PHOENIX

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΡΕΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΤΕΥΧΟΣ 3

RETRO EXPLOSION!

Έφτασε λοιπόν ο Οκτώβρης και φέτος. Ένας Οκτώβρης που ακολούθησε ίσως τον πιο πολυαναμενόμενο Σεπτέμβρη των τελευταίων ετών, τουλάχιστον όσον αφορά τους retrogamers, καθώς η 9/9/9 πέρασε ανεπιστερπτί και το μόνο που μας άφησε ήταν η ... ανανέωση του ραντεβού για τις 9/9/19 και ένα ακόμη Rock Band. Χωρις Dreamcast 2 και φέτος λοιπόν (*λες και δεν το ξέραμε*) και η ζωή συνεχίζεται.

Το παρόν Phoenix δεν διαθέτει μεν αφιέρωμα στο Dreamcast, διαθέτει όμως μια μεγάλη γκάμα απο άρθρα που θα σας κρατήσουν συντροφιά μέχρι το επόμενο.

Καλή ανάγνωση λοιπόν και ... keep it retro!

Αυτό το μήνα στο Phoenix

3 Adventure Paradise

7 Γυριστε την Demoscene με ωτο-στοπ

8 The ST Offline Tournament

9 XYZZY2

11 Η Ιστορία της Mastertronic

15 ScummBox

17 Fairlight : The Prelude

20 Prince of Persia

22 Remake Corner

23 Η Στουρναρη του 1986

26 Συνεντευξη : Βασιλης Κωσταντινου

28 Probotector

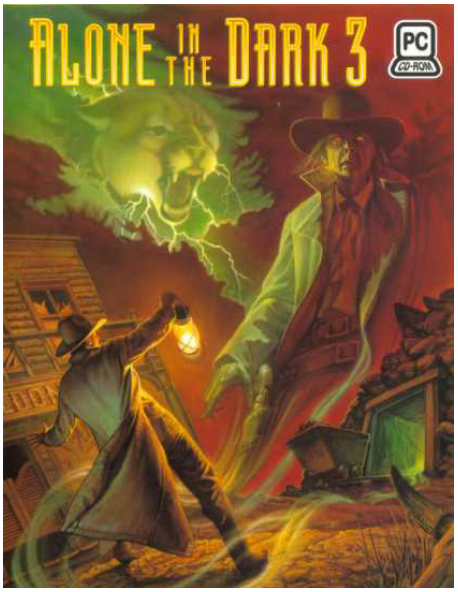
30 LA Swat

31 ST Mono

32 Μάθημα Basic #1

34 Arcade Mania!

36 Newbrain



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

Συνεχίζοντας λοιπόν από το σημείο που είχα μείνει στην προηγούμενη ΑΡ,ας δούμε κάποιες ακόμη περιπτώσεις "σειρών" adventure games,κρίνοντας -ασφαλώς υποκειμενικά- ποιες από αυτές είχαν σωστά,σοβαρά sequels και σε ποιες τα sequels αποδείχθηκαν μάλλον προσπάθειες εκμετάλλευσης του αρχικού τίτλου,ή έστω,κατώτερου επιπέδου τίτλοι...

ALONE IN THE DARK SERIES

Ξεκινώντας λοιπόν από τη σειρά αυτή,εκ προοιμίου θα πω ότι αποκλείω από την οποιαδήποτε αναφορά που θα κάνω παρακάτω τα...βλάσφημα 4 & 5,μια και μόνο "Alone in the dark" games δε τα θεωρώ,αλλά άγρια και στιγνή εκμετάλλευση της σειράς.

Πραγματικά θεωρώ ότι η σειρά θα έπρεπε να έχει σταματήσει στο #3,το οποίο έχω διαπιστώσει ότι από αρκετούς gamers θεωρείται το πιο ώριμο και ολοκληρωμένο,άρα και εν τέλει καλύτερο,μέρος.Δε μπορώ να πω ότι βρίσκω την γνώμη αυτή ν' απέχει πολύ από την δική μου,αφού μετά από ένα δεύτερο μέρος που αν κι ήταν μια προσπάθεια στα χνάρια του πρώτου μέρους,έδινε πολύ μεγαλύτερη έμφαση σε action καταστάσεις και στοιχεία,ήρθε το τρίτο μέρος να αποτελέσει ένα ιδανικό κλείσμο της πρώτης τριλογίας,με ύφος και στυλ στα χνάρια του αρχικού τίτλου.

Όμως,κακά τα ψέμματα,δε νομίζω ότι αυτό περιείχε κάτι το τόσο εξαιρετικό ώστε να ξεπεράσει το feeling του πρώτου μέρους. Εννοώ ότι ήταν δυνατός τίτλος,αλλά εφ'οσον στερούταν της πρωτοτυπίας πλέον,που είχε το πρώτο μέρος,χρειαζόταν κάτι άλλο για να ξεχωρίσει,που για μένα δεν είχε.Θα μπορούσα να πω ότι ήταν η ιδανική συνέχεια για το πρώτο μέρος,αλλά όχι καλύτερό του.Έτσι λοιπόν,επειδή το #1 ήρθε κι έσκασε σαν βόμβα στο χώρο των PC adventures,επειδή ήταν εκείνο το adventure που δε χρησιμοποιούσε ο παίκτης mouse αλλά πληκτρολόγιο (κάτι που κάναμε πολλά χρόνια να θυμηθούμε με το Grim Fandango και εγώ μπορώ να πω ότι τελικά μου αρέσει,ως ένας άλλος τρόπος παιξίματος των games αυτής της κατηγορίας),επειδή ήταν ο πρόγονος των survival horror παιχνιδιών στα PCs -μη το παραβλέπουμε καθόλου αυτό- επειδή την ατμόσφαιρά του δεν την έφτασε μάλλον κανένα άλλο της σειράς,για μένα εξακολουθεί να είναι το παιχνίδι leader της σειράς ! Φυσικά,πάνω απ' όλα ελπίζω να ΜΗΝ ξαναδούμε άλλο game στη σειρά,αν πρόκειται να μοιάζει με τα 2 τελευταία εκτρώματα που εκμεταλλεύτηκαν βάναυσα το παρελθόν και τη βαρύτητα της πρώτης τριλογίας,ενώ δε μοιράζονταν τίποτε άλλο με αυτή !

"Το #1 ήταν ο πρόγονος των survival horror παιχνιδιών στα PCs επειδή την ατμόσφαιρά του δεν την έφτασε μάλλον κανένα άλλο της σειράς,για μένα εξακολουθεί να είναι το παιχνίδι leader της σειράς !"

Νομίζω τελικά ότι ένα Alone in the dark remake,με σύγχρονα γραφικά,θα ήταν απλά μια πολύ καλύτερη ιδέα από μια ακόμη άστοχη συνέχεια.Εκτός βέβαια αν δούμε κάποτε το πραγματικό #4,αντάξιο της πρώτης τριλογίας,κάτι για το οποίο εγώ αμφιβάλλω σχεδόν εξ' ολοκλήρου πλέον...

BROKEN SWORD SERIES

Εδώ έχουμε να κάνουμε με μία ακόμη περίπτωση σειράς παιχνιδιών που άλλαξε ύφος κατά τη διάρκεια της εξέλιξής της.

Είδαμε ένα πρώτο και δεύτερο μέρος καθαρά 2D και μετά "πέφτουμε" στο 3D,και μάλιστα ολίγον τι απότομα,με το τρίτο παιχνίδι της σειράς.Φυσικά και το τέταρτο ήταν πλέον στο ίδιο ύφος.

Εμένα δε με ενόχλησε η αλλαγή τόσο πολύ αφού σε κάποιο σημείο ήταν πλέον δεδομένο ότι και τα adventure games θα τα.... απολαμβάναμε σε τρεις διαστάσεις,αφού εκεί πήγαινε το ρεύμα όλου του gaming σκηνικού,και τα adventures καλώς ή κακώς δε μπορούσαν να αποτελέσουν εξαίρεση.
Αυτό που με ενόχλησε ιδιαίτερα όμως ήταν η έμπνευση των δημιουργών να βάλουν action στοιχεία στο #3,πράγμα που για μένα είναι τόσο άκυρο,όσο το...να περιμένεις να δεις τον Ντούσαν Μπάγεβιτς στον πάγκο του τριφυλλιού! Εμ καλά,βάλτε κάτι ακόμη περισσότερο,μια και ποτέ δε ξέρεις τι γίνεται!

Ειλικρινά δε μπορώ να κατανοήσω πώς αβίαστα μπορεί να εισχωρήσει σε ένα adventure παιχνίδι το action στοιχείο.Δηλαδή αν παίζατε Doom και πάνω στην ξέφρενη δράση έπρεπε να βρείτε έναν τύπο,να τον παρακολουθήσετε και να καταφέρετε μέσα από κουβέντα να του αποσπάσετε ένα κλειδί για να ανοίξετε μια πόρτα και να συνεχίσει το μέχρι τότε αιματοκύλισμα,θα σας φαινόταν λογικό ;!;

Sorry λοιπόν,#3 is out of the game για μένα γι' αυτό και μόνο!Από 'κει και πέρα,ένα κουρασμένο,ξεθωριασμένο και νομίζω ανέμπνευστο τέταρτο μέρος επίσης δε κατάφερε να δικαιώσει το όνομα που κουβαλούσε,αφήνοντας το στέμμα για το καλύτερο BS game να διεκδικηθεί από το πρώτο και το δεύτερο μέρος.Και μαντέψτε πιο είναι αυτό,κατά τη γνώμη μου:Εύκολα το πρώτο μέρος,που σεναριακά αλλά κι από θέμα ποιότητας χαρακτήρων αφήνει μάλλον εύκολα πίσω το -καλό ωστόσο- δεύτερο μέρος. Πάντως,πολύ φοβάμαι ότι η σειρά έχει πάρει την κάτω βόλτα για τα καλά κι όσο πάει -αν πάει κι άλλο- θα "ξηλώνεται" η καλή φήμη της εξαιτίας των δύο πρώτων -κι φυσικά πιο πολύ λόγω του #1- μερών της..

Κι εδώ πάντως οφείλω να ομολογήσω ότι η φρεσκάδα προήλθε τελικά από αλλού,με ένα ΕΞΑΙΡΕΤΟ Broken sword 2.5 (!!!),που δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα fan made project,συνέχεια του δεύτερου μέρους,ένα παιχνίδι με hand-made 2D γραφικά,που απλά βάζει για τα καλά τα γυαλιά στα παιχνίδια της μαμάς εταιρείας!

Μόλις αποκτήσει και αγγλικό speech,μια κι ως και τώρα που γράφεται η στήλη αυτή έχει μόνο γερμανικό,τότε θα είναι απλά must-have!Και φυσικά διατίθεται δωρεάν! Αξίζει να το δείτε σαφέστατα! Μάλιστα,εκθέτει τόσο πολύ τα official sequels της σειράς,που εγώ μέχρις ενός σημείου απορώ που υπήρξε η συναίνεση για την κυκλοφορία του,από τους δημιουργούς αυτών..

PHANTASMAGORIA SERIES

Εδώ το πράγμα ξεγελά.Ξεγελά και μάλιστα αρκετά θα πω,μια και η οφθαλμοφανέστατη απάντηση είναι "Μα φυσικά το πρώτο μέρος είναι καλύτερο !!"

Λοιπόν,εξαρτάται.Εξαρτάται από το πρίσμα κάτω από το οποίο ο κάθε gamer εξετάζει και κρίνει τα adventure games,Αν ο κύριος παράγοντας είναι τα γραφικά,η μουσική αρτιότητα,ο χειρισμός,φυσικά τζάμπα "συζητάμε" εδώ και 2 τεύχη.
Δεν είναι βέβαια όμως αυτά.Είναι πρώτα και κύρια το σενάριο,η εξέλιξη της πλοκής,οι χαρακτήρες,η αρτιότητα της δομής του σεναρίου.

Νομίζω ότι μόλις εξήγησα -κατά το μεγαλύτερο μέρος- γιατί ναι,όντως το πρώτο μέρος είναι καλύτερο.Διότι πολύ απλά είχε ένα απλοϊκό σενάριο μεν,αλλά το ακολουθούσε πιστά -και ΛΟΓΙΚΑ- έως την ολοκλήρωση της ιστορίας που αφηγούταν,χωρίς να αφήνει τον παίκτη στο τέλος να έχει στα χείλη και στην άκρη του μυαλού του τα τρία γράμματα της λατινικής γλώσσας που μαζί δίπλα δίπλα συνιστούν...βρισιά και είναι το W,το T και το F συνοδευόμενα από αρκετά ερωτηματικά !!!

Ναι,έτσι είναι νομίζω,τόσο απλά και τόσο εύκολα ένα παιχνίδι καταποντίζεται στη συνείδηση των gamers.Το Phantasmagoria II είναι μια πολύ καλή,μια τρανή απόδειξη του πώς ένα παιχνίδι που έχει όλα τα φόντα να ξεπεράσει τον προκάτοχό του κι ενώ κυλάει κι εξελίσσεται με φοβερό ενδιαφέρον,στο τέλος μένει σεναριακά τόσο άδειο,όσο το ντεπόζιτο ενός υπεραυτοκινήτου που ξεκινά χωρίς ενδιάμεσο φουλάρισμα να κάνει τη διαδρομή Αθήνα-Θεσσαλονίκη με 200+ χλμ/ώρα..

Ειλικρινά,δε μπορώ να καταλάβω αν ξεκινώντας να φτιάχνει το παιχνίδι είχε ο δημιουργός του ένα ολοκληρωμένο σενάριο στο μυαλό και στο χαρτί ή είπε "εντάξει μωρέ,θα το ολοκληρώσω στην πορεία". Για τέτοια σεναριακή αυθαιρεσία και κενά ομιλώ,έτσι τα αντιλήφθηκα εγώ και γι' αυτό και με απογοήτευσε τελικά το δεύτερο μέρος της σειράς.Κρίμα και πάλι κρίμα,διότι καθώς σαν FMV παραγωγή ήταν αρτιότατο,θα μπορούσε με ένα πιο προσεγμένο σενάριο και με ένα πιο στρωτό φινάλε δηλαδή,να αποτελέσει σημείο αναφοράς για το είδος κι όχι να το θυμόμαστε με τόσο μεγάλα ερωτηματικά όταν σκεφτόμαστε ¨δηλαδή τι ήθελε να πει ο ποιητής; ",όπου ποιητής=σεναριογράφος φυσικά...

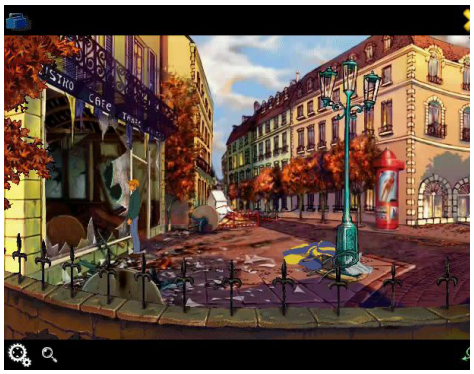
Αντιθέτως,όπως προείπα,το #1 με ένα μάλλον υπερβολικά τετριμμένο σενάριο,κατάφερε να δώσει ένα αποτέλεσμα ολοκληρωμένο,που είτε άρεσε τελικά,είτε δεν άρεσε εντούτοις ήταν "καθαρό" σε ότι αφορά τη λογική του και αυτό από μόνο του δίνει πολλούς πόντους σε ένα adventure game. Φυσιολογικός νικητής (κι εδώ) το πρώτο μέρος της σειράς λοιπόν !

7TH GUEST-11TH HOUR

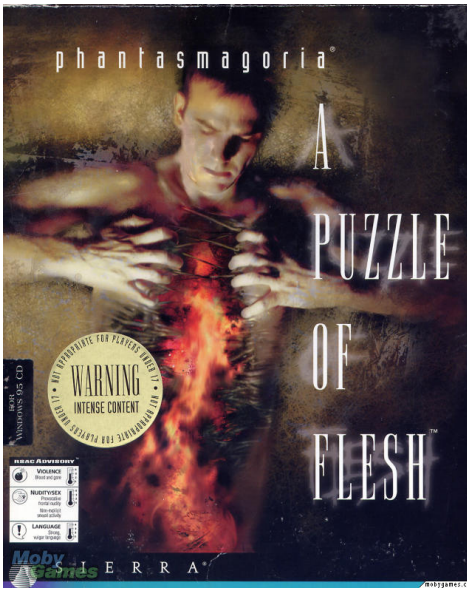
ΟΚ,ξέρω ότι πολλοί έχουν τις διαφωνίες του σχετικά με την καθαρά "adventuríστικη" φύση των 2 αυτών παιχνιδιών.Σαφώς και εδώ μιλάμε για puzzle solving adventure games,αλλά μια κι είχα αναφέρει μια ανάλυση και για τα δύο αυτά παιχνίδια από την προηγούμενη στήλη,νομίζω ότι πρέπει να την κάνω.

Εδώ αναγκαστικά θα θέσω ένα άλλο,πολύ σημαντικό νομίζω παράγοντα κρίσης της αξίας ενός παιχνιδιού και δη adventure.Ο παράγοντας και βαθμός δυσκολίας του ! Τελικά μέχρι ποιου σημείου μπορεί ένα παιχνίδι να είναι δύσκολο και να εξακολουθεί να παραμένει παιχνίδι,χωρίς να σπάει άδικα τα νεύρα του παίκτη;Φυσικά μιλάμε πάντα για δυσκολία γρίφων βασιζομένων στη λογική,πρέπει να τονιστεί φυσικά αυτό... Στην περίπτωση των παιχνιδιών αυτών λοιπόν,αφ' ενός δυστυχώς λογική γρίφων-puzzles δεν υπήρχε απόλυτη σε πολλά σημεία,αφ' ετέρου όπου υπήρξε ο δείκτης ήταν από αρκετά έως πολύ υψηλός.

Για να μην αδικήσω τα 2 αυτά games στη σύγκριση μεταξύ τους,θα πω ότι αυτό που μόλις έθιξα το αφήνω για το επόμενο μέρος της ΑΡ,που θα είναι άλλωστε κι ο επίλογος-κλείσιμο του θέματος "Adventure games και sequels". Όμως επειδή την ίδια στιγμή αποτελεί και σημείο διαφοροποίησης των 2 αυτών παιχνιδιών,θ' αναφέρω ότι μάλλον αποτέλεσε το κλειδί της νίκης και της ευρύτερης αποδοχής του πρώτου μέρους.



Όχι ότι αυτό δηλαδή δεν είχε γρίφους απελπισία (συχνά-πυκνά ψάχνω για.... τενεκεδάκια στην κουζίνα μου!),αλλά το 11th Hour ξεπέρασε μάλλον τα όρια,κι όχι μόνο τα δικά μου,αφού αυτό αποτέλεσε σημείο τριβής των gamers με την ίδια την εταιρεία,η οποία προφανώς στερούμενη ιδιαίτερης έμπνευσης και θέλοντας να κάνει τους gamers να ασχοληθούν πολλές ώρες με το παιχνίδι της -λες κι αυτός είναι ο ενδεδειγμένος τρόπος- το έκανε απλά πανδύσκολο,ίσως και βάναυσα δύσκολο για πολλούς.
Κι όμως,σεναριακά δεν υπολειπόταν σε κάτι του 7th Guest,η "σαλάτα" που καταφέρανε να κάνουν οι δημιουργοί είχε άλλα.... συστατικά,όπως ανέφερα άλλωστε...
Ωστόσο,προσωπική μου γνώμη ειναι ότι η εξέλιξη της ιστορίας γινόταν καλύτερα στο 11th Hour,είχε αυξημένο ενδιαφέρον και την ίδια -κι ακόμη περισσότερο-



"άρρωστη",σκοτεινή,τρομακτική ατμόσφαιρα του 7th Guest.Δυστυχώς όμως,για να τα δεις όλα αυτά και να προχωρήσει η ιστορία,έπρεπε να υπομείνεις τόσο δύσκολα puzzles,που τελικά έχανες την υπομονή και μαζί το ενδιαφέρον σου για ένα παιχνίδι.
ΔΕΝ είμαι στην εντελώς απέναντι όχη,φυσικά και δε θέλω παιχνίδι που να τελειώνει πανεύκολα και μέσα σε κάποιες, λίγες,ώρες αλλά ανάμεσα στις δύο αυτές περιπτώσεις βρίσκεται εν τέλει κι η χρυσή τομή νομίζω!

Έτσι λοιπόν,εδώ θα μπορούσαμε σαφώς να έχουμε ένα καλύτερο δεύτερο μέρος,όμως και πάλι αυτό δε συνέβη.Μια ακόμη επικράτηση του πρώτου τίτλου μιας σειράς adventures games,και μαζί η καλύτερη "πάσα" για το κλείσμο του θέματος αυτού στην επόμενη στήλη.Τελικά είναι απλά πολύ πολύ δύσκολο να περιμένουμε καλύτερες συνέχειες από τα αρχικά παιχνίδια ;Έτσι δε φάνηκε έως τώρα ;

Stay in touch κι ως τότε,φυσικά,καλό adventuring...!

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

Γυρίστε την Demoscene με ώτο-στοπ *Ένας οδηγός για αρχαρίους του γαλαξία της Demoscene*

by ChrisTOS

Κάθε οδηγός που σέβεται τον εαυτό του πρέπει λοιπόν να ξεκινήσει με τον ορισμό αυτού που διαπραγματεύεται. Η Wikipedia την περιγράφει σαν μια υποκουλτούρα ψηφιακής τέχνης που ειδικεύεται στην κατασκευή demos, δηλαδή παρουσιάσεων που τρέχουν σε έναν υπολογιστή, σε πραγματικό χρόνο. Ο οδηγός «Γυρίστε την Demoscene με ώτο στοπ» έχει αυτό να πεί για την σκηνή: Αποφύγετε αν δεν θέλετε να ζήσετε έντονα συναισθήματα.

Και είναι αλήθεια, υπάρχουν τριών ειδών συναισθήματα που αντιμετωπίζει όποιος έρχεται σε επαφή με την σκηνή και τα demos. Κεραυνοβόλος έρωτας που τον ακολουθεί η σκέψη: «εγώ πως θα το κάνω αυτό;», απύθμενο μίσος που ακολουθεί την φράση «δεν δουλεύει το joystick μου» και τέλος απίστευτη βαρεμάρα που ακολουθεί την απορία «γι' αυτό ήρθα σπίτι του;».

"Η σκηνή είναι παντού. Στα πιο απίθανα μέρη μπορείτε να βρείτε έναν φιλικό scener πρόθυμο να σας καθοδηγήσει. Αλλά αν θέλετε να ψάξετε και λίγο μόνοι σας δείτε το www.pouet.net "

Από τα παραπάνω γίνεται φανερό ότι η σκηνή είναι κατα κύριο λόγο μια αντρική υπόθεση. Αν και υπάρχουν γυναίκες sceners, αυτές είναι ελάχιστες ενώ υπάρχει μια παράδοση σε πολλά πάρτι να μην πληρώνουν την είσοδο. Μια παράδοση που πάντως έχει αρχίσει να φθίνει, προς δυσαρέσκεια των συντρόφων αρκετών sceners που δεν καταλαβαίνουν γιατί ενώ είναι αναγκασμένες να είναι εκεί πρέπει να πληρώσουν και από πάνω. Πάντως αυτό αποδεικνύει ότι σε αντίθεση με τον γνωστό αστικό θρύλο οι sceners έχουν συντρόφους.

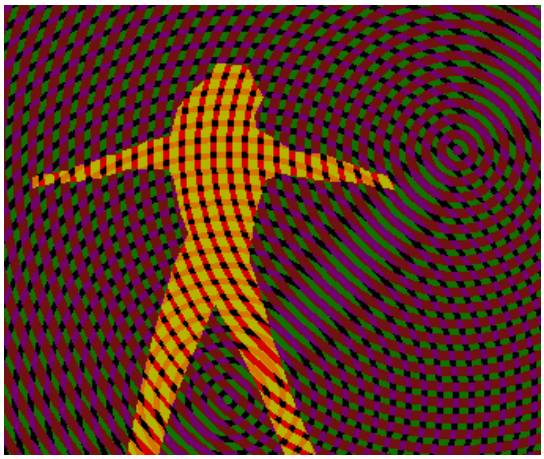
Θα μπορούσαμε να συνεχίσουμε με μια ιστορική αναδρομή στην πορεία της demoscene από τις αρχές της δεκαετίας του 1980 αλλά προς το παρόν είναι αρκετό να πούμε ότι απλά ξεκίνησε σαν μικρά προγράμματα που εμφανιζόταν πριν ξεκινήσει το παιχνίδι που παίρναμε από το μαγαζάκι της γειτονιάς και που μας ενημέρωναν ότι ο τάδε είναι ο μεγαλύτερος hacker ever ενώ ο δείνα ο μεγαλύτερος lamer (φυσικά σε αρκετές περιπτώσεις αυτό ίσχυε). Στην πορεία του χρόνου αυτά τα προγραμματάκια μεγάλωσαν και αποχωρίστηκαν από το παιχνίδι που τα συνόδευε (ναι στις περισσότερες περιπτώσεις οι cracktros ήταν καλύτερες και πιο ενδιαφέρουσες από τα παιχνίδια των οποίων ήταν εισαγωγές). Γεννήθηκε με τα 8-bit, ωρίμασε στα 16 και συνεχίζει...

Μια επιπλέον ανάλυση θα μας έδειχνε και την εξελικτική πορεία της demoscene. Ξεκινώντας από το πιο απλό, την cracktro, σε πιο σύνθετους οργανισμούς, την intro (ένα μικρό σε μέγεθος demo με σχετικές μεταξύ τους εικόνες), την dentro που αναπτύχθηκε κυρίως στην amiga και είναι κάτι το οποίο είναι πολύ μεγάλο για να είναι intro αλλά πολύ μικρό/ασήμαντο για να είναι demo, τα demos και άλλα λιγότερο σημαντικά πράγματα όπως οι muzikdisks, slideshows και animations/wild.

Φυσικά θα αποτυγχάναμε στον ρόλο μας ως οδηγοί αν δεν σας λέγαμε που θα μπορούσατε να την βρείτε. Η σκηνή είναι παντού. Στα πιο απίθανα μέρη μπορείτε να βρείτε έναν φιλικό scener πρόθυμο να σας καθοδηγήσει. Αλλά αν θέλετε να ψάξετε και λίγο μόνοι σας δείτε το www.pouet.net.

Θυμηθείτε πάντως: pouet != the scene. Επίσης συνιστάται η αποφυγή της bbs. NSFW. (Αυτό σημαίνει not safe for work, μην την δείτε από τη δουλειά σας)

Αν και το pouet έχει πολλά αρνητικά σημεία, η επιτυχία του βασίζεται στην πολύ καλή βάση δεδομένων του. Μπορείτε να ψάξετε με το όνομα της παραγωγής, την πλατφόρμα, το είδος, την ομάδα κτλ.



State of the art - Spaceballs. Amiga. Most overrated demo ever

Cuddly demos – TCB. Atari ST. Did he say amiga?

Fr041 Debris – Farbrausch. Windows. 180KB of magic.

STOT *The ST Offline Tournament*

by ChrisTOS

Εκεί που καθόμουν και έκανα chat με τους Atari sceners και λέγαμε διάφορα για τεχνικές Demo και για τις παλιές καλές εποχές, το μέλος των tscc, foundation 2 και κανά δυό άλλων crews, kRadD (now known as Thorn) αναφέρεται σε έναν διαγωνισμό gaming σε κάποιο forum στο οποίο συμμετείχε. Η απάντηση μου, «kRadD: Those things can be fun..» γέννησε το ST Offline Tournament.

Αν και είμαστε sceners, ή desktop Atari users, δεν μπορούμε να παραγνωρίσουμε ότι για τον Atari ST, τα παιχνίδια ήταν ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της ιστορίας του. Στο πλαίσιο αυτό, ή για να μην κοροϊδεύουμε το αναγνωστικό κοινό, επειδή τα παιχνίδια έχουν πλάκα, δημιουργήσαμε τον διαγωνισμό αυτόν.

Οι δηλωμένοι σκοποί του διαγωνισμού αφορούν:

1. Στην χρήση του ST όσο το δυνατόν περισσότερο χρόνο έτσι ώστε να τονώσουμε την δημιουργικότητα των χρηστών.
2. Στην παροχή κινήτρου στους δημιουργούς νέων παιχνιδιών με την επιλογή τους στον διαγωνισμό. Κάθε καινούριο παιχνίδι κατάλληλο για το STOT θα συμμετέχει στον διαγωνισμό άμεσα.
3. Στο να περάσουμε καλά.

Αν και το STOT διενεργείται κατά κύριο λόγο στο Atari – Forum και κατά δεύτερο στο forum των D-Bug, είναι ανεξάρτητο και από τα δύο. Έτσι δημιουργήθηκε το site: http://www.npoi.de/custom/stotDBphp/web/stot.php στο οποίο αναρτώνται οι βαθμολογίες και διάφορα άλλα αναφορικά στο STOT νέα.

Τέλος είμαστε εξαιρετικά περήφανοι, τόσο για τον αριθμό των ανθρώπων που συμμετείσχαν έστω και μια φορά στο STOT όσο και για την επίτευξη των στόχων μας. Το τελευταίο αποδεικνύεται από όσα έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για το STOT. Όπως το logo μας, προσφορά του SH3 των Reservoir Gods, την intro STOTro, το παιχνίδι Pairs, των μεταλλίων αλλά και του ενδιαφέροντος που προκαλέσαμε για το ST gaming σε ανθρώπους που δεν είχαν ποτέ κρατήσει joystick στα διάφορα πάρτι που συμμετείχαμε.

Για τη STOT team: Thorn, SimonSunnyBoy, ChrisTOS

Το λογότυπο του STOT

Pairs: Ένα παιχνίδι ειδικά για το STOT από τους Paradize

του Άλκη Πολυράκη

Εδώ είμαστε και πάλι λοιπόν, πιστέ μου retroαναγνώστη. Όπως δεν θυμάσαι, στο προηγούμενο τεύχος ξεκινήσαμε να συζητάμε την ιστορία των adventure games, εστιάζοντας στα πρώτα βήματα στη διάρκεια των οποίων τα πάντα λειτουργούσαν μέσα από κείμενο, τόσο ως προς το τι έβλεπε ο παίκτης στην οθόνη όσο και ως πως επικοινωνούσε με το παιχνίδι. Παρόλο που η συγκεκριμένη τεχνοτροπία του interactive βιβλίου συνέχισε να υποστηρίζεται όπως είδαμε από αρκετές εταιρείες για περισσότερο από μία δεκαετία, ήταν ζήτημα χρόνου μετά την κυκλοφορία του Adventure μέχρι να βρεθεί ο πρώτος άνθρωπος που θα τολμούσε την εισαγωγή στοιχειωδών έστω γραφικών στο είδος.

Ο άνθρωπος αυτό δεν ήταν άλλος από την μεγάλη κυρία του χώρου, την Roberta Williams. Η Williams για καλή της τύχη –και όλων μας- αφού έπαιξε το αυθεντικό Adventure σε ένα τερματικό Teletype, γρήγορα αντιλήφθηκε τις μεγάλες δυνατότητες που μπορούσε να προσφέρει το είδος. Συνέλαβε λοιπόν το δικό της παιχνίδι, μια ιστορία μυστηρίου εμπνευσμένη από τις νουβέλες της Agatha Christie με αρχικό όνομα –μη γελάσετε παρακαλώ- Hi-Res Adventure. Το παιχνίδι έγινε πραγματικότητα με τη βοήθεια του συζύγου της Ken, ο οποίος ανέλαβε τον προγραμματισμό σε υπολογιστή Apple II και μαζί το κυκλοφόρησαν το 1980 με επίσημο τίτλο Mystery House, καταρρίπτοντας έτσι δύο ρεκόρ: Η Williams όχι μόνο έγινε καταγράφτηκε στην ιστορία ως η πρώτη γυναίκα game designer, αλλά δημιούργησε και το πρώτο παιχνίδι του είδους το οποίο εμπεριείχε γραφικά.

Η υπόθεση του Mystery House αφορούσε τον βασικό χαρακτήρα, ο οποίος βρισκόταν εγκλωβισμένος σε μια Βικτοριανή έπαυλη μαζί με άλλους 7 ανθρώπους. Σκοπός του παίκτη ήταν να εξερευνήσει την έπαυλη και να μπορέσει να βρει τον δολοφόνο καθώς οι συγκάτοικοί του έβγαιναν ένας ένας από τη μέση. Το παιχνίδι περιείχε 70 τοποθεσίες, ουσιαστικά σκίτσα δύο διαστάσεων σχεδιασμένα από την ίδια την Williams, ο δε χειρισμός ήταν το γνωστό parser δύο λέξεων του Adventure. Πρακτικά δηλαδή τα γραφικά λειτουργούσαν μοναχά ως οπτικό βοήθημα και δεν υπήρχε τρόπος να αλληλεπιδράσεις με αυτά. Το πρώτο βήμα όμως είχε γίνει: τα adventure games δεν ήταν πια ένα παιχνίδι κειμένου. Επίσης μπορεί κανείς να παρατηρήσει ότι το Mystery House εισήγαγε για πρώτη φορά σε παιχνίδι υπολογιστή μια σχετικά ολοκληρωμένη ιστορία, δίνοντας έτσι οριστικά και αμετάκλητα την ενιαία ταυτότητα του είδους που θεωρούμε δεδομένη σήμερα: τα adventure games δεν είναι απλά παιχνίδια εξερεύνησης και επίλυσης γρίφων, αλλά και αφηγηματικής δράσης και διαδραστικής ιστορίας.

Για την ιστορία αξίζει να αναφέρουμε ότι μετά την εμπορική επιτυχία του Mystery House το ζεύγος Williams αποφάσισε να ιδρύσει την εταιρεία development On-Line Systems, η οποία το 1982 έγινε η γνωστή σε όλους μας Sierra On-Line.

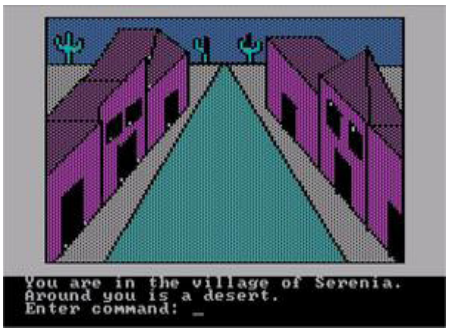
Όμως όπως οι αναγνώστες του παρόντος γνωρίζουν καλά, τα γραφικά δεν κάνουν το παιχνίδι. Αρκετοί προσπάθησαν να ακολουθήσουν το παράδειγμα της Roberta Williams, ενώ όπως ήταν φυσικό άλλοι τίτλοι γνώρισαν εμπορική επιτυχία και άλλοι όχι.

Ενδεικτικά θα αναφέρω τα:

• *Wizard and the Princess*, επίσης της On-Line Systems για τους Apple II και Apple II Plus το οποίο μάλιστα κυκλοφόρησε την ίδια χρονιά με το Mystery House. Θεωρείται το πρώτο adventure game που απεικόνιζε έγχρωμα γραφικά. Ενώ το Apple II μπορούσε να απεικονίσει μόνο 6 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, με την τεχνική του dithering δινόταν η εντύπωση αρκετών παραπάνω. Η ιστορία του παραπέμπει σε παραμύθι: Ο κακός μάγος απαγάγει την όμορφη πριγκίπισσα, ο βασιλιάς προσφέρει το μισό βασίλειό του σε όποιον τη σώσει κι εσείς ως σωστό θύμα... εεε, συγνώμη, gentleman ήθελα να πω προθυμοποιείστε. Αργότερα το παιχνίδι έγινε port σε αρκετούς υπολογιστές, μεταξύ των οποίων ο Atari 400 και ο Commodore 64. Και πάλι ο χειρισμός δεν ξέφευγε από τις προτάσεις των δύο λέξεων.

• *Return of Heracles* του Stuart Smith, το οποίο κυκλοφόρησε για τον Apple II το 1982 και όπως μπορείτε να συμπεράνετε από τον τίτλο ήταν επηρεασμένο από την Ελληνική μυθολογία. Ο ήρωας έπρεπε να ξεπεράσει εμπόδια όπως το να σφάξει τον Λέοντα της Νεμέας, να... νικήσει τον Μινώταυρο, να σώσει την Ελένη από την Τροία και να λύσει τον γρίφο της Σφίγγας! Αντιλαμβάνεστε ότι η κατακρεούργηση της μυθολογίας μας δεν είναι καινούργιο φαινόμενο στα computer games. Ο παίκτης μπορούσε να χειριστεί διάφορους χαρακτήρες, ο καθένας εκ των οποίων είχε διαφορετικά στοιχεία, όλοι όμως είχαν τα τρία βασικά, που ήταν strength, dexterity και speed. Κι αν όλα αυτά σας θυμίζουν περισσότερο Role Playing Game παρά adventure, αφού εξηγήσω ότι η διάκριση μεταξύ των δύο ήταν συγκεχυμένη εκείνη την εποχή θα τονίσω πως ο λόγος που αναφέρω το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ότι γράφτηκε πάνω στην engine που αποτέλεσε τον προκάτοχο του Adventure Construction Set, της πρώτης εμπορικής μηχανής δημιουργίας adventure games που κυκλοφόρησε το 1985 από την Electronic Arts.

• *Transylvania* της Penguin Software, και πάλι για τον Apple II το 1982. Για άλλη μια φορά καλείστε να σώσετε μια πριγκίπισσα, η οποία όμως βρίσκεται κλεισμένη σε ένα φέρετρο και απειλείται από έναν λυκάνθρωπο, ένα βαμπίρ, ένα goblin, μια μάγισσα και ένα διαστημόπλοιο! Εντάξει, δεν είπαμε ότι είναι και Σαίξπηρ, όμως θεωρείται άξιο αναφοράς καθώς ο δημιουργός του Antonio Antiochia προσπάθησε να δώσει ένα τόνο καλαισθησίας στα γραφικά του, τα οποία για πρώτη φορά διαδραμάτιζαν και αισθητικό ρόλο εκτός από πρακτικό.



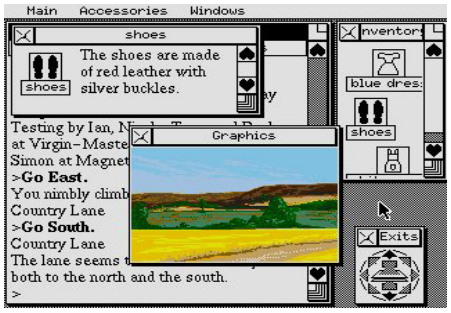
Το παιχνίδι μάλιστα έγινε τριλογία και μεταφέρθηκε και σε άλλες πλατφόρμες.

Όλες οι παραπάνω εταιρείες, αλλά και πολλές ακόμα ακολούθησαν το πρότυπο στατική οθόνη + parser δύο λέξεων. Παρά τις φιλότιμες προσπάθειές τους, δεν κατάφεραν να φτάσουν την ποιότητα της Infocom και της Level 9 ούτε στο βάθος της πλοκής ούτε και στον εμπλουτισμό της γλώσσας αλληλεπίδρασης. Ήταν φανερό καθώς η τεχνολογία αναπτυσσόταν πως έλειπε μια εταιρεία που θα μπορούσε να τα συνδυάσει όλα: ενδιαφέρουσα ιστορία, μεγάλη δυνατότητα εξερεύνησης, parser με δυνατότητα κατανόησης σύνθετων φράσεων αλλά και καλαίσθητα γραφικά. Μια εταιρεία που τα κατάφερε αρκετά καλά σε όλους τους παραπάνω τομείς ήταν η Melbourne House, με γνωστότερο τίτλο το The Hobbit το οποίο βασιζόταν στην ομώνυμη ιστορία του J. R. R. Tolkien και ήταν από τα ελάχιστα πραγματικά real time text adventures – ο χρόνος κυλούσε ακόμα κι όταν δεν πληκτρολογούσες. Όμως αυτή η οποία πραγματικά έγραψε ιστορία ήταν κατά τη γνώμη μου η Magnetic Scrolls.

Το 1985 η παραπάνω εταιρεία κυκλοφόρησε το The Pawn, έναν τίτλο που ακόμα και σήμερα αποτελεί σημείο αναφοράς στα adventure games. Με parser σχεδόν αντάξιο της Infocom, ιστορία με υποσενάρια, πολυσύνθετο character interaction και καλοσχεδιασμένες οθόνες ο παίκτης είχε ως στόχο να δραπετεύσει από τον μυθικό κόσμο της Kerovnia. Επιπλέον σε αυτό τον τίτλο είδαμε για πρώτη φορά κανονικό drop down menu. Η αρχική έκδοση κυκλοφόρησε σε Sinclair QL, και στη συνέχεια μετρήστε πλατφόρμες: Amiga, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Archimedes, Atari ST, Atari XL/XE, Commodore 128/ 64, Macintosh, MS-DOS, Apple II, Spectrum 128K, Spectrum +3. Το πακέτο εκτός του αναλυτικού οδηγού περιείχε σε κάποιες εκδόσεις την νουβέλα "A tale of Kerovnia" της Georgina Sinclair, ενώ σε άλλες υπήρχε ακόμα και πορτοφόλι!

Θαυμάστε δείγματα φράσεων που καταλάβαινε το ξεχωριστό αυτό παιχνίδι:

ASK KRONOS ABOUT THE WRISTBAND
LOOK UNDER THE WORKBENCH
SHOW THE NOTE TO THE GUARDS
COVER THE WRISTBAND WITH THE SHIRT
TIE THE RAKE AND HOE TOGETHER WITH THE SHIRT



Το 1987 και σε πείσμα της τάσης της εποχής που ήθελε τα Software Houses να στρέφονται προς τα graphic animated adventures, η Magnetic Scrolls κυκλοφορεί ακόμα δύο τίτλους: Το The Guild of Thieves και το Jinxter. Στο πρώτο εκτυλισσόταν επίσης στην Kerovnia και αναλάμβανες τον ρόλο ενός κλέφτη , ενώ στο δεύτερο ζούσες στην υποθετική ήπειρο Aquitania, όπου λάμβανε χώρα μια ιστορία φαντασίας με εξαιρετικά καυστικό χιούμορ.

Γύρω στο 1988 υπήρχαν φήμες ότι η Infocom σχεδίαζε να κυκλοφορήσει τη συνέχεια του The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, όμως επειδή η εταιρεία είχε αρχίσει να παίρνει την κατιούσα εξέτασαν τη λύση να το παραδώσουν στην Magnetic Scrolls. Για λόγους που κανείς δεν γνωρίζει η συμφωνία δεν έγινε, η Infocom αποφάσισε να επιχειρήσει τη δημιουργία του τίτλου μόνη της και τελικά δεν το ολοκλήρωσε ποτέ.

Η MS δεν πτοήθηκε πάντως, αφού την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε τρεις ακόμα τίτλους: Τα Corruption, Fish! και Myth.

Το Fish! ειδικά ήταν εξαιρετικά πρωτότυπος τίτλος, αφού ούτε λίγο ούτε πολύ αναλάμβανες τον ρόλο ενός... χρυσόψαρου! Δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται, αφού στην ουσία είστε ένας διαδιαστασιακός (ή όπως αλλιώς μεταφράζεται το interdimensional τέλος πάντων) πράκτορας που κερδίσατε ως έπαινο για τη δουλειά σας ένα μήνα «διακοπές» κατά τον οποίο θα ενσαρκώνετε ένα χρυσόψαρο. Πριν προλάβετε να ηρεμήσετε όμως σύντομα θα κληθείτε να λύσετε το χειρότερο έγκλημα όλων των εποχών. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορείτε να ενσαρκώνετε κι άλλες μορφές.

Τι ήταν αυτός ο θόρυβος; Α, κατάλαβα, θυμηθήκατε τα €40 που δώσατε για να

αγοράσετε το τελευταίο adventure που εκτυλίσσεται (ναι, και αυτό!) στην Ατλαντίδα και χτυπάτε το κεφάλι σας στον τοίχο. Θα περιμένω να σας περάσει.

Όσοι έχουν παίξει τον συγκεκριμένο τίτλο θα τον θυμούνται για την δυσκολία του και το εκπληκτικό χιούμορ που το διακατείχε.

Δυστυχώς με την ευγενή τέχνη του text adventuring να αργοπεθαίνει, η Magnetic Scrolls δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση στον κανόνα. Το ουσιαστικό κύκνειο άσμα της ήταν ένα πραγματικό αριστούργημα, το Wonderland, βασισμένο φυσικά στην Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων του Lewis Carroll. Σ'αυτό οι προικισμένοι δημιουργοί –εν έτη 1990 πλέον- προσπάθησαν να παντρέψουν το κλασικό text adventure με το παραθυρικό περιβάλλον και το point & click interface. Το αποτέλεσμα, αν και κατά τη γνώμη του γράφοντα εντυπωσιακό, μάλλον απώθησε τους κλασικούς λάτρες του είδους χωρίς να κερδίσει τους νεότερους καθώς φάνταζε αρκετά πολύπλοκο.

Το 1992 η Magnetic Scrolls εξαγοράστηκε από την Microsoft (πιθανολογώ πως δεν ήθελε καμιά άλλη εταιρεία να αναφέρεται με τα αρχικά MS). Πέραν ενός 3D RPG ονόματι The Legacy: Realm of Terror δεν κυκλοφόρησε άλλο τίτλο. Τα point & click animated adventure games, στα οποία θα αναφερθούμε στο επόμενο τεύχος, είχαν επικρατήσει και δεν άφηναν περιθώρια για νοσταλγούς του παρελθόντος.

·Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ· ·MASTERTRONIC·

Όταν το φθηνό, δεν είναι απαραίτητα και «φτωχό»

by Dino

Θυμάμαι ήταν το 1987, όταν αγόρασα τον πρώτο μου υπολογιστή, έναν Atari 800XL. Μέχρι τότε έπαιζα στον Amstrad 6128 ενός φίλου. Είχα λοιπόν τις εξής επιλογές: Να τον αγοράσω με κασετόφωνο ή με disk drive; Μιας και το drive ήταν αρκετά ακριβότερο τότε, προτίμησα το κασετόφωνο, για να μην «ξαλαφρώσω» όλο το πορτοφόλι των γονιών μου! Μέχρι εκεί, καλά... Δεν είχα υπολογίσει όμως το που θα έβρισκα παιχνίδια. Βλέπετε, εκείνη την εποχή, μπορούσες να βρεις πιο εύκολα παιχνίδια για Amstrad, Spectrum ή Commodore 64, παρά για τα οχτάμπιτα Atari.

Ψάχνοντας όλη την Πάτρα, έπεσε στην αντίληψή μου ένα τοπικό κατάστημα ηλεκτρικών ειδών, το οποίο είχε μια γυάλινη προθήκη με κασέτες παιχνιδιών. Ρίχνοντας μια πιο προσεκτική ματιά, στα εξώφυλλα, διάβασα τις μαγικές λέξεις «Atari XL/XE». Αυτό ήταν! Μόλις είχα ανακαλύψει τον προσωπικό μου παράδεισο! Τι κι αν αυτά τα παιχνίδια δεν ήταν γνώριμοι τίτλοι από παρουσιάσεις του PIXEL. Εγώ διψούσα για παιχνίδια, εδώ και τώρα! Άλλη μια ευχάριστη έκπληξη, ήταν η τιμή αυτών των παιχνιδιών, πράγμα το οποίο χαροποίησε ιδιαίτερα τους γονείς μου. Εντύπωση μου έκαναν και τα καλοσχεδιασμένα εξώφυλλα, τα οποία φαινόταν ότι μπορούσαν να πουλήσουν από μόνα τους το παιχνίδι. Έτσι λοιπόν έγινε η πρώτη μου επαφή με την Mastertronic, μια εταιρία η οποία κατασκεύαζε budget (φθηνά) παιχνίδια για τα αγαπημένα μας οχτάμπιτα. Πως το κατάφερνε αυτό; Θα το δούμε στη συνέχεια...

Η ΑΡΧΗ

Η Mastertronic, ιδρύθηκε το 1983, από τρεις έμπειρους επιχειρηματίες, τους Martin Alper, Frank Herman και Alan Sharam, οι οποίοι δεν είχαν καμία σχέση με το αντικείμενο έως εκείνη τη στιγμή.
Αυτοί οι άνθρωποι, παράτησαν κατά κάποιο τρόπο, τα υπόλοιπα ενδιαφέροντά τους και αφοσιώθηκαν στο να φτιάξουν μια εταιρία, η οποία θα κατασκεύαζε φθηνά παιχνίδια για τους υπολογιστές της εποχής.
Τη στιγμή που άλλες εταιρίες επικεντρώνονταν στον καταναλωτή , ούτως ώστε να πουλήσουν τα παιχνίδια τους, η Mastertronic στόχευε στους διανομείς και στους εμπόρους, με το σκεπτικό ότι αν τα παιχνίδια κατόρθωναν να μπουν στο ράφι, θα πουλούσαν, μόνο και μόνο, λόγω της χαμηλής τους τιμής. Και όταν λέμε χαμηλή τιμή, εννοούμε πραγματικά χαμηλή τιμή! Μιλάμε για παιχνίδια που κόστιζαν κάτω από 3 λίρες Αγγλίας, τη στιγμή που τα full priced games, κόστιζαν τουλάχιστον 5,99 λίρες. Το σύνηθες ποσό που θα πλήρωνε κάποιος για ένα παιχνίδι της Mastertronic, ήταν μόνο 1,99 λίρες!!!
Ο Martin, ο Frank και ο Alan, πίστευαν ακράδαντα ότι με αυτές τις τιμές θα έπαιρναν ένα σημαντικό μερίδιο της αγοράς. Και είχαν δίκιο! Η εταιρία ξεκίνησε να παράγει παιχνίδια την 1η Απριλίου 1984...

MASTER TI;;;

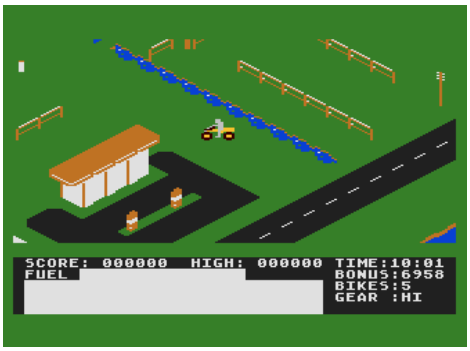
Οι ιδρυτές της εταιρίας, πριν ασχοληθούν με αυτή, είχαν κατοχυρώσει τα ονόματα Mastersound και Mastervision, στις υπόλοιπες εταιρίες που είχαν, οι οποίες πραγματεύονταν προϊόντα ήχου και εικόνας. Αν δεν έχετε ακούσει ποτέ αυτές τις εταιρίες, είναι γιατί δεν ήταν τόσο επιτυχημένες, όσο το gaming division.
Έτσι, η εταιρία πήρε το όνομα Mastertronic, και ένας γίγαντας του budjet gaming γεννήθηκε!

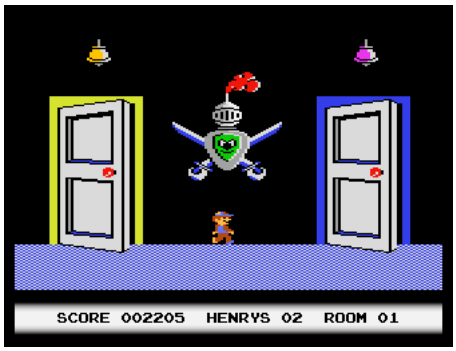
Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Όλα καλά και ωραία, αλλά οι άνθρωποι που κινούσαν τα νήματα στην εταιρία γνώριζαν τους κανόνες της αγοράς, της διανομής και του marketing, αλλά δε γνώριζαν απολύτως τίποτα για τα computer games! Τελικά αυτό δεν είχε και μεγάλη σημασία. Είναι κάτι αντίστοιχο με τα μεγάλα κεφάλια των εταιριών της μουσικής βιομηχανίας, οι οποίοι τις περισσότερες φορές δεν ακούνε καν τα τραγούδια που κυκλοφορούν κάτω από το σήμα της εταιρίας τους!
Η Mastertronic δεν είχε προσλάβει προγραμματιστές. Όλα τα παιχνίδια τα έφτιαχναν τρίτοι, είτε ήσαν αυτοί ανεξάρτητοι προγραμματιστές, είτε άλλες εταιρίες.
Αυτό που έπρεπε να γίνει πριν βγει το πρώτο παιχνίδι, ήταν τρια βασικά βήματα στρατηγικής της εταιρίας: Η Διανομή, η Παραγωγή και η Κοστολόγηση...

Η ΔΙΑΝΟΜΗ – ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ

Οι δημιουργοί της εταιρίας, είχαν έτοιμα «κανάλια» διανομής στην αγορά, από πριν, λόγω της ασχολίας τους με προϊόντα video. Όταν η Mastertronic παρουσίασε τα παιχνίδια της στις μεγάλες αλυσίδες, αυτοί δεν έδειξαν κανένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Πιο πολύ ανταποκρίθηκαν οι μικρότεροι retailers και αυτό, διότι, το προϊόν ήταν κυρίως φθηνό.





Το μόνο που είχαν να κάνουν ήταν να του δώσουν λίγο χώρο στο ράφι.
Όλα αυτά τα παιχνίδια που παράγονταν, θα έπρεπε και κάπου να αποθηκεύονται πριν καταλήξουν στους εμπόρους.
Η εταιρία είχε τις δικές της αποθήκες, οι οποίες τα πρώτα χρόνια ήταν ένα κελάρι στην Paul Street, στο Λονδίνο!
Επίσης, καθιέρωσε στα εξώφυλλα των παιχνιδιών της, το λεγόμενο «colour coding", όπου ένα χρωματιστό τρίγωνο στην επάνω δεξιά γωνία της συσκευασίας, δήλωνε τον υπολογιστή για τον οποίο ήταν φτιαγμένο. Τα παιχνίδια για Spectrum, είχαν χρώμα κίτρινο, για τον C64 κόκκινο για Amstrad πορτοκαλί και για Atari XL/XE, μπλε.
Αυτό το σύστημα κωδικοποίησης, ήταν τόσο επιτυχημένο, που ώθησε και άλλους publishers να υιοθετήσουν κάτι παρόμοιο. Επίσης, ενίσχυσε και το επαγγελματικό image της εταιρίας.

Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Η Mastertronic, ήταν περισσότερο publisher παρά software house και το πρώτο μεγάλο της πρόβλημα ήταν, το που θα έβρισκε το προϊόν.
Όπως ανέφερα και πριν, συνεργάστηκε με ανεξάρτητους προγραμματιστές και με άλλα software houses, με highlight, τη συνεργασία με τους αδερφούς Darling, οι οποίοι εκείνη την εποχή είχαν τη δική τους εταιρία, με το όνομα Galactic Software.
Η συνεργασία αυτή ήταν κάτι παραπάνω από επιτυχημένη, καθώς απέφερε 750.000 πωλήσεις παιχνιδιών (τεμάχια) και 85.000 λίρες!
Μετά από αυτό, τα αδέρφια David και Richard Darling, ήταν φυσικό και επόμενο, να παρατήσουν το σχολείο και να αφιερωθούν στη δημιουργία παιχνιδιών, φτιάχνοντας μια νέα εταιρία, τους πολύ γνωστούς σε όλους μας, CodeMasters!
Μεταξύ Απριλίου και Ιουνίου 1984, η Mastertronic, κυκλοφόρησε 32 τίτλους! Δεκατρείς για C64, επτά για VIC, εννέα για Spectrum, δύο για BBC και έναν για Dragon. Κάποιοι από αυτούς ήταν παραλλαγές πολύ γνωστών παιχνιδιών, όπως το Munch Mania (Pac-man) και το Spectipede (Centipede). Όμως υπήρχαν και original τίτλοι, όπως το BMX Racers και το Vegas Jackpot, οι οποίοι πούλησαν 340.000 και 300.000 τεμάχια, αντίστοιχα!
Μεγάλη προσοχή δινόταν και στα εξώφυλλα των παιχνιδιών, καθώς με ποιοτικό artwork, μπορούσε κάποιος να εξασφαλίσει επιπλέον πωλήσεις εκείνη την εποχή. Είμαι σίγουρος πως όλοι μας, κάποια στιγμή, αγοράσαμε ένα παιχνίδι, μόνο και μόνο από το όμορφο εξώφυλλο.

ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΚΕΡΔΟΦΟΡΙΑ

Αναφέραμε και πριν, πως αυτό που έκανε τη Mastertronic να ξεχωρίζει ήταν οι πολύ χαμηλές τιμές των παιχνιδιών της!
Πως μπορούσε να πουλάει τόσο φθηνά; Η απάντηση παρακάτω...
Το βασικότερο στοιχείο, για να καταφέρουν οι άνθρωποι της εταιρίας, αυτές τις τιμές πώλησης, ήταν το ότι έπρεπε κάθε παιχνίδι να πουλάει πάρα πολλά αντίτυπα!
Για να δούμε όμως τα μερίδια που έπαιρναν όλοι οι εμπλεκόμενοι από το 1,99 που ήταν η τιμή πώλησης κάθε παιχνιδιού :

Τώρα, αν ένας τίτλος πουλούσε 10.000 κόπιες, Οι έμποροι δούλευαν με κέρδος 30%, οπότε δε θα αγόραζαν το κάθε παιχνίδι παραπάνω από 1,30 λίρες. Από τις 0,45 λίρες (δεν υπολογίζουμε το φόρο) έως τις 1,30 υπήρχε κέρδος, το οποίο μπορούσε να καλύψει έξοδα διαφήμισης αλλά και το κόστος των παιχνιδιών που δεν πουλούσαν αρκετά, με δεδομένο ότι αυτά δε θα ήταν πολλά.
Στην πράξη, η Mastertronic, πουλούσε στους διανομείς 0,90 λίρες το παιχνίδι (τεμ.), το οποίο έγινε 0,80 λίρες, στο ανταγωνιστικό περιβάλλον των late '80s και τελικά 1,30 λίρες όταν έκανε η ίδια τη διανομή.
Τώρα, αν ένας τίτλος πουλούσε 10.000 κόπιες, υπολογίζοντας το κόστος παραγωγής και διανομής, έφερνε ένα καθαρό κέρδος της τάξεως του 38%, στην εταιρία. Όμως πολλοί τίτλοι ξεπερνούσαν τα 10.000 ατίτυπα, με αποτέλεσμα, τεράστιο κέρδος!

Η ΕΤΑΙΡΙΑ ΩΡΙΜΑΖΕΙ

Με όλες αυτές τις πωλήσεις, η ανάπτυξη της εταιρίας ήταν δεδομένη και απαιτούσε περισσότερο προσωπικό και hardware. Έτσι, μετακινήθηκε στην Paul Street, όπου ήταν ήδη εκεί εγκατεστημένες οι αποθήκες της.
Το 1985, νέα μοντέλα home υπολογιστών έκαναν την εμφάνισή τους, το οποίο σήμαινε λιγότερος χώρος στα ράφια για κάθε format.
Στα τέλη του χρόνου, έκανε την εμφάνισή της η M.A.D. Games (Mastertronic's Added Dimension), η οποία ήταν ένα παρακλάδι της εταιρίας και η οποία θα έβγαζε ελαφρώς ακριβότερα (και κατ'επέκταση πιο προσεγμένα) παιχνίδια, στις 2,99 λίρες.
Έτσι, σε ένα παρτάκι, που έγινε σε κάποιο σκάφος, στον ποταμό Τάμεση, (κάτι μου θυμίζει αυτό :-D), οι δημιουργοί παρουσίασαν τα πρώτα παιχνίδια της σειράς:
The Last V8, Master of Magic, Spellbound και Hero Of The Golden Talisman.
Οι ανταγωνιστές της Mastertronic, με τις διαφημιστικές καταχωρήσεις που έκαναν είχαν αποσπάσει σημαντικό μερίδιο, οπότε με τα έξτρα χρήματα από το 2,99 price tag, η εταιρία μπορούσε να «απαντήσει», με τις δικές τις καταχωρήσεις στον ειδικό τύπο και όχι μόνο.
Το 1985, τα budjet games χαρακτηρίζονταν ως Value For Money. Το 1986, η Mastertronic θα γινόταν «cool», με εμφανίσεις της ακόμα και σε τηλεπαιχνίδια, αλλά και με μια πλειάδα ταλαντούχων προγραμματιστών, να επισκέπτονται τα γραφεία της. Ένας από αυτούς ήταν και ο Jeff Minter, δημιουργός του Llamatron, και πολλών ακόμα επιτυχημένων παιχνιδιών. Επίσης και ο Rob Hubbard, έδινε το παρών, που και που, για να παρουσιάσει την τελευταία του μελωδία.

ΔΙΕΘΝΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Το 1986, η Mastertronic, έκανε ένα άνοιγμα στην άλλη όχθη του Ατλαντικού. Ο Martin Alper, εγκαταστάθηκε στην Καλιφόρνια και δημιούργησε την Mastertronic Inc.
Στην αρχή, η εταιρία έβγαζε παιχνίδια μόνο για τον C64, καθώς ήταν πολύ δημοφιλής υπολογιστής στις Η.Π.Α. Επίσης, επαφές με Αμερικάνικα software houses, έφεραν νέα παιχνίδια στο κοινό της Ευρώπης, κάτω από το label «Entertainment USA».
Τον ίδιο καιρό, κάνει την εμφάνισή της και η Bulldog Software, άλλο ένα παρακλάδι της Mastertronic.

Μετά το άνοιγμα στις ΗΠΑ, ακολούθησαν και άλλες χώρες, όπως η Γαλλία και η Γερμανία, ενώ στην Αγγλία η εταιρία βρισκόταν υπό την καθοδήγηση του Frank Herman.Προς το τέλος του καλοκαιριού, καταφθάνει στην Mastertronic, με πολλές περγαμηνές, ο Geoff Health και παίρνει τη θέση του Διευθυντή Marketing, με απώτερο σκοπό να βάλει την εταιρία στο παιχνίδι των full priced games.
Ο Atari ST και η Amiga, είχαν αρχίσει να γίνονται δημοφιλείς και έτσι η εταιρία παρουσίασε ένα νέο label, το οποίο θα παρήγε παιχνίδια μόνο για αυτούς του υπολογιστές, την 16-Blitz!
Η μεγάλη επιτυχία στην budjet κατηγορία και το όνομα Mastertronic, το οποίο γινόταν όλο και πιο γνωστό, έκανε την εταιρία πανίσχυρη, με παρουσία των προϊόντων της σε πολλές γνωστές αλυσίδες, όπως Toys 'r' us και Woolworths.

Η ΕΞΑΓΟΡΑ ΤΗΣ MELBOURNE HOUSE

Το 1987, η Mastertronic, κάνει μια αμφιλεγόμενη κίνηση και αγοράζει την γνωστή εταιρία Melbourne House, με σκοπό να μπει στο παιχνίδι των full priced παιχνιδιών.
Με τα λεφτά που έδωσε (850.000 λίρες), θα μπορούσε να δημιουργήσει τη δική της ταμπέλα, κάτω από την οποία θα έβγαζε αυτά τα παιχνίδια.
Ο Γενικός Διευθυντής και ιδρυτής της εταιρίας, Frank Herman, στις αρχές του ίδιου έτους απέκτησε τα δικαιώματα διανομής του Sega Master System, σε Αγγλία, Γαλλία και Γερμανία. Έτσι γεννήθηκε άλλη μια μεγάλη επιχείρηση, η Sega Europe.
Όλο το ενδιαφέρον είχε στραφεί πλεόν στις μπίζνες με τη Sega και το τμήμα παραγωγής budjet παιχνιδιών (η ραχοκοκαλιά δηλαδή της εταιρίας), αφέθηκε στην πλήρη απαξίωση!

Η VIRGIN ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
Το 1988 και αφού η Virgin είχε το 45% της Mastertronic, αγόρασε και το υπόλοιπο 55%, κρατώντας όμως τα ηγετικά και ιδρυτικά στελέχη της εταιρίας. Η εταιρία μετονομάστηκε σε Mastertronic Group Ltd και αργότερα σε Virgin Mastertronic.
Η Virgin προέβη σε αυτή την κίνηση, καθώς έτσι θα «έβαζε χέρι» και στη Sega Europe, και αυτό ήταν που την ενδιέφερε περισσότερο. Πλέον ήταν φανερό ότι η παραγωγή φτηνών παιχνιδιών από την εταιρία, δεν αποτελούσε προτεραιότητα, και τα στελέχη της αναλώθηκαν σε άλλες εργασίες που αφορούσαν την απορρόφηση της Melbourne House αλλά και την ένωση με την Virgin.

SEGA

Στις αρχές του 1991, η Sega εκδήλωσε ενδιαφέρον για την απόκτηση της εταιρίας. Η Virgin την παραχώρησε μετά χαράς, καθώς φαινόταν πως χρειαζόταν κάποια επιπλέον χρήματα, για να τα επενδύσει σε κάποιο άλλο παρακλάδι της (π.χ. Virgin Airways).
Τον ίδιο καιρό, οι κονσόλες της Sega και της Nintendo έκαναν την εμφάνισή τους και έτσι το concept των φθηνών παιχνιδιών, έσβηνε οριστικά.
Σαν αποτέλεσμα της εξαγοράς, ο Frank Herman, έγινε βοηθός γενικού Διευθυντή της Sega Europe και ο Alan Sharam, γενικός διευθυντής της Sega UK. Ο Martin Alper, έμεινε με την Virgin, στο τμήμα Interactive Entertainment και έγινε μόνιμος κάτοικος Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Γύρω στο 1992 – 1993, η Virgin Interactive Entertainment, σταμάτησε την παραγωγή budjet παιχνιδιών και η Mastertronic έπαψε να υπάρχει. Το όνομα όμως, συνεχίζει να φέρνει δυνατές αναμνήσεις. Σίγουρα τότε υπήρχαν χιλιάδες παιδιά, τα οποία δεν είχαν την οικονομική άνεση να αγοράζουν ακριβά παιχνίδια και τα φθηνά παιχνίδια της Mastertronic, τους χάρισαν ατέλειωτες ώρες παιχνιδιού!
Αυτό που έγινε τότε, δε μπορεί να επαναληφθεί σήμερα. Τα παιχνίδια της σημερινής εποχής, φτιάχνονται από δεκάδες ανθρώπους και κοστίζουν αρκετά ακριβά. Οι μέρες που κάποιος teenager έφταχνε μόνος το πρόγραμμά του, το παρουσίαζε σε μια εταιρία και δεχόταν προτάσεις για συνεργασία, έχουν περάσει.
Όμως αυτή η εποχή υπήρξε! Και μάλλον ήταν η αγαπημένη μας εποχή, καθώς το ότι διαβάζετε αυτό το άρθρο, σε ένα online περιοδικό για retro παιχνίδια, το 2009, αυτό αποδεικνύει!!

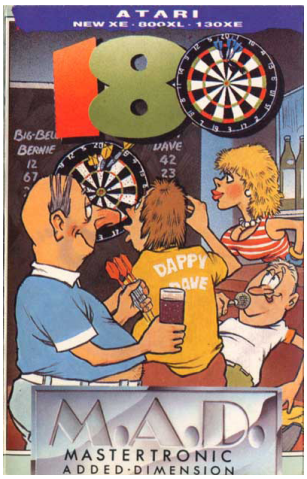
ΥΠΟΣΗΜΕΙΩΣΗ

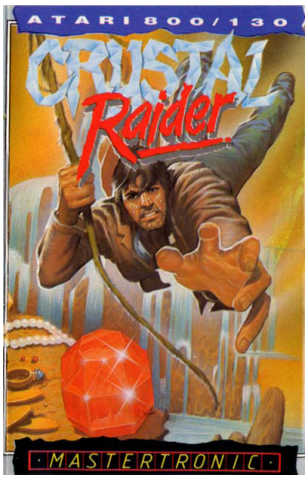
Τον Αύγουστο του 2003, η εταιρία αναγεννήθηκε. Κάτω από το όνομα Mastertronic, κυκλοφόρησε μια σειρά budjet παιχνιδιών, τα οποία ήταν επανακυκλοφορίες παλαιότερων επιτυχημένων τίτλων. Ο Frank Herman, ανέλαβε καθήκοντα προέδρου, το Μάρτιο του 2004.
Δεν υπάρχει όμως κάποια άλλη σχέση της παλιάς Mastertronic με τη νέα, εκτός από το όνομα.

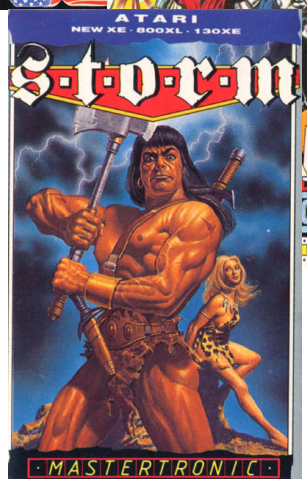
Πηγές:

www.guter.org
http://en.wikipedia.org/wiki/Mastertronic
www.atarimania.com (screenshots/covers)
www.mobygames.com (screenshots/covers)

Ευχαριστώ ιδιαιτέρως τον κ. Anthony Guter (πρώην εργαζόμενο της Mastertronic), για την άδεια του, να χρησιμοποιήσω και να προσαρμόσω το κείμενό του, που έχει αναρτήσει στη σελίδα του www.guter.org/mastertronic.htm και που αφορά την ιστορία της εταιρίας!







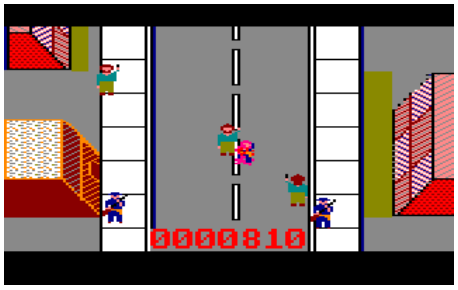
Mastertronic's Greatest Hits

Αυτά είναι μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια που έβγαλε η εταιρία, κάτω από τα τέσσερα labels, Mastertronic, MAD Games, Entertainment USA και Bulldog Software

Milk Race
FORMAT : Commodore 64

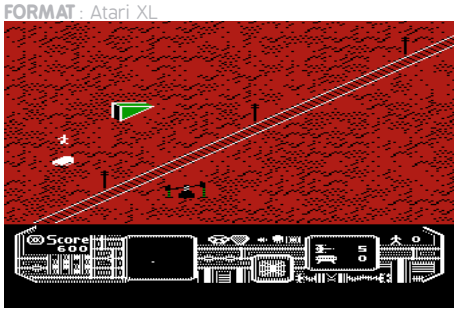
Ικανοποιητικό simulator αγώνων ποδηλασίας, με βάση το φημισμένο Βρετανικό Milk Race.

L.A.Swat
FORMAT : Amstrad CPC



Εξαιρετικό shoot'em up το οποίο σε έβαζε στη θέση του αστυνομικού των ειδικών δυνάμεων, ο οποίος έπρεπε να βάλει τάξη, στο χάος που επικρατούσε στους δρόμους.

Panther
FORMAT : Atari XL



Shoot'em up με κύριο χαρακτηριστικό το απίστευτο soundtrack!!!

Storm
FORMAT : Atari XL

Ένας κλώνος του Gauntlet, κατά κάποιο τρόπο

Henry's House
FORMAT : Atari XL

Απίθανο platform παιχνίδι, το οποίο απαιτούσε κινήσεις ακριβείας. Επίσης, διέθετε πολύ όμορφα γραφικά.

Feud
FORMAT : MSX

Αρκετά καλό arcade adventure, αν και κάποιες φορές εκνευριστικό.

Spellbound
FORMAT : Commodore 64

Arcade adventure με ήρωα το γνωστό Magic Knight.

One Man & His Droid
FORMAT : Spectrum ZX

Arcade puzzle το οποίο περιλάμβανε μια από τις καλύτερες μελωδίες του Rob Hubbard.

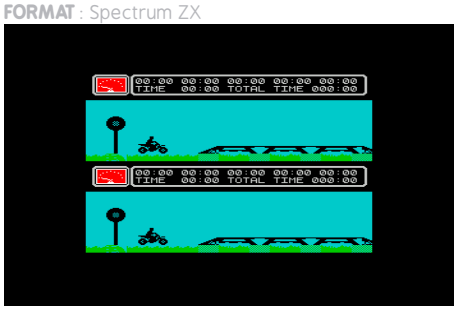
Formula One Simulator
FORMAT : Spectrum ZX

Racing game, το οποίο πούλησε περισσότερο από κάθε άλλο!

Finders Keepers
FORMAT : Commodore 64

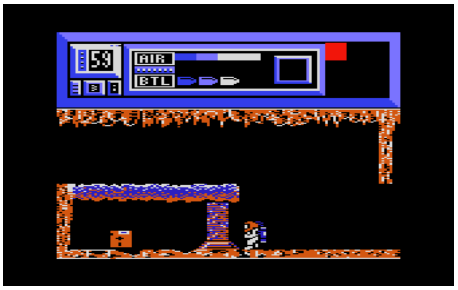
Το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας με τον Magic Knight.

Kickstart 2
FORMAT : Spectrum ZX



Παιχνίδι ταχύτητας με μηχανές. Εξαιρετικά δημοφιλές!

Universal Hero
FORMAT : Atari XL



Ευχάριστο arcade adventure παιχνίδι, το οποίο όμως στην έκδοση του Atari XL/XE, είχε ένα bug το οποίο δε σε άφηνε να ολοκληρώσεις το παιχνίδι.

scummBox

'Ωρα για δράση!

by manos426f

Όπως είχαμε πει από το προηγούμενο τεύχος,αυτή τη φορά θα δούμε στην πράξη πώς τρέχουμε ένα game στο dosbox στην περίπτωση που αυτό είναι ήδη extracted
στον δίσκο μας,σε αυτήν όπου αυτό προϋποθέτει εγκατάσταση από τον δίσκο,από κι αυτήν που προϋποθέτει εγκατάσταση από CD.

Αφού εγκαταστήσουμε το Dosbox (0.72 έκδοση),τρέχοντάς το βρισκόμαστε σε μια DOS οθόνη,με διάφορες....περίεργες εντολές !
Αυτά που βλέπετε καταρχήν είναι οι παράμετροι που δίνει το Dosbox στην κάρτα ήχου σας.Σας θυμίζω ότι έχουμε να κάνουμε με καθαρά DOS παιχνίδια,
όπου αυτά είτε ανιχνεύουν την κάρτα ήχου του μηχανήματός μας,είτε μέσω ενός utility (πολύ συχνά αυτό είναι το setsound.exe) δηλώνουμε εμείς ποια κάρτα ήχου έχουμε,με όλες τις παραμέτρους της,δηλαδή address,IRQ,DMA channel.
Αυτά λοιπόν τα βλέπετε πρώτα πρώτα στην οθόνη να έχουν οριστεί και είναι συνήθως για Sound blaster κάρτα τα A220 (address),I7 (IRQ) D1 (DMA channel)
ενώ για την Gravis Ultrasound τα 240,3 και 3 αντίστοιχα.
Ενδεχομένως σε κάποιον άλλο φίλο να είναι τα νούμερα που δίνει το dosbox διαφορετικά,απλά στην πλειοψηφία των περιπτώσεων είναι αυτά που αναφέρω.

Πάμε τώρα να δούμε πώς θα τρέξουμε ένα DOS παιχνίδι που έχουμε στον σκληρό μας δίσκΟ.
(Φυσικά οι οδηγίες αυτές έχουν γραφτεί όσο πιο αναλυτικά γίνεται για να βοηθήσουν (και) τους χρήστες που δεν έχουν πρότερη εμπειρία με το DOS.Οι πιο
έμπειροι χρήστες σε πολλά σημεία θα νιώσουν ότι πλατιάζω,αλλά αυτό είναι αναγκαίο,καθότι πρέπει να κατανοήσουν όλοι πώς λειρουργεί το utility...)
Οι περιπτώσεις θα αναφερθούν με τη σειρά από την πιο απλή προς τη πιο σύνθετη.
Καταρχήν θα αντιστοιχήσουμε ένα γράμμα στο δίσκο μας μέσω της εντολής MOUNT.
Έτσι λοιπόν,γράφουμε
MOUNT C C:\

Με αυτό επιβεβαιώνουμε ότι ο δίσκος C θα είναι αυτός και στο περιβάλλον του dosbox.Όπως μας πληροφορεί και το πρόγραμμα όμως,καλό είναι να ονομάζουμε σαν C:\ κάποιον άλλο δίσκο.
Έτσι θα μπορούμε να γράψουμε
MOUNT D C:\
όπου πλέον ως C:\ δίσκος στο dosbox θα οριζόταν ο D:\ που βλέπουμε στα windows
Αυτό είναι προτιμότερο,απλά εγώ θα συνεχίσω με C δίσκος να έχει οριστεί ο ίδιος ο C:\ μια και μπορεί κάποιος να έχει έναν μόνο δίσκο στο σύστημά του,
χωρίς partitions.
Έχοντας λοιπόν δώσει γράμμα στον δίσκο μας,πατάμε
C:
και βρισκόμαστε στο δίσκο,μια και το dosbox ξεκινώντας είναι στο γράμμα Z:\ συνήθως.

I.Ας υποθέσουμε ότι έχουμε έναν φάκελο ονόματι Alcatraz,μέσα στον οποίο είναι το παιχνίδι της Infogrames.
Πατάμε την εντολή

cd Alcatraz
Μόλις μπούμε στο directory αυτό,είμαστε δηλαδή στο
C:\Alcatraz

πατάμε την εντολή dir ή dir /w ή dir /p (οι τελευταίες δύο αν τα αρχεία που περιέχονται στον φάκελο είναι πολλά),για να δούμε τα περιεχόμενα.
Φυσικά μπορούμε να γράψουμε και dir *.exe ή dir *.com ή dir *.bat για να ψάχνουμε μόνο για τα εκτελέσιμα αρχεία πουυ μας ενδιαφέρουν.

Υπάρχει λοιπόν ένα αρχείο atz.exe
Πληκτρολογούμε λοιπόν atz
και απολαμβάνουμε το παιχνίδι!
Αυτή είναι η πιο απλή περίπτωση,όπου το παιχνίδι ούτε σετάρισμα κάρτας θέλει,ούτε εγκατάσταση,ούτε τίποτα.

II.Πάμε τώρα να δούμε την περίπτωση όπου το παιχνίδι θέλει και σετάρισμα της κάρτας.

Στην περίπτωση αυτή,θα υπάρχει κάποιο αρχείο ονόματι (συνήθως) setsound.exe ή setup.exe ή κάτι παρεμφερές.
Αφού έχουμε κάνει τα προηγούμενα για να βρεθούμε στο directory του παιχνιδιού,πληκτρολογώντας το όνομα του αρχείου,θα βρεθούμε σε μια οθόνη
όπου εκτός των
άλλων (π.χ χειρισμός κι ορισμός πλήκτρων) δηλώνουμε και την κάρτα ήχου μας με τις παραμέτρους αυτής.
Η κάρτα μας στη συντριπτική πλειοψηφία των περιπτώσεων μπορεί να δηλωθεί έως και Sound blaster 16.Δηλαδή αν υπάρχουν επιλογές Adlib,Sound blaster,Sound blaster Pro,Sound blaster 16 κτλ κτλ,λογικά μπορείτε να δώσετε ως επιλογή την τελευταία.
Όπως είπαμε για address η τιμή είναι 220,για IRQ είναι 5 και για DMA είναι 1.
(εκτός αν σας έχει δώσει αρχικά άλλα νούμερα το dosbox)
Πατώντας save και βγαίνοντας έξω,εντοπίζουμε το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού (.exe,.com ή .bat) και δοκιμάζουμε να δούμε αν τρέχει ΟΚ αυτό.
Αν εντοπίσουμε πρόβλημα στον ήχο,δοκιμάζουμε άλλη επιλογή καρτας ήχου π.χ Sound blaster Pro.Κάπου θα βρείτε τη χρυσή τομή!
Εύκολη κι η περίπτωση αυτή νομίζω...

III.Συνεχίζουμε τώρα στην περίπτωση όπου έχουμε κάποιο game με installer,που θέλει εγκατάσταση.

Κι εδώ τα πράγματα είναι σχετικά απλά νομίζω.
Ας υποθέσουμε ότι έχουμε στον δίσκο C το παιχνίδι Mortal Kombat,σ' έναν φάκελο ονόματι MK,και θέλουμε να κάνουμε εγκατάσταση.

Αφού πληκτρολογήσουμε
MOUNT C C:\
C:
cd MK

Τώρα,τα δύο σημεία που θα προσέξουμε σ' αυτή την περίπτωση είναι:
1)Φυσικά πλέον μετά την εγκατάσταση του παιχνιδιού μας ενδιαφέρει μόνο ο φάκελος C:\Mortal
2)ΑΝ είχαμε εξ' αρχής δώσει
MOUNT D C:\
δηλαδή είχαμε δηλώσει ως C τον δίσκο D:\,εννοείται ότι ο φάκελος Mortal θα είναι στον D δίσκο μας και θα ακολουθούμε φυσικά πλέον πάντα την εντολή
MOUNT D C:\

IV.Πάμε λοιπόν να δούμε και την τελευταία και πιο δύσκολη περίπτωση,αυτή όπου παιχνίδι θέλει εγκατάσταση από CD και το δισκάκι στο drive κάθε φορά
που θέλουμε να παίξουμε το παιχνίδι μας!

Ας πάρουμε για παράδειγμα το παιχνίδι The Riddle of Master Lu.
Αφού πληκτρολογήσουμε
MOUNT C C:\
ορίζουμε και το CD-ROM drive μας,που αν είναι το E:\ για παράδειγμα,γράφουμε
MOUNT E E:\ -t cdrom
Πλέον,έχουμε και CD-ROM διαθέσιμο.
Ασφαλώς θα μπορούσαμε να το ονομάζουμε D εφόσον ο δίσκος μας έχει πάρει το γράμμα C
αλλά για αποφυγή μπερδέματος θα του δώσουμε το γράμμα που έχει.
Πατάμε λοιπόν
e:
Και δίνοντας dir βλέπουμε τα περιεχόμενα του CD.Υπάρχει ένα αρχείο για εγκατάσταση,αυτό στις περισσότερες περιπτώσεις είναι το install.exe ή install.bat
Πληκτρολογούμε λοιπόν
install
και βρισκόμαστε στην οθόνη εγκατάστασης του παιχνιδιού.Μας ζητά να του ορίσουμε directory που θα εγκατασταθεί το παιχνίδι.Έστω ότι δίνουμε το C:\Riddle
Κάποιες φορές οι παράμετροι της κάρτας ήχου δίνονται μέσα από τον installer αυτό μετά την εγκατάσταση των απαραίτητων αρχείων του παιχνιδιού,όπως στην περίπτωση αυτή.Δηλώνουμε Sound blaster Pro με A220,I5 και D1 και προχωράμε στην εγκατάσταση.
Όταν αυτή τελειώσει κι είμαστε πάλι στο
E:\
πατάμε
c:
cd riddle
και με την εντολή dir βρίσκουμε το εκτελέσιμο αρχείο,που εδώ στο παράδειγμα είναι το masterlu.bat.
Πληκτρολογούμε masterlu λοιπόν και το παιχνίδι ξεκινά!

Τι πρέπει να έχουμε στο νου μας σ' αυτή την περίπτωση:Κάθε φορά θα δίνουμε στην εντολή MOUNT τις ίδιες παραμέτρους,δηλαδή στο παράδειγμα αυτό
MOUNT C C:\
MOUNT E E:\ -t cdrom
ώστε ξεκινώντας το παιχνίδι,να "βλέπει" το δισκάκι στο drive.

Αυτό ήταν όλο λοιπόν !
Ο μικρός,σύντομος οδηγός-βοηθός σας στην προσπάθεια να τρέξετε κάθε DOS game που επιθυμείτε,ολοκληρώθηκε.Νομίζω έγινε σαφές ότι η διαδικασία είναι απλή
κι εύκολη.Το πολύ θετικό είναι ότι με το

dosbox θα τρέξετε σχεδόν game που επιθυμείτε,οπότε....σπεύστε !

Επίσης (για να....δικαιολογούμε και το όνομα της στήλης!) να σας πω ότι κυκλοφόρησε η 0.13 έκδοση του ScummVM,μέσω του οποίου πλέον μπορούμε να τρέξουμε
και το παιχνίδι 7th Guest!!

Έως το επόμενο Phoenix λοιπόν...keep the retro flag high!

FAIRLIGHT : THE PRELUDE

By Wally

sinclair ZX Spectrum

Μια από τις πιο ηρωικές σελίδες του Spectrum gaming ήταν αυτή των ισομετρικών action adventures. Δεν γνωρίζω άλλον 8bit υπολογιστή να συγκεντρώνει τόσους και τόσο σημαντικούς αντιπροσώπους του συγκεκριμένου genre. Τι να πρωτοθυμηθεί κανείς? Knightlore, Batman, Great Escape, Where Time Stood Still, Nightshade, Head over Heels, Movie, Alien8, Abadia del Crimen (για τους Ισπανομαθείς) κτλ κτλ. Εντυπωσιακά και πρωτόγνωρα στις πλατφόρμες που έτρεχαν έδιναν μια γεύση nextgen...

Ας μπούμε όμως στο θέμα μας. Θα ασχοληθούμε με ένα arcade adventure κόσμημα. Το όνομα αυτού Fairlight The Prelude.
Κυκλοφόρησε το 1985 από την Βρετανική Edge, την ίδια περίπου περίοδο με το Nightshade (Filmation 2) της Ultimate. Βασικοί συντελεστές ο Σουηδός προγραμματιστής Bo Jangeborg (γνωστός από τη σειρά Artistic, μια σουίτα ζωγραφικής για το Spectrum),και στο σχεδιασμό των γραφικών ο Jack Wilkes και ο Niclas Österlin . Βασισμένος πάνω στα Artistic, ο Jangeborg δημιούργησε τη μηχανή του παιχνιδιού, γνωστή με το όνομα Grax (ή κατά την Edge « Worldmaker Engine») .

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το στόρυ του παιχνιδιού έχει ως εξής. Ο πάλαι ποτέ φωτεινός και χαρούμενος κόσμος του FairLight έχει πέσει στο σκοτάδι. Είσαι ένας τυχοδιώκτης ονόματι Isvar και περιπλανιέσαι στο απαγορευμένο δάσος των Ogri. Συναντάς έναν αινιγματικό γέροντα που (με τα πολλά) σε μεταφέρει μέσα στο κάστρο Avars. Εκεί σε πληροφορεί ότι ήταν απλά ένα projection, ότι ο ίδιος είναι ο Segar, sorcerer του βασιλιά Avars και βρίσκεται φυλακισμένος εδω και χίλια χρόνια σε κάποιο πύργο του κάστρου. Ο μόνος τρόπος για να τον απελευθερώσεις, να ξαναφέρεις το φως και τη χαρά στο βασίλειο αλλά και να αποδράσεις, είναι να βρεις το Book of Light και να του το δώσεις.

GAMEPLAY

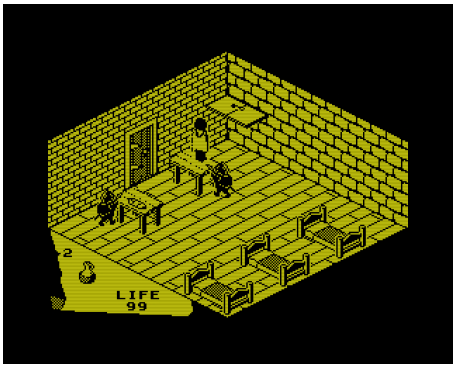
Στο δρόμο σου θα βρεις εχθρούς (καλόγερους-φαντάσματα, orks, trolls, φύλακες, φούσκες(!!), σαρκοβόρα φυτά, μίνι ανεμοστρόβιλους(!!)) και ένα μεγάλο κόσμο να περιπλανηθείς. Το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από την συλλογή, μετακίνηση και χρήση αντικειμένων και την απευθείας μάχη με το ξίφος που φέρει ο Isvar. Ο ήρωας μας διαθέτει ενέργεια που μειώνεται κατά τις μονομαχίες και πρέπει να ψάχνει να βρει φαγητό και κρασί που βρίσκονται διάσπαρτα στο κάστρο. Επίσης μπορεί να κουβαλά έως και 5 αντικείμενα ταυτόχρονα στις αντίστοιχες virtual τσέπες του. Αλλά, όπως θα δούμε και παρακάτω, κάθε αντικείμενο έχει όγκο και βάρος όποτε αν θες πχ να κουβαλήσεις ένα βαρέλι πρέπει να ξεφορτωθείς τα περισσότερα από τα αντικείμενα που έχεις στην κατοχή σου. Προφανώς πολύ μεγάλα αντικείμενα όπως πχ τραπέζια δεν μπορούν να γίνουν μέρος του inventory σου. Η γενικότερη επιτυχία του εγχειρήματος εξαρτάται από τα ξεκλειδώματα των διαφορές θυρών και άρα στην επιτυχημένη αναζήτηση κλειδιών.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι επι τω πλείστω στα πλαίσια της λογικής. Τίποτα άδικα δύσκολο περά από δυο τρεις περιπτώσεις που απαιτούν μεγάλη παρατηρητικότητα και πειραματισμό (άντε και λίγη τύχη Φ Clues υπάρχουν μέχρι και στο manual και την εισαγωγική οθόνη! Πάντως ο σκοπός είναι εξαρχής γνωστός, το ίδιο και οι ιδιότητες των αντικειμένων και προσωπικά εκτιμώ την επιλογή να γίνει το Fairlight παιχνίδι «οθονών» και οχι «πιστών». Δυστυχώς όταν πρωτο-ασχολήθηκα μαζί του δεν είχα το εγχειρίδιο ώστε να καταλάβω τα παραπάνω και απλά βόλταρα μαχόμενος, απολαμβάνοντας το τοπίο. Αργότερα με την εμφάνιση του internet και με τη πληθώρα των resources που εμφανιστήκαν, ξανασχολήθηκα και το ολοκλήρωσα. Παρά την ηλικία του, μου άφησε εξαιρετικές εντυπώσεις. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα χρειαστούν πολλές ευχάριστες (χειμωνιάτικες προτιμότερα) βραδιές (btw μόλις το τελειώσετε θα σας πρότεινα να ξεκινήστε το Tir Na Nog...).

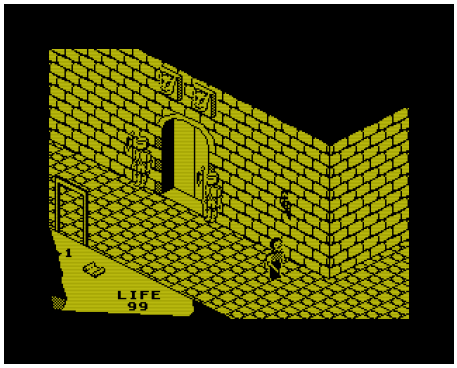
Για να μπούμε στο κλίμα του παιχνιδιού να «αραδιάσω» ατάκτως ειρημενα μερικά από τα mechanics-συμβουλές ώστε να γίνει και πιο εύκολη η πρώτη επαφή μαζί του. Ξεκινάμε. Όταν σκοτώνεις φρουρούς αυτοί απλά εξαϋλώνονται μέσα στα κράνη τους και μπορεί να αναστηθούν άρα καλή πρακτική είναι να τα παίρνεις και να τα στοιβάζεις κάπου ασφαλώς. Οι στρατιώτες θα πάψουν να σε ακολουθούν αν ρίξεις πίσω σου κάνα πουγκί με χρυσό. Στα δωμάτια με τους μάγους να χρησιμοποιείς τη κλεψύδρα ώστε να παγώνει ο χρόνος. Συνήθως, αλλά όχι πάντα, τα κλειδιά είναι σχετικά κοντά με την πόρτα που ανοίγουν. Οι καλόγεροι δεν τα πάνε καλά με τους σταυρούς και τα portions. Οι διαφορές «ζώνες» έχουν κοινό χρώμα ώστε να είναι πιο εύκολη η περιπλάνηση αλλά θεωρώ ότι η χρήση χάρτη είναι επιβεβλημένη. Καλό είναι να μαζεύεις τα επιπλέον αντικείμενα που χρειάζεσαι, σε δωμάτια που δεν υπάρχουν ανεμοστρόβιλοι διότι θα πάνε gone with the wind. Θα χρειαστεί να πηγαίνεις συχνά τοίχο-τοίχο για να ανακαλύψεις «κρυφές» περιοχές. Ο πάπυρος σε μεταφέρει αυτόματα στον κήπο του κάστρου. Αν βαριέσαι να πολεμήσεις τα orks και είσαι σε δωμάτιο με αρκετά αντικείμενα, προσπάθησε να τα παγιδέψεις. Θυμήσου ότι τα αντικείμενα μπορούν να τοποθετηθούν το ένα πάνω στο άλλο ώστε να φτάσεις απομακρυσμένα objects ή να σκαρφαλώσεις. Αρκετά όμως, έχει αρκετό υλικό ακόμα για ανακάλυψη.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

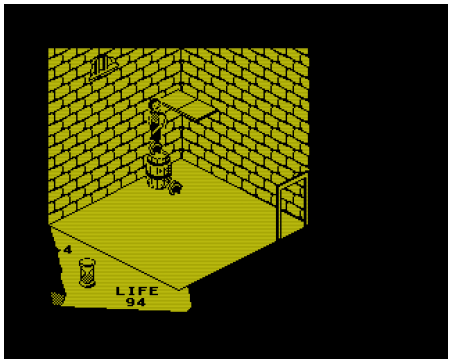
Κατευθύνουμε τον ηρώα μας με τη βοήθεια του πληκτρολογίου (κυκλοφόρησε και updated έκδοση η οποία σου επιτρέπει να χρησιμοποιήσεις Kempston joystick για την κίνηση και το fire για μάχη). Μεγάλο ατού μας έναντι των έχθρων είναι το άλμα.



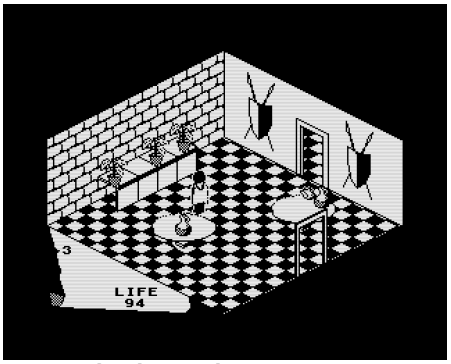
Να και ενα κλειδί



Περιπλανώμενος στους διαδρόμους



Σωστό ντάνιασμα = επιτυχία



Άσπρο μαύρο όνειρα κάνω...

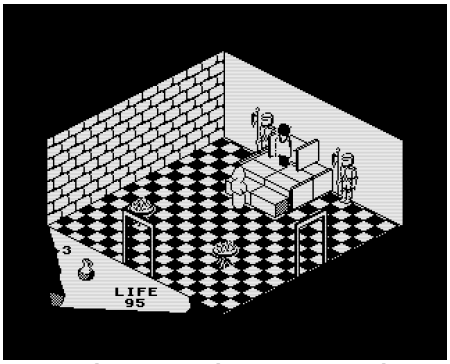
Ευτυχώς το παιχνίδι κάνει χρήση directional control σχήμα και όχι το στριφνό clock/anticlock-wise (εντάξει γούστα είναι αυτά). Μολις πάντως συνηθίσει κάποιος το χειρισμό θα μπορεί με ευκολία να κουνά, «ντανιάζει» τα διάφορα αντικείμενα και να κινείται άνετα στο χώρο αν και ο αριθμός των πλήκτρων μπορεί να προβληματίσει ελαφρώς. Το πιο βολικό μηχάνημα, λαμβάνοντας υποψιν το control scheme του παιχνιδιού, είναι με διαφορά ο γομολάστιχας. Με τον Plus/128 θα δυσκολευτείτε κάπως. Όσοι εν τέλει προτιμήσετε να το παίξετε σε emulator θα ανακαλύψετε ότι το PC keyboard είναι εντελώς μα εντελώς ακατάλληλο (κυρίως το κουμπί της μάχης). Ένα καλό κόλπο είναι να κάνετε map τα πλήκτρα σε κάποιο pad με πολλά κουμπιά.

ΤΕΧΝΙΚΑ

Τα περισσότερα reviews το κατατάσσουν υψηλοτέρα από το KnightLore που μέχρι τότε αποτελούσε την κορωνίδα των isometric arcade adventures. Από gameplay σκοπιά το KnightLore ήταν ουσιαστικά room-puzzles ενώ το Fairlight είναι ολόκληρο ένα μεγάλο puzzle.

Ας δούμε τώρα και τους λόγους ή τέλος πάντων τι κάνει το FairLight τεχνικά μοναδικό αλλά και πρωτοποριακό για την εποχή του.

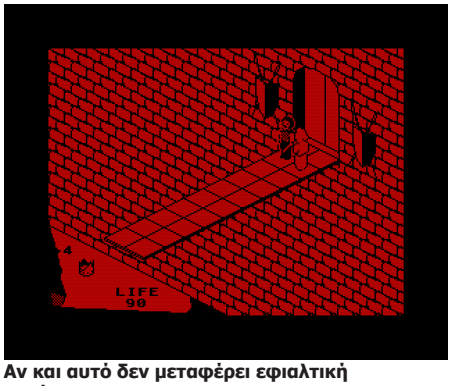
Πατάμε λοιπόν το play στη κασέτα και βλέπουμε έναν μετρητή στην οθόνη να μετρά ανάποδα έως ότου να φτάσει στο 000 (για κάποιο μεταφυσικό λόγο γουστάρω τα παιχνίδια με on screen loading μετρητή - Star-Strike2 my loveee)



Οι τυχοδιώκτες ξενυχτάνε με ενα μυστικό,ooo ooo

Το πρώτο που παρατηρούμε είναι η πανέμορφη εισαγωγική οθόνη (γεμάτη clues!) και η εξαιρετική δικάναλη μουσική του (αγκάθι για πολλούς emulators).
Ξεκινώντας το παιχνίδι βλέπουμε τη διάφορα από τα συνήθως τετραγωνισμένα-ισομεγεθή γραφικά του «ανταγωνισμού». Λεπτομερέστατα και καλοσχεδιασμένα («textured» με πάνω από 25 patterns), με μεγάλη ποικιλία sprites και παρόλα τα δυο χρώματα καταφέρνουν να μεταφέρουν την medival-fantasy ατμόσφαιρα και να σε κάνουν κοινωνό της εμπειρίας που λέγεται FairLight. Πολλές καμπύλες, οργανική ζωή, πλήθος αντικειμένων, καλαίσθητο και χωροταξικά σωστό και με ποικιλία. Εν ολίγοις, από γραφικά και μουσική, το Fairlight είναι μέσα στα 3 καλύτερα παιχνίδια του Spectrum.

Εκεί όμως που έγκειται η μεγάλη διαφοροποίηση με ότι είχαμε συνηθίσει έως τότε είναι ότι:
i) κάθε αντικείμενο έχει δικό του βάρος-μάζα-αδράνεια, γεγονός που επηρεάζει την συμπεριφορά του στις δράσεις του παίχτη, τις μάχες και τον πλούτο του inventory. Βλέπουμε λοιπόν πχ ότι είναι πολύ πιο δύσκολο να σπρώξουμε το τραπέζι από ότι την κανάτα, ότι δεν μπορούμε να κουβαλήσουμε πάνω από 2 σκαμνιά, ότι όταν σπρώχνουμε ένα τραπέζι η φραντζόλα γλιστρά πάνω του και ενδέχεται και να πέσει, ότι δεν μπορούμε να τοποθετήσουμε βαρέλι πάνω από γλάστρα, ότι όντας σχεδόν κολλητά σε ένα τοίχο δεν μπορούμε να εναποθέσουμε αντικείμενο το όποιο έχει διάσταση μεγαλύτερη της απόστασης μας από το εμπόδιο κτλ κτλ κτλ.
ii) το παιχνίδι «θυμάται» που βρίσκεται και που έχουμε εναποθέσει τι. Έτσι πχ μπορούμε να παρατάμε objects σε δωμάτια που θεωρούμε



Αν και αυτό δεν μεταφέρει εφιαλτική ατμόσφαιρα...

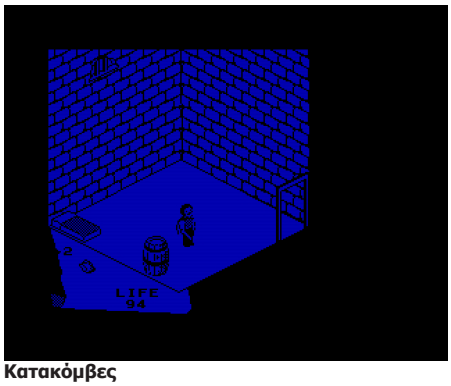
ακίνδυνα και να είμαστε ήσυχοι οτι θα μας «περιμένουν» εκεί, μπορούμε να είμαστε σιγουροι ότι τον στρατιώτη που ρίξαμε από το τοίχο θα τον βρούμε ξανά εκεί και οχι σε καποια default θεση κτλ. Φοβερά εντυπωσιακό αν λάβουμε υπόψιν οτι υπήρχε λιγοστή ram και οτι μπορούμε να μετακινήσουμε αντικείμενα και μεταξύ οθονών γεγονός που περιπλέκει τεχνικά το πράγμα.
Με λίγα λόγια πρωτόγνωρα physics για την εποχή σε ενα παιχνίδι που παρουσίαζε και επιμέρους τεχνική αρτιότητα.
Τα παραπάνω σε συνδυασμό με το σφικτό σενάριο, την εξαιρετικά μεταδιδόμενη ατμόσφαιρα, το μέγεθος του κόσμου του, τους έξυπνους γρίφους, την σχετική ελευθερία κινήσεων-επιλογών κάνει το παιχνίδι εμπειρία (τουλάχιστον για την εποχή που κυκλοφόρησε).

Φυσικά υπάρχουν και προβλήματα. Το πιο εμφανές μειονέκτημα είναι η ταχύτητα. Στα μέρη που υπάρχει μεγάλη συγκέντρωση αντικείμενων-εχθρών είναι αργή ενώ σε «ελεύθερες» περιοχές είναι φρενήρης. Πολλοί έβγαλαν το συμπέρασμα ότι ο Jangeborg δεν χρησιμοποίησε κάποια έξυπνη τεχνική να κάνει update μόνο τα κομμάτια της οθόνης που αλλάζουν. Όμως αποδείχτηκε τελικά ότι ζωγράφιζε μόνο τις αλλαγμένες «ζώνες» (δεν βρήκα κάποια ανάλυση για το τι είναι οι ζώνες αλλά ίσως να χώριζε το σκηνικό σε οριζόντιες λωρίδες και να τσέκαρε ποια μεταβλήθηκε).

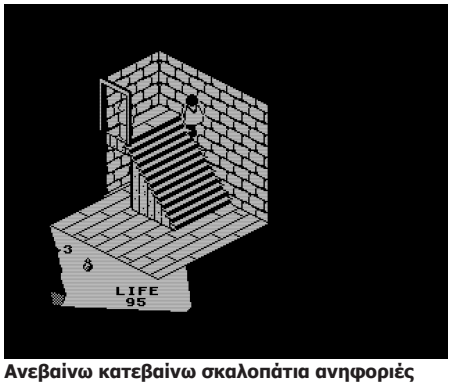
Εγκυκλοπαιδικά και εμβόλιμα να αναφέρω οτι η καλύτερη λύση στο παραπάνω δώθηκε το 1987 απο τον John Ritman στο Head Over Heals (τελειοποιώντας τη μηχανή που είχε φτιάξει την προηγούμενη χρονιά για το Bat-Man).

Αφού το βλέπεις,είσαι σε καλό δρόμο

Γίνεται του object το κάγκελο

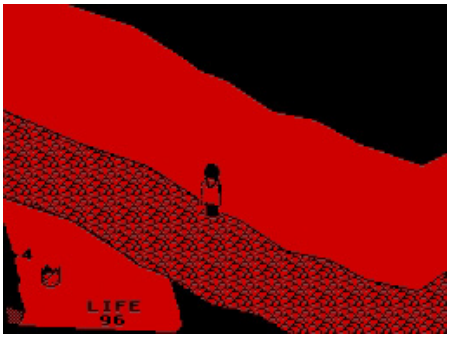


Κατακόμβες



Ανεβαίνω κατεβαίνω σκαλοπάτια ανηφοριές

Εισαγωγική οθόνη.Δώστε βάση στη πενιά!



Εκεί ψηλά στον Υμηττό υπάρχει ένα μυστικό

Διάβαζα πριν κάμποσο καιρό σε κάποιο YS από το archive του WOS ότι αντί για special ρουτίνες ο Jangeborg εκτελούσε απλό LDIR για να μεταφέρει κομμάτια μνήμης που ακόμα και τότε θεωρείτο ελαφρώς αναχρονιστικό και ίσως κόστισε σε ταχύτητα.
Άλλο ένα εκνευριστικό, που σχετίζεται φυσικά και με τα παραπάνω, είναι ότι η οθόνη μαυρίζει στιγμιαία μεταξύ των εναλλαγών των πιστών (στοιχείο που βελτιώθηκε στο FairLight 2). Ο λόγος είναι ότι εκείνη τη στιγμή ο επεξεργαστής ψάχνει μέσα σε lookup-tables να ζωγραφίσει πρώτα το background, μετά να βρει τα objects που έχουν σχέση με τη παρούσα σκηνή και τέλος να βρει σε ποιες θέσεις του σκηνικού θα τα τοποθετήσει. Όλοι αυτή η διαδικασία αποδεικνύεται χρονοβόρα. Στον τομέα αυτό η Fimation φαίνεται να είναι πιο «έξυπνη».

Τεχνικά λοιπόν διεκδικεί επάξια το τίτλο του πρωτοποριακού αν και πολλοί θα το χαρακτηρίσουν ως υπερβολικά φιλόδοξο για την εποχή του. Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού για 48K δεν φορτώνει στον 128αρη. Ο λόγος ήταν ο μηχανισμός προστασίας (Alkatraz). Έτσι κυκλοφόρησε δεύτερη έκδοση για τον 128 που προσέφερε in-game μουσική (με παύση της μεταξύ των εναλλαγών οθόνων), μερικά έξτρα «δωμάτια» και νέους εχθρούς.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ-ΚΟΥΤΣΟΜΠΟΛΙΑ

Το παιχνίδι μάζεψε σάρωσε τα βραβεία του 1985 (ενδεικτικά Best Graphics, Best Arcade Adventure, Best Music, State of the Art Award στο Crash Readers' Awards).

Μετά την κυκλοφορία και τη μεγάλη επιτυχία του FairLight (πάνω από 50.000 αντίτυπα) η Edge αρνήθηκε να πληρώσει τον Jangeborg αν δεν ολοκλήρωνε και το δεύτερο μέρος. Να θυμίσω εδω ότι το παιχνίδι είχε ανακοινωθεί ως τριλογία.
Μετά την αρνησή του, η Edge κυκλοφόρησε ένα μισοτελειωμένο και γεμάτο bugs FairLight 2 (συγκεκριμένα σε beta στάδιο) χωρίς την άδεια του, που σηματοδότησε και το άδοξο τέλος του franchise.Ταυτόχρονα οι δυο πλευρές ακλούθησαν την δικαστική οδό για να επιλύσουν τις μεταξύ τους διαφορές. Μετά από δυο-τρεις μετριότατους τίτλους η Edge άλλαξε έδρα και πήγε στις ΗΠΑ. Φήμες λένε οτι η μετακόμιση έγινε μετά την προστριβή του Tim Langdell (ο ιδιοκτήτης) με ενα demo scene group, τους Ian&Mic, οι οποίοι είχαν αναλάβει το conversion του Soldier of Light στον C64. Ο πρώτος αρνήθηκε να τους πληρώσει και κατέφυγαν στα δικαστήρια. Οι Ian&Mic δικαιώθηκαν αλλά ο Langdell πρόλαβε και έφυγε στις ΗΠΑ. Το παράξενο είναι οτι η Edge δεν έχει κυκλοφορήσει κάτι από τότε! Έχει παρόλα αυτά εμπλακεί (και συνεχίζει να εμπλέκεται) σε πολλές δικαστικές ιστορίες μιας και έχει κάνει πάμπολες αγωγές σε εταιρείες (Namco, Sony, Marvel Entertainment, Edge Tech κτλ) βασισμένη στο λεκτικό «edge» .

Αλγηνή εντύπωση στην gaming κοινότητα έκανε και η απόφαση της Edge να μην επιτρέψει στον Richard Jordan (βλ Klass99) να κυκλοφορήσει το υπέροχο PC remake του FairLight που είχε ετοιμάσει γύρω στο 2002. Ο Bo Jangeborg αυτή τη περίοδο έχει μια εταιρεία software (Softwave) στη Σουηδία, φέτος κυκλοφόρησε για Spectrum το Artist III ως freeware και αρνείται οποιαδήποτε πιθανότητα κυκλοφορίας κάποιου τρίτου μέρους τουλάχιστον όσο η Edge έχει δικαιώματα...(κλαψ!)

ΛΟΙΠΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ

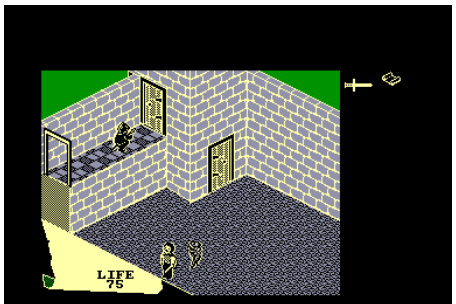
Ας ρίξουμε μια ματιά στις άλλες εκδόσεις επιγραμματικά.

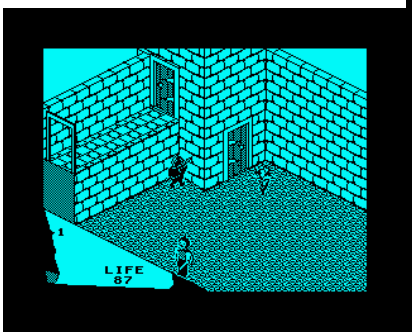
Amstrad CPC
Η εκδοση για Amstrad διαθέτει 4 χρώματα σε σχέση με τα 2 της εκδοσης για Spectrum αλλα και μικρότερο play area μίας και δεξια εμφανίζεται το inventory. Η παλλέτα όμως είναι ιδιαίτερα κακόγουστη και ο ήρωας περιβάλεται μονίμως απο ενα γκρί περίγραμμα λές και έχει αγιάσει. Η μουσική είναι απλά μονοκάναλη και δεν την συναντάμε και in-game όπως στον Spectrum128. Πέρα απο τα «καλλιτεχνικά», το παιχνίδι είναι αρκετά πιο αργό. Η έκδοση για 464 διαθέτει ηχογραφημένη την εισαγωγική μουσική στη δεύτερη πλευρά της κασσέτας.

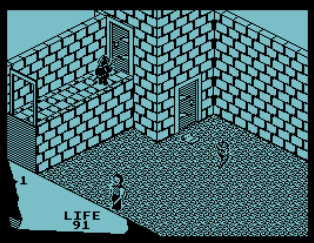
Commodore 64
Δυο χρώματα, πιο χοντροκομμένα γραφικά, υπέροχα ενορχηστρωμένη μουσική που ακούγεται και καθ' ολη τη διάρκεια του παιχνιδιου αλλα υπερβολικά αργό και τουλάχιστον στον WinVICE που το δοκίμασα (δεν διαθέτω C64) παρατήρησα και artifacts στα γραφικά.

BENCHMARKING ΤΩΝ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ
Ως πρώτο mini benchmark μέτρησα πόσα δευτερόλεπτα χρειάζεται ο μυστακοφόρος ήρωας μας να περπατήσει για να φτάσει απο τη θέση που φαίνεται στα screenshots στον απέναντι τοίχο, στη πρώτη οθόνη του παιχνιδιού.
Spectrum 48: 7 sec
Amstrad CPC: 12 sec
Commodore 64: 14 sec

Ως δεύτερο μέτρησα τα δευτερολεπτα που η οθόνη μένει μαυρισμένη μεταξύ των εναλλαγών οθονών (απο τη πρώτη οθόνη στην ακριβώς δεξιά)
Spectrum 48: ~4 sec
Amstrad CPC: ~4 sec
Commodore 64: ~5 sec







PRINCE OF PERSIA *Αφιέρωμα σε όλες τις εκδόσεις*

by VagosGTA

Μια φορά και ένα καιρό σε μια μακρινή χώρα με το όνομα Περσία ζούσε ένας "πρίγκιπας" (Ο ήρωας του παιχνιδιού, δεν γνωρίζουμε αν ήταν πρίγκιπας) που ήταν ερωτευμένος με μια όμορφη πριγκίπισσα.
Μια μέρα, ο Σουλτάνος της Περσίας πήγε να διεξάγει πόλεμο σε μια ξένη χώρα και αφήνεται στο βεζίρη εν ονόματι Jaffar για να κυβερνήσει στη θέση του.

Ο κακός βεζίρης όμως βλέποντας ότι απόχτησε ξαφνικά τον έλεγχο της χώρας αποφάσισε να αποχτήσει αυτό που ήθελε, την Πριγκίπισσα, όμως η πριγκίπισσα ήταν ερωτευμένη με τον ηρώα μας.

Έτσι ο Jaffar νευριασμένος με την πριγκίπισσα για να δείξει την δύναμη του αποφασίζει να φυλακίσει τον ηρώα μας στα μπουντρούμια και να κλειδώσει την πριγκίπισσα σε ένα δωμάτιο φρουρούμενο με ένα τελεσίγραφο "Η θα με παντρευτείς η σε μια ώρα θα πεθάνεις" αφήνοντας της μια κλεψύδρα να βλέπει το χρόνο που έχει.

Ο ήρωας μας καταφέρνει να δραπετεύσει από την φυλακή του και εκεί είναι που αρχίζει η περιπέτεια του παιχνιδιού με σκοπό να σώσει την πριγκίπισσα που βρίσκετε στην κορυφή του πύργου και να σώσει την Περσία από τον κακό Βεζίρη.

Το παιχνίδι

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1989 από την Broderbund Software, και ο δημιουργός του παιχνιδιού ήταν ο Jordan Mechner.
Πρόκειται για ένα 2D Platform με 3rd-Person Perspective, Στην εποχή που βγηκε έχει πάρει πο-λύ καλές κριτικές από τα περιοδικά του χώρου, και είχε αγαπηθεί αρκετά από τους gamers.

Και ο λόγος; Πολλοί, ας βάλουμε στην άκρη το χαριτωμένο σενάριο και όμορφα γραφικά και ήχο του παιχνιδιού και να μπούμε στην ουσία που έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίσει από πολλά αλλά της παιχνίδια εποχής, ήταν το ομαλό Animation "ζωντανής κίνησης" του ήρωα αλλά και των άλλων "χαρακτήρων" του παιχνιδιού που το έκαναν τόσο γνωστό,σε μια εποχή που όλα τα platforms έβγαιναν με το "Κλασικό" Sprite.

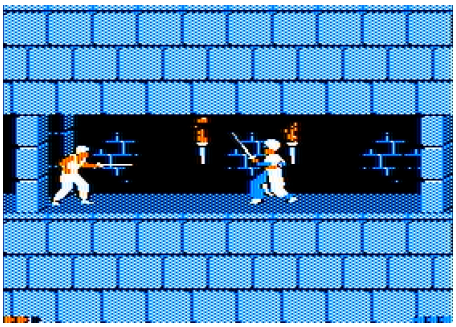
Η τεχνική που χρησιμοποίησαν για να φτάσουν σε αυτό το Animation λεγόταν Rotoscoping, πρόκειται για μια τεχνική της οποία μέσω βιντεοκάμερας καταγράφανε της κινήσεις ενός πραγματικού ανθρώπου και τις περνούσαν ψηφιακά στον υπολογιστή ώστε να δημιουργήσουν την κίνηση στον "Χαρακτήρα" του παιχνιδιού, για το 1989 ήταν επαναστατικό στο τομέα του Gaming. Αυτή η επιτυχία έσπρωξε το παιχνίδι να βγει σε όλες σχεδόν της εκδόσεις τότε, αλλά μέχρι και πρόσφατα που εμφανίστηκε η Classic version του στο XBOX 360/PS3.

Εκδόσεις του Παιχνιδιού

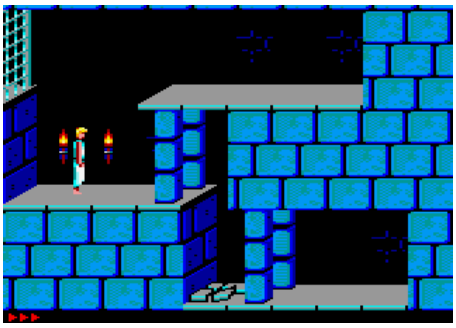
Η Broderbund Software σίγουρη για το αποτέλεσμα και της επιτυχίας αυτού του παιχνιδιού κινήθηκε να το βγάλει σε πολλές πλατφόρμες και κινήθηκε με τέτοιο τρόπο ώστε η κάθε πλατφόρμα να ξεχωρίζει βάση του Hardware που είχε ο κάθε υπολογιστής η κονσόλα της εποχής .

Παρουσίαση πλατφορμών ανά χρονολογία :

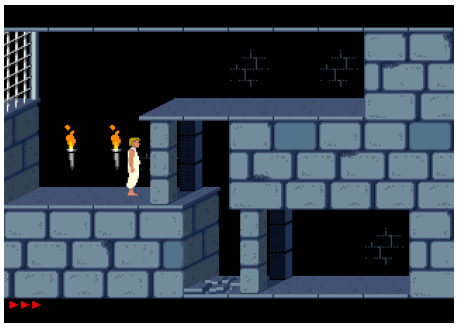
Apple II
Το Prince of Persia αρχικά κυκλοφόρησε το 1989 για Apple II από την Brœderbund, από τα Screenshots φαίνεται ότι έγινε καλή δουλειά στο τομέα των γραφικών.



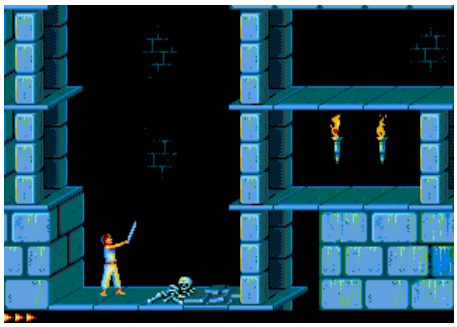
Amstrad CPC
Η έκδοση του CPC κυκλοφόρησε 31 Δεκέμβρη του 1990 από την Brœderbund μια από της πιο όμορφες εκδόσεις για 8bit πλούσιο σε χρώματα, παρόλο που είχε λιγότερα frames σε σχέση των 16bit αλλά δεν χάλαγε το όμορφο game play του παιχνιδιού.



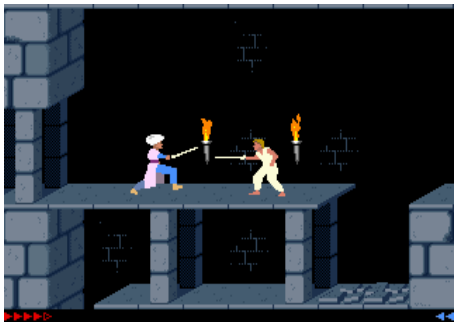
Amiga
Η έκδοση της Amiga κυκλοφόρησε για OCS/ECS το 1990 από την Domark και την Broderbund, παρόλο που είχε καλά γραφικά και animation πιστεύω ότι μπορούσαν να το φτιάξουν καλύτερο ειδικά στις λεπτομέρειες των γραφικών.



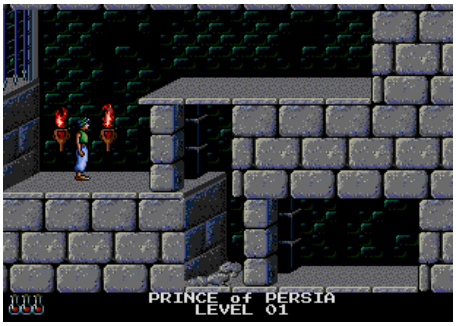
Atari ST
Η έκδοση για ST κυκλοφόρησε το 1990 από την Brœderbund όπως φαίνεται από τα screen-shots πιο πλούσιο σε χρώματα σε σχέση της Amiga.



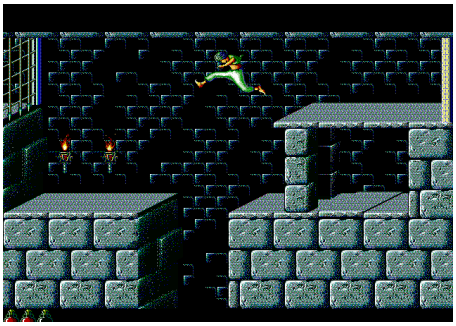
PC Dos
Η έκδοση για PC κυκλοφόρησε το 1990 από την Brœderbund ,για CGA/EGA/VGA κάρτες γραφικών καλύτερη έκδοση όπως είναι λογικό είναι του VGA.



PC Engine
Η έκδοση του PC Engine κυκλοφόρησε το 1991 από την Riverhill Software και την BrÖderbund χρησιμοποιήθηκε το Super CD-ROM format δηλαδή λόγο της έκδοσης μέσω CD προστέθηκαν animated cutscenes με ομιλίες και CD Audio tracks.



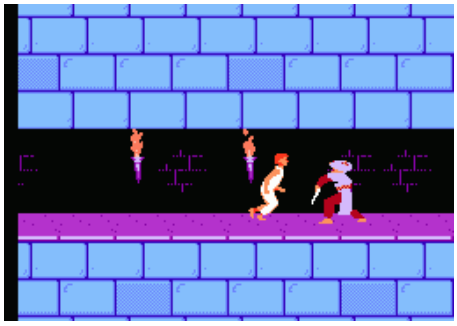
X68000
Η έκδοση του X68000 κυκλοφόρησε το 1991 στην Ιαπωνία από την River Hill Software στα background γραφικά έχει γίνει καλή δουλειά με λεπτομέρεια ειδικά στον χαρακτήρα.



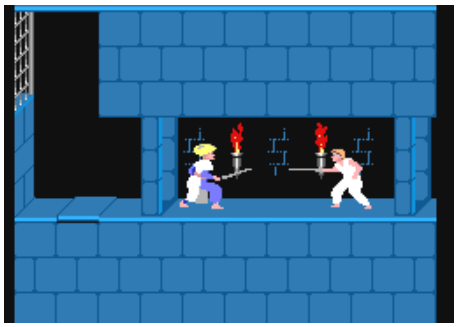
Sega Mega CD
Κυκλοφόρησε το 1992 από την Broderbund και όπως στην έκδοση του PC Engine λόγο της CD έκδοσης προστέθηκαν animated cut scenes με ομιλίες και CD Audio tracks.

Sega Master System
Κυκλοφόρησε το 1992 από την Domark και την Brœderbund μοιάζει αρκετά με την έκδοση του Game Gear, όμορφα γραφικά πλούσιο σε χρώματα

Nes
Κυκλοφόρησε το 1992 από την Virgin Games και την Broderbund, αν και γραφικά φαινόντουσαν καλά δεν είχε γίνει καλή επιλογή χρωμάτων.



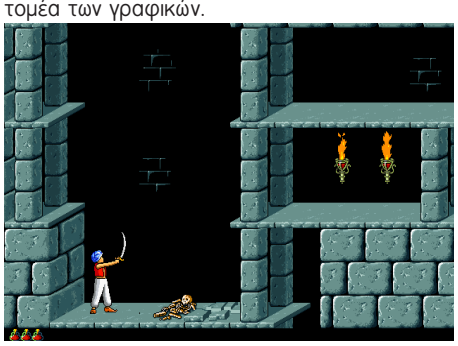
SAM Coupe
Κυκλοφόρησε το 1992 unofficial όπως λέγεται κυκλοφόρησε από την Domark κατασκευάστηκε βάση της έκδοσης της Amiga με ένα πρωτότυπο τρόπο "αντιγραφή-επικόλληση", frame by frame τις κινήσεις του χαρακτήρα.



Game Boy
Κυκλοφόρησε το 1992, από την Virgin Games και την Broderbund ήταν η light έκδοση από όλα τα συστήματα λόγω ελλείψεις χρωμάτων αλλά δεν σήμαινε ότι ήταν και άσχημο.

SNes
Η έκδοση του SNes κυκλοφόρησε προς το τέλος του 1992 από την Konami of America και την Brœderbund ήταν πλούσιο στην λεπτομέρεια των γραφικών και στον ήχο.

Apple Macintosh.
Η έκδοση του Macintosh κυκλοφόρησε το 1992 από την Brœderbund τα γραφικά του είναι πολύ βελτιωμένα σε σχέση πολλών εκδόσεων, προσωπικά είναι η καλύτερη έκδοση στο τομέα των γραφικών.



Sega Game Gear
Η έκδοση του κυκλοφόρησε το 1992, από την Domark και την Brœderbund μοιάζει αρκετά με την έκδοση του Master System, όμορφα γραφικά πλούσιο σε χρώματα.

Sega Mega Drive/Genesis
Ακολούθησε η έκδοση του Mega Drive το 1993 από την Domark και την Brœderbund, λεπτομερές background, με όμορφα χρώματα.

Commodore 64
Λέγεται ότι είχε βγει το 1994 unofficial από την Domark, πέρα από κάποια Screenshots στο internet δεν έχω δει κάτι παραπάνω.

ZX Spectrum
Κυκλοφόρησε το 1995 από την Magic Soft και την Broderbund Software,στα γραφικά του μπορεί να έλειπαν τα χρώματα , αλλά γοητεία του παιχνιδιού παρέμενε .

Game Boy Color
Η έκδοση του Game boy Color κυκλοφόρησε 1999,από την Red Orb Entertainment λίγο χοντροκομμένα τα γραφικά του αλλά Prince of Persia είναι αυτό.

by VagosGTA

Hurrican

Το Hurrican είναι μια fan έκδοση βασισμένο καθαρά στην ιδέα τις τριλογίας Turrican από την Poke53280, κυκλοφόρησε το 2007 μέσω του official site του τίτλου δωρεάν. Πρόκειται για ένα 2D platform για PC με υψηλής ανάλυσης γραφικά πλούσιο σε χρώματα και με εντυπωσιακά εφέ .

Στον τομέα του ήχου έχει γίνει πολύ καλή δουλειά ,μέσα στο παιχνίδι εκτός από τα πλούσια ηχητικά εφέ συνοδεύεται από μια όμορφη background music.

Το παιχνίδι αποτελείται από 9 πιστές γεμάτες από ποικίλα είδη εχθρών,με πανέμορφα backgrounds που σου δίνει την αίσθηση εμπορικού τίτλου και όχι κάποιας fan made δημιουργίας, κυκλοφορήσαν και ένα level editor με την δυνατότητα να φτιάξουμε δικές μας πιστές. Το παιχνίδι για να το κατεβάσετε θα το βρείτε στο http://www.hurrican-game.de/ οπού είναι και το official site.

Όλοι οι fans του Turrican και όχι μονό αξίζει να κατεβάσετε, είναι πιστεύω το καλύτερο Turrican Remake που έχει φτιαχτεί.

Halo Zero

Μια fan made δημιουργία για PC του ομονίμου τίτλου το 2006 από την Biohazard software κυκλοφόρησε μέσω του internet δωρεάν.
Το παιχνίδι είναι σε μορφή 2D platform που σου δίνει την αίσθηση τις χρυσής εποχής των 16bit home computers.

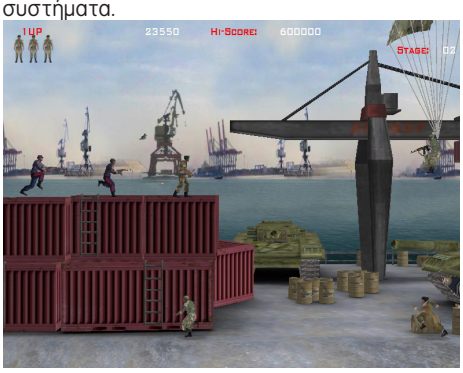
Όπως στα official Halo έτσι και εδώ παίρνεις το ρολό του Master Chief και έρχεσαι αντιμέτωπος με την εξωγήινη φυλή των Covenant, το Halo Zero παίρνει μέρος πριν το Halo Combat Evolved στην μάχη του Reach που ο Master Chief εμπλέκετε στην επίθε- ση των Covenant στο Complex, με βασική αποστολή να καταφέρει να απελευθερώσει τον Vice Admiral Whitcomb οπού βρίσκεται στο Cruiser των Covenant.

Η ομορφιά του παιχνιδιού είναι ότι έχει ενδιαφέρον story line οποίο σε κρατάει για να το τελειώσεις ,εκτός από το Campaign έχει και Multiplayer αλλά δεν έχω καταφέρει να το δοκιμάσω ώστε να σας πω εντυπώσεις.
Τα γραφικά του θυμίζουν παρά πολύ 16bit εποχή , με όμορφο στημένο background και καλό animation,αλλά και στο θέμα του ήχου τα ηχητικά του εφέ είναι υπέροχα.
Το παιχνίδι για να μπορέσετε να το κατεβάσετε θα χρησιμοποιήσετε αυτό το link http://download.cnet.com/Halo-Zero/3000-7433_4-10474711.html , μιας και το official link δεν λειτουργεί πια.

Το Halo Zero πιστεύω ότι είναι μια έξυπνη 16bit υλοποίηση που δείχνει ότι τα platforms δεν έχουν πεθάνει αλλά αντίθετος μπορούν να σε φέρουν σχεδόν στο ίδιο κλίμα που παίζεις και ένα FPS της σημερινής γενιάς.

Red Forces

Το Red Forces είναι ένα remake του Green Beret από την NLK Games το οποίο διανέ- μεται δωρεάν μέσω την ιστοσελίδα της. Πρόκειται για ένα παιχνίδι 2D platform με ψευδό 3D γραφικά, έχει κρατήσει το ίδιο game play και την δυσκολία με το κλασικό Green Beret που είχαμε απολαύσει στα 8bit συστήματα.



Η μεγάλη διαφορά όμως βρίσκεται στο τομέα των γραφικών και του ήχου σε σχέση με την πρώτη έκδοση (κλασική) η βελτίωση είναι φοβερή, δεν μιλάμε για απλό Remake ενός παλιού τίτλου αλλά για μια επαγγελματική δουλειά που έκαναν τα παιδιά ώστε να παντρέψουν το 8bit game play με γραφικά ποιότητας σχεδόν next generation ,και μιλάμε για ένα τίτλο που κυκλοφορεί δωρεάν.

Το παιχνίδι θα το βρείτε στην ιστοσελίδα της εταιρίας http://www.nlkgames.com/ χρειάζεται registration να κάνετε για να το κατεβάσετε, όμως αξίζει μια δοκιμή ,δεν θα χάσετε.

Η ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ ΤΟΥ 1986 *... και η ανίατη νόσος*

by Wally

Το 1986 δεν ξέραμε ότι τον επόμενο χρόνο θα ήμασταν οι Πρωταθλητές Ευρώπης στο μπάσκετ.

Το 1986 μαθαίναμε τα περί Amiga από φωτογραφίες.

Το 1986 παρακολουθούσαμε ανελλιπώς τον Λειβαδίτη στη «Βεντέτα» στην ΕΡΤ2, το «Μερικοί το προτιμούν ηλεκτρονικό» στο σινεμά και το «Χάρισε μου το γουνάκι σου» στα πολύπαθα video.

Το 1986 η περμανάντ και τα buggy παντελόνια ήταν τελευταία λέξη της μόδας.

Όμως το 1986 κάναμε και επικές τσάρκες στην Στουρνάρη!

Για να διαβάζεις το παρόν περιοδικό πάει να πει ότι είσαι από νωρίς χτυπημένος από τον ανελέητο ιό της νεανικής κομπιουτεριτιδας.

Παραθέτω μερικά από τα συμπτώματα της μεταλλάξεως του 1986:

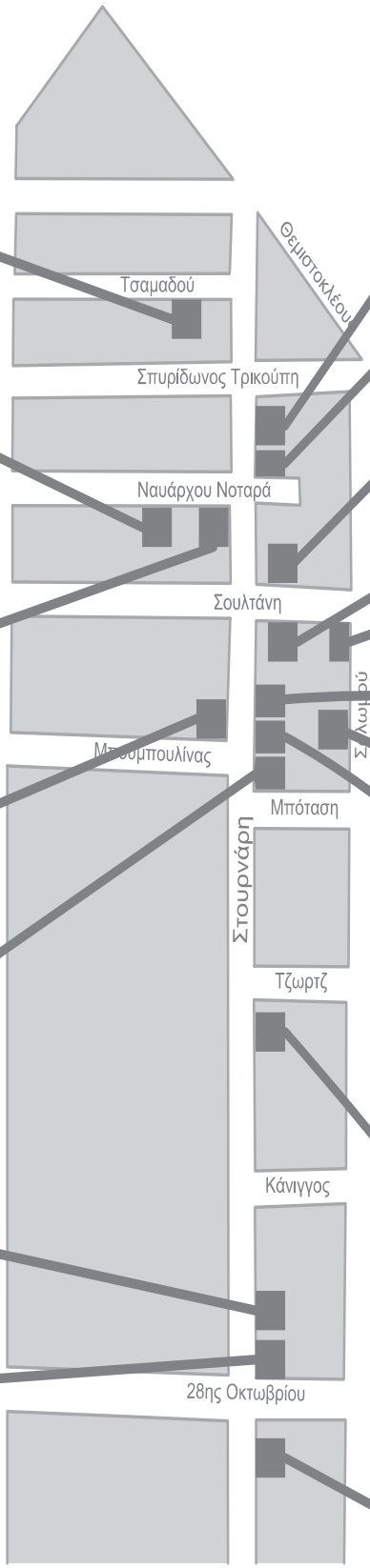
-Σάββατα πρωί, μαζί με τα υπόλοιπα 12χρονα της συμμορίας, όργωνες από πάνω μέχρι κάτω την πάλε ποτέ Ελληνική Silicon Valley (σήμερα φάντασμα του εαυτού της).
-Κόζαρες τους φρέσκους 8bit-ους στις βιτρίνες και έκανες, ως νοικοκυρόπαιδο που ήσουν, ερεύνα αγοράς (για να αιματοκυλήσεις ακόμη μια φορά το οικογενειακό budget).
-Λάτρευες τη μυρωδιά των «ψητών» μετασχηματιστών στα προς επίδειξη micros και το γρύλισμα των λυχνιών των πράσινων monitors τους στους πάγκους των μαγαζιών.
-Ζάλιζες τους πωλητές με ερωτήσεις αφού θεωρούσες ότι παίζουν συνομοσιολογικα παιχνίδια, γνωρίζουν τις τάσεις της αγοράς και πολλά inside απόρρητα info.
-Κοίταζες τα πλαίσια με τις νέες κασέτες παιχνιδιών συμπληρώνοντας το wish list σου προς τον Άγιο Βασίλη, τον δύσμοιρο πατέρα σου και τον Theo Devil.
-Ήσουν χαρούμενος που η 17 Νοεμβρίου έπεσε εκείνη τη χρονιά...Δευτέρα.
-Κορόιδευες τους φίλους σου που πρόσφατα αγόρασαν Amstrad και Oric την ώρα που ο Spectrum πωλείτο κανονικά :P.
-Αγόραζες τα Pixel, Micromad αυστηρά από τα εκεί περίπτερα μιας και θεωρούσες ότι είχες ένα επιπλέον κύρος να σουλατσάρεις και με τα δυο περιοδικά παραμάσκαλα. Άσε που θεωρούσες ότι τραβαγε ως μαγνήτης τις δεσποινίδες.
-Στο καπάκι δεν μπορούσες να καταλάβεις γιατί δεν υπάρχουν κορίτσια στη Στουρνάρη.
-Αγόρευες περί του ποσό πιο εμφανές ήταν το ποδοσφαιρικό σου ταλέντο όταν έπαιζες με «ταγκο» Adidas σε σχέση με τις φτηνομπαλες και περί των πλεονεκτημάτων των κασετών Intersonic για εγγραφές Jolly Roger.
-Αν σου περίσσευαν φράγκα πήγαινες και τάιζες τα μπλιμπλικια στην Τζωρτζ και στις εύρωστες περιόδους τσιμπαγες και κανά δίσκο από το Happening.
-Έπαιρνες το λεωφορείο της επιστροφής, συζητώντας με τους υπόλοιπους τις πρωινές εμπειρίες, κάνοντας κουλές σπέκουλες περί του corporate μέλλοντος των εταιρειών πληροφορικής και εκμυστηρευόμενος ότι έχεις ένα προαίσθημα ότι τη Δευτέρα θα πάτε εκδρομή στο Άλσος Χωροφυλακής.

Ουδέποτε ιάθεις εξου και είσαι μέλος των ομοιοπαθών του RetroManiaX!

Το παλαιότερο απομεινάρι της Ελληνικης Silicon Valley. Μια τεράστια επιγραφή RadioShack Tandy. Μπόταση και Σολωμού.

The Computer Club Shop - Σουλτάνη 19Α

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 1986



MICROPOLIS COMPUTERS

AMSTRAD HELLAS
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ AMSTRAD/SINCLAIR

THOMAS-SOFT
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ & ΤΣΑΜΑΔΟΥ 4
ΤΗΛ. 3615362 - ΠΛΑΤΕΙΑ ΕΔΑΦΙΔΟΝ

POM ®
ΨΗΦΙΑΚΗ

inter computer center

the Computer Club Shop

PLOT-IT

MICROBYTES Computer Shop

data management
ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΑΘΗΝΩΝ
Στουρνάρα 21

πλαισιο Computers
ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ & ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ - ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 36.44.001-4

COMPUTER MARKET
ΣΟΛΩΜΟΥ 26, ΤΗΛ.: 3611.805 - 3644.695

MICRO LAND

τεχνικό βιβλιοπωλείο-εκδόσεις Παπασωτηρίου
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 23, ΑΘΗΝΑ 106 82 - ΤΗΛ.: 3641826 - 3609821

MICROBRAIN s.a.

ACC Athens Computer Centre
ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α & ΜΠΟΤΑΣΗ (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) ΤΗΛ. 360.92.17

THE computer SHOP

TECHNOSOFT
To No 1 SOFTWARE HOUSE
ΤΖΩΡΤΖ 34 και ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ - ΤΗΛ. 3632161 - 3624866

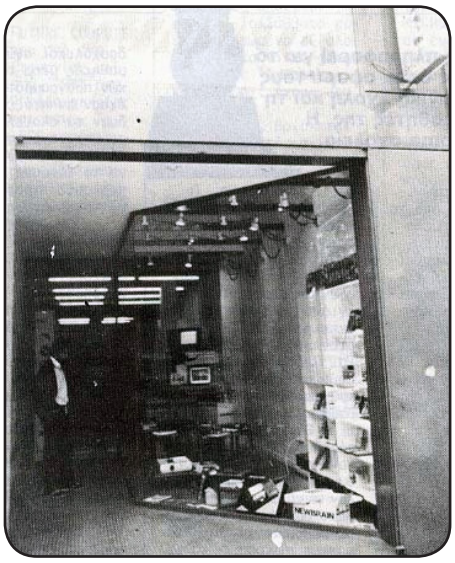
ASPECO

civildata microcomputers

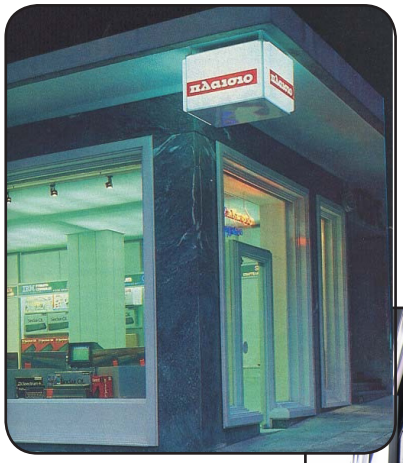
ΣΗΜ:Τα logos και οι φωτό πάρθηκαν απο Pixel και MicroMad της εποχής. Στο μέλλον ίσως να υπάρξει μια πιο ενημερωμένη εκδοχή μεγαλύτερου εύρους. Περιμένουμε emails σας για τυχόν διορθώσεις-προσθήκες.

ΤΟΤΕ και ΤΩΡΑ...

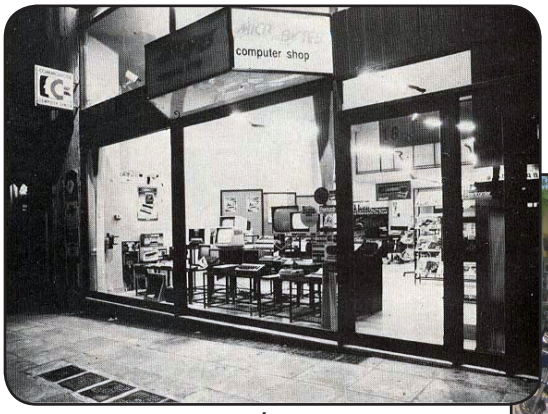
Τα αναρίθμητα μαγαζάκια, οι γεμάτες νέα micros βιτρίνες, οι ανήσυχοι περι των νέων τεχνολογικών εξελίξεων νέοι, έδωσαν τη θέση τους σε μια μισοερειπωμένη γειτονιά, συμβατούς και περαστικούς άνευ τεχνολογικής "ταυτότητος"...



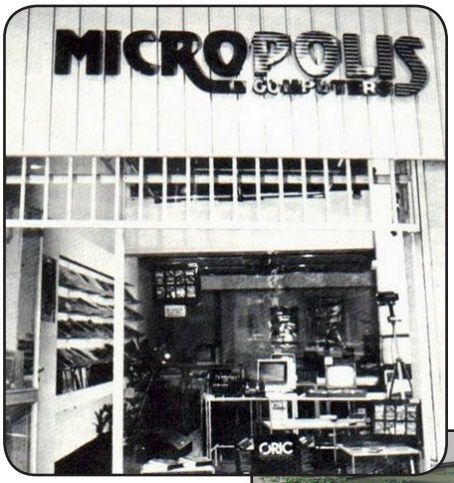
Computer Shop - Στουρνάρη 47
Ο ηρωικός Newbrain σε πρώτο πλάνο.



Πλαίσιο - Στουρνάρη 24

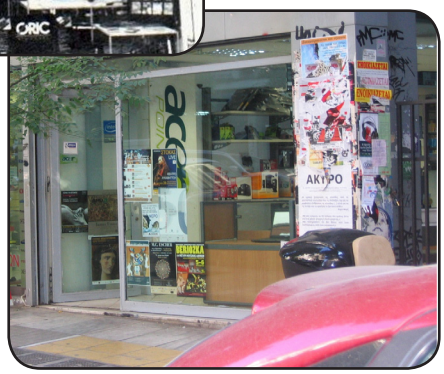


MicroBytes - Στουρνάρη 16



Micropolis - Στουρνάρη 9
Ο Oric σε περίοπτη θέση στην βιτρίνα.

ACC - Σολωμού 25Α
Το πρώτο κατάστημα που άνοιξε στη "Silicon Valley".



ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΣΤΑΝΤΙΝΟΥ *Συνέντευξη*

by Wally

Μετά την ανάγνωση του εξαιρετικού «Εδώ Λονδίνο 2009», η αποστολή του PM στον κ Κωνσταντίνου ήταν εντελώς αντανακλαστική. Μέ χαρά εισέπραξα την θετική του απάντηση. Καθ όλη τη διάρκεια της ηλεκτρονικής μας επικοινωνίας ήταν ιδιαιτέρως ευγενής και είχε κάθε καλή διάθεση να βοηθήσει μιας και αντελήφθην και το «ερασιτεχνικόν» της προσπάθειας.

Μετά το πέρας της παρούσας συνέντευξης, μου «κατέβηκαν» άλλες τόσες ερωτήσεις. Ελπίζω να μην αρνηθεί μια δεύτερη κρούση σε μελλοντικό τεύχος. Σε αυτό το σημείο να μην ξεχάσω να ευχαριστήσω τον Billy που με βοήθησε πολύ στη σύνταξη του ερωτηματολογίου.
Ας αφήσω τους προλόγους...πάμε κατευθείαν στο θέμα!

Πως ήρθατε σε επαφή με την Compupress. Γνωρίζατε τον Μανούσο προσωπικά, ή υπήρξαν άλλες συγκυρίες?

Επειδή ήμουνα στην Αγγλία και είχα σπουδάσει Computer Science σκέφτηκα να γράψω για ένα ελληνικό περιοδικό. Έτσι λοιπόν πήγα μια μέρα στα γραφεία της Compupress που νομίζω ήταν κοντά στη Στουρνάρη τότε για να τούς ζητήσω να γράφω. Τότε γνώρισα το Νίκο Μανούσο και μου είπε "..ωραία στείλε μας ένα δοκιμαστικό άρθρο για το νέο μας περιοδικό το Pixel και θα δούμε". Έτσι και έγινε και όλα άρχισαν από εκεί...

Με την υπόλοιπη συντακτική ομάδα του Pixel, είχατε επαφή? (πέραν της τηλεφωνικής...)

Φυσικά. Βέβαια, εγώ μένω στο Λονδίνο αλλά όταν ήμουνα στην Ελλάδα για διακοπές η για δουλειά τούς έβλεπα. Ήταν μια πολύ χαρούμενη παρέα

Αν ναι, μπορείτε να μας περιγράψετε λίγο το περιβάλλον στα γραφεία του περιοδικού?

Είχε πολύ πλάκα. Η "σύνταξη" τού Pixel ήταν ολίγον χαώδης αλλά πάντα κεφάτη. Και ναι μιλάγαμε πάντα για τα νέα μηχανήματα και προγράμματα. Και φυσικά ότι έγραφα για τον εκάστοτε αρχισυντάκτη ήταν αλήθεια! Πολλές φορές έβαζα κάτι μέσα το άρθρο για να τούς πειράξω και για να δω αν τα ... διαβάζουν. Κανά δύο φορές τούς ξέφυγαν και έγινε χαμός! Από τότε το Εδώ Λονδίνο διαβαζόταν ...πολύ "προσεχτικά" από τη σύνταξη!

Στο Super Pixel του '86, κάνατε μία παρουσίαση του ("άτυχου" όπως αποδείχθηκε) 664. Μάλιστα μέσα στην παρουσίαση, είχε και μία μίνι-συνέντευξη του Sugar!! Την πήρατε εσείς? Πέστε μας 2 λόγια για τον Ζάχαρη.

Ο Ζάχαρης ήταν (και είναι) πολύ αθυρόστομος. Δεν του άρεσαν οι συνεντεύξεις αλλά του άρεσε να καυχιέται. Συνήθως στα press-conference μας μίλαγε χωρίς να ακούει τις ερωτήσεις. Τη συγκεκριμένη συνέντευξη ετοιμάστηκε με τη .. βοήθεια της τότε αντιπροσωπείας!

'Ενα ακόμα μηχανάκι στο οποίο είχατε κάνει test ήταν το 128άρι Spectrum της Sinclair. Είχατε μάλιστα παρουσιάσει την πρώιμη "ισπανική" έκδοση (πολύς ντόρος με την μετάφραση των manuals κλπ. (-βλέπε: κεφαλαία = mayusculas-), αλλά και το numeric keypad). Δύο μήνες αργότερα σε συνεργασία με τον Κυριακό, έγινε αναλυτική παρουσίαση του αγγλικού μοντέλου. Αν και το χρονικό έχει ήδη παρουσιαστεί μέσα από τα Pixel, ίσως μπορέσετε να μας δώσετε κάποιο στοιχείο, κάτι που να μην είχε αναφερθεί στο περιοδικό...

Ναι η Sinclair επειδή είχε πολλά απούλητα Spectrum+ αποφάσισε να καθυστερήσει την κυκλοφορία του Spectrum 128 στην Αγγλία. Αλλά το μηχάνημα κυκλοφόρησε στην Ισπανία και φυσικά σχεδόν αμέσως εμφανίστηκε και στην Αγγλία από παράλληλους εισαγωγείς. Είχα κάνει φιλίες με μερικούς Ινδούς ιδιοκτήτες μαγαζιών ηλεκτρονικών στη Tottenham Court Road του Λονδίνου που μου έδιναν πληροφορίες για νέα μηχανήματα και με άφηναν να παίζω και μαζί τους. Το συγκεκριμένο όμως μηχάνημα το αγόρασε ένα φίλος και το είχαμε στο σπίτι για μερικές μέρες. Κάναμε πολύ πλάκα όταν το δοκιμάσαμε που ελπίζω να το περάσαμε και στο άρθρο. Το αστείο με το "mayusculas" ξεκίνησε επειδή ήταν το πρώτο πράγμα που έβγαζε στην οθόνη (για να πει φυσικά ότι το πληκτρολόγιο ήταν σε κεφαλαία).

Στις αρχές του '90, το Pixel κλήθηκε να εκπροσωπήσει την Ελλάδα στις βραβεύσεις Software & Hardware ανά κατηγορίες, στο Hippodrome Club στο Λονδίνο. Υπήρξε κάτι αντίστοιχο τον επόμενο χρόνο ? Συνέχισε το Pixel να εκπροσωπεί την Ελλάδα, και αν ναι, για πόσα χρόνια?

Καλή ερώτηση. Αυτό ήταν οργανωμένο από το σύνδεσμο των εταιρειών παραγωγής παιχνιδιών με τη συνεργασία τής VNU, της εταιρείας που έβγαζε τότε το Personal Computer World και με την οποία η Compupress συνεργαζόταν. Με καλούσαν κάθε χρόνο στην μάζωξη αλλά φυσικά από τότε που σταμάτησα να γράφω για το Pixel δεν πήγαινα.

Στο τεύχος 13, υπήρξε μία ανακοίνωση ότι "λόγω τεχνικών προβλημάτων" δεν θα υπήρχε στήλη "Εδώ Λονδίνο" για εκείνο τον μήνα. Θυμάστε τι είχε συμβεί? Το ίδιο και στο τεύχος 67.

Νομίζω τα "τεχνικά προβλήματα" ήταν ότι το άρθρο δεν είχε φτάσει πριν να "κλείσει" το τεύχος για τύπωμα. Συνέβαινε αυτό καμιά φορά! Όταν αρχίσαμε να συνεργαζόμασταν έστελνα το άρθρο με την γνωστή τεχνολογία του ταχυδρομείου. Βέβαια όπως συμβούλευε και η Ευρωπαϊκή Commission τότε, στην Ιταλία μην στέλνεις fax και στην Ελλάδα γράμμα! Αν και το έστελνα express έφτανε όποτε ήθελαν τα ΕΛΤΑ. Όταν αγόρασα το πρώτο μου PC εγκατέστησα ένα FIDO bulletin board και ο εκάστοτε αρχισυντάκτης "έμπαινε" μέσω modem (φυσικά με τηλεφωνική σύνδεση Αγγλίας-Ελλάδος) και το κατέβαζε. Από τότε λύθηκαν τα "τεχνικά προβλήματα"...

Όταν πλέον είχαμε μπει στα Pixel με το μεγάλο μέγεθος, και ενώ είχε αναλάβει αρχισυντάκτης ο Λεκόπουλος (μετά την αποχώρηση του Κυριακού για τον στρατό), είδαμε μία ανακοίνωση ότι δεν θα υπάρξει "Εδώ Λονδίνο" για τον μήνα εκείνο, αλλά η στήλη θα επανέλθει τον επόμενο. Τελικά όμως η στήλη σταμάτησε εντελώς!! Μπορείτε να μας πείτε τι τελικά συνέβη?

Ήταν η εποχή που σταμάτησα τη συνεργασία με την Compupress. Δεν είχα πια χρόνο να τρέχω στις διάφορες εκθέσεις για να μαζέψω πληροφορίες και ήταν πια καιρός να συγκεντρωθώ στη δουλειά μου στην Αγγλία. Η αλήθεια είναι ότι στεναχωρήθηκα όταν σταμάτησα και πολλές φορές αναπολώ αυτά τα χρόνια. Δυστυχώς κάποτε όλα οι εποχές φτάνουν στο τέλος τους.

Φυσικά δεν μπορώ να μην σας ρωτήσω για τον Θειο. Να σας εξομολογηθώ ότι χαιρόμουν πολύ με την ελαφρώς χαλαρή κριτική σας στις όμορφες τρελές του.

Τον Sinclair τον είχα συναντήσει αρκετές φορές. Είναι πολύ ευχάριστος άνθρωπος και φυσικά αποτελεί την ενσάρκωση του ιδιοσυγκρασιακού αλλά πολυμήχανου Άγγλου. Δεν θα ξεχάσω ποτέ όταν είχα πάει να του πάρω συνέντευξη για το "επαγγελματικό" Z88. Εκεί που με μιλάγαμε μου ζήτησε να δει το "Computer για Όλους" που είχα μαζί μου και ξαφνικά πόζαρε και μου λέει "Έλα πάρε με μια φωτογραφία. Δεν έχω φωτογραφία με

ελληνικό περιοδικό". Θυμάμαι ότι τα χέρια μου έτρεμαν γιατί φοβόμουνα ότι δεν θα βγει σωστή η φωτογραφία και τράβηξα αρκετές. Δεν είχαμε τότε ψηφιακές κάμερες και ως γνωστόν. Αν χάλαγε η φωτογραφία το μάθαινες μετά από μέρες όταν εμφάνιζες το φιλμ! Το φιλμ μάλιστα το έφερα ο ίδιος στην Ελλάδα αλλά δεν τούς είχα πει τι είχε! Απλά είπα στο Μανούσο ... "STOP THE PRESS!" φέρνω κάτι καλό. Όταν την είδε χάρηκε πάρα πολύ ... φυσικά. Ο Θείος αν και δεν είχε πάει ποτέ στο Πανεπιστήμιο ήταν πολύ ευφυής άνθρωπός και του άρεσε πολύ η Ελλάδα. Βέβαια όπως οι περισσότεροι ξένοι μπέρδευε λίγο τη σημερινή Ελλάδα με την Αρχαία αλλά αυτό μας... συμφέρει !

Γιατί βρισκόσασταν εκείνη την εποχή στην Αγγλία?

Στην Αγγλία ήρθα να σπουδάσω και μετά έμεινα μόνιμα. Όταν με ρωτάνε λέω ότι έμεινα γιατί μου αρέσει ο καιρός ...αλλά περιέργως δεν με πιστεύει κανένας!

Ποιον υπολογιστή είχατε τελικά στην κατοχή σας? Έχετε φυλάξει κάποιον?

Είχα πολλούς...και φυσικά λόγω συνεργασίας με το περιοδικό πέρναγαν από τα χέρια μου πολλά μηχανήματα. Αυτά που είχα αγοράσει για μένα ήταν

1) Πρώτος και καλύτερος, φυσικά, ο ZX81 με 1K RAM. Ήταν το πρώτο πράγμα που είδα στο Heathrow όταν πρωτο-ήρθα στην Αγγλία και φυσικά αγόρασα πολύ γρήγορα (κάνοντας δραματικές οικονομίες για 3 μήνες). Αυτός τα άρχισε όλα !! Και φυσικά τον έχω ακόμη.

2) Μετά αγόρασα ένα BBC micro της Acorn. Ήταν πολύ δημοφιλής στην Αγγλία και όλα τα σχολεία και πανεπιστήμια το είχαν. Το BBC βέβαια είχε ξεκινήσει την περίφημη σειρά για μικροϋπολογιστές τότε πού έφερε τους υπολογιστές στα σπίτια και ξεκίνησε την "χρυσή εποχή" στην Αγγλία. Το BBC micro είχε παραγγελθεί από το BBC για τις ανάγκες της εκπομπής. Θυμάμαι ότι τα 16K RAM που είχε ήταν πολύ μεγάλη υπόθεση τότε. Το BBC το κράτησε αρκετά και το αγάπησα πολύ. Το είχα επεκτείνει με ότι βάλει ο νους και θυμάμαι ότι έτρωγα fish and chips για 4 μήνες για να αγοράσω το πρώτο μου floppy disk drive των 5.25 ιντσών φυσικά. (μην γελάτε οι μικρότεροι... τώρα σας φαίνονται όλα τόσο εύκολα... αλλά τότε... !). Το BBC το έχω ακόμη ...και το floppy drive!

3) Είχα βέβαια και ένα Spectrum για τις ...ανάγκες του περιοδικού! Και αυτός είναι στην συλλογή μου μαζί με ένα από τούς θερμικούς εκτυπωτές με το ...ασημένιο χαρτί ...(για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί!)

4) Αλλά το μηχάνημα που με βοήθησε να γράψω αρκετά "Εδώ Λονδίνο" ήταν το Amstrad PCW με τον εκτυπωτή και 512K RAM. Μάλιστα αγόρασα δύο από αυτά. Πρώτα το PCW256 και μετά το "αναβαθμισμένο" PCW512. Δυστυχώς τα έχω πουλήσει και τα δύο ...

5) Μετά συμβιβάστηκα και εγώ ... και πήρα PC με 640K και την επέκταση των 384K (βλέπε 1Mbyte!) και ..ΔΥΟ floppy drives των 5.25"!!

Από εκεί και μετά ...είχα και έχω πάρα πολλά μηχανήματα που έτρεξαν σχεδόν όλες τις παραλλαγές των λειτουργικών της Microsoft και πάρα πολλές παραλλαγές Unix/Linux. Σήμερα έχω στη κατοχή μου (και "εν ενεργεία")... 3 PC με Windows Vista, 2 PC με Suse Linux, 3 άλλα μηχανήματα με παραλλαγές του Linux για διάφορες δουλειές (Media Centres, Asterisk Telephony, backup and application servers κτλπ), 1 Sony laptop με Windows XP, ένα Samsung με Vista και φυσικά ένα Asus EeePC με Linux!

Άλλα μηχανήματα που πέρασαν από τα χέρια μου συμπεριλαμβάνουν τα:

Amstrad PC1512 (ω ναι είχα προσωπική εμπειρία! και έφερα το πρώτο κομμάτι αγκαλιά με αεροπλάνο της Ολυμπιακής στην Ελλάδα)
Amstrad CPC464, 6128
Commodore 64
Acorn Electron
Spectrum 128
Apple MAC

και ότι είχα κάνει τεστ αλλά δυστυχώς δεν μπορούσα να κρατήσω για πολύ.

Ποια ήταν τα αγαπημένα σας παιχνίδια τότε?

Παρότι έγραφα για το Pixel και πολύς κόσμος πίστευε ότι είμαι αυθεντία στα παιχνίδια, δεν έπαιζα (ούτε παίζω) ποτέ παιχνίδια με την εξαίρεση του Space invaders στο ZX81 (το οποίο έχω πληκτρολογήσει άπειρες φορές σε γλώσσα μηχανής, byte-byte!), και φυσικά το παιχνίδι των παιχνιδιών το γνωστό Elite στο BBC micro!

Πως φτάσαμε στο λυκόφως των δεκαεξάμπιτων home-micros και τα PC κυριάρχησαν κατά τη γνώμη σας?

Η συμβατότητα κέρδισε. Το να μπορείς να έχεις το ίδιο πρόγραμμα στο μηχάνημα στο σπίτι και στο γραφείο είναι πολύ μεγάλο πλεονέκτημα. Και φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάμε τη δύναμη του marketing της τότε IBM και μετά της Microsoft . Τα δεκαεξαμπιτα ήταν πολύ ενδιαφέροντα μηχανήματα αλλά... ερασιτεχνικά. Και οι προδιαγραφές τους και τα λειτουργικά τους άλλαζαν κάθε έξη μήνες. Η Amstrad προσπάθησε να επιβάλει ένα είδος συμβατότητας με τη χρήση του CP/M αλλά ήταν λίγο ξεπερασμένο λειτουργικό και φυσικά δεν είχε υποστήριξη για γραφικά. Αν είχε επιλέξει κάποια παραλλαγή του ..Unix.... :-)

Έχετε κρατήσει επαφές με παλιούς Pixel-αδες?

Δυστυχώς όχι. Χαθήκαμε.

Πως θα βλέπατε μια επιστροφή σας? Με ποια μορφή την φαντάζεστε?

Δεν νομίζω. Μου αρέσει να γράφω αλλά δεν έχω πια το χρόνο. Το "Εδώ Λονδίνο 2009" το ευχαριστήθηκα πολύ πάντως γιατί μου θύμισε τις παλιές καλές μέρες. Ευχαριστώ παρά πολύ για την φιλοξενία και για όλα τα καλά λόγια.

PROBOTECTOR

by Getta Robo

Πολλοί γεννημένοι την δεκαετία του 80 θυμούνται αυτή την θρυλική, ρετρό πλέον σειρά. Αν και άφησε πολλές εντυπώσεις, σε κάποιους αρνητικές, σε κάποιους άλλους θετικές, δύσκολα κάποιος μπορεί να αρνηθεί πως η σειρά εντυπωσίασε πολύ κόσμο στη χωρά μας, και ελάχιστοι γνωρίζουνε τους λόγους που η σειρά δεν υφίσταται πλέον. Στο παρών κείμενο, γίνεται μια μικρή αναφορά σε όλους τους τίτλους που κυκλοφόρησαν με την ονομασία Probotector. Συνολικά κυκλοφόρησαν 6 παιχνίδια,. 5 για τα συστήματα της Nintendo, και 1 για το saga mega drive.

Κάπου το έχω ξαναδεί ..

Καταρχάς να ξεκαθαριστεί το έξης. Τα παιχνίδια Probotector δεν ήταν μια νέα σειρά, αλλά για τροποποιημένο κώδικα των παιχνιδιών grazer/contra όπως είναι γνωστά σε Ιαπωνία / Ηνωμένες πολιτείες αντίστοιχα. Η ονομασία του παιχνιδιού είναι συνδυασμός των λέξεων robot protector, λογά των ρομποτικών χαρακτήρων και της αποστολής τους στα παιχνίδια.
Το γιατί ακριβώς έγινε αυτή η αλλαγή, δεν έχει αποκαλυφθεί μέχρι και σήμερα, ωστόσο έχουνε γίνει διαφορές υποθέσεις, όπως οι παρακάτω.

- Βία. Χώρες όπως η Γερμάνια, είχαν και έχουν πολύ αυστηρούς νομούς για τους θανάτους ανθρώπων, έτσι με την αλλαγή των ανθρώπων σε ρομπότ, το παιχνίδι είναι μια ευρεία Ευρωπαϊκή κυκλοφορία.

- Η αντικατάσταση των δυο βασικών χαρακτήρων σε ρομπότ, ίσως ήταν αποτέλεσμα της πολύ μεγάλης δημοτικότητας τότε, ταινιών με χαρακτήρες ρομπότ, όπως το Robocop & terminator η ταινιών και σειρών ιαπωνικών κινούμενων σχεδίων με ρομπότ, όπου ήταν εξαιρετικά δημοφιλές τότε στην Ευρώπη, όπως το Robotech.

Τα σημεία που διαφοροποιούν τα Ευρωπαϊκά παιχνίδια probotector, από τις αντίστοιχες ιαπωνικές/αμερικανικές εκδόσεις τους, είναι τα έξης:

- Αλλαγές στα μοντέλα των χαρακτήρων.
Οι Bill Riser & Lance Bean αντικαταστάθηκαν αντίστοιχα από τα ρομπότ, όπως και διάφοροι ανθρωπινοί εχθροί αντικαταστάθηκαν σε μηχανικούς εχθρούς.
* Το σενάριο είναι πολύ κοντά στο Ιαπωνικό παρά στο αμερικανικό, όπου κυρίως εχθρός είναι οι εξωγήινοι και όχι ανθρώπινες τρομοκρατικές οργανώσεις.

Probotector nes
Στο nes το 1990 έγινε η αρχή. Το πρώτο παιχνίδι έκανε την διάφορα με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδος, στο ότι δεν εστιαζόταν τόσο στην εξερεύνηση, όσο στην δράση, μιας και οι συνεχόμενες ορδές από εχθρούς, οι πολύ δύσκολοι αρχηγοί και το γεγονός πως οι αναβαθμίσεις όπλων, αν δεν συνεδριαζόντουσαν με σωστό και προσεκτικό παίξιμο, οδηγούσαν ταυτόχρονα και στο game over.

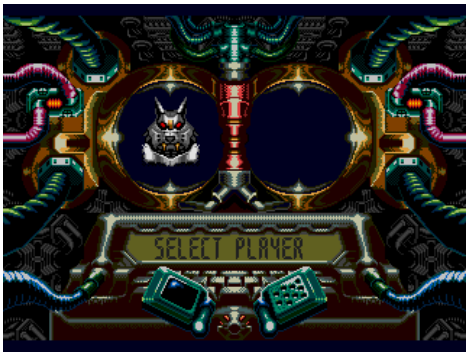
Μια από τις πολύ όμορφες πινελιές του παιχνιδιού, είναι και η ανάλλαγη που γίνεται από τις δυο διαστάσεις, σε ψευδο τρισδιάστατο παιχνίδι, κάτι που ίσως έγινε για πρώτη φορά σε σχέση με αλλά παρόμοια παιχνίδια.

Τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν πολύ απλά, σε σχέση με τον υπόλοιπο ανταγωνισμό, και η μουσική στην καλύτερη περίπτωση ήταν μετρία. Ωστόσο αυτό που έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίσει ήταν η πολύ μεγάλη δυσκολία με τους ατέλειωτους εχθρούς, οι μεγάλες μάχες με τους τεραστίους αρχηγούς στο τέλος του κάθε επιπέδου, και το replay του παιχνιδιού με το φανταστικό διπλό του, που πρόσφεραν πολλές ώρες στους τυχερούς κάτοχους του.

Probotector 2: Return of the evil forces
Η φοβερή συνεχεία στο 1992,του πρώτου παιχνιδιού, ανέβασε τον πήχη σε όλες τις κατηγορίες ακόμα περισσότερο. Καλύτερα γραφικά, πολύ καλός ήχος, ακόμα περισσότεροι εχθροί, και φυσικά ακόμα μεγαλύτερη δυσκολία.
Το παιχνίδι απέδειξε πως δεν ήθελαν οι προγραμματιστές να δώσουν «μια από τα ιδία» στους φίλους του πρώτου παιχνιδιού και τα κατάφεραν με τον καλύτερο τρόπο.

Probotector game boy
Το παιχνίδι ουσιαστικά είναι το δεύτερο παιχνίδι του nes, το return of the evil forces, τροποποιημένο για τις ιδιαιτερότητες του ασπρόμαυρου game boy. Ο δείκτης δυσκολίας του παιχνιδιού ήταν σαφώς μειωμένος, πιθανότατα για να καλύψει μια μεγαλύτερη ηλικιακή κλίματα παικτών, χωρίς όμως να μπορεί να χαρακτηριστεί εύκολο. Σε συνδυασμό με την έναρξη της πτώσης του nes και την πολύ καλή μεταφορά του στο φορητό μηχάνημα, έγινε ιδιαίτερα γνωστό στους κάτοχους game boy.

Super probotector: Alien rebels
Το καλύτερο ίσως παιχνίδι της σειράς ήταν γεγονός, όπως και ένα από τα διαμάντια του super Nintendo. Το παιχνίδι είχε τα πάντα. Μέγεθος, δυσκολία, ποσότητα και διαφορετικότητα έχθρων, υπόθεση και τεράστιο replay.Από αυτό, η σειρά ξεκίνησε να έχει σκοτεινότερο κλίμα, με τα δάση και τις πόλεις να αχούνε δώσει την θέση τους σε υπόγειες βάσεις και καταστρεμμένα τόπια. Η



τεράστια δημοτικότητα που είχε το παιχνίδι στη χωρά μας, οδήγησε καταστήματα όπως το μίνιον και τα toys academy να αφιερώσουν μια κονσόλα με δυο χειριστήρια ώστε να γνωρίσουν όλοι την μεγαθυμία της σειράς.

Probotector 2 game boy
Στην συνταγή του πρώτου παιχνιδιού, το παιχνίδι είναι μεταφορά του alien rebels στο μηχάνημα. Όπως και το προηγούμενο, είναι προσαρμοσμένο για το game boy, έχοντας ωστόσο εμφανείς βελτιώσεις σε όλους τους τομείς. Αν και τεχνικά ήταν από τα καλύτερα παιχνίδια του game boy, δεν κατάφερε να φύγει από την σκιά του παιχνιδιού για snes, και δεν έγινε ιδιαίτερα γνωστό.

Probotector Mega Drive
Δυο χρόνια μετά το εκπληκτικό alien rebels, έκλεισε στο mega drive η σειρά probotector με τον καλύτερο ίσως τρόπο.
Στο παιχνίδι δόθηκαν ίσως οι περισσότερες αλλαγές, με πολύ εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του mega drive από τους προγραμματιστές, όπως και αρκετές βελτιώσεις, όπως η επιλογή ανάμεσα από τέσσερεις παίκτες, με την δυνατότητα διαφορετικού οπλοστασίου στον καθένα, και μια κίνηση ώστε να αποφεύγουν οι παίκτες τα εχθρικά πυρά. Το παιχνίδι ακολουθεί το σχεδιαστικό χαρακτήρα του alien rebels, με σκοτεινά γραφικά σε μετά αποκαλυπτικό περιβάλλον.

Τέλος, το παιχνίδι έχει σαφέστατα διαφορετική νοοτροπία παιξίματος, μιας και ο επεξεργαστής του mega drive, μπορούσε να υπολογίσει περισσότερους εχθρούς στην οθόνη όπου κινούντο γρηγορότερα.

Το τέλος ενός έπους
Δυστυχώς η σειρά όπως την αγαπήσαμε τελείωσε με το mega drive. Η Konami αποφάσισε πως η Ευρώπη μπορούσε πλέον να μάθει την σειρά με την Ιαπωνική/αμερικανική ονομασία της, όπου και εκεί ομολογούμενος άρχισε και η παρακμή της. Τα τρισδιάστατα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν σε play station/Saturn & placation 2 ήταν στη καλύτερη περίπτωση μετρία, και σε καμία περίπτωση δεν πλησίασαν την ποιότητα των παλιών δισδιάστατων παιχνιδιών.

Η αναβίωση ενός θρύλου;
Τα μονά πράγματα που εμείνανε από το θρυλικό probotector, ήταν η απόφαση να μπει ένας επιπλέον χαρακτήρας στο εξαιρετικό contra 4 για το Nintendo ads, με το όνομα Probotector, όπου έχει χαρακτηριστικά από τα διάφορα μοντέλα από τα παλαιοτέρα παιχνίδια , και η απόφαση της Nintendo να συμπερίλαβε στην virtual console της Ευρώπη και στην Αυστραλία τα παιχνίδια Return of the evil forces & Alien rebels.

Η σειρά ακλούθησε την συνολική πορεία της εποχής. Σειρές όπως τα Metric, Hurricane, ταινίες όπως τα terminator και Robocop, και πολυάριθμες σειρές με robot από την Ιαπωνία σταμάτησαν να κυριαρχούν ως θέμα, όπου δυστυχώς πιθανότατα είχε αυτό αντίκτυπο στην κυκλοφορία της σειράς. Ωστόσο, οι ρετρό-αναμνήσεις από τις ατέλειωτες ώρες που περάσαμε παρέα με τα 6 θρυλικά παιχνίδια δεν πρόκειται να σβήσουν ποτέ.

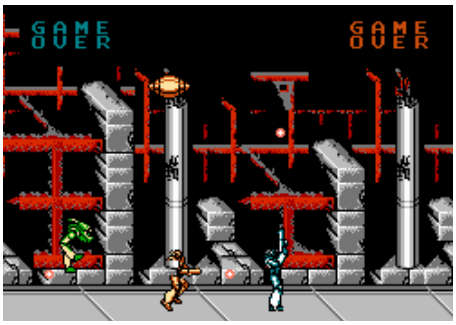
Probotector NES

Η πρώτη αγάπη και παντοτινή. Με αυτό ξενυχτήσαμε και μαρτυρήσαμε μέχρι να το τελειώσουμε.

Το παιχνίδι ήταν από τους λίθους του ποιοτικού παιχνιδιού με δυο παίκτες, πράγμα που οδήγησε μεταξύ άλλων στην δημοτικότητα και στην επιτυχία του.

Probotector 2 NES

Ιδία συνταγή, ακόμα περισσότερο βελτιωμένο. Δυστυχώς λογά της κυκλοφορίας του, κοντά στο τέλος του μηχανήματος, δεν διαδόθηκε αρκετά στην Ευρώπη.



Probotector II - Return of the Evil Forces

Ένας από τους ύμνους παιχνιδιών για δυο παίκτες, το Return of the Evil Forces διαδόθηκε πολύ λιγότερο από ότι θα έπρεπε.

Probotector game boy

Ο μικρός αδελφός του δευτέρου παιχνιδιού για nes ήταν και μια εξαιρετική μεταφορά για το φορητό της Nintendo.

Όλα τα στοιχειά και η δράση που αγαπήσαμε στο nes είναι εδώ

Super probotector – The alien rebels

Ένα από τα τεχνικότητα και σκοτεινότερα παιχνίδια πίσω στο 1992. Μέχρι και από την οθόνη επιλογής, γίνεται σαφές πως το παιχνίδι πλέον ωρίμασε περισσότερο.

Το παιχνίδι αποτέλεσε την μεταφορά από τα 8bit στα 16bit που όλοι περιμέναμε.

Probotector 2 game boy

Σαφώς βελτιωμένο από την προηγούμενη μεταφορά, εισήγαγε αλλαγή βαθμού δυσκολίας και επιλογή επίπεδων με κωδικούς.

Αν και σαφώς ανώτερο από το προηγούμενο παιχνίδι, δεν κατάφερε ότι ο προκάτοχος του.

Probotector mega drive

Η τελευταία εικόνα που είδαμε με το λογότυπο probotector. Τουλάχιστον η σειρά έκλεισε ίσως με τον δυνατόν καλύτερο τρόπο.

Στο παιχνίδι πλέον υπάρχει η επιλογή μεταξύ 4 χαρακτήρων, καθένας με τις δίκες του δυνατότητες.

LOS ANGELES SWAT *Atari XL/XLE*

by DINO

ΟΙ ΗΣΥΧΕΣ ΜΕΡΕΣ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ

«Θυμάμαι παλαιότερα, υπήρχε λίγη δράση... Τώρα πια το L.A. έχει γίνει μια από της πιο ήσυχες περιοχές της Αμερικής. Η τελευταία φορά που μας ειδοποίησαν για κάποιο συμβάν, ήταν τότε που μια παρέα πιτσιρικάδων, ενοχλούσαν με τη μουσική τους, έναν ηλικιωμένο. «Να φύγουνε! Να πάνε αλλού!» τον θυμάμαι να λέει στο τηλέφωνο με τη χαρακτηριστική φωνή του.
Τώρα κάθομαι και λαδώνω το αγαπημένο μου sniper rifle και αναπολώ τις παλιές καλές εποχές!
Ωπ! Τι είναι αυτό που ακούγεται; ..... Η σειρήνα συναγερμού!!!! Δεν ξέρω κι εγώ πόσο καιρό έχει να χτυπήσει! Σίγουρα, κάτι σοβαρό έχει συμβεί!
Τρέχουμε όλοι στην αίθουσα ενημέρωσης.... Ο Διοικητής, δείχνει ταραγμένος....
« Κύριοι, έχουμε πρόβλημα», λέει με παγερή φωνή και βλέμμα. «Μια ομάδα τρομοκρατών έχει καταλάβει το κέντρο οι οποίοι καταστρέφουν ό,τι βρουν μπροστά τους. Είναι οπλισμένοι και χρησιμοποιούν και βόμβες μολότωφ. Σα να μην έφτανε αυτό, στις ταράτσες κάποιων κτηρίων έχουν τοποθετήσει ελεύθερους σκοπευτές. Το χειρότερο απ'όλα είναι, ότι κρατάνε και κάποιους πολίτες όμηρους... Δείτε τι μπορείτε να κάνετε... Δε θέλω να χυθεί αθώο αίμα... Σας έχω απόλυτη εμπιστοσύνη... Μη με απογοητεύσετε!».
«Επιτέλους, λίγη δράση», σκέφτομαι καθώς κατευθυνόμαστε στο σημείο των ταραχών. Είναι ώρα αυτά τα ρεμάλια, να πάρουν ένα μάθημα!».

ΩΡΑ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ

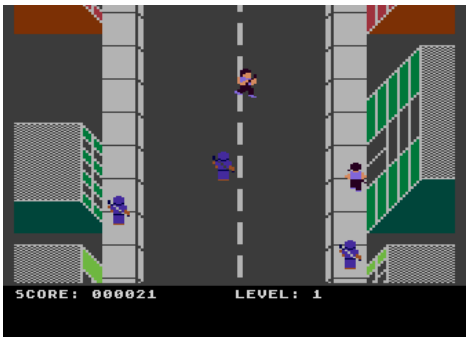
Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το παιχνίδι σας βάζει στη θέση ενός σκληροτράχηλου αστυνομικού των ειδικών δυνάμεων, με αποστολή, να βάλετε μια τάξη στο χάος που επικρατεί στους δρόμους του Los Angeles. Αυτό, λοιπόν, μεταφράζεται σε ένα ψευδό-3D, top down shoot'em up.
Η δράση ξεκινά, με εσάς και δύο ακόμα συντρόφους σας, να ανεβαίνετε έναν από τους δρόμους, στους οποίους βρίσκονται οι τρομοκράτες. Αυτοί σας πετούν συνεχώς βόμβες μολότωφ, οι οποίες θέλουν μεγάλη προσοχή, καθώς αλλάζουν τροχιά, ανάλογα με την κατεύθυνσή σας. Επίσης, προσοχή, μην έρθετε πολύ κοντά σε κάποιον τρομοκράτη, καθώς εκεί που νομίζατε ότι θα του λέγατε σαν άλλος Σταλόνε, "You are the disease and I'm the cure", αυτός σας βουτάει και σας «φυτεύει» στην άσφαλτο! Έχετε να αντιμετωπίσετε ακόμα, και τους ελεύθερους σκοπευτές, που βρίσκονται στις ταράτσες και καραδοκούν να σας εξολοθρεύσουν. Ευτυχώς όμως, μπορείτε εύκολα να αποφύγετε τα πυρά τους.
Αυτό που έχετε να αντιπαρατάξετε σε όλα αυτά, είναι το αγαπημένο σας αυτόματο, ο πιστός σας σύντροφος, το οποίο όμως έχει μικρό βελτηνεκές και θα πρέπει να πάτε σχετικά κοντά στο στόχο σας, για να τον πετύχετε.
Κατά τακτά χρονικά διαστήματα, περνούν από τα πεζοδρόμια, αθώοι πολίτες, όπου θα πρέπει να μη τους πετύχετε, καθώς, αφ'ενός δεν είναι αυτό το ζητούμενο της αποστολής, αφ'ετέρου θα μειωθούν αρκετοί βαθμοί από το σκορ σας!
Μόλις φτάσετε σε διασταύρωση, μια ομάδα από πολυάριθμους κακούς θα κάνει την εμφάνισή της και αφού τους τακτοποιήσετε και αυτούς, θα εμφανιστεί ο αρχηγός της συμμορίας, κρατώντας έναν όμηρο. Αυτοί θα κινούνται συνεχώς αριστερά – δεξιά, μέχρι να πετύχετε τον αρχηγό των τρομοκρατών ή στη χειρότερη τον όμηρο, κάτι το οποίο φυσικά, δεν είναι επιθυμητό!
Αφού καθαρίσετε τον αρχηγό της συμμορίας, συνεχίζετε σε κάποιον άλλο δρόμο, με αυξανόμενο δείκτη δυσκολίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά χαρακτηρίζονται ικανοποιητικά και η πόλη του Los Angeles, δίνεται σε όλη της τη μεγαλοπρέπεια, πάντα μέσα στα πλαίσια της εποχής, των δυνατοτήτων του υπολογιστή αλλά και ενός budjet τίτλου!
Η προοπτική τρίτου προσώπου, συμβάλει στη δημιουργία ενός ψευδο-3D σκηνικού, κυρίως όσον αφορά τα κτήρια.
Ο ήχος περιορίζεται στα βασικά ηχητικά εφέ των εκρήξεων και των πυροβολισμών, χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο, ενώ δεν υπάρχει και εισαγωγικό κομμάτι.
Βέβαια δεν μπορούμε να τα περιμένουμε όλα από ένα φθηνό παιχνίδι, αλλά μια μικρή μελωδία, θα μπορούσε να υπάρχει στην αρχή.

ΓΕΝΙΚΑ

Έχουμε να κάνουμε με ένα απλό παιχνιδάκι, το οποίο δε φέρνει καμιά επανάσταση στο χώρο, αλλά έχει τις στιγμές του. Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά, για να δείτε πως δε χρειαζόταν εκείνα τα χρόνια να πληρώσεις πολλά χρήματα, για να διασκεδάσεις με ένα σχετικά καλό, για την εποχή παιχνίδι.
Πάρτε λοιπόν το όπλο σας και ξεκινήστε! Δόξα και τιμή στο περήφανο σώμα των SWAT!



ST MONO *Μια παρεξηγημένη ανάλυση*

by ChrisTOS

Η μονόχρωμη ανάλυση του ST έχει αποτελέσει σημείο τριβής και διαμάχης μεταξύ των χρηστών τόσο του ST όσο και μεταξύ των χρηστών ST και Amiga. Στο άρθρο αυτό θα προσπαθήσουμε να δούμε μερικά από τα στοιχεία αυτής της ανάλυσης και να εξετάσουμε τη διαμάχη.

Πηγαίνουμε πίσω στο 1987-88. Ένας νεαρός της εποχής αποφασίζει να πάει στο κατάστημα υπολογιστών της γειτονιάς του για να πάρει κουμπιούτερ και να γίνει με αυτό τον τρόπο προγραμματιστής που είναι το μέλλον. Είναι γύρω στα 13-15, χωρίς δικό του εισόδημα και οι γονείς του πηγαίνουν μαζί του. Έχει διαβάσει από τα περιοδικά και έχει δει στα σπίτια των φίλων του τα παιχνίδια του ST που λίγο απέχουν από αυτά στα οποία κρυφά από τους γονείς του έτρωγε εικοσάρικα στο ουφάδικο του κυρ Νίκου – Γιάννη – Πέτρου – τοποθετήστε κατάλληλο όνομα εδώ.

Όμως ως συνήθως οι γονείς έχουν μια απέχθεια προς τα παιχνίδια μιας και η εφηβική ηλικία αφιερώνεται στα μαθήματα και στην μάθηση γενικότερα. Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας μας λοιπόν καταλήγει με έναν 1040 STFM με μονόχρωμο monitor και μερικές εφαρμογές. Παρηγορείται από το γεγονός ότι μπορεί να μεταφέρει το μηχάνημα στην τηλεόραση αλλά ξέρει ότι τις περισσότερες ώρες τις ημέρας θα είναι εκεί, ασπρόμαυρο, κρύο. Ίσως γνωρίζει τα ενδότερα του ST ίσως όχι. Αλλά όπως και να χει διαπιστώνει ότι τα παιχνίδια του, οι δισκέττες των Automation που αντέγραψε από το φιλαράκι του δεν παίζουν εκεί.

Στέλνει ένα γράμμα στο περιοδικό, τι μπορεί να κάνει. Αναρωτιέται αν υπάρχει κάτι αντίστοιχο με το SimCGA που έχει ο άλλος φίλος του με τον XT. Αν τώρα στο περιοδικό ξέρουν τι γίνεται του απαντάνε: Το μονόχρωμο μόνιτορ που πήρες δεν μπορεί να παίξει τα περισσότερα παιχνίδια. «Αυτό συμβαίνει γιατί η οθόνη του ST λειτουργεί λίγο περίεργα. Στον ST υπάρχουν 3 αναλύσεις, η ST Low, ST Medium και ST high. Η πρώτη έχει 320x200 pixels ανάλυση και 16 χρώματα και είναι αυτή που χρησιμοποιούν τα περισσότερα παιχνίδια, η δεύτερη 640x200 pixels και 4 χρώματα που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για εφαρμογές, και η τελευταία είναι αυτή που έχεις εσύ και απαιτεί το μονόχρωμο monitor. Αυτό συμβαίνει γιατί σε αυτή την ανάλυση έχεις οριζόντια συχνότητα ανανέωσης 31.4KHz και κάθετη 72Hz ενώ στις άλλες 2 15.7KHz και 50Hz αντίστοιχα. Το πλεονέκτημα της είναι ότι είναι πολύ σταθερή και ξεκούραστη για το μάτι.» Επίσης των ενημερώνουν ότι υπάρχουν παιχνίδια που τρέχουν σε αυτή την ανάλυση.

Οπλισμένος λοιπόν με αυτό το επιχείρημα, ανταπαντά στους φίλους του με Amiga το παραπάνω επιχείρημα κάνοντας και το σχετικό πείραμα και κοροϊδεύοντας τους για το ταρακούνημα στην υψηλή ανάλυση της αναρωτόμενος αν πήγαν σε οφθαλμίατρο τώρα τελευταία και άλλα σχετικά.

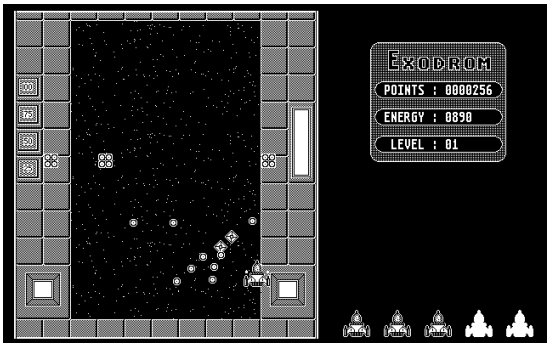
Πάει λοιπόν στον επίσημο ataro-εισαγωγέα παιχνιδιών και παίρνει 2-3 παιχνίδια για την μονόχρωμη ανάλυση. Ας δούμε τι θα μπορούσε να πάρει, αλλά ας μην περιοριστούμε στην χρονική περίοδο που προανέφερα, εντάξει; Εντάξει.

Τα περισσότερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για την υψηλή ανάλυση του ST είναι puzzles και παιχνίδια στρατηγικής. Επίσης υπάρχουν αρκετά adventures και rpg's αλλά δυστυχώς τα rpg δεν είναι μια κατηγορία που μου αρέσει ιδιαίτερα.. Παρόλα αυτά υπάρχουν shoot em ups και ίσως ένα δύο platform games. Και πάρα πολλά επιτραπέζια! Φυσικά έχουμε πολλά tetris, breakouts etc..

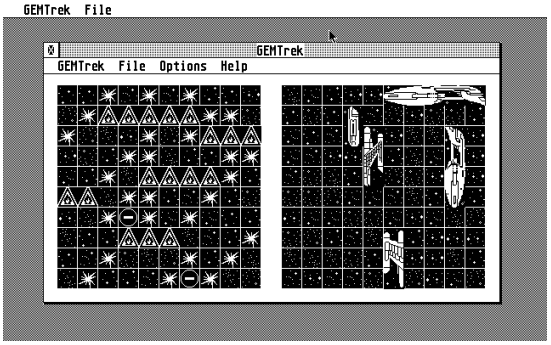
Ένα από τα αγαπημένα μου είναι το GEMTrek. Το παιχνίδι βασίζεται στο παιχνίδι ναυμαχία και εσείς αναλαμβάνετε την διοίκηση του στόλου της Ομοσπονδίας υπό το Enterprise NCC 1701D Galaxy Class Starship. Μπορείτε να παίξετε εναντίον των Romulans ή των Klingons και οι δύο με cloaking devices ;-). Το παιχνίδι έχει αρκετά καλοσχεδιασμένα γραφικά και τουλάχιστον σε STE και πάνω ακούγονται φοβερά samples.

Το exodrom το οποίο ίσως να είναι και το πλέον φιλόδοξο παιχνίδι που έχει γραφτεί για αυτή την ανάλυση και το οποίο είναι ένα vertical scrolling shooter. Ο τομέας του παιχνιδιού καλύπτει ακριβώς την μισή οθόνη ενώ το παιχνίδι είναι αρκετά διασκεδαστικό. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα αλλά ο ήχος απογοητεύει. Το παιχνίδι θυμίζει λίγο το xenon αλλά είναι αρκετά πιο απλό.

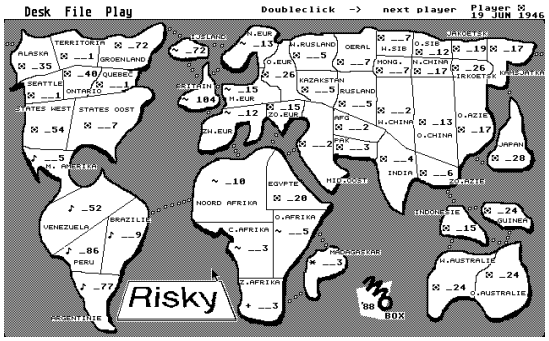
Το Risky είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στο δημοφιλές επιτραπέζιο. Χρησιμοποιεί κάποιον random number generator για την έκβαση μιας μάχης ενώ διαθέτει και editor ώστε να φτιάξετε τα δικά σας σενάρια. Υπάρχουν επιλογές για το είδος και την ικανότητα των αντιπάλλων.



Exodrom



GemTrek



Risky – I rule the world!

ΜΑΘΗΜΑ BASIC #1 *γιά Amstrad CPC και όχι μόνο*

by Zoro

Πριν προχωρήσουμε, θέλω να αναφέρω πως αποποιούμαι τον, αναγκαστικό, όρο «μάθημα». Δεν είμαι δάσκαλος κανενός. Απλώς, παραθέτω στους φίλους μου και αναγνώστες του Φοίνικα, όσα στοιχεία κατάφερα να κατανοήσω, αυτοδιδασκόμενος -ελλείψει διδακτικών μέσων- την γλώσσα αυτή με τον 6128.

Ολική(;) επαναφορά

Η, μέσω του GRM, επιστροφή μου στις «ρίζες» των 80's έπειτα από είκοσι χρόνια, σηματοδότησε γιά μένα μία νέα οπτική γωνία θεώρησης των πεπραγμένων στον νεογέννητο ψηφιακό χώρο των Home Micros εκείνης της εποχής. Πολύ εύκολα θα μπορούσε κάποιος να πεί πως η, τότε, οκτάμπιτη «προσέγγιση» φαντάζει πλέον το ίδιο αστεία με τον αφελή ισχυρισμό κάποιου, ο οποίος έβρεξε τα πόδια του στις ακτές του Γιβραλτάρ, κομπάζοντας πως έτσι ολοκλήρωσε το πρώτο του βήμα για την διάσχιση του Ατλαντικού.
Και όμως, αν τον αναγάγουμε στον ψηφιακό χώρο, αυτός ο αστείος ισχυρισμός είναι... σωστός! Κοιτάξτε τον σημερινό υπολογιστή σας. Μέσα στο διάστημα μισής ανθρώπινης ζωής, από την 3η γενιά, ξεπερνάμε ήδη τους data flow και βαδίζουμε ολοταχώς προς μία ακόμη ψηφιακή επανάσταση. Τολμώ να πω, πως ενδεχομένως θα προλάβουμε να ζήσουμε το μεταβατικό στάδιο από τους «Πλατωνικούς» ή «Νευτώνιους» ή, εν πάσει περιπτώσει, ντετερμινιστικής τεχνοτροπίας (όπως θέλω να τους ονομάζω) υπολογιστές, στους κβαντικούς και κατόπιν στους βιονικούς. Και πλέον δεν θα τους αξίζει η ονομασία «υπολογιστής», ενώ η έννοια του «ψηφιακού» θα χάσει την σημερινή απόλυτη σημασία της. Μπορώ να πω, πως θα είναι σαν να κάνουμε μία τοπολογική ανακύκλιση επάνω στην επιφάνεια μίας τεχνολογικής «ταινίας» του Mobius.
Respect λοιπόν στην 8μπιτη «αφετηρία» όλων αυτών, και το 3ο τεύχος του Φοίνικα μας δίνει την ευκαιρία να ανέβουμε και πάλι στον βρόγχο της δεκαετίας του '80 του ψηφιακού «τόρου», την γενικότερη ανάπτυξη του οποίου έχουμε όλοι την ευτυχία να ζούμε, να συμμετέχουμε και να παρατηρούμε.

Πριν από το πρώτο μάθημα Basic

'Εχετε συνειδητοποιήσει πως η φυγόκεντρος αντίδραση, τις συνέπειες της οποίας υφιστάμεθα όλοι στον πραγματικό κόσμο της καθημερινής μας ζωής, αποτελεί στην ουσία μία... φανταστική δύναμη; Δύσκολο ε; Το ίδιο δύσκολο είναι να συνειδητοποιήσουμε πως η βασική «εγκεφαλική» δραστηριότητα του υπερσύγχρονου υπολογιστή μας βασίζεται απλώς σε δύο διακριτές καταστάσεις:
Την ύπαρξη ή όχι ηλεκτρικής τάσης σε συγκεκριμένα σημεία των κυκλωμάτων του.
Και αυτό ισχύει από το... 1944, με τον Mark I που κατασκεύασε ο Dr. Howard Aiken με την συνεργασία της IBM!
Αυτό το απλό αποτέλεσμα του «υπάρχω-δεν υπάρχω», του «ναι-όχι», μπορούμε να το εκφράσουμε ως δύο αριθμητικές καταστάσεις 1 και 0, ή να το «εκλογικεύσουμε» ως συνθήκες αληθείας ή ψεύδους, κατά συνέπεια, μπορούμε να εκτελέσουμε –με δυαδικό πλέον σύστημα αρίθμησης- πρόσθεση και αφαίρεση, ή να εφαρμόσουμε την λογική άλγεβρα του Boole. Τα υπόλοιπα πλέον θαυμαστά, αναλαμβάνει η εκπληκτική ταχύτητα επεξεργασίας του υπολογιστή, προσφέροντας τελικώς δυνατότητα «λογικής» διαχείρισης, με ενδιάμεσους «καταλύτες» τα λειτουργικά προγράμματα, τις γλώσσες προγραμματισμού και τα «απότοκά» τους, τα προγράμματα λογισμικού (βασιζόμενα όλα πάντα σε αυτή τη βασική αρχή).

Πριν προχωρήσουμε στην Basic, πρέπει να αναφέρουμε περιληπτικά κάποια στοιχεία σχετικά με τους «πυρήνες» των διαδικασιών αυτών. Πρόκειται για τις λογικές πύλες (βασισμένες στην λογική της άλγεβρας Boole), που έχουν την απλή διάταξη της εισόδου πληροφορίας ενός ή δύο συνόλων (bytes), της επεξεργασίας και της εξόδου του αποτελέσματος.
Οι λογικές πύλες καλούνται και τελεστές, ενώ οι εισαγόμενες και εξαγόμενες πληροφορίες καλούνται και ορίσματα.

Ένας τελεστής είναι ο AND και εισάγονται σε αυτόν τουλάχιστον δύο ορίσματα υπό την μορφή δυαδικών bytes (στο παράδειγμά μας, των οκτώ δυαδικών στοιχείων το καθένα, τα καλούμενα bits). Σε αυτόν, το αποτέλεσμα είναι αληθές (ή 1) όταν και τα δύο στοιχεία συγκρινόμενα μεταξύ τους είναι αληθινά (1), αλλοιώς το αποτέλεσμα είναι ψευδές (0).
Ας πάρουμε τους 8μπιτους δυαδικούς αριθμούς 00110010 (ο ισοδύναμος δεκαδικός αριθμός είναι το 50) και 00010100 (ο δεκαδικός αριθμός 20). Αν τους εισάγουμε σε μία λογική πύλη (τελεστή) AND, το εξαγόμενο όρισμα θα είναι ο δυαδικός 00010000 (το δεκαδικό 16). Βλέπουμε πως μόνο ένα bit μέσα στο εξαγόμενο byte είναι 1, εκεί όπου και τα δύο αντίστοιχα bits των εισερχομένων bytes είναι 1.

```
00110010        (50)
00010100        (20)
-----------     AND
00010000                (16)
```

Στην Basic, η σχετική εντολή θα ήταν η εξής: PRINT &X00110010 AND &X00010100 ή PRINT 50 AND 20.

Μία ακόμη λογική πύλη (ή τελεστής), είναι η OR και εισάγονται πάλι τουλάχιστον δύο ορίσματα. Σε αυτήν, το αποτέλεσμα είναι αληθές (1) όταν κάποιο από τα δύο στοιχεία είναι αληθινά (1), αλλοιώς το αποτέλεσμα είναι ψευδές (0).
Στην περίπτωση των ίδιων αριθμών του προηγουμένου παραδείγματος, το αποτέλεσμα θα ήταν 00110110 (δεκαδικό 54).

```
00110010        (50)
00010100        (20)
-----------     OR
00110110        (54)
```

Στην Basic, η σχετική εντολή θα ήταν η εξής: PRINT &X00110010 OR &X00010100 ή PRINT 50 OR 20.

Υπάρχει όμως και ο τελεστής (ή πύλη) άρνησης ή αντιστροφής NOT, στον οποίο εισάγεται ένα όρισμα, όπου κατά την έξοδό του αναστρέφονται τα bits του (το 1 γίνεται 0 και αντιστρόφως).
Αν εφαρμόσουμε συνδυασμό των τελεστών NOT και AND, το αποτέλεσμα θα ήταν το ανάστροφο του πρώτου παραδείγματος. Καλείται NAND (Not AND). Αντί του 00010000 (το δεκαδικό 16), θα είχαμε το 11101111 (ή το δεκαδικό -17). Στην Basic θα το γράφαμε ως: PRINT NOT (50 AND 20).
Ο συνδυασμός NOT και OR καλείται NOR (Not OR). Και πάλι, το αποτέλεσμα είναι το ανάστροφο: Αντί του εξαγόμενου 00110110 (δεκαδικό 54), θα έχουμε το 11001001 (δεκαδικό -55). Στην Basic θα το γράφαμε ως: PRINT NOT (50 OR 20).

Ένας ακόμη συνδυασμός τελεστών (NOT, AND και OR) είναι ο XOR (ή COMP), ο οποίος χρησιμοποιείται και ως τελεστής ελέγχου και κρίσης. Σε αυτόν, το αποτέλεσμα είναι αληθές (1) μόνο όταν ένα εκ των δύο στοιχείων είναι αληθές (1), αλλοιώς, το αποτέλεσμα είναι ψευδές (0), δηλαδή όταν τα δύο συγκρινόμενα στοιχεία είναι διαφορετικά. Στο παράδειγμά μας, το αποτέλεσμα της XOR είναι ο δυαδικός 00100110 (δεκαδικός 38).

```
00110010        (50)
00010100        (20)
-----------     XOR
00100110        (38)
```

Στην Basic, η σχετική εντολή θα ήταν η εξής: PRINT &X00110010 XOR &X00010100 ή PRINT 50 XOR 20.

Ο συνδυασμός NOT και XOR (ή COMP) θα μας δώσει το αντίστροφο αποτέλεσμα: 11011001 (ή το δεκαδικό -39). Στην Basic θα γραφόταν ως: PRINT NOT (50 XOR 20).

Στις NAND, NOR και XOR, έχουμε πλέον να κάνουμε με συνδυασμούς των βασικών λογικών πυλών (ή τελεστών) AND, OR και NOT, οπότε μπορούμε να μιλήσουμε για ένα υπολογιστικό κύκλωμα, το οποίο μπορούμε να το καλέσουμε «υπολογιστή», έστω και απλής δομής. Η όλη συμπεριφορά του υπολογιστή μας, δεν είναι τίποτε άλλο, από πολυπλοκότερους συνδυασμούς των τελεστών αυτών!

Προχωρώντας στα μαθήματα της Basic, θα δούμε πως οι λογικοί τελεστές βρίσκουν την εφαρμογή τους όχι μόνο σε αριθμητικά, αλλά και σε αλφαριθμητικά ορίσματα (π.χ. «Αν αρχισυντάκτης είναι ο Wally και το τεύχος του Φοίνικα είναι το δεύτερο, τότε αυτό εκδόθηκε τον Δεκέμβριο του 2008, αλλοιώς, αν αρχισυντάκτης είναι ο Shock και το τεύχος του Φοίνικα είναι το πρώτο, τότε αυτό εκδόθηκε τον Οκτώβριο του 2008»).

by Maddog

Με μια ματιά

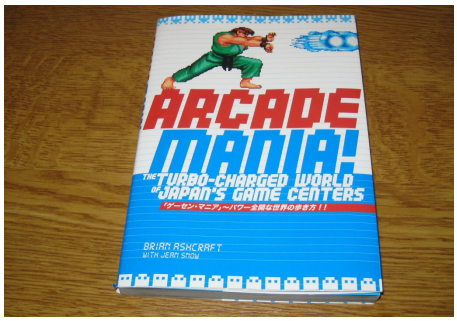
Τίτλος: Arcade Mania! The Turbo-charged World of Japan's Game Centers
Συγγραφέας: Brian Ashcraft και Jean Snow
Σελίδες: 192 (paperback)
Τιμή: 8.49 λίρες Αγγλίας (amazon.co.uk)
Αξιολόγηση: 8/10

Τα βιβλία με θέμα τα arcades (ελληνιστί ουφάδικα) δεν είναι δα και ιδιαίτερα συνηθισμένα. Με μεγάλη μας χαρά λοιπόν ανακαλύψαμε και σας παρουσιάζουμε αυτό το βιβλιαράκι. Με τίτλο Arcade Mania! - The Turbo-charged World of Japan's Game Centers, το βιβλίο μας παρουσιάζει τον εξωτικό κόσμο του Γιαπωνέζικου ουφάδικου. «Μα», σας ακούω να λέτε, «τα ουφάδικα είναι νεκρά εδώ και χρόνια!». Και όμως, αγαπητοί αναγνώστες, κάνετε μέγα σφάλμα! Το παραπάνω αξίωμα μπορεί να ισχύει για την Ελλάδα, όπου μπήκε οριστική ταφόπλακα με τον περιβόητο «παιχνιδονόμο» 3037/2002. Μπορεί ακόμα-ακόμα να ισχύει και για ολόκληρη την Δύση, που την τελευταία δεκαετία προσκύνησε την Βασίλισσα Κονσόλα και ξέχασε τις ρίζες της gaming κουλτούρας της. Σε καμμία όμως περίπτωση δεν ισχύει για την Ιαπωνία! Εκεί τα ουφάδικα (game centers όπως τα αποκαλούν οι ντόπιοι) ζουν και βασιλεύουν. Επαναπροσδιορίστηκαν σε κάποιο βαθμό, αλλά είναι ακόμα απόλυτα βιώσιμα και συνεχίζουν να μαγνητίζουν σημαντικούς αριθμούς Ιαπώνων. Ελάτε λοιπόν μαζί μας σε έναν κόσμο μακρινό και εξωτικό. Ελάτε να γνωρίσουμε τα Γιαπωνέζικα ουφάδικα μέσα από αυτό το βιβλιαράκι! Τα λίγα ευρώ που κοστίζει είναι μια αρκετά καλή δυνατότητα. Η μόνη εναλλακτική λύση θα ήταν το πολύ ακριβότερο αεροπορικό εισιτήριο Αθήνα-Τόκιο...

Το βιβλίο γράφτηκε από τον Brian Ashcraft, δημοσιογράφο του Kotaku.com και του Wired, με την βοήθεια του Jean Snow. Αμφότεροι μόνιμοι κάτοικοι Ιαπωνίας και με τακτική αρθρογραφία σε διάφορα έντυπα αλλά και online πάνω σε θέματα ποπ κουλτούρας. Το μέγεθος του βιβλίου είναι σχετικά μικρό: περίπου όσο μια θήκη DVD και έχει 192 σελίδες. Είναι γραμμένο στα Αγγλικά και φυσικά κυκλοφορεί με μαλακό εξώφυλλο (paperback). Η έκδοση είναι γενικά προσεγμένη, με άφθονες φωτογραφίες, ικανοποιητική ποιότητα χαρτιού και αρκετές έγχρωμες σελίδες. Το μόνο που δεν μας άρεσε στο όλο στήσιμο του βιβλίου είναι το «ντύσιμο» του εξωφύλλου που δεν είναι αρκετά σταθερό. Μάλλον μέχρι να διαβάσετε όλο το βιβλίο θα σας έχει σπάσει λίγο τα νεύρα με την συχνή του μετακίνηση, ενώ μπορεί ακόμα και να αρχίσει να σκίζεται στις γωνίες του. Το κακό είναι ότι το ντύσιμο είναι έγχρωμο ενώ το πραγματικό εξώφυλλο ασπρόμαυρο και είναι άξιο απορίας γιατί δεν κάνανε το κανονικό εξώφυλλο έγχρωμο καταργώντας εντελώς το «ντύσιμο» για να απλοποιηθούν κάπως τα πράγματα.

Εν πάσει περιπτώσει, το περιεχόμενο μετράει σαφώς περισσότερο από το εξώφυλλο, οπότε ας αρχίσουμε επιτέλους την εξέταση του! Φυσικά δεν είναι σκοπός ούτε φιλοδοξία του βιβλίου να αποτελέσει έναν πλήρη οδηγό για κάθε πιθανό και απίθανο μηχάνημα. Ούτε να παρουσιάσει την Ιστορία του Ουφάδικου. Το λέει άλλωστε ρητά και στην εισαγωγή του. Ο τρόπος της παρουσίασης περισσότερο θυμίζει μια (καλής ποιότητας...) ξενάγηση που εστιάζει σε ορισμένα ενδιαφέροντα πράγματα και όχι στην κάθε λεπτομέρεια. Εκεί που σαφώς ξεπερνάει μια ξενάγηση είναι ότι ασχολείται και με τους ανθρώπους που παίζουν, όχι μόνο με στατικά τεχνολογικά «εκθέματα». Μιλάει μαζί τους, ακούει τι έχουν να πουν. Αυτοί άλλωστε είναι η ζωή του ουφάδικου...και δεν είναι όλοι τους το τυπικό early teen αγορίστικο κοινό που σύχναζε κάποτε στα ουφάδικα της Δύσης. Αντίθετα, θα γνωρίσουμε ανθρώπους από την τριάντα-something νοικοκυρά με δύο παιδιά, η οποία έγινε η Βασίλισσα του UFO Catcher, μέχρι τον 5χρονο πιτσιρικά που παρακαλάει την μαμά του για να πάρει ακόμα μια κάρτα από το αγαπημένο του καρτο-παιχνίδι. Και για όσους τους αφήνουν παγερά αδιάφορους οι κοινοί θνητοί, υπάρχουν και αρκετά γνωστά ονόματα. Από τον θρυλικό Yu Suzuki που σύνδεσε το όνομα του με μερικές από τις πιό τρανταχτές arcade επιτυχίες της Sega, μέχρι τον Daigo "The Beast" Umehara που άφησε εποχή στο Street Fighter. Επειδή όμως για να μάθεις για τα παιχνίδια πρέπει να γνωρίσεις και τους δημιουργούς τους, υπάρχουν και μερικές κουβέντες από προγραμματιστές και ανθρώπους του χώρου, όπως πχ ο συνιδρυτής της Cave Tsuneki Ikeda και ο δημιουργός του Guilty Gear X Daisuke Ishiwatari καθώς και απόψεις από αρκετούς ακόμα ενδιαφέροντες ανθρώπους που θα αφήσουμε να ανακαλύψετε μόνοι σας.

Ας δούμε τώρα και την διάταξη της ύλης. Τα κεφάλαια του βιβλίου χωρίζουν τα μηχανήματα σε κατηγορίες, υποτίθεται με την σειρά με την οποία θα τα συναντήσεις μπαίνοντας σε ένα Γιαπωνέζικο ουφάδικο. Ξεκινάει με τα απλά Crane Games, τα γνωστά «γερανάκια» που προσπαθείς να πιάσεις κάποιο δώρο με την δαγκάνα και ακολουθούν τα «γυναικεία» Sticker-Picture Machines, και τα γνωστά μας Rhythm, Shooting, και Fighting Games. Το έκτο κεφάλαιο πραγματεύεται τα «τζογαδόρικα» Games of Chance όπου βασιλεύουν το Mahjong και το Pachinko, το έβδομο τα πάντα εντυπωσιακά και συνήθως πανάκριβα Dedicated Cabinets, το όγδοο τα αγαπημένα μας Retro Games και το βιβλίο κλείνει με το κεφάλαιο εννιά που αφορά την μεγάλη νέα τρέλα των Ιαπώνων, τα Card-Based Games. Σε κάθε κεφάλαιο αφιερώνονται κατά μέσο όρο 15-20 σελίδες, ποσότητα που σε καμμία περίπτωση δεν είναι πραγματικά χορταστική για τον άπληστο που θέλει να τα μάθει όλα, αλλά από την άλλη κρίνεται ως επαρκής για να πάρει μια καλή ιδέα ο αναγνώστης. Επειδή βέβαια το να παρουσιάσουμε όλα τα θέματα του βιβλίου στην σειρά δεν είναι ο σκοπός μας, θα σας παραπέμψουμε στην επόμενη παράγραφο, όπου ο γράφων απομονώνει δειγματοληπτικά μια μόνο πληροφορία από κάθε κεφάλαιο. Μπορεί και να μάθετε και



κάτι που δεν γνωρίζατε! Για τις υπόλοιπες ζουμερές λεπτομέρειες, μπορείτε να αγοράσετε το βιβλίο για το ασήμαντο ποσόν των 8.49 λιρών Αγγλίας, δηλαδή περίπου 9 ευρώ, από το Amazon.co.uk. Σε αυτό το επίπεδο κόστους θεωρείται μια αγορά που θα σας ικανοποιήσει και διαρκεί σαφώς περισσότερο από τους 2 καπουτσίνο που θα παίρνατε με αυτά τα χρήματα. Σοβαρό μειονέκτημα θα βρείτε μόνο αν περιμένετε μεγάλη εμβάθυνση ή πολλές λεπτομέρειες. Καλή ανάγνωση!

'Ενα highlight για κάθε κεφάλαιο.

Κεφ. 1 (Crane Games)

Ο όρος UFO Catcher που πλέον χρησιμοποιείται ευρύτατα για τα «γερανάκια», βγήκε από το ομώνυμο και τρομερά επιτυχημένο μηχάνημα της Sega του 1985 που η δαγκάνα του θύμιζε πολύ UFO.

Κεφ. 2 (Sticker-Picture Machines)

Ήταν τόσο δημοφιλή που το 1998 ο τότε πρωθυπουργός Ryutaro Hashimoto εγκατέστησε ένα στα γραφεία του κόμματος του. Φυσικά στις εκτυπώσεις του συγκεκριμένου μηχανήματος έβγαιναν οι ψηφοφόροι με τυπωμένο δίπλα τους τον χαμογελαστό ψηφιακό Ryutaro!

Κεφ. 3 (Rhythm Games)

Η πολιτεία της West Virginia έβαλε από το 2007 στο πρόγραμμα των σχολείων της εκπαίδευση στο Dance Dance Revolution, προσπαθώντας να καταπολεμήσει την παιδική παχυσαρκία. Επιστημονική έρευνα απέδειξε ότι το παιχνίδι ήταν όντως ωφέλιμο!

Κεφ. 4 (Shooting Games)

Υπάρχει ειδικό περιφερειακό της Hori για μανιακούς οπαδούς των shooters. Λέγεται Ore Commander και ουσιαστικά πρόκειται για ένα μηχανισμό που δονεί το δάκτυλο τριάντα φορές το δευτερόλεπτο. Bullet Hell!

Κεφ. 5 (Fighting Games)

Το «διπλό» στα fighters στην Ιαπωνία παίζεται σε μηχανήματα που είναι στημένα πλάτη με πλάτη ώστε να είναι αδύνατο να δεις τον αντίπαλό σου, Θεωρείται μάλιστα σοβαρή αγένεια να προσπαθήσεις να δεις με ποιόν παίζεις.

Κεφ. 6 (Games of Chance)

Ο τζόγος είναι παράνομος στην Ιαπωνία. Έτσι, όλα τα slot machines (pachi-slot) και pachinko είναι σχεδιασμένα να δίνουν ειδικά ψεύτικα μετάλλια όταν κερδίσεις. Αν και δεν αξίζουν τίποτα, υπάρχουν μέχρι και ειδικά ATM για να καταθέσεις τα μετάλλια που κέρδισες, κάτι που φαίνεται να ικανοποιεί τις ανάγκες για τζόγο των χρηστών.

Κεφ. 7 (Dedicated Cabinets)

Για να φτιάξει το F355 Challenge όσο ρεαλιστικότερο γινόταν, ο Yu Suzuki χρησιμοποίησε πραγματικά δεδομένα τηλεμετρίας και έφτασε να νοικιάσει μέχρι και το Fuji Speedway. Το αποτέλεσμα βγήκε τόσο καλό που η ίδια η ομάδα της Ferrari χρησιμοποίησε το παιχνίδι για να προπονείται εκτός της αγωνιστικής σεζόν.

Κεφ. 8 (Retro Games)

Και στην Ιαπωνία τα ουφάδικα ήταν κακόφημα την δεκαετία του '80. Και στην Ιαπωνία οι πιτσιρικάδες σκαρφιζόταν διάφορους εφευρετικούς τρόπους για να «κοροιδέψουν» το μηχάνημα και να παίξουν τζάμπα. Τελικά μερικά πράγματα είναι παντού ίδια ανεξαρτήτως κουλτούρας και χιλιομετρικής ή πολιτισμικής αποστάσεως...

Κεφ. 9 (Card Based Games)

Υπάρχει ποδοσφαιρικό arcade με κάρτες δημιουργημένο από την Sega σε συνεργασία με την Panini! Σε αυτό παίζεις με τις κάρτες πραγματικών ποδοσφαιριστών και οι παίκτες που χρησιμοποιείς και η θέση που τους βάζεις να παίξουν επηρεάζουν φυσικά το αποτέλεσμα. Και κάνεις και την καρτοσυλλογή σου παράλληλα...Νιρβάνα!

by cdesp *www.newbrain.info*

Το κείμενο είναι από τον προσωπικό λογαριασμό του Gerald McMullon για την παρακμή του NewBrain. Ο Gerald εργάστηκε για την Grundy Business Systems στο Ηνωμένο Βασίλειο το 1982.
Η μετάφραση έγινε από τον cdesp.

Τι συνέβη με την GBS; : A Personal View από τον Gerald McMullon

Είναι απίθανο να αποκαλυφθεί όλη η αλήθεια. Οι πληροφορίες
από τον Τύπο ήταν ανακριβείς και μπορεί ακόμη να θεωρηθούν και παραπλανητικές.

A Little History

Ο NewBrain ξεκίνησε την εξέλιξή του με το θείο Clive στις ημέρες της Sinclair Radionics, οι σχεδιαστές είναι ο Mike Wakefield και ο Basil Smith. Η εταιρεία τέθηκε υπό εκκαθάριση και το project αγοράστηκε από την Newbury Laboratories. Ο Clive Sinclair στόχευε σε ένα υπολογιστή των 100 λιρών. Ο NewBrain ήταν σχεδιασμένος για τιμή εκκίνησης των 200 λιρών, και έτσι ήταν τυχερός που εξαγοράστηκε από την Newbury.

Το βασικό υλικό και λογισμικό ολοκληρώθηκε στην Newbury.
Το όνομα NewBrain δόθηκε, η διάταξη του πληκτρολογίου, και το περίβλημα έγινε και ελάχιστα έχουν αλλάξει από τότε. Ο R. E. Smith εντάχθηκε στο έργο, όπως και ο Andy Surtees.

Έχει ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι οι περισσότερες από τις αποφάσεις που ελήφθησαν σχετικά με τον NewBrain έγιναν με βάση τον χρόνο. Για να φανεί αυτό εξετάστε τα χρώματα του NewBrain. Το μείγμα του κρέμ με καφέ φαίνεται μια λογική επιλογή. Τα Εργαστήρια Newbury χρησιμοποιούσαν αυτά τα χρώματα, επίσης, για τους εκτυπωτές και τα τερματικά. Όταν έγιναν τα πρώτα δείγματα ο ανάδοχος είχε κρέμ και καφέ πλαστικό διαθέσιμο, ενώ κάθε άλλο χρώμα θα κόστίζε περισσότερο. Έτσι, τα πρωτότυπα ήταν με κρέμ και καφέ ενώ ο NewBrain υποτίθεται ότι θα είχε κόκκινο και γκρι, αλλά παρά τις επανειλημμένες αιτήσεις για να παρθεί μια απόφαση σχετικά με το χρώμα, αυτό δεν έγινε ποτέ και έτσι το χρώμα του πρωτότυπου εγκρίθηκε.

Ο NewBrain ανακοινώθηκε το 1980, αν και λίγα μόνο πρωτότυπα είχαν κατασκευαστεί. Τρία μοντέλα περιγράφονται, τα M, MB και MBS.
Το M ήταν το χαμηλού κόστους, για χρήση με μια οθόνη ή τηλεόραση. Εκτός από την ROM με τις βασικές λειτουργίες του συστήματος το μηχάνημα είχε 2K στατική μνήμη RAM, επεκτάσιμη εσωτερικά μέχρι 16K.
Το MB ήταν παρόμοιο με το M, περιείχε μια μπαταρία, επιτρέποντας την αποσύνδεση από το δίκτυο ρεύματος για τη μεταφορά σε ένα άλλο δωμάτιο, δηλαδή τη διατήρηση της μνήμης για μικρό χρονικό διάστημα.
Το MB επίσης περιείχε την μικρή οθόνη φθορισμού. Το μοντέλο MBS (θα πρέπει να) κατασκευάζονταν για παρατεταμένη χρήση μακριά από το δίκτυο ρευματος κατά τα άλλα ήταν ίδιο με το MB.
Λίγο μετά έγινε η ανακοίνωση ότι το BBC έψαχνε για έναν υπολογιστή για μια νέα τηλεοπτική σειρά. Ο Bob Smith ασχολήθηκε με τις διαπραγματεύσεις, και το προσωπικό του project πίστευε ότι όλα θα πηγαιναν καλά. Ένα μεγάλο μέρος του φόρτου εργασίας πήγε ώστε το υλικό και το λογισμικό για να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του BBC. Οι ομάδες σχεδιασμού πίστευαν ότι η θα μπορούσε να πωληθεί για κάτων από 200 λίρες και ότι θα μπορούσε να παραχθεί στον χρόνο που έπρεπε, αλλά ο Bob Smith δεν υπέγραψε και έτσι η Acorn πήρε τη σύμβαση.

Έτσι πωλήθηκε από την Newbury στην Grundy Group of Companies.

Η GBS ιδρύθηκε το Νοέμβριο του 1981 και ανακοίνωσε διάφορα NewBrain μοντέλα που βασίζονται σε τροποποιημένες προδιαγραφές μετά την αποτυχία της σύμβασης με το BBC.

Από το καλοκαίρι του 82 ανακοινώθηκε ως ημερομηνία παράδοσης ο Ιανουάριος για το CP / M του συστήματος.. Ο ελεγτής δίσκων ήταν έτοιμος πριν από τον Απρίλιο, αλλά δεν μπορούσε να λειτουργήσει πριν ολοκληρωθεί η συνεργασία του με το
Expansion Interface Module,. Με το κλείσιμο της GBS το expansion interface module δεν ειχε ακόμη τελειώσει, αν και περίπου 300 είχαν πωληθεί.

Τα Χριστούγεννα του 1982 υπήρξε μια αυξημένη ζήτηση για NewBrains η οποία δεν μπορούσε να καλυφθεί από την παραγωγή. Οι διανομείς παρήγγειλαν 10 και μετά 500 ανά μήνα. Έτσι μετά τα Χριστούγεννα πάρθηκε η απόφαση για την αύξηση της παραγωγής NewBrains έως 10000 ανά μήνα. Όλοι ήξεραν ότι το 2000 /μήνα ενδέχεται να είναι πολύ μεγάλος αριθμός και ότι η ζήτηση των

Χριστουγέννων ακολουθείται από μια νεκρή περίοδο, αλλά ο Dave Allen, ο Mike και ο Basil δεν εισακούστηκαν από τον Andy και τους άλλους διευθυντές. Η ίδια αυτή απόφαση προκάλεσε την παραγωγή 10.000 εγχειριδίων Τεχνικού Λογισμικού για drivers και 20000 εγχειρίδια για αρχαρίους. Τα εγχειρίδια αρχαρίου θα έπρεπε να παρέχονται με το μηχάνημα, αλλά το Μάρκετινγκ δήλωσε ότι μπορούν να τα πωλούν,

Όπως πιθανόν να έχετε καταλάβει, η μάχη μεταξύ του marketing και του τμήματος Έρευνας & Ανάπτυξης , ήταν υπαρκτή.

Οι αντιπρόσωποι δεν είχαν ενημερωθεί για το διαθέσιμο λογισμικό και μόνο μερικές επισκέψεις έγιναν από το προσωπικό πωλήσεων.
Τα τεχνικά σημειώματα έπρεπε να εκδίδουν ελεύθερα σε όλους τους ιδιοκτήτες New-Brain. Σε έρευνα που έγινε πολύ λίγοι πωλητές γνώριζαν για την ύπαρξη των τεχνικών εγγράφων, και ακόμη λιγότεροι γνώριζαν ότι το λογισμικό
ήταν διαθέσιμο για αρκετούς μήνες.

Περιφερειακά που δεν ήρθαν.

Ορισμένα περιφερειακά θα μπορούσε να ήταν έτοιμα.
Οι πελάτες συχνά κατήγγειλαν τις δυσκολίες της φόρτωσης από τις κασέτες. Ο Ian Tyes και εγώ είχαμε πολλά προβλήματα, όταν ξεκινήσαμε. Σιωπηρά άμεσα και έμμεσα μας είπαν ότι είμαστε ηλίθιοι, και ότι οι πελάτες

είχαν πρόβλημα με το δάχτυλο.

Πρώτη μου είπαν ότι το κασετόφωνο μου ήταν πολύ κακής ποιότητας, (χρησιμοποιούσα ένα επαγγελματικό κασετόφωνο με TDK ταινίες A.E.). Μετά μου είπαν ότι οι ταινίες χρωμίου δεν είναι καλές για την ψηφιακή εγγραφή. Μετά ότι στερεοφωνικά μηχανήματα δεν θα πρέπει να χρησιμοποιούνται, επειδή το αριστερό και το δεξί κανάλι μπορεί να παρεμβληθούν. Εγώ προσπάθησα μόνο με το δεξί κανάλι με ακόμη λιγότερη επιτυχία. Μέχρι που άρχισαν να αναπτύσσουν μεγάλα (> 16K) προγράμματα οπότε και αυτοί άρχισαν να έχουν προβλήματα. Τελικά ένα νέο κύκλωμα σχεδιάστηκε, αλλά επειδή το μάρκετινγκ ποτέ δεν παραδέχτηκε ότι είχε επαρκείς καταγγελίες το βελτιωμένο κύκλωμα ποτέ δεν μπήκε στην παραγωγή. Τα καταλληλότερα κασετόφωνα ήταν τα Panasonic 8200. Τα Sony κασετόφωνα ήταν πολύ καλά, αλλά η υποδοχή απομακρυσμένου ελέγχου (REM) ήταν πολύ διαφορετική από άλλα ιαπωνικά κασετόφωνα και έτσι ο NewBrain δεν είχε καλή επαφή.

Οθόνες αγοράστηκαν κατά τη συνήθη βιασύνη.. Αν υπήρχε μια πάγια εντολή από 100 ανά μήνα κάθε οθόνη θα ήταν μέχρι και 40 λίρες λιγότερο. Η οθόνη είναι πολύ καλή Sanyo , όπως είναι και η BMC. Η Prince και η Hitachi φθηνή πράσινη οθόνη δεν ήταν πολύ καλές, ιδιαίτερα σε λειτουργία με 80 στήλες . Ορισμένες καταγγελίες σχετικά με την οθόνη του NewBrain σχετίζονται με τη χρήση κατώτερης ποιότητας οθονών, ή με έγχρωμες τηλεοράσεις.

OEM επαφές

Η Leasco χρησιμοποίησε το Link Level 1 (VBrain) για να αναπτύξει μια σουίτα προγραμμάτων για χρήση σε φαρμακευτικά καταστήματα για να κάνουν καλύτερα τον έλεγχο των αποθεμάτων και των παραγγελιών. Αυτή ήταν η μεγαλύτερη σύμβαση, περίπου 2000 μηχανές. Η μονάδα μπαταρίας είχε σχεδιαστεί για αυτούς, όπως και η EPROM δυνατότητα. Η μονάδα EPROM προκάλεσε πολλά προβλήματα και το κόστος ήταν πάρα πολύ υψηλό. Η μπαταρία θα μπορούσε να μην είχε σχεδιαστεί εκ νέου και να υποστηρίζεται από μια μπαταρία αυτοκινήτου αλλά δεν ήταν στις απαιτήσεις της LESCO και έτσι το νέο κύκλωμα δεν μπορεί να προσαρμοστεί, κυρίως επειδή η διάρκεια ζωής της μπαταρίας είχε επεκταθεί σε 1 ώρα 15 λεπτά, από την αρχική 1 ώρα. Μεγαλύτερα κύτταρα θα μπορούσαν να έχουν χρησιμοποιηθεί, στο ίδιο κουτί, και να αυξήσουν 3 φορές τη διάρκεια της μονάδας, και με σχεδόν καθόλου πρόσθετο κόστος.

Ένας Μηχανικός από το Cranfield Institute of Technology είχε σχεδιάσει ένα «`intelligent spannar» με βάση το NewBrain. Η μονάδα του ήλεγχε ένα ρομποτικό βραχίονα και είχε το λογισμικό και τα δεδομένα του αποθηκευμένα σε Hitachi 3INCH δίσκους.
Άλλη OEM είχε σχεδιάσει ένα επεξεργαστή κειμένου βασισμένο σε NewBrain 32K με τον ελεγκτή δίσκου και ένα ζεύγος δίσκων που εκτελούσαν Z80 προγράμματα στο πλαίσιο του λειτουργικού συστήματος NewBrain. Ο NewBrain δεν είχε μόνο τις καλύτερες επιδόσεις για την τιμή του αλλά είναι επίσης ευκολότερο να συνδέσεις το λογισμικό με το υλικό από ότι άλλοι μικροϋπολογιστές.

Software ή Soft-Where?

Οι συγγραφείς λογισμικού που τους είχαν δανείσει NewBrains ήταν σε μεγάλο βαθμό προγραμματιστές η εμπειρία των οποίων περιορίστηκε σε ZX80s και Sharp MK80Z. Προγράμματα όπως Tycoon, Pelmanism, Space Battle, Solid State Accounts και Βάση Δεδομένων προήλθαν από αυτούς. Tiny Words, Cosmiad, Gollum/Gobbler and Kings & Queens where also offered υπήρχαν επίσης. Λίγοι ζήτησαν βοήθεια, και ακόμη λιγότεροι είχαν ενημέρωση.

Οι πληροφορίες που είχα από το Νοέμβριο του 1981 μέχρι και το Μάιο του 1982 ήταν ασυνεπής, και κατέστη σαφές ότι κανείς δεν ήξερε τι είδους μηχάνημα θα ήταν Η COBOL και η PASCAL δεν ήταν ποτέ υπό ανάπτυξη. Η BASIC προκάλεσε πολλά προβλήματα, γιατί ένα Software House την άρχισε και ένα άλλο έπρεπε να την τελειώσει.

Έως τον Ιούνιο του 82, δεκαοκτώ πακέτα κασετών είχαν παραχθεί ή ήταν σε αναμονή για μαζική αντιγραφή. Τα καλύτερα πακέτα ήταν το Chess της CP Software, τάβλι και draughts. Τα παιχνίδια, οι βάσεις δεδομένων και οι επεξεργαστές κειμένου δεν ήταν καλά. Μερικά παρήχθησαν μονό και μόνο επειδή διαφημίστηκαν πριν γραφτούν

Ο assembler, ο οποίος έχει τις καλύτερες προδιαγραφές απ' όσους γνωρίζω, είχε πληρωθεί με fix αμοιβή. Κάθε φορά που το πρόγραμμα «τελείωνε» έπρεπε να επιστρέψει έχοντας βρεθεί άλλο ένα σύνολο από σφάλματα. Τελικά το πρόγραμμα επρόκειτο να ολοκληρωθεί από την εταιρία,

Ένα πακέτο επεξεργασίας κειμένου ήταν υπό ανάπτυξη για περισσότερο από ένα χρόνο. Η πρώιμη έκδοση είχε καλύτερα χαρακτηριστικά από το WordStar. Το πλήρες σύστημα θα ήταν ακόμη καλύτερο και θα επέτρεπε την πλήρη χρήση του λειτουργικού συστήματος NewBrain. Ο Bob Smith σταμάτησε κάθε περαιτέρω εξέλιξη σε αυτό, και ο συγγραφέας πλέον δεν ενδιαφέρθηκε για την ολοκλήρωση των εργασιών του.

Τον Ιούνιο είχε συμφωνηθεί η μετατροπή της TCL Pascal για τον NewBrain. Με σχετικά μικρό χρηματικό ποσό που θα πλήρωνε για τα δικαιώματα, και τον κώδικα, και περίπου ένα μήνα εργασίας από τον αρχικό δημιουργό. Η γενική ιδέα ήταν να καταστεί το λειτουργικό του New-Brain συμβατό, αντί του CP / M. Στην πραγματικότητα η TCL Pascal γράφτηκε σε ROM για να πάει σε ένα Tuscan S100, αλλά η έλλειψη ανταπόκρισης σήμαινε ότι θα πωληθεί μόνο σε μορφή δίσκου. Η έκδοση για NewBrain θα επέτρεπε σε όλους τους οδηγούς συσκευών να είναι προσβάσιμοι (συμπεριλαμβανομένου του CP / M) και αφού η TCL Pascal έπρεπε να περιέχει ένα πρόγραμμα επεξεργασίας, θα χρησιμοποιούσαν τον editor του NewBrain. Τα μαθηματικά της TCL Pascal ήταν υποδεέστερα από το NewBrain Math Pack, οπότε θα έπρεπε να καταργηθούν και να καλεί το Math Pack .

Υλικό στο πλαίσιο της προετοιμασίας

Από την πλευρά του υλικού αρκετές μονάδες είχαν κατασκευαστεί και δοκιμαστεί στο στάδιο του πρωτότυπου.

Το Network Controller Module επιτρέπει σε 8 άλλους NewBrains να μοιράζονται ένα κοινό εκτυπωτή και δίσκους. Οι οδηγοί συσκευών είχαν σε μεγάλο βαθμό ολοκληρωθεί, και το μεγαλύτερο μέρος του Expansion Interface Module . Τέσσερις contollers μπορούν να συνδεθούν με ένα NewBrain, κάτι που επιτρέπει έως και 32 χρήστες του δικτύου.

Το Perpherial interface ήταν βασικά μια μονάδα του δικτύου, αλλά μόνο με δύο σειριακές θύρες, μία Centronics και μια παράλληλη θύρα χρήστη. Όλο το λογισμικό λειτουργεί με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως και το Network Controller Module, και έτσι ήταν έτοιμο εκτός από τα προβλήματα του προγραμματισμού της παραγωγής.

Το Memory Expansion Module εργάστηκε στην πρώτη μορφή του σχεδιασμού. Έτσι ο χρήστης μπορεί να συνδέσει έως και τέσσερις κάρτες μνήμης κάθε μια 64K RAM ή ROM. Το τελικό σχέδιο (από τον Alun Morris ο οποίος, επίσης σχεδίασε και το Network) ήταν να υπάρχουν δύο κάρτες, η κάθε μια με έως 128K μνήμη RAM ή ROM. Μία κάρτα θα μπορούσε να είναι ένα Perpherial interface , ένα πραγματικό ρολόι του χρόνου, ή CMOS RAM με μπαταρία back-up.

Η ανάπτυξη της στέγασης για το διευρυμένο σύστημα ήταν μακρές και έτσι έπεσαν έξω. Πάλι ο Bob Smith σταμάτησε την περαιτέρω ανάπτυξη, οπότε είμαστε κολλημένοι στα κουτιά από μπισκότο (το ψευδώνυμο για το Αρθρωτό Στέγασης).

Η Ceedata είχε προμηθεύσει ένα διακόπτη παροχής ηλεκτρικού ρεύματος, η οποία, κατά τον έλεγχο δεν ευχαρίστησε τους μηχανικούς. Το μεγάλο # 50 τροφοδοτικό, είναι ένας κλασικός κακό σχεδιασμός Υπερθερμαίνεται, και η πτώση στο ρεύμα σήμαινε ότι έπρεπε να στέλνει περισσότερο, και έτσι άφησαν κάθε περιφερειακό να έχει το δικό του. Οι μονάδες αυτές δεν είναι αξιόπιστες και το μεγαλύτερο μέρος του προσωπικού ανάπτυξης προτίμησε να χρησιμοποιήσει τρία κανονικά τροφοδοτικά.

Έναρξη της πτώσης της GBS!

Υποθέτω ότι η πραγματική κατάρρευση ξεκίνησε το Νοέμβριο του 1982 όταν το μάρκετινγκ υποσχόταν επεκτάσεις που το τμήμα Ε & Α δεν μπορούσε να προμηθεύσει. Η υπό- παραγωγή NewBrains πριν από τα Χριστούγεννα και η υπερπαραγωγή μετά τα Χριστούγεννα δημιούργησε ένα απόθεμα, όχι μόνο από NewBrains αλλά χιλιάδες λίρες σε εξαρτήματα.

Ο Dave Allen είχε μία άποψη του τρόπου πώλησης για το NewBrain, ο Mike άλλη άποψη και ο Andy μια τρίτη. Οι διευθυντές δεν φαίνεται να πήγαιναν στην ίδια κατεύθυνση. Αυτό προκάλεσε ένα ρήγμα μεταξύ τους και τελικά δεν υπήρχε σχεδόν καθόλου επαφή.

Τότε πήραν τον Derek Moon ως σύμβουλο. Ορισμένοι υπάλληλοι σκέφτηκαν ότι θα μπορούσε να βελτιώσει την εταιρεία. Δεδομένου ότι αυτός δεν ήξερε τίποτα για το NewBrain, και λίγο για υπολογιστές, δεν μπορούσα να δώ πως η υποτιθέμενη δυνατότητα στο μάρκετινγκ επρόκειτο να βοηθήσει. Επίσης, θέλησε να ξεφορτωθεί τα μόνα δύο άτομα που κατανοούσαν όλες τις πτυχές του New-Brain. Μετά την πρώτη συνάντηση ξέραμε ότι ορισμένα μέλη του προσωπικού έπρεπε να απολυθούν. Όλοι όσοι μίλησαν έξω από τα δόντια επελέγησαν. (Αυτό δεν μπορεί να είναι αλήθεια, αλλά δεν απέχει και πολύ από αυτό). Τον Derek τον πήρανε επίσης για να κάνει την βρώμικη δουλειά του Bob Smith? Απόλυση προσωπικού.

Οι εργασίες σχετικά με τα περιφερειακά σταμάτησαν. Το μόντεμ για παράδειγμα και το λογισμικό για κασέτες εγκαταλείφθηκε.

Τον επόμενο μήνα ο Bob Smith μίλησε σε μικρές ομάδες και τους ενημέρωσε ότι ο Mike και ο Basil δεν θα ήταν πλέον με την εταιρεία. Αυτός άφησε να εννοηθεί ότι είχαν φύγει. Υποθέτω ότι αναγκάστηκαν να φύγουν. Μετά από αυτό το προσωπικό έμεινε μέχρι να βρει κάτι άλλο ή απλά για να δει πώς η εταιρεία θα κλείσει

Αρχίσαμε να βλέπουμε περισσότερο τον κ. Wayne Moulder. Ήταν πωλητής OEM, τότε στην Ευρώπη, ιδιαίτερα στην Ελλάδα. Κοντά στο τέλος υποτίθεται ότι έπρεπε να προσπαθεί να οργανώσει το εκπαιδευτικό λογισμικό. Προφανώς όμως δεν είχε ιδέα για τις τρέχουσες εξελίξεις για την μάθηση με την βοήθεια υπολογιστή.
Σε κάθε περίπτωση ήταν ότι και να έκανε θα ήταν αποτυχία μια που το καλό λογισμικό θέλει και τον απαραίτητο χρόνο.

Η παραγωγή ήταν πίσω από το χρονοδιάγραμμα. Αλλά οι παραγγελίες ήταν καλές. Φαινόταν λογικό ότι αν η εταιρεία μπορούσε να συνεχίσει μέχρι μετά τα Χριστούγεννα, στη συνέχεια τα περισσότερα, αν όχι όλα τα χρέη θα είχαν εξοφληθεί.

Το ότι πέταξαν τον Mike και τον Basil έξω δεν βοήθησε καθόλου όταν ήρθε η ώρα να επιλυθούν τα προβλήματα σχεδιασμού. Ο Martin Cox, ο οποίος είχε εργαστεί για τα γραφικά, στον οδηγό για την ACIA σειριακή και το Page operating system κλήθηκε να δεχθεί τη θέση του διευθυντή του Τμήματος Λογισμικού. Αν και ο Martin είναι ένα εξαιρετικός προγραμματιστής ο Basil ήταν ακόμα καλύτερος ως επικεφαλής του σχεδίου. Ο Mike από την άλλη πλευρά έκανε πάρα πολύ μόνος του, και κανείς δεν ήταν σε θέση να αναλάβει από αυτόν.

Ο Bob είπε στους νεοδιορισθέντες διαχειριστές της συνάντησης με την Thorn-EMI, για την πιθανότητα της εκκαθάρισης. Ακόμα και έτσι όμως είχαμε συγκλονιστεί όταν τη Δευτέρα βρεθήκαμε κλειδωμένοι έξω. Δεν μας επιτρεπόταν καν να καθαρίσουμε τα γραφεία μας μέχρι την Τετάρτη.

Τελικά η συμφωνία πώλησης υπογράφηκε με την Tradecom (Ολλανδεζικη) μετά από αρκετές καθυστερήσεις. Αγόρασαν τα δικαιώματα στο Newbrain, και έχουν λάβει το περισσότερο, αλλά όχι όλο το υλικό τεκμηρίωσης.