

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



ESCOM
ΤΟ ΝΕΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ
ΤΗΣ COMMODORE



ES.COM
Interactive

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY

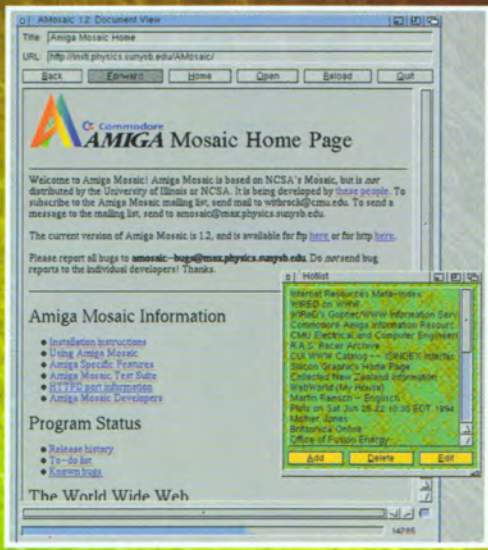
ΑΜΙΓΑ ΧΩΡΙΣ
JOYSTICK

PHOTOGENICS

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΠΟΥ ΘΑ ΑΦΗΣΕΙ
ΕΠΟΧΗ!

Α Μ Ι Γ Α &
Ι Ν Τ Ε Ρ Ν Ε Τ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΒΑΣΕΩΝ
ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ
"ΥΠΕΡ-ΔΙΚΤΥΟ"



ΕΡΧΕΤΑΙ!



MORTAL KOMBAT III



ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΦΙΛΟΛΑΟΥ 123,
ΠΑΓΚΡΑΤΙ
ΤΗΛ.: 094-328291

ΚΑΛΛΙΘΕΑ
CAMERS CLUB
ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΣ
ΑΝΟΙΧΤΑ ΚΥΡΙΑΚΕΣ
ΑΡΓΙΕΣ

Η ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ

NEW RELEASES

- NBA ACTION 95 - MD
- NBA LIVE 95 - SNES, MD
- STRIKER - MD
- INTERNATIONAL SUP. SOCCER - SN, MD
- NBA JAM T.E. - MD, SN, GG
- LION KING - MD, SN, GG, GB
- WARLOCK - MD, SN
- BOOGERMAN - MD, SN
- TRUE LIES - SN, MD, GG
- KAWASAKI SUPERBIKES - MD
- CANNON FODDER - MD, SN, 3DO

- ASTERIX POWER OF GODS - MD
- THE MASK - MD, SN
- HAGANE - SN
- TINSTAR - SN
- ITCHY + SCRATCHY - MD, SN
- STREET RACER - MD, SN
- SONIC DRIFT 2 - GG
- MAN. UTD. FOOTBALL - SN, MD
- TOUGHMAN CONTEST - MD

ΚΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1.000 ΤΙΤΛΟΥΣ, 2.500 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΗΔΗ ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ

3DO

- RISE OF THE ROBOTS
- QUARANTINE
- JAMMIT
- CORPSE KILLER
- JURASSIC PARK
- DEMOLITION MAN
- FLASHBACK
- STATION INVASION
- NEED FOR SPEED
- SHAMURAI SHOWDOWN

ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 40 ΤΙΤΛΟΙ
ΟΛΑ ΑΠΟ 12.000 ΔΡΧ.

SONY PSX

- KILEAK THE BLOOD
- RIDGE RACER
- CYBERSLED
- MOTOR TOON GRAND PRIX
- METAL JACKET
- TOSHINDEN
- CRIME CRACKERS
- TV SYSTEM CONVERTER - 10.000
- TEKKEN

NEO GEO CD

- SUPER SIDEKICKS 2
- AERO FIGHTERS 2
- DUNK DREAM
- STREET HOOP
- FLYING DISC
- AGGRESSORS OF COMBAT
- WORLD HEROES 2 JET
- ART OF FIGHTING 2
- KING OF FIGHTERS
- KARNOV'S REVENGE
- FATAL FURY II

SATURN

- VIRTUA FIGHTERS
- PANZER DRAGON
- DAEDALUS
- DAYTONA USA
- CLOCKWORK KNIGHT
- VICTORY GOAL

**MORTAL
KOMBAT 3
COMING
SOON**

T H E F U T U R E



SNES



NEC FX



Mega Drive



Jaguar



Amiga CD32

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

* ΜΑΡΟΥΣΙ - ΣΠ. ΛΕΚΚΑ 5 - ΤΗΛ.: 8027539

* ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΙΛΟΛΑΟΥ 123 - ΤΗΛ.: 094/328291

* ΚΑΛΛΙΘΕΑ - ΓΡΥΠΑΡΗ 53 - ΤΗΛ.: 9594100, 9596262

* ΑΘΗΝΑ - Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 & ΜΟΥΣΤΟΞΕΥΔΗ - ΤΗΛ.: 6439824

* ΠΕΙΡΑΙΑΣ - ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 177 - ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ - ΤΗΛ.: 4226492

**ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ!!!
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 177,
ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ
ΤΗΛ.: 4226492**

GAMERS C L U B

**R E N T - A - G A M E
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ**

ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEOGAMES



H A R D W A R E

**PANASONIC 3DO + 2 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
165.000**

**SONY PLAYSTATION + ΠΑΙΧΝΙΔΙ
245.000**

**SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTERS
195.000**

**SEGA MEGA CD II
M.T.X.
52.000**

**PHILIPS CDI 450 + FULL MOTION
VIDEO + JOYPAD + 4 CDs
163.000**

**NEO GEO CD + 2 JOYPAD + ΠΑΙΧΝΙΔΙ
149.000**

R E I S H E R E



PlayStation



3DO



Saturn



Mega 32X



Neo Geo CD

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

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

- * ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΑΣΕΤΑΣ, ΕΚΠΤΩΣΗ 10%
 - * ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ, ΕΚΠΤΩΣΗ 50%
- ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΠΑΓΚΡΑΤΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΑ

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
 ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Ηλίας Μανεισιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Κουκουτάς, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης
 ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δημήτρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
 ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
 ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας
 ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
 ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μπράζο Εύη
 Το PIXEL αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολιτζίκης

Το PIXEL εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής αελοποίησης 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, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνος Παπαευθυμίου
 ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιδή, Ηρώ Σταμπούλου
 DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
 ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Π. Χατζηκριστίκου, Η. Ιακωβάκης, Λ. Αναστασίου
 ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΟΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
 ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγονής
 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δραχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ. - ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δραχ.
 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (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 Talladoros
 CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos

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



MORTAL KOMBAT III

22 Το παιχνίδι που έδωσε άλλον τόνο στα beat'em up έρχεται πολύ σύντομα κοντά μας. Πρώτες πληροφορίες, εικόνες και σχόλια.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

8 Μάθετε πρώτοι από όλους ποιο είναι το καινούριο αφεντικό της Commodore.

PIXELmania

Μάθετε ποια είναι τα πιο καινούρια παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά για την κονσόλα σας.

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



PHOTOGENICS

62

Ένα θέμα που ενδιαφέρει κάθε κάτοχο Amiga.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

- Γράμμα από τη Σύνταξη.....7
- Σχολιάζοντας8
- Hints'n'Tips56
- Multi User Games60
- ΑΓΓΕΛΙΕΣ90
- ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ86

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

- Terra Informatica10
- Software Flash30
- RPG News80

GAME REVIEWS

- COMPUTER SPECIAL REVIEW44
- SUPER SKIDMARKS 2
- SOFTWARE REVIEWS38
- ALIEN BREED 3D – KING PIN – VALHALLA 2 –
- ALL TERRAIN RACING – BUBBLE AND SQUEAK

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

- ΘΕΜΑ16
- AMIGA ΚΑΙ INTERNET
- ΘΕΜΑ22
- MORTAL KOMBAT III
- ΘΕΜΑ26
- ΨΗΦΙΑΚΟ VIDEO
- ΧΩΡΙΣ JOYSTICK (AMIGA)62
- AMIGA PHOTOGENICS
- ΧΩΡΙΣ JOYSTICK (AMIGA)70
- ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΓΙΑ AMIGA
- AMOS PROGRAMMING (AMIGA)72
- ΓΙΑΤΙ Η AMIGA ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
- RPG ΘΕΜΑ82
- BLOODWARS



- | | | | |
|---|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • SUPER NES • WARLOCK • TRUE LIES • TOP GEAR 3000 • THE ITCHY & SCRATCHY GAME | <ul style="list-style-type: none"> • MEGA DRIVE • STARGATE • KAWASAKI SUPER BIKE • SKELETON KREW • THE STORY OF THOR | <ul style="list-style-type: none"> • X-MEN 2 • BLOODSHOT • TOUGHMAN CONTEST • GAME GEAR • FATAL FURY | <ul style="list-style-type: none"> • GAME BOY • THE LION KING • MONSTER TRUCKS • PLAYSTATION • MOTOR TOON |
|---|---|---|--|

>On-line υπηρεσίες >On-line games
>Σύνδεση με το Internet >World Wide Web
>Modems >Βιβλία >Σεμινάρια >Περιοδικά
>Επιδείξεις

ONE STOP
SHOP

20% OFF

FEED
YOUR
HEAD!

@

11-12-13 Μαΐου 1995

Ώρες:

> Πέμπτη

11.05.95, 10:00 - 22:00

> Παρασκευή

12.05.95, 10:00 - 22:00

> Σάββατο

13.05.95, 10:00 - 17:00

Για περισσότερες πληροφορίες
επικοινωνήστε:

τηλ.: 9238.672-5

fax 9216.847, 9242.219

BE
THERE!

95

CYBERIA

A T H E N S O N - L I N E

Holiday Inn Athens Exhibition Center

Αίθουσες Δίας και Ποσειδών
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

Διοργάνωση: Compress, Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42

Γ Ρ Α Μ Μ Α Α Π Ο Τ Η Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η



Πιστοί στο ραντεβού μας και έτοιμοι για άλλη μία φορά να ταξιδέψουμε μαζί στον απέραντο και θαυμαστό κόσμο της Πληροφορικής και της διασκέδασης. Πολλά συνέβησαν, συμβαίνουν και θα συμβούν στο μέλλον, αλλά δεν πρόκειται να σας πιάνουν "αδιάβαστους" για τον εξής απλό λόγο: Εσείς διαβάζετε Pixel!

Σήμερα θα σας πρότεινα να ξεκινήσετε από το "Σχολιάζοντας". Πράγματι, αξίζει να μάθετε τα τελευταία χαρμόσινα νέα γύρω από το θέμα "Commodore". Επιτέλους, φαίνεται πως όλα τα προβλήματα λύθηκαν και η Amiga συνεχίζει την πολύ επιτυχημένη πορεία της. Μάθετε πρώτοι τι έγινε και ποιο είναι το νέο αφεντικό. Θα σας πρότεινα να μη χάσετε το επόμενο τεύχος, γιατί θα φιλοξενήσουμε ένα μεγάλο αφιέρωμα για την Commodore -βλέπετε, συμπληρώνει 10 χρόνια παρουσίας στο χώρο- και τα τελευταία σχέδια του νέου αφεντικού της.

Στα "Θέματα" του μήνα μπορείτε να βρείτε ένα αφιέρωμα σε βάσεις του Internet που υποστηρίζουν Amiga με αρκετές διευθύνσεις, στις οποίες μπορείτε να έχετε πρόσβαση εύκολα και γρήγορα χωρίς να ψάχνετε άσκοπα. Για τους πιο "αιμοβόρους" υπάρχει ένα αφιέρωμα στο καταπληκτικό Mortal Kombat III με τις πρώτες πληροφορίες που είδαν το φως της δημοσιότητας, αλλά και φωτογραφικό υλικό που θα σας "ανοίξει" την όρεξη. Όσο για τους φίλους του ψηφιακού video, ψάξαμε και βρήκαμε μουσικά CDs με κλιπάκια, ψηφιακές ταινίες που μπορείτε να χαρείτε, αρκεί να διαθέτετε κάποιο CD και το ανάλογο full motion cartridge.

Στο "Χωρίς Joystick" υπάρχει μία αναλυτική παρουσίαση του Photogenics. Ένα πρόγραμμα "ορόσημο" για τη δεκαετία που θα κάνει όλους τους "σοβαρούς" χρήστες Amiga να βάλουν στην άκρη το γερασμένο πλέον Deluxe Paint. Πράγματι, αξίζει να ρίξετε μια προσεκτική ματιά, γιατί τέτοια προγράμματα δεν βγαίνουν συχνά. Στη συνέχεια, μπορείτε να βρείτε και ένα αφιέρωμα στις μορφές συμπίεσης εικόνας καθώς και ποια formats μπορεί να διαβάσει η δική σας Amiga.

Αν τώρα είστε λάτρεις των παιχνιδιών, γυρίστε στα reviews του μήνα. Πολλά μπορεί να μην είναι, αλλά είναι όλα καλά. Ασφαλώς και ξεχωρίζει το καταπληκτικό Skidmarks 2, ένα παιχνίδι που δεν θα προβληματίσει ιδιαίτερα τον παίκτη, αλλά σίγουρα θα του προσφέρει ατελείωτες ώρες διασκέδασης.

Κλείνοντας, θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθώ στην καταπληκτική στήλη "AMOS Basic" που και αυτή τη φορά θα προσπαθήσει να σας μάθει περισσότερα ενδιαφέροντα πράγματα και να σας λύσει τυχόν απορίες. Στο σημείο αυτό κρίνω πρέπον να σταματήσω τη φλυαρία και να σας αφήσω να απολαύσετε με την ησυχία σας το τεύχος που μόλις αγοράσατε, ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

Ουπς, θα το ξέχναγα. Αν θέλετε να κερδίσετε κάποιο από τα δώρα του πλούσιου διαγωνισμού μας, μόλις που προλαβαίνετε να στείλετε τα κουπόνια.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Ριελτάδες μου, χρόνια σας πολλά! Η στήλη έχει να σας ανακοινώσει κάτι πολύ ευχάριστο, κάτι που θα κάνει όλους τους Amigaδες χαρούμενους και ευτυχισμένους. Η Commodore επιτέλους πουλήθηκε και σύντομα θα δούμε μηχανήματα στις βιτρίνες των καταστημάτων. Στη συνέχεια μπορείτε να βρείτε περισσότερες λεπτομέρειες για το όλο θέμα.

ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΑΡΧΙΖΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ COMMODORE

Σχεδόν ένας χρόνος χρειάστηκε για να βρεθεί αγοραστής για τη χρεοκοπημένη Commodore. Ένα χρόνο τώρα ακούγαμε την Commodore Αγγλίας και την αμερικανική CEI να ανταγωνίζονται για τα δικαιώματα της Amiga. Από τον Αύγουστο του 1994, η Escom μπήκε στο παιχνίδι της

αγοράς της Commodore και κανείς δεν φανταζόταν την κατάληξη της υπόθεσης. Αλλά είναι γεγονός, η Commodore πουλήθηκε στην ESCOM AG Γερμανίας έναντι του ποσού των 12 εκατομμυρίων δολαρίων. Ποσό πολύ μικρότερο από την αξία της Commodore.

Ας πάρουμε όμως τα γεγονότα από την αρχή. Το Μάρτιο η προσφορά της Escom είχε γίνει δεκτή από τους εκκαθαριστές της Commodore ως η καλύτερη, και ορίστηκε για τις 20 Απριλίου 1995 η τελική δημοπρασία, με τη συμμετοχή όσων ήθελαν να χτυπήσουν την προσφορά των 5 εκατ. δολαρίων της Escom. Εδώ θα πρέπει να σας υπενθυμίσω ότι η Escom είχε αποκτήσει το σήμα της Commodore, που θέλει να χρησιμοποιήσει για τα PC της, έναντι του ποσού των 1,3 εκατ. δολαρίων.

Πέμπτη, 20 Απριλίου 1995

Στο Old Courthouse Bankruptcy court της Νέας Υόρκης, η αίθουσα όπου θα γινόταν η διαδικασία ήταν ασφυκτικά γεμάτη από τους υποψήφιους αγοραστές, πιστωτές και αρκετό κοινό. Οι εκκαθαριστές ανακοινώνουν ότι δεν θα δεχτούν προσφορές που θα θέτουν όρους για την αγορά της Commodore. Τα δύο "μεγάλα φαβορί", η CEI και η Commodore UK, δεν κάνουν προσφορές, προφανώς γιατί έχασαν τους χρηματοδότες τους. Αντί γι' αυτές, προσφορές κατέθεσαν οι Escom (5 εκατ. δολάρια), DELL Computers και η Computer Connection, μια άλλη αμερικανική εταιρία. Η προσφορά της Computer Connection απορρίπτεται, γιατί δεν κατέθεσε το υποχρεωτικό ποσό του 1 εκατ. δολαρίων, όπως απορρίφθηκε και εκείνη της DELL, γιατί είχε θέσει έναν όρο που έλεγε ότι ήθελε 30 μέρες προθεσμία για να

μελετήσει την υπόθεση. Έτσι, έγινε δεκτή η προσφορά της Escom. Το απόγευμα της ίδιας ημέρας η Commodore UK ανακοινώνει και επίσημα ότι αποσύρεται από τη διαδικασία και ότι θα ενώσει τις προσπάθειες με τον νέο ιδιοκτήτη της Amiga για την ανάπτυξη της. Από την πλευρά της, η CEI ενώνεται με την DELL για να καταθέσουν την άλλη μέρα νέα, βελτιωμένη προσφορά.

Παρασκευή, 21 Απριλίου 1995

Η IBM καταθέτει ένσταση για κάποιες συμφωνίες που είχε κάνει με την Commodore, όπως ένσταση καταθέτει και η Commodore Ολλανδίας για το εργοστάσιο των Φιλιππίνων. Η πρώτη απορρίφθηκε αλλά η δεύτερη μάλλον έγινε δεκτή. Η DELL μαζί με τη CEI καταθέτουν νέα προσφορά 15 εκατ. δολαρίων, αλλά πάλι με τον όρο για τη μηνιαία παράταση-προθεσμία. Η Escom ανεβάζει την προσφορά της στα 12 εκατ. δολάρια, και έτσι γίνεται δεκτή από τους εκκαθαριστές. Η αγορά δεν περιλαμβάνει το εργοστάσιο των Φιλιππίνων, αλλά έτσι και αλλιώς θα δοθεί στην Escom, γιατί είναι παράνομο να δοθεί αλλού.

Το μόνο που μένει είναι να επικυρωθεί η απόφαση και από το δικαστήριο στις Μπαχάμες, μια και εκεί ήταν η έδρα της



HOME PAGE
ESCOM Interactive
ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY

Commodore. Εκτός απροόπτου, η επικύρωση θα γίνει τις επόμενες ημέρες.

Η Escom είναι μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες συναρμολόγησης και πώλησης PC συμβατών, με συνολικό τζίρο 2 δισ. δολάρια και έχει καταστήματα σε πολλές χώρες της Ευρώπης. Από τον περασμένο Αύγουστο, το μόνο που ξέραμε ήταν ότι ήθελε το σήμα της Commodore για τα PCs της. Από εκεί και πέρα δεν είχε αναφέρει τίποτα ως προς το ενδιαφέρον της για την Amiga. Οι πρώτες επίσημες δηλώσεις από την Escom είναι πολύ γενικές και αναφέρουν ότι ήδη έχουν έρθει σε επαφή με Κινέζους κατασκευαστές, και μέσα σε δύο μήνες θα βγουν οι πρώτες Amiga στην αγορά. Ακόμα, δήλωσε ότι έχει προσλάβει αρκετούς πρώην μηχανικούς της Commodore και ότι θα έρθει σε επαφή με την Commodore Αγγλίας για να συνεργαστούν, καθώς η εμπειρία της για την Amiga είναι πολύ μεγάλη. Επίσης, προτίθεται να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία της Amiga και σε άλλους τομείς εκτός υπολογιστών, ενώ σκέφτεται να δώσει την άδεια σε τρίτους να κατασκευάσουν Amiga συμβατούς(!). Θα βγάλει PC, MAC και POWERMAC συμβατούς με το σήμα της Commodore και σκοπεύει να χρησιμοποιήσει το PowerPC chip στις μελλοντικές RISC Amiga. Το μεγάλο ερώτημα που έχουν όλοι οι Amiga users είναι πώς μπορεί να συνδυάσει την πώληση των συμβατών PCs με την Amiga, αφού τόσα χρόνια η Commodore έχει στηρίξει την αντιπαράθεση Amiga-PC. Τα τεράστια κέρδη της Escom προέρχονται από την πώληση PCs και, σίγουρα, σε πολλά σημεία η Amiga είναι άμεσος

ανταγωνιστής. Αλλά βέβαια, η Escom έχει δηλώσει ότι θα υποστηρίξει και θα εξελίξει την Amiga. Φυσικά, αυτά θα φανούν εν καιρώ.

Το σημαντικότερο από τα ανωτέρω είναι ότι επιτέλους το σιριαλ της Commodore τελείωσε. Μια καινούρια σελίδα ανοίγει στην ιστορία της Amiga, και ακόμα πιο σημαντικό είναι ότι μέσα στο καλοκαίρι θα βγουν οι πρώτες Amiga στην αγορά. Είναι ίσως το καλύτερο δώρο που θα μπορούσε να της γίνει για τα 10 χρόνια επιτυχημένης πορείας που κλείνει τον προσεχή Ιούνιο.

Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί -για κάθε ενδεχόμενο- ότι οι ανωτέρω πληροφορίες προέρχονται από τα ηλεκτρονικά περιοδικά Amiga Report και Amiga Link.

ΚΑΙ ΑΛΛΗ ΣΕΙΡΑ ΜΕ AMIGA ΓΡΑΦΙΚΑ

Μετά τα Babylon5, SeaQuest DSV, ένα καινούριο σιριαλ επιστημονικής φαντασίας, το Cyberjack, έγινε από μια A4000 που χρησιμοποιήθηκε για την παραγωγή των ειδικών εφέ, σκαφών και τοπίων. Η εταιρία λέγεται Magic Camera Company και έχει ένα δίκτυο από Amiga 4000 040 με WarpEngine σε συνεργασία με ένα Raptor Plus rendering engine με 128MB RAM.

ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ... ΖΟΥΜΕΡΑ

- Το Internet αύξησε τους χρήστες του μέσα στο 1994 κατά 21%. Σχετική έρευνα που έγινε δείχνει πως το 1999 το νούμερο των ενεργών χρηστών θα είναι 100 έως 300 εκατομμύρια παγκοσμίως!
- Τα έσοδα από τις πωλήσεις PC μηχανημάτων έφτασαν τα 5,1 δισεκατομμύρια σε όλο τον κόσμο, ενώ από τις πωλήσεις έγχρωμων

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Στο τεύχος Μαΐου '94 υπήρχαν "όπως πάντα" πολλά ενδιαφέροντα θεματάκια. Όπως πάντα, μπορούσατε να βρείτε τα νέα προϊόντα στις στήλες του "Terra Informatica", καθώς και μια πλήρη αναφορά στη μεγαλύτερη έκθεση computer games, την ECTS, που έγινε στο Λονδίνο στις 11/4/94. Στη συνέχεια υπήρχε ένα πολύ ενδιαφέρον θέμα γύρω από τους σκληρούς δίσκους, που έριχνε άπλετο

φως στους διάφορους τύπους σκληρών δίσκων για Amiga, καθώς και μια αναφορά ξεχωριστά σε κάθε μοντέλο Amiga και στο είδος του δίσκου ταιριάζει σε αυτήν.

Special Review του μήνα ήταν το καταπληκτικό adventure game Beneath a Steel Sky για Amiga, ενώ στις σελίδες των reviews υπήρχαν τα Innocent Until Caught, Brutal Sports, Osiris, Apocalypse, Darkmere, Manchester United, Armour Geddon 2, Dithel in Space, Total Carnage, F1 Racer και Tricky Quinky - όλα για Amiga. Στα console reviews είχαμε μια πρώτη παρουσίαση του καταπληκτικού NBA Jam για Super Nes και Mega Drive, το World Cup Striker για Super Nes, το Spinmaster για Neo Geo και το Sensible Soccer για Mega Drive.

Οι φίλοι των adventure games μπορούσαν να βρουν τις ολοκληρωμένες λύσεις των παιχνιδιών Nippon Safes και The Lure of the Tempress στο Pixelmania που συνόδευε το περιοδικό. Και όσοι πιστέψατε πως αυτά ήταν όλα κι όλα τα θεματάκια που υπήρχαν στο περσινό μας τεύχος, κάνετε μεγάλο λάθος, που θα το... διορθώσετε αν παραγγείλετε το συγκεκριμένο τεύχος συμπληρώνοντας το ειδικό κουπόνι που υπάρχει στο τεύχος που κρατάτε.

τηλεοράσεων τα 4,7!

- Το καταπληκτικό beat'em up παιχνίδι Street Fighter όλοι το ξέρετε. Το ότι έχει γυριστεί κινηματογραφική ταινία το ξέρατε; Αν όχι, τώρα το μάθατε. Λοιπόν, η ταινία στοίχισε στον παραγωγό 25 εκατομμύρια λίρες Αγγλίας!
- Ως αυτή τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το FIFA Soccer για το Mega Drive έχει πουλήσει 500.000 κομμάτια!
- Μια και μιλάμε για πωλήσεις, να πούμε ότι το Atari Jaguar πούλησε στην ευρωπαϊκή αγορά 60.000

κομμάτια, από τα οποία τα 30.000 στην Αγγλία.

- Τσάι πίνετε; Πάντως στην Αμερική το 1994 καταναλώθηκαν 8 δισεκατομμύρια κούπες. Ξέρω, Ξέρω τι σκέφτεστε και δεν πέσατε έξω. Στην Αγγλία την ίδια περίοδο καταναλώθηκαν 60 δισεκατομμύρια κούπες τσάι! Οχι, για ποτήρια μπίρας δεν ξέρουμε να σας πούμε προς το παρόν...

Αυτά για σήμερα και ως τον επόμενο μήνα να είστε ψύχραιμοι!!!

TERRA INF RMATICA

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ULTRA 64;



Κυκλοφόρησαν πριν από λίγες μέρες στις αμερικανικές και τις βρετανικές λέσχες τα πολυσυζητημένα παιχνίδια Killer Instinct και Cruis'n USA. Από αλλού τα περιμέναμε και αλλού τα είδαμε. Τι έγινε τελικά το Ultra 64, θα κυκλοφορήσει καμιά φορά; Και τα δύο παιχνίδια είναι οι "κράχτες" του νέου μηχανήματος και

τελικά κυκλοφόρησαν πριν από αυτό. Σύμφωνα με πληροφορίες, η Nintendo έχει ξεπεράσει τα τεχνικά προβλήματα και έχει κατασκευάσει (επιτέλους) το 64-bit chip για το μηχάνημά της. Ο υπεύθυνος πωλήσεων Peter Main είπε ότι "το Ultra 64 έρχεται όπως ένα ταχύτατο τρένο" και υποσχέθηκε ότι θα φτάσει στα χέρια των καταναλωτών εντός του έτους. Εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε τις εξελίξεις.

Το NEC PC FX θα εισβάλει σύντομα στην αμερικανική και την ευρωπαϊκή αγορά

Το NEC PC FX δεν είναι και τόσο γνωστό σε εμάς τους Ευρωπαίους, αφού η κυ-

κλοφορία του στη δική μας αγορά δεν ήταν στα άμεσα σχέδια της κατασκευάστριας εταιρίας. Τώρα όμως η κυκλοφορία του στην Ευρώπη είναι απλώς ζήτημα χρόνου. Το NEC PC FX, που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τις άλλες κοσσόλες νέας γενιάς, διαθέτει δύο ports, χειριστήριο 6 πλήκτρων και επεξεργαστή 32bit τεχνολογίας RISC (τον ίδιο που χρησιμοποιούν το Saturn και το 3DO). Η τιμή του υπολογίζεται να φτάσει τις 300 λίρες Αγγλίας και η NEC υπολογίζεται να πουλήσει περισσότερα από 500.000 κομμάτια μόνο



τον πρώτο χρόνο. Υπομονή λοιπόν, σύντομα το NEC PC FX θα φτάσει και στη χώρα μας.

Top Ten SNES

1. Return Of The Jedi (JVC)
2. Donkey Kong Country (Nintendo)
3. Earth Worm Jim (Virgin)
4. Power Drive (US Gold)
5. Secret Of Man (Nintendo)
6. Street Racer (Ubisoft)
7. FIFA Soccer (Electronic Arts)
8. Stunt Race FX (Nintendo)
9. The Lion King (Virgin)
10. Super Bomberman 2 (Virgin)

Top Ten Mega Drive

1. Cannon Fodder (Virgin)
2. FIFA Soccer '95 (Electronic Arts)
3. Jimmy Whitters Snooker (Virgin)
4. Micro Machines 2 (CodeMasters)
5. PGA Tour Golfs (Electronic Arts)
6. Rugby World Cup (Electronic Arts)
7. Earth Worm Jim (Virgin)
8. Mega Bomberman (Sega)
9. Psycho Pinball (CodeMasters)
10. The Lion King (Virgin)

Top Ten Amiga

1. Sensible World Of Soccer (Virgin)
2. Theme Park (Electronic Arts)
3. Mortal Kombat 2 (Acclaim)
4. Cannon Fodder 2 (Virgin)
5. Premier Manager 3 (Gremlin)
6. Football Glory (Black Legend)
7. PGA Euro Tour (Electronic Arts)
8. RoasKill (Daze)
9. Power Drive (US Gold)
10. On The Ball (Daze)

Top Five 3DO

1. Theme Park (Electronic Arts)
2. The Need For Speed (Electronic Arts)
3. Rebel Assault (Electronic Arts)
4. StreetFighter Turbo X (Panasonic)
5. FIFA Soccer (Electronic Arts)

TERRA INFORMATICA



Το Saturn τώρα θα μπορεί να παίζει και CD-Video!

Η Sega ανακοίνωσε ότι δουλεύει ένα νέο σύστημα το οποίο θα επιτρέψει στο Saturn να παίζει Video CDs. Το σύστημα δεν θα μοιάζει με αυτό του CD-i (MPEG) αλλά θα είναι υπό τη μορφή ειδικής κάρτας. Η τιμή μέχρι στιγμής είναι άγνωστη, το σύστημα όμως άρχισε να δουλεύεται από τώρα και αναμένεται να κυκλοφορήσει στην ιαπωνική αγορά το Μάιο. Ένα cartridge θα συνδέεται στο Saturn, το οποίο θα του δίνει όλες τις προγραμματιστικές δυνατότητες που χρειάζεται για να διαβάσει τέτοια CDs και φυσικά την αποθηκευτική μνήμη. Τέλος, η video κάρτα θα συνδέεται στην πόρτα που βρίσκεται πίσω από την κονσόλα. Όπως βλέπετε, ο γίγας της Sega τώρα θα μπορεί να δέχεται και τα Video-CDs που κατά τα φαινόμενα στο μέλλον θα επικρατήσουν.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ ΣΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ!

Κυκλοφόρησε πριν από λίγες ημέρες από τη Screamin Products Inc. μια σειρά από φιγούρες με θέμα τον Πόλεμο των Αστρων. Οι φιγούρες περιλαμβάνουν όλους τους ήρωες και θεωρούνται συλλεκτικές. Είναι κατασκευασμένες από εκπληκτικό πλαστικό, και πάνω τους μπορείτε να ξεχωρίσετε κάθε λεπτομέρεια. Είναι πραγματικά εξαιρετικές και αξίζει να τις αποκτήσει κανείς. Η τιμή τους θα ανέρχεται περί τα 70 δολάρια.

Η Nintendo ψάχνει για ταλέντα

Η Nintendo Ιαπωνίας ανακοίνωσε ότι ενδιαφέρεται για άγνωστες ομάδες κατασκευής Software και για ανθρώπους-"ταλέντα", ειδικούς στον προγραμματισμό, το animation, τη μουσική και γενικά σε ό,τι αφορά την κατασκευή κάποιου τίτλου, που θα τους χρησιμοποιήσει για την κατασκευή τίτλων για το Ultra 64.

Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε, δεν έχετε παρά να στείλετε και εσείς τις προτάσεις σας στη Nintendo Ιαπωνίας και -πού ξέρετε- μπορεί να γίνετε διάσημοι!

ΤΟ ΝΕΟ 3DO ΕΧΕΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ 3DO M2!



Σύντομα πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα cartridge το οποίο θα μπορεί να αναβαθμίσει το 3DO σας. Το cartridge θα περιλαμβάνει μια νέα τεχνολογία η οποία ακούει στο όνομα M2 και στηρίζεται στη δύναμη που προσφέρει ο επεξεργαστής τεχνολογίας RISC PowerPC 602! Το cartridge θα κυ-

κλοφορήσει το Δεκέμβριο αυτού του χρόνου, στην τιμή των 200 δολαρίων, ενώ μετά θα κυκλοφορήσει μια νέα κονσόλα που θα έχει ενσωματωμένη την τεχνολογία M2. Ιδού λίγο πιο αναλυτικά τα τεχνικά χαρακτηριστικά ενός 3DO με M2:

Επεξεργαστής: Power PC 602 66MHz (133 MFLOPS).

Co-processing: Γραφικά ASIC, 10 co-processors για γραφικά και ήχο.

Γραφικά: Πάνω από 1.000.000 plain polygons/sec, 700.000 polygons/sec, 100 εκατομμύρια pixels/sec, RLE συμπίεση/αποσυμπίεση.

Ανάλυση: 640x480 στα 24 ή 16bit colour, 320x240 στα 24 ή 16. Μνήμη: 32Mbit SDRAM και NVRAM Ηχος: DSP στα 66MHz, 2K cache

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΜΕ ΕΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΟ!



Τελικά το ακούσαμε και αυτό: περιπέτειες από το τηλέφωνο. Μετά τις ροζ γραμμές και τις γραμμές για πάρτι, σε λίγο θα δούμε και τις γραμμές περιπέτειας. Και αν νομίζετε ότι αυτή τη στιγμή σας κάνω πλάκα, διαβάστε τη συνέχεια και βγάλτε τα δικά σας συμπεράσματα. Η GTS (Global Telecommunication Solutions) κατασκεύασε και κυκλοφορεί τηλεφωνικές κάρτες με τις οποίες θα παίρνετε τηλέφωνο σε κάποιες ειδικές γραμμές και θα παίζετε τηλεφωνικές περιπέτειες! Παίρνοντας τηλέφωνο, λέτε τον απόρρητο κωδικό της κάρτας σας, και αυτόματα καλείστε να διαλέξετε έναν ήρωα από τα Marvel Comics το οποίο θέλετε να βοηθήσετε, όπως για παράδειγμα, Spiderman, X-Men και άλλους. Η νέα αυτή ιδέα κοστίζει στους αγοραστές περίπου 40 δολάρια και αναμένεται να έχει μεγάλη επιτυχία. Αμερική είναι αυτή, τι μπορεί να πει κανείς...

TERRA INF RMATICA

FX FIGHTER: ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ ΑΛΜΑ ΣΤΑ ΠΟΙΟΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στις μέρες μας μπορούμε να πούμε ανεπιφύλακτα ότι γνωρίζουν σταδιακή ποιοτική άνοδο. Για παράδειγμα, θυμηθείτε τα πρώτα παιχνίδια του SNES και κάνετε μια σύγκριση με αυτά που κυκλοφορούν σήμερα. Πραγματικά, δεν έχουν την παραμικρή σχέση. Οι εταιρίες ενδιαφέρονται πλέον για την ποιοτική εξέλιξη των παραγωγών τους και γι' αυτόν το λόγο καταναλώνουν αρκετό χρόνο στην έρευνα. Ακολουθώντας αυτή τη βάση, η Nintendo Αμερικής μαζί με την GTE ανακοίνωσαν ότι ήδη εδώ και καιρό έχουν ξεκινήσει εργασίες για την παραγωγή παιχνιδιών υψηλής ποιότητας για τις μικρές 16-bit μηχανές. Για το λόγο αυτόν "εξερευνούν" όλες τις νέες interactive τεχνολογίες. Ενα μικρό δείγμα α-



πό τη δουλειά τους αποτελεί το FX-Fighter, ένα τρισδιάστατο καταπληκτικό παιχνίδι μάχης για το SNES, το οποίο χρησιμοποιεί το FX2 chip. Οι εταιρίες δεν θα σταματήσουν εδώ, θα συνεχίσουν τις εργασίες τους και πολύ σύντομα θα ασχοληθούν

και με την παραγωγή τίτλων και για το αναμενόμενο Ultra 64. Όπως όλα δείχνουν, μετά τη συνεργασία τους αυτή, η ποιότητα και η βελτίωση των διάφορων παιχνιδιών είναι δεδομένες.



Νέα περιφερειακά για την A500 σε πολύ χαμηλή τιμή

Δύο νέα περιφερειακά κυκλοφόρησαν πριν από λίγες ημέρες στην αγγλική αγορά, τα οποία μπορούν να δώσουν στους κατόχους της A500 και plus νέες δυνατότητες σε πολύ προσιτή τιμή. Το πρώτο είναι κατασκευασμένο από την Amitek και πρόκειται για το Loader 500, ένα drive αντικατάστασης. Στη συσκευασία του μπορείτε να βρείτε έναν πλήρη οδηγό για το άνοιγμα και την αντικατάσταση του παλιού σας drive. Η μονάδα στοιχίζει περίπου 39 λίρες και συνοδεύεται από 2 χρόνια εγγύηση.

Το δεύτερο προϊόν είναι το Amitek Mamba, ένας modulator που κυκλοφορεί στην τιμή των 34 λίρών!! Το εξωτερικό αυτό περιφερειακό σας επιτρέπει να συνδέσετε ευκόλα και γρήγορα οποιαδήποτε Amiga με



VCR (Video Cassette Recorder). Ετσι, τώρα, το να γράφετε γραφικά και ήχο από την Amiga σας σε μια βιντεοκασέτα δεν είναι πια ακατόρθωτο.

Το D&D σε ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ!



Το να μεταφερθεί ο κόσμος του Dungeons and Dragons στη μεγάλη οθόνη δεν είναι και τόσο εύκολη υπόθεση, κυρίως σε ό,τι αφορά τα οπτικά εφέ. Και όμως, όσο και αν σας φαίνεται περίεργο, πρόκειται να κυκλοφορήσει μια κινη-

ματογραφική ταινία με περιπέτειες από τον κόσμο του D&D! Ετσι, σύντομα οι φίλοι του είδους θα έχουν τη δυνατότητα να δουν κάποιες από τις αγαπημένες τους περιπέτειες να ζωντανεύουν μπροστά τους. Η κατασκευή της ταινίας ήδη έχει αρχίσει και, από πληροφορίες που έχουμε, τα special effects έχει αναλάβει ο "μάγος" του είδους Stan Winston, γνωστός από το Jurassic Park και το Terminator 2.

TERRA INF RMATICA

Η Αξάνα, το Ταξίδι, η Κυβερνοχώρα και το Πεπρωμένο

Η θεατρικο-χορευτική ομάδα Λίλλυς Βελισσαρίου παρουσιάζει στο θέατρο ΠΟΛΥΤΕΧΝΟ (οδός Μαυρομιχάλη 157 & Διγενή Ακρίτα, απέναντι από τον κινηματογράφο ΑΛΦΑΒΙΑ) τη νέα της παραγωγή με τίτλο "Η Αξάνα, το Ταξίδι, η Κυβερνοχώρα και το Πεπρωμένο".

Η Αξάνα είναι το κορίτσι της διπλανής πόρτας, της παραπέρα γειτονιάς, της γειτονικής χώρας. Η Αξάνα ζει... Το Ταξίδι είναι μια φανταστική επιστροφή στο κοντινό μέλλον, μια εικασία για απαντήσεις σε όλες τις ερωτήσεις.

Η Κυβερνοχώρα είναι ένας κόσμος πότε μηχανικός και θίαιος, πότε λυρικός και χαμηλότονος. Προσκυνητές, ερημίτες, καλλιτέχνες, "βαρεμένοι" και ολογράμματα ταξιδεύουν σε ένα σύμπαν γεμάτο ψευδαισθήσεις, μπαινοβγαίνοντας ΜΕΣΑ-ΕΞΩ με (από) την κονσόλα τους. Το Πεπρωμένο

είναι... Το Πεπρωμένο τραγουδάει...! Στο Παγκόσμιο Χωριό της Μοναξιάς οι νέοι Τόποι δίνουν πάντα μια νότα αισιοδοξίας. Η Κυβερνοχώρα φάνηκε στον ορίζοντα. Οι Μοναχικοί ανακλαδίζονται και δικτυώνονται... Χαίρονται τη χαρά του εξερευνητή που ξεκινάει, και νιώθουν την ανακούφιση του μελλοθάνατου που αναβλήθηκε η εκτέλεσή του. Η Αξάνα είναι Μόνη. Η προοπτική του ταξιδιού αλλά πρωτίστως της ίδιας της Κυβερνοχώρας την αναστατώνει. Χωρίς πολλή σκέψη το αποφασίζει. Φοράει το κράνος, βάζει τα γάντια και το ταξίδι για την Κυβερνοχώρα αρχίζει...

Η διάρκεια του έργου είναι 50 λεπτά σε πέντε σκηνές. Θα δοθούν συνολικά 13 παραστάσεις, από 8 έως 20 Μαΐου (ώρα έναρξης 9:30 μ.μ.). Την επίσημη χορηγία των παραστάσεων έχει αναλάβει η CompuLink Network, το μεγαλύτερο εμπορικό σύστημα on-line πληροφόρησης στην Ελλάδα.

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.....



TERRA INF RMATICA

ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΗΧΟΙ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!

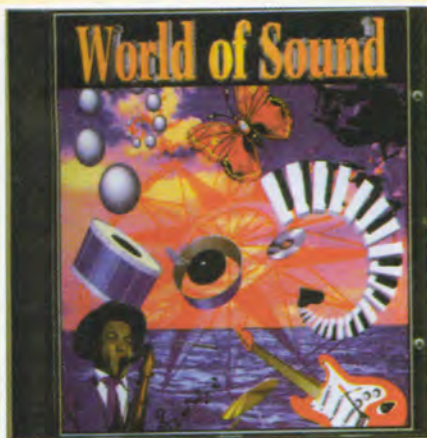
Κατασκευάζετε τη δική σας multimedia εφαρμογή ή το δικό σας παιχνίδι και χρειάζεστε διάφορες εικόνες και ήχους για να τα ολοκληρώσετε; Αν ναι, τότε τα τέσσερα CDs που κυκλοφόρησαν, σας ενδιαφέρουν. Πρόκειται για τέσσερα CDs τα οποία περιέχουν βιβλιοθήκες με εικόνες και ήχους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον καθένα. Είναι απαραίτητα για όσους ασχολούνται με την κατασκευή εφαρμογών ή παιχνιδιών, αφού δίνουν γρήγορες και εύκολες λύσεις. Ετσι, τώρα δεν χρειάζεται να καταναλώνετε χρόνο για να κατασκευάσετε ηχητικά εφέ για τις εφαρμογές σας. Απλώς επιλέγετε αυτά που σας αρέσουν και

τα χρησιμοποιείτε. Ας δούμε τώρα ποια είναι αυτά τα τέσσερα πολύτιμα εργαλεία.



Music Mod & SFX

Όπως γίνεται κατανοητό και από τον τίτλο, το CD αυτό περιέχει μόνο μουσικά κομμάτια σε μορφή Mod και ηχητικά εφέ τύπου SFX. Η συλλογή του είναι τεράστια, αφού μέσα σε αυτήν περιέχονται -ούτε λίγο ούτε πολύ- 6.300 μουσικά κομμάτια! Μέσα σε αυτά θα βρείτε ό,τι φανταστείτε



και ό,τι χρειάζεστε. Το μόνο αρνητικό σε αυτό το CD είναι ο τρόπος αρχειοθέτησης και ανεύρεσης. Το Music Mod & SFX διαθέτει απλώς έναν αλφαθητικό κατάλογο. Φανταστείτε λοιπόν να θέλουμε να βρούμε κάτι που βρίσκεται στο τέλος του καταλόγου! Παρ' όλα αυτά, μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε ως ιδιαίτερα καλό, αφού η ποικιλία που διαθέτει είναι πραγματικά τεράστια.

World Of Sound

Χιλιάδες ήχοι συνθέτουν τον κόσμο των... ήχων. Μέσα σε αυτό το CD, το οποίο ξεχωρίζει για τον λειτουργικό τρόπο ανεύρεσης κάποιου ήχου, μπορείτε να βρείτε τα πάντα. Από ηχητικά εφέ και ήχους, μέχρι ολοκληρωμένα μουσικά κομμάτια. Τα πάντα είναι χωρισμένα σε κατηγορίες, κάτι που θα σας βοηθήσει πάρα πολύ.

Τώρα μπορείτε εύκολα να κατασκευάσετε τη δική σας video παρουσίαση, εύκολα και γρήγορα, με τη βοήθεια του Video Creator. Το CD μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους κατόχους του CD32 και της Amiga 1200. Περιέχει περισσότερες από 1.500 εκπληκτικές εικόνες και backgrounds, και συνεργάζεται άνετα με οποιοδήποτε μουσικό CD για την ει-

σαγωγή ήχων στην εφαρμογή σας.

Εκπληκτικό πρόγραμμα με πάρα πολλές δυνατότητες, που μπορεί να δώσει μια άλλη διάσταση στην κατασκευή των εφαρμογών σας.

Raytracing 1+2

Τι μπορούμε να πούμε γι' αυτή τη συλλογή εικόνων, που κυκλοφορεί σε δύο CDs. Η ποικιλία είναι τεράστια και μέσα στα δύο CD's θα βρείτε ό,τι εικόνα φαντάζεστε. Στο πρώτο CD οι εικόνες είναι σχετικά παλιές, ενώ στο δεύτερο ολοκαινουργίες. Για την κατασκευή τους έχουν χρησιμοποιηθεί τα προγράμματα Real 3D V2, Sculpt και Maxon Cinema.

Video Creator

Τώρα μπορείτε εύκολα να κατασκευάσετε τη δική σας video παρουσίαση, εύκολα και γρήγορα, με τη βοήθεια του Video Creator. Το CD μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους κατόχους του CD32 και της Amiga



1200. Περιέχει περισσότερες από 1.500 εκπληκτικές εικόνες και backgrounds, και συνεργάζεται άνετα με οποιοδήποτε μουσικό CD για την εισαγωγή ήχων στην εφαρμογή σας.

Εκπληκτικό πρόγραμμα με πάρα πολλές δυνατότητες, που μπορεί να δώσει μια άλλη διάσταση στην κατασκευή των εφαρμογών σας.

TERRA INF RMATICA

VIDEO ΣΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ...

Tελικά τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το μικρό slot που υπάρχει στην αριστερή πλευρά της A1200. Η Quadrant κατασκεύασε την CardCam, μια VideoIn πραγματικού χρόνου capture κάρτα για το PCMCIA της Amiga σας. Η CardCam "παίρνει" εικόνες 24-bit colour από κάθε πηγή video και τις αποθηκεύει με τη μορφή IFF24 format. Η συσκευή διαθέτει επιλογέα μέσω Software για την επιλογή σύνθετου και S-Video Input, με αποτέλεσμα να μπορεί να κάνει Capture και σε PAL αλλά και σε NTSC σύστημα (640x576 στο PAL, 640x480 στο NTSC).

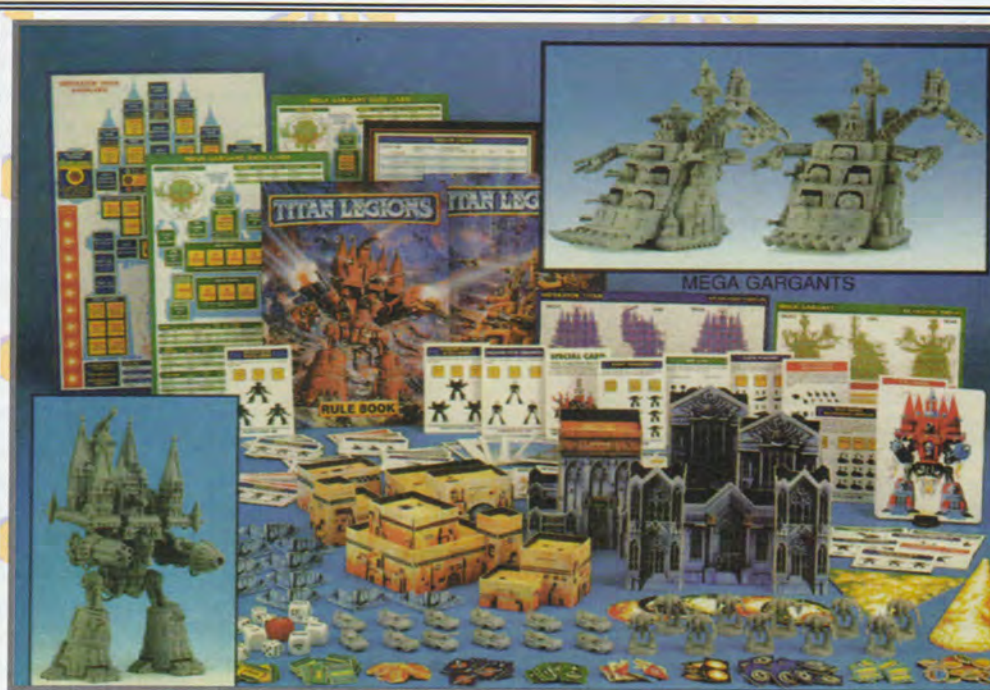
Το CardCam: VideoIn λειτουργεί με κάθε Amiga 600 ή 1200 που τρέχει Workbench 3.0. Η κάρτα στοιχίζει περίπου 400 δολάρια και μπορεί να δώσει μια νέα διάσταση στις βίντεο-εργασίες σας.

ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION 2;



ρία του PlayStation 2! Ναι, καλά διαβάσατε. Η Sony, θάσει πληροφοριών που έφτασαν στ' αυτά μας, σκοπεύει μέσα στο 1997 να κυκλοφορήσει μια εξελιγμένη έκδοση του PlayStation, που θα ακούει στο όνομα PlayStation 2. Το PlayStation 2 θα διαθέτει ισχυρότερο επεξεργαστή, για να μπορεί να ικανοποιεί με άνεση τις υψηλές απαιτήσεις των καταναλωτών. Πάντως μη θιάζεστε και τόσο, γιατί στην Ευρώπη αυτή η νέα κονσόλα αναμένεται να κυκλοφορήσει κατά το 1998. Όσον αφορά στην ευρωπαϊκή έκδοση του PlayStation 1, αναμένεται να κυκλοφορήσει περί το τέλος του έτους.

Aκόμα δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει καλά καλά το PlayStation και ακούγονται διάφορα για την κυκλοφο-



Titan Legions

Το "Titan Legions" είναι παιχνίδι μαχών 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 αρδές 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 Τίτανες, οι τερατώδεις πολεμικές μηχανές που απαρτίζουν τις Λεγεώνες των Τίτανων. Το κουτί περιέχει:

- 25 φιγούρες Citadel και αναλυτικά 1 Imperial Titan, 2 Mega Gargants, 10 Imperial Knights και 12 Ork Bonebreata tanks- Βιβλίο οδηγιών από 64 σελίδες, Βιβλίο πληροφοριών από 112 σελίδες, Βιβλίο σεναρίων από 16 σελίδες, Χάρτινα κτίσματα μεγάλης λεπτομέρειας, Πλάνια για το παιχνίδι, Περισσότερες από 50 κάρτες παιχνιδιού, Κάρτες δεδομένων για τον Imperial Titan και το Mega Gargant, Πλινάκες θέσης στόχου, Ζάρια μεταξύ των οποίων και ζάρια "Διασκοπισμού" ή ζάρια Σκοπού ή ζάρια Ασταχίας 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 απο Αγ. Τριάδα) Τηλ: 4178337.
- * **ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ** Δερηνύ 23 Πλ.Βικτωρίας, 10434 **ΑΘΗΝΑ** Τηλ: 8813990.

Η Amiga είναι ο δεύτερος, ίσως, πιο διαδεδομένος υπολογιστής στο Internet, αφού και το Amiga-μέρος του συνεχώς αυξάνεται και βελτιώνεται. Τον προηγούμενο μήνα περιγράψαμε το πρώτο βήμα της σύνδεσης με το Internet - τη χρησιμοποίηση του modem. Τώρα θα δούμε τι είναι και πώς ξεκίνησε όλο αυτό το υπερ-δίκτυο, πώς μπορούμε να συνδέσουμε την Amiga μας με αυτό, τις υπηρεσίες που μας προσφέρει, και στο τέλος υπάρχουν διευθύνσεις με πολλές πληροφορίες και gigabytes public domain αρχείων για την Amiga σας.

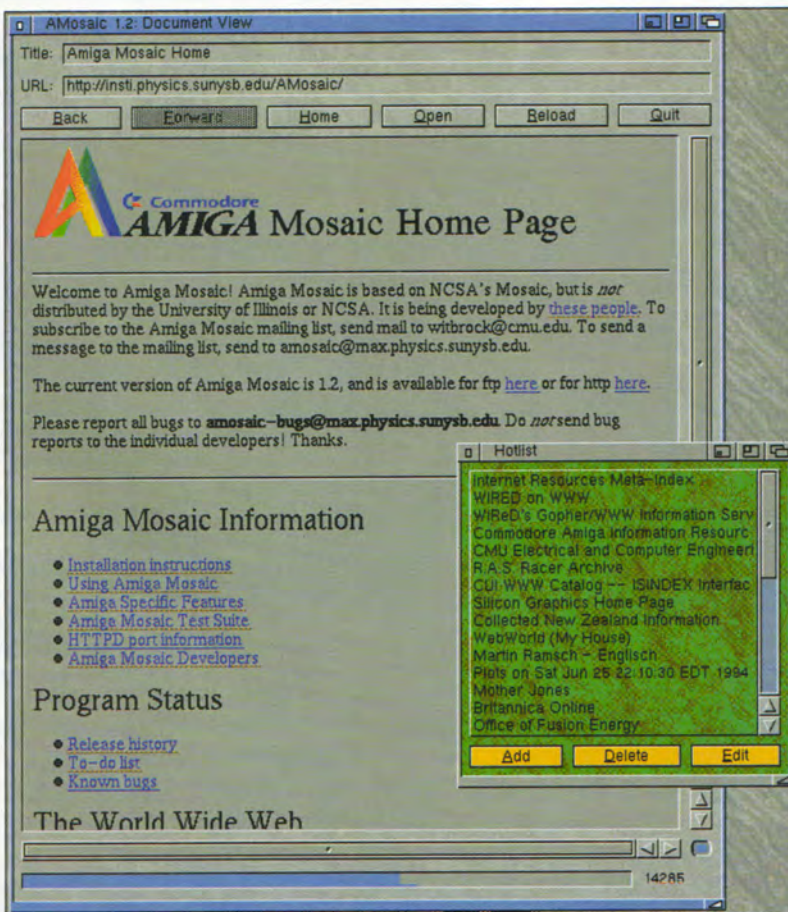
Τα πάντα ξεκίνησαν κάπου στη δεκαετία του '60, όταν ο οργανισμός ARPA στις ΗΠΑ ξεκίνησε μια έρευνα γύρω από δίκτυα μεταγωγής δεδομένων (Packet Switch Networks).

Η τεχνική αυτών των δικτύων βασίζεται στον "τεμαχισμό" των δεδομένων σε πακέτα, κατά τη μεταφορά τους από κόμβο σε κόμβο, και στη "συναρμολόγησή" τους στον προορισμό τους. Έτσι, δημιουργήθηκε το ARPAnet που συνέδεσε μερικά ερευνητικά κέντρα. Το Πεντάγωνο της Αμερικής ενδιαφερόταν για ένα δίκτυο τέτοιο που εάν αχρηστευόταν ένας κόμβος του, να μην έπεφτε όλο, κυρίως σε περίπτωση πολέμου. Να μην υ-

Amiga

• Του Γ. Κουρκουτά
anaconda@athena.compulink.forthnet.gr

& INTERNET



πάρχει κεντρική διαχείριση, και ο χρήστης να έχει πρόσβαση σε αυτό μέσα από πολλούς και διαφορετικούς κόμβους, αλλά και μέσω διαφορετικής διαδρομής εάν το επιθυμεί. Έτσι, το αμερικανικό υπουργείο Αμυνας χρηματοδότησε το ARPAnet, που με την πάροδο του χρόνου διασυνδέθηκε με όλα τα υπάρχοντα δίκτυα της Αμερικής. Το λειτουργικό σύστημα που επιλέχθηκε τότε ήταν το γνωστό UNIX. Για να γίνει καλύτερη η δικτύωση των διαφόρων τμημάτων του ARPAnet χρησιμοποιήθηκε το TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) που τρέχει κάτω από το UNIX.

Η χρησιμοποίηση του UNIX και του TCP/IP από τον πρόγονο του Internet ήταν το σημείο-κλειδί για τη μετέπειτα εκρηκτική ανάπτυξή του, γιατί σχεδόν όλα τα πανεπιστήμια των ΗΠΑ χρησιμοποίησαν το UNIX-TCP/IP για τα δικά τους και έτσι η σύνδεσή τους με το ARPAnet ήταν πολύ εύκολη. Γύρω στο 1980 συνδέθηκαν τα πρώτα δίκτυα πανεπιστημίων και αποτέλεσαν το αρχικό στάδιο του υπερ-δικτύου που ονομάστηκε Internet ή ARPA Internet. Το 1983 το TCP/IP έγινε το υποχρεωτικό πρωτόκολλο του Internet, παρέχοντας τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να "θλάπει" με ομοιόμορφο τρόπο το Internet, ανεξάρτητα από τον τρόπο σύνδεσής του και το είδος υπολογιστή που έχει. Έτσι, φτάσαμε στο 1995, και 100 χώρες του κόσμου έχουν κόμβους του Internet και περίπου 20 εκατομμύρια άνθρωποι έχουν συνδεθεί με αυτό, και συνεχίζει να αναπτύσσεται με γρήγορο ρυθμό.

Κάθε Internet site έχει τη δική του, μοναδική, διεύθυνση που είναι ένας 32-μπίτος αριθμός ο οποίος έχει και το αντίστοιχό του σε μνημονική μορφή, για παράδειγμα η CompuLink, ο μεγαλύτερος Internet provider στην Ελλάδα, έχει διεύθυνση 193.92.197.99 ή athena.compulink.forthnet.gr. Στους κόμβους που βρίσκονται εκτός ΗΠΑ, η διεύθυνσή τους τελειώνει με το χαρακτηριστικό της χώρας όπου βρίσκονται, για παράδειγμα η Ελλάδα έχει gr, η Ιαπωνία jr, η Ελβετία ch κ.λπ.

Για διευθύνσεις εντός ΗΠΑ υπάρχουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- gov για κυβερνητικές υπηρεσίες
- mil για στρατιωτικές υπηρεσίες
- com για εμπορικούς οργανισμούς
- edu για εκπαιδευτικά ιδρύματα
- org για οργανισμούς που δεν υπάγονται στις ανωτέρω κατηγορίες

Υπάρχουν τρεις τρόποι σύνδεσης με το δίκτυο:

Η πιο διαδεδομένη είναι η Dial Up ή terminal σύνδεση: συνδεόμαστε μέσω modem με έναν Internet provider, όπως η CompuLink. Αποκτώντας λογαριασμό εκεί, έχουμε και Internet access, και η διεύθυνσή μας αποτελείται από το user-id μας που ακολουθείται από τη διεύθυνση της CompuLink, για παράδειγμα anasonda@athena.compulink.forthnet.gr. Οι αρχεία κατεβάζετε από το Internet πρώτα έρχονται στο λογαριασμό σας στην CompuLink και μετά θα πρέπει να τα κάνετε download στην Amiga σας.

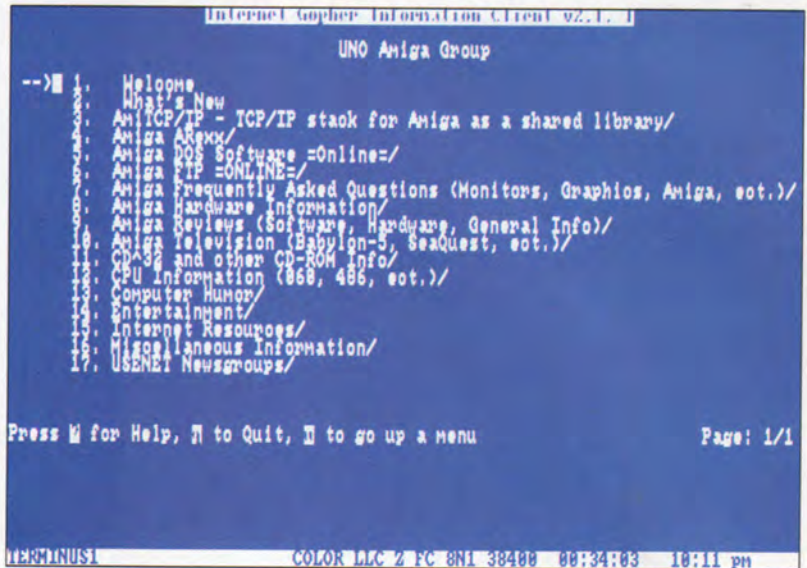
Στην Dial In ή SLIP/PPP σύνδεση, που γίνεται πάλι μέσω modem, μπορείτε να έχετε τη δική σας διεύθυνση, και τα αρχεία που κατεβάζετε να έρχονται κατευθείαν στην Amiga σας. Αυτού του είδους η σύνδεση είναι πιο ακριβή από την προηγούμενη και δεν είναι ακόμα διαδεδομένη στην Ελλάδα.

Τέλος, υπάρχει και η Dedicated σύνδεση, στην οποία έχετε μια άμεση και μόνιμη σύνδεση με το Internet, αλλά το κόστος της είναι τεράστιο και απευθύνεται σε εταιρίες, πανεπιστήμια κ.λπ.

Εφόσον αποκτήσετε ένα λογαριασμό στον Internet provider, είστε έτοιμοι για την πρώτη σας σύνδεση με το δίκτυο. Καλό θα είναι προτού ξεκινήσετε να ρίξετε μια ματιά στις βασικές εντολές του UNIX, αφού σχεδόν όλοι οι υπολογιστές στο Internet τρέχουν UNIX. Οι υπηρεσίες που σας προσφέρει είναι πολλές και ενδιαφέρουσες. Οι κυριότερες από αυτές παρατίθενται κατωτέρω.

TELNET

Δίνοντας telnet και τη διεύθυνση του site που θέλουμε, πετυχαίνουμε μια άμεση σύνδεση με το site αυτό. Δηλαδή, σαν να έχουμε σύνδεθεί με την Amiga μας κατευθείαν με έναν υπολογιστή στην Αμερική. Έτσι, μπο-



ρούμε να χρησιμοποιήσουμε τα resources του απομακρυσμένου υπολογιστή, αρκεί βέβαια να μας επιτρέπεται το login. Τα περισσότερα telnet sites ζητούν id και password, αλλά υπάρχουν και άλλα πολλά, όπως BBSs, game servers, που παρέχουν δωρεάν τις υπηρεσίες τους. Με τη σύνδεση μέσω telnet έχουμε μεγάλο οικονομικό όφελος, γιατί γλιτώνουμε τα υπέρογκα τηλεφωνικά τέλη σύνδεσης με μια BBS στην Αμερική λόγω χάρη.

Eva gopher menu.

FTP

Ίσως η πιο χρήσιμη υπηρεσία του Internet. Με το ftp μπορούμε να συνδεθούμε με κάποιο ftp site και να πάρουμε όποιο αρχείο μάς ενδιαφέρει, χωρίς κανένα κόστος. Υπάρχουν χιλιάδες sites στο Internet, που καλύπτουν πολλά θέματα και υπολογιστές. Για την Amiga το πιο διαδεδομένο είναι το AMINET που περιέχει με-

Ta directories ενός aminet site.




```

FutureNet : Amiga Format (p2 of 2)
* Reviews
  * PhotoVision image processing software
  * Amiga 25 A1200 tower case
  * Database special - database software group test
* Issues
  * Issue 71 - May 1995
  * Issue 70 - April 1995
  * Issue 69 - March 1995
  * Issue 68 - February 1995
* Subscribing
  * Take advantage of our money-saving subscription offer
* Links
  * Amiga Web Directory - this site is maintained by the
    Champaign-Urbana Commodore Users Group. Check it out!
AMIGA FORMAT MAGAZINE IS PUBLISHED MONTHLY AND IS AVAILABLE AT $3.99 FROM
YOUR NEWSAGENT - RESERVE YOUR COPY NOW!
INFORMATION AVAILABLE:
* News
  * Commodore buy out - the latest news
  * Amiga 2500 612637 bytes of data
Arrow keys: Up and down to move, Right to follow a link; Left to go back,
H)elp O)ptions P)rint Q)uit /-search [delete]=history list
TERMINUS!          COLOR LLC 2 FC 8N1 38488 08:50:19 10:27 pm
  
```

Η WWW home page του Amiga Format.

```

The Amiga Home Page (p1 of 2)
COMMODORE AMIGA INFORMATION RESOURCE

[IMAGE] News: The final section of C Amiga will start on April
20th.
[IMAGE] What's New: on this Site.
[IMAGE] News: Magazines, Newsletters, Rumours...
[IMAGE] User Support Users groups, mailing lists, BBS's,
newsgroups, WWW sites.
[IMAGE] Hardware About the machines and peripherals for them.
[IMAGE] Software Where to get it, how to use it, etc. Plus:
Quit & Link to Aminet).
[IMAGE] Fun Links Uses of amigas for Art, film, science, commerce,
and more.
[IMAGE] Users Home Pages Geographical Amiga Users Home Page
Internet LIST.
[IMAGE] Companies Developers, Manufacturers, Retailers...
[IMAGE] History What happened, when, where, and who did it
[IMAGE] Miscellanea Other Amiga Web Resources.
[IMAGE] News Advertising a mini mall off the Amiga Home Page.
press space for next page
Arrow keys: Up and Down to move, Right to follow a link; Left to go back.
H)elp O)ptions P)rint Q)uit /-search [delete]=history list
TERMINUS!          COLOR LLC 2 FC 8N1 38488 08:52:19 10:29 pm
  
```

Μία από τις καλύτερες Amiga WWW pages.

ρικά gigabytes public domain προγραμμάτων, αλλά υπάρχουν και αρκετά άλλα εκτός aminet.

World Wide Web (WWW)

Άλλο ένα πανίσχυρο εργαλείο του Internet. Η λειτουργία του βασίζεται σε hypertext κείμενα που περιέχουν λέξεις-κλειδιά που όταν τις διαλέγετε οδηγούν σε άλλα hypertext links που περιέχουν πληροφορίες σχετικές με τις λέξεις αυτές, και πάει λέγοντας! Οι πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε στο WWW δεν έχουν όρια, και ειδικά με τη χρήση ενός γραφικού WWW browser το κάνουν ένα από τα ισχυρότερα και ελκυστικότερα εργαλεία. Το γραφικό του μέρος λέγεται mosaic και το text only, lynx. Ο mosaic μπορεί να συνδυάσει κείμενο, εικόνες, ήχο, animations, δίνοντας στο Internet μια άλλη διάσταση, και σίγουρα δείχνει πώς θα είναι η μορφή του δικτύου στα χρόνια που θα ακολουθήσουν.

Πριν από λίγο καιρό μόνο οι κάτοχοι SLIP/PPP σύνδεσης μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν mosaic, αλλά τώρα υπάρχει ένα πρόγραμμα που εξομοιώνει SLIP/PPP σύνδεση και έτσι όλοι εμείς με Dial-Up σύνδεση μπορούμε να έχουμε mosaic. Στην Amiga υπάρχει ο Amosaic που είναι η Amiga έκδοση του Mosaic των PCs. Η εγκατάστασή του είναι σχετικά δύσκολη, και ο χρήστης θα πρέπει να έχει αρκετές γνώσεις σχετικά με το θέμα. Καταρχήν, χρειάζεται μια Amiga 1200 και σκληρός δίσκος, καλό θα είναι να υπάρχει fast Ram και κάποιος accelerator. Πρώτα θα πρέπει να εγκαταστήσετε το Magic User Interface 2.3 και μετά το AmiTCP, που είναι η Amiga έκδοση του TCP/IP, και μετά να τρέξετε τον Amosaic. Όλα αυτά τα προγράμματα είναι public domain, και υπάρχουν στη διάσκεψη Amiga.world της CompuLink. Ακόμα, υπάρχει και ένας installer που αναλαμβάνει την όλη εγκατάσταση όλων των προγραμμάτων που χρειάζονται.

FTP

Aminet

```

ftp.wustl.edu /pub/aminet
ftp.netnet.net "" ""
ftp.cdrom.com "" ""
ftp.luth.se "" ""
ftp.doc.ic.ac.uk "" ""
ftp.eunet.ch "" ""
ftp.cnam.fr "" ""
  
```

Εκτός Aminet

```

avahi.inria.fr /amiga
dakeeper.igd.fhg.de /pub/systems/amiga
nic.funet.fi /pub/amiga
ftp.demon.co.uk /pub/amiga
ftp.cc.gatech.edu /pub/amiga
ftp.cs.uit.no /pub/amiga
ftp.ee.pdx.edu /pub/amiga
ftp.hawaii.edu /pub/amiga
ftp.interpac.de /pub/amiga
ftp.io.org /pub/systems/amiga
scsx01.sc.edu /pub/amiga
ftp.ucsd.edu /pub/amiga
  
```


GOPHER

Ο Gopher επιτρέπει στον Internet user να ερευνήσει τα resources του δικτύου μέσω απλών και φιλικών menus. Κάθε θέμα του menu οδηγεί σε άλλα menus ή στις πληροφορίες που περιγράφουν. Έτσι, μειώνεται ο χρόνος που διαθέτει ο χρήστης για να βρει και να αξιολογήσει μια πληροφορία. Ένα μέρος του Gopher, η Veronica, αναλαμβάνει το ψάξιμο όλων των gopher servers του Internet και βρίσκει για λογαριασμό σας πού υπάρχει τι.

IRC

IRC σημαίνει Internet Relay Chat και είναι ένα δίκτυο υπολογιστών στους οποίους κάθε χρήστης μπορεί να συνδεθεί και να συνομιλήσει ηλεκτρονικά, μέσω του υπολογιστή του, με όλους τους άλλους χρήστες που υπάρχουν εκείνη τη στιγμή στο συγκεκριμένο κανάλι. Υπάρχουν εκατοντάδες κανάλια που καλύπτουν ανάλογα θέματα. Για παράδειγμα, το #hellas είναι για τους απανταχού Έλληνες της Γης, το #amiga για τους Amiga users κ.λπ.

USENET

Άλλη μια δημοφιλής υπηρεσία του Internet. Στην ουσία, είναι ένα ξεχωριστό δίκτυο μέσα στο Internet και περιλαμβάνει περίπου 3.000 newsgroups με διάφορα θέματα. Η πλειοψηφία των θεμάτων είναι γύρω από τους υπολογιστές αλλά υπάρχουν και πολλά άλλα. Είναι η πηγή των ειδήσεων του Internet, και κάθε χρήστης μπορεί να διαβάσει, μέσω ειδικών news-readers, και να στείλει τα δικά του μηνύματα, που θα τα διαβάσουν εκατομμύρια άλλοι άνθρωποι. Μόνο το Usenet αρκεί για να αποκτήσετε Internet access.

E-MAIL

Από τον τίτλο ίσως θα καταλάβατε ότι είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του Internet. Μέσω e-mail μπορείτε να στείλετε κάποιο μήνυμα ή αρχείο σε όποιον χρήστη έχει Internet access, σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου. Ένα δυνατό χαρακτηριστικό του είναι η μεγάλη ταχύτητα αποστολής του μηνύματος, ανεξάρτητα από την απόσταση.

TELNET

laserbase.com
tolsun.oulu.fi
safehouse.sojourn.com
flowerlink.com

Amiga BBS
Amiga BBS
Amiga BBS
Έχει αρκετά files για Amiga

IRC

Για amiga chat κάνετε /join #amiga.

GOPHER

gopher.unomaha.edu /UNO student Organizations /UNO Amiga group.

WWW

http://www.futurenet.com
http://www.cs.cmu.edu:8001/Web/People/mjw/Computer/Amiga/MainPage.html
http://www.prairienet.org/community/clubs/cucug/amiga.html

```
The Amiga Web Directory (pg 3 of 5)
* browser,
* Amiga Home Alternative AM - A supplemental Frequently Asked
  Questions document.
* Amiga Megaio AREXX - The Amiga Megaio AREXX interface
* AmTCP/IP - Homepage of Markus Feuhkuri, author of AmTCP/IP in
  English
* AmTCP/IP FAQ - AmTCP/IP Frequently Asked Questions
* AMOS - The AMOS Mac Site, a source for AMOS information and
  products.
* AMOS PLAYFIELD! - An alternate source for AMOS information.
* WENEM AOS - The Amiga OS Replacement Project, an ambitious venture
  to write a new, portable operating system for the Amiga.
* AREXXGUIDE - AREXXGUIDE is a complete AREXX reference with
  tutorials and dozens of ready-to-use examples.
* Marat Fayzullin - Author of WBGames, Dashboard, SuperDashboard and
  Protection.
* PexxxEd - An advanced, highly customizable, programmable text
  editor.
* Heddley - A brilliant AmigaGuide hypertext editor written by Edd
  Dumbilla
* HTTPD CGI - The Amiga HTTP Common Gateway Interface.

Amiga users: Up and down to move. Right to follow a link; Left to go back.
Help Options Print Q to Main screen Quit /search [delete]-history list

TERMINUSI COLOR LLC 2 FC 8N1 38408 08:57:03 10:34 pm
```

Η πληρέστερη Amiga WWW page έχει τα πάντα!

```
*** - multipurpose server. For more information contact
*** - to the address in /admin.
*** -
*** - If your institute has a server closer than this
*** - (local one), use it, not this, if you come from
*** - outside of Finland, you live in wrong country.
*** -
*** -
*** -
*** - IPhoners, bots and faked usernames are not welcome.
*** -
*** - Topic for #amiga: Life is like a box of chips - you never know who's gonna
*** - buy it...
*** -
*** - Users on #amiga: Iridanos 0Timmer Aukyn Dark_Side Gateway Alex PCharger
*** - Corsair Orange LesZeg Mentaldom dai kuroa 0JalovioK 0RoKk 0Pauveis 0abbage
*** - 0Kadix 0CamaI 0Koly
*** - (Aukyn) 0abbage: Coolness.
*** - (Mentaldom) Jal: Nope
*** - peteo (~peteo@post.oit.umass.edu) has joined channel #amiga
*** - (Orange) Kallispera Iridanos!
*** - > kallispera!
*** - (Orange) r...

[11:22:32 Iridanos on #amiga (nt)] * type /help for help

TERMINUSI COLOR LLC 2 FC 8N1 38408 08:59:07 10:36 pm
```

IRC στο amiga channel.

Τώρα πιστεύω πως θα έχετε πάρει μια μικρή γεύση από τις υπηρεσίες του Internet, που μαζί με τις διευθύνσεις που ακολουθούν, και που έχουν σχέση με την Amiga, θα σας δώσουν αρκετά επιχειρήματα για να μπειτε και εσείς στο παγκόσμιο δίκτυο που λέγεται Internet και να δώσετε μια άλλη διάσταση στην Amiga σας.

THE PLAYERS

TELECLUB

SHOP

LET'S PLAY THE GAME

INTERFOT A.E.



GAME BOY

14.950



S NES + STREET FIGHTER TURBO

39.900



MDRIVE + 2 PAD

30.950



CD 32 + 2 GAMES

56.900



SONY PLAY STATION + SCART

229.000

ΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
GAME BOY NEW

KIRBYS	3.390
SPIDERMAN 2	5.580
MARIOLAND 3	7.950
CHOPFLIFTER 3	6.950
JURAS. PARK 2	7.950
MORTAL KOMBAT 2	7.950

JAGUAR M.T.X.

CRESCENT GALAXY	9.900
DINO DUDES	8.900
RAIDEN	9.900
TEMPEST 2000	8.900
WOLFSTEIN 3D	9.900

MEGA DRIVE NEW

SUPER STREET FIGHTER JAP	16.950
MICROMACHINES	9.900
LION KING	14.900
RISE OF THE ROBOTS	9.900

S-NES NEW

SPECTRE	9.800
FLASHBACK	8.900
VORTEX	9.900
R-TYPE III	9.900
WORLD CUP USA 94	9.500
RISE OF ROBOTS	11.900
FIRST SAMURAI	11.900
WIND COMMADER	11.900

3DO Panasonic

ΚΑΛΩΔΙΑ, MONITOR, EXTRA ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ, ADAPTOR ΓΙΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ S-NES 11 HOUR, CANNON FODDER, NBA JAM κ.ά.



PANASONIC 3DO

NEW FZ10



PLAY STATION

EXTRA ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ, ΚΑΛΩΔΙΑ, GAMES TOH SHIN DEN, RIDGE RACER, TAKKEN CYBER SLEED, KILLEAK THE BLOOD, CRIME CRACKERS κ.ά.

JAGUAR

ΚΑΛΩΔΙΑ, SCART-RCA, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ, MONITOR, IRON SOLDIER, RAYMAN, ZOO, CANON FODDER, FLASH BACK κ.ά.



32X

MORTAL KOMBAT 2, NBA JAM T.E., MOTOCROSS CHAMPIONSHIP, METALHEAD, CORPSE KILLER



SATURN

EXTRA ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ, ΚΑΛΩΔΙΑ, GAMES VIRTUAL FIGHTING, GALE RACER, VICTORY GOAL, CLOCK WORK KNIGHT, DAYTONA USA, ASTAL & VIRTUAL HIBLIDE κ.ά.

LOVE THE BEST GAME



CLUB 69
BORN TO LOVE 4.900
HOLL. SCANDAL 4.900

CD NEC 4x SPEED 68.000
CD ROM PANASONIC 39.000
CD ROM SONY 36.000

CD ΕΓΓΡΑΦΗΣ

NO NAME 1.750
PHILIPS 2.050
KODAK 1.980
TRASDATA 1.850

-ΗΧΕΙΑ
-JOYSTICK
-ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

CD-ROM OEM

7th GUEST	4950
DRACULA UNLEASHED	5.800
KINGS QUEST VI	7.900
LAWNMOWER MAN	5.900
LARRY VI	7.500
KYRANDIA III	7.900
MAD DOG McCREE II	6.900
MAGIC CARPET	7.900
MEGA RACE	5.900
REBEL ASSAULT	7.300
ULTIMA VIII	7.900
UNDER KILLING MOON	11.800
BEN. STEEL SKY	5.950
BLOOD NET	5.950
WORD ATLAS	4.950
GROLIER 95	7.800
NASCAR RACING	7.900



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200

COMMODORE 1084S	STEREO	65.000
PHILIPS 8833	STEREO	65.000
MICROVITEC	MULTI SYNC	109.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)

SIMM 4MB	72PIN	38.000
SIMM 8MB	72PIN	69.000
SIMM 16MB	72PIN	129.000

HD 540 MB	49.000
HD 850 MB	69.000
EX-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000

VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24
GEN LOCK, RENDALE 8802
MIDI I NDERFACE, OPTICAL MOUSE
CORDLESS TRACKBALL
FLOPY DISCK NO NAME
POWER CD ROM SCSII A 1200/600

VIPER
28MHZ



59.000



POWER DRIVE



PHILIPS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
Με κάθε αγορά
2 GAMES CD 32
ένα δώρο



120 ΤΙΤΛΟΙ
ΓΙΑ
CD 32



- ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
- ΣΧΙ
- ΚΑΛΩΔΙΑ
- ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ CD32



NEO·GEO CLUB

ΝΟΙΚΙΑΣΤΕ ΕΝΑ ΝΕΟ - GEO
ΑΠΟ 1.000 ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ ΚΑΙ 5.000 ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

NEO - GEO
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

NEO GEO MTX 45.000
FATAL FURY 15.000
NINJA COMBAT 10.000
KING OF MASTER 10.000

ART OF FIGHTING 18.000
SAMURAI SHODOWN 39.000
FATAL FURY SPECIAL 49.000
SUPER SIDEKICKS 29.000

ART OF FIGHTING 18.000
SAMURAI SHODOWN 39.000
FATAL FURY SPECIAL 49.000
SUPER SIDEKICKS 29.000

NEO·GEO CD

STREET HOOP, KING OF THE FIGHTERS,
SAMURAI II, AERO FIGHTERS, KARNOVS
REVENGE, AGGRESSORS OF DARK COMPAT,
WORLD HEROES 2 JET, SUPER SIDE KICKS 2,
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΚΑΛΩΔΙΑ κ.ά.

THE PLAYERS

TELECLUB

SHOP

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΔΙΑΝΙΚΗ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

TELECLUB
ΑΘΗΝΑ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΘΗΣΕΩΣ 60
ΤΗΛ.: 9574.371-2
FAX: 9588.503

TELECLUB
ΒΟΛΟΣ
Κ. ΚΑΡΤΑΛΗ 100 &
ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
ΤΗΛ.: 0421/35449
FAX: 0421/26620

TELECLUB
ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ.: 0721/94479

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ
ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ
ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ
ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ

VISA

Aπό την πρώτη κιόλας στιγμή που ακούστηκε ότι πρόκειται να βγει το Mortal Kombat III, οι απανταχού beat'em-όβιοι δεν έπαψαν να φαντάζονται και να ονειρεύονται. Μήπως είχαν άδικο; Αλλωστε, όλοι ξέρουμε ότι το Mortal Kombat ήταν το μοναδικό

στην άκρη. Τώρα, εν αναμονή του III όλοι αναρωτιόμαστε: Αραγε, οι κατασκευαστές του παιχνιδιού θα καταφέρουν να συνεχίσουν το "θρύλο" φέρνοντας και πάλι το παιχνίδι στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων; Ερώτημα που πολύ σύντομα θα απαντηθεί, μια και δεν θα χρειαστεί να περιμένουμε καιρό.

MORTAL KOMBAT 3

Η αντίστροφη μέτρηση μόλις άρχισε!

Το δημοφιλέστερο beat'em up παιχνίδι των δύο τελευταίων ετών για όλα τα συστήματα έρχεται ποιά σύντομα στις οθόνες σας.

Στις σελίδες που ακοιουθούν μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση γύρω από το παιχνίδι.

• Του U. Grelloni

παιχνίδι με άπειρες μυστικές κινήσεις, με πάρα πολλά κόλπα αλλά και πάρα πολλές εκπλήξεις. Αυτοί ήταν και μερικοί από τους λόγους που ξεσήκωσαν τους λάτρεις των beat'em up από την πρώτη κιόλας στιγμή, από την πρώτη κιόλας κυκλοφορία του παιχνιδιού. Από τότε έως σήμερα, δύσκολα μπορούμε να πούμε πως βγήκε κάποιο άλλο beat'em up παιχνίδι που κατάφερε να βάλει -έστω και για μια στιγμή- το Mortal Kombat

Πάντως, σύμφωνα με πληροφορίες, η αναβάθμιση του παιχνιδιού από το II στο III θα στεφθεί για άλλη μία φορά με επιτυχία. Πολλά ακούγονται και πολλά λέγονται. Τα στοιχεία που θα διαθέτει, ο νέος τρόπος χειρισμού και η φυσική κίνηση, θα είναι στοιχεία που σίγουρα θα πρέπει να δανειστούν και άλλες εταιρίες για το δικό τους beat'em up. Ας προχωρήσουμε, όμως στα ενδότερα του παιχνιδιού.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Όλοι θυμούνται ότι η πρώτη μάχη είχε κερδηθεί από τον σατανικό Shang Tsung και τον Goro. Η δεύτερη μάχη συνεχίστηκε στον έξω κόσμο, όπου ο Shao Kahn προσπάθησε να καταστρέψει τους γήινους μαχητές με τα ίδια του τα χέρια. Τώρα η μάχη μεταφέρεται στη γη, όπου θα παιχτεί και το τελευταίο σενάριο. Μετά τη μεγάλη νίκη του Shao Kahn στον έξω κόσμο, όλα έδειχναν ότι θα μπορούσε να κάνει τα πάντα χωρίς να βρεθεί κάποιος στο δρόμο του να τον εμποδίσει.



Το μόνο που ίσως δεν θα μπορούσε να αποκτήσει ποτέ πια ήταν η νεκρή γυναίκα του που την είχε χάσει εδώ και πάρα πολύ καιρό. Χρόνια πάλευε να βρει κάποιον τρόπο για να την αναστήσει αλλά μάταια, μέχρι τη στιγμή που ο σατανικός μάγος Shang Tsung πίστεψε ότι είχε βρει τον τρόπο.

Το μόνο πρόβλημα που υπήρχε ήταν ότι η γυναίκα του Shao δεν θα μπορούσε να ζήσει στον έξω κόσμο και κατά συνέπεια θα έπρεπε να βρεθεί ένας τρόπος να μπορέσουν να ζήσουν στη Γη. Το πρώτο που θα έπρεπε να κάνει ο Shao ήταν να εγκατασταθεί στη Γη δημιουργώντας πρώτα το ιδανικό γι' αυτόν κλίμα (παρanoiμίες, καταπίεση λαού κ.λπ.).

Βέβαια, στη Γη υπήρχαν και μερικοί "καλοί" (όπως ο Raiden) που δεν μπορούσαν να επιτρέψουν στον Shao να φέρει τα πάνω κάτω. Άρα, ο Shao θα έπρεπε πρώτα να στείλει τις στρατιές του να καθαρίσουν τον τόπο από άτομα που τυχόν θα του δημιουργούσαν προβλήματα. Έτσι έχει η ιστορία και όλοι -είμαι σίγουρος- αναμένετε να έρθει το Mortal Kombat III στα χέρια σας και στη συνέχεια να περιποιηθείτε τους "κακούς" του Shao.

ΕΣΤΡΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Έχει ακουστεί και αυτό. Το παιχνίδι θα διαθέτει και επιλογή για γρήγορη κίνηση προς τα πίσω αλλά και ταχύτατη κίνηση του παίκτη προς τα εμπρός. Όλα αυτά θα μπορούν να γίνουν με κάποιο κουμπί που θα υπάρχει πάνω στο pad. Αυτή η προσθήκη έχει μπει γιατί οι κατασκευαστές -σύμφωνα με τα λεγόμενά τους- θέλουν να κάνουν τον παίκτη επιθετικό και πιο δραστήριο. Όλα αυτά, με λίγα λόγια, μας πληροφορούν πως πρέπει πλέον να ξεχάσουμε το αμυντικό παιχνίδι και να βγούμε μπροστά. Επίσης, είναι ένας καλός τρόπος να ερχόμαστε πιο γρήγορα σε άμεση επαφή με τον αντίπαλο χωρίς να μεσολαβούν αργές κινήσεις και άσκο-

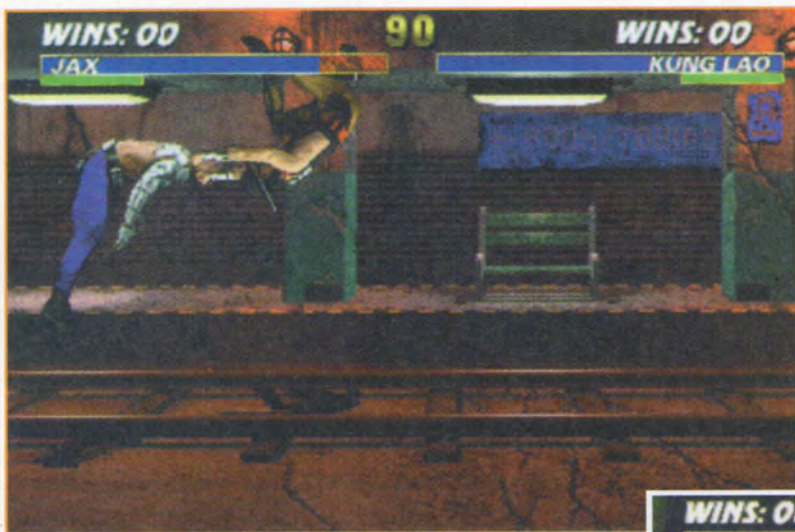


πα βήματα. Τέλος, πληροφορίες λένε πως αυτό το μαγικό κουμπί θα συμβάλει και στις μυστικές κινήσεις προσφέροντας ταχύτητα και αληθοφάνεια.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΜΥΣΤΙΚΑ

Όπως είπαμε και στην εισαγωγή μας, το Mortal Kombat είναι ίσως το μοναδικό beat'em up παιχνίδι με τόσες μυστικές κινήσεις και κόλπα. Αυτό ασφαλώς δεν θα μπορούσε να λείπει και από το τρίτο μέρος της σειράς. Έτσι και εδώ θα υπάρχουν άπειρες





κινήσεις/συνδυασμοί και ειδικές τεχνικές, οι οποίες θα πραγματοποιούνται με έναν τελείως καινούριο τρόπο. Το εντυπωσιακότερο, όμως, είναι ότι η πλειοψηφία των κινήσεων θα ενεργοποιείται σε διπλούς αγώνες παικτών (παίκτης εναντίον παίκτη) με διάφορους κωδικούς και συνδυασμούς πλήκτρων.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το Mortal Kombat III είναι το μοναδικό παιχνίδι όπου συμμετέχουν 14 διαφορετικοί χαρακτήρες. Στο MK III υπάρχουν χαρακτήρες γνώριμοι από τις προηγούμενες σειρές. Βέβαια, έχουν υποστεί ορισμένες αλλαγές τις οποίες θα δούμε στη συνέχεια, αλλά έχουν προστεθεί άλλοι 7 καινούριοι. Τώρα θα μου πείτε, γιατί τόσο πολλοί χαρακτήρες από την προηγούμενη σειρά; Στο ερώτημά σας υπάρχει μια απάντηση: ίσως οι κατασκευαστές του παιχνιδιού δεν ήθελαν να παρουσιάσουν κάτι πάρα πολύ καινούριο με ηθοποιούς τελείως άγνωστους στο ευρύ κοινό και έτσι αποφάσισαν να πλαισιώσουν ορισμένους από τους ήδη γνώριμους και αγαπητούς χαρακτήρες με 7 νέους.

Θα δούμε τον γνώριμό μας Kano (το ρόλο υποδύεται ο Richard Di-viso), την γνωστή σε όλους Sonya, τον Jax, ο οποίος από εδώ και στο εξής θα διαθέτει ένα ζευγάρι μεταλλικών χεριών, τον πασίγνωστο Liu Kang, ο οποίος εμφανίστηκε και στα δύο προηγούμενα επεισόδια του Mortal Kombat (αν και το ρόλο είχαν παίξει διαφορετικοί ηθοποιοί)

δίπλα στον αυθεντικό Kung Lao (Antony Marquez). Επίσης, επιστρέφει τόσο ο Shang Tsung όσο και ο καινούριος Sub Zero.

Στα καινούρια πρόσωπα του MK III θα βρούμε δύο τρομερούς high-tech ninja, ρομπότ υψηλής τεχνολογίας με τρομερές δυνάμεις. Πρόκειται για δύο χαρακτήρες που μοιάζουν στην όψη αλλά έχουν διαφορετικές ικανότητες και χρώματα (ο ένας είναι κόκκινος και ο άλλος κίτρινος, κάτι παρόμοιο με τον Reptile και με τον Scorpion), ενώ υπάρχουν και πολλοί άλλοι νέοι χαρακτήρες τους οποίους αναμένουμε να δούμε και να γνωρίσουμε από κοντά με την πρώτη ευκαιρία. Μεταξύ αυτών εκείνη που ίσως ξεχωρίζει είναι μια γυναίκα μαχητής, η οποία από ό,τι ακούσαμε και διαβάσαμε θα είναι πραγματικός "θάνατος".



Σας ανοίξαμε την όρεξη, έτσι; Προς το παρόν μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση του τι σας περιμένει από τις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο. Είναι σίγουρο πως θα εντυπωσιαστείτε. Εν αναμονή, λοιπόν.



CONSOLE CLUBS

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
 • ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 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

ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ SONY PSX - SATURN - NEO GEO CD - JAGUAR - CD32 - AMIGA 500, 600, 1200, 32X - SNES - MD - GG - GB - MS - NES 8 BIT.
ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΑΤΑΛΛΑΓΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΧΡΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ.
ΕΞΥΠΗΡΕΤΟΥΜΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟΥΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙΟΤΕΡΟΥΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΔΥΣΥΕΡΕΤΟΙ.
ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ.
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΓΙΑ "ΔΥΣΚΟΛΑ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΜΕ ΣΩΣΤΑ ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ.
ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ ΜΕ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΘΕΣΜΟ ΤΩΝ CLUB ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ" AMIGA CLUB'S ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΟΛΟ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΟ KNOW-HOW.
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΙΔΙΩΤΕΣ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ.

MD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

NBA JAM T.E.
 SUPER STREET FIGHTER
 SHINING FORCE 2
 ECCO THE DOLPHIN 2
 FIFA '95
 URBAN STRIKE
 RISE OF THE ROBOTS
 LION KING
 CANNON FODDER
 BRUTAL PAWS OF FURY
 SOLEIL
 POWER RANGERS
 ROAD RASH 3
 PAGEMASTER
 SONIC AND KNUCKLES
 BLOODSHOT
 SECOND SAMURAI
 MICKEYMANIA
 EARTH WORM JIM
 SPARKSTER
 SHAQ-FU
 MICROMACHINES 2
 SYLVESTER & TWEETY
 TRUE LIES (SWARTZENEGER)
 STRIKER

PC CD-ROM ORIGINALS

VOYER
 CREATURE SHOCK
 LITTLE BIG ADVENTURE
 MAGIC CARPET
 HAMMER OF THE GOD'S
 RISE OF THE ROBOTS
 WING COMMANDER 3

GG NEA

FIFA
 LION KING
 WRESTLEMANIA RAW
 MORTAL KOMBAT 2
 NBA JAM T.E.
 FATAL FURY SPECIAL
 POWER RANGERS
 X-MEN

ATARI JAGUAR

DRAGON
 CHEQUERED FLAG
 DOOM
 CLUB DRIVE
 TEMPEST 2000
 CANNON FODDER
 SENSIBLE SOCCER
 WOLFENSTEIN 3D

3DO PANASONIC (ΑΠΟ 9.000)

GEX
 CORP'S KILLER
 SUPER STREET FIGHTER
 TURBO
 QUARANTINE
 FIFA
 OFF WORLD INTERCEPTOR
 THEME PARK
 MYST
 STAR WARS REBEL ASSAULT
 STAR CONTROL II
 DRAGON'S LAIR
 MICROCOSM
 SAMURAI SHOWDOWN
 NIGHT TRAP

NEED FOR SPEED

ROAD RASH
 SHADOW
 MAD DOG
 MAD DOG II
 WHO SHOT JOHNNY ROCK
 ESCAPE FROM THE MONSTER
 MANOR
 CRIME PATROL
 GRIDER'S
 SHOCK WAVE
 SHOCK WAVE OPERATION
 JUMP GATE
 SLAYER
 STELLAR 7
 WING COMMANDER
 FLASHBACK
 JAMMIT

SN ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

SUPERSTAR INTERNATIONAL
 SOCCER (Το καλύτερο του κόσμου)
 CANNON FODDER
 NBA LIVE '95
 PITFALL
 EARTH WORM JIM
 WOLVERINE
 STREET RAGE
 LION KING
 MICKEYMANIA
 TOP GEAR 3000
 TRUE LIES SWARTZENEGER
 PINBALL FANTASIES
 WRESTLEMANIA RAW
 X-MEN BRUTAL APOCALYPSE (NTSC)
 FIFA

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER
 TOSHIDEN
 CYBERSLEED
 KILLEAK THE BLOOD
 CRIME CRACKERS
 COSMIC RACE
 PARODIUS
 TEKKEN

NEO-GEO CD

AEROFIGHTERS 2
 WORLD HEROES 2 JET
 STREET HOOD
 KING OF THE FIGHTERS
 FATAL FURY 2
 FATAL FURY SPECIAL
 REAL RALLY GAME
 KARNOV'S REVENGE

32X GAMES

MORTAL KOMBAT 3
 AFTERBURNER
 COSMIC CARNAGE
 DOOM
 MOTOCROSS CHAMPIONSHIP
 GOLF

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟ-
 ΟΥΡΙΑ ΜΕ ΕΠΥΨΗ
 GB (MONO 3.500)

MOTOCROSS MANIACS

FALLS OF THE FOOTCLAN
 SPEED BALL 2
 K.O. BOXING
 YOSHI
 TURRICAN
 SPIDERMAN
 ROBOCOP
 DUCK TALES
 TENNIS
 KUNG-FU MASTER
 WRESTLEMANIA
 YOSHI'S
 PARASOL STARS RAINBOW
 ISLAND
 BAD'N'RAD
 GARGULES
 Q-BILIO
 KRYSSTUS FUN HOUSE
 SOCCERMANIA
 ELEVATOR ACTION
 SUPER MARIO LAND
 HAL WRESTLING

GB

MONO 6.900
 DONKEY KONG
 SAMURAI SHOWDOWN (7.900)
 ZELDA
 KICK OFF
 KING OF THE RING
 TARZAN
 ALADDIN (9.000)

GB

MONO 4.900
 LAST ACTION HERO
 DUCK TALES
 SPEEDY GONZALES
 THE HUNT FOR RED
 OCTOBER
 COOL SPOT
 FELIX THE CAT
 DARKWING DUCK
 GOAL
 JURASSIC PARK
 RACING FIGHTER
 CASTLEVANIA

NEO-GEO CARTRIDGES

FATAL FURY 13.000
 KING OF MONSTERS 15.000
 SUPER SIDE KICKS 19.000
 EIGHTMAN 13.000
 NINJA KOMBAT 12.000
 SENGOKU 13.000
 BLUES JOURNEY 9.000
 NAM 1975 12.000

CD 32 GAMES

(ΚΑΙΝΟΟΥΡΙΑ)
 JUNGLE STRIKE
 SUPER STARDUST
 MICROCOSM
 LITTLE DIVIL
 TOWER ASSAULT
 BENEATH A STEEL SKY
 BRIAN THE LION

CD 32

(MTX) 3.500
 7 GATES OF ZAMPALA

MEAN ARENAS

CHUCK ROCK
 ALFRED CHICKEN
 SUPER METHAN BROS
 GUARDIAN
 DANGEROUS STREETS

MD

MONO 3.900
 STAR CONTROL
 SHADOW DANSEUR (JAP)
 RBI '93 BASEBALL
 IMMORTAL
 PHELIOS (JAP)
 GRANADA (JAP)
 JOE MONTANA FOOTBALL
 PIGSKIN FOOTBALL
 SHADOW OF THE BEAST
 SONIC
 JAMES POND
 TROUBLE SHOOTER
 GLOBAL GLADIATORS
 JEWEL MASTER
 CALIBER 50
 TALMIT ADVENTURE
 SUPER SMASH TV

MD

MONO 7.900
 JURASSIC PARK (NO BOX)
 OLUMPIC GOLD (JAP)
 F-22 INTERCEPTOR
 NHL HOCKEY 93
 DRAGON FURY
 WORLD CLASS LEADER
 BOARD
 SONIC 2
 BUBBA & STIX
 SUBTERANIA

MD

MONO 7.900
 PRO STRIKER FOOTBALL
 BATTLE TANK ABRAMS
 SIMPSONS
 PITFIGHTER
 TALESPIN
 BATTLETOADS
 G-LOC
 INDIANA JONES
 SIDE POCKETS

MD

MONO 13.900
 X-MEN
 ASTERIX
 TINY TOONS
 ECCO THE DOLPHIN
 HOCKEY 94
 WORLD TOURNAMENT SOCCER
 BULLS vs BLAZERS
 STREETFIGHTER S.E.

MD

MONO 16.900
 SONIC 3
 LION KING
 DESERT STRIKE
 NBA JAM
 RISE OF THE ROBOTS
 SHAQ-FU

MD

MONO 19.900
 WRESTLEMANIA RAW
 SYNDICATE
 MICKEYMANIA
 INCREDIBLE HULK
 MEGA TURRICAN
 BOMBERMAN

MASTERSYS

MONO 4.900
 SHADOW OF THE BEAST
 MERCS
 WINTER OLYMPICS
 SPACE GUN
 BONANZA BROS
 GHOST AND GHOULS
 SUPER OFF ROAD
 SIMPSONS
 PITFIGHTER
 K.O. BOXING
 AIR RESCUE
 MOON WALKER
 HEROES OF THE LANCE
 WORLD CUP ITALIA 90
 RESCUE MISSION + GUN
 BATMAN RETURNS
 BATTLE OUT RUN
 R-TYPE
 SUPERMAN
 RAMBO 3
 STRIDER II

MASTERSYS

6.900
 WOLFCHILD
 STREET OF RACE
 ROBOCOP vs TERMINATOR (7.900)
 SUPER MONACO GP II (9.900)
 ECO THE DOLPHIN (9.900)
 SONIC CHAOS
 THE INCREDIBLE HULK
 JURASSIC PARK
 STARWARS

MASTERSYS

2.900
 ACTION FIGHTER
 SHANGAI
 ALTERED BEAST
 ENDURO RACER
 CAPTAIN SILVER
 OPERATION WOLF

8BIT NES

4.900
 BURAI FIGHTER
 MEGA MAN 2
 METROID
 TURTLES 1
 ZELDA
 DUCK TALES

METAX.

CD 32 45.000 ΔΡΧ.
 GAME BOY 9.900 ΔΡΧ.
 GAME GEAR 23.000 ΔΡΧ.
 MASTER SYSTEM 9.800 ΔΡΧ.
 NES ΑΠΛΟ 9.000 ΔΡΧ.

ΑΝΤΑΛΛΑΣΤΕ ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ Η ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΑΞΕΙΟΥΑΡ JOYPAD ΓΙΑ MD 3.900

**JOYPAD ΓΙΑ MS 2500
 SCART ΓΙΑ MD 3900
 SCART ΓΙΑ 32X 7900
 AMIGA SCART 4400
 SNES SCART 6900
 ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΕΡΑΙΑΣ ΓΙΑ MD, MS, SN, NES 1800
 ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ ΓΙΑ MD, MS, GG 3500**

HARDWARE (ΜΕ ΦΠΑ)

3-D-O + 3 CDs
 NEC FX

NEO GEO CD + FATAL FURY + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ SEGA SATURN + VIRTUAL FIGHTER SONY PLAYSTATION + RIDGE RACER MEGADRIVE 2 + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 38.000 GAME GEAR + 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 29.900 GAME BOY + 1 GAME + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 19.900 NES 8BIT 9000

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥΛΗΣΤΕ ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ ΣΤΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΕΠΤΑ ΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

Ελάτε να δούμε μαζί την άλλη πλευρά των CD-ROMs, αυτήν που μέχρι τώρα μας ήταν άγνωστη. Γιατί πλέον τα CD-ROMs δεν χρησιμοποιούνται μόνο για την αποθήκευση προγραμμάτων και παιχνιδιών – μέσα τους μπορούμε να βρούμε φωτογραφίες, μουσική, video clips και κινηματογραφικές ταινίες.

• Θ. Ραφτόπουλος

Η επανάσταση έχει αρχίσει. Όταν οι τεχνικοί της Philips κατασκεύασαν το πρώτο CD δεν φαντάζονταν ότι εκείνη τη στιγμή έγραφαν ιστορία. Τα χρόνια πέρασαν και η εξέλιξη του μικρού γυαλιστερού δίσκου δεν άργησε να αναπτυχθεί. Από τα CDs ήχου περάσαμε στα CDs δεδομένων και η ψηφιακή μεταφορά εικόνων, ήχου και κίνησης έγινε σχεδόν αστραπιαία.

Οι κατασκευαστές προγραμμάτων έβλεπαν στο μικρό δίσκο έναν απέραντο χώρο για την αποθήκευση ψηφιακών δεδομένων, που τους έλυσε τα τεράστια προβλήματα χώρου που αντιμετώπιζαν. Έτσι, αποφάσισαν να βρουν τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαν να εκμεταλλευθούν θετικά τα 660 MB. Εκτός, λοιπόν, από την αποθήκευση προγραμμάτων και παιχνιδιών, πειραματίστηκαν στην αποθήκευση των φωτογραφιών και των video.

Πρώτη η Kodak έκανε το όνειρο πραγματικότητα. Με την τεχνολογία του PhotoCD, κατάφερε να αποθηκεύσει από ένα κοινό φιλμ φωτογραφίες σε CD. Ταυτόχρονα κατασκεύασε μια συσκευή η οποία έπαιζε CD μουσικής και

ρα όλα τα CD-ROM drive, μπορούν και διαβάζουν και Kodak PhotoCDs. Δεν πρόλαβε καλά καλά να γίνει γνωστή στον κόσμο αυτή η νέα τεχνολογία και σχεδόν ταυτόχρονα τα πρώτα CDs με video clip, έκαναν την εμφάνισή τους. Η αρχή είχε γίνει...

Ψηφιακή ιστορία

Δεκαετία '80

- Ο πρώτος οπτικός δίσκος μουσικής είναι πλέον πραγματικότητα. Η Philips ανακοινώνει την έναρξη μιας νέας εποχής, αυτήν του Laser και της ψηφιακής αποθήκευσης.
- Ερευνητές και κατασκευαστές δουλεύουν και πειραματίζονται πυρετωδώς με τη νέα τεχνολογία. Οι καρποί των εργασιών τους δεν θα αργήσουν να φανούν.
- Τα CDs χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση δεδομένων. Μια νέα εποχή αρχίζει.
- Η δεκαετία φτάνει στο τέλος της και τα CDs αποτελούν ακόμα είδος πολυτελείας για τους περισσότερους.

Δεκαετία '90

Φώτα, κάμερες, πάμε! Μουσική, παρακαλώ!



πρόβαλλε στην τηλεόραση τις φωτογραφίες που ήταν αποθηκευμένες στο Kodak PhotoCD. Αμέσως όλοι οι κατασκευαστές υιοθέτησαν αυτό το standard και έτσι σήμε-

• Η Philips για μια ακόμα φορά ξαναχτυπά! Παρουσιάζει το πρώτο CD-i, ένα μηχάνημα το οποίο στην αρχή παρουσιάζει ως family entertainment device.

• Οι κατασκευαστές προσπαθούν να χρησιμοποιήσουν το CD για την αποθήκευση εικόνων, ήχων και κίνησης.

• Οι πρώτοι προσωπικοί υπολογιστές με ενσωματωμένο CD-ROM αρχίζουν να κυκλοφορούν.

• Η Kodak παρουσιάζει την τεχνολογία του PhotoCD. Καταφέρνει από ένα απλό φιλμ να αποθηκεύει φωτογραφίες σε CD. Ταυτόχρονα κυκλοφορεί μια συσκευή η οποία διαβάζει και προβάλλει αυτές τις ψηφιακές φωτογραφίες στην τηλεόραση.

• Οι κατασκευαστές παρουσιάζουν τα πρώτα ψηφιακά video αποθηκευμένα σε CDs.

• Εξω από το χορό δεν θα μπορούσαν να μείνουν οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδιομηχανών.

Η Sega παρουσιάζει το Mega-CD.

• Τα μουσικά CDs που περιέχουν και τα video clips των τραγουδιών είναι πλέον πραγματικότητα (CDG).

- Τα CD-ROM drive συνοδεύουν σχεδόν κάθε προσωπικό υπολογιστή.

- Κυκλοφορούν τα μηχανήματα 3DO, CD32, Neo Geo CD, Saturn, Playstation, Jaguar CD. Τα παιχνίδια σε λίγο θα κυκλοφορούν μόνο σε CDs.

- Η τεχνολογία του FMV (Full Motion Video) και το standard του MPEG (Motion Pictures Experts Group) εξελίσσεται, και σε ένα CD τώρα μπορεί να αποθηκευτεί κινηματογραφική ταινία διάρκειας 72 λεπτών.

- Οι πρώτες ολοκληρωμένες κινηματογραφικές ταινίες σε CD κυκλοφορούν.

Μουσικά Video CDs

Τα μουσικά Video CDs είναι πλέον πραγματικότητα. Στη χώρα μας αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν εκατοντάδες τίτλοι που μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα μουσικά γούστα. Μηχανήματα που υποστηρίζουν τέτοια CDs είναι αυτά που διαθέτουν MPEG, όπως CDi, 3DO, Amiga CD32, PCs και Apple Macintosh.

Στα CDs αυτά έχουμε τη δυνατότητα να ακούσουμε τα τραγούδια, ενώ ταυτόχρονα βλέπουμε και τα video clips, κάτι που πριν από λίγο καιρό ήταν σχεδόν αδύνατον. Ας δούμε λοιπόν μερικούς ενδεικτικούς τίτλους που κυκλοφορούν και τους οποίους μπορείτε να βρείτε στην ελληνική αγορά.

PINK FLOYD IN CONCERT

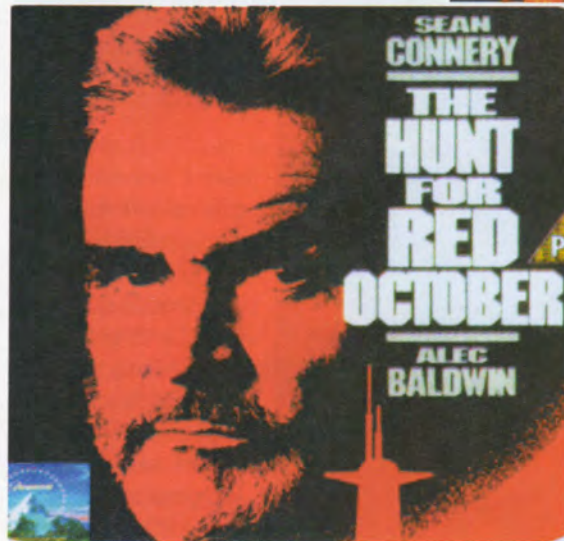
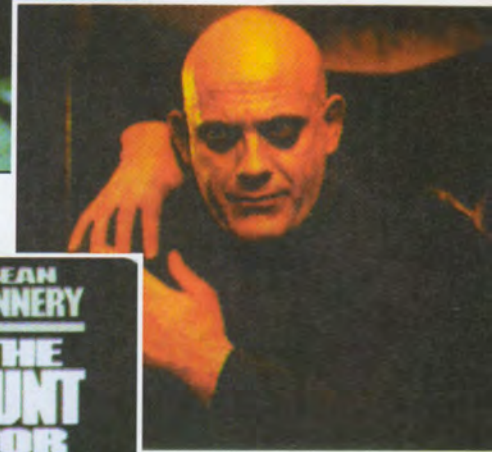
Μια παραγωγή της EMI, που έγινε με τη συνεργασία της PMI. Αποτελείται από 2 CDs και έχει συνολική διάρκεια 92 λεπτά. Περιλαμβάνει συνολικά 18 μουσικά κομμάτια και video clips από τις Live εμφανίσεις του συγκροτήματος. Θα ακούσετε τραγούδια όπως τα Signs of Life, Learning to Fly, Wish You Were Here και πολλά άλλα. Παραγωγή του 1994.

KEEP THE FAITH AN EVENING WITH BON JOVI

Παραγωγή του 1993, με την υπογραφή της PolyGram Video και του MTV. Αποτελείται από 2 CDs και έχει συνολική διάρκεια 73 λεπτά. Περιλαμβάνει 18 μουσικά κομμάτια και video clips, ανάμεσα στα οποία και τα Keep The Faith, Love For Sale και I'll Sleep When I'm Dead. Η τιμή του πλησιάζει τις 8.500 δραχ.

U2: RATTLE AND HUM

Παραγωγή του 1994, με την υπογραφή της Philips και της Paramount. Αποτελείται από 2



CDs και περιλαμβάνει 32 μουσικά κομμάτια και video clips. Ακούστε και δείτε τα video clips των τραγούδια όπως τα Exit, With or Without You, Sunday Bloody Sunday, Pride κ.ά.

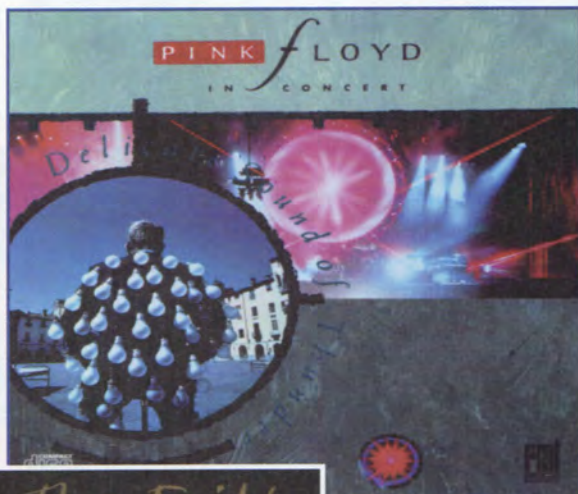
CARRERAS, DOMINGO, PAVAROTTI IN CONCERT MEHTA

Παραγωγή του 1991, που απευθύνεται στους λάτρεις της όπερας. Ακούστε και δείτε τρεις από τις μεγαλύτερες φωνές της όπερας σε μια κοινή τους εμφάνιση στην Ιταλία. Περιλαμβάνει 16 μουσικά κομμάτια και video clips, ανάμεσα στα οποία και τα Il Lamento di Federico, Rondine al Nido, Granada. Η τιμή του πλησιάζει τις 9.500 δραχ.



**PINK FLOYD
THE WALL**

Παραγωγή του 1994, με την υπογραφή της PolyGram Video. Συλλογικό Video CD που δεν πρέπει να λείπει από καμιά συλλογή. Περιλαμβάνει τα 46 μουσικά κομμάτια του κλασικού δίσκου και όλη τη θρυλική ταινία. Συνολική διάρ-



κεια 1 ώρα και 35 λεπτά, και η τιμή του περιπου 10.500 δραχ.

**THE CREAM OF
ERIC CLAPTON**

Ο θρυλικός κιθαρίστας Eric Clapton επιστρέφει στις οθόνες σας με την παραγωγή αυτή που υπογράφει η PolyGram Video. Αποτελείται από 2 CDs, περιλαμβάνει 17 μουσι-



κά κομμάτια και video clips και έχει συνολική διάρκεια 75 λεπτά. Ακούστε τραγούδια όπως τα Layla, Cocaine, Behind the Mask και πολλές άλλες γνωστές επιτυχίες. Η τιμή του φτάνει τις 8.500 δραχ.

**JAZZ GIANTS
FROM BIG BAND TO BOSSA NOVA**

Τίτλος γι' αυτούς που αγαπούν την Jazz. Γνωρίστε από κοντά όλους τους γίγαντες του είδους και ακούστε τις μελωδίες των Charlie Parker, Miles Davis, Bud Powell, Max Roach, Bill Evans και άλλων. Παραγωγή του 1992, με περιβάλλον Interactive που περιλαμβάνει 19 τραγούδια σε ένα CD. Τιμή: 8.500 δραχ.

**STING
TEN SUMMONER'S TALES**

Προσωπικό album του μεγάλου καλλιτέχνη, που περιλαμβάνει 11 τραγούδια μαζί με τα video clips. Θα ακούσετε τραγούδια όπως τα Love Is Stronger Than Justice, Something The Boy Said, Seven Days κ.ά. Ένα CD, παραγωγή του 1993, διάρκεια 55 λεπτά, τιμή: 9.500 δραχ.

**THE PREMIERE COLLECTION ENCORE
ANDREW LLOYD WEBBER**

Συλλογή που περιλαμβάνει κλασικά κομμάτια όπως The Phantom Of The Opera, Joseph and the Amazing Theme From Barcelona '92 κ.ά. Παραγωγή του 1992, που αποτελείται από ένα CD διάρκειας 58 λεπτών. Τιμή: 8.500 δραχ.

CURE SHOW

Συλλογή από 36 μουσικά κομμάτια των Cure. Ζωντανές εμφανίσεις, video clips και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Παραγωγή του 1993, που αποτελείται από 2 CDs διάρκειας 120 λεπτών, με Interactive περιβάλλον. Τιμή: 8.500 δραχ.

Κινηματογραφικές ταινίες

Τα Video CDs που περιλαμβάνουν κινηματογραφικές ταινίες έχουν αρχίσει δειλά δειλά να κάνουν την εμφάνισή τους και στην ελληνική αγορά. Τώρα πια έχετε τη δυνατότητα να βλέπετε βίντεο ποιότητας που μόνο η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να προσφέρει. Το μέλλον στο βίντεο είναι τα Video CDs. Εταιρίες όπως η Philips, η Goldstar η Panasonic και το στηρίζουν και το αναπτύσσουν. Το παράδειγμα αυτό ακολουθούν και άλλες εταιρίες όπως η JVC, η Sharp και πολλές άλλες εταιρίες κατασκευάστριες κονσολών.

Σε λίγα χρόνια τα Video CDs με κινηματογραφικές ταινίες θα έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας. Ας δούμε λοιπόν μερικούς κινηματογραφικούς τίτλους που κυκλοφορούν σε Video CDs. Το μόνο αρνητικό στοιχείο -για την ώρα- είναι ότι δεν υπάρχει μεταγλώττιση, όπως στις βιντεοκασέτες, αλλά σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε πρόκειται να γίνει σύντομα και αυτό.

RAIN MAN

(Ο Ανθρωπος της Βροχής)

Ταινία που σάρωσε όλα τα Οσκαρ. Πρωταγωνιστούν ο Tom Cruise και ο Dustin Hoffman. Εκπληκτική ταινία που αξίζει να δείτε για μια ακόμα φορά. Τιμή: 7.200 δρχ.

BEVERLY HILLS COP

(Ο Μπάτσος του Beverly Hills)

Απολαύστε τον Eddie Merphy στο ρόλο του σκληρού αστυνομικού. Πλούσια δράση, κωμικοτραγικές καταστάσεις, Δύο CDs.

BEVERLY HILLS COP II

(Ο Μπάτσος του Beverly Hills No 2)

Ο τρομερός μπάτσος Eddie Merphy επιστρέφει στις οθόνες σε μια νέα περιπέτεια. Δύο CDs.

AIRPLANE

(Τρελή, Απίθανη Πτήση)

Ξεκαρδιστική κωμωδία που θα σας κάνει να γελάσετε μέχρι δακρύων. Τρελές καταστάσεις, απρόοπτα και Harry End.

STAR TREK VI

Ταξιδέψτε στο διάστημα με το πλήρωμα του Enterprise και γνωρίστε εξωγήινες μορφές ζωής. Πλούσια περιπέτεια και δράση που εξελίσσεται στο αχανές διάστημα. Τιμή: 6.400 δρχ.

GHOST

(Αόρατος Εραστής)

Η πασίγνωστη ερωτική ταινία για μια ακόμα φορά στις οθόνες σας. Απολαύστε τον εκπληκτικό Patrick Swayze και την Demi Moore σε μια ταινία που δεν θα ξεχάσετε. Δύο CDs. Τιμή: 6.400 δρχ.

Naked Gun 2 1/2

(Τρελές σφαίρες 2 1/2)

Το δεύτερο μέρος της πιο τρελής ταινίας που έχει γνωρίσει το κινηματογραφικό κοινό. Ξέφρενες καταστάσεις, τρελό χιούμορ. Τιμή: 6.400 δρχ.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

(Το κυνήγι του Κόκκινου Οκτώβρη)

Το κυνήγι του ρώσικου υποβρυχίου, που θα σας κόψει την ανάσα. Περιπέτεια με πλούσια δράση και εκπληκτική μουσική επένδυση. Τιμή: 6.400 δρχ.

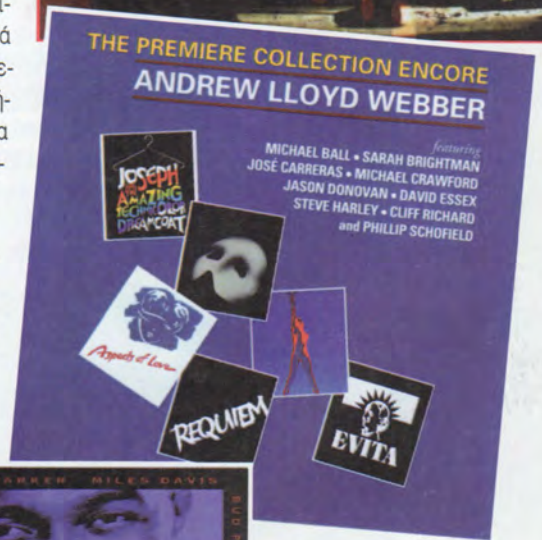
Sliver

Η τελευταία ταινία της Σάρων Στόουν, που συζητήθηκε. Περίεργα ερωτικά συμπλέγματα και άφθονες ερωτικές σκηνές. Τιμή: 6.400 δρχ.

Αντί επιλόγου

Το μέλλον είναι εδώ! Τα CDs σε λίγο θα μπουν σε κάθε σπίτι, σε κάθε οικογένεια. Το ψηφιακό βίντεο θα κερδίσει περισσότερο έδαφος και σιγά σιγά θα εξαφανίσει τα κλασικά videos. Εσείς ακόμα περιμένετε; Ετοιμαστείτε όσο πιο γρήγορα γίνεται, γιατί σύντομα αυτή η τεχνολογία θα χτυπήσει και τη δική σας πόρτα...

Ευχαριστούμε το κατάστημα **Videopolis**, Αιγαίου 96, Νέα Σμύρνη, τηλ.: 9350527, που προσέφερε τα προϊόντα για την παρουσίαση.



FATAL FURY 3



του, η SNK ενσωμάτωσε στο "Fatal Fury 3" πέντε νέους χαρακτήρες, ο καθένας με το δικό του ρεπερτόριο κινήσεων, τη δυνατότητα να συνδυάζονται κινήσεις καθώς και τη δυνατότητα να καθορίζετε τη στάση του χαρακτήρα που ελέγχετε. Κατά τα άλλα, το "Fatal Fury 3" δεν διαφοροποιείται από το σύνολο των παιχνιδιών αυτού του τύπου. Εμφαση έχει δοθεί στο σχεδιασμό των γραφικών, τα οποία είναι πολύ όμορφα χωρίς όμως να είναι πρωτότυπα. Η αίσθηση παιχνιδιού, τέλος, είναι πολύ καλή, γεγονός που

Πόσοι εχθροί πρέπει άραγε να ξυλοκοπηθούν μέχρι θανάτου; Πόσες νέες "μυστικές κινήσεις" μπορούν να εισαχθούν; Πόσα είδη κτυπημάτων θα μετρήσουμε; Ποιος θα είναι ο τελικός αριθμός παιχνιδιών τύπου "Street Fighter"; Ανάντηση σε όλα αυτά τα ερωτήματα μάλλον δεν θα δοθεί ποτέ, μια και η ανάντηση σε αυτά προϋποθέτει ότι θα σταματήσουν να θγαίνουν παιχνίδια τύπου "Street Fighter", κάτι που δεν φαίνεται ιδιαίτερα πιθανό.

Το "Fatal Fury 3" δεν έχει παρασυρθεί από το ρεύμα των τρισδιάστατων παιχνιδιών του είδους, το οποίο εγκαινιάστηκε από το "Virtua Fighter", αλλά έμεινε πιστό στη δισδιάστατη απεικόνιση. Επειδή όμως κάτι έπρεπε να αλλάξει σε σχέση με τον προκάτοχο



καθιστά το "Fatal Fury 3" υπογύφιο για τη συλλογή σας, αν νομίζετε ότι έχει χώρο για ακόμη ένα παιχνίδι του είδους...

DIRT RACER SFX

Aπό τη στιγμή που η Nintendo κυκλοφόρησε το ολοκληρωμένο FX, κάνει ό,τι μπορεί για να μας πείσει για την αξία του και, αν και οι επόμενες προσπάθειές της είναι το ίδιο καλές με το "Dirt Racer SFX", μάλλον δεν θα αργήσει να το καταφέρει. Το "Dirt Racer SFX" είναι ένα παιχνίδι οδήγησης, στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν ένας ή δύο παίκτες (στη δεύτερη περίπτωση ο καθένας έχει το δικό του μισό της οθόνης). Μηροστά στις ρόδες του αυτοκινήτου σας, το οποίο μπορεί να είναι είτε τύπου τζιπ, είτε ένα ογκώδες όχημα με τεράστιους τροχούς, είτε ένα πρωτότυπο buggy, ανοίγονται τρεις περιοχές με πολλή ειδικές διαδρομές ή καθεμία, τις οποίες πρέπει να κατακτήσετε. Η περιοχή που θα επιλέξετε (Αλάσκα, Αγγλία ή Αυστραλία) επηρεάζει τόσο τα σκηνικά που θα χρησιμοποιηθούν όσο και τις οδικές και καιρικές συνθήκες.

Όλα αυτά είναι βέβαια συνηθισμένα για παιχνίδια οδήγησης. Αυτό που δεν είναι και τόσο συνηθισμένο είναι η ποιότητα των τρισδιάστατων γραφικών, τα οποία μάλλον κινούνται με πολύ υψηλή ταχύτητα. Η Elite έχει κάνει πραγματικά πολύ καλή δουλειά και θα σας είναι δύσκολο να αφήσετε το χειριστήριο από τα χέρια σας από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε να παίζετε (υπό αυτό το πρίσμα, η δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής δύο παικτών θα σας γλιτώσει από πολλούς καθυλάδες). Συνδυάστε όλα τα παραπάνω με στερεοφωνικά ηχητικά εφέ, δυνατότητα για πρωτότυπα, τρία επίπεδα δυσκολίας και ευφύεις αντιπάλους, και θα έχετε τη συνολική εικόνα ενός παιχνιδιού που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός κατόχου SNES.

VIRTUAL HYDLINE

Tο "Hydline" είναι ένα παιχνίδι που είχε κυκλοφορήσει τόσο στα καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών όσο και σε έκδοση για το Mega Drive, αλλά η έκδοση για το "Saturn" που έτοιμασε η Sega δεν θυμίζει καθόλου -τουλάχιστον από οπτικής άποψης- τους ομώνυμους προκατόχους. Ο βασικός λόγος γι' αυτό είναι ότι η απεικόνιση της δράσης δεν είναι μια κάτοψη των δρώντων αλλά μια άποψη πίσω από το χαρακτήρα που ελέγχετε.

Περνώντας τώρα στο παιχνίδι, ανακαλύψτε ότι η πριγκίπισσα Anva βρίσκεται υπό την επήρεια μιας κατάρας που εξαπέλυσαν εναντίον της οι Bararis, μία ύπουλη φυλή που συνορεύει με το βασίλειο της πριγκίπισσας. Η κατάρα μπορεί να λυθεί μόνο από τρεις νεράιδες, αλλά αν περιμένετε να τις βρείτε μπροστά σας ανοίγοντας την πόρτα, θα απογοητευτείτε. Για να τις βρείτε θα πρέπει να διανύσετε πολλά χιλιόμετρα και στη συνέχεια να τις οδηγήσετε στον πύργο από όπου ξεκινήσατε, προκειμένου να αναστήσουν την πριγκίπισσα. Κατά τη διαδρομή σας θα περάσετε μέσα από δάση, σπηλιές, ορυχεία και άλλες περιοχές, οι οποίες έχουν ένα κοινό σημείο: είναι όλες γεμάτες με παγίδες και εχθρούς που δεν κάνουν και πολύ καλό στην υγεία σας. Φυσικά, υπάρχουν όλα τα τυπικά στοιχεία των παιχνιδιών περιπέτειας όπως χαρακτήρες με τους οποίους αλληλεπιδράτε, αντικείμενα που πρέπει να συλλέξετε και να χρησιμοποιήσετε, ιδιότητες του χαρακτήρα που ελέγχετε, οι οποίες καθορίζουν τη συμπεριφορά και την αντοχή του κ.λπ. Αν τα παιχνίδια περιπέτειας είναι της αρεσκείας σας και τυχάνει να έχετε ένα "Saturn", τότε το "Virtual Hydline" είναι ένας πολύ καλός υποψήφιος τίτλος για αγορά.

TRUE LIES

Tι είναι τελικά αλήθεια και τι ψέμα στη ζωή που ζούμε; Όταν όλα φαίνονται τόσο σχετικά και τόσο υποκειμενικά, διαβάστε το υπόλοιπο αυτής της παρουσίας για να μάθετε μερικές αδιαμφισβήτητες αλήθειες...

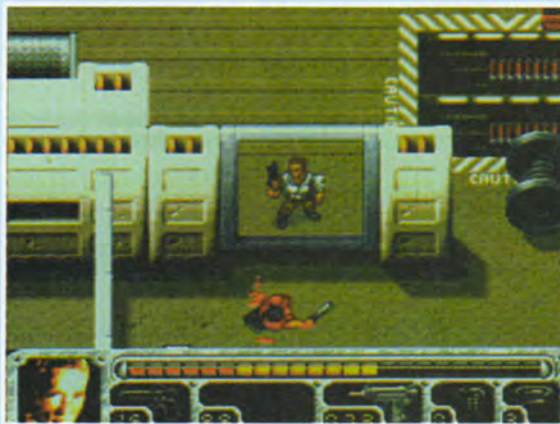
- Είναι αλήθεια ότι η Acclaim μπορεί να φτιάξει παιχνίδια από οποιαδήποτε ταινία. Δεν χρειάζεται πολλή φαντασία για να διαπιστώσει

μπορείται (από γηλά και υπό γωνία) κάνει πολύ καλά τη δουλειά της.

- Είναι αλήθεια ότι τα ηχητικά εφέ είναι πλούσια, αλλά χωρίς ιδιαίτερη πρωτοτυπία ή φαντασία. Το οθονοκλήρωμένο ήχος δεν γνωρίζει στιγμές δόξας, αλλά ούτε και υποχρησιμοποιείται.

- Είναι αλήθεια ότι τα πρώτα επίπεδα είναι γρήγορα εύκολα, αλλά αυτό έχει γίνει μόνο και μόνο για να παραπλανηθείτε σχετικά με το τι θα επακολουθήσει. Στα επόμενα επίπεδα η οθόνη γεμίζει από εχθρικά πυρά και η επίβλιση είναι σχεδόν αδύνατη.

- Είναι αλήθεια ότι αν δεν είστε εξαιρετικά σκληραγωγημένος σε παρόμοια δυσκολία παιχνίδια και δεν έχετε μαζοχιστικές τάσεις, καλά θα κάνετε να μη βάλετε τα νεύρα σας σε δοκιμασία. Αλλάστε, καλοκαιρί έρχεται, η ζέστη θα είναι έντονη, δεν χρειάζεστε λοιπόν έναν επιπρόσθετο παράγοντα εκνευρισμού...



κάνεις ότι υπήρχαν περισσότερο πρόσφορες ταινίες για να μετατραπούν σε παιχνίδια, αλλά η Acclaim διάλεξε αυτή.

- Είναι αλήθεια ότι η Acclaim δόμησε πολύ σωστά το παιχνίδι, επιλέγοντας τις πιο βασικές σκηνές του έργου και φτιάχνοντας ένα επίπεδο για την καθεμία. Έτσι, η πλοκή του παιχνιδιού διατηρεί ισχυρούς δεσμούς με το σενάριο της ταινίας.

- Είναι αλήθεια ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλής ποιότητας. Οι φιγούρες είναι μεγάλες, η κίνηση ομαλή και η άποψη της δράσης που χρησι-



ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

MULTIMEDIA

ΤΡΙΗΜΕΡΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

12 ΜΕΛΗ ΤΜΗΜΑΤΑ

ΕΙΔΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΕΙΔΙΚΑ ΜΟΝΟΗΜΕΡΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

ΠΡΩΙΝΑ & ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΑ ΤΜΗΜΑΤΑ

MULTIMEDIA:

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

- ▶ Η τεχνολογία Multimedia σήμερα
- ▶ Η χρήση των Multimedia στους διάφορους τομείς της οικονομίας
- ▶ Η μεθοδολογία ανάπτυξης Multimedia εφαρμογών
- ▶ Ο ρόλος των διάφορων μέσων σε μία Multimedia εφαρμογή
- ▶ Εισαγωγή στα συστήματα συγγραφής
- ▶ Δημιουργία πιλοτικής εφαρμογής

TOOLBOOK (με την εξουσιοδότηση της Asymetrix (AgiSoft))

- ▶ Εισαγωγή στα συστήματα συγγραφής
- ▶ Επίδειξη συστημάτων συγγραφής και συγκριτική παρουσίαση
- ▶ Εισαγωγή στο Toolbook
- ▶ Authoring Environment
- ▶ Open Script Language
- ▶ Χειρισμός οπτικοακουστικών μέσων
- ▶ Διαχείριση βάσεως δεδομένων
- ▶ Δημιουργία πιλοτικής εφαρμογής

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (IMAGE PROCESSING)

- ▶ Εισαγωγή στην επεξεργασία εικόνας
- ▶ Παρουσίαση διάφορων εργαλείων επεξεργασίας εικόνας
- ▶ Εισαγωγή στο Photoshop 3.0
- ▶ Επεξεργασία εικόνων, slides μέσω του Photoshop 3.0
- ▶ Προχωρημένες τεχνικές επεξεργασίας εικόνας μέσω του Photoshop 3.0
- ▶ Συνεργασία του Photoshop 3.0 με άλλα επαγγελματικά προγράμματα

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506



COMPUPRESS
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ

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

• SOFTWARE FLASH • SO

ROAD RASH 3 - TOUR DE FORCE

Η ιδέα να γυρίσει κανείς τον κόσμο πάνω σε μηχανή, που αποτελεί το σενάριο του "Road Rash 3", μας παραπέμπει τρεις δεκαετίες πίσω, όταν ομάδες μοτοσικλετιστών (κυρίως με μηχανές chopper) όργωναν τους αυτοκινητόδρομους. Μην ξεγελιάστε, όμως, γιατί τα πράγματα εδώ δεν είναι τόσο χαλαρά...

Όπως ήδη αναφέραμε, στο "Road Rash" προσπαθείτε να κάνετε το γύρο του κόσμου πάνω στη μηχανή σας, ή μάλλον στις μηχανές σας, καθώς ενόσω προχωράτε από περιοχή σε περιοχή μπορείτε να αποκτάτε πιο ισχυρό δίτροχο. Για τους ανειδίκευτους στο χώρο υπάρχουν έτοιμες μηχανές, ενώ οι πιο μυημένοι μπορούν να διαλέξουν τα εξαρτήματα της αρεσκείας

τους (σκελετός, μηχανή, ελαστικά κ.λπ.) και να συναρμολογήσουν έτσι μια μοτοσικλέτα που θα ταιριάζει στο γούστο τους. Κατά τη διαδρομή μπορείτε να είστε μόνος απέναντι στους ελεγχόμενους από τον υπο-



λογιστή αντιπάλους ή να έχετε παρέα κάποιον φίλο σας, ο οποίος θα οδηγεί στο άλλο μισό της οθόνης.

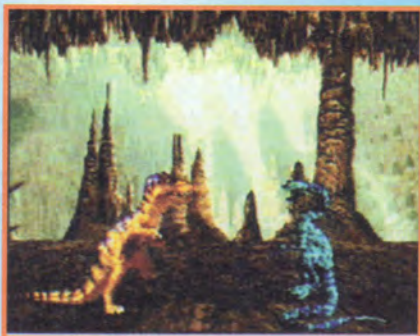
Το "Road Rash 3" δεν προάγει σε καμία περίπτωση την ιδέα του "εναγωνίζεσθαι", καθώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όπλα για να κάνετε τους αντιπάλους σας να χάσουν έδαφος. Αυτοί, βέβαια, θα προσπαθήσουν να ανταποδώσουν στα ίσα (ή ίσως περισσότερο) και έτσι δεν πρέπει να σκέφτεστε μόνο πώς θα ακολουθήσετε την ιδανική γραμμή και πώς θα αποφύγετε τα φανερά και κρυφά εμπόδια.

Από πλευράς γραφικών, το "Road Rash 3" τα καταφέρνει περισσότερο από καλά με πολύ ομαλή κίνηση, ικανοποιητικό πλούτο σκηνικών και φιγούρες που έχουν ψηφιοποιηθεί από πραγματικά πρωτότυπα. Ο ήχος είναι επίσης καλός και έτσι το μόνο παράπονο που μένει είναι ότι στην περίπτωση ταυτόχρονης συμμετοχής δύο παικτών η ταχύτητα ελαττώνεται αισθητά, αλλά όχι σε σημείο που να δημιουργεί σημαντικά προβλήματα.



PRIMAL RAGE

Το "Primal Rage" ξεκίνησε την καριέρα του από τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και παρ' ότι το κύριο θέμα του είναι το ξυλοκόπημα του αντιπάλου σας



μέχρι να παραδώσει το πνεύμα, δύσκολα θα το χαρακτήριζε κανείς "τυπικό" παιχνίδι της κατηγορίας.

Ο λόγος που κάνει το "Primal Rage" να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα είναι η μορφή των ηρώων: δεν έχετε να κάνετε με καλογυμνασμένους αθλητές, γιγαντόσωμους τύπους και μυστηριώδεις νίντζα αλλά με προϊστορικά πλάσματα. Γνωρίστε το δεινόσαυρο Talon, τους τυραννόσαυρους Diablo και Sauron, τους πιθήκους Chaos και Blizzard, τον απροσδιόριστου είδους Vertigo και τον Armadon που είναι μια δολοφονική μηχανή. Οι γροθιές και οι κλωτσιές δεν αποτελούν πλέον τα κύρια επιθετικά όπλα, μια και τη θέση αυτή καταλαμβάνουν τα χτυπήματα με την ουρά και τα δαγκώματα στον αντίπαλο. Όλα αυτά, βέβαια, γίνονται σε ανάλογα προϊστορικά σκηνικά, τα οποία είναι σχεδιασμένα με μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια. Η ίδια προσοχή έχει δοθεί και στο σχεδιασμό των φιγούρων, κάνοντας το παιχνίδι πολύ ευχάριστο από οπτικής άποψης. Ανάλογη, όμως, ευχαρίστηση μπορεί να νιώσει κανείς από την αίσθηση παιχνιδιού του "Primal Rage" που -κυρίως λόγω των προϊστορικών πλασμάτων- γίνεται πιο διασκεδαστικό και πιο εθιστικό από το μέσο παιχνίδι του είδους. Όλα αυτά είναι οιωνοί μιας πολύ καλής σταδιοδρομίας για το παιχνίδι στις οθόνες του SNES. Αλλωστε, έχει ήδη διαγράψει μια λαμπρή πορεία στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η έκδοση για SNES δεν έχει και πολλά να ζηλέψει από την πρωτότυπη...



ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

INTERNET

ΤΡΙΗΜΕΡΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET

- Εισαγωγή στις λειτουργίες του Διαδικτύου
- E-Mail
- FTP, Telnet, Gopher, Archie
- Usenet
- Υπηρεσίες αναζήτησης πληροφοριών
- Περιβάλλον Multimedia στο Internet
- Graphical Browsers
- Τρόποι σύνδεσης
- World Wide Web
- Εισαγωγή στη δημιουργία Home Pages
- Business Internet & Νέες Εφαρμογές
- Μελλοντικές Τάσεις

12 ΜΕΛΗ
ΤΜΗΜΑΤΑ

ΕΙΔΙΚΑ
ΤΜΗΜΑΤΑ ΓΙΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΜΟΝΟΗΜΕΡΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ

■ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

- Εισαγωγή στο E-Mail
- Χρήση των Mail, Elm, Pine κ.ά.

■ WORLD WIDE WEB

- Εισαγωγή στο Web
- Χρήση του Lynx και των Graphical Browsers

■ THE VISUAL NET

- Περιβάλλον Multimedia στο Internet
- Υπηρεσίες με γραφικό περιβάλλον
- Graphical Browsers: Mosaic, Netscape, InternetWorks

ΠΟΛΥΩΡΗ
ΠΡΑΚΤΙΚΗ
ΕΞΑΣΚΗΣΗ

ΠΡΩΙΝΑ &
ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΑ
ΤΜΗΜΑΤΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ/ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPU PRESS
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ



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

ARE YOU READY?

17 ΜΑΪΟΥ 1995
Η ΜΕΓΑΛΗ ΚΛΗΡΩΣΗ

144
ΔΩΡΑ
ΑΞΙΑΣ
1.500.000

Ο SUPER
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ
PIXEL
ΚΑΙ ΤΩΝ
GAMERS CLUB

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

Τα ονόματα των τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Ιουνίου του PIXEL

MONSTER MAX

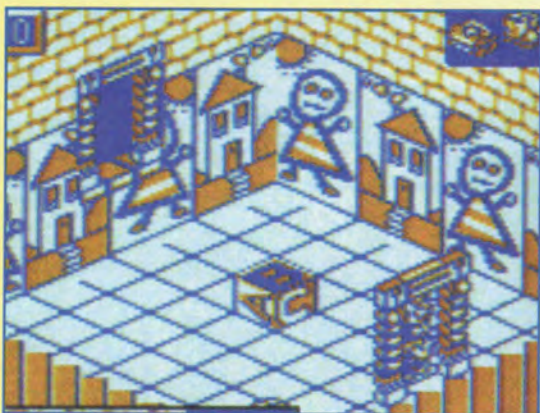
Aπό μικρός ο Monster Max είχε όνειρο να γίνει αστέρας της μουσικής σκηνής. Αφιέρωνε ώρες επί ωρών για πρόβες, με αποτέλεσμα κλεισμένο ραϊμό και πληγιασμένα δάχτυλα από τις χορδές της κιθάρας. Και πάνω που είναι έτοιμος να κάνει την πρώτη του εμφάνιση, ο τύραννος Κροντ αναλαμβάνει την εξουσία και απαγορεύει αυστηρά τη μουσική. Φοβερή ατυχία για τον φίλο μας τον Monster Max, αλλά μη νομίζετε ότι αυτός θα παραδώσει τα όπλα...

Οχι, ο Monster Max δεν είναι τέτοιος



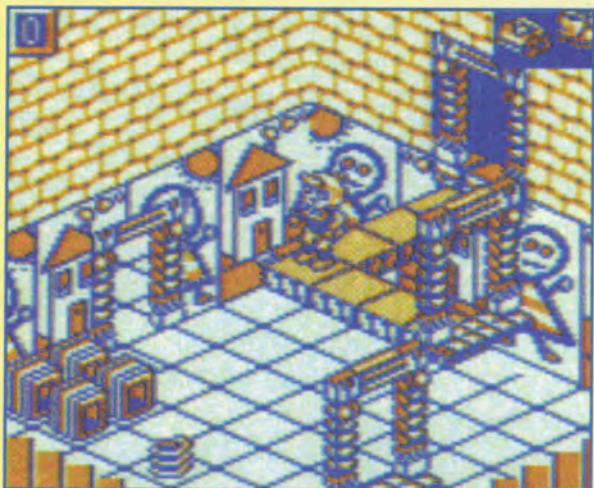
τύπος. Επειδή, όμως, δεν είναι ο Κοκομπή για να εξοντώσει τους αντιπάλους του με σιδερένιες νότες από την κιθάρα του, θα γραφεί στη Μεγάλη των Ηρώων Σχολή, όπου θα πάρει μαθήματα για το πώς απαλλάσσεται κανείς από ενοχλητικούς τυράννους. Και τότε θα δει ο Κροντ...

Δική σας αποστολή είναι να βοηθήσετε τον Monster Max να περάσει τα μαθήματα της σχολής (καλός μαθητής μεν, αλλά το σκονάκι, σκονάκι). Υπάρχουν εννιά μαθήματα (ή διαφορετικά, επίπεδα), καθένα από τα ο-



ποία έχει ως εξεταστέα ύλη έναν αριθμό από γρίφους διασκορπισμένους σε τρισδιάστατες οθόνες, και ο βασικός τρόπος επίλυσής τους είναι να χρησιμοποιήσετε το σωστό αντικείμενο στη σωστή θέση. Πέρα από τα αντικείμενα που σας δίνουν τη δυνατότητα να λύσετε τους γρίφους, υπάρχουν και άλλα δώρα, χρήσιμα κατά την ευρύτερη έννοια, που σας δίνουν αντοχή στα χτυπήματα, ταχύτητα, ενέργεια κ.λπ.

Το "Monster Max" είναι ένα αρκετά ευχάριστο παιχνίδι με συμπαθητικά (για τα μέτρα του Gameboy) γραφικά που σίγουρα θα αρέσει πολύ στους νεότερους παιχνιδόφιλους.



On-Line News

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ ADVENTURES ΣΗΜΕΡΑ...

Το 1995 μ.Χ.

στη

διάσκεψη

adventure

magic της

CompuLink

βασιλεύει ο

King

Andreas, ο

μεγάλος

μάγος των

Adventures.

Ετσι η διά-

σκεψη

adventure

magic έγινε

ο τόπος on-

line συνά-

ντησης των

οπαδών της

περιπέτειας

και η νέα

on-line

μανία.

ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

Warlock

Μία φορά κάθε χιλιετία, όταν ο Ηλιος, η Γη και η Σελήνη παίρνουν καθορισμένες θέσεις στο ουράνιο στερέωμα, οι υποχθόνιες δυνάμεις προσπαθούν να δώσουν ζωή σε ένα πλάσμα που θα καταστρέψει την ανθρωπότητα. Οι δρυΐδες το ξέρουν αυτό και φροντίζουν κατά την επίφοβη περίοδο να συγκεντρώνουν τις μαγικές τους πέτρες σε μια ιερή τοποθεσία και να εξορκίζουν με μάγια το κακό. Αυτή τη φορά, όμως, οι μαγικές πέτρες έχουν διασκορπιστεί στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα και οι ίδιοι οι δρυΐδες δηλώνουν αδυναμία να τις μαζέψουν αρκετά γρήγορα για να προλάβουν το κακό. Είναι προφανές ότι χρειάζεται ένα χεράκι βοήθειας και μαντέψτε ποιος θα πρέπει να το δώσει...

Για να μαζέψετε τις μαγικές πέτρες θα πρέπει να περιπλανηθείτε σε πολλές οδόνες, σε καθενιά από τις οποίες θα βρείτε τους κατοίκους του κάτω κό-



σμου που έχουν βγει για να σας εμποδίσουν να ολοκληρώσετε το κοσμοσωτήριο έργο σας. Προκειμένου να τους αντιμετωπίσετε έχετε στη διάθεσή σας μερικά ξόρκια περιορισμένης ισχύος, αλλά πιο ισχυρά ξόρκια μπορούν να χρησιμοποιηθούν αν μαζέψετε εικονίδια δώρων που είναι διάσπαρτα στις πίστες. Στο τέλος κάθε επιπέδου θα σας περιμένει, όπως θα είχατε φανταστεί άλλωστε, ο μεγάλος κακός, με αποκρουστική μορφή και ακόμα χειρότερες προθέσεις...

Το πρώτο που παρατηρεί κανείς φορτώνοντας το "Warlock" είναι τα πολύ όμορφα γραφικά του και οι σωστές επιλογές χρωμάτων. Ευτυχώς, και οι υπόλοιποι τομείς του παιχνιδιού (ήχος και αίσθηση παιχνιδιού) δεν υστερούν, συνθέτοντας έτσι ένα πολύ εδιστικό παιχνίδι δράσης και περιπέτειας. Φορέστε το ψηλό, κωνικό καπέλο και τη μαύρη μακριά κάπα και ξεκινήστε...

AIR CAVALRY

Οχι, το "ιπτάμενο ιππικό" που αναφέρεται στον τίτλο του παιχνιδιού δεν αποτελείται από αγέλες Πηγάσσων ιππευόμενες από Μυρμιδόνες. Το παιχνίδι είναι αρκετά πιο... προσγειωμένο, μια και οι ιπτάμενες ομάδες αποτελούνται από αεροπλάνα. Ενα από αυτά μάλιστα είναι υπό τον δικό σας έλεγχο και πρέπει να το χρησιμοποιήσετε για να καταρρίψετε τα εχθρικά αεροσκάφη και να ισοπεδώσετε τις εχθρικές επιγείες εγκαταστάσεις, φέροντας έτσι τις δάφνες της νίκης στη δική σας πλευρά. Ενα από τα υπόλοιπα αεροσκάφη μπορεί να βρίσκεται υπό τον έλεγχο κάποιου φίλου σας, ο οποίος μπορεί να πολεμάει στο πλευρό σας ή εναντίον σας. Στη δεύτερη περίπτωση, οι δύο αντίπαλοι (εσείς και αυτός) υπερασπίζονται τα δικά τους εδάφη, ενώ ταυτόχρονα προσπαθούν να μην αφήσουν



βρες και ό,τι άλλο θάλει ο νους σας, σε απίθανη ποικιλία και φιλικές τιμές. Διαλέξτε τα πιο κατάλληλα ανάλογα με την αποστολή σας και είστε έτοιμοι για την έφοδο.

Στο σημείο αυτό θα μπορούσε να ρωτήσει κάποιος: "Τι έχει το Air Cavalry που δεν θα βρω σε ένα από τα 9.763 παιχνίδια εξομοίωσης πτήσης που κυκλοφορούν;" Η απάντηση στο ερώτημα αυτό είναι "τίποτε, αλλά δεν θα μπορέσεις να βρεις και πολλά από τα άλλα 9.763 παιχνίδια σε έκδοση για το Super NES". Το "Air Cavalry", λοιπόν, είναι ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι με μικρό ανταγωνισμό και έτσι η επικράτησή του αναμένεται εύκολη. Εκτός αν απογειωθούν μερικά από τα επιτυχημένα παιχνίδια εξομοίωσης πτήσης για τους αιθέρες του SNES, οπότε δούμε θεαματικές αερομαχίες...

λίθον επί λίθου στην περιοχή του αντιπάλου.

Προτού ξεκινήσετε πάντως οποιαδήποτε αποστολή, δεν πρέπει να παραλείψετε να περάσετε από το οπλοστάσιο, όπου θα βρείτε όλα τα απαραίτητα εφόδια για μια αεροπορική επιδρομή: πολυβόλα, ρουκέτες, βόμ-

WING COMMANDER II VENGEANCE OF THE KILRATHI

“**Ο**ποιος δεν κάθεται ήσυχα σπίτι του, αλλά περιπλανιέται στο διάστημα καταστρέφοντας διαστημικές βάσεις, κάποια μέρα θα βρει εχθρικά σκάφη έξω από την πόρτα του” σας έλεγε η μητέρα σας όταν ήσαστε μικροί, αλλά πού να την ακούσετε.



Πέρασαν, βέβαια, 10 χρόνια από τότε που καταστρέψατε τη βάση “Τίγρης” στον τομέα Vega, αλλά οι Kilrathi (φυλή που είχε φτιάξει τη βάση) δεν σας ξέχασαν. Να ‘τοι, λοιπόν, έρχονται με όλον τον αστρικό στόλο τους για να σας ανταποδώσουν την αβροφροσύνη.

Χωρίς να χάσετε χρόνο, εξοπλίζετε το σκάφος σας με πολυβόλα, ρουκέτες και ακτινοβόλα, δίνετε εντολή στην ομάδα σας να ετοιμαστεί και απογειώνεστε. Η υπόλοιπη ομάδα καλύπτει τα νώτα σας και εσείς αναλαμβάνετε να διώξετε τους Kilrathi μακριά από τον τομέα ευθύνης σας, παίρνοντας έτσι παράταση ζωής μέχρι να ξαναγυρίσουν καλύτερα εξοπλισμένοι και πιο αποφασιστικοί. Αλλά μέχρι τότε θα μπορέσετε να εξοπλίσετε καλύτερα το σκάφος σας,

αυξάνοντας τις πιθανότητες για επιβίωση στην επόμενη επίθεση...

Το “Wing Commander II” είχε κυκλοφορήσει πριν από δύο χρόνια για PC και πολλοί στοιχημάτιζαν ότι ήταν αδύνατο να μεταφερθεί σε άλλο μηχάνημα, χωρίς να πληγούν θανάσιμα η ποιότητα των γραφικών και η αίσθηση του παιχνιδιού. Τώρα μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι έχασαν το στοίχημα, μια και η έκδοση για SNES δεν υπολείπεται σε τίποτε αυτής των PCs. Η μόνη ίσως διαφορά είναι ότι κάποια χαρακτηριστικά δεν συμπεριλήφθηκαν στην έκδοση για SNES, διότι το χειριστήριό του δεν είχε αρκετά κουμπιά (έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα χαρακτηριστικά αυτά), χωρίς όμως ο περιορισμός αυτός να αλλοιώνει τη γενική εικόνα.



join adventure magic

Η ΠΡΩΤΟΠΟ- ΡΙΑΚΗ ΔΙΑΣΚΕΨΗ ΤΗΣ COMPULINK

**Ο Αντρέας
(Andreas)
Τσουρινάκης**
σας καλωσορι-
ζει στο βασίλειο
(διάσκεψη) της
περιπέτειας
που βρίσκεται

στην
CompuLink.

Θα βρείτε:

- **Αμέτρητα
hints**

- **Adventure
news**

- **Reviews**

**και απαντήσεις
σε όλες τις
ερωτήσεις σας
καθημερινά και
πολλές - πολλές
εκπλήξεις.**

**Συνδεθείτε
σήμερα με την
CompuLink και
από το επίπεδο
main ηλεκτρο-
λογήστε**

**Join adventure
magic**

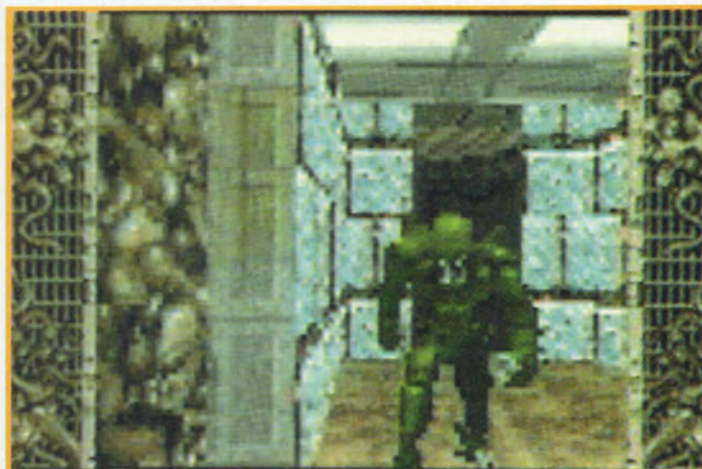
**Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ
ΔΙΑΓΡΑΦΕΤΑΙ
ON-LINE**

ALIEN BREED 3D

πιν βγήκε το Alien Breed 2, που δεν έδωσε τίποτα νέο στη σειρά. Πριν από μερικούς μήνες, τέλος, είδαμε και το Alien Breed: Tower Assault, που φτιάχτηκε με τη βοήθεια των παικτών ως προς την ιδέα και το στήσιμο. Μετά τα τέσσερα αυτά παιχνίδια, μέσα στα τελευταία ισάριθμα χρόνια, όλοι πίστεψαν ότι το τέλος είχε φτάσει γι' αυτό το arcade-adventure.

Παράλληλα, στα PCs είχε ξεκινήσει για τα καλά η τρέλα που έχει το όνομα Doom, το γνωστό τρισδιάστατο παιχνίδι, που η δημοτικότητα του δημιούργησε νέα κατηγορία παιχνιδιών, τα Doom-clones. Κάτι αντίστοιχο έπρεπε να γίνει και στην Amiga. Προς αυτή την κατεύθυνση δούλεψαν η τεχνολογία και

ρουμε τα Body Blows, F17 Challenge, Super Stardust, Project X και Superfrog. Η λίστα είναι σίγουρα μεγάλη αλλά και πάρα πολύ δυνατή. Ποιος όμως ήταν ο τίτλος που έδωσε τη μεγαλύτερη ώθηση στην



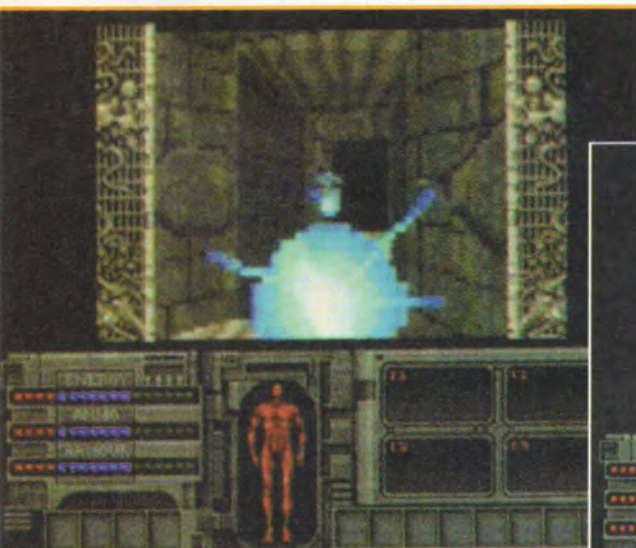
Aν θέταμε στους αναγνώστες του περιοδικού το ερώτημα "ποιο είναι το καλύτερο software house παραγωγής παιχνιδιών", σύμφωνα με τους τίτλους που έχουν δει μέχρι τώρα, ποια πιστεύετε ότι θα ήταν η απάντηση; Αναμφισβήτητα πιστεύω ότι το 90% των απαντήσεων θα έλεγαν TEAM 17 και ο λόγος γι' αυτό είναι οι πολλοί και γνωστοί τίτλοι που βρίσκονται στα χέρια όλων μας. Ενδεικτικά, σας αναφέ-

Team 17; Μα βέβαια το παιχνίδι που δοξάστηκε πολύ και αγαπήθηκε από το σύνολο των gamers, το Alien Breed. Μετά την επιτυχία του παιχνιδιού, η εταιρία αποφάσισε να δημιουργήσει και τη συνέχειά του (Alien Breed '92: The special edition) η οποία γνώρισε την αποθέωση, καθώς έμεινε νούμερο ένα στα αγγλικά charts για περισσότερο από 30 εβδομάδες. Το ρεκόρ αυτό δεν έχει καταρριφθεί μέχρι σήμερα. Κατό-

η τύχη. Ενας φοιτητής είχε φτιάξει ένα παιχνίδι τρισδιάστατο, που συνδύαζε Alien Breed με Doom, και μέσω Internet τον βρήκε ο Martyn Brown - από τα μεγάλα κεφάλια της Team 17.

Σας παρουσιάζουμε το αποτέλεσμα αυτής της συνεργασίας, το ALIEN BREED 3D. Στη συνέχεια θα δούμε αν ακόμα θα υπερηφανεύονται οι PCάδες για τη χαρά που νιώθουν όταν σκοτώνουν τέρατα μέσα στους σκοτεινούς διαδρόμους του Doom.

Ας δούμε τώρα το παιχνίδι αναλυτικά. Όπως και στα προηγούμενα AB της σειράς, εσείς κινείστε μέσα σε κάποια δωμάτια σκοτώνοντας τα εξωγήινα πλάσματα που σας επιτίθενται. Εδώ τη δράση δεν τη βλέπουμε από ψηλά αλλά από τα μάτια του χαρακτήρα μας. Αυτό σημαίνει ότι το ο-





πτικό σας πεδίο είναι περιορισμένο και δεν μπορείτε να δείτε τι συμβαίνει στο χώρο παρά μόνο ευθεία μπροστά. Πιστεύω ότι ο τρόπος στηρίματος του AB3D σε θέμα interface είναι αρκετά εύκολος και ταυτόχρονα δίνει πολύ ρεαλιστική άποψη του χώρου όπου βρίσκεστε. Η κίνησή σας μέσα στο παιχνίδι είναι εκπληκτική, καθώς είναι τρισδιάστατη σε σχεδόν 360 μοίρες. Δηλαδή, δεν υπάρχουν οι "σπαστικές" κινήσεις 45 μοιρών που βλέπαμε σε πολλά παλαιότερα παιχνίδια (Death Mask λ.χ.) και όλα κινούνται πολύ ομαλά. Για τα γραφικά έχει χρησιμοποιηθεί η γνωστή τεχνική texture marring με ειδικές σκιάσεις ανάλογα με τη

φωτεινότητα του κάθε σημείου ξεχωριστά. Ακόμα, ειδική έμφαση έχει δοθεί στα sprites των εχθρών και, εκτός από τα γνωστά εξωγήινα όντα που είχατε συναντήσει και στα προηγούμενα

Alien Breed, υπάρχουν και αρκετά νέα τέρατα που διψούν για λίγο από το αίμα σας! Στον τομέα των εχθρών η Team 17 έχει κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά, γιατί όπως εσείς μπορείτε εξ ακοής να καταλάβετε ότι πλησιάζει κάποιο τέρας χωρίς καν να το δείτε, έτσι μπορούν να σας εντοπίσουν και εκείνοι. Δεν πρόκειται να παρατηρήσετε το φαινόμενο να βρίσκεστε πίσω από έναν εχθρό χωρίς αυτός να έχει αντιληφθεί την παρου-

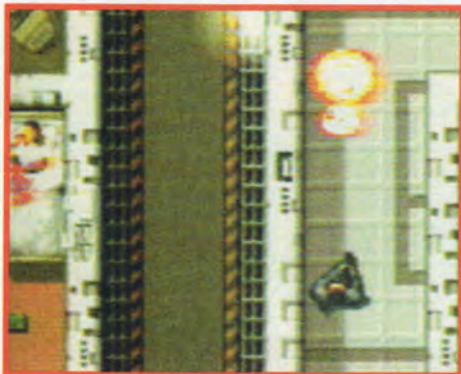
σία σας και να τριγυρνάει άσκοπα στους διαδρόμους. Αντίθετα με άλλα παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν στο PC, στην οθόνη μας δεν φαίνεται το όπλο και ίσως αυτό είναι πιο σωστό, αφού στην πραγματικότητα η απόσταση των ματιών από το ύψος του στην πραγματικότητα είναι μεγαλύτερη από την περιοχή που βλέπετε στην οθόνη σας. Όμως όλα αυτά συμβαίνουν στα δύο τρίτα της, καθώς στο κάτω μέρος υπάρχει ένα panel που μας δίνει πολλές και χρήσιμες πληροφορίες για τη φυσική μας κατάσταση, τον οπλισμό μας και για άλλα πολλά όπως κάποια αντικείμενα που συλλέγουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Πάντα σε τέτοια παιχνίδια οι gamers αναζητούν και το two-players' mode. Αρχικά υπήρχε η σκέψη να γίνει με το χωρισμό της οθόνης στη μέση, αλλά το αποτέλεσμα δεν ήταν καθόλου καλό και έτσι υπάρχει η δυνατότητα για σειριακή σύνδεση δύο υπολογιστών. Οι δύο παίκτες μπορούν να παίξουν μαζί ή ακόμα και ο ένας ενάντια στον άλλο, με την προϋπόθεση βέβαια να υπάρχουν δύο κόπιες του παιχνιδιού - μία για κάθε μηχανήμα.

Ως τώρα δεν σας έχω πει τίποτα για τον ήχο. Είναι φανταστικός! Πάρα πολύ δύσκολα θα βρεθεί κάποιος που δεν θα μείνει ευχαριστημένος από το ηχητικό αποτέλεσμα και τα υπέροχα εφέ που υπάρχουν άφθονα στο παιχνίδι. Όπως είπαμε και πρωτύτερα, τα γραφικά του AB3D διεκδικούν

δάφνες, γιατί είναι καλύτερα από αυτά που περιμέναμε. Ακόμα και όταν τα sprites πλησιάσουν πολύ κοντά μας δεν παρατηρείται μεγάλη παραμόρφωση των γραφικών. Ακόμη, τα χρώματα που έχουν διαλεχτεί είναι ακριβώς ό,τι πρέπει για αυτό το παιχνίδι, και η ατμόσφαιρα που δημιουργείται ανεπανάληπτη. Όμως αυτό που σίγουρα είναι το μεγαλύτερο ατού του Alien Breed 3D είναι το εκπληκτικό gameplay που σε καθλώνει για μεγάλο χρονικό διάστημα και δεν σε αφήνει να πάρεις ανάσα με το φόβο που σε διακατέχει τις στιγμές που βρίσκεσαι μέσα στα σκοτεινά δωμάτια των 20 levels που καλείσαι να ολοκληρώσεις.

Του Κώστα Γιαγιά



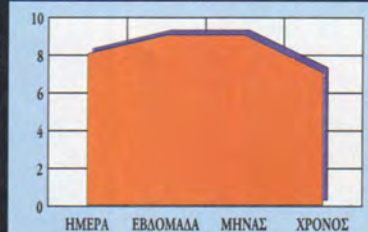
ΕΙΔΟΣ

SHOOT'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν το τελειώσετε, ξαναρχίστε το αμέσως.

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



Πολύ καλή προσέγγιση και σχεδίαση των χώρων και των sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%



Ατμοσφαιρικός και μερικές φορές τρομακτικός.

ΗΧΟΣ 87%



Πρέπει να το παίξετε για να το καταλάβετε καλά.

GAMEPLAY 96%



Είναι αυτονόητο ότι θα πρέπει ήδη να το έχετε αποκτήσει.

ΓΕΝΙΚΑ 92%



Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με τους παίκτες που παίζουν και από κάτω υπάρχει η εικόνα ενός παίκτη που είναι έτοιμος να ρίξει.

Ανάλογα με το πόσο ψηλά θα πάει το χέρι του, αντίστοιχη είναι η δύναμη με την οποία θα φύγει η μπάλα.

Ο όλος χειρισμός γίνεται με το joystick και είναι πολύ εύκολος και απλός. Στην αρχή θα πρέπει να διαλέξετε την πλευρά που θα ρίξετε και μετά, κινώντας το joystick πάνω ή κάτω, διαλέγετε το επίπεδο δύναμης βολής. Αμέσως μετά θα εμφανιστεί ένα βελάκι στο διάδρομο, που πάει πάνω-κάτω, και ανάλογα με το μέρος που θα πατήσετε το fire, θα πάει και η μπάλα. Πρέπει να πειραματιστείτε αρκετά για να κάνετε το πρώτο σας strike.

Το animation δεν είναι και τόσο ομαλό αλλά ούτε και ψεύτικο. Τα γραφικά μόνο στην A1200 έχουν κάποιο ενδιαφέρον. Επίσης σε

της μπάλας, σε κάθε παιχνίδι υπάρχουν παρκέ με διαφορετικό κέρωμα, διαφορετικό σπινάρισμα της μπάλας, ενώ μπορεί να γίνουν και "λάθη", να ρίξετε με λάθος χέρι, για παράδειγμα. Ένας έμπειρος παίκτης bowling δεν θα θεωρήσει το παιχνίδι αυτό εξομοιωτή. Για τους υπόλοιπους, έχει πολύ καλό χειρισμό, αρκετά καλά γραφικά και ήχο, και ειδικά όταν παίζουν πολλοί παίκτες μαζί, έχει πλάκα! Υπάρχει όμως και μια λεπτομέρεια: πρέπει να σας ενδιαφέρει το bowling, γιατί διαφορετικά δεν υπάρχει κάποιος ιδιαίτερος λόγος να το αποκτήσετε.

Του Γ. Κουρκουτά

Aπό bowling πώς πάτε; Ελπίζω καλά, γιατί η Team 17 μετά το Arcade Pool παρουσιάζει το King Pin, που όπως λέει είναι ένα arcade sports bowling game. Για να δούμε όμως κατά πόσο μπορεί να πάρει τον τίτλο του εξομοιωτή. Στην αρχή του παιχνιδιού θα πρέπει να ορίσετε το profile σας ως παίκτης. Περιλαμβάνει όνομα, φύλο, χέρι με το οποίο θα παίζετε, βάρος της μπάλας, ακόμη και το χρώμα της μπλουζας που θα φοράτε. Αυτά τα στοιχεία, μαζί με τα στατιστικά σας, μπορείτε να τα σώσετε στη δισκέτα και ανά πάσα στιγμή να τα χρησιμοποιήσετε, αρκεί βέβαια να τα έχετε πάει καλά με τους αγώνες!

Την όλη δράση του παιχνιδιού τη βλέπετε από κάπως ψηλά. Μπορεί να σας φαίνεται κάπως μακριά, αλλά μόλις η μπάλα πέσει στο διάδρομο, η οθόνη "ζουμάρει" στις κορύνες για να έχετε πλήρη εικόνα τού τι κάνετε.



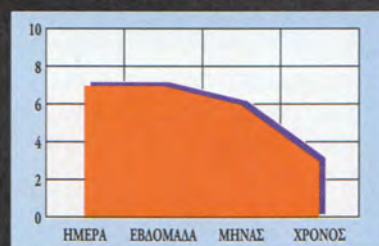
αυτή την έκδοση υπάρχουν ερικά πρόσθετα sampled ηχητικά εφέ. Μερικά άλλα στοιχεία που βοηθούν στο gameplay είναι ότι εκτός από τα πρωταθλήματα με τους άλλους παίκτες υπάρχουν και παιχνίδια που θα πρέπει να ρίξετε μια κορύνα μόνο. Παιχνίδια δεξιοτεχνίας δηλαδή.

Επίσης, για να μην μπορείτε να προβλέψετε την πορεία

ΕΙΔΟΣ BOWLING GAME

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Για μια-δύο εβδομάδες καλό είναι!

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

	Μόνο στη 1200 είναι ικανοποιητικά.
ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
	Ισχύει το ίδιο με το προηγούμενο.
ΗΧΟΣ	77%
	Δεν είναι εξομοιωτής αλλά έχει ό,τι χρειάζεστε.
GAMEPLAY	70%
	Αν επιθυμείτε να έχετε στη συλλογή σας όλα τα sports.
ΓΕΝΙΚΑ	70%

ΓΕΙΑ ΣΑΣ ΦΙΛΑΡΑΚΙΑ

ΚΑΤΑΡΧΗΝ. CONSOLE GAMES FOR EVER ΚΑΙ ΟΠΟΙΟΣ ΔΙΑΦΩΝΕΙ, ΑΠΟΣΠΑΣΜΑ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΤΟΙΚΟΣ ΕΛΛΑΔΑΣ: ΧΑΙΡΩ ΠΟΛΥ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΤΟ ΙΔΙΟ. ΑΝ ΘΕΣ ΝΑ ΧΑΡΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥ, ΑΝΟΙΞΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΒΑΣΕ:

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ MD-SNES-3DO Κ.ΛΠ. ΓΙΑΤΙ ΒΑΡΙΟΜΑΣΤΕ ΝΑ ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΠΛΗΘ ΑΠΟ 24.000; ΔΕΝ ΣΦΑΞΑΝΕ. ΕΜΕΙΣ ΤΑ ΞΕΠΛΥΝΑΜΕ ΚΑΙ ΣΤΟ ΣΤΕΓΝΩΜΑ ΠΙΞΑΝΕ ΚΑΤΩ ΑΠΟ 20.000.

ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ - Η ΝΕΑ ΜΟΔΑ (ΚΑΝΕΙ ΚΑΙ ΚΑΛΟ). ΜΗΝ ΠΕΤΑΣ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΟΥ CONSOLE ΣΤΑ ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ. ΦΕΡ' ΤΗ ΣΕ ΜΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΕ ΜΙΑ ΦΡΕΣΚΙΑ (ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΟΥΛΕΣ ΠΑΙΡΝΟΥΜΕ).

ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΣΑΙ ΠΡΟΔΟΤΗΣ, ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΕΣ ΜΕ ΔΙΣΚΟΥΣ-CD ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΣΚΑΔΙΚΟ ΚΑΙ ΤΟ VIDEO CLUB ΠΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ.

ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΟΠΟ ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΕΡΘΕΙΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΑΝΕΧΘΕΙΣ, ΨΩΝΙΣΕ 10.000 ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΚΑΙ ΠΑΡΕ ΕΝΑ LP ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΔΩΡΟ, ΓΙΑ ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΞΟΔΕΥΕΙΣ ΣΤΟ ΤΑΞΙ. ΠΑΡΕ ΕΝΑ ΚΟΥΠΟΝΑΚΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ ΚΑΙ ΦΕΡ' ΤΟ ΜΑΖΙ ΣΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΙΣ ΑΥΤΟ ΣΤΟΡ ΜΕΤΑ.

ΤΙ: ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΦΡΑΓΚΟ; ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΣΕ ΒΑΛΟΥΜΕ ΚΑΙ ΜΑΣ ΣΦΟΥΓΓΑΡΙΖΕΙΣ ΤΑ ΤΑΒΑΝΙΑ, ΦΕΡΕ ΜΑΖΙ ΣΟΥ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΞΗΣ ΚΑΡΤΕΣ.

ΑΝ ΚΡΙΝΩ ΑΠΟ ΕΜΑΣ ΠΟΥ ΜΑΣ ΠΕΙΡΑΖΕΙ Η ΖΕΣΤΗ, ΤΑ ΠΙΑΣΑΜΕ ΤΑ ΛΕΦΤΑ ΜΑΣ. ΓΙ' ΑΥΤΟ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 10:30 ΚΑΘΕ ΒΡΑΔΥ ΘΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΝΟΙΚΤΟΙ ΚΑΙ ΘΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ. (ΑΣΤΕΙΟ ΗΤΑΝ, ΚΥΡΙΑΚΗ ΠΑΜΕ ΓΙΑ ΜΠΑΣΚΕΤΑΚΙ.)

ΟΣΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΟΛΟΙΠΗ ΕΛΛΑΔΑ, ΜΑΓΚΕΣ, ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ-ΦΑΧ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΣΗ ΓΙΑ ΚΟΥΒΕΝΤΑ (ΜΕ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΧΡΕΩΣΗ ΧΑΪ ΧΑΪ!) ΑΛΛΑ ΜΕ ΔΙΚΗ ΜΑΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. (ΚΑΛΟ, ΕΙ) ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΓΛΥΚΑΘΕΙΤΕ ΔΕΙΤΕ ΚΑΙ ΑΥΤΑ:

MD	3DO	CDI
NBA JAM T.E. CALL	THE NEED FOR SPEED 27.000	COMING TO AMERICA 9.500
NBA LIVE '95 CALL	FIFA INTERN. SOCCER 20.500	APOKALYPSE NOW 9.500
MORTAL KOMBAT II CALL	RETURN FIRE 19.000	PLAINS TRAINS AUTOMOBILES 9.500
ECCO 2 CALL	STARBLADE 17.000	BEVERLY HILLS COP 9.500
EARTH WORM JIM 18.000	SAMURAI SHOWDOWN 22.000	
BLOODSHOT 18.000	DEMOLITION MAN 18.500	
ANIMANIACS 18.000		
KAWASAKI SUPERBIKE 18.000		
MICRO MACHINES 2 (ΚΑΠ) 17.500		
AERO THE ACROBAT 14.000		
POWER ZONE 18.500		
SNES	GB	CDI ΜΟΥΣΙΚΑ
MORTAL KOMBAT II CALL	SAMURAI SHOWDOWN 13.500	PINK FLOYD IN CONCERT CALL
PITFALL CALL	MORTAL KOMBAT II 13.000	QUEEN BEST CALL
NBA LIVE '95 CALL	FLINSTONES 11.500	BON JOVI: KEEP THE FAITH 8.500
JURASSIC PARK 2 CALL	NBA JAM 12.500	U2: RATLE AND HAM CALL
MR NUTZ 13.500	LION KING 12.500	CURE SHOW 8.500
WORLD HEROES 17.000	SUPER MARIO LAND 3 12.500	PINK FLOYD: WALL 10.500
NIGEL MANCER INDY CAR 18.500	DESERT STRIKE 11.000	STING: TEN SUMMONERS TALES 9.500
MAXIMUM CARNEGE 15.500	CHOPLIFTER III 6.500	CARRERAS - DOMINGO - PAVAROTTI 9.500
CCAY FIGHTER 2 14.000	JURASSIC PARK 11.000	E. CLAPTON: CREAM OF 8.500
VORTEX 13.500	KIRBY'S DREAM LAND 6.500	ADREW LLOYD WEBBER PREMIERE COL-LECTION 8.500
PINBAL FANTASIES 20.500	ITCHY AND SCRATCHY 13.500	
ROCK N ROLL RACING 13.500		
CHAOS ENGINE 19.000		
STREET RACER 18.500		
DESERT FIGHTER 15.500		
PINBAL DREAMS 13.500		
X KALIBER 2097 12.000		
SUPER PATTY 8.000		
HULK 9.500		
FLASH BACK 12.000		
CHOPLIFTER III 10.500		
6 DOUBLE DRAGON 5 8.500		
PRINCE OF PERSIA 5.500		
DEEP DUCK TROUBLE 6.000		
ROAD RUSH 5.500		
MD	TAINIEZ	
SUBTERAMA 9.500	NUKED GUN 2 1/2 CALL	
DR ROBOTNIKS 11.500	SLIVER CALL	
SYLVESTER-TWEETY 12.500	STAR TREK 6 CALL	
ROCK N ROLL RACING 11.500	WATNES WORLD 8.500	
ASTERIX 12.000		
TEAM USA 12.000		
ETERNAL CHAMPIONS 9.500		
SUPER KICK OFF 10.000		
MORTAL KOMBAT 12.000		
MUTANT FAMILY GAMES		
RAMPAGE TENIS		

Υ.Γ. ΑΔΕΛΦΙΑ ΠΑΡΤΕ ΤΙΠΟΤΑ ΓΙΑΤΙ ΑΥΤΟΙ ΕΔΩ ΜΑΣ ΡΟΥΦΑΝ ΤΟ ΑΙΜΑ ΣΤΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

CDI 220 + 1CD + FMV + ΑΣΥΡΜΑΤΟ PAD ... 225000	SUPER NES + PAD + FIFA SOCCER 47900
CDI 450 + 1 PAD 135000	3DO + 2 CD + PAD 179900
MEGA DRIVE 2 + 2 PAD 37950	FULL MOTION VIDEO CDI 69000

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ
ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ:
1) ΕΧΕΤΕ ΕΚΠΤΩΣΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΑΣΕΤΑΣ 10%
2) ΓΡΑΦΕΙΤΕ ΜΕΛΟΣ ΣΤΟ CLUB ΜΕ ΕΚΠΤΩΣΗ 50%

Διακριτικά γινώρισμα, ενδείξεις και τίτλοι συσκευών και παιχνιδιών, που ενδεδειγμένα χρησιμοποιούνται στην καταχώρηση αυτή, ανήκουν στις αντίστοιχες δικαιούσες εταιρίες. Το κατάστημα VIDEOPOLIS CONSOLE CLUB είναι νόμιμη ανεξάρτητη επιχείρηση εισαγωγής 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 εγγύηση του VIDEOPOLIS CONSOLE CLUB, εντός των ορίων των εγγυήσεων των κατασκευαστών.

CONSOLE CLUB

ΑΓΙΛΙΟΥ 96 & ΔΑΡΔΑΝΕΜΜΙΩΝ 2, Ν. ΣΥΝΤΡΗΝΗ, ΤΗΛ.: 9350527
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ 10:30-3:00 ΚΑΙ ΑΓΙΟΓΕΜΜΑΔΑ ΑΠΟ ΤΙΣ 5:30-10:30 ΚΑΘΗ-
ΜΕΡΙΝΑ ΕΚΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΗΣ ΔΑΝΤΙΚΑΔΑΒΟΛΗΣ ΑΥΓΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

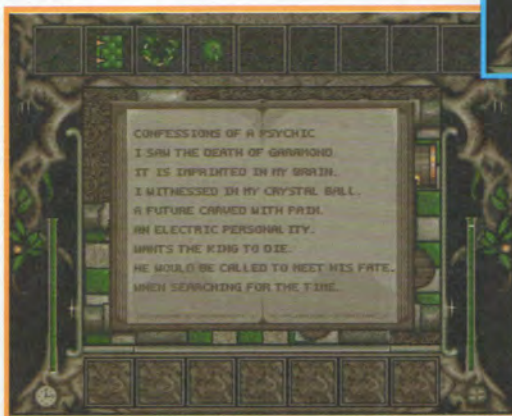
VIDEOPOLIS



Tο Valhalla and the lord of Infinity θα το θυμάστε βέβαια. Ήταν το πρώτο speech adventure στην Amiga που είχε φτιαχτεί με την AMOS basic και με ένα sampling cartridge. Οσοι είχαν παίξει, είτε θα τους άρεσε πολύ είτε θα το έχουν θάψει στη δισκετοθήκη τους! Η "συνέχεια" του μόλις κυκλοφόρησε. Τώρα, το κατά πόσο το "Before the War" είναι συνέχεια του πρώτου, παίζεται. Για την ακρίβεια, είναι ό,τι προηγώθηκε του Lord of Infinity.

Στο Valhalla 1 είχατε το ρόλο ενός νεαρού πρίγκιπα, του οποίου ο πατέρας είχε δολοφονηθεί από τον κακό Infinity και έπρεπε να τον διώξετε και να πάρετε εσείς το θρόνο. Τώρα το Valhalla 2 μας πάει πίσω στο χρόνο, τότε που ζούσε ο βασιλιάς και ο πρίγκιπας ήταν ακόμα μωρό. Ο ρόλος σας τώρα έχει αλλάξει, είστε ο ίδιος ο Infinity, και η αποστολή σας είναι να σκοτώσετε το βασιλιά για να πάρετε τη θέση του. Μπερδεμένα λίγο τα πράγματα, αλλά

στα games όλα μπορούν να γίνουν. Οι διαφορές με το πρώτο είναι μικρές, η φωνή του Infinity είναι πιο καθαρή και πιο βαθιά, και υπάρχουν περισσότεροι γρίφοι για να λύσετε (τι adventure άλλωστε θα ήταν;) Και



πάλι τη δράση τη βλέπετε από επάνω και μόλις πείτε στον Infinity να κάνει κάτι, θα γυρίσει το κεφάλι του προς τα πάνω και θα σας αρχίσει την πάρλα! Η οθόνη του παιχνιδιού

είναι σχεδόν η ίδια, βρίσκεστε στο κέντρο της, και σε όποιο μέρος θέλετε να πάτε η οθόνη σκρολάρει προς τα εκεί. Ο όλος έλεγχος του adventure γίνεται με το joystick, και μόλις τον συνηθίσετε είναι αρκετά βολικός και εύκολος.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν επτά εικονίδια ελέγχου, που εμφανίζονται μόλις πατήσετε το fire. Από αριστερά προς δεξιά υπάρχουν:

Compass Icon: Από εδώ μπορείτε να δεί-



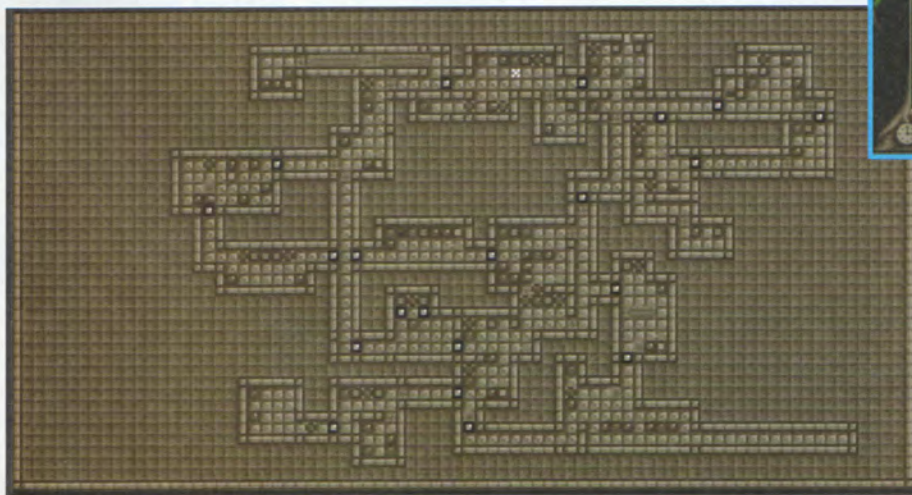
τε το χάρτη του επιπέδου που βρίσκεστε.

Eye Icon: Κάνοντας κλικ σε αυτό, ο Infinity σας λέει τι υπάρχει στο τετράγωνο μπροστά του.

Open Hand Icon: Σηκώνει το αντικείμενο που βρίσκεται στο τετράγωνο μπροστά του.

Spanner Icon: Θέτει σε λειτουργία οτιδήποτε βρίσκεται στο τετράγωνο μπροστά του.

Joystick Icon: Κάνοντας κλικ εδώ, φεύγε-





υπάρχει ένα rotation power bar που αυξάνει όταν πίνετε κάτι, και στο δεξιό υπάρχει άλλο ένα που σας δείχνει τη δύναμή σας. Μόλις κατεβεί πολύ χαμηλά, the game is over.

τε από τα icons ελέγχου.

Mouth Icon: Όταν είναι ανοιχτό το στόμα έχει πλήρη ομιλία, ενώ όταν είναι κλειστό σας λέει μόνο τα απαραίτητα.

Μόλις ο Infinity πάρει ένα αντικείμενο, το βλέπετε στο πάνω μέρος της οθόνης. Αφού έχετε ενεργοποιήσει



τα icons ελέγχου, κάνοντας το joystick προς τα πάνω, θα πάτε στο inventory σας ή Rucksack. Σε όποιο αντικείμενο υπάρχει εκεί κάνετε κλικ και θα εμφανιστούν πέντε εικονίδια ελέγχου του inventory σας:

Eye Icon: Με αυτό μπορείτε να εξετάσετε το αντικείμενο.

Open Hand Icon: Πετάτε το αντικείμενο.

Pointy Finger Icon: Τοποθετείτε το αντικείμενο στο τετράγωνο που βρίσκεται μπροστά σας.

Cup Icon: Μπορείτε να πιείτε όποιο rotation βρείτε.

Joystick Icon: Φεύγετε από το inventory menu.

Επίσης, στο αριστερό μέρος της οθόνης

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Τα γραφικά του βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο με το πρώτο, αλλά τώρα η οθόνη έχει μεγαλώσει και μπορείτε να δείτε περισσότερο χώρο παιχνιδιού. Υπάρχουν περισσότεροι χαρακτήρες, με τους οποίους πρέπει να έρθετε σε επαφή και γενικά τα πράγματα έχουν δυσκολέψει αρκετά. Υπάρχουν τέσσερα μεγάλα επίπεδα με πάρα πολλούς γρίφους που πρέπει να λύσετε για να προχωρήσετε ως το τέλος της περιπέτειας. Υπάρχουν πολλά αντικείμενα που πρέπει να μαζέψετε, και να θυμάστε ότι κάθε αντικείμενο έχει τη χρήση του σε κάθε επίπεδο. Επίσης, προσέξτε τις τρύπες που υπάρχουν στο πάτωμα, γιατί περιέχουν πολλά χρήσιμα αντικείμενα. Προς το τέλος τα πράγματα δυσκολεύουν σχετικά απότομα, θα έλεγα, αλλά γενικά όλοι οι γρίφοι είναι λογικοί και ευθείς.

Ας έρθουμε τώρα στον ήχο του παιχνιδιού. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία στις φωνές που είναι ανάλογες με κάθε χαρακτήρα (υπάρχουν και γυναικείες φωνές). Το βασικό πρόβλημα του Valhalla 1 ήταν ότι υπήρχαν πολλές ομιλίες κατά τη διάρκεια του παι-

χνιδιού και έτσι καθυστέρουσε η δράση, ενώ τώρα με την επιλογή ελάττωσης της ομιλίας τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα και τα νεύρα σας σπάνε λιγότερο. Καλό θα ήταν, εφόσον υπάρχει σκληρός δίσκος, να το κάνετε install εκεί, έτσι ώστε να ελαττωθεί ακόμα πιο πολύ ο κενός χρόνος ομιλίας.

Όποιος είχε απολαύσει το Valhalla 1, σίγουρα θα ενθουσιαστεί με το Before the War. Για τους υπόλοιπους υπενθυμίζω ότι είναι The Second Ever Speech Adventure On The Amiga.

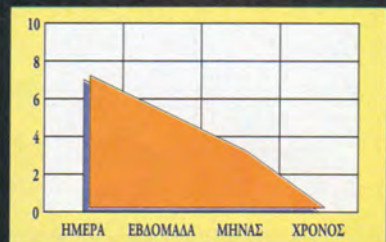
Του Γ. Κουρκουτά

ΕΙΔΟΣ

ADVENTURE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ VULCAN SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ο πρώτος μήνας είναι δύσκολος!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στο δίκτυο CompuLink αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.



Απλώς "καλά"

ΓΡΑΦΙΚΑ 70%



Ό,τι θέλετε θα το ακούσετε!

ΗΧΟΣ 95%



Με την ελεγχόμενη ομιλία βελτιώνεται πολύ.

GAMEPLAY 80%



Συνιστάται ανεπιφύλακτα.

ΓΕΝΙΚΑ 81%

Super Skid

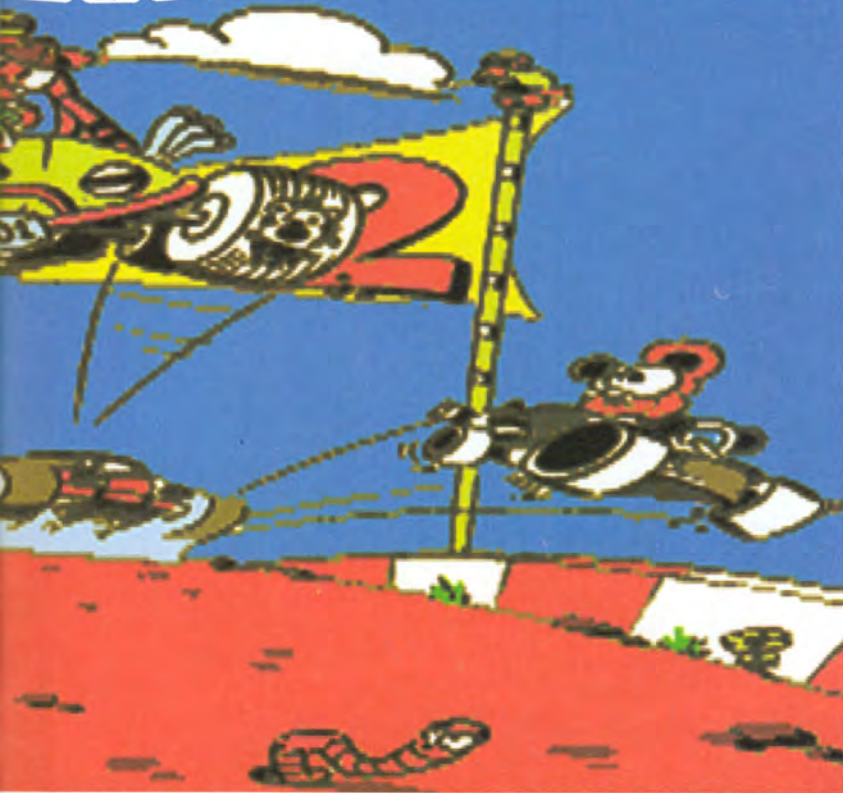


Φορέστε τα κράνη σας, δέστε τις ζώνες σας, ανεβείτε στην αγωνιστική... αγελάδα σας και οι δεκάδες πίστες του Skidmarks 2 σας περιμένουν να αφήσετε πάνω τους τα σημάδια από τα λάστιχά σας.

Του Γ. Κουρκουτά



marks



SPECIAL

REVIEW

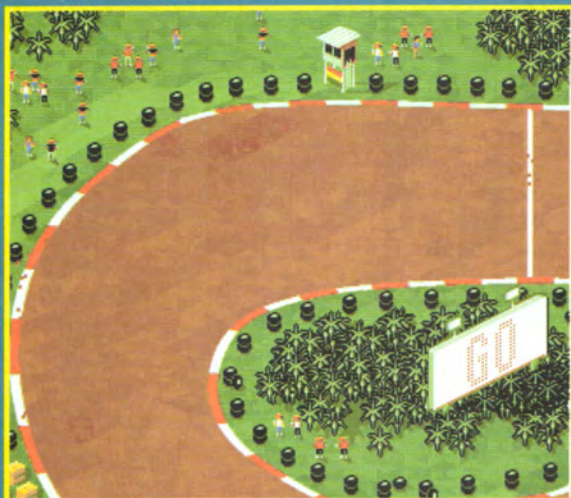
Η μέρα είναι ηλιόλουστη και ο κόσμος έχει αρχίσει να μαζεύεται στην πίστα του Mountain Rock. Η καινούρια αυτή πίστα είναι μέσα στο δάσος και είναι χωμάτινη. Υπάρχουν δύο pit stops και ο κόσμος έχει μαζευτεί στις δύο στροφές που οδηγούν σε δύο μεγάλες διασταυρούμενες ευθείες.

Το πρωτάθλημα Skidmarks, με χορηγό την ACID Software, έχει αρχίσει. Ο ανταγωνισμός θα είναι σκληρός και ανελέητος. Στην αφετηρία υπάρχουν οκτώ αυτοκίνητα που μαρσάρουν, έτοιμα να ξεχυθούν μπροστά μόλις ανάψει το πράσινο φως. Οι οδηγοί έχουν καρφώσει τη ματιά τους στο κόκκινο φως της εκκίνησης, αλλά ρίχνουν και μερικές κοφτές ματιές στο διπλανό τους αυτοκίνητο. Ο οδηγός του mīni coopee στην τελευταία σειρά κοιτάει δίπλα του και μένει άναυδος με αυτό που βλέπει. Δίπλα του έχει σταματήσει μία αγωνιστική αγελάδα με ρόδες! "Δεν είναι δυνατόν!" σκέφτεται. Εκείνη τη στιγμή ανάβει το πράσινο φως και τα οκτώ αυτοκίνητα φεύγουν με μεγάλη ταχύτητα, αφήνοντας τις ροδιές τους στο χώμα. Η πρώτη στροφή είναι πολύ κλειστή και το mīni χτυπάει με την porsche και το σκαραβαίο. Το muscle truck και η camaro φεύγουν στον αέρα από τη μεγάλη ταχύτητα και η formula 1 ακουμπάει με το beach buggy. Η αγελάδα βρίσκει ευκαιρία και φεύγει μπροστά...

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα σε μία από τις 24 πίστες του Super Skidmarks 2 και όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια έχει ακόμα πιο πλάκα.

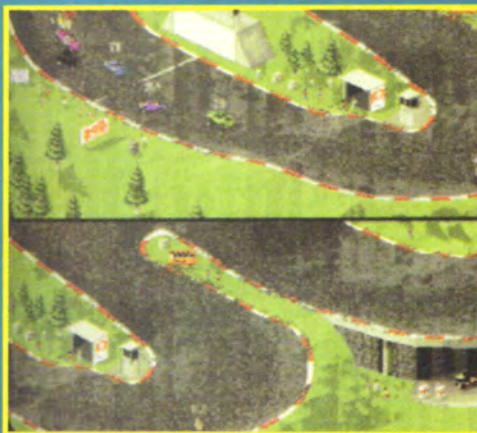
Μετά την επιτυχία του Skidmarks, η ACID Software παρουσιάζει τη συνέχειά του. Οι βελτιώσεις είναι πολλές και έτσι το ήδη υψηλό gameplay του παιχνιδιού αυξάνει κι άλλο. Αν, μάλιστα, προσθέσετε και τα πολύ καλά texture γραφικά στην AGA έκδοση, τότε το skidmarks 2 μπορεί να θεωρηθεί ως ένα κλασικό race'em up game.

Η ACID software, όπως ίσως θα γνωρίζετε, είναι δημιουργός της Blitz Basic 2. Το Guardian και τα δύο Skidmarks έχουν γίνει με την τρομερή αυτή γλώσσα προγραμματισμού. Η ταχύτητα που μπορεί να επιτευχθεί με την Blitz είναι απίστευτη. Δοκιμάστε το rippy mode του Skidmarks 2 και με το ζόρι θα βλέπετε τα sprites στο monitor σας από την ταχύτητα! Σκεφτείτε δε ότι όλα αυτά έγιναν από Basic. Είναι από τα παιχνίδια που πρέπει να δείχνετε στους φίλους σας PC users για να μα-



θαίνουν τι μπορεί - ακόμα - να κάνει μία Amiga. Αρκε-
τά όμως με την πολυλογία, ας προχωρήσουμε στα εν-
δότερα του παιχνιδιού.

Για όσους δεν έχουν καταλάβει ακόμα, το Skid-
marks 2 είναι ένα racing game με scrolling τεσσάρων
διευθύνσεων σε οριζόντιο επίπεδο. Την όλη δράση
βλέπετε από πάνω, λίγο λοξά. Μπορούν
να παίξουν μέχρι 8 παίκτες (στις AGA
Amiga). Ο χειρισμός γίνεται με το joystick
και το πληκτρολόγιο. Υπάρχουν 24 πίστες
με χώμα, άσφαλο, άμμο και πάγο, και οκτώ
διαφορετικά είδη αμαξιών. Όπως βλέ-
πετε, τα πάντα έχουν διπλασιαστεί σε σχέ-



ση με το Skidmarks. Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα να
παίξετε Skidmarks 2 και μέσω modem.

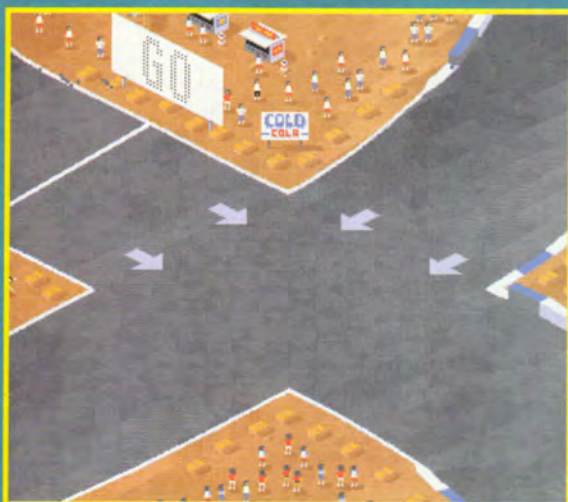
ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Από την εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού, εκτός α-
πό το να παίξετε rinball, έχετε στη διάθεσή σας ένα
πλήθος επιλογών.

Setup Players

Από αυτό το menu επιλέγετε τον αριθ-
μό των παικτών που θα συμμετάσχουν
στον αγώνα, που όπως είπαμε προηγου-
μένως μπορούν να φτάσουν τους οκτώ.
Βέβαια, για να γίνει αυτό θα πρέπει να έ-
χετε ειδικό joystick adaptor που συνδέε-
ται στην παράλληλη θύρα και σας επιτρέ-
πει να συνδέσετε άλλα δύο joysticks.
Ακόμη, μπορείτε να παίξετε και με τα
shift και cursor keys, καθώς και να προ-
σθέσετε ή να αφαιρέσετε αυτοκίνητα (av





θέλετε να τρέξετε one-to-one) και να βάλετε και τροχόσπιτα(!) στα αγωνιστικά σας μοντέλα. Μη με ρωτήσετε γιατί, αλλά πάντως έχει πολλή πλάκα. (Σημειωτέον ότι όταν παίζουν δύο παίκτες, η οθόνη χωρίζεται στα δύο για να βλέπει ο καθένας το αυτοκίνητό του.)

Setup Modem

Το καινούριο στοιχείο στο Skidmarks 2 είναι ότι μπορείτε να συνδεθείτε μέσω modem με μία άλλη Amiga που τρέχει Skidmarks για on-line αγώνες.

Από αυτό το menu μπορείτε να επικοινωνήσετε κατευθείαν με το modem και παράλληλα να δώσετε το initialization string, να απαντήσετε σε μια κλήση ή να πάρετε έναν αριθμό από το μικρό τηλεφωνικό κατάλογο που υπάρχει. Μόλις δώσετε την εντολή κλήσης μιας τηλεφωνικής γραμμής, κάτω από το menu ανοίγει μία γραμμή που σας δείχνει τις πληροφορίες που στέλνει το modem. Η σύνδεση γίνεται στα 2.400bps, ταχύτητα σχετικά αργή, αλλά μόνο έτσι θα καταφέρουν να συνηνοηθούν τα δύο παιχνίδια.

Start Match Race

Από εδώ αρχίζετε έναν μεμονωμένο αγώνα και μπορείτε να επιλέξετε την πίστα της αρεσκείας σας. Υπάρχουν πολλών ειδών πίστες, από πολύ απλές μέχρι αρκετά πολύπλοκες που απαιτούν κάποιος να κάνει αρκετούς γύρους μέχρι να εξοικειωθεί μαζί τους.

Στο τέλος κάθε αγώνα παρουσιάζεται ένας πίνακας με τα στατιστικά του και ανάλογα με τη θέση σας παίρνετε και τους βαθμούς που την επηρεάζουν στους επόμενους αγώνες. Επίσης, υπάρχουν επιλογές για να αλλάξετε την πίστα και τα αυτοκίνητα. Σε αυτό το menu μπορείτε να βγείτε από οποιοδήποτε μέρος του παιχνιδιού πατώντας το escape.

Select Cars

Από αυτό το menu διαλέγετε τον τύπο του αμαξιού που θα τρέξετε. Οι επιλογές σας είναι: Mini Cooper,



VW Σκαρβαίος, Beach Buggy (Midget), Camaro Musle, Monster Truck, Formula 1, Porsche και αγελάδες Καλιφόρνιας. Ναι, καλά διαβάσατε, αγελάδες με ρόδες που σπινιάρουν, γκαζώνουν, κάνουν τετ-α-κε και σέρνουν και τροχόσπιτα!! Επίσης, έχετε επιλογές για τα χρώματα όλων των αμαξιών που παίρνουν μέρος στον αγώνα και για το πόσο γρήγορα θα είναι. Η ταχύτητά τους είναι ανάλογη του mode που επιλέγετε: Classic (κανονικά), Grunty (κάτι γίνεται), Zippy (πώς πάνε έτσι), Rippy (μας πήρε και μας σήκωσε), Slippery (πού πάμεεε;), Pedal Car (τα ζώα μου αργά), και custom. Τέλος, μπορείτε να επιλέξετε, αν έχετε

Κατ/στής: Acid Software

Δισκέτες: 8

Εγκατάσταση HD: Ναι

Ελεγχος: Joystick/Πληκτρολόγιο

Υποστηρίζει: A500 A600 A1200 A4000

Συνιστάται: AGA Amiga με 2MB + RAM

αρκετή ελεύθερη RAM, να τρέχουν διαφορετικά αμάξια σε κάθε αγώνα. Σε αυτό το menu υπάρχει και η επιλογή για hard disk installation αλλά μόνο για την boot disk και όχι για τις δισκέτες με τις πίστες.

Start Championship

Από εδώ επιλέγετε το πρωτάθλημα αγώνων του Skidmarks 2. Υπάρχουν οκτώ διαφορετικά πρωταθλήματα, ένα για κάθε τύπο αμαξίου. Υπάρχουν έξι αγώνες για κάθε γύρο και, φυσικά, υπάρχει και βαθμολογία. Κάθε αγώνας γίνεται σε διαφορετική πίστα που είναι καθορισμένη από το παιχνίδι.

Link

Για να κάνετε σύνδεση είτε μέσω modem είτε μέσω ενός σειριακού καλωδίου 25pin, με το οποίο μπορείτε να συνδέσετε δύο Amiga μέσω της σειριακής θύρας. Έτσι, μπορούν να παίξουν οκτώ παίκτες χωρίς joystick adaptor. Το menu των επιλογών γίνεται μπλε όταν έχει γίνει σύνδεση.

Normal/Reverse Direction

Αν βαρεθείτε την κατεύθυνση που τρέχουν τα αυτοκίνητα, μπορείτε να τα κάνετε να τρέχουν αντίθετα, από δεξιά προς αριστερά.



FX/Silence

Επιλογή για ηχητικά εφέ ή όχι (αν είστε στη δουλειά).

Laps

Επιλογή για τον αριθμό των γύρων κάθε αγώνα. Μπορείτε να διαλέξετε 2, 3, 4, 8, 12, 20 γύρους.

Λίγα λόγια για την Blitz Basic 2

Όπως ήδη αναφέραμε, έχει δημιουργηθεί από την ACID Software, η οποία θλέποντας το κενό στο χώρο της Basic στην Amiga, και ειδικά στη μη χρησιμοποίησή της για σοβαρές εφαρμογές και παιχνίδια, παρουσίασε μία compiled γλώσσα προγραμματισμού.

Στην αρχή υπήρχε η Amiga Basic που ήταν πολύ αργή και εξαφανίστηκε με την παρουσίαση του Workbench 2. Κατόπιν, ακολούθησαν οι Hisoft και GFA Basics που ήταν γρήγορες, αλλά δεν εκμεταλλεύονταν πλήρως το hardware της Amiga.

Η AMOS Basic παρουσιάστηκε και τάραξε τα νερά. Η AMOS προσφέρει μία full έκδοση της Basic, είναι interpreted-only και χρησιμοποιεί δικές της ρουτίνες για να ε-

λέγξει τα custom chips της Amiga. Έτσι, ο καθένας μπορεί εύκολα και γρήγορα να φτιάξει προγράμματα με animation, scrolling κ.λπ.

Η Blitz είναι η πιο καινούρια απ' όλες και προσφέρει "χαμηλού επιπέδου" έλεγχο του hardware. Μπορεί να συνδυάσει assembly με basic και να δώσει τρομερές ταχύτητες στις εφαρμογές της.

Η Blitz σε αντίθεση με την AMOS είναι compiled-only γλώσσα και έτσι δεν χρειάζεται να πάρετε πρόσθετο compiler για να φτιάξετε αυτόνομα προγράμματα.

Λειτουργεί σε δύο modes: το Amiga, που χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα της Amiga για γραφικά, κείμενο κ.λπ., και το Blitz, που απενεργοποιεί το multitasking και θέτει u-

πό τον πλήρη έλεγχο της της Amiga. Έχει πάρει αρκετά στοιχεία από τη C και την Pascal και διαθέτει έναν built-in assembler, με τον οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε γλώσσα μηχανής στα basic προγράμματά σας. Μπορεί να φορτώσει κατευθείαν IFF ήχους, εικόνες, animations και MED modules.

Ακόμη, μπορεί να χρησιμοποιήσει και τον συνθέτη ομιλίας της Amiga. Έχει πλήρη έλεγχο του AGA chip set και μπορεί να υποστηρίξει το intuition, κάτι που σημαίνει ότι μπορούν να φτιαχτούν πολλές και αξιόλογες Workbench εφαρμογές. Όσοι από εσάς θέλετε να πάρετε μία γεύση από την ταχύτητά της, δοκιμάστε το rippy mode του Skidmarks 2.

Low res/High res

Το default είναι low res (χαμηλή ανάλυση). Ετσι, βλέπετε λιγότερη πίστα αλλά έχετε περισσότερη λεπτομέρεια στα αυτοκίνητα. Στις AGA Amiga υπάρχει η επιλογή για υψηλή ανάλυση, στην οποία μπορείτε να δείτε όλη την πίστα, αλλά έτσι μειώνεται το μέγεθος των αυτοκινήτων.

Γραφικά - Ήχος

Όπως και στο πρώτο Skidmarks, έτσι και εδώ είναι πολύ καλά. Ειδικά, στην AGA έκδοση υπάρχουν texture γραφικά στις πίστες που αυξάνουν τη λεπτομέρεια και αυτοκίνητα υψηλότερης ανάλυσης. Και εδώ τα αυτοκίνητα αφήνουν ροδιές στην άσφαλο ή το χώμα, αλλά και όταν θγαίνονται από το δρόμο το άσπρο περίγραμμα που υπάρχει εξαφανίζεται.

Οι πίστες έχουν αποκτήσει περισσότερο κόσμο, pit stops, γέφυρες, δέντρα, πινακίδες και γενικά το σκηνικό κάθε πίστας συνεισφέρει στο gameplay. Υπάρχουν πίστες με πάγο και Grand Prix.

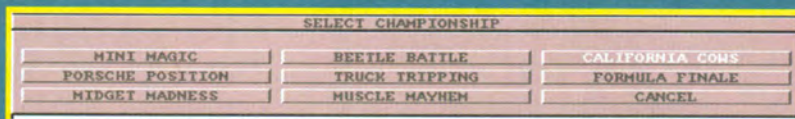
Όλα τα αυτοκίνητα έχουν γίνει με Imagine 2 και όπως θα καταλάβατε είναι ray traced. Μέσα στη boot disk υπάρχουν τα μοντέλα τους και χρησιμοποιώντας το Imagine 2 μπορείτε να τα δείτε ή να φτιάξετε δικά σας και να τα θάλετε στο directory μαζί με τα άλλα για να τα χρησιμοποιήσετε στους αγώνες. Το animation είναι πολύ καλό και ομαλό, υπάρχουν περισσότερα από 1.000 frames για κάθε αμάξι!

Ο ήχος είναι και αυτός πολύ καλός. Υπάρχουν ήχοι μηχανής, σπινιαρίσματος, τρακαρισμάτων και κορναρίσματα. Στις AGA Amiga και πάλι υπάρχουν ακόμη πιο πολλοί ήχοι και ηχητικά εφέ.

Gameplay

Αφησα για το τέλος την αναφορά στο gameplay του παιχνιδιού. Ο,τι και να πω λίγο θα είναι. Το Skidmarks 2 είναι ο ορισμός του καλού gameplay. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά, ήχο και πάνω απ' όλα έχει πλάκα, ειδικά όταν παίζουν από τέσσερις παίκτες και άνω.

Ο χειρισμός κάθε αυτοκινήτου είναι πολύ ρεαλιστικός - δεν στρίβουν απλά στις στροφές αλλά μπαίνουν με τα τέσσερα, όπως στην πραγματικότητα. Η



συμπεριφορά είναι διαφορετική, ανάλογα με το είδος του αμαξιού, και είναι και αυτή ομοίως ρεαλιστική και διασκεδαστική. Δοκιμάστε να μπείτε με ταχύτητα σε μια κλειστή στροφή με ένα muscle truck, στο zippy mode, και θα το δείτε να πετάει και να προσγειώνεται μετά τη στροφή κάνοντας τετ-α-κε!

Με την ύπαρξη των επιλογών ταχύτητας, τα αυτοκινήτκια του Skidmarks 2 μπορεί να τα οδηγήσει ο οποιοσδήποτε. Με το pedal car μπορείτε να κάνετε εξάσκηση και στο zippy να πετάτε γύρω από την πίστα! Στο σημείο αυτό θα ήθελα να σημειώσω ότι η ταχύτητά του ακόμα και στην Amiga 500 είναι απίστευτη. Το Skidmarks 2 είναι πλέον ένα κλασικό παιχνίδι, και έχει να αντιμετωπίσει τα ATR και Turbo Trax που είναι πολύ καλά,

αλλά δεν μπορούν να φτάσουν το playability του Super Skidmarks. Απ' ό,τι φαίνεται, μάλιστα, η ACID κάνει τα πάντα για να κρατάει το ενδιαφέρον για το παιχνίδι σε υψηλά επίπεδα. Ετσι, θα κυκλοφορήσει ένα περιοδικό για τους Skidmarks racers που θα περιέχει πληροφορίες για καινούριες πίστες και αυτοκίνητα, καθώς και διαγωνισμούς σχεδιασμού του καλύτερου τοπίου πίστας. Εξάλλου, στα σχέδια της συμπεριλαμβάνει και εκδόσεις του παιχνιδιού που θα τρέχουν σε BBSs και μέσω Internet(!). Ασχολείστε ή όχι με racing games, το Super Skidmarks δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

Σε AGA Amiga είναι τρομερά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Έχει πολλά ηχητικά εφέ που καλύπτουν τα πάντα.

ΗΧΟΣ 87%

Λίγα παιχνίδια είναι τόσο εθιστικά όσο το Skidmarks 2.

GAMEPLAY 95%

Ο ορισμός του race'em up.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

Supers Ski Squawks

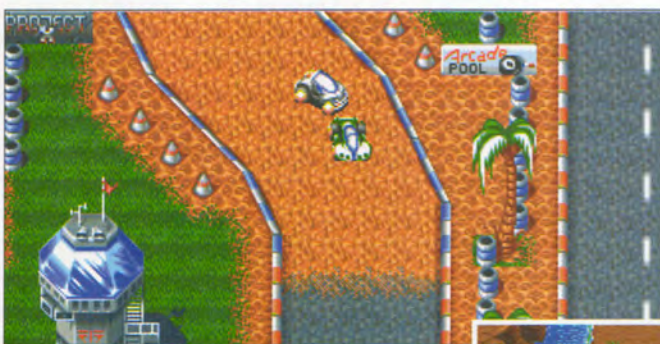




PIXEL

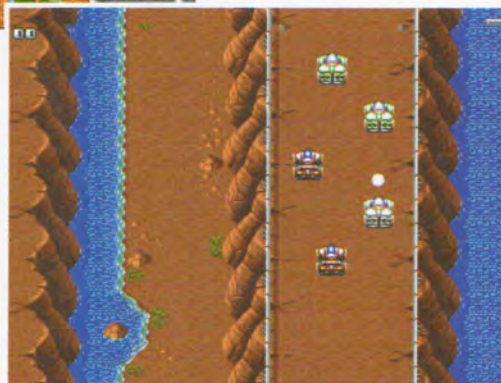
ΜΑΪΟΣ '95

ALL TERRAIN RACING



γορα στο ίδιο το παιχνίδι και συγκεκριμένα ας δούμε τις επιλογές που είναι διαθέσιμες. Αρχικά βλέπουμε τρία είδη παιχνιδιού που θα αναλύσουμε στη συνέχεια, και ένα μενού με τις προτιμήσεις μας.

Κατά το παρελθόν, σας είχαμε παρουσιάσει από τις σελίδες αυτού του περιοδικού κάποια racing games όπως το Overdrive, το Micro Machines και το Roadkill, που σίγουρα πολλοί από εσάς χαίρεστε ακόμα και τις στιγμές που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Το κοινό όλων αυτών των παιχνιδιών είναι ότι αυτά μαζί με το All Terrain Racing ανήκουν σε μια ειδική κατηγορία. Μια κατηγορία που θυμίζει την παλιά εποχή των δισδιάστατων παιχνιδιών με τα αυτοκινητάκια, όπου τη δράση παρακολουθείς από ψηλά. Μακριά βέβαια από την τεχνολογία των τρισδιάστατων γραφικών, όπου βλέπεις τα πάντα μέσα από το κόκπιτ και σχεδόν μυρίζεις το καμένο λάστιχο, αλλά σίγουρα πολύ καλοφτιαγμένα και εθιστικά. Λοιπόν, η Team 17 που συνεχώς μας βομβαρδίζει με πολλούς επιτυχημένους τίτλους, μας προσφέρει το ATR και έρχεται να ταραξει τα νερά του χώρου. Όπως και τα πιο παλιά παιχνίδια της TEAM 17, το ATR είναι αρκετά δύσκολο ακόμα και για τους πολύ έμπειρους gamers που έχουν διαλύσει αρκετά joysticks στην πολύχρονη καριέρα τους. Ας μπούμε όμως γρή-



Στο τελευταίο διαλέγουμε τον τρόπο χειρισμού και των δύο παικτών, αν θέλουμε να ακούμε μουσική ή εφέ κατά τη διάρκεια του αγώνα, αν θέλουμε μονομαχία με το κομπιούτερ ή με κάποιον

φίλο μας. Τέλος, ορίζουμε και τη δυσκολία του παιχνιδιού, που κυμαίνεται σε τρία επίπεδα, easy, medium και hard. Αφού τα επιλέξουμε όλα σύμφωνα με τις ανάγκες μας, μπορούμε να ξεκινήσουμε τη δράση.

Όπως σημειώσαμε και προηγουμένως, το ATR διαθέτει τρία είδη παιχνιδιού. Το πρώτο από αυτά είναι το arcade, όπου τρέχετε ενάντια σε 4 ίδια αυτοκίνητα που ελέγχει ο υπολογιστής και σκοπός σας είναι να τερματίσετε μέσα στις τρεις πρώτες θέσεις για να μπορέσετε να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα. Εδώ πρέπει να κάνετε μια σειρά από επιλογές που παίζουν πολύ μεγάλο ρόλο στην έκβαση όλων των αγώνων. Πρώτα διαλέγετε το τερέν πάνω στο οποίο θέλετε να ξεκινήσετε να τρέχετε. Υπάρχει το Sports, που είναι πίστες στρωμένες με άσφαλτο, το Canyon, όπου τρέχετε σε βράχους και λάσπες, το Forest, όπου ανεβαίνετε χιονισμένες βουνοπλαγιές και, τέλος, το Space, που λαμβάνει χώρα σε σεληνιακά τοπία. Το μέ-

ρος που θα διαλέξετε παίζει μεγάλο ρόλο στο επίπεδο δυσκολίας που θα ξεκινήσετε, και αρχικά το space δεν είναι διαθέσιμο. Κατόπιν αγοράζετε το όχημα που θέλετε να τρέξετε. Υπάρχουν τρία διαθέσιμα, το Jeep 4x4, το Buggy και η Formula 1, που διαφέρουν σε επιδόσεις, ανάλογα πάντα με το οδόστρωμα. Ακολουθεί η επίσκεψη στο κατάστημα ανταλλακτικών, που είναι εξοπλισμένο με μηχανές, κιβώτια ταχυτήτων, λάστιχα, φρένα, καρότσες, ειδικά καύσιμα και αναρτήσεις. Τα περισσότερα από αυτά έχουν διαβαθμίσεις και μπορείτε σιγά σιγά να τα αναβαθμίζετε με τα χρήματα που κερδίζετε στους αγώνες. Όταν νιώσετε έτοιμοι να ξεκινήσετε, πατήστε γκάζι και φύγατε. Από την αρχή πα-





ρατηρούμε τα πολύ ωραία γραφικά της πίστας και τον πάρα πολύ καλό σχεδιασμό της, κάτι που δεν υπάρχει στους ανταγωνιστικούς τίτλους. Αν καταφέρνουμε να βρισκόμαστε πάντα στις τρεις πρώτες θέσεις, φτάνουμε και στο επίπεδο space που, όπως είπαμε, στην αρχή είναι



σας. Σε αυτό το σημείο θα περιμένατε το διαχωρισμό της οθόνης για το 2-player mode. Οι προγραμματιστές της Team 17 προτίμησαν μια άλλη προσέγγιση, με τη βαθμολογία. Δηλαδή, δεν έχει σημασία ποιος θα βγει νικητής αλλά ποιος θα πάρει τους περισσότερους πό-

ανενεργό. Κάθε πρόκριση σας δίνει χρήματα αλλά και πόντους. Τα καλύτερα σκορ αλλά και οι καλύτεροι χρόνοι κάθε πίστας, όπως είναι φυσικό, γράφονται στο Hall of Fame του παιχνιδιού. Με τον καιρό θα μάθετε τις ιδιοτροπίες κάθε χώρου και τον τρόπο οδήγησης που είναι πιο σω-



SPACE	
TRACK 1	TRACK 5
1. 30.00 JMW	1. 30.00 JMW
2. 40.00 DAN	2. 40.00 DAN
3. 50.00 T17	3. 50.00 T17
TRACK 2	TRACK 6
1. 30.00 JMW	1. 30.00 JMW
2. 40.00 DAN	2. 40.00 DAN
3. 50.00 T17	3. 50.00 T17
TRACK 3	TRACK 7
1. 30.00 JMW	1. 30.00 JMW
2. 40.00 DAN	2. 40.00 DAN
3. 50.00 T17	3. 50.00 T17

στός για καθέναν από αυτούς. Ας δούμε τώρα το Battle, το δεύτερο είδος παιχνιδιού, που είναι μια προσωπική μονομαχία δύο οχημάτων. Έχετε τη δυνατότητα να κοντραριστείτε με τον υπολογιστή ή με κάποιον φίλο

που μπορούν να είναι 1 έως 6 παίκτες και, βέβαια, οι υπόλοιποι ελέγχονται από το κομπιούτερ. Γενικά, αυτό που μας έχει εντυπωσιάσει είναι τα πολύ καλά sprites και τα καλοσχεδιασμένα γραφικά που με τα χρώματά

τους που σε βάζουν αμέσως στο κλίμα του παιχνιδιού. Σε αντίστοιχα επίπεδα βρίσκεται και το gameplay του παιχνιδιού, που περιέχει όλα τα γνωστά "παντλίκια" που θαυμάζουμε και στα ράλι. Στο θέμα του ήχου, τα πράγματα δεν είναι και τόσο εντυπωσιακά, καθώς υπάρχει ένα εισαγωγικό κομμάτι και ακούγονται αρκετά εφέ μέσα στους αγώνες. Ομως θα μπορούσαν να είχαν προστεθεί και κάποια επιπλέον speech τόσο μέσα όσο και έξω από τις πίστες.

Αν και στην εποχή μας τέτοιου είδους παιχνίδια θεωρούνται πολύ απλά από το ευρύ κοινό, πιστεύω ακράδαντα ότι όσο πιο απλό είναι ένα παιχνίδι τόσο πιο εθιστικό γίνεται.

Του Κώστα Γιαγιά

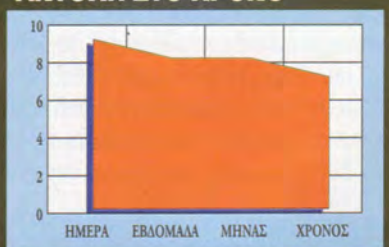
ΕΙΔΟΣ

Racing

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πολύ δύσκολο να το βαρεθείτε.

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

	Τα sprites και οι πίστες δίνουν ένα ολοκληρωμένο σύνολο.	ΓΡΑΦΙΚΑ 92%
	Καλά εφέ αλλά μπορούσε και κάτι παραπάνω.	ΗΧΟΣ 79%
	Τα κοντρόλ του παιχνιδιού είναι σχεδόν τέλεια.	GAMEPLAY 94%
	Αν και δεν είναι sim, σημειώνει υψηλό βαθμό ρεαλισμού.	ΓΕΝΙΚΑ 90%



BUBBLE & SQUEAK

Καθώς έβαζα τη δισκέτα με το Bubble & Squeak στο drive της Amiga μου, σκεφτόμουν: "Άλλο ένα platform game". Αλλά μόλις τέλειωσε το "φόρτωμα", δεν χρειάστηκε πολύ για να καταλάβω ότι είναι ένα από τα καλύτερα platform games που έχουν βγει για το καλύτερο computer! Ο Bubble είναι ένα σκανδαλιάρικο νήπιο που το έχει σκάσει από τους γονείς του και, επειδή είναι μικρούλης και καλός, πρέπει να βοηθήσει τον -σχετικά- χαζό Squeak να φτάσει σπίτι του.

Τώρα, αν με ρωτήσετε τι είναι ο Squeak θα σας γελάσω! Πάντως είναι μπλε, έχει μεγάλα μάτια και μια κόκκινη μύτη, και το μόνο που ξέρει είναι να ακολουθεί τον Bubble. Από την εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας του, έχετε επιλογές σχε-

τικά με τη μορφολογία κάθε επιπέδου και για ηχητικά εφέ ή μουσική. Τέλος, υπάρχει και η επιλογή για το είδος του χειρισμού, που περιλαμβάνει κανονικό joystick, joystick δύο πλήκτρων και CD32 joyrad.

Οι πίστες κάθε επιπέδου καταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Η επιλογή των χρωμάτων είναι άριστη, πάντα σε μαύρο φόντο. Υπάρχουν πολλά bonuses να μαζέψετε και αρκετά ruzzles να λύσετε προτού οδηγήσετε τον Squeak στην έξοδο κάθε πίστας. Ακόμα, μπορείτε να πυροβολήσετε με... αστεράκια τους κακούς, που είναι μικρά φίδια αλλά και ιπτάμενοι ελέφαντες!

Όταν κάνετε το joystick προς τα κάτω και πατήσετε το fire, λέτε στον Squeak να σας ακολουθήσει, και όταν βαρεθείτε να σας ακολουθεί επαναλαμβάνετε την ανωτέρω κίνηση και μένει εκεί που είναι. Επειδή μερικά εμπόδια είναι αρκετά ψηλά για να τα ανεβεί, όπου δεν μπορεί στέκεστε μπροστά του και, κάνοντας το joystick προς τα πάνω και πατώντας το fire, πιάνετε τον Squeak στον αέρα και έτσι σκαρφαλώνει.

Τα γραφικά του είναι πολύ καλά, με μεγάλη λεπτομέρεια και, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, σε συνδυασμό με τα πολύ καλά χρώματα το κάνουν πολύ ελκυστικό.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό που θα προσέξετε σίγουρα είναι η ομαλότητα της κίνησης όλων των sprites και ειδικά των Bubble & Squeak. Καιρό είχα να δω τέτοια κίνηση, ακόμα

και σε Amiga 500. Ο ήχος του είναι επίσης πολύ καλός και περιλαμβάνει μερικές sampled ομιλίες. Υπάρχουν 30 επίπεδα και πέντε shoot'em up μέρη στο τέλος κάθε κόσμου, καθώς επίσης και δέκα bonus levels. Η κατανομή της δυσκολίας είναι άριστη και δεν θα σας σπάσει τα νεύρα (ελπίζω!). Όλα αυτά μαζί το κάνουν πολύ playable και το σίγουρο είναι ότι, μόλις ασχοληθείτε μαζί του, δεν θα ξεκολλήσετε εύκολα από την Amiga σας. Υπάρχει σε δύο εκδόσεις, μία για A500/A600 και μία για A1200 με περισσότερα χρώματα. Ενα game που πρέπει να έχετε.

Γ. Κουρκουτάς

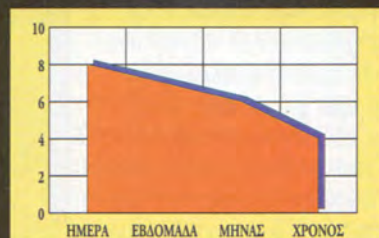
ΕΙΔΟΣ

PLATFORM

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

AUDIOGENIC

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα το τελειώσετε με τη μία.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στο δίκτυο CompuLink αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.



Πολλά χρώματα στην AGA έκδοση και sprites με μεγάλη λεπτομέρεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%



Περιλαμβάνει αρκετά sampled κομμάτια.

ΗΧΟΣ 79%



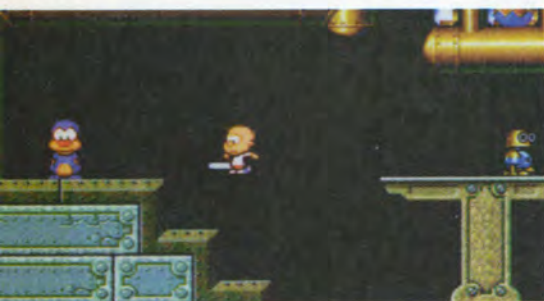
Μπορεί μερικά ruzzles να είναι δύσκολα, αλλά η playability του παιχνιδιού είναι σε υψηλό επίπεδο.

GAMEPLAY 94%



Είναι ένα από τα καλύτερα platform games.

ΓΕΝΙΚΑ 90%





ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ



1ο ΤΕΥΧΟΣ

Η ΔΥΝ@ΜΗ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΕΙΣ

• 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.



Τώρα έχετε ένα μοναδικό οδηγό
για να εξερευνήσετε τον κυβερνοχώρο.
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET
σας προετοιμάζει και οδηγεί τα βήματά σας
στις ατέλειωτες ηλεκτρονικές πηγές
της γνώσης και της πληροφόρησης.
Με σαφείς οδηγίες, παρουσιάσεις
προγραμμάτων και προϊόντων, με χιλιάδες
χρήσιμες διευθύνσεις, σας δίνει το στίγμα
της "πλοήγησής" σας και όλες
τις απαντήσεις στις ερωτήσεις σας.
Δικτυωθείτε! Ανοίξτε τον ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ INTERNET
και μπειτε στον κυβερνοχώρο
χωρίς φόβο και με πάθος...

e-mail address:
iworld@athena.compulink.forthnet.gr

ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΚΑΘΕ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΗΝΑ

ΤΟ 2ο ΤΕΥΧΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΜΑΪΟ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Nai! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό "Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET" για τα 11 επόμενα 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 tax. επιταγή Νο..... (προς Compures A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

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

EUROCARD MASTERCARD ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ DINERS VISA No Κάρτας..... Ημερ.Λήξης.....

Υπογραφή.....

11-13 ΜΑΙΟΥ
ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ
ΣΤΗΝ
CYBERIA '95
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ
HOLIDAY INN

EARTH WORM JIM (SUPER NES)

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε τα A, B, X και A, στη συνέχεια το A μαζί με το X, το B μαζί με το X, το B μαζί με το X και το A μαζί με το X. Αποτέλεσμα: Μόλις περάσατε στην επόμενη πίστα.

SHADOW FIGHTER (AMIGA)

Σήμερα θα μάθουμε ορισμένα κολπάκια από τους πρώτους 8 ήρωες του παιχνιδιού:

Yurgen

Gun Shot: Κάτω, Προς, Κάτω, Κάτω, Πίσω, Πίσω και Fire.

Power Fist: Κάτω, Κάτω, Προς, Προς και Fire.

Earthquake: Προς, Κάτω, Προς και Κάτω.

Toni

Burning Uppercut: Προς, Κάτω, Προς, Κάτω και Fire.

Spinning Fire: Κάτω, Προς, Κάτω, Πίσω, Κάτω, Πίσω και Fire.

Flame Kick: Πίσω, Κάτω, Προς, Κάτω και Fire.

Top-Knot

Fast Feet Hook: Κάτω, Κάτω, Πίσω, Πίσω και Fire.

Spinning Kick: Προς, Κάτω, Προς, Κάτω και Fire.

Power Moves: Κάτω, Προς, Κάτω, Κάτω, Πίσω, Πίσω και Fire.

Speed Elbow: Πίσω, Προς και Fire.

Hangman Uppercut: Κρατήστε Κάτω, Πάνω και Fire.

Slam Dunk

Jumping Slam Dunk: Κάτω, Κάτω, Προς, Προς και Fire.

Spinning Fire Kick: Κρατήστε Κάτω, Πάνω και Fire.

Speed Attack: Μακριά, Προς και Fire.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS



Yarado

Electric Speed: Κάτω, Προς, Κάτω, Κάτω, Πίσω, Πίσω και Fire.

Spirit Power: Κάτω, Κάτω, Πίσω, Πίσω και Fire.

Electric Body: Πολλές φορές πάτημα στο Fire.

Spinning Arms: Πίσω, Προς και Fire.

Kury

Bison Fist: Κάτω, Κάτω, Πίσω, Πίσω και Fire.

Blade Spin: Μακριά, Προς και Fire.

Spinning Fist: Διαγώνια προς τα κάτω,

Κάτω, Διαγώνια πίσω κάτω, Πίσω και Fire.

SHOCK WAVE (3DO)

Δύο κολπάκια που θα σας φανούν πολύ χρήσιμα. Ξεκινήστε το παιχνίδι και παγώστε το (rause) και στη συνέχεια πατήστε τα εξής πλήκτρα: B, A, C, C, A, A και X. Αυτός ο συνδυασμός σας δίνει δύο επιπλέον κινήσεις. Κάθε φορά που θα πατάτε το L και το Πάνω θα περιστρέψετε κατά 180 μοίρες, ενώ με το L και το κάτω 360 μοίρες. Αν, πάλι, θέλετε να γίνετε αόρατοι, τότε χρησιμοποιήστε τον εξής συνδυασμό: A, B, A, C, A, A, B, A και X.

THE KING OF FIGHTERS '94 (NEO GEO CD)

Περισσότερο αίμα; Γιατί όχι! Περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί

ο πίνακας των high scores και τότε πατήστε τα πλήκτρα A και D (ταυτόχρονα) στο πρώτο joystick μαζί με το B και το C (ταυτόχρονα) στο δεύτερο joystick.

MEGA TURRICAN (MEGA DRIVE)

Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού και αν βρίσκεστε, πατήστε το Start για να παγώσει το παιχνίδι και στη συνέχεια τα εξής πλήκτρα: A, A, A, B, B, B, A, A και A. Όταν ξεπαγώσετε το παιχνίδι, θα είστε αόρατοι! Αν, πάλι, θέλετε να περνάτε το ένα επίπεδο μετά το άλλο χωρίς να γίνεται η ζωή σας δύσκολη, τότε βάλτε τους κωδικούς που ακολουθούν: Κάντε πρώτα raise και πατήστε Δεξιά, Αριστερά, Κάτω, Δεξιά, B και Start για να ξαναρχίσετε από το επόμενο επίπεδο.

SUPER RETURN OF THE JEDI (SUPER NES)

Θέλουμε να σας βοηθήσουμε να αντιμετωπίσετε αλλά και να κερδίσετε (αν μπορέσετε) τον Emperor.

Όταν εμφανιστούν τα μενού του παιχνιδιού πατήστε A, B, A, Y, A και X για να αποκτήσετε 7 επιπλέον continues ή, αν προτιμάτε credits, πατήστε τα A, B, A, B, A, B, A και B.

Προσέξτε, αν κάτι δεν πάει καλά, θα πρέπει να σθήσετε το μηχάνημα και να ξεκινήσετε από την αρχή (το Reset δεν λειτουργεί).

SAMURAI SHODOWN (NEO GEO CD)

Μήπως θα θέλατε να είστε ο Atakusa, το μεγάλο αφεντικό; Αν ναι, τότε παίξτε τα πρώτα 12 επίπεδα, χάστε και σώστε αμέσως το παιχνίδι (save). Τώρα ξαναρχίστε το παιχνίδι αλλά ως δεύτερος παίκτης. Διαλέξτε να

ΙΛΙΓΓΟΣ!!!

ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟΛΥΤΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ

Η CompuLink σας προ(σ)καλεί να ζήσετε μία εμπειρία που δεν θα ξεχάσετε ποτέ.

Παρακαλώ, προσδεθείτε...

Τελευταίος έλεγχος...

Ready to flight...

Τώρα έχετε την ευκαιρία να πετάξετε με το νέο εξελιγμένο AIR WARRIOR.

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ ΙΛΙΓΓΟΣ!

Ετσι μόνο μπορεί να περιγράψει κάποιος τις πτήσεις του πιο γρήγορου, του πιο ρεαλιστικού, του πιο συναρπαστικού multi-user game. Το νέο AIR WARRIOR θα σας καταπλήξει με τις δυνατότητές του.

δύο νέα μοντέλα αεροπλάνων

δύο νέα μέτωπα επιχειρήσεων

εξελιγμένα γραφικά και χαρακτηριστικά πτήσης που αγγίζουν την τελειότητα

join air warrior...

CompuLink
Games Pack

Ατελείωτες πτήσεις και αερομαχίες που κόβουν την ανάσα.

**ΖΗΣΤΕ ΤΟΝ ΙΛΙΓΓΟ ΤΗΣ
ON-LINE ΑΕΡΟΜΑΧΙΑΣ**

ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ COMPU LINK



AIR WARRIOR

NEW VERSION

ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ!



Το AIR WARRIOR διατίθεται, on-line, και από τον Κόμβο "Μακεδονία" της Θεσσαλονίκης, με αστική τηλεφωνική χρέωση.

ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ ΚΑΙ ΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

COMPU LINK HOT LINE: ΑΘΗΝΑ: 9225.520, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: 284.864

INTERNET
INTERNATIONAL
NETWORK



ΚΟΜΒΟΣ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPU LINK
NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238.672-5, fax: 9242.219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284.624, 287.610, fax: 282.663

MULTI USER games

Η ιδέα της Kesmai, της κατασκευαστριας εταιρίας του Air Warrior, αποδείχθηκε αρκετά επιτυχημένη! Πολλοί ήταν αυτοί που έμπαιναν στις διάφορες βάσεις που είχαν το Air Warrior για να πετάξουν μαζί με άλλους, είτε ως σύμμαχοι είτε ως "εχθροί", να ζυγίσουν τις δυνάμεις τους, να δοκιμάσουν τα διάφορα αεροπλάνα που έχει το παιχνίδι, να μιλήσουν με άλλους οι οποίοι έχουν το ίδιο ενδιαφέρον ή την ίδια "τρέλα" με αυτούς, να ζήσουν τις πλέον ρεαλιστικές συνθήκες πτήσης και ίσως τις δυσκολότερες συν-

θήκες μιας αερομαχίας! Μια αερομαχία της εποχής των δύο Παγκοσμίων Πολέμων και ένα μέρος του πολέμου της Κορέας, όπου το μόνο όπλο που είχαν τότε τα αεροπλάνα ήταν τα πολυβόλα τους και η ικανότητα των χειριστών τους!

Η όλη ιδέα ήταν να φέρουν το αεροπλάνο τους σε πιο πλεονεκτική θέση έναντι του αντιπάλου τους, ώστε χρησιμοποιώντας τα πολυβόλα τους να μπορέσουν να τον καταρρίψουν. Τόσο εύκολο στα λόγια αλλά τόσο δύσκολο στην πράξη, διότι φυσικά ο αντίπαλος δεν θα καθίσει σαν "πρόβατο για σφαγή" αλλά θα προσπαθήσει να κάνει τα ίδια! Και ακόμα χειρότερα, αν ο αντίπαλος αυτός είναι ένας ζωντανός αντίπαλος, που κανείς δεν ξέρει πώς θα αντιδράσει ανά πάσα στιγμή! Οι "ριχελάτοι" αντίπαλοι που δημιουργούνται από έναν υπολογιστή σε ένα "απλό" flight simulator κατά κάποιον τρόπο μαθαίνονται, ψυχολογούνται, όσο δύσκολο και αν είναι αυτό το flight simulator! Υπάρχουν πολλά παραδείγματα από experts του Falcon 3, για παράδειγμα, που καλά-καλά δεν μπορούσαν να απογειώσουν το αεροπλάνο τους στο Air Warrior!

Οι αερομαχίες στο Air Warrior είναι εντελώς διαφορετικές από οποιοδήποτε άλλο flight simulator και είναι δύο οι παράγοντες που συντελούν σε αυτό.

Πρώτον, ο μεγάλος αριθμός των αεροσκαφών που μπορεί να είναι στον αέρα την ίδια στιγμή. Τα συναισθήματα που δημιουργούνται είναι πρωτόγνωρα, όταν βλέπουμε ότι υπάρχουν 10-15 αεροσκάφη να ανεβοκατεβαίνουν γύρω σου, φιλικά και εχθρικά! Πρέπει να είσαι συνεχώς σε επιφυλακή κοιτάζοντας τον ουρανό γύρω σου, αλλιώς

έχεις ήδη καταρριφθεί από έναν εχθρό που δεν τον είδες, χωρίς καλά-καλά να καταλάβεις πώς έγινε αυτό! Πρέπει επίσης να προσχεδιάσεις καλά την πτήση σου, ειδικά αν θα βρεθείς περικυκλωμένος από εχθρούς χιλιόμετρα μακριά από την πλησιέστερη βοήθεια! Εάν δεν βρίσκεσαι πολύ μακριά από τη χώρα σου, μπορείς με τη βοήθεια του radar να δεις πού περίπου είναι οι φίλοι και οι εχθροί και να κινηθείς ανάλογα.

Δεύτερον, ο άνθρωπος παράγοντας. Κάθε πιλότος με τον οποίο μονομαχείς πετάει διαφορετικά, έχει τα δικά του κόλπα, τη δική του εμπειρία και το δικό του στυλ. Όλα αυτά θα πρέπει να αξιολογηθούν γρήγορα προκειμένου να αποφασίσει κάποιος με ποιον τρόπο, ή και ακόμα αν θα πρέπει, να μονομαχήσει μαζί του! Επίσης η ομαδική δουλειά είναι εφικτή με το Air Warrior, όπου μια ομάδα αεροσκαφών με συνδυασμένες ενέργειες μπορούν να προκαλέσουν μεγάλη ζημιά στον αντίπαλο.

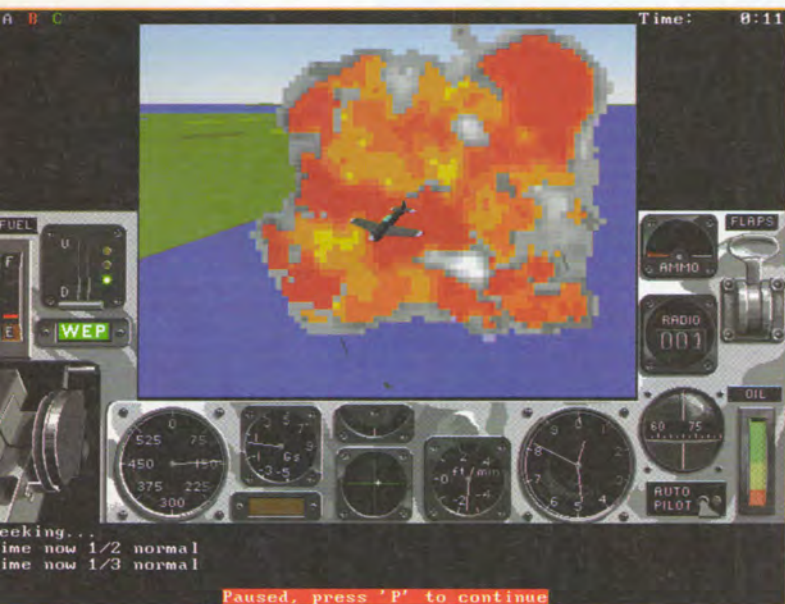
Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στη version της Amiga... Ως παιχνίδι θα το κατατάσσαμε στην ίδια γενιά με τα Fighter Duel και Fighter Duel Pro, τα οποία έχουν ομοίως δυνατότητες σύνδεσης μέσω modem αλλά όχι τη δυνατότητα multiplayer. Τα γραφικά του είναι βελτιωμένα συγκριτικά με την προηγούμενη version (έχει γίνει ένα πλήρες review στο "Pixel" Σεπτεμβρίου 1992) με ιδιαίτερη λεπτομέρεια, ενώ από την άλλη πλευρά είναι αρκετά για να επιτρέπουν στο παιχνίδι να τρέχει με ικανοποιητικές ταχύτητες. Ο ήχος του παραμένει σε επίπεδο Amiga, δηλαδή πολύ καλός! Για να πετάξει κάποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει το mouse σαν controller, συνιστάται όμως "κα-

AIR WARRIOR...

Η αρένα για τους ιπτάμενους μονομάχους!



Το Air Warrior, η σταδιοδρομία του οποίου έχει ξεκινήσει στην Ελλάδα εδώ και τρία χρόνια, έμελλε να πρωτοπορήσει στο χώρο των multiplayer games, αφού ήταν το πρώτο flight simulator με γραφικά στο οποίο μπορούσαν να παίξουν πολλοί παίκτες μαζί.



MULTI USER games

τηγορηματικά" ένα joystick! Εδώ όμως εντοπίζεται ένα πρόβλημα: το παιχνίδι απαιτεί οπωσδήποτε αναλογικό joystick! Τα γνωστά ψηφιακά joysticks που έχει η Amiga ΔΕΝ κάνουν! Αναλογικά joysticks δεν υπάρχουν ή, μάλλον, κατά το παρελθόν είχαν κυκλοφορήσει κάποια (φυσικά, ποτέ δεν ήρθαν στην Ελλάδα) όχι και τόσο αξιόπιστα, και έτερον ουδέν! Εν μέρει ήταν φυσιολογικό αυτό. Ήταν πολύ σπάνιες οι περιπτώσεις που κάποιο παιχνίδι απαιτούσε αναλογικό joystick από την Amiga. Μετριούνται στα δάχτυλα του ενός χεριού! Αυτό όμως δεν σημαίνει και το τέλος του κόσμου... Λύσεις υπάρχουν για οτιδήποτε, ειδικά στο χώρο των υπολογιστών! Ετσι, όποιος θέλει μπορεί να πάρει ένα οποιοδήποτε joystick από PC (ναί PC, μη στραβομουτσουιάζετε εσείς οι Amiga fanatics, ο σκοπός αγιάζει τα μέσα!) και να το τροποποιήσει αλλάζοντας τις επαφές του socket του. Επίσης έχουν κυκλοφορήσει joystick adapters ακριβώς για τη δουλειά αυτή και μπορείτε να τα βρείτε από τους Amiga dealers.

Για να τρέξουμε το Air Warrior τοποθετούμε όλα τα unarc'ed files σε ένα directory και από εκεί γράφουμε airwar στο cli. Τα optimum requirements στην Amiga είναι 1 MB CHIP και 2 MB FAST memory. Είναι προγραμματισμένο να τρέχει σε 32-bit memory και σε 68020 (Amiga 1200) ή καλύτερο processor, αν και θα τρέξει (με κόστος την ταχύτητα) και στον 68000 (Amiga 500). Συνιστάται σκληρός δίσκος. Το Air Warrior θα τρέξει και στο Workbench 1.3 αλλά και στο 2.0(+).

Αφού φορτώσουμε το παιχνίδι, μπορούμε να μεταφερθούμε



στα menus. Από εκεί μπορούμε να κάνουμε τις επιλογές που επιθυμούμε για off-line ή on-line play. Όταν είμαστε σε off-line, μπορούμε να δοκιμάσουμε το αεροπλάνο που θέλουμε σε όποιο αεροδρόμιο και όποια χώρα θέλουμε και να πετάξουμε στα terrains που είναι αντιγραφή των πραγματικών terrains του on-line Air Warrior. Ετσι μπορούμε να εξοικειωθούμε γρήγορα με το terrain του Air Warrior χωρίς να ξοδεύουμε χρόνο on-line, που είναι ακριβός ιδιαίτερα για τους κατόχους ψηφιακών γραμμών! Πάντως, δεν παρέχει τη δυνατότητα μάχης... Κατά τη γνώμη μου θα έπρεπε, αφού υπάρχει τέτοια δυνατότητα στους κατόχους PC.

Στα menus εκτός από τα γνωστά όπως επιλογές αεροσκαφών, αεροδρομίων κ.λπ. (όλες αυτές τις λειτουργίες καθώς και πολλές άλλες θα βρείτε στο "Pixel" Σεπτεμβρίου 1992) μπορούμε να δούμε τα realities, χάρη στα οποία μπορούμε να πετάξουμε off-line υπό τις ίδιες συνθήκες στις οποίες είναι ρυθμισμένο το νέο Air Warrior που αποκτήσαμε πρόσφατα. Δηλαδή, τώρα θα πρέπει να είμαστε πιο προσε-

κτικοί την ώρα που πετάμε και ειδικά την ώρα που μονομαχούμε με κάποιον άλλον γιατί υπάρχουν μερικά "κακά πραγματάκια" που караδοκούν και ονομάζονται accelerated stalls, spins, blackouts redouts και άλλα συναφή!

Έχει προστεθεί εξάλλου η δυνατότητα να επιλέξουμε τι σκοπευτικό θέλουμε, directories για να βάζουμε τα artworks και τους ήχους, καθώς επίσης και ένα directory για να βάζουμε τις κάμερες που τραβάμε. Επίσης υπάρχει επιλογή για keypad normal set (μάλλον για Amiga 500) και 1200 set.

Όταν βγούμε στο cockpit, διαπιστώνουμε ότι και εκεί τα γραφικά έχουν βελτιωθεί. Ετσι βλέπουμε από αριστερά προς τα δεξιά το throttle, το όργανο για τα G forces (απαραίτητο πλέον να το παρατηρούμε συχνά, για να μην έχουμε ούτε blackouts ούτε redouts) με τον αυτόματο πιλότο από πάνω, δίπλα το όργανο ανόδου-καθόδου, πάνω στο οποίο υπάρχει το προειδοποιητικό λαμπάκι για stalls, low oil και engine over-ven, το υψόμετρο, το όργανο ένδειξης θέσεως του rudder, το monitor της θέσεως του controller μας, το ταχύμετρο, την

πιξίδα, τα όργανα ένδειξης ποσότητας πυρομαχικών, καυσίμου και λαδιού, τους διακόπτες για τα flaps και το σύστημα προσγεώσεως και, τέλος, τον ραδιοσύρματο.

Το μόνο που απομένει είναι να θέσουμε σε λειτουργία τον κινητήρα μας και να απογειωθούμε για νέες, έντονες και αξεχαστες εμπειρίες μαζί με όλους όσοι πετάνε μαζί μας! Θα μας υποδεχτούν οι παλαιότεροι με φιλική και χαρούμενη διάθεση (πάντα ένας νέος στο παιχνίδι είναι καλά νέα για τους παλαιότερους και σύντομα θα διαπιστώσετε το γιατί!). Θα μας πουν μερικά πράγματα από τις εμπειρίες τους και θα μας βοηθήσουν (μην περιμένουμε πάντως ότι θα μας τα πουν όλα!). Θα ανταλλάξουμε μηνύματα, θα μιλήσουμε με άλλο κόσμο, θα έχουμε επικοινωνία! Ένα ακόμα προσόν του Air Warrior σε σχέση με τα "απλά" flight simulators! Θα κάνουμε τις πρώτες μας αερομαχίες! Θα "φάμε τα μούτρα μας" στην αρχή, αλλά δεν πειράζει, όλοι έτσι αρχίσαμε! Σύντομα θα το ανταποδώσουμε και με τόκο μάλιστα!

Απ' ό,τι διαπιστώνουμε δεν είναι ένα απλό παιχνίδι! Είναι ένας τρόπος να βρεις το κάτι άλλο, να συναντήσεις κόσμο, να κάνεις φίλους (αλλά και "εχθρούς"), να αλλάξει ίσως η ίδια σου η ζωή! Να αισθανθείς υπέροχα τη μια στιγμή... απάια την άλλη... Ποτέ όμως δεν θα πλήξεις εκεί μέσα! Αυτό το υπογράφουν όλοι όσοι παίζουν Air Warrior κάθε μέρα και ανήκουν σε όλα τα στρώματα της κοινωνίας! Από πραγματικούς πιλότους μέχρι τραπεζικούς υπαλλήλους!

Κυρίες και κύριοι, καθώς ήλθατε στον κόσμο του Air Warrior!

Goofy

PHOTOGENICS

ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΟΡΟΣΗΜΟ" ΓΙΑ ΤΗ ΔΕΚΑΕΤΙΑ ΤΟΥ '90

AMIGA

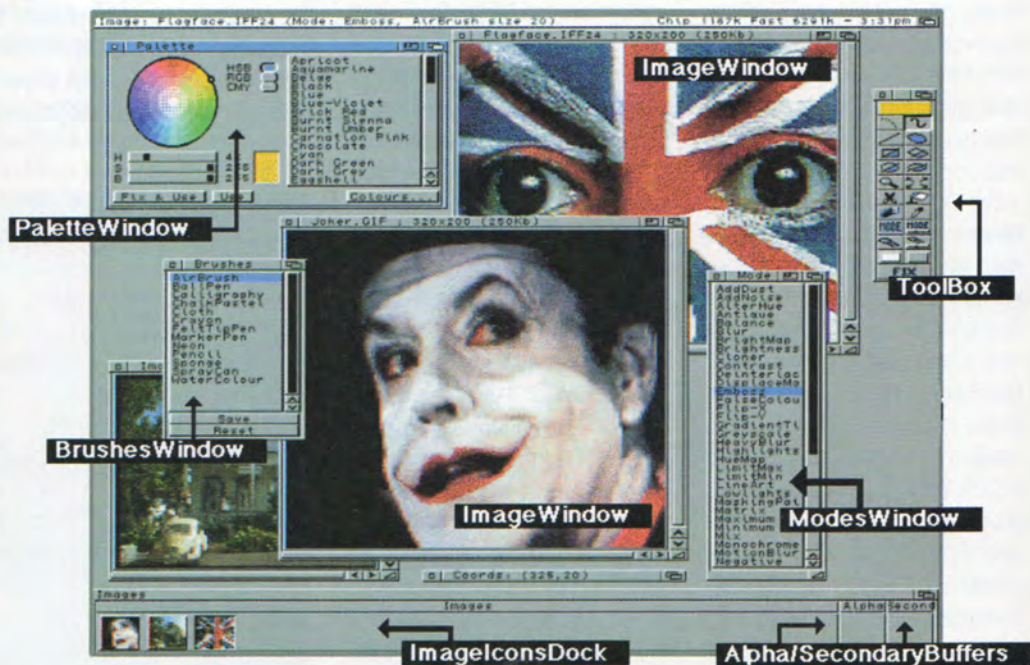
• του Νίκου Ελευθεριάνου

Δεν υπάρχει αμφιβολία πως η Amiga, πριν απ' οτιδήποτε άλλο, είναι ένας υπολογιστής για γραφικά.

Οι δυνατότητες απεικόνιση χιλιάδων χρωμάτων, η ταχύτητα, η φιλικότητα και - πάνω απ' όλα - η πληθώρα και η ποιότητα του διαθέσιμου λογισμικού, ήταν καθοριστικοί παράγοντες για τη διάδοση του υπολογιστή στους καλλιτεχνικούς κύκλους ήδη από το 1985, όταν κάποιοι "άλλοι" διέθεταν απεικονίσεις των... 2(!) ή των 16 χρωμάτων. Ας μην ξεχνάμε ότι διάσημοι καλλιτέχνες -όπως ο Andy Warhol, ο Todd Rungren, κά-

ποιοι μαθητές του Dahlí, καθώς και άλλοι- εργάστηκαν δημιουργικά με την Amiga.

Το πιο σημαντικό, ωστόσο, επίτευγμα της Amiga στο χώρο των γραφικών, ήταν πως έφερε την καλλιτεχνική δημιουργία, μέσω υπολογιστή, στο επίπεδο του μέσου, home χρήστη και μάλιστα με αξιώσεις. Πόσοι και πόσοι δεν έκαναν τα πρώτα τους βήματα στο χώρο των γραφικών - ή και της Πληροφορικής γενικότερα - πάνω στον "καμβά" του Deluxe Paint! Αναμφισβήτητα λοιπόν η Amiga ήταν ο προπομπός όλων των εξελίξεων που αφορούν στα γραφικά. Δεν θα ήταν υπερβολή μάλιστα να πούμε πως έκανε τον ευρύτερο χώρο των υπολογιστών να συνειδητοποιήσει επιτέλους την αξία ενός γραφικού περιβάλλοντος επικοινωνίας με το χρήστη (Graphic User Interface), καθώς επίσης και την αξία ενός πιο ανθρώπινου, πιο...



Μια χαρακτηριστική οθόνη του Photogenics, με τα κυριότερα στοιχεία που απαρτίζουν το user interface του.

ΧΩΡΙΣ

DOYSTICK

"multimedia" προσώπου του υπολογιστή, με τους ήχους, τα χρώματα, τη μουσική να συμπληρώνουν ένα πολύ δυνατό λειτουργικό σύστημα κ.ο.κ.

Ενα πρόγραμμα που υπήρξε σταθμός για την Amiga ήταν το Deluxe Paint. Αποτέλεσε για χρόνια το πρότυπο που πολλά άλλα προγράμματα προσπάθησαν να μιμηθούν - ή και να ξεπεράσουν, συνήθως χωρίς επιτυχία.

Υπάρχουν -ωστόσο- δύο σύγχρονα παραδείγματα ανταγωνιστών που σχεδόν κατάφεραν να κλέψουν τα σκήπτρα: Το πρώτο είναι το περίφημο Brilliance (τώρα στη 2η έκδοσή του) και το άλλο είναι το Personal Paint της Cloanto. Οσο πάντως και αν τα δύο αυτά προγράμματα έδωσαν μια νέα πνοή στα γραφικά της Amiga, η αλήθεια είναι πως κινήθηκαν έντονα πάνω στα χνάρια του Deluxe Paint αναφορικά με την προσέγγισή τους στα Computer Graphics, χωρίς τελικά να προσφέρουν ουσιαστικές καινοτομίες.

Ετσι, τελικά άφησαν στους απαιτητικούς ή στους επαγγελματίες χρήστες της Amiga μόνο μια επιλογή: την αγορά κάποιας 24bit κάρτας και του περίφημου TV Paint της Tecsoft ή την αγορά της OrpalVision χάριν του περίφημου Orpal Paint.

Και ενώ σε άλλους υπολογιστές άρχισαν πια να εμφανίζονται προγράμματα τα οποία κατάφεραν να συνδυάζουν σχέδιο, επεξεργασία εικόνας και απομίμηση παραδοσιακών εργαλείων (αερογράφο, πένακι, κιμωλία κ.ά.) και μεθόδων ζωγραφικής (λάδι, παστέλ κ.ά.), όλα μέσα από το ίδιο πακέτο, η αγορά της Amiga και μάλιστα των AGA μηχανημάτων φαινόταν να μένει πια πίσω στην αρένα των Computer Graphics. Μόνο οι πολύ υψηλές τιμές πακέτων όπως το διάσημο Fractal Design Painter φαινόταν να είναι πια ανασταλτικοί παράγοντες για την επένδυση σε ένα Mac ή PC σύστημα. Αυτά ως τη στιγμή οπότε...

ΚΑΙ ΕΓΕΝΕΤΟ... PHOTOGENICS

Αν το πρόγραμμα που σημάδεψε την ιστορία της Amiga κατά τη δεκαετία του '80 ήταν το Deluxe Paint, το πρόγραμμα-ορόσημο για τη δεκαετία του '90 δεν μπορεί να είναι άλλο από το Photogenics. Αυτή η δήλωση μπορεί να φαντάζει υπερβολική, ωστόσο δεν απέχει από την πραγματικότητα. Κανένα άλλο πρόγραμμα σε ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ υπολογιστή δεν συνδυάζει τόσες δυνατότητες με μια τέτοια φιλικότητα και ευκολία χρήσης, και το σπουδαιότερο: σε τόσο χαμηλή τιμή. Ο γράφων είχε την τύχη να είναι παρών στην πρώτη επίσημη παρουσίαση του πακέτου, στην έκθεση "World of Amiga '94" στο Wembley του Λονδίνου τον περασμένο Δεκέμβριο. Δεν είναι εύκολο να περιγραφούν με λόγια οι ενθουσιώδεις αντιδράσεις του κοινού απέναντι σε ένα νέο πρόγραμμα που έχει πολλά να δώσει και που μπορεί να κάνει κάθε χρήστη Amiga περήφανο για την επιλογή του. Από την πρώτη κιόλας ημέρα οι πωλήσεις του πακέτου ήταν θεαματικές - και φυσικά ούτε ο γράφων μπόρεσε να αντι-

JOYSTICK

σταθεί στον πειρασμό να έρθει αντιμέτωπος με τον ουσιαστικό διάδοχο του Deluxe Paint. Η τιμή, εξάλλου, ήταν -σχεδόν- εξευτελιστική: 49 λίρες Αγγλίας ή περίπου 19.000 δρχ.!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (USER INTERFACE)

Το πρόγραμμα έρχεται σε τρεις δισκέτες, και η εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο γίνεται με το κλασικό πια πρόγραμμα Installer της Commodore (η εγκατάσταση σε σκληρό δίσκο δεν είναι υποχρεωτική, ωστόσο συνιστάται). Το πρόγραμμα απαιτεί 3MB διαθέσιμης μνήμης και Kickstart 3.0 ή ανώτερο.

Λίγο μετά το διπλό "κλικ" στο εικονίδιο του προγράμματος, αντικρίζουμε πια την οθόνη του Photogenics. Αυτό που κάνει το πρόγραμμα να ξεχωρίζει με την



Εικόνα 3: Μερικά από τα πολύ εντυπωσιακά και αληθοφανή εργαλεία προσομοίωσης μέσω της παραδοσιακής ζωγραφικής (natural media painting tools) που ενσωματώνει το Photogenics, όπως μαρκαδόρος, μολύβι, αερογράφος, κάρβουνο κ.λπ.

Joystick

πρώτη κιόλας ματιά από την πλειονότητα του λογισμικού γραφικών της Amiga είναι το interface του (βλ. Εικόνα 1) το οποίο θυμίζει αρκετά προγράμματα για Mac ή Windows: κινητή εργαλειοθήκη, παλέτα με χρήση color-wheel (όπως στις επιλογές χρώματος του Workbench 3.0/3.1) και -το κυριότερο- παράθυρα εικόνων. Κάθε, δηλαδή, εικόνα που φορτώνουμε στο πρόγραμμα, ανοίγει μέσα στο δικό της παράθυρο! Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να δουλέψουμε σε διαφορετικές εικόνες που είναι ταυτόχρονα ορατές, σε αντίθεση με τη μέθοδο του Deluxe Paint που χρησιμοποιούσε εσωτερικούς buffers και swap screens.

Κάτι άλλο που εντυπωσιάζει το χρήστη είναι ότι το πρόγραμμα μπορεί να δουλέψει εσωτερικά ακόμη και με εικόνες "Πραγματικού Χρώματος" (True Colour). Αυτό σημαίνει ότι, ανεξάρτητα από το πόσα χρώματα βλέπει στην οθόνη του ο χρήστης, το Photogenics μπορεί να διατηρήσει πιστότητα και ποιότητα εικόνων με... 16.777.216 χρώματα! (24bit colour depth). Με σκοπό λοιπόν την όσο το δυνατόν πιστότερη απόδοση τέτοιων φωτορεαλιστικών εικόνων, το "Photogenics" υιοθετεί για τις απεικονίσεις του το περίφημο HAM8 mode. Αυτό σημαίνει ότι όλα τα μοντέλα Amiga που είναι εξοπλισμένα με το AGA chipset μπορούν να απεικονίσουν στα παράθυρα του Photogenics έως και 262.000 χρώματα! Εκτός από τα HAM8 modes, υποστηρίζονται επίσης οθόνες χρωματικού βάθους 8bit (256 χρώματα) ή 8bit Greyscale (256 διαβαθμίσεις του γκριζου).

Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε ανάλυ-

ΦΙΛΤΡΑ ΤΟΥ PHOTOGENICS



Μερικά από τα εντυπωσιακά εφέ και φίλτρα του Photogenics. Το καθένα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως paintmode. Για παράδειγμα, μπορείτε να ζωγραφίσετε

ση που υπάρχει στο display database του Workbench, συμπεριλαμβανομένων και αναλύσεων που προσφέρουν (μέσω Workbench emulation) κάρτες γραφικών όπως η Picassoll, η Retina, η Piccolo και άλλες.

Ωστόσο, καθώς οι κάρτες αυτές δεν εξομοιώνουν το HAM8 mode, το χρωματικό βάθος περιορίζεται πια στα 256 χρώματα. Η αύξηση -ωστόσο- της ταχύτητας και της απόκρισης του προγράμματος σε σχέση με τα HAM8 modes είναι τόσο θεαματική, που πολλοί θα προτιμούσαν ακόμη και ένα χρωματικό βάθος περιορισμένο στα 256 χρώματα.

Το πρόβλημα πάντως αυτό, έρχεται να λύσει η νέα έκδοση 1.2 του Photogenics, που θα κυκλοφορήσει πριν από το καλοκαίρι και που ενσωματώνει υποστήριξη για το νέο πρότυπο retargetable γραφικών που ακούει στο όνομα CyBER Graphics.

Το νέο αυτό standard υπόσχεται να αναβαθμίσει το Workbench, έτσι ώστε να υποστηρίζει 16 και 24bit χρωματικό βάθος επίσης. (65.000 και 16.000.000 χρώματα αντίστοιχα. Ήδη έχει δοκιμαστεί με την κάρτα Picassoll, και οι επιδόσεις του Photogenics σε 16bit χρωματικό βάθος είναι εξαιρετικές.)

Joystick



freehand με το ποντίκι χρησιμοποιώντας για... "πινέλο" τα φίλτρα emboss, negative, solarize, tint ή όποιο άλλο θέλετε, ακόμη και σε συνδυασμό!

Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ PHOTOGENICS ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Δομή, Λειτουργίες και δυνατότητες

Το Photogenics έχει σαφώς μια διαφορετική φιλοσοφία από αυτήν του Deluxe Paint και μια πολύ πιο "φρέσκια" και μοντέρνα προσέγγιση στη δημιουργία και επεξεργασία γραφικών. Αυτό που ουσιαστικά κάνει το Photogenics μοναδικό, είναι ο εκπληκτικός τρόπος με τον οποίο συνδυάζει τις δυνατότητες ενός κλασικού προγράμματος ζωγραφικής με αυτές ενός προγράμματος επεξεργασίας και "ρετούς"

εικόνας. Είναι πραγματικά πολύ εντυπωσιακό να μπορεί να εφαρμόσει ο χρήστης ένα φίλτρο σε όποιο ή όποια μέρη της εικόνας επιθυμεί και μάλιστα... ζωγραφίζοντας! Κάθε φίλτρο, κάθε mode στο Photogenics, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν... "βούρτσα" για χρήση, είτε με το εργαλείο ελεύθερης σχεδίασης (freehand tool) είτε με τα εργαλεία δημιουργίας πολυγώνων, ελλείψεων, κύκλων κ.ο.κ.

Μια άλλη σημαντική καινοτομία του Photogenics είναι ότι χρησιμοποιεί το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σαν... γόμα που σβήνει όποια λάθη ή... μουντζού-

ρες -πιθανόν- έκανε ο χρήστης καθώς ζωγράφιζε πατώντας το αριστερό. Με αυτόν τον τρόπο, όλα τα λάθη μπορούν να διορθωθούν επιτόπου, αρκεί ο χρήστης να τα... διαγράψει πατώντας αυτή τη φορά το δεξί πλήκτρο! Σε σχέση με αυτό, βρίσκεται ακόμη μια πολύ σημαντική σύλληψη του Photogenics: Καμιά αλλαγή που κάνει ο χρήστης στην εικόνα δεν είναι μόνιμη, παρά μόνο αφού πατήσει το εικονίδιο της εργαλειοθήκης με την ένδειξη "FIX".

Αυτό και μόνο το χαρακτηριστικό του Photogenics δίνει στον αρχάριο -και μη- χρήστη τη δυνατότητα ατέλειωτων πειραματισμών... εκ του ασφαλούς! Μπορεί δηλαδή να δει πώς αλλοιώνεται μια περιοχή που έχει επιλέξει από πολλά διαφορετικά εφέ, προτού επιλέξει να "μονιμοποιήσει" αυτό που του ταιριάζει. Ή να δοκιμάσει πολλά διαφορετικά χρώματα για το φόντο του έργου που μόλις ζωγράφισε. Οι δυνατότητες και οι επιλογές είναι ανεξάντλητες.

Ενας άλλος τομέας που απλοποιείται αρκετά για τον μέσο χρήστη, χάρη στην ευελιξία του Photogenics, είναι αυτός της σύνθεσης (composition) εικόνας. Κάθε εικόνα μπορεί να τοποθετηθεί, είτε σε alpha buffer είτε σε secondary. Το να αναμειχθεί ο χρήστης τη μία με τη άλλη είναι τόσο απλό όσο το να "βάψει" την εικόνα που βρίσκεται "μπροστά" χρησιμοποιώντας τα RubThru ή RubMix, έτσι ώστε να αρχίσει να εμφανίζεται σιγά-σιγά η "πίσω" εικόνα! Η μπορεί να χρησιμοποιήσει τον compose requester για ακριβή τοποθέτηση της μιας εικόνας στην άλλη.

Το Photogenics είναι ένα πρόγραμμα "ανοιχτής αρχιτεκτονι-

JOYSTICK

κής". Αυτό σημαίνει ότι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να αποτελείται από πλήρως συνεργαζόμενα και ωστόσο "ανεξάρτητα" μέρη (modules) που το καθένα επιτελεί και μια διαφορετική λειτουργία. Κατ' αυτόν τον τρόπο, είναι πολύ εύκολο να γίνει τόσο αναβάθμιση και βελτίωση των δυνατοτήτων του προγράμματος όσο και πρόσθεση νέων χαρακτηριστικών - ακόμη και από τρίτους κατασκευαστές.

Το πρώτο από αυτά αναλαμβάνει

την εισαγωγή και εξαγωγή διαφορετικών τύπων εικόνας (image file formats) και είναι γνωστό ως GIO (Graphics Input/Output). Προς το παρόν, το Photogenics υποστηρίζει τα εξής formats: IFF (όλες τις παραλλαγές, συμπεριλαμβανομένων και των HAM/HAM8 modes), JPEG, GIF, BMP, PCX, QRT, PBM/PGM/PPM, RGB8/RGBN, TGA (Targa), ACBM, GEM IMG, RAW και PCD (PhotoCD, τις τρεις πρώτες αναλύσεις). Σύντομα αναμένεται υποστήριξη και για άλλα formats, όπως λ.χ. TIFF, Wavefront κ.ά.

Το δεύτερο module αναλαμβάνει τον έλεγχο περιφερειακών όπως είναι κάρτες γραφικών, digitizers, framegrabbers και scanners. Προς το παρόν, το Photogenics περιλαμβάνει viewers για

τις εξής κάρτες: Opal Vision, PicassoII, Retina ZII/ZIII και Harlequin.

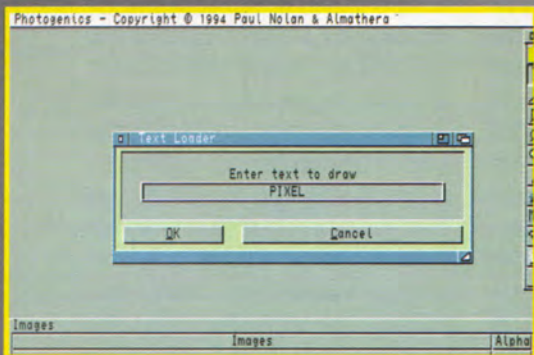
Σύντομα αναμένεται υποστήριξη για CyBER Gfx και κάρτες EGS επίσης (Piccolo, RainbowIII, EGS-Spectrum, PiccoloSD64, Talon κ.ά.). Το Photogenics υποστηρίζει ακόμη τους εξής framegrabbers: V-Lab της MacroSystems και proGrab24rt της Gordon Harwood. Υποστήριξη για scanners (hand-held και flatbed) αναμένεται αργότερα. Αξίζει, εξάλλου, να αναφερθεί πως το Photogenics συνεργάζεται με το περιφερικό Studio II του Wolf Faust: Το πρόγραμμα στέλνει απευθείας τις εικόνες του στο καταπληκτικό αυτό utility εκτυπώσεων, και τα αποτελέσματα από εκτυπωτές όπως ο Fargo Primera, ο Canon

ΕΦΕ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΜΕ ΤΟ PHOTOGENICS

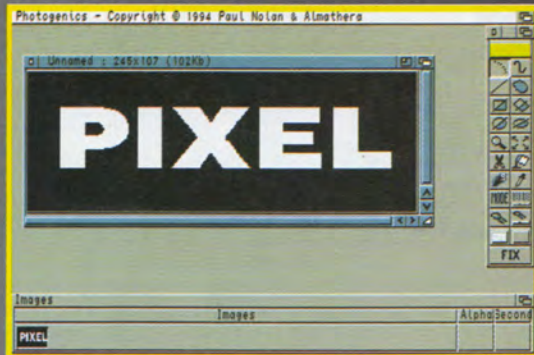
ΒΗΜΑ 1ο: Από το μενού "Project" επιλέξτε το "open as...". Στη συνέχεια επιλέξτε "Other..." και έπειτα "Text" από τη λίστα που θα εμφανιστεί.



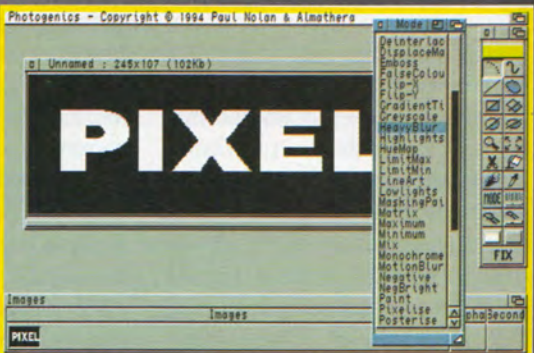
ΒΗΜΑ 2ο: Επιλέξτε τη γραμματοσειρά που θέλετε από τις διαθέσιμες στο συρτάρι FONTS: του δίσκου σας και έπειτα γράψτε το κείμενο που θέλετε μέσα στο text gadget του παραθύρου που θα εμφανιστεί. Εμείς επιλέξαμε τη γραμματοσειρά Helvetica Extra Bold και ως κείμενο το όνομα του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας.



ΒΗΜΑ 3ο: Αφού εμφανιστεί στην οθόνη σας ένα παράθυρο με τη λέξη "PIXEL" ή ό,τι άλλο σας γράψατε (Στιγμιότυπο 3), από το μενού "Windows" επιλέξτε "Modes" ή από την εργαλειοθήκη επιλέξτε το ομώνυμο εικονίδιο. Από τη λίστα που θα εμφανιστεί στο παράθυρο με τίτλο "Modes", επιλέξτε "Heavy Blur". Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να εξομαλύνουμε τα ενοχλητικά "σκαλοπατία" (jaggies) που εμφανίζονται συχνά στην οθόνη οι bitmap γραμματοσειρές. Πατήστε το εικονίδιο "FIX" της εργαλειοθήκης για να μονιμοποιήσετε τις επιλογές



ΒΗΜΑ 4ο: Από το μενού "Image" επιλέξτε "Gaussian Blur..." και από τον αμέσως επόμενο requester ορίστε Blur radius μεγαλύτερος 4. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία (αργά αλλά στα μικρά μηχανήματα) πατήστε το εικονίδιο "FIX".



BJ600, ο Epson Stylus Colour ή οι HP Deskjet, είναι περισσότερο από εκπληκτικά!

Κάτι που σίγουρα είναι πρωτοποριακό για την αγορά γραφικών της Amiga, είναι η υλοποίηση από πλευράς Photogenics ενός συστήματος εξομοίωσης εργαλείων ή μεθόδων παραδοσιακής ζωγραφικής. Φανταστείτε να ζωγραφίζετε με κραγιόν, να υποσημειώνετε με μαρκαδόρο ή να σκισάρετε με μολύβι πάνω στην... οθόνη της Amiga σας!

Και όμως είναι δυνατόν, χάρη σε ένα ακόμη module του Photogenics, αυτό που αναλαμβάνει τη διαχείριση των natural media paint tools. Εδώ μπορείτε να βρείτε ό,τι είδους υλικό θέλετε:

νερομπογιές, μαρκαδόρους, μολύβια, σφουγγάρι, υποσημειωτικούς μαρκαδόρους, κραγιόν, κιμωλία, παστέλ κ.ο.κ. Και αυτά είναι λίγα μόνο από τα πολλά που ήδη ετοιμάζονται για επόμενες εκδόσεις του προγράμματος!

Τα φίλτρα και τα ειδικά εφέ επεξεργασίας εικόνας ενός προγράμματος γραφικών είναι χαρακτηριστικά τόσο ως προς τον αριθμό όσο και ως προς την ποιότητα, στοιχείο που γίνεται αντικείμενο έντονου ενδιαφέροντος από πλευράς χρηστών.

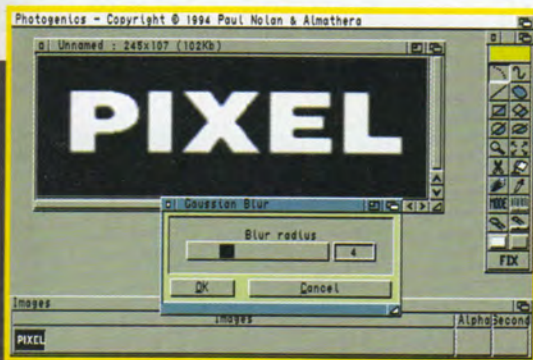
Και το Photogenics δεν είναι από τα προγράμματα που θα απογοητεύσουν σε κανέναν από τους δύο τομείς: τόσο ο αριθμός όσο και η ποιότητα των προσφερόμενων φίλτρων και εφέ είναι εξαι-

JOYSTICK Joystick

ρητικά (βλ. Εικόνα 2). Τα φίλτρα ή τα εφέ αυτά μπορούν να εφαρμοστούν, είτε σε όλη την εικόνα είτε σε μέρος της, ανάλογα με τις επιθυμίες του χρήστη.

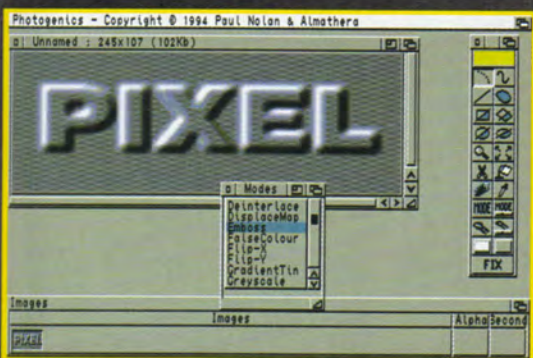
Και βέβαια έρχεται πάλι στο προσκήνιο η μεγάλη καινοτομία του Photogenics, να επιτρέπει στο χρήστη να "ζωγραφίσει" οποιοδήποτε εφέ θέλει απευθείας πάνω στην εικόνα. Μερικά από τα πιο χαρακτηριστικά διαθέσιμα φίλτρα και εφέ είναι:

Antique: Δίνει στην εικόνα μια

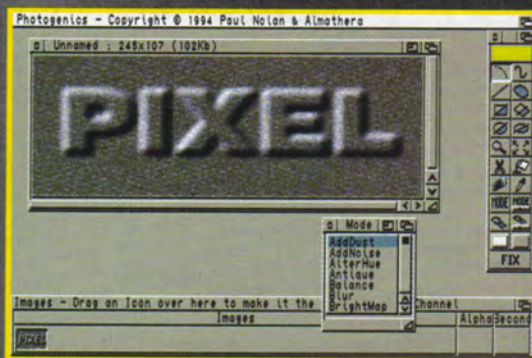


ΒΗΜΑ 5ο:

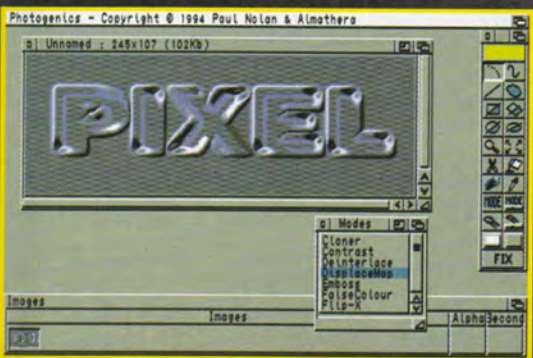
Ανοίξετε πάλι το παράθυρο με τη λίστα των Modes (είτε από το μενού "windows" είτε από την εργαλειοθήκη) και αυτή τη φορά επιλέξτε "Emboss". Αυτό ήταν! Μόλις δημιουργήσατε ένα μεταλλικό ανάγλυφο λογότυπο του PIXEL, που λες και μόλις βγήκε από το καλούπι ενός τυπογράφου!



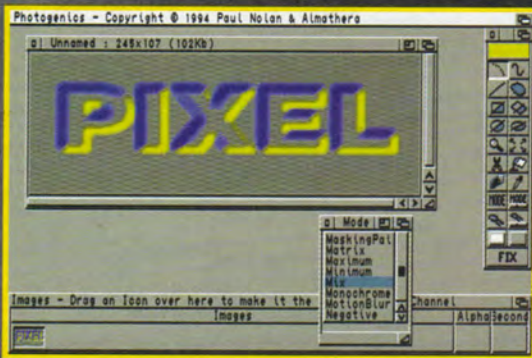
ΒΗΜΑ 6ο: Τώρα, αν δεν πατήσατε "FIX", μπορείτε να πειραματιστείτε και με διάφορα άλλα εφέ πάνω στην εικόνα που μόλις δημιουργήσατε.



ΒΗΜΑ 7ο: Δοκιμάστε για παράδειγμα το "Add Dust": Δίνει την εντύπωση ανάγλυφης γραφής σε βράχο!



ΒΗΜΑ 8ο: Δοκιμάστε επίσης το "Displace Map": Δίνει την εντύπωση επιγραφής σε τοίχο που έχει πατηθεί από... οδοστρωτήρα(!)



ΒΗΜΑ 9ο: Κάποιο άλλο εφέ που μπορείτε να δοκιμάσετε είναι το "Mix". Have Fun!

Joystick

απόχρωση παλιάς ασπρόμαυρης φθαρμένης φωτογραφίας.

Blur και Heavy Blur: "Θολώνει" ή κάνει "φλου" την εικόνα.

Negative: Δίνει το αρνητικό της εικόνας.

LineArt: Μετατρέπει την εικόνα σχεδόν σε σκίτσο.

Άλλα φίλτρα και εφέ είναι: Add Noise, Texturise, Randomise, RubTint, Tile, Posterise, Solarise,

Sharpen, Shift Hue, Displace Map, Matrix, Shift RGB, Gradient Tint, Greyscale, Pixelise, Motion Blur, Emboss κ.ά.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Το



Photogenics είναι ένα πρόγραμμα που σίγουρα είναι αδύνατον να περιγραφεί με λόγια όπως θα έπρεπε. Είναι ένα πρόγραμμα που προκαλεί το χρήστη σε αναμέτρηση με όσες δυνατότητες έχει να προσφέρει.

Είναι σίγουρο πως ο μέσος χρήστης δεν πρόκειται να περιοριστεί παρά μόνο από τα όρια της ίδιας της δημιουργικότητας και της φαντασίας του. Αν και οι εντυπώσεις που μας άφησε αυτή η πρώτη επαφή με το νέο πρότυπο στα προγράμματα γραφικών της Amiga είναι σίγουρα θετικές, δεν θα μπορούσαμε να μη σχολιάσουμε και κάποια αρνητικά σημεία του προγράμματος, που μάλλον κάνουν -προς το παρόν, τουλάχιστον- τη χρήση του απαγορευτική από επαγγελματίες. Υπάρχουν χαρακτηριστικά όπως η υποστήριξη Postscript εκτυπωτών, διαχωρισμών χρωμάτων, "ντεγκραντέ" χρωμάτων, morphing, προοπτικής, "Μαγικού ραβδιού" ("Magic wand") και πολλών άλλων, που το Photogenics δεν μπορεί να καλύψει στην παρούσα έκδοσή του. Επίσης, το βιβλίο οδηγιών χρήσης του προγράμμα-

τος είναι απαράδεκτα λιτό έως και κακογραμμένο, και σε καμία περίπτωση δεν εισάγει το χρήστη στη μαγεία των δυνατοτήτων του Photogenics.

Η Almathera, η εταιρία που προωθήσει το πρόγραμμα, υπόσχεται μέχρι το τέλος του χρόνου και μια "Professional" έκδοση του Photogenics, που όχι μόνο θα καλύπτει τις προαναφερθείσες ατέλειες αλλά θα εισάγει -όπως ισχυρίζονται- και νέα χαρακτηριστικά, όπως λ.χ. multiple image layers καλύτερους από αυτούς της τελευταίας έκδοσης του... Adobe Photoshop(!) Επίσης, θα περιέχει υποστήριξη και για scanners, framegrabbers κ.λπ.

Σε τελική ανάλυση, το Photogenics αξίζει κάθε δραχμή από τα λεφτά του. Όλοι οι home (και όχι μόνο) χρήστες AGA μηχανημάτων με κάποια κλίση στις καλές τέχνες, πρόκειται να το αγαπήσουν. Μπορεί να μη βάλουν ακόμη στην άκρη το Deluxe Paint ή να αρνούνται να παραδεχτούν πως βρέθηκε κάτι που τους εντυπωσίασε περισσότερο μετά το Deluxe Paint, είναι ωστόσο σίγουρο πως η ευκολία χρήσης του Photogenics, σε συνδυασμό με τις δυνατότητές του, τελικά θα τους κατακτήσει. Και δικαιολογημένα.

Αυτό που μας κάνει πολύ αισιόδοξους για το μέλλον του Photogenics -και κατά συνέπεια και της αγοράς γραφικών της Amiga- είναι το γεγονός πως ο βασικός προγραμματιστής του και "εγκέφαλος" του προγράμματος, ο Paul Nolan, είναι μόλις... 17 ετών! Το δυναμικό για πολύ σημαντικές εξελίξεις είναι σίγουρα υπαρκτό και τα σχέδια και οι προθέσεις του Paul για την πορεία του προγράμματος δείχνουν ξεκάθαρα πως σε κάποια από τις επόμενες εκδόσεις του, το Photogenics ίσως να βρεθεί να οδηγεί την αγορά των γραφικών σε οποιονδήποτε desktop υπολογιστή. Το ευχόμαστε ολόψυχα!

ΤΟ PHOTOGENICS ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

Υποστήριξη format εικόνας:

IFF, HAM/HAM8, GIF, PCX, BMP, JPEG, PhotoCD κ.ά.

"Natural Paint" tools:

μολύβι, νερομπογιά, κραγιόν, μαρκαδόροι κ.ά.

Φίλτρα/Ειδικά εφέ:

Add Dust, Negative, Emboss, Rubthru, Pixelise, LineArt κ.ά.

Υποστήριξη περιφερειακών:

Picassoll, Retina, Opal Vision, V-Lab κ.ά. Επίσης: Συνεργασία με το Studio II για άψογες εκτυπώσεις.

Απαιτήσεις:

3MB RAM minimum, Kickstart 3.0/3.1, AGA chipset ή κάρτα γραφικών με κάποιο είδους Workbench emulation. Σκληρός δίσκος και κάποιο γρήγορο μηχανήμα συνιστώνται για πιο αποδοτική εργασία.

Εγχειρίδιο χρήσης:

70 σελίδων, με tutorials, index και παραρτήματα visual reference των γραφικών και fonts του πακέτου.

Εκδότης:

"ALMATHERA", Southerton House, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey CR4 3TD, ENGLAND. Τηλ.: (0044) 0181 687-0040. E-mail: jralph@cix.compulink.co.uk

Προγραμματιστές:

Paul Nolan και Jolyon Ralph.

Επίσημη τιμή πακέτου:

54 λίρες Αγγλίας (περίπου 20.000 δρχ.)

> ΔΕΙΤΕ > ΑΚΟΥΣΤΕ > ΔΙΑΒΑΣΤΕ



**ΚΥΚΛΟΦΕΡΕΙ
ΤΟ 2ο ΤΕΥΧΟΣ**

INTERACTIVE ROCK
ΦΡΥΛΟΙ "ΕΠΙ ΣΚΗΝΗΣ"



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

Το MULTIMEDIA & CD-ROM συνδυάζει την πολύπλευρη θεματογραφία του με ένα εκπληκτικό CD-ROM 650 MB που το συνοδεύει ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ, με εντυπωσιακά προγράμματα, ήχο, εικόνα, utilities, video και animation. Μην το χάσετε!

**ΔΩΡΟ ΕΝΑ
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ
CD-ROM
650MB**

> ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΣΤΕ ΜΟΝΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ...

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

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:

Εστέila ταχ. επιταγή Νο..... (προς Computress Α.Ε., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

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

EUROCARD MASTERCARD ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ DINERS VISA

No Κάρτας..... Ημερ. Λήξης.....

Υπογραφή.....

Μέθοδοι Συμπίεσης Εικόνων

AMIGA

• του Γ. Κουρκουτά

Η ανάγκη για επεξεργασία φωτορεαλιστικών εικόνων από τους χρήστες των προσωπικών υπολογιστών έχει οδηγήσει στη δημιουργία αρκετών μεθόδων συμπίεσης εικόνας με άριστη ποιότητα αναπαραγωγής και μικρού μεγέθους συμπιεσμένα αρχεία.

Πριν από λίγο καιρό για να μπορέσει κάποιος να δημιουργήσει 24-bit εικόνες θα έπρεπε να είχε ένα workstation με τεράστια αποθηκευτικά μέσα. Αλλά με την αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών, σχεδόν οποιοσδήποτε μπορεί να το καταφέρει αυτό. Αρκεί να έχει κάποιο λογικό configuration, λ.χ. μια Amiga 1200 με 6MB RAM και 540MB σκληρό δίσκο, και φυσικά το Art Department Professional. Αυτό το καταπληκτικό πρόγραμμα επιτρέπει σε όλους εμάς να επεξεργαστούμε εικόνες διαφόρων formats από διαφορετικές πλατφόρμες. Προτού προχωρήσουμε στα πιο βαθιά, καλό θα ήταν να φωτίσουμε τώρα ορισμένες έννοιες που θα χρησιμοποιηθούν αργότερα. Στην πρώτη γραμμή του θέματος ανέφερα τη λέξη 24-bit. Μια 24bit εικόνα αποτελείται από μια παλέτα 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων και σκιάων. Οι ελάχιστες διαφορές των χρωμάτων είναι αυτές που δίνουν τα φωτορεαλιστικά αποτελέσματα τα οποία το ανθρώπινο μάτι μπορεί να τα λάβει σαν κανονικές εικόνες και όχι πολλά pixels μαζί. Μια bitmapped εικόνα περιέχει πολλά χρωματιστά pixels (κουκκίδες οθόνης).

Κάθε pixel σε μια 24-bit εικόνα μπορεί να έχει οποιοδήποτε χρώμα από την παλέτα των 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων. Μια vector εικόνα είναι object oriented, δηλαδή είναι μαθηματικά προσδιορισμένη. Ενα vector σχήμα δεν αποτελείται από αυτόνομα pixels αλλά από συνδεδεμένα σημεία τα οποία μπορούν να γεμιστούν με χρώμα ή να υπάρχει μόνο το περιγράμμα τους. Το χρώμα των pixels των vector εικόνων δεν μπορεί να αλλάξει. Ενα alpha channel είναι ένα εύρος από 8-bit χρώματα, τα οποία χρησιμοποιούνται για να ελέγξουν τη διαφάνεια της εικόνας. Τα 256 επί-

πεδα του γκρίζου, που υπάρχουν σε ένα alpha channel, μας επιτρέπουν να ορίσουμε το βαθμό με τον οποίο μια εικόνα θα αποτελείται από μια άλλη εικόνα, κάτω από την αρχική. Το μέγεθος των αρχείων 24-bit εικόνων είναι τεράστιο, έτσι έχουν δημιουργηθεί διάφορες μέθοδοι συμπίεσης αυτών των εικόνων ώστε να καταλαμβάνουν σχετικά μικρό χώρο στο σκληρό δίσκο, παράλληλα όμως να προσφέρουν υψηλή ποιότητα αναπαραγωγής και μεγάλο βαθμό επεξεργασίας.

Πριν από δύο χρόνια η Amiga ήταν περιορισμένη στα 4096 χρώματα και σε αναλύσεις οθόνης 720x 480 το πολύ. Τα animations χρησιμοποιούσαν 320x200 οθόνες με 16 χρώματα. Με την παρουσίαση του AGA chipset (A1200, A4000), μπορούμε πλέον να επεξεργαστούμε εικόνες 256 ή 256.000 χρωμάτων στο HAM8. Το Amiga IFF format μπορεί και αυτό να υποστηρίξει 24-bit εικόνες (IFF-24). Άλλοι τρίτοι κατασκευαστές εφαρμογών επεξεργασίας εικόνων έχουν καταφέρει να κάνουν τα IFF αρχεία να υποστηρίζουν alpha channel και ANIM-7 και ANIM-8 formats στις απλές AGA Amiga. Το ίδιο έκαναν και αντίστοιχοι κατασκευαστές άλλων υπολογιστών. Για παράδειγμα, η Apple δημιούργησε το TIFF format για τους Macintosh.

Τρίτοι κατασκευαστές βελτίωσαν το αρχικό format έτσι ώστε να αποθηκεύει περισσότερα data και γενικά να αποδίδει καλύτερα. Ετσι, τώρα υπάρχουν καμιά δεκαριά TIFF παραλλαγές. Και στα PCs κάτι παρόμοιο έγινε με το targa format, που ενώ δεν είναι και τόσο αποτελεσματικό, καθιερώθηκε γιατί χρησιμοποιείται από τις Targa κάρτες οθόνης που είναι state-of-the-art. Ετσι, βλέπουμε ότι όταν κάτι είναι πρωτοποριακό, και καλό βέβαια, καθιερώνεται ανεξάρτητα αν υποστηρίχτηκε από τις κατασκευάστριες εταιρίες υπολογιστών.

Γενικά, όσο συμπιέζεις ένα αρχείο εικόνας τόσο πιο πολύ χάνεις σε ποιότητα αναπαραγωγής. Για παράδειγμα, το JPEG format, που είναι αρκετά διαδεδομένο, μπορεί να συμπιέσει ένα αρχείο 10 με 80 τοις εκατό. Αλλά ειδικά στην Amiga έκδοσή του, που καταφέρει πολύ μεγάλο βαθμό συμπίεσης, θυσιάζει ορισμένα color pixels στην αναπαραγωγή και έτσι θεωρητικά χάνει σε πιστότητα. Λέω "θεωρητικά" γιατί οι κατασκευαστές του έχουν καταφέρει να κόβουν αυτά τα χρώματα που δεν μπορεί το ανθρώπινο μάτι να τα δει εύκολα. Ετσι, αν βάλετε την αρχική εικόνα και την JPEG εικόνα πλάι πλάι, δεν θα δείτε διαφορά.

ΧΩΡΙΣ
JOYSTICK

JIFFIX Joystick

Το JPEG format, σε αντίθεση με τα άλλα formats συμπίεσης εικόνων, πρέπει πρώτα να αποσυμπίεστεί και μετά να τύχει επεξεργασίας. Για να ξεπεραστεί αυτό το πρόβλημα, έχουν δημιουργηθεί τα Compression/Decompression τσιπάκια (CODEC) που κάνουν hardware απο/συμπίεση έτσι ώστε να επιταχυνθεί η διαδικασία. Αυτή τη δυνατότητα χρησιμοποιούν τα Motion JPEG formats που χρησιμοποιούνται για video. Κάθε καρέ της ταινίας μπορεί να είναι μια JPEG εικόνα. Αλλά το JPEG αρχικά είχε δημιουργηθεί για συμπίεση εικόνων, και η ανάγκη για ειδικευμένο format συμπίεσης video δημιούργησε το MPEG. Το MPEG, που χρησιμοποιείται και στο CD32, είναι αποκλειστικά για full motion video, και αυτός είναι ο λόγος που έχει καθιερωθεί. Μπορεί να έχει ακόμα ορισμένα προβλήματα, αλλά είναι θέμα χρόνου να παρουσιαστεί το MPEG2 που θα αντικαταστήσει το κοινό video σε σύντομο χρονικό διάστημα. Εκτός από τα formats συμπίεσης εικόνων υπάρχουν και αρκετά άλλα που χρησιμοποιούνται για συμπίεση οποιασδήποτε άλλης μορφής αρχείων εκτός από εικόνες. Το lha που κυριαρχεί στο χώρο της Amiga, το zip, το arj είναι μερικά από αυτά που, επειδή δεν μπορούν να επεξεργαστούν μια εικόνα χωρίς πρώτα να την αποσυμπίεσουν, δεν χρησιμοποιούνται για image compression. Ας δούμε τώρα ποια formats μπορεί να υποστηρίξει η 1200 μας, μέσω του κατάλληλου προγράμματος φυσικά.

ΕΙΚΟΝΕΣ

● IFF-24 (Interchange File Format)

Είναι το κλασικό Amiga format το οποίο μπορεί να υποστηρίξει 24-bit εικόνες. Υποστηρίζει bitmapped και vector γραφικά και έχει μέσο βαθμό συμπίεσης.

● Framestore

Έχει δημιουργηθεί από τη NewTek για το video toaster, υποστηρίζει 24-bit εικόνες, alpha channels. Υποστηρίζει μόνο bitmapped γραφικά και έχει πολύ καλό βαθμό συμπίεσης.

● TIFF (Tagged Image File Format)

Χρησιμοποιείται κυρίως από την Apple και υποστηρίζει 24 και 32bit εικόνες. Έχει δύο μεθόδους συμπίεσης με πολύ καλή απόδοση.

● Targa

Υποστηρίζει 24 και 32bit bitmapped εικόνες, με σχετικά μέτρια αποτελέσματα.

● PCX

Είναι διαδεδομένο στα προγράμματα ζωγραφικής των IBM και συμβατών και υποστηρίζει 24 και 32bit bitmapped εικόνες.

● PICT

Άλλο ένα Macintosh format που υποστηρίζει bitmapped και vector εικόνες.

● WMF (Window Meta File)

Χρησιμοποιείται από τους window users και υποστηρίζει 24bit vector και bitmapped εικόνες.

● GIF (Graphics Interchange Format)

Χρησιμοποιείται κυρίως στις BBS και υποστηρίζει μόνο 256 χρώματα, αλλά παρέχει μεγάλο βαθμό συμπίεσης που είναι απαραίτητος για τις βάσεις πληροφοριών.

● JPEG (Joint Photographic Expert's Group)

Από τα πιο διαδεδομένα formats, έχει μεγάλο βαθμό συμπίεσης αλλά και ποιότητα αναπαραγωγής άριστη.

● LHA/ZIP/ARJ

Χρησιμοποιούνται κυρίως για συμπίεση εκτελέσιμων αρχείων και αρχείων κειμένου.

ANIMATIONS

● ANIM

Είναι το format που χρησιμοποιείται στην Amiga για αναπαραγωγή animation πραγματικού χρόνου. Μπορεί να υποστηρίξει μέχρι 256.000 χρώματα και ήχο στα animations σε AGA Amiga.

● Video for Windows (AVI)

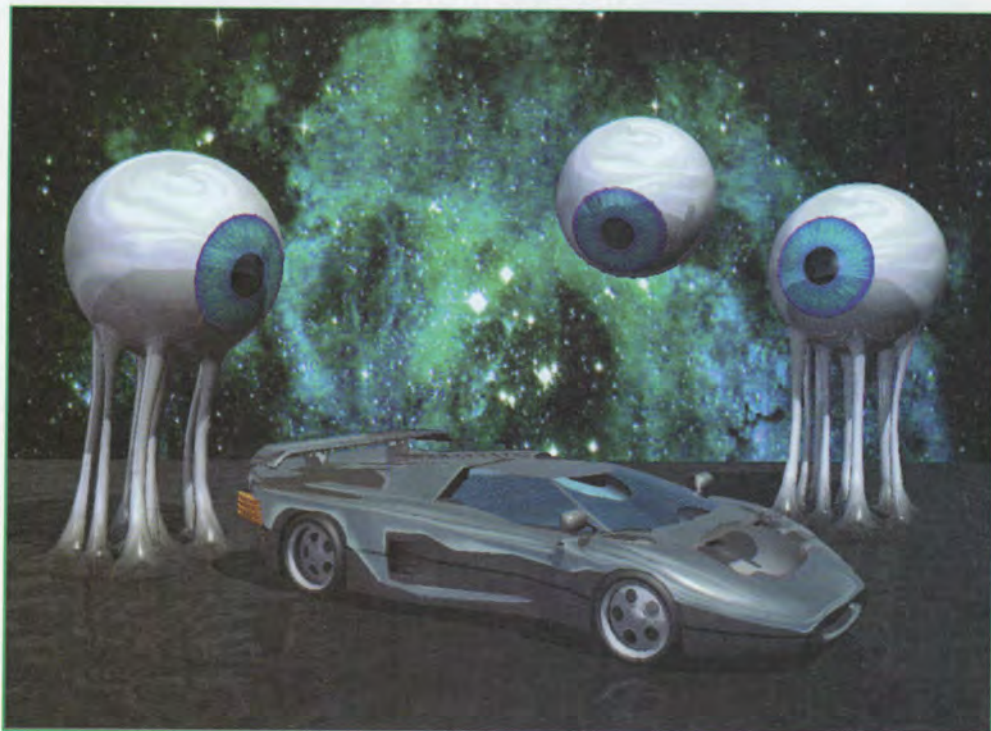
Είναι το format για Windows users.

● Motion JPEG

Αυτό το format δημιουργήθηκε για ψηφιακή, υψηλής πιστότητας, full motion video αναπαραγωγή.

● MPEG (Moving Pictures Expert's Group)

Είναι παρόμοιο με το Motion JPEG και χρειάζεται hardware βοήθεια για το παίξιμο των animations ή των video. Η μέθοδος συμπίεσης είναι αρκετά καλύτερη από του Motion JPEG και τείνει να γίνει το μελλοντικό standard στο χώρο του video.



AMOS

BASIC

MEMORY BANKS

Οι memory banks (τράπεζες μνήμης) είναι ο τρόπος με τον οποίο η AMOS αποθηκεύει στη μνήμη διάφορα δεδομένα (sprites, samples, μουσική κ.λπ.). Είναι, ουσιαστικά, τοποθεσίες στη μνήμη του υπολογιστή, με μεταβαλλόμενο ή ορισμένο μήκος, στις οποίες γίνεται η αποθήκευση δεδομένων. Η AMOS BASIC επιτρέπει στον προγραμματιστή -εάν αυτός θελήσει- να σώζει τα δεδομένα αυτά ως ανεξάρτητα αρχεία (με κατάληξη '.Abk') ή ως ένα ενιαίο αρχείο με το πρόγραμμα του - ενσωματωμένα δηλαδή στο πρόγραμμα AMOS. Η AMOS επιτρέπει την ύπαρξη στη μνήμη 15 memory banks ταυτόχρονα, ενώ η AMOS PROFESSIONAL 65535 memory banks. Οι memory banks μπορούν να βρίσκονται στην CHIP ή στην FAST RAM - ανάλογα βέβαια και με το είδος των δεδομένων που περιέχουν. Για παράδειγμα, τα SPRITES

Σε αυτό το άρθρο θα μιλήσουμε για τις MEMORY BANKS και θα κάνουμε μια μικρή εισαγωγή στα κινούμενα αντικείμενα του AMOS, δηλαδή τα SPRITES και τα BOBS. Θα εξετάσουμε επίσης τις διαφορές μεταξύ SPRITES και BOBS, και θα δούμε πώς μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε στα παιχνίδια μας.

Του Ν. Ελευθεριανού

και τα BOBS μπορούν να αποθηκευτούν MONO στην CHIP RAM.

Κάθε memory bank χαρακτηρίζεται από έναν αριθμό 1-15 (ή 1-65535 για την AMOS Pro). Η AMOS επιτρέπει στα διάφορα δεδομένα να αποθηκευτούν σε bank με οποιοδήποτε αριθμό, με κάποιες όμως εξαιρέσεις - τα bobs, icons, amal και η μουσική μπορούν να αποθηκευτούν σε banks με ο-

ρισμένο αριθμό. Ας δούμε πιο αναλυτικά τα χαρακτηριστικά των δεδομένων που υποστηρίζει η AMOS, καθώς επίσης και ποιες memory banks μπορούν να τα δεχτούν:

- BOBS και SPRITES: Τα κινούμενα αντικείμενα της AMOS βρίσκονται αποθηκευμένα στην memory bank 1, η οποία πρέπει να βρίσκεται υποχρεωτικά στην CHIP RAM.

- ICONS: Τα icons είναι κομμάτια γραφικών (όπως τα bobs) τα οποία αποτελούν τους δομικούς λίθους για να σχεδιάζουμε θόνες που περιέχουν επαναλαμβανόμενα κομμάτια. Τα icons πρέπει και αυτά να βρίσκονται στην CHIP RAM, στη memory bank με αριθμό 2.

- MUSIC: Το Format μουσικής που έχει ενσωματωμένο η AMOS αποθηκεύεται στην bank 3, η οποία πρέπει να βρίσκεται αναγκαστικά στην CHIP RAM.

- AMAL: Η AMAL είναι ένα σύνολο εντολών της AMOS, που μας βοηθά να εκτελούμε animation με τα bobs και τα sprites, αρκετά γρήγορα. Για πρακτικούς λόγους, μπορούμε να αποθηκεύουμε ομάδες εντολών amal σε μία memory bank, η οποία θα χαρακτηρίζεται ως Amal bank και θα έχει αύξοντα αριθμό 4. (Μπορεί να βρίσκεται και στην CHIP αλλά και στη FAST RAM.)

- SAMPLES: Συνήθως ένα sample μπορεί να αποθηκευτεί σε μια memory bank με οποιοδήποτε αριθμό, φτάνει όμως να βρίσκεται στην CHIP RAM. Απλώς, αφού φτιάξουμε μια bank με την εντολή RESERVE AS CHIP WORK, φορτώνουμε το sample.

Στην περίπτωση που χρησιμοποιούμε την AMOS και ο αριθμός των samples υπερβαίνει τον αριθμό των διαθέσιμων banks, απλώς χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα SAMPLE MAKER για να ενσωματώσουμε όλα τα samples σε ένα αρχείο το οποίο και θα αποτελέσει μια sample bank, η οποία θα πρέπει να φορτωθεί στην CHIP RAM. (Και πάλι ο αύξων αριθμός δεν παίζει ρόλο.)

- MENU: Με την AMOS μπορούμε να κατασκευάσου-

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 1

```
Rem -----
Rem PROGRAM 1
Rem -----
Screen Open 0, 320, 200,
4, Lowres
Curs Off
Flash Off
Paper 0
Cls 0
Hide On
Draw 0,0 To 7,4
Draw To 15,0
Draw To 11,7
Draw To 15,15
Draw To 8,11
Draw To 0,15
Draw To 4,8
Draw To 0,0
Paint 8,8,2
Get Sprite 1,0,0 To 16,16
Cls 0
```

```
Print "3 Coloured sprites
must be grabed"
Print " from an 8 or 4-
colour screen. "
Print " Press any key"
For X=0 To 7
Sprite X,170+X*30,130,1
Next
Wait Key
Screen Open
0,320,200,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
Paper 0
Cls 0
Hide On
Draw 0,0 To 7,4
Draw To 15,0
Draw To 11,7
Draw To 15,15
Draw To 8,11
```

```
Draw To 0,15
Draw To 4,8
Draw To 0,0
Paint 8,8,2
Get Sprite 1,0,0 To 16,16
Cls 0
Print "If grabed from a 16-
colour screen"
Print "then our sprites will
be treated "
Print "as 16 colour and total
number of "
Print "sprites will be re-
duced to 4 only"
Print "Press any key"
For X=0 To 7
Sprite X,170+X*30,130,1
Next
Wait Key
Edit
```


AMOS

με σε μια οθόνη δικά μας μενού και υπομενού που να επιτελούν διάφορες λειτουργίες. Αφού κατασκευάσουμε τα μενού, μπορούμε μέσω της εντολής MENU TO BANK να σώσουμε τα χαρακτηριστικά των μενού. Αυτό μπορεί να περιορίσει το μέγεθος του προγράμματός μας, αφού κάθε φορά που θα θέλουμε να δημιουργήσουμε τα μενού θα μπορούμε να φορτώνουμε το προηγούμενο αρχείο σε μια memory bank. (Ο αριθμός, καθώς επίσης το αν θα είναι σε CHI ή σε FAST RAM δεν παίζει ρόλο.)

● **ΣΥΜΠΙΕΣΜΕΝΕΣ ΟΘΟΝΕΣ:** Χρησιμοποιώντας την εντολή SPACK (αλλά και την PACK) μπορούμε να συμπίεσουμε μια ολόκληρη οθόνη (ή ένα κομμάτι αυτής) σε οποιαδήποτε memory bank.

Η AMOS Professional και όλες οι εκδόσεις της AMOS από την 1.3 και μετά, υποστηρίζουν MED και SOUNDTRACKER modules. Ο προγραμματιστής μπορεί να φορτώσει ένα module σε μια οποιαδήποτε memory bank, αρκεί αυτή να βρίσκεται στην CHIP RAM.

Τέλος, οι memory banks μπορεί να χρησιμεύσουν για την αποθήκευση DATA. Μπορεί, για παράδειγμα, να θέλουμε να φτιάξουμε ένα σχέδιο χρησιμοποιώντας τις συντεταγμένες διαφόρων σημείων, τις οποίες να αποθηκεύουμε σε μια memory bank.

Σε προηγούμενο άρθρο - όταν μιλούσαμε για το software scrolling- χρησιμοποιούσαμε την εντολή READ για να διαβάσουμε μια σειρά από DATA και να φτιάξουμε την οθόνη καθώς συνεχίζεται το scrolling. Αντ' αυτού θα μπορούσαμε να αποθηκεύσουμε τα DATA σε μια memory bank. Υπάρχουν

BASIC

δύο σημεία που θα πρέπει να προσέξουμε:

1) Όταν δηλώνουμε (με την εντολή RESERVE AS) και δημιουργούμε μια memory bank πρέπει να φροντίσουμε ο αριθμός που τη χαρακτηρίζει να μην έχει δηλωθεί σε μια άλλη bank. Παράδειγμα: Εάν θελήσουμε να συμπίεσουμε την οθόνη 0 στην bank 1 και δώσουμε την εντολή SPACK 0 TO 1, τότε η AMOS θα σβήσει από την bank 0Α τα bobs που πιθανώς υπάρχουν και θα γράψει τα δεδομένα της συμπίεσμης οθόνης! Καλό θα είναι λοιπόν να μη χρησιμοποιούμε για άλλους σκοπούς τις memory banks με αριθμούς 1-4, αφού αυτές χρησιμοποιούνται για αποθήκευση bobs/sprites, icons, music καιamal αντίστοιχα.

2) Προσεκτική χρήση της εντολής RESERVE AS είναι

απαραίτητη, αφού εάν δηλώνουμε στην αρχή του προγράμματός μας το μέγεθος των memory banks μπορούμε να αποφύγουμε πιθανό Memory Fragmentation αργότερα.

BOBS και SPRITES

Τα bobs και τα sprites αποτελούν τα βασικά στοιχεία των παιχνιδιών. Αν και είναι δύσκολο μέσα σε ένα παιχνίδι να ξεχωρίσουμε τα bobs από τα sprites, ωστόσο η κατανόηση των διαφορών και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών αυτών μπορεί να μας βοηθήσει να πετύχουμε αξιόλογα αποτελέσματα στα προγράμματά μας. Ως γνωστόν, bob είναι η συντομογραφία των λέξεων B(litter) O B(ject) (αντικείμενο του blitter). Αυτή είναι και η πρώτη διαφορά που εντοπίζεται μεταξύ των bobs και των sprites, δηλαδή τα bobs

είναι κομμάτια γραφικών που αντικαθίστανται σε μια οθόνη - σε αντίθεση με τα sprites που είναι ανεξάρτητα της οθόνης. Ας δούμε όμως κατά σειρά τα χαρακτηριστικά και τις διαφορές των δύο ομάδων αναλυτικά:

1) Τα bobs, όπως είπαμε και πριν, είναι κομμάτια γραφικών που αντικαθίστανται από τον blitter πάνω στα υπάρχοντα γραφικά μιας οθόνης - είναι, ουσιαστικά, κομμάτια της οθόνης πάνω στην οποία ανανεώνονται. Τα sprites, αντίθετα, δεν αλληλεπιδρούν με τις οθόνες - είναι δηλαδή ανεξάρτητα από τα γραφικά μιας οθόνης. Τα sprites δεν αντικαθιστούν τα γραφικά μιας οθόνης όταν τυπώνονται πάνω σε αυτήν - σε αντίθεση με τα bobs. Επίσης, τα sprites μπορούν να παρεμβάλλονται πάνω σε μία ή και περισσότερες οθόνες που βρίσκονται στο μόνιτορ ταυτόχρονα - αντίθετα, τα bobs μπορούν να απεικονιστούν MONO σε μία οθόνη AMOS.

2) Για τον προηγούμενο λόγο (δηλαδή επειδή είναι ανεξάρτητα της οθόνης) τα sprites έχουν μια πιο ομαλή

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 2

```
Rem -----  
Rem PROGRAM 2  
Rem -----  
Screen Open  
  0,320,200,16,Lowres  
Curs Off  
Flash Off  
Paper 7  
Pen 2  
Cls 0  
Hide On  
Ink 1  
Circle 16,16,15  
Paint 16,16  
Get Bob 1,0,0 To 32,32  
Cls 7
```

```
Bob 1,150,90,1  
Sprite 0,200,130,1  
Print "Sprites use hardware  
coordinates "  
Print "We will now move  
around the screen"  
Print "using the Screen Dis-  
play command "  
Print "and see how the bob  
and the sprite"  
Print "are affected - Press  
any key "  
Wait Key  
For Z=1 To 30  
X=Rnd(100)-40  
Y=Rnd(60)-30
```

```
Screen Display  
  0,128+X,50+Y,,  
Wait Vbl  
Wait 5  
Next  
Screen Display 0,128,50,,  
Cls 7,0,0 To 320,40  
Locate 0,0  
Print "As you can see the  
screen's"  
Print "movement did not af-  
fect the"  
Print "sprite - press any key"  
Wait Key  
Edit
```


AMOS

BASIC

ανανέωση στην απεικόνισή τους. Αυτό μπορεί να γίνει αντιληπτό για μεγάλες ταχύτητες μετακίνησης όπου τα bobs φαίνονται πιο "σπαστά" και "τρεμουλιαστά" απ' ό,τι τα sprites.

3) Τα bobs μπορεί να έχουν οποιοσδήποτε διαστάσεις θέλουμε, ενώ τα sprites πρέπει να έχουν αναγκαστικά οριζόντια διάσταση 16 pixels και η κατακόρυφη μπορεί να φτάσει μέχρι 255 pixels.

Επίσης, ενώ μπορούμε να έχουμε απεριόριστο αριθμό bobs στην οθόνη, μόνο 8 sprites μάς επιτρέπει η AMIGA να χρησιμοποιήσουμε στην οθόνη.

Στην περίπτωση που θέλουμε να έχουμε στην οθόνη μας ένα sprite με οριζόντια διάσταση μεγαλύτερη των 16 pixels θα πρέπει να απεικονίσουμε δύο ή περισσότερα sprites κολλητά. Αυτό βέβαια έχει συνέπεια να περιοριστεί ο αριθμός των sprites σε μια οθόνη.

4) Καθένα από τα 8 sprites μπορεί να χρησιμοποιεί 4 χρώματα ως εξής:

- 0,1: χρώματα 16-19
- 2,3: χρώματα 20-23
- 4,5: χρώματα 24-27
- 6,7: χρώματα 28-31

(Τα χρώματα 16, 20, 24, 28 όταν χρησιμοποιούνται στα sprites είναι διάφανα.) Τα bobs, πάλι, χρησιμοποιούν οποιοδήποτε από τα χρώματα της οθόνης στην οποία απεικονίζονται. Για παράδειγμα, σε μια οθόνη 32 χρωμάτων τα bobs μπορούν να έχουν έως 32 χρώματα, σε μια οθόνη 16 να έχουν 16 χρώματα κ.ο.κ.

Μπορούμε να συνενώσουμε τα sprites ανά δύο μεταξύ τους και να πάρουμε 4

```

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 3
Rem -----
Rem PROGRAM 3
Rem -----
Screen ----- Open
      0,320,256,4,Lowres
Curs Off
Flash Off
Paper 0
Cls 0
Hide On
Draw 0,0 To 7,4
Draw To 15,0
Draw To 11,7
Draw To 15,15
Draw To 8,11
Draw To 0,15
Draw To 4,8
Draw To 0,0
Paint 8,8,2
Get Sprite 1,0,0 To 16,16
Cls 0
Print "This is the total number of computed "

Print "sprites that AMOS can display at once"
Print "Press any key to see what will happen"
Print "when a hardware sprite appears"
For X=8 To 63
  X1=(X mod 8)*30
  Y1=((X/8)*25)
  Sprite X,170+X1,60+Y1,1
Next
Wait Key
Sprite 0,294,58,1
Cls 0
Wait 30
Locate 0,0
Print "As you can see ALL computed sprites"
Print "made from this sprite disappeared"
Print "Press any key to end"
Wait Key
Edit
  
```

sprites -πάλι με 16 pixels μέγιστη οριζόντια διάσταση- που να μπορούν να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε από τα χρώματα 16-31 (μόνο το χρώμα 16 είναι διάφανο σε αυτή την περίπτωση).

Θα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί όταν χρησιμοποιούμε την εντολή GET BOB/GET SPRITE. Ενώ τα bobs δεν έχουν περιορισμούς από όποια οθόνη και αν πάρουμε μια εικόνα γι' αυτά, τα sprites -αντίθετα- όταν οι εικόνες τους παίρνονται από μια οθόνη 16 χρωμάτων και άνω, ενώνονται ανά δύο και έτσι ο διαθέσιμος αριθμός τους μειώνεται στα 4) Επίσης, αν το πλάτος μιας εικόνας που θέλουμε

να πάρουμε ως sprite είναι μεγαλύτερο των 16 pixels, τότε δύο ή περισσότερα sprites θα απεικονιστούν δίπλα δίπλα με αποτέλεσμα πάλι τη μείωση του συνολικού αριθμού sprites. Μια απλή ιδέα αυτής της κατάστασης μπορεί να μας δώσει το πρόγραμμα 1.

5) Οι συντεταγμένες απεικόνισης των bobs είναι συντεταγμένες πάνω στην οθόνη που απεικονίζονται (και άρα οποιαδήποτε μετακίνηση της οθόνης επηρεάζει και αυτά), ενώ τα sprites χαρακτηρίζονται από συντεταγμένες hardware (ως προς το μόνιτορ ή την τηλεοπτική συσκευή μας). Το παράδειγμα 2 είναι ένα πρό-

γραμμα που μας το δείχνει αυτό ξεκάθαρα.

6) Όπως προφανώς γνωρίζετε, ο mouse pointer είναι ένα sprite. Στην AMOS ο pointer απεικονίζεται από το sprite 0. Εάν, λοιπόν, θέλουμε να έχουμε 8 sprites στην οθόνη πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την εντολή HIDE ON, για να ελευθερώσουμε το sprite 0 από τον mouse pointer. Για να ξαναεμφανίσουμε το mouse χρησιμοποιούμε την εντολή SHOW.

7) Σε περίπτωση που χρησιμοποιούμε οθόνες overscan δεν θα μπορούμε να απεικονίζουμε σε αυτές τα sprites 6 και 7. Επίσης, καλό είναι να αποφεύγεται η χρήση των sprites 6 και 7 σε συνδυασμό με τις εντολές SCREEN OFFSET και SCREEN DISPLAY.

Η AMOS δίνει δηλαδή τη δυνατότητα στο χρήστη να χρησιμοποιεί μόνο 8 sprites στην οθόνη. Μέσω όμως μερικών έξυπνων τεχνικών είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν και να απεικονιστούν περισσότερα από 8 sprites στην οθόνη (πρόγραμμα 3). Αυτά είναι τα λεγόμενα computed sprites που χρησιμοποιεί η AMOS. Η ιδέα είναι απλή. Παίρνουμε τα 8 βασικά sprites τα οποία χωρίζουμε σε πιο μικρά κομμάτια φροντίζοντας ώστε να υπακούν στους εξής περιορισμούς:

1) Σε κάθε γραμμή μπορούν να απεικονιστούν MONO 8 computed sprites. Το επόμενο sprite θα πρέπει να απέχει τουλάχιστον 1 γραμμή από το τέλος των προηγούμενων.

2) Ισχύουν όλοι οι χρωματικοί περιορισμοί που αναφέρθηκαν πιο πριν. Επίσης, ισχύουν και όλοι οι περιορισμοί ως προς το θέμα της διάστασης (μέγιστο πλάτος 16 pixels κ.λπ.).

AMOS

BASIC

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 4

```

Rem -----
Rem PROGRAM 4
Rem -----
Screen Open 0,320,256,
4,Lowres
Curs Off
Flash Off
Paper 0
Cls 0
Hide On
Draw 0,0 To 63,0
Draw To 63,63
Draw To 0,63
Draw To 0,0
Paint 32,32
Get Sprite 1,0,0 To 64,64
Locate 0,10
Print "This is the picture we
grab"
Print "as a sprite.Press any
key to"
Print "see the sprite"
Wait Key
Cls 0
Sprite 0,260,140,1
Wait 60
Cls 0

```

```

Locate 0,0
Print "Look now what hap-
pens if we use"
Print "another sprite num-
ber"
Wait 60
Sprite Off 0
Sprite 1,260,140,1
Wait 60
Cls 0
Locate 0,0
Print "As you can see in or-
der to display"
Print "the big sprite exactly
four sprites"
Print "were used.And as you
can see each"
Print "one has its own
colours.Press any"
Print "key to change all
sprite colours"
Wait Key
For X=16 To 31
Colour X,$FFF
Next
Wait 60
Edit

```

δεν μπορούν να πάρουν τις τιμές των χρωμάτων 1-15). Γενικά, ο προγραμματιστής θα πρέπει να χρησιμοποιεί πρώτα όσα περισσότερα sprites μπορεί και μετά για τα υπόλοιπα αντικείμενα να χρησιμοποιεί bobs.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

GET BOB N, X1, Y1 TO X2, Y2

Με την εντολή αυτή αποθηκεύουμε ένα κομμάτι γραφικών με συντεταγμένες X1, Y1, X2, Y2 στη memory bank 1 ως εικόνα bob με αριθμό N. Αυτή η εικόνα μπο-

ρεί να χρησιμοποιηθεί από τα BOBS και τα SPRITES.

GET SPRITE N, X1, Y1 TO X2, Y2

Η εντολή αυτή έχει το ίδιο αποτέλεσμα με την προηγούμενη, αφού τα sprites και τα bobs έχουν τις εικόνες τους στην ίδια bank.

BOB B, X, Y, N

Απεικονίζει το bob B με την εικόνα N από την bob bank στις συντεταγμένες X, Y.

SPRITE S, X, Y, N

Απεικονίζει το sprite S με την εικόνα N στις HARDWARE συντεταγμένες X, Y.

RESERVE AS WORK N, L
RESERVE AS CHIP WORK N, L

Δεσμεύει L bytes από τη μνήμη για τη δημιουργία μιας memory bank με αριθμό N. Η πρώτη εντολή προσπαθεί να δεσμεύσει FAST RAM και μόνο εάν αυτή δεν είναι διαθέσιμη θα δεσμεύσει CHIP RAM. Η δεύτερη δεσμεύει ΠΑΝΤΑ CHIP RAM. Κάθε φορά που τρέχουμε το πρόγραμμά μας όλες οι work banks σθώνονται από τη μνήμη.

RESERVE AS DATA N, L
RESERVE AS CHIP DATA N, L

Ομοια με τις προηγούμενες εντολές - μόνο που οι data banks είναι μόνιμες και δεν σθώνονται από τη μνήμη του υπολογιστή παρά μόνο με τη χρήση της εντολής ERASE. Οι data banks σώζονται μαζί με το πρόγραμμά μας.

LOAD A\$, N

Φορτώνει από το δίσκο στην bank N ένα αρχείο που περιέχει τα δεδομένα για τη memory bank N. Η παράμετρος N μπορεί να αγνοηθεί, αφού η AMOS μπορεί να ξεχωρίζει το είδος των δεδομένων που περιέχει το αρχείο και να το φορτώνει στην ανάλογη memory bank. A\$ είναι το όνομα του αρχείου.

SAVE A\$, N

Σώζει στο δίσκο τη memory bank με αριθμό N και όνομα A\$. Εάν αγνοηθεί το N, τότε ΟΛΕΣ οι banks του προγράμματός μας θα σωθούν σε ένα αρχείο με όνομα A\$.

ERASE N

Σθώνει από τη μνήμη την bank N.

ERASE ALL

Σθώνει από τη μνήμη ΟΛΕΣ τις memory banks.

Public Domain

Και αυτόν το μήνα έχουμε πολλή χρησιμότητα utilities για την Amiga σας και δύο πολύ καλά παιχνίδια που μπορείτε να τα βρείτε στη διάσκεψη *amiga.world* και στα CD-ROMs της CompuLink.

• του Γ. Κουρκουτά

ASOKOBAN v2.2

(Amiga)



Το Sokoban είχε αρχικά δημιουργηθεί για UNIX συστήματα από έναν Έλληνα μάλιστα, τον Παναγιώτη Χριστιά. Το ASokoban είναι η Amiga έκδοσή του.

Στα ιαπωνικά Sokoban σημαίνει ο άνθρωπος της αποθήκης, και στο παιχνίδι έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα ζευγάρι μάτια(!) που γυρίζουν μέσα σε μια αποθήκη-λαβύρινθο και θα πρέπει να σπρώξουν μερικά σακιά σε ένα συγκεκριμένο σημείο της πίστας. Είναι ένα κλασικό mind game. Δεν υπάρχει χρόνος που να σας πιέζει, και μπορείτε μόνο να σπρώχνετε τα σακιά που αν μπουν σε λάθος μέρος... Ξανά πάλι από την αρ-



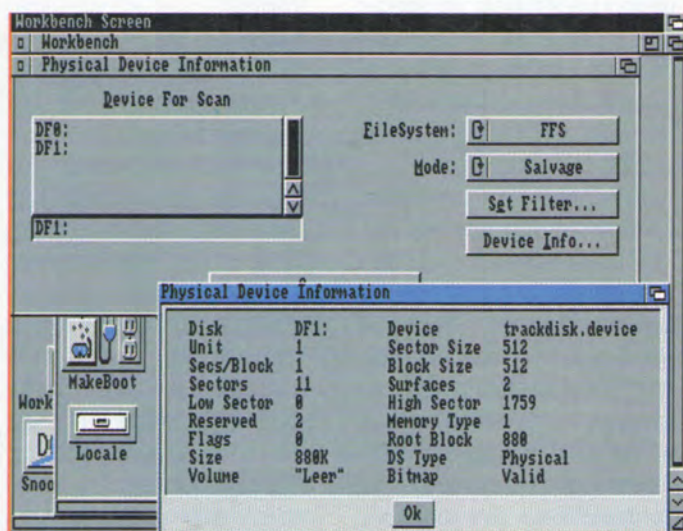
χή. Είναι workbench game και έχει επιλογές για καινούριεςπίστες, high scores, για να κάνετε load/save το παιχνίδι στο επίπεδο που έχετε φτάσει κ.ά. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια του είδους, το ASokoban είναι ό,τι πρέπει.

DiskSalv2 v1.30

(Amiga)



Η τελευταία έκδοση του περίφημου προγράμματος διόρθωσης και διάσωσης των δεδομένων των δίσκων σας. Είναι η τελευταία public domain έκδοσή του, καθώς η έκδοση 3 θα είναι πλέον εμπορική. Λειτουργεί μόνο σε 2.04 file systems και άνω, και θα προσπαθήσει να αποκαταστήσει τα κατεστραμμένα αρχεία σας σε έναν καινούριο δίσκο. Ακολουθεί πλέον τα standards του AmigaDOS 2 και έχει υποστεί πολλές βελτιώσεις. Μόλις εμφανιστεί το παράθυρό του θα δείτε μερικά buttons ελέγχου. Το file system είναι για να του δώσετε το είδος του file system που έχει η προβληματική δισκέτα. Αν δεν το ξέρετε, το DiskSalv θα το βρει μόνο του. Το από κάτω button επιλέγει τη λειτουργία που θέλουμε να εκτελέσει το πρόγραμμα. Οι επιλογές είναι: Salvage, για να σώσουμε ό,τι είναι δυνατόν από τις χαλασμένες δισκέτες. Undelete, για να επαναφέρουμε κάποιο αρχείο που το κάναμε κατά λάθος delete. Οι δύο αυτές επιλογές έχουν και διάφορες filter εντολές με τις οποίες μπορούμε να ειδικεύσουμε την κάθε λειτουργία σε μεγάλο βαθμό. Ακόμα, υπάρχουν οι επιλογές:



Validation, Repair και Unformat. Το DiskSalv έχει γίνει πλέον 7 ετών και παραμένει ακόμα το καλύτερο disk utility.

Public Domain

The Krillian Incident

(Amiga)



Καθώς η Federation έχει εξαπλωθεί σε όλο το γνωστό γαλαξία, μερικά φυλάκια έχουν κατασκευαστεί για επιστημονικούς σκοπούς.

Δυστυχώς, τρία από αυτά βρίσκονται δίπλα από τον πλανήτη των Krill, που δεν τα πάνε καλά με τη Federation. Μια μέρα τούς επιτίθενται με σκοπό να τα καταστρέψουν. Επειδή δεν έχουν κάποια άμυνα, το αρχηγείο στέλνει εσάς, τον καλύτερο πιλότο του, για να τα προστατέψει.

Έχετε την εντολή να καταστρέψετε όποιο εχθρικό σκάφος υπάρχει στην περιοχή. Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα στο παιχνίδι αυτό, που είναι ένα space simulator! Στην οθόνη σας εμφανίζεται το cockpit του σκάφους σας (που μοιάζει αρκετά με το elite) και θα πρέπει να καταστρέψετε ό,τι πετάει γύρω σας.

Υπάρχουν επιλογές για την ταχύτητά σας, την ασπίδα σας, τα όπλα σας, ένας μικρός χάρτης με τα φυλάκια, ακόμα μπορείτε να κάνετε και hyperspace για να πάτε από το ένα φυλάκιο στο άλλο.

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με το φυλάκιο και ακόμα να προσγειωθείτε σε αυτά για να πάρετε καύσιμα



και όπλα. Το όλο παιχνίδι έχει γραφτεί σε AMOS basic, είναι πολύ καλό και φαίνεται ότι έχει επηρεαστεί πολύ από το elite.

Παίζεται με mouse ή με το πληκτρολόγιο και τρέχει σε κάθε Amiga με 1MB RAM.

Deduce v1.20

(Amiga)

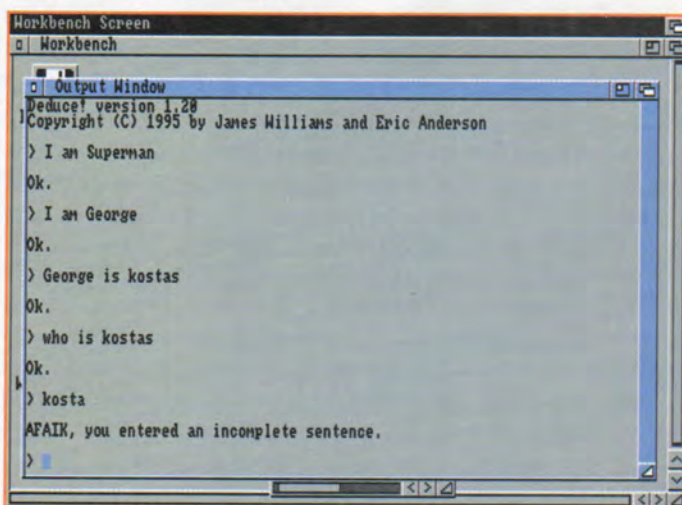


Ένα παλιό πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης, που το έλεγαν eliza, το θυμάστε; Το Deduce είναι μια πολύ καλή παραλλαγή του. Είναι ένα πειραματικό πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης,

χρησιμοποιεί την αφαιρετική λογική και καταλαβαίνει μόνο αγγλικά.

Για παράδειγμα, αν του δώσετε: Spot is a dog, A dog is an animal, τότε το deduce θα ξέρει ότι ο Spot is an animal. Έτσι, στην αρχή θα πρέπει να του δώσουμε πολλές παρόμοιες προτάσεις, ανάλογα με το θέμα που θέλουμε να μάθει. Μετά μπορούμε να αρχίσουμε τις ερωτήσεις και το Deduce θα είναι πρόθυμο να μας απαντήσει!

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τις ακόλουθες εντολές: save για να σώσουμε τη βάση δεδομένων του ώστε να τη χρησιμοποιήσουμε πάλι, load για να τη φορτώσουμε πάλι και να συνεχίσουμε να την εμπλουτίζουμε, why για να δείτε τη λογική της τελευταίας απάντησης που μας έδωσε, help για να δείτε τις εντολές του και divulge για να εμφα-



νίζει τα περιεχόμενα της βάσης δεδομένων του. Ένα πολύ αξιόλογο πρόγραμμα AI που θα πρέπει να έχετε.

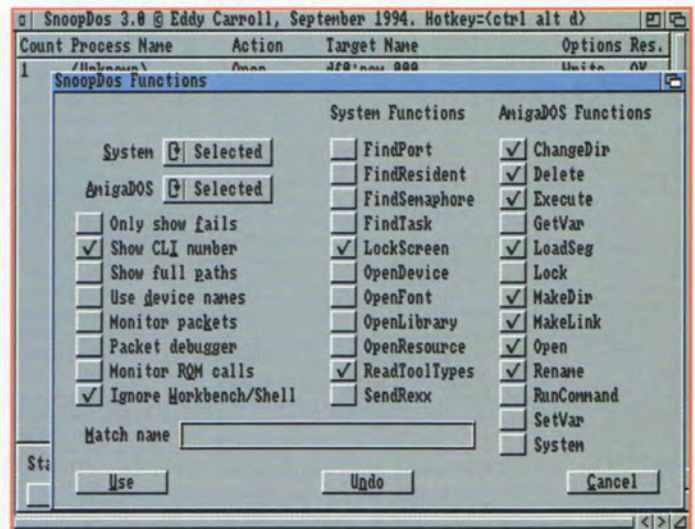
Public Domain

SnoopDos 3.0 (Amiga)



Το SnoopDos μαζί με το XOper είναι η κορυφή στα system monitors στο χώρο της Amiga. Η έκδοση 3 του SnoopDos το κάνει ακόμα πληρέστερο αλλά χρειάζεται και σχετική εμπειρία για να το εκμεταλλευθείτε πλήρως. Το Graphical User Interface του είναι καλοσχεδιασμένο και έχει αρκετά παράθυρα παραμετροποίησης της κάθε λεπτομέρειας, για να έχετε πλήρη εικόνα των κρυφών λειτουργιών της Amiga σας. Για να γίνει πλήρης περιγραφή των λειτουργιών του θα χρειαζόταν όλη η στήλη των PDs! Να φανταστείτε ότι το manual του φτάνει περίπου τα 300K. Θα περιοριστώ μόνο στα καινούρια χαρακτηριστικά του 3:

Πλήρης έλεγχος με mouse μέσω ενός font-sensitive GUI, memory buffer που αποθηκεύει όλα τα στοιχεία που σκρολάρουν στο επάνω μέρος της οθόνης, πολλές νέες λειτουργίες παρακολούθησης, όπως των workbench tooltypes, Arexx messages και πολλές άλλες WB 2.04+ λειτουργίες. Μπορεί να τρέξει και σαν commodity στο background, έχει τη δική του command γλώσσα με πάνω από 100 εντολές, με την ο-



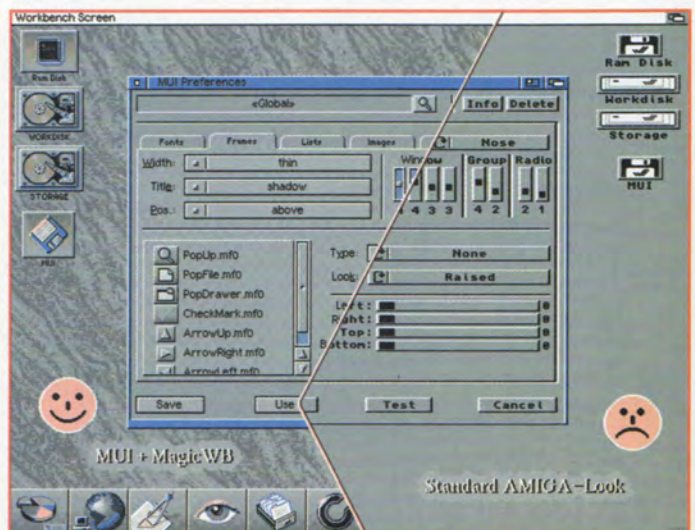
ποία μπορείτε να το ελέγξετε από το cli, workbench καθώς και μέσω Arexx. Τρέχει σε OS 2.04 και άνω.

MUI 2.3 (Amiga)



Το Magic User Interface είναι ένα καινούριο γραφικό περιβάλλον, ένα βελτιωμένο workbench μπορούμε να πούμε. Το MUI επιτρέπει να αλλάξετε την εμφάνιση του desktop (workbench) και κάθε προγράμματος που τρέχει πάνω από αυτό. Τα προγράμματα που χρησιμοποιούν αποκλειστικά το MUI έχουν ομοιόμορφη εμφάνιση και λειτουργία, μπορούν να δεχτούν shortcuts από το πληκτρολόγιο, όπως και το workbench, και όλα τα MUI προγράμματα μπορούν να έχουν Arexx port. Όπως θα καταλάβατε, τα MUI προγράμματα δεν τρέχουν στο Workbench.

Τα πλεονεκτήματα που προσφέρει είναι πολλά, ο κάθε χρήστης έχει ένα τρομερό γραφικό περιβάλλον που, σε συνδυασμό με το magic workbench, αφήνει όλα τα άλλα desktop πολύ πίσω, και θα μπορεί να ελέγξει σχεδόν το κάθε pixel των MUI προγραμμάτων ανάλογα με τις απαιτήσεις του. Ο προγραμματιστής δεν θα νοιάζεται καθόλου για window resizing ή font sensitivity. Τρέχει σε OS 2.04 και άνω, και για να τρέξει ικανοποιητικά θέλει 68020+, από εκεί και



κάτω είναι αρκετά αργό. Μακάρι το Workbench 4 να είναι σαν το MUI 2.3.

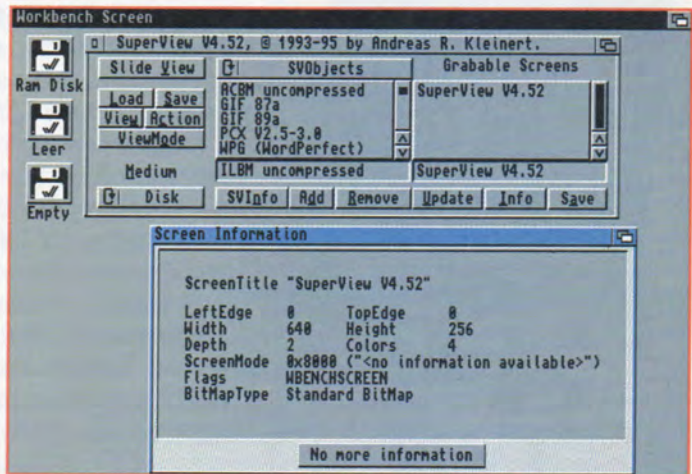
Public Domain

SuperView 4.52

(Amiga)



Το SuperView είναι ένας πολύ καλός viewer/grabber/manipulator εικόνων πολλαπλών formats. Η όλη του λειτουργία βασίζεται σε ένα εξωτερικό σύστημα οδηγών που περιλαμβάνουν τη super-view.library, τα SVObjects, τους SVDrivers και τους SVOperators. Μπορεί να εμφανίσει εικόνες στα ακόλουθα formats: IFF-ILBM, IFF-ACBM, OS 3 datatypes, PCX, SVO, GIF, BNP, Icons, FBM, PNM, C64, IMG, TIFF, EPS, Targa, WPG, RAS, PC paint, MAC paint, IFF-YUVN, JPEG και PCD. Ακόμα, μπορεί να χρησιμοποιήσει εξωτερικούς graphic card drivers όπως ECS, AGA, EGS cards, OpalVision, και εξωτερικούς operators, 24bitTOHam6, Extract blue, red, green κ.ά. Ακόμα, μπορεί να σώσει οποιαδήποτε εικόνα σε οποιοδήποτε format υποστηρίζει. Μπορούμε άνετα να πούμε ότι το SuperView είναι η Public Domain έκδοση του Art Department Pro!



MPEG play 1.22

(Amiga)



Το mpeg format έχει καθιερωθεί στο χώρο του animation και του CD-Video. Τα περισσότερα PC animations χρησιμοποιούν αυτό το format. Με το mpeg play μπορούμε να δούμε οποιοδήποτε mpeg animation στην Amiga μας. Τρέχει σε οποιαδήποτε Amiga και από το CLI. Μπορεί να παίξει mpeg-1 encoded bitstreams χρησιμοποιώντας το X11. Μπορούμε να ορίσουμε πού θα δείξει το animation, σε ένα παράθυρο του workbench ή στο default

public screen, αλλιώς θα πρέπει να ορίσουμε εμείς τα χαρακτηριστικά της οθόνης. Αν τρέξει στο Workbench θα προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει 128 χρώματα και δεν υποστηρίζει HAM mode. Η ταχύτητά του είναι σχετικά καλή, σε 68030 φτάνει τα 5.4 frames/sec σε οθόνη 128 χρωμάτων χαμηλής ανάλυσης. Θέλει OS 2.04 και άνω. Μπορεί να μην είναι ο καλύτερος mpeg viewer στην Amiga, αλλά έχει το πλεονέκτημα ότι τρέχει σε όλες τις Amiga, σε αντίθεση με άλλους viewers.

Play16 1.3a

(Amiga)



Το Play16 είναι ένας 16bit CLI player και μπορεί να παίξει μουσικά κομμάτια και ήχους στα ακόλουθα formats: Microsoft RIFF-WAVE (.WAV) 16bit, Sun/NeXT audio (.AU) 16bit, Macrossystem (.MAUD) 16bit, Apple/SGI/Amiga AIFF 16bit, Amiga IFF-8SVX 8bit και οποιοδήποτε άλλο raw μουσικό κομμάτι αν πληροί ορισμένα standards. Το ότι τρέχει από το CLI το κάνει πολύ χρήσιμο για να χρησιμοποιηθεί μέσω ενός CLI utility όπως το Directory Opus.

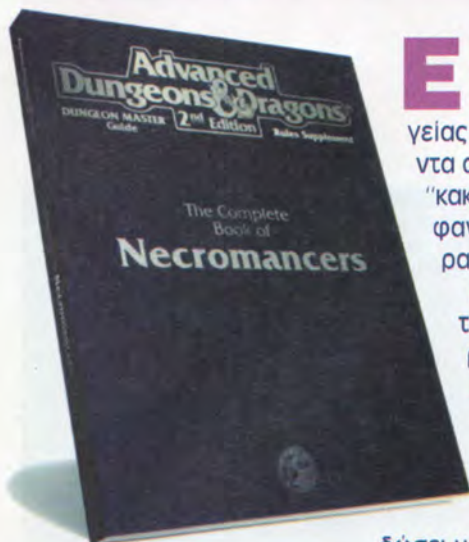
Μερικά χαρακτηριστικά του: επιλέγει μόνο του τον τύπο του αρχείου που θα αναπαραγάγει, μπορεί να φτάσει μέχρι

τα 16bit/56KHz stereo, έχει επιλογή για 14bit αναπαραγωγή, filter control, παίζει μονο κομμάτια και στα δύο κανάλια, μπορεί να παίξει κομμάτια που είναι μεγαλύτερα από τη RAM της Amiga σας, και άλλα. Η ποιότητα του ήχου είναι πολύ καλή, και για την αναπαραγωγή μεγάλων 16bit αρχείων καλό θα ήταν να υπάρχει 68030 για να μην υπάρχουν καθυστερήσεις στο παίξιμο. Σε μια βασική Amiga για να φτάσει τα 16bit χρησιμοποιεί το 100% της υπολογιστικής της ισχύος σε full multitasking.

Τρέχει σε OS 2.04 και άνω, και είναι ένας από τους καλύτερους CLI multi format player για την Amiga σας.

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

The Complete Book of Necromances



Εκείνοι που ελέγχουν τις τεράστιες λεγεώνες των απέθαντων καθώς και τις δυνάμεις της μαγείας του θανάτου θα βρίσκονται πάντα ανάμεσα στους πιο τρομακτικούς "κακούς" που ο Dungeon Master εμφανίζει ως αντιπάλους στους χαρακτήρες των παικτών του.

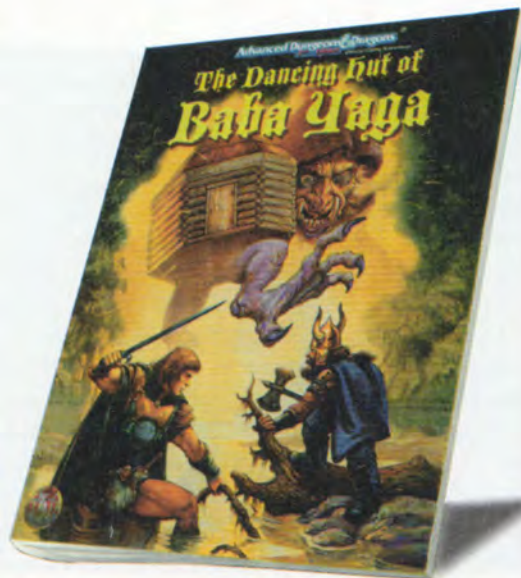
Αυτό το βοήθημα κανόνων για τον Dungeon Master κάνει το χαρακτήρα του νεκρομάντη όχι μόνο κάποιον εναντίον του οποίου οι ήρωες όθων των επιπέδων μπορούν να μάχονται με επιτυχία, αλλά ένα χαρακτήρα ικανό από μόνο του να

δώσει με τις δυνατότητές του νέα πνοή

σε κάθε campaign μεγάλης διάρκειας. Νέες δυνατότητες, νέα ξόρκια, νέα μαγικά αντικείμενα καθώς και νέοι τύποι προσωπικοτήτων μαζί με δεκάδες καινούριες ιδέες για περιπέτειες είναι μερικά από αυτά που θα βρείτε στο βιβλίο αυτό.

Βιβλίο-βοήθημα για τον Dungeon Master/Απρίλιος '95/τιμή 4.950 δρχ.

The Dancing Hut of Baba Yaga



Ο πιο συμπαγής "λαβύρινθος" που έχει ως τώρα επινοηθεί είναι ένας απέραντος χώρος μαγείας και θανάτου, με την τρομακτική παρουσία του super μάγου της ευρωπαϊκής μυθολογίας του Baba Yaga. Η καλύβα του Baba Yaga έχει τη φήμη μέσω της λογοτεχνίας του παιχνιδιού AD&D από το 1978 ακόμη ότι είναι πάρα πολύ επικίνδυνη και ότι περιλαμβάνει πολύ περισσότερα δωμάτια (και, φυσικά, τέρατα και παγίδες) από όσα θα μπορούσε κανείς να φανταστεί.

Η περιπέτεια αυτή μπορεί να ενταχθεί σε οποιονδήποτε κόσμο του AD&D. Δίνονται, επίσης, η δυνατότητα τόσο να ενταχθεί σε οποιοδήποτε ήδη υπάρχον campaign όσο και να παιχτεί με ομάδα ηρώων χαμηλών επιπέδων.

Περιπέτεια για έμπειρους παίκτες με χαρακτήρες υψηλών επιπέδων /Απρίλιος '95/Τιμή 2.700 δρχ.

GLANTRI: Kingdom of Magic

Το GLANTRI: Kingdom of Magic είναι η καινούρια συναρπαστική αίσθηση να παίζεις παιχνίδια ρόλων με audio CD, που απευθύνεται σε όλους εκείνους τους παίκτες και τους DMS που έχουν απολαύσει ήδη το First Quest και τα παιχνίδια του AD&D (συμπεριλαμβανομένης της MYSTARA, του κόσμου που συνοδεύεται από audio CD). Ενώ αρχικά σχε-

διάστηκε για να είναι επέκταση του κόσμου MYSTARA KARAMEIKOS: Kingdom of Adventure, το GLANTRI: Kingdom of Magic μπορεί επίσης να αποτελέσει από μόνο του ένα campaign που συνοδεύεται από audio CD. Όσοι αγαπούν την περιπέτεια θα μπορέσουν να γευτούν μια δύσκολη δοκιμασία σε αυτή τη γη των πανίσχυρων μάγων και των μηχανοραφιών! Το σετ αυτό συμπληρώνουν ο Οδηγός του Εξερευνητή, το Βιβλίο Περιπετειών, οι κάρτες χαρακτήρων, τα βοηθήματα παιχνιδιού, οι χάρτες και το audio CD. Επέκταση κόσμου για όλα τα επίπεδα παικτών/Απρίλιος '95/τιμή 9.675 δρχ.



Thri-Kreen of Athas



Μήπως θέλετε να υποδυθείτε τους μοχθηρούς αλογάκια-πολεμιστές των Αθασιανών ερήμων και της σαβάνας; Το βοήθημα αυτό έρχεται για να το κάνει ευκολότερο από κάθε άλλη φορά.

Τα Thri-Kreen παρουσιάζονται εδώ σε όλο το τρομακτικό τους μεγαλείο και όλα όσα οι παίκτες θα χρειαστούν για να υποδυθούν αυτά τα όντα βρίσκονται εδώ με πληροφορίες για τη φύση και τις κοινωνίες τους καθώς και οδηγίες για να φτιάξετε χαρακτήρα thri-kreen. Οι παίκτες σίγουρα θα ενθουσιαστούν με την περιπέτεια που φτιάχτηκε για τους καινούριους τους χαρακτήρες.

Accessory για το Dark Sun και όλα τα επίπεδα παικτών/Απρίλιος '95/ Τιμή 4.500 δρχ.

Ruins of Zhentil Keep

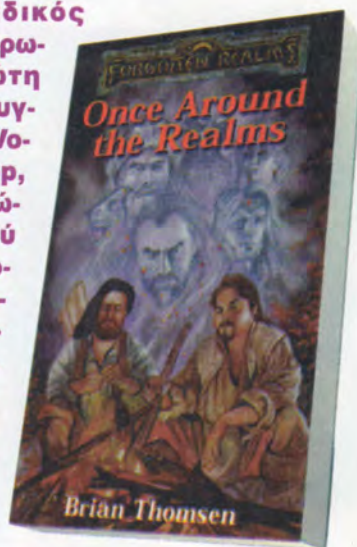
Πρόκειται για έναν τεράστιο υπόγειο λαβύρινθο γεμάτο από τα μυστικά του παρελθόντος αλλά και του παρόντος. Το Zhentil Keep είναι το φημισμένο ορμητήριο του μοχθηρού Black Network του Zhentilim καθώς και πατρίδα του διαβόητου Lord Chess. Το Ruins of Zhentil Keep, ακολουθώντας τα βήματα του πρώτου σε πωλήσεις προϊόντος για το 1994, Ruins of Undermountain II, ταιριάζει τέλεια με το Moonsea, accessory που είναι σε κυκλοφορία από το Φεβρουάριο. Οι μοχθηροί μάγοι, οι κληρικοί και τα τέρατα του Zhentil Keep που αδιάκοπα πολεμούν για τον έλεγχο της Moonsea και της Sword Coast θα είναι πάντα τα αγαπημένα "κακά παιδιά" τόσο των παικτών των Forgotten Realms όσο και των Dungeon Masters τους.

Επέκταση κόσμου για όλα τα επίπεδα παικτών/Απρίλιος '95/Τιμή 7.200 δρχ.

Once Around the Realms

Ο ένας και μοναδικός **Voliothamp Geddarm** πρωταγωνιστεί στην πρώτη του νουβέλα! Ο θρυλικός συγγραφέας των πετυχημένων **Volios Guides** για το **Waterdeep, Βορρά και Cormyr**, ξεκινά τώρα ένα ταξίδι ανάλογο αυτού του **Φιλέα Φογκ**. Ο **Volio** αποδέχεται την πρόκληση να αποδείξει ότι είναι ο μεγαλύτερος ταξιδευτής των **Βασιλείων** και θα πρέπει να κάνει τον διάπλου της υδρογείου αλλά χωρίς τη βοήθεια των μαγικών του. Η περιπέτεια του περιλαμβάνει στάσεις στα **Shadowdale, Chult, Halruua, Hordelauds, Maztica** και άλλες εξωτικές χώρες.

Νουβέλα για τα **Forgotten Realms/Απρίλιος '95/Τιμή 2.250 δρχ.**



Elminster's Ecologies Appendix, Volume 1 Battle of Bones and the Hill of Lost Souls



Ο πάντα δημοφιλής **Elminster**, ο διασημότερος μάγος των Βασιλείων, παρουσιάζει το καινούριο κομμάτι του μοναδικού γεωγραφικού οδηγού των περιοχών των **Forgotten Realms**, που έκανε ήδη αρχή με το accessory που κυκλοφόρησε μέσα στο 1994, το **Elminster's Ecologies**. Αυτή τη φορά δύο βιβλία 32 σελίδων περιγράφουν με λεπτομέρεια τη φύση, τους κατοίκους και τις κοινωνίες του **Battle of Bones**, ενός παραδείσου απέθαντων όλων των τύπων και μεγεθών, καθώς και το **Λόφο των Χαμένων Ψυχών** και τα μεγάλα λιβάδια που τον περιβάλλουν. Επίπλέον, ένα οκτασέλιδο φυλλάδιο περιέχει όλους τους πίνακες αναμετρήσεων σε κάθε γωνιά των περιοχών αυτών.

Accessory για όλα τα επίπεδα παικτών/Απρίλιος '95/Τιμή 2.700 δρχ.

Blood Wars

Η απάντηση της TSR με ένα παιχνίδι με καταπληκτικό artwork και gameplay.

• του Μπεηγιάννη Ταξιάρχη

Aιώνες τώρα είχε ξεκινήσει ο πόλεμος στα χαμηλά πλανητικά επίπεδα. Οι άρχοντες των κακών φυλών tanaq'ri και baatezu χρησιμοποιούσαν τις καταχθόνιες και ατρόμητες ορδές τους προκειμένου να κερδίσουν αυτόν τον ατελείωτο αιματηρό πόλεμο. Καθένας προσπαθούσε να κυριαρχήσει σε όλο και μεγαλύτερες εκτάσεις για να υπερτερήσει έναντι των άλλων.

Οι κάτοικοι των άλλων πλανητικών επιπέδων θεωρούσαν ότι αυτός ο αιματηρός πόλεμος ήταν μια εσωτερική μάχη για δύναμη και εξουσία που απασχολούσε μόνο τις κακές και αποτρόπαιες φυλές των χαμηλών πλανητικών επιπέδων και

δεν έδιναν προσοχή καθώς δεν ήταν δική τους υπόθεση. Οι μάχες δίνονταν σε όλα τα μήκη και τα πλάτη των χαμηλών επιπέδων, αφήνοντας αναρίθμητους νεκρούς στο πέρασμα του χρόνου.

Ωστόσο, δεν επρόκειτο μόνο για τις μάχες που διεξάγονταν καθώς πίσω από την "κουρτίνα" του πολέμου οι άρχοντές του δημιουργούσαν διάφορες ίντριγκες, οι οποίες τους απέφεραν απίστευτα κέρδη. Και ενώ οι αιώνες κυλούσαν και



οι μάχες και οι ίντριγκες ανάμεσα στους άρχοντες των χαμηλών πλανητικών επιπέδων συνεχίζονταν, κάποιες στρατιές πέρασαν τα λογικά και υπαρκτά όρια των τελευταίων και άρχισαν να εξαπλώνονται και στα επίπεδα των άλλων εξωτερικών πλανητικών επιπέδων. Ο αιματηρός πόλεμος ήταν πλέον υπόθεση όλων των φυλών ανεξαρτήτως επιπέδου και οι μάχες για δύναμη και κυριαρχία προσέλαβαν πιο δραματικές διαστάσεις.

Αυτή είναι με λίγα λόγια η ιστορία που κρύβεται πίσω από το καινούριο παιχνίδι με κάρτες, το BLOOD WARS, από τη γνωστή TSR. Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερα είδη καρτών: τις κάρτες αρχόντων του πολέμου, τις κάρτες λεγεώνων, τις κάρτες τοπίων πολέμου και τις κάρτες μοίρας.

Οι κάρτες μοίρας αποτελούνται από τα ξόρκια, τις εντολές, τα αντικείμενα (μαγικά ή όχι) και τις ενισχύσεις. Κάθε κάρτα έχει το δικό της ρόλο στο παιχνίδι, ενώ όλες επάνω αριστερά φέρουν τις ροπές κάθε άρχοντα, λεγεώνας ή τοπίου μάχης (αν, δηλαδή, τείνει προς το χάος ή την τάξη, αν τείνει προς το καλό ή το κακό). Η τάξη (L) είναι χρώματος μπλε, το χάος (C) κόκκινου, η ουδετερότητα (N) μπλε-κόκκινου, το καλό (G) άσπρου, το κακό (E) γκρι και η ουδετερότητα άσπρου-γκρι.

Επάνω αριστερά υπάρχουν επίσης δύο αριθμοί, ο πρώτος εκ των οποίων συμβολίζει για τους μεν άρχοντες του πολέμου τη δύναμη ίντριγκας (IS), για τις δε λεγεώνες τη δύναμη μάχης (CS) κάθε κάρτας και για τα τοπία πολέμου τους πόντους νίκης (VP) που αξίζει το καθένα. Ο δεύτερος αριθμός αντιστοιχεί σε ένα τυχαίο αποτέλεσμα (RR), στο οποίο ο παίκτης χρειάζεται να αναφερθεί σε κάποιες φάσεις του παιχνιδιού. Ακριβώς επάνω υπάρχει ο τίτλος της κάρτας. Στη συνέχεια υπάρχει η εικόνα κάθε κάρτας που ανάλογα με το τι αντιπροσωπεύει

βρίσκεται και μέσα σε κάποιο σχήμα. Στα αριστερά υπάρχει το είδος της κάρτας και κάτω αριστερά το σύμβολο του πλανητικού επιπέδου όπου αυτή ανήκει ή, εάν πρόκειται για κάρτα μοίρας, το είδος της. Τέλος, κάτω υπάρχει ένα κείμενο το οποίο περιγράφει την κάρτα, και οι ειδικές δυνάμεις που μπορεί να έχει.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός: Κάθε

παίκτης προσπαθεί να κερδίσει όσο το δυνατόν περισσότερες κάρτες τοπίων, ώστε να συγκεντρώσει πρώτος τους πόντους νίκης που συμφωνήθηκαν στην αρχή του παιχνιδιού και να αναδειχτεί νικητής. Κάθε παίκτης προκειμένου να κερδίσει κάποιο τοπίο μάχης πρέπει να το διεκδικήσει με κάποιο από του άρχοντες του πολέμου που έχει στην κατοχή του. Η διεκδίκηση γίνεται με δύο τρόπους: είτε με μάχη είτε με ίντριγκα. Ο παίκτης που έχει σειρά δηλώνει ποιο τοπίο μάχης θα διεκδικήσει, με ποιον από τους άρχοντες πολέμου και με ποιον τρόπο. Στη συνέχεια, ο επόμενος παίκτης δηλώνει ποιους από τους δικούς του άρχοντες θα αντιμετωπίσει το διεκδικητή του τοπίου.

Σε περίπτωση διεκδίκησης με μάχη κάθε άρχοντας στέλνει τις λεγεώνες του να αντιμετωπίσουν τις λεγεώνες του αντιπάλου και ανάλογα με το αποτέλεσμα ένα τοπίο κερδίζεται ή όχι. Σε περίπτωση διεκδίκησης με ίντριγκα, ο καθένας από τους άρχοντες στην προσπάθειά του να βγει



νικητής χρησιμοποιεί δόλια μέσα. Επίσης, όταν ένα τοπίο διεκδικείται με ίντριγκα, οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να συμμαχήσουν με κάποιον από τους δύο αντιμέτωπους άρχοντες. Εάν κερδίσει τη μάχη ο άρχοντας του πολέμου που διεκδικούσε το τοπίο, τότε το τοπίο αυτό έρχεται στην κατοχή του παίκτη και προσθέτει τους πόντους νίκης του στους υπόλοιπους πόντους νίκης που έχει μαζέψει αυτός ο παίκτης. Ο αμυνόμενος, από την πλευρά του, έχει ομοίως κάποια κέρδη σε περίπτωση που καταφέρει να αντιμετωπίσει την πρόκληση νικηφόρα, με κάποιες έξτρα κάρτες.

Η TSR, πασίγνωστη από τα παιχνίδια ρόλων που έχει κυκλοφορήσει (Advanced Dungeons &



Dragons), κάνει τη δεύτερη προσπάθειά της στο χώρο των παιχνιδιών με κάρτες, μετά από το SPELLFIRE. Μία αρκετά καλή προσπάθεια, καθώς το παιχνίδι είναι αρκετά έξυπνο και προσεγμένο.

Το παιχνίδι μπορείτε να βρείτε στα καταστήματα Κάισσα και Μονόκερως.

Σε γενικές γραμμές, αυτό είναι το Blood Wars που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά. Για να το βρείτε αρκεί να επισκεφθείτε ένα από τα καταστήματα της Κάισσας ή

τον Μονόκερως, ή να περάσετε από τον Gamer's Circle (τηλ.: 8813990), το σύλλογο φίλων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, όπου μπορείτε πάντα να βρείτε κάποιον να παίξει ή να ψάχνει για αντιπάλους.

Είναι σίγουρο πάντως ότι τα παιχνίδια με κάρτες είναι η νέα μόδα και ήρθαν για να μείνουν. Δεν είναι μια παροδική τρέλα. Αποτελούν μια έξυπνη λύση για όποιον θέλει να παίξει κάτι απλό και γρήγορο ή να κάνει ένα διάλειμμα από κάποιο πιο πολύπλοκο παιχνίδι.

Πέρα από την απόλαυση που προσφέρουν, τροφοδοτούν και τη συλλεκτική manía πολλών στην προσπάθειά τους να συγκεντρώσουν τα σετ των καρτών. Ηδη, έχουν κερδίσει φανατικούς οπαδούς που παίζουν αποκλειστικά μαζί τους, ικανοποιημένοι με τα ήδη υπάρχοντα και αυτά που κυκλοφορούν συνέχεια.

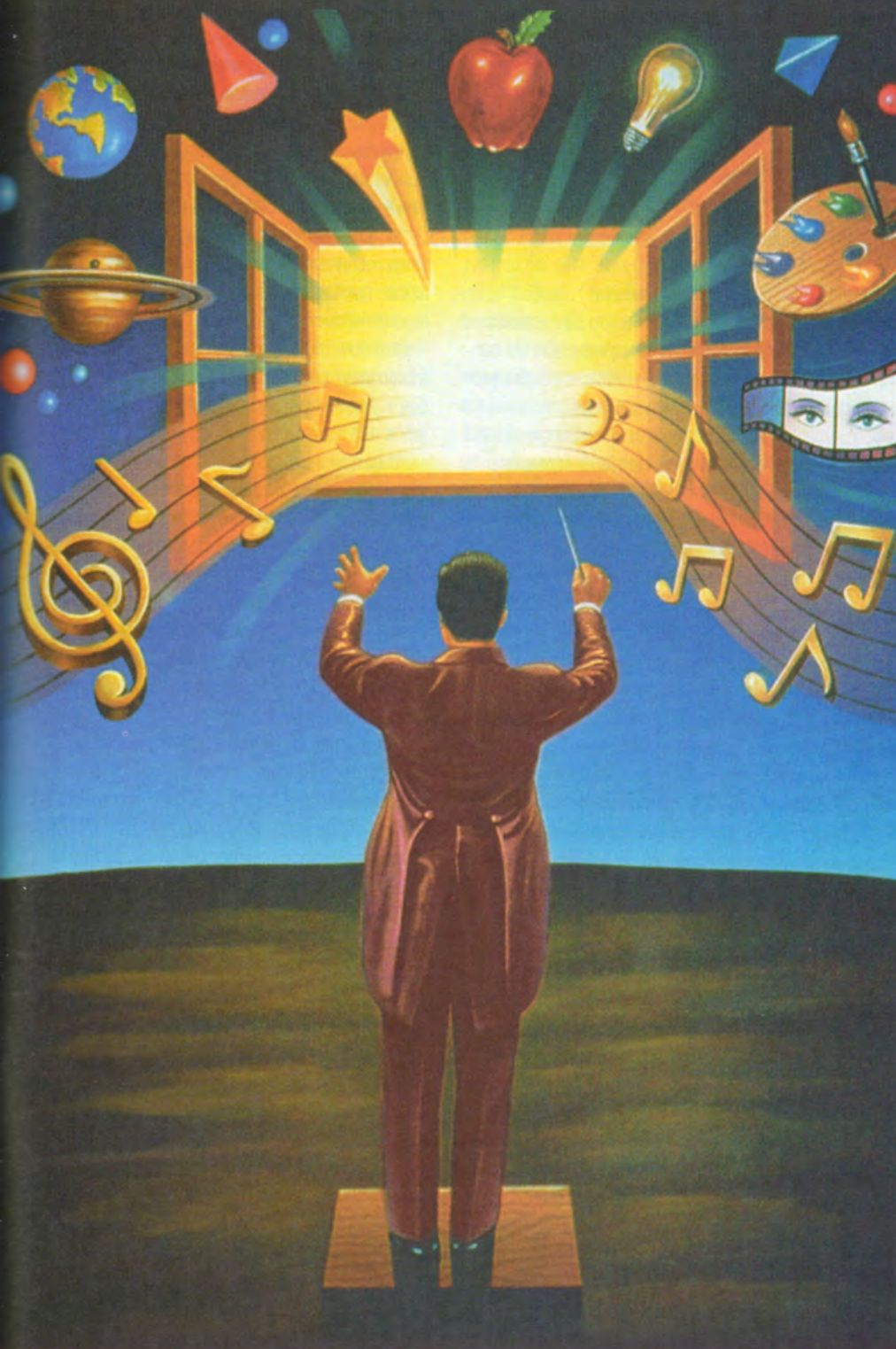
Σύντομα, μέσα στο Μάιο, σε αυτά που έχουν γνωρίσει οι fans θα προστεθούν πολλά νέα όπως τα Wyrven (όπου οι παίκτες μαζεύουν στρατούς με δράκους, οχυρώνουν πόλεις, μαζεύουν θησαυρούς), Sim City (οργάνωση πόλης!), Illuminati κ.ά. Το μόνο όριο είναι η τσέπη σας. Ακόμη και αν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια ρόλων ή στρατηγικής, δοκιμάστε να παίξετε ένα παιχνίδι με κάρτες. Ποιος ξέρει, μπορεί να κρύβετε έναν gamer μέσα σας.

Σύντομα, μέσα στο Μάιο, σε αυτά που έχουν γνωρίσει οι fans θα προστεθούν πολλά νέα όπως τα Wyrven (όπου οι παίκτες μαζεύουν στρατούς με δράκους, οχυρώνουν πόλεις, μαζεύουν θησαυρούς), Sim City (οργάνωση πόλης!), Illuminati κ.ά. Το μόνο όριο είναι η τσέπη σας. Ακόμη και αν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια ρόλων ή στρατηγικής, δοκιμάστε να παίξετε ένα παιχνίδι με κάρτες. Ποιος ξέρει, μπορεί να κρύβετε έναν gamer μέσα σας.

Σύντομα, μέσα στο Μάιο, σε αυτά που έχουν γνωρίσει οι fans θα προστεθούν πολλά νέα όπως τα Wyrven (όπου οι παίκτες μαζεύουν στρατούς με δράκους, οχυρώνουν πόλεις, μαζεύουν θησαυρούς), Sim City (οργάνωση πόλης!), Illuminati κ.ά. Το μόνο όριο είναι η τσέπη σας. Ακόμη και αν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια ρόλων ή στρατηγικής, δοκιμάστε να παίξετε ένα παιχνίδι με κάρτες. Ποιος ξέρει, μπορεί να κρύβετε έναν gamer μέσα σας.



THE SHOW MULTIMEDIA



20-22 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1995

Holiday Inn Athens

Hellenic Congress Hall

Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

Με τη συνεργασία των περιοδικών *Multimedia & CD-ROM* και *Computer Για Όλους* πραγματοποιείται η πρώτη επαγγελματική έκθεση για τον χώρο της τεχνολογίας multimedia, ένα χώρο που καθημερινά γίνεται σημαντικότερος για όλους μας. Ελάτε να ανακαλύψετε τις πολυδιάστατες εφαρμογές της έμπνευσης και της ανθρώπινης δημιουργικότητας, καθώς και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την υλοποίησή τους. Ελάτε σε επαφή με την πιο σύγχρονη, την πιο δημιουργική πλευρά της τεχνολογίας. Ελάτε στη γιορτή μας!

- MPCs
- CD ROM DRIVES
- SOUND CARDS
- VIDEO DIGITIZERS
- GRAPHIC CARDS
- MULTIMEDIA KITS
- OPTICAL DISKS
- ACCESSORIES
- MULTIMEDIA APPLICATIONS
- PRESENTATION PACKAGES
- AUTHORIZING TOOLS

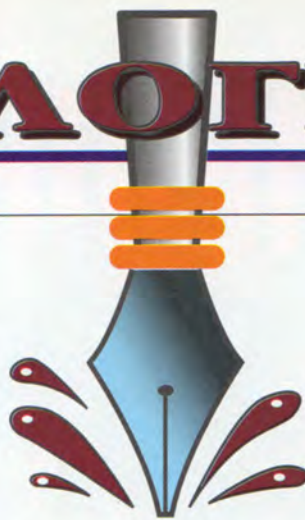
EXPO
TRADE
SHOWS

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS A.E.
ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ,
ΤΗΛ.: 9217.428 FAX: 9242.219



ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ
ΤΩΝ

COMPUTER



Χαριτωμένε μας Ηλία, ως παλιός στο χώρο των υπολογιστών, δεν κατάφερα να μην αντισταθώ, και αντιπαραθέτω τις δικές μου απόψεις σε αυτή τη μικρή "βεντέτα" που ξεκίνησε μερικά τεύχη πριν και που εσύ έφτασες στο αποκορύφωμα (ηρωτοήρθα σε επαφή με το αντικείμενο το 1984 και, κατόπιν Ζοφερού ενδιαφέροντος, να γνωρίσω τον κόσμο του κινουμένου σχεδίου και γραφικών υπολογιστή, απόκτησα την πρώτη μου Amiga το 1987).

"Τι έχεις Γιάννη; Τι 'χα πάντα!"

Στη μέχρι τώρα θητεία μου ως χρήστης Amiga, συναναστράφηκα διάφορους χρήστες άλλων υπολογιστικών συστημάτων, αλλά πάντα ήταν οι χρήστες των PCs που προσπάθησαν με τον ίδιο ζήλο όπως εσύ να τη θάγουν, ενώ με την ίδια υπερογία να εξυψώσουν το υπολογιστικό τους σύστημα στα ανώτερα επίπεδα. Το τι έχω ακούσει και το τι έχω διαβάσει σε περιοδικά του αντίστοιχου χώρου δεν περιγράφεται.

Αυτή η ιδιαίτερη μερίδα των PCάδων που δεν κάνει τίποτε άλλο –σε παρόμοιες συγκρίσεις– από το να ξερνούν όση κοιλιά έχουν και να εκδηλώνουν όλο τον κομπλεξισμό και τα απωθημένα τους, απέναντι σε συστήματα που τόλημσαν να εκδηλώσουν φανερά εξέλιξη και ανωτερότητα, νωρίτερα από τα αγαπημένα τους PCs (Amiga, Archimedes, Macintosh, Atari).

Ανθρωποι ξεροκέφαλοι, μύωπες, εξυπνάκιδες, κλεισμένοι στον PC–κόσμο τους που δεν θέλουν να κάνουν θήμα ή να ρίξουν ματιά παραπέρα, παρά δέχονται μόνο ό,τι τους συμφέρει ή ό,τι τους βολεύει.

"Όσα δεν φτάνει η αθεπού, τα κάνει κρεμαστάρια" (και όχι ότι πηδάει και τα πιάνει, σύμφωνα με μια σύγχρονη αλήθα χαζή και αναληθή εκδοχή).

Αλήθεια, ποιον προσπαθούσες, χαριτωμένε μας Ηλία, να πείσεις –εμάς ή τον εαυτό σου– λέγοντας ότι "δεν έχει σημασία που η Amiga ξεκίνησε τα ποημέσα".

Το σημαντικότερο σημείο σε μια αθυσίδα εξέλιξης είναι το σημείο από το 0 έως το 1. Είναι σημαντικό γιατί είναι το σημείο απ' όπου ξεκινούν όλα.

Από το 1 έως το 100 τα πράγματα είναι πιο βατά. Τρανό παράδειγμα τα ίδια τα PCs που από τις απρόσωπες οθόνες κειμένου των 4 χρωμάτων βρέθηκαν με φιλικό περιβάλλον εργασίας, ήχο και χρώματα, μιμούμενα βέβαια την ήδη δοκιμασμένη και επιτυχημένη πορεία κάποιων άλλων. Ετσι, όσο και αν σου είναι δύσπεπτο, πρέπει να το πάρεις χαμπάρι ότι η Amiga έφερε στο μέ-

σο χρήστη όλα όσα θεωρούνται σήμερα δεδομένα.

"Πίσω έχει η αχλάδα την ουρά."

Νομίζω πως ήπει πολλή το ότι δεν χρειάστηκε ποτέ ο υπολογιστής της αρεσκείας μου να φτάσει στο επίπεδο ενός 486 ή ενός Pentium τικαρισμένου από κάρτες γραφικών, ήχου και CD drives, για να είμαι σε θέση να παιξω ένα παιχνίδι της προκοπής. Ή μήπως πρέπει να επισημάνω ότι τα μουσικά modules που ακούνε οι PCάδες όλης της επικράτειας σήμερα είναι παλιά ιστορία για μένα και τους λοιπούς Amigaδες.

"Έλα παππού να σου δείξω τ' αμπελοχώραφά σου."

"Ψευτοδουλειά" λοιπόν τα γραφικά του Babylon 5 και "πολύ γαλάζιο" για να καλυφθούν τα "χάγια" του Sea Quest DSV. Θαυμάσια!

Δηλαδή όλοι οι επαγγελματίες κινουμένου σχεδίου και γραφικών υπολογιστή του εξωτερικού, που χρησιμοποιούν την Amiga ως εργαλείο με το οποίο όχι μόνο κάνουν θαύματα αλλά και κερδίζουν το γωμί τους, καθώς και όσοι τους ενδιαφέρει ο υπολογιστής ως εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης (συμπεριλαμβανομένου και του γράφοντος) κοιμούνται ολόρθοι και δεν ξέρουν τι τους γίνεται.

Όλοι στην Amblin entertainment του Spielberg, οι ειδικοί της Industrial light and magic, που χρησιμοποιούσαν Amiga πρώτον για τη δημιουργία των μοντέλων των δεινοσαύρων του Jurassic park (που μετά αποδόθηκαν με Silicon graphics) και δεύτερον για τα δοκιμαστικά πλάνα της ταινίας (για το πού θα μπει το κάθε μοντέλο, πόσο μέγεθος θα έχει κ.λπ.) είναι βλάκες και άσχετοι, και απλώς περίμεναν τον Ηλία από το Ν. Ηράκλειο, με τη θαθαή γνώση του αντικειμένου, να τους ανοίξει τα μάτια.

Να είναι άραγε περιττό να αναφέρω τη σχολή κινουμένου σχεδίου του Disney, που μέχρι να στραφούν (μια και έγιναν μόδα πια) στους Silicon graphics χρησιμοποιούσαν Amiga ή ποηθούς animators που δουλειά τους βθέπουμε στο MTV, το τμήμα των οπτικών εφέ του studio του Ridley Scott, ή ακόμα και το Kennedy space center που

δεν χρησιμοποιεί σταθμούς εργασίας Sun αλλά κάποιες A2000 και A3000 με επιταχυντές.

Και πόσοι ακόμα είναι άγνωστοι, μια και η ατάκα που κυκλοφορεί στους επαγγελματίες χρήστες είναι "κάνε ό,τι θες με την Amiga σου αλλά μην το πεις στους πελάτες σου ότι τη χρησιμοποιείς".

Άσχετοι και ζώα ολόρθοι όλοι τους, έτσι χαριτωμένε μας Ηλία;

"Η ημιμάθεια είναι χειρότερη της αμάθειας."

Αλλά πού να ιδρώσει το αυτί του Ηλία για το Mega και άλλα κανάλια που χρησιμοποιούν τον επίμαχο υπολογιστή. Είναι προφανώς και αυτοί από άλλο πλανήτη.

Εξάλλου, το AGA, το AAA και οι δυνατότητες multitasking δεν του ήνε τίποτα – μάλλον γιατί δεν έχει ιδέα περί τίνος πρόκειται, πόσο μάλλον για τα ήλιονεκτήματά τους.

"O tempora o mores."

Και εδώ κάπου μπαίνει σφήνα η διαπίστωση του κυρίου Σιόπουλου, ότι "ο καταναλωτής θα πληρώσει τη νύφη για την παράλογη ροπή των μαζών".

Οχι, ο κύριος Σιόπουλος δεν ήθελε να κατονομάσει τρελούς –ή ό,τι άλλο– όσους χρησιμοποιούν ή προτιμούν τα PCs. Απλώς είμαι σίγουρος ότι τον εκνευρίζει η άγνοια (η οποία είναι σε γελοιοδώς υψηλά επίπεδα).

Μια άγνοια που γίνεται όπλο στα χέρια όσων εμπορεύονται τους υπολογιστές. Από την άλλη, ο καταναλωτής και ποηθός από τους καταστημάτάρχες ακολουθούν το "κοπάδι" και τα ρεύματα της εποχής (σαν αυτά που θέλουν ξεπερασμένο το AGA, την Amiga κ.λπ.) που προέρχονται συνήθως από οργανωμένα συμφέροντα.

(Δεν ήταν παρά η άγνοια που σε έκανε να συγκρίνεις την A1200 –ένα βασικό μοντέλο– με μηχανήματα όπως τα Power Mac, ενώ δεν έκανες κουβέντα για την A4000, ένα πλήρως επεκτάσιμο και δυνατό μηχανήμα.)

Είναι αστείο ότι, παρ'όλο που η Amiga απέκτησε τη ρετινιά της παιχνιδιομηχανής χάρη σε αυτή την άνεσή της στα γραφικά, σε κινούμενο σχέδιο και ήχο, υπάρχει κόσμος σαν και εσένα, που θεωρεί τα PC συγκρίσιμά της στον τομέα της παρουσίασης με "ποημέσα" – σαφώς ποηθός θα ήθελαν να μπορούσαν τα ποηθαγαπημένα τους PCs να τα κατάφερναν τόσο καλά στους αντίστοιχους τομείς. Και ασχέτως αν υπάρχουν καταναλωτές που αγοράζουν PC μόνο και μόνο για να παιζουν παιχνίδια, η ρετινιά παραμένει γιατί έτσι συμφέρει κάποιους.

"Αρτίνα", χαριτωμένε μας Ηλία. Το καινούριο σύστημα "ποημέσων" της IBM.



Μήπως το όνομα σου θυμίζει τίποτα; Aptiva όπως Amiga. Μήπως;

Η σύγκριση όμως είναι ανούσια, μια και η Amiga εδώ και καιρό έπαυε να συγκρίνεται με τα PC ή Mac και στέκεται με -εκνευριστική για ορισμένους- επιτυχία δίπλα σε πολύ ακριβότερα και εξειδικευμένα συστήματα γραφικών.

Καιρός όμως να μπει ένας επίλογος: "Ένας κούκος δεν φέρνει την άνοιξη".

Είτε αρέσει είτε δεν αρέσει αυτό στους "Ηθίες" της ελληνικής πραγματικότητας, "άλλα τα μάτια του λαού και άλλα της κουκουβάγιας". Τα PC μπορεί να φαίνονται ότι προσπέρασαν την Amiga αλλά ουσιαστικά ποτέ δεν την ξεπέρασαν. Μπορεί, τρισαριθμώμε με Ηθία, να "ατενίζεις το λαμπρό μέλλον" με αισιοδοξία, αλλά σίγουρα χρειάζεται αισιοδοξία για ένα μέλλον που θα βασίζεται στους εξοπλιστικούς Pentium και στους ξεπερασμένους σε κάνα χρόνο 486 (αν κρίνω από την ατυχή μοίρα των 386).

"Πα'όλο που η Amiga απέκτησε νέα διοίκηση, δύσκολα θα ξανακερδίσει την εμπιστοσύνη του κοινού". Ευσεβείς PC-πόθοι. Δεν μου είναι ά-

γνωστο ότι οι PCάδες του είδους σου θα έδιναν και το δεξί τους χέρι για να δουν την Amiga τεθλιωμένη.

Λογαριάζεις όμως χωρίς τον Ξενοδόχο, γιατί αν κάποιου το μέλλον διαγράφεται λαμπρό και ελπιδοφόρο αυτό είναι της Amiga.

Αλήθεια, θεωρείς τυχαίο ότι αν και η Amiga βρίσκεται σε περίοδο κρίσης, εξακολουθεί να υποστηρίζεται τόσο από τους χρήστες όσο και από εταιρίες σοβαρών εφαρμογών; Εκτός και αν θεωρείς άμυαλους τους χρήστες της Amiga ώστε να δίνουν λεφτά για να βάλουν μνήμη, σκληρούς δίσκους, επιταχυντές, CD drives, σε έναν ξεπερασμένο και με λιγιστό μέλλον υπολο-

γιστή. Και γιατί τέτοιος τζετζεζέας μεταξύ κάποιων μεγάλων εταιριών, για το ποιος θα αγοράζε τα δικαιώματά της;

Το σημαντικότερο με τη νέα Διεύθυνση είναι η δήλωση ότι τα ήθη του παρελθόντος στον τομέα της προώθησης (αλλά και της γενικότερης πολιτικής) δεν θα επαναληφθούν.

Αν δε, με το καλό, ολοκληρωθεί και το πρόγραμμα της κατασκευής της RISC Amiga, τότε η Softex θα τρελαθεί να πουλάει χαρτομάντιλα.

Τελειώνοντας θα ήθελα να επισημάνω ότι το ύφος του γράμματός σου είναι αδικαιολόγητα εριστικό και επιθετικό έναντι του κυρίου Σιόπουλου, με σαφή έλλειψη ουσιαστικού περιεχομένου και ύφους, απλώς πιπιλίζοντας πάνω-κάτω την ίδια μωρή επιχειρηματολογία και κεντρική ιδέα της PC-μάζας, που επισημάνω στην αρχή του γράμματός: "Τα PCs καθιέρωσαν τα πολυμέσα, τα PCs είναι το μέλλον".

Μοιάζει ο εφιάλης κάθε προοδευτικού χρήστη, αλλά μάλλον εδώ ταιριάζει η λαϊκή ρήση "έκανε κι η μύγα κώ... κι έχε... τον κόσμο όλο".

Ασκοπή η επίθεσή σου, τρισαριθμώμε μας

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΗ ΤΟ DONKEY KONG COUNTRY



Αγαπητό Pixel,

Έχω πάρει αρκετά τεύχη σου και δεν ήταν ιδιαίτερα δύσκολο να βγάλω το συμπέρασμα ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο είδος σου. Ας περάσουμε όμως στο θέμα μου. Είμαι φανατικός οπαδός της Nintendo, αφού ήδη έχω ένα Game Boy και ένα Super Nes και πριν από λίγο καιρό νοίκιασα το Donkey Kong Country. Στην αρχή είχα "πρωθελί" για τα καλά με αυτό το παιχνίδι όσον αφορά σε γραφικά, ήχο, gameplay και ατμόσφαιρα. Όσο για την αντοχή του... υπήρχαν τέσσερις πίστες που με δυσκόλευαν αρκετά, ΜΟΝΟ ΤΕΣΣΕΡΙΣ!!! Ενώ μου είχαν βγει κυριολεκτικά τα μάτια έξω με τα τέλεια και πρωτόγνωρα γραφικά, με τον ήχο που φτάνει ποιότητα cd, καταπληκτικό gameplay και ατμόσφαιρα που δίνει άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Όσο για το χειρισμό, ιδανικός για το παιχνίδι, και το μόνο σημείο που θα σας μπερδέγει είναι η εναλλαγή μεταξύ Donkey και Diddy Kong.

Δυστυχώς, ναι, η αντοχή του με απογοήτευσε πολύ, αφού χρειάστηκαν πέντε μέρες για να το τερματίσω. Δεν ήταν τόσο η ευχαρίστηση που το τερματίσει, όσο η θλίψη που ένιωσα όχι μόνο για τον σχετικά εύκολο τερματισμό αλλά και για όλο το παιχνίδι! Το save point της Candy έδειχνε 54%! Γιατί 32MB πρόγραμμα και να έχει μόνο περίπου 54 πίστες; Εγώ διάβασα στο διαφημιστικό της Nintendo ότι έχει πάνω από 100 πίστες.

Εντάξει, μπορεί να υπάρχουν κρυμμένες πίστες αλλά αυτές είναι πάνω από 60; Αυτές μαζί με τα κρυφά bonus levels αποτελούν το υπόλοιπο 46%; Κρίμα γιατί το παιχνίδι αυτό στο σύνολό του είναι σχεδόν τέλει και μειονεκτεί στην αντοχή του, που για μένα είναι το σημαντικότερο μέρος ενός παιχνιδιού. Αυτή η οργή που θα νιώσει κάθε έμπειρος gamer θα έπρεπε να αποφευχθεί από τη Nintendo. Και φανταστείτε, αυτή τη νιώθω εγώ, ένας φανατικός...

Φιλικά, Τάσος από Καθηλιέα



Φίλε Τάσο,

Ηρέμησε! Αν συγχύζεσαι τόσο πολύ παίζοντας κάποιο παιχνίδι, τότε θα σου συνιστούσα να αλλάξεις χόμπι. Προσωπικά δεν μπορώ να εκφέρω γνώμη γύρω από το Donkey Kong γιατί δεν σου το κρύβω ότι δεν το έχω τερματίσει. Απλώς είχα ασχοληθεί μερικές ώρες μαζί του και μπορώ να πω ότι ήταν ό,τι καλύτερο είχε βγει για 16bit κονσόλα. Πάντως έχε υπόψη σου ότι για την ποιότητα των γραφικών, ηχητικών εφέ και animation που διαθέτει το παιχνίδι, χρειάζονται αρκετά MBytes. Οπως επίσης μην αγνοείς το γεγονός ότι όντως υπάρχουν πάρα πολλά κρυφά levels μέσα στο παιχνίδι. Πάντως αν θέλεις περισσότερες πληροφορίες, διευκρινίσεις, να κάνεις παράπονα κ.λπ., θα σου συνιστούσα να επικοινωνήσεις με τη Nintendo (τηλ.: 3230103).



Ηλία, μια και σκοπός του κυρίου Σιόπουλου δεν ήταν να καταθάγει και να εξαλείψει από προσώπου γης τα κακόμοιρα PCs, αλλὰ να κάνει μια ξεκάθαρη παρουσίαση του φαινομένου Amiga (ίσως η πιο σαφής και ορθοκληρωμένη απ' ό,τι έχω διαβάσει στον ελληνικό και ξένο Τύπο έως τώρα) και την άδικη αντιμετώπισή της από ανθρώπους με ανάλογα συμφέροντα ή από ανθρώπους που όχι μόνο έχουν άγνοια του αντικειμένου –και ειδικά της Amiga– αλλὰ και που δεν ήταν δυνατόν να μάθουν ποτέ στιδήποτε, μια και οι κεφαλές της Commodore έδειξαν αυτή την εγκληματική αδιαφορία στο να την προωθήσουν σωστά – όπως κάνουν άλλες εταιρίες με τα προϊόντα τους (βλ. Χ. IBM, APPLE).

Αν κατά βάθος σε πείραξε επειδή ο κύριος Σιόπουλος είπε ότι η Amiga έχει καλύτερο animation από το PC, δεν έχεις παρά να δεις το "Lion king" σε PC και Amiga – είναι από τα λίγα παιχνίδια που το PC δεν τραβάει animation από CD drive, και η δυνατότητα ή η αδυναμία του κάθε μηχανήματος στην κινούμενη εικόνα φαίνεται.

Προσωπικά, δεν επιθυμώ την εξαίρεση των PC – γιατί μετά πώς θα καμαρώνω για την Amiga μου. Απλώς αρνούμαι με κάθε ικμάδα της ύπαρξής μου να αποτελέσω μέρος του κοπαδιού που προαναφέρω, ακολουθώντας αυτόν τον ξέφρενο πόλεμο που ξεκίνησαν οι μεγάλες εταιρίες στο όνομα της τεχνολογίας, έναν πόλεμο που λαμβάνει χώρα στην πλάτη του καταναλωτή με αποτέλεσμα να έχουμε φτάσει στο σημείο η επιλογή του υπογρήφου αγοραστή να γίνεται με την εξής συλλογιστική: Να πάρω το τάδε μηχανήμα με τον δεινά επεξεργαστή ώστε "να είμαι μέσα στα πράγματα" και να μην αισθάνομαι παρείσρακτος ή αδύναμος, και στο τέλος τυφλωμένος από άγνοια, υπερογία και αθαζονεία να υποδεικνύω στους συναδέλφους χρήστες ότι πρέπει "να αναθεωρήσουν" τις απόψεις ή δηλώσεις τους για το ποιο υπολογιστικό σύστημα είναι καλύτερο σε αυτόν τον τομέα και ποιο στον άλλο.

Να μένει το θύσιστο!

Ας μείνουμε λοιπόν στην ιστορία και ας αφήσουμε τη μυθολογία.

Ας προτιμήσουμε την πραγματικότητα (reality) και ας μην παρασυρόμαστε από την "πλαστική πραγματικότητα" (virtual reality).

Υπάρχουν και γνώστες και σκεπτόμενοι.

Αυτά...

Σας ευχαριστώ για την προσοχή σας.

Γιάννης Μαραγκάκης

Ψαρών & Δράμας 169Α

185 46 Πειραιάς

ΚΑΙ Ο... ΧΩΡΟΣ ΚΑΛΑ ΚΡΑΤΕΙ!



Αγαπητό Pixel,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφουμε. Με αφορμή το γράμμα του κυρίου Ηλία από το Ν. Ηράκλειο,

παιρνουμε το θάρρος να σου γράψουμε γιατί κατά τα λεγόμενά του έχει παντελή άγνοια στο θέμα multimedia, multitasking. Αμέσως όμως περνάμε στην τεκμηρίωση και ενημέρωση των αναγνωστών της στήλης.

Γνωρίζοντας την αδυναμία των PC compatibles συγκρινοντάς τους με τα dream machine της Commodore, τα γνωστά μοντέλα Amiga (500 – 1200 – 4000), λοιπόν άξια συγκρίνεις την Amiga με τα Macintosh.

Ευτυχώς, τα μοντέλα της Macintosh στηρίζονται μόνο ως επαγγελματικά εργαλεία και όχι σαν παιχνιδιομηχανές όπως έχουν καταστήσει τα PCs. Ετσι, αρχίζουν να αποκτούν ένα μεγάλο κοινό τα PCs με χρήστες που το μόνο τους ενδιαφέρον είναι τα παιχνίδια.

Αντίθετα, η Amiga άρχισε την πορεία της ως παιχνιδιομηχανή και τώρα αρχίζει να αναγνωρίζεται ως ένα πολύ χρήσιμο επαγγελματικό εργαλείο για την παραγωγή ειδικών εφέ που πριν από λίγα χρόνια στο χώρο αυτό επικρατούσαν ισχυρά workstation συστήματα.

Τα επαγγελματικά προγράμματα όπως Pixel 3D Professional V2, Final Writer 3, Brilliance 2 και άλλα πολλά, χρησιμοποιούν την υπολογιστική ισχύ της A1200. Ομως ήταν μεγάλο λάθος της Commodore η αδράνεια που έδειξε και δεν ανέπτυξε την A1200 γρηγορότερα. Αξιοσημείωτο είναι ότι με την προσθήκη μόνο 2MB RAM 32-bit, η A1200 κυριολεκτικά απογειώνεται!

Όσον αφορά στο μέλλον της Amiga, αυτό είναι λαμπρό και θα στηρίζεται σε RISC επεξεργαστή και με πολλά custom chips που θα δίνουν στην Amiga το πάνω χέρι, όπως πάντα είχε. Ο 586, όπως πρόσφατα δημοσιεύτηκε στο αξιόλογο περιοδικό "Πτήση", έχει πρόβλημα στις διαιρέσεις. Δηλαδή, ύστερα από μερικές χιλιάδες διαιρέσεις

αρχίζει και κάνει τραγικά λάθη, πράγμα πολύ φυσικό γιατί προσπαθεί να είναι συμβατός με τους προηγούμενους επεξεργαστές.

Τώρα όσον αφορά στο multitasking θα αναφέρουμε ένα πραγματικό παράδειγμα. Στη σχολή χρησιμοποιούμε έναν 486DX/40, 4MB RAM, τα Windows 3.1 και το πρόγραμμα Excel 5. Στιδήποτε και να επιβέξουμε, το led του σκληρού κυριολεκτικά παίρνει φωτιά, πράγμα που δείχνει ότι τα PCs στηρίζονται στα πολλά MB του σκληρού δίσκου, εν αντιθέσει με την Amiga που χρησιμοποιεί περισσότερο τη μνήμη.

Νομίζουμε ότι είναι αρκετά μεγάλο το γράμμα μας, πάντως πιστεύουμε ότι αξίζει δημοσίευσης.

Με αγάπη και εκτίμηση στο καλύτερο περιοδικό του χώρου.

Κώστας Χρυσός, Στρατής Σαθιάρης,

Νίκος Κουκουλάς,

Τάκης Κεληγιάννης

και Αχιλλέας Γάλλας από Λέσβο.



Τώρα εμείς τι να πούμε! Κάτι ήξερα τον περασμένο μήνα που έβαλα τον τίτλο στο γράμμα του φίλου Ηλία από το Ν. Ηράκλειο "Αρχισαν τα όργανα...". Το έβλεπα ότι θα άναβαν πολύ σύντομα τα αίματα και θα άρχιζε μια μάχη σαν αυτές που είχαμε γνωρίσει κατά το παρελθόν με τους Amiga και Atari χρήστες. Τέλος πάντων, το έχουμε πει εκατό χιλιάδες φορές, ότι αυτή η στήλη σας ανήκει και μπορείτε να εκφράζεστε ελεύθερα. Εμείς δημοσιεύουμε όλα τα γράμματα και ο καθένας μπορεί να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα.

"ΚΑΙΓΟΜΑΙ"



Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και σου γράφω για πρώτη φορά. Είμαι κάτοχος μιας

Amiga 500+ και θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις μου:

α) Θα ήθελα να μάθω αν υπάρχουν παιχνίδια σαν το NBA JAM που να τρέχουν στην Amiga μου.

β) Θέλω να μου συστήσεις παιχνίδια σαν το "Way of the Warrior" εκτός από τα θεϊκά Mortal Combat και Street Fighter.

γ) Μια καινούρια Amiga 1200 πόσο κοστίζει; Φιλικά,

Γιάννης από Καισαριανή

Υ.Γ. Σε παρακαλώ, δημοσίευσε το γράμμα μου σύντομα γιατί "καίγομαι" για τις απαντήσεις στα ερωτήματά μου.



Φίλε Γιάννη,
Γεια και χαρά σου.
Φοβάμαι πως στην πρώτη ερώτησή σου θα σε απογοητεύσω. Δεν υπάρχουν παιχνίδια όπως το NBA JAM για Amiga (τουλάχιστον προς το παρόν). Όσον αφορά στη δεύτερη ερώτησή σου, από τη στιγμή που απέκλεισες τα Mortal Kombat και Street Fighter μια καλή λύση θα ήταν τα Ultimate Body Blows και Rise of the Robots. Δυστυχώς, δεν μου έρχεται κάτι άλλο στο μυαλό αυτή τη στιγμή.

ΕΜΕΙΣ ΔΕΝ ΞΕΧΑΣΑΜΕ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ



Αγαπητό Pixel,
Επιτέλους, βρήκα το περιοδικό που μόλις το διάβασα είπα: Να ένα περιοδικό που δεν έχει ξεχάσει τις κονσόλες, όπως μερικά άλλα.

Είμαι κάτοχος ενός Game Gear, ενός Game Boy και ενός Amstrad. Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις μου:

- 1) Αξίζει η αγορά ενός Sega Multi Mega;
- 2) Το Multi Mega έχει σπουδαίο και μεγάλο μέλλον;
- 3) Το Multi Mega δέχεται τα CD του Mega CD;
- 4) Το Multi Mega δέχεται μόνο CD δισκάκια ή και κασέτες του Mega Drive;
- 5) Γιατί δεν βάζετε review παιχνιδιών του Multi Mega;
- 6) Ποια η τιμή, περίπου, των παιχνιδιών του Multi Mega σε CD;

Όπως θα καταλάβατε από τις ερωτήσεις μου, προσανατολίζομαι στην αγορά του αλλά με εμποδίζει η τιμή του. Θα ήθελα να μάθω αν πρόκειται να πέσει η τιμή του στο μέλλον. Παρακαλώ να δημοσιεύσετε το γράμμα μου γρήγορα γιατί επείγουν οι απαντήσεις.

Με εκτίμηση,
Γιώργος



Καλώς ήλθες στο club, φίλε Γιώργο. Θα ήθελα να σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια. Περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου:

- 1) Αν ενδιαφέρεσαι να αγοράσεις μια 16bit κονσόλα "σήμερα" εφοδιασμένη με cd, τότε σίγουρα αξίζει.
- 2) Όσο σπουδαίο και μεγάλο μέλλον έχει μια 16bit κονσόλα. Πάντως υπάρχουν πάρα πολλοί τίτλοι και συνεχώς ανανεώνονται.
- 3) Ναι, χωρίς κανένα πρόβλημα.



Φίλε Κώστα,
Περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου, μια και όπως μας λες αυτές είναι πάρα πολύ σημαντικές για σένα:

1) Η Amiga έχει από μόνη της Basic, άρα δεν χρειάζεται να προσθέσεις τίποτα περισσότερο. Αν, πάλι, δεν θελήσεις να ασχοληθείς με την Basic της Amiga και θελήσεις κάποια άλλη, λ.χ. Amos Basic, τότε θα πρέπει να προμηθευτείς τη γλώσσα από κάποιο κατάστημα.

2) Όλα τα προγράμματα που παρουσιάζονται στη στήλη "Χωρίς Joystick" είναι εμπορικά πακέτα και θα πρέπει να ψάξεις στα καταστήματά που υποστηρίζουν την Amiga.

3) Δεν μπορώ έτσι απλά να σου δώσω μια απάντηση. Για την ώρα πάντως δεν έχει ξεκαθαρίσει τίποτα όσον αφορά στο μέλλον της Amiga - όλα είναι πολύ ρευστά. Καλά θα κάνεις να περιμένεις λίγο.

Πάντως αν τελικά αποφασίσεις να αγοράσεις μια A1200, δεν είναι απαραίτητο το CD32, μια και για την A1200 κυκλοφορούν άλλα CD-ROM drives, όπως το Zarro CD. Αν, πάλι, αγοράσεις ένα CD32, έχει υπόψη σου ότι κάνεις την ίδια δουλειά, και με την προσθήκη του περιφερειακού SX1 μπορείς να προσθέσεις πληκτρολόγιο, σκληρό δίσκο κ.λπ. Άρα θα έχεις μια A1200 με CD drive. Τώρα, αν αποφασίσεις να αγοράσεις ένα PC, να έχεις υπόψη σου ότι για να παίξεις τα παιχνίδια που κυκλοφορούν τώρα, θα πρέπει το σύστημά σου να είναι "βαρβάτο" (μηχάνημα 486, μεγάλος σκληρός δίσκος, τουλάχιστον 8MB RAM, μια καλή οθόνη SVGA, κάποιο CD drive κ.λπ.) με αποτέλεσμα να ανεβεί το κόστος του μηχανήματος.

4) Ναι, θέλει απαραίτητως monitor γιατί δεν έχει έξοδο RF που να του επιτρέπει τη σύνδεση στην κεραία της τηλεόρασής σου. Σήμερα, δεν νοείται PC μηχανήμα χωρίς σκληρό δίσκο, γιατί χωρίς σκληρό δίσκο δεν μπορείς να κάνεις τίποτα, καθώς οι απαιτήσεις των προγραμμάτων έχουν αυξηθεί.

5) Κάρτες οθόνης απεικόνισης γραφικών. Μια SVGA είναι απαραίτητη εάν θέλεις να βλέπεις "σωστά" χρώματα στην οθόνη σου.

6) Απάντησε μόνος σου στο ερώτημα αυτό. Απλώς η άλλη είναι συμβατή, κάνει την ίδια δουλειά, στοιχίζει πιο φτηνά, αλλά καλό είναι να μην πέφτεις σε τέτοιες λύσεις, πάντα να προτιμάς τα "γνήσια" προϊόντα.

- 4) Το Multi Mega δέχεται και τα δύο.
 - 5) Κατά καιρούς έχουμε παρουσιάσει CD παιχνίδια, λίγα μεν αλλά έχουμε παρουσιάσει. Λίγη υπομονή και στο μέλλον θα αυξηθούν οι παρουσιάσεις.
 - 6) Οι τιμές των CD παιχνιδιών κυμαίνονται γύρω στις 20.000, αλλά για μια πιο άμεση ενημέρωση καλό θα ήταν να επισκεφθείς κάποιο κατάστημα από τα πολλά που διαφημίζονται στο τεύχος που κρατάς.
- Πιστεύω πως απαντήσαμε γρήγορα στο γράμμα σου. Όσο για την τιμή του Multi Mega, με σιγουριά μπορώ να σου πω ότι ήδη έχει πέσει και αναμένεται να πέσει περισσότερο.

POT POURI



Αγαπητό Pixel,
Είμαι σχετικά νέος αναγνώστης σου, αρχάριος στον κόσμο των υπολογιστών και παίρνω το θάρρος και σου γράφω για πρώτη φορά.

Είμαι κάτοχος μιας A600 και θα ήθελα να σου υποβάλω μερικές ερωτήσεις οι οποίες για μένα είναι πάρα πολύ σημαντικές:

- 1) Μια από τις γνώσεις προγραμματισμού, η.χ την Basic, πώς μπορώ να την εφαρμόσω στην Amiga μου; Χρειάζεται κάποιο ειδικό πρόγραμμα και, αν ναι, ποιο;
- 2) Τα προγράμματα της στήλης "Χωρίς Joystick" από πού μπορώ να τα προμηθευτώ και πόσο στοιχίζουν;
- 3) Θα με συμβούλευες να αγοράσω ένα PC με CD-ROM ή μια A1200 με CD32; Έχει μέλλον η Amiga μου;
- 4) Ένας PC χρειάζεται απαραίτητως monitor ή μπορεί να συνδεθεί και στην τηλεόρασή μου όπως η Amiga μου; Ακόμη, σε ένα PC για να έχεις CD-ROM πρέπει να έχεις και σκληρό δίσκο;
- 5) Τι είναι η VGA ή SVGA; Είναι απαραίτητες;
- 6) Τι διαφορές έχει μια κάρτα ήχου Soundblaster από μία συμβατή; Ευχαριστώ ποθού, Κώστας Κωνσταντόπουλος

COMPUTERS

MONITOR για AMIGA
1200 20 INTΣΩΝ
στερεοφωνικό 40.000.
Πωλούνται Joysticks.
Μαλακάσης Σπύρος,
Ιριδος 7, Π. Φάληρο.
Τηλ.: 9849904.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

υπολογιστών, οθόνες,
δίσκοι, floppy, μνήμες,
τροφοδοτικά, καλώδια,
φθηνό service, δωρεάν
έλεγχος MCD. Χρήστος
Μαγαλιός, Λυσικράτους
72, Καλλιθέα.
Τηλ.: 9425168.

SOFTWARE

AMSTRAD 6128

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ &
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.** Τα
πάντα για AMSTRAD,
καθώς και SERVICE.
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ.
Μπόλλας Μάκης, Μ.
Κόρακα 14.
Τηλ.: 8314078.

GREEKLINE GROUP.

Το όνομα για τους
έξυπνους στο χώρο
του Soft. Τα πάντα
γύρω από την
AMIGA.
Ταχύτερα από
όλους και στην
παραλαβή και στην
παράδοση. Τώρα και
PC συνδρομές σε
CD, DAT ή TAPE.
Τηλ.: HOTLINE
2846349, 2822141.
Ολες τις ώρες.



NEA ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB

Gamedisk 200 - 250 δρχ.
Κατάλογος δωρεάν σε
δισκέτα. Πανελλήνιες
συνδρομές. Παράδοση
στο σπίτι για 25 disk +
μεταφορικά.
Αντικατάσταση σε κάθε
βλάβη. Δημήτρης
Αραβαντινός, Διγενή
18, Ν. Φιλαδέλφεια.
Τηλ.: 2530645.

*** AMIGA ***

- GAMEDISK +
MANUALS (ΛΥΣΕΙΣ)
= 250.
- ΔΩΡΟ 800 TIPS.
- Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ.
- Υπεύθυνη
ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ σε
περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ.
Μάκης Μπόλλας, Μ.
Κόρακα 14. Τηλ.:
8314078.

CD - εγγραφές -
συνδρομές σε πολύ
χαμηλές τιμές. Δωρεάν
κατάλογος - δωρεάν
παράδοση αυθημερόν.
Ιωάννης
Ταμπακόπουλος,
Χάνσεν 37, 111 44
Αθήνα. Τηλ.: 2017010
(απόγευμα).

**AMIGA Gamedisk =
220!!!** Εγγυημένη
εγγραφή. Συνεχής
ενημέρωση.
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ!
Hardware και
αγαλίσμα.
Πλουσιότατη συλλογή.
Αυγουστής Τατάκης,
Χρυσολωρά 10-12 Λ.
Αλεξάνδρας.
Τηλ.: 6410640.

AMIGASTATION PD:

Utilities,
προγράμματα
μουσικά,
επαγγελματικά,
Videοτίτλοι,
Demomakers,
εικόνες, FredFish,
PDSοft, 17Bit,
hacking. Επίσης:
Videοbackup, Midi,
τροφοδοτικά 200W,
κλειδωτήρια,
συλλογές,
κατασκευές,
σκληροί A1200,
καλώδια. Τηλ.:
8617222 (18:00-
21:00).

AMSTRAD 6128

Παιχνίδια &
προγράμματα.
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ!
Περιφερειακά.

Εγγυημένο SERVICE.
Δωρεάν κατάλογος.
Ασυναγώνιστες
προσφορές. Αυγουστής
Τατάκης, Χρυσολωρά
10-12. Τηλ.: 6410640.

** ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB **

- * Έχουμε όλα τα
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και
UTILITIES για
AMIGA!!!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
- * ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ
ΤΙΜΕΣ!!!
- * Παράδοση ΚΑΤ'
ΟΙΚΟΝ!!!!
- * Αντικαταβολές
ΠΑΝΤΟΥ!!! Μανώλης.
Τηλ.: 5743080.

>>> DIGITAL AMIGA <<<

- Συνδρομή TARKUS,
παράδοση Τρίτη 3:00
μ.μ. σε CD-ROM
(multisession)!!! (Εως
και 15 εβδομάδες σε 1
CD.)
- Δωρεάν πλήρης
ενημερωμένος
κατάλογος LASER.
- 100% εγγραφή των
προγραμμάτων σε
NAME DISK.
- Ταχύτατο δίκτυο
αντικαταβολών.
- Ενισχυμένη
ταχυδρομική
συσσκευασία. Τ.Θ.
53034, 142 10 Ν. Ιωνία.
Αγγελος.
Τηλ.: 2876306 -
2876251.

AMIGA VISION CLUB

GAMEDISK 250.
ΣΥΝΔΡΟΜΗ 6000.
ΔΩΡΕΑΝ παράδοση
σπίτι. ΔΩΡΕΑΝ
κατάλογος, συνεχή
ανανέωση.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
επαρχία (COURIER).

Αλεξανδρόπουλος
Διονύσιος, Ευζώνων
119, Χαλάνδρι.
Τηλ.: 6847653.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA
+ PC SOFTWARE *****

- * TOP - Games, Demos, Utilities!
- * AMIGA 250 δρχ.!
- * Μηνιαία συνδρομή 5.000 δρχ.!
- * Συνδρομές σε VIDEO!
- * Δωρεάν κατάλογος!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
- * Συλλογές, εγγραφές σε CD! Στεργίου Βασιλίας, Μακαρίου 82. Τηλ.: 5012307!

**** AMIGA ATHENS CLUB ****

- Τα πάντα γύρω από την AMIGA.
ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ.
Γραφτείτε συνδρομητές και κερδίστε:
* Εκπτώση 30%.
* Επιλογή στη συνδρομή.
* 100% αξιόπιστη εγγραφή.
* Παραδόσεις μιας ώρας.
* Αυθημερόν αντικαταβολές επαρχία. Game + disk = 200.
ΟΛΕ ΤΙΣ ΩΡΕΣ.
ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ.
ΤΗΛ.: 9844948.

**IRON SOFT MONO
AMIGA GAMES**

- 1) ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ.
- 2) ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ.
- 3) Δωρεάν κατάλογος.
- 4) Ταχεία παραλαβή. Γκούτσας Δημήτρης, Post Restant Αγ. Κων/νου, 410 02 Λάρισα. Τηλ.: 094/397593.



***** AMIGA MEGA
SOFTWARE *****

ΠΡΟΣΦΟΡΑ στα 50 Disk + 10 δώρο GAMEDISK 200 - 250 δρχ. και CD-32 ΚΑΙ PC-CD. Συνδρομές επιλεκτικές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ σπίτι. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΕΛΛΑΔΑ - ΚΥΠΡΟ. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδείας 5, Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986.

***** 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, NO NAME = 89. Δημήτρης - Νίκος, Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

**AMIGA PC
SOFTWARE CITY**

Gamedisk από 150 δρχ.!! ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!! Συλλογή 8.000+ δισκετών. Σάκης. Τηλ.: 9881255.

PC-LAND

Προγράμματα, παιχνίδια για PC και Amiga. Σε CD, DAT, TAPE, Δισκέτες. Εχουμε τα πάντα και με λίγα χρήματα. Αρκεί ένα τηλέφωνο για τη διαπίστωση. Λάμπρος. Τηλ.: 2874874.

AMIGA SOFTWARE

Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ! Συνδρομές, αντικαταβολές παντού! Εξυπηρετούμε ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ!! Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

AMIGA HITEC UNION

AGA/ECS HD Programs, Games. Συνδρομές. Ταχύτατη Παράδοση. 300 Game Disk. Συμεωνίδης Ιωάννης, Πτολεμαΐδος 20, Μενίδι. Τηλ.: 2467364.

**** EKTOR-SOFT ****

AMIGA-PC SOFTWARE. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES, UTILITIES. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.!

ΤΑΧΥΤΑΤΗ 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.

ΔΙΑΦΟΡΑ

PIXEL! Όλα τα τεύχη σε τιμή έκπληξη από το πρώτο μέχρι σήμερα. Μαυρογιάννης Ευθύμιος, Οιτύλου 5. Τηλ.: 6481615 (6-9μ.μ.).

Πωλείται Master System με 3 games αχρησιμοποίητο. Τιμή 15.000. Παναγιώτης. Τηλ.: 031/625765.

CompuLink Internet

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



Internet CompuLink

Ο ΚΟΣΜΟΣ... ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ!

Σήμερα, η CompuLink αποτελεί τη συνοδική λύση 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.

**ΤΩΡΑ ΝΕΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ
ΣΥΝΔΕΣΗΣ**

**24 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΑ 28.800
16 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΑ 14.400**

COMPU LINK WEB SERVER



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



COMPU LINK
N E T W O R K

ΚΟΜΒΟΣ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238.672-5, Fax: 9242.219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΕΣ: 9238.672-5

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



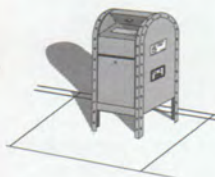
Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ...



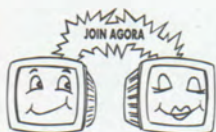
ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

- 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	2.800	E8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα	2.800
E2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ	2.100	E9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;	4.100
E3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ	1.800	E10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα	2.800
E4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS	4.100	E11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ	4.600
E5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS	4.600	E12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800
E6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ	3.400	E13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα	3.100
E7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;	4.100	E14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX	2.500
	Σελίδες 350		E15.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE	5.100
				Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS	6.800	P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ	7.400
	Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB			Σελίδες 656	
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS	9.300	P5.	DOS 6 INSIDER	7.400
	Σελίδες 1.056			Σελίδες 600	
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS	9.300	P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ	8.300
	Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB			Σελίδες 864	
			P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS	8.300
				Σελίδες 784	

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	VISUAL BASIC	5.100	P6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS	5.600
	Σελίδες 422			Σελίδες 304	
P2.	CLIPPER 5.01	2.800	P7.	CA CLIPPER 5.2	3.100
	Σελίδες 192			Σελίδες 256	
P3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1	5.600	P8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ	5.600
	Σελίδες 592			Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	
P4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS	5.100	P9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ	5.800
	Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"			Σελίδες 350	
P5.	SQL	4.600	P10.	VISUAL BASIC 3	5.800
	Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB			Σελίδες 424	

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	VIDEOTECH	2.600	G5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση	2.900
	Σελίδες 182			Σελίδες 176	
G2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ	3.100	G6.	ΔΙΚΤΥΑ	2.900
	Σελίδες 232			Σελίδες 180	
G3.	VIRTUAL REALITY	2.900	G7.	INTERNET	3.100
	Σελίδες 200			Σελίδες 240	
G4.	FRACTALS	3.800			
	Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB				

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
A1.	DOS 5	4.100	A21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE	4.600
	Σελίδες 394			Σελίδες 392	
A2.	WINDOWS 3.1	4.100	A22.	PHOTOSTYLER 2	4.600
	Σελίδες 426			Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	
A3.	UNIX	7.400	A23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.100
	Σελίδες 826			Σελίδες 328	
A4.	NOVELL NETWARE 2.2	4.600	A24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.100
	Σελίδες 332			Σελίδες 392	
A5.	AUTOCAD 12	5.800	A25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS	4.600
	Σελίδες 480			Σελίδες 544	
A6.	ACCESS MICROSOFT	4.600	A26.	DEFACTO 3	8.200
	Σελίδες 304			Σελίδες 640	
A7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS	4.600	A27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.100
	Σελίδες 260			Σελίδες 312	
A8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS	4.600	A28.	CORELDRAW! 5	5.800
	Σελίδες 468			Σελίδες 600	
A9.	AMI PRO 2.0	5.200	A29.	ACCESS 2 MICROSOFT	4.600
	Σελίδες 594			Σελίδες 352	
A10.	AMI PRO 3.0	6.100	A30.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET	9.300
	Σελίδες 610			Σελίδες 672	
A11.	CORELDRAW! 3.0	4.600	A31.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ	
	Σελίδες 278			Εργαλεία επιβίωσης	4.600
A12.	VENTURA	4.100		Σελίδες 232	
	Σελίδες 300		A32.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.100
A13.	CORELDRAW! 4.0	5.100		Σελίδες 352	
	Σελίδες 430				
A14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS	4.600			
	Σελίδες 344				
A15.	PAGEMAKER	4.600			
	Σελίδες 320				
A16.	PHOTOSHOP 2.5	3.900			
	Σελίδες 176				
A17.	DEFACTO	7.300			
	Σελίδες 575				
A18.	WORD 6.0	4.600			
	Σελίδες 454				
A19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600			
A20.	MULTIMEDIA στη στιγμή	6.100			
	Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB				

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	G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	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.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900	Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟ- ΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ	ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.000	B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ- ΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.000
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000	B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.000
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.000	B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.000
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.000	B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.000
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓ- ΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.000	B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.000
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.000	B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.000
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΪ ΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.000	B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.000
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.000	B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΣΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.000
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ 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	M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
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.....)

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Τ.Κ.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΗΛΙΚΙΑ

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή.....

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 υποχρέωσή 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 αντιπροσωπίες 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 δημοσιευτεί 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

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS

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 ΜΑΪΟΥ

CENTAUR demo: Σκάκι σε EGA Board, με όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν θετικά ένα τέτοιο παιχνίδι.

COMET BUSTERS: Το πασίγνωστο Asteroids, εν έτει 1995, σε μια πολύχρωμη έκδοση για Windows.

MISSILE ATTACK: Ο βετεράνος του Atari 2600 επιστρέφει στα ψηφιακά μέσα. Και μάλιστα από Έλληνα.

CONNEX demo: Ριρεμανία σε συνδιασμό με Tetris. Συμπληρώστε κυκλώματα με σωλήνες υδροδότησης.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

PHYSICS: Επανάληψη Φυσικής-Χημείας 3ης Γυμνασίου. Πλήρες τυπολόγιο.



+



+



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΚΑΙΡΟΣ

★ ΣΧΕΔΟΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ★

★ 14 - ΜΑΪΟΣ 1995 Π. Χ. ΤΙΜΗ: 14 ΑΣΗΜΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ ★

★ PAWNS PREVAIL (QUEST TRIAL BOOK ONE) ΟΙ ΑΘΑΝΑΤΟΙ ΣΤΟΙΧΜΑΤΙΖΟΥΝ ΠΩΣ ΕΝΑΣ ΝΕΑΡΟΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΤΙΠΟΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙ ΕΝΑ ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΜΙΑ ΠΡΙΓΚΗΠΙΣΣΑ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ, ΔΕΝ ΥΠΟΛΟΓΙΖΟΥΝ ΟΜΩΣ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΣΥΜΜΑΧΙΑΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΗΣ ΠΡΙΓΚΗΠΙΣΣΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΝΕΑΡΟΥ. ΔΕΝ ΥΠΟΛΟΓΙΖΟΥΝ ΟΥΤΕ ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΙΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ! ★



SPELLFIRE

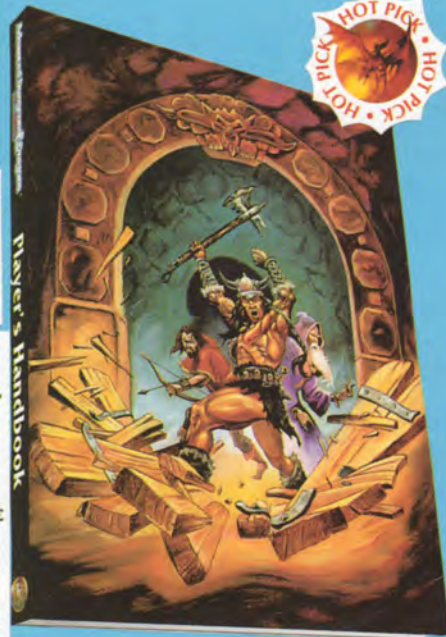
★ SPELLFIRE (CARD GAME, AD&D ARTIFACTS BOOSTER PACK SET 5) ΑΠΟΚΤΗΤΕ ΤΑ ΣΠΑΝΙΑ ARTIFACTS ΠΡΟΣΘΕΤΩΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΤΡΑΠΟΥΖΑ ΣΑΣ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΠΑΝΙΣΧΥΡΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΥ "SPELLFIRE" ★



★ THE BROKEN BLADE (CHRONICLES OF ATHAS, BOOK THREE) Ο "SORAK" ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΚΑΤΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ, ΥΠΗΡΧΕΙ ΤΟΝ "SAGE" ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΤΟ ΚΑΚΟ ΣΤΟ "ATHAS" ★



★ AD & D SECOND EDITION PLAYER'S HANDBOOK Η ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΥΟ ΠΙΟ ΠΟΛΥΤΙΜΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ "T.S.R." ΓΙΑ ΤΟ 1995. ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΒΟΗΘΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗ. 320 ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΕΝΤΕΛΩΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟΥΣ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΝΤΕΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ "AD & D 2ND EDITION", ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΑΦΗΝΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΝΤΙΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ "PLAYER'S HANDBOOK" ΤΟΥ '89 ★



★ THE SEVEN SISTERS (ACCESSORY) Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΗΣ "ΕΒΔΟΜΗΣ ΑΔΕΛΦΗΣ" ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ! ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΤΩΝ "ΕΞΕΧΑΣΜΕΝΩΝ ΒΑΣΙΛΕΙΩΝ" ΚΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΙΣ "SIMBUL OF AGLAROND", "DOVE" ΚΑΙ "STORM SILVERHAND", "ALUSTRIEL OF SILVERMOON", "SYLUNE", "LAERAL", "HARPERS" ΚΑΙ "MYSTRA'S CHOSEN" ★



★ RED STEEL SAVAGE BARONIES (AUDIO CD ACCESSORY AND ADVENTURE) ΙΣΤΟΡΙΕΣ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΝΑ ΗΧΗΤΙΚΟ CD ΜΕ ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΦΕ ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΙΣ ΠΡΩΤΟΓΟΝΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΤΟΥ "RED STEEL" ΟΠΟΥ ΟΙ ΟΠΛΙΣΜΕΝΟΙ ΜΕΧΡΙ ΤΑ ΔΟΝΤΙΑ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΑΝΙΑΚΟΙ ΔΙΚΤΑΤΟΡΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΝ ΤΗΝ ΑΙΜΑΤΟΒΑΜΜΕΝΗ ΕΙΣΒΟΛΗ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΤΕΠΕΣ ΤΟΥ "ΥΖΑΚ" ★



★ SON OF DAWN (FIRST QUEST BOOK THREE) Ο "DAVININ" ΘΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΕ ΞΗΡΑ ΚΑΙ ΘΑΛΑΣΣΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΣΩΣΕΙ ΔΥΟ ΠΡΙΓΚΗΠΟΠΟΥΛΑ, ΠΙΟΝΙΑ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ ΣΤΗ ΜΑΧΗ ΚΑΤΑ ΤΩΝ "SHADOW ELVES" ★



★ AD & D SECOND EDITION DUNGEON MASTER GUIDE Η ΑΛΛΗ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΥΟ ΠΙΟ ΠΟΛΥΤΙΜΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ "T.S.R." ΓΙΑ ΤΟ 1995 ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΟΔΗΓΟ ΓΙΑ ΤΟΝ "DUNGEON MASTER" ΠΟΥ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΙ ΚΑΘΕ ΠΤΥΧΗ ΤΟΥ "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - 2ND EDITION". 240 ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΕΝΤΕΛΩΣ ΝΕΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟΥΣ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΝΤΕΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΝΕΚΤΙΜΗΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΑΦΗΝΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ "DUNGEON MASTER GUIDE" ΤΟΥ '89 ★

★ VAR RICHTEN'S GUIDE TO FIENDS (ACCESSORY) ΤΑ ΠΙΟ ΑΠΑΙΣΙΑ ΤΕΡΑΤΑ ΜΕΣΑ Η ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "RAVENFLOT" ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΟΔΗΓΟ ΤΟΥ "DR. RUDOLPH VAN RICHTEN", ΤΟΥ ΕΙΔΙΚΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΑ ΘΕΜΑΤΑ ΚΑΤΑΓΩΓΗΣ, ΕΥΝΗΘΕΙΩΝ, ΔΥΝΑΜΕΩΝ ΚΑΙ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗΣ ΤΩΝ ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΩΝ ΟΝΤΩΝ ★



★ A PLAYER'S PRIMER TO THE OUTLANDS (AUDIO CD ACCESSORY) Η ΦΩΝΗ ΤΟΥ "PLANESCAPE", ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ ΜΕ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΗΧΗΤΙΚΟ CD, Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΦΕ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΟΥΝ ΣΤΑ ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΠΟΥ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΤΟΝ ΕΞΧΩΡΙΣΤΟ ΑΥΤΟ ΚΟΣΜΟ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ "ΠΟΙΟΣ, ΤΙ ΚΑΙ ΠΙΑΤΙ" ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΠΡΙΝ ΕΠΙΣΚΕΦΘΟΥΝ ΤΟ "PLANESCAPE" ★



★ KING PINCH (THE NOBLES SERIES, BOOK ONE) Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ "ΑΝΚΗΑΡΟΥ" ΠΕΘΑΙΝΕΙ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΑΦΗΣΕΙ ΚΛΗΡΟΝΟΜΟ. Ο "PINCH" ΚΛΕΒΕΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΝΑΟ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΥΠΗΡΧΕΙ Η ΙΕΡΙΑ "LISSA", ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΤΗΣ ΟΠΟΙΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΟΝ ΣΤΕΦΕΙ ΒΑΣΙΛΙΑ! ★



★ THE HISTORY OF DRAGONLANCE Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ "DRAGONLANCE" ΠΕΡΙΕΧΕΙ 100 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΕΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΟΥ "DRAGONLANCE". ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΔΟΡΑΤΟΣ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΜΥΣΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΘΡΥΛΟΥΣ ΤΟΥ "KRYNN" ★



★ ΚΑ'ΤΣΕΑ ★
 ✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
 ✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στν Ροτόντα) 546 35 ΘΕΣ / ΚΗ ☎ 212 734
 ✓ Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
 ✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
 "ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ" ★
 ✓ ΔΕΡΙΓΥΝ 23 Π. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990★