XIΩΗΣ

SCORE 0007 SHIPS 0010 LEVEL DEC 2011

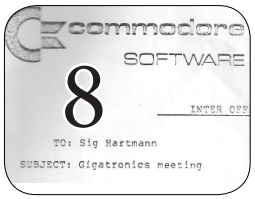
Χρόνια Πολλά

με πολλές retro-gaming αναμνήσεις!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ: Ι. ΜΑΥΡΟΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ
GIGATRONICS
REVIEWS: WINGS OF FURY (C64)
NOSFERATOU (C64)
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC)
SUPER CARS (AMIGA)
GHOSTBUSTERS 2 (PC)
OH MUMMY (CPC)
SPECIAL REVIEW: AMIGA BASKETBALL GAMES
ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ: JET PACK, MANIC MINER (ZX)
XYZZY: MANIAC MANSION
ΤΟ ΑΝΤΙΣΚΗΝΟ
FREEZONE AMIGA: MAGIC MENU
CPS2 ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ 2D ΣΥΣΤΗΜΑ
ΞΑΝΑ-ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟΝ FALCON
ASSEMBLY 68000
CPC CODING
COVER ART
COMIC: RETRO MATRIX

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

4



8

10

12

14

16

18

19

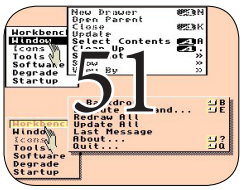
33

34

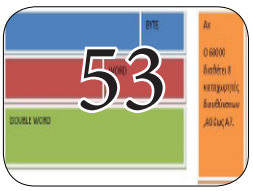
35

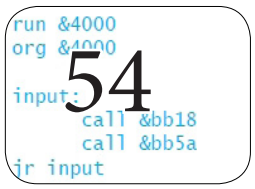
43

45


51

52


53



54

57

61

Phoenix Τεύχος 7 - Δεκέμβρης 2011

Αρχισυνταξία: Wally

Συντάκτες: Άλκης Πολυράκης, Dino, Maddog, Alucard, Seleukos36, divined, VagosGTA3, Optimus, ChristOS, billy

Επικοινωνία: www.retromaniax.gr

EDITORIAL

Μπορεί να μην έχουμε αυστηρή περιοδικότητα στη κυκλοφορία αλλά όσο αφορά τα Χριστουγεννιάτικα τεύχη είμαστε πιο συνεπείς και από τον ίδιο τον Άγιο Βασίλη.

Πλούσιο τεύχος και το 7ο. Νέοι και παλαιοί συντάκτες προσέφεραν ενδιαφέροντα άρθρα σε μια εποχή που ο ελεύθερος χρόνος συρρικνώνεται και το άγχος του βιοπορισμού σκεπάζει τις χομπίστικες ενασχολήσεις. Μάλιστα ήταν τόση η ύλη που αναγκάστηκα να χρησιμοποιήσω μικρότερα fonts και σχεδόν αυστηρά τρίστηλο φορμάτ!

Ελαφρώς πιο hardcore το DTP φέτος και ακόμα πιο "φιλικό" στο μελάνι. Είναι όπως πάντα στημένο-έτοιμο για εκτύπωση. Μακάρι να βρούμε και εμείς έναν Τσάκα να μας χρηματοδοτήσει την εκτύπωση τετραχρωμίας και της δωρεάν διάθεσης. Απεστάλη ο Aardvark στη Μέση Ανατολή προς άγρα πρίγκιπα με ρετρό επενδυτικά ενδιαφέροντα...είδομεν.

Όμως περιοδικό ίσον ύλη! Κριτικές παιχνιδιών, συνέντευξη, special review, Arcades, μόνιμες στήλες, άρθρα προγραμματισμού, ματιές στη demo scene, ντοκουμέντα, κομιξ κτλ κτλ...όλα παρόντα. Καινούργια ύλη, αποκλειστικά για το Phoenix!

Δεν θα μιλήσω περαιτέρω για το περιεχόμενο...θα το δείτε και θα το κρίνετε μόνοι σας.

Ας σας εξιστορήσω τώρα κάποιες πολύ ελπιδοφόρες εξελίξεις που μας άνοιξε η συνέντευξη με τον κ Μαυρογιαννόπουλο. Ο ίδιος, σε συμφωνία με τους προγραμματιστές, σε μια χειρονομία που προδίδει τη διάθεση να μοιραστούν ένα κομμάτι της Ελληνικής Πληροφορικής που ουδέποτε κατεγράφη, μας διέθεσαν Ελληνικά προγράμματα ώστε να τα ψηφιοποιήσουμε και να τα διαθέσουμε στην ιντερνετική κοινότητα.

Έτσι θα δούμε προγράμματα όπως το πρώτο Ελληνικό video game, τον Κόμπο, το FIR κτλ να ξαναζωντανεύουν στα 8μπιτά μας μετά από χρόνια λήθης και να ξυπνάνε μνήμες. Είμαι πολύ ευτυχής που η πρωτοβουλία του RetroManiaX περί Ηλεκτρονικής Διαφύλαξης του Ελληνικού 8/16bit software ξεκινά και παίρνει οστά!

Πολλές ελπίδες και από το μέτωπο Gigatronics. Με τη βοήθεια του Nemo εντοπίσαμε κόσμο και έχουμε ήδη στα χέρια μας, δανεικό, έναν KAT με εγχειρίδιο χρήσης απο τον κ. Γεωργοπαπαδάκο. Είμαστε σε φάση να τον αναστήσουμε κατ αρχην. Θα καταγράψουμε τη πορεία σε βίντεο-ημερολόγιο που θα ανεβει στο φόρουμ. Νομίζω επίσης οτι τα δύο έγγραφα που παραθέτουμε και αφορούν το πόσο εκτιμείτο στο εξωτερικό η τεχνική αρτιότητα της εταιρείας αποτελούν ενα μικρό σεισμό - μια μεγάλη αποκλειστικότητα/αποκάλυψη.

Φυσικά είμαστε σε επαφή και με άλλους πρωτεργάτες της Πληροφορικης και σύντομα θα έχετε απτά νέα...

Και παράλληλα με αυτά, συνεχίζεται να ακούγεται μια στείρα εξαιρετικά μειοψηφούσα βοή περί της θεματολογίας του φόρουμ. Τι άλλο θα έπρεπε να επιτύχει αυτή η κοινότητα στον τομέα του retrocomputing? Τι παραπάνω από το να βγάζει από την αφάνεια άγνωστα κομμάτια της ιστορίας? Αρκετά όμως και με αυτά.

Ελπίζουμε η ανάγνωση του τεύχους να σας χαροποιήσει, να σας ταξιδέψει και να σας χαρίσει λίγες ώρες "διαφυγής" από τη καθημερινότητα κυρίως τις Άγιες μέρες. Οι "ματιές προς τα πίσω" είναι ευεργετικές στη δύσκολη περίοδο που ζούμε. Πράγματα-αξίες-συναισθήματα που ξεχάσαμε, αγνοήσαμε, ξεφορτωθήκαμε, μας έφεραν στα σημερινά αδιέξοδα. Κάπου πίσω κρύβονται. Ας ψάξει ο καθένας να τα βρει...

Έχουμε και λέμε...ολα είναι έτοιμα. Μένει ένα Save και Export PDF και το τευχάκι θα σπάσει σε TCP πακετα που θα ταξιδέψουν στις οθόνες των υπολογιστών σας.

Η ομάδα του Phoenix 7 σας εύχεται να περάσετε ευτυχισμένα Χριστούγεννα,
να κοιτάτε δημιουργικά προς τα πίσω και με αισιοδοξία και πείσμα προς τα μπρος...

Wally - 18/12/2011
Χρόνια πολλά Φωτεινή

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ: Ι. ΜΑΥΡΟΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ (ROM ΨΗΦΙΑΚΗ)

του Wally

Εδώ και πάνω απο ένα χρόνο είχαμε αναγγείλει την πρόθεση μας να φωτίσουμε τους πρωταγωνιστές της Ελληνικής Πληροφορικής των αρχών του 80 καθώς και να διαφυλάξουμε ηλεκτρονικά το Ελληνικό software της εποχής. Αθόρυβα η προσπάθεια ξεκινά να αποδίδει καρπούς.

Δεν θα μπορούσαμε να ξεκινήσουμε κάτι τέτοιο αν δεν κάναμε πρώτη "στάση" στη ROM Ψηφιακή, εταιρεία που μεσουράνησε το 80 και συνεχίζει τη λειτουργία της μέχρι σήμερα. Επικοινώνησα κατ αρχήν τηλεφωνικά με τον κ Μαυρογιαννόπουλο. Κατά την τηλεφωνική μας επικοινωνία κατάλαβα οτι συνομιλούσα με εναν ευγενέστατο άνθρωπο με βαθιές γνώσεις και με διάθεση να μας βοηθήσει. Δέχθηκε λοιπόν να κάνουμε μια συνέντευξη για το Phoenix.

Έτσι ένα μεσημεράκι πήγα απο το γραφεία... Έκανε κόπο να συγκεντρώσει πολύ ενδιαφέρον υλικό και απάντησε σε όλες τις ερωτήσεις καλύπτοντας τις απορίες μας. Ως πρωτοπόρος της Πληροφορικής στη χώρα μας γνωρίζει πρόσωπα και πράγματα. Μάλιστα του πρότεινα όταν κάποια στιγμή βρεί χρόνο, να έγραφε ενα βιβλίο που να καλύπτει την "αχαρτογράφητη" εκείνη εποχή.

Μέσα στα πράγματα που συγκέντρωσε ήταν και κασέτες απο προγράμματα για Spectrum τα οποία μας έδωσε προς ψηφιοποίηση και τον ευχαριστούμε θερμώς και θα έχετε σύντομα νέα στο RetroManiaX.

Αρκετά με τις φλυαρίες μου...διαβάστε τη συνέντευξη!

Μια ταμπέλα που θα τραβήξει το μάτι του ρετροκομπιουτεράκια. Μια απο τις πρώτες εταιρίες Πληροφορικής που ιδρύθηκαν στην Ελλάδα και συνεχίζει ακόμα τη λειτουργία της.

Μια πρώτη γενική διαπίστωση που θα ήθελα να συζητήσουμε είναι ότι η ιστορία της Ελληνικής Πληροφορικής της δεκαετίας του 80 και αρχών 90 δεν είναι επαρκώς καταγεγραμμένη.

Η ιστορία της Ελληνικής Πληροφορικής είναι καταγεγραμμένη στα έντυπα του ειδικού τύπου εκείνης της δεκαετίας και σαφώς δεν έχει σβήσει από την μνήμη όλων εκείνων που ασχολήθηκαν και ασχολούνται ακόμα με το αντικείμενο.

Δυστυχώς όμως η πλειονότητα των εταιρειών πληροφορικής εκείνης της εποχής δεν υφίσταται πλέον για λόγους που δεν οφείλονται στην θέλησή τους.

Έκλεισαν όμως απότομα και χωρίς ίχνος. Να αναφέρω επί παραδείγματι τις προσπάθειες που κάνουμε να βρούμε στοιχεία και contacts για παλαιά Computer Shops, εταιρίες...

Μια και αναφέρετε στις προσπάθειες σας για επικοινωνία. Είμαστε από τα πρώτα μαγαζιά πληροφορικής στην Ελλάδα. Το πρώτο, που ήταν και οικογενειακή επιχείρηση, το Athens Computer Center στην οδό Σολωμού, Την συνέχισε η δεύτερη γενιά που όμως δεν άντεξε τον ανταγωνισμό… τη νέα πραγματικότητα που διαμορφώθηκε λόγω των φθηνών εισαγωγών από την Ταιβάν. Μην ξεχνάμε ότι η Ελληνική επιχειρηματικότητα στον τομέα της Πληροφορικής τη δεκαετία του 80 χτυπήθηκε κυρίως από αυτό τον παράγοντα.

Θυμάμαι πάντως δηλώσεις του Παπανδρέου ότι ο ΚΑΤ θα έμπαινε σε όλα τα σχολεία...

Γνωρίζω τα γεγονότα από μέσα μια και εμείς, η ROM ΨΗΦΙΑΚΗ δηλ., είχαμε αναλάβει την εγκατάσταση των συγκεκριμένων μηχανημάτων. Δυστυχώς αυτό το project δεν υλοποιήθηκε ποτέ γιατί οι μηχανισμοί που εμπλέκονταν στην διαδικασία ήταν αργοί και γραφειοκρατούμενοι.

Πως η ROM Ψηφιακή ξεκίνησε τόσο νωρίς, για τα Ελληνικά δεδομένα? Πρέπει να είχαν μόλις εισαχθεί οι πρώτοι Η/Υ...

Τότε που ξεκίνησε η ROM δεν υπήρχε τίποτα στην αγορά των υπολογιστών.

Το 99.9% του πληθυσμού δεν ήξερε τι ήταν υπολογιστής. Θεωρούσε ότι η λέξη αφορούσε calculator. Όταν λοιπόν, το 1981, εγώ και δυο φίλοι ο Αιδίνης και ο Τσακάλογλου συνεταιριστήκαμε και δημιουργήσαμε το «COMPUTER CLUB»,μας επισκέφθηκε ένας ηλεκτρονικός από έντυπο της εποχής για να δει από κοντά πώς είναι οι υπολογιστές. Όταν έφυγε, θυμάμαι, χτυπούσαμε παλαμάκια.. ήταν ο τρίτος άνθρωπος που έμπαινε και μας έκανε αναφορά και στο περιοδικό.

Το δημοφιλές 3.5 drive για Amstrad CPC

Τότε μάλιστα είχαμε εισάγει από την Αμερική και συναρμολογήσαμε τον Atom με 1K μνήμη. Ξοδέψαμε όλες μας τις οικονομίες… αλλά δυστυχώς τον κάψαμε πολύ γρήγορα με τις επεμβάσεις και τα πειράματα που πραγματοποιούσαμε επάνω του.

Αρχικά η επικοινωνία μας με το αγοραστικό κοινό γινόταν με κάποια αυτοκόλλητα που τα κολλάγαμε σε στάσεις, κολώνες κλπ. Σε ένα μικρό κείμενο προσπαθούσαμε να εξηγήσουμε τι κάνουμε σαν εταιρεία..!! Όμως μέσα σε 4 χρόνια, το 1985 δηλ, τα εγγεγραμμένα μέλη του COMPUTER CLUB είχαν φθάσει τις 2.000, ένα τεράστιο νούμερο για την εποχή και την φύση της επιχείρησης. Μεγάλη επιτυχία…!

Πείτε μας δυο λόγια παραπάνω για το Computer Club και τη λειτουργία του.

Ήταν αυτό ακριβώς που εννοεί ο τίτλος του. Φέρναμε υπολογιστές που μπορούσαν τα μέλη του club να χρησιμοποιούν. Παράλληλα είχαμε και βοηθητικά φυλλάδια τα οποία γράφαμε σε γραφομηχανή, προσθέταμε σχεδιάκια και τα βγάζαμε φωτοτυπίες.

Θυμάστε τι υπολογιστές είχατε?

Είχαμε τα πάντα.. ότι κυκλοφορούσε εκείνη την εποχή! Εκτός από Sinclair, Commodore κλπ είχαμε και Dragon, τον πρώτο φορητό Epson με μικροκασέτα (που μας τον έκλεψαν και μας έμεινε το βαλιτσάκι).

Πόσο καιρό "τράβηξε" το Computer Club?

Πήγε πολύ καλά. Ο αριθμός των μελών ήταν μεγαλύτερος των προσδοκιών μας. Κράτησε μέχρι το 1986 οπότε και κατέρρευσε, κυρίως λόγω της απειρίας στην οικονομική διαχείριση αλλά και του ανταγωνισμού.

Η ROM Ψηφιακή ποτέ ξεκινάει?

Το 1982 παράλληλα με το COMPUTER CLUB στήσαμε τη ROM ΨΗΦΙΑΚΗ, με το ίδιο εταιρικό σχήμα. Τότε ήταν ΟΕ, τώρα είναι ΕΠΕ. Το 1986,κατόπιν αιτήματός των συνεταίρων μου, συμφωνήθηκε να τους παραχωρήσω τα μερίδιά μου στο COMPUTER CLUB και να μου παραχωρήσουν τα δικά τους στην ROM ΨΗΦΙΑΚΗ. Έτσι η εταιρεία από τότε ανήκει σε μένα!

Η ενασχόληση με το Hardware πότε ξεκινά?

Από το 1982.

Οι κατασκευές ήταν τις ROM ή "πατρόν" του εξωτερικού?

Υπήρχαν ιδέες μέσα από την εταιρεία αλλά και ιδέες που ερχόντουσαν απ' έξω.
Οι κατασκευές πάντως ήταν της εταιρείας. Όσον αφορά π.χ. το JOYSTIC INTERFACE ήταν κάτι γνωστό και αναγκαίο, για να παίξει κάποιος χρήστης SPECTRUM παιχνίδια με χειριστήριο. Η υλοποίηση και εφαρμογή του με βάση τα οικονομικά δεδομένα της εποχής στην Ελλάδα ήταν απόλυτα δικό μας κομμάτι.
Η αρχική σχεδίαση, η επιλογή των υλικών, το είδος της I/O που θα δούμε τον Z80 κλπ ήταν καθαρά δική μας υπόθεση.
Υπάρχουν ακόμα κάποια αρχικά σχέδια. Λόγω της πρόσκλησης/πρόκλήσης σας, μου δόθηκε ένα κίνητρο να ψάξω κάποια από αυτά και να θυμηθώ τη μελέτη και τα ξενύχτια που χρειάστηκαν για την υλοποίησή τους.

Το πιο επιτυχημένο προϊόν σας ποιο ήταν?

Το πιο δημοφιλές hardware προιόν ήταν το Spectrum Joystick Interface.
Το πιο επιτυχημένο θεωρώ ότι ήταν το ROM Sound. Έστελνε τον ήχο του
Spectrum στην τηλεόραση. Ήταν και το πιο φθηνό προιόν μας. Η ιδέα ήταν δική μας και καταφέραμε να την υλοποιήσουμε πολύ οικονομικά για τα δεδομένα εκείνης της εποχής…. Αν θυμάμαι καλά κόστιζε 1500 δρχ.

Είχατε μια έφεση στον Z80...

Τα πιο δημοφιλή μοντέλα φόραγαν Z80. Αλλά αν πάρουμε πχ τον C64... δεν χρειαζόταν κάποιο interface αφού ο ίδιος ο υπολογιστής είχε ήδη τις απαραίτητες εισόδους/εξόδους. Εμείς εστιάζαμε στο να φτιάχνουμε κομμάτια που ήταν απαραίτητα σε κάποιο μοντέλο υπολογιστή και σε προσιτή τιμή. Πχ το εισαγόμενο joystick interface για Spectrum κόστιζε 6500 δρχ εμείς καταφέρναμε και πουλαγαμε το δικό μας για 3000 δρχ. Ήταν άθλος.

Και το 3.5' drive για τα CPC πρέπει να πούλησε αρκετά...

Ναι διότι η διάφορα κόστους αγοράς 3' και 3.5' ιντσών δισκετών ήταν τεράστια. Συμφερε πολύ η αγορά του προϊόντος.
Πάντως είχαμε κάνει και άλλες κατασκευές που δεν κυκλοφορήσαμε εμπορικά. Είχαμε φτιάξει και joysticks. Μάλιστα πούλησαν. Τα λέγαμε Dropfighter. Είχαμε κάνει καλούπια κτλ. Όμως αντιμετωπίσαμε, όπως όλη η Ευρωπαϊκή αγορά, την παράγωγη από Ταιβάν. Οι τιμές δεν παλευοντουσαν με τα δεδομένα και τα κοστολόγια που είχαμε εδω. Εκείνη την εποχή εμείς αγοράζαμε επεξεργαστές και ολοκληρωμένα κυκλώματα κυρίως από τον Πουλιάδη και τον Χαριτάτο. Ο Πουλιάδης τότε είχε πολύ μικρή σχέση με την πληροφορική. Είχε την αντιπροσωπεία της Intel, είχε και εάν δεν κάνω λάθος μια αντιπροσωπεία ανταλλακτικών αεροσκαφών. Ήμασταν ο καλύτερος πελάτης του όσο αφόρα τα ηλεκτρονικά αφού αγοράζαμε κατά χιλιάδες.

Τελευταίο hardware προϊόν που βγάλατε ποιο ήταν?

Εξωτερικό drive για Amiga

Εξωτερικά disk drives για AMIGA, τα οποία είχανε μεγάλη εμπορική επιτυχία.
Μας είχε ζητηθεί όμως από τον ΕΛΟΤ να κατασκευάσουμε ένα modem που θα πληρούσε τις Ευρωπαικές και Αμερικάνικες προδιαγραφές επικοινωνίας στα 9600baud, όταν οι ταχύτητες που «έπαιζα» τότε έφταναν τα 300baud.
Αυτό το project μας πήρε περίπου 1.5 χρόνο για να σχεδιαστεί, να υλοποιηθεί και να σχεδιαστεί. Το κόστος του ήταν περίπου 150.000 δρχ.
Τα Ταιβανέζικα modem που έμπαιναν μέσα στον υπολογιστή αλλά δεν πληρούσαν όλες

Μάχιμος γομολάστιχας με Rom Sound

τις προδιαγραφές του ΕΛΟΤ κόστιζαν περίπου 26.700 δρχ.
Τεράστια διαφορά τιμής που δυστυχώς κάλυπτε όλες τις ατέλειες του προιόντος..!

Κάπου εκεί αποφασίζετε ότι η ενασχόληση με τη κατασκευή hardware πρέπει να σταματήσει?

Ναι. Ξεκινήσαμε να συναρμολογούμε συμβατούς υπολογιστές . Αυτό έδωσε μια νέα ώθηση στην εταιρεία διότι ήμασταν γνωστοί στο χώρο και διαθέταμε το απαιτούμενο know-how για να αντιμετωπίσουμε προβλήματα τεχνικής φύση και υποστήριξης.
Ηταν καλοφτιαγμένα κομμάτια. Γνωρίζω ότι ακόμα και σήμερα βρίσκονται σε λειτουργία υπολογιστές που είχαμε συναρμολογήσει τότε. Αυτό αποδεικνύει τις γνώσεις που είχαμε αλλά και την ποιότητα των υλικών που επιλέγαμε. Ήταν επί της ουσίας μια συνεργασία με την INTEL η οποία ακόμα, παρόλο που δεν κάνουμε πια τεράστιους τζίρους, μας επιλέγει ως GOLD PARTNERS λόγω της μακρόχρονης και βαθιάς συνεργασίας.

Με το software ασχοληθήκατε?

Δεν είχε νόημα να φτιάχνεις ένα πρόγραμμα που θα πούλαγε 15 κομμάτια και την επόμενη εβδομάδα θα κυκλοφορούσε στην αγορά χωρίς την άδεια του κατόχου των δικαιωμάτων και θα πούλαγε 1500 κομμάτια.
Προωθήσαμε όμως ως ROM Software αξιόλογα Προγράμματα όπως Γλώσσα Μηχανής, Air Navigation, ΠΡΟ-ΠΟ, Χημεία, Μαθηματικά …..!

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα αν θυμάμαι καλά βγήκαν και υπό το Computer Club?

Λόγω καλού ονόματος στην αγορά ήταν πολλοί οι κατασκευαστές software που μας πλησίαζα για να προωθήσουμε το προιόν τους. Εφόσον κρίναμε ότι το προιόν είχε να προσφέρει στην αγορά το βάζαμε σε κασέτες, φτιάχναμε ταμπέλες και το πουλούσαμε στα μαγαζιά με τα οποία συνεργαζόμασταν, μεταξύ αυτών και το Computer Club.

Θυμάστε κάποια προγράμματα πιο έντονα?

Έξυπνο πρόγραμμα ήταν ο ΚΟΜΠΟΣ. Επιτυχημένο ήταν το ΠΡΟ ΠΟ του Καφέ.
Ιδιαίτερο πρόγραμμα ήταν το Air Navigation που το είχαν φτιάξει οι ελεγκτές πτήσεων της Ολυμπιακής. Ήταν πολύ δύσκολο και περιείχε πολύ θεωρία. Θα έπρεπει δηλ. να είσαι πολύ ταυτισμένος με την αεροπλοία για να το παίξεις. Είχε πολλές παραμέτρους. Δεν ήταν παιχνίδι του 5λέπτου.

Με τον προγραμματιστή του Κόμπου έχουμε πριν λίγο καιρό έρθει σε επικοινωνία. Πολύ ευγενικός. Μας είπε ότι δεν έχει κάποιο αντίτυπο του Κόμπου και ψάχνει.

Τον θυμάμαι τον Γιώργο … ψαγμένος και ωραίος τύπος! Έχω αντίτυπο του ΚΟΜΠΟΣ.

Με τον τότε ειδικό Τύπο είχατε καλή σχέση?

Μας στήριξαν διότι ήμασταν και μοναδική εταιρεία στο τομέα μας. Δίναμε υλικό για δημοσίευση και είχαμε και πολλές διαφημίσεις.

Τώρα με τι ασχολείται η ROM Ψηφιακή?

Στηρίζουμε και υποστηρίζουμε ανοιχτά δίκτυα και ότι υπάρχει μέσα σε αυτά.
Πάντα είχαμε πολύ know-how στο κομμάτι των κατασκευών και κατ' επέκτασιν είχαμε

γνώση για το πώς επικοινωνούν τα διάφορα υπολογιστικά συστήματα. Αυτό μας επέτρεψε να κάνουμε μια συνεργασία με την Δέλτα Πληροφορική η οποία υφίσταται ακόμα ως First Data. Routing, leased lines, voice με κάρτες ήχου μέσω μισθωμένων καρτών, δορυφορικές συνδέσεις, security κλπ Είμαστε από τους πρώτους που τα υλοποιήσαμε.
Τώρα η αγορά έχει απλωθεί… έχει γίνει trendy να υλοποιήσεις κάτι με έτοιμα εργαλεία. Τότε δεν υπήρχαν εργαλεία. Έπρεπε να τα αναπτύξεις εσύ ο ίδιος.
Ο περισσότερος κόσμος που ασχολείται τώρα με τους υπολογιστές είναι πλέον χειριστής. Θεωρεί ότι βγαίνοντας από ένα Ανώτατο Ίδρυμα έχει αποκτήσει βαθιά γνώση. Η αλήθεια είναι ότι συνήθως φτάνουν μέχρι το layer του εργαλείου. Δεν ξέρουν τη διαδρομή των δεδομένων, πώς αλλάζουν μέσα στις CPU. Για παράδειγμα όταν επρόκειτο να κάνω προσλήψεις στην εταιρεία ήρθε ένα άτομο με Πανεπιστημιακές σπουδές τον ρώτησα αν μπορεί να κάνει σχεδιαστικά μια σύνδεση XON/XOFF, μια απλή σειριακή σύνδεση δηλαδή. Μου είπε ότι κάποτε πρέπει να το είχε διδαχθεί αλλά δεν το θυμάται. Εκ των υστέρων κατάλαβα ότι αυτό δεν σημαίνει τίποτα … απλά μερικά πράγματα δεν είναι πια μέρος της διδασκόμενης γνώσης.

Έχετε ακόμα στο προσωπικό σας κόσμο από τα πρώτα χρόνια?

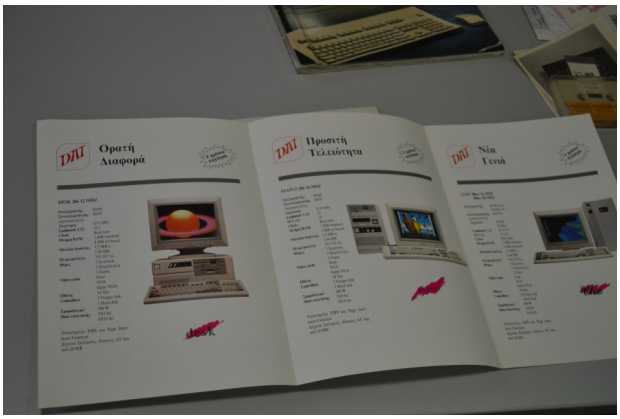
Φυσικά! Συνήθως τα άτομα που έχουμε δεν είναι περαστικοί από την εταιρεία μας.

Ασχολείστε με παλιούς υπολογιστές και προγράμματα?

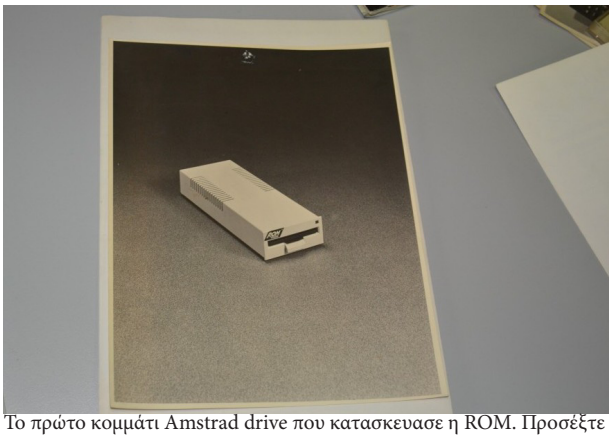
Όχι! Γενικά δεν ασχολούμαι με υπολογιστές. Μετά από τόσα χρόνια……! Η ROM ΨΗΦΙΑΚΗ και οι συνεργάτες μας ακολουθούμε την τεχνολογία και εξελισσόμαστε μαζί της!

ΠΡΟΠΟ (Μάνου Καφέ) Master tape

Σχεδιαγράμματα κυκλωμάτων



Φυλλάδια με τη πετυχημένη σειρα συμβατών DAT


Το πρώτο κομμάτι Amstrad drive που κατασκευασε η ROM. Προσέξτε το χρώμα.

Εξομοιωτής Αεροναυτιλίας στο F.I.R Αθηνών. Σύντομα στα Spectrum σας...και αυτό...stay tuned

Σ.Σ : Περισσότερες φωτογραφίες και σε υψηλότερη ανάλυση θα δημοσιευτούν στο RetroManiaX.

Διαφημίσεις του τότε...

Software: Παπάς, Πίνακες, ΠΡΟ-ΠΟ, Στατιστική,Κόμπος
Hardware: Rom Sound (έστελνε τον ήχο του 48αρη στην TV) ,Stendor (μικρός ενισχυτής ήχου για Spectrum), Spectrum Joystick Interface, Εξωτερικό drive για CPC, Προγραμματιζόμενο Spectrum Joystick Interface

Η ROM ΨΗΦΙΑΚΗ σήμερα.

ROM ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕ
ΦΙΛΟΛΑΟΥ 111Α
Τ.Κ. 116 33
ΤΗΛ.: 210 7564475
210 7564476
FAX: 210 7564437

ΝΤΟΚΟΥΜΕΝΤΑ : GIGATRONICS

του Wally

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ!

Άνθρωποι που εκτίμησαν τη προσπαθειά μας, σχετιζόμενοι με την **Gigatronics** τη δεκαετία του 80, μας εξασφάλισαν **δυο αποκαλυπτικά έγγραφα** τα οποία καταδεικνύουν σε τι επίπεδο είχε φτάσει στις αρχές του 80 η Ελληνική Πληροφορική μέσω των ιδιωτών-βιοτεχνών. **Τα κείμενα αυτά δεν έχουν δημοσιευτεί ποτέ!**

Τι μαθαινουμε μετα λοιπόν απο 28 χρόνια? Οτι εταιριες οπως η **Commodore** και **Omega Microware** θεωρούσαν επίτευγμα αυτά που είχε καταφέρει η Gigatronics με τα 6502-συστήματα της και το in-house DBMS της, τα εκθειάζουν και επιδιώκουν τεχνολογική συνεργασία!

Δεν θα το αναλύσω περαιτέρω διότι πρέπει να κλείσει το τεύχος αλλά **σας συνιστώ να τα διαβάσετε προσεκτικά**! Σας τα παραθέτουμε ως έχουν και θα ετοιμάσουμε μεταφρασή τους στο **φόρουμ** για τους μη-Αγγλομαθείς όπου θα γίνει και **συζήτηση**.

OMEGA MICROWARE, INC.™

177 W. HINTZ ROAD
WHEELING, IL 60090
312-537-3045
TELEX: 270304

March 19, 1984

Dr. John Garyfalos
Director of Planning and Programming
Gigatronics Ltd.
18 Poseidonos Blvd.
Kallithea
Athens, Greece

Dear Dr. Garyfalos:

Thank you for the opportunity to review the exciting new Data Base Management System developed by Gigatronics, Ltd.

Of all the DBMS systems on the market, yours is clearly superior regarding ease of use, self-documenting features and speed of operation. In fact, everyone seeing the system is astounded at the dimensions you have added to the speed and efficiency of the 6502 based computer. As soon as the IBM version of the product is completed, it will also dominate that CPU.

Omega MicroWare, Inc. is extremely interested in entering into a joint venture to market and distribute the product. Attached please find marketing planning information as well as financial projections which are conservative estimates as to what we believe this product can produce.

Your 6502 based "Hermes" computer was also extremely interesting. It's ability to service multiple users without the need of networking facilities is unique and marketable.

We look forward to entering into an agreement with you as soon as financial arrangements are completed.

Yours very truly,

Kenneth H. Rose
President

commodore

SOFTWARE

07 March 1984

INTER OFFICE MEMO

TO: Sig Hartmann

FROM: P. Goheen

SUBJECT: Gigatronics meeting

cc: Shiraz Shivji
Dan Knuz
Bob Russell
Alvin Dorfmann

Just a note to summarize the results of our meeting with Gigatronics of March 5.

First of all let me preface this summary by stating my surprise and pleasure that this meeting was one of the rare times that people have made several exciting claims and they have been demonstrated to be true. I felt the entire line of technology presented by Gigatronics represented commitment, know how, and innovative thinking.

Their largest demonstration centered around their own 6502 based multi-user computer system. They have achieved substantial speed by incorporating the design of their database product in the language (SUPERBASIC), in their operating system and even down into the hardware level. By designing and building their products from the ground up they have been able to capture a place for themselves in a price marketplace that has been dominated by machines that typically cost considerably more.

By their own admission they realize that their current level of chip technology could be made better, but utilizing the existing tools allowed them in their country they have done a very credible job. Our current computer products are not designed to take advantage of this type of technology. However, I strongly recommend that we analyze very closely the opportunity we have in allowing Gigatronics to apply their ability towards one of our upcoming products so that we may offer a multi-user product at a lower price than has ever been considered possible.

Their database product running on their own computer and on the APPLE IIe again demonstrated their ability to produce quality products. The product incorporates a windowing concept to allow the inspection of multiple files at the same time. It contains every feature that is considered to be standard on a product of that type and then goes beyond to include many more features that make this type of database a very professional product.

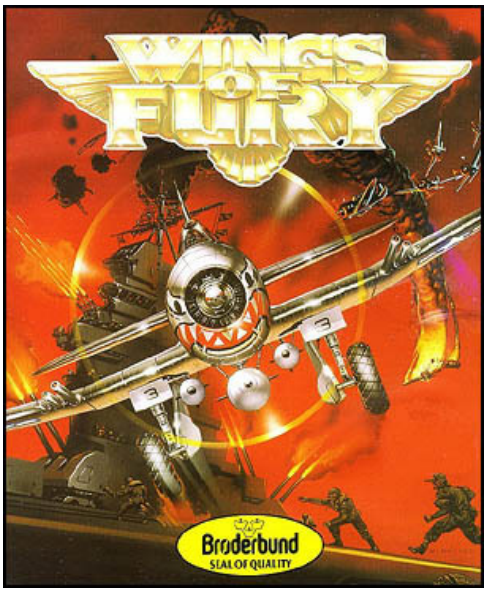
Dan Kunz and myself felt that another possible opportunity for us may be to deliver to Gigatronics a specification to build a custom networking product that would support our existing Commodore 64 and 1541 product line. There have been several people in this arena, however, Dan feels that no one has reached the mark in making a product that fills the need.

I suggest that we start our relationship with Gigatronics via an Agreement that has a time limit and a penalty attached so as to minimize our exposure and to maximize their incentive. They are quite sure of their abilities and feel that they are up to any test.

Paul

WINGS OF FURY (C64)

Του Alucard



Δεν θυμάμαι να έχω κάνει review για παρόμοιο είδος παιχνιδιού. Με το συγκεκριμένο είχα κολλήσει ιδιαίτερα στις αρχές του '90. Απίστευτο gameplay, αγαπημένη θεματολογία (αεροπλάνα) και εντυπωσιακή δράση. Μιλάμε για το Wings of Fury της Broderbund το οποίο κυκλοφόρησε για τον Commodore και τον Amstrad το1990. Ας θυμηθούμε και πάλι τις όμορφες εκείνες. πτήσεις.

Blaze your way to Glory!

Αναλαμβάνουμε το ρόλο ενός γενναίου πιλότου του Β' Παγκοσμίου Πολέμου ο οποίος μέσα από το cockpit του F6F Hellcat καλείται να αντιμετωπίσει τις Ιαπωνικές δυνάμεις λίγο μετά την καταστροφή του Pearl Harbor. Βρισκόμαστε λοιπόν κάπου στον Ειρηνικό Ωκεανό επιχειρώντας από το αεροπλανοφόρο USS Wasp και ξεκινώντας από την κατώτερη στρατιωτική ιεραρχία ως δόκιμοι αξιωματικοί του πολεμικού ναυτικού με σκοπό να προβιβαστούμε μέχρι και το βαθμό του καπετάνιου.Είναι προφανές πως όσο ανεβαίνουμε στη ναυτική ιεραρχία τόσο δυσκολότερες θα είναι και οι αποστολές που θα μας αναθέτουν. Μιλώντας λοιπόν για τις αποστολές του παιχνιδιού καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε διαφόρων ειδών στόχους όπως στρατιωτικές εγκαταστάσεις οι οποίες βρίσκονται σε νησιά και φυλάσσονται από αντιαεροπορικά πυροβόλα μέχρι και αντίπαλα αεροσκάφη Zero και αεροπλανοφόρα του Ιαπωνικού πολεμικού ναυτικού.

Φυσικά για τις ανάγκες της αποστολής έχουμε τη δυνατότητα να εξοπλιστούμε με βόμβες ελεύθερης πτώσης (30 τον αριθμό), ρουκέτες (15) ή μια και μόνη τορπίλη η οποία όπως είναι λογικό προορίζεται για τα αντίπαλα αεροπλανοφόρα. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι βασικές ενδείξεις του αεροσκάφους όπως η πίεση στα λάδια και η ποσότητα καυσίμου που έχουμε στη διάθεσή μας. Κάθε φορά που ένα από τα δύο (ή και τα δύο) τείνουν να μηδενιστούν θα πρέπει να επιστρέφουμε στο αεροπλανοφόρο μας για επιδιόρθωση των βλαβών και ανεφοδιασμό.Ας δούμε όμως πρώτα την αρχή της αποστολής.

Ο ανελκυστήρας του αεροπλανοφόρου μας μεταφέρει στο κατάστρωμα του πλοίου όπου μετά από μερικά μέτρα με τον κινητήρα του Hellcat σε πλήρη ισχύ θα μας οδηγήσει στον αέρα. Παίρνοντας αρκετό ύψος η οθόνη του παιχνιδιού αλλάζει παρουσιάζοντάς μας σε σμίκρυνση την περιοχή όπου πετάμε ενώ το αεροσκάφος μας εμφανίζεται σχεδόν σαν κουκίδα. Αυτή οπτική βοηθά ώστε να βλέπουμε τι ακριβώς υπάρχει μπροστά ώστε να προετοιμαστούμε έγκαιρα ενώ μπορεί και πάλι να αλλάξει αν μειώσουμε το ύψος μας.

Λίγα χιλιόμετρα λοιπόν παρακάτω παρατηρούμε το πρώτο νησί στο οποίο συνήθως υπάρχουν οι εχθρικές εγκαταστάσεις οι οποίες φυλάσσονται από αντιαεροπορικά πυροβόλα. Τόσο τα πρώτα όσο και τα δεύτερα μπορούν εύκολα να καταστραφούν με τη χρήση των βομβών ελεύθερης πτώσης ενώ οι Ιάπωνες στρατιώτες οι οποίοι εγκαταλείπουν τις φλεγόμενες εγκαταστάσεις μπορούν να θεριστούν από το πυροβόλο του Hellcat μας το οποίο ευτυχώς διαθέτει άπειρες σφαίρες.

Προσοχή χρειάζεται όταν καταστρέφουμε μια εχθρική εγκατάσταση καθώς το προσωπικό που βρισκόταν μέσα της τρέχει προς τις διπλανές εγκαταστάσεις επιδιορθώνοντας και ενεργοποιώντας και πάλι τα αντιαεροπορικά πολυβόλα. Πρέπει λοιπόν να τους προλάβουμε στο δρόμο.

Οι ρουκέτες σε αντίθεση με τις βόμβες ελεύθερης πτώσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν αφού πρώτα έχουμε στρέψει το ρύγχος μας προς τον αντίπαλο στόχο και μπορούν να καταστρέψουν αντιαεροπορικά πολυβόλα που δεν καταστρέφονται με τις δεύτερες.

Μόλις εξολοθρεύσουμε και τον τελευταίο αντίπαλο του νησιού, η σημαία των Ιαπώνων πέφτει και ένα μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης μας ενημερώνει για την καταστροφή του νησιού και την επιβεβαίωση του θριάμβου μας.

Μετά την επιβεβαίωση καλούμαστε να κατευθύνουμε το αεροσκάφος μας προς το αεροπλάνο μας και να προσνηωθούμε για να περάσουμε στην επόμενη πίστα. Η προσνήωση δε είναι καθόλου εύκολη υπόθεση και θα τη χαρακτήριζα ως τη δυσκολότερη φάση του παιχνιδιού.

Πρέπει ο ρυθμός καθόδου να είναι κατάλληλος ώστε το αεροσκάφος μας να μην αναπηδήσει στο διάδρομο του αεροπλανοφόρου αλλά ούτε και να κατεβαίνουμε απότομα με το ρύγχος προς τα κάτω, οπότε και το αεροσκάφος μας θα συντριβεί. Δεδομένου πως θα πρέπει να λάβουμε υπόψη και τα σκαμπανεβάσματα του πλοίου, μιας και βρίσκεται σε θάλασσα, το να καταφέρουμε να προσνηωθούμε χρησιμοποιώντας το arresting hook δεν είναι και ό,τι πιο εύκολο.

Προσοχή λοιπόν γιατί διαθέτουμε αρχικά μόνο 3 Hellcat.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι αερομαχίες με τα αντίπαλα Zero, στις οποίες ο όρος dogfight δικαιώνεται πλήρως καθώς τα αεροσκάφη αφού πλησιάσουν μεταξύ τους θα μπουν σ' ένα χορό κυνηγιού της ουράς του άλλου ώστε να βρεθούν σε πλεονεκτική θέση. Μόλις όμως βρεθούμε στο πίσω μέρος του αντιπάλου τα πολυβόλα μας θα βοηθήσουν ώστε να τον στείλουμε στο νερό ή στο έδαφος (ανάλογα με το τι βρίσκεται παρακάτω). Το σταυρόνημα που παρουσιάζεται στο κάτω μέρος της οθόνης θα μας βοηθήσει να ευθυγραμμιστούμε με τον αντίπαλο. Η ζημιά που προκαλούμε ή μας έχουν προκαλέσει φαίνεται από τον καπνό που βγάζει ο κινητήρας αλλά και από την ένδειξη της πίεσης του λαδιού. Στο κάτω και δεξιά μέρος της οθόνης εμφανίζονται επίσης ο αριθμός των καταρρίψεων μας μέχρι εκείνη τη στιγμή. Στις περιπτώσεις όπου συναντήσουμε εχθρικό αεροπλανοφόρο και αφού έχουμε εξοπλιστεί με την τορπίλη θα πρέπει με μια βύθιση της μύτης του F6F να βρεθούμε ελάχιστα μέτρα πάνω από την επιφάνεια και λίγο πριν το αντίπαλο πλοίο και να εξαπολύσουμε την τορπίλη έχοντας τοποθετήσει οριζόντια το αεροσκάφος μας. Σε αντίθετη περίπτωση η τορπίλη θα καταστραφεί κι εμείς θα πρέπει να επιστρέψουμε στο αεροπλανοφόρο για ανεφοδιασμό με τα αντίπαλα Zero να μας κυνηγούν. Τορπίλη εναντίον του δικού μας αεροπλανοφόρου μπορούν να εξαπολύσουν και οι αντίπαλοι την οποία θα πρέπει να καταστρέψουμε με το πολυβόλο προτού φθάσει στο πλοίο μας.

Το αεροσκάφος μας λίγο πριν την απονήωση.

Dogfight πάνω από το Ιαπωνικό αεροπλανοφόρο.

Blood red skies.

Δε θα γλυτώσει κανείς αντίπαλος από αυτήν την κόλαση φωτιάς.

Το arresting hook έκανε καλά τη δουλειά του.

Γενικά το Wings of Fury είναι ένα shoot 'em up το οποίο οι λάτρεις των αεροσκαφών είναι σίγουρο πως θα το λατρέψουν. Παρά το σχετικά χαμηλό frame rate του και την απουσία εντυπωσιακών γραφικών, οι αερομαχίες, οι βομβαρδισμοί, οι εκρήξεις στο σκοτάδι σε συνδυασμό με το εθιστικότατο gameplay καθηλώνουν τον gamer για πολλές ώρες (ακόμη και μέρες). Προλάβετε να το δοκιμάσετε πριν παρατήσετε τα παιχνίδια των 8bitων. Δεν έχουν βγει πολλά καλά παιχνίδια του είδους όπως το συγκεκριμένο. Α, ναι... απίστευτα συγκινητική μουσική στην εισαγωγή του παιχνιδιού.

NOSFERATU (C64)

Του Alucard

Πολλοί ίσως γνωρίζετε την ιστορία αλλά αξίζει να αναφέρουμε γι' αυτούς που δεν το γνωρίζουν πως η ταινία "Nosferatu the Vampyre" η οποία βασίστηκε στο έργο του Bram Stocker "Dracula" και γυρίστηκε το 1979 αποτελεί remake του "Nosferatu, eine Symphonie des Grauens" η οποία γυρίστηκε το 1922 και αποτελεί την πρώτη ταινία με πρωταγωνιστή τον εκ Ρουμανίας βρικόλακα.
Δικαστικές διαμάχες μεταξύ της οικογένειας του Stocker και του Murnau (σκηνοθέτη της πρώτης βουβής ταινίας με θέμα τον Dracula) είχε ως αποτέλεσμα ο τελευταίος να χρησιμοποιήσει στην ταινία του αρκετές παραλλαγές ονομάτων και όχι μόνο από τη νουβέλα του Stocker.
Το remake της ταινίας με τον τίτλο "Nosferatu the Vampyre" γυρίστηκε την εποχή όπου τα πνευματικά δικαιώματα του Stocker έπαψαν να ισχύουν κι έτσι χρησιμοποιήθηκαν τα αυθεντικά ονόματα των πρωταγωνιστών της νουβέλας.

Η επιτυχία που γνώρισε τόσο το διήγημα του Bram Stocker όσο και οι μεταφορές τους στον κινηματογράφο αποτέλεσαν μεγάλο κίνητρο για την εταιρεία Macmillan ώστε το 1986 να κυκλοφορήσει το παιχνίδι Nosferatu the Vampyre για τους 8 μπιτους υπολογιστές. Ας μεταφερθούμε λοιπόν μερικές δεκαετίες πίσω σ' αυτές όπου το υπερφυσικό στοιχείο κυριαρχούσε στους θρύλους και στις δοξασίες των λαών.

I was betrayed. Look what your god has done to me.

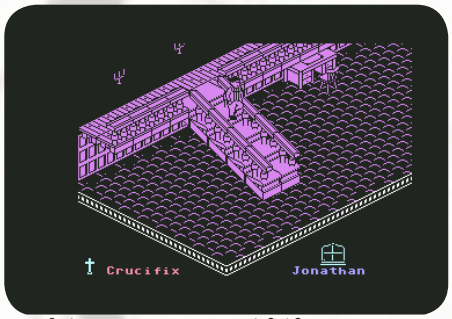
Ένας εφιάλτης μας ξυπνά από τον ύπνο στον πύργο του Κόμη Δράκουλα τον οποίο έχουμε επισκεφθεί για την υπογραφή ενός συμβολαίου πώλησης μιας κατοικίας στο Wismar. Μακάρι να μην είχε αναθέσει σ' εμάς (τον Jonathan Harker) η εταιρεία τη δουλειά αυτή. Ο τρόμος από τους ήχους και τις ψευδαισθήσεις του σκοταδιού αλλά και οι προειδοποιήσεις των χωρικών που επανέρχονται στα αυτιά μας σαν ψίθυροι, μας αναγκάζουν να ντυθούμε γρήγορα και να αναζητήσουμε την ταχύτερη έξοδο από τον πύργο.
Είναι αλήθεια. Ο αγοραστής του σπιτιού δεν είναι ακριβώς άνθρωπος, αλλά ένα καταραμένο απέθαντο πλάσμα το οποίο διψά για αίμα ανθρώπων. Ένα Nosferatu.
Και είναι επίσης σχεδόν βέβαιο πως δε θα μπορέσουμε να φύγουμε έτσι εύκολα από την κατοικία του. Τα πλάσματα της νύχτας σε πολλά από τα δωμάτια του πύργου θα προσπαθήσουν να μας κρατήσουν για πάντα σ' αυτό το φρικτό μέρος.
Αναζητούμε όπλα για να αμυνθούμε από τις επιθέσεις τους, αλλά και τα υπογεγραμμένα συμβόλαια του Nosferatu τα οποία έχουν εξαφανιστεί από το σημείο που τα αφήσαμε το προηγούμενο βράδυ. Αυτό το πλάσμα δε θα πρέπει να μετοικίσει στο Wismar.

Σταυροί, λάμπες, ξίφη, πιστόλια και κεριά θα μας βοηθήσουν να περιηγηθούμε σε σκοτεινά σημεία και να αντιμετωπίσουμε τα διαβολικά πλάσματα που ελέγχει ο Κόμης. Οι χώροι του πύργου είναι ιδιαίτερα επικίνδυνοι το βράδυ όπου τα πλάσματα ξυπνούν και θα πρέπει να περιμένουμε συνήθως τις πρώτες αχτίδες του ήλιου ώστε να κινηθούμε με μεγαλύτερη ασφάλεια.

Κάθιδροι με την καρδιά να χτυπά σαν τρελή ετοιμαζόμαστε να δραπετεύσουμε από τον εφιάλτη.

Περιπλανιόμαστε σε τεράστιους χώρους βιβλιοθηκών, σαλονιών και υπνοδωματίων με τον τρόμο να μας συντροφεύει σε κάθε μας βήμα μέχρι που εντοπίζουμε το κλειδί το οποίο ανοίγει την εξώπορτα του πύργου. Το αρπάζουμε όσο πιο γρήγορα μπορούμε και κατευθυνόμαστε προς την έξοδο. Τεράστιες αράχνες και σκυλιά της κόλασης φρουρούν τα επόμενα δωμάτια. Δεν έχουμε όμως άλλη επιλογή παρά να προχωρήσουμε αν θέλουμε να επιβιώσουμε και να ξαναδούμε την αγαπημένη μας Lucy. Με διστακτικό βηματισμό και τρεμάμενα πόδια κατευθυνόμαστε στις σκάλες που οδηγούν στην ελευθερία ενώ τα σκυλιά μας επιτίθενται ουρλιάζοντας.
Ο σταυρός θα τα κρατήσει για λίγο μακριά μας μέχρι να ξεκλειδώσουμε την πόρτα και να βρεθούμε έξω από το καταραμένο μέρος.

Μετά από αρκετή ώρα εξαντλημένοι φθάνουμε στην πόλη Wismar. Πρέπει να προειδοποιήσουμε την αγαπημένη μας Lucy αλλά και το φίλο μας καθηγητή Van Helsing για τα σκοτεινά σχέδια του Κόμη. Πρέπει να συνεργαστούμε και οι 3 για να εμποδίσουμε τον Δράκουλα από το να μεταφέρει την κατάρα του εδώ και να μετατρέψει τους κατοίκους σε νεκροζώντανα πλάσματα.
Οι αρουραίοι είναι οι φορείς αυτής της ασθένειας.
Πρέπει να τους καταστρέψουμε προτού μολύνουν τους κατοίκους της πόλης και παράλληλα να προστατεύσουμε τη Lucy από τον ίδιο τον Κόμη μεταφέροντάς την με ασφάλεια στο σπίτι της μέχρι να ξημερώσει.



Κατεβαίνοντας στον κεντρικό διάδρομο του Πύργου.

Τα όπλα θα μας δώσουν ασφάλεια και πάλι. Τι να χρησιμοποιήσουμε όμως;
Σκόρδο οπωσδήποτε, τσεκούρια αλλά και πασσάλους. Τα όπλα πρέπει να μοιραστούν ανάμεσα και στους 3 συμμάχους ώστε να αμυνθούμε από τις επιθέσεις μέχρι η Lucy να οδηγήσει τον Κόμη Δράκουλα στο σπίτι της μέχρι το ξημέρωμα όπου οι πρωινές ακτίνες του ήλιου θα τον καταστρέψουν.
Ανάμεσα σε ποντίκια και ανθρώπους που έχουν ήδη αρχίσει να μεταμορφώνονται σε απέθαντα πλάσματα ο καθηγητής Van Helsing και ο Jonathan εφοδιάζουν την Lucy με όπλα η οποία ξεκινά τη μάχη για τη ζωή της.

Ο Δράκουλας την εντοπίζει ανάμεσα στο πλήθος και την ακολουθεί με γρήγορα βήματα. Το κόλπο μας όμως έπιασε. Πρέπει να βιαστούμε τώρα και να κατευθυνθούμε προς το σπίτι. Ο ήλιος σε λίγο θα ανατείλει.
Στην πορεία δυστυχώς συνειδητοποιούμε πως πολλοί από τους κατοίκους του Wismar υπακούοντας στις προσταγές του Αφέντη τους μας φράζουν το δρόμο. Το σκόρδο, και οι πάσσαλοι που προμηθευθήκαμε είναι τα μοναδικά όπλα που μπορούν να μας σώσουν από την επίθεση.

Λίγο πριν το ξημέρωμα και βρισκόμαστε σχεδόν έξω από το σπίτι με τον Κόμη να μας ακολουθεί απειλητικά. Μπαίνοντας πλέον μέσα στο οίκημα τα πράγματα ξεκαθαρίζουν. Απέναντι μας βρίσκεται μόνο η διαβολική φιγούρα αυτού ο οποίος δεν μπορεί να γεράσει παρά ζει αιώνια τρεφόμενος με ανθρώπινο αίμα. Τρέχουμε με αγωνιώδεις κινήσεις ανάμεσα στα δωμάτια του σπιτιού καθώς τα λεπτά περνούν.
Καθώς το τρομακτικό πλάσμα βρίσκεται λίγα βήματα πίσω μας, μπροστά μας προσέχουμε μια πόρτα η οποία οδηγεί σε ένα δωμάτιο όπου τα παραθυρόφυλλά της είναι ανοικτά. Η τελευταία μας ελπίδα!!!
Λίγα πλέον εκατοστά πίσω μας ο βρικόλακας. Η πόρτα ανοίγει και το πλάσμα εισέρχεται σχεδόν μαζί μας στο δωμάτιο. Ο χώρος είναι λουσμένος στο πρωινό φως και οι αχτίδες του ήλιου αγκαλιάζουν ταυτόχρονα με μας και τον βρικόλακα. Είναι πολύ αργά πλέον γι' αυτόν. Το φως καίει την καταραμένη σάρκα του εξαγνίζοντας τις αμαρτίες (και την ψυχή του.
Ο εφιάλτης έχει τελειώσει.

Ο μύθος των βρικολάκων δεν ξεκίνησε από τον Bram Stocker. Ο Κόμης Δράκουλας ήταν όμως ο πρώτος και ο πιο γνωστός βρικόλακας του οποίου η ιστορία γράφτηκε σε νουβέλα.
Τι είναι αυτό που συναρπάζει τόσο ανθρώπους ώστε να ασχολούνται συστηματικά σχεδόν (ταινίες, βιβλία, video-games κλπ) με τα συγκεκριμένα πλάσματα; Ίσως είναι πολλά μαζί. Δεν υπάρχει εξάλλου λόγος να αναλυθούν τώρα.

Ο σταυρός θα κρατήσει για λίγο μακριά τα δαιμονισμένα σκυλιά.

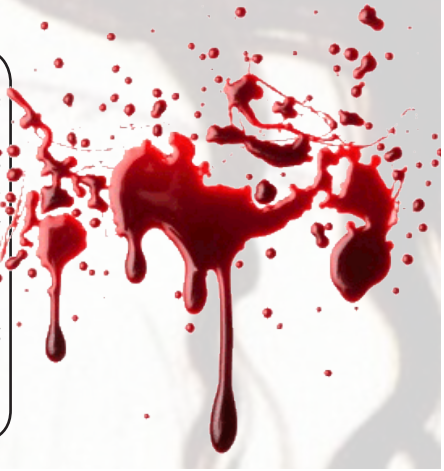
Of mice and men.

Τόσοι αιώνες ύπαρξης δίχως. διάβασμα θα έμοιαζαν πεταμένοι.

Το κυνήγι ανάμεσα στα δωμάτια του σπιτιού της Lucy.

Σε ό,τι αφορά το παιχνίδι στον Commodore 64, η μεταφορά της ταινίας Nosferatu the Vampyre έγινε με έναν σχετικά αξιοπρεπή τρόπο και σύμφωνα με τα δεδομένα της εποχής (1986).
Το παιχνίδι παρουσιάζει ισομετρικά γραφικά με ένα μακάβριο ήχο να συνοδεύει τις περιπλανήσεις μας στον Πύργο του Δράκουλα αλλά και τη συνολική μας πορεία στο παιχνίδι. Τα χρώματα είναι ελάχιστα αφού χρησιμοποιούνται μονοχρωματισμοί στις διάφορες οθόνες του παιχνιδιού αλλά είναι αρκετά ταιριαστά με την ατμόσφαιρα.
Τα sprites αν και καλοσχηματισμένα είναι αργά (υπάρχει αρκετή καθυστέρηση όταν εμφανίζονται πολλά sprites μαζί), αλλά το σενάριο και το είδος (action adventure) παρουσιάζουν ενδιαφέρον.
Οι φίλοι των παιχνιδιών τρόμου οφείλουν να το δοκιμάσουν, εκτός των άλλων, για ιστορικούς λόγους.

Goodnight Lucy.



Star-Trek-25th Anniversary

Του Seleukos36

Εισαγωγή

Το Star-Trek-25th Anniversary (1992/Electronic Arts), ανήκει στην κατηγορία των point and click adventure games. Αποτελεί ένα μοναδικό στο είδος του space adventure, που συνδυάζει την πολύ καλή ατμόσφαιρα της σειράς, με ένα μεγάλο εύρος αποστολών και εκπληκτικές διαστημικές μονομαχίες σκαφών. Η έκδοση με CD είχε τις φωνές από τους ηθοποιούς του Star-Trek: The Original Series (TOS). Το παιχνίδι ακολουθεί πιστά το ύφος, την φιλοσοφία των διαλόγων και το χιούμορ που είχε η αρχική τηλεοπτική σειρά.

Σε κάθε επεισόδιο, τα γνωστά 3 φιλαράκια, Κέρκ, Σποκ και Μακόϋ, διακτινίζονται σε νέους πλανήτες ή και άλλα διαστημόπλοια, λύνοντας γρίφους, διαπραγματευόμενοι, μπλοφάροντας ή και χρησιμοποιώντας δυναμικές λύσεις όταν είναι απαραίτητο, προκειμένου να φέρουν παντού την γαλαξιακή ειρήνη. Υπάρχουν 7 επεισόδια, αυτοτελή, ωστόσο είναι προαπαιτούμενο να τελειώσουμε το προηγούμενο για να πάμε στο επόμενο.

Κάθε επεισόδιο ξεκινά με την περιγραφή της νέας αποστολής με ένα μήνυμα του αστροστόλου, ή από το ημερολόγιο του Κυβερνήτη. Μπορεί κάποιος να τελειώσει ένα επεισόδιο-αποστολή με διαφορετικούς από έναν τρόπους, και στο τέλος κάθε αποστολής, η Διοίκηση του Αστροστόλου σε βραβεύει αναλόγως με την εξέλιξη. Το παιχνίδι τελειώνει αρνητικά μόνο εάν το Εντερπράϊζ καταστραφεί ή σκοτωθεί κάποιος εκ των τριών πρωταγωνιστών.

Δομή-Περιγραφή Αποστολών

Το παιχνίδι αποτελείται από τα εξής 7 επεισόδια-αποστολές:

- **Demon World**: Η αποστολή ξεκινάει με μία εικονική μάχη με το USS Republic, για λόγους άσκησης. Στη συνέχεια το Εντερπράϊζ εντέλλεται να μεταβεί στον πλανήτη Pollux (Πολυδεύκη) V, καθότι οι εκεί άποικοι/μοναχοί, αναφέρουν επιθέσεις από «δαίμονες», στα ορυχεία τους. Το πλήρωμα του Εντερπράϊζ, με επικεφαλής τον κάπτεν φυσικά, θα ανακαλύψουν οτι ο πλανήτης αυτός , κατοικούνταν στο παρελθόν από την φυλή Nacians, η οποία ξυπνά από έναν ληθαργικό ύπνο και τώρα πλέον θα συμφωνήσει να μοιραστεί τον πλανήτη με τους νέους κατοίκους του.
- **Hijacked**: Το σκάφος USS Masada κατελήφθη από πειρατές της φυλής Elasi οι οποίοι κρατούν το πλήρωμα ομήρους. Ο κάπτεν για άλλη μία φορά, θα βρει τον τρόπο να τους απελευθερώσει, διακτινιζόμενος στο Masada και πείθοντας τους πειρατές να παραδοθούν , ή σκοτώνοντάς τους.
- **Love's Labor Jeopardized**: Διαστημόπλοια των «Ρωμαίων» (Romulans ντε), παραβιάζουν την ουδέτερη ζώνη και επιτίθενται σε έναν ερευνητικό σταθμό, του οποίου ηγείται η Δρ. Κάρολ Μάρκους. Το Εντερπράϊζ σπεύδει προς βοήθεια, και μετά από επικοινωνία με τους Romulans, ο Κάπτεν Κέρκ και η συνοδεία του, διακτινίζονται. Σύντομα ανακαλύπτουν τον λόγο της επίθεσης: Η Κάρολ και η ομάδα της, ανακάλυψαν τυχαία έναν ιό, ονόματι Oroborus, θανατηφόρο για Romulans και Βουλκάνιους. Και για να γίνουν τα πράγματα χειρότερα, μετά από ένα ατύχημα, η ατμόσφαιρα του σταθμού μολύνθηκε από τον ιό, όπερ σημαίνει οτι ο Σποκ θα πεθάνει, εκτός αν ο Μακόϋ ανακαλύψει την θεραπεία. Αφού λοιπόν ο γιατρός μας βρει το εμβόλιο, ο Κερκ εξουδετερώνει τους αντιπάλους με το αέριο γέλιου που δημιουργεί, και ο Μακόϋ θεραπεύει Σποκ και Romulans. Οι τελευταίοι συμφωνούν να αποχωρήσουν ειρηνικά και ο Κερκ αποχαιρετά την Κάρολ, αναρωτώμενος αν θα την ξαναδεί...α, ρε Κάπτεν αισθηματία!
- **Another Fine Mess**: Το Εντερπράϊζ, ανταποκρινόμενο σε σήμα κινδύνου από το αστρικό σύστημα του Αρλεκίνου (Harlequin), πέφτει πάνω σε δύο πειρατικά πλοία Elasi, τα οποία και του επιτίθενται. Μετά από συνομιλίες με τους Elasi, προκύπτει οτι ο άνθρωπος που έστειλε το σήμα κινδύνου, δεν είναι άλλος από τον παλιόφιλο, Hurry Mudd! Ο εν λόγω τυχοδιώκτης του διαστήματος, ανακάλυψε ένα μυστηριώδες εξωγήινο φορτίο και ενεπλάκη σε δοσοληψίες με τους πειρατές Elasi, οι οποίοι τώρα στράφηκαν εναντίον του. Ο Κερκ και το πλήρωμά του, εξερευνούν το εξωγήινο διαστημόπλοιο, ανακαλύπτουν τα μυστήρια σχετικά με τον δημιουργό του, καθώς επίσης και ένα αρχαίο, πλην όμως προηγμένο οπλικό σύστημα, το οποίο μπορούν να προσαρμόσουν επί του Εντερπράϊζ. Στο τέλος, αφήνουν πίσω τον Χάρυ, αφού πρώτα η Ουχούρα ενημερώσει την σύζυγό του, για τα... καμώματά του...δύστυχε Χάρυ
- **Feathered Serpent**: Μία μοίρα σκαφών των Κλίγκον, παραβιάζει την ουδέτερη ζώνη, κυνηγώντας έναν φυγά. Το Εντερπράϊζ σπεύδει στην πρώτη γραμμή, και μετά από συνεννοήσεις, ο αξιωματικός των Κλίγκον, Vlict, συμφωνεί να αφήσει το Εντερπράϊζ να συλλάβει τον φυγά. Για να μην τα πολυλογούμε, ο φυγάς αυτός αποδεικνύεται οτι είναι ο αρχαίος θεός των Αζτέκων, Quetzalcoatl, ο οποίος ισχυρίζεται οτι θέλει να διαδώσει μήνυμα ειρήνης παντού. Αφού τους υποβάλλει σε μία σειρά δοκιμασιών, τις οποίες φυσικά περνάνε επιτυχώς, ο ανωτέρω θεός συμφωνεί να μετατραπεί σε θνητό, αφού του αφαιρεθεί ένα συγκεκριμένο όργανο. Κατά την διάρκεια της εγχείρησης επί του Εντερπράϊζ, οι Κλίγκον ζητούν να δικαστεί ο Quetzalcoatl για γενοκτονία στον πλανήτη Hrakkour, και αυτό θα γίνει τελικά υπό την μορφή δοκιμασιών.
- Στην συνέχεια, ο Κερκ και η αποστολή του, ανακαλύπτουν ένα αρχαίο δωμάτιο, κτισμένο από την εξαφανισθείσα φυλή που κατοικούσε τον Hrakkour. Ο υπολογιστής που βρίσκεται σε αυτό, αναλύει τους εγκεφάλους όλων όσων βρίσκονται εκεί, και αποκαλύπτει οτι την γενοκτονία διέπραξε ο αξιωματικός των Κλίγκον, Vlict, ο οποίος και καταδικάζεται σε θάνατο. Εσείς (ο Κάπτεν δηλαδή), μπορείτε είτε να παρέμβετε για να του χαριστεί η ζωή, είτε να τον αφήσετε στην τύχη του...ένας Κλίγκον λιγότερος δηλαδή
- **That Old Devil Moon**: Η Διοίκηση του Αστροστόλου διατάζει το Εντερπράϊζ να μεταβεί στον Σκύθη, δορυφόρο του πλανήτη Proxtrey. Ο Proxtrey ήταν ένας ακμάζων βιομηχανικός πλανήτης, αλλά μετά από έναν καταστροφικό πυρηνικό πόλεμο, αρκετούς αιώνες πριν, γύρισε πίσω τεχνολογικά. Ο Κερκ και η ομάδα εδάφους, διακτινίζονται στον Σκύθη, οπου και ανακαλύπτουν μία πυραυλική βάση, από την οποία ξεκίνησε ο αρχαίος πόλεμος. Εν τω μεταξύ, ο πληθυσμός του Proxtrey, έχει επανέλθει σιγά-σιγά σε τεχνολογία των αρχών του 20ου αιώνα, και εκπέμπει ασύρματα ραδιοκύματα τα οποία η πυραυλική βάση στον Σκύθη, εκλαμβάνει λανθασμένα ως εχθρικές ενδείξεις και ετοιμάζεται αυτόματα, χωρίς κάποιον έλεγχο από ανθρώπους, να ξαναβομβαρδίσει τον πλανήτη, αφανίζοντας οριστικά, κάθε μορφή ζωής. Η αποστολή του Εντερπράϊζ, μολύνει το σύστημα ελέγχου πυρός της πυραυλικής βάσης με έναν ιό, και έτσι οι πύραυλοι θα κατευθυνθούν προς τον ήλιο.
- **Vengeance**: Σε αυτό το επεισόδιο, το Εντερπράϊζ ανακαλύπτει οτι το σκάφος της Ομοσπονδίας, Republic, έχει δεχτεί επίθεση από...το Εντερπράϊζ, σύμφωνα με τα λεγόμενα της τελευταίας επιζώσας! Ο Κερκ με την ομάδα του, προσπαθούν να ενεργοποιήσουν τα συστήματα του

Republic, όταν ξαφνικά εμφανίζεται ένα πειρατικό των Elasi. Μετά από διαπραγματεύσεις για να κερδίσει χρόνο, ο Κάπτεν με την ομάδα του ενεργοποιεί τα οπλικά συστήματα του Republic και στέλνει 2 τορπίλες στους Elasi. Εκείνη την στιγμή εμφανίζεται και το Εντερπράϊζ, και οι πειρατές οπισθοχωρούν ατάκτως...

Δεν τα λέω όλα όμως, η συνέχεια και το τέλος επί της οθόνης σας!

Η γέφυρα. Όλοι οι γνωστοί μας είναι εδώ...

Οδηγίες από την Διοίκηση του Αστροστόλου. Τζιμ, πάλι εσύ είσαι ο εκλεκτός!

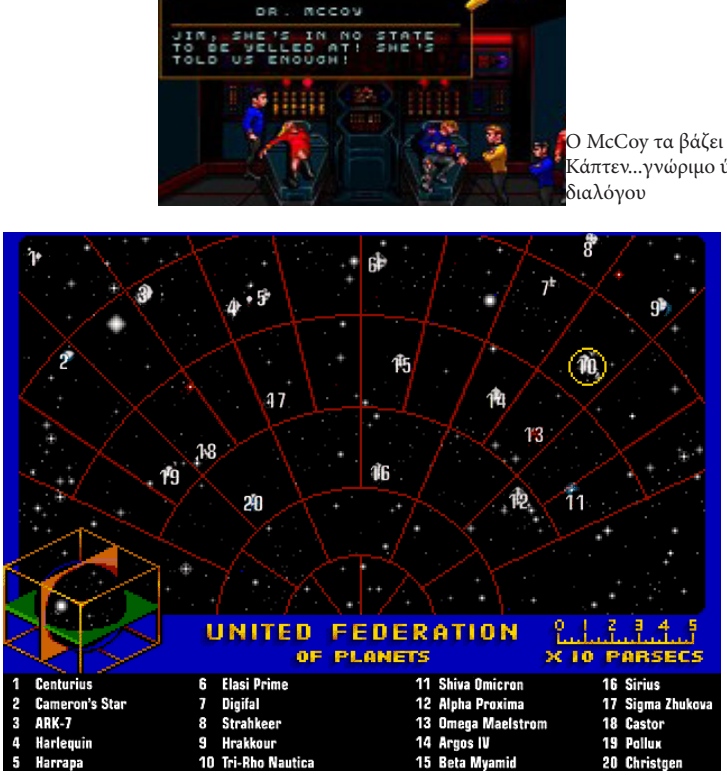
Ο McCoy τα βάζει με τον Κάπτεν...γνώριμο ύφος διαλόγου

Χειρισμός

Πρώτα απ' όλα, για να μεταβείτε στον χώρο της αποστολής σας, θα χρειαστείτε τον αστρικό χάρτη,. Χωρίς αυτόν, θα πάτε σε τυχαία μέρη του γαλαξία και θα εμπλακείτε σε ανούσιες μάχες.
Τα πλήκτρα χειρισμού είναι τα εξής:
S: shields
W: weapons
U: use
W: walk
L: look
T: talk
G: get
H: hail
C: computer
N: navigation
O: orbit
K: Kirk (log, beam, save)
Δεξί κλικ: επιλογές για walk, use, save

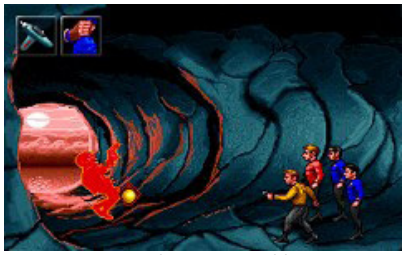
Πως να νικήσετε στις μάχες μεταξύ διαστημοπλοίων:

Ύψώστε τις ασπίδες (S) και οπλίστε (W). Έπειτα, αυξήστε την ταχύτητα στο μεγιστο (9) και επιλέξτε λειτουργία πλήρους οθόνης (V). Ελιχθείτε μέχρι να εντοπίσετε τα αντίπαλα σκάφη. Μόλις αυτό συμβεί, ελαττώστε ταχύτητα (1) και πυροβολείστε με τα φέϊζερ (αριστερό κλικ) ή με τις τορπίλες φωτονίου (space). Και ένα κολπάκι για να νικήσετε πιο εύκολα: κατά την διάρκεια της μάχης, αν πιέσετε το πλήκτρο ~, το Εντερπράϊζ κινείται με την όπισθεν και δεν μπορούν να σας πετύχουν...αέρα, πίσω, και τους φάγαμε Τσέκωφ!



Ο Χάρτης (πηγη:http://www.methodshop.com/games/reviews/startrek25th/Galaxy-Map.gif)

Εντάξει, μπήκαμε μέσα, και τώρα; Πως λειτουργεί αυτό;



Είπαμε, είμαστε φιλειρηνικοί...αλλά έχουμε και φέϊζερ!

Energize!

Πως θα ανοίξουμε την πόρτα; ...ξέχασα τα κλειδιά στο άλλο παντελόνι!

Στο δικαστήριο των Κλίγκον.

Επίλογος

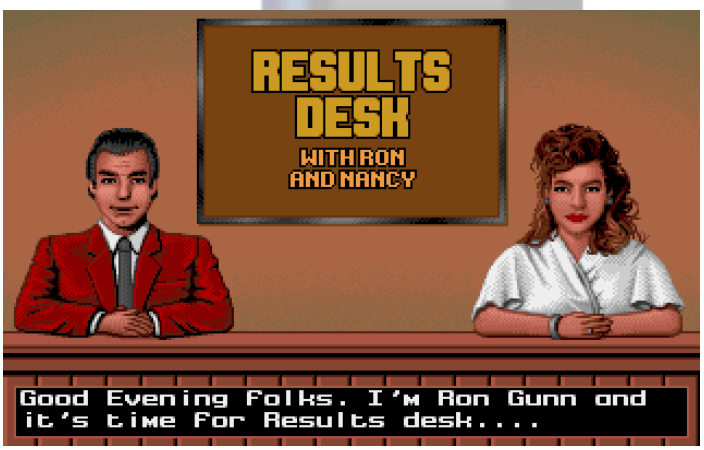
Το Star-Trek 25th Anniversary, είναι ένα εκπληκτικό adventure game και περιέχει πολύ ενδιαφέροντες γρίφους αλλά και στιγμές space-combat action, σε πολύ καλή αναλογία. Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Θα διασκεδάσετε με τους απίθανους διαλόγους μεταξύ Σποκ και Μακόϋ, και τα πειράγματα εκατέρωθεν. Θα μεταφερθείτε εκεί οπου «no retromaniac has gone before». Αν είστε λάτρεις της αρχικής σειράς και δεν το είχατε παίξει τότε, τώρα πλέον, δεν έχετε καμιά δικαιολογία να καθυστερείτε ....**Engage**!

SUPER CARS (Amiga)

Του divined

Το Super Cars είναι ένα top-down racer παιχνίδι, τα οποία συνηθιζόντουσαν αρκετά την εποχή που βγήκε. Κατάφερε να ξεχωρίσει από τον σορό των υπόλοιπων λόγω του καλού σχεδιασμού και των δυνατοτήτων τροποποιήσεων – προσθηκών που μπορούσες να κάνεις στο αυτοκίνητο σου. Κυκλοφόρησε το 1990, για διάφορες πλατφόρμες μεταξύ αυτών Amiga, Atari ST, C64, Amstrad 6128,NES, ZX Spectrum ακόμα και για MSX. Το review αναφέρεται στην έκδοση της Amiga.

Ξεκινώντας το παιχνίδι βλέπουμε την όμορφη εισαγωγή, στην οποία δύο ρεπόρτερ μας μεταφέρουν στο κλίμα του παιχνιδιού. Αυτή η τηλεοπτική προσέγγιση στα παιχνίδια, ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένη στα τέλη της δεκαετίας του 1980, χάρη κυρίως στην CINEMAWARE και τη φοβερή σειρά των TV Sports Games. Επιστρέφοντας στο δικό μας παιχνίδι, οι παρουσιαστές σχολιάζουν την επικαιρότητα των τελευταίων αγώνων και παραθέτουν την κατάταξη. Συνοδεύονται από μία τυπική αλλά πολύ ευχάριστη ηλεκτρονική μουσική, από αυτές για τις οποίες φημιζότανε η Amiga.



Μόλις πατήσουμε Fire, ζητείται ένας κωδικός, ο οποίος μας επιτρέπει να προχωρήσουμε άμεσα σε κάποιο από τα επόμενα στάδια ή και να βάλουμε διάφορα cheats. Αν δεν ξέρουμε κάποιον τέτοιο κωδικό ξεκινάμε πάντα από την αρχή. Μπαίνουμε οπότε στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, στην οποία βλέπουμε το αυτοκίνητο μας, ένα μενού για το συνεργείο, το μενού από το οποίο επιλέγουμε την επόμενη πίστα που θα τρέξουμε και τέλος το βασικότερο και εκνευριστικότατο τμήμα του παιχνιδιού, την αντιπροσωπία αυτοκινήτων. Το χαρακτηρίζω ως βασικότερο, διότι αργά ή γρήγορα θα χρειαστεί να αλλάξεις το αυτοκίνητο σου με κάποιο καλύτερο, αν θέλεις να κερδίσεις.

Αρχικά, έχουμε ένα βασικό αυτοκίνητο, το οποίο θα τρέξει τίμια και θα σας βοηθήσει να κερδίσετε τους πρώτους αγώνες του παιχνιδιού. Μπορούμε να το αναβαθμίσουμε, όπως και όλα τα υπόλοιπα αυτοκίνητα που θα αγοράσουμε από το συνεργείο. Το αυτοκίνητο έχει τέσσερα κυρίως χαρακτηριστικά που πρέπει να ελέγχουμε διαρκώς, γιατί εάν ένα από αυτά μηδενιστεί, τότε GAME OVER. Αυτά είναι το αμάξωμα (BODY), τα καύσιμα (FUEL), τα λάστιχα (TIRES) μηχανή (ENGINE). Όλα τα χαρακτηριστικά φθείρονται κατά τη διάρκεια των αγώνων, οπότε πρέπει να φροντίζουμε να τα επισκευάζουμε στο συνεργείο ή να είμαστε σίγουροι ότι θα βγάλουν τον αγώνα εάν δεν τα επισκευάσουμε - αναπληρώσουμε. Το αμάξωμα φθείρεται καθώς συγκρουόμαστε με τα τοιχώματα ή άλλα αυτοκίνητα, τα καύσιμα μειώνονται καθώς τρέχουμε στις πίστες, τα λάστιχα και η μηχανή φθείρονται καθώς τρέχουμε στις πίστες.

Περνώντας στο συνεργείο, εκεί πέρα από την επισκευή των τεσσάρων χαρακτηριστικών που αναφέραμε μπορούμε να αγοράσουμε διάφορες αναβαθμίσεις για το αυτοκίνητο μας. Μπορούμε να αγοράσουμε Turbo Kit για να πηγαίνουμε γρηγορότερα, power steering για να παίρνουμε πολύ ευκολότερα τις στροφές, skid kit για να μην γλιστράει το αυτοκίνητο στα λάδια μέχρι και άλλες αναβαθμίσεις που επιταχύνουν το αυτοκίνητο μας όταν περνάει μέσα από νερά.

Πέρα από τις αναβαθμίσεις μπορούμε να αγοράσουμε θωράκιση που προστατεύει το αυτοκίνητο μας καθώς διάφορα οπλικά συστήματα. Με τη χρήση των οπλικών συστημάτων μπορούμε να βγάλουμε αθέμιτα, εκτός μάχης, τους αντιπάλους. Ουσιαστικά πρόκειται για πυραύλους που εκτοξεύονται από το μπροστινό μέρος του αυτοκινήτου μας και βαράνε τους αντιπάλους. Οι χτυπημένοι αντίπαλοι ακινητοποιούνται αλλά παραμένουν στην πίστα περιμένοντας να μας εκδικηθούν, ως απλά εμπόδια πλέον.

Μετά το συνεργείο έχουμε την αντιπροσωπεία αυτοκινήτων. Εκεί, θα μας υποδεχθεί ένας ευγενέστατος κύριος ο οποίος θα προσπαθήσει να μας πωλήσει κάποιο αυτοκίνητο μεγαλύτερου κυβισμού, το οποίο θα μας χρειαστεί σίγουρα καθώς προχωράμε στο παιχνίδι. Το πρόβλημα είναι ότι τα χρήματα που έχουμε κερδίσει σπανίως επαρκούν για να αποκτήσουμε το αυτοκίνητο των ονείρων μας, οπότε θα πρέπει να διαπραγματευθούμε σκληρά για να πετύχουμε την μείωση τιμής. Μέσα οπότε από ένα πλήθος επιλογών θα πρέπει να θέσουμε το ζήτημα κατάλληλα και σύμφωνα με τον κώδικα του κυρίου, ώστε να πετύχουμε την επιθυμητή μείωση. Τις περισσότερες φορές το μόνο που θα πετύχουμε είναι να μας πετάξει έξω από το μαγαζί του, οπότε θα πρέπει να προσπαθήσουμε ξανά μετά την επόμενη κούρσα.

Περνώντας στο ίδιο το gameplay, μπορούμε να πούμε ότι είναι πολύ στρωτό και απλό στο να το μάθουμε. Πατώντας το Fire, το αυτοκίνητο επιταχύνει, φρένο δεν υπάρχει, απλώς αφήνουμε το Fire για να μειωθεί η ταχύτητα μας. Για την κίνηση του αυτοκινήτου αρκεί να κουνάμε το χειριστήριο αριστερά ή δεξιά αναλόγως του που θέλουμε να στρίψουμε. Εάν έχουμε αγοράσει πύραυλο, τότε αυτός χρησιμοποιείται πιέζοντας τον μοχλό προς τα πάνω. Γενικά, σαν arcade racer που είναι το παιχνίδι, έχει πολύ απλό χειρισμό.

Το ίδιο το παιχνίδι όμως είναι αρκετά δύσκολο. Ξεκινάμε πάντα από την τελευταία θέση, ανεξαρτήτως του πως τα πήγαμε στον προηγούμενο αγώνα, οπότε θα πρέπει να ιδρώσουμε για να φθάσουμε στην κορυφή. Για να μπορέσουμε να συνεχίσουμε μετά από κάποιον αγώνα πρέπει να τερματίσουμε μέσα στους τρεις πρώτους. Οι αντίπαλοι έχουν πάντα καλύτερα αυτοκίνητα εκτός από τους δύο – τρείς τελευταίους. Δεν παίζουν πολύ έξυπνα και η δυσκολία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι ξεκινάτε τελευταίοι, στο ότι έχουν καλύτερα αυτοκίνητα και στην δυσκολία των πιστών καθώς προχωράτε στο παιχνίδι.

Ένα εκνευριστικό σημείο του παιχνιδιού, είναι όταν μαζεύονται πολλά αυτοκίνητα μαζί στο ίδιο σημείο. Οι καραμπόλες που θα επακολουθήσουν είναι εύκολο να σου στοιχίσουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις, οι οποίες σου επιτρέπουν να προχωρήσεις στην επόμενη πίστα.

Τα γραφικά είναι σε καλούτσικα επίπεδα. Η χρωματική παλέτα δεν είναι μεγάλη αλλά κατάλληλα επιλεγμένη. Τα αρχικά αυτοκίνητα είναι λιτά σχεδιασμένα αλλά βελτιώνονται καθώς προχωράμε σε καλύτερα αυτοκίνητα. Οι πίστες είναι και αυτές όμορφα σχεδιασμένες, ενώ περιβάλλονται συνήθως από χλόη και διάφορα δέντρα. Υπάρχουν ορισμένα τυφλά σημεία, στα οποία δεν βλέπουμε το αυτοκίνητο, όπως όταν περνάμε κάτω από ράμπες. Το alpha blending ήταν πολυτέλεια τότε, οπότε ας το συγχωρήσουμε αυτό το μειονέκτημα.

Για την μουσική επένδυση να πούμε ότι είναι πολύ ευχάριστή. Στην εισαγωγή ακούγεται ένα όμορφο ηλεκτρονικό κομμάτι ενώ στην διάρκεια των αγώνων ακούγονται δύο διαφορετικές μουσικές εναλλάξ, για να μην πλήττουμε. Υπάρχει επίσης και μουσική στο μενού επιλογών μεταξύ των αγώνων. Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά αρκετά καλά. Ακούμε το μούγκρισμα της μηχανής, τα σπιναρίσματα, τις συγκρούσεις με τα τοιχώματα ή άλλα αυτοκίνητα και τα κλασικά εφέ έναρξης της κούρσας.

Γενικά, πρόκειται για ένα αξιόλογο σύνολο το οποίο θα σας κρατήσει συντροφιά για πολλές ώρες παιχνιδιού ενώ θα συνεχίζετε να επιστρέφετε ξανά και ξανά για να προχωρήσετε μία κούρσα παρακάτω ή για να αγοράσετε ένα καλύτερο αυτοκίνητο.

Συστήνετε ανεπιφύλακτα.

GHOSTBUSTERS 2 (PC)

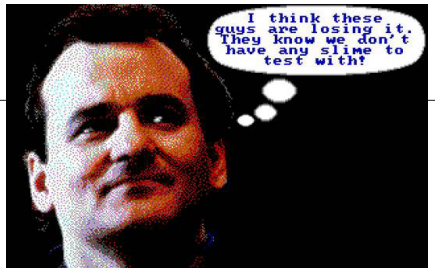
Του VagosGTA3

Είμαστε στο 1989 και στους κινηματογράφους κυκλοφορεί η συνεχεία της επιτυχίας του Ghostbusters αν και δεν είχε τις κριτικές και την ανταπόκριση της πρώτης ταινίας η Activision χωρίς να χάσει χρόνο κυκλοφορεί την ίδια χρονιά για τους Home Computers και μέσω τις Dynamix στο PC το ομώνυμο τίτλο.
Το Ghostbusters 2 κυκλοφόρησε σε δυο εκδόσεις, μια Platform για Amiga, Amstrad CPC, Atari 2600, Atari ST, Commodore 64 , MSX, και ZX Spectrum και μια έκδοση μέσω της Dynamix για PC DOS.
Η έκδοση PC κυκλοφόρησε σε 5,1/4 δισκέτες low destine, απαιτεί PC XT και υποστηρίζει CGA/EGA κάρτες γραφικών.

Η PC έκδοση του παιχνιδιού όχι απλά είναι διαφορετική από όλες τις πλευρές σε σχέση με τις άλλες εκδόσεις των home συστημάτων αλλά πιστεύω ότι είναι και πολύ καλύτερο.
Φορτώνοντας το παιχνίδι εμφανίζεται το logo των Ghostbusters και την εισαγωγική μουσική των Ghostbusters, το παιχνίδι σε ξεκινάει μέσω εικόνων ψηφιοποιημένες από σκηνές της ταινίας στο σημείο που η ομάδα μας δικάζεται και τα νεύρα του δικαστή ενεργοποιούν την "μύξα" και ελευθερώνει μέσα στο δικαστήριο δυο φαντάσματα που είχαν καταδικαστεί σε θάνατο από τον ίδιο τον δικαστή, και έτσι δικαστής μας ζητάει την βοήθεια της ομάδας μας σε αντάλλαγμα την αθώωση από όλες της παρανομίες και φθορές που έκαναν κατά την ερευνά τους για την μύξα, και εδώ ξεκινάει η περιπέτεια μας.
Το παιχνίδι αρχίζει σαν τρίτου προσώπου με στόχο και με την χρήση του ποντικιού η του πληκτρολογίου προσπαθούμε με το proton steam να αποδυναμώσουμε τα φαντάσματα ενώ ταυτόχρονα αποφεύγουμε της ενέργειες που μας πετάνε τα φαντάσματα, εδώ σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού είτε χάσουμε είτε κερδίσουμε το παιχνίδι συνεχίζει με την διαφορά ότι αν χάσουμε είμαστε με μείον 10.000 δολάρια από το πρόστιμο που τελικά μας βάζει ο δικαστής η με 0 δολαρια αν κερδίσουμε.
Και φτάνουμε επίσημα στο κεντρικό μέρος του παιχνιδιού στο γραφείο των Ghostbusters. Στο γραφείο τρεις επιλογές έχουμε να διαλέξουμε, να πάμε στους υπονόμους για να μαζέψουμε δείγμα της μύξας, να απαντήσουμε τα τηλεφωνά για να πάρουμε αποστολές για να πιάσουμε φαντάσματα και να βγάλουμε χρήματα, και μπορούμε να κάνουμε την ερευνά με το δείγμα της μύξας.
Κάθε διαφορετικό που πρέπει να κάνουμε στο παιχνίδι αλλάζει και το ίδιο το παιχνίδι, δηλαδή αν θα πρέπει να κυνηγήσουμε φαντάσματα το παιχνίδι ξεκινάει με τρίτου προσώπου (όπως και στην αρχή του παιχνιδιού) και εμείς βασικά ελέγχουμε το στόχο για να χτυπήσουμε το φάντασμα ενώ ταυτόχρονα κινούμε τον χαρακτήρα μας δεξιά η αριστερά ώστε να αποφεύγουμε τις βολές που μας ρίχνουν, το κάθε κυνήγι που θα κάνουμε θα πρέπει να προσέχουμε που ρίχνουμε την δεσμίδα μας γιατί εκτός ότι κάνει ζημιά στο φάντασμα κάνει ζημιά και στο γύρω περιβάλλον με επίπτωση να χρεώνονται στα χρήματα που θα κερδίσουμε με το πιάσιμο του φαντάσματος, και θέλει αρκετή προσοχή γιατί χρειαστεί να μαζέψουμε και κάποια χρήματα για να προχωρήσουμε στο παιχνίδι.
Ενώ στην άλλη περίπτωση να επιλέξουμε να μαζέψουμε δείγμα εδώ βλέπουμε τον χαρακτήρα μας να κρατιέται από ένα σχοινί στους υπονόμους και με ένα μηχανικό μακρύ κουτάλι θα πρέπει να πάρει μια ορισμένη ποσότητα μύξας αλλά θέλει προσοχή
να μην τον ρίξουν τα φαντάσματα που πετάνε γύρω του η τα χεριά που πετάγονται από κάτω και τον τραβήξουν στο ποτάμι της μύξας.
Στο κομμάτι τις ερευνάς εδώ τα πράγματα είναι πιο απλά θα πρέπει με ένα cd player που διαθέτετε στο γραφείο μέσω της μουσικής ερευνάτε την συμπεριφορά της μύξας και επειδή θα χρειαστεί αρκετές φορές να ξαναγίνει η ερευνά μέχρι να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα θα πρέπει κάθε φορά να πηγαίνετε στους υπονόμους για να συλλέξετε και άλλο δείγμα, οποίο κάνει και την αποστολή πιο δύσκολη μιας και τα φαντάσματα κάτω στους υπονόμους κάθε φορά που πάμε γίνονται πιο δύσκολα.

Το παιχνίδι ακολουθεί αρκετά καλά το σενάριο της ταινίας με ένα δικό του τρόπο σε ξεκινάει με διαφορές αποστολές για προχωρήσεις το κεντρικό σενάριο όπως συλλογή δειγμάτων, κυνήγι φαντασμάτων, και έρευνες της μύξας, υπάρχουν σημεία που πρέπει να ελευθερώσεις μέλη της ομάδα σου π.χ. αν κάποιος έχει αποτύχει σε κάποια αποστολή και έχει βρεθεί στο νοσοκομείο θα πρέπει να πας να τον ελευθερώσεις, μέχρι το σημείο που θα περπατήσεις με το άγαλμα της ελευθερίας στους δρόμους τις Νέας Υόρκης και να έρθεις αντιμέτωπος με το σατανικό Virgo.
Όλη εξέλιξη του παιχνιδιού εμφανίζεται μέσω τα νέα από της εφημερίδες που ξεπροβάλουν στην οθόνη και μέσω από ψηφιοποιημένες εικόνες από την ταινία που εμφανίζονται κάθε φορά που τελειώνεις κάποια αποστολή η ερευνά
Τα γραφικά του είναι πολύ καλά σχεδιασμένα , οι προγραμματιστές έδωσαν βάση πολύ στην ταινία και αυτό θα το δεις στις αποστολές που θα κανείς σε περιοχές παρόμοιες από σκηνές που γυρίστηκε το έργο, με αρκετή λεπτομέρεια, ακόμα και στην CGA έκδοση που έπαιξα στον 1512 τα γραφικά είναι αρκετά καλά, αλλά σίγουρα δεν μπορεί να συγκριθεί με τα πλούσια χρώματα της EGA.

Από πλευράς ήχου, θα ακούσετε το κλασικό beeper του PC, προσπάθησε η Dynamix να μεταφέρει όσο γίνεται πιο κοντά την μουσική του Ghostbusters και από ηχητικά εφε μπορώ να πω απλά ότι είναι καλά αλλά υποστηρίζει και κάρτα ήχου οπού εκεί τα πράγματα είναι πολύ καλυτέρα στον τομεα της μουσικής συν ότι συμπεριλαμβάνει digitized φωνές από την ταινία σε διαφορά σημεία του παιχνιδιού.



SPECIAL REVIEW: AMIGA BASKETBALL GAMES

Του Άλκη Πολυράκη

Εν μέσω του Ευρωπαϊκού πρωταθλήματος μπάσκετ στη Λιθουανία, με έπιασαν πάλι οι σκέψεις για το πόσο αδικημένοι νιώθαμε εμείς οι φανατικοί φίλοι του αθλήματος την εποχή της Amiga. Βλέπετε το μπάσκετ είναι κατ' εξοχήν Αμερικάνικο σπορ, και το αγαπημένο μας μηχάνημα δεν είχε την ίδια απήχηση στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού. Υπήρχε βέβαια το πολύ καλό TV Sports Basketball, αλλά πέραν αυτού, τι; Το χάος; Συζητώντας το με φίλους συνειδητοποίησα πως ελάχιστοι θυμούνται τι άλλα παιχνίδια υπήρχαν, και οι αναμνήσεις από όσα μπορούν να ανακαλέσουν είναι συγκεχυμένες και κατά βάση αρνητικές.
Κάπως έτσι μου ήρθε η ιδέα για ένα αφιέρωμα-μαμούθ σε όλους τους υπόλοιπους τίτλους μπάσκετ που κυκλοφόρησαν στην Amiga. Μέσα από τις σελίδες που ακολουθούν επιχείρησα να σας περιγράψω όσο το δυνατόν πιο αναλυτικά τον καθέναν από αυτούς και κατέληξα στο ευχάριστο συμπέρασμα πως σε μερικά αξίζει να ρίξετε μια πιο προσεκτική ματιά. Ίσως το διασκεδάσετε όσο κι εγώ. Όσο για το ίδιο το TV Sports Basketball, θα βρείτε ένα Special Review του στο επόμενο τεύχος Phoenix.
Δυστυχώς στο αφιέρωμα δεν συμπεριλαμβάνεται το Basket Manager καθώς δεν κατόρθωσα να βρω έκδοση του παιχνιδιού που να δουλεύει σωστά.

1. One-On-One (1985)

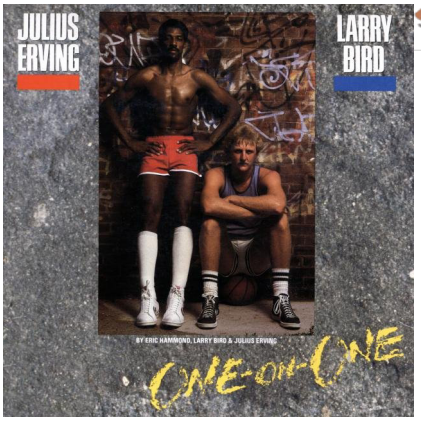
Digital Creations

Το One-On-One ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια Amiga, γεγονός που του προσδίδει ιστορική αξία. Αυτό σημαίνει πως σχεδιάστηκε για την Amiga 1000, έναν υπολογιστή με 256KB RAM τις πραγματικές δυνατότητες του οποίου θα αργούσαν να διαπιστώσουν οι προγραμματιστές, που ακόμα δεν γνώριζαν πως να κουμαντάρουν τα custom chips και τα 16 bit. Θα περίμενε κανείς λοιπόν να εμφανίζει τις παιδικές αρρώστιες των τίτλων που κυκλοφόρησαν την πρώτη διετία της Amiga: σχεδιασμό που θυμίζει Commodore 64 με λίγα περισσότερα χρώματα και πολύ αργό gameplay. Δεν ήταν έτσι όμως. Το πρώτο παιχνίδι μπάσκετ του αγαπημένου μας μηχανήματος ήταν αξιοπρεπές και διασκεδαστικό.

Η αιώνια κραταιά των αθλητικών παιχνιδιών Electronic Arts ήταν ο publisher του One-On-One, με την ομάδα της Digital Creations να αναλαμβάνει την υλοποίηση. Άριστοι γνώστες των κανόνων του μάρκετινγκ από τότε, υπέγραψαν συμβόλαιο με δύο δημοφιλείς αστέρες του NBA της εποχής, τον Julius Erving των Philadelphia 76ers και τον Larry Bird των Boston Celtics. Οι δυο τους μάλιστα δεν αρκέστηκαν στο να δώσουν τα ονόματά τους και την φωτογραφία τους στο παιχνίδι, αλλά ανέλαβαν και συμβουλευτικό ρόλο στη δημιουργία του ενώ το manual φιλοξενεί και ποικίλα σχόλιά τους. Όλα αυτά συνέβησαν το 1983 όταν πρωτοκυκλοφόρησε ο τίτλος για τον Apple II.

Το One-On-One λοιπόν είναι ένα "μονό" μεταξύ των δύο αστέρων. Για κάποιο μυστήριο λόγο για να μπορέσεις να παίξεις με αντίπαλο τον υπολογιστή πρέπει να συνδέσεις το joystick στο mouse port. Οι επιλογές είναι μετρημένες αλλά κρίνονται πλήρεις. Μπορείς να αγωνιστείς με αντίπαλο ένα φίλο σου, ενώ αν θελήσεις να παίξεις εναντίον της Amiga σου δίνεται η δυνατότητα να επιλέξεις μεταξύ του Dr. J (όπως ήταν το παρατσούκλι του Erving) και του Larry. Θα ήταν ενδιαφέρον αν οι παίκτες είχαν τα ανάλογα αγωνιστικά χαρακτηριστικά ώστε να τίθονταν αντιμέτωποι ο αστικότερος Erving εναντίον του καλύτερου σουτέρ Bird, αλλά κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει. Άλλωστε διαφορετικά skills παικτών σε computer game ήταν ακόμα άγνωστη έννοια.

Άλλες επιλογές είναι το αν μετά από καλάθι η κατοχή θα δίνεται στον αμυνόμενο ή τον επιτιθέμενο, το επίπεδο δυσκολίας (υπάρχουν τέσσερα, εντυπωσιακό για τα δεδομένα της χρονολογίας) και αν ο αγώνας θα τελειώνει με βάση τον χρόνο ή το σκορ. Αν επιλέξεις το δεύτερο καλείσαι να εισάγεις το αθάνατο "στα πόσα παίζουμε" που λέγαμε μικροί, ενώ ο χρόνος χωρίζεται σε τέσσερις περιόδους των περίπου δύο λεπτών. "Μα το χρονόμετρο γράφει τέσσερα", σας ακούω να αναφωνείτε. Έτσι είναι, αλλά ο χρόνος τρέχει πιο γρήγορα. Με την ίδια λογική, αν και έχεις χρονόμετρο 24 δευτερολέπτων για να εκτελέσεις επίθεση, αυτό θα μηδενιστεί στα 4-5 δευτερόλεπτα.



Το κουτί του παιχνιδιού

Το πρώτο πράγμα που προσέχει κανείς ξεκινώντας το παιχνίδι είναι οι παντελώς λανθασμένες γραμμές του γηπέδου. "Τόσα ξέρεις, τόσα λες", σας ακούω να κομπάζετε. "Το τρίποντο στην Αμερική τότε ήταν στα 7,25". Σωστά. Μόνο που αν θεωρήσουμε τις διαστάσεις τις ρακέτας σωστές, τότε το τρίποντο του One-On-One βρίσκεται στα 11 μέτρα και 98 εκατοστά (ναι, το υπολόγισα. Geeks είστε και φαίνεστε). Αυτό συμβαίνει σε όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού εσκεμμένα, ώστε να δίνεται στους παίκτες αρκετός χώρος να κινηθούν χωρίς να σουτάρουν συνεχώς τρίποντα. Δυστυχώς όμως αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μην υπάρχει σουτ τριών πόντων από την γωνία.

Τα **γραφικά** μπορεί να μην αγγίζουν σε καμία περίπτωση τις πραγματικές δυνατότητες μιας Amiga, είναι όμως αξιοπρεπέστατα με αρκετά χρώματα. Η αντίθεση μεταξύ του ξανθού, λευκού Larry με τον έγχρωμο Julius είναι σαφέστατη και το animation με μπόλικα frames. Για πρώτη φορά ίσως σε παιχνίδι μπάσκετ υπολογιστή μπορείς να κοιτάξεις την δράση στην οθόνη και να πεις ναι, βλέπω δύο αθλητές που αγωνίζονται σε ένα γήπεδο μπάσκετ. Όχι έναν λάκο με πίσσα στον οποίο μονομαχούν ένα λευκό κι ένα μαύρο κοκκόρι.

Αν ένας τομέας του παιχνιδιού αγγίζει το άριστα, αυτός είναι ο **ήχος**. Η εισαγωγική μουσική μπορεί να θυμίζει έντονα παλαιότερα μηχανήματα Commodore, αλλά την ώρα του αγώνα τα πάντα είναι όπως πρέπει: οι επευφημίες του κοινού, το τρίξιμο των παπουτσιών στο παρκέ, ο απόλυτα ρεαλιστικός ήχος της μπάλας που αναπηδά σε αυτό, ακόμα και sample εκφωνητής να αναφωνεί "three points!". Προσέξτε, sample ανθρώπινης φωνής το 1985. Μιλάμε για τεχνολογία, όχι αστεία...
Ας μιλήσουμε όμως για το gameplay. Το πρώτο πολύ θετικό που διαπιστώνουμε είναι η ταχύτητα, αφού τα sprites κινούνται πολύ γρήγορα στην οθόνη δίνοντας έτσι μια αίσθηση arcade. Όταν επιτίθεσαι μπορείς κρατώντας λίγο πατημένο το κουμπί να σουτάρεις εν στάση ή εν κινήσει, ενώ αν το πατήσεις στιγμιαία ο παίκτης σου θα αλλάξει φορά σώματος πάνω στην ντρίπλα ώστε να αποφύγει τον αντίπαλο και να μπορέσει να πλησιάσει προς το καλάθι. Πέραν του να προσέξεις μην κάνεις άκυρο πήδημα, το χρονικό σημείο που θα αφήσεις την μπάλα ενώ πηδάς δεν φαίνεται να διαδραματίζει ρόλο στις πιθανότητες ευστοχίας σου. Κάποια πράγματα γίνονται αυτόματα, όπως το κάρφωμα, η περιστροφή στον αέρα και το αν ο παίκτης σου θα πάρει το ριμπάουντ ή θα κάνει follow, σε γενικές γραμμές όμως έχεις τον

πλήρη έλεγχό του. Όταν αμύνεσαι, επιχειρείς να παρεμβάλλεις το κορμί σου ανάμεσα στον αντίπαλο και το καλάθι όσο πιο κοντά σε αυτόν γίνεται. Ιδιαίτερη ικανοποίηση προσφέρει η αίσθηση του κοψίματος ενός σουτ. Ένα μικρό

Η γραμμή του τρίποντου είναι λίγο τυχαία, δεν νομίζετε;

bug του τίτλου είναι ότι μετά από rebound που παίρνεις πριν σουτάρεις πρέπει να κάνεις το λεγόμενο "clear", δηλαδή να βγεις έξω από το τρίποντο, υποχρέωση που όμως για κάποιο λόγο δεν βαραίνει τον υπολογιστή!

Όταν τίθονται αντιμέτωποι δύο άνθρωποι το παιχνίδι πραγματικά απογειώνεται και γίνεται εξαιρετικά ενδιαφέρον, όμως και απέναντι στον υπολογιστή είναι καλό. Στο δυσκολότερο δε επίπεδο δυσκολίας θα πρέπει να προσπαθήσετε πολύ για να στεφτείτε νικητές. Ο αντίπαλός σας επιχειρεί συνεχώς να κλέψει την μπάλα και συχνά τα καταφέρνει, ενώ σπάνια αστοχεί όταν είναι ελεύθερος. Το παιχνίδι του δεν είναι επαναλαμβανόμενο και γενικά δεν θα το βαρεθείτε γρήγορα. Υπάρχει η πιθανότητα ένας παίκτης να υποπέσει σε φάουλ, το οποίο αν γίνει πάνω σε σουτ ο αντίπαλος θα εκτελέσει βολές, ενώ η μπάλα δεν βγαίνει ποτέ εκτός. Στα αρνητικά σημειώνεται πως ο πίνακας που απεικονίζει το σκορ έχει μόνο δύο ψηφία ανά παίκτη, που σημαίνει πως αν ξεπεράσει τα 100 το σκορ από 99-90 θα γίνει 01-90. Σημειώστε επίσης πως κάποιες φορές θα δείτε μια φάση σε replay, ενώ μετά από ένα δυνατό κάρφωμα σοβαρό είναι το ενδεχόμενο να θρυμματιστεί το ταμπλό! Τότε θα έρθει ο επιστάτης του γηπέδου και αφού τα ψάλλει στον δράστη, θα καθαρίσει τα γυαλιά.

Το One-On-One λοιπόν αξίζει μια θέση στη συλλογή σας καθώς ακόμα και σήμερα παίζεται πολύ ευχάριστα. Φορτώστε το και θυμηθείτε τις εποχές που προκαλούσατε τον κολλητό σας με την φράση “από δω, το κάνεις;” στο μπει-δεν-μπει.

2. GBA Championship Basketball: Two On Two (1986)

Dynamix

Χάρη στη συνεργασία δύο ακόμα Αμερικάνικων εταιρειών, της Gamestar (θυγατρική της γνωστής Activision) και της Dynamix, προέκυψε το GBA Championship Basketball: Two On Two. Η υλοποίηση του δεύτερου παιχνιδιού μπάσκετ της εποχής πριν την Amiga 500 έγινε από την δεύτερη. Τα αρχικά GBA σημαίνουν Gamestar Basketball Association και ο τίτλος διαφημίστηκε ως το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι μπάσκετ που κυκλοφόρησε ποτέ για υπολογιστή. Όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, οι προγραμματιστές της Dynamix είχαν ενδιαφέρουσες απόψεις για το τι συνιστά ρεαλισμό.

Κάπως κοντοί δεν φαίνονται οι παίκτες σε σχέση με το στεφάνι;

Μετά τις μάλλον κακοσχεδιασμένες εισαγωγικές οθόνες, σου δίνεται η επιλογή να μπεις στο παιχνίδι ή να κάνεις προπόνηση. Στην προπόνηση αγωνίζεσαι με συμπαίκτη ή χωρίς με μοναδικό αντίπαλο την μπασκέτα. Αν και ακούγεται καλή ιδέα, ο χειρισμός είναι τόσο απλοϊκός που δεν θα σε βοηθήσει σε κάτι. Το Practice Mode έχει κάποιο ενδιαφέρον αν παίξουν δύο παίκτες, αφού τους δίνεται η ευκαιρία να διαγωνιστούν σε δύο υποπαιχνίδια. Το πρώτο ονομάζεται Around the World και είναι το γνωστό μας Ρολόι, ενώ το δεύτερο ονομάζεται Horse. Αυτό στη δική μου γειτονιά τουλάχιστον το αποκαλούσαμε "ΓΑΪΔΑΡΟΣ", όμως επειδή είναι λιγότερο γνωστό από το Ρολόι καλό είναι να εξηγήσω τους κανόνες. Ο πρώτος παίκτης σουτάρει από οπουδήποτε, κι αν ευστοχήσει ο δεύτερος πρέπει να βάλει το ίδιο σουτ, διαφορετικά χρεώνεται ένα γράμμα από τη λέξη HORSE. Αν ο πρώτος παίκτης αστοχήσει, επιλέγει ο δεύτερος σημείο να σουτάρει κ.ο.κ. Ο παίκτης που θα συμπληρώσει πρώτος τη λέξη HORSE -θα αστοχήσει δηλαδή 5 φορές μετά από ευστοχία του αντιπάλου- χάνει το παιχνίδι. Δυστυχώς το GBA δεν εμφανίζει τα γράμματα που έχουν οι παίκτες, που σημαίνει ότι πρέπει να κρατάνε οι ίδιοι το σκορ.

Με το πλήκτρο F7 θα επιστρέψεις στο αρχικό μενού. Επιλέγοντας Game, μπαίνεις στο κυρίως παιχνίδι και αμέσως μετά θα ερωτηθείς αν θα παίξουν ένας ή δύο παίκτες. Αυτό αναφέρεται στο αν θα παίζεις μόνος ή με κάποιον φίλο σου, αφού στο γήπεδο πάντα δύο εναντίον δύο θα είναι. Όποιο game mode κι αν επιλέξεις στη συνέχεια, το πρώτο πράγμα που θα κληθείς να κάνεις είναι να κατανείμεις τους πόντους ικανότητας ανάλογα με το σε τι θες να είναι καλός ο παίκτης που χειρίζεσαι. Υπάρχουν τρεις δυάδες ικανοτήτων: INSIDE/OUTSIDE, DRIBBLING/STEALING και QUICKNESS/JUMPING. Σε κάθε δυάδα αντιστοιχούν 8 πόντοι και μπορείς να τις μοιράσεις δίνοντας 2 στην μια ικανότητα και 6 στην άλλη, ή 3/5, ή 4/4. Αν για παράδειγμα θέλεις ο παίκτης σου να είναι περιφερειακός, μπορείς να επιλέξεις 2/6, 3/5 και 6/2 αντίστοιχα. Αν θες να είναι σέντερ, θα επιλέξεις κάτι σαν 6/2, 5/3 και 2/6. Σημειώσετε εδώ ότι στο Practice mode ο παίκτης ή οι παίκτες έχουν 4 σε όλες τις ικανότητες. Όλα αυτά θα ήταν πολύ ενδιαφέροντα αν αντικατόπτριζαν την πραγματικότητα, όμως δυστυχώς στη διάρκεια του παιχνιδιού δεν διαπιστώνεις διαφορές μεταξύ των παικτών αντίστοιχες με αυτές που θα περίμενες όταν επέλεγες τις ικανότητές τους. Σε αυτή την οθόνη θα επιλέξεις κι αν ο παίκτης σου θα είναι λευκός ή μαύρος. Ο αγώνας διαρκεί τέσσερις περιόδους των 6 λεπτών.

Αν παίζεις με κάποιον φίλο σου, μπορείτε να αγωνιστείτε στο TWO PLAYER HEAD-TO-HEAD ή στο TWO PLAYER TEAMMATES. Στην πρώτη περίπτωση θα είστε αντίπαλοι κι ο καθένας σας θα έχει για συμπαίκτη έναν που ελέγχεται από τον υπολογιστή, ενώ στην δεύτερη θα είστε συμπαίκτες. Αυτός είναι με διαφορά ο πιο ενδιαφέρον τρόπος να παίζεις το GBA, κι είναι πραγματικά κρίμα που μπορείς να το κάνεις μόνο σε φιλικό αγώνα. Για κάποιον ανεξήγητο λόγο το League Play είναι μόνο για έναν παίκτη.

Ξεκινώντας το League Play πρέπει να φτιάξεις την ομάδα σου, η οποία σώζεται στην δισκέτα του παιχνιδιού (μόνο μία τη φορά). Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να επιλέξεις συμπαίκτη. Οι ικανότητες των συμπαικτών σου αναφέρονται στο manual του παιχνιδιού, μαζί με μια σύντομη περιγραφή. Σημειωτέον ότι ο κάθε συμπαίκτης έχει άθροισμα πόντων 30 αντί για 24 που έχει το δικό σου sprite. Υποτίθεται λοιπόν ότι είναι καλύτερος, επειδή όμως για κακή σου τύχη τον χειρίζεται ο υπολογιστής αυτό μην το πάρεις και τοις μετρητοίς. Τα ονόματα των παικτών δίνουν μια ιδέα για το τι ξέρει να κάνει ο καθένας. Αν λοιπόν θες έναν ψηλό δυνατό ριμπάουντερ, είναι πιο λογικό να επιλέξεις κάποιον που λέγεται Kareem ή Wilt παρά Magic ή Julius. Καλό θα είναι να έχεις κάποιον με διαφορετικά χαρακτηριστικά από σένα στην ομάδα σου.

Μπορείς να αγωνιστείς σε μία από τις τέσσερις περιφέρειες του GBA. Από την ευκολότερη στην δυσκολότερη, αυτές είναι οι North, South, East, West. Οι παίκτες των ομάδων του Βορρά έχουν άθροισμα ικανοτήτων 28, του Νότου 32, της Ανατολής 36 και της Δύσης 40. Κάθε περιφέρεια έχει πέντε ομάδες, και στην κανονική περίοδο παίζουν όλοι με όλους μία φορά. Αν μετά από αυτά τα πέντε παιχνίδια καταφέρεις να βρεθείς στην πρώτη θέση, η ομάδα σου θα προχωρήσει στα Playoffs, όπου αγωνίζονται ως εξής: North Vs West και East Vs South, και οι νικητές στον τελικό για τον τίτλο. Μετά το τέλος κάθε αγώνα μπορείς να δεις μερικά στατιστικά που παρουσιάζονται σε

μορφή εφημερίδας, της Gamestar Gazette.
Αρκετά όμως με το τι συμβαίνει εκτός των τεσσάρων γραμμών. Μέχρι αυτό το σημείο σίγουρα έχετε εμπεδώσει ότι οι προγραμματιστές κατέβαλλαν φιλότιμη προσπάθεια να εισάγουν εντυπωσιακά πολυάριθμα στοιχεία για την εποχή και σ' αυτό τον τομέα κερδίζουν αναμφίβολα τις εντυπώσεις. Ισχύει όμως το ίδιο και στο παρκέ; Η εικόνα του γηπέδου είναι σχετικά λειτουργική, χωρίς να εντυπωσιάζει. Βλέπεις το γήπεδο από το κέντρο και μετά, με την μπασκέτα να βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Περιέργως η ρακέτα μοιάζει περισσότερο Ευρωπαϊκή παρά Αμερικάνικη, αν και μάλλον αυτό είναι αποτέλεσμα κακού σχεδιασμού παρά συνειδητής επιλογής. Όπως και στο One-On-One το τρίποντο είναι υπερβολικά μακριά, ενώ οι παίκτες είναι μάλλον απλοϊκά σχεδιασμένοι για παιχνίδι Amiga, με λίγα animation frames ενώ εμφανίζονται δυσανάλογα μικροί σε σχέση με το περιβάλλον. Το πιο όμορφο animation είναι το διχτάκι που σπαρταράει όταν επιτυγχάνεις καλάθι, που σου δίνει μια αίσθηση επιτυχίας. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, τόσο της μπάλας όσο και του κοινού.

Εκεί που υπάρχει πρόβλημα όμως είναι στην ταχύτητα. Όταν οι παίκτες κινούνται διαγώνια είναι επαρκής, όμως στην κάθετη κίνηση είναι σχετικά χαμηλή. Το μεγάλο θέμα είναι η μπάλα: ειδικά όταν αναπηδά στο στεφάνι, τα δευτερόλεπτα για να κατέβει είναι ατελείωτα αφού την παρακολουθείς χωρίς υπερβολή σε ρυθμό replay. Ο δε τρόπος απεικόνισης της ελαφράς προοπτικής που έχει επιλεγεί καθιστά πολύ δύσκολο το να καταλάβεις σε ποιο σημείο βρίσκεται, τόσο στο βάθος όσο και στο ύψος. Θα χρειαστούν πάρα πολλά παιχνίδια μέχρι να μπορέσετε να συγχρονιστείτε στο θέμα των rebounds. Επίσης όταν μια ομάδα κατεβάζει την μπάλα, μετά από rebound ή επαναφορά, δεν έχεις έλεγχο στον παίκτη σου. Δηλαδή θα πρέπει για 6-7 δευτερόλεπτα απλά να παρακολουθήσεις την πορεία των παικτών μέχρι το δεύτερο μισό του γηπέδου, και το μόνο που μπορείς να κάνεις σε εκείνο το σημείο είναι να επιλέξεις σύστημα όπως θα αναλύσουμε παρακάτω. Με αυτό το γεγονός, συν την μπάλα που κάνει πολύ ώρα να κατέβει, αντιλαμβάνεστε πως για ένα σημαντικό μέρος του παιχνιδιού απλά κοιτάτε την οθόνη. Πραγματικά κρίμα.

Ας πούμε μερικά πράγματα για τον χειρισμό, ξεκινώντας από την επίθεση. Καταρχάς η αίσθηση ελέγχου όταν ντριπλάρεις την μπάλα είναι καλή. Με λίγο κόπο θα μάθεις με ποιες απότομες αλλαγές κατεύθυνσης θα κατορθώσεις να αποφύγεις για λίγο τον αντίπαλό σου. Με στιγμιαίο πάτημα του fire δίνεις πάσα στον συμπαίκτη σου αν έχεις την μπάλα, ενώ αν δεν την έχεις εκδηλώνεις πρόθεση να σου πασάρει αυτός. Μπορεί να πάρει πρωτοβουλία να κρατήσει την μπάλα ή να σου τη δώσει χωρίς να τη ζητήσεις, μόνο αν είσαι ακίνητος όμως. Δεν σου πασάρει ποτέ από μόνος του αν κινείσαι. Θα σας πάρει λίγο να συνηθίσετε το καλό timing στην πάσα, ειδικά στην υποδοχή της.

Η επιτυχία των σουτ που πραγματοποιείς εξαρτάται από τη θέση στην οποία βρίσκεσαι, τα στατιστικά του παίκτη σου και το χρονικό σημείο στο οποίο αφήνεις το κουμπί. Δεν εξαρτάται δηλαδή καθόλου από την πίεση που σου ασκεί ο αντίπαλος -εκτός βέβαια αν καταφέρει να σε κόψει- κι αυτό είναι λάθος. Ξεκινώντας από τον πρώτο παράγοντα, οι θέσεις είναι ουσιαστικά τέσσερις: κάτω από το καλάθι, μέσα στη ρακέτα, σουτ για δύο πόντους έξω από την ρακέτα και σουτ για τρεις πόντους. Όταν σουτάρεις ακριβώς κάτω από το καλάθι, δεν παίζει ρόλο το χρονικό σημείο στο οποίο θα αφήσεις το fire αλλά μόνο το πόσους πόντους έχει ο παίκτης σου στην κατηγορία Inside. Η κατηγορία αυτή επηρεάζει και τα σουτ μέσα από την ρακέτα, ενώ όλα τα υπόλοιπα σουτ επηρεάζονται από τους πόντους του στην κατηγορία Outside, με τα τρίποντα να έχουν περίπου τις μισές πιθανότητες επιτυχίας από τα δίποντα. Σχετικά με το ιδανικό χρονικό σημείο στο οποίο πρέπει να αφήσεις το fire, αυτό είναι το ανώτατο ύψος στο οποίο φτάνει ο παίκτης. Αν παρατηρήσετε προσεκτικά θα δείτε ότι σε εκείνο το σημείο σπάει ελαφρά τον καρπό του, επομένως η επιδίωξή σας πρέπει να είναι να αφήνετε το κουμπί ακριβώς τότε.

Το εγχειρίδιο του παιχνιδιού έχει έναν πίνακα στον οποίο αναγράφονται λεπτομερώς οι πιθανότητες επιτυχίας κάθε σουτ ανάλογα με τους τρεις παράγοντες που αναφέραμε. Για παράδειγμα διαβάζουμε πως αν γίνει ένα inside shot με τέλειο timing από έναν παίκτη που έχει 4 Inside points, οι πιθανότητες επιτυχίας είναι 70%, ενώ αν γίνει ένα outside shot αφήνοντας το fire λίγο πιο αργά από έναν παίκτη που έχει 3 Inside points, οι πιθανότητες επιτυχίας είναι 30%. Πριν αρχίσετε να διαμαρτύρεστε λέγοντας ότι ο σκύλος σας έφαγε το manual, να σας διαβεβαιώσω πως τα νούμερα αυτά έχουν την ακρίβεια δημοσκόπησης μεσημβρινής τηλεοπτικής εκπομπής με θέμα το gossip.
Εκτός από το κλασσικό σουτ, υπάρχουν τρία ακόμα είδη:

- Το Hook Shot (για τους παλιούς τότε το λέγαμε ραβέρσα, και αργότερα ραβερσέ σουτ). Για να το κάνεις πρέπει ο παίκτης σου να κοιτάει πλάγια και να είναι κοντά στην baseline. Το πλεονέκτημα του Hook Shot είναι ότι δεν μπορεί να κοπεί.
- Το κάρφωμα. Μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο από παίκτες που έχουν 4 ή περισσότερους Inside points σουτάροντας είτε κάτω από το καλάθι είτε από το low post, εκατέρωθεν δηλαδή του καλαθιού, και μόνο αν δεν υπάρχει αντίπαλος μπροστά σου.
- Το follow. Πραγματοποιείται αυτόματα αν καταφέρεις να πάρει επιθετικό ριμπάουντ κάτω από το καλάθι.
-

Στην άμυνα τώρα, τα πράγματα είναι λίγο πιο απλά. Για να κλέψεις την μπάλα δεν πατάς κουμπί αλλά προσπαθείς να παρεμβληθείς μπροστά στον αντίπαλο ενώ ντριπλάρει. Προφανώς το αν θα τα καταφέρεις εξαρτάται από τα Stealing points σου και τα Dribbling points του αντιπάλου. Επίσης, αν καταφέρεις να πηδήξεις μπροστά από έναν αντίπαλο την ώρα που σουτάρει και τα Jumping points είναι με το μέρος σου, θα κόψεις το σουτ του, όχι όμως με μια ηδονική μεγαλοπρεπή τάπα αλλά μπλοκάροντας την μπάλα σαν τερματοφύλακας.

Στο παιχνίδι υπάρχουν επίσης φάουλ, βήματα (άκυρο πήδημα) καθώς και οι παραβάσεις τριών και εικοσιτεσσάρων δευτερολέπτων. Όταν εκτελείς ελεύθερες βολές, οι πιθανότητες ευστοχίας εξαρτώνται μόνο από την ικανότητα OUTSIDE του παίκτη σου. Αν η ομάδα σου έχει την κατοχή της μπάλας μπορείς να καλέσεις timeout με το F7.
Κάθε φορά που η μπάλα αλλάζει κατοχή, η οθόνη του σκορ αντικαθίσταται από την οθόνη επιλογής συστήματος, στην οποία απεικονίζεται ποια κατεύθυνση πρέπει να δώσεις στο joystick ώστε να διαλέξεις το αντίστοιχο σύστημα. Τα συστήματα είναι τα εξής:

ΑΜΥΝΑ

- Low Zone (LZN): Ο συμπαίκτης σου δεν μαρκάρει συγκεκριμένο αντίπαλο αλλά παραμένει στη ρακέτα. Αν και οι δύο αντίπαλοι είναι μέσα σε αυτήν, καλύπτει πάντα εκείνον που έχει τη μπάλα.
- High Zone (HZN): Ο συμπαίκτης σου δεν μαρκάρει συγκεκριμένο αντίπαλο αλλά καλύπτει τον παίκτη που έχει την μπάλα έξω από τη ρακέτα. Αν αυτός καταφέρει να διεισδύσει, θα πρέπει να τον μαρκάρεις εσύ.
- Man-to-Man Light (MML): Ο συμπαίκτης σου μαρκάρει παντού τον αντίπαλο με την ανοιχτόχρωμη φανέλα.
- Man-to-Man Dark (MMD): Ο συμπαίκτης σου μαρκάρει παντού τον αντίπαλο με την σκουρόχρωμη φανέλα.

ΕΠΙΘΕΣΗ

- Left Wing (LFT): Ο συμπαίκτης σου πηγαίνει στο high post για ένα δευτερόλεπτο και στη συνέχεια κινείται στο αριστερό μέρος του γηπέδου.
- Right Wing (RHT): Το ίδιο με το LFT, από δεξιά.
- Top of Key (TOP): Ο συμπαίκτης σου κινείται κοντά στην κορυφή της ρακέτας.
- Basket (BKT): Ο συμπαίκτης σου πηγαίνει στο high post και στη συνέχεια κινείται κάτω από το καλάθι.
- Screen (SCRN): Ίσως το πιο αποτελεσματικό σύστημα στην επίθεση. Ο συμπαίκτης σου παραμένει για αρκετή ώρα εκατέρωθεν του high post, επιτρέποντάς σου να ντριπλάρεις γύρω του καθώς η παρουσία του μπλοκάρει τους αντιπάλους.

Γενικά τα συστήματα δίνουν μια σχετική ποικιλία στο παιχνίδι και είναι μια καλή προσθήκη.

Ολοκληρώνοντας μπορούμε να πούμε πως το GBA αφήνει την γλυκόπικρη γεύση της χαμένης ευκαιρίας. Το πρόβλημα της ταχύτητας μειώνει πολύ την ποιότητα ενός τίτλου που θα μπορούσε να είχε εξελιχτεί διαφορετικά. Ίσως αν είχε κυκλοφορήσει δύο χρόνια αργότερα από προγραμματιστές που θα μπορούσαν να εκμεταλλευτούν καλύτερα τις εντυπωσιακές δυνατότητες της Amiga αυτή τη στιγμή να το θυμόμαστε ως ένα κλασσικό αριστούργημα. Όμως η αλήθεια είναι πως ακόμα και την εποχή που τα αθλητικά παιχνίδια ήταν ανύπαρκτα στα 16-bit, αδυνατούσε να σου κρατήσει το ενδιαφέρον για αρκετό χρονικό διάστημα.

3. Street Sports Basketball (1988)
Designer

Το Street Sports Basketball κυκλοφόρησε το 1987 για τα 8-bit μηχανήματα και είχε όλα τα στοιχεία της επιτυχίας που οφείλει να έχει κάθε αθλητικό παιχνίδι: Ήταν απλό και διασκεδαστικό. Η μεταφορά του στην Amiga ήταν εξαιρετικά κακή, γεγονός που προξενεί εντύπωση καθώς η Epyx ανέθεσε την υλοποίησή του στον Gregg Tavares, έναν ικανό προγραμματιστή που στη συνέχεια μεταπήδησε στην Cinemaware και δημιούργησε το πολύ καλό Lords Of The Rising Sun, ενώ αργότερα εργάστηκε σε αρκετούς τίτλους Playstation. Τότε ήταν μέλος μιας μικρής developing team με το όνομα Designer. Επί της ουσίας πρόκειται για έναν αγώνα μπάσκετ τριών εναντίων τριών, ο οποίος διαδραματίζεται χωρίς κανόνες όχι σε κάποιο γήπεδο αλλά σε εξωτερικό χώρο. Φορτώνοντας το παιχνίδι καλείστε να επιλέξετε μεταξύ τεσσάρων γηπέδων: School, Suburbs, Alley και City. Η κάθε τοποθεσία δεν έχει μόνο διαφορετικά γραφικά αλλά και ιδιομορφίες που επηρεάζουν το παιχνίδι σας, όπως χυμένο λάδι ή λακκούβες στο έδαφος. Στη συνέχεια θα δηλώσετε αν επιθυμείτε να έχετε αντίπαλο τον υπολογιστή ή ένα φίλο σας, το επίπεδο δυσκολίας μεταξύ τριών και το όνομα της ομάδας σας. Σημειώστε πως η πρώτη ομάδα πάντα φοράει πράσινα, ενώ η δεύτερη μπλε.

Στην οθόνη εμφανίζονται δέκα παιδιά εκ των οποίων έξι θα κληθούν να αγωνιστούν. Τρία από αυτά είναι κορίτσια. Ξεκινά να διαλέγει πρώτος αυτός που θα κερδίσει το στρίψιμο του νομίσματος. Κάθε παιδί συνοδεύεται από ένα σκιτσάκι και μια σύντομη περιγραφή των δυνατοτήτων του. Όταν και οι δύο παίκτες έχουν επιλέξει από τρία παιδιά, το παιχνίδι ξεκινά. Μέχρι αυτό το σημείο όλα είναι OK, τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και η μουσική αυτή που πρέπει. Τίποτα δεν προμηνύει αυτό που ακολουθεί.

Political correctness από το SSB, το μόνο παιχνίδι μπάσκετ στο οποία αγωνίζονται και κορίτσια

Για πρώτη φορά σε παιχνίδι μπάσκετ Amiga βλέπουμε την κάμερα να τοποθετείται στα πλάγια του γηπέδου αντί για το κέντρο που είχαμε συνηθίσει. Τα γραφικά και των τεσσάρων γηπέδων είναι καλοσχεδιασμένα, κάτι που δεν μπορεί να ειπωθεί και για τους παίκτες που είναι μάλλον χοντροκομμένοι και στερούνται λεπτομέρειας. Ο ήχος είναι σχεδόν ανύπαρκτος. Πριν ξεκινήσει το ματς επιλέγουμε στα πόσα λήγει, με την προεπιλογή να είναι 20.

Το πρώτο πράγμα που προσέχει κανείς είναι η πολύ κακή κίνηση των παικτών που χαρακτηρίζονται από ελάχιστα frames και είναι πάρα πολύ αργή και σπασμωδική. Αυτό από μόνο του είναι ικανό για να καταστρέψει κάθε όρεξη για να παίξετε, αλλά δεν είναι το μοναδικό αρνητικό σημείο του SSB. Οι παίκτες που δεν ελέγχετε κινούνται εντελώς ακατανόητα στο γήπεδο, είτε βρίσκονται στην άμυνα είτε στην επίθεση και θα έλεγε κανείς πως θυμίζουν περισσότερο NPCs σε shoot'em up παρά αθλητές μπάσκετ. Μερικές φορές τρακάρουν και σωριάζονται στο έδαφος, γεγονός που αρχικά θα σας φανεί αστείο αλλά σε βάθος χρόνου απλά εκνευρίζει.

Σαν στατική εικόνα ίσως δεν είναι τόσο κακή, αλλά πιστέψτε με,είναι οδυνηρό να τους βλέπεις να κινούνται

Ας ξεκινήσουμε από την άμυνα. Ο παίκτης που ελέγχετε ξεχωρίζει από την πιο ανοιχτόχρωμη φανέλα. Για να κλέψετε την μπάλα προσπαθείτε να μπείτε μπροστά από την πορεία του αντιπάλου, ενώ πατώντας στιγμιαία το fire πηδάτε για να κόψετε σουτ ή να κερδίσετε rebound. Για να επιλέξετε διαφορετικό παίκτη πρέπει να κρατήσετε για λίγο πατημένο το fire, πράγμα που σημαίνει ότι δεν μπορείτε να αλλάξετε παίκτη χωρίς να πηδήξετε!

Στην επίθεση μπορείτε να πασάρετε σε συμπαίκτη σας πατώντας το fire ενώ κοιτάτε προς την κατεύθυνσή του. Σε αντίθεση με ότι συμβαίνει με τα περισσότερα computer games μπάσκετ, είναι αδύνατον να σουτάρετε αν δεν έχετε πρόσωπο προς το καλάθι. Αν κοιτάτε αλλού, είτε πατήσετε στιγμιαία το fire είτε παρατεταμένα ο παίκτης που χειρίζεστε θα επιχειρήσει να πασάρει ή απλά θα πετάξει την μπάλα εκτός γηπέδου. Ο τρόπος με τον οποίο σουτάρετε είναι αυτόματος και δεν ελέγχετε αν θα γίνει σουτ εν στάση, hook ή κάρφωμα. Όλες οι κινήσεις πάντως είναι αρκετά άγαρμπες και δεν δίνουν καμία αίσθηση επιτυχίας.

Το άουτ είναι και ο μόνος κανόνας που έχει το παιχνίδι πέραν του καλαθιού, αφού δεν υπάρχουν φάουλ ή βήματα, ούτε και γραμμή τρίποντου. Το AI των συμπαικτών σας είναι τόσο ανύπαρκτο που συχνά δεν θα μπαίνετε στον κόπο να πασάρετε, αφού για μεγάλα χρονικά διαστήματα αρνούνται να πλησιάσουν το καλάθι. Η ευφυΐα των αντιπάλων σας όταν τίθεστε αντιμέτωποι με τον υπολογιστή δεν είναι μεγαλύτερη. Ακόμα και στο δυσκολότερο επίπεδο θα τους αποσπάτε την μπάλα από τα χέρια και θα τους αποφεύγετε με μεγάλη ευκολία. Ένα ενδεικτικό στοιχείο της προχειρότητας με την οποία ετοιμάστηκε το παιχνίδι είναι το εξής: Στο τέλος του ματς οι νικητές πηγαίνουν στο κέντρο του γηπέδου για να πανηγυρίσουν. Οι πανηγυρισμοί όμως δεν είναι κάποιο διαφορετικό animation αλλά απλά κάνουν άλματα σαν να προσπαθούν να κόψουν σουτ αντιπάλου!

Είναι δύσκολο να βρούμε κάτι θετικό να πούμε για το SSB. Όταν γίνεται port από Commodore 64 σε Amiga και το τελικό προϊόν τρέχει στη μισή ταχύτητα, μιλάμε για παταγώδη αποτυχία. Δοκιμάστε το μόνο από περιέργεια.

4. Fast Break (1989)
Accolade

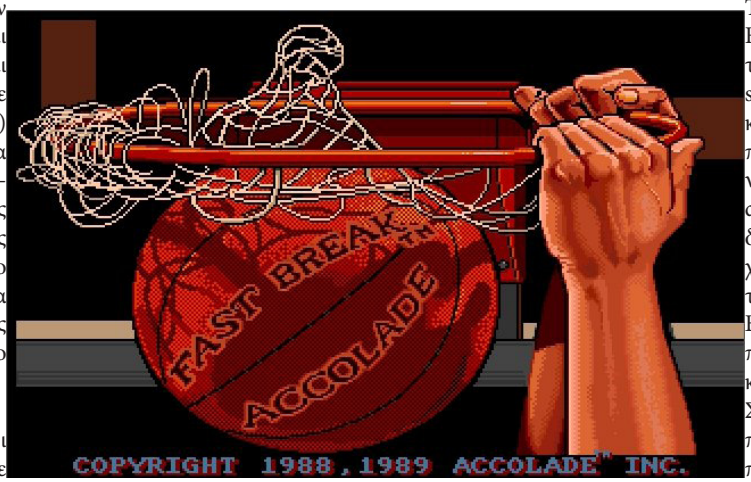
Οι αθλητικοί τίτλοι που είχε κυκλοφορήσει η Accolade στη δεκαετία του 80 αφορούσαν σε γκολφ, φούτμπολ και μπέιζμπολ. Θα τα κατάφερνε άραγε το ίδιο καλά και με το μπάσκετ;

Στην εποχή των οκτάμπιτων υπολογιστών, η απλότητα που εκ των πραγμάτων χαρακτήριζε τα παιχνίδια τους προσέδιδε μια σαφή ταυτότητα. Καθώς η υπολογιστική ισχύς και τα kilobytes RAM αυξάνονταν, αρκετά συχνά συναντούσαμε τίτλους με... κρίση προσωπικότητας καθώς φαινόταν πως οι προγραμματιστές τους δεν μπορούσαν να αποφασίσουν τι ακριβώς επιχειρούσαν να φτιάξουν. Το Fast Break κατά τη γνώμη μου είναι μια τέτοια περίπτωση. Η γρήγορη δράση, η απουσία περισσότερων ομάδων, διοργανώσεων και πολλών options καθώς και το στυλ του παιχνιδιού που ευνοεί σαφώς τις θεαματικές προσπάθειες μας προδιαθέτουν ότι έχουμε να κάνουμε με ένα καθαρό arcade παιχνίδι, του στυλ "πιάσε το joystick και ξέχνα όλα τα άλλα". Όμως ο υψηλότατος δείκτης δυσκολίας και τα ιδιαίτερα πολύπλοκα συστήματα φανερώνουν μια προσπάθεια να δοθούν στοιχεία simulation. Όπως συνήθως συμβαίνει σε αυτές τις περιπτώσεις, το παιχνίδι αν και έχει πολλά καλά στοιχεία δεν

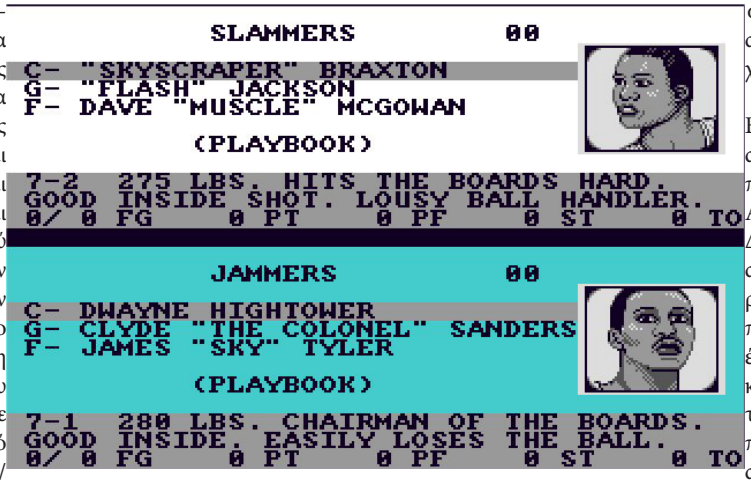
καταφέρνει να φτάσει σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο ούτε στο ένα είδος ούτε στο άλλο.
Φορτώνοντας το Fast Break βλέπουμε μπροστά μας μια εισαγωγική εικόνα που απεικονίζει δύο χέρια να καρφώνουν την μπάλα στο καλάθι. Ακόμα και 22 χρόνια μετά την βρίσκω εξαιρετική όμορφη και λεπτομερή. Στη συνέχεια καλείσαι να επιλέξεις την διάρκεια κάθε περιόδου (3, 6, 9 ή 12 λεπτά) και ποια από τις δύο ομάδες θα χειρίζεσαι (Jammers ή Slammers) αν παίξεις εναντίον της Amiga. Φυσικά μπορείς να έρθεις αντιμέτωπος και με έναν φίλο σου. Στη συνέχεια μπορείς να κάνεις practice, να δημιουργήσεις νέα συστήματα ή να ξεκινήσεις το παιχνίδι.

Το Fast Break είναι παιχνίδι τριών εναντίων τριών και κάθε τριάδα που παρατάσσεται στο γήπεδο αποτελείται απαραιτήτως από έναν guard, έναν forward κι έναν center. Μάλιστα έχεις στη διάθεσή σου και τρεις αναπληρωματικούς, έναν για κάθε θέση. Στην οθόνη της επιλογής πατώντας το fire γίνεται εναλλαγή μεταξύ του βασικού και του αναπληρωματικού. Απαιτείται σοφή διαχείριση του δυναμικού σου καθώς οι παίκτες δεν έχουν ανοσία στην κούραση και δεν μπορούν να βγάλουν ολόκληρο παιχνίδι χωρίς να πέσει αρκετά η απόδοσή τους. Τα στοιχεία που έχεις στη διάθεσή σου για κάθε παίκτη είναι ένα συμπαθητικό ασπρόμαυρο σκιτσάκι, ύψος/βάρος και μια πολύ σύντομη περιγραφή των δυνατοτήτων του, για παράδειγμα πόσο ταχύς είναι ή αν έχει καλό περιφερειακό σουτ. Ενδιαφέρουσα καινοτομία για την εποχή είναι ότι κατά τη διάρκεια του ματς αλλά και στο τέλος του εμφανίζονται τα στατιστικά των παικτών.

Τα γραφικά δεν είναι ούτε τα καλύτερα ούτε τα χειρότερα που έχουμε συναντήσει σε παιχνίδια του είδους. Η απεικόνιση των παικτών και του γηπέδου είναι καλή, δεν μπορούμε να πούμε όμως το ίδιο για το στεφάνι με το διχτάκι που μοιάζουν με δαχτυλήθρα. Έχει προτιμηθεί μια πλάγια, ελαφρώς διαγώνια οπτική γωνία και πάντα βλέπεις το μισό γήπεδο, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης αναγράφεται ποιος παίκτης είναι κάτοχος της μπάλας και ποιος αμύνεται. Τα ηχητικά εφέ είναι τα βασικά, με καλύτερο αυτό του πλήθους που επευφημεί μετά από κάθε καλάθι. Ο χειρισμός γίνεται με joystick, πληκτρολόγιο ή ποντίκι αν και όποιος από εσάς καταφέρει να πετύχει καλάθι σε αγώνα εναντίον της Amiga με το mouse θα έχει δωρεάν ετήσια συνδρομή για το Phoenix από μένα. Με το F2 απενεργοποιείτε το ποντίκι για να μην το κουνήσετε κατά λάθος ενώ με το F3 εναλλάσσετε τους χειρισμούς των δύο ομάδων, πχ. τα δύο joysticks αν παίζετε με κάποιο φίλο. Πολύ χρήσιμη λειτουργία που πήρε πάρα πολλά χρόνια για να μονιμοποιηθεί στα sports games. Με το F1 ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε όλους τους ήχους και με το F4 τον ήχο των παπουτσιών. Με το Space ζητάτε timeout, κάτι το οποίο μπορείτε να κάνετε μέχρι τρεις φορές κάθε ημίχρονο και μόνο μετά από καλάθι του αντιπάλου. Τέλος, πατώντας το Esc επιστρέφετε στην αρχική οθόνη.



Η πολύ όμορφη εισαγωγική οθόνη



Προσωπικά στους παίκτες μου θα έδινα λιγότερο κολακευτικά παρατσούκλια

Τα προβλήματα αρχίζουν με το που ξεκινάτε το παιχνίδι. Γρήγορα θα διαπιστώσετε πως ο υπολογιστής είναι εξαιρετικά δύσκολος αντίπαλος, αφού μέχρι να εξοικειωθείτε με τον κάπως ασυνήθιστο χειρισμό δεν θα καταφέρνετε καν να περνάτε το κέντρο του γηπέδου δίχως να χάσετε την κατοχή. Ξεκινώντας από το δυνατό σημείο του Fast Break, οφείλουμε να πούμε ότι έχει δοθεί μεγάλη έμφαση στο σουτ. Οι παίκτες είναι πολύ θεαματικοί ειδικά όταν σουτάρουν πάνω στην κίνηση. Θεωρώ όμως υπερβολικά συχνή την περίπτωση που η μπάλα αναπηδά 2-3 φορές πάνω από το στεφάνι ή στριφογυρίζει πάνω του. Τα "άγγιχτα" καλάθια είναι σπάνια, όπως και τα σουτ που απλώς βρίσκουν μια φορά στεφάνι, κι αυτό καθυστερεί αδικαιολόγητα την δράση. Για να έχετε καλή πιθανότητα να ευστοχήσετε θα πρέπει να κρατήσετε αρκετή ώρα κρατημένη το fire, ίσως και περισσότερη από αυτή που υπαγορεύει το ένστικτό σας. Τεράστια σημασία έχει και η ικανότητα του παίκτη σας. Επομένως αν το παιχνίδι σας λέει ότι ο guard σας είναι εξαιρετικός περιφερειακός σουτέρ, αυτό που υπονοεί είναι ότι δεν πρόκειται να ευστοχήσει σε layup στον αιώνα τον άπαντα.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του Fast Break έχει να κάνει με την κακή απόκριση του joystick. Είναι αμέτρητες οι φορές κατά τις οποίες θα χρειαστεί να πατήσετε 3-4 φορές το fire για να πασάρετε αφού το παιχνίδι αρνείται πεισματικά να υπακούσει, διάστημα φυσικά κατά το οποίο χάνεται η ευκαιρία να βρείτε μόνο τον ψηλό σας κάτω από το καλάθι. Επίσης συχνά οι παίκτες σας θα πασάρουν ανεξήγητα ενώ εσείς κρατάτε πατημένο το fire για σουτ. Στην άμυνα τα πράγματα είναι πολύ χειρότερα. Αλλάζετε τον παίκτη που ελέγχετε πατώντας στιγμιαία το fire. Αντί όμως να σας δοθεί άμεσος έλεγχος, ο παίκτης σας με το που επιλέγεται κινείται ανεξήγητα μακριά από την δράση, χάνοντας πολύτιμα δευτερόλεπτα.

Ενα σκηνικό που θα επαναλάβετε αμέτρητες φορές μέχρι να το πάρετε απόφαση είναι το εξής: Η Amiga είναι στον αιφνιδιασμό. Δυο παίκτες σας περιμένουν τους αντιπάλους περίπου στο ύψος της ρακέτας. Λογικά σκεπτόμενος, πατάτε το fire για να επιλέξετε έναν εξ' αυτών, εκείνος όμως κάνει τρία βήματα προς το τρίποντο. Μέχρι να τον ελέγξετε πλήρως ο αντίπαλος έχει φτάσει ανενόχλητος στο layup. Κατά την άποψή μου ο καλύτερος τρόπος άμυνας είναι μετά από το άστοχο σουτ σας να επιλέξετε άμεσα τον guard σας, ο οποίος ως πιο γρήγορος έχει περισσότερες πιθανότητες να τρέξει για να μαρκάρει κι ας βρίσκεται αρκετά πίσω.

Η οπτική γωνία του παιχνιδιού καθιστά τόσο δύσκολη την αντίληψη του χώρου και του ύψους στο οποίο βρίσκεται η μπάλα, που μπερδεύεται... ακόμα και η Amiga. Όσο κι αν ακούγεται απίστευτο, μπορεί σε ένα ολόκληρο παιχνίδι να μην δείτε ούτε ένα ριμπάουντ. Απλώς μετά από κάθε άστοχο σουτ η μπάλα αναπηδά δυο, τρεις, ή και περισσότερες φορές στο παρκέ μέχρι να πάει κάποιος να την μαζέψει. Για τον ίδιο λόγο λάμπουν διά της απουσίας τους και τα κοψίματα. Ουσιαστικά το κλέψιμο είναι ο μόνος τρόπος άμυνας, και επιτυγχάνεται με παρεμβολή μπροστά στον αντίπαλο, δίχως fire.

Οι παραβάσεις στις οποίες μπορεί να υποπέσει μια ομάδα είναι αυτές των 10 και των 24 δευτερολέπτων. Επίσης υπάρχουν αμυντικά και επιθετικά φάουλ, με τους παίκτες να αποβάλλονται στα 6. Δεν υπάρχουν ελεύθερες βολές, ούτε άουτ.

Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή τους έναν αριθμό

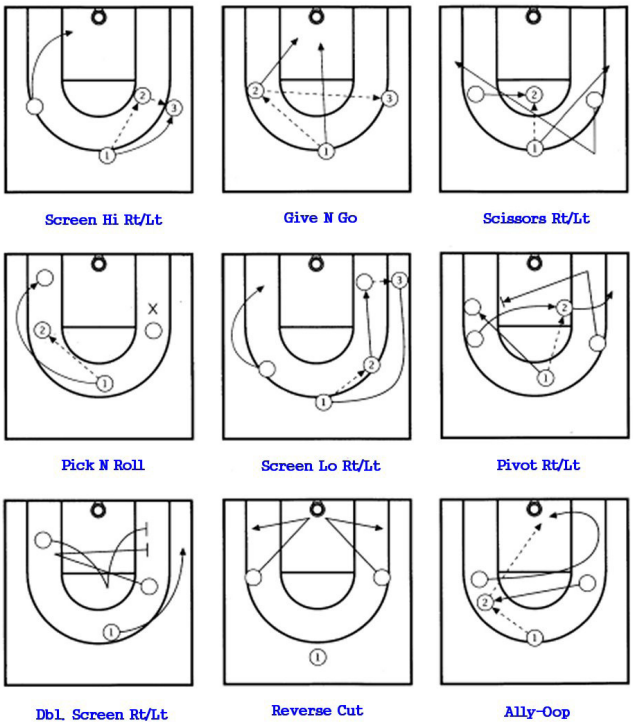
από συστήματα. Για να τα επιλέξετε, πρέπει ενώ έχετε κατοχή να κάνετε μια βόλτα μακριά από το τρίποντο. Τότε θα εμφανιστεί η οθόνη επιλογής συστημάτων. Κρατώντας πατημένο

Ενδιαφέρουσα η γωνία λήψης, κρίμα για το κακομούτσουνο καλάθι όμως

το fire και επιλέγοντας μια κατεύθυνση, διαλέγετε το σύστημα που θα επιχειρήσουν να εκτελέσουν οι παίκτες σας.

Αν επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε ένα σύστημα και το εκτελέσετε σωστά, οι πιθανότητες ευστοχίας του παίκτη σας είναι μεγαλύτερες από ότι όταν επιτίθεστε χωρίς σύστημα. Αν και θα προτιμούσα έναν λιγότερο άβολο τρόπο επιλογής (πχ. με το keyboard), ομολογώ ότι μου άρεσε η ποικιλία που δίνεται στο Fast Break με τα plays. Η αργή απόκριση του joystick βέβαια κάνει τα πιο περίπλοκα εξ' αυτών σχεδόν αδύνατα, όμως το προσωπικό μου αγαπημένο Reverse Cut είναι εξαιρετικό αν έχετε στο παρκέ έναν εύστοχο από μακριά forward. Ανά πάσα στιγμή έχετε στη διάθεσή σας τέσσερα συστήματα, και μπορείτε να επιλέξετε περισσότερα στη λήξη των περιόδων ή τα time outs. Μπορείτε μάλιστα να σχεδιάσετε κι ένα δικό σας επιθετικό σύστημα από την αρχική οθόνη του παιχνιδιού, και μάλιστα όχι με πινακάκια ή σχεδιαγράμματα αλλά με έναν πολύ απλό και εύχρηστο τρόπο: επιλέγοντας τέσσερις θέσεις στις οποίες θα κινηθεί κάθε παίκτης σας. 20 χρόνια μετά θυμάμαι ακόμα την πρώτη φορά που σχεδίασα ένα δικό μου σύστημα και κατάφερα να σκοράρω με αυτό. Τα αμυντικά συστήματα που μπορείτε να επιλέξετε είναι λιγότερα και πιο απλά καθώς τα ονόματά τους (Fast Break, Double Team κτλ.) καθιστούν σαφές το τι χρησιμεύουν.

Ξαναδιαβάζοντας όσα έχω γράψει μέχρι τώρα, συμπεραίνω ότι δίνω την εικόνα ενός κακού παιχνιδιού. Πραγματικά τα επιμέρους αρνητικά στοιχεία του Fast Break είναι πολύ περισσότερα από τα θετικά. Όμως ο τίτλος έχει κάτι που δύσκολα μπορεί να περιγραφεί, πρέπει να το παίξεις για να το αντιληφθείς: είναι παράξενα εθιστικός, ενώ η δυσκολία του σου κεντρίζει τον εγωισμό σου καθώς πεισμώνεις για να το μάθεις όσο το δυνατόν καλύτερα ώστε να καταφέρεις μια μέρα να κερδίσεις την Amiga. Κάτι που εγώ τουλάχιστον δεν κατόρθωσα ποτέ...



Παρατηρείστε την εικόνα: Τα νούμερα υποδεικνύουν με ποια σειρά θα γίνουν αποδέκτες της μπάλας οι παίκτες σας.

5. Magic Johnson's Basketball (1989)

Sculptured

Ομολογώ πως αμφιταλαντεύτηκα για το αν θα έπρεπε να συμπεριλάβω το Magic Johnson's Basketball (γνωστό και ως Magic Johnson's Fast Break) σε αυτό το αφιέρωμα. Κι αυτό γιατί ενώ όλα οι υπόλοιποι τίτλοι τουλάχιστον προσπαθούσαν να γίνουν αξιοπρεπή παιχνίδια, ασχέτως αν τα κατάφερναν ή όχι, το συγκεκριμένο δεν ήταν παρά μια προσπάθεια να τρέξουν τα αρχεία του coin-op στην Amiga. Δεν θα μου προξενούσε εντύπωση αν μάθαινα πως οι άνθρωποι της Sculptured δεν σκέφτηκαν καν να βάλουν τις δισκέτες στο drive να δουν τι γίνεται. Αν και δεν το αξίζει, αποφάσισα μόνο και μόνο για λόγους πληρότητας να αναφέρω δυο λόγια. Πρόκειται για το χειρότερο με διαφορά παιχνίδι μπάσκετ που κυκλοφόρησε για Amiga. Μεταφέρθηκε σχεδόν αυτούσιο από τα arcades, συγκεκριμένα από την συγγενή μηχανή της Amiga Arcadia. Και όταν λέμε αυτούσιο, εννοούμε ότι οι προγραμματιστές δεν μπήκαν καν στον κόπο να αφαιρέσουν την έννοια των credits, λες και επρόκειτο να βάλουμε δεκάρικα στο drive της Amiga μας.

Η γραμματεία μας μάρανε…

Κι όμως, αφού περάσεις την εισαγωγική οθόνη επιλογής επιπέδου δυσκολίας, αντικρίσεις το γήπεδο και ξεκινήσεις να παίζεις, για πέντε περίπου δευτερόλεπτα νομίζεις πως έφτασες στη γη της επαγγελίας των παιχνιδιών μπάσκετ! Πανέμορφα γραφικά με πολύ λεπτομέρεια τόσο στο γήπεδο όσο και στους παίκτες. Πλάγια όψη γηπέδου χωρίς διακοπή στη δράση και παρόλο που τα (2 εναντίον 2) sprites είναι αρκετά μεγάλα, εξαιρετική ταχύτητα σε ένα στήσιμο που θυμίζει τον μετέπειτα θρύλο των arcade παιχνιδιών μπάσκετ NBA Jam. Τον αρχικό ενθουσιασμό όμως γρήγορα διαδέχεται η απογοήτευση: το MJB σε παγκόσμια πρωτοτυπία δεν αποθηκεύει όλα τα animations στη RAM, αλλά αντίθετα φορτώνει συχνά από την δισκέτα την ώρα του αγώνα, διακόπτοντας συνεχώς την δράση. Υποθέτω ότι το καταστροφικό αυτό φαινόμενο μετριάζεται αν το εγκαταστήσεις στον σκληρό δίσκο, εγώ όμως δεν κατάφερα να το κάνω να δουλέψει από εκεί επομένως αδυνατώ να το επιβεβαιώσω. Πρόκειται για κλασσικό παράδειγμα κακού προγραμματισμού, αφού αν όντως η RAM δεν επαρκεί για να αποθηκεύσει όσα χρειάζονται για να μην διακόπτεται η δράση θα έπρεπε να μειωθεί η λεπτομέρεια στα γραφικά. Κάτι τέτοιο δεν έγινε και κατά συνέπεια το παιχνίδι είναι ουσιαστικά unplayable.

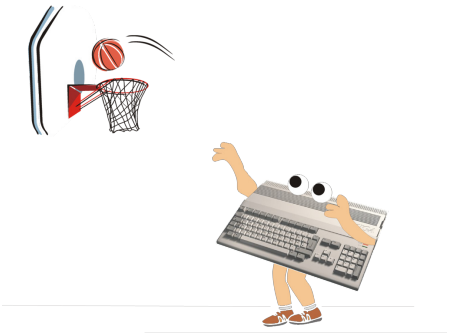
Τα υπόλοιπα προβλήματα φαντάζουν

επουσιώδη μπροστά στο βασικό που περιγράφουμε πιο πάνω, όμως συμβάλλουν κι αυτά στο να σε αποτρέψουν από το ρίξεις δεύτερη ματιά στο παιχνίδι. Αντί να αντιμετωπιστεί το θέμα του μονού fire button

Πανέμορφα γραφικά που θυμίζουν προηγμένη κονσόλα και μάλλον ήταν ουτοπία να θεωρηθεί πως θα μπορούσε να διαχειριστεί χωρίς πρόβλημα η Amiga 500. Α, και άλλη μια λάθος γραμμή τρίποντου!

με τον συνήθη τρόπο, δηλαδή με απλό πάτημα να γίνεται πάσα και με παρατεταμένο σουτ, στο MJB ενώ πατάς το fire για να πασάρεις πρέπει να κάνεις πάνω τον μοχλό, ενώ για να σουτάρεις κάτω! Όπως ακριβώς δηλαδή δίνεις ύψος στη μπάλα στο Kick Off 2. Ο άνθρωπος που κατέληξε σε αυτό τον χειρισμό προφανώς δεν είχε ξαναπαίξει παιχνίδι μπάσκετ στη ζωή του. Οι δε παίκτες σουτάρουν αστραπιαία, σαν να τους τελειώνει ο χρόνος σχεδόν με το που πηδάνε, γεγονός που χαλάει το κατά τα άλλα εξαιρετικό animation. Μετά από όλα αυτά, πόσο να σώσουν την κατάσταση η παρουσία πολλών κανόνων και διαιτητών, ή τα διαδοχικά επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας;

To Magic Johnson's Basketball θα μπορούσε να ήταν το καλύτερο arcade backetball στην Amiga αν είχε δοθεί σε προγραμματιστές του μηχανήματος, κάτι που όπως φαίνεται δεν έγινε.



6. Omni-Play Basketball (1989)

SportTime

Αν υπάρχει ένα παιχνίδι που δείχνει ξεκάθαρα την ηλικία του και δεν του φέρθηκε καλά ο χρόνος, αυτό είναι το Omni-Play Basketball. Πρόκειται για έναν τίτλο που είναι 80% manager και 20% arcade. Η πολύ μικρή συμμετοχή σου στα δρώμενα, σε συνδυασμό με τα εκνευριστικά αργά loading times μπορεί να ήταν χαρακτηριστικά που ανεχόμαστε στα μικράτα μας, αλλά δύσκολα μπορούμε να υπομένουμε στις μέρες μας.

Η κεντρική οθόνη διαχείρισης της ομάδας σας

Τα αρχικά O.M.N.I. σημαίνουν Options Manager and Installer. Τώρα από πού προέκυψε το N δεν γνωρίζω, ίσως ο προγραμματιστής να ήταν φανατικός της σειράς Voyagers. Ξεκινώντας σου δίνεται η επιλογή να εισάγεις μία από τις data disks που κυκλοφόρησαν ταυτόχρονα με το παιχνίδι. Αυτή είναι η End-View Disk, Side-View disk και College League Disk, με τις πρώτες δύο να αλλάζουν την οπτική σου γωνία και την τρίτη να σου δίνει τη δυνατότητα να αναλάβεις τις τύχες μιας ομάδας του NCAA. Βλέπετε τότε δεν υπήρχαν mods που κατέβαζες από το internet με χρέωση, επομένως κάπως έπρεπε να βγάλει τα έξοδά της κι η Mindscape που ήταν ο publisher. Φαίνεται όμως πως ο κόσμος δεν έδειξε την ανταπόκριση που περίμεναν καθώς αν και υπήρχε πρόβλεψη για τρεις ακόμα data disks (πχ. Pro League), αυτές δεν κυκλοφόρησαν ποτέ.

Αναλαμβάνεις τις τύχες μια ομάδας του SBA (Sportime Basketball Association), πρωτάθλημα το οποίο αποτελείται από 24 ομάδες χωρισμένες σε Ανατολική και Δυτική περιφέρεια. Κάθε περιφέρεια έχει δύο κατηγορίες των 6 ομάδων, και η δική σου είναι η χειρότερη της περιφέρειας (άδικε ντουνιά…). Στο τέλος της κανονικής περιόδου οι δύο πρώτες κάθε κατηγορίας προκρίνονται στα playoffs. Υπάρχει η δυνατότητα να παίξουν δύο παίκτες, αναλαμβάνοντας μια ομάδα ο καθένας.

Ως παιχνίδι manager της εποχής, το OPB ικανοποιεί καθώς μπορείς να κάνεις μεταγραφές, ανταλλαγές παικτών, να στείλεις την ομάδα σου σε training camp και να παρακολουθείς τα στατιστικά της. Κάθε παίκτης χαρακτηρίζεται από την ηλικία, τη θέση του, το αν είναι τραυματίας και φυσικά τις ικανότητές του, οι οποίες είναι τέσσερις: Outside Shooting, Inside Shooting, Running Speed και Overall Control με δείκτες ικανότητας από 0 έως 9. Σημειωτέον ότι το Overall Control δεν αναφέρεται μόνο στην ντρίπλα αλλά είναι ένας γενικός όρος που αφορά την έφεση του παίκτη στα κλεψίματα, τα κοψίματα και στις πάσες. Πολύ σημαντικό ρόλο παίζει η ηλικία, καθώς όλοι ξεκινούν από τα 22 και τα στατιστικά τους αλλάζουν κάθε χρονιά. Σε μεγαλύτερη ηλικία οι παίκτες έχουν μικρή αντοχή και τραυματίζονται ευκολότερα.

Το Omni-Play Basketball έχει ένα περίεργο οικονομικό σύστημα. Αντί να υπάρχουν χρήματα που αυγατίζουν όσο καλύτερα τα πηγαίνει η ομάδα σας, αντιθέτως χρησιμοποιείτε τα λεγόμενα Trading Points τα οποία διανέμονται με… σοσιαλιστικό τρόπο, με την πρωταθλήτρια ομάδα να παίρνει τα λιγότερα και την τελευταία τα περισσότερα. Με αυτό τον τρόπο το παιχνίδι προσπαθεί να κρατήσει τις ισορροπίες.

Για να μπεις στις επιλογές του παιχνιδιού πρέπει να επιλέξεις το μάλλον ατυχώς επονομαζόμενο option Reset League. Εκεί θα δηλώσεις πόσοι άνθρωποι παίζουν, σε ποια κατηγορία θα αγωνιστούν, πόσα λεπτά θα έχει κάθε περίοδος καθώς και την διάρκεια της regular season και των playoffs. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσει η σεζόν, υπάρχουν άφθονα μενού για όσους λατρεύουν τα στατιστικά και μπορείτε να χαζεύετε τις ατομικές και ομαδικές επιδόσεις με τις ώρες. Επίσης θα αφιερώσετε αρκετό χρόνο στο να βρείτε παίκτες που θεωρείτε πως θα βελτιώσουν την ομάδα σας, είτε με trade είτε αποκτώντας κάποιον rookie. Το εκπληκτικό είναι ότι για να πραγματοποιηθεί μια ανταλλαγή παικτών δεν αρκεί η σύμφωνη γνώμη των δύο ομάδων, αλλά θα πρέπει να αποφανθεί θετικά και η ομοσπονδία, η οποία μάλιστα σας χρεώνει για την υπηρεσία της! Σημειώστε πως δεν μπορείτε να έχετε περισσότερους από 12 παίκτες στο roster σας.

Ο Nick και ο Bob μπορούν να γίνουν εκνευριστικοί και λένε κρύα αστεία, είναι όμως χρήσιμοι

Μπορείτε να στείλετε την ομάδα σας σε Training Camp με κάποιο κόστος. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο μία φορά σε κάθε σεζόν και σας δίνει τη δυνατότητα να βελτιώσετε μέχρι δύο skills για κάθε παίκτη σας.

Όλα αυτά θα ήταν ιδανικά αν έδεναν αρμονικά με ένα αξιοπρεπές παιχνίδι με το joystick ανά χείρας, όμως δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει. Θα υποθέσω ότι επιλέγετε να αναλάβετε τόσο το Coaching όσο και τον χειρισμό της ομάδας σας. Οι στατικές οθόνες του OPB δεν είναι κακές αλλά την ώρα του παιχνιδιού τα γραφικά είναι μέτρια και ο ήχος

απαράδεκτος. Πριν ξεκινήσει ο αγώνας έχετε την δυνατότητα να παρακολουθήσετε μια μακροσκελή συζήτηση/ανάλυση μεταξύ δύο δημοσιογράφων, η οποία ευτυχώς μπορεί να επιταχυνθεί με το πλήκτρο F2. Σας συνιστώ να τους ακούσετε προσεκτικά ειδικά στις αρχές του παιχνιδιού, γιατί δίνουν στοιχεία που μπορεί να σας φανούν χρήσιμα. Οι δυο τους (Nick και Bob) εμφανίζονται και στο ημίχρονο.

Αυτή είναι η οπτική γωνία της End-View Disk

Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορείτε να κάνετε κάθε κίνηση που θα έκανε ένας προπονητής, δηλαδή κάνετε αλλαγές, επιλέγετε αμυντική και επιθετική στρατηγική κτλ. Πατώντας το F6 γίνεται παύση και ξαναπατώντας το επιστρέφετε, εκτός αν επιθυμείτε να πατήσετε fire για να καλέσετε timeout. Με το F8 φέρνετε στο προσκήνιο την Coaching Screen.

Οι rookies είναι οικονομικοί, αλλά έχουν περιορισμένες δυνατότητες

Εδώ υπάρχει μια σημαντική διαφοροποίηση αφού το πώς ελέγχετε τους παίκτες σας εξαρτάται από το ποια data disk χρησιμοποιείτε: Ενώ με την Side-View Disk παίζετε κανονικά ελέγχοντας έναν από τους παίκτες σας, με την End-View αναλαμβάνετε το λεγόμενο Flow Control. Το πώς παίζεις στην Side-View δεν θα σας το περιγράψω σε αυτή την ενότητα αφού το παιχνίδι γίνεται ίδιο με το Ultimate Basketball που περιγράφω πιο κάτω. Με την End-View το Flow Control ουσιαστικά σημαίνει πως δεν ελέγχετε κανέναν παίκτη όσον αφορά την κίνηση κι αυτή γίνεται αυτόματα, μπορείτε όμως να πασάρετε με στιγμιαίο πάτημα του fire κι επιλογή κατεύθυνσης ή να σουτάρετε με παρατεταμένο πάτημα. Αντίστοιχα στην άμυνα επιχειρείτε να κλέψετε, να κόψετε ένα σουτ ή να πάρετε ένα rebound. Επιπλέον επιλέγοντας κατεύθυνση και πατώντας fire στέλνετε έναν παίκτη να κάνει double team στην μπάλα. Το παιχνίδι είναι αρκετά αργό παρά τα μικρά και απλοϊκά γραφικά του. Καμία από τις δύο επιλογές των data disks δεν ικανοποιεί και δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν μπορώ να έχω τον πλήρη έλεγχο όλων των παικτών μου. Ίσως αυτό να επρόκειτο να γίνει με μία από τις δισκέτες που δεν κυκλοφόρησε ποτέ. Όλοι οι κανόνες του μπάσκετ είναι στο παιχνίδι και οι προσπάθειες των παικτών έχουν αρκετή ποικιλία.

Συμπερασματικά, το Omni-Play Basketball είναι ένα καλό manager παιχνίδι μπάσκετ, με μέτριο όμως arcade κομμάτι. Το συστήνω μόνο σε φανατικούς των αθλητικών τίτλων προπονητικής.

7.Double Dribble (1990)

Konami

Μετά το φιάσκο του Magic Johnson's Basketball, οι φίλοι των παιχνιδιών μπάσκετ ήταν ιδιαίτερα επιφυλακτικοί όταν άκουσαν πως το αρκετά καλό coin-op της Konami θα μεταφερόταν στους υπολογιστές. Όμως για καλή τους τύχη το Double Dribble ήταν από τα καλά αθλητικά παιχνίδια της Amiga.

Τα πράγματα δεν ξεκινούν καθόλου ελπιδοφόρα αφού οι εισαγωγικές οθόνες είναι μάλλον κακοφτιαγμένες και ειδικά αυτή κατά την οποία οι οπαδοί κατευθύνονται προς το γήπεδο θα μας έκανε να αναρωτηθούμε μήπως χρειάζεται να κατεβάσουμε καινούργιους drivers για την κάρτα γραφικών, αν ξέραμε τι σήμαιναν όλα αυτά τα περίεργα τότε. Τα λιγοστά options του παιχνιδιού επιλέγονται με έναν ευφάνταστο τρόπο, αφού το καθένα αντιστοιχεί σε ένα καλάθι στο οποίο σουτάρει ο παίκτης σας. Μπορείς να παίξεις παιχνίδι 5, 10, 20 ή 30 λεπτών ανά περίοδο αν και τα νούμερα αυτά δεν είναι ακριβή αφού ο χρόνος τρέχει πιο γρήγορα. Αν οι μετρήσεις μου είναι σωστές, ένα λεπτό στο ρολόι του παιχνιδιού αντιστοιχεί σε περίπου 42 πραγματικά δευτερόλεπτα. Υπάρχουν τέσσερις διαθέσιμες ομάδες: Chicago, New York, Boston και Los Angeles ενώ αν αγωνίζεσαι εναντίον της Amiga τότε υποχρεωτικά τίθεσαι αντιμέτωπος της Βοστώνης. Τέλος, μπορείς να διαλέξεις μεταξύ τριών επιπέδων δυσκολίας. Αυτές είναι όλες οι επιλογές σου επομένως εύκολα αντιλαμβάνεσαι πως πρόκειται για ένα καθαρά arcade παιχνίδι που δεν προσποιείται ότι είναι simulation.

Προσέξτε ότι ο παίκτης σουτάρει με το αριστερό

Ξεκινώντας τα παιχνίδι σίγουρα δεν μένεις με το στόμα ανοιχτό από τα γραφικά, που συνεχίζουν να κινούνται στη μετριότητα. Μόνο η μπασκέτα και ειδικά το animation του καλαθιού είναι ικανοποιητικά, ενώ ενδιαφέρον παρουσιάζει και το γεγονός ότι κάθε ομάδα έχει το δικό της γήπεδο με διαφορετικά χρώματα και λογότυπο στο παρκέ. Από κει και πέρα το Double Dribble κάνει μια επιλογή απεικόνισης που θεωρώ ότι θα έπρεπε να είχαν μιμηθεί κι άλλα παιχνίδια μπάσκετ: Πλάγια όψη αλλά με την "κάμερα" τόσο μακριά ώστε τα sprites να είναι αρκετά μικρά. Έτσι η ταχύτητά του είναι σε πολύ καλά επίπεδα. Στο παρκέ τυπικά τίθονται αντιμέτωποι πέντε παίκτες από κάθε ομάδα, ουσιαστικά όμως μόνο έξι εμφανίζονται στην οθόνη τη φορά αφού βλέπεις μόνο το μισό του γηπέδου στο οποία υπάρχει δράση και οι υπόλοιποι περιμένουν πίσω. Αν μη τι

άλλο πρωτότυπο τρικ για να κουκουλωθεί η αδυναμία διαχείρισης 10 sprites ταυτόχρονα, δυστυχώς όμως έχει ως συνέπεια την έλλειψη fast breaks. Το animation των παικτών για το μέγεθός τους είναι επαρκές, ο ήχος όμως είναι κακός, ειδικά το σκάσιμο της μπάλας στο παρκέ που ακούγεται σαν να χτυπάει ξύλινη κουτάλα σε κατσαρόλα. Καλύτερο ηχητικό εφέ είναι ίσως αυτό του καλαθιού όταν το επιτυγχάνεις.

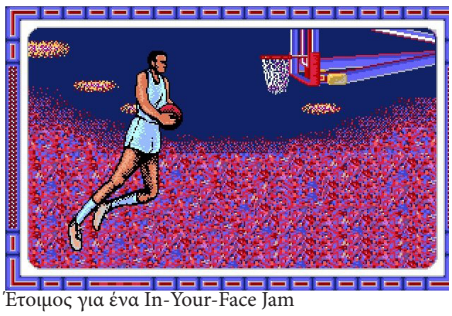
Η πρωτότυπη οθόνη Options του παιχνιδιού

Το δυνατό σημείο του Double Dribble είναι το gameplay. Στην επίθεση κοιτώντας κάποιον συμπαίκτη σου τον βλέπεις να αναβοσβήνει και καταλαβαίνεις ότι πατώντας στιγμιαία το fire του δίνεις πάσα. Όλοι οι παίκτες κινούνται πολύ ρεαλιστικά στον χώρο και δίνουν την αίσθηση πραγματικών ομάδων μπάσκετ καθώς οι μεν προσπαθούν να ελευθερωθούν και οι δε να μην αφήσουν ελεύθερο αντίπαλο. Κατά συνέπεια χρειάζεται σωστή κυκλοφορία της μπάλας για να κάνεις την καλύτερη δυνατή επιλογή. Κρατώντας πατημένο το fire ο παίκτης που χειρίζεσαι θα επιχειρήσει σουτ. Το σουτ σε στάση είναι αρκετά καλό, δεν μπορούμε όμως να πούμε το ίδιο και για το σουτ σε κίνηση αφού ουσιαστικά είναι το ίδιο animation με τον παίκτη να ύπταται παράλληλα. Αν επιχειρήσεις να σκοράρεις κάτω από το καλάθι, η δράση αλλάζει σε ένα κοντινό animation των πέντε frames στο οποίο παρακολουθείς σε όλη την οθόνη τον παίκτη σου σε κοντινό πλάνο να καρφώνει (ή τουλάχιστον να προσπαθεί)! Θα ήμουν ψεύτης αν δεν παραδεχόμουν ότι στα 15 μου που έπαιζα το παιχνίδι εντυπωσιαζόμουν από αυτές τις εικόνες και δεν τις βαριόμουν ποτέ. Υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη καρφωμάτων: Μπροστινό με τα δύο χέρια (Gorilla), ανάποδο με τα δύο χέρια (Rim Rokin' Reverse) και κάρφωμα με το ένα χέρι μετά από σπάσιμο (In-Your-Face Jam). Σε περίπτωση αποτυχημένου καρφώματος το παιχνίδι επιστρέφει στην κανονική όψη και οι δυο ομάδες διεκδικούν το ριμπάουντ.

Στην άμυνα κατά τα γνωστά πατώντας στιγμιαία το fire με ταυτόχρονη επιλογή κατεύθυνσης αλλάζεις τον παίκτη που χειρίζεσαι, ενώ με παρατεταμένο πάτημα πραγματοποιείς άλμα για κόψιμο ή ριμπάουντ. Δυστυχώς και σε αυτό το παιχνίδι το κόψιμο εκδηλώνεται με μπλοκάρισμα της μπάλας. Ειδικά για το ριμπάουντ είναι σημαντικό να παρακολουθείς την σκιά της μπάλας στο παρκέ ώστε να καταλαβαίνεις σε ποιο ακριβώς σημείο είναι. Αν καταφέρεις να παρεμβληθείς στην πορεία του αντιπάλου μπορείς να του κλέψεις την μπάλα.

Υπάρχουν οι περισσότεροι από τους βασικούς κανόνες του μπάσκετ. Μια μικρή γκάφα έχει γίνει στις παραβάσεις χρόνου (5, 10 και 24 δευτερολέπτων) αφού αυτές μετρώνται με βάση τον πραγματικό χρόνο κι όχι αυτόν που δείχνει το ρολόι όπως θα έπρεπε! Ο παίκτης που κερδίζει φάουλ εκτελεί βολές ανεξαρτήτως αν ήταν σε θέση για σουτ ή όχι, και σε αυτή την περίπτωση εμφανίζεται ένα κυκλάκι σ[illegible] φωτοστέφανο που ανεβοκατεβαίνει [illegible]νω από το στεφάνι. Όσο πιο κοντά βρίσ[illegible]αι σε αυτό όταν πατήσεις fire, τόσο περ[illegible]σότερες πιθανότητες ευστοχίας έχεις. Υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες που δίνουν ευχάριστες πινελιές στο παιχνίδι: Η μπασκέτα κουνιέται μετά από κάρφωμα, υπάρχουν τρία είδη άστοχου σουτ (απλή αναπήδηση στο στεφάνι, airball αλλά και χτύπημα της μπάλας στη γωνία του ταμπλό), ακόμα και half time show με μαζορέτες και μασκότ στο ημίχρονο!

Δυστυχώς όμως, κάτι λείπει από το Double Dribble για να είναι το ιδανικό παιχνίδι μπάσκετ. Γρήγορα αντιλαμβάνεσαι πως κάποιες θέσεις στο παρκέ σχεδόν εγγυώνται την επιτυχία στο σουτ, και συνεπώς συλλαμβάνεις τον εαυτό σου να τις αναζητεί συχνά. Γενικά δεν φαίνεται να παίζει ρόλο το πότε αφήνεις την μπάλα όταν σουτάρεις, ούτε το πόσο πιέζεις τον αντίπαλο στην άμυνα: η επιτυχία της ενέργειας είναι καθαρά τυχαία. Το γεγονός αυτό μάλλον κάνει τους περισσότερους να βαρεθούν το DD αρκετά γρήγορα, ειδικά απέναντι στην Amiga δεδομένου ότι το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι να παίξεις ένα φιλικό. Κανείς δεν ζήτησε career mode με μεταγραφές, αλλά χάθηκε ένα challenge round με αντιπάλους αυξανόμενης δυσκολίας; Τα ξέρει καλά αυτά η Konami, άλλωστε τα έκανε στο Super Basketball για τα arcades 6 χρόνια πριν.


Έτοιμος για ένα In-Your-Face Jam

Το τελικό αποτέλεσμα αφήνει λοιπόν μια γλυκόπικρη γεύση από έναν τίτλο που φαίνεται να έχει περισσότερες δυνατότητες από όσες ίσως πίστεψαν οι προγραμματιστές του. Με λίγη περισσότερη προσοχή, ειδικά στο θέμα ελέγχου της επιτυχίας/αποτυχίας του σουτ, θα είχαν κάνει θαύματα. Ακόμα κι έτσι όμως το Double Dribble παραμένει ένα πολύ καλό αθλητικό παιχνίδι όταν τίθονται αντιμέτωποι δύο άνθρωποι.

8. Future Basketball (1990)

The Evil 3

Έχει ρακέτες ζωγραφισμένες στο έδαφος. Κάπου εδώ τελειώνουν οι ομοιότητες μεταξύ του Future Basketball και του αθλήματος της καλαθοσφαίρισης. "Δεν μπορεί", σας ακούω να προβληματίζεστε. "Σίγουρα θα μπαίνουν και καλάθια". Χμμ, όπως το πάρει κανείς. Κάπου στέλνεις την μπάλα δεν λέω, αλλά προς ποια κατεύθυνση και που μπαίνει θα σας γελάσω. Βλέπετε στο FB βλέπεις την δράση από πάνω! Ναι, μια τόσο άβολη οπτική γωνία που ακόμα και στην εποχή μας που οι μεταδόσεις αγώνων μπάσκετ γίνονται με 15 κάμερες δεν προτιμάται παρά μόνο για καμιά ελεύθερη βολή, και αν... Άβυσσος η ψυχή των προγραμματιστών.

Προτρέχω όμως, ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Το παιχνίδι διαδραματίζεται στον μακρινό... 21ο αιώνα. Τον Μάρτιο του 2190, δύο πράγματα θα συμβαίνουν: εγώ θα γιορτάζω τα 215α γενέθλιά μου και τα τεράστια ποσοστά ανεργίας θα έχουν οδηγήσει σε ραγδαία αύξηση της εγκληματικότητας. Επειδή η κυβέρνηση αδυνατεί να δώσει στον λαό άρτο, αποφασίζει να του δώσει θέαμα. Το διορατικό αυτό σενάριο καταλήγει με τη δημιουργία του αθλήματος του Future Basketball.

Πολλές φορές θα σηκωθείτε για σουτ χωρίς να φαίνεται καν το καλάθι στην οθόνη σας

Υπάρχουν computer games που εμπνέονται, computer games που έχουν επιρροές, computer games που μιμούνται και computer games που αντιγράφουν ξεδιάντροπα. Το FB ανήκει στην τελευταία κατηγορία αφού δεν φαίνεται να προσπαθεί να κρύψει καν ότι είναι μια καθαρή αντιγραφή των δημοφιλών Speedball. Όπως στις δημιουργίες των Bitmap Brothers, έτσι κι εδώ προσπαθείς να γίνεις κάτοχος της μπάλας ξυλοφορτώνοντας τους αντιπάλους. Όπως συμβαίνει συνήθως σε αυτές τις περιπτώσεις και θα αναλύσουμε παρακάτω, το αντίγραφο δεν είναι της ίδιας ποιότητας με το αυθεντικό. Ξεκινώντας το παιχνίδι καλείσαι να επιλέξεις την διάρκεια του ματς, καθώς και αν θα αγωνιστείς σε φιλικό αγώνα ή σε πρωτάθλημα. Το default είναι τρία λεπτά αλλά αν θέλετε το τελικό σκορ να θυμίζει αγώνα μπάσκετ πρέπει να βάλετε εικοσάλεπτο. Σε περίπτωση που παίξεις εναντίον του υπολογιστή υπάρχουν τέσσερα επίπεδα δυσκολίας. Θα σας συνιστούσα να ασχοληθείτε κυρίως με το δεύτερο και το τρίτο αφού στο πρώτο η Amiga δεν προβάλλει καμία αντίσταση και το τέταρτο θα σας απασχολήσει μόνο αν έχετε εντρυφήσει στα μυστικά του παιχνιδιού για μήνες. Άλλες επιλογές για το Single Game δεν υπάρχουν, η δράση ξεκινάει άμεσα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού επιμελήθηκε ο Mike Williams, ο οποίος ειδικευόταν σε μεταλλικά/φουτουριστικά σκηνικά αφού είχε εργαστεί σε shoot'em up όπως το Steel και το Slayer. Είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και ό,τι πρέπει για το συγκεκριμένο είδος. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγα αλλά επαρκή. Στο παρκέ βρίσκονται πέντε εναντίον πέντε παρατεταγμένοι σε όλο το γήπεδο σε σχήμα σταυρού, και κάθε ημίχρονο ξεκινά με ένα ρομπότ που κάνει το jump-ball. Στην οθόνη φαίνεται ένα αρκετά μικρό τμήμα του γηπέδου, επομένως για καλύτερα αποτελέσματα καλό θα είναι να μάθετε να χρησιμοποιείτε το scanner που βρίσκεται στο κάτω αριστερό μέρος.

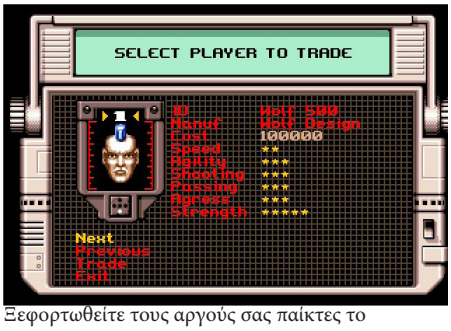
Όταν δεν έχετε τη μπάλα στη κατοχή σας, τα πράγματα είναι πολύ απλά: αρκεί να διαβάσατε στο προηγούμενο Phoenix το αφιέρωμα του billy στο Αμερικάνικο football. Κάντε tackle αλύπητα στον αντίπαλό σας και θα του αποσπάσετε τη μπάλα. Συγκεκριμένα, πατώντας το fire ο παίκτης σας εφορμά προς την κατεύθυνση του joystick. Η αλλαγή στον παίχτη που ελέγχετε γίνεται αυτόματα. Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να παρεμβληθείτε και να κλέψετε μια πάσα ή ένα σουτ, αλλά θέλει προσοχή γιατί είναι πολύ εύκολο να βγείτε με την μπάλα εκτός γηπέδου. Υπάρχουν σουτ δύο και τριών πόντων αλλά όχι ελεύθερες βολές (λογικό, αφού απουσιάζουν τα φάουλ) ενώ ισχύει και ο κανόνας του μπρος-πίσω, η παρουσία του οποίου είναι μάλλον αστεία σε ένα παιχνίδι που όλα τα άλλα επιτρέπονται.

Στην επίθεση το βασικό που πρέπει να θυμάται κανείς είναι να μην μένει ακίνητος, γιατί πολύ γρήγορα θα βρεθεί με μια μεταλλική γεύση στο στόμα (δηλαδή μπρούμυτα στο παρκέ). Πρέπει ή να ελίσσεστε συνεχώς ή να πασάρετε σε ελεύθερο συμπαίκτη. Αν πατήσετε το fire στοχεύοντας το joystick προς κάποια κατεύθυνση, ο παίκτης σας θα πασάρει άμεσα. Κι αυτό γιατί για να σουτάρετε πρέπει ο μοχλός να βρίσκεται στην "νεκρή" θέση. Αυτός ο πρωτότυπος χειρισμός χρειάζεται λίγο διάστημα για να σας γίνει δεύτερη φύση, δεν είναι όμως τόσο άβολος όσο θα σας φανεί αρχικά. Αντίθετα για να μπορέσετε να πασάρετε σωστά θα χρειαστείτε πολύ εξάσκηση αφού σε αντίθεση με τα περισσότερα αθλητικά παιχνίδια δεν αρκεί να κοιτάτε προς την γενική κατεύθυνση του συμπαίκτη σας, αλλά οι πάσες πρέπει να έχουν μεγάλη ακρίβεια για να φτάσουν στο στόχο τους.

Εδώ ίσως οι προγραμματιστές το παράκαναν λίγο, αφού η αυστηρότητα αυτή θα έχει σαν αποτέλεσμα η αγαπημένη σας πάσα να γίνει αυτή από το δεξί χέρι στο αριστερό. Θα ήταν πολύ προτιμότερο αν είχε χρησιμοποιηθεί η τακτική πάσας του Speedball 2 στο οποίο ο παραλήπτης μπορούσε να πηδήσει να πιάσει την μπάλα. Ανεξαρτήτως επιπέδου δυσκολίας, οι παίκτες σας όπως και στο κανονικό μπάσκετ σπάνια αστοχούν αν βρεθούν μόνοι τους φάτσα με το καλάθι επομένως αυτός θα πρέπει να είναι ο απώτερος ο στόχος σας σε κάθε επίθεση. Δυστυχώς ουσιαστικά υπάρχει μόνο ένα είδος σουτ, το κλασσικό σε στάση. Αν είστε ακριβώς κάτω από το καλάθι ο παίκτης σας θα καρφώσει αλλά αυτό γίνεται αντιληπτό μόνο από το γεγονός ότι κουνιέται λίγο το καλάθι, αφού το animation είναι το ίδιο.

Όταν επαναφέρετε την μπάλα απ' έξω, συμβαίνει κάτι πολύ ενδιαφέρον που απορώ πως δεν μιμήθηκαν έκτοτε άλλοι τίτλοι μπάσκετ αλλά και ποδοσφαίρου: αντί να ελέγχετε τον παίκτη που κάνει την επαναφορά, χειρίζεστε τον συμπαίκτη που θα δεχτεί την μπάλα και πατώντας το fire ο πρώτος του την πασάρει. Πραγματικά πολύ έξυπνο feature. Στο παρκέ θα βρεθούν στον δρόμο σας και διάφορα power ups. Shuriken που εκτοξεύονται προς τον αντίπαλο, χαπάκια που σας κάνουν εξαιρετικά γρήγορους για σύντομο χρονικό διάστημα, νομίσματα για να αγοράσετε παίκτες στο πρωτάθλημα αλλά και νάρκες που πρέπει να αποφύγετε.

Το Future Basketball όμως δεν αρκείται στο πολύ καλό arcade κομμάτι αλλά ούτε και σε ένα απλό κύπελλο: Έχει ολόκληρο career mode, και μάλιστα τεσσάρων κατηγοριών των 8 ομάδων η κάθε μία! Ξεχάστε φλώρικα ονόματα ομάδων όπως Hornets ή Cavaliers στις οποίες αγωνίζονται "soft" τύποι ονόματι Larry και Willie. Εδώ μιλάμε για Mega Plague, Brothers Grim και Death Skulls! OK υπάρχουν και κάποιοι Geisha Boys που δεν ξέρω πως βρέθηκαν εκεί, μάλλον ομάδα του μελλοντικού Αχιλλέα θα είναι. Ξεκινώντας



Ξεφορτωθείτε τους αργούς σας παίκτες το συντομότερο δυνατόν

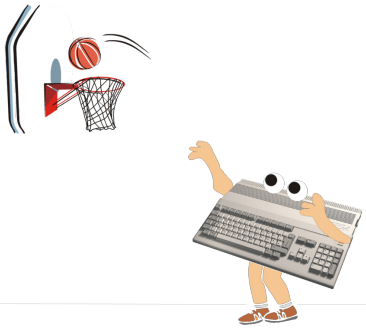
βλέπετε μπροστά σας την τρίτη κατηγορία. Επιλέξτε μια ομάδα με το fire και πατήστε F1 για να την κάνετε ελεγχόμενη από άνθρωπο. Μπορείτε αν θέλετε να της αλλάξετε όνομα ή και χρώματα με τα F2/F3. Όταν τελειώσετε είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε.

Πέρα από το προφανές Match Day, μπορούμε να δούμε τις βαθμολογίες ή να κάνουμε μεταγραφές ανταλλάσσοντας έναν από τους πέντε παίκτες μας με κάποιον καλύτερο αφού η ομάδα μας μπορεί να έχει μόνο πέντε άτομα. Ξεκινάς με 10,000 στο λογαριασμό σου και αποκτάς χρήματα κερδίζοντας αγώνες και μαζεύοντας κέρματα μες στο γήπεδο. Ο παίκτης που προσφέρεις προσθέτει το 50% της αξίας του στον λογαριασμό σου, πράγμα που σημαίνει πως αν έχει 150,000 και θέλεις να αγοράσεις έναν παίκτη αξίας 220,000, θα πρέπει να δώσεις έναν παίκτη αξίας 140,000

ώστε να προστεθούν 70,000 στα αρχικά 150,000 και να φτάσεις στο επιθυμητό ποσό. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα να αλλάξουμε τη θέση που έχει ο κάθε παίκτης στο γήπεδο. Όλα αυτά θα ήταν πολύ πιο χρήσιμα αν υπήρχε μια μικρή ένδειξη στη διάρκεια του αγώνα για το ποιον παίκτη χειρίζεσαι αλλά δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν διαθέτει το παιχνίδι! Με τον καιρό πάντως συνηθίζεις τις θέσεις και τους μαθαίνεις.

Αυτό είναι όλο το management κομμάτι.. ΟΚ δεν είπαμε ότι είναι και το Sensible World of Soccer. Για ένα τέτοιο παιχνίδι θα έλεγε κανείς ότι φτάνει και περισσεύει. Ο στόχος σου φυσικά είναι να βελτιώνεις την ομάδα σου συνεχώς με απώτερο σκοπό να φτάσεις από την τρίτη κατηγορία στην κατάκτηση της Super League.

Το Future Basketball μοιάζει λιγότερο με μπάσκετ από όλους τους αντίστοιχους τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει για Amiga. Είναι όμως και το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι από όλα τα "υπόλοιπα" μετά το αξεπέραστο TV Sports Basketball, και στην τελική αυτό είναι που μετράει. Μπορεί να μην φτάνει την αρτιότητα των Speedball αλλά είναι σαφώς ποιοτικό.



9. Ultimate Basketball (1991)

Context Systems

Να και ένα παιχνίδι μπάσκετ για τους λίγους κατόχους CDTV. Ο μοναδικός τίτλος του είδους που δεν κυκλοφόρησε σε δισκέτες μας προκαλεί το ίδιο εύλογο ερώτημα που προκαλούσαν το 90% των παιχνιδιών Amiga που πωλούνταν σε αλουμινένια δισκάκια: Γιατί ακριβώς χρειαζόταν να είναι σε CD-ROM; Το σύνολο των αρχείων του μόλις και μετά βίας ξεπερνούν το 1.5MB. Ας το αγνοήσουμε αυτό όμως κι ας δούμε τι μπορεί να κάνει κανείς με το πλακουτσωτό χειριστήριο.

Μόνο μία digitized οθόνη σε ολόκληρο CD; Βάλε κάτι ακόμα μάνα μου, δεν βγαίνω…

Το Ultimate Basketball δεν είναι παρά μια υποβαθμισμένη έκδοση του Omni-Play Basketball, συγκεκριμένα της Side-View Disk του παιχνιδιού αυτού αφού της αφαιρέθηκε το μεγαλύτερο κομμάτι του management. Ας ξεκινήσουμε από την τελευταία επιλογή του αρχικού μενού που είναι τα Options. Εδώ αποφασίζεις αν ο χρόνος επίθεσης θα είναι 24 ή 48 δευτερόλεπτα, αν οι περίοδοι θα διαρκούν 1, 7 ή 12 λεπτά και αν θα έχεις εσύ τον ρόλο μόνο του προπονητή της ομάδας, μόνο του παίκτη ή και τους δύο. Είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι από εσάς θα επιλέξουν να είναι παίκτες, και θα σας απογοητεύσω: Αυτός είναι ο χειρότερος τρόπος να παίζεις το Ultimate Basketball.

Αν λοιπόν αφήσουμε την Amiga (συγγνώμη, το CDTV ήθελα να πω) να αναλάβει τον ρόλο του κοουτσαρίσματος της ομάδας και μπούμε στο παρκέ με το remote ανά χείρας, τι θα συναντήσουμε; Καταρχάς τα γραφικά είναι μέτρια, καθώς βλέπουμε την δράση από πλάγια και αρκετά μακρινή απόσταση. Θυμίζει λίγο το Double Dribble σε όψη με κάπως καλύτερη απεικόνιση γηπέδου αλλά χειρότερους παίκτες, τόσο στην εμφάνιση όσο και στο animation. Η ρακέτα είναι η Αμερικάνικη αλλά με το τρίποντο να βρίσκεται στα 6.25 (μα τι στο καλό, ένα σωστό γήπεδο μπάσκετ τόσο δύσκολο είναι να σχεδιαστεί πια και δεν το πετυχαίνει κανείς;).

Ο ήχος είναι κάκιστος αφού ακόμα και το σφύριγμα του διαιτητή είναι φάλτσο - απαράδεκτο για ένα παιχνίδι που φιλοξενείται σε CD-ROM. Στο γήπεδο παίζουν πέντε εναντίον πέντε αλλά εσύ ελέγχεις μόνο έναν, ο οποίος για να ξεχωρίζει έχει λευκή εμφάνιση με σκούρες κάλτσες, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους παίκτες που έχουν σκούρα εμφάνιση με λευκές κάλτσες. Ο χειρισμός δεν παρουσιάζει κάποια πρωτοτυπία: απλό πάτημα fire για πάσα και παρατεταμένο για σουτ στην επίθεση, πάτημα για άλμα ή κλέψιμο ανάλογα με την περίσταση στην άμυνα. Τους συμπαίκτες σου δεν τους ελέγχεις αλλά μπορείς να "ζητήσεις" την μπάλα με το fire. Όλα αυτά όμως σε ένα παιχνίδι τόσο αργό και κακοσχεδιασμένο που δεν σου κάνει καμία όρεξη να παίξεις. Σφυρίζονται υπερβολικά πολλά φάουλ και όταν αυτό γίνεται αναδύεται η εικόνα του διαιτητή τον οποίον εγώ τουλάχιστον βρίσκω ίδιο με τον ηθοποιό Οδυσσέα Παπασπηλιόπουλο. Φανταστείτε μια ομάδα η οποία κατεβάζει αργά την μπάλα ενώ εσείς αμύνεστε, πασάρει γύρω γύρω, επιχειρεί το σουτ, αστοχεί. Παίρνει συμπαίκτης σας το ριμπάουντ, κατεβάζει αργά, αλλάζει 2-3 πάσες ενώ πασχίζετε να σταθείτε σε μια καλή θέση, σουτάρει, κερδίζει φάουλ, βγαίνει ο Παπασπηλιόπουλος, εκτελεί βολές (κατά την διάρκεια των οποίων το παιχνίδι για κάποιο λόγο σας πάει στην άλλη άκρη του γηπέδου και πρέπει να έρθετε μόνος), τις εκτελεί, αστοχεί και πάει λέγοντας... 45 δευτερόλεπτα παιχνιδιού στο οποίο δεν έχετε ακουμπήσει μπάλα, γιατί να θέλετε να παίξετε ένα τέτοιο παιχνίδι;

Είναι ιδέα μου ή οι παίκτες καμπουριάζουν;

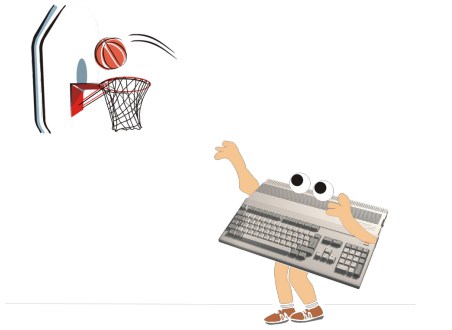
Πριν κάνετε το CD σουβέρ, τι θα λέγατε να δοκιμάζατε κάτι; Πηγαίνετε ξανά στα Options και βάλτε αυτή τη φορά το Play στο Auto και το Coach στο Manual. Θα δείτε πως πριν τον αγώνα καλείστε να κάνετε διάφορες επιλογές: αν οι παίκτες σας θα προτιμούν τα σουτ απ' έξω ή το inside game, αν θα κάνουν γρήγορες επιθέσεις, αν θα επιχειρούν να πάρουν επιθετικό ριμπάουντ, αν θα περιμένουν τους αντιπάλους ή θα τους κυνηγούν στην περιφέρεια και άλλα. Επίσης επιλέγετε εσείς ποιοι παίζουν αφού μπορείτε να δείτε τα στατιστικά τους. Κατά τη διάρκεια του αγώνα δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα Inj (δείχνει αν ο παίκτης είναι τραυματίας) και Hot (δείχνει αν είναι "on fire"). Επίσης μπορείτε να δείτε το αν ο παίκτης είναι ξεκούραστος (Rested) αλλά και πόσο ξεκούραστη είναι η πεντάδα που βρίσκεται στο παρκέ (Effective Power).

Αν επιλέξετε τον ρόλο του προπονητή, το Ultimate Basketball θα σας αποκαλύψει κρυφές χάρες που από την βαρεμάρα σας δεν προσέχατε ενώ πασχίζατε να χειριστείτε άγαρμπα τον παίκτη σας. Θα παρατηρήσετε ότι οι παίκτες έχουν μεγάλη ποικιλία στα σουτ (hook shot, σουτ σε στάση, lay-up, κάρφωμα, ανάποδο κάρφωμα κτλ.) και ότι το παιχνίδι έχει αρκετές χαριτωμένες λεπτομέρειες, όπως για παράδειγμα το ταμπλό που θρυμματίζεται μετά από ένα θεαματικό κάρφωμα και έχει

Κάνε λοιπόν τον κύκλο σου, Οδυσσέα

σαν αποτέλεσμα να χρεωθεί με τεχνική ποινή ο φταίχτης. Επίσης θα σας δώσει ικανοποίηση όταν οι παίκτες σας σαν καλοί στρατιώτες ακολουθήσουν την τακτική που τους υποδείξατε και αυτή αποδώσει. Θα σας απογοητεύσει όμως το πόσο ρηχό είναι το κομμάτι του coaching αφού δεν μπορείς καν να καλέσεις timeout, ούτε κουβέντα βέβαια για σχεδιασμό συστημάτων ή έστω επιλογή κάποιων προεπιλεγμένων. Στην αρχή θα βαδίζετε στα τυφλά, αλλά μετά από κάποια παιχνίδια θα έχετε μάθει τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία των παικτών σας και η επιλογή να παίξετε μια σειρά αγώνων Play Offs Θα σας κεντρίσει το ενδιαφέρον. Στο παιχνίδι εκπροσωπούνται οι περισσότερες γνωστές ομάδες του NBA, όχι όμως με τα αληθινά ονόματα των παικτών.

Δύσκολα θα αφιερώσει κανείς χρόνο στο Ultimate Basketball την σημερινή εποχή. Το 1991 όμως που οι περισσότεροι Έλληνες ήταν ερωτευμένοι με το μπάσκετ αποτελούσε μια καλή εναλλακτική πρόταση για κάποιον που ενδιαφέρονταν για την τακτική πλευρά του αθλήματος.

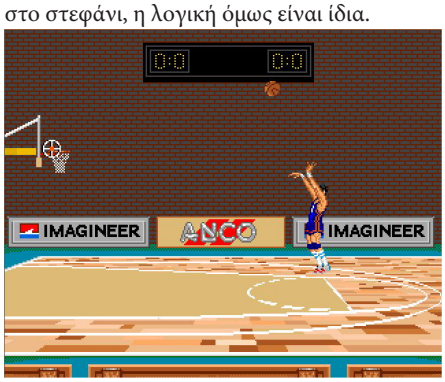


10. Tip Off (1992)
ANCO

Μου είναι πολύ δύσκολο να γράψω review για το Tip Off για πολλούς και διάφορους λόγους. Ένας λόγος είναι ότι ξυπνά οδυνηρές αναμνήσεις, καθώς ήταν το παιχνίδι που περίμενα πως και πως να κυκλοφορήσει, περισσότερο ίσως από κάθε άλλο στην Amiga μαζί με το Monkey Island 2. Οι φιλοδοξίες μου για ένα παιχνίδι μπάσκετ ανάλογης ποιότητας με το Kick Off μου δημιουργούσαν ταχυπαλμίες και το σοκ που έπαθα όταν αυτές θρυμματίστηκαν σαν γυάλινος πύργος ήταν τεράστιο. Βλέπετε δεν είχα υπολογίσει την μηδαμινή σχέση των Άγγλων με το μπάσκετ. Ο δεύτερος λόγος είναι ότι δεν μου είναι ευχάριστο να κρίνω -και μάλιστα αρνητικά- τη δουλειά ενός φίλου και συναδέλφου. Το 1992 δεν φανταζόμουν ούτε στο πιο τρελά μου όνειρα ότι εννιά χρόνια αργότερα θα δούλευα μαζί με τον Steve Screech στο Kick Off 2002, ήξερα μόνο ότι ήταν αυτός που καταριόμουν για τις χαμένες £26 που έδωσα σε έναν φίλο για να μου φέρει το Tip Off φρέσκο-φρέσκο. Γνωρίζοντας ότι κι ο ίδιος ο Steve έχει αποκηρύξει τη δημιουργία του και ελπίζοντας το Phoenix να μην μεταφραστεί ποτέ στα Αγγλικά, ξεκινώ να σας το περιγράψω.

Για όσους δεν το γνωρίζουν, ο Steve ήταν εκείνος που έφτιαξε τα γραφικά στα Kick Off όμως στο μπασκετικό ξαδερφάκι του περιορίστηκε στο να γράψει κώδικα. Για το αισθητικό κομμάτι απευθύνθηκε στους Tony Smith και Brian van der Peer της DMA Design, δύο πολύ καλούς καλλιτέχνες που μας είχαν χαρίσει τα εξαιρετικά Menace και Blood Money. Η συνταγή της επιτυχίας ήταν γνωστή από τα τιτάνια δημιουργήματα του Dino Dini: γήπεδο σωστών αναλογιών, μικρά sprites, παίκτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά και γρήγορη κίνηση. Τι θα μπορούσε να πάει στραβά; Τα πάντα, είναι η απάντηση.

Αφού φορτώσει η δισκέτα και απαλλαγείς από την παρουσία μιας μάλλον κακοσχεδιασμένης loading screen, εμφανίζεται μπροστά σου το αρχικό μενού. Ας αγνοήσουμε το χέρι μας που μας τρώει να πάμε στο Single Game κι ας δοκιμάσουμε το Practice Skills, και στη συνέχεια το Practice Individual Skills. Αυτό που εμφανίζεται μπροστά μας μας ξαφνιάζει: Δεν βλέπουμε μικρά ανθρωπάκια από πάνω όπως στα screenshots που απεικονίζονται στο κουτί, αλλά ένα πολύ μεγάλο sprite να ντριπλάρει τη μπάλα μπροστά από την μπασκέτα, και μάλιστα από πλάγια. Η προπόνηση έχει εντελώς διαφορετική οπτική γωνία από το παιχνίδι, υποτίθεται για να μπορέσεις να δεις από κοντά τις κινήσεις του παίκτη σου. Όμως το γεγονός ότι αυτός κινείται μόνο σε δύο διαστάσεις, δηλαδή αριστερά-δεξιά με την μπασκέτα να βρίσκεται στα αριστερά του, δεν υπάρχουν και πολλά που μπορείς να κάνεις. Ουσιαστικά το Practice Individual Skills έχει έναν στόχο: να προπονηθείτε στον χειρισμό του στόχαστρου. Όταν επιχειρείτε σουτ στη διάρκεια του αγώνα, ανοίγει ένα μικρό παράθυρο που δείχνει ένα κοντινό πλάνο του στεφανιού μαζί με ένα στόχαστρο που υποδεικνύει που κατευθύνεται η μπάλα. Αν φαίνεται πως η μπάλα πάει έξω, έχετε ένα πολύ μικρό χρονικό διάστημα για να διορθώσετε την πορεία της κουνώντας ανάλογα το joystick. Το μυστικό της επιτυχίας κρύβεται στις μικρές, κοφτές κινήσεις. Προσέξτε ότι δεν μετακινείτε το στόχαστρο αλλά μόνο την πορεία της μπάλας, δηλαδή το αποτέλεσμα της προσπάθειάς σας είναι ορατό μόνο από την κατάληξη. Στην προπόνηση δεν ανοίγει παράθυρο αλλά βλέπετε το στόχαστρο πάνω στο στεφάνι, η λογική όμως είναι ίδια.



Το περίφημο στόχαστρο στην προπόνηση

Στα Options μπορούμε να αλλάξουμε την χρονική διάρκεια κάθε περιόδου, την ταχύτητα (Fast-Medium-Trainer), τους διαιτητές, το αν το πρωτάθλημα θα έχει 8 ή 16 ομάδες καθώς και το επίπεδο των ομάδων στο φιλικό και στο πρωτάθλημα. Αν είναι η πρώτη φορά που παίζετε Tip Off, σας συνιστώ να ξεκινήσετε με την ταχύτητα στο Medium και να πάρετε International ομάδα εναντίον Youth. Κι αυτό γιατί θα σας πάρει πολύ χρόνο να συνηθίσετε τον χειρισμό του παιχνιδιού και καλύτερα να το κάνετε με χωρίς το άγχος του αντιπάλου.

Πάμε λοιπόν στο παρκέ που είναι αυτό που μας καίει. Πρώτα από όλα εντυπωσιάζει το γεγονός ότι μπορούν να παίξουν από ένας έως τέσσερις παίκτες σε όλους τους πιθανούς συνδυασμούς, αν φυσικά υπάρχει το κατάλληλο adapter. Τα γραφικά είναι αρκετά ευπαρουσίαστα, καθώς βλέπουμε ένα καλοσχεδιασμένο και κυρίως σωστό γήπεδο μπάσκετ, ενώ τα sprites δεν είναι καθόλου άσχημα. Η κάμερα είναι τοποθετημένη καθέτως και από πάνω αλλά με κλίση, έτσι ώστε να μπορούμε να διακρίνουμε καλύτερα τις λεπτομέρειες. Μοιραία το καλάθι στο πάνω μέρος του γηπέδου φαίνεται καθαρά, το κάτω όχι και τόσο. Εντελώς λάθος είναι η αναλογία μεγέθους παικτών-γηπέδου, αφού ακόμα κι όταν η ρακέτα έχει 7-8 παίκτες φαίνεται άδεια. Ο ήχος ικανοποιεί με όλα τα αναμενόμενα εφέ να δηλώνουν παρόντα.

Ας πούμε όμως δύο λόγια για την δεύτερη μεγάλη αδυναμία του Tip Off, που δεν είναι άλλη από τον χειρισμό του. Αν ο κακός χειρισμός ενός παιχνιδιού οφείλεται συνήθως στον πρόχειρο και τεμπέλικο σχεδιασμό του από τους δημιουργούς του, εδώ συναντάμε ακριβώς το αντίθετο: έχει γίνει μια τόσο φιλόδοξη προσπάθεια να ενσωματωθούν πάρα πολλές κινήσεις του μπάσκετ στο δύσμοιρο joystick της Amiga που το αποτέλεσμα είναι δύσχρηστο και καθόλου λειτουργικό. Το εκπληκτικό είναι πως αν διαθέτετε χειριστήριο με δύο κουμπιά όχι μόνο δεν απλοποιείται ο

χειρισμός, αλλά αντιθέτως προστίθενται κι άλλες κινήσεις! Διαβάστε παρακάτω πόσα πράγματα πρέπει να έχετε στο μυαλό σας ενώ παίζετε:

- Ενώ κινείστε με την μπάλα προς τα πάνω ή κάτω, πιέστε μια φορά το fire για να αλλάξετε την ταχύτητά σας από αργή σε γρήγορη, και ξανά για να την επαναφέρετε
- Όταν ο παίκτης σας ντριπλάρει την μπάλα προς τα αριστερά ή τα δεξιά, κρατήστε το fire πατημένο και στη συνέχεια αλλάξτε κατεύθυνση. Θα ντριπλάρει σε στάση προστατεύοντας την μπάλα
- Αν από την παραπάνω στάση αφήσετε το fire, μετά από μισό δευτερόλεπτο ο παίκτης θα πιάσει την μπάλα. Αν εν τω μεταξύ προλάβετε να ξαναπατήσετε το fire στιγμιαία θα κάνει πάσα, ενώ αν το πατήσετε παρατεταμένα θα συνεχίσει να ντριπλάρει σε στάση
- Ενώ τρέχετε με την μπάλα πιέστε το fire στιγμιαία για να πασάρετε προς συμπαίκτη που βρίσκεται προς εκείνη την κατεύθυνση
- Ενώ τρέχετε με την μπάλα, πιέστε το fire παρατεταμένα, αλλάξτε κατεύθυνση του joystick και αφήστε το fire. Ο παίκτης σας θα πασάρει ανάμεσα από τα πόδια του
- Αν έχετε joystick με δύο κουμπιά, ενώ τρέχετε με την μπάλα πιέστε το δεύτερο fire παρατεταμένα, κινείστε το joystick προς τον συμπαίκτη που θέλετε να πασάρετε και αφήστε το για να κάνετε πάσα πάνω από το κεφάλι σας
- Αν έχετε joystick με δύο κουμπιά, ενώ τρέχετε με την μπάλα πιέστε το δεύτερο fire παρατεταμένα, κινείστε το joystick προς τον συμπαίκτη που θέλετε να πασάρετε και πιέστε το πρώτο fire για να κάνετε σκαστή πάσα
- Όταν είστε σε στάση, απλά πιέστε το fire στιγμιαία για να σουτάρετε
- Στην παραπάνω κίνηση, αν προλάβετε να ξαναπατήσετε το fire πριν αφήσει την μπάλα ο παίκτης σας κάνετε προσποίηση
- Αν έχετε joystick με δύο κουμπιά, με το δεύτερο fire στιγμιαία πετάτε άγαρμπα την μπάλα προς το καλάθι σαν να είναι μπαλάκι του baseball (πως αλλιώς να το περιγράψω; Έτσι ακριβώς φαίνεται η κίνηση), κάτι που μπορεί να γίνει και αντιστρέφοντας απότομα τον μοχλό (χωρίς να πατάτε fire! Αντιλαμβάνεστε πόσο σουτ κατά λάθος έχετε να κάνετε...)
- Με απότομη αντιστροφή του joystick αν είστε κοντά στο καλάθι κάνετε hook shot
- Σουτ σε κίνηση μπορείτε να κάνετε μόνο αν κινείστε στη γρήγορη ταχύτητα, είτε πάλι με απότομη αντιστροφή του joystick είτε με το δεύτερο fire αν έχετε
- Αν ο παίκτης σας είναι ψηλός κι έχει καλό στατιστικό άλματος, κάτω από το καλάθι είτε με απότομη αντιστροφή του joystick είτε με το δεύτερο fire θα καρφώσει την μπάλα

Όσο πολύπλοκα είναι τα πράγματα στην επίθεση, τόσο απλά είναι στην άμυνα:

- Επιλέγεται αυτόματα ο παίκτης που ελέγχετε, αυτός που είναι πιο κοντά στη δράση
- Μπείτε μπροστά στον αντίπαλο και πιέστε το fire για να επιχειρήσετε να του κλέψετε την μπάλα
- Πιέστε το fire όταν η μπάλα είναι στον αέρα για να πηδήξετε για ριμπάουντ

Το θέμα του χειρισμού δεν είναι τόσο ότι θυμίζει... flight simulator σε πολυπλοκότητα. Το κυριότερο είναι ότι υπάρχει σαφές conflict μεταξύ των κινήσεων. Ακόμα και μετά από πάρα πολλά παιχνίδια θα σας τυχαίνει να πασάρετε αντί να σταματάτε για να ντριπλάρετε σε στάση, και βεβαίως δεν είναι δυνατόν να ζείτε συνεχώς με τον τρόμο μήπως αντιστρέψετε απότομα το joystick και σουτάρει ο παίκτης σας. Μέσα σε όλο αυτό τον πανικό, το γεγονός ότι πρέπει να έχεις στο μυαλό σου και να διορθώσεις την πορεία της μπάλας με το μάτι στο στόχαστρο μετά το σουτ είναι φαιδρό...

Ξέρετε κάτι όμως; Ήμουν διατεθειμένος να κάτσω να μάθω απ' έξω κι ανακατωτά τον χειρισμό του Tip Off. Θεώρησα πως οι δυσκολίες που αντιμετώπιζα ήταν ανάλογες του πολιτισμικού σοκ που πάθαμε όλοι όταν διαπιστώσαμε πως στο Kick Off δεν κολλάει η μπάλα στα πόδια, πίστεψα δηλαδή πως ο χειρισμός ήθελε απλά συνήθεια και ήλπιζα ότι θα καταφέρω να τον δαμάσω. Άλλωστε οι πολλές επιλογές customization του παιχνιδιού, για τις οποίες θα σας πω παρακάτω, μου κινούσαν το ενδιαφέρον και ήθελα πολύ να το αγαπήσω. Δυστυχώς όμως

Οι παίκτες του Tip Off μοιάζουν με δεκάχρονα παιδιά σε σχολικό αγώνα

όπως σας είπα στην αρχή ο χειρισμός είναι το δεύτερο μεγαλύτερο πρόβλημα... το νούμερο ένα είναι το πιο θανάσιμο αμάρτημα στο οποίο μπορεί να υποπέσει ένα software: Το Tip Off κρασάρει! Δεν είναι λίγες οι φορές δεν θα κατορθώσετε να τελειώσετε ένα παιχνίδι τεσσάρων δωδεκαλέπτων χωρίς να έρθετε αντιμέτωποι με το μισητό reset. Από τα πολλά bugs των παιχνιδιών Kick Off γνωρίζαμε πως το beta testing δεν ήταν ποτέ το δυνατό σημείο της ANCO, αλλά να φτάνει στο σημείο να κρασάρει συχνά ένα original παιχνίδι ήταν ανήκουστο στην εποχή της Amiga.

Άλλα στοιχεία που παρατηρεί κανείς την ώρα του αγώνα είναι οι πολύ στοιχειώδεις γνώσεις του δημιουργού σε σχέση με το άθλημα. Κανείς δεν περίμενε να στηθεί motion capture που να μιμείται τις κινήσεις του Νάσου Γαλακτερού, αλλά απογοητεύει το γεγονός ότι ελάχιστα από τα animations θυμίζουν μπασκετμπολίστες. Ειδικά τα σουτ είναι απαράδεκτα. Οι παίκτες στο τζάμπολ στήνονται σαν να ετοιμάζονται να παίξουν τα μήλα, στις ελεύθερες βολές παρατάσσονται έτσι ώστε το πλεονέκτημα στο ριμπάουντ να το έχει η ομάδα που σουτάρει, επαναφέρουν την μπάλα μέσα από την τελική γραμμή ενώ δεν υπάρχει μπρος πίσω ούτε παραβάσεις χρόνου. Οι παίκτες κινούνται εντελώς τυχαία και ανούσια στον χώρο, ενώ και το switching στην άμυνα είναι κάκιστο, ειδικά μετά από σουτ αντιπάλου αφού σπάνια σας δίνεται ο παίκτης που περιμένει για το ριμπάουντ. Η μπάλα συμπεριφέρεται σαν.. ξεφούσκωτη όταν αναπηδά στο τερέν. Και πάλι είναι θλιβερή η σύγκριση με το Kick Off, μία από τις μεγάλες επιτυχίες του οποίου ήταν ότι κατάφερε να εξομοιώσει την συμπεριφορά και τα physics της μπάλας όσο κανένα άλλο παιχνίδι ποδοσφαίρου πριν από τους επεξεργαστές των εκατοντάδων MHz.

Πατώντας το R βλέπετε σε επανάληψη την προηγούμενη φάση, ενώ με τα F1-F3 ελέγχετε την ταχύτητα του replay. Με F3-F5 καλεί αλλαγή και timeout η πρώτη ομάδα, με τα αντίστοιχα πλήκτρα της δεύτερης να είναι τα F8-F10. Το H είναι το pause ενώ το S ενεργοποιεί ένα παντελώς άχρηστο scanner. Ένα στοιχείο που προσδίδει ενδιαφέρον στο παιχνίδι είναι αυτό της δημιουργίας της δικής σου ομάδας την οποία μπορείς να χρησιμοποιήσεις σε φιλικό ή στην League, ακόμα κι αυτό όμως είναι πολύ πρόχειρα φτιαγμένο. Πάντως μπορείς να φτιάξεις ένα roster 12 παικτών με τα ονόματα και τα χαρακτηριστικά που θέλεις. Ο καθένας έχει 7 skills (dribbling, stealing, shooting, passing, jumping, pace, stamina) με το καθένα να μπορεί να είναι από 20 έως 99 πόντους, ενώ το σύνολο των πόντων που μπορείς να δώσεις στον παίκτη πέραν των 7x20 που έχει αρχικά εξαρτάται από το επίπεδο της ομάδας (350 στο International Level). Είναι κατανοητό ως ένα σημείο να μην μπορείς να αλλάξεις τα ύψη των παικτών σου αλλά να μην τα βλέπεις καν ενώ την φτιάχνεις ώστε να ξέρεις στο περίπου ποιος είναι guard και ποιος center; Ή να μην μπορείς καν να δώσεις όνομα στην ομάδα σου; Μιας και ο λόγος για τα ύψη, αυτά προκαλούν θυμηδία... οι ψηλότεροι παίκτες δεν ξεπερνούν τα δύο μέτρα ενώ υπάρχουν άλλοι κοντά στο 1.60! Κανείς δεν περιμένει από τον μέσο Άγγλο να γνωρίζει την Triangle Offense, αλλά υπάρχει άνθρωπος που να μην ξέρει ότι οι περισσότεροι μπασκετμπολίστες είναι πάνω από 1.90;

Triangle Offense είπα; Τι θυμήθηκα τώρα... Το Tip Off που λέτε έχει και tactics editor. Ο άνθρωπος που σχεδίασε τον εξωπραγματικά αριστουργηματικό editor του Player Manager εδώ χωρίς υπερβολή εκτίθεται. Είχα αφιερώσει ώρες στο παρελθόν για να καταφέρω να κάνω τους παίκτες μου να θυμίζουν ομάδα μπάσκετ ακολουθώντας μερικά στοιχειώδη συστήματα που σχεδίασα, και το επιχείρησα και πάλι για τις ανάγκες αυτού του review. Η συμβουλή μου είναι να μην το προσπαθήσετε καν, είναι χάσιμο χρόνου.

Τίτλος	Ανάπτυξη	Έτος	Γραφικά	Gameplay	Παίκτες	Αντοχή στον χρόνο	Δυνατά σημεία	Αδύνατα σημεία
One-On-One	Digital Creations	1985	6/10	7.5/10	1 Vs 1	6/10	Εξαιρετική ταχύτητα, ποικιλία κινήσεων, ήχος	Η ευστοχία στα σουτ δεν εξαρτάται από σένα
GBA Championship Basketball: Two On Two	Dynamix	1986	6/10	6/10	2 Vs 2	5/10	Παιχνίδι με βάθος λόγω τακτικών, πολλών παικτών και league play	Πολύ αργό, δεν μπορούν να παίξουν δύο παίκτες σε league
Street Sports Basketball	Designer	1988	5.5/10	3/10	3 Vs 3	3/10	Τέσσερα γήπεδα και παίκτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά	Σπαστό animation, κάκιστο AI παικτών, περιορισμένες κινήσεις
Fast Break	Accolade	1989	6.5/10	7/10	3 Vs 3	6.5/10	Εθιστικό, εξαιρετικός tactics editor, φαντεζί προσπάθειες	Κακή απόκριση joystick, απάνθρωπα δύσκολο
Magic Johnson's Basketball	Sculptured	1989	10/10	1/10	2 Vs 2	0/10	Πανέμορφα γραφικά και animation που θυμίζουν coin-op	Φορτώνει συνεχώς από δισκέτα, ουσιαστικά δεν παίζεται
Omni-Play Basketball	SportTime	1989	5/10	5.5/10	5 Vs 5	5/10	Το καλύτερο παιχνίδι προπονητικής, τρεις data disks με extra options	Αργό arcade section, μεγάλα loading times
Double Dribble	Konami	1990	6/10	7.5/10	5 Vs 5	6/10	Καλό AI, γρήγορη και σωστά δομημένη δράση	Από κάποιες θέσεις δεν αστοχείς ποτέ, έλλειψη league
Future Basketball	The Evil 3	1990	7.5/10	8.5/10	5 Vs 5	7/10	Όμορφο, γρήγορο και με πολύ καλό career mode	Κακό σύστημα πάσας, δεν θυμίζει πολύ μπάσκετ
Ultimate Basketball	Context Systems	1991	5/10	4/10	5 Vs 5	4/10	Η επιλογή του να προπονείς την ομάδα είναι ενδιαφέρουσα	Δεν συνίσταται να παίξετε ως παίκτης, πολύ αργό
Tip Off	ANCO	1992	7/10	4/10	5 Vs 5	1/10	Customization, ποικιλία κινήσεων	Κρασάρει συχνά, φανερή άγνοια του αθλήματος

Όσο κι αν φαίνεται απίστευτο, παρόλο που το Tip Off κυκλοφόρησε μόλις το 1992 ήταν ο τελευταίος τίτλος μπάσκετ που βγήκε ποτέ για Amiga. Ήταν σαν μια κάποια μοίρα να θεώρησε το κακοφτιαγμένο αυτό παιχνίδι την σταγόνα που ξεχείλισε το ποτήρι, και να ήθελε να βάλει τέλος στις απέλπιδες προσπάθειες των εταιρειών να φτιάξουν καλύτερο τίτλο του TV Sports Basketball. Ήταν γραφτό να μην γίνει ποτέ...

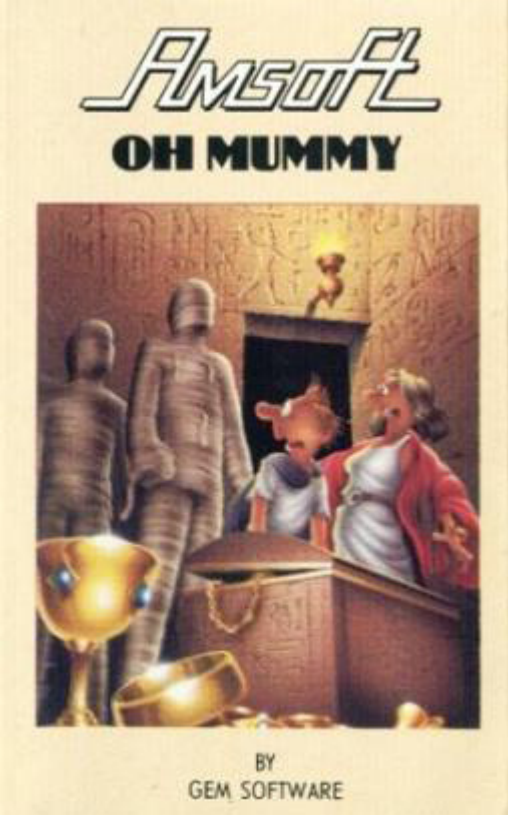
Ο συντάκτης μας με τον Steve Screech!

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

OH MUMMY

Του VagosGTA3

Το Oh Mummy είναι από τα πρώτα παιχνίδια που κυκλοφόρησε για τον Amstrad CPC, κυκλοφόρησε το 1984 και σε άλλες εκδόσεις όπως στον MSX, και ZX Spectrum σε εκδόσεις κασέτας και δισκέτας



Gameplay

Πρόσφατα το έπαιξα στον Amstrad CPC 464 σε κασέτα και πρόσεξα ότι το παιχνίδι είναι ακριβώς το ίδιο διασκεδαστικό όπως το είχα πρώτο παίξει πριν πολλά χρονιά σε ένα φίλο που είχε αγοράσει τον 6128 και εγώ τότε είχα το ZX spectrum, μιλάμε για το 1987.
Το παιχνίδι είναι μπορώ να πω είναι ένα pacman clone με την διαφορά ότι πρέπει αντί να τρως τελείες και να σε κυνηγάνε φαντάσματα εδώ γυρνάς γύρω από τα τοιχώματα των δωματίων σε ένα λαβύρινθο αφήνοντας ίχνη από πατημασιές για να ξεκλειδώνεις τα δωμάτια με τους θησαυρούς και να αποφεύγεις να μην έρθεις επαφή με τους κακούς (οποίοι είναι μούμιες) που θέλουν να σε εξοντώσουν.

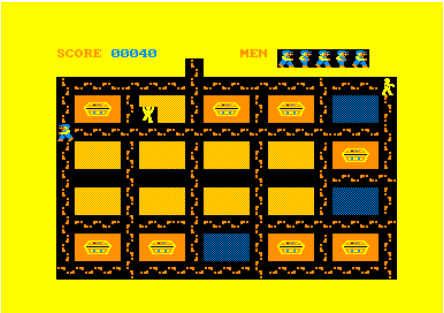
Το παιχνίδι δεν είναι δύσκολο λόγω ότι ο χαρακτήρας σου είναι αρκετά γρήγορος και αποφεύγεις εύκολα της μούμιες που είναι πιο αργές, και εκτός από αυτό αν σε ακουμπούσε μια μούμια έχανες ζωή αλλά σκοτωνόταν και αυτή, συνέχιζες κανονικά και δεν σε άρχιζε από την αρχή της πίστας, αν και έχει και επίπεδο δυσκολίας και επίπεδο ταχύτητας στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού για να ρυθμίσεις το gameplay ανάλογα τα γούστα σου.
Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα πλούσιο σε χρώματα με καλή λεπτομέρεια στο χαρακτήρα σου.

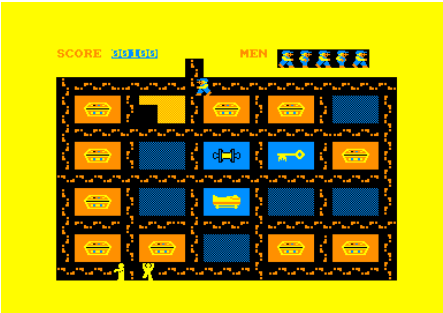
Σενάριο

Βασικά είσαι ένας Αρχαιολόγος αλα Indiana Jones αν και η εμφάνιση του μου θύμιζε υδραυλικό, οποίος εξερευνάει πυραμίδες για να βρει κριμένους θησαυρούς και όχι μονό! υπάρχουν και δωμάτια "παγίδες" που ξυπνάνε και άλλες μούμιες και ταυτόχρονα με τις υπόλοιπες μούμιες που κυκλοφορούν στους διαδρόμους σε κυνηγάνε μέχρι να σε βρουν και να σε πιάσουν πρώτου βρεις τους θησαυρούς και πας στην έξοδο για να φύγεις από την πυραμίδα.

Ήχος

Από πλευράς ήχου, η μουσική είναι αρκετά ευχάριστη προέρχεται από ένα παιδικό τραγούδι με τον τίτλο The Streets of Cairo,και τα εφε είναι ελάχιστα για αυτό συνιστώ αν παίξετε το παιχνίδι να το βάλετε με την μουσική ON.





ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ... (ZX)

Του VagosGTA3

Αν θυμάμαι καλά έχουν περάσει και πολλά χρονιά από τότε, το 1987 ήταν η χρονιά που είχα αποκτήσει τον πρώτο μου υπολογιστή, ήταν ένας μικρούλης μαύρος υπολογιστής με λαστιχένια κουμπάκια με ένα ουράνιο τόξο στην άκρη δεξιά. Ναι παιδιά, ήμουν κάτοχος του ZX Spectrum!! Ήταν σαν όνειρο αυτό που ένοιωθα! Το είχε φέρει ο πατέρας μου μαζί με κασσετες και μια μικρή πλακέτα από όσο θυμάμαι καλά συνδεόταν από πίσω και είχε κάτι καλωδιακά με μικρές δαγκάνες, να σας πω την αλήθεια δεν θυμάμαι ακριβώς τι έκανε αυτή η καρτούλα αλλά μάλλον πρέπει να είχε υποδοχή για joystick.
Θυμάμαι αρχικά συνδέσαμε τον Spectrum με την TV και έπειτα με ένα μονοφωνικό φορητό κασετόφωνο που είχα και βάζουμε την πρώτη κασέτα. Και αρχίζει η μαγεία! Είχα αρκετές κασετούλες αλλά θα σας γράψω για τρία σημαντικά παιχνίδια που είχα πρωτοπαίξει οπού τα θυμάμαι ακόμα και σήμερα λες και τα έπαιζα χθες.

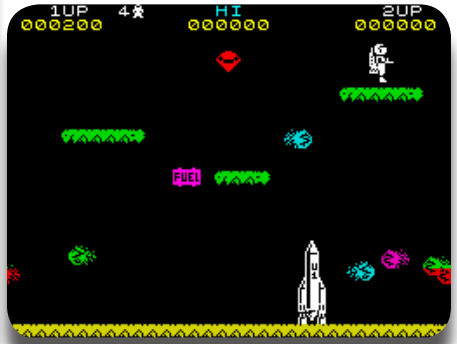
Manic Miner

Βασικά πρόκειται για ένα όμορφο πολύχρωμο πλατφορμάκι ,τα γραφικά απλά αλλά πολύ καλά για την εποχή του και το game-play αξεπέραστο. Υπάρχει μια δυσκολία στο χειρισμό του με το jump αν δε το κανείς στην σωστή απόσταση χάνεις και σε ξαναγυρνάει από την αρχή της πίστας, έχει για χρόνο μια μπάρα οξυγόνου δηλαδή πρέπει να βγάλεις την πιστά γρήγορα αποφεύγοντας τα εμπόδια και τους εχθρούς χωρίς να σε ακουμπήσουν και πριν τελειώσει το οξυγόνο. Ένα παιχνίδι αρκετά δύσκολο αλλά ταυτόχρονα τρελό (με την καλή έννοια) και πολύ ευχάριστο.

Σενάριο
Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να μαζέψεις όλα τα κλειδιά της πίστας πριν τελειώσει το οξυγόνο για να ανοίξει η πόρτα για να πας στο επόμενο επίπεδο βρίσκοντας όμως τον εαυτό σου αντιμέτωπο με αράχνες ρομπότ, δηλητηριώδη λουλούδια και ότι άλλο περίεργο μπορεί να φανταστείς. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού μου θύμιζε αρκετά αρκουδάκι ήταν από τα πιο συμπαθητικά sprites που είχα συναντήσει σε παιχνίδι.

Ήχος
Από πλευράς μουσικής στην εισαγωγική εικόνα είναι πολύ ευχάριστη, αλλά και μέσα στο παιχνίδι αν και μονοτονική είναι σε καλά επίπεδα, δεν κουράζει, και εκτός από την μουσική υπάρχουν και τα εφέ του χαρακτήρα που αρμόζουν καλά μέσα στο παιχνίδι.

Jet Pac



Ένα ακόμη αγαπημένο μου platform με υπέροχο gameplay, είχα κολλήσει αρκετά με το παιχνίδι ,μπορώ να πω ότι είναι ένα αρκετά γρήγορο γιατί εσύ λόγω του jet pac πετάς ελευθέρα μέσα στην πιστά για να μαζέψεις τα αντικείμενα αλλά μέσα στην πιστά κυκλοφορούν πολλά εμπόδια και εχθροί που εύκολα με μια λάθος κίνηση σε εξοντώνουν εύκολα, ευτυχώς όμως ο ήρωας μας διαθέτει laser όπλο και μπορείς να εξοντώνεις τους εχθρούς πριν καν σε πλησιάσουν

Σενάριο
Είσαι ένας άτυχος αστροναύτης που στο πρώτο επίπεδο (πλανήτη) πρέπει να μαζέψεις τα κομμάτια του διαστημοπλοίου που βρίσκεις, να τον συναρμολογήσεις και να τον ανεφοδιάσεις με καύσιμα που βρίσκονται σε διαφορά σημεία της πίστας ώστε να φύγεις από τον εχθρικό πλανήτη που συναντάς, έπειτα σε κάθε επίπεδο απλά ξανά ανεφοδιάζεις το πύραυλο σου με καύσιμα και αυτό γίνεται σε κάποια επίπεδα μέχρι το σημείο που σε συνεχίζει με νέο διαστημόπλοιο που πρέπει να συναρμολογήσεις και ανεφοδιάσεις για να συνεχίσεις το ταξίδι σου. Αρκετά διασκευαστικό και must have παιχνίδι για τον ZX Spectrum.

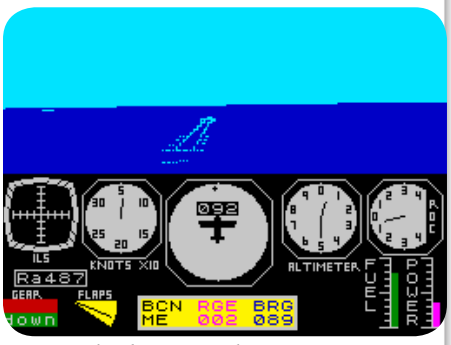
Ήχος
Από πλευράς ήχου, πέρα από τα εφέ του laser και τις εκρήξεις δεν έχει κάτι να δώσει το ιδιαίτερο.

Flight Simulator

Πρόκειται για το κάτι το επαναστατικό για εκείνην την εποχή, εξομοιωτής αεροσκάφους με λεπτομερές κόκπιτ (ύψους, ταχύτητα, καύσιμα, ισχύς κινητήρα .λ.π) η οθόνη χωρίζεται σε δυο μέρη, το κάτω που είναι τα όργανα του αεροσκάφους και το πάνω μέρος που βλέπεις τον έξω κόσμο από την θέση του πιλότου. συμπεριλαμβάνει και ένα χάρτη που σου δείχνει που βρίσκεσαι οποίος είναι σχετικά λεπτομερές (βουνά, λίμνες)
και διαθέτει δυο αεροδρόμια που μπορείς να προσγειωθείς και να απογειωθείς. Ένα συν το παιχνιδιού ότι έχει και την επιλογή για δυσκολία να βάλεις ανέμους στο παιχνίδι για να είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα. Το μονό περίεργο είναι ότι το έδαφος το είχαν κάνει μπλε αλλά οι ποιο πολλοί παίζαμε με ασπρόμαυρη τηλεόραση και έτσι δεν μας πείραζε.

Σενάριο

Σαν εξομοιωτής πτήσης δεν έχει κάποιο σενάριο, τα βασικά του είναι ότι παίρνεις το ρολό ενός πιλότου δικινητήριου αεροσκάφους και σου δίνει την δυνατότητα να απολαύσεις ώρες πτήσεις. Εκείνην την εποχή μπορεί να έβλεπες στο κέντρο μια γραμμή που χώριζε δυο χρώματα (ουρανός και γη) αλλά στην ουσία είχε το παιχνίδι την μαγεία και σε ταξίδευε στους αιθέρες.
Το καλό που είχαν κάνει ότι από την εισαγωγική οθόνη είχες την επιλογή να διαλέξεις πως θα ξεκινήσεις την πτήση σου 1. να ξεκινήσεις το παιχνίδι εν ώρα πτήσης 2. σε κατάσταση προσγείωσης, 3. και απογείωσης. Για μένα το παιχνίδι ήταν και είναι μαγεία.



CPS-2 το τελευταίο επιτυχημένο 2D σύστημα

του Maddog

Η Capcom στα τέλη της δεκαετίας του 80 ήταν ήδη ένα πολύ μεγάλο όνομα στα arcades. Με το εξαιρετικό CPS-1 (Capcom Play System-1) σύστημα που πρωτοκυκλοφόρησε το 1988, είχε βγάλει στην αγορά πολλά παιχνίδια που άφησαν εποχή. Μερικοί τίτλοι, έτσι για να καταλαβαινόμαστε: Final Fight, Strider, Ghouls 'n Ghosts, Carrier Airwing και τόσα άλλα διαμάντια βασίστηκαν στην πλακέτα αυτή. Το αποκορύφωμα όμως αυτού του hardware έφτασε το 1991, προκαλώντας πραγματικό σεισμό στα "ουφάδικα". Το όνομα αυτού, φυσικά Street Fighter II! Το παιχνίδι πραγματικά έγραψε ιστορία από κάθε άποψη και έδειξε το δρόμο για πρακτικά όλα τα fighters που ακολούθησαν, δημιουργώντας ξανά ουρές στα arcades που είχαν δείξει κάποια σημάδια πτώσης.

Το πιό κλασσικό -και πολυαντιγραμμένο- fighter όλων των εποχών.

"διαζύγιο" η βασική motherboard (A board) με την δευτερεύουσα πλακέτα που περιείχε το παιχνίδι (B board). Αυτό έγινε βάσει της πολύ σωστής ιδέας ότι οι ιδιοκτήτες των ουφάδικων θα κρατούσαν την πλακέτα A μόνιμα, μειώνοντας έτσι ανάλογα το κόστος αγοράς κάθε μεμονωμένου παιχνιδιού και θα άλλαζαν την πλακέτα B ανάλογα με τις ανάγκες τους. Όπως μάλιστα βλέπουμε και σε διαφημιστικό φυλλάδιο της εποχής, η Capcom USA πρόσφερε επιστροφή του καθόλου ευκαταφρόνητου ποσού των 150 δολαρίων για κάθε B board που θα αντάλλαζαν οι ιδιοκτήτες.

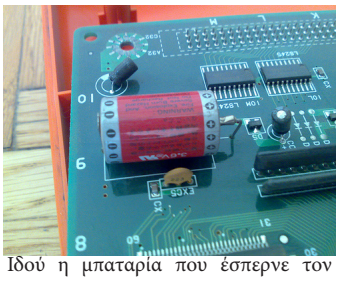
Θα υπέθετε κανείς ότι μετά από αυτό η Capcom άραξε και άρχισε να μετράει τα βουνά από δολάρια που οι κόποι της απέδωσαν. Δυστυχώς όμως δεν ήταν ακριβώς έτσι τα πράγματα, καθώς είχε γίνει ένα βασικότατο λάθος: το CPS-1 δεν περιλάμβανε καμία ισχυρή προστασία κατά της αντιγραφής. Φυσικό αποτέλεσμα ήταν ο κάθε Κινέζος πειρατής να δει μια χρυσή ευκαιρία και να την αδράξει, ενώ η Capcom με τρόμο να ανακαλύπτει ότι τα bootleg Street Fighter II που κυκλοφορούσαν στην αγορά ήταν μάλλον περισσότερα από τα αυθεντικά!

Κινέζος πειρατής, από αυτούς που μείνανε μπουκάλα εξαιτίας του CPS-2.

Έτσι λοιπόν η εταιρία πήρε ένα πικρό μάθημα και αμέσως στρώθηκε στην δουλειά για να κυκλοφορήσει τον διάδοχο, που αναμενόμενα ονομάστηκε CPS-2. Τα βασικά χαρακτηριστικά του CPS-1 δεν υπήρχε λόγος να διαφοροποιηθούν ιδιαίτερα, αφού ήταν ήδη τρομερά επιτυχημένα και γνώριμα στους προγραμματιστές της εποχής, έτσι η πλακέτα βασίστηκε και πάλι σε έναν 68000 (αλλά με ανεβασμένο ρολόι στα 12-16 MHz) και έναν Z80 για τον ήχο, πάλι με ανεβασμένο το ρολόι του στα 8 MHz. Στον ήχο συμπρωταγωνιστούσε και ένα Q-Sound chip στα 4 MHz, υποσχόμενο τρισδιάστατο ήχο από ένα ζεύγος στέρεο ηχείων. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν μια πλακέτα χωρίς 3D βλέψεις αλλά με εξαιρετικές ικανότητες στην απεικόνιση δισδιάστατων γραφικών. Με 32-bit παλέτα και 4096 χρώματα ταυτόχρονα επί της οθόνης και ικανή να "σπρώξει" 900 16x16 αντικείμενα επί της οθόνης ταυτόχρονα. Άλλη μια διαφοροποίηση ήταν ότι πλέον πήραν οριστικό

Αναμνηστική φωτο από το μαιευτήριο του νέου μωρού της Capcom (έτος γέννησης 1993)

Και αφού ρυθμίστηκαν όλα αυτά τα θεματάκια ικανοτήτων και λειτουργικότητας, η Capcom στράφηκε στο βασικό ζητούμενο: την προστασία. Κρυπτογράφησε λοιπόν τον κώδικα στις πλακέτες της με έναν πολύπλοκο αλγόριθμο, το κλειδί του οποίου φυλάχτηκε σε ειδική μνήμη RAM πάνω σε ένα custom chip, με μια μπαταρία λιθίου 3.6 V να την κρατάει "ζωντανή". Το σύστημα σχεδιάστηκε έτσι ώστε τα απολύτως απαραίτητα για την λειτουργία του δεδομένα της κρυπτογράφησης να χάνονται αν χαθεί η τροφοδοσία της μπαταρίας. Τελικό αποτέλεσμα, το περίφημο -και σατανικό ταυτόχρονα- "Capcom suicide" σύστημα, όπου ακόμα και η νόμιμη πλακέτα απλά αχρηστευόταν μετά από μερικά χρόνια και μοναδικός τρόπος να επισκευαστεί ήταν να επιστραφεί στην εταιρία για τα περαιτέρω. Και για όσους σκεφτούν "έξυπνα" και πουν ότι απλά θα μπορούσαμε να διαβάσουμε τα δεδομένα της κρυφής RAM όσο αυτή έχει ακόμα τροφοδοσία και να αποκτήσουμε έτσι το αναγκαίο κλειδί, φυσικά έχει ληφθεί υπόψη και αυτό: απόπειρες να διαβαστούν αυτά τα δεδομένα με συμβατικούς τρόπους απλά οδηγούν σε νεκρές πλακέτες!



Ιδού η μπαταρία που έσπερνε τον τρόμο για χρόνια!

Η προσπάθεια της εταιρίας δικαιώθηκε ιστορικά, αφού σε όλη την μακρόχρονη σταδιοδρομία του (1993-2003) στις αίθουσες των ηλεκτρονικών, ουδέποτε υπήρξε φαινόμενο εμπορικού bootleging. Ακόμα και το emulation της πλακέτας επί χρόνια θεωρούταν Mission: Impossible, σε βαθμό που να έχει αναγορευτεί στο Άγιο Δισκοπότηρο της κοινότητας. Ευτυχώς κατά το 2001 βγήκαν κάποια hacks παράκαμψης της προστασίας που επέτρεψαν μια πρώτη γεύση από τα παιχνίδια του CPS-2 στα PC μας. Οι στιγμές δόξας αλλά και δράματος που επακολούθησαν δεν περιγράφονται, όσοι είναι αρκετά παλιοί στον χώρο θα τις θυμούνται. Εμείς δεν θα επεκταθούμε στο θέμα αυτό, απλά

θα πούμε ότι για την πλήρη αποκρυπτογράφηση του αλγόριθμου χρειάστηκε να περάσουν άλλα 6 χρόνια και να φτάσουμε στο 2007, όπου με μια συντονισμένη προσπάθεια από τους προγραμματιστές του MAME κατέστη δυνατό να γίνουν πλήρως emulated τα παιχνίδια με την προστασία τους ακέραια. Ευχάριστη παρενέργεια αυτού του γεγονότος είναι ότι είναι πλέον τεχνικά εφικτό ακόμα και να "αναστηθούν" νεκρές CPS-2 πλακέτες χωρίς την βοήθεια της μαμάς Capcom, κάτι που προφανώς είναι απολύτως απαραίτητο για την διατήρηση τους σε ενεργό δράση όσο περνάνε τα χρόνια.

Κάμποσα CPS-2 παιχνίδια. Οι μαύρες είναι Board A ενώ οι μπλε και πράσινες είναι Board B διαφορετικών region.

Φυσικά, όλη αυτή η φασαρία δεν έγινε χωρίς λόγο. Υπήρχε ένας προφανής πολύ καλός λόγος: τα παιχνίδια. Εκεί η Capcom έβαλε όλη της την μαεστρία, κυκλοφορώντας μερικά εξαιρετικά παιχνίδια, που είναι από τα καλύτερα δείγματα 2D gaming που μπορείτε να έχετε μαζεμένα σε ένα σύστημα. Fighters και shooters κυρίως, που είναι άλλωστε και τα παιχνίδια που παραδοσιακά αρμόζουν περισσότερο σε μια καθαρά 2D πλακέτα, αλλά και αρκετά από άλλα είδη για ποικιλία. Και τι καλύτερο για να εγκαινιάσει την νέα της πλακέτα από μια νέα έκδοση του Street Fighter; Βγήκε λοιπόν στην αγορά με απόλυτη επιτυχία το Φθινόπωρο του 1993, με το Super Street Fighter II, δηλαδή το 4ο στην σειρά revision του Street Fighter II, βγάζοντας παράλληλα επιδεικτικά την γλώσσα της στους Κινέζους πειρατές που είχαν ρημάξει τα προηγούμενα Street Fighter games. Με το παιχνίδι αυτό άρχισε μια πολύ επιτυχημένη ιστορία 10 ετών συνολικά και περίπου 40 εξαιρετικών παιχνιδιών, η οποία τελείωσε με ταιριαστό τρόπο το 2003 με το επετειακό Hyper Street Fighter II. Είναι χαρακτηριστικό ότι η CPS-2 πλακέτα ήταν εμπορικά βιώσιμη αρκετά περισσότερα χρόνια από τον υποτιθέμενο διάδοχο της CPS-3 και δεν καταργήθηκε ούτε καν όταν η Capcom ανέπτυξε τα τρισδιάστατα ZN-1 και ZN-2 boards. Τελικά έμελλε να είναι η τελευταία πλακέτα σε ενεργή υπηρεσία που ανέπτυξε η Capcom μόνη της, καθώς στην συνέχεια τα παιχνίδια της εταιρίας κυκλοφόρησαν σε πλακέτες άλλων εταιριών, όπως της Sega και της Namco.

Σπάνια κίτρινη (=rental) πλακέτα CPS-2

Ας δούμε λοιπόν επιγραμματικά τα παιχνίδια με την σειρά αρίθμησης τους από την Capcom. Λίγο-πολύ συμπίπτει με την σειρά που κυκλοφόρησαν. Πιστεύω ότι κάποιο από όλα θα σας τραβήξει κοντά του. Υπάρχουν πολλά διαμάντια να δείτε και η αναλογία καλών παιχνιδιών στο σύνολο είναι πραγματικά εξαιρετική, αφού ελάχιστα μπορούν να θεωρηθούν "μούφες". Και το ενδιαφέρον είναι ακόμα μεγαλύτερο αφού υπάρχουν και αρκετά παιχνίδια που για διάφορους λόγους δεν μεταφέρθηκαν ποτέ σε οικιακά συστήματα.

Πάμε!

Super Street Fighter II (1993)

Όπως ήδη είπαμε, το 4ο παιχνίδι της σειράς. Έχει εντελώς νέα και ολικά επανασχεδιασμένα γραφικά και επίσης νέο ήχο. Εμφανίζονται και 4 νέοι χαρακτήρες: η πολύ επιτυχημένη Cammy, ο Fei Long που αποτίνει φόρο τιμής στον Bruce Lee, ο Ινδιάνος T. Hawk και ο Τζαμαικανός Dee Jay, που είναι ο μοναδικός ήρωας σε Street Fighter που έχει σχεδιαστεί από Αμερικανό της Capcom USA.

Eco Fighters (1993)

Ένα ελαφρώς περίεργο καρτουνίστικο shooter με οικολογικό μήνυμα, στο οποίο μάχεστε ενάντια σε μια τυραννική μεγα-εταιρία που καταστρέφει τα οικοσυστήματα της Γης. Σχεδιάστηκε από τον νικητή ενός διαγωνισμού που διοργάνωσε η Capcom Ιαπωνίας και είναι το τελευταίο οριζόντιο shooter που ανέπτυξε εσωτερικά η Capcom. Το διαστημοπλοιάκι σας έχει ένα περίεργο βραχίονα, που φέρει το όπλο σας και μπορεί να περιστραφεί 360 μοίρες ή να αναβαθμιστεί με αρκετά έξτρα.

Dungeons & Dragons – Tower of Doom (1994)

Να και κάτι απρόσμενο! Ο κόσμος του Dungeons & Dragons σε arcade game. Μια καλή μεταφορά που έχει γίνει στα side scrolling πρότυπα του Final Fight, αφού δεν θα λειτουργούσε το πιό hardcore RPG μοντέλο σε arcade. Με δυνατότητα να παίζουν 4 παίχτες ταυτόχρονα υποδυόμενοι διαφορετικούς χαρακτήρες και ιστορία που έχει διακλαδώσεις στις οποίες πρέπει να διαλέξετε τι θα κάνετε μετά. Ένα αρκετά καλοφτιαγμένο παιχνίδι που θα αρέσει στους λάτρεις και του DnD αλλά και της δράσης.

Super Street Fighter II Turbo (1994)

Το αναπόφευκτο update της "απλής" έκδοσης που βγήκε ελάχιστους μήνες αργότερα. Η Capcom είχε ήδη αποδείξει από την εποχή του CPS-1 ότι θα άρμεγε την επιτυχημένη αγελάδα του Street Fighter μέχρι τελικής πτώσεως, σπορ στο οποίο επιδίδεται μέχρι και σήμερα άλλωστε... Σημαντικότερες διαφορές είναι η αφαίρεση των bonus stages, οι βελτιωμένοι μηχανισμοί των combos και η πρεμιέρα ενός κρυφού χαρακτήρα που έμελλε να γίνει cult, ονόματι Akuma.

Alien vs Predator (1994)

Ένα "χαμένο" παιχνίδι, αφού πιθανώς για λόγους copyright δεν μεταφέρθηκε ποτέ σε οικιακό περιβάλλον, ενώ είναι και το μόνο arcade παιχνίδι που ασχολείται με το διάσημο crossover μεταξύ του Άλιεν και του Κυνηγού. Δεν έχει σχέση με το παιχνίδι του SNES, του Jaguar ή τα μεταγενέστερα του PC. Παραμένει πάντως ένα εξαιρετικά διασκεδαστικό παιχνίδι που αξίζει να δείτε, με τόνους δράσης και ατμόσφαιρα που σέβεται επαρκώς το πρωτότυπο υλικό. Και εδώ που τα λέμε, το να σαπίζεις τα Aliens με κάθε δυνατό μέσο, είτε παίζοντας ως άνθρωπος είτε ως Κυνηγός έχει πλάκα!

Darkstalkers (1994)

Ένα fighter με πινελιές τρόμου, αφού όλοι οι μαχητές είναι τέρατα διαφόρων ειδών. Έστω και όμορφα όπως η Morrigan! Είναι η αρχή μιας σειράς που κράτησε αρκετό καιρό, αλλά δυστυχώς δεν έχει ακουστεί καθόλου τα τελευταία χρόνια και εύχομαι η Capcom να την επαναφέρει σύντομα στην ενεργό δράση. Χαρακτηρίζεται από τα εξαιρετικά και κάπως καρτουνίστικα γραφικά του ενώ το setting είναι ευχάριστα διαφορετικό από τα συνηθισμένα, με κινήσεις που δεν θα ήταν δυνατές σε πιό συμβατικούς χαρακτήρες και μια πολύ ενδιαφέρουσα ποικιλία "κτηνών" για να δαμάσετε.

Αχ αυτά τα τέρατα από το Darkstalkers...

Ring of Destruction – Slammasters II (1994)

Παιχνίδι wrestling που αποτελεί sequel ενός αντίστοιχου από το CPS-1 και δεν μεταφέρθηκε ποτέ σε οικιακά συστήματα. Οι μηχανισμοί του έχουν μετατραπεί ώστε να μοιάζουν αρκετά με τα πιό συνηθισμένα fighters, προφανώς επηρεασμένοι από την επιτυχία του Street Fighter II. Άξιο αναφοράς ότι οι χαρακτήρες έχουν σχεδιαστεί από τον Hara Tetsuo, σχεδιαστή του Hokuto no Ken (Fist of the North Star) ενώ και ο Mike Haggar από το Final Fight κάνει την εμφάνιση του ως ένας από τους αθλητές που συμμετέχουν στο τουρνουά. Υποθέτω πριν γίνει δήμαρχος της Metro City...

Armored Warriors (1994)

Όχι ιδιαίτερα επιτυχημένο side scrolling fighter με mechs. Δεν είναι κακό, ίσα-ίσα που έχει μεγάλα και λεπτομερέστατα sprites και έναν ενδιαφέροντα μηχανισμό που μπορείτε να προσθέσετε αναβαθμίσεις στο mech που οδηγείτε και τις οποίες αποκτάτε από drops κατά την διάρκεια της μάχης. Προφανώς όμως οι περισσότεροι προτιμούσαν να δέρνουν ανθρώπους και όχι ρομποτάκια... Αναμενόμενα, δεν έγινε ποτέ port σε οικιακά συστήματα.

X-Men – Children of the Atom (1994)

Το πρώτο fighter της Capcom με χαρακτήρες από το σύμπαν της Marvel. Το παιχνίδι ήταν αρκετά πιστό στο πρωτότυπο υλικό των κόμικ, με υπέροχα γραφικά ενώ και η ηχητική επένδυση έχει γίνει με ηθοποιούς από τα ανάλογα κινούμενα σχέδια. Έγινε δεκτό με ενθουσιασμό, παρόλο που δεν άλλαξε κάτι σημαντικό στους ήδη γνωστούς μηχανισμούς από τα SSF II Turbo και Darkstalkers. Ακόμα και σήμερα όμως παίζεται ευχάριστα και η έμφαση που δίνει στα combos έγινε κάτι σαν παράδοση στα Marvel licenses της Capcom. Α, και αυτός ο αλήτης ο Akuma κάνει και εδώ την εμφάνιση του για κάποιον μυστήριο λόγο, αφού δεν έχει σχέση με τους X-Men...λέτε να είναι οιωνός για κάτι που θα συμβεί στο μέλλον; Θα δούμε παρακάτω...

Night Warriors – Darkstalkers' Revenge (1995)

Το δεύτερο παιχνίδι στο σύμπαν των Darkstalkers, συνεχίζει την επιτυχημένη συνταγή του πρώτου, προσθέτοντας ταυτόχρονα 2 κυνηγούς του κακού (εξ ου και το Ιαπωνικό όνομα Vampire Hunter για το παιχνίδι) και έχοντας ως playable και τα 2 bosses του πρώτου. Άλλες σημαντικές αλλαγές είναι τα chain combos και η δυνατότητα να αποθηκεύσεις το special gauge για αργότερα, αντίθετα με το Darkstalkers που σε υποχρέωνε να το χρησιμοποιήσεις άμεσα. Ένας καθ' όλα άξιος διάδοχος, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι χωρίς όμως να φέρνει τα πάνω-κάτω.

Cyberbots (1995)

Ψευδο-sequel του Armored Warriors, αυτή την φορά τα ρομποτάκια δοκιμάζουν την τύχη τους σε ένα συμβατικό ένας εναντίον ενός fighter. Και πάλι δεν πέτυχε κάτι τρομερό, αλλά τουλάχιστον υπάρχουν κάποια ενδιαφέροντα στοιχεία. Πχ η επιλογή πιλότου και ρομπότ γίνεται χωριστά, με την επιλογή του πρώτου να καθορίζει την ιστορία που θα εκτυλιχτεί στις οθόνες μας ενώ η επιλογή ρομπότ καθορίζει το πως θα πολεμήσετε. Χωρίς να μαγεύει, είναι τουλάχιστον αρκετά πρωτότυπο σαν setting και αξίζει μια δεύτερη ματιά.

Street Fighter Alpha (1995)

Το πρώτο πλήρως ανασχεδιασμένο Street Fighter μετά το II, του οποίου αποτελεί prequel. Τα γραφικά πλέον θυμίζουν αρκετά το στυλ του X-Men και του Darkstalkers. Έχει και κάμποσες προσθήκες στους μηχανισμούς του, με το special gauge να είναι πλέον 3 επιπέδων και την δυνατότητα για air blocking και chain combos. Συμμετέχουν αρκετοί χαρακτήρες από το πρώτο Street Fighter και το Final Fight, ενώ εδώ κάνει την πρεμιέρα του και το "ανέκδοτο" της Capcom, Dan Hibiki.

Marvel Super Heroes (1995)

Μετά την ένθερμη υποδοχή του X-Men από την αγορά, ήταν φυσικό επόμενο να ακολουθήσουν και άλλοι ήρωες της Marvel (Spidey anyone? Αλλά υπάρχουν και μερικοί ακόμα...). Το παιχνίδι βασίζεται στην ιστορία Infinity Gauntlet από τα κόμικς. Η βασική προσθήκη στο gameplay είναι τα infinity gems, με τα οποία μπορείτε να βελτιώσετε για κάποιο μικρό χρονικό διάστημα τις δυνάμεις σας. Προσοχή όμως, οι αντίπαλοι μπορούν να σας τα κλέψουν αν σας χτυπήσουν με special και, ακόμα χειρότερα, ο τελικός κακός θα τα στρέψει όλα εναντίον σας! Αν αυτό σας φοβίζει ή σας ακούγεται υπερβολικά πολύπλοκο, μπορείτε να τα απενεργοποιήσετε εντελώς, χάνοντας όμως έτσι τον βασικό μηχανισμό διαφοροποίησης του παιχνιδιού από τα προηγούμενα.

19XX – The War Against Destiny (1996)

Ένα κάθετο shoot 'em up και το τέταρτο sequel της οικογένειας του 1942. Το XX χρησιμοποιείται επειδή λαμβάνει χώρα στην διάρκεια ενός φανταστικού πολέμου σε άγνωστο έτος και όχι του γνωστού μας Δεύτερου Παγκοσμίου πολέμου. Οι διαφοροποιήσεις όμως είναι ελάχιστες, αφού πάλι θα πιλοτάρετε παλιομοδίτικα αεροπλανάκια, ενώ και τα γραφικά δεν είναι τίποτα το απίστευτο. Στην πραγματικότητα όλο το παιχνίδι είναι κάπως παλιομοδίτικο, αφού πρέπει να είναι από τα τελευταία μη-bullet hell shooter που κυκλοφόρησαν. Για να μην θεωρηθεί ότι απλά ψευτογκρινιάζουμε, να τονίσουμε ότι το παιχνίδι είναι απόλυτα playable, έχει τα απαραίτητα τεράστια και λεπτομερέστατα bosses και το όπλο σας έχει ένα charge attack αλά R-Type που αν πετύχει μεγάλο εχθρό τον κάνει στόχο μαζικών πυρών. Σίγουρα το καλύτερο της σειράς του.

Dungeons & Dragons – Shadow over Mystara (1996)

Απλά εκπληκτικό side scrolling fighter στα ίχνη του προγενέστερου Tower of Doom και φυσικά με κανονικό D&D license. Ανεβάζει τον πήχη πάρα πολύ ψηλά, έχοντας διορθώσει πολλά ψιλοπροβληματάκια του ToD και δίνοντας ρέστα σε τομείς όπως η ποικιλία χαρακτήρων και τρόπων να παίξεις, η χρήση μαγείας και αντικειμένων (use item σε arcade game!) και τα εκπληκτικά γραφικά του. Αν δεν σας αποκαρδιώσει η αρκετά υψηλή δυσκολία του, είναι ένα παιχνίδι που πραγματικά αξίζει να παίξετε, ειδικά αν έχετε και δυνατότητα να στήσετε ένα co-op τεσσάρων παικτών για απόλαυση στο μάξιμουμ!

Super Puzzle Fighter II Turbo (1996)

Μία απρόσμενη κυκλοφορία. Το παιχνίδι βάζει χαρακτήρες του Street Fighter μέσα σε ένα puzzle game με τουβλάκια! Κάνοντας τους κατάλληλους συνδυασμούς στέλνετε "σκουπίδια" στον αντίπαλο σας,

ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης έχουμε και οπτικοποίηση, δηλαδή πέφτουν και τα αντίστοιχα κλωτσομπουνίδια. Το παιχνίδι υιοθετεί "χαριτωμένο" look και είναι αρκούντως εθιστικό, καταφέρνοντας να ξεχωρίσει μέσα στον κυκεώνα παιχνιδιών με τουβλάκια που ακολούθησαν το Tetris.

Street Fighter Alpha 2 (1996)

Το δεύτερο Alpha παιχνίδι και κατά πολύ βελτιωμένο σε σχέση με το πρώτο. Αρκετά περισσότεροι χαρακτήρες (18 αντί για 13, με την Sakura να κάνει πρεμιέρα), νέες πίστες και κάποιοι αλλαγμένοι τερματισμοί. Τα alpha counters είναι πλέον δύο, ενώ στο σύστημα των combos εισάγεται το στοιχείο του custom combo όπου μπορείτε να κάνετε ένα δικό σας combo συνδυάζοντας απλές και special κινήσεις μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Αντίθετα αφαιρέθηκαν τα chain combos από την προηγούμενη έκδοση. Τελικό αποτέλεσμα όλων αυτών των αλλαγών είναι ότι το gameplay είναι κάπως πιό "αργό" και ισορροπημένο, με μειωμένη χρήση των combos.

Mega Man 2 – The Power Fighters (1996)

Μέτριο τεχνικά παιχνίδι με καρτουνίστικα γραφικά. Μέλος της γνωστής σειράς Megaman, αντί όμως για την πιό συνηθισμένη platform δράση των οικιακών εκδόσεων εδώ έχουμε να κάνουμε με "ξυλίκι" ενάντια σε διάφορους κακούς, τους οποίους αν νικήσουμε μπορούμε να τους κλέψουμε και τις ειδικές δυνάμεις τους. Αρκετά διαφορετικό από τα συνηθισμένα fighters, δεν μπορώ όμως να πω με το χέρι στην καρδιά ότι ενθουσιάζομαι. Αν είστε οπαδοί του franchise, σίγουρα θα το ευχαριστηθείτε και με το παραπάνω όμως.

Street Fighter Zero 2 Alpha (1996)

Αναβάθμιση του Street Fighter Zero 2 (δηλαδή του Alpha 2), μόνο για την Ιαπωνία και την Λατινική Αμερική. Έχει περισσότερους χαρακτήρες και αρκετές άλλες μικροαλλαγές. Είναι η βάση για την οικιακή Street Fighter Alpha 2 Gold έκδοση.

Quiz Nanairo Dreams (1996)

Ταχεία προσπέραση, αφού είναι καθαρά Ιαπωνικού ενδιαφέροντος. Κουίζ σε συνδυασμό με love simulator. Όμορφα γραφικά, αλλά δεν πρόκειται να καταλάβετε γρι από τις ερωτήσεις ή την υπόθεση. Και το να διαλέγεις τυχαίες απαντήσεις σε quiz είναι μάλλον αναποτελεσματικό. Μόνο για γεννημένους Γκαστόνε!

X-Men vs Street Fighter (1996)

Τώρα μάλιστα! Το πρώτο "vs" fighter της Capcom, πατριάρχης μιας μεγάλης σειράς από crossovers και ταυτόχρονα μια από τις πιό φαεινές ιδέες που είχε ποτέ η εταιρία! Παρόλο που φαινομενικά δεν κολλάνε μεταξύ τους τα franchises, πρόκειται για ένα από τα πιό διασκεδαστικά fighters που έχετε παίξει και δίνει την αίσθηση του φρέσκου ακόμα και 15 χρόνια αργότερα. Ο tag team μηχανισμός του είναι άλλη μια πολύ ενδιαφέρουσα πρωτιά ενώ τα γραφικά έχουν το αναμενόμενα υψηλό επίπεδο. Κλασσικό με όλη την σημασία της λέξης!

Battle Circuit (1997)

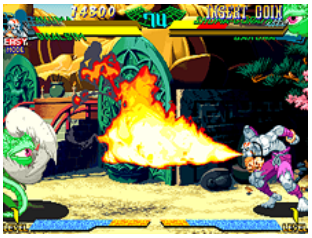
Εντελώς τρελό side scrolling fighter. Μεταξύ των χαρακτήρων που μπορείτε να χειριστείτε είναι ένα κοριτσάκι καβάλα σε μια ροζ στρουθοκάμηλο ενώ και ένας από τους κακούς είναι φτυστός ο Έλβις! Ο τελευταίος των Μοικανών για μια εταιρία που ουσιαστικά καθιέρωσε αυτό το είδος gameplay, καθότι έμελλε να είναι το τελευταίο παιχνίδι της Capcom στο συγκεκριμένο είδος. Απο μια άποψη, θα τρίζουν τα κόκκαλα του Final Fight. Από την άλλη, αξίζει να το δείτε μόνο και μόνο για την παραξενιά και την παλαβομάρα του, που σίγουρα είναι και υπεύθυνες για το γεγονός ότι δεν υπήρξε ποτέ port για οικιακά συστήματα.

Vampire Savior (1997)

Ο Κακός Λύκος ακόμα τρέχει...

Τρίτο sequel για την σειρά Darkstalkers, που παραμένει πολύ καλοφτιαγμένη και σε αυτή την εκδοχή της. Το παιχνίδι καταργεί τους ξεχωριστούς γύρους, αντικαθιστώντας τους με δύο "ζωές" που καθεμία αφαιρείται όταν αδειάσει μια φορά η μπάρα της ενέργειας σας, ενώ ούτε ο νικητής ξαναγεμίζει την μπάρα του όταν νικήσει για πρώτη φορά τον αντίπαλο. Επίσης χαρακτηρίζεται από τους ταχύτατους ρυθμούς του. Αλλά η προσωπική μου αγαπημένη προσθήκη είναι η B.B.Hood / Bulletta. Μετά από αυτήν, δεν πρόκειται ποτέ να ξαναδείτε με το ίδιο μάτι την Κοκκινοσκουφίτσα. Καημένε κακέ λύκε...

Marvel Super Heroes vs Street Fighter (1997)



Μετά την τεράστια επιτυχία του πρώτου "vs" τίτλου, ήταν φυσικό επόμενο να ακολουθήσει άλλος ένας. Δεν υπήρξαν ουσιαστικές αλλαγές στο gameplay που κρατάει τους ίδιους tag team μηχανισμούς, απλά στους χαρακτήρες οι περισσότεροι X-Men από το πρώτο παιχνίδι αντικαταστάθηκαν με άλλους ήρωες της Marvel, ενώ η πλεύρα του Street Fighter έμεινε σχετικά αναλλοίωτη. Τώρα αν αυτό θα το χαρακτηρίσετε ατολμία ή διατήρηση μιας απόλυτα επιτυχημένης συνταγής, είναι δική σας απόφαση.

Capcom Sports Club (1997)

Το μοναδικό αθλητικό παιχνίδι στο CPS-2. Υιοθετεί μια πολύ casual προσέγγιση των αθλημάτων που εξομοιώνει και "χαριτωμένο" στυλ γραφικών. Μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ μπάσκετ, τένις και ποδόσφαιρου 5 επί 5, κανένα από αυτά όμως δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Σίγουρα έχουν εμφανιστεί πολύ καλύτερες εκδοχές όλων αυτών των αθλημάτων στα arcades. Υποθέτω ότι αυτός είναι και ο λόγος που ουδείς ενδιαφέρθηκε να το μεταφέρει σε οικιακά συστήματα.

Είναι γλυκούληδες αλλά ακόμα ρίχνουν μπόλικο ξύλο.

Super Gem Fighter (1997)

Αρκετά γνωστό και με το Ιαπωνικό του όνομα, Pocket Fighter. Fighting game με την super deformed τεχνοτροπία γραφικών από το Super Puzzle Fighter II Turbo. Χαρακτηρίζεται από το χιούμορ και τα πολλά cameos που περιλαμβάνει. Οι επιτυχείς επιθέσεις στον αντίπαλο μας δίνουν πετράδια τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αυξήσουν τις δυνάμεις μας, ενώ ο χειρισμός είναι γενικά απλοποιημένος. Μοναδικό στο είδος του και άρα αρκούντως ενδιαφέρον, εκτός αν σιχαίνεστε το συγκεκριμένο στυλ γραφικών.

Vampire Savior 2 / Vampire Hunter 2 (1997)

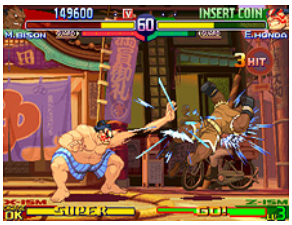
Τα βάζω και τα δύο μαζί παρόλο που είναι διαφορετικά παιχνίδια, γιατί πρόκειται και στις δύο περιπτώσεις για updates του Vampire Savior που κυκλοφόρησαν μόνο στην Ιαπωνία και η κυριότερη διαφορά τους είναι οι αλλαγές που αφορούν το ποιοί χαρακτήρες μπορούν να παιχτούν στο καθένα. Περισσότερο έκδοση 1.5 θα τα χαρακτήριζα, παρά 2, καθώς οι αλλαγές είναι σχετικά περιορισμένες...

Marvel vs Capcom (1998)

Γιατί να περιορίζεται μόνο στο Street Fighter αφού έχει και τόσα άλλα franchises και χαρακτήρες; Μάλλον κάπως έτσι σκέφτηκε η Capcom και εδώ έχουμε το αποτέλεσμα: τρίτο της σειράς των "vs" και τελευταίο στο CPS-2, με συμμετοχές χαρακτήρων όπως ο MegaMan, ο Captain Commando και ο Strider Hiryu. Χαρακτηρίζεται από το ταχύτατο tag team gameplay και την έμφαση σε εξωφρενικά combos με διψήφιο αριθμό χτυπημάτων που κάνουν την οθόνη σας να εκρήγνυται σε μια πανδαισία χρωμάτων. Εξαιρετικό, εκτός αν πάσχετε από επιληπτικές τάσεις ή φωτοφοβία...

Πλήρες κιτ του Marvel vs Capcom. Διακρίνεται και το κουτί της συσκευασίας.

Street Fighter Alpha 3 (1998)



Το τελευταίο της σειράς των Alpha και πραγματικά τα δίνει όλα! 25 playable χαρακτήρες με τρεις διαφορετικούς τρόπους μάχης για τον καθένα: X-ism για τους νοσταλγούς του Super Street Fighter II, A-ism που είναι ο συνηθισμένος τρόπος του Alpha και V-ism που είναι μεταβλητός, βασίζεται δηλαδή σε custom combos όπως στο Alpha 2. Επίσης για τους εκνευριστικούς που παίζουν κατενάτσιο (δηλαδή συνεχώς guard) υπάρχει μετρητής ο οποίος εξαντλείται σταδιακά με κάθε χτύπημα και όταν τελειώσει χάνουμε εντελώς το guard για ένα χτύπημα. Για εμάς τους Έλληνες, extra bonus παίρνει και η πίστα της Cammy με το έντονο άρωμα Ελλάδας αφού θυμίζει πολύ την Μύκονο.

GigaWing (1999)

Ένα πολύ καλό κάθετο shooter από την Takumi, που όμως χρησιμοποιεί τον μάλλον ασυνήθιστο οριζόντιο προσανατολισμό οθόνης. Έχει έναν πολύ ενδιαφέροντα μηχανισμό, με τον οποίο μπορείτε για περιορισμένο χρονικό διάστημα να μαζεύετε τις σφαίρες του εχθρού και να του τις επιστρέφετε συστημένες, κάτι απολύτως αναγκαίο για την επιβίωση σας σε μερικά σημεία όπου το καυτό μολύβι έρχεται κυριολεκτικά βροχή! Αυτή η συνεχής εναλλαγή ανάμεσα σε αποφυγή των σφαιρών στο κανονικό mode και το "κυνήγι" τους στο mode "επιστροφής" είναι μια διαρκής πρόκληση για τις ικανότητες σας. Αν αυτές είναι πραγματικά καλές, θα ανταμειφθείτε με σκορ τρισεκατομμυρίων, αφού το παιχνίδι έχει εξωφρενικά multipliers και το σκορ ανεβαίνει σαν τρελό.

Dimahoo (2000)

Αγνοήστε το γελοίο όνομα και δείτε το! Είναι ένα φανταστικό shooter από την περίφημη Eighting / Raizing. Αν αντέχετε τα bullet hells, εδώ θα βρείτε ένα από τα καλύτερα του είδους, ενώ και το κάπως "μεσαιωνικό" setting του ξεφεύγει από τα συνήθη διαστημοπλοιάκια και αεροπλανάκια. Κρατώντας πατημένο το fire αλλάζετε μεταξύ δύο elemental καταστάσεων, τις οποίες πρέπει να προσαρμόσετε στον αντίπαλο που έχετε απέναντι σας. Έχει επίσης και πολλά αντικείμενα να μαζέψετε, με απώτερο σκοπό πάντα το μεγάλο multiplier! Σε γενικές γραμμές, ένα παιχνίδι που αξίζει να δείτε, ειδικά καθότι δεν έγινε και ποτέ port σε οικιακά συστήματα.

yangokushi (1999)

Προσπερνάμε τρέχοντας. Mahjong εν όψει...

Mars Matrix (2000)

Άλλο ένα shooter από την Takumi. Η ιδιαιτερότητα του είναι ότι έχει μόνο ένα κουμπί, που ανάλογα με τον τρόπο που το πατάτε έχετε διαφορετικό αποτέλεσμα. Πατώντας διαδοχικές φορές έχετε τον συνηθισμένο πυροβολισμό, αν όμως το αφήσετε για περίπου 1 δευτερόλεπτο και μετά το πατήσετε, έχετε έναν ισχυρότερο πυροβολισμό με μικρή εμβέλεια, τύπου "καραμπίνας". Τέλος, κρατώντας το πατημένο μπορείτε για ένα διάστημα να μαζεύετε τις σφαίρες του αντιπάλου. Αφήνοντας το πριν εξαντληθεί το χρονικό όριο, του τις επιστρέφετε όπως στο GigaWing, μπορείτε όμως να το κρατήσετε πατημένο μέχρι τέλους για να προκληθεί μια έκρηξη smart bomb που θα καταστρέψει ότι βρίσκεται επί της οθόνης. Ακούγεται ίσως πολύπλοκο, αλλά είναι πολύ εθιστικό.

Mighty! Pang (2000)

Το τέταρτο στη σειρά μέλος της αγαπημένης οικογένειας των Pang. Γενικά πρόκειται για ένα καλό παιχνίδι, που διατηρεί όλα τα καλά στοιχεία και το εξαιρετικό playability των προηγούμενων. Κατά την γνώμη μου όμως, το νέο στυλ γραφικών δεν του πάει καθόλου. Άλλο ένα παιχνίδι που δεν είδαμε στα σπίτια μας (τελικά το CPS-2 έχει πολλά από δαύτα!). Μάλλον είναι το τίμημα του παλιομοδίτικου gameplay και της γενικής πτώσης των arcades που είχε ήδη προχωρήσει αρκετά εκείνη την εποχή.

Progear (2001)

Ένα και μοναδικό shooter της θρυλικής Cave στο CPS-2! Και μάλιστα του σπάνιου για την εταιρία οριζόντιου είδους. Το παιχνίδι είναι πραγματικά θαυμάσιο και δίνει ρεσιτάλ δισδιάστατων γραφικών, με τα υπνωτιστικά patterns σφαιρών που είναι χαρακτηριστικά για την Cave αλλά και τα steampunk γραφικά του να ξεχωρίζουν. Η ιδιαιτερότητα του μηχανισμού του είναι ότι έχετε πιλότο και πυροβολητή. Με το κανονικό πάτημα του fire ο πιλότος πυροβολεί κανονικά ενώ ο πυροβολητής ρίχνει μη εστιασμένες σφαίρες, ενώ κρατώντας το πατημένο το αεροπλανάκι σας κινείται πιό αργά και μειώνονται οι σφαίρες του πιλότου, αλλά ο πυροβολητής κλειδώνει τον στόχο και ρίχνει πιό ισχυρές ριπές. Παίξτε το, αξίζει και με το παραπάνω! Και ντροπή που ουδείς το μετέφερε στα σπίτια μας...

1944 – The Loop Master (2000)

Το τελευταίο sequel της σειράς των 194x και αυτή την φορά προγραμματισμένο από την Eighting / Raizing και όχι την ίδια την Capcom. Θα σας φανεί αρκετά οικείο, αφού είναι πιό κοντά στα παλιά της σειράς από ότι το προηγούμενο 19XX. Στο πλευρό σας επανέρχονται τα βοηθητικά αεροπλανάκια, ενώ και τα λεπτομερέστατα γραφικά θυμίζουν τους παλιότερους τίτλους σε πιό high definition εκδοχή. Από το 19XX διατηρείται το charge attack, ενώ μπορείτε να κάνετε και τους βοηθούς σας καμικάζι αν σας τελειώσουν οι βόμβες ή κατά την διάρκεια του charge. Δυστυχώς δεν το είδαμε ποτέ στα σπίτια μας.

Puzz Loop 2 (2001)

Κλασσικό παιχνίδι παζλ που έχει κλωνοποιηθεί ασύστολα τα τελευταία χρόνια. Ελέγχετε ένα "κανόνι" γύρω από το οποίο υπάρχει μια περιστροφική διαδρομή με χρωματιστές μπάλες. Σκοπός σας είναι, εκτοξεύοντας μπάλες με τα κατάλληλα χρώματα να ταιριάξετε τριάδες και τελικά να εξαφανίσετε όλες τις μπάλες από την διαδρομή. Εννοείται ότι υπάρχουν combos και διάφορα power ups για να σας βοηθήσουν στον σκοπό σας, ενώ χάνετε αν οι μπάλες καταφέρουν να γεμίσουν την διαδρομή μέχρι το τέρμα. Άκρως εθιστικό, ακόμα προσπαθώ να ξεκολλήσω την αδερφή μου...

Jong Pai Puzzle Choko (2001)

Ξέρεις ότι ένα σύστημα είναι στα τελευταία του όταν αρχίζουν τα "ακατάλληλα" παιχνίδια. Εδώ λοιπόν, το τέλος του CPS-2 σηματοδοτείται από αυτό το παιχνίδι, που συνδυάζει ένα παζλ με τουβλάκια τύπου shanghai με μερικά χαριτωμένα κοριτσάκια σε αποκαλυπτικές πόζες. Αυτό που το κάνει διαφορετικό είναι ότι εκτός από τον συμβατικό χρόνο, τα μπλοκ με τα τουβλάκια πλησιάζουν μεταξύ τους και αν ακουμπήσουν χάνετε. Ταιριάζοντας ζεύγη, τα κάνετε να οπισθοχωρήσουν λίγο. Επίσης δεν επιτρέπεται να ταιριάξετε οποιαδήποτε ζευγάρια θέλετε. Πρέπει να μπορούν να ενωθούν μεταξύ τους με μια γραμμή με λιγότερες από τρεις γωνίες! Για λίγο έχει την πλάκα του, αλλά σαν τελείωμα μιας εξαιρετικής πλακέτας, το βρίσκω λίγο άδοξο.

Hyper Street Fighter II – The Anniversary Edition (2003)

Άδοξο τέλος είπαμε; Δύο χρόνια αργότερα, η Capcom το ξανασκέφτηκε και έβγαλε ακόμα ένα παιχνίδι γιά το κύκνειο άσμα του CPS-2, κλείνοντας έτσι μια δεκαετή πορεία στις αίθουσες των ηλεκτρονικών. Και τι καλύτερο από το να κλείσει ο κύκλος όπως ακριβώς άρχισε, δηλαδή με μια έκδοση του Street Fighter II; Την έκτη κατά σειρά και επετειακή, αφού γιορτάζει τα 15 χρόνια του franchise. Στην οποία γιορτάσανε ρίχνοντας τα όλα μέσα, αφού μπορείτε να παίξετε με κάθε ήρωα που εμφανίστηκε στα πέντε προηγούμενα επεισόδια και με τους μηχανισμούς gameplay όπως ήταν στο καθένα από αυτά. Χαρές και πανηγύρια για τους οπαδούς δηλαδή!

Ετσι λοιπόν ολοκληρώθηκε η παρουσίαση της δεκάχρονης ιστορίας του CPS-2 που το τέλος της σηματοδότησε και το τέλος εποχής των πραγματικών 2D παιχνιδιών. Ελπίζουμε να την απολαύσατε και υποσχόμαστε αν υπάρχει ενδιαφέρον να βάλουμε και άλλα arcade θέματα σε μελλοντικά τεύχη του Phoenix!

- Γεννήθηκες με το pad στο χέρι?
- Τσακωνόσουν στο σχολείο για τον υπολογιστή ή την κονσόλα σου? (Σ.Σ Αν είχες Spectrum ή Sega είχες και δίκιο!)
- Βάρυνες απο τα High Scores?
- Αναπολείς τα έντυπα του παρελθόντος?
- Αισθάνεσαι βετεράνος στα video games και M.I.A στο σύγχρονο casual gaming?
- Σχηματίζεις προτάσεις? (Σ.Σ Υποκείμενο-ρήμα-αντικείμενο)
- Λατρεύεις τα γεμιστά και τη σπανακόπιτα?

Είσαι ο τύπος (διότι για τύπισσα δεν σε κόβω) **που ψάχνουμε!**

Γίνε συντάκτης στο **Phoenix** και κέρδισε αναγνωρισιμότητα, χαρέμι, χρήμα, υστεροφημία :P (**και βοήθησε λιγάκι τη retro computing/gaming κοινότητα της πολύπαθης αυτής χώρας!**).

Επικοινώνησε με τη διαχειριστική ομάδα του retromaniax.gr

XYZZY

Του Άλκη Πολυράκη

Αν κάποιος δεν έχει προηγούμενη εμπειρία από το Maniac Mansion κι επιχειρήσει να του ρίξει μια ματιά σήμερα, δύσκολα θα του γεμίσει το μάτι. Με το παιδικό του cartoon look και την εξωφρενική του ιστορία παραπέμπει περισσότερο σε casual παιχνίδι του Facebook που βασίζεται σε κινούμενα σχέδια για παιδιά προσχολικής ηλικίας παρά σε αξιόλογο adventure game. Όμως εσύ γνωρίζεις, πιστέ μου αναγνώστη, πως για να επιλέξω να το συμπεριλάβω στα άρθρα μου για την ιστορική αναδρομή στην πορεία του αγαπημένου μας είδους σημαίνει πως κάθε άλλο παρά έτσι είναι. Πράγματι, για λόγους που θα αναλύσω παρακάτω το **Maniac Mansion** επηρέασε την εξέλιξη των computer games όσο λίγα παιχνίδια στην ιστορία, καθώς υπήρξε καινοτόμο σε τόσους πολλούς τομείς που οι εταιρείες χρησιμοποίησαν τις ιδέες του για πάρα πολλά χρόνια.

Η οθόνη επιλογής των χαρακτήρων

Πρόκειται λοιπόν για ένα παιχνίδι θρύλο, και όπως συνήθως συμβαίνει με τους θρύλους συνοδεύεται από έναν μεγάλο αριθμό μύθων. Μέχρι ότι ήταν το πρώτο adventure που χρησιμοποίησε scrolling μπορεί να διαβάσετε στο internet, κάτι που φυσικά δεν ισχύει. Πιθανόν λοιπόν να έχετε ακούσει πολλές φορές ότι το Maniac Mansion είναι το πρώτο παιχνίδι του είδους που παίζεται μόνο με το ποντίκι, ότι είναι το πρώτο adventure game της Lucasfilm (μετέπειτα LucasArts), και ότι είναι αδύνατον να πέσεις σε dead end καθώς υπάρχει εναλλακτικός γρίφος για κάθε φαινομενικό αδιέξοδο στο οποίο μπορούν να βρεθούν οι χαρακτήρες σου. Για την κατάρριψη του πρώτου μύθου σας παραπέμπουμε στο 4ο τεύχος του Phoenix, στο οποία είχαμε αναφερθεί στα τέσσερα παιχνίδια της ICOM, με το Déjà Vu να προηγείται κατά δύο σχεδόν χρόνια. Ούτε ο 2ος μύθος έχει βάση αφού το 1986 η ίδια εταιρεία είχε κυκλοφορήσει το Labyrinth: The Computer Game. Ο 3ος και πιο ενδιαφέρον μύθος είναι αυτός που είναι δυσκολότερος να καταρριφθεί ή να αποδειχθεί, αφού το βάθος του παιχνιδιού είναι τέτοιο που δεν μπορεί να βάλει κανείς το χέρι του στη φωτιά. Το βέβαιο είναι πως κανείς δεν κατέγραψε ποτέ όλες τις εναλλακτικές λύσεις των γρίφων του Maniac Mansion. Σε πιο ανέμελες και ρέμπελες εποχές που είχα τον απαιτούμενο χρόνο για κάτι τέτοιο, είχα μια μικρή ψύχωση με το συγκεκριμένο project και βάλθηκα να το διαπιστώσω. Δυστυχώς οι σημειώσεις μου έχουν χαθεί εδώ και χρόνια, πάντως θυμάμαι πως είχα μείνει άναυδος από τον κόπο που είχαν κάνει οι προγραμματιστές να συμπεριλάβουν τόσες διαφορετικές λύσεις για κάθε γρίφο, από τη στιγμή μάλιστα που γνώριζαν ότι τις περισσότερες πιθανότατα δεν θα τις έβλεπε ποτέ κανείς. Το μόνο για το οποίο βάζω το χέρι μου στη φωτιά είναι ότι είναι αδύνατον να ολοκληρώσεις το παιχνίδι αν μείνεις μόνο με έναν παίκτη ζωντανό, ενώ είμαι σχεδόν σίγουρος πως ούτε με κάποιες συγκεκριμένες δυάδες γίνεται. Σε κάθε άλλη περίπτωση, δεν αποκλείεται ο μύθος να ισχύει.

Προτρέχω όμως, ακόμα δεν έχω αναφέρει τα βασικά για το παιχνίδι. Κυκλοφόρησε το 1987 ως πνευματικό παιδί δύο ανθρώπων που έμελε να χαρακτηριστούν ιερά τέρατα του adventure gaming, των Ron Gilbert και Gary Winnick, καθώς και του Aric Wilmunder. Οι τρεις τους εκπόνησαν την θρυλική μηχανή ονόματι SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), η οποία σε αντίθεση με ότι θα περίμενε κανείς από το όνομά της ήταν τόσο πολυχρηστική που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία όλων των adventures της εταιρείας για την επόμενη δεκαετία, συγκεκριμένα των **Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Indiana Jones and the Last Crusade, Loom, The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle**, αλλά ακόμα και των μεταγενέστερων **Full Throttle, The Dig και The Curse of Monkey Island** που μοιάζουν εντελώς διαφορετικά και δεν μαρτυρούν την καταγωγή τους. Το Maniac Mansion κυκλοφόρησε αρχικά για Commodore 64 (όπου μπορούσες να κινήσεις τον cursor με το joystick) πριν φωλιάσει σε κάθε δημοφιλή υπολογιστή της εποχής.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι τόσο παρανοϊκή που δεν μπορεί παρά να κινήσει

Μέχρι και arcades room έχει η έπαυλη, τι άλλο θέλετε;

το ενδιαφέρον: Η απαγωγή της Sandy από τον σατανικό Dr. Fred Edison κινητοποιεί τον φίλο της Dave Miller και δύο ακόμα μέλη της παρέας της. Οι τρεις τους μεταβαίνουν στην έπαυλη του τρελού επιστήμονα με σκοπό να την σώσουν κι εκεί μαθαίνουν πως η πτώση ενός νοήμονα μετεωρίτη 20 χρόνια είχε παράξενες επιπτώσεις στον Edison και την οικογένειά του, και πως εκεί λαμβάνουν χώρα παράξενα πειράματα. Θα χρειαστεί επιδέξιους χειρισμούς και συνδυαστική σκέψη για να καταφέρετε να νικήσετε τον επιστήμονα, την παρανοϊκή γυναίκα του Edna και τον ψυχοπαθή γιο τους Ed. Κι αν όλα τα παραπάνω δεν σας φαίνονται αρκετά τρελά, μάθετε ότι στην έπαυλη κατοικούν και δύο πλοκάμια, το καλό πράσινο και το κακό μωβ!

Οι καινοτομίες που εισάγει το παιχνίδι ξεκινούν νωρίς, αφού πριν ακόμα ξεκινήσεις καλείσαι σαν να βρίσκεσαι σε Role Playing

Πολλές φορές στη διάρκεια του παιχνιδιού η δράση διακόπτεται από cutscenes

Game να επιλέξεις ποιους δύο φίλους θα πάρει μαζί του ο Dave για την διάσωση. Οι επιλογές σου θα επηρεάσουν τον τρόπο με τον οποίο θα επιλύεις τα προβλήματα που θα συναντήσεις στην έπαυλη, και είναι οι εξής:

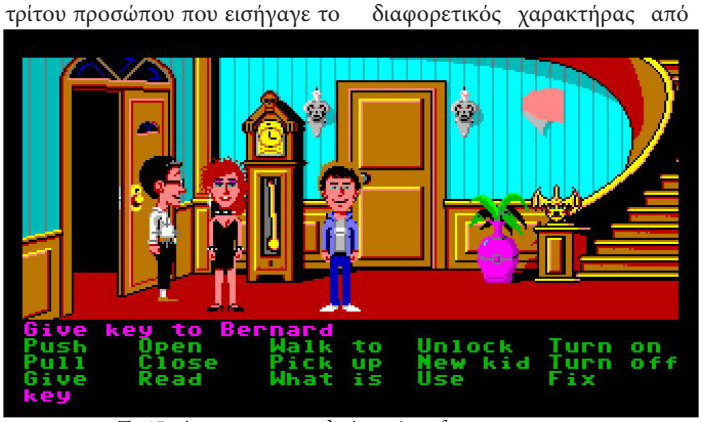
Syd: Μουσικός που μπορεί να βοηθήσει σε γρίφους που έχουν να κάνουν με μουσική / ήχο
Michael: Φωτογράφος, έχει τη δυνατότητα να εμφανίζει φιλμ
Wendy: Επίδοξη συγγραφέας με προφανές ταλέντο στο γράψιμο
Bernard: Δειλός αλλά με επιστημονικές και τεχνικές γνώσεις
Razor: Τραγουδίστρια με ίδια skills με τον Syd
Jeff: Αθλητής σερφ, επίσης με κάποιες τεχνικές γνώσεις

Έχω καταφέρει να ολοκληρώσω το παιχνίδι με όλους τους πιθανούς συνδυασμούς, και κατά τη γνώμη μου το ικανότερο δίδυμο είναι αυτό των Bernard και Michael ενώ αντίθετα θα δυσκολευτείς πολύ αν πάρεις τους Wendy και Jeff. Αντιλαμβάνεστε πως σε αντίθεση με τα περισσότερα adventure games, το συγκεκριμένο αξίζει να το παίξει κανείς πολλές φορές για να διαπιστώσει όλους τους πιθανούς δρόμους που μπορεί να πάρει καθώς και τα διαφορετικά φινάλε. Σε κάθε χρονικά σημείο ελέγχεις έναν παίκτη αλλά μπορείς να αλλάξεις με την εντολή New Kid.

Όσον αφορά τις τεχνικές λεπτομέρειες, τα γραφικά του παιχνιδιού ασφαλώς εξαρτώνται από το μηχάνημα στο οποίο το παίζεις. Πάντως ακόμα και σε Commodore 64 είναι ευδιάκριτα –κάτι για το οποίο ας πούμε η Sierra δεν φημιζόταν στα 80s- ενώ σε Amiga είναι προφανώς καλύτερα διότι αν και δεν

τα χρώματα δεν αυξήθηκαν από τα αρχικά 16 διπλασιάστηκε η ανάλυση. Φυσικά δεν αναφέρω καν τις μεταγενέστερες εκδόσεις αφού εδώ εξετάζουμε κάθε παιχνίδι στην εποχή που κυκλοφόρησε. Ενοχλεί πάντως λίγο το μόνιμο χαζό χαμόγελο στα υπερτροφικά κεφάλια των χαρακτήρων. Θα ήταν καλύτερα αν είχε προτιμηθεί μια πιο ουδέτερη έκφραση. Η απουσία κάποιου ικανού μουσικού ή έστω sound engineer από την αρχική ομάδα της Lucasfilms είναι προφανής, αφού δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα και μέτριας ποιότητας. Ο Brian Hales στην έκδοση της Amiga βοήθησε κάπως την κατάσταση.

Η πιο σημαντική ιδέα που είχαν οι Gilbert και Winnick και έμελε να αλλάξει για πάντα τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονταν τα adventure games, ήταν να συνδυάσουν την προοπτική τρίτου προσώπου που εισήγαγε το King's Quest με την παντελή έλλειψη parser που πρωτοείδαμε στο Déjà Vu. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γινόταν αποκλειστικά με ένα σύνολο 15 ρημάτων που καταλάμβαναν το κάτω μέρος της οθόνης και το μόνο που είχε να κάνει ο παίκτης ήταν να κάνει κλικ επάνω σε ένα ρήμα και στη συνέχεια στην οθόνη του παιχνιδιού (πιθανώς και παρεμβάλλοντας κάποιο inventory item πρώτα) ώστε να σχηματίσει απλές φράσεις όπως Open door ή Use cassette in recorder. Αν υπήρχαν internet και fora το 1987 θα είχε ξεσπάσει μεγάλος σάλος από τους παλιούς φανατικούς του είδους που δεν είδαν με καλό μάτι την εξάλειψη του parser και όσα αυτή συνεπάγεται, δηλαδή την απουσία της πρόκλησης του να βρεις το κατάλληλο ρήμα.



Τα 15 ρήματα που αποτελούν το interface

Ό,τι κι αν πιστεύει πάντως κάποιος για την απλοποίηση, δεν μπορεί παρά να της αναγνωρίσει ένα πολύ σημαντικό πλεονέκτημα: άνοιξε τον δρόμο στους ξενόγλωσσους, αφού μέχρι τότε για να μπορέσεις να παίξεις ένα adventure game έπρεπε να μιλάς άριστα Αγγλικά. Ας μην ξεχνάμε ότι οι μεταφρασμένες εκδόσεις ήταν σχεδόν ανύπαρκτες ακόμα. Επίσης βοήθησε στο να προσελκύσει νέους παίκτες στο είδος που μέχρι τότε αποθαρρύνονταν από τον πολύ μεγάλο βαθμό δυσκολίας των adventures. Όχι ότι το Maniac Mansion ήταν εύκολο, κάθε άλλο, αλλά τουλάχιστον δεν είχες τον επιπρόσθετο μπελά να πρέπει να μαντέψεις ρήματα όπως weave ή percolate.

Επειδή πάντως κάθε αρχή και δύσκολη, η επιλογή των εντολών προκαλεί ερωτηματικά. Σε μια κίνηση που ευτυχώς δεν βρήκε μιμητές σε μελλοντικά παιχνίδια (πέραν του Zak McKracken and the Alien Mindbenders της ίδιας εταιρείας), λάμπουν διά της απουσίας τους τόσο το Examine όσο και το Speak. Υπάρχει το What is με το οποίο σκανάρεις την οθόνη με τον cursor ώστε να αναγνωρίσεις τα αντικείμενα, ενώ οι διάλογοι όταν υπάρχουν ενεργοποιούνται αυτόματα όμως οπωσδήποτε πρόκειται για σημαντικές ελλείψεις, ειδικά από τη στιγμή που άλλα ρήματα όπως το Unlock ή το Read χρησιμοποιούνται πολύ σπάνια. Η συνεργασία με τους φίλους σου θα ήταν πολύ πιο ενδιαφέρουσα αν μπορούσες να τους μιλήσεις. Να σημειωθεί εδώ πως τα τρία παιδιά δεν μοιράζονται το ίδιο inventory, αλλά πρέπει να δίνουν τα αντικείμενα ο ένας στον άλλον αν θέλουν να τα χρησιμοποιήσει διαφορετικός χαρακτήρας από αυτόν που το συνέλλεξε. Το παιχνίδι έχει 10 save slots, μάλλον λίγα για τον αριθμό των διαφορετικών δρόμων που μπορεί να πάρει και γι' αυτό τον λόγο εγώ τουλάχιστον χρησιμοποιούσα μερικές δισκέτες ακόμα.

Το πολύ μεγάλο ατού του Maniac Mansion είναι οι ευφυέστατοι γρίφοι του. Γι' αυτό άλλωστε έγινε διάσημη η Lucas, και φρόντισε να δείξει τις τεράστιες δυνατότητές της πολύ νωρίς. Κάθε φορά που βρίσκεις την απάντηση σε ένα φαινομενικά άλυτο πρόβλημα που σου βάζει το παιχνίδι σε διακατέχει ένα πολύ δυνατό συναίσθημα ικανοποίησης. Για να μπορέσεις να φτάσεις στο τέλος του παιχνιδιού, πρέπει να μπεις στην θεοπάλαβη λογική του κόσμου του. Για παράδειγμα, το κλειδί για να ανοίξεις το dungeon βρίσκεται στον πολυέλαιο (που αλλού;). Για να το

Το περίφημο Green Tentacle

πάρεις πρέπει να χρησιμοποιήσεις μια κασέτα ώστε να ηχογραφήσεις μια πολύ υψηλή νότα στο δωμάτιο του πράσινου πλοκαμιού, να κατέβεις κάτω για να την αναπαράγεις ώστε

Η εντολή What is είναι πολύ χρήσιμη όταν μπαίνεις σε ένα σκοτεινό δωμάτιο και πρέπει να βρεις τον διακόπτη

να σπάσει ο πολυέλαιος! Μη μου πείτε ότι δεν είναι εκπληκτικό puzzle design αυτό; Και που να σας πω τι θα τραβήξετε για να βρείτε τα παραπάνω αντικείμενα. Η εξερεύνηση της γεμάτης κρυφά περάσματα και κλειδωμένες πόρτες έπαυλης είναι πολύ ενδιαφέρουσα και δύσκολα θα την βαρεθείτε ακόμα κι όταν δεν έχετε την παραμικρή ιδέα για το τι πρέπει να κάνετε μετά.

Το χιούμορ του Maniac Mansion είναι παροιμιώδες καθώς το παιχνίδι δεν κάνει ποτέ το λάθος να πάρει στα σοβαρά τον εαυτό του. Η οικογένεια Edison και τα tentacles προσφέρονται για ξεκαρδιστικές καταστάσεις, ενώ ακόμα και οι θάνατοι είναι ευπρόσδεκτοι αφού βγάζουν πολύ γέλιο. Που αλλού θα συναντήσετε μια νυμφομανή νοσοκόμα με προτίμηση στα πρόστυχα τηλεφωνήματα ή ένα πλοκάμι που θέλει να γίνει αστέρας της ροκ;

Δεν ξέρω πως θα ήταν τα adventure games σήμερα αν δεν είχε κυκλοφορήσει αυτό το παιχνίδι, πάντως σίγουρα θα ήταν διαφορετικά. Γι' αυτό το λόγο του οφείλουμε πάρα πολλά, και του βγάζουμε το καπέλο που έδειξε τον δρόμο.

ΤΟ ΑΝΤΙΣΚΗΝΟ

Του Optimus

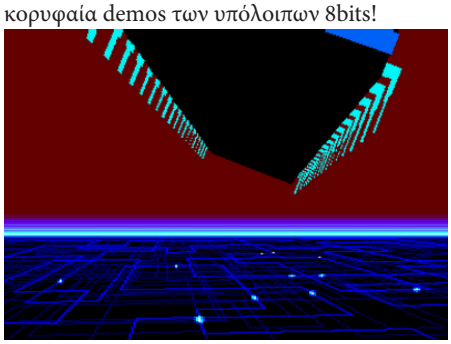
Αποφάσισα να ξεκινήσω να γράφω στο Phoenix κάνοντας την αρχή με μια νέα στήλη που ελπίζω να την κρατάω ζωντανή σε κάθε τεύχος με τις εξελίξεις στην κοινότητα της demoscene και τα δικά μου σχόλια και σκέψεις για τα διάφορα δρώμενα. Νομίζω ότι θα είναι καλό να υπάρχει μια στήλη για την παλιά μου αγάπη και εφόσον είμαι ο πιο πωρωμένος με τα demos παντός τύπου στην παρέα των ρετρομανιακών, κατέληξα πως ήρθε ο καιρός να ξεκινήσω με αυτή την ιδέα για στήλη που κρατούσα στα σκαριά και δεν τολμούσα εδώ και αρκετά τεύχη Phoenix.

Αυτό που σκοπεύω να κάνω από κάθε επόμενη φορά για να διευκολύνω τη ζωή μου είναι αμέσως μετά από κάθε κυκλοφορία τεύχους να κρατάω σε ένα τουξουτού σκέψεις και εντυπώσεις από κάθε καινούρια κυκλοφορία στην demoscene εκείνη την περίοδο που τυχαίνει να παρακολουθώ τις εξελίξεις και να γράφω κομμάτια κομμάτια ότι θυμάμαι (και ότι χαίρομαι :)) καθόλη τη διάρκεια μεταξύ δύο τευχών και όχι μόνο την τελευταία στιγμή, μιας και αυτή την προορίζω για στήλη σταθερή και δεν επιθυμώ να λείψει από κάποιο τεύχος ή να χρειαστεί να τρέχω. Ενώ τώρα ας πούμε θα προσπαθήσω να καταγράψω σε λίγες μέρες πράγματα που συνέβησαν καθόλη τη χρονία που μας φεύγει, με βοηθό μου το archive του Pouet και τις μνήμες μου.

Πριν ξεκινήσω, θα πω πολύ λίγα λόγια για την demoscene και τη σχέση μου με αυτή για να ξέρουμε γιατί μιλάμε. Αν και οι περισσότεροι από τους ρετρομανιακούς θα την γνωρίζουν ήδη και θα αναρωτιούνται "μα τι λέει αυτός, δεν χρειαζόμαστε εισαγωγή!" θα πω πολύ λίγα λόγια και δύο αστεία για μένα common pitfalls. Το ένα είναι φυσικά να μπερδεύει ο κόσμος τα demos της σκηνής με το demo του Quake 666 και του καινούριου Tomb Raider. Το άλλο είναι πως έχω πετύχει τελευταία κόσμο και στο εξωτερικό να γνωρίζει μεν σωστά τι εστί demoscene, κυρίως παρακολουθώντας τα τελευταία κορυφαία 4k και 64k intros που μπορούν ίσως να εντυπωσιάσουν και αυτόν που δεν καταλαβαίνει τη διαφορά μεταξύ realtime graphics και precalculated videos, αλλά μετά τα αναφέρουν στα blogs και στα φιλαράκια τους ως demoscenes. Π.χ. "Κατέβασες το καινούριο demoscene των farbrausch;" ή "Θα σου γράψω μερικά demoscenes στο δίσκο να πάθεις πλάκα!". Για να ξεκαθαρίζουμε και να μην μπερδευόμαστε, demoscene είναι η community και φτιάχνει τα demos. Και τι είναι τα demos; Είναι προγράμματα που τα τρέχουμε και βλέπουμε στην οθόνη του υπολογιστή μας μια non-interactive παρουσίαση από realtime 2d και 3d graphics algorithms συγχρονισμένα με τη μουσική. Γιατί; Ίσως για να εντυπωσιάσουμε με τις προγραμματιστικές μας και αρτιστικές ικανότητες, ίσως για να ανταγωνιστούμε κάποια άλλα κορυφαία groups της σκηνής σε αυτόν τον αέναο κύκλο επίδειξης ισχύος, ίσως απλώς να θέλουμε να αποδείξουμε πως και το δικό μας καβουρδιστήρι του 80 είναι ικανό να βγάλει κορυφαία γραφικά και ίσως επειδή δεν έχουμε κάτι καλύτερο να κάνουμε. Γενικώς το γιατί κάνουμε αυτό που κάνουμε στη σκηνή είναι ένα μεγάλο θέμα που θα το ξαναναλύσω στο μέλλον..

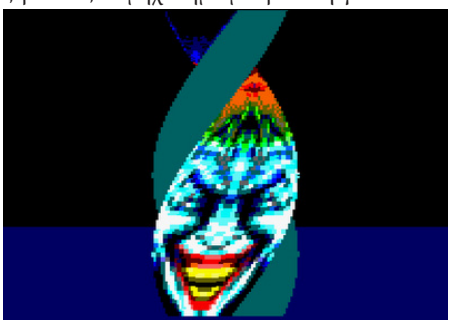
Και ας ξεκινήσουμε με κάποια τυχαία πράγματα που μου ήρθαν στο μυαλό. Ένας από τους λόγους που ανέφερα παραπάνω για το καβουρδιστήρι που δεν είναι καβουρδιστήρι, σημαδεύει και μια από τις σημαντικότερες παραγωγές του 2011 και με αυτό θα ξεκινήσω. Βέβαια ο Amstrad μου ούτε καβουρδιστήρι ούτε τα υπόλοιπα παλιά 8bit που ήταν πάντα ήσυχα (καβουρδιστήρια είναι μόνο τα παλιά και νεώτερα PC που αν βαρύνει το λειτουργικό αρχίζει το γρούκου γρούκου ο δίσκος). Έχεις τον Amstrad και τον Speccy και τον C64 που τα ανοίγεις και το OS είναι στη ROM και ξεκινάνε αμέσως και έχεις και τον καινούριο μου PC που να μην πω πόση ώρα κάνει και το καινούριο μου κινητό που κάνει 2 λεπτά να ξεκινήσει αν μου βγει καταλάθος η μπαταρία και το ξανανοίξω. Που θα πάει αυτή η βαλίτσα επιτέλους!

Και για να σταματήσω να είμαι "αστείος" (έχω κέφια σήμερα) θα μπω κατευθείαν στο θέμα. Λίγες φορές θα πετύχετε την στιγμή εκείνη στην ιστορία της σκηνής όπου θα εμφανιστεί ένα new paradigm shift, ένα black swan effect όπου μου αρέσει να λέω για αυτούς τους όρους που άκουσα και είναι σημαντικοί νοητικοί. Δηλαδη κάτι που να σου αλλάζει τα μυαλά πραγματικά, να μην περιμένεις να το δεις στο μέλλον, να μην μπορείς να το φανταστείς. Έρχεται που λέτε ο προγραμματιστής του Batman Forever που δεν τον ξέρει κανείς κανά 1.5 χρόνο πριν από την κυκλοφορία του και λέει "Γεια σας! Σκοπεύω να κάνω το καλύτερο demo όλων των εποχών για τον CPC. Σκοπεύω να το κάνω τόσο καλό που θα μπορεί να είναι καλύτερο από ότι έχετε δει στον C64". Που να τον πιστέψει κανείς τότε. Ακόμα και εγώ που έχω την τάση να βλέπω θετικά κάποιες ανακοινώσεις χωρίς σκεπτικισμούς περίμενα να είναι ένα πολύ καλό demo για τον CPC αλλά σίγουρα κάπου θα έμπαζε, δεν θα έφτανε τα αριστουργήματα που έχω δει στον C64 ή ακόμα και στον Spectrum. Μας έβαλε πραγματικά τα γυαλιά! Κατάφερε να κάνει ένα αριστούργημα που όχι μόνο είναι μακράν το καλύτερο CPC demo μέχρι στιγμής (και για πολύ ίσως) αλλά άνετα συναγωνίζεται τα κορυφαία demos των υπόλοιπων 8bits!



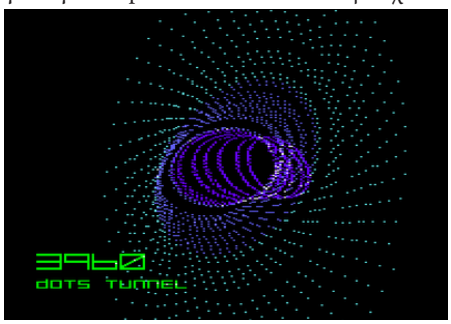
Ένα πράγμα θα πω. Έλεγα πως κάποια εφφέ και η όλη παρουσίαση μου θυμίζει Amiga. Θα το πω αλλιώς. Επειδή ο ήχος του CPC θυμίζει περισσότερο AtariST και τα χρώματα είναι πιο ζωντανά ενώ το μέγεθος κάποιων εφφέ, η ομαλότητα και ο αριθμός των dots ξεφεύγει για 8bit, άμα μου έδειχναν αυτό το demo σε μια οθόνη χωρίς να βλέπω τον υπολογιστή και μου λέγανε ότι βλέπω ένα πολύ καλό demo του AtariST θα τους πίστευα ειλικρινά!!! Έχουμε να κάνουμε με fullscreen overscan vector graphics animations στα 50hz, dot records που (έτσι όπως παρουσιάζονται τουλάχιστον) δεν υπάρχουν αντίστοιχα σε ότι 8bit έχω δει, fullscreen zoomers, samples μέσα στο demo, τρελή παρουσίαση με το disk drive να φορτώνει μεταξύ των parts (κανονικό trackmo δηλαδή) άψογο από την αρχή μέχρι το τέλος. Χαρακτηριστικά υπάρχει μια 3d vector city (animation και πάλι) 50hz με πολλά κτήρια ενώ οι καλύτερες που έχω δει στον C64 ας πούμε έχουν τα μισά κτήρια και ούτε 25hz δεν είναι. Τέτοιες vector cities μόνο σε AtariST και Amiga. Τα dot effects έχουνε γύρω στα 4000 και 6000 dots, όπου θα συμπληρώσω όμως ότι είναι ψιλομούφα μιας και καθυστερεί επίτηδες να σβήσει τα προηγούμενα dots και αφήνονται ίχνη τους ώστε να φαίνονται περισσότερα, κάτι που σε ξεγελάει σχετικά στο dot tunnel αλλά φαίνεται όχι τόσο ωραίο στα sine dots. Τα πραγματικά είναι γύρω στα 1000 και στις δύο περιπτώσεις και τελευταία σε C64 demos τα έχουν φτάσει και ξεπεράσει ελαφρώς τουλάχιστον όσο αφορά τα sine dots. Απλώς είναι ο τρόπος που σε ξεγελάει και βλέπεις πυκνά 3d dot tunnels που θα θυμίσουν σχεδόν και το dot tunnel του θρυλικού Second Reality

στο PC ας πούμε. Αυτό το demo έχει ξεπεράσει την ποιότητα των 8bit demos και μάλιστα σε ένα μηχάνημα που δεν του έδινε κανείς σημασία μέχρι τώρα.
Εδώ ακριβώς είναι το σημαντικό και η χαρά μου για τον Amstrad και την σκηνή του από εδώ και στο εξής. Το demo έχει μέχρι στιγμής 303 θετικούς ψήφους στο pouet και είναι φανερό γενικότερα ότι το πρόσεξε και κόσμος που καμιά σχέση δεν είχε με CPC. Όπως λέει και ένας φίλος μου "Επιτέλους αποκτήσατε και εσείς το δικό σας Second Reality!". Πραγματικό black swan effect γιατί πήρε ο άνθρωπος που το προγραμμάτισε τον πύχυ όσον αφορά το demomaking όχι μόνο στον amstrad αλλά και γενικότερα στα 8bits και τον ανέβασε στο άπειρο! Ας πούμε, η κυκλοφορία ενός άλλου θρυλικού demo στον C64 ήταν και αυτό ένα black swan effect αλλά όχι τόσο δυνατό γιατί τουλάχιστον τον C64 ήδη τον σεβόντουσαν με αυτά τα αριστουργήματα που έβγαζε και συνεχίζει να βγάζει κάθε χρόνο. Αλλά το Batman Forever έφερε τα πάνω κάτω όταν όλοι είχαν τον Amstrad χ****νο. Και για τον Amstrad και την community και για το 8bit demomaking γενικότερα.
Τώρα ποιο είναι το αντίκτυπο για την amstrad community που μας ενδιαφέρει; Ο κόσμος ξέρει πως το μηχάνημα μπορεί να βγάλει πολύ



καλύτερα εφφέ σε σχέση με αυτό που νόμιζε, πως είναι μια ενδιαφέρουσα και δυνατή demoπλατφόρμα. Επίσης να πω πως την ίδια περίοδο και προτύτερα γινόταν και μια γενικότερη προσπάθεια από το site push'n'pop (www.pushnpop.net) για να ξανοιχτεί η amstrad scene και να έχει περισσότερη επαφή με τον έξω κόσμο (δηλαδή με τις 8bit, 16bit και σύχρονες σκηνές ακόμα). Δηλαδή φτιάχτηκε μια σωστή πλατφόρμα όπου θα μπορεί κανείς να επικοινωνεί για θέματα amstrad demomaking, να ενημερώνεται για τις εξελίξεις, να συμμετέχει στα forums και όλα όσο γίνεται στα αγγλικά. Και όλη αυτή η προσπάθεια εξελίσεται. Επίσης τελευταία αρκετοί CPC sceners επισκέφτονται και non-CPC demoparty όπως Breakpoint (που το χάσαμε πια), Revision, Evoke, Forever party (πάρτυ για όλα τα 8bits όπου πρωτοπαρουσιάστηκε και το Batman Forever), κλπ. Ευελπιστούμε έτσι να κάνουμε την CPC scene πιο διεθνή και να τραβήξουμε και το ενδιαφέρον demomakers σε άλλα μηχανήματα για τον Amstrad.

Θα κλείσω αυτό το θέμα αναφερόμενος στη γενική κατάσταση της Amstrad σκηνής το 2011 ελπίζοντας για το μέλλον (έχω να γράψω και ένα ακόμα τέτοιο άρθρο για το HUGi, πιο περιεκτικό). Γενικώς δεν έγιναν και πολλά πράγματα μετά το Batman Forever (ποιός τολμάει να βγάλει μη polished demo ύστερα από αυτό;), με εξαίρεση την υπερδραστηριότητα του group Benediction με 3 μικρά demos με μερικά ενδιαφέροντα εφφέ (ας μην ξεχάσω και ένα ή δύο ακόμα που παρουσιάστηκαν σε demoparties αλλά δεν έχουν κυκλοφορίσει, π.χ. ένα που βγήκε δεύτερο μετά το batman forever και είχα δει για λίγο ένα preview αλλά είναι να φτιαχτούν



τα γραφικά πρώτα πριν κυκλοφορίσει πλήρως) π.χ. fullscreen rotozoomers με χοντρά κουτάκια (συνδυασμός software rendering και CRTC hardware tricks), όμορφα software plasmas, κλπ. Η δικιά μου συμμετοχή πάλι ήταν κυρίως μικρά 1k intros με blob και particle effects (ενδιαφέροντα για τον coder αν και μακάρι να είχα χρόνο να κάνω κάτι πιο προσεγμένο) και θα έλεγα στην πλευρά του game development που θέλω να ξεκινήσω στον CPC παρουσίασα μια αρκετά εντυπωσιακή prototype μιας wolfenstein 3d engine (Το project έχει παγώσει αλλά θέλω να το συνεχίσω σύντομα. Από το preview έχει γίνει μερική δουλειά για το γεωμετρικό/μαθηματικό κομμάτι του raycasting απλώς προς το παρόν το framerate είναι απαγορευτικό και έτσι δεν έβγαλα άλλο preview.) Όσο για gamedeveloping στην CPC scene θα σημειώσω την φοβερή δουλειά του Paul Kooistra με το Edge Grinder το οποίο είναι η πρώτη περίπτωση παιχνιδιού στον amstrad που έχει τόσο ομαλό pixel perfect scrolling. Δεν είναι η πρώτη φορά που ο Paul έχει παρουσιάσει παιχνίδια στον CPC με σχετικά καλό gameplay που είναι και τεχνικά εντυπωσιακά.

Είναι πολύ ενδιαφέρον να δούμε πως θα τα πάει η Amstrad demoscene τις επόμενες χρονιές. Θα αναφερθώ πρώτα σε κάτι αρνητικό, οι Γάλλοι το λένε French drama, όπως θα λέγαμε και εμείς την Ελληνικά γκρίνια και μισαλλοδοξία που δεν μας αφήνει να συνεργαστούμε και να κάνουμε κάτι καλό. Ενώ είχαμε ένα άνοιγμα για την CPC scene και με το Batman Forever και με το άνοιγμα και την εξέλιξη του Push'n'Pop, κάπου εκεί γύρω στο Δεκέμβριο του 2010 είχαμε αναταραχές στο Push'n'Pop και άλλα γαλλικά CPC sites γιατί οι μεν θεωρούν ότι οι δε φέρονται με πολύ ελιτισμό. Από τη μια έχουμε την δυνατή πλευρά της σκηνής που μαζεύεται στο Push'n'Pop, θέλει να εξελιχθεί και να πλησιάσει περισσότερο τον έξω κόσμο και μετά έχουμε ορισμένες κλίκες στα Γαλλικά site που εντάξει, κατά τα λεγόμενα των διαχειριστών του Push'n'Pop θέλουνε να είναι Carebears, μικρό μου πόνο και αγαπούλες και να λένε μπράβο σε κάθε κοτσάνα που βγαίνει. Γενικώς εγώ είμαι επιεικής με κάθε βλακεία που βγαίνει στον CPC (μιας και σπανίζει οποιοδήποτε release) αλλά άμα κάποιος reviewer από το Push'n'Pop έχει διαφορετική άποψη δεν με πειράζει (και συνήθως το κάνανε με χιούμορ, κάτι που ίσως πείραξε κάποιους). Αλλά δεν βρίσκω το λόγο να γίνει φασαρία και να καταστρέψουμε αυτό που προσπαθούμε να χτίσουμε, μια ενωμένη σκηνή μη αποκομμένη από τον έξω κόσμο. Από την άλλη ο καθένας γράφει demos/games στον amstrad για το δικό του λόγο και το καλύτερο νομίζω θα είναι να ακολουθήσεις αυτό που αγαπάς. Ώρες ώρες και εγώ ας πούμε έχω κουραστεί με αυτό το ματαιόδοξο κυνήγι του καλύτερου demo (μάλιστα σκέφτομαι να το γυρίσω σε game dev στον amstrad κάτι που σχεδόν έχω ξεκινήσει με την wolf3d engine), τους άγραφους κανόνες (ατέλειωτες οι διαφωνίες αν το software rendering ή τα hardware effects είναι καλύτερα στον amstrad) και τα πράγματα που σε κουράζουν και δεν σκέφτεσαι με καθαρό μυαλό, δεν βγάζεις μια φυσική δημιουργικότητα αλλά εμπλέκεσαι σε εμπόδια και διαφωνίες και επηρεάζεσαι από το τι θα πει ο καθένας. Και αυτό δεν γίνεται βέβαια μόνο στην amstrad σκηνή. Καθαρό μυαλό και μην σε νοιάζει, και άμα δεν μπορείς την βαριά κριτική του Push'n'Pop πάνε και αλλού (π.χ. το Cpcwiki που μαζεύονται CPC gamedevs και είναι και στα αγγλικά).

Ας δούμε και τι έγινε στην υπόλοιπη σκηνή κατά το έτος που μας φεύγει. Θα προσπαθήσω να είμαι όσο το δυνατόν πιο σύντομος για το παρόν τεύχος γιατί αν όλα τα παραπάνω είναι για τη CPC σκηνή τότε δεν θέλω να φανταστώ τι θα έγραφα για τα υπόλοιπα μηχανήματα. Αναρωτήθηκα ποιές είναι οι ενδιαφέρουσες παραγωγές σε κάθε μηχάνημα για το 2011 για να δούμε και κατά πόσο ζωντανές είναι οι σκηνές κατά το έτος 2011. Το Pouet είναι ο βοηθός μου για την ώρα.

C64. Τι να πει κανείς για τον C64! Η πιο δυνατή σκηνή και παρόλο που τα έχουν ρημάξει όλα συνεχίζουν να βγάζουν πράγματα καινούρια που σε εκπλήσσουν και λες μας καλά δεν έχουν τελειωμό αυτοί; Δηλαδή εκεί που λες πάει, δεν μπορεί ο τάδε αλγόριθμος να γίνει καλύτερος, σε άλλες σκηνές/μηχανήματα μπορεί γιατί δεν το προσπαθήσαν τελείως αλλά στον C64 το έχουν εξαντλήσει, και όμως το εξαντλούν και άλλο και του χρόνου πάλι. Σκηνάρα!!!

Ξεκινώντας από το Datastorm πάρτυ στη Σουηδία, είχαμε μερικές καλούτσικες δουλειές εκεί πέρα. Πρώτη θέση πήρε το Lash των Fairlight, το οποίο ακολουθεί το κλασσικό στυλ Fairlight demos στον C64, δηλαδή μερικά παράξενα εφφέ που αν και πρωτότυπα θέλει χρόνο για να σε κερδίσουν και κυρίως μοντέρνο design. Μου άρεσαν δύο κυρίως εφφέ από το demo, μπαλίτσες που με φυσική χοροπηδάνε πάνω σε έναν sine scroller και επίσης ένας πολύ ομαλός flat waver, βασικά είναι σαν πανί τρισδιάστατο στο βάθος που

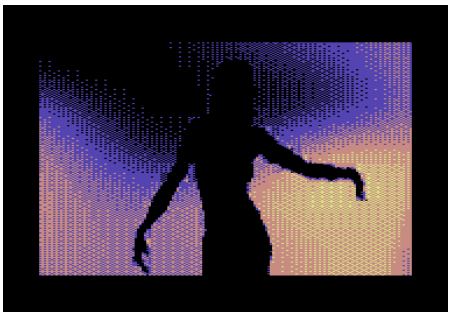
κυματίζει. Γενικώς σε Fairlight demos θα δεις παράξενα εφφέ (αλλά πρωτότυπα) και 2-3 που θα σε ενθουσιάσουν. Διάβασα σε περιοδικό πως το επόμενο τους demo θα είναι διαφορετικό, θα επικεντρωθούν περισσότερο σε εντυπωσιακά εφφέ για εμάς τους coders που πωρωνόμαστε. Έπειτα έχουμε το Flexible από τους Fatzone, που έχει κυρίως oldschool effects, twisters, waving logos, κάτι ωραία waves, κλπ αλλά γενικώς πολύ ωραία γραφικά και oldschool feeling. Βλέπεται ευχάριστα. Προσωπικά μου άρεσε το Princess in the Kingdom of Subpixels του Mahoney (γνωστός και για τα πειράματα του με ήχο στον C64) και είναι μια απόπειρα για antialiasing πάνω σε vectors. Ειδικά με τα πολύ καλά γκρίζα της παλέτας του C64 φαίνεται πολύ ωραίο. Και η παρουσίαση είναι story based. Πολύ ωραία ιδέα.

Συνεχίζοντας με διάφορα demos που μόλις τώρα ξαναβλέπω, φαίνεται πως η προπαγάνδα του Batman Forever έφερε μερικές αστείες αντιδράσεις στην C64 σκηνή :). Πρώτα ήρθε το Batplot ενός fake group, του Adam West Group με μια ωραία χιουμοριστική εικόνα ενός σακατεμένου batman (τώρα αυτό μου έφερε τρελή φλασιά, εκείνο το πολύ παλιό ελληνικό PC demo των Draculians, το Batman Sucks) και ένας scroller με ότινανε κείμενο. Σοβαρότερη προσπάθεια είναι η αναπαραγωγή του rotating batman logo στο Batman Forever, σε ένα single animation demo το Batman Logo Spin. Πολύ καλό animation σε σχέση με ότι έχω δει στον C64, αλλά φυσικά δεν φτάνει την ποιότητα και ταχύτητα του αντίστοιχου στον CPC. Είναι fullscreen αλλά όχι overscan (δηλαδή τα γραφικά να εκτείνονται και στο border, πράγμα που στον C64 γίνεται πιο δύσκολα και μόνο με χρήση hardware sprites) ενώ η ταχύτητα το πολύ να είναι 25fps αλλά σίγουρα όχι 50fps. Βέβαια το ενδιαφέρον εδώ θα ήταν να δούμε, αν δεν ακολουθηθεί η κλασικά φιλοσοφία animation αλλά ερευνηθεί το πως το έκανε ο Rhino στο Batman Forever, τότε κάτι αντίστοιχο στον C64 (τουλάχιστον όχι το overscan αλλά η ταχύτητα) είναι εφικτό; Ένα άλλο ωραίο demάκι με world records είναι και το Teen Dreams των Noice όπου και βλέπουμε μεταξύ άλλων και ένα dot record με 1123 sine dots στα 50hz. Ο Shadow των Noice, ένας αγαπημένος μου coder, έχει κάνει αρκετές συμπαθητικές παραγωγές τελευταία σε πολλά διαφορετικά 8bits. Ο σκοπός του να βγάλει έστω και ένα demo για κάθε πιθανό 8bit που μπορεί να πιάσει στα χέρια του. Θα δούμε αργότερα και κάτι παραγωγές του, όπως σε Atari VCS για το Sillyventure party.

Για να δούμε και τι έγινε στο Forever party όσον αφορά τον C64. Όχι πολλά. Το Colony των Ancient Pledge inc. είναι ένα συμπαθητικό demάκι με ενδιαφέρον design γραφικών και καλούτσικα software effects (tunnels, floor mapping, κλπ). Το 8in1 των Miracles είναι μια ενδιαφέρουσα ιδέα, η προσπάθεια να χωρέσουν 8 effects/parts και με ήχο σε μόλις 1kb. Δεν είναι και τα πιο όμορφα εφφέ (με char based tiles) αλλά παραμένει εντυπωσιακό. Υπήρχε και δική μου εμφάνιση στο διαγωνισμό C64 demo, με ένα μικρό 4k intro, το οποίο το τελείωσα τελευταία στιγμή σε 3 μέρες. Το λίγο αστείο ίσως να ήταν η αναπαράσταση μιας CPC booting screen στον C64, που θα ήθελα να ήμουν στο πάρτυ για να δω τις αντιδράσεις των θεατών :). Έπειτα ήταν μια ιδέα ενός C64 coder να βάλω μια παλιά μου φωτογραφία (από τα αρχαία μου Qbasic demo) γιατί τα χρώματα της ταιριάζουν με αυτά του C64 (περίπου). Είχα να βγάλω κάτι για C64 από καιρό και ακόμα ευελπιστώ να βγάλω επιτέλους κάτι πιο σοβαρό μια μέρα που θα βρω χρόνο (Ίσως το 2015 :P) αλλά ήμουν γενικώς ικανοποιημένος σε σχέση με το σύντομο χρόνο και το γεγονός πως είχα χρόνια να βγάλω οτιδήποτε.

Και ερχόμαστε στο Little Computer People, ένα ακόμα δυνατό C64 demoparty στη Σουηδία. Είχαμε μερικές αρκετά καλές παραγωγές και εδώ, όπως το 1991 των Booze Design το οποίο είναι ένα αρκετά μεγάλο retro style demo με κλασικά εφφέ (scrollers, wavers, κλπ) αλλά και μερικά καλά retro 3d (3d stars, 444 sphere dots, hidden line removal objects και άλλα). Ακόμα και στα πολύ retro effect έχει δοθεί μια εναλλακτική διάσταση οπότε δεν βλέπεις το ίδιο αλλά μια καινούρια ιδέα, π.χ. raster bars που κάνουν displace στο X οπότε φαίνεται σαν κρύσταλλοι που διαθλάνε το background. Μου άρεσε επίσης το Pimp my Snail των Camelot όπου εκτός από τα retro vertical raster bars και unlimited bobs, βλέπουμε και ένα ενδιαφέρον zoomdistort μαύρο πλέγμα σε αντίθεση με ένα μπλε background και έπειτα ένα πολύ δυνατό dot record με 1536 sine dots σε fullscreen. Αν θυμηθούμε πως τα περίπου 6000 dots του Batman Forever στον CPC είναι στην πραγματικότητα 1000 που αφήνουν 5 trails, τότε βλέπουμε πως τα δύο μηχανήματα δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν και ουσιαστικά ο C64 μπορεί να χτυπήσει μερικά από τα records του Amstrad αλλά και το ανάποδο. Επίσης καλό είναι το Toxyc Taste των Arsenic οι οποίοι επιμένουν στα καταθλιπτικά γκρίζα, τις νεκροκεφαλές, τους σταυρούς και τις γκοθίλες γενικότερα αλλά πάντα έχουν να δείξουν 2-3 καλά εφφέ. Μου άρεσαν εκείνα τα parallax waving bars με τα χρώματα αλλά και τα 3d dot objects με hidden surfaces. Μόλις θυμήθηκα και το We Are Mature των Fairlight με το κλασικό στυλ, πολύ καλή παρουσίαση, πρωτότυπα και παράξενα εφφέ και ωραίες εκπλήξεις. Έχουμε παρωδία Super Mario, γραφιτάς σε τραίνο και μια voxel κούκλα στο τέλος. Χεχε! Τα demo των Fairlight τα θυμάσαι γιατί δεν πρόκειται να δεις απλά το κλασικό tunnel και κλασικό 3d αλλά πολλές έξυπνες ιδέες. Θα αναφερθώ και στη δεύτερη θέση το Storebror, η οποία δεν είναι ακριβώς demo αλλά ένα ακόμα μουσικό πείραμα του Mahoney όπου ο C64 πραγματικά τραγουδάει! Αντίστοιχα πειράματα είχε κάνει και στο παρελθόν, π.χ. με το Cubase64 όπου ο C64 πειράζει με διάφορα ηχητικά εφφέ μια μουσική σε πραγματικό χρόνο. Θα κάνω και μια αναφορά στα ενδιαφέροντα πειράματα με animation και μουσική των Algotech οι οποίοι είναι μια καινούρια υποσχόμενη ομάδα στον C64, π.χ. στο Just Dance 64 κάνουν realtime streaming και decompresion sampled μουσικής με δικό τους αλγόριθμο και ταυτόχρονα δείχνουν και μερικά πολύ ωραία animation σε στυλ State of the Art. Δηλαδή τι άλλο θα κάνουν πια στον C64; Όλα αυτά με κάνουν να θέλω να την ψάξω με sound compression στο μέλλον μόνο και μόνο για να δω τι είναι εφικτό στον CPC.

Ωραίες entries είχε και το Silesia Party στην Πολωνία. Το 4k you're just my type των Arise



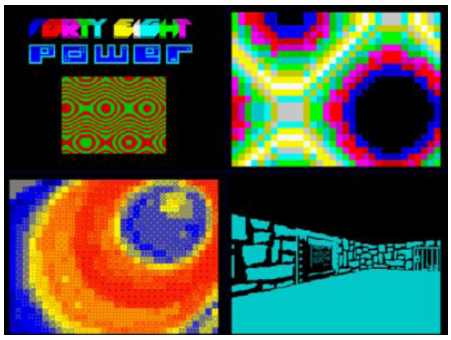
είναι ίσως η πρώτη προσπάθεια στον C64 για την δημιουργία ενός true type font renderer στον C64. Τα Apparatus των Miracles & Lepsi Developments και Dream Travel των Samar είναι και τα δύο αρκετά καλά coders demo με αντιστοίχως καλά γραφικά και μερικές ενδιαφέρουσες ρουτίνες. Μου άρεσε ιδιαίτερα ένα background από τυχαίως κινούμενα dots στο τέλος. Μερικά ιδιαίτερα δυνατά εφφέ έχει και το Apparatus που πήρε και την πρώτη θέση. Τα δύο demos έχουν αρκετές ομοιότητες στο στυλ, όπου επικεντρώνονται στα εφφέ, τα οποία δεν βγάινουν και πάντα τέλεια, έχουν πιο hardcore θέματα στα γραφικά και στη μουσική και μπορεί να το χάνουν λίγο στο χρωματικό design, χαρακτηριστικό στυλ άλλωστε και των πολωνικών demogroup στον C64. Αν και τα συγκεκριμένα είναι από τα καλύτερα demos αυτού του στυλ που έχω δει τελευταία. Σαν side note θα αναφερθώ και στην κυκλοφορία του Prince of Persia για τον C64 (αν και δεν είναι demo, θα αναφέρομαι καμιά φορά και για τις εξελίξεις σε game dev σε retro μηχανήματα κυρίως, ειδικά αν έχουν σχέση με σκηνή, π.χ. κάτι που μου έκανε εντύπωση τεχνικά, είναι φτιαγμένο από sceners ή παρουσιάστηκε σε game dev compo σε κάποιο demoparty) που είναι πολύ καλό και πιο ομαλό από την commercial version που θυμάμαι στον amstrad.

Από ότι βλέπω δεν υπήρξε αυτή τη χρονία

στον C64 demo που να είναι τόσο αγαπημένο μου που να θέλω να το ξαναδώ αλλά είδαμε πολλές παραγωγές άνω του μετρίου και πολλές καινούριες ενδιαφέρουσες ιδέες. Μακάρι να υπήρχε τόσο πολύ κίνηση και στον CPC, δηλαδή κανά δύο κορυφαία demos και καμιά δεκαριά υποσχόμενα. Ευελπιστώ για το μέλλον.

Ας δούμε και λίγο τι γίνεται με τον Spectrum. Αν και τον αγαπώ πολύ τον Spectrum, δυστύχως η σκηνή φαίνεται να είναι σήμερα σε πολύ χειρότερη μοίρα από ότι η αντίστοιχη του CPC. Από τη μια έχεις τους Ρώσους και τα Ρώσικα Spectrum clones με demos που θέλουνε disk interfaces και πολλές φορές είναι ασύμβατα ή χάνουν στο timing με τον αγγλικό Spectrum που χρησιμοποιούμε οι περισσότεροι. Από την άλλη υπάρχουν και μερικοί sceners κυρίως στην Αγγλία και ελάχιστα στην υπόλοιπη Ευρώπη από όπου μπορεί να δεις καμιά φορά καμιά συμπαθητική παραγωγή. Θυμάμαι περισσότερο παλιά demo και μεταγενέστερα από 1992 έως 2000 που μου είχαν κάνει εντύπωση και δεν νοιώθω το ίδιο φαινόμενο με τον C64, δηλαδή κάθε χρόνο να με εκπλήσσουν με κάτι που δεν θα περίμενα να δω, δηλαδή τα καλύτερα πράγματα τα έχω δει παλαιότερα πέρα από μερικές εξαιρέσεις. Και επίσης και άλλοι το λένε πως η σκηνή του Spectrum έχει πέσει τελευταία αλλά τουλάχιστον παραμένει αγαπητό μηχάνημα για πολλούς οπότε ευελπιστώ σε μια αναβίωση. Είναι αυτό το σχίσμα με τους Ρωσικούς Spectrum και αυτούς που έχουμε εμείς που είναι πολύ χειρότερο από τις μικροδιαφορές του CRTC σε διαφορετικά μοντέλα CPC και το γεγονός ότι μέχρι τώρα οι Γάλλοι φτιάχνανε diskmags και sites στα Γαλλικά. Θέλω να πω, αν το κλείσιμο μέχρι τώρα (που βέβαια έχει αλλάξει πολύ τελευταία με τις πιο σοβαρές παραγωγές και την προσπάθεια του Push'n'Pop) της CPC σκηνής στο καβούκι της φαινόταν απαγορευτικό για την εξέλιξη της σκηνής, αυτό που φαίνεται στον Spectrum είναι χειρότερο. Τη σώζει το γεγονός πως ο Spectrum φαίνεται να είναι σαφώς πιο δημοφιλής (δεύτερος μετά τον C64) από τον Amstrad και ο κόσμος πρόσεχε τα demo στον Spectrum ενώ μόνο με το Batman Forever κάποιοι αναρωτηθήκαν τι είναι ο Amstrad σε όλη την παγκόσμια demoscene. (Υπόσχομαι να μην ξαναμιλήσω τόσο πολύ για το Batman Forever στην επόμενη στήλη, το έχω κάνει θέμα αλλά είναι το γεγονός της χρονιάς για μένα :))

Βλέπω πως το Forever party είχε αρκετές συμπαθητικές παραγωγές. Σε 1k έχουμε το invaders με κάτι space invaders patterns μπροστά από ένα chessboard pattern (με χοντρά graphics attributes πάντα :P) ενώ το Rotazoomer του Busysoft είναι αρκετά εντυπωσιακό με έναν smooth rotozoomer σε 1k. Να σημειώσω τελευταία πως ο Busysoft είναι ο προγραμματιστής του πολύ αγαπημένου μου retro demo echologia που είχε βγει το 1995, και ενώ μετά από αυτό εξαφανίστηκε, επανεμφανίζεται στην σκηνή με μερικά συμπαθητικά 1k intros. Μακάρι να βγάλει και κανά προσεγμένο μεγαλύτερο demo στο στυλ των παλιών του σύντομα. Το doomsday είναι λίγο επίκαιρο (2012 και καλά) ενώ έχω και τη δική μου άθλια συμμετοχή εδώ όπου με μεγάλη μου χαρά κάνω την είσοδο μου στην σκηνή του Spectrum με το Spectro. Έπαιζα με attributes κλασικά και ούτε φρόντισα να φτιάξω λίγο τα χρώματα :P. Από την πλευρά των demos, ξεχωρίζουν τα Critical Error οπού εκτός των κλασικών attribute effects ξεχωρίζει και μια εντυπωσιακή high-res wolfenstein 3d engine. Wow! Το Gemba είναι επίσης ένα συμπαθητικό demo με θέμα



μανιτάρια και αρκετά ψυχεδελικά attribute effects (πραγματικά για να τα δεις αυτά και να σου αρέσουν θα πρέπει να πάρεις μερικά μανιταράκια :).

Μερικά ακόμα συμπαθητικά πραγματάκια υπάρχουν στα DiHalt και Chaos Construction. Δεν θα αναφερθώ και πολύ στο καθένα, αρκετή retrίλα, μπολικό attribute effect (χάθηκαν οι high res ρουτίνες;) και μια επιστροφή σε κλασικές μουσικές spectrum και όχι κάτι τσιριχτά rave της εποχής που αναπτυσσόταν η σκήνη και έβλεπες πολύ newschool 3d. Δείτε σίγουρα το MCMXCVII των thesuper που μέσα στα attribute based εφφέ περιέχει και μερικά ωραία pixel based. Δείτε και το Brigtpast των ίδιων (χμμ νέο υποσχόμενο group). Το ενδιαφέρον με το The Board του alone coder είναι πως δεν έχει φτιαχτεί σε αυθεντικό spectrum αλλά σε κάτι καινούριους κλώνους με πολύ περισσότερα χρώματα και 14mhz cpu. Π.χ. βλέπουμε κάτι μοντέλα από το Quake 1 να τρέχουν στα 9-14fps. Άραγες θα μπορούν να κάνουν κανά port του doom σε αυτά τα μηχανήματα; :). Θα μιλήσω και για τους AAA Band οι οποίο είναι ένα καινούριο αστείο group στον Spectrum που έχουν ξεσκιστεί να βγάζουν παραγωγές, μόνο που αυτές αποτελούνται συνήθως από εικόνες και animation, πολύ γλυκιά retro μουσική και μερικές φορές οι scrollers τους είναι αποκλειστικά στα ρώσικα. Εμφανίστηκαν πρόσφατα και βγάζουν πολλές μικρές παραγωγές αυτού του τύπου στη σκηνή. Βγάλανε και το Intro Gigademo που πραγματικά έχει πολύ μεγάλο αριθμό cracktro style intros. Προσωπικά άμα έχω κέφια βάζω κανένα από τα demo τους στον Speccy μου και απολαμβάνω retrίλα :)

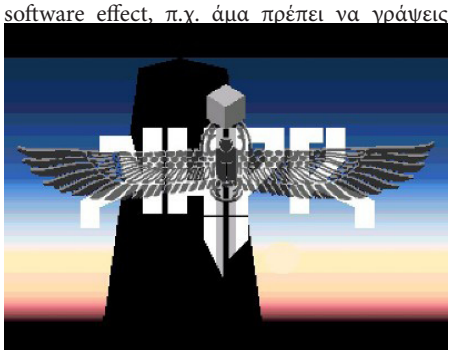
Τελικά βλέπω είχε παραγωγές και ο Spectrum. Άκυρο αυτό που είπα πριν, μιας και είναι αρκετά περισσότερες και από τον CPC. Απλώς δεν βλέπω κάτι που να με ενθουσιάζει σε σχέση με τις παλαιότερες εποχές στον Speccy. Έχουμε το Reliable Fraud που πήρε πρώτη θέση στον oldschool demo competition του Riverwash το οποίο είναι καλούλι αλλά πάλι γεμάτο attribute effects και μερικές ενδιαφέρουσες παραγωγές στο Chaos Construction. Βασικά μια, το Paralactika των DeMarche. Βασικά τα demo τους, π.χ. και τα προηγούμενα όπως το Mescaline Synesthesia και το Scroller έχουν το εξής χαρακτηριστικά. Φαίνονται ωραία στα screenshot σε βαθμό που να αναρωτιέσαι "Μα βγάζει ο Spectrum τέτοια χρωματική παλέτα;" και μετά όταν τα τρέξεις στο real thing βλέπεις τρελό flickering και μόνο εκείνα τα χρώματα δεν βγάζει. Ουσιαστικά από τα γραφικά μέχρι και τα εφφέ χρησιμοποιούν την τεχνική του γρήγορου page flipping (βασικά

με software rendering μιας και ο Spectrum δεν έχει πολλαπλά pages) διαφορετικών χρωμάτων ώστε να αναμειχθούν στην οθόνη και να δώσουν την ψευδαίσθηση καινούριων χρωμάτων. Τα youtube video του δείχνουν καθαρά χρώματα και καθόλου flickering (επειδή χρησιμοποιήθηκε ένας emulator που εξομοιώνει αυτό το feature) αλλά προσωπικά δεν βλέπω προκοπή στον real speccy όπως και αρκετοί άλλοι. Τώρα οι δημιουργοί του ισχυρίζονται πως και στον πραγματικό Speccy έτσι φαίνονται ενώ έχω ακούσει για ένα hardware που στέλνει τα ενδιάμεσα χρώματα στην οθόνη κατευθείαν. Χρησιμοποιείται συχνά και η multicolor τεχνική (απλώς σε συνδυασμό kai με το color flipping) για περισσότερα χρώματα ανά 4χ4 pixel blocks. Πάντως στο youtube είναι εντυπωσιακότατα. Και τα εφφέ και ειδικά οι στατικές εικόνες με τα εξτρά χρώματα.

Και ας περάσουμε στους πολύ αγαπημένους μου Atari. Θα αναφερθώ ταυτόχρονα στον AtariST, AtariXL και VCS για να συντομεύω. Άλλωστε οι συμμετοχές είναι λιγότερες και λίγες οι σημαντικές και άμα θέλω να μην γίνει τεράστιο αυτό το άρθρο θα πρέπει να μην αναφερθώ και στα πάντα. Δύο ήταν τα πάρτυ του AtariST με καλά highlights. Το Outline party στην Ολλανδία και το Sillyventure στην Πολωνία. Προσωπικά το αγαπημένο μου demo από όλα τα μηχανήματα Atari αυτή τη χρονιά ήταν το Natrium των Rave Network Overscan (RNO) γνωστούς και από την Amiga. Ένα πολύ καλό intráki με ωραία γραφικά, ωραίο design, δυνατά και ομαλά 2d effects (tunnel, distortion, rotozoomer, κλπ) και δύο εντυπωσιακές σκηνές με environment mapped 3d objects (καιρό είχα να δω στον AtariST και εδώ η ταχύτητα και η ποιότητα είναι αρκετά καλή). Το Superstar των Positivity και Sector One είναι επίσης ένα συμπαθητικούλι intro με κλασικά retro εφφέ (τίποτα πολύ δυνατό δηλαδή) και καλό design, ενώ από την πλευρά του STe έχουμε τα Blue Period με μια εντυπωσιακή σκηνή από μαύρα κυβάκια που σχηματίζουν τη μελισούλα του Atari, ενώ έχουμε και το Summer Delights των Dead Hackers Society με μερικά πολύχρωμα wavy plasma patterns, zooming scrollers και writers, twisters, tunnels, 3d dots, μια φοβερή χρυσαφένια μπάλα αμίγκα και γενικώς πολύ όμροφη χρωματική παλέτα (πάίζει επίτηδες πολύ μπλε/χρυσαφί και δημιουργεί εντύπωση). Μάλλον το δεύτερο αγαπημένο μου Atari demo είναι στον Atari XL και το είδα πρόσφατα. Το C-drug των Agenda, Mad Team και Laresistance είναι ένα από τα καλύτερα Atari 8bit demos που έχω δει και δεν χρησιμοποιεί μάλιστα την εξτρά μνήμη (τα μοντέλα AtariXL έχω κάτι memory expansion έως και 320kb και τα περισσότερα demos την χρησιμοποιούν) και αποτελείται από highres effect ξεφεύγοντας από τα περίεργα modes με 4*4 pixel blocks παραδοσιακά στα demos του XL. Εκτός από τα παραδοσιακά highres based effects, όπως πολύ ομαλοί twisters, πολύγωνα, chess board zoomer layers, κλπ, έχει και τρομερό design και παρουσίαση με ωραία γραφικά layers που το κάνει ακόμα πιο ευχάριστο. Επίσης φοβερά fontάκια στο τέλος. Στο Sillyventure είδαμε και μερικά ακόμα καλούτσικα AtariST demos όπως το Base Case των Live! (παλιά γαλλική ομάδα από τον PC που λίγα χρόνια πριν είχε κάνει και ένα ωραίο demo στο GP2X. Μου αρέσει όταν παλιά groups ξαναεπιστρέφουν ή αλλάζουν

μηχανήματα) ενώ ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το Streetart των Blabla, Condense και Sector One όπου για πρώτη φορά ίσως χρησιμοποιείται ένα ειδικό mode στον AtariST (για εμφάνιση παραπάνω χρωμάτων από το κανονικό στην οθόνη, ονόματι Spectrum 512, κλασικά raster color tricks φαντάζομαι) όχι μόνο για εικόνες αλλά και για κινούμενα εφφέ. Πραγματικά πολλά εφφέ ήταν τόσο πολύχρωμα που μου θύμιζαν αντίστοιχα σε κάτι ψυχεδελικά Amiga AGA demos που είχα δει στο παρελθόν!

Μικρή αναφορά και στους Slight οι οποίο έβγαλαν ένα συμπαθητικό invitation για το Sillyventure. Με χαροποιεί αυτό γιατί ήταν ακόμα ένα πολύ παλιό demogroup που είχε εξαφανιστεί από το 96. Το overmind του 1995 στον AtariXL ήταν ένα από τα αγαπημένα μου retro demos και πραγματικά τεράστιο με πάρα πολλά pixel based εφφέ και ωραία μουσική. Μακάρι να κάνουν κανά μεγαλύτερο demo ξανά στον XL. Για να κλείσουμε και το θέμα Atari θα πρέπει να αναφερθούμε στην σημαντική συμμετοχή demos στο Sillyventure για AtariVCS. Οι VCS ουσιαστικά είναι οι πολύ γνωστές παλιές κονσόλες Atari2600 που βλέπαμε μικροί σε κάθε σπίτι (δεν ξέρω για την Ελλάδα αλλά θυμάμαι στην Κύπρο όταν είχα πάει μικρός για να επισκεφτώ τα ξαδέρφια μου το είχαμε λιώσει σε διάφορα παιχνίδια, με τους καομπόϋδες, με τους μποξέρ, με τα πακμανάκια και εκείνο με την οδοντόκρεμα που πυροβολούσε φαγητά και προστάτευε δόντια, αχαχα αναμνήσεις. Τότε η κάθε οικογένεια είχε στο σπίτι 2600). Λοιπόν πρόσφατα έμαθα πως αυτές οι κονσόλες έχουν και το εξής κουφό, retro και κορίλλα. Δεν έχουν frame buffer οπότε θα πρέπει ο προγραμματιστής να μιλήσει με τον hardware και να στέλνει κατευθείαν τα γραφικά που θέλει να γράψει στην οθόνη, συγχρονισμένα με το refresh της οθόνης. Κάτι δηλαδή σαν τα special raster effects ανά γραμμή που κάνουμε σε κάθε 8bit machine, μόνο που εδώ τα πάντα πρέπει να γίνουν με αυτό το τρόπο. Αυτό το γεγονός με κάνει να βλέπω τα demos του VCS από διαφορετική οπτική γωνιά και να αναρρωτιέμαι πως γίνονται διάφορα κλασικά software effect, π.χ. άμα πρέπει να γράψεις



πολλά dots σε τυχαίες θέσεις στην οθόνη. Θα πρέπει βέβαια κάποια μέρα να καταπιαστώ με τον Atari VCS για να καταλάβω σε περισσότερο βάθος τι συμβαίνει ενώ τώρα δεν ξέρω ποιά από αυτά τα εφφέ είναι εύκολα ή δυσκολότερα να γίνουν. Είχαμε λοιπόν το iso του Jac! με μια πολύ ωραία writter intermission screen με γράμματα να σχηματίζονται και να πέφτουν και ενδιάμεσα plasma effects, twisters και άλλα. Θα ξανασημειώσω πως ο Jac! είναι καινούριο αστέρι στο χώρο με μερικά αρκετά προσεγμάνα μικρά demάκια και στον AtariXL. Έπειτα έχουμε και το Sphaera Stellarium του Shadow των Noice με μερικά μεγάλα χρωματιστά plasma effects και μια φοβερή 3d dot ball. Αρκετά συμπαθητικά είναι και τα υπόλοιπα δύο VCS demos του Sillyventure.

Εδώ ετοιμαζόμουνα να το κλείσω γιατί έχει γίνει τεράστιο, θυμήθηκα και την Amiga. Για να μην την παρατήσω και με κράξουν όλοι οι αμιγκόβιοι θα της αφιερώσω μια παράγραφο και αυτής. Δυστυχώς η 16bit Amiga δεν έχει τόσο ζωντανή σκηνή όσο ο AtariST ενώ τα περισσότερα καλούδια βγαίνουν στις 32bit αμίγκες. Θυμάμαι να μου είχε αρέσει λίγο το Kheper των Moods Plateau ενώ στο Revision 2011 (ο καινούριος αντικαταστάτης του Breakpoint) βγήκαν αρκετά καλά 4k Amiga intros για τα OCS/ECS μοντέλα. Ο κόσμος το είχε ρήξει σε παραγωγή εντυπωσιακών 256b intros για Amiga απ'ότι βλέπω μερικά από τα οποία αξίζουν αλλά δεν θα κάτσω να τα αναλύσω. Πολύ καλύτερες είναι οι παραγωγές για AGA μοντέλα με δυνατά demos κυρίως στα Revision και Kindergarden parties. Έχω ιδιαίτερη αγάπη για το νεοεισερχόμενο group Ghostown όπου φέτος πήραν το πρώτο βραβείο στο Revision με το Human Trafic (πολύ καλό design, ιδέες, feeling αν και προσωπικά με έχει ξετρελάνει η μουσική και το γενικότερο feeling του παλαιότερου τους Metropolice). Οι Elude οι οποίοι είναι μια δυνατότατη πολωνική ομάδα προσπαθούν και ξαναπροσπαθούν με πολύ advanced 3d effects που δεν έχουμε ξαναδεί στην Amiga και σκοτεινό feeling, ίσως είναι οι νέοι TBL για μένα αν και κάπου το χάνουν ή τέλος πάντων είναι άτυχοι γιατί χάνουν την πρώτη θέση συνήθως από ένα Amiga demo που ίσως δεν έχει τόσο advanced effects αλλά σε κερδίζει το feeling. Ίσως και να χρειάζεται κανείς να ξαναδεί τα demo τους 2-3 φορές για να προσέξει τις τεχνικές λεπτομέρειες που τα κάνουν πιο ενδιαφέροντα. Φέτος πήραν την δεύτερη θέση στο Revision με το Shake of the Dust με αρκετά δυνατή μουσική και καταπληκτικά εφφέ που ίσως δεν έχω ξαναδεί στην Amiga παλαιότερα (όπως τα fluid dynamics στην αρχή ας πούμε). Και δεν τελειώνει εδώ το Revision. Έχουμε το μάλλον προσωπικό μου favorite, το Swansong των Dekadence που σε κερδίζει στο feeling και συγκεκριμένα μου είχε φέρει σχεδόν ανάλογα συναισθήματα με την πρώτη φορά που είδα το Metropolice των Ghostown. Επίσης απίστευτο είναι το Massive των Skarla με κάποια εντυπωσιακά νέα 3d εφφέ για τα δεδομένα της Amiga, ειδικά στο τέλος με τα rigid body dynamics, συγκεκριμένα πέφτουν και χτυπάνε πολύπλοκα 3d objects το ένα πάνω στο άλλο με realtime physics. Λίγο μας τα σπάει με το "Massive Massive Massive" στη μουσική του προς το τέλος αλλά τέσπα. Το Spitz των focus design στην κατηγορία των 64k είναι επίσης καλό με διάφορα εφφεδάκια, όπως τα 3d vectorballs με focal blur effect που μου αρέσουν πολύ και διάφορα άλλα. Στο Kindergarden το You are Lucy των Spaceballs με εντυπωσίασε! Έχει κάτι διαφορετικό, βασικά είναι ένα slideshow από διάφορους sceners αλλά τα φίλτρα που χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση

είναι μοναδικά. Ορισμένες φορές σε Amiga demos βλέπω ακόμα απίστευτα pixel based effects που δεν τυχαίνει να δω σε αντίστοιχα PC demos, όχι γιατί δεν γίνονται αλλά γιατί κάπου χάνεται ίσως η φαντασία όταν έχεις ένα δυνατό μηχάνημα και απλά του πετάς πολύγωνα. Τέσπα για να επιστρέψω και στο θέμα, το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα είναι φοβερά πρωτότυπο και ψυχεδελικό και είναι ένα από τα ιδιαίτερα demos στην Amiga που θα θυμάμαι. Τέλος και το PreDDtor των Accession στον ίδιο διαγωνισμό είναι καλούτσικο με κλασικά εφφέ που έχουμε ξαναδεί αλλά μερικά από αυτά είναι ακόμα εντυπωσιακά (αυτά τα radial blur effects μέσα από μαύρες σιλουέτες τα λατρεύω και πρέπει να τα δοκιμάσω και εγώ μια μέρα (χμμ,.. στον PC :)). Πραγματικά βλέποντας ξανά τις παραγωγές σε Amiga16bit και 32bit βλέπω πως ο κόσμος δεν πολύ ασχολείται με τις κλασικές Αμίγκες (σε αντίθεση με την Atari scene που πάει σχεδόν ανάποδα) και το έχει ρίξει στις 32bit AGA based. Δεν με πειράζει γιατί καραγούσταρα τα φοβερά demos του Revision πολύ περισσότερο από ότι βγήκε στον PC (και δεν έκανα τον κόπο να κάνω review γιατί αυτό το άρθρο θα είχε γίνει τριπλάσιο) απλώς θα ήταν ενδιαφέρον να δούμε κανά δυνατό A500 demo ξανά σαν εκείνα της εποχής 92-93.

Ένα άρθρο για όλες τις εξελίξεις στην σκηνή που με ενδιαφέρουν θα έπρεπε να περιέχει και άλλα αγαπημένα μου μηχανήματα όπως και κονσόλες. Σίγουρα θα ξέχασα αρκετές παραγωγές που θεωρώ σημαντικές αλλά θα το κλείσω για αυτό το τεύχος και θα συνεχίσω στο επόμενο με ομαλότερους ρυθμούς αν πρόκειται να καταγράψω εξελίξεις που θεωρώ σημαντικές σε περίοδο μόνο τριών μηνών κρατώντας σημειώσεις κάθε φορά που πρωτοβλέπω νέα demos. Θα σας αφήσω τώρα και ελπίζω να μην σας κούρασα με αυτό το υπερβολικά μακροσκελές κείμενο.

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

www.retrodb.gr

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Θα θέλαμε να σε ενημερώσουμε οτι η κοινότητα του RetroManiaX έχει ξεκινήσει μια προσπάθεια καταγραφής και ηλεκτρονικής διαφύλαξης παλαιού Ελληνικού software για 8/16bit (πάντα φυσικά ζητώντας την άδεια των κατόχων της πνευματικής ιδιοκτησίας).

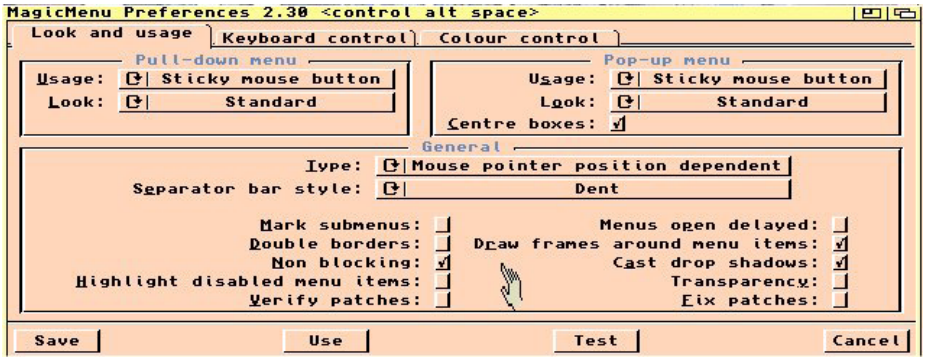
Αν έχεις κάποιο κομμάτι θα το εκτιμούσαμε αν ερχόσουν σε επαφή με τη διαχειριστική ομάδα.

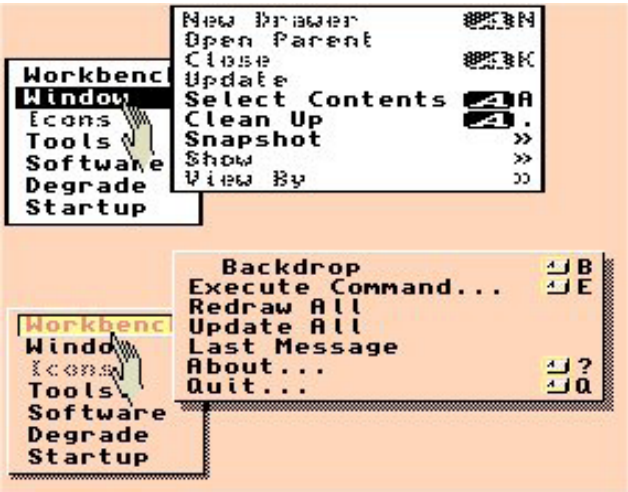
Είναι κρίμα κομμάτια της Ελληνικής Πληροφορικής να χαθούν στη λήθη...

FREEZONE AMIGA

Του ‘Αλκη Πολυράκη

Το MagicMenu είναι ένα μικρό αλλά θαυματουργό Workbench Utility το οποίο βελτιστοποιεί το ξεπερασμένο πλέον μενού των εκδόσεων Workbench 3.0 και 3.1. Η μεγαλύτερη χρησιμότητά του έγκειται στο ότι δεν περιορίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης του λειτουργικού αλλά μπορείτε να το εμφανίσετε πατώντας το δεξί mouse button σε οποιοδήποτε σημείο βρίσκεστε. Δεν περιορίζεται όμως σε αυτό, αφού ένα πλήθος επιλογών θα σας βοηθήσει να το παραμετροποιήσετε ανάλογα με τις ανάγκες και τα γούστα σας.





Υπάρχουν τρεις επιλογές χρήσης. Με το Intuition compatible το μενού θα συμπεριφέρεται με τον τρόπο που έχετε συνηθίσει. Με το Sticky mouse button το μενού θα παραμένει στην οθόνη ακόμα κι αν αφήσετε το δεξί κουμπί. Τέλος, με το Smart select και πάλι παραμένει στην οθόνη μέχρι είτε να επιλέξετε κάποια επιλογή με το αριστερό κουμπί είτε να το διώξετε με το δεξί.

Εκτός από τον τρόπο χρήσης, μπορείτε να αλλάξετε και την εμφάνισή του από την Standard που είναι αυτό που γνωρίζουμε, την Old 3D ή την Multicolour 3D. Μπορείτε να πειραματιστείτε ανάλογα με το τι σας αρέσει αλλά και τι μπορεί να «σηκώσει» η Amiga σας αφού ενδέχεται να σας κοστίσει σε ταχύτητα αν δεν έχετε αρκετά RAM. Κρατώντας πατημένο το Ctrl μπορείτε να εναλλάσσεστε ανάμεσα στο 3D και το Flat Mode.

Τόσο οι επιλογές χρήσης όσο και αυτές της εμφάνισης εφαρμόζονται ξεχωριστά για το μενού που εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης και για αυτό που εμφανίζεται οπουδήποτε αλλού, μπορείτε δηλαδή να τους βάλετε διαφορετικές ρυθμίσεις αν το επιθυμείτε. Υπάρχουν και configurable keyboard shortcuts για όποιον επιθυμεί να εμφανίζει το μενού πατώντας έναν συνδυασμό πλήκτρων στο πληκτρολόγιο, αλλά και πολλές ακόμα ρυθμίσεις που δεν θα αναλύσουμε εδώ.

Ο δημιουργός του MagicMenu ονομάζεται Martin Korndörfer και αρχικά ζητούσε προαιρετικά να καταβάλει ο καθένας ό,τι χρηματικό ποσό επιθυμεί, όμως η σελίδα του δεν είναι πλέον ενεργή επομένως μπορούμε να υποθέσουμε ότι το πρόγραμμα είναι πλέον δωρεάν. Μαζί με το ToolsDaemon που σας παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος μπορεί να κάνει την επιλογή μενού στην Amiga σας πιο εύχρηστη από ποτέ.

Το MagicMenu μπορείτε να το κατεβάσετε από την διεύθυνση:
http://aminet.net/util/wb/MagicMenu_II.lha

Ξαναανακαλύπτοντας το Falcon

του ChristOS

Ο τίτλος μάλλον θα ξενίσει αρκετούς. «Γιατί ρε φίλε; Πότε το ξέχασες; Μας έχεις πρήξει τα συκώτια με αυτό το μηχάνημα, οι τρανσαμινάσες μου χτυπάνε πυράκια όποτε σε διαβάζω κτλ κτλ». Η αλήθεια είναι ότι αν εξαιρέσεις ένα διάστημα κάποιου χρόνου όπου το μόνο που έκανα είναι να φορτώνω το Delta και το Out των Lineout, πάντα, τουλάχιστον μια φορά την εβδομάδα ασχολιόμουν με αυτό, ενώ δεν έχουν περάσει καν δυο χρόνια, από τότε που το χρησιμοποιούσα σαν κύριο μηχάνημα. Τότε τι είναι αυτό που ξαναβρίσκω; Για να απαντήσω σε αυτό το ερώτημα θα πρέπει μάλλον να σας πω τι με ώθησε να γράψω αυτό το άρθρο.

Όταν πήρα το Falcon στις αρχές του 1995 είχε μια χαρακτηριστική μυρωδιά. Πρόσφατα χρειάστηκε να κόψω ένα κομμάτι πλαστικό για να χωρέσει το καλώδιο από το τροφοδοτικό, μεγάλη ιστορία. Τέλος πάντων, λίγο η θερμότητα, λίγο το γεγονός ότι εμφανίστηκε κομμάτι πλαστικού που δεν ήταν εκτεθειμένο και αυτή η αίσθηση ξαναχτύπησε. Το δεύτερο ήταν τα δυο παιχνίδια που βγήκαν, Downfall και Sweety Thingies που μου υπενθύμισαν ότι μπορώ να το χρησιμοποιήσω και για entertainment software.

Η αλήθεια είναι ότι τώρα τελευταία έχω ασχοληθεί πάρα πολύ με το MiNT και έχω χρησιμοποιήσει τον Falcon ως σοβαρό υπολογιστή, 0 060 βοηθάει σε αυτό, αλλά είχα ξεχάσει τι σημαίνει η διασκέδαση. Έτσι ταξίδεψα πίσω στο καλοκαίρι του 1993 που σαν μικρό παιδί, κάτοχος ενός Atari 130xe με ένα floppy drive που το χα πάρει με οδυνηρές οικονομίες, κατέβηκα στο Μοσχάτο και πήγα να δω τον Falcon από κοντά. Ένας flat shaded cube την έκανε την δουλειά, και ενάμιση χρόνο αργότερα, στις 24/01/1995 είχα τον κατάδικο μου Falcon030 με mono SVGA monitor. Έχω πολλές αναμνήσεις όπως τότε που πήγα να ρίξω γκόμενα, εντυπωσιάζοντας την με αυτόν. Ας μην βγάλω τα εσώψυχα μου εδώ αλλά η σύντομη έκδοση είναι ότι της άρεσε το One step beyond. Εγώ πάλι όχι..

Γύρισα λοιπόν τον διακόπτη του CT63 και μπούταρα σε 030. Έχω 10MB RAM περισσότερα τώρα αλλά το TOS φάνηκε όπως πριν. Είναι λίγο δύσκολο να γυρίσεις πίσω σε μια (+6) εφαρμογές όταν έχεις συνηθίσει στο MiNT και ακόμα πιο δύσκολο όταν όλα τρέχουν με ταχύτητα που τώρα μου φαίνεται χελώνας. Αλλά είναι σαν το ποδήλατο, γρήγορα προσαρμόζεσαι. Έβαλα λοιπόν το Downfall αλλά και άλλα παλιά παιχνίδια όπως το Double bobble και το No Second Prize που το είχα λιώσει αλλά και κάποιες παλιές δισκέττες με ένα πρόγραμμα υπολογισμού βαθμού πανελληνίων, και κάποια άλλα που έβγαζαν ευθεία ελαχίστων τετραγώνων από τη σχολή. Α και εκείνο που έκανε τον αλγόριθμο του Gauss για 3x3 συστήματα. Όλα σε ST BASIC γιατί το ζώων δεν είχα ζητήσει την GFA.

Αλλά θυμήθηκα και πόσα πράγματα έχασα λόγω άγνοιας. Αναρωτήθηκα τι ήταν αυτά που κάποιος θα έβλεπε σε ένα Falcon τότε και έτσι έβαλα τα πρώτα demos. Δυστυχώς δεν βρήκα εκείνον τον κύβο αλλά βρήκα εκείνο που έδειχνε στο φυλλάδιο, και ένα animation από ένα πουλί, μάλλον raytraced σε κάποιο PC. Έτρεξα το Calamus και εντυπωσιάστηκα με τις δυνατότητες του, αλήθεια πως θα σας φαινόταν αν το επόμενο Phoenix ήταν φτιαγμένο εκεί; Ρητορική ερώτηση, δεν μπλέκω με DTP, άσε που θα αυτοκτονούσα με τις μετατροπές των κωδικοποιήσεων. Πάντως να πω την αλήθεια όταν έτρεξα το Atari works και είδα το πρώτο άρθρο που είχα γράψει evah, για το σχολικό περιοδικό, σκέφτηκα να γράψω και αυτό εκεί. Μετά θυμήθηκα τον Φίλιππο 2-3 τεύχη πριν και λυπήθηκα τον Wally.

Eclipse demo

Αλλά όλα αυτά είναι παρελθόν. Κι εμένα δεν μ' ενδιαφέρει τόσο πολύ αυτό, με νοιάζει το μέλλον.

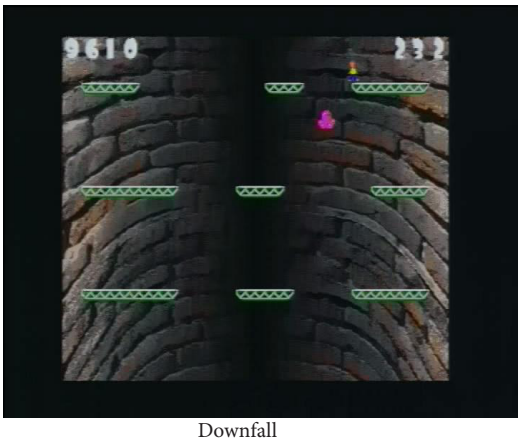
Ο αναγνώστης που δεν έχει γυρίσει ακόμα σελίδα από τη βαρεμάρα κάπου τώρα θα αντιδράσει: «Θα μας τρελάνεις! Ποιο μέλλον ρε φίλε;;;!!!1111oneoneone Για μια νεκρή πλατφόρμα δεν μιλάμε; Θα μας πεις ξανά για τον Coldfire και τα 266MHz του που είναι πιο αργά από την μπακατέλα το κινητό μου που δεν το άλλαξα γιατί η επιδότηση ήταν 12ευρώ;»

Εεε, ναι! Υπάρχει φυσικά μέλλον. Υπάρχουμε ακόμα οι τρελοί που ασχολούμαστε με αυτά τα μηχανήματα. Το ταξίδι στο παρελθόν δεν έχει νόημα αν δεν γίνεται για να βελτιώσουμε το μέλλον. Εκτός αν είσαι ο Δόκτωρ οπότε…

Όμως τι είναι το μέλλον για μια νεκρή πλατφόρμα; Προφανώς και δεν είναι οι κάμποι της νέας τεχνολογίας ούτε τα βουνά του νέου λογισμικού. Είναι απλά οι καθημερινές ευκολίες που αναπτύσσονται, όπως το supervidel μια κάρτα γραφικών πλήρως συμβατή με το chip γραφικών του falcon ή λύσεις για Ethernet και USB που προσφέρουν ευκολότερη διασύνδεση. Είναι τα καινούρια παιχνίδια και τα νέα patches παιχνιδιών από το ULS consortium (D-Bug + Klaz) που επαναφέρουν την έννοια διασκέδαση και κάθε τι που μας επιτρέπει να περνάμε καλά κάθε φορά που επιλέγουμε να κάνουμε το οτιδήποτε σε έναν falcon, και αν τελικά ενσωματωθεί και το DSP στο Firebee και στους κλώνους του.

Και μια και έρχονται και Χριστούγεννα να και μια wishlist για του χρόνου:

- Supervidel
- Zdesk (ή νέα έκδοση του Thing)
- Ελληνικά ISO fonts
- Browser



Downfall

68000 ASSEMBLY

του divined

Αριθμητική και λογική μονάδα

Η αριθμητική και λογική μονάδα είναι το τμήμα της cpu στην οποία γίνονται όλες οι λογικές και αριθμητικές πράξεις. Απλές cpu, όπως αυτές των 8-bit επεξεργαστών μπορούν να εκτελέσουν μόνο τις πράξεις της πρόσθεσης, ενώ ακόμα και η αφαίρεση γίνεται μέσω πρόσθεσης (συμπλήρωμα ως προς δύο). Εντολές για πολλαπλασιασμό ή διαίρεση δεν υπήρχαν σε αυτές τις cpu και επαφιόταν πάνω στον προγραμματιστή να τις υλοποιήσει. Με την εξέλιξη της μικροηλεκτρονικής και την σχεδόν καθολική υιοθέτηση της CISC αρχιτεκτονικής, η cpu απέκτησε όλο και περισσότερες εντολές για την απλοποίηση του προγραμματισμού.

Επιστρέφοντας πίσω στην ALU, να τονίσουμε ότι η μονάδα μεγέθους των πράξεων είναι η λέξη, της οποίας το μέγεθος συνήθως συμβαδίζει με το μήκος του διαδρόμου δεδομένων της cpu. Π.χ. έχουμε 16-bit ALU στα 16-bit συστήματα και 8-bit ALU στα 8-bit συστήματα. Δηλαδή, οι καταχωρητές της ALU έχουν μέγεθος τουλάχιστον όσο είναι το μέγεθος του διαύλου δεδομένων. Γενικά, ο χαρακτηρισμός ενός επεξεργαστή ως 8-bit ή 16-bit βασίζεται κυρίως στο μέγεθος που μπορεί να διαχειριστεί η ALU του. Στον 68000, οι καταχωρητές δεδομένων της ALU είναι μεγέθους 32-bit. Κατά αυτό τον τρόπο μπορούν να χωρέσουν το αποτέλεσμα πράξεων μεγέθους 16-bit, δίχως να υπερχειλίζουν.

Υπάρχει ένας καταχωρητής της cpu, στενά συνδεμένος με την λειτουργία της ALU. Αυτός έχει το όνομα F (Flag) ή S (Status). Τα bits αυτού του καταχωρητή επηρεάζονται μεμονωμένα από τις αριθμητικές ή λογικές πράξεις που εκτελούνται. Τα μεμονωμένα bits αυτού του καταχωρητή τηρούνε πληροφορίες για την τρέχουσα κατάσταση του επεξεργαστή. Η τιμή του F καταχωρητή ενημερώνεται μετά την εκτέλεση κάθε εντολής γλώσσας μηχανής. Τα σημαντικότερα bits αυτού του καταχωρητή φαίνονται παρακάτω :

C	V	N	Z

- C : Το bit αυτό ενεργοποιείται (asserted), όταν η προκύπτει κρατούμενο από εκτέλεση προηγούμενης αριθμητικής πράξης.
- V : Το bit αυτό ενεργοποιείται (asserted), όταν η τελευταία εντολή που εκτελέστηκε οδήγησε σε υπερχείλιση.
- N : Όταν το αποτέλεσμα της τελευταίας αριθμητικής πράξης είναι αρνητικό, αυτό το bit είναι 0. Διαφορετικά είναι 1.
- Z : Όταν το αποτέλεσμα κάποιας αριθμητικής πράξης είναι μηδενικό, το bit αυτό ενεργοποιείται. Επίσης, επηρεάζεται από τις λογικές πράξεις ή σύγκριση (π.χ. γίνεται 1 όταν δύο ποσότητες είναι ίσες – εντολή COMPARE).

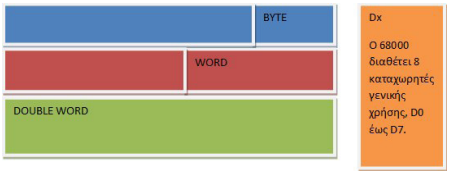
Ο καταχωρητής F, χρησιμοποιείται εκτεταμένα από τις εντολές διακλάδωσης. Π.χ. από την εντολή BRANCH του 68000. Έστω ότι θέλουμε να διακλαδώσουμε την ροή εκτέλεσης στο σημείο με ετικέτα BR1, όταν το C bit του καταχωρητή F είναι ενεργοποιημένο. Για το σκοπό αυτό, ο 68000 έχει την εντολή BCS (branch c set) η οποία διακλαδώνει κάπου όταν το c bit είναι set (δλδ. 1). Πρόκειται για την εντολή IF των γλωσσών υψηλού επιπέδου, μόνο που σε γλώσσα μηχανής έχουμε διαφορετική εντολή για κάθε bit του καταχωρητή F.
BCS BR1

Πέρα όμως από τις αριθμητικές πράξεις, η ALU εκτελεί και λογικές πράξεις, οι οποίες επίσης επηρεάζουν τον καταχωρητή F. Η πιο γνωστή από αυτές είναι η λογική σύζευξη (AND). Για όποιον δεν καταλαβαίνει τι είναι οι λογικές πράξεις, καλό είναι να ανατρέξει σε ένα βιβλίο ψηφιακής λογικής ή άλγεβρας Boole. Εδώ απλώς αναφέρονται οι πίνακες αληθείας των τεσσάρων βασικών λογικών πράξεων.

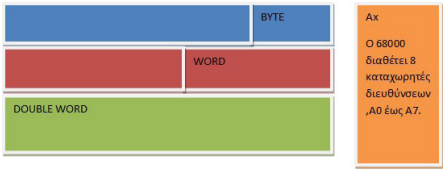
- AND : Δέχεται δύο ορίσματα και είναι αληθές, όταν και τα δύο αληθεύουν.
- OR : Δέχεται δύο ορίσματα και είναι αληθές, όταν τουλάχιστον ένα αληθεύει.
- NOT : Δέχεται ένα όρισμα και επιστρέφει την άρνηση του. Δλδ. κάνει το 1 σε 0 και το 0 σε 1.
- XOR : Δέχεται δύο ορίσματα και είναι αληθές, όταν μόνο και τα δύο ορίσματα είναι αληθές ή και τα δύο ορίσματα είναι ψευδές.

Σετ Καταχωρητών 68000

Ο 68000 διαθέτει οκτώ καταχωρητές γενικής χρήσης, οι οποίοι χρησιμοποιούνται για όλες τις πράξεις και λειτουργίες του επεξεργαστή. Διαθέτει, επίσης οκτώ καταχωρητές διευθύνσεων, οι οποίοι χρησιμοποιούνται για την ανάκτηση ή την εγγραφή δεδομένων από και προς την μνήμη.

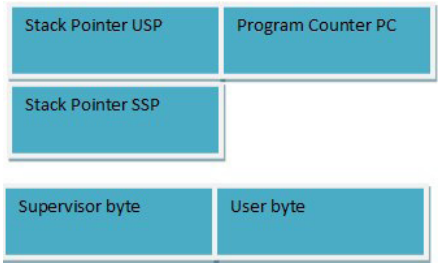


Οι καταχωρητές γενικής χρήσης είναι 8 στον 68000. Έχουν μέγεθος 32-bit αλλά είναι πολύ ευέλικτοι, από την άποψη ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως byte, word ή και double word.



Οι καταχωρητές διευθύνσεων είναι επίσης 8 στον 68000. Έχουν μέγεθος 32-bit αλλά είναι πολύ ευέλικτοι, από την άποψη ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως byte, word ή και double word.

Τέλος, ο 68000 διαθέτει διάφορους καταχωρητές ειδικής χρήσης, οι πιο σημαντικοί από τους οποίους φαίνονται παρακάτω. Οι USP και SSP είναι οι καταχωρητές στοίβας, μίας ειδικής περιοχής της μνήμης η οποία χρησιμοποιείται πολύ από τις υπορουτίνες και από διάφορους αλγορίθμους. Ο PC είναι ο λεγόμενος απαριθμητής προγράμματος και δείχνει πάντα στην επόμενη εντολή προς εκτέλεση. Αυτός ο καταχωρητής αλλάζει τιμή αυτόματα από τον επεξεργαστή βάσει του μήκους της τρέχουσας εντολής και των πιθανών ορισμάτων της. Για τον Status Register αναφέραμε ήδη, τα βασικά του bit. Να σημειώσουμε εδώ απλώς ότι χωρίζεται σε Supervisor byte, για λειτουργίες σχετικές με το λειτουργικό σύστημα που τρέχει στον 68000 ή στο user byte για λειτουργίες σχετικό με το πρόγραμμα που εκτελείται.



CPC CODING

του Optimus

Έχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που ξεκίνησα να γράφω μια σειρά άρθρων στο blog που έχω στο retromaniax σχετικά με assembly coding στον CPC. Ίσως το πείραμα δεν πέτυχε, ίσως απλά βαριέμαι να γράφω σε ένα ακόμα blog (έχω ήδη 5-6 σε άλλες τοποθεσίες) ενώ νομίζω πως θα είναι καλύτερα κάπου κάπου να γράφω κανά άρθρο για coding σε περιοδικά όπως το Phoenix και όχι σε blog που είναι συνήθως για άλλου είδους δημοσιεύσεις. Βέβαια έτσι και τελειώσω αυτό το άρθρο και το στείλω σκοπεύω τουλάχιστον να συνεχίσω εκείνο το blog με μερικά απλά αρθράκια για εκμάθηση z80 assembly ώστε αν κάποιος συναντήσει δυσκολία στην ανάγνωση αυτού του άρθρου ή των επόμενων που θα γράψω να μπορεί να ανατρέξει κάπου για βοήθεια (αν και ήδη υπάρχουν αρκετά ξένα sites με εκμάθηση z80). Ίσως και να συνεχίσω να γράφω κάποιες σκόρπιες σκέψεις μου για κώδικα στο blog αλλά αυτές δεν θα είναι σε αυστηρή μορφή tutorial. Αφού έχουμε περιοδικά όπως το Phoenix για αυτή τη δουλειά.

Και αφού σκέφτηκα όλα τα παραπάνω αποφάσισα να κάνω την δεύτερη απόπειρα για tutoriaλάκια που ίσως πραγματικά θα βάλουν τον κόσμο στη λογική του προγραμματισμού για 8bit. Και ξεκινώ με αυτό το άρθρο όπου αποφάσισα να το κάνω όσο πιο απλό γίνεται για αρχή. Τι σημαίνει αυτό; Όχι ακατάληπτα κόλπα για τους νέους άρα πιο απλή και unoptimized assembly. Επίσης το πρώτο μου tutorial θα χρησιμοποιεί firmware calls του CPC και ακόμα ακόμα μερικά που δεν έτυχε να τα χρησιμοποιήσω ποτέ γιατί είχα μάθει να μιλάω στο hardware για τους σκοπούς του demomaking, μια και συνήθως σβήναμε τη μνήμη αυτή που περιείχε τα calls με δικά μας δεδομένα, απενεργοποιούσαμε τα interrupts του συστήματος που πιθανόν να χρειάζονται μερικές από αυτές τις ρουτίνες, κλπ. Όποτε θα σας ξεκινήσω με μερικές πολύ ωραίες firmware calls και κάποια παραδειγματάκια, θα προσπαθήσουμε να φτιάξουμε ένα μινιμαλιστικό demo framework ενώ σε μελλοντικό tutorial θα μάθουμε πως να κάνουμε μερικά από αυτά με πιο low level τρόπο.

Τι είναι λοιπόν τα firmware calls; Είναι μια σειρά από έτοιμες ρουτίνες που βρίσκονται στην ROM του CPC και κυρίως χρησιμοποιούνται από την Basic, αλλά μπορούν να εκτελεστούν και από οποιοδήποτε πρόγραμμα assembly και μη. Ουσιαστικά μπορεί κανείς στην BASIC να καλέσει ορισμένες διευθύνσεις που ξεκινάνε από το &BC00 και περιέχουν κώδικα που αναλαμβάνει με τη σειρά του να κάνει switch την ROM memory έτσι ώστε να καλέσει τις ανάλογες ρουτίνες που βρίσκονται σε αυτή. Παλαιότερα αγνοούσα τις περισσότερες firmware calls επειδή ήδη είχα μάθει να κάνω τα περισσότερα πράγματα με πιο low level τρόπο και επειδή ήταν απαραίτητο για να έχεις πλήρη έλεγχο και όλη τη μνήμη διαθέσιμη. Αλλά υπάρχουν δύο ή τρεις λόγοι για τους οποίους η λίστα με τα firmware calls είναι πολύ σημαντική για τον developer. Πρώτα από όλα είναι πολύ πιο εύκολο για κάποιον που θέλει να ξεκινήσει να μάθει, να αρχίσει με τη χρήση μερικών firmware calls. Έπειτα ανακαλύπτω μερικά ενδιαφέροντα calls που ούτε φανταζόμουν πως υπήρχαν, από call που σου υπολογίζει αυτόματα την video ram address ακριβώς από κάτω στην επόμενη γραμμή έως calls για floating point maths που προφανώς χρησιμοποιούνται από τη Basic αλλά φανταστείτε πόσο χρήσιμο είναι αυτό για διαγωνισμούς πολύ μικρών intros στον amstrad (π.χ. 1kb) όπου αντί να γράφεις τη δικιά σου ρουτίνα για sin/cosine ή tan ή sqrt που μπορεί να πιάνουν 50-100 bytes, χρησιμοποιείς τα firmware calls που θέλεις π.χ. 3-7 bytes για να τα καλέσεις δίνοντας τους κάποιες τιμές. Αυτό φυσικά για τη δημιουργία precalculated data πριν ξεκινήσει το intro και όχι κατά τη διάρκεια των εφφέ. Τέλος ακόμα και σε προγράμματα basic, πολλά firmware calls κάνουν τη ζωή πιο εύκολη ή δίνουν εντυπωσιακές δυνατότητες σε ένα πρόγραμμα χωρίς τη χρήση assembly.

Ένα firmware call μπορεί να θέλει να του δώσεις δεδομένα σε έναν ή περισσότερους καταχωρητές ή αντιστοίχως να επιστρέφει δεδομένα σε κάποιους καταχωρητές. Κάθε διεύθυνση που καλούμε από αυτές που αντιστοιχούν σε firmware calls, περιμένει τιμές σε συγκεκριμένους καταχωρητές ενώ μπορεί να καταστρέφει τις τιμές σε κάποιους άλλους καταχωρητές και για αυτό χρειάζεται να γνωρίζουμε τι συμβαίνει για κάθε ένα από τα calls. Ένα πολύ καλό site με ότι documentation χρειάζεται κανείς για την κατανόηση των firmware calls είναι το The Amstrad CPC Firmware Manual (http://www.cantrell.org.uk/david/tech/cpc/cpc-firmware). Μπορείτε είτε να κατεβάσετε σε μορφή text, html ή pdf το manual ή να διαβάσετε τις θεματικές του ενότητες από το site (λίγο αυτό το μαύρο font σε μπλε background κουράζει :P).

Ας δούμε όμως μερικά απλά παραδείγματα κλασικών firmware calls για να μπείτε στο νόημα.

```
ld A,65
call &BB5A
ret
```

Το παραπάνω κομμάτι κώδικα πρώτα βάζει στον καταχωρητή A την τιμή 65 και μετά καλεί την διεύθυνση &bb5a. Στο firmware manual του link που σας έδωσα στην κατηγορία Text, υπάρχει και το &bb5a που ουσιαστικά εκτυπώνει έναν χαρακτήρα στην οθόνη. Ο καταχωρητής A περιέχει την τιμή στον ASCII table του χαρακτήρα για εκτύπωση (το 65 αντιστοιχεί στο 'A'). Η στήλη Exit του firmware manual λέει ότι οι υπόλοιποι καταχωρητές μένουν άθικτοι (να το προσέχετε για σιγουριά όταν κάνετε τα δικά σας πειράματα άμα έχετε αποθηκευμένες τιμές σε άλλους καταχωρητές που χρειάζεστε στην συνέχεια). Το ret απλώς χρειάζεται για ομαλή επιστροφή στην Basic σε περίπτωση που δοκιμάσετε να το τρέξετε σε έναν assembler.

Και θα δούμε και ένα παράδειγμα firmware call που επιστρέφει τιμή σε κάποιον καταχωρητή. Ας δούμε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα που χρησιμοποιεί το firmware call &bb18 το οποίο περιμένει το πάτημα κάποιου κουμπιού και έπειτα επιστρέφει το κουμπί που πατήθηκε στον καταχωρητή A.

```
run &4000
org &4000

input:
      call &bb18
      call &bb5a
jr input
```

Ο &bb18 περιμένει το πάτημα κουμπιού στην αρχή. Το πρόγραμμα δεν προχωράει άμα δεν πατηθεί κουμπί. Όταν πατηθεί, επιτρέπει τη συνέχεια στο πρόγραμμα αφού έχει βάλει το αποτέλεσμα στον A τον οποίο και εκτυπώνει το επόμενο call. Το αστείο είναι πως ορισμένα κουμπιά που αντιστοιχούν σε control codes βγάζουν μερικά περίεργα σύμβολα αντί να εκτελεστούν οι λειτουργίες που τους έχουν ανατεθεί (π.χ. το escape που θα βγάλει ένα *break* στην basic και θα σταματήσει την εκτέλεση προγράμματος εδώ βγάζει μια βόμβα) ενώ κάποια λίγα εξαιρούνται (π.χ. το return που επιστρέφει στην αρχή της γραμμής ή τα directions του joystick που κουνάνε κανονικά τον δρομέα (χμμ,. ότι πρέπει για ASCII art :)). Μπορείτε να ανοίξετε με το F3 τον Assembler στον Winape32 emulator, να γράψετε το παραπάνω πρόγραμμα μαζί με τις γραμμές run και org και να πατήσετε F9 για Compile & Run (το Ctrl+F9 επίσης είναι για σκέτο Compile και μετά από τη Basic πρέπει να κάνετε CALL &4000).

Έχουμε επίσης το &BB1B που κάνει αντίστοιχη δουλειά με το &BB18 με τη διαφορά πως δεν σταματάει τη ροή του προγράμματος, δηλαδή αν δεν πρόλαβες να πατήσεις κουμπί πρόβλημα σου, δεν θα σε περιμένουμε :). Ότι πρέπει για να χωθεί σε ένα loop επανάληψης για την χρησιμοποίηση του σε ένα παιχνίδι ας πούμε. Θα γράψω πως θα έπρεπε να μετατραπεί το παραπάνω παράδειγμα σε περίπτωση που χρησιμοποιούσαμε το call &bb1b στη θέση του &bb18.

```
run &4000
org &4000

input:
      ld a,0
      call &bb1b
      cp 0
jr z,input

call &bb5a
jr input
```

Πρώτα από όλα πριν την κλήση του &bb1b καθαρίζουμε τον καταχωρητή a βάζοντας του την τιμή 0. Επειδή το &bb1b δεν μας περιμένει θα το περιμένουμε εμείς τσεκάροντας αν η τιμή στον a είναι ακόμα μηδέν (δηλαδή δεν πατήθηκε ακόμα κουμπί για να αλλάξει η τιμή μετά το call &bb1b) με το cp 0. Αυτό ουσιαστικά συγκρίνει (cp number = compare a with number) τον a με την τιμή 0. Αν ισούνται τότε το zero(z) flag ανάβει οπότε το jump πίσω στο label input συμβαίνει. Αλλιώς δεν συμβαίνει το jump και συνεχίζει η εκτέλεση στο call &bb5a που εκτυπώνει αυτό που πατήθηκε και καταχωρήθηκε στον a καταχωρητή. Ξανακάνουμε φυσικά ένα uncontional jump στο input για τη αέναη συνέχεια του προγράμματος μας.

Ο λόγος που χρειάζεται να μηδενίζουμε τον a κάθε φορά και επίσης αν είναι μηδέν μετά το πρώτο call να μην επιτρέπουμε να προχωρήσει στην εκτύπωση με το δεύτερο είναι πως το &bb1b δεν περιμένει αλλά πρέπει να το ελέγξουμε εμείς. Αν δηλαδή το αφήναμε να εκτυπώσει πάντα, θα εκτύπωνε και την τιμή 0 που συγκεκριμένα προκαλεί flickering στο δρομέα. Επίσης αν δεν μηδενίζαμε κάθε φορά τον a, με το που πατούσαμε μια φορά ένα κουμπί θα βλέπαμε να γράφεται πάρα πολύ γρήγορα και πολλές φορές αυτό που πατήσαμε μέχρι να πατήσουμε κάποιο άλλο. Έτσι πρέπει πριν από κάθε call &bb1b να μηδενίσουμε τον a (που μπορεί να άλλαξε από το προηγούμενο πάτημα και η τιμή του να παρέμεινε) και μετά να επιτρέψουμε εκτύπωση μόνο αν εμφανίστηκε τιμή διαφορετική από το μηδέν που θέσαμε στην αρχή (δηλαδή πατήθηκε επιτέλους κάτι).

Μερικοί θα αναρωτηθούν, μα γιατί όλος αυτός ο κόπος όταν έχουμε το &bb18 στο πρώτο παράδειγμα να κάνει την ίδια δουλειά (να συνεχίζει μόνο αν πατήθηκε κουμπί). Είναι σαν να κάνουμε το ίδιο πράγμα με δικό μας κώδικα. Ο λόγος είναι πως θέλουμε να βάλουμε μέσα στο input loop κάποιες άλλες διεργασίες που τρέχουν και ας μην πατάμε τίποτα αλλά ταυτόχρονα να έχουμε και έλεγχο, ότι πρέπει για game programming δηλαδή. Για παράδειγμα θα προσθέσουμε τις εξής αλλαγές και το καινούριο πρόγραμμα έχει ως εξής:

```
run &4000
org &4000

ld hl,&c000 ; νέα γραμμή
input:
      ld (hl),255:inc
hl:call &bd19     ;     νέα
γραμμή
      ld a,0
      call &bb1b
      cp 0
jr z,input

call &bb5a
jr input
```

Δεν θα πω πολλά για τις νέες γραμμές περά από το ότι δοκιμαστικά γεμίζουν την videoram σε κάθε επόμενη διεύθυνση με pixels και χρησιμοποιείται και ένα ακόμα σημαντικό firmware call για να μην τρέχει πολύ γρήγορά, το call &bd19 το οποίο περιμένει το vertical sync της οθόνης οπότε κάθε επόμενο loop μέσα στο input (δηλαδή κάθε επόμενο γέμισμα pixel και check για πάτημα κουμπιού) δεν συμβάινει όσο πιο γρήγορα αντέχει ο amstrad αλλά μόνο κάθε 1/50 του δευτερολέπτου (η οθόνη του amstrad τρέχει στα 50hz).

Αλλά για δείτε τι συμβαίνει όταν τρέξετε το πρόγραμμα. Ουάου, η γραμμή συνεχίζει ακάθεκτη και εμείς παράλληλα μπορούμε να πατάμε κουμπιά. Χμμ,. καμένο παιχνιδάκι κυνηγήστε τη γραμμή! Το &bb1b λοιπόν δεν περιμένει για να πατηθεί κουμπί ενώ ελέγχουμε το να μην γράφει χαρακτήρες αν δεν πατηθεί ξανά αλλά στο βασικό loop τα pixel γράφονται ακάθεκτα. Για να το καταλάβετε καλύτερα απλώς αντικαταστίστε το call &bb1b με το αντίστοιχο του call &bb18 και δείτε τι θα γίνει.

Ας προχωρήσουμε λοιπόν σε δύο ακόμα πολύ απλά και χρήσιμα calls. Θα χρειαστεί πολλές φορές στο πρόγραμμα μας να αλλάξουμε το resolution mode του CPC και ακόμα πιο συχνά την παλέτα. Για την αλλαγή mode χρησιμοποιούμε το firmware call στο &bc0e βάζοντας στον a το mode. Τα modes του Amstrad είναι το 0 (160*200 με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη), το 1 (320*200 με 4 χρώματα) και το 2 (640*200 με 2 χρώματα).

```
ld a,0:call &bc0e
; change to mode 0
```

Η αλλαγή των χρωμάτων λειτουργεί καλώντας το &bc32 όπου στο a βάζουμε τον αριθμό του ink και στο b την τιμή από 0 έως 26. Δεν ξεχνάμε να βάλουμε και στο c την ίδια τιμή με το b. Το c είναι η εναλλαγή στο δεύτερο χρώμα σε περίπτωση που θέλουμε blinking colors, μια λειτουργία που χρησιμοποιείται από τη basic. Εμάς επειδή δεν μας ενδιαφέρει για ένα demo ότι βάζουμε στο b βάζουμε και στο c για να έχουμε το ίδιο σταθερό χρώμα.

```
ld a,1:ld b,16:ld c,16:call
&bc32 ; change ink 1 to color
16
```

θα συνεχίσουμε και λίγο με κάτι διαφορετικό, λίγη θεωρία για το πως περίπου γράφουμε στην video ram του CPC. Θυμάστε το παραπάνω πρόγραμμα με τον χειρισμό πληκτρολογίου όπου για να επιδείξω το πως το call &bb1b αφήνει τη ροή του προγράμματος να συνεχίζει έκανα το εξής. Έξω από το main loop έβαλα την αρχική τιμή &C000 στον 16μπιτό καταχωρητή HL και έπειτα σε κάθε loop έγραφα την τιμή 255 στην διεύθυνση &c000 και αύξανα τον hl να δίχνει στο ακριβώς επόμενο byte. Λοιπόν, αυτή είναι η πρώτη μύηση σας στο πως δουλεύει η CPC videoram. Ξεκινάει από τη &C000 και στην οθόνη μας πάνω αριστερά, όπως προχωράς στα επόμενα bytes στην οθόνη προχωράει δεξιά, αλλά προς έκπληξη σας μετά το τέλος της γραμμής αντί να ξεκινήσει από την δεύτερη πηγαίνει στην 9η και κάθε φορά πηδάει 8 γραμμές. Αρκεί να παρατηρήσετε πως γεμίζει σιγά σιγά η οθόνη με αυτό που γράφεται. 1η, 9η, 17η, κλπ. Με το που φτάσει τέρμα κάτω τότε ξεκινάει δεύτερο σετ από γραμμες, δηλαδή 2η, 10η, 18η, κλπ. Αυτό θα το επαναλάβει 8 φορές μέχρι να γεμίσει την οθόνη. Λοιπόν να έχετε αυτό το animation στο μυαλό σας για να εξηγήσουμε τι παίζει.

Η μια γραμμή αποτελείται από 80bytes. Π.χ. σε 320*200 όπου έχουμε 4 χρώματα, δηλαδή 2bits per color, δηλαδή θα μπορούσαμε να πακετάρουμε 4 pixels σε ένα byte, οπότε 320 pixels / 4 = 80 bytes. Λοιπόν, ο τρόπος με τον οποίο πακετάρονται αυτά τα pixels σε ένα byte, είτε σε Mode 1, είτε σε Mode 0 είναι ολόκληρη κούραση και θα το αφήσω για άρθρο στο επόμενο τεύχος του Phoenix όπου θα δοκιμάσουμε να κάνουμε individual pixels rendering. Επειδή η videoram του amstrad (όπως και άλλων 8bits) είναι πολύπλοκη θα πρέπει να κατανοήσουμε πρώτα το πως ένα byte από packed pixels τοποθετείται στο χώρο σε σχέση με την διεύθυνση μνήμης που πειράζουμε και έπειτα αφού έχουμε εξοικειωθεί να πάμε και παραπέρα.

Λοιπόν μετά από 80bytes η γραμμή φτάνει τέρμα δεξιά και ουπς πάμε στην 9η γραμμή αντί για τη 2η που θα περιμέναμε. Η συγκεκριμένη δομή της videoram μάλλον βοήθησε το text rendering του CPC και πιθανώς για αυτό να επιλέχθηκε. Η 9η γραμμή ας πούμε είναι η πρώτη γραμμή του επόμενου χαρακτήρα από κάτω. Τέσπα, οπότε έχοντας 200 γραμμές από pixels στο Y και ένας χαρακτήρας έχει ύψος 8 pixels, καταλαβαίνουμε ότι αυτή η ιστορία δεν θα συνεχίσει για πολύ, μετά από 25 πηδήματα γραμμών έχουμε φτάσει κάτω (200 / 8 = 25). Σε bytes αυτό είναι 80 * 25 = 2000. Θέλω να πω μόνο το εξής. Μετά τα 2000 bytes υπάρχουν 48 αχρησιμοποίητα bytes και έπειτα ξεκινάει να γράφεται το δεύτερο σετ από γραμμές (γραμμή 2,10,18,κλπ..). Αυτό το 2048 κρατείστε το.

Η χρησιμότητα του. Αν ήμασταν στο &C000 πάνω αριστερά στην 1η γραμμή, πως θα πηγαίναμε στα pixels ακριβώς από κάτω στην 2η γραμμή; Θα προσθέταμε στο &C000 + 2048 = &C800. Για την 3η γραμμή; Και άλλα +2048 θα προσθέταμε, δηλαδή θα παίρναμε &D000. Έλα όμως που στην 8η γραμμή θα είχαμε φτάσει στην τιμή &F800 και θα ήταν λάθος να προσθέταμε 2048 για να πάμε στην ένατη. Τότε το αποτέλεσμα θα ήταν

&10000 (65536) το οποίο επειδή έχουμε 16bit καταχωρητή ουσιαστικά θα έκανε overflow και θα μας έδινε την τιμή &0000, πράγμα λάθος γιατί εκεί υπάρχουν κάποιος βασικός κώδικας που σχετίζεται με το σύστημα ενώ η videoram βρίσκεται μόνο μεταξύ &C000-&FFD0 (βέβαια στο μέλλον όπως θα δούμε μπορεί να μετακινηθεί με page flipping και σε άλλες διευθύνσεις, αλλά αυτό είναι θέμα για επόμενο άρθρο). Θυμηθείτε πως στον πρώτο κώδικα που απλά αυξάναμε τη διεύθυνση να δείχνει στο επόμενο byte, μετά από 80 bytes έφτανε η γραμμή στο τέρμα δεξιά και πηδούσε κατευθείαν στην αρχή της 9ης γραμμής, κλπ. Ααα, δηλαδή από την 1η γραμμή ένα +80 μας φτάνει για να πάμε στην 9η. Αυτό τώρα τι σημαίνει; Πως αν έχεις φτάσει στην 8η γραμμή μετά από 7 απανωτές προσθέσεις του 2048 και θες να πας στην 9η θα πρέπει να πας πίσω, δηλαδή αφαιρείς από την διεύθυνση στο HL την τιμή 14336 (7 * 2048) και έπειτα προσθέτεις 80. Το ίδιο κάνεις όταν θες να πας από την 16η στην 17η, από την 24η στην 25η, κλπ. Σπαστικό έτσι; Που να δείτε και η videoram του Spectrum πως είναι :)

Θα προσπαθήσω να κάνω και μια μικρή αναπαράσταση των διευθύνσεων μιας μικρής περιοχής της οθόνης πάνω αριστερά για να καταλάβετε:

PIXELS1 PIXELS2 PIXELS3 PIXEL4 (packed pixels φυσικά, π.χ. το byte περιέχει χρώματα για 2, 4 ή 8 pixels αναλόγως με το mode)
Γ01: &C000 | &C001 | &C002 | &C003
Γ02: &C800 | &C801 | &C802 | &C803
Γ03: &D000 | &D001 | &D002 | &D003
Γ04: &D800 | &D801 | &D802 | &D803
Γ05: &E000 | &E001 | &E002 | &E003
Γ06: &E800 | &E801 | &E802 | &E803
Γ07: &F000 | &F001 | &F002 | &F003
Γ08: &F800 | &F801 | &F802 | &F803

Γ09: &C050 | &C051 | &C052 | &C053 (όπου &0050 = 5 * 16 = 80)
Γ10: &C850 | &C851 | &C852 | &C853
Γ10: &D050 | &D051 | &D052 | &D053
...

Οπότε καταλαβαίνετε πως ενώ υπάρχει μια σχετικότερη ευκολία στην κίνηση στο X στην οθόνη, για το Y οι διευθύνσεις περιπλέκονται. Να σημειώσω ακόμα ακόμα πως αυτές οι πράξεις και μεθόδοι αφορούν την default screen configuration όταν ξεκινάει ο amstrad. Με χρήση του CRTC chip μπορεί κανείς να θέση αντί για 80bytes width και άλλες τιμές (π.χ. 64bytes) οπότε ψιλοαλλάζουν τα πράγματα. Περίπλοκα γίνονται και σε περίπτωση overscan όπου πρέπει να σπάσεις την οθόνη σε δύο κομμάτια μιας και δεν χωράνε όλα τα δεδομένα σε 16kb (π.χ. έχεις 24kb overscan screens) και εκεί το mapping μεταξύ videoram και το τι βλέπεις στην οθόνη γίνεται ας τα να πάνε (προσωπικά δεν το έχω ψάξει). Οπότε καταλαβαίνετε ότι δεν είναι και εύκολα τα πράγματα και χρειάζεται αρκετή συνήθεια ακόμα ακόμα και για τα απλά. Σε κάποιο επόμενο μάθημα θα παίξουμε και λίγο με τον CRTC (τουλάχιστον θα δουλέψουμε με το 64byte mode που συνηθίζω να το χρησιμοποιώ για λόγους που θα αναφέρω στο μέλλον) και θα σας εξηγήσω τι αλλάζει στο mapping.
Λοιπόν, για αυτήν την μετακίνηση από μια διεύθυνση στην videoram σε μια άλλη διεύθυνση που στην οθόνη θα αντιστοιχούσε με την ακριβώς κάτω θέση ευτυχώς υπάρχει ένα πολύ ωραίο firmware call που το ανακάλυψα σχετικά πρόσφατα, το call &bc26. Σαν Input πέρνει τον HL που θα πρέπει να έχει κάποια διεύθυνση μνήμης που δίχνει κάπου στην videoram και επιστρέφει αλλοιωμένο τον HL με videoram address που αντιστοιχεί στην οθόνη ακριβώς από κάτω από το προηγούμενο σημείο. Δηλαδή με πολύ απλά λόγια, άμα ο HL δείχνει στην videoram στο σημείο &F002 (από τον πίνακα μας φαίνεται πως είναι το 3ο byte από packed pixels στην γραμμή 7) τότε μετά το call &bc26 η τιμή του HL θα έχει γίνει &F802 (δηλαδή 3ο byte στο X πάλι αλλά 8η γραμμή). Ένα επιπλέον call &bc26 τώρα θα επιστρέψει στον HL την τιμή &C052 δηλαδή την πραγματική διεύθυνση για τη γραμμή 9 και θέση 3ου byte στον X. Οπότε τέρμα με τους υπολογισμούς, υπάρχει έτοιμο Call για να μας κάνει τη ζωή εύκολη.

Κανονικά, στα demos που έγραφα μέχρι στιγμής έκανα το εξής απλό. Precalculation όλων των διευθύνσεων από το &C000 και κάτω (δηλαδή με X=0 και Y από 0 έως 199, τώρα μιλάω ξεκινώντας από το 0 btw, μην σας μπερδεύει), εισαγωγή με τη σειρά σε look-up table και έπειτα έλεγα ας πούμε (θα μιλήσω με γλώσσα C) VRAM_Address[Y] + X_offset και voila. Αλλιώς τρώγονται αρκετοί κύκλοι μηχανής αν χρειαζόταν να κατασκευάσω την Y address κατά τη διάρκεια των εφφέ. Απλώς τότε δεν ήξερα καν την ύπαρξη της &bc26 και τα precalculations τα έκανα με κουρασμένα functions που τσέκαραν αν θα προσθέσουν 2048 ή 80 αναλόγως με το Y.

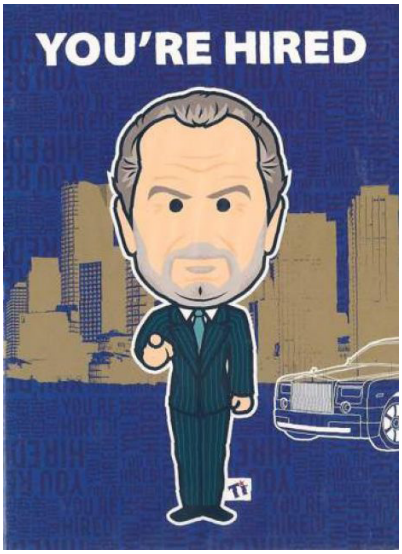
Για να το δούμε και στην πράξη, θα γράψω ένα πολύ απλό προγραμματάκι που γεμίζει την οθόνη με κάθετο τρόπο.

```
run &4000
org &4000

ld hl,&c000
ld b,80
loop_x:
      push hl

      ld c,200
      loop_y:
            ld (hl),255
            call &bc26
            dec c
      jr nz,loop_y

pop hl:inc hl
dec b
jr nz,loop_x

ret
```

Απλώς έχουμε δύο loops, εσωτερικά loop_y (μιας και θέλουμε να κινηθούμε σε vertical fashion πρώτα) με counter το c και εξωτερικά loop_x με counter το b. Έχοντας ξεκινήσει από το &C000 που είναι πάνω αριστερά στην οθόνη, κάθε call &bc26 κατεβαίνει μια γραμμή από κάτω και στην ίδια θέση στο X και γεμίζουμε με τιμή 255. Όταν τελειώσει το loop_y δηλαδή μετά από 200 γραμμές, κάνουμε POP τον HL που αποθηκεύσαμε πριν ξεκινήσει το loop_y στην στοίβα με ένα PUSH, οπότε είναι η τιμή &C000 την οποία την αυξάνουμε κατά 1, οπότε ξεκινάμε για το επόμενο loop_x από το &C001 και γίνεται η ίδια δουλειά στο Y. Και ούτο καθεξής. Είναι πολύ πιο απλή η δουλειά με αυτό το Call, αλλιώς σε γενικές γραμμές θα είχαμε συχνά τσεκαρίσματα του καταχωρητή c σχετικά με το αν διαιρείται με το 8 (ή αν το c AND 7 μας δίνει μηδέν πχ) για να αποφασίσουμε αν θα προσθέσουμε 2048 ή θα αφαιρέσουμε 14336 και μετά θα προσθέσουμε 80 και θα γινόταν κυριολεκτικό μπάχαλο (άσε που μπορεί να μην μας έφταναν οι καταχωρητές).

Αυτά λοιπόν για το πρώτο άρθρο CPC coding. Στο επόμενο άρθρο θα προσπαθήσουμε να χτίσουμε ένα πιο robust demo framework όπου θα αντικαταστήσουμε τα firmware calls με OUT commands που μιλάνε κατευθείαν στο hardware, θα δούμε πως κάνουμε disable τα interrupts και τη λειτουργία του συστήματος γενικότερα για να έχουμε πλήρη έλεγχο και έπειτα θα δούμε και το δεύτερο δύσκολο κομμάτι της CPC videoram, το χειρισμό αυτών των bytes από pixel packets ώστε να φτιάξουμε τα πρώτα μας εφφέ που πειράζουν την οθόνη pixel προς pixel. Θα δούμε και διάφορα άλλα πραγματάκια που παρέλειψα εδώ, όπως ίσως κάποια άλλα χρήσιμα function calls που ακόμα χρησιμοποιώ τουλάχιστον κατά το init του demo (file loading πχ) πριν καταργήσω το σύστημα.

Happy CPC coding! (ο Θεός να το κάνει :)

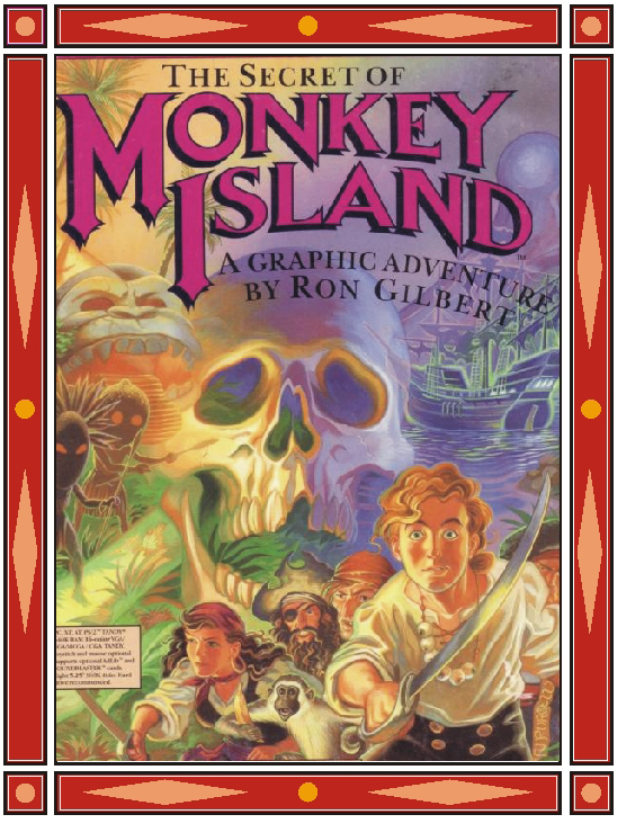


Cover Art

του Dino

Στις μέρες που διανύουμε, πολλές εταιρίες παραγωγής software και ειδικότερα παιχνιδιών, σκέφτονται να καταργήσουν τη retail μορφή ενός παιχνιδιού (με το κουτί του στα μαγαζιά) και να το διανέμουν μόνο ως download-able από το διαδίκτυο, φυσικά με το ανάλογο αντίτιμο. Αυτό, για τους λάτρεις των συλλογών δεν είναι και ό,τι καλύτερο. Πέρα από αυτό όμως, θα καταργηθούν και τα εξώφυλλα των παιχνιδιών, τα οποία φυσικά και είναι τέχνη, όπως και η δημιουργία ενός game άλλωστε.
Ας θυμηθούμε μαζί λοιπόν, κάποια από τα ωραιότερα εξώφυλλα των αγαπημένων μας ρετρό τίτλων, πριν αρχίσουν να εκλείπουν και αυτά των σύγχρονων παιχνιδιών.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Σίγουρα ένα εξώφυλλο αντάξιο του αριστουργήματος του Ron Gilbert!
Πανέμορφη παλέτα χρωμάτων και εξαιρετικά σχεδιασμένοι χαρακτήρες.
Η ατμόσφαιρα σε αυτό το παιχνίδι, ξεκινάει από το εξώφυλλο και συνεχίζεται μέχρι τη στιγμή που θα το ολοκληρώσετε, ξέροντας οτι έχετε παίξει ένα από τα κορυφαία point 'n' click adventures!



BARBARIAN II

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα εξώφυλλο που κάνει την παρουσία του σε αυτό το άρθρο, όχι γιατί είναι πρωτότυπο ή καλοσχεδιασμένο, αλλά βασικά γιατί είναι ένας φόρος τιμής στους απανταχού Conan-lovers, και στους λάτρεις του ωραίου φύλου!

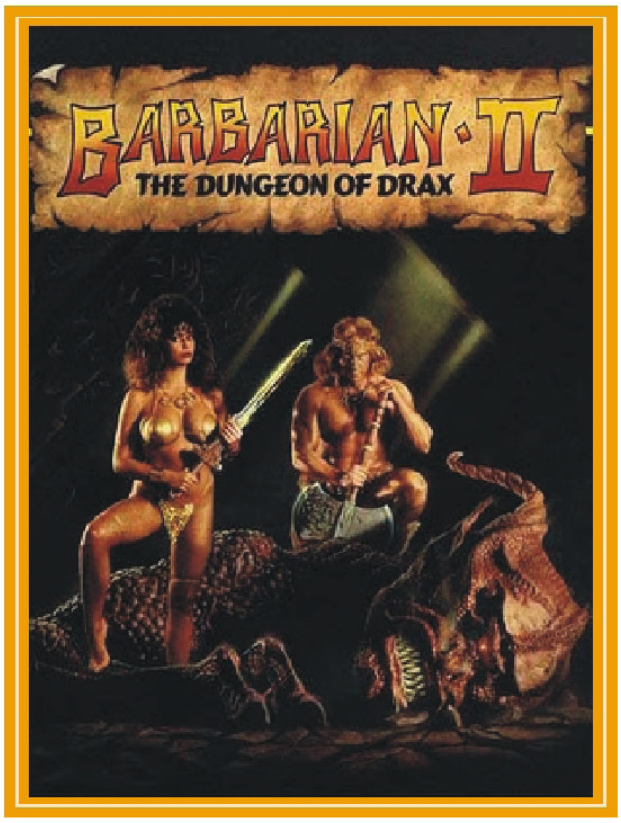
Σίγουρα αυτό που κλέβει την παράσταση δεν είναι ο"Βάρβαρος" αλλά ούτε και το τέρας. Η Maria Whittaker, φορώντας τα απολύτως απαραίτητα, δείχνει έτοιμη για μάχη.

Όσοι δεν ξέρετε τι εστί Maria Whittaker, αφήστε το διάβασμα και ρίχτε ένα Googlάρισμα..... ..... Επιστρέψατε; Ο.Κ.

Βασικά υπάρχει και μια ιστορία που συνοδεύει το εξώφυλλο αυτό και δε μπορώ να θυμηθώ που την είχα διαβάσει πολλά χρόνια πριν.

Ο μύθος λέει οτι ο κύριος με τα μούσκουλα στη φωτό, χρειάστηκε να γονατίσει επάνω σε ένα τελάρο από μπύρες για να φαίνεται, καθώς το τέρας ήταν πολύ ψηλό...Βλέποντας τη φωτογραφία, τείνω να συμφωνήσω ως προς την παραπάνω ιστορία...

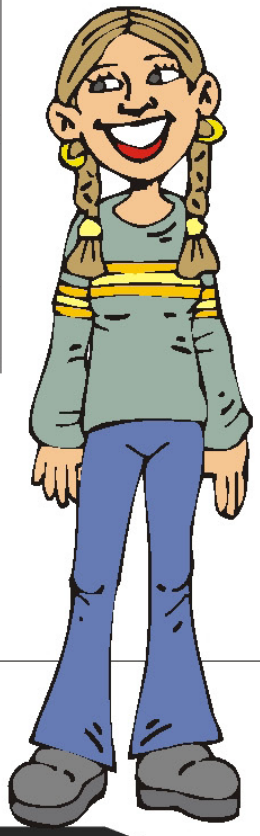
Anyway.... Αχ Μαρία.....

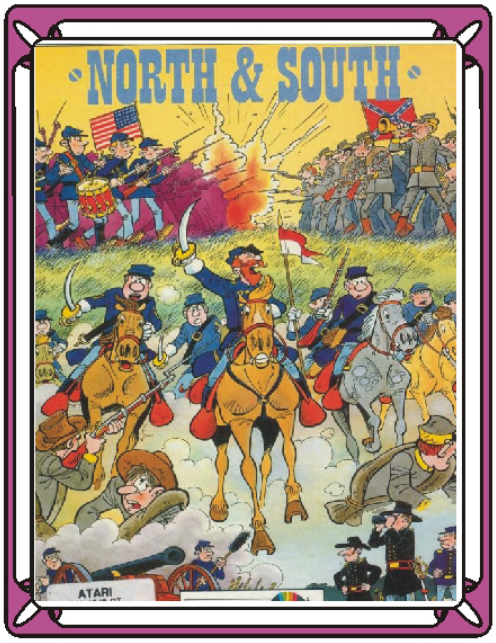


INTERPHASE

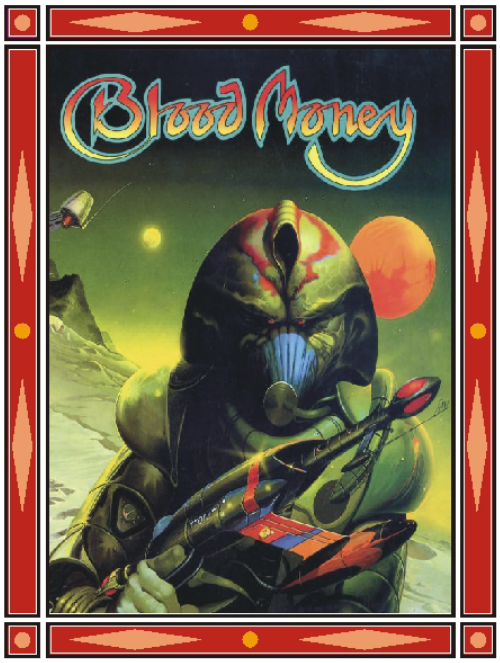
Ενα παρεξηγημένο παιχνίδι, σίγουρα. Το Interphase, διέθετε εκπληκτικά vector γραφικά και ένα τρισδιάστατο περιβάλλον το οποίο αν έδειχνες υπομονή σε "ρουφούσε" στον κόσμο του. Φυσικά και το εξώφυλλο δεν πηγαίνει πίσω! Το 3D, σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια και η γλυκιά παρουσία 1της Kaf-E, σε αρμονία με τον κόσμο των ονείρων... Απλά υπέροχο!

Σε μια πρωτοποριακή κίνηση για την εποχή, το παιχνίδι δόθηκε δωρεάν σε cover disk του περιοδικού ST FORMAT, τον Ιανουάριο του 1991!





NORTH & SOUTH
Ένα comic εξώφυλλο, όπως ακριβώς θα έπρεπε να είναι! Περιλαμβάνει ένα μοντάζ από καρέ του δημιουργού του comic, "Les Tuniques Bleues", Willy Lambil, το οποίο σε προδιαθέτει για ιστορικές μάχες ιππικού, πεζικού και πυροβολικού, ακριβώς όπως συμβαίνει στο εξαιρετικό αυτό παιχνίδι της Infogrames.
Το κόμικ, δεν έγινε ευρύτερα γνωστό, πέρα από το Βέλγιο και τη Γαλλία, αλλά χάρις στον Bruno Bonnell και την παρέα του, έγινε αφορμή να δημιουργήσουν ένα από τα διασκεδαστικότερα "διπλά" παιχνίδια ever...



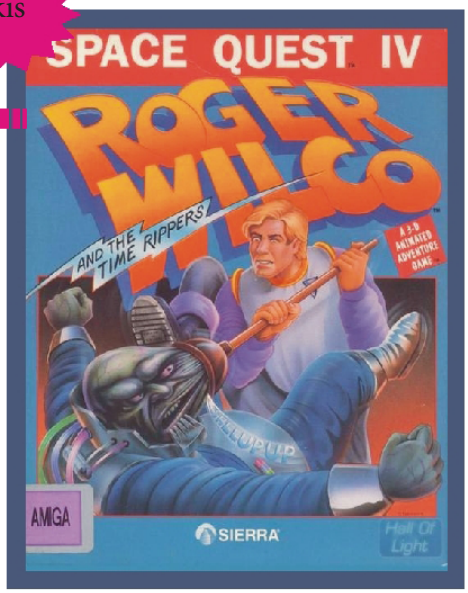
BLOOD MONEY
Η Psygnosis, έχει γράψει ιστορία με τα εξώφυλλα των παιχνιδιών της και αυτό δεν αποτελεί εξαίρεση. Ένας εξωγήινος βγαλμένος από τη φαντασία του Βρετανού καλλιτέχνη Peter Andrew Jones.
Πραγματικά ζαχαρώνω τον συγκεκριμένο εξωγήινο, να μπει κάποια στιγμή στο εξώφυλλο του Φοίνικα.

SHADOW OF THE BEAST
Φυσικά και δεν είναι δυνατό να αφήσουμε απέξω, το εκπληκτικό σχέδιο του Roger Dean (ο οποίος είναι μια κατηγορία από μόνος του), για το crown jewel της Amiga, που λέγεται Shadow Of The Beast!
Μια εξαιρετική δουλειά, στις γνωστές γραμμές του καλλιτέχνη, η οποία δίνει κάτι το διαφορετικό σε αυτό το εξώφυλλο. Σίγουρα οι "ψαγμένοι", αν είχαν να διαλέξουν κάποιο παιχνίδι με βάση το εξώφυλλο, σίγουρα θα διάλεγαν αυτό. Κλασικό cover και ακόμα πιο κλασικό παιχνίδι...

Maddog

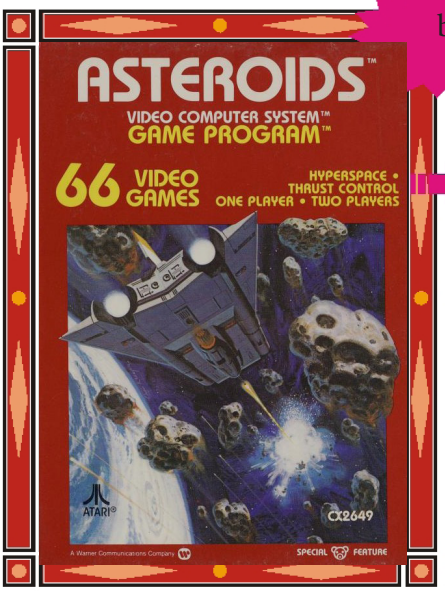
Ένα εξώφυλλο γεμάτο υποσχέσεις. Υποσχέσεις για συγκινήσεις, περιπέτειες και άγρια πράγματα, όπως θα έλεγε και ο μακαρίτης Douglas Adams.
Ένα αεροπλάνο που έπεσε σε μια μυστηριώδη, ξεχασμένη από το χρόνο γη, γεμάτη με τερατώδεις δεινόσαυρους και επικίνδυνους ιθαγενείς. Ο ηρωικός πιλότος μαζί με την απαραίτητη -και κουκλάρα- θηλυκή παρουσία, γεμάτοι ερωτισμό αλλά και πρωτόγονη ζωτική δύναμη, έτοιμοι να περάσουν από όλες τις αντιξοότητες και να βγουν ζωντανοί από την κόλαση που μπλέξανε. Όλα αυτά συμπυκνωμένα σε μια πολύ καλοσχεδιασμένη εικόνα, που θυμίζει παλιά ταινία περιπέτειας.
Ταυτόχρονα, όλες αυτές οι υποσχέσεις ήταν όνειρο απατηλό για εμένα τον ταλαίπωρο ιδιοκτήτη Spectrum 48K, αφού το παιχνίδι έτρεχε μόνο σε 128K! Έτσι το παιχνίδι αυτό και το εξώφυλλο του πήρανε θέση φετίχ στην φαντασία μου, μια και δεν μπόρεσα ποτέ να το απολαύσω. Μα πείτε μου, δεν θα σας έτρεχαν και εσάς τα σάλια αν το βλέπατε;;;

Alkis



Με ξετρέλανε τόσο το artwork της πρόσοψης που μπορεί και να πούλησα το ποδήλατό μου τότε για να δώσω το εξωφρενικό ποσό της εποχής που κόστιζε. Θυμάμαι ότι είχα γίνει ο περίγελος του σχολείου: "ε, ακούσατε για τον βλάκα που έδωσε 8000 δρχ για να πάρει μόνο ένα παιχνίδι; Δεν ξέρει ότι ο Μήτσος ο Κοπιάρος πουλάει μόνο 300 δρχ. την δισκέτα;".
Η απογοήτευσή μου τελικά ήταν πολύ μεγάλη αφού διαπίστωσα για πρώτη φορά πόσο μπορεί να σε εξαπατήσει ένα εξώφυλλο. Τα screenshots στο πίσω μέρος ήταν φυσικά από PC VGA και δεν είχαν καμία σχέση με την άθλια δουλειά που είχε κάνει η Sierra στην Amiga. Επιπλέον αν και διατείνονταν ότι μπορεί να παιχτεί από μια Amiga με δύο drives, τα loading times ήταν τόσο απαράδεκτα που αν δεν είχες σκληρό δίσκο απλά δεν το έπαιζες.

billy



ASTEROIDS (Atari 2600)

Ενα εξώφυλλο που αποτέλεσε... "έρωτα με την πρώτη ματιά". Τι ήταν όμως εκείνο που έκανε το συγκεκριμένο εξώφυλλο τόσο υπέροχο; Πρώτα απ' όλα, οι αστεροειδείς! Για έναν "διαστημόπληκτο" πιτσιρίκο που έχει δεί μία ταινία όπως "Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται", το να ελίσσεται με ένα διαστημόπλοιο ανάμεσα σε επικίνδυνους αστεροειδείς, μοιάζει σαν την απόλυτη φαντασίωση. Αν συνυπολογίσουμε ότι το εικονιζόμενο σκάφος της "Κοσμικής Διαστημικής Περιπόλου" θυμίζει αμυδρά τα μαχητικά μίας δημοφιλούς διαστημικής σειράς της ίδιας περίπου εποχής ονόματι "Μπακ Ρότζερς", το παιδικό μυαλό δεν θέλει και πολύ για να πάθει την "ζημιά" του.
Περνούσα ώρες ατελείωτες παίζοντας το συγκεκριμένο game, μαθαίνοντας τα μυστικά του, κρατώντας μέχρι και σημειώσεις σχετικά με αυτό - και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, όταν έκλεινε η οθόνη πάντα έπιανα τον εαυτό μου να κοιτάει το φανταστικά σχεδιασμένο εξώφυλλο, και να "ταξιδεύει" και πάλι ανάμεσα σε αστεροειδείς, αντιμετωπίζοντας εχθρικά UFOs.
Μάλιστα η "γοητεία" που ασκούσε το "Κοσμικό σκάφος" ήταν τόσο μεγάλη, που μία ωραία πρωΐα, αποφάσισα να μετατρέψω αυτό που έβλεπα ως εικόνα, σε χειροπιαστό παιχνίδι! Το αποτέλεσμα (όπως μπορεί να φανεί και απο τις φωτογραφίες) κάθε άλλο παρά "πιστό αντίγραφο" θα το ονομάζαμε, από την άλλη όμως μιλάμε για χειροτεχνία ενός παιδιου που έκλεινε τα δέκα του χρόνια.
Ηταν τρέλα; Ηταν εμμονή; Συνδυασμός και των δύο ίσως; Οπως και να 'χει, το χάρτινο αυτό παιχνίδι αποτέλεσε ένα είδος "tribute", σε ένα απο τα πρώτα εξώφυλλα που κατάφεραν να με μαγέψουν...

RETRO MATRIX
LiFe is a bitch Program
ΣΚΙΤΣΑ/ ΚΕΙΜΕΝΑ: DINO '11
Η ΖΩΗ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ!
ΕΙΣΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΝΙΟ;
ΑΜΠΣΟΛΟΥΤΛΥ!!! ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΘΑ ΒΡΕΘΕΙ ΚΑΠΟΙΟ BUG, ΚΑΙ ΤΟΤΕ ΘΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΝ ΤΙ ΚΡΥΒΕΤΑΙ ΠΙΣΟ ΑΠ'ΟΛΑ ΑΥΤΑ!
ERROR
ΟΟΟ!!! ΝΑ Η ΜΕΓΑΛΗ ΜΟΥ ΕΥΚΑΙΡΙΑ!
ΕΦ-ΥΓ-Α!
I ♥ RETRO
ERROR in line 405
405 GOSUB 110
410 PRINT "*"
415 PRINT "\"
420 PRINT "/"
ΑΜΑΝ!
ΤΕΛΟΣ

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