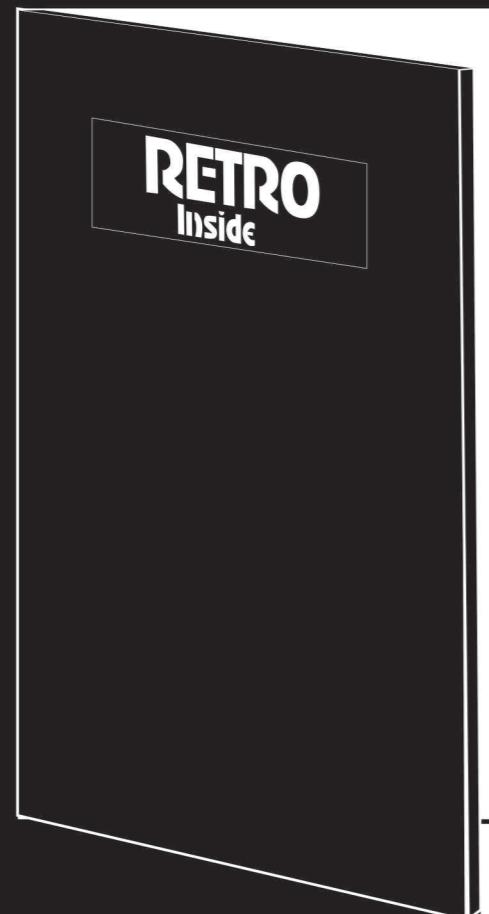


PHOENIX

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ RETRO ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ - ΤΕΥΧΟΣ 1 - ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2008



Μπείτε στο “κόλπο!”

LOAD “EDITORIAL” LIST

Hταν ένα όνειρο που έγινε πραγματικότητα. Εντάξει δεν είμαστε nerds, θα θέλαμε για παράδειγμα να ζήσουμε κάτω από έναν φοίνικα μπροστά από τα γαλανά νερά της Καραϊβικής, πόσο μάλλον να πείσουμε την Βίκυ Καγιά να μοιραστεί την αιώρα μας. Απλά μάλλον πρέπει να πάρουμε απόφαση ότι κάποια πράγματα δεν γίνονται ή μπορεί να αργήσουν λίγο.

Οπότε διαγράφοντας τα όνειρα που δεν περιλαμβάνουν την Καγιά (και πιστέψτε μας ήταν πολλά) φτάσαμε στο περιοδικό μας.

Και τι περιοδικό!! Με τις illustration σελίδες του, με το χοντρό εξώφυλλο του και τα ανάγλυφα γράμματα μέσα στον ασημένιο φάκελο με τον Φοίνικα σε όλο του το μεγαλείο.

Από ότι καταλαβαίνετε ούτε αυτό καταφέραμε να υλοποιήσουμε ελλείψει γενναιόδωρων αυξήσεων του μισθού μας τα τελευταία 10 χρόνια, οπότε καταφύγαμε στη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας και του Internet.

Προς το παρόν θα μας βρίσκετε σε PDF μορφή στο δικτυακό τόπο του retromaniax.gr αν και σε λίγο καιρό θα μεταφερθούμε σε δικό μας χώρο ώστε να έχουμε και το όνομα της φίρμας στην ταμπέλα (το URL ντε). Το περιοδικό δεν είναι μηνιαίο, θα αναρτάται στην σελίδα μας όταν και όποτε είναι έτοιμο. Και επειδή το καλό πράγμα αργεί να γίνει, δε μας φτάνει ένας μήνας.

Τι θα δείτε τώρα στο Phoenix που δεν θα το δείτε αλλού.

Καταρχήν δεν υπάρχει άλλο Ελληνικό περιοδικό σε ηλεκτρονική μορφή με την ίδια θεματολογία, οπότε έχουμε και το μονοπώλιο! Αν πραγματικά όμως θέλουμε να το συγκρίνουμε με τα έντυπα περιοδικά εκεί η σύγκριση είναι άνιση μιας και το Phoenix το πλαισίωνυν άτομα που έχουν μεράκι για αυτό που γράφουν, άτομα που συμμετέχουν ενεργά στο retromaniax.gr στο μοναδικό Ελληνικό forum για home 8/16bit computers και να είστε σίγουροι ότι είναι οι πιο ενημερωμένοι στο αντικείμενο τους στην Ελληνική επικράτεια.

Και όχι μόνο! Τη στήλη Coco Corner για τα “Δυτικά” 8bita, γράφει ο Φίλιππος ο οποίος κατοικεί μόνιμα στις ΗΠΑ και έχει στην κατοχή του όλα τα Αμερικάνικα 8bita σε λειτουργική κατάσταση μαζί με τους κλώνους τους και την πλειονότητα του software που έχει κυκλοφορήσει για αυτά.

Αυτά και άλλα πολλά, μας κάνουν τη μόνη σας επιλογή για σωστή ενημέρωση. Εν καιρώ θα βρείτε πολλά διαμάντια στις σελίδες του περιοδικού, χρόνο να έχετε να μας αφιερώνετε.

Συνεχίζοντας τώρα με τα περιεχόμενα και τις στήλες θα μπορείτε να διαβάσετε για την ιστορία κάποιων υπολογιστών ή προσώπων στην στήλη History Legends. Σε αυτό το τεύχος είναι το πρώτο μέρος του αφιερώματος στην ιστορία της Amiga. Για έναν τέτοιο υπολογιστή έχουμε να γράψουμε πολλά και θα έπαιρνε το μισό περιοδικό για να ολοκληρώσουμε αυτό το αφιέρωμα .

Στην στήλη Sourcerer θα διαβάσετε αυτό το μήνα για τα λάθη της πληροφορικής. Ο συντάκτης που είναι υπεύθυνος για τη στήλη δε μας δίνει πολλές πληροφορίες για αυτή, οπότε δε ξέρουμε ποιο είναι βασικά το θέμα της. Κάθε μήνα θα είναι κάτι διαφορετικό? Θα συνεχίσει να γράφει για τα λάθη που έχουν γίνει? Θα το γιρίσει σε συνταγές μαγειρικής γραμμένες σε Assembly? Μάλλον κάθε μήνα θα μας το φυλάει για έκπληξη.., τον ανεχόμαστε προς το παρόν μέχρι σοβαρού παραπτώματος. Ο MacGyver τώρα, άφορς τον ελβετικό του σουγιά, έκοψε την χαΐτη και ήρθε να μας μιλήσει για Macintoshes, και IIs. Κάθε μήνα θα γνωρίζουμε τα μοντέλα εκείνης της εποχής όπως πρέπει. Θα τα λύνει για μας μέχρι τελευταίας βίδας και θα αναλύει κάθε συστατικό της επιτυχίας τους. Τι είναι το NuBus, το ADB, ποια είναι η τελευταία έκδοση MacOS που μπορεί να δεχτεί ένας Classic και άλλα θα τα μάθετε όλοι από τον MacRyger στην στήλη MacGyver.

Τι άλλο θα δείτε στο πρώτο τεύχος του Phoenix.

Θα διαβάσετε ένα Hardware review πραγματικά Mega! Δεν αφορά τους γνωστούς home εκείνης της εποχής (Spectrum, Amstrad CPC6128, C64, κ.τ.λ) αλλά τον TRS-80, έναν υπολογιστή που ήταν σχεδόν άγνωστος στο Ελληνικό κοινό αλλά πρώτος στις πωλήσεις στις ΗΠΑ. Θέλουμε να συμπληρώσουμε την εικόνα που έχετε για τα home και να δείτε τους θησαυρούς που υπήρχαν αλλά τους είχε προσπεράσει ο Ελληνικός τύπος μιας και δεν εισάγονταν στην Ελλάδα. Ο TRS-80 είχε έρθει βέβαια κάποια στιγμή αργότερα με τη μορφή του Dragon αλλά είχε περάσει πια η μπογιά του και δεν πούλησε όσο στην απέναντι όχθη του Ατλαντικού.

Άλλο ένα hardware review είναι και αυτό του Vectrex. Προσωπικά δεν είχα ιδέα την ύπαρξη της κονσόλας μέχρι πριν λίγα χρόνια. Πάλι και εδώ δε νομίζω να υπάρχει άλλος στην Ελλάδα που να γνωρίζει περισσότερα από τον geoanas. Απολαύστε το review πραγματικά το αξίζει.

Πάμε τώρα στην arena που καταλαμβάνει τις περισσότερες σελίδες του περιοδικού. Απ' όλα έχει ο μπαξές εδώ, χρόνο να έχετε να τα χαρείτε. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή σε όσα έχουν το σηματάκι Phoenix Star,. Μας άρεσαν λιγό παραπάνω και σας τα προτείνουμε ανεπιφύλακτα.

Και εδώ ισχύει ότι και στο Mega Hardware Reviews. Εκτός των Lemmings και Sensible Soccer τα υπόλοιπα παιχνίδια δεν είναι αυτό που θα λέγαμε κραυγαλέοι τίτλοι. Αυτό δε σημαίνει ότι στο μέλλον δεν θα δείτε και το Bubble Bobble ή το Arkanoid σε κάποια από τις σελίδες του Phoenix αλλά θα προσπαθήσουμε να σας δείξουμε τα διαμάντια που σας ξέφυγαν τότε. Υπάρχουν παιχνίδια εκείνης της εποχής που στο gameplay θα τα ζήλευαν τα σημερινά/

Θα είναι μεγάλη επιτυχία για μας να σας κάνουμε να βάλετε στο ρεύμα μετά από τόσο καιρό εκείνον τον CPC6128 που έχετε στο πατάρι ή έστω να παιξτε τα παιχνίδια που σας προτείνουμε σε κάποιον emulator.

...σαν τον ScummVM ή τον DOSBox που τους έχουμε αφιερώσει δική τους στήλη. Με τον ScummVM μπορείτε να παίξετε adventures από την χρυσή εποχή αυτής της κατηγορίας παιχνιδιών ενώ με τον DOSBox μπορείτε να παίξετε...πάλι Adven-

tures από την χρυσή εποχή αυτών των παιχνιδιών :) Οτιδήποτε άλλο για PC και CGA/EGA καλύτερα θα ήταν να το δείτε σε κάποιο spectrum emulator ή Oric-1, Imsai ή Eniac emulators :) Θα κάνετε μεγάλη χάρη στον εαυτό σας. Άλλη μια στήλη που θα σας θυμίσει κάτι από πολιάρια είναι η Guru Meditation. Εκεί υπάρχουν Listings προγραμμάτων προς το παρόν σε Basic και μόνο για δύο home computers. Τα Listings ήταν σύνηθες φαινόμενο σε περιοδικά πριν 20 χρόνια και ήταν ένας τρόπος να μπει κάποιος ομαλά στον προγραμματισμό. Εμείς δεν έχουμε σκοπό να σας κάνουμε να αλλάξετε δουλειά (και να μας πάρετε το κομμάτι το ψωμί από το στόμα) αλλά να σας δώσουμε μια εικόνα του χτες. Τα προγραμματάκια αυτά θα σας τα δώσουμε και έτοιμα σε image να τα δείτε σε κάποιον emulator αλλά και γιατί όχι να τα πειράξετε.

Μιας και ανέφερα όμως τον Φίλιππο προηγουμένως πρέπει να πω κάτι και για τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του Phoenix. Πρώτος ο DINO. Παρότι έχει ασπαστεί την Dark Side of the force (ST) :) ήταν ο άνθρωπος που μας έβγαζε από τη δύσκολη θέση κάθε φορά που δυσκολεύαντας τα πράγματα. Είχε την επιμέλεια του τεύχους, τα καλλιτεχνικά και γενικότερα ήταν ο άνθρωπος μας! Εκτός των άλλων έγραφε και reviews. Ο ST μπορεί να μην ήξερε τι εστί Multitasking, ο DINO όμως φαίνεται ότι είναι αδύνατον να καθίσει χωρίς να παράγει, να δημιουργεί και να γράφει και reviews ταυτόχρονα! DINO σε ευχαριστώ για όλα και σε ένα μήνα που περιμένεις τον διάδοχο να συνεχίσεις έτσι. Στο ένα χέρι το μπιμπερό στο άλλο το μολύβι :)

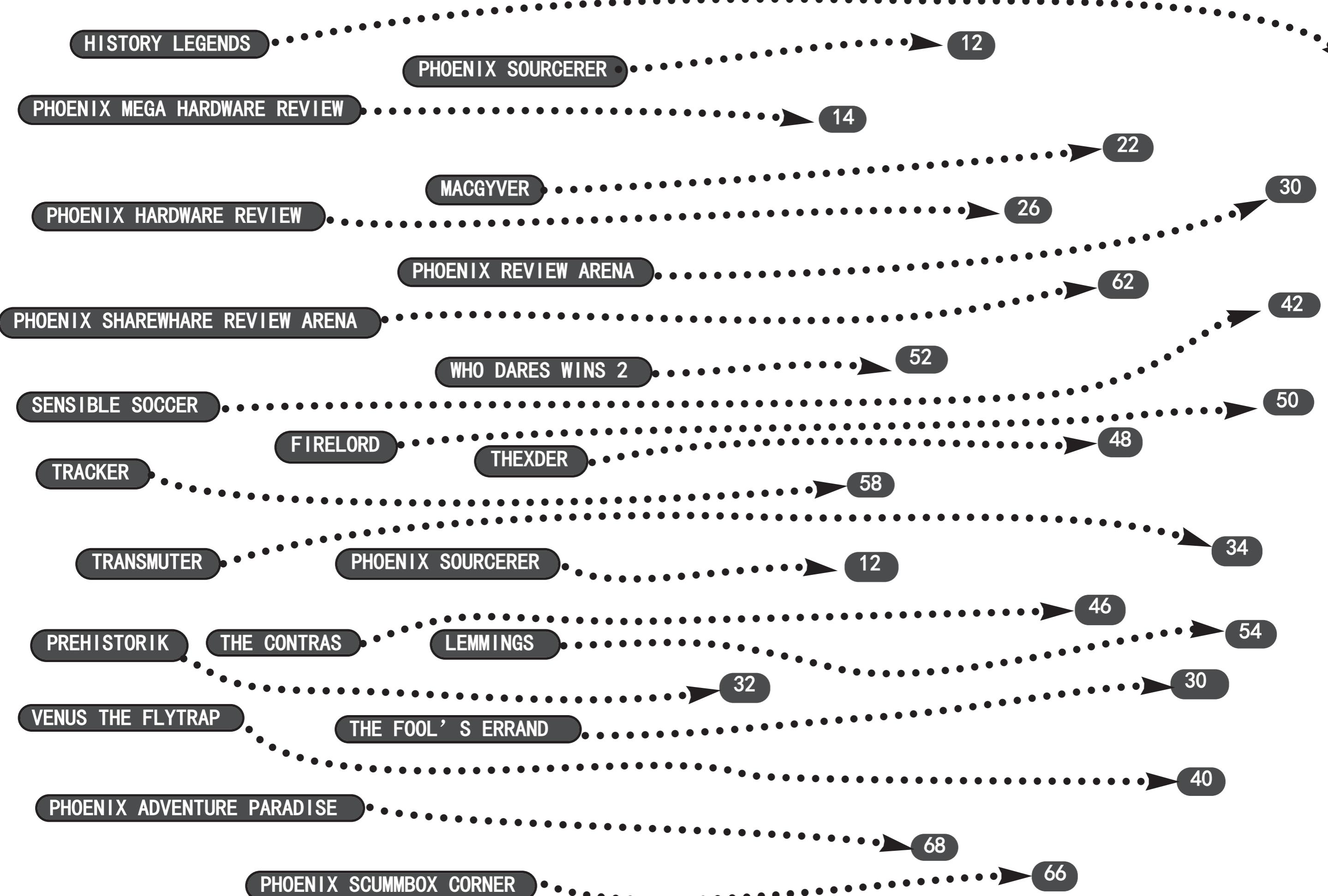
Ο δικός μας Billy τώρα φαίνεται να έχει ξεχάσει καλά τη Φάνη αλλά δεν ξεχνάει τίποτα από παιχνίδια. Είναι μια οργανική βάση δεδομένων παιχνιδιών. Περιμένετε στα επόμενα τεύχη να δείτε υλικό.

Wally. Ο αγαπητός admin του retromaniax, έκανε ένα διάλειμμα από τη συγγραφή της μελέτης “Γιατί τον λέγανε spectrum αφού είχε μόνο ένα χρώμα” και βοήθησε σε αυτό το πρώτο τεύχος. Τον ευχαριστώ και ελπίζω γρήγορα να αναλάβει την αρχισυνταξία. Κάτι που παρέλειψα να αναφέρω είναι ότι ο αρχισυντάκτης του Phoenix σε κάθε τεύχος θα αλλάξει. Πιστεύουμε ότι πρέπει να έχει διαφορετικό ύφος και μορφή ο Φοίνικας κάθε φορά που αναφέρεται:)

Το ίδιο ισχύει και για τον AEON ο οποίος προσφέρει και έχει να προσφέρει πολλά ακόμα. Με τον Rygar έχουμε ένα κοινό: λατρεύουμε την Apple. Όχι τα επιεριδοειδή αλλά εκείνα τα ακριβά άσπρα κουτάκια με το δαγκωμένο μήλο απ' έξω. Φυσικά επειδή δεν μπορούμε να τα αγοράσουμε τον καιρό του βγαίνουν λόγω της πάγιας πολιτικής της εταιρίας να τα κοστολογεί όσο μια άδεια ταξί, περιμένουμε μια-δυο δεκαετίες και μετά τα χτυπάμε στο ebay. Ο Rygar λοιπόν είναι ο ειδικός μας στην Apple καισε κάθε τεύχος θα έχει tests και παρουσιάσεις για ότι χρειάζεται να ξέρει κάποιος Apple maniacs.

Ο Μάνος μας τώρα είναι ένα άτομο που έχει περάσει πολλές περιπέτειες στη ζωή του. Τώρα που το σκέφτομαι πρέπει σε όλη του τη ζωή να είναι σε συνεχή αναζήτηση για το τι του έχει συμβεί. Τη μια βρέθηκε σε μια πόλη χωρίς να θυμάται τίποτα, την άλλη είχε έναν παπαγάλο μόνιμα στον δεξιό πόδι του, άλλες φορές ωάχνει ανθρώπους στην άλλη άκρη της γης. Βίος και πολιτεία αυτό το παιδί, έχει να γράψει πολλά στη στήλη του, Adventure Paradise.

Πάμε τώρα στην ήμερη δύναμη. Ο Μάριος ή κατά κόσμο telonio έχει όλες ΜΑ ΟΛΕΣ τις Amiga που έχουν κυκλοφορήσει. Εντάξει δεν έχει και τα 70000000 κομμάτια που παράχθηκαν αλλά τουλάχιστον μια από κάθε μοντέλο που βγήκε έχει σίγουρα. Θα καταπ





Tρία πράγματα μου έκαναν εντύπωση από τότε που ξεκίνησα την ενασχόληση μου με τους υπολογιστές εκεί γύρω στις αρχές της δεκαετίας του 80.

Το πρώτο ήταν ...η πρώτη μου επαφή με υπολογιστή. Εκείνος ο μικρός, σχεδόν ψεύτικος Z80 με τις μεμβράνες για πληκτρολόγιο. Μου έκανε τόση εντύπωση που παρόλο που ήμουν δεν ήμουν 8 ετών πήγαινα με το λεωφορείο στα μαγαζιά το Σάββατο το πρωί και χάζευα τις οθόνες/τηλεοράσεις στα μαγαζά της Στουρνάρα.

Το δεύτερο πράγμα που μου έκανε τρομερή εντύπωση ήταν το internet. Αυτό το έζησα μέσα από τις gateways των BBS και θα έλεγα ότι είναι μια επανάσταση όχι μόνο στο χώρο της πληροφορικής αλλά σχεδόν σε κάθε πτυχή της καθημερινότητας μας. Το ότι διαβάζετε αυτή τη στιγμή ένα κείμενο που θα μπορούσε να ήταν ένα αρχείο μόνο στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή μου, δείχνει ότι το internet είναι εκτός από ένα τεχνολογικό επίτευγμα και μια επανάσταση στις σχέσεις των ανθρώπων και στον τρόπο επικοινωνίας τους.

Το internet το γνώρισα μάλλον σε μεγάλη λήκια μιας και ήμουν 8 ετών όταν έκανα βόλτες στην Αριάδνη και στις BBS. Ισως για αυτό δε μου έκανε τόσο εντύπωση στην αρχή και κατάλαβα τα προτερήματα του σιγά-σιγά. Μεγάλωνα εγώ, μεγάλωνε και αυτό, κάποια στιγμή απόκτησε και τη γνώριμή "δίκη μας" μορφή με τη χρήση browser.

Όλα αυτά όμως δεν ήταν τίποτα σε σχέση με το σοκ που έπαθα όταν πρωτοαντίκρισα την Amiga. Σήμερα έχουμε defacto κάποια πράγματα. Οι δικοί μας, μας πρήζουν ότι δε ζήσαμε τη φτώχεια και τη μίζερια ενός πολέμου και έχουμε defacto το γεμάτο πιάτο, εμείς σήμερα έχουμε defacto τα εντυπωσιακά γραφικά, τα Multimedia, τα mp3, τα φοβερά παιχνίδια, τη διαχείριση του υπολογιστή μέσω παραθύρων (και όχι δεν εννοώ το λειτουργικό σύστημα windows) και άλλα πολλά.

Οι περισσότεροι ήταν ζέρουν ότι οι περισσότερες ανέσεις αλλά και η τεχνολογία που χρησιμοποιείται σήμερα δεν υπήρχαν μέχρι πριν το 1985. Τότε ήταν που παρουσιάστηκε στο ευρύ κοινό ένας υπολογιστής που ήταν κατά τη γνώμη μου 10 χρόνια μπροστά από τον ανταγωνισμό.

Χιμ τώρα που το σκέφτομαι διάλεξα λάθος λέξη. Οταν μιλάς για ανταγωνισμό μιλάς με τη γλώσσα των manager, μιλάς για προϊόντα, για αγορά, target groups και άλλες μισητές σε μένα έννοιες.

Η Amiga όμως δεν ήταν προϊόν, δεν ήταν ένα δημιούργημα κάποιου marketing τμήματος που έκανε έρευνα στην αγορά και έδωσε τα specs στους τεχνικούς για να τους φτιάξουν ένα προϊόν. Οχι τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που τελείωναν τα χρήματα και έπρεπε οι σχεδιαστές της να κάνουν κάτι για να κρατήσουν ζωντανή.

Έχει αποδειχτεί ότι οι μεγαλύτερες επιτυχίες εκείνη την εποχή ήταν αποτέλεσμα του έρωτα κάποιων τεχνικών με τη δουλειά τους και οι απίστευτοι υψηλοί στόχοι που βάζανε για να δημιουργήσουν κάτι που θα τους έκανε περήφανους.

Κανείς δεν ζήτησε από τον Carl Saganath να φτιάξει preemptive multitasking λειτουργικό σύστημα. Εκείνος όμως δούλευε 100 ώρες την εβδομάδα για κάτι στο οποίο πίστευε και είχε μεράκι να φτιάξει.

Commodore Amiga

Μέρος 1ο

Η ιστορία της Amiga είναι κάτι το οποίο κατέχει έχει πολύ ενδιαφέρον.

'Όλα ξεκίνησαν από έναν υπάλληλο της Atari τον Jay Miner. Ο εν λόγω κύριος γεννηθείς 31 Μαΐου του 1932 ήταν συνιδρυτής της Synertek μιας εταιρίας που έφτιαχνε MOS 6502 επεξεργαστές και custom chips εκτός των άλλων. Όταν η Atari ήθελε να σχεδιάσει τη γνωστή κονσόλα 2600 αποτάνθηκε στην Synertek και συγκεκριμένα στον Miner για να τη βοηθήσει. Αργότερα ο Miner έγινε υπάλληλος της Atari και σχεδίασε τη Atari 400 και 800. Αρχές του 80 ο Miner διάβασε για έναν νέο επεξεργαστή που έβγαζε ο Motorola τον 68000. Αμέσως πλησίασε τους managers της Atari και τους πρότεινε την δημιουργία ενός νέου υπολογιστή κάτι σαν τον διάδοχο του 800 αλλά αυτή τη φορά στα 16bits. Αυτοί πρωτότυπο για τους managers εκείνης της εποχής αρνήθηκαν γιατί ο 68000 τότε κόστιζε 100\$ και πίστευαν ότι το τελικό προϊόν θα ήταν πολύ ακριβό. Δεν καταλάβαιναν όμως ότι οι τιμές πέφτανε και ότι μέχρι τη στιγμή της κυκλοφορίας του υπολογιστή ο 68000 θα κόστιζε πολύ λιγότερο.

Ο Miner 50 ετών πια μετά από την απόρριψη της πρότασης του από την Atari έφυγε και πήγε και δούλεψε σε διάφορες άλλες εταιρίες.

'Ένας άλλος υπάλληλος της Atari, πρώην συνάδελφος πια του Miner, ο Larry Kaplan ξεκίνησε την Activision μαζί με τρεις-τέσσερις άλλους συνεταίρους. Με το που έφτιαξε όμως ήθελε να φύγει και να φτιάξει μια καινούρια εταιρία παιχνιδιών.

Ρωτάει λοιπόν τον Miner αν ξέρει κάποιον με λεφτά για να επενδύσει στην νέα εταιρία. Ο Miner τότε δούλεψε σε μια εταιρία που έφτιαχνε chips την Xyros. Το αφεντικό του εκεί ήξερε κάποιους οδοντιατρούς στην Florida που είχαν αρκετά χρήματα και θέλαν να τα επενδύσουν κάπου. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τότε ήταν κάπι τη πρωτόγνωρο και κάνανε αρκετή εντύπωση. Οι οδοντιατροί δεν είχαν ιδέα βέβαια για το ποι χρειάζεται μια εταιρία παιχνιδιών για να πετύχει, πόσο μεγάλη είναι η πιθανότητα αποτυχίας και πόσο δύσκολος είναι ο ανταγωνισμός. Αν το ξέρανε ότι επενδύναμε στη διεύτερη επιλογή τους που ήταν μια εταιρία παιχνιδών!

Το 1982 λοιπόν δημιουργήθηκε η εταιρία Ho-Toro που σκοπός της ήταν να φτιάχνει παιχνίδια για το 2600, και να σχεδιάζει μια εταιρία παιχνιδιών για να πετύχει, πόσο μεγάλη είναι η πιθανότητα αποτυχίας και πόσο δύσκολος είναι ο ανταγωνισμός. Αν το ξέρανε ότι επενδύναμε στη διεύτερη επιλογή τους που ήταν μια εταιρία παιχνιδών! Το 1982 λοιπόν δημιουργήθηκε η εταιρία Ho-Toro που σκοπός της ήταν να φτιάχνει παιχνίδια για το 2600, και να σχεδιάζει

chips επόμενης γενιάς τα οποία θα τα κατασκεύαζε η Xyros. Ο Miner ήταν φυσικά υπεύθυνος για τα chips αυτά μέχρι τη στιγμή που ο Larry την έκανε για άλλη μια φορά και έτσι ο Miner ανέλαβε βασικά τα πάντα. Για να γίνει αυτό όμως έπρεπε να αφήσει τη δουλειά του στην Xyros να πάρει το σκύλο του τον Mitchy και να πάει στην Santa Clara όπου ήταν τα γραφεία της νέας εταιρίες.

Η αρχή έγινε και το όνειρο του Miner για έναν 16bit υπολογιστή είχε ελπίδες να γίνει πραγματικότητα. Υπήρχε μόνο ένα πρόβλημα, έπρεπε να πάρει την άδεια των οδοντιατρών για να μπορέσει να συνεχίσει. Αφού πήρε το πράσινο φως και από εκεί, άρχισε να στήνει την ομάδα. Πρώτο πρώτο έφερε έναν συνάδελφο του από την Atari τον Joe Demair, οι υπόλοιποι ήταν από άλλες εταιρίες που είχαν όμως σχέση με τα παιχνίδια ή την υψηλή τεχνολογία (για παράδειγμα ο Mical έφτιαχνε arcade για την Williams)

Κάπου εκεί άλλαξε και το όνομα της εταιρίας μιας και δεν άρεσε στους οδοντιατρούς, Το όνομα Amiga γεννήθηκε από την αναζήτηση σε ένα λεξικό ενός ονόματος που θα βρίσκεται ΠΡΙΝ τις λέξεις Apple και Atari. Ήταν οι φίλοι μας βρήκαν τη λέξη Amigo που είναι μια ισπανική λέξη που όμως υπάρχει και στο Αμερικανικό λεξικό, Αργότερα το Amigo έγινε Amiga και απέκτησε και logo.

Ο υπολογιστής που είχε στο μαλά του ο Miner έπρεπε να έχει τις ίδιες ικανότητες στα γραφικά με τα workstations στους εξομοιωτές αεροπλάνων. Ο Miner είχε μανία με τα αεροπλάνα και όταν είδε πρώτη φορά έναν τέτοιο εξομοιωτή άρχισε που σκέφτεται τι καλά θα ήταν να μπορούσε ο υπολογιστής του να έχει παρόμοιες δυνατότητες απεικόνισης γραφικών. Οι στόχοι ήταν πολύ υψηλοί και για επιτεύχουν έπρεπε να δημιουργηθεί τεχνολογία που μέχρι τότε ήταν αδιανόητη για home computer.. Για παράδειγμα ο υπολογιστής έπρεπε να διαθέτει υψηλές αναλύσεις με τουλάχιστον 16 ή και 32 χρώματα από παλέτα 4096 χρωμάτων. Θα έπρεπε να έχει κυκλώματα που θα επιταχύνουν τη μεταφορά δεδομένων και να έχει συνεπεξεργαστές για να ανακουφίζουν τον κεντρικό επεξεργαστή από διαδικασίες που δεν χρειάζονται λογική.

Σήμερα μπορεί να μιλάμε για 24 bits κάρτες γραφικών με 3D accelerators αλλά όλα

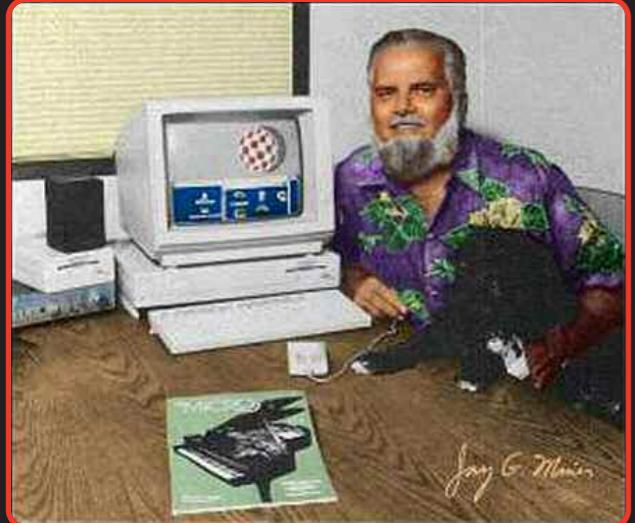




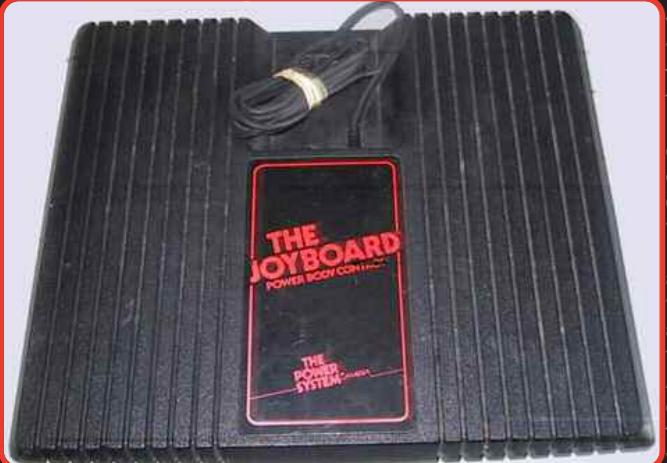
αυτά ξεκίνησαν από την Amiga και μάλιστα το 1983-4. Σήμερα έχουμε τον πολυκάναλο ψηφιακό όχο με τα samples και τα Mp3 δεδομένα αλλά όλα αυτά δεν υπήρχαν πριν ο Miner πει ότι θέλει τέσσερα ανεξάρτητα κανάλια για samples, με μονάδα FM synthesizer και φίλτρα στον υπολογιστή του. Σήμερα μιλάμε για vectors και τρίγωνα αλλά όταν ο Miner έβαζε δυνατότητα παραγωγής γραμμών και γέμισμα (fill) περιοχών κανείς δεν ήξερε το γιατί και το πως. Αυτά τα τεχνικά χαρακτηριστικά ήταν απλά αδιαπάμε όχι άλλες δύναστες λέξεις. Άλλα έτσι για να σας κεντρίσω το ενδιαφέρον να σας πω ότι όσο ποι υψηλή ανάλυση χρησιμοποιούσε κάποιος τόσο ποι υψηλό μπορούσε να ήταν το sample playback rate της Paula. Υπό φυσιολογικές συνθήκες η Paula είχε πάνω όριο τα 22Khz, στο ECS όμως μπορούσε να ανέβει και παραπάνω γιατί η raster line ήταν μεγαλύτερη όποτε είχε για περισσότερο χρόνο στη διάθεση της τη μνήμη !

Ξαναγυρνάμε στην εταιρία Amiga η οποία είχε αρχίσει να βγάζει παιχνίδια για το 2600 αλλά και διάφορα περιφερειακά με πιο γνωστό το joyboard που μπορούμε να πούμε ότι ήταν ο πρόγονος του wii fit. Οι τύποι είπαμε βλέπανε μπροστά, πολύ μπροστά. Η κονσόλα που θα φτιάχναν έπρεπε να έχει ένα όνομα και τότε ήταν της μόδας να δίνουν στα διάφορα projects ονόματα γυναικών. Loraine ήταν το όνομα της γυναικάς του προέδρου όποτε Loraine ονομάσανε και το δημιούργημα τους. Για να ξεχωρίζουν τα διάφορα chips μεταξύ τους αλλά και τις διάφορες εκδόσεις αυτών άρχισαν να δίνουν και σε αυτά γυναικεία ονόματα. Το chip του ήχου για παράδειγμα λεγόταν Portia και μετά από τη πρώτη έκδοση πήρε το όνομα Paula, το οποίο ήταν το όνομα της γυναικάς του τύπου που έφτιαξε το chip. Daphnie ήταν το όνομα του chip των γραφικών, το οποίο μετέπειτα μετονόμαστηκε σε Denise. Η Lorrae λοιπόν η γυναικά του προέδρου ήταν πολύ χαρούμενη που δώσανε το όνομα της στο πνευματικό παιδί τους. Αυτό μέχρι ένα βράδυ που πέρασε από το χώρο που ήταν οι προγραμματιστές και τους άκουσε να πλαισώνουν με όμορφους χαρακτηρισμούς το ονοματάκι της ... Βλέπετε στα αρχικά στάδια υλοποίησης η Lorreine ήταν πολύ ... ευαίσθητη και χάλαγε εύκολα. Το όλο κύκλωμα ήταν σε ένα χώρο που ίσα-ίσα χώραγε ένα άτομο με ειδικά αντιστατικά υλικά παντού μιας και η παραμικρή υπωφία στατικού ηλεκτρισμού ήταν καταστροφική. Για να σας δώσω μια καλύτερη εικόνα του πόσο ευαίσθητη ήταν η lorreine θα σας πω το εξής. Όταν τη μεταφέρανε στην έκθεση πληροφορικής τον Ιανουάριο του 1984 για να την δείξουν στους υποψήφιους αγοραστές την είχαν σε ξύλινα κιβώτια και αυτά με τη σειρά τους τα είχαν περιτριγυρισμένα με μαξιλάρια στο χώρο επιβατών του αεροπλάνου σε κανονική θέση.

Η Lorraine όταν ταξίδευε έβγαζε κανονική θέση επιβατών και αριστερά – δεξιά της είχε ανθρώπους που τη κρατάγανε. Κάθε θέση επιβατών πρέπει να είναι καταγεγραμμένη ώστε σε περίπτωση ατυχήματος να γνωρίζουν ποιος καθόταν εκεί. Έτσι δημιουργήθηκε ο θυριδικός Joe Pillow, όταν οι R.J Mical και Dave Luck βάζανε ένα κουστούμι στις κούτες και μια χαρτοσακούλα για κεφάλι στο πάνω μέρος και τον δηλώνανε κανονικά σαν επιβάτη του αεροπλάνου! Ο Joe Pillow έχει και αυτός βάλει την υπογραφή του στο κουτί της Amiga 1000!



Ο Jay Miner με την Mitchy μπροστά στην A1000



Ο πρόγονος του WiFi

νόητα για τους τότε σπιτικούς υπολογιστές αλλά είπαμε ότι ήθελε τον δικό του εξομιλωτή. Το πιο ενδιαφέρον ήταν ότι τα διάφορα "συστατικά" του υπολογιστή δούλευαν ανεξάρτητα του 68000. Βλέπετε οι επεξεργαστές καταλαβαίνουν εντολές. Μια εντολή είναι για παράδειγμα και η "πρόσθεση τον αριθμό 5 στον αριθμό που υπάρχει στην τάξη διεύθυνση μνήμης". Ο επεξεργαστής για να ολοκληρώσει αυτή την εντολή θέλει κάποιο χρόνο ο οποίος μετριέται σε κύκλους ρολογιού. Αυτό το PC που αγοράσατε με τον Pentium στα 3.0 Ghz έχει κάποιο κύκλωμα σαν κρύσταλλο στο motherboard που παράγει σήματα συγχρονισμού προς τον επεξεργαστή με ρυθμό 3000000 "κλίκς" το δευτερόλεπτο. Ο επεξεργαστής τώρα ανάλογα το μοντέλο και την σχεδίαση του μπορεί στο πρώτο "κλίκ" του ρολογιού να "φέρει" από τη διεύθυνση που του είπαμε τον αριθμό, στο δεύτερο "κλίκ" να κάνει την πρόσθεση με τον σταθερό αριθμό που του δώσαμε και σε ένα τρίτο "κλίκ" να αποθηκεύσει το αποτέλεσμα σε έναν άλλο καταχωρητή. Μια τόσο απλή εντολή πήρε τρεις κύκλους ρολογιού, υπάρχουν άλλες εντολές που παίρνουν αρκετά περισσότερο. Μια μέθοδο που ακολούθησε ο Miner για να επιταχύνει την Amiga ήταν να μην περιμένει τον 68000 να τελειώσει την κάθε εντολή για να κάνει κάπι αλλο. Τα διάφορα υποσυστήματα γραφικών, πήχου, εισόδου/εξόδου περνάγανε μέσα από έναν DMA controller και μιλάγανε απευθείας με την μνήμη αντί να περιμένουν τον 68000. Έτσι στη δεύτερη "κλίκ" του ρολογιού

Software Failure. Press left mouse button to continue.

Guru Meditation #0100000C.000FE800

Είπαμε η πολύ δουλειά είναι επιβλαβής στην ψυχική υγεία μας και όταν μιλάμε για πολύ δουλειά μιλάμε για ενενήντα με εκατό ώρες την εβδομάδα με όλη την ομάδα να ζει ουσιαστικά μέσα στο γραφείο στην Santa Clara. Ο μοναδικός ύπνος που είχαν ήταν κατά τη διάρκεια του compilation. Οι προγραμματιστές είχαν μαξιλάρια στα πόδια τους στα οποία ακουμπάγανε και κοιμότουσαν για 5 με 10 λεπτά κάθε φορά που κάνανε compilation. Οι υπολογιστές που χρησιμοποιούσαν για να γράψουν το software και τη λειτουργική της Amiga ήταν SAGE. Τίποτα το ιδιαίτερο απλά ήταν φθηνοί και μπορούσαν να δουλέψουν και δέκα ώρα πάνω σε έναν SAGE, ο οποίος όμως ήταν σχεδιασμένος για τέσσερα άτομα ταχ! Ο άμιορος Sage λοιπόν με τα 128KB μνήμης του και με έναν 68000 στα 8Mhz τράβαγε τα πάνδεινα αλλά δεν υπήρχε κανένας άλλος τρόπος να αναπτύξεις τότε λογισμικό. (*) Πόσο μάλλον όταν δεν είχες και το hardware στα χέρια σου, μιας και η Lorreine κάθε άλλο παρά έτοιμη ήταν. Οι φίλοι μας για να επιταχύνουν την ανάπτυξη του λειτουργικού δημιουργήσαν έναν emulator κάτι σαν το σημερινό UAE. Με τα specifications που τους έδιναν ο Miner και οι υπόλοιποι chipset arχιτέκτονες φτιάχναν μια software Lorreine και εκεί πάνω αρχίσανε και χτίζανε το λειτουργικό σύστημα. Η βάση του λειτουργικού φτιάχτηκε από τον Carl Sassanath ο οποίος δούλευε στην HP πιο πριν και επίσης είχε φτιάξει το γραφικό περιβάλλον στα Sun workstations που άρχιζε να κατασκευάζει ένας συμμαθητής του από το κολέγιο (μικρός που είναι ο κόδιμος). Ο Carl δεν μάσαγε, κονσόλα παιχνιδών, υπολογιστής δεν έχει σημασία τι θα καταλήξει να είναι, η Lorreine έπειτα να έχει multitasking λειτουργικό σύστημα. Και όχι μόνο multitasking αλλά preemptive multitasking που σημαίνει ότι ο scheduler του λειτουργικού που είναι υπεύθυνος για την χρονοδρομολόγηση των διεργασιών αναπροσαρμόζει συνέχεια τις προτεραιότητες που δίνει. Να σας πω μόνο ότι τα Windows δεν είχαν τέτοια χαρακτηριστικά ούτε με δεκαετία πετά το πάντα που δεν ήταν γραμμένο σε BCPL. Οι προγραμματιστές είριζαν πολύ δουλειά για να το φέρουν στα μέτρα τους αλλά το αποτέλεσμα ήταν το λάθος και ενωμένης την προσφορά του στα 98 cents !!! Η τιμή ήταν τόσο χαμηλή που το τυροπιτάδικο απέναντι θα κόστιζε πιο ακριβά. Ήταν φυσικό να μην υπάρχει συμφωνία και έτσι έχασε την ευκαιρία να αγοράσει την Amiga σε πολύ καλή τιμή γιατί αν τους έλεγε τότε 4 δολάρια τη μετοχή θα είχαν πει το ναι οι άνθρωποι της Amiga. Τέλος πάντων καλύτερα για μας μάλλον που δεν ήκατσε αυτό το deal. Ωστόσο για να συνεχίσουν να πληρώνονται οι μηχανικοί έπρεπε να γίνει κάτι και έτσι έκλεισε μια συμφωνία με την Atari για να της δώσει την άδεια να χρησιμοποιήσει τα Chips της. Η συμφωνία έκλεισε στις 23 Νοεμβρίου του 83. Η Atari θα είχε δικαίωμα να χρησιμοποιήσει την νέα τεχνολογία σε μια νέα κονσόλα με τον κωδικό Mickey για έναν χρόνο. Μετά από αυτό το διά-

λειτουργικού υπήρχαν διάφορα άλλα layers ένα από αυτά ήταν και το γραφικό περιβάλλον που το έφτιαξε ο R.J Mical. Εκείνη την εποχή όπως και σήμερα οι μηνύσεις για τις πατέντες έπεφταν βροχή, οπότε έπρεπε να φτιαχτεί κάτι που δεν θα είχε κανείς άλλος για να μην δεχτούν κανιά μάνυση από την Apple για παράδειγμα. Έτσι και έγινε, ποτέ και κανένας δεν έκανε μήνυση για το Intuition της γραφικές βιβλιοθήκες της Amiga ενώ ακόμα και μέχρι και πριν λίγα χρόνια η Microsoft καταπατούσε κάποιες από τις πατέντες που είχε κατοχώσει ο Mical! Ένα θέμα υπήρχε με το κομμάτι του λειτουργικού που αφορούσε την διαχείριση των δίσκων. Επειδή δεν προλαβαίνανε να το γράψουν το είχαν αναδέσει σε εξωτερικό συνεργάτη. Όταν είδαν τα πρώτα δείγματα της δουλειάς τους οι προγραμματιστές της Lorreine γινόταν κάτι πολύ καλό και ότι θα υπήρχαν αρκετά "φράγκα" στην ιστορία ανέβασαν την τιμή σε τόσα υψηλό σημείο που δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτα οι άνθρωποι του Miner από το να αποτανθούν αλλού για το κομμάτι της διαχείρισης των δίσκων. Οι κακοί Μαναγερίς όμως ήταν γενικό φαινόμενο έκινη την προσφορά του στα 98 cents !!! Η τιμή ήταν τόσο χαμηλή που το τυροπιτάδικο απέναντι θα κόστιζε πιο ακριβά. Ήταν φυσικό να μην υπάρχει συμφωνία και έτσι έχασε την ευκαιρία να αγοράσει την Amiga σε πολύ καλή τιμή γιατί αν τους έλεγε τότε 4 δολάρια τη μετοχή θα είχαν πει το ναι οι άνθρωποι της Amiga. Τέλος πάντων καλύτερα για μας μάλλον που δεν ήκατσε αυτό το deal. Ωστόσο για να συνεχίσουν να πληρώνονται οι μηχανικοί έπρεπε να γίνει κάτι και έτσι έκλεισε μια συμφωνία με την Atari για να της δώσει την άδεια να χρησιμοποιήσει τα Chips της. Η συμφωνία έκλεισε στις 23 Νοεμβρίου του 83. Η Atari θα είχε δικαίωμα να χρησιμοποιήσει την νέα τεχνολογία σε μια νέα κονσόλα με τον κωδικό Mickey για έναν χρόνο. Μετά από αυτό το διά



Η Lorraine σε όλο της το μεγαλείο



στημα θα μπορούσε να πουλάει πληκτρολόγιο για την κονσόλα ώστε να την κάνει κάτι σαν υπολογιστή αλλά και να βγάλει έναν υπολογιστή με την ονομα-

table sound generators. Each of these generators may be programmed to produce a wide variety of tones and kinds of waveforms. Many different kinds of musical effects are possible. Can produce 40 columns by 25 lines of text

Can produce 80 columns by 25 lines of colored text on a video monitor without adding any extra-cost 80-column cards. Can mix multi-colored graphics and multi-colored text on the same display.

Can produce dozens of easily controlled multi-colored moveable objects called "sprites" on the screen

Can define one or two independently moveable normal or high-resolution graphics planes called "playfields". Up to 4096 color choices for each picture element for normal resolution playfields, or up to 16 color choices for each picture element for a high resolution playfield.

Can define whether some of the sprites are more important than some of the playfields, so that if one object is supposed to be "in front of" another, it will appear that way on the display. It also can sense and report collisions between the sprites and the playfields or between individual sprites.

Can rapidly move and color-fill graphic shapes.

Has a special-effects coprocessor which can produce multiple part-way-through-the-display changes in the system operating mode.

H Atari από τη μεριά της έδωσε 500000 \$ για να μεταφέρει στο πυρίτιο η Amiga τα custom chips και στο τέλος του Ιουνίου του 1984 θα έπρεπε να ξεκινήσουν οι διαπραγματεύσεις για το κόστος της μετοχής ή να γυρίσουν τα 500000 πισώ.

Η πρόσδος με το chipset ήταν εμφανής πια στις αρχές του 1984 όταν η Lorraine μετακόμισε για λίγες μέρες στην μεγαλύτερη έκθεση υπολογιστών των ΗΠΑ. Το περίπτερο της Amiga ήταν λίγο διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Βασικά ήταν ένας χώρος στον οποίο είχε πρόσβαση

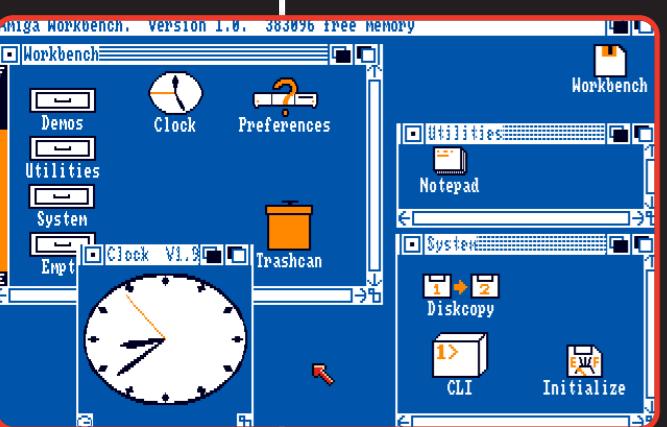
ο κόσμος που μπορούσε να δει τα προϊόντα της εταιρίας για το 2600 και υπήρχε και ένα δωμάτιο στο οποίο πήγαινε κάποιος μόνο συστημένος. Εκεί έμπαιναν όσοι ενδιαφέρονταν να συνεργαστούν με την εταιρία Amiga για να πρωθήσουν την τεχνολογία της Lorraine οπότε κανείς κοινός θνητός δεν μπορούσε να δει το πρωτότυπο αλλά όλοι άκουγαν έναν περιεργό ήχο από μέσα σαν κάποιος να χτύπαγε μια γκαραζόπορτα με ένα ρόπαλο του μπέιζμπολ και επιφωνήματα του στυλ "Oh shit".

Οι τυχεροί που έβλεπαν το περιβόλητο σήμερα Boeing demo μένανε με το στόμα ανοιχτό, άλλοι ψάχνανε πισω από τις χύμα πλακέτες της Lorraine να δουν που πάντα τα καλώδια της οδόντης μη μπορώντας να πιστέψουν ότι αυτό που βλέπουν είναι ένα demo πραγματικού χρόνου. Το τρομερό με το boeing δεν ήταν μόνο το ότι η μπάλα είχε ομαλό animation αλλά το ότι εκείνη την ώρα που το έβλεπαν κάποιος από τους προγραμματιστές που ήταν πάντα παρόν άνοιξε και έναν επεξεργαστή κειμένου μαζί ή κάποιο άλλο demo για να κάνει επίδειξη των multitasking δυνατοτήτων της Lorraine.

Αρχές του Ιουνίου η Lorraine με τη βοήθεια του Joe Pillow ξαναπήγε στην έκθεση πληροφορικής αυτή τη φορά όχι με τη μορφή χύμα πλακετών αλλά με chips!.



Ο περιβόλητος Jack Tramiel



Το γραφικό περιβάλλον της Amiga που βασιζόταν στο Intuiyon

σία 1850XL. Τα χαρακτηριστικά του Mickey ήταν τα παρακάτω:

Has a Motorola 68000 Main Processor and 128K bytes of random Access memory. Has a detachable keyboard. Can read Apple compatible disk text files.

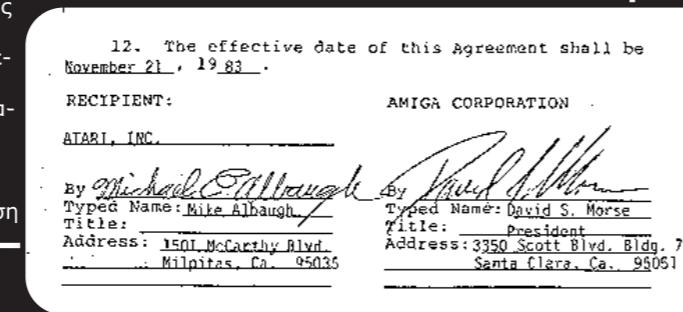
Can be programmed in BASIC, FORTH or Assembler. BASIC and FORTH are built into the basic system. Lorraine BASIC is compatible with APPLESOFT, but adds commands which can take advantage of the powerful new features of this computer.

Can handle a large number of different kinds of controllers, which in turn allows for a wide variety of methods of data input. Has four independently control-



Ο Νίκος Πετρουλάκης είχε χρησιμοποιήσει μια A1000 για το video clip του Stop

Η συμφωνία της Amiga με την Atari



Software Failure. Press left mouse button to continue.

Guru Meditation #0100000C.000FE800

μερο των.... μηδέν δολαρίων! Έπρεπε πάση θυσία να βρεθεί αγοραστής για την Lorraine γιατί το τέλος Ιούνη ήταν κοντά. Την Lorraine την είδαν πολλοί εκπρόσωποι εταιριών μεταξύ άλλων η Sony, η SGI, και η HP. Το θεικό το είχε πει ο Steve Jobs.

"Αυτός ο υπολογιστής έχει πολὺ hardware". Δηλαδή τι ήθελε να γίνουν όλα αυτά με κάποιον μαγικό τρόπο?

Μη μπορώντας να βρούνε αγοραστή κάνουν κάτι δραστικό. Βγάζουν τον 68000 και βάζουν Intel 8088 (!). Η Amiga έπρεπε να γίνει PC συμβατή μήπως και την αγοράσει κάποιος που θέλει να την πρωθήσει σαν επαγγελματικό υπολογιστή. Τότε ήταν που ήρθαν οι άνθρωποι της Commodore που ενδιαφέρονταν και αυτοί για το chipset του διάδοχου του C64. Και αυτοί δεν θέλανε τίποτα άλλο πλην την τεχνολογία της Lorraine.

Αυτό μέχρι που το κακό τους χτύπησε. Ο Jack πήρε σχεδόν όλους τους τεχνικούς και τους managers της Commodore στην Atari. Η Commodore είχε ζεμενεί από ανθρώπινο δυναμικό. Και να πάρηνε τα chips δεν είχαν τι να τα κάνουν γιατί δεν είχαν πια παρά ελάχιστους τεχνικούς να τα κάνουν έναν ολοκληρωμένο υπολογιστή. Ο Jack είχε κάνει την Commodore μεγάλη και τρανή και με την έξοδο του είχε πέσει η μετοχή της από τα 60\$ στα 20\$. Αυτό έδειχνε ότι η χρηματιστριακή αγορά μπορεί πια μην ήξερε πόσο ανίκανος ήταν ο Tramiel για να οδηγήσει μια εταιρία υψηλής τεχνολογίας αλλά σίγουρα μπορούσε να ανεβάξει την τιμή μιας μετοχής. Οι τεχνικοί της Commodore είδαν στο πρόσωπο του Tramiel τον άνθρωπο που ήταν πήρε μια εταιρία κατασκευής calculators και την έκανε εταιρία μεγάλου κεφαλαίου και έτσι ήγαν στην Atari.

Ο Irving ο γενικός διευθυντής της Commodore μη ξέροντας τι να κάνει αγόρασε την εταιρία Amiga ολόκληρη μαζί με τους ανθρώπους της ώστε να καλύψει το κενό και επίσης έκανε μήνυση στον Tramiel ότι πήρε σχέδια και documentation μαζί με τους ανθρώπους. Μάλιστα οι εισαγγελείς πιάσανε τα vans που μεταφέρανε τα πράγματα των εργαζομένων της Commodore που την "κάνανε" και ήταν τίγκα στα έγγραφα με το λογότυπο Commodore.

Ο Tramiel πυρ και μανία έφαχνε τρόπο να χτυπήσει την πρώην του εταιρεία και το βρήκε ψάχνοντας τα projects που είχε στο συρτάρι την Atari πριν αναλάβει αυτός.

Τότε ήταν που βρήκε το Mickey και ...άρχισε ο πόλεμος... βασικά τα δικαστήρια, το τέλος των οποίων ήρθε το 1987 χωρίς να υπάρχει κανείς νικητής ή μάλλον και οι δύο πλευρές να δηλώνουν νικητές. Τρέχα γύρευε.

Επι τη ευκαιρία να πούμε λίγα λόγια για την τότε Atari μιας και θα ήταν αργότερα ο κυριότερος αν-

τίπαλος. Η Warner Communications ήθελε καιρό να ξεφορτωθεί την Atari και ήθελε βασικά να την δώσει στον Tramiel. Δύο μέρες κράτησαν οι διαπραγματεύσεις και ο Tramiel έφυγε από το conference room με μια εταιρία σαν την Atari δώρο, Ο Tramiel ήθελε να βγάλει έναν υπολογιστή και να ρευστοποιήσει όλα τα υπόλοιπα περιουσιακά στοιχεία της Atari. Έτσι θα έδινε πισω τα 200 κάτι εκατομμύρια δολάρια που ήθελε η Warner σε έναν χρόνο.

Ο Tramiel έβαλε τους δύο γιους του αμέσως επικεφαλής στην εταιρία. Η φήμη του Tramiel τον ακολουθούσε παντού. Μάλιστα όταν μπήκαν για πρώτη φορά στο κτήριο της Atari ακούστηκε από το μεγάφωνο το εξής:

"Emperial troopers face been borded" !!!! Να σας πω μόνο ότι ο Tramiel έζησε το Άουσβιτς και δεν είχε δει το Star Wars !

Οι δύο Tramiels πήραν πεντάλεπτες συνεντεύξεις από όλο το προσωπικό και αφού τους φώναξαν σε ένα σημείο που μπορούσαν να ακουστούν καλύτερα διάβασαν δύο λίστες. Η μεγάλη στην οποία ήταν τα 2/3 του προσωπικού αφορούσε τα άτομα που θα μάζευαν τα μπογαλάκια τους. Στην μικρή λίστα ήταν οι άνθρωποι που θα έμεναν και παρέα με τους υπαλλήλους που θα ερχόντουσαν σε λίγες μέρες από την Commodore θα σχεδίαζαν έναν υπολογιστή Sixteen Thertytwo bits ή αλλιώς το ST.

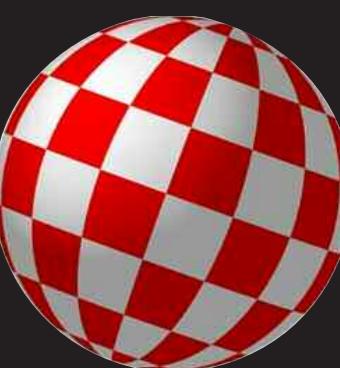
Ο Tramiel ήταν πάντα της άποψης ότι δεν χρειάζονται χρήματα αλλά απλή και ωμή πίεση στους υπαλλήλους. Το χρονοδιάγραμμα ήταν απλό, σε οχτώ μήνες έπρεπε να υπάρχει έτοιμο το πρότυπο αλλιώς κάποιοι θα είχαν πρόβλημα. Και έτσι έγινε, δύχι θα έλανε ας κάνανε αλλιώς.! Ο Tramiel μην έχοντας μεγάλη έξοδα έρευνας / ανάπτυξης και κατασκευής έβγαλε έναν υπολογιστή που ήταν πολύ φθηνός. Για κάθε μια Amiga 1000 που πουλιόταν, εννέα Atari ST είχαν ήδη πουληθεί.

Ξαναγυρίζοντας πισω στην Commodore ο Miner και η παρέα του είχαν δύσκολο έργο. Έπρεπε να βγάλουν τον flat line νεκρό τεχνολογικά 8088 από την Lorraine και να ξαναγυρίσουν στην πρηγούμενη σχεδίαση με τον 68000. Επίσης έπρεπε να πείσουν τους managers της Commodore ότι ο υπολογιστής πρέπει να έχει τουλάχιστον 512KB μνήμης. Αυτό ήταν όμως σχεδόν αδύνατο μιας και η μνήμη ήταν ακριβή και οι managers καμένα χαρτιά όπως είπα (τόσες φορές). Η Amiga βγίνει στην κυκλοφορία με τυμπανοκρουσίες. Ήταν πράγματι ότι καλύτερο υπήρχε αλλά ένα σοβαρό πρόβλημα αμάρωνε την εικόνα της.

Συνεχίζεται στο επόμενο τεύχος



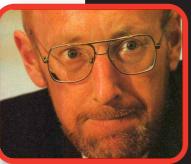
Κάπως έτσι φαναταζόντουσαν την Amiga οι σχεδιαστές της





Pρώτος μήνας και στο κόψιμο της κορδέλας αυτής της στήλης θα δούμε μερικά από τα τραγικά λάθη που γίνανε στα πρώτα βήματα της πληροφορικής.

Η ιστορία των home computers είναι σχετικά σύγχρονη και πολύ ενδιαφέρουσα για όσους την έζησαν από κοντά διαβάζοντας τον ειδικό τύπο ή μετέπειτα τα βιβλία που εκδόθηκαν. Εταιρίες που ξεκίνησαν από ένα γκαράζ γίνανε εταιρίες δισεκατομμυρίων μέσα σε 1-2 χρόνια και εταιρίες κολοσσοί του χώρου πτώχευσαν ή έχασαν ευκαιρίες να εδραιωθούν και να ελέγξουν την αγορά από λάθος εκτιμήσεις. Λόγω του ότι οι υπολογιστές ήταν κάτι νέο για την εποχή οι managers δε γνώριζαν τι να κάνουν με αυτή τη τεχνολογία, πως να την εκμεταλλευτούν, να την κοστολογήσουν και κάνανε το ένα λάθος μετά το άλλο. Ποιος ξέρει πως θα ήταν οι υπολογιστές σήμερα, το σύνολο της πληροφορικής, το Internet, η καθημερινότητα μας, αν δεν γινόντουσαν κάποια από αυτά τα μοιραία λάθη. Θα πάμε μια βόλτα στα "παλιά" τώρα για να δούμε μερικά σταυροδρόμια της ιστορίας. Άραγε εσείς αν βρισκόσασταν στη θέση των πρωταγωνιστών μας τι αποφάσεις θα παίρνατε?



Ο Sir Clive Sinclair γνωστός και ως "θείος" ήταν μορφή στην ευρωπαϊκή αγορά πληροφορικής.

Αγαπητός για τους χαμηλού κόστους home υπολογιστές του, ήθελε να μπει στην αγορά των "επαγγελματικών" υπολογιστών με ένα πιοιτικό άλμα", τον υπολογιστή QL. Για όλους εμάς, ο QL ήταν ένα όνειρο. Η παρουσίαση και η διαφήμιση που του είχε γίνει είχε πιάσει τόπο και το 1984 ήταν ένας από τους υπολογιστές που θα ήθελα να είχα.

Το μοιραίο λάθος που είχε κάνει ο θείος ήταν ότι είχε απαγορεύσει στις εταιρίες να κυκλοφορήσουν παιχνίδια για τον υπολογιστή του. Ήθελε να έχει αυστηρά επαγγελματική εικόνα. Δεν είχε καταλάβει (και ποιος το είχε καταλάβει τότε άλλωστε) ότι για να πετύχει ένας υπολογιστής δεν πρέπει να έχει κάποιον συγκεκριμένο προσανατολισμό πόσο μάλλον να αποκλείσεις τα παιχνίδια!

Ο QL είχε γρήγορο θάνατο και σίγουρα δεν τον άξιζε μιας και ήταν ο πρώτος "λίγο 16bitος" υπολογιστής που μπορούσε κάποιος να αγοράσει.

Ο Jack Tramiel ήταν ίσως ο πιο γραφικός manager της εποχής. Θα μπορούσε κάποιος να τον φορτώσει γηπεδικούς χαρακτηρισμούς και δεν θα έπεφτε έξω. Ο άνθρωπος ήταν άξεστος, θρασύς άσχετος με την πληροφορική και με πολύ άσχημη συμπεριφορά προς τους υφισταμένους του.

Η Commodore έφτασε στο ζενίθ της όταν εκείνος κράταγε το τιμόνι αλλά αυτό δε λέει και πολλά. Μετέπειτα βλέπουμε ότι αν δεν ήταν ο Tramiel η Commodore ίσως να είχε κερδίσει την αγορά.

Το να αριθμήσουμε τα λάθη που είχε κάνει ο Tramiel είναι δύσκολη και επίπονη διαδικασία αλλά θα σας φέρω ένα παράδειγμα για το πόσο κακός manager ήταν.

Η MOS η εταιρία που το έδωσε τον 6502 ήταν και η εταιρία που οι άνθρωποι της σχεδίασαν το VIC II το chip γραφικών του C64. Γενικά ο C64 σχεδιάστηκε από ανθρώπους που αγαπάγανε αυτό που κάνανε και φτιάζανε κάπι για το οποίο ήταν περήφανοι.

Ο Tramiel παρόλα αυτά είχε ένα μοτό.

"Αν δώσεις χρήματα σε κάποιους να σου φτιάξουν κάπι αυτοί θα τα φάνε."

Οπότε και αυτός δεν έδινε χρήματα, δεν είχε budget, οπότε και η Commodore δεν είχε R&D.

Πως γίνεται να σχεδιάζεις υπολογιστές επόμενης γενιάς που θα σου φέρουν εκατοντάδες εκατομμύρια στα ταμεία σου αλλά να μην έχεις R&D?

Καλώς ήλθατε στην Commodore!! Για να μη σας τα πολυλογώ το σκεπτικό είναι το εξής:

Θα κάνεις μερικές εκατοντάδες υπερωρίες σε διάστημα μερικών μηνών μιας και ο Tramiel ήταν απαιτητικός, θα ανακαλύψεις τον τροχό μιας και δεν έχει χρήμα όπως είπαμε και θα παρουσιάσεις το προϊόν στον Tramiel. Εκείνος θα σου πει ότι ωραίο είναι αλλά πρέπει να κοστίζει τα μισά.

Εσύ θα αρχίζεις να κόβεις features μέχρι να μην αναγνωρίζεις αυτό που έφτιαξες. Θα το παρουσιάσεις πάλι στον Tramiel και εκείνος θα σου πει ωραία αλλά πρέπει να χωράει στο κουτί του VIC-20 του προηγούμενου home της Commodore. Αυτό για να μην δίνουμε λεφτά για καινούρια κουπιά. Θα ξανασχεδιάσεις από την αρχή τα πάντα για να χωράνε σε ένα κουτί που ήταν για υποδεόστερο μηχάνημα, θα χάσεις 5 μήνες για να μικρύνεις κάπι που απλά εκείνη την εποχή δεν μίκραινε με αποτέλεσμα να μεγαλώσεις το κόστος!. Μετά από αυτό αντί να παραδεχτεί το λάθος του ο Tramiel και να φτιάξει νέο κουτί ρίχνει την ευθύνη πάνω σου με αποτέλεσμα την απόλυτη μερικών μεροκαματιάρηδων του τμήματος σου.

Βγαίνει ο υπολογιστής τελικά, γίνεται best seller και εκεί που περιμένεις τα χρήματα και το bonus που έχει τάξει, απλά ακυρώνει αυτά που έχει πει και αρχίζει να κάνει πάλι περικοπές.

Η ομάδα που έφτιαξε το προϊόν που του φέρνει τα χρήματα διαλύεται και η εταιρία δεν έχει συνέχεια μόνο και μόνο γιατί δεν ήθελε να δώσει μερικές δεκάδες χιλιάδες δολάρια τα οποία και είχε τάξει!!

Αυτά έκανε και στο τέλος του πήρε το κεφάλι το αφεντικό της Commodore ο Irving.

Το αστείο είναι ότι όταν πήγε στην Atari έκανε ακριβώς τα ίδια. Φθηνοί υπολογιστές χωρίς R&D με τη λογική "μας κοστίζει λίγο, πουλάμε πολλά, βγάζουμε πολλά."

To 1975 ένας τεχνικός της Motorola ήθελε να φτιάξει έναν επεξεργαστή ο οποίος να κοστίζει μόνο 25\$. Ο 6800 της Motorola κόστιζε τότε γύρω στα 600\$ και με αυτή την τιμή δεν μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μαζικά σε συσκευές όπως καταγραφέις πιστωτικών καρτών, ελεγκτές σε αντλίες βενζίνης και διάφορα άλλα καθημερινά προϊόντα.

Το όνομα του κυρίου αυτού, Chuck Peddle και αφού πρότεινε στους managers της Motorola την ιδέα του και αυτοί την απέρριψαν έφτιαξε την εταιρία MOS που επεξεργαστές της είχαν όλοι οι 8bitoi Commodore, Oric, Atari και Apple.

Η Motorola όταν κατάλαβε το λάθος της προσπάθησε με την δικαστική οδό να κερδίσει τα χρήματα που έχασε από τη λάθος απόφαση. Η MOS δεν είχε την οικονομική δύναμη της Motorola και έφτασε κοντά στην πτώχευση μετά από απανωτές δίκες.

Εκεί βρέθηκε το τσακάλι o Jack Tramiel και αφού τη γονάτισε οικονομικά από παραγγελίες που δεν πλήρωνε την αγόρασε τελικά χωρίς πρακτικά να δώσει ούτε 1\$. Οι δίκες τελικά είχαν αίσιο τέλος για την MOS και είμαι σίγουρος ότι αν το ήξερε ο Chuck Peddle δεν θα ενέδιδε στον ωριμό εκβιασμό της Commodore.

Δύο λάθη που κόστισαν δισεκατομμύρια δολάρια το 1975 μόλις. Μια εταιρία κολοσσός δεν έπιασε τον παλμό και ένας ταλαντούχος μηχανικός που έπιασε τον παλμό, έχασε την ευκαιρία να ζουν τα τρισέγγονα του από τα έσοδα ενός μόνο οικονομικού έτους

Ο Steve Wozniack ήταν ο δημιουργός του Apple I, του πρώτου ίσως προσωπικού υπολογιστή. Ο Steve τον είχε σχεδίασε στον ελεύθερο χρόνο του (part time που λέμε) και τον είχε δειξεί στον κατά τέσσερα χρόνια νεότερο φίλο του (επίσης Steve), Jobs. Ο Jobs του πρότεινε να αρχίσουν να τον πουλάνε μαζικά και να φτιάξουν μια εταιρία. Υπήρχε ένα πρόβλημα στο όλο εγχείρημα όμως. Ο Wozniack δούλευε εκείνη την εποχή για την Hewlett-Packard, κατά κόσμο HP. Στο συμβόλαιο του ο Wozniack είχε έναν όρο που έλεγε ότι οι δική του περιοχές στην HP θα μπορούσε να διεκδικήσει και σίγουρα να κερδίσει τα δικαιώματα του υπολογιστή τους αν αυτός πετύχαινε.

Ο Wozniack φόρτωσε μια πρώιμη την εποχή της HP, εκεί είχε κανονίσει μια παρουσίαση στον τεχνικό διευθυντή του και πίστευε ότι θα τον κέρδιζε με το δημιούργημα του. Ο Wozniack ήθελε κατά βάθος η HP να εκτιμήσει αυτό που είχε φτιάξει μιας και δεν ήταν σίγουρος ότι θα μπορούσε να πετύχει η εταιρία που σχεδίαζε με τον φίλο του Jobs. Η HP ήταν μια μεγάλη εταιρία και η πορεία του υπολογιστή του εκεί θα ήταν δεδομένη.

Έλα όμως που ο τεχνικός διευθυντής απέρριψε τον υπολογιστή του Wozniack!. Ο λόγος? Ήθελε τηλεόραση για να δουλέψει και φοβόταν ότι θα υπήρχαν πολλές τηλεοράσεις στην αγορά που δεν θα ήταν "συμβατές" με τον Apple I. Η συνέχεια της ιστορίας γνωστή, αυτό που δεν σας είναι ίσως γνωστό είναι ότι τελικά δεν βρέθηκε τηλεόραση που να μην είναι συμβατή !

Αν και το λάθος (υπάρχει και χειρότερος χαρακτηρισμός) του τεχνικού διευθυντή της HP μπορεί να θεωρηθεί ίσως το μεγαλύτερο της ιστορίας της πληροφορικής πρέπει να αναφέρουμε και το καθοριστικό λάθος της IBM που χάρισε την αγορά στην Microsoft.

Οταν η IBM έβγαλε το PC κάπου εκεί στις αρχές της δεκαετίας του 80 έψαχνε για

ένα λειτουργικό σύστημα να συνοδεύσει τον υπολογιστή της. Αντί να αναπτύξει το δικό της OS στράφηκε προς άλλες εταιρίες και ποιο συγκεκριμένα στη Microsoft. Η τελευταία της έδωσε μια πολύ χαμηλή τιμή με δύο όρους μεταξύ των άλλων.

Ο ένας ήταν να έχει μεριδίο από κάθε PC που πουλούσε η IBM και ο δεύτερος να μπορεί η Microsoft να το πουλάει και σε άλλους.

Τη συνέχεια και ε



TRS-80 Color Computer

Το "αγροτικό" των 8bit υπολογιστών!

Hσειρά των μηχανημάτων της Tandy, έκανε την εμφάνιση της στην Ελλάδα στα μέσα του 80 με μια τακτική "Ηλθον, είδων και απήλθων"! Σε αυτό βέβαια δεν έφερε ευθύνη η εταιρεία, όσο το υποτυπώδες είνας ανύπαρκτο δίκτυο υποστήριξης από τους τοπικούς εισαγωγείς και καταστήματα ηλεκτρικών συσκευών. Ας μην ξεχνάμε ότι πέρα από την μονάδα των Micropolis, ολες οι άλλες εταιρείες βασίζονταν στα διάφορα καταστήματα που πουλούσαν ηλεκτρικές η λεκτρονικές συσκευές, η από διάφορους μικροεισαγωγείς. Στην περίπτωση της Tandy, το γεγονός και μόνο οτι ήταν Αμερικάνικη εταιρεία χωρίς επισήμο εισαγωγέα (σε αντίθεση με την Commodore που έτυχε σωστής και αξιοπρεπούς υποστήριξης στο Ελληνικό έδαφος), μας στέρησε την δυνατότητα να πάρουμε μια γεύση και από αυτά τα 8bit μηχανήματα που κυριολεκτικά σάρωσαν την Αμερική μαζί με τα Commodore 64, στην κατηγορία αυτή. Έτσι γνωρίσαμε την εισβολή της Αγγλικής κυριαρχίας, με τα απανταχού μοντέλα της Sinclair και της Amstrad να σαρώνουν στο πέρασμα τους οτι κενά άφηνε η Commodore. Μιας και ανέφερε εταιρείες από την Αγγλία, ίσως θα πρεπει να σταθώ λίγο σε ενα μηχάνημα που πέρασε για πολύ λίγο από την Ελλάδα και έστω και αμυδρά, απέκτησε ένα μικρό κοινό. Το όνομα του? Dragon! Το μηχανημάτακι αυτό ήρθε σε δύο εκδόσεις, ως Dragon 32 και Dragon 64, όπου και οι αριθμοί αναλογούν στα ποσά μνήμης που διέθετε. Αν μέχρι στιγμής αναρωτιέστε γιατί αναφέρω το μηχάνημα αυτό από την στιγμή που το review γίνεται για την σειρά των TRS-80 Color Computer, η απάντηση θα μπορούσε να δωθει από μια μικρή λεπτομέρεια, επειδή ο Dragon είναι απλά ένας κλώνος τους!

Το 1980 ειδε την γέννηση του πρώτου TRS-80 Color Computer. Με την γνωστή σχεδίαση της κεντρικής μονάδας ενσωματωμένης στο πληκτρολόγιο που χαρακτηρίζει τα home μηχανήματα, και με RF modulator για

Kείμενο:Phil_VR

ύνδεση σε οποιαδήποτε τηλεόραση, ο Color Computer είχε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή και δεν ξένιζε ως προς την σχεδίαση του. Από τα κατατελμένα καθώς τα

του. Λίπος και σε σάμηνο χρώμα, με 4kb μνήμης, ανάλυση 256 επί 192 με 9 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, με ένα πληκτρολόγιο στυλ "τσιχλας" πολύ όμοιο σε εμφάνιση και αισθηση με του ZX Spectrum και με την δυνατότητα να αποθηκεύει/φορτώνει τα προγράμματα του από ένα κασσετόφωνο, έγινε αμέσως ανάρπαστο, όχι μόνο από τον όγκο των αγροτών, αλλα και από μαθητές, που είδαν στα καταστήματα Radio Shack της γειτονιάς τους έναν νεοφερμένο, προσιτό και ιδιαίτερα ελκυστικό υπολογιστή. Το ελκυστικό πηγαίνει φυσικά προς την τιμή αλλά και ως προς την ικανότητα του να εμφανίζει εγχώρια γραφικά (οπότε αυτό συνεπάγονταν και την δυνατότητα να παιζεί παιχνίδια) στην τηλεόραση. Τα καταστήματα Radio Shack το εκμεταλεύτηκαν αυτό το γεγονός κατά κόρον και έγινε θεσμός να υπάρχει ένα μηχάνημα συνδεμένο σε μια τηλεόραση σε κάθε βιτρίνα της αλυσίδας παιζοντας όλη μέρα παιχνίδια. Λογικό και επόμενο οτι o TRS-80 Color Computer πούλησε τρελά.

Σίγουρα η ερώτηση που θα τριγυρίζει στο μυαλό σας είναι η εξής: 'Ηταν ο TRS-80 Color Computer συμβατός με την ήδη υπάρχουσα επαγγελματική σειρά των TRS-80? Η απάντηση είναι φυσικά αρνητική. Η καρδιά των CoCo (θα χρησιμοποιήσω για συντομία το παρατσούκλι του υπολογιστή αυτού) είναι ο Motorola 6809E που τρέχει στα 0.89 Mhz. Πρίν κάνετε την ερώτηση θα σας δώσω την απάντηση για να μήν μπλέκουμε! Η επωνυμία TRS-80 κρατήθηκε και στον Color Computer παρόλο που είχε έναν εντελώς διαφορετικό επεξεργαστή. Ο λόγος; Αρχική επιθυμία της Tandy ήταν να το ονομάζει TRS-90, που θα ήταν απλά ένας αναγραμματισμός από τα τελευταία ψηφία του 6809E επεξεργαστή. Όμως η Radio Shack έκανε μια νύξη ότι το όνομα TRS-80 το ξέρεαν πλέον και οι πέτρες, και έτσι θα βοηθούσε περισσότερο τις πωλήσεις του νέου μηχανήματος, αντί να κάνει τους υποψήφιους πελάτες να αναρωτιούνται για κάτι νέο και άγνωστο για αυτούς. Αν έπιασε αυτό το σκεπτικό? Το ότι το TRS-80 Color Computer έγινε

αμέσως best seller τα λέξι Όλα.

Για Basic ο coco χρησιμοποιεί τη Microsoft Basic, licensed για την Tandy. Μια πολύ καλή έκδοση της Basic που σε πολλά σημεία θα σας θυμίσει την Basic του Amstrad CPC. Απλή, γρήγορη και χωρίς παραξενές συντομογραφίες και συνδυασμούς πλήκτρων όπως στον Spectrum, είναι ικανή να σας δώσει αρκετό έλεγχο στο μηχάνημα αυτό. Τα χρώματα που χρησιμοποιεί είναι πράσινο για τον φόντο και μαύρα γράμματα. Η πρώτη ματιά ίσως σας ξενίσει, αλλά μετά από λίγο θα αποδειχτεί πολύ ξεκούραστη, ιδιαίτερα για μεγάλη και μακροχρονία πληκτρολόγηση listings. Η μόνη μελανή παρατήρηση που θα μπορούσατε να βρείτε (και προσωπικά με ενοχλεί ιδιαίτερα) είναι η παντελής (σχεδόν) απουσία lowercase χαρακτήρων. Αυτό σημαίνει ότι αν προσπαθήσετε να γράψετε στην Basic "10 PRINT "Hello", θα παιδευτείτε μερικά λεπτά μέχρι να συνειδητοποιήσετε ότι δεν σας έκλεψε κανένας το Caps lock πλήκτρο (!), απλά δεν υπάρχει. Ο μόνος τρόπος απεικόνισης που σας δίνεται από το μηχάνημα για εμφάνιση σχεδόν lowercase χαρακτήρων, είναι η απεικόνηση των κεφαλαίων με inverse των χρωμάτων. Έτσι, ενώ το A κεφαλαίο εμφανίζεται ως μαυρος χαρακτήρας σε πράσινο φόντο, το a θα σας εμφανιστεί πάλι σαν A, αλλά με πράσινο χαρακτήρα σε μαύρο φόντο. Ο λόγος για αυτό το περιέργυ φαινόμενο είναι ότι η ROM έχει χώρο μόνο για 64 χαρακτήρες, οπότε έγινε η θυσία στους lowercase χαρακτήρες. Βέβαια αυτό διορθώθηκε στην δεύτερη έκδοση του στην μορφή του CoCo 2, εφόσον ανακαλύφθηκε ότι το νέο VDG (Video Display Generator) chip με την ονομασία 6847T1 (έναντι του MC6847 που είχε η πρώτη έκδοση), μπορούσε να κάνει απεικόνιση οποιουδήποτε εξωτερικού σετ χαρακτήρων! Έτσι διορθώθηκε η αχίλειος πτέρνα του CoCo με τους lowercase χαρακτήρες.

Για τον CoCo κυκλοφόρησαν disk drive (που είχε ταχύτητα 1500 bits/sec, ταχύτητα που δεν έσπαγε ρεκόρ, αλλά ήταν πολύ γρηγορότερη από αυτή του 1541 disk drive για τον Commodore 64), multipak (cartridge με διακόπτη που έδινε δυνατότητα να έχει επάνω του μέχρι 4 cartridges με προγράμματα), mouse, joystick, printers, touchpads, modems, και ένα σωρό άλλα περιφερειακά. Ο υπολογιστής δινόταν μαζί με τα manual χρήσης του, με ένα βιβλίο εκμάθησης της Basic μεγέθους 185 σελιδών, cartridge με εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές/φοιτητές, και προσφερόταν και ειδική έκπτωση στο πακέτο modem + terminal communication στους πελάτες για τους

Tandy, Radio Shack και η γέννηση του TRS-80 Color Computer

Ας κάνουμε μια αναδρομή και ας δούμε από πού ξεκίνησαν ολα για αυτούς τους υπολογιστές. Η Tandy είχε ήδη εδραιωμένη την σειρά των TRS-80 υπολογιστών της. Όπου TRS σημαίνει επι λέξη "Tandy / Radio Shack" και 80 εξαιτίας του επεξεργαστή τους Zilog Z80. Αν αναρωτίστε για την σχέση ανάμεσα στις δύο εταιρίες, η Radio Shack ήταν μια επιχείρηση που αγοράστηκε και έγινε τμήμα της Tandy, με σκοπό την προώθηση των προϊόντων της. Γιατί άραγε το έκανε αυτό η Tandy? Πολύ απλά, γιατί αν στην Ελλάδα έχουμε περίπτερα περίπου σε εμβέλεια 2 τετραγώνων το ενα με το άλλο, κατι ανάλογο ήταν το Radio Shack στην Αμερική! Διοχετεύοντας έτσι με αποτελεσματικό τρόπο τους επαγγελματικούς υπολογιστές TRS-80 σε κάθε είδους φορέα και επιχείρηση, η Tandy είχε μια επιτυχημένη συνταγή, καθώς οι μονάδες πώλησης κάτω από την διοίκηση της Radio Shack, παρείχαν τόσο hardware όσο και software στους πελάτες της. Η Tandy από την στιγμή που εξαγόρασε την Radio Shack, είχε από τις αρχές του 1980 την πιο ολοκληρωμένη διαρθρωση από εταιρική σκοπιά κατασκευής/διάθεσης/αντιπροσώπευσης υπολογιστή στην Αμερική, απο οποιαδήποτε άλλη εταιρεία στον κόσμο. Έτσι, παρακάμπτοντας την ανάγκη για ξεχωριστούς αντιπροσωπείς, κατάφερνε να έχει πάρα πολύ χαμηλές τιμές στα προϊόντα της. Έτσι όλοι ήταν ευχαριστημένοι. Όλοι? Μαλλον όχι.. Μια μόνο μερίδα πελατών τους δεν ήταν ικανοποιημένη από τα TRS-80. Ποιοι ήταν αυτοί? Η μερίδα των αγροτών! Σας φαίνεται παράξενο έτσι? Φέρνοντας μια πρόσχειρ ανάλογια του γεωγραφικού μεγέθους της Αμερικής και γνωρίζοντας οτι η εγχώρια αγροτική της παραγωγή μπορει και τρέφει όλη την χώρα χωρίς την ανάγκη εισαγωγών αλλά παράλληλα εξαγεί κιόλας, μπορούμε να καταλάβουμε το μέγεθος της μεριδας που αποζητούσε έναν απλό υπολογιστή που να μπορει να συνδεθει σε ένα μέσο που υπήρχε σε κάθε σπίτι. Μια έγχρωμη τηλεόραση. Αυτό οδήγησε την Tandy στο να δημιουργήσει ένα απλό και ευέλικτο μηχάνημα που θα μπορούσε να λειτουργήσει ως ένα απλό τερματικό ανάμεσα σε αγροτικούς συναντερισμούς και απο αγρότες μεταξύ τους μέσω μιας απλής σύνδεσης modem και δεν θα απαιτούσε ένα ολόκληρο μπασόύλο απο την μονάδα του υπολογιστή και ξεχωριστή οθόνη και ξεχωριστο πληκτρολόγιο για την λειτουργία του.

οποίους πρωτοδημιουργήθηκε η σειρά αυτή. Στους αγρότες.

Είναι γεγονός ότι
όσο εξελίσσεται η
τεχνολογία, τόσο ο
κόσμος μας μικραι-
νει αισθητά. Η CoCo
δεν θα μπορουσε να
ξεφύγει από αυτή την
σμίκρυνση. Η Tandy
βλέποντας την τεράστια
επιτυχία του πρώτου
CoCo, δημιούργησε τον

ημένιο, φθηνό, όμορφο..
μηχανηματάκι που έγινε Best Seller
ην αγορά της Αμερικής και μύησε μια ολό-
ηρη γενιά στην BASIC και στην Extended
BASIC!



ημενίο, φθηνό, όμορφο..
μηχανηματάκι που έγινε Best Seller
ην αγορά της Αμερικής και μύησε μια ολό-
ηρη γενιά στην BASIC και στην Extended
BASIC!

διάδοχο του. Φυσικά όταν μια συνταγή αποδειχτεί άριστη, θα ήταν εντελώς άσκοπο και επικίνδυνο να την αλάξουμε. Έτσι η Tandy κράτησε ότι δεν ήθελε να αλάξει, δηλαδή το όνομα του, και το εσωτερικό του, και βελτίωσε όλα τα υπόλοιπα. Το αποτέλεσμα ήταν ένα κάτασπρο πλέον μηχανηματάκι, που ήταν τα 2/3 σε σχέση με τον προκάτοχο του σε μέγεθος. Το πληκτρολόγιο πήρε και αυτό τον ανήφορο του upgradiing και έτσι βρίσκουμε πλέον ένα πλήρες πληκτρολόγιο στύλ γραφομηχανής (που είχε παρουσιαστεί σε ένα από τα τελευταία revision του πρώτου μηχανήματος που παρεπιπτώντος είχε και λευκό χρώμα) αλλα με γυαλιστερά και πολύ κοντά σε ύψος πλήκτρα, που αμέσως οι χρήστες ονόμασαν ως "melted keyboard". Οι γρίλιες του πρώτου CoCo, από τα πλαϊνά, μεταφέρθηκαν δια μήκος στο πισω μέρος του πληκτρολογίου, όπως το είδαμε και πολύ αργότερα στην Amiga 500. Την τελευταία πινελιά στο face lifting αυτό ήταν η προσθήκη του νούμερου 2 στο ταμπελάκι του CoCo. Έτσι ο CoCo 2 πήρε σάρκα και οστά, και φυσικά ολοταχώς τον δρόμο για τις αποθήκες της Radio Shack!

μην αναφέρω και τις βελ-
μηχάνημα στο εσωτερικό
το ανέφερα παραπάνω ότι
ο ίδιο και απαράλαχτο. Άλλα
κάτια λέξη "σμίκρυνση" σί-
άλετε το πάζλ στην θέση
λογικό ότι η πλακέτα με τα
του πρώτου CoCo, δεν θα
το εσωτερικό του νέου μη-
έα πλακέτα, που πρέπει να
στην ταινία "Honey, I
shrank the kids!". Η
νέα πλακέτα είναι
ou-



Οι χαρακτήρες που δίνει απλόχερα η BASIC του CoCo. Τα κεφαλαία με τον μαύρο φόντο, είναι οι lowercase χαρακτήρες. Αναλογιζόμενο το γεγονός ότι ο CoCo δημιουργήθηκε για την ανέξοδη επικοινωνία μεταξύ αγροτών, θα του το συγχωρήσουμε.



Ο CoCo 2 έφερε και την απόλυτη καταξίωση στην Tandy, καθώς σηματοδότησε την χρυσή εποχή της, τόσο σε πωλήσεις όσο και σε image, καθώς ήρθε από τον απομακρυσμένο (και πανάκριβο) επαγγελματικό προσανατολισμό, στον απλό λαό που αποζητούσε έναν υπολογιστή με αξιώσεις. Αν η Sinclair έκανε αυτό στην Αγγλία, τότε σίγουρα η Tandy ήταν ο προστότερος εκπρόσωπος του "λαού" στην αντιπέρα όχθη του ατλαντικού.

Το "melted" πληκτρολόγιο του νέου CoCo 2 αποτελείται από πολύ κοντά σε ύψος πλήκτρα, που δίνουν μια πολύ όμορφη αισθηση και έχουν ακριβώς το κροτάλισμα που προδιαθέτει για πληκτρολόγιση από τόμους listing σε BASIC! Ναι, είναι τόσο καλό. Προσωπικά, δεν μπορω να βρω δικαιολογία γιατί κατάργησαν το πληκτρολόγιο αυτό και εισήγαγαν το νέο με τα μεγαλύτερα πλήκτρα, που πήρε όλη την καλή αισθηση στα δάκτυλα μακριά. Δέν είναι κακό σε καμία περίπτωση, αλλά αν με το "melted" είχαν βρεί την χρυσή τομή στα πληκτρολόγια και πολύ απλά το τέλειο, έριξαν το δεικτή στο απλά καλό με την ανα-



σιαστικά η μισή από τις διαστάσεις του νέου μηχανήματος. Παρ' όλο το μικρό της μέγεθος όμως, βάρυνε αρκετά σε μερικά σημεία. Στον κόσμο των home υπολογιστών, η έκφραση "λάδι στην φωτιά" αναφέρεται αποκλειστικά και μόνο στην αυξηση της μνήμης. Έτσι βρίσκουμε τον CoCo 2 να κουβαλάει επάνω του 16kb μνήμης εναντί των 4kb του προκατόχου του (η αλήθεια είναι ότι και ο προκάτοχος του είδε στα τελευταία του στάδια αυξήσεις μνήμης στα 16kb, 32kb και με μια μικρή ιδιομορφία ακόμα και 64kb!). Φυσικά η όλη διαδικασία της σμίκρυνσης δεν έγινε επειδή η Tandy μας αγάπησε και ήθελε να μας χαρίσει ένα βελτιωμένο μηχάνημα. Η χρησιμοποίηση μιας πιο compact κατασκευής, με λιγότερα ολοκληρωμένα και υλικά, σήμαινε ότι θα μπορούσε να παρήγει η Tandy τα CoCo 2 με λιγότερο κόστος, κατί που θα ήταν πολύ ωφέλιμο για αυτή, αλλά φυσικά και για εμάς! Ο νέος CoCo 2 κόστιζε σχεδόν τα μισά χρήματα από τον πρώτο, και αυτό απογειώσεις τις πωλήσεις εφόσον πλέον το μηχάνημα ήταν κατά πολύ ελκυστικότερο, φθηνότερο, και είχε ήδη κατακτήσει ένα κοινό που κυριολεκτικά το αγάπησε στην πρώτη του μορφή και ήθελε να αποκτήσει και την μεταγενέστερη καλύτερη έκδοση του.

Ο CoCo 2 έφερε και την απόλυτη καταξίωση στην Tandy, καθώς σηματοδότησε την χρυσή εποχή της, τόσο σε πωλήσεις όσο και σε image, καθώς ήρθε από τον απομακρυσμένο (και πανάκριβο) επαγγελματικό προσανατολισμό, στον απλό λαό που αποζητούσε έναν υπολογιστή με αξιώσεις. Αν η Sinclair έκανε αυτό στην Αγγλία, τότε σίγουρα η Tandy ήταν ο προστότερος εκπρόσωπος του "λαού" στην αντιπέρα όχθη του ατλαντικού.

Αλλά αυτό που χρωστάμε στον CoCo 2, ήταν ότι η επιτυχία του έδωσε το έναυσμά και το τελικό "ok" στην Tandy, για να βάλει εμπρός σε παραγωγή ένα πραγματικό διαμάντι! Αν τα CoCo και CoCo 2 ήταν απλά "αγροτικά" οχήματα στύλ Datsun, το CoCo 3 ήταν ένα Αμερικάνικο monster truck, με κτηνώδη δύναμη, σιδεριές και δίμετρα λάστιχα!

βάθμιση (η μήπως υποβάθμιση?) του πληκτρολογίου στον 64άρη CoCo 2.

Η έκδοση του CoCo 2 με τα 64kb, δέν θα μπορούσε να μοιράζεται την ίδια έκδοση BASIC όπως αυτή του 16άρη. Έτσι βρίσκουμε την Microsoft Extended Basic να διαχειρίζεται τα πάντα, αλλά και δίνοντας την δυνατότητα απλά δίνοντας την εντολή "DOS" στον 64άρη να τρέξει το OS-9. Το OS-9 είναι ένα λειτουργικό που φορτώνεται από δισκέτα, και προσφέρει κάτι μοναδικό σε 8bit home μηχάνημα. Την ώρα που οι αντίπαλοι του παινευόντουσαν την δυνατότητα να τρέξουν το CP/M, ο CoCo 2 είνε απλά "8-bit limits? Screw the limits!" και έτσι με το OS-9 προσφέρει ένα περιβάλλον UNIX, multitasking αλλά και multiuser! Με το OS-9 του ανοίγεται και ένας ολόκληρος κόσμος από προγράμματα ειδικά γραμμένα για αυτό, καθώς και ελεγχος πάνω στο μηχάνημα πέρα από κάθε φαντασία.

Ο CoCo 2 έφερε και την απόλυτη καταξίωση στην Tandy, καθώς σηματοδότησε την χρυσή εποχή της, τόσο σε πωλήσεις όσο και σε image, καθώς ήρθε από τον απομακρυσμένο (και πανάκριβο) επαγγελματικό προσανατολισμό, στον απλό λαό που αποζητούσε έναν υπολογιστή με αξιώσεις. Αν η Sinclair έκανε αυτό στην Αγγλία, τότε σίγουρα η Tandy ήταν ο προστότερος εκπρόσωπος του "λαού" στην αντιπέρα όχθη του ατλαντικού.

Αλλά αυτό που χρωστάμε στον CoCo 2, ήταν ότι η επιτυχία του έδωσε το έναυσμά και το τελικό "ok" στην Tandy, για να βάλει εμπρός σε παραγωγή ένα πραγματικό διαμάντι! Αν τα CoCo και CoCo 2 ήταν απλά "αγροτικά" οχήματα στύλ Datsun, το CoCo 3 ήταν ένα Αμερικάνικο monster truck, με κτηνώδη δύναμη, σιδεριές και δίμετρα λάστιχα!



Color Computer η αλλιώς "Ο Δυναστείας!"

Ε να είναι το σίγουρο, ότι ο σχεδιαστής της Tandy, πρέπει να έκανε μια περιουσία από τις υπερωρίες στο να σχεδιάζει και να βγάζει διάφορες εκδόσεις του Color Computer! Από την πρώτη έκδοση του CoCo, το μηχανάκι άρχισε να φορτώνεται με επιπλέον μνήμη και αισθητικές επεμβάσεις (ούτε οι Carington της "Δυναστείας" δεν δέχτηκε τοσα facelift!). Ας δούμε τις εκδόσεις και τα χαρακτηριστικά τους:

TRS-80 Color Computer 2 - 64kb: Αυτή ήταν η πρώτη "επίσημη" διάθεση του CoCo με standard 64kb μνήμης. Ειδοποιός διαφορά από τον 16άρη, είναι το νούμερο της μνήμης στο ταμπελάκι του, και ένα νέο πληκτρολόγιο με πιο ωφλά πλήκτρα, στην μορφή που βρίσκουμε και στα σημερινά πληκτρολόγια.

TRS-80 Color Computer 3 - H αποκάλυψη! 128kb standard μνήμης επεκτεινόμενο στα 512kb, πάνοπλο με το GIME - ένα ειδικό τσίπι επεξεργασίας γραφικών (με δυνατότητας απεικόνισης 256 χρωμάτων ταυτόχρονα στην οθόνη!), πλήρη συμβατότητα με τους CoCo και CoCo 2, και με νέο πληκτρολόγιο με επιπλέον πλήκτρα. Pure 8-bit gold! Micro Color Computer MC10 - Πέρα από τις κανονικές εκδόσεις των CoCo, CoCo 2 και CoCo 3, εμφανίστηκε και μια άλλη έκδοση, αυτή του Color Computer MC10 η αλλιώς Micro Color Computer! Μικροκαμώνεος (πάνω κάτω θυμίζει ένα λευκό ZX81), με τον Motorola 6803 αντί του 6809 που φορούν τα μεγαλύτερα του αδέρφια. Φυσικά ο σκοπός της Tandy ήταν να προσελκύσει ακόμα μικρότερες ηλικίες με έναν απλούστατο και εύκολο υπολογιστή. Ο MC10 είχε 4kb μνήμης, σειριακή θύρα, RF modulator, θύρα για κασσετόφωνο, και φυσικά θύρα για joystick. Έκανε αρκετές πωλήσεις από εφόσον υπήρχε η σειρά των μεγαλύτερων αδελφών του, δεν έτυχε συνέχισης με κάποιον διάδοχο του. Έτσι απλά βγήκε σταδιακά από την κυκλοφορία, με την έλευση του CoCo 2.

TDP-100: TDP κατά λέξη σημαίνει Tandy Data Products και ήταν απλά άλλη μια διαφοροποίηση (εμφανίσιακα κατά τα άλλα) από τον πρώτο CoCo. Λευκό χρώμα και εδώ, ίδια συνταγή μνήμης όπως με τον λευκό CoCo, πληκτρολόγιο "τσίχλας", και ολόδικιες του νέες γριλίες από άκρη σε άκρη στο πίσω τμήμα του.

TRS-80 Color Computer 2: Το σημαντικότερο βήμα στην εξέλιξη του



Οι διάφορες μετενσαρκώσεις και σχεδιασμοί του Color Computer, στην πορεία του για να γίνει λεπτότερος και δυνατότερος. Η αποκάλυψη είναι στο τέλος με το CoCo 3!

Color Computer 3 - Η 8bit Amiga!



Kάθε κατασκευάστρια εταιρεία home υπολογιστών, όπως μάθαμε από την πορεία τους στον χρόνο, παρουσιάζει το καλύτερο μοντέλο της στο τέλος της home computing πορείας της, ή στο κλείσιμο της. Για την Tandy, ο Color Computer 3 αποτέλεσε το κύκνειο άσμα της στον τομέα του home computing. Αν και κύκνειο άσμα της θα ήταν ο CoCo 3 αν δεν ήταν καταδικασμένος από γεννησιμού εκ των έσω! Το κύριο κομμάτι αγοράς της Tandy ποτέ δεν έπαψε να είναι τα επαγγελματικά της μηχανήματα. Το entry level μοντέλο της στον επαγγελματικό τομέα ήταν το Tandy 1000. Και υπήρχε σαφή εντολή ώστε το νέο CoCo 3 σε καμία περίπτωση να μην απειλήσει τις πωλήσεις του 1000. Αυτό σήμαινε ότι ο επαναστατικός του σχεδιασμός που του επιφύλασσαν οι δημιουργοί του έπρεπε να φιμωθεί και να υπολειτουργήσει. Το αρχικό σχέδιο για τον CoCo 3 ήταν να περιέχει ειδικά ολοκληρωμένα για γραφικά και ήχο, ώστε να μπορεί να αποδώσει τρομερές επιδόσεις που ήταν ασύληπτες για 8-bit μηχάνημα. Η ευλογία που κατάφερε να πάρει αυτό το μηχάνημα ήταν μια μικρή διαφορετική έκδοση του 6809E με την ονομασία MC68B09E. Η προσθήκη του B στην μέση, απλά σήμαινε ότι μπορεί να τρέχει πλέον στα 1,79 mhz, δίνοντας νέα πνοή και ορίζοντες στο μηχάνημα. Κατά τα άλλα, είναι πλήρως backward compatible με τα CoCo και CoCo 2. Αυτός ο επεξεργαστής είναι απλά από άλλο κόσμο. Ότι πιο τεχνολογικά εξελιγμένο στην 8-bit τεχνολογία κυκλοφόρησε ποτέ. Η ύπαρξη του σήμαινε ότι οι σχεδιαστές του έκαναν το επόμενο λογικό βήμα με το να δημιουργήσουν ένα υπερ-μηχάνημα που θα αποτελείσθεν ότιδηποτε άλλο υπήρχε στην αγορά. Για να επιτευχθεί αυτό δημιουργήθηκε επίσης ένα φανταστικό ολοκληρωμένο chip γραφικών το GIME, που έδινε ανεξαρτήσια στην CPU από τον βραχνά του ελέγχου των γραφικών. Από τις πιο τρανταχτές επιδόσεις του chip αυτού ήταν και η δυνατότητα εμφάνισης 256 χρωμάτων ταυτόχρωνα στην οθόνη!! Επίσης σχεδιαζόταν ένα ξεχωριστό κύκλωμα ήχου στο σύλλογο του SID της Commodore. Με αυτή την τριλογία ολοκληρωμένων, θα είχαμε νέες αποψεις για το τι εστι 8-bit υπολογιστης! Οι χαρτογιάκαδες της Tandy είχαν άλλη γνώμη όμως. Ενώ το MC68B09E για να αποδώσει τα μέγιστα θα απαρτιζόταν από τα άλλα δύο ξεχωριστά ολοκληρωμένα εικόνας και ήχου, έπειτα από τις "άνωθεν" διοικητικά συστήσεις, έμεινε μόνο του και με ενα φιμωμένο (ουσιαστικά undocumented) μίας και τελικά ένας ένθερμος χρήστης κατάφερε να τα φέρει στην επιφάνεια! GIME να προσπαθεί να βγάλει το φίδι από την τρύπα, όπως έκαναν και οι προκατόχοι του. Έτσι θάφτηκε "επίσημα" η δυνατότητα των εξωπραγματικών γραφικών δυνατοτήτων του GIME, και αρκέστηκε στο να απεικονίζει τους υποστηριζόμενους πλέον lowercase χαρακτήρες και αναλύσεις εως 640 επι 225 με 16 χρώματα



από μια παλέτα 64 χρωμάτων. "Ανεπίσημα", το GIME ολοκληρώθηκε όπως όπως και μπήκε κανονικά στους CoCo 3, απλά αφέθηκε από έξω κάθε προγραμματιστική οδηγία, ένειδει και σημειώσα για τα 256 υποστηριζόμενα χρώματα (αυτή ήταν και η μόνη ακραία ιδιότητα που κρατήθηκε από την αρχική σχεδίαση του GIME). Φαντακοί χρήστες του CoCo 3 κατάφεραν να διεισδύσουν στα μυστικά του GIME και να απεικονίσουν 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, και λίγο αργότερα και τα 256! Βέβαια όλα αυτά τον τελευταίο καιρό, καθώς όταν κυκλοφόρησε το μηχάνημα αυτό, έτυχε άλλους είδους καταδικασμό από την Radio Shack αυτή την φορά. Βάζοντας το νέο μηχάνημα στις βιτρίνες, ο κόσμος απορούσε για την αυξημένη τιμή στο νέο μηχάνημα (που στα μάτια τους φάνταζε πάλι ίδιο εμφανισιακά), από την στιγμή που έπαιζε τα ίδια παιχνίδια του CoCo 2! Καθώς καινούριο software άργησε να γραφεί για τον CoCo 3, οι ειδήμονες στην Radio Shack συνέχισαν πεισματικά να το φορτώνουν με τα παλιά παιχνίδια, παρά με το demo που δώθηκε μαζί και έδειχνε τις νέες (τσεκουρεμένες μεν, αλλά κατα πολύ ανώτερες του CoCo 2) δυνατότητες του μηχανήματος. Αυτό πήγε πισω τις πωλήσεις και σηματοδότησε την κατιούσα πορεία του μηχανήματος.

Εμφανισιακά όμοιο με τον CoCo 2, ο CoCo 3 είχε μερικά επιπλέον πλήκτρα (F1, F2, CTRL, ALT) και την ένδειξη 128k στο σηματάκι του, ενώ μπορούσε να δεχτεί επιπλέον μνήμη με όριο τα 512kb! Ο CoCo 3, χωρίς το επιπλέον documentation για τις αυξημένες δυνατότητες του, πέρασε το μεγαλύτερο στάδιο της πορείας του υπολειτουργώντας, ενώ στην πορεία προστέθηκαν μερικά παιχνίδια διαμάντια στην βιβλιοθήκη του όπως τα Thexder, Rad Warrior, Contras, Warrior King, Space Marauder, Zenix, τα adventure της Sierra και άλλα..



Η σειρά των Color Computer iσως είναι η μοναδική στα 8-bit μηχανήματα που μπορούν να πάρουν accelerator και upgrades! Για να ακριβολογούμε, μπορούν να πάρουν έναν άλλο επεξεργαστή στην θέση του MC68B09E, και να έχουν πλέον τον Hitachi 63x09E! Τι θα μπορούσαμε να κερδίσουμε από μια επέμβαση; Μάλλον την δυνατότητα να έχουμε έναν επεξεργαστή που τρέχει στα 6 mhz! (Έχει 3 mhz ονομαστική, αλλά στην πράξη τρέχει στην διπλάσια ταχύτητα!). Εννοείται ότι η μόνη λογική πλατφόρμα που θα επωφελώνταν από την αύξηση της ταχύτητας είναι αυτή του CoCo 3. Επίσης κυκλοφόρουν SCSI και IDE interface για σύνδεση σκληρών δίσκων, CF cards, μνήμες επεκτασης 512kb, OS-9 και NitrOS-9 (επωφελείται από τον Hitachi επεξεργαστή και είναι περισσότερο hardware independent), και ένα σωρό άλλα περιφερειακά που δίνουν νέα πνοή στο καταπληκτικό αυτό μηχάνημα.

Καταλήγοντας, με τον CoCo 3 να αποτελεί την αιχμή του δόρατος της σειράς Color Computer, κλείνει το κεφάλαιο της Tandy με τους home υπολογιστές. Είχαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν το τελειότερο 8-bit μηχάνημα. Αρκέστηκαν στο να φτιάξουν απλά το καλύτερο. Με το να έχει πετσοκομένο hardware αφού τον καταδίκασε η ίδια η Tandy, με ένα τεχνολογικό διαμάντι για επεξεργαστή, επεκτασιμότητα, καταφέρνει να πετάει φώτα στα Amstrad CPC και Commodore 64. Σίγουρα έχει ελείψεις και σίγουρα οι αντίπαλοι του έχουν αρκετά βοηθήματα και δυνατά πλεονεκτήματα σε hardware. Ας μήν ξεχνάμε όμως ότι ο CoCo 3 οτι κάνει, το κάνει απλά και μόνο με την κτηνώδη ταχύτητα και 100% χρησιμοποίησης του επεξεργαστή του. Η πορεία του και η θέση του στο πάνθεον των 8-bit βασιλιάδων θα ήταν διαφορετική αν είχε καταφέρει να εκτεθεί στο ευρωπαϊκό κοινό. Αν γινόταν αυτό, θα είχε αποκτήσει πλήρως τον μόνο τίτλο που μπορώ να του αποδώσω. Αυτόν της 8-bit Amiga!



Η αρχή ήταν δύσκολη για τον CoCo 3, αλλά κατάφερε να εμπλουτίσει την συλλογή του με φανταστικά παιχνίδια που δεν είχαν σε τίποτα να ζήλεψουν από τα άλλα 8-bit μηχανήματα.

Attack of the clones!

Historia μας έχει διδάξει ότι η imitation αγορά, ανθεί όταν υπάρχει κάτι που πουλάει τρελά και έχει επιτυχία. Ήταν δυνατόν άραγε να γλύτωνε ο CoCo από αντιγραφες; Όχι βέβαια! Και στην περιπτωση του, είχε αρκετούς κλώνους, και μάλιστα ιδιαίτερα επιτυχημένους!

Το όνομα Dragon, σίγουρα θα το θυμούνται οι παλιότεροι, καθώς το είδαμε για λίγο στην Ελλάδα, συνήθως σε μαγαζία που έφερναν τους BBC από Αγγλία. Εκεί είχε κυκλοφορήσει ο Dragon, που ήταν ένας κλώνος του CoCo με 32kb και 64kb μνήμης. Αντιστοχα ήταν και η ονομασία τους, δηλαδή Dragon 32 και Dragon 64. Εμφανισιακά ήταν ένας πολύ πιο όμορφος CoCo (οι γραμμές του θυμίζουν Amiga από το πλάι) και είχε την ίδιομορφία ότι προσέφερε AV θύρες μαζί με αυτή του RF modulator, αλλά ο Dragon 64 είχε και μια επιπλέον παράλληλη θύρα που δεν είχε κανένας CoCo. Οι υπολογιστές αυτοί έγιναν πολύ δημοφιλείς στην Αγγλία και βρήκαν ένα φανατικό κοινό καθώς ήταν πολύ φθηνοί και είχαν την ίδια φανταστική έκδοση της BASIC των CoCo. Η μόνη παρατήρηση που θα μπορούσα να κάνω είναι ότι το Dragon έγινε κλώνος και μάλιστα επιτυχημένος, αλλά δυστηχώς δεν κλωνοποιήσε τον CoCo 3. Η προσωπική μου άποψη έιναι ότι θα είχε εκτοπίσει οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα στην ευρώπη. Το Dragon κυκλοφόρησε και στην Αμερική, όσο και αν αυτό ακούγεται παράξενο. Το εισήγαγε μια Αμερικανική εταιρεία, η Tano, και παρόλο που δεν έπιασε τόπο η προσπάθεια της, ήρθαν αρκετά κομμάτια. Το Tano Dragon, ήταν ένα και μόνο μοντέλο με 64kb μνήμης και την παράλληλη θύρα που είδαμε και στην Αγγλική του έκδοση. Το τελευταίο μηχάνημα στην σειρά Dragon, με την ονομασία Dragon 200 κυκλοφόρησε στην Ισπανία από μια εταιρεία ονόματι Eurohard.

Άλλοι πετυχημένοι κλώνοι του CoCo ήταν οι Micro-SEP (CoCo compatible- 64kb μνήμη- AV- México made), Sampo Color Computer (CoCo compatible- lowercase χαρακτήρες και Extended BASIC- 64kb μνήμη, Taiwan made), Prologica CP400 Color (Brazil made), CP400 Color II (Brazil made), Varixx VC50 (Brazil made), LZ Color64 (Brazil made), Dynacom MX1600 (Brazil made), Codimex CD6809 (Brazil made), Microdigital TKS800 (Brazil made). Από αυτούς βλέπουμε ότι η Βραζιλία πραγματικά αγάπησε το μηχάνημα αυτό. Αξίζει η αναφορά στα προϊόντα της Prologica και ιδιαίτερα στο μοντέλο CP 400 Color, μιάς και έχει φοβερές ιδιαιτερότητες. Αν και είναι ένας κλώνος του CoCo, μοιράζεται το ίδιο στύλο πληκτρολογίου, σχεδιασμό (υποδοχή cartridge με πορτακί στο δεξιό έμπρος μέρος, που πολύ αργότερα θα δούμε το drive του Amstrad CPC 664 και 6128 στο σημείο εκείνο), και φιλοσοφία με το Timex 2068, που με την σειρά του είναι ένας ZX Spectrum! Φαίνεται ότι η Timex έδωσε το OK για να χρησιμοποιήσει η Prologica τον σχεδιασμό του μηχανήματος της, μιάς και θα προορίζοταν αποκλειστικά για την Βραζιλιάνικη αγορά. Είναι πραγματικά φανταστικό το πόσα μηχανήματα αγνοούμε λόγω της ύπαρξης τους μόνο σε εγχώριες αγορές στις διάφορες χώρες.



Firebreather!

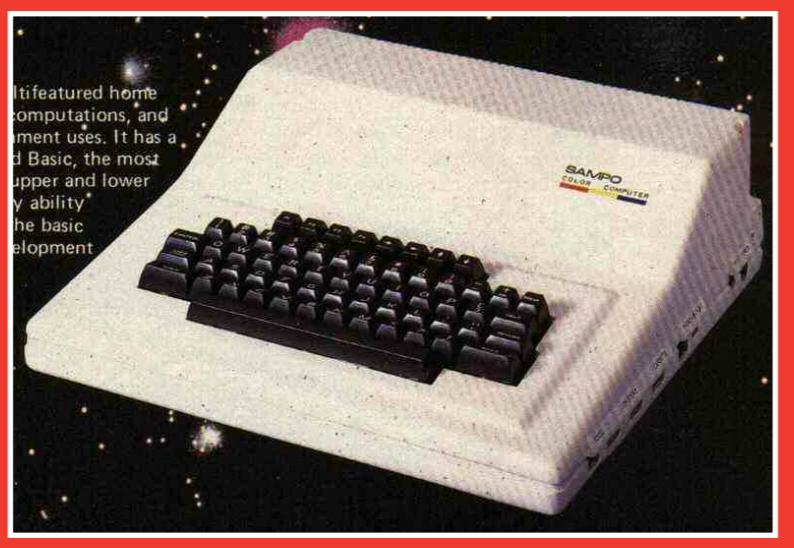
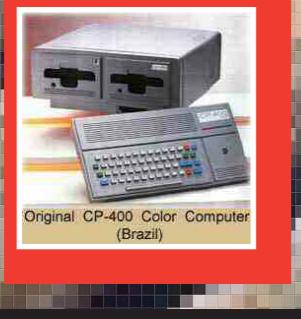
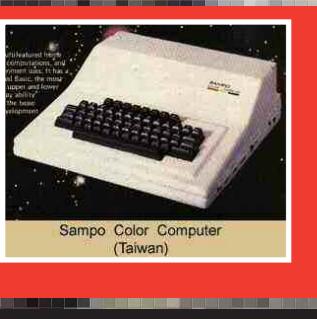
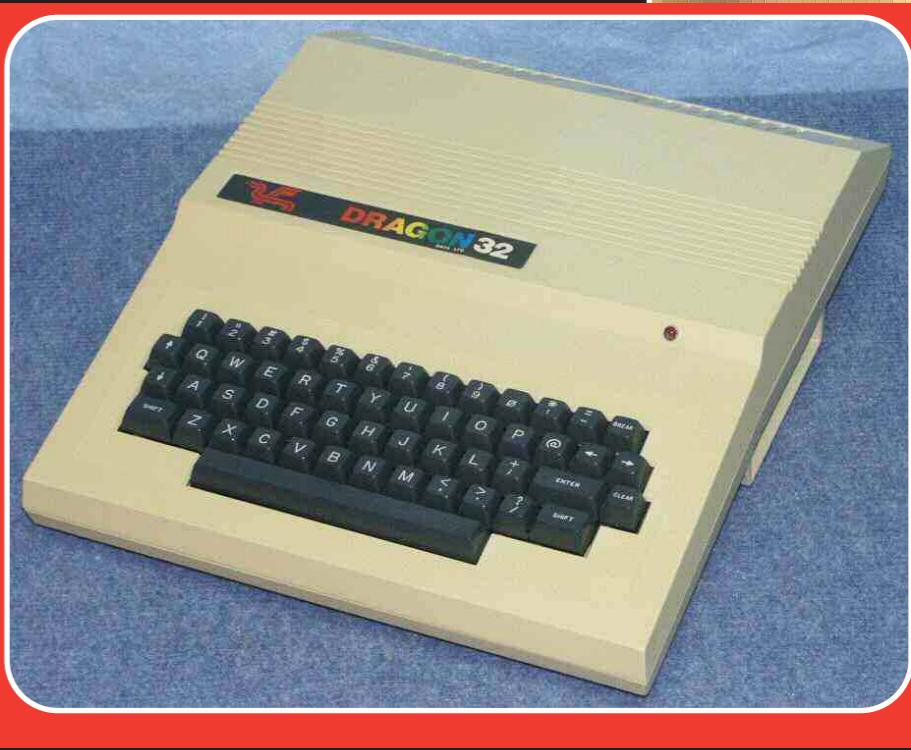
Kαι μιας και ανέφερα παραπάνω την κυκλοφορία του Dragon στην Ευρώπη, να κάνω μια σημείωση που αξιζει να διαβάσετε. Το κοινό της Αμερικάνικης αγοράς ήταν (μιάς και μιλάμε για τον παλιό καλό καιρό που κάθε χρήστης υπολογιστή ήξερε να κάνει πολλά περισσότερα από το να τον ανοίγει και να τον κλείνει) πολύ διαφορετικό από αυτό της Ευρώπης. Ισως η οικονομικά μεγέθη, ίσως η κουλτούρα, όπως και να έχει, οι Ευρωπαϊκοί χρήστες ασχολιόντουσαν με τον υπολογιστή τους σε φανατικό επίπεδο. Το γεγονός ότι οι υπολογιστές ήταν πανάκριβοι την εποχή εκείνη (δεν αναφέρω καν το κόστος για disk drive και λοιπά περιφερειακά - κασσετοφωνάκι και ξερό ψωμί!) ανάγκαζε πολλούς χρήστες να "κολάνε" με τον συγκεκριμένο υπολογιστή τους για χρόνια ολόκληρα. Καθόλου κακό και σίγουρα έδινε έναυσμα για ξεζούμισμα των δυνατοτήτων τους. Στην άλλη πλευρά, στην Αμερική, τα είχαν όλα ετοιμαζίδηκα και προς άμεση αλλαγή. Θα έπαιξε κάποιος ένα παιχνίδι σε έναν TI 99/4A, και θα τύχαινε να δει κάτι άλλο σε Commodore 64. Αμέσως θα γινόταν αλλαγή υπολογιστή. Μετά θα υπήρχε κανένας ST, Amiga κοκ.. Αυτό έγινε και στην περιπτωση του Color Computer. Για όσο διάστημα ήταν καινούριο και είχε τα νέα φανταστικά παιχνίδια, όλοι οι χρήστες ήταν τρελοί και παλαβοί μαζί του. Ιδιαίτερα όταν κυκλοφόρησε ο CoCo 2 που ήταν ακόμα πιο κοντά σε home έκδοση. Κάπου εκεί είχε αρχίσει να παίρνει τα επάνω του και ο Commodore 64 τότε, και ήταν πολύ λογικό ότι οι Αμερικανοί χρήστες θα ξεχνούσαν οτιδήποτε άλλο και θα πήγαιναν προς το νέο μηχάνημα που είχε καταπληκτικά παιχνίδια. Έτσι ο CoCo άρχισε να ξάνει έδαφος, και ακόμα και η κυκλοφορία του CoCo 3 δεν κατάφερε να αντιστρέψει τα πράγματα.

Στην αντιπέρα όχθη όμως που η αλλαγή υπολογιστή ήταν εκτός της οικονομικής εμβέλειας των Ευρωπαίων χρηστών, ο Dragon απέκτησε μια τρελή υποστήριξη και έναν φανατισμό από τους χρήστες του που άρχισαν να εξαντλούν τις δυνατότητες του μέχρι εσχάτων. Ένα σωρό περιοδικά κυκλοφορούσαν τότε με κορυφαίο το Dragon User που ήταν σε κυκλοφορία από το 1983 έως το 1989! Εξειδικευμένα βιβλία για την BASIC, πειραματισμοί με το OS-9, αξεσουάρ, παιχνίδια.. ότι βάλει ο νούς σας. Ο Dragon ήταν ένα φθηνό μηχάνημα και αποτέλεσε τον πρώτο υπολογιστή για πάρα πολύ κόσμο. Εξαιτίας της επιτυχίας που είχε στην Αγγλία κατορ-

θώσαμε να το δούμε (έστω και λίγο) στην Ελλάδα. Και λαμβάνοντας υπόψιν την αδύναμη πλατφόρμα των CoCo και CoCo 2 που βασίζοταν ο Dragon, καταλαβαίνουμε γιατί δεν κατάφερε να επικρατήσει στο δικό μας έδαφος, μιάς και όταν ήρθε στην Ελλάδα, είχαμε ήδη αποκτήσει τους Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum 48k +.. έτσι ήταν πολύ δύσκολο να κερδίσει ένα σεβαστό κοινό ώστε να πάρει και την Ελληνική υποκούτητα.

Κάπι η που θα είχε γίνει σίγουρα αν ο Dragon είχε συνέχεια ως κλώνος του CoCo 3. Με τις εκπληκτικές δυνατότητες του μηχανήματος αυτού, σίγουρα θα είχαμε και τέταρτο σωματοφύλακα στις 8-bit παρατάξεις που μονοπώλησαν οι υπόλοιποι τρεις στην χώρα μας.

Και τώρα θα μου πείτε, γιατί χαραμίζω τον χώρο στο αφιέρωμα αυτό για έναν κλώνο του Color Computer? Πολύ απλά, επειδή όλη αυτή η υποστήριξη του Dragon συνεχίζεται μέχρι σήμερα. Έτσι είναι πολύ εύκολο να βρεθούν εκαποντάδες προγράμματα, images από κασσέτες, δισκέτες και cartridge (όπως και το ίδιο το software στην κανονική του μορφή για τον υπολογιστή αυτό), βιβλία και περιοδικά (σε κανονική μορφή και σε ηλεκτρονική), sites που ασχολούνται με φανατική αγάπη για τα Dragon, περιφερειακά όπως joystick και επεκτάσεις μηχάνημα, είδη ρουχισμού (t-shirts, jackets, caps) Dragon, και ένα σωρό gatherings (στην Αγγλία και Γερμανία) που είναι ίσως η απόλυτη εμπειρία για τους λάτρεις του μηχανήματος. Το μηχάνημα αυτό υπάρχει ακόμα και πολλές φορές βρίσκεται σε πολύ καλές τιμές (είτε στην CoCo είτε στην Dragon μορφή) και σίγουρα αξίζει η ενασχόληση μαζί τους. Ότι και να γράφει το κάλυμα, ότι σχήμα και να έχει, από οποιοδήποτε μέρος της γης και αν προέρχεται, στο εσωτερικό όλων χτυπά η καρδιά του Color Computer.





MACGYVER ΜΑΓΕΙΧΕΣ

by Rygar

Tο 1987 η Apple εντυπωσίασε ολόκληρο τον κόσμο με το πρώτο, σοβαρό και με ύφος PC, σύστημά της. Επρόκειτο για το Macintosh II. Μα, υπήρχε Mac I; Ασφαλώς και υπήρχε, και ήταν τα all-in-one Mac 128/512/plus/SE κλπ., συστήματα που προσπαθούσαν να ανταγωνιστούν τους κατασκευαστές PC, και τα κατάφεραν μόνο σε ορισμένους τομείς που τα PC το κατάφεραν 7-8 χρόνια αργότερα. Τα Mac αυτά είχαν 2 σοβαρά ελαπτώματα, ή το σωστό θα ήταν, υστερήματα. Δεν είχαν θύρες επέκτασης, με εξαίρεση τα Mac SE/30 και Color Classic τα οποία όμως κατασκευάστηκαν μετά το πρώτο Mac II οπότε και δανειστήκαν μερικά χαρακτηριστικά του, και επίσης η υποστηριζόμενη μνήμη ήταν ελάχιστη και δεν ξεπερνούσε τα 4MB, τα οποία βεβαίως, εν έτει 1984, φάνταζαν αστρονομικό μέγεθος για ένα PC. Τι μπορείς όμως να χωρέσεις σε 35x35cm, κατά προσέγγιση το Mac SE/30 και Color Classic, όταν σχεδόν το 50% είναι κατηγοριακό από την οθόνη; Δεν είχες πολλές επιλογές. Γι'αυτό λοιπόν πιο πάνω έγραψα ότι εντυπωσίασε τον κόσμο με το σύστημα αυτό, καθώς είχε ένα αξιοπρεπέστατο μέγεθος με desktop κλίση, όπως όλα τα PC εκείνης της εποχής. Μπορούσε να δεχτεί μνήμη μέχρι 68MB με τη χρήση ειδικού κιτ (ξαναθυμηθείτε πόση μνήμη δεχόταν ένα 286), και είχε εκτός των άλλων τεράστια επεκτασιμότητα με 6 θύρες τύπου Nubus, μια θύρα επέκτασης που σε ευρεία παραγωγή χρησιμοποιήθηκε μόνο από την Apple για τη σειρά Mac II. Το Nubus (προφέρεται "Νιούμπας") επηρέασε τη σχέδιαση του μετέπειτα PCI bus λόγω κυρίως της plug'n play δυνατότητάς του, και θεωρείστε το ως αντιστοιχό των ISA bus των PC εκείνης της εποχής (όχι όμως σε ταχύτητα, ήταν πολύ ταχύτερο). Αξιο αναφοράς είναι ότι ήταν το πρώτο 32bit σύστημα της Apple (οχι όμως καθαρό 32bit, καθώς η ROM του περιείχε αρκετό 16Bit κώδικα)

Το Mac II λοιπόν έφερε την επανάσταση στο macόκοσμο. Επανάσταση όμως έφερε και στο κόστος που απαιτούνταν για την απόκτηση ενός μόνο 1MB μνημης, 20MB και οθόνη 12" 7.000 δολάρια.



Με επιλέον 3.000 δολάρια μπορούσατε (άραγε μπορούσατε;) να αγοράσετε το σύστημα που θα παρουσιάσουμε, το Mac IIci.

Το σύστημα κυκλοφόρησε τέλη του 1989, όταν η σειρά Mac II ήταν αρκετά ώριμη, έχοντας ήδη βγάλει τα Mac IIX και IICx. Είχε το ίδιο ύψος με το Mac II, αλλά ήταν πιο στενό και είχε μια μονάδα δισκέτας αντί για 2 που είχε το Mac II. Το μειωμένο μέγεθος συνεπάγετο μικρότερη επεκτασιμότητα. Πλέον είχε 3 θύρες Nubus αντί για 6. Με λίγα λόγια ήταν βασισμένο στο Mac IICx. Ήταν όμως το πρώτο καθαρό 32bit σύστημα της σειράς Mac II. Αυτό από μόνο του σήμαινε αυτομάτως αύξηση της ταχύτητας. Επίσης βασιζόταν στον 68030 επεξεργαστή της Motorola στα 25Mhz. Επιλέον, είχε το γρηγορότερο SCSI από όλη τη σειρά Mac II φτάνοντας μέχρι και τα 2.1Mbps στη διαμεταγωγή των δεδομένων. Πολλοί θα γελάσετε, αλλά μην ξεχνάτε ότι μιλάμε για την 1η γενιά SCSI, ούτε καν SCSI II. Ακόμη, ήταν το πρώτο Mac που είχε ενσωματωμένο κύκλωμα γραφικών, με αποτέλεσμα να μη χρειάζεται κάρτα γραφικών για να αποδώσει σήμα σε οθόνη. Τέλος, κάτι που χαρακτηρίζει το γεγονός ότι η Apple είχε ωριμάσει και ήθελε να φτιάξει ένα πραγματικά γρήγορο Mac, ήταν το γεγονός ότι για τα υποσυστήματα I/O, υδρο, CPU/RAM και Nubus θύρες, χρησιμοποιούσε 4 διαφορετικούς κρυστάλλους (oscillators), με αυτόν της

πλήρους συστήματος. Με floppy 800KB, δίσκο SCSI έχχρωμη κόστιζε σχεδόν

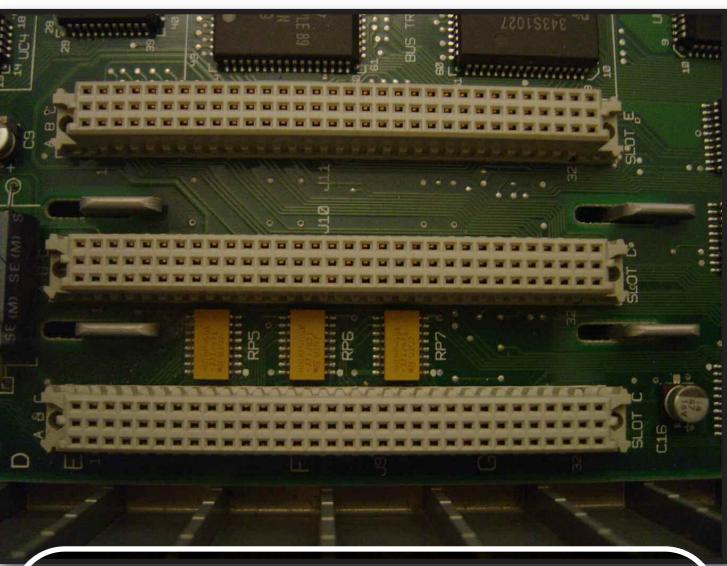
CPU/RAM χρονισμένο στα 25Mhz και αυτόν για τις θύρες Nubus στα 10Mhz.
Πρέπει να τονιστεί ότι η Apple έδινε ως έξτρα μια

ειδική κάρτα Cache των 32KB. Η κάρτα αυτή συνδεδεόταν στην ειδική υποδοχή PDS (Processor Direct Slot). Το αποτέλεσμα ήταν αύξηση της ταχύτητας, πολλές φορές και έως 30%, γι'αυτό και σε επόμενες εκδόσεις η κάρτα αυτή παρεχόταν με την αγορά. Ολα αυτά και σε συνδυασμό με την μακροζωία του που διήρκεσε 4 χρόνια από το 1989 έως τα μέσα του 1993, το καθιστούν ως το πιο πετυχημένο μοντέλο της Mac II σειράς. Πουλήθηκαν χιλιάδες κομμάτια, εξ ου η μεγάλη γκάμα περιφερειακών και επιταχυντών (ήταν το πρώτο στο οποίο μπορούσε κανείς να συνδέσει επιταχυντή με PowerPC CPU). Άλλα ας δούμε από τί αποτελείται αυτό το σύστημα. Από τις εικόνες θα διαπιστώσετε ότι η Apple ήταν έτη φωτός μπροστά από τους κατασκευαστές PC και στον τομέα της εσωτερικής διαμόρφωσης ενός σασί Η.Υ. Λες και είχε κοιτάξει στην καρδιά των τεχνικών της και των ανήσυχων χρηστών, αυτών που δεν αρκούνται στη χρήση του πληκτρολογίου/ποντικιού αλλά κάνουν και επεμβάσεις στο εσωτερικό.

Παμε λοιπόν:



Ολα γίνονται σε περίου 14.5 εκατοστά ...ύψους

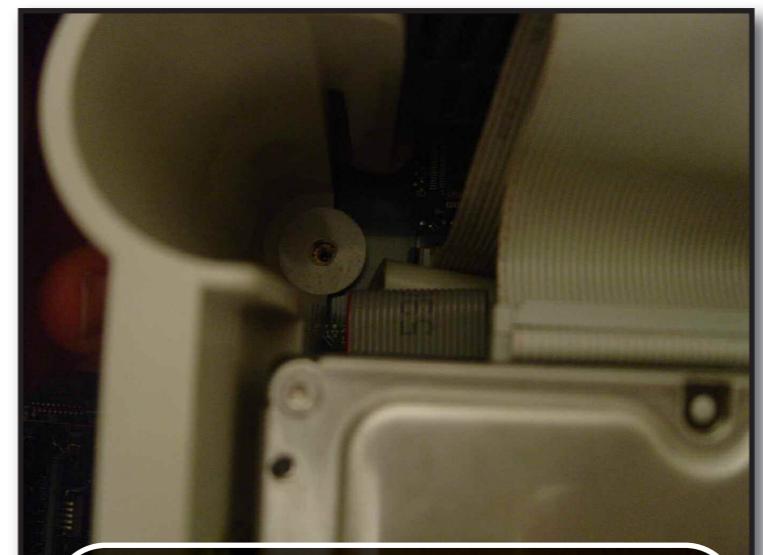


Παρατηρήστε τα 2 ζευγάρια γατζάκια που βρίσκονται αριστερά και δεξιά της μεσαίας Nubus. Η μητρική κουμπώνει συρταρωτά επάνω σε αυτά τα σημεία.



Εναέρια κάτωφυ χωρίς το κάλυμμα. Στην επάνω αριστερή γωνία της μητρικής διακρίνεται ο διακόπτης ON/OFF, οποίος λειτουργεί όπως στα σημερινά ATX τροφοδοτικά, δηλαδή δε μένει πατημένος αλλά έχει επιστροφή, γι'αυτό και όταν επιλέγουμε Shutdown από το λειτουργικό, το σύστημα ΚΛΕΙΝΕΙ! Ο διακόπτης έχει και μια εγκοπή (όπως οι ισιες βίδες) στην οποία τοποθετούμε ένα ίσιο κατσαβίδι και πατώντας τον και γυρνώντας τον ταυτόχρονα αριστερά ή δεξιά, αυτός μένει πατημένος. Η λειτουργία αυτή χρησιμοποιούνταν στα σχολεία για να αποτρέπει τους μαθητές να κλείνουν το σύστημα "καταλάθος".

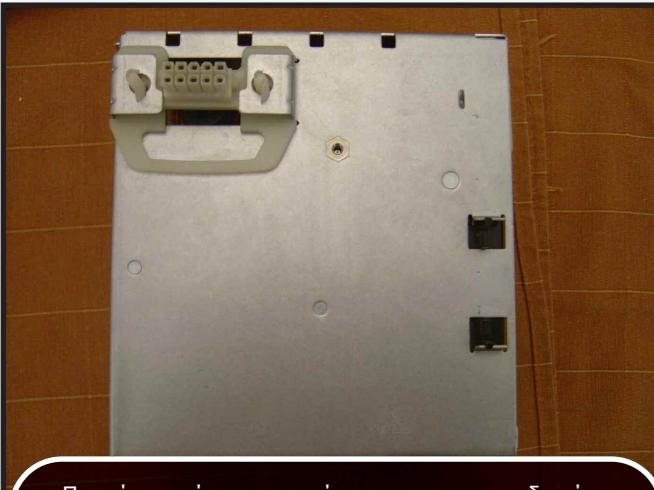
Ακριβώς κάτω από τους τρεις κρυστάλλους περίπου στο μέσο της πλακέτας, ξεχωρίζει το PDS slot και ακριβώς από κάτω το ROM SIMM, το οποίο υποτίθεται ότι προορίζοταν για μελλοντικά ROM updates, αλλά ποτέ δε χρησιμοποιήθηκε.



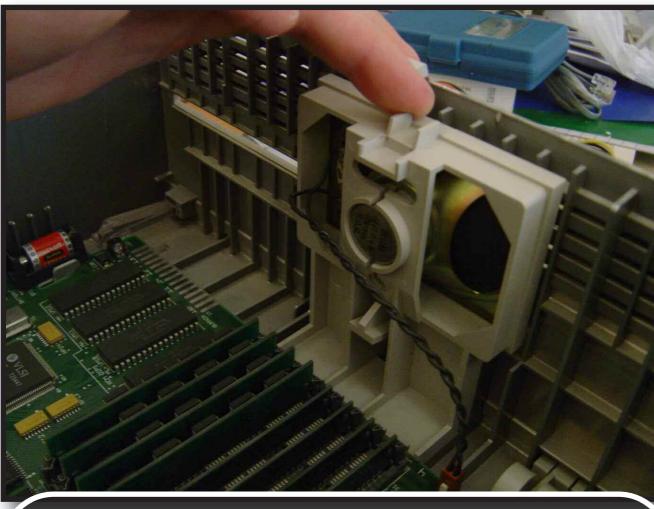
Για να αφαιρέσουμε τη μητρική θα πρέπει πρώτα να ξεβιδώσουμε τη ΜΙΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ βίδα που υπάρχει στο σύνολο και που το διατηρεί στη θέση του:



Αφου την ξεβιδώσουμε, σειρά έχει το τροφοδοτικό. Το τροφοδοτικό πατάει σε έναν κάθετο γάντζο ο οποίος φαίνεται κάπως θολά (λόγω του σκοτεινού σημείου) πίσω από τη βίδα. Εάν τον σπρώχουμε με κατεύθυνση προς τη βίδα, τότε απελευθερώνεται το τροφοδοτικό και αναστήνεται όπως φαίνεται πιο κάτω: Στην κάτω δεξιά του πλευρά ανάμεσα σε 2 ομάδες από γρίλιες, ξεχωρίζει και η εγκοπή στην οποία κλειδώνει ο γάντζος που αναφέραμε.

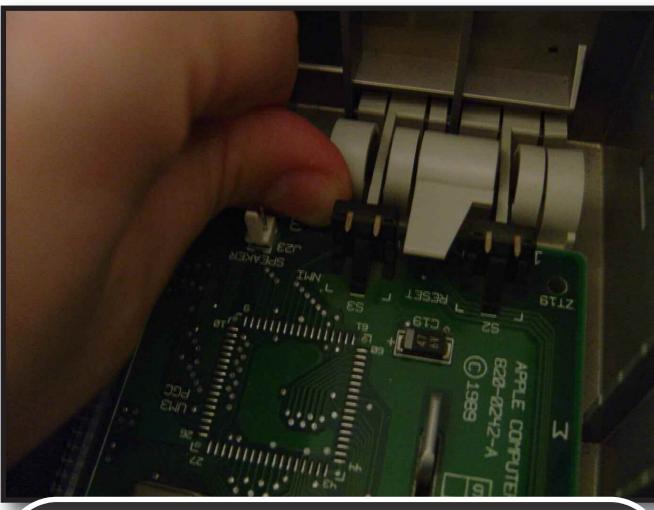


Πιο κάτω φαίνεται ο κονέκτορας που τροφοδοτεί με ρεύμα τη μητρική. Είναι το μοναδικό σημείο επαφής του τροφοδοτικού με τη μητρική και κουμπώνει επακριβώς. Μάλιστα το τροφοδοτικό συρταρώνει με τέτοιο τρόπο, που είναι πρακτικά αδύνατον να γίνει λάθος.



Δεν τελειώσαμε όμως!

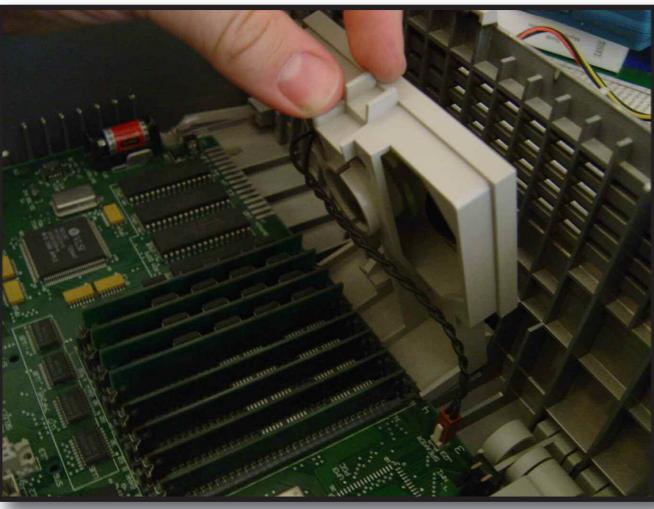
Πρέπει να βγει το ηχείο που λειτουργεί ως φρένο για τη συρταρωτή κίνηση της μητρικής:



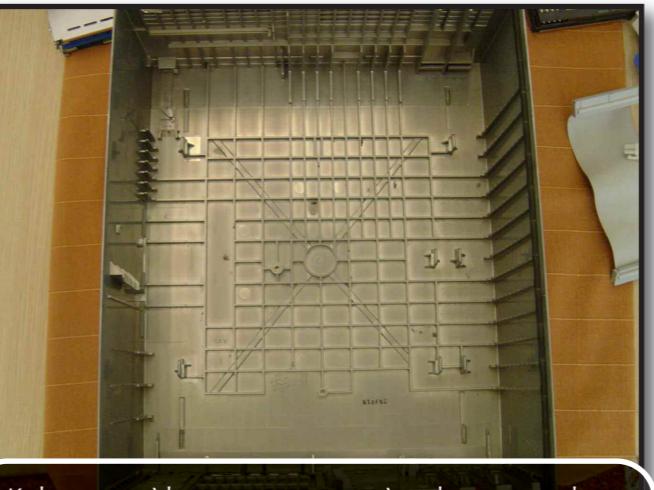
Και τέλος το κουμπί Reset και NMI το οποίο κουμπώνει επίσης με τη χρήση γάτζου (προφανώς ο σχεδιαστής ήταν φαν του Καπταιν Χουκ)



Μετά από αυτό μπορεί να αφαιρεθεί η βάση του σκληρού δίσκου και του φλοπού. Και αυτό γίνεται με παρόμοιο τρόπο, με την απελευθέρωση ενός άλλου γάτζου: Και μετά η αφαίρεση γίνεται συρταρωτά με κατεύθυνση προς το τροφοδοτικό.



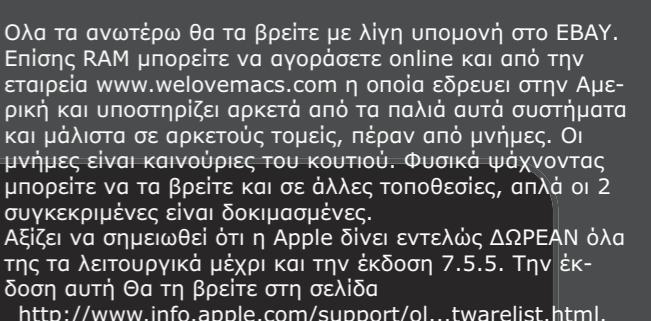
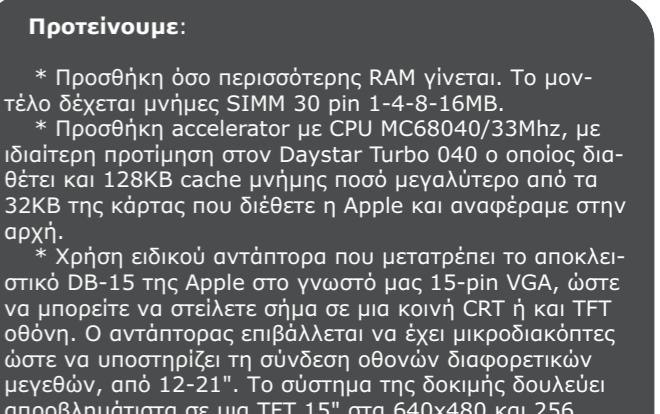
Τώρα η μητρική μας είναι έτοιμη να αφαιρεθεί. Πιέζουμε με μετριασμένη δύναμη κάποιον από τους εξωτερικούς κονέκτορες στο πίσω μέρος της μητρικής (π.χ. αυτόν του SCSI) και η μητρική αθείται μπροστά και αφαιρείται προς τα πάνω:



Κι έτσι αποκαλύπτεται και η κάτω πλευρά του κουτιού:



Από την οποία βεβαίως δεν παραλείπονται οι υπογραφές της σχεδιαστικής ομάδας:



Τεχνικά χαρακτηριστικά

- * Σύστημα: Macintosh IIci
- * Έτος κατασκευής: 1989
- * Έτος τελευταίας κυκλοφορίας: 1993
- * CPU: Motorola 68030/25MHz ή ανώτερο με χρήση επιταχυντή
- * Υποστήριξη PowerPC: Ναι, με τη χρήση επιταχυντή
- * Μνήμη: έως 128MB σε 8 θέσεις simm 30 pin μικρό μέρος της οποίας χρησιμοποιούνταν από το ενσωματωμένο κύκλωμα γραφικών (shared memory)
- * Θύρες επέκτασης: 3 NuBus μεγέθους 9", 1 PDS slot (για κάρτες cache ή επιταχυντές)
- * Δισκέτα: 1x1.44, σύνδεση περισσότερων εξωτερικών drives σε daisy-chain.
- * Σκληρός δίσκος: 20/40MB ή σύγχρονος μεγαλύτερης χωρητικότητας
- * Θύρες ADB: 2 (ποντίκι/πληκτρολόγιο, ή πληκτρολόγιο/joystick με σύνδεση του ποντικιού επάνω στο πληκτρολόγιο)
- * Οθόνη: εξωτερική 12" μονόχρωμη έως 21" έγχρωμη (ή και ανώτερη σε ειδικές περιπτώσεις), επίσης υποστήριξη 14" portrait για σύνταξη κειμένου μεγέθους σελίδας A4 (αυτή πρέπει να τη δείτε!)
- * Πληκτρολόγιο: πλήρους μεγέθους με ενσωματωμένο το αριθμητικό μέρος
- * Υποστηριζόμενο OS: 6.x-7.6.1 (8.x σε πολύ ειδικές περιπτώσεις και μόνο με τη χρήση PowerPC)

Vectrex...

Η μαγεία των διανυσματικών γραφικών στο σπίτι σας !
Του : Αναστασιάδη Γιώργου, aka GeoAnas

Ήταν τέλη της δεκαετίας του 1980, όταν οι κύριοι John Ross και Mike Purvis, μηχανικοί της εταιρείας Western Technologies/Smith Engineering είχαν την ιδέα κατασκευής μιας παιχνιδομηχανής για το σπίτι, που θα χρησιμοποιούσε διανυσματικά γραφικά και θα τα είχε «όλα σε ένα» : οβόνη, χειριστήριο και κονσόλα. Η εταιρεία είχε πρόσφατα στοκάρει μια μεγάλη ποσότητα οθονών διανυσματικής απεικόνισης και κάποιος έπερπετε να βρει τι θα τις έκαναν (!)

A μέσως το πλάνο τέθηκε υπ'όψην του αφεντικού Jay Smith, ο οποίος το βρήκε ιδιαιτέρως ενδιαφέρον.

Το όλο το σχέδιο ονομάστηκε αρχικά Mini Arcade. Ο Jay είχε την εμπειρία σχεδιασμού παιχνιδομηχανών αφού η Microvision (η πρώτη φορητή κονσόλα που χρησιμοποιούσε cartridges και παρουσιάστηκε το 1979) ήταν δικό του δημιουργημα. Το 1981 όλο το σχέδιο παρουσιάστηκε στην εταιρεία κατασκευής παιχνιδών Kenner με σκοπό να αναλάβει αυτή την παραγωγή και διάθεση, αλλά κάποια προβλήματα και διαφωνίες (όπως το μέγεθος της οθόνης και ο σχεδιασμός του μηχανήματος) ματαίωσαν την συνεργασία.

Η υλοποίηση

Αργότερα τον Σεπτέμβριο της ίδιας χρονιάς το σχέδιο παρουσιάστηκε στον κύριο Greg Krakauer, πρόεδρο της εταιρείας CGE. Αυτός ενθουσιάστηκε και συμφώνησε να αναλάβει την παραγωγή με κάποιες αλλαγές. Το μέγεθος της οθόνης άλλαξε στις 9 ίντσες, η τοποθέτηση της έγινε κάθετα με το χειριστήριο να καταλαμβάνει τη θέση ακριβώς από κάτω ενώ ο σχεδιασμός του μηχανήματος προσανατολίστηκε περισσότερο στην φορητότητα. Το όνομα Mini Arcade, παρέμεινε.

Η παραγωγή του πρωτόπου ξεκίνησε αμέσως το φθινόπωρο και ανέλαβαν δράση οι Gerry Karr και John Hall για τον προγραμματισμό της ρομ με κωδική ονομασία :

«Executive», ενώ ο σχεδιασμός του hardware ανατέθηκε στον John Ross. Ο στόχος ήταν να παρουσιαστεί ένα έτοιμο μηχάνημα με 12 παιχνίδια μέχρι τον Ιούνιο, για την καλοκαιρινή έκθεση Summer Consumer Electronics Show (SCES) στο Σικάγο, ενώ δόθηκε στην κατανάλωση τον Νοέμβριο, για να προλάβουν την αγορά των Χριστουγέννων. Η τιμή στα ράφια των καταστημάτων ήταν 199\$.

Το εξωτερικό κουτί ήταν φτιαγμένο από γυαλιστερό ασημί χαρτί και μέσα ο τυχερός κάτοχος μπορούσε να βρει το μηχάνημα με ένα χειριστήριο, εγχειρίδιο οδηγιών, μια κάρτα εγγραφής στο αντίστοιχο club idiotkettaw, καθώς και τις οδηγίες μαζί με το διάφανο χρωματιστό πλαστικό του ενσωματωμένου στη μνήμη «Minestorm». Αξίζει να σημειωθεί ότι οι πρώτες εκδόσεις του παιχνιδιού παρουσιάσαν bugs. Αυτό διορθώθηκε αργότερα με την κυκλοφορία σε cartridge του «Minestorm II» που δόθηκε δωρεάν σε όλους τους κατόχους Vectrex με την προυπόθεση αυτοί να είχαν επικοινωνήσει με την εταιρεία. Το παιχνίδι ήταν αρκετά δύσκολο και το bug εμφανίζόταν μετά την 13η πίστα. Λίγοι το είχαν εντοπίσει, για αυτό και το «Minestorm II» είναι σπάνιο και δυσεύρετο.

Το χρονικό του θανάτου

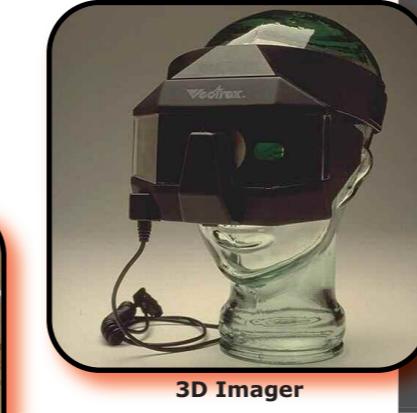
Το τέλος της παραγωγής του Vectrex είρθε κάπου στο τέλος του 1984 λόγω των ζημιών που εμφάνισε η εταιρεία MB, κάπου στα 18,7 εκατομμύρια δολάρια. Η δραματική μείωση της τιμής του σε 150\$ και μετά 100\$ δεν στάθηκε ικανή να σώσει την κατάσταση.

Το 1984 η MB έκλεισε οριστικά την CGE και γύρω στον Μάρτιο σταμάτησε η παραγωγή και διάθεση του στην Ευρώπη. Τον Μάιο της ίδιας χρονιάς η Hasbro αγόρασε την MB. Ένα μεγάλο μέρος του στοκ τροποποίηθηκε και ξαναεμφανίστηκε ως μηχανές μέτρησης στρες, που λειτουργούσαν με κέρματα από την Roy Abel & Associates Inc.

Το 1988 υπήρξε μια ελπίδα επανακυκλοφορίας του Vectrex ως φορητή παιχνιδομηχανή αλλά έσβησε με την εμφάνιση του Atari Lynx και του Gameboy το 1989.



Το πρωτότυπο όπως παρουσιάστηκε το 1982



3D Imager



lightpen μαζί με την cartridge Art Master



Η εξαγορά
Η εταιρεία Milton Bradley (MB) είχε κάνει το ντεπούλο της στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αρκετά νωρίς, με την φορητή κονσόλα MicroVision το 1979. Έψαχνε για κάτι επαναστατικό και το βρήκε στο Vectrex. Το αποτέλεσμα ήταν να εξαγοράσει την CGE τον Μάρτιο του 1983 και ανέλαβε την διανομή του στην Ευρωπαϊκή αγορά το καλοκαίρι του ίδιου χρόνου.

Ταυτόχρονα συμφώνησε με την εταιρεία Bandai για την διανομή του Vectrex στην Ιαπωνία με την ονομασία Computer Vision Kousokusei, που μεταφράζεται στα Αγγλικά ως Light Speed Ship.

Τα περιφερειακά

Τον Ιούνιο του 1983, στην έκθεση SCES στο Chicago, παρουσιάστηκε ένα πρωτότυπο με έγχρωμη οθόνη και δόθηκαν στη δημόσιοτητα σχέδια για διάφορα πρόσθετα όπως ένα περιφερειακό για την μετατροπή του Vectrex σε πραγματικό οικιακό υπολογιστή. Το τελευταίο θα περιλάμβανε ένα πληκτρολόγιο 65 πλήκτρων, 16K μνήμης RAM, BASIC ενσωματωμένη στην ROM και σύνδεση με κασσετόφωνο.

Τα μόνα περιφερειακά που βγήκαν στην αγορά, στις αρχές του 1984, ήταν το lightpen και το 3D Imager.

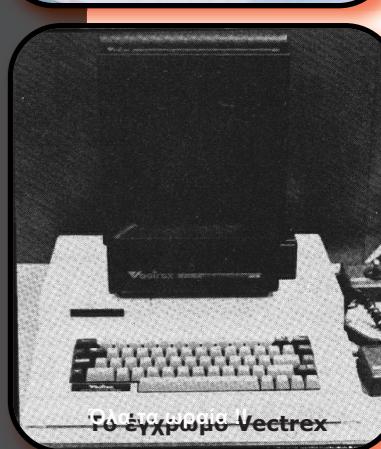
Το lightpen δόθηκε με μια cartridge ενός προγράμματος σχεδίασης του Art Master από τον Richard Moszkowski. Αργότερα στη λίστα των προγραμμάτων που το υποστήριζαν προστέθηκαν τα : Animation (πρόγραμμα δημιουργίας κινουμένων σχεδίων με 2K RAM ενσωματωμένα στην cartridge) και το Melody Master (πρόγραμμα μουσικής) του Ronald J. Logsdon. Υπάρχουν μαρτυρίες για δύο ακόμα προγράμματα που δεν κυκλοφόρησαν ποτέ τα Mail Plane και Engine Analyzer.

Το 3D Imager ήταν μια ιδιόρυθμη κατασκευή που φορούσε ο παικτής σαν κράνος στο κεφάλι και σκοπό είχε να δώσει μια τρισδιάστητη ψευδαίσθηση στα παιχνίδια που το υποστήριζαν. Η τεχνική ήταν να απομονώσει το κάθε μάτι ξεχωριστά με τη βοήθεια χρωματιστών τροχών που γύριζαν με μια ορισμένη ταχύτητα. Ο συγχρονισμός της ταχύτητας κίνησης του κάθε τροχού με τα γραφικά του παιχνιδιού έδιναν την αισθηση του βάθους. Το περιφερειακό περιλάμβανε και μια έκδοση του Minestorm σε 3D, το καλύτερο από πολλούς παιχνίδι που κάνει χρήση της 3D απεικόνησης. Αργότερα κυκλοφόρησαν και άλλα παιχνίδια όπως τα Crazy Coaster και Narrow Escape ενώ το Pole Position 3D μόνο ως πρωτότυπο.

Τα δύο αυτά περιφερειακά επειδή κυκλοφόρησαν προς το τέλος της ζωής του μηχανήματος σε πολύ περιορισμένο αριθμό, έχουν τεράστια συλλεκτική αξία, είναι σπανιότατα και μπορούμε να τα βρούμε στο Ebay σε πολύ υψηλές τιμές.



Το έγχρωμο Vectrex



Το έγχρωμο Vectrex

Χρήσιμοι σύνδεσμοι (LINKS)

Homebrew

Revival Studios <http://www.revival-studios.com/>
Kristof Tuts Web Page <http://members.lycos.nl/kristoftuts/kristoftuts/index.htm>
Vectorzoa (Alex Nicholson) <http://www.vectorzoa.com/>
FURY Unlimited (George Pelonis) <http://geovector.tripod.com/>
John Dondzila (Classic Game Creations) <http://www.classicgamecreations.com/>
Alex Herbert <http://www.herbs64.com/>
Ronen Habot <http://vgcollect.freehosting.net/myvectrex.htm>

Mark De Smet <http://www.upl.cs.wisc.edu/~desmet/projects.html>

Γενικού Ενδιαφέροντος

Vectrex Game Database <http://vgdb.vectrex.com/>
Vectrex News <http://www.vectrexnews.com/>
Spike's big vectrex page <http://vectrex.classicgaming.gamespy.com/>
Vectrex High Scores <http://members.aol.com/pbjurman/vectrex.html>
Vectrex Easter Eggs <http://www.digitpress.com/easter-eggs/vectrex.htm>
Playvectrex.com site <http://www.playvectrex.com/>
Manu's vectrex site <http://www.pelikoneprejsoonit.net/vec/>
Vectrex dot Com <http://www.vectrex.com/>
Vectrex org UK <http://www.vectrex.org.uk/>
Vectrex NL <http://www.vectrex.nl/>
Pepijn's Minestorm site <http://www.xs4all.nl/%7Ebakkerv/Minestorm/>
Richard Hutchinson <http://www.vectrex.biz/>
Playstation Controller Adapter <http://www.multigame.com/psx2vect.html>
Zektor Vector Generator <http://www.zektor.com/zvg/index.htm>

Newsgroups
rec.games.vectrex

Το μέλλον

O Vectrex είναι ένα μαγικό μηχάνημα ! Είναι ερωτεύσιμο με την πρώτη ματιά ! Τούτος είναι ο βασικός λόγος του σκληρού πυρήνα θυματών και προγραμματιστών που το κρατάνε ζωντανό μέχρι τις μέρες μας. Έχουν κατασκευαστεί καινούργια περιφερειακά και έχουν προγραμματιστεί αρκετά παιχνίδια, ορισμένα από τα οποία εξωθούν τις δυνατότητες του στα άκρα. Ο Vectrex (ή Veccy) γνωρίζει μεγάλη άνθιση και το μέλλον είναι λαμπρό.

Όλα ξεκίνησαν στα μέσα του 1990 όταν ο «μπαμπάς» Jay Smith αποφάσισε την ελεύθερη διανομή του κώδικα των παιχνιδιών του Vectrex, για μη εμπορικούς σκοπούς. Το 1996 ο ταλαντούχος John Dondzila μας δίνει το Vector Vaders. Ακολουθούν πλήθος τίτλων με ορόσημα τα : YASI (Yet Another Space Invaders) του Alex Herbert με εκπληκτική πλοκή και υποστήριξη VecVoice (ηλεκτρονικού συνθέτη φωνής από τον Ritchard Hutchinson), Debris (Raster γραφικά σε Vector monitor !) από την Revival Studios, Space Frenzy από τον John Dondzila κ.α. Τα homebrew προγράμματα και παιχνίδια κατά όνομα, έτος κυκλοφορίας και προγραμματιστή, έχουν ως εξής :

ΤΙΤΛΟΣ ΕΤΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ

Minestorm III (hack), 2001, Fred Taft
 Abyss Demo, 1999, John Dondzila
 All Good Things, 1996, John Dondzila
 Disc Duel Demo, 1999, John Dondzila
 Narrow Escape 2D (hack), Fred Taft
 Tsunami Trained, 2002, Christopher Tumber
 23 Matches, 1996, John Dondzila
 3D Lord of the Robots (3D Imager), 2006, George Pelonis
 Becky's Message, 2004, Dan
 Birds of Prey, 1999, John Dondzila
 Breakout, 1996, John Dondzila
 Black Jack Fury, 2007, George Pelonis
 Color Clash Limited Edition, 2006, Revival Studios
 Debris Exclusive Edition, 2006, Revival Studios
 Debris Limited Edition, 2005, Revival Studios
 Gravitrex, 2002, John Dondzila
 I, Cyborg, 2004, George Pelonis
 I, Cyborg Edition X, 2004, George Pelonis
 I, Cyborg Omega Edition, 2004, George Pelonis
 Koko's Retribution, 2004, Dan
 LOGO, 2006, Alex Nicholson
 Mad Planetoids Demo, 2001, John Dondzila
 Moon Lander, 2000, Clay Cowgill & Chris Salomon
 More Invaders!, 1996, John Dondzila
 Nebula Commander, 2005, Craig Aker
 Omega Chase, 2000, Christopher Tumber
 Omega Chase Deluxe, 2000, Christopher Tumber
 Omega Chase Deluxe Trained, 2000, Christopher Tumber
 Paratroopers, 2002, John Dondzila
 Patriots III, 2002, John Dondzila
 Patriots Remix, 1999, John Dondzila
 Patriots, 1996, John Dondzila
 Paul Slocum Vectrex Art, 2006, Paul Slocum
 Protector, 2003, Alex Herbert
 Protector Limited Edition, 2003, Alex Herbert
 Pythagorean Theorem (υποστήριξη VecVoice), 2003, Rob Mitchell
 Repulse, 1999, John Dondzila
 Revector, 2005, Craig Aker
 Rockaroids, 1996, John Dondzila
 Rockaroids Remix 3rd Rock, 1999, John Dondzila
 Rockaroids Remix, 1996, John Dondzila
Ronen's Game Cart, 2000, Ronen Habot
Space Frenzy (υποστήριξη VecVoice), 2006, John Dondzila
Spikes Circus, 2007, Vectorzoa
Spike Goes Down, 2003, Alex Herbert
Spike Hoppin', 1998, John Dondzila
Spike's Spree, 2002, Mark De Smet
Spike's Water Balloons, 1996, John Dondzila
Spike's Water Balloons Analog, 2000, John Dondzila
Spinnerama, 2002, Chris Tumber
Star Fire Level 1 Demo, 2001, John Dondzila
Star Fire Level 2 Demo, 2000, John Dondzila
Star Fire Spirits, 1999, John Dondzila
Star Fury 3D Visual Demo, 2006, George Pelonis
Star Fury Demo, 2001, John Dondzila
Star Sling Freeware Edition, 2006, Alex Nicholson
Star Sling Premium Limited Edition, 2006, Alex Nicholson
Star Sling Turbo Edition, 2006, Alex Nicholson

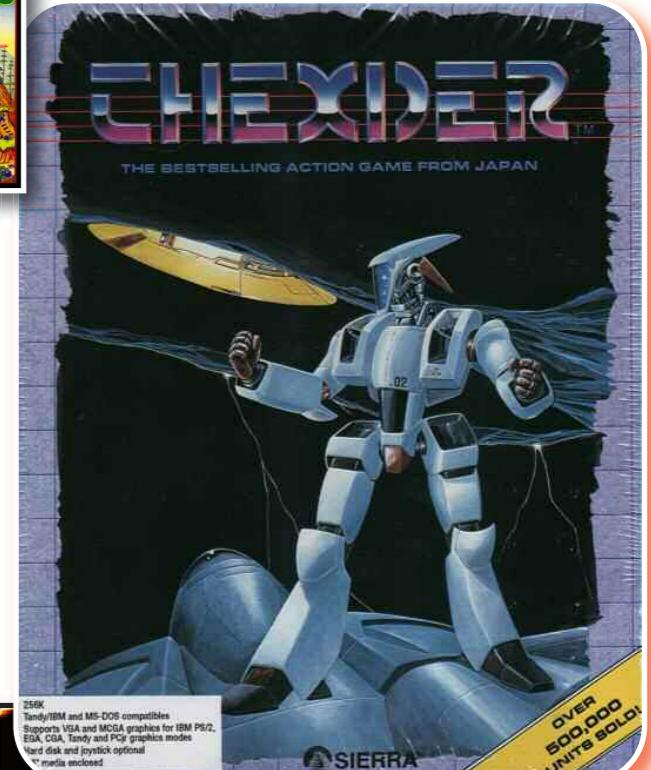
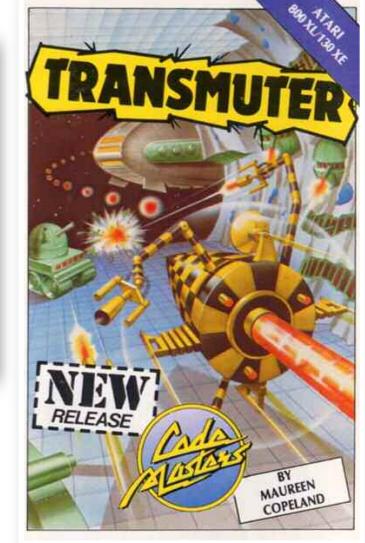
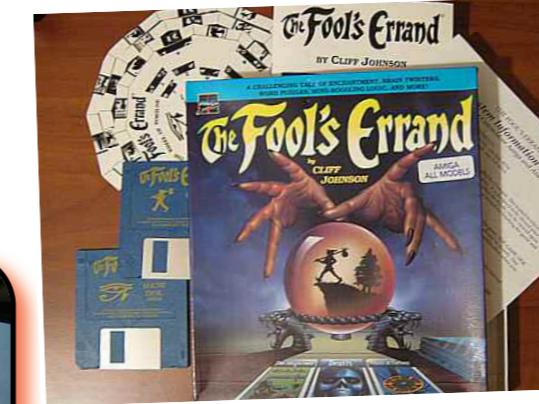
Thrust, 2004, Ville Kruumlinde
Trakkers, 2001, John Dondzila
Tsunami, 2002, Christopher Tumber
Vaboom, 2000, Ronen Habot
War of the Robots, 2003, George Pelonis
War of the Robots Bow to the Queen Edition, 2006, George Pelonis
War of the Robots CGE2K3 Edition, 2003, George Pelonis
War of the Robots Omega Edition, 2003, George Pelonis
VecCaves, 2002, Mark De Smet
Vecmania, 1999, John Dondzila
VecSports Boxing, 2002, Manu Parssinen
VecSports Boxing LE, 2002, Manu Parssinen
Vectopia, 2001, John Dondzila
Vector 21, 2006, George Pelonis
Vector 21 A Fistful of Wildcards!, 2006, George Pelonis
Vector 21 Omega Edition, 2006, George Pelonis
Vector Vaders, 1996, John Dondzila
Vector Vaders Remix, 1999, John Dondzila
Vectrace, 2000, Ronen Habot
Vectrepede, 1998, John Dondzila
Vectrexiens, 2008, Kristof Tuts
Vectris, 1996, John Dondzila
Vectropolis 500 Demo, 2001, John Dondzila
Verzerk (υποστήριξη VecVoice), 2002, Alex Herbert
V-Frogger, 1998, Chris Salomon
VIX Trained, 2002, Christopher Tumber
VIX, 2002, Christopher Tumber
Wormhole, 2001, John Dondzila
Vpong, 1998, Chris Salomon
Xudoku, 2006, Revival Studios
Zap, 2000, Christopher Tumber

Πολλά από τα παραπάνω έχουν κυκλοφορήσει σε περιορισμένο αριθμό αντιτύπων με ειδικά κουτιά, εξώφυλλα κλπ. Σε αναμονή είναι και το περιφήμο VexOS που δεν είναι τίποτα άλλο από ένα λειτουργικό σύστημα και γλώσσα BASIC σε cartridge για τον Vectrex. Η διανομή του θα γίνει από τον Martijn Wenting (Revival Studios) μέχρι το τέλος του 2008.

Από πλευράς hardware έχουμε πολυάριθμες multicarttridges (με ή χωρίς dip switches), καινούργια light-pens, 3D imagers αλλά και χειριστήρια ή μετατροπές χειριστηρίων από άλλες κονσόλες (π.χ. Playstation) μέχρι και interface για πληκτρολόγιο (!).

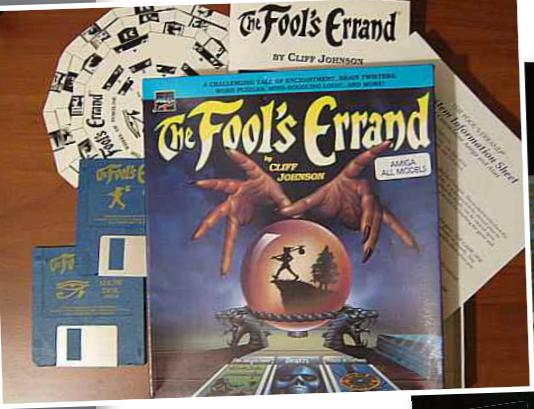
Ξεχωρίζουν η Flash cartridge και το VecvoxX του Richard Hutchinson / Madtronix

Με το πρώτο μπορείτε να μεταφέρετε οποιαδήποτε free rom από το internet στον Vectrex (χωράει μέχρι 31 roms και η νεώτερη έκδοση έχει σύνδεση usb), ενώ ο ρόλος του δευτέρου είναι η προσθήκη φωνής στα προγράμματα σας !



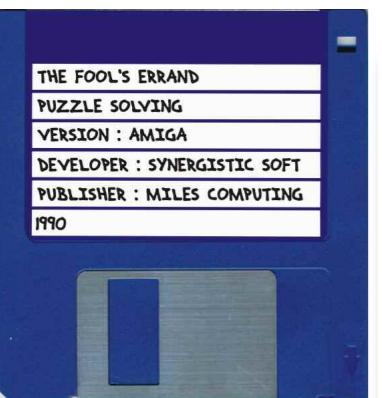
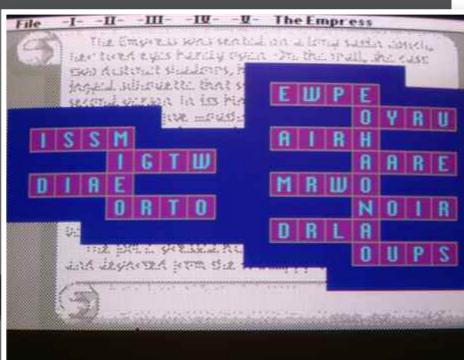
THE FOOL'S ERRAND

Κέιμενο: Billy



Eίμαι σχεδόν βέβαιος πως όλοι κάποια στιγμή έχετε καθήσει να φτιάξετε κάποιο παζλ για να περάσει ευχάριστα η ώρα, ή έχετε προσπαθήσει να λύσετε κάποιο σταυρόλεξ για να σκοτώσετε τον χρόνο σας όσο περιμένετε σε κάποια ουρά αναμονής. Οσον αφορά έναν υπολογιστή όπως η Amiga, τα παιχνίδια παζλ αυτού του είδους δεν είναι ακριβώς το «φόρτε» της, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα πρέπει να τα παραβλέψουμε – ειδικά όταν εμφανίζεται κάπι αξιόλογο, όπως επι παραδείγματι, το Fool's Errand – το παιχνίδι με το οποίο θα ασχοληθούμε. Εχουμε λοιπόν να κάνουμε με ένα παιχνίδι παζλ. Αυτό βέβαια από μόνο του δεν λέει πολλά, οπότε ας δούμε τα πράγματα πιο αναλυτικά. Η δράση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται στην φανταστική χώρα των Tarō, όπου η σατανική Αρχιέρεια έχει ρίξει κάποια ζόρκια εμποδίζοντας την ελεύθερη διάβαση στις διάφορες περιοχές, και προκαλώντας προβλήματα και παρεξηγήσεις μεταξύ των κατοίκων των τεσσάρων βασιλείων (Σπαθά, Πεντάκινοι, Κούπες, Ραβδά). Για να διαλυθούν τα ζόρκια, θα πρέπει πρώτα να συναρμολογηθεί ο χάρτης του Ήλιου, ο οποίος από την αρχή του παιχνιδιού βρίσκεται στην κατοχή του Τρελού, (που συμβολίζει το πάθος για ταξίδια και περιπέτειες), και τον ρόλο του οποίου αναλαμβάνετε εσείς. Οπως καταλάβατε, οι διάφοροι χαρακτήρες του παιχνιδιού (λέρεια, Ήλιος, Τρελός, και οι διάφοροι άλλοι που θα συναντήσατε στην πορεία σας) είναι στην ουσιά κάρτες Tarō της μικρής και της μεγάλης Αρκάνα. Αυτό που πρέπει να κάνετε τώρα εσείς, είναι να καταφέρετε να συναρμολογήσετε τον χάρτη του Ήλιου ώστε να μπορέσετε να λύσετε τα μάγια της Αρχιέρειας, ενώ στην διάρκεια του ταξιδιού σας θα ανακαλύψετε και τους δεκατέσσερις χαμένους θησαυρούς που βρίσκονται κρυμμένοι στα διάφορα σημεία του χάρτη...

Αφού λοιπόν ολοκληρωθεί η εισαγωγή, είστε πλέον έτοιμοι να ξεκινήσετε. Το πρώτο πράγμα που θα δείτε στην οθόνη σας, είναι ο πάπιρος



ΟΙ ΓΡΙΦΟΙ

Τόση ώρα λέμε για γρίφους γενικά και αόριστα, οπότε είναι καιρός να δούμε για τι ακριβώς μιλάμε, μια και αυτό είναι το «ζουμί» της όλης υπόθεσης. Κατά το μεγαλύτερο μέρος τους λοιπόν, οι διάφοροι γρίφοι αποτελούνται από κρυπτόλεξα, παραδοσιακά παζλ με εικόνες που πρέπει να «συναρμολογήσετε», ακροστιχίδες, «λαβύρινθούς» με παγίδες/τηλεμεταφορείς που θα δοκιμάσουν την μνήμη σας, γρίφους παραπτηρικότητας και επιδεξιότητας (όπου θα πρέπει να ακολουθήσετε με το ποντίκι σας «μονοπάτι» που διαγράφεται στην οθόνη), γρίφους λογικής, καθώς και ορισμένους ελαφρώς «πονηρούς» γρίφους. Κάποιοι γρίφοι, εκτός από την παραπτηρικότητα, την μνήμη και την ικανότητα για αναλυτική σκέψη, θα δοκιμάσουν και την υπομονή σας, ενώ οι πιο ευερέθιστοι από εσάς μετά από αρκετή ώρα ενασχόλησης με κάποιον ιδιαίτερα δύσκολο γρίφο, ίσως νιώσουν την ανάγκη να αρχίσουν να «κακοποιούν» το ποντίκι, την οθόνη, ή κάποιο άλλο μέρος του υπολογιστή τους για να εκτονωθούν. Ψυχραιμία πάνω απ' όλα λοιπόν, και να θυμάστε πως για κάθε γρίφο υπάρχουν διάφορα hints ή οδηγίες για το πρέπει να κάνετε (κλικάρετε πάνω δεξιά στην μενού bar για να τις δείτε), οι οποίες όμως σε αρκετές περιπτώσεις είναι επίτηδες ασαφείς! Επίσης θα πρέπει να ξέχετε κατά νου πως όταν ολοκληρώσετε όλους τους γρίφους (και κατά συνέπεια αποκτήστε όλα τα κομμάτια του χάρτη του Ήλιου), δεν έχετε τελειώσει ακόμα. Το τελευταίο μεγάλο παζλ που σας περιμένει, είναι να καταφέρετε να βάλετε στην σωστή σειρά τα κομμάτια του χάρτη, ώστε να μπορεί να διαβαστεί. Πώς θα βρείτε την σωστή σειρά; Εδώ έρχεται πλέον η στιγμή που θα πρέπει να αρχίσετε να διαβάζετε με προσοχή τον πάπιρο (ο οποίος έχει τέλον συμπληρωματικό), καθώς τα hints που περιέχει θα σας καθοδηγήσουν στο να φτιάξετε σωστά τον χάρτη. Μπορείτε βέβαια να δοκιμάσετε να βάλετε σε τάξη τα κομμάτια τελείως μόνο σας, αλλά διαβάζοντας τον πάπιρο έχετε περισσότερες πιθανότητες. Όπως καταλάβατε σας περιμένει αρκετή δουλειά.

Αντιμέτωποι με τον Θάνατο. Θα χρειαστεί να σκεφτείτε πονηρά... ή καλύτερα "πρακτικά".

page 1 of 2



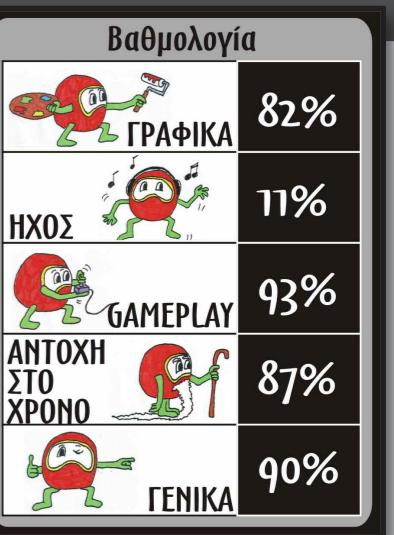
"Οι πιο ευερέθιστοι από εσάς ίσως νιώσουν την ανάγκη να αρχίσουν να «κακοποιούν» το ποντίκι, την οθόνη, ή κάποιο άλλο μέρος του υπολογιστή τους για να εκτονωθούν."

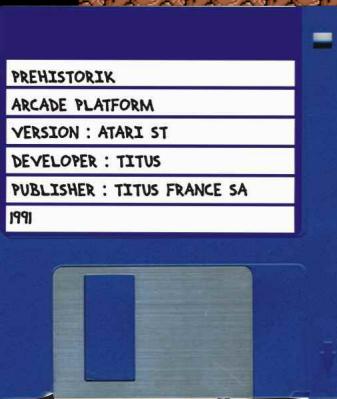
ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΣ

Deja vu, Hidden Agenda, Balance of Power, The Fool's Errand, κλπ... Κοινό σημείο στα διάφορα παιχνίδια που έχουν υποστεί μεταφορά από τον Macintosh, είναι η χαμηλότερη ανάλυση τους. Αυτό βέβαια δεν θα ενοχλήσει παρά μόνο όσους έχουν ήδη ασχοληθεί με την έκδοση του Mac. Ένα πλεονέκτημα είναι πως τώρα το παιχνίδι έχει αποκτήσει την πολυτέλεια (!) του χρώματος, πράγμα που το κάνει πιο ευχάριστο στο μάτι. Θα λέγαμε μάλιστα πως χάρη στα χρώματα, ορισμένοι γρίφοι (όπως τα παραδοσιακά παζλ), έχουν γίνει ελαφρώς ευκολότεροι. Σίγουρα στον τομέα των γραφικών η Amiga μπορεί να κάνει (και πολλές φορές κάνει) θαύματα, αλλά το Fool's Errand δεν είναι το παιχνίδι που θα την στρώνει στα όριά της. Παρ' όλα αυτά, τα γραφικά είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα για τέτοιου είδους παιχνιδιών, και δεν θα σας αφήσουν παραποτέμενο. Στον ίχο τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά, καθώς το παιχνίδι φαίνεται να ασπάζεται το παλιό εκείνο ρητό που λέει πως «η σιωπή είναι χρυσός». Οι μόνοι ήχοι που θα ακούσετε είναι κάποια υποτοπώδη ηχητικά εφέ σε ορισμένα σημεία. Μία καλή σκέψη θα ήταν να είχε προστεθεί κάποιο χαλαρωτικό μουσικό κομμάτι καθώς λύνετε τους γρίφους σας, αλλά δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει. Δεν χρειάζεται να απογοητεύεστε όμως, μια και η φύση του παιχνιδιού είναι τέτοια που ακόμα και μουσική να υπήρχε, μετά από κάποιο διάστημα θα σταματούσατε να την προσέχετε, καθώς θα είσαστε συγκεντρωμένοι στην επίλυση κάποιου γρίφου.

ΕΝ ΤΕΛΕΙ

To Fool's Errand σίγουρα δεν είναι ένα παιχνίδι για όλα τα γούστα, όμως λόγω της δομής του έχει το πλεονέκτημα ότι μπορεί να παιχτεί με διαφορετική φιλοσοφία κάθε φορά. Μπορείτε απλά να ξεκινήσετε να λύνετε ένα γρίφο για να περάσετε ένα ευχάριστο μισάωρο, ή να συνεχίστε για όσο τραβάει η όρεξή σας (και τα νεύρα σας!). Το παιχνίδι σας επιτρέπει να σταματήσετε εύκολα και να συνεχίστε με καθαρό μυαλό όποτε θέλετε, αντιθέτα για παράδειγμα με κάποιο rpg ή adventure, όπου θα πρέπει να ξανατεκάρετε το κουβαλάτε στο inventory σας, να ξαναελέγετε τους χάρτες σας για να θυμηθείτε που βρίσκεστε, κλπ. Όπως και να 'χει, η δυνατότητα να σώζετε την πρόοδό σας στον δίσκο και η πληθώρα των γρίφων που έχει συμπεριλάβει ο Κλιφρ Τζόνασ, ο δημιουργός του παιχνιδιού, σημαίνουν σαφώς ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει απασχολημένους για αρκετό καιρό και θα κερδίσει την καρδιά σας – αφού βεβαίως πρώτα κερδίσει το μυαλό σας! Νομίζουμε πως αξίζει να το παλέψετε.





Κριτικό:DINO

PREHISTORIK

Prehistorik

νυχτερίδες κι αράχνες γλυκειά μου



Όλα για το στομάχι γίνονται τελικά σε αυτή τη ζωή! Πώσες φορές δεν έχετε γεμίσει το καρότσι του Super Market με άχρηστα πράγματα; Γαριδάκια, πατατάκια και κάθε είδους μη υγιεινό σνακ αλλά και ζαμπόν, μπέϊκον, σαλάμια κλπ.

Ε λοιπόν μάθετε, πως αυτή τη συνήθεια την έχουμε κληρονομήσει από τους προγόνους μας, οι οποίοι, ότι έβλεπαν μπροστά τους, το εκλάμβαναν ως φαγώσιμο! Ακόμα και τις αρκούδες και τους δεινόσαυρους! Τι; Δε με πιστεύετε; Ρωτήστε την Titus, η οποία είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία αυτού του παιχνιδιού!



Tο παιχνίδι ξεκινάει με τον ήρωά μας να έχει ξελιγωθεί στην πείνα και πρέπει να μαζεψει όσο περισσότερο φαγητό μπορεί, το οποίο βρίσκεται διασκορπισμένο στις πολύ όμορφες πίστες του παιχνιδιού. Προσοχή όμως... Ο δρόμος δεν είναι στρωμένος με δάφνες... Χαριτωμένα αλλά επικίνδυνα δεινοσαυράκια καραδοκούν να σας κατασπάρουν όπως επίσης και αρκούδες, μαϊμούδες που πετάνε καρύδες, αράχνες αλλά και τεράστιοι δεινόσαυροι που πρέπει να βρείτε το αδύνατο σημείο τους, στο τέλος κάθε επιπέδου.

Ο ήρωάς μας, είναι οπιλισμένος μόνο με το αγαπημένο του ρόπαλο, το οποίο εκτός της χρήσης που έχει στο κυνήγι του αντίθετου φύλου, το χρησιμοποιεί και για να βγάλει το ψωμάκι του! Αφού ξεμπερδέψει με τα δεινοσαυράκια και τις αρκούδες, μπαίνει

στις σπηλιές όπου εκεί θα βρει μεγάλη ποικιλία φαγητού όπως χοιρινά μπούτια, φρούτα, ακόμα και έτοιμα φρεσκοψωμένα κοτόπουλα! Οι φωτιές που φωτίζουν τη σπηλιά είναι πολύ επικίνδυνες όπως επίσης και οι αράχνες (να μιλήσουμε και για τις νυχτερίδες; Και εδώ ταιριάζει το άσμα «νυχτερίδες κι αράχνες γλυκειά μου», τις οποίες θα πρέπει να αποφύγετε με συντονισμένα άλματα. Σε κάποιες σπηλιές θα βρείτε και ένα σήμα σαν αυτά που βλέπουμε στους δρόμους. Αν προχωρήστε πέρα από αυτό, το παιχνίδι σας μεταφέρει σε ένα άλλο σημείο της πίστας το οποίο μπορεί να βρίσκεται μπροστά αλλά και πίσω, εκεί που έχετε ήδη περάσει! Προσοχή λοιπόν και εδώ γιατί μπορεί να καθυστερήστε και να μη φτάσετε έγκαιρα στο τέλος της πίστας με αποτέλεσμα να χάσετε μια ζωή! Ακόμα θα

συναντήσετε και ένα παράξενο πλάσμα, το οποίο ξερνάει φωτιές! Εδώ πραγματικά δεν είμαι σίγουρος τι ήθελαν να κάνουν οι προγραμματίστες της Titus, όμως με λίγη προσοχή, μπορείτε να απαλλαγείτε εύκολα και από αυτό.

Όπως είπαμε στην αρχή της παρουσίασης «Όλα τρώγωνται!». Γι' αυτό λοιπόν μη διστάστε να χτυπήσετε με το ρόπαλό σας ακόμα και τις νυχτερίδες! Όσο περισσότερο τρώτε, τόσο γεμίζει ένας δείκτης στο επάνω μέρος της οθόνης, ο οποίος δείχνει την ποσότητα του φαγητού που έχετε μαζεψει. Αν γεμίσει, τότε, ακόμα και αν είσαστε στα μισά της πίστας, μπορείτε να κατευθυνθείτε προς το τέλος της, χωρίς να χρειαστεί να πάρετε και άλλα τρόφιμα. Και καλό θα ήταν να βιαστείτε γιατί αντίπαλός σας είναι και ο χρόνος, καθώς ο χειμώνας πλησιά-



στικό και χιουμοριστικό! Είναι από τα παιχνίδια που φορτώνεις στον υπολογιστή σου, όταν έχεις κουραστεί από τους γρίφους κάποιου adventure και θέλεις να χαλαρώσεις. Ο χειρισμός μέσω του joystick είναι πανεύκολος και δε θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.

Εκεί θα πρέπει να ανακαλύψετε την αδυναμία του και να τον χτυπήσετε κυριολεκτικά στον κάλο, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να αποφύγετε τα μικρά δεινοσαυράκια που περνάνε με κάκες διαθέσεις! Έπειτα, συνεχίζετε στην επόμενη πίστα, με τις ζωές σας να έχουν ανανεωθεί και με το παιχνίδι να ρίχνει εναντίον σας νέους εχθρούς.

To Prehistorik, όπως θα έχετε καταλάβει και από τις οθόνες που συνοδεύουν το review, είναι ένα κλασικό platform game, το οποίο είναι αρκετά διασκεδα-

στικό, την απλότητα και το gameplay του Prehistorik. Οι υπόλοιποι, καλό είναι να κάνετε ένα διάλειμμα από το The Secret Of Monkey Island ή το Xenon 2, και να του ρίξετε μια ματιά, καθώς αποτελεί μια χαλαρωτική πρόταση του retro gaming και είναι κατάλληλο για να γεμίσετε ευχάριστα, οποιεδήποτε ώρες της ημέρας.

Συγχαρητήρια Titus!

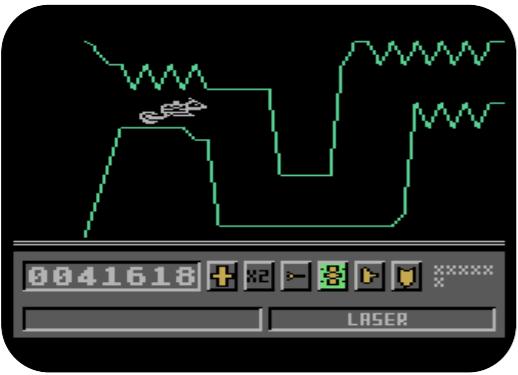
Βαθμολογία

	ΓΡΑΦΙΚΑ	89%
	ΗΧΟΣ	75%
	GAMEPLAY	85%
	ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	75%
	ΓΕΝΙΚΑ	89%

Όσοι αγαπάτε αυτού του είδους παιχνιδία, θα ενθουσιαστείτε από το



TRANSMUTER



Sτο μακρινό μέλλον, ο ήλιος, μετατράπηκε σε έναν κόκκινο γίγαντα, όπου κανένας και τίποτα, δεν μπορούσε να αντέξει την ακτινοβολία του. Ο άνθρωπος, έπρεπε να ζήσει υπόγεια, χρησιμοποιώντας τη θερμότητα του πυρήνα της γης για να επιβιώσει. Κάθε γενιά, έσκαβε όλο και πιο βαθιά, αφήνοντας όπλα και μηχανές να φυλάνε τα μετόπισθεν. Τελικά, με τη βοήθεια της τεχνολογίας και των ορυκτών του εσωτερικού μέρους του πλανήτη, κατασκεύασαν ένα διαστημόπλοιο και οι τελευταίοι απόγονοι, μπόρεσαν να φύγουν από τον αφιλόξενο, πλέον πλανήτη. Μόνο οι μηχανές περέμειναν να φυλάνε αιώνια τις στραγγες...

Είστε ο Overlord Tenz, ένας από τους πιλότους της νέας γενιάς, και έχετε την αποστολή να επιστρέψετε στον πλανήτη και να μαζέψετε τυχόν περιπλανώμενους επιζήσαντες. Το σκάφος που πιλοτάρετε είναι νέας τεχνολογίας τύπου «Total Aggression». Εχει ένα σταθερό κανόνι φωτονίου αλλά κάτι αλλό υποβόσκει στο εσωτερικό του σκάφους! Κάτι που θα σας βοηθήσει πολύ στην αποστολή σας... Ένας μη συμβατικός πυρηνικός

αντιδραστήρας, ο οποίος έχει την ικανότητα να πάρει την ενέργεια από οπιδήποτε καταστρέφετε στο δίάβα σας και να τη μεταφέρει στο δικό σας σκάφος, με αποτέλεσμα την αναβάθμιση των όπλων και των λειτουργιών του «κτήτουν» που πιλοτάρετε!

Αυτό το σενάριο, είναι η δικαιολογία για να φτιαχτεί αυτό το διασκεδαστικό horizontal scrolling, shoot'em up, προγραμματισμένο από γυναίκα παρακαλώ! Τη δεσποινίδα Maureen Copeland! Ξεκινάτε λοιπόν το παιχνίδι, με το κανόνι φωτονίου και προχωρώντας στο παιχνίδι, αναβάθμιζετε το όπλο σας με την εξής σειρά : Μεγαλύτερη ταχύτητα, διπλές βολές, βόμβα, λέζερ, συνοδευτικό σκάφος και ασπίδα. Το καλό είναι πως, μπορείτε να έχετε ένα συνδιασμό των παραπάνω, π.χ. Laser, ταχύτητα και συνοδευτικό σκάφος μαζί!! Το κακό είναι πως, όταν χάσετε μια ζωή, χάνετε αυτομάτως και ότι όπλα είχατε κερδίσει, μέχρι εκείνη τη στιγμή.

Η πρώτη πόστα του παιχνιδιού, χαρακτηρίζεται βατή και μόλις φτάσετε στο τέλος της θα αντιμετωπίσετε ένα mother-ship (mama ship, όπως τα έλεγα πριν χρόνια βλ. Phoenix). Με υπομονή και επιμονή, είναι αρκετά εύκολο να το περάσετε. Η δεύτερη πόστα, μέχρι να τη συνηθίσετε, θα παιξει με τα νεύρα σας, καθώς θα χρειαστεί να περάσετε μέσα από μια, πολύ στενή σε ορισμένα σημεία, σήραγγα όπου ευτυχώς δεν έχετε να αντιμετωπίσετε ταυτόχρονα και κάποιος εχθρός. Εδώ χρειάζονται κινήσεις ακριβείας για να τα βγάλετε πέρα, όμως είμαι σίγουρος πως στο τέλος θα διαπρέψετε!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, με το sprite σας να είναι animated το οποίο όμως



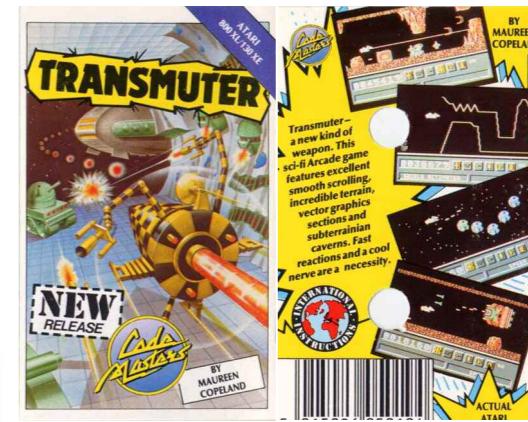
PREHISTORIK Map

φαίνεται σα να έχει μια ελαφριά καμπούρα! Στον οπικό τομέα, το μόνο μου παράπονο είναι ένα elaphro flickering καθώς scrollarei η οθόνη, όμως μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, το οποίο όμως δεν είναι κουραστικό και θα το ξεχάσετε μόλις μπείτε στη δράση για τα καλά.

Το ήχο επιμελήθηκε ο γνωστός David Whittaker και «δένει» τέλεια με αυτό το είδος του παιχνιδιού!

Ίσως σήμερα, το Transmuter να σας φανεί ξεπερασμένο, όμως αν του δώσετε μια ευκαιρία θα ανακαλύψετε ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι.

Από τα καλύτερα και νοσταλγικότερα shoot'em ups για τον XL/XE σας...



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ CODE MASTERS

(Από τη συσκευασία του παιχνιδιού)

Ο David και ο Richard Darling, ξεκίνησαν να γράφουν computer games, όταν ακόμα πήγαιναν σχολείο! Έκαναν κοπίες τις κασσέτες μόνοι τους και πουλούσαν τα παιχνίδια που έφτιαχναν μέσω ταχυδρομείου, κάνοντας γνωστή τη δραστηριότητά τους από διαφημιστικές καταχωρήσεις που έβαζαν σε περιοδικά και εφημερίδες.

Στη συνέχεια υπόγραψαν συμβόλαια με μεγάλα software houses της εποχής και πολλά από τα παιχνίδια τους έγιναν best-sellers!

Τον Οκτώβριο του 1986, έφτιαξαν τη δική τους εταιρία, τους πολύ γνωστούς πια Code Masters. Από την αρχή ήσαν αποφασισμένοι να παράγουν, μόνο καλά παιχνίδια στην καλύτερη δυνατή (budget) τιμή. Το BMX simulator, έφτασε να είναι ένα από τα παγκόσμια best sellers... Σε λιγότερο από ένα χρόνο, οι Code Masters είχαν παραπάνω από 10 τίτλους στα top ten.

Ο David και ο Richard είναι τώρα (1987), 21 και 19 χρονών αντιστοιχα, και είναι αποφασισμένοι να συνεχίσουν να κάνουν αυτό που έχουν καλά : Να μας προσφέρουν καταπληκτικά παιχνίδια!!!

Σημ. reviewer : Και όλοι ξέρουμε ότι συνεχίζουν το επιπτυχημένο έργο τους, μέχρι σήμερα...



Βαθμολογία	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83%
ΗΧΟΣ	79%
GAMEPLAY	85%
ΑΝΤΩΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	79%
ΓΕΝΙΚΑ	85%

PREHISTORIK Map

TEST Πόσο καλός Retro Gamer είσαι;

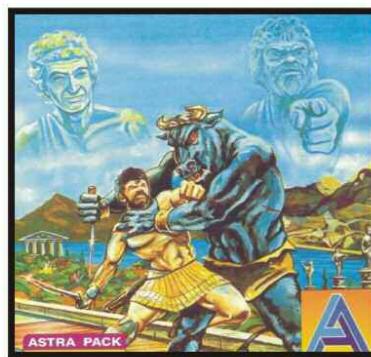
Νομίζετε οτι είστε ο Χ. Σωτηρακόπουλος των games; Αποδείξτε το λοιπόν, κάνοντας αυτό το τεστ και κάντε τους φίλους σας να υποκλίνονται σε έναν γκουρού των retro παιχνιδιών!

1. Από ποιό παιχνίδι είναι το παρακάτω screen shot;



- A. FIRE AND FORGET
- B. LOTUS TURBO CHALLENGE
- C. CRAZY CARS
- D. POLE POSITION

2. Ποιό ήταν το "Παιχνίδι των Θεών";



- A. POWERPLAY
- B. POPULOUS
- C. POWERMONGER
- D. GODS

3. Πως λέγεται ο ήρωας του King's Quest III;



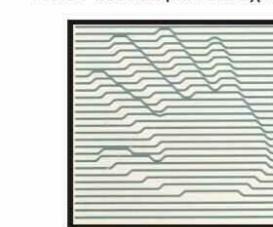
- A. LARRY LAFFER
- B. GWYDION
- C. ROGER WILCO
- D. PACMAN

4. Έμαθε πολλούς από εμάς το 1987 να οδηγούμε...



- A. HARD DRIVIN'
- B. GRAN TURISMO
- C. TEST DRIVE
- D. DRIVING SCHOOL

5. Μεγάλο Software House, που μάς έδωσε καταπληκτικά παιχνίδια!



- A. OCEAN
- B. US GOLD
- C. BITMAP BROTHERS
- D. BROTHERS IN ARMS

6. Κινηματογραφικός ήρωας, ο οποίος έγινε και computer game...



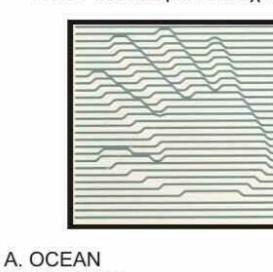
- A. BUGGS BUNNY
- B. DONALD DUCK
- C. ΗΛΙΑΣ ΜΑΜΑΛΑΚΗΣ
- D. ROGER RABBIT

7. Από ποιό παιχνίδι είναι το παρακάτω screen shot;



- A. PACMANIA
- B. PAPLAN
- C. MRS PACMAN
- D. JR PACMAN

8. Συμπληρώστε τον τίτλο του παιχνιδιού "Arkanoid II: Revenge of....."



- A. BOB
- B. DUH
- C. DOC
- D. DOH

9. Πως λέγεται ο ήρωας του adventure "The Secret Of Monkey Island";



- A. SWORDMASTER
- B. GUSTAVO THREEMOND
- C. GUYBRUSH THREEWOOD
- D. MR BEAN

Πόσο καλός Retro Gamer είσαι;

10. Από ποιό παιχνίδι είναι το παρακάτω screen shot;



- A. RAMPAGE
- B. AAARGH!
- C. BARBARIAN (PALACE)
- D. BARBARIAN (PSYGNOSIS)

11. Στο παιχνίδι SHADOW DANCER, τι είδους ζώο έχετε μαζί σας που σας προσφέρει πολύτιμη βοήθεια;



- A. ΓΑΤΑ
- B. ΓΕΡΑΚΙ
- C. ΣΚΥΛΟ
- D. ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟ



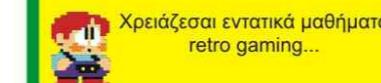
- A. ΣΩΣΤΟ
- B. ΛΑΘΟΣ
- C. ΔΕΝ ΞΕΡΩ / ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΩ
- D. ΔΕΝ ΠΑΙΖΩ ΡΕΤΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Αποτελέσματα:

Οι μωρές σαμαριώνεις: 1-C, 2-A, 3-B, 4-C, 5-C, 6-D, 7-A, 8-D, 9-C, 10-B, 11-C, 12-A, 13-A, 14-C, 15-D

ΑΠΟ 1 ΕΩΣ 5 ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

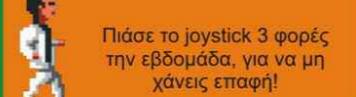
Είσαι γεννημένος σίγουρα μετά το 1990 και είσαι νεούδι στο χώρο των retro παιχνιδιών για να απαντήσεις σωστά σε τόσο λίγες ερωτήσεις και σε ένα τόσο έγκολο τεστ όπως αυτό! Είμαι σίγουρος ότι στην δημόσια παντόπαιδας "Ο Ήλιας Μαμαλάκη!"...



Χρειάζεσαι εντατικά μαθήματα retro gaming...

ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 10 ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Είσαι αρκετά ψαγμένος στο χώρο και φαίνεται πως τα retro παιχνίδια είναι η αδυναμία σου. Όμως πολλές φορές σου διαφεύγουν πραγματά, τα οποία με λίγο "ξεσκόνισμα" θα μπορέσεις να τα ξαναθυμηθείς.



Πίασε το joystick 3 φορές την εβδομάδα, για να μη χάνεις επαφή!

ΑΠΟ 11 ΕΩΣ 15 ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Αστέρι μου! Είσαι έτοιμος να αναλάβεις στρήμα και να κάνεις παρουσιάσεις στο περιοδικό μας! Είσαι ανυπέρβλητος και ανεπανάληπτος! Μια πραγματική retro gaming εγκυλοπαίδεια! Εύχε!!!



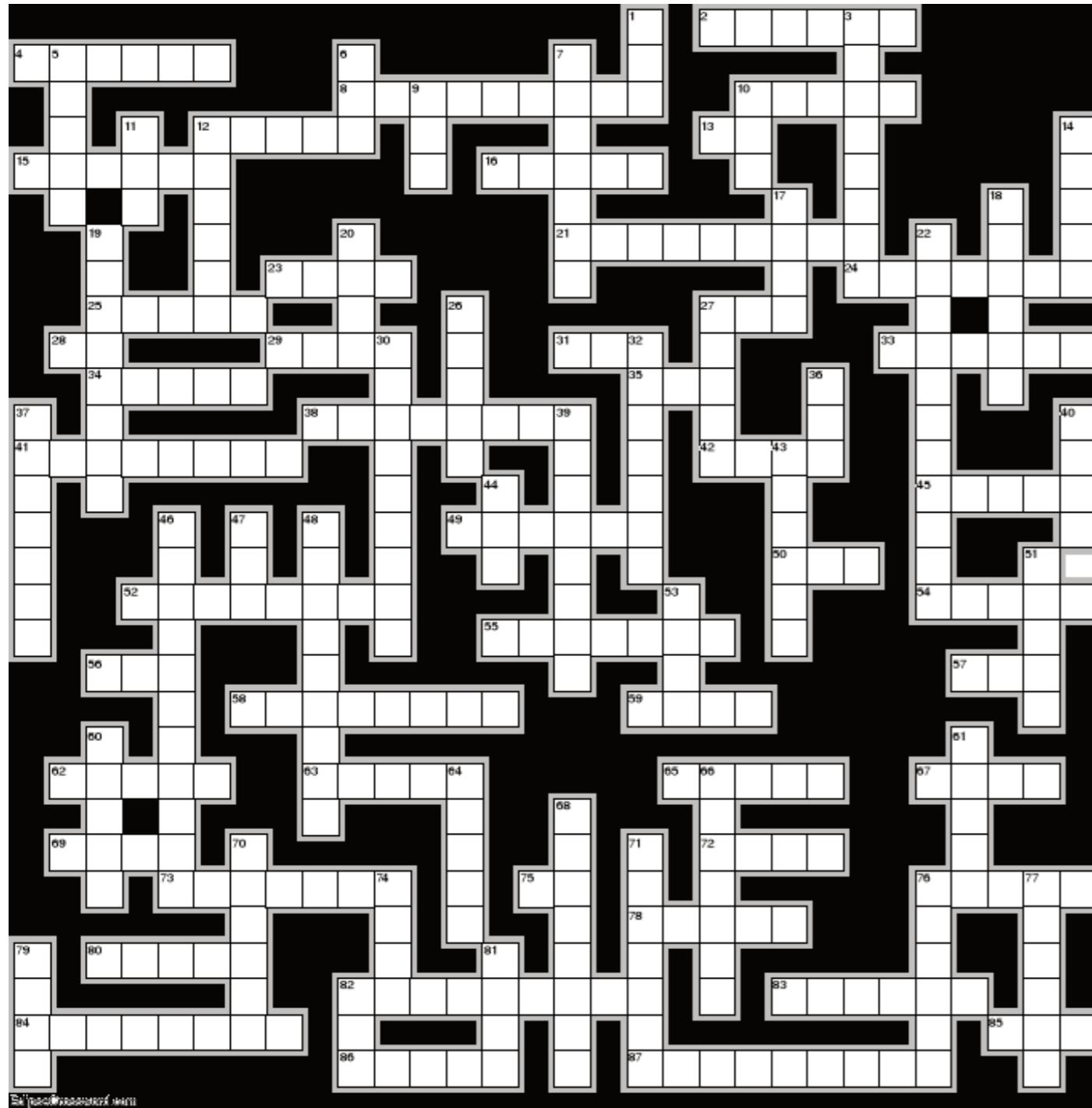
Εντάξει, μην το πάρεις κι επάνω σου... Το τεστ ήταν πολύ έγκολο!



**PREHISTORIK
Map**

**PREHISTORIK
Map**

PHOENIX BREAK



Οριζόντια

2. Το πτηνό της Atari.
4.DISK. Μαγνητικό μέσο αποθήκευσης
8. Η ψυχή της Apple από το 77 μέχρι σήμερα (με ένα μικρό διάλειμμα)
10. Περιοδικό θρύλος για home computers
12. Το chip ήχου της Amiga
13. Apple pizza
15. Bobble
16. Ήνας από τους σχεδιαστές του C64 και μετέπειτα ιδρυτής της Ensoniq
21. Φτιάχνατε τον παράδεισο ή την κόλαση σας
23. Γεννήθηκε στη Γαλλία
24. Ήνα από τα πρώτα arcade shoot'em ups
25. Το όνομα του πρωταγωνιστή στην ταινία "Electric dreams"
27. ή αλλιώς AA για τους Αμερικάνους
28. Συντομογραφία του Megabyte
29. Επεξεργαστές της SGI
31. Ο πρόγονος του ECS

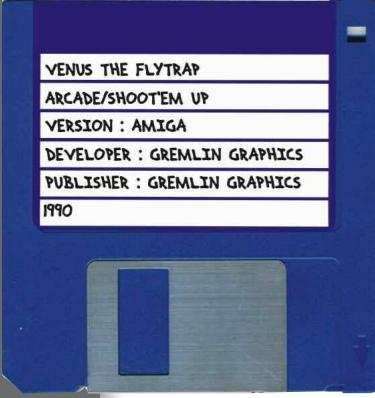
33. It came from the..... Παιχνίδι τύπου b-movie, που έκανε αισθηση στην Amiga
34. "Εφτιαξε τα Lemmings
35. Το λειτουργικό του Amstrad
38. Κάρτα γραφικών για PC
41. Ο πρόγονος του Oric-1
42. Έπρεπε να συνδέεται με την τηλεόραση και να έχει εσωτερικό floppy drive
45. Έφτιαξε κατά παραγγελία υπολογιστή για την αλυσίδα καταστημάτων Radio Shack
49. bubble
50. Η απάντηση της Ιαπωνίας στους υπολογιστές
52. Βρετανικός Υπολογιστής
54. Μας φέρνει το Monkey Island καθώς και άλλα adventures στα PC μας
55. Γλώσσα προγραμματισμού με έμφαση στα μαθηματικά
56. Έβγαινε σε εκδόσεις με 64 και 128K μνήμης, με Z80 επεκεργαστή
57. Η πρώτη κάρτα γραφικών με αξιώσεις στα PC
58. Ο ποιο γνωστός λαστιχάς της πληροφορικής

59. Διάσημη για τους κύβους της
62. Ο μεγάλος φόβος των Computer users
63. Έφτιαξε το Space Quest
65. Ο πρώτος mp3 player (χρονολογικά)
67. Tramiel
69. Η ψυχή της Apple από το 77 μέχρι σήμερα (με ένα μικρό διάλειμμα)
72. 2 bytes
73. Δημιούργησε την Commodore
75. Προστός 16bitos
76. Η εταιρία που έφτιαξε τον BBC
78. Ο πιο γνωστός γυναικάς
80. Επεξεργαστές της SUN
82. Αγόρασε και αργότερα κατέστρεψε τον πρώτο multi-media υπολογιστή
83. Έφτιαξε το Space Quest
84. Πρωταγοριστής στο Full Throttle
85. Έφτιαξε τον πρώτο 64μπιτο επεξεργαστή
86. Έκανε γνωστό τα multimedia στον κόσμο
87. Η κατασκευάστρια του Oric
- Κάθετα**
1. Την δημιούργησε ο Chuck Peddle
3. Το λειτουργικό των NeXT
5. Λειτουργικό για άτομα με...άποψη
6. Το bus των πρώτων x86 PCs
7. Ο δημιουργός του Apple I
9. Ο πρόγονος του AGA
10. Γνωστή σειρά Home Computer της Amstrad
11. Τον είχαν τα σχολεία στη Μεγάλη Βρετανία
12. Ο πατέρος του 6502
14. Δημιούργησε το ποντίκι
17. Ο πρόγονος των Mac
18. Ο δημιουργός του Llamatron.
19. Ήρωας εκρηκτικού platform παιχνιδιού.
20. Γλώσσα προγραμματισμού για AI
22. David και Richard Darling Αδέρφια που έφτιαξαν ένα από τα μεγαλύτερα software houses... (2 λέξεις)
26. Θύρα επέκτασης των Apple MacII
27. Ήταν η συνέχεια του 1
30. Αν δεν είναι ομαλό, το παιχνίδι πάει περίπατο
32. Απαραίτητο για να διασωθούν σε ηλεκτρονική μορφή
- τεύχη από αγαπημένα μας περιοδικά.
36. Hold and modify
37. Κάποτε έφτιαχνε υπολογιστές, σήμερα δορυφορικούς αποκωδικοποιητές
39. Το όνομα του πρωταγωνιστή στο Broken Sword
40. Εκδότης παιχνιδών
43. Μερικές φορές είναι αναπόφευκτο.
44. Το χαιδευτικό του δημιουργού του Apple II
46. με πρωταγωνιστή τον Sonny Bonds
47. Χαιδευτικό των Macintosh
48. Το γραφικό περιβάλλον της Amiga
51. Τον είδαμε στο Wargames
53. Οι υπολογιστές που χρησιμοποιούσαν για ανάπτυξη σιχεδιαστές της Amiga
60. Έφτιαχνε τον Z80
61. Από μια τέτοια είχαν όλα τα homes
64. Το όνομα του υπολογιστή στο "Electric dreams"
66. Επεξεργαστές της IBM/
68. Έφτιαξε τον 6800
70. Γλώσσα προγραμματισμού
71. Έφτιαξε το Monkey Island
74. Γλώσσα προγραμματισμού για...χελώνες
76. Το χαιδευτικό του πιο γρήγορου home των 80ς
77. Ένας από τους σχεδιαστές του C64
79. Μονάδα μέτρησης μνήμης
81. Ο κλώνος του Oric Armos
82. Κάρτα γραφικών για PC



VENUS THE FLYTRAP

Κείμενο:Telonio



Υπάρχουν αρκετά περιεργά φυτά στον πλανήτη μας

Υπάρχουν αρκετά περιεργά φυτά στον πλανήτη μας και αυτό είναι γεγονός. Ένα από αυτά λοιπόν είναι και το Venus the Flytrap. Φυσικά εδώ δεν θα ασχοληθούμε με αυτό το περιεργό φυτό (αυτό μας έλειπε!) αλλά με το ηλεκτρονικό παιχνίδι, που διαθέτει το ίδιο όνομα και το σενάριο που το οποίο μοιάζει να έχει βγει από b movie των '80s.

Θα πρέπει να παραδεχτείτε πάντως πως το όνομα ενός φυτού (έστω και αν δεν είναι ένα από αυτά της συλλογής σας στον κήπο σας) και η σύνδεση του ονόματος με παιχνίδι είναι τουλάχιστο περιεργή αλλά όπως θα διαπιστώσουμε και στην συνέχεια, το πακέτο δεν είναι καθόλου κακό.

Η ανθρωπότητα έχει προκαλέσει ανυπολόγιστες καταστροφές στο φυσικό περιβάλλον. Η μόλυνση του περιβάλλοντος έχει ξεπεράσει τα όρια κινδύνου και οι φυσικοί πόροι του πλανήτη έχουν πια εξαντληθεί. Ο ανεξέλεγκτος αριθμός αύδησης του συνολικού πληθυσμού έχει αφανίσει ακόμη και τα τελευταία παρθένα μέρη της Γης. Παρακολουθώντας λοιπόν με τρόμο τη ζωή του πλανήτη να λιγοστεύει και τον αφανισμό της ίδιας της ανθρωπότητας προ των πυλών έπρεπε να βρεθεί μία λύση. Έτσι λοιπόν σε μία προσπάθεια για την οικολογική ισορροπία του πλανήτη επιστήμονες δημιούργησαν μία γενιά κυβερνο-γενετικών εντόμων. Όμως ένα γενετικό σφάλμα αντίστρεψε τον στόχο αυτών των εντόμων στρέφοντάς τα εναντίον οποιουδήποτε ζωντανού πλάσματος και συνεχίζοντας με γρηγορότερο ρυθμό την οικολογική καταστροφή. Η λύση στο πρόβλημα ήρθε με την κατασκευή ενός εξίσου κυβερνο-γενετικού εντόμου το οποίο είναι ικανό να σταματήσει αυτά τα έντομα και το καταστροφικό τους έργο.



Δεν μπορώ να φανταστώ πόσοι από εσάς είχατε στο μυαλό σας την σκέψη κάποια στιγμή να κατευθύνετε ένα μεταλλικό έντομο κάτι σαν μύγα ας πούμε, και να πυροβολείτε οτιδήποτε υπάρχει μπροστά του, αλλά αυτό ακριβώς καλείστε να κάνετε σε αυτό το παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι shoot'em up με κατά βάση left to right scrolling. Με το χειρισμό του joystick κατευθύνετε την μεταλλική μύγα προς τα δεξιά πυροβολώντας τα εχθρικά έντομα. Τα επίπεδα αποτελούνται από πλατφόρμες που περπατάτε επάνω τους. Κάποιες από αυτές έχουν κενά μεταξύ τους και σαν έντομο, έχετε την ικανότητα να πραγματοποιείτε μεγάλα άλματα. Σε κάποια επίπεδα ο πλατφόρμες (ή το δάπεδο ανάλογα με το κάθε επίπεδο) σταματούν και μπροστά σας υπάρχει κενό, η συνέχεια τους όμως όπως θα δείτε βρίσκεται στο επάνω μέρος της οθόνης. Σε αυτό το σημείο λοιπόν μπορείτε με την βοήθεια ενός ειδικού εικονίδιου που υπάρχει στο πάτωμα, να εκτιναχτείτε και να κολλήσετε σαν έντομο που είστε (!) στην οροφή και να συνεχίσετε την πορεία σας βλέποντας τα πάντα ανάποδα. Αυτό ομολογουμένως είναι αρκετά πρωτότυπο και αρκετά εντυπωσιακό. Έχετε υπόψη σας πως οι κινήσεις που κάνετε όταν βρίσκεστε ανάποδα θα πρέπει να είναι αντίθετα από ότι ήσασταν κανονικά. Κάθε κόσμος αποτελείται από πέντε επίπεδα και σύμφωνα με την Gremlin σας περιμένουν περισσότερα από 50. Στο τέλος κάθε κόσμου σας περιμένει ο μεγάλος κακός (τι άλλο;). Εδώ το παιχνίδι αλλάζει και η μάχη συνεχίζεται στον αέρα. Το έντομο ανοίγει τα φτερά του και πετώντας προς κάθε κατεύθυνση πυροβολείτε ενάντια στα εχθρικά κύματα. Και είναι μία ευχάριστη αλλαγή για το gameplay που σπάει την μονοτονία. Βέβαια αυτά τα επίπεδα δεν κρατάνε πολύ αλλά δεν παύουν να είναι κάτι διαφορετικό.



Ο ήχος στην εισαγωγική οθόνη είναι απλά από τους καλύτερους που έχουμε ακούσει. Κάποιοι ψυχεδελικοί ρυθμοί ακούγονται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού που δένουν με την ατμόσφαιρα. Τα ηχητικά εφέ από την άλλη είναι εξίσου περιεργά και πετυχημένα αν και όχι πολλά σε αριθμό, κάπου μπορεί όμως να σας κουράσουν.

Γενικά το παιχνίδι εντυπωσιάζει από την πρώτη στιγμή με τα πολύ καλά του γραφικά και τον προσεγμένο του ήχο. Πέρα από αυτά, το gameplay είναι καλό αλλά γενικά η δυσκολία του δεν είναι μεγάλη. Οι εχθροί κάνουν επαναλαμβανόμενες και σχετικά αργές κινήσεις και οι πιστες δεν έχουν μεγάλες αποστάσεις να διανύσετε. Στα περισσότερα επίπεδα τίποτα στην οθόνη δεν κινείτε χαρακτηριστικά γρήγορα και αυτό είναι κάτι που κάνει το παιχνίδι ιδιαίτερα εύκολο ειδικά αν είστε και λίγο προσεκτικός παιχτής, δεν θα σας πάρει καιρό για να το τελειώσετε. Το συνολικό πακέτο της Gremlin όμως είναι πολύ καλό. Είναι ένα χαλαρωτικό παιχνίδι που αν δεν θέλετε να σπάτε το κεφάλι σας (και τα νεύρα σας) σε κάποιο απάνθρωπο shoot em up τότε το Venus The flytrap είναι ότι καλύτερο μπορείτε να επιλέξετε.

Αρχίζετε με 3 ζωές και το μεταλλικό έντομο που καθοδηγείτε μπορεί να αντέξει μέχρι και 3 χτυπήματα. Στο τέταρτο χάνεται μία ζωή. Επίσης υπάρχει περιορισμένος χρόνος που καλό θα ήταν που και που να του δίνεται λίγη σημασία. Στην οθόνη βλέπετε επάνω το σκορ σας, τον χρόνο που έχει απομένει, τις μπάρες ενέργειας και τις ζωές σας, καθώς και τις σφαίρες που έχετε διαθέσιμες για να ρίξετε. Στο κάτω μέρος μπορείτε να δείτε τα είδη των όπλων σας. Τα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι τα εξής: normal, big-shot, 3-way, mortar, beam-up και 4-way. Πέρα του normal όπλου που έχετε, τα υπόλοιπα έχουν περιορισμένες σφαίρες. Κάτι που σημαίνει πως δεν θα πρέπει να πυροβολείτε ασκόπως. Βέβαια με λίγη τύχη κάποιος εχθρός θα σας αφήσει πίσω του σφαίρες για να χρησιμοποιήσετε. Μπορείτε να αλλάξετε ένα από τα διαθέσιμα όπλα ανά πάσα στιγμή θέλετε κρατώντας πατημένο το fire, κάτω και δεξιά ή αριστερά. Σημασία επίσης θα πρέπει να δώσετε και στο έδαφος καθώς εκτός από τα θανάσιμα κενά, υπάρχουν και σημεία που πατήσει το έντομο, μειώνεται γρήγορα

ο χρόνος. Έχετε την δυνατότητα να ξεκινήσετε από την αρχή οποιδήποτε κόσμο και οποιαδήποτε στιγμή. Καθώς σε κάθε νέο κόσμο σας δίνεται και ένα password. Κάποιοι από τους εχθρούς σας αφήνουν πίσω τους μία μεταλλική σφαίρα. Την οποία αν την πυροβολήσετε θα σας αφήσει κάποιο bonus. Αυτό μπορεί να είναι οτιδήποτε. Από αύξηση του score, καλύτερο όπλο, αύξηση του χρόνου, επιπλέον ζωή αλλά και αντιστροφή των κατευθύνσεων του εντόμου σας (ναι καλά το σκεπτήκατε, μην διανοηθείτε να το δοκιμάσετε). Ο χαρακτήρας σας ακούει γρήγορα τις κινήσεις του joystick αλλά δίνει αισθητά την αισθηση πως είναι βραδυκίνητος. Αυτό βέβαια δεν προκαλεί πρόβλημα καθώς τουλάχιστο στα πρώτα επίπεδα δεν θα δείτε να γίνεται χαμός από εχθρούς στην οθόνη σας. Ο αριθμός τους βέβαια αλλάζει στις πίστες που πετάτε για να αντιμετωπίσετε τον κάθε μεγάλο κακό. Επίσης είναι διαθέσιμο στο παιχνίδι και ένα 2 player mode που μπορείτε να παιξετε με κάποιον φίλο σας. Όμως δεν παιζετε μαζί ταυτόχρονα αλλά μόλις χάσει μια ζωή ο ένας παιζει ο άλλος.



ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Τα sprites είναι σχεδιασμένα προσεκτικά και διαθέτουν όμορφα χρώματα. Τα background είναι επίσης προσεγμένα και έχουν πολύ πετυχημένες διαφόρων χρωμάτων. Τα sprites με την σειρά τους διαθέτουν αρκετά καλό animation και ο χαρακτήρας σας εκτός από τις κλασικές κινήσεις που κάνει, αν τον αφήσετε ακίνητο για λίγο, τότε θα το δείτε να κουνάει τα φτερά του και να ξύνετε! Κάθε κόσμος διαθέτει τα δικά του γραφικά και οι συνδυασμοί των χρωμάτων είναι απόλυτα επιτυχημένοι.



Βαθμολογία	
	96%
	95%
	96%
	93%
	95%

Referie:Manos

SENSIBLE SOCCER

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SOCCER SIMULATOR
VERSION : AMIGA
DEVELOPER : SENSIBLE SOFTWARE
PUBLISHER : RENEGADE
1994

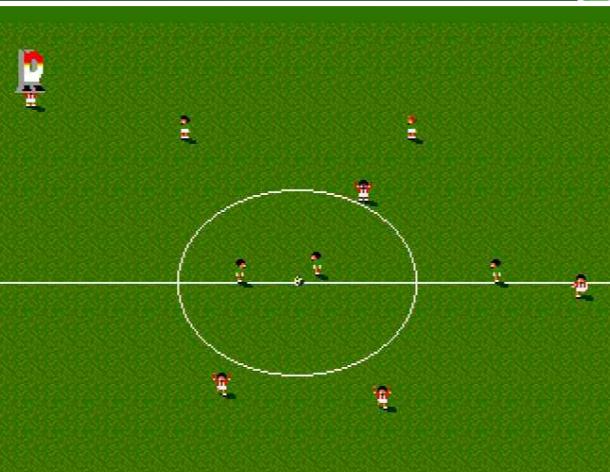
Όλοι μας γνωρίζουμε πολύ καλά ότι υπάρχουν διάφορες κατηγορίες games.Arcades,platforms,puzzles,,adventures,RPGs games,strategies,κτλ κτλ..Ποια είναι όμως αυτή η κατηγορία που συγκεντρώνει τις περισσότερες πιθανότητες να προσφέρει απελείωτες στιγμές έντασης, συναγωνισμού,χαβάλε και πειράγματος μεταξύ μιας παρέας φίλων που συγκεντρώνονται σε ένα σπίτι και παίρνουν τα pacmans και τα tomahawks ανα χειρας ; Ναι,καλά φανταστήκατε,αναμφισβήτητα τα sports games.Είναι κοινή παραδοχή ότι τις στιγμές αυτές που χαρίζουν τα games αυτής της κατηγορίας σε τέτοιου είδους συμμαζώξεις φίλων,δε μπορεί να τις φτάσει κανένα adventure,strategy,platform,RPG game ούτε κατά διάνοια !Άλλωστε φυσικό είναι,τα games αυτά δε προσφέρονται,ούτε και φτιάχτηκαν για κάτι τέτοιο !Κι αν σήμερα οι "αρένες" για τέτοιου είδους κόντρες έχουν ονόματα όπως Pro Evolution soccer,Fifa soccer,NBA Live κτλ,στο παρελθόν υπήρχαν δύο άρχοντες και μόνο,τουλάχιστον στην ποδοσφαιρική "αρένα".Το Sensible soccer και το Kick Off.Εδώ θα ασχοληθούμε με το πρώτο και πιο συγκεκριμένα με την καλύτερη έκδοσή του,το Sensible World of soccer '96-'97,μια και είναι μακράν πρώτο στην καρδιά του γράφοντα,σε σχέση με το δεύτερο...

Ναι, και δεν έχω τον παραμικρό ενδιαφέρον να παραδεχτώ ότι το θεωρώ το πιο εθιστικό ποδοσφαιράκι όλων των εποχών !Είχα την τύχη και τη χαρά να έχω πάξει στο παρελθόν το Tehkan World Cup,το Match Day,το Italy 90,αλλά και Kick off.Κανένα,μα κανένα όμως από αυτά δε κατάφερε να με κάνει να κολλήσω τόσο πολύ μαζί του,όπως το SWOS.Κι εδώ που τα λέμε δεν ήμουν ο μόνος,κάθε άλλο μάλιστα!

Ας κάνουμε όμως αρχικά μια ιστορική αναδρομή,μια "εκσκαφή" στις αναμνήσεις μας για να θυμηθούμε πώς ήταν τα πράγματα προ κυκλοφορίας Sensible soccer στα ποδοσφαιρικά λημέρια της μεγάλης κυρίας,της Commodore Amiga...

Τα ποδοσφαιράκια που είχαν βγει έως τότε ήταν αρκετούτσικα,αλλά αυτό που είχε ξεχωρίσει σαφώς κι είχε καταφέρει να δημιουργήσει περισσότερους όλων φίλους,ήταν το Kick Off και κυρίως η δεύτερη έκδοσή του,το Kick Off

2.Πολλά μικρά (αλλά και μεγάλα...) αγοράκια δίνανε μάχες καθημερινά,ο καθένας χειρι-



Χρυ, Μήπως το σκηνικό αυτό μας είναι γνώριμο τα τελευταία χρόνια;

ζόμενος την αγαπημένη του ομάδα,στην προσπάθεια να αποδείξουν στον αντίπαλο φίλο τους ότι,εκτός από την πραγματικότητα,και στα ψηφιακά ποδοσφαιράκια τη Manchester United ήταν καλύτερη της Liverpool,η Milan της Roma,η Real Madrid της Valencia,ο Ολυμπιακός της ΑΕΚ κ.ό.κ 'Ήταν λοιπόν σαφές ότι το Kick Off 2 είχε καταφέρει να μαζέψει πολλούς φανατικούς υποστηρικτές,που ασχολούνταν καθημερινά μαζί του.Ομάδα κάτι "έλειπε" για τη συνταγή της απόλυτης επιτυχίας κι επικράτησε,υπήρχε μια σημαντική λεπτομέρεια που λίγοι είχαν αντιληφθεί ή λάβει υπόψην τέλος πάντων.Ότι όσο καλό και να ήταν το Kick Off 2,δεν είχε καταφέρει να ξεχωρίσει πολύ πιο πολύ,από όπως της συγκέντρωσης "οπαδών" σε σχέση με τα ποδοσφαιράκια του παρελθόντος,που αναφέρθηκαν και παραπάνω.Ήταν καλό,πολύ καλό,καλύτερο όλων αλλά όχι εξαιρετικό,είχε κάποια φανερά (;) ελαττώματα...



Οι Έλληνες φίλαθλοι στις κερκίδες πριν από ένα αγώνα Ελλάδας-Ιταλίας

Μάλλον κάτι τέτοιο είδε και η Sensible Software,η δημιουργός εταιρεία του SWOS,και εν έτει 1992,δύο χρόνια μετά την έλευση και του KO2,κυκλοφορεί τα πρώτο Sensible soccer.Εδώ δεν πρέπει να είμαι άδικος όμως.Είναι σαφές και πασιφανές,το λιγότερο,ότι το Sensible soccer "δανείστηκε" πολλά στοιχεία από τον προκάτοχο και ανταγωνιστή του.Το πιο αναγνωρίσιμο ασφαλώς ήταν η κάμερα που "έβλεπε" από ψηλά πάνω τον αγώνα.Και μπορεί μεν να μην ήταν 100% ίδια,ήταν όμως φανερό ότι βάδιζε στη πετυχημένα χνάρια του ΚΟ.Η κίνηση των παικτών θύμιζε επίσης ΚΟ (δεν θα μπορούσε να είναι κι αλλιώς άλλωστε),με λίγα λόγια είχαμε ένα νέο ποδοσφαιράκι με πολλά στοιχεία από ΚΟ,που διεκδικούσε τη δική του θέση στην καρδιά των απαντάχου ποδοσφαιρόφιλων.Και την πήρε,με το παραπάνω μάλιστα,ακριβώς γιατί έτυπησε το ΚΟ εκεί που πονούσε,σε καρίερα σημεία,τα οποία θα αναφερθούν σιγά σιγά παρακάτω...

Το τι έγινε άμα τη κυκλοφορία του,είναι δύσκολο να

το περιγράψει και να το αποτυπώσει κανείς στο χάρτι.Ξαφνικά,σε κάθε στέκι που μαζευόμασταν τότε όλοι και πληρώναμε για να παίξουμε κάνα παιχνιδάκι,όσο δε διαθέταμε τη δική μας Amiga 500 ή Atari ST,έβλεπες πιτσιρικάδες να παίζουν Sensible soccer !10 Amiga 500 ήταν διαθέσιμες ;10 Sensible soccer έβλεπες να "τρέχουν" σ' αυτές !Ξαφνικά ήταν σαν να μην υπήρχε άλλο παιχνίδι στον απέραντο παιχνιδόκοσμο της Amiga,ενώ το ΚΟ έμοιαζε να μην έχει εμφανιστεί ποτέ !Δεν έβλεπες ΚΟ σε καμία οθόνη δίπλα στα τόσα SWOS.Ο νέος βασιλιάς είχε έρθει κι είχε έρθει για τα καλά !

Μάλιστα το παιχνίδι αυτό -όπως και το ΚΟ νωρίτερα ασφαλώς- συνδέθηκε άρρηκτα με τα εκπληκτικά δημιουργήματα της -ελληνικότατης- Anerrousis Controls,τα άθαντα παραπάντα και tomahawk joysticks για πάντα,αφού πραγματικά χρειαζόντουσαν αυτά τα -δίχως άλλο- "σκυλιά" χειριστήρια για να αντέξουν τον βανδαλισμό του εκάστοτε παίκτη που δεχόταν γκολ από τον φίλο-αντίπαλο του ή έχανε εκείνος μια κλασσική ευκαιρία να σκοράρει!Τι κοπανήματα στους μοχλούς πέφτανε,τι χτυπήματα και εκσφενδονισμοί των joysticks ακόμη και στους τοίχους των μαγαζιών (προφανώς δάνειαν τον μαγαζάτορας ήταν αλλού απασχολημένος...) δε λέγεται.Ναι,αυτά συμβαίνανε,δεν είναι καθόλου υπερβολές,δύο πρόλαβαν την εποχή εκείνη καταλαβαίνουν πολύ καλά τι λέω!Αυτά όμως εκεί,ακλόνητα,δεν παθίνανε και δεν καταλαβαίνανε τίποτα,το παραμικρό...

Πραγματικά υπάρχουν διάφοροι μούδια κι ιστορίες για επικά διπλά που έχουν λάβει χώρα στο Sensible soccer,αλλά ίσως είναι καλύτερα να μην τα αναφέρω εδώ και πλατιάσω.Ας προχωρήσουμε να δούμε το παιχνίδι αυτό καθ' αυτό και που ζέρετε,ίσως σε κάποιο επόμενο τεύχος,σε ένα μεγάλο αφιέρωμα για κάποια ιστορικά games,καθίσουμε όλοι οι ποδοσφαιρόφιλοι και κυρίως Sensible παθείσις συντάκτες του παρόντος περιοδικού να αφιερώσουμε 1-2 σελίδες για να σας αφηγηθούμε τις ιστορίες αυτές που λέω,σίγουρα ο καθένας θα έχει έστω και μία να σας πει...Βλέπετε,σε κάθε περιοχή,σε κάθε πόλη,σε κάθε γειτονιά και σπίτι όπου υπήρχε μια Amiga και ένα Sensible soccer είχαν ξετυλιχθεί μάχες μέχρι εσχάτων μεταξύ φίλων !

To Sensible soccer λοιπόν κυκλοφόρησε σε πολλές πλατφόρμες στην πρώτη έκδοσή του Amiga,Atari ST,PC,Sega Mega drive,Super Nintendo,Sega Master System,Game boy,Acorn Archimedes ήταν μερικά από τα μηχανήματα που είδαν το Sensible soccer να κυκλοφορεί γι' αυτά.Η ιστορία έγραψε ότι η καλύτερη έκδοση του ήταν στα δύο πρώτα,αλλά όπως είπαμε,εμείς εδώ θα δούμε την έκδοση για την Amiga.Μετά λοιπόν την αρχική έκδοση,η Sensible software φρόντιζε να μας δίνει κάθε χρονιά και ένα καινούργιο,ανανεωμένο Sensible,με τις αλλαγές να εστιάζουνται κυρίως στα rosters των ομάδων,σε διαφορετικά συνθήματα,στην παρουσία διατητή στον αγωνιστικό χώρο,στην ύπαρξη καρτώνικ ήλια από μαζί ασφαλώς με τις διορθώσεις των διαφόρων προβλημάτων,που είχαν αναφερθεί από τους παίκτες ή εντοπιστεί από τους δημιουργούς αλλά και τους διάφορους review-ers του παιχνιδιού.Έτσι λοιπόν,μετά τις εκδόσεις 1992, '92-'93,1994 (εκεί το παιχνίδι αποκτά και το όνομα-θύμιο Sensible World of soccer,ή ποι απλά SWOS),'95-'96,φτάνουμε στην κορυφαία έκδοση '96-'97,όπου η εταιρεία,ίσως εισακούγοντας το κοινό παράπονο ότι στις μέχρι τότε εκδόσεις το γκολ ήταν εύκολη υπόθεση,πραγματικά αποφάσισε να το κάνει πολύ πιο δύσκολο!Αυτό προσέθεσε πολύ στον ρεαλισμό του παιχνιδιού αφού κάτι σκορ του στηλ 7-4,6-3 που μάλλον θύμιζαν sensible world of....polo, ανήκαν οριστικά πλέον στο παρελθόν,ενώ κάτι γκολ

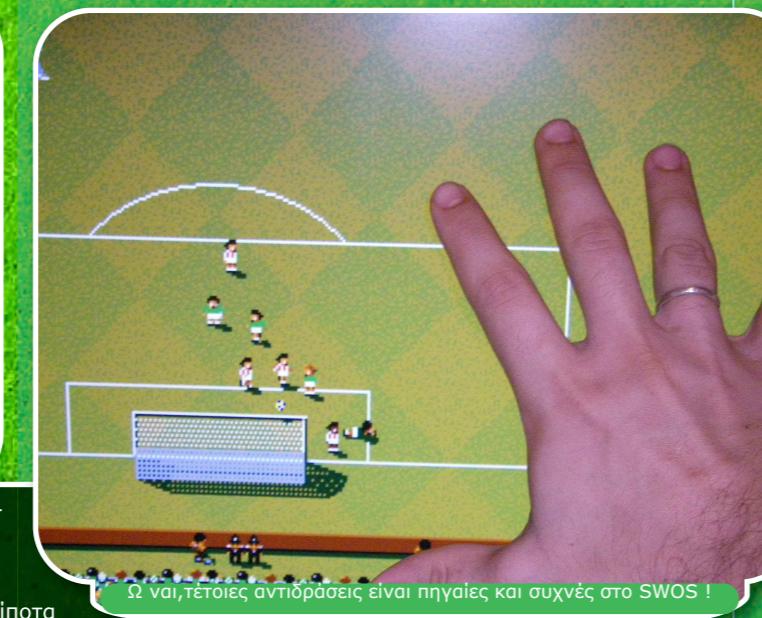


Ο νυν πρόεδρος και ο νυν προπονητής της ΑΕΚ κάνανε καλά τη δουλειά τους στην Εθνική παλαιότερα από ότι φαίνεται

φηλοκρεμαστές "λόμπες" τα οποία είχαμε στα replay των προηγουμένων εικόνων απλά για να τα θυμόμαστε !Συμβαίνανε βέβαια πολύ σπάνια και στο SWOS '96-'97,αλλά πλέον μόνο όταν έπαιζε η Barcelona με καμία ομάδα Γ' κατηγορίας της Αγγλίας κι άμα...! Σε ότι αφορά τα καθαρά in-game χαρακτηριστικά του,καταρχή το παιχνίδι είχε χαρισμό εύκολο,αρκετά πιο εύκολο από το αντίπαλο ΚΟ (μάλιστα η αιώνια ατάκα των πορωνέων Kick-Offάδων,που έμελλε να μείνει στην ιστορία για πάντα ήταν ότι "Sensible παίζουν όσοι δε καταφέρανε ποτέ να μάθουν καλό Kick Off",κάτι που κατά τη γνώμη του γράφοντα ήταν απλά μια δικαιολογία,για να καλυφθεί/υποτιμηθεί η ανωτερότητα του SWOS σε όλους τους τομείς),αφού η μπάλα "κολλούσε" πιο πολύ στα πόδια των παικτών,με αποτέλεσμα ο πεπειραμένος παίκτης να μπορεί με τον καιρό να κάνει περίτεχνες τρίπλες,σβούρες και μπαλίες ακριβείας.Ήταν γρήγορο στην κίνηση των παικτών όσο έπρεπε (πιο γρήγορο του ΚΟ) ενώ η κίνηση αυτή καθ' αυτή αν και δεδομένης της οπτ

ΠΟΥ - ΛΗ - ΜΕ - ΝΕ!

ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ τα πράγματα ήταν περισσότερο από απλά. Δεν υπήρχε κάτι το εκθαμβωτικό κι όπως προανέφερα είχαμε μία κάμερα παρακαλούθησης του αγώνα από ψηλά και λίγο προς τα πίσω. Τα ανθρωπάκια-παικτες ήταν καλοσχεδιασμένα, ευχάριστα να τα βλέπεις να τρέχουν απόν αγωνιστικό χώρο, ενώ πολύ ωραία πινελιά σίγουρα αποτελούσαν οι διαφημιστικές ταμπλέλες γύρω από αυτόν αλλά και οι πολύχρωμοι, στα χρώματα της εμφάνισης της κάθε ομάδας πάντα, παλλόμενοι θεατές στις κερκίδες. Αυτό όμως που έδινε πολλούς πόντους στο SWOS σε σχέση με τον προκάτοχό του, το KO, ήταν η περισσότερη ζωντάνια των γραφικών, στα ανθρωπάκια-ποδοσφαιριστές, στους αγωνιστικούς χώρους και τη καλύτερη ποιότητα των χρωμάτων. Αυτή η μερική θολούρα του KO - που πάντα με απωθούσε προσωπικά-, εδώ απλά αποσύρεται. Ήταν ένας πόντος ακόμη υπέρ του παιχνιδιού της Sensible software.



Πάμε τώρα και στα του ήχου. Μουσικά κομμάτια υπήρχαν στην εισαγωγή, στις οθόνες των μενού και της κατάρτισης της ενδεκάδας των ομάδων, γενικά σε κάθε οθόνη προ του αγώνα. Ήταν μουσικά κομμάτια απλά αλλά ύστοχα, χωρίς να αποτελούν τίποτα το πολύ ιδιαίτερο. Όταν όμως άρχιζε το ματς, όλα αυτά απλά ξεχινότωσαν από τους παίκτες διότι πλέον υπήρχαν μόνο τα συνθήματα και οι αντιδράσεις των φιλάθλων, που δημιουργούσαν μια ατμόσφαιρα ότι έπρεπε για τις κόντρες αυτές που λέγαμε μεταξύ φίλων. Στις ευκαιρίες ακούγοταν αυτό το γνωστό "oooooo" όταν έφτανε κάποιος κοντά στο γκολ, ενώ όταν τελικά έμπαινε αυτό, τότε γινόταν ο χαμός από τα πανηγύρια! Σίγουρα δε μιλάμε για καμιά φοβερή ηχητική επένδυση, συνολικά, που θα άφηνε άφωνο τον παίκτη, άλλωστε δεν θα ήταν ποτέ το πρώτο και κυριότερο απόν ενός τέτοιου παιχνιδιού ο ήχος, αλλά ήταν πολύ ικανοποιητικός και ικανός να βάζει τον παίκτη στο κλίμα του αγώνα. Ε, και κάπως έτσι τα χειριστήρια παίρνανε φωτιά!

Η ΑΝΤΟΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΉΤΑΝ ΑΝΕΞΑΝΤΛΗΤΗ, ΠΑΡΟΜΙΩΔΗΣ ΘΑ ΕΛΕΓΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ, ΕΞΟΥ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΑ, ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΘΑΝΑΤΟ ΤΩΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΩΝ ΜΑΣ 16-BIT ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ...

Στο SWOS όμως, όπως είπα, αν δεν υπήρχε το gameplay με βάθος, τίποτα δε θα μπορούσε να το κράτησε στην κορυφή, με τόσο κόσμο να ασχολείται μαζί του. Ναι, αυτό έπρεπε να είναι και ήταν άλλωστε, το απόν του. Αντίθετα με ότι "μάθανε" ή είχαν μάθει να παίζουν οι περισσότεροι έως τότε, δεν έπαιζες μόνο με το χειριστήριο, αλλά και με το μιαυλό. Ήταν σαφές ότι οι διάφορες κινήσεις που έκανες μέσα στην ομάδα σου, στο στήσιμο της, στην ανάπτυξή της παίζανες στην σημαντικό ρόλο! Ο αργός σέντερ μπακ παίκτης δε μπορούσε να παίζει σχεδόν για τον οποιοδήποτε λόγο δεξιή μπακ, αφού έτσι έφερε σαν διαφορικά την πτέρυγά σου παραδίδονταν ουσιαστικά στον αντίπαλο, αν είχε ένα αντίστοιχο καλό αριστερό χαρ. Ο παίκτης που σου τραυμάτιζε ο αντίπαλος με ένα δυνατό τάκλιν έπρεπε να αντικατασταθεί με άλλον, άσχετα αν ήταν ο καλύτερός σου παίκτης, το βαρύ όνομα, αφού η απόδοσή του έπεφτε αισθητά. Έπρεπε μέχρι και να διαλέγεις πώς θα αναπτύσσεις την ομάδα σου επιθετικά, βλέποντας ποιο ήταν οι καλύτεροι σου παίκτες! Ακόμη περισσότερο, έπρεπε να μάθεις να παίζεις με όλους αυτούς, κατά μήκος του γηπέδου κι όχι μόνο με την κλασική συμπεριφορά "βολέ από τον τερματοφύλακα προς τους επιθετικούς και πάμε για γκολ". Αυτά όλα, και πολλά άλλα, όπως την καλύτερη θέση για γκολ, τις σωστές εκτελέσεις φάουλ-κόρνερ, τα κατάλληλα φάλτσα και τη δύναμη-ύψος στα σουτ, τα μάθαινε σαφαλώς καλύτερα και σαφώς πιο γρήγορα όποιος έπαιζε και μόνος εναντίον της CPU, ή ακόμη καλύτερα σε career mode. Έπρεπε να γίνει το SWOS αυτό που λέμε "δεύτερη του φύση". Αλλώς, θα έχανε ξανά και ξανά στα διπλά, μέχρι αναπόφευκτα ν' αντιληφθεί και να καταλάβει ότι κάτι δεν έκανε καλά τόσο καιρό τελικά... Ανέφερα το career mode όμως ε; Ναι, ασφαλώς, το SWOS διέθετε και τέτοια επιλογή, να πάρεις μια ομάδα και να αρχίσεις καριέρα, ξεκινώντας από τα χαμηλά, κι δημιουργώντας σταδιακά μια πολύ δυνατή ομάδα με μεταγραφές σημαντικών παικτών, δημιουργία σωστού κι αξιόλογου πάγκου, αγορά φθηνών παικτών που τους πούλαγες αργότερα πιο ακριβά αν ανέβαινε η αξία τους δημιουργία ταμείου από τα έσοδα των εντός έδρας αγώνων (ειδικά από τα μεγάλα ματς στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις) και πολλά άλλα. Δεν είχε τη δράση του αγώνα, αλλά είχε τη γοητεία της κι αυτή η διαδικασία. Άλλωστε, τα αποτελέσματα όλων των κινήσεων αυτών, τα διαπίστωνες στα παιχνίδια που έπαιζες στη συνέχεια, και σε βάθος χρόνου, όσο κυριότεραν οι ποδοσφαιρικές χρονιές. Είρατε μήπως κάτι για Football manager ή Fifa manager; Οχι, δεν ήταν "αυτόφωτοι" οι δημιουργοί αυτών, προϋπήρχε η συνταγή, έστω και σε ποι απλή μορφή... Ήταν μαθηματικά βέβαια λοιπόν, ότι όποιος ασχολούταν κι έπαιζε εντατικά SWOS γινόταν σταδιακά ένας πολύ δυνατός κι αξιόλογος παίκτης, κι εκεί ήταν που τα διπλά μεταξύ δύο τέτοιων παικτών φτάνανε στο αποκορύφωμα του συναγωνισμού! Προσωπικά είχε τύχει να παρακολουθήσω να παίζουν διπλό δύο τόσο καλοί παίκτες, που, εκτός του ότι δεν μπορούσες να προβλέψεις με καμία σιγουριά ποιος θα κερδίσει σε κάθε νέα μονομαχία τους, ήταν κι αδύνατο να αντιμετωπίσεις καθέναν εξ' αυτών. Οχι, στο SWOS δε γινόσουν παικταράς από τη μία μέρα στην άλλη...

Τι θα μπορούσαμε να πούμε λοιπόν ότι ήταν το SWOS εν τέλει;

Ήταν ένα ποδοσφαιράκι χωρίς φανταχτερά γραφικά, χωρίς ιδιαίτερες κινήσεις από τους παικτες (τακουνάκια, ανάποδα ψαλίδια κτλ απλά δεν υπήρχαν, ακριβώς λόγου του τρόπου απεικόνισης και του γενικότερου gameplay), χωρίς πολλαπλές κάμερες και αναγνωρίσιμα πρόσωπα παικτών που βλέπουσε σε σημερινά ποδοσφαιράκια. Ήταν όμως την ίδια στιγμή ένα τρομερά εθιστικό, γρήγορο, "χαβαλεδάρικο" παιχνίδι, ένα παιχνίδι για ποια εποχή μιλάμε (φωνές και συνθήματα στις κερκίδες, ένα ποδοσφαιράκι που με τον καιρό γινόσουν εξέπερτη στις σεντρές διαβήτες, στις κεφαλιές ψαράκια, στην σκληρή άμυνα και στο έξυπνο παιχνίδι, με όλη την ομάδα σου..!). Ένα παιχνίδι δηλαδή με όλη τη σημασία της λέξης, ένας πολύ πολλούς προστάτες στην Amiga σου και να μην το καταλάβεις καν, μια καλή δικαιολογία για να μην πας μια μέρα στον προντιστήριο Αγγλικών! Γία όλα αυτά και τον δείκτη "εθισμού" στο διπλό που έφτανε όχι το 10, αλλά όποιο ανώτατο βαθμό εσείς θελήσετε να βάλετε, το SWOS δεν "πέθανε" ουσιαστικά ποτέ! Απόδειξη, ότι ακόμη και σήμερα, στο έτος 2008 ομάδες ανθρώπων, νοσταλγιών ίσως μιας άλλης εποχής, ανθρώπων που τα φανταχτερά γραφικά και το ομολογουμένως ελκυστικό gameplay του Pro Evolution Soccer, δεν τους έχουν κάνει να θάψουν την Amiga τους και τα toma hawkς τους στα ντουλάπια, παίζουν ακόμη μαζί του! Ναι, ο γράφων δηλώνει υπερήφανα ένας απ' αυτούς..! Και δε μου κάνει καθόλου εντύπωση που, σε όποιον φίλο μιλάω, που είναι κοντά στα δικά μου χρόνια, περί SWOS, σε λίγες μέρες τον έχω αντιμετωπίσει σε ένα διπλό μέχρι

Ακόμη περισσότερο, υπάρχει παρακαλώ και - ανεπισήμη ασφαλώς πλέον, από κάποιους πολύ φανατικούς "Sensibleblades"- αναβάθμιση των rosters και της δυναμικότητας όλων των ομάδων του τελευταίου αυτού SWOS προς το παρόν με τα δεδομένα της χρονιάς '06-'07! Δεν αποκλείεται να δούμε σύντομα και αυτά της σεζόν '07-'08! Ωναι, τι καλύτερο από το να παίζεις με τον Ολυμπιακό και να χειρίζεσαι τον Galletti, τον Kovacevic, τον Djorjevic, αλλά το πώς γίνεται αυτό, θα το δούμε μάλλον στο επόμενο κιόλας τεύχος!

Φτάνοντας στο τέλος του review αυτού σιγά σιγά, το πρώτο συμπέρασμα είναι ότι και να ήθελα να το αποφύγω, όπως καταλάβατε στάθηκε αδύνατο να μην είναι αυστηρώς υποκειμενικό. Κακά τα ψέμματα άλλωστε, οι μεγάλες αγάπες δες κρύβονται με τίποτα! Είμαι όμως και την ίδια στιγμή περισσότερο από σίγουρος, ότι υπάρχουν κάποιοι από εσάς που, διαβάζοντάς το, θα είπαν από μέσα τους "ρε τι μας λέει τώρα αυτός, το Kick Off 2 ήταν πάντα καλύτερο!". Ήταν για εσάς; OK, γιατί όχι; Τις αγάπες του εξάλλου ευτυχώς ο καθένας μας τις διαλέγει σ' αυτή τη ζωή! Μήπως όμως διαβάζοντάς το review αυτό, στρέψατε έστω προς στιγμήν το βλέμμα σας στην ντουλάπα εκείνη που κρατάτε σκονισμένη μέσα σε μια κούτα, την Amiga 500/600/1200 σας και αναπολήσατε προς στιγμήν τις κόντρες με τους παλιούς φίλους; Αν ναι, μην κάθεστε και χάνετε χρόνο, κάντε ένα καλό restoration στην "βασιλίσσα", πάρτε και 3-4 τηλέφωνα εκείνους τους τότε πιτσιρικάδες ποδοσφαιρόφιλους κολλητούς σας που παίζατε παλιά με τις ώρες, φορτώστε το SWOS ή το KO, αν τελικά το προτιμάτε, πάρτε και καμιά μπυρίτσα να "παίζει" στο τραπέζικι, ως είσθιατε σε τέτοιες αιγμών, απεριστίκες, ποδοσφαιρικές καταστάσεις, απενεργοποίηστα καλύτερα και τα κινητά σας και δοκιμάστε να γίνεται παιδία ξανά για 2-3 ώρες! Θα δείτε ότι η συνταγή είναι ιδιαίκη και η καλοπέραση κάτι περισσότερο από σίγουρη. Αν εξάλλου και κάποια τέτοια παιχνίδια δεν είναι ικανά να κάνουν να οργανώσετε ένα τέτοιο "reunion", δεν θα το κάνετε μάλλον ποτέ! Αν όμως το κάνετε, τότε είναι που το review αυτό θα έχει πετύχει ΑΠΟΛΥΤΑ τον σκοπό του....!

Όπως και να έχει όμως τα δεξιά στις αναμνήσεις έχει αρχίσει, όπως καλά θα το καταλάβατε φαντάζομαι! "Ξέρουμιστε" όλο αυ

Coco CORNER

Kaikevo:Plil VR



Tο όνομα Contra έχει γράψει ιστορία στον χώρο των 8bit υπολογιστών εφόσον ήταν ένα καταπληκτικό hit κατευθείαν από τα arcade. Στην Ευρώπη το γνωρίσαμε ως Gryzor, αλλά στον υπόλοιπο κόσμο έγινε πασίγνωστο από την έκδοση του για το Nintendo Entertainment System και του MSX στην Ιαπωνία. Μια έκδοση που πολύ λίγοι ίσως να γνωρίζουν αλλά ανήκει σε 8bit υπολογιστή και είναι πάρα πολύ κοντά σε αυτή του NES, είναι αυτή του Color Computer 3. Το καταπληκτικό μηχανήμα της Tandy κατάφερε να αποκτήσει την δικιά του έκδοση με τον τίτλο The Contras. Από τον πλυθητικό ορισμό του τίτλου είναι ευκολονότων να καταλάβουμε ότι ένα πόλυ ουσιαστικό χαρακτηριστικό κρατήθηκε και σε αυτό το port. Φυσικά μιλάμε για την δυνατότητα του να παίξετε διπλό, αυξάνοντας κατακόρυφα τις πιθανότητες που έχετε για να δείτε το φινάλε του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αυτό είναι side scrolling και σκοπός τους είναι να πυροβολείτε ότι κινείται (και ότι βρεθεί εμπόδιο στο δρόμο σας φυσικά!). Η δράση του παιχνιδιού είναι γρήγορη, και όσο τα επίπεδα θα αυξάνονται τόσο θα αυξάνονται και τα κύματα των εχθρών σας αλλά και ο αριθμός των διαφόρων παγίδων (φλογόβολα, βομβες, κάθετα ακόντια στύλ double dragon κλπ). Το πρώτο σημείο που θα σταθείτε είναι σίγουρα τα γραφικά του. Ίσως τα πιο καλοχρωματισμένα (αυτό είναι βέβαια υποκειμενικό και πάντα σε σύγκριση με την έκδοση του NES) και "άνετα" στο μάτι. Μια σημαντική λεπτομέρεια είναι ότι η έκδοση του CoCo 3 έχει σχεδόν ίδιο σε σχεδιασμό το πρώτο επίπεδο με τις υπόλοιπες εκδόσεις, αλλά τα υπόλοιπα είναι εντελώς δικά του! Θα δείτε μερικά level που μπορεί να σας θυμίσουν Robocop, Double Dragon και Strider! Αυτή ήταν η διαφοροποιηση που είχε στο μυαλό του ο Doug Masten (προγραμματιστής που ανέλαβε την έκδοση του CoCo 3) και θα δείτε ότι την υλοποίησε μιά χαρά. Ή μάλλον.. σχέδιον μια χαρά! Ενώ το παιχνίδι είναι ολοκληρωμένο και στέκεται μιά χαρά και με αξέωσης, η αλήθεια είναι ότι έμεινε στην μέση όταν έγινε ρίξη στις σχέσης του Doug με την εταιρεία παραγωγής/διανομής, την Sundog Systems, και έτσι ανέλαβε την ολοκλήρωση του ένας άλλος προγραμματιστής, ο Jeff Steidl. Έτσι το παιχνίδι στερείται ίσως λίγη από την λάμψη του "ολοκληρωμένου" από την αρχή παιχνιδιού (λείπουν τα 3d κομμάτια). Αυτό όμως είναι ψιλά γράμματα, καθώς το παιχνίδι κατά τα άλλα είναι φανταστικό.



διού στην πλατφόρμα του (παίρνει όμως τον σεβασμό μου για την ύπαρξη του scrolling του).

To The Contras είναι από αυτή την κατηγορία παιχνιδών που δεν θα βαρεθείτε όσο και αν παίξετε. Ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών που όσο τα μαθαίνουμε, τόσο μας προκαλούν να τα πάσουμε από την αρχή. Με καλοσχεδια-



σμένες πίστες που είναι διαφορετικές από τις άλλες εκδόσεις, με πανεμορφα γραφικα και άριστη χρωματική επιλογή, και με μια όμορφη μουσική υπόκρουση να λειτουργεί σαν μαγικό χαλί στους "εκκαθαρισμούς" σας (!), είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από καμιά συλλογή CoCo 3.



Βαθμολογία	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93%
ΗΧΟΣ	90%
GAMEPLAY	87%
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	90%
ΓΕΝΙΚΑ	90%

2nd View

by Wally

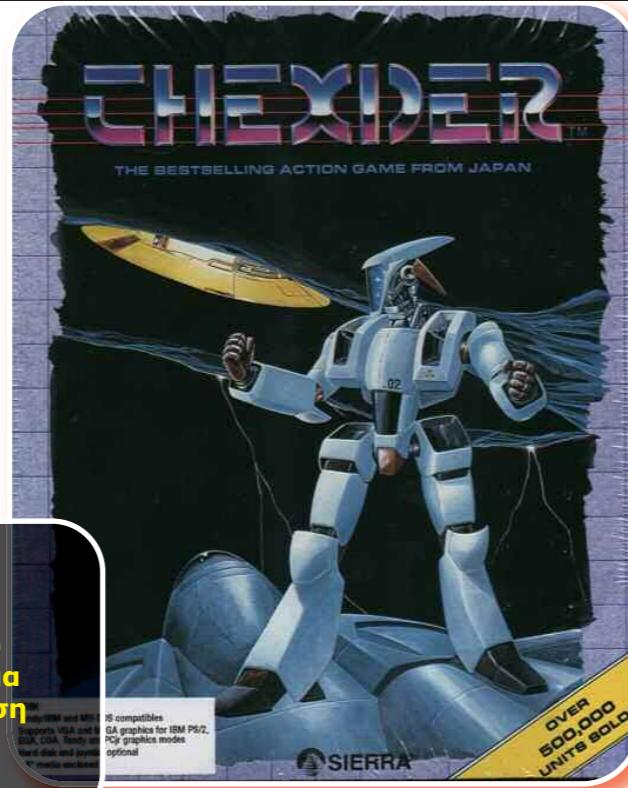
Τα Coco τα γνώριζα μόνο από περιγραφές περιοδικών. Ήξερα από φόραγαν τον 8bit δυναμίτη 6809E (ο οποίος δυστυχώς έπρεπε να καθαρίζει για τα πάντα μοναχός του) αλλά δεν είχα δει ποτέ κάτι να τρέχει πάνω τους.

Για να πω την αλήθεια, περιμένω low-def-ινίλες, σπαστά animations και περίεργες παλέτες (διαβάζοντας τα περι coco colorsets).

Εξεπλάγην! Με το που έδωσα LOADM"C" άρχισαν οι εκπλήξεις. Η περίεργη αίσθηση βάθους, το επιτηδευμένα αδρανειακό control, τα "καθαρά"-παρ'ολη την ανάλυση-sprites, τα πολλά animation-frames του ήρωα, η ταυτόχρονη συμμετοχή 2 παιχτών αλλά και το challenging gameplay (αντε, και οι αρκετές γροθιές στο πληκτρολόγιο) συνθέτουν για εμένα ενα από τα πιο άρτια τεχνικά 8bit games σε μια πλατφόρμα που τόσα χρόνια αγνοούσα...



Kαλοκαιρινό πρωινό του 1986, κάπου στην μακρινή Ιαπωνία. Το τηλέφωνο χτυπά στο σπίτι του Satoshi Uesaka. Είναι ο φίλος του, ο Hibiki Godai. Χωρίς πολλά πολλά του λέει "Ρε φιλαράκο, δεν περνάς από το σπίτι μου, να κλειστούμε μέσα για μερικές εβδομάδες για να φτιάξουμε ένα σούπερ παιχνίδι? Έβλεπα στην τηλεόραση τα transformers και έχω κάτι ωραίες ιδέες που πρέπει να δεις.. ". Η γέννηση του Thexder ήταν πλέον γεγονός!



Thexder, εν συντομίᾳ, είναι ένα οπλισμένο ρομπότ, που έχει σκοπό να καθαρίσει τον κόδων από μερικούς περιτούς εξωγήινους. Με όπλο του ένα laser που εξαπολύει ακτίνες από το κέφαλό του, και με δυνατότητα σκόπευσης 360 μοιρών, είναι λίγο δύσκολο να ξεφύγει ο εχθρός, εκτός αν τα χρόνια έχουν περάσει και το δάκτυλό σας αρνείται κατηγορηματικά να πατήσει επανειλημένα το κουμπί του fire στο joystick πάνω από 15 ffps (fire triggering per second)! Εντάξει, το παιχνίδι δεν είναι τόσο δύσκολο, αλλά δεν είναι και περίπατος στο πάρκο. Πάντως οι Ιαπωνέζοι σχεδιαστές του, φρόντισαν να το προικίσουν με ένα στοιχείο που έγινε πασίγνωστό πολύ αργότερα από τους Bitmap Brothers στο παιχνίδι Xenon. Ποιό στοιχείο? Φυσικά αυτό του transformation! Στο Thexder ξεκινάται την δύσκολη αποστολή σας σαν robot που καθαρίζει τα πάντα στο δρόμο του. Έχετε μά πάρα ενέργειας στο κάτω μέρος που αν δεχτείτε πολλά χτυπήματα θα αρχίσει να μειώνεται, και οταν φτασει στο τέλος, τοτε.. απλά τέλος παιχνιδιού. Έχετε αρκετά power ups να βρείτε στο δρόμο σας πάντως για να το αποφύγετε αυτό! Μέχρι εκεί καλά. Σε μερικά σημεία όμως η πλατφόρμα που κινείστε τελειωνει, και έχετε μπροστά σας ένα στενό πέρασμα, που μόνο ο μικρούλης Mario από το Super Mario Brothers θα μπορούσε να χωρέσει. Να έκαναν τέτοιο λάθος οι σχεδιαστές? Τόσο πολύ βαριότυπουσαν που δεν έλεγχαν καν το παιχνίδι για bugs? Μην ανυσχείτε.. αρκεί το πάτημα του space, και το robot θα μετατραπεί άμεσα σε ένα fighter που πλέον είναι μικρό σε ύψος, άρα έχει την δυνατότητα να μεταβεί κατα βούληση.. where no robot has gone before! Και θα χρησιμοποιήσετε αυτό το feature πάρα πολλές φορές μιας και οι πίστες θα γίνονται ολο και πιο περίπλοκες, που σε μερικά σημεία θα σαν κάνει να νομίζετε ότι τις σχεδίασε ένας μεθυσμένος που έπαιξε tetris! Αυτό πάει για το στοιχείο που το "έδαφος" μοιάζει να είναι ενωμένο και απαρτισμένο από άπειρα τετραγωνάκια που θυμίζουν αυτά του Tetris



Coco CORNER

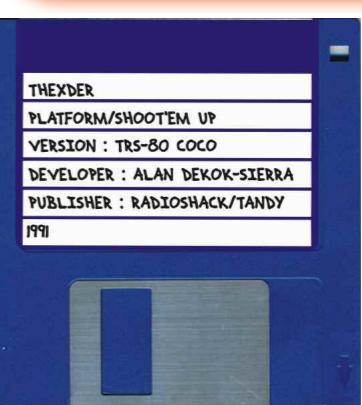
Κείμενο:Phil_VR



Oήχος του είναι πολύ καλός και ακούγεται καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού (αν και επαναλαμβάνεται σε αρκετά σημεία - η ίσως έχω κακούμαθει και θα περιμένει κάτι εξαιρετικό για ένα παιχνίδι που έχει πολύ ομορφά γραφικά και πολύ καλή δράση), ενώ τα εφέ είναι και αυτά προσεγγέμα και σε αρμονικό volume συνύπαρξης με τον background ήχο.

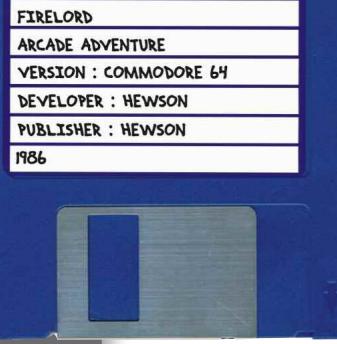
Ο χειρισμός του θέλει συνήθεια. Όχι τόσο για την αμεσότητα, όσο για την περιεργη αισθηση που αφήνει το joystick του CoCo. Καθώς δεν έχει microswitches ή ελάσματα παρά δυο δίσκους με ποντεσόμετρα, αυτό σημαίνει ότι ο μοχλός "παιζει" παντού και πάντα. Αν έχετε ακουμπήσει ποτέ το joystick του Vectrex ή του Odyssey 2 ή Philips MSX, φανταστείτε την ίδια αισθηση αλλά χωρίς ελατήριο με επαναφορά. Όταν ξεπεραστεί η αισθηση του joystick, ο χειρισμός είναι απλά καταπληκτικός και μάλιστα βοηθά το gameplay ιδιαίτερα όταν έχετε το fighter και θα έχετε να περάσετε εχθρούς που βρίσκονται στριμωγμένοι σε αυτά. Εκεί θα δείτε ότι η άνωθεν περιγραφή μου περι "πλεύσης" ουσιαστικά έρχεται κουτί για να ολοκληρώσει το gameplay. Και μιάς και δεν υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε με τα πλήκτρα, το gameplay πιρνει extra πόντους για εμένα, καθώς χρησιμοποιεί ένα κατά τα άλλα "μειονέκτημα" του CoCo πρός οφέλος του. Και αυτό λέει πολλά για την ποιότητα του παιχνιδιού καθώς έγινε μελετημένη δουλειά αντί για ένα πρόχειρο port από άλλη πλατφόρμα.

Είναι πραγματικά δύσκολο να χαρακτηρίστε το συγκεκριμένο παιχνίδι σαν action. Με το στοιχείο που έχει με το να μεταμορφώνεται το robot σε fighter, είναι απλά στην κρίση σας έναν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι στην κανονική του μορφή (σαν διπλή προσωπικότητα) ή αν θέλετε να παίξετε από την αρχή μέχρι το τέλος στην μορφή ενός shoot'em up! Έτσι παντρέυοντας δύο στοιχεία, ενός action arcade και ενός shoot'em up, το Thexder αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον, που ολοκληρώνεται από την πληρώτητα σε γραφικά, χειρισμό και ήχο που αναφέρθηκαν παραπάνω. Και το γεγονός ότι έγινε μεγάλη επιτυχία στην Ιαπωνία στα MSX και Nintendo Entertainment System, λέει πολλά για ένα παιχνίδι που δεν είδαμε στα υπόλοιπα 8bit Home Micros, καθώς είναι αρκετά μεγάλη η λίστα με τα παιχνίδια που υπέστησαν εξαφανίζοντας κατά το ταξίδι τους από την Ιαπωνία στην Αμερική και δεν είδαμε ποτέ σε Ευρωπαϊκό έδαφος. Πλέον μπορείτε να διαγράψετε αυτό το παιχνίδι από αυτή την μαύρη λίστα! Πραγματικά αξίζει τον χρόνο σας για να ασχοληθείτε μαζί του.



Βαθμολογία	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
ΗΧΟΣ	85%
GAMEPLAY	85%
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	93%
ΓΕΝΙΚΑ	88%

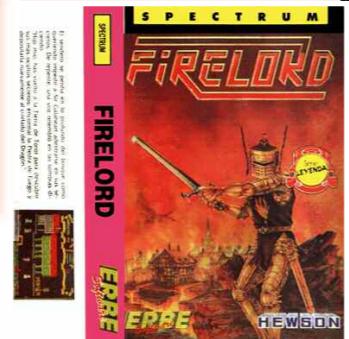
PHOENIX REVIEW ARENA



Κείμενο:AEON

FIRELORD

Kάπου, κάπως, κάποτε στο μεσαιωνικό βασίλειο του Torot, η σατανική βασίλισσα αποφάσισε να κλέψει την μαγική Πέτρα της Φωτιάς (Firestone) από το άνδρο του Δράκοντα (τι λες τώρα) και να την χρησιμοποιήσει εκβιαστικά για καταραστεί τους ανυποψίαστους κατόκους της χώρας, κάνοντας σκοτεινή χρήση της απόκρυφης δύναμής της. Οι κάποτε χαρούμενοι χωρικοί παραμένουν πλέον κλεισμένοι και φοβισμένοι στα σπίτια τους, ενώ αποτρόπαιες οπτασίες, φρικτές απομιμήσεις της ίδιας τους της μορφής περιφέρονται τους δρόμους πασχίζοντας να καταστρέψουν ότι αγγίξουν στο διάβα τους. Σε μια έξαρση της ματαιοδίας της, η βασίλισσα ζητά ως αντάλλαγμα για την άρση της κατάρας τα 4 φυλακά της αιώνας νεότητας. Όπως είναι φυσικό, την επιστροφή του Firestone μπορεί να την εξασφαλίσει μόνο ένας γενναιός πολεμιστής, έτοιμος να περάσει δια πυρός και σιδήρου προκειμένου να εξασφαλίσει την σωτηρία του τυραννισμένου τόπου. Αυτός ο πολεμιστής είστε εσείς, ο Sir Galaheart και αποστολή σας να κάνετε φύλλο και φτερό το Torot για να βρείτε αυτά τα περίφημα charms χωρίς να μετανοιώσετε την ώρα και την στιγμή που την αποδεχτήκατε...



Gameplay

Όπως αντιλαμβάνεστε, σας περιμένει άφθονη εξερεύνηση. Περιπλανιέστε σε όλη την επικράτεια του Torot συλλέγοντας χρήσιμα αντικείμενα από τους δρόμους κι επισκεπτόμενοι σπίτια, μαγαζά και άλλα κτίσματα. Το Firelord μπορεί να καυχιέται ότι περιέχει έναν από τους μεγαλύτερους αριθμούς συλλέξιμων αντικείμενων στα octopus games, με ότι μπορεί να σημαίνει αυτό. Πέρα από τα αυτονόμα (ζωές, ενέργεια) μπορείτε να βρείτε ένα είδος mana που σας παρατίνει το χρόνο διαμονής μέσα στα διάφορα οικήματα, καθώς και ανταλλάξιμα αντικείμενα ή services. Με αυτά μπορείτε να μάθετε κάποιο teleportation spell που θα σας οδηγήσει στα διάφορα magic places (ένα είδος shortcuts), να ανοίξετε hints για το που βρίσκονται τα charms, να πάρετε οδηγίες για την τοποθεσία που βρίσκετε και πολλά πολλά άλλα. Βέβαια, αν είστε λίγο πιο πονηρούληδες και φημίζεστε για τα γρήγορα αντανακλαστικά σας, μπορείτε απλά να βουτήξετε το item ή την υπηρεσία που σας ενδιαφέρει, αρκεί ο οικοδεσπότης σας να μην έχει στραμμένο το βλέμμα του προ το συγκεκριμένου αντικείμενου εκείνη τη στιγμή! Αν δεν προλάβετε και σας πάσσει στα πράσσα, περνάτε κανονικό δικαστήριο(!), κι ανάλογα με το τι απαντήσετε (σε ένα νέο τεστ αντανακλαστικών) μπορείτε να την σκαπουλάρετε χωρίς ποινή ή να χάσετε μια από τις υπερπολύτιμες ζώσεις σας.

Από πλευράς δυσκολίας, το Firelord απλά ανήκει στα παιχνίδια που θα μπορούσε να αποκαλέσει κανείς ψυχωτικά. Η ενέργεια σας μειώνεται διαρκώς ότι κι αν κάνετε (κι ακόμα περισσότερο αν αγγίξετε κάποιο από τα φαντάσματα), με αποτέλεσμα να βρίσκεστε μονίμως σε κατάσταση πανικού, τρέχοντας σχεδόν

ασταμάτητα για να μαζέψετε το επόμενο αντικείμενο που θα παρατίνει για λίγο το χρόνο ζωής σας. Βολές μπορείτε να ρίξετε μόνο αν μαζέψετε από το δρόμο τους διάφορους ενέργειακους κρυστάλλους. Επειδή όμως είναι περιορισμένοι στον αριθμό, είναι προτιμότερο να τους φυλάξετε για να τους ανταλλάξετε με κάποιο χρήσιμο αντικείμενο που μπορεί με διαδοχικά trades να σας οδηγήσει σε κάποιο charm πάρα να τους σπαταλήσετε. Η αποτελεσματικότερη τακτική είναι να αποφεύγετε ότι πάει να σας αγγίξει και να χαρογραφείτε τα πάντα.

Έκτός κι αν διαθέτετε φωτογραφική μνήμη, είναι απολύτως απαραίτητο να φτιάξετε έναν χάρτη για να θυμάστε που βρίσκεται ποιος και τι, καθώς και τον συνδυασμό αντικείμενων ή spells που θα σας ξεκλειδώσει κάποια λειτουργία. Απαιτείται ακονισμένο μαλάκι, αντίληψη και οικυδέρκεια, γι' αυτό και το 80% του πληθυσμού που θα ασχοληθεί μαζί του είναι μαθηματικά εξακριβωμένο ότι δε θα αντέξει πάνω από 10-20 λεπτά Για τους υπόλοιπους, απλά μιλάμε για έναν αποτελεσματικό που καθιστά το παιχνίδι τόσο διαχρονικό όσο και το PacMan! Το ότι άφεσα προσωρινά στην άκρη το Lineage II για να ασχοληθώ μαζί του και να πέρασω ένα σημείο που κόλλαγα χρόνια πριν το τέλος, τα λέει όλα. Ας είναι καλά ένας άγιος άνθρωπος που έγραψε το walkthrough (βλ. πέρας του άρθρου).

Αξίζει τέλος σημειώθει ότι υπάρχει και ένα αρκετά ενδιαφέρον ιεραρχικό σύστημα που σας χαρακτηρίζει με heraldic tίτλους ανάλογα με το ποσοστό επί των συνολικών οικονών που έχετε καλύψει, αλλά και τις προόδου σας στο κεντρικό quest. Έτσι μπορείτε να ανακυρηθείτε από κοινός χωρικός ως Firelord ή Overlord (ανάλογα με ποιά από τις 2 πιθανές λύσεις θα επιλέξετε στο τελείωμα).

Άγιος Άνθρωπος: <http://www.etek.chalmers.se/~traal/firelord/> (Manual, Hints, Walkthrough, Χάρτες)

Γραφικά

Χωρίς περιστροφές, το Firelord αποτελεί ένα από τα τεχνολογικά επιτεύγματα της εποχής του. 512 οθόνες συμπυκνωμένες γεμάτες από λεπτομερή γραφικά και ενδιαφέρουσα ποικιλομορφία σκηνικών σε ένα ψευδοανιστροποικό περιβάλλον βασισμένο στα χνάρια του πολύ πετυχημένου Sabre Wulf, επίσης δημιούργια του μεγάλου Stephen Crow. Από την κατάφυτη ύπαιθρο μέχρι την πλούσια αρχιτεκτονική των σπιτιών της πόλης αλλά και τις σπηλιές ως το καινοτομικό interface όταν εισέρχεστε στο εσωτερικό των σπιτιών ως επισκέπτης, σας περιμένει ένα μικρό αριστούργημα συμπυκνωμένο σε λίγα μόλις kilobytes. Η ποικιλία και η λεπτομέρεια των αντικειμένων, αλλά και των φυσιογνωμιών κάθε οικοδεσπότη σε κάνει πραγματικά να ψάχνεις για disassembler για να δεις πως στο καλό χώροςε σε 48 ή 64k τόσο υλικό. Μπορεί η αρχική έκδοση να βγήκε για Spectrum, αλλά τα ports είναι αξιοπρεπέστατα και με ελάχιστες οπτικές διαφορές μεταξύ τους (λίγο ευρύτερη παλέτα στους 2 τελευταίους και ελάχιστα πιο χοντροκομμένα - τονίζω το ελάχιστα).

Ήχος

Σε αυτόν τομέα το παιχνίδι απλά θριαμβεύει στην έκδοση του Commodore 64 χάρη στην συνεισφορά του Ben Daglish. Τι μπορεί αλήθεια να πει κανείς για την υποβλητική μεσαιωνική μελωδία της εισαγωγής με τις πανέμορφες εναλλαγές που σχεδόν υποντάζει τον παιχνήτη με τον μαγευτικό της τόνο; Και μόνο το γεγονός ότι έχει διασκευαστεί αναριθμητές φορές σε δεκάδες remakes όλα αυτά τα χρόνια από τους retro fans ανά το κόσμο μας δίνει να καταλάβουμε το ισχυρό αντίκτυπο που άφησε στην μουσική ιστορία των οκτάμπιτων. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να μην υπάρχει υπόκρουση (μάλλον καλύτερο σε παιχνίδια αναζητήσεων μιας και δύσκολα μια πολύωρη μουσική δεν καταντά κουραστική), αλλά τα διάσπαρτα μικρά κι απόκοσμα ηχητικά εφφέ αποτινέουν μια πρώιμη γοτθική αισθητική που φροντίζει να πείσει και τον πιο αδιάφορο ακροατή ότι βρίσκεται σε ένα μέρος που ζει κάτω από κάποιο τρομερό ζόρκι. Αντίλασο, τριζίματα κι απότομα ξαφνιάσματα προσθέτουν αρκετό αλατοπίπερο στην ατμόσφαιρα και κρατούν για ώρα την αδρεναλίνη σε υψηλά επίπεδα.

Συμπέρασμα

Πρόκειται αναμφίβολα για ένα παραγνωρισμένο διαμαντάκι, η μεγάλη δυσκολία του οποίου δεν επέτρεψε στα 80s να αναδειχθεί ούτε η πραγματική του αξία αλλά ούτε και το αχανές (για τα δεδομένα της εποχής του). Βλέπετε ο περισσότερος κόσμος εκείνη την εποχή επικεντρωνόταν σε άλλα πιο straightforward παιχνίδια της Hewson όπως το Zynaps (μπιου μπιου μπαμ). Σας αφήνω ένα δωράκι για το τέλος, αλλά προτείνω να ανοίξετε τίποτα από το παρακάτω link, εκτός κι αν φτάσετε σε απόλυτο αδιέξοδο. Στο Firelord η μαγεία είναι να φτάσεις όσο περισσότερο μακριά μπορείς μόνος σου και να απολαύσεις την εμπειρία (πάρτε μερικά πρεμητικά χάπια δίπλα σας καλού-κακού).



Βαθμολογία	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88%
ΗΧΟΣ	92%
GAMEPLAY	95%
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	90%
ΓΕΝΙΚΑ	89%

WHO DARES WINS II
SHOOTEM UP
VERSION : SPECTRUM
DEVELOPER : ALLIGATA SOFT.
PUBLISHER : ALLIGATA SOFT.
1986



Και θα πεις... 'Καλά ρε Wally, πρώτο τεύχος και ανεβάζεις review ενός mediocre παιχνιδιού και μάλιστα port?'

Kαι εγώ θα απαντήσω 'Ναι!'. Παρά την χλιαρή υποδοχή του ειδικού τύπου της εποχής, το θεωρώ από τα καλυτέρα παιχνίδια της κατηγορίας του στη πλατφόρμα.

'Ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που αγόρασα πρωτότυπο (έπειτα πολύ TDK 46 εκείνα τα χρόνια) και με είχε απορροφήσει για καιρό.'

To WDW2 είναι άλλο ένα είμαι-φαντάρος-μοναχός-σκοτώνω-ότι-κουνιέται-και-ενίστε -και-ότι-δεν-κουνιέται-χωρίς-πειστικό-κίνητρο game. Αποτελεί ελαφρώς rip-off της κορωνίδας του άνωθεν τύπου παιχνιδών στα 8bit που ακούει στο όνομα Commando (Εί εσείς οι Ikari-Warrior-ιστες στο βάθος, μην οχλαγωγείτε διότι θα εκκενώσω την αιθουσα!) και είναι και άκρως διασκεδαστικόν.

ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΟ

Φυσικά και δεν θα μιλήσουμε για την ομώνυμη εκπομπή της EPT αλλά μην περιμένετε και ιστορίες για νόθα τέκνα, πλαστογραφημένες διαθήκες, εύθυμες χήρες κτλ. Βασικά είναι από τα πρώτα παιχνίδια για 8bit home με το σύνολο ενδιαφέροντος 'background' όσο αφορά τη κυκλοφορία του. Ρίχνω κλώτσο να γυρίσει ...

H Elite αγόρασε μετά χιλίων βασάνων το license για να μεταφέρει το Commando στους home micros της εποχής. Η Alligata (ως ποντός κροκόδειλος) με μια κίνηση ματ πρόλαβε και έβγαλε στα ράφια το WDW στον C64 το οποίο είχε παρά πολλά κοινά (σε βαθμό γελοιότητας για να λεμέ του αόματου το δίκιο) με το τίτλο της Capcom.

Φυσικά η Elite δεν ήθελε επουδενι να κυκλοφορήσει το παραπάνω, πόσο μάλιστα πριν από το δικό της Commando. Σε επικοινωνία που είχε ο Wilcox με την Alligata, η δεύτερη ουσιαστικά του είπε να μην τους ξαναενοχλήσει! Έκανε λοιπόν δικαστικά καταγγελία και μια ωραία πρωιά (Δευτέρα) οι υπάλληλοι της Alligata βρήκαν τα γραφεία σφραγισμένα.

Έτσι αναγκάστηκε να υποχωρήσει, απέσυρε το WDW από την αγορά, το Commando της Elite κυκλοφόρησε και μετά έβγαλε το WDW2 (με αρκετά επιθετική διαφήμιση - ενάντια στο Commando και το Rambo) το οποίο περιείχε δραστικές σχεδιαστικές αλλαγές στις πίστες.

Αμέσως μετά προχώρησε στη conversion του για Amstrad και μετά για Spectrum (από κάποιον Steve Evans ο οποίος έκανε άλλο ένα παιχνίδι και εξαφανίστηκε) και αργότερα και για λοιπούς 8bit-ous.

Σε τούτο εδώ θα ασχοληθούμε με την Speccy version..

Λίγα λόγια για το σενάριο (γκουχ γκουχ).

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ουδείς περιμένει κάποιο Tarkofskik twist σε τέτοιου είδους παιχνίδι!

Είσαι ένας στρατιώτης μπλα μπλα και πρέπει να περάσεις τις γραμμές του εχθρού μπλα μπλα που αποτελούνται από 8 outposts μπλα μπλα και να σώζεις κρατουμένους συμπολεμιστές μπλα μπλα.

Αφού περάσεις και τις 30 οθόνες εμφανίζεται ένα βαρυσήμαντο μήνυμα που αφού πρώτα σε συγχαίρει, σε πληροφορεί ότι παρά την υπεράνθρωπη σου προσπάθεια, τα κουλά backup teams δεν κατάφεραν να κρατήσουν τα outposts που είχες καταλάβει και φτου από την αρχή... ΑΟΥΤΣ!

ΤΕΧΝΙΚΑ

Το παιχνίδι έχει αρκετό clash και λίγο περιεργη επιλογή χρωμάτων. Επίσης έχει σχεδόν ανύπαρκτο όχο (πέρα από το intro tune και τους ήχους των οπλών).

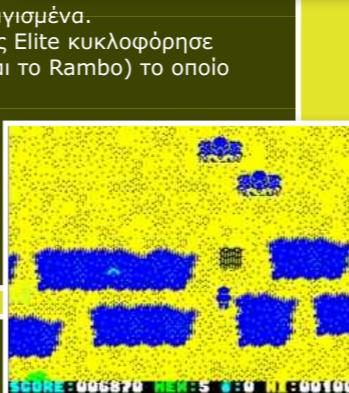
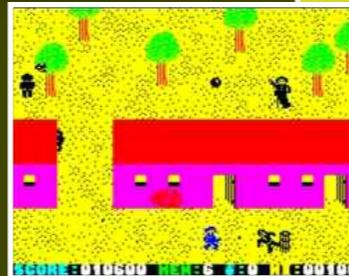
Ta sprites είναι υπενεν (με άλλα λόγια ο μπαζές διαθέτει από όλα). Έχουμε κάποια πολύ καλοσχεδιασμένα (πχ τα τανκς) αλλά και ορισμένα για γέλια (πχ το frame του θανάτου).

H κίνηση είναι γρήγορη και το animation καλούτσικο. Θα ήταν ακόμα καλύτερο αν ενιστε δεν εμφανιζόταν ένα περιεργό flicker.

Διαθέτει 8 και όχι 16 διακριτές 'γωνιές' πυροβολισμού οπού σε συνδυασμό με το αργό fire-rate κάνει την 'ασπίδα πυρός' (γύρω-γύρω το μοχλό και fire δια τους αμύντους) ανούσια.

Με λίγα λόγια τεχνικά θα μπορούσε και καλύτερα.

O κύριος Evans (που έκανε και τα ports για Amstrad, MSX) δεν μας προέκυψε και πολύ μαστόρι... gameplay makes it up though!



GAMEPLAY

Όπως είναι στην έκδοση για Spectrum (βασικά σε όλες τις εκδόσεις πλην των C64 και Atari) προχωράμε ανά οθόνη (συνολικά 30). Κάποιοι θα μιλήσουν για προγραμματιστική τεμπελά (και κάποιοι κακόβουλοι για hardware restrictions... πιπέρι στο στόμα λέγω) αλλά η ουσία είναι ότι έτσι το παιχνίδι απέκτησε ένα πολύ πιο tactical feel. Δηλαδή αν θα καθαρίσεις ή όχι τη πίστα από αντιπάλους, με τι pattern θα γίνει το ξεκαθάρισμα, σε ποιο σημείο της επόμενης οθόνης θα κανείς την είσοδο σου κτλ. Με το καλημέρα και μετά το κάπως άσχημα διασκευασμένο tune από τη 'Μεγάλη Απόδραση', παρατηρούμε κάποιες από τις διαφορές από το Commando.

Περισσότερο φυσικό καμουφλαζ, μεγαλύτερο βεληνεκές του όπλου, ριπές με 3 βλήματα τη φορά, οι σφαίρες είναι γρηγορότερες από τον παίκτη, η κίνηση των εχθρών είναι λιγότερο προβλέψιμη-πατερναρισμενη, Επίσης υπάρχουν και snipers, τανκς, αεροπλάνα καθέτου εφορμήσεως (γουσου) και βομβαρδιστικά ώστε να δέσει η μπεσμπαλέ.

Οι πόντοι: Διάσωση κρατουμένου - 800 points, Χειροβομβίδα σε στόχο - 250 points, Στρατηγός - 1250 points, Cyprus - 12 points.

'Κανονάκι' (μην ξεχνάμε τις ρετρό καταβολές μας) στους 10.000 και κάθε 20.000 points

To learning curve (που λένε και οι Εγγλέζοι) είναι δίκαιο και η δυσκολία του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται ως ήπια.

Δυσκολότερο outpost θεωρώ το έβδομο.

Στο τέλος κάθε μιας από τις 8 πίστες έχουμε το κλασικό a la Commando γιουρούσι των αντιπάλων.

Στο re-release που έκανε η Alternative (που btw διαθέτει πλήρως άσχημο εξώφυλλο), το παιχνίδι δεν μπορεί να τερματιστεί λόγω bug.

ΛΟΙΠΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Εδώ θα παραθέσω με λίγα λόγια την άποψη μου για τις εκδόσεις στις υπόλοιπες 8bit πλατφόρμες.

Amstrad: Σωστότερη παλέτα, μικρότερη ανάλυση, clash+flicker, πιο αργό. Μαζί με τον Spectrum είναι η έκδοση που προτιμώ.

Commodore16 (Tynesoft): Είναι ελαφρώς μαύρα χαλιά αλλά πρέπει να λάβουμε υπόψη και τους περιορισμούς του μηχανήματος. Πολύ αργό control, έλλειψη διαγώνιας κίνησης (τουλάχιστον εγώ δεν κατάφερα), οι εχθροί βγαίνουν συνεχώς και σε σημαδεύουν απάνθρωπα. Δεν είναι εντελώς port. Η πιο δύσκολη διασκευή.

MSX: Κακή παλέτα, clash και ακόμα πιο αργό. Οι σφαίρες δεν έχουν μένεθος pixel όπως στα περισσότερα port αλλά είναι αρκετά ογκώδεις (και κόκκινες!).

AtariXL (Tynesoft): Η παράδοση των απαχών χρωματικών συνδυασμών συνεχίζεται σε λίγο πιο άσχημη φάση. Χοντροκομένο και αργό. Έχει scrolling αλλά με πολύ χάρο τρόπο (προχωρώντας ανεβαίνει μισή οθόνη τη φορά). Παρόλο που έχει την ίδια ομάδα ανάπτυξης δεν διαθέτει τη δυσκολία που παρουσιάζει η έκδοση για C16. Ένα ωραίο feature είναι ότι η μουσική παιζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού (α ρε pokay αθανατο!).

Commodore 64: Η 'μαμά' version. Blocky graphics, πεθαμένη παλέτα, μόνο βασικά ηχητικά εφε αλλά και μεγάλη ταχύτητα, εξαιρετικό scrolling και κίνηση των sprites (καμία σχέση με την άλλη 'σκρολατ' έκδοση του Atari).

Αν ήθελα να φτιάχω έναν Φρανκενστάιν WDW2 θα έπαιρνα resolution από Spectrum, παλέτα από Amstrad, μουσική από Atari και κίνηση των sprites από C64



ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

CONGRATULATIONS HERO
YOU HAVE CAPTURED THE ENEMY BASE
UNFORTUNATELY YOU ARE NOW NEEDED
AT THE FRONTIER AGAIN AS YOUR
BACK UP TEAM HAS FAILED TO HOLD
THE PREVIOUS OUTPOSTS

Το παιχνίδι αποτελεί το απαραίτητο συμπλήρωμα του Commando και του Ikari Warriors στα 8bit. Το θεωρώ καλύτερο από τους ιππότες διακριτές αλλά δεν θα πλατειάσω μιας και σε επόμενο τεύχος σκέφτομαι να κάνω ένα μεγάλο συγκριτικό όλων αυτών των games (τουλάχιστον των βασικών 10 εκπροσώπων).

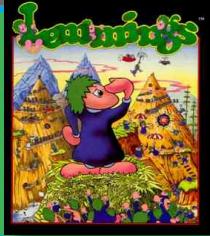
Η βαθμολογία προέκυψε με σημείο αναφοράς το Commando.

Και δεν νομίζω να υπάρχει καλύτερος επίλογος από το λογύδριο της PIM Software στο πίσω μέρος του εξωφύλλου (που για όλα τα formats ήταν του C64, με screenshots από CPC και αυτοκόλλητα που κάλυπταν το Commodore64 με το όνομα του αντίστοιχου υπολογιστή... Ελληνικό δαιμόνιο):

'Μόνο ο πιο γενναίος εθελοντής γίνεται δεκτός σ' αυτή την αποστολή αυτοκτονίας, με σκοπό να ελευθερώσει τους συντρόφους του, που βρίσκονται αιχμάλωτοι στα χεριά των εχθρών.

Μονό ο πιο άφοβος τολμάει να προχωρήσει εκεί, οπού η τόλμη και η αντοχή, είναι τόσο απαραίτητα, όσο η εξυπνάδα και η επιδειξιότητα.

Προχώρα εμπρός μοντέρνες ήρωα. Ποτέ δεν θα είσαι σε θέση να ξέρεις, πόσο καλός είσαι στα αλήθεια, παρά μόνο αν δοκιμάσ



ΤΑ LEMMINGS ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΑ ΤΡΩΚΤΙΚΑ ΠΟΥ ΦΤΑΝΟΥΝ ΠΕΡΙΠΟΥ ΤΑ 100 ΓΡΑΜΜΑΡΙΑ ΒΑΡΟΥΣ. ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΒΈΒΑΙΑ ΛΙΓΟ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΙΛΙΟΔΟΥΛΑ (ΠΛΗΝ ΤΡΙΣΧΑΡΙΤΩΜΕΝΑ) ΧΑΜΣΤΕΡΑΚΙΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΈΧΕΤΕ ΩΣ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΣΑΣ. ΒΈΒΑΙΑ ΤΟ ΛΑΙΜΑΡΓΟ ΣΤΟΜΑΧΙ ΤΗΣ ΠΕΡΣΙΚΗΣ ΓΑΤΑΣ ΣΑΣ ΘΑ ΤΑ ΕΚΤΙΜΟΥΣΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΌΠΩΣ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΜΣΤΕΡ. ΑΣ ΑΦΗΣΟΥΜΕ ΟΜΩΣ ΤΑ ΧΑΜΣΤΕΡ ΚΑΙ ΤΟ ΣΤΟΜΑΧΙ ΤΗΣ ΓΑΤΑΣ ΣΑΣ (ΝΑ ΓΟΥΡΓΟΥΡΙΖΕΙ) ΚΑΙ ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΈΚΔΟΣΗ ΤΩΝ LEMMINGS ΣΤΟΥΣ HOME COMPUTERS ΠΟΥ Η PSYGNOSIS ΚΑΙ Η DMA DESIGN ΜΕ ΠΕΡΗΦΑΝΙΑ ΜΑΣ ΣΥΣΤΗΝΟΥΝ.



Tα Lemmings είναι μικρά τρωκτικά που φτάνουν περίπου τα 100 γραμμάρια βάρους. Διαφέρουν βέβαια λίγο από τα κοιλιόδουλα (πλην τρισχαριτωμένα) χαμστεράκια που μπορεί να έχετε ως κατοικίδια στο δωμάτιό σας. Βέβαια το λαϊμαργό στομάχι της περσικής γάτας σας θα τα εκτιμούσε ιδιαίτερα όπως και τα χάμστερ. Ας αφήσουμε όμως τα χάμστερ και το στομάχι της γάτας σας (να γουργουριζεί) και ας δούμε την ηλεκτρονική έκδοση των Lemmings στους home computers που η Psygnosis και η DMA Design με περηφάνια μας συστήνουν.

Σε αντίθεση με την πραγματικότητα, τα Lemmings στο παιχνίδι είναι τρομερά χαζά. Και όταν λέμε χαζά το εννοούμε! Σε σημείο μάλιστα που χωρίς την βοήθειά σας είναι σίγουρο πώς δεν θα τα καταφέρουν να επιζήσουν παρά μόνο μερικά δευτερόλεπτα. Έτσι καλείστε να βοηθήσετε την γενιά των Lemmings από τον πλήρη αφανισμό (ναι έχετε συνηθίσει να σώνετε ανθρώπους από εξωγήινους αλλά εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά). Συγκεκριμένα, το παιχνίδι αποτελείται από αρκετά επίπεδα. Κάθε επίπεδο έχει μια καταπακτή που είναι ουσιαστικά η αρχή και μια πύλη που σηματοδοτεί το τέλος. Από το σημείο της αρχής τα Lemmings αρχίζουν την πορεία τους προς οποιαδήποτε κατεύθυνση δεξιά και αριστερά όπου μπορούν να περάσουν. Αν συναντήσουν ένα εμπόδιο στην πορεία τους που δεν μπορούν να περάσουν με το περπάτημα (όπως τοίχο και βράχο), τότε γυρίζουν πίσω. Αν πάλι βρουν σκάλες θα τις ανέβουν. Αν όμως υπάρχει κάποιο εμπόδιο στον δρόμο τους όπως κενό, τότε θα συνεχίσουν την παλαβή πορεία τους και θα πέσουν στο κενό με τραγική όπως μπορείτε να φανταστείτε κατάλληλη. Όπως καταλαβαίνετε σίγουρα δεν είναι και τα πιο έξυπνα πλάσματα που πέρασαν ποτέ από την οθόνη του υπολογιστή σας. Και φυσικά καλό θα είναι να περάσετε μια κλειδαριά στο συρτάρι της κουζίνας με τα μαχαιροπίρουνα αν έχετε ένα τέτοιο πλάσμα το σπίτι σας. Σκοπός σας είναι λοιπόν να κατευθύνετε τουλάχιστο ένα συγκεκριμένο ποσοστό Lemming από το σημείο της αρχής στο τέλος με ασφάλεια. Κάθε επίπεδο απαιτεί διαφορετικό ποσοστό που θα πρέπει να σώσετε. Επίσης δεν έχετε απεριόριστο αριθμό Lemming αλλά συγκεκριμένο σε κάθε επίπεδο. Κάτι που σημαίνει καλά τα πειράματα με τα ζωάκια για το πως κινούνται αλλά μην το παρακάνετε καθώς η φυλή αποδεκατίζετε πολύ γρήγορα!



Η αρχή, η ιδέα, η γέννηση των Lemmings στην οθόνη.

Είναι ενδιαφέρον πως γεννήθηκε το παιχνίδι Lemmings. Ο Mike Dailly ο οποίος ήταν ένας από τους προγραμματιστές του παιχνιδιού, αναφέρει πως το αρχικό concept της ομάδας ήταν να σχεδιάσουν έναν animated χαρακτήρα μεγέθους 8x8 pixels για τα προσχέδια του διαδόχου του Blood Money, το Walker. Κάποιος από την ομάδα και συγκεκριμένα ο Russell Kay, παρατήρησε πως αυτό το animated sprite θα μπορούσε να γίνει παιχνίδι.

Οι χειρισμοί που μπορείτε να κάνετε για να βοηθήσετε τα συμπαθητικά (κατά τα άλλα) τρωκτικά γίνονται μέσω ενός πρωτότυπου interface που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης. Έχετε στην διάθεσή σας μια σειρά από εικονίδια τα οποία κάθε ένα από αυτά, δηλώνει και μια διαφορετική ιδιότητα που μπορείτε να δώσετε σε όποιο lemming θέλετε οποιαδήποτε στιγμή. Οι περισσότερες από αυτές τις ιδιότητες θα σας φανούν χρήσιμες έτσι ώστε να δοηθείτε τα lemmings προς την έξοδο και να ολοκληρώσετε το εκάστοτε επίπεδο. Ας δούμε λοιπόν αναλυτικά αυτά τα εικονίδια που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι.

Αναρρίχηση: Αυτή η ικανότητα που μπορεί να κάνει το επιλεγμένο lemming να αναρριχηθεί μόλις συναντήσει εμπόδιο στο δρόμο του.

Ομπρέλα: Μόλις το lemming πέσει στο κενό θα ανοίξει ένα αλεξίπτωτο που θα το σώσει από την πτώση.

Στον: Αυτή η επιλογή θα κάνει το lemming να σταματήσει στο σημείο που βρίσκεται και να απλώσει τα χέρια του αριστερά και δεξιά, σταματώντας τα υπόλοιπα να περάσουν (κάτι σαν τρωκτικό τροχονόμο!).

Χτίσης: Το lemming αρχίζει να χτίζει γρήγορα μερικά σκαλοπάτια για μία γέφυρα με ελαφριά ανοδική κλίση.

Γροθί: Εστι μπορείτε να σκάψετε τον βράχο σε ευθεία γραμμή για κάποια απόσταση.

Σκάψιμο: Αν θέλετε να σκάψετε κατακόρυφα δεν έχετε παρά να επιλέξετε αυτή την ιδιότητα.

Πατούσες: Επιλέγοντας τις πατούσες των lemmings επιλέγετε την παύση του παιχνιδιού.

Πρόσθεση: Προσθέτετε πιο γρήγορα περισσότερα lemming στην πίστα.

Αφαίρεση: Μειώστε τα lemming που προσθέτονται στην πίστα.

Έκρηξη: Επιλέξτε αυτό το εικονίδιο και το lemming θα ανατίναξε σε 5 δευτερόλεπτα!



Πυρηνική έκρηξη: Αν δεν σας φτάνει η παραπάνω επιλογή τότε μπορείτε να ανατινάξετε με αλυσιδωτές και εντυπωσιακές εκρήξεις όλα τα lemming μαζί. Πιο απλά είναι η επιλογή restart του επιπέδου που παίζεται!

Στα περισσότερα σημεία όπως πολύ καλά φαντάζεστε, θα πρέπει να κάνετε συνδυασμούς αυτών των ιδιοτήτων, έτσι ώστε να καταφέρετε να καθοδηγήσετε όσα περισσότερα Lemmings μπορείτε στην έξοδο. Όπως καταλαβαίνετε το παιχνίδι απαιτεί κάποια στοιχειώδη στρατηγική. Επιλέγετε λοιπόν αυτά τα εικονίδια και το κάθε Lemming με την χρήση του mouse. Όλες οι κινήσεις σας μάλιστα στο παιχνίδι γίνονται από το mouse.

Συνήθως βλέπετε το 40% του κάθε επιπέδου. Στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης υπάρχει ένας χάρτης του επιπέδου που παίζετε σε μικρογραφία. Είναι αρκετά χρήσιμος ώστε να πάρετε μία ιδέα πώς είναι γενικά η μορφολογία της κάθε πίστας και να πράξετε τις ανάλογες κινήσεις. Ακριβώς πάνω από τον χάρτη, υπάρχει μία μπάρα που σας πληροφορεί ανά πάσα στιγμή πόσα lemming έχουν περάσει την έξοδο και πόσα ακόμη μένουν να εισέλθουν στο επίπεδο που παίζετε. Δίπλα από αυτή τη πληροφορία υπάρχει και ο χρόνος που σας απομένει να περάσετε τα lemming από την έξοδο. Φυσικά δεν πιστεύετε να είχατε να κάνετε μόνο με το πώς θα σώσετε τα όχι και τόσο έξυπνα τρωκτικά έτσι; Έχετε στην διάθεσή σας συνήθως μερικά λεπτά σε κάθε πίστα και αν δεν καταφέρετε να βγάλετε το ποσοστό των Lemmings που απαιτείτε, τότε προς μεγάλη σας δυστυχία θα πρέπει να πάρετε το συγκεκριμένο επίπεδο από την αρχή. Το παιχνίδι αποτελείται από 120 (!) επίπεδα και ο βαθμός δυσκολίας δύναται να επιλέξετε στην αρχή του παιχνιδιού, αρχίζει από fun, tricky, taxing έως και mayhem.

Μόλις σώσετε τα Lemmings και σε κάθε επίπεδο σας δίνεται ο κωδικός του επόμενου επιπέδου. Έτσι παρόλο που στο παιχνίδι δεν έχετε την επιλογή να σώσετε την πρόσδοσή σας, μπορείτε να με αυτό το σύστημα των κωδικών να συνεχίσετε από όποιο επίπεδο έχετε φτάσει.



Υπάρχει επίσης και η επιλογή 2 player mode. Σε αυτή τη περίπτωση μπορείτε να πάρετε εναντίον κάποιου φίλου σας ανάμεσα σε 20 επίπεδα. Πώς γίνεται αυτό; Η οθόνη χωρίζεται στη μέση κατακόρυφα και ο κάθε παίκτης παίρνει μια ομάδα από Lemmings και την αριστερή η δεξιά οθόνη αντίστοιχα. Ο πρώτος που προλάβει να βγάλει από το επίπεδο το ποσοστό των Lemming που απαιτούνται από κάθε σειρά έχει να καθοδηγώντας τα πράγματα προς την δικής σας έξοδο. Όπως επίσης το ίδιο μπορεί να κάνει και εκείνος για τα δικά σας.

Το πρωτότυπο παιχνίδι αποτελούταν και από επίπεδα που ήταν σχεδιασμένα με βάση προγράμματα από την Psygnosis και την Reflections Interactive όπως τα shadow of the beast, Menace, Awesome αλλά και άλλα. Κατά την τελική έκδοση αυτά τα επίπεδα αφαιρέθηκαν ή αλλάχτηκε ο σχεδιασμός τους έτσι ώστε να μην έχουν σχέση με τα προαναφερθέντα παιχνίδια.

Το πρωτότυπο.

Το πρωτότυπο παιχνίδι αποτελούταν και από επίπεδα που ήταν σχεδιασμένα με βάση προγράμματα από την Psygnosis και την Reflections Interactive όπως τα shadow of the beast, Menace, Awesome αλλά και άλλα. Κατά την τελική έκδοση αυτά τα επίπεδα αφαιρέθηκαν ή αλλάχτηκε ο σχεδιασμός τους έτσι ώστε να μην έχουν σχέση με τα προαναφερθέντα παιχνίδια.

Στα γραφικά έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά. Τα sprites είναι μικροσκοπικά διαθέτουν όμως πολύ καλό animation και οι περισσότερες κινήσεις τους είναι χαρακτηριστικές και αστείες. Τα background είναι καλοσχεδιασμένα με σωστά χρώματα χωρίς να κουράζουν. Εκτός των γραφικών τους βέβαια είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε να κάνουν την έξοδο των Lemming μία όχι και τόσο εύκολη υπόθεση. Σε κάποια επίπεδα θα παρατηρήσετε πώς υπάρχει animation σε διάφορα σημεία. Οχι κάτι σεντυπωσιακό αλλά μικρά animation όπως φωτιά και νερό που σίγουρα προσθέτουν κάτι παραπάνω στα κατά τα άλλα στατικά background του παιχνιδιού.



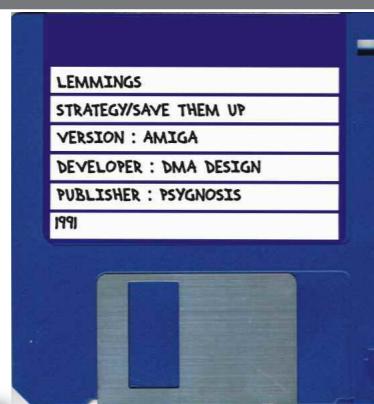
Ο όχος κρίνεται και αυτός σε καλά επίπεδα. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού σας συνοδεύουν μερικοί αστείοι αλλά καλοδουλεμένοι μουσικοί ρυθμοί οι οποίοι επαναλαμβάνονται, αλλά δύσκολα θα σας κουράσουν. Υπάρχουν επίσης και ελάχιστα ηχητικά εφέ καθώς και σε κάποιες περιπτώσεις θα ακούτε τις sampled ασθενική φωνούλα των Lemming.

Το παιχνίδι αποτελείται από δύο δισκέτες και κάνει χρήση της έξτρα μνήμης αν και δεν είναι απαραίτητο το 1 megabyte για να τρέξει.

Γενικά τα γραφικά είναι πολύ καλά. Θα μπορούσε βέβαια να είχε γίνει καλύτερη δουλειά αλλά παραμένουν πολύ καλά. Τα ίδια και στον τομέα του όχου. Τίποτα το ιδιαίτερο αλλά τα αστεία μουσικά κομμάτια κάνουν μια χαρά την δουλειά τους. Το user interface είναι εύκολο και γρήγορα θα το μάθετε να κατευθύνετε τα Lemmings εκεί που θέλετε χωρίς πολλά πολλά. Το gameplay είναι όμως σε υψηλότερα επίπεδα. Το παιχνίδι αρχίζει με τις πρώτες πίστες να είναι υπερβολικά εύκολες. Μην γελιέστε όμως καθώς τα επίπεδα περνούν, δεν θα αργήσετε να βρεθείτε. Από την άλλη πλευρά το 2 player ενισχύει περισσότερο την αντοχή του παιχνιδιού στον χρόνο. Βαρεθήκατε να παιζετε μόνος σας; Μπορείτε να παιξετε και μερικά παιχνίδια με τους φίλους σας έτσι για αλλαγή. Ο χειρισμός του είναι πρωτότυπος και το σίγουρο είναι πως δεν θα αρέσει σε όλους. Σε όσους όμως αρέσει σίγουρα θα το λατρέψετε. Ένα παιχνίδι που έγινε κλασικό σχεδόν από τις πρώτες ημέρες που κυκλοφόρησε στην αγορά. Όσοι δεν το έχετε δει καν θα είστε αδικαιολόγητοι αν δεν του ρίξετε έστω μια ματιά.

Ta sequels tou παιχνιδιού.

Xmas Lemmings 1991/1992/1993/1994
Oh no! More Lemmings 1991
Lemmings 2 The tribe 1993
All new world of Lemmings/The Lemmings chronicle (North America) 1994
3D Lemmings 1995
Lemmings paintball 1996
Lemmings revolution 2000



Βαθμολογία	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96%
ΗΧΟΣ	93%
GAMEPLAY	98%
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	97%
ΓΕΝΙΚΑ	96%

2ndView

by DINO

Το Lemmings αποτελεί μια από τις πιο πρωτότυπες ιδέες στα παιχνίδια για υπολογιστές. Τα sprites είναι πολύ μικρά, αλλά αυτά τα πλασματάκια έδωσαν στη λέξη «εθισμός», ένα ολότελα καινούργιο νόημα! Μισό puzzle, μισό platform, θα σας χαρίσει απέλιωτες ώρες διασκέδασης!

Το παιχνίδι παίζει εξίσου καλά και στον Atari, με τη μόνη σημαντική διαφορά ανάμεσα στα δύο συστήματα, να εντοπίζεται στον ήχο, όπου στην Amiga είναι πολύ καλύτερος.

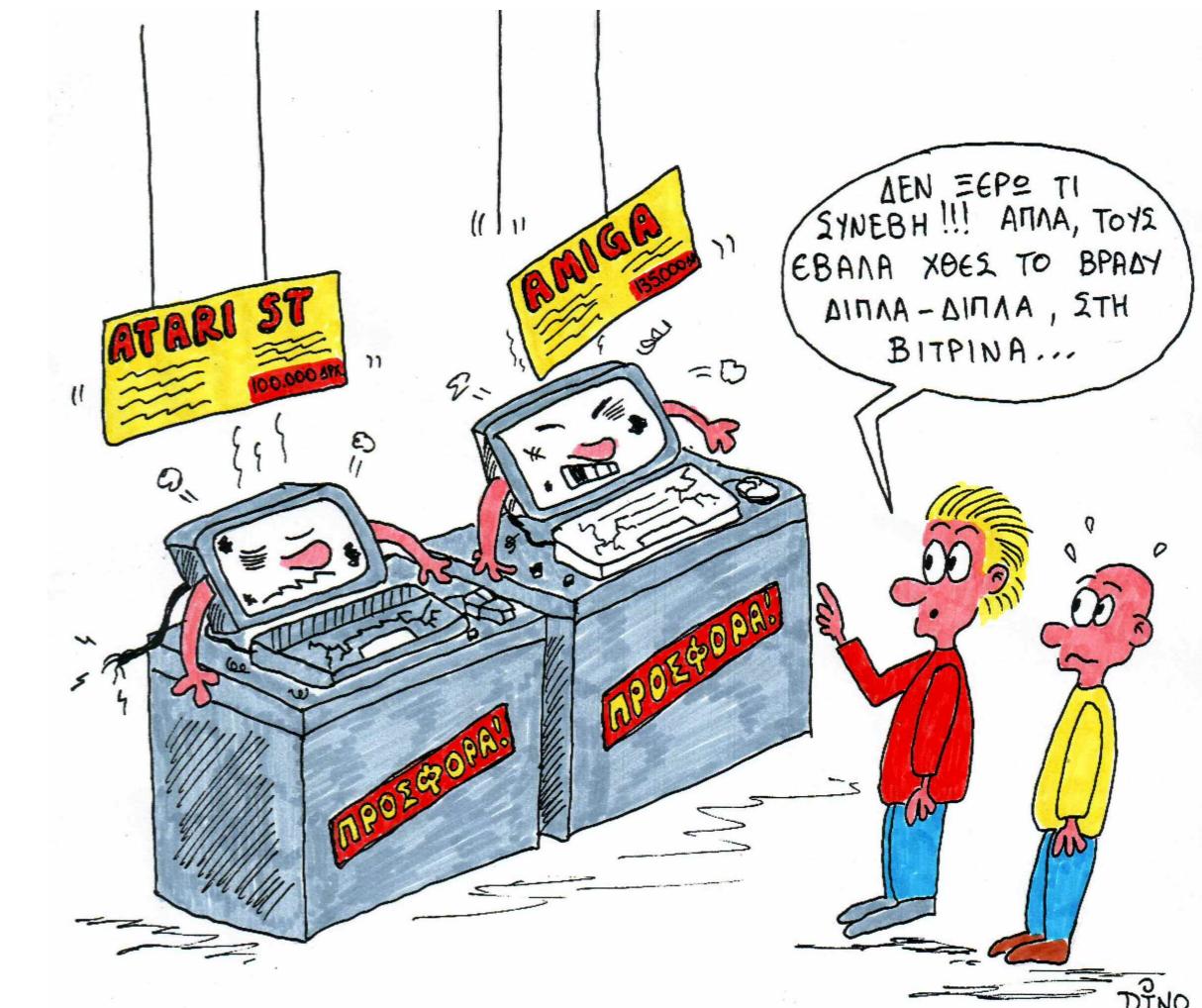
Σύμβουλη: Καθαρίστε καλά το ποντίκι και πάγιτε το παιχνίδι σε ένα καλό monitor για να το απολαύσετε πραγματικά!

Αυθεντικό και πρωτότυπο!

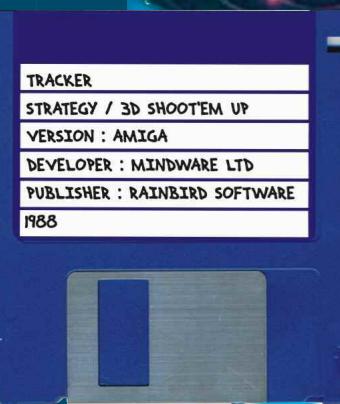


WWW. RETRORADIO. GR

... τον Νοέμβριο κοντά σας



TRACKER



Το να λάβετε μέρος σε ένα τηλεπαιχνίδι, σίγουρα δεν είναι κάτι άσχημο - ειδικά αν ανήκετε σε εκείνους που «ψωφάνε» για δημοσιότητα. Όταν όμως το τηλεπαιχνίδι αυτό έχει δημιουργηθεί από τους Egon, τότε δίκαια μπορείτε να αρχίσετε να αμφιβάλλετε για το πόσο πολύ θα μοιάζει στα «Τετράγωνα των αστέρων» με την Μαρία Αλιφέρη, που αρχικά ονειρευόσασταν. Δυστυχώς είναι πιά πολύ αργά για να κάνετε πίσω! Ας βάλουμε όμως τα πράγματα σε μία σειρά.

Κείμενο: Billy

TRACKER

Η τελευταία φορά που ασχολήθηκαμε με τους Egon, ήταν μετά το τέλος της επιχείρησης εισβολής στον φιλειρηνό πλανήτη της Novenia, όπου τα μηχανικά Stargliders του Hermann Kruud Βρήκαν τελικά τον μάστορα τους στα πρόσωπα δύο τεχνικών, του Jaysan και της Katra (και του μηχανικού τους φίλου Agro), οι οποίοι χρησιμοποιώντας ένα εκτάκτως ανακανισμένο μυστικό μαχητικό σκάφος, κατέφεραν αυτό που φάνταζε αρχικά ακατόρθωτο: Να επικρατήσουν ενάντια σε μία πανισχυρη δύναμη εισβολής. Βέβαια από την στιγμή που μιλάμε για τους Egon, τα πράγματα ποτέ δεν είναι απλά. Ο ανώτατος άρχοντας των Egon, ο Αυτοκρατορικός Πραίτωρ, δεν είναι διατεθημένος να ξεχάσει, και σχεδιάζει μία νέα εισβολή. Δυστυχώς, η όλη επιχείρηση έχει «κολλήσει» στο στάδιο της χρηματοδότησης, η οποία είναι μάλλον ανεπαρκής. Η αναμενόμενη «τονωτική ένεση» στα κονδύλια, θα έρθει μέσω του Tracker, ενός



τηλεπαιχνιδιού που διοργανώνει η κυβέρνηση των Egon, και το οποίο σημειώνει ρεκόρ στους δείκτες τηλεθέασης. Βέβαια η κυβέρνηση της Novenia που έχει καταλάβει (κυριολεκτικά μιλώντας) «το παιχνίδι που παιζεται», έχει στείλει ειδικά εκπαιδευμένους μυστικούς πράκτορες -ένας από τους οποίους είστε και εσείς- μεταφεσμένους ως απλούς διαγωνιζόμενους, με σκοπό την καταστροφή του Centerpoint, του υπερ-υπολογιστή που ελέγχει το σύμπλεγμα στο οποίο διαδραματίζεται το μακάβριο "show".

γιδέψει και να σας καταστρέψει. Μία που αναφέραμε τον χάρτη, να πούμε πως έχετε την δυνατότητα να μεγενθύνετε αν θέλετε κάποιο σημείο του, ώστε να παρακολουθείτε καλύτερα την δράση. Η κίνησή σας στον χάρτη γίνεται μέσα από διάφορα «αυλάκια» που ενώνονται σε «κόμβους» - και τα οποία σημειωτέον είναι μονής κατεύθυνσης. Δηλαδή αν θέλετε να γυρίσετε στην αντίθετη κατεύθυνση από εκείνη στην οποία πορεύεστε στο αυλάκι, δεν μπορείτε να το κάνετε εν κινήσει - θα πρέπει πρώτα να φτάσετε σε κάποιον κόμβο, και μετά να κάνετε στροφή 180 μοιρών. Όλα μαζί τα αυλάκια και



οι κόμβοι ενώνονται σε μία κυψελοειδή διάταξη, σχηματίζοντας επτά συνολικά «τομείς» - έξι εξωτερικούς, και τον κεντρικό, όπου «κατοικείται» ο Centerpoint. Επίσης θα παρατηρήσετε ότι στις διαγώνιες άκρες του χάρτη υπάρχουν τέσσερις μικρές συστοιχίες κόμβων. Αυτές οι ζώνες θεωρούνται «ασφαλείς» (τα Cycloids δεν μπορούν να σαν ακολοθήσουν όσο βρίσκετε εκεί) και για καλή σάς τύχη αποτελούν και την «βάση» των Skimmers σας, όταν ξακινάτε το παιχνίδι. Καλό θα είναι να σημειώσετε πώς στα ανώτερα επίπεδα δυσκολίας, οι ασφαλείς ζώνες παύουν να είναι «ασφαλείς».

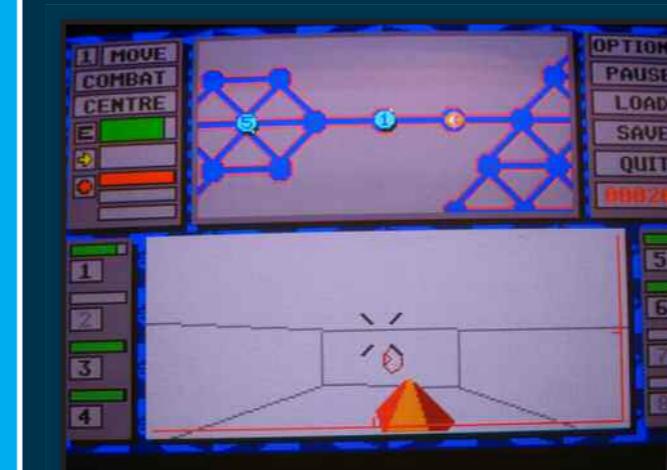
ΕΜΒΑΘΥΝΟΝΤΑΣ

Μέχρι στιγμής είδαμε τα βασικά, αλλά δεν μιλήσαμε καθόλου για το πώς ακριβώς θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε τα Cycloids και να εξοντώσετε τον Centerpoint. Η διαδικασία που θα ακολουθήσετε είναι η εξής: Υπάρχουν κάποιοι ειδικοί κόμβοι που βρίσκονται ανάμεσα στους κυψελοειδείς τομείς, και οι οποίοι ονομάζονται Σύνδεσμοι Επικοινωνίας (Communication Links). Όταν βρεθείτε σε έναν τέτοιο κόμβο, πυροβολήστε τον Σύνδεσμο (θα τον δείτε να αιωρείται στο κέντρο του κόμβου) με τις σφαίρες πλάσματος που διαθέτει το Skimmer σας, ως βασικό οπλισμό. Θα ανταμοιφθείτε με μία βόμβα Quark την οποία θα μαζέψετε. Η βόμβα αυτή έχει μεγαλύτερη ισχύ από τις σφαίρες πλάσματος που αρχικά διαθέτετε, και μπορεί μεν να χρησιμοποιηθεί για να καταστρέψετε άμεσα κάποιο Cycloid σε περίπτωση ανάγκης, όμως η πραγματική της χρησιμότητα είναι άλλη. Στο κέντρο κάθε τομέα υπάρχει ένα Κέντρο Επικοινωνίας (Communication Centre), το οποίο χρειάζεται μία βόμβα μεγάλης ισχύος (όπως η Quark) για να καταστραφεί. Καταστρέφοντας ένα τέτοιο κέντρο, ως ανταιοιβή θα έχετε πλέον στην κατοχή σας μία βόμβα Νετρονίου, που είναι και η μόνη με αρκετή ισχύ για να καταστρέψει



τον υπερ-υπολογιστή Centerpoint, στον κεντρικό τομέα. Στον χάρτη μπορείτε να κινηθείτε με δύο τρόπους: Ο πρώτος είναι ενεργοποιώντας ένα είδος αυτόματου πιλότου, οπότε και επιλέγετε απλά τον προορισμό σας (κάποιον κόμβο δηλαδή) και αρχίζετε αυτόματα να κινήστε προς τα εκεί. Ο δεύτερος είναι να πιλοτάρετε οι ίδιοι το Skimmer σας στα δαιδαλώδη αυλάκια του χάρτη, οπότε και περνάτε πλέον στο "simulator" τμήμα του παιχνιδιού. Ένα σημαντικό πλεονέκτημα του να βρίσκεστε στο κόκπιτ, είναι ότι αν αυξήσετε την ταχύτητά σας, μπορείτε να ξεφύγετε από κάποιον πιθανό σας διώκτη - πράγμα που δεν γίνεται με τον αυτόματο πιλότο, όπου η ταχύτητα είναι προκαθορισμένη. Αν τώρα έρθει η «κακιά η ώρα» (που σίγουρα θα έρθει εδώ που τα λέμε) όπου θα αναγκαστείτε να αναμετρηθείτε με κάποιο Cycloid που προσπαθεί να σας αναχαιτίσει, θα καταφύγετε και πάλι στο combat mode, όπου θα αφήσετε το πυροβόλο του Skimmer σας να μιλήσει με μερικές σφαίρες πλάσματος. Καλό είναι να έχετε κατά νου πάς τα αποθέματα ενέργειας που διαθέτετε εξαντλούνται σιγά-σιγά καθώς εξαπολύετε τις σφαίρες πλάσματος, γι' αυτό να πυροβολείτε με «ρέγουλα». Εξυπακούεται φυσικά πως θα πρέπει να είστε σε combat mode και όταν έρθει η στιγμή που θα εξουδετερώσετε κάποιο Σύνδεσμο ή Κέντρο Επικοινωνίας. Όπως καταλάβατε, το "simulator" τμήμα του παιχνιδιού αναμένεται να σας απασχολήσει αρκετά. Οσον αφορά τα ίδια τα Cycloids, να πάμε πώς είναι δύο ειδών: τα Ανιχνευτικά (Scouts), τα οποία θυμίζουν «καταμαράν» και τα Αμυντικά (Defenders), που είναι ισχυρότερα και τα οποία ο Centerpoint χρησιμοποιεί για να προστατέψει τα πολύτιμα Κέντρα Επικοινωνιών, ή τον ίδιο τον εαυτό του.

Να κλείσουμε λέγοντας πως ένα από τα στοιχεία που κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο ενδιαφέρον, είναι ότι μπορείτε να χειρίζεστε ταυτόχρονα μέχρι και 8 Skimmers (ξεκινάτε αρχικά με 6, αλλά μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό τους κατά δύο κάθε φορά που ολοκληρώνετε την αποστολή σας, οπότε και περνάτε στο επόμενο, δυσκολότερο επίπεδο). Αυτό είναι κάπι που αυξάνει ακόμα περισσότερο την δυνατότητα για εξελιγμένες τακτικές στρατηγικής, καθώς μπορείτε να οργανώσετε κάποιον αντιπερισπασμό, ή κάπι ανάλογο.



Ανατινάξτε αυτόν τον Σύνδεσμο Επικοινωνίας, για να πάρετε την πρώτη σας Quark bomb.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ COMMODORE

Η κυκλοφορία του παιχνιδιού στον δημοφιλή αυτόν υπολογιστή, «πέρασε και δεν άγγιξε» (για να δανειστώ τα λόγια ενός αγαπητού συντάκτη). Το αρχικό concept της Union Software μπορεί να φαινόταν καλό «στα χαρτιά», αλλά η υλοποίηση και το τελικό αποτέλεσμα ήταν μάλλον κατώτερο των προσδοκιών των gamers - και δεν μιλάμε φυσικά για τον ήχο ή τα γραφικά. Στην original έκδοση έχετε την δυνατότητα να ανανεώνετε την ομάδα των Skimmer σας με καινούρια στις safe zones, αλλά ο αριθμός των sectors έχει αυξηθεί σημαντικά και το έργο σας αποδεικνύεται τελικά αρκετά δυσκολότερο. Λεπτομέρειες όπως η ύπαρξη Quark και Neutron bombs που έδιναν λίγο περισσότερο «βάθος» στις τακτικές σας στον στρατηγικό τομέα, δυστυχώς δεν υπάρχουν και διαφορετικά είδη Cycloids. Ακόμη και η ιστορία του παιχνιδιού είναι διαφορετική! Εδώ την νουβέλα έχει αναλάβει ο Mike Anderiesz, και ενώ είναι αρκετά καλογραμμένη, κατά την γνώμη μας δεν φτάνει την αντίστοιχη δουλειά (και το φοβερό χιούμορ) του James Follett, ο οποίος τοποθετεί χρονικά την ιστορία ανάμεσα στα γεγονότα των Starglider 1 και 2. Να σημειώσουμε επίσης ότι και στην νουβέλα του Anderiesz υπάρχει μία πολύ μικρή νύξη που παραπέμπει στο σύμπαν του Starglider. Από εκεί και πέρα τίποτα όμως.

**ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ VECTORS**

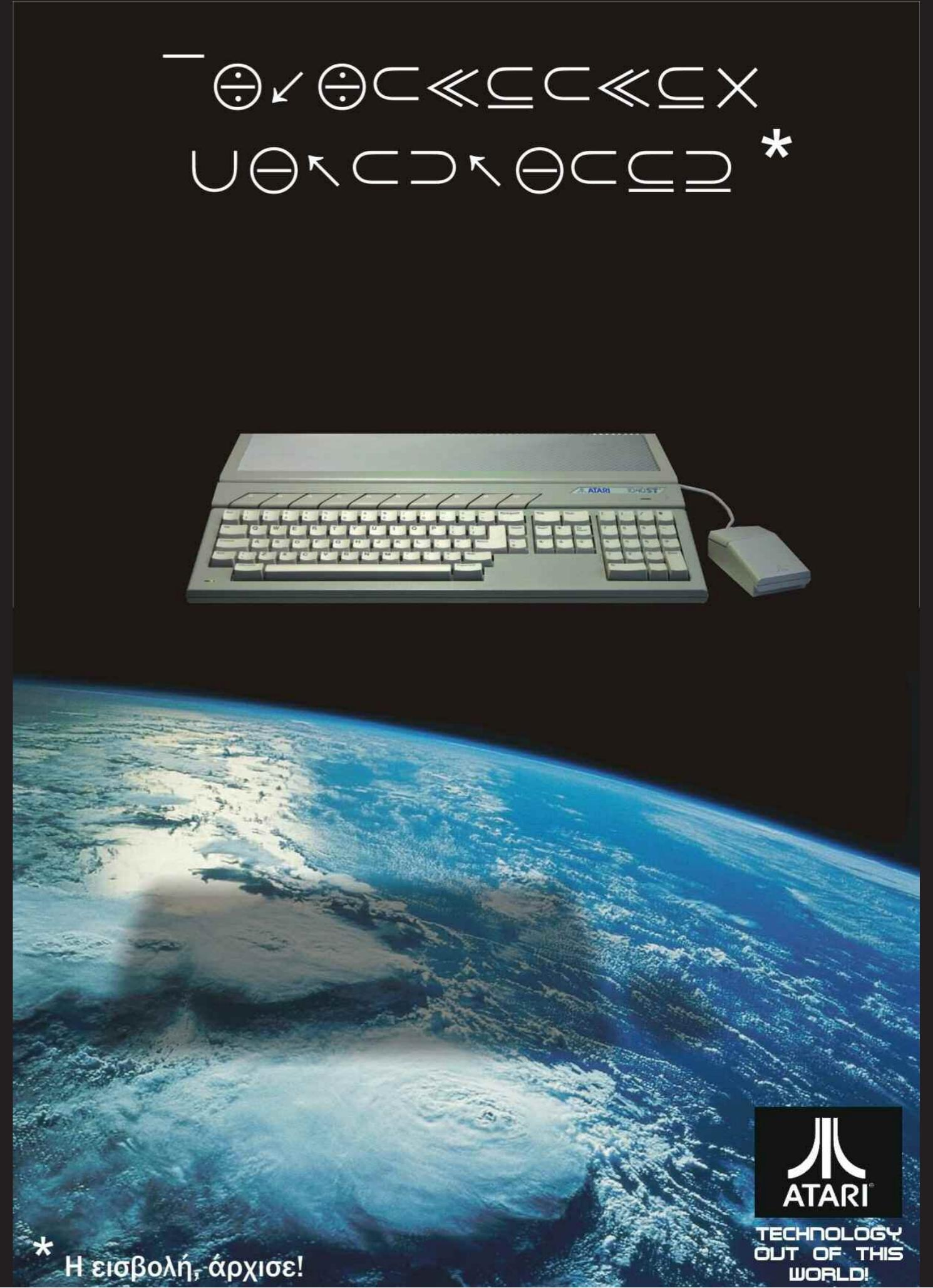
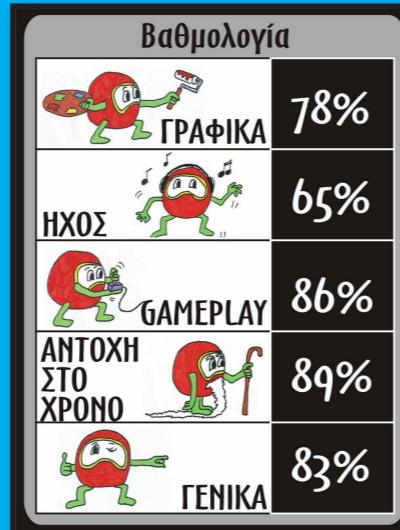
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά, χωρίς να αποτελούν κάτι το ξεχωριστό. Στον "simulator" τομέα ειδικότερα, τα πολύγωνα είναι απλά και λειτουργικά, χωρίς να διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας. Ως αντιστάθμισμα, η 3D κίνηση είναι ομαλότατη, και δεν θα αντιμετωπίσετε «κολλήματα». Ο ήχος κινείται στα ίδια - ίσως και ελαφρώς χαμηλότερα επίπεδα. Τα εφφέ αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα, είναι ταυτόχρονα αρκούντως «διαστημικά» και θα σας βάλουν στο πνεύμα του παιχνιδιού. Μουσική δεν ακούσαμε πουθενά - ούτε καν στην εισαγωγή. Εδώ σίγουρα θα μπορούσε να υπάρχει κάποιο θεματάκι, όπως στην σειρά των Starglider για παράδειγμα. Σε γενικές γραμμές ο οπτικοακουστικός τομέας κρίνεται επαρκής - άλλωστε το παιχνίδι στηρίζεται κυρίως στο καλό gameplay του, και συν τοις άλλοις σε τέτοιου είδους παιχνίδια δεν συνηθίζεται να έχουμε μεγάλες απαιτήσεις.

ΓΕΝΙΚΑ (ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΑΟΡΙΣΤΑ)

Δεν υπάρχει αμφιβολία πώς το Tracker είναι ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον μήγμα στρατηγικής και δράσης, που θα βάλει σε δοκιμασία τις τακτικές και οργανωτικές σας ικανότητες, αλλά και τα αντανακλαστικά σας. Επειδή οι πιθανότητες να μπορέσετε να ολοκληρώσετε το παιχνίδι σε μισή ή μία μόλις ώρα είναι μάλλον μικρές, έχετε την δυνατότητα να σώσετε, και να συνεχίσετε κάποια άλλη στιγμή. Τα «χλιδάτα» περιεχόμενα του πακέτου είναι στα επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η Rainbird, και σε αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε διπλό «μπράβο», διότι η Rainbird δεν έκανε μία απλή προσαρμογή του παιχνιδιού στους δεκαεξάμπιτους υπολογιστές, αλλά μέσω της Mindware τα αδύνατα σημεία του αρχικού design βελτιώθηκαν, με αποτέλεσμα να έχουμε στα χέρια μας ένα πραγματικά καλό παιχνίδι που δικαιολογεί το αυξημένο κόστος και βγάζει ασπροπρόσωπο το όνομα "Rainbird". Μπράβο και πάλι λοιπόν!



«Πλούσια τα ελένη» της Rainbird στο πακέτο του παιχνιδιού, και αυτή τη φορά...

TRACKER

* Η εισβολή, άρχισε!



TECHNOLOGY
OUT OF THIS
WORLD!



. Κι όμως... Το Starball δε μοιάζει με κανένα από τα pinball games που έχετε παίξει μέχρι σήμερα! Είναι μοναδικό στο είδος του και έχει πολλούς άσσους κρυμμένους στο μανίκι, για να σας κάνει να το λατρέψετε!

Κατ'αρχάς να πούμε πώς το παιχνίδι προσφέρει ένα table το οποίο είναι τρεις οθόνες ψηλό, όπου η κάθε μια έχει τα δικά της flippers και μυστικά και η θόδη σκρολάρει πάνω κάτω, δείχνοντας τη θέση της μπίλιας. Κάποιοι ίσως νομίσουν πως αυτό είναι κουραστικό, όμως λειτουργεί αρκετά καλά και χαρίζει στο παιχνίδι ένα φρενήρη ρυθμό. Η κάθε μια οθόνη, έχει και ένα συγκεκριμένο task, το οποίο πρέπει να ολοκληρώσετε και αν το κάνετε με επιτυχία, θα εμφανιστούν τα καταπληκτικά subgames. Ποια είναι αυτά;



Κείμενο:DINO



STARBALL

Invaderball:

Το λέει μόνο του! Έχετε στη διάθεσή σας μια μπάλα για να εξολοθρεύσετε του εξωγήινους εισβολείς ακριβώς όπως κάνατε και στο ομώνυμο παιχνίδι, μόνο που τώρα δεν πυροβολείτε με κάποιο όπλο, αλλά τους σημαδεύετε με την μπίλια!

Breakoutball:

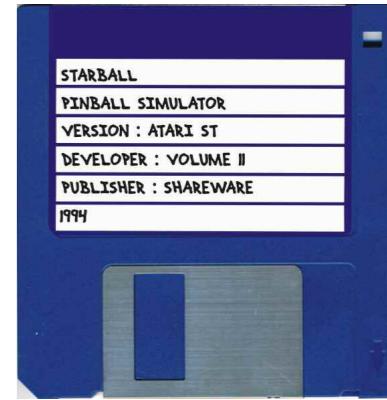
Ότι κάνατε και στο breakout. Σημαδέψτε τα τουβλάκια με την μπίλια σας!

Eggball:

Ο σκοπός σε αυτό το subgame είναι να σπάσετε τα 4 κομμάτια από τα οποία αποτελείται το alien αυγό, και να εξολοθρεύσετε τα πλάσματα που απελευθερώνονται.

Llamaball:

Σημαδέψτε και χτυπήστε ότι κινείται στην οθόνη, Jeff Minter style! Εξαιρετικά δύσκολο να εμφανιστεί αλλά αξίζει τον κόπο!



Τα γραφικά του παιχνιδιού κινούνται σε διαστημικό μοτίβο (το λέει άλλωστε και το όνομα του παιχνιδιού) και είναι εξαιρετικά δοσμένα, με τις διάφορες αποχρώσεις του μεταλλου να κυριαρχούν!

Ο ήχος είναι sampled στην εισαγωγή ενώ μέσα στο παιχνίδι, τα γνωστά εφφέ του τσιπακίου (!) της Yamaha κάνουν την εμφάνισή τους. Στον Falcon όμως, μπορείτε να κάνετε import τα mods που έχετε φτιάξει με κάποιον soundtracker, για να συνοδέψουν το παιχνίδι σας! Διαβάστε το αρχείο MODLIST.TXT, που έρχεται μαζί με το παιχνίδι, για περισσότερες λεπτομέρειες.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, είναι ο κλασικός που θα περιμένατε από ένα pinball sim. Με το αριστερό shift ελέγχετε το αριστερό flipper και με το δεξιό shift, το δεξιό. Το Control, λειτουργεί σαν Tilt ενώ το Space Bar, παγώνει το παιχνίδι. Η δράση είναι πολύ γρήγορη με την μπίλια να εκτοξεύεται με υπερηχητικές ταχύτητες στην οθόνη!

Το gameplay έχει απίστευτο βάθος, όπου στην κάθε οθόνη να χρειάζεται να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα για να προχωρήσετε και να φτάσετε στο πολυπόθητο, σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, high score!

Θα σας δώσω ένα παράδειγμα: Στη μεσαία οθόνη, πρέπει να φτιάξετε ένα διαστημόπλοιο, κομμάτι - κομμάτι, και ταυτόχρονα να το προστατέψετε από τους εχθρικούς πυραύλους που έρχονται από το δεξιό μέρος της οθόνης!

Πως λειτουργεί όλο αυτό; Άψογα! Η σύλληψη για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού σαν το Starball, είναι out of this world. Με το βάθος του gameplay, τα διαστημικά γραφικά και τον ήχο σε υψηλά επίπεδα και ταυτόχρονα με την ευκολία του χειρισμού, το παιχνίδι αυτό, θα σας γραπάσει και θα σας παρασύρει σε ένα pinball fest άνευ προηγουμένου! Θα το ποίστε ξανά και ξανά μέχρι να αποκαλύψετε και το τελευταίο μυστικό του!

Μιλάμε ίσως για το καλύτερο και με διαφορά, shareware game στον Atari ST!

Δεν υπάρχει καμία δικαιολογία για να μην παίξετε αυτό το παιχνίδι, είτε σε έναν αυθεντικό ST ή Falcon, είτε σε κάποιον emulator.

Essential!



Βαθμολογία	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
ΗΧΟΣ	85%
GAMEPLAY	94%
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	90%
ΓΕΝΙΚΑ	91%

Το παιχνίδι, μπορείτε να το κατεβάσετε έλευθερα, στη διεύθυνση : www.zhell.co.uk/download.html

Amstrad CPC 464/664/6128

Joker

by Zorro

Σχόλια επί του προγράμματος

Το πρόγραμμα αποτελεί την retro-εξάσκησή μου στις δυνατότητες δημιουργίας τυχαίων αριθμών της Locomotive Basic. Ουσιαστικά, η γεννήτρια αυτή (καλείται με την εντολή RND) αποτελεί μία συνάρτηση που πάρονται τιμές από το χρονόμετρο του Amstrad, και αυτό μπορείτε να το διακρίνετε στην ζητήσετε -με ένα μικρό loop- να τυπώνονται τυχαία σημεία επί της οθόνης. Επειτα από 24 ώρες, θα δείτε πως η διασπορά δεν είναι πλήρως χαοτική, αλλά θα έχουν δημιουργηθεί περιοχές συσπείρωσης σημείων, σαν να υπήρχε πλήθος ελκυστών εντός ενός χαοτικού συστήματος. Πρόκειται για τους εγγενείς περιορισμούς του «πεδίου πλήθους» της συγκεντρωτικής, της «συμμετρικής» ή της «step by step» επιλογής). Εν κατακλείδει, ένα οποιοδήποτε ανάλογο πρόγραμμα έχει περισσότερες πιθανότητες επιτυχούς τυχαιότητας, όντας ένα «αμερόληπτο» σύστημα, απαλλαγμένο από τις εμπάθειες μας.

Χάριν συντομίας, έχω αφαιρέσει από το πρόγραμμα ρουτίνες σχετικές με την καλαισθησία του, και αρκέσθηκα στο «ζουμί», ενώ έχω περιορίσει την «օροφή» του στους δέκα αριθμούς και στους τρεις Jokers, επειδή δεν νομίζω πως κάποιος θα έδινε περισσότερα χρήματα και να μην με αναθεματίζει κατόπιν.

Προσέξτε το μικρό FOR-NEXT loop των γραμμών 300-320 και 550-570. Εμποδίζει την επανάληψη αριθμών ανάμεσα στους επιλεχθέντες, και παρά το ότι είναι «μικρόν το δέμας», με βασάνισε μέχρι να το βρώ.

ZORO

```

10 REM ====== JOKER ======
20 MODE 2:INK 0,1:INK 1,14
30 a$=STRING$(80,CHR$(232))
40 PRINT a$
50 FOR x=3 TO 10 STEP 7:LOCATE 1,x:PRINT a$:NEXT
60 LOCATE 36,2:PRINT "J O K E R"
70 REM ===== SELECTION OF 42 NUMS =====
80 LOCATE 2,4:PRINT "Press -1- to select 5 nums (Cost: 0.3 Euro)"
90 LOCATE 2,5:PRINT "Press -2- to select 6 nums (Cost: 1.8 Euro)"
100 LOCATE 2,6:PRINT "Press -3- to select 7 nums (Cost: 6.3 Euro)"
110 LOCATE 2,7:PRINT "Press -4- to select 8 nums (Cost: 16.8 Euro)"
120 LOCATE 2,8:PRINT "Press -5- to select 9 nums (Cost: 37.8 Euro)"
130 LOCATE 2,9:PRINT "Press -6- to select 10 nums (Cost: 75.6 Euro)"
140 LOCATE 58,4:PRINT "( With One Joker )":LOCATE 56,9:INPUT "Enter your selection: ",x
150 ON x GOTO 160,170,180,190,200,210
160 cost=0.3:c=5:GOTO 220
170 cost=6*0.3:c=6:GOTO 220
180 cost=21*0.3:c=7:GOTO 220
190 cost=56*0.3:c=8:GOTO 220
200 cost=126*0.3:c=9:GOTO 220
210 cost=252*0.3:c=10
220 REM ===== 1st CALCULATION =====
230 WINDOW #1,1,80,11,13
240 PAPER #1,1: PEN #1,0:CLS #1
250 DIM N(c)
260 FOR k=1 TO c
270 RANDOMIZE TIME:x=CINT(RND(2)*42)
280 IF x=0 THEN GOTO 270
290 N(k)=x
300 FOR z=1 TO k
310 IF x=N(k-z) THEN 270
320 NEXT z
330 kk=k+(k+1)
340 LOCATE #1,4,2:PRINT #1,"NUMBERS are:";LOCATE #1,10+(3*kk),2:PRINT #1, N(k)
350 NEXT k
360 FOR x=14 TO 18 STEP 4:LOCATE 1,x:PRINT a$:NEXT
370 REM ===== SELECTION JOKER NUM =====
380 LOCATE 2,15:PRINT "Press -1- to select 1 Joker ( Cost: ";cost;"Euro )"
390 LOCATE 2,16:PRINT "Press -2- to select 2 Jokers ( Cost: ";cost*2;"Euro )"
400 LOCATE 2,17:PRINT "Press -3- to select 3 Jokers ( Cost: ";cost*3;"Euro )"
410 LOCATE 56,17:INPUT "Enter your selection: ",x
420 ON x GOTO 430,440,450
430 c=1:jok$="JOKER is:";GOTO 460
440 c=2:cost=cost*2:jok$="JOKERS are:";GOTO 460
450 c=3:cost=cost*3:jok$="JOKERS are:"
460 REM ===== CALCULATION OF JOKER NUMS =====
470 WINDOW #2,1,80,19,21
480 PAPER #2,1: PEN #2,0:CLS #2
490 LOCATE 1,22:PRINT a$
500 DIM M(c)
510 FOR k=1 TO c
520 RANDOMIZE TIME:x=CINT(RND(2)*20)
530 IF x=0 THEN GOTO 520

```

```

540 M(k)=x
550 FOR z=z TO k
560 IF x=M(k-z) THEN 520
570 NEXT z
580 kk=k+(k+1)
590 LOCATE #2,5,2:PRINT #2,jok$:LOCATE #2,7+(4*kk),2:PRINT #2, M(k)
600 LOCATE #2,43,2:PRINT #2,"* * * FINAL COST: ";cost;"Euro * * *"
610 NEXT k
620 REM === REPEAT OR END PROGRAM ===
630 LOCATE 1,24:PRINT a$
640 LOCATE 21,23:PRINT "(R)epeat":LOCATE 52,23:PRINT "(Q)uit"
650 a$=INKEY$
660 IF a$="" THEN 650
670 IF a$="R" OR a$="r" THEN CLEAR:GOTO 20
680 IF a$="Q" OR a$="q" THEN MODE 1:INK 1,24:END

```

TRS-80 Color Computer Extended Basic

Με την προόδο του γήινου πολιτισμού και την επέκταση του στο διάστημα, νέοι πλανήτες και νέοι πολιτισμοί προστέθηκαν στο γαλαξιακό παρασκήνιο. Άλλοι ειρηνικοί και άλλοι πολεμοχαρείς. Ο πιό αιμοσταγής από όλους είναι οι Cryens που έχουν βάλει σκοπό να εξαφανίσουν οι γήινοι βρεθεί μπροστά τους. Ένας αποστάτης των Cryens κατάφερε να φτάσει στην γά και να ειδοποιήσει για μια επερχόμενη μεγάλη επιδρομή εναντίον της Γης που δύοια της δεν έχει ξαναδεί το σύμπαν. Εσείς φυσικά επιλεχθήκατε (ώς ο μοναδικός με πιθανότητα επιτυχίας) ανάμεσα στους Elite Starfighters της Γης, για να κάνετε ότι περνάει από το χέρι σας για να αποτρέψετε το γεγονός αυτό. Ήταν στην ημέρα σας βρίσκεται καθ'οδόν προς το σύστημα Celian και συγκεκριμένα στον πλανήτη Varnax όπου έχουν αποθηκεύει τα καύσιμα τους οι Cryens. Ετσι βρίσκετε την είσοδο της underground αποθήκης καυσίμων και αρχίζετε να διαλύετε τα πάντα στο πέρασμα σας.

Το παιχνίδι παιζεται με τα πλήκτρα ή με το joystick. Μπορείτε να κατευθύνετε το σκάφος σας πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά, και μπορείτε να πυροβολήσετε δεξιά η αριστερά (πρός τα εχθρικά σκάφη) όπως και κάτω (πρός τις δεξαμενές καυσίμων). Προσπαθήστε να αποφύγετε στενές επαφές με τα περιβάλλοντα τοιχώματα της underground οδού καθώς αυτό θα σας στοιχήσει πολύ σε βαθμολογία.

10 'RED ALERT : FOR THE TRS-80 COLOR COMPUTER - EXTENDED BASIC VERSION

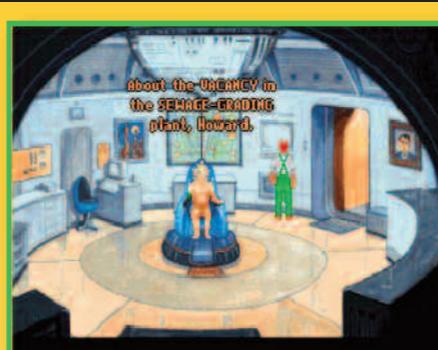
```

20 GOSUB 520
30 M=270:N=270:CO=0:S=0
40 J=9:G=9:CC=.5:DD=.9:TIMER=0
50 CLS
60 FOR I=0 TO 480 STEP 32:PRINT@I,CHR$(175);STRING$(30," ");CHR$(175)::NEXT
70 PLAY "T255"
80 B=RND(100)/100
90 PRINT@0,"SCORE-";S;
100 IF TIMER>3960 AND TIMER<6930 THEN CC=.65:DD=.8:CO=2
110 IF TIMER>6930 THEN CC=.75:DD=.7:CO=1
120 C=RND(100)/100
130 IF B<CC THEN J=J+1:GOTO 150
140 J=J-1
150 IF C<CC THEN G=G+1:GOTO 170
160 G=G-1
170 IF J>0 AND G>18 THEN G=G-1:J=J-1
180 IF J+G>28 THEN J=J-1:G=G-1
190 IF J<1 THEN J=1
200 IF G<1 THEN G=1
210 GOSUB 270
220 IF RND(8)=5 THEN PRINT@509,J,CHR$(132);
230 IF RND(3)=2 THEN PRINT@480+G,"@";
240 PRINT@480,STRING$(G,175+16*CO);
250 PRINT@512-J,STRING$(J,175+16*CO);
260 GOTO 80
270 IF JO=0 THEN C$=INKEY$:IF C$=CHR$(94) THEN U=-32 ELSE IF C$=CHR$(10) THEN U=32 ELSE IF C$=CHR$(8) THEN U=-1 ELSE
IF C$=CHR$(9) THEN U=1 ELSE U=0
280 IF JO=0 THEN IF C$="@" THEN GOSUB 370 ELSE IF C$=" " THEN GOSUB 420
290 IF JO=1 THEN Q=JOYSTK(0):Z=JOYSTK(1):IF(Z<21 AND Q>21 AND Q<42) THEN U=-32 ELSE IF (Z>42 AND Q>21 AND Q<42) THEN
U=32 ELSE IF Q<21 THEN U=-1 ELSE IF Q>42 THEN U=1 ELSE U=0
300 IF JO=1 THEN IF PEEK(65280)=126 OR PEEK(65280)=254 THEN GOSUB 420 ELSE IF INKEY$=" " THEN GOSUB 370
310 IF M+U<640RM+U>511 THEN NM=M-U
320 M=M+U:P=PEEK(1024+M):PP=PEEK(1025+M)
330 PRINT@N-32," ":"PRINT@N-64," ":"PRINT@M-32,CHR$(132)CHR$(136)::PRINT@M,CHR$(139)CHR$(135);
340 IF P=139 OR PP=135 THEN 360
350 IF P>96 OR PP>96 THEN PLAY "O3":FOR K=1 TO 10:PRINT@M-32,CHR$(136+K)CHR$(132+K)::PLAYSTR$(K):NEXT:GOTO 490
360 N=M:RETURN
370 I=M-33
380 P=PEEK(I+1024):IF P=94 THEN S=S+250
390 IF P=64 THEN S=S+200:PRINT@I,CHR$(35)" ";PLAY"O3DEFGG":RETURN
400 IF P=175 OR P=191 OR P=207 THEN S=S-50:PLAY"O4DO1DO3F":PRINT@I,CHR$(134)" ";PRINT@I,CHR$(137)::RETURN
410 PRINT@I,CHR@(60)" ";I=I-1:GOTO 380
420 I=M
430 P=PEEK(I+1024):PP=PEEK(I+1025):IF P=132 OR PP=132 THEN S=S+50:PLAY"O1DFDDG"
440 IF P=64 OR PP=64 THEN S=S+200:PLAY"ABCDE"
450 IF P=175+16*CO OR PP=175+16*CO THEN RETURN
460 PRINT@I,CHR$(133)CHR$(138)::PRINT@I," ";
470 I=I+32:IF I>M+150 OR I>511 THEN RETURN
480 GOTO 430
490 FOR K=1 TO 90:NEXT:CLS:PRINT@0,"YOUR SCORE WAS:":S
500 PRINT:INPUT "TRY AGAIN (Y/N)":AA$:IF AA$="Y" THEN GOTO 30
510 CLS:PRINT "BYE..":END
520 CLS:PRINT@12,"RED ALERT"
530 PRINT@192,"";INPUT"(1) JOYSTICK OR (2) KEYBOARD":A:IF A=1 THEN JO=1:GOTO 630
540 IF A=2 THEN JO=0:GOTO 560
550 GOTO 530

```

RED ALERT

by Phil_VR



έρω ότι θα γίνω κουραστικός αναλύοντας τι είναι το ScummVM μιας και οι πλειοψήφια που διαβάζει το Phoenix θα το έχει ήδη εγκατεστημένο για να παιζει Monkey Island και Broken Sword.

Αν δεν ξέρετε τι είναι το Monkey Island μη συνεχίζετε, κάντε 10 μετάνοιες γονατιστοι στον Θεό των Adventures (Μάνο) και πηγαίνετε αγοράστε το ΤΩΡΑ.

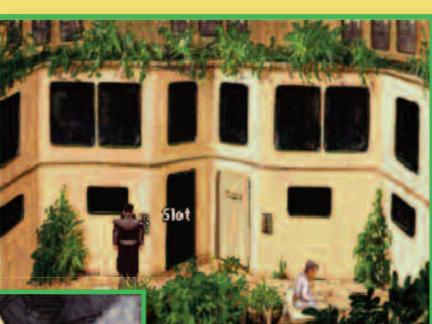
Αφού εξιλεωθείτε από τις αμαρτίες σας μπορείτε να συνεχίσετε την ανάγνωση. Scumm λοιπόν είναι μια "μηχανή", ένα πρόγραμμα που επιτρέπει την δημιουργία "χώρων", αντικειμένων, ενεργειών, διαλόγων και αλληλεπιδράσεων με τη χρήση περιγραφικής "γλώσσας" (ή πιο απλά, scripts). Την είχαν φτιάξει οι Aric Wilmunder και Ron Gilbert το 1987 για το Mansions και τους έκανε τη ζωή πολύ πιο εύκολη. Αν δεν χρησιμοποιήθει κάποιου είδους scripting language, ο κώδικας ενός παιχνιδιού adventure γίνεται πολύπλοκος με αποτέλεσμα καθυστερήσεις και λάθη. Η Scripting language επίσης δίνει τη δυνατότητα σε τρίτους που δεν είναι προγραμματιστές να βοηθήσουν ενεργά στην ανάπτυξη του παιχνιδιού. Μια μάδα 10 ανθρώπων δηλαδή μπορεί αφού γράψει το σενάριο να το υλοποιήσει χωρίς να έχει ιδέα τι είναι η Assembly.

Το scumm ήταν η καρδιά των adventures της Lucas από το 1987 και για κοντά μια δεκαετία. Τα παιχνίδια που γράφτηκαν με τη βοήθεια αυτής της μηχανής έχουν μείνει στην ιστορία. Μερικά από αυτά ήταν τα Monkey Islands (I,II,III), Full Throttle, Grim Fandango, Labyrinth και Loom. Η εξέλιξη της τεχνολογίας των γραφικών, και των λειτουργικών συστημάτων έβαλε στο ντουλάπι της ιστορίας την Scumm engine και η Lucas εκσυγχρονίστηκε όπως έπρεπε να κάνει για να είναι ανταγωνιστική. Έλα όμως που τέτοια παιχνίδια σαν το Indiana Jones ο κόσμος δεν είχε σκοπό να τα αφήσει στη λήθη του χρόνου και παρόλο που η Lucas παράτησε την scumm κάποιοι τη μετέφεραν στο σήμερα.

Μια ομάδα προγραμματιστών έγραψε έναν scumm interpreter ο οποίος τρέχει σε όλα τα σύγχρονα λειτουργικά συστήματα και όχι μόνο. Μπορείτε να παίξετε Loom μέχρι και στο κινητό σας τηλέφωνο! Το scummVM υποστηρίζει σχεδόν όλα τα παιχνίδια που έχουν γραφτεί, μια λίστα των οποίων μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση

<http://www.scummvm.org/compatibility.php>.

Εκτός της μεγάλης συμβατότητας το scummVM έχει ένα λειτουργικότατο γραφικό περιβάλλον και δυνατότητες να σώζετε φωτογραφίες μέσα από τα παιχνίδια ή να προσωμείωντες κάρτες γραφικών της εποχής (CGA/EGA/VGA). Όσοι έχουν όρεξη, μεράκι και καλό σενάριο μπορούν να δοκιμάσουν να γράψουν οι ίδιοι ένα adventure που να χρησιμοποιεί την scumm. Απλά πηγαίνετε στη διεύθυνση <http://alban.dotsec.net/Projects/ScummC> και κατεβάστε τον compiler.



```
object carolObj {
    name = "Indigenous lifeform";
    verb(int verb,int objA,int objB) {
        case TalkTo:
            zobTalkToCarol();
            return;
        case LookAt:
            if( ! knowsCarol ) {
                egoSay("A large carbon based mammal, it seems.");
                waitForMessage();
            }
            else {
                egoSay("It is Carol, one of the local lifeforms.");
                waitForMessage();
            }
            return;
        case Smell:
            egoSay("This creature has an overwhelming pungent smell.");
            return;
        case Move:
            egoSay("The lifeform is surprisingly sturdy, I don't believe I can use force.");
            return;
    }
}
```



Η Ιστορία

"Βρισκόσαστε στο πετσί" του Robert Foster, και ζείτε σε μια περιοχή που ονομάζεται Gap. Μεγαλώσατε σε μια φυλή όταν κάποιος ιθαγενής σας βρήκε στην έρημο και σας μάζεψε όταν είσασταν μικρός.. Το παιχνίδι ζεκινάει με μια επίθεση κάποιων φρουρών/οτρατιώτων οι οποίοι έρχονται από μια πόλη που βρίσκεται κοντά στο Gap και λέγεται Union city. Οι "κακοί" λοιπόν του παιχνιδιού σκοτώνουν τους ιθαγενείς και σας απαγάγουν.

'Έλα όμως που το ελικόπτερο πέφτει και συντρίβεται (όπως θα μάθετε αργότερα όχι τυχαία) και ο μόνος επιζών είστε εσείς.

Από όως ζεκινάει και το παιχνίδι. Απομακρύνεστε από τα συντρίμμια του ελικόπτερου και αναζητήστε το τι σας έχει συμβεί, γιατί σας κυνηγάνε... με λιγά λόγια ποιος είσαστε και που βαδίζετε.

Συντροφιά στην αναζήτηση αυτή σας κάνει το ρομπότ και φίλος σας Joey. Ο Joey μπορεί να αλλάξει "σώμα" μιας και όλη του η "λογική" βρίσκεται σε μια πλακέτα η οποία μεταφέρεται από ρομπότ σε ρομπότ. Ο Joey αν και μηχανή έχει πολύ χιούμορ και οι απάκες που πετάει είναι απίστευτες, κάποια στιγμή μάλιστα υποδύεται και τα DALEX! Άλλες φορές στρέφεται το καυστικό του χιούμορ σε σας, κάντε υπομονή τον χρειάζεστε για να τελειώσετε το παιχνίδι.

Βασικό ρόλο στην ιστορία έχει και ένας υπολογιστής με όνομα LINC. Αυτός ελέγχει τα πάντα στην πόλη και όλοι βρίσκονται υπό τις διαταγές του.... ή μάλλον σχεδόν όλοι/

Υπάρχει μια ομάδα "αντιφρονούντων" οι ονομαζόμενοι DLINCS οι οποίοι δεν δέχονται αυτή την καταπίεση του LINC και για το λόγο αυτό έχουν στερηθεί όλα τους τα δικαιώματα και βρίσκονται απομονωμένοι στο Μπίθουλα της Union City.

Προχωρώντας το παιχνίδι θα καταλάβετε ότι πρέπει να βάλετε ένα τέλος στην κυριαρχία του LINC και να φέρετε την ισορροπία στην πόλη.

Γραφικά//Ήχος

Το Beneath a steel sky παρόλο που γίνεται emulated από το scummvm δεν χρησιμοποιεί τη μηχανή της Lucas. Η Revolutions ξεπέρασε τον εαυτό της σε αυτό το παιχνίδι και ήταν ο λόγος που καθυστέρησε πάρα πολύ την κυκλοφορία του.

Μεγάλος χάρτης, καλά γραφικά και εύχρηστο point & click σύστημα έκαναν αυτό το παιχνίδι πρωτοπόρο για το 1993 που κυκλοφόρησε για PC και Amiga.

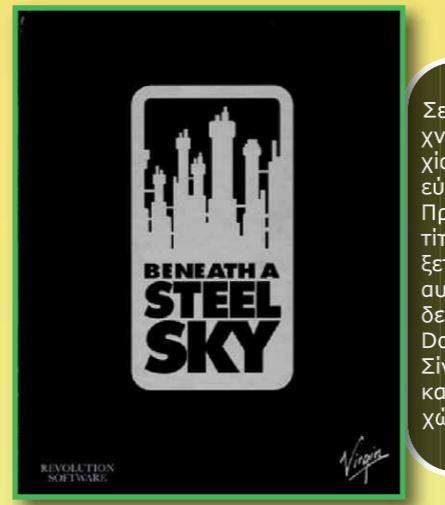
Ο ήχος τίποτα οιδιάτερο και εξαιρετικό, υπάρχει μόνο για την αφήγηση τις ομιλίες και μερικά υποτυπώδη FX.



0.12.0 (Aug 29 2008 11:01:26)
scummVM

Day of the Tentacle (CD/English)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (CD/DOS/English)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (FM-TOWNS/English)
Indiana Jones and the Last Crusade (EGA/DOS/English)
Indiana Jones and the Last Crusade (FM-TOWNS/English)
Indiana Jones and the Last Crusade (VGA/DOS/English)
Loom (EGA/DOS/English)
Loom (FM-TOWNS/English)
Maniac Mansion (V1/DOS/English)
Maniac Mansion (V2/DOS/English)
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (DOS/English)
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (FM-TOWNS/English)
Simon the Sorcerer 2 (CD/DOS/English)
The Secret of Monkey Island (CD/DOS/English)
The Secret of Monkey Island (EGA/DOS/English)
The Secret of Monkey Island (FM-TOWNS/English)
The Secret of Monkey Island (VGA/DOS/English)

Start
Add Game...
Edit Game...
Remove Game
Options
About
Quit



Εν κατακλείσι

Σε αυτή τη στήλη θα κάνουμε μικρές παρουσιάσεις παιχνιδιών που μπορούμε να παίξουμε στο scummVM. Αρχίσαμε με ένα παιχνίδι που είναι σχετικά βατό και εύκολο να το τελειώσετε.

Πράγματι μετά από καμιά δεκαριά ώρες θα δείτε τους τίτλους τέλους και μάλιστα χωρίς να χρειαστεί να walkthrough στο internet. Αν μπορείτε να δείτε αυτό το παιχνίδι κάτω από το πρίσμα της εποχής και δεν περιμένετε από αυτό, τα σημερινά γραφικά και τον Dolby surround ήχο τότε θα εκπλαγείτε.

Σίγουρα το πρώτο adventure για όσους ξεκινάνε τώρα και μια ευχάριστη επανάληψη για τους παλιούς του χώρου

Βαθμολογία

	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
	ΗΧΟΣ	60%
	GAMEPLAY	89%
	ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	85%
	ΓΕΝΙΚΑ	85%



*Greetings from
ADVENTURE
PARADISE*

Εν αρχή, πρέπει να δηλώσω ότι η στήλη αυτή πέρασε από σαράντα κύματα για να φτάσει να είναι εδώ και στηγιμής να τη διαβάζετε τώρα. Το γιατί ίσως δεν είναι της στηγιμής να το αναλύσουμε, αλλά σημασία έχει ότι όλοι οι συντάκτες του παρόντος εντύπου ήταν, καθ' όλη τη διάρκεια της δημιουργίας του, θερμότατα υπέρ της παρουσίας της. Και να τη λοιπόν τελικά εδώ και τους ευχαριστώ όλους γι' αυτό!

Σκοπός και στόχος της στήλης αυτής είναι να μιλήσουμε, να αναλύσουμε, να εμβαθύνουμε όσο περισσότερο μπορούμε στον κόσμο των adventure games, ενός είδους παιχνιδιών που άλλοι το λατρεύουν κι άλλοι το μισούν. Θα έλεγα ότι τους ταιριάζει γάντι η έκφραση ότι απλά "δεν περνάνε απαρατήρητα ή/και ασχολίαστα". Το γιατί συμβαίνει αυτό, αν μη τι άλλο, έχουμε πολύ χώρο και χρόνο να το αναλύουμε!

Αν επιχειρήσω, που πρέπει να το κάνω, να σας πω πώς έγινε η πρώτη επαφή μου μ' αυτά, το σίγουρο είναι ότι όλοι οι φίλοι μου και συντάκτες αυτού του περιοδικού θα μείνουν έκπληκτοι, γνωρίζοντας τι μηχανήματα κατέχω κι ασχολούμαι μαζί τους, από παλαιότερα έως και σήμερα.

Ήταν λοιπόν ένα βραδυνό μάθημα στο φροντιστήριο Αγγλικών όπου πήγαινα, πιτσιρικάς τότε ακόμη βεβαίως, όπου ο τότε κολλήτος μου, ο Βαγγέλης (καλή τού ώρα όπου κι αν είναι..), μου πρωτομίλησε για ένα παιχνιδάκι ονόματι... Hook! Ναι, το Hook της Ocean ήταν το πρώτο adventure που αντίκρυσα κι έπαιξα, στο μακρινό 1992, και σε μηχάνημα Atari ST παρακαλώ!

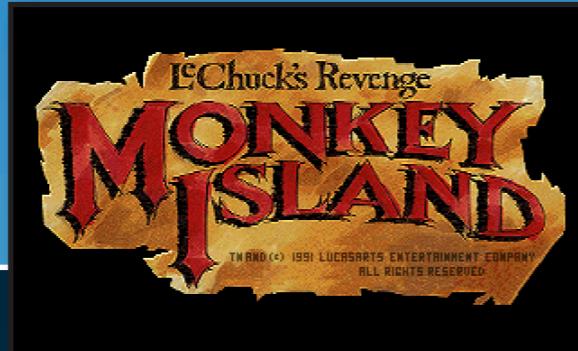
Η αλήθεια είναι ότι, παιζόντας έως τότε platform/arcade games, πολὺ απλοϊκότερα και παιδικά δηλαδή video games, η πρώτη μου αντίδραση ήταν αρνητική! Τι; Λύνεις γρίφους για να προχωρήσεις; Κολλάς σε ένα σημείο, ακόμη κι μέρες; Δεν έχει καθόλου δράση; (Όπου δράση, αυτή που ξέραμε από τα platform games ασφαλώς!). Σιγά μην παίξω εγώ τέτοιο παιχνίδι ρε Βαγγέλη! "

Αμ δε! Ύστερα από μια μόλις ημέρα είχα μαγευτεί από τον νέο από κόσμο παιχνιδιών που ανοίχτηκε μπροστά μου, αυτό το



Εκεί που το video-game ξεφεύγει από τη στενή έννοια του όρου

byMavos



φιών, μουσικής, χειρισμού που αναζητούσαν όμως όχι γρήγορα αντανακλαστικά, αλλά σκέψη, υπομονή, μυαλό, προβληματισμό για να προχωρήσεις. Τότε ήταν που άκουσα και για πρώτη φορά τις μαγικές πέντε λέξεις, ορόσημο στην adventure gaming πορεία μου: "Κι αν σου αρέσει αυτό, που να δεις και το THE SECRET OF MONKEY ISLAND, κορυφή μιλάμε!"

Δε χρειάστηκε παρά ένα 24ωρο ώστε το SOMI να το έχω μπροστά μου, στην οθόνη του PC μου και να αρχίσω να εξερευνώ τον κόσμο του! Δε θα μιλήσω τώρα για όλα αυτά περαιτέρω, κάθε πράγμα έρχεται στην ώρα του άλλωστε. Θα πω όμως μόνο ότι από τότε που ανακάλυψα τα adventure games, μπήκαν πολύ ψηλά, ψηλότερα από κάθε άλλο είδους game στην δίκη μου αντίληψη, και δε σταμάτησα ποτέ να παίζω τα καλύτερα αυτών και να παρακολουθώ τη συγκεκριμένη gaming σκηνή και την πορεία της στο χρόνο.

Δε θα γίνω τετριμένος λέγοντας ότι νοιώθω άτυχος που δε πρόλαβα τα text adventures. Αυτό διότι, δεδομένου του οπτικού πράγματος του χαρακτήρα μου (προτιμώ χίλιες φορές μία καλή ταινία από ένα καλό βιβλίο, όσο ρηχό κι αν ακούγεται αυτό), νομίζω ότι μάλλον ήταν.... νομοτελειακό να με εισάγει το Hook στον κόσμο των adventures. Βέβαια αυτό δε σημαίνει ότι δε σέβομαι την ιστορία τους και δεν τα αναγνωρίζω ως τους πατέρες των adventures, όπως τα γνωρίζουμε σήμερα. Αν δεν υπήρχαν τα text adventures, πολύ πιθανόν να μην υπήρχαν και τα point and click αριστουργήματα που είδαμε και βλέπουμε ακόμη (έστω και λιγότερα σε αριθμό και συχνότητα κυκλοφορίας) μέχρι και σήμερα!

Είναι πραγματικά πολύ ενδιαφέρουσα εικόνα σύγκρισης στο μυαλό του οποιουδήποτε δύο παίκτες δίπλα δίπλα, που ο ένας παίζει ένα adventure κι ο άλλος ένα οποιοδήποτε άλλο είδος παιχνιδιού. Ακόμη και RPG, ένα είδος που ποτέ δεν αγάπησα, ισαίσα το ακριβώς αντίθετο, όσο αγάπησα τα adventures, με απώθησε κάθε παιχνίδι των συγκινούν. Άλλωστε, ακόμη κι αυτά, τα first person adventure games είναι τα δεύτερα τη τάξη στην ιεραρχία των δικών μου αγαπημένων games. Πρώτα, και με χαώδη διαφορά, είναι τα third person, point and click adventures. Περίεργο; Ισως! Κάποτε έψαχνα το γιατί, τώρα πλέον το έχω δεχτεί ως μάλλον ανεξήγητο, αλλά σίγουρα ισχύον. Βέβαια υπήρξαν κι εξαιρέσεις, Adventure-puzzle solving games, όπως το 7th Guest και 11th Hour με τραβήξαν, με συγκίνησαν πολύ, αλλά να σας πω μια αλήθεια; Πάντα σκεφτόμουν πώς θα ήταν αν κι αυτά ήταν third person οπτικής!



Τέλος πάντων, επιστρέφοντας στην εικόνα αυτή που σας είπα, αυτή των δύο παικτών, ενός που παίζει ένα adventure κι ενός που ασχολείται με ένα platform, έχετε διανοηθεί ποτέ πόσο διαφορετικά λειτουργούν τα πάντα, ανάμεσα στους δύο αυτούς ανθρώπους; Ο πρώτος ήρεμος, υπομονετικός, με αυξημένη παρατηρητικότητα σε κάθε τι που περνά μπροστά από την οθόνη του προσπαθεί να προχωρήσει στο παραμύθι που του έχει προσφέρει το παιχνίδι με το οποίο ασχολείται, να αναλύσει όσα βλέπει μπροστά του, να εξερευνήσει τον κόσμο στον οποίο "βρίσκεται", ενώ ο δεύτερος πιθανότατα πατά συνεχόμενα κάποια πλήκτρα του keyboard ή κουμπιά του joystick του, με στόχο να περάσει τη πίστα, να σκοτώσει τον αντίπαλο, να βάλει το γκολ, να ολοκληρώσει μια αποστολή. Δεξέρω τι σημαίνει πιθανόν αυτό για κάθε έναν από εσάς, αλλά σε μένα λέει πάρα πολλά! Είναι σαφέστατος ο διαχωρισμός των παιχνιδιών αυτών από όλα τα άλλα. Ακόμη κι αυτά, τα RPG games, έχουν συχνότατα πολλές μάχες, κυνήγι πόντων, βαθμών, ικανοτήτων, ώστε ο χαρακτήρας να ανέβει έναντι των άλλων κι άλλα τέτοια στοιχεία.

Σε ένα adventure game όμως παίζεις μόνος σου, μόνος το ξεκινάς και μόνος το τελειώνεις. Σε πολλούς αυτό μπορεί να ακούγεται υπερβολικά μοναχικό, ισως και να είναι ασφαλώς, αλλά, αν μη τι άλλο, η πνευματική ανάταση και συγκέντρωση, στην οποία σε οδηγεί ένα καλό adventure είναι μοναδική και γι' αυτό κι ισχύει ο συμπληρωματικός τίτλος της στήλης, όπου λέει "εκεί που το video game γίνεται πραγματικό". Δε θα μπορούσες να θέσεις να βρεθεί μια πιο περιεκτική φράση για μένα από αυτή για να ξεχωρίσει τα adventure games από όλα τα υπόλοιπα και να δείξει το μεγαλείο τους. Όπως μια καλή ταινία σου δίνει τροφή για να σκεφτείς κάποια πράγματα, αφού τη δεις, έτσι είναι κι ένα ποιοτικό adventure. Αν εδώ αναφέρω ως παράδειγμα για το δεύτερο το ονόμα The Dig, είμαι σίγουρος ότι πολλοί θα καταλάβουν αμέσως τι εννοώ. Όλοι οι υπόλοιποι θα έχουν τη δυνατότητα να το μάθουν σύντομα, σε επόμενο τεύχος, όπου θα αναφερθούμε στο παιχνίδι αυτό και στα ιδιαίτερα σημεία του.

Ο παραλληλισμός ταινίας και adventure παιχνιδιού δεν έγινε ούτε στο ελάχιστο τυχαία από πλευράς μου. Για μένα, ένα adventure game είναι μια ταινία όπου οδηγεί ο παίκτης τον πρωταγωνιστή κι τις όποιες εξελίξεις συμβαίνουν, ενώ, αντιστοίχως, μια ταινία είναι ένα adventure που απλά δε σου δίνει τη δυνατότητα να κάνεις κάτι τέτοιο! Τόσο απλά, ναι! Το όπι τι ταινίες θα μπορούσαν να είναι, κι έχουν γίνει, adventure games (π.χ. X-files) και adventure games θα μπορούσαν αντιστοίχως να "βγάλουν" μια υπέροχη ταινία (π.χ. Indiana Jones and the fate of Atlantis) είναι άλλωστε κάτι κοινώς αποδεκτό από όλους. Χρειάζεται λοιπόν να πει κάποιος κάτι περισσότερο γι' αυτά;

Αν χρειάζεται λέει! Σέβομαι κι εκπιμώ κάθε καλό game που κυκλοφορεί από ένα software house, ότι κι όποιο κι αν είναι αυτό. Σημαίνει ότι κάποιοι, αρκετοί συνήθως, άνθρωποι έχουν δουλέψει γι' αυτό, έχουν σχεδιάσει τον κόσμο του, έχουν δημιουργήσει

τη δράση του, τα γραφικά του, τη μουσική του, οτιδήποτε αποτελεί δηλαδή το παιχνίδι αυτό. Όμως κι εδώ δε μπορώ να μη μιλήσω για τα adventures κι αν μην παραλληλίσω καταστάσεις. Κακά τα ψέματα, το σενάριο ενός adventure, ξεπερνά σε σκέψη, πολυπλοκότητα, σχεδίαση, ανατροπές κάθε τι άλλο, ακριβώς διότι η ιστορία που ξετυλίγεται μέσα από αυτό, δίνει στον καλό σεναριογράφο τη δυνατότητα αυτή! Ασφαλώς αυτό δε σημαίνει ότι κάθε adventure game που βγαίνει είναι καλό, αυτό έλειπε! Συχνά στην πορεία φανερώνεται έλλειψη έμπνευσης, δημιουργικότητας, ικανοποιητικής πλοκής, συχνά ένα adventure το καταστρέφουν οι υψηλές προσδοκίες που δημιουργεί στην αρχή του και στην πορεία δε μπορεί να φανεί αντάξιο αυτών. Πολλές φορές όμως, ένα adventure game το χαλάνε και τα γραφικά ή ο χώρος του, στοιχεία που καλώς ή κακώς (καλώς για μένα, όπως είπα) θεωρούνται αναπόσπαστα τμήματα του, Για σκεφτείτε όμως ότι σε ένα text adventure δε θα συνέβαινε αυτό; Εδώ είναι το αναπόφευκτο της εξέλιξης του είδους. Όσο το σύνολο γίνεται πιο πολύτιμο

(γραφικά+ήχος+χειρισμός+δράση+σενάριο+τρόπος απεικόνισης του παιχνιδιού), τόσο πιο πιθανό είναι να "χαλάσει η συνταγή". Παρ' ολ' αυτά, τα πραγματικά αριστουργηματικά adventures είναι αυτά που καταφέρουν να τα συνδυάσουν όλα αυτά κι ευτυχώς δεν είναι λίγα αυτά που καταφέρανε κάτι τέτοιο στο πέρασμα των χρόνων. Στην πορεία της στήλης αυτής, οι μιλήσουμε για όλα αυτά ευελπιστώ. Όσο υποκειμενικό κι αν είναι άλλωστε το πρόσιμα υπό το οποίο μπορεί εγώ ή και οποιοδήποτε συντάκτης του περιοδικού αυτού να βλέπει ένα παιχνίδι του είδους, (μια και το σίγουρο είναι ότι στη στήλη αυτή θα "καλεστούν" να μιλήσουν

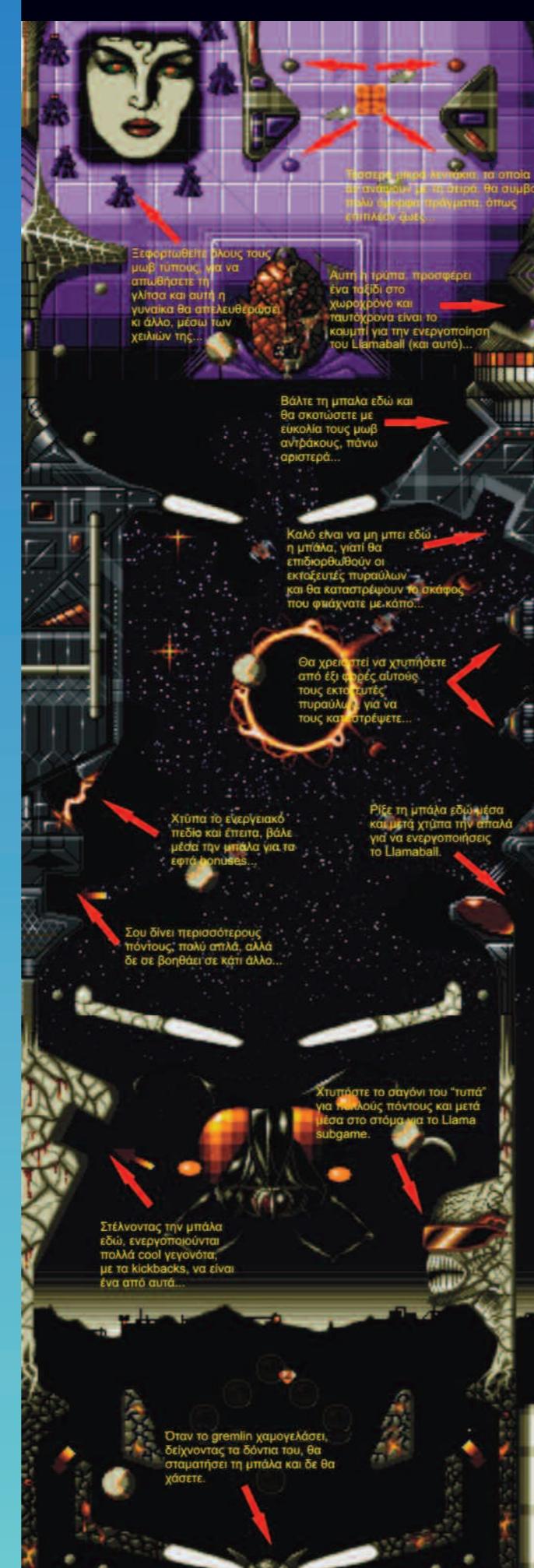
(Αν έχεις τέτοιον αρχισυντάκτη, γράφεις και οκτασέλιδη στήλη μάλλον...!!!)

Εγώ δεν έχω παρά να συμφωνήσω με τα λεγόμενά του και να σταθώ σε κάτι που είπε: Τα adventure games είναι τέχνη. Ναι Αντώνη, ναι φίλοι μου, έτσι είναι και συμφωνώ περισσότερο από 1000%. Είναι τέχνη και μάλιστα τέχνη υψηλού επιπέδου. Διότι δεν αρκεί να φτιάξεις ένα adventure game. Πρέπει αυτό να έχει λογική συνέχεια, κλιμακωτή εξέλιξη της πλοκής του, μυστήριο αλλά και χιούμορ όπου χωράει αυτό, ικανοποιητική διάρκεια και ταιριαστό φινάλε. Ναι, το ξαναείπαι ότι δε καταφέρνουν όλα τα παιχνίδια της κατηγορίας να είναι έτοι. Αν το καταφέρναν άλλωστε, δε θα υπήρχαν σήμερα παιχνίδια-μύθοι στο χώρο. Ούτε και κάθε εταιρεία μπορεί να δημιουργήσει ένα τέτοιο.

Οι εταιρείες που αποφασίσανε να ασχοληθούνε με το χώρο ήταν πολλές. Άλλες είχαν μακροχρόνια παρουσία, άλλες σύντομη, άλλες μάς δώσανε πολλά διαμάντια, άλλες λιγότερα πριν εξαφανιστούν. Δυστυχώς, είναι γεγονός ότι οι άλλοτε μεγάλοι κυριαρχοί του χώρου, αυτοί που δεν είχαν απλά ικανούς προγραμματιστές, αλλά, ας μου επιτραπεί η έκφραση, αυτό που λέμε, "ανθρώπους-ζωγράφους" στον τομέα τους, σήμερα έχουν υπαναχωρήσει σε άλλα είδη παιχνιδιών, ή, ακόμη χειρότερα, έχουν κατεβάσει ρολά. Το παρόγραφο είναι ότι έχουν εμφανιστεί άλλες, για να τραβήξουν την κατηγορία και να μην την αφήσουν να βουρκώσει, πράγμα που οι παλαιότεροι θα θυμούνται ότι συνέβη, και μάλιστα σε ανησυχητικό βαθμό, όχι πολλά χρόνια πριν. Ευτυχώς όμως εμείς εδώ, αρχικά τουλάχιστον, έχουμε πολλά να πούμε για τη χρυσή εποχή των adventure games, να ανακαλύψουμε ίσως και κάποια θαμμένα διαμαντάκια του παρελθόντος και γενικότερα να κάνουμε μια συνολική αναδρομή στη μακρά εξέλιξη των παιχνιδιών αυτών. Και, μια κι ανέφερα ότι γνώστης των text adventures δεν είμαι, μην ανησυχείτε, το team διαθέτει και έναν τέτοιο, και μάλιστα, μπορώ να πω, βαθύτατο γνώστη. Η πορεία της στήλης θα είναι μακρά και πλούσια, όπως θα καταλάβατε...

Δεν είναι σκοπός της στήλης να εκθειάσει κάθε τι που ανήκει στα adventure games όμως. Αν έδωσα μια τέτοια εντύπωση, φταίει πιθανώς ότι προσπαθώ, στο χώρο που έχω διαθέσιμο, και τον οποίο μάλλον καταχράστηκα λόγω του μεγάλου αυτού πρώτου άρθρου της στήλης, να σας δώσω μια ιδέα περί του πόσα θα αναλύσουμε με τον καιρό. Μέρος αυτών θα είναι και οι απογοητεύσεις, δηλαδή αντικειμενικά ή/και υποκειμενικά, παιχνίδια που άλλα περιμέναμε να δούμε από αυτά και άλλα μας δώσανε. Είναι κι αυτά μέρος της ιστορίας και πρέπει να τα αναφέρουμε!

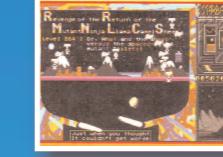
Για το τέλος της πρώτης αυτής επαφής μας, κράτησα μια υπόσχεση από πλευράς μου. Ότι η στήλη αυτή θα συνεχίσει να υπάρχει όσο θα υπάρχει και το περιοδικό μας κι αν ικανοποιεί άπαντες με την παρουσία της. Διότι, αν κατάφερα να συντάξω το κείμενο αυτό, ύστερα από 10+ κείμενα που απέρριψα πρότερα αυτού, για διάφορους λόγους, η συνέχεια θα είναι ασφαλώς καλύτερη, πλούσιότερη, αναβάθμιστηρη και πιο συγκεκριμένη κάθε φορά. Κάθε φορά θα εστιάζουμε σε συγκεκριμένο θέμα, πολλές ιδέες γι' αυτά σας έδωσα κατά τη διάρκεια του πρώτου αυτού άρθρου άλλωστε νομίζω, και με τη δική σας συμμετοχή κι ανταπόκριση που έχουμε σκεφτεί να υπάρχει η δυνατότητα να λάβουμε γενικότερα για την προσπάθειά μας αυτή, μέσω κάποιας e-mail διεύθυνσης που θα βρείτε στο επόμενο τεύχος μάλλον, θα μπορώ κι εγώ να καταλάβω αν η στήλη πετυχαίνει, τεύχος με το τεύχος, να φτάσει το στόχο της. Δηλαδή, να θυμίσει στους παλιούς και να συστήσει στους νέους, ένα είδος παιχνιδιού, που, αν μη τι άλλο.... ξεφεύγει από τη στενή έννοια του όρου...!



STARBALL WALKTHROUGH



Review παιχνιδιού και οδηγός επιβίωσης στο ίδιο τεύχος! Δεν έχετε παράπονο ε;
Πάμε λοιπόν...
Το παιχνίδι αποτελείται από 3 μέρη (οθόνες):



φορές, θα εκραγούν και θα ενέργειοποιήσουν τα kick-backs, περικυκλωμένο από κάτι μωβ ανθρωπάνικα. Αν τα σκοτώσετε όλα, το πρόσωπο που βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης θα γεμίζει γλίτσα! Σκοτώνοντας τα πουλιά πάνω δεξιά, μειώνεται η γλίτσα.

Τώρα, αν το κεφάλι καλυφτεί εντελώς από τη γλίτσα, και αυτό θα γίνει σκοτώνοντας τρία σε σειρά από τα μωβ ανθρωπάνικα, θα σας την πέσουν δύο εξωγήινοι. Αν τους ξεπαστρέψετε και αυτούς, θα εμφανιστεί ένα βέλος πάνω από το γυναικείο κεφάλι. Αν μπει εκεί η μπίλια, πηγαίνετε αυτόματα σε bonus επίπεδο! Τα λεντάκια, τα οποία φρουρούνται από τα πουλιά πάνω δεξιά, πρέπει να τα χτυπήσετε με τη μπίλια έως ότου όλα δείχνουν το ίδιο χρώμα. Έτσι μπορείτε να πάρετε ένα από τα παρακάτω bonus:

Γκρι - Φορτίζει τη μπίλια
Μπλε - Αυξάνει το multi-bonus
Κόκκινο - Extra Ball

ΤΑ ΥΠΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

INVADERBALL

Ο σκοπός είναι να χτυπήσετε τους εισβολείς με την μπάλα, πριν αυτοί φτάσουν στο κάτω μέρος της οθόνης, Space Invaders style...

Υπάρχουν μερικά τρύπας, για να τη βγάλετε καθαρή:

- * Χτυπήστε πρώτα τις πιο κοντινές σε εσάς σειρές.
- * Χτυπήστε όλους τους εισβολείς που βρίσκονται στο κέντρο, για ένα extra μέρος αυτού του υποπαιχνιδιού.
- * Προσπαθήστε να στείλετε τη μπίλια στην κορυφή χτυπώντας τα sprites με γκελ, για περισσότερους βαθμούς.

EGGBALL

Εδώ πρέπει να ανοίξετε τα τέσσερα μέρη του αυγού, για να απελευθερώσετε και να καταρράψετε επιπλέον εχθρούς. Αυτό, μπορεί αρχικά να φαίνεται δύσκολο, αλλά:

- * Αφήστε την μπίλια να ταξιδεύει αργά.
- * Σκοτώστε όσα περισσότερα έντομα μπορείτε, πριν ανοίξετε ένα άλλο μέρος του αυγού.

ARKABALL

Η καταπληκτική ιδέα, το να παντρέψεις άλλα είδη παιχνιδιού με το pinball, λειτουργεί εξαιρετικά και σε αυτή την περίπτωση! Απλά να θυμάστε:

- * Έχετε αρκετό χρόνο, γι' αυτό μη βιάζεστε
- * Προσπαθήστε να περάσετε τη μπάλα στο επάνω μέρος, για να σπάσετε όλα τα toublάκια ζεκούραστα.
- * Να χτυπάτε τη μπάλα πάντα υπό γωνία

LLAMABALL

Για να φτάσετε σε αυτό το τρελλό mini game, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

- * Στην αρχή του παιχνιδιού, πριν εκτοξεύσετε τη μπάλα, προσπαθήστε να της δώσετε λίγη ώθηση, ώστε να μην μπει στο παιχνίδι αλλά να ξανάρθει κάτω. Αν το κάνατε σωστά, θα δείτε την ένδειξη «Secret BS sequence enabled».
- * Όταν βρεθείτε στο επάνω μέρος του τραπεζιού, ρίξτε τη μπάλα στην bonus τρύπα και θα σας δώσει το μήνυμα «Shoot head for Llama».
- * Αφήστε τη μπάλα να πέσει στο κάτω μέρος του τραπεζιού και ρίξτε την στο στόμα του εξωγήινου, δεξιά στην οθόνη. Θα εμφανιστεί ένα Llama.
- * Χτυπήστε το Llama και αυτό θα αναβοσβήσει αρκετές φορές. Έτσι θα βρεθείτε σε αυτό το υποπαιχνιδίο όπου θα πρέπει να χτυπάτε ότι κινείται!

Πηγή : ST FORMAT, Issue 66, January 1995
Tips by Richard Ollerenshaw and Ross Burton



**Greek
Retro
ManiaX**

Αναρωτιέσαι

- αν ο Lion-O έστειλε τελικά τον Mumm-Ra σε διακοπές διαρκείας?
- αν ο Sinclair QL είχε colour clash?
- αν η Candy γύρισε εν τέλει στο Σπίτι του Μικρού Αλόγου?
- τί ώρα έπεσε η πρώτη νότα των Maiden το 1988 στη Φιλαδέλφεια?
- αν όταν φοράς Strike είναι σίγουρο ότι καρφώνεις κιόλας?
- αν το χειριστήριο του Sega MegaDrive κανει και για Atari2600?
- ποιό τεύχος του Pixel είχε special review το Midwinter?
- πού θα βρεις το Ανθολόγιο της 5ης Δημοτικού?
- αν η Τερέζα Ρίχτερ βρήκε τελικά το φως της?
- αν η Sabrina Salerno διατηρεί ακόμα την παλιά της "αίγλη"?
- τι μπαταρίες θελει το Game&Watch που βρήκες καταχωνιασμένο στη μετακόμιση?
- αν το "Κάστρα και Πολιορκητές" είχε και έξτρα λαστιχάκια στη συσκευασία?
- αν το "Ο Κόμης Τσάκωνας και οι δρακουλίνες του" κυκλοφόρησε το 1989?

τότε
πάσχεις από ανίατη retro-ίτιδα
και η μόνη λύση είναι η ομοιοπαθητική θεραπεία:
www.retromaniax.gr

