ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΡΕΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ - ΤΕΥΧΟΣ 2 - ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2008

EDITORIAL (ή έστω μια βαρετή απόπειρα...)

Χριστούγεννα ήρθαν πάλι που λέει και το Δεσποινάκι...
Τι πιο κλισέ και αναμενόμενο από ένα Χριστουγεννιάτικο τεύχος? (και έλεγα να το βγάλουμε με αφιέρωμα Πάσχα στο Πουρναρι, έτσι για πρωτοτυπία ρε αδερφέ...)
Μιας και ήταν η σειρά μου να υποδυθώ τον αρχισυντάκτη (με άλλα λόγια το DTP-άνθρωπο), έχω υποχρέωση να γεμίσω ένα σεβαστό μέρος της σελίδας και μάλιστα σύντομα μιας και με αυτό το κομμάτι το τεύχος "κλείνει" .

Η ερασιτεχνική προσπάθεια των φιλών του retro gaming και retro computing που ακούει στο παράξενο όνομα Phoenix επέστρεψε στο τόπο του εγκλήματος λοιπόν. Με πολύ ενθουσιασμό τα παιδιά ανέβασαν τα άρθρα τους και χτίσαμε μαζί τούτο το τεύχος. Ο ασθμαίνων Celeron 2.0 μου, ξεπερνώντας τις δυνατότητες του με έβγαλε παλικάρι αλλά ακόμα και όταν με νεύριαζε αρκούσε μια ματιά στις φάτσες που ζωγραφίζει ο Dino για να ξαναβρώ το Ying-Yang μου. Η ύλη είναι φρέσκια (οξύμωρον) και ενδιαφέρουσα. Πως να μην είναι, θα μου πεις, με τέτοια τσακάλια συντάκτες...
Να μην ξεχνάμε οτι το Phoenix αποζητά ανθρώπους να συνεισφέρουν με κάποιο κείμενο,με κάποια καλή ή κακή κριτική, με προτάσεις και νέες ιδέες!

Ερασιτεχνικό-ερασιτεχνικό αλλά με κάτι αυτιά νααααα, οπότε και εισακουστήκαν τα feedbacks των αναγνωστών. Το τεύχος 2 είναι πολύ πιο printer friendly τόσο όσο αφορά το μελάνι (και ρετρό και οικολογικό :)) όσο και στη πιο "συμπυκνωμένη" υλη αλλά και στην ύπαρξη περιθωρίων ώστε να είναι δυνατή η βιβλιοδεσία του. Με άλλα λόγια "bed and sofa edition". :) (πολλά γελάκια παίζουν,είμαστε μια ωραία ατμόσφαιρα.)

Κάπου εδώ, είχα σκεφτεί να κάνω μια μίνι παρουσίαση των θεμάτων αλλά επειδή πιστεύω ότι ήδη το κείμενο μου είναι βαρετό, οι απαριθμήσεις θα το κάνουν βασανιστήριο. Άσε που καλύτερα να τα "ανακαλύψετε" ξεφυλλίζοντας.

Αφού είναι και Χριστούγεννα επιτρέψτε μου να λοξοδρομήσω ελαφρώς και να πω δυο λόγια για δυο κινήσεις που έγιναν μέσω του RetroManiaX και συνάδουν με το πνεύμα των εορτών.
Ο Exetlaios μας θύμισε οτι υπάρχουν κάποια παιδιά τα οποία ζουν εκτός συνόρων και δεν θεωρούν τα βιβλία, τα μολυβιά, τα τετράδια ως δεδομένα. Με μια σεμνή, διακριτική κίνηση μαζευτήκαν μερικά απλά (για εμάς) πράγματα τα οποία θα είναι πολύ χρήσιμα για τα Ελληνόπουλα στην Αλβανία και ελπίζω ότι θα κάνουν την καθημερινή μαθησιακή διαδικασία λίγο πιο βατή και ευχάριστη.
Επίσης μέσα από μια φορουμικη κουβέντα γεννήθηκε η ιδέα της κατασκευής κάποιων PCs από εξαρτήματα που δεν χρειαζόμαστε, ώστε να δοθούν σε κάποιες οικογένειας που περνάνε τα φετινά Χριστούγεννα λιγότερο άνετα από ότι εμείς. Η ανταπόκριση ήταν άμεση! Εκκρεμεί πλέον να βρούμε τους αποδέκτες.
Τελειώνω αυτή τη μίνι παρένθεση ευχόμενος οτι τέτοιες χειρονομίες θα συνεχίσουν να γίνονται και μετά το πέρας των χρονιάρων ημερών...ας μην το βαρύνω άλλο όμως.
Να μην ξεχάσω να κάνω μια αναφορά στο retrodb.gr οπου ολοκληρωθηκε η καταγραφή και των Βιντεοταινιών και ξεκίνησε αυτή των Ελληνικών κινηματογραφικών ταινιών. Τέλος έχουμε και τον Βενιαμίν,το mamouni.gr , ενα πραγματικό discussion board.

Πίσω στα του περιοδικού τώρα.
Θέλω να πω ένα τεράστιο ευχαριστώ στη συντακτική ομάδα-δυναμίτη: Billy, Phil_VR, Dino, Manos426f, Rygar, Geonas, Gtsamour, Telonio, Thamonas, Zoro, Audiodee χάρη στους οποίους υπάρχει το τεύχος 2.
Επίσης ένα ευχαριστώ στους Θοδωρή Δεβελεγκα που μας παραχώρησε τη συνέντευξη, Άλκη Πολυράκη για το εξαιρετικό άρθρο του και εύχομαι να τους "διαβάσουμε" ξανά μέσα από τα επόμενα τεύχη.

Μια ξεχωριστή αναφορά πρέπει να κάνω στο Χριστουγεννιάτικο GRANDPRIX (ναι, ναι επίτηδες δανειστήκαμε τον τίτλο από το θρυλικό έντυπο).
Η συμμορία Billy-Phil_VR-Dino μας χάρισε ένα ΑΠΟΛΑΥΣΤΙΚΟ Quiz! Όταν έκανα το DTP προσπαθούσα πραγματικά να μην πολυδιαβάζω ώστε μόλις "κυκλοφορήσουμε" να το τυπώσω και να πέσω με τα μούτρα στη λύση (αν και εξαιρούμαι των νικητών - άσε που δεν έχω ακόμα το "λυσάρι"). Και μιας και είπα για νικητές χρωστώ άλλο ένα εξτρα thanx στον Phil_VR, Dino και Rygar για τις προσφορές τους στα όμορφα δώρα του διαγωνισμού.

Αλλά ας μην το κουράζω άλλο. Το τεύχος "έκλεισε". Μένει μόνο το upload!

Κυρίες και κύριοι σας ευχόμαστε από καρδιάς Χαρούμενα Χριστούγεννα!

Εκ μέρους των συντελεστών,
Wally 18/12/2008

ΥΓ. Χρονιά πολλά Μαρία-Φωτεινή!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Συνέντευξη - Θοδωρής Δεβέλεγκας 4

Console review - Virtual Boy 6

Hardware Review - DivIDE/+ 8

Software Review - PC Ditto 10

MacGyver 12

Special Review - Seven Cities of Gold 14

Multi Review - 16bit Horror 17

Multi Review – Yet Another Spectrum Platforms Review 20

Game Review - Santa's Xmas Capers 23

Game Review - Doom II 25

Game Review – Terramex 27

Game Review – Armalyte 28

Game Review – Cholo 30

Game Review - Jungle King 32

Game Review - CJ Elephant Antics 33

Game Review – Combat 34

Game Review – RedHawk 35

Listing – Λεξάριθμος 36

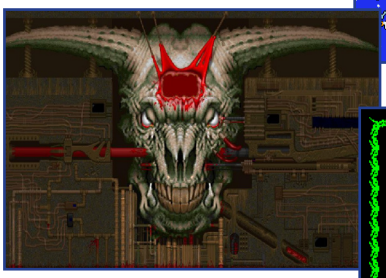
Adventure Paradise 37

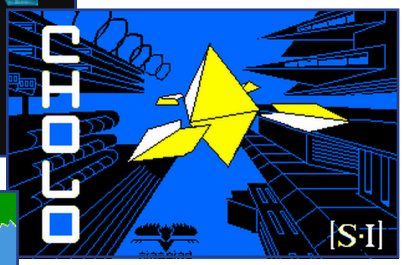
ScummBox 40

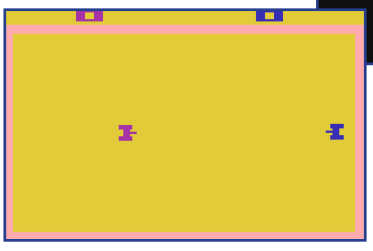
XYZZY 41

Χριστουγεννιάτικο Grand Prix 43

Δεκέμβρης στα περιοδικά 48







Phoenix Τεύχος 2 - Δεκέμβρης 2008

Αρχισυνταξία
Wally

Συντάκτες
Billy, Phil_VR, Dino, Manos426f, Rygar, Geonas, Gtsamour, Telonio, Thamonas, Zoro

Εικαστικά/Σκίτσα
Audiodee,Dino

Επικοινωνία: wally@retromaniax.gr

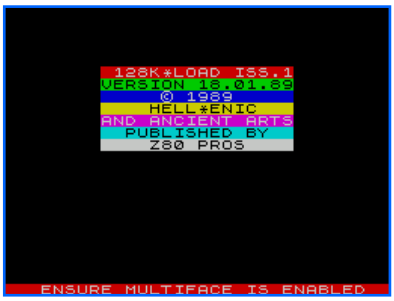
Συνέντευξη Θοδωρή Δεβελεγκα

by Wally

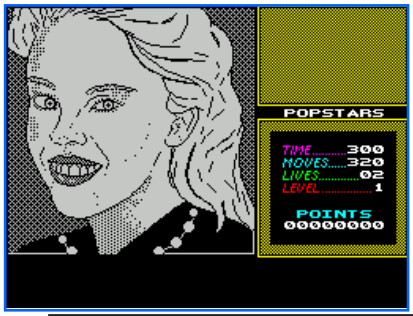
Theo Devil. Ένα όνομα πασίγνωστο στους κύκλους των κομπιουτερομανων πιτσιρικάδων στα μέσα του 80. Πολλοί τον έμαθαν μέσα από κάποια Σπεκτρουμο-παιχνιδα,άλλοι μέσα από τις σελίδες του Pixel,Crash, Sinclair User και άλλοι από κάποιες Σαββατιάτικες βόλτες στη Στουρναρα.
Κάπου μετα το 1993 εξαφανίστηκε από τη scene. Παρόλα αυτά συντηρούσε ένα site το οποίο έδινε και δίνει αρκετές πληροφορίες.
Συχνάζοντας στο World Of Spectrum και έχοντας τη χώρα στο προφίλ μου, είχα δεχθεί πολλά PMs από άτομα που είχαν μεγάλο respect για τον Θοδωρή και ήθελαν να τον εντοπίσουν. Ήταν η εποχή που είχε κάνει εγγραφή στο retromaniax οπότε θεώρησα σκόπιμο να τον ενημερώσω.
Και μιας και είχα κάνει την αρχή, μετά από καιρό, σκέφτηκα να του ζητήσω μια συνέντευξη (με emailed ερωτήσεις αφού εδώ και καιρό διαμένει στις ΗΠΑ). Μου απάντησε άμεσα και με ιδιαίτερη ευγένεια και προθυμία.
Μην το κουράζω άλλο, δεν τα πάω και καλά με τους προλόγους...

W:Πότε και πως ξεκίνησες την ενασχοληση σου με τον προγραμματισμό?
ΘΔ:Με προγραμματισμό ασχολήθηκα για πρώτη φορά σε ένα BBC micro εκεί γύρω στο 1981 νομίζω. Έχει περάσει τόσος καιρός - διαβάζοντας λοιπόν το πώς λειτουργεί η BASIC έκανα απλά προγραμματάκια, αναπτύσσοντας αλγόριθμους σε εντολές της γλώσσας προγραμματισμού. Τίποτα το εντυπωσιακό. Στη συνέχεια φίλοι μου είχαν ZX Spectrum για να παίζουν παιχνίδια κι αγόρασα κι εγώ το δικό μου, παραμονή Χριστουγέννων του 1985 (σε τιμή ...άστα να πάνε: 23.000 δραχμούλες από ένα μαγαζί της Μεσογείων). Τα χρήματα τα είχα μαζέψει από την καλοκαιρινή μου εργασία.

W:Σε τι γλωσσα προγραμματιζες?Θυμαμαι ενα πακετακι σου για τον Zeus...
ΘΔ: Στη συνέχεια προγραμμάτισα σε assembly (machine code) για τον Z80 έχοντας για ιερό εγχειρίδιο το The Complete ZX Spectrum disassembly (ή κάπως έτσι). Το Zeus Assembler ήταν και το μοναδικό πρόγραμμα assembler που χρησιμοποίησα όλα τα χρόνια για να γράφω προγράμματα και demo. Το πρώτο μου πρόγραμμα ήταν το Multiload για το Multiface - ένα



memory-resident application για να σώζεις τα προγράμματα σε τμήματα του 1kb. Είχε menu και 10 διαφορετικές ταχύτητες, από απλή ως ...turbo. Θα έλεγα πως ήταν πολύ προχωρημένο για την εποχή του. Το αγόρασε μια εταιρία "σπαστηριών" στην Αγγλία, μαζί με άλλα utilities. Στη συνέχεια προγραμμάτισα το Pop Stars, ένα παιχνίδι πάζλ σε στυλ Split Personalities και τα υπόλοιπα είναι ιστορία. Κοιμόμουν αργά και ξυπνούσα νωρίς, με ιδέες στο μυαλό μου για διάφορες ρουτίνες. Θα έλεγα, ονειρευόμουν σε ...κώδικα Z80 !



W: Εχεις διατηρησει καπου τα προγραμματα εκεινης της εποχης?
ΘΔ: Να πω ότι πολλά πράγματα τα έχω ξεχάσει διότι δεν έχω πρόσβαση στο υλικό μου. Τελευταία φορά που ανανέωσα το TheoDevil.com ήταν το 1999 !

W: Ποια θεωρεις ηταν τα υπερ και τα κατα του Spectrum απο τεχνικης πλευρας σε σχεση με τον "ανταγωνισμο"?
ΘΔ: Ο Spectrum ήταν δημοφιλής για τα παιχνίδια του και τον έξυπνο τρόπου που οι προγραμματιστές - κυρίως στην Αγγλία - κατάφερναν να αντιμετωπίσουν τα σημεία που ήταν λιγότερο προκισμένος από πχ τον Commodore 64. Έτσι και απομίμηση πολυκαναλικού ήχου είχαμε από ένα ...beeper, και πολύχρωμα γραφικά με κατάλληλο masking ώστε να μη φαίνονται τα τετραγωνισμένα pixel!

W: Πως διακινουντο τα demo?Πως επικοινωνουσαν οι sceners μεταξυ τους?
ΘΔ: Τότε η διακίνηση demo γινόταν μέσω ταχυδρομείου, όπως βέβαια και οι κασέτες με τα παιχνίδια και τα προγράμματα, όλα στο όνομα της πειρατείας. Αλλά βέβαια μιλάμε για ασήμαντα νούμερα μπροστά στα δισεκατομμύρια megabytes που διακινούνται πλέον μέσω του Internet. Οι demo makers είχαν συχνά ανταγωνισμό μεταξύ τους, ή και ήταν "hackers" που έσπαζαν την ασφάλεια των προγραμμάτων, έβαζαν άπειρες ζωές στα παιχνίδια κλπ. Οι περισσότεροι demo makers ήταν από χώρες του ανατολικού μπλόκ: Τσεχοσλοβακία, Γιουγκοσλαβία, Ανατολική Γερμανία, Πολωνία και Σοβιετική Ένωση. Στην Ελλάδα δεν υπήρχε τίποτε αντίστοιχο εκτός από τα demo που έβγαζα - άρχισα με τα διάφορα Light & Sound τα οποία είχαν μουσική από παιχνίδια την οποία είχα γίνει μάστορας στην αφαίρεσή της και μπορούσε να την επιλέγεις από ένα μενού. Μιλάμε βέβαια για έναν υπολογιστή χωρίς "windows" και χωρίς ποντίκι. Όλα με το πληκτρολόγιο και τα joystick. Αργότερα, κάποιοι φίλοι μου άρχισαν να βάζουν intro στα σπασμένα παιχνίδια για να διαφημίζουν - τι άλλο - τις πωλήσεις των προγραμμάτων!

solaris 2

● More space blasting action from Theo Develegas!

Solaris, which was on the September Powertape, was a fab space blaster wasn't it? Yayyy! And here's the sequel — packed with even more rootin' tootin' shootin' action! It's called Gunhead and it's full of mindless violence!! (A nation cheers!)

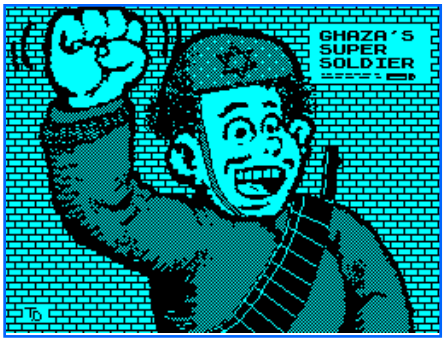
THEO DEVELEGAS: THE FACTS
He's 23!
He lives in Athens, Greece!
He studies at the Polytechnic of Athens!
First had a Speccy five years ago!
He writes for a Greek computer magazine!
He's Graham `Pokemania' Mason's pen-pal!
He loves kebabs!!

W: SinclairUser,Crash.Πως προεκυψε η συνεργασια?
ΘΔ: Στο SU και το Crash εργαζόταν ο φίλος μου ο Graham "Turbo" Mason και μέσω του οποίου μπόρεσα να δημοσιεύσω τα παιχνίδια, τα demo και τις εφαρμογές. Δε μπορώ να πω ότι έβγαλα τρελλά χρήματα, εξάλλου ο Spectrum ήταν στη δύση του με την ανατολή του 1990.

W: Anthrax,Propaganda,Hellenic.Γιατι τοσα "labels"?
ΘΔ: Τα διάφορα "labels" όπως πολύ καλά τα λες, ήταν απλά ιδέες για κάτι διαφορετικό. Αν τότε υπήρχε το εμπορικό Internet, θα είχα σίγουρα κατοχυρώσει κάποια τέτοια ονόματα.

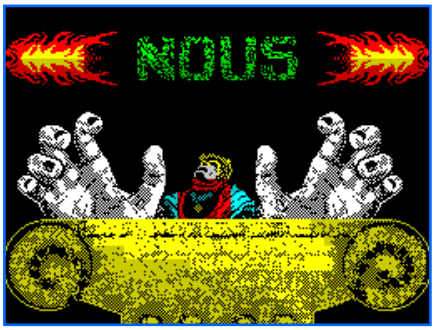
W: Με τι εργαλεια εκανες το digitizing,το sampling και το σχεδιασμο των γραφικων?
ΘΔ: Για τα graphics υπήρχαν τα Painter και το Art Studio. Το τελευταίο ήταν το τέλειο εργαλείο. Κάποια στιγμή είχα και ....ποντίκι (με ένα πλήκτρο). Είχα επίσης digitizer, specdrum και άλλα παρεμφερή. Η μεγάλη ευκολία ήταν το PlusD disk interface ώστε να βάλεις disk drive 3.5" - το πρώτο μου δισκάκι κόστιζε το αστρονομικό ποσό των 1.000 δραχμών.

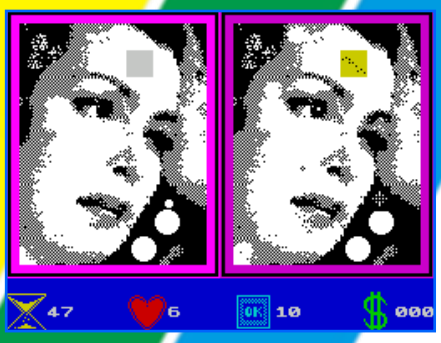
W: Ποτε (και γιατι) αποχωρησες απο τη Spectrum scene?Ασχοληθηκες με αλλη πλατφορμα?Κρατας επαφη με παλιους "συναγωνιστες"?
ΘΔ: Από τον προγραμματισμό αποχώρησα όταν χρειάστηκε να πάω στρατό, το 1993. Δεν ασχολήθηκα με παιχνίδια σε άλλη πλατφόρμα, σε άλλες γλώσσες όμως ναι. Εξάλλου, είμαι απόφοιτος ΤΕΙ στην Πληροφορική.



W: Καποια ευχαριστη αναμνηση που σου εχει μεινει απο εκεινη την εποχη? (και μπορει να αναφερθει ανευ προβληματος στο περιοδικο...χαχαχαχα)
ΘΔ: Αναμνήσεις από την εποχή εκείνη αποτελούν όλα τα νεαρά παιδιά που γνώρισα. Ήμουν στα 18-19 και άρα "μεγάλος" και οι πιτσιρίκοι από 10 και πάνω. Έκανα φίλους και ίσως 1-2 "εχθρούς" που δε χώνευαν το ότι ήμουν ικανός να βάζω την υπογραφή μου σε σπασμένα παιχνίδια. Βέβαια είχαμε και έχθρα μεγάλη με την Israeli Team (demo makers) που μάλιστα κάποτε μου έστειλαν κι ένα φάκελο με σπασμένα γυαλιά με το ταχυδρομείο!
Ελικρινά, είναι τόσα πολλά τα όσα έζησα μέσα από την ενασχόλησή μου με το Spectrum - ίσως, να μπορούσαν να περιληφθούν σε ένα είδος απομνημονεύματος για την πρώιμη, εφηβική τεχνολογική εποχή στην Ελλάδα.
Να αφιερώσω τα όσα είπα στον αξέχαστο φίλο μου, το συγχωρεμένο Θάνο "Cobra". Είναι αλήθεια αυτό που λένε πως, only the good die young.

Και κάπου εδώ η συνέντευξη έλαβε τέλος. Θέλω και προσωπικά να ευχαριστήσω το Θοδωρή και να τον προσκαλέσω, αν μπορεί να ξεκλέβει λίγο χρόνο, και να μοιραστεί μαζί μας αναμνήσεις ή τεχνικές Σπεκτρουμο-αναλύσεις μέσα από τα επόμενα τεύχη του Phoenix...





Απο επάνω προς τα κατω:
Solaris
Nouss
GunHead
GunHead
SU Crew

By Γιώργος Αναστασιαδης (Geoanas)

Το εισιτήριο μας για τον θαυμαστό κόσμο της εικονικής πραγματικότητας ή ....μια μεγάλη αποτυχία ;

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κάπου στα μέσα της δεκαετίας του '90 ο κόσμος διψούσε για κάτι νέο και καινοτόμο. Ο κόσμος της εικονικής πραγματικότητας φάνταζε μαγικός αλλά και πιο προσιτός από προηγούμενες εποχές. Αρκετές προσπάθειες είχαν γίνει στο παρελθόν για προσέγγιση του θέματος αλλά χωρίς μεγάλη επιτυχία, ενδεικτικά αναφέρω το 3D Imager για Vectrex. Η Atari είχε ήδη το Jaguar στα ράφια και πειραματιζόταν για ένα περιφερειακό που θα προσέφερε δυνατότητες εικονικής πραγματικότητας, το Virtual helmet. Η Nintendo που μεσουρανούσε είχε κι αυτή τα σχέδια της. Πως όμως θα ήταν αυτό εφικτό και ποιος θα αναλάμβανε το δύσκολο εγχείρημα ; Ας δούμε όλο το χρονικό αναλυτικά.

Ο ΕΦΕΥΡΕΤΗΣ ΚΑΙ Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Ο κύριος Gunpei Yokoi ήταν το πιο δυνατό χαρτί της Nintendo. Είχε αρχίσει να εργάζεται στην εταιρεία από το 1965 ως τεχνικός και το 1969 μεταπήδησε στο τμήμα κατασκευής παιγνιδιών. Η καταξίωση του ήταν τεράστια μέσω των δημιουργιών του: από το Donkey Kong coinop, μέχρι τη σειρά Game and Watch και το best seller, Gameboy.

Η φιλοσοφία του ήταν : « Φτηνή και δοκιμασμένη τεχνολογία εφαρμοσμένη με καινούργιους και πρωτοποριακούς τρόπους». Ο Yokoi πίστευε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έπρεπε να κατασκευάζονται με την τελευταία λέξη της (πανάκριβης) τεχνολογίας αλλά ο βασικός στόχος θα πρέπει να είναι το ψυχαγωγικό τους μέρος και η διασκέδαση που θα προσφέρουν στον παίκτη.

Ολόκληρη η σειρά Game and Watch βασιζόταν σε αυτή τη φιλοσοφία. Οι οθόνες υγρών κρυστάλλων και οι ημιαγωγοί ήταν πάμφθηνα υλικά που χρησιμοποιούνταν στην κατασκευή αριθμομηχανών τσέπης. Το εγχείρημα όμως αυτή τη φορά ήταν δύσκολο... πως θα ήταν δυνατή η κατασκευή μιας κονσόλας που θα είχε δυνατότητες εικονικής πραγματικότητας και ταυτόχρονα θα ήταν κατασκευασμένη με χαμηλό κόστος ;

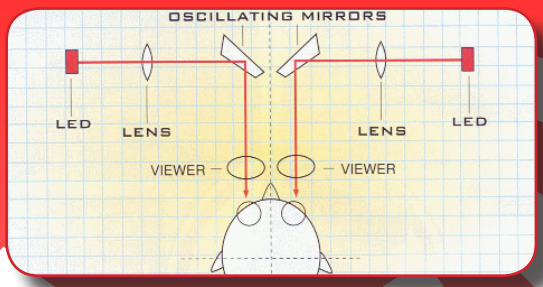
Ο Yokoi ως επικεφαλής μιας ερευνητικής ομάδας 60 τεχνικών, γνωστής ως «R&D1», συνεργάστηκε με την εταιρεία «Reflection Technologies» για περίπου 3, 5 χρόνια. Η φτηνή τεχνολογία υπήρχε, τα γνωστά σε όλους μας κόκκινα leds. Αρχικά η κονσόλα είχε την ονομασία VR32 που μετονομάστηκε αργότερα σε Virtual Boy, ενώ η επίσημη κωδική ονομασία της ήταν VU. Το τελικό αποτέλεσμα εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο κοινό, τον Αύγουστο του 1994 στην έκθεση Shoshinkai Exhibition (Famicom Spaceworld'94), στο Τόκυο. Η επίσημη ημερομηνία διάθεσης στην αγορά της Ιαπωνίας ήταν η 15η Ιουλίου 1995, ενώ στην Αμερική εμφανίστηκε στα ράφια στης 14 Αυγούστου. Στην Ευρώπη δεν κυκλοφόρησε ποτέ. Μαζί με την κονσόλα κυκλοφόρησαν τα πρώτα παιχνίδια που ήταν τα : Mario's Tennis, Red Alarm, Galactic Pinball και Teleroboxer. Η αρχική τιμή του προϊόντος ήταν $ 207 (Ιαπωνία) και $ 179 (Αμερική)

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Την καρδιά του Virtual Boy αποτελεί ο 32bit επεξεργαστής της NEC, ο V810 . Η κατασκευή του βασίζεται στην τεχνολογία RISC και το ρολόι του χτυπά στα 20 MHz (18 MIPS).

Η μνήμη του συστήματος είναι 1 MB DRAM και 512 Kb P-SRAM. Για την απεικόνιση επιστρατεύονται δυο μικρές οθόνες, 1 ίντσας (μια για κάθε μάτι) που βασίζονται σε leds ερυθρού χρώματος και κατασκευάστηκαν από την εταιρεία Reflection Technologies Inc. Η ανάλυση τους είναι 384 X 224 pixels με οριζόντια συχνότητα σάρωσης τα 50,2 Hz. Οι οθόνες είναι μονοχρωματικές, αποτελούνται από 200 μικρά λεντάκια στοιχισμένα κάθετα σε διάταξη μπάρας η κάθε μια και απεικονίζουν 4 αποχρώσεις του κόκκινου με 32 επίπεδα φωτεινότητας. Οι διαστάσεις της παραγομένης εικόνας είναι περίπου όμοιες με ένα μόνιτορ 12 ιντσών .

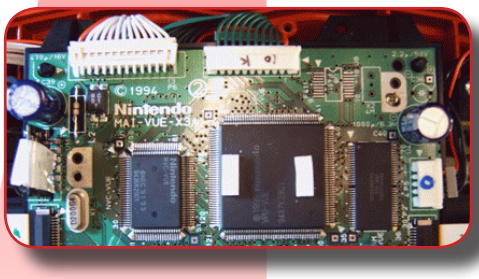
Η εικόνα που σχηματίζεται σε κάθε οθόνη, αντανακλάται πάνω σε περιστρεφόμενο καθρέφτη (έναν για κάθε οθόνη και συνεπώς για κάθε μάτι) και έτσι μεταφέρεται στον θεατή. Ο παίκτης λοιπόν βλέπει την αντανάκλαση της ίδιας εικόνας αλλά με μια ελαφρώς διαφορετική γωνία θέασης για κάθε μάτι , πράγμα που δημιουργεί την τρισδιάστατη ψευδαίσθηση στην τελική σύνθεση της εικόνας μέσα στον εγκέφαλο.



Όλο το σύστημα στηρίζεται σε μεταλλική βάση και η απομόνωση του οπτικού πεδίου του παίκτη από το εξωτερικό περιβάλλον επιτυγχάνεται με μια μαλακή μαύρη ταινία από νεοπρένιο που κουμπώνει γύρω από τις οθόνες. Ο παίκτης πριν αρχίσει πρέπει να ρυθμίσει τις 2 οθόνες, βάσει του οπτικού του πεδίου ως προς το βάθος και ως προς το κεντράρισμα της εικόνας. Τούτο γίνεται εφικτό με τους 2 διακόπτες γκρι χρώματος που βρίσκονται πάνω στο μηχάνημα.

Ο ήχος του είναι στερεοφωνικός, 16bit και βγαίνει μέσω των δύο μικρών ηχείων που είναι ενσωματωμένα στο σύστημα. Υπάρχει βέβαια και η δυνατότητα σύνδεσης ακουστικών. Το χειριστήριο διαθέτει διπλή λαβή και εργονομικό σχεδιασμό. Έχουμε δυο σταυρούς κίνησης και έξι fire buttons.

Η τροφοδοσία του γίνεται είτε από μετασχηματιστή (10V), είτε από 6 AA μπαταρίες που τοποθετούνται στο ειδικό κουτάκι-θήκη κάτω από το σώμα της κονσόλας. Η διάρκεια ζωής των μπαταριών κρατάει περίπου 4 ώρες. Επίσης μπορούμε να βρούμε και μια σειριακή είσοδο των 8pin, κατασκευασμένη για μελλοντική σύνδεση 2 Virtual Boys μεταξύ τους, που όμως δεν χρησιμοποιήθηκε ποτέ.



Η πλακέτα του πρωτότυπου (Shoshinkai '94 Virtual Boy)όπως παρουσιάστηκε στην έκθεση του 1994.

ΤΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Δυστυχώς το Virtual Boy θεωρείται μια από τις μεγαλύτερες αποτυχίες τόσο της Nintendo,όσο και της παγκόσμιας βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το τέλος του ήρθε πολύ γρήγορα, μόλις ένα χρόνο από την πρώτη κυκλοφορία του. Πρόλαβε και πούλησε γύρω στις 800000 κομμάτια ενώ πρόσφατα ανακαλύφθηκε στο Dubai των Αραβικών Εμιράτων ένα μεγάλο αδιάθετο στοκ 100 τεμαχίων. Ο μικρός αριθμός παραγωγής και πωλήσεων φέρει το Virtual Boy ως μια από τις συλλεκτικότερες κονσόλες ανεβάζοντας την τιμή του στις δημοπρασίες του Ebay.

Στις αρχές του 1996 η αλυσίδα Blockbuster Video ξεπούλησε τα μηχανήματα που είχε για ενοικίαση προς 30$ και τα παιχνίδια προς 10$ το ένα. Την ίδια χρονιά η αλυσίδα Toys 'r' US ξεπούλησε όλα τα καινούργια συστήματα προς 25$ και τα παιχνίδια προς 10$ - 15$. Το διαθέσιμο στοκ στα μαγαζιά διήρκεσε περίπου ένα εξάμηνο ενώ το περιοδικό Nintendo Power σταμάτησε τις αναφορές για επερχόμενους τίτλους από το τεύχος του Νοεμβρίου του 1995.

Σύμφωνα με την Nintendo : « Το Virtual Boy είναι ένα 32bit σύστημα ψυχαγωγίας που προσφέρει μια μοναδική, τρισδιάστατη εμπειρία που δεν μπορεί να αναπαραχθεί στις κοινές τηλεοράσεις ή σε οθόνες υγρών κρυστάλλων (LCD). Διαθέτει δυο οθόνες υψηλής ανάλυσης που βασίζονται σε leds και απεικονίζουν το είδωλο μέσω κινούμενων–περιστρεφόμενων καθρεφτών. Ο σχεδιασμός του απομονώνει τον παίκτη από κάθε είδους εξωτερικό ερέθισμα και τον βυθίζει μέσα σε έναν τεχνητό και υψηλής ανάλυσης κόσμο, με ζωηρά γραφικά κόκκινου χρώματος σε μαύρο φόντο. Η τρισδιάστατη εμπειρία ενισχύεται με τον στερεοφωνικό ήχο και τα μοναδικής σχεδίασης πρωτοποριακά χειριστήρια με διπλή λαβή, που επιτρέπουν μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων μέσα στον εικονικό κόσμο. Το Virtual Boy είναι μια ανεξάρτητη φορητή κονσόλα που δεν απαιτεί σύνδεση με τηλεόραση ενώ για την τροφοδοσία της χρειάζεται έξι μπαταρίες AA ».

Οι λόγοι της αποτυχίας

1.Ξεκίνησε στην αγορά με πολύ υψηλή τιμή.
2.Ήταν μονοχρωματικό ενώ την ίδια εποχή κυκλοφορούσαν κονσόλες με τεράστιες δυνατότητες όπως το Saturn και το Playstation.
3.Ο παίκτης έπαιζε μόνος και δεν υπήρχε δυνατότητα προσθήκης συμπαίκτη. Η θύρα που υπήρχε στην κονσόλα για σύνδεση και άλλου Virtual Boy δεν αξιοποιήθηκε ποτέ.
4.Το παιχνίδι κούραζε τα μάτια. Όλα τα παιχνίδια στους εισαγωγικούς τους τίτλους αναφέρουν την απαραίτητη διακοπή μετά από 30 λεπτά.
5.Δεν υπήρχε υποστήριξη από τις εταιρείες κατασκευής λογισμικού γιατί όλοι είχαν στρέψει την προσοχή τους στο νέο θαύμα που άκουγε στο όνομα : Nintendo 64.
6.Δεν υπήρχε υποστήριξη από τον ειδικό τύπο. Όλες οι κριτικές ήταν καυστικές ή αδιάφορες.
7.Υπήρξαν διάφορες φήμες ότι μπορεί να προκαλέσει σοβαρά προβλήματα στα μάτια ή αποπροσανατολισμό. Οι φήμες αφορούσαν μικρά παιδιά που μετά από κάποια λεπτά παιχνιδιού στα σημεία επίδειξης μέσα στα καταστήματα, παρουσίασαν έντονη κόπωση και λιποθυμικές τάσεις. Η ίδια η Nintendo δεν ενθάρρυνε την πώληση του σε παιδιά κάτω των 7 ετών.
8.Το κόκκινο χρώμα απεικόνισης προβλημάτιζε και απωθούσε το αγοραστικό κοινό.
9.Η Nintendo λανσάρισε το Virtual Boy ως φορητό. Αυτό βέβαια δεν ίσχυε αφού συγκρινόμενο με άλλες φορητές κονσόλες κάθε άλλο παρά φορητό ήταν. Ο παίκτης έπρεπε να σκύψει για να παίξει με μια μάλλον άβολη στάση ενώ το σύστημα έπρεπε οπωσδήποτε να τοποθετηθεί πάνω σε τραπέζι. Λόγω της εύθραυστης κατασκευής του δεν μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μέσα σε αυτοκίνητο ή σε περιβάλλον με κραδασμούς και οποιαδήποτε πτώση του ισοδυναμούσε με καταστροφή του.
10. Η διαφημιστική εκστρατεία της εταιρείας προκειμένου να στηρίξει και να προωθήσει το Virtual Boy ήταν μηδαμινή και σχεδόν ανύπαρκτη

Το τέλος του Virtual Boy σηματοδότησε και το τέλος της συνεργασίας του Gunpei Yokoi με την Nintendo. Η εταιρεία προσπάθησε να ρίξει όλο το βάρος της εμπορικής αποτυχίας της κονσόλας στον εφευρέτη της, εξωθώντας τον σε παραίτηση. Φήμες θέλουν του Gunpei να μην είχε συμφωνήσει ποτέ με την τελική μορφή που διοχέτευσε η εταιρεία το προϊόν στην αγορά. Γεγονός πάντως ήταν ότι η Nintendo πίεσε πολύ τις καταστάσεις και εξεβίασε την παρουσίαση του Virtual Boy στο κοινό.

Ο Gunpei παραιτήθηκε τελικά τον Αύγουστο του 1996, ιδρύοντας την δική του εταιρεία με ονομασία Koto Company. Στα σχέδια της νέας εταιρείας ήταν η παραγωγή φορητών παιχνιδομηχανών για παιδιά. Η συνεργασία του με την BANDAI μας έδωσε την κονσόλα WONDERSWAN.Το πρώτο παιχνίδι που φτιάχτηκε για την παραπάνω κονσόλα έφερε το όνομα του δημιουργού της ..."GUNPEY" ! Το όνειρο του ήταν να ανταγωνιστεί απευθείας την μεγάλη MicroSoft ! Δυστυχώς, δεν πρόλαβε να υλοποιήσει τα σχέδια του γιατί σκοτώθηκε σε αυτοκινητιστικό δυστύχημα σε ηλικία 56 ετών.

Η Nintendo προσπαθεί ακόμα και σήμερα και με κάθε τρόπο να απαλλαγεί από την αποτυχία του Virtual Boy, εξαφανίζοντας κάθε ίχνος ύπαρξης του. Χαρακτηριστικό είναι ότι στις αίθουσες του μουσείου της στην Αμερική δεν υπάρχει ούτε μια ένδειξη του μηχανήματος. Σε πολλά emails φανατικών οπαδών της κονσόλας περί ύπαρξης ή όχι των πρωτοτύπων παιχνιδιών, η εταιρεία αναφέρει ότι έχουν καταστραφεί, ότι αγνοεί την ύπαρξη τους ή ότι δεν υπήρξαν ποτέ !

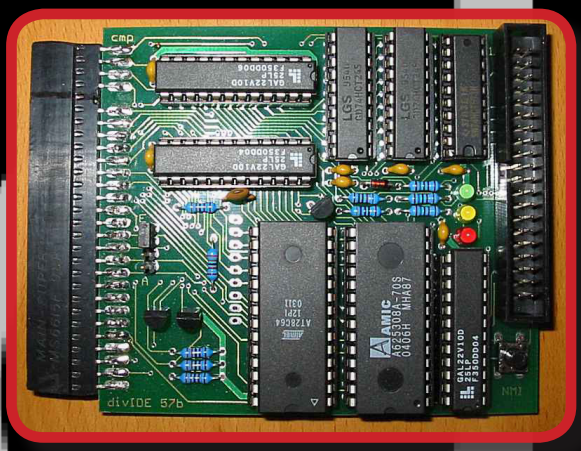
ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Το Virtual Boy έχει μισηθεί, αλλά και έχει αγαπηθεί από πολλούς. Γύρω του υπάρχει μια μικρή σκηνή φανατικών οπαδών και προγραμματιστών που προσπαθούν να αναστήσουν την αδικοχαμένη τους κονσόλα.
Ο σημαντικότερος σταθμός στην εξέλιξη της σκηνής είναι η Flash Boy από τον γνωστό μας (από τον Vectrex) Richard Hutchinson.
Τον Αύγουστο του 2006 ο Richard εξέθεσε τις πρώτες του σκέψεις για κατασκευή μίας flash cartridge όμοιας με εκείνη που είχε φτιάξει για τον Vectrex. Η cartridge θα χρησιμοποιούσε μια επανεγκράψιμη μνήμη flash που θα μπορούσαμε να γράψουμε και να σβήσουμε όσες φορές θέλαμε. Μετά από σχεδόν ένα χρόνο η πρωτότυπη κάρτα ήταν γεγονός. Η σύνδεση της γίνεται με το pc μέσω ενός mini USB καλωδίου και με το κατάλληλο πρόγραμμα μπορούμε να μεταφέρουμε ένα παιχνίδι ή εφαρμογή την κάθε φορά. Πρώτα πρέπει να σβήσουμε τη μνήμη από τα υπάρχοντα δεδομένα (διαδικασία που κρατά περίπου 7 δευτερόλεπτα) και μετά μεταφέρουμε όποια ROM θέλουμε. Οι χρόνοι μεταφοράς ποικίλλουν ανάλογα με το μέγεθος του παιχνιδιού.

Έτσι έχουμε :16MBit: 140 seconds - 8MBit: 120 seconds - 4Mbit: 100 seconds - Homebrew (demos etc):80 seconds
παραίτητη προϋπόθεση είναι η εφαρμογή patch σε κάθε rom που θα περάσουμε στην κάρτα με ένα πολύ απλό πρόγραμμα.
Δυστυχώς η κάρτα δεν διαθέτει μπαταρία για σώσιμο και διατήρηση στη μνήμη διαφόρων στοιχείων κάποιων παιχνιδιών όπως το Galactic Pinball και το VB Wario Land, με συνέπεια όλα τα δεδομένα να χάνονται με το κλείσιμο της κονσόλας. Τούτο βέβαια δεν μπορεί με κανένα τρόπο να επισκιάσει την τεράστια χρηστικότητα της κάρτας.

HARDWARE REVIEW - DIVIDE/+
By Gtsamour

Το divIDE είναι ένα ATA (IDE) interface που ανεβάζει τον ZX Spectrum σε ένα τελείως νέο επίπεδο. Καθώς με την πάροδο του χρόνου, αποθηκευτικά μέσα της τότε εποχής όπως κασέτες ή δισκέτες αρχίζουν να φθείρονται και να χάνουν τα περιεχόμενά τους, πολλοί λάτρεις του ZX Spectrum απλά συμβιβάζονται με emulators για καλύτερη αξιοπιστία και ευκολία. Με το divIDE μπορείς να έχεις όλη του συλλογή σε ένα σκληρό δίσκο, CD-ROM ή ακόμα και σε μια CompactFlash κάρτα και να χαίρεσαι τα αγαπημένα σου παιχνίδια γρήγορα και εύκολα, demos και utilities όπως μόνο να ονειρευτεί κάποιος θα μπορούσε εκείνο τον καιρό και ακόμα καλύτερα. Χάρη στα ήδη υπάρχοντα για το DivIDE firmwares, πολλοί χρήστες ανακαλύπτουν εκ νέου το αγαπημένο τους Speccy.
Αν και το divIDE δεν κυκλοφορεί ευρέως, διατίθεται συνήθως σε δύο μορφές, συναρμολογημένο και σε μορφή "do it yourself kit".
Διαδικτυακές πηγές από τις οποίες μπορεί κάποιος να προμηθευτεί το divIDE όποτε είναι διαθέσιμο είναι:
http://www.papayalabs.co.uk/shop/
http://www.divide.cz/?x=eshop
http://www.rwapsoftware.co.uk (extended version of divIDE)



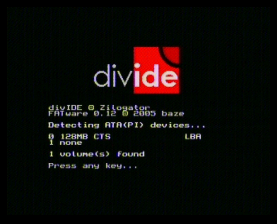
Χαρακτηριστικά και δυνατότητες

Το divIDE χρησιμοποιεί πλήρη 16 bits ATA bus.
Το divIDE λειτουργεί σε όλα τα είδη ZX Spectrum (16, 48, 48+, 128, +2, +2A, +3 και κλώνους)
Χάρη στην αρχιτεκτονική του divIDE, η θεωρητική ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων είναι 218 KB/sec.
Το divIDE διαθέτει 8 KB shadow flash ROM στην οποία βρίσκεται γραμμένο το λειτουργικό σύστημα (firmware), αφήνοντας άθικτη την πρωτότυπη ROM του ZX Spectrum. Επιπλέον 32 KB RAM που είναι προσβάσιμα σε πακέτα των 8 KB (memory banks) είναι διαθέσιμα.
Η δυνατότητα του divIDE να έχει πρόσβαση σε καίρια σημεία της shadow ROM, κάνει δυνατή την εξομοίωση μιας κλασικής κασέτας, επεκτάσεις BASIC, NMI μενού και DISCiPLE/+D ή BetaDisk εξομοίωση.
Η δυνατότητα MAPRAM του divIDE βοηθά τους χρήστες να δοκιμάζουν νέο software χωρίς να χρειάζεται να επαναπρογραμματίζουν το λειτουργικό σύστημα στη shadow ROM. Μπορεί επίσης να γίνει εξομοίωση ακόμα 8 KB ROM αν αυτό είναι απαραίτητο.
Το divIDE συνεργάζεται με όλες τις ATA-συμβατές συσκευές (δεν υπάρχουν προβλήματα ασυμβατότητας που να είναι γνωστά)
Το διαθέσιμο λογισμικό για το divIDE υποστηρίζει ευρέως χρησιμοποιούμενα από emulators φορμάτ αρχείων όπως TAP, SNA, Z80 και SCR. Απλά κατέβασε όλα τα αγαπημένα σου παιχνίδια από το internet και παίξε!

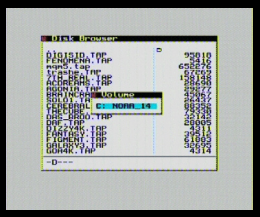
Απαραίτητο για να μπορέσει κανείς να παίξει με joystick είναι η ταυτόχρονη με το divIDE παρουσία ενός joystick interface (συνήθως kempston) πάνω στο Spectrum. Για να μπορέσει να γίνει αυτό απαιτείται ένας διασταυρωτής θύρας (expansion port doubler) που κάνει ακριβώς αυτό.
Ένα τέτοιο είναι το Currah microslot (ή μslot) που ενιοτε συναντάται στο ebay.
Η χρήση joystick interface που διαθέτουν game cart slot (όπως το Sinclair Interface II, το RAM Turbo interface και άλλα) μαζί με το divIDE δεν συνιστάται λόγω conflict (και το divide και το joystick interface (αυτού του τύπου), προσπαθούν να έχουν πρόσβαση στη ROM του Spectrum ταυτόχρονα) με αποτέλεσμα ανεξήγητα κολλήματα του Spectrum εξάρχής ή λίγο μετά το φόρτωμα κάποιου παιχνιδιού. Ένα απλό κλασικό kempston interface μιας θύρας joystick είναι η καλύτερη λύση

Emulators που εξομοιώνουν το divIDE:
Spin (Windows) – ένας από τους καλύτερους Speccy emulators που διαθέτει πλήρη εξομοίωση του divIDE.
Spediv (Linux) – αναβαθμισμένη έκδοση του Spectemu by Dusky.
Fuse (Linux, Windows)
EightyOne (Windows) - polished Sinclair/Timex emulator by Michael D. Wynne.

Διαθέσιμα Firmwares:

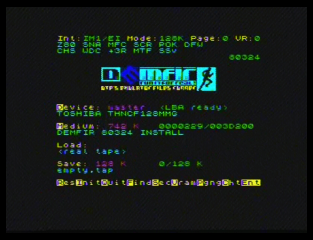


FATware 0.12 υποστηρίζει μέχρι 8 standard FAT-16 partitions (συμπεριλαμβανομένων και εκείνων με μακριά file names). Φορτώνει TAP, SNA, Z80, SCR και interlaced SCR αρχεία. Το FATware δεν χρειάζεται κανένα low-level disk utility για να λειτουργήσει, απλά μεταφέρεις την CompactFlash κάρτα σου, κατευθείαν από το PC στο divIDE σου. Το FATware για την ώρα βλέπει όλα τα αρχεία σαν "read only". Υποστήριξη εγγραφής είναι στα σχέδια για επόμενη έκδοση (πιθανότατα 0.2 ή 0.3).



MDOS3 είναι μια divIDE βελτίωση των MDOS/MDOS2 συστημάτων που χρησιμοποιούνταν σε μονάδες δισκέτας D40/D80. Το MDOS3 είναι ένα πλήρες λειτουργικό σύστημα που λειτουργεί με diskette images και υποστηρίζει μέχρι και 4 εικονικά drives. Ένα από τα divIDE add-ons του είναι ο εξομοιωτής κασέτας (tape emulator). Λόγω του μεγάλου αριθμού D40/D80 software που είναι διαθέσιμο, αξίζει να το δοκιμάσει κανείς.

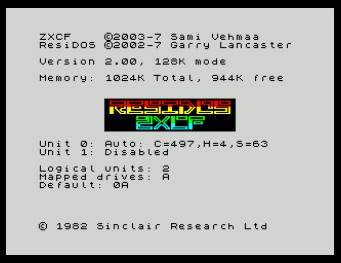
+DivIDE είναι μια προσαρμογή του συστήματος GDOS/G+DOS που συναντάται στα DISCiPLE/+D disk interfaces. Θα πρέπει να λειτουργεί με οποιοδήποτε DISCiPLE και +D software που δεν καλεί όμως ρουτίνες απευθείας στην GDOS/G+DOS ROM. Το +DivIDE χρησιμοποιεί εικονικές δισκέτες των 1600 sectors η κάθε μία στο ATA drive. Συγκεκριμένες GDOS/G+DOS δυνατότητες, επεκτείνονται και βελτιώνονται. Το +DivIDE χρησιμοποιεί μονοκόμματη LBA πρόσβαση στα disk images οπότε χρειάζεται προσοχή σε περίπτωση που στον ίδιο δίσκο φιλοξενούνται και άλλα συστήματα αρχείων.



DEMFIR (DTP's Emulator Files Runner) χειρίζεται ISO 9660 συστήματα αρχείων που συναντώνται σε CD-ROMs. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις είτε CDs είτε μονοκόμματα ISO images αποθηκευμένα σε ένα δίσκο. Το DEMFIR υποστηρίζει TAP, SNA, Z80, MFC και SCR αρχεία.
Αυτά μπορούν να ληφθούν από διάφορα δικτυακά μέρη όπως είναι το World of Spectrum. Επειδή είναι δυνατό να χωρέσουν χιλιάδες παιχνίδια σε ένα μόνο CD, το DEMFIR μπορεί να μεταμορφώσει το Speccy σου σε μια τεράστια retro-gaming κονσόλα. Το DEMFIR χειρίζεται τα συστήματα αρχείων σαν "read only".

Residos (μόνο στο DivIDE Plus) Το ResiDOS είναι μια επέκταση επάνω στην ZX Spectrum BASIC που συνεργάζεται με διάφορα add-on interfaces παρέχοντας έτσι στον Spectrum πρόσβαση σε extra μνήμη και σκληρό δίσκο ή compactflash card.

Το ResiDOS εγκαθίσταται στην onboard RAM του DivIDE Plus μαζί με μια τροποποιημένη έκδοση της Spectrum ROM, και παρέχει επιπλέον εντολές BASIC για πρόσβαση σε αρχεία του σκληρού δίσκου ή της κάρτας compactflash, χρησιμοποιώντας την επιπλέον RAM που διαθέτει το interface. Επίσης παρέχει έναν περιεκτικό task manager που είναι προσβάσιμος πιέζοντας το κουμπί του NMI και επιτρέπει την στιγμιαία μετάβαση μεταξύ προγραμμάτων ή παιχνιδιών που τρέχουν στον Spectrum.



TBIOS είναι βασικά ένα utility για έλεγχο του hardware. Αν έχετε συναρμολογήσει

μόλις τώρα το divIDE σας, τότε μάλλον αυτό θα είναι το πρώτο πράγμα που θα θέλατε να δοκιμάσετε.

Το DivIDE Plus έχει τα εξής προτερήματα σε σχέση με το απλό DivIDE:

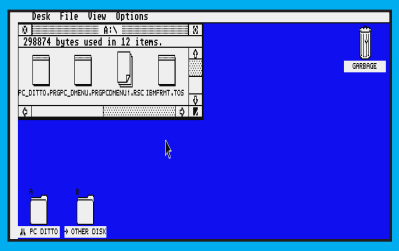
• Δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσης CF Memory Card και IDE σκληρού δίσκου (διαθέτει IDE connector και CF Memory Card Slot ενσωματωμένα). Η επιλογή Master-Slave μεταξύ των δύο γίνεται με jumper. Είναι επίσης δυνατή η σύνδεση δύο σκληρών δίσκων στο ίδιο καλώδιο.
•Διαθέτει through connector που επιτρέπει την ταυτόχρονη σύνδεση άλλων περιφερειακών στο ZX Spectrum. Αυτή τη στιγμή μελετάται το ενδεχόμενο αναβάθμισης του +DivIDE firmware ώστε να είναι δυνατή η ταυτόχρονη σύνδεση και χρήση του DivIDE Plus hard disk interface και του PlusD floppy disk interface.
•Λειτουργεί σε 128K BASIC Mode σε Spectrum 128K, Spectrum+2 και Spectrum+3, αλλά καμιά φορά ίσως να είναι απαραίτητο να απενεργοποιηθεί αυτή η δυνατότητα για πλήρη συμβατότητα με κάποια 128K snapshots.
•Οι onboard ROM και RAM έχουν αυξηθεί (σε σύγκριση με το απλό DivIDE) από 8K σε 512K – αυτό θα επιτρέψει σε developers να γράψουν καλύτερα firmwares για το DivIDE Plus (όπως έγινε και με πρόσφατη έκδοση του ResiDOS). Η RAM του DivIDE Plus δε σβήνεται με το σβήσιμο του Spectrum γιατί υποστηρίζεται από μπαταρία, κάτι που απαιτείται από το ResiDOS firmware. Η υποστηριζόμενη από μπαταρία μνήμη, επιτρέπει στο ResiDOS να χρησιμοποιεί ramdisks για αποθήκευση και επιπλέον επιτρέπει στο FATware firmware να θυμάται το αρχείο που φορτώθηκε τελευταίο και την ακριβή θέση που ήταν αυτό στον disk browser την τελευταία φορά που χρησιμοποιήσαμε τον Spectrum.

•Το DivIDE Plus από κατασκευής έρχεται φορτωμένο με πέντε firmwares: FATware, ResiDOS v2.07 (πλήρες με υποστήριξη FAT-16), +divIDE, DEMFIR και MDOS (σε αντίθεση με το απλό DivIDE στο οποίο μπορεί να υπάρχει μόνο ένα εξ'αυτών με εξαίρεση το ResiDOS που δεν υποστηρίζεται). Η επιλογή γίνεται με την εντολή OUT 23,x. Η επιλογή μεταξύ των firmwares μπορεί επίσης να γίνεται πιο εύκολα, μετά από εγκατάσταση στην Flash EPROM ενός firmware selector που έχει γραφτεί ειδικά για το DivIDE Plus

SOFTWARE REVIEW - PC-DITTO - ATARI ST
By PhilVR

Το PC-Ditto είναι ένα πρόγραμμα που πολλοί χρήστες του Atari ST γνωρίζουν καλά και το εκθειάζουν, άλλοι πάλι όχι και τόσο, και πολλές φορές το ακούν για πρώτη φορά. Ίσως επειδή αρκούνται στα παιχνίδια του ST και δεν πιστεύουν ότι δεν υπάρχει σοβαρή πλευρά του ST πέρα από αυτή που θα τους χάριζε το μονόχρωμο monitor του Atari (αν το είχαν φυσικα!). Έτσι υπήρχε πάντα η φθηνή δικαιολογία ότι "Να, αφού δεν έχω και το μονόχρωμο monitor στον ST μου, τι σοβαρό να φτιαξω και τι επαγγελματικό πρόγραμμα να τρέξω?". Αφήστε τις δικαιολογίες (και τα joystick!) κατά μέρος κύριοι. Το PC-Ditto είναι εδώ να μας χαρίσει τα κλειδιά του παραδείσου. Αντε, έστω του DOS!

BEST OF BOTH WORLDS



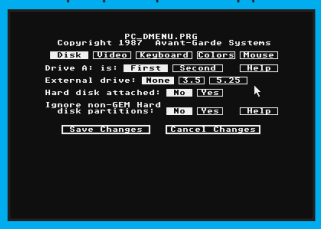
Μεταφερόμαστε τέλη του 1980. Τα Home Computers είχαν την μέγιστη μερίδα του λέοντος στις πωλήσεις μικροϋπολογιστών, και υπήρχαν τα αντίπαλα στρατόπεδα των Amstrad/Commodore/Sinclair και αυτα των Amiga/ST. Υπήρχε και μια άλλη κατηγορία που συνήθως την βλέπαμε με απόμακρο μάτι, αυτή των PC Compatibles υπολογιστών που είχαν το στίγμα των επαγγελματικών μηχανημάτων. Άλλοι είχαν επαφή και με αυτά τα μηχανήματα, αλλά οι περισσότεροι homeάδες τα απορίπταμε αμέσως μόλις ακουγαμε το "μπλιπ" που είχαν για ήχο και μόλις βλέπαμε τα αρρωστημένα μαυρα/κίτρινα monitor τους. Η δικιά μου επαφή με τα PC ήταν σχεδόν ανύπαρκτη με εξαίρεση τον φίλο μου που είχε αγοράσει έναν Schneider Euro-PC και είχε σχέση με αυτά.To PC-Ditto ειναι ενα πρόγραμμα που καταφέρνει να εξομοιώσει έναν PC XT στον Atari ST. Πολλοί το αντιμετώπισαν με δυσπιστία στην αρχή, και προσωπικα ομολογώ πως ακόμα και όταν πήρα αυτό το πρόγραμμα δεν ήξερα καλά καλά σε τί θα μου χρησιμεύσει! Απλά είχα ακούσει ότι με αυτό θα τρέχει επαγγελματικά προγράμματα των PC.Μέχρι που ήρθε η μέρα που κατέφθασε στα χέρια μου η πολυπόθητη δισκέτα. Μετά από πολύ ψάξιμο στα περιεχόμενα της (εχει ενα σωρό επιλογές και ρυθμίσεις που θα δούμε παρακάτω), έφτασα στο πρόγραμμα που ονομαζόταν PCDITTO.PRG. Διπλό κλίκ επάνω χωρίς πολύ σκέψη και είδα να φευγουν το GEM, mouse pointers και χρώματα και εμεινα με μια μαύρη οθόνη να με καλοσωρίζει στον κόσμο του PC-Ditto, και να ζητάει κάποια δισκέτα MS-DOS. "Καλά.." σκέφτηκα, " πού θα την βρώ εγώ την δισκέτα αυτή? Τι φτωχοπρόγραμμα είναι αυτό που δεν έδωσαν και αυτή την δισκέτα μαζί?". Επόμενη κίνηση ήταν να πεταχτώ στο σπίτι του φίλου με τον Schneider και να τον ρωτήσω, καθώς την έννοια DOS την είχα πρωτοακούσει από αυτόν. Όταν άρχισα να του μιλάω για το DOS και την δισκέτα που του ζήταγα, με κοιτούσε περίεργα καθώς ήξερε ότι ο ST μου δεν είχε καμιά σχέση με το DOS. Μέσα στην σύγχιση, πήγαμε μαζί στο σπίτι μου να δεί και αυτός για τί πράγμα μιλούσα. Ο ST ήταν ακόμα αναμένος περιμένοντας αυτή την δισκέτα με το MS-DOS. Βάζουμε την δισκέτα με το MS-DOS 3.22 μέσα, και πατάω το Enter. Αρχίζει να διαβάζει το drive, και ενω είχαμε πλήρη άγνοια για το τί θα έκανε, καθάρισε η οθόνη και ζητούσε να δώσουμε ημερομηνία και ώρα. Αφου έδωσα τα ζητούμενα, είδα τον ST μου να κάθεται να με περιμένει πισω απο τους χαρακτήρες A:> . Αυτό ήταν? Και τώρα τι? Ο φίλος μου άρχισε να ψιλιάζεται τί είχε γίνει και άρχισε να γράφει κάτι ασυναρτησίες και να φορτώνει διάφορα. Ίσως είναι η πρώτη φορά που είδα το πληκτρολόγιο του ST μου σε τόση "χρησιμότητα"! Γυρίζει ο φίλος μου και μου λέει "Ρε συ, μπορείς να τρέχεις τα προγράμματα μου με αυτό!" και είχε πάρει μια έκφραση σαν να είχε πιάσει το Λόττο! Αμέσως έφυγε για το σπίτι του και γύρισε με την δισκετοθήκη του παραμάσχαλα! Για αρχή φορτώθηκαν απλά πράγματα, όπως η GW-Basic, Turbo Pascal και Cobol που δεν είχα ουδε μια σχέση με αυτά και ούτε ήξερα τι φόρτωνε επάνω στον ST μου ο PCακιας! Μετά έβαλε κάτι άλλες δισκέττες με PD παιχνίδια που τα είχα ξαναδεί και τον κορόϊδευα τρελά με αυτά και τις προσπάθειες τους να βαπτιστούν ως "παιχνίδια"! Σε μιά στιγμή βάζει μια δισκέτα που έγραφε Defender Of The Crown. Με το που είδα την εισαγωγική οθόνη κατάλαβα περί τίνος πρόκειται. Εκει κυριολεκτικά πάγωσα καθώς αυτό το θρυλικό παιχνίδι το είχα ακούσει μόνο ότι υπάρχει στην Amiga και δεν το είχα δεί ποτέ απο κοντα, πόσο μάλλον να τρέχει μέσα απο τον ST μου και μάλιστα με εξομοίωση! Ο μαγικός κόσμος του DOS είχε πλέον ανοίξει τις πύλες του διάπλατες..

ΠΕΡΙ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

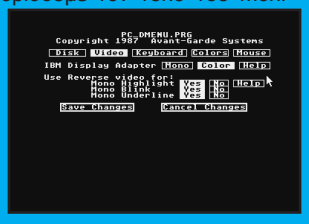
Το πιό σημαντικό κομμάτι του PC-Ditto εκτός από το καθ'εαυτού πρόγραμμα εξομοίωσης, είναι το πρόγραμμα PC-Ditto Configuration. Οι παραμέτροι που μας χαρίζει το Configuration πρόγραμμα του PC-Ditto, βάζουν νέα δεδομένα για το πώς πρέπει να είναι ένας εξομοιωτής ενός μηχανήματος. Τρέχοντας το PCDCONFIG.PRG, μεταφερόμαστε σε μία οθόνη που έχουμε τις εξής επιλογές (και που θα παρουσιάσω αναλυτικά την κάθε μια απο αυτές και τις παραμέτρους τους):

DISK, VIDEO, KEYBOARD, COLORS, MOUSE.

Ξεκινάμε με την επιλογή DISK. Σε αυτό το υπομενού έχουμε την δυνατότητα να ορίσουμε το εσωτερικό drive του ST ως πρώτο ή δεύτερο. Αυτό επειδή μπορεί να έχουμε κάποιο εξωτερικό drive 5 1/4" που να θέλουμε να bootάρει απο εκεί ο ST. Όπως πολύ καλά καταλάβατε, υποστηρίζεται και εξωτερικό drive, είτε αυτό είναι 3.5" είτε 5 1/4"! Τα καλά και όμορφα δεν σταματούν εκεί όμως. Εμείς μπορεί να είμαστε μερακλήδες στον ST μας και να διαθέτουμε και σκληρό δίσκο. Ε, κρίμα δεν είναι να μην μπορούμε να τον χρησιμοποιήσουμε? Τα παιδιά στην Avant Garde, το σκέφτηκαν και αυτό και έχουμε πλήρη υποστήριξη σκληρού δίσκου, που μάλιστα μπορεί να "αποκόψει" ένα κομμάτι του ήδη υπάρχον (και φορμαρισμένου σε ST mode δίσκου), σε αυτό ενός PC. Αυτό δεν σημαίνει ότι θα έχετε πρόσβαση μόνο μέσω του PC-Ditto σε αυτό, καθώς σε ST mode και μεσα απο το GEM, όλα είναι ορατά και στην διάθεση σας στο ξεχωριστό partition του σκληρού δίσκου που δημιουργει το προγραμματάκι AHDFIX.TOS (υπάρχει και αυτό μέσα στην δισκέτα του PC-Ditto).

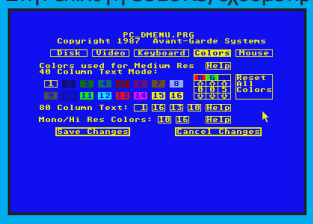


Στην επιλογή VIDEO, μπορούμε να καθορίσουμε τον τύπο του monitor που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, Mono ή Color. Από εμπειρία ξέρω ήδη ότι θα το αφήσετε κολλημένο στο Color! Η επόμενες επιλογές είναι απλά για το Mono monitor, και απλά επιλέγουμε αν θέλουμε να χρησιμοποιεί το Reverse video (ο φόντος να πάρει το χρώμα του χαρακτήρα και ο χαρακτήρας αυτό του φόντου) στα Highlights, Blink και Underline μιας και δεν υπάρχει δυνατότητα να αποδώσει αυτές τις ιδιότητες λόγω Mono Mode.

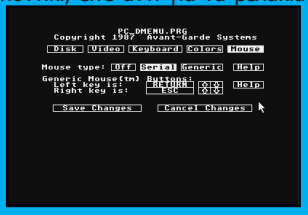


Στην επιλογή KEYBOARD, έχουμε μερικές απλές επιλογές, όπως τον ρυθμό επανάληψη και τον χρόνο καθυστέρησης στα πατήματα των πλήκτρων, και μιάς και ανήκουμε στην ενωμένη Ευρώπη, επιλογή της χώρας στο πληκτρολόγιο μας με τις German, French, UK, Spanish (μια στιγμή.. χωρίς Ελλάδα ανάμεσα σε αυτές τις χώρες.. βρε, μήπως δεν ανήκουμε ακόμα και ζούμε με ψευδαισθήσεις?!).

Στην επιλογή COLORS, έχουμε πραγματικά ένα μαγικό ραβδί στα χέρια μας. Ξεχάστε αρρωστημένες καταστάσεις με μαύρα-κίτρινα η μαύρα-πράσινα PC monitors. Το PC-Ditto μας δίνει standard CGA, και 16 χρώματα ΠΛΗΡΩΣ ρυθμιζόμενα! Θέλετε μήπως μπλέ φόντο στην οθόνη σας? Μήπως κατι σε καφέ? Μώβ ή μπέζ? Ούτε σε αντιπροσωπεία αυτοκινήτων δέν έχουμε τόσες πολλές επιλογές χρωμάτων! Η παλέτα είναι στο ίδιο στύλ που μάθαμε στον ST μας με το Control Panel, έχοντας τα τρια βασικά χρώματα Red, Green, Blue, και απο 10 βαθμίδες στο κάθε ένα από αυτά. Σε 40 στήλες κειμένου (CGA 16 mode) έχουμε και τα 16 χρώματα πανταχού παρόντα. Σε 80 στήλες κειμένου (CGA 4 mode) υπάρχουν 4 χρώματα (αυτά που θα επιλέξουμε εμείς απο τα 16 εννοείται), και υπάρχει και ένα Mono/Hi Res Mode με 2 χρώματα, που μάλλον δεν θα χρειαστεί να ασχοληθείτε ιδιαίτερα με αυτό, μιάς και προσωπικά δεν το είδα ποτέ από όσα προγράμματα χρησιμοποίησα ποτέ.



Στην επιλογή MOUSE, έχουμε την χαρά να χρησιμοποιούμε το ποντίκι του ST μας, ως ένα κανονικό σειριακό ποντίκι, είτε αντί για τα βελάκια (η διαφορά μεταξύ της επιλογής Serial και Generic). Στην περίπτωση δε που χρησιμοποιήσουμε το ποντίκι στην μορφή Generic (σαν τα βελάκια δηλαδη) μπορούμε να καθορίσουμε και ποιές ενέργειες θα κάνουν το δεξί και αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Με λίγα λόγια, έαν παίζουμε το Falcon,



μπορούμε με το δεξί κουμπί να αυξάνουμε την ισχύ στην τουρμπίνα του αεροσκάφους και με το αριστερο να την μειώνουμε, ενώ τις κινήσεις που κανονικά θα είχαμε με τα βελάκια, πλέον θα τις κάνουμε με ακρίβεια με το ποντίκι μας! Έτσι έχουμε το άλλο μας χέρι ελεύθερο να ασχολείται με επιλογές όπλων, targetting, maps κλπ..

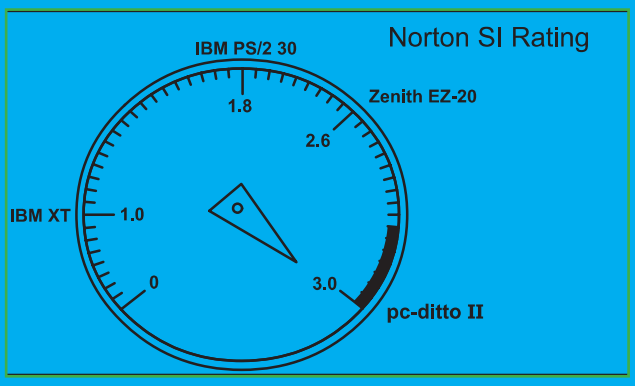
ΠΕΡΙ FORMAT

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία μιάς εξομοίωσης είναι φυσικά και η ανταλαγή στοιχείων και δεδομένων. Μέσα στην δισκέτα του PC-Ditto περιλαμβάνεται και ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να φορμάρει δισκέτες στο drive του ST σας σε format PC! Το drive του Atari ως γνωστόν έχει πολύ παραπλήσιο format με αυτό ενός PC και μπορεί να διαβάσει αβίαστα μια δισκέτα PC. Η διαφορά βρίσκεται σε κάτι ψιλά bytes που γράφει το drive του ST στην δισκέτα κατά το Atarίσιο format και του αφαιρεί την δυνατότητα να διαβαστεί η δισκέτα του από ένα κανονικό PC. Αυτό το κενό έρχεται να καλύψει το IBMFRMT.TOS. Η σημαντικότερη συμβουλή που θα σας έδινα, θα ήταν να φορμάρετε όλες τις δισκέτες σας με αυτό το πρόγραμμα ώστε να έχετε άμεση πρόσβαση των δεδομένων σας σε οποιοδήποτε PC, και τούμπαλιν. Δεν είναι λίγες οι φορές που χρησιμοποιώ τους Atari μου σαν γραφομηχανές και για αγκαροδουλειές που περιλαμβάνουν πληκτρολόγηση χύμα κειμένου, σώσιμο σε text μορφή σε δισκέτα PC (φορμαρισμένη με το IMBFRMT.TOS!) και έπειτα περνάει στο drive του laptop προς περαιτέρω επεξεργασία. ΠΕΡΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Οι χρήστες των PC θεωρούνταν πάντα ως παιδιά ενός κατώτερου θεού. Για αυτό ίσως να φταίει και η κάρτα γραφικών Hercules, που δεν τους άφηνε να δούν ένα γραφικό της προκοπής. Εκτός αυτού, το να έχεις ένα έγχρωμο monitor με κάρτα CGA ανέβαζε τις τιμές (των ήδη υπερτιμημένων PC υπολογιστών) στα ύψη και σε απλησίαστα επίπεδα για τα Ελληνικά δεδομένα της εποχής εκείνης. Προσωπικά δεν εχω δεί ποτέ μου από όσους φίλους η γνωστούς είχαν PC τότε, έγχρωμα γραφικα σε PC XT/AT. Μόνο πράσινα η κίτρινα γράμματα σε μάυρο φόντο. Ως αποτέλεσμα, η ποιότητα των γραφικών τους συνήθως περικλειόταν στην έκφραση "Άντε, χάρη σας κάνουμε με το παιχνίδι αυτό σε PC..".Οστώσο, βγήκαν πάμπολα παιχνίδια για την πλατφόρμα των PC, που τα περισσότερα είχαν ένα κοινό format. Αυτό της κάρτας CGA. Η λύση που δώθηκε σε όσους ήθελαν να παίζουν αυτά τα παιχνίδια στο PC τους, ονομαζόταν SIMCGA, ενα προγραμματακι που μεγενθυνε την ανάλυση Hercules σε αυτή μιας CGA και τους επέτρεπε να μπορέσουν να τα τρέξουν.

Το PC-Ditto, όχι μόνο έδινε την δυνατότητα να έχουμε native CGA στον ST μας κάτω απο την εξομοίωση, αλλά είχαμε πλήρη έλεγχο και στα χρώματα, όπως και στην δυνατότητα να τα παίζουμε στην τηλεόραση του σπιτιού μας (με τα μοντέλα STM, STFM). Βέβαια, δεν είναι όλα ρόδινα σε αυτό τον κόσμο. Έτσι, ενώ ο 1040ST μπορει να θεωρηθει ως ένα άριστο PC (κυρίως απο θέμα μνήμης), η ταχύτητα που του επέτρεπε να τρέχει την εξομοίωση του PC-Ditto στα 4.77Mhz δεν το άφηνε να αποδώσει σε παιχνίδια arcade,racing και simulations. Τα παιχνίδια αυτά θα τα φόρτωνε, και θα έπαιζαν κανονικά εκτός από τις περιπτώσεις που ειχαν Mhz speed detector. Αυτό δεν ήταν πάντα πρόβλημα όμως, καθώς είχε και τα καλά του, όπως το τρελό high score σε παιχνίδια όπως το Arkanoid και Xenon 2! Στην κυριολεξία μπορούσατε να έχετε το ένα σας χέρι απασχολημένο με το να τρώτε ένα σάντουιτς και με το άλλο να καθαρίζετε ορδές εχθρών, εφόσον είχατε όλο το χρόνο να δείτε τι κινείται και πού και πώς! Και φυσικά δεν μιλάμε κάν για πλήκτρα καθώς το PC-Ditto υποστήριζε πλήρως το joystick/mouse port του ST, έτσι καταλήγατε να κινείτε τον Roger Wilco από το Space Quest με το mouse που είχατε στον ST σας (καθώς επίσης και σε όσα παιχνίδια είχατε την δυνατότητα να επιλέξετε μεταξύ πλήκτρων και mouse), και δίνατε παράλληλα και έμφραγμα στον PCα φίλο σας που είχε καταντήσει σαν τον spiderman με τους συνδυασμους πλήκτρων!

Η αληθινή μαγεία πάντως στα παιχνίδια των PC ερχόταν στην κατηγορία των Adventures. Είτε σε απλή text μορφή, είτε σαν text/graphic, είτε σαν text/animated, τα παιχνίδια αυτά θα φορτωνόντουσαν και απλά θα ξεχνούσαμε να κλείσουμε τον ST μας, παρά πολύ αργά το βράδυ. Αν υπήρχε ένας και μοναδικός λόγος ύπαρξης του PC-Ditto, είχε βρεί την απόλυτη χρήση του απλά για να μας χαρίζει τον απρόσιτο (μέχρι τότε) αλλά πανέμορφο κόσμο των adventures. Από τα Police Quest, Space Quest, Kings Quest, Hero Quest, Larry, μεχρι τα Hitchhikers Guide To The Galaxy, Moonmist, Colossal Adventure, The Pawn, τα διαφορα Zack McKracken, Colonel's Bequest, Manhunter, Deja Vu.. ολα πέρασαν απο το drive του ST χαρίζοντας απίστευτες στιγμές παιχνιδιού και περιπέτειας. Σε όλα αυτά και σε ένα σωρό άλλα, το PC-Ditto ήταν το απόλυτο θείο δώρο που θα μπορούσε να ζητήσει ο κάτοχος ενός Atari ST. Έτσι με μόνο συμβιβασμό στην ταχύτητα, ανοιγόταν διάπλατα ένας ολόκληρος κόσμος από μια πλατφόρμα που μέχρι πρότινος θεωρούσαμε ακριβή, απρόσιτη και απόλυτα επαγγελματική. Και αν αυτό πάλι δεν ήταν αρκετό.. ε, ο ST ήταν πάντα ένα reset μακριά για να μας πλυμηρίσει με χρώματα ήχους και φρενήρη ταχύτητα!



ΠΕΡΙ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΟΣ

Η συμβατότητα είναι πάντα ένα καίριο θέμα γενικώς. Πόσο μάλλον όταν μιλάμε για εξομοίωση, και μάλιστα software εξομοίωση σε ένα μηχάνημα όπως τον ST. Με την περίπτωση του PC-Ditto, έμαθα από πρώτο χέρι περί "πτώσεως των μύθων". Το προγραμματάκι αυτό είναι διαμάντι και πραγματικά αποδίδει τα μέγιστα. Δεν θα το κατέτασα στην κατηγορία του 100% (καθώς κάτι τέτοιο θα έθετε την προϋπόθεση του να τρέξει ότι έχει κυκλοφορήσει ποτέ για PC XT/AT που είναι πρακτικά αδύνατο), αλλά αγγίζει χωρίς πρόβλημα το 95% του software που δοκίμασα ποτέ να τρέξω, τόσο εγώ όσο και οι φίλοι μου με τα δικά τους ST. Και με γνώμονα ότι ο PCας φίλος μας είχε περίπου 400 δισκέτες με προγράμματα και παιχνίδια, και για εμάς ήταν η άμεση PC disk-library μιλάμε για ένα ανέλπιστα μεγάλο ποσοστό. Η μόνη διάκριση (που δεν είχε να κάνει με το συντελεστή συμβατότητος σε καμία περίπτωση) ήταν μεταξύ του 520ST και του 1040ST. Αυτό γιατί στον 520 η ελεύθερη διαθέσιμη μνήμη πού έμενε ήταν 384kb ενώ ο 1040 έβλεπε στην διάθεση του 768kb δινοντας του τον ορισμό ενός πλήρες PC XT που έτρεχε στα 4.77Mhz.

Η καρτα γραφικών όπως είπαμε ήταν πάντα η native CGA οποτε οτιδήποτε ανώτερο που θα απαιτούσε EGA/VGA απλα δεν υπήρχε περίπτωση να τρέξει. Ας μήν ξεχνάμε πάντως τον τρομακτικό αριθμό παιχνιδιών που κυκλοφορούσαν για τα PC εκείνη την εποχή στην απλή CGA είτε σε Shoot' Em Up, ειτε σε Arcades, είτε σε Adventures (και ειδικά σε αυτή την κατηγορία η λίστα είναι αμέτρητη!) και στις υπόλοιπες κατηγορίες.

Μερικά από τα προγράμματα που λατρευαμε και τρέχαμε ηταν τα Space Quest και ολα της Sierra, Zack McKracken και τα λοιπα της Lucasfilms (τότε), Defender Of The Crown, Xenon 2, Microprose F1, Falcon, Test Drive, και ενα σωρό άλλα που έβαζαν στην κατάψυξη τα κυκλώματα γραφικών και ήχου του ST! Αυτό βέβαια συνεχίστηκε μόνο με τα Adventures των PC, καθως με όλες τις άλλες κατηγορίες των παιχνιδιών σε PC καταλήγαμε στο ρητό "Άλλα τα μάτια του λαγού, και άλλα της κουκουβάγιας!". Και σε αυτά ο ST είχε μόνο μια λευκή αντίπαλο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Δυστηχώς έχει περάσει ανεπιστρεπτί η εποχή που υπήρχαν διαθέσιμοι στην αγορά οι υπολογιστές PC XT/AT. Αυτό το λέω, διότι θα ήθελα πολύ να πάω σε ένα από τα καταστήματα πώλησης τους και να ρωτήσω των πωλητή "Έχετε υπολογιστές PC XT/AT?". Στην καταφατική του απάντηση θα του έλεγα απλά "Πολύ ωραία! Έναν Atari ST θέλω να μου δώσετε!". Ναι, το πρόγραμμα αυτό στον Atari ST είναι ΤΟΣΟ καλό! Έχει τους περιορισμούς του (περισσότερο στο θέμα της μνήμης στον 520 και στην ταχύτητα), αλλά ας μήν ξεχνάμε ότι όλη την εξομοίωση την κάνει on the fly, και πάλι δεν θα πεί όχι σε ότι του βάλετε να τρέξει. Και μιάς και στο θέμα των παιχνιδιών ο ST στην δικιά του μορφή δεν έχει ιδιαίτερη έλειψη, το να αφιερωθεί το PC μέρος του με την φανταστική εξομοίωση του PC-Ditto, στο να παίζει τα αργής πλοκής adventure games, όσο και το να τρέχει τις άπειρες στατικές εφαρμογές των PC (επεξεργαστές κειμένου, spreadsheets, γλώσσες προγραμματισμού κλπ) κάνουν τον Atari κυριολεκτικά Jekyl & Hyde υπολογιστή. Σαν να μην του έφτανε δηλαδή του ST η ήδη υπάρχουσα Jekyl & Hyde προσωπικότητα του, με τον διχασμό ανάμεσα στα έγχρωμα και τα μονόχρωμα του monitor, τώρα απέκτησε και από άλλη πλατφόρμα!

MacGyver

By Rygar

Εκκίνηση ενός Mac μέσω SCSI Zip Drive

Ένας πολύ χρήσιμος τρόπος να ξεκινήσετε ένα Mac που δε διαθέτει σκληρό δίσκο αλλά διαθέτει εξωτερική θύρα SCSI (από Mac Plus και άνω), είναι να χρησιμοποιήσετε ένα οποιοδήποτε εξωτερικό SCSI Zip drive, για PC ή MAC δεν έχει σημασία, των 100 ή 250MB (όχι ανώτερο, δεν υπάρχει κατάλληλος driver), από τα μυριάδες που κυκλοφορούν στο EBAY. Για να γίνει αυτό, καταρχάς χρειάζεστε ένα υπάρχον σύστημα Mac μέσω του οποίο θα φτιάξετε μια δισκέτα zip που θα χρησιμοποιηθεί ως σκληρός δίσκος. Το σύστημα προτείνεται να έχει εγκατεστημένο λειτουργικό 7.0.1 ή κατώτερο, καθώς οτιδήποτε ανώτερο εκτός του ότι απαιτεί έξτρα μνήμη (πέραν των 4MB που έχουν τα πολύ παλιά συστήματα), είναι απαιτητικό σε επεξεργαστική ισχύ και θα καθυστερεί πολύ στην εκκίνηση. Δεύτερον, χρειάζεστε μια δισκέτα zip, και τρίτον το απαραίτητο extension (ενα πολύ μικρό σε μέγεθος αρχείο) το οποίο θα ενεργοποιήσει τη χρήση του Zip Drive μέσα στο λειτουργικό. Εάν κάνετε μια αναζήτηση στο Google με τις λέξεις-κλειδιά mac iomega zip drive extension, κάποιο από τα αποτελέσματα αναζήτησης θα περιέχει σίγουρα το extension αυτό.(*) Το αρχείο αυτό θα πρέπει να αντιγραφεί στον υποφάκελο Extensions στον φάκελο του συστήματος (System Folder) του υπάρχοντος συστήματος Mac. Όταν το λειτουργικό ξεκινά, φορτώνει στη μνήμη αυτό το extension, και ΕΑΝ εντοπίσει συνδεδεμένο zip drive χωρίς απαραίτητα να έχετε τοποθετήσει δισκέτα , τότε το ενεργοποιεί. Έτσι, όταν εισάγετε ένα zip στη συσκευή, το σύστημα εμφανίζει ένα επιπλέον εικονίδιο με το σχήμα μιας δισκέτας Zip η οποία συμπεριφέρεται ως μια κανονική συσκευή προσθαφαιρούμενων δίσκων, όπως π.χ. μια συσκευή δισκέτας ή CDROM. Μπορείτε επίσης να τη φορμάρετε εξολοκλήρου αφού το σύστημα έχει αναγνωρίσει το μέγεθος που αυτή υποστηρίζει (είτε 100 ή 250MB).

Υποθέτοντας λοιπόν ότι έχετε ένα Mac με λειτουργικό σύστημα από αυτά που προαναφέραμε, με συνδεδεμένο Zip Drive και εγκατεστημένο το extension στο φάκελο Extensions, είστε έτοιμος να δημιουργήσετε μια δισκέτα zip με το ίδιο το λειτουργικό! Πώς το κάνετε; Απλούστατα, τη φορμάρετε όπως φορμάρετε μια δισκέτα 1.44, και μετά αντιγράφετε μεσα της το φάκελο System Folder από το σκληρό σας δίσκο και είστε καθ' όλα έτοιμος. Σας προτείνω, προτού κάνετε τη μεταφορά, να έχετε εγκατεστημένο ό,τι πρόγραμμα πιστεύετε ότι θα σας φανεί χρήσιμο.

Για μένα, τα Aladdin Expander, Apple CD Rom extension για υποστήριξη SCSI Cdroms και Apple HD SC Setup για διαχείριση σκληρών δίσκων, είναι must! Κάνετε λοιπόν shutdown το Mac σας, αποσυνδέετε το Zip drive και το συνδέετε στο Mac που δεν έχει σκληρό δίσκο. Με το δίσκο zip τοποθετημένο στο Zip drive, ανοίγετε το σύστημα. Αυτό θα προσπαθήσει να ανιχνεύσει για συσκευή που να περιέχει λειτουργικό σύστημα. Μετά από δευτερόλεπτα, θα εντοπίσει το Zip drive και ότι ο δίσκος zip περιέχει έγκυρο λειτουργικό, οπότε και θα ξεκινήσει από εκεί. Βέβαια, μπορείτε να ξεκινήσετε από το zip drive ακόμα κι αν το σύστημα διαθέτει σκληρό δίσκο. Ένας τρόπος είναι να πατήσετε τα πλήκτρα OpenApple-Option-Shift-Del την ώρα που ανοίγετε το Mac σας. Το σύστημα θα προσπεράσει τον εσωτερικό δίσκο (ή τον δίσκο με το χαμηλότερο ID που είναι κατεξοχήν ο startup δίσκος) και θα κάνει την ανίχνευση που αναφέραμε πιο πάνω. Εάν πάντως θέλουμε να ξεκινάει πάντοτε από το zip drive, παρακάμπτοντας πάντοτε τον σκληρό δίσκο, θα πρέπει το SCSI ID του Zip drive να είναι χαμηλότερο από το SCSI ID του σκληρού δίσκου. Π.χ εάν το σύστημά σας έχει σκληρό δίσκο με SCSI ID 0 και το Zip drive έχει SCSI ID 4, τότε το σύστημα θα ανιχνεύσει την ύπαρξη λειτουργικού στο σκληρό δίσκο (που προηγείται ως ID) και εάν το βρει, θα ξεκινήσει από εκεί, ειδάλλως θα προχωρήσει στο Zip Drive και επειδή θα βρει zip με εγκατεστημένο λειτουργικό αφου κάναμε την πιο πάνω διαδικασία μεταφοράς του, θα ξεκινήσει από εκεί. Εάν όλα πάνε καλά, μετά από λίγο θα βρίσκεστε στο desktop του λειτουργικού που επιλέξατε. Η ταχύτητα εκκίνησης εξαρτάται από την έκδοσή του. Το ιδανικότερο είναι το OS 6.0.8, καθώς είναι πολύ ελαφρύ και δεν έχει απαιτήσεις μνήμης. Εάν θέλετε να παίξετε δηλαδή κανένα παιχνιδάκι ή απλά να ξεκινήσετε το σύστημα και να το δείξετε στους φίλους σας, είναι μια χαρά. Εχετε πάντως αρκετό, έως πολύ, χώρο στη δισκέτα zip ώστε να εγκατστήσετε κάποιο από τα αγαπημένα σας προγράμματα/παιχνίδια. Και φυσικά μπορείτε να "ξυπνήσετε" οποιοδήποτε παλιό Mac πέσει στα χέρια σας, απλά συνδέοντας επάνω του το Zip Drive.

(*) Για το πώς μεταφέρετε στο Mac σας, αρχεία που κατεβάσατε στο PC σας, ανατρέξτε στο άρθρο περί μεταφοράς αρχείων.

Μεταφοραί "Ο Μήτσος" (πάρτ ουάν)

"Εάν διαβάζεις αυτό το μήνυμα, τότε είσαι πολύ κοντά!"

PC<->MAC

Μολις αποκτήσατε κάποιο Mac και μία και μόνη απορία σας δημιουργήθηκε μόλις το είδατε. Πώς είναι δυνατόν να μεταφερθούν εκεί αρχεία από τον προσωπικό σας υπολογιστή (ας τον πούμε PC χάριν συντομίας); Υπάρχουν διάφοροι τρόποι, όπως π.χ. η χρήση SCSI Cdrom ή Zip Drive(*), δίκτυο και τέλος η κλασσική δισκέτα 1.44.

Προτού προχωρήσουμε, καλό είναι να κάνουμε μια σύντομη αναφορά στους διάφορους τύπους συμπιεσμένων αρχείων που κυκλοφορούν στην κοινωνία των Mac για να ξέρετε πώς θα αποσυμπιέσετε τα αρχεία που κατεβάζετε. Στη 10ετία του 1990, παρά την ύπαρξη αρκετών τρόπων συμπίεσης (arj, rar, lha), ένα ηταν το πλέον διαδεδομένο πρόγραμμα για τα PC και δη τα Windows, το Winzip το οποίο όμως υποστήριζε μόνο τη μέθοδο zip Στα Mac, υπήρχαν πολλά προγράμματα συμπίεσης/κωδικοποίησης, όπως τα Binhex (αρχεία .HQX), MacBinary (.BIN), Compact Pro (.CPT), Stuffit της εταιρείας Aladdin Systems (.SIT, .SEA) και Apple Disk Copy για δημιουργία / διαχείριση Disk Images δημιουργώντας εκτός των άλλων και αρχεία self mounting (.SMI) λειτουργώντας περίπου όπως π.χ. το Daemon Tools στα Windows το οποίο δημιουργεί εικονικές CD συσκευές όπου κάνετε mount ένα αρχείο ISO (και πολλά άλλα). Ενα πρόβλημα υπήρχε μόνο. Ότι για όλα αυτά τα αρχεία πλην των αρχείων SEA (Selft Extracting Archive όπως τα αρχεία SFX στα Windows), χρειαζόταν κανείς το αντίστοιχο πρόγραμμα. Η εταιρεία Aladdin Systems (νυν Smith Micro), εκτός των άλλων προγραμμάτων της, και κατανοώντας αυτή την ανάγκη, διέθεσε δωρεάν το πρόγραμμα Aladdin Expander, το οποίο υποστηρίζει τους περισσότερους τύπους συμπίεσης/κωδικοποίησης. Εάν η αποσυμπίεση κάποιου αρχείου δεν υποστηρίζεται απευθείας, τότε χρησιμοποιεί τις μηχανές συμπίεσης των αντίστοιχων προγραμμάτων που χρησιμοποιήθηκαν για τη συμπίεση αρκεί να τα έχετε εγκατεστημένα στο σύστημά σας. Είναι το No1 πρόγραμμα που θα πρέπει να εγκαθιστάτε αμέσως μετά από νέα εγκατάσταση Mac OS μέχρι την έκδοση 9. Το πρόγραμμα υπάρχει και για Windows αλλά ποτέ μα ποτέ μην αποσυμπιέζετε ένα αρχείο που μόλις κατεβάσατε, ώστε να το μεταφέρετε αποσυμπιεσμένο στο Mac σας. Δεν υπάρχει περίπτωση να τρέξει και ο λόγος είναι ότι όλα τα αρχεία που βρίσκονται σε HFS partition αποτελούνται από 2 τμήματα, το resource fork(εικονίδια, ημερομηνία δημιουργίας, συγγραφέας, σχόλια κλπ) και το data fork (κυρίως δεδομένα), έναν διαχωρισμό που αναγνωρίζει μόνο το HFS. Όταν λοιπόν αποσυμπιέζετε αρχεία μέσω του Aladdin Expander σε Windows για να τα μεταφέρετε στο Mac μέσω π.χ. μιας δισκέτας, στην ουσία καταστρέφετε αυτό το διαχωρισμό! Θα πρέπει δηλαδή να μεταφέρετε στο Mac αυτούσιο το συμπιεσμένο αρχείο, που έχει κατάληξη πχ. HQX ή BIN και να το αποσυμπιέζετε εκεί μέσω του Aladdin Expander. Ασφαλώς και μπορείτε να το αποσυμπιέσετε σε κάποιο εικονικό σύστημα Mac μέσω του emulator Basilisk όπου εκεί μετά θα πρέπει να κάψετε τον εικονικό δίσκο σε CD και μέσω CDROM να κάνετε τη μεταφορά, αλλά αυτό είναι άλλο κεφάλαιο. Εξαιρούνται τα αρχεία που κατεβάσατε και που αν αποσυμπιεστούν, προκύπτουν disk images, και συνήθως έχουν κατάληξη .IMAGE. Αυτά τα αρχεία μπορείτε να γράψετε απευθείας σε δισκέτα με το πρόγραμμα Winimage ή κάποιο αντίστοιχο. Έτσι π.χ. μπορείτε να φτιάξετε τις δισκέτες κάποιου OS για να το εγκαταστήσετε στο Mac σας. Μετά όμως θα πρέπει με κάποιο τρόπο να εγκαταστήσετε το Expander στο σύστημα. Προτείνω να βρείτε την εγκατάστασή του σε μορφή SEA που αποσυμπιέζεται μόνο του.

Έχετε λοιπόν κατεβάσει κάποια προγράμματα και πρέπει τώρα να τα μεταφέρετε σε μία ή περισσότερες δισκέτες. Όπως προείπαμε, θα μεταφέρετε αυτούσιο το συμπιεσμένο αρχείο ώστε να το αποσυμπιέσετε στο Mac. Έλα όμως που τα Windows δεν αναγνωρίζουν δισκέτες φορμαρισμένες στο σύστημα HFS, το κατεξοχήν σύστημα αρχείων εκείνης της εποχής. Εγώ προσωπικά σας προτείνω ένα και μόνο πρόγραμμα για υποστήριξη συστήματος HFS σε Windows. Λέγεται Macdisk (www.macdisk.com), κοστίζει περίπου 30 ευρώ και θα σας κάνει τη ζωή πάρα πολύ εύκολη. Ενσωματώνεται στο λειτουργικό σύστημα, ανιχνεύει όλες τις αποθηκευτικές συσκευές, ήτοι CDROM, δισκέτες, Zip drive, σκληρούς δίσκους, και εάν βρεθεί μια συσκευή με σύστημα HFS, αυτομάτως ένα εικονίδιο με ένα δαγκωμένο μήλο (τί άλλο θα ήταν;) εμφανίζεται επάνω της ώστε να γνωρίζετε τί είδους είναι. Μετά, με ένα απλό drag'n drop, μεταφέρετε αρχεία όπως θα τα μεταφέρατε σε μια απλή δισκέτα. Εκτός αυτού, μπορείτε να φορμάρετε μια δισκέτα σε σύστημα HFS ώστε να την αναγνωρίσει το Mac σας. Το ίδιο συμβαίνει και με κάποιο Zip drive ή σκληρό δίσκο ο οποίος ασφαλώς και μετά θα συνδεθεί στο Mac. Απλό δεν είναι; Κοστίζει μεν λίγο, αλλά θα σας λύσει τα χέρια.

Ένας άλλος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα HFVExplorer, που είναι δωρεάν και το οποίο μπορείτε βρείτε σε μια από τις σελίδες που θα σας επιστρέψει το Google. Το πρόγραμμα αυτό δε διαχειρίζεται φυσικά μέσα, δηλ. δισκέτες/cdrom, παρά δημιουργεί εικονικούς σκληρούς δίσκους για χρήση από κάποιον emulator (προτείνεται ο Basilisk). Έχοντας εγκαταστήσει λειτουργικό στον Basilisk, μπορείτε να ενσωματώσετε (mount) τον εικονικό αυτό δίσκο (κατάληξη HFV) στον emulator και από την εικονική μηχανή να μεταφέρετε εκεί αρχεία. Έπειτα μετονομάζετε το αρχείο HFV σε ISO, το "καίτε" σε κάποιο CD μέσω του Nero και το χρησιμοποιείτε στο CDROM που θα έχετε συνδέσει στο Mac.

Όλα αυτά φαίνονται εύκολα στην ανάγνωση, αλλά όχι τόσο όταν πρωτοξεκινήσετε να τα υλοποιείτε. Χρειάζεται κυρίως υπομονή, όχι απογοήτευση και κυρίως όρεξη. Εν τέλει, εάν δεν είσαστε σίγουρος ότι θέλετε να ξυπνήσετε το νεοαποκτηθέν Mac σας, απλά μην ασχοληθείτε γιατί θα σας φανεί βουνό. Παρόλο που δε βρίσκομαι στο χώρο πολύ καιρό, εντούτοις έχω ρίξει αρκετά ξενύχτια και αρκετά απ' αυτά επιτεύχθηκαν μετά από πολλά "trial and error" και αρκετά "καμμένα" Cds. Αυτά για την ώρα.

Ο ΜΗΤΣΟΣ θα ολοκληρώσει τις μετακινήσεις του στο επόμενο τεύχος, με τη μεταφορά PC<-> Apple][, κάτι που ίσως να ενδιαφέρει και περισσότερους ρακοσυλλέκτες...εεε αναγνώστες ήθελα να πω.

(*) Για την εγκατάσταση Zip Drive ανατρέξτε στο άλλο άρθρο που εμπεριέχεται στη στήλη αυτή.

SPECIAL REVIEW
By Billy

The SEVEN CITIES of GOLD

Η επιθυμία για εξερεύνηση του αγνώστου είναι στην φύση του ανθρώπου και είναι χωρίς αμφιβολία κάτι που μπορεί να συναρπάσει τον καθένα. Από μικροί άλλωστε περνούσατε αρκετές ώρες διαβάζοντας τις περιπέτειες των νεαρών ηρώων του Ντίσνεϋ, που στις κρίσιμες στιγμές συμβουλεύονταν το «Βιβλίο των Μικρών Εξερευνητών». Και αν τα παιδικά αναγνώσματα δεν στάθηκαν αρκετά για να εξάψουν την φαντασία σας όσο θα θέλατε ή ελπίζατε, το παιχνίδι που θα παρουσιάσουμε, έχει και με το παραπάνω την δυνατότητα να το κάνει. Αφήστε λοιπόν κατά μέρος τους «μικρούς» εξερευνητές, διότι ήρθε πλέον η ώρα να γίνετε... μεγάλος! Και λέγοντας «μεγάλος» εννοούμε να πάρετε τον ρόλο ενός θαλασσοπόρου και εξερευνητή σε μία από τις σημαντικότερες περιόδους των περασμένων αιώνων, εκείνη της ανακάλυψης και εξερεύνησης ενός «Νέου Κόσμου», μίας νέας ηπείρου! Είστε ένας επίδοξος εξερευνητής λοιπόν, μαγεμένος από έναν μύθο των περασμένων αιώνων κατά τον οποίο επτά χριστιανοί επίσκοποι διέφυγαν από την εισβολή των Μαυριτανών στην Ισπανία σε κάποιο άγνωστο, αχαρτογράφητο μέρος, διασώζοντας πολλά πολύτιμα κειμήλια. Με τον καιρό, εκεί ιδρύθηκαν πόλεις για τον καθένα από αυτούς, στις οποίες συγκεντρώθηκαν απίστευτες ποσότητες χρυσού και πολύτιμων λίθων. Έχοντας καταφέρει να πείσετε το βασιλικό ζεύγος της Ισπανίας να χρηματοδοτήσουν την αποστολή σας, είστε πλέον πανέτοιμος να ξεκινήσετε το μακρινό ταξίδι προς την δύση, όπου τα όνειρά σας για πλούτο και δόξα θα γίνουν πραγματικότητα.

ΠΙΝΤΑ, ΝΙΝΙΑ, & ΣΑΝΤΑ ΜΑΡΙΑ

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι έχετε (ή τουλάχιστον πιστεύετε ότι έχετε) προμηθευτεί όλα τα απαραίτητα εφόδια στις σωστές αναλογίες, έχετε ανέβει στο καράβι σας και είστε πλέον πανέτοιμος να πλεύσετε προς δυσμάς ξεκινώντας από τις Κανάριες Νήσους (περίπου στον 30ο βόρειο παράλληλο). Έτσι περνάμε στο δεύτερο κυρίως μέρος του παιχνιδιού: το ταξίδι και την εξερεύνηση. Επειδή η Ozark Softscape θέλησε (πολύ σωστά κατά τη γνώμη μας) να δώσει περισσότερη έμφαση στον τομέα της εξερεύνησης, η απόσταση που θα διανύσετε διασχίζοντας τον Ατλαντικό θα σας φανεί δυσανάλογα μικρή. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι θα ταξιδέψετε απροβλημάτιστα. Η πιθανότητα να πέσετε σε κάποια καταιγίδα είναι αρκετά μεγάλη, οπότε αν δείτε μαύρα σύννεφα στον ορίζοντα φροντίστε να τα παρακάμψετε -αν προλαβαίνετε- διαφορετικά μπορείτε να ρισκάρετε να περάσετε απο μέσα. Κάτι τέτοιο θα έχει βέβαια τις ανάλογες επιπτώσεις, ειδικά αν παίζετε σε προχωρημένο επίπεδο δυσκολίας. Όπως και να 'χει το πράγμα, φροντίστε να μην καθυστερείτε πολύ, διότι όσο ο καιρός περνάει το φαγητό σας λιγοστεύει και πλήρωμα χωρίς φαϊ στην ουσία δεν υφίσταται (θυμηθείτε να σπρώξετε το joystick προς μία κατεύθυνση και ταυτόχρονα να πατήσετε το fire button, για «πρόσω ολοταχώς»).

ΠΡΙΝ ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΤΑΞΙΔΙ

Επειδή όπως σωστά υποψιάζεστε, το Seven Cities of Gold δεν είναι ένα παιχνίδι το οποίο θα φορτώσετε και θα πατήσετε το "fire" για να παίξετε άμεσα, θα πρέπει να ληφθούν αρχικά υπ' όψη κάποιες επιλογές που έχετε στην διάθεσή σας. Η πρώτη και σημαντικότερη, είναι ότι έχετε την δυνατότητα να δημιουργήσετε έναν καινούριο «χάρτη» του Νέου Κόσμου, τον οποίο θα κληθείτε αργότερα να εξερευνήσετε. Το παιχνίδι επιτρέπει ασφαλώς να παίξετε και στον (γεωγραφικά) γνωστό χάρτη της Αμερικής, αλλά αν αποφασίσετε να φτιάξετε έναν δικό σας, θυμηθείτε πως θα πρέπει να έχετε και μία κενή δισκέττα πρόχειρη, γιατί θα σας χρειαστεί. Η γεωγραφία του κάθε χάρτη είναι εντελώς random (αν και λαμβάνονται υπ' όψη κάποιες βασικές παράμετροι κατά την δημιουργία του), οπότε στην ουσία σας παρέχεται η δυνατότητα για ατέλειωτες εξερευνήσεις - πράγμα άκρως εντυπωσιακό! Η επόμενη επιλογή σας θα είναι αυτή του επιπέδου δυσκολίας. Στο τελευταίο επίπεδο (master) τα πράγματα μπορούν να γίνουν αρκετά «σκούρα», οπότε σκεφτείτε πριν το επιχειρήσετε - ειδικά αν δεν γνωρίζετε καλά τουλάχιστον τα βασικά του παιχνιδιού. Το κυρίως παιχνίδι τώρα, χωρίζεται ουσιαστικά σε δύο μέρη. Το πρώτο είναι αυτό της προετοιμασίας (όσο βρίσκεστε στο λιμάνι), όπου θα έχετε την ευκαιρία να εφοδιαστείτε κατάλληλα για το δύσκολο ταξίδι που σας περιμένει. Έχετε την δυνατότητα να αγοράσετε πλοία, πλήρωμα, τρόφιμα, και τέλος διάφορα άλλα αγαθά, που θα σας χρησιμεύσουν στις συναλλαγές σας με τους ιθαγενείς. Το ότι πρέπει να κρατάτε λογαριασμό μόνο για τέσσερις «μεταβλητές» ίσως σας κάνει να νομίσετε ότι το παιχνίδι είναι υπεραπλουστευμένο, αλλά σύντομα θα διαπιστώσετε πως είναι αρκετές για να σας κρατήσουν απασχολημένο μία και θα «παλεύετε» συνεχώς να διατηρήσετε την λεπτή μεταξύ τους ισορροπία. Εκτός από τα εφόδια τώρα, μπορείτε επίσης να επισκεφθείτε το παλάτι (για να πάρετε μία εκτίμηση της μέχρι τώρα προόδου σας), και το σπίτι σας, όπου θα μπορέσετε να ελέγξετε διάφορα στοιχεία όπως το χρυσάφι που έχετε συγκεντρώσει μέχρι τώρα, πόσες ιεραποστολές έχετε ιδρύσει, πόσα χρυσωρυχεία έχετε ανακαλύψει, πόσα ποτάμια ή άλλα ενδιαφέροντα γεωγραφικά στοιχεία έχετε χαρτογραφήσει, κλπ. Τέλος, μην παραλείψετε να περάσετε μία βολτίτσα και από την τοπική παμπ, διότι εκεί (και μόνο εκεί) θα μπορέσετε να σώσετε το παιχνίδι σας ώστε να συνεχίσετε κάποια άλλη στιγμή. Αν καθώς πηγαίνετε πέρα-δώθε στο λιμάνι κάνοντας τις δουλειές σας, δεν σας ικανοποιεί η ταχύτητα με την οποία προχωράει το sprite σας, μπορείτε να το κάνετε να τρέξει κρατώντας πατημένο το fire.

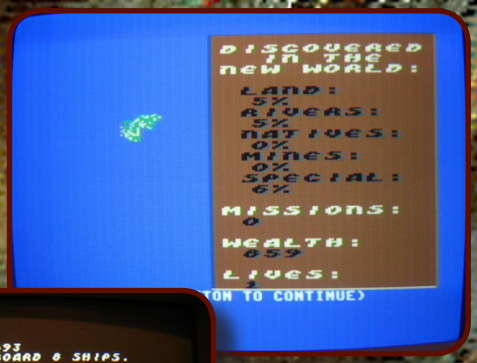
Μόλις ανακαλύψατε μία εντυπωσιακά μεγάλη λίμνη. Οι βασιλικοί χαρτογράφοι σίγουρα θα ενθουσιαστούν!

Δείξτε την απαραίτητη προσοχή με τους ιθαγενείς, διαφορετικά ετοιμαστείτε για πόλεμο.

ELECTRONIC ARTS™

Ο ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Αφού διασχίσετε τον Ατλαντικό ξεπερνώντας όλα τα εμπόδια σαν φοβεροί θαλασσόλυκοι που είστε, σύντομα θα δείτε στεριά στον ορίζοντα. Πλησιάστε προσεκτικά (στα ρηχά υπάρχει κίνδυνος να πέσετε σε βράχια), και μόλις βρείτε ένα σημείο που σας φαίνεται κατάλληλο, πατήστε fire για να ανοίξετε ένα μενού επιλογών ώστε να αποφασίσετε τι-και-τι θα πάρετε μαζί σας, και αποβιβαστείτε. Είναι πλέον γεγονός: μόλις πατήσατε το πόδι σας σε έναν Νέο Κόσμο! Το πιό σημαντικό τώρα είναι να μπορέσετε να εντοπίσετε σύντομα κάποιο χωριό ή πόλη με ιθαγενείς, διότι το φαγητό που μπορείτε να κουβαλήσετε δεν σας δίνει μεγάλη ακτίνα δράσης. Εδώ ισχύουν και πάλι όσα λέγαμε παραπάνω περί λεπτής ισορροπίας: το να έχετε πολλούς άντρες στην εξερευνητική/εκστρατευτική ομάδα σας, σίγουρα σας επιτρέπει να κουβαλάτε περισσότερο φαγητό, όμως όσο πιό πολλοί είναι οι άντρες, τόσο πιό πολύ φαγητό καταναλώνουν, οπότε στην ουσία δεν υπάρχει διαφορά - πράγμα που αντικατοπτρίζεται άλλωστε και στους αριθμούς. Επίσης έχετε πάντα υπ' όψη και όσους αφήνετε πίσω, στα καράβια. Μην τους αφήνετε μόνους πολύ καιρό διότι καταναλώνουν και αυτοί φαγητό, το οποίο όταν αρχίσει να τελειώνει, ή αναγκαστικά θα λιμοκτονήσουν ή μπορεί και να σας εγκαταλείψουν - οπότε να έχετε το νού σας. Όσο για τον εντοπισμό κάποιου χωριού/πόλης, αυτό δεν είναι δύσκολο ειδικά αν παίζετε στο εύκολο επίπεδο, όπου τα πάντα είναι φανερά στον χάρτη καθώς προχωράτε. Αν παίζετε σε δυσκολότερο επίπεδο, θα πρέπει να σταθείτε ακίνητοι και να παρατηρήσετε την γύρω περιοχή για τυχόν σημάδια ή ίχνη που θα σας υποδείξουν προς ποιά κατεύθυνση βρίσκεται κάποια φυλή ιθαγενών (θα δείτε μία μικρή τελεία να αναβοσβήνει). Έστω λοιπόν ότι έχετε βρεί ένα χωριό και είστε έτοιμοι για την πρώτη σας επαφή με τους ιθαγενείς. Μόλις προχωρήσετε θα γίνει το σχετικό zoom και σύντομα θα δείτε τους ιθαγενείς να σας περικυκλώνουν. Δεν έχουν ξαναδεί «λευκό» άνθρωπο, και φυσικά υπάρχει η ανάλογη απορία και περιέργεια. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στις κινήσεις σας. Αν αγγίξετε κάποιον ιθαγενή, αυτόματα τον σκοτώνετε! Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο το παιχνίδι εξομοιώνει την ένταση και τις τυχόν μοιραίες παρεξηγήσεις μεταξύ εκείνων και της ομάδας σας (θυμηθείτε πως δεν μοιράζεστε κάποια κοινή γλώσσα, συνήθειες ή έθιμα). Ένα, δύο ίσως και τρία τέτοια «ατυχή περιστατικά» μπορεί να δικαιολογηθούν ως ατύχημα, αλλά προσοχή από εκεί και πέρα διότι τα πράγματα αγριεύουν! Σκοπός σας λοιπόν είναι να κινηθείτε όσο πιό προσεκτικά μπορείτε προς το κέντρο του χωριού, όπου βρίσκεται ο αρχηγός τους (ο οποίος μιλάει εκ μέρους όλων των κατοίκων) και είναι ο μόνος με τον οποίο μπορείτε να διαπραγματευτείτε. Αν δείτε ότι ο κλοιός των ιθαγενών καταντά ασφυκτικός, μπορείτε να τους αφήσετε κάποιο δωράκι για να κατευνάσετε τα πνεύματα, ή να τους εντυπωσιάσετε με διάφορα φτηνά κόλπα ώστε να σας φοβηθούν έστω και για λίγο και να ανοίξουν δρόμο. Προσοχή μόνο, διότι η τελευταία μέθοδος πιάνει μόνο την πρώτη φορά που επισκέπτεστε κάποιο χωριό. Επίσης κάποιες φορές οι άντρες σας μπορεί να πανικοβληθούν και να χάσετε τον έλεγχό τους, οπότε φροντίστε να είστε συνεχώς σε εγρήγορση.



Καταιγίδα στον ορίζοντα! Ώρα να αποδείξετε πόσο καλός πλοηγός είστε.

Μόλις καταφέρετε να πλησιάσετε τον αρχηγό λοιπόν, θα μπορέσετε να ανταλλάξετε τα διάφορα αγαθά που κουβαλάτε με φαγητό, ή ακόμα και με χρυσό! Το καλό εδώ είναι πως ο αρχηγός θα σας διαθέσει και κάποιους από τους άντρες του για να τους εκμεταλλευτείτε ως βαστάζους. Αυτόματα η περίφημη ισορροπία στις αναλογίες (με την οποία σας έχουμε ζαλίσει) αλλάζει και πάλι, μιά και τώρα η δυνατότητα να μεταφέρετε διάφορα αγαθά, φαγητό ή χρυσό, αυξάνεται δραματικά, και επειδή περισσότερο φαγητό = μεγαλύτερη ακτίνα δράσης, μπορείτε πλέον να αρχίσετε την εξερεύνηση με λιγότερο άγχος. Ομως η χρησιμότητα των βαστάζων δεν τελειώνει εδώ, διότι αν καθήσετε ακίνητοι για λίγο να τους ακούσετε, μπορεί να σας δώσουν πολύτιμες πληροφορίες για το αν βρίσκεται κάποιο χρυσωρυχείο εκεί κοντά. Βέβαια μπορεί να σας πούν και ψέματα (ειδικά αν τους έχετε ταλαιπωρήσει πολύ καιρό σε πεζοπορία), αλλά αυτό μόνο στα μεγαλύτερα επίπεδα δυσκολίας. Αν αναπτύξετε ιδιαίτερα καλές σχέσεις με κάποια πόλη ή χωριό ιθαγενών, υπάρχει η πιθανότητα να σας αφήσουν να ιδρύσετε εκεί μία ιεραποστολή ή έστω να στήσετε ένα μικρό οχυρό. Αν γίνει κάτι τέτοιο φροντίστε να αφήσετε όσους άντρες χρειάζεται, σαν φρουρά (σε περίπτωση που οι ιθαγενείς αλλάξουν γνώμη!). Φυσικά όσο μεγαλύτερη είναι η πόλη την οποία θέλετε να ελέγξετε, τόσο μεγαλύτερη θα πρέπει να είναι και η φρουρά που θα αφήσετε. Πάντως οι εξερευνήσεις σας δεν έχουν να κάνουν μόνο με την ανεύρεση χρυσού. Διασχίζοντας τον Νέο Κόσμο, σιγά-σιγά ο χάρτης σας συμπληρώνεται, ενώ καταγράφονται τα όποια ενδιαφέροντα μορφολογικά χαρακτηριστικά ανακαλύπτετε (όπως π.χ. κάποιο τεράστιο φαράγγι, μία ιδιαίτερα μεγάλη λίμνη, οι εκβολές ενός ποταμού, κλπ) και τα οποία αυξάνουν το ποσοστό του «σκορ» σας, ώστε να φτάσετε πιό κοντά στον πολυπόθητο τίτλο του «Αντιβασιλέα» του Νέου Κόσμου.

Εδώ να πούμε ότι αν και το παιχνίδι επίσημα «τελειώνει» το έτος 1540 (δεν θα έχετε περεταίρω αναγνώριση από το βασιλικό ζεύγος), ανεπίσημα, μπορείτε να συνεχίσετε τις εξερευνήσεις σας για όσο τραβάει η όρεξή σας (και όσο αντέχουν τα λεφτά σας). Αν τώρα όσα είπαμε παραπάνω περί συναλλαγών με ιθαγενείς σας φαίνονται βαρετά, το παιχνίδι δεν σας περιορίζει. Μπορείτε άνετα, σαν «καλοί» κονκισταδόρες, να μπουκάρετε σε κάποιο χωριό και να αρχίσετε να σφάζετε όποιον βρίσκεται μπροστά σας μέχρι να υποταχθούν, οπότε και όλο το χρυσάφι γίνεται αυτόματα δικό σας! Προσοχή όμως, διότι τα νέα για τις φρικαλεότητες που διαπράττετε θα διαδοθούν γρήγορα στις γύρω περιοχές και διόλου απίθανο οι ιθαγενείς να σας στήσουν κάποια ενέδρα! Αν θέλετε να αλλάξετε την στάση σας ώστε να γίνετε περισσότερο επιθετικοί όταν βρίσκεστε σε κάποιο χωριό, μπορείτε να το κάνετε με τον γνωστό πλέον συνδυασμό του joystick με το fire, οπότε και περνάτε από "cautious" σε "moderate" ή και σε "reckless" mode (στο τελευταίο θα δείτε το sprite σας να κραδαίνει το σπαθί του). Ανάλογη μεταβολή στη στάση σας μπορείτε να κάνετε και όταν εξερευνείτε τον Νέο Κόσμο, μόνο που τώρα αυτό που ουσιαστικά αλλάζει είναι η ταχύτητά σας. Πάντως αν ταξιδεύετε αρκετή ώρα με ρυθμούς "reckless" να ξέρετε πως οι άντρες σας σύντομα θα κουραστούν. Μία καλή λύση είναι να εκμεταλλευτείτε τα ποτάμια που συναντάτε, τα οποία μπορείτε να «κατέβετε» χρησιμοποιώντας αυτοσχέδιες βάρκες, κερδίζοντας έτσι σε ταχύτητα. Όταν μετά από αρκετές περιπλανήσεις ή και μάχες δείτε ότι τα αποθέματά σας σε άντρες, φαγητό και λοιπά αγαθά έχουν φτάσει σε κρίσιμα επίπεδα (ή αν επιπλέον και τα αμπάρια σας είναι «τίγκα» στο χρυσάφι), είναι πιά καιρός να αρχίσετε να σκέπτεστε το ταξίδι της επιστροφής στην Ισπανία. Ακολουθήστε τον 30ο βόρειο παράλληλο με κατεύθυνση ανατολικά και σύντομα θα είστε πίσω, όπου το βασιλικό ζεύγος θα σας συγχαρεί και αν έχετε πάει ιδιαίτερα καλά, θα σας δοθεί ένα γερό χρηματικό ποσό για να ανανεώσετε τις προμήθειές σας για το επόμενο ταξίδι σας.

ΜΙΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Το Seven Cities of Gold προδιαθέτει τον παίκτη για τα καλύτερα, από την αρχή. Το εισαγωγικό animation με την πέννα είναι υπέροχο, ενώ ταυτόχρονα ακούγεται και ένα πολύ καλό μουσικό κομμάτι. Όμως και μέσα στο παιχνίδι, ο ήχος είναι εξίσου καλός. Ταξιδεύοντας στην θάλασσα θα ακούσετε τον ήχο των κυμάτων και τις βροντές των καταιγίδων, ενώ όταν επισκέπτεστε κάποια φυλή ιθαγενών, ο ρυθμός των τυμπάνων που ακούγεται γίνεται πιο αργός ή γρηγορότερος ανάλογα με την «ένταση» που επικρατεί στην ατμόσφαιρα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε πολύ καλά επίπεδα, και μπορούμε να ποϋμε πως η έκδοση του Commodore είναι η ίσως η πιστότερη στην αυθεντική των οκτάμπιτων Atari. Ίσως το μόνο μειονέκτημα να είναι το μικρό παράθυρο από όπου παρακολουθείτε την δράση στις εξερευνήσεις σας, αλλά αυτό είναι κάτι που θα σταματήσει να σας απασχολεί μετά την πρώτη ώρα παιχνιδιού. Υπάρχουν φορές που ακόμα και όταν πιστεύετε ότι τα έχετε δει όλα, το παιχνίδι δεν παύει να σας ξαφνιάζει. Για παράδειγμα, όσο φεύγετε από την περιοχή του Ισημερινού, θα παρατηρήσετε ότι τα κλιματικά φαινόμενα γίνονται όλο και πιο εμφανή (τα φύλλα των δέντρων θα αλλάξουν χρώμα το φθινόπωρο, ενώ τον χειμώνα θα γεμίσουν χιόνι), πράγμα που έχει επίπτωση και στην ποσότητα τροφής που θα υπάρχει διαθέσιμη στα χωριά που επισκέπτεστε! Είναι κάτι τέτοιες μικρές λεπτομέρειες που πολλές φορές θα σας κάνουν να νομίσετε ότι δεν πρόκειται για ένα απλό παιχνίδι, αλλά για μικρογραφία μίας ολόκληρης ηπείρου - και μιλάμε για μία πραγματικά τεράστια έκταση (πάνω από 2800 οθόνες!). Το εκπληκτικότερο βέβαια χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, (και το οποίο εκτοξεύει στα ύψη την αντοχή στο χρόνο) είναι η δυνατότητα δημιουργίας καινούριων ηπείρων κάθε φορά που ξεκινάτε. Η δημιουργία αυτή γίνεται μάλιστα βάσει αλγόριθμων που αυξάνουν τον ρεαλισμό - δημιουργώντας για παράδειγμα οροσειρές στα σημεία όπου έχουν συγκρουστεί στο μακρινό παρελθόν οι τεκτονικές πλάκες (!), και διάφορα τέτοια απίθανα πράγματα. Θεωρούσαμε ότι θα ήταν αρκετά δύσκολο να ξεπεράσει ο Νταν (αργότερα «Ντανιέλ», μετά την αλλαγή φύλου) Μπάντεν την επιτυχία του εξαιρετικού M.U.L.E., αλλά φαίνεται πως τελικά κατάφερε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι-σημείο αναφοράς! (στον σχεδιασμό των χαρτών, τα επίπεδα δυσκολίας, αλλά και ορισμένα σημεία του gameplay, θα βρείτε σίγουρα κοινά σημεία με μεταγενέστερα παιχνίδια-σταθμούς όπως το Pirates, το Civilization και φυσικά το Colonization, του Sid Meier). Αν μετά από όλα τα παραπάνω αποφασίσετε να προσπεράσετε το παιχνίδι αυτό, θα είναι αποκλειστικά υπ' ευθύνη σας. Ετσι, για να μην λέτε ότι δεν σας προειδοποιήσαμε!

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Από τους τίτλους που κυκλοφόρησαν στον πρώτο χρόνο ζωής της Amiga, δεν εκπλήσσει καθόλου το γεγονός ότι η έκδοση του παιχνιδιού για το κορυφαίο κατά τα άλλα δεκαεξάμπιτο μηχάνημα, θυμίζει περισσότερο «μεταφορά» από τον Commodore - ειδικά στον τομέα των γραφικών. Κάποιες μικροβελτιώσεις έχουν γίνει, αλλά μην περιμένετε θαύματα (άλλωστε παιχνίδια όπως το Defender of the Crown, που εκτόξευσαν σε δυσθεώρητα ύψη τα στάνταρντς στα γραφικά της Amiga, δεν είχαν κυκλοφορήσει ακόμα). Κατά τα λοιπά, το παιχνίδι είναι ουσιαστικά το ίδιο. Αν είστε διατεθειμένοι να παραβλέψετε τα μέτρια γραφικά, το υπόλοιπο παιχνίδι θα σας αποζημιώσει και με το παραπάνω.

SEQUELS AHOY!

Μετά την επιτυχία του Seven Cities of Gold, η Electronic Arts πιεσε για κάποιου είδους sequel. Το αποτέλεσμα ήταν το Heart of Africa. Οπως φανερώνει και ο τίτλος του παιχνιδιού, αυτή τη φορά η ιστορία διαδραματίζεται στην Αφρική. Εσείς είστε ο κληρονόμος και συνεχιστής του έργου του μεγάλου εξερευνητή H.P. Primm, και σκοπός σας είναι να βρείτε τον χαμένο τάφο ενός μεγάλου Φαραώ μέσα σε ένα διάστημα πέντε ετών - ξεκινώντας από το 1890. Η κεντρική ιδέα της εξερεύνησης παραμένει η ίδια, αλλά στα menus έχουν γίνει οι απαραίτητες αλλαγές και επιπλέον τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και αρκετά διαφορετικά αντικείμενα (φάρμακα, σκοινιά, μαστίγια, μασέτες, κανώ, κλπ) για να ξεπεράσετε τα διάφορα εμπόδια και δυσκολίες που σας παρουσιάζονται. Πάντως η προσθήκη των νέων στοιχείων καταφέρνει να κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίσει, και να μην κατατάσσεται στην κατηγορία του «μία από τα ίδια». Σίγουρα πρόκειται για μία αξιολογότατη προσπάθεια.

Οσο για το Seven Cities of Gold: Commemorative Edition, δεν πρόκειται ακριβώς για sequel, αλλά για μία «ενισχυμένη» έκδοση του γνωστού παιχνιδιού, με γραφικά και χρώματα VGA, ενώ υποστηρίζει και τις γνωστές κάρτες ήχου της περιόδου. Το gameplay έχει αλλάξει μέχρι ενός σημείου και αυτό, υποστηρίζοντας νέες επιλογές και εμπορεύσιμα αγαθά. Οι fans του αυθεντικού παιχνιδιού καλά θα κάνουν να του ρίξουν -το λιγότερο- μία ματιά, ενώ και όσοι δεν έτυχαν να ασχοληθούν καθόλου με τον original τίτλο, έχουν τώρα μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να επανορθώσουν.

9,4

16BIT HORROR GAMES

Σκοτάδι και ξαφνικά ακούστηκε ένα ανατριχιαστικό σύρσιμο λίγο πιο μακριά. Ανατριχίλα και τρόμος φίλοι μου. Μα και διασκέδαση! Ναι διασκέδαση. Γιατί όχι; Βιβλία, κόμικς, ταινίες. Τα πλάσματα της νύχτας τρύπωσαν παντού και δεν θα μπορούσαν να κάνουν και αλλιώς. Δεν θα μπορούσαν φυσικά να μην συμπεριλάβουν τους εαυτούς τους και στα computers. Ποιος να το έλεγε στον κόμη δράκουλα πως κάποτε θα έβλεπε τον εαυτό του να κυνηγά θύματα για να πιει αίμα σε computer game; Ακόμη, θα το πίστευε ο Gomez αν του λέγαμε πως κάποια στιγμή, θα έτρεχε σαν τον παλαβό για να σώσει την άκρως περίεργη αλλά πολυαγαπημένη του οικογένεια μέσα στις οθόνες των υπολογιστών; Πάμε λοιπόν να δούμε μαζί μερικά arcade παιχνίδια που έχουν ως θέμα το υπερφυσικό στα 16 bit. Δηλαδή βρικόλακες, ζόμπι, ξωτικά, τελώνια, αερικά και άλλα τέτοια όμορφα πλάσματα της νύχτας..

Fright Night

Ο νέος σας γείτονας είναι κάτι παραπάνω από περίεργος. Για την ακρίβεια δεν σας αφήνει ήσυχο. Παρακολουθεί την κάθε σας κίνηση και γνωρίζει ήδη πως είσαστε βρικόλακας! Η κοπέλα του είναι βεβαίως του γούστου σας και το απαλό της δέρμα είναι απλά και μελαγχολικά ένας μεγάλος πειρασμός. Ένα μικρό δαγκωματάκι σε αυτόν τον ζουμερό λαιμό θα είναι σίγουρα ακόμη μία υπέροχη αμαρτία. Ωραία σκέψη ομολογουμένως. Αν βέβαια δεν είχε τρυπώσει μέσα στο σπίτι σας όλη η παρέα του άξεστου φίλου της με σκοπό να σας βγάλουν από τη μέση με κάθε τρόπο..

Παίρνετε τον ρόλο του βρικόλακα Jerry Dandridge και τριγυρνάτε στα δωμάτια και στους ορόφους του σπιτιού σας, προσπαθώντας να βρείτε τους εισβολείς (τον νεαρό γείτονα και τους φίλους του) με σκοπό να τους ρουφήξετε το αίμα. Κάνοντάς το αυτό, αναπληρώνετε την ενέργεια σας. Μόλις χορτάσετε από όλους τους παρείσακτους κάθε ορόφου στο σπίτι τότε γυρνάτε στο υπόγειο και στο κρεβάτι σας, έχω συγνώμη στο κατά τα άλλα αναπαυτικότατο φέρετρο ήθελα να πω και έτσι περνά μία ακόμη νύχτα και ένα επίπεδο. Εκτός από τα υποψήφια θύματα που σας πετάνε σταυρούς, σκόρδα και αγίες γραφές η ενέργεια σας μπορεί να μειωθεί και από περιπλανώμενα φαντάσματα πιθανώς προηγούμενων θυμάτων σας. Είδατε; Δεν έχουν μόνο οι ζωντανοί πρόβλημα με τα φαντάσματα. Επιπλέον θα πρέπει να προσέχετε το πάτωμα καθώς κάτι πράσινα χέρια με άγριες διαθέσεις πετάγονται εναντίων σας. Σαν να μην έφταναν αυτά θα πρέπει να προσέχετε και το ρολόι γιατί μπορώ να εγγυηθώ πως δεν θα είναι καθόλου ωραία εμπειρία αν σας βρει το πρωινό έξω από το φέρετρο.

Στα backround έχουν χρησιμοποιηθεί πολλά χρώματα και υπάρχει αρκετή λεπτομέρεια. Σίγουρα δεν είναι τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει, αλλά έχει γίνει αξιόλογη δουλειά. Μάλιστα είναι πολύ πιθανό να χαζεύετε τις μακάβριες λεπτομέρειες σε κάθε οθόνη παρά να κοιτάτε τον δαιμονικό σας χαρακτήρα. Τα sprite αν και είναι μεγάλα σε μέγεθος, δεν έχουν την ανάλογη λεπτομέρεια και μοιάζουν να έχουν σχεδιαστεί λίγο πρόχειρα.
Το animation τους (και ειδικά στο sprite του βρικόλακα) κρίνεται καλό αν και είναι λίγο απότομο. Βέβαια αν είχαν ένα δυο frame παραπάνω, το οπτικό αποτέλεσμα θα ήταν ασφαλώς καλύτερο.
Ο ήχος είναι το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Υπάρχουν αρκετές μυστήριες μελωδίες που μπορείτε να ακούσετε κατά την διάρκεια της πορείας σας. Καθώς και κάποιοι άλλοι ήχοι, όπως το χαρακτηριστικό ρούφηγμα του αίματος από τα θύματά σας (τι καλύτερο;).

Οφείλω να παραδεχτώ πως δημιουργείτε μια παράξενη ατμόσφαιρα από το παιχνίδι και αυτή λόγω των τρομακτικών ηχητικών εφέ. Αν τύχει να έχετε τον υπολογιστή σας συνδεδεμένο με ηχοσύστημα, τότε καλό θα ήταν να προσέχετε να μην έχετε πολύ δυνατά την ένταση, γιατί μερικά εφέ δυνατά πραγματικά κόβουν την χολή. Αρκετά καλό παιχνίδι που θα μπορούσε όμως να είναι και αρκετά καλύτερο με λίγη παραπάνω προσοχή. Το gameplay είναι επαναλαμβανόμενο και ενώ στην αρχή μπορεί να σας κεντρίσει το ενδιαφέρον λόγω του οπτικού και ακουστικού συνόλου, δεν έχετε και τίποτα άλλο να κάνετε εκτός από τα ανεβοκατεβαίνετε σκαλιά και να ψάχνετε τα δωμάτια για θύματα. Γενικά πάντως δεν είναι άσχημο παιχνίδι και αν σας άρεσε η ταινία ή γενικά σας αρέσει να δαγκώνετε λαιμούς, θα περάσετε ευχάριστα μαζί του. Εγγυημένα πράγματα.

Night Hunter

Σταυροί, σκόρδα και αγιασμός. Εκτός από αυτά όλοι στο χωριό βάλθηκαν να με παλουκώσουν στην καρδιά! Μα δεν έχουν τρόπους; Ίσως τελικά να μην είναι και τόσο άσχημα να είσαι βρικόλακας. Γιατί όχι; Ζεις για πάντα και είσαι δέκα φορές δυνατότερος από τον δυνατότερο άντρα. Οι νύχτες είναι πανέμορφες. Λίγο είναι; Μα....Ίκγορ! Που είναι το ποτό μου; Πάλι τελείωσε; Τόσο γρήγορα! Χμ τώρα θα πρέπει να πάω μια βόλτα για κανένα ποτηράκι...

Ξυπνάτε λοιπόν μία κρύα νύχτα και σηκώνεστε από το αγαπημένο σας φέρετρο με σκοπό να διδάξετε στον κοσμάκη πόσο εξαιρετικά κακός είστε και πόσο άφθονο μίσος τρέφεται στα σπλάχνα σας για αυτόν. Χώρια που πρέπει να τραφείτε. Έλα όμως που σας έχουν πάρει χαμπάρι όλοι οι νοματαίοι και θέλουν με κάθε τρόπο το κεφάλι σας να ποζάρει στον τοίχο δίπλα από το κεφάλι του ελαφιού. Περιφέρεστε λοιπόν μέσα στο κάστρο, σε σπίτια αλλά και στον δρόμο ψάχνοντας κλειδιά που ανοίγουν πόρτες που πρέπει να μπείτε και άλλα αντικείμενα καθώς βέβαια βουτάτε τους περαστικούς για να πάρετε και κανένα μεζεδάκι. Δαγκώνοντας ασφαλώς τους ανθρώπους αναπληρώνετε την ενέργειά σας. Αυτοί διαβασμένοι καλά από ότι φαίνεται, χρησιμοποιούν εναντίον σας παλούκια, σταυρούς, χριστιανικά βιβλία και αγιασμό. Να ήταν μόνο αυτά θα λέγαμε πάλι καλά. Τα ποντίκια έχουν επαναστατήσει εναντίον σας και σας επιτίθενται ακόμη και μάγισσες επάνω σε σκουπόξυλα! Εκτός από την σχεδόν ανθρώπινη μορφή σας, έχετε την ικανότητα να μεταμορφώνεστε σε λυκάνθρωπο και σε νυχτερίδα ανάλογα με την περίπτωση. Για παράδειγμα για να περάσετε πάνω από το νερό, δεν θα τα καταφέρετε σαν άνθρωπος ή λυκάνθρωπος, αλλά θα πρέπει να αλλάξετε σε νυχτερίδα για να πετάξετε ψηλά. Σαν λυκάνθρωπος και σαν νυχτερίδα έχετε μια ενέργεια εκτός από την ενέργεια της ζωής, που συμβολίζει τον χρόνο που απομένει για την κάθε ανάλογη μεταμόρφωση. Το παιχνίδι αποτελείτε από οθόνες οι οποίες αλλάζουν μόλις φτάσετε στην άκρη δεξιά ή αριστερά. Θα πρέπει να τα βγάλετε πέρα ανάμεσα σε 30 επίπεδα με 20 οθόνες το καθένα. Συνήθως σε κάθε οθόνη υπάρχουν αρκετά sprite και ανά μερικά βήματα με κάτι θα πρέπει να ασχολείστε. Κάτι φυσικά που κάνει το παιχνίδι αρκετά δύσκολο.
Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και έχουν λεπτομέρεια. Γενικά στα γραφικά του παιχνιδιού έχει γίνει σωστή επιλογή στα χρώματα (που είναι αρκετά) και δένουν μεταξύ τους αρμονικά χωρίς βέβαια να μιλάμε για χρωματική πανδαισία. Καλοσχεδιασμένα sprites με εξίσου καλό animation και λεπτομέρεια. Οι μεταμορφώσεις του βρικόλακα δεν είναι τίποτα το εντυπωσιακό οπτικά αλλά τουλάχιστο γίνονται γρήγορα.
Ο ήχος αποτελείτε από τα βασικά ηχητικά εφέ όπως του ρουφήγματος του αίματος (δεν είναι υπέροχος ήχος;), ποντίκια και άλλα ανάλογα. Δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο αλλά πάραυτα δεν θα σας απασχολήσουν και ιδιαίτερα.

Το παιχνίδι δεν έχει τίποτα το τρομακτικό αλλά αναβλύζει μία ελαφρά νοσηρότητα από το όλο στήσιμο. Πολύ καλή η ιδέα να ελέγχετε έναν κλασσικό και διαχρονικό βαμπίρ που διψάει να πιει το αίμα των ανυποψίαστων ανθρώπων. Ο τομέας του ήχου όμως θα έπρεπε να είχε προσεχτεί τόσο όσο τα γραφικά. Το gameplay είναι αρκετά εθιστικό αν και τα τελευταία επίπεδα δυσκολεύουν σε απίστευτο σημείο που κάνουν το να δείτε το τελευταίο επίπεδο σχεδόν θαύμα. Γενικά όμως δεν είναι άσχημο παιχνίδι. Κάθε άλλο μάλιστα. Σε όσους αρέσουν οι κλασσικές ταινίες με τον Bela Lugosi και τον Christopher Lee προτείνετε ελεύθερα. Ακονίστε τα δόντια σας λοιπόν γιατί θα το λατρέψετε.

Horror zombies from the crypt

Να τω πω αλλιώς. Ένα νεκροταφείο δεν είναι πάντα το ασφαλέστερο μέρος που μπορεί να βρεθεί κανείς. Έχει πολλούς μόνιμους κατοίκους που αν ξυπνήσουν (λέμε τώρα αν) έχουν εξαιρετικά άγριες διαθέσεις. Στην προκειμένη περίπτωση, αντί να το βάλετε στα πόδια σαν τον τρομαγμένο λαγό, οπλίζεστε με θάρρος (μπορεί και χαζομάρα εξαρτάτε όπως το βλέπει κανείς) και ξεκινάτε την μάχη εναντίον των νεκρών που μόλις
διέκοψαν τις διακοπές τους και έχουν όρεξη για λίγη δράση. Με τις υγείες σας!
Η ιστορία έχει ως εξής. Εσείς, ο κόμης Frederick Valdemar (κόμης από την μία, κάπως ντυμένος κλόουν από την άλλη) μπαίνετε στην στοιχειωμένη γοτθική έπαυλη με σκοπό να καθαρίσετε το οίκημα από το κακό που κυριολεκτικά κάνει πάρτι εκεί μέσα. Σας περιμένουν να σας υποδεχτούν με τον μοναδικό και αξεπέραστο τρόπο που γνωρίζουν τα ζόμπι, οι δαίμονες και τα άλλα ανάλογα πλάσματα του σκότους. Το στυλ του gameplay είναι πέρα από προφανές πως έχει αντιγραφεί από το Ghosts'n Goblins και το Castlevania. Όχι πως αυτό είναι κακό αλλά η συνταγή εδώ δεν είναι και τόσο πετυχημένη. Η κίνηση λοιπόν γίνεται με scrolling της οθόνης δεξιά και αριστερά. Μετακινήστε από δωμάτιο σε δωμάτιο και διάφορα αντικείμενα μπορείτε να βρείτε κατά την πορεία σας μέσα στο σπίτι όπως τα απαραίτητα κλειδιά που ξεκλειδώνουν πόρτες. Όταν ο θαρραλέος χαρακτήρας σας δεχτεί ένα άγγιγμα από κάποιον εχθρό πεθαίνει με έναν πολύ gore τρόπο. Μάλλον εδώ οι προγραμματιστές το παράκαναν λίγο. Έτσι δεν έχετε ενέργεια αλλά αρκεί ένα χτύπημα ή άγγιγμα για να χάσετε μια ζωή. Μόλις χάσετε αρχίζετε από την αρχή του συγκεκριμένου δωματίου που παίζατε. Ένα σύστημα κωδικών που υπάρχει στην αρχή του παιχνιδιού σας επιτρέπει να μην αρχίζετε από την αρχή κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι.

Στα γραφικά έχει γίνει κάποια προσπάθεια και έχει χρησιμοποιηθεί μια σχετικά μεγάλη παλέτα μουντών χρωμάτων για να ταιριάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα backround είναι πολύχρωμα και έχουν σε μερικά σημεία μεγάλη και αρκετά καλή λεπτομέρεια. Χωρίς βέβαια να περιμένετε να δείτε τίποτα μεγαλοπρεπή backround. Τα sprite από την άλλη είναι λίγο περίεργα. Αν και έχουν αρκετά χρώματα επάνω τους, μοιάζουν να είναι λίγο πρόχειρα σχεδιασμένα. Το animation τους χαρακτηρίζετε μέτριο αλλά το scrolling είναι καλύτερο αν και όχι τέλειο. Πέρα από το μέτριο animation των sprite είναι και οι κινήσεις που κάνουν μερικά από αυτά. Δείτε μόνο τις απίστευτες κινήσεις που κάνουν τα ζόμπι σαν ξεχαρβαλωμένα και θα καταλάβετε. Όποιος έχει τις βίδες τους να το πει τώρα έτσι;
Ο ήχος αποτελείτε από ένα καλό μουσικό κομμάτι που ταιριάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αλλά πολύ γρήγορα καταντά εκνευριστικό και σύντομα θα χαμηλώσετε την ένταση. Ευτυχώς που οι προγραμματιστές λυπήθηκαν τα αυτιά μας και έχετε την δυνατότητα στην εισαγωγή να κλείσετε την μουσική και να ακούτε μόνο τα ηχητικά εφέ. Τα δε ηχητικά εφέ από την άλλη είναι απλά μια τραγικότητα. Το πώς κατάφεραν και σκέφτηκαν να βάλουν να ακούγεται ένας ήχος σαν να κοπανάνε μεταξύ τους κουτάλες όταν χτυπάτε κάποιο εχθρό, ε αυτό είναι άξιο απορίας.

Παρ'ολο το gore που έχει μου είναι δύσκολο προσωπικά να χαρακτηρίσω τρομακτική μία φιγούρα που είναι μεν πεθαμένη και όρθια, αλλά κουνιέται λες και χορεύει λαμπάντα. Οι υπεύθυνοι προσπάθησαν να του δώσουν μερικά τρομακτικά στοιχεία. Κάπου το έχασαν. Αυτοί οι περίεργοι συνδυασμοί είναι κάπως άστοχοι. Καταλαβαίνετε φαντάζομαι τι ακριβώς εννοώ. Αν όχι τότε μάλλον θα ανήκετε στην ομάδα των προγραμματιστών του παιχνιδιού και ήδη έχετε τσαντιστεί μαζί μου! Το gameplay δεν έχει κάτι το ιδιαίτερο να μας δείξει και είναι απίθανο αν θα ασχοληθείτε με αυτό το παιχνίδι για πολύ καιρό.

Το είδαμε σε Atari ST.Κυκλοφόρησε για Atari ST, Amiga και DOS. Εταιρία Astral Vision.Έτος 1990

Brides of Dracula

Λοιπόν, το να ζεις για πάντα δεν είναι και τόσο άσχημο αλλά όπως και να το κάνουμε χίλια χρόνια δίχως γυναίκα δεν περνάνε καθόλου, μα καθόλου εύκολα. Και από την άλλη, εκείνες οι γνωριμίες πριν από περίπου 500 χρόνια με 550 χρόνια (δεν θυμάμαι ακριβώς έχω χάσει κυριολεκτικά το μέτρημα!) κάτω από το σεληνόφως, με τα φίνα χαρέμια στην ερωτική Ινδία σας έκαναν να νιώσετε κάπως. Με άλλα λόγια παίρνετε τους δρόμους και τα βουνά για να βρείτε καμιά νύφη. Εδώ άλλοι τα βρίσκουν ζόρικα με μία και εσείς έχετε στόχο τις επτά - αν μη τι άλλο, καλό κουράγιο! Υπάρχει βέβαια και η καλή πλευρά του θέματος. Πάλι καλά που δεν πάνε πακέτο ως συνήθως οι πεθερές μαζί με τις επτά νύφες! Πάλι καλά!

Ξεκινάτε λοιπόν με την επιλογή να επιλέξετε ποια πλευρά θα υποστηρίξετε. Θα παίξετε με τον κόμη Δράκουλα ή τον Van Helsing; Σαν κόμης Δράκουλας έχετε σκοπό να βρείτε 13 γυναίκες. Να τις δαγκώσετε και να τις οδηγήσετε πίσω στην κρύπτη σας και να τις βάλετε μέσα σε 13 φέρετρα. Η κίνηση του κόμη Δράκουλα είναι άκρως χαρακτηριστική αφού μοιάζει να περπατάει σχεδόν στις μύτες των παπουτσιών του για να μην γίνει αντιληπτός. Αν κινήσετε το joystick επάνω τότε θα κάνει μια άκρως εντυπωσιακή τούμπα στον αέρα ακριβώς όπως αυτές που κάνουν οι κινέζοι και οι γιαπωνέζοι καρατερίστες στις ταινίες! Με το fire button χτυπάτε τα άλλα sprite και τους ρίχνεται στο έδαφος. Δεν μπορείτε να σκοτώσετε κάποιον αλλά το χτύπημα θα τους ρίξει ξερούς για όση ώρα χρειάζεται για να φύγετε με ελαφριά πηδηματάκια. Όπως είναι φυσικό βέβαια κάποιοι έχουν σκοπό να σας χαλάσουν τα σχέδια αφού κρατούν όπλα και ιερείς περιφέρονται στον δρόμο σας. Μέχρι και τα σκυλιά είναι εναντίον σας αφού τρέχουν καταπάνω σας. Σαν Van Helsing η αποστολή σας είναι να βρείτε 13 αντικείμενα διάσπαρτα στην πίστα και να τα τοποθετήσετε όλα στην ντουλάπα του δωματίου σας.

Πρέπει οπωσδήποτε να δείτε αυτό το sprite. Ο Van Helsing μοιάζει κυριολεκτικά σαν μεθύστακας! Στον τρόπο που περπατάει αλλά και στο πως δείχνει. Δεν έχετε κάποιο όπλο να σας βοηθήσει αλλά κλωτσάτε τον οποιοδήποτε! Το άλμα που κάνετε είναι μεγάλο αλλά όχι τόσο εντυπωσιακό και κινηματογραφικό όπως του κόμη Δράκουλα. Εδώ δεν κινδυνεύετε από ανθρώπους που κρατάνε όπλα ούτε και από οι ιερείς αλλά κάτι τρελούς που κρατάνε τσεκούρι. Επίσης τα σκυλιά και εδώ δεν σας αφήνουν σε ησυχία. Η οθόνη χωρίζεται οριζόντια στη μέση και στο κάτω μέρος κάθε πλευράς βλέπετε το inventory και τα αντικείμενα που μαζεύετε. Γενικά δεν υπάρχουν και πολλά διαφορετικά sprite αλλά αν μην απορήσετε αν μπείτε σε κάποιο δωμάτιο και δείτε τα ρομπότ από το Doctor Who να σας ρίχνουν βολές με λέιζερ (ώρες ώρες αυτοί οι προγραμματιστές δεν έχουν τον θεό τους)! Έχετε την δυνατότητα να παίξετε διπλό με κάποιον φίλο σας και μπορείτε έτσι να επιλέξει ο καθένας ποια πλευρά θα υποστηρίξει. Παίζοντας εναντίον του υπολογιστή μπορείτε πάλι να επιλέξετε ποιόν ήρωα θέλετε και τον άλλο τον ελέγχει ως συνήθως ο υπολογιστής.

Τα γραφικά είναι όμορφα και έχουν αρκετά έντονα χρώματα. Τα backround είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και ο ουρανός διαθέτει αρκετές διαβαθμίσεις μερικών χρωμάτων. Τα sprite είναι μικρά σε μέγεθος και το animation τους είναι κάπως κοφτό, αλλά τουλάχιστο σώζεται από τις περίεργες κινήσεις των χαρακτήρων. Το scrolling είναι πάλι καλά σε καλύτερη μοίρα. Γενικά ο τομέας των γραφικών χωρίς να έχει κάτι το ιδιαίτερο, είναι αρκετά καλός. Ευχάριστα γραφικά αν και έχουμε δει πολύ καλύτερα.
Ο ήχος δεν έχει να μας επιδείξει κάτι το ιδιαίτερο πέρα από το μέτριο εισαγωγικό κομμάτι. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει μουσική αλλά μόνο ηχητικά εφέ τα οποία είναι φτωχά και βασίζονται μόνο στα απολύτως βασικά.

Κανένα στοιχείο τρόμου αλλά δεν είναι άσχημο παιχνίδι. Αντιθέτως έχει ευχάριστα γραφικά αλλά ο ήχος μας τα χαλάει αρκετά. Όμως θα το διασκεδάσετε αρκετά με τα καμώματα των δύο χαρακτήρων μας. Το gameplay λόγο αυτών θα σας κρατήσει για αρκετή ώρα μπροστά στην οθόνη σας αλλά όχι για καιρό. Το διπλό αυξάνει την αντοχή στον χρόνο. Αν και βέβαια δεν μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε και μεγάλο παιχνίδι. Αξίζει σίγουρα πάντως μια ματιά. Από όποιο μάτι θέλετε.

Το είδαμε σε Amiga. Κυκλοφόρησε για Amiga και Atari ST. Εταιρία Gonzo games.Έτος 1991

The Addams family

Αγαπητέ μου, μην ανησυχείτε για την έκρηξη που μόλις ακούσατε από τον επάνω όροφο. Είναι απλά τα παιδιά που παίζουν! Ξέρετε, τα παιδιά έχουν τόση ενέργεια μέσα τους! Να σας κεράσω κάτι; Φαντάζομαι πως δεν θα μπορούσατε να αρνηθείτε ένα απεριτίφ απόψε..

Αν δεν γνωρίζετε την σειρά The Addams family τότε καλύτερα να αλλάξετε σελίδα. Το παιχνίδι σας θέλει στον ρόλο του αρχηγού της οικογένειας του Gomez. Όπου ανακαλύπτετε με ανησυχία πως τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας σας έχουν εξαφανιστεί και έτσι τριγυρνάτε μέσα στο διαδαλώδες σπίτι σας ψάχνοντας να τους βρείτε. Φυσικά ο δρόμος δεν θα μπορούσε να είναι απλά εύκολος. Ποτέ δεν είναι έτσι και αλλιώς! Αντιμετωπίζετε λοιπόν ουκ ολίγα εχθρικά πλάσματα και παγίδες που θέλουν να σας κάνουν την ζωή δύσκολη και να σας αφαιρέσουν με ιδιαίτερη χαρά μία ζωή. Κινείτε λοιπόν τον Gomez με το joystick και χτυπάτε τα εχθρικά sprite πηδώντας επάνω στο κεφάλι τους. Οι εχθροί ποικίλουν από διάφορα περίεργα πλάσμα και περισσότερο θα πρέπει να ανησυχείτε για τις αναρίθμητες παγίδες που υπάρχουν και θέλουν ιδιαίτερη προσοχή για να τις περάσετε. Στις πίστες υπάρχουν σκόρπια χρήματα που μαζεύοντάς τα αυξάνετε το σκορ. Επίσης μην ξεχάσετε να ψάχνετε για μυστικά δωμάτια που κρύβουν εκτός από χρήματα και έξτρα ζωές. Στο τέλος κάθε πίστας λίγο πριν σώσετε κάθε μέλος της οικογένειας Addams, θα πρέπει να βγάλετε από την μέση και τον ανάλογο μεγάλο κακό. Γρήγορη δράση αφού ο πλέον περίεργος χαρακτήρας σας κινείτε τόσο γρήγορα που δεν μπορεί να φρενάρει αμέσως. Ε λογικό δεν είναι; έχει χαθεί η οικογένεια του ανθρώπου. Τρεχάτε!

Πολύ προσεγμένα γραφικά καρτούν στυλ με καλοσχεδιασμένα sprite που κινούνται αρκετά γρήγορα και με καλό animation. Σε Backround δεν θα δείτε και πολλά πράγματα (επίτηδες όμως για να είναι γρήγορο το παιχνίδι). Αλλά όπου υπάρχουν δεν πρόκειται να σας απογοητεύσουν με τον σχεδιασμό τους και τα χρώματα τους. Το scrolling δε είναι απλά ομαλότατο.

Εκτός από τα συμπαθητικά ηχητικά εφέ θα σας συνοδεύσουν και μερικοί αρκετά καλοί μουσικοί ρυθμοί που ταιριάζουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Είναι εκεί ακόμη και η χαρακτηριστική μουσική από την σειρά και μάλιστα σε άριστη εκτέλεση!

Μέτρια ως ανύπαρκτα στοιχεία τρόμου αλλά επίτηδες βέβαια. Έτσι και αλλιώς η σειρά δεν είχε ποτέ σκοπό να τρομάξει κόσμο αλλά να διασκεδάσει με διάφορα τραγελαφικά γεγονότα που συνέβαιναν. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι στον τεχνικό τομέα με ακόμη καλύτερο gameplay, που θα σας κάνει να κολλήσετε μπροστά στην οθόνη για αρκετό καιρό. Η Ocean έχει κάνει αρκετά καλή δουλειά χωρίς βέβαια να είναι ότι καλύτερο έχουμε δει. Σίγουρα όμως κερδίζει με το παραπάνω τις εντυπώσεις. Ένα πολύ καλό κομμάτι για την σκοτεινή συλλογή σας.

Το είδαμε σε Amiga.
Κυκλοφόρησε για Atari ST, Amiga, Amstrad cpc, Commodore 64 και ZX Spectrum. Εταιρία Ocean.Έτος 1992

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Fright Night 8.9
Night Hunter 9
Horror zombies 8.4
Brides of Dracula 8.7
The Addams family 9.4

Και τώρα φίλοι μου δυστυχώς θα πρέπει να σας αφήσω. Ήταν πολύ ενδιαφέρον τα παιχνίδια που είδαμε μαζί αλλά βλέπετε η ώρα πέρασε και το χάραμα πλησιάζει. Μέχρι την επόμενη συνάντησή μας, σας εύχομαι καλό gaming και ταίστε λίγο επιτέλους αυτό το τερατάκι που βρίσκεται τόσα χρόνια κάτω από το κρεβάτι σας στο σκοτάδι. Συμπαθάτε λίγο το έρημο! Μέχρι την επόμενη φορά..

to be continued

GAME REVIEW - SOME PLATFORMS - SPECTRUM
By Wally

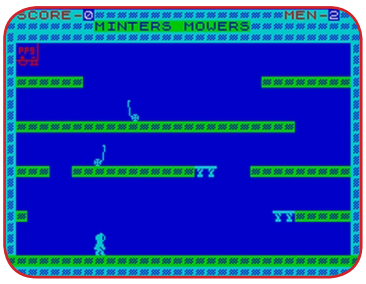
Y AND RETURN	A STOP NEW	S NOT SAVE	P " PRINT	R < RUN

Όλα τα συγκριτικά reviews πρέπει να συγκρίνουν παρόμοια πράγματα. Καλά μέχρι εδώ. Πρέπει επίσης να έχουν ένα τίτλο που να προσδιορίζει το θέμα και τη σύγκριση με σαφήνεια. Εδώ το πράγμα δυσκολεύει ελαφρώς. Το κάνω λιανά λοιπόν....
Το παρόν συγκριτικό περιλαμβάνει κάποια παιχνίδια, που καθαρά και μονό στο μυαλό μου (μπουαχαχα), έχουν κάποια σχέση με το Manic Miner χωρίς όμως να αποτελούν επίσημο ή ανεπίσημο κλώνο του. Τονίζω το "μονό στο μυαλό μου" αφού θα δείτε ότι πολλά ξεφεύγουν αρκετά από το MM μοτίβο.
Κάποιοι δεν ενδιαφέρεστε για τα παραπάνω γραφόμενα μου και ίσως προτιμάτε να προχωρήσετε στην ανάγνωση των καθαυτού reviews, κάποιοι άλλοι κουνάτε συγκαταβατικά το κεφάλι και κάποιοι άλλοι (γκρινιάρηδες και ψείρες) δεν είστε ικανοποιημένοι με τις αιτιάσεις για τα κίνητρα του συγκριτικού. Τους πρώτους 2 τους βολεύω, για τους άλλους δείτε το σαν YASPR (Yet Another Spectrum Platforms Review) **αλλα με πολυ συνοπτικό τρόπο**. Ε,μα πια!
Ετοιμαστείτε λοιπόν για μια κατάδυση (sic) στον υπέροχο κόσμο του clash, των pixel-perfect jumps και των σουρεάλ σεναρίων!

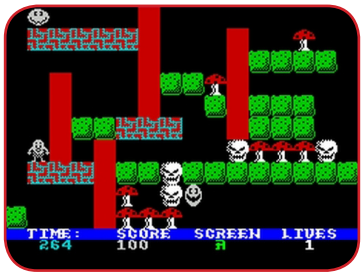
Ians Night Out

Αργό και πολύ μα πολύ δύσκολο. Τα γραφικά δεν είναι άσχημα αν εξαιρέσει κανείς το sprite του ηρωα που είναι για γοερό μαύρο δάκρυ. Καλό σημείο είναι ότι το άλμα "φέρνει" αρκετά στο αντίστοιχο του MM και αν μη τι άλλο αυτό το τοξοειδές πήδημα ήταν από τα τρελά ατού του MM.

Shuttle Shock

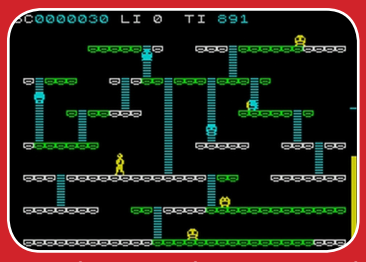


Ένα παιχνίδι που πρωταγωνιστεί ο γνωστός co-admin και ένα διαστημικό λεωφορείο.. Χμμμ, πάμε πάλι...
Εκ πρώτης όψεως λιτό αλλά μόλις ξεκινήσει κάποιος την ενασχόληση θα το βρει ενδιαφέρον. Κυκλοφόρησε και ως budget title από την εταιρεία του MM. Δεν έχει άλμα αλλά tel-eports που στέλνουν (τον αστροναύτη? Τον δύτη? Το θαμώνα της Fuzz?) υπό γωνιά 45 μοιρών σε παραπάνω πλατφόρμα. Σκοπός σου να φτάσεις κάθε φορά το φορτιστή.
1984 Software Super Savers



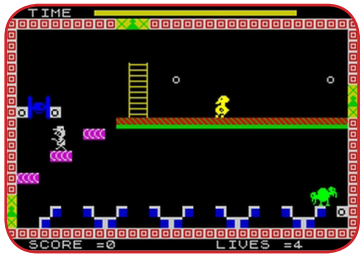
Rockman

Mastertronic...κάπου στο βάθος ακούω βογκητά!
Συνιστώ ψυχραιμία. Το παιχνίδι είναι καλό! Θα το χαρακτήριζα σαν Manic Miner + BoulderDash + Keystone Kapers καλά ανακατεμένα στη κατσαρόλα. Απλά στο τέλος προσθέσανε και καμπόσο απο την αγνή παραδοσιακή σάλτσα "Όχι πολύ φροντισμένο". Αν ακόμα δεν καταλάβατε περί τίνος πρόκειται, φανταστείτε συλλογή μανιταριών και πολύ χρήση ασανσέρ με πολυ όμορφα animated sprites.
Μετανιώσατε τώρα που ως πιτσιρίκια, διαπομπεύατε τους συμμαθητές που συλλαμβάνατε να αγοράζουν τίτλους της εν λόγω εταιρείας. Όχι? Κακά παιδιά...
1985 Mastertronic



Corruption

Δεν υπάρχει παιχνίδι της προκοπής με ηρώα προγραμματιστή!
Συνεχίζουμε το review. Το Corruption λοιπόν έχει ηρωα ένα προγραμματιστή.Say no more, say no more.
Θλιβερό scrolling, τόνοι flicker και απάνθρωπα δύσκολο. Ανήκει ακριβώς στη κατηγορία που εξετάζουμε (σκαλιά οξυγόνο που μειώνεται) με επιπλεον gameplay twist που θυμίζει το Bounty (αλλαγή χρωμάτων στις πλατφόρμες περνώντας από πάνω τους - οι "κακοί" κάνουν το ανάποδο μπλα μπλα μπλα)
1984 Breadhill



Drunk Policeman

Με μια πρώτη ματιά ίσως απογοητεύσει αλλά έχει και "πρωτοποριακά" features. Λοιπόν πάμε πρώτα για το φτυάρι:
Μέτριο απο πλευράς απεικόνισης, κακό collision detection.
Η Bright side:
Ο σκοπός του παιχνιδιού, που είναι να μαζέψουμε ενναλαξ τα 'ο', είναι διασκεδαστικός, διαθέτει όμορφη μουσικούλα καθ'ολη τη διάρκεια του παιχνιδιού και επιτρέπει άμεση αποθήκευση σε οποιοδήποτε σημείο με το πάτημα ενός πλήκτρου (S)
1985 Automata UK

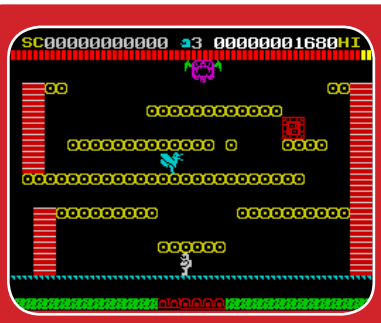
Fahrenheit 3000

Λοιπόν είναι Firebird (Re-released) και έχει intro Bach. Είναι ασφαλές να υποθέσετε ότι είναι ωραιότατο! Pixel perfect κινήσεις και ακριβές timing στην ημερησία διάταξη. Μαζέψτε τα αντικείμενα και βγείτε από τη πιστά πριν η ακτινοβολία σας κάνει φλαμπέ. Διασκεδαστικόν λέγω. Και επειδή δεν θέλω να στραπατσάρω το ξινό προφίλ μου..στη παρουσίαση έχει κατακλέψει το MM.
1984 Softstone

Mr Freeze

Λοιπόν είναι Firebird και δεν έχει και intro Bach. Είναι ασφαλές να υποθέσετε ότι είναι ωραιότατο! Πριτς!
Καταφέρνει με μπλε-άσπρο sprite να έχει clash σε μπλε φοντο! Άσχημο Control σχήμα (αν έχεις δάχτυλα-λάστιχο και μακρά καριέρα στο τσίρκο μπορεί και να το βρεις βολικό) και ξαφνικοί θάνατοι στις σκάλες από το πουθενά, θα κάνουν εγγυημένα και με χρυσόβουλο (είμαστε ρετρό αλλά και επίκαιροι) τα νεύρα σου άρπα...
1984 Firebird Software

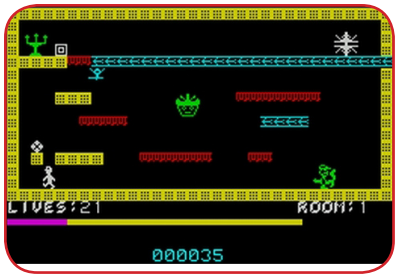
Astronut



Ωραία ιδέα και τίμια υλοποίηση.
Τεχνικά αξιοπρεπές ,θα το χαρακτήριζα "δυσκολακι" και με επιλογή πίστας. Πηγαίνετε μόνο δεξιά-αριστερά και σε κάθε πίστα υπάρχουν ευφάνταστοι τρόποι να αναριχιθείτε στις παραπάνω πλατφόρμες ώστε να τοποθετήσετε τα κιβώτια σε προκαθορισμένες θέσεις... ναι καλα το μαντέψατε...πριν τελειώσει το οξυγόνο.
1984 Software Projects

Maglaxians

Μεγάλες ομοιότητες με MM αλλά έως εκει.Η υλοποίηση πάσχει. Θα συγχωρούσα τα χοντροκομμένα γραφικά αλλά εδώ έχουμε και χοντρό πρόβλημα στο collision detection αλλά και στις

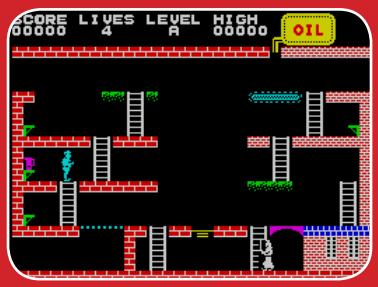


δυνατότητες του αλματος (κυρίως ξενίζουν τα κατακόρυφα). Επίσης παρουσιάζει ενίοτε ένα παράξενο clash λες και το χρώμα του εχθρού επηρεάζει όλο το κατακόρυφο άξονα κίνησης του.Τα αλλά είναι τα γνωστά χρονος,αντικειμενα, πλατφόρμες...
1985 Cybexlab Software

A Trick Of The Tale

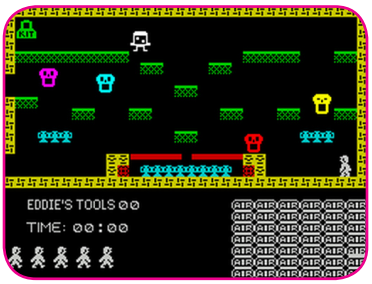
Επιτελούς και ένα θριλεράτο. Είσαι ένας ελαφρώς γελοία σχεδιασμένος βρικόλακας που μαζεύεις νότες (??) αποφεύγοντας ταυτόχρονα σταυρούς και λοιπά αντί - βρυκολακιάρικα αντικείμενα. Διασκεδαστικό, αρτίστικο και ελαφρώς πιο δύσκολο από ότι πρέπει.Πάντως το Ανατολικό Μπλόκ αποδεικνύει αλλη μια φορά οτι είναι αστέρια στις loading screens.
1986 Central Solutions

Turmoil



Πριν το θέμα με το Rushdi,αγνοιαςγαρ,οι προγραμματιστές της BugByte βάλανε Άραβες ως κακούς σε ένα σουρεαλιστικό σεναριο.Εισαι μηχανικός και πρέπει σταγόνα-σταγόνα να μαζέψεις λαδί στη κανάτα σου και να το αδειάσεις σε συγκεκριμένο σημείο ώστε να φτιάξεις το αυτοκίνητο για να αποδράσεις.
«Αυγο!εεε αυγό!!! Που είσαι να σε κουρέψω?»
Αν το χύσεις αλλού και εσύ ή κάποιος Άραβας το πατήσει, πάει θυμαρακια (όχι στο γνωστό σταθμό του ΗΣΑΠ).Ποτέ δεν κατάλαβα το λόγω που έλαβε καλές κριτικές...Spectrum Xfiles classified και το αφήνουμε για τους ιστορικούς του μέλλοντος.
1984 Bug-Byte

OddJobEddie



Άλλο ένα παιχνίδι που έχει κάνει υπερδανεισμό από το MM. Ξεκιναει ευχάριστα βλέποντας τον τεχνικό-ηρωα να μπαίνει μέσα στη τηλεόραση ώστε να διορθώσει τη βλαβη. Τη συνταγή που επικρατεί δεν την ξαναπεριγραφω. Πιο δίκαιο και βατό από ότι τα περισοτερους άλλους τίτλους που αναφερθήκαν.
1985 Strobe

Pyramania

Με τη πρώτη ματιά καταλαβαίνει κανείς ότι είναι ουσιαστικά το ίδιο παιχνίδι με το OddJobEddie αλλά με διαφορετικές πιστες,δυσκολια και... σεναριο. Παντως προηγήθηκε σε κυκλοφορία. Εδω το σκηνικό εκτυλίσσεται σε πυραμιδες. Ασκηση νευρών...
1984 Bug-Byte

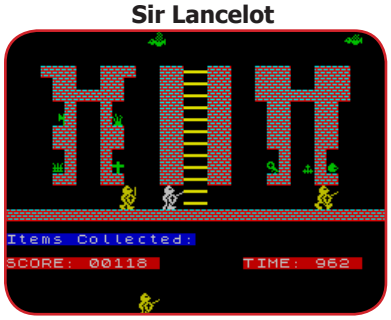
Punchy

Ενα παιχνίδι που έχει γεράσει άσχημα.Αλλιώς το θυμόμουν...τέσπα. Αρχικά σε υποδέχεται μεγαλοπρεπώς με μια διασκευή του Greensleaves (αρκετά ελεύθερη ελέω hard-ware θα έλεγα, χαχαχα). Τα άσχημα ξεκινάνε μαζί με το κυρίως παιχνίδι. Πολύ jerky,εντελώς απρόβλεπτο τόξο άλματος. No fun anymore...
1983 Mr. Micro

Colin the Cleaner

Με αντίπαλο το χρονόμετρο ο δύσμοιρος ήρωας μπορεί μόνο να ανέβει και να τηλεμετεφερθεί(πολύ της μόδας ήταν τότε) για να μαζέψει ολα τα αντικείμενα απο τη πίστα.Σπαστό animation (ανα 8 pixels τουλαχιστον) και γενικά στα τεχνικά του πίσω ακόμα και για την εποχή του αλλά έχει το "κατιτίς' του...
1987 Tynesoft

Sir Lancelot



Διάσημο διαμαντι! Απο τα πρώτα παιχνίδια που έπαιξα στον Speccy. Όμορφα γραφικά,πετυχημένα χρώματα, απλό και αποτελεσματικό control,ευφάνταστες πίστες, περιορισμένος χρονος, pixel-perfect jumps,διάφοροι θησαυροί...όλα είναι παρόντα.Αν πρέπει να βρω ένα αρνητικό, είναι το μεγάλο χρονικά death sequence όπου ο γενναίος ιππότης αφήνει τον μάταιο τούτο κόσμο υπό τους ήχους του ψυχοφθόρου Σοπέν tune...
1984 Melbourne House

Area51

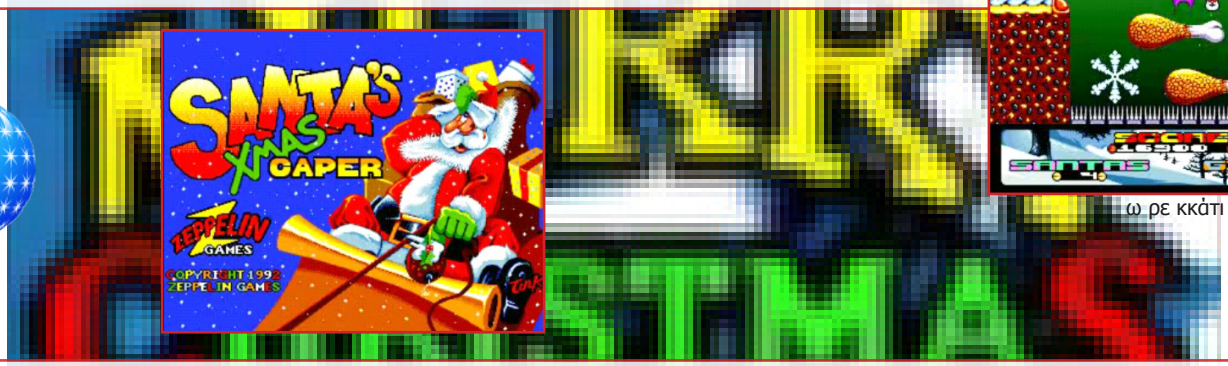
Θα μπορούσα να θεωρηθεί clone αλλά πιστεύω ότι πρέπει να ανεφερθει.Γραμμένο το 2005 από τον Cauldwell που μας έχει χαρίσει – και μας χαρίζει - φοβερά παιχνίδια.
Τα γραφικά είναι πολύ φροντισμένα και καλοσχεδιασμένα, κίνηση/χειρισμός είναι σε εξαιρετικά επίπεδα και ευχάριστη μουσική καθ όλη τη διάρκεια. Ενα περίεργο feature είναι ότι ξεκινάει από τυχαία πίστα κάθε φορά..
Απολαυστικό!
Επειδή οριακά δεν χωρά στο scope αυτού του άρθρου απλά θα σας προτείνω να ασχοληθείτε και με τη σειρά Eggman του ιδίου (ιδιαιτέρα αυτά που τη μουσική έχει γράψει ο Yerzmyey)...δεν θα το μετανιώσετε
2005 Jonathan Cauldwell

Είδαμε μαζί, πολύ συνοπτικά, κάποια απο τα platforms του θρυλικού Speccy. Δεν τα βαθμολόγησα αλλα απλα έβαλα ενα μικρο rainbow στις πιο αξιόλογες προσπάθειες. Θα σας πρότεινα να πάτε τουλάχιστον μέχρι το www.worldofspectrum.org και να τα δοκιμάσετε στον αρκετά χρηστικό Java emulator. Δεν θα είναι όπως παλιά (υπάρχει μια τάση να ωραιοποιούμε τις ευχάριστες αναμνήσεις) αλλά τουλάχιστον θα διαπιστώσετε αν έχετε σκουριάσει. Θα χαρώ αν δω να ποστάρετε και τα High Scores σας στο φόρουμ!
Εις το επανιδείν λοιπόν και μέχρι τότε μην ξεχνάτε "even one pixel matters!"

GAME REVIEW - Santa's Xmas CaperS - AtariST
By PhilVR

Ως Άϊ Βασίλης, πέρα απο το θέμα της υπερμεγεθούς κοιλιάς σας, πάντα είχατε το πρόβλημα του πώς να κάνετε γρηγορότερα την δουλειά σας, ώστε να παραδίνετε τα δώρα σε μικρούς και μεγάλους. Τι αναβολικά και μείγματα πρωτείνης έχετε ταΐσει τους ταράνδους, τι αεροβοηθήματα και αεροτομές δεν βάλατε στο έλκηθρο, τι λάσσο πετάξατε στις ουρές των διερχόμενων αεροπλάνων.. ότι και να δοκιμάζατε πάντα τελειώνατε την παράδοση των δώρων με την ψυχή στο στόμα. Για φέτος όμως βρήκατε ΤΗΝ λύση. Η τελευταία σας παραγγελία, μια τουρμπίνα ελκύθρου μόλις κατέφθασε λίγες μέρες πριν, και χωρίς καν δοκιμές και τεστάρισμα, την βάλατε επάνω στο έλκυθρο, κάνοντας το κυριολεκτικά Turbo (όπως υποδυκνείει άλωστε και το αυτοκόλητο που κολήσατε στο πίσω μέρος του ελκύθρου)! Έτσι φορτώσατε όλα σας τα δώρα, και πατώντας το μαγικό κουμπί με την ένδειξη Turbo, το έλκυθρο σε χρόνο μηδέν άρχισε να σκίζει τους αιθέρες. Για κακή σας τύχη όμως και με την τουρμπίνα που είχατε φτάσει στα κόκκινα από τα γκάζια, πέσατε σε κενά αέρος, και από τις αναταράξεις σας έπεσαν όλα τα δώρα πρός την γή! Μην έχοντας άλλη επιλογή αναγκάζεστε να προσγειωθείτε και να μαζέψετε όλα τα δώρα που σας έπεσαν, ώστε να συνεχίσετε την παράδοση τους. Έτσι ξεκινάτε την περιπέτεια που ονομάζεται Santa's Xmas Caper.

ω ρε κκάτι μπούτια!



Εορταστικό τεύχος, και με τα Χριστούγεννα να έχουν καταφθάσει στην πόρτα μας, δεν θα μπορούσαμε να μην σας παρουσιάσουμε ίσως το πιό όμορφο και χριστουγεννιάτικο παιχνίδι που υπάρχει. Θέλετε χρώματα, τρελές μουσικές, χιονόμπαλες, πιγκουίνους, Άϊ Βασίληδες, σαλιγκάρια, κοτόπουλα-ελικόπτερα (!), ιπτάμενα χριστουγενιάτικα γλυκά και χριστουγενιάτικο ντεκόρ? Τα έχετε λοιπόν καθώς το παιχνίδι τα διαθέτει όλα, και άλλα τόσα! Το παιχνίδι μας καλοσορίζει με μια πανέμορφη εικόνα ενός Άϊ Βασίλη να κρατάει την σκούφια του ενώ είναι.. υπό πτήση! Ξεκινώντας την περιπέτεια, θα διαπιστώσετε ότι έχετε να κάνετε με ένα platform game (που θα σας θυμίσει πολύ το Super Wonderboy), και μάλιστα πολύ καλοφτιαγμένο. Αυτό που είναι σίγουρο μόλις αρχίσει η πρώτη πίστα, είναι ότι οι αισθήσεις σας θα μπερδευτούν ανελέητα, καθώς δεν θα ξέρετε τί να πρωτοπροσέξετε από ότι βλέπετε και από τι ακούτε! Το παιχνίδι είναι πολύχρωμο, με φανταστικά fading χρωμάτων και ένα απίστευτα καλοσχεδιασμένο background σε κάθε πίστα. Ξεκινάτε την περιπέτεια σας με έναν πολύ καλοσχεδιασμένο Άϊ Βασίλη που παρόλο το πολύ μικρό του μέγεθος, έχει καταπληκτικές λεπτομέρειες όπως την μύτη του όπως και ο βηματισμός του που προκαλεί γέλια!Υπάρχουν διάσπαρτα δώρα που πρέπει να μαζέψετε ώστε να μπορέσετε να ανοίξετε το μέγαλο δώρο στο τέλος κάθε πίστας και έτσι να περάσετε την πίστα. Στον σκοπό σας αυτό θα σας εμποδίσουν διάφοροι εχθροί που αποτελούνται απο πιγκουίνους, φάτσες σε μορφή μαζας (blobs), κοτόπουλα-ελικόπτερα, φεγγάρια, και μπουκάλια που αναπηδούν. Εσείς ως Άϊ Βασίλης φυσικά πρέπει και να δείχνετε το καλό παράδειγμα, και έτσι δεν μπορείτε να τους πυροβολείτε. Και πώς θα τα βγάλετε πέρα? Πολύ απλά χρησιμοποιείτε κάτι που είναι άφθονο και άκρως χριστουγεννιάτικο.. Χιονόμπαλες! Πετώντας χιονόμπαλες στους αντιπάλους σας, σας δίνεται η ευκαιρία να τους παγώσετε για σύντομο χρονικό διάστημα, που σας δίνει τον χρόνο να προχωρήσετε στο δύσκολο σας έργο. Άλλο ένα βοήθημα με την ίδια επίδραση είναι η σφαίρα, που διαρκεί για λίγη ώρα και σας επιτρέπει να παγώνετε όποιον βρεθει στον δρόμο σας και σας ακουμπίσει. Επίσης σημαντικό είναι και οι έξτρα ζωές που βρίσκετε στον δρόμο σας, με μορφή ενός μικρού Άϊ Βασίλη! Η απόκριση στην κίνηση του joystick είναι καταπληκτική και μέ άριστο control, και βάζει γυαλιά ακόμα και σε πιό ξακουστά παιχνιδια. Το sprite collision είναι άψογο και δεν υπάρχουν τα πασσαλείματα και οι προχειρότητες που συνήθως βρίσκουμε σε παιχνίδια με την ίδια θεματολογία. Το scrolling τόσο ως πρός και τους δύο άξονες είναι πολύ καλό, χωρίς σπασίματα και κομπιάσματα. Πολύ καλή είναι επίσης και η κίνηση των αντίπαλων sprites, και από τις κινούμενες πλατφόρμες.
Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πραγματικά απίστευτος! Λείπουν τα ειδικά εφέ και γενικώς δεν ακούγεται κάτι από ότι μπορεί να συμβαίνει στην οθόνη σας, όμως αυτό το κενό το αναπληρώνουν και με το παραπάνω τα δύο soundtrack κομμάτια που είναι κυριολεκτικά η πεμπτουσία του χαρούμενου πνεύματος των χριστουγέννων! Δεν είναι λίγες οι φορές που φορτώνω το παιχνίδι αυτό απλά και μόνο για να λειτουργεί ώς background ήχος στο σπίτι μου τα χριστούγεννα! Τα κομμάτια αυτά δένουν άριστα με την ροή του παιχνιδιού, και αποτελούν πραγματικό μαγνήτη (βάλτε την ένταση στο τέρμα σπίτι σας όταν έχετε κόσμο και θα καταλάβετε τι εννοώ!), τόσο για μικρούς όσο και για μεγάλους!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ
Ίσως πρόκειται για τις λίγες φορές που συναντούμε ένα φοβερά καταπληκτικό παιχνίδι που λόγω θεματολογίας, έχουμε συνηθίσει να τα περνάμε βιαστικά και χωρίς ιδιαίτερο βάρος. Ναι, συμφωνώ ότι το Santa's Xmas Caper είναι απλό και λιτό εάν μιλάμε για προοδευτική δυσκολία, εχθρούς με αυξημένες δυνατότητες, πολυποικιλα sprites, sound effects, αντοχή στον χρόνο. Η μάλλον θα διαγράψω αυτό το τελευταίο, καθώς η διαχρόνικότητα του είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τα ίδια τα χριστούγεννα, οπότε η αντοχή του στον χρόνο (και στα χρόνια και δεκαετίες που έρχονται) είναι από τα γεννοφάσκια του επιβεβλημένη. Πέρα απο την χαριτολόγηση όμως, δεν παύει να είναι ένα αρτιότατο παιχνίδι και ένα διαμάντι για την Amiga. Μάλιστα η δικιά μου προσέγγιση ως προς την αξία του, είναι ότι αξίζει την αγορά ενός υπολογιστή Amiga μόνο και μόνο για να μπορείτε να το παίζετε! Όποια στιγμή και να ασχοληθείτε με το Santa's Xmas Caper, είτε για δύο λεπτά είτε για να το τελειώσετε, είναι σίγουρο ότι θα σας φτιάξει το κέφι σε απίστευτο βαθμό, καθώς αποτελείται από επτά επίπεδα γεμάτα ζωντανά χρώματα, τρελό ήχο, κέφι και τίποτα λιγότερο. Δεν θα έχετε απολύτως καμία δικαιολογία αν δεν ασχοληθείτε μαζί του, ειδικά αυτές τις γιορτινές ημέρες.

9,4

RetroManiaX

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 τελικα 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

GAME REVIEW - DOOM2 - PC

By Manos426f

Τκ-τκ,τκ-τκ,τκ-τκ (δάχτυλα χτυπάνε στο τραπέζι με αμηχανία....)
Είναι δύσκολο.Οι σκέψεις είναι πολλές,χειμαρώδεις θα έλεγα,κι άντε να τις βάλεις σε σειρά για να γράψεις ένα review αντάξιο του παιχνιδιού ΘΡΥΛΟΥ που ονομάζεται Doom 2 !Καλά,αυτό δε γίνεται μάλλον,απλά θα κάνω μια προσπάθεια να γράψω 3-4 πράγματα για το έπος αυτό,με το βαρύ,ιστορικό όνομα που κουβαλά εδώ και 15 χρόνια...

Δε θέλω και δε χρειάζεται ίσως να κάνω την τυπική και μακροσκελή αναφορά για το τι προηγήθηκε του Doom.Λίγο-πολύ όλοι έχουμε διαβάσει ή και παίξει ακόμη τότε (όσοι είναι τουλάχιστον 27+ ετών βέβαια...) τα Wolfenstein 3D και Spear of Destiny.Πρωτοποριακά δίχως άλλο,-revolutionary games όπως λένε και οι Αμερικάνοι- κανείς δεν το αρνείται αυτό,θα ήταν το λιγότερο φαιδρός άλλωστε,αν έκανε κάτι τέτοιο.Οι δρόμοι λοιπόν προς τα first person shooters ανοίξανε με τα παιχνίδια εκείνα.Ποιο ήταν όμως εκείνο που έφερε τον πραγματικό χαμό στην κατηγορία και έδωσε την ώθηση για την καταιγιστική εξέλιξη του είδους;Ναι,φυσικά η ID software ήταν και πάλι πίσω απ' αυτό,το νεότερο αυτών παιχνίδι,και το όνομά του ήταν -το θρυλικό πλέον- Doom..

Doom λοιπόν,που φυσικά σημαίνει χαμός.Ε,χαμός έγινε θα έλεγα και η κατάσταση στην κατηγορία των παιχνιδιών αυτών μετά την εμφάνιση του Doom.Το δεύτερο μέρος λοιπόν ήρθε λίγο μετά το πρώτο,και πιο συγκεκριμμένα ένα χρόνο αργότερα,το 1994,αποτελειώνοντας θα έλεγα ότι άφησε όρθιο πίσω του το πρώτο.
Με τα ίδια σε γενικές γραμμές γραφικά,αλλά με νέους,πιο μοχθηρούς,δύσκολους,πραγματικά σκληροτράχηλους αντιπάλους,να πλαισώνουν τους παλιούς,με τον final boss (τελικό "κακό") του Doom 1,τον Cyderdemon,να....κόβει βόλτες σε αρκετά levels του δεύτερου αυτού μέρους (!!!),κάνοντάς μας να αναρωτιόμαστε τι θα βλέπαμε στο τελευταίο επίπεδο αυτού του δεύτερου μέρους,με ένα νέο όπλο στη διάθεσή μας,τη διπλή καραμπίνα,που ήταν πολύ χρήσιμο ομολογουμένως και με 30 νέα,γεμάτα,χορταστικά levels ατελείωτης,καταιγιστικής δράσης,τα βράδια μας για αρκετό καιρό δε θα ήταν ποτέ ξανά ίδια !!!

Δυσκολεύομαι να βρω παιχνίδι τόσο ατμοσφαιρικό σαν το Doom. Υπήρξαν πολύ "δυνατά" ατμοσφαιρικά παιχνίδια κατά καιρούς μετά απ' αυτό φυσικά,αλίμονο.Και το Clive Barker's:Undying ήταν τέτοιο,και το Unreal ήταν τέτοιο και σίγουρα και το Requiem:Avenging angel ανήκε στην κατηγορία αυτή.Αλλά σαν το Doom,όχι,δεν ήταν κανένα !Γιατί ;

Διότι ο συνδυασμός της τρομακτικής και σχεδόν άρρωστης ατμόσφαιρας του παιχνιδιού με την καταιγιστική δράση που προσέφερε ανά τακτά διαστήματα (ανά...5 λεπτά δηλαδή σχεδόν) ήταν κάτι που ποτέ ξανά δεν είχαμε δει,ενώ εγώ προσωπικά ποτέ ξανά δεν ένιωσα μέχρι και σήμερα !Το Undying για παράδειγμα,ήταν κλειστοφοβικό,έπαιζε με τα νεύρα σου,αλλά δράση τέτοιας μορφής δεν είχε.Για να πω την αλήθεια,περάσανε πολλά χρόνια,μέχρι την εμφάνιση ενός παιχνιδιού στην κατηγορία,για να θυμηθώ το ρυθμό δράσης του Doom.Το παιχνίδι εκείνο ήταν το Painkiller.Το οποίο όμως είχε κάτι σαν μεσαιωνικό χαρακτήρα θα έλεγα,με αντιπάλους πολεμιστές σε συνδυασμό με zombies και τεράστια bosses και....δε συμμαζεύεται.Ήταν οι αντίπαλοι του όμως αυτοί σαν τον Cyberdemon ή τον Spider Mastermind του Doom;Όχι,με τίποτα...

Τέλος πάντων,μάλλον δεν έχει νόημα να συνεχίσω τις συγκρίσεις,μια και δε θα βγάλει πουθενά αυτό,όπως είναι εύκολο να καταλάβετε από όσα έγραψα παραπάνω.
Αλλά τώρα κάποιος θα λέει από μέσα του "ε,μεγάλε,Quake !!!"Χμμμ,ναι,καλό,πολύ καλό,πάρα πολύ καλό -ειδικά το δεύτερο μέρος- αλλά κι αυτό δε συγκρίνεται με τον βασιλιά του είδους για μένα.Sorry folks,είναι θέμα..."αρρώστιας" με το game τούτο !

Στα μάτια τα δικά μου λοιπόν,το Doom κατάφερε κάτι το ασύλληπτο. Όσα χρόνια και να πέρασαν,όσοι τίτλοι και να κυκλοφόρησαν,δε ξεπεράστηκε ποτέ τελικά !Όλα είχαν κάποια στοιχεία του,αλλά την συνολική αρτιότητά του δεν την είχε κανένα !Και αυτά σε μια κατηγορία που αυτό γέννησε και η οποία εξελίχθηκε απίστευτα από τότε μέχρι και σήμερα ασφαλώς.

Σε τεχνικό επίπεδο,μιλάμε για ένα παιχνίδι που έκανε τους παίκτες να καταλάβουν πλήρως τι πραγματικά σημαίνει "μέσα από τα μάτια του ήρωα".Πλήρως περιστροφική κίνηση γύρω από τον άξονα μας,τρέξιμο,side stepping (πλάγιοι βηματισμοί) αλλά όχι τότε ακόμη δυνατότητα άλματος ή/και aiming (στόχευσης όπλου)πάνω-κάτω. Ήταν λίγο νωρίς ακόμη γι' αυτά.Αν και...τα είδαμε κι αυτά στο Doom τελικά !!Όχι,όχι στο #3,μιλάω για το Doom 2 πάντα!Πότε;Πώς;Θα τα πούμε κι αυτά,διαβάστε παρακάτω...

Εδώ πρέπει να σταθώ σε ένα από τα πιο δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού,τους αντιπάλους που βρίσκαμε μέσα στο παιχνίδι.Εκτός από τους αντίπαλους στρατιώτες,τους imps που εκτοξεύαν μπάλες φωτιάς,τους demons που ερχόντουσαν με πολλή όρεξη καταπάνω μας να...μας φάνε και όλους τους άλλους σχετικά απλούς αντιπάλους του πρώτου Doom,στο δεύτερο μέρος γνωρίσαμε και κάποιους ακόμη,πολύ πιο ζόρικους,όπως τον Mancubus,έναν κακάσχημο και χοντρομπαλά αντίπαλο που όταν μας έβλεπε,"φόρτιζε" τα φλογοβόλα που κουβαλούσε,συνοδεία ενός ολίγον τι ανατριχιαστικού θορύβου και εκτόξευε μπάλες φωτιάς καταπάνω μας,τον Revenant,έναν σκελετό που τριγυρνούσε με έναν εκτοξευτήρα κατευθυνόμενων ρουκετών,και τις οποίες κι αυτός,όλως τυχαίως,ήθελε να αδειάσει πάνω μας αλλά φυσικά και τον Arch-vile,έναν ιδιατέρως αντιπαθή αντίπαλο,αφού εκτός του ότι συγκέντρωνε μια μεγάλη ποσότητα ενέργειας,την οποία κι εκτόξευε προς το μέρος μας,προκαλώντας μας μεγάλη ζημιά σε όποια απόσταση κι αν ήμασταν,αν βρισκόμασταν στο οπτικό του πεδίο και δε θα μας κάλυπτε κάποιος τοίχος,είχε την πολύ κακή συνήθεια να ανασταίνει και τους νεκρούς αντιπάλους μας,μέχρι να τον σκοτώσουμε !!

Μαζί μ' αυτούς ήταν κι άλλοι ασφαλώς,κι όλοι μαζί κάνανε μια πολύ ωραία παρέα,έτοιμη να μας εξολοθρεύσει,όπου μας έβρισκε.Όμως κι εμείς δε τριγυρνούσαμε στην πίστα άοπλοι,κάθε άλλο.Καραμπίνα,διπλή καραμπίνα,μυδράλιο,εκτοξευτήρας ρουκετών,plasma weapon αλλά και το φοβερό και τρομερό BFG,που εξαπέλυε μια μάζα plasma μεγάλης ισχύος και καταστρεπτικής ικανότητας,ήταν τα όπλα που μας προστατεύαν,ενάντια στους προαναφερθέντες κυρίους και όλο το... παρατρεχάμενο συνάφι τους !

Οι δε bosses του Doom ήταν θα έλεγα ιστορικοί!
Spider Mastermind και Cyberdemon.Ο πρώτος,μια μεταλλαγμένη,πολεμόχαρη αράχνη με ένα διαολεμένο πραγματικά μυδράλιο στο σώμα της,που πυροβολούσε με εξαιρετική ταχύτητα και ο δεύτερος,ένας τεράστιος...κερατούκλης (ε,είχε ένα ζεύγος κεράτων στο κεφάλι) που διέθετε όμως κι έναν πολύ ισχυρό εκτοξευτή ρουκετών στο αριστερό του χέρι,κάτι που δεν τον έκανε καθόλου αστείο,ήταν τα "πολύ κακά παιδιά" που βρίσκαμε αρκετά συχνά πλέον στο Doom 2,μέχρι να φτάσουμε στο final boss,τον ένα και μοναδικό.....εντοιχισμένο τραγόμορφο διάβολο!Ναι,ο ίδιος ο διάβολος σε συσκευασία....μεγάλης κορνίζας ήταν ο Mr. baddest of them all,ο ανυπέρβλητος κακός,ο μισητός αντίπαλος,που έχοντας μια μεγάλη τρύπα στο κούτελο,εκτόξευε πίσω μας κάθε πιθανό αντίπαλο που είχαμε συναντήσει στα προηγούμενα 29 επίπεδα (ευτυχώς όχι τα 2 μικρότερα bosses φυσικά,αλλιώς το παιχνίδι δε θα τελείωνε ποτέ !!) με αποστολή να μας καθαρίσουν αυτοί πριν του φυτέψουμε 3 ρουκέτες στην τρύπα αυτή του μετώπου του !

Δέος λοιπόν.Δέος έπιανε τον παίκτη πολλές φορές μέσα στο παιχνίδι όταν ερχόταν αντιμέτωπος είτε με τα υπο-bosses,είτε με τις ορδές των υπολοίπων αντιπάλων.Κι αυτή τη φορά,σε αντίθεση με τον πρώτο Doom,η δράση ελάμβανε χώρα και σε ανοιχτές πίστες-αρένες,με φόντο την κόλαση από πίσω και τον κατακόκκινο,φλογισμένο ουρανό.Σε συνδυασμό όλα αυτά με μια εξαιρετική μουσική,πραγματικά εφιαλτική σε ορισμένα σημεία που "έδενε το γλυκό" σε βαθμό καρδιακού επεισοδίου για τον παίκτη,βρεθήκαμε πολλές φορές τότε εμείς,οι λίγοι μεγαλύτεροι που το παίξαμε το μακρινό 1994,να πηγαίνουμε στο σχολείο σχεδόν κάθε μέρα με μάτια....κομμάτια και ιστορίες προς τους φίλους και συμμαθητές για την πίστα που καταφέραμε να βγάλουμε το προηγούμενο βράδυ,μέχρι να το τελειώσουμε !

Διότι το Doom 2 ήταν "διαβολεμένο","σκοτεινό",αλλά πραγματικά ήταν και πορωτικό όσο λίγα games !Δε θα σηκωνόσουν από την καρέκλα σου,αν δε τελείωνες την πίστα,να δεις και λίγο την επόμενη,να φας και 15-20 αντιπάλους ακόμη και...πήγαινε λέγοντας.Και το καλό σε όλα αυτά,ήταν ότι το παιχνίδι δεν ήταν εύκολο (ε,εντάξει,όποιος το έπαιζε στα βρεφικά δύο πρώτα επίπεδα δυσκολίας,ουσιαστικά δεν έπαιζε Doom) και σε συνδυασμό με τα 30 επίπεδά του,υποσχόταν και προσέφερε πολλές μέρες δράσης και καρδιοχτυπήματος !Και να η μάνα να φωνάζει για τα μαθήματα που δε διαβάζαμε -στην καλύτερη- ή/και τα "σατανικά αυτά παιχνίδια που βγάζουν" -στη χειρότερη-.Αλλά βέβαια,ποιος άκουγε τότε την έρημη τη μάνα,είχε αποστολή να βγάλει και αποστολή δύσκολη !

Αυτός κάνει όλη τη βρωμοδουλειά!Ρίχτε του κατά ρυπάς !!!

Είπα όμως πριν ότι τις δυνατότητες που είδαμε σε κατοπινά του Doom 2 παιχνίδια,όπως το άλμα,την στόχευση του όπλου προς τα πάνω ή κάτω κτλ,τα είδαμε ΚΑΙ στο Doom.Ναι,το είπα,διότι το Doom 2 ευτύχησε αρκετά χρόνια μετά την πρώτη κυκλοφορία του να ζήσει μια δεύτερη ζωή,μέσω μιας νέας,πολύ εξελιγμένης μηχανής γραφικών,της λεγόμενης Doomsday engine,που σε συνδυασμό με νέα,πλήρως ανανεωμένα textures και 3D sprite models,κάνανε το γέρικο Doom 2 του 1994 ξαφνικά να μοιάζει με πολύ πιο σύγχρονο τίτλο !
Πραγματικά τη θεωρώ ως μια από τις σημαντικότερες κινήσεις αναβίωσης τίτλου που έχουμε δει.Κι επειδή...."κοντά στον βασιλικό,ποτίζεται και η γλάστρα" η μηχανή αυτή επεκτάθηκε και στα Heretic και Hexen λίγο μετά,δίνοντας και σε αυτά επίσης νέα πνοή.Ξέρω ότι ακούγεται λίγο υποτιμητική η παροιμία αυτή για τα άλλα δύο games,αλλά κακά τα ψέμματα,το Doom ήταν ο Αδάμ και αυτά οι Εύες,που προκύψαν από μέρος (=μηχανή γραφικών) αυτού !
Βέβαια,στην ανανεωμένη αυτή υπόσταση του Doom,μέσω της doomsday engine,ορισμένα πράγματα δεν είχε νόημα να τα κάνει ο παίκτης,όπως το να χρησιμοποιεί το άλμα,αφού το αρχικό παιχνίδι και οι πίστες του δεν ήταν σχεδιασμένα για κάτι τέτοιο και χρησιμοποιώντας τα,μπορούσε να παρακάμψει τεράστιες εκτάσεις μιας πίστας και να την ολοκληρώσει σε μερικά λεπτά.Αλλά,αν μη τι άλλο,η doosmday engine δεν σχεδιάστηκε γι' αυτό,για να κάνει αλματάκια ο παίκτης,αλλά για να

Τι ομορφιά,τι καλοσύνη !

εκσυγχρονίσει οπτικά το Doom 2,σε τέτοιο βαθμό που τον έκανε να το ξαναπαίξει μία ακόμη φορά,πολύ απλά διότι άξιζε και με το παραπάνω

Δε ξέρω πόσοι και ποιοι έχετε υπόψη σας τη μηχανή αυτή γραφικών,αλλά σε επόμενο τεύχος θα έχω αναλυτικό άρθρο-αφιέρωμα σ' αυτήν,μαζί με πακέτο textures και models,για να δείτε το Doom 2 όπως δε το φανταζόσασταν ποτέ.Όσοι την έχετε βέβαια και έχετε ξαναπαίξει το Doom μ' αυτή,σίγουρα τώρα θα κάνετε μια καταφατικού τύπου κίνηση με το κεφάλι σας και θα χαμογελάτε,μια και ξέρετε περί τίνος μιλάμε...
Αυτά σε (ή στο) επόμενο τεύχος όμως,ώστε να έχω το χρόνο μου κι εγώ να "ξεθάψω"-οργανώσω τα αρχεία μου αυτά και να μπορώ να σας προσφέρω έναν σοβαρό κι αναλυτικό οδηγό.

Το Doom 2 φυσικά δε θα μπορούσε να μείνει σε μόλις 30 επίπεδα,αυτό έλειπε.Εκτός από τα μετέπειτα νέα,επίσημα επεισόδια "Ultimate Doom","Maste levels for Doom 2" και "Final Doom",κυκλοφόρησαν τόσα επίπεδα επιπλέον γι' αυτό,που το κατατάσσουν μέχρι και σήμερα στην πρώτη θέση στον σχετικό αυτό τομέα.Πραγματικά έχουν κυκλοφορήσει χιλιάδες levels για το Doom και δε νομίζω να υπάρχει άνθρωπος πάνω στον πλανήτη αυτόν που να τα έχει δει και παίξει όλα.Αν σε αυτό συνυπολογίσουμε και τα επίσης άπειρα modifications για το Doom 2 τόσο σε πίστες όσο κι αντίπαλους (από zombies μέχρι τον Batman,τους Ghostbusters και τους Simpsons !!!!),μέχρι και σε όπλα (uzis και shotgun με διόπτρα σας λέει κάτι ;),εύκολα καταλαβαίνει κανείς ότι σαν παιχνίδι,το Doom 2 απλά δε τελειώνει ποτέ για να τον φανατικά "Doomά"...!

Και φυσικά υπήρξαν εκδόσεις του Doom 2 για πολλές gaming πλατφόρμες,ξεκινώντας από τα PC's και τα Mac's,μέχρι το Sony Playstation,το Sega Saturn και την Amiga 1200 (!!!!),ενώ αξίζει εδώ επίσης να επισημανθεί ότι κυκλοφόρησε και μια έκδοση του Doom

Κρατηθείτε μακριά του,δεν αστειεύεται...

για το μηχάνημα της Nintendo,το N64,η οποία ήταν ομολογουμένως πολύ αξιόλογη και βέβαια βρήκε κι αυτή το δρόμο προς τα PC's,αρκετά αργότερα...

Όλα αυτά δεν έγιναν τυχαία.Αναδεικνύουν κι υπενθυμίζουν το μεγαλείο του συγκλονιστικού αυτού παιχνιδιού,που,αν και πολύ βίαιο φυσικά για την εποχή του,καθότι για παράδειγμα οι αντίπαλοι διαλύονταν σε μάζες κρέατος όταν σκάγανε ρουκέτες πάνω τους,με αποτέλεσμα να κατακριθεί όσο λίγα παιχνίδια τότε,να απαγορευτεί κιόλας σε κάποιες χώρες,μέχρι κι εκπομπή στο CNN να γίνει για χάρη του,άφησε ανεξίτηλα χαραγμένα τα σημάδια του σε μια ολόκληρη δεκαετία,μια "gaming era" όπως λέμε και έβαλε τα θεμέλια και τις βάσεις για την περαιτέρω εξέλιξη ενός είδος παιχνιδιού που,αφ' ενός εξελίσσεται φυσικά έως και σήμερα και αποτελεί μάλιστα και τον...δούρειο ίππο των κατασκευαστών hardware,για να πωλούν τα προϊόντα τους,καθότι τα fps (=first person shooters) games κατά κανόνα σπρώχνουν κάθε φορά το hardware των PC's μας στα όριά του (εντάξει,με λίγη "βοήθεια" από τους software developers και την....όχι και τόσο "καλή" δουλειά τους),αφ' ετέρου προσφέρει δυνατές συγκινήσεις σε διπλά και lan matches και parties,που εκεί γίνεται απλά το...έλα να δεις !

Αυτός είναι ο ανώτερος όλων,ο Νο 1 αντίπαλος σας...

Όλα αυτά είναι κληρονομιά και του Doom,δε μπορεί κανείς να το αμφισβητήσει αυτό,όπως κληρονομιά του ασφαλώς είναι και οι συνέχειές του,το μάλλον "λίγο" και σίγουρα όχι πιστό στην ατμόσφαιρα των προηγουμένων δυστυχώς,τρίτο μέρος της σειράς,αλλά και το #4 που θα δούμε προσεχώς,μέσα στο 2009....

Και κάπως έτσι φτάνουμε στο τέλος του review αυτού.Είναι δύσκολο να κλείνεις ένα review για το Doom 2 και να πιστεύεις ότι το κάλυψες απόλυτα το θέμα.Μάλλον είναι αδύνατο.Το Doom 2 χρειάζεται τόμο δικό του γιοα να πει κάποιος ότι κάνει λεπτομερή ανάλυσή του,εγώ απλά εδώ έκανα ένα μικρό,πολύ μικρό review για ένα τόσο μεγάλο παιχνίδι,που σίγουρα θα μας απασχολήσει και σ' άλλα τεύχη του Phoenix,όπως υποσχέθηκα-δεσμεύτηκα ,πρώτα γιατί του αξίζει και δεύτερον διότι ο γράφων είναι άρρωστος μαζί του (λες και δε φάνηκε...)
Ευχή δική μου και πολλών άλλων νομίζω,είναι το επεχόμενο Doom 4 να σταθεί πραγματικά στο ύψος του δεύτερου μέρους και να μας θυμίσει κάτι από τις μέρες εκείνες,της δράσης χωρίς σταματημό κι ανάσα !

9,0

GAME REVIEW - TERRAMEX - ZX SPECTRUM

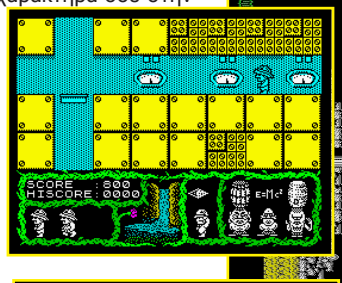
By Gtsamour

Η αποστολή σου είναι σίγουρα τρομερά επικίνδυνη. Ο πλανήτης κινδυνεύει από ένα τεράστιο αστεροειδή που βλακωδώς αποφάσισε να έρθει κατά τα εδώ. Ευτυχώς υπάρχει ένας άνθρωπος που μπορεί να μας σώσει, η τρελή ιδιοφυία Dr Albert Eyestrain, που εξαφανίστηκε οικειοθελώς μετά από ομαδικό κράξιμο όταν παρουσίασε την πρόβλεψή του για τον επερχόμενο Αρμαγεδδώνα.

Αποτέλεσμα: ξεκινάς μέσα στην έρημο και ο σκοπός σου είναι να βρεις το γεροξεκούτη και να συνθέσεις το πάζλ για τη λειτουργία του ποζιτρονικού ανακλαστήρα αστεροειδών που έχει εφεύρει (ρακέτα φλίπερ γιγαντιαίων διαστάσεων).

Το όλο θέμα είναι να εξερευνήσεις ένα λαβύρινθο οθονών με σκοπό να συλλέξεις ότι αντικείμενο συναντήσεις στο δρόμο σου. Μπορείς να παίξεις με έναν από τους ακόλουθους πέντε χαρακτήρες – τον Άγγλο, το Γάλλο, το Γερμανό, τον Αμερικάνο ή το Γιαπωνέζο – τα προβλήματα στην πορεία του παιχνιδιού διαφοροποιούνται λίγο ανάλογα με το χαρακτήρα που επέλεξες να παίξεις.
Αυτή είναι μια χοντρική περιγραφή της υπόθεσης που όμως σε καμία περίπτωση δεν είναι αρκετή να περιγράψει ένα τόσο περίπλοκο και έξυπνο παιχνίδι και αυτό έχει να κάνει με τα άτομα που σκέφτηκαν το σενάριο στην Teque Productions. Είναι το team που αποσχίστηκε από την εταιρία Gremlin, πρόκειται για τους Shaun Hollingsworth και Peter Harrap, τους προγραμματιστές που μας χάρισαν τη σειρά παιχνιδιών Monty συμπεριλαμβανομένου του Moley Christmas.

Όπως συνηθίζεται στα παιχνίδια του Shaun και του Peter, το Terramex είναι γεμάτο με πολύ πλάκα και ωραία ατμόσφαιρα. Αν προσπαθήσεις να σπρώξεις το χαρακτήρα σου στην άκρη ενός γκρεμού που δε θα γούσταρε να πηδήξει, θα κουνήσει το κεφάλι του δυο τρεις φορές πριν το επιχειρήσει. Μερικές φορές όπως για παράδειγμα όταν προσπαθήσεις να πάρεις το βαρέλι (στην αρχή του παιχνιδιού), αυτός ο δισταγμός μπορεί να είναι μοιραίος. Όλη σου η πραμάτεια βρίσκεται σε μια λωρίδα με θήκες στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, που μπορεί να scrollάρει από αριστερά προς τα δεξιά καθώς θα διαλέγεις ποιο αντικείμενο χρειάζεται να χρησιμοποιήσεις στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού που βρίσκεσαι. Σε περίπτωση που δεν έχεις την παραμικρή ιδέα για το τι πρέπει να κάνεις, το κουμπί T (think) μπορεί να σε βοηθήσει αν και πολλές φορές θα σου υποδείξει κουταμάρες οπότε μην το παίρνεις πάντα στα σοβαρά.



Φυσικά είναι δύσκολο σαν παιχνίδι αλλά όπως συμβαίνει και με όλα τα καλά παιχνίδια, όχι αρκετά δύσκολο ώστε να μην μπορείς να προχωρήσεις. Διαθέτει αρκετή δράση για να σε κάνει να κολλήσεις και είναι ένα παιχνίδι που κάνει περισσότερα από το να δείχνει απλά όμορφο. Κάποια αντικείμενα δεν έχουν ιδιαίτερη χρησιμότητα (μπορεί να χρησιμεύουν στους άλλους χαρακτήρες αλλά όχι στο δικό σου) αλλά μπορείς να τα μαζέψεις έτσι και αλλιώς.
Το Terramex ήταν μια πολύ καλή αρχή για την Grand Slam (αν και το μόνο που χρειάστηκε να κάνει είναι να προσλάβει τους κατάλληλους ανθρώπους για τη δουλειά αλλά τελικά το αποτέλεσμα δεν είναι που μετράει;).

9,0

Πλήρης λύση (τα u,d,l,r είναι αρχικά των up, down, left, right)

Πάρε την ηλεκτρική σκούπα, u, βάλε την ηλεκτρική σκούπα στο inventory, l, πάρε το μεσαίου μεγέθους βαρέλι μπαρουτιού, d, r, διάλεξε την ηλεκτρική σκούπα, u, πάρε την φορητή γέφυρα (μοιάζει με κασέτα), r, πάρε τον πάπυρο, r, πάρε τη μεταλλική πλάκα, r, πάρε το ποδήλατο μιας ρόδας, r.
Πάρε την ομπρέλα, l, l, διάλεξε την ομπρέλα, d, πάρε το φλάουτο, διάλεξε το φλάουτο, r, r, πάρε την μπάλα, πήδα μέσα στο πηγάδι, l, l, πάρε το flashgun, r, r, r, διάλεξε την φορητή γέφυρα (μοιάζει με κασέτα), r, διάλεξε το φλάουτο, r, r, πήδα στο τραμπολίνο, διάλεξε το φλάουτο, πήδα απέναντι στο πλάσμα, πάρε το φυσητήρα, πάρε το αλέτρι, κατέβα από το σχοινί, l, l, διάλεξε το φλάουτο, l.
Διάλεξε την φορητή γέφυρα, l, u, r, r, r, διάλεξε το φυσητήρα, μπες στο αερόστατο, u, τράβα αριστερά, βάλε το φυσητήρα στο inventory, r, πάρε τα χάπια για τη ραδιενέργεια, διάλεξε την ομπρέλα, πήδα κάτω, πήδα κάτω, r, πάρε το μεγάλο βαρέλι πυρίτιδας, διάλεξε το μεσαίο βαρέλι πυρίτιδας, μπες στο κανόνι, διάλεξε την ομπρέλα, πήδα κάτω, l.
Τώρα κοίτα στο τέλος αυτής της λύσης για το τι πρέπει να κάνεις στην οθόνη με τη φόρμουλα (E=mc2) ανάλογα με το χαρακτήρα σου, r, r, πάρε το βαρέλι μπύρας, r, r, πάρε τον ενεργειακό κρύσταλλο, l, στον ανελκυστήρα πήγαινε κάτω, l, συνέχισε να πηδάς προς τα αριστερά στη γέφυρα, l, l, πάρε τη μπαταρία, l, πήδα στο τραμπολίνο, πάρε το διακόπτη, l, διάλεξε την ομπρέλα, d, l, πάρε την κρεμάστρα, l, διάλεξε τον ενεργειακό κρύσταλλο, βάλε τον κρύσταλλο επάνω στην πλάκα, μπες στον τηλεμεταφορέα, διάλεξε τα χάπια για τη ραδιενέργεια, l, πάρε τον ατομικό αντιδραστήρα, διάλεξε τα χάπια, r, r, διάλεξε το διακόπτη, πήδα ψηλά στην υποδοχή για το διακόπτη, r. Περίμενε μέχρι το καλάθι να σε μεταφέρει στην απέναντι πλευρά, r, r, r, πάρε τη σφαίρα, l, l, πήδα στο διακόπτη, l, περίμενε το καλάθι να σε μεταφέρει στην απέναντι πλευρά, l, l, διάλεξε τα χάπια, μπες στον τηλεμεταφορέα, l, στον ανελκυστήρα πήγαινε κάτω, πάλι κάτω, πάλι κάτω, διάλεξε την ασημένια πλάκα, πήγαινε στο αμόνι, r (στην κάτω πλευρά), r.
Πάρε το δοχείο με το υγρό, l, l, r (προς τα επάνω), u, r, διάλεξε τον ασημένιο σταυρό, r, διάλεξε τον μαθηματικό τύπο, r, δώσε στον καθηγητή με τη σειρά τα εξής: μαθηματικό τύπο, κρεμάστρα, μπαταρία, ατομικό αντιδραστήρα, σφαίρα, δοχείο με υγρό. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ!

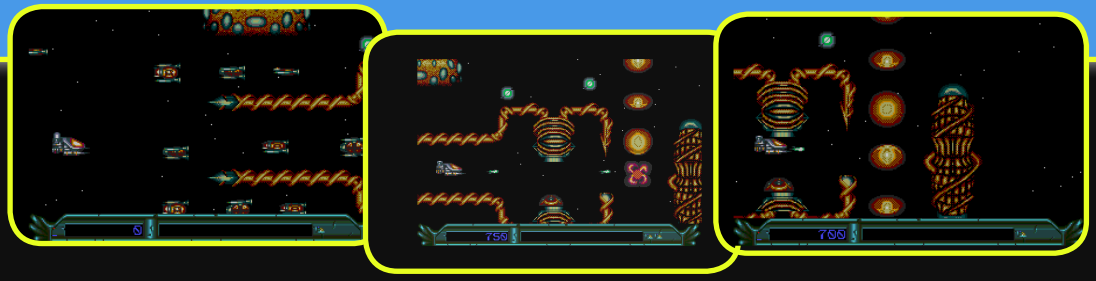
ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΜΕ ΤΟΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΤΥΠΟ (E=mc2)
Στην οθόνη με το μαθηματικό τύπο, για να πάρει τη φόρμουλα κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του διαφορετικό τρόπο.
Fortisque-Smith: διάλεξε την μπάλα του κρίκετ και περπάτα αριστερά.
Big John Caine: διάλεξε το αλέτρι και περπάτα αριστερά.
Herr Krusche: διάλεξε το βαρέλι της μπύρας και περπάτα αριστερά
Wu Pong: διάλεξε το flashgun και περπάτα αριστερά.
Henry Beaucoup: διάλεξε το ποδήλατο με τη μια ρόδα και περπάτα αριστερά.

GAME REVIEW - ARMALYTE -ATARI ST
By PhilVR

Το να σας δώσουν μια αποστολή στο μακρυνότερο σημείο του σύμπαντος, δεν είναι κάτι που ξεπερνά τις δυνατότητες σας, εφόσον μέχρι στιγμής έχετε επιβιώσει τα χίλια μύρια και γυρίζατε πάντα θριαμβευτής από τις πάμπολες αποστολές αυτοκτονίας πού σας είχαν αναθέσει στο διάστημα. Έτσι και τώρα, μια ακόμα "δύσκολη" αποστολή πρέπει να ολοκληρωθεί (είχαν δεν είχαν, πάλι σήκωσαν κεφάλι οι διαστημάνθρωποι!), και να υπογραφεί το γνωστό σε εσάς πλέον έγγραφο εξολόθρευσης με το όνομα σας και να καταχωρηθεί. Φυσικά για να γίνει αυτό πρέπει να επιστρέψετε πίσω σώος και αβλαβής. Αυτή η αποστολή είναι λίγο διαφορετική από τις άλλες όμως. Είναι ίσως η πρώτη φορά που η εμπιστοσύνη σας κλονίζεται με το που μαθαίνετε ότι το διαστημικό σας σκάφος ανήκει στην Thalamus με σκελετό της Cyberdyne Systems, αλλά έχει ένα σωρό ημιτελή κομμάτια φτιαγμένα και patcharισμένα όπως όπως από την Arc Development. Θα αντέξει άραγε το σκαρί αυτό να τα φέρει βόλτα στον ST galaxy?

Το όνομα Armalyte σίγουρα είναι γνωστό σε πολλούς παλαιούς κατόχους home computers και ειδικά των Commodore 64 που το παιχνιδι τα έσπαγε! Το παιχνίδι αυτό είχε συν τοις άλλοις και την ρετσινιά του R-Type clone. Τι είναι μύθος και τί αλήθεια τελικά? Όλη η αλήθεια θα λαμψει στην παρουσίαση του παιχνιδιού αυτού στην έκδοση για τον Atari ST. Το παιχνίδι μας καλοσωρίζει με μια πολύχρωμη και καλαίσθητη στατική εικόνα, για να δώσει με την σειρά της στην οθόνη με το όνομα ARMALYTE και απο κάτω Copyright 1991, THALAMUS. Η εταιρεία αυτή δεν χρειάζεται συστάσεις, και αν εσείς χρειάζεστε περαιτέρω ενημέρωση σας έχω δύο λύσεις. Η πρώτη συνιστά την κατασκευή χρονομηχανής και επιστροφή στα μέσα του 1980, όπου δεν υπάρχει περίπτωση να συναντήσετε κάποιον home user που να μην σας κολήσει στον τοίχο και να σας μιλάει για κανένα δύωρο για τα τρομερά παιχνίδια της εταιρείας αυτής (και αν με συναντήσετε κιόλας μικρούλης όπως ήμουν τότε, ρίξτε και μια συμβουλή να μην δώσω ποτέ τον Amstrad 6128, τον Spectrum +2 και την Amiga 500!). Αλλά μιάς και είναι κομματάκι δύσκολο να φτιαχτεί η χρονομηχανή αυτή, απλά συνεχίστε να διαβάζετε το PHOENIX καθώς θα ακολουθήσουν πολλά παιχνίδια της εταιρείας αυτής σε παρουσίαση στις σελίδες μας σε επόμενα τεύχη.

Μετά την επιτυχία του Armalyte στον Commodore 64, ακολούθησε η σχεδίαση του παιχνιδιού αυτού και για τα 16 bit, από την Cyberdyne Systems. Κάπου σκάλωσε το θέμα της ανάπτυξης (κάποιο συμβόλαιο ανάμεσα στην εταιρεία και την Thalamus έφερε την ρήξη στην συνεργασία τους), και έμεινε ημιτελές το project. Κάπου εκεί ήρθε και η Arc Developments, που ανέλαβε την ολοκλήρωση του παιχνιδιού για τα 16bit μηχανήματα. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα απλά καλό παιχνίδι, αλλά όχι το τέλειο που θα μπορούσε να έχει γίνει. Πρίν απο κάθε πίστα, υπάρχει μια εισαγωγική οθόνη του κόσμου που θα αντιμετωπίσετε. Απο εκεί και πέρα αρχίζει το καθαρό μέρος του παιχνιδιού που είναι ένα κλασσικό left to right scrolling space shooter. Το διαστημόπλοιο σας είναι καλοσχεδιασμένο, και μια όμορφη λεπτομέρεια είναι αυτή της οριζόντιας κλίσης στα φτερά που παίρνει όταν ανεβαίνετε η κατεβαίνετε στην οθόνη. Οι πολυποίκιλοι αντίπαλοι που σας έρχονται κατα κύμματα, είναι πολύ καλοσχεδιασμένοι και η κίνηση τους είναι ομαλότατη, όπως και οι περιστροφές τους αν είναι διαστημόπλοια. Στο βαθύ background υπάρχουν απλα μερικές dithered κουκίδες που περνανε την αίσθηση οτι εκεί υπάρχει το διάστημα. Το εμπρόσθιο background είναι αρκετά καλοσχεδιασμένο αλλά όχι με τόσα πολλά χρώματα όσο θα του αξιζε. Δεν είναι σε καμία περίπτωση κακό, απλά θα μπορούσε να είναι και καλύτερο, όπως το δημιούργησαν στην έκδοση της Amiga. Το Scrolling είναι πάρα πολύ καλό εως άριστο θα έλεγα και σε καμί απερίπτωση ίδιο με την απελπισία pixel-pixel scrolling του R-Type (και συναγωνίζεται συνάμα και το scrolling του Menace που προσωπικά το θεωρώ κορυφαίο στον τομέα αυτό). Κυλάει ομαλότατα και χωρίς ψεγάδια ακόμα και όταν γίνεται ο χαμός από ριπές, εχθρούς και γενικά "της έκρηξης" στην οθόνη, και το ίδιο ισχύει και για την καθετη scrolling επιφάνεια, μιάς και χρησιμοποιείτε περίπου 1.5 οθόνη στον κάθετο άξονα που scrollάρει πανω η κάτω ανάλογα με την θέση που βρίσκεστε. Αυτό του δίνει πολλούς πόντους και το διαχωρίζει από έναν κλώνο του R-Type. Αυτό το στοιχείο δεν το είχε ούτε το R-Type ούτε το Menace και είναι τιμή του παιχνιδιού που το εξερευνά ώς δυνατότητα. Αν μέχρι εδώ όλα βαίνουν καλώς και αναρωτιέστε γιατί στην αρχή έγραψα το "απλά ένα καλό παιχνίδι", ας δούμε το δίδυμο της συμφοράς που το χαντακώνει δίχως προηγούμενο.



ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ
by Billy

Το Armalyte, η συνέχεια του γνωστού μας Delta, είναι χωρίς αμφιβολία ένα απο τα κορυφαία shoot'em ups του "γηραιού" Commodore 64. Το πέρασμα στα 16 bit και πιό συγκεκριμένα η έκδοση του ST κρίνεται ως επαρκής και ικανοποιητική - αν και σε ορισμένους τομείς υπήρχαν αρκετά περιθώρια βελτίωσης, έτσι ώστε να εκμεταλλευτεί σε μεγαλύτερο βαθμό τις δυνατότητες του πολύ καλού αυτού υπολογιστή. Σε γενικές γραμμές πάντως, οι οπαδοί των shoot 'em ups δεν θα μείνουν παραπονεμένοι. Οσοι πιστοί, προσέλθετε...

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πραγματικά οι Συμπληγάδες Πέτρες, ως προς το τί του προσφέρει! Από την μία θα ανοίξουν διάπλατες και θα αφήσουν το καταπληκτικό (αν και μονότονο από κάποιο σημείο και μετά) soundtrack του παιχνιδιου να καλύπτει τα πάντα από τις εισαγωγικές οθόνες μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, φτιάχνοντας έτσι ένα μαγικό χαλί στο διάβα των laser σας! Υπέροχος ήχος, φανταστικός ρυθμός, και το τσιπάκι του ST δίνει ρέστα με την ποιότητα του. Από την άλλη (αν επιλέξετε το SFX αντι για την MUSIC στην αρχική επιλογή) εκέι οι Συμπληγάδες Πέτρες κλείνουν βεβιασμένα και στην κίνηση τους αυτή κουτσουρεύουν πολύ άσχημα το fade out των ρυπών σας, των εκρήξεων, κοινώς όλων των ήχων. Αυτό που λαμβάνετε στα αυτιά σας είναι τα 2/4 (αντε μέχρι 3/4 νη μην γίνω και κακός!) του ήχου, που κόβεται απότομα αφήνοντας σας να αναρωτιέστε αν ο sound effect maker (Dustin Scharvona που έγραψε και την μουσική) είχε πονοκέφαλο όταν τα σύνθετε και δεν μπορούσε τους μακρόσυρτους ήχους. Σε αυτό τον τομέα και το R-Type και το Menace το αφήνουν πίσω, και μιλάμε πάντα για απλά sound effects. Όσο εντυπωσιακή είναι η έκρηξη του διαστημοπλοίου σας σε περίπτωση που δεχτείτε ριπή η σύγκρουση, τόσο φτωχό είναι το effect που ακολουθεί (σαν να σέρνεις χαρτοκιβώτιο σε τσιμεντένιο πάτωμα!). Αυτή η ανομοιογένεια στο θέμα του ήχου, θα μπορούσε κάλιστα να έχει μπαλωθεί με το να παίζει και η μουσική και τα sound effects ταυτόχρονα, ωστε να περνάει "απαρατήρητο" η τουλάχιστον όχι τόσο κραυγαλέο όσο είναι τώρα με το απλό και φτωχό SFX mode. Κρίμα καθώς θα καταλήξετε να παίζετε το παιχνίδι μόνο με την μουσική, και αυτό μέχρι το σημείο που θα την βαρεθείτε από την επανάληψη.

Αλλά και εάν θέλουμε να είμαστε επιεικής και να περάσουμε το θέμα του ήχου πάνω απο το μέτριο για χάρη του παιχνιδιού, υπάρχει και ένα άλλο μελανό σημείο, η μάλλον σημεία, αυτά του gameplay και του sprite collision! Ας αρχίσω με τα καλά σημεία που είναι η άψογη κίνηση και απόκριση στις κινήσεις του joystick (μην επιχειρησετε πάντως να έχετε το joystick στραμενο προς μια κατεύθυνση πριν εμφανιστεί το διαστημόπλοιο σας, καθώς δεν θα σας κάνει την χάρη παρά μόνο εάν ξαναδώσετε την κίνηση αυτή). Αυτό είναι και το μόνο θετικό σημείο. Αρχίζει το θάψιμο, που στην περίπτωση του Armalyte έχει και μεγάλο λάκο! Όποιος θυμάται την έκδοση του Commodore 64, θα θυμάται πως από την αρχή κιόλας του παιχνιδιού, εξοπλίζεστε με power up διασπορας, που βοηθάει τα μέγιστα καθώς οι εχθροί έρχονται μαζεμένοι από την αρχή και δεν βγαίνει η πίστα καθαρή χωρίς αυτό. Στην έκδοση του ST, το στοιχείο των εχθρών να ξεκινούν όλοι μαζεμένοι, δεν είναι κακό καθώς και στο R-type προσπαθείς να τους καθαρίσεις όλους όμως με το ένα έχει το διαστημόπλοιο σας, είναι ειλικρινά βλακώδες. καταφύγετε σε τεχνική του να αποφεύγετε το κάθε έχετε την απαραίτητη δύναμη (έστω ένα power up έσωζε δραματικά την κατάσταση). Το θέμα των power καθώς κατα το μέσο της κάθε πίστας θα έχετε πλέον ενέργεια, extra laser beams εμπρος (Forward cannon) και κατω (Vertical cannon), laser διασπορας (Trident), που αυξάνουν την ισχυ και δυνατότητα της μαζεμένης

είχαμε κάτι ανάλογο. Το να και μοναδικο laser beam που Στο τέλος αναγκάζεστε να τι που κινείται απλά γιατί δεν διασποράς απο νωρίς θα ups δεν τελειώνει εδώ όμως, εξοπλιστεί με extra ασπίδες και πίσω (Fail cannon) και πανω extra Generator και Battery δύναμης laser στο εμπρόσθιο μέρος, στον δρόμο που χάραξε το R-Type. Έχοντας όλα αυτά, το παιχνίδι κάπου στο μέσο του γυρίζει τα ρούχα του αλλιώς και γίνεται παιχνίδι δράσης του στύλ "Μην σε νοιαζει τι βαράς, απλά πάτα το Fire συνεχώς και πρόσεχε μην κοπανήσεις σε κανένα background!". Και όλα αυτά μέχρι και τον τελικό κακό σε κάθε πίστα που με όλα αυτά τα καλούδια μαζεμένα είναι πλέον θέμα δευτερολέπτων να εξαφανιστεί. Από την πανδύσκολη αρχή δηλαδή στο πανεύκολο τέλος, και μιλάμε πάντα για την ίδια πίστα! Το ίδιο μοτίβο δυστυχώς υπάρχει και στις υπόλοιπες πίστες στον τομέα του Gameplay. Πέρα από τον βαθμό δυσκολίας που είναι τα άκρα αντίθετα, ο "χάρτης" είναι και αυτός ένα μάτσο χάλια. Υπάρχουν ένα σωρό στενά περάσματα και "περάσματα παγίδες", που για να περαστούν πρέπει να υπάρχει ακρίβεια laser στις κινήσεις σας αλλιώς θα καρφώσει θεαματικά επάνω στο front background η σε κανένα κανονι laser. Και εδώ πάλι έχουμε το θέατρο του παραλόγου. Δεν είναι λίγες οι στιγμές που σχεδόν το μισό σας διαστημόπλοιο θα είναι χωμένο μέσα σε ένα scrolling front background και δεν θα συμβαίνει τίποτα, ενώ σε κρίσιμα περάσματα και στενά, το διαστημόπλοιο σας "βρίσκει" επάνω στο front background ενώ φαινομενικά δεν υπήρχε πρόβλημα

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Armalyte για τον Atari ST, παραμένει ένα απλά καλό παιχνίδι. Αρκετά δύσκολο σε κάθε αρχή στις πίστες, μέχρι να μάθετε μηχανικά όλες τις απαραίτητες κινήσεις, το που υπάρχουν τα άμεσα αναγκαία power ups, πως να ελιχθείτε σε απίστευτα δύσκολα στενά περάσματα, μέχρις ότου φτάσετε κάπου στο μέσο της πίστας οπλισμένος σαν αστακός για το κανονικό πλέον ξεκαθάρισμα. Όμορφα γραφικά, άριστη κίνηση και εκπληκτικό scrolling, 1.5 οθόνη στον κάθετο άξονα για κίνηση και μεγαλύτερο πεδίο, αρκετά πετυχημένα χρώματα (αν και μπορούσαν να υπάρχουν περισσότερα), και με ένα sprite collision που ορισμένες φορές θα σας σώσει απο βέβαιο θάνατο, η θα σας στείλει μια ώρα αρχίτερα! Απλά μην κάνετε ποτέ το λάθος να μην επιλέξετε την μουσική να σας συνοδεύει στο παιχνίδι, αντί για τα SFX. Οι φίλοι του είδους δεν θα απογοητευτούν καθώς έχει αρκετή δράση και σίγουρα θα βάλει φωτιά στο joystick τους. Του αξίζει μια θέση στην δισκετοθήκη σας δίπλα στο R-Type και στο Menace, απλά και μόνο γιατί προσπάθησε να διατηρήσει τα καλύτερα στοιχεία και από τα δύο (Γραφικά, κίνηση, δράση, scrolling) και τα κατάφερε άριστα, αλλά αδικείται και σκοντάφτει στο θέμα του gameplay που του στερεί τον τίτλο του άριστου shoot' em up.

8,0

GAME REVIEW - CHOLO - AMSTRAD
By Billy

Όταν ακούτε την λέξη «χειμώνας», σίγουρα σας έρχονται στο μυαλό οι γιορτές, το χιόνι, και διάφορα άλλα ωραία πράγματα. Αν ακούσετε όμως για «πυρηνικό χειμώνα», τα πράγματα αντιστρέφονται. Στο μακρινό μέλλον λοιπόν, η κατάσταση δεν είναι καθόλου ρόδινη στην πόλη Cholo. Μετά τον πόλεμο και την μεγάλη πυρηνική καταστροφή που ισοπέδωσε μεγάλο μέρος της πόλης, κανένα πλέον ανθρώπινο ον δεν μπορεί να ζήσει απροστάτευτο στην επιφάνεια, λόγω της ραδιενέργειας. Ευτυχώς, αρκετοί από τους κατοίκους μπόρεσαν να κρυφτούν στο υπερ-εξελιγμένο καταφύγιο της πόλης, το οποίο είχε κατασκευαστεί για μία τέτοια ακριβώς περίπτωση. Την ομαλή τεχνική λειτουργία του καταφυγίου καθώς και την προστασία όσων πλέον κατοικούν σε αυτό, έχει αναλάβει ο ημιοργανικός κεντρικός υπολογιστής, που ελέγχει με σχολαστικότητα τα πάντα. Τα χρόνια περνούν, και η ζωή στο καταφύγιο έχει γίνει πλέον routina. Εσείς είστε ο Τζάρεντ Ράμπολντ, ένας τεχνικός του καταφυγίου, αλλά ταυτόχρονα και πρωταθλητής (αμ' πως!) του δημοφιλούς video-game "RAT", ένα από τα παιχνίδια που δημιούργησε ο υπερπροστατευτικός αυτός υπολογιστής για να ψυχαγωγεί τους ανθρώπους του καταφυγίου. Κάποια μέρα όμως, μέσα από μία σειρά δραματικών γεγονότων, ο Τζάρεντ έρχεται πρόσωπο-με-πρόσωπο (τρόπος του λέγειν) με τον κεντρικό υπολογιστή του καταφυγίου, οπότε και μαθαίνει την τρομερή αλήθεια: Η ραδιενέργεια έχει υποχωρήσει σε αρκετά σημεία της πόλης, αλλά ο υπολογιστής δεν μπορεί να ελευθερώσει τους κατοίκους εφόσον δεν έχει την δυνατότητα να απασφαλίσει την είσοδο του καταφυγίου από μέσα, και φυσικά έχει κρατήσει τα πάντα κρυφά για να μην εκδηλωθεί μαζική υστερία. Μόνος τρόπος να ελευθερωθούν οι κάτοικοι, είναι να ανοίξει το καταφύγιο από έξω, με την βοήθεια των ρομπότ της πόλης που επιβίωσαν της καταστροφής, και τα οποία πλέον λειτουργούν αυτόνομα. Πως θα γίνει όμως αυτό; Όπως ίσως μαντέψατε, το "RAT" δεν είναι ένα απλό βιντεοπαιχνίδι. Μέσω του RAT, ο κεντρικός υπολογιστής ψάχνει για πολλά χρόνια τώρα τον πλέον ικανό άνθρωπο για την δύσκολη αυτή αποστολή. Ελέγχοντας λοιπόν ένα απλό ρομποτικό «τρωκτικό» που βρίσκεται στην επιφάνεια της πόλης, θα πρέπει να πάρετε σιγά-σιγά υπό τον έλεγχό σας όσα από τα ρομπότ της Cholo χρειαστούν, για να μπορέσει τελικά να βρεθεί τρόπος ώστε να ανοιχθεί από έξω η πύλη του καταφυγίου. Αν αποτύχετε, ο κεντρικός υπολογιστής δεν μπορεί να διακινδυνεύσει να σας αφήσει να φύγετε με κίνδυνο να αποκαλύψετε το μυστικό του προκαλώντας πανικό στους υπόλοιπους κατοίκους, οπότε και θα σας «αφομοιώσει» για να παρατείνει τις ζωτικές του λειτουργίες (είπαμε είναι ημιοργανικός). Μπρος γκρεμός και πίσω ρέμα λοιπόν!

Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΕΡΑ

Μπλέξατε για άλλη μία φορά αγαπητοί αναγνώστες, οπότε για να δούμε τώρα πως θα καταφέρετε να ξεμπλέξετε. Ξεκινώντας το παιχνίδι, αμέσως μετά την εισαγωγική οθόνη, θα δείτε τον κεντρικό πίνακα λειτουργίας του RAT. Οπως βλέπετε και στο κάτω δεξιά παράθυρο, έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα μόνο ρομπότ τύπου "RAT", με το αρκετά ταιριαστό όνομα "RIZZO" (είμαι σίγουρος ότι όλοι κάποια στιγμή παρακολουθούσατε το Μάππετ Σώου). Στο πάνω και δεξιά μέρος της οθόνης υπάρχουν δείκτες για την κατάσταση του ρομπότ που ελέγχετε (αν έχει υποστεί ζημιά ή όχι), ένας γενικός χάρτης του νότιου μέρους της πόλης, η πυξίδα σας, καθώς και ένας δείκτης για την ραδιενέργεια (που βρίσκεται ακόμα σε υψηλά επίπεδα σε ορισμένα μέρη της πόλης). Κάτω αριστερά εμφανίζονται τα διάφορα χρήσιμα ενημερωτικά μηνύματα του παιχνιδιού καθώς και οι θέσεις των ram-paks, ενώ πάνω αριστερά είναι η κάμερα, μέσα από την οποία βλέπετε ό,τι «βλέπει» και το ρομπότ που έχετε εκείνη την στιγμή υπό τον έλεγχό σας. Κάτι είπαμε όμως για rampaks, και αυτό είναι ένα σημείο στο οποίο θα πρέπει να σταθούμε περισσότερο. Κάθε ρομπότ που ελέγχετε λοιπόν, διαθέτει και τις κατάλληλες υποδοχές, ώστε να μπορεί δεχτεί χρήσιμα προγράμματα που θα βοηθήσουν στο να γίνει πιο εύκολη η αποστολή σας. Όπως καταλάβατε, δεν σας έφτανε που ασχολείστε με τα interface, τις μνήμες, και τα λοιπά «πρόσθετα» του μικροϋπολογιστή σας, το άγχος της αναβάθμισης θα σας κυνηγάει πλέον και στα παιχνίδια! Που θα βρείτε αυτά τα θαυμαστά προγράμματα τώρα. Το πρώτο μέρος που θα πρέπει να ψάξετε, είναι τα διάφορα mainframes που βρίσκονται ακόμα σε λειτουργία στα διάφορα κτίρια της πόλης. Μάλιστα ένα από αυτά βρίσκεται στο κτίριο όπου ξεκινάτε το παιχνίδι - πράγμα αρκετά βολικό, ειδικά αν αναλογιστούμε ότι το manual του παιχνιδιού σας έχει ήδη έτοιμο και έναν χάρτη του κτιρίου για να μην χαθείτε. Κάτι αρκετά σημαντικό που θα πρέπει να έχετε υπ' όψιν σας, είναι πως ορισμένα προγράμματα/αρχεία που μπορεί να βρίσκονται αποθηκευμένα σε ένα mainframe, δεν είναι φανερά σε όλους τους τύπους των ρομπότ. Δηλαδή άλλα πράγματα μπορεί να δεί ένα ρομπότ τύπου RAT «σκαλίζοντας» έναν υπολογιστή, και άλλα ένα ρομπότ τύπου HACKER. Για να συνδεθείτε με κάποιον υπολογιστή, αρκεί απλά να τον αγγίξετε στέλνοντας το ρομπότ που ελέγχετε πάνω του, και τα υπόλοιπα γίνονται αυτόματα. Στην οθόνη σας θα δείτε τα προγράμματα ή αρχεία που βρέθηκαν, και θα μπορέσετε να τα τρέξετε ή να τα αποθηκεύσετε ώστε να χρησιμοποιηθούν από το ρομπότ σας – ή καλύτερα «τα» ρομπότ σας, μιά και έχουν την δυνατότητα να ανταλλάσουν προγράμματα και μεταξύ τους.

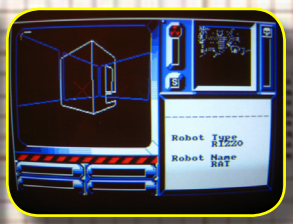
LOG IN

Ας πούμε λοιπόν ότι ξεκινήσατε το παιχνίδι σας, και θέλετε να αρχίστε να εξερευνείτε τα γύρω δωμάτια του κτιρίου, ή ακόμα και να βγείτε έξω στο δρόμο, στην λεωφόρο της Bridge Street. Η κίνηση του RIZZO μπορεί να γίνει με joystick ή και με τα πλήκτρα (για τους αμετανόητους). Επειδή βέβαια το Cholo είναι ένα παιχνίδι που επιτρέπει τον έλεγχο πολλών διαφορετικών ρομπότ - ορισμένα με ξεχωριστές δυνατότητες - αρκετές φορές θα χρειαστεί να καταφύγετε στο πληκτρολόγιο για να μπορέσετε να κουμαντάρετε κάποιο πολύπλοκο ρομποτάκι (π.χ. αν θέλετε να ελέγξετε ένα κατασκοπευτικό "FLYING EYE", το joystick θα σας χρησιμεύσει μόνο για τις βασικές κινήσεις. Άλλες λειτουργίες, όπως η αυξομείωση του ύψους, βρίσκονται στο πληκτρολόγιο). Επίσης σημειώστε πως ορισμένα ρομπότ

έχουν διαφορετική συμπεριφορά στον έλεγχο που ασκείτε. (για παράδειγμα μεγαλύτερη ή μικρότερη «αδράνεια» στην κίνηση). Ο RIZZO είναι εξοπλισμένος με ένα όπλο λέιζερ που θα σας επιτρέψει να θέσετε εκτός μάχης κάποιο αντίπαλο ρομπότ, ώστε να επιχειρήσετε να το πάρετε υπό τον έλεγχό σας. Προσοχή μόνο μην το παρακάνετε, διότι το αντίπαλο ρομπότ θα καταστραφεί! (θυμηθείτε να κοιτάτε το παράθυρο μηνυμάτων μέχρι να διαβάσετε ότι ο αντίπαλός σας ακινητοποιήθηκε). Εστω λοιπόν ότι έχετε παραλύσει το επόμενο υποψήφιο μέλος της ομάδας των ρομπότ σας. Προχωρήστε προς το μέρος του μέχρις ότου να το αγγίξετε, οπότε και θα συνδεθείτε αυτόματα. Κατά πάσα πιθανότητα θα είναι «κλειδωμένο», οπότε θα πρέπει να μαντέψετε τον κατάλληλο κωδικό - πράγμα που δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο μια και ο κάθε κωδικός έχει λίγο πολύ σχέση με την ιδιότητα του ρομπότ που θέλετε να ελέγξετε. Οσο για την λίστα με τους κωδικούς, θυμηθείτε να ψάξετε για το αρχείο "Passl. txt" (Password list). Όταν πλέον πάρετε τον έλεγχο του ρομπότ που θέλετε, μπορείτε (πατώντας Escape) να το δείτε και στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού, από όπου έχετε επιπλέον την δυνατότητα να επιλέγετε το ρομπότ που σας βολεύει ή να ανταλλάσετε προγράμματα και αρχεία μεταξύ τους, κατά βούληση. Κάτι άλλο που θα πρέπει να θυμάστε είναι ότι οπλισμό δεν διαθέτει απαραίτητα κάθε ρομπότ, γι' αυτό προσοχή στο ποιόν στέλνετε να «βγάλει το φίδι από την τρύπα». Επίσης, ορισμένα ρομπότ μπορεί απλά να περιπολούν σε κάποια περιοχή χωρίς κατ' ανάγκη να

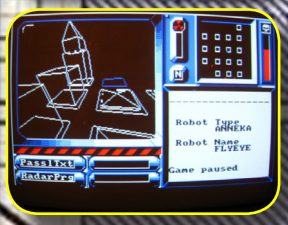
ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Σίγουρα η τρισδιάστατη απεικόνιση μίας πόλης (ή έστω ενός μέρους της) σε έναν οκτάμπιτο μικροϋπολογιστή δεν είναι εύκολη υπόθεση. Η Solid Image έκανε αρκετά καλή δουλειά, αν και θα μπορούσε να ήταν και καλύτερη σε κάποια σημεία. Εκείνο που μας ενόχλησε περισσότερο δεν είναι τόσο το flickering (δεν είναι ιδιαίτερα εμφανές εδώ που τα λέμε) όσο η σχετικά κοντινή απόσταση του ορατού ορίζοντα -ειδικά όταν είστε μέσα σε κάποιο δωμάτιο- πράγμα που μπορεί να φανεί περίεργο. Για παράδειγμα, ίσως να βρίσκεται ένας τοίχος μπροστά σας κάποια δεδομένη στιγμή αλλά να μην μπορείτε να τον διακρίνετε. Αυτή η αίσθηση του ότι δεν μπορείτε να δείτε «πέρα από τη μύτη σας» που δημιουργείται σε ορισμένους χώρους ή και σε ορισμένα εξωτερικά σημεία της πόλης, θα σας κάνει κάποιες φορές να προχωράτε μέχρι να στα τυφλά μέχρι να φανεί κάτι στον ορίζοντα (έστω ένας τοίχος ή μία πόρτα). Επειδή το παιχνίδι αργεί να κάνει τους υπολογισμούς για την εμφάνιση των γραφικών, κάποιες φορές αν μείνετε ακίνητοι για λίγο, θα δείτε να εμφανίζεται μπροστά σας ξαφνικά ένα κτίριο. Μην ανησυχήσετε-τα ένας τοίχος ή πάντα είναι θέμα συνήθειας. Δυστυχώς το προβληματάκι αυτό με τον ορίζοντα το συναντάμε σε όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού - ακόμα και στην αυθεντική του BBC. Πάντως ένα θετικό της έκδοσης του παιχνιδιού στον Amstrad είναι τα διαφορετικά χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί για την απεικόνιση των vectors (π.χ. οι περισσότερες πόρτες των κτιρίων είναι μπλε, τα ρομπότ κόκκινα, κλπ) πράγμα που «σπάει» την μονοτονία του λευκού των άλλων εκδόσεων, και σε πολλές περιπτώσεις διευκολύνει τον παίκτη. Αν πρέπει σώνει και καλά να βρούμε κάποιο ψεγάδι στην συγκεκριμένη έκδοση (Amstrad), αυτό θα είναι ένα ανεξήγητο μπέρδεμα του «τύπου», με το «όνομα» ενός ρομπότ (δηλαδή, οι ενδείξεις του τύπου και του ονόματος κάθε ρομπότ στον Amstrad, εμφανίζονται αντίστροφα!). Στον τομέα του ήχου κυριαρχούν τα εφφέ των λέηζερς και των συγκρούσεων, αλλά από εκεί και πέρα δεν θα ακούσετε κάτι πιο συνταρακτικό - αν και υπάρχουν δύο-τρία εφφέ ακόμα. Μουσικό θέμα δυστυχώς δεν υπάρχει - ούτε καν στην αρχική οθόνη. Οπως και να' χει, για μία ακόμη φορά αποδεικνύεται ότι οι όποιες ελλείψεις των γραφικών και του ήχου, δεν μπορούν να αμαυρώσουν την πολύ καλή εντύπωση που δημιουργεί το πρωτότυπο gameplay.

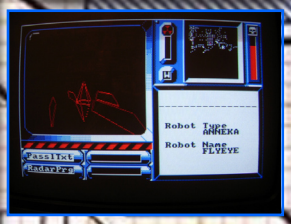


Ετοιμοι για την πρώτη σας σύνδεση με ένα τερματικό!

Κυνηγώντας ένα Flying Eye στούς δρόμους της πόλης...



Μία πανοραμική άποψη της πόλης. Στο βάθος διακρίνεται ένα κτίριο που μάλλον είναι το Δημαρχείο!



Τρέξτε άφοβα το πρόγραμμα Radar.prg (δεν έχει ιό!), ώστε να ενεργοποιηθεί ένα ραντάρ μικρής εμβέλειας

LOG OUT

Χωρίς αμφιβολία, μιλάμε για το παιχνίδι που έκανε τον Γκλυν Γουίλλιαμς (τον άνθρωπο που αργότερα μας έδωσε αριστουργηματικά τρισδιάστατα παιχνίδια όπως το Warhead και το I-War) να ξεχωρίσει. Την ιδέα του hacking άλλων ρομπότ την έχουμε ξανασυναντήσει σε παιχνίδια όπως το πασίγνωστο Paradroid (και τους διάφορους «κλώνους» του όπως τα Quazatron/Magnetron), αλλά εκεί είχαμε μία εντελώς διαφορετική αντίληψη στο gameplay - προσανατολισμένη σε σαφώς πιο "arcade" επίπεδα. Υπάροχουν άλλωστε στιγμές που θα μπορούσαμε να πούμε πως το Cholo αγγίζει τα όρια του simulator - ειδικά όταν πιλοτάρετε κάποιο ρομποτικό αεροπλάνο (ναι, έχει και τέτοιο). Η δε ιδέα της ανάγνωσης/ανταλλαγής/διαγραφής αρχείων και προγραμμάτων είναι το κάτι άλλο, και δεν θα αφήσει ασυγκίνητο τον casual gamer - πόσο μάλλον τον φανατικό «κομπιουτερά». Οσο για το όλο πακέτο του παιχνιδιού, τα πράγματα αγγίζουν το τέλειο. Η Firebird φρόντισε να συμπεριλάβει όχι μόνο ένα κατατοπιστικό manual που συμπληρώνεται από μία πολύ καλή νουβέλα, αλλά υπάρχει και ένας λεπτομερής προπολεμικός χάρτης του νότιου μέρους της πόλης, τον οποίο καλά θα κάνετε να έχετε δίπλα σας ώστε να τον συμβουλεύεστε συχνά. Την γενική καλή εντύπωση έρχεται να συμπληρώσει και η δυνατότητα που σας παρέχεται να σώζετε το παιχνίδι σας, για να συνεχίσετε κάποια άλλη στιγμή. Το Cholo είναι ένα παιχνίδι που οι φανατικοί αυτού του είδους δεν θα πρέπει να χάσουν. Οι υπόλοιποι φροντίστε απλά να το δείτε - έστω και μία φορά μόνο - διότι αξίζει σίγουρα τον κόπο. Μην κάθεστε με σταυρωμένα χέρια λοιπόν - η ελευθερία των ανθρώπων του καταφυγίου της πόλης Cholo εξαρτάται από εσάς!

9,2

ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΙΑ COMMODORE & SPECTRUM

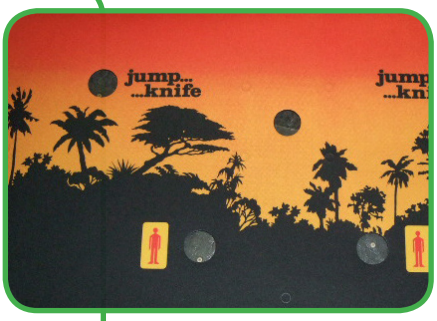
Οσον αφορά τα γραφικά, οι δύο αυτές εκδόσεις είναι πολύ κοντά στην αυθεντική του BBC, με τα μονόχρωμα vectors. Στον τομέα της ταχύτητας υπερέχει ο Spectrum ο οποίος είναι στα ίδια περίπου επίπεδα με τον Amstrad, ενώ ο Commodore που σε γενικές γραμμές ζορίζεται λίγο με τα vectors, έρχεται τελευταίος. Δυστυχώς, το ότι η απεικόνιση στον Commodore είναι στην «υψηλή» του ανάλυση (320x200 - ίδια με την «μεσαία» του Amstrad), δεν βοηθάει καθόλου. Αν τα γραφικά ήταν στην κλασσική 160x200 (όπως στο Elite ή σε ορισμένα παιχνίδια της Incentive για παράδειγμα), ίσως ο Commodore να είχε κερδίσει ελάχιστα frames παραπάνω. Στον τομέα του ήχου δεν υπάρχει τίποτα που να κάνει τις εκδόσεις αυτές να ξεχωρίζουν περισσότερο από εκείνη του Amstrad (αναμενόμενο για τον Spectrum, αλλά όχι και για τον Commodore, που μας έχει συνηθίσει αλλιώς σε αυτόν τον τομέα). Εκεί όπου διαπιστώσαμε ένα μικρό πρόβλημα, ήταν στον χειρισμό - αποκλειστικά στην έκδοση για Commodore. Φαίνεται πως κάποιες φορές είναι αδύνατον να μειώσετε την ταχύτητα του ρομπότ που ελέγχετε στο μηδέν, ώστε να σταματήσετε εντελώς - ειδικά όταν τρέχετε πολύ. Ένα πρόχειρο κόλπο για να «φρενάρετε» όταν υπάρχει πρόβλημα είναι να πατήσετε το πλήκτρο Restore για να βγείτε στο κεντρικό μενού και έπειτα να ξαναεπιλέξετε το ρομπότ που θέλετε, αλλά δεν είναι και ιδιαίτερα βολικό. Πάντως οι διαφορές μεταξύ των εκδόσεων είναι πολύ μικρές και η γενική καλή εικόνα του παιχνιδιού παραμένει ίδια, όποιο micro και αν έχετε.

GAME REVIEW -JUNGLE KING - ARCADE

By Thamonas

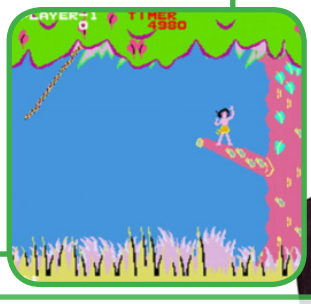
Ο τίτλος αυτός, κυκλοφόρησε από την Taito το 1982. Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει μια ιδιαιτερότητα που πολλοί ίσως να μην γνωρίζουν. Κυκλοφόρησε ως Jungle King και ο ήρωας του παιχνιδιού που έφερνε λίγο στον Ταρζάν, ξεκινούσε την περιπέτεια του βγάζοντας την κλασσική κραυγή ετοιμάζονταν να πηδήξει από κισσό σε κισσό. Βεβαίως η ΤΑΙΤΟ δέχθηκε μήνυση και αναγκάστηκε να αλλάξει τον τίτλο σε Jungle Hunt, και να αλλάξει βέβαια το sprite του χαρακτήρα από Ταρζάν σε outfit εξερευνητή (τύπου Dr. Livingston).

Στην Ελλάδα ήμασταν τυχεροί και το χαρήκαμε στην σπάνια έκδοση του ως Jungle King με ήρωα τον Ταρζάν. Πώς να το κάνουμε ρε παιδιά, άλλο να είσαι ο Ταρζάν ο άρχοντας την ζούγκλας αυτοπροσώπως, που προσπαθεί να σώσει την Jane από τους κανιβάλους, και άλλο να υποδύεσαι έναν απρόσωπο εξερευνητάκο με την φλώρικη στολή του.



Ωραία και ευγενή κίνητρα για κυνήγι! Τσακωσέ την!

Το παιχνίδι είναι απλό και χωρίζεται σε επίπεδα. Στο πρώτο, πηδάς από κισσό σε κισσό. Οι κισσοί πηγαινοέρχονται σε διαφορετικές συχνότητες, οπότε χρειάζεται καλό timing αλλιώς ο ηρώας πέφτει στο έδαφος και εσείς χάνετε «κανονάκι». Καλό είναι να παίρνετε τον χρόνο σας και να μην βιαστείτε να πηδήξετε



Στο δεύτερο επίπεδο, ο ήρωας βρίσκεται σε μια λίμνη και κολυμπάει οριζόντια και πρέπει να φτάσει στην όπι στη λίμνη που προσπαθούν να παρεμπιπτόντως επίπεδο, σαν τον αυτή την πίστα κροκόδειλούς, είτε διαθέτετε, αλλά σκοτώσετε την τότε σας «τρώνε». ώρα κάτω από το χρονικά διαστήματα

απέναντι όχθη. Το πρόβλημα είναι βρίσκονται πεινασμένοι κροκόδειλοι σταματήσουν τον ήρωα μας (ο οποίος αλλάζει χρώμα στο μαλλί του σε κάθε Dennis Rodman ένα πράγμα). Σε προσπαθείτε είτε να αποφεύγετε τους να τους σκοτώσετε με το μαχαίρι που προσοχή: αν προσπαθήσετε να τους στιγμή που έχουν ανοιχτό το στόμα, Επίσης να μην ξεχαστείτε για πολύ νερό και πνιγείτε. Πρέπει ανά τακτά να βγαίνετε στην επιφάνεια και να αναπνέετε. Και βεβαίως προσοχή στις φυσαλίδες! Έτσι και πιαστείτε μέσα τους, δεν μπορείτε να κινηθείτε και συνήθως σας τραβούν στην επιφάνεια και στο στόμα κάποιου κροκοδείλου.

Στο τρίτο επίπεδο ο ήρωας τρέχει σε ελαφρά κεκλιμένο επίπεδο, προς τα πάνω και προσπαθεί να αποφύγει βράχους που έρχονται καταπάνω του. Αυτό γίνεται πηδώντας από πάνω τους ή σκύβοντας

Στο τέταρτο και τελευταίο επίπεδο ο χαρακτήρας μας βλέπει την αγαπημένη του να κρέμεται πάνω από ένα καζάνι που βράζει. Το σχοινί που την κρατάει είναι έτοιμο να σπάσει και έχουμε λίγο χρόνο να την σώσουμε. Βέβαια για να γίνει αυτό πρέπει να πηδήξουμε πάνω από τους κανιβάλους που βρίσκονται ανάμεσα στην κοπέλα και τον ήρωα μας. Αυτό είναι και το πιο δύσκολο κομμάτι του παιχνιδιού μιας και χρειάζεται pixelική ακρίβεια στο σημείο που πρέπει να πηδήξουμε για να περάσουμε πάνω από τους κανίβαλούς χωρίς να τους ακουμπήσουμε και «πεθάνουμε.»

Το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, ούτε θα κάνετε πολύ ώρα για να το τερματίσετε. Κάθε φορά που σώζετε την Jane, το παιχνίδι ξεκινάει από την αρχική πίστα αλλά με αυξημένο επίπεδο δυσκολίας π.χ. στην πρώτη πίστα, στους κισσούς θα βρίσκονται πίθηκοι που σας εμποδίζουν να πηδήξετε. Η τελική εκτίμηση είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι πολύ διασκεδαστικό, γρήγορο και ευχάριστο.

GAME REVIEW -CJ ELEPHANT ANTICS - ATARI ST
By PhilVR

Από τις οθόνες μας έχουν περάσει ορδές τεράτων, κακοποιών, δράκων και πάσης φύσεως aliens, και είναι απορίας άξιο το τί έγιναν όλοι εκείνοι οι μικροί και χαρούμενοι καλοσχεδιασμένοι χαρακτήρες που αποτελούν όλη την ομορφιά στην έννοια που δίνουμε ως videogaming. Μάλλον οι όμορφες εποχές έμειναν κάπου πίσω μαζί με τις δικές μας αναμνήσεις, η μπορεί επειδή δεν υπάρχουν πλέον εταιρείες software όπως η Codemasters. Το CJ's Elephant Antics μας διηγείται μια θλιβερή ιστορία, καθώς ο CJ την ώρα που έκοβε βόλτες κοντά στο σπίτι του στην Αφρική, έπεσε σε μια παγίδα κυνηγών, και έτσι από το πουθενά βρέθηκε να πετάει μέσα σε ένα κλουβί με προορισμό την Αγγλία (φόρος τιμής στην πατρίδα των Codemasters!). Το αεροπλάνο όμως κατά την πορεία του έπεσε σε περιδίνηση, που απασφάλησε τόσο το κλουβί του μικρούλη CJ όσο και την πόρτα εμπορευμάτων. Έτσι με μια ομπρέλα που κατάφερε να αρπάξει πρίν εκσφενδονιστεί έξω απο το αεροπλάνο, προσγειώνεται σώος και αβλαβής στα περίχωρα της Γαλλίας. Πλέον ο μόνος σκοπός του μικρούλη ελέφαντα είναι να γυρίσει όσο το δυνατόν συντομότερα πίσω στο σπίτι του στην Αφρική. Η περιπέτεια σας, μόλις ξεκίνησε!

Άν λατρέψατε στο παρελθόν τα Super Wonderboy, Rainbow Islands, και το Santa's Xmas Caper (που παρουσιάζουμε και review του στο τεύχος αυτό), θα βρεθείτε σε πάρα πολύ γνώριμα λημέρια! Μια οθόνη με όμορφα χρώματα, επίπεδα και πλατφόρμες, με καλοσχεδιασμένους βάτραχους και σαλιγκάρια για αντίπαλους θα σας καλωσορίσουν στο παιχνίδι. Έσεις φυσικά έχετε ένα υπέροχα σχεδιασμένο ελεφαντάκι, το οποίο δέν κρατάει ούτε σπαθί ούτε πετάει ουράνια τόξα, καθώς το όπλο του είναι ότι μπορεί να πετάει άπειρα φυστίκια πρός τους αντιπάλους του! Εκτός απο τα φυστίκια βέβαια, μπορεί να προσθέτει στην κατοχή του και ένα περιορισμένο αριθμό βομβών που όμως μπορεί άνετα να ξαναμαζεύει σε διάφορα σημεία καθώς προχωράει στις επόμενες πίστες. Το να τις περάσετε γρήγορα και ασφαλή όμως θα εξαρτηθεί απόλυτα από τις ικανότητες σας. Το παιχνίδι μπορεί να δείχνει ένα "παιδικό" στήσιμο αλλά το walkthrough του κάθε άλλο παρά εύκολο μπορεί να θεωρηθεί! Στο διάβα σας έχετε και ένα σωρό αντιπάλους να σας κάνουν την ζωή δύσκολη, όπως σκυλάκια κανίς, αγγελάκια, πιγκουίνους, σύννεφα, φαραώ, ιθαγενείς, λιοντάρια, μαϊμούδες και ένα σωρό άλλους όπως επίσης θα καβαλήσετε και μηχανή κάνοντας άλματα και αποφεύγοντας διάφορα εμπόδια. Και υπάρχουν και οι μεγάλοι κακοί στο τέλος κάθε επιπέδου, οπότε καλό θα είναι να φυλάτε τις βόμβες σας για αυτές τις περιπτώσεις, καθώς κάτι μου λέει ότι έχουν ανοσία στα φυστίκια! Πολυποίκιλο και σίγουρα θα χαρούν τα μάτια σας να βλέπουν εναλαγές χρωμάτων σαν να βλέπετε ένα cartoon την κυριακή το πρωί. Τα γραφικά του δεν παίρνουν βραβεία, ούτε προσπαθούν να εκθρονίσουν το Shadow Of The Beast. Δίνουν την αίσθηση ενος 8bit παιχνιδιου στον ST και αυτό προσωπικά δεν το βρίσκω καθόλου κακό μιάς και η προέλευση του προέρχεται απο εκεί (από την αρχική δημιουργία του παιχνιδιού από την Big Red Software στα 8bit). Μου αρέσει πολύ αυτός ο τόνος 8bit νοσταλγίας για ένα καλό παιχνίδι που να μην υπερτερεί σε κάποιο συγκεκριμένο τομέα και να χωλαίνει σε κάποιον άλλο. Αν και μπορεί να κατηγορηθεί απο πολλούς ότι χαραμίζει τις ικανότητες του ST με το 8bit στήσιμο του, όλο το παιχνίδι έχει αυτό τον αέρα της ισορροπίας και του ζυγισμένου στα καίρια σημεία όπως γραφικά, ήχος και gameplay και μια απίστευτη δόση 80's.

Το παιχνίδι είναι μουσικά επενδυμένο από τον Allister Brimble που θεωρώ (μαζί με τον David Whittaker) ως κορυφή σε μουσικά κομμάτια παιχνιδιών ανεξαρτήτως πλατφόρμας. Τόσο στα 8bit όσο και στα 16bit η δουλειά του είναι πραγματικά απίστευτη. Ο χειρισμός του CJ είναι αρκετά καλός, αν και παρουσιάζει μια πιό χαλαρή αίσθηση σε σχέση με όλα τα αναφερθέν στην αρχή της παραγράφου παιχνίδια. Δεν είναι σε καμία περίπτωση κακός, απλά μάλλον έχω συνηθίσει τρομερά τον τέλειο έλεγχο που προσφέρουν τα άνωθεν και λογικό είναι να κάνω ίσως και μια άδικη "σύγκριση" στο CJ. Πέραν αυτού πάντως συνολικά τομέας του gameplay είναι αρκετά καλός και δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου να μπείτε στο πνεύμα του, εκτός ίσως από ένα μελανό σημείο στην δυνατότητα διπλού παιχνιδιού. Το παιχνίδι αυτό έχει όμως και μια σοβαρή ιδιαιτερότητα ως προς το 2 player mode. Ναι, σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε με ένα φίλο σας και να έχετε την εν' τη ενώση ισχύ, όμως πρέπει να έχετε και πολύ καλή συννενόηση μεταξύ σας καθώς το παιχνίδι επικεντρώνεται στον πρώτο παίχτη, και έτσι αν αυτός προχωρήσει αρκετά στην πίστα, ο δεύτερος παίχτης θα μείνει ξεκρέμαστος πίσω στην αφάνεια (και πίσω στην οθόνη εννοείται) και είτε θα συνεχίσει να χάνει ζωές αν έχει μείνει κανένας αντίπαλος αφυστίκωτος (!), είτε θα περιμένει μέχρι να καθαρίσει όλη την πίστα ο πρώτος παίχτης. Αυτό έχει και την καλή πλευρά και την άσχημη, καθώς αν ο δεύτερος παίχτης βαρεθεί να παίζει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τότε μικρό το κακό μιάς και δεν χρειαζεται να τον σέρνουμε και να τον παρακαλάμε μέχρι να τελειώσουμε τις πίστες. Από την άλλη είναι απελπιστικό καθώς αν ξεφύγει ο πρώτος παίχτης στο παιχνίδι, ο δεύτερος είναι καταδικασμένος να χάσει τουλάχιστον μια ζωή μέχρι να δεί τι γίνεται και μπορέσει ο πρώτος παίχτης ξεμπλοκάρει. Δεν γνωρίζω έτσι, αλλά δεν είναι και ακούγεται. Απλά μας ξενίζει πού έχει ξεμείνει ώστε να να επιστρέψει και να τον για ποιό λόγο το έφτιαξαν τόσο τρομακτικό όσο λίγο και θέλει συνήθεια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Τοποθετώντας την δισκέτα του CJ's Elephant Antics στο drive του ST σας, ετοιμαστείτε για μια επιστροφή σε εποχές που αγαπήσαμε και θυμόμαστε με νοσταλγία. Το παιχνίδι αυτό θα σας θυμίσει τον Amstrad και τον Commodore στην οθόνη σας, και μάλιστα σε μιά άριστη εκτέλεση και πακεταρισμένο με πολλές ώρες χαράς και διασκέδασης που έχει να σας προσφέρει. Χαρούμενα γραφικά, cartoonίστικη μουσική απο έναν μαίτρ του είδους, προοδευτική δυσκολία, όλα αυτά και άλλα πολλά σας περιμένουν να τα ανακαλύψετε μέσα στο παιχνίδι. Με μόνη παρατήρηση αυτή της λειτουργίας του 2 player mode (που έχει και εν μέρει κάποια ελαφρυντικά), αξίζει και με το παραπάνω τον χρόνο και την ενασχόληση σας μαζί του. Οφείλω να σας προειδοποιήσω για ένα side effect που έχει και που θα σας πιάσει απροετοίμαστους! Αν μετά από ώρα παιχνιδιού αποφασίσετε να κλείσετε τον ST και αρχίσετε ανεπαίσθητα να ψάχνετε για την κασσέτα με το παιχνίδι, μήν ανυσηχείτε.. απλά πατήστε το Eject στο drive σας και καλή επιστροφή στο μέλλον!

9,0

GAME REVIEW - COMBAT - ATARI 2600
By Thamonas

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι, κατά εμέ, η επιτομή του "διπλού" game. Η τρανή απόδειξη ότι τα φανταστικά γραφικά, ο surround ήχος, και οι υπέρογκες χρωματικές αναλύσεις, δεν είναι τα συστατικά που φτιάχνουν ένα καλό παιχνίδι. Αρκεί μια έξυπνη ιδέα και βέβαια το μεράκι για την υλοποίηση της. Αυτά είναι τα συστατικά που είναι αρκετά για ικανοποιήσουν την δίψα και του πιο απαιτητικού gamer.

Όσοι θεωρούν τους εαυτούς τους retro gamers και δεν γνωρίζουν το combat, καλό είναι να ανασκουμπωθούν και να διαβάσουν το παρακάτω άρθρο, για να μάθουν ένα-δυο πραγματάκια για την πραγματική ιστορία των video games καθώς και για το industry του.

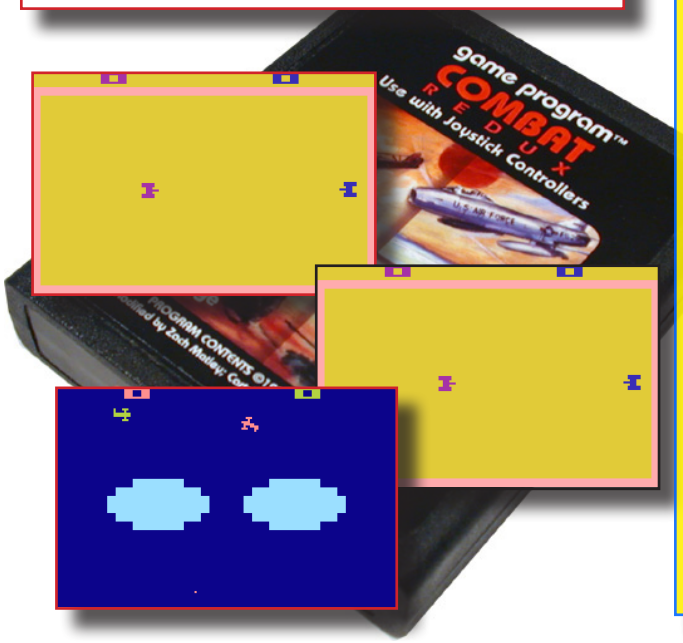
Το μακρινό 1977, η ATARI είχε κυκλοφορήσει την κονσόλα της το ATARI VCS (που αργότερα μετονομάστηκε σε ATARI 2600). Η αγορά των video games έκανε τα παρθενικά της βήματα και προσπαθούσε να βρει το κοινό της. Αποφασίστηκε ότι για λόγους προώθησης προϊόντος έπρεπε να βάλουν στο πακέτο μαζί με την κονσόλα και δύο παιχνίδια.
Δημιουργήθηκαν, με αυτή την λογική 6 διαφορετικές συσκευασίες. Οι marketing ιδιοφυίες της Atari, αποφάσισαν να προσφέρουν το COMBAT σε όλα τα πακέτα προώθηση της κονσόλας σαν το πρώτο από τα δύο παιχνίδια. Οι πωλήσεις μέσα σε 2 χρόνια εκτοξεύτηκαν, κάνοντας την ATARI την βασίλισσα της βιομηχανίας του gaming. Το συγκεκριμένο παιχνίδι υπήρχε στο πακέτο της κονσόλας μέχρι το 1982! Αυτό από μόνο του δείχνει την διάρκεια του παιχνιδιού. Ίσως, εάν το Combat δεν είχε δημιουργηθεί, η εξέλιξη των βίντεο games δεν θα ήταν η ίδια που είναι σήμερα.

Αν μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε ως είδος τότε θα λέγαμε ότι είναι combat simulation, βέβαια σε πολύ απλοϊκή μορφή. Είναι ένα αυστηρά διπλό παιχνίδι όπου οι δύο αντίπαλοι προσπαθούν να «σκοτώσουν» ο ένας τον άλλον όσο πιο πολλές φορές μπορούν σε συγκεκριμένα χρονικά περιθώρια. Το παιχνίδι έχει 27 διαφορετικές πίστες!! Παρόλο τις περιορισμένες δυνατότητες της εποχής, οι πίστες είναι όλες ενδιαφέρουσες και λίγο ή πολύ, διαφοροποιούνται μεταξύ τους.

Στις πρώτες πίστες οι αντίπαλοι χειρίζονται από ένα τανκ. Ο χειρισμός απλούστατος: Σπρώχνοντας τον μοχλό προς τα πάνω, το τανκ προχωράει μπροστά, ανάλογα που είναι γυρισμένο το κανόνι του. Πιέζοντας δεξιά ή αριστερά τον μοχλό, το τανκ στρίβει δεξιά και αριστερά αντίστοιχα και βέβαια το fire είναι οι σφαίρες. Η πρώτη πίστα είναι μια τεράστια κενή οπού βρίσκονται μόνο τα sprites των δύο τανκ αντιμέτωπα. Στις αμέσως επόμενες πίστες υπάρχουν εμπόδια που παρεμβάλλονται ανάμεσα στους δύο αντιπάλους, και πρέπει να μανουβράρουν το τανκ για να έρθουν σε «θέση» βολής. Στη συνέχεια, τα τανκ είναι «καμουφλαρισμένα» και δεν φαίνονται παρά μόνο όταν πυροβολούν. Στην επόμενη σειρά των πιστών, οι σφαίρες αναπηδούν όταν ακουμπήσουν σε εμπόδιο ή επιφάνεια και θέλει γνώσεις μπιλιάρδου/γεωμετρίας για να χτυπήσεις τον αντίπαλο.

Στα επόμενα στάδια οι αντίπαλοι έχουν στην κατοχή τους δίπτερα αεροπλάνα του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου και αναπτύσσουν αερομαχίες, Εκεί στην πρώτη πίστα οι αντίπαλοι έρχονται αντιμέτωποι σε καθαρό ουρανό, με σύννεφα, με διπλά αεροπλάνα και με τρία αεροπλάνα εναντίον ελικοπτέρου. Στις τελευταίες πίστες οι αντίπαλοι παίζουν τις προηγούμενες πίστες, αλλά αυτή την φορά έχουν στην διάθεση τους jets. Ενώ τα background του ουρανού μένουν ακριβώς τα ίδια, τα sprites αλλάζουν και βέβαια η κίνηση είναι πολύ πιο γρήγορη, αφού πρόκειται για προηγμένα τεχνολογικά αεροπλάνα.

Μπορεί τα γραφικά του παιχνιδιού να δείχνουν πρωτόγονα στις μέρες μας αλλά η διαχρονικότητα του gameplay είναι απαράμιλλη και δεν έχει αλλάξει παρόλο που έχουν περάσει τριάντα χρόνια. Ακόμη και σήμερα μπορεί κάποιος να διασκεδάσει παίζοντας με ένα φίλο του.



ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ
by PhilVR

Το Atari Video Computer System (VCS) είχε πάρει τον κωδικό προϊόντος CX2600 απο την ομάδα σχεδιασμού του. Το Combat έχει τον κωδικό CX2601.. Χρειάζεται να αναφέρω κάτι παραπάνω απο αυτό?! Το παιχνίδι που σχεδιάστηκε και προγραμματίστηκε απο τον Larry Wagner και τον Joe Decuir (που συμμετείχε και στην σχεδίαση του VCS) έδωσε με τον καλύτερο τρόπο την νέα τάξη πραγμάτων και επίσης για το πώς πρέπει να είναι ένα διπλό παιχνίδι, ξεφεύγοντας από τις "καρφωμένες" κινήσεις και φαντασία του παιχνιδιού Pong. Το ότι σχεδιάστηκε με σκοπό να εξοπλίσει on board το ολοκαίνουριο τότε Video Computer System της Atari, πιστεύω οτι λέει αρκετά για την αξία του. Με ένα σωρό παραλλαγές και levels παιχνιδιού, δημιούργησε νέες δυνατότητες σε ένα και μόνο σύνολο. Σίγουρα η έλειψη AI είναι εμφανής και το να παιχτεί σαν μονό είναι απο βαρετό εως άσκοπο.. αλλά ας μην ξεχνάμε ότι προέρχεται απο μιά εποχή που η τεχνολογία βοηθούσε στην συνένωση των ανθρώπων και μάλιστα εξαρτιόταν και από αυτούς.
Ίσως το αειθαλέστερο παιχνίδι όλων των εποχών και ότι πιο αγνό έχει δημιουργηθεί ποτέ εκ του μηδενός (η νύξη περί της συνοχής του Atari VCS και του Combat σαν εννιαίο concept). Επίσης πυροδότησε και την "μόδα" με τις διαφορετικές ετικέτες στα cartridge στις διάφορες επανεκδόσεις του, καθώς υπάρχει σε 3 διαφορετικά Text labels, και δυο διαφορετικές Picture Labels. Έτσι αν έχετε πρόβλημα στο να έχετε μια ολοκληρωμένη συλλογή παιχνιδιών στο Atari σας λόγω πάμπολων εκδόσεων με διαφορετικές ετικέτες, ξέρετε ποιό παιχνίδι θα κατηγορήσετε!! Κλείνω το παραθυράκι της δεύτερης γνώμης πάνω στο Combat, λέγοντας ότι αποτελεί παιχνίδι διαμάντι και δεν πρέπει να λείπει από καμία συλλογή 2600, και προσφέρεται ανεπιφύλακτα για σαββατόβραδα με φίλους καλεσμένους, εφοδιασμένους με πίτσες, σουβλάκια και μπύρες (coca cola οι μικρότεροι!) για Combat tournaments μεχρι πρωίας!"

GAME REVIEW -REDHAWK - AMSTRAD

By Thamonas

Το παιχνίδι ξεκινάει στο νοσοκομείο. Ο χαρακτήρας μας μόλις έχει συνέλθει και έχει πάρει εξιτήριο. Η μνήμη του είναι τελείως κενή, δεν θυμάται τίποτα, πλήρης αμνησία. Το όνομα του είναι Kevin Oliver και είναι φωτογράφος, έτσι τουλάχιστον του είπαν στο νοσοκομείο. Τα υπάρχοντά του? Μια άδεια φωτογραφική μηχανή και κάτι ψιλά. Ποιος είναι, γιατί βρέθηκε εκεί, δεν γνωρίζει ούτε μπορεί να θυμηθεί τίποτα. Μια λέξη τριγυρνάει στο μυαλό του...μια ακαθόριστη λέξη αποτελούμενη από τέσσερα γράμματα. Προχωράει στο δρόμο προσπαθώντας να επαναφέρει κάτι από την μνήμη του. Ξαφνικά η ακαθόριστη αυτή λέξη γίνεται όλο και πιο έντονη στο μυαλό του.. «KWAH». Την φωνάζει δυνατά και ξαφνικά κάτι απίθανο συμβαίνει!! Αμέσως ο μαλθακός φωτογράφος reporter με τα γυαλιά, μεταμορφώνεται στον REDHAWK, ένα παντοδύναμο υπερήρωα, τιμωρό του εγκλήματος. Ο Redhawk αντιλαμβάνεται το χρεός του στην ανθρωπότητα και βέβαια ότι πρέπει να διατηρήσει την ανωνυμία του. Ξαναλέει λοιπόν «KWAH» και επανέρχεται στην αρχική του μορφή ως ο κοινός θνητός, Kevin Oliver.

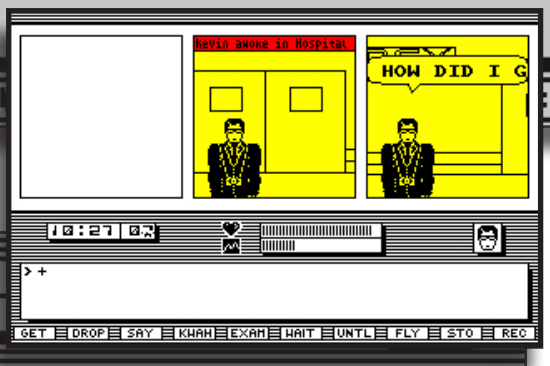
GET | DROP | SAY | KWAH | EXAM | WAIT | UNTL | FLY | STO | REC

10:27 00

Το παιχνίδι είναι graphic-text adventure που μοιάζει με κόμιξ. Ο πιο ακριβής χαρακτηρισμός για το συγκεκριμένο genre θα ήταν: interactive-comic-strip. Η ιστορία ξεδιπλώνεται σε μορφή σελίδων κόμιξ, με icons. Χωρίς να έχει τα εξαιρετικά γραφικά το παιχνίδι σε κερδίζει με την ιδιαίτερη ατμόσφαιρα του: π.χ. ομιλίες του παιχνιδιού; γράφοντας say και συμπληρώνοντας ότι θέλουμε αναμεσα στα εισαγωγικά, ο Kevin ή ο Redhawk θα πει ακριβώς αυτό που γραψαμε και θα εμφανιστεί η ομιλία με την μορφή φυσαλίδας, ακριβώς όπως και στα κομιξ!

Η αποστολή του παιχνιδιού γίνεται σχετικά σύντομα γνωστή στον ήρωα μας: κάποιος ψυχοπαθής κακοποιός έχει τοποθετήσει μια έναν εκρηκτικό μηχανισμό στο εργοστάσιο πυρηνικής ενέργειας της πόλης. Ο Redhawk δεν μπορεί να αφήσει να χαθούν τόσες χιλιάδες ζωές πρέπει να βρει ποιος κρύβεται πίσω από όλα αυτά και να βρει τρόπο να σταματήσει τον μηχανισμό. Όπως αντιλαμβανόμαστε την αποστολή αυτή μπορεί να την κάνει ο Redhawk και όχι ο Kevin που ούτε την δύναμη έχει ούτε τις δυνατότητες. Αλλά τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Ο Redhawk δεν μπορεί να παραμείνει συνεχώς στην μορφή του σουπερήρωα...κάθε φορά που κάνει μία ενεργεία Π.χ χτυπάει κάποιον κακοποιο ή πετάει, η μπάρα της ενεργειάς του πέφτει. Όταν αυτή μηδενιστεί τότε μεταμορφώνεται στον Kevin. Η λύση της του adventure είναι η αρμονική «συμβίωση» του Kevin και του Redhawk. Ο Kevin πρέπει να βρει δουλειά ως δημοσιογράφος-ρεπορτερ για να μπορεί να έχει εισόδημα γιατί τα λεφτά είναι απαραίτητα στο παιχνίδι. Επίσης ως Kevin μπορεί να μετακινείται από περιοχή σε περιοχή χρησιμοποιώντας το τραμ ή ταξί. Ο Redhawk μπορεί να πεταέι για να μετακινηθεί αλλά αυτό ξοδεύει πολύ την ενεργεία του, που είναι χρήσιμη για άλλες περιπτώσεις.

KWAH | EXAM



Η φήμη του Redhawk παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Στην αρχή, όπως είναι φυσικό δεν τον ξέρει κανένας και οι πολίτες τον βλέπουν σαν έναν εκκεντρικό τύπο με κολάν! Έτσι πρέπει σιγά σιγά να αρχίσει να αυξάνει την δημοτικότητα του πιάνοντας αρχικά απλούς ληστές που κλέβουν τον κόσμο στα πάρκα και στις πλατείες. Οι πράξεις του Redhawk γίνονται ευρεώς γνωστές από τις φωτογραφίες των κακοποιών που συλλαμβάνει. Ο Kevin δηλαδή ως φωτογράφος παίζει σημαντικό ρόλο για την αύξηση της φήμης του Redhawk.

Έτσι, με υψηλό τον δείκτη της φήμης ο κόσμος τον αναγνωρίζει, τον βοηθάει και απαντάει πιο εύκολα σε ερωτήσεις. Προχωρόντας στο παιχνίδι ο Redhawk θα έχει να αντιμετωπίσει όλο και πιο δύσκολους villains μέχρι να φτάσει στο τέλος του νήματος και να μπορέσει να σώσει την πόλη. Η σωματική δύναμή δεν θα δώσει λύσεις σε αυτές τις περιπτώσεις..οι λύσεις θα δωθούν με την γνώση, την εξυπνάδα αλλά και βέβαια τα απαραίτητα αντικείμενα από το inventory. Σημειώνουμε εδώ πως ο κάθε χαρακτήρας έχει ξεχωριστό inventory: δηλαδή μην περιμένετε να βρει ο Redhawk στο inventory του κάποιο αντικείμενο που έχει πάρει ο Kevin.

Το δυνατό σημείο του παιχνιδιού δεν είναι τα γραφικά του ούτε και η διάρκεια του. Κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα δυσκολίας. Πρόκειται όμως για ένα τίτλο με πολύ δυνατό σενάριο, ενδιαφέροντες χαρακτήρες και είναι σίγουρο ότι θα αρέσει σε όλους τους φίλους των adventures.

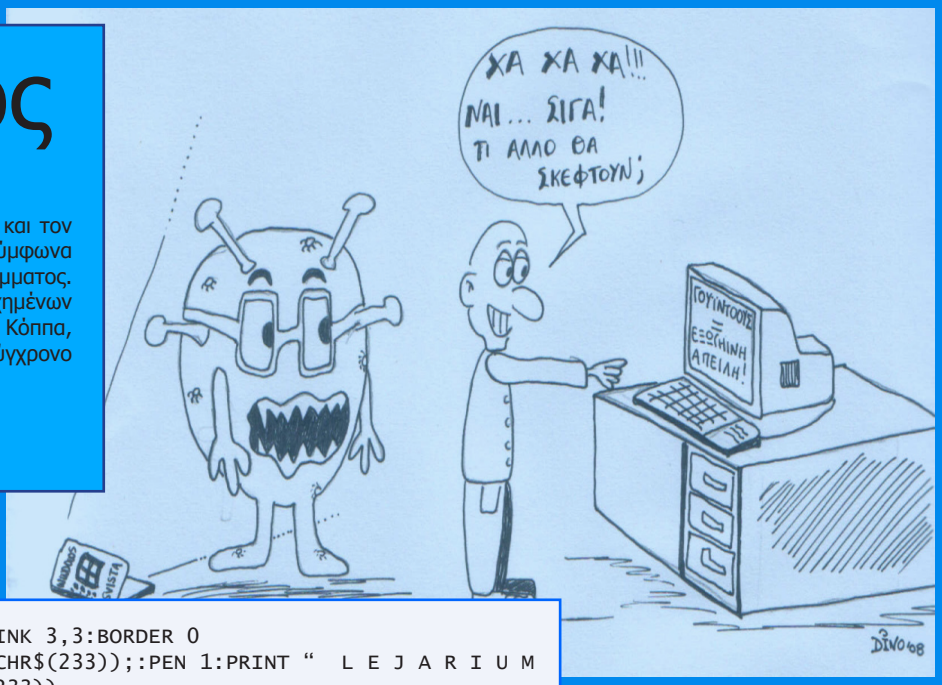
GET | DROP | SAY | KWAH | EXAM | WAIT | UNTL | FLY | STO | REC

Λεξάριθμος

Για Amstrad CPC 464/664/6128

Το πρόγραμμα βρίσκει τον λεξάριθμο, αλλά και τον πυθμενικό λεξάριθμο λέξεων ή φράσεων, σύμφωνα με την αρχαία αριθμητική αξία κάθε γράμματος. Βέβαια, λείπουν οι αριθμητικές αξίες παρωχημένων γραμμάτων (Δίγαμμα, Σαν, Σχω, Στίγμα, Κόππα, Σαμπί) αφού αυτά δεν απαντώνται στο σύγχρονο αλφάβητό μας.

By Zoro




```
10 GOSUB 500
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,15:INK 3,3:BORDER 0
30 LOCATE 1,2:PEN 2:PRINT STRING$(7,CHR$(233));:PEN 1:PRINT "  L E J A R I U M
O S  ";:PEN 2: PRINT STRING$(7,CHR$(233))
40 PEN 1:LOCATE 3,4:PRINT "Plhktrologhste thn lejh h thn frash
50 LOCATE 4,5:PRINT "thw opoiaw uelete ton ariumhtiko
60 LOCATE 8,6:PRINT "kai pyumeniko Lejariumo
70 LOCATE 7,23:PRINT "PIESTE ENA PLHKTRO GIA ARXH
80 CALL &BB18
90 WINDOW#2,1,40,8,8:PEN #2,2:PRINT #2,STRING$(39,CHR$(233))
100 WINDOW#3,1,40,23,23: PEN #3,2:PRINT #3,STRING$(39,CHR$(233))
110 WINDOW#1,1,39,9,22:PAPER #1,3
120 REM ========== WORD VALUE ==========
130 DIM t$(98),n(98),n$(98),v$(10)
140 FOR x=1 TO 98:READ t$(x):NEXT
150 FOR x=1 TO 98:READ n(x):NEXT
160 CLS #1
170 PEN #1,2:LOCATE #1,2,2:LINE INPUT #1,w$:IF w$="" THEN 170
180 CLS #1
190 c=2
200 IF LEN(w$)>38 THEN c=1
210 LOCATE #1,2,c:PRINT #1,w$;" =";
220 v1=0
230 w=LEN(w$)
240 FOR x=1 TO w-1
250 n$(x)=MID$(w$,x,1)
260 NEXT
270 n$(x)=LEFT$(w$,1)
280 n$(w)=RIGHT$(w$,1)
290 FOR x=1 TO w
300 FOR y=1 TO 98
310 IF n$(x)=t$(y) THEN
n$(x)=STR$(n(y)):v1=v1+n(y)
320 NEXT y,x
330 FOR x=1 TO w:PRINT #1,n$(x);:NEXT
340 v2=0
350 V$=STR$(v1)
360 v=LEN(v$)
370 FOR x=1 TO v-1
380 v2=v2+(VAL(MID$(v$,x,1)))
390 NEXT
400 v2=v2+(VAL(LEFT$(v$,1)))+(VAL(RIGHT$(v$,
1)))
410 IF v2>9 THEN v$=STR$(v2):v2=0:GOTO 360
420 LOCATE #1,2,11:PRINT #1,"O Lejariumow
einai: ";CHR$(199);:PEN #1,1:PRINT #1,v1;:PEN
#1,2:PRINT #1,CHR$(197)
430 LOCATE #1,2,13:PRINT #1,"O Pyumenikow
Lejariumow einai: ";CHR$(199);:PEN #1,1:PRINT
#1,v2;:PEN #1,2: PRINT #1,CHR$(197)
440 LOCATE 5,25:PRINT "Pieste ena plhktro gia
synexeia":CALL &BB18
450 LOCATE 5,25:PRINT SPACE$(31)
460 GOTO 160
470 DATA A,B,G,D,E,Z,H,U,I,K,L,M,N,J,O,P,R,S,T
,Y,F,X,C,V,a,b,g,d,e,z,h,u,I,k,l,m,n,j,o,p,r,s
,w,t,y,f,x,c,v,A,B,G,D,E,Z,H,U,I,K,L,M,N,J,O,P
,R,S,T,Y,F,X,C,V,a,b,g,d,e,z,h,u,I,k,l,m,n,j,o
,p,r,s,w,t,y,f,x,c,v
480 DATA 1,2,3,4,5,7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,
80,100,200,300,400,500,600,700,800, 1,2,3,4,5,
7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,80,100,200,200,300,
400,500,600,700,800
490 DATA 1,2,3,4,5,7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,
80,100,200,300,400,500,600,700,800, 1,2,3,4,5,
7,8,9,10,20,30,40,50,60,70,80,100,200,200,300,
400,500,600,700,800
500 REM ========== GREEKS ==========
510 SYMBOL AFTER 67
520 SYMBOL 67,&DB,&DB,&DB,&DB,&7E,&18,&18,0
530 SYMBOL 68,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&7E,0
540 SYMBOL 70,&18,&7E,&DB,&DB,&7E,&18,&18,0
550 SYMBOL 71,&7E,&60,&60,&60,&60,&60,&60,0
560 SYMBOL 74,&7E,&0,&0,&3C,&0,&0,&7E,0
570 SYMBOL 76,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,0
580 SYMBOL 80,&FE,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,0
590 SYMBOL 82,&7C,&66,&66,&7C,&60,&60,&60,0
600 SYMBOL 83,&7E,&60,&30,&18,&30,&60,&FE,0
610 SYMBOL 85,&38,&6C,&C6,&FE,&C6,&6C,&38,0
620 SYMBOL 86,&7C,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&EE,0
630 SYMBOL 97,&0,&0,&76,&CC,&CC,&CC,&76,0
640 SYMBOL 98,&0,&3C,&66,&7C,&66,&66,&7C,&60
650 SYMBOL 99,&0,&0,&18,&DB,&DB,&DB,&7E,&18
660 SYMBOL 100,&3C,&60,&3C,&66,&66,&66,&3C,0
670 SYMBOL 101,&0,&0,&3C,&60,&38,&60,&3C,0
680 SYMBOL 102,0,0,&6E,&DB,&DB,&DB,&7E,&18
690 SYMBOL 103,0,0,&66,&3C,&66,&66,&66,&3C
700 SYMBOL 104,0,0,&DC,&66,&66,&66,&66,0
710 SYMBOL 105,0,0,&30,&30,&30,&36,&1C,0
720 SYMBOL 106,&60,&3E,&60,&3E,&60,&3E,&6,&C
730 SYMBOL 107,0,0,&66,&6C,&78,&6C,&66,0
740 SYMBOL 108,&3C,&6,&1E,&36,&36,&36,&36,0
750 SYMBOL 109,0,0,&66,&66,&66,&66,&7C,&60
760 SYMBOL 110,0,0,&66,&66,&66,&3C,&18,0
770 SYMBOL 112,0,0,&7E,&66,&66,&66,&66,0
780 SYMBOL 114,0,0,&3C,&66,&66,&66,&7C,&60
790 SYMBOL 115,0,0,&7E,&CC,&CC,&CC,&78,0
800 SYMBOL 116,0,0,&7E,&18,&18,&18,&C,0
810 SYMBOL 117,&3C,&66,&66,&7E,&66,&66,&3C,0
820 SYMBOL 118,0,0,&66,&C3,&DB,&DB,&7E,0
830 SYMBOL 119,0,0,&3E,&60,&60,&3C,&6,&1C
840 SYMBOL 121,0,0,&C6,&66,&66,&66,&3C,0
850 SYMBOL 122,&66,&3C,&30,&60,&60,&60,&3C,&6
860 RETURN
```

Adventure game sequel,όπως λέμε movie sequel,ή...μήπως όχι ;

by Manos426f

Δεν ήξερα ποιο θα ήταν το κατάλληλο θέμα για το δεύτερο μέρος της στήλης αυτής,μετά την εισαγωγή-"χταπόδι" που έκανα στο πρώτο τεύχος και η οποία μάλλον άγγιζε κι έθιγε πολλά θέματα που αφορούν το αγαπημένο μας είδος των adventure games.
Σε ερώτηση που απηύθυνα όμως στους συνεργάτες μου,ένας εξ' αυτών μου είπε το εξής πολύ σωστό:
"Αφού είναι το δεύτερο τεύχος μας (=sequel του πρώτου!!!),γιατί δεν γράφεις περί adventure games και sequels,για το οποίο θέμα μας είχες πει ότι θες να γράψεις κάποια στιγμή στη στήλη;"

Η πρότασή του έγινε...εντολή για μένα και να λοιπόν η δεύτερη "Adventure Paradise" στήλη,με ένα θέμα,που μπορεί να βρει αρκετούς από εσάς σύμφωνους,όπως βέβαια είμαι σίγουρος ότι θα βρει εξίσου και πολλούς αντίθετους.Αλλά γι' αυτό είμαστε εδώ,για να γράφουμε τις απόψεις μας,όπως και να λαμβάνουμε (πολύτιμο) feedback από εσάς,για όσα κατά καιρούς γράφουμε...
Χωρίς να μακρυγορώ λοιπόν ακόμη περισσότερο,μπαίνω απευθείας στο θέμα:Τελικά πότε είδαμε σωστά,ικανοποητικά,αντάξια των αρχικών παιχνιδιών,sequels ;
Θα τοποθετηθώ από τώρα στο ερώτημα αυτό και θα πω ότι,κατά τη γνώμη μου,τα adventure games,είναι κάτι το σχεδόν αντίθετο απ' τις κινηματογραφικές ταινίες και τις συνέχειες αυτών!
Τι εννοώ...
Ενώ -συνήθως- στις ταινίες,η συνέχεια είναι κατώτερη ποιοτικά της αρχικής,συχνά δε τραγική,διαλύοντας έτσι σχεδόν το όνομα και τη φήμη της πρώτης,στα adventure games ευτυχώς αυτό έχει μέχρι στιγμής ακολουθήσει,σε γενικές γραμμές,μια αντίθετη πορεία !
Έχουμε βρεθεί ανά τα χρόνια στην ευχάριστη θέση να απολαμβάνουμε τίτλους που ενώ κουβάλαγαν το βαρύ όνομα ενός πολύ ποιοτικού prequel,εντούτοις καταφέρανε να φανούν αντάξια αυτού και κάποιες,όχι και λίγες μάλιστα θα έλεγα,φορές,να το ξεπεράσουν.Τουλάχιστον τα δεύτερα μέρη των σειρών...
Θα αναλύσω παρακάτω κάποιες,αρκετές,περιπτώσεις,βασιζόμενος σε παιχνίδια που έχω παίξει,και,στη συντριπτικότατη πλειοψηφία τους,τερματίσει,ώστε να μπορώ ασφαλώς να έχω μια ολοκληρωμένη άποψη γι' αυτά.Οφείλω επίσης εδώ να διευκρινίσω εκ των προτέρων ότι,ως μη μεγάλος fan των "Quest" series games της Sierra,δεν θα αναφερθώ σ' αυτά,αλλά αυτό θα το κάνει στο επόμενο τεύχος ένας εκ των νέων συνεργατών του περιοδικού μας,ο Σωκράτης,που έχει ασχοληθεί σαφώς περισσότερα μ' αυτά απ' ότι εγώ,και τον οποίο καλοσωρίζω στην οικογένεια του Phoenix μέσω της στήλης αυτής...
Πάμε να δούμε λοιπόν κάποια διάσημα games,που ακολουθήθηκαν από (συχνά όχι μόνο ένα) sequel!

Indiana Jones and the last crusade-Indiana Jones and the fate of Atlantis

Πόσα χρειάζεται να πω για τα δύο αυτά παιχνίδια μεταξύ τους άραγε;
Μια σπάνια περίπτωση σύγκρισης,στην οποία το sequel καταποντίζει στα πάντα το πρώτο μέρος!
Εδώ ήταν λες και η Lucas έκανε το..."αγροτικό" της με το The last crusade (όχι,δεν ήταν κακό,κάθε άλλο) και λίγα χρόνια μετά παρουσίασε το Indy game θρύλο!
Ειλικρινά νομίζω ότι κάθε σύγκριση είναι περιττή και θα τολμήσω να πω...προσβλητική για το πρώτο.
Το δεύτερο υπερείχε σε όλα!Σε τεχνικά χαρακτηριστικά,σε ποιότητα και ποσότητα γρίφων και γενικότερου gaming,σε σενάριο,σε παράλληλες εκδοχές του παιχνιδιού (μη ξεχνάμε τα τρία μονοπάτια που μπορούσες να διαλέξεις στο Fate of Atlantis),γενικά το FOA ήταν τόσο καλό,που κι εδώ τολμώ να πω ότι αν ποτέ βγει άλλο Indy game,πρέπει να είναι εξωπραγματικά καλό για να ξεπεράσει με ευκολία το FOA.
Άλλωστε,το σενάριό του είναι αμιγώς αποδεκτό ότι θα γινόταν μια εξαίσια ταινία,ίσως η Indy ταινία που δεν είδαμε τελικά,κι αντ' αυτής είδαμε το Kingdom of the crystal skulls.

Legend of Kyrandia 1-2-3

Περίεργη ως δεύτερη επιλογή;
Ίσως,αλλά εδώ έχουμε μια ιδιότυπη μορφή συνέχειας των παιχνιδιών της σειράς,καθώς σε κάθε ένα από αυτά ελέγχαμε διαφορετικό χαρακτήρα.Μεγάλο το ρίσκο αυτό,κατά τη γνώμη μου,όμως κι εδώ οι δημιουργοί τα κατάφεραν,και τα κατάφεραν πολύ καλά!Εδώ για μένα τα πράγματα ήταν ξεκάθαρα.Από το μάλλον απλά καλό πρώτο παιχνίδι της σειράς πήγαμε σε ένα σαφώς καλύτερο δεύτερο,το Hand of Fate,ένα πραγματικά όμορφο,με όλη της σημασία της λέξης,δημιούργημα και καταλήξαμε στο κορυφαίο τρίτο μέρος,Legend of Kyrandia 3:Malcolm's Revenge,όπου εκεί ξεχώρισαν δύο σημεία.

Πρώτον,ότι επιτέλους σε ένα adventure game ελέγχαμε τον κακό της σειράς,τον οποίο μάλλον δε μπορούσαμε πλέον να αντιπαθήσουμε ελέγχοντάς τον,μια και έβγαζε ΤΟ γέλιο πραγματικά,και δεύτερον,ότι είχαμε αυτόν τον πολύ πρωτότυπο "μετρητή γέλιου",όπως και το -αμερικάνικου τύπου- κοινό που γελούσε κάθε φορά που συνέβαινε κάτι κωμικό,κάτι που εγώ προσωπικά λάτρεψα στο παιχνίδι αυτό.Τα Kyrandia games πραγματικά τα θεωρώ αδικημένη κατά κάποιο τρόπο σειρά,μια και αφ' ενός δεν έχουν επανακυκλοφορήσει προσφάτως,όντας 100% ready to play σε νεότερα συστήματα και λειτουργικά,αφ' ετέρου βλέπω κατά καιρούς χρήστες να αναφέρουν τα αγαπημένα τους games,και να μην τα περιλαμβάνουν μέσα σε αυτά...
Όποιος από εσάς δε τα έχει δει και παίξει ποτέ,αξίζει να τους ρίξει μια ματιά,ειδικά στο ανατρεπτικό τρίτο μέρος..

Monkey Island 1-2-3-4

Ένας από τους σημαντικότερους,ποιοτικότερους και πιο αναγνωρίσιμους τίτλους adventure παιχνιδιών είναι οπωσδήποτε το The secret of Monkey Island και δύσκολα θα μπορούσα να ξεκινήσω από κάποιον άλλο τίτλο.Η περίπτωση αυτή ταυτοχρόνως είναι ομολογουμένως ιδιάζουσα...
Είναι πολύ,μα πολύ δύσκολο πραγματικά να πει κάποιος,έτσι,ελαφρά τη καρδία,αν τελικά κάποιο εκ των sequels ήταν καλύτερο του αρχικού. Εκ προοιμίου,πρέπει να πω ότι εξαιρώ από την όλη αυτή κατάσταση το #4,το οποίο δεν ήταν άσχημο καθόλου,αλλά τα standards των άλλων δεν τα πλησίασε,πάντα κατά τη γνώμη μου.
Το δε #3 φέρει την "κατάρα" του ότι δεν ήταν δημιούργημα του Ron Gilbert και ως εκ τούτου,δύσκολα κάποιος θα το βάλει δίπλα στα δύο πρώτα.Αυτό όμως είναι το λιγότερο άδικο και έτσι το αφήνω να το σχολιάσω λίγο παρακάτω...

Ανάμεσα λοιπόν στο πρώτο SOMI και το #2,ποιό ήταν καλύτερο ;
Δεν είναι εύκολο να πεις!Από τη μία το πρώτο έχει το ατού μιας ολόφρεσκης,πρωτότυπης,βγαλμένης από το μηδέν και κατευθείαν μέσα από το κεφάλι του Ron Gilbert,ιδέας,μιας ιστορίας που καθήλωσε τους παίκτες με την όλη εξέλιξή της,αλλά και το απαράμιλλο χιούμορ που την διακατείχε.Από την άλλη,το δεύτερο είχε το ατού της καταπληκτικής συνέχειας της ιστορίας αυτής,της πολύ σωστά παρουσιαζόμενης "ωρίμανσης" του Guybrush Threepwood και την ευστοχότατη εισαγωγή νέων στοιχείων στην ιστορία.Βέβαια,το σήμα κατατεθέν των SOMI games,οι ξιφομαχίες με τις προσβολές,"ανήκει" στο πρώτο μέρος,κι αυτό του δίνει πολλούς πόντους.Αλλά,για μια στιγμή...αυτό δεν το είδαμε και στο #3 και μάλιστα με μεγάλη επιτυχία επανάληψης ;Χμμμμ....

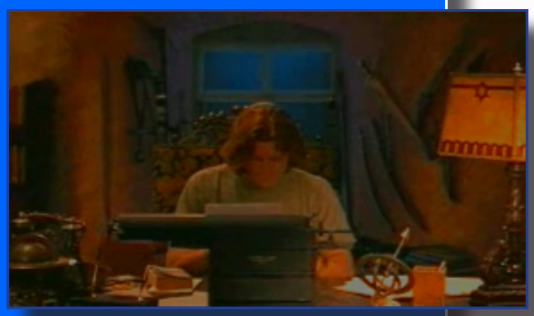
Θα ήταν ολίγον τι άδικο να αναφερθώ σε τεχνικά χαρακτηριστικά ανάμεσα στα games αυτά,μια και ειδικά τα δύο πρώτα από τις μετέπειτα συνέχειές τους τα χωρίζουν αρκετά χρονάκια.Όμως,τουλάχιστον ανάμεσα στα δύο πρώτα,σίγουρα το δεύτερο είναι "ντυμένο" με καλύτερη μουσική υπόκρουση και με αρκετά καλύτερα γραφικά του πρώτου.Αντίστοιχα,από τα επόμενα δύο,θεωρώ πανηγυρικό νικητή το τρίτο μέρος με hand-made γραφικά απαράμιλλης ομορφιάς,που,όσο θετική κι αν ήταν η 3D απεικόνιση του τέταρτου μέρους,δεν τα φτάνει με τίποτα.

Έτσι λοιπόν,για να μη μακρυγορώ και πάλι,για τη σειρά αυτή,θα πω το εξής:Θεωρώ ότι το πρώτο,έστω και για ελάχιστους πόντους που λέμε,εξακολουθεί να είναι καλύτερο όλων,ίσως επειδή ήταν τόσο καλό και πρωτότυπο που,τι να πω,μου μοιάζει ίσως αδύνατο να βγει ένα SOMI game καλύτερο αυτού.ΟΜΩΣ...

...από 'κει και πέρα,θεωρώ το #3 ισάξιο του #2,καθότι δεν υστερούσε σε τίποτα αυτού !
Πραγματικά κατάφερε να συνεχίσει την ιστορία πολύ ικανοποιητικά (ΟΚ,παρακάμπτωντας το "μουρλό" τέλος του δεύτερου μέρους),είχε εξαίσια γραφικά,ένα Guybrush ωριμότερο αλλά ακόμη όσο αφελή θέλαμε να τον βλέπουμε,επέφερε την εκ νέου εισαγωγή των θρυλικών "ξιφοπροσβολών",γενικά ήταν ένα γνήσιο Monkey Island game.
Δεν ήταν δημιούργημα του Gilbert,αλλά αν ήταν,θεωρώ ότι θα είχε πραγματικά αποθεωθεί .Θέλοντας λοιπόν να απονείμω τα του Καίσαρος τω Καίσαρι,δεν έχω κανένα πρόβλημα να πω ότι ναι,το θεωρώ ισάξιο του δεύτερου,και τα δύο μαζί,ελάχιστα κατώτερα του πρώτου.
Όσο για το τέταρτο μέρος,δυστυχώς οφείλω να είμαι σκληρός μαζί του.ΔΕΝ ένιωσα τόσο πολύ παίζοντάς το,ότι παίζω ένα μέρος της θρυλικής σειράς των Monkey Islang games,δεν είχε το χιούμορ των προηγουμένων,οι νέοι χαρακτήρες του δε με ενθουσίασαν,οι γρίφοι του δεν με ξετρέλαναν επίσης,γενικά το θεωρώ σίγουρο τον πιο αδύναμο κρίκο της legendary αλυσίδας των SOMI games. Δεν ήταν κακό,ήταν απλά αρκετά καλό,πράγμα που δε φτάνει όμως με τίποτα για ένα παιχνίδι του βεληνεκούς και του ονόματός του...

Gabriel Knight 1-2-3

Γι' αυτή την -εκπληκτική- σειρά παιχνιδιών έχουν λάβει χώρα τόσες διαμάχες,έχουν ειπωθεί τόσες αντιδιαμετρικές απόψεις,έχουν γίνει τόσοι σχεδόν καβγάδες για το πιο υπήρξε το καλύτερο των τριών.
Για το πρώτο μέρος,τι να πρωτοπείς πραγματικά!
Το adventure που μας έδειξε τι σημαίνει ατμοσφαιρικό game,πώς το μυστήριο σε ένα adventure game αναγάγεται σε ένα από τα πλέον ζωτικά μέρη και στοιχεία του,αλλά και πώς προχωρώντας το παιχνίδι εξερευνείς τις πτυχές και του ίδιου του χαρακτήρα που ελέγχεις.
Ένα σημαντικότατο δημιούργημα της Sierra,που,ειδικά στην εποχή που βγήκε υπήρξε ορόσημο στο χώρο και που έχει το προνόμιο να είναι από αυτά τα παιχνίδια που μπορεί ακόμη και σήμερα κανείς να παίξει,μη δίνοντας σημασία στα σαφώς παρωχημένα,απλοϊκά για την εποχή μας πλέον,γραφικά του.Στη μουσική του όμως δε μπρεί να μη δώσει σημασία !



Αλλά από την άλλη,γίνεται να μιλάς για μουσική σε Gabriel Knight games και να μην αναφέρεις το δεύτερο της σειράς ;Το παιχνίδι για το οποίο συνετέθη ειδική,ξεχωριστή όπερα για τις ανάγκες του σεναρίου του,και με κομμάτια που βάζεις κι ακούς άνετα και σήμερα ένα βράδυ στο σπίτι σου,από το soundtrack του;
Μετά,μη ξεχνάμε ότι αυτό υπήρξε και ένας εκ εων στυλοβατών των FMV games,ένα είδος που έχει μάλλον βάναυσα κατακριθεί από πολλούς gamers,ενώ μας έχει δώσει παιχνίδια-διαμάντια,στα οποία παιχνίδια προσέθεσαν πόντους και οι ηθοποιοί-χαρακτήρες τους!Ε,μη μου πει κανείς ότι τον Von Glower θα μπορούσε να τον αποδώσει καλύτερα κάποιο sprite από τον εκπληκτικό Peter Lucas!Το ίδιο θα πω και για την Gerde,χωρίς δισταγμό...!
Βέβαια,όλα αυτά ίσως ωχριούν μπροστά στο μεγαλείο του σεναρίου του συγκεκριμμένου παιχνιδιού,για το οποίο δε μπορεί να καταλάβει κανείς ό,τι κι αν πω,αν δε το παίξει...

Και πάμε στο τρίτο μέρος.Μμμμμ,όχι,εδώ η συνταγή κάπου χάλασε,και χάλασε αρκετά για μένα.Καμία σχέση με τα αρχικά δύο σενάρια,ένας Gabriel λίγο....ξενέρωτος,γραφικά και οπτική κάμερα που μου ξενίσανε εντελώς,γενικά ένα παιχνίδι που ναι μεν κουβαλά κάτι από την αίγλη των δύο πρώτων,έχοντας και τις πολύ καλές στιγμές του,αλλά το επίπεδό τους δε το φτάνει με τίποτα.

Η καλύτερη παρομοίωση που θα μπορούσα να κάνω για τη σειρά αυτή και για να το δέσω με τον παραλληλισμό που έκανα στην αρχή του παρόντος άρθρου,είναι ότι για μένα προσωπικά τα GK games είναι σαν...τις Terminator ταινίες!!
Είναι πολύ δύσκολο τελικά να πεις ποιο εκ των δύο πρώτων ήταν καλύτερο,αλλά με ευκολία λες ότι το τρίτο ήταν σαφώς κατώτερό τους !

Δεν έχω περισσότερο χώρο για το τεύχος αυτό,μια και η αλήθεια είναι ότι δε περίμενα να επεκταθώ τόσο,αλλά δε γινόταν να αναφερθώ πιο συνοπτικά σους παραπάνω τίτλους,συνεπώς το θέμα θα συνεχιστεί στην επόμενη (μάλλον και μεθεπόμενη όπως το βλέπω...) Adventure Paradise,με παιχνίδια όπως Phantasmagoria I-II,7th Guest-11th Hour,Broken sword,Alone in the dark κι ό,τι άλλο ενδεχομένως μας πάρει ο χώρος.

**Στις λίγες γραμμές λοιπόν που έχω στη διάθεσή μου για το τεύχος αυτό,θα ήθελα να καλωσορίσω επίσης στη συντακτική ομάδα του Phoenix μια ξεχωριστή παρουσία,τον Άλκη Πολυράκη,τον gamer αλλά και έλληνα δημιουργό adventure games,μέσω της εταιρείας του,της Atropos Studios και να του ευχηθώ καλή παραμονή στην παρέα μας!
Αρχής γενομένης από το τεύχος αυτό άλλωστε,όπως ίσως ήδη θα είδατε,ο Άλκης θα στολίζει ακόμη περαιτέρω το Phoenix μέσω της δικής του στήλης,που θα ασχολείται,με τι άλλο,με τα adventure games !**

Άλκη,καλώς ήρθες κι εσύ μαζί με τον Σωκράτη,στην παρέα μας!

scummBox

by Manos426f

Έχοντας κάνει μια εισαγωγική ανάλυση περί του ScummVM στο περασμένο τεύχος,ήρθε η ώρα να δούμε λίγο πιο συγκεκριμμένα και το Dosbox και να πούμε 2-3 πράγματα γι΄ αυτό.

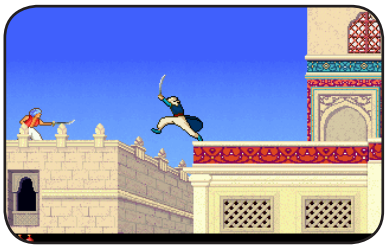
Το πέρασμα από τα Win 98 -που ταλαιπώρησαν ομολογουμένως πολλούς χρήστες με τις ιδιοτροπίες τους- στα Win XP,είχε πολλά πολλά θετικά,αλλά και κάποια αρνητικά αποτελέσματα.
Ποια ήταν αυτά;Χωρίς πολλά λόγια,ασυμβατότητα των games αυτών (των Win 98 δηλαδή) με το νέο λειτουργικό,αλλά και...χαιρετούρα στο MS-DOS prompt,μέσω του οποίου δοκιμάζαμε να τρέξουμε σε DOS mode κάποια παλιότερα games μας...

Για αρκετό διάστημα λοιπόν, έπρεπε ή να έχουμε Dual boot μηχάνημα (που κι αυτό δεν ήταν τόσο απλό,για βάλτε 1 giga ram στα Win 98 και.. τα ξαναλέμε!) ή να παίζουμε τα games αυτά σε άλλο μηχάνημα.Τότε όμως δεν ήταν οι εποχές που σχεδόν όλοι μας είχαμε κι ένα δεύτερο retro μηχάνημα για τέτοια δουλειά,δεν είχε προκύψει η ανάγκη αυτή ακόμη άλλωστε.Με άλλα λόγια,έπρεπε να ξεχάσουμε τα παλιά μας games !

Τη λύση στο πρόβλημα αυτό ήρθαν να δώσουν 2 σημαντικότατοι "emulators",το ScummVM,για το οποίο μιλήσαμε στο πρώτο τεύχος και το Dosbox.Ασφαλώς υπάρχουν κι άλλοι τέτοιοι,λιγότερο γνωστοί και αποδοτικοί προς το παρόν όμως,κι ίσως στο μέλλον ασχοληθούμε και μ' αυτούς,ειδικά αν παρουσιάσουν μεγαλύτερα επίπεδα συμβατότητας κι απόδοσης.Οι σημαντικότεροι και πιο ολοκληρωμένοι απ' όλους αυτή τη στιγμή,είναι οι δυο αυτοί που αναφέραμε,εξ' ου και τους αφιερώνουμε την παρούσα στήλη εδώ,ώστε να βλέπουμε τι καταφέρνουν να τρέξουν ομαλότατα και τι όχι ακόμη...

Το Dosbox λοιπόν είναι ένα free software project ασφαλώς,και ξεκίνησε δειλά δειλά την προσπάθειά του να καταφέρει να κάνει playable τα τόσα πολλά DOS games του παρελθόντος,πράγμα που είχε επιχειρηθεί και από άλλα παρόμοια πραγράμματα έως τότε,όπως το Abandon loader,όχι όμως με πολλή μεγάλη επιτυχία ομολογουμένως.Έτσι λοιπόν,και το Dosbox στην αρχή παρουσίαζε πολλά bugs και ελλειπή εξομοίωση.Θυμάμαι η πρώτη έκδοση 0.58 που είχα χρησιμοποιήσει ήταν λίγο-πολύ απογοητευτική και έδειχνε ότι δε θα ξέφευγε από τα χαμηλά standars των υπολοίπων,παρόμοιων "εξομοιωτών".

Όχι όμως,η δουλειά των προγραμματιστών του Dosbox ξεπέρασε κάθε προηγούμενο και κάθε προσδοκία κι έκδοση με έκδοση,το Dosbox άρχισε να "δείχνει τα δόντια του".Όλο και περισσότερα games γίνονταν playable,εξομοιώνονταν παλιότεροι επεξεργαστές (μέχρι και 80286,μη ξεχνάμε για τι μιλάμε πάντα...),πλήθος καρτών ήχου,άρχισαν να υποστηρίζονται και games που ήταν σε CDROM μορφή,εξομοιώθηκε η χρήση joystick κτλ.Φτάνει να πω ότι προσφάτως έπαιζα Mortal Kombat 2 με joypad,μέσω dosbox !
Δε ξέρω αν είναι εμφανές το πόσο μεγάλη και δύσκολη δουλειά έχει γίνει στον τομέα αυτό,αλλά πραγματικά μιλάμε για κάτι το οποίο είναι άξιο πολλών συγχαρητηρίων προς τους δημιουργούς και developers του..



Όμως,το "πρόβλημα" του Dosbox,το οποίο βέβαια έχει να κάνει με νεότερους PC users,αυτούς που καμιά φορά εμείς,οι λίγο ή πολύ παλαιότεροι αποκαλούμε,για να τους πειράξουμε,"τα παιδιά της windows era",είναι το,τρόπον τινά,δύσχρηστο user interface του,αφού βασίζεται σε,τι άλλο,dos εντολές,σε περιβάλλον command prompt,κάτι που πολλοί δεν κατείχαν από παλιά,δε πρόλαβαν να γνωρίσουν,ή και δε θυμούνταν πλέον.Λογικό,αν μη τι άλλο,να βασίζεται σ' αυτό από τη μία πλευρά,ζόρικο όμως για κάποιους users όπως είπαμε,από την άλλη.

Σημ. Αρχισυντάκτη:Ιεροσυλια!!!

Η λύση δεν άργησε να έρθει και στον τομέα αυτό,με την έλευση των περίφημων windows front-ends,δηλαδή κάποιων προγραμμάτων που,χρησιμοποιώντας πάντα τη μηχανή του Dosbox,κάνανε την εξομοίωση των παιχνιδιών μέσα από το γνώριμο,"χαρούμενο" παραθυρικό περιβάλλον.Τέτοια front-ends είναι το D-Fend,το Roby dosbox και αρκετά άλλα.Εδώ όμως οφείλω να πω ότι,από την προσωπική μου εμπειρία,όσο καλά και να είναι αυτά τα frond ends,η καλύτερη δυνατή χρήση του Dosbox εξακολουθεί να γίνεται μέσα από το "αντιπαθητικό" αυτό dos παράθυρο,με τις εντολές που δίνουμε εμείς.Οι οποίες εντολές δεν είναι καθόλου δύσκολες εν τέλει να κατανοήσει και να μάθει να χρησιμοποιεί ο οποιοσδήποτε και τις οποίες,λόγω έλλειψης χώρου στο τεύχος αυτό,θα δούμε στο επόμενο,μαζί με παραδείγματα 2 games,ένα που τρέχει άνευ CD κι ένα που απαιτεί την ύπαρξη CD.Έτσι για να τα βλέπουμε όλα και στην πράξη βεβαίως...

Το Dosbox τη στιγμή αυτή που γράφονται οι γραμμές αυτές,έχει φτάσει στην έκδοση 0.72 με τεράστια γκάμα παιχνιδιών να τρέχουν με 100% επιτυχία πλέον,με πάνω από 1.000.000 downloads (!) και με την προοπτική ασφαλώς να γίνει ακόμη καλύτερο!Μπορείτε να το κατεβάσετε στη διεύθυνση http://www.dosbox.com/download.php?main=1 !

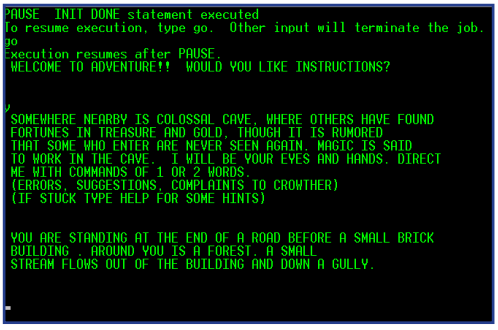
Έως τότε,καλό retro gaming and keep the retro flame burning !

XYZZY

απο τον Άλκη Πολυράκη

Είμαι κάτι σαν τον Larry Laffer. Ποτέ δεν τα πήγαινα καλά με τις εισαγωγές. Αυτή ήταν και το μόνιμο παράπονο της δασκάλας μου στο δημοτικό: πάντα μου άρεσε να μπαίνω κατευθείαν στο θέμα και απεχθανόμουν τους προλόγους. Πώς να ξεκινήσω λοιπόν την επικοινωνία μαζί σου, αγαπητέ αναγνώστη; Θα πω απλά πως βρίσκομαι εδώ για να μιλήσω για την πορεία των adventure games, ή ακριβέστερα για την πρώτη εικοσαετία της ιστορίας του είδους, προσπαθώντας κατά το δυνατόν να μην επαναλάβω τετριμμένες ιδέες και χιλιοειπωμένες απόψεις. Νομίζω πως θα τα πάμε καλά μαζί, αρκεί να θυμάσαι τα λόγια του σκύλου στο Discworld Noir: "Κανόνας νούμερο 1: Ποτέ μη διορθώνεις την γραμματική μου". Η λάμπα και το σπαθί ανά χείρας λοιπόν, κι ας επιχειρήσουμε μια αναδρομή στην εποχή που οι άντρες ήταν αληθινοί άντρες, οι γυναίκες αληθινές γυναίκες, τα adventure games αληθινά adventure games και τα μικρά χνουδωτά πλάσματα από τον Άλφα Κενταύρου αληθινά μικρά χνουδωτά πλάσματα από τον Άλφα Κενταύρου.

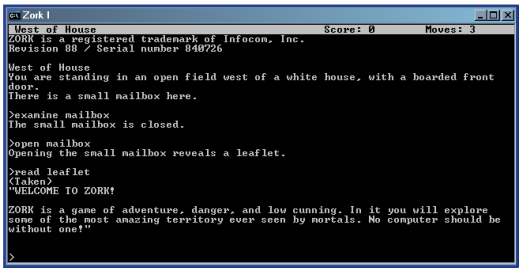
Είναι δύσκολο να πει κανείς με ακρίβεια πότε ξεκίνησαν όλα. Παρόλο που έχω αφιερώσει αρκετά χρόνια στην αναζήτηση της αλήθειας (και πριν βιαστείς να σχολιάσεις, σου θυμίζω πως αν ζούσες πιο ενδιαφέρουσα ζωή από μένα δεν θα καθόσουν τώρα να διαβάζεις retro mag), οι απόψεις για τις σωστές χρονολογίες διαφέρουν αρκετά. Μεταφέρω αυτές που κατάφερα να διασταυρώσω με κάθε επιφύλαξη. Πατέρας του είδους θεωρείται ο William Crowther, ένας προγραμματιστής από τη Βοστώνη που είχε ως χόμπι την εξερεύνηση παλιών σπηλαίων και το επιτραπέζιο παιχνίδι Dungeons and Dragons. Υποθέτω πως είμαστε τυχεροί˙ αν προτιμούσε να περνά τον χρόνο του κάνοντας ορειβασία και συναρμολογώντας μοντέλα αεροπλάνων του Β' Παγκοσμίου πολέμου, αυτό το άρθρο πιθανότατα θα είχε πολύ διαφορετική μορφή. Ο Crowther έβγαζε το ψωμί του γράφοντας την Assembly γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε στα πρώτα routers του δικτύου ARPAnet. Το 1975 αποφάσισε να γράψει ένα παιχνίδι σε FORTRAN που εκτυλίσσετο σε σπηλιά, έχοντας ως πρότυπο όχι το Σπήλαιο των Μαμούθ στο Κεντάκι όπως λανθασμένα αναφέρεται κατ'επανάληψη σε πολλά άρθρα του έντυπου και του ηλεκτρονικού τύπου, αλλά το γειτονικό Σπήλαιο Bedquilt, το οποίο επικοινωνεί υπογείως με το πρώτο. Η πρώτη έκδοση γράφτηκε σε υπολογιστή PDP-10. Η "γεωγραφία" του παιχνιδιού αυτού ήταν σχεδόν πανομοιότυπη με αυτή του σπηλαίου, αποτελείτο από τέσσερα επίπεδα και η περιγραφή των γεωλογικών στοιχείων ήταν πολύ κοντά στην πραγματικότητα, η δε πλοκή του ήταν σαφώς επηρεασμένη από το Dungeons and Dragons. Ήταν -φυσικά- μόνο κείμενο, με αμιγώς κεφαλαία γράμματα ενώ ο πηγαίος κώδικας αποτελείτο από μόλις 702 γραμμές. Η μεγάλη ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού ήταν ότι ο χρήστης είχε την δυνατότητα να επικοινωνεί με το περιβάλλον του σε απλά Αγγλικά, κάτι πρωτοφανές για την εποχή που το έκανε εξαιρετικά δημοφιλές ακόμα και σε κοινό που είχε πολύ μικρή σχέση με υπολογιστές. Η σύνταξη που δεχόταν το Adventure ήταν προτάσεις μίας ή δύο λέξεων, όπως GET CAGE ή OPEN GRATE.



Ποια ήταν όμως η ονομασία του; Το ίδιο το πρόγραμμα λεγόταν ADVENT, και δεδομένου ότι ξεκινούσε με την φράση "WELCOME TO ADVENTURE!!" είναι λογικό να υποθέσει κανείς πως ο δημιουργός του είχε στο μυαλό του ως τίτλο το "Adventure". Αν και όλοι έχουμε ακούσει τον εναλλακτικό τίτλο "Colossal Cave", ποτέ δεν κατόρθωσα να βρω από που προέκυψε αυτός -το ότι αναφέρεται στη διάρκεια του παιχνιδιού δεν μου αρκεί- και διατηρώ σοβαρές αμφιβολίες για το κατά πόσο ισχύει, δηλαδή το αν ο Crowther όντως το αποκαλούσε έτσι ή αν απλά έτσι έγινε γνωστό από στόμα σε στόμα.

Από φίλο σε φίλο, από τερματικό σε τερματικό, το Adventure διαδόθηκε γρήγορα, τουλάχιστον τόσο γρήγορα όσο επέτρεπαν τα δεδομένα της δεκαετίας του 70. Το 1976 έπεσε και στα χέρια του Don Woods, ενός ερευνητή στην Τεχνητή Νοημοσύνη του Πανεπιστημίου του Στάνφορντ. Ο μύθος θέλει τον Woods να κατορθώνει να επικοινωνήσει με τον Crowther στέλνοντας μηνύματα σε όλους τους -λιγοστούς- υπολογιστές του ακόμα πολύ μικρού Αμερικάνικου δικτύου υπολογιστών. Αφού απέκτησε τον πηγαίο κώδικα του παιχνιδιού, σε συνεργασία με τον Jim Gillogly το ξαναέγραψε σε C για περιβάλλον UNIX, ώστε να δοθεί η δυνατότητα και σε κατόχους home computers να το παίξουν. Το 1981 το κατοχύρωσε με τον τίτλο "The Original Adventure", και όχι απλά Adventure όπως είναι η κραταιά άποψη, ενώ αυτή η ακριβώς η έκδοση συμπεριλαμβανόταν στα πρώτα IBM PCs. Οι Woods και Gillogly προχώρησαν σε προσθήκες που δεν υπήρχαν στην αρχική έκδοση, όπως το σκορ που έφτανε μέχρι τους 350 πόντους. Κάτι που πιθανόν να ακούγεται κωμικό σήμερα είναι ότι το Adventure χρησιμοποιήθηκε από πολλούς ως benchmark για το hardware της εποχής λόγω του ευρούς φάσματος των εντολών που περιλάμβανε. Μία λιγότερο απαιτητική έκδοση του Adventure από τον Scott Adams για τον TRS-80, ονόματι "Adventureland", χρησιμοποιούσε λιγότερη μνήμη και ήταν το πρώτο εμπορικό adventure game της ιστορίας. Το όνομα της εταιρείας του ήταν "Adventure International" και μέσω αυτής κυκλοφόρησε επίσης τα λιγότερο γνωστά Pirate Adventure (γραμμένο σε BASIC) και Mission Impossible (γραμμένο σε Assembly) το 1980, το δεύτερο και τρίτο εμπορικό παιχνίδι του είδους.

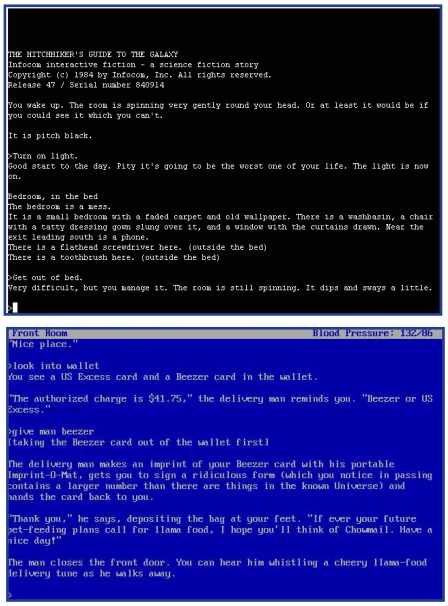
Η αρχή λοιπόν είχε γίνει. Ένα νέο είδος παιχνιδιών είχε γεννηθεί, και συνδύαζε τη μαγευτική αφήγηση που προσφέρει ένα καλό βιβλίο με την εξερεύνηση και τη δημιουργική σκέψη. Ήταν ζήτημα χρόνου να ακολουθήσουν κι άλλοι. Πράγματι, δύο φοιτητές του MIT ονόματι Dave Lebling και Marc Blank δημιούργησαν το Zork, επίσης σε PDP-10 και το 1979 ίδρυσαν την θρυλική Infocom. Επειδή το μέγεθος του παιχνιδιού ήταν πολύ μεγάλο και οι απαιτήσεις του σε μνήμη υπερβολικές για τους υπολογιστές της εποχής -με βασικούς στόχους τον Apple II και τον TRS-80- το χώρισαν σε τρία μέρη και δημιούργησαν την γλώσσα ZIL (Zork Implementation Language), η οποία μπορούσε να τρέξει σε οποιονδήποτε υπολογιστή μέσω του Z-Machine Interpreter. Το "Zork I: The Great Underground Empire" κυκλοφόρησε το 1980 και λέγεται πως για μια δεκαετία ήταν το παιχνίδι που πούλησε περισσότερα κομμάτια από οποιοδήποτε άλλο. Μη με ρωτήσετε πόσα, οι φήμες ξεκινούν από 75,000 και ξεπερνούν το εκατομμύριο.



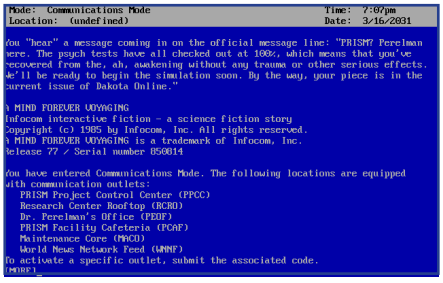
Η καινοτομία που έφερε η Infocom είχε να κάνει με τον εκπληκτικό parser της. Οι προγραμματιστές της αναγνώρισαν το βασικό πρόβλημα του παίκτη, που ήταν το να δώσει στον υπολογιστή να καταλάβει τι ακριβώς θέλει να κάνει. Έτσι λοιπόν ανέπτυξαν ένα πολύπλοκο σύστημα αναγνώρισης γλώσσας το οποίο ακόμα και σήμερα προκαλεί θαυμασμό. Ο παίκτης μπορούσε να αναπτύξει ολοκληρωμένες, σύνθετες προτάσεις και δεν χρειαζόταν πια να επιχειρεί να μαντέψει το κατάλληλο ρήμα. Στα σημερινά παιχνίδια όπου ένας μαγικός cursor τα κάνει όλα, άραγε υπάρχει η δυνατότητα να συνθέσει κάποιος με μια κίνηση νόημα αντίστοιχο του "PUT TORCH AND DIAMOND IN THE BASKET" ή "DROP ALL EXCEPT BREAD";

Η Infocom λοιπόν ήταν η πρώτη εταιρεία που έκανε τα adventure games ιδιαίτερα δημοφιλή, και αυτό δεν έγινε τυχαία. Εκτός από την ιδιοφυή αναγνώριση γλώσσας, προσέφερε αληθινά ποιοτικές ιστορίες. Θεωρώ πως κανένα άλλο είδος παιχνιδιού υπολογιστή δεν καταφέρνει να φτάσει σε επίπεδα περιγραφής και ανάλυσης ιστορίας τα text adventures, για τον ίδιο ακριβώς λόγο που μια κινηματογραφική ταινία δεν μπορεί ποτέ να εμβαθύνει σε μια υπόθεση τόσο όσο ένα βιβλίο. Η Infocom διαπίστωσε γρήγορα την σημασία του παράγοντα αυτού, και το 1984 προέβη σε μια ιστορική συνεργασία με τον επιτυχημένο συγγραφέα

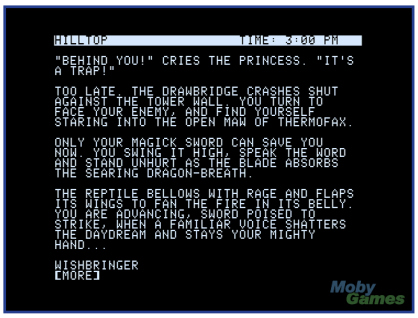
επιστημονικής φαντασίας Douglas Adams. Σε αντίθεση με ό,τι συμβαίνει σήμερα, η συμμετοχή του Adams δεν περιορίστηκε στην παραχώρηση των δικαιωμάτων ενός μυθιστορήματος, αντίθετα συμμετείχε ενεργά σε συνεργασία με τους προγραμματιστές στην εκπόνηση των παιχνιδιών, και συγκεκριμένα στο αξεπέραστο "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" και το "Bureaucracy". Άλλος ένας παράγοντας που βοήθησε την Infocom στο να πετύχει ήταν η σωστή στρατηγική marketing: φρόντιζε πάντα να κυκλοφορεί τα παιχνίδια της σε όσο το δυνατόν περισσότερους home computers, ήταν η πρώτη εταιρεία που διέθεσε computer games σε βιβλιοπωλεία (με το πρόσχημα ότι οι τίτλοι της ήταν κάτι σαν "ηλεκτρονικά βιβλία") και τα πακέτα της ήταν πλούσια σε πρόσθετο υλικό, διαφορετικό για κάθε προϊόν: από χάρτες και μίνι επιτραπέζια έως καρτ ποστάλ. Η ίδια αναφερόταν στο υλικό αυτό με τον όρο "feelies".



Εκτός από τη σειρά Zork και τους δύο τίτλους του Douglas Adams, η Infocom κυκλοφόρησε αρκετούς ακόμα τίτλους παρουσιάζοντας αξιοθαύμαστη ποικιλία στη θεματολογία της: από ιστορίες επιστημονικής φαντασίας και τρόμου μέχρι αστυνομικές και κωμωδίες. Προσωπικά μου αγαπημένα εκτός από τα προαναφερθέντα είναι τα "Suspended: A Cryogenic Nightmare" (1983) και "A Mind Forever Voyaging" (1985). Στο Suspended ο ήρωας του παιχνιδιού είναι ενσωματωμένος με ένα σύστημα που ελέγχει διάφορες λειτουργίες ενός πλανήτη, όπως ο έλεγχος κυκλοφορίας και των καιρικών συνθηκών, και ο μόνος τρόπος για να επικοινωνήσει με το περιβάλλον είναι ελέγχοντας έναν αριθμό από ρομπότ. Στο A Mind Forever Voyaging έχεις τον ρόλο της πρώτης νοήμονος μηχανής. Όπως εύκολα γίνεται αντιληπτό από τις σύντομες αυτές περιγραφές, μιλάμε για τον ορισμό της καινοτομίας.

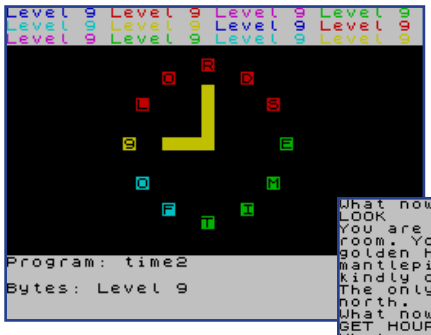


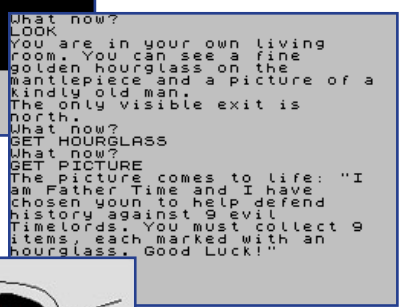
Για κάποιον που δεν έχει παίξει text adventures στο παρελθόν και θα ήθελε να ξεκινήσει με κάποιον πιο εύκολο τίτλο, προτείνω το πολύ διασκεδαστικό "Wishbringer: The Magick Stone of Dreams". Σ'αυτό έχεις τον ρόλο ενός ταχυδρόμου σε ένα παραλιακό χωριό. Μια γριούλα ζητά τη βοήθειά σου καθώς έχουν απαγάγει τη γάτα της, και αποφασίζοντας να τη βοηθήσεις μεταφέρεσαι σε έναν φανταστικό κόσμο όπου όλοι, καλοί και κακοί, αναζητούν το μαγεμένο πετράδι wishbringer. Αν και η υπόθεση λαμβάνει χώρο στο ίδιο "σύμπαν" με τη σειρά των "Enchanter", δεν χρειάζεται να έχεις παίξει τα προηγούμενα παιχνίδια για να παρακολουθήσεις την ιστορία.

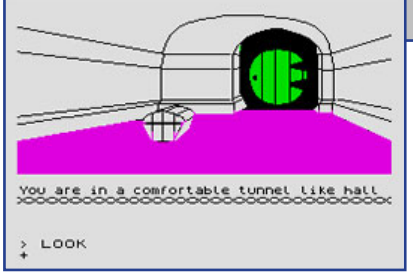


Η Infocom συνέχισε την επιτυχημένη της πορεία μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 80. Τα text adventures έχασαν σιγά σιγά τη δημοτικότητά τους και η προσπάθειά της να δημιουργήσει παιχνίδια με γραφικά βρήκε εμπόδιο στην πάγια τακτική της που ήταν να κυκλοφορεί τις περισσότερες τίτλους της για πολλούς διαφορετικούς υπολογιστές. Μοιραία τα γραφικά των τίτλων της ήταν χαμηλής ποιότητας, και έτυχαν διαφορίας της ενός κοινού που ήδη είχε αρχίσει να απαιτεί το καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα που μπορούσαν να προσφέρουν τα computers της εποχής. Το 1989 η Activision, η οποία εν τω μεταξύ την είχε αποκτήσει, προχώρησε στη διάλυση της άλλοτε κραταιάς εταιρείας.

Άλλα αξιομνημόνευτα software houses που δραστηριοποιήθηκαν στον χώρο των text adventures ήταν η Level 9 (η οποία ξεκίνησε την πορεία της με μια μεγαλύτερη έκδοση του Adventure ονόματι "Colossal Adventure" - ναι, ξέρω, φαίνεται αστείο το πόσες εταιρίες κυκλοφόρησαν παραλλαγές του ίδιου παιχνιδιού), η Melbourne House (με γνωστότερο τίτλο το "The Hobbit") και η Magnetic Scrolls. Για την τελευταία θα συζητήσουμε στο επόμενο τεύχος, στο οποίο θα αναλύσουμε τις πρώτες δειλές εμφανίσεις γραφικών σε adventure games.



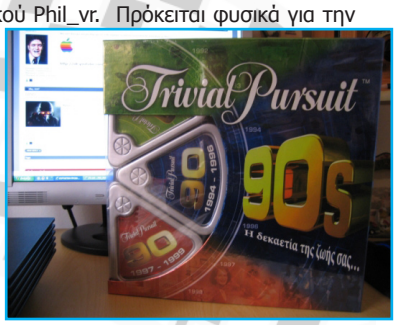




Φίλες και φίλοι του Phoenix, στα πλαίσια της retro-μανίας που αντιπροσωπεύει και εκφράζει το περιοδικό αυτό, σκεφτήκαμε πως δεν θα ήταν άσχημη ιδέα η διοργάνωση ενός διαγωνισμού με έπαθλο διάφορα ρετρο-δώρα (ευγενική χορηγεία των συντακτών του Phoenix).

Το μεγάλο βραβείο (ας το πούμε τιμητικά "Γκραν Πρι") είναι ένα Atari Flashback, προσφορά του πάντα ευγενικού Phil_vr. Πρόκειται φυσικά για την γνωστή κονσόλα που εμφανισιακά θυμίζει μινιατούρα του Atari 7800, και περιέχει 20 παλιά, αγαπημένα παιχνίδια ιδανικά για gaming μέχρι πρωΐας!

Αν θέλετε να περάσετε ένα υπέροχο απόγευμα με την παρέα σας, θυμόμενοι "τα παλιά", έχουμε το ιδανικό δώρο για εσάς: Το δεύτερο μας βραβείο είναι ένα Trivial Pursuit 90s Edition, προσφορά του κομίστα του περιοδικού μας, Dino.



Το τρίτο βραβείο είναι δύο Kempston interfaces, προσφορά του γνωστού Μακόβιου ρετροσυλλέκτη Rygar και κάποια 2600 carts απο τον Wally.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:Τα μουσικά θέματα τα οποία αναφέρονται σε κάποιες ερωτήσεις θα τα κατεβάσετε απο το παρακάτω URL:
www.retromaniax.gr/resources/music_questions.zip

1)Σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτό το μουσικό θέμα;

2)Μπορείτε να θυμηθείτε σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτή η μουσική;
(hint: το παιχνίδι έχει γίνει Special Review στο Pixel)

5)Ποιό είναι το εικονιζόμενο παιχνίδι? Διαστημικό περιεχόμενο, μια μείξη μεταξύ space invaders, και galaga σε μια πιό 3D απεικόνιση.
Βοήθημα: Η κατασκευάστρια εταιρεία έχει τα πρωτεία στις πιό άχρηστες ποιοτικά ετικέτες στην πλατφόρμα του 2600!

3)Το 1986, σε δημοσκόπηση του περιοδικού Pixel, ποιό παιχνίδι ανακυρήχθηκε "παιχνίδι της χρονιάς";

4)Βρείτε το όνομα του παιχνιδιού της εικόνας και το όνομα του υπολογιστή στον οποίο τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση.

6)Απο ποιό παιχνίδι είναι η παραπάνω φωτογραφία και σε ποιόν υπολογιστή τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση;

7)Μπορείτε να θυμηθείτε σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτή η μουσική;

8)Ποιό είναι το εικονιζόμενο παιχνίδι? Διαστημικό περιεχόμενο, με πιό γήινο σκηνικό. Ο φιλαράκος μας τρέχει δεξιά και αριστερά κινούμενος πάντα προς τα πάνω, αποφεύγοντας τι άλλο.. εξωγήινους!
Βοήθημα: Η κατασκευάστρια εταιρεία χρησιμοποιούσε πάρα πολύ το στύλ της Imagic στο θέμα παρουσίασης/συσκευασίας/ετικετες cartridge.

9)
1. Planetfall
2. Leisure suit Larry goes looking for love
3. The Tracer Sanction
4. Jinxter
5. Maniac Mansion
6. Lancelot

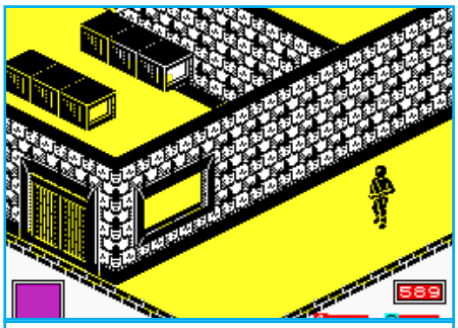
Σε ποιό απο τα παραπάνω adventures μπορείτε να δεχτείτε βοήθεια απο ένα... πτηνό;

10)Αναγνωρίστε το εικονιζόμενο παιχνίδι.

11)Σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτό το μουσικό θέμα;

12)Ενα απο τα πιό πετυχημένα arcade conversions για τους οκτάμπιτους home-micros ήταν και το παιχνίδι Gryzor. Φυσικά είναι αρκετά δύσκολο (έως αδύνατον) να μεταφερθούν με απόλυτη επιτυχία τα στοιχεία ενός πιό εξελιγμένου arcade σε οκτάμπιτα μηχανήματα, με αποτέλεσμα σε ορισμένες εκδόσεις να υπάρχουν εμφανείς παραλείψεις.
Μπορείτε να βρείτε ποιά απο τις παρακάτω επιλογές είναι η σωστή;

1. Δεν υπάρχει in-game μουσική (κατά την διάρκεια ελέγχου του sprite σας) στην έκδοση του Spectrum 128
2. Δεν υπάρχει in-game μουσική (κατά την διάρκεια ελέγχου του sprite σας) στην έκδοση του Commodore
3. Δεν υπάρχει in-game μουσική (κατά την διάρκεια ελέγχου του sprite σας) στην έκδοση του Amstrad
4. Δεν υπάρχει in-game μουσική (κατά την διάρκεια ελέγχου του sprite σας) στην έκδοση του MSX
5. Δεν υπάρχει in-game μουσική σε καμία απο τις παραπάνω εκδόσεις για μικροϋπολογιστές
6. In-game μουσική υπάρχει σε όλες τις παραπάνω εκδόσεις για μικροϋπολογιστές



13)Βρείτε το όνομα του παιχνιδιού της εικόνας και το όνομα του υπολογιστή στον οποίο τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση.

14)Για ποιόν (ή ποιούς) απο τους παρακάτω συντάκτες του Pixel είχε γίνει αναφορά ότι εγκατέλειψαν/ θα εγκατέλειπαν το περιοδικό για να υπηρετήσουν την στρατιωτική τους θητεία;

1. Αντώνης Λεκόπουλος
2. Αντρέας Τσουρινάκης
3. Χρήστος Κυριακός
4. Αυγουστίνος Τσιριμώκος
5. Χρήστος Δόγας
6. Βασίλης Τερζόπουλος
7. Γιώργος Βασιλάκης

15)Βρείτε το όνομα του παιχνιδιού της εικόνας και το όνομα του υπολογιστή στον οποίο τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση.

16)Μπορείτε να θυμηθείτε σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτή η μελωδία;

17)Ενα απο τα καλύτερα στοιχεία πολλών αυθεντικών παιχνιδιών της δεκαετίας του '80 είναι και τα "πλούσια" περιεχόμενα των πακέτων/κουτιών τους - και δεν αναφερόμαστε φυσικά στα διαφημιστικά φυλλάδια. Κοιτάζοντας την παραπάνω φωτογραφία με τα περιεχόμενα του κουτιού δημοφιλούς παιχνιδιού της εποχής, θα λέγατε ότι είναι πλήρες ή ότι υπάρχει κάτι που λείπει - και αν ναί, τι είναι αυτό;

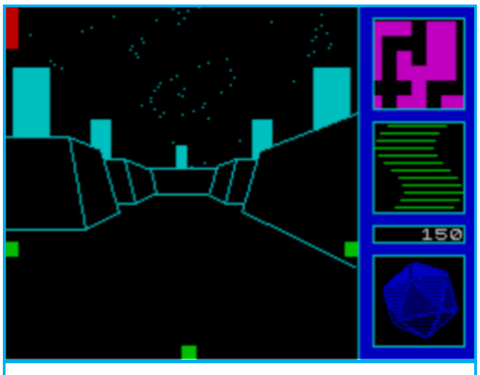
18)Ποιο ειναι το εικονιζομενο παιχνιδι? Όχι δεν είναι ο Ροβινσώνας Κρούσος, απλά ο άμοιρος ο ήρωας μας που πρέπει να περάσει απο 40 κύμματα και εμπόδια, τέρατα και ένα σωρό άλλα με μόνη σανίδα σωτηρίας του την σχεδία του.
Βοήθημα: Ο τίτλος του έχει μεγάλη σχέση με το παιχνίδι της ερώτησης 5 (αν καταφέρατε να το βρείτε δηλαδη!)

19)
1. Druid
2. Harvey Headbanger
3. Thrust

Η γνωστή σε όλους μας Firebird είναι μία εταιρία που άφησε το στίγμα της κυκλοφορώντας πολλούς τίτλους, άλλους λιγότερο και άλλους περισσότερο δημοφιλείς. Μερικοί απο τους γνωστότερους τίτλους είναι και οι παραπάνω τρείς. Εκτός απο το ότι πρόκειται για παιχνίδια της Firebird στην έκδοση για δισκέττα του Amstrad, μπορείτε να εντοπίσετε κάποιο άλλο κοινό σημείο μεταξύ τους - και αν ναι, ποιό;

20)Βρείτε το όνομα του εικονιζόμενου παιχνιδιού.

21)Σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτό το μουσικό θέμα;



23)Αναγνωρίστε το εικονιζόμενο παιχνίδι.

22)ΤΟ φαινόμενο του να μην έχει προλάβει να δουλευτεί όσο θα έπρεπε ο ήχος ορισμένων παιχνιδιών προκειμένου να τηρηθεί η ημερομηνία κυκλοφορίας τυος, ήταν κάτι όχι και τόσο σπάνιο. Ορισμένες φορές μάλιστα είχαμε και μία "ανακύκλωση" του ήχου απο το ένα παιχνίδι στο άλλο.
Σε ποιά δύο απο τα παρακάτω παιχνίδια του Amstrad συναντάμε ηχητικά εφφέ παρόμοια μεταξύ τους σε πολύ μεγάλο βαθμό;

1. Stainless Steel
2. Gryzor
3. Saboteur 2
4. Technocop
5. Battle of the Planets
6. Robocop
7. Turbo Esprit
8. MASK

24)Μερικά απο τα πιό αγωνιώδη παιχνίδια που συγκαταλέγονται στην μεγάλη οικογένεια των simulators, είναι και οι submarine simulators. Μπορείτε να θυμηθείτε τουλάχιστον τέσσερις εξομοιωτές υποβρυχίων στν Amstrad;

25)Απο ποιό παιχνίδι είναι η παραπάνω φωτογραφία και σε ποιόν υπολογιστή τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση;

26)Σίγουρα όλοι θα θυμάστε το περίφημο "Grand Prix" του Pixel στα μέσα της δεκαετίας του '80, με τις κληρώσεις και τα πλούσια δώρα. Ποιό ήταν όμως το τελευταίο Grand Prix του Pixel;

1. Το 3ο Grand Prix
2. Το 4ο Grand Prix
3. Το 5ο Grand Prix
4. Το 6ο Grand Prix

28)Σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτό το μουσικό θέμα;

27)

29)Το πασίγνωστο παιχνίδι "Elite", αν και αρχικά κυκλοφόρησε χωρίς να έχει κάποιο είδος μουσικής, στην συνέχεια προστέθηκε η μουσική της "προσάραξης" στον διαστημικό σταθμό (ο γνωστός μας "Γαλάζιος Δούναβης" που παραπέμπει στην αντίστοιχη σκηνή απο την ταινία "2001: Οδύσσεια του Διαστήματος") και αργότερα και μία εισαγωγική μουσική.
Ομως σιγά-σιγά στις εκδόσεις για διάφορους υπολογιστές που ακολούθησαν, ο Γαλάζιος Δούναβης "καθιερώθηκε" ως το "εισαγωγικό μουσικό θέμα" του Elite.
Σε ποιόν υπολογιστή κυκλοφόρησε η πρώτη απο τις εκδόσεις του Elite που είχε τον Γαλάζιο Δούναβη ως εισαγωγικό μουσικό θέμα; (και η οποία έγινε τόσο δημοφιλής, που "καθιέρωσε" αυτή την αλλαγή;)

30)Μπορείτε να θυμηθείτε σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτή η μουσική;

32)Βρείτε το όνομα του εικονιζόμενου παιχνιδιού.

31)1987. Το Pixel στο "απόγειο" της κυκλοφορίας του, καθόριζε τις παιχνιδοαγορές των Ελλήνων νεαρών gamers με τα reviews του. Τρανό παράδειγμα το Tai-Pan, ένα παιχνίδι που δεν τα πήγε πολύ καλά στο εξωτερικό, έκανε όμως ρεκόρ πωλήσεων στην Ελλάδα. Οσο καιρό το Tai-Pan μονοπωλούσε το ενδιαφέρον του ελληνικού αγοραστικού κοινού, είδαμε αρκετές ακόμα αναφορές του στο Pixel και σε άλλα περιοδικά.
Σε ποιό περιοδικό όμως είχαμε μία εκτεταμένη πολυσέλιδη παρουσίαση του Tai-Pan στην έκδοση του Amstrad, με αναλυτικές στρατηγικές και χάρτες των διαφόρων πόλεων;

1. Στο Pixel
2. Στο User
3. Στο Micromad
4. Στο Sprite

33)Το τιμημένο είδος των text adventures (με γραφικά ή χωρίς) σιγά-σιγά έδωσε την θέση του στα πιό μοντέρνα icon-driven αδελφάκια του. Ποιό απο τα παρακάτω text adventures ήταν το τελευταίοο που παρουσιάστηκε μέσα απο τις σελίδες του Pixel;

1. The Pawn
2. Demon's Tomb
3. Wonderland
4. Spellcasting 301
5. Scapeghost

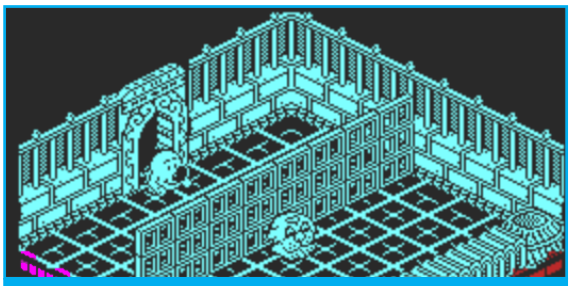
34)Το Starglider II ήταν ένα απο εκείνα τα sequels που κατάφεραν να ξεπεράσουν τον προκάτοχό του σε όλους τους τομείς, αν και το πρώτο πράγμα που θα προσέξει κανείς είναι (τι άλλο;) τα υπέροχα γραφικά του.
Τα γραφικά αυτά τράβηξαν και τα βλέμματα πολλών reviewers, και έτσι με διαφορά μόλις ενός μήνα έγινε "ειδική" παρουσίαση (review) του παιχνιδιού σε δύο περιοδικά, το USER και το Sprite.
Είναι η παραπάνω διαπίστωση σωστή ή λάθος;

35)Wing Commander. Ενα απο τους τίτλους που ανέδειξε -ίσως περισσότερο απο όλους τους υπόλοιπους της εποχής του- τις μεγάλες δυνατότητες των PC για παιχνίδια σχεδόν "κινηματογραφικής" εμπειρίας.
Το συγκεκριμένο παιχνίδι έκανε τόση εντύπωση, που του έγινε "ειδική" παρουσίαση (review) στα περιοδικά Pixel και USER τον ίδιο ακριβώς μήνα.
Η παραπάνω διαπίστωση είναι σωστή ή λάθος;

36)

37)Σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτό το μουσικό θέμα;

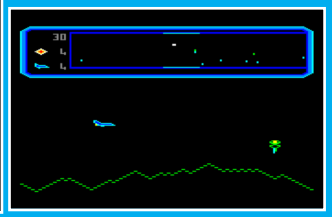
38)Αναγνωρίστε το εικονιζόμενο παιχνίδι.


39)Βρείτε το όνομα του παιχνιδιού της εικόνας και το όνομα του υπολογιστή στον οποίο τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση.

41)Απο ποιό παιχνίδι είναι η παραπάνω φωτογραφία και σε ποιόν υπολογιστή τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση;

40)Μπορείτε να θυμηθείτε σε ποιό παιχνίδι ακούγεται αυτή η μουσική;

1 2 3
4 5



42)Λόγω του ότι το επίσημο conversion σε home-micros αρκετών απο τα δημοφιλή arcade παιχνίδια της εποχής αργούσε κάποιες φορές να εμφανιστεί, ορισμένες εταιρίες κυκλοφορούσαν παιχνίδια που ήταν ολοφάνερα επηρρεασμένα απο διάφορα γνωστά arcades, αλλά φυσικά είχαν αλλαγμένο όνομα λόγω απουσίας "δικαιωμάτων", μαζί με κάποιες άλλες μικροδιαφορές.
Δείτε τις εικόνες που ακολουθούν και βρείτε για κάθε μία απο αυτές όχι μόνο το όνομα του αντίστοιχου παιχνιδιού, αλλά και το όνομα του αυθεντικού arcade απο το οποίο είναι εμπνευσμένο.

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1) Κάθε απάντηση βαθμολογείται ως σωστή ή λάθος. Δεν υπάρχουν "μισοί" βαθμοί αν κάποια ερώτηση απαντηθεί κατά το ήμισυ σωστά, και το λέμε αυτό διότι κάποιες ερωτήσεις έχουν δύο σκέλη (για παράδειγμα μπορεί να σας ζητηθεί να αναγνωρίσετε τον τίτλο ενός παιχνιδιού κοιτάζοντας μία φωτογραφία, και να αναφέρετε επιπλέον και σε ποιό μηχάνημα τρέχει η συγκεκριμένη έκδοση).
2) Προσπαθήστε να είστε όσο το δυνατόν σαφέστεροι στις απαντήσεις σας. Αν η απάντηση σε μία ερώτηση είναι το όνομα "The Way of the Exploding Fist", και εσείς απαντήσετε "Explosive Feast", σίγουρα δεν θα μετρήσει ως σωστή, έστω και αν εννοούσατε το σωστό παιχνίδι.
3) Νικητές θα υπάρξουν και χωρίς να χρειαστεί να απαντηθούν όλες (!) οι ερωτήσεις σωστά. Ο νικητής με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις, θα είναι και αυτός που θα κερδίσει το πρώτο βραβείο. Ο αμέσως επόμενος το δεύτερο, και ακολουθεί ο τρίτος. Σε περίπτωση που δύο (ή και οι τρείς) απο την πρώτη τριάδα έχουν τον ίδιο αριθμό σωστών απαντήσεων, δεν θα γίνει κάποιου είδους κλήρωση, αλλά θα πάρει το προβάδισμα εκείνος ο οποίος
έστειλε το email με τις απαντήσεις του νωρίτερα απο τον/τους προηγούμενους. Οπως αφήνεται να εννοηθεί απο τα παραπάνω, οι απαντήσεις των ερωτήσεων θα πρέπει να γίνονται ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ και μόνο μέσω email.
4) Η διορία αποστολής email με τις απαντήσεις σας είναι μέχρι τα μεσάνυχτα της 15ης Ιανουαρίου. Ανω του ενός email με επιλέον απαντήσεις απο το ίδιο άτομο, δεν θα επιτραπούν. Αν όμως θέλετε κάποια διευκρίνηση, στείλτε μήνυμα στο grandprix@retromaniax.gr
Τα email με τις απαντήσεις σας, μπορείτε να τα στέλνετε στο grandprix@retromaniax.gr
Η αποστολή email με απαντήσεις, σημαίνει αυτόματα ότι αποδέχεστε τους όρους του διαγωνισμού και εμπιστεύεστε την κρίση των συντακτών του Phoenix.
Οι νικητές θα ανακοινωθούν μέσα απο τις σελίδες του περιοδικού Phoenix, στο αμέσως επόμενο τεύχος.
5) Οι συντάκτες του περιοδικού εξαιρούνται απο τον διαγωνισμό (προς μεγάλη λύπη πολλών εξ αυτών, όπως μπορούμε να σας διαβεβαιώσουμε!).

Για μία ακόμη φορά, ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

Μια σοβαρή καταγραφή όλων των Ελληνικών τηλεοπτικών σειρών, όλων των Ελληνικών βιντεοταινιών και όλων των Ελληνικών κινηματογραφικών ταινιών

www.retrodb.gr

mamouni

Επιτέλους ένα Ελληνικό discussion board :)

www.mamouni.gr

Δεκέμβριος

Αναμνήσεις μέσα από τις σελίδες των περιοδικών

By Dino

1987

Στα "γεγονότα-φήμες-σχόλια", έχουμε μια είδηση για δύο ραδιοφωνικές εκπομπές με θέματα γύρω από τους υπολογιστές - τη μία εκ των οποίων παρουσιάζει ο Αντώνης Λεκόπουλος!
Στην ίδια σελίδα, έχουμε και τα πρώτα νέα για τους ιούς των υπολογιστών!! (Άκου να δεις πράγματα αδερφάκι μου. "Ιός" σε υπολογιστή!!.....ανήκουστα πράγματα!!).

Επίσης στο τεύχος, θα βρείτε ένα τέστ του PCW9512, του νέου συνεχιστή της δυναστείας των "σοβαρών" PCW.

Οι παρουσιάσεις παιχνιδιών έχουν την τιμητική τους, με πρώτο και καλύτερο το Test Drive. Ένα εκπληκτικό driving game, που δημιούργησε ολόκληρη "σχολή" (εδώ έχουμε και το περίφημο 100% στον ήχο!!).
Επίσης έχουμε το πασίγνωστο και πολύ διασκεδαστικό Wonder Boy, αλλά και ένα πραγματικά κολοσσιαίο compilation από sports games, το Game, Set & Match.

Στο Special Review, του μήνα, παρουσιάζεται το Phantasie III.
Αμερικάνικο παιχνίδι RPG, ήδη γνωστό στους οχτάμπιτους Atari και Commodore. Το τρίτο μέρος της σειράς, εμφανίζεται τώρα και στον ST με την αναμενόμενη βελτίωση στα γραφικά του. Για αρκετό κόσμο που δεν είχε την τύχη να ασχοληθεί με τις εκπληκτικές σειρές των Ultima, Wizardry, The Bard's Tale και Might & Magic, αυτό ίσως ήταν το πρώτο παιχνίδι που τους εισήγαγε στο μαγικό αυτό κόσμο...

Στο PIXELWARE, θα βρείτε listings για τους αγαπημένους σας Spectrum, Amstrad και IBM Pcs.

Ακόμα, υπάρχει και ένα αφιέρωμα στις παιχνιδομηχανές της εποχής (NES, Sega Master System, Atari 65XE Computer Game System).

Τέλος, ο Olivetti Prodest Pc1 ή αλλιώς ο "πρώτος Home PC", είναι εδώ...

Ο νέος αρχισυντάκτης του USER, Δημήτρης Σελλάς μας συστήνεται στο τεύχος 9, ο οποίος θα μείνει για ακόμα ένα μήνα στη θέση αυτή, καθώς από το τεύχος 11 παίρνει τη θέση του ο Umberto Grelloni.

Η στήλη Mega Review, παρουσιάζει το Awesome, της Psygnosis και του απονέμει την πολύ υψηλή βαθμολογία 96%!!!

Η στήλη Adventures' Paradise (η οποία δεν έχει καμία σχέση με τη δική μας στήλη, εκτός από την αγάπη των συντακτών για το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών) παρουσιάζει δύο εξαιρετικά παιχνίδια: Το Hero's Quest I της Sierra On-Line και το Operation Stealth της Γαλλικής Delphine!

Στα Reviews ξεχωρίζει το Mean Streets και το Rick Dangerous 2.

Επίσης γίνεται παρουσίαση του Midwinter στην έκδοση για PC, όπου φαίνεται πως έχει γίνει καλή μεταφορά από τις 16-bit εκδόσεις.

Η σκιά του κτήνους, πέφτει επάνω στον Amstrad, με ένα review όπου χαρίζει στο παιχνίδι ένα 92% το οποίο αξίζει και με το παραπάνω!

Το "Εγχειρίδιο του καλού παίκτη" φιλοξενεί το πολύ καλό b-movie game "It Came From The Desert" και το submarine simulation "Red Storm Rising".

Στο Spell Shop, βρίσκουμε το δεύτερο μέρος της λύσης του "κουστουμάκια" Larry III και τη λύση του Myth για Amstrad.

Ο Renato Grelloni, φτιάχνει video clips με την Amiga και ο Ν. Μαυρέλος μας ξεναγεί στον κόσμο της δειγματοληψίας (sampling), μέσα από τη στήλη του "MIDI: Ψηφιακή Μουσική".

Επίσης στο τεύχος θα βρείτε και έναν χιουμοριστικό Καζαμία για το 1991, καθώς και ένα ευθυμογράφημα με θέμα την τρομοκρατία, με τίτλο "31 Φλεβάρη (και βάλε)".

Γενικά το τεύχος δείχνει πιο "μαζεμένο" από τα πρώτα τεύχη και μας προσφέρει 16 σελίδες παραπάνω από τα προηγούμενα, φτάνοντας τις 116 σελίδες.
Εντύπωση κάνει το εξώφυλλο, καθώς, ενώ το περιοδικό παρουσιάζει πρωτοκλασάτους τίτλους (Hero's Quest I, Operation Stealth, Mean Streets κλπ), έχει στη "βιτρίνα" το Dick Tracy, το οποίο παρουσιάζει στα previews.
Τι κάνει η δύναμη του marketing, ε;

1990

1991

Το ZERO ήταν ένα από τα καλύτερα (αν όχι το καλύτερο), multiplatform Αγγλικό περιοδικό. Η ιδιαίτερη αίσθηση του χιούμορ ήταν διάχυτη σε όλες τις στήλες. Η έκδοση του Δεκεμβρίου του 1991, επιφύλασσε μια έκπληξη για τους αναγνώστες: Δύο cover disks γεμάτες playable demos για ST, Amiga και PC!

Η πρώτη δισκέτα περιλάμβανε το πολύ καλό Populous II, με dual format για ST και Amiga. Αυτό σήμαινε πως, την ίδια δισκέτα μπορούσες να την τρέξεις και στους δύο υπολογιστές, χάρη σε ένα ειδικό format που της γινόταν. Την ίδια πατέντα την είδαμε αργότερα και στα Ελληνικά περιοδικά του χώρου. Επίσης περιείχε και ένα PD παιχνίδι μόνο για ST. Το Ammotrack. Στη δεύτερη δισκέτα οι Amiga και PC users, μπορούσαν να βρούν το playable demo του φανταστικού Another World και ένα demo του Video Kid, μόνο για Amiga. Στα του περιοδικού τώρα, βλέπουμε πως στα charts της Amiga κυριαρχούσε το Utopia, ενώ για τον ST, πρώτο ήταν το διασκεδαστικό, αλλά ίσως και υπερεκτιμημένο Magic Pockets. Στα game reviews, το Populous II, σκοράρει ένα 94% στην έκδοση για Amiga. Ήταν βλέπετε η εποχή που τα God games ήταν μόδα. Το Vroom ήταν ένα καταπληκτικό racing παιχνίδι για τον ST, και το review του περιοδικού του χάρισε ένα 87%. Κατά τη γνώμη μου, μπορούσε να δώσει κάτι παραπάνω! :-) Από τα υπόλοιπα παιχνίδια που παρουσιάζονται, τι να πρωτοαναφέρουμε: Lotus II, Might and Magic III, First Samurai, The Blues Brothers, Robocod, Civilization, Wing Commander 2!!! Ο Δεκέμβρης ανέκαθεν ήταν "δυνατός" μήνας για νέες κυκλοφορίες και ο Δεκέμβρης του '91, σίγουρα δεν αποτελούσε εξαίρεση! Κατά τα άλλα,ο δημιουργός του Populous, Peter Molyneux (μην τον μπερδέψετε με τη γνωστή σειρά ηλεκτρικών συσκευών), δίνει μια συνέντευξη στο περιοδικό, καθισμένος στη λεκάνη μιας τουαλέτας! (Με τα ρούχα του φορεμένα, φυσικά)... Επίσης, στο τεύχος περιλαμβάνεται μια αναφορά στα παιχνίδια του CDTV της Commodore. Η στήλη Crystal tips, μας δίνει "στο πιάτο" τη λύση του Cruise For A Corpse και κάποια επιπλέον tips για αγαπημένα παιχνίδια...

Τέλος η στήλη Arcade, παρουσιάζει μεταξύ άλλων, και το WWF Wrestlefest!

Αγαπημένος μήνας, ο οποίος έγινε ακόμα πιο όμορφος, παρέα με το ZERO!

Βρισκόμαστε στο 1992 και ο Atari ST, αντιστέκεται σθεναρά, στην κάθοδο των Pcs! Το Αγγλικό περιοδικό ST FORMAT, αφιερώνει το εξώφυλλό του, στη νέα τάξη πραγμάτων που έρχονται, στα Multimedia!

Δύο cover disks για τον Atari σας, αυτό το μήνα, με τη μία να περιέχει τον πλήρη επεξεργαστή κειμένου Protext v. 4.3 και σαν bonus, την περίφημη συνθήκη του Maastricht σε txt για να τη φορτώσετε και να τη διαβάσετε (λέμε τώρα).

Η δεύτερη δισκέτα, είναι γεμάτη με PD παιχνίδια και προγράμματα, με highlight την HyperBase, μια multimedia βάση δεδομένων και το SoundLab, ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε samples.

Η παρουσίαση παιχνιδιών ξεκινά με το Lotus 3, το οποίο αν και πολύ καλό, αποτέλεσε αναμασημένο φαγητό των δύο προηγούμενων παιχνιδιών, γι'αυτό και σκόραρε μόνο ένα 75%.

Το Reviews Menu, συνεχίζεται με τα Shadoworlds, Ween, Tiny Skweeks, το παλιομοδίτικο αλλά πάντα εθιστικό και κλασικό RPG Amberstar και τη συλλογή παιχνιδιών Magic Worlds. Μην ξεχάσουμε και το Striker, ένα Football Simulation, το οποίο, αν και δεν ξεχώρισε, πήρε καλές κριτικές από το STF και μια βαθμολογία της τάξης του 79%.

Επίσης, το τεύχος καλύπτει και παιχνίδια για την έγχρωμη φορητή κονσόλα της Atari, το Lynx. Αυτό που ξεχωρίζει, είναι το Blue Lightning, ένα αξιόλογο shoot'em up, από τα λίγα καλά παιχνίδια για το μηχάνημα αυτό.

Ο Falcon 030, ανοίγει τα φτερά του και μας αφήνει να δούμε τα εσώψυχά του στις σελίδες του περιοδικού. Αυτό που γράφουν πάντως στην τελευταία παράγραφο, οτι ο Falcon συμπεριφέρεται σαν ένας STE με το TOS 2.06 εγκατεστημένο, δεν είναι και τόσο ελπιδοφόρο μήνυμα, σε μια κοινότητα όπου περιμένει πως και πως τον νέο Atari να "ταράξει τα νερά". Ευτυχώς, τελικά, ο Falcon αποδείχτηκε να είναι πολλά παραπάνω από ένας απλός STE, αλλά είχε την ατυχία (φρόντισε γι'αυτό η μαμά Atari, με το να τον εγκαταλείψει και να αφοσιωθεί στο Jaguar) να εμφανιστεί τον καιρό που ξεκινούσε η άνθιση των IBM Pcs & Compatibles.

Ακόμα στο τεύχος Δεκεμβρίου υπάρχει και ένα αφιέρωμα σε παιχνίδια τα οποία είχαν σαν θέμα τους διάφορες επιτυχημένες ταινίες του Hollywood! Όλοι οι συνήθεις ύποπτοι, είναι εδώ : Batman, Ghostbusters, Robocop, Captain Hook, Indiana Jones, The Blues Brothers κλπ.

Αφού μιλήσαμε για Multimedia, στην αρχή, να πούμε πως στις σελίδες του περιοδικού, παρουσιάζεται το παρόν και το μέλλον, όχι μόνο του Atari, αλλά γενικά όλων των υπολογιστών (IBM Pcs, Macintosh). Εμφάνιση στο άρθρο, κάνει και το CDAR της Atari, ένα μηχάνημα πολύ μπροστά από την εποχή του, το οποίο αν τύχαινε υποστήριξης, θα άφηνε πίσω του το CDTV και το CD-i. Μιλάμε για ένα CD-Rom drive, το 1989.

Στη στήλη Gamebusters, βρίσκουμε βοήθεια για το ατμοσφαιρικό RPG Ishar: Legend Of The Fortress, tips για το Wizkid, καθώς και τη λύση του Indiana Jones and The Last Crusade. Μιλάμε φυσικά για το εξαιρετικό Graphic Adventure, της Lucasfilm. Ακόμα κάποια tips για το Ultima 6, είναι στη διάθεσή σας.

Τέλος, η πολύ καλή στήλη ST Answers, λύνει όλες σας τις απορίες, σε θέματα προγραμματισμού και όχι μόνο.

Άλλη μια χρονιά τελειώνει και μια νέα έρχεται, με πολλές υποσχέσεις για τα αγαπημένα μας μηχανήματα...

1992

Τα λέμε ξανά σύντομα...

Hey, Santa, pass us that bottle, will’ya?