

# ΡΙΧΧΕΛ

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

**SPECIAL REVIEW**  
**BLOODNET**  
**ΑΦΙΣΑ**  
**ΔΩΡΟ**



**ΘΕΜΑ**  
**ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ**  
**ΚΑΙ**  
**ΕΜΠΟΡΕΥΘΕΙΤΕ**  
**ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙ**



**AMIGA**  
**ΧΩΡΙΣ JOYSTICK**  
**IMAGINE 3.0**



**AMIGA ΘΕΜΑ**  
**ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ**  
**ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ**  
**HARDWARE ΤΗΣ AMIGA ΣΑΣ**

**SUPER**  
**ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**  
**ΜΕ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ**  
**1.500.000**



**ΑΦΙΕΡΩΜΑ**

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ**  
**ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ**  
**ΜΕΣΑ ΑΠΟ**  
**ΤΟ 3DO**

# CONSOLE CLUB

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262 • ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΛΙΣΤΡΗ-  
ΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330 • ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859  
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30,  
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

## MD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

NBA JAM 2 (MARTIOΣ)  
POWER VERING DRIVE  
PAGEMASTER  
INDY CAR BY NIGEL MANCHEL  
WRESTLEMANIA RAW  
SAMURAI SHOWDOWN (NTSC)  
PITFALL  
RED ZONE (NTSC)  
MORTAL KOMBAT 2  
ROCK 'N' ROLL RACING (NTSC)  
EARTH WORM JIM  
MICKEYMANIA  
URBAN STRIKE  
NBA LIVE '95  
FIFA '95  
SPARKSTER  
SUPER STREET FIGHTER TURBO  
SYLVESTER AND TWEETY  
DINO DINI SOCCER  
ECCO THE DOLPHIN 2  
RISE OF THE ROBOTS  
BOOCERMAN  
CLAYFIGHTER'S (NTSC)  
LETHAL ENFORCER'S II  
MAXIMUM CARNAGE  
MEGA TURRICAN  
SUPER BOMBERMAN  
SOLEIL  
TAZMANIA 2  
JIMMY'S WHITE SNOOKER  
SMURF

## PC CD-ROMS ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

THE LEGEND OF KYRANΔΙΑ  
MASCAR RACING  
TRANSPORT TYCOON  
DOOM 2  
THEME PARK  
RISE OF THE ROBOTS  
LITTLE BIG ADVENTURE  
WING COMMANDER 3  
VOYEUR  
CREATURE SHOCK  
MAGIC CARPET

## CG ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

FIFA  
LION KING  
WRESTLEMANIA RAW

## JAGUAR 64 BIT ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

DOOM  
CLUBDRIVE  
CHEQUERED FLAG  
DRAGON  
IRON SOLDIER  
KASIMI NINJA

## 3DO PANASONIC

HORDE  
SUPER STREET FIGHTER TURBO II  
SUPREME WARRIOR  
IRON ANGEL OF APOCALYPSE  
JURASSIC PARK  
WHO SHOT JOHNNY ROCK  
MAD DOG  
CGX  
BARKLEY  
NBA JAM (MARTIOΣ)  
SHOCKWAVE 2  
SHERLOCK HOLM'S  
WAY OF THE WARRIOR (NTSC)  
MAD DOG II  
CRIME PATROL

## SNES ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

WRESTLEMANIA RAW  
SAMURAI SHOWDOWN  
MICHAEL JORDAN HOUSE IN TOWN  
INDIANA JONES  
PITFALL  
SLAMMASTERS  
EARTH WORM JIM  
WOLVERINE  
FINAL FANTASY II (NTSC)  
BATMAN AND ROBIN  
NBA LIVE '95  
DEMON'S CREST (NTSC)  
MAXIMUM CARNAGE  
MICROMACHINES  
STAR TREK (NTSC)  
RETURN OF THE JEDI - SUPER STAR  
WARS 3  
POWER RANGERS  
DONKEY KONG COUNTRY  
THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX  
WIZARDY (NTSC)

EYE OF THE BEHOLDER (NTSC)  
ILLUSION OF GAYA (NTSC)  
SECRET OF MANA (NTSC)  
RETURN OF THE SUPERMAN  
NBA JAM 2  
CANNON FODDER  
CLAYFIGHTER'S 2  
INTERNATION SUPER STAR SOCCER  
STREET RACER  
MECHWARRIORS

## SEGA SATURN ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

VIRTUAL FIGHTER  
GALE RACER  
CLOCKWORK NIGHT  
MYTH  
VIRTUAL GOAL

## SONY PLAYSTATION ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

RIDGE RACER  
TOSHIDEN  
MOTOR TOWN GP  
CYBERSLED  
KILAK

## NEO GEO CD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

WORLD HEROES 2 JET  
STREETHOP  
RALLY CHASE  
ART OF FIGHTING  
ART OF FIGHTING 2  
KING OF THE MONSTERS 2

## FATAL FURY 2

FATAL FURY SPECIAL  
SAMURAI SHOWDOWN  
SAMURAI SHOWDOWN 2  
NAM  
TOP HUNTER  
LAST RESORT

## 32 X ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙΣ

DOOM  
VIRTUA RACING  
STAR WARS

## PROΣΦΟΡΕΣ GB (MTX) MONO 1.900

TETRIS  
MAGNETIC SOCCER  
TENNIS  
DR MARIO  
GARCOULES QUEST  
SPIDERMAN  
ASTEROID'S  
R-TYPE  
DRAGON'S LAIR  
DIX  
SOLAR STRIKER  
HAL WRESTLING  
STAR HAWK  
K'WIK  
BURALFIGHTER

## GB PROΣΦΟΡΑ MONO 2.900

MEGA MAN  
MICKEY DANGEROUS CHASE  
CHESSMASTER  
TERMINATOR 2  
CLIFF HANGER  
PINBALL REVENGE OF THE GATOR  
RESCUE OF THE PRINCESS BLOBET  
SPIDERMAN 2  
WRESTLEMANIA 2  
METROID 2  
DOUBLE DRAGON 3  
DRACULA  
PROBOTECTOR  
BAD 'N' RAD  
MYSTERIUM  
TETRIS 2  
HYPER LODE RUNNER  
ROBOCO P 2

## GB PROΣΦΟΡΑ MONO 3.900

NIGE MANSELL'S  
F1 RACE  
TURTLES 1  
TURTLES 2  
KID I CARUS  
STAR WARS  
TINY TOONS  
F15 STRIKE EAGLE  
DAPWING DUCK  
TRACK AND FIELD  
GB PROΣΦΟΡΑ MONO 5.900  
TURTLES 3  
MARIO LAND 2  
BABSE  
MORTAL KOMBAT 2 (9.000)

NBA JAM (8.000)  
JURASSIC PARK

MD PROΣΦΟΡΑ  
COLUMNS (JAP)  
WONDERBOY (JAP)  
WRESTLE WAR  
RINGS OF POWER  
POPULUS  
OWSLAUGHT  
ALISIA DRAGON  
FATAL REWIND

## PROΣΦΟΡΕΣ

CAPTAIN PLANET

WHIP RUSH  
SYF OF VALIS  
SPORT'S TALK BASEBALL  
DOUBLE DRAGON 2 (JAP)  
JUNCTION  
KIDCHAMELEON (JAP)  
SUPER MONACO GP (NTSC)  
STEEL EMPIRE (JAP)  
FORGOTTEN WORLDS  
ALTERED BEAST  
TOD'S ADVENTURE IN SLIME WORLD  
TASK FORCE HARRIER

## NEO GEO PROΣΦΟΡΕΣ

KING OF THE MONSTERS 14.900  
FATAL FURY 11.900  
SENGOKUYO 19.000

## AMIGA CD 32 PROΣΦΟΡΕΣ

MONO 4.900 (NO BOX)  
DANGEROUS STREET  
LAST NINJA  
SEVEN GATES OF ZAMBALA  
ZOO  
PREMIERE  
PINBALL FANTASIES  
THAT'S WHAT I CALL  
ARCADE POOL  
NICK FALDOS GOLF

## CD 32 MONO 5.900

OVERKILL AND LUNARK  
MICROCOSM  
STRIKER 6.900  
DIGERS 2.900  
OSCAR 2.900  
SUMMER OLYMPICS 5.900  
ASTERIX 4.900  
DEEP CORE 6.900  
NIGEL MANSEL 6.900  
D' LIBERATION 6.900  
SENSIBLE SOCCER 9.900  
FRONTIER 11.900  
PIRATES GOLD 7.900  
MYTH 7.900  
BANSHOCK 7.900  
GLOBAL EFFECTS

## ATARI JAGUAR

DRAGON 14.900 (NO BOX)  
TREVOR MACFUR CRIESCENT 11.900 (NO BOX)  
DINO DUPES 14.900 (NO BOX)  
TEMPEST 2.000 14.900

## MASTER SYSTEM 4.900 PROΣΦΟΡΕΣ

SHADOW OF THE BEAST  
MERCY  
WINTER OLYMPICS  
SPACE GUN  
BOYANZA BROS  
CYBER SHINOBI  
SUPER OFF ROAD  
SIMSON'S  
PITFIGHTER

## MS MONO 6.900 PROΣΦΟΡΕΣ

WOLFCCHILD  
STREET OF RACE  
ECCO THE DOLPHIN 14.900  
MORTAL KOMBAT 21.900  
MORTAL KOMBAT 14.900

## MEGA CD (NO BOX) 4.900

ECCO THE DOLPHIN  
THUNDERHAWK  
COBRA COMMAND  
MICROCOSM  
NIGHT TRAP  
SEWER SHARK  
PRINCE OF PERSIA (JAP)  
MORTAL KOMBAT 11.900 ME KOYTI  
THUNDERHAWK 11.900 ME KOYTI

JAGUAR 7.900 ME KOYTI  
FIFA 14.900 ME KOYTI  
TOM CAT ALLEY 14.900 ME KOYTI  
MICKEY MANIA 17.900 ME KOYTI

## MD MONO 8.900

WIZ 'N' LIZ  
AWS PROOMOVES SOCCER  
ALADDIN (NTSC)  
SONIC 2  
FIRE SHARK  
CAUNTLET IV  
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS (NTSC)  
OUTLANDER  
OTTIFANT'S  
SIDE POCKETS BILIARD  
OLYMPIC GOLD (JAP)  
LOST VIKING'S  
DR ROBOTNIC'S MEAN BEAN MACHINES  
ZOMBIES  
REN 'N' STIMPY SHOW  
BATMAN RETURNS  
DOUBLE CLUTCH  
JURASSIC PARK  
JAMES BOND 007  
ULTIMATE SOCCER

## MD MONO 14.900

FLASHBACK  
FIFA INTERNATIONAL SOCCER  
STREETS OF RACE 2  
GENERAL CHAOS  
ECCO THE DOLPHIN  
ALADDIN (17.900)

## 8BIT NES MONO 4.900

TOPGUN  
MARIO BROS  
DOUBLE DRAGON II  
RAD RACER  
WORLD CUP

## 8BIT NES MONO 5.900

TINY TOON  
SUPER MARIO BROS 3  
ZELDA  
TURTLES 2  
AIRWOLF

## SN MONO 8.900

BUSBY  
UN SQUADRON  
STREET FIGHTER 2  
NBA ALLSTAR CHALLENGE  
SUPER MARIO CART  
MARIO WORLD (USA) (4.900)  
GOOF TROOP USA  
SUPER OFF ROAD  
CRASH DUMMIES (USA)  
ZELDA  
WRESTLEMANIA  
LOST VIKINGS  
JURASSIC PARK  
ROCKEETER (JAP)  
CYBERNATOR  
TINY TOON'S  
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER  
STRIKER  
SIMCITY

## SN MONO 14.900

BULLS VS BLAZERS  
NBA SHOWDOWN (USA)  
CHOPFLIFTER III  
COOL SPOT  
SENSIBLE SOCCER  
NBA JAM (19.000)

## 3DO MONO 14.900

RETURN FIRE  
SAMURAI SHOWDOWN  
STAR WARS REBEL ASSAULT  
THEME PARK  
20TH CENTURY ALMANAC  
NEED FOR SPEED  
ROAD RASH  
ESCAPE FROM THE MONSTER MANOR  
SOCCER KID  
NOVASTORM

## 3DO MONO 19.900

FIFA SOCCER  
HORDE  
TWISTED  
MICROCOSM  
WAY OF THE WARRIOR (USA)  
HORDE OFF WORLD INTERCEPTOR

## HARDWARE (ME ΦΤΙΑΣΗ)

3DO + 3 CDs  
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ  
NEC FX ΚΑΤΟΠΙΝ ΠΑΡΑΙΤΗΣΙΑΣ  
NEO GEO CD + FATAL FURY + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ  
SEGA SATURN ΚΑΙ VIRTUAL FIGHTER  
SONY PLAYSTATION + RIDGE RACER  
MEGA DRIVE 2 + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 38.000  
SUPER NINTENDO + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 44.000  
GAME GEAR + 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 29.900  
GAME BOY + 1 GAME + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 19.900

## ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ & ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΜΗΧΑΝΗ  
ΣΤΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB  
ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΣΤΙΣ  
ΠΙΘ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ

## ΠΟΥΛΗΣΤΕ ΑΓΟΡΑΣΤΕ

Ο,ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΣΕ ΚΑΖΕΤΕΣ

## ΑΞΕΣΟΥΡΑ

JOYPAD ΠΙΑ MD 3.900  
JOYPAD ΠΙΑ MASTER SYSTEM 2.500  
SCART ΠΙΑ MD 3.900  
SCART ΠΙΑ MD 4.900  
SCART ΠΙΑ MD2 6.900  
SCART ΠΙΑ 32X 7.900  
SCART ΠΙΑ AMIGA 500 4.400  
SCART ΠΙΑ SNES 6.900  
ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΕΡΑΙΑΣ ΠΙΑ MD MS SN NES 1.800  
ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ ΠΙΑ MD MS GG 3.500  
0,5 MB ΠΙΑ AMIGA 500 13.000

## PROΣΦΟΡΑ ΜΑΡΤΙΟΥ

ΣΕ 3DO MONO 9.900  
GUARDIAN WAR  
DEMOLITION MAN  
TOTAL ECLIPSE  
ALONE IN THE DARK  
VIRTUOSO  
GOLF  
MEGA RACE  
PATAANK  
SHOCK WAVE  
3DO AMERIKANIKO  
SCART BOX + 2 GAMES 140.000  
JOYPAD ΠΙΑ SNES 5.600  
ADAPTOR ΠΙΑ ΠΑΙΧΝΙΕΖΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ MD 3.500  
JOYPAD ΠΙΑ SNES 5.600  
ADAPTOR ΠΙΑ ΠΑΙΧΝΙΕΖΙΚΑ, ΕΥΡΩΠΑΙΚΑ, AMERIKANIKA ΣΤΟ MD 7.000  
ADAPTOR FIRE ΠΙΑ AMERIKANIKA ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ SNES 9.500  
ADAPTOR PROGRAMABLE ΠΙΑ ΟΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ SNES 12.900  
ACTION REPLAY ΠΙΑ MD, SNES 17.000  
MOUSE ΠΙΑ AMIGA 500, 600, 1200  
5.000 GAME FUN ΠΙΑ 3DO 24.000  
PHASER GUN ΠΙΑ MS 2.500  
JOYPAD ΠΙΑ 3DO 22.900  
MASTER CONVERTER ΠΙΑ GG 6.900  
GAME GEAR CABLE ΠΙΑ 2 GG 4.900  
ΚΑΛΩΔΙΑ ΠΙΑ 2 GB LINK 1.500  
ΘΗΚΕΣ ΠΙΑ GB 4.900  
JOYPAD ΠΙΑ MORTAL KOMBAT 2 ΣΤΟ SNES, MD 16.900

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ  
AMIGA 500 50.000  
MONITOR COMMODORE, PHILIPS ΑΠΟ AMIGA 1200  
140.000 49.000 ΔΡΧ.  
MD + GAME 29.900  
SN + GAME 33.900  
ΚΑΛΩΔΙΑ ΠΙΑ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ  
GB + GAME 11.900  
GG + GAME 19.900  
NEO GEO 45.000  
CD 32 55.000  
ATARI JAGUAR 65.000

## ΑΝΤΙΛΑΜΒΕΤΕ

ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΛΗΡΗ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΜΗΧΑΝΗ Η ΠΑΙΧΝΙΔΙ Η ΚΑΖΕΤΑ, ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΜΗΧΑΝΗ

# GAMERS CLUB

RENT - A - GAME  
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ!!!  
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 177,  
ΠΑΖΑΛΙΜΑΝΙ

GAMERS CLUB 1

Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: 6439824

GAMERS CLUB 2

ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262 - 9594100 (ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΚΑΙ AMIGA CLUB)



## NEW RELEASES

NBA JAM JOURNAMENT - MD, SNES

CANNON FODDER - MD, SNES

MICHAEL JORDAN - SNES  
CLAYFIGHTER 2-SNES

INTERNATIONAL SOCCER - SNES

BOOGERMAN - MD, SNES

NBA LIVE '95 - MD, SNES

FIFA '95 - MD

NIGEL MANSEL INDYCAR - MD, SNES

WOLVERINE - MD, SNES

BRUTAL - MD, MCD, SNES

MICROMACHINES 2 - MD, SNES

MIGHTY MAX - MD, SNES

COSMIC CARNAGE - 32X

AFTERBURNER - 32X

SPACE HARRIER - 32X

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ  
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ  
& ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ  
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ  
20.000 ΔΡΧ.  
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

## THE FUTURE IS HERE



THE COOL SHOP  
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ  
ΤΗΛ.: 8027539

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

- \* ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΑΣΕΤΑΣ, ΕΚΠΤΩΣΗ 15%
  - \* ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ, ΕΚΠΤΩΣΗ 50%
- ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ

Διακριτικά γραμμάτια, ενδείξεις και τίτλοι συσκευών και παιχνιδιών, που ενδεχομένως χρησιμοποιούνται στην καταχώριση αυτή, ανήκουν στις αντίστοιχες δικαιούχουσες εταιρίες. Τα καταστήματα Gamers Club και 'The Cool Shop' είναι νόμιμες ανεξάρτητες επιχειρήσεις εξαγωγής και εμπορίας αυθεντικών παιχνιδιών και συσκευών, που δεν συνδέονται με κανένα τρόπο με τις εταιρίες αυτές ή τους επίσημους αντιπροσώπους τους. Τα προϊόντα τελούν υπό την επίβλεψη του Gamers Club και του 'The Cool Shop', εντός των ορίων των εγγυήσεων των κατασκευαστών.

# 119

ΜΑΡΤΙΟΣ 1995

**ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ:** COMPUPRESS A.E.  
**ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανουσός  
**ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης  
**ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Umberto Grelloni  
**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη  
**ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni  
**MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου  
**ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεισιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Κουρκουτάς, Θωδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θωδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης  
**ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Δήμητρα Πορφύρα, Μαίρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος  
**ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης  
**ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζιφας  
**ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαϊραμίδης  
**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης  
**ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζαναδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη  
**ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη  
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663  
**ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.  
**ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο  
**ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπερή  
**ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου  
**DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσούραλη, Βασιλής Ευσταθίου  
**ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιζή, Ηρώ Σταμπούλου  
**DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη  
**ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Παύλος Χατζηκωστάκης  
**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ  
**ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Ι. Δραγονής  
**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ):**  
Ιδιώτες: 8.900 δραχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ. - ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δραχ.  
**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:**  
(11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δραχ. Αμερική: 16.000 δραχ.  
**ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς περιοδικό **PIXEL**, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

**PUBLISHED BY:** COMPUPRESS SA  
**PUBLISHER:** Nikos Manousos  
**GENERAL MANAGER:** Menelaos Daskalakis  
**EDITOR IN CHIEF:** Umberto Grelloni  
**ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti  
**ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos  
**MARKETING:** Lucy Taliadoros  
**CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** U.K. - John Adamopoulos

Απαγορεύεται η ολική ή μερική δημοσίευση ή αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της COMPUPRESS AE. Τα εμπορεύματα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις θέσεις του περιοδικού.



## BLOODNET

# 44

Το καινούργιο RPG adventure της Microprose υπόσχεται να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας.



## Η ΑΜΙΓΑ ΕΚ ΤΩΝ ΕΣΩ

# 24

Chip RAM, Fast RAM, SCSI κ.λπ. Αλήθεια, πόσοι γνωρίζουμε σε τι

χρησιμεύουν;

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

## PIXELmania

Το πιο ενημερωτικό, το πιο βολικό, το πιο επαναστατικό, το πιο IN "κονσολο-περιοδικό" του gamer!





# ΠΑΝΑΣΟΝΙΚ

## 3DO

**18** Όταν υπάρχει υποστήριξη, έρχεται η αναγνώριση του κοινού!

**PIXEL**  
ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

**JURASSIC PARK II**

**MEGA DRIVE**

- PITFALL
- PAGE MASTER
- SECOND SAMURAI
- MIGHTY MAX

**SUPER NES**

- FINAL FIGHT
- AERO THE ACROBAT
- BATMAN & ROBIN
- PAC ATTACK
- ACT RAISER II

**GAME BOY**

- MYSTIC QUEST
- STAR TREK

**GAME GEAR**

- REN STIMPY
- DESERT SPEED TRAP

**ANIME VIDEO**

- RC VEDA

ΕΙΣ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΚΑΤΑΛΗΠΤΙΚΟ ΑΠΟΔΕΚΤΗ!

## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη Σύμβαση .....7

Σχολιάζοντας .....8

Hints'n'Tips .....56

Multi User Games .....60

Αλληλογραφία .....84

Αγγελίες .....90

## ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica .....12

Software Flash.....32

RPG News .....78

## GAME REVIEWS

**SPECIAL REVIEW**.....44

BLOODNET

**SOFTWARE REVIEWS** .....38

DREAMWEB – OVERLORD – COMPLETE CHESS –  
CHAMPIONSHIP MANAGER – X-IT

## ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

**ΘΕΜΑ**.....18

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΜΕ ΤΟ 3DO

**ΘΕΜΑ**.....24

Ο ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ AMIGA

**ΧΩΡΙΣ JOYSTICK (AMIGA)**.....28

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

**ΧΩΡΙΣ JOYSTICK (AMIGA)**.....68

ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ

**AMOS PROGRAMMING (AMIGA)** .....70

ΓΙΑΤΙ Η AMIGA ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**RPG ΘΕΜΑ** .....80

ΤΑ ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ TSR ΓΙΑ ΤΟ '95

# ΚΑΤΑΚΤΗΣΤΕ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ INTERNET

**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET** είναι το περιοδικό-οδηγός για την καθημερινή δικτύωσή σας. Τώρα μπορείτε να επικοινωνείτε εύκολα με τουλάχιστον 15.000.000 χρήστες σε ολόκληρο τον κόσμο και με εκατοντάδες πηγές πληροφοριών, καθώς και να επωφεληθείτε από τις ανεκτίμητες δυνατότητες που σας προσφέρονται διεθνώς για επιχειρηματικές δραστηριότητες.

Εξερευνήστε το μεγαλύτερο πλανητικό δίκτυο!

Τώρα μπορείτε να πάρετε άμεσα τις πιο αξιόπιστες απαντήσεις στα ερωτήματά σας και να μάθετε εύκολα τα μυστικά του **Internet**.

Ο θαυμαστός Κόσμος του Internet σας περιμένει να τον ανακαλύψετε!

**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET είναι το μοναδικό περιοδικό στην Ελλάδα για το διεθνές Διαδίκτυο. ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΚΑΝΕΝΑ ΤΕΥΧΟΣ!**



**ΘΑ ΤΟ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ  
ΚΑΘΕ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΗΝΑ!**

**Όλα όσα θέλετε να μάθετε για:**

- Modems •Communication Software •Telnet •FTP •Usenet •Archie
  - Gopher •World Wide Web •IRC •Visual Net •Net Games
- και εκατοντάδες ακόμα απαραίτητες πληροφορίες για να ταξιδέψετε στον απέραντο κόσμο του Internet.**

## ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΟΡΙΑ Σ' ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ!

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ**

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό "Ο κόσμος του INTERNET" για ένα χρόνο (6 τεύχη) με έκπτωση 10%.

ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ.  ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ.  ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ..... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: .....

ΤΗΛ.: ..... ΗΛΙΚΙΑ: ..... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: .....

Εστειλα ταχ. επιταγή Νο..... (προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των..... δρχ.

EUROCARD  MASTERCARD  ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ  DINERS  VISA

Νο Κάρτας..... Ημερ. Λήξης.....

Υπογραφή.....

Αν επιθυμείτε να σας αποσταλεί η πρώτη ειδική έκδοση του περιοδικού, σημειώστε ένα X στο τετραγωνάκι  και θα σας σταλεί με αντικαταβολή.

Τιμή τεύχους 1.000 δρχ. Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

# Γ Ρ Α Μ Μ Α   Α Π Ο   Τ Η   Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η

**P**ixelάδες μου, να 'μαστε πάλι μαζί. Δεν νομίζω να λείπει κανείς! Οχι ασφαλώς, άλλωστε γιατί να λείπει. Μήπως υπάρχει κανείς που θέλει να χάσει όλα αυτά τα ενδιαφέροντα θέματα που έχουμε ετοιμάσει για το μήνα αυτό, τα πλούσια δώρα για τους τυχερούς μας αναγνώστες που θα αποφασίσουν να συμμετάσχουν στο super διαγωνισμό μας, την καταπληκτική αφίσα μας και, τέλος πάντων, να μη μάθει τι νέο θα κυκλοφορήσει; Πιστεύω πως όχι.

**Θ**α ξεκινήσουμε, λοιπόν, με ένα θέμα που είμαι σίγουρος ότι ενδιαφέρει αρκετούς χρήστες Amiga. Ενα θέμα που σκοπό έχει τόσο να λύσει απορίες χρηστών όσο και να απαντήσει στα ερωτήματά τους όπως, για παράδειγμα, τι είναι η CPU ενός μηχανήματος, τι διαφορά έχει η Fast Ram από την Chip Ram και άλλα πολλά.

**A**λήθεια; Σας πέρασε ποτέ από το μυαλό να δημιουργήσετε κάποιο δικό σας παιχνίδι, να το πουλήσετε, να το χαρίσετε ή ακόμη να βγάλετε χρήματα από αυτό και κάποια μέρα να γίνετε διάσημοι; Αν βασανίζει το μυαλό σας μία τέτοια σκέψη, τότε δεν έχετε παρά να συμβουλευτείτε το θεματάκι που έχει ετοιμάσει ο συνεργάτης του περιοδικού μας με τίτλο "Φτιάξτε το δικό σας παιχνίδι".

**M**η χάσετε το καταπληκτικό αφιερωματάκι μας γύρω από το 3DO. Τώρα τελευταία το μηχάνημα άρχισε να γνωρίζει μεγάλη επιτυχία διεθνώς αλλά και στη χώρα μας, και αυτός ήταν ο λόγος που αποφασίσαμε να αφιερώσουμε μερικές σελίδες γύρω από το software του μηχανήματος. Αν δεν σας απασχολεί το 3DO, μην απογοητεύεστε. Ακολουθούν τα reviews για Amiga με το φανταστικό Bloodnet να ξεχωρίζει και στις αμέσως επόμενες σελίδες τα Hints'n'Tips, που θα σας βγάλουν από αρκετούς μπελάδες.

**K**αι αν όλα αυτά δεν σας ικανοποιούν και θέλετε να ασχοληθείτε με κάτι πιο "σοβαρό", δεν έχετε παρά να γυρίσετε σελίδα και να βρεθείτε στη στήλη του "Χωρίς Joystick", όπου υπάρχει ένα αξιόλογο αγγλοελληνικό/ελληνοαγγλικό λεξικό χρήσιμο για μαθητές -και όχι μόνο- καθώς και μία παρουσίαση του καταπληκτικού σχεδιαστικού προγράμματος για Amiga, του Imagine 3.0.

**A**ν προγραμματίζετε σε AMOS Basic, η αφιερωμένη σε αυτήν στήλη θα σας βοηθήσει να μάθετε πράγματα που ίσως δεν γνωρίζετε. Αν πάλι έχετε ορισμένες απορίες σχετικά με το μηχάνημά σας ή με οποιοδήποτε άλλο θέμα γύρω από το χώρο, ρίξτε μια ματιά στην "Αλληλογραφία" μας. Μπορεί να διαβάσετε κάτι που ίσως σας ενδιαφέρει. Και αν νομίσате ότι με αυτά τελειώσαμε, κάνετε λάθος. Απλώς, γυρίστε σελίδα.

**K**αιρός, όμως, να σας αφήσω ήσυχους να απολαύσετε ακόμη ένα Pixel. Ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα και μην ξεχνάτε ότι το τεύχος που ακολουθεί είναι πασχαλινό και όλο και κάποια έκπληξη θα υπάρχει για σας.

# ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

**A**λήθεια, σκεφτήκατε ποτέ ποιο θα ήταν εκείνο το τραγούδι που θα μπορούσε να "πέφτει" προτού ξεκινήσει αυτή η στήλη; Μα ασφαλώς το καταπληκτικό τραγουδάκι της Παναγιωτοπούλου που λέει: Ολα, θέλω να τα ξέρω όλα, όχι γιατί είμαι κουτσομπόλα κ.λπ. κ.λπ. (καλό, έτσι)! Σήμερα θα δούμε άλλο ένα επεισόδιο από την πολύ επιτυχημένη δραματική σειρά του D. Pleasance, θα μάθουμε για την A1200 Tower, για έναν

καταπληκτικό υπολογιστή, τον DraCo, και θα κλείσουμε με μερικές ειδησούλες πολύ ενδιαφέρουσες (έτσι τουλάχιστον θέλω να πιστεύω).

## CONSOLE MARKET

Όπως θα διαπιστώσετε, στο τεύχος που κρατάτε δεν υπάρχει μία από τις στήλες που αγαπήσατε, η στήλη "Console Market". Μη φοβηθείτε, δεν σταμάτησε, απλώς στο συγκεκριμένο τεύχος περιλαμβάνονται

αρκετά ενδιαφέροντα θέματα (όπως θα δείτε και

μόνοι σας) και δεν

υπήρχε χώρος. Το ίδιο ισχύει και για τα λιγοστά games reviews μας. Αυτά σας τα λέω για να μη νομίσετε ότι στο εξής αυτή θα είναι η γραμμή του περιοδικού και αρχίσετε να διαμαρτύρεστε με τα γράμματά σας. Επίσης, μερικοί αναγνώστες διαμαρτυρήθηκαν που "κόψαμε" τις λύσεις των παιχνιδιών. Λοιπόν, μη χάσετε το επόμενο τεύχος γιατί θα υπάρχει η ολοκληρωμένη λύση του DreamWeb και έπεται συνέχεια. Πάντως, το επαναλαμβάνω: Αν έχετε λύσει κάποιο παιχνίδι για Amiga (εσείς και όχι αντιγραφή από κάπου αλλού) και δεν το έχουμε δημοσιεύσει, στείλτε μας τη λύση και σύντομα θα τη δείτε στις σελίδες του Pixel.

## ΟΔΥΣΣΕΙΑ COMMODORE

Τελικά, με αυτή την υπόθεση κανένας μα κανένας δεν μπορεί να πει με σιγουριά τι θα γίνει. Στη συνέχεια θα βρείτε ένα χρονικό δημοσιεύσεων και ανακοινώσεων που έγιναν το

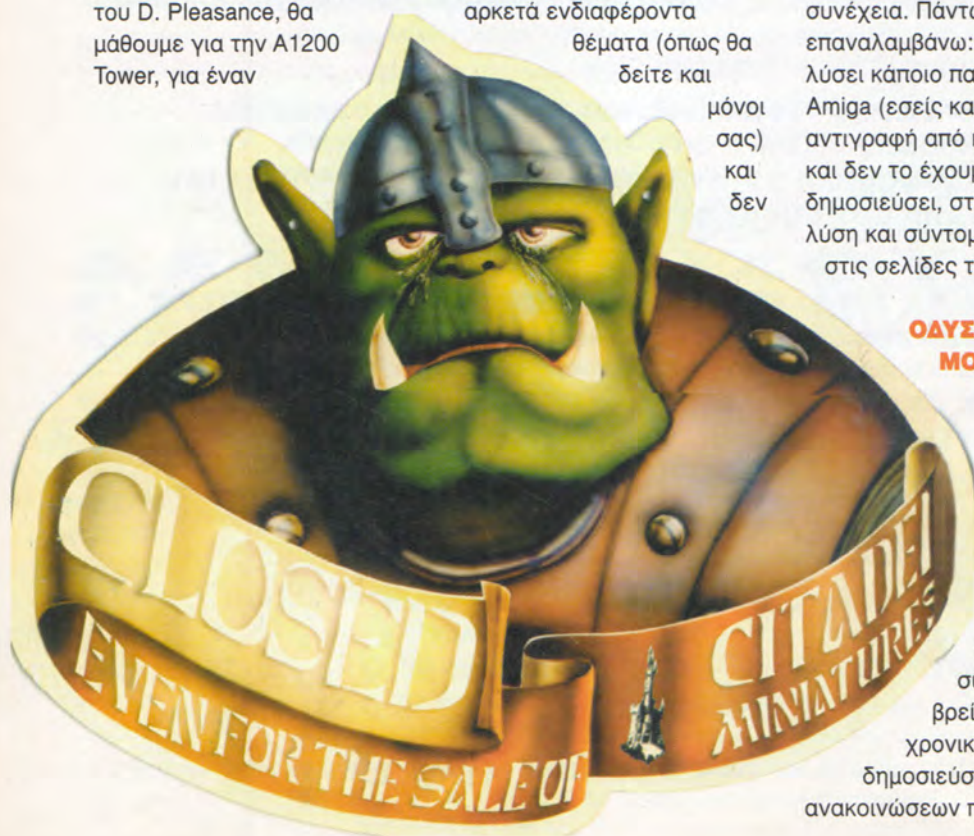
μήνα που πέρασε. Πάντως, όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας, για μία ακόμη φορά τα τελευταία νέα δυστυχώς δεν είναι καλά! Το ευτύχημα στην όλη υπόθεση είναι ότι οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές περιφερειακών και προγραμμάτων δεν σταμάτησαν τις προσπάθειές τους, αλλά και την υποστήριξη που δείχνουν εδώ και καιρό γύρω από το μηχάνημα.

Μετά τη σύντομη εισαγωγή, περνάμε να δούμε τι ακούστηκε και τι συνέβη το μήνα Φεβρουάριο.

Ξεκινάμε από την Παρασκευή 10/2/95, σημαδιακή ημερομηνία διότι όλοι θα περίμεναν να μάθουν επιτέλους ποιο θα ήταν το νέο αφεντικό της Commodore. Τελικά, δεν ανακοινώθηκε τίποτα για την αγορά της και δόθηκε μια νέα ημερομηνία -που θα έβγαине η απόφαση του δικαστηρίου- γύρω στα μέσα Φεβρουαρίου με αρχές Μαρτίου.

Δεν μπορώ αλλά θα το πω με μια φράση, παροιμία θα έλεγα καλύτερα, που θα χρησιμοποιούσε ο δικός μας πρόεδρος σε μια τέτοια στιγμή: "Εκεί που λες δόξα Σοι ο Θεός, πάλι βοήθα Παναγιά".

Ναι, φίλοι μου, έτσι ακριβώς είναι. Ξέρετε τι





συνέβη αυτή τη φορά; Πέθανε λέει κάποιος συγγενής (!!) του δικαστή στις Μπαχάμες -του δικαστή που είχε στα χέρια του το φάκελο με τις προσφορές των διάφορων εταιριών- και αναβλήθηκε η όλη διαδικασία για άλλες δύο εβδομάδες. Τι άλλο μπορεί να συμβεί;

Πάντως, τα πράγματα με την Commodore -παρά τις τελευταίες ανακοινώσεις ότι είναι έτοιμοι να "ρίξουν" στην αγορά μηχανήματα από τη δεύτερη κιόλας μέρα που θα αγοράζαν την εταιρία- είναι άσχημα, λέγεται δε ότι αν ακόμα και τώρα αγοραστεί, θα περάσει πολύς καιρός ώσπου να εμφανιστούν τα πρώτα μηχανήματα.

Το θετικό στην όλη δυσάρεστη πορεία είναι πως όλοι ανεξαιρέτως οι software, hardware supporters αλλά και οι fan της Amiga δεν την έχουν εγκαταλείψει ακόμα (!), αλλά συνεχίζουν να βγάζουν καινούρια προϊόντα. Βέβαια, πολλοί από αυτούς δεν τα διαφημίζουν μέχρι να ξεκαθαριστεί η κατάσταση.

Στο όλο κομψούζιο, έχουν προστεθεί ακόμα δύο καινούριοι υποψήφιοι αγοραστής. Ο πρώτος υποψήφιος αγοραστής είναι μια άγνωστη αμερικανική εταιρία που λέει ότι αντιπροσωπεύει κάποια μεγάλη εταιρία computers και ο δεύτερος η ESCOM, η οποία δε διαθέτει πια το αρχικό ποσό για την αγορά της Commodore (περίπου 12 εκατομμύρια δολάρια) επειδή έχει περάσει τόσο καιρός από τότε που άρχισε η διαδικασία.

Απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα, οι προσφορές της CEI και της Commodore UK είναι οι μεγαλύτερες μέχρι στιγμής και δύσκολα θα μπορέσουν να τους

χτυπήσουν. Και κάτι που μάθαμε λίγες ώρες προτού το Pixel πάει στο τυπογραφείο: Μαζί με την Commodore UK είναι και η GVP (!!!), γνωστή εταιρία περιφερειακών για Amiga. (Περισσότερες λεπτομέρειες στο επόμενο τεύχος.) Το σίγουρο είναι πως δεν έκανα λάθος όταν σε παλαιότερο τεύχος έγραφα ότι η υπόθεση της Commodore είναι ένα καλό σενάριο για τον Φώσκολο!

### AMIGA 1200 TOWER

Ναι, ενώ όλα είναι τόσο ρευστά για την τύχη της Commodore, η RAMIGA παίρνει τη motherboard της A1200 και την τοποθετεί σε tower case!

Το μοντέλο παρουσιάστηκε στο show της Commodore με την ονομασία "World of Amiga" που έγινε στο Wembley. Με αυτή την καινοτομία έχουμε μια A1200 με πάρα πολύ χώρο ελεύθερο, όπου μπορεί ο καθένας να τοποθετήσει σχεδόν τα πάντα, από πολλαπλούς σκληρούς δίσκους, CD-ROM drives, διαφορετικά disk drives κ.λπ. Επίσης είναι εφοδιασμένο με υποδοχή για PC πληκτρολόγιο και με 4 Zorro II compatible slots, με αποτέλεσμα οι επεκτάσεις να μη δημιουργούν πλέον κανένα πρόβλημα.

### DRACO COMPUTER

Κάτι νέο που, αν είναι αλήθεια, θα ταραξει τα λιμνάζοντα νερά στο χώρο της Πληροφορικής. Η πληροφορία μάς έρχεται μέσω Internet και μιλά για έναν υπολογιστή (compatible Amiga), ο οποίος ως προς την εμφάνιση μοιάζει με Amiga και "τρέχει" ό,τι ακριβώς και μια Amiga. Εντυπωσιακά είναι τα τεχνικά στοιχεία που

## ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Στο περσινό τεύχος μπορούσατε να βρείτε διάφορα ενδιαφέροντα θέματα, μεταξύ των οποίων ένα ενδιαφέρον θέμα γύρω από τα περιφερειακά της A1200 (Amiga 1200 Real Time Clock, ενός XL Drive, ένα εξωτερικό kit σκληρού δίσκου και ενός Overdrive). Στη συνέχεια υπήρχε ένα ενδιαφέρον θέμα γύρω από το CD-I και το ψηφιακό video, ενώ για τους Amiga χρήστες μια αναφορά στα πιο διάσημα

προγράμματα ζωγραφικής (DPaint IV, Personal Paint 2.1, Scala, Mediapoint 3.5 και ArtDepartment 2.5).

Στα software reviews μπορούσατε να βρείτε παρουσιάσεις των Bubba & Stix, Premier Manager II, Star Trek 25th Anniversary, Second Samurai, Naughty Ones, Assasing, Fighter Duel Pro 2, The Blue and the Grey και Jurassic Park για Amiga. Στα console reviews του μήνα υπήρχαν το Super Sidekicks για Neo Geo, το Hook για Mega Drive, το Mortal Kombat για Super Nes, το Global Gladiators για Game Gear, το Hydra για Atari Lynx και τα Pinball Dreams και Tesseract για Game Boy.

Console Special Review ήταν το καταπληκτικό Street Fighter II για Super Nes, ενώ για A1200 και CD32 το καταπληκτικό Castles II.

αναφέρονται -μπορείτε να πάρετε μια γεύση στη συνέχεια- ενώ η τιμή του λέγεται ότι δεν θα ξεπερνά την τιμή μιας A4000!

DraCo Video/Graphics Workstation: 68060 CPU, Retina 24 Bit Graphics board, συμβατό με Amiga OS & διάφορα UNIX συστήματα, full size tower, SCSI II, parallel port, 2 DraCo slots για Retina και VLab Motion, πέντε Zorro II slots για να συνδέσετε ό,τι κάνετε κέφι, με τριπλής ταχύτητας CD-ROM drive και στάνταρ 4MB RAM επεκτάσιμη στα 128MB!!!

### ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΖΟΥΜΕΡΑ

α) Την εβδομάδα πριν από τα Χριστούγεννα, πουλήθηκαν στη Μ. Βρετανία συνολικά 321.121 παιχνίδια.

β) Αρχές Ιανουαρίου, οι πωλήσεις του καταπληκτικού Donkey Kong Country για Super Nes είχαν φτάσει το τρομερό νούμερο των 225.000 κομματιών.

γ) Σίγουρα όλοι γνωρίζετε την εταιρία NEC. Ξέρετε πόσους υπαλλήλους απασχολεί σε όλο τον κόσμο; 191.000. Μήπως ξέρετε και πόσα προϊόντα κατασκευάζει; 15.000!

δ) Το 1995 προβλέπεται ότι θα πουληθούν 50.000.000 PCs σε όλο τον κόσμο!

ε) Η Sony σε συνεργασία με την Philips κατασκευάζει ένα CD δισκάκι, η χωρητικότητα του οποίου θα φτάνει τα 3,7GB το μονής όψεως, ενώ το διπλής τα 7,4GB!

# 144

## ΔΩΡΑ

## ΑΞΙΑΣ

# 1.500.000

**Ο SUPER  
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ  
PIXEL  
ΚΑΙ ΤΩΝ  
GAMERS CLUB**

Βρε παιδιά, αυτός δεν είναι διαγωνισμός, είναι τζακ-ποτ! 144 δώρα αξίας 1.500.000 δραχμών, και εμείς εδώ να μην έχουμε δικαίωμα συμμετοχής...; Γι' αυτό, φίλοι μου, σπεύσατε. Αγοράστε αμέσως ένα γούρι (π.χ. λαγοπόδαρο) και... στείλτε μας τα κουπόνια συμμετοχής το συντομότερο. Οι "τυχεροτέροι" θα είναι και πάλι οι κερδισμένοι. Η ΘΕΑ ΤΥΧΗ ΑΣ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΣΑΣ!

## ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1. ΕΝΑ ΝΕΟ GEO
2. ΕΝΑ ΜΕΓΑ CD2
3. & 4. ΔΥΟ ΜΕΓΑ DRIVE
- 5-24. 20 CARTRIDGES ΜΕΓΑ DRIVE
- 25-44. 20 CARTRIDGES SUPER NINTENDO
- 45-144. 100 ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ GAMERS CLUB



## ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ GAMERS CLUB

ΑΘΗΝΑ: Λ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, τηλ.: 6439824

(CONSOLE CLUB) ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Γρυπάρη 53, τηλ.: 9596262, 9594100

(CONSOLE CLUB) ΑΙΓΑΛΕΩ: Ευαγγελιστρίας 6 & Ιερά Οδός 308, τηλ.: 5310330

(CONSOLE CLUB) ΡΕΝΤΗΣ: Φλέμινγκ 17, τηλ.: 4813859

(THE COOL SHOP) ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 8027539

## Π Ω Σ Θ Α Κ Ε Ρ Δ Ι Σ Ε Τ Ε

Κόψτε και κρατήστε το κουπόνι της σελίδας με την ένδειξη 1, όπως και το κουπόνι που θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος με την ένδειξη 2. Αφού συγκεντρώσετε τα κουπόνια 1 και 2 (τεύχη Μαρτίου & Απριλίου 1995 αντίστοιχα), συμπληρώστε τα με τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τα στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Super Διαγωνισμός", μέχρι και τις 12.5.1995 (σφραγίδα ταχυδρομείου). Εγκυρα θεωρούνται τα κουπόνια στα οποία αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα/συμμετέχοντος (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές). Όλοι οι φάκελοι που συγκεντρώνουν 2 κουπόνια δύο διαφορετικών μηνών θα συμμετάσχουν σε κλήρωση που θα αναδείξει τους 144 τυχερούς και η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία μας, στις 17 Μαΐου 1995. Τα ονόματα των τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Ιουνίου του PIXEL. Στην κλήρωση δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής τα στελέχη της Compress A.E. και των GAMERS CLUB, καθώς και οι συγγενείς τους μέχρι 3' βαθμού. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμη και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

# 1

## Κ Ο Υ Π Ο Ν Ι Σ Υ Μ Μ Ε Τ Ο Χ Η Σ Ο SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PIXEL & GAMERS CLUB (ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΡΤΙΟΥ)

ΕΠΩΝΥΜΟ: .....ΟΝΟΜΑ: .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....Τ.Κ.: .....ΠΟΛΗ: .....  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .....  
ΗΛΙΚΙΑ: .....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: .....

# TERRA INF RMATICA

## Mo-Miga

Η λύση στα προβλήματα αποθήκευσης

**T**ελικά, δύο είναι τα ουσιαστικά προβλήματα που απασχολούν κάθε χρήστη οποιουδήποτε προσωπικού υπολογιστή. Το πρώτο είναι πόσο γρήγορος μπορεί να είναι ο υπολογιστής ώστε να ικανοποιεί τις ανάγκες του και το δεύτερο πόσο αποθηκευτικό χώρο έχει στη διάθεσή του. Οσον αφορά στο δεύτερο πρόβλημα, το σίγουρο είναι ότι όσο χώρο και να έχετε στη διάθεσή σας, πάντα χρειάζεστε κάτι παραπάνω. Αυτό, δε, ισχύει για όλους τους προσωπικούς υπολογιστές. Για την αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος οι κατασκευάστριες εταιρίες hardware έχουν σκεφτεί διάφορες λύσεις.

Η πρώτη και πιο εύκολη είναι η επιλογή κάποιου σκληρού δίσκου υψηλής χωρητικότητας, ώστε να "μπαλωθεί" προσωρινά το πρόβλημά σας. Και λέμε προσωρινά γιατί, αν χρησιμοποιήσετε ακόμα και κάποιο σκληρό δίσκο που η χωρητικότητά του πλησιάζει το 1GB, μετά από λίγο καιρό θα αντιμετωπίσετε το ίδιο πρόβλημα. Βλέπεται τα προγράμματα και ιδίως τα παιχνίδια που κυκλοφορούν για την Amiga είναι χιλιάδες. Επιπλέον, η τιμή ενός σκληρού δίσκου για Amiga είναι αρκετά υψηλή και σε περίπτωση που μετά από κάποιο χρονικό διάστημα παρουσιάσει πρόβλημα είναι πολύ δύσκολο να φτιαχτεί. Μία δεύτερη λύση που μας έρχεται στο μυαλό είναι η χρησιμοποίηση κάποιου συστήματος όπως Tape Drives, Dat's, SyQuest ή μαγνητικοί οπτικοί δίσκοι. Το πρόβλημα με αυτές τις συσκευές είναι ότι δεν έχουν κατασκευαστεί ειδικά για χρήστες Amiga. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν λειτουργούν με το μηχάνημα, αλλά πολλές φορές καλείστε να επιλύσετε ορισμένα αρκετά δύσκολα προβλήματα.

Η τρίτη και πιο σωστή λύση που σας παρέχεται σήμερα είναι το Mo-Miga, μία εξωτερική μαγνητική οπτική SCSI συσκευή. Η συσκευή είναι ειδικά κατασκευασμένη για τους χρήστες της Amiga και δέχεται cartridges των οποίων η χωρητι-



κότητα φτάνει τα 1.2 GB. Ναι, σωστά διαβάσατε 1.2 Gigabyte, δηλαδή δέκα φορές μεγαλύτερο από το κλασικό hard drive που διαθέτει η A4000. Η πιο σημαντική δυνατότητα του συστήματος αυτού είναι ότι σας επιτρέπει να αγοράσετε όσα cartridges σας αρέσει και με αυτό τον τρόπο να αυξάνετε τις αποθηκευτικές δυνατότητες σε σχέση με τις ανάγκες σας. Έτσι, για παράδειγμα, αν έχετε ένα cartridge του 1,2 GB και τα προγράμματα που θέλετε να αποθηκεύσετε φτάνουν τα 3 GB, τότε απλά και με σχετικά λίγα χρήματα αγοράζετε ακόμα δύο cartridges και το πρόβλημά σας λύθηκε. Το μεγάλο μειονέκτημα σε τέτοιες συσκευές, το οποίο μπορούν να επικαλεστούν όσοι έχουν χρησιμοποιήσει κάποιο tape-streamer ή SyQuest, είναι η ταχύτητα. Βέβαια, στη δική μας περίπτωση κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Το Mo-Miga είναι αρκετά γρήγορο και - πιστέψτε με - θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Η ταχύτητα αυξάνει ακόμη περισσότερο όταν χρησιμοποιείται SCSI Interface A4091, κάτι το οποίο δεν είναι απαραίτητο.

Το μέγεθός του είναι ικανοποιητικά μεγάλο, αφού φτάνει τα 41x146x203 mm και μπορεί να τοποθετηθεί οριζόντια ή κάθετα. Τέλος, η τιμή της συσκευής πλησιάζει τις 2.250 λίρες, ενώ η τιμή κάθε cartridge τις 141 λίρες (συσκευασία 5 cartridges 570 λίρες).

## Super Nintendo Top Ten

1. Donkey Kong Country
2. Street Racer
3. Starwing
4. FIFA-Soccer
5. Lion King
6. Mortal Kombat II
7. Secret of Mana
8. Super Mario World
9. Stunt Race FX
10. Super Mario Kart

## MEGA DRIVE Top Ten

1. FIFA Soccer 95 (EA)
2. The Lion King (Virgin)
3. Micro Machine 2 (Codemasters)
4. Sonic & Knuckles (Sega)
5. Jimmy White's Snooker (Virgin)
6. Earthworm Jim (Virgin)
7. Urban Strike (EA)
8. PGA Tour Golf 3 (EA)
9. Mortal Kombat II (Acclaim)
10. Sonic Spinball (Sega)

## MEGA CD Top Ten

1. Rebel Assault (JVC)
2. FIFA International Soccer (EA)
3. Sonic CD (Sega)
4. Mickey Mania (Sony)
5. Ecco (Sega)
6. Thunderhawk (Core)
7. Jaguar XJ220 (Sega)
8. Wolfchild (Sega)
9. Prince of Persia (Sega)
10. Ground Zero Texas (Sony)

## Amiga Top Ten

1. Theme Park (EA)
2. Premier Manager 3 (Gremlin)
3. Rise Of The Robots (Time Warner)
4. Aladdin (Virgin)
5. PGA European Tour (Ocean)
6. Football Glory (Kompakt)
7. Sim City 2000 (Maxis)
8. Lords Of The Realm (Daze)
9. Jungle Strike (Ocean)
10. UFO: Enemy Unknown (Microprose)

# TERRA INF RMATICA

## Photogenics

**Μ**ε όλα αυτά τα προγράμματα που κυκλοφορούν για την Amiga, το τελευταίο που θα σκεφτόταν κάποιος ότι χρειάζεται είναι ένα επιπλέον πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων. Και όμως, παρά την πληθώρα των πακέτων που κυκλοφορούν και ασχολούνται με την επεξεργασία εικόνων, θα κυκλοφορήσει σε λίγες ημέρες ένα ακόμη πρόγραμμα του είδους που ακούει στο όνομα Photogenics. Το Photogenics μοιάζει με το Art Department Professional και μπορεί να υποστηρίξει πολλά formát. Εσείς μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να κάνετε compose, scale και επεξεργασία σε μία εικόνα, ενώ στη συνέχεια σας δίνεται η δυνατότητα να τη σώσετε σε πολλά διαφορετικά formát. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να δούμε και τις πρώτες ιδιαίτερες δυνατότητες του προγράμματος. Όλοι οι loaders, οι savers και οι operators είναι σε μορφή modules, γεγονός που σημαίνει ότι έχετε τη δυνατότητα να προσθέτετε κάθε φορά ακριβώς αυτούς που χρειάζεστε. Σε αντίθεση με το ADPro, το formát για όλα τα modules είναι ανοικτό και διαθέσιμο για τον καθένα. Έτσι, μπορείτε να γράψετε τους δικούς σας ή να πάρετε έτοιμους από το PD. Ένα ακόμη δυνατό σημείο του Photogenics είναι η ευκολία χειρισμού του. Οτιδήποτε θέλετε μπορείτε να το επιτύχετε μέσα από διάφορα εικονίδια και μενού. Στα μηχανήματα AGA σας δίνεται η δυνατότητα να βλέπετε την εικόνα σας σε full windows HAM8.

Σε αντίθεση με τα περισσότερα πακέτα του είδους το Photogenics διαθέτει μία ακόμη σημαντική δυνατότητα. Ποια είναι αυτή; Μα, φυσικά η δυνατότητα ανοίγματος πολλαπλών αρχείων.

Το paint modes του πακέτου είναι πολύ δυνατό, παρέχοντάς σας κάθε γνωστή δυνατότητα. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορείτε να κάνετε paint ακόμα και σε effect όπως Negative, Blur, Solarise και Pixalate. Τέλος, το πιο απίστευτο που αφορά στο Photogenics είναι η τιμή του, η οποία θα φτάνει τις 54 λίρες. Εμείς, πάντως, μόλις φτάσει το εντυπωσιακό αυτό πρόγραμμα στα χέρια μας θα σας το παρουσιάσουμε.



## Έφτασε το Videopilot

**Ε**χετε κρυφές καλλιτεχνικές τάσεις, σας αρέσει να ασχολείστε με τα video clips; Σας αρέσει απλά να ασχολείστε με το video editing ή είναι μέρος της καθημερινής σας εργασίας; Αν σε όλες τις παραπάνω ερωτήσεις οι απαντήσεις σας είναι θετικές, τότε το προϊόν που θα σας παρουσιάσουμε σας ενδιαφέρει.

Το όνομα του προϊόντος, που μπορεί να δώσει μία άλλη διάσταση στη μέχρι τώρα κλασική επεξεργασία video, είναι "Videopilot" και όπως δηλώνει και το όνομά του είναι ένα πραγματικός "πιλότος", αφού οι δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει στο χρήστη είναι πάρα πολλές.

Το Videopilot είναι κατασκευασμένο από τη V3i και, όπως υποστηρίζει η κατασκευάστρια εταιρία, είναι κατάλληλο τόσο για τον ερασιτέχνη, καθώς είναι απλό στη χρήση, όσο και για τον επαγγελματία, στα χέρια του οποίου γίνεται δυνατό εργαλείο.

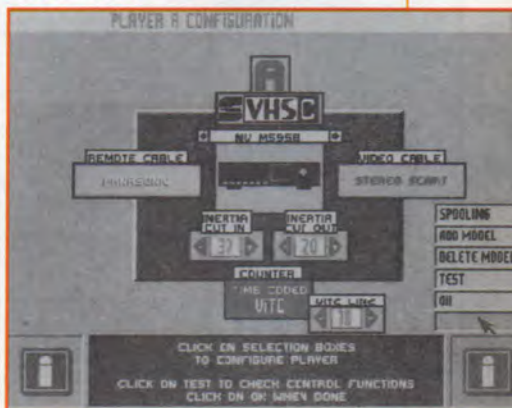
Βέβαια, εμείς δεν συμφωνούμε απόλυτα με αυτή την άποψη και αυτό γιατί η τιμή του είναι αρκετά τσουχτερή, αφού φτάνει περίπου τις 1.000 λίρες. Δεν γνωρίζουμε άλλωστε πολλούς ερασιτέχνες που να διαθέτουν με ευκολία αυτό το ποσό μόνο και μόνο για το κέφι τους. Για τον επαγγελματία ή για κάποιον που μπορεί να έχει οικονομικό όφελος από αυτό το προϊόν, η τιμή μπορεί αυτομάτως να θεωρηθεί αρκετά προσιτή. Παρ' όλα αυτά, πιστεύουμε πως η τιμή του Videopilot ανταποκρίνεται απόλυτα στην ποιότητά του κα-

θώς και σε αυτά που μπορεί να προσφέρει. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Ο editor μπορεί να έχει υπό τον έλεγχό του τρεις πηγές μηχανών video, έναν recorder και ένα remote accessory. Το Videopilot επίσης μπορεί να διαβάσει όλα τα γνωστά συστήματα time codes που κυκλοφορούν στην αγορά, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να διαβάσει και να γράφει σε Longitudinal Time Code, σε άδεια ή γραμμένη κασέτα.

Το σύστημα διαθέτει 10 rubber function κουμπιά, πέντε μεγάλα transport mechanism πλήκτρα, jog shuttle dial και πλήκτρο enter. Υποστηρίζει τέσσερα πρωτόκολλα χειρισμού: Infra-Red, Panasonic 5 pin, Sony's LANC ή Control-L και JVC 3.5mm socket.

Το Software είναι απλό τόσο στη χρήση όσο και στην εγκατάσταση. Αυτό μπορεί να τρέξει από δισκέτα ή από σκληρό δίσκο και είναι multitask. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε Amiga με 1MB RAM, η δε σύνδεση του προϊόντος γίνεται μέσω της σειριακής θύρας.



# TERRA INF RMATICA

## Winter CES

**Π**ραγματοποιήθηκε τον πρώτο μήνα του νέου χρόνου στο Las Vegas η μεγάλη έκθεση για τις κονσόλες - και όχι μόνο - που ακούει στο όνομα "Winter Consumer Electronics Show". Η έκθεση χαρακτηρίστηκε από όλους ως επιτυχημένη, αφού κατάφερε να δώσει τις νέες τάσεις που θα επικρατήσουν τον επόμενο χρόνο στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Στους χώρους της έκθεσης, οι επισκέπτες είχαν τη δυνατότητα να δουν από κοντά πολλές εταιρίες κατασκευής software καθώς και όλες τις κατασκευάστριες εταιρίες κονσολών. Όπως ήταν φυσικό,

υπήρχαν πολλά περίπτερα τα οποία παρουσίαζαν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Ειδικές αίθουσες για 3D παιχνίδια, με coin op μηχανήματα και τεράστιες video οθόνες ή-

ταν μερικά από τα πιο εντυπωσιακά που μπορούσε να δει κάποιος.

Από πλευράς hardware, οι εταιρίες δεν είχαν να επιδείξουν κάτι καινούριο εκτός από το νέο Virtual Boy της Nintendo, το οποίο ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει στην αγορά, και το νέο Jaguar CD που κυκλοφόρησε μόλις τον περασμένο μήνα στην αμερικανική αγορά.

Τα παιχνίδια τα οποία παρουσιάστηκαν -εκπληκτικά στο σύνολό τους- ήταν: Starfox 2 (SNES), Telero Boxing (Virtual Boy), Pinball (Virtual Boy), Gunhed (Virtual Boy), Space Harrier (32X), After Burner (32X), Motocross (32X), Virtual Fighter II (Saturn), Crime Crackers (Playstation) και άλλα πολλά.



## μάθετε το... σε μία εβδομάδα

**μάθετε το...**

### MS-DOS 6.0

...σε μια εβδομάδα!

Γνωρίστε όλα τα χαρακτηριστικά της έκδοσης 6 του λειτουργικού συστήματος MS-DOS

**μάθετε το...**

### WINDOWS 3.1

...σε μια εβδομάδα!

Αξιοποιήστε όλα τα χαρακτηριστικά της έκδοσης 3.1 των Windows

**μάθετε το...**

### EXCEL 5

...σε μια εβδομάδα!

Μάθετε εύκολα το χειρισμό του δημοφιλέως spreadsheet για Windows & Macintosh

**μάθετε το...**

### CorelDRAW! 5

...σε μια εβδομάδα!

Προσεγγίστε μεθοδικά τις σχεδιαστικές δυνατότητες του CorelDRAW!

Αποκτήστε σήμερα αυτή την ανεκτίμητη σειρά γνώσης της ANUBIS



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801761, 3841095  
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284864, 287610  
ΚΥΠΡΟΣ: ΜΤΣ, Λ. Ακροπόλεως 45, Λευκωσία, Τηλ.: 317471

# TERRA INFO RMATICA



## Σώστε τα περιφερειακά σας

**Δ**ύο νέα προϊόντα κυκλοφόρησαν πριν από λίγες ημέρες στην αγγλική αγορά από την Gaascom. Πρόκειται για τα προϊόντα PowerSave και LavaSave, τα οποία αναλαμβάνουν να παρατείνουν τη ζωή των περιφερειακών σας και να κάνουν μεγάλη οικονομία στο ρεύμα ως συσκευές power saving που είναι.

Τι κάνουν ακριβώς; Απλώς, όταν δεν χρησιμοποιείτε το monitor ή τον εκτυπωτή σας, θέτουν αυτά εκτός λειτουργίας διακόπτοντας το ρεύμα. Ετσι, γλιτώνετε χαμένο ρεύμα και προσθέτετε χρόνια στα περιφερειακά, τα οποία αποδεδειγμένα όσο βρίσκονται σε λειτουργία φθείρονται.

Οι συσκευές συνδέονται μεταξύ του παράλληλου καλωδίου του printer και του καλωδίου ρεύματος του printer ή μεταξύ

του καλωδίου ρεύματος της οθόνης και του πληκτρολογίου/ποντικιού. Ετσι, όταν δεν χρησιμοποιείτε τον εκτυπωτή ή τον υπολογιστή, αυτά σβήνουν (εκτυπωτής - οθόνη).

Τα περιφερειακά επιστρέφουν σε κατάσταση

λειτουργίας, όταν στείλετε data προς εκτύπωση (για τον εκτυπωτή) ή όταν κου-

νήσετε το ποντίκι ή χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο (οθόνη). Και τα δύο προϊόντα μπορούν να χαρακτηριστούν ως ιδιαίτερα "έξυπνα" και χρήσιμα. Η δε τιμή

τους είναι σχετικά χαμηλή και σε λίγο καιρό πρόκειται να κυκλοφορήσουν και στη χώρα μας.



## ΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΛΕΙΠΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΟΥ; ΑΠΟΚΤΗΣΕ ΤΟ ΤΩΡΑ!

# PIXEL

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PIXEL/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 3, 54, 89, 95, 96, 97, 98, 101, 103, 104, 107, 115

### ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....  
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΠΕΡΙΟΧΗ ..... Τ.Κ. ....  
 ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....  
 ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ .....  
 Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο. ....  Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος  
**ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ.** ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ. ....



ΥΠΑΡΧΟΥΝ **1907 ΛΟΓΟΙ** ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΕΙΤΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ATHENS CLUB ΚΑΙ ΔΥΟ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΟΥΤΕ ΑΠΕΞΩ. ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΩΣ ΟΜΩΣ, ΠΡΟΤΟΥ ΕΡΘΕΤΕ, ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΜΕ VIDEO GAMES, ΑΠΛΩΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΓΚΡΙΝΕΤΕ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΙΣ ΝΕΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΑΜΦΙΣΒΗΤΗΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΜΑΣ.

Ο **ΠΡΩΤΟΣ** ΛΟΓΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΝΕΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ

- Ο **ΔΕΥΤΕΡΟΣ** ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΨΑΧΝΕΤΕ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΗΜΕΡΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥΣ ΣΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ
- Ο **ΤΡΙΤΟΣ** ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 40 ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΠΡΟΤΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΠΟΙΟ ΘΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
- Ο **ΤΕΤΑΡΤΟΣ** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΒΑΡΕΘΕΙ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ ΜΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ
- Ο **ΠΕΜΠΤΟΣ** ΠΑΡΤΕ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.
- Ο **ΕΚΤΟΣ** ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΑ ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΤΗΣ SEGA SATURN 64 BIT ΚΑΙ SONY PLAYSTATION (ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΓΛΥΦΑΔΑΣ)
- Ο **ΕΒΔΟΜΟΣ** ΕΙΝΑΙ Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ. ΘΑ ΤΟΝ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ, ΜΟΛΙΣ ΕΡΘΕΤΕ

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ **1900 ΛΟΓΟΙ** ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ **1900 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ VIDEO GAMES** ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ CONSOLA

ΟΙ ΔΥΟ ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΜΑΣ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ:

**ΠΡΩΤΟΝ**, ΟΤΙ ΘΑ ΣΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΜΕΓΑΛΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΤΟ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ

**ΔΕΥΤΕΡΟΝ**, ΟΤΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΚΑΙ ΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ ΣΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

# Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES



SONY  
PLAY  
STATION  
15 NEW  
GAMES



ΟΛΑ ΤΑ  
CD NEO  
GEO  
GAMES  
11.200-  
20.500 +  
ΦΠΑ



NEO GEO  
70.000  
CATRIGE  
ΑΠΟ 20.000-  
30.000 ΔΡΧ.



16 BIT  
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣ-  
ΜΕΝΑ  
GAMES  
ΑΠΟ  
2.000-  
8.000 ΔΡΧ.



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ  
ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ  
ΕΝΑ ΑΠΛΟ  
ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ



ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΣΕ  
ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ  
ΚΑΤΑΣΤΗ-  
ΜΑΤΑ ΣΕ ΟΛΗ  
ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
ΤΗΛ.:  
8944800

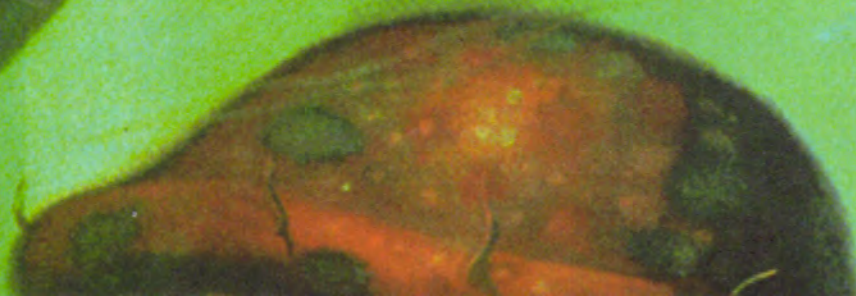




# ATHENS

C L U B

ΑΘΗΝΑ ΜΠΟΤΑΣΗ 10, ΤΗΛ.: 38393338 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, ΤΗΛ.: 9596691  
ΓΛΥΦΑΔΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM, ΤΗΛ.: 8944800





Όλα ξεκίνησαν το 1990, όταν ο Trip Hawkins -ο ιδρυτής της Electronic Arts που σε μερικά χρόνια κατάφερε να την κατατάξει ανάμεσα στις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής software στον κόσμο - ίδρυσε μία μικρή ερευνητική εταιρία με το όνομα 3DO. Το έμπυχο δυναμικό απαρτιζόταν από κορυφαίες προσωπικότητες του χώρου της ηλεκτρονικής διασκέδασης, μεταξύ των οποίων μέλη ομάδων προγραμματιστών, οι οποίοι κατά το παρελθόν είχαν ασχοληθεί και σχεδιάσει προγράμματα και εφαρμογές για τους δύο πρωτόπρους υπολογιστές που άνοιξαν το δρόμο για τις multimedia εφαρμογές, την Amiga και τον Macintosh.

Εξαρχής ο στόχος ήταν σαφής: Η επιστημονική μελέτη της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και η ανάπτυξη αλλά και η

διάθεση στην αγορά ενός standard συστήματος, το οποίο θα μπορούσε να υιοθετηθεί από πολλούς κατασκευαστές hardware. Ετσι, ο χώρος θα οδηγούνταν σε κάτι ανάλογο με αυτό που συνέβη στο χώρο των video με το σύστημα VHS αλλά και στο χώρο των συμβατών υπολογιστών με το DOS. Αφθονία software για τους χρήστες και προσιτές τιμές hardware/software λόγω ανταγωνισμού. Ως ιδέα ακουγόταν καλή και το μόνο που απέμενε ήταν η εφαρμογή της. Πραγματοποιήθηκε, λοιπόν, μία συνεργασία μεταξύ τριών μεγάλων εταιριών -Panasonic, Electronic Arts και Sanyo - και το 3DO είναι γεγονός. Μεγάλες εταιρίες όπως η Sony, η Goldstar, η AT&T (μεγάλη αμερικανική εταιρία τηλεπικοινωνιών) και άλλες έσπευσαν να εξασφαλίσουν τα δικαιώματα ανάπτυξης του hardware. Ετσι, κάθε κατασκευαστής ξεχωριστά θα μπορούσε να κατασκευάσει το δικό του μηχάνημα 3DO που όμως θα ήταν συμβατό με όλων των άλλων. Στην πορεία βρέθηκαν αρκετοί μεγάλοι κατασκευαστές software -Time Warner, MCA Universal Studios, Psygnosis, Virgin, Mindscape κ.ά.- που πίστε-

# REAL PANASONIC

## Το απόλυτο σύστημα ψυχαγωγίας

*Από τις πρώτες εικόνες που θα δεις και τη χαμηλή τιμή τόσο του software όσο και του hardware -σε σχέση με τον ανταγωνισμό-, αμέσως*

*μπορείς να καταλάβεις ότι το Panasonic 3DO ήρθε για να κλέψει καρδιές, ίσως και τη δική σου!*

*• του U. Grelloni*



ψαν στο σύστημα 3DO και αποφάσισαν να υποστηρίξουν το νέο μηχάνημα.

Βέβαια, από τότε μέχρι σήμερα κυκλοφόρησαν άλλα συστήματα με μεγαλύτερες δυνατότητες -Sony Playstation και Sega Saturn- αλλά κατά πολύ ακριβότερα. Αν νομίσατε όμως ότι αυτό θα αποτελούσε πρόβλημα για το σύστημα 3DO, απλά στείτε. Σύμφωνα με τα τελευταία νέα, ήδη υπάρχει ένας 64-μπιτος accelerator, ο M2, που

φέρει το όνομα Bulldog και χρησιμοποιεί την τεχνολογία των Power PCs, γεγονός το οποίο αναμένεται να δώσει νέα ώθηση στο μηχάνημα. Η 3DO ανακοίνωσε ότι το M2 Bulldog θα μπορεί να επεξεργάζεται μέχρι 240.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Ίσως αυτό δεν μπορείτε να το καταλάβετε, αλλά για να γίνει πιο κατανοητός ο εν λόγω αριθμός αναφέρουμε ότι η έκδοση των coin op του παιχνιδιού Virtua Fighter της Sega χρησιμοποιεί 2.000 πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο!

Επίσης, το 3DO έχει κυκλοφορήσει και σε κάρτα για συμβατούς, αρκεί το σύστημα να είναι αρκετά γρήγορο και να διαθέτει και CD drive.

Στα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας είναι μία αναβάθμιση του συστήματος, προκειμένου να αντέξει τον ανταγωνισμό, αλλά και μία MPEG που θα επιτρέπει στο 3DO να "παίζει" ψηφιακό βίντεο, όπως ακριβώς και το σύστημα της Philips CD-I. Σε όλη αυτήν την προσπάθεια υποστήριξης του 3DO έχουν ενταχθεί και άλλες μεγάλες εταιρίες (IBM, Matsushita, Motorola) και όλα τα στοιχεία δείχνουν πως το μέλλον του συστήματος διαγράφεται λαμπρό. Στο σημείο αυτό τονίζουμε ότι

λίαν συντόμως θα εμφανιστούν στην αγορά και τα νέα 3DO μηχανήματα της Goldstar και της Samsung.

Πάντως, σήμερα φαίνεται πως το μηχάνημα έχει βρει το δρόμο του, ο κόσμος το έχει αποδεχθεί και στο εξωτερικό επιτυγχάνει μεγάλες πωλήσεις, φαινόμενο το οποίο παρουσιάζεται και στη χώρα μας τον τελευταίο καιρό. Αρκετός είναι ο κόσμος που αποφάσισε να επενδύσει σε αυτό, σε σημείο που κατά το μήνα Φεβρουάριο παρουσιάστηκε έλλειψη μηχανημάτων στην ελληνική αγορά. Εμείς από την πλευρά μας, παρακολουθώντας αφ' ενός όλη αυτή την προσπάθεια των εταιριών και αφ' ετέρου τη ζήτηση και την ανοδική πορεία που γνωρίζει το μηχάνημα στη χώρα μας, αποφασίσαμε να κάνουμε ένα αφιέρωμα (τεστ του Real Panasonic 3DO είχε παρουσιαστεί στο Pixel Ιουλίου-Αυγούστου '94) παρουσιάζοντας μερικούς από τους τίτλους που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στη χώρα μας. Για την υλοποίηση του αφιερώματος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τα καταστήματα Console Clubs και το Gamers Club, που μας πρόσφεραν το μηχάνημα αλλά και τους τίτλους που παρουσιάζονται.

## RETURN FIRE

**Α**ν μας ζητούσαν να περιγράψουμε το είδος του παιχνιδιού με τρεις μόνο λέξεις, αυτές θα ήταν: Κατέστρεψε, κατέστρεψε, κατέστρεψε!

Ναι, αυτές είναι οι τρεις λέξεις που χαρακτηρίζουν το είδος του παιχνιδιού. Έχεις στη διάθεσή σου τανκς, τζη, ελικόπτερα, βόμβες, πυραύλους και μεταγωγικά και μοναδικός σου στόχος είναι να ψάξεις, να βρεις και στη συνέχεια να κατακτήσεις την εχθρική σημαία. Κάθε επίπεδο διαθέτει 9 διαφορετικά επίπεδα και όλο το παιχνίδι διεξάγεται σε περισσότερες από 100 διαφορετικές περιοχές.

Αψογα 3D γραφικά, υπέροχα ψηφιακά ηχητικά εφέ, Dolby Surround μουσικό σύστημα, καταπληκτικά zoom in/zoom out και πολλή δράση είναι μερικά από τα στοιχεία του παιχνιδιού. Το θετικότερο όμως σημείο του είναι η επιλογή διπλού. Το Return Fire είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής από την Silent Software.



## WAY OF THE WARRIOR



**Κ**αι μόνο από το είδος του παιχνιδιού (beat'em up) είναι σίγουρο πως την επιτυχία την έχει εξασφαλισμένη. Παιχνίδια του είδους γνώρισαν τεράστια επιτυχία σε άλλα formats (Mortal Kombat, Street Fighter κ.λπ.). Το Way of the Warrior στο 3DO είναι ένα παιχνίδι πολεμικών τεχνών, με πάρα πολλές κινήσεις, τεράστιους χαρακτήρες, γρήγορο animation και πληθώρα μυστικών ή μη κινήσεων (60 έως 80 κινήσεις για κάθε χαρακτήρα), που

σίγουρα δεν έχετε συναντήσει σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του είδους που κυκλοφορεί σε άλλο format.

Οι αγώνες διεξάγονται σε 9 διαφορετικές τρισδιάστατες τοποθεσίες άγογα σχεδιασμένες και με πάρα πολλά χρώματα.

Εννέα είναι και οι μαχητές που συμμετάσχουν στο τουρνουά. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονίσουμε πως όλοι οι χαρακτήρες είναι υψιοποιημένα πρόσωπα με πολύ ρεαλιστική κίνηση. Όπως σε κάθε beat'em up παιχνίδι έτσι και εδώ υπάρχει επιλογή διπλού, στοιχείο που παρατείνει την αντοχή στο χρόνο.

Το παιχνίδι είναι της Universal Interactive Studios και εκείνο που μας εντυπωσίασε στο κουτί του είναι η ένδειξη σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι απευθύνεται σε άτομα άνω των 17, λόγο της βίας που διαθέτει.



## MEGARACE

**Γ**εια σας! Σας μιλάει ο Lance Boyle, ο παρουσιαστής του πιο επικίνδυνου τηλεοπτικού παιχνιδιού με ειδικού τύπου αυτοκίνητα ανά τον κόσμο και εσύ (ναι, εσύ) είσαι ένας από τους παίκτες που έχει επιβηθεί για να δοκιμάσει την τύχη του σε αυτό. Εάν δεν διαθέτεις αυτοκίνητο, μην ανησυχείς, εμείς θα σου το προμηθεύσουμε. Ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτων. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο αθώα όσο ακούγονται. Όλα τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν είναι εφο-

διασμένα με διαφορετικά οπτικά συστήματα και σκοπός κάθε παίκτη είναι ο τερματισμός, χρησιμοποιώντας μέσα που πολλές φορές δεν είναι και τόσο θεμιτά. Λοιπόν; Αισθάνεστε έτοιμοι για ένα σκληρό αγώνα επιβίωσης; Αν ναι, τότε το Megarace της Mindscape είναι το παιχνίδι που περιμένετε.



## LOVE BITES

**Μ**ια συλλογή από 12 χαριτωμένες "βαμπίρες" που υπόσχονται να... καλοπεράσετε, αν αποφασίσετε να προσθέσετε στη συλλογή σας τον τίτλο της Vivid Interactive.

Είναι αυτονόητο πως οι πρωταγωνίστριες του Love Bites προτιμούν τους πιο "σιτεμένους", για το λόγο αυτόν απευθύνεται αυστηρά και μόνο σε ενήλικες. Στο δικάκι μπορείτε να βρείτε δώδεκα διαφορετικά αισθησιακά video clips, με vampires που το μόνο που θέλουν οι καημένες είναι να ικανοποιήσουν τη μία και μοναδική τους επιθυμία, τη δίψα για αίμα!

Λοιπόν, σκύψτε ελαφρά προς τα αριστερά το κεφάλι για να φανεί ο λαιμός και πού ξέρετε, όλο και κάποιο δάγκωμα μπορεί να σας συμβεί (αρκεί αυτό το δάγκωμα να μην είναι από την πεθερά σας!).



# SUPER STREET FIGHTER II TURBO



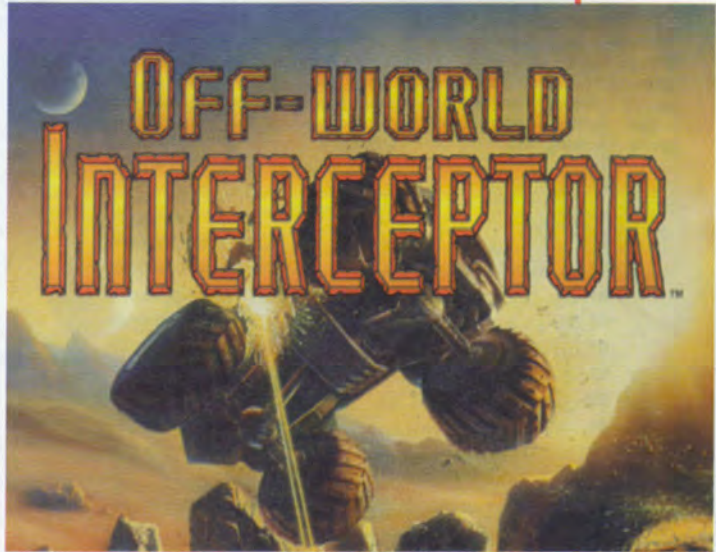
**Ε**να παιχνίδι για το οποίο τα πολλά λόγια είναι περιττά. Ποιος από εμάς δεν έπαιξε έστω και κάποιο από τα πολλά Street Fighter που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς; Ε; Πείτε μου ποιος; Η απάντηση είναι κανείς, αφού το Street Fighter είναι από τα παιχνίδια που γνώρισε τεράστια εμπορική επιτυχία σε οποιοδήποτε σύστημα έχει κυκλοφορήσει, αλλά παράλληλα προώθησε εμπορικά και το ίδιο το μηχάνημα. Έτσι ένας τίτλος σαν αυτόν ήταν αδύνατον να μην υπάρξει για το 3DO.



**Αυτό δεν είναι παιδικό παιχνίδι - τουλάχιστον έτσι αναγράφεται στη συσκευασία του παιχνιδιού.**

**Ε**ίναι ένα παιχνίδι που χρειάζεται γερά νεύρα, γρήγορα αντανακλαστικά και πολύ θάρρος προκειμένου να επιβιβάσεις σε κάποιο από τα αυτοκίνητα-τέρατα 4x4 και να διασχίσεις έξι άγνωστες περιοχές κυνηγώντας εγκληματίες και τρομοκράτες.

Το παιχνίδι προσφέρει μεγάλες συγκινήσεις. Όλα τα backgrounds του παιχνιδιού είναι ψηφιοποιημένα και όλα τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν είναι τέλεια σχεδιασμένα και ρεαλιστικά στην κίνησή τους. Και σε αυτό το παιχνίδι, αν θέλετε, μπορείτε να συναγωνιστείτε με κάποιον φίλο σας. Στο διπλό χωρίζεται η οθόνη στη μέση και ο ένας κυνηγάει τον άλλον, ...κόλαση δηλαδή!



Το Off-World Interceptor της Crystal Dynamic είναι ένα από τα παιχνίδια που δεν πρέπει να χάσετε αν είστε ή αν σκέφτεστε κάποτε να γίνεταί κάτοχοι ενός 3DO. Και μια τελευταία συμβουλή: Μέσα στο παιχνίδι χτυπάτε ό,τι κινείται!

## DEMOLITION MAN

**Ο**λα θα ξεκινήσουν το 1996. Μια κτηνώδης μάχη ανάμεσα σε έναν επικίνδυνο μπάτσο, τον Stalone, και έναν ακόμη πιο επικίνδυνο εγκληματία, τον Snipes. Πέρασαν 36 ολόκληρα χρόνια και η μάχη συνεχίζεται.

Παιχνίδι με κινηματογραφικά εφέ, ρεαλιστικά backgrounds, φυσικότερη κίνηση, videos που υπάρχουν ενδιάμεσα και καταπληκτική ατμόσφαιρα. Είναι σίγουρο ότι θα καταφέρει να σας "βάλει" μέσα στο παιχνίδι.

Πραγματικά δίνει την αίσθηση ότι ο παίκτης είναι Stalone και ότι πρέπει να κάνει το παν για να επιζήσει. Τέτοιο εισμό σπάνια συναντάς σε παιχνίδι. Τελευταία φορά που αισθάνθηκα κάτι παρόμοιο ήταν με το Doom, αν και σε ό,τι αφορά το θέμα των γραφικών το Doom απέχει μακράν!

Αν είστε από τους κατόχους ενός 3DO, το Demolition Man δεν πρέπει με τίποτα να λείπει από τη συλλογή



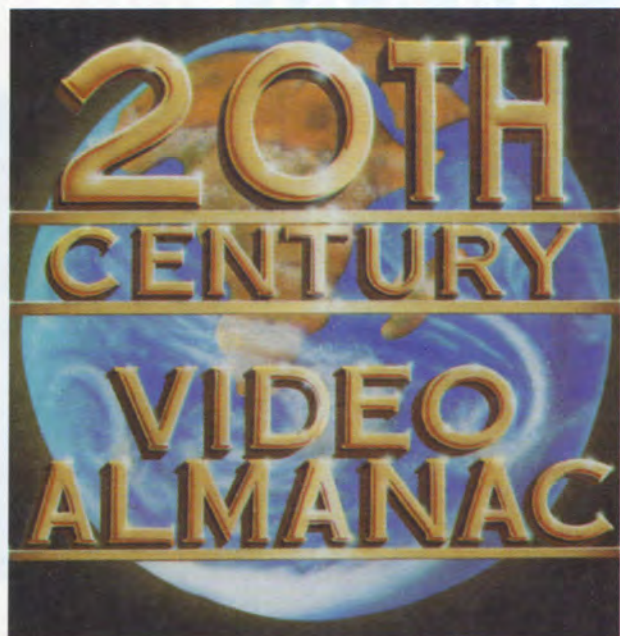
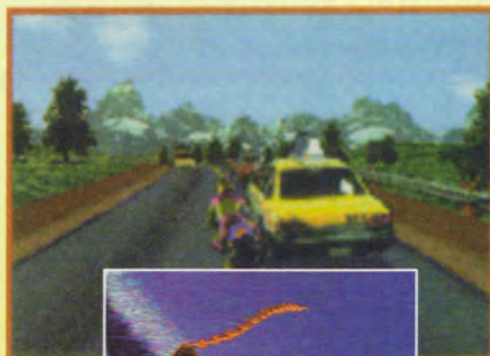
σας, γιατί είναι ένα παιχνίδι που πραγματικά εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες που προσφέρει το μηχάνημα. Οι υπόλοιποι μπορείτε να κάνετε μια βόλτα από τα καταστήματα που αναφέραμε και να ζητήσετε να δείτε από κοντά το καταπληκτικό παιχνίδι της Virgin.

# ROAD RASH

Το Road Rash δεν είναι απλά ένα παιχνίδι αγώνων μοτοσικλέτας. Μερικοί λένε πως αντικειμενικός σου σκοπός είναι να φτάσεις στη νίκη, ενώ άλλοι να επιβιώσεις! Πάντως είτε πιστέψεις τη μία εκδοχή είτε την άλλη το σίγουρο είναι ότι θα πρέπει να περάσεις μέσα από τα πέντε διαφορετικά επίπεδα που υπάρχουν, να αντιμετωπίσεις σκληρούς αντιπάλους με κακές προθέσεις και να προσπαθείς πάντα -αν τερματίσεις ποτέ- να βρίσκεσαι μέσα στην τριάδα.

Όλα αυτά ακούγονται εύκολα, έτσι; Α, ξέχασα να πω ότι οι αντίπαλοί σου χρησιμοποιούν μπουιές, κλοτσιές, αλυσίδες,

ρόπαλα και ό,τι άλλο μπορείς να φανταστείς μόνο και μόνο για να σε θγάλουν από τον αγώνα. Στα θετικά σημεία του παιχνιδιού καταγράφονται τα ψηφιοποιημένα backgrounds και τα καταπληκτικά μουσικά rock κομμάτια που ακούγονται (Therapy, Paw, Soundgarden κ.λπ.). Στα αρνητικά... ποια αρνητικά, αν εξαιρέσεις τους κακούς αντιπάλους όλα τα άλλα δουλεύουν ρολόι στο παιχνίδι της Electronic Arts.



**Κ**αι εκπαιδευτικό software. Μια εγκυκλοπαιδεία στην οποία μπορούμε να βρούμε τα πιο σημαντικά γεγονότα του αιώνα με full motion video, φωτογραφίες, κείμενα και αφήγηση.

Μία αναφορά στα "καλύτερα του αιώνα μας," θα λέγαμε. Ζήστε ζωντανά τη στιγμή που ο πρώτος άνθρωπος πάτησε το πόδι του στη Σελήνη, τους Ολυμπιακούς αγώνες καθώς και άλλα σημαντικά γεγονότα που συγκλόνισαν τη γη. Περισσότερα από 100 ιστορικά video clips με αυθεντικούς ήχους συνολικής διάρκειας μίας ώρας, περισσότερες από 2.000 αυθεντικές

φωτογραφίες εποχής και εκατοντάδες σελίδες κειμένων που εξιστορούν τα γεγονότα. Όλα αυτά τα στοιχεία μέσα από μία καταπληκτική multimedia παρουσίαση της Software Toolworks που σίγουρα θα πρέπει να υπάρχει στη βιβλιοθήκη σας.



# THEME PARK

**Φ**τιάξτε το δικό σας λούνα-παρκ και φωνάξτε τον κόσμο να διασκεδάσει. Ο κόσμος θα διασκεδάσει με τα παιχνίδια που θα του προσφέρετε και εσείς θα γεμίζετε τις τσέπες σας με τα χρήματα που θα αφήνουν! Μη γελάτε, όλοι ξέρουν πως οι μεγάλες δουλειές φέρνουν και μεγάλα έσοδα!

Μπορεί σαν ιδέα να σας φαίνεται παιχιδάκι, αλλά δεν είναι εύκολο πράγμα να καταφέρνεις κάθε μέρα να φέρνεις τον κόσμο μέσα, να βρίσκεις καινούρια μηχανήματα, να στήνεις δικά σου περίπτερα και να ικανοποιείς τις απαιτήσεις του κόσμου.

Σε αυτό το παιχνίδι ισχύει το "ο πελάτης έχει πάντα δίκιο". Λοιπόν; Τι λέτε; Θα τα καταφέρετε στο πρωτότυπο παιχνίδι της Bullfrog; Όσοι χρήστες αγάπησαν το

SimCity, το Theme Park θα το λατρέψουν, γιατί ακολουθεί ακριβώς την ίδια φιλοσοφία.

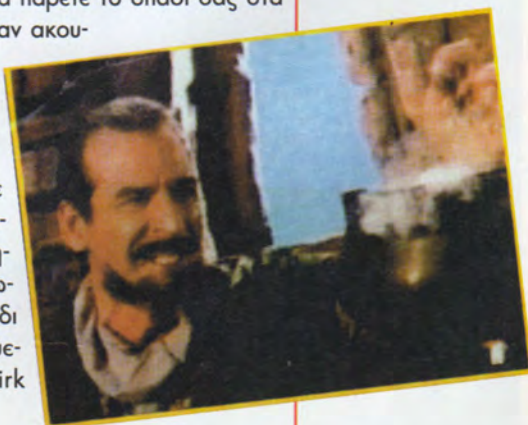


# THE HORDE



**Τ**α Hordlings είναι θορυβώδη, κόκκινα, γελοία και πολύ πεινασμένα. Ιδιαίτερη προτίμηση δείχνουν στις καλλιέργειες και τα σπίτια των χωρικών. Όταν πεινάσουν έρχονται από παντού. Τρώνε τις αγελάδες σας, τα ποπκόρν σας και οτιδήποτε άλλο βρεθεί στο δρόμο τους. Σκοπός σας είναι να προστατέψετε το χωριό σας που σιγά σιγά αναπτύσσεται από τα παμφάγα Hordlings. Για να το καταφέρετε θα πρέπει να περιφράξετε το χωριό, να στήσετε παγίδες και τέλος να πάρετε το σπαθί σας στα χέρια και να περιμένετε. Όταν ακουστεί η φωνή του λύκου, αυτά κατεβαίνουν κατά ομάδες και μόνο εσείς μπορείτε να τα σταματήσετε.

Ενα ευχάριστο παιχνίδι με καταπληκτικά γραφικά, 35 λεπτά ζωντανού video και ψηφιοποιημένους ήρωες. Το χωριάτη υπερασπιστή στο παιχνίδι της Crystal Dynamics υποδύεται ο γνωστός ηθοποιός Kirk Cameron.



**Π**όσες φορές ακούσατε φράσεις όπως: "Ο 68020 είναι ένας full 32-bit επεξεργαστής" ή "Ο νέος Agnus μπορεί να προσπελάσει 1MB μνήμης" και αναρωτηθήκατε τι στο καλό μπορεί να σημαίνουν αυτά; Αν σας έχει συμβεί αρκετές φορές, τότε μην ανησυχείτε διότι δεν πρόκειται να το ξαναπάθετε. Αυτόν και τον επόμενο μήνα θα προσπαθήσουμε να σας εξηγήσουμε με απλά λόγια πώς δουλεύει η Amiga

κά, ήχος και μέσα αποθήκευσης (disk drives, σκληροί δίσκοι κ.λπ.).

Ανοίγοντας λοιπόν μια Amiga, βρισκόμαστε μπροστά σε μια πράσινη πλακέτα γεμάτη ασημένιες λωρίδες, που συνδέουν κάποιες περίεργες κατασκευές κολλημένες πάνω στην πλακέτα. Όλη αυτή η κατασκευή, μαζί με το ρεύμα που παίρνει από την πρίζα, είναι υπεύθυνη για το θαύμα που λέγεται υπολογιστής.

Ουσιαστικά, αυτή η κατασκευή δεν διαφέρει πολύ α-

# Η Amiga εκ των έσω

## Ο,ΤΙ ΘΑ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ HARDWARE

• του Ν. Κλωνάρη

σας, ώστε να ξέρετε από πρώτο χέρι τι είναι ικανή να κάνει και τι όχι.

Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τον τρόπο με τον οποίο είναι "χτισμένη" μια Amiga και θα ξεκαθαρίσουμε όρους του τύπου CPU, FPU, RAM -όλοι θα έχετε ακούσει λίγο-πολύ γι' αυτούς-, ενώ στο επόμενο τεύχος θα ρίξουμε μια ματιά σε πιο ειδικά θέματα όπως γραφι-



πό μια απλή ηλεκτρική συσκευή (π.χ. ένα ηλεκτρικό κουδούνι). Έχει πυκνωτές, αντιστάσεις και ένα σωρό άλλα ηλεκτρολογικά μέρη. Διαφέρει όμως σε κάποια περίεργα μαύρα παραλληλόγραμμα, με ποδαράκια που εξέρχουν από τις πλευρές τους και ακουμπάνε πάνω στην πλακέτα. Αυτά είναι τα microchips (επί το ελληνικότερον, τσιπάκια) που αποτελούν την "καρδιά" ενός υπολογιστή.

Η Amiga λοιπόν, όπως



και κάθε άλλος υπολογιστής, είναι ουσιαστικά ένα σύνολο από microchips, τα οποία εκτελούν τις εντολές που τους δίδονται, έχοντας ως αποτέλεσμα αυτό που βλέπουμε στην οθόνη μας όταν τρέχουμε κάποιο πρόγραμμα. Το πιο σπουδαίο microchip, που κάνει και την περισσότερη δουλειά εκεί μέσα, είναι η CPU (Central Processing Unit, δηλαδή Μονάδα Κεντρικής Επεξεργασίας). Αυτή είναι που εκτελεί τις εντολές που δίδονται στον υπολογιστή και ουσιαστικά είναι η "καρδιά" του. Όλα τα μοντέλα της Amiga έχουν CPU της σειράς 68000 της Motorola, αρχίζοντας από τον επεξεργαστή 68000 στις A500, A500+, A600, A2000, περνώντας στον 68020 και στην A1200, και φτάνοντας στους 68030 και 68040, που βρίσκονται στις A3000 και A4000/030 ο πρώτος και στην A4000/040 ο δεύτερος.

Η CPU διαθέτει ένα σετ απλών εντολών που μπορεί να εκτελεί (instruction set), του τύπου: "πρόσθεσε τους αριθμούς A και B", "εκτέλεσε αυτή την εντολή αν ο αριθμός A είναι μικρότερος από τον B" κ.λπ. Η γλώσσα που "μιλάει" λέγεται "γλώσσα μηχανής" (machine code) και για τους ανθρώπους είναι τελείως ακατανόητη. Επίσης, της λείπουν εντολές που έχουν σχέση με δεκαδικούς αριθμούς, κάτι που έρχεται να καλύψει ένα άλλο microchip ονόματι FPU (Floating Point Unit, Μονάδα Κινητής Υποδιαστολής). Η FPU λοιπόν λειτουργεί ως συμπλήρωμα της CPU και παρέχει τη δυνατότητα να μπορεί ο υπολογιστής να κάνει γρήγορα πράξεις με δεκαδικούς. Ωστόσο, επειδή κάτι τέτοιο δεν είναι απαραίτητο σε όλα τα προγράμματα (με εξαίρεση όσα χρησιμοποιούν κατά κόρον δεκαδικούς αριθμούς, π.χ. 3-D rendering πακέτα), οι περισσότεροι υπολογιστές δεν έχουν FPU, μπορούν όμως να δεχτούν. Αυτό συμβαίνει και με την Amiga. Η Motorola κυκλοφορεί δύο είδη FPU, την 68881 και την 68882, οι οποίες μπορούν να λειτουργήσουν σε όλα τα μοντέλα της Amiga, εκτός από αυτά που έχουν τον 68040 ως CPU, για τον απλούστατο λόγο ότι ο 68040 είναι ο μόνος επεξεργαστής της σειράς 68000 με ενσωματωμένη FPU, σχεδόν αντίστοιχη της 68882.

Έχοντας σχηματίσει μια εικόνα τού τι είναι η CPU, μπορούμε να περάσουμε σε μερικά θέματα που χρήζουν διευκρίνισης, όπως αυτό της ταχύτητας της CPU.

Κάθε CPU εκτελεί τις εντολές βάσει μιας σειράς βημάτων που ονομάζονται κύκλοι (instruction cycles). Για να μπορεί να λειτουργεί με ακρίβεια, χρειάζεται ένα είδος ρολογιού, το οποίο θα της υπαγορεύει τη στιγμή που πρέπει να προχωρήσει στον επόμενο κύκλο. Αυτό το ρολόι δεν είναι τίποτε άλλο από έναν παλλόμενο κρύσταλλο, ο οποίος με τους παλμούς του δίνει το ρυθμό στη CPU. Οι κρύσταλλοι αυτοί κάνουν μερικά εκατομμύρια παλμούς το δευτερόλεπτο, ή MHz όπως λέγονται στη φυσική. Ετσι, όσο περισσότερα είναι τα MHz του κρυστάλλου τόσο περισσότερα βήματα κάνει η CPU κάθε δευτερόλεπτο και τόσο πιο γρήγορη είναι. Όλοι οι 68000 που υπάρχουν σε μοντέλα της Amiga έ-



χουν κρυστάλλους των 7.15MHz, ενώ ο 68020 της A1200 λειτουργεί στα 14 MHz. Τα μεγαλύτερα μοντέλα (A3000, A4000) έχουν CPUs που λειτουργούν στα 25MHz.

Εδώ μπορεί να γίνει κάποια σύγκριση: μία A3000 που έχει έναν 68030 στα 25MHz ΔΕΝ είναι το ίδιο γρήγορη με μια A4000/040, η οποία έχει έναν 68040 πάλι στα 25MHz, γιατί ο 68040 είναι καλύτερα σχεδιασμένος από τον 68030, με αποτέλεσμα οι εντολές στον 68040 να θέλουν λιγότερα βήματα για να πραγματοποιηθούν. Ετσι, παρά το γεγονός ότι και οι δύο CPUs κάνουν 25 εκατομμύρια βήματα το δευτερόλεπτο, η A4000 είναι πιο γρήγορη από την A3000 διότι εκτελεί περισσότερες εντολές στον ίδιο χρόνο.

Μία άλλη έννοια που δεν είναι σαφής σε πολλούς είναι αυτή του bus. Χωρίς να χρειαστεί να εμβαθύνουμε σε ανιαρές λεπτομέρειες, bus καλείται κάθε οδός μεταφοράς πληροφοριών ανάμεσα στα microchips. Τα buses έχουν μεγάλη σημασία για έναν υπολογιστή, διότι είναι ο μόνος τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των microchips. Ειδικότερα, αυτό που έχει σημασία είναι το πλάτος τους, δηλαδή το πλήθος των πληροφοριών που μπορούν να περάσουν ταυτόχρονα από μέσα τους. Επειδή οι υπολογιστές καταλαβαίνουν μόνο δυαδικούς αριθμούς, αριθμούς που αποτελούνται από 0 και 1, το πλάτος ενός bus μετριέται σε bits (binary digits, δυαδικά ψηφία). Ετσι, ένα 16-μπιτο bus είναι μια οδός που επιτρέπει να περνάνε αριθμοί με το πολύ 16 ψηφία (πάντα στο δυαδικό σύστημα, δηλαδή αριθμοί μεταξύ του 0 και 65535). Ένα 32-μπιτο bus λειτουργεί πολύ πιο γρήγορα από ένα 16-μπιτο, αφού ένας αριθμός 32 ψηφίων χρειάζεται να κοπεί στα δύο για να περάσει από ένα 16-μπιτο bus, ενώ περνάει μεμιάς από ένα 32-μπιτο.

Κάθε Amiga έχει κάποια buses που ενώνουν τα microchips της και περνούν όλα από τη CPU. Αυτά είναι τα εξής: address bus, data bus και chip bus. Τα δύο



πρώτα ενώνουν τη CPU με τη RAM, ενώ το τελευταίο ενώνει τα custom chips με τη CPU (για τη RAM θα μιλήσουμε αργότερα, ενώ με τα custom chips θα ασχοληθούμε την επόμενη φορά). Τα πρώτα μοντέλα της Amiga, αυτά που είναι βασισμένα στον 68000, έχουν 16-μπιτα data και chip buses και 24-μπιτο address bus. Αντίθετα, στα μοντέλα που είναι βασισμένα στον 68020 και άνω (A1200, A3000, A4000) όλα τα buses είναι 32-μπιτα. Ετσι, η φράση "ο 68020 είναι full 32-bit επεξεργαστής" σημαίνει ακριβώς ό,τι προαναφέραμε.

Σε ό,τι αφορά τώρα τους όρους "custom chips" και "RAM" αναφέρονται και οι δύο σε κάποια microchips εκτός της CPU και της FPU, τα οποία όμως είναι εξίσου σημαντικά. Η RAM (Random Access Memory, Μνήμη Τυχαίας Προσπέλασης) είναι ένα σύνολο από "άδεια" microchips, τα οποία χρησιμεύουν στην αποθήκευση πληροφοριών από τον υπολογιστή. Για παράδειγμα, όταν φορτώνουμε ένα πρόγραμμα στην Amiga, αυτό αποθηκεύεται στη RAM, απ' όπου μπορεί η CPU να διαβάζει τις εντολές και να τις εκτελεί. Υπάρχουν δύο σημαντικά χαρακτηριστικά της RAM. Πρώτον, ο υπολογιστής μπορεί να διαβάσει αλλά και να γράψει πάνω της και δεύτερον, μόλις κλείσει ο υπολογιστής, χάνονται και τα περιεχόμενά της.

Το μέγεθος της μνήμης μετριέται σε bytes, νούμερα αποτελούμενα από 8 bits. Κάθε byte δηλαδή είναι ένας αριθμός μεταξύ των 0 και 255. Επειδή το byte ως μονάδα μέτρησης είναι μικρό, στην πράξη χρησιμοποιούνται τα Kilobytes ή KB και τα Megabytes ή MB. Ένα Kilobyte είναι περίπου 1.000 bytes, για την ακρίβεια 1.024 (είναι το

2 υψωμένο στη δέκατη δύναμη). Αντίστοιχα, ένα MB είναι 1024 KB. Ετσι τα microchips μνήμης κατατάσσονται κυρίως σύμφωνα με το μέγεθός τους.

Ένας άλλος τρόπος κατάταξής τους, πιο πρακτικός, είναι βάσει της εξωτερικής κατασκευής τους. Αυτό συμβαίνει επειδή κάθε υπολογιστής πρέπει να έχει τη δυνατότητα να δέχεται περισσότερη μνήμη από αυτή που ήδη διαθέτει. Ετσι έχουν δημιουργηθεί ορισμένα standards για τα microchips μνήμης, τα οποία λαμβάνουν υπόψη τους οι κατασκευαστές υπολογιστών και περιφερειακών.

Το παλαιότερο standard που χρησιμοποιείται στα μοντέλα της Amiga είναι τα DRAM chips, τα οποία κυκλοφορούν με τις επεκτάσεις μνήμης για την A500 και την A600. Επίσης, τα chips που υπάρχουν τοποθετημένα στην A2000, καθώς και στις προηγούμενες. Ένα άλλο standard, το οποίο χρησιμοποιήθηκε μόνο για την A3000, είναι τα ZIPs, τα οποία αποτελούσαν κάποτε το κατεστημένο στο χώρο των IBM συμβατών. Τέλος, το πιο πρόσφατο standard είναι τα SIMMs, τα οποία χρησιμοποιούνται από την A4000 και από τις επεκτάσεις μνήμης για την A1200. Τα SIMMs είναι ιδιαίτερα βολικά διότι έρχονται πάνω σε μια μικρή πλακέτα, η οποία τοποθετείται σε ειδικές υποδοχές στην πλακέτα του υπολογιστή. Ετσι, η εγκατάστασή τους είναι πολύ εύκολη και σχεδόν χωρίς κίνδυνο για τον οποιονδήποτε.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονιστεί πως ό,τι μορφή και να έχει η RAM, η δουλειά της δεν επηρεάζεται από αυτή. Από τη στιγμή που θα προσαρτηθεί στον υπολογιστή, δεν έχει σημασία αν είναι DRAM ή ZIP ή SIMM. Η μόνη διαφορά που εμφανίζεται είναι στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται η Amiga τη RAM. Συγκεκριμένα, η Amiga έχει δύο είδη RAM: την CHIP και την FAST. Η CHIP RAM είναι μνήμη συνδεδεμένη με το chip bus, ενώ η FAST είναι συνδεδεμένη με το address bus. Ετσι, η CHIP μνήμη μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την CPU και τα custom chips, ενώ η FAST προορίζεται αποκλειστικά για τις ανάγκες της CPU. Το μέγεθος της μνήμης που μπορεί να δεχτεί μια Amiga εξαρτάται από το address bus της για τη FAST και από τα custom chips για την CHIP. Τα μοντέλα που διαθέτουν 24-bit address bus μπορούν να χρησιμοποιήσουν μέχρι 8MB FAST μνήμης, ενώ τα 32-bit μπορούν να "δουν" θεωρητικά 1GB. Αντίθετα, στην CHIP μνήμη δεν υπάρχει μεγάλη διαφορά. Εκεί το μέγεθος είναι είτε 0.5 είτε 1 ή 2 MB και αυτό εξαρτάται, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, από τα custom chips.

Φτάσαμε όμως στο τέλος αυτού του άρθρου και υποσχόμαστε να συνεχίσουμε την ξενάγηση στην Amiga τον επόμενο μήνα. Ελπίζουμε να λύθηκαν πολλές απορίες σας. Για όσες δεν το καταφέραμε, υπομονή, υπάρχει και το επόμενο τεύχος, στο οποίο θα αναλύσουμε τα custom chips της Amiga καθώς και τους τρόπους επικοινωνίας της με τον "έξω κόσμο".

# Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PC



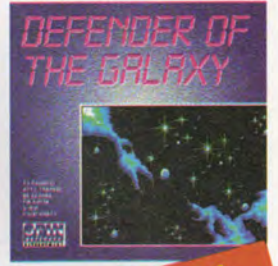
PC



PC



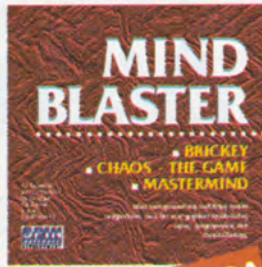
AMIGA



AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



NEO!!  
για PC  
(WINDOWS)

## PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

- P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.
- P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ένα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.
- P3 SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.
- P4 TAPTA** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.
- P5 MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).
- P6 DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

## AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

- A1 DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.
- A2 THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.
- A3 NAYMAXIA** 4.000 δρχ. Ένα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις.
- A4 TAPTA** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.
- A5 MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..... ΗΛΙΚΙΑ.....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....ΤΚ.....  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

**SPIN**  
software  
DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

**Ο**λοι οι gamers έχουν καλά κρυμμένα μέσα στο μυαλό τους κάποια απίθανα παιχνίδια. Τώρα, επιτέλους, έφτασε η ώρα να κάνουν τις ιδέες τους πραγματικότητα και να προσπαθήσουν να φτιάξουν το παιχνίδι των ονείρων τους. Για τους κατόχους της Amiga σήμερα είναι πολύ εύκολο, αφού με τη βοήθεια της AMOS Basic μπορούν να κατασκευάσουν το δικό τους παιχνίδι εύκολα και γρήγορα. Τι κάθεστε λοιπόν, ακόμα το σκέπτεστε; Βγείτε, επιτέλους, από την αφάνεια και παρουσιάστε το δικό σας παιχνί-

δι. Ποιος ξέρει; Ίσως γνωρίσει μεγάλη επιτυχία όπως το DOOM και σύντομα να γίνετε διάσημοι. Εμείς πάντως θα προσπαθήσουμε να ρίξουμε φως στην άγνωστη και σκοτεινή πορεία που θα πρέπει να ακολουθήσετε, μέχρι το δημιούργημά σας να φτάσει στα χέρια του καταναλωτή.

Καθημερινά όλοι παίζουμε παιχνίδια στον υπολογιστή μας και σίγουρα έχουμε φτάσει σε ένα σημείο να κρίνουμε σχεδόν αμέσως αν ένα παιχνίδι είναι καλό ή όχι. Μπορούμε επίσης εύκολα να εντοπίσουμε πού υστερεί ένα παιχνίδι και ποια είναι αυτά τα στοιχεία, τα

# Φτιάξτε το δικό σας

# παιχνίδι

*Μάθετε τι πρέπει να κάνετε από τη στιγμή που θα κατασκευάσετε το δικό σας παιχνίδι μέχρι τη στιγμή που θα φτάσει στα χέρια του καταναλωτή.*

**• του Θ. Ραφτόπουλου**

οποία αν διέθετε, θα το έκαναν πολύ καλύτερο. Εύκολα όλοι μας κρίνουμε τις δουλειές των άλλων, χωρίς ωστόσο να έχουμε νιώσει τι σημαίνει η κατασκευή ενός παιχνιδιού από κάποιον. Μήπως τελικά έφτασε η ώρα να κάνουμε όλοι μια προσπάθεια και να μπούμε στα "θατιά νερά"; Πιστεύω πως ναι. Γιατί μόνο αν οι χρήστες, οι οποίοι ουσιαστικά είναι και οι τελικοί καταναλωτές, αρχίσουν να κατασκευάζουν παιχνίδια -τότε και μόνο τότε-, θα αρχίσουν να εμφανίζονται παιχνίδια με μεγάλο ενδιαφέρον και σίγουρη εμπορική επιτυχία. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, ότι μόνο εσείς γνωρίζετε τι ακριβώς αρέσει σε εσάς και τους φίλους σας.

Αν η ιδέα μας σας φαίνεται αρκετά τρελή, τότε δεν έχετε παρά να δείτε παρόμοια επιτυχή παραδείγματα του εξωτερικού.

Ενδεικτικά αναφέρουμε το κλασικό παράδειγμα του DOOM, οι κατασκευαστές του οποίου δεν ήταν άλλοι από απλούς καθημερινούς χρήστες, οι οποίοι κατάφεραν όμως να πιάσουν το σφυγμό του αγοραστικού κοινού, να καταλάβουν τι ακριβώς θέλει ο κόσμος και να τολμήσουν να κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι που έκανε πάταγο. Τα αποτελέσματα δεν χρειάζεται να σας τα



πούμε, μπορείτε να τα διαπιστώσετε και μόνοι σας. Μετά την πρώτη επιτυχημένη έκδοση του παιχνιδιού, κυκλοφόρησε και δεύτερη και σίγουρα θα κυκλοφορήσει και τρίτη. Αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί σχεδόν σε όλα τα μηχανήματα - PC, Amiga, Jaguar, Sega 32X.

Ακόμα δεν σας πείσαμε; Ξεπεράστε τις φοβίες σας και κάντε μια προσπάθεια. Εξάλλου, εσείς οι Amiga χρήστες ανέκαθεν διακρίνεστε για το πείσμα σας. Και τώρα που είστε από τους τυχερούς, που έχετε στη διάθεσή σας το AMOS Professional, τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα από ό,τι νομίζατε. Πάρτε λοιπόν μολύβι και χαρτί, κατασκευάστε τα πρώτα σχέδια του παιχνιδιού σας και διαβάστε μέσα από αυτό το άρθρο τι πρέπει να προσέξετε από τη στιγμή που θα πάρετε την απόφαση μέχρι τη στιγμή που το δημιούργημά σας θα θεθεί σε κυκλοφορία.

### Κάνοντας την ιδέα σας πράξη

Αρχικά, αυτό που θα σας απασχολήσει είναι η κατασκευή του παιχνιδιού. Θα πρέπει στην αρχή να μεταφέρετε από το μυαλό σας στο χαρτί το γενικό σενάριο του παιχνιδιού και το είδος που θέλετε να φτιάξετε. Έτσι, ως πρώτο βήμα, πρέπει να ξεκαθαρίσετε τι ακριβώς θέλετε. Μην ξεκινήσετε, για παράδειγμα, να φτιάξετε ένα ruzzle game και στην πορεία αλλάξετε γνώμη και το γυρίσετε σε shoot'em up game, διότι τότε η αποτυχία σας θα είναι δεδομένη.

Αφού καταλήξετε στο τι ακριβώς θέλετε να κατασκευάσετε, μεταφέρετε τις ιδέες σας στο χαρτί. Γράψτε αναλυτικά το σενάριο, το όνομα του ήρωα, τους αντίπαλους χαρακτήρες, τι ακριβώς πρέπει να κάνετε στο παιχνίδι και ό,τι άλλο χρειάζεται, ώστε το κείμενό σας να περιγράφει με σαφήνεια την ιστορία του παιχνιδιού. Αμέσως μετά πρέπει να ασχοληθείτε με ένα μεγάλο κομμάτι που ονομάζεται γραφικά.

Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Θα πρέπει να κατασκευάσετε εσείς τα γραφικά της περιπέτειάς σας με κάθε λεπτομέρεια.

Αρχικά θα πρέπει να κάνετε κάποια σχέδια (ελεύθερα) σε χαρτί, ώσπου να καταλήξετε πώς ακριβώς θα είναι οι οθόνες. Εδώ θα πρέπει να υπάρχει μια σωστή αναλογία σε σχέση με τα επίπεδα που θα έχετε αποφασίσει να διαθέτε το παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν το παιχνίδι σας έχει τέσσερα επίπεδα, δεν πρέπει να έχει λιγότερες από δέκα οθόνες, κατ' ελάχιστον, για κάθε επίπεδο.

Μετά τη σχεδίαση των οθονών σας στο χαρτί, ακολουθεί η κατασκευή τους στον υπολογιστή σας. Φτιάξτε αρχικά το γραμμικό σχέδιο και στη συνέχεια δώστε τους χρώμα. Φροντίστε να δώσετε όμορφους χρωματισμούς και κυρίως χρωματικούς συνδυασμούς. Θα ήταν ωραίο, λόγου χάρη, για ουρανό να βάλετε μια σειρά αποχρώσεων του μπλε. Να θυμάστε ότι για τα γραφικά του παιχνιδιού θα πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο, αν θέλετε το παιχνίδι σας να έχει μέλλον. Εν συνε-



χεία, πρέπει να κατασκευάσετε όλους τους χαρακτήρες που θα έχουν κίνηση μέσα στο παιχνίδι. Τα sprites σας πρέπει να είναι καλοσχεδιασμένα και υψηλής ευκρίνειας. Κατασκευάστε όλες τις κινήσεις καρέ-καρέ για να έχετε καλά αποτελέσματα.

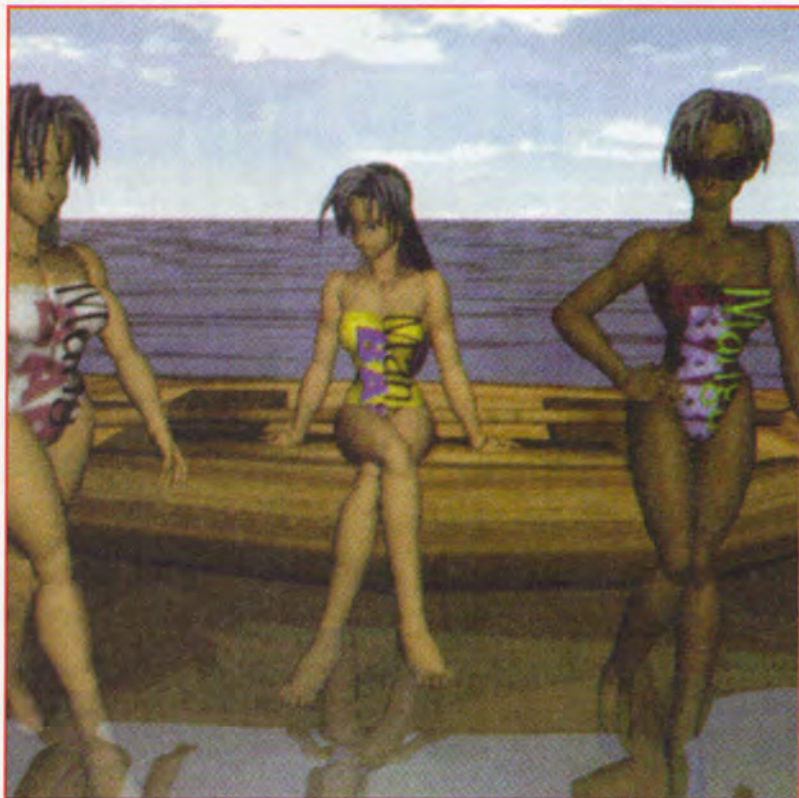
Μετά την κατασκευή του σεναρίου και των γραφικών, απομένει η ετοιμασία μιας καλής εισαγωγής για το παιχνίδι σας. Φροντίστε να είναι ελκυστική, όπως ακριβώς θα τη θέλατε και εσείς όταν αγοράζετε κάποιο παιχνίδι.

Τέλος, πρέπει να έχετε γράψει όλα τα κείμενα που θα εμφανίζονται στο παιχνίδι σας, καθώς και τα μουσικά κομμάτια και τα ηχητικά εφέ. Με αυτά δεν χρειάζε-

**Για την κατασκευή αυτής της καταπληκτικής Porsche χρησιμοποιήθηκε μία A500 και το DPAint III.**

**Καταπληκτικά αποτελέσματα με τη χρήση του Brilliance.**





**Για την κατασκευή της εικόνας χρησιμοποιήθηκε μία A1200 και τα προγράμματα Imagine 3.0, DPaint IV και ImageFX.**

**Εικόνα από το παιχνίδι της Spin, ο "Τελευταίος Υπερασπιστής".**



τα να ασχοληθείτε πάρα πολύ, σε περίπτωση που οι γνώσεις σας περί σύνθεσης μουσικής και ήχων είναι ελλιπείς. Απλώς χρησιμοποιήστε έτοιμα μουσικά κομμάτια και ήχους, τα οποία είναι ελεύθερα για όλους από τον κατασκευαστή τους. Κατόπιν όλων αυτών, φτάνουμε στο κομμάτι της σύνθεσης και του προγραμματισμού. "Ωχ, Παναγία μου, έφτασε η ώρα του προγραμματισμού". Ετσι θα λέγατε πριν από λίγο καιρό, αν δεν είχατε τη δυνατότητα, εσείς οι Amiga χρήστες, να χρησιμοποιήσετε το AMOS Professional. Τώρα πλέον με αυτό μπορείτε να κάνετε το ονειρεμένο παιχνίδι σας πραγματικότητα και μάλιστα εύκολα και γρήγορα, χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού.

Μέσα από το AMOS Professional μπορείτε να φτιάξετε όλες τις ρουτίνες κίνησης, τα sprites και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

Σας το προτείνουμε για έναν εύκολο και ανώδυνο προγραμματισμό. Αν πάλι δεν θέλετε να το χρησιμοποιήσετε και θέλετε κάτι πιο δύσκολο, η χρήση της As-

sembly είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος για την κατασκευή ενός καλού παιχνιδιού (απαιτεί, βέβαια, ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού).

### **Όταν τελικά το όνειρο γίνει πραγματικότητα**

Όταν επιτέλους το όνειρό σας γίνει πραγματικότητα, μη νομίζετε ότι όλα τελείωσαν και ότι ήρθε η στιγμή να γίνει το παιχνίδι σας διάσημο. Σε αυτό το σημείο κάντε όλα τα τεστ στο παιχνίδι, ώστε να είστε σίγουροι ότι λειτουργεί με τον καλύτερο τρόπο. Αν εντοπίσετε κάποιο λάθος, ελέγξτε το κομμάτι του προγραμματισμού.

Στην περίπτωση που όλα πάνε καλά, θα πρέπει να βρείτε τρόπους προώθησης του παιχνιδιού σας. Πριν από αυτό όμως φροντίστε να αποκτήσετε τα πνευματικά δικαιώματα, διότι μπορεί να βρεθείτε ξεκρέμαστοι.

### **Πνευματικά δικαιώματα; Τι είναι αυτό;**

Πολλοί ερασιτέχνες κατασκευαστές λόγω άγνοιας έχουν ζημιωθεί. Παρουσιάζουν τη δουλειά τους χωρίς να την έχουν κατοχυρώσει πνευματικά, με αποτέλεσμα διάφοροι επιτήδριοι να οικειοποιούνται τις ιδέες τους και να τις κατοχυρώνουν πρώτοι. Σε αυτή την περίπτωση δεν μπορείτε να διεκδικήσετε τα δικαιώματά σας, γι' αυτό ακολουθήστε αυτά που θα σας πούμε.

**1ov.** Όσο καιρό θα ετοιμάζετε το δημιουργημά σας, κάντε το με απόλυτη μυστικότητα. Μην πείτε σε κανέναν τίποτα.

**2ov.** Όταν ολοκληρώσετε το σενάριο, βγάλτε δύο αντίγραφα και πηγαίνετε στην Εθνική Βιβλιοθήκη (Πανεπιστημίου 32, Αθήνα), στα υπόγεια της οποίας βρίσκεται το τμήμα κατοχύρωσης πνευματικών δικαιωμάτων. Δώστε τα αντίγραφα του σεναρίου σας στον υπάλληλο και συμπληρώστε προσεκτικά το Αναλυτικό Εντυπο Κατοχύρωσης Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Πάρτε το αντίγραφο του εντύπου (μπλε χρώματος) και ζητήστε τη Βεβαίωση Κατοχύρωσης Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Με αυτή τη διαδικασία αποκτάτε νόμιμα πλέον το δικαίωμα του copyright.

**3ov.** Φυλάξτε καλά τη βεβαίωση και τα αντίγραφα. Σε περίπτωση που χάσετε τα πρωτότυπά σας, απευθυνθείτε στην Εθνική Βιβλιοθήκη.

Ακολουθώντας τη διαδικασία που μόλις περιγράψαμε, δεν θα έχετε να φοβηθείτε τίποτα. Κανείς πλέον δεν μπορεί να σας κλέψει... πνευματικά.

### **Προώθηση προϊόντος**

Το παιχνίδι σας είναι έτοιμο. Αφού το κατοχυρώσετε πνευματικά, προσπαθήστε να το προωθήσετε στο αγοραστικό κοινό. Έχετε πολλές λύσεις. Μπορείτε να το δώσετε σε κάποιο Software House (στην Ελλάδα, από ό,τι γνωρίζουμε, υπάρχει η Spin Software Development), να το πουλήσετε μόνοι σας, να το δώσετε σε κάποια PD Library ή να το πουλήσετε μέσω κάποιας αγγελίας. Ας δούμε όλες τις εκδοχές αναλυτικά.

### Χτυπώντας την πόρτα ενός Software House

Έχετε δύο επιλογές:

**α)** Ή να απευθυνθείτε σε οίκους του εξωτερικού στέλνοντας κάποιο demo του προγράμματός σας.

**β)** Ή να απευθυνθείτε στην Spin Software, τη μόνη αντίστοιχη εταιρία στην Ελλάδα που δέχεται προγράμματα απλών χρηστών.

Ας δούμε τι πρέπει να κάνετε προκειμένου να έρθετε σε επαφή με κάποια ξένη ή ελληνική κατασκευάστρια εταιρία.

Όλες οι γνωστές εταιρίες δέχονται καθημερινά δεκάδες παιχνίδια από ερασιτέχνες, τα οποία συγκεντρώνουν και μελετούν αμέσως. Αν κάποιο από αυτά τους αρέσει, φροντίζουν να έχουν μια επαφή με τον κατασκευαστή. Εσείς αρχικά τηλεφωνήστε στις κατασκευάστριες εταιρίες και ζητήστε να μιλήσετε με τον υπεύθυνο που δέχεται προγράμματα ερασιτεχνών.

Σημειώστε το όνομά του, πείτε του τι ακριβώς θέλετε και ζητήστε τη διεύθυνση της εταιρίας. Στείλτε ένα αντίγραφο του προγράμματός σας μαζί με ένα συνοδευτικό γράμμα, υπόψιν του κυρίου με τον οποίο μιλήσατε και περιμένετε. Σίγουρα θα λάβετε μία απάντηση, θετική ή αρνητική.

### Σε περίπτωση που έχετε θετικά αποτελέσματα

Στην περίπτωση που το παιχνίδι σας αρέσει στον υπεύθυνο, το πρώτο που έχετε να κάνετε είναι να σκεφτείτε σοβαρά το συμβόλαιο και τους όρους που θα θέσετε.

Η καλύτερη λύση είναι να ζητήσετε τη βοήθεια εξειδικευμένου δικηγόρου, ο οποίος σίγουρα θα σας προφυλάξει από παγίδες, λάθη, άσκοπο τρέξιμο και γενικά κάθε άχαρη διαδικασία.

Στους όρους πληρωμής προσέξτε καλά τα "μικρά γράμματα". Για παράδειγμα, μπορεί να συμφωνήσετε ότι θα πάρετε αρχικά ένα ποσό και μετά από 100.000 πωλήσεις κάποιο άλλο και πάει λέγοντας. Προσοχή, λοιπόν, στα νούμερα και πάντα, προτού υπογράψετε οτιδήποτε, να συμβουλευέστε το δικηγόρο σας.

### Πάρε, καλέ κυρία, έχω καλά παιχνίδια

Αν δεν βρείτε άκρη με τα Software Houses, προσπαθήστε να προωθήσετε το προϊόν μόνοι σας. Βάλτε αγγελία σε περιοδικά του χώρου, για την πώληση του παιχνιδιού σας. Φροντίστε να επισκεφτείτε περιοδικά του χώρου και δώστε τους μια demo copy του παιχνιδιού σας (συμβουλή μας, Playable demo). Ίσως με αυτόν τον τρόπο να γίνει γνωστό και να αρχίσει να έχει ζήτηση από τους παίκτες.

Βέβαια, αυτή η λύση προϋποθέτει ότι θα πρέπει να κάνετε μόνοι σας την παραγωγή δισκετών, τα manuals και τη συσκευασία. Και φυσικά να μάθετε από την εφορία σας ποιες ενέργειες πρέπει να κάνετε για τη νόμιμη πώληση του παιχνιδιού σας.

Αν κρίνετε αναποτελεσματικό αυτόν τον τρόπο προ-



Το "Silver Ball" είναι ένα συναρπαστικό μπλόκ παιχνίδι από την Spin Software.

ώθησης του παιχνιδιού σας, κάνετε μεγάλο λάθος. Θυμηθείτε τι ακριβώς έγινε με το Wolfenstein 3D και το DOOM και οπλιστείτε με αισιοδοξία.

### Στείλτε το στην PD Library

Στείλτε ένα Playable Demo της έκδοσής σας σε πολλές PD Library - για παράδειγμα, στην Ελλάδα μπορείτε να επισκεφθείτε την CompuLink. Στο τέλος του demo γράψτε ότι όποιος ενδιαφέρεται για την ολοκληρωμένη έκδοση του προγράμματος δεν έχει παρά να στείλει το χρηματικό ποσό που έχετε ορίσει στη διεύθυνσή σας. Ίσως αυτός ο τρόπος σας ταιριάζει καλύτερα.

Αν πάλι σας ενδιαφέρει μόνο η δόξα και όχι τα χρήματα, δώστε το πρόγραμμά σας σε PD Library ως Shareware.

### Επίλογος

Αυτά είναι τα βασικά που πρέπει να γνωρίζετε προτού αποφασίσετε να κατασκευάσετε ένα δικό σας παιχνίδι. Τολμήστε λοιπόν και να είστε σίγουροι ότι η προσπάθειά σας, αν είναι καλή, θα έχει ένα λαμπρό μέλλον.

Εικόνα από το παιχνίδι της Spin, ο "Τελευταίος Υπερασπιστής".



## TOH SHIN DEN

**Ε**τοιμαστείτε για μία ακόμη μεταφορά στη μυστικιστική Απω Ανατολή, όπου θα πρέπει να (ξανα)ε-



πιστρατεύσετε τις ικανότητές σας στις πολεμικές τέχνες για να δείρετε αντιπάλους, στη συνέχεια να χτυπήσετε μέχρι θανάτου κάποιους άλλους και τέλος να ξυλοκοπήσετε μερικούς ακόμη. Ναι, σωστά καταλάβατε, έχουμε ακόμη ένα beat'em up, το

οποίο όμως κατέχει μια σημαντική θέση στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών: είναι το πρώτο παιχνίδι του είδους για το καινούριο μηχάνημα της Sony, το "PlayStation". Ετσι, αναπόφευκτα, θα αποτελέσει το μέτρο σύγκρισης για τις δυνατότητες που προσφέρει αυτό το μηχάνημα σε σχέση με τα υπόλοιπα, που ήδη κατέκλυσαν την αγορά.

Οι προγραμματιστές της Takara, πάντως, δύσκολα θα επιδείκνυαν καλύτερα τις δυνατότητες του PlayStation στον τομέα των γραφικών: τέσσερις δυνατές απόψεις του χώρου της "μάχης", που όλες αποδίδουν εξαιρετικά, χάρη στο "υπερσυμπαγές" σύστημα τρισδιά-

στατης απεικόνισης που ανέπτυξε η Takara ειδικά γι' αυτό το παιχνίδι και απαλλάσσει την κίνηση από απότομες μεταβολές και τρεμοπαιξίματα. Ωστόσο υπάρχουν κάποια παράπονα και αφορούν στην κίνηση των χαρακτήρων η οποία, αν και ομαλότατη, στερείται της φυσικότητας που συναντάμε σε άλλα παιχνίδια.

Πέρα όμως από τα γραφικά, τα πράγματα δεν είναι τόσο καλά. Στο "Toh Shin Den" δεν βρίσκουμε κάτι καινούριο, το οποίο δεν θα ήταν τόσο κακό, αν τα συνηθισμένα πράγματα που βλέπουμε δημιουργούσαν καλύτερη αίσθηση. Επίσης μερικές επιλογές των προγραμματιστών είναι αμφισβητήσιμες. Ο χαρακτήρας σας, για παράδειγμα, χρειάζεται αρκετή ώρα για να σηκωθεί από μια πτώση και στη συνέχεια επιπλέον χρόνο για να συνέλθει, προτού μπορέσει να επιχειρήσει

κάποια επιθετική ενέργεια. Αν και θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι αυτό ενισχύει το ρεαλισμό του παιχνιδιού, υπάρχει η παρενέργεια της δημιουργίας ενός αξιοσημείωτου κενού στη δράση.

Συνολικά, το "Toh Shin Den" θα ήταν άριστο ως πρόγραμμα επίδειξης, αλλά ως παιχνίδι είναι απλώς έ-

να καλό beat'em up. Ελπίζουμε τα επόμενα παιχνίδια για το "νεαρό" PlayStation να αποδειχτούν καλύτερα.





## THE NEED FOR SPEED

**T**α παιχνίδια εξομοίωσης οδήγησης μας περιτριγυρίζουν σε όλες τις μορφές τους (arcade, δράσης, εξομοίωση αγώνων Formula 1 κ.λπ.). Εύλογα λοιπόν θα αναρωτιόταν κάποιος αν η Electronic Arts έχει κάτι καινούριο να δώσει με το "The need for speed". Προς γενική κατάπληξη η απάντηση είναι "ναι", αλλά αυτό το καινούριο δεν σχετίζεται με το θέμα του παιχνιδιού (οδηγείτε στους αυτοκινητόδρομους των ΗΠΑ), ούτε με τις αντι-

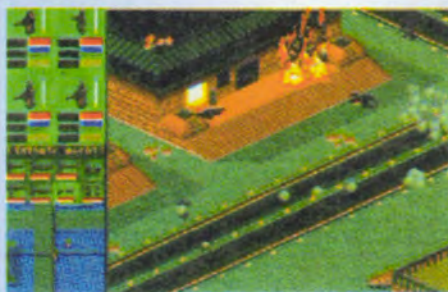
ζοότητες που θα συναντήσετε (καιρός, αντίπαλοι οδηγοί, αστυνομία), ούτε και με τις διάφορες επιλογές που έχετε (ανεφοδιασμός σε καύσιμα, αναβάθμιση τμημάτων του αυτοκινήτου, άποψη των δρόμων από διαφορετικές κάμερες). Ολα αυτά έχουν παρουσιαστεί σε πολλά παιχνίδια στο παρελθόν, με περισσότερη ή λιγότερη επιτυχία κάθε φορά, αλλά ποτέ με τόση επιτυχία. Το "The need for speed" είναι ίσως το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι οδήγησης που έχει εμφανιστεί ποτέ, τόσο στον τομέα της αίσθησης που δίνει το "τιμόνι" (αν και υπάρχουν επιλογές για αφαίρεση ρεαλισμού, προκειμένου να βοηθηθούν οι αρχάριοι, όπως αυτόματο κιβώτιο και ABS) όσο και στην απεικόνιση της δράσης: ποτέ άλλοτε οι πινακίδες δεν ήταν τόσο ευανάγνωστες, ποτέ η σκιά από τις γέφυρες δεν επηρέαζε το φωτισμό της καμπίνας και λίγες μόνο φορές η προοπτική του δρόμου ήταν τόσο φυσική. Στα θετικά αυτά σημεία - γραφικά και αίσθηση παιχνιδιού - προστίθεται η πλούσια ηχητική επένδυση ολοκληρώνοντας την εικόνα ενός καταπληκτικού παιχνιδιού. Ωστόσο, έχει ένα μειονέκτημα: κυκλοφορεί μόνο για 3DO και η Electronic Arts δεν σχεδιάζει (προς το παρόν) άλλες εκδόσεις. Ελπίζουμε ότι δεν θα επιμείνει σε αυτή την απόφασή της...



## SYNDICATE

**B**ρισκόμαστε σε κάποια μελλοντική εποχή. Ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών δεν περιορίζεται πλέον στις αίθουσες των χρηματιστηρίων, τα διαφημιστικά μηνύματα και την εξέλιξη των προϊόντων. Νέες μέθοδοι διεκδίκησης της πρωτιάς έ-

χουν εισαχθεί, από αυτές που θα χαρακτηρίζαμε αθέμιτες, μια και συμπεριλαμβάνουν βιομηχανική κατασκοπία ή ακόμη και την απαγωγή και εξόντωση στελεχών άλλων εταιριών.



Το δόγμα "ο σκοπός αγιάζει τα μέσα" σε πλήρη εφαρμογή...

Εσείς εμπλέκεστε σε αυτό το παιχνίδι, χωρίς να εγκρίνετε βέβαια τους κανόνες. Δεν μπορείτε όμως να κάνετε τίποτε γι' αυτό, έτσι δεν είναι;

Θα πρέπει τώρα να φροντίσετε να αποφεύγετε τις επιθέσεις των αντιπάλων και να φέρετε την εταιρία σας στην κορυφή. Ετσι θα επενδύσετε



στην έρευνα ανδροειδών, τα οποία θα αναλάβουν τις "βρώμικες" αποστολές, και να τα εξοπλίσετε με τεχνητά μέλη υψηλής τεχνολογίας που θα τους δώσουν ισχυρό πλεονέκτημα στις μάχες τους με τα αντίπαλα ανδροειδή. Επίσης, τα συμφέροντα που προασπίζετε δεν περιορίζονται σε τοπική κλίμακα. Ετσι θα πρέπει να είστε έτοιμοι να στείλετε τις δυνάμεις σας ανά τον κόσμο για να "ενεργήσετε" και εκεί. Ανάλογα μάλιστα με τη χώρα που επισκέπτεστε, η αντίσταση θα είναι μεγάλη ή μικρή. Για παράδειγμα, στις ΗΠΑ τα αντίπαλα ανδροειδή είναι πολύ πιο προηγμένα απ' ό,τι στις χώρες της Αφρικής.

Έχετε δύο δυνατές απόψεις των χωρών που επισκέπτεστε: την κοντινή άποψη, που έχει μέτρια γραφικά και δεν μπορείτε να καταλάβετε τι γίνεται, και τη μακρινή άποψη, που επίσης έχει μέτρια γραφικά, αλλά εύκολα διακρίνετε τα δρώμενα και μπορείτε να ενεργήσετε ανάλογα. Ο ήχος είναι αρκετά καλός όπως και η αίσθηση παιχνιδιού, ενώ συνολικά το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό. Μια πολύ καλή μεταφορά στο Jaguar, που δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από τις εκδόσεις για τους υπολογιστές 16-bit. Το αντίθετο μάλιστα...

Μήπως χρειάζεστε  
κάτι περισσότερο;

## ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ INTERNET

TELECOMPUTING & ON-LINE  
ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

**Απευθύνεται** σε όλους τους χρήστες Η/Υ και συστημάτων που επιθυμούν να γνωρίσουν τη νέα διάσταση που αποκτά ο προσωπικός υπολογιστής με το μετασχηματισμό του σε telecomputer. **Σκοπός** του είναι η ενημέρωση και η εκπαίδευση των συμμετεχόντων στις τεχνολογίες, τις μεθόδους και τις διαδικασίες που χαρακτηρίζουν τη δημιουργία και την αξιοποίηση των συστημάτων τηλεπληροφορίας και on-line πληροφόρησης και επικοινωνίας.



### Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

**Απευθύνεται** σε όλους τους χρήστες υπολογιστών και συστημάτων που επιθυμούν να γνωρίσουν τον κόσμο του διεθνούς διαδικτύου και τις τεράστιες δυνατότητες πληροφόρησης και επικοινωνίας που παρέχει. **Σκοπός** του είναι να δώσει στους συμμετέχοντες όλες τις απαραίτητες γνώσεις για τη δομή, τις αρχές λειτουργίας, τη χρήση και το περιεχόμενο του παγκόσμιου δικτύου.

Τα σεμινάρια θα συνδυάσουν διαλέξεις, επιδείξεις και on-line αναζητήσεις, παρουσιάσεις λογισμικού και εξάσκηση και εφαρμογή τεχνικών στον υπολογιστή. Στο τέλος του σεμιναρίου παραδίδεται πιστοποιητικό παρακολούθησης.

**Κόστος κατ' άτομο:** 40.000 δραχ. + ΦΠΑ 18%

Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΘΕΣΕΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ  
(20 άτομα ανά σεμινάριο). ΘΑ ΤΗΡΗΘΕΙ ΣΕΙΡΑ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ.  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΕΓΓΡΑΦΕΣ: κ. Λητώ Λάσκου,  
Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506



Φορμίωνος 60, Αθήνα 116 33,  
Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506,  
e-mail address: exodus@athena.compulink.forthnet.gr

SOFTWARE FLASH • SOP

## SAMURAI SHOWDOWN II

**Τ**ι θα έπρεπε να κάνει ένα beat'em up για να συναγωνιστεί το Street Fighter II και το Mortal Kombat II στις κονσόλες; Να γίνει πιο άγριο από το Street Fighter; Να επιστρατεύσει περισσότερο ωμή βία από το Mortal Kombat; 'Η, μήπως, να επιστρέψει στις πατροπαράδοτες αξίες, φροντίζοντας τον τομέα της αίσθησης παιχνιδιού και επενδύοντας στο στιλ; Το "Samurai Combat" επέλεξε την τρίτη προσέγγιση και φαίνεται ότι δικαιώθηκε γι' αυτό. Στο "Samurai Showdown", τη νέα δημιουργία της Crystal Dynamics, έχετε υπό τον έλεγχό σας έναν από τους δώδεκα διαθέσιμους χαρακτήρες και σκοπός σας είναι να τσακίσετε στο ξύλο οποιονδήποτε βρεθεί μπροστά σας. Για να το επιτύχετε έχετε στη διάθεσή σας έναν αριθμό από στάνταρ κινήσεις, μερικά ισχυρά χτυπήματα, ανάλογα με το χαρακτήρα που ελέγχετε, οι περιγραφές των οποίων βρίσκονται στο εγχειρίδιο χρήσης, αλλά και μερικά ισχυρά χτυπήματα τα οποία δεν περιγράφονται πουθενά, αλλά θα ανακαλύψετε κατά τύχη στη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ προσπαθείτε να κάνετε κάτι άλλο. Φυσικά, όσο προχωράτε στις πίστες, οι μάχες θα γίνονται πιο σκληρές και η εμπειρία που αποκτάτε ίσως να μην αποδειχτεί αρκετή για όλες τις περιπτώσεις...

Όλα αυτά λαμβάνουν χώρα μέσα σε ένα όμορφα σχεδιασμένο περιβάλλον, εκτυλίσσονται με μεγάλη ταχύτητα και αξιόλογη ηχητική επένδυση. Η αίσθηση παιχνιδιού, τέλος, είναι πολύ καλή και θα αφήσει ικανοποιημένους όλους τους φίλους του είδους. Οι κάτοχοι 3DO ας βρίσκονται σε εγρήγορση, γιατί το "Samurai Warrior" θα κυκλοφορήσει από μέρα σε μέρα...



## NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

**T**ο "NBA Jam" τείνει να γίνει για τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών ό,τι είναι το "Παρασκευή και 13" και το "Ρόκυ" για τον κινηματογράφο: οι τίτλοι με τους περισσότερους διαδόχους. Το "NBA Jam" βρίσκεται στο δεύτερο χρόνο ζωής και ήδη μετράει τρεις τίτλους - και μάλλον έπεται συνέχεια - αλλά κανείς δεν θα στενοχωρηθεί αν η συνέχεια είναι ανάλογη της μέχρι τώρα πορείας.

Η βασική ιδέα του "NBA Jam - Tournament Edition" είναι απάλλαχτη με αυτήν των προκατόχων του: παίζετε το καλύτερο μπάσκετ που μπορείτε. Διαλέγετε την ομάδα σας ανάμεσα σε 28 άλλες και όταν κατατροπώσετε όλους τους αντιπάλους σας, θα βρεθείτε έναντι μεικτών ομάδων αστέρων του NBA, που θα προ-



σπαθήσουν να ανακόψουν την πορεία σας. Οι διαθέσιμες τακτικές έχουν αυξηθεί κατά μία, σε σύγκριση με την προηγούμενη έκδοση, τα αγωνιστικά χαρακτηριστικά των παικτών κατά τέσσερα, υπάρχουν δε εννέα καινούρια καρφώματα και εκτεταμένες δυνατότητες αντικατάστασης παικτών. Θα βρείτε επίσης αρκετά εικονίδια μέσα στο γήπεδο, τα οποία εμφανίζονται τυχαία και έχουν εκπληκτικά αποτελέσματα όταν τα μαζέψετε, καθώς και πολλές καινούριες (και αρκετά... ανορθόδοξες μερικές φορές) επιθετικές και αμυντικές κινήσεις. Προσθέστε σε αυτά τους κλασικούς ήχους των γηπέδων του NBA πιστά αναπαραχθέντες (με ψηφιοποίηση, όπου χρειάζεται) και τα όμορφα γραφικά και θα έχετε μια πλήρη εικόνα του "NBA Jam - Tournament Edition". Ένας τίτλος τον οποίο οι κάτοχοι Mega Drive δεν θα πρέπει ούτε να σκεφτούν να μην αποκτήσουν. "I love this game", όπως θα έλεγαν και στις ΗΠΑ...

Μήπως χρειάζεστε  
κάτι περισσότερο;

## ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ MULTIMEDIA

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA  
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ  
ΤΗΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΝΗΛΙΚΩΝ

**Απευθύνεται** σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές που θέλουν να εξοικειωθούν με τη χρήση των multimedia και τη χρήση των νέων τεχνολογιών γενικότερα στην εκπαιδευτική διαδικασία. **Σκοπός** του είναι η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτών σε θέματα multimedia.



MULTIMEDIA ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

**Απευθύνεται** σε πληροφορικούς οι οποίοι επιθυμούν να εξοικειωθούν με τη χρήση εργαλείων για την ανάπτυξη multimedia εφαρμογών. **Σκοπός** του είναι η επιμόρφωση των πληροφορικών στις νέες τεχνολογίες με multimedia.

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA  
ΣΤΟΝ ΤΡΑΠΕΖΙΚΟ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

**Απευθύνεται** σε εκπαιδευτές και γενικότερα στο προσωπικό των τραπεζών και των ασφαλιστικών εταιριών που θέλουν να γνωρίσουν καλύτερα τα multimedia και τις εφαρμογές τους στους συγκεκριμένους επαγγελματικούς χώρους. **Σκοπός** του είναι η ενημέρωση των εκπαιδευτών και των επαγγελματιών για τις εφαρμογές των multimedia σε διάφορους επαγγελματικούς χώρους.

Τα σεμινάρια συνδυάζουν διαλέξεις, επιδείξεις υλικού και λογισμικού, multimedia παρουσιάσεις και εξάσκηση στον υπολογιστή. Στο τέλος του σεμιναρίου παραδίδεται πιστοποιητικό παρακολούθησης.

**Κόστος κατ' άτομο:** 30.000 δρχ. + ΦΠΑ 18%

Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΘΕΣΕΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ  
(20 άτομα ανά σεμινάριο). ΘΑ ΤΗΡΗΘΕΙ ΣΕΙΡΑ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ.  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΕΓΓΡΑΦΕΣ: κ. Λητώ Λάσκου,  
Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506



Φορμίωνος 60, Αθήνα 116 33,  
Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506,  
e-mail address: exodus@athena.compulink.forthnet.gr

# ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΙΣ

Γνωρίστε τις  
“εναλλακτικές  
πραγματικότητες”!



Αποκτήστε ένα συναρπαστικό έργο για την κατανόηση των μυστικιστικών εμπειριών! Μία μοναδική επίτομη, εικονογραφημένη εγκυκλοπαίδεια με τεκμηριωμένη πληροφόρηση, προϊόν επίπονης έρευνας κορυφαίων ειδικών· εντρυφεί σε κρυφές πτυχές της ιστορίας και των θθών, αξιοποιώντας ανεκτίμητο υλικό κριτικών και μελετητών.

**Σημαντικές ψυσιογνωμίες:** Μπλαβάτοσκυ, Καστανέντα, Γκουρτζιέψ, Κριναμουόρτι κ.ά. **Μυστικιστικές & μαντικές τεχνικές:** Αλχημεία, Αστρολογία, Ραβδοσκοπία, Υπερβατικός Διαλογισμός... **Μυστικιστικές παραδόσεις:** Χριστιανισμός, Ελευθεροτεκτονισμός, Χούνα, Σουφισμός, Καμπάλα, Σίντο, Ταοϊσμός, Ζεν... **Τοποθεσίες:** Έιβμπιουρρυ, Γραμμές Νάζκα, Στόουνχεντζ... **Φαινόμενα:** Εμφανίσεις, Δεζά νυ, Εξορκισμός, Πυροβασία, Μετεωρισμός, Πόλτεργκαϊστ, Κατοχή, Ξενογλωσσία κ.ά.



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνν 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801761, 3841095,  
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284864, 287610,  
ΚΥΠΡΟΣ: ΜΤΣ, Λ. Ακροπόλεως 45, Λευκωσία, Τηλ.: 317471

## ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδόσεις ANUBIS: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΜΑ!! Στείλτε μου την ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ.

Τιμή: 15.900 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ..... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .....  
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .....

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..... Χρεώστε την πιστωτική μου κάρτα:  
 VISA,  MASTERCARD,  EUROCARD

Αριθμός κάρτας Ημερομηνία λήξεως .....

Υπογραφή .....

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

## SOFTWARE FLASH • SOF

# MASTER AXE



Αν και ο τίτλος παραπέμπει στο "Golden Axe", στην παλαιότερη μεταφορά από τα μηχανήματα αισθουσών ηλεκτρονικών, η καινούρια δουλειά της Millenium δεν έχει κανένα δεσμό αίματος με το παιχνίδι του Sega. Πρόκειται για την ιστορία του Neil Axe, κορυφαίου δασκάλου του κουνγκ φου και άλλων πολεμικών τεχνών, που περιπλανιέται στις ΗΠΑ διασχίζοντας όλην των ειδών τις περιοχές και αντιμετωπίζοντας ποικίλους αντιπάλους.

Από την ανωτέρω περιγραφή, το "Master Axe" μοιάζει και είναι πράγματι ένα ακόμη beat'em up. Ο χώρος δε των παιχνιδιών για Amiga αποτελεί πρόσφορο έδαφος για ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου, διότι εξαιρουμένων του "Street Fighter" και μερικών άλλων τίτλων δεν υπάρχει αξιόλογος ανταγωνισμός. Πράγματι, τα πρώτα δείγματα από το "Master Axe" δείχνουν ότι μπορεί να αποτελέσει την επόμενη επιτυχία σε αυτόν το χώρο: ο ήρωάς μας διαθέτει αξιοσημείωτη ποικιλία κινήσεων, ενώ και οι αντίπαλοι έρχονται σε πολλά σχέδια και χρώματα, άλλοι άοπλοι αλλά κάτοχοι μυστικών πολεμικών τεχνών, άλλοι οπλισμένοι με ντουντάκο και άλλα όπλα. Τα γραφικά, στα πρώτα τουλάχιστον δείγματά τους, είναι πολύ καλά, η κίνηση ομαλή και η αίσθηση του παιχνιδιού σημειώνει υψηλό δείκτη ποιότητας. Μάλιστα, οι υπεύθυνοι της Millenium ισχυρίζονται ότι θα βελτιωθεί και άλλο. Ίσως έφτασε η ώρα να εκθρονιστεί ο βασιλιάς των beat'em up, "Street Fighter".

## BLUE LIGHTNING

**Η** Atari, σαν καλή μαμά, δεν κάνει διακρίσεις ανάμεσα στα παιδιά της. Από τη στιγμή που έκανε δώρο στο μικρό της Lynx ένα παιχνίδι σαν το Blue Thunder, δεν μπορούσε να αφήσει το Jaguar χωρίς κάτι αντίστοιχο. Έτσι, το "Blue Lightning" διατίθεται τώρα και σε ένα αστραφτερό CD-ROM, έτοιμο να τοποθετηθεί στη μονάδα του Jaguar. Οι αποθηκευτικές δυνατότητες του CD-ROM αξιοποιήθηκαν σε μεγάλο βαθμό από τους προγραμματιστές και έτσι ο χρήστης έχει περισσότερες δυνατότητες απ' ό,τι στην έκδοση για Lynx. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε αρκετούς τύπους αεροπλάνων όπως το F15, το Harrier το



MiG-29 και έναν νέο τύπο αεροσκάφους, το "Stormer". Προτού όμως σας επιτραπεί να πάρετε ένα τέτοιο αεροσκάφος και να ριχτείτε στη μάχη, θα πρέπει να αποδείξετε την αξία σας σε τέσσερις δοκιμαστικές αποστολές. Αφού περάσετε αυτή τη δοκιμασία, είστε πλέον έτοιμοι να αναλάβετε μία από τις σημαντικές αποστολές που έχουν ε-

τοιμάσει για εσάς οι σεναριογράφοι του παιχνιδιού. Στη διάρκεια αυτών των αποστολών θα πετάξετε πάνω από διάφορους τύπους εδαφών, αντιμετωπίζοντας ποικίλες καιρικές συνθήκες και εχθρούς που γίνονται ολοένα πιο επικίνδυνοι για την πτήση σας. Φυσικά, κίνδυνοι έρχονται και από το έδαφος με τη μορφή αντιαεροπορικών συστημάτων, τα οποία θα πρέπει να "περιποιηθείτε" κατάλληλα.

Όμορφα γραφικά, πλούσια δράση και αρκετή ποικιλία είναι τα χαρακτηριστικά του "Blue Lightning", στην έκδοσή του για το Jaguar. Αν ψάχνατε τον τρόπο να κατακτήσετε τους αιθέρες, ίσως θρήκατε την ευκαιρία...



### Titan Legions

Το "Titan Legions" είναι παιχνίδι μάχων επικής κλίμακας που διαδραματίζονται την 41η χιλιετηρίδα. Σε αυτό εσείς και οι αντίπαλοί σας έχετε την ευκαιρία να ελέγξετε πάνω στο τραπέζι τεράστιες στρατιές από φιγούρες. Στο μακρινό μέλλον η ανθρωπότητα μάχεται για επιβίωση ανάμεσα στα άστρα και ενάντια σε αναρίθμητες ορδές εξωγήινων εισβολών που έχουν ως στόχο να υποτάξουν την Αυτοκρατορία του Ανθρώπου. Σε αυτή την ώρα του ολέθρου, μόνο οι στρατιές της Αυτοκρατορίας στέκονται ανάμεσα στο ανθρώπινο γένος και την ολοκληρωτική καταστροφή. Είναι οι στρατιές της Αυτοκρατορικής Φρουράς, οι επιλεκτικές ομάδες των πολεμιστών Space Marines και οι Τίτνες, οι τερατώδεις πολεμικές μηχανές που απαρτίζουν τις Λεγεώνες των Τίτνων. Το κουτί περιέχει:

- 25 φιγούρες Citadel και αναλυτικά 1 Imperial Titan, 2 Mega Gargants, 10 Imperial Knights και 12 Ork Bonebreasa tanks- Βιβλίο οδηγιών από 64 σελίδες, Βιβλίο πληροφοριών από 112 σελίδες, Βιβλίο σεναρίων από 16 σελίδες, Χάρτινα κτίσματα μεγάλης λεπτομέρειας, Πιόνια για το παιχνίδι, Περισσότερες από 50 κάρτες παιχνιδιού, Κάρτες δεδομένων για τον Imperial Titan και το Mega Gargant, Πίνακες θέσης στόχου, Ζάρια μεταξύ των οποίων και Ζάρια "Διασκορπισμού" ή Ζάρια Σκοπού ή Ζάρια Αστοχίας και τέλος Ζάρια Διάρκειας πυρών.

# Κάισσα

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ  
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

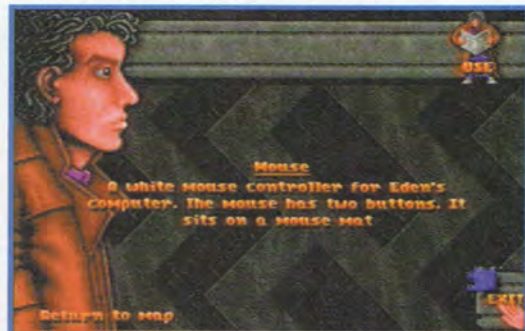
- \* Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους, 11472 **ΑΘΗΝΑ** Τηλ: 3606488.
- \* Μ. Κυριακού 1 (κοντά στη Ροτόντα), **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ** Τηλ: 212734.
- \* Ι. Μεταξά 39 Ε.Κ. "Πλάζα", 11674 **ΓΛΥΦΑΔΑ** Τηλ: 8982057.
- \* Φίλωνος 43, **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** 18531 (απέναντι από Αγ. Τριάδα) Τηλ: 4178337.
- \* **ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ** Λερνινού 23 Πλ. Βικτωρίας, 10434 **ΑΘΗΝΑ** Τηλ: 8813990.

# DREAMWEB

πτωσή μας αντιπροσωπεύεται από τις δυνάμεις DreamWeb. Είναι αυτές οι πηγές των ονείρων του; Μάλλον! Οι μέρες περνούν, ο Ryan σιγά σιγά αρχίζει να συνειδητοποιεί ποιος είναι ο σκοπός του: να εξοντώσει τους 7 κακούς για να σώσει τον κόσμο. Μόνο που οι DreamWeb του έδειξαν το δρόμο, και αυ-

**T**ον προηγούμενο μήνα θα είχατε διαβάσει στο software flash για το DreamWeb, το καινούριο πολυσυζητημένο adventure της Empire. Στην Αγγλία έχει απαγορευτεί η πώλησή του σε άτομα κάτω των 18 ετών, λόγω μερικών "ακατάλληλων για ανήλικους" σκηνών. Ηρθε η ώρα για την παρουσίασή του και για να δούμε αν αξίζει ολος αυτός ο θόρυβος που έχει δημιουργηθεί.

παρελθόν και κοντεύει να τρελαθεί! Η αιτία; Τα παράξενα όνειρα που βλέπει. Ή μήπως δεν είναι απλά και μόνο όνειρα; Ξυπνάει το πρωί και κρατάει ημερολόγιο με αυτά που έχει δει, για να μπορέσει να ενώσει τα κομμάτια του παζλ, να καταλάβει τι σημαίνουν όλα αυτά που βλέπει κάθε βράδυ. Οπου υπάρχει κακό, υπάρχει και καλό, το οποίο στην περι-



## ΥΠΟΘΕΣΗ

**Χρόνος :** Κάπου στο μέλλον.

**Ατμόσφαιρα :** Μεταξύ BladeRunner και Brazil.

Τα πάντα έχουν διαβρωθεί σε μεγάλο βαθμό. Οι κοινωνικές δομές έχουν καταρρεύσει, οι ληστείες είναι στην ημερήσια διάταξη, παντού υπάρχουν κακόφημα ξενοδοχεία όπου τα πάντα μπορεί να συμβούν. Το κακό έχει σχεδόν κυριεύσει τη γη, έχοντας για υπηρέτες του 7 ανθρώπους σε σημεία-κλειδιά. Αυτοί είναι που πρέπει να εξολοθρευτούν. Ο Ryan είναι ένας νέος άνθρωπος με μυστηριώδες



τός από μόνος του θα πρέπει να τα καταφέρει από εδώ και πέρα. Το περασμένο βράδυ είχε κοιμηθεί στο σπίτι της φίλης του, Eden, και το πρωί ξεκινάει την περιπέτειά του με μόνο εφόδιο έναν κωδικό πόρτας, έναν κωδικό δικτύου και με ένα συναίσθημα ότι κάτι παράξενο συμβαίνει. Θα περιπλανη-

θεί από διαμέρισμα σε διαμέρισμα, από ξενοδοχεία και bars σε εξοχικά σπίτια, για να μαζέψει οποιαδήποτε χρήσιμη πληροφορία, κωδικούς θυρών και όπλα για να εκτελέσει την αποστολή του. Αν θα τα καταφέρει ή όχι, αποκλειστικά υπεύθυνοι θα είστε εσείς.

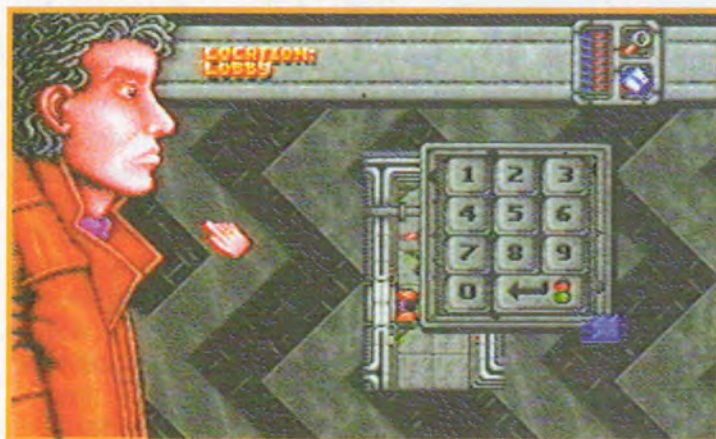
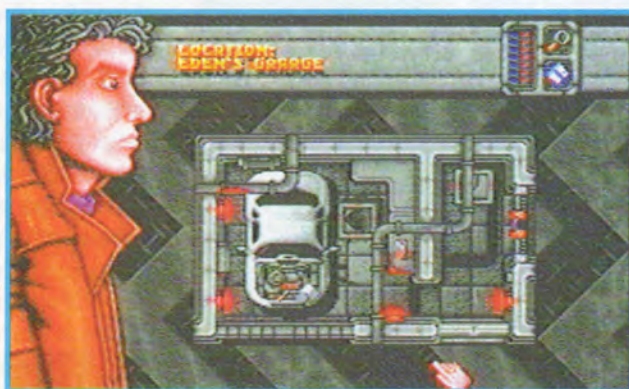
## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Την όλη δράση παρακολουθείτε από πάνω, σαν να υπάρχει μια κάμερα στο ταβάνι. Οι οθόνες με τα μέρη που επισκέπτεται ο Ryan είναι ανάλογες με αυτά τα μέρη. Δηλαδή, για παράδειγμα, η reception του ξενοδοχείου καταλαμβάνει μεγάλο μέρος της οθόνης, ενώ το ασανσέρ αρκετά μικρό. Στο επάνω μέρος της οθόνης σας υπάρχει μια μπάρα που σας δείχνει το μέρος όπου βρίσκεστε και λίγο πιο πέρα υπάρχουν δύο εικονίδια για load/save





και zoom. Οι οθόνες είναι αρκετά μικρές και έχουν πολλές λεπτομέρειες που είναι δύσκολο να τις δείτε χωρίς μεγέθυνση, όπως στο ξενοδοχείο, που μόλις ο Ryan κλείσει ένα δωμάτιο, η receptionist εκδίδει μια κάρτα, και δεν θα μπορέσετε να διαβάσετε το μήνυμά της ή και πιθανόν να μην τη



δείτε καθόλου αν δεν κάνετε zoom επάνω της. Πατώντας το εικονίδιο με τον μεγεθυντικό φακό, στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα παράθυρο και ό,τι δείξετε με τον pointer εκεί το βλέπετε μεγεθυμένο. Στο αριστερό μέρος μπορείτε να βλέπετε τον ίδιο τον Ryan με -ή χωρίς- γυαλιά ηλίου. Αν κάνετε κλικ επάνω του θα εμφανιστεί το inventory σας, που περιλαμβάνει θέσεις για 30 αντικείμενα. Από εδώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι, το όπλο σας λ.χ., αν και θα σας πάρει αρκετό και πολύτιμο χρόνο μέχρι να πυροβολήσετε τον εχθρό.

Επίσης, μπορείτε να πετάξετε κάτι αν θέλετε. Ο χειρισμός είναι πολύ απλός: Οπου κάνετε κλικ, ο Ryan θα πάει πρόθυμα. Η κίνησή του είναι καλή αλλά θυμίζει λίγο ρομπότ. Όταν χρειαστεί να ταξιδέψετε, εμφανίζονται μερικοί χάρτες και, κάνοντας κλικ στην άκρη των οθονών/χαρτών, με-

ταφέρεστε εκεί που θέλετε.

Αλλά για να πάτε σε συγκεκριμένα μέρη θα πρέπει να έχετε πρόσβαση σε διάφορα τερματικά δικτύου, τα οποία λειτουργούν με cartridges. Κυριολεκτικά, μπορεί να τριγυρνάτε για "χρόνια" αν δεν

ξέρετε πού να πάτε και πώς να πάτε εκεί. Γι' αυτόν το λόγο, θα πρέπει να ψάχνετε καλά όλα τα μέρη και να πιάνετε κουβέντα σχεδόν με όποιον βρείτε στο δρόμο σας.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Υπάρχουν δύο εκδόσεις, μία για A500, A600 και μία για AGA. Η διαφορά τους δεν είναι μεγάλη, απλώς υπάρχουν πιο πολλά χρώματα στις οθόνες στην A1200. Τα γραφικά του είναι απλά αλλά καλοσχεδιασμένα. Το μόνο μειονέκτημα είναι οι μικρές οθόνες δράσης και ίσως το ότι βλέπετε τα

πάντα από πάνω. Αυτό βέβαια είναι υποκειμενικό. Έχει ένα ατμοσφαιρικό soundtrack που δένει με την όλη δράση του παιχνιδιού, αλλά με την πάροδο του χρόνου μπορεί να γίνει μονότονο. Οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι πολύ δύσκολοι και γενικά θα το τελειώσετε εύκολα.

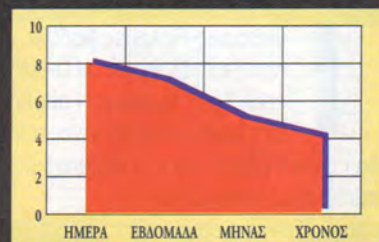
Ως σύνολο, το DreamWeb είναι αρκετά καλό adventure, μπορεί να μη φτάνει στα επίπεδα του Monkey Island 2, αλλά γενικά αξίζει να το αποκτήσετε. Όσο για τις πολυσυζητημένες σκηνές του, σε σχέση με αυτά που δείχνουν η τηλεόραση και τα περιοδικά, αυτές του DreamWeb είναι "πταίσματα".

Του Γ. Κουρκουτά

**ΕΙΔΟΣ** ADVENTURE

**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ** EMPIRE

#### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ούτε εύκολο ούτε δύσκολο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφηγήοντας e-mail στο user-id: anaconda.

	Αρκετά ευχάριστα και καλοσχεδιασμένα.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 79%
	Ατμοσφαιρική μουσική.	<b>ΗΧΟΣ</b> 70%
	Δεν είναι δύσκολο για έναν έμπειρο adventurer.	<b>GAMEPLAY</b> 82%
	Σας το συνιστώ.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 82%

# OVERLORD



**Π**ρώτη Απριλίου 1944: Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος βαδίζει προς το τέλος του. Η D-DAY είναι θέμα ημερών. Η απόβαση στη Νορμανδία θα γίνει τελικά και θα πάρουν μέρος όλες οι συμμαχικές δυνάμεις. Η αεροπορία θα έχει πολύ δύσκολο έργο να κάνει γιατί θα πρέπει να ετοιμάσει το έδαφος για την απόβαση. Ετσι, πριν από την D-DAY, θα πρέπει να γίνουν πολλές αποστολές στη Νορμανδία για να καταστραφούν στόχοι-κλειδιά των Γερμανών, ώστε η απόβαση να είναι σχετικά πιο ανώδυνη για τους Συμμάχους. Ο σταθμός Tangmere είναι η βάση της τριών σμηνών της συμμαχικής εκστρατευτικής αεροπορίας. Στη βάση αυτή υπάρχουν Spitfires, Mustangs και Typhoons έτοιμα να τα πιλοτάρετε και να αρχίσετε τις αποστολές που θα προηγηθούν της μεγάλης απόβασης.

Το Overlord είναι το καινούριο arcade air simulation της Virgin. Και λέω arcade γιατί δεν είναι αμιγώς εξομοιωτής πτήσης, μια και περιλαμβάνει πολλές αποστολές και



πολλά options που δεν ταιριάζουν σε ένα air simulator. Ας προχωρήσουμε όμως στα ενδότερα. Στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού εμφανίζεται ένα menu με τις επιλογές credits, configure, scramble, save game και new game. Τα credits δεν νομίζω ότι χρειάζονται περισσότερη ανάλυση. Μόλις διαλέξετε το options, θα εμφανιστεί ένας πίνακας με πολλές επιλογές. Μπορείτε να διαλέξετε τον τύπο της αποστολής σας ανάλογα με τους στόχους που προτιμάτε, όπως τρένα, μεταφορές, γέφυρες, αερομαχίες και όλα αυτά μαζί.

Με το Rank διαλέγετε το βαθμό σας και μαζί το επίπεδο δυσκολίας των αποστολών. Ακόμα, μπορείτε να διαλέξετε τα control που θέλετε, μάλιστα υποστηρίζει και joystick-χειριστήριο αεροπλάνου. Τέλος, μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο της λεπτομέρειας του εδάφους, επιλέγοντας -ή όχι- τρισδιάστατα σχήματα, γέφυρες, ποταμούς, εμφάνιση 16 ή 32 χρωμάτων κ.ά. Αυτές οι επιλογές είναι πολύ χρήσιμες και πρέπει να τις ορίζετε σύμφωνα με την Amiga που έχετε. Γιατί αν βάλετε 32 χρώματα και full detail σε μια A500, όταν θα κάνατε έναν ελιγμό στον αέρα θα μπορούτε άνετα να πάτε για καφέ και να γυρίσετε, και το spitfire ακόμα να στρίβει. Στην A1200 και άνω, τα πράγματα είναι πολύ καλά και με την πλήρη ανάλυση δεν θα παρατηρήσετε αργές ταχύτητες, εκτός βέβαια από ελάχιστες περιπτώσεις.

Πέρα από την επιλογή configure, στο αρχικό menu υπάρχει και η επιλογή scramble. Όταν έχετε άγριες διαθέσεις και θέλετε να δείτε μερικά στούκας να βγάζουν καπνούς από τις ριπές σας, επιλέγοντάς την σας βγάζει κατευθείαν στον αέρα με καμιά δεκαριά στούκας να σας βαράνε!

Για εκείνους που θέλουν μια πιο ομαλή αρχή, υπάρχει και η επιλογή new game.

Για εκείνους που θέλουν μια πιο ομαλή αρχή, υπάρχει και η επιλογή new game.

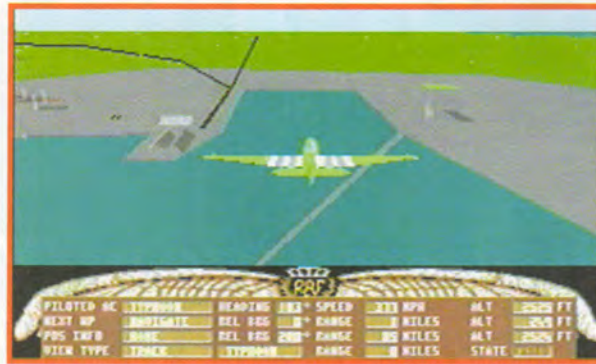




Το παιχνίδι είναι πραγματικού χρόνου και αρχίζει από την ημερομηνία 1 Απριλίου 1944. Κάθε μέρα θα έχετε καινούρια αποστολή, εκτός βέβαια αν επικρατούν κακές καιρικές συνθήκες. Στην αρχή του παιχνιδιού θα εμφανιστεί η βάση σας με όλα τα κτίριά της. Περνώντας με τον pointer από πάνω τους εμφανίζεται το όνομά τους. Κάνοντας κλικ επάνω τους μπορείτε να δείτε τους θαλάμους, το αρχηγείο, την αίθουσα αποστολών, το κυλικείο της βάσης, την πύλη της βάσης απ' όπου μπορείτε να κάνετε load/save, τον πύργο ελέγχου απ' όπου επιλέγετε αν θα αναλάβετε την αποστολή που σας ανέθεσαν. Στην αίθουσα αποστολών σας γίνεται μια ενημέρωση για κάθε αποστολή και κατόπιν θα πρέπει να διαλέξετε αεροπλάνο.

Οι επιλογές σας είναι τρεις, όπως είπαμε. Υπάρχουν το Spitfire, το Mustang και το Tyrhoon. Εμφανίζονται και τα τρία σε έναν πίνακα και μπορείτε να δείτε τα χαρακτηριστικά του καθενός ξεχωριστά. Μαζί με την εμφάνιση των πληροφοριών, σε ένα μικρό παράθυρο βλέπετε κάθε αεροπλάνο εν πτήση. Μόλις τελειώσει η επιλογή σας, είστε έτοιμοι για την πρώτη σας αποστολή. Μόλις κάνετε κλικ στον πύργο ελέγχου, αρχίζει η πτήση. Μέσα στο cockpit του αεροπλάνου βλέπετε όλα τα όργανα και τους διακόπτες του που ευτυχώς είναι λίγοι! Η κίνηση κάθε αεροπλάνου είναι αρκετά ομαλή, ειδικά στην A1200. Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι πληροφορίες σχετικά με το πού βρίσκεται ο εχθρός.

Με το αριθμητικό πληκτρολόγιο μπορείτε να δείτε σχεδόν σε κάθε διεύθυνση μέσα από το cockpit, και με τα F6-F9 έχετε εξωτερι-



κές εικόνες του αεροπλάνου σας. Όταν βλέπετε το αεροπλάνο απέξω, στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας πίνακας με όλες τις ενδείξεις του cockpit και μερικές άλλες πληροφορίες όπως η κατάσταση σας, η θέση σας κ.ά. Πλάκα έχει όταν πυροβολείτε και η οθόνη ακολουθεί τις ριπές σας! Αρκετά θεαματικό OTAN πετυχαίνουν τον εχθρό.

Πατώντας το M εν πτήση, εμφανίζεται ένας χάρτης με τη θέση σας. Τέλος, με το F10, πάλι εν πτήση, βγαίνετε στο options menu, αλλά μπορείτε να αλλάξετε μόνο τις παραμέτρους σχετικά με το detail του εδάφους.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το Overlord τα καταφέρνει αρκετά καλά. Τα γραφικά, ακόμα και στην A500, είναι πολύ καλά. Οι οθόνες με τις αίθουσες της βάσης είναι καταπληκτικές, και στον αέρα με full detail και 32 χρώματα υπάρχει μεγάλη λεπτομέρεια. Ο ήχος σχετικά με άλλα παιχνίδια του είδους είναι μέτριος. Αν εξαιρέσουμε τον ήχο της μηχανής, οι υπόλοιποι ήχοι δεν έχουν σχέση με την πραγματικότητα. Ο χειρισμός του αεροπλάνου είναι σχετικά καλός αλλά

μόνο στην A1200. Ωστόσο, ακόμα και εκεί υστερεί λίγο στην άμεση ανταπόκριση του αεροπλάνου στις κινήσεις του joystick. Οι αποστολές που έχετε στη διάθεσή σας είναι πολλές και

δυσκολεύουν σταδιακά.

Όπως είπαμε στην αρχή, δεν είναι αμιγώς air simulation, αλλά έχει καταφέρει να συνδυάσει τα πάντα, με καλό τελικό αποτέλεσμα. Αν σας αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια, θα περάσετε αρκετό καιρό μαζί του. Και μη σας νοιάζει αν σας

καταρρίψουν: οι αντικαταστάτες σας φτάνουν αμέσως στη βάση του Tangmere!

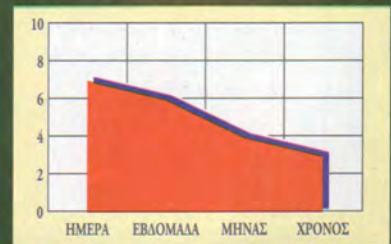
Του Γ. Κουρκουτά

## ΕΙΔΟΣ ARCADE SIMULATION

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

VIRGIN

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ασχοληθείτε μαζί του μόνο αν έχετε A1200.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.



	Αρκετά καλά, ακόμα και στην A500.
<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>83%</b>
	Εδώ μας τα χαλάει λίγο.
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>40%</b>
	Αρκετά εθιστικό.
<b>GAMEPLAY</b>	<b>79%</b>
	Ως σύνολο, ικανοποιητικό για έναν fun του είδους.
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>77%</b>



# THE COMPLETE CHESS SYSTEM



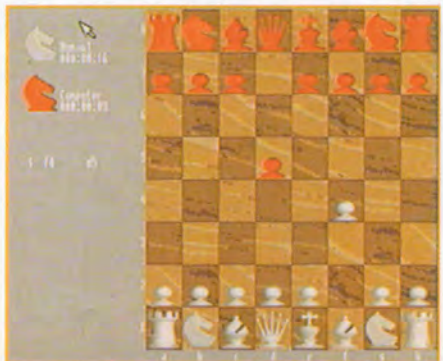
με με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιον άλλο παίκτη, με τον υπολογιστή να επιβλέπει την ορθότητα των κινήσεών σας. Ακόμη, υπάρχει και το self play που δίνει την οδηγία στον υπολογιστή να παίξει εναντίον του εαυτού του. Η όψη της σκακιέρας μπορεί να είναι τρισδιάστατη ή δισδιάστατη, ανάλογα με το ποιο σάς βολεύει καλύτερα. Το καλό για τους ειδήμονες είναι ότι μπορείτε να δείτε τις κινήσεις που έχουν γίνει, αλλά μόνο στη δεύτερη όψη. Όταν παίζετε κόντρα στην Amiga, υπάρχουν δύο επίπεδα δυσκολίας, το weak και το strong. Αλλά και μέ-

**T**ι έγινε; Εχετε μπαφιάσει από τα πολλά ποδοσφαιράκια και τα beat'em up που παίζετε τελευταία; Αν ναι, νομίζουμε πως είναι καιρός να

ξεκουράσετε λίγο τα χέρια σας και να χρησιμοποιήσετε για λίγο και το μυαλό σας. Πώς; Μα, φυσικά, παίζοντας ένα παιχνίδι σκάκι μπροστά στην Amiga σας. Αυτό μπορεί να γίνει με το καινούριο παιχνίδι της Oxford Softworks, που ειδικεύεται σε επιτραπέζια παιχνίδια και σε παιχνίδια με την τράπουλα. Το παιχνίδι λέγεται "The Complete Chess System" και έρχεται σε τέσσερις δισκέτες με δυνατότητα εγκατάστασης σε σκληρό δίσκο. Το CCS μας δίνει τη δυνατότητα να παίξου-

σα σε αυτά, υπάρχουν άλλες 10 επιλογές που ορίζουν το χρόνο σκέψης για κάθε κίνηση. Ο χρόνος αυτός μπορεί να είναι από λίγα δευτερόλεπτα έως και ατελείωτα. Βέβαια, το τελευταίο θέλει παίκτης με απέραντη υπομονή.

Το CCS έχει και μια ακόμη έκπληξη για τους φανατικούς σκακιστές. Περιέχει μια βάση δεδομένων που είναι γεμάτη με 100 παρτίδες μεγάλων ονομάτων του χώρου, με τις οποίες μπορείτε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας, αλλά και να βελτιωθείτε στο δύσκολο αυτό παιχνίδι. Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα να φτιάξετε το δικό σας παιχνίδι τοποθετώντας τα πιόνια οπουδήποτε θέλετε πάνω στη σκακιέρα. Σημαντικός είναι και ο τρόπος σκέψης του υπολογιστή. Δεν ελέγχει όλες τις πι-



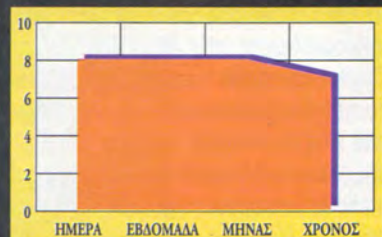
θανές κινήσεις που υπάρχουν, αλλά με ένα είδος νοημοσύνης περιορίζεται σε αυτές που θεωρεί λογικές. Αυτό το σύστημα το κάνει πιο γρήγορο και, αν σας τρομάζει λίγο, σας ενημερώνουμε ότι θεωρείται το πιο καλό σύστημα από τους περισσότερους φανατικούς σκακιστές. Τα γραφικά είναι μέτρια και μερικές φορές το 3-D κουράζει τον παίκτη. Η έλλειψη ήχου δεν πτοεί αυτούς που θέλουν όλη τη μνήμη της Amiga να ασχολείται με τις επόμενες κινήσεις. Πιστεύουμε ότι μερικές ώρες μπροστά στο Complete Chess System θα βοηθούσαν και εσάς αλλά και το joystick σας.

Του Κώστα Γιαγιά

**ΕΙΔΟΣ** Chess - Mind game

**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ** Oxford Softworks

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα παιχνίδια αυτού του είδους αρέσουν το ίδιο και ύστερα από πολύ καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

Υπάρχουν μερικά σενάρια από πιόνια, για να διαλέξετε αυτά που σας αρέσουν.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 76%

Προσπίκα δεν με πείραξε καθόλου η ηχηρία που μου έδινε η Amiga.

**ΗΧΟΣ** 35%

Το μεγάλο "υπέρ" που του δίνει και τον γενικό υψηλό βαθμό.

**GAMEPLAY** 95%

Ασχετα με το πόσο καλά ξέρετε να παίζετε σκάκι, το CCS θα σας κρατήσει υπέροχη συντροφιά.

**ΓΕΝΙΚΑ** 84%

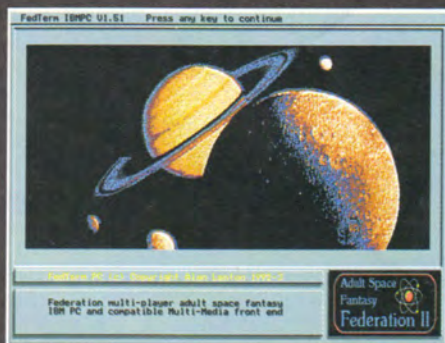
# ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ  
ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink  
*Games Pack*



**AIR WARRIOR**



**FEDERATION II**

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.

Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!

Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.

Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το **GAMES PACK**, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή τηλεφωνήστε μας.

ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

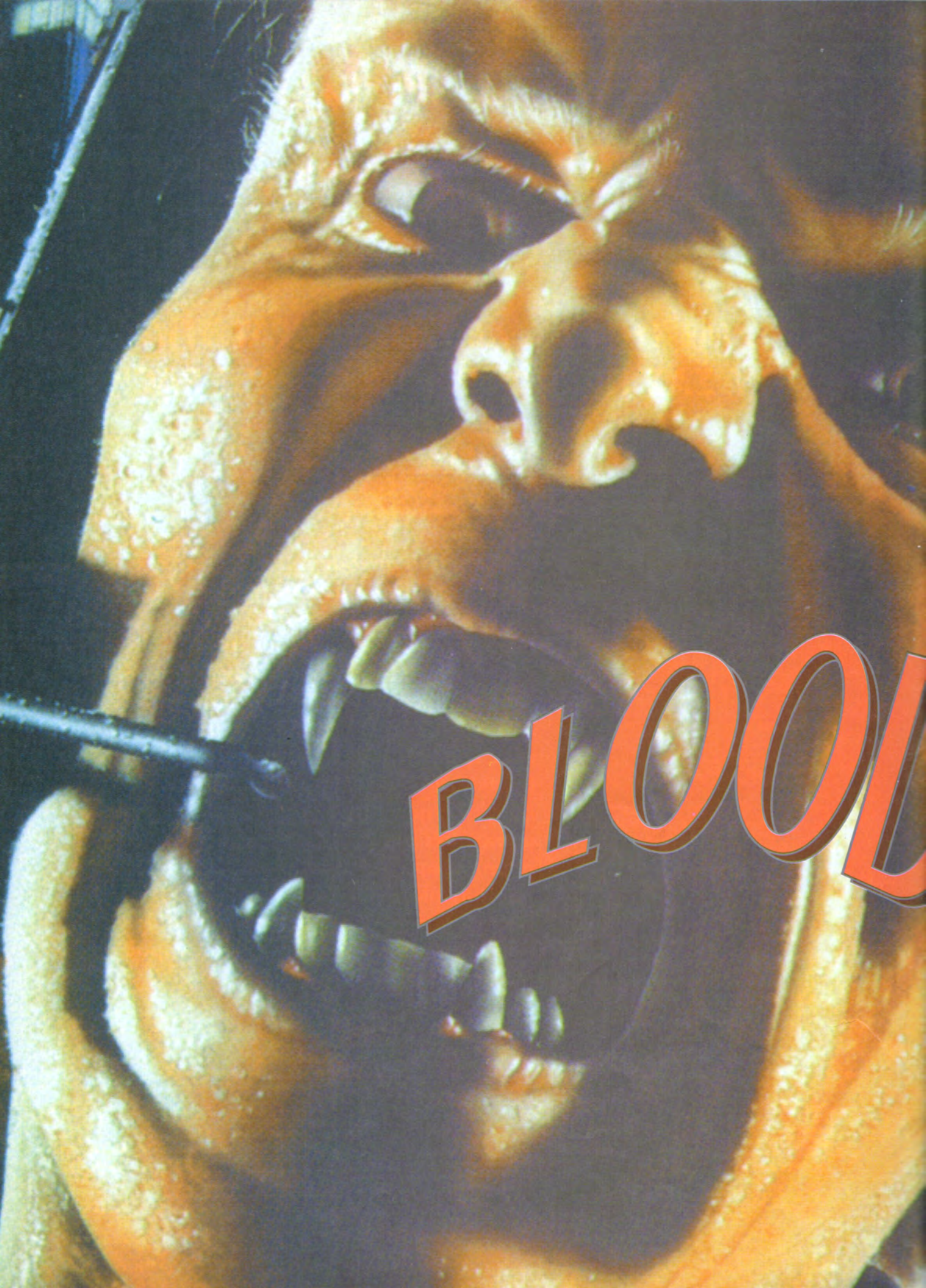
INTERNET

INTERNATIONAL  
NETWORK



COMPULINK  
NETWORK





**BLOOD**



SPECIAL

REVIEW

**Ε**νας αιώνας από σήμερα και η τεχνολογία στο χώρο των υπολογιστών έχει προχωρήσει πολύ. Πλέον, δεν υπάρχει το hardware και το software με τη μορφή που ήδη γνωρίζουμε. Οι υπολογιστές έχουν αποκτήσει και ένα cyberspace port. Το cyberspace είναι μία εικονική πραγματικότητα όπου τα computers επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω modems. Το τέρμα των πληροφοριών, οι οποίες διακινούνται στον κυβερνοχώρο, δεν είναι η μνήμη του υπολογιστή αλλά η ανθρώπινη μνήμη! Το 2078, η TransTech -δημιουργός του cyberspace- επιτυγχάνει την επικοινωνία μεταξύ ανθρώπινης νοημοσύνης και υπολογιστή, κατά τέτοιο τρόπο ώστε οι εντολές δεν δίνονται από το πληκτρολόγιο αλλά κατευθείαν από τον εγκέφαλο του χρήστη. Δεν υφίσταται πλέον περιορισμός στη χρήση των υπολογιστών, ειδικά μέσα στο cyberspace.

Δεκαέξι χρόνια μετά, τα πράγματα στη Ν. Υόρκη είναι άσχημα. Ο πληθυσμός έχει διπλασιαστεί, τα κτίρια έχουν ψηλώσει ακόμη περισσότερο, ο ήλιος έχει κρυφτεί και δεν μπορείς να ξεχωρίσεις αν είναι μέρα ή νύχτα. Παντού υπάρχουν φώτα νέον σε διάφορα χρώματα. Όλες οι κοινωνικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες έχουν μεταφερθεί στο cyberspace. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, τα vampires αρχίζουν να κατακλύζουν την πόλη και να εξαπλώνονται σαν πανούκλα.

Εσείς είστε ο Ransom Stark, ένας πρώην υπάλληλος της TransTech. Είστε ειδικός στο cyberspace, αλλά προσβάλλεστε από το σύνδρομο Hopkins-Brie, το οποίο συναντάται σε όσους περνάνε πολλές ώρες συνδεδεμένοι στο net. Στη συνέχεια σας απολύουν, αλλά η αποζημίωση που παίρνετε τελειώνει γρήγορα. Κινδυνεύετε να πεθάνετε ζητιανεύοντας, αλλά η σωτηρία σας έρχεται από ένα κορίτσι που σας βρίσκει λιπόθυμο σε ένα στενό. Σας μεταφέρει στο μυστικό της εργαστήριο και εμφυτεύει στον εγκέφαλό σας ένα chip που σας θεραπεύει από το σύνδρομο και σας χαρίζει μία νέα ζωή.

Το κορίτσι αυτό είναι η Deidre Tackett. Μετά από δύο χρόνια, έχετε ξεχάσει την Deidre και έχετε κάνει μια νέα αρχή. Είστε πλέον ένας ειδικός cyberspace ντετέκτιβ, αλλά σε μία στιγμή αδυναμίας πέφτετε θύμα ενός vampire.

Το τσιπάκι που σας είχε εμφυτεύσει η Deidre

*Έχετε ποτέ φανταστεί ένα cyberpunk vampire; Και όμως γίνεται... Πώς; Διαβάστε τις σελίδες που ακολουθούν.*

*Του Γ. Κουρκουτά*



σας προφύλαξε από το να μεταμορφωθείτε αμέσως σε θρικόλακα. Ωστόσο, είναι θέμα χρόνου να γίνει και αυτό. Τώρα έχετε τρία πράγματα να κάνετε: να βρείτε τρόπο να σωθείτε, να γίνετε πάλι κανονικός άνθρωπος και να καταστρέψετε τον cyberpunk vampire Lord.



#### ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το Bloodnet είναι το καινούριο RPG adventure της Microprose και προς πείσμα πολλών η Amiga έκδοση βγήκε ταυτόχρονα

με αυτή των PCs. Αυτό, δε, είναι αποκλειστικά για A1200 και όπως καταλαβαίνετε τα γραφικά του είναι υπέροχα!

Όπως είχαμε αναφέρει και στο Lion King, οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών έχουν αρχίσει να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της A1200 και αν λάβουμε υπόψη το Bloodnet, τα καταφέρνουν πολύ καλά. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί 256 χρώματα και η



μόνη διαφορά με την έκδοση για PC είναι η απουσία ενός SVGA monitor για την Amiga. Τη δράση του παιχνιδιού την παρακολουθείτε από ψηλά και λοξά. Στην αρχή μπορεί να σας παραξενέψει λίγο, αλλά είναι θέμα χρόνου να το συνηθίσετε. Τα πάντα είναι ψηφιοποιημένα και η σύνθεση των τοποθεσιών και των προσώπων πολύ καλή. Το παιχνίδι ουσιαστικά αποτελείται από δύο μέρη, από το σκηνικό του Manhattan και από το cyberspace.

#### CHARACTER GENERATION

Μετά την εισαγωγή του παιχνιδιού, θα μπείτε στο main menu από όπου μπορείτε να διαλέξετε τη δημιουργία του χαρακτήρα του Stark. Υπάρχει το ma-



nual generation, στο οποίο θα δεχτείτε δώδεκα ερωτήσεις και ανάλογα με τις απαντήσεις σας θα διαμορφωθεί και ο χαρακτήρας σας. Οι ερωτήσεις μερικές φορές είναι αρκετά εξειδικευμένες και θα πρέπει να έχετε αρκετές γνώσεις σχετικά με το cyberspace. Με το quick generation, ο χαρακτήρας σας δημιουργείται από την Amiga σας αυτόματα. Το skill description του Stark περιλαμβάνει:

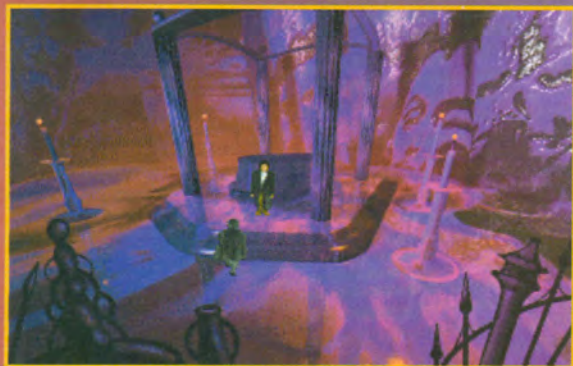
Physical (δύναμη, αντοχή), Mental (νοημοσύνη, παρατηρητικότητα), Personality (ηγετική ικανότητα, γνώσεις), Cyberskills (hacking) και Combat (χρήσεις όπλων κ.ά.).

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα έρθετε σε επαφή με αρκετά άτομα, τα οποία θα πάρετε μαζί σας για να δημιουργήσετε μία ισχυρή ομάδα, ώστε να αντιμετωπίσετε τους πολυάριθμους vampires. Πρέπει να επιλέξετε προσεκτικά και να εκτιμήσετε σωστά τα προσόντα τους, αφού μπορείτε να πάρετε μόλις πέντε άτομα μαζί σας.

Όπως σε όλα τα RPGs, έτσι και σε αυτό υπάρχουν ειδικές οθόνες που δείχνουν την κατάστασή σας και την κατάσταση κάθε μέλους της ομάδας σας.

#### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα πάντα γίνονται μέσω mouse. Σε όποιο σημείο κάνετε κλικ, ο Stark θα πάει. Για να πάρετε ένα αντικείμενο θα πρέπει επίσης να κάνετε κλικ πάνω του.



Στο παιχνίδι υπάρχουν και οι Non Player Characters (NPC), με τους οποίους μπορείτε να έρθετε σε επαφή είτε για να πάρετε πληροφορίες είτε για να πολεμήσετε. Αυτό γίνεται δείχνοντας πάνω τους με το δεξί mouse button.

Σε οποιασδήποτε οθόνης το επάνω μέρος εάν μετακινήσετε το pointer, θα εμφανιστεί το Main menu που περιλαμβάνει:

**COMBAT:** Διαλέγετε με ποιον θα πολεμήσετε ή ποιον θα δαγκώσετε! Μην ξεχνάτε ότι είστε μισός άνθρωπος και μισός vampire.

**VIEW:** Μπορείτε να ταξιδέψετε επιλέγοντας το χάρτη της Ν. Υόρκης καθώς και να δείτε τα χαρακτηριστικά όποιου σας ενδιαφέρει.



**PARTY:** Ξεκουράζετε την ομάδα σας ή διώχνετε κάποιον.

**DECK:** Ελέγχετε αν υπάρχει cyberspace port στο δωμάτιο που βρίσκεστε και εισέρχεστε στο cyberspace. Επιλέγοντας το decking unit, βλέπετε τα περιεχόμενα της μνήμης (κάτι σαν inventory).

**COMPUTER:** Θυμάστε ποιους έχετε γνωρίσει κατά τη διάρκεια της περιπέτειας και ελέγχετε τα χρήματά σας.

**GAME:** Save game options.

Στο κάτω μέρος του menu, υπάρχει μία μπάρα που σας δείχνει πόσο άνθρωπος και πόσο θρικόλακας είστε. Είναι θέμα χρόνου το chip που έχει εμφυτευθεί στον εγκέφαλό σας να εξασθενήσει, οπότε θα γίνετε ένα κανονικό vampire. Στο δεξί μέρος του menu υπάρχει άλλη μία μπάρα που δείχνει πότε



χρηιάζετε αίμα. Όταν... σας πιάσουν οι ορέξεις σας, θα πρέπει να πάρετε κάποια ποσότητα. Προσοχή, όμως! Όσο θα επιτίθεστε σε αθώα θύματα τόσο περισσότερο θα γίνετε vampire. Γι' αυτό επιδείξτε σύνεση!

#### MAXES

Όταν έρθετε σε επαφή με κάποιον NPC και αποφασίσετε ότι πρέπει να γίνει μάχη, θα περάσετε στην combat screen. Εκεί θα πρέπει να τοποθετήσετε την ομάδα σας κατάλληλα για μάχη. Υπάρχουν δύο τρόποι μάχης, η quick και η descriptive.

Επιλέγοντας την quick τα πάντα γίνονται από την Amiga σας και εσείς μόνο παρακολουθείτε. Πατώντας το ESC, μπορείτε να τη σταματήσετε για να ελέγξετε την κατάσταση της ομάδας σας, να υποχωρήσετε ή να κάνετε descriptive combat.

Στην descriptive combat τα πάντα εκτελούνται





σύμφωνα με τις εντολές σας. Θα πρέπει να δώσετε οδηγίες σε κάθε χαρακτήρα σας σχετικά με το τι να κάνει, πού να επιτεθεί, με τι όπλο κ.λπ. Οι μάχες γίνονται και με τα vampires που έχουν πολλές δυνάμεις και είναι δύσκολο να σκοτωθούν. Πατώντας το ESC θα δείτε το menu της descriptive combat όπου μπορείτε να δώσετε εντολές μάχης και να επιλέξετε τα όπλα με τα οποία θα πολεμήσετε. Υπάρχουν 5 είδη επιθετικών όπλων και ένα αμυντικό. Για μάχες με τα vampires τα καλύτερα όπλα είναι τα Soulblade, Stake (ξύλινο καρφί) και Holly Water (αγιασμός). Επίσης, υπάρχουν και κανονικά όπλα όπως firearms, grenades, bio-weapons κ.ά. Η αποτελεσματικότητα κάθε όπλου εξαρτάται από τα skills αυτού που τα χρησιμοποιεί. Για παράδειγμα, το stake θα έχει καλύτερο αποτέλεσμα όταν το faith skill είναι υψηλό.

Εσείς επειδή δεν έχετε γίνει εντελώς vampire δεν έχετε τις δυνάμεις τους ενεργοποιημένες στο σύνολό τους, οπότε θα πρέπει να προσέχετε διπλά.



### CYBERSPACE

Η άλλη όψη του παιχνιδιού. Για να μπείτε στον κυβερνοχώρο θα πρέπει να έχετε ένα cyberspace decking unit και πρόσβαση σε έναν computer με cyberspace port.

Αυτό μπορεί να φανεί από το main menu στο deck option. Τα decking units είναι παράνομα και η χρήση τους επισύρει πολλές ποινές. Εσείς όμως ξεκινάτε με ένα απλό μοντέλο περιορισμένων δυνατοτήτων. Θα πρέπει να βρείτε τρόπους και χρήματα για να αποκτήσετε ένα καλύτερο μοντέλο για να έχετε πρόσβαση σε περισσότερα μέρη. Επίσης, απα-

Hacker Skills		Hacker Skills	
<b>Hammer Stark</b>			
Hit Points: 15			
<b>PHYSICAL</b>			
Strength	10	<b>CYBERSKILLS</b>	
Endurance	15	Hacking	30
Rolling	10	Decking Integrity	30
Stealth	12	Cybercloaking	21
Pick Pocket	31	<b>COMBAT</b>	
<b>COMBAT</b>		<b>PERSONALITY</b>	
Melee	50	Leadership	21
Firearms	50	Innocence	13
High Tech	15	Faith	14
Bio Tech	10	Courage	11
Blades	11	Will	13
Explosives	11	Bulking	10
<b>WEAPON SKILLS</b>		<b>MENTAL</b>	
Melee	50	Intelligence	35
Firearms	50	Fast-Talk	11
High Tech	15	Observation	16
Bio Tech	10	Sar-Sarling	10
Blades	11	Jury Box	10
Explosives	11	Medicinal	31
<b>WEAPON SKILLS</b>		<b>MENTAL</b>	
Melee	50	Lock Pick	50



ραίτητα θα σας είναι και τα cloak devices, ένα είδος κάλυψης, με τα οποία δεν θα μπορούν να σας ανιχνεύσουν. Ακόμα υπάρχουν και τα soul boxes (κουτιά της ψυχής). Το soul box είναι το interface της ψυχής σας με τον κυβερνοχώρο. Επίσης, σας προστατεύει από τυχόν επικίνδυνες καταστάσεις, επειδή όταν βρίσκεστε στον κυβερνοχώρο ο εγκέφαλος σας είναι σαν ένας υπολογιστής όπου μπορεί να μπει κάποιος hacker και να του κάνει ζημιά. Είναι η ασπίδα προστασίας σας και υπάρχει σε διάφορα μοντέλα.

Μπαίνοντας στον κυβερνοχώρο θα έρθετε σε επαφή με το General Plane, το σημείο αναφοράς του δικτύου. Από εκεί μπορείτε να πάτε όπου θέλετε. Η κίνηση εδώ είναι όμοια με αυτή της πόλης. Γίνεται μέσω ενός χάρτη και όπου δείξετε με τον pointer, τα modems θα σας πάνε αμέσως. Το cyberspace a-





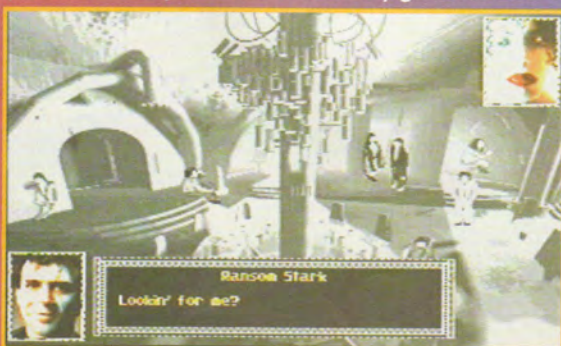
ποτελείται από τα FATS (File Access Table Systems), που είναι το σύστημα των διευθύνσεων των περιοχών του. Ακόμα υπάρχουν και τα WELL, παράνομα data clusters, που έχουν δημιουργηθεί από cyberrunks. Εκεί θα βρείτε πολλές χρήσιμες databases πληροφοριών.



#### ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ-ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Τα γραφικά του είναι έξοχα! Λίγα games είναι σαν αυτό. Τα 256 χρώματα τα λένε όλα. Η απόδοση του cyberspace είναι πολύ καλή και έχει πάρει αρκετά στοιχεία από το Neuromancer του Gibson. Ο ήχος είναι με τη σειρά του πολύ καλός και το soundtrack συμβάλλει στη cyberpunk ατμόσφαιρα του adventure.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι σχετικά δύσκολοι, γιατί χρησιμοποιούνται ειδικευμένοι όροι που μπορεί να είναι άγνωστοι σε πολλούς gamers. Εδώ i-



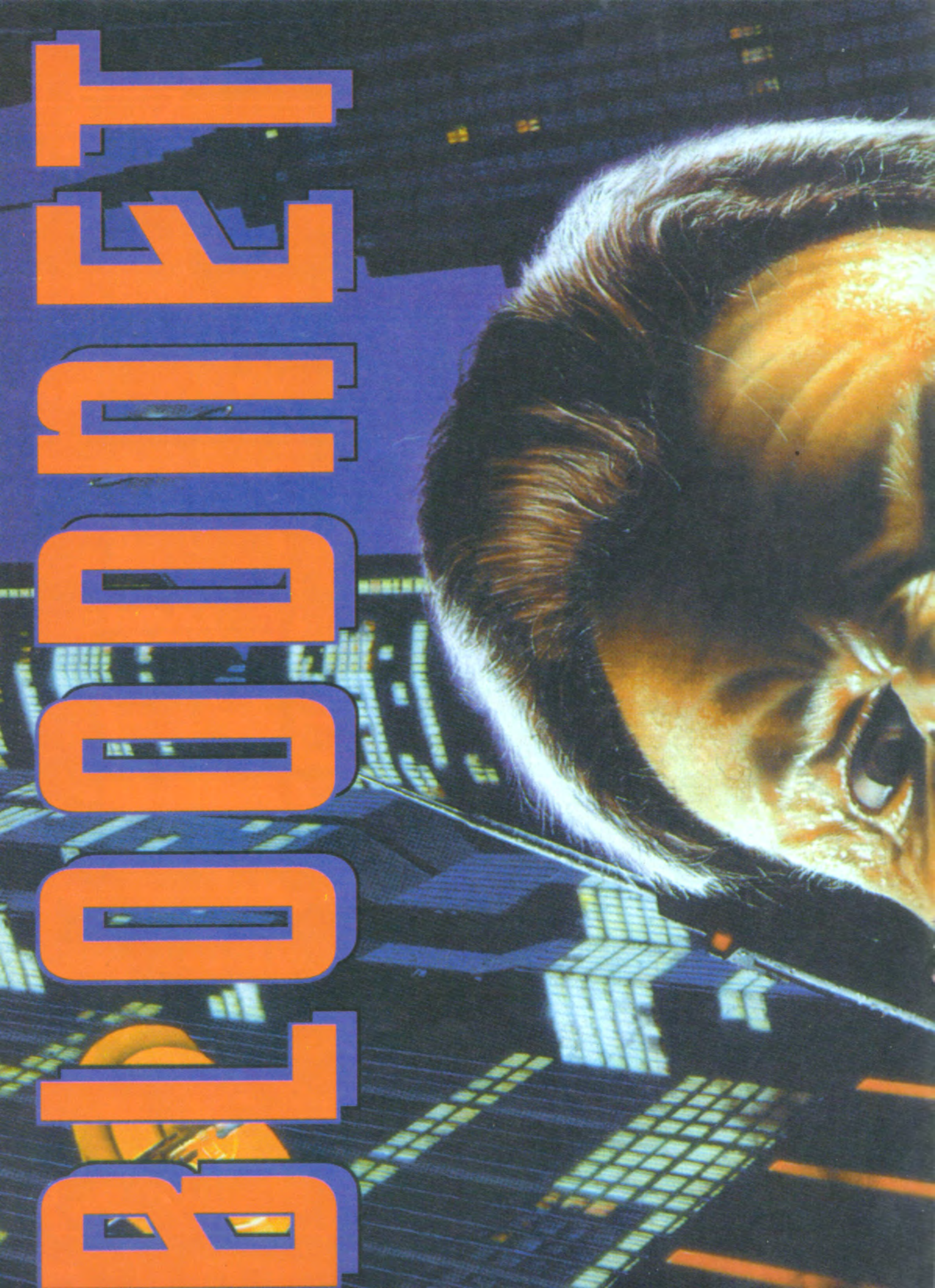
σως εστιάζει και το μοναδικό μειονέκτημα του Bloodnet. Η αποστολή που έχετε είναι δύσκολη. Από τη μια θα πρέπει να γίνετε ξανά άνθρωπος και από την άλλη να εξοντώσετε τον άρχοντα των vampires, οδηγώντας τον μέσω cyberspace στο πανίσχυρο πρόγραμμα που έχει δημιουργήσει η Deidre Tackett, το μόνο που μπορεί να τον καταστρέψει.

Προτού ασχοληθείτε με το Bloodnet, κάντε μια βόλτα στο internet, διαβάστε το Neuromancer και από εκεί και έπειτα να είστε σίγουροι ότι ο Ransom Stark θα είναι πιο σίγουρος ότι θα τα καταφέρει.

Πρέπει, τέλος, να αναφέρουμε ότι το game αυτό απευθύνεται σε άτομα άνω των 18 ετών.

	256 χρώματα, digit images, τα λένε όλα.
<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>97%</b>
	Αρκετά καλά εφέ και soundtrack.
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85%</b>
	Το σίγουρο είναι ότι θα περάσετε μήνες μαζί του.
<b>GAMEPLAY</b>	<b>97%</b>
	Ασχολήστε ή όχι με RPG adventures, αποκτήστε το αμέσως!
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>95%</b>





# THE W O O L S



# PIXEL

MICROPROSE

MAPTIONΣ '95

A D V E N T U R E

# CHAMPIONSHIP MANAGER

## END OF SEASON EDITION

Transfer List							17/15	REC
NAME	POS	CLUB	AP	GL	AV. R.	VALUE		
MARSHALL	ST	ASTON VILLA	1	0	8.00	1000000		
QUINN	MF	ASTON VILLA	24	17	6.92	1500000		
BARNES	FW	HAN UTO	18	15	6.94	1500000		
FALICK	MF	HAN UTO	1	1	5.00	1000000		
JACK	DF	HAN UTO	29	2	5.72	1500000		
BERNARDSON	MF	HAN UTO	12	0	6.25	4000000		
GOREL	DF	NORWICH	15	4	7.67	2000000		
GOULDOZE	DF	SHEFF HED	42	6	7.99	14000000		
OKES	DF	SHEFF HED	7	2	5.89	2000000		
MARSHALL	DF	SHEFF HED	17	11	5.89	5500000		
PUGH	DF	COVENTRY	47	17	5.62	2500000		
MULRAIN	DF	BLACKBURN	13	1	3.48	2000000		
FRY	DF	BLACKBURN	39	4	7.24	2000000		
BALL	FW	Q.P.R.	39	19	5.69	1500000		
BALL	FW	Q.P.R.	39	21	7.59	3500000		

EXIT +SCR

end of season edition". Πρόκειται για manager ποδοσφαίρου και είναι εμπλουτισμένο με πολλά στοιχεία, μερικά των οποίων είναι απαραίτητα για τη σωστή διαχείριση του συλλόγου σας. Η πρώτη εντύπωση είναι καλή, μια και τα πολλά menus δείχνουν ότι οι πληροφορίες που μπορούμε να πάρουμε από αυτά είναι πολλές.

Ξεκινάμε 4 εβδομάδες πριν από την έναρξη της περιόδου 1994-1995, έχοντας την ομάδα μας "ε-

τοιμοπόλεμη" για τη χρονιά που έρχεται. Η πρώτη κίνηση για έναν σωστό προπονητή είναι να δει τη δυναμικότητα των παικτών του. Αυτό γίνεται με τα φιλικά παιχνίδια του καλοκαιριού, που κλείνετε κατόπιν επαφών με άλλες ομάδες της Αγγλίας και της Ευρώπης. Αφού στήσετε την ομάδα σας με τρόπο που θα εξηγήσουμε στη συνέχεια, βλέπετε τις αδυναμίες της και έχετε τη δυνατότητα να κάνετε μεταγραφές.

Ας δούμε τώρα τι επιλογές έχετε στο μεταγραφικό ζαζάρι των εκατομμυρίων. Μπορείτε, αρχικά, να δείτε τη λίστα των Αγγλων ποδοσφαιριστών που είναι υπό διωγμό από τις ομάδες τους. Μπορείτε να δείτε όσα στοιχεία θέλετε γι' αυτούς τους παίκτες και, ακόμη, να πάρετε τη συμβουλή των "κατασκόπων" που έχετε μαζί σας. Άλλος τρόπος είναι να κάνετε έρευνα αγοράς με διάφορες προτιμήσεις όπως θέση, ηλικία, χρήματα, εθνικότητα κ.λπ. Άλλη επιλογή έχει να κάνει με τους ξένους παίκτες και, τέλος, αν κάποιος παίκτης σας προξενεί το ενδιαφέρον, μπορείτε να τον σημειώσετε και, αν θέλετε, να βάλετε και "κατάσκοπο" πάνω του. Αρκετά με τις αγορές όμως. Ας δούμε την επιλογή "club

**T**ο καλοκαίρι του '94 ήταν πολύ σημαντικό για το παγκόσμιο ποδοσφαιρικό στερέωμα λόγω του Mundial των ΗΠΑ. Εκτοτε, σχεδόν όλες οι εταιρίες έχουν επιδοθεί στην παραγωγή παιχνιδιών με θέμα το άθλημα αυτό. Μερικά από αυτά είναι football simulation και κάποια είναι football strategy. Όπως γίνεται σε τέτοιες περιπτώσεις, δεν προλαβαίνουν όλες οι εταιρίες να έχουν έτοιμο το software εκείνη την εποχή και έτσι τώρα, το 1995 πλέον, φτάνει στα χέρια μας το "Championship Manager

Win Bonus	
Everton	
Game vs Olympiakos	
Amount per player ?	
No Bonus	£500
£100	£1000
£250	£5000
	£10,000

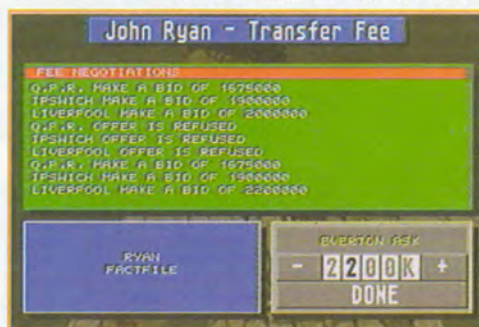
details" που θα σας απασχολήσει περισσότερο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αρχικά, ρωτήστε αν θέλετε να δείτε την ομάδα σας ή κάποια άλλη. Αφού διαλέξετε τι θέλετε, έχετε μπροστά σας την ομάδα της επιλογής σας, και για λόγους ευκολίας θα δούμε το τι μπορείτε να κάνετε με το σύλλογό σας. Η πρώτη σελίδα περιέχει τους βασικούς και η δεύτερη τους αναπληρωματι-

NICKY PAPAVASILOU		STA	BUY	ADD	HST
AGE	26 YEARS	CHARACTER	ARROGANT		
CLUB	<CYPRUS>	PASSING	15		
COUNTRY	CYPRUS	TACKLING	17		
CONTRACT	UNKNOWN	PACE	17		
HAGES	UNKNOWN	HEADING	8		
STATUS/VAL	3000000	FLAIR	5		
INSURANCE	NONE	CREATIVITY	9		
POSITION	DEF MID	STAMINA	16		
SIDE	R	INFLUENCE	14		
AVAILABILITY					
100% MATCH FIT					
THIS SEASON			LAST SEASON		
APPS	0	AV R	----	APPS	39
GOALS	0	MIN R	--	GOALS	5
DISP	0	MAX R	--	DISP	15
M/O/H	0	INTS	0	AV R	7.62
MORALE	OK	MAX R	9		
FUTURE					
HE IS HAPPY TO STAY AT THE CLUB					

Friendly from		TIME
Olympiakos		001
Tillson Shown the red card		
OLYMPIAKOS	0	EVERTON
0		0
Attacking...		Defending...
CHANCES : 0		CHANCES : 0
DEF	MID	ATT
DEF	MID	ATT



κούς παίκτες και δίπλα βλέπετε τις θέσεις που παίζει καθένας. Ακόμη, υπάρχουν πίνακες των σκόρερ, απόδοσης των παικτών, ενώ έχουμε τη δυνατότητα να ορίζουμε τη σειρά των παικτών για τα πέναλτι. Βλέπουμε τις αγοραπωλησίες παικτών που έχετε κάνει, το προσωπικό σας, το γράφημα με τη θέση σας στο πρωτάθλημα, τους αγώνες που ακολουθούν, τα οικονομικά σας και, τέλος, την ιστορία του συλλόγου. Περιττό να σας πω ότι εσείς είστε υπεύθυνοι για τη σύνθεση της ομάδας και την τακτική που θα ακολουθήσει κατά τη διάρκεια του αγώνα. Σε αυτό το σημείο, μας περίμενε η πρώτη απογοήτευση, γιατί ο τρόπος με τον οποίο γίνονται όλα αυτά είναι δύσκολος και, σε σχέση με άλλα αντίστοιχα



των παικτών, που όμως δεν είναι ικανοποιητικό στοιχείο για τη συγκρότηση της ομάδας. Για να χρυσώσουμε λίγο το χάπι θα αναφέρουμε άλλα πράγματα που μπορείτε να δείτε ή να κάνετε μεταξύ δύο αγωνιστικών. Μπορείτε να δείτε τις εθνικές ομάδες της Γηραιάς Αλβιόνας, δηλαδή Αγγλίας, Ουαλίας, Ιρλανδίας και ΕΙΡΕ και, βέβαια, τους παίκτες σας που παίζουν σε αυτές. Άλλη επιλογή είναι τα νέα των προπονητών, που λίγο θα σας απασχολήσουν. Συνεχίζουμε την παρουσίαση με τις βαθμολογίες και γενικά διάφορους πίνακες για όλα τα κύπελλα και πρωταθλήματα. Θα κλείσουμε με την επιλογή για αλλαγή εικόνας και χρώματος του background, που όμως δεν



προγράμματα, οι επιλογές που έχετε είναι ελάχιστες.

## ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

Μετά την πρώτη απογοήτευση ακολουθεί και δεύτερη. Αφού διαλέξετε να παίξετε τον επόμενο αγώνα, είστε υποχρεωμένοι να δείτε το πρόγραμμα όλων των κατηγοριών, κάτι που ύστερα από δυο-τρεις αγώνες γίνεται εκνευριστικό. Ας φανούμε όμως ε-



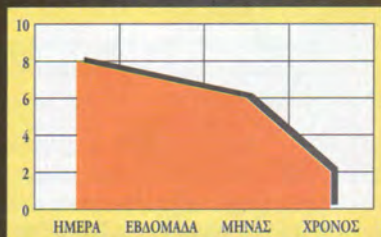
σώζει την έλλειψη γραφικών. Το gameplay θεωρείται καλό για τους μανιώδεις των στατιστικών, αλλά οι φίλοι του ποδοσφαίρου κάπου κουράζονται με το όλο σύνολο. Ο ήχος είναι κάτι που δεν υπέπεσε στην αντίληψή μας - μήπως φταίει ότι απλώς δεν υπάρχει; Νομίζουμε, τελικά, ότι το "Championship Manager end of season edition" της DOMARK δεν καταφέρνει να φέρει κάτι νέο στο χώρο της στρατηγικής ποδοσφαίρου. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και από τέσσερις παίκτες μαζί, αν και δεν νομίζουμε ότι τέσσερα άτομα μπορούν να κάνουν το ίδιο λάθος ταυτόχρονα...

Του Κώστα Γιαγιά

## ΕΙΔΟΣ Football Strategy

## ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Impression

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ένα παιχνίδι με ημερομηνία λήξεως.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: beastie.

	Πιστεύουμε ότι η έλλειψη των γραφικών είναι ένα τεράστιο λάθος.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 45%
	Τίποτα. Απλώς τίποτα.	<b>ΗΧΟΣ</b> 10%
	Το άσχημο είναι ότι είναι αργό από επιλογή σε επιλογή.	<b>GAMEPLAY</b> 80%
	Μόνο οι πολύ φανατικοί συλλέκτες θα κάνουν τον κόπο να το ψάξουν.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 60%



**T**ο X-IT είναι ένα κλασικό mind game. Πρέπει να αποδράσετε από ετοιμόρροπους διαστημικούς σταθμούς κινώντας μεγάλα εμπόδια, έτσι ώστε να καταφέρετε να βγείτε από το σταθμό. Έχετε να αποδράσετε από 8 διαστημικούς σταθμούς που αντιπροσωπεύουν αντίστοιχους βαθμούς δυσκολίας. Όσο προχωράτε προς τον όγδοο τόσο τα πράγματα δυσκολεύουν. Κάθε σταθμός έχει 15 stages και διαφορετικά πράγματα να κάνετε, έτσι για να μην πλήξετε. Υπάρχουν βόμβες, αντιδραστήρες, η θερμοκρασία μερικών σταθμών ανεβαίνει οπότε γίνεστε πιο ευάλωτοι και έχετε λιγότερο χρόνο στη διάθεσή σας να βγείτε έξω. Οιπίστες είναι διάφορων μεγεθών και τα γραφικά τους αρκετά καλά. Εσείς οδηγείτε έναν κακόμοιρο νεαρό που έχει χαθεί στο διάστημα και θέλει να γυρίσει σπίτι του. Η κίνησή του είναι καλή και μοιάζει λίγο με την κίνηση των Lemmings.

Στους δυο πρώτους σταθμούς σπρώχνετε



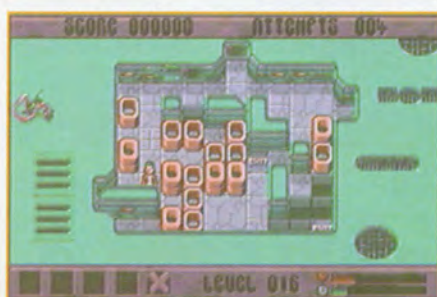
κάτι μεγάλα κιβώτια που σας φράζουν το δρόμο προς την ελευθερία. Ο χρόνος που έχετε είναι μεταξύ 1,5 και 2 λεπτών και πρέπει να προσέξετε κάθε κίνησή σας, γιατί με μία λάθος κίνηση ο μικρός μας φίλος θα μείνει για πάντα στο σταθμό! Στον τρίτο σταθμό έχετε να αντιμετωπίσετε και μία βόμβα που σκάει σε 20 δευτερόλεπτα. Πρέπει να την τοποθετήσετε στο κατάλληλο μέρος προκειμένου να ανοίξει ο δρόμος σας. Στον τέταρτο σταθμό είστε αντιμέτωποι με μεγάλα κομμάτια πάγου που πρέπει να ρίξετε μέσα σε κάτι μικρές λίμνες για να μπορέσετε να τις περάσετε. Και έτσι, για να γίνει η ζωή σας πιο δύσκολη, υπάρχουν και μερικά σημεία με ηλεκτρισμό, τα οποία αν πατήσετε θα σας γίνει μια φωτεινή ακτινογραφία και θα έχετε μια ζωή μείον. Στον πέμπτο σταθμό τα πράγματα γίνονται... σκούρα. Οιπίστες μεγαλώνουν, χωρίς όμως να μεγαλώνει και ο χρόνος, ή μικραίνουν τόσο πολύ που μόλις κατορθώνετε να κινήσετε το φίλο μας. Ακόμη, υπάρχουν και εδώς κινούμενα αντικείμενα που πρέπει να σπρώξετε στην κατάλληλη θέση, συν το ότι η θερμοκρασία αυξάνει πολύ, οπότε λιγοστεύει και ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας. Στον έκτο σταθμό έχετε όλα τα προηγούμενα συν κάτι ηλεκτρομαγνήτες, συν ηλεκτροφόρα σημεία. Στους δύο τελευταίους σταθμούς τα πράγματα γίνονται ακόμη δυσκολότερα!

Εδώ, όμως, θα πρέπει να συγκεντρώσετε και τα κατάλληλα αντικείμενα που θα σας δώ-

σουν extra ενέργεια για να μετακινήσετε άλλα αντικείμενα. Και εκεί που σκέφτεστε "τι άλλο μπορεί να μου τύχει", νάσου και μια βόμβα που πρόκειται να εκραγεί σε 20 δευτερόλεπτα (!) και εσείς πρέπει να βρείτε πού να τη βάλετε για να βγείτε!!!

Το παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένο με όμορφα χρώματα και πολύ καλά γραφικά. Ο ήχος ακολουθεί το παιχνίδι πιστά. Αν δεν σας έχουν σπάσει τα νεύρα πριν, θα περάσετε πολύ καιρό μαζί του. Αλλά εγώ ένα έχω να σας πω: Αν ποτέ στο δρόμο σας βρεθούν κάτι ερείπια διαστημικοί σταθμοί, μην περάσετε από μέσα τους. Προτιμήστε να πέσετε στη διπλανή μαύρη τρύπα! Πιο πολλές πιθανότητες έχετε να πάτε εκεί που θέλετε...

Του Γ. Κουρκουτά



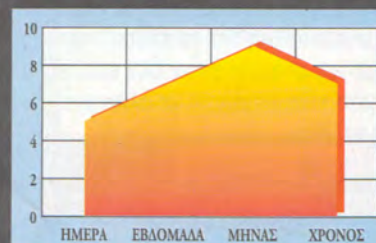
ΕΙΔΟΣ

Mind game

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ

Psygnosis

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εκκινεί εύκολα αλλά έχετε μπροστά σας 120πίστες.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.

	Αρκετά καλά.	<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 85%
	Διαθέτει τα απαραίτητα.	<b>ΗΧΟΣ</b> 70%
	Μπορεί να είναι δύσκολο, αλλά μπορείτε να επιλέξετε σταθμό.	<b>GAMEPLAY</b> 87%
	Αν αντέχουν τα νεύρα σας, σας το προτείνω.	<b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 82%



# MULTIMEDIA

## & CD-ROM



**ΔΩΡΟ ΕΝΑ  
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ  
CD-ROM  
630MB**



### Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

**MULTIMEDIA:** Ένας κόσμος τέχνης, τεχνολογίας και τεχνολογίας! Εξερευνήστε τον, μάθετε για τις δυνατότητες και τα εργαλεία που μπορεί να σας προσφέρει μέσα από το MULTIMEDIA & CD-ROM.

Το πρωτοποριακό CD-Magazine για την τεχνολογία των Πολυμέσων τώρα κοντά σας κάθε μήνα, για να σας γνωρίσει τα μυστικά της νέας ψηφιακής πραγματικότητας.

Μέσα από την πλούσια θεματογραφία του θα:

- > Ενημερωθείτε για τα νέα προϊόντα και τις ειδήσεις της διεθνούς και εγχώριας αγοράς.
- > Μπορέσετε να δημιουργήσετε το δικό σας σύστημα Multimedia.
- > Μάθετε περισσότερα για τις digital βιβλιοθήκες και εκατοντάδες ακόμη χρήσιμες πληροφορίες που αφορούν στην τεχνολογία των Multimedia.

#### ΑΚΟΜΗ:

Το MULTIMEDIA & CD-ROM ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΔΩΡΟ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ CD-ROM 630MB με Demos, Playable Demos, Προγράμματα Shareware, Utilities, Εικόνες, Ηχο, Video κ.λπ.

**ΤΟ MULTIMEDIA & CD-ROM ΚΥΚΛΟΦΕΡΕΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ. ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΖΕΤΕ! ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΚΥΚΛΟΦΕΡΕΙ ΤΟΝ ΑΠΡΙΛΙΟ.**

### Κ Ο Υ Π Ο Ν Ι Ε Γ Γ Ρ Α Φ Η Σ Σ Υ Ν Δ Ρ Ο Μ Η Τ Η

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο "Multimedia & CD-ROM" για ένα χρόνο (11 τεύχη) με έκπτωση 10%.

ΙΔΙΩΤΗΣ: 19.800 δρχ.  ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 17.600 δρχ.  ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 33.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ..... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: .....

ΤΗΛ.: ..... ΗΛΙΚΙΑ: ..... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: .....

Εστείλα ταχ. επιταγή Νο..... (προς Compuress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των..... δρχ.

EUROCARD  MASTERCARD  ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ  DINERS  VISA

Νο Κάρτας..... Ημερ. Λήξης.....

Υπογραφή.....

Αν επιθυμείτε να σας αποσταλεί η πρώτη ειδική έκδοση του περιοδικού, σημειώστε ένα X στο τετραγωνάκι  και θα σας σταλεί με αντικαταβολή.

Τιμή τεύχους 2.000 δρχ. Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

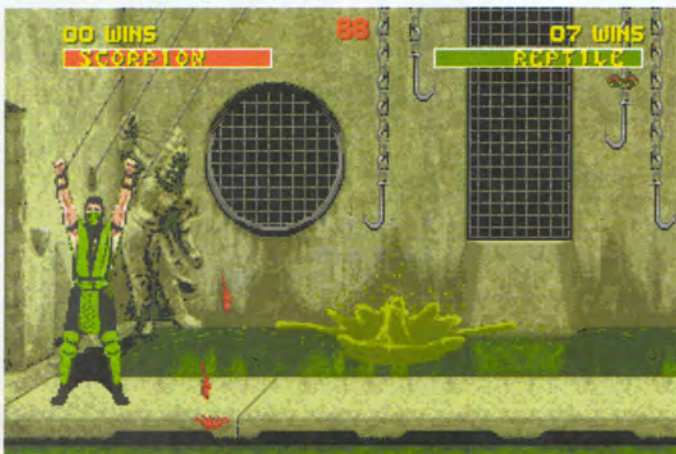
**MORTAL  
KOMBAT II  
(AMIGA)**

Τους κωδικούς που ακολουθούν μας έστειλε ο φίλος της στήλης Κώστας Δημήτριος. Όλα τα Pit Fatality εκτελούνται κολλητά στον αντίπαλο. Τα Friendship και Babality εκτελούνται από οποιοδήποτε ση-

# HINTS 'N' TIPS

## CONSOLES & COMPUTERS

**Fatality 2:** Από 3 βήματα περι-  
στρέφεις το μοχλό 360 μοί-  
ρες αντίθετα



**KUNG LAO**

**Pit Fatality:** Προς, προς, προς και Fire  
**Friendship:** Πίσω, πίσω, πίσω, κάτω και Fire  
**Babality:** Πίσω, πίσω, προς, προς και Fire  
**Fatality 1:** (Από 5 βήματα) Πατημένο Fire, πίσω, πίσω, προς, προς, αφήνεις το Fire και πάνω  
**Fatality 2:** (Από 2 βήματα) Προς, προς, προς, πίσω και Fire (υψιμοερα 2)

**JOHNNY CAGE**

**Pit Fatality:** Κάτω, κάτω, κάτω και Fire  
**Friendship:** Κάτω, κάτω, κάτω,

κάτω και Fire  
**Babality:** Πίσω, πίσω, πίσω και Fire  
**Fatality 1:** (Κολλητά) Προς, προς, κάτω και πάνω (υψιμοερα 2)  
**Fatality 2:** (Κολλητά) Κάτω, κάτω, προς, προς και Fire (υψιμοερα 2)

**REPTILE**

**Pit Fatality:** Κάτω, προς, προς, κάτω και Fire  
**Friendship:** Πίσω, πίσω, προς και Fire  
**Babality:** Κάτω, κάτω, πίσω και Fire (υψιμοερα 2)  
**Fatality 1:** (Κολλητά) Προς, προς, προς και Fire  
**Fatality 2:** (Από 2 βήματα) Πίσω, πίσω, κάτω και Fire (υψιμοερα 2)

**SUB ZERO**

**Pit Fatality:** Κάτω, προς, προς, κάτω και Fire  
**Friendship:** Πίσω, πίσω, κάτω και Fire  
**Babality:** Κάτω, πίσω, πίσω και Fire  
**Fatality 1:** (Από 2 βήματα) Προς, προς, κάτω και Fire  
**Fatality 2:** (Από 6 βήματα) Πατημένο Fire, πίσω, πίσω, κάτω, προς και αφήνεις το Fire

μείο της οθόνης. Κώστα, σε ευχαριστούμε και περιμένουμε τη βοήθεια και άλλων αναγνωστών μας.

**LIU KANG**

**Pit Fatality:** Πίσω, προς, προς και Fire  
**Friendship:** Προς, πίσω, πίσω, πίσω και Fire  
**Babality:** Κάτω, κάτω, προς, πίσω και Fire  
**Fatality 1:** (Κολλητά) Κάτω, προς, πίσω, πίσω και Fire (υψιμοερα 2)



**KITANA**

**Pit Fatality:** Προς, κάτω, προς και Fire  
**Friendship:** Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και Fire  
**Babality:** Κάτω, κάτω, κάτω και Fire  
**Fatality 1:** (Κολλητά) Πατημένο





# HINTS 'N' TIPS

το Fire, προς, προς, κάτω, προς και αφήνεις το Fire  
 Fatality 2: (Κολλητά) block, fire, fire, fire, fire (αποκωδ.)

## JAX

Pit Fatality: Block, πάνω, πάνω, κάτω και Fire  
 Friendship: Πίσω, πίσω, προς, προς και Fire  
 Babality: Πίσω, προς, πίσω, προς και Fire  
 Fatality 1: (Κολλητά) Προς, προς, προς και Fire (δυναμικό κεφαλάκι)  
 Fatality 2: (Από 1 βήμα) Block, fire, fire, fire, fire (τραβήγμα άκρων)

## MILEENA

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και Fire  
 Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και Fire  
 Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και Fire  
 Fatality 1: (Κολλητά) Προς, πίσω, προς και Fire  
 Fatality 2: (Κολλητά) Πατημένο το Fire για 4 δευτερά και το αφήνεις κολλητά (ροξάνορας)

## BARAKA

Pit Fatality: Προς, προς, κάτω και Fire  
 Friendship: Block, πάνω, προς, προς και Fire  
 Babality: Προς, προς, προς και Fire (κνήδε)  
 Fatality 1: (Κολλητά) Πατημένο fire, πίσω, πίσω, πίσω και αφήνεις το Fire  
 Fatality 2: (Κολλητά) Πίσω, προς, κάτω, προς και Fire

## CONSOLES & COMPUTERS

### SCORPION

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς, κάτω και Fire  
 Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και Fire  
 Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και Fire  
 Fatality 1: (Από 2 βήματα) Block, πάνω, πάνω και αφήνεις  
 Fatality 2: (Κολλητά) Προς, προς, προς, κάτω και Fire

### RAYDEN

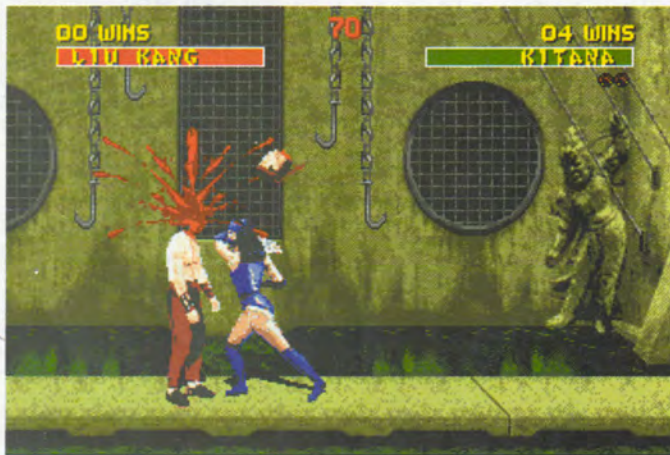
Pit Fatality: Block, πάνω, πάνω και αφήνεις  
 Friendship: Κάτω, πίσω, προς και Fire  
 Babality: Κάτω, κάτω, πάνω και Fire

Fatality 1: Πατημένο το Fire για 8 δευτερά και το αφήνεις κολλητά με τον αντίπαλο

Fatality 2: (Κολλητά) Block και Fire επανειλημμένα, μέχρι να εκραγεί ο αντίπαλος

### ΚΡΥΦΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ

Noob Saibot: Εάν καταφέρετε 25 συνεχόμενες νίκες στους αντιπάλους σας, στο διπλό αντιμετώπιζετε τον Noob Saibot.  
 Jade: Για να αντιμετωπίσετε την Jade, πρέπει στον α-



γώνα πριν από το ερωτηματικό να μην πατήσετε καθόλου block τουλάχιστον για ένα γύρο.

Smoke: Για να αντιμετωπίσετε τον Smoke, θα πρέπει στον αγώνα με την πύλη (Dimensional Gates) -αφού κάνετε ένα καλά χρονομετρημένο upercut και ακουστεί το γνωστό "Toasty"-, να κάνετε το μοχλό σας διαγώνια αριστερά κάτω.



# HINTS 'N' TIPS

## ZOOL 2 (JAGUAR)

Όλοι οι κωδικοί που ακολουθούν, σκοπό έχουν να κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Όλοι οι κωδικοί μπαίνουν στην οθόνη επιλογών (option screen) και αν όλα πάνε καλά, τότε θα ακουστεί ένας ήχος. Να σημειώσουμε πως μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα περισσότεροι του ενός κωδικοί.

Πρώτο επίπεδο του Bulberry Hill: 77749

Πρώτο επίπεδο του Tooting Common: 88563

Πρώτο επίπεδο του Snaking Pass: 33666

Πρώτο επίπεδο του Mount Ices: 11968

Ξεκίνημα από το Mental Blockage: 91266

Επίπεδο Bonus: 31867

Απειρη ενέργεια: 11275

99 Ζωές: 31965

## MEGA MAN II (GAME BOY)

Οι κωδικοί που ακολουθούν είναι προσφορά του Σπίρου Σαλαμαστράκη στους κατόχους

## CONSOLES & COMPUTERS

του παιχνιδιού.

A1, A3, B3, C3, D2, D4

A2, A3, B1, B3, C3, D2, D4

A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4

A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4

A2, A3, B1, B4, C4, D1, D2, D4

A1, A3, B4, C1, C2, D1, D4

A2, A3, B4, C1, C2, D1, D4

A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1

## SYLVESTER AND TWEETY (MEGA DRIVE)

Ενώ παίζετε, πατήστε το Start για να παγώσετε το παιχνίδι και πατήστε τα A, A, A, B, B, B, A και Start (στο πρώτο joystick). Αν όλα πάνε καλά, θα πρέπει να βρεθείτε στο πέμπτο επίπεδο. Αν ξαναβάλετε τον ίδιο κωδικό, θα πάρετε άλλες 99 ζωούλες που θα κάνουν

τα πράγματα πιο εύκολα.

## URBAN STRIKE (MEGA DRIVE)

Επίπεδο 2: CRTXCWR4NBH

" 3: 9GR7XGDR4KD

" 4: NWDTZGDR4KD

" 5: L6V9D4FKB6P

" 6: GPTFZ9LGJ4Z

" 7: W7K9LBR6SV6

## SUPER STARDUST (AMIGA)

Επίπεδο 2: BSUAAAADXJ

" 3: CESUQAAQFSX

" 4: DFSTUQAAHIE

## BLOB (AMIGA)

Μερικοί κωδικοί του παιχνιδιού. Επίσης στο επίπεδο 21, θα βρείτε τον κωδικό MIST που αν τον χρησιμοποιήσετε για password, θα μεταφερθείτε στο επίπεδο 41. Ο φίλος της στήλης M. Θανάσης μας έστειλε τους κωδικούς που ακολουθούν.

Επίπεδο 6: WAXY

" 11: TWIN

" 16: XNOR

" 21: HYPO

" 41: MIST

## POWER RANGERS (SUPER NES)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι μια βοήθεια του Ακη Θεοχάρη προς τους αναγνώστες της στήλης.

AREA 2: 3847

" 3: 5113

" 4: 3904

" 5: 1970

" 6: 8624

" 7: 2596

2 players mode:

Megazord 0411 monster

" 1007 robot

" 1212 power robot

## VORTEX (SUPER NES)

Διαλέξτε τον πλανήτη που θέλετε να πάτε και χρησιμοποιήστε τους κωδικούς που σας δίνουμε:

Πλανήτης Cryston: YFGJW

" Voltaire: RWXVP

" Thermis: DHLNC

" Magmeno: BGVRG

" Vortex II: JNBTK

" Trantor: XLQMB

## MICKEY MANIA (SUPER NES)

Θα σας άρεσε η ιδέα να διαλέξετε εσείς το επίπεδο που θα παίξετε; Αν ναι, τότε στην οθόνη επιλογών (option screen) διαλέξτε τον ήχο Beanstalk 1 και στα ηχητικά εφέ (FX) τον ήχο Extra Try.

Τώρα πηγαίνετε στην επιλογή exit και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο L για περίπου 7 δευτερόλεπτα. Αν όλα έχουν γίνει σωστά, τότε θα ακούσετε έναν ήχο και στο μενού option θα εμφανιστεί και μια άλλη επιλογή από την οποία θα μπορείτε να διαλέξετε την πίστα που θέλετε να πάτε.

## BUBSY (JAGUAR)

Επίπεδο 1: 111111

" 2: 392652

" 3: 458227

" 4: 958936

" 5: 739294

" 6: 184792

" 7: 812615

" 8: 781367

" 9: 126712

" 10: 236721

" 11: 673167

" 12: 792323

" 13: 672328

## MEGA DRIVE ACTION REPLAY

Οι κωδικοί που ακολουθούν δουλεύουν μόνο με την προσθήκη του Action Replay.

### BUBSY 2

FF04010009 Για άπειρες ζωές

### CHAOS ENGINE

FF41140006 Απειρα όπλα για τον πρώτο παίκτη

FF418A0006 Απειρα όπλα για τον δεύτερο παίκτη

FF410F0010 Αρχίστε με φουλ οπλισμό για τον πρώτο παίκτη

FF094500FF Αρχίστε με φουλ οπλισμό για τον δεύτερο παίκτη

### DYNAMITE HEADDY

FFE8ED0003 Απειρες ζωές

FFEE0B00E0 Απειρες ζωές

### JUNGLE BOOK

FFFAD40033 Απειρες ζωές

FFF9BE0035 Απειρος χρόνος

### THE LION KING

FFCCEF0003 Απειρες ζωές

FFCF70004 Απειρη ενέργεια

### MICKEY MANIA

FF04670004 Απειρες ζωές

FF046F004 Αόρατος

### PROBOTECTOR

FFFA0C0003 Απειρες ζωές

### URBAN STRIKE

FF10D70064 Απειρα καύσιμα

# HINTS 'N' TIPS

14: 782389  
15: 672345

## JURASSIC PARK II (SUPER NES)

## CONSOLES & COMPUTERS



Καλό αλλά δύσκολο. Δεινόσαυροι δεξιά, τυραννόσαυροι αριστερά και δόξα ο Θεός! Αν θελήσετε να έχετε άπειρα continues, δεν έχετε παρά στην οθόνη όπου μπορείτε να διαλέξετε αποστολή (mission select) να πατήσετε τα δύο πλήκτρα που βρίσκονται στο μπροστινό μέρος του pad: L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, R, R και R.

Αν το έχετε κάνει καλά και έχει πιάσει το κόλπο, τότε θα πρέπει να ακούσετε έναν ήχο (αν όχι, προσπαθήστε ξανά).

## TAZMANIA (SUPER NES)

Αν ποτέ θελήσετε να αποκτήσετε 20 continues, τότε στην οθόνη του τίτλου πατήστε το select και τα ακόλουθα πλήκτρα:

Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X και A.

Αν, πάλι, δεν μείνετε ευχαριστημένοι -λέμε αν, βρε παιδί μου- και θέλετε να διαλέγετε και το επίπεδο που θα παίζετε, τότε πατήστε τα ακόλουθα πλήκτρα:

A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R και L.

## BUBBLE AND SQUEAK (MEGA DRIVE)

Κωδικοί επιπέδων:

Stardust

Caverns 1: BGPPGBZZ

" 2: TVXZRQCB

" 3: RQCRQBPT

" 4: TMZYYBB

" 5: YVSNJDB

" 6: BDDBCDDC

" 7: DCBCCDDC

Neverglades 1: KMLHGDVV

" 2: NHHDHBBH

" 3: FYYGBBB

" 4: LBWGHPZX

" 5: NNBNDYY

Diamond

Foundry 1: WXZQRTLM

" 2: JCBJBCXX

" 3: QDFLLMMP

" 4: MNLLMNNL

" 5: VXWWWYYW

" 6: QSRRRSQ

" 7: WCPJBNTT

" 8: SDWFTRBZ

Sandcastle

Desert 1: ZLPMNPHY

" 2: SDFSDPH

" 3: WTSFFHGW

" 4: MTVCLNT  
" 5: TPGTBDPS  
Neon City 1: PPGDMPFP  
" 2: RGMSPSDY  
" 3: FFZZGGHH  
" 4: WDVYSLS  
" 5: BCDZVXNP

## STRIKER (SUPER NES)

Αν θελήσετε να δείτε την Ελλάδα μας να θριαμβεύει στο World League του Striker, βάλτε τους κωδικούς που ακολουθούν. Αυτά δηλώνει ο super fun της στήλης Σπύρος Σαλαμαστράκης.

44WFDBBB

JCXB337

BDBDBYER

VCHHM5LM

WLS8M17M

43HNMOWQ

HHC8R40C

CBBBBBBB

## ALIEN VS PREDATOR (JAGUAR)

Προτού αρχίσετε το παιχνίδι με κάποιον ήρωα, είναι απαραίτητο να βάλετε τους κωδικούς που ακολουθούν. Πατήστε και κρατήστε πατημένο το Pause, στη συνέχεια πατήστε και κρατήστε πατημένο το Option και μετά το 1 και το 3. Τώρα, ενώ έχετε πατημένα το Pause και το Option, πατήστε και κρατήστε τα 2, 5, 7 και 9. Αν όλα έχουν πάει καλά, θα ακούσετε τον Predator να φωνάζει. Τώρα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να βάλετε τους κωδικούς που ακολουθούν:

MARINE

1) Option και 1, 2, 3 και 4 για να γεμίσει με σφαίρες το όπλο σας

2) Option και το 6 αυξάνει το security level, ενώ το option και το 9 το μειώνει

3) Option και το 8 παίρνει το motion tracker PREDATOR

1) Πατήστε το Option και το 1, 2, 3 ή το 4 και θα πάρετε το όπλο

2) Πατήστε το Option και το 1, 2, 3 ή το 4 και θα αποκτήσετε πάλι τη χαμένη σας ενέργεια.

## SUPER NES ACTION REPLAY MK II

### DONKEY KONG COUNTRY

80E9BC60 Σας επιτρέπει τη χρήση του action replay  
7E057706 Για άπειρες ζωές  
7E057B63 Κάθε μπανάνα δίνει και μία έξτρα ζωή  
7E057f08 Για να έχετε πάντα το γράμμα K  
7E057F04 Για να έχετε πάντα το γράμμα O  
7E057F02 Για να έχετε πάντα το γράμμα N  
7E057F01 Για να έχετε πάντα το γράμμα G

### MAXIMUM CARNAGE

7E0B7A30 Για άπειρη ενέργεια  
7E098E03 Για άπειρες ζωές

### MICKEY MANIA

7E060E03 Για άπειρες ζωές

### THE LION KING

7E200404 Για άπειρη ενέργεια

### STUNT RACE FX

07DDD7B9 Για να έρχεστε πάντα πρώτοι στον αγώνα

# MULTI USER games

**A**χ! Αυτές οι εκδηλώσεις που τελευταία δίνουν και παίρνουν στο χώρο της CompuLink μας έκαναν με-

γάλη ζημιά. Θα θυμάστε ασφαλώς την "προσωρινή" αύξηση της στήλης τον περασμένο μήνα από δύο σε τρεις σελίδες συνολικά. Τελικά, τα γεγονότα ήρθαν να με διαψεύσουν. Ετσι,

και σε αυτό το τεύχος (κατόπιν σαφούς εντολής του αρχισυντάκτη μας) η "Multi User Games" σας περιμένει, τρισέλιδη και... γεμάτη εκπλήξεις. Επειδή βέβαια είναι πάγια τακτική τις εκπλήξεις να τις κρατάμε για το τέλος, ας ξεκινήσουμε με τον παλιό, γνώριμο

τρόπο. On with the show, λοιπόν!

## FEDERATION II

Συναρπαστικά γεγονότα -με όλη τη σημασία της λέξεως- έλαβαν χώρα στο Fed το μήνα που μας πέρασε. Απολαύσαμε τη μαγεία ενός πραγματικού

## On - Line στο μαγικό παιχνιδόκοσμο της CompuLink

*Πρώσια για μία ακόμη φορά τα περιεχόμενα της στήλης μας... Διαβάστε στις σελίδες που ακολουθούν τα τελευταία νέα από το Air Warrior, το Federation και φυσικά τα τρελά happenings του πρώτου επίσημου Clink Party!!!*



multi user RPG σε όλο της το μεγαλείο. Φυσικά, δεν μπορούμε παρά να μοιραστούμε αυτές τις στιγμές μαζί σας μέσα από τις σελίδες του έκτου Fed Log που ακολουθεί.

Subject: Fedlog #6  
Date: 19950201  
Location: Solar System  
Current Planet: Castillo  
Greetings, Feders, all over the Solar System. Για μία ακόμη φορά είμαστε εδώ για να θυμηθούμε οι μνημόνοι στο Federation, αλλά και για να μάθουν όσοι ενδιαφέρονται, τα τελευταία νέα από το κυβερνοδιάστημα. Ειδικά αυτόν το μήνα σημειώθηκαν συναρπαστικές εξελίξεις όσον αφορά στο κυνήγι του πειρατή Monty, που τόσο είχε ταλαιπωρήσει τους απανταχού Merchants μας. Ακόμη είχαμε τη συνέχεια του μαραθώνιου Quest με μία δοκιμασία που ανέτρεψε τα μέχρι

# MULTI USER games



στιγμής δεδομένα στο σχετικό βαθμολογικό πίνακα και τέλος τις νέες εγγραφές όσων πέρασαν από το γραφείο που ασχολείται με την απογραφή στο office block της Γης. (Καταταχτείτε, καταταχτείτε, μας έλεγαν...)

Ας αναφερθούμε όμως στον τραγικό θάνατο του πειρατή ή καλύτερα στις μεγαλειώδεις νίκες του Zaf αρχικά και των Adie και Tomas στη συνέχεια. Οι τρεις τους, λοιπόν, μετέτρεψαν μέσα σε μία νύχτα τα σκάφη τους από εμπορικά πλοία σε άριστες πολεμικές μηχανές (με το ανάλογο κόστος βέβαια) και βάλθηκαν να επαναφέρουν την τάξη στην απεραντοσύνη του ηλιακού μας συστήματος. Ζεύγη ακτίνων από τα Twin Lasers των αντιμαχόμενων φώτισαν ξαφνικά τον ουρανό, δεκάδες πυραύλων βρήκαν μέσα στο σκοτάδι το στόχο τους, εκρήξεις ακολούθησαν και μετά από επίμονες προσπάθειες γίναμε μάρτυρες της καταστροφής του περίφημου μαύρου σκάφους που άλλοτε αποτελούσε τον τρόπο των εμπόρων. Αυτή τη στιγμή οι νέοι μας είναι στη διαδικασία της επίλυσης του νέου γρίφου με στόχο την προαγωγή τους σε Journeymans. Οι τελευταίες πληροφορίες τούς τοποθετούν

να ψάχνουν κάπου στα αρχαία μνημεία του Αρη.

Στη συνέχεια τώρα του μαραθώνιου Quest και για μία ακόμη φορά, το σύνολο των Traders και Merchants βάλθηκαν -κατόπιν εντολής του υπευθύνου- να ανακαλύψουν συγκεκριμένες λέξεις στις περιγραφές κάποιων τοποθεσιών και να αναγνωρίσουν την προέλευσή τους. Πέντε λεπτά μετά την ανακοίνωση της νέας δοκιμασίας, ο υποφαινόμενος μεταφέρθηκε επειγόντως στο νοσοκομείο στη



**Ο user joe (κέντρο) με το φλουρί ανά χείρας.**

Γη (θύμα καρδιακής προσβολής), όταν ο Zaf (ναι, πάλι αυτός) απάντησε σωστά σε 8 από τις 10 ερωτήσεις και έλαβε 80 επιπλέον πόντους. Ετσι, ο βαθ-

μολογικός πίνακας διαμορφώνεται ως εξής:

Zeus: 120  
Catman: 112  
Zaf: 085  
Tomas: 079  
Acidman: 060  
Caesar: 060

Φυσικά, οι Zeus και Catman προηγούνται σταθερά, αλλά όπως βλέπουμε τους πλησίασε επικίνδυνα και ο Zaf. Αν λάβου-

Τέλος, από το γνωστό πλέον γραφείο, όπου πραγματοποιείται η μεγάλη απογραφή των Feders, πέρασαν αυτόν το μήνα είτε για να δηλώσουν την είσοδό τους στο παιχνίδι είτε για να ανανεώσουν τις πληροφορίες για το άτομό τους ο Captain Nickdoom (welcome cap), οι Traders Earthman και Joskon καθώς και οι Merchants Paris και Catman



**Χαιρό! Το πάρτι σε πλήρη εξέλιξη.**

(congrats to all). Κάπως έτσι κύλησαν τα πράγματα στο Federation και αυτόν το μήνα και μέχρι τον επόμενο, τι άλλο... may the force be with you, Feders.

## AIR WARRIOR

Ας περάσουμε όμως τώρα στο δεύτερο multi user game, το διάσημο σε Ευρώπη και Αμερική, Air Warrior. Με τη λήξη του διαγωνισμού και την απονομή των πλοούσιων βραβείων στους νικητές (μη μου πείτε ότι ξεχάσατε κιόλας εκείνο το εκπληκτικό Multimedia PC που κέρδισε ο Cool), οι πιλότοι μας κατόρθωσαν να βρουν λίγες ώρες για να ξεκουραστούν και να επισκευάσουν τα καμημένα τα spitfires τους, που -πιστέψτε με- το είχαν ανάγκη. Ολα

με υπόψη μας ότι νικητής θα αναδειχθεί όποιος φθάσει πρώτος στους 200 βαθμούς, καταλαβαίνουμε πως τίποτα δεν έχει κριθεί ακόμα.

# MULTI USER games

αυτά βέβαια έγιναν στο λιγοστό χρόνο που τους άφησε ο υπεύθυνος του Air, ο Goofy, ο οποίος βάλθηκε μάλιστα να οργανώσει ένα ακόμα mini campaign. Το νεοσυσταθέν σμήνος, που φέρει την επωνυμία Rebels και αποτελείται από τους one, brown, gfat, pantelis και kosmega, πέταξε για τη χώρα Α, ενώ η Β συγκροτήθηκε από νέους κυρίως πιλότους. Οπως ήταν αναμενόμενο και παρά τις φιλότιμες προσπάθειες των B-Landers, οι Rebels αναδείχτηκαν νικητές.

Αυτές τις μέρες δε, η πλειοψηφία των πιλότων προετοιμά-



Μέσα στο χαμό διακρίνεται σε περιεργη φάση ο cobra, καθώς και ο κ. Air Warrior (goofy).



Η... επιτροπή υποδοχής και μερικοί από τους sysops.

ζεται πυρετωδώς να δεχτεί τη νέα, ακόμα πιο ρεαλιστική version του Air (αχ, αυτοί οι Αγγλοι ειδικοί, πολύ μας καθυστερούν) και όπως είναι φυσικό οι off line practices είναι στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Αλλά μέχρι να γίνει η πολυπόθητη εγκατάσταση, ας δούμε εκείνη την έκπληξη που σας υποσχθήκαμε στην αρχή...

## CLink Parrrty

Ναι, φίλοι μου, το πρώτο επίσημο πάρτι των συνδρομητών της CompuLink είναι γεγονός. Εμείς ήμαστε φυσικά εκεί και

θα προσπαθήσουμε να σας μεταφέρουμε το κλίμα και τις άριστες εντυπώσεις που αποκομίσαμε.

Η αποστολή μας ήταν σχετικά απλή. Επρεπε να ανακαλύψουμε το Club Actuel στο Κολωνάκι, όπου σύμφωνα με τον Adie θα γινόταν το πάρτι. Ασφαλώς, μετά από σαφείς οδηγίες, τα καταφέραμε και φθάσαμε στην ώρα μας στον τόπο του... εγκλήματος. Ανοίγοντας δειλά την πόρτα βρεθήκαμε αντιμέτωποι με το "αρματωμένο" με καρτελάκια, καπέλα, προσκλήσεις και σφυ-

ρίχτρες επιτελείο της CompuLink (μα, είναι σοβαροί αυτοί οι άνθρωποι;). Τέλος πάντων... Πήραμε από ένα "CompuLink NetWork! Your Internet Connection" καπελάκι, μία πλαστικοποιημένη id-card, τις "Join Clink Parrrrrrty" προσκλήσεις μας (κάποιοι ήταν μεθυσμένοι όταν τις έγραφε) και, τέλος, τις "φρρρ" σφυρίχτρες μας. Ναι, ήμαστε πλέον έτοιμοι!

Σιγά σιγά ο χώρος άρχισε να γεμίζει και η μουσική να δυναμώνει. Τις πρώτες ώρες βέβαια τις περάσαμε σκυμμένοι προσπαθώντας μάταια να διακρίνουμε τα καρφωμένα στο πέτο user-id των χρηστών. Και ξαφνικά η μουσική σταμάτησε. Ενα τραπέζι έφθασε στο κέντρο της πίστας. Είχε έρθει η κατάλληλη στιγμή για την κοπή της πίτας. Ο Manager του συστήματος έφερε την τεράστια πίτα, σήκωσε το μακρύ στιλέτο και, προτού αρχίσει, έκανε τη μεγάλη δήλωση: "Όποιος βρει το φλουρί κερδίζει 500 ολόκληρες ώρες!!!" Ακολούθησαν φυσικά σκηνές, πανικού, ...βίας και αγωνίας, καθώς η αποκάλυψη του τυχερού αργούσε και μερικοί είχαν ήδη αρχίσει να

ψάχνουν στο στομάχι τους. Εκείνη την κρίσιμη στιγμή εμφανίστηκε ένας νέος ο οποίος, αφού ευχαρίστησε το Θεό που δεν κατάπιε το μέταλλο, έλαβε τις 500 extra ώρες του και από τότε κλείστηκε στο δωμάτιο του αγκαλιά με ένα modem.

Μαζί με τον Joe (αυτό ήταν το όνομα του τυχερού) χάθηκε και το τραπέζακι από την πίστα για να περάσουν σε αυτή γνωστές παρουσίες από το χώρο της CompuLink και της CompuLink. Γρήγορα οι ρυθμοί ανέβηκαν. Κάποιοι, παρά τις φιλότιμες προσπάθειες που κατέβαλαν αποχώρησαν, όταν ο σφυγμός τους πλησίασε τριψήφια νούμερα, ενώ άλλοι (βλ. Lucifer) έπεσαν μαχόμενοι. Εκεί που όλα πήγαιναν μια χαρά, ο System Manager της CompuLink (ναι, πάλι αυτός) σκέφτηκε να μας κεράσει από ένα ποτήρι σαμπάνια. Δυστυχώς, παρά τις ευγενικές αρχικές προθέσεις του, δεν κατάφερε να βρει αρκετά ποτήρια (κανείς δεν τον πίστεψε) και σκέφτηκε να μας κεράσει με το δικό του πρωτότυπο τρόπο. Ακολούθησε, λοιπόν, μία βροχή από σαμπάνια και όλοι ανεξαιρέτως... έλαβαν το μερίδιό τους. Το πάρτι συνεχίστηκε φυσικά μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες και όλοι φύγαμε με την υπόσχεση να επαναληφθεί στο άμεσο μέλλον.

Εδώ τελειώνει μία ακόμη περιήγησή μας στο μαγευτικό κόσμο της CompuLink. Μέχρι τον επόμενο μήνα, ξέρετε πια τι να κάνετε! Play Fed, Play Air, Surf the Net και φυσικά Parrrty all the time!!!

Logging off...

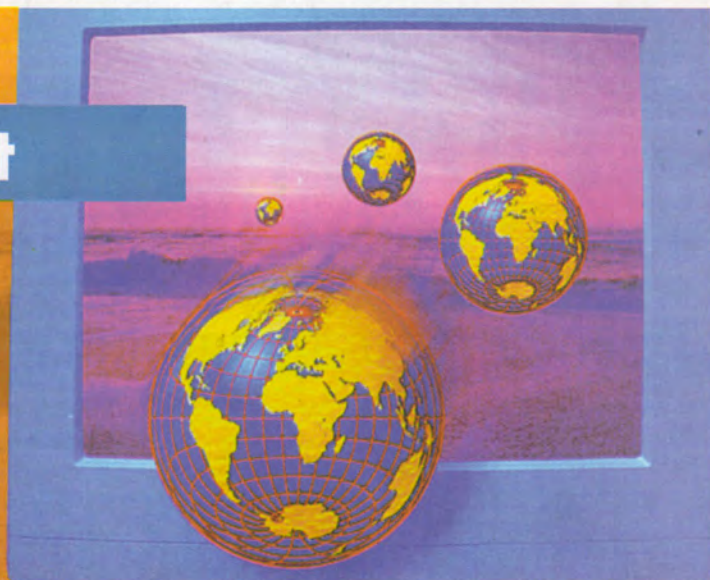
adie@athena.compulink.

forthnet.gr

Του Δημήτρη Πλέσσα

# CompuLink Internet

- USENET
- WWW
- MAIL
- FTP
- TELNET
- GOPHER
- ARCHIE
- VERONICA
- IRC
- WAIS
- MOSAIC



Internet CompuLink

## Ο ΚΟΣΜΟΣ... ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ!

Σήμερα, η CompuLink αποτελεί τη συνοδική πύση για ηλεκτρονική πληροφόρηση και επικοινωνία. Παρέχει όλες τις υπηρεσίες Internet, πλήρη τεχνική υποστήριξη, τεχνογνωσία, εξειδικευμένο προσωπικό. Κάθε συνδρομητής, εταιρία ή ιδιώτης μπορεί να εργασθεί, να ενημερωθεί, να ψυχαγωγηθεί, να επικοινωνήσει με 30.000.000 άλλους χρήστες, μέλη της μεγαλύτερης ηλεκτρονικής κοινότητας σήμερα. Επικοινωνία εύκολη και αξιόπιστη, γρήγορη και οικονομική, φιλική και με ένα μέλλον γεμάτο εκπλήξεις!

CompuLink και Internet, η ολοκληρωμένη εικόνα διεθνούς ηλεκτρονικής επικοινωνίας στην Ελλάδα.

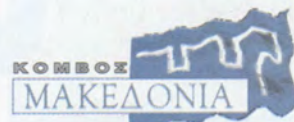
COMPULINK WEB SERVER



<http://www.compulink.forthnet.gr>



**COMPULINK**  
N E T W O R K



**ΑΘΗΝΑ:** Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238.672-5, Fax: 9242.219  
**ΘΕΣ/ΝΙΚΗ:** Αριστοτέλους 7, 546 42, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

**ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΕΣ: 9238.672-5**

# IMAGINE 3.0

## Τρισδιάστατες παραστάσεις για αρχάριους χρήστες

### AMIGA

• του Ν. Κλωνάρη

DOYSTICK

ΧΩΡΙΣ

DOYSTICK

*Η Amiga, παρά τις δύσκολες μέρες που περνάει, εξακολουθεί να κρατάει τα σκήπτρα (αναλογικά με το κόστος της) στον τομέα των 3-D animations, χάρη στα περιφερειακά που τη συνοδεύουν (π.χ. Video Toaster) αλλά και στο software που είναι διαθέσιμο και αποτελείται από αξιόπιστους και συνάμα προσιτούς τίτλους όπως το Imagine.*

**Δ**ημιουργία της Impulse, το Imagine έχει μεγάλη παράδοση στο χώρο, που αρχίζει από το 1990. Έτσι ήταν φυσικό να αρχίσει τώρα τελευταία να δείχνει την ηλικία του απέναντι σε ανταγωνιστές όπως το Real3D ή το Lightwave (υπεύθυνο για τα εφέ στις σειρές Babylon 5 και SeaQuest).

Γ' αυτόν το λόγο η Impulse κυκλοφόρησε την τρίτη έκδοση του πακέτου της το περασμένο φθινόπωρο, γεμάτη πολλές προσθήκες και διορθώσεις, με σκοπό να βελτιώσει ακόμα περισσότερο την ποιότητά του.

Οι αλλαγές είναι εμφανείς προτού τρέξει

το πρόγραμμα. Το Imagine συνοδεύεται πλέον από ένα καλοτυπωμένο, "χορταστικό" manual 350 σελίδων με πλήρες ευρετήριο, καθιστώντας έτσι την εκμάθησή του πολύ εύκολη υπόθεση σε σύγκριση με τις προηγούμενες εκδόσεις. Αυτό όμως είναι μόνο μία πρώτη γεύση διότι η δουλειά πίσω από το πακέτο φαίνεται μόλις αρχίσει κάποιος να δουλεύει μαζί του. Εκ πρώτης, όλα έχουν αλλάξει και όλα είναι ίδια. Το Imagine εξακολουθεί να διατηρεί το προσωπικό του στίλ, παρέχοντας όμως πολλές καινούριες (και εντυπωσιακές) δυνατότητες.

Συγκεκριμένα, η καινούρια έκδοση είναι εφοδιασμένη με μια πληθώρα υποπρογραμμάτων για το σχεδιασμό και την τελειοποίηση τρισδιάστατων αντικειμένων και για το στήσιμο σκηνών και animations, που ονομάζονται editors, και είναι οι εξής:

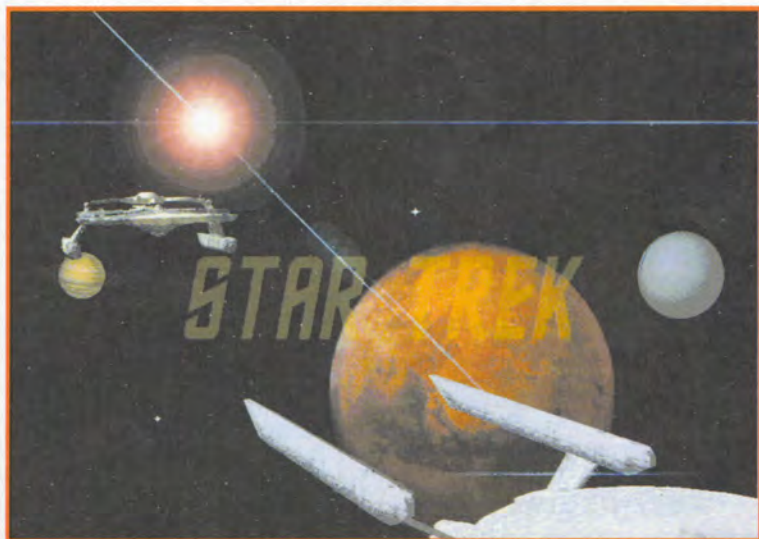
**Project:** Το κυρίως πρόγραμμα απ' όπου καλείτε τα υποπρογράμματα και σας εγγυάται μια τάξη στην αποθήκευση των επιμέρους στοιχείων που αποτελούν τη σκηνή σας.

**Forms:** Το υποπρόγραμμα που σας επιτρέπει να κατασκευάσετε τρισδιάστατα αντικείμενα, ξεκινώντας από βασικά σχήματα (σφαίρες, κύβοι κ.λπ.) και χρησιμοποιώντας κάποια βασικά εργαλεία.

Εδώ εμφανίζονται πολλές από τις δυνατότητες του Imagine.

**Detail:** Η "καρδιά" του Imagine 3, όπου μπορείτε να χτίσετε πολύπλοκα αντικείμενα, με βάση τα απλούστερα που δημιουργήσατε στον Forms editor. Εδώ εμφανίζονται πολλές από τις δυνατότητες του Imagine.

**Cycle:** Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε απλά





περιοδικά animations, όπως η έλικα ενός αεροπλάνου, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε μεγαλύτερα animations.

**Stage:** Με αυτό το πρόγραμμα τοποθετείτε τα αντικείμενα που δημιουργήσατε στο 3-D περιβάλλον και ελέγχετε ορισμένες παραμέτρους σχετικές με το υπό κατασκευή animation.

**Action:** Το κομμάτι του Imagine όπου δημιουργούνται ουσιαστικά τα animations και το οποίο παρέχει έλεγχο στην κίνηση των αντικειμένων αλλά και της κάμερας.

**Spline:** Ένα καινούριο υποπρόγραμμα που επιτρέπει την κατασκευή αντικειμένων που περιέχουν πολύπλοκες καμπύλες. Αποτελεί ένα από τα ατού της καινούριας έκδοσης.

Έτσι, η διαδικασία κατασκευής ενός animation δεν έχει αλλάξει ουσιαστικά. Τα αντικείμενα κατασκευάζονται χονδρικά στον Forms, η λεπτή δουλειά πάνω τους γίνεται στο Detail, κατόπιν στήνεται η σκηνή στο Stage και, τέλος, η σκηνοθεσία ολοκληρώνεται στο Action. Ας δούμε όμως τη διαδικασία βήμα προς βήμα.

Στον Forms, λοιπόν, δημιουργούνται τα διάφορα αντικείμενα με τα οποία θα "γεμίσει" το 3-D περιβάλλον. Ένα αντικείμενο, όπως το καταλαβαίνει το Imagine (και άλλα 3-D rendering πακέτα), είναι ένα σύνολο σημείων στο χώρο, τα οποία ενώνονται μεταξύ τους για να σχηματίσουν έδρες. Στην ουσία, όλα τα αντικείμενα είναι πολύεδρα, άλλοτε απλά και άλλοτε πολύπλοκα. Έτσι στον Forms, ξεκινώντας από ένα σύνολο σημείων διατεταγμένων σε κάποιο σχήμα, π.χ. κύλινδρο ή σφαίρα, κατασκευάζετε αντικείμενα κάθε μορφής, κάνοντας χρήση των διάφορων εργαλείων που σας παρέχονται. Μπορείτε, για παράδειγμα, να ξεκινήσετε από έναν κύλινδρο και να καταλήξετε σε ένα αντικείμενο που θα μοιάζει με φλιτζάνι του καφέ, με σχετικά μεγάλη ευκολία.

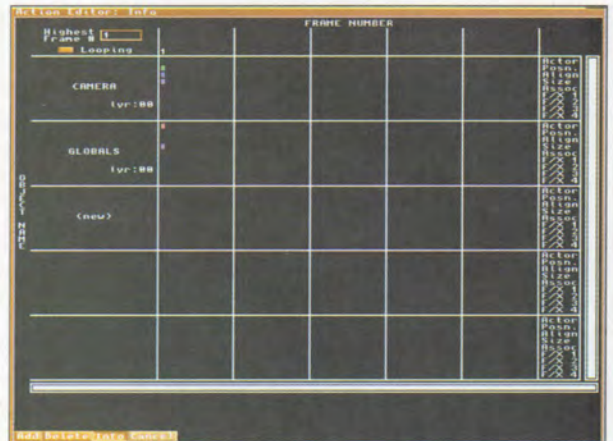
Βέβαια, μέρος της ευκολίας βρίσκεται στο γεγονός ότι μπορείτε να έχετε μια πλήρη εικόνα

του αντικειμένου καθώς το σχεδιάζετε, κάτι που γίνεται δυνατό με τη χρήση του Quad-view. Το Quad-view είναι ο τρόπος παρουσίασης του αντικειμένου στην οθόνη και είναι κατ' ουσίαν τέσσερις διαφορετικές απόψεις του αντικειμένου στριμωγμένες στην ίδια οθόνη: μπροστά, πάνω, στο πλάι και μια 3-D απεικόνισή του από το μάτι της κάμερας. Αυτή η τελευταία είναι πολύ σπουδαία διότι ανανεώνεται διαρκώς όταν αλλάζει το αντικείμενο ή το σημείο όπου βρίσκεται και σκοπεύει η κάμερα. Χάρη σε αυτό μπορείτε, μετακινώντας την κάμερα, να βλέπετε το αντικείμενο από όλες τις πλευρές και να αντιλαμβάνεστε έγκαιρα πιθανά λάθη και παραλείψεις.

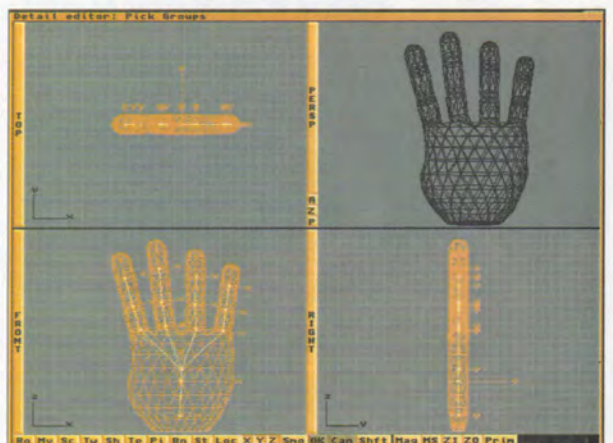
Έχοντας δημιουργήσει κάποιο αντικείμενο στον Forms, σειρά έχει να το κάνουμε "εμφανίσιμο". Αυτό θα επιτευχθεί με τη μεταφορά του στον Detail και την εκεί επεξεργασία του. Στον Detail, λοιπόν, μπορείτε να εφαρμόσετε πιο εξειδικευμένα εργαλεία από αυτά που υπάρχουν στον Forms, προκειμένου να επιτύχετε πιο λεπτομερή αποτελέσματα. Μπορείτε, για παράδειγμα, να διαλέξετε κάποια σημεία και να τα μετακινήσετε προς κάποια κατεύθυνση σαν να χρησιμοποιούσατε μαγνήτη: τα πιο απομακρυσμένα σημεία δεν θα έλκονταν τόσο όσο τα πλησιέστερα. Κάτι τέτοιο δεν μπορεί να γίνει από τον Forms, όπου σε τέτοιες μετακινήσεις όλα τα σημεία μετακινούνται το ίδιο.

Πέρα όμως από τα πολύπλοκα εργαλεία, ο Detail έχει ακόμα μια καθοριστική για το animation σας λειτουργία. Εδώ μπορείτε να ορίσετε την υφή όλων των εδρών σε κάθε αντικείμενο, για να καθορίσετε το πώς θα φαίνεται αυτό. Πιο απλά, μπορείτε να κανονίσετε τι είδος επιφάνειας θα είναι κάθε έδρα, ώστε όταν το Imagine κατασκευάζει την εικόνα, να ξέρει πώς θα πρέπει να δείχνει η συγκεκριμένη έδρα. Έτσι, μπορείτε να διαλέξετε από μια μεγάλη γκάμα επιφανειών

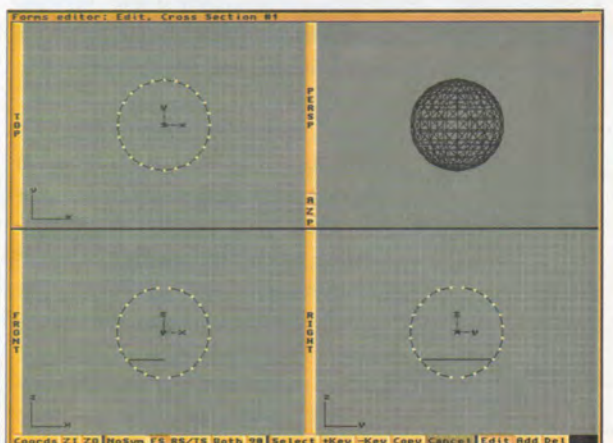
# JOYSTICK



Ο Action editor, όπου γίνεται η σκηνοθεσία του animation με τέλειο συγχρονισμό.

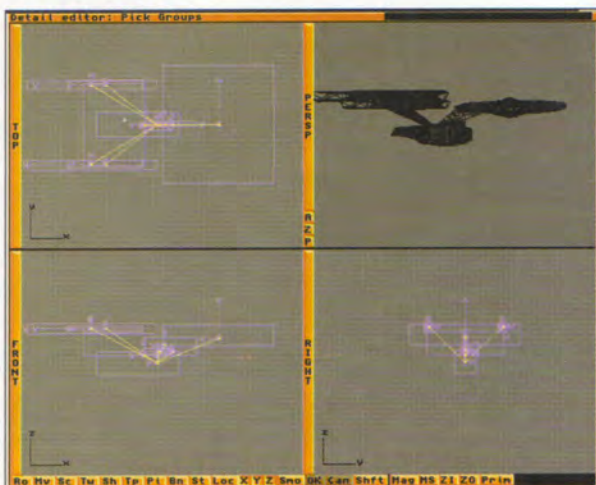


Χρησιμοποιώντας τα bones, αυτό το χέρι θα φανεί πολύ φυσικό κατά την κίνησή του.



Το πιο στοιχειώδες αντικείμενο του Imagine, μέσα στον Forms editor.

# JOYSTICK



Ενα μοντέλο του Enterprise, το οποίο κυκλοφορεί σαν Public Domain. Υπάρχουν πολλά αξιόλογα αντικείμενα όπως αυτό στο χώρο του PD.



Ετοιμάζοντας ένα καινούριο animation στον Project editor.

(ξύλο, μέταλλο, γυαλί, πέτρα, ύφασμα, ακόμα και ομίχλη!) και να δώσετε ό,τι χρώμα θέλετε σε κάθε έδρα ή ακόμα και να "κολλήσετε" πάνω της μια δισδιάστατη εικόνα που έχετε σχεδιάσει, λόγω χάρη, με το Deluxe Paint. Σε αυτό το σημείο εμφανίζεται μία από τις προσθήκες της καινούριας έκδοσης: Δεν περιορίζεστε μόνο στα υπάρχοντα είδη επιφανειών.

Αντίθετα, το Imagine 3 έχει ει-



πρόκειται για έναν τρόπο ταξινόμησης διαφορετικών καταστάσεων του ίδιου αντικείμενου, με αποτέλεσμα η μετάβαση ανάμεσα σε διαδοχικές καταστάσεις να γίνεται από το πρόγραμμα. Έτσι, θα μπορούσατε να

δικούς αλγορίθμους για το σχεδιασμό καινούριων ειδών, με βάση κάποιες παραμέτρους που θα του δοθούν. Μαζί με το πρόγραμμα έρχονται πολλές τέτοιες "μαθηματικοποιημένες" επιφάνειες. Μερικές από αυτές είναι πολύ πρωτότυπες όπως η Beamtheup η οποία δημιουργεί ένα εφέ που μοιάζει με το διακτινισμό στο Star Trek! Το μοναδικό πρόβλημα που εντοπίζεται είναι ότι χρειάζεστε μια Amiga με μαθηματικό συνεπεξεργαστή ώστε να εκμεταλλευτείτε αυτή τη δυνατότητα (δεν είναι τόσο τραγικό, αφού όποιος σκοπεύει να ασχοληθεί με 3-D rendering, επιβάλλεται να έχει ένα τέτοιο τσιπάκι στον υπολογιστή του).

Δύο άλλες σημαντικές προσθήκες στον Detail editor είναι τα bones και states. Το bones, όπως υποδηλώνει το όνομά του, είναι ένας τρόπος να συνδέσετε πολλά αντικείμενα μαζί, ώστε η κίνηση κάποιου από αυτά να επηρεάζει τη θέση των υπολοίπων και να δίνεται η εντύπωση φυσιολογικής κίνησης στο animation. Αυτό είναι ένα μεγάλο βήμα σε τέτοιου είδους προγράμματα, καθώς ανέκαθεν υστερούσαν σε φυσική κίνηση. Η χρήση του bones μπορεί να είναι δύσκολη στην αρχή, γρήγορα όμως αυτό το πρόβλημα ξεπερνιέται και τα αντικείμενα ζώων που περπατούν με φυσικότητα αποτελούν κάτι το πολύ απλό στην κατασκευή.

Το states, από την πλευρά του, συμπληρώνει το bones, καθώς

φτιάξετε ένα μοντέλο ανθρώπου στον Forms και τον Detail, να χρησιμοποιήσετε το bones για να περιγράψετε το σκελετό στο Imagine και να δημιουργήσετε ένα animation που θα βαδίζει, κάνοντας χρήση του states. Ένα άλλο παράδειγμα του states είναι η μετάβαση από μια σταγόνα που πέφτει στην κηλίδα νερού που θα δημιουργηθεί. Όπως βλέπετε, οι δυνατότητες είναι τεράστιες και το μοναδικό τους όριο, τελικά, είναι η φαντασία σας και η εμπειρία σας με το Imagine.

Ας περάσουμε όμως στον Stage editor. Έχοντας πια κατασκευάσει τα αντικείμενά μας, πρέπει να τα τοποθετήσουμε στο χώρο στις θέσεις όπου επιθυμούμε. Ο stage editor υπάρχει ακριβώς γι' αυτήν τη δουλειά. Μπορούμε να ρυθμίσουμε τη θέση όλων των αντικειμένων, καθώς και τη θέση της κάμερας και του φωτισμού. Ειδικά για το τελευταίο, το Imagine προσφέρει πολλά είδη φωτισμού, ώστε να επιτυγχάνονται πιο ρεαλιστικές σκηνές και το αποτέλεσμα να είναι ακόμα πιο εντυπωσιακό. Ο Stage editor είναι το πιο αργό μέρος του Imagine, γιατί δεν επικεντρώνεται σε ένα αντικείμενο αλλά σε όλο το σκηνικό. Γι' αυτό υπάρχει η επιλογή να αντικαταστήσετε στο Quad-view κάθε αντικείμενο με ένα περίγραμμα το οποίο θα το ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα και έτσι χάνεται λιγότερος χρόνος κατά την αλλαγή της άποψης του 3-D κόσμου μέσα στο Quad-view.

Ο Stage editor μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να δώσετε στα αντικείμενα και την κάμερα κάποια μονοπάτια κίνησης, τα οποία θα ακολουθηθούν κατά τη δημιουργία του animation. Μαζί με αυτό παρέχεται και η δυνατότητα να δείτε ένα preview του, ώστε να μη χρειάζεται να περιμένετε αρκετή ώρα, μόνο και μόνο για να διαπιστώσετε πως κάνατε κάποιο λάθος. Τέλος, ένα άλλο στοιχείο του Stage editor είναι το bluing. Αυτό σας επιτρέπει να βλέπετε στο Quad-view το προηγούμενο καρέ του animation με διαφορετικό χρώμα, κάτι που συνηθίζεται κατά κόρον στα πακέτα δισδιάστατου animation (The animation studio, Deluxe Paint 5 κ.λπ.).

Με λίγη εμπειρία, απλά animations μπορούν να κατασκευαστούν εύκολα μέσα από τον Stage editor. Τι γίνεται όμως με τα πολύπλοκα; Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να φτιάξετε ένα animation όπου κάποιο μαχητικό αεροπλάνο κυνηγάει ένα εχθρικό, εκτοξεύει έναν πύραυλο εναντίον του και το καταστρέφει. Σε τέτοιες περιπτώσεις, κατά τις οποίες χρειάζεται μια σύνθετη σκηνοθεσία, εμφανίζεται ο Action editor. Αφού κατασκευαστούν τα επιμέρους animations του αεροπλάνου, του πυραύλου που εκτοξεύεται, του εχθρικού αεροπλάνου που καταρρίπτεται και πέφτει στο έδαφος και του πιλότου που το εγκαταλείπει, μπορείτε να τα συνδυάσετε με τα εργαλεία που διαθέτει ο Action editor και να έχετε εντυπωσιακά αποτελέσματα. Με λίγη εξάσκηση, θα μπορούσατε να δημιουργήσετε ένα animation όπου το αεροπλάνο θα εκτόξευε τον πύραυλο, η κάμερα από εκείνη τη στιγμή θα ακολουθούσε το μονοπάτι του πυραύλου, μέχρι τη στιγμή της σύγκρουσής του με το εχθρικό αεροσκάφος, όπου το πλάνο θα άλλαζε και η σκηνή της έκρηξης θα φαινόταν από το πλάι για να φανεί η εγκατάλειψη του πιλότου του. Το animation θα τελειωνε δείχνοντας τον πιλότο με το

αλεξίπτωτο να πέφτει αργά, ενώ το αεροσκάφος του συντρίβεται στο έδαφος, κάτω από τα πόδια του. Εντυπωσιακό, δεν είναι έτσι;

Αφήσαμε για το τέλος τούς Spline και Cycle editors. Ο πρώτος χρησιμοποιείται για την κατασκευή αντικειμένων με πολύπλοκες καμπύλες, κάτι που είναι τυπικά δύσκολο με τον Detail editor. Με τον Spline editor μπορείτε να δημιουργείτε εύκολα 3-D κείμενο, το οποίο φυσικά μπορεί να περιστραφεί, να μετακινηθεί και γενικά να αντιμετωπιστεί όπως κάθε άλλο αντικείμενο του Imagine. Ο Cycle, με τη σειρά του, μοιάζει με τον Stage editor, αλλά οι επιλογές του για animation είναι εξειδικευμένες ώστε να μπορούν να κατασκευαστούν εύκολα περιοδικά animations (όπως μια σβούρα που γυρίζει) και να προστεθούν αργότερα σε άλλα μεγαλύτερα, μέσα από τον Action editor.

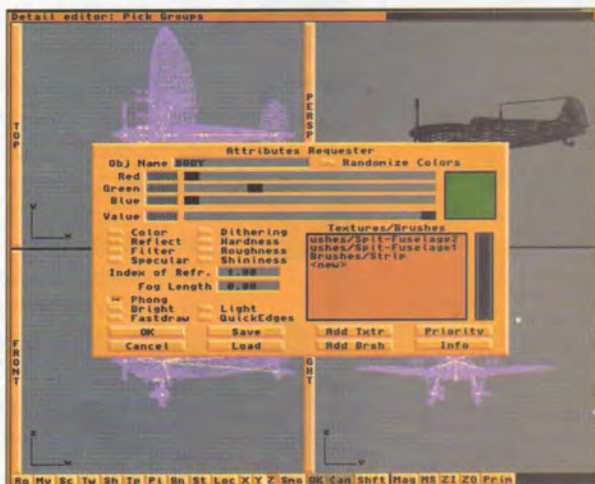
Τα ανωτέρω ακούγονται εντυπωσιακά, αλλά λίγη σημασία θα είχαν εάν το πρόγραμμα δεν εκμεταλλευόταν τις δυνατότητες της Amiga. Φυσικά, κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει. Το Imagine 3 υποστηρίζει όλες τις θρόνες της Amiga για τη δημιουργία των animations του, μέχρι και αυτές που εμφανίστηκαν με το AGA chipset. Επίσης μπορεί να σώσει τις εικόνες σε 24-bit format, για όσους χρησιμοποιούν κάρτες γραφικών ή θέλουν να περάσουν τα animations σε άλλα συστήματα που υποστηρίζουν 16 εκατομμύρια χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα.

Τέλος, το Imagine 3 έχει αρκετά προσεγμένο κώδικα, με αποτέλεσμα να μπορεί να τρέχει κάπως ανεκτά ακόμα και σε μια απλή 1200. Το μόνο που χρειάζεται είναι μπόλικη μνήμη (τουλάχιστον 3MB). Σε κάθε περίπτωση πάντως, ένα σύστημα με 6MB μνήμης και επεξεργαστή τουλάχιστον 68030 είναι ικανό να κάνει θαύματα με το Imagine και αυτό είναι το εκπληκτικό: Μια Amiga 1200 με έναν accelerator και 4MB FAST μνήμης μπορεί να ανταγωνιστεί άνετα -ίσως και να ξεπεράσει- συστήματα κατά πο-

# JOYX Joystick



Μια απλή σκηνή με θέμα ένα Spitfire. Διακρίνεται η κάμερα, καθώς και η πηγή του φωτός ψηλότερα.



Εδώ καθορίζονται τα χαρακτηριστικά της επιφάνειας του μοντέλου του Spitfire.

λύ ακριβότερα και πιο δύσχρονα, τα οποία τώρα έχουν αρχίσει να εισέρχονται στον κόσμο των 3-D γραφικών.

Ετσι, λοιπόν, το Imagine αποτελεί τον καλύτερο τρόπο να αρχίσει να ασχολείται κάποιος με τα 3-D γραφικά, καθώς δεν είναι πάρα πολύ δύσκολο στο χειρισμό του και δεν απαιτεί μεγάλη εμπειρία για να δείξει τις δυνατότητές του.



# INFO-WORLD ΛΕΞΙΚΟ

## Ελληνοαγγλικό-αγγλοελληνικό λεξικό

### 60.000 λέξεων για την Amiga

## AMIGA

● του Γ. Κουρκουτά

JOYSTICK SYSTEM

ΧΩΡΙΣ

JOYSTICK

*Είναι γεγονός ότι από τη στιγμή της πτώχευσης της "μητέρας" Commodore και κατά τη διάρκεια της αναμονής για μια νέα αρχή έχει εμφανιστεί μια σειρά από αξιόλογα πακέτα για την Amiga. Το Λεξικό είναι μία ελληνική δημιουργία που συγκαταλέγεται μεταξύ αυτών.*

Όπως υποδηλώνει και ο τίτλος του προγράμματος, πρόκειται για ένα λεξικό, ελληνοαγγλικό-αγγλοελληνικό, του καθόλου ευκαταφρόνητου δυναμικού των 60.000 λέξεων, το οποίο θα σας προσφέρει ορισμένα από τα πλεονεκτήματα της ηλεκτρονικής αναζήτησης.

#### ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Το Λεξικό έρχεται σε μια λιτή συσκευασία, μέσα στην οποία περιλαμβάνονται οι τρεις δισκέτες που μεταφέρουν το πρόγραμμα και τα δεδομένα του, ένα μικρό φυλλάδιο το οποίο εξηγεί τη χρήση του και, τέλος, ένα μικρό βύσμα το οποίο τοποθετείται στη θύρα του

joystick της Amiga σας και εξασφαλίζει στους δημιουργούς του ότι το πρόγραμμα δεν θα πάρει το δρόμο της πειρατείας, ενώ από την άλλη απαλλάσσει το χρήστη από κλειδωμάτα σε δισκέτες ή σκληρό δίσκο.

Πολύ ευχάριστο είναι το γεγονός ότι το joystick μπορεί να συνδεθεί επάνω σε αυτό το hasp, χωρίς να επηρεάζεται η λειτουργία του, απαλλάσσοντας έτσι το χρήστη από εναλλαγές βυσμάτων. Το μικρό manual περιγράφει τους συνδυασμούς πληκτρών που χρησιμοποιεί το Λεξικό και τα γενικά χαρακτηριστικά του, αφού ούτως ή άλλως η λειτουργία του προγράμματος είναι πολύ απλή.

Οι απαιτήσεις του Λεξικού είναι πολύ μικρές. Μπορεί να τρέξει σε οποιαδήποτε Amiga με 512KB RAM από ένα ή δύο drives ή από το σκληρό δίσκο. Αν και η τελευταία περίπτωση είναι ιδανική, το Λεξικό τα καταφέρνει θαυμάσια και στην περίπτωση των δύο drives, αφού η δομή των δισκετών είναι τέτοια ώστε να μην απαιτούνται εναλλαγές, ενώ η ταχύτητα παραμένει αρκετά υψηλή.

#### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Αφού φορτωθεί το πρόγραμμα και μετά την εισαγωγική οθόνη, ο χρήστης έρχεται αντιμέτωπος με τη μία και μοναδική οθόνη του Λεξικού, πάνω στην οποία θα βρει ό,τι θα χρειαστεί για να

αναζητήσει μια λέξη, ακόμα και αν δεν γνωρίζει τον ακριβή τρόπο γραφής της. Εδώ θα βρει τα εξής:

- Ένα εικονίδιο με την ελληνική/αγγλική σημαία, από το οποίο γίνεται η εναλλαγή του τρόπου λειτουργίας του προγράμματος από ελληνοαγγλικό σε αγγλοελληνικό και αντίστροφα.

- Το παράθυρο εισαγωγής κειμένου, όπου ο χρήστης πληκτρολογεί τη λέξη που αναζητά.



Στην ελληνική γλώσσα δε χρησιμοποιούνται τονούμενα φωνήεντα.

- Τη λίστα με τις αλφαβητικά γειτονικές λέξεις προς την αναζητούμενη.

- Τη λίστα με τις μεταφράσεις των γειτονικών λέξεων.

- Ορισμένες ενδείξεις τρόπου λειτουργίας και επιβεβαίωσης εύρεσης μιας λέξης.

Η φιλοσοφία του προγράμματος είναι η εξής:

Καταρχήν, υπάρχουν δύο τρόποι λειτουργίας: ΛΕΞΗ - ΓΡΑΜΜΑ. Στην πρώτη περίπτωση η αναζήτηση γίνεται μόλις ολοκληρωθεί η πληκτρολόγηση μιας λέξης και πατηθεί το πλήκτρο RETURN. Στη δεύτερη περίπτωση η αναζήτηση γίνεται συνεχώς καθώς πληκτρολογείται η λέξη, γράμμα προς γράμμα και εμφανίζεται η πρώτη (αλφαβητικά πάντα) που ταιριάζει σε ό,τι έχει εισαγάγει ο χρήστης. Ο πρώτος τρόπος αναζήτησης είναι πιο γρήγορος, ο δεύτερος όμως επιτρέπει στο χρήστη να ελέγχει (μερικά) την ορθογραφία μιας λέξης.

Είτε με τον έναν είτε με τον άλλον τρόπο, οι λέξεις που ακολουθούν αλφαβητικά αυτή που πληκτρολογήθηκε εμφανίζονται στο παράθυρο-λίστα, από όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μία με τη βοήθεια του ποντικιού.

Στο παράθυρο της μετάφρασης εμφανίζεται το νόημα της επιλεγμένης λέξης και συνήθως μερικές ακόμα, επόμενες αλφαβητικά.

Ο τρόπος μετάφρασης μιας λέξης είναι ο εξής: Πρώτα αναγράφεται το μέρος του λόγου στο οποίο ανήκει η συγκεκριμένη λέξη και στη συνέχεια η καθαυτό μετάφραση. Αν η λέξη έχει πολλαπλές έννοιες, τότε παρατίθενται η μία δίπλα στην άλλη. Αν η ίδια λέξη εμφανίζεται ως διάφορα μέρη του λόγου ανάλογα με τη χρήση της, τότε οι έννοιες που μεταφέρει ως καθένα από αυτά, εμφανίζονται χωριστά, με κάποια σημείωση για το μέρος του λόγου στο οποίο αντιστοιχούν. Για παράδειγμα, αναφέρουμε τη λέξη PERCH, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ρήμα και ως ουσιαστικό. Στο πλαίσιο μετάφρασης θα δείτε να εμφανίζονται οι εξής σχετικές γραμμές:

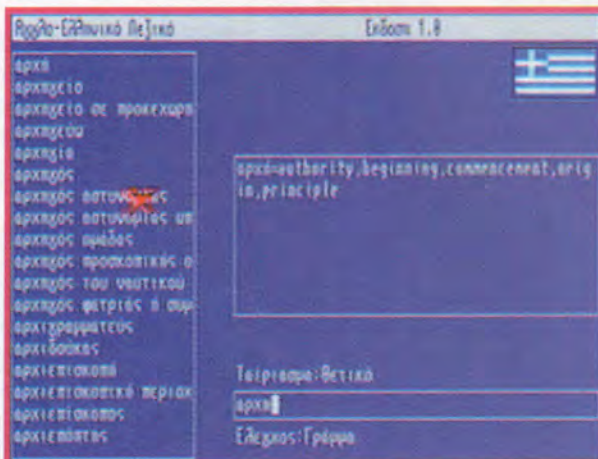
PERCH, PERCHED, PERCHED  
(ρήμα): κουρνιάζω, κάθομαι σε ψηλό μέρος  
(ουσιαστικό): ξύλο για κούρνιασμα, πέρκα

Το λεξιλόγιο των 60.000 λέξεων βρίσκεται στα πλαίσια των συνηθισμένων λεξικών του εμπορίου και μέσα σε αυτό μπορείτε να εντοπίσετε και κάποιους -λιγοστούς- ιδιωτισμούς και τεχνικούς όρους.

Όμως το Λεξικό κρύβει μία ακόμα δυνατότητα, η οποία πρόκειται να ενθουσιάσει ένα μεγάλο μέρος των χρηστών Amiga: καταφέρνει να συνυπάρχει στη μνήμη ταυτόχρονα με πολλά από τα γνωστά adventures, RPGs και strategy games, αποτελώντας μοναδικό βοήθημα για τους παίκτες, οι οποίοι αντιμετωπίζουν προβλήματα με τα αγγλικά τους. Μάλιστα, θα τα καταφέρει και σε πολλές περιπτώσεις που το εν λόγω παιχνίδι δεν ακολουθεί τους κανόνες ανοίγματος οθόνης που θέτει το Intuition (κάτι το οποίο, δυστυχώς, δεν τηρεί ούτε το λεξικό). Η χρήση σε αυτή την περίπτωση είναι απλή: Φορτώνετε πρώτα το Λεξικό και στη συνέχεια γυρίζετε στην οθόνη του Workbench με τη χρήση των πλήκτρων ALT. Από εκεί φορτώνετε το παιχνίδι ή το πρόγραμμα που σας ενδιαφέρει και, εφόσον ανοίξει η οθόνη του, τα δύο ALT μπορούν να την εναλλάσσουν με αυτήν του Λεξικού. Το F2 μπορεί να εμφανίζει (ενόσω κρατιέται πατημένο) την οθόνη του παιχνιδιού, ενώ το F1 προσπαθεί να επαναφέρει τα χρώματα στα παιχνίδια που δεν καταφέρνουν να συνεργαστούν σωστά με το Λεξικό. Μάλιστα μια ειδική έκδοση του προγράμματος, η οποία συμπεριλαμβάνεται με την κανονική, στην πρώτη δισκέτα, είναι κατασκευασμένη ειδικά γι' αυτόν το σκοπό και δεν καταστρέφει τα χρώματα των παιχνιδιών (LEXIKO\_GAMECOL).

Όπως αναμένεται, το Λεξικό δεν θα τα καταφέρει να "κλέψει" την οθόνη από όλους τους τίτλους, αφού για κάτι τέτοιο πολλές φορές ούτε εξωτερικό hardware δεν είναι αρκετό (βλ. ACTION REPLAY). Όμως οι Beneath The Steel Sky, Kings Quest IV, Monkey Island 2, Simon The Sorcerer, Civilization, SimCity κ.λπ. αποτελούν μερικούς από αυτούς που δεν πα-

# JOYBOX Joystick



ρουσιάζουν πρόβλημα. Μάλιστα, πολλές φορές δε θα χρειαστεί κανείς μνήμη πέραν του 1MB για να χρησιμοποιήσει ταυτόχρονα Λεξικό και άλλο πρόγραμμα.

Μοναδικό παράπονο από τη χρήση του Λεξικού, η μη συμμόρφωσή του με τους κανόνες του Intuition, κάτι το οποίο δημιουργεί αξεπέραστο πρόβλημα όταν, για παράδειγμα, κάποιος προσπαθήσει να το χρησιμοποιήσει σε VGA οθόνη.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το πρόγραμμα δεν έχει ως στόχο να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις ενός επαγγελματία μεταφραστή, αλλά μάλλον τις καθημερινές ανάγκες ενός χρήστη, ο οποίος θα βρει εύκολα και γρήγορα τη λύση στο Λεξικό. Η μοναδική δυνατότητα συνύπαρξής του με κάποια "δύστροπα" προγράμματα το καθιστούν ιδανικό για παίκτες RPGs, Adventure και Strategy games, οι οποίοι αντιμετωπίζουν προβλήματα με την ορολογία των εν λόγω κατηγοριών. Ικανοποιητικό μέγεθος λεξιλογίου, εύκολη χρήση, μεγάλη ταχύτητα και μικρές απαιτήσεις είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του. Το Λεξικό προωθεί το κατάστημα InfoWorld (Ζαΐμη 28, Εξάρχεια) και η λιανική τιμή του ανέρχεται στις 12.900 δρχ.

8

# AMOS

## BASIC

**T**ο software scrolling επιτυγχάνεται κυρίως με τη χρήση της εντολής SCREEN COPY (επεξηγείται στο τέλος του άρθρου) μέσω της οποίας μπορούμε να μεταφέρουμε μέρος μιας οθόνης προς οποιαδήποτε άλλη οθόνη επιθυμούμε. Προτού όμως επεκταθούμε στο θέμα του software scrolling, ας μας επιτραπεί μία μικρή αναφορά στην τεχνική DOUBLE BUFFERING.

### DOUBLE BUFFERING

Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται σε όλα τα παιχνίδια (αλλά και σε μερικά πιο σοβαρά προγράμματα) και καταφέρνει να εξαλείψει το ενοχλητικό flickering. Αυτή η τεχνική μπορεί, φυσικά, να εφαρμοστεί και από την AMOS BASIC και να μας δώσει έτσι τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε προγράμματα με σταθερή και συμπαγή ανανέωση οθονών.

Η ιδέα που κρύβεται πίσω από αυτή την τεχνική είναι απλή: Δημιουργούμε μια οθόνη (αντίγραφο της κανονικής), η οποία παραμένει κρυφή από τα μάτια μας και από την ανανέωση του DISPLAY.

Όλες όμως οι γραφικές λειτουργίες, η ανανέωση της θέσης των BOBS, ο σχεδιασμός των γραφικών κ.λπ. επιτελούνται σε αυτή την κρυφή οθόνη. Με το τέλος αυτών των εργασιών, εναλλάσσουμε τις θέσεις των δύο οθονών, δηλαδή η κρυφή οθόνη γίνεται τώρα ορατή, ενώ η μέχρι πριν από λίγο ορατή οθόνη αποκρύπτεται. Η όλη διαδικασία τώρα επαναλαμβάνεται, αυτό όμως που εμείς βλέπουμε είναι η ομαλή και σταθερή ανανέωση της οθόνης, αφού όλες οι εργασίες γίνονται κάθε φορά σε μια κρυφή από εμάς οθόνη.

Για να μπορέσουμε να ε-

Στο άρθρο αυτό θα συνεχίσουμε την αναφορά μας στην AMOS BASIC, εξετάζοντας το δεύτερο τρόπο με τον οποίο μπορούμε να επιτύχουμε ομαλό scrolling στην AMOS, δηλαδή το software scrolling.

Του Ν. Ελευθεριανού

φαρμόσουμε την τεχνική αυτή στην AMOS, χρησιμοποιούμε την εντολή DOUBLE BUFFER. Αμέσως δημιουργείται μια οθόνη-αντίγραφο της τρέχουσας οθόνης και από εκεί και έπειτα η AMOS αναλαμβάνει μόνη της την εναλλαγή φανερής-κρυφής οθόνης σε τακτά χρονικά διαστήματα (κάθε πεντηκοστό του δευτερολέπτου).

### SOFTWARE SCROLLING

Όπως θα καταλάβατε και από όσα αναφέραμε προηγουμένως, η τεχνική DOUBLE BUFFERING θα πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι των προγραμμάτων μας και

ειδικά όταν πρόκειται να εφαρμόσουμε software scrolling. Στην περίπτωση αυτή όμως προχωρούμε ένα βήμα παραπέρα και, σε συνδυασμό με τις άλλες γραφικές εργασίες, αναλαμβάνουμε εμείς την εναλλαγή φανερής-κρυφής οθόνης. Πιο αναλυτικά: αφού εκτελέσουμε την εντολή DOUBLE BUFFER, αμέσως μετά δίνουμε την εντολή AUTOBACK 0, μέσω της οποίας απενεργοποιούμε την αυτόματη εναλλαγή των δύο οθονών. Τώρα μπορούμε μόνοι μας, όποια στιγμή θέλουμε, να εκτελέσουμε αυτή την αλλαγή με τη χρησιμοποίηση της εντολής SCREEN

SWAP. Οι λόγοι για τους οποίους χρησιμοποιούμε αυτή τη μέθοδο αναλύονται στο τέλος, στις επεξηγήσεις των εντολών.

Μία απλή εφαρμογή όσων είπαμε βρίσκεται στο πρόγραμμα 1. Με αυτό το πρόγραμμα μπορούμε να πάρουμε μια ιδέα για το πώς μπορούμε να πετύχουμε scrolling, με συνεχή όμως ανακύκλωση του background της οθόνης. Η τεχνική είναι απλή. Αρχικά ανοίγουμε μία αρκετά μεγάλη οθόνη πάνω στην οποία κάνουμε μερικά σχέδια. Αποκρύπτουμε την οθόνη αυτή με την εντολή SCREENHIDE και κατόπιν ανοίγουμε μια δεύτερη οθόνη, η οποία θα είναι και η κύρια οθόνη απεικόνισης. Αφού δοθεί η εντολή DOUBLE BUFFER και απενεργοποιήσουμε την αυτόματη εναλλαγή (μέσω της AUTOBACK 0), εκτελούμε τον επαναλαμβανόμενο βρόχο WHILE... WEND, αντιγράφοντας ένα κομμάτι της μεγάλης οθόνης 0 στην κρυφή οθόνη-αντίγραφο της οθόνης 1. Κατόπιν, με την εντολή SCREEN SWAP εναλλάσσουμε την κατάσταση των δύο οθονών-αντιγράφων.

Ακολουθούν μερικές παρατηρήσεις για το πρόγραμμα:

1) Υπάρχει μεγάλη ομοιότητα μεταξύ του τωρινού και του προγράμματος που παρουσιάσαμε στο Hardware Scrolling. Και τώρα δηλαδή χρησιμοποιούμε μια μεγάλη οθόνη η οποία υπακούει σε κάποιους κανόνες, δηλαδή το πλάτος της θα πρέπει να είναι τουλάχιστον δύο φορές το πλάτος της οθόνης που θα βλέπουμε, εάν π.χ. η ορατή οθόνη - στην οποία εννοείται ότι εφαρμόζεται DOUBLE BUFFERING - έχει διαστάσεις 320x200, τότε θα πρέπει η μεγάλη οθόνη να έχει διαστάσεις τουλάχιστον 640x200, έτσι ώστε να μπο-

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 1

```

Rem-----
Rem PROGRAM 1
Rem-----
Screen Open
0,960,200,32,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
Screen Display
0,140,50,320,200
Screen Hide
For N=1 To 200
Ink Rnd(6)+1
X=Rnd(608)
Y=Rnd(168)
XSIZE=Rnd(31)+1
YSIZE=Rnd(31)+1
Bar X,Y To X+XSIZE,Y+YSIZE
Next

Screen Copy 0,0,0,320,200 To
0,640,0
Screen Open
1,320,200,32,Lowres
Flash Off
Curs Off
Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
POSITION=0
While Inkey$="" and Mouse
Key=0 and Fire(1)=0
Add POSITION,4,0 To 636
Screen Copy
0,POSITION,0,POSITION+320,200 To Log-
ic(1),0,0 Screen Swap
Wait Vbl
Wend

```

# A M O S

## B A S I C

ρούμε να αντιγράψουμε το πρώτο κομμάτι 320x200 στο τέλος της.

2) Χρησιμοποιείται πάλι ένας δείκτης (η μεταβλητή POSITION) για να προσδιορίζεται η θέση του κομματιού της μεγάλης οθόνης που θα αντιγραφεί, μέσω της εντολής SCREEN COPY, στην πιο μικρή οθόνη. Ο δείκτης αυτός θα παίρνει τιμές από μηδέν έως:

ΠΛΑΤΟΣ ΜΕΓΑΛΗΣ ΟΘΟΝΗΣ - ΠΛΑΤΟΣ ΜΙΚΡΗΣ - ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΕΤΑΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ PIXELS

Στο παράδειγμά μας όπου το πλάτος της μεγάλης οθόνης είναι 960 και της μικρής 320, ενώ η μετακίνηση γίνεται ανά 4 pixels (εντολή ADD POSITION, 4) θα πρέπει η μέγιστη τιμή του δείκτη POSITION να είναι:

$$960-320-4=636$$

3) Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στο γεγονός ότι η αντιγραφή του κομματιού της μεγάλης οθόνης γίνεται στο κρυφό-αντίγραφο της κανονικής οθόνης, το οποίο προσδιορίζεται με την εντολή Logic ().

Αυτό το παράδειγμα είναι ένα απλό δείγμα του τι μπορεί να επιτύχει κάποιος μέσω του software scrolling. Θα μπορούσαμε όμως να προχωρήσουμε ένα βήμα και να δώσουμε περισσότερο ρεαλισμό στο πρόγραμμά μας. Ας ρίξουμε μια ματιά στο πρόγραμμα 2.

Ακολουθώντας την ίδια διαδικασία, ανοίγοντας δηλαδή πρώτα μία μεγάλη οθόνη, κατόπιν μία μικρότερη, εφαρμόζοντας DOUBLE BUFFERING κ.λπ., μπορούμε να επιτύχουμε μία μικρή παραλλαγή του αρχικού προγράμματος. Έτσι, αντί για έναν, χρησιμοποιούμε δύο ή περισσότερους δείκτες (στο πρόγραμμα 2 είναι πέντε: οι X1, X2, X3, X4, X5) για να μετακινούμε διαφορε-

τικά κομμάτια της μεγάλης οθόνης με διαφορετική ταχύτητα στη μικρή οθόνη απεικόνισης. Παρατηρώντας τις παραμέτρους των εντολών SCREEN COPY βλέπουμε το

κομμάτι της μεγάλης οθόνης με Y συντεταγμένες μεταξύ 80 και 150 να αντιγράφεται με μικρότερη ταχύτητα (1 pixel) από ό,τι το επόμενο κομμάτι με συντεταγμένες

μεταξύ 150 και 160 (2 pixels) και αυτό με τη σειρά του με μικρότερη ταχύτητα από το επόμενο κομμάτι μεταξύ 160 και 170 (4 pixels) κ.ο.κ.

Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνουμε διαφορετική ταχύτητα για διαφορετικά επίπεδα scrolling, προσδίδοντας έτσι την ψευδαίσθηση του βάθους. Τώρα πλέον είναι κατανοητός ο τρόπος με τον οποίο μερικά παιχνίδια -όπως το εξάισιο SHADOW OF THE BEAST- επιτυγχάνουν scrolling πολλαπλών επιπέδων. Μια απλή ιδέα που όμως, όταν εφαρμοστεί, δίνει ζωή στα παιχνίδια σας.

Πολύ ωραία όλα αυτά, θα αναλογιστεί κάποιος. Τι γίνεται όμως στην περίπτωση που δεν επιθυμούμε τη συνεχή ανακύκλωση των γραφικών πάνω στην οθόνη μας; Πώς θα μπορούσαμε, για παράδειγμα, να επιτύχουμε την αποθήκευση στη μνήμη μιας αρκετά μεγάλης οθόνης, χωρίς όμως να δεσμεύσουμε την αντίστοιχη μνήμη; Ας κοιτάξουμε το πρόγραμμα 3.

Αντί να χρειαστεί να ανοίξουμε μια πολύ μεγάλη οθόνη και να αντιγράψουμε ένα κομμάτι της σε μια μικρότερη, κάνουμε τα εξής:

Χρησιμοποιούμε τη μορφή DATA δεδομένων για την αποθήκευση των συντεταγμένων ενός στοιχειώδους κομματιού γραφικών. Με την εντολή READ διαβάζουμε την τιμή της μεταβλητής N (όπως αυτή είναι αποθηκευμένη στις γραμμές εντολών DATA). Η μεταβλητή N παριστάνει τη συντεταγμένη Y, στην οποία θα αποτυπώσουμε το BOB.

Αρχικά, με τη SCREEN COPY, αντιγράφουμε τη φανερή οθόνη (αναφέρεται ως PHYSIC) στην κρυφή (LOGIC), μετατοπισμένη όμως κατά έναν ορισμένο αριθμό pixels προς τα αριστερά. Το δεξιά κομμάτι της οθόνης

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 2

```
Rem-----
Rem PROGRAM 2
Rem-----
Screen Open
  0,640,200,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
' the sky
Cls 13
' a moon
Ink 2
Circle 100,40,30
Paint 100,40
' let's make the mountains
Cls 1,0,130 To 320,150
Ink 1
For X=0 To 3
Polygon X*80,130 To
  X*80+40,80
  To(X+1)*80,130
Next X
' and now let's make the
  ground
Cls 11,0,150 To 320,200
Ink 12
For Y=150 To 200 Step 2
X=0
X1=0
Repeat
X2=Rnd(20)
Draw X+X1,Y To X+X1+X2,Y
X=X+X1+X2
X1=Rnd(20)
Until X>320
Next
' copy the first part of screen
  to the last part
Screen Copy 0,0,0,320,200 To
  0,320,0
```

```
Screen Hide
Screen Open
  1,320,200,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
While Inkey$="" and Mouse
  Key=0 and Fire(1)=0
Add X1,1,0 To 319
Add X2,2,0 To 318
Add X3,4,0 To 316
Add X4,6
If X4>320
X4=X4-320
End If
Add X5,8,0 To 312
Screen Copy 0,0,0,320,80 To
  Logic(1),0,0
Screen Copy
  0,X1,80,X1+320,150 To
  Logic(1),0,80
Screen Copy
  0,X2,150,X2+320,160 To
  Logic(1),0,150
Screen Copy
  0,X3,160,X3+320,170 To
  Logic(1),0,160
Screen Copy
  0,X4,170,X4+320,180 To
  Logic(1),0,170
Screen Copy
  0,X5,180,X5+320,190 To
  Logic(1),0,180
Screen Swap
Wait Vbl
Wend
```

# A M O S

## B A S I C

LOGIC καθορίζεται με την εντολή CLS και στη συνέχεια αποτυπώνουμε το BOB σε δύο θέσεις με την ίδια X συντεταγμένη και διαφορετικές Y συντεταγμένες. Τέλος, εναλλάσσουμε τη LOGIC με τη PHYSIC οθόνη και επαναλαμβάνουμε την όλη διαδικασία. Εάν κάποια στιγμή η μεταβλητή N διαβάσει από τα DATA την τιμή 1000, που σημαίνει ότι τέλειωσαν τα DATA, τότε με την εντολή RESTORE εναναγκάζουμε το πρόγραμμα να αρχίσει να διαβάζει από την αρχή τα DATA.

Το πρόγραμμα αυτό δόθηκε περισσότερο προκειμένου να

μας αποκαλύψει τη γενική ιδέα πίσω από το software scrolling και είναι μάλλον ακατάλληλο για να επεκταθούμε.

Το τελευταίο πρόγραμμα που θα δούμε, το πρόγραμμα 4, είναι ένα πρόγραμμα-πρότυπο, γιατί αναλύει διεξοδικά τον τρόπο με τον οποίο μεγάλες εταιρίες όπως η PSYG-

NOSIS, η TEAM 17 κ.ά. επιτυγχάνουν ομαλό scrolling στα παιχνίδια τους.

Σε αναλογία με το προηγούμενο πρόγραμμα, χρησιμοποιούνται οι εντολές READ και DATA. Ομως τώρα, αντί να έχουμε ένα μόνο στοιχειώδες κομμάτι γραφικών -με τη μορφή ενός BOB- έχουμε αρκετά, ενώ τα δεδομένα που περιέχονται στις εντολές DATA αντιπροσωπεύουν κάποιο από τα BOBS που πρόκειται να σχεδιαστεί σε μια συγκεκριμένη θέση. Με άλλα λόγια σε αυτό το πρόγραμμα έχουμε τη σχεδίαση διαφορετικών BOBS σε προκαθορισμένες θέσεις. Πιο αναλυτικά:

1) Χρησιμοποιούμε BOBS με πλάτος 16 pixels και ύψος τέτοιο, ώστε το γινόμενο του ύψους των BOBS επί 16 να είναι μεγαλύτερο ή ίσο του ύψους της οθόνης μας. Εάν, για παράδειγμα, η οθόνη μας έχει ύψος 200 pixels, θα πρέπει τα BOBS να έχουν ύψος 13 pixels, γιατί  $13 \times 16 = 208$  ( $>200$ ). Στο παράδειγμά μας έχουν ύψος 12 pixels.

2) Η οθόνη μας (η οποία πάντα λειτουργεί στην κατάσταση DOUBLE BUFFER) θα πρέπει να έχει πλάτος ίσο με το ορατό πλάτος συν 32 pixels. Στο πρόγραμμά μας η οθόνη μας έχει ορατό πλάτος 288 pixels (καθορίζεται με τη SCREEN DISPLAY), άρα το συνολικό πλάτος της είναι:

$$288 + 32 = 320 \text{ pixels}$$

3) Αντιγράφουμε την οθόνη PHYSIC στην οθόνη LOGIC (με τη SCREEN COPY) και στη συνέχεια διαβάζουμε με τη READ μία τιμή για τη με-

ταβλητή BLOK. Η τιμή αυτή προσδιορίζει ποιο από τα BOBS θα τυπωθεί στις συντεταγμένες 303-Y, Y\*12. (Η μεταβλητή Y παίρνει τιμές από 0 έως 15.) Ενώ το πρώτο BOB θα έχει τυπωθεί στη θέση 303, 0 (αφού το Y θα είναι μηδέν), το δεύτερο θα τυπωθεί στη θέση 302, 12, δηλαδή μετατοπισμένο προς τα αριστερά κατά ένα pixel και προς τα κάτω κατά δώδεκα. Για ποιο λόγο όμως γίνεται αυτό;

Ας μην ξεχνάμε ότι ήδη η οθόνη έχει μετατοπιστεί ένα pixel προς τα αριστερά, άρα είναι απαραίτητο να αλλάξει η X-συντεταγμένη και να μειωθεί κατά ένα pixel. Το επόμενο BOB σχεδιάζεται κάτω από το πρώτο -αφού η σχεδίαση γίνεται από επάνω προς τα κάτω- και όταν σχεδιαστεί και το 16ο BOB, μηδενίζεται η μεταβλητή Y και το επόμενο BOB σχεδιάζεται πάλι στις συντεταγμένες 303, 0.

Ο καλύτερος τρόπος για να κατανοήσετε την όλη διαδικασία είναι να αφαιρέσετε την εντολή SCREEN DISPLAY που βρίσκεται πριν από την εντολή DOUBLE BUFFER και έτσι να πάρετε μια ιδέα του τι συμβαίνει -κρυφά από τα μάτια σας- όταν εσείς παίζετε ένα platform, ένα racing ή ένα shoot'em up game!

Τα παραδείγματα που είδαμε καλύπτουν την περίπτωση του οριζώντιου scrolling. Είναι ευνόητο ότι η ίδια μέθοδος, με ελάχιστες τροποποιήσεις, μπορεί να εφαρμοστεί και για κατακόρυφο scrolling (βλ. BATTLE SQUADRON) ή για scrolling δύο κατευθύνσεων (κυρίως για τα platform games όπως SUPER FROG, CHUCK ROCK, BRIAN THE LION κ.λπ.).

Στο επόμενο άρθρο θα αναφερθούμε σε κάποια γενικά

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 3

```
Rem-----
Rem PROGRAM 3
Rem-----
Screen Open
  0,320,200,8,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
For X=0 To 15
Ink X
Draw X,0 To X,200
Next
Get Bob 1,0,0 To 16,200
Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
While Inkey$="" and Mouse
  Key=0 and Fire(1)=0
Screen Copy
  Physic(0),16,0,320,200 To
  Logic(0),0,0 Cls 0,304,0 To
  320,200
Read N
If N=1000
Restore AGAIN
Read N
End If
Paste Bob 304,N-200,1
Paste Bob 304,N+100,1
Screen Swap
Wait Vbl
Wend
End
```

```
AGAIN:
Data
  5,10,15,20,25,30,35,40,45,50
Data
  50,50,50,50,50,50,50,50,50,50
Data
  50,50,50,50,50,50,50,50,50,50
Data
  55,55,60,60,65,65,70,70,75,75
Data
  80,80,80,80,80,80,80,80,80,80
Data
  80,80,80,80,80,80,80,80,80,80
Data
  80,80,80,80,80,80,80,80,80,80
Data
  75,70,65,60,55,50,45,40,35,30
Data
  25,20,15,10,10,10,10,10,10,10
Data
  10,10,10,10,10,10,10,10,10,10
Data
  10,10,10,10,10,10,10,10,10,10
Data
  10,10,10,10,10,10,10,10,15,20
Data
  25,30,35,40,45,50,55,60,65,70
Data
  75,80,85,90,95,95,95,95,95,95
Data
  90,85,80,75,70,65,60,55,50,45
Data
  40,35,30,25,20,15,10,5,5,1000
```



# AMOS

## BASIC

χαρακτηριστικά της AMOS BASIC. Παράλληλα, σας υπενθυμίζουμε ότι για όποιες απορίες σας -μικρές ή μεγάλες- η στήλη αυτή θα είναι πρόθυμη να σας βοηθήσει.

### ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

#### DOUBLE BUFFER

Μόλις κληθεί αυτή η εντολή στο πρόγραμμά μας, δημιουργείται μία οθόνη-αντίγραφο της τρέχουσας οθόνης, στην οποία εκτελούνται όλες οι λειτουργίες οι σχετιζόμενες με τα γραφικά. Η οθόνη αυτή παραμένει αόρατη από το χρήστη και παίρνει τη θέση της φανεράς οθόνης είτε αυτόματα μέσω της AMOS είτε μετά από εντολή που δίνει ο χρήστης (SCREEN SWAP).

Η εντολή DOUBLE BUFFER πρέπει να καλείται μόνο μία φορά για όποια οθόνη θέλουμε να καταστήσουμε Double Buffer. Εάν η εντολή δοθεί δύο φορές, τότε η AMOS θα μας δώσει ένα μήνυμα λάθους. Η οθόνη που είναι ορατή αναγνωρίζεται ως physical screen, ενώ η αόρατη ως Logical screen.

#### AUTOBACK N

Καθορίζει τον τρόπο ανανέωσης μίας Double Buffer οθόνης. Η παράμετρος N παίρνει τρεις τιμές: 0, 1 και 2.

#### AUTOBACK 2

Η επιλογή που γίνεται με τη δημιουργία μίας Double Buffer οθόνης. Με αυτήν, η AMOS αναλαμβάνει αυτόματα να εναλλάσσει τις θέσεις των Logical και Physical screens κάθε πεντηκοστό του δευτερολέπτου. Όλες οι λειτουργίες που σχετίζονται με τα γραφικά απευθύνονται και στις δύο οθόνες.

#### AUTOBACK 1

Με την επιλογή αυτή μόνο ο σχεδιασμός σχημάτων (κύκλων, γραμμών κ.λπ.) απευθύνεται και στις δύο οθόνες.

#### AUTOBACK 0

Διακόπτεται η αυτόματη ε-

ναλλαγή των Logical και Physical οθονών. Όλες οι γραφικές λειτουργίες επιτελούνται στη Logical screen. Μόνος τρόπος για την εναλλαγή των οθονών είναι η εκτέλεση της εντολής SCREEN SWAP.

Η εντολή AUTOBACK 2 θα πρέπει να χρησιμοποιείται όταν έχουμε μικρό αριθμό BOBS στην οθόνη μας, ή όταν δεν χρησιμοποιείται η εντολή SCREEN COPY για την αντιγραφή από ή προς την Double Buffer οθόνη. Η εντολή AUTOBACK 0 πρέπει να

εφαρμόζεται όταν γίνεται χρήση της SCREEN COPY όπως στα προγράμματα που είδαμε για το scrolling, αλλά και όταν ο χρήστης επιθυμεί να εναλλάσσει τις Physical και Logical οθόνες κατά βούληση. Η AUTOBACK 1 είναι χρήσιμη μόνο για την περίπτωση που σχεδιάζουμε γεωμετρικά σχήματα στην οθόνη μας.

#### SCREEN SWAP N

Εναλλάσσει τις Logical/Physical οθόνες της Double Buffer οθόνης N. ΠΡΟΣΟΧΗ! Εάν αγνοηθεί η παράμετρος

N, τότε η εναλλαγή θα επηρεάσει όλες ανεξαιρέτως τις Double Buffer οθόνες.

#### SCREEN COPY

Η εντολή αυτή συναντάται σε τρεις μορφές:

SCREEN COPY N1 TO N2

(Αντιγράφει την οθόνη N1 στη N2)

SCREEN COPY N1, X1, Y1, X2, Y2 TO N2, X3, Y3

(Αντιγράφει το παραλληλόγραμμο με συντεταγμένες X1, Y1, X2, Y2 από την οθόνη N1 στις συντεταγμένες X3, Y3 της οθόνης N2)

SCREEN COPY N1, X1, Y1, X2, Y2 TO N2, X3, Y3 mode

(Όπως προηγουμένως, δημιουργεί όμως διάφορα εφέ για τιμές του mode από 0 έως 255)

✂

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 4

Rem-----	Key=0 and Fire(1)=0	1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,4,4,4
Rem PROGRAM 4	Screen Copy	Data
Rem-----	Physic(0),1,0,320,192 To	1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,4,4,4
Screen Open	Logic(0),0,0 Read BLOK	Data
0,320,192,16,Lowres	If BLOK=99	1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,2,4,4,4,4
Curs Off	Restore BLOK_DATA	Data
Flash Off	Read BLOK	1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,2,2,2,4,4,4
'sky	End If	Data
Ink 6	Paste Bob 303-Y,*12,BLOK	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,3,3,3
Bar 0,0 To 16,16	Screen Swap	Data
Get Bob 1,0,0 To 16,12	Wait Vbl	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,4,4,4
'tree	Add Y,1,0 To 15	Data
Ink 5	Wend	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,4,4,4,4
Bar 0,0 To 16,16	End	Data
Get Bob 2,0,0 To 16,12		1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,4
'wood	BLOK_DATA:	Data
Ink 1	Data	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,4
Bar 0,0 To 16,16	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4	Data
Get Bob 3,0,0 To 16,12	Data	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,4
'mountain	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,4,4,4	Data
Ink 10	Data	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,4
Bar 0,0 To 16,16	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,4,4	Data
Get Bob 4,0,0 To 16,12	Data	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,4,4,4
Cls 0	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,3,3,3	Data
Screen Display 0,146,,288,192	Data	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,3,3,3
Double Buffer	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,4,4	Data
Autoback 0	Data	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,4,4,4
Y=0	1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,2,2,4,4,4	Data 99
While Inkey\$="" and Mouse	Data	

# Public Domain

Αυτόν το μήνα παρουσιάζονται μερικά πολύ καλά προγράμματα που δείχνουν το υψηλό επίπεδο των Amiga PDs και τις μεγάλες δυνατότητες της Amiga. Όλα αυτά τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στα CD-ROMs και στη διάσκεψη *amiga.world* της CompuLink.

• του Γ. Κουρκουτά

## SuperDark v2.1 (Amiga)



Όπως ίσως μπορείτε να καταλάβετε από τον τίτλο αυτού του utility, έχουμε να κάνουμε με έναν Screen Blanker. Είναι η Amiga έκδοση του AfterDark που υπάρχει για PCs και Macs. Όταν αφήνετε για πολλή ώρα την οθόνη να δείχνει τα ίδια, μπορεί να την καταστρέψετε.

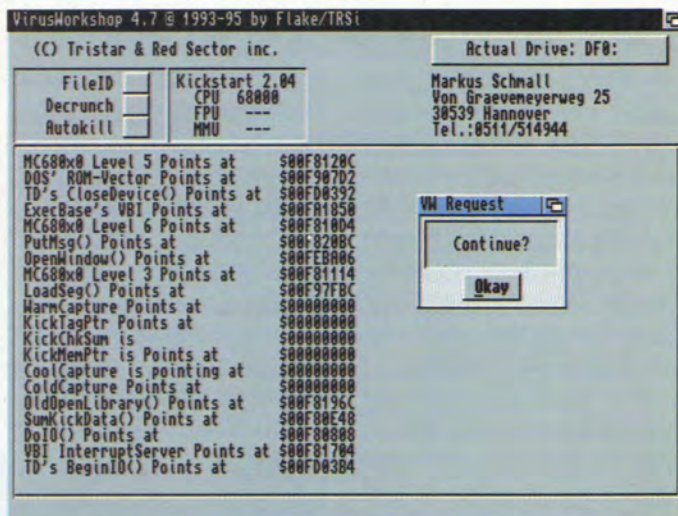
Οι blankers σβήνουν στην οθόνη ύστερα από λίγη ώρα και, μόλις ακουμπήσετε το mouse ή κάποιο πλήκτρο, τα πάντα επανέρχονται στη θέση τους. Και για να μην πλήττουμε από τη μαυρίλα της οθόνης, το SuperDark έχει πολλά modules που δίνουν λίγο χρώμα στην οθόνη σας.

Περιλαμβάνουν τις κλασικές κινούμενες γραμμές, πυροτεχνήματα, ρολόι, fractals, ιπτάμενες τοστιέρες(!), ακόμα μπορείτε να παίξετε IFF animations και να ακούσετε ηχητικά



Και αυτό το παιχνίδι είναι γραμμένο σε AMOS Basic και είναι ένα κλασικό beat'em up. Όλο το ξύλο πέφτει σε μία πίστα μόνο και υπάρχουν δύο fighters.

Μπορούν να παίξουν δύο παίκτες μαζί ή ένας εναντίον της Amiga. Οι κινήσεις των μαχητών είναι αρκετά γρήγορες και ανταποκρίνονται σχεδόν άμεσα στις κινήσεις του joystick. Υπάρχουν 18 διαφορετικές κινήσεις και χρειάζεται αρκετή εξάσκηση για να τις κάνετε, γιατί αρκετές από αυτές δεν εξηγούνται στο documentation. Τα ηχητικά εφέ είναι αυτά που θα περίμενε κανείς από ένα τέτοιο παιχνίδι, και ξεχωρίζει μόνο μια sampled φωνή που σου ανακοινώνει αν



samples ή και μουσική! Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, πατώντας το hot key του, εμφανίζεται ένα menu απ' όπου μπορείτε να διαλέξετε ποιο module σας αρέσει, σε πόσο χρόνο θα εμφανίζεται, να ορίσετε διαφορετικό hot key, να ορίσετε κωδικό για τη χρήση του και άλλα. Μόνο ένα module μπορεί να φορτώσει στη μνήμη, και έχει δοθεί έμφαση στο CPU usage έτσι ώστε, όταν τρέχουν πολλά processes μαζί, να γίνεται καλή κατανομή για να κινούνται τα blander animations. Αν οι εφαρμογές που τρέχουν είναι πολλές ή χρειάζονται τη CPU όλη δική τους, τότε δεν θα δείξει το module που έχουμε διαλέξει, και θα μαυρίσει απλώς η οθόνη.

Χρειάζεται OS/2 και άνω, και είναι freeware.

## Fighting Warriors (Amiga)

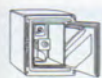
έχασες ή κέρδισες. Και για να κερδίσεις τον αντίπαλο θα πρέπει να τον νικήσεις δύο φορές. Αμέσως μετά προχωράς στο επόμενο επίπεδο με μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας. Στα επάνω αριστερά και δεξιά μέρη της οθόνης υπάρχουν μπάρες με την ενέργεια κάθε παίκτη. Ακόμα, υπάρχει ένα χρονόμετρο με όριο 2 λεπτών ή λιγότερο. Όταν τελειώσει ο χρόνος, ο παίκτης που θα έχει την περισσότερη ενέργεια θα είναι ο νικητής.

Ο δημιουργός του δεν μας λέει αν είναι shareware -ή όχι- και σε τι configuration τρέχει, αλλά πάντως τρέχει οπωσδήποτε σε OS/2 και άνω.

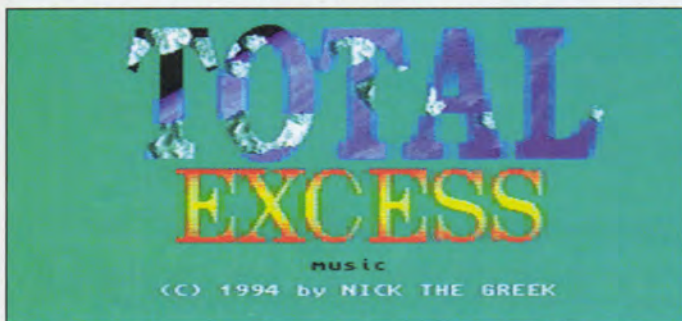
# Public Domain

## TOTAL EXCESS

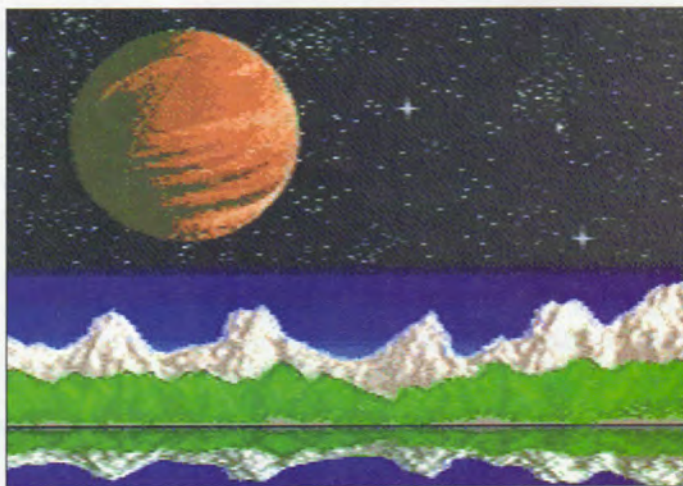
(Amiga)



Μόλις πήρα στα χέρια μου τη δισκέτα με το παιχνίδι και στην ετικέτα διάβασα το όνομα του δημιουργού του, απόρησα λίγο. Ελληνικά shareware παιχνίδια μπορώ να πω ότι είναι σχετικά σπάνιο να βρεις, ειδικά εάν είναι shoot'em up. Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, έρχεσαι σε επαφή με την εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού. Η οθόνη γίνεται γαλάζια και είναι μόνο γραμμένο με μεγάλα γράμματα το TOTAL EXCESS και στο background του TOTAL υπάρχει ένα πολύ καλό animation με πολλούς κυλιόμενους βράχους με φόντο τη Γη. Επίσης, υ-



πάρχει ένα πολύ καλό soundtrack. Πατώντας το fire υπάρχει ένα menu με τα credits, start game και quit. Όταν έρθεις σε επαφή με το παιχνίδι, διαπιστώνεις πόσο καλή και προσεγμένη δουλειά έχει γίνει. Υπάρχουν γύρω στα 100 χρώματα στην οθόνη, δύο επίπεδα scrolling, τα sprites είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, και ο Nick the Greek έχει διαλέξει ένα κα-



ταπληκτικό soundtrack που συνοδεύει το παιχνίδι.

Το Total Excess είναι ένα κλασικό οριζόντιο, από δεξιά προς αριστερά, shoot'em up. Και έχει δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου με AMOS basic!! Είναι λίγο δύσκολο να το πιστέψει κανείς αλλά είναι αληθινό. Τέτοιου επιπέδου παιχνίδια μπορούσαν να γίνουν μόνο από assembly μέχρι τώρα. Το σκάφος που έχετε μοιάζει αρκετά με αυτό του R-Type και είναι αρκετά ομαλή η κίνησή του. Έχετε να αντιμετωπίσετε μια πληθώρα από εχθρούς και πρέπει να ομολογήσω ότι είναι αρκετά δύσκολοι.

Το πλήρες πακέτο που θα παραλάβουν αυτοί που θα καταβάλουν τις 8.000 δρχ., που είναι η shareware τιμή του, θα περιλαμβάνει το πλήρες παιχνίδι με τα πέντε stages, την επιλογή των ηχητικών εφέ ή της μουσικής, hi-score πίνακα με 50 ονόματα με τη δυνατότητα να σωθούν στο quitting και ένα γρήγορο bonus stage παρόμοιο με αυτό του ProjectX, καθώς και τη δυνατότητα για hard disk installation. Επίσης, θα πάρετε και τον κώδικα του παιχνιδιού. Αν δεν σας ενδιαφέρει ο κώδικάς του, τότε η τιμή του είναι 4.000 δρχ. Τρέχει σε όλες τις Amiga με 1MB και, ανάλογα με τον επεξεργαστή, αυξάνει και η ταχύτητά του, που ακόμα και στην A500 είναι ικανοποιητική. Θα ακολουθήσει και AGA έκδοση.

Συμπερασματικά, εκτός του ότι έχει τρομερά χρώματα, δυνατό soundtrack, είναι αρκετά δύσκολο και έχει πολύ καλά γραφικά... είναι ελληνικό δημιούργημα! Αυτό τα λέει όλα. Και, όπως λέει ο δημιουργός του Νίκος Ελευθεριανός, έχει γραφτεί σε Basic και αφιερώνεται σε όλους τους PC users.

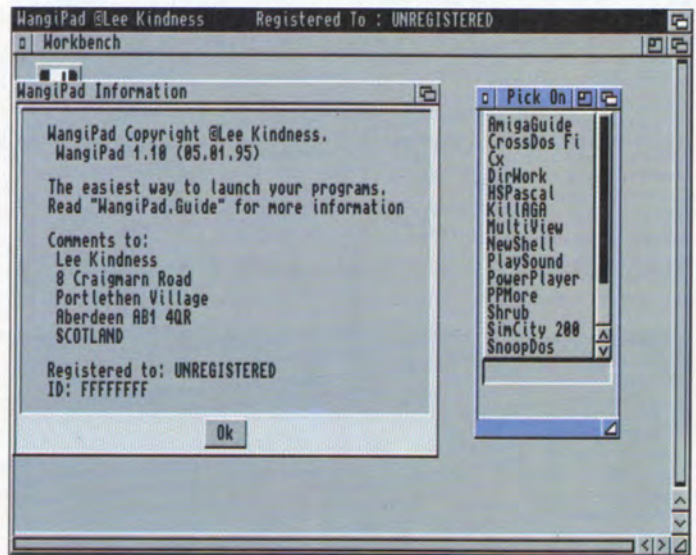
# Public Domain

## Wangipad (Amiga)



Το Wangipad είναι ένα launchpad utility για το Workbench, που σημαίνει ότι μπορείτε να τρέξετε όποιο πρόγραμμα επιθυμείτε χωρίς να χρειαστεί να ανοίξετε εκατό παράθυρα για να βρείτε αυτό που θέλετε. Διαφέρει από άλλα launchpad utilities στο ότι μόλις το καλέσετε εμφανίζεται στην οθόνη του Workbench ένα παράθυρο με τον κατάλογο των προγραμμάτων που εσείς έχετε τοποθετήσει εκεί. Και με ένα απλό κλικ επάνω τους τρέχουν αμέσως. Το παράθυρο αυτό μπορείτε να το αλλάξετε ανάλογα με τις προτιμήσεις σας και έχει και Arexx port. Είναι πολύ εύκολο το configuration, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τοποθετήσετε το icon του προγράμματος που θέλετε στο παράθυρο και αυτόματα προστίθεται στη λίστα. Έχει ένα αρκετά αναλυτικό preferences editor που είναι εκτός του προγράμματος, έτσι ώστε να μειώνονται οι απαιτήσεις του κυρίου προγράμματος για ελεύθερη RAM. Ακόμα, μπορείτε να ορίσετε hot keys για κάθε πρόγραμμα της λίστας του.

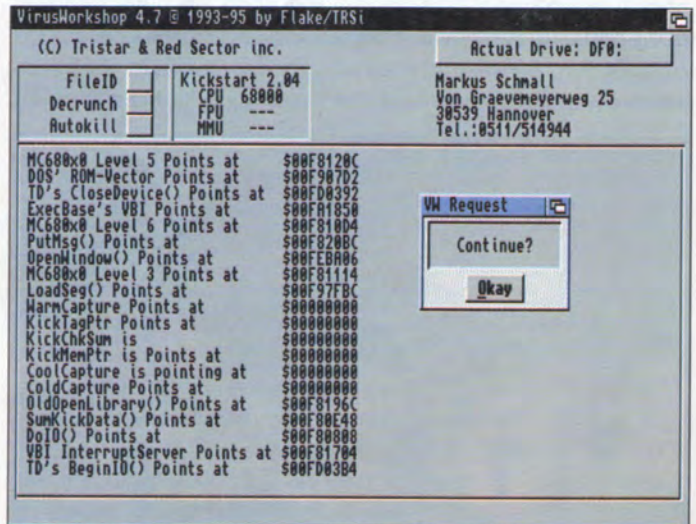
Είναι shareware και χρειάζεται OS/2 και άνω.



## VirusWorkshop 4.7 (Amiga)



Τον προηγούμενο μήνα είχαμε παρουσιάσει το VT 2.68, ένα πολύ καλό anti-virus. Τώρα έχει φτάσει στην έκδοση 2.70. Αλλά μαζί με την καινούρια έκδοση του VT, παρουσιάστηκε ύστερα από αρκετό καιρό μια καινούρια έκδοσή του VirusWorkshop. Πρώτα βγήκε η 4.6 και αμέσως μετά η 4.7. Και πραγματικά μπορώ να πω ότι είναι το καλύτερο anti-virus που υπάρχει αυτή τη στιγμή στην Amiga. Έχει όλα τα χαρακτηριστικά του VT 2.70, συν το ότι μπορεί να ελέγξει DMS και LHA συμπιεσμένα αρχεία και στην unregistered έκδοσή του. Συν το ότι τα πάντα είναι γραμμένα στα αγγλικά. Βέβαια, για να ελέγξεις συμπιεσμένα αρχεία, πρέπει να τα ξεπακετάρεις στη RAM, οπότε θα χρειαστείς τουλάχιστον 2MB RAM. Μπορείς να ελέγξεις και το παραμικρό κομμάτι της RAM της Amiga, έχει ένα ειδικό hard disk tool για hard disk check, μπορεί να διορθώσει χαλασμένες δισκέτες, κατεστραμμένα bootblocks, disk blocks. Οτι μπορείτε να χρειαστείτε από ένα anti-virus θα το βρείτε στο VW 4.7. Ο δημιουργός του είναι Γερμανός και ζητάει 15 μάρκα, αλλά και μόνο το ότι ελέγχει συμπιεσμένα αρχεία αξίζει τα λεφτά του. Αναγνωρίζει 232 file viruses και 290 bootblock viruses, και υποστηρίζει



τις locale δυνατότητες του Workbench 2.1 και άνω.

Όπως θα καταλάβατε, είναι shareware και θέλει τουλάχιστον OS/2.

# Public Domain

## Battle at Sea

(Amiga)



Το Battle at Sea είναι μια εξομοίωση ναυτικής μάχης αλλά από τη στρατηγική της πλευρά και λιγότερο από την arcade πλευρά. Παίζεται από δύο παίκτες και υπάρχουν δύο στρατόπεδα και περισσότερα από 6.000 πεδία για να εξερευνηθούν, ναρκοπέδια, αποθήκες καυσίμων και πολλά είδη πλοίων που μπορούν να κατασκευαστούν και να εξοπλιστούν με διάφορα όπλα, μηχανήματα κ.λπ.

Μετά την αρκετά καλή εισαγωγική οθόνη θα εμφανιστεί η κύρια οθόνη του παιχνιδιού με αρκετά buttons, που και αυτά οδηγούν σε αλλά submenus. Μόλις δώσετε την εντολή να φτιαχτεί ένα καταδρομικό, για παράδειγμα, τότε δίνεται

στον άλλο παίκτη η σειρά να παίξει. Κάθε διοικητής δύο στόλων (εσείς!) έχει ως σκοπό να νικήσει και να κυριεύσει τον άλλο, αλλά για να γίνει αυτό θα πρέπει να κατασκευάσετε τα κατάλληλα πλοία, να εξερευνησετε άγνωστες θαλάσσιες εκτάσεις και να βρείτε τον εχθρό. Όταν βρεθείτε αντιμέτωποι μπορεί να γίνει μάχη είτε μεταξύ πλοίων είτε μεταξύ πλοίων και ναυτικών βάσεων κάθε παίκτη. Τα menus είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και γενικά η όλη αίσθηση του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και πλησιάζει αυτήν ενός κανονικού (εμπορικού) παιχνιδιού.

Και αυτό είναι γραμμένο σε AMOS basic και τρέχει σε όλα τα μοντέλα με 1MB RAM. Το παιχνίδι αυτό είναι freeware.

## MainActor 1.55

(Amiga)



Το MainActor είναι ένα πλήρες animation πρόγραμμα. Μπορείτε να δημιουργήσετε, να παίξετε και να επεξεργαστείτε οποιοδήποτε animation θέλετε, ανεξαρτήτως μεγέθους, ανάλογα με την Amiga που έχετε. Το πακέτο αποτελείται από πέντε modules: Animation Loaders, Animation Savers, Picture Loaders, Picture Savers και Sound Players. Έχει τόσο πολλά χαρακτηριστικά, που φτάνει στα όρια ενός επαγγελματικού πακέτου. Μπορείτε να επεξεργαστείτε animations στα ακόλουθα formats: IFF-Anim8\_32, IFF-Anim8\_16, IFF-Anim3, IFFAnimJ, PCX modules, GIF, JPEG, FLC, DL, Real3D, Picasso και AVI modules. Όταν τρέχει κάτω από OS 3, έχει περισσότερη ταχύτητα στα animations, ακόμα μπορείτε να βλέπετε μια εικόνα ή να παίξετε animations σε ένα κυλιόμενο παράθυρο

του οποίου το μέγεθος μπορείτε να αλλάξετε. Έχει ένα πλήρες configurable Graphical User Interface, που σημαίνει ότι οι διάφορες ρυθμίσεις μπορούν να σωθούν. Έχει ARexx port και μπορεί να παίξει ηχητικά samples μαζί με τα animations.

Μπορείτε να αλλάξετε τις παραμέτρους των animations εύκολα και γρήγορα. Ακόμα, το πακέτο περιλαμβάνει και έναν πολύ καλό εξωτερικό animation player, τον MainView, που μπορεί να παίξει οποιοδήποτε animation παίζει και το MainActor.

Το MainActor είναι shareware και για να τρέξει χρειάζεται OS/2 και άνω, και όσο περισσότερη μνήμη έχετε τόσο το καλύτερο!

## Symphony 2.11

(Amiga)



Αυτό το καταπληκτικό utility είναι ένας music player. Γιατί είναι καταπληκτικό; Γιατί μπορεί να παίξει 16bit κομμάτια στην A1200 και στην A4000! Ναι, καλά ακούσατε. Τρέχει μόνο σε 1200 και άνω. Ο κυριότερος λόγος είναι γιατί θέλει το λιγότερο 68020 για να τρέξει, κάτι που είναι φυσικό βέβαια.

Διαλέξτε οποιοδήποτε 16bit κομμάτι, συνδέστε την Amiga σας με ένα Hi-Fi συγκρότημα και απολαύστε τον ήχο. Πραγ-

ματικά, είναι επιπέδου CD player. Και, όπως λέει ο δημιουργός του, σε ορισμένες περιπτώσεις, αν είναι καλά γραμμένα τα μουσικά κομμάτια, είναι και καλύτερο από CD! Και τελειώνει στο manual:

"Αν δεν έχετε studio ηχογραφήσεων, δεν χρειάζεστε κάποιον άλλο υπολογιστή ή κάποια κάρτα ήχου, απλώς μία A1200 και το symphony."

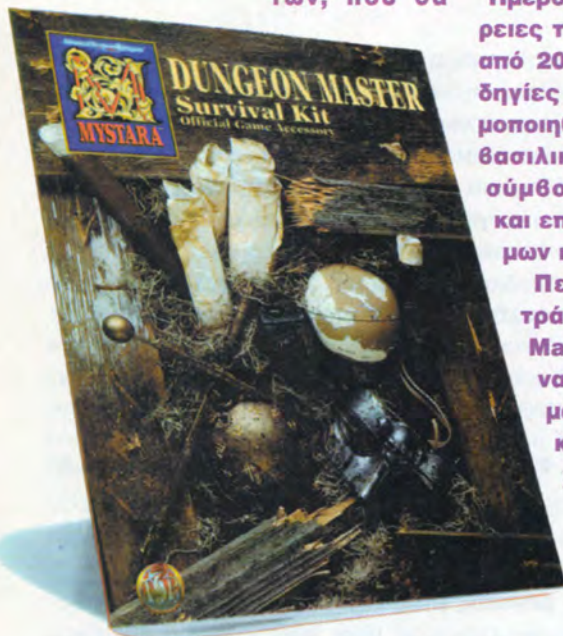
## Dungeon Master Survival Kit

**Γ**ια τον αρχηγό του παιχνιδιού έρχεται, επιτέλους, ένας θησαυρός βοηθημάτων, που θα

κάνουν τη γνωριμία των ποιοτικών περιπετειών ευκολότερη. Το κουτί περιέχει έγχρωμο "Ημερολόγιο Κόσμου", λεπτομέρειες τεχνικών και περισσότερα από 20 επίσημα έγγραφα με οδηγίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι, όπως βασιλικά διατάγματα, μυστικά σύμβολα και γραφές, καθώς και επικηρύξεις των πιο διάσημων κακών της Mystara!

Περιλαμβάνονται επίσης τράπουλα για τον Dungeon Master, που απεικονίζει έναν προς έναν όλους τους μαγικούς θησαυρούς, και κάρτες "Φήμης και Τύχης".

Accessory για όλα τα επίπεδα παικτών/Φεβρουάριος '95/Τιμή 4.950 δρχ.

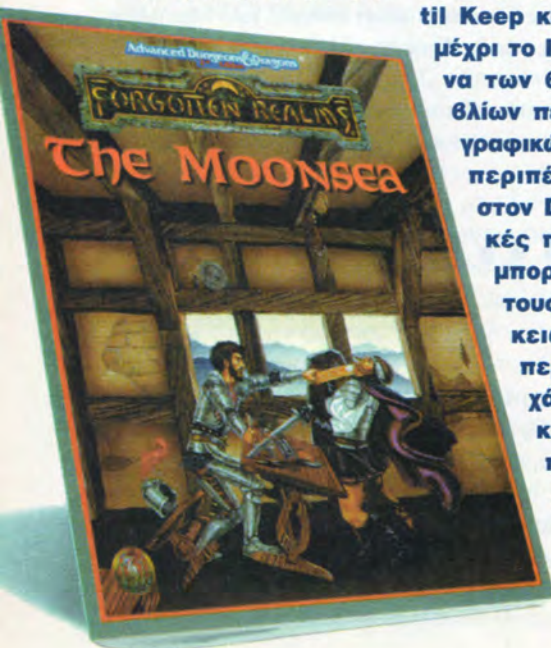


## The Moonsea

**Γ**ια πρώτη φορά παίκτες και Dungeon Masters έχουν λεπτομερείς πληροφορίες για την περιοχή του Moonsea, από το Zentil Keep και το Κάστρο του Κορακιού

μέχρι το Iroufang Keep και την Καμπάνα των βυθών! Αυτό το σετ δύο βιβλίων περιλαμβάνει 64 σελίδες γεωγραφικών πληροφοριών και ιδέες για περιπέτειες που θα χρησιμεύσουν στον DM. Από αυτές τις γεωγραφικές πληροφορίες, οι 32 σελίδες μπορούν να διαβαστούν και από τους παίκτες, έτσι ώστε να εξοικειωθούν με την περιοχή, ενώ περιλαμβάνεται και έγχρωμος χάρτης μεγάλου μεγέθους σε κλίμακα 30 μιλίων, ώστε να επεκτείνονται εκείνοι των παλαιότερων προϊόντων Cormyr και Dalelands.

Accessory για όλα τα επίπεδα παικτών/Φεβρουάριος '95/Τιμή 3.600 δρχ.



## Player's Survival Kit

**Τ**ο πρώτο βοήθημα των παικτών για τον κόσμο της Mystara είναι μια συλλογή πληροφοριών χρήσιμων σε κάθε παίκτη. Περιέχει έγχρωμο και εικονογραφημένο "Ημερολόγιο Περιπετειών" με αναφορές σε τέρατα, θησαυρούς και μυστήρια που περιμένουν τη λύση τους.

Ο έγχρωμος οδηγός δίνει πληροφορίες για το πώς αποκτάται το "οικόσημο" (σημάδι κάθε ήρωα της Mystara) και επιπλέον περιέχει λεπτομέρειες που αφορούν στην ανάπτυξη της ιστορίας κάθε χαρακτήρα και την ταυτότητά του.

Περιέχει ακόμη έγχρωμη τράπουλα καρτών "Φήμης και Τύχης" που θα βοηθήσουν σε αποδράσεις μικρής κλίμακας.

Το κουτί συνοδεύεται ακόμη από τουλάχιστον 20 έγγραφα με εμφάνιση περγαμηνών.

Accessory για παίκτες όλων των επιπέδων/Φεβρουάριος '95/Τιμή 4.950 δρχ.



# NEWS **R**OLE **P**LAYING **G**AMES

## The Giant Among Us

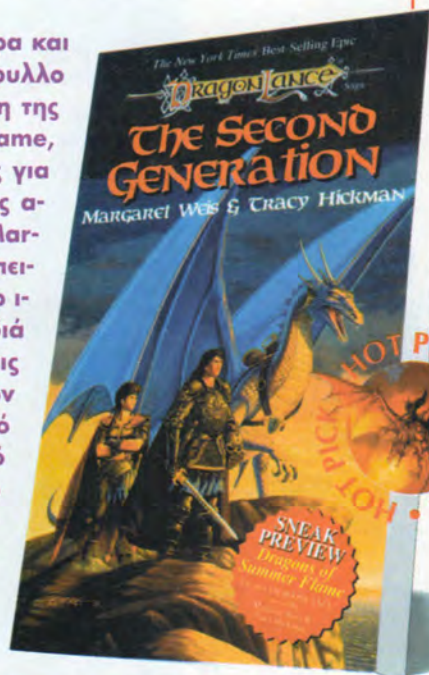
**Ο** συγγραφέας του Waferdeep Troy Denning συνεχίζει την τριλογία των γιγάντων στον κόσμο των Forgotten Realms! Καθώς τα άγρια ogres και οι δικέφαλοι γίγαντες καταδιώκουν την Βριαννα του Hartwick και τους προστάτες της, απλώνεται ταυτόχρονα και ο ιστός των μηχανοραφιών και της εξουσίας.

Τριλογία Twilight Giants, Δεύτερο Βιβλίο/Φεβρουάριος '95/Τιμή 2.250 δρχ.



## Dragonlance Saga The Second Generation

**Τ**ο διάσημο μυθιστόρημα τώρα και σε έκδοση με μαλακό εξώφυλλο με ειδική πρώτη παρουσίαση της νουβέλας Dragons of Summer Flame, της πρώτης καινούριας νουβέλας για το Dragonlance Saga, γραμμένης από το δίδυμο των συγγραφέων Margaret Weis και Tracy Hickman, έπειτα από εννέα χρόνια. Περιέχει δύο ιστορίες με πρωταγωνιστές τα παιδιά των μυθικών συντρόφων και τρεις που αναφέρονται στην ιστορία των προγόνων τους, καθώς και ειδικό κεφάλαιο με τραγούδια και υλικό αναφοράς που ενδιαφέρουν τόσο τους λάτρεις των μυθιστορημάτων όσο και αυτούς που αγαπούν το παιχνίδι. Συλλογή μυθιστορημάτων/ Φεβρουάριος '95/Τιμή 2.250 δρχ.



## The Complete Barbarian's Handbook

**Ε**φθασε, επιτέλους, και ένα βιβλίο της 2ης έκδοσης του AD&D που περιέχει όλους τους κανόνες για να φτιάξετε χαρακτήρες βαρβάρων, οι οποίοι θα συναγωνίζονται σε δύναμη όλες τις πανίσχυρες μορφές της λογοτεχνίας ξίφους και μαγείας!

Ο Βάρβαρος της αρχικής έκδοσης του AD&D επιστρέφει, μόνο που αυτή τη φορά θα είναι χίλιες φορές καλύτερος.

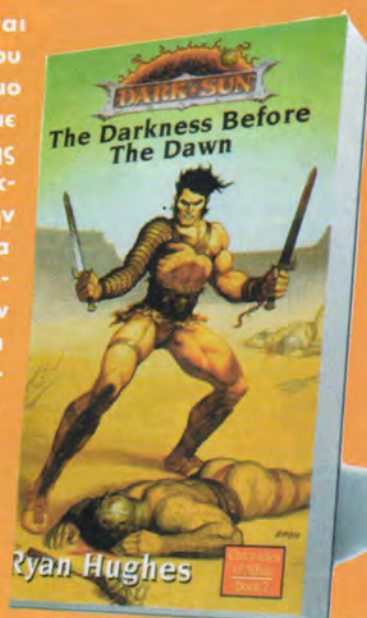
Οι πολεμιστές, οι κλέφτες και οι μάγοι των πρωτόγονων κοινωνιών, ακόμα και των φανταστικών κοινωνιών της Λίθινης Εποχής, θα βρουν μια θέση ως χαρακτήρες στο παιχνίδι και μάλιστα με τρόπο συναρπαστικό. Νέες ικανότητες, συμπλήρωμα κανόνων καθώς και ειδικές δυνάμεις και τεχνάσματα θα κάνουν τον χαρακτήρα του Βάρβαρου αποτελεσματικό σε οποιαδήποτε περιπέτεια.

Βιβλίο χαρακτήρα για παίκτες όλων των επιπέδων/Φεβρουάριος '95/Τιμή 4.950 δρχ.

## The Darkness Before the Dawn

**Τ**α "Χρονικά του Athas" είναι μια σειρά μυθιστορημάτων που διαδραματίζονται στον κόσμο του DARK SUN και περιγράφουν με λεπτομέρεια γεγονότα ηρωισμού της ιστορίας του Athas. Το βιβλίο Darkness Before the Dawn μιλά για την ιστορία της άγριας αρένας με τα σκληρά θεάματα και τον ακυβέρνητο όχλο. Γνωρίστε τον κόσμο των καταδικών του Athas, που η μοίρα τους συνδέεται με τις μέχρι θανάτου μονομαχίες. Μπορεί κανείς να επιβιώσει; Ή, ακόμα καλύτερα, να αποδράσει και να ξεσπάσει την οργή του στους ισχυρούς του Athas;

Chronicles of Athas, Δεύτερο Βιβλίο/Φεβρουάριος '95/Τιμή 2.250 δρχ.



**Ε**φυλλίζοντας τις σελίδες του νέου καταλόγου της TSR για το 1995, διαπιστώνουμε για άλλη μία φορά ότι ο κόσμος της φαντασίας που γνωρίσαμε μέσα από τα προϊόντα της γίνεται ακόμα πιο

πλούσιος και συναρπαστικός. Διατηρώντας ως βάση ένα σύστημα παιχνιδιού ρόλων με χιλιάδες φίλους, το AD&D έρχεται να σας χαρίσει νέες συγκινήσεις μέσα από περιπέ-

σσα χρειάζονται σε ένα campaign παίκτες από το 12ο επίπεδο και άνω.

- Το DUNGEON MASTER SCREEN and Master Index, απαραίτητο τόσο στον DM όσο και στους παίκτες.

- Το AD&D Player's Option Rulebook: Combat & Tactics, με όλους τους προαιρετικούς κανόνες μάχης που θα μπορούσαν να φανούν χρήσιμοι στους παίκτες.

• του U. Grelloni

# Τα Νέα Προϊόντα του 1995

τιες, accessories και καινούριους κόσμοις. Ίσως το σημαντικότερο και πιο καθοριστικό στοιχείο για τη χρονιά που διανύουμε είναι τα καινούρια βιβλία κανόνων τόσο για το Player's Handbook όσο και για το Dungeon Master's Guide. Χωρίς ουσιαστικά να αποτελούν αναθεωρημένες εκδόσεις ή, όπως θα έλεγαν μερικοί, την 3η έκδοση των κανόνων του AD&D, είναι ευκολότερα στη χρήση, πλουσιότερα σε πληροφορίες και με όσες διορθώσεις και αποσαφηνίσεις η μέχρι τώρα ιστορία του παιχνιδιού έδειξε ότι είναι αναγκαίες.

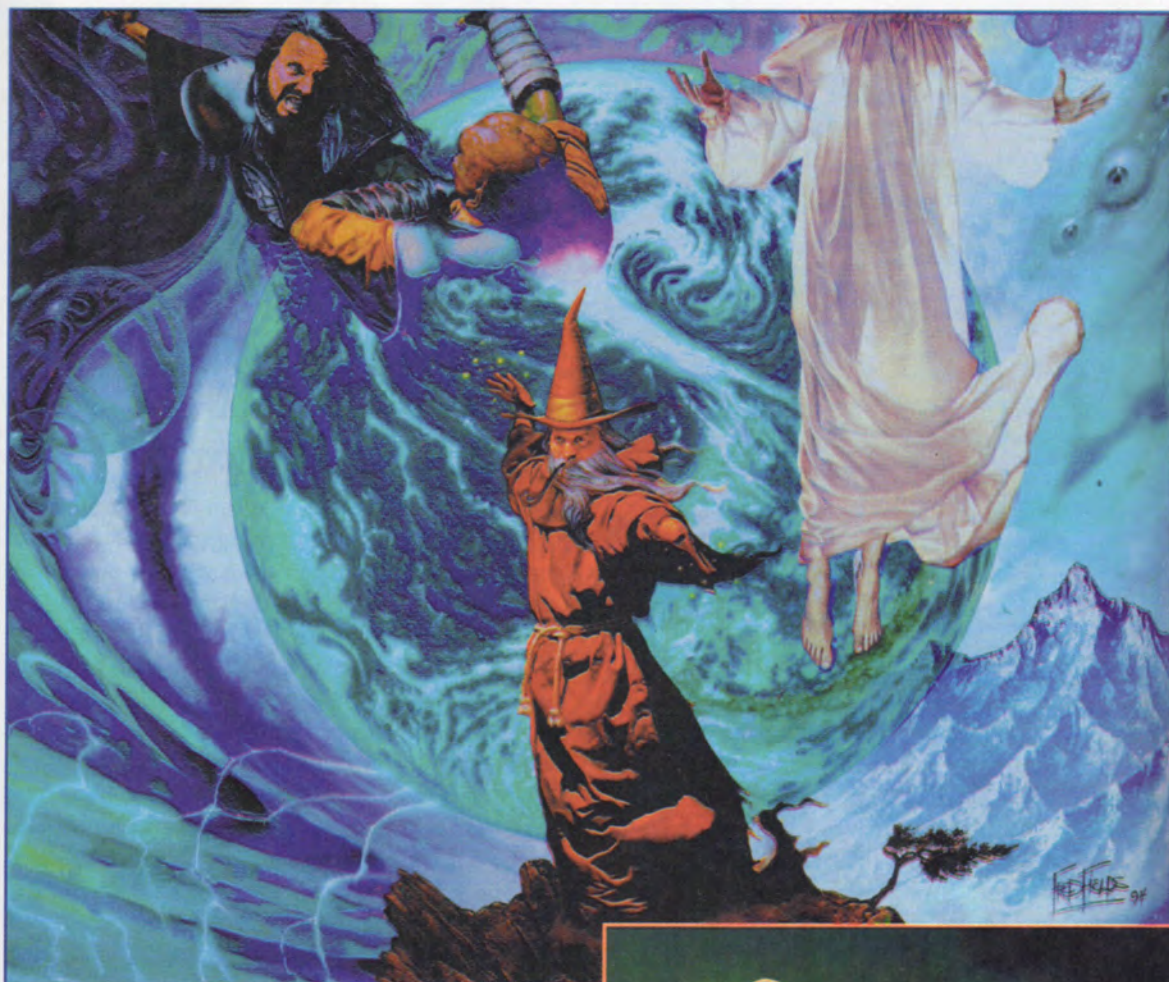
Ως συμπλήρωμα έρχονται τέσσερα ακόμα χρήσιμα βιβλία:

- Το DUNGEON MASTER Option Rulebook, με όλα

- Τέλος, το AD&D Player's Option Rulebook: Skills & Powers, που περιέχει όλους τους προαιρετικούς κανόνες που θα μπορούσαν να φανούν χρήσιμοι σε παίκτες που φτιάχνουν χαρακτήρα.

Από τα προϊόντα που σίγουρα θα ενθουσιάσουν τους λάτρεις των περιπετειών σε τεράστια dungeons, με εξερεύνηση ακόμα και υποθαλάσσια ολόκληρων μιλιών με υπόγειες σπηλιές, σήραγγες και τιτάνιους λαβυρίνθους, θα είναι το Underdark Campaign. Περιπέτεια μεγάλης διάρκειας, σε συνδυασμό με πληροφορίες, υπόγειους κόσμους και πολιτισμούς, ξόρκια και νέα τέρατα, με την οποία οι παίκτες ξεκινώντας από το 1ο επίπεδο θα μπορέσουν να φθάσουν μέχρι το 16ο.





Λίγο πριν από το τέλος της χρονιάς θα κυκλοφορήσει και ο δεύτερος τόμος του *Monstrous Compendium Annual*, με περιγραφές τεράτων που εμφανίζονται για πρώτη φορά και πολλά από αυτά έχουν αναφερθεί σε περιοδικά του 1994, όπως το *Dragon* και το *Dungeon*.

Για τον κόσμο της *Mystara* έρχεται μια καινούρια επέκταση, το *Glautri*, γνωστό ήδη στους παλαιότερους παίκτες του *D&D*. Το *Glautri* ενσωματώνεται τώρα στον κόσμο του *Karamaikos* σαν το Βασίλειο της Μαγείας, έχει το σύστημα του audio CD, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να λειτουργήσει σαν κόσμος αυτόνομος. Το *Glautri* είναι η γη των πανίσχυρων μάγων και των σκοτεινών μηχανοραφιών.

Μια πλούσια σειρά νέων προϊόντων έρχεται αυτή τη χρονιά να συνοδέψει τον κόσμο του *Planescape*. Ένα από αυτά είναι το *Appendix II* με ακόμα περισσότερα τέρατα από τα *Outer Planes*, που προέρχονται ακόμη και από παλαιότερες ή εκτός κυκλοφορίας πηγές. Για πρώτη φορά η τεχνολογία του audio CD φέρνει τη "φωνή" των Πλανητών στο παιχνίδι, χάρη στο accessory "*A Player's primer to the outlands*".

Τέλος, μετά το *Spellfire*, έρχεται ένα ακόμα Cardgame από την TSR, βασισμένο στους πολέμους των *Outer Planes*. Το όνομά του "*Blood Wars*" και οι μά-





χες του Planescape αποκτούν καινούρια διάσταση. Φαίνεται πως θα είναι η χρονιά του Planescape, αφού αναμένεται να κυκλοφορήσουν τρία accessories, δύο επεκτάσεις κόσμου, δύο περιπέτειες και ένα καινούριο Monstrous Compendium.

Εξίσου ευχάριστα είναι τα νέα και για τον κόσμο του Ravenloft. Ένα από τα αιτήματα των Dungeon Masters κάθε κόσμου του AD&D είναι και η ύπαρξη πολλών και καλών περιπετειών που θα καλύπτουν τόσο τους αρχάριους όσο και τους πιο έμπειρους παίκτες. Ο κόσμος του Ravenloft είναι ένας από τους λίγους που δεν θα σας δυσαρεστήσει από αυτήν την άποψη. Πάντα πλούσιος σε βοηθήματα και περιπέτειες, έρχεται και το '95 να συνεχίσει αυτή την παράδοση.

Για πρώτη φορά βλέπουμε τον γοτθικό τρόπο να συνδυάζεται άριστα με το audio CD, στην περιπέτεια "A Light in the Beltry". Οι σκοτεινές νύχτες του 1890 και το "Ποιος είναι Ποιος" όλων των σκοτεινών προσωπικοτήτων της "Γοτθικής Γης" ξαναζωντανεύουν χάρη σε ένα ακόμα

accessory με τίτλο Gothic Earth. Συνολικά με έξι περιπέτειες, τρία accessories και μία επέκταση κόσμου, ο κόσμος του Ravenloft θα παραμείνει και για το '95 ένας από τους δημοφιλέστερους του AD&D.

Για το DARK SUN, έρχεται ίσως το σημαντικότερο προϊόν για το χρόνο αυτόν, ένα νέο Monstrous Compendium Appendix, ένα 128-σέλιδο βοήθημα με καινούρια τέρατα του Athas και μοχθηρές φυλές ανθρωποειδών. Θα κυκλοφορήσει επίσης το πρώτο accessory που θα επιτρέψει στους παίκτες να πάρουν χαρακτήρες Thri-Kreey, αυτών των μοχθηρών και με πνευματικές δυνάμεις πολεμιστές των Αθασιανών Ερήμων.

Ο γνωστότερος και μεγαλύτερος κόσμος του AD&D, ο κόσμος που συνδυάζει την επική φαντασία με την υψηλή μαγεία, αυτός των Forgotten Realms, δεν θα μπορούσε φυσικά να υστερήσει σε νέα βοηθήματα και περιπέτειες. Με μία ακόμα επέκταση, το "Ruins of Zhentil Keep", συνεχίζει την παράδοση των "super dungeons", αφού το προϊόν αυτό ακολουθεί ένα προϊόν με μεγάλες πωλήσεις μέσα στο '94, το "Ruins of Undermountain II".

Με μια νέα τριλογία περιπετειών, οι παίκτες χαμηλών και μεσαίων επιπέδων θα γνωρίσουν συναρπαστικές ιστορίες, με ίντριγκα και μυστήριο. Με ένα καινούριο accessory θα γνωρίσετε το Cormyr, ένα από τα αρχαιότερα και πιο ενδιαφέροντα βασίλεια του κόσμου, ενώ ο καινούριος δίτομος γεωγραφικός οδηγός της σειράς Elminster's Ecologies θα σας δώσει λεπτομερείς πληροφορίες για τη φύση, τους κατοίκους και τις κοινωνίες τεσσάρων περιοχών των βασιλείων: Battle of Bones, Hill of Last Souls, High Moor και Serpent Hills. Το τι θα κυκλοφορήσει ακόμα για τα αγαπημένα σας βασίλεια, αφήστε να είναι μία από τις ευχάριστες εκπλήξεις της χρονιάς.

Και τώρα το νέο που θα δυσαρεστήσει όλους εσάς που αγαπήσατε τις περιπέτειες στις αραβικές ερήμους, στο μαγικό και λαμπερό κόσμο του AL-QUADIM: Τίθεται εκτός κυκλοφορίας και γι' αυτό διαστείτε, όσο είναι καιρός, να αγοράσετε περιπέτειες και accessories που θα γίνουν σπάνια. Ως επίλογο, δεν έχουμε

παρά να σας πούμε ότι το 1995 θα είναι μια χρονιά γεμάτη ευχάριστες εκπλήξεις για όλους όσοι ζουν τα παιχνίδια ρόλων, έχοντας επιλέξει για σκηνικό τους μαγικούς κόσμους της TSR και ειδικότερα του AD&D.



## ΞΕΝΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

### ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Τα καταστήματα ATHENS CLUB επιθυμούν να ανακοινώσουν στο καταναλωτικό τους κοινό ότι σε συγκεκριμένες ποσότητες παιχνιδιών που εισήχθησαν περί τα τέλη του 1993 από το εξωτερικό διαπιστώθηκε ότι είχαν παρεισφρήσει, εν αγνοία μας, ποσότητες πλαστών κασετών NINTENDO για συσκευές GAME BOY. Τα καταστήματα ATHENS CLUB, αμέσως, και με τη συνδρομή και τις υποδείξεις της εταιρίας NINTENDO, όπως αυτές διαβιβάστηκαν μέσω της αποκλειστικής της διανομέα στην Ελλάδα, εταιρίας ΙΤΟΧΥ ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ, προέβησαν στην απόσυρση όλων των μη γνήσιων προϊόντων NINTENDO.

Παρ' όλα αυτά, και μολονότι οι παραπάνω ποσότητες δεν διακινήθηκαν στην αγορά, τα καταστήματα ATHENS CLUB θεωρούν ηθική τους υποχρέωση να ενημερώσουν το καταναλωτικό τους κοινό για το συμβάν και να ζητήσουν συγγνώμη από αυτό για πιθανή διάθεση τέτοιων πλαστών παιχνιδιών, την αποκλειστική ευθύνη για τα οποία αναλαμβάνουν τα καταστήματά μας.

Τα καταστήματα ATHENS CLUB επιθυμούν να διαβεβαιώσουν το καταναλωτικό τους κοινό ότι ήδη λαμβάνουν κάθε δυνατή προφύλαξη και τα αναγκαία κατά το δυνατό μέτρα για να αποφευχθεί στο μέλλον οποιοδήποτε τέτοιο περιστατικό, δεδομένου ότι μέσω των καταστημάτων μας διατίθενται αποκλειστικά και μόνο γνήσια προϊόντα.

Τα καταστήματα ATHENS CLUB είναι νόμιμες ανεξάρτητες επιχειρήσεις εισαγωγής και εμπορίας γνήσιων και μόνο παιχνιδιών, την ποιότητα και γνησιότητα των οποίων εγγυώνται τα ίδια. Για το λόγο αυτόν, υποστηρίζουν με θάρρος κάθε προσπάθεια με στόχο την εξάλειψη των πλαστών παιχνιδιών από την ελληνική αγορά.



## MEGA DRIVE I & II



Αγαπητό Pixel,  
Αν και αναγνώστης σου από το τεύχος 39, σου γράφω για πρώτη φορά. Από την πρώτη στιγμή κατάλαβα ότι είσαι το καλύτερο και πιο έγκυρο περιοδικό Πληροφορικής και νέας τεχνολογίας, με διαφορά από τα άλλα.

Στο θέμα μας τώρα. Σκόπευα να αγοράσω μια Mega Drive. Υστερα όμως από λίγη σκέψη αποφάσισα να αγοράσω το Mega Drive II, έτσι για μια διαφορά. Τα ερωτήματά μου είναι:

- α) Ποιες είναι οι διαφορές, σε hardware και τιμή, μεταξύ του Drive I και Mega Drive II;
- β) Υπάρχει κανένα πρόβλημα ασυμβατότητας των παιχνιδιών;
- γ) Διάβασα σε παλαιότερο τεύχος το τεστ του MegaCDII. Πόσο περίπου κοστίζει τώρα και πού μπορώ να το βρω;

δ) Το μήνα που εκδόθηκε το τεστ του μηχανήματος, το μόνο παιχνίδι που ακούστηκε γι' αυτό ήταν το Road Avenger. (Τι παιχνίδι, δηλαδή, επίδειξη ικανοτήτων του μηχανήματος ήταν.) Σήμερα υπάρχει ποικιλία παιχνιδιών για το συγκεκριμένο μηχάνημα και σε ποια επίπεδα κυμαίνονται οι τιμές τους;

Σε ευχαριστώ για την εξυπηρέτηση που μου πρόσφερες και αναμένω μια γρήγορη απάντηση.

Με εκτίμηση,  
Μηνάς Καθογερόπουλος



Φίλε Μηνά,  
Ενα θερμό "ευχαριστώ" που εδώ και αρκετά χρονάκια επιλέγεις εμάς για την ενημέρωσή σου.

α) Από πλευράς hardware (δυνατότητες, επεξεργαστής, ήχος κ.λπ.) και τα δύο μηχανήματα είναι το ίδιο και το αυτό. Η μόνη διαφορά τους -αν εξαιρέσουμε την εξωτερική εμφάνιση- είναι πως η Mega Drive II δεν έχει RGB έξοδο.

β) Όχι, απολύτως κανένα.

γ) Τιμές παρουσιάστηκαν στο τεύχος Ιανουαρίου και στη στήλη "Console Market". Πάντως, από τότε μέχρι σήμερα έχει περάσει ένας ολόκληρος μήνας και μπορεί αυτές οι τιμές να έχουν αλλάξει. Γι' αυτόν το λόγο, ρίξε μια ματιά στα καταστήματα που διαφημίζονται στο τεύχος που κρατάς και τηλεφώνησε.

δ) Σήμερα κυκλοφορούν αρκετοί νέοι τίτλοι για το MegaCD. Για περισσότερες πλη-

ροφορίες -και για τιμές- πάλι θα χρειαστεί να τηλεφωνήσεις σε κάποιο κατάστημα (και αν θέλεις πες ευγενικά ότι το τηλέφωνο το είδες από τη διαφήμισή τους στο Pixel).

## ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ!



Αγαπητό Pixel,  
Με ήνεε Μάρκο. Σου γράφω για κάποια απορία μου, αλλά και για να σου εκφράσω τα συγχαρητήριά μου. Επειδή διαβάζω και άλλα περιοδικά του χώρου, θάθεω πόσο πλήρες είσαι. Είσαι το μόνο περιοδικό που πραγματικά στηρίζει την Amiga στην Ελλάδα, το μόνο που κάνει reviews σε παιχνίδια για Amiga 500, 1200 και CD32. Άλλο περιοδικό του χώρου υποτίθεται ότι έχει και reviews παιχνιδιών της Amiga, αλλά ζήτημα είναι αν υπάρχει σε κάθε τεύχος το παιχνίδι για το οποίο κάνουν review, που υπάρχει και σε format για Amiga, αλλά και πάλι το κάνουν test στο PC. Μιλάω συγκεκριμένα για το USER, που είναι δύο περιοδικά στην ουσία (PC) USER και το Gamer, για κονσόλες πηλην του CD 32. Ετσι, λοιπόν, μπράβο στην προσπάθειά σας αυτή και σας εύχομαι να συνεχίσετε έτσι. Επίσης, έχω το αίσθημα ότι η Amiga γενικά θα τα καταφέρει να ξεπεράσει τη δυσκολία που έχει αυτό τον καιρό.

Ευχαριστώ για το χρόνο που διαθέσατε. Σας παρακαλώ, δημοσιεύστε το άλλο γράμμα μου. Επίσης, δημοσιεύστε -αν υπάρχει- κανένα tip για Amiga για τα παιχνίδια Detroit, UFO και τις κινήσεις του MK II για Amiga 1200.

Φιλικά,  
Μάρκος Ψαρρός

Φίλε Μάρκο,  
Σε ευχαριστούμε για τα πολύ κολακευτικά σου λόγια. Την Amiga τη στηρίξαμε όταν πρωτοεμφανίστηκε, την Amiga τη στηρίζουμε τώρα που περνάει κάποιο σοβαρό πρόβλημα, την Amiga θα τη στηρίζουμε αύριο που

θα είναι ξανά στις δόξες της. Δεν θέλω να σχολιάσω τα υπόλοιπα.

Στις κινήσεις του Mortal Kombat πιστεύουμε να σε καλύψαμε με αυτά που παρουσιάσαμε στο περασμένο αλλά και σε αυτό το τεύχος. Λίγη υπομονή για τα υπόλοιπα.

## ΤΕΛΙΚΑ, ΤΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΩ;



Αγαπητό Pixel,  
Σου γράφω για πρώτη φορά (αν και είμαι πολύ παλαιός αναγνώστης σου). Εχω μια A2000 και θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εξής ερωτήματα:

1. Πόσο καιρό θα ζήσει ακόμη η Amiga;

2. Αξίζει να πάρω μια 16-bit κονσόλα;

3. Το ULTRA 64 πότε θα έρθει στην Ελλάδα; Εχω διαβάσει σε άλλο περιοδικό ότι σε λίγο θα κυκλοφορήσει στο εξωτερικό και η τιμή του δεν θα ξεπερνάει τις 80.000 δρχ. Είναι αλήθεια;

4. Θέλω να πουλήσω την AMIGA μου και σκέφτομαι να αγοράσω μια κονσόλα (μέχρι 100.000 δρχ.) Ποια με συμβουλεύεις; Να περιμένω για το ULTRA 64;

5. Η A1200 μπορεί να σταθεί δίπλα σε ένα καλό PC;

6. Ποιες οι δυνατότητες του CDI; Συγγνώμη αν σε κούρασα με το γράμμα μου.

Με εκτίμηση,  
Σαβωνίδης Βασίλης,  
Πειραιάς



Αχ, Βασιλάκη, φίλε μου!  
Εμπλεξες, έτσι; Πάντως (μεταξύ μας) από τα γραφόμενά σου είμαι σίγουρος πως θέλεις να αγοράσεις κάτι, αλλά δεν ξέρεις γιατί θέλεις να το αγοράσεις! Γι' αυτό, προτού κάνεις οποιαδήποτε αγορά, αποφάσισε τι ακριβώς θέλεις να κάνεις.

1) Αν και τα προβλήματα της Commodore φαίνεται να λύνονται, αυτή τη στιγμή κανείς μα κανείς δεν μπορεί να μιλήσει με σιγουριά για το μέλλον της Amiga.

2) Εξαρτάται από το τι ακριβώς θέλεις να κάνεις και τι απαιτήσεις έχεις από ένα μηχάνημα.

3) Τέλος του χρόνου με αρχές του '96. Εμεις δεν ακούσαμε τίποτα τέτοιο, αλλά ούτε και έχουμε καμιά ενημέρωση από την επί-

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



σημη αντιπροσωπία. Μπορεί και ναι, αλλά μπορεί και όχι!

4) Αποφάσισε πρώτα τι θέλεις να κάνεις με το μηχάνημα που θα αγοράσεις.

5) Η A1200 μπορεί να σταθεί αξιόλογα δίπλα σε οποιοδήποτε καλό μηχάνημα.

6) Κάνε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος όπου θα υπάρχει ένα πολύ δυνατό αφιέρωμα γύρω από τον κόσμο του Philips CDI.

Κανένα γράμμα αναγνώστη δεν μας κουράζει!!!

## ΧΩΡΙΣ ΣΑΛΤΣΕΣ



Αγαπητό Pixel,

Είμαι αναγνώστης σου από πολύ παλιά και νομίζω ότι δεν χρειάζεσαι να σου πω κάποια κλισέ που

γράφουν όλοι γιατί εννοούνται!

Μπαίνω αμέσως στο κυρίως πιάτο: Είμαι χρήστης μιας A1200 και έχω πάρα πολλές ερωτήσεις:

α) Τι είναι η NODOS δισκέτα και πώς μπορώ να την κάνω DOS να τη διαβάσω;

β) Στα reviews του CD-ROM της 1200 κατάλαβα ότι βασικά φορτώνει CD των PCs, και με κάποιο πρόγραμμα η 1200 γίνεται συμβατή με το CD32 για να διαβάσει τα CDs του. Εγώ ενδιαφέρομαι περισσότερο για τα CDs των PCs! Θα μπορέσω να τα διαβάσω; Αν ένα CD είναι φτιαγμένο για MAC αλλά φορτώνει και στα PCs (Peter Gabriel CD-ROM) θα τα καταφέρω με τη μικρή και όμορφη A1200;

γ) Θα βγει κάποιο Full motion Video περιφερειακό για να μπορώ να βλέπω έργα μέσω της 1200;

δ) Υπάρχει κάποιο βιβλίο, μετάφραση του manual της 1200; Το δικό μου είναι στα γερ-

μανικά και, για να βρω πώς κάνουμε Install σε μια δισκέτα, πήγα σε καθηγήτρια.

ε) Στα πόσα MHz τρέχει, τελικά, η 1200;

στ) Το σύστημα EX-DRIVE με σκληρό 300 MB και πάνω, μαζί με δεύτερο drive, είναι καλό; Πόσο στοιχίζει;

ζ) Μια επέκταση μνήμης, από αυτές που κυκλοφορούν χωρίς μαθηματικό συνεπεξεργαστή, πόσο θα ανεβάσουν την ταχύτητα του συστήματος;

η) Σας κούρασα;

Τέλος, προτείνω να δώσετε μεγαλύτερη ακόμα έμφαση στους χρήστες που δεν ασχολούνται με παιχνίδια. Ίσως οι λίγες σελίδες που αφιερώνετε σε περιφερειακά και άλλα τινά να είναι πραγματικά λίγες. Αφού μόνο το δικό μου γράμμα χρειάζεται ολόκληρο ένθετο για να απαντηθεί!

Jim L.

Ο Πατρινός

ΥΓ: Θα ήθελα να δώσετε μεγαλύτερη προσοχή στις δύο πρώτες ερωτήσεις οι οποίες με ενδιαφέρουν πιο πολύ. Please!!! Εκτός του ότι

## ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

### ΟΙ ΜΟΝΟΙ ΠΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΥΝ ΤΗΝ AMIGA



Αγαπητό Pixel,

Το όνομά μου είναι Δημήτρης Κώστας και δεν είναι η πρώτη φορά που σου γράφω γράμμα. Το πρώτο μου γράμμα είχε ως θέμα το μέλλον της Amiga γύρω από το θέμα Virtual Reality και ευτύχησα να δω το "Γράμμα του μήνα" στο τεύχος 113 του Pixel. Σας ευχαριστώ θερμά γι' αυτό. Οπως επίσης και για την υποστήριξη που δείχνετε στην Amiga, γιατί το ήμω να πω ότι είσαι το μόνο περιοδικό στον ελληνικό χώρο που συνεχίζει την υποστήριξη της Amiga, τόσο στο hardware όσο και στο software (επαγγελματικό ή games). Αξιέπαινη η προσπάθειά σας. Να είστε σίγουροι πως σας ευχαριστούν όλοι οι Amiga users γι' αυτό. Να μη σας κουράζω όμως άλλο με τέτοια και να μπω στην ουσία του γράμματός μου. Το γράμμα λοιπόν αυτό δεν αναφέρεται σε κάποια απορία μου όπως το πρώτο.

Αντίθετα, μάλιστα, αποσκοπεί στο να σας βοηθήσει στην προσπάθειά σας να κρατάτε ενήμερους τους Amiga users δίνοντάς τους τις ειδικές κινήσεις του Mortal Kombat II για το μηχάνημά τους. Εκτός από τις ειδικές κινήσεις (Fatalities, Pit Fatalities, Friendships και Babalities) σκέφτηκα να βάλω και μια δισκέτα με εικόνες από τα ανωτέρω, μήπως βοηθήσουν. Αυτές είναι παρμένες μέσα από το παιχνίδι με Action Replay MK II και χωρίς να υποστούν καμιά επεξεργασία. Ελπίζω να βοηθήσουν. Αυτό θα ήθελα να το πάρετε ως "ευχα-

ριστώ" για την απάντηση του πρώτου μου γράμματος. Και αν αυτό σας φαίνεται υπερβολικό, αρκεί να σημειώσω ότι έχω στείλει δύο φορές γράμμα σε ανταγωνιστικό σε εσάς (τώρα και σε εμένα) περιοδικό του χώρου και δεν πήρα απάντηση. Και σας διαβεβαιώ ότι δεν υπάρχει καλύτερο πράγμα από το να αποφεύγεις άσκοπες αγορές (χαμένα λεφτά, δηλαδή) μόνο και μόνο επειδή ο συντάκτης του περιοδικού (δεν) σε "έγραψε"... Ελπίζω να μην έγινα κουραστικός με όλα αυτά.

Με εκτίμηση στο περιοδικό σας, σε όλους τους συντάκτες σας και στην προσπάθεια που κάνετε...

Κώστας Δημήτριος



Φίλε Δημήτρη,

Σε ευχαριστούμε για άλλη μια φορά για την πολύτιμη βοήθειά σου προς το περιοδικό μας αλλά και προς όλους τους φίλους αναγνώστες. Δεν θα σχολιάσω τα γραφόμενά σου, απλώς ο καθένας που διαβάζει ένα ή και περισσότερα περιοδικά του χώρου, μπορεί να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα.

Εμείς παρουσιάζουμε στη στήλη Hints'n'Tips τις κινήσεις που μας έστειλες, πιστεύοντας ότι θα βοηθήσουν αρκετούς Mortal-ικούς φίλους.



Θέλω να δω το CD-ROM του Peter Gabriel, προσπαθώ εδώ και δυο μήνες να "δω" τα αρχεία κάποιων NODOS δισκετών που περιέχουν Demo με φανταστική μουσική. (Π.χ. "Αν δεν βρω αυτόν τον ήχο", θα πεθάσανωωωω...!)



Φίλε Jim,  
Θα περάσω κατευθείαν στο κυρίως πιάτο:

α) Δεν μπορεί να τη διαβάσει ο υπολογιστής σου και δεν μπορείς να κάνεις κάτι γι' αυτό.

β) Με κάποιο CD (Zorro κ.λπ.) συνδεδεμένο στην A1200 μπορείς να διαβάσεις CD δισκάκια του PC (να δεις τα αρχεία, καμιά εικόνα αν έχει κ.λπ.) αλλά δεν μπορείς να τα τρέξεις. Δηλαδή, με λίγα λόγια, δεν υπάρχει περίπτωση να παίξεις κάποιο παιχνίδι του PC στην Amiga σου.

γ) Προς το παρόν δεν έχει πέσει στην αντίληψή μας κάτι τέτοιο.

δ) Στην καλύτερη περίπτωση να βρεις manual στα αγγλικά, ελληνικά μην περιμένεις.

ε) Κάτι παραπάνω από 14MHz.

στ) Είναι αρκετά καλό και πραγματικά αξίζει. Για την τιμή, καλό θα ήταν να τηλεφωνήσεις σε κάποιο κατάστημα.

ζ) Σχεδόν δύο φορές.

η) Μπα, πώς σου πέρασε αυτή η ιδέα.

## ΘΕΛΩ ΜΙΑ AMIGA



Αθάνατη Pixelάρα,  
Σου γράφω για πρώτη φορά, αν και είμαι φανατικός σου αναγνώστης εδώ και πολύ καιρό. Δεν χρειάζεται να σε συγχαρώ για τη μοναδική σου ύλη, γι' αυτό προχωρώ σε κάποιες ερωτήσεις που θέλω να κάνω:

1) Θέλω να αγοράσω κάποιον υπολογιστή, στοχεύοντας κυρίως τα games. Αξίζει η αγορά μιας Amiga; Αν ναι, γράψε μου σε παρακαλώ ποια (A4000, A1200 κ.λπ.). Αν όχι, αξίζει το PC ή κάποια κονσόλα; (Ανεξάρτητα από τα χρήματα.)

2) Έχει περιθώρια ζωής η Amiga; Σε ρωτάω διότι τον τελευταίο καιρό ακούω συνεχώς ότι η Commodore θα κλείσει, η Amiga θα πεθάνει καθώς δεν θα υποστηρίζεται με νέα παιχνίδια από τις εταιρίες κ.λπ.

3) Υπάρχει ή θα κυκλοφορήσει το (πραγματικά μοναδικό) SENSIBLE SOCCER II WORLD OF SOCCER σε οποιοδήποτε format (Amiga, PC,

κονσόλες: SNES, Mega Drive κ.λπ.);

Αν πρόκειται να κυκλοφορήσει, πότε θα γίνει αυτό; Αν κυκλοφορεί τώρα, υπάρχει στην Εθιάδα ή το εξωτερικό;

Σε ευχαριστώ για τον πραγματικά πολύτιμο χρόνο σου. Δεν επιδιώκω τη δημοσίευση του γράμματός μου αλλά έστω κάποια απάντηση.

Ο πιστός σου φίλος,  
Γιώργος από τα Πατήσια (ζήτηω!!)

ΥΓ1: Σε παρακαλώ, αν δεν σου κάνει κόπο, γράψε το θέμα στην 3η μου ερώτηση.

ΥΓ2: Κάνε κάνα reviewδάκι και για το SENSIBLE SOCCER II WORLD OF SOCCER.

ΥΓ3: ΟΛΥΜΠΙΑΚΑΡΑ! Όσο με πηλώνεις τόσο με πωρώνεις! Πρώτοι στο μπάσκετ, πρώτοι στο βόλεϊ. Πού θα πάει, θα μας ξεφύγει το ποδόσφαιρο; Και σ' αυτό πρώτοι θα γίνουμε!



Γιώργο από τα Πατήσια, γεια και χαρά σου.

Περνάμε κατευθείαν στις ερωτήσεις σου:

1) Η A1200 αξίζει γι' αυτά που προσφέρει στην τιμή που βρισκόταν. Το PC αξίζει, αλλά για να σου προσφέρει αυτά που σου προσφέρει η Amiga, πρέπει να επενδύσεις επάνω του. Μια κονσόλα αξίζει, αλλά δεν παύει να είναι κονσόλα και τίποτε άλλο.

2) Στο βάθος του τούνελ φαίνεται φως! Περίμενε λιγάκι και φτάνουμε. Όσο για την υποστήριξη, με βρίσκεις αντίθετο. Όλες οι εταιρίες που υποστήριζαν την Amiga, εξακολουθούν να την υποστηρίζουν και τώρα που υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Κάθε μήνα έρχονται δεκάδες νέοι τίτλοι, μερικούς από τους οποίους τους παρουσιάζουμε και εμείς από τις στήλες των reviews.

3) Ασφαλώς και κυκλοφόρησε, και μάλιστα το παρουσιάσαμε στο τεύχος Ιανουαρίου.

ΥΓ1: Δεν μας έκανε κανένα κόπο. Ήταν πολύ απλό!

ΥΓ2: Μα, το κάναμε!

ΥΓ3: Όσο ζω ελπίζω!!!

## ΟΙ 10 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΜΟΥ



Αγαπητό Pixel,

Αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Σε διαβάζω από το 32ο τεύχος και είμαι φανατικός θαυμαστής σου. Θέλω να σε συγχαρώ θερμά για την κίνηση που έκανες να βάσεις και ένα extra περιοδικό μόνο για κονσόλες, ήταν μια πολύ καλή κίνηση και σε κατέταξε για τα καλά ανάμεσα στα καλύτερα περιοδικά της Ευρώπης, και αυτό το στηρίζω αφού παίρνω όλα σχεδόν τα περιοδικά που αφορούν στα VIDEO GAMES.

Λοιπόν: Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500, ενός GAME BOY και ενός GAME GEAR. Με ρύπη όμως βλέπω ότι η παλιά βασίλισσα των GAMES –και όχι μόνο– (AMIGA) τώρα εξαιτίας διαφόρων γεγονότων έχει οθοκληρωτικά σθήσει.

Οι ερωτήσεις μου όμως αφορούν στις κονσόλες, αφού σκέφτομαι να αγοράσω μία. Όπως είναι φυσικό, το JAGUAR το 3DO, το CD32 και το NEO-GEO CD είναι αυτά που με ενδιαφέρουν περισσότερο, με πρώτο και καλύτερο (ελπίζω) το NEO-GEO CD. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις:

1) Ποιο (κατά τη γνώμη σου) είναι καλύτερο; (Όσον αφορά στις επιδόσεις.)

2) Πόσο περίπου αξίζουν τα παιχνίδια των κονσολών αυτών;

3) Το NEO-GEO CD πόσα παιχνίδια έχει; Είναι ακριβώς ίδια με τον προκάτοχό του NEO-GEO;

4) Το SEGA SATURN θα είναι καλό; Πόσα bit είναι; Πόσο κοστίζουν αυτό και τα παιχνίδια του;

5) Ποιον ευνοεί το μέλλον περισσότερο;

6) Όσον αφορά στην κίνηση και στην αγορά, ποιο βλέπεις να "πουλάει" περισσότερο;

7) Στο απλό NEO-GEO μπορώ να βρω μεταχειρισμένα; Αν ναι, πόσο περίπου θα κοστίζουν;

8) Ποια κονσόλα έχει μεγαλύτερη στήριξη κατασκευαστών παιχνιδιών;

9) Η τιμή των κονσολών θα πέσει με τον καιρό ή θα ανεβεί;

10) Ποια είναι η συμβουλή σου;

Ευχαριστώ πολύ και συγγνώμη για την ακαταστασία. Ελπίζω να δω το γράμμα μου τον επόμενο μήνα αφού οι ερωτήσεις αυτές είναι σημαντικές και για μένα αλλά και για πολλούς άλλους.



Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε στις ερωτήσεις σου.

1) Το JAGUAR είναι 64bit και διατίθεται σε πολύ καλή τιμή. Το 3DO είναι επίσης πολύ καλό και ανερχόμενο (μπορείς να πάρεις μια γεύση από το θέμα που υπάρχει στο τεύχος που κρατάς). Το CD32 είναι καταπληκτικό μηχανάκι σε πάρα πολύ καλή τιμή, αλλά είναι ελάχιστα τα παιχνίδια που δείχνουν τις πραγματικές δυνατότητές του. Όσο για το NEO-GEO CD, αυτό είναι μηχανήμα που απευθύνεται σε λάτρεις των beat'em ups. Τεχνικά στοιχεία και για τα τέσσερα μηχανήματα μπορείς να δεις στο περασμένο τεύχος και στη στήλη "Console Market".

2) Του CD32 τα παιχνίδια αρχίζουν από 5.000 έως 15.000, και στα υπόλοιπα μηχανήματα από 18.000 μέχρι 26.000 (αλλά καλύτερο είναι να επισκεφθείς κάποιο κατάστημα).

3) Μέχρι τώρα γύρω στα 20! Ναι, είναι ακριβώς τα ίδια, μια και είναι μεταφορές.

4) Από τα πολύ καλά μηχανήματα. Πιστεύω να διάβασες το τεστ που είχαμε κάνει στο τεύχος Ιανουαρίου.

5) Οποια εταιρία υποστηρίζει πραγματικά το μηχανήμα της!

6) Ίδια απάντηση με την 5.

7) Ασφαλώς και μπορείς να βρεις και σε οικονομικές τιμές (τιμές κ.λπ. με ένα τηλεφώνημα σε κάποιο κατάστημα).

8) Όλοι κάνουν ό,τι μπορούν, ενώ κάποιο προβάδισμα θα έδινε στο 3DO.

9) Με τον καιρό πέφτουν όλες οι τιμές.

10) Συμβουλές δεν δίνουμε. Απλώς εσύ πρέπει να δεις τις ανάγκες σου, τα οικονομικά σου και να αποφασίσεις.

## AMIGA ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από το τεύχος 81. Περιττό να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής. Εδώ και δύο μήνες είμαι κάτοχος μιας A1200 και είμαι απόλυτα ικανοποιημένος. Θα ήθελα να σου κάνω ορισμένες προτάσεις για τη βελτίωση του περιοδικού:

1) Γιατί δεν δίνεις με κάθε τεύχος μια δίσκέτα Amiga (με Public Domain, Demos κ.ά.) κι ως πληρώνουμε κάτι παραπάνω για το τεύχος.

2) Πιστεύω πως πρέπει να αυξήσεις τα θέματα προγραμματισμού για Amiga (χωρίς joystick,

System Interface, χρήση γνωστών προγραμμάτων, γλώσσες προγραμματισμού κ.ά.).

Και οι ερωτήσεις μου:

3) Πόσο στοιχίζει το OVERDRIVE CD (τεύχος 115) και ένας καθός μονόχρωμος εκτυπωτής;

4) Οι μνήμες PCMCIA είναι FASTRAM (32bit) ή 16 bit; Αν όχι, ποιες είναι 32 bit;

5) Πού μπορώ να βρω original προγράμματα στην Ελλάδα (Brilliance 2, WordWorth 3 και άλλα); Σε ξένο περιοδικό του χώρου είδα διαφήμιση καταστήματος στην Αγγλία (special Reserve) που πωλούσε προγράμματα σε πολύ καλή τιμή (Brilliance 2 - 20.000 δρχ., Vista ProLite - 18.000 δρχ. κ.ά.) Πώς μπορώ να τα παραγγείλω; (δεν έχω πιστωτική κάρτα)

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

Φιλικά,

Μενέλαος Κουτσάκος



Φίλε Μενέλαε,

Σε ευχαριστούμε για την προτίμηση που μας δείχνεις αλλά και για τις προτάσεις σου για τη βελτίωσή μας.

1) Επειδή θέλω να είμαι ειλικρινής, θα σου πω πολύ απλά ότι δεν συμφέρει! Το κόστος είναι τεράστιο. Αλλωστε, μην ξεχνάς πως παλαιότερα κάποιο άλλο περιοδικό έκανε τέτοιες μαγκιές και στο τέλος τις έκοψε με τη δικαιολογία ότι υπήρχαν προβλήματα με τα πρακτορεία, χαλούσαν οι δισκέτες κ.λπ. Mega ψέμα, για να μην πω ANT1 (αυτό είναι κλεμμένο!). Η μόνη αλήθεια είναι το κόστος κατασκευής. Μη συγκρίνεις τα ξένα περιοδικά που έχουν δύο, μερικές φορές και τρεις δισκέτες. Πρώτον, αυτά έχουν τιμή πώλησης 2.200 δρχ. και, δεύτερον, κυκλοφορούν σε όλο τον κόσμο.

2) Πιστεύω πως κάποια θετικά βήματα αρχίσαμε -αν και αργά- να κάνουμε (βλ. Amos Basic).

3) Τηλεφώνησε σε κάποιο από τα καταστήματα που διαφημίζονται κατά καιρούς στις σελίδες του περιοδικού.

4) Οι μνήμες PCMCIA είναι 16bit. Αυτές

που μπαίνουν κάτω από την Amiga στο trapdoor είναι 32bit.

5) Ψάχνοντας πολύ στα καταστήματα. Σε ορισμένα από αυτά μπορείς και να παραγγείλεις κάποιο πρόγραμμα δίνοντας μια προκαταβολή. Αν θελήσεις να παραγγείλεις από το εξωτερικό, τότε πας με τη διαφήμιση του ξένου περιοδικού σε μια τράπεζα, δείχνεις το προϊόν που θέλεις να παραγγείλεις, αγοράζεις συνάλλαγμα και στέλνεις μια επιταγή (κάπως έτσι γίνεται, αλλά καλό είναι να ρωτήσεις κάποια τράπεζα για σιγουριά).

## ΠΕΡΙ CD32 Ο ΛΟΓΟΣ



Pixelάρια,

Ευτυχισμένο το Νέο Έτος και Ζήτω ο Παναθηναϊκός (Ασχετοοο!) Είμαι ο Γιώργος Λαθαντσιώτης και σου

γράφω για δεύτερη φορά, μόνο που κάτι έχει αλλάξει... τώρα είμαι κάτοχος ενός Amiga CD-32 και φαινόμα! Συγχαρητήρια και για το new look που κατά τη γνώμη μου βελτίωσε κατά πολύ το περιοδικό (έναν κουβά για τα σάβια, σθουρη-σθουρη). Ας περάσουμε όμως στη "γαθοπούλα"...

1) Το Simon the Sorcerer για CD32 αξίζει;

2) Υπάρχει κάποιο αξιόλογο Beat'em up (για CD32 φυσικά) ή θα την πληρώσει πάλη η αδελφή μου;

3) Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ Sega Saturn και CD32; Δεν έχουν τις ίδιες δυνατότητες αφού είναι και τα δύο 32bit;

4) Δεν έχει 4!

5) Τι πρέπει να κάνω για να συνδέσω mouse στο CD32;

6) Ούτε 6 έχει!

7) Μέχρι πόσα χρώματα απεικονίζει ταυτόχρονα το Amiga σε ένα Video CD και πόσο κοστίζει το FMV cartridge;

8) Στην Ελλάδα μπορώ να βρω Video CDs;

Αυτά τα ολίγα είχα να πω και ελπίζω να μη σε κούρασα (ναι, σιγά μη σε κούρασα!) με τις ερωτήσεις μου... BYE!!!

ΥΓ1: Χαιρετίσματα στο Α2 Λυκείου Σκιάθου, στο γυμναστήριο Απόλλων, στην Ξαδέφη μου τη Μαριάννα, στη φίλη μου την Εβήνη από την Αθήνα (ματς-μουτς!), στην άπαιχτη την Αθηνά και φυσικά στον υπέροχο εαυτό μου!!! (Ψωνάρα)

ΥΓ2: Διόρθωση: Το ψευδώνυμό μου είναι TH-5 και όχι TH-6 όπως γράφηκε στο Pixel No 108. Ετσι, για να μην ξεχνιόμαστε!

ΥΓ3: Θα δημοσιευτεί το γράμμα μου;

ΥΓ4: ΓΙΟΥΡΓΙΑ!!!

ΥΓ5: THE END στ' αλήθεια!...



Γιώργο TH-5,  
Πώς κάνεις έτσι, βρε φίλε!  
Εντάξει, δε λέω, TH-6 γράψαμε!  
Ε και, ίσα ίσα που το TH-6 είναι  
πιο εξελιγμένο από το TH-5! Στις ερωτήσεις  
σου τώρα:

- 1) Το *Simon the Sorcerer* αξίζει σε όλα τα  
format που έχει κυκλοφορήσει.
- 2) *Body Blows, Rise of the Robots* κ.λπ.  
Πάντως, αν κάνεις αυτό που λες στην αδε-  
λή σου, θα ήθελα να το δω!
- 3) Ταχύτητες, χρώματα, επεξεργαστές μπο-  
ρείς να συγκρίνεις από το τεύχος Φεβρουαρίου.
- 4) Καλύτερα!
- 5) Να αγοράσεις το SX-1, αλλά πού ν' α-  
κούσεις την τιμή του. Σίγουρα το rad που έ-  
χεις θα σου φανεί λουκούμι!
- 6) Καλύτερα δυο φορές!
- 7) Το FMV στοιχίζει γύρω στις 70.000  
δρχ., το CD32 μπορεί να απεικονίσει ταυτό-  
χρονα στην οθόνη 256 χρώματα.
- 8) Τα κινηματογραφικά έργα του CDI κά-  
νουν για το CD32 και πρέπει να ψάξεις στα  
καταστήματα που υποστηρίζουν το μηχάνημα,  
αλλά και σε αυτά που έχουν τίτλους για CDI.

## ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπώ Pixel,  
Είναι η πρώτη φορά που σου  
γράφω. Σε διαβάζω από το τεύ-  
χος 103 και δεν χρειάζεται να  
σου πω πόσο πολύ με βοήθησες να μπω στο  
χώρο των υπολογιστών.

Για να μπω στην ουσία: Έχω μια AMIGA 600  
με 20 drive και, όπως είναι φυσικό, έχω κάποια  
ερωτήματα:

- α) Τι είναι το scanner;
- β) Υπάρχει κάποιος τρόπος να αυξήσω την  
ταχύτητα των 7,14 MHz του μηχανήματός  
μου; Είμαι λάτρης των strategy τύπου  
*Civilization* και όπως καταλαβαίνεις έχω πρό-  
βλημα. Στην ουσία, αυτό είναι το μόνο μου  
παράπονο από το κατά τα άλλα αξιολογοτάτο  
μηχάνημά μου (θέλω τιμή).
- γ) Σκοπεύω να πάρω έναν σκληρό δίσκο.  
Με δεδομένο ότι δεν θέλω πάνω από 90-100  
MB, τι θα μου συνιστούσες; Εσωτερικό ή εξω-  
τερικό;
- δ) Έχουν βγει ή θα βγουν στην AMIGA 600  
τα εξής παιχνίδια: *Simsity 2000, Jungle Strike,*  
*Fifa soccer, Mortal Kombat II;*  
Σε ευχαριστώ προκαταβολικά.  
Φιλικά,

Μάνος Τάκος

ΥΓ: Θέλω τιμή στο (β) οπωσδήποτε!



Φίλε Μάνο, καλώς ήρθες στο  
club.

Περνάμε στις ερωτήσεις σου.

- α) Scanner είναι ένα μηχάνημα  
(κάτι σαν φωτοτυπικό θα έλεγα) με το οποίο  
μπορείς να περάσεις κάποια φωτογραφία  
στον υπολογιστή.
- β) Σίγουρα με κάποιο από τα τόσα *accele-*  
*rators* που κυκλοφορούν και κατά καιρούς έ-  
χουν παρουσιαστεί από τις στήλες του πε-  
ριοδικού (τιμές στα καταστήματα).
- γ) Σίγουρα εσωτερικό (είναι και πιο οικο-  
νομικός).
- δ) Όλα τα παιχνίδια που αναφέρεις έχουν  
κυκλοφορήσει εδώ και καιρό.

## BEST OF THE BEST



Αγαπώ Pixel, γεια σου!

Αφού σου πω ότι είσαι the best  
of the best περιοδικό για com-  
puters (και όχι μόνο) θα μπω στα  
ερωτήματά μου για εξοικονόμηση χώρου.

Είμαι κάτοχος μιας A500 (1MB) και θα ήθελα  
να ρωτήσω:

- α) Θα ήταν καλή κίνηση να πουλήσω την  
500άρα και να αγοράσω την A1200;
  - β) Θα κυκλοφορήσει το CD-ROM για την  
A1200; Εάν ναι, θα υποστηρίζεται όπως και το  
CD-ROM για PC;
  - γ) Έχω ακούσει πως μια A500 μπορεί να γί-  
νει A1200 με επέκταση μνήμης και μια ειδική  
κάρτα. Αληθεύει; Εάν ναι, πόσο κοστίζει;
  - δ) (Και μια τρελή ερώτηση). Πώς θα μπο-  
ρούσε κάποιος να γίνει μέλος στα δημοσιο-  
γραφικά του Pixel;
- Σε ευχαριστώ που άντεξες τις ανόητες ε-  
ρωτήσεις μου!
- ΥΓ1: Jereny 13 - The legend  
ΥΓ2: Panathinaikos - Greek Religion  
Φιλικά,  
Μαρίνος Τσουκαλάς



Φίλε Μαρίνο,  
Σε ευχαριστούμε για τα καλά  
σου λόγια. Περνάμε στις ερωτή-  
σεις σου.

α) Ασφαλώς και θα ήταν, αρκεί να βρεις  
αυτή την εποχή κάποια A1200. Ίσως θα πρέ-  
πει να περιμένεις λιγάκι.

β) Μα έχουν ήδη κυκλοφορήσει CD-ROM  
*Drives* για την A1200, καθώς και δεκάδες  
τίτλοι για το CD32.

γ) Στη μνήμη ναι, αλλά να γίνει A1200 με  
τίποτα (λειτουργικό, διαφορετικό hardware  
κ.λπ.).

δ) Η ερώτησή σου είναι πολύ σοβαρή! Τα  
στατικά της επιτυχίας είναι: πολλή όρεξη  
για δουλειά, γνώσεις και αγάπη για τους υ-  
πολογιστές.

Πάντως, οι ερωτήσεις σου δεν ήταν καθό-  
λου ανόητες, φίλε Μαρίνο.

## GAMES ΚΑΙ ΠΑΛΙ GAMES



Αγαπώ Pixel,

Είμαι ένας από τους πολλούς πα-  
λαιούς αναγνώστες σου. Τα  
συγκρατήριά μου για την πλού-  
σια ύλη σου. Χρησιμοποίησα μια Amiga-500 με  
1 MB. Τώρα σε προχωρήσω στα ερωτήματα  
που έχω να σου κάνω:

- α) Πότε θα κυκλοφορήσει το περίφημο  
"Colonization";
  - β) Γιατί είναι αναγκαία όλα αυτά τα έξτρα  
για έναν HD (Hard Disk) και σχεδόν διπλασιάζ-  
εται η τιμή του; (Η τιμή, τιμή δεν έχει)
  - γ) Μπορείς να μου γράψεις τα καλύτερα  
παιχνίδια στρατηγικής;
- Με εκτίμηση,  
Γιώργος Δρυμάκης  
ΥΓ1: Γράψε επίσης τον καλύτερο gamer  
του Pixel.  
ΥΓ2: Ποιο είναι το όνομά σου;



Φίλε Γιώργο,  
Σε ευχαριστούμε για τα καλά  
σου λόγια. Στις ερωτήσεις σου  
τώρα:

- α) Αναμένεται λίαν συντόμως.
- β) Για να συνδέσεις σκληρό δίσκο στην  
A500 χρειάζεσαι και controller. Η 600 και η  
A1200 έχουν ενσωματωμένο, ενώ η 500 όχι.  
Αυτός είναι και ο λόγος της αυξημένης τι-  
μής του.
- γ) Όχι! Θα σου γράψω αυτά που μου αρέ-



# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



σουν, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι και τα καλύτερα: Civilization, Settlers, SimCity κ.λπ.

ΥΓ1: Εγώ!!!

ΥΓ2: Ο καλύτερος gamer του Pixel!!!

## ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ...

**?** Αγαπητό περιοδικό, Αφορμή του γράμματός μου είναι οι απόψεις του κύριου Σιόπουλου στο θέμα των πολυμέσων. Καταρχήν, κ. Σιόπουλε, άθλιο το 1985 και άθλιο το 1995. Υπάρχει ένα χάσμα μίας δεκαετίας. Δεν έχει σημασία αν η Amiga ξεκίνησε τα πολυμέσα τότε (αν δεν το έκανε αυτή θα το έκανε η Apple), διότι τότε δεν ήταν προσιτά. Η Amiga έκανε τότε όσο ένα 586 μηχανήμα σήμερα και η ανάπτυξη του CD-ROM ήταν ακόμη σε νηπιακό στάδιο.

Όραιο το CDTV, έκανε μία αρχή, βρήκε όμως ανταπόκριση από το κοινό; Όχι. Αθλιό τώρα τα πολυμέσα, χάρη στη δύναμη επεκτασιμότητας των PCs, δείχνουν τη δύναμή τους και αυτό επειδή τώρα πια είναι προσιτά για όλους τους χρήστες συμβατών.

Αναθεώρησε, κ. Σιόπουλε, την άποψή σου περί την "παράλογη ροπή των μαζών". Ο κάτοχος ενός PC ξέρει τι αγόρασε, γι' αυτό εξαθλιώ απολαμβάνει τα multimedia σε όλο τους το μεγαλείο. Οι τίτλοι γι' αυτά είναι αναρίθμητοι και αν δεν σε έπεισα, ρίξε μία ματιά σε κάποιο κατάστημα του είδους. Υπάρχουν τα πάντα, ό,τι ζητήσεις κανείς θα το έχει. Δεν ξέρω αν έχεις δει την Encarta 95 ή το Wing Commander III, εγώ πάντως τα είδα και έμεινα με το στόμα ανοικτό.

Όλα αυτά που προανέφερα, είναι ένα μηδαμινό παράδειγμα. Οι τίτλοι σε CD-ROM για τα PCs είναι αμέτρητοι, με αποτέλεσμα τα πολυμέσα να έχουν φτάσει σε τρομακτικό στάδιο ανάπτυξης. Τα επιχειρήματά σου δεν ισχύουν. Τα PCs είναι ικανά και με το παραπάνω στον τομέα των πολυμέσων να κάνουν θαύματα. Στον τομέα του animation τώρα, μία Diamond Stealth 64 με 4MB VRAM σε συνδυασμό με έναν 486DX4/100MHz, σε συνδυασμό με το 3D Studio πάνω (4η έκδοση) κάνει τρομερά πράγματα. Και όσον αφορά στο κόστος, οι τιμές πέφτουν συνέχεια. Οι Power Macintosh είναι σκάθες ανώτεροι από την Amiga, αφού βασίζονται σε RISC τεχνολογία, το οποίο σημαίνει ταχύτητα. Ο 68020 της A1200 πιστεύω πως επιβραδύνει πολύ τα πράγματα.

Τα AGA και AAA πάθισαν και ακούρισαν.

Τα γραφικά της σειράς Babylon 5 είναι πέρα ως πέρα "γεύτικα" και δεν δίνουν καμιά αθηθοφάνεια του περιβάλλοντος που απεικονίζουν στον τηλεθεατή, ενώ στη σειρά Sea-Quest DSV, ας είναι κατὰ το βαθύ γαλήζιο της θάλασσας που σώζει την κατάσταση.

Multitasking είπες, κ. Σιόπουλε; Περί το θέμα "εκθιγών" σιγά το κατόρθωμα. Το 3D Studio είναι πολύ ανώτερο από το Lightwave και το πήρα "δωρεάν" από έναν φίλο. Και αν τα PCs ανήκουν σε γραφεία μεγάλων επιχειρήσεων όπως ρεε, τότε γιατί υποστηρίζονται τόσο από εταιρίες software και hardware; Υπάρχει λόγος, έτσι; Γιατί βγαίνουν τόσο πολλοί τίτλοι CD-ROM για τα PCs; Η απάντηση βρίσκεται στη φράση "παράλογη ροπή των μαζών", αν και θα διαπιστώσες ήδη ότι ο αγοραστής έχει "σώας τας φρένας" όταν αγοράζει ένα PC. Ασε που η πειρατεία σκότωσε την Amiga και με 7 μήνες απουσίας και παρόλο που απέκτησε νέα διοίκηση δύσκολα θα εξακερδίσει την εμπιστοσύνη του κοινού.

Πάρ' το απόφαση, κύριε Σιόπουλε. Τα PCs καθιέρωσαν τα πολυμέσα, τα PCs είναι το μέλλον και η Amiga... ένας θεός ξέρει. Ελπίζω το Pixel να δημοσιεύσει το γράμμα μου.

Φιλικά,  
Ηθίας  
N. Ηράκλειο

**!** Όπως βλέπεις, φίλε Ηλία, από το N. Ηράκλειο δημοσιεύσαμε αυτούσιο το γράμμα σου χωρίς να αλλάξουμε ούτε λέξη. Σκοπός μου δεν είναι να υποστηρίξω ούτε εσένα αλλά ούτε τον κ. Σιόπουλο και για το λόγο αυτό δεν θα μπω σε λεπτομέρειες. Αλλωστε, πιστεύω πως ο χώρος της αλληλογραφίας ανήκει σε εσάς και κάθε αναγνώστης ξεχωριστά μπορεί κάλλιστα να εκφράσει ελεύθερα τις απόψεις του ή να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα και να ταχθεί υπέρ του ενός ή του άλλου. Αλλωστε, λόγω του επιθετικού ύφους του γράμματός σου -απέναντι στον κ. Σιό-

πουλο- είμαι σίγουρος ότι θα υπάρξει συνέχεια από το επόμενο κιόλας τεύχος. Μην ξεχνάς ότι ο κ. Σιόπουλος κλείνοντας το γράμμα του μεταξύ άλλων έγραφε: "Επιφυλάσσομαι για τα παραπάνω (multimedia και multitasking) σε κάποιο μελλοντικό γράμμα μου, δοθείσης βεβαίως της κατάλληλης αφορμής." (Ο νόων νοείτω.)

## ΜΠΛΕΞΑΜΕ ΤΑ CDs ΜΑΣ

**?** Αγαπητό Pixel, γεια σου. Το όνομά μου είναι Αλέκα και θα ήθελα πολύ να μου δώσεις μία απάντηση σε ένα πρόβλημά μου.

Αρχικά, να σου πω ότι το περιοδικό το αγοράζει ο αδελφός μου και μερικές φορές του ρίχνω και εγώ καμιά ματιά. Το πρόβλημα που έχω είναι ότι θέλω να αγοράσω ένα καλό CD, αθλιό δεν γνωρίζω ποια από αυτά που κυκλοφορούν στην αγορά είναι κατὰ. Αθλιό μου προτείνουν να αγοράσω ένα φορητό CD με ραδιοκασετόφωνο και αθλιό ένα σκέτο CD, ενώ ο αδελφός μου είναι της γνώμης να αγοράσω ένα NEO-GEO CD ή κάποιες από τις καινούριες παιχνιδιομηχανές με CD.

Συνοπτικά, αυτό είναι το πρόβλημά μου. Περιμένω μία απάντηση σύντομα από σας για το ποια αγορά μου προτείνετε.

Φιλικά,  
Αλέκα Τενοπούλου

**!** Φίλη μας Αλέκα, θα έλεγα ότι είσαι λιγάκι μπερδεμένη. Το πρόβλημά σου είναι πολύ απλό, αρκεί να αποφασίσεις αν το CD που θα αγοράσεις θέλεις να το χρησιμοποιεί πού και πού και το αδελφάκι σου, ο οποίος μου είναι ιδιαίτερα συμπαθής καθότι και αναγνώστης μας. Λοιπόν, με ένα φορητό CD με ραδιοκασετόφωνο το μόνο που θα μπορείς να κάνεις είναι να ακούς τα μουσικά CDs σου, να γράφεις καμιά κασετούλα, άντε να ακούς και λίγο ράδιο. Ενώ με όλες τις παιχνιδιομηχανές που είναι εφοδιασμένες με CD, αν εξαίρσεις το ραδιόφωνο και την εγγραφή κασετών, σου επιτρέπουν να ακούς τα μουσικά CDs σου, έχουν όλες τις λειτουργίες που υπάρχουν σε ένα CD player (συνδέονται στο στερεοφωνικό σου και άλλα πολλά), άσε που ο φουκαράς ο αδελφός σου -αλλά και εσύ- θα μπορεί να παίζει πού και πού και κάποιο παιχνιδάκι. Δεν είναι καλύτερα έτσι;

## COMPUTERS

**AMIGA 500** 1 MB, 1084S, μετατροπέας οθόνης σε TV, πολλά GAMEDISKS και ORIGINAL, joysticks, βιβλία, 160.000. MODEM CREATIX ME FAX 1440 bps, προγράμματα επικοινωνίας, 55.000. Παπαθεοδώρου Ιωάννης, Ανδρούτσου 12. Τηλ.: 031/436030.

### MONITOR Amiga 1084P

**40.000.** 220 GAMEDISKS + δισκετοθήκη + joystick tomahawk μόνο 35.000. Απόγευμα 6-9. Νίκος. Τηλ.: 7711166.

**A1200 + 4MB, 32 BIT FAST RAM + FPU 68882/40M2 + CAVIAR 420 MB γεμάτος προγράμματα + KIT ΕΛ. WORKBENCH 335.000. ΝΙΚΟΣ.** Τηλ.: 4626225.

**AMIGA 500 Plus + οθόνη PHILIPS + 2ο Drive + Φίλτρο + 300 disks + επέκταση 0,5 MB στη φανταστική τιμή των 150.000. Μπάμπης Σταμπούλογλου, Τερψιχόρης 5. Τηλ.: 4323985.**

## SOFTWARE

**Amstrad 6128.** Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και προγράμματα. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές. Τηλ.: 6410640.

**Φίλοι της AMIGA,** σκεφτήκατε ποτέ πόσα χρήματα θα γλιτώνετε αν όλοι όσοι σας πουλούν συνδρομές, σας έδιναν μόνο αυτά που αξίζουν από το κάθε πακέτο; Πόσες φορές πληρώσατε γερμανικά προγράμματα που κανένας δεν θέλει να



αγοράσει; Πόσες φορές πληρώσατε ένα καλό παιχνίδι μέχρι να το πάρετε ολοκληρωμένο; Δύο; Τρεις; Φτάνει πια. Μην ξαναπαίρετε τηλέφωνο αυτούς που σας "εξυπηρετούν" και ύστερα γελάνε πίσω από την πλάτη σας. Υπάρχει λύση. Τηλεφωνήστε μας να φτιάξουμε μαζί μια συνδρομή βασισμένη στις ανάγκες και τα οικονομικά σας. Γιατί μόνο εμείς θέλουμε και μπορούμε να κάνουμε **ΕΠΙΛΟΓΗ** στη **ΣΥΝΔΡΟΜΗ**. Λοίζος Λοίζος, Αναλήψεως 15, Βύρνας. Τηλ.: 7221531.

### GREEKLINE GROUP.

Το όνομα για τους έξυπνους στο χώρο του Soft. Τα πάντα γύρω από την AMIGA. Γρηγορότερα από όλους και στην παραλαβή και στην παράδοση. Τώρα και PC συνδρομές σε CD, DAT ή TAPE. Τηλ.: HOTLINE 2846349, 2822141. Όλες τις ώρες.

### \*\*\* AMIGA MANIA \*\*\*

\* GAMEDISK πολύ ΦΘΗΝΑ!!  
\* TAXYTATES αντικαταβολές PANTOY!!!

\* ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!

\* Εγγραφή ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ! Steve Quick, Αργαίου 82-88. Τηλ.: (01) 9323458.

### \*\*\* GREEK GODS TEAM \*\*\*

\* Η μεγαλύτερη συλλογή AMIGA στην Ελλάδα.  
\* Τώρα η γνωστή υποστήριξη και σε PC.  
- Συνεχής ανανέωση. Ζητήστε δωρεάν κατάλογο.  
- TURBO παραδόσεις μιας ώρας.  
- NITRO αποστολές πανελλαδικά.  
- Συνδρομές όλων των τύπων ΓΡΗΓΟΡΑ.  
- Πάμφθηνο HARDWARE και σε μεταχειρισμένα.  
- Κενές δισκέτες NAME = 100, NONAME = 89. Δημήτρης - Νίκος, Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

### \* ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB \*

Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!  
- TAXYTATES ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!  
- Φοβερές TIMES!!!  
- Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!!  
- Αντικαταβολές PANTOY!!!

Μανώλης Αντωνόπουλος, Ελλης 131, Περιστέρι. Τηλ.: 5743080.

### AMIGA Gamedisk = 220!!!

Συνεχής ενημέρωση. Πλουσιότατη συλλογή. Εγγυημένη εγγραφή. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές. Τηλ.: 6410640.

### AMIGA 1200 CLUB! Παιχνίδια

και προγράμματα μόνο για Amiga 1200. Ελάτε τώρα! Σας περιμένουμε! Κωττέτος Γιάννης, Πλάτωνος 36, Καλλιθέα. Τηλ.: 9301015.

### AMSTRAD 6128. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Τα πάντα για AMSTRAD, καθώς και SERVICE. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ PANTOY. Μάκης Μπόλλας, Μ. Κόρακα. Τηλ.: 8314078.

### \* IRON SOFT AMIGA \*

Gamedisk = 250 δρχ. Συνδρομές = 50 δρχ. Αντικαταβολές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Βασιλειάδης Πέτρος, Ομήρου 33, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9345311.

### PC & Amiga Games + Utilities.

PC Game + Disk = 250 δρχ. Amiga Game + Disk = 150 δρχ. Tape = 2.500 δρχ. CD Call. Κ. Αναγνωστόπουλος, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

### PC & Amiga Games + Utilities.

Τώρα & σε CD. Συνδρομές σε Tape και δισκέτες. Αντικαταβολές, παράδοση κατ' οίκον. Μ. Πολυχρονίου, Μπότσαρη 17. Τηλ.: 5983717 - 5987587.

### IRON SOFT - MONO AMIGA

GAMES. Πάμφθηνες τιμές. Εγγυημένη εγγραφή. Δωρεάν κατάλογος. Αυθημερόν αποστολή.

Γκότσης Δημήτρης, Post  
Restant Αγ. Κωνσταντίνου,  
410 02 Λάρισα. Τηλ.:  
094/387593.

#### AMIGA. 30 ελληνικά:

πελατολόγια,  
ετικετογράφοι, αποθήκη,  
ταμειακής, έσοδα-έξοδα,  
ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ. Σκληροί  
1200, SAMPLER, MIDI,  
VIDEODIGI, VIDEO  
BACKUP. SERVICE.  
ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ,  
ΔΙΟΝΥΣΟΥ 4, ΧΑΛΑΝΔΡΙ.  
Τηλ.: 6852730.

#### AMIGA SOFTWARE.

Παράδοση: Αυθημερόν -  
ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ.  
Ταχύτατη εξυπηρέτηση  
ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ.  
Αντικαταβολές - Συνδρομές.  
Παλιοδημός Αρης,  
Ζερβουδάκη 56. Τηλ.:  
8315442.

#### DIGITAL PC - AMIGA

- Δωρεάν πλήρης  
ενημερωμένος κατάλογος.
- 100% αξιοπιστία στην  
εγγραφή των  
προγραμμάτων.
- Ταχύτατο δίκτυο  
αντικαταβολών.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική  
συσκευασία.
- Συνδρομές, επιλογές,  
εγγραφή τίτλων σε CD-  
ROM!!! Τ.Θ. 53034, 142 10  
Ν. Ιωνία. Αγγελος - Ακης.  
Τηλ.: 2876306 - 2876251.

#### AMIGA POWER. ΘΕΛΕΤΕ:

GAMES + UTILITIES  
200/Δισκέτα - Συνδρομή.  
Ταχύτατη Παραλαβή:  
Αντικαταβολή - ΔΩΡΕΑΝ  
Παράδοση. Κατάλογος -  
Πληροφορίες; Μαυριδάκης  
Νεκτάριος, Καζανόβα 86,  
Πειραιάς. Τηλ.: 4183753.

#### AMIGA VISION CLUB.

GAMEDISK 250. Συνδρομές



50 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ  
ΠΑΡΑΔΟΣΗ σπίτι. ΔΩΡΕΑΝ  
κατάλογος. ΓΡΗΓΟΡΕΣ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχίας.  
Αλεξανδρόπουλος  
Διονύσιος, Ευζώνων 119.  
Τηλ.: 6847653.

#### \*\*\* AMIGA \*\*\*

- GAMEDISK + MANUALS  
(ΛΥΣΕΙΣ) = 250.
- ΔΩΡΟ 800 TIPS.
- Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ.
- Υπεύθυνη  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ σε  
περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ.  
Μάκης Μπόλλας, Μ.  
Κόρακα 14. Τηλ.:  
8314078.

#### \*\*\* AMIGA SOFTWARE - HARDWARE \*\*\*

1. 10.000 δισκέτες.
2. Συστημένη αντικαταβολή  
σε επαρχία ΔΩΡΕΑΝ.
3. DRIVERS, JOYSTICKS,  
ΣΚΛΗΡΟΙ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ,  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ κ.ά. Σινανάς  
Κώστας, Γαρδικίου 12-14,  
104 43 Αθήνα. Τηλ.:  
5137814.

#### \*\* EKTOR-SOFT \*\* AMIGA-PC

SOFTWARE. ΤΕΡΑΣΤΙΑ  
ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES,  
UTILITIES. Συνεχής  
ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.  
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000  
δρχ.! TAXYTATH

ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - Παράδοση  
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι  
χωρίς επιβάρυνση.  
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ!  
Αντικαταβολές σε όλη την  
Ελλάδα. Δισκέτες 3.5  
ιντσών από 84 δρχ.!

#### ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:

AMIGA 1200: AMIGA 600:  
6.900 δρχ. AMIGA CD32:  
68.000 δρχ. CX1: 89.000  
δρχ. ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ -  
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTERS  
- CONSOLE GAMES -  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ. Ε.  
Καψούλης, Ζαΐμη 28,  
Εξάρχεια - Αθήνα. Τηλ./Fax:  
8236141.

#### \*\*\* ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA +

#### PC SOFTWARE \*\*\*

- \* TOP - Games, Demos,  
Utilities.
- \* GAMEDISK 250 δρχ.!
- \* SUPER συνδρομή 150  
DISKS, 5.000 δρχ.!
- \* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε video!
- \* VIDEO backup 10.000!
- \* PC, Gamedisk 300 δρχ.!
- \* Συνδρομές σε CD και TAPE!
- \* CD TITLES!
- \* Δωρεάν κατάλογος!
- \* TAXYTATEΣ αντικαταβολές  
σε ΕΠΑΡΧΙΑ! Βασιλῆς. Τηλ.:  
5012307.

#### \*\*\* AMIGA COLLECTION CLUB \*\*\*

Κατευθείαν από ΓΕΡΜΑΝΙΑ

- ΑΜΕΡΙΚΗ GAMEDISK 250  
δρχ. Συνδρομές 200 δρχ.  
Δωρεάν κατάλογος.  
Αντικαταβολές EXPRESS -  
COURIER. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ  
HARDWARE ΓΙΑ ΤΗΝ  
AMIGA. ΤΩΡΑ ΤΙΤΛΟΙ  
AMIGA CD32 σε χαμηλές  
τιμές. ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΔΕΙΕΣ  
NAME = NONAME.  
ΓΙΩΡΓΟΣ, ΙΛΙΟΥ 5, ΑΘΗΝΑ.  
Τηλ.: 2314220.

PC Games Utilities. Ο,τι  
τελευταίο υπάρχει, σε  
δισκέτες ή tapes. Πολύ  
καλές τιμές. Ιωάννης  
Ταμπακόπουλος, Χάνσεν 37,  
Αθήνα. Τηλ.: 2017010.

#### AMIGASTATION PD: Utilities,

προγράμματα μουσικά,  
επαγγελματικά, Videοτίτλοι,  
Demomakers, εικόνες,  
FredFish, PDSofT, 17Bit,  
hacking. Επίσης:  
Videobackup, Midi,  
τροφοδοτικά 200W,  
κλειδωτήρια, συλλογές,  
κατασκευές, σκληροί A1200,  
καλώδια. Τηλ.: 8617222  
(18:00-21:00).

## ΔΙΑΦΟΡΑ

COMPUTER μαθήματα για  
μαθητές και φοιτητές κάθε  
Σάββατο. SEMINARIA για  
ενήλικες. SAPHO SOFT.  
Πληροφορίες: Μπότσαρη 9,  
Γλυφάδα. Τηλ.: 8981306  
(Σάββατο πρωί).

Πωλείται NEO-GEO με το  
παιχνίδι SUPER SIDEKICKS.  
Σχεδόν καινούριο (6 μηνών)  
στην απίστευτη τιμή των  
120.000 δραχμών.  
Δήμητρα Ντάσιου,  
Αντωνοπούλου 114, Βόλος.  
Τηλ.: 0421/31000.

## ΞΕΝΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

### ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η NINTENDO CO. LTD επιθυμεί να ενημερώσει το ελληνικό καταναλωτικό κοινό σχετικά με το φαινόμενο της διακίνησης πλαστών κασετών Nintendo (για Game Boy, NES και SNES), που πρόσφατα παρατηρήθηκε και στην Ελλάδα.

Η NINTENDO CO. LTD βεβαιώνει το καταναλωτικό κοινό ότι έχει λάβει όλα τα απαραίτητα μέτρα προς την κατεύθυνση τόσο της πρόληψης όσο και της καταστολής παρόμοιων φαινομένων.

Ειδικότερα, η NINTENDO CO. LTD έχει προβεί η ίδια και μέσω της αποκλειστικής διανομέα της στην Ελλάδα, ΙΤΟΧΥ ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ, σε μία σειρά δικαστικών ενεργειών (αιτήσεις ασφαλιστικών μέτρων/αγωγές/μηνύσεις), αποτέλεσμα των οποίων υπήρξε - μεταξύ άλλων- η διενέργεια ερευνών, η κατάσχεση και η απόσυρση από την ελληνική αγορά ενός σημαντικού αριθμού πλαστών κασετών.

Ταυτόχρονα, η NINTENDO CO. LTD μέσω της αποκλειστικής της διανομέα ΙΤΟΧΥ ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ και με τη συνδρομή των εξουσιοδοτημένων καταστημάτων της σε όλη την Ελλάδα παρακολουθεί στενά την εξέλιξη του φαινομένου των πλαστών κασετών, βρίσκεται δε σε άμεση επαφή και συνεργασία με τις αρμόδιες ελληνικές (δικαστικές, αστυνομικές, τελωνειακές και άλλες) αρχές για την εξάλειψη κάθε εκδήλωσης του φαινομένου αυτού από την ελληνική αγορά.

Επιστούμε την προσοχή του καταναλωτικού κοινού στα παρακάτω σημεία που αποτελούν και τις πλέον συνηθισμένες ενδείξεις πλαστότητας των κασετών "Nintendo":

- Εξαιρετικά χαμηλές τιμές.
- Συλλογή πολλών παιχνιδιών σε μία κασέτα.
- Κασέτες που προορίζονται για πώληση σε χώρες εκτός Ευρωπαϊκής Ένωσης.
- Κασέτες που δεν φέρουν ενδείξεις προέλευσης/εισαγωγέα ή την επίσημη σφραγίδα ποιότητας της Nintendo ή τα διακριτικά γνωρίσματα Nintendo.
- Χαμηλής ποιότητας συσκευασίες (ξεθωριασμένα χρώματα/δυσδιάκριτα γράμματα/χρωματικές ενδείξεις διαφορετικές από αυτές των γνήσιων κασετών).
- Κασέτες χωρίς οδηγίες χρήσης ή εγγύηση του εισαγωγέα.

Μερικές φορές όμως η αντιγραφή είναι τόσο επιμελημένη, ώστε είναι εξαιρετικά δύσκολο ή και αδύνατο στον μη ειδικό να διακρίνει τις πλαστές από τις γνήσιες κασέτες Nintendo.

Για το λόγο αυτό, μόνη απόλυτη εγγύηση γνησιότητας των προϊόντων Nintendo αποτελεί η προμήθειά τους από τα εξουσιοδοτημένα καταστήματα Nintendo.

Η NINTENDO CO. LTD θεωρεί τη συμβολή του καταναλωτικού κοινού στην προσπάθεια εξάλειψης του φαινομένου των πλαστών κασετών απαραίτητη και αναντικατάστατη. Κάθε υπόδειξη "ύποπτου" προϊόντος αποτελεί και μία αποφασιστική κίνηση προς την επίτευξη αυτού του κοινού σκοπού.

Ετσι, αν έρθετε σε επαφή με τέτοια "ύποπτα" προϊόντα, μη διστάσετε να ενημερώσετε αμέσως το πλησιέστερο εξουσιοδοτημένο κατάστημά σας ή την αποκλειστική διανομέα των προϊόντων Nintendo στην Ελλάδα, ΙΤΟΧΥ ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ (τηλ.: 3230103).

# τηλεαγορα

## MAIL ORDER SERVICES



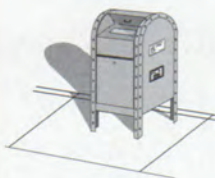
Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.  
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

**ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς**  
**ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕ-**  
**ΡΟΥΝ...**



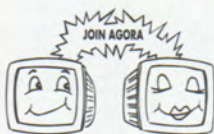
### ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

- μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3801761  
ή μέσω γραμμής fax: 9216847



### ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

- απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας



### ON LINE

- μέσω της CompuLink. (Κόμβοι Αθήνας, Μακεδονίας)  
από το επίπεδο **main**, απλώς πληκτρολογήστε **join agora**  
- μέσω **INTERNET** (CompuLink Web Server)  
<http://www.compulink.forthnet.gr> (Business Pages/Anubis)

### ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ



**ΔΩΡΕΑΝ**  
**ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ**  
**ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ**  
**20.000 ΔΡΧ.**

**Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!**  
**Αποστολές σε όλη την Ελλάδα**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**

**ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ**

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
E1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800	E8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
E2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100	E9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
E3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.800	E10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
E4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100	E11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
E5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600	E12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 000	2.800
E6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400	E13.	COREDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.100
E7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100	E14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500

**ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ**

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100	P7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
P2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800	P8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
P3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600	P9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
P4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100			
P5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600			
P6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600			

**ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...**

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	VIDEOTECH Σελίδες 182	2.600	G5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.900
G2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.900	G6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
G3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900	G7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100
G4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800			

**ΓΙΑ... POWER USERS**

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800	P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300	P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300	P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300

**ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ**

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
A1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100	A21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	4.600
A2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100	A22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
A3.	UNIX Σελίδες 826	7.400	A23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
A4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600	A24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
A5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800	A25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
A6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600	A26.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
A7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600	A27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
A8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600	A28.	COREDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
A9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200	A29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600
A10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100	A30.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
A11.	COREDRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600	A31.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
A12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100			
A13.	COREDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100			
A14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600			
A15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600			
A16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900			
A17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300			
A18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600			
A19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4 Σελίδες 454	4.600			
A20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100			

### POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.500	G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.500
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.500	G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.500
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.500	G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.500
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.500	G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.500
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.500	G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.500
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.500	G17.	INTERNET Σελίδες 400	2.500
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.500			
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.500			
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.500			
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.500			
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.500			

### HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500	H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	2.000	H8.	VIRUS SCAN Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000	H9.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600			
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600			
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100			

### ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	ΕΚΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900	Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΥΓΚΟ- ΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

### BUSINESS/MANAGEMENT

#### ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Ζεϊρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.000	B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.000
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000	B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ- ΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.000
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000	B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.000
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.000	B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝ- ΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙ- ΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.000
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑ- ΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.000	B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ- ΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.000
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.000	B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΝΕΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.000
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟ- ΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.000	B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.000
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.000			

#### ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟ- ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300	M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300	M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000	M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000	M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟ- ΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700			
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600			
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600			
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500			
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000			

# τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES





## ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη).

Τιμή τεύχους: 900 δρχ.

ΙΔΙΩΤΗΣ 8.900 δρχ.

ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.....)

Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 15.000 δρχ.

Εστειλα την επιταγή Νο..... με το ποσό των.....δρχ.

Χρεώστε το ποσό των ..... στην κάρτα μου

VISA  ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

MASTERCARD  DINERS

EUROCARD

(Αριθμός κάρτας..... Ημ/νία λήξεως.....)

**ΕΚΠΤΩΣΗ**

**10%**

Υπογραφή.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

Τ.Κ.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο .....

## ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

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

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

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ .....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

Τ.Κ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ .....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ .....

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επι-

πλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τιμής τους, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσό.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών), Λ. Συγγρού 44, Τ.Κ. 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

Σημειώστε με X το τετράγωνο της κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ..... ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ..... ΤΗΛ. ....

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ..... ΗΜ/ΝΙΑ .....

Χρεώστε το ποσό των.....δρχ. στην κάρτα μου  VISA  MASTERCARD  EUROCARD  ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας..... Ημ/νία λήξεως.....

Υπογραφή.....

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

**COMPUPRESS** A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

**COMPUPRESS** A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

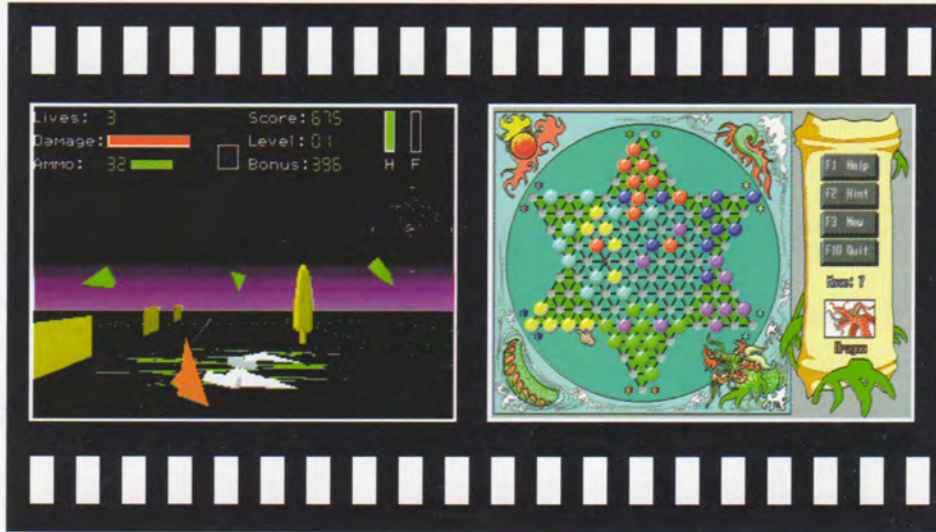
3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**COMPUPRESS** A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES  
σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ  
ΕΝΑ GAMES DISK 3.5"  
με ΠΟΛΛΑ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΑΡΤΙΟΥ

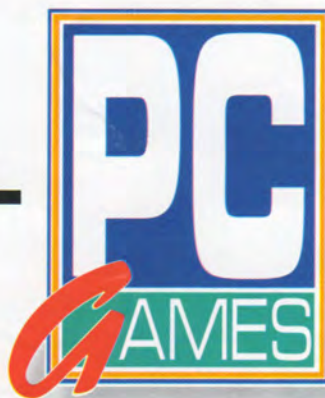
**SPECTRE VR.** Ίσως VR, ίσως και όχι. Σίγουρα όμως, ένα ενδιαφέρον 3D action space tank simulation.  
**CHINESE CHECKERS** Ένα επιτραπέζιο με προέλευση τη μακρινή Κίνα μεταφέρεται στην οδόνη του PC.  
**UTILITIES** WAV, VOC, MID, CMF, MOD, S3M, FLI, FLC, MPEG...Τώρα πια όλα παίζονται στο DOS!

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

**TEXT EDITOR** κειμενογράφος για Windows από ελληνικά χέρια.



+



+



**ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ**

★12 - ΜΑΡΤΙΟΣ 1995 Π. Χ.  
ΤΙΜΗ: 12 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ★

# Κάλισσα

★ΣΧΕΔΟΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ  
ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ★

## Blood Wars



**\*BLOOD WARS(CARD GAME)**  
ΟΙ ΠΟΛΕΜΑΡΧΟΙ ΜΕ ΤΙΣ ΑΙΜΑΤΟΒΑΜΜΕΝΕΣ ΛΕΓΕΩΝΕΣ ΤΟΥΣ, ΜΑΧΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ "PLANESCAPE", Η ΙΩΝΙΑ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ ΜΟΝΟΜΑΧΙΑΣ, ΚΑΘΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ, ΚΑΘΕ ΠΑΡΤΙΔΑ, ΚΑΘΕ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ, ΚΑΘΕ ΚΙΝΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ★

**\*BLOOD WARS (ESCALATION PACK #1: REBELS AND REINFORCEMENTS)**  
ΤΟ "BLOOD WARS" ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΣΠΑΝΙΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΝΕΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ: ΤΟ ΘΑΝΑΤΟΦΟΡΟ ΑΓΝΩΣΤΟ★



**\*THE COMPLETE BARBARIAN'S HANDBOOK (PLAYER'S HANDBOOK RULES SUPPLEMENT)**  
Ο ΒΑΡΒΑΡΟΣ ΗΡΩΑΣ ΞΑΝΑΓΕΝΝΙΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΩΝ ΚΟΣΜΩΝ ΤΟΥ "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS". ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ, ΤΟΥΣ ΚΛΕΦΤΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΜΑΓΟΥΣ ΤΩΝ ΠΡΩΤΟΓΟΝΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΩΝ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΒΑΡΒΑΡΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΗΚΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΦΥΛΗ★

**\*ENCYCLOPEDIA MAGICA (ACCESSORY, VOLUME II)**  
ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΑΠΟ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΣΑΜΡΑΙΝ, ACCESSORY, ADVENTURE Ή ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΡΘΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΟ "AD & D" ΠΟΥ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗ ΝΕΑ ΜΑΓΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΗΣ Τ.Σ.Ρ. ΚΑΘΕ ΤΟΜΟΣ ΠΕΡΙΧΕΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΜΕ ΜΑΥΡΟΣΠΡΕΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ ΑΥΤΗ ΕΝΑ ΑΝΕΚΤΙΜΗΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ★

★Ο ΚΑΙΡΟΣ  
ΟΙ ΟΥΡΑΝΟΙ ΜΑΥΡΙΖΟΥΝ  
ΚΑΙ ΟΙ ΠΟΛΕΜΟΙ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ ΑΡΧΙΖΟΥΝ...  
ΤΟ "BLOOD WARS" CARD GAME ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ★

★Ο ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ  
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:  
α) ENCYCLOPEDIA MAGICA, VOLUME II  
β) PLANES OF LAW★



**\*PLAYER'S SURVIVAL KIT & DUNGEON MASTER SURVIVAL KIT (ACCESSORIES)**  
ΕΝΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΠΟΥ ΣΚΟΤΩΘΗΚΑΝ, ΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ ΠΟΥ ΑΠΕΚΤΗΘΗΚΑΝ ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΘΟΥΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΚΑΘΕ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ, ΜΙΑ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ "FAME & FORTUNE", ΑΡΧΑΙΑ ΕΓΓΡΑΦΑ, ΜΥΣΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ, ΚΩΔΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ ΚΑΙ ΑΦΙΣΕΣ ΚΑΤΑΖΗΤΟΥΜΕΝΩΝ ΕΙΝΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ-ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗ Ή Δ.Μ. ΠΟΥ ΤΟΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ Η ΕΠΙΒΙΩΣΗ★



**\*PLANES OF LAW (CAMPAIGN EXPANSION)**  
Η ΤΕΡΑΤΩΔΗΣ ΦΥΛΗ ΤΩΝ "ΒΑΑΤΕΖΟΥ", ΕΓΧΡΩΜΟΙ ΧΑΡΤΕΣ, ΕΝΘΕΤΟ "MONSTROUS COMPENDIUM" ΚΑΙ 200 ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΑ 5 ΝΕΑ "PLANES": MOUNT CELESTIA, ΒΑΑΤΟΡ, ACHERON, MECHANUS ΚΑΙ ARCADIA★



**\*CUTTHROATS OF LANKHMAR (ACCESSORY)**  
ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗΝ LANKHMAR, ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΙΣ ΣΥΝΟΙΚΙΕΣ ΤΟΥ ΧΡΗΜΑΤΟΣ, ΤΩΝ ΕΜΠΟΡΩΝ, ΤΗΣ ΓΙΟΡΤΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ ΜΕ ΤΟΝ ΧΑΡΤΗ-ΠΟΣΤΕΡ ΚΑΙ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ, ΤΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΠΙΘΑΝΕΣ ΚΑΙ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΚΛΕΦΤΩΝ★



**\*WHEN THE BLACK ROSES BLOOM (ADVENTURE)**  
Ο LORD SOTH ΚΑΙ ΟΙ ΝΕΚΡΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ ΤΟΥ, ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΟΥΝ ΤΑ ΤΕΙΧΗ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ SITHICUS★



**\*FIRES OF DIS (ADVENTURE)**  
ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΑ PLANES ΤΟΥ ΝΟΜΟΥ ΚΑΙ ΣΤΟ ΒΑΑΤΟΡ, ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΣΑΤΑΝΙΚΩΝ "ΒΑΑΤΕΖΟΥ"★



**\*THE MOONSEA (ACCESSORY)**  
ΟΤΙ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΔΕΝ ΤΟΛΜΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ Δ.Μ. ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ MOONSEA (ΑΠΟ ΤΟ ZHENLIL KEEP ΚΑΙ ΤΟ CITADEL OF THE RAVEN ΜΕΧΡΙ ΤΟ IRONFANG KEEP ΚΑΙ ΤΟ BELL IN THE DEPTHS)★

**\*NOVELS**  
ΑΦΗΣΤΕ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΗΣ Τ.Σ.Ρ. ΝΑ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΜΑΓΙΚΟΥΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΟΥΣ:  
SHADOWS OF DOOM,  
THE GIANT AMONG US,  
BARONESS OF BLOOD,  
THE DARKNESS BEFORE THE DAWN,  
NIGHTS OF THE CROWN,  
THE SECOND GENERATION,  
ROGUES TO RICHES,  
THE UNICORN HUNT★

**\*SIM CITY (CARD GAME)**  
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΞΑΦΝΙΑΣΕΙ★



**\*WYVERN (CARD GAME)**  
ΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΤΗΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ ΕΠΙΒΙΩΝΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΠΕΡΑΝΤΗ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΑΠΟΚΤΩΝΤΑΣ ΑΜΥΘΥΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ, ΣΥΛΛΕΞΤΕ ΚΑΙ ΠΑΙΞΤΕ!★



**\*MONSTROUS COMPENDIUM I DARK SUN APPENDIX II**  
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΣΚΟΤΕΙΝΟΥ ΗΛΙΟΥ ΚΑΤΟΙΚΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΠΟΥ ΟΜΟΙΑ ΤΟΥΣ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΑΛΛΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ Τ.Σ.Ρ. ΜΑΘΕΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΔΥΝΑΜΙΕΣ ΤΟΥΣ ΠΡΙΝ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΑΡΓΑ★

★"ΚΑΪΤΣΑ"  
✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ  
114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488  
✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στn Πορνύρα)  
546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734  
✓ Ι. ΜΕΤΑΣΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα"  
166 74 ΓΑΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057  
✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Ανάγνnσι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ)  
185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337  
"ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ"  
✓ ΔΕΡΙΓΝΥ 23 Πλ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ  
104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990★

