυτούς που εμφανίζονται περιοδικά) και έναν από αυτούς που κινούνται. Έτσι θα περνάτε πίστες χωρίς πολύ κόπο.

VINDICATOR

Στο δεύτερο μέρος του vindicator, για να σκοτώσετε τον αστακό, πηγαίνετε στην μέση της οθόνης, στα αριστερά και μόλις εμφανιστούν τα πυ-

ροβόλα του, πυροβολήστε τα και κατεβείτε. Έτσι αποτελειώστε τον αποφεύγοντας βέβαια τα πυρά του. NEMESIS Στο Nemesis, μόλις φτάσετε στο τέλος μιας πίστας και εμφανιστεί το mothership, δεν έχετε παρά να σταθείτε κολλητά μπροστά του πυροβολώντας πολύ γρήγορα. Όταν εκραγεί, (ακριβώς την στιγμή της έκρηξης) προχωρήστε πάνω του και τότε η μεν έκρηξη θα πάψει, ο δε δείκτης της πίστας θα αρχίσει να ανεβαίνει γρήγορα. Έτσι θα περνάτε τις πίστες δέκα-δέκα.

OPERATION WOLF

Τέλος, στο operation wolf, λόγω ενός bug, αν σκοτώσετε με ρουκέτα πολλούς εχθρούς μαζί, σας προσφέρονται καινούριες ρουκέτες η μία μετά την άλλη. Ο Νίκος, εκτός από ικανός gamer, γράφει και χιουμοριστικά γράμματα. Περιμένω νέα tips, συνοδευόμενα από το απαραίτητο γράμμα (!!).

LAST NINJA 2

Ο K.A. εκτός από pokes, έστειλε ένα tip για το last ninja 2. Καθώς πολεμάτε, κρατείστε πατημένο το pause (το κουμπί H) και η ενέργεια του αντιπάλου σας θα κατέβει.

ATARI ST TIPS

SORCERY

Οι κάτοχοι ST μπορούν να πληκτρολογήσουν στο Sorcery: GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT και έτσι θα αποκτήσουν αθανασία.

FERNANDEZ MUST DIE

Στο FERNANDEZ MUST DIE αρκεί να αρχίσετε το παιχνίδι να πατήσετε pause, να πληκτρολογήσετε SPINY-NORMAN και να το ξαναχρίσετε. Έτσι θα αποκτήσετε μπόλικους στρατιώτες.

POKER TOY ΜΗΝΑ ?

Poker toy μήνα θα ήταν ο J-T αλλά η απουσία του ονόματος και διεύθυνσης δεν επιτρέπει την απονομή του βραβείου. Γι'αυτό please, please, please μην στέλνετε ψευδώνυμα. Αλλάστε ποιός μίσησε την δόξα; Πάντως, περιμένω από όλους σας, τα pokes και τις συμβουλές σας στην διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη GAMES SERVICE πάνω στον φάκελλο. Καλό κουράγιο ως τον επόμενο μήνα.

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: _____

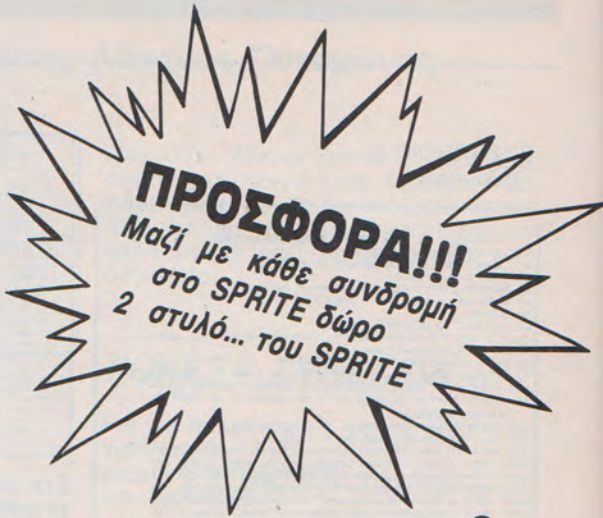
ΕΠΩΝΥΜΟ: _____

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 5¼ με το πρόγραμμα:

WORLD παγκόσμιος χάρτης

Πακέτο με 5 παιχνίδια

Σας αποστέλλω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό 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

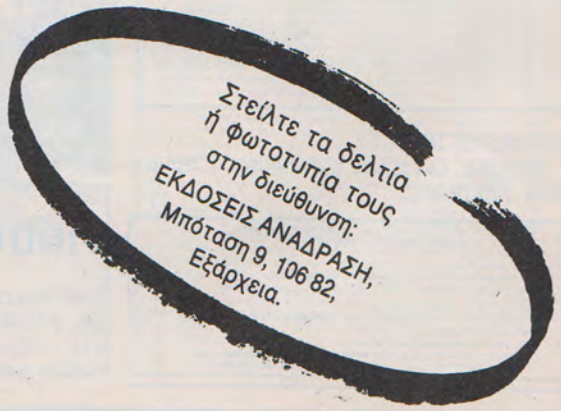
ΟΝΟΜΑ: _____

ΕΠΩΝΥΜΟ: _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: _____ Τ.Κ.: _____

ΑΡ. ΛΕΞΕΩΝ: _____ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: _____





ήχος και εικόνα

ΠΑΡΙΣΗΣ

ΚΑΝΙΓΓΟΣ 12 - 1ος ΟΡΟΦΟΣ - ΤΗΛ. 363.00.67



VIDEO

HITACHI	418	118000
HITACHI	518	118000
JVC	210	118000
JVC	211	118000
ΑΚΑΙ	VS.35	124000
AMOL	1300	72000

TUNER

PIONEER	223L	28000
PIONEER	443L	39000
ONKYO	T4120	38000
ONKYO	T4130	42000

TV

SONY	14" ΙΑΠΩΝ.	89000
SALORA	15" ΣΟΥΗΔ.	122000
SALORA	20" "	142000
SALORA	21" → ΔΙΠΛΗ	165000
SALORA	24" → ΔΙΠΛΗ	177000
PHILIPS	14" ΕΙΣΑΓΩΓ.	
PHILIPS	15" ΕΙΣΑΓΩΓ.	
PHILIPS	17" ΕΙΣΑΓΩΓ.	
PHILIPS	21" ΕΙΣΑΓΩΓ.	
PHILIPS	24" ΕΙΣΑΓΩΓ.	

ΕΝΙΣΧΥΤΕΣ

PIONEER	A110	36000
PIONEER	A223	49500
PIONEER	A333	59500
ONKYO	A8130	56000
ONKYO	A8150	75000
ONKYO	A8170	109000
SANSUI	A1000	37000
SANSUI	A2000	54000
ROTEL	RA820	44000
ROTEL	RA840Bx2	85000

ΠΙΚΑΠ

ONKYO	1007	38000
ONKYO	1116A	42000
NAD	5120	CALL
ARISTON	RD60	CALL
ARISTON	RD40	CALL
THORENS	280	CALL
THORENS	166MK2	CALL

CD

PIONEER	PD4100	69000
ONKYO	DX1500	83000
DENON	DCD610	96000
MARANTZ	CD65 II	99000
CEC	CD530	CALL

ΔΙΣΚΟΙ & CD

ΚΛΑΣΣΙΚΗΣ & JAZZ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Είναι γνωστό το πρόβλημα των δίσκων για πικ-απ: κακή ποιότητα βηνυλίου, κακές εγγραφές, κακή διαδικασία κοπής.

Σε μας θα βρείτε αυθεντικούς δίσκους, ειδικών δισκογραφικών εταιριών, όπως REFERENCE RECORD, MOBILE FIDELITY, TELARC, SHEFFIELD κλπ., καταπληκτικής διαύγειας, τονικής ισορροπίας και αντοχής.

ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΑ

TEAK	W300 ΔΙΠΛΟ	44000	JAMO	MAGIC 6
ROTEL	RD830	44000	JAMO	MAGIC 8
ONKYO	TA2120	67000	JAMO	MAGIC 10
ONKYO	TA2130	80000	JAMO	DIGITAL 100
ONKYO	W450 ΔΙΠΛΟ	99000	JAMO	ART.
DENON	DRM 7	71000	A SPECTRUM	S372
DENON	DRM10	91000	TDL	S. COMPACT
SANSUI	D900 ΔΙΠΛΟ	CALL	TDL	STUDIO 2
SANSUI	D1000 ΔΙΠΛΟ	CALL	M. SHORT	MS 10-2
			M. SHORT	MS 25 TI
			M. SHORT	MS 35 TI
			NM	CLASSIC
			NM	CLASSIC AD
			NM	CLASSIC AD STUDIO

ΗΧΕΙΑ

JAMO	C70
JAMO	C90

Γειά χαρά!

Ωραία, δεν με στήσατε και σ'αυτό το ραντεβού. Πώς πάνε τα κέφια; Φαντάζομαι καλά, διότι ο καιρός είναι χάρμα, βολτούλες μπορείτε να πάτε και συναυλίες δίνονται και κυρίως είμαστε σε απόσταση αναπνοής από το καλοκαιράκι. Μην αφήσετε τώρα να σας πάρουν από κάτω οι εξετάσεις. Μείνετε όχι μόνο ψύχραμοι αλλά και high, κανένας που έπαθε νευρική κατάρπωση δεν πέρασε εξετάσεις, αλλά ούτε και παρέδωσε την ύλη του στον αρχισυντάκτη στην ώρα του. Πάντως εγώ γράφοντας για μουσική, ραδιόφωνο, βίντεο, τηλεόραση, κινηματογράφο περνάω απίθανα. Πραγματικά ελπίζω να περνάτε και εσείς το ίδιο καλά διαβάζοντας τα. Φύγαμε λοιπόν.

ΜΟΥΣΙΚΑ ΝΕΑ

K-A-T-A-Π-Λ-Η-K-T-I-K-A Νέα! Οι **Cure** όχι μόνο κυκλοφορούν νέο υπέροχο δίσκο ο οποίος πιστεύω πως θα δημιουργήσει αίσθηση αλλά **έρχονται το Μάιο στην Αθήνα**. Ετοιμαστείτε!

Σκάνδαλο και στον κόσμο του **στούμπιζινες**. Σημαντικός ατζέντης του χώρου (Γουόλτερ) που στην ατζέντα του υπάρχουν ονόματα όπως η Ντιόν Γουόργουικ, ο Μάικλ Τζάκσον και οι μεγαλύτεροι μπασκετμπολίστες των ΗΠΑ πιάστηκε όχι μόνο να μην κάνει καλά τη δουλειά του (να κλείνει λιγότερα συμβόλαια απ'ότι έπρεπε, αλλά να έχει στη διάθεσή του μπράβους οι οποίοι απειλούσαν τους πελάτες για να παραμείνει ο Γουόλτερ ατζέντης τους. Την υπόθεση έφερε στα δικαστήρια η **Ντιόν Γουόργουικ**. Δεξί χέρι του Γουόλτερ είναι κάποιος Έλληνας ο οποίος ονομάζεται **Φρατζής!**

"Είλικρινά δεν ξέρω πως έγινε και αυτό το εφηβικό σχέδιο άντεξε ως εδώ, ξέρω όμως πως τώρα κλείνει ένας μεγάλος κύκλος", Νίκος Πορτοκάλογλου. Αν αγαπάτε τους **Φατμέ** κυκλοφορεί ο δίσκος τους **"Πάλκο"** με τραγούδια τους ηχογραφημένα από την περσινή συναυλία στο Λυκαβηττό και από το "Ζουμ" που παρουσιάστηκαν φέτος το χειμώνα. Οι Φατμέ μετά από αυτό το δίσκο θα αποσυρθούν από την ενεργό δράση για αρκετό καιρό. "Ας πούμε πως είναι μία παύση για να πάρουμε ανάσα" δήλωσαν. Καλή τύχη παιδιά!

Οι **U2** ιδρύουν **τηλεοπτικό σταθμό** στην **Ιρλανδία** ο οποίος θα προβάλλει μόνο βίντεο-κλιπ και μουσικές ειδήσεις επί 24ώρου βάσεως. Καθώς καταλαβαίνετε η οικονομική τους κατάσταση δεν είναι πια και... άσχημη!



Cure Νέο L.P.

Χαμός έγινε όταν η αρραβωνιαστικιά του **Richie Sambora (Bon Jovi)** έπεσε σε πίσνα ημίγυμνη κατά τη διάρκεια διαλλείματος μίας συναυλίας του συγκροτήματος! Οι φωτογράφοι κατεύθασαν αμέσως αλλά το ίδιο έκανε και ο **Richie!** Καταλαβαίνετε... Κατά τα άλλα οι συναυλίες του συγκροτήματος είναι πολύ επιτυχημένες. Και από πλευράς προσέλευσης κόσμου και από καλλιτεχνικής σκοπιάς για παράδειγμα στη Φρανκφούρτη παρουσιάστηκε μαζί τους ο **Rudolph Schenker (Scorpions)**, στο Δουβλίνο ο **Joe Elliot (Def Leppard)**.



Depeche Mode.

CLOSE-UPS

STRAY CATS. Επέστρεψαν και οι "αδέσποτες γάτες" ένας θεός μόνο ξέρει πού περιπλανόντουσαν τόσο καιρό. Το νέο τους L.P. **"Blast Off"** (παρωγωγός ο **David Edmunds**). Στη δεύτερη πλευρά του πρώτου single ("Bring it back again") υπάρχει live εκτέλεση του **Runaway Boys** που το 1981 είχε πουλήσει 2.000.000 κόπιες. Αυτό το καιρό βρίσκονται σε περιοδία στην Ευρώπη. **Welcome Boys** αλλά ελπίζουμε ότι θα έχετε κάτι νέο να μας πείτε στο "Blast Off".

Depeche Mode. Με διπλό L.P. μας ήρθαν αυτή τη φορά οι **D.M.** τιτλοφορείται "101" (ηχογραφήθηκε στην 101η συναυλία τους, μπροστά σε 75.000 θεατές). Ο δίσκος περιέχει 17 πολύ γνωστά τραγούδια του συγκροτήματος καθώς και το "Everything Counts". Στην αγγλική έκδοση ο δίσκος συνοδεύεται από ένα πολύ όμορφο βιβλιαράκι 16 σελίδων το οποίο είναι γεμάτο φωτογραφίες του συγκροτήματος και στοιχίζει (2πλος δίσκος + βιβλιαράκι) λιγότερο από 10 λίρες (η ελληνική έκδοση δεν ξέρω αν έχει αυτό το βιβλιαράκι. Check it out!). Όπως σε όλα τα διπλά L.P. υπάρχουν μερικές πολύ "high" στιγμές ("People are People", "Master and Servant", "Just Can't Get Enough") και μερικές μέτριες ("Things you said", "Stripped"). Το "101" πιστεύω πως είναι ένα ελκυστικό πακέτο. **Δίσκοι Heavy Metal Guitar Masters**. Συλλογή με τους καλύτερους κιθαρίστες. **Running Wild**. Το νέο L.P. του υπέροχου γερμανικού συγκροτήματος λέγεται **"Port Royal"** και είναι καταπληκτικό. Αν σας αρέσει το H.M. μην διστάζετε, αγοράστε το.

Βίντεο.

Αν και ο καιρός είναι υπέροχος δεν νομίζω ότι έχετε ξεχάσει εντελώς τον καλό ας φίλο που κάθεται ήσυχος-ήσυχος στην άκρη του σπιτιού που δεν σας αντιμυλάει και που σας διασκεδάει όποτε σας... "έρθει". Σε αυτό το τεύχος εκτός από τις φρέσκιες-φρέσκιες βίντεοκασετούλες θα φροντίσω να υπάρχουν και κάποιες που τις θεωρώ ολίγον... "παλιές", για να μπορείτε να τις βρείτε με ευκολία στα

βίντεοκλαμπ της γειτονιάς σας. Νομίζω ότι θα σας αρέσουν πολύ.

ΑΜΕΡΙΚΑΝ ΣΤΟΠΥ

(An American Tail). Παραγωγή: Στήβεν Σπλιμπεργκ. Βρισκόμαστε στο 1885 στη Τσαρική Ρωσία, η ζωή δεν είναι δύσκολη μόνο για τους ανθρώπους αλλά και για τα ποντικάκια τα οποία τα κατατρέχουν οι γάτες των τσάρων σκοτώνοντας τα και κυριολώνοντας τους τα σπία τους. Μέσα σε αυτό το κλίμα τρομοκρατίας αλλά και πείνας παρακολουθούμε μια οικογένεια ποντικών να κάνει γλυκά όνειρα για μία παραδεισένια χώρα, την Αμερική, όπου δεν υπάρχουν γάτες, δεν υπάρχουν ποντικοπαγίδες, οι δρόμοι είναι γεμάτοι ψίχουλα και τυριά. Ετσι, οι φίλοι μας αποφασίζουν να κάνουν το όνειρο τους πραγματικότητα! Μια και δυο να τους μέσα σ'ένα πλοίο που πάει στην Αμερική! Στο καράβι θα καταλάβετε για τα καλά (εάν δεν το έχετε καταλάβει από την αρχή) πως πρωταγωνιστής της ταινίας είναι το ποντάκι τζούνιορ, που πάρτε το απόφαση, δεν υπάρχει περίπτωση να μην το αγαπήσετε! Κάνει ένα σωρό αταξιούλες με το πιο αθώο ύφος του κόσμου! Μια από αυτές τις αταξιούλες του αλλά και οι άσχημες συνθήκες ταξιδιού (μην ξεχνάτε σε ποιά εποχή βρισκόμαστε) θα οδηγήσουν το μικρό ποντάκι (Φάιβελ Ποντικίεβιτς) Σπλατς! μέσα στη θάλασσα. Οι γονείς του νομίζουν ότι πνίγηκε. Όμως ο Φάιβελ μεταφέρεται στη Νέα Υόρκη μέσα σε ένα μπουκάλι! Πριν να εξιστορήσουμε όμως τις περιπέτειες του μικρούλη μας στην Αμερική, θέλω να κάνω μία διευκρίνηση, το έργο δεν είναι καμμία προπαγάνδα υπέρ ή κατά της Ρωσίας. Μια από τις πιο ωραίες σκηνές άλλωστε είναι αυτή στο καράβι, που ποντικάκια από διάφορες χώρες λένε τραγουδιστά και χοροπηδικά τα παράπονα τους για τις γάτες που υπάρχουν στις χώρες τους, αλλά βέβαια τελειώνουν χαρούμενα τραγουδώντας **There is no cats in America**. Ξανά όμως, πίσω εκεί που μείναμε, στην Νέα Υόρκη. Τον μικρούλη Φάιβελ Ποντικίεβιτς σώζει ένα



Αμερικαν Στόρι.

υπέροχο γαλλικό περιστέρι το οποίο φτιάχνει το Αγαλμα της Ελευθερίας (όπως ξέρετε το Αγαλμα της Ελευθερίας είναι όντως δώρο της Γαλλίας στην Αμερική). Μόλις γίνεται καλά, πηγαίνει να γνωρίσει την Αμερική που τόσο πολύ ονειρευόταν. Ανακαλύπτει όμως πως υπάρχουν και εκεί γάτες, πως οι δρόμοι δεν είναι γεμάτοι ψιχούλα και τυριά και πριν καλά-καλά να το καταλάβει πιάνεται σκλάβος από έναν αρχιτοκογλύφο-ποντίκι. Ο μικρούλης θα καταφέρει να ξεφύγει και το σημαντικότερο θα αποκτήσει ένα καλό φίλο ο οποίος θα του συμπαρασταθεί και θα τον βοηθήσει αρκετές φορές (αν προσέξετε από τον τρόπο που μιλάει και από τον χαρακτήρα του θα καταλάβετε πως είναι Ιταλός). Εκτός από τον φίλο του ο Φάιβελ ανακαλύπτει πως στην Αμερική τα ποντίκια είναι οργανωμένα εναντίον των γάτων. Ο φίλος μας μπορεί να είναι μικρός αλλά είναι πανέξυπνος, προτείνει λοιπόν στην Ένωση των ποντικιών ένα σχέδιο για να νικήσουν τις γάτες, επιτέλους. Το σχέδιο κατενθουσιάζει τους πάντες και εγκρίνεται. Όμως ο Φάιβελ σε μία απόπειρα να βρει τους γονείς του (μία από τις πολλές) πέφτει όμηρος στα χέρια των γάτων. Κατά τη διάρκεια της ομηρίας του ανακαλύπτει κάτι φοβερό! Ο ποντικός τοκογλύφος που όλοι τόσο καλά ξέρανε (και υποφέρανε) δεν είναι ποντικός αλλά, γάτος μεταμφιεσμένος σε ποντίκι! Επίσης, ο μικρός Φάιβελ ανακαλύπτει ότι υπάρχουν και καλές γάτες. Για καλή του τύχη μία από αυτές, είναι και φρουρός του. Είναι υπέροχη η σκηνή που το μικρούλι ποντίκι ο Φάιβελ τραγουδάει πάνω στην κοιλιτσα της γάτας φρουρού του. Φυσικά, μετά το σκάνε μαζί! Το σχέδιο του Φάιβελ εναντίον των γάτων πετυχαίνει όμως, μένει κάτι ακόμα, ο Φάιβελ είναι θλιμμένος γιατί δεν έχει βρει τους γονείς του. Η... συνέχεια στις μικρές σας οθόνες. **Καταπληκτικά animation (μερικοί computers έχουν δάξει το χεράκι τους για καλά). Υπέροχη μουσική (Συμφωνική Ορχήστρα του Λονδίνου) και τραγουδάκια. Εξυπνο σενάριο.** Για άλλη μία φορά τα κινούμενα σχέδια έδωσαν την δυνατότητα σε ένα σκηνοθέτη και ένα σεναριογράφο να πουν πράγματα που θα ήταν αδύνατο να τα πουν με τόσο χάρη αν δεν χρησιμο-

ποιούσαν καρτούνς.

ΤΟ ΘΑΥΜΑ ΤΗΣ 8ης ΛΕΩΦΟΡΟΥ.

Batteries not included. Παραγωγή: Στήβεν Σπήλμπεργκ. Μία αμερικάνικη συνοικία ερημώνεται όταν οι κάτοικοι της εξαργυρώνονται για να την εγκαταλείψουν, επειδή ένας μεγίστανος θέλει να φτιάξει ένα τεράστιο shopping center και κάτι πολυκατοικίες. Όλοι υποκύπτουν εκτός τους ιδιοκτήτες ενός όμορφου νεοκλασικού σπιτιού. Φυσικά, δέχονται πιέσεις από τους μπράβους του... "μεγάλου". Εκεί όμως που οι άνθρωποι είναι απελπισμένοι, τους έρχεται βοήθεια κυριολεκτικά ουρανοκατέβητη! Είναι κάτι μικρά ουφάκια που δεν είναι το καθένα τους ένα σκάφος, αλλά ένα... άτομο (εξωγήινο βέβαια)! Μία ταινία που θα σας κάνει να γελάσετε πολύ. Φαντάζεστε "ασώρατες δυνάμεις" να παίρνουν το ρόπαλο ενός πολύ "μπρατσάτου" μπράβου, κυριολεκτικά μέσα από τα χέρια του και να τον κυνηγάνε; ή να τον χτυπάει μία ιπτάμενη κατσαρόλα στο κεφάλι; ή την έκφραση που θα πάρει ο εργοδότης του όταν ακούσει αυτές τις ιστορίες; Στην ταινία αυτή υπάρχει



Τα μυστικά του Τριγώνου των Βερμούδων.

μία υπέροχη σκηνή όταν το θηλυκό ουφάκι (μάλιστα ήταν ζευγάρι) γεννάει τρία υπέροχα γλυκύτατα μικρά ουφάκια. Μία μέρα όμως ένας από τους μπράβους θα τραυματίσει σοβαρά το ένα ουφάκι, οπότε όλη η οικογένεια θα χάσει την εμπιστοσύνη της προς τους ανθρώπους και θα φύγουν από το σπίτι. Θα μπορέσουν οι κάτοικοι του σπιτιού να υπερασπιστούν το σπίτι τους χωρίς την βοήθεια των φίλων τους των εξωγήινων; Θα γυρίσουν ποτέ πίσω τα ουφάκια; Batteries not included!

ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΕΝΤΙΣΙΟΝ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ.

Διάρκεια: 75 λεπτά. Μία ταινία που με κατέπληξε διότι προέρχεται από ανατολική χώρα, γυρίστηκε με λίγα λεφτά αλλά, με **φοβερά πλούσιο χιούμορ**. Ελπίζω να την δει κανένας έλληνας σκηνοθέτης που δουλεύει στην τηλεόραση. Το έργο είναι σατυρικό. Σατυρίζει τις αντίθετες συνθήκες που αντιμετωπίζει ένα πανέξυπνο αγοράκι που έχει κλίση στην ηλεκτρονική, σ'ένα υποανάπτυκτο χωριό το



Το θαύμα της 8ης Λεωφόρου.

Τσεχοσλοβακίας. Πέρα όμως από τις έξυπνες εφευρέσεις του φίλου μας, πλέκονται ιστορίες φιλίας αλλά και "πολέμων" μεταξύ των αγοριών. **Ενας νέος Εντίσιον γεννιέται ή αλλιώς όταν η αγελάδα μας, μασσάει το επιστημονικό περιοδικό που τόσο περιμέναμε από την πρωτεύουσα εμείς δεν σκά-με πηγαίνουμε στο κομπιούτερ μας και μελετάμε ρομποτική!** (Αν δεν βρήτε αυτή τη βιντοκασέτα στη γειτονιά σας, υπάρχει στη Σύγχρονη Εποχή -στην Ακαδημία - σίγουρα).

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ ΤΩΝ ΒΕΡΜΟΥΔΩΝ.

Σκηνοθεσία-Σενάριο: Ντόναλντ Μπρίτεν. Παραγωγή: 1977 Η πραγματικότητα είναι πολύ πιο ενδιαφέρουσα και μπορεί να προκαλέσει τόσο μεγάλο δέος που καμία ιστορία επιστημονικής φαντασίας δεν μπορεί να φτάσει. Πάρτε για παράδειγμα το Τρίγωνο των Βερμούδων. Όλο και κάτι θα έχετε ακούσει γι'αυτό το περίφημο Τρίγωνο που έχουν χαθεί χιλιάδες άνθρωποι, αεροπλάνα, πλοία, χωρίς να βρεθεί κάποιο ίχνος. Σε αυτό το μυστήριο προσπαθεί να μας ξεναγήσει ο συγγραφέας και ερευνητής Πίτερ Τόμπκινς αναφέροντας όλες τις πιθανότητες, υποθέσεις και καταγραφές μαρτυριών που υπάρχουν. Ακόμα και αν δεν υπάρχει απάντηση ή αντιμετωπίζεται με σκεπτικισμό αυτό το φαινόμενο, δείτε το φιλμ γιατί αναφέρεται σ'ένα από τα ανεξήγητα μυστήρια που ούτε στις μέρες μας δεν μπόρεσε να λύσει ο άνθρωπος. **ΕΠΙΣΗΣ** κυκλοφορούν: **Corcodile Dundee** (ο κροκοδειλάκις η πρώτη ταινία της ομώνυμης σειράς), **U2 η ταινία, Moonwalking** (Μάικλ Τζάκσον).

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ. ΜΥ ΣΤΕΡΜΟΤΗΡ IS AN ALIEN.

Μάλιστα, που το παράξενο; Τι πιο απλό από το να έχετε μία μητριά η οποία να τυγχάνει και εξωγήινη! Πράγματα που τα συναντάμε κάθε μέρα δηλαδή. Αλλά επειδή ξέρω ότι είσαστε και λίγο περιεργοί, να πούμε και δύο λόγια για το στόρυ: Να πούμε. Λοιπόν, είμαστε ένας υπέροχος επιστήμονας (δηλαδή ο

Data Format

COMPUTERS

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑ
ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΤΗΝ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ

ΠΑΡΑΔΟΣΗ
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ
ΜΝΗΜΗΣ

SERVICE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΤΟΥΣ ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΥΣ

ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ 12 ΜΗΝΗ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ

Ν. ΤΣΑΚΕΤΑΣ - Δ. ΝΙΚΟΛΑΟΣ Ο.Ε.
ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΩΝ & Π. ΤΣΑΛΔΑΡΗ 3 135 61 ΤΗΛ. 2626852

BENJAMIN

(S-PCP 100)



Για εμάς είναι ο BENJAMIN, ο "μικρός" προϊόν τεχνογνωσίας που εφαρμόζουμε σε μεγάλα RACKS Πληροφορικής.

Για εσάς όμως είναι:

- Τερματικός Σταθμός Εργασίας που υποστηρίζει κεντρική μονάδα επεξεργασίας, οθόνη, πληκτρολόγιο, εκτυπωτή, mouse, δισκετοθήκη, modem, γραφική ύλη, τηλέφωνο, κλπ.
- Απόλυτα Εργονομική υποστήριξη του χειριστή και των συσκευών
- Μεγάλη ωφέλιμη διάρκεια ζωής (ανταλλακτικές επιφάνειες εργασίας)
- Ελαστικά stop έναντι τσίχου
- Διαιρούμενοι οδηγοί, καλωδιώσεων
- Άκαμπτη κατασκευή με μεγάλη αντοχή σε φορτία
- Μοντέρνα ηλεκτροστατική βαφή
- Δέχεται ποιοτικό έλεγχο και σήμα αυθεντικότητας
- Προσφέρεται σε ΚΙΤ με απλή συναρμολόγηση.

Για εσάς μόνον η τιμή του είναι μικρή.

Διαστάσεις 90X77

* Πώλησις Χονδρική - Λιανική

* Δεν συμπεριλαμβάνεται ο Φ.Π.Α.

PIVOT POINT[®]
SYSTEMS SUPPORT

Τηλ.: 9932314 Telex: 213082

13.700*

SPRITE ΕΠΙΛΟΓΕΣ

πρωταγωνιστής είναι αλλά τέλος πάντων) με μία υπέροχη κορούλα, αλλά αυτό που δεν είναι μάλλον καθόλου υπέροχο είναι πως έχετε να βγείτε ραντεβού... τουλάχιστον από την λίθινη εποχή (η γυναίκα σας έχει πεθάνει). Όπως καταλαβαίνετε το πράγμα έχει φτάσει στο απροχώρητο αλλά για καλή (;) σας τύχη γνωρίζετε μία καταπληκτική εξωγήινη η οποία μπήκε στη ζωή σας κυριολεκτικά ουρανοκατέβατη. Φυσικά, την ερωτεύεστε αμέσως. Και θεωρείτε τον εαυτό σας υπεύθυνο να της διδάξετε ότι δεν γνωρίζει (ε, να μην έχει απορίες η καμμένη) και δεν θα μείνετε στη θεωρητική ανάλυση αλλά θα προχωρήσετε και στην πράξη στη λέξη "Kiss" (φιλή), όπου η παράξενη αυτή τεχνική θα την καταπλήξει και γενικώς όλα τα άλλα "βαρβαρικά" που κάνετε πριν και μετά θα της κινήσουν το ενδιαφέρον και θα αποφασίσει να μείνει στη γη και να σας παντρευτεί! Χμ, και δεν σας είπα ακόμα το καλύτερο, αυτή η εξωγήινη είναι ίδια η **Kim Basinger** (παιδιά δεν θέλω λιποθυμίες τώρα, εντάξει.). Ως εδώ, τα πράγματα είναι αρκετά ευχάριστα και η ωραία εικόνα συμπληρώνεται από το γεγονός ότι η κορούλα σας και Kim τα βρίσκουν αμέσως, συμπάθει η μία την άλλη. Μέχρι βέβαια, το κοριτσάκι να δει την μητριά του να τρώει... ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ. Φυσικά κατατρομάζει και φυσικά πάει στον πατέρα της και λέει "κοίτα μπαμπά είδα την Celeste να τρώει μπαταρίες!" Όπως καταλαβαίνετε, αυτός δεν την πιστεύει διότι δεν ξέρει ότι η γυναίκα του είναι εξωγήινη, ξέρει ότι κατ'αρχήν κάπου από την Ολλανδία, και προσπαθεί να την καθησυχάσει πιστεύοντας απλώς ότι η μικρή δεν "πάει" την μητριά της. Αυτό είναι πολύ ωραίο, διότι εμείς ξέρουμε την αλήθεια ενώ ο ήρωας (πατέρας) την αγνοεί. Γνωρίζουμε α) ότι η Celeste (Kim Basinger) είναι εξωγήινη και σκοπός της είναι η συλλογή πληροφοριών, β) πως το κοριτσάκι την συμπαθούσε ώσπου βέβαια να φοβηθεί βλέποντας την να καταβροχθίζει... μπαταρίες!, γ) πως και στην... εξωγήινη καρδιά της μητριάς υπάρχει συμπάθεια για την θετή της κόρη. Μια μέρα η Jessie (έτσι λέγεται το κοριτσάκι) θα δει πως στην "μαγική τσάντα" της μητριάς της υπάρχει ένα πράγμα που μοιάζει με βολβό ματιού το οποίο έχει την ικανότητα να μιλάει κίχλας! Τότε η Jessie θα τρέξει στο τηλέφωνο σε κατάσταση υστερίας πια αφού

κανείς δεν την πιστεύει, θα πει στον πατέρα της πως το σπίτι έπιασε φωτιά και πως πρέπει να έρθει γρήγορα (ε, άμα του έλεγε για ομιλούντα βολβό ματιού όπως καταλαβαίνετε θα την έπαιρνε για τρελή). Αλλά, αυτό το on που κατοικεί στη τσάντα της μητριάς θα ακούσει το τηλεφώνημα, θα θεωρήσει απειλή για την αποστολή τους στη Γη, οπότε... χάνει την ψυχραιμία του. Τώρα, ακολουθούν **μία σειρά πολύ ωραίων εφέ** (δηλαδή πιστικών). Αλλά όχι μόνο, διότι η σκηνή από μόνη της έχει μία αρκετά μεγάλη συναισθηματική φόρτιση διότι η Jessie είναι πανικόβλητη και η Celeste αισθάνεται διχασμένη, από τη μία αγαπάει το κοριτσάκι αλλά από την άλλη την καλεί το καθήκον της (συλλογή πληροφοριών από τη Γη) και ευθύνη που έχει ως προς το on της τσάντας.

Σε αυτά προσθέστε ένα σκύλο που τρέχει πέρα δώθε και γαυγίζει, μπατζούρια που κλείνουν, πόρτες που κλειδώνουν, αλλαγές φωτισμού. Όλα αυτά υποτίθεται τα προκαλεί αυτό το παράξενο on που είχε η εξωγήινη μητριά στην τσάντα της, φυσικά τα δημιουργούν οι τεχνικοί του στούντιο με τηλεχειριστήρια και άλλα κόλπα. Το πιο ωραίο όμως επίτευγμα του... όντος είναι το κόψιμο της φωνής του σκύλου (ο οποίος βέβαια εξακολουθεί να τρέχει πέρα δώθε) και το κόλλημα της μικρής Jessie στο ταβάνι (Σπλατς!) για να την ρίξει μετά από λίγα λεπτά στο πάτωμα χωρίς αυτή να πάθει τίποτα (ουφ!).

Η σκηνή αυτή στο ταβάνι για να βγει τόσο πετυχημένη χρειάστηκε 5 εβδομάδες γυρίσματος και κόστισε γύρω στα 50.000 δολάρια. Μέσα σε αυτές τις 5 εβδομάδες η Jessie άκουσε αρκετές φορές τον σκηνοθέτη να της λέει "ωραία ήτανε, το γυρνάμε μία φορά ακόμα" και δεν είναι και πολύ άνετη η στάση να βρίσκεται κανείς με τα πόδια στο ταβάνι και το κεφάλι κάτω (!), φυσικά αυτή η σκηνή βγήκε και με τη βοήθεια ενός πολύπλοκου μηχανήματος (υδραυλικού συστήματος) που βέβαια στις οθόνες μας δεν διακρίνεται. Το υπόλοιπο του έργου και η λύση που θα δοθεί σε αυτή την περίπλοκη κατάσταση, δεν θα τη μάθετε παρά μόνο εάν δείτε την ταινία στον κινηματογράφο. **Και προσοχή**, διότι μπορεί να καθήσετε δίπλα σε κάποιο **εξωγήινο on** που έχει πάει σινεμαδάκι έτσι για να ξεσκάσει. Καλή διασκέδαση! (Σατανικό γελάκι).



"Η μητριά μου είναι εξωγήινη". Εδώ η μικρή πρωταγωνίστρια αναγκάζεται να περπατήσει στο ταβάνι.

NOBEL στους 90,9. Δεν θα γράψω για κάποια συγκεκριμένη εκπομπή του σταθμού αυτού γιατί όσες φορές άνοιξα το ραδιόφωνο μου στους 90,9 βρήκα κάτι ενδιαφέρον που μου έκανε καλή παρέα. Νέα παιδιά με κέφι, καλή μουσική και χιούμορ. Το αμφισβητείτε; Check it out!

Rock FM. Πρόκειται για τον (ραδιοφωνικό) σταθμό της εφημερίδας "Πρώτη" ο οποίος ήταν να βγει στον αέρα με το όνομα "Ράδιο Κ" αλλά τελικά προτιμήθηκε η ονομασία Rock F.M. Χαρακτηριστικό του σταθμού είναι πως λειτουργεί 24 ώρες το εικοσιτετράωρο με μουσικό πρόγραμμα συνεχούς ροής.

Κοκκινোসκουφίτσα FM στους 95,2.

Κάθε μέρα από τις 6 το απόγευμα μέχρι τα ξημερώματα της επόμενης εκπέμπει ο πρώτος αυτοδιαχειριζόμενος σταθμός της Αττικής. Έχει κοινωνική παρουσία ένα σετ με τα απαραίτητα μηχανήματα εκπομπής και ένα μπαρ που λειτουργεί κάθε βράδυ. Στο σταθμό αυτό δεν παίζονται διαφημίσεις και τα έσοδα αναμένεται να βγαίνουν από συνδρομές, εκδηλώσεις, τα έσοδα του μπαρ. Μια κοκκινোসκουφίτσα στον άγριο κόσμο των Media. Πώς σας φαίνεται;

STAR FM ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 97,1

Γι'αυτό το ραδιοφωνικό σταθμό ομολογώ πως δεν ξέρω πολλά. Ξέρω μόνο ότι τη βραδιά των Όσκαρ έβγαλαν στον αέρα live τις απονομές με περιγραφή Γιάννη Πετρίδη. Και ότι έχουν μια αρκετά καλή εκπομπή για υπολογιστές η οποία αγαπάει τα περιοδικά μας από (ότι μου είπε ένας φίλος μου που άκουσε εκπομπή τους).

ΡΑΔΙΟΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Ας αρχίσουμε με Heavy Metal. i

***METAL SHOW:** Δευτέρα 21.00-22.00.



Η συνάντηση με ένα εξωγήινο όν, τον Bag.

ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

ΤΟ ΝΕΟ ΑΙΜΑ.

Nobel FM. Αυτές τις μέρες έχει αρχίσει και εκπέμπει κανονικά και ο

Antenna (97,1), Αλέξανδρος Ριχάρδος. **"METAL HAMMER"**: Παρασκευή 1 η ώρα μετά τα μεσάνυχτα. Top FM (92,4) Αντρέας Τσουρινάκης.

"ΖΩΝΤΑΝΟ ΡΟΚ": Παρασκευή 02.00 μετά τα μεσάνυχτα Top FM, Γιώργος Σπηλιόπουλος. Στο χώρο της "ελαφριάς διασκέδασης" θα έλεγα καλές είναι οι εκπομπές της Μάγκυ: **"Maggy's Time Out"** όπου μπορείτε να κάνετε και αφιερώσεις (Top FM από Δευτέρα ως και Παρασκευή στις 17.00), αλλά και του **Πάρη**, Δευτέρα, Τρίτη, Τετάρτη από τον ίδιο σταθμό στις 16.00. Επίσης πολύ καλές είναι και οι εξής εκπομπές:

"ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΕΙΔΑ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΣΟΥ".

Απαλή μουσική με τη νυχτερινή φωνή του Ξενοφώντα Παράκου και ο καλύτερος τίτλος εκπομπής ραδιοφώνου που έχω ακούσει! ΑΘΗΝΑ 9.84 Δευτέρα ως Παρασκευή 23.00.

"ΤΟ ΑΣΠΡΟ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΙΟΥ".

Μουσική εκπομπή, αφιερωμένη στο ιταλικό τραγούδι. Ο παρουσιαστής της εκπομπής πετυχαίνει να δημιουργεί ευχάριστο κλίμα και κάνει το πρόγραμμα ανοιχτό στους ακροατές χωρίς φανφάρες. Παρουσιαστής Βασίλης Σταυρόπουλος. ΚΑΝΑΛΙ 1, Δευτέρα 20.45. **"ΣΙΔΕΡΕΝΙΑ ΑΛΟΓΑ"**. Εκπομπή για πατάκια, μηχανάκια, κ.λ.π. ΚΑΝΑΛΙ 1 του Πειραιά.

"ΓΡΑΜΜΗ ΖΕΣΤΑΣΙΑΣ". Για όσους χρειάζονται κάποιον άνθρωπο για να μιλήσουν τις "άγριες" αυτές ώρες. ΚΑΝΑΛΙ 1 στις 03.00 τα ξημερώματα.

"ΕΝΑΣ ΝΑΥΑΓΟΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ". Μία χαρούμενη εκπομπή με καλή μουσική από τον Κώστα Τουρνά. SKY 15.00 το Σαββατοκύριακο.

"6+2=8". Καλή ελληνική μουσική, χιούμορ, γκάλοπ και πολλά άλλα από την Α.Κρούσκου και τον Α.Ανδρικόκη. Top FM Δευτέρα ως Παρασκευή.

Ε, γι'αυτό το μήνα φτάνουν! Για περισσότερες ραδιοεπιλογές κοιτά προηγούμενα τεύχη αλλά και τα επόμενα! (εμ, βέβαια, ας μείνει και κάτι να γράψουμε και αργότερα).

ΡΑΔΙΟΚΑΡΦΑΚΙΑ Παρουσιάστρια μιας εκπομπής για να "γεμίσει" την εκπομπή της, βγαίνει και λέει την εξής αφιέρωση: "Αφιερώνει η Μαρία στον Γιάννη και του ζητάει να τα ξαναφτιάξουν". Οπότε δεν περνάει ένα λεπτό και παίρνει τηλέφωνο ένας νεαρός και λέει: "Είμαι ο Γιάννης είπα πραγματικά η Μαρία τέτοιο πράγμα!" "Κόκκαλο" η παρου-

σιάστρια. Πάντα τέτοια παιδιά!

ΔΟΥΡΥΦΟΡΙΚΗ ASTRA.

Ο δορυφόρος ASTRA εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες της σύγχρονης τεχνολογίας στο έπακρο, αυτό άλλωστε του δίνει την δυνατότητα να μπορεί να αναμεταδίδει 16 τηλεοπτικά κανάλια. Σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε, από τον ASTRA θα εκπέμπονται για την ώρα: το MTV, το CNN, το CHILDREN'S CHANNEL, το HOME VIDEO CHANNEL, το PREMIERE (κινηματογραφικού περιεχομένου), το DISCOVERY CHANNEL (επιστημονικό), το DISNEY CHANNEL, το SCREENSPORT (αθλητικά), το FILMNET, το SCANSAT TV3 (Σκανδιναβικό), το KINDERNET (Ολλανδικό), επίσης υπάρχει και η γερμανική και η γαλλική έκδοση του Screensport (αθλητικά). Από ότι έχει γίνει γνωστό μέχρι στιγμής για τη λήψη των εκπομπών από τον ASTRA χρειάζεται: ένα κάτοπτρο (παραβολικό ή OFFSET), ο μηχανισμός που το περιστρέφει, ένας μικροκυματικός



Pink Floyd.

δείτε την Αλέξια ή τους Trespass σε βίντεο κλιπ στο MTV, διότι αναμένεται να προβληθούν σύντομα.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ TV. Το 1989 από ότι φαίνεται θα είναι η χρονιά των Δημοτικών και Ιδιωτικών σταθμών. Μετά το "TV Plus", αναμένεται να βγει "στον αέρα" το "Κανάλι της Αθήνας" και ίσως το κανάλι της εφημερίδας "Αυριανή". Περιμένουμε με κομμένη την ανάσα!

ΔΟΥΡΥΦΟΡΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

***ΜΙΣΗ ΩΡΑ ΚΩΜΩΔΙΑ ΑΠΟ ΤΟ MTV.**

Μία καινούρια σειρά που έκανε την εμφάνισή της την... Πρωταπριλιά! Σε περασμένο τεύχος μας είχα τονίσει το πόσο σημαντική θεωρείται η κωμωδία στην Αμερική σήμερα. Δείγμα αυτού του ρεύματος ήταν και η ταινία "Punchline" που τελικά δεν προβλήθηκε φέτος. Για την ώρα ας πάρουμε μία γεύση μέσω αυτής της εκπομπής. Καλή διασκέδαση! Σάββατο στις 00.00. ***ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ 2000.** Εκκλεικουμενή επιστημονική ενημέρωση, SKY, Σάββατο 17.00.

***ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ**, Σάββατο 16.50 στο SKY.
***Go Europe!** Περιήγηση στην Ευρώπη, Super, Τετάρτη 15.30.
***Το σώου του DJ CAT** σας παρουσιάζει τα πιο φοβερά καρτούν! Δευτέρα και Τρίτη στις 8.00, Τετάρτη 9.00, Πέμπτη 18.00.



δέκτης-ενισχυτής (LNB) και ο δορυφορικός δέκτης. Εκτός, βέβαια εάν μας κάνει καμμία εκπληξούλα η EPT.

MTV Europe.

Η πονεμένη ιστορία αυτού του καναλιού είναι γνωστή σ'όλους. Κάποιοι "ειδικοί" των mass media της χώρας μας μια το "κόβουν", μια το αναμεταδίδουν ανάλογα με τα κέφια τους.

Ετσι, χωρίς καμμία ειδοποίηση! Σήμερα για παράδειγμα βλέπω MTV αλλά με πολύ ιδιόρρυθμο τρόπο. Στην οθόνη προβάλλεται ο Holly Johnson και ηχητικά ακούγεται η Χάρης Αλεξίου να τραγουδάει "Σάββατο απόβραδο και ασετίλινη"! Μπροστά μου εκτός από αυτό το φοβερό σουρεαλιστικό δημιουργήμα της ελληνικής πραγματικότητας υπάρχει μια δήλωση του υπεύθυνου των δημοσίων σχέσεων του καναλιού που λέει πως εάν το MTV δεν είχε κλείσει συμβόλαιο με την Ιντεραμερικαν, μετά από αυτή την ανεπίτρεπτη συμπεριφορά της ελληνικής πλευράς το κανάλι δεν θα ξαναπροβόλλοταν στην Ελλάδα.

Τέτοια προβλήματα δεν εμφανίστηκαν ούτε στην Ουγγαρία, ούτε στην Ινδία που κάνει τώρα άνοιγμα το MTV. Παρ'όλες τις αντιξοότητες το κανάλι τράβηξε στιγμιότυπα από το **Καρναβάλι της Πάτρας** (την προβολή των οποίων την χάσαμε λόγω των γνωστών προβλημάτων). Όσο αφορά το μουσικό χώρο μην ξεφνιαστείτε αν ξαφνικά



Ray Cookes (MTV Europe).

Η ΣΥΝΑΥΛΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ.

Ραντεβού στο Ολυμπιακό Στάδιο στις 31 Μαΐου 9.30 μ.μ. Οι **Pink Floyd** θα είναι εκεί. Εσείς;

Αρκετά όμως γράψαμε και είπαμε και αυτό το μήνα.

Μη ξεχάσετε όμως και τον άλλο μήνα, αν διψάσετε εσείς ή το computer σας ότι υπάρχει το SPRITE, το πιο δροσιστικό περιοδικό, για computers.

Σε όλα τα καλά περιπτερα.

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Για SPECTRUM MONITOR 12000 DR 201, 10000 JOYSTIC 3000, GAMES 5500, 66.13.089-65.67.055.

Πωλούνται δύο AMSTRAD CPC 6128, πράσινοι με πολλά βιβλία και προγράμματα. Τηλ. 86.56.746, Θόδωρος, 86.20.529 Γιώργος.

Έχετε AMSTRAD 6128. Έχουμε όλα τα καινούρια, παλιά. Πολλές προσφορές DENNIS SOFT. (0623)-32.385.

SPECTRUM, PC, πωλούνται ολοκλήρωρα παιχνίδια, φανταστικές τιμές και πολλά δώρα. (0267)-22.060 Γιάννης, 22.604 Θανάσης.

AMSTRAD 6128. Όλα τα τελευταία GAMES, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Από 200 δραχμές. Μάκης, 20.18.556.

Amstrad 6128 στο κουτί του, joystick 110 προγράμματα, περιοδικά, δισκέτες, Basic... 80.000. Τηλ. 51.22.524, Πέτρος.

Amstrad 6128 στο κουτί του, joystick, περιοδικά, 110 προγράμματα, 20 δισκέτες... 80.000. Τηλ. 51.22.524, Πέτρος.

Πωλείται Amiga 500 + Monitor + Mouse, 2 joystics + 60 παιχνίδια (η εγγύηση ισχύει ακόμη για 6 μήνες) MONO 220.000. Παναγιώτης, 86.75.546.

PC GAMES: DOUBLE DRAGON, OPERATION WOLF, KING'S QUEST III & IV. FALCON F-16, F-15 LARRY, BOX, TEST DRIVE, CALIFORNIA GAMES, IKARI WARRIORS, ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ TOP GAMES. FIRESOFT. ΤΗΛ. (0822)-23.022, Στέλιος.

AMSTRAD 6128 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΑΠΟΛΑΪΞΕΙΣ ΑΠΟ 200 ΔΡΧ. DRAGON NINJA, BARDS TALEI, DOUBLE DRAGON, FALCON F16, PIRATES, DOUBLE DRIBBLE, ROBOCOP, HEROES OF THE LANCE, TOTAL ECLIPSE. ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ ADVENTURES ΚΑΙ ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΤΗΛ. 97.30.294-97.08.341 (Οχι πρωί). ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ: CHIPS 256 Kb D-RAMS, προδιαγραφές USA, σε

τιμές προσφοράς. Πλαστικές-κεραμικές (Σπύρος, 88.29.736).

CPC 6128 Υπερευκαιρία!!! DRAGON NINJA, DOUBLE DRAGON, SAVAGE, ROBOCOP, LASTNINJA 2, TARGET RENEGADE, SUPER HUNGON, OPERATION WOLF, DISCOLOGYS BARDE'S TALE, FIRE & FORGET, PACMANIA, BARBARIA 2. Όλα αυτά κ.ά. από FIRESOFT. Βαγγέλης (0822)-22.439.

Πωλείται AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR + 2 ΒΙΒΛΙΑ + 21 ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΩΝ 90.000 ΔΡΧ.

Πωλείται AMSTRAD 6128 έγχρωμος σχεδόν αμεταχείριστος + 28 δισκέτες με 75 παιχνίδια + δισκέττα καθαρισμού + joystick, 90.000 δρχ. Τηλ. 27.78.466, Ανδρέας.

ΠΡΟΣΟΧΗ! ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ COMMODORE 64/128 ΔΙΣΚΕΤΑ/ΚΑΣΣΕΤΑ. ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΦΘΗΝΟΤΕΡΟΙ! ΤΗΛ. 99.22.629 ΜΑΝΟΣ (μετά τις 7 μ.μ.), 100 δρχ.!

AMSTRAD 6128 πράσινος + manual + joystick + κασετόφωνο + δισκέτες, 70.000 δρχ. Τηλ. 51.27.798, 5-7 μ.μ., Κώστας.

Πωλείται SPECTRUM +, με Interface, Joystick, βιβλία, καλώδιο για monitor, 250 προγράμματα. Τιμή ευκαιρίας, 86.16.771, Ανδρέας.

Amstrad 6128, ευκαιρία. Πωλούνται ΟΛΑ τα καινούρια games 250 δρχ. το ένα. Δώρα-αντικαταβολές. Τηλ. 86.40.705.

Commodore 64, κασετόφωνο, joystick, 170 προγράμματα, αντιγραφικά, manual, listings, βιβλίο, περιοδικά, ισχύει εγγύηση, τιμή συμφέρουσα, Τηλ. 41.31.736.

Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια + περιοδικά 31.000. Επίσης Final Cartridge III 9.000. Σπύρος, 63.94.946.

AMSTRAD PC 1512 MMDD (MO-

NOΧΡΩΜΟΣ 2 DRIVES) + 90 ΓΕΜΑΤΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ + ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΑΝΟΥΑΛ + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ = 140.000, ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR SG-10xi + ΚΑΛΩΔΙΟ + ΧΑΡΤΙ + ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΑΝΟΥΑΛ + ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ = 30.000, ΚΑΡΕΚΛΑ ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΗ = 6.000, ΤΙΜΕΣ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΕΣ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ. Νίκος, Τηλ. 96.16.490.

AMSTRAD 6128! Με 300 δρχ. το παιχνίδι, αγοράστε τώρα : DISCOLOGY 5.1, ARTURA, TECHNOPOP, DRAGON NINZA, LAST NINZA 2, MINI OFFICE II κ.ά. 6929374 ΓΙΩΡΓΟΣ.

Ανταλλάσσεται ΕΓΧΡΩΜΟ Monitor AMSTRAD 6128, με πράσινο ΣΥΝ 20.000. Πληροφορίες : Γιάννης τηλ. 4610304 .

IBM COMPATIBLES games, DOUBLE DRAGON, ROBOCOP, OPERATION WOLF, KING'S QUEST IV, αντιγραφικά . Τηλεφωνήστε αμέσως !!! Συνεχής ανανέωση . Γιάννης 9704736 απογεύματα .

COMMODORE 64. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ ! 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΕΚΛΟΓΗΣ ΣΑΣ 1500 - Η ΕΚΛΟΓΗ ΜΑΣ 1200 . ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ ΜΑΝΩΛΗΣ 8644981

COMMODORE 64-128. ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ !!! ΔΕΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΣΑΣ 1200 δρχ. ή ΕΙΚΟΣΙ ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΜΑΣ 1500 δρχ. ΣΕ ΚΑΣΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΕΤΑ . ΔΩΡΟ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ! ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ! ΤΗΛ. 8612475 ΕΚΤΟΡΑΣ.

ΠΡΟΣΟΧΗ ! Πωλούνται προγράμματα για SPECTRUM . Τα 11 προγράμματα και την κασέτα MONO 550 δρχ. ΤΡΕΪΤΕ ! Τηλ. 5125600.

IBM Software, arcade, adventure, εξομοιωτές, σπάνια προγράμματα, από 200 δρχ. Τιμές ευκαιρίας σε σέτ 7 δισκετών. Πάνος 6469493, Λευτέρης 9343720.

AMSTRAD 6128. Έχουμε πρώτοι τα καλύτερα games από το εξωτερικό στις φτηνότερες τιμές. Αντικαταβολές, γρήγορη παράδοση. Κυρίως απογεύματα. Δημήτρης 7791707.

Πρίν αγοράσετε computer είναι απαραίτητο ...

- ★ Να επιλέξετε τον κατάλληλο εξοπλισμό
- ★ Να προσδιορίσετε τις ανάγκες σας
- ★ Να αποκτήσετε το ανάλογο Software
- ★ Να εξασφαλίσετε συνεχή και συνεπή υποστήριξη



- Διαθέτουμε την απάντηση για οποιοδήποτε πρόβλημα και το εξειδικευμένο επιτελείο μας είναι πρόθυμο να συζητήσει μαζί σας την οργάνωση του μηχανογραφικού σας συστήματος που ταιριάζει στη **ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ**



ENTER ΕΠΕ

Υπολογιστές
και προγράμματα

**PERSONAL & HOME COMPUTERS
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΑΞΕΣΟΥΑΡ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ Η/Υ κ.λ.π.**

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: ΑΙΓΑΛΕΩ
ΣΜΥΡΝΗΣ 92
& ΜΕΣΟΛΟΓΓΙΟΥ 12
Τηλ.: 5904188-5902134

ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:
α. ΑΜΦΙΑΛΗ
Π. ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52
ΤΗΛ. 4314973
β. ΜΟΣΧΑΤΟ
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60
ΤΗΛ. 9430114

SH1 ΠΕΛΑΤΕΣ - ΑΠΟΘΗΚΗ - ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΕΣ (AMSTRAD 6128)



10.000 δρχ.

Επαγγελματικό πρόγραμμα παρακολούθησης πωλήσεων, αγορών, αποθήκης. Περιλαμβάνει 400 καρτέλες 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 εγγράφων. Ελληνοαγγλικό πληκτρολόγιο. Λογικές συνθήκες και μεταβλητής μορφής εκτύπωση. 1 δίσκος.

ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΑ (AMSTRAD 6128)

3.000 δρχ.

Αρχείο ενοίκων (με δυνατότητα τροποποίησης, ταξινόμησης, αναζήτησης και παρουσίασης του αρχείου στην οθόνη ή στον εκτυπωτή). Εκτύπωση αποδείξεων (στην οθόνη και στον εκτυπωτή). Εκτύπωση συγκεντρωτικών καταστάσεων. Το πρόγραμμα είναι ικανό να εξηγηρήσει κάθε διαχειριστή πολλατοικιών, αλλά και μικρές εταιρείες έκδοσης κοινοχρήστων. 1 δίσκος + μάνουαλ.



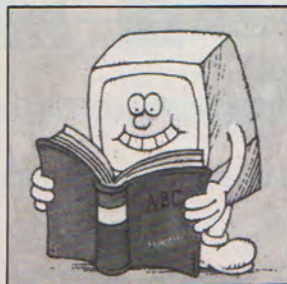
MINI WORD PROCESSOR Amstrad CPC

SH4 MINI WORD PROCESSOR (AMSTRAD 6128)

3.850 δρχ.

Ταχύτερος επεξεργαστής κειμένου εξ ολοκλήρου σε κώδικα μηχανής. Ελληνοαγγλικό πληκτρολόγιο. Το-νόμενα. 1 δίσκος.

SH 10 ΛΕΞΙΚΟ (AMSTRAD 6128)



2.500 δρχ.

Λεξικό 9.500 λέξεων/Αγγλοελληνικό/Συνώνυμα/Καταχώρηση νέων λέξεων/Τεστ μέσω ξυπνου παιχνιδιού. 1 δίσκος.

Έχετε κάτι που νομίζετε πως αξίζει; Επικοινωνήστε μαζί μας στο τηλέφωνο 36.100.39 ή ελάτε από τα γραφεία του περιοδικού στη διεύθυνση: Μπότσαλη 9 και Σολωμού (κοντά στη Στουρνάρα) Δευτέρα - Παρασκευή 12 - 2 μ.μ. Το πρόγραμμά σας ή το περιφερειακό σας (αν αξίζει αντικειμενικά) θα διαφημιστεί και θα διατεθεί λιανικά και χονδρικά μέσω του περιοδικού. Μια ευκαιρία να ασχοληθείτε επαγγελματικά ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΚΕΦΑΛΑΙΟ! κερδίζοντας αρκετά λεφτά και προσφέροντας κάτι καλό και φτηνό στην ελληνική αγορά.



SH18 SUPER OFFICE (AMSTRAD 6128)

8.000 δρχ.

Αρχείο γενικής χρήσεως/ Τηλέφωνα και διευθύνσεις φίλων / Προσωπικό ημερολόγιο / Διαχειριστής οικονομικών / SCIENTIFIC CALCULATOR. Χρησιμοποιεί και τα 128 K μνήμης του υπολογιστή, δεν υπάρχει όριο εγγράφων, πλήρες ελληνοαγγλικό πληκτρολόγιο. Ταξινόμηση των πεδίων με χρήση λογικών συνθηκών, διάφορες μορφές εκτυπώσεων και πολλοί τυποί γραμμάτων. Ο διευθυνσιογράφος επιτρέπει την εκτύπωση ετικετών. Στατιστική επεξεργασία πεδίου εφόσον είναι αριθμητικό (μέση τιμή, μέγιστη και ελάχιστη τιμή, άθροισμα τιμών, διάγραμμα). 1 δίσκος + manual.

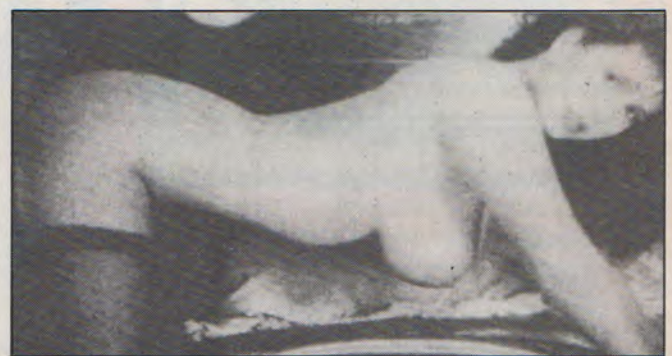
SH3 ΠΑΚΕΤΟ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ

(Νέα βελτιωμένη VERSION 1.2 (AMSTRAD 6128))



2.500 δρχ.

Υπολογισμός μέσης τιμής, απόκλισης, συχνότητας, σχετικής συχνότητας, αθροιστικής συχνότητας. Συντελεστή μεταβλητότητας κύρτωσης, CINI - HIRTZMAN συσχέτισης. Εξίσωση παλινδρόμησης. Διάγραμμα συχνοτήτων. Ραβδόγραμμα συχνοτήτων (κανονικό, τριδιάστατο). Κυκλικό διάγραμμα (τριδιάστατο, κανονικό). Εισαγωγή δεδομένων από το πληκτρολόγιο ή από το δίσκο. Χρησιμοποιεί και τα 128K μνήμης. 1 δίσκος + manual.



Ε. ΚΟΥΚΕ !
Και, ναι σε σένα μιλώ...θέλεις να γνωρίσεις τα ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΜΥΣΤΙΑΣ;
Θέλεις να απολαύσεις μια ξεχωριστή βραδιά;
Αν ναι, σε προσκαλώ στο "MIDNIGHT STORIES..."
ΤΟ ΠΡΩΤΟ DIGITIZED SHOW για AMSTRAD CPC *
ΖΗΤΗΣΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΚΙΟΣΑΕ ΤΟ -
MIDNIGHT STORIES
Σε MODE υψηλής ανάλυσης για ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΥΚΡΙΝΕΙΑ.
Μην το χάσετε !
Μόνο 1800 δρχ. (σε δισκέτα AMSOFT) και χωρίς MANUAL !
* : Για ενήλικους (άνω των 18 και με βραβ. καρδιά...)

SH5 MIDNIGHT STORIES II

(AMSTRAD 6128)

2.000 δρχ.

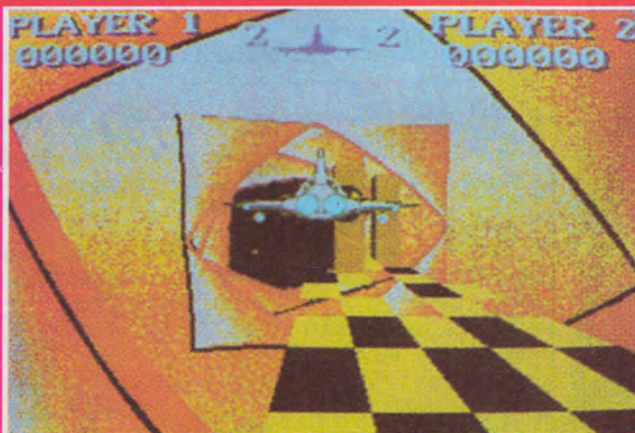
Απόλαυση ακατάλληλη για ανηλικούς. Digitised εικόνες με κίνηση. 1 δίσκος.



unfortunate is the traveller who will never reach the journey's end. Your memories will be forever forgotten. For the peace of your spirit you

JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH

Όλοι ξέρουμε την μεγάλη περιπέτεια του Ιουλιού Βέρν "Ταξίδι στο κέντρο της Γης". Αργά η γρήγορα ήταν βέβαιο πως κάποιος θα την έκανε Computer Game , όπως και έγινε. Όσοι έχετε διαβάσει το βιβλίο ή έχετε δει την κινηματογραφική ταινία ξέρετε τι σας περιμένει, όσοι δεν την έχετε δει ετοιμαστείτε για μια απο τις καλύτερες περιπέτειες που έχουν γραφτεί ποτέ. Περισσότερες λεπτομέρειες σε επόμενο SPRITE σε μια κανονική παρουσίαση.



SLIPSTREAM

Ένα ακόμα σκοτώστε τους όλους παιχνίδι με 9 επίπεδα αδιάκοπης μάχης. Η φωτογραφία που βλέπουμε μοιάζει αρκετά με το Afterburner όμως απ'ότι μαθαίνουμε το παιχνίδι είναι αρκετά διαφορετικό. Προς το παρόν δεν ξέρουμε περισσότερα για αυτό , αλλά υποσχόμαστε μια αναλυτική παρουσίαση.

SCORPION

Ενας ακόμα ατρόμητος μαχητής έρχεται να προστεθεί στο πάνθεον των ηρώων των computer games. Ο scorpiον που όπως βλέπετε στη φωτογραφία αυτό που τον κάνει να ξεχωρίζει εκτός απο τις φοβερές ικανότητες του είναι το κράνος που φοράει.

Όσο για τους αντιπάλους του αν κρίνουμε απο το φοβερό τεράστιο πειρατή της φωτογραφίας δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητοι.



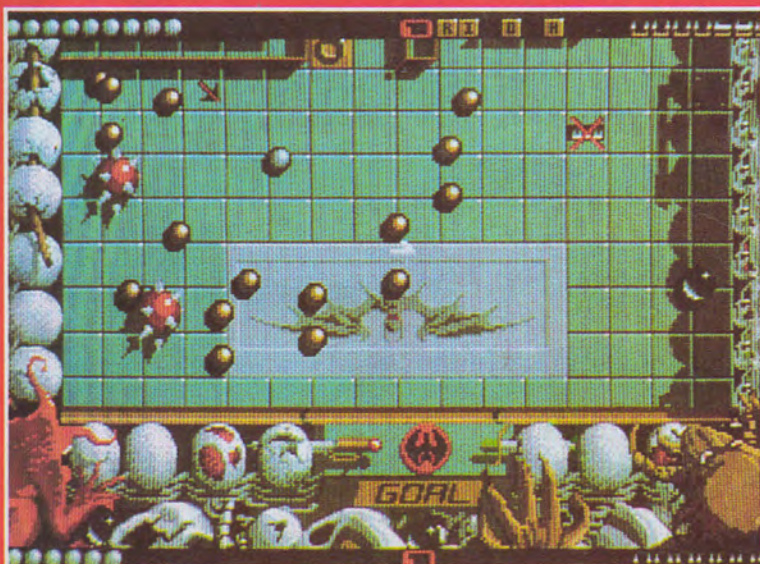
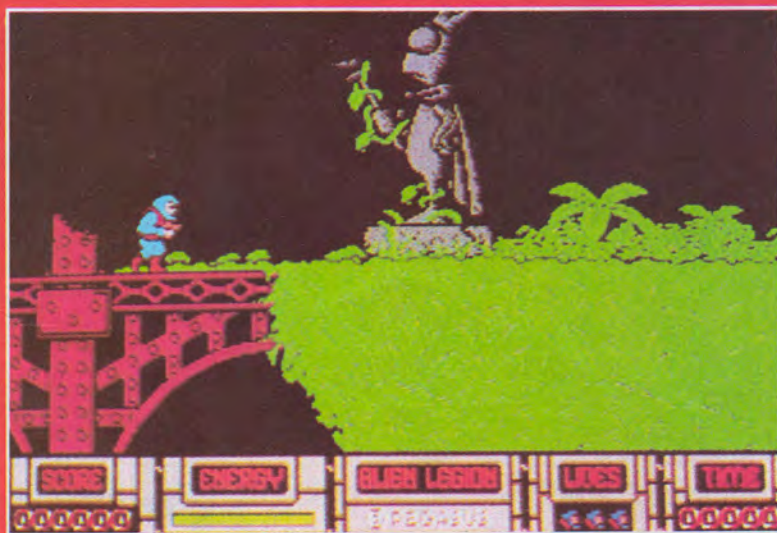


EMANUELLE

Δεν ξέρω πόσοι από σας έχετε δει την ταινία ή έχετε διαβάσει το βιβλίο αλλά το κύριο στοιχείο της ιστορίας είναι το sex. Τώρα βέβαια δεν ξέρω πόσο απ'αυτό έχει μείνει στο παιχνίδι που ουσιαστικά είναι μια περιπέτεια με γραφικά. Αυτό θα το διαπιστώσουμε όταν το πάρουμε για αναλυτική παρουσίαση σε επόμενο SPRITE.

ALIEN LEGION

Ενα Arcade με πολύ - πολύ δράση είναι το Alien Legion. Μέσα από 4 επίπεδα όπου ο ήρωας μας έχει να αντιμετωπίσει ένα τεράστιο αριθμό διαφορετικών εχθρών πρέπει να βρει το κατάλληλο αντικείμενο και να το πάρει στο διαστημόπλοιο του για να πετύχει στην αποστολή του. Απ'ότι λέει η εταιρία που το κατασκεύασε ούτε ο προγραμματιστής του δεν έχει καταφέρει να το τελειώσει ακόμα. Πολύ σύντομα όμως θα δούμε αν όλα αυτά είναι αλήθεια μόλις το πιάσουμε στα χέρια μας για παρουσίαση.



BALLISTIX

Οι πληροφορίες που μας έρχονται για αυτό το παιχνίδι λένε ότι πρόκειται σε λίγο να μιλάει όλος ο κόσμος γι'αυτό. Ενα παιχνίδι με φοβερή δράση και υπέροχα γραφικά. Δυστυχώς δεν έχουμε χώρο για να σας δείξουμε όλες τις φωτογραφίες από τις οθόνες του παιχνιδιού που έφτασαν στα γραφεία μας. Είναι ένα εντελώς πρωτότυπο παιχνίδι που υπόσχεται ατέλειωτες ώρες διασκέδασης. Αλλά όλα αυτά θα τα πούμε καλύτερα στο επόμενο SPRITE.

ΑΡΧΑΙΑ

Παιχνίδια πού παίζονται σε αίθουσες ηλεκτρονικών



SHADOW WARRIOR.

Ο τρόμος κυριαρχεί στα στενά δρομάκια και τους βρώμικους αυτοκινητόδρομους της Νέας Υόρκης. Συμμορίες στήνουν ενέδρες στις γωνίες, τεράστια graffiti σε μισοκατεστραμμένους τοίχους και σκουπίδια και χαρτόκουτα σκορπισμένα στους δρόμους. Μία αρκετά γνωστή εικόνα στους gamers και ιδίως σε όλους εσάς που έχετε παίξει το double dragon. Αυτή είναι η περιοχή που εξελίσσεται και το σενάριο του Shadow Warrior, που είναι αρκετά κοντά σ'αυτό του

Dragon Ninja.

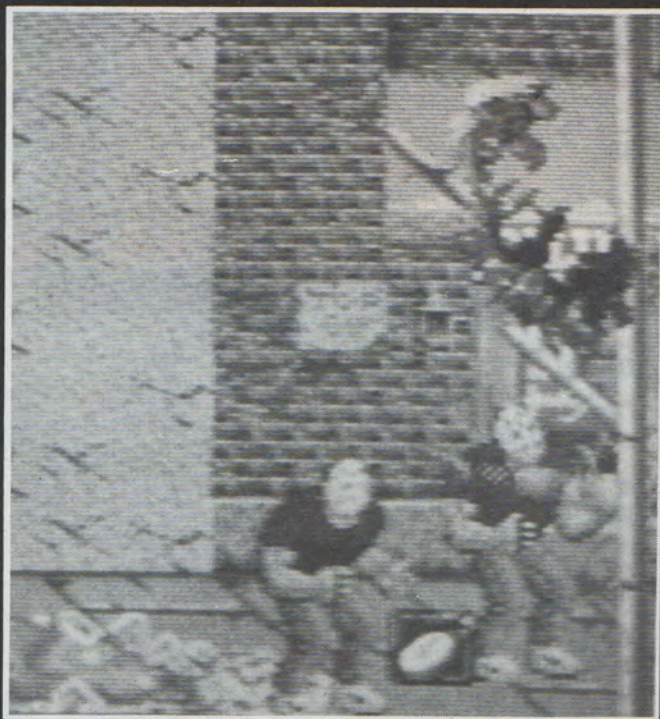
Όμως οι εχθρικές συμμορίες δεν χάνουν χρόνο, επιτίθενται αστραπιαία και σε λίγα δευτερόλεπτα τα κορμιά των εχθρών αρχίζουν να πετάνε στον αέρα καθώς δέχονται τα κτυπήματα του Ninja μας.

Ενα νέο χτύπημα που συναντάμε σ'αυτό το παιχνίδι είναι ότι μπορούμε να κρεμαστούμε από αντικείμενα που βρίσκονται στον τοίχο και ταλαντεύοντας το κορμί μας μπρος-πίσω να δίνουμε φοβερά χτυπήματα με τα πόδια στους εχθρούς.

Ρόπαλα, αλυσίδες και σπαθιά είναι μερικά από τα όπλα που μπορούμε να μαζέψουμε και να χρησιμοποιήσουμε. Αρκεί βέβαια να μας αφήσουν οι εχθροί να τα μαζέψουμε. Φυσικά στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχουν οι γνωστοί τώρα πια τεράστιοι κακοί εχθροί που είναι και η μεγαλύτερη απειλή για τον Shadow Warrior. Πρέπει να πούμε ακόμα ότι μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτό-

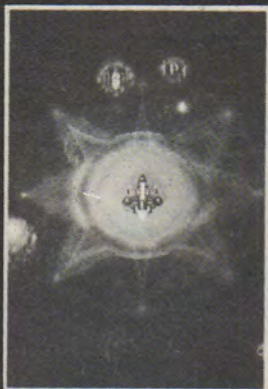
χρονα και μάλιστα τότε το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο ωραίο. Ενα πολύ καλό παιχνίδι με τεράστια sprites να κινούνται πολύ φυσικά στην οθόνη.

Τίποτα το πολύ καινούργιο βέβαια, αλλά εγγυημένη διασκέδαση. Όσο για την αρχική οθόνη, όπως βλέπετε και στην φωτογραφία είναι από τις πιο καλοσχεδιασμένες και αιμοβόρες που έχω δει.



ATKON

OPERATION THUNDERBOLT



Μετά την μεγάλη επιτυχία του Operation Wolf να και η συνέχειά του που είναι το Operation Thunderbolt. Το παιχνίδι είναι σχεδόν το ίδιο, το σκηνικό φαίνεται μέσα από τα μάτια του ήρωα που πρέπει να σκοτώσει τους πάντες πριν σκοτώσουν τον ίδιο. Το νέο στοιχείο στο παιχνίδι είναι ότι η ήρωας μπορεί να ταξιδέψει μέσα στο παιχνίδι και όχι να κάθεται ακίνητος σ'ένα σκηνικό. Τα όπλα εκτός από το καλό μας αυτόματο είναι χειροβομβίδες και μαχαίρια. Ο εχθρικός στρατός

αποτελείται από φαντάρους, τάνκ, ελικόπτερα και αεροπλάνα, όλα εναντίον μας! Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταρρίψουμε ένα θωρακισμένο υψηλής ασφάλειας αεροπλάνο και να ελευθερώσουμε τους ομήρους.

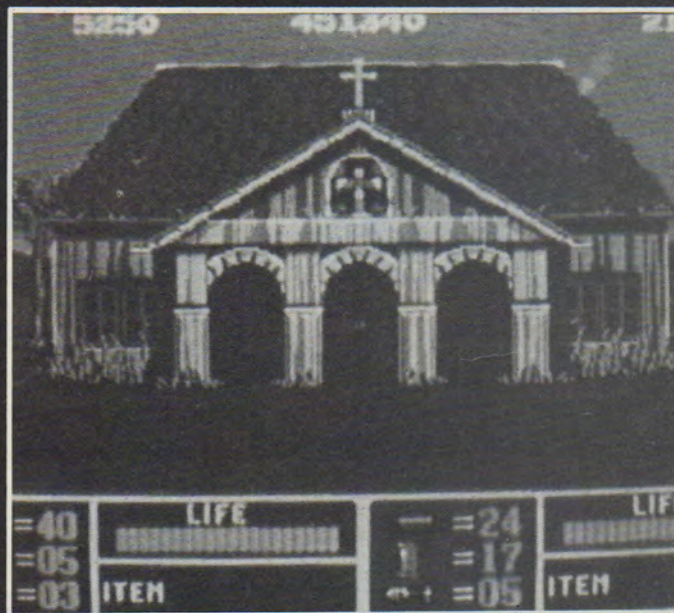
Πρέπει να μπούμε μέσα και να σκοτώσουμε τους κακούς χωρίς να πειράξουμε τους επιβάτες. Πολύ καλά γραφικά και πολύ αίμα είναι οι υποσχέσεις που δίνει το Operation Thunderbolt σ'αυτούς που θα το δοκιμάσουν.

TRUXION.

Ένα ακόμα διαστημικό σκοτώστε τους όλους παιχνίδι από την Taito. Ο παίκτης βλέπει το σκάφος του και όλη τη δράση από πάνω και πρέπει να πολεμήσει γενναία για να περάσει μέσα από 5 δύσκολα επίπεδα και να αντιμετωπίσει ένα μεγάλο αριθμό διαφορετικών εχθρών και 5 μεγάλους φρουρούς στο τέλος κάθε επιπέδου. Φυσικά το σκάφος μας έχει τη δυνατότητα να πάρει κατά τη διάρκεια του ταξιδιού πολλά διαφορετικά όπλα. Τα κυριότερα είναι οι "Power shots" που είναι ακτίνες λέιζερ που πυροβολούν σε τρεις κατευθύνσεις, οι "Tatsujin beams" που είναι κατευθυνόμενες ριπές ακτίνων που

κυνηγούν τους εχθρούς μέχρι να τους καταστρέψουν και τέλος το "Sun laser" που είναι φοβερά καταστροφικές ριπές laser. Ο παίκτης μπορεί να αλλάζει τα όπλα μαζεύοντας το κατάλληλο σημάδι για το καθένα. Ακόμα υπάρχουν βόμβες και διάφορα σύμβολα που μπορούν να μαζευτούν κατά τη διάρκεια του ταξιδιού όπως τα "S" σύμβολα που προσθέτουν ταχύτητα στο σκάφος ή τα "P" σύμβολα που δίνουν πρόσθετη δύναμη πυρός.

Το truxion είναι ένα παιχνίδι γεμάτο δράση και υπέροχα γραφικά, όπως βλέπετε και στην εικόνα, και αξίζει να ασχοληθεί κανείς μαζί του.



PERSONAL COMPUTERS

ΤΕΥΧΟΣ 14
ΑΠΡΙΛΙΟΣ
1989
ΔΡΧ. 300

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΜΕΣΑΙΑ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



Θέλω PC!!!

SOFTWARE REVIEWS !

- PS POOL ■ DIRNOTES ■ NORTON COMMANDER 2 ■ FF (FILE FIND)
- THE DRAW ■ POP WORD ■ FILL ■ DS (DIRECTORY SORT)
- PC HELP

- Χρήσιμες ρουτίνες για Quick Basic 4.0
- Πως να δαμάσετε το σκληρό δίσκο !
- OS/2 ή DOS ;

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ
Όλες οι τιμές των PC, XT, 286



■ Αφιέρωμα στα UPS
■ TEST: Aviette NEAT - 286 H2

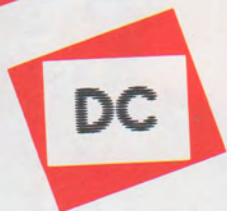
ΟΜΗΡΟΥ 7
Ν.ΣΜΥΡΝΗ
17121
ΤΗΛ. 9339378



DATA CARE

computer applications

- ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
- ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
- ΚΕΡΔΟΣ



AMSTRAD
C-64
AMIGA 500
TULIP
HUNDAI
ASI
STAR
SEIKOSHA

club!!

Κάθε
Σάββατο
του μηνός
Μαΐου θα γίνεται
ΔΩΡΕΑΝ ΕΠΙΔΕΙΞΗ
μηχανημάτων και προγραμμάτων
για όλους τους μαθητές και
ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ σε παιχνίδια!

RUN THE GAUNTLET



JETSKIS

HOVERS

SPEEDBOATS

METEORS

BUGGYS

Inflatables

SUPERCATS

QUADS

THE HILL

9
EXPLOSIVE
EVENTS

ocean/IMAGINE Hellas
 • Ελασσόνας 3, 351 00 Λαμία
 • Τηλ. 0231-33390, Fax 0231-38800

ocean[®]

SPECTRUM, AMSTRAD,
 COMMODORE, ATARI ST, AMIGA