

RETRO RETRO

Τεύχος 3
Ιούνιος 2022

Zaxxon
The Punisher
Golden Axe
Gods
Double Dragon
Wings of fury
Titus the fox
Hawkeye
Street Fighter 2

Συνέντευξη του **LGR**

Οι Ελληνικές arcade
καμπίνες του 80

Τολμηρά εξώφυλλα και
διαφημίσεις παιχνιδιών

Περιοδικά πληροφορικής του 80



Εδώ είμαστε και στην αρχή του καλοκαιριού του 2022. Θυμάστε τη δεκαετία του 1980 στα καράβια που είχαν και καμπίνες arcade; Ακόμη και στα μικρότερα καράβια που είχαν προορισμό τα κοντινότερα νησιά, υπήρχαν μερικές από δαύτες. Μπορούσες να βρεις ακόμα και στο τελευταίο ορεινό χωριό, σε ένα παραδοσιακό καφενείο, να υπάρχει μέσα μία καμπίνα. Τί εποχές!

Μα όλοι εμείς που τα θυμόμαστε και τα λησμονούμε, η σημερινή ενεργή ρετρό-κοινότητα πόσο είμαστε πραγματικά; Όχι πολλοί σε αριθμό, και αυτή είναι η αλήθεια. Αρχές του 2000 και μέχρι το 2010, υπήρχαν περισσότερα φόρουμ για το «Ρετρό». Ακόμη υπήρχαν περισσότεροι ενεργοί χρήστες. Επιπλέον, οι τιμές των ρετρό μηχανημάτων ήταν σε λογικά πλαίσια και όχι στον παραλογισμό που έχουν φτάσει σήμερα.

Αλήθεια, θυμάστε πόσο μπορούσαμε να βρούμε και να αγοράσουμε το 2007 μια Amiga 500 και ένα Gameboy; Όλα πλέον έχουν αλλάξει, η τεχνολογία αναπτύσσεται συνεχώς, οι τιμές ανεβαίνουν, ακόμη και εμείς είμαστε πολύ μεγαλύτεροι. Όμως κάπου μέσα μας, σε ένα μικρό τμήμα παραμένουμε ακόμη λίγο παιδιά. Ποιος δεν θα ήθελε, έστω για λίγο, να ζήσει ξανά εκείνη την παλιά εποχή, που παίζαμε για ώρες με τα παιχνίδια μας, που τρέχαμε ανέμελα και παίζαμε τόσα παιχνίδια με τους φίλους στον δρόμο και στις αλάνες και που μπαίναμε στα ουφάδικα για να παίξουμε κρυφά ένα διπλό Double Dragon με τον κολλητό μας;

Ας αφήσουμε όμως αυτές τις όμορφες αναμνήσεις να έρθουν εντονότερα μέσα από τις σελίδες αυτού του τεύχους. Τι περιέχει λοιπόν εν συντομία αυτό το τεύχος;

Ο φίλος **Alucard** μας παρουσιάζει αυτή τη φορά το shoot'em up Ζαχxon και το δυστοπικό Hawkeye για τον Commodore 64.

Ο φίλος **Κώστας "The Punisher"** μας παρουσιάζει το θρυλικό Street fighter 2 για την Amiga 500 και το F1 Race για το Gameboy της Nintendo. Επίσης μας παρουσιάζει και το Punisher στην έκδοση των arcade.

Ο αγαπητός **omenforever** έκανε την έκπληξη και μάς παρουσιάζει τη συνέντευξη που πήρε από τον διάσημο youtuber "LGR".

Αυτή τη φορά έχουμε και νέο "αίμα" με τον **Gus the crusader**, που μας παρουσιάζει το αγαπημένο Gods και το Titus the fox για Amiga 500.

Επίσης, ο **Σάκης Καφφεσάκης** μάς τιμά με το άρθρο του Ρετρό στο απώτερο μέλλον - Σκέψεις και προβληματισμοί.

Ο γνωστός **youtuber Πάνος από το κανάλι Retropolis**, μας τιμά κι αυτός ιδιαίτερα με την παρουσίαση που έγραψε και μας προσέφερε για το κλασικό παιχνίδι Double Dragon στα arcades.

Τέλος εγώ, έχω μερικές παρουσιάσεις για εσάς με παιχνίδια για Spectrum ZX και Amstrad CPC 6128. Το Mega Review αυτού του τεύχους ανήκει στο γνωστό Moonstone για την Amiga 500.

Επίσης, θα βρείτε πιστεύω ενδιαφέρον στα άρθρα μου για τις Ελληνικές arcade καμπίνες, τα Ελληνικά περιοδικά πληροφορικής και για τα τολμηρά εξώφυλλα και διαφημίσεις ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Πλέον το Retroid έχει τη δική του ιστοσελίδα, το retroid.gr. Θα διατίθεται αποκλειστικά για κατέβασμα -δωρεάν- μόνο μέσα της ιστοσελίδας.

Καλό καλοκαίρι λοιπόν και ραντεβού στο επόμενο τεύχος τον Σεπτέμβριο!

4-5 Zaxxon Commodore 64
Alucard

6-7 Cauldron Spectrum ZX
telonio

8-10 Hawkeye Commodore 64
Alucard

11 Underwurld Spectrum ZX
telonio

12 Thanatos Spectrum ZX
telonio

13 Highlander Amstrad 6128
telonio

14-16 Street Fighter 2 Amiga 500
Κώστας "The Punisher"

17-18 Gods Amiga 500
Gus the crusader

19-20 Titus the fox Amiga 500
Gus the crusader

21-22 Wings of fury Amiga 500
Johny Cade

23-25 Shadow of the beast 2 Amiga 500
telonio

26-29 Moonstone Amiga 500
telonio

31-33 Golden Axe Sega Megadrive
Gus the crusader

34 F1 Race Nintendo Gameboy
Κώστας "The Punisher"

35-36 The Punisher Arcade
Κώστας "The Punisher"

37-39 Double Draron Arcade
Πάνος Retropolis

41 Hints'nTips
telonio

42-46 Συνέντευξη του youtuber LGR
Omenforever

47-51 Οι Ελληνικές καμπίνες Arcade
telonio

52-55 Τα Ελληνικά περιοδικά
πληροφορικής
telonio

56-61 Τολμηρά εξώφυλλα
telonio

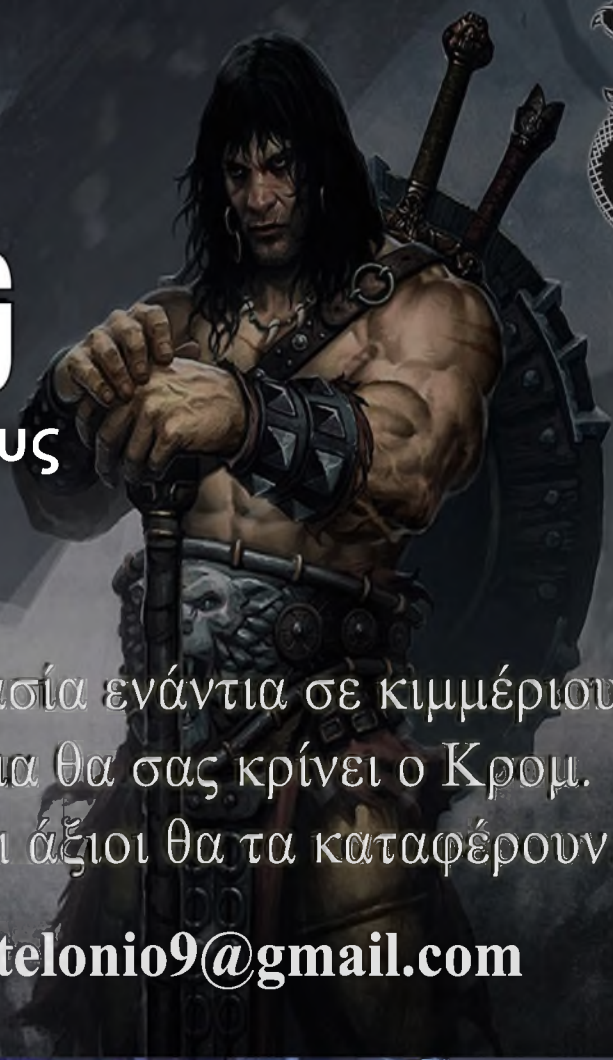
62-63 Ρετρο στο απώτερο μέλλον
Σάκης Καφφεσάκης

64 Trick or Treat 1986 movie
telonio



To
RETROID

ψάχνει αρθρογράφους



Θα περάσετε μια δοκιμασία ενάντια σε κιμμέριους πολεμιστές. Σε συνέχεια θα σας κρίνει ο Κρομ. Μόνο οι ανδρείοι και οι άξιοι θα τα καταφέρουν.

Στείλτε email στο telonio9@gmail.com



VAMPIRELLA

Σοφία Βαμπιρέλλα
Στουρνάρη 278 Αθήνα

- Amiga 500**
- Amiga 600**
- Amiga 1200**
- Amiga 4000**
- Amiga CDTV**
- Monitor 1084**
- Monitor 1940**

- Accelerators**
- Ram Expansions**
- HD Controllers**
- Rom Switches**
- Floppy Drive**
- Genlocks**
- Scanners**



ZAXXON

Publisher: Sega
Platform: Commodore 64

Year: 1984
Review: Alucard

Σωτήριον έτος 1984 κι ενώ οι Manowar κυκλοφορούν την ίδια χρονιά τα δύο θρυλικά τους albums, το "Into Glory Ride" και το "Hail to England", η Synapse αναλαμβάνει να μεταφέρει από τα arcades στους home υπολογιστές το θρυλικό shoot 'em up της Sega με τίτλο Zaxxon. Zaxxon είπατε; Και πως προφέρεται αυτό; «Ζά-ξο-ν»; Και τι σημαίνει αυτό;

Λοιπόν ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή γιατί εδώ υπάρχει πολλή ιστορία. Αρχικά το Zaxxon κυκλοφόρησε στα coin-ops το 1981 και ήταν το πρώτο παιχνίδι το οποίο παρουσίαζε τη δράση σε ισομετρική προοπτική. Επρόκειτο για συγκεκριμένο τύπο αξονομετρικής προβολής ο οποίος παρουσίαζε σε ψευδο-τρισεπίστατη απεικόνιση ένα διαστημόπλοιο το οποίο περιπλανιόταν σε διάφορα εχθρικά μέρη του γαλαξία με σκοπό να τα εκκαθαρίσει από τους εχθρούς. Παρ' όλη όμως την πρωτοτυπία της προοπτικής του παιχνιδιού, οι δημιουργοί του δεν μπορούσαν να σκεφθούν κάποιον συγκεκριμένο τίτλο οπότε και το ονόμασαν Zaxxon από τη λέξη «άξονα» (AXXON από το AXONometric) και το γράμμα "z" του κάθετου άξονα.

Αρκετά όμως με τον τίτλο. Για να δούμε τι έλεγε και το παιχνίδι.

Z for Zaxxon

Σενάριο

Ας αφήσουμε και τα σενάρια καλύτερα...

Ότι κινείται ή δεν κινείται είναι εχθρός μας. Απλά κι ωραία. Είμαστε οι πιλότοι ενός μαχητικού διαστημοπλοίου το οποίο διέρχεται από μία σειρά αστεροειδών και στόχος μας είναι να κάνουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερες καταστροφές στις εγκαταστάσεις του εχθρού προστατεύοντας παράλληλα τη δική μας ύπαρξη και διαφυλάσσοντας την ακεραιότητα του διαστημοπλοίου μας.

Έτσι, κατά την εφόρμηση στις αντίπαλες εγκαταστάσεις θα πρέπει να αποφεύγουμε τα αντιαεροπορικά πυρά, τους πυραύλους που εκτοξεύονται εναντίον μας, τα φυσικά εμπόδια της πίστας (τοιχούς και κτίρια), αλλά και τα πυρά από τα αντίπαλα μαχητικά διαστημόπλοια. Επίσης, ενεργειακές μπάρες που έχουν στηθεί από τον εχθρό σε διάφορα σημεία του εδάφους θα μάς αναγκάζουν σε ελιγμούς και σε συνεχή προσαρμογή του ύψους μας προκειμένου να τις αποφύγουμε.



Πρώτη πίστα και η δράση ξεκινά.

Τέλος, προσοχή θα πρέπει να δίνεται και στο υπόλοιπο διαθέσιμο καύσιμο καθώς ιδιαίτερα στις προχωρημένες πίστες τελειώνει με γρήγορο ρυθμό. Προκειμένου να αναπληρώσουμε το καύσιμο του διαστημοπλοίου μας θα πρέπει να καταστρέφουμε τις δεξαμενές που βρίσκονται στον αστεροειδή και οι οποίες συνήθως βρίσκονται φυλασσομένες από αντιαεροπορικά συστήματα. Σε περίπτωση που το καύσιμό μας βρεθεί σε κρίσιμη ποσότητα, ένας ηχητικός συναγερμός μάς προειδοποιεί και η μπάρα του καυσίμου που παρουσιάζεται στο κάτω και μέσο μέρος της οθόνης αναβοσβήνει σε μωβ φόντο.

Το σκάφος μας έχει την ικανότητα να κινείται σε τρεις διαστάσεις με την κίνηση στον x άξονα να γίνεται με σταθερή ταχύτητα, ενώ η κίνηση στον άξονα z είναι πιο εντυπωσιακή καθώς η σκιά του μαχητικού μας γίνεται μεγαλύτερη πλησιάζοντας στο έδαφος και η κλίση των φτερών σε κάθε βύθιση ή άνοδο είναι αρκετά ρεαλιστική.

Στο τέλος κάθε πίστας εμφανίζεται ο τελικός κακός-robot ο οποίος εκτοξεύει εναντίον μας κατευθυνόμενο πύραυλο τον οποίο αν δεν καταστρέψουμε εγκαίρως με τα πυρά μας θα μας στείλει στον άλλο κόσμο. Προκειμένου να καταστρέψουμε το robot θα πρέπει να εντοπίσουμε το αδύναμο σημείο του και να του... δώσουμε να καταλάβει.

Κάθε πίστα αποτελείται από δύο αστεροειδείς των οποίων πρέπει να καταστρέψουμε τις εγκαταστάσεις, ενώ ανάμεσα από αυτούς θα αντιμετωπίσουμε αντίπαλα σκάφη σε επικές αερομαχίες ή «διαστημομαχίες» επί το ορθότερο. Κατά τις διαστημομαχίες θα πρέπει να καταρρίψουμε όλα τα αντίπαλα σκάφη προκειμένου να φθάσουμε στον επόμενο αστεροειδή. Για να εξουδετερώσουμε τα σκάφη θα πρέπει τα πυρά μας να βρίσκονται στο ίδιο ύψος με αυτά, ενώ ένας προειδοποιητικός ήχος (όπως κατά το lockarισμα) κι ένα σταυρόνημα θα μας ενημερώσει και θα εμφανιστεί αντίστοιχα, όταν το σκάφος βρεθεί στο ίδιο ύψος κι ευθεία μαζί τους.



Το σκάφος μας θα πρέπει να περάσει ανάμεσα από τη μπάρα ενέργειας και τον τοίχο.

Gameplay

Ερχόμαστε στο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Το Zaxxon είναι εξόχως διασκεδαστικό στην απλότητά του. Βασίζεται στα γρήγορα αντανakλαστικά και στο γρήγορο πάτημα του fire. Τέλειο!

Η ανταπόκριση του σκάφους στις κινήσεις του joystick είναι άμεσες και η κίνηση καθ' ύψος ελέγχεται, όπως σε όλα τα αεροσκάφη, με αντίστροφη κίνηση του μοχλού. Έτσι, κινώντας τον μοχλό προς τα πάνω το σκάφος πραγματοποιεί βύθιση, ενώ με τον μοχλό προς τα κάτω παίρνει ύψος.

Ξεκινούμε στην πρώτη πίστα με τρεις ζωές. Καταστρέφοντας όμως κτίρια και σκάφη κερδίζουμε πόντους που οδηγούν σε (πολύτιμη) extra ζωή. Και οι extra ζωές στη συνέχεια χρειάζονται ιδιαίτερα, πιστέψτε με.

Όσον αφορά τη δυσκολία του παιχνιδιού, το Zaxxon απαιτεί σε αρκετά σημεία αυξημένες gaming ικανότητες. Π.χ. σε περιπτώσεις όπου θέλουμε να περάσουμε ανάμεσα από εμπόδια που είναι τοποθετημένα σε διαφορετικά ύψη, καλό είναι να χρησιμοποιούμε τα πυρά μας ώστε να εντοπίσουμε το σωστό ύψος που πρέπει να έχει το σκάφος προκειμένου να μην συγκρουστούμε μ' αυτά. Συγκεκριμένα, πυροβολώντας από

διάφορα ύψη θα βρούμε το κατάλληλο σημείο όπου τα πυρά περνούν ανάμεσα από τα τοποθετημένα εμπόδια και συνεπώς αυτό θα είναι και το κατάλληλο ύψος του σκάφους που πρέπει να διατηρήσουμε. Προς υποβοήθηση, καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού στα αριστερά της οθόνης παρουσιάζεται ο δείκτης του υψομέτρου.



Όρα να αποδείξουμε την αξία μας στα αντίπαλα σκάφη.

Γραφικά

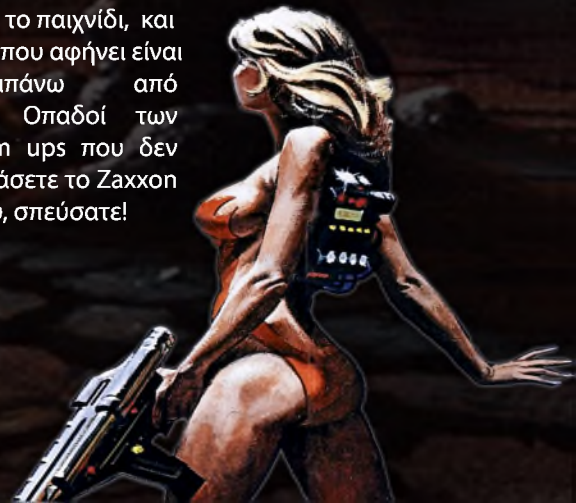
Δεν χρειάζεται να περιμένουμε κάτι εξεζητημένο. Λίγο θα μάς απασχολήσουν εξάλλου τα γραφικά όταν διασκεδάσουμε με το παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, τα χρώματα και τα sprites είναι αξιοπρεπή, λαμβάνοντας υπ' όψιν και το έτος παραγωγής του παιχνιδιού (1984), ενώ πρέπει να αναφερθεί ότι η πρωτοποριακή τρισδιάστατη απεικόνιση δημιούργησε οπτικό σοκ εκείνη την εποχή. Το scrolling του παιχνιδιού είναι ομαλό και το περιβάλλον των εχθρικών εγκαταστάσεων είναι σχετικά καλοσχηματισμένο.

Ήχος

Δεν υπάρχει μουσικό θέμα στο παιχνίδι, παρά μόνον ηχητικά εφέ από τις εκρήξεις και τα πυρά και τα οποία κρίνονται ανεκτά για το «αφτί» του μέσου gamer. Δεν θα ήταν όμως άσχημο να συνόδευε τη δράση κάποια έστω υποτυπώδης μουσική επένδυση. Ας είναι...

Γενικά

Παρά τα τεχνικά μειονεκτήματα που αφορούν τα γραφικά και τον ήχο, το Zaxxon τα υπερκαλύπτει κατέχοντας τα σκήπτρα του πρώτου παιχνιδιού αξονομετρικής απεικόνισης. Παράλληλα, το διασκεδαστικό κι εθιστικό gameplay χαρακτηρίζουν το παιχνίδι, και η τελική γεύση που αφήνει είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική. Οπαδοί των retro shoot 'em ups που δεν έτυχε να δοκιμάσετε το Zaxxon στην εποχή του, σπεύσατε!



CAULDRON

Publisher: Palace Software
Platform: Amstrad 6128

Year: 1985
Review: telonio

Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια το να παίρνουμε τον ρόλο κάποιου ήρωα είναι συνηθισμένο από πολύ παλιά. Το να παίρνεις όμως τον ρόλο μιας κακάσχημης μάγισσας δεν ήταν κάτι που είχαμε ξαναδεί, τουλάχιστον μέχρι το 1985. Τί καλό περίμενες δηλαδή από μια γριά καρακάξα με μαγικές ιδιότητες; Μάλλον κάτι πολύ άσχημο μαγειρεύεται στο τσουκάλι της μάγισσας.

Σενάριο

Ο στόχος σας λοιπόν είναι να συγκεντρώσετε τα έξι συστατικά που απαιτούνται για να σκοτώσετε τον αρχαίο αντίπαλό σας, μια κακιά κολοκύθα(!), και να αποκτήσετε τη χρυσή σκούπα (η οποία σίγουρα θα είναι μια δυνατή αναβάθμιση της ξύλινης που έχετε τώρα). Τα συστατικά βρίσκονται όλα σε υπόγεια κτήρια, στο καθένα από τα οποία μπορείτε να μπειτε μόνο αφού πρώτο βρείτε το κατάλληλο κλειδί. Τα κλειδιά βρίσκονται πάνω στη γη, και πρέπει να τα αναζητήσετε χρησιμοποιώντας τη μαγική σας σκούπα.



Το εξοχικό σπίτι της μάγισσας με υπέροχες νυχτερίδες να πετάνε στον ουρανό.

Το manual του παιχνιδιού αναφέρει μερικούς εμπνευσμένους και στοιχειωμένους στίχους. Περνούσα μερικές εντελώς βαρετές νύχτες χωρίς κανένα ενδιαφέρον. Είπα τους στίχους μια νύχτα με πανσέληνο μήπως και κάτι διαφορετικό συνέβαινε. Μάταια όμως τίποτα δεν έγινε. Μόνο μια αδέσποτη μαύρη γάτα που με κοιτούσε με το βλέμμα "Καλά ρε, τι κάνεις εκεί; Μουρλός είσαι;". Δεν είχε άδικο εδώ που τα λέμε.

Harken witches everywhere,
Take the challenge if you dare,
Tomorrow night 'tis Halloween,
When only one shall be Witch Queen.

Six ingredients thou must take,
and in the cauldron boil and bake.

Juice of food,
Eye of newt,
Wing of bat,
Hemlock root,

Mouldy piece of splintered bone,
Found from deep in musty tomb,

Molten lava cooled awhile,
Taken from the smoking isle.

Πιασάρικο έτσι δεν είναι;

Gameplay

Το παιχνίδι είναι μια μίξη platform και shoot em'-up. Η μαγική σκούπα είναι ουσιαστικά το μέσο μεταφοράς (πράγματι γρήγορο μέσο, ενώ η λειτουργία της εμπεριέχει και το κομμάτι του shooting) και οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε επίσης να κατέβετε στο έδαφος και να περπατήσετε (εδώ αρχίζει το platform κομμάτι). Τα περισσότερα αντικείμενα είναι τοποθετημένα σε υπόγειους χώρους και θα πρέπει να περάσετε από αρκετά εχθρικά sprites πριν φτάσετε σε αυτά. Τα αντικείμενα, και ειδικά τα κλειδιά, δεν είναι κρυμμένα πουθενά. Απλά θα πρέπει να ψάξετε σε ποια οθόνη βρίσκονται για να τα ανακαλύψετε και τα συλλέξετε. Υπάρχουν, όπως αναφέραμε, έξι θρεπτικά συστατικά που πρέπει να βρείτε για να τα τοποθετήσει η μάγισσα στο τσουκάλι της και να τα βράσει σαν άλλη πετρετζατζικα.

Οι εχθροί είναι όλοι μυστήρια πλάσματα όπως νυχτερίδες, φαντάσματα, νεκροκεφαλές, φλόγες που πετάνε και γλάροι(!). Η ενέργειά σας δηλώνεται με το ποσοστό μαγείας στο επάνω μέρος της οθόνης και κάτω από το σκορ. Σε κάθε επαφή με ένα εχθρικό sprite θα χάσετε περίπου 15% από το ποσοστό που αναφέρεται. Πάντως, αναπλήρωση μαγείας θα βρείτε σε κάποια σημεία που είναι σαν μικρά σύννεφα. Η μαγεία λειτουργεί επίσης και σαν χρονόμετρο, αφού μειώνεται σταδιακά. Όταν είστε στον αέρα έχετε τη δυνατότητα να πυροβολήσετε τους εχθρούς σας. Κάθε βολή βέβαια θα μειώσει 1% της διαθέσιμης μαγείας. Στους υπόγειους χώρους, υπάρχουν σημεία που πρέπει να κάνετε τυφλά άλματα (κλασσική εφαρμογή σε ανάλογα παιχνίδια της εποχής). Όταν χάνετε μια ζωή, η μάγισσα ξαναβγαίνει στο ίδιο σημείο που ήταν. Έτσι μπορείτε να προσπαθήσετε αρκετές φορές μέχρι να καταφέρετε να περάσετε ένα συγκεκριμένο δύσκολο σημείο. Το game over έρχεται όταν χάσετε όλες τις ζωές σας.

στην άκρη της εκάστοτε οθόνης είτε προς τα δεξιά είτε προς τα αριστερά. Πάντως η κίνηση των sprites και ειδικά της μάγισσας που ελέγχετε είναι γρήγορη.

Ήχος

Τα περισσότερα παιχνίδια το 1985 δεν είχαν μελωδίες στο gameplay. Ελάχιστα ήταν αυτά και το Cauldron δεν βρίσκεται ανάμεσά τους. Υπάρχει μια παράξενη μελωδία που παίζει στην εισαγωγική οθόνη, και μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο ελάχιστα ακουστικά εφέ. Χωρίς αυτό βέβαια να μειώνει την αξία του παιχνιδιού.



Οι συνταγές τις μάγισσας;

Γενικά

Σίγουρα το παιχνίδι έχει ενδιαφέρον αφού είναι μια μίξη shoot em'-up και platform και αυτό το ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Ιδιαίτερα ξεχωριστός είναι είπαμε και ο χαρακτήρας που ελέγχουμε. Αφού τουλάχιστον οπτικά, δεν μας πείθει πως πρόκειται να κάνει κάτι καλό. Όσο εύκολο φαίνεται στην αρχή τόσο δύσκολο είναι στην συνέχεια. Το παιχνίδι αυξάνει τον βαθμό δυσκολίας του σταδιακά και ουσιαστικά εκεί που έγκειται η δυσκολία είναι στη γρηγορότερη κίνηση των εχθρικών sprites. Αλλάζουν και εμφανισιακά οι εχθροί όσο προχωράτε. Έχει 62 οθόνες αέρα και εδάφους, και 64 οθόνες υπογείων. Οπότε σάς περιμένει πολλή εναέρια και υπόγεια δουλειά. Είναι αρκετά εθιστικό παιχνίδι και απέκτησε πολλούς οπαδούς.

Ένα χρόνο αργότερα το 1986, η Palace Software μας έδωσε και το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού με τον τίτλο Cauldron II: The pumpkin strikes back. Εκεί παίζουμε με την κολοκύθα εναντίον της μάγισσας! Η εταιρία Palace μας έδωσε επίσης το 1987 και το θρυλικό Barbarian: The ultimate warrior. Αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία...



Πύρινες μπάλες που χορεύουν και οι νυχτερίδες που δεν λένε να σας αφήσουν σε υσχηία.

Γραφικά

Αρκετά καλά γραφικά με μικρά σχετικά sprites και καλό animation της μάγισσας ειδικά επάνω στη σκούπα. Τα backgrounds είναι λιτά στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού. Όμως σε συγκεκριμένα σημεία έχει γίνει πολύ καλή δουλειά από τους προγραμματιστές. Το σπίτι της μάγισσας και τα δέντρα είναι πετυχημένα στον σχεδιασμό και στα χρώματα. Δεν υπάρχει scrolling, αλλά η άμεση εναλλαγή εικόνας όταν φτάσετε στην

ΧΑΥΚΕΥΕ

Publisher: Thalamus
Platform: Commore 64

Year: 1988
Review: Alucard

Λοιπόν με έπιασε μια νοσταλγία για να παίξω Hawkeye. Έτσι απλά. Ήταν ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια στον Commodore 64 και δεν το τελείωσα ποτέ. Συνεπώς έπρεπε να το κατορθώσω τώρα, μιας και οι καιροί το επιτάσσουν.

Ας αναφερθεί ότι το Hawkeye εκδόθηκε από την Thalamus το 1988 η οποία μέχρι εκείνη την εποχή έβγαζε μόνο shoot 'em ups (και το... περίεργο Quedex), συνεπώς αρκετοί ήταν μάλλον επιφυλακτικοί για το αν θα τα κατάφερνε καλά σ' ένα scrolling platform game. Οι τίτλοι που είχε εκδώσει πάντως μέχρι τότε (Sanxion, Delta κλπ.), δεν άφηναν περιθώρια για αμφισβητήσεις όσον αφορά την τεχνική αρτιότητα των δημιουργιών της.

Ας δούμε λοιπόν πόσο καλά τα κατάφερε η Thalamus και με τον «Γερακομάτη».

στην ακτινοβολία και η οποία μπορεί να σκοτώσει τους εισβολείς και να συλλέξει τα ζωτικά κομμάτια ενός παζλ για να σώσει τον πλανήτη. Τα τελευταία είναι διάσπαρτα σε 12 αντίστοιχες περιοχές (δάση, ορυχεία, καταρράκτες, ναούς, κάστρα, κλπ.) και θα μάς βοηθήσουν να απαλλάξουμε τον πλανήτη από τη ρύπανση ώστε αυτός να ξαναγίνει κατοικήσιμος.



Πρώτη πίστα και η δράση αρχίζει άμεσα.



Σενάριο

Συγγνώμη, αλλά τί απίστευτη εισαγωγική εικόνα είναι αυτή και πόσο πιστή στο εξώφυλλο του παιχνιδιού!

Οι οιωνοί για κάποιον που δοκιμάζει για πρώτη φορά το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλοί. Στην εισαγωγική οθόνη έχουμε τη δυνατότητα να τροποποιήσουμε τα ηχητικά εφέ που θα έχει το μουσικό θέμα, όπως διαφορετικά ντραμς, μπάσο κλπ. Αρκετά πρωτότυπο για παιχνίδι του Commodore 64. Όχι βέβαια ότι κατάφερα ποτέ να το ρυθμίσω, αλλά από την άλλη ίσως δεν ασχολήθηκα και ιδιαίτερα, καθώς για άλλους λόγους μού άρεσε το συγκεκριμένο παιχνίδι. Πίσω στο σενάριο λοιπόν.

Η φυλή μας έχει σφαγιαστεί και οι εναπομείναντες κάτοικοι έχουν περιοριστεί να ζουν στα υπόγεια του πλανήτη εξαιτίας ενός άκρως επιθετικού εξωγήινου έθνους το οποίο πλέον κατέχει τον κόσμο και τον σκεπάζει με μία θανατηφόρα ακτινοβολία. Η μόνη ελπίδα για εμάς και τους συντρόφους μας είναι το S.L.F. (Synthetic Life Form), μια συνθετική μορφή ζωής η οποία ελέγχεται από μακριά, είναι βαριά οπλισμένη, ανθεκτική



“S.L.F. system online and ready”. Ξεκινούμε λοιπόν την περιπέτειά μας στην πρώτη πίστα και γρήγορα συνειδητοποιούμε ότι τα πράγματα κάθε άλλο παρά εύκολα θα είναι καθώς προσπαθούμε να εντοπίσουμε τα 4 κομμάτια του παζλ. Με το που διανύσουμε λίγα μέτρα ορδές από εξωγήινα πλάσματα επιχειρούν να μάς σταματήσουν είτε από αέρος, είτε από το έδαφος, είτε ακόμη και από το υπέδαφος, εξαπολύοντας φωτιές και κινούμενα εναντίον μας αφαιρώντας ενέργεια από το S.L.F. που ελέγχουμε. Φυσικά, όπως αναφέρθηκε, ο ήρωάς μας είναι οπλισμένος με έναν αριθμό από όπλα όπως πολυβόλο, laser, εκτοξευτή ρουκετών και πιστόλι, με το τελευταίο να διαθέτει άπειρες βολές αλλά να είναι και το πιο αδύναμο. Ευτυχώς, στην πορεία μας θα εμφανιστούν κύβοι μέσα στους οποίους μπορούν να κρύβονται σφαίρες για τα όπλα μας, αναβαθμίσεις ώστε να λειτουργούν σε rapid fire ή να μάς προσδίδουν επιπλέον δύναμη πυρός. Επίσης, κάποιοι κύβοι περιέχουν κουτιά πρώτων βοηθειών τα οποία αναπληρώνουν την ενέργειά μας, άλλοι κύβοι κρύβουν επιπλέον πόντους ή ζωές και φυσικά είναι και αυτοί που περικλείουν πολυπόθητα κομμάτια του παζλ κάθε πίστας.

Τα 2 γεράκια στα δεξιά κι αριστερά στο πάνω μέρος της οθόνης μάς υποδεικνύουν προς τα που πρέπει να κατευθυνθούμε για να εντοπίσουμε τα κομμάτια του παζλ, με τα μάτια τους να λαμπυρίζουν προς την κατεύθυνση αυτή.

Όταν θα έχουμε συλλέξει και τα 4 κομμάτια, θα μπορούμε να κατευθυνθούμε τελικά προς τα δεξιά για να ολοκληρώσουμε την αποστολή μας. Καλό είναι πάντως ακόμη κι αν έχουμε συλλέξει όλα τα κομμάτια κι εφόσον ο χρόνος και η ενέργεια μας επαρκούν, να κάνουμε άλλο ένα γρήγορο χτένισμα της περιοχής για extra κύβους που μπορεί να περιέχουν επιπλέον ζωές ή αναβαθμίσεις όπλων.

Gameplay

Όπως αναφέρθηκε, υπάρχουν 12 περιοχές που πρέπει να εξερευνησουμε και οι οποίες αντιστοιχούν σε ισάριθμα levels που πρέπει να περάσουμε για να ολοκληρώσουμε το παιχνίδι. Πρόκειται για να ένα αρκετά (έως πολύ) δύσκολο side-scrolling platform game το οποίο απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες από τον παίκτη για να προχωρήσει, τουλάχιστον μετά τις αρχικές πίστες. Ο χαρακτήρας μας διαθέτει μόλις 3 ζωές και η σύγκρουση με οποιαδήποτε από τα πλάσματα αφαιρεί σχεδόν τη μισή ενέργεια του S.L.F. (η ενέργειά μας αποτελείται από συνολικά 7 μικρά κουτάκια).

Τα όπλα μας μπορούν να αλλάζουν κρατώντας πατημένο το fire και κινώντας το joystick σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, ενώ ένα πλαίσιο πάνω και αριστερά της οθόνης μάς πληροφορεί για το όπλο που χρησιμοποιούμε κάθε φορά και για τον αριθμό των υπολειπόμενων σφαιρών. Στο πάνω μέρος της οθόνη μπορούμε επίσης να δούμε τον συνολικό αριθμό των κομματιών του παζλ που έχουμε συλλέξει καθώς και το τρέχον σκορ του παιχνιδιού.

Στο τέλος κάθε πίστας πραγματοποιείται ένα άθροισμα των σφαιρών που μάς έχουν απομείνει ώστε αυτές να προσμετρηθούν στο συνολικό μας σκορ καθώς το S.L.F. μας «φορτίζει ενέργεια» για την επόμενη πίστα σ' ένα ιδιαίτερα προσεγμένο περιβάλλον γραφικών. Κατά τη διάρκεια αυτή, το παιχνίδι φορτώνει(!) και την ίδια την επόμενη πίστα. Πολύ έξυπνο κόλπο για να μη βαριέται ο gamer.

Ποιο είναι όμως το χαρακτηριστικότερο σημείο του gameplay; Πολύ απλά το παιχνίδι είναι με μία λέξη ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟΤΑΤΟ.

Η ταχύτητα κίνησης, η καταιγιστική δράση και η ικανοποίηση καθώς ο ήρωας εξουδετερώνει τις ορδές των εξωγήινων εχθρών, κρατούν καθηλωμένο τον παίκτη στην καρέκλα και δεν τον αφήνουν να ξεκολλήσει προτού πιαστούν τα δάχτυλά του. Πρόκειται για ένα απλό παιχνίδι, αλλά παράλληλα τεχνικά έξοχο και με εθιστικό gameplay. Ότι καλύτερο δηλαδή.



Σοβαρά τώρα;! Βάλτε τα με κάποιον στο μέγεθός σου.

Γραφικά

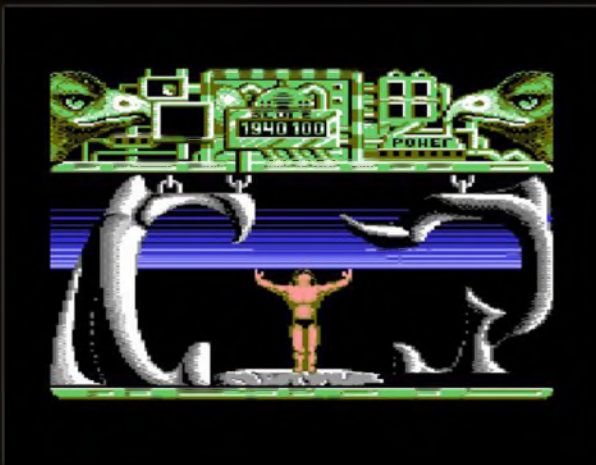
Αναφέραμε ότι η *Thalamus* κάνει εξαιρετική δουλειά στον τεχνικό τομέα. Προφανώς λοιπόν και το *Hawkeye* δεν θα αποτελούσε εξαίρεση. Καταρχάς, το scrolling είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του Commodore 64. Είναι ομαλότατο και ταχύτατο, ενώ παράλληλα είναι διπλό! Σε λίγα παιχνίδια είχα ξαναδεί διαφορετικές ταχύτητες κίνησης του φόντου και του περιβάλλοντος, και μάλιστα αναλογικά με το βάθος τους. Επίσης, τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στο *Hawkeye* σχεδόν εξαντλούν τις τεχνικές ικανότητες του VIC-II του C64.

Τέλος, τα sprites είναι καλοσχηματισμένα, κινούνται ρεαλιστικά και είναι εντυπωσιακά μεγάλα, δημιουργώντας μου προσωπικά την ιδέα ότι το μετέπειτα *Shadow of the Beast* αντέγραψε την τεχνοτροπία γραφικών των sprites του *Hawkeye*.

Α, ναι. Ο ήρωάς μας είναι μυώδης και με χαιτή. Νομίζω ότι πρέπει να είναι μεταλλάς (σ.σ. *Omenforever: \m/*)



Οι ρουκέτες εναντίον μεγάλων αντιπάλων και αντικειμένων είναι ό,τι ακριβώς χρειάζεται.



The Triumph of Steel..ε. συγγνώμη, το φινάλε του παιχνιδιού.

Ήχος

Από την εισαγωγική μουσική έως και το τέλος του παιχνιδιού ο συνθέτης του μουσικού θέματος *Jeroen Tel* (συνθέτης και των *Cybernoïd*, *Turbo Out Run*, *Nighthunter*) δίνει για άλλη μια φορά ρέστα. Επική και «αγχωτική» μουσική δίνει ώθηση στον παίκτη να οδηγήσει τον ψηφιακό του ήρωα προς τη νίκη. Το μουσικό θέμα του παιχνιδιού μένει στη μνήμη των gamers μετά από πολλά χρόνια.

Τα ηχητικά εφέ από την άλλη δεν είναι κάτι το ιδιαίτερα, αν και ξεχωρίζει η ηχητική απόδοση των φτερουγισμάτων των ιπτάμενων πλασμάτων. Κατά τα λοιπά, οι ήχοι από τα όπλα ή ο γδούπος από το περπάτημα των εχθρών είναι κάτι που έχουμε ξανακούσει αρκετές φορές.



Γενικά

Κλασικό παιχνίδι για τους κατόχους/ οπαδούς του Commodore 64. Τεχνικά εξαιρετικό και με εθιστικότητα gameplay. Αν και το *Hawkeye* είναι αρκετά μεγάλο, με την κάθε μία πίστα να διαφέρει στα γραφικά από τις άλλες, θα μπορούσε ίσως να είναι και λίγο μικρότερο σε διάρκεια καθώς ο στόχος επαναλαμβάνεται σε όλα τα levels. Αυτό βέβαια κάποιος μπορεί να το δει και ως θετικό στοιχείο αφού οι gamers χαιρόνταν (και χαιρόνται) να αναλώνουν σ' αυτό πολλές ώρες ή και ...ημέρες!

Υ.Γ. Σε περίπτωση που τελειώσετε τις 5 πρώτες πίστες χωρίς να χάσετε ζωή υπάρχει secret level.

Underwurlde

Publisher: Ultimate play the game
Platform: Spectrum ZX

Year: 1984
Review: telonio

Tο Underwurlde (και όχι Underworld) είναι η συνέχεια του παιχνιδιού Sabre Wulf του 1984 (και όχι Sabre Wolf). Και σε αυτό το παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο του ατρόμητου τυχοδιώκτη Sabreman. Σε αντίθεση με το πρώτο μέρος, εδώ ο εκκεντρικός χαρακτήρας μας έχει ικανότητες σπηλαιολόγου και ακροβάτη.

Σενάριο

Ο Sabreman πρέπει να δραπετεύσει από ένα κάστρο και πρέπει να σκοτώσει 3 φύλακες (μεγάλους κακούς) όπου απαιτείται ένα διαφορετικό όπλο για τον καθένα τους. Βεβαίως, μέσα στο κάστρο υπάρχουν σε διάφορα σημεία διασκορπισμένα διαμάντια.

Gameplay

Στην αρχή ξεκινάτε με ένα όπλο που πετάει κάτι σαν φουσκάλες. Στη συνέχεια θα πάρετε 2 ακόμη όπλα, ένα μαχαίρι και ένα σπιλέτο. Τα επίπεδα είναι ουσιαστικά μια εξερεύνηση δωματίων του κάστρου, και τμημάτων ενός μεγάλου σπηλαιού που βρίσκετε κάτω από αυτό. Οι εχθροί σας είναι πουλιά, τεράστια έντομα, ιπτάμενες μέδουσες και κάποια άλλα είδη, που είμαι σίγουρος ούτε οι προγραμματιστές δεν ήταν σίγουροι για το τί ακριβώς έφτιαξαν. Οι εχθροί γεμίζουν την οθόνη συνέχεια και κάνουν τα πάντα για να σας χτυπήσουν. Το αξιοπερίεργο πάντως είναι πως ο Sabreman δεν μπορεί να πάθει ζημιά από τους εχθρούς (μόνο η πτώση από μεγάλο ύψος μπορεί να τον σκοτώσει) αλλά, αντί αυτό να μοιάζει ιδανικό, φαίνεται περισσότερο σαν κατάρρα. Όταν έρθει σε επαφή με έναν εχθρό, αυτό θα έχει αποτέλεσμα να στείλει τον χαρακτήρα στον αέρα.



Ο ήρωας είναι στο κέντρο και κάνει άλμα αλλά φλίπερ.

Αλλά ακόμη χειρότερα, αν ο Sabreman πλησιάσει κοντά έναν τοίχο ή κάποιο εμπόδιο τότε θα κάνει αυτόματα το άλμα προς τα πίσω. Τα άλματα είναι μεγάλα και δεν μπορείτε να αλλάξετε την τροχιά του χαρακτήρα κατά την διάρκεια ενός άλματος. Θα σάς τύχει συχνά να ακουμπάτε κάποιο εμπόδιο και να βλέπετε τον Sabreman να πετάει στον αέρα σαν τρελός. Επίσης, σημειώστε πως σε αρκετά σημεία το επίπεδο που μπορεί να πατήσει είναι αρκετά στενό και όπως φαντάζεστε το πιθανότερο είναι να τον βλέπετε να χτυπάει στα τοιχώματα σαν μπάλα του φλίπερ.



Κατεβαίνοντας με το σχοινί στην μέση δεν είναι και τόσο καλή ιδέα.

Γραφικά

Αρκετά καλά γραφικά με λεπτομέρεια. Αν και τα backgrounds είναι μαύρα, τα υπόλοιπα γραφικά στο foreground είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε είναι ασπρόμαυρος και διαθέτει βασικό animation χωρίς κάτι το ιδιαίτερο.

Ήχος

Ο ήχος του παιχνιδιού θυμίζει ήχο από κάποιο Icd handheld της δεκαετίας του 1980. Αν είστε λάτρης των «μπλι μπλι», θα το λατρεύσετε. Σίγουρα ο τομέας του ήχου θα έπρεπε να υπάρχει στο ρεπερτόριο της ορχήστρας της Βιέννης.

Γενικά

Το gameplay σίγουρα θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο από αυτή την τραγωδία. Εντύπωση μου κάνει πως έδιναν 96% playability τα περιοδικά τότε. Εντάξει, δεν έχει και το χειρότερο gameplay, αφού υπάρχουν παιχνίδια που έχουν εντελώς απαράδεκτο χειρισμό. Είναι ιδιαίτερο παιχνίδι και χρειάζεται περισσότερο συνήθεια και επιμονή από άλλα παιχνίδια. Απλά δεν είναι το τυπικό platformer που ίσως θα περιμένατε για να περάσετε ευχάριστα την ώρα σας.



Publisher: Durell Software
Platform: Spectrum ZX

Year: 1986
Review: telonio

Καταλαβαίνω απόλυτα το σκεπτικό των ξένων να ονομάζουν ένα παιχνίδι με Ελληνικό τίτλο. Ακούγεται περίεργο στα αυτιά τους και σίγουρα είναι καλύτερο σαν διαφήμιση. Αν η εταιρία Durell το 1986 είχε ονομάσει το παιχνίδι Death δεν θα έβλεπαν σε καμία περίπτωση τις πωλήσεις σε ανοδική πορεία. Αντί αυτού λοιπόν, τού έδωσαν τον τίτλο Thanatos (Ναι, τα Greeklish από τότε υπήρχαν). Επίσης, θα μπορούσαν να το ονομάσουν και Nekros, Pethamenos, Psofios και Psofimi. Αλλά τώρα που το σκέφτομαι καλύτερα, σωστότερη ήταν η επιλογή του Thanatos.

Σενάριο

Ουσιαστικά το σενάριο έχει να κάνει με μια νεαρή που ακούει στο άκρως ερωτικό όνομα Eros (agarí, morouliní, morakí) και πρέπει να τη βοηθήσετε να βρει ένα βιβλίο με ξόρκια και ένα μαγικό τσουκάλι (μάλλον είναι υποψήφια μάγισσα). Αυτά βρίσκονται φυλαγμένα μέσα σε ένα κάστρο που είναι φυσικά στο τέλος του παιχνιδιού. Ο Thanatos είναι ένας μεγάλος πράσινος δράκος και είναι το μεταφορικό μέσο της κοπελιάς. Στο δικό μας σύμπαν, μάλλον θα πήγαινε με άλογο και το βιβλίο με τα ξόρκια, μάλλον θα ήταν κάποιου είδους τσελεμεντές της εποχής (έτσι έχει και μια λογική και το τσουκάλι).

Gameplay

Εσείς χειρίζεστε τον δράκο, ο οποίος είναι και το μεγαλύτερο sprite στην οθόνη. Ο δράκος έχει τη δυνατότητα να πετάει στον αέρα, να περπατάει στο έδαφος και να βγάζει φωτιά από το στόμα του (με μικρή εμβέλεια, διαφέρει λίγο από τους δράκους των ταινιών). Η αλήθεια είναι πως δεν υπάρχει κάτι που να σας καθοδηγεί. Απλά πετάτε δεξιά και αριστερά προσπαθώντας να καταλάβετε τι στο καλό πρέπει να κάνετε. Για να σας λύσω την απορία, θα πρέπει να πάτε τέρμα δεξιά και σε λίγα λεπτά θα συναντήσετε ένα κόκκινο κάστρο. Πλησιάζοντας την κλειστή είσοδο και βγάζοντας φωτιά από το στόμα του δράκου, θα καταστραφεί η πόρτα και θα συνεχίσετε και πάλι προς τα δεξιά.



Στην είσοδο του κάστρου, γνωρίζετε το παρασύνθημα;

Λίγο προσοχή μετά γιατί ανάμεσα στους επιθετικούς ανθρώπους που σάς πετούν ακόντια, θα διακρίνετε και τη φιλική νεαρή κοπέλα του έρωτα. Προσγειώστε τον κακάσχημο δράκο κοντά στη νεαρή πεντάμορφη, αψηφώντας τα μυτερά ακόντια που σάς ρίχνουν και αυτή θα ανέβει επάνω του. Η κοπέλα δεν προσφέρει απολύτως κανένα upgrade στον δράκο σας εκτός του ότι είναι μια αιθέρια ύπαρξη στην πλάτη του. Ίσως αν του πρόσφερε τον εαυτό της για γεύμα ο δράκος να το εκτιμούσε περισσότερο.

Γραφικά

Τα γραφικά είναι μονότονα και στοιχειώδη. Λίγη λεπτομέρεια υπάρχει μόνο στα ελάχιστα σποραδικά backgrounds. Τα χρώματα είναι «εξαιρετικά» βασικά, σε σημείο που το έδαφος και η θάλασσα είναι μπλε. Η μόνη διαφορά που μπορείτε να καταλάβετε (κατά κάποιο τρόπο βέβαια) πως πρόκειται για θάλασσα είναι πως έχει κουκίδες επάνω στο μπλε χρώμα. Το animation είναι επίσης και αυτό στα ίδια επίπεδα χωρίς κάτι το ιδιαίτερο να αναφέρουμε.

Ήχος

Αν εξαιρέσουμε το πολύ καλό εισαγωγικό κομμάτι, κατά τα άλλα δεν υπάρχει κάτι άξιο αναφοράς μέσα στο παιχνίδι. Ένας μονότονος σχεδόν συνεχής μπάσος ήχος σάς ακολουθεί όλη την ώρα (μάλλον χάθηκε στην πορεία). Αυτό είναι αρκετά εκνευριστικό και ικανό σας σπάσει τα νεύρα (τουλάχιστον σε εμένα τα κατάφερε).



Η κοπέλα σας κάνει νόημα, μην την κάνετε φλαμπέ.

Γενικά

Στον τεχνικό τομέα έχουν γίνει μερικές φιλότιμες προσπάθειες για να μην είναι τόσο μονότονο το παιχνίδι. Όπως, για παράδειγμα, το ότι υπάρχουν όμορφες λεπτομέρειες με σπίτια, ηφαιστεια ενεργά, λόφους κλπ. Εν κατακλείδι δεν είναι άσχημο παιχνίδι, αλλά αν δεν είστε φανατικός με τους δράκους μάλλον θα το βαρεθείτε γρήγορα.

HIGHLANDER

Publisher: Ocean
Platform: Amstrad 6128

Year: 1986
Review: telonio

Η Ocean μάς έχει χαρίσει μερικά φοβερά παιχνίδια που ακόμη στέκονται στο πέρασμα του χρόνου όπως τα Robocop και Batman the movie. Ενίστε μάς έδινε και μερικά απαράδεκτα και κάκιστα (φόδες) που απλά τα αγνοούσαμε. Το Highlander όπως θα δούμε παρακάτω, δυστυχώς ανήκει στην δεύτερη κατηγορία.

Σενάριο

Βασισμένο στη θρυλική ταινία Highlander του 1986, ο Σκωτσέζος Connor MacLeod είναι ένας σπαθιστής μιας αρχαίας και αθάνατης γενιάς. Ο μόνος τρόπος να πεθάνει είναι τού κόψει το κεφάλι με σπαθί κάποιος άλλος αθάνατος μαχητής. Με αυτό το τρόπο ο νικητής παίρνει τη γνώση και τη δύναμη του ηττημένου (quickenig). Κατάρτα του είναι να βλέπει να πεθαίνουν δίπλα του οι αγαπημένοι του που είναι θνητοί. Στην πορεία αρκετοί αθάνατοι θα προσπαθήσουν να τού πάρουν το κεφάλι. Ειδικά ο Krugan που είναι ο πιο δυνατός και ο κακός της ταινίας. Ως γνωστόν, στο τέλος ο κανόνας των αθανάτων λείει πως μπορεί να μείνει μόνο ένας.

Gameplay

Το ποιά; Παίρνετε τον ρόλο του Connor MacLeod και σε αντίθεση με την ταινία, παραδόξως η Ocean σάς βάζει να έρθετε αντιμέτωπος με τρεις χαρακτήρες της ταινίας. Στο πρώτο επίπεδο αντιμετωπίζετε τον δάσκαλό σας Ramirez, στο δεύτερο τον Fizir και στο τρίτο και τελευταίο τον κακό Kurgan. Ο σκοπός είναι να καταφέρετε να χτυπήσετε τον εχθρό σας αρκετές φορές έτσι ώστε να τού κόψετε το κεφάλι και να περάσετε στη δοκιμασία με τον επόμενο. Φυσικά ακριβώς το ίδιο προσπαθεί να κάνει και ο υπολογιστής που ελέγχει τον αντίπαλό σας.

Ο χειρισμός του χαρακτήρα σας χαντακώνεται σε αβυσσαλέα βάθη με την άθλια ανταπόκριση κάθε κατεύθυνσης που παλεύετε να κάνετε μάτια με το joystick. Γενικά μέσα στο παιχνίδι επικρατεί η αίσθηση πως δεν έχετε απόλυτα τον έλεγχο του χαρακτήρα. Οι κινήσεις που κάνετε αργούν τρομερά και ο ήρωας μοιάζει να κινείται μόνος του. Το πιθανότερο είναι πως ο υπολογιστής θα σάς στριμώξει εύκολα στη γωνία και θα σάς κόψει το κεφάλι γρήγορα.

Εντύπωση κάνει που το manual του παιχνιδιού περιγράφει χαρακτηριστικά πως μπορείτε να κάνετε 8 διαφορετικές κατευθύνσεις. Μάλλον για κάποιο άλλο παιχνίδι της εταιρίας θα προοριζόταν αυτό το manual. Δεν μπορώ να το εξηγήσω διαφορετικά.

Γραφικά

Στην εισαγωγική οθόνη εμφανίζεται το πρόσωπο του Highlander. Το οποίο αν και δεν φέρνει και τόσο στον Christopher Lambert (σ.σ. Omenfoever: Ηθοποίος ντουβάρι ο Χριστόφορος

Λαμπέρτης) είναι καλοσχεδιασμένο. Κατά τα άλλα τα γραφικά είναι χοντροκομμένα με τόσο εμφανή τα pixels που σχεδόν μπορείτε να τα μετρήσετε ένα προς ένα. Δυστυχώς είναι πολύ πρόχειρη δουλειά που μοιάζει να έγινε εντελώς βιαστικά. Με μόνη καλή την εισαγωγική στατική οθόνη δεν είναι δυνατό να αποσπάσει ο τομέας των γραφικών θετικά σχόλια.



Υποτίθεται πως ο Ramirez σας εκπαιδεύει όπως και στην ταινία.

Ήχος

Από την άλλη πλευρά και ο ήχος φαίνεται να ακολουθεί την ίδια πορεία. Το μουσικό θέμα στην εισαγωγή θα ταίριαζε περισσότερο στο Rasman, παρά στον συγκεκριμένο τίτλο. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο τρία ηχητικά εφέ που θα ταίριαζαν σε κάποιο διαστημικό σκηνικό.

Γενικά

Το παιχνίδι δεν είναι μέτριο, είναι απλά κακό μέχρι αηδίας. Είναι μακράν ότι χειρότερο υπάρχει σε 8bit. Ποιόν τομέα να πιάσεις και ποιόν να αφήσεις; Για τα άθλια γραφικά, τον σπαστικό ήχο ή το ανύπαρκτο gameplay; Ενώ είχε σαν βάση ένα πολύ δυνατό σενάριο από μια επιτυχημένη ταινία, πραγματικά δεν ξέρω τι έγινε τότε εκεί στα γραφεία της Ocean και κατάφεραν το Highlander να πάει ένα σκαλί ακόμη παραπέρα στον σκοτεινό υπόνομο με τα χειρότερα παιχνίδια όλων των εποχών. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως ένα από τα χειρότερα της Ocean. Προσωπικά το χαρακτηρίζω πολύ απλά σαν ένα από τα χειρότερα παιχνίδια που έχουν βγει ποτέ σε τούτο τον μάταιο κόσμο.

Φυσικά το παιχνίδι υπάρχει και σε Commodore και σε Spectrum. Απλά μην περιμένετε να δείτε κάτι καλύτερο από αυτό σε καμία περίπτωση. Αν τουλάχιστον διέθετε αξιοπρεπές gameplay τα πράγματα θα ήταν πολύ καλύτερα. Φαντάζομαι πως εκεί στην Ocean, πρέπει να έβαλαν στοίχημα να βγάλουν το χειρότερο δυνατό παιχνίδι τους, και μάλλον τα κατάφεραν πολύ καλά.



STREET FIGHTER II

Publisher: US Gold
Platform: Amiga 500

Year: 1992
Review: Κώστας "The Punisher"

Χιλιάδες τόνοι μελάνι έχουν σπαταληθεί για το Sf2. Αλλά όχι άδικα. Πρόκειται για το καλύτερο beat em' up όλων των εποχών. Στο σημερινό review μας όμως θα ασχοληθούμε με ένα port που δίχασε καθώς όσοι το λάτρευαν άλλοι τόσοι το μίσησαν. Φυσικά πρόκειται για τη μεταφορά του Street Fighter 2 στην Amiga500, από την US Gold, το 1992.

Λίγη ιστορία είναι απαραίτητη σε αυτό το σημείο καθώς πριν γράψουμε οτιδήποτε πρέπει να εξετάσουμε τα δεδομένα της χρονικής στιγμής. Το SF2 στα arcades είχε δημιουργήσει τεράστιες προσδοκίες καθώς ήταν η best selling καμπίνα παγκοσμίως. Η Capcom είχε ξεκάθαρα ένα μεγάλο hit στα χέρια της. Και το ήξερε από νωρίς.

Όλοι οι κάτοχοι κονσόλας εκείνη την εποχή ανυπομονούσαν να δουν την μεταφορά στην τηλεόραση του σαλονιού τους. Το SNES και το Mega Drive μεσουρανούσαν και αντίστοιχα οι κάτοχοι των 16bit home ανυπομονούσαν και αυτοί να δουν τη μεταφορά. Συνολικά τα μηχανήματα που έκαναν port είναι η Amiga, AtariST, Commodore64, AmstradCPC, ZX Spectrum και φυσικά ο PC. Όλοι κυριολεκτικά ήθελαν το θαύμα σπίτι τους ώστε να μην χαλάνε 50άρικα στις αίθουσες. Σήμερα θα ασχοληθούμε με το port της Amiga. Το οποίο δίχασε τον "λαό" αλλά εγώ το λάτρεψα.

Αναδρομή/Flashback

Αν μου επιτρέψετε θα κάνω μια προσωπική αναδρομή. Η σχέση μου με το Street Fighter 2 μπορεί να χαρακτηριστεί σχεδόν ερωτική. Ακόμα και πολλές παιδικές ζωγραφιές μου είχαν ως πηγή έμπνευσης το διαμάντι της Capcom.

Το 1992 το πρωτοείδα στην Amiga ενός φίλου μου σπίτι του. Το arcade δεν το είχα δει ακόμα. Βλέποντας την εισαγωγή με το μπουνίδι (έστω και με ένα frame) και κυρίως ακούγοντας το εκπληκτικό soundtrack με την προσθήκη samples από ηλεκτρική κιθάρα με ξετίναξε!

Για το gameplay δεν είχα μέτρο σύγκρισης καθώς το πρωτοείδα στην Amiga. Είχαμε δύο joystick (μην τυχόν τολμήσει κάποιος να ρωτήσει τι joystick είχαμε...) και τα διπλά έπαιρναν και έδιναν. Στην αρχή αγαπημένος μου ήταν ο Guile καθώς η σκούπα του ήταν σχεδόν cheat και έπιανε σε μεγάλη απόσταση τον φίλο μου amiga Γιάννη. Αυτός έπαιρνε Ryu ή Ken και τα διπλά έπεφταν σύννεφο. Από τις πρώτα κιάλας στιγμές καταλάβαμε ότι το να αλλάζεις τις 4 δισκέτες του παιχνιδιού θα μάς έσπαγε τα νεύρα οπότε διαλέγαμε μια πίστα και κάναμε rematch ώστε να μην φορτώνουμε ξανά. Μετά από τον Guile, ο οποίος μου άρεσε πολύ στις κινήσεις, πήρα κι εγώ Ryu.

Στα διπλά προσπαθήσαμε να βγάλουμε τις ειδικές κινήσεις οι οποίες όμως ήταν κομματάκι δύσκολο είναι η αλήθεια. Έχει μείνει θυρυκική η Dragon Punch τη στιγμή που μου ερχόταν με ελικοπτεράκι ο Ken. Διαφοροποιημένες λίγο οι special κινήσεις αλλά το αποτέλεσμα δεν αλλάζει. Το παιχνίδι κρατούσε την αδρεναλίνη και άντεχε στον χρόνο.

Ας περάσουμε όμως και στο review επιτέλους.

Ή θα το μισήσεις ή θα το αγαπήσεις. Προσωπικά το αγάπησα. Είναι εντελώς διαφορετικό από το arcade και υπάρχουν άλλες ισορροπίες μεταξύ των παικτών, ο Guile για παράδειγμα είναι πιο δυνατός από ποτέ. Σχεδόν κοντράρει στα ίσια τον Ryu και τον Ken. Όλοι οι παίκτες πλέον κινούνται σε άλλα gameplay πρότυπα αρκετά διαφορετικά του arcade. Δεν λέω κατώτερα, αλλά λέω διαφορετικά και έχω τον λόγο μου για αυτό. Δεν ξέρω αν φταίει ότι η πρώτη μου εμπειρία ήταν στην Amiga αλλά το θεωρώ διαφορετικό παιχνίδι από το arcade και δεν με χαλάει.



Δεν υπάρχουν μεσαίες και μικρές κλοτσιές και μπουνιές καθώς όλα γίνονται με συνδυασμούς με την αντίστοιχη κατεύθυνση του joystick. Η μεσαία κλοτσιά εδώ υπάρχει ως δυνατή κλοτσιά για παράδειγμα. Αντίστοιχα και οι μπουνιές. Για παράδειγμα, όσες έκαναν μικρή ζημιά στο arcade εδώ σου κόβουν αρκετά. Το αξιοπεριεργό πάντως είναι ότι οι special κινήσεις άλλαξαν λίγο. Αυτό που θα μπορούσε να πει κάποιος ως αρνητικό - ειδικά εάν πριν είχε δει την έκδοση για SNES και MD - είναι το framerate και το "choppy" animation.

Οι κινήσεις πραγματοποιούνται με ένα κουμπί και αυτό ίσως δυσκολεύει μερικούς. Ο ήρωας προγραμματιστής Gordon Fong κατάφερε και πέρασε το μεγαλύτερο ρεπερτόριο κινήσεων με συνδυασμό κατεύθυνσης. Και οι οκτώ κατευθύνσεις δίνουν διαφορετικές κινήσεις σε συνδυασμό με το fire λοιπόν. Επίσης οι special κινήσεις είναι κατ' ομολογία πολύ δύσκολες. Βγαίνουν, αλλά θέλουν αρκετή εξάσκηση. Πολύ περισσότερη από το arcade.



US Gold. Επίσης, ο μοναδικός προγραμματιστής για το SF2 στην US Gold ήταν τότε ο 21χρονος Gordon Fong ο οποίος είχε ένα απίστευτο σε όγκο task να ολοκληρώσει, και μάλιστα ήταν από τις πρώτες του δουλιές. Δεν μιλάμε για ένα απλό arcade αλλά για το νούμερο ένα σε πωλήσεις arcade σε Ιαπωνία, Αμερική και Ευρώπη μέσα σε ένα μόλις χρόνο κυκλοφορίας (εν έτει 1991).

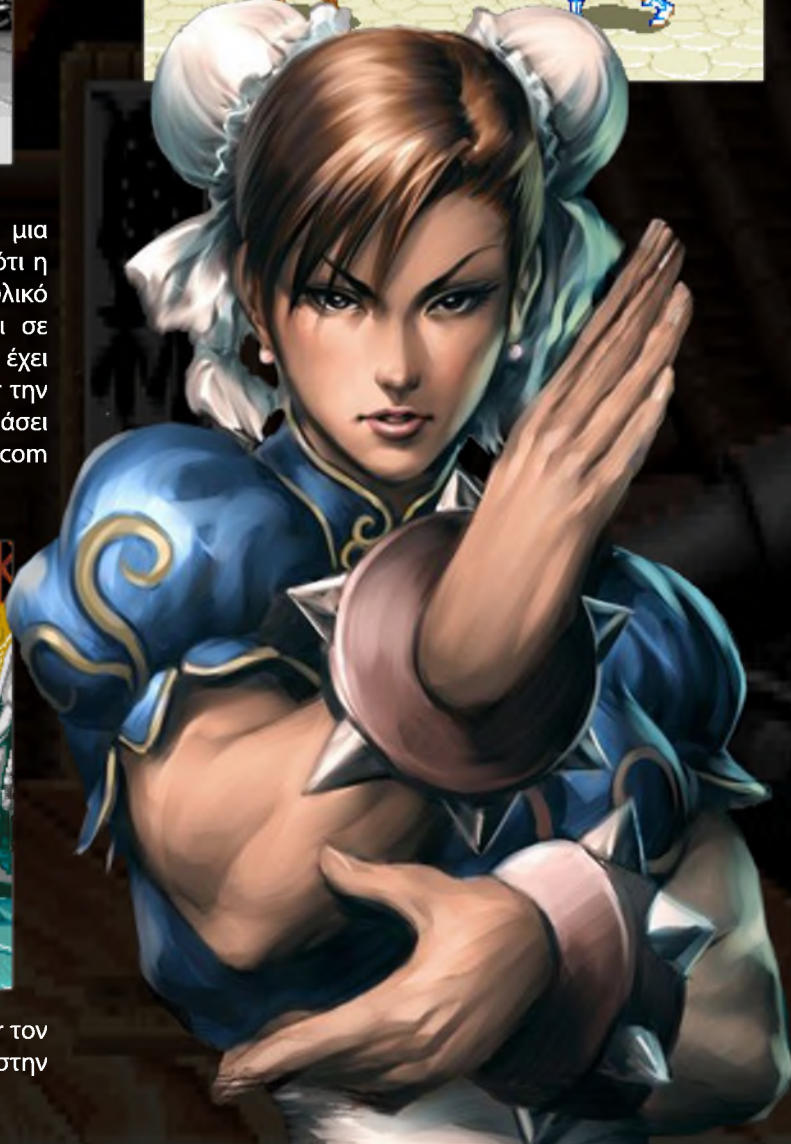
Ο Gordon Fong έπρεπε σε δύο μήνες να προλάβει το deadline των Χριστουγέννων και όπως καταλαβαίνουμε η US Gold δεν φημιζόταν ποτέ για τη βοήθεια στους προγραμματιστές της. Οπότε το συνολικό αποτέλεσμα (και για το gameplay) ας αποδοθεί στην αξιόλογη δουλειά ενός και μόνου ατόμου. Προσωπικά -και υπό αυτές τις συνθήκες- το θεωρώ ένα μικρό θαύμα. Δείτε τις σημερινές προσπάθειες port του παιχνιδιού και προσπαθήστε να φανταστείτε πώς θα ήταν η τελική έκδοση εάν οι εταιρίες δεν είχαν "rush for cash".



Σε αυτό ακριβώς το σημείο χρειάζεται να κάνουμε μια παρένθεση για τη US Gold. Καταρχάς να επισημάνουμε ότι η Carcom δεν βοήθησε ποτέ τη US gold καθώς δεν δόθηκε υλικό και προγραμματιστική εμπειρία όπως συνήθως γίνεται σε αντίστοιχες περιπτώσεις. Ο project manager Tony Bickley έχει δηλώσει κατά λέξη "Έπρεπε να κάνουμε reverse engineer την AI καθώς δεν πήραμε καμιά βοήθεια από την Carcom". Βάσει αυτής της δήλωσης η προσωπική μου άποψη η ίδια η Carcom δεν ήθελε να γίνει port το SF2 στα 16bit.



Ίσως ήθελε να εκμεταλλευτεί με έναν δικό της Publisher τον τίτλο. Αλλιώς θα έδινε βοήθεια στο AI και το source code στην



Γραφικά

Οι χαρακτήρες και οι πίστες έχουν μεταφερθεί πιστά θα μπορούσαμε να πούμε. Φυσικά το animation κάθε πίστας και η λεπτομέρεια του ηλεκτρονικού δεν θα μπορούσαν να χωρέσουν σε 4 δισκέτες των 720KB. Παρόλα αυτά υπάρχει και animation σε ορισμένες πίστες, όπως στις Chun Lee. Στην πίστα του Dhalsim ξεχάστε την κίνηση των προβοσκίδων (και τους ήχους τους) καθώς το μέγεθος μάλλον θα έτρωγε χωρητικότητα από πιο βασικά συστατικά του παιχνιδιού. Πολύ εντυπωσιακή πίστα αυτή του Guile που έχει και background animation. Τα sprites ούτε πολύ μεγάλα ούτε μικρά. Έχουν την απαραίτητη λεπτομέρεια που χρειάζεται για να ταυτιστείτε. Στα ενδιαμέσα του παιχνιδιού υπάρχουν και οι γνωστές πίστες για να σπάσετε αυτοκίνητα και βαρέλια. Αν παραλείψετε το γεγονός ότι για να φορτώσουν τα γραφικά ίσως και να σας ζητηθούν δύο δισκέτες, μην παραπονεθείτε. Σκεφτείτε λίγο και εμάς που μεγαλώσαμε σε Amigaδικα...



Ο Honda ετοιμάζεται να σας ρίξει μερικές σφαλιάρες.

Γενικά

Καταλαβαίνω ότι το παιχνίδι δίχασε πολλούς. Και ότι είναι "hate it or love it". Προσωπικά δεν θα μπορούσαν να φανταστώ τα home 16 computer χωρίς το Street Fighter 2. Τέσσερις δισκέτες, οκτώ χαρακτήρες, ωραίο soundtrack και ένα διαφορετικό gameplay που ισορροπεί μακριά από το arcade (και καλά κάνει).



Ήχος

Από την αρχή του review ανυπομονούσα να μιλήσω για τον ήχο. Απλή αποθέωση! Ο ήχος όντας μεταλλικός παισιώνεται με sample από κιθάρα και εκμεταλλεύεται τον υπέροχο στερεοφωνικό τετρακάναλο ήχο της Amiga. Προσωπικά εάν με ρωτήσετε το soundtrack της Amiga στις πίστες είναι ότι καλύτερο συνοδευτικό για το παιχνίδι και το έχω πολύ ψηλά στις προτιμήσεις μου. Ειδικά όταν θέλω να ακούσω το soundtrack του Street Fighter οπωσδήποτε. Ακούστε τον υπέροχο ήχο της εισαγωγής, το μουσικό θέμα της πίστας του Ken, του Guile και του Balrog. Η βασίλισσα του ήχου Amiga έκανε το θαύμα της καθώς τα samples είναι υπέροχα και με διαφορετική χροιά από τις υπόλοιπες εκδόσεις πχ. του SNES ή του Mega Drive. Η μεταλλική χροιά δίνει αυτόν τον υπέροχο τόνο που χαίρεσαι να τον ακούς ξανά και ξανά χωρίς να τον βαριέσαι ποτέ.

Οι ήχοι των παικτών χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο κάνουν την δουλειά τους. Δεν έχουν τη δειγματοληψία του ηλεκτρονικού αλλά υπάρχουν. Σαφώς οι προγραμματιστές...συγγνώμη ο προγραμματιστής έριξε το βάρος στη μουσική επένδυση/soundtrack και αυτό φαίνεται. Και δεν μας χαλάει.



Εκμεταλλεύεται όμως τις δυνατότητες της OCS Amiga; Σαφώς και όχι. Το demo της ομάδας NeeSo Games το αποδεικνύει με τη χρήση της Scorpiion Engine. Όμως πρέπει να σκεφτόμαστε με τα δεδομένα και τα κριτήρια του 1992.

Μόλις λίγα χρόνια η Amiga στην αγορά, χίλια προβλήματα και εμπόδια από την ίδια την Carcom, μια άπληστη US Gold, και ένας προγραμματιστής υπεύθυνος για το συνολικό αποτέλεσμα. Δεν τα πήγε άσχημα ο κύριος Fong.

GODS

Publisher: Bitmap Brothers
Platform: Amiga 500

Year: 1991
Review: Gus the Crusader

Πίσω στα early 80's, άμα δεν έτρωγες το φαΐ, η μάνα σου έπρεπε να γίνει αρκετά ευρηματική ώστε να σου αποσπάσει την προσοχή (tablet/phones που χρησιμοποιούνται σήμερα, ούτε ο Marty McFly δεν τα είχε δει τότε) και την κατάλληλη στιγμή που θα χάζευες με το στόμα μισάνοιχτο, να μπορέσει να σπρώξει την μπουκιά με το ψαρί (συνήθως) μέσα. Η δική μου είχε βρει το κόλπο και με έκανε χαζό, διαβάζοντας μου Ελληνική Μυθολογία. Σε ότι άλλο διάβαζε δεν υπήρχε ανταπόκριση οπότε το γύριζε ξανά σε Μυθολογία για να τελειώνει. Long story sort, καταλαβαίνετε ότι αναπόφευκτα θα μου αρέσαν τα παιχνίδια των οποίων η βασική θεματολογία αφορούσε στην Ελληνική Μυθολογία και στην αρχαία Ελλάδα γενικότερα.

Στα 90's τα παιχνίδια αυτά στην Amiga ήταν μετρημένα στο ένα χέρι: Altered Beast (1989), Populus II: Trials of the Olympian Gods (1991) και η πρώτη πίστα από το Myth: History in the Making (1989). Οπότε ο έρωτας με το Gods ήταν μοιραίος. Στον έρωτα αυτό βοήθησε και το γεγονός ότι πίσω από το παιχνίδι ήταν οι Βρετανοί The Bitmap Brothers (Rock Stars του Gaming εκείνης της εποχής).

Οποίος έχει παίξει παιχνίδια τους, θυμάται το τρίπτυχο που τα χαρακτηρίζει: καλοσχεδιασμένα γραφικά (πχ. Magic Rockets), μελωδική πρωτότυπη μουσική (πχ. Xenon 2) και υψηλό level δυσκολίας (πχ. Cadaver). Το Gods φυσικά δεν παρέκκλινε του κανόνα.



Η πόλη των Θρύλων έχει καταληφθεί από τους Τέσσερεις Φύλακες (τα τέσσερα Bosses του παιχνιδιού) και οι 12 Θεοί του Ολύμπου προσφέρουν «γη και ύδωρ» για να την πάρουν πίσω. Εδώ μπαίνει στο κάδρο ο ήρωας μας (φήμες αναφέρουν ότι είναι ο Ηρακλής), ο οποίος ξεκινά quest με σκοπό να επανακτήσει τον έλεγχο της πόλης και να την επιστρέψει πίσω στους Θεούς. Όλα αυτά με αντάλλαγμα την αιώνια ζωή διπλά τους στον Όλυμπο. Nice Deal Herc.

Gameplay

Το Gods είναι ένα κλασικό platform παιχνίδι με Puzzle στοιχεία. Ο ήρωας μας λοιπόν θα πρέπει να σκοτώσει διάφορων ειδών τέρατα, να εκτελέσει άλματα, να ανέβει σκάλες, να ανοίξει πόρτες με τα κλειδιά που θα βρει και να λύσει puzzles που σχετίζονται κυρίως με τη σωστή χρήση αντικείμενων και μοχλών (trial and error μέχρι, κυριολεκτικά, θανάτου). Λύνοντας τους γρίφους θα καταφέρετε να προοδεύσετε και να αποκτήσετε το χρυσό κλειδί που θα ξεκλειδώσει την πόρτα που θα σας οδηγήσει στην επόμενη πίστα.. Σε αρκετές περιπτώσεις η λύση ορισμένων puzzle θα σας οδηγήσει και σε κρυμμένα δωμάτια με θησαυρούς, διαμάντια, χρυσές ταφικές μάσκες και νομίσματα. Τα πλούτη αυτά αθροίζονται με τα υπόλοιπα που κερδίζετε σκοτώνοντας τέρατα ή τα βρίσκετε στον δρόμο σας. Σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού μπορείτε κάνοντας χρήση του πλούτου σας να αγοράσετε διάφορων ειδών όπλα και power ups από τον μαθηματικό που είχα στην Β' Γυμνάσιου, εεεε μα τι λέω, τον έμπορο που εμφανίζεται με το σάκο του στον ώμο σαν άλλος Αϊ-Βασίλης. Τα όπλα που μπορείς να αποκτήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ποικίλουν: μαχαιριά, δόρατα, τσεκούρια-smart bombs, το Hadouken του Ryu, αστεράκια, μέχρι και ένα ιπτάμενο πλάσμα που φτύνει φωτιά.

Οι εχθροί σάς προσεγγίζουν από στεριά και αέρα και σε ορισμένα σημεία δεν σας αφήνουν να πάρετε ανάσα αφού επιτίθενται μαζικά και από 360ο. Η ποικιλία που παρουσιάζουν είναι εκπληκτική: Τέρατα που περπατάνε στηριζόμενα σε ένα πόδι και ένα χέρι, φτερωτά goblins που έρχονται να σας χαϊδέψουν από κοντά, πελώρια φίδια σε καζανιά που μετά από ορισμένες βολές κονιορτοποιούνται σε μικρότερα φίδια που ξεχύνονται να σας δαγκώσουν τα δαχτυλάκια των ποδιών, νυχτερίδες χρώματος ταμπά, τραγοπόδαροι ακόλουθοι του Πάνα που έχουν κόψει το αλκοόλ και είναι άσοοι στο σημάδι, δικέφαλα πλάσματα που ανοιγοκλείνουν τα στόματα τους πιο γρηγορά και από τον Pac-man, Μέλισσες XXL, μέχρι και ρομποτάκια που νομίζεις ότι βγήκαν από το Short Circuit.

Το παιχνίδι έχει πολύ καλό χειρισμό, ο οποίος και συνηθίζεται/κατανοείται εύκολα από τις πρώτες πίστες. Με συνδυασμό κουπιών (πάνω/κάτω μαζί με fire button), ο ήρωας μας έχει τη δυνατότητα να προσθαφαιρεί αντικείμενα στο μικρό inventory του (max 3 αντικείμενα) και να ανεβοκατεβάζει μοχλούς. Προσωπικά, τα κουμπιά του keyboard πάντα με βολεύαν σε όλα τα παιχνίδια και μια φορά που το δοκίμασα με joystick έτρεξα γρηγορά στο μπάνιο για να μην με ακούσουν να κλαίω. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι ο χειρισμός δεν είναι καλός και ότι εσείς δεν έχετε τα skills ώστε να το γευτείτε με το αγαπημένο σας joystick.



Γραφικά

Έχει γίνει σοβαρή δουλίτσα και αυτό βγαίνει προς τα έξω. Από την επιλογή χρωμάτων-παλέτας μέχρι και τις λεπτομέρειες στο σχεδιασμό. Στο Background θα βρείτε το αρχαιοελληνικό στοιχείο στο μεγαλείο του: καλοσχεδιασμένοι κίονες Δωρικού και Κορινθιακού ρυθμού, ζωγραφισμένα αγγεία, μέχρι και τις classic τοιχογραφίες με τα δελφίνια και τα Ταυροκαθάψια (μάλλον οι Bitmap είχαν πεταχτεί από το παλάτι της Κνωσού πριν πάνε Μάλια για πύσμα). Ευτυχώς το αρχαιοελληνικό στοιχείο δόθηκε σε σωστή ποσότητα και δεν πέρασε σε κιτς επίπεδα. Τα sprites εμπεριέχουν αρκετή λεπτομέρεια και ομαλή κίνηση. Μπορώ να θυμηθώ δυο-τρεις περιπτώσεις που εμφανίζονται πολλά μαζεμένα και υπάρχει ελάχιστη καθυστέρηση στην κίνηση, αλλά αυτό είναι πταίσμα. Εντυπωσιακή είναι η κίνηση και η λεπτομέρεια των sprites των τεσσάρων Bosses που θα ιδρώσετε για να τους κερδίσετε (είπαμε trial and error μέχρι θανάτου).

Ήχος

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει κάποιο soundtrack να παίζει στο Background και απλώς ακούγονται, ομολογουμένως, αρκετά ηχητικά εφέ (λαχάνιασμα του ηρώα όταν ανεβοκατεβαίνει σκάλες, ένα τσιτωμένο «Χουπ...» κάθε φορά που κάνει άλμα, βήματα, τριξίματα πόρτας κλπ.). Όλα τα λεφτά είναι το μπιτάτο κομμάτι που παίζει στην εισαγωγή, το οποίο όπως και στο Xenon 2, το έχει επιμεληθεί εξωτερικός συνεργάτης-μουσικός. Εν προκειμένω, ο John Foxx που ίσως τον γνωρίζετε από το new wave συγκρότημα Ultravox μάς έδωσε το κομμάτι με τίτλο "In to the wonderful" και όντως είναι wonderful.



Γενικά

Το παιχνίδι το ξαναέπιασα «μουδιασμένα» μετά από αρκετά χρονιά (σχεδόν 20), την εποχή της καραντίνας που εκτρέφαμε μύγες στα σπίτια μας. Βλέπετε λίγο πιο πριν είχα ασχοληθεί με άλλα παιχνίδια της εποχής και μερικά από αυτά με απογοήτευσαν είτε γιατί δεν είχαν οπτικοακουστικές γεράσει πολύ καλά, είτε γιατί λόγω μεγαλύτερης εμπειρίας πλέον τα έκρινα με αυστηρά κριτήρια (Ναι, για σένα λέω Kick Off 2).

Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει δεν έχει γεράσει καθόλου και τελικά δεν πρόκειται να γεράσει ποτέ. Μάλιστα έγινε και remake σχετικά πρόσφατα (2018) και σου δίνει την επιλογή να το παίξεις με το original γραφικά του. Το Gods θα είναι πάντα εκεί και θα σε περιμένει για να σε μπερδέψει με τους γρίφους του και να σε εκνευρίσει με τη δυσκολία του ώστε στο τέλος, όπως και στις αρχαίες τραγωδίες, να επέλθει η «Κάθαρση» και να φύγεις γεμάτος.

Ο Simon Bisley είναι ο δημιουργός του εκπληκτικού box cover του παιχνιδιού. Τα χεράκια του ίδιου καλλιτέχνη έχουν σχεδιάσει αρκετά κόμικς για τις DC και Marvel, εξώφυλλα δίσκων (κυρίως του Danzig) καθώς και box cover μεταγενέστερων παιχνιδιών (πχ Tekken Tag Tournament 2).

Πριν Παίξεις

Βλέπεις την ταινία "Jason and the Argonauts" (1963) για να μάθεις ποιος είναι ο Τάλως και να αποφύγεις το σοκ του πρώτου Boss. Ρυθμίζεις την playlist σου έτσι ώστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να ακούς εναλλάξ και σε repeat, τα εξής δυο τραγούδια: Iron Maiden-Alexander the Great και Manowar-Achilles, Agony and Ecstasy in Eight Parts!

TITUS THE FOX

Publisher: Titus Software
Platform: Amiga 500

Year: 1992
Review: Gus the Crusader

Tο Titus the Fox είναι ένα side-scrolling platform με Puzzle στοιχεία που αναπτύχθηκε από την Titus Interactive για την Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Game Boy και MS-DOS. Αρχικά το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει έναν χρόνο νωρίτερα (1991) με το όνομα Lagaf: Les Aventures de Moktar- Vol 1: La Zoubida, και είχε βασιστεί σε ένα τραγούδι του Γάλλου κωμικού Lagaf' με το όνομα La Zoubida (φανταστείτε κάτι ανάλογο του «Είχα πάει Λαϊκή» από τον Δ. Μυλωνά). Εν συνεχεία, η Titus Interactive αφού του έκανε ρεκτιφιέ (αντικατάσταση του κεντρικού χαρακτήρα με τη μασκότ της, αλλαγή σε ένα μουσικό θέμα και αφαίρεση του 15ου level) το έδωσε στο λαό με την τελική ονομασία Titus the Fox: To Marrakech and Back.

Σενάριο

Μην περιμένετε κάτι πρωτότυπο. Η Foxy Fox, ρεπόρτερ του περιοδικού Fox and Locks, ενώ βρισκόταν στην έρημο Σαχάρα σε αποστολή, δέχθηκε ξαφνική επίθεση και απήχθη από ληστές. Η Foxy τελικά κατέληξε στο χαρέμι του αδιάτακτου Shah Hassan και εδώ, κλασικά, έρχεστε εσείς στην ιστορία. Αναλαμβάνετε τον ρόλο του Titus, αρραβωνιάρη της Foxy, ο οποίος το κόβει με τα πόδια από το Παρίσι με προορισμό τη Σαχάρα, για να ελευθερώσει την καλή του και να συνεχίσει έτσι να ζει τον έρωτα του.

Το παιχνίδι απλώνεται σε 14 level (στο 15ο απλά παρακολουθείτε το φινάλε). Ξεκινάτε από μια γειτονιά του Παρισιού, κατεβαίνετε στο Μετρό, συνεχίζετε σε κατακόμβες, περνάτε από μια γειτονιά με παλιές πολυκατοικίες, ξανακατεβαίνετε σε υπόγεια διαδρομή προς Μαρακές, μπαίνετε στις εντυπωσιακές πυραμίδες, εισέρχεστε στην έρημο, περνάτε μέσα από σωλήνες πετρελαίου, σώζετε τη Foxy και συνεχίζετε μέχρι να επιστρέψετε στο Παρίσι.

Στον δρόμο σας θα αντιμετωπίσετε εξαιρετικά μεγάλη ποικιλία εχθρών: μεθυσμένους με μεγάλο απόθεμα σε άδεια μπουκάλια, γαλλικά (λογικά) μπουλντόκ, γάτες πιο άσχημες και από κουνάβια, καλόπαιδα με σφεντόνες, φακίρηδες που φτύνουν μαχαιριά, μούμιες με Rayban κλπ. Επίσης, διάσπαρτα σε διάφορες πίστες (3,5,7,9,11) σας περιμένουν τα Bosses, τα οποία γενικά δεν παρουσιάζουν κάποια ιδιαίτερη δυσκολία.



Ο κακομούτσουνος τύπος σίγουρα δεν θέλει το καλό σας.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε διαφορά πράγματα που μπορείτε να εκτοξεύσετε με μανία στους αντίπαλους σας όπως μπουκάλια, κουτιά, σακούλες σκουπιδιών κουβάδες μπογιάς, σάκουκ κλπ. Πέραν αυτών, θα βρείτε και επαναχρησιμοποιούμενα αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν προχωρήσετε στο παιχνίδι. Έτσι, το τραμπολίνο θα σας βοηθήσει να πηδήξετε ψηλότερα και να περάσετε σημεία που δεν φτάνετε με το άλμα σας ενώ το μαγικό χαλί, όπως και το πατίνι, θα σας πάρει στις πλάτες του και θα σας μεταφέρει σε πιο μακρινά σημεία στην πίστα. Ιδιαίτερα χρήσιμη η μπάλα, πάνω στην οποία μπορείτε να χοροπηδήσετε και να εκτοξευτείτε στον αέρα άλλα και να την πετάξετε με σκοπό να σκοτώσετε τους εχθρούς σας.

Το παιχνίδι δεν χρειάζεται να το τελειώσετε "in one sitting". Στο αρχικό μενού δίνεται η επιλογή εισαγωγής κωδικού που θα σας οδηγήσει στο αντίστοιχο level. Τους κωδικούς αυτούς τους βρίσκετε σε κάθε level μαζεύοντας λυχναράκια. Κάποιες φορές θα είναι μπροστά σας ενώ άλλες φορές θα πρέπει να ιδρώσετε για να τα βρείτε. Παράλληλα με τα λυχναράκια, θα βρείτε και άλλα πράγματα που θα σας βοηθήσουν. Τα λουκετάκια θα σας επιτρέψουν να συνεχίσετε από τα σημεία που τα βρήκατε σε περίπτωση που χάσετε ζωή και τα κουτάκια με τους ρόμβους θα σας αναπληρώσουν την ενέργεια. Τα κουτάκια με τους ρόμβους που συγκεντρώνετε αθροίζονται στην αρχή κάθε πίστας και, αν μαζέψετε αρκετά, μετατρέπονται σε ζωές.



Το γεγονός ότι υπάρχει σύστημα εισαγωγής κωδικού προφανώς και έδωσε στο παιχνίδι το άλλοθι που χρειαζόταν ώστε να γεμίσει με trial and error σημεία και απενοχοποιημένα πλέον να νιώθει τα χέρια σας να ιδρώνουν πάνω στο πληκτρολόγιο. Δεν είναι λίγες οι φορές που θα σας ακούσουν οι γείτονες να ρίχνετε τα «γαλλικά» σας επειδή η αλεπού προσγειώθηκε σε καρφιά που δεν φαίνονταν ή χρησιμοποιήσατε ένα αντικείμενο με λάθος τρόπο (πχ με το κουτί σκοτώσατε εχθρό αντί να το στοιβάξετε για να ανέβετε σε μια πλατφόρμα). Τα Puzzle στοιχεία σε κάποιες πίστες είναι έντονα. Πρακτικά αυτό σημαίνει ότι για να περάσετε στο επόμενο level θα πρέπει να κάνετε συγκεκριμένη χρήση αντικειμένων ή να ακολουθήσετε μια συγκεκριμένη πορεία μέσα στην πίστα.

Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έχουν φροντίσει να εισάγουν (εντυπωσιακά) πολλά Secrets. Έτσι, υπάρχουν σημεία στις πίστες που αν σκύψεις ή συρθείς στα κατάλληλα σημεία θα οδηγηθείς σε μυστικά δωμάτια με bonus, σε shortcut ολόκληρης της πίστας ή και σε shortcut περισσότερων πιστών. Το συγκεκριμένο στοιχείο δίνει replay value αφού θα σας ωθήσει να δείτε τις πίστες με άλλο μάτι κάθε φορά που παίζετε το παιχνίδι.

Το μοναδικό μείον που μπορούμε να προσάψουμε συνολικά στο παιχνίδι είναι το scrolling, δεδομένου ότι πρέπει να έχετε διανύσει τα ¾ της οθόνης για να αποκαλυφθεί η επόμενη οθόνη. Έτσι σε πολλές περιπτώσεις θα βρεθείτε μετωπική με διάφορους οι οποίοι δεν θα διστάσουν να παραβιάσουν τον προσωπικό σας χώρο και να σας αφαιρέσουν ενέργεια.

Το παιχνίδι έχει καλό χειρισμό και η αλεπού σας θα ανταποκριθεί πλήρως σε ότι και να της ζητήσετε. Αρκετές είναι οι φορές που θα πρέπει να χαϊδέψετε απαλά τα πλήκτρα για να μπορέσετε να μετακινήσετε την αλεπού σας στο χείλος του γκρεμού ή να χαϊδέψετε εξίσου απαλά το άλμα ώστε να πραγματοποιήσετε ένα μικρό πήδημα και να βρεθείτε στην επόμενη πλατφόρμα χωρίς να σας πάρουν το σκαλπ τα καρφιά στο ταβάνι.



Τώρα ποιος είναι πιο έκπληκτος, εσείς ή ο σκύλος;

Γραφικά

Τα γραφικά είναι αρκετά χαριτωμένα, σχεδιασμένα με καρτουניστική διάθεση και πολλή προσοχή στη λεπτομέρεια. Στο Background θα δείτε τον καπνό που βγαίνει από τις καμινάδες των σπιτιών, τα φωτά από τα διαμερίσματα, μεγάλα αγάλματα φαραώ και τοιχογραφίες Αιγύπτιων αλλά και καλοσχεδιασμένους αμμόλοφους στην έρημο κάτω από ένα ουρανό βαμμένο με υπέροχα ζεστά χρώματα.

Ήχος

Την πρώτη μου επαφή με το παιχνίδι την είχα μέσω ενός Amstrad 5086 (8 MHz 8086 CPU, 640 KB RAM) χωρίς, προφανώς, κάρτα AdLib. Έστω και μέσω των μπιμπλικιών που απέδιδε το PC, το soundtrack του παιχνιδιού τότε μου είχε φανεί εξαιρετικά ταιριαστό και μοναδικό. Ακούγοντας το μετά από χρόνια με τον κατάλληλο εξοπλισμό έχω να προσθέσω ότι είναι καταπληκτικό. Η μουσική είναι αρκετά προσεγμένη και έχει γραφτεί σε χαρωπούς Ανατολίτικους ρυθμούς ενώ δεν λείπουν και κάποια εφέ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Γενικά

Οποίος έχει παίξει το Blues Brothers της ίδιας εταιρίας, καταλαβαίνει ακριβώς τι θα βρει στο Titus the Fox, χωρίς να σημαίνει ότι η εταιρία δεν το πήγε ένα βήμα παρακάτω. Είναι ένα γρήγορο και τρομακτικά εθιστικό platform που θα σας κρατήσει απασχολημένους για πολύ καιρό. Το παιχνίδι κατά τη φόρτωση του σας εμφανίζει το μήνυμα "YEAAA...YOU ARE STILL PLAYIN MOKTAR IN..." αναγράφοντας τη χρόνια που βρισκόμαστε. Κάτι ήξεραν οι προγραμματιστές του... Must play!



Όχι και τα πιο συμπαθητικά ψάρια έτσι δεν είναι;

WINGS OF FLURY

Publisher: Broderbund
Platform: Amiga 500

Year: 1990
Review: Johny Cage

Aκόμα ένα πολυπαιγμένο παιχνίδι εκείνης της εποχής στην αγαπημένη μας κυρία! Μιας εποχής όπου το gameplay ήταν το κύριο ζητούμενο, κάτι που λείπει δυστυχώς από τα σημερινά παιχνίδια.

Σενάριο

Είσαι Αμερικανός πιλότος (με τους καλούς) ενός αεροσκάφους F6F Hellcat πάνω στο αεροπλανοφόρο USS Wasp στον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο (1944) στο θέατρο του Ειρηνικού και πρέπει να τα βάλεις (μόνος σου) με τις ορδές των (κακών) Γαπωνέζων που έχουν αρματωθεί στα νησιά και έχουν ενισχύσεις από αέρος με εχθρικά μαχητικά αεροπλάνα Kawasaki και Mitsubishi (δεν έφτιαχναν μόνο μηχανές και αυτοκίνητα). Το αστέιο είναι ότι η Ιαπωνική έκδοση έχει για κακούς τους Αμερικανούς και χειρίζεστε τους Ιάπωνες! Θα ήθελα πολύ να το παίξω έτσι! Θα χρειαστεί να αντιμετωπίσεις εχθρικά αεροπλανοφόρα και κάθε λογής πολεμικά πλοία.

Gameplay

Το βαρύ χαρτί του παιχνιδιού... Side scrolling όπως προανέφερα, παιχνίδι old-school για έναν παίκτη. Ο χειρισμός είναι αρκετά εύκολος, γίνεται με joystick (είχαν αναστενάξει τα tomahawk) αλλά μπορεί να παιχτεί και με πληκτρολόγιο. Η κατεύθυνση που ακολουθεί το σκάφος είναι αυστηρά ανοδική ή καθοδική σε οριζόντιο άξονα, όπως και η οπτική του παιχνιδιού. Αυτό συμβαίνει και με τη στόχευση όταν πυροβολείτε. Είναι εύκολο να τον μάθει και είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικός.



Το παιχνίδι έχει διαβαθμιζόμενη δυσκολία υπό τη μορφή αποστολών (με στρατιωτικό αξίωμα). Έχετε να επιλέξετε από ένα μόνο νησί με εχθρούς, αρχικά μέχρι 2-3 και 1-2 εχθρικά πολεμικά πλοία για να αντιμετωπίσετε. Το αεροπλάνο είναι εξοπλισμένο με άπειρες σφαίρες και με την επιλογή από βόμβες, ρουκέτες και τορπίλη που καλείστε να επιλέξετε ανάλογα την αποστολή. Προσοχή όμως. Τελειώνουν εύκολα και θα πρέπει να γυρίσετε πίσω στο αεροπλανοφόρο σας για να αλλάξετε όπλο.

Τα καύσιμα επίσης δεν είναι ατελείωτα και θα πρέπει και σε αυτή τη περίπτωση να τα αναπληρώσετε. Το παιχνίδι έχει δύο οπτικές, μια κοντινή όπου βλέπετε το αεροσκάφος σας καθώς και τους αντιπάλους με λεπτομέρεια, και μια δεύτερη όταν ανεβείτε πολύ ψηλά και η πίστα ανοίγει για να έχετε καλύτερη οπτική και να σχεδιάζετε τα χτυπήματά σας.

Σε τόσο μεγάλο ύψος τα εχθρικά πολυβολεία δεν μπορούν να σας χτυπήσουν και μπορείτε να πετάτε από πάνω τους και να τους βομβαρδίζετε. Προσοχή και εδώ γιατί τα αντίπαλα καταδιωκτικά θα απογειωθούν και θα σας βρουν όσο ψηλά και αν πετάτε!

Όταν καταφέρετε χτύπημα σε κάποιο εχθρικό κτήριο ή πολυβολείο αμέσως στρατιώτες βγαίνουν από αυτό και τρέχουν να σωθούν, αλλά και να επανδρώσουν το κοντινότερο ανάχωμα. Εκεί νομίζω είναι το πιο διασκεδαστικό σημείο του παιχνιδιού και ο λόγος που είναι τόσο δημοφιλές. Θα πρέπει με γρήγορες κινήσεις και πριν φτάσουν στο επόμενο κτήριο να χρησιμοποιήσετε τα πολυβόλα του αεροσκάφους και να τους εξοντώσετε.



Οι αερομαχίες είναι ακόμα ένα ενδιαφέρον κομμάτι του παιχνιδιού. Θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε 1,2 ή και 3 αντίπαλα αεροσκάφη. Με καλή τεχνική θα πρέπει να βρεθείτε πίσω τους και να τους πλήξετε με τα πολυβόλα σας. Τότε το αντίπαλο σκάφος θα αρχίσει να βγάζει καπνούς και, αν συνεχιστεί αυτό, θα το καταρρίψετε πάνω στο νησί καταστρέφοντας οτιδήποτε βρεθεί στο διάβα του ή στη θάλασσα που θα βουλιάξει.

Κάθε αεροσκάφος που καταρρίπτετε, σχηματίζει έναν σταυρό στο control panel. Όταν εξοντώσετε ότι κινείται πάνω σε κάθε νησί, ένα μήνυμα σάς ειδοποιεί να γυρίσετε πίσω στο αεροπλανοφόρο για να ολοκληρωθεί η αποστολή. Εδώ θα πω τη μαύρη μου αλήθεια: Δεν έχω καταφέρει ποτέ να προσγειωθώ. Σχεδόν κάθε φορά θα πέσω πάνω στο αεροπλανοφόρο με φόρα και θα εκραγώ ή θα πάω στον πάτο της θάλασσας...!

Ευτυχώς προνόησαν για αστέρια παίκτες όπως εγώ και πληκτρολογώντας "Colin was here" αποκτούμε «ανοσία» και άλλα καλούδια που κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη.

Παρόλα αυτά ο σχεδιασμός τους προσδίδει έναν κωμικό χαρακτήρα στο παιχνίδι και, για ένα περίεργο λόγο, ακόμα και σήμερα 30+ χρόνια τα θυμάμαι (ιδιαίτερα τα ανθρωπάκια που βγαίνουν από ένα βομβαρδισμένο κτήριο ή πολυβολείο και τρέχουν να σωθούν!)



Ήχος

Μια ευχάριστη έκπληξη. Από το εμβατήριο στην εισαγωγική οθόνη που σου περιγράφει την κατάσταση του πολέμου και τη θέση σου σε αυτή, μέχρι τα εκπληκτικά για την εποχή εφέ. Ο παφλασμός του κύματος πάνω στο αεροπλανοφόρο, η ράμπα που ανεβάζει το αεροσκάφος στο διάδρομο τροχοδρόμησης σε βάζουν κατευθείαν στο κλίμα! Ο «βαρύς» ήχος των πολυβόλων και οι βόμβες που πέφτουν και σκάνε πάνω στους απελπισμένους Γιαπωνέζους, που ουρλιάζουν με αντιφατικά αστείο τρόπο καθώς τους εξολοθρεύετε, συντάσσουν μια ωραία πολεμική ατμόσφαιρα που εθίζει!

Γενικά

Ένα πολύ ωραίο ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι με απλό χειρισμό. Η πρωτοτυπία του είναι ότι, ενώ είναι ένα side scrolling shoot-em-up, παρ' όλα αυτά σου δίνει τη δυνατότητα να γυρίζεις πίσω στην πίστα για να ξαναεπιτεθείς σε όποιον δύσμοιρο εχθρό γλίτωσε αρχικά από τα πυρά σου.

Ουσιαστικά είναι η απόδειξη ότι ένα απλό παιχνίδι μπορεί να γίνει διασκεδαστικό και δημοφιλές χωρίς να έχει τα mind blowing γραφικά. Λογικά οι περισσότεροι που διαβάζετε το κείμενο το έχετε παίξει. Αν πάλι όχι, τότε σάς το συστήνω ανεπιφύλακτα.



Γραφικά

Το αδύναμο σημείο του παιχνιδιού, τα σχετικά συμπαθητικά sprites που απεικονίζουν από πλάγια όψη (side scrolling) τη θάλασσα, τον ουρανό και τα νησιά μέσα στους φοινίκες με οχυρώματα και πολυβόλα, τα αντιαεροπορικά όπλα και τα πολεμικά πλοία. Δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, και φυσικά δεν έχουν καμία σχέση με τις δυνατότητες του μηχανήματος. Δηλαδή, σαν πρώτη εικόνα το παιχνίδι δεν σε ενθουσιάζει και σίγουρα δεν δικαιολογεί τη φήμη του παιχνιδιού.



SHADOW OF THE



Publisher: Psygnosis
Platform: Amiga 500

Year: 1990
Review: telonio

Η αστραπή φώτισε ξαφνικά το μικρό δωμάτιο για μια στιγμή με το λευκό της φως, καθώς ακούστηκε ο βροντερός ήχος της να πέφτει στους λόφους λίγο ψηλότερα μέσα στο σκοτάδι. Η βροχή έπεφτε ασταμάτητα δύο ημέρες τώρα, και ο αέρας φυσούσε δαιμονισμένα κάνοντας τα ξύλινα παράθυρα να τρίζουν σε κάθε έντονο βουητό. Οι φλόγες στο τζάκι τρεμόπαιζαν δεξιά και αριστερά, δίνοντας την εντύπωση πως προσπαθούν να δραπετεύσουν μέσα από αυτό. Όμως η καύτρα καθησύχαζε τη νεαρή μητέρα και το νεογέννητο μωρό της, προσφέροντάς τους μια γλυκιά ζεστή μέσα στην παγερή νύχτα του άγριου χειμώνα. Η γυναίκα απλά έριξε ακόμη ένα γούνινο μικροσκοπικό στρώμα επάνω στο μωρό, το οποίο κινούταν νευρικά κάτω από τα χοντρά του σκεπάσματα.

Η ώρα περνούσε και ήταν αργά μέσα στη νύχτα, όταν ξαφνικά ένας δυνατός υπόκωφος κρότος ακούστηκε ακριβώς έξω από την πόρτα του παλιού ξύλινου σπιτιού. Η γυναίκα τρόμαξε και ανασηκώθηκε από το κρεβάτι κοιτώντας την πόρτα. Πέρασαν μόνο λίγα δευτερόλεπτα όπου μόνο η έντονη βροχή ακουγόταν να πέφτει δυνατά στην ξύλινη οροφή. Πολύ σύντομα, ένας δεύτερος κρότος δεν άργησε να ακουστεί πάλι έξω από την πόρτα. Αυτή τη φορά πολύ δυνατός, και κάνοντας την πόρτα να σειστεί. Το μωρό ξύπνησε και άρχισε να κλαίει δυνατά και να κουνά τα χέρια του έξω από τα σκεπάσματα. Η μητέρα του το πήρε αμέσως στην αγκαλιά της. Κρατώντας το σφιχτά κοιτούσε επίμονα με τρόπο την πόρτα και, με όσο θάρρος της είχε απομείνει, ψέλλιζε μια αρχαία προσευχή που της είχε μάθει η δική της μητέρα.

Ο φόβος ήταν μεγάλος γιατί στις πλαγιές του Κάραμουν είχε ακουστεί πως το κακό και η συμφορά είχε ήδη βρει τους ανθρώπους στα δυτικά, και πως ελάχιστοι κατάφεραν και έμειναν ζωντανοί για να εξιστορήσουν με τρόπο και αγωνία το ανίερο έργο των δαιμονικών υπάρξεων. Οι μάγοι δεν κατάφεραν να κρατήσουν τις πύλες κλειστές όταν χαρτογράφησαν τον σκοτεινό ουρανό κατά την περίοδο του Ουρίζεν, και το κακό ελευθερώθηκε επάνω από το Κάραμουν βυθίζοντας τον ήλιο και την ελπίδα στην άβυσσο.

Ξαφνικά, κάτω από τη σχισμή της ξύλινης πόρτας, στάχτη άρχισε να εισχωρεί με μεγάλη ταχύτητα μέσα στο σπίτι. Έμοιαζε σαν κάποιος τρελός εκεί έξω να φυσούσε με μανία τη στάχτη. Πολύ σύντομα ένα μέτρο σχεδόν μακριά από την πόρτα, στο εσωτερικό του σπιτιού, η στάχτη συγκεντρώθηκε συμπυκνωμένη και αιωρείτο λίγα εκατοστά πάνω από το ξύλινο πάτωμα. Οι στάχτες έκαναν μερικές περιστροφικές κινήσεις και άρχισαν να ανεβαίνουν προς την οροφή του σπιτιού από μια

μαγική και ανεξήγητη δύναμη. Η γυναίκα κοιτούσε τρομαγμένη με ορθάνοιχτα μάτια που δάκρυζαν, ενώ το μωρό της έκλαιγε με όση δύναμη είχε. Ένα πυκνό σύννεφο στάχτης στροβιλιζόταν μέσα στο μικρό σπίτι και ξαφνικά μια σχεδόν ανθρώπινη φιγούρα άρχισε να σχηματίζεται μέσα σε αυτό.

Και εκεί μπροστά στα θνητά της μάτια, προς μεγάλη της ατυχία, μέσα στα βροντερά βουητά και τις λευκές λάμπες των κεραυνών της νύχτας σχηματίστηκε μπροστά της ο Μάλετοθ. Το αρχαίο πρωτότοκο βδέλυγμα των σκοτεινών παλαιών θεών. Ο τρομερός άρχοντας των σκιών και των δαιμόνων. Μια σκοτεινή βλοσυρή φιγούρα που προκαλούσε τον απόλυτο τρόμο και τα ρίγη του θανάτου στα μάτια των θνητών. Με ύψος περίπου δύο μέτρα, ανεμίζοντας την κατάμαυρη και σχισμένη του κάπα λόγω κάποιου δαιμονικού αέρα που τον περιτριγύριζε, γύρισε αργά το μαύρο σκελετωμένο του κεφάλι και κοίταξε με τα μακάβρια κόκκινα μάτια του τη γυναίκα. Τα μαύρα και μυτερά πλοκάμια που εξείχαν ψηλά από τους ώμους του, έδιναν την ψευδαίσθηση πως ζητούσαν να τον χαϊδέψουν. Γύρω του ίπταντο μια πυκνή στάχτη από τα πόδια έως το ύψος των ώμων του. Μαγική διαβολόσκηνη όπως την αποκαλούσαν. Έλεγαν πως ήταν οι ανθρώπινες ψυχές που είχε καταπιεί ο Μάλετοθ. Κάθε ένα κόκκος στάχτης ήταν μια δύσμοιρη και καταδικασμένη ψυχή.

Η γυναίκα τον κοιτούσε παγωμένη από τον τρόμο και ενώ έκανε προσπάθεια, ήταν αδύνατο να βγει από το στόμα της οποιαδήποτε αρχαία προσευχή. Το μόνο που κατάφερε ήταν να σφίξει περισσότερο στην αγκαλιά της το νεογέννητό της. Οι στάχτες σταματήσαν τον τρελό τους χορό και άρχισαν γρήγορα να φεύγουν από κοντά του και να κατευθύνονται προς τη γυναίκα. Όταν η στάχτη πλησίασε κοντά της, αυτή με όσο σθένος της είχε απομείνει, έκανε μια προσπάθεια να ανασηκωθεί. Ήταν μια αντίδραση ενστικτώδους διαφυγής ώστε να σώσει το μωρό της. Όμως η δαιμονική στάχτη είχε φτάσει πολύ κοντά και άγγιξε το παγωμένο της δέρμα. Η γυναίκα άνοιξε το στόμα της για να ουρλιάξει, παραληρώντας από τον τρόμο. Αμέσως, ένα κύμα στάχτης εισχώρησε βίαια μέσα στο στόμα της, εμποδίζοντας τη να βγάλει τη σπαρακτική κραυγή που όφειλε να ξεστομίσει. Ενώ πνιγόταν αναπάντεχα από τη στάχτη που είχε γεμίσει τον λαιμό της, ακόμα περισσότερη τέφρα σχηματίστηκε σε δύο δακτυλίους γύρω από τα χέρια της τα οποία κρατούσαν το μωρό ανοίγοντας τα διάπλατα. Ένα πλατύ κύμα στάχτης ανασήκωσε στον αέρα το μωρό μέχρι το ύψος των ματιών της. Εκείνη κραύγασε με ανείπωτη απελπισία, καθώς παρατηρούσε μέσα στον εφιάλτη το νεογέννητο βλαστάρι της να φεύγει μακριά της κλαίγοντας και δυσφορώντας, παρασυρόμενο από τη δαιμονική ύπαρξη

και γνωρίζοντας πολύ καλά πως στη ζωή της απέμεινε πολύ λίγος χρόνος. Το μωρό έφτασε αιωρούμενο από τη στάχτη στον Μάλετοθ και αυτός το πήρε στη μακάβρια αγκαλιά του. Αμέσως το υπνώτισε με το βλέμμα του και αυτό κοιμήθηκε ακαριαία. Η γυναίκα ήταν ήδη νεκρή από την ερεβώδη αχλύ που είχε γεμίσει ασφυκτικά τα σωθικά της. Το άψυχο σώμα της σωριάστηκε στο πάτωμα και η αιθάλη βγήκε αστραπιαία από μέσα της. Η θανατηφόρα στάχτη επέστρεψε πίσω στον Μάλετοθ, στην αρχική της θέση, και συνέχισε την περιστροφική της κίνηση γύρω του.

Ο Μάλετοθ κρατούσε το κοιμισμένο μωρό κοντά στο στήθος του σαν ένας στοργικός πατέρας. Ήταν μια αλλόκοτη εικόνα για ένα τρομερό και σκοτεινό πλάσμα σαν και αυτόν. Το μωρό κοιμόταν με απόλυτη ηρεμία και ανάπνεε αργά. Φαινόταν να αδιαφορεί επιδεικτικά για το που βρισκόταν. Ο Μάλετοθ γύρισε αργά το κεφάλι του και κοίταξε το άψυχο σώμα της νεαρής γυναίκας που κείτονταν στο πάτωμα λίγα μέτρα μακριά του και μετά παρατήρησε τη φωτιά στο τζάκι. Με τον τρελό τους χορό οι φλόγες τού θύμισαν εκείνους τους παλαιούς αιώνες κατά τους οποίους έσπερνε την φωτιά και τον θάνατο με τόση ευχαρίστηση πάνω στον κόσμο και στην ανθρώπινη φυλή. Έπειτα έσκυψε το κεφάλι του και κοίταξε ξανά το μωρό που κοιμόταν. Είχε αποφασίσει να μην του αφαιρέσει την ζωή. Είχε σχέδια για αυτό το αγόρι...



Και ενώ τότε ήμουν ακόμη σε πρωτοφανή έκσταση από το πρώτο παιχνίδι, περνώντας τον περισσότερο χρόνο μου μέσα στο Κάραμουν και πολεμώντας τις σκοτεινές στρατιές του Μάλετοθ, έσκασε σαν βόμβα η είδηση πως βγαίνει η συνέχεια του Shadow of the Beast (θυμάμαι ακόμη τη μάνα μου να νομίζει πως πρόκειται για κάποιο βιβλίο σατανισμού και να φρικάρει αγρίως μαζί μου).

Ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του Shadow of the beast στην Amiga 500, το 1990 η Psygnosis και η Reflections μάς έδωσε τη συνέχεια αυτού του φημισμένου platform παιχνιδιού, το Shadow of the Beast 2. Σε συνέχεια της ιστορίας του πρώτου παιχνιδιού, αφού νικήσαμε επιτέλους τον Μάλετοθ και αποκτήσαμε ξανά την ανθρώπινη μορφή μας, ο υποτακτικός του Μάλετοθ ο Ζέλεκ, κρατά αιχμάλωτη την αδερφή μας. Ο Μάλετοθ είναι απέθαντος και λανθασμένα πιστέψαμε πως τον καταστρέψαμε στο πρώτο παιχνίδι. Έχουμε πια ανθρώπινη μορφή αλλά και τις ιδιότητες από το κτήνος που ήμασταν προηγουμένως που και πάλι θα μας φανούν χρήσιμες. Πλέον δεν μαχόμαστε με τα χέρια, αλλά έχουμε ένα ρόπαλο με μια σφαίρα στην άκρη (μια παραλλαγή του morning star). Με αυτό μπορούμε να χτυπήσουμε πιο εύκολα τους εχθρούς από σχετική απόσταση. Επίσης, στην πορεία θα βρούμε και φλασκιά που θα αναπληρώσουν τη χαμένη μας ενέργεια, κλειδιά που θα ανοίξουν πόρτες, αλλά και διαφορετικά όπλα. Σε προχωρημένο επίπεδο το αρχικό όπλο δεν βοηθάει και ιδιαίτερα. Τα εχθρικά sprites είναι διαφόρων μεγεθών (συχνά πολύ μεγαλύτερα από τον ήρωα) και εμφανισιακά είναι ελαφρώς πιο ισορροπημένο gameplay σε αντίθεση με το πρώτο παιχνίδι που είχες χάσει μέσα σε 60 δευτερόλεπτα. Επίσης, το collision detection είναι καλύτερο, αφού πλέον χρησιμοποιούμε όπλα. Κατά τα άλλα, υπάρχουν πλατφόρμες, σκάλες και σχοινιά που πρέπει να ανεβούμε για να προχωρήσουμε παραπέρα.

Μια νέα λειτουργία μέσα στο παιχνίδι είναι πώς υπάρχει η δυνατότητα να συνομιλήσουμε με μερικούς συγκεκριμένους χαρακτήρες. Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο μπορούμε να τους ρωτήσουμε σχετικά με την υπόθεση του παιχνιδιού. Επρόκειτο για NPCs που απαντάνε συγκεκριμένα πράγματα. Επίσης θα βρούμε και μερικούς χαρακτήρες που έχουν χάσει κάποιο αντικείμενο που εμείς θα πρέπει να βρούμε και αυτοί θα μας ανταμείψουν προσφέροντας κάποιο σημαντικό αντάλλαγμα που θα μας ενισχύσει στην περιπέτειά μας.



Γραφικά

Ομολογουμένως το παιχνίδι, ως συνέχεια του πρώτου Shadow of the beast που είχε κάνει πάταγο, είχε ένα πολύ βαρύ φορτίο να σηκώσει. Ίσως βαρύτερο από οποιαδήποτε άλλο παιχνίδι στην Amiga. Η σύγκριση στα γραφικά ήταν έντονη στα περιοδικά της εποχής. Το παιχνίδι δεν είναι τόσο εντυπωσιακό όσο ο προκάτοχός του. Χωρίς βέβαια να χαρακτηρίζονται

άσχημα τα γραφικά του σε καμία περίπτωση. Τα πολύχρωμα και φωτεινά background δεν υπάρχουν πλέον εδώ, και το κυρίως gameplay παίρνει μέρος στη δύση του ηλίου. Ο κεντρικός ήρωας έχει αρκετά καλό animation στην κίνησή του. Γενικά τα sprites έχουν όλα ένα ιδιαίτερο και αρκετά καλό σχεδιασμό, με τα περισσότερα να είναι σε αποχρώσεις το γκρι (σ.σ. Omenfor-ever: 50 αποχρώσεις του γκρι είπαμε πάλι; - σ.σ telonio: Όχι βέβαια δεν συγκρίνεται αυτό το αριστούργημα με αυτή την εμετική ταινία!). Το animation σε όλα τα sprites είναι αρκετά καλό και το scrolling της οθόνης είναι ομαλότατο. Το parallax scrolling είναι επίσης άψογο και μερικές φορές θα δούμε να κάνουν την εμφάνισή τους αρκετά sprites ταυτόχρονα, χωρίς να παρατηρείται πτώση των frames ή καθυστερήσεις στο scrolling.



Ήχος

Ο τομέας του ήχου είναι σχεδόν στα ίδια επίπεδα με τον προκάτοχό του, αν και στην εισαγωγή το μουσικό κομμάτι δεν είναι πια τόσο εμβληματικό όσο στο πρώτο παιχνίδι. Επρόκειτο για μια πιο «γενικευμένη» μουσική αλλά τουλάχιστον είναι εντός κλίματος του παιχνιδιού. Στο gameplay, υπάρχουν μερικά ηχητικά εφέ, ενώ ακολουθούν μερικά μυστήρια μουσικά κομμάτια που ταιριάζουν απόλυτα με το παιχνίδι. Μα η πιο εντυπωσιακή μουσική είναι αναμφίβολα στη σκηνή θανάτου του ήρωα, η οποία παίζει για λίγα δευτερόλεπτα ένα σύντομο σόλο σε μια ηλεκτρική κιθάρα. Μακράν ότι πιο εντυπωσιακό είχαμε ακούσει μέχρι εκείνη τη στιγμή στην Amiga.



Δεν μπορώ να γράψω πολλά αρνητικά σχόλια, διότι ο φίλος μου ο Μάλετοθ με κοιτάζει με μισό μάτι και οι μέθοδοι του δεν είναι καθόλου ευχάριστες. Ο Ζέλεκ χάθηκε κάπου στο κέντρο της Αθήνας και μάλλον πήρε λάθος λεωφορείο.

Η Psygnosis αναφέρει πως το παιχνίδι δημιουργήθηκε σε ένα PC στα 25 Mhz και τα γραφικά σε μια Amiga 2000 με τον 68030 στα 25Mhz, μέσα σε 12 μήνες. Για να τρέχει το παιχνίδι στα 50 frames υπάρχουν μερικές στιγμές που η εικόνα κάνει freeze γιατί φορτώνει από τη δισκέτα. Ευτυχώς αυτό δεν διαρκεί πολύ και είναι ελάχιστες οι στιγμές που γίνεται στη διάρκεια του παιχνιδιού. Πάντως αναφέρεται πως ήταν αναπόφευκτο στην περίπτωση της 500.

Γενικά πάντως αν διαβάσετε το manual, θα διαπιστώσετε πως η ομάδα της Psygnosis ήταν ιδιαίτερα περήφανοι για αυτά τα 2 παιχνίδια και ειδικά για το συγκεκριμένο. Γενικά περιγράφουν αρκετές λεπτομέρειες που είναι καλό να γνωρίζετε αν σας ενδιαφέρει τόσο το παιχνίδι.

Σκοτεινότερα τα γραφικά εδώ και ίσως μερικοί να τα χαρακτηρίσουν «υποβάθμιση». Σίγουρα ήταν πολύ δύσκολο να ξεπεράσουν το πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Ενώ δεν έχει τα εντυπωσιακά γραφικά το πρώτου μέρους, είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Επίσης διαθέτει πιο ισορροπημένο gameplay και μπορούμε πλέον να παίξουμε περισσότερο, αν και γενικά δεν είναι και εύκολο παιχνίδι που θα τερματίσουμε μέσα σε μια εβδομάδα. Όσο επιμένουμε, πάντως, θα προχωράμε όλο και περισσότερο και θα βρίσκουμε διαρκώς περισσότερες προκλήσεις ενώπιόν μας. Επιπρόσθετο ενδιαφέρον παρουσιάζει το ότι έχει προστεθεί σε μερικούς χαρακτήρες και η δυνατότητα συνομιλίας εκ των οποίων αντλούνται σημαντικές πληροφορίες. Υπάρχουν επίσης λίγες απλές δοκιμασίες που πρέπει να φέρουμε εις πέρας: Για παράδειγμα, το να βρούμε ένα συγκεκριμένο κλειδί για μια πόρτα ή να εντοπίσουμε το δαχτυλίδι που έκλειψαν από έναν μάγο. Ατμοσφαιρικό παιχνίδι σαν τον προκάτοχό του, σίγουρα, που σε βάζει από την αρχή στην ατμόσφαιρα του μυστηρίου.



Εντύπωση προκαλούσε τότε το ότι στο ένα περιοδικό διάβαζες πως έδιναν την υψηλότερη βαθμολογία και στο άλλο τη χαμηλότερη (Ελληνικός και ξένος τύπος). Τέτοια χαώδη διαφωνία δεν θυμάμαι να διάβασα ποτέ για άλλο παιχνίδι. Πάντως, το κουτί είχε εκείνο το φοβερό χαρακτηριστικό artwork, μια αφίσα του παιχνιδιού αλλά και ένα μπλουζάκι που πλέον πέφτουν κεφάλια για την απόκτησή του!



Moonstone

A Hard Days Knight



Δύσκολοι καιροί για ιππότες όπως διαβάζουμε και στον τίτλο του παιχνιδιού. Όχι και άδικα βέβαια, αφού έχετε να τα βάλετε με ορδές από τρομακτικά όντα που δεν έχουν και τις καλύτερες προθέσεις. Εξάλλου νομίζετε πως το δίποδο τέρας, με τα τεράστια δόντια και τα γαμπιά νύχια του, σάς πλησιάζει απλά για να σάς χαιρετήσει;

Το Moonstone λοιπόν είναι ένα παιχνίδι της Mindscape του σωτήριου έτους 1991. Αν και χαρακτηρίζεται ως RPG, στην πραγματικότητα απλά διαθέτει λίγα στοιχεία από αυτά τα παιχνίδια και είναι περισσότερο arcade. Χαρακτηριστικό του είναι πως έχει αρκετό gore όπως αποκεφαλισμούς, κομμένα σώματα στη μέση και άλλα παρόμοια ευχάριστα γεγονότα, που κάνουν τα παιδάκια να χαίρονται. Όπως καταλάβατε, οι ιστορίες με θαρραλέους ιππότες και όμορφες πριγκίπισσές απλά δεν χωράνε εδώ (οι πριγκίπισσες είναι χοντρές και τρώνε fast food). Βέβαιά οι παραπάνω σκηνές είναι αρκετά βασικές και χωρίς ιδιαίτερες λεπτομέρειες (εντόσθιων και άλλων τινών σωθικών). Λυπούμαστε και δείχνουμε την συμπαράστασή μας στους fan του οπαδών τρόμου, αλλά το παιχνίδι ήταν κατά βάση για παιδιά.

Σενάριο

Είχε έρθει μια σκοτεινή εποχή που έρχεται μια φορά κάθε φορά χίλια χρόνια. Οι μυστήριοι Δρυίδες αναφέρουν πως αυτή είναι η εποχή του Moonstone. Ο Danu, το πνεύμα του φεγγαριού, έχει στρέψει την προσοχή του μακριά από τις δραστηριότητες του σύμπαντος και σε αυτές της Γης. Είναι κατά τη διάρκεια μιας τέτοιας εποχής που οι Θεοί δίνουν ένα υπέροχο δώρο στον πιο ευγενικό πολεμιστή στη Γη, ένα δώρο απόλυτης δύναμης. Αλλά πρώτα ένας τέτοιος πολεμιστής θα πρέπει να αποδείξει άξιο τον εαυτό του μπροστά στους Θεούς.

Έτσι, ο πρώτος πολεμιστής που θα διαγωνιστεί στο "The Quest of the Moonstones" θα λάβει αυτή η μεγάλη ευλογία. Όμως οποιοσδήποτε πολεμιστής σκέφτεται μια τέτοια αναζήτηση πρέπει να είναι έτοιμος να περιπλανηθεί, υπομένοντας πολλές κακουχίες και ρισκάροντας τη ζωή του συνεχώς.

Η Γη περιλαμβάνει τέσσερις τεράστιες περιοχές. Στα βορειοανατολικά είναι τα βόρεια Wastelands, το σπίτι των γιγάντιων και τρομερών Baloks που κατοικούν σε αυτή τη μεγάλη βραχώδη περιοχή. Στα βορειοδυτικά βρίσκονται οι Misty Moors, με τις μεγάλες φυλές των μοχθηρών Troggs. Νοτιοδυτικά βρίσκεται το Μεγάλο Δάσος, κατοικία των πονηρών και θανατηφόρων Ratmen. Και τέλος, νοτιοανατολικά, θα ανακαλύψετε στους βαλτώδεις υγροτόπους πλάσματα που είναι κατά το ήμισυ φυτά και ανθρωποειδή. Οι Mudmen αναζητούν ανθρώπινη λεία μέσα στο απέραντο έλος τους. Επίσης, σε όλες αυτές τις περιοχές ο Μεγάλος Δράκος περιφέρεται ψηλά στον ουρανό, ψάχνοντας σαν γεράκι για να επιτεθεί σε όποιον ταξιδιώτη βρεθεί μπροστά του.

Κρυμμένο βαθιά στη μέση των τεσσάρων περιοχών στην καρδιά της Γης, βρίσκεται το πιο ιερό μέρος, η Κοιλιά των Θεών, όπου εκεί υπάρχουν οι ιερές φεγγαρόπετρες.

Για να ολοκληρώσετε την αποστολή, θα πρέπει να επιλέξετε έναν ιππότη. Στη συνέχεια, πρέπει να εξερευνησετε όλα τα εδάφη που σάς περιβάλλουν για να βρείτε τα τέσσερα σύμβολα-κλειδιά που θα σάς δώσουν πρόσβαση στην Κοιλιά των Θεών.

Στην πορεία θα πρέπει να νικήσετε πολλά πλάσματα και να πάρετε το χρυσό τους και τους μαγικούς θησαυρούς ώστε να αυξήσετε τη δύναμή σας και να επιβιώσετε από τους κινδύνους του σκιερού κόσμου στον οποίον βρίσκεστε. Μόλις βρεθούν τα κλειδιά, παίρνετε τον δρόμο προς την κοιλιά για να βρείτε την ιερή Moonstone, πολεμώντας φοβερούς δαίμονες.



Και μόνο το βλέμμα του φρικαλέου πλάσματος πρέπει να σας κάνει να είστε πολύ προσεκτικός με αυτό.

Μόλις αποκτήσετε ένα Moonstone, θα πρέπει να τρέξετε στο Stonehenge για να το παρουσιάσετε μπροστά στον μεγάλο Θεό της Σελήνης, τον Danu. Ωστόσο, υπάρχουν τέσσερις πιθανές φεγγαρόπετρες που ο καθένας συνδέεται με μια διαφορετική φάση του φεγγαριού, έτσι θα πρέπει να περιμένετε και για τη σωστή φάση της Σελήνης.

Gameplay

Ξεκινώντας λοιπόν το παιχνίδι επιλέγετε έναν από τους τέσσερις ιππότες καθώς και το όνομά του (ελάτε τώρα, το δικό σας όνομα δεν βάζατε όλοι!). Όλοι οι ιππότες λοιπόν ξεκινούν με τις ίδιες ακριβώς ιδιότητες. Η μοναδική διαφορά είναι πώς ο καθένας ξεκινά από ένα από τα τέσσερα γωνιακά σημεία του χάρτη. Ο χάρτης δηλαδή χωρίζεται σε τέσσερις περιοχές που έχουν και διαφορετικά τέρατα-εχθρούς. Επίσης υπάρχουν και δυο πόλεις που μπορείτε να αγοράσετε όπλα και ενέργεια. Εσείς πηγαίνετε από τη μια φωλιά τεράτων στην άλλη, ενώ είναι πιθανό να σάς επιτεθεί ο κοντινότερος ιππότης που ελέγχει ο υπολογιστής. Η μεταφορά από ένα σημείο στο άλλο διαρκεί περίπου 5 δευτερόλεπτα και μπορείτε να ακολουθήσετε οποιαδήποτε πορεία θέλετε. Όταν μετακινηθούν και οι τέσσερις παίκτες τότε αλλάζει η ημέρα που φαίνεται με τις φάσεις της σελήνης. Στα παραπάνω θα δείτε και έναν κόκκινο δράκο, ο οποίος πετά κατά μήκος της οθόνης και επιτίθεται σε όποιον βρει μπροστά του.

Το βασικό όπλο σας είναι το σπαθί ενώ μπορείτε να ρίξετε μέχρι και 10 μαχαίρια από απόσταση. Ο ιππότης σας έχει στη διάθεσή του μερικές επιθετικές κινήσεις με το σπαθί και 2 άμυνας. Το να χτυπήσετε κατακόρυφα έναν εχθρό με το σπαθί σας είναι η δυνατότερη κίνηση αυτού του όπλου. Ισοδυναμεί με 2 απλά χτυπήματα. Τα μαχαίρια είναι βολικά γιατί μπορείτε να τα πετάξετε από μακριά, αλλά δεν είναι τόσο αποτελεσματικά όσο το σπαθί. Εξάλλου μετά το Barbarian the ultimate warrior στα 8bit γνωρίζετε πολύ καλά το χειρισμό του κοφτερού σπαθιού.

Όπως θα δούμε και αναλυτικά παρακάτω, οι εχθροί είναι πλάσματα εντελώς διαφορετικά από περιοχή σε περιοχή. Όσο προχωράτε και αδειάζετε από φωλιές τεράτων μία περιοχή, στην επόμενη θα σάς περιμένουν σε κάθε φωλιά δυο ή τρεις εχθροί, ακόμη και τέσσερις προς το τέλος. Αυτή είναι και η δυσκολία του παιχνιδιού. Δεν αυξάνεται η δύναμη κανενός εχθρού, απλά αυξάνεται ο αριθμός με τον οποίον εμφανίζονται ταυτόχρονα στην οθόνη και εσείς πρέπει να αντιμετωπίσετε.

Νικώντας οποιονδήποτε εχθρό, στην οθόνη θα εμφανιστεί το inventory σας και τα points των ιδιοτήτων του χαρακτήρα σας. Εδώ μπορείτε να αυξήσετε την κάθε ιδιότητα ξεχωριστά και να καταναλώσετε κάποιο φίλτρο ή να χρησιμοποιήσετε κάποιο φυλακτό.

Στην πεδιάδα των σκιών θα βρείτε τον πύργο του Mythral του μυστικιστή. Είναι γνωστός για την ικανότητά του να ανυψώνει την ψυχή ενός ιππότη σε υψηλότερο κοσμικό επίπεδο (όταν έχει κέφια). Όταν ολοκληρώσει το σύντομο τελετουργικό του και ανάλογα με την πρόοδό σας, θα σας δώσει κάτι πολύτιμο.



Χλασααατ! Πάει το κεφάλι του αντίπαλου!

Μέσα στους τοίχους του Highwood και του Waterdeer, θα βρείτε αρκετούς χαρακτήρες και υπηρεσίες. Αυτοί που σάς ενδιαφέρουν περισσότερο είναι οι θεραπευτές και οι έμποροι. Πρέπει να έχετε τα απαραίτητα νομίσματα για να αγοράσετε τα φίλτρα και τα όπλα που θα σάς βοηθήσουν να ολοκληρώσετε την αποστολή σας.

Ο θεραπευτής είναι λίγο πονηρός τύπος. Αν και δεν έχει τιμές και δεν κάνει παζάρια, σάς ζητάει να του δώσετε ένα ποσό της αρεσκείας σας για να γιατρέψει τις πληγές σας.

Οι έμποροι από την άλλη πλευρά, έχουν σταθερές τιμές και πωλούν πανοπλίες και όπλα. Οι τιμές έχουν ως εξής:

Όπλο	Χρυσά νομίσματα
Μαχαίρι	2
Απλό σπαθί	10
Δίκοπο σπαθί	25
Αλυσιδωτή πανοπλία	30
Πανοπλία από άργυρο	50
Πολεμική πανοπλία	75

Στις ταβέρνες εκτός του ποτού μέχρι τελικής πτώσεως, ένα δημοφιλές παιχνίδι που παίζεται στις ταβέρνες είναι το «Dragon Dice». Στο παιχνίδι αρχηγός είναι ένας Dragon Dice Master και τοποθετώντας ένα στοίχημα (που κυμαίνεται από 1 έως 5 χρυσά κομμάτια) ρίχνετε 3 «Ζάρια δράκου».



Εκτός από τους άλλους τρεις ιππότες που θα συναντήσετε στις περιοχές, οι υπόλοιποι εχθροί είναι όλοι διάφορα τέρατα. Μερικοί κάνουν χρήση του περιβάλλοντος για να σας επιτεθούν. Μια και εσείς θα βγάλετε το φίδι από την τρύπα, καλό είναι να γνωρίζετε μερικούς από τους εχθρούς που αναπόφευκτα θα αντιμετωπίσετε.

Troggs:

Τα Troggs είναι μια τρομερή ανθρωποειδής φυλή που υπάρχει και στις τέσσερις περιοχές. Είναι πολύ έξυπνοι με μια κοινωνία που μοιάζει πολύ με των ανθρώπων αλλά νιώθουν μεγάλο μίσος για αυτούς. Χρησιμοποιούν σφυριά, τσεκούρια και λόγχες στη μάχη και είναι τρομερά πολεμικά θηρία που έχουν μεγαλώσει με ανθρώπινη σάρκα. Οι φυλές που υπάρχουν στους Misty Moors είναι εξαιρετικά μοχθηρές και φημισμένες για τη δύναμη και την ικανότητά τους στη μάχη.

Ratmen:

Οι Ratmen είναι μια μικρή, σαρκοφάγα φυλή που υπάρχει στα δέντρα του Μεγάλου Δάσους. Δεν είναι πολύ δυνατοί, αλλά βρίσκονται πάντα μαζί σε μεγάλους αριθμούς και είναι εξαιρετικά ευκίνητοι. Συχνά αναφέρονται ως «Διάβολοι της Σελήνης» επειδή φαίνονται να δυναμώνουν όσο μεγαλώνει το φεγγάρι.

Mudmen:

Αυτή η παράξενη φυλή κατοικεί στους Υγροτόπους και μοιάζει περισσότερο με αποικία κάποιας φυτικής ζωής που βρίσκεται στη λάσπη και έχει χαρακτηρισικά ζώου. Είναι δύσκολο να τα δεις, καθώς φαίνεται να ξεπροβάλλουν ξαφνικά από τη λάσπη και μπορούν να αρπάξουν έναν ιππότη και να τον σκοτώσουν κάτω και να τον σκοτώσουν.



Σφαγή κυριολεκτικά!

Δράκοι:

Οι δράκοι είναι τεράστιες σαύρες που πετούν και ξερνούν φωτιά. Είναι σκληροί και άπληστοι από τη φύση τους και πετούν γύρω από τις τέσσερις περιοχές αναζητώντας τον επόμενο ταξιδιώτη. Οι δράκοι είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι στη μάχη και δύσκολα θανατώνονται. Αν ένας δράκος νικήσει έναν ιππότη, θα πάρει όλα τα χρυσά του κομμάτια και ένα μαγικό αντικείμενο (εκτός αν μειώσει αυτόν τον ιππότη σε 0 ζωές, και τότε να πάρει τα πάντα).

Baloks:

Οι Baloks είναι μοχθηρά ανθρωποειδή με τεράστια σαγόνια, μακριά δόντια και ισχυρά άκρα. Ο θρύλος λέει ότι ο Math κατασκεύασε μαγικά αυτά τα θηρία στα νιάτα του για να δράσουν ως φρουροί για τον πύργο του, αλλά το πείραμα απέτυχε και από τότε έχουν δραπετεύσει και πολλαπλασιάζονται (σ.σ. Omenforever: Όπως τα αγριογούρουνα ένα πράμα). Τώρα καταδιώκουν αθώους στις βόρειες ερημιές και είναι από τα πιο φοβερά πλάσματα.

Τρολ:

Τα Τρολ είναι μοχθηρά πλάσματα που τρέφονται με ανθρώπινη σάρκα. Είναι μεγάλα, άτριχα ανθρωποειδή που παλεύουν με τεράστια μπαστούνια ικανά να κάνουν κομμάτια τους ισχυρότερους πολεμιστές με ένα μόνο χτύπημα. Αυτά τα φοβερά πλάσματα τα φοβούνται πολλοί.



Αυτό είναι το inventory. Είμαστε ακόμη στην αρχή.

Μαύροι Ιππότες (οι άλλοι παίκτες που ελέγχει ο υπολογιστής):

Αυτοί οι ιππότες υπηρετούν μια θρησκευτική αίρεση που ονομάζεται «The Dark Hall of Purity». Πιστεύουν πως οι δρυίδες είναι βλάσφημοι και πρέπει να θανατωθούν. Περιπλανούνται στις τέσσερις περιοχές και αναζητούν οπαδούς των Δρυϊδών, που προσπαθούν να αποκτήσουν τις Moonstones, για να τους αποτρέψουν από το να ολοκληρώσουν τις αποστολές τους.

Φύλακας δαίμονας:

Η Κοιλιάδα των Θεών φυλάσσεται από έναν γυναικείο δαίμονα (τι άλλο;). Μόνο οι καλύτεροι πολεμιστές της Γης θα έχουν ποτέ μια ευκαιρία έναντι αυτού του τρομερού δαίμονα: Μπορεί να αποστραγγίσει βαθμούς από τις ικανότητες ενός πολεμιστή και όταν τον νικά την μάχη, αφαιρεί 3 ζωές αντί για 1. Είναι απαραίτητο να έχετε την καλύτερη πανοπλία σας πριν εμπλακείτε στη μάχη με τον δαίμονα, διαφορετικά αυτή θα είναι συντομότατη.

Γραφικά

Προσεγγμένα γραφικά από την εισαγωγική σκηνή μέχρι τα background και τον κάθε εχθρό σας. Αρκετά μεγάλα sprites με καλό animation και σωστά τοποθετημένα χρώματα στην εκάστοτε οθόνη. Είναι φανερό πως οι εχθροί, που διαφέρουν πολύ μεταξύ τους, έχουν δουλευτεί ιδιαίτερα από τον δημιουργό του παιχνιδιού. Παρατηρήστε μόνο τη δουλειά που έχει γίνει στους Mudmen και στον δράκο και θα καταλάβετε. Σίγουρα έχουμε δει καλύτερα γραφικά σε άλλα παιχνίδια, αλλά και εδώ είναι πολύ καλά και δεν θα δυσαρεστήσουν κανέναν. Σε περίπτωση που νιώθετε άβολα με τα κόκκινα rixels (από το αίμα), τους αποκεφαλισμούς των ιπποτών, στην εισαγωγή υπάρχει η επιλογή να απενεργοποιήσετε το gore (επίσης μπορείτε να το αφήσετε και να συνεχίσετε το Bubble Bobble).

Ήχος

Επίσης πολύ αξιόλογος και ο τομέας του ήχου. Από την ατμοσφαιρική εισαγωγή μέχρι και τα εύστοχα ηχητικά εφέ μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν και αρκετοί ψηφιοποιημένοι ήχοι που προσδίδουν ένα επιπλέον ενδιαφέρον. Ακούστε τον υπέροχο ήχο όταν κόβετε με το σπαθί σας στη μέση έναν Trogg, με το πορφυρό αίμα και τα ζεστά σπλάχνα να πέφτουν στο έδαφος. Οι αιμοδιψείς οπαδοί του τρόμου θα το εκτιμήσουν ιδιαίτερα.



Αν δεν προσέξετε ο δράκος θα σας κάνει φλαμπέ.

Γενικά

Εκ πρώτης όψεως το παιχνίδι μοιάζει να είναι ακατόρθωτο στο να προχωρήσετε. Οι εχθροί σας επιτίθενται άμεσα και αμείλικτα δίχως να σας αφήσουν κανένα περιθώριο να αμυνθείτε. Αν όμως παρατηρήσετε αρκετά, θα δείτε πως κάθε διαφορετικός εχθρός ακολουθεί ένα απλό και συγκεκριμένο pattern κίνησης και επίθεσης. Σίγουρα θα χρειαστεί να παίξετε αρκετές φορές για να μάθετε τους εχθρούς. Αν όμως θυμάστε τα pattern που κάνουν, τότε δεν είναι τόσο δύσκολα τα πράγματα όσο αρχικά φαίνονται.

Αν παίζετε μόνος (συνήθως), οι υπόλοιποι τρεις ιππότες που ελέγχονται από τον υπολογιστή, απλά θα σας καθυστερούν με τις επιθέσεις τους γιατί είναι πολύ εύκολο να τούς νικήσετε. Επίσης, σπάνια κουβαλούν και κάποιο χρήσιμο αντικείμενο για εσάς. Συνήθως μπορείτε να τούς πάρετε τα χρήματα που έχουν και έτσι να αυξηθεί ο προϋπολογισμός σας.

Προτείνω να καθαρίσετε μια περιοχή αρχικά έτσι ώστε να καταφέρετε να μαζέψετε αρκετά νομίσματα. Μετά επισκεφθείτε μια από τις δυο πόλεις και στον healer να δώσετε 10 νομίσματα, όχι παραπάνω. Είναι αρκετά για να αναπληρώσει τα χαμένα hit point σας όσα κι αν λείπουν. Μην σπαταλάτε τα χρήματα στα ζάρια στην πόλη Waterdeer. Δεν έχει κανένα νόημα, εκτός και αν έχετε αρκετά χρήματα και είστε προς το τέλος και θέλετε περάσετε λίγο χρόνο παραπάνω με το παίγνιο. Επίσης μην δώσετε χρήματα στον μάγο στην ίδια πόλη. Είναι τσαρλατάνος και δεν θα σας βοηθήσει σε καμία περίπτωση. Επισκεφθείτε τον merchant και αγοράστε την ακριβότερη πανοπλία και το ακριβότερο σπαθί. Έτσι θα ανέβουν αυτόματα τα hit point σας σημαντικά. Τον μάγο Mythral που είναι στον ψηλό πύργο, επάνω δεξιά της οθόνης, καλό είναι να τον επισκεφθείτε αφού έχετε καθαρίσει αρκετές φωλιές τεράτων. Θα σας δώσει είτε κάποιο ποσό νομισμάτων είτε μερικά χρ παραπάνω.

Τα χρ που παίρνεται μετά από κάθε μάχη είναι λίγο περίεργος ο τρόπος που μπορείτε να τα προσθέσετε σε κάποια από τις ιδιότητές του χαρακτήρα σας. Για κάποιο μυστήριο λόγο δεν πιάνει πάντα, αλλά μερικές τυχαίες φορές μόνο. Πάντως δεν έχει νόημα να αυξήσετε το Constitution και το Endurance με χρ, παρά μόνο το Strength αποκλειστικά. Πρακτικά η αύξηση του Strength, σε συνδυασμό με την καλύτερη πανοπλία, θα σας δώσει τα ανώτερα hit points και αυτό είναι που χρειάζεστε απαραίτητα.

Τότε που είχε κυκλοφορήσει το παιχνίδι είχε γίνει ντόρος για το gore που έχει. Στα περιοδικά ξένου τύπου τού έδιναν χαμηλές βαθμολογίες λόγω αυτού (όταν περνάει ένα παιχνίδι από λογοκρισία από ιερά εξέταση αυτά παθαίνει). Τί κι αν υπάρχει στην αρχή η επιλογή να απενεργοποιηθεί το gore;

Αν και το παιχνίδι είναι βασικά beat'em up, έχει και μια ελάχιστη δόση στρατηγικής. Αυτή ορίζεται με το ποια πορεία θα επιλέξετε να πάρετε και ποια τέρατα θα αντιμετωπίσετε. Πρέπει να καταφέρετε να διατηρήσετε τα hit point σας σε κάθε περίπτωση. Το παιχνίδι θέλει απαραίτητα 1mb fast ram στην 500 για να τρέξει.

Στα υπέρ πρέπει να προσθέσουμε και τη δυνατότητα να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι και 4 παίκτες. Είναι ένα ισορροπημένο παιχνίδι που κρατά το ενδιαφέρον των παικτών ακόμη και αν παίζετε μόνος. Ακόμη και αν το τερματίσετε είναι βέβαιο πως θα επιστρέψετε για ακόμη μια φορά μετά από καιρό. Δεν μάς προσφέρουν αυτή την ιδιότητα πολλά παιχνίδια, ακόμα και σήμερα.



ΕΓΚΕΛΑΔΟΣ

Computers

Amstrad 464
Amstrad 664
Amstrad 6128

Amiga 500
Amiga 600
Amiga 2000

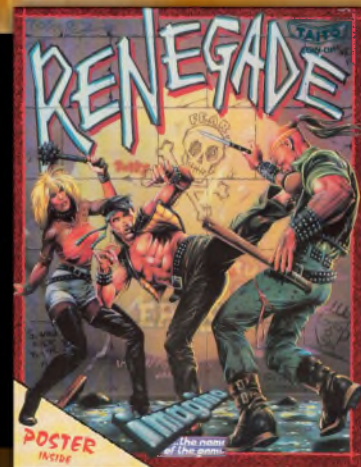
Επαγγελματικά προγράμματα
ειδικά για:

Μάχες με τέρατα
Δέσιμο Κενταύρων
Τάισμα Αρπυιών

Ερωτικά βοηθήματα για Αμαζόνες
Χάρτης για τον λαβύρινθο της Κρήτης

Εκτυπωτές
FAX
Σκληροί δίσκοι
Δισκέτες
Δισκετοθήκες
Βιβλία
Φίλτρα
Καλύμματα

Όλα τα σύγχρονα παιχνίδια!



Ταρακουνάμε τις τιμές!

GOLDEN AXE

Publisher: Sega
Platform: Megadrive

Year: 1990
Review: Gus the Crusader

Aπό τα μέσα περίπου των 80's έως τις αρχές των 90's, άνησε και ωρίμασε ένα νέο action game υποείδος, το side-scrolling beat-'em-up. Αν το Renegade (1986) της Technōs Japan θεωρηθεί ο πάππος του υποείδους αυτού, τότε σίγουρα ο πατέρας του είναι το Double Dragon (1987), δεδομένου ότι εισήγαγε καινούρια στοιχεία όπως το co-op. Η SEGA δεν έχασε την ευκαιρία και απάντησε με τα Altered Beast (1988) και κυρίως με το Golden Axe (1989). Οι επιρροές του παιχνιδιού είναι εντελώς έκδηλες: Τα κόμικς Conan the Barbarian και Red Sonja, τα βιβλία Lord of the Rings, ακόμα και ολόκληρες σκηνές επικών ταινιών (το σημείο που ξεφυτρώνουν από το έδαφος οι σκελετοί είναι «ξεκαρφωμένη» σκηνή από την ταινία Jason and the Argonauts).

Σενάριο

Στη φανταστική χώρα της Γιούρια, ο μοχθηρός Death Adder έπειτα από σκληρές μάχες έχει επικρατήσει και ταυτόχρονα αιχμαλωτίζει τον Βασιλιά και την Πριγκίπισσα. Τρεις πολεμιστές (ο νάνος Gilius Thunderhead φορώντας φανέλα των Boston Celtics, η αμαζόνα Tyris Flare με το αποκαλυπτικό μπικίνι της και ο βάρβαρος Axe Battler με κούρεμα σαν του Richard Gere στο Ιπτάμενος και Τζέντλεμαν), ξεκινούν Quest ώστε να σκοτώσουν τον Death Adder και να επιστρέψουν το βασίλειο στις παλιές εποχές ειρήνης και δόξας. Ακόμα και με τέτοια ονόματα (ο Θάνατος Εχίδνας, ο Κεραυνοκέφαλος, η Φωτοβολίδα και ο Μάχης) έκαναν όλοι τους καριέρα και επανήλθαν σε sequels και spin-offs.

Gameplay

Όπως σε κάθε side-scrolling beat-'em-up, παίρνετε φόρα από αριστερά προς τα δεξιά και ξεπαστρεύετε οτιδήποτε κινείται στην οθόνη, μέχρι να φτάσετε στο τελικό Boss. Στον δρόμο σας θα συναντήσετε διάφορων ειδών αντιπάλους: Λυγερόκορμες αμαζόνες, γίγαντες με τη φάτσα του Sgt. Slaughter από το WWF, σκελετούς, πελώριους ιππότες με καλογουαλισμένες πανοπλίες κλπ. Αν και το παιχνίδι παρέχει ποικιλία εχθρών, θα μπορούσαν να προστεθούν κάποιοι εξτρά δεδομένου ότι από ένα σημείο και μετά επαναλαμβάνονται με διαφορετικούς χρωματισμούς (κλασσικό και συνάμα λογικό θέμα που ιστορικά αντιμετωπίζουν τα beat-'em-ups).



Η γυναίκα ακόμη και όταν είναι μόνη της έχει στυλ.



Δεν νομίζω να ανεβείτε επάνω στον ρόζ δράκο τέτοιος μαντράχαλος που είστε έτσι;



Η περιορισμένη ποικιλία εχθρών ισοσταθμίζεται από το γεγονός ότι οι εχθροί δύναται να επιτεθούν ιππεύοντας δυο διαφορετικά είδη δράκων ή το Chicken-Leg (πλάσμα με εξίσου ευρηματικό όνομα που έκανε την αρχική του εμφάνιση στο Altered Beast). Γκρεμίζοντας στο έδαφος τους εχθρούς που τα ιππεύουν, μπορείτε να ανεβείτε εσείς και με τη σειρά σας είτε για να τους τσουρουφλίσετε με φωτιά (αν έχετε ανεβεί σε δράκο), είτε για να τους κάνετε leg sweep που θα ζήλευε και ο Sub-Zero (αν έχετε ανεβεί σε Chicken-Leg). Αν με την σειρά τους οι εχθροί σας γκρεμίσουν δυο σερί φορές από το ζωντανό που έχετε ανεβεί, τότε αυτό τρέχει έντρομο προς την ελευθερία και εσείς συνεχίζετε πεζός την πορεία σας.

Στο τέλος κάθε πίστας, μετά τη δύσκολη μάχη με τα Bosses, έχει πια βραδιάσει και εσείς ροχαλίζετε δίπλα από την φωτιά. Εκείνη ακριβώς την στιγμή, το παιχνίδι σας ξαναδίνει τον έλεγχο του χαρακτήρα σας για να κυνηγήσετε τα μικρά μπλε thieves (τα Χριστούγεννα τελούν χρέη βοηθού του Άι-Βασίλη) που σας βουτήξαν τα μαγικά rotions που έχετε στην κάβα σας. Έτσι καλείστε να δείρετε τα thieves για να πάρετε πίσω αυτά που σας πήραν αλλά και να τους κλέψετε εσείς αυτά που κουβαλούν. Προσωπικά λαμβάνω μέγιστη ικανοποίηση ρημάζοντας στις κλωτσιές τα μικρά thieves, τα οποία εκτοξεύονται σαν μπάλες του Rugby. Υπάρχουν και τα πράσινα thieves που αφήνουν πίσω τους κρέας που συμβάλει στην αποκατάσταση της ενέργειάς σας. Την ενέργειά, σας πέραν των εχθρών, μπορεί να τη μειώσει και ο συμπαίχτης σας αφού τα χτυπήματα του «γράφουν» στο health meter σας.

Κάθε χαρακτήρας έχει στη διάθεση του ένα μετρητή στο πάνω μέρος της οθόνης που υποδεικνύει ποσά rotions έχει μαζέψει. Όσα περισσότερα rotions έχετε, τόσο πιο ισχυρά Spells θα μπορέσει ο χαρακτήρας σας να ρίξει κατά τη διάρκεια της μάχης.

Ο νάνος έχει τα λιγότερο ισχυρά Spells (πέφτουν κεραυνοί), τον ακολουθεί ο βάρβαρος (γίνεται έκρηξη και σεισμός), ενώ τα πιο ισχυρά και εντυπωσιακά τα έχει αμαζόνα (κατεβαίνει το κεφάλι ενός εντυπωσιακού δράκου και φτύνει φωτιά).



Αυτά τα χαζοχαρούμενα ξωτικά ήρθαν για να σας χαλάσουν τον ύπνο.



Καλύτερα να μην στέκεστε και τον κοιτάτε έτσι..



Μεταξύ των πρώτων level και μέχρι να φτάσετε στο κάστρο που κατοικοεδρεύει ο Death Adder, εμφανίζεται ένα cutscene, κατά το οποίο οι χαρακτήρες μας σημειώνουν την πρόδοό τους πάνω σε έναν χάρτη και ταυτόχρονα δίνουν πληροφορίες για το Quest. Καταπληκτική προσθήκη, όσον αφορά στην προώθηση της ιστορίας του παιχνιδιού, που ανακάλυψα μετά από πολλά χρόνια δεδομένου ότι μικρός skirara το συγκεκριμένο σημείο (πατούσα τα κουμπιά με μανία σαν να έπαιζα Track and Field).

Ξεκινώντας σε ένα δάσος με ομίχλη, θα συνεχίσετε ταξιδεύοντας πάνω στο κέλυφος μιας τεράστιας χελώνας. Εν συνεχεία, ως άλλος Gandalf, θα ανεβείτε στην πλάτη ενός γιγάντιου αετού για να καταλήξετε στο κάστρο που θα αντιμετωπίσετε τον Dead Adder. Στις home εκδόσεις προστέθηκε επιπλέον level κι έτσι συνεχίζετε στα μπουντρούμια του κάστρο για να αντιμετωπίσετε τον Death Bringer. Μεγάλο σόι οι Death, αν υπολογιστεί και ο Dead Adder Jr. που αντιμετωπίζεις στο Beginner Mode του παιχνιδιού.

Ένα άλλο mode που έχει προστεθεί είναι το The Duel. Εκεί καλείστε, με συγκεκριμένη ποσότητα ενέργειας, να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς που εμφανίζονται ανά κύματα. Φυσικά και στο συγκεκριμένο mode παιχνιδιού μπορείτε να βρεθείτε αντιμέτωποι με τον συμπαίχτη σας και να του λύσετε την απορία για το ποιος είναι ο καλύτερος

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ κάλος και παίρνει ελάχιστο χρόνο για να τον συνηθίσεις. Υπάρχει ένα κουμπί επίθεσης, ένα κουμπί άλματος και ένα κουμπί με το οποίο εξαπολύεις τα spells. Ακόμα και με ένα κουμπί μπορούν να πραγματοποιηθεί ποικιλία επιθέσεων. Έτσι, πέραν του κλασσικού button mashing που επιφέρει combo hit, ο χαρακτήρας μας μπορεί να πηδήξει και να χτυπήσει με το όπλο του άλλα και να τρέξει με double tap πραγματοποιώντας εν συνεχεία επίθεση με τον ώμο ή το όπλο του. Στην πιο εντυπωσιακή επίθεση επιτυγχάνεται πατώντας ταυτόχρονα τα κουμπιά του άλματος και της επίθεσης μαζί με την αντίθετη κατεύθυνση που κοιτά ο χαρακτήρας μας. Στην περίπτωση αυτή, ο νάνος θα κάνει ανάποδη τούμπα προς τα πίσω χτυπώντας με το τσεκούρι του, ενώ οι υπόλοιποι χαρακτήρες θα κάνουν μια πανέμορφη πιρουέτα που θα ζήλευε ο M. Jackson και θα καταφέρουν χτύπημα πίσω τους προτάσσοντας το σπαθί.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού «πατούν» σε μουντά χρώματα και διαμορφώνουν πετυχημένα μια medieval fantasy ατμόσφαιρα. Ο σχεδιασμός των sprites και του background έχει αρκετή λεπτομέρεια ενώ δεν λείπουν και οι χαριτωμενιές (πχ. πετώντας με τον αετό ξεκολλούν φτερά και περνούν μπροστά από την οθόνη σας ή όσο πλησιάζετε το Boss της πίστας ο ήλιος δύει και αλλάζει χρώμα ο ουρανός).

Ήχος

Η μουσική του παιχνιδιού φυσικά ακολουθεί επικούς σκοπούς και αποτελεί ένα από τα πιο χαρακτηριστικά soundtrack. Η έκδοση του παιχνιδιού για τον C64 φέρει την καλύτερη version του soundtrack. Στο τομέα των εφέ, το παιχνίδι πρωτοπόρησε εισάγοντας έτοιμο sample κραυγής από την ταινία Rambo First Blood.

Πιο συγκεκριμένα, έχει προστεθεί η κραυγή του David Caruso από τη σκηνή που σφαδάζει «Oh Gawd». Plot twist λοιπόν, το παιχνίδι σχετίζεται και με τον Stallone εκτός από τον Arnie.

Γενικά

Εδώ έχουμε την περίπτωση ενός game που συγκαταλέγεται στο top 5 της κατηγορίας των side-scrolling beat-'em-ups (υπόλοιπες προσωπικές επιλογές: Streets Of Rage 2, Final Fight, Knights of the Round και Cadillacs & Dinosaurs). Πίσω στην εποχή του ήταν must-play, κάτι που έχει διατηρήσει ακόμα και σήμερα. Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει τον τρόπο να εισβάλει στις στιγμές που αφιερώνετε για retro gaming, δεδομένου ότι δεν έχει κουραστική διάρκεια, είναι καλοσχεδιασμένο και η μουσική του είναι μοναδική. Η δυνατότητα του co-op σε συνδυασμό με τη δυνατότητα επιλογής χαρακτήρα με μοναδικές ιδιότητες, κάνει κάθε παρτίδα παιχνιδιού ξεχωριστή και ενδιαφέρουσα. Μείνετε μακριά από συμπαίχτες που δεν κεντράρουν και σάς δέρνουν μαζί με του υπολοίπους γιατί υπάρχει η περίπτωση το παιχνίδι να γίνει rodeo και να χρειαστεί να λύσετε τις διαφορές σας σε Duel mode. Μην γελάτε... Έχουν συμβεί αυτά.

Πριν παίξεις

Η προετοιμασία απαιτεί: Βάρη στο γυμναστήριο υπό τους ήχους του soundtrack που έγραψε ο Πολυδούρης για την ταινία Conan the Barbarian, αγορά γούνινου Barbarian Speedo, συχνές επαλείψεις με λάδι Καλαμάτας, παρακολούθηση σεμιναρίων εξημέρωσης αγρίων ζώων, και φυσικά τρόχισμα τσεκουριού.



Ο τελικός κακός Death=Adder. Μάλλον βαρέθηκε να σας περιμένει μέχρι να φτάσετε εδώ.



F1 RACE

Publisher: Nintendo
Platform: Gameboy

Year: 1989
Review: Κώστας "The Punisher"

Ένας από τους πρώτους τίτλους που συνόδευσαν το Game boy στα 90s ήταν το F1 Race. Ένα behind view αγωνιστικό παιχνίδι που κυριολεκτικά λατρεύτηκε από τους φαν του είδους, και όχι μόνο. Μάλιστα η έκδοση του παιχνιδιού που πρωτοέφερε η Itochu Hellas στην εγχωρία αγορά ήταν το cartridge του παιχνιδιού μαζί με έναν αντάπτορα για ταυτόχρονο παίξιμο 4 παικτών!

Gameplay

Το gameplay είναι απλό και συνάμα συναρπαστικό. Βρίσκεσαι στη θέση μιας αγωνιστικής φόρμουλας και συμμετέχεις σε εάν παγκόσμιο grand prix. Τα controls είναι κατανοητά και απλά A για γκάζί και B για φρένα. Μια ιδιαιτερότητα που την συναντάμε στα κανονικά αυτοκίνητα φόρμουλας είναι η αεροδυναμική που αυτά μπορούν να αποκτήσουν όταν κινούνται πίσω από εάν άλλο αγωνιστικό. Για 2-3 δευτερόλεπτα η φόρμουλα μπορεί να αναπτύξει απότομα ταχύτητα και να προσπεράσει! Πολύ ρεαλιστικό για εάν πρώιμο racing τίτλο του 1990.

Επίσης πολύ σημαντική είναι και η χρήση του τούρμπο. Όταν το αγωνιστικό έχει φτάσει στη μέγιστη ταχύτητα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πάνω βέλος και να δείτε τις τουρμπίνες να εκρήγνυνται. Η μέγιστη ταχύτητα μπορεί να φτάσει στα 320 με 360(!) χλμ την ώρα, ανάλογα με το μονοθέσιο που έχετε διαλέξει στην αρχή.

Η επιλογή πάντα είναι αναμεσά σε δυο είδους μονοθέσια type A και type B. Το πρώτο έχει σαν τελική μηχανής τα 280 χλμ και με 140 λίτρα jet μπορεί να φτάσει έως 360 χλμ, ενώ έχει εκπληκτικό grip στις στροφές. Το δεύτερο Type B έχει τελική στα 320 χλμ ενώ με χρήση JET φτάνει στα 350χλμ με ντεπόζιτο στα 110ltr αλλά σάς "πετά" πιο ευκολά στις στροφές αν δεν το ξέρετε καλά.

Είναι πολύ ισορροπημένη η επιλογή των μονοθέσιων. Θα λατρεύσετε το B μονοθέσιο, αν και στις απότομες στροφές θα ευχηθείτε να είχατε το type A... (Θυμηθείτε τα λογία μου όταν θα περνάτε μέσα από διαφημιστικές πινακίδες).

Γραφικά

Τα γραφικά, χωρίς να είναι κάτι ιδιαίτερο, αποδίδονται ρεαλιστικά και σου δίνουν την αίσθηση του βάθους και της ταχύτητας που χρειάζονται τα παιχνίδια του είδους. Ο Z80 που κατασκευάστηκε για τις ανάγκες του μικρού handheld αποδίδει πολύ καλά το scrolling και, όταν χρειάζεται, εφαρμόζει το blurring που σου δίνει την εντύπωση της ταχύτητας. Εντυπωσιακό ε; Οι πίστες, αν εξαιρέσεις τη διαδρομή, διαφοροποιούνται και στο περιβάλλον τους. Στις πίστες της Μέσης Ανατολής βλέπετε φοίνικες πχ ενώ στην Αυστραλία τα απέραντα δάση κ.ο.κ.



Καλό παλούκι η συγκεκριμένη πίστά...

Κάθε πίστά διαφέρει και προσδίδει κάτι από τον χαρακτήρα τη χώρας. Από τους ουρανοξύστες της Αμερικής στον ουρανό της Άπω Ανατολής στη μακρινή Ιαπωνία. Από τα βουνά της Βραζιλίας στα ωραία κλασικά σπίτια της Πορτογαλίας, και από το επιβλητικό Κρεμλίνο της Σοβιετικής Ένωσης μέχρι τις πυραμίδες της Αίγυπτου.

Ήχος

Ο ήχος είναι ότι πρέπει για παιχνίδι Formula 1. Τα αγωνιστικά ακούγονται με υψηλό ρελαντί πριν την πτώση της καρδ σημαίας, και ανεβάζουν δαιμονισμένα στροφές με την εκκίνηση ώσπου ο δαιμονισμένος ήχος του gran prix να ξεπηδήσει από το megάφωνο του Game boy. Αν χρησιμοποιείτε ακουστικά θα δείτε τι μπορεί να κάνει το τσιπάκι του ήχου.

Τα εφέ και το soundtrack χωρίζονται στο αριστερό και στο δεξιό κανάλι προσδίδοντας ανώτερη ποιότητα στον ήχο του παιχνιδιού. Τα μουσικά κομμάτια είναι πολλά και αλλάζουν ανάλογα με την πίστά δίνοντας έναν ωραίο ρυθμό στην οδήγηση.

Γενικά

Κάθε πίστά που περνάτε σας δείχνει στο βάθρο. Εάν είστε πρώτος προχωράτε στον επόμενο αγώνα με τις γνωστές κοπέλες με τα μπικίνι να σάς χαιρετούν. Άλλο ένα ωραίο χαρακτηριστικό είναι που κάθε φορά που περνάτε πίστά βλέπετε και έναν ηρώα της Nintendo να σας χαιρετά. Ο Mario, ο Donkey Kong, Η Samus του Metroid σάς χαιρετούν δίνοντας έναν διασκεδαστικό τόνο σε αυτόν τον racing τίτλο.

Κάντε λοιπόν έναν γύρο ανά τον κόσμο προσπαθώντας να είστε ο γρηγορότερος οδηγός. Κάθε πίστα θα σάς δυσκολέψει, και στο τέλος του F1 Race θα καταλάβετε γιατί λένε οι οδηγοί αυτών των αγώνων ότι κάθε δευτερόλεπτο μετράει. Αδιαμφισβήτητα ένα αστέρι στη βιβλιοθήκη του Game Boy που δεν πρέπει να σας λείπει.

THE PUNISHER

Κώστας "The Punisher"

Το αλισβερίσι έχει κανονιστεί για βράδυ, στην αποβάθρα στις 24:00... Οι ναρκέμποροι έχουν πολιτική κάλυψη και θα συναντηθούν όταν το σκοτάδι καλύψει τον προβλήτα. Μοιάζουν ανίκητοι και δεν υπολογίζουν τίποτα. Τα αυτοκίνητα λιμουζίνες καταφθάνουν με φουσκωτούς μπράβους ένα τέταρτο πριν τα μεσάνυχτα. Έχουν ούζι, 45αρια, και μεγάλη εμπειρία στο να τα χρησιμοποιούν. Υπόκοσμος...

Εκβιασμοί, ναρκωτικά και κάθε παράνομη δραστηριότητα γνωστή σε άνθρωπο γίνεται συχνά στην αποβάθρα. Η αστυνομία, αν και γνωρίζει, είναι εκουσίως απούσα. Το ίδιο και οι εισαγγελείς... Μία σκιά παρακολουθεί τους μπράβους, και είναι καλά κρυμμένη στο σκοτάδι. Υπολογίζει και παρατηρεί τα πάντα. Αθόρυβα και προσεκτικά μετρά τα άτομα και τον οπλισμό τους. Οι αρχηγοί έχουν βγει από τα αμάξια και γελάνε κανονίζοντας το αλισβερίσι. Έχει θράσος ο υπόκοσμος... Δεν θα γελάνε για πολύ όμως. Ο σιωπηλός μαυροντυμένος άντρας παρακολουθεί και οπλίζει αθόρυβα το κλείστρο ενός M60. Σύντομα θα τιμωρηθούν. Όλοι τους...

Η παραπάνω σκηνή έχει περιγράψει αμπολές φορές στο κόμικ της MARVEL ο Τιμωρός. Ψάξτε για τις σειρές Punisher War Journal και Punisher War Zone που είναι ότι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει για τον Τιμωρό. Ένας αντιήρωας αυτόκλητος ο Franc Castle, αφού δολοφονήσαν την οικογένεια του δεν έχει πλέον τίποτα να χάσει. Από το συμβάν αυτό και μετά τριγυρίζει στα σκοτάδια της πόλης ψάχνοντας να τιμωρήσει τους ενόχους.



"If you are guilty you are dead..."



Το "The Punisher" είναι ένα arcade παιχνίδι που αναπτύχθηκε το 1993 από την Capcom. Αποτελεί μεταφορά από τα κόμικ της Marvel όπου ο πρώην βετεράνος Franc Castle συμμετέχει μαζί με τον δεύτερο παίκτη Nick Fury (πράκτορας των S.H.I.E.L.D.) στον αγώνα ενάντια στον Kingpin. Ο Nick Fury δένει πολύ σαν ομάδα με τον Punisher, είναι η αλήθεια, αν και στο κόμικ ο Microchip είναι η σκιά και ο σιωπηλός βοηθός του Τιμωρού. Δεν μας χαλάει καθόλου η arcade εκδοχή της Capcom.



Gameplay

Το gameplay κατά την γνώμη μου είναι η αποθέωση του beat em up και της καταγιοιστικής δράσης. Και 2 κουμπιά είναι υπεραρκετά. Γροθιά και jump μαζί με τη δυνατότητα πυροβολισμών όταν βγουν τα όπλα! Κινείστε από αριστερά προς τα δεξιά όπως στα Double Dragon και Final Fight εξαφανίζοντας, χτυπώντας, πυροβολώντας και ανατινάζοντας εχθρούς της συμμορίας, αντιμετωπίζοντας robot με laser, samurai γυναίκες με λεπίδες και γενικά όλον τον καλό κόσμο. Το διπλό είναι το αποκορύφωμα γιατί η δράση καθλώνει.

Μονόδρομος τα πολλά 50άρικα εάν δεν έχεις συνηθίσει το ξυλίκι σε πολλαπλές μεριές. Φοβερή η στιγμή που ο Punisher και ο Franc Castle, εάν αντιληφθούν ότι οι αντίπαλοί τους οπλοφορούν, βγάζουν και αυτοί τις Μπερέτες και γίνεται εμπόλεμη ζώνη η οθόνη! Όταν τιμωρηθούν οι οπλισμένοι κακοποιοί τα όπλα μπαίνουν ξανά μέσα και το κλωτσομπουνίδι συνεχίζεται. Πολλές φορές θα πάρετε τσεκούρια, σπαθιά και μαχαίρια για να τα χρησιμοποιήσετε ενάντια στους αντιπάλους σας. Η μεταφορά από κόμικ σε arcade έγινε άψογα καθώς το gameplay ακολουθεί τα σεναριακά πρότυπα του κόμικ. Λίγες κουβέντες, πολύ δράση ακόμα περισσότερες σφαίρες. Λίγα παιχνίδια το κατάφεραν τόσο καλά.



Γραφικά

Τα γραφικά είναι στα χρώματα του κόμικ και αυτά. Υπέροχα και με σωστή χρωματική παλέτα. Τα sprites μεγάλα, καλοσχηματισμένα και με λεπτομέρεια. Ότι πρέπει για beat em up. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε την τρομερή εισαγωγή που δείχνει εναλλάξ τον Punisher μέσα στα σκοτάδια ημιφωτισμένο και τον Franc Castle σε ένα deja vu στο πάρκο, εκεί όπου η οικογένειά του δολοφονήθηκε. Η κάμερα αλλάζει προοπτική ώστε να δείξει το πώς γεννήθηκε ο Punisher αφού πλέον ο Franc Castle "πεθανε" την ημέρα που δολοφονήθηκε η οικογένειά του.

Η εισαγωγή έμεινε και αυτή στην ιστορία αφού δεν χορταίνεις να τη βλέπεις ξανά και ξανά. Οι πίστες είναι κλασικές του είδους, τα γραφικά είναι πλούσια ενώ τα χρώματα πολύ ζωντανά. Κάθε πίστα έχει και έναν τελικό αρχηγό ο οποίος θα σάς δυσκολέψει σταδιακά. Θα περάσετε μέσα από πόλεις, από υπονόμους, από επαύλεις μέχρι και από δάση τα οποία όλα είναι σχεδιασμένα με ωραίες λεπτομέρειες ώσπου να φτάσετε στον ουρανοξύστη ονόματι King building. Καλά μαντέψατε. Ο Kingpin σας περιμένει ως τελικός αρχηγός. Από τα μεγαλύτερα sprites χαρακτήρων και από τα πιο επικίνδυνα.



Ήχος

Συμπαθητικός από την εισαγωγή ως το τέλος. Κυρίως θα σάς κάνουν εντύπωση τα samples με το ξυλίκι. Μπουινιές, κλωτσιές και κεφαλιές δλδ. Οι πυροβολισμοί είναι και αυτοί από τις καλύτερες ηχητικές επενδύσεις που μπορεί να θέλει κάποιος παίκτης του arcade. Υπάρχουν στιγμές που πραγματικά γίνεται μάχη στην οθόνη σαν να βρίσκεστε σε warzone. Καταιγιστικός ήχος για μια καταιγιστική δράση.

Γενικά

Η Carcom έβαλε τον πήχη πολύ ψηλά με το The Punisher. Μετά από τόσα χρόνια και δεν νοείται arcade καμπίνα χωρίς τον τίτλο αυτό. Το παιχνίδι έχει αγαπηθεί όσο λίγα και συνεχίζει να είναι ένα must όσον αφορά το gameplay έχοντας ως απόλυτο πρωταγωνιστή τον Franc Castle. Ένα περίεργο με αυτόν τον τίτλο είναι ότι ποτέ και καμιά συνέχεια του Τιμωρού δεν πλησίασε καν την arcade προσπάθεια της Carcom. Μπορεί ο τίτλος να έγινε port σε κονσόλες και σε PC το 2004 αλλά όταν μιλάμε για τον Punisher πάντα μας πάντα μας έρχεται στο μυαλό η έκδοση της Carcom το 1993 στις αίθουσες των arcade. Και όπως λέει ο Franc στον Microchip: Vengeance burns Eternal...

Προτού παίξετε: Δείτε την ταινία Punisher: War Zone (2008). Αντρική ταινία που ξεπλένει ντροπές του "σύγχρονου" κινηματογράφου.

Με δύο λόγια: Το 1993 έμεινε στην ιστορία γιατί ένα από τα καλύτερα beat 'em up βγήκαν στην επιφάνεια. Δεν παλιώνει ποτέ ιδιαίτερα στο διπλό.



ARCADE DOUBLE DRAGON

Panos Retropolis

Ένα από τα παιχνίδια που συναντούσαμε στις arcade αίθουσες τη δεκαετία του 80, ήταν αναμφίβολα το Double Dragon. Το παιχνίδι το οποίο απολάμβανες να παίζεις με τον κολλητό σου φίλο ρίχνοντας από είκοσι δραχμές ο καθένας τουλάχιστον για αρχή. Το περίεργο για το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν ήταν το καθαυτό παιχνίδι, αλλά το γεγονός ότι ενώ σε όλο το παιχνίδι ήσασταν σύμμαχοι με τον φίλο σας και προσπαθούσατε να επιβιώσετε απέναντι σε σκληροτράχηλους αντιπάλους αλλά και σε άγριες κοπελιές με περίεργα βίτσια οι οποίες κρατούσαν μαστίγια (γκουκ γκουκ), στο τέλος έπρεπε να γίνετε αντίπαλοι και να επικρατήσει ο καλύτερος. Γιατί; Ελάτε να το δούμε στη συνέχεια του κειμένου.

Σενάριο

Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε μία τυπική ιαπωνική πόλη όπου τα αδέρφια Billy και Jimmy Lee θα προσπαθήσουν να απελευθερώσουν την αγαπημένη του Billy, τη Marian, την οποία χτύπησαν και απήγαγαν τα μέλη της συμμορίας Black Warriors. Το παιχνίδι μετά το αρχικό λογότυπο με τους δύο δράκους μάς εμφανίζει στην πρώτη του περιοχή, τη γειτονιά, και μας δείχνει πώς ακριβώς έγινε η επίθεση και η απαγωγή με τους υπαίτιους να τρέπονται σε φυγή.

Gameplay

Η ιστορία του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα σε 5 διαφορετικές περιοχές:

Η γειτονιά

Ξεκινώντας βλέπουμε ένα γκαράζ μπροστά στο οποίο στέκεται αμέριμη η θεογόμονα Marian μέχρι που της την πέφτουν τρεις μανträχαλοι της συμμορίας Black Warriors, της ρίχνουν μία μπουνιά στο στομάχι και την απαγάγουν παρουσία μάλιστα του μεγάλου αρχηγού τους Willy Mackey γνωστού και ως Rambo! Spoiler από την πρώτη οθόνη δεν ξανάνιγε λέμε, αφού βλέπουμε το τελικό boss από την πρώτη οθόνη του παιχνιδιού! Η πόρτα του γκαράζ ανοίγει, και εμφανίζεται ο Billy, ή ο Billy παρέα με τον αδερφό του Jimmy Lee εφόσον παίζετε διπλό. Το Lee απλή συνωνυμία με τον μεγάλο Bruce. Αμέσως, και χωρίς να χάσουμε λεπτό, τρέχουμε κατόπιν τους για να πάρουμε πίσω την αγαπημένη του Billy.



Τέτοια σκηνή με το εσύροχο της κοπέλας δεν βλέπουμε ούτε για αστέιο στα σημερινά παιχνίδια.



Οι κινήσεις που έχουμε στη διάθεση μας είναι οκτώ κατευθύνσεων ενώ τα διαθέσιμα χτυπήματα είναι η μπουλιά, η κλωτσιά, οι αγκωνιές που επιτυγχάνονται με τον συνδυασμό των προηγούμενων δύο κινήσεων, η εναέρια κλωτσιά, η γονατιά και η κίνηση «τραβάω μαλλιά και σε αναποδογυρίζω γιατί μπορώ» ενώ, τέλος, ένα κουμπί αντιστοιχεί στο άλμα.

Στη συνέχεια το παιχνίδι μάς γνωρίζει έναν-έναν τους κακούς, τα απλά μέλη της συμμορίας, τον θρυλικό Αβοβο ή γίγαντα ή τέρας ή γορίλα αναλόγως σε ποια πόλη παίζετε το παιχνίδι, αλλά και τη γυναίκα με το μαστίγιο που προανέφερα και ακούει στο όνομα Linda. Το πρώτο stage της γειτονιάς ολοκληρώνεται με τον γίγαντα Lick ενώ ήδη μας δείξει το παιχνίδι ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εναντίον των εχθρών αντικείμενα που βρίσκουμε στον περιβάλλοντα χώρο, όπως ξύλινα κιβώτια, βαρέλια ή και αντικείμενα που “δανειζόμαστε” από τους κακούς όπως ρόπαλα, μαστίγια και στιλέτα.



Μήπως είναι καλύτερη ιδέα να πάρετε το αμάξι;

Η βιομηχανική περιοχή

Σε αυτό το stage άλλη μία ικανότητα μάς αποκαλύπτεται και είναι αυτή της αναρρίχησης σε μεταλλικά πλέγματα ή σωλήνες. Το stage αυτό είναι γεμάτο ανελκυστήρες και οι χώροι θυμίζουν έντονα το εσωτερικό ενός εργοστασίου με κιβώτια, κυλιόμενους διαδρόμους και σιδεριές. Οι κακοί που θα συναντήσουμε είναι ως επί το πλείστον -και παραδόξως για βιομηχανικό περιβάλλον- γυναίκες. Ο μεγάλος κακός είναι ο “Αμερικάνος”, που ποτέ μου δεν κατάλαβα γιατί τον ονομάσαμε έτσι, και κάνει την εμφάνισή του με έναν ανελκυστήρα που ανεβαίνει σιγά-σιγά ενώ εμείς ακούμε τον τρομακτικό μηχανικό του ήχο. Ο Αμερικάνος μοιάζει πολύ με εμάς, γνωρίζει την ίδια πολεμική τέχνη μόνο που είναι καλύτερος και πιο γρήγορος από εμάς. Χρησιμοποιήστε μόνο την αγκωνιά αν θέλετε να επιβιώσετε!

Το δάσος

Εδώ το παιχνίδι μάς οδηγεί στο μεγάλο δασικό μονοπάτι που οδηγεί στο Χρυσό Βασίλειο και στην αγαπημένη μας Marion. Ο εχθρός που θα συναντήσουμε τις περισσότερες φορές είναι ο Williams ο οποίος μαζί με τους κλώνους του θα σταθεί εμπόδιο στον δρόμο μας, κυρίως με στιλέτα. Ο πιο δύσκολος εχθρός που θα συναντήσουμε και μάλλον θα χάσουμε και ζωή είναι ο εαυτός μας, καθώς υπάρχει μία σπασμένη γέφυρα στο ποτάμι

στην οποία θα πρέπει να κάνουμε το άλμα της ζωής μας για να την διαβούμε και σίγουρα θα χάσουμε μία ή και παραπάνω ζωές, αφού με το άλμα δεν τα πάμε πολύ καλά.

Ετοιμαστείτε για πολλούς εχθρούς τύπου γίγαντα Αβοβο αλλά και τύπου Αμερικάνου και μάλιστα τώρα τους συναντούμε δυο-δυο. Ο τελικός κακός είναι ο πράσινος Αβοβο ή Hulk τον οποίο και πάλι με τις αγκωνιές μας μπορούμε να τον κατατροπώσουμε. Μόλις το κάνουμε ανοίγει η πύλη του χρυσού βασιλείου.

Το χρυσό βασίλειο

Ο χρυσός σε αυτό το stage πραγματικά θα σας τυφλώσει αλλά αφήστε πίσω σας τον θαυμασμό για το βασίλειο γιατί θα έχετε να αντιμετωπίσετε και πολλούς εχθρούς. Μεγαλύτερος εχθρός το ίδιο το βασίλειο το οποίο διαθέτει παγίδες από κινούμενες πέτρες που σκοπό έχουν να σας ρίξουν στην τάφρο με τα καρφιά μέχρι αγάλματα με δολοφονικά ακόντια. (σ.σ. Omenforever: Ακόμα νιώθω το τρύπημά τους!)

Πριν την τελική μάχη θα αντιμετωπίσουμε δύο γίγαντες Lick. Φτάσαμε στη μεγάλη αίθουσα του βασιλείου με το κόκκινο χαλί και τη Marion να είναι δεμένη και κρεμασμένη στον αριστερό τοίχο της αίθουσας. Εδώ θα συναντήσουμε όλων των τύπων τους εχθρούς εκτός γυναικών. Εδώ θα κάνει την επιβλητική εμφάνισή του και ο Rambo, ο οποίος έρχεται με το αυτόματο όπλο ανά χείρας για να σας γαζώσει κυριολεκτικά: Μείνετε κοντά του και παίξτε με αγκωνιές. Αν απομακρυνθείτε πυροβολεί. Σε περίπτωση που καταφέρετε να τον κερδίσετε και υπάρχουν και άλλοι εχθροί, τότε αυτοί το βάζουν στα πόδια.



Και οι εχθροί σας το ίδιο με εσάς έχουν στο μυαλό τους.

Το μεγάλο φινάλε

Αν παίζατε μονό, τότε θα δείτε την Marion να ελευθερώνεται και να έρχεται για να σας κάνει μία μεγάλη αγκαλιά και να σας δώσει ένα ρουφηχτό φιλί. Τη στιγμή αυτή θα δείτε για δεύτερη φορά και το κιλοτάκι της Marion. (Η πρώτη φορά ήταν στην εισαγωγή για τους πιο παρατηρητικούς)

Η ανατροπή

Αν παίζατε διπλό με κάποιο φιλαράκι σας ήρθε η στιγμή να μάθετε ότι αυτός ο αγώνας για επιβίωση μέχρι τέλους,

οδήγησαν τον Jimmy Lee στο να ερωτευθεί την γλυκιά και αγαπημένη του αδερφού του, τη Marion, και μάλιστα να το αποκαλύψει στον αδερφό του και να τα παίξει όλα για όλα για να την κερδίσει. Μπουνιές, κλωτσιές, αγκωνιές και μαλλιοτραβήγματα θα ακολουθήσουν μεταξύ των αδερφών για χάρη της Marion. Ο νικητής θα χαρεί το φιλί της και το κιλοτάκι της.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού για την εποχή τους ήταν πανέμορφα με χρωματική παλέτα η οποία άλλαζε σε κάθε περιοχή, διατηρώντας όμως την ευκρίνεια τόσο στα κεντρικά sprites όσο και στους χώρους του περιβάλλοντος. Έχει δοθεί προσοχή στη λεπτομέρεια ακόμη και σε σημεία που, αν δεν τα είχαν επιμεληθεί, κανείς δεν θα τα πρόσεχε. Οι κινήσεις των sprites, είτε πρόκειται για τους κανονικούς ανθρώπους είτε για τους γιγαντόσωμους, είναι καλοσχεδιασμένα αν και όμοια μεταξύ τους αλλάζοντας στην καλύτερη περίπτωση τα χρώματά τους. Όλες οι λαβές πραγματοποιούνται με ρεαλιστική κίνηση ενώ χαρακτηριστική ήταν η λαβή όπου μπορούσαμε να πιάσουμε πισθάγκωνα τον αντίπαλο και να περιμένουμε τον συμπαίκτη μας να τον γρονθοκοπήσει.



Άρχισαν να ζορίζουν λίγο τα πράγματα και είναι ακόμη η αρχή.

Ήχος

Το αρχικό μουσικό θέμα ηχεί ακόμα και σήμερα στα αυτιά όσων μεγάλωσαν με το Double Dragon.

Κάθε περιοχή συνοδεύεται από το δικό της μουσικό θέμα και, πιστέψτε με, δεν υπάρχει κακή επιλογή σε αυτό το παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ είναι ποικίλα. Από τα χτυπήματα με τις γροθιές και κλωτσιές μέχρι τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε, όλα είναι άκρως ικανοποιητικά ενώ δεν απουσιάζουν και ήχοι από το περιβάλλον όπως πόρτες που ανοίγουν, μηχανισμοί από ανελκυστήρες, βράχια κτλ.

Γενικά

Το παιχνίδι υπήρχε κυριολεκτικά στο 100% των ουφάδικων της εποχής. Αυτό από μόνο του αρκεί για να καταλάβει κάποιος που δεν έζησε στη δεκαετία του 90 ότι το παιχνίδι πραγματικά έκανε πάταγο. Το γεγονός της ανατροπής στο τέλος και της μάχης μεταξύ των δύο αδελφών δεν θυμάμαι να το έχω συναντήσει σε άλλο παιχνίδι. Ήταν σοκαριστικό για όποιον έπαιζε για πρώτη φορά το Double Dragon και κατάφερε με τον κολλητό του να φτάσουν μέχρι το τέλος.

Συμβουλή 1η : Αν μάθετε την κίνηση της αγκωνιάς, τότε θα τερματίσετε σίγουρα το παιχνίδι ακόμα και με ένα μόλις credit.

Συμβουλή 2η : Αν φτάσετε στην τελική μονομαχία με τον κολλητό σας, απαγορέψτε τις αγκωνιές ώστε η μάχη να είναι όσο πιο ισορροπημένη και δίκαια γίνεται.

Σίγουρα συγκαταλέγεται στο top5 των αγαπημένων μου arcade τίτλων όλων των εποχών.



RETROPOLIS

SHOWS - REVIEWS - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ - EMULATION - LIVESTREAMS

www.retropolis.gr

<https://www.youtube.com/c/PanosGuybrushretropolis>

<https://www.facebook.com/retropolis.gr>



HINTS 'N' TIPS

telonio

XENON

ATARI ST

Για άπειρη ενέργεια πατήστε το F5. Για να αλλάξετε πίστα πατήστε το F4.

PACMANIA

SPECTRUM

Ροκε 35141,0 για άπειρες ζωές και μην ανησυχείτε πλέον για τα φαντάσματα.

RENEGADE III

AMSTRAD

Για να τους φάτε όλους, κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα πλήκτρα 1IQT για άπειρες ζωές.

TOOBIN

SPECTRUM

Δώστε Ροκε 61721,0 για άπειρες ζωές. Τόσο απλά.



BATTLE SQUADRON

AMIGA

Πληκτρολογήστε CASTOR οποιαδήποτε στιγμή και έτσι ενεργοποιήτε το cheat mode του παιχνιδιού.

SOLOMONS KEY

AMSTRAD

Όταν ξεπεράσουμε τους 100.000 πόντους, τότε πατάμε το ESC και γράφουμε στο high scores τη λέξη CAZ. Έτσι θα αποκτήσουμε άπειρες ζωές.

GALAXY FORCE

SPECTRUM

Για άπειρες ζωές (ποιός δεν τις θέλει;) δώστε Ροκε 41423,0

FLASHBACK

AMIGA

Εδώ είναι όλοι οι κωδικοί για όλα τα επίπεδα και σε κάθε δυσκολία. Respect στον Hints'n'Tips master.

Επίπεδο Easy	Επίπεδο Normal	Επίπεδο Difficult
1 BACK	1 PLAY	1 CLOP
2 LOUP	2 TOIT	2 CARA
3 CINE	3 ZAPP	3 CALE
4 GOOD	4 LYNX	4 FONT
5 SPIZ	5 SCSI	5 HASH
6 BIOS	6 GARY	6 FIBO
7 HALL	7 PONT	7 TIPS

BARBARIAN (Palace)

AMIGA

Πληκτρολογήστε 08-04-59 και το border θα γίνει γκρι και το sprite σας θα γίνει άορατο. Θα περνάει μέσα από τους εχθρούς.

Το YouTube κανάλι "LGR" (Lazy Game Reviews) θαρρώ πως δεν χρειάζεται συστάσεις στους φίλους των παλιών "Προσωπικών Υπολογιστών" και των παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν σε αυτούς. Είναι εξαιρετική χαρά και τιμή λοιπόν που ο Clint, ο δημιουργός αυτού του δημοφιλέστατου διαύλου που αποτελεί σημείο αναφοράς και φωτεινό φάρο για όποιον έζησε εκείνη τη θρυλική εποχή, αποδέχθηκε αμέσως το αίτημά μας για συνέντευξη και μέσα σε λίγες μέρες απάντησε στα ερωτήματά μας χωρίς κανένα ίχνος υπεροψίας και εγωπάθειας. Απολαύστε την αμεσότητα και την ειλικρίνεια στη γραφή του, οι οποίες επιβεβαιώνουν πλήρως την εικόνα του «πραγματικού» και «προσγειωμένου» ειδικού που αποπνέουν τα μαγικά βίντεο του!



1) Πρώτα απ' όλα, πώς διαχειρίστηκες την πανδημία του Covid19; Έμεινες ασφαλής στο σπίτι; Πώς επηρεάστηκε η ζωή και η δουλειά σου; Και πώς νιώθεις τώρα που επιστρέφουμε στην «κανονικότητα»;

Είμαι πολύ τυχερός που όλον αυτόν τον καιρό έχω μια δουλειά την οποία μπορώ να κάνω από το σπίτι, δεν υπάρχει αμφιβολία γι' αυτό! Είμαι τυχεράκις λοιπόν, αφού τόσο φίλοι μου και τόσο μέλη της οικογένειάς μου είτε έχασαν τις εργασίες τους είτε έπρεπε να βρεθούν στη δίνη της πανδημίας λόγω της φύσης της δουλειάς τους, με αποτέλεσμα να αρρωστήσουν πολλαπλές φορές. Ευτυχώς εγώ δούλευα στο σπίτι, και επίσης εμβολιάστηκα πλήρως σε μικρό διάστημα λόγω της ταχείας διαθεσιμότητας των εμβολίων στην περιοχή μου.

Μού λείπει το να βλέπω τους φίλους μου το σαββατοκύριακο, να πηγαίνω διακοπές, και να κάνω κάποια κομμάτια της δουλειάς μου έξω από το σπίτι, σε καφετέριες και δημόσιους χώρους. Τα πράγματα βέβαια δεν είναι ακόμα «κανονικά», αλλά πάμε προς τα εκεί με αργό ρυθμό, και δεν έχω λόγο να παραπονιέμαι.

2) Είναι πάντα απολαυστικό το να σε βλέπω σε εκείνα τα μακράς διάρκειας βίντεο όπου «ξεπακετάρεις» τις απίστευτες δωρεές που λαμβάνεις από κάθε γωνιά του γνωστού σύμπαντος! Πώς νιώθεις με όλη την αγάπη που παίρνεις από τους «οπαδούς» σου, και ποια είναι κάποια από τα αντικείμενα που έχεις λάβει και έχεις μείνει άφωνος;

Το να λαμβάνω ηλεκτρονικά μηνύματα από τους θεατές μου ανά τον κόσμο είναι ένα από τα καλύτερα στοιχεία της ενασχόλησής μου με τα LGR. Και επίσης ένα από τα πιο αγχωτικά, μερικές φορές τουλάχιστον! Είμαι διαρκώς ευγνώμων που έχω την ευκαιρία να δώσω ένα νέο «σπίτι» σε αυτά τα αντικείμενα και να τα εκθέσω στο YouTube, είναι σίγουρα ένα προνόμιο. Αλλά, συγχρόνως, μπορεί να γίνει και «βάρος» το να προσπαθώ να τιμήσω αυτούς τους θησαυρούς ειδικά όταν είναι σπάνιοι και πολύτιμοι, ή ανήκαν κάποτε σε κάποιο αγαπημένο πρόσωπο του αποστολέα που δεν βρίσκεται πια στη ζωή. Πάντα επιθυμώ στα βίντεο μου να «δικαιώσω» την παραλαβή αυτών των κειμηλίων και κάνω το καλύτερο δυνατό! Σε ότι αφορά τις δωρεές που με έχουν αφήσει άφωνο, να αναφέρω ότι είναι πάντα εκπληκτικό όταν κάποιος καταφέρνει να εντοπίσει έναν ολοκληρωμένο υπολογιστή στη συσκευασία του, μερικές φορές εντελώς αχρησιμοποίητο και ολοκαίνουργιο, και τον στέλνει σε μένα να τον ανοίξω και να κάνω ένα βίντεο γι' αυτόν. Το να βλέπεις κάτι που επί δεκαετίες δεν έχει

βγει από τη συσκευασία του είναι υπέροχο. Υπάρχουν και πράγματα που νόμιζα ότι ποτέ δεν θα έπιανα στα χέρια μου, όπως όταν μού στάλθηκε ένα αντίτυπο του MS-DOS παιχνιδιού Math Rescue Plus. Είναι ένα παιχνίδι που μού άρεσε πολύ όταν ήμουν παιδί, αλλά ποτέ δεν το είχα δει σε κουτί, ούτε καν μια φωτογραφία τού κουτιού δεν είχα βρει στο διαδίκτυο. Και σκέψου ότι το έψαχνα για πάνω από μια δεκαετία! Έτσι λοιπόν μία μέρα εμφανίζεται με το ταχυδρομείο, και πραγματικά έμεινα χωρίς λόγια, ήταν σαν να αντίκρυζα το Τέρας του Λοχ Νες ή ένα ούφο!

3) Υπάρχει παρόλα αυτά και μια «Σκοτεινή Πλευρά» στην όλη δημοσιότητα που έχεις σήμερα; Στα σχόλια του YouTube βλέπω μόνο εκτίμηση και θετικότητα, όμως έχει γίνει

ποτέ κάτι που σε πλήγωσε και επηρέασε τη διάθεσή σου; Ίσως ένα «χτύπημα κάτω από τη ζώνη» από έναν ανταγωνιστή, ένα τοξικό μήνυμα, μια άδικη κατηγορία; Βέβαια, φαίνεσαι τόσο «ζεν» τύπος που ίσως να μην δίνεις καμία προσοχή στην αρνητικότητα ότι κι αν συμβεί!

Πρώτα απ' όλα χαίρομαι που βγαίνω προς τα έξω ως ήρεμος τύπος, γιατί όντως προσπάθη να αντιμετωπίζω τα πάντα με ψυχραιμία! Αλλά ναι, τα αρνητικά σχόλια, οι άκαρδες κριτικές, και τα παράξενα περιστατικά στην πραγματική μου ζωή με έχουν ανά τα χρόνια φέρει κάποιες στιγμές σε κακή ψυχολογική κατάσταση. Είναι κάτι που αντιμετωπίζω μερικές φορές ακόμα και σήμερα, παρόλο που κάνω τα LGR για πάνω από δώδεκα χρόνια πλέον, και δεν ξέρω και κανέναν άλλο δημιουργό περιεχομένου στο YouTube που να μην έχει παρόμοια προβλήματα κατά καιρούς. Ευτυχώς, δεν μου έχει συμβεί κάτι ακραίο, αλλά με κάθε βίντεο που δημοσιεύω υπάρχει διαρκώς μια αμελητέα ποσότητα ανθρώπων που κάνουν τα πάντα για να πουν κάτι αντιαισθητικό και οδυνηρό, είτε προς εμένα είτε προς άλλα μέλη της κοινότητας. Ευτυχώς, τα εν λόγω σχόλια μου είναι ολοένα και ευκολότερο να τα αγνοώ. Είναι τα σχόλια του τύπου «αυτό το βίντεο δεν είναι προσεγγμένο» ή «κάποτε μου άρεσαν τα βίντεο σου, αλλά τώρα έχεις πάρει τον κατήφορο» αυτά που για κάποιον λόγο με πληγώνουν περισσότερο!

Βεβαίως, η λίστα των επιθυμιών με τα πράγματα που θέλω να προσθέσω στη συλλογή μου είναι ατελείωτη! Ειδικά όσο περνά ο καιρός και τα ενδιαφέροντά μου εξελίσσονται σε πιο «ιδιαίτερα» αντικείμενα. Πάντα ψάχνω να βρω όλες τις πλήρεις εκδόσεις των παλιών παιχνιδιών της Arogee και της Eric MegaGames που είχα παίξει μέσω των ελεύθερα διαμοιραζόμενων διαφημιστικών δειγμάτων τους, οι οποίες σπανίως πωλούνταν σε καταστήματα αλλά παραγγέλνονταν τηλεφωνικά. Υπάρχουν επίσης και πολλοί τίτλοι οι οποίοι κυκλοφόρησαν σε κουτί μόνο εκτός των ΗΠΑ, όπως το "Commander Keen: Invasion of the Vorticons". Κατά τα άλλα, συχνά πιάνω τον εαυτό μου να αναζητά και παλιό λογισμικό στη συσκευασία του, όπως λειτουργικά συστήματα και εφαρμογές! Είναι εντυπωσιακό πόσο λίγα από αυτά μπορούν να βρεθούν αυθεντικά εντός του κουτιού τους. Πράγματα όπως οι πρώιμες εκδόσεις του "CheckIt" της εταιρείας TouchStone, του Jasc Paint Shop Pro, του WordStar, και του 3D Studio είναι εξαιρετικά δύσκολο να εντοπιστούν.

5) Προσωπικά αμφιβάλλω για το εάν θα σου συμβεί ποτέ, αλλά υπάρχουν φορές που φοβάσαι ότι σε κάποια φάση θα ξεμείνεις από περιεχόμενο και ρετρό πράγματα για τα οποία να μάς μιλήσεις; Αν ναι, πως διαχειρίζεσαι το όλο θέμα; Γενικά, είναι υπερβολικά δύσκολο το να πασχίζεις διαρκώς να μάς παρουσιάζεις κάτι ενδιαφέρον και πρωτότυπο;



Υποθέτω ότι αυτό συμβαίνει γιατί ένας μέρος του εαυτού μου πράγματι πιστεύει ότι αυτά τα σχόλια μπορεί να έχουν και δίκιο. Και μετά έχω και τους τύπους που το παρατραβούν και με παρενοχλούν/παρακολουθούν, είτε στο διαδίκτυο είτε στην πραγματική ζωή. Μερικοί έχουν κάνει και ανατριχιαστικά πράγματα όπως το να έρθουν έξω από το σπίτι μου, να ενοχλήσουν τους φίλους και την οικογένειά μου, ή να με απειλήσουν. Το καλό είναι ότι αυτές οι περιπτώσεις είναι ελάχιστες, και η ΣΥΝΤΡΙΠΤΙΚΗ πλειοψηφία των θεατών μου είναι φανταστικά και λογικότατα άτομα.

4) Υπάρχουν ακόμα κάποια συλλεκτικά παιχνίδια για τον PC που εξακολουθείς να ψάχνεις για να τα προσθέσεις στην εκπληκτική συλλογή σου; Για παράδειγμα, εγώ ακόμα δεν μπορώ να βρω την έκδοση του πολυαγαπημένου μου Gabriel Knight στο «παράξενο κουτί». (Σκάει στο ebay από καιρό σε καιρό, αλλά πάντα είναι πανάκριβο...)

Δεν βλέπω να έρχεται ποτέ μια τέτοια μέρα! Ειλικρινά πιστεύω ότι ισχύει το αντίθετο, μου φαίνεται ότι θα έχω πεθάνει πριν προλάβω να καλύψω όλα αυτά που σκοπεύω να παρουσιάσω. Ή μόνο και μόνο πριν παρουσιάσω όλα τα κομμάτια της συλλογής μου! Υπάρχουν χιλιάδες αντικείμενα και δυνάμει θέματα μόνο στην τρέχουσα συλλογή μου, και αν υπολογίσεις ότι κάνω μόλις ένα με δύο βίντεο την εβδομάδα, θα μου χρειαστεί μια ολόκληρη ζωή για να δείξω τα πάντα και να μιλήσω γι' αυτά. Η πραγματική πρόκληση για μένα είναι να επιλέγω τα θέματα, αποφασίζοντας κάθε φορά με ποιο θα ασχοληθώ, και πότε θα γίνει αυτό. Μέχρι στιγμής, έχω πάνω από εβδομήντα προσχέδια που είτε είναι υπό επεξεργασία είτε είναι μερικώς ολοκληρωμένα, και διαρκώς τα τρέχω εναλλάξ όσο τα οριστικοποιώ κομμάτι-κομμάτι, κάνοντας την απαραίτητη έρευνα, τις διορθώσεις, την κινηματογράφηση και τα υπόλοιπα απαραίτητα.

6) Παρακαλώ πες μας τα δέκα αγαπημένα σου παιχνίδια για PC από τη δεκαετία του '80 μέχρι και το έτος 1999. (Σκέψου πολύ, μην σου ξεφύγει μετά κάποιος! Και ναι, μπορείς να συμπεριλάβεις και κάποιες «τιμητικές αναφορές» εκτός του top10 σου.)

Δεν έχω ιδέα πώς θα μπορούσα να περιοριστώ ακόμα και σε δεκαπέντε ή είκοσι ονόματα, χαχα. Ορίστε όμως ένας κατάλογος με πάνω από δέκα «τιμητικές αναφορές», χωρίς κάποια ιδιαίτερη σειρά: Need For Speed III: Hot Pursuit, Duke Nukem 3D, Another World, SimCity 2000, Commander Keen: Goodbye Galaxy, Unreal Tournament, POD, Epic Pinball, Doom, The Oregon Trail, Lode Runner, Wasteland, Paratrooper. Θα υπήρχαν πολύ περισσότερα παιχνίδια από τη δεκαετία του '80, αν μπορούσα να συμπεριλάβω ηλεκτρονικά παιχνίδια σε καμπίνες και κονσόλες, αυτό είναι βέβαιο! Δεν υπάρχουν πολλά παιχνίδια που να λατρεύω από τη συγκεκριμένη περίοδο μιας και περισσότερο μεγάλωσα στη δεκαετία του '90, αν μπορούσα να συμπεριλάβω ηλεκτρονικά παιχνίδια σε καμπίνες και κονσόλες, αυτό είναι βέβαιο! Δεν υπάρχουν πολλά παιχνίδια που να λατρεύω από τη συγκεκριμένη περίοδο μιας και περισσότερο μεγάλωσα στη δεκαετία του '90.

7) Πραγματικά απολαμβάνω αυτή τη «ζεστασιά» που αντλώ παρακολουθώντας τα βίντεο σου: Η χαλαρωτική φωνή σου, η απαλή μουσική, όλα. Αυτό το «στυλ» είναι κάτι που σου βγαίνει εκ του φυσικού ως ένα γνώρισμα του χαρακτήρα σου, ή είναι μια «μέθοδος» κινηματογράφησης που έχεις αναπτύξει με το πέρασμα των χρόνων;

Ευχαριστώ, κάνω ότι καλύτερο μπορώ για να κάνω τα βίντεο μου να δείχνουν, να ηχούν, και να γίνονται αισθητά με την κατά το δυνατόν μεγαλύτερη ατμόσφαιρα άνεσης. Είναι στη πραγματικότητα μια επέκταση του γενικού παλμού που έχω και στην πραγματική μου ζωή, έτσι νομίζω. Προσπαθώ να μην αγχώνομαι και να σπεύδω για το παραμικρό, ακόμα και όταν ο χρόνος πιέζει. Έτσι κι αλλιώς, η όλη εκπομπή μου τιτλοφορείται ως «Τεμπέλικες Κριτικές Παιχνιδιών» στις παλιές μέρες! Σε ότι αφορά στη μεταφορά όλου αυτού του αισθήματος στην κινηματογράφηση, αυτό σίγουρα είναι μια υπό εξέλιξη διαδικασία επεξεργασίας που πάει πίσω σε βάθος χρόνου. Νομίζω ότι πολλά από τα παλιότερα βίντεο μου προσπαθούσαν υπερβολικά να φαίνονται επικριτικά, θυμωμένα, και ήταν συμπεριλαμβανόμενα χρονικά, με συνέπεια το τελικό αποτέλεσμα να είναι βεβιασμένο. Στις μέρες μας προσπαθώ να αφήνω τα βίντεο μου να «αναπνέουν» και να διατηρούν μια άνετη, και ήρεμη ατμόσφαιρα. Σαν μια εμπειρία βγαλμένη από κάποια «χαλαρή» αίθουσα ψυχαγωγίας, αργά τη νύχτα.

8) Πολλοί από εμάς, «τότε», είχαμε δυσκολία στο να κατέχουμε έναν υπολογιστή είτε λόγω οικονομικής κατάστασης είτε εξαιτίας των γονιών μας που δεν το έβλεπαν αυτό ως κάτι το παραγωγικό και επωφελές. Ακόμα και όταν τελικά τούς πείθαμε να μας αγοράσουν υπολογιστή, η χρήση αυτού ήταν διαρκώς κάτω από σκληρή «γονική συναίνεση!» Θυμάμαι να προσπαθώ να μάθω λίγο προγραμματισμό και να γράφω κάποια κείμενα, απλά για το «θεαθίνα» και μόνο για να «μεταμφιέσω» τις ατελείωτες ώρες που έπαιζα παιχνίδια! Σήμερα μού φαίνεται αστέιο, αλλά ήταν σοβαρό πρόβλημα τότε! Έχεις παρόμοιες «τραυματικές» εμπειρίες ως παιδί;

Όχι μόνο προσπαθούσα να επεκτείνω τον «υπολογιστικό χρόνο» μου παίζοντας εκπαιδευτικά προγράμματα και χρησιμοποιώντας εφαρμογές παραγωγικότητας, αλλά επίσης λάμβανα κατ' οίκον εκπαίδευση επί αρκετά χρόνια της νεότητάς μου. Αυτός ήταν και ένας από τους σημαντικότερους λόγους που οι γονείς μου αποφάσισαν εξ αρχής να επενδύσουν σε υπολογιστή: Τόν θεώρησαν ένα καλό εργαλείο διδασκαλίας γι' αυτό το είδος «σχολικής ζωής». Έτσι πάντα πάσχιζα να κάνω όσες περισσότερες από τις εργασίες μου μπορούσα στον υπολογιστή, το γράψιμο, τη ζωγραφική, την έρευνα, και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Οτιδήποτε μού εξασφάλιζε περισσότερο χρόνο με το πληκτρολόγιο, το ποντίκι, και τον εκτυπωτή ήταν μια «νίκη» για μένα, Γι' αυτό ακόμα μέχρι σήμερα μού αρέσουν τόσο πολύ οι κλασικοί εκπαιδευτικοί τίτλοι.

9) Υπάρχει περίπτωση να επεξεργάζεσαι (στο κεφάλι σου) κάποια νέα ιδέα, κάποια νέα σύλληψη, κάποια νέα προσέγγιση, ή κάποια νέα κατηγορία βίντεο που στο τέλος θα μάς παρουσιάσεις στο εγγύς μέλλον; Προσωπικά θα επιθυμούσα διακαώς να σε παρακολουθώ από καιρό σε καιρό να κάνεις ζωντανές εκπομπές και να επικοινωνείς με την υπέροχη κοινότητα που ακολουθεί τη δουλειά σου, και επίσης νομίζω ότι θα ήταν καταπληκτικό το να έπαιρνες μία στο τόσο συνεντεύξεις από θρυλικές ρετρό προσωπικότητες!

Έχω προσπαθήσει τις ζωντανές μεταδόσεις και τις συνεντεύξεις παλιότερα, αλλά πραγματικά δεν μου ταιριάζουν. Δουλεύω πολύ καλύτερα μόνος με το σενάριο μου, και νιώθω πολύ πιο άνετα να μοιράζομαι τη δουλειά μου όταν είναι φτιαγμένη όπως ακριβώς θέλω εγώ. Ωστόσο, σκέφτομαι διαρκώς τρόπους για να εξελίξω τα LGR και να παράγω νέους τύπους περιεχομένου βαδίζοντας προς το μέλλον! Για παράδειγμα, προσπαθώ να κάνω περισσότερα βίντεο «επί τόπου» σε διάφορα μέρη της χώρας μου, όπως όταν επισκέφθηκα την αποθήκη Computer Rest ή το φεστιβάλ Vintage Computer των μεσοδυτικών Πολιτειών. Σχεδιάζω να κάνω πολύ περισσότερα τέτοια βίντεο το 2020 αλλά, μετά, καταλαβαίνετε. Όλοι ξέρουμε τί έπαθαν τα ταξιδιωτικά σχέδια έκτοτε Εξακολουθώ πάντως να επιθυμώ διακαώς να ηγαίνω σε ξεχωριστά μέρη και να γυρίζω βίντεο σε διαφορετικές τοποθεσίες και διοργανώσεις. Το να είμαι κλεισμένος στο σπίτι και όλη την ώρα να κινηματογραφώ τη συλλογή μου γίνεται κάπως μονότονο, και είναι πάντα ωραία να δοκιμάζω νέα πράγματα.

10) Έχεις επισκεφθεί ποτέ την Ελλάδα; Αν ναι, πώς ήταν; Αν όχι, θα το ήθελες; Στείλε παρακαλώ ένα μήνυμα προς όλους τους Έλληνες θεατές σου! Ευχαριστώ πολύ γι' αυτήν τη συνέντευξη φίλε μου!

Δεν έχω επισκεφθεί ποτέ την Ελλάδα, ούτε την Ευρώπη γενικά, αλλά θα ήθελα πολύ να το κάνω κάποτε! Έχω μια λίστα με μέρη που θέλω να επισκεφθώ, με φαγητά που θα φάω, και ανθρώπους που θέλω να συναντήσω, οπότε ελπίζω πώς αυτό θα είναι εφικτό όταν τα διεθνή ταξίδια θα αρχίσουν πάλι να αξίζουν τον κόπο. Θέλω να απευθύνω ένα τεράστιο «ευχαριστώ» σε όλους τους Έλληνες θεατές των LGR, η υποστήριξή σας είναι πάντα καλοδεχούμενη! Ελπίζω όλοι σας να συνεχίσετε να απολαμβάνετε τα βίντεο, και ευχαριστώ για τις ερωτήσεις!

For our English-speaking readers, here's the original text of the interview:

1) So first of all, how are you dealing with the Covid19 onslaught? Did you stay home and stay safe? How did it affect your life and work? And how are you feeling now that we are moving back to "normality"?

I've been pretty fortunate to have a job where I work from home during these last couple of years, that's for sure! I considering myself I'm lucky in that respect, as so many of my friends and family either lost their jobs or have had to work through the pandemic due to being an essential worker, and have gotten sick multiple times. Thankfully I've been able to work from home, plus get vaccinated and boosted quickly due to a fast rollout in my area. I do miss hanging out with friends on the weekend, taking vacations, and doing certain parts of my job away from home in coffee shops and hangout spots. So things definitely don't feel "normal" quite yet, but it's slowly getting there, and I can't really complain.

2) It's always a treat when I see these long fantastic videos with you "unboxing" these larger-than-life donations you receive from every corner of the known universe! How do you feel with all the love you are getting from your "fans", and what are some of the items you received that left you speechless?

Receiving mail from viewers all over the world is one of the best parts of running LGR. And also one of the more stressful, at times! I'm continually grateful to have the chance to give these items a new home and demonstrate them on YouTube, no doubt that's a privilege. But at the same time it can place a self-imposed burden on my shoulders to make sure that I do justice to those treasures, especially when they're incredibly rare and valuable, or they belonged to someone's departed loved one. I always want to do these items justice in video form and all I can say is I try my best! As for items that leave me speechless, it's always incredible to me when someone manages to find a complete-in-box computer system, sometimes even brand new and unused, and sends it to me to unbox on LGR and make a video about. Seeing things that have remained sealed for decades is a treat. There are also the items that I thought I would never see in-person, like when I was sent a retail copy of the MS-DOS game Math Rescue Plus. That was a game I was rather fond of as a kid, but I had never once seen the box for it, not even a photograph online. Even though I'd spent over a decade looking! Then one day it showed up in my mailbox and I was truly left without words, it was like seeing the Loch Ness Monster or a UFO in person.

3) Is there a "Dark Side" though to all the publicity you hold today? I only see appreciation and positivity in the Youtube comments, but has ever something happened that hurt your feelings and affected your mood? Maybe some "low blow" from an antagonist, a toxic message, a wrongful accusation? Then again, you look such a "zen" guy that maybe you just don't pay any attention to negativity whatsoever!

Well I'm glad to hear that I come across as a pretty chill kind of guy, I certainly try to take things in stride! But yes, negative comments, harsh criticisms, and bizarre real life interactions

have put me in a bad mental state at certain points over the years. It's something I still struggle with sometimes, even after doing LGR for over a dozen years now, and I don't know any YouTube creators who don't endure the same challenges from time to time. Thankfully it's never been too extreme, but with every video I post there are always a handful of people who go out of their way to say something off-putting or hurtful, either to me or others in the community. Thankfully, those types of comments have gotten easier to ignore over time. It's really the ones that say "this video was horribly researched" or "I used to enjoy your show but you've really gone downhill" that sting the most, somehow! I suppose it's because some part me actually can believe that might be true. Then there are the very few folks who take things too far and start harassing or stalking, either online or even in real life. Some have done creepy things like drive to my house, bother my friends and family, or even express threats of violence. Thankfully there have only been a handful of those, and the VAST majority of my viewers are fantastic and reasonable people.

4) Are there some collectible PC-Games that you are still looking to add to your amazing collection? For example, I still can't find the "funky box" version of my beloved Gabriel Knight. (It pops at ebay from time to time but it always costs an arm and a leg...)

For sure, the collecting wishlist is seemingly endless! Especially as time passes on and my interests shift and evolve to more obscure items. I'm always interested in finding the full, registered versions of old shareware games from Apogee and Epic MegaGames, as those were often not sold at retail and were only available to order by phone or mail. There are also plenty of retail games that only saw release outside of the USA that I'd love to find, like the Commander Keen Invasion of the Vorticons big box. Otherwise, I often find myself seeking boxes software, like operating systems and applications! It's fascinating how few of those were kept complete in the packaging after all this time. Things like the early boxed releases of TouchStone's CheckIt, Jasc Paint Shop Pro, WordStar, and 3D Studio are tough to find.

5) I personally doubt that the day will ever come, but do you sometimes fear that eventually you'll run out of content and retro stuff to talk about? If yes, how do you manage this issue? In general, is it super hard to continuously strive from something interesting and original to present us with?

I can't see that day ever coming! Honestly the opposite is true, I think I will be dead before I ever get to cover everything that I want to. Or even everything in my collection! There are thousands of items and potential topics in my current collection alone, and considering I only make a video or two per week, that really is a lifetime of stuff to talk about. The real challenge for me is narrowing down the potential topics, deciding which one to start working on, and when. At the moment, I have over 70 projects that either in the works or partially complete, so I'm always juggling back and forth between them as parts come in, research is complete, repairs are made, components are filmed, and so on.

6) Please share your ten favorite PC Games all the way from the 80s and up to the year 1999. (Think hard, don't miss anything! And yes, you can include some "honorable mentions" beyond your top10.)

I have no idea how I could limit myself to even fifteen or twenty, haha. Here's a list of ten plus honorable mentions though, in no particular order: Need For Speed III: Hot Pursuit, Duke Nukem 3D, Another World, SimCity 2000, Commander Keen: Goodbye Galaxy, Unreal Tournament, POD, Epic Pinball, Doom, The Oregon Trail, Lode Runner, Wasteland, Paratrooper.

There would be a whole lot more from the 80s if I could include arcade and console games, that's for sure! Not a whole lot of PC games I'm super fond of from that decade as I really grew up in the 90s.

7) I really enjoy this "cozy" warm feeling I get from watching your videos: Your soothing voice, the smooth music, the whole thing. Is this "style" something that comes naturally to you like a character trait, or is it a "method" of videography you developed over the years?

Thank you, I go out of my way to make my videos look, sound, and feel as comfy as possible. It really is an extension of my general vibe in real life, I think. I try not to get stressed out or in a rush about anything, even when time is of the essence. I did, after all, call my show "Lazy Game Reviews" in the early days! As far as translating that feeling to videography though, that's definitely been an ongoing process to refine over the years. I think that many of my earlier videos were trying too hard to be critical, or angry, or condensed, and I think that sometimes they felt rushed. Nowadays I try to let my videos breathe and maintain a relaxed, laid-back atmosphere. Like a late night lounge experience.

8) Many of us, back in the day, had trouble owning a computer because of our financial state or plainly because of our parents not viewing it as something productive and beneficial. Even when we finally convinced them to buy us one, using this computer was constantly under heavy "parenting"! I remember trying to learn some programming and writing some texts, just "for show" and only to "mask" the endless hours I was gaming! Today it strikes me as funny, but it was a real pain back then! Did you have similar "traumatic" experiences as a kid?

Yes, I can certainly relate to that experience as a kid! Not only did I try and extend my "computer time" by playing educational programs and using productivity applications, but I was also homeschooled for a good number of my earlier years. That was one of the big reasons my parents invested in a computer at all: they decided it would be a good teaching tool for schooling at home. So I always tried to do as much of my schoolwork on the computer as possible, from writing, to art, to research, to edutainment games. Anything that let me use the keyboard, mouse, and printer counted as a win in my book. It's why I remain so fond of classic educational software and productivity applications to this day.

9) Are you, by any chance, working (in your head) some new idea, some new concept, some new approach, or some new video category that you'll finally present to us in the near future? I would personally love to watch you occasionally stream online and communicate with the superb community that follow your work, and also I think it would be great if you interviewed legendary retro personalities from time to time!

I've tried streaming and interviewing before, and it's really not for me. I work best on my own and with a script, and I feel a lot more comfortable sharing my work when it's made that way too. However, I'm always thinking about ways to evolve LGR and produce new types of content going forward! As an example, I've been trying to do more "on location" videos in various places around the country, like when I visited the Computer Reset warehouse or Vintage Computer Festival Midwest. I was planning on doing a lot more of that in 2020, but then, well. We all know what happened to travel plans since then. I'd still love to make my way to more places and film in different locations and events when I can though. Being cooped up at home filming my collection all the time certainly gets a bit dull and it's nice to mix things up.

10) Have you ever visited Greece? If yes, how was it? If no, would you like to? Please send a message to all your Greek viewers! Thank you so much for the interview my friend! Keep it true, and keep it retro!

I can't say I've ever visited Greece, or even Europe at all, but I would love to do so someday! I have a wishlist of places to visit, foods to eat, and people to meet in Greece alone, so here's hoping that it's possible once international travel starts to make more sense. I'd love to give a huge thank you to all of the Greek LGR viewers, your support has always been welcome! According to my YouTube Analytics page, viewers in Greece have spent over 30,000 hours watching LGR over the past year alone, so... my apologies for the small loss in productivity, haha. I hope you all continue to enjoy the videos, and thank you for the questions!





Οι Ελληνικές καμπίνες arcade

(η πατέντα στα καλύτερα της)

telonio

Οι κλασικές arcade καμπίνες που όλοι γνωρίσαμε και τρώγαμε τα 10αρικά των γονιών μας. Αυτές οι καμπίνες που παίζαμε Pacman, Bubble Bobble, Commando, Shinobi, Rastan Saga, Ghosts'n'goblins, Space invaders και τόσα άλλα. Μας χάρισαν στιγμές μοναδικές αλλά και άδειο πορτοφόλι.

Μετά τα πρώτα φλίπερ, στις αρχές του 1980 εμφανίστηκαν οι πρώτες γνήσιες καμπίνες στο κέντρο της Αθήνας. Οι γνήσιες ήταν ψηλές (έπαιζες όρθιος) με εντυπωσιακά αυτοκόλλητα σε κάθε πλευρά και μια φωτιζόμενη μαρκίζα με τον τίτλο του κάθε παιχνιδιού. Σύντομα, φτιάξαμε αντίγραφα κατά μια έννοια, καμπίνες arcade με διαφορετικό σχήμα που μπορούσες να παίζεις καθιστός και δεν είχαν ίχνος αυτοκόλλητου. Οι χώροι τότε με τα arcades έγιναν ένα με τα μπιλιάρδα και τα φλίπερ. Τότε λέγαμε "Πάμε στα ηλεκτρονικά ή στα ουφάδικα";

Οι χώροι αυτοί δεν άργησαν να γίνουν κακόφημοι στα αυτιά των γονιών μας. Στα περισσότερα καταστήματα το τσιγάρο ήταν ελεύθερο και υπήρχε και η δυνατότητα αγοράς οινόπνευματων ποτών. Επίσης υπήρχαν φήμες για χρήση ναρκωτικών ουσιών σε μερικά καταστήματα και πάει λέγοντας. Βέβαια, γενικά η είσοδος επιτρεπόταν μόνο για τους 17 ετών και άνω. Όπως καταλαβαίνεται οι φήμες οργιάζαν τρομερά τότε για τις αίθουσες αυτές και το τι γινόταν εκεί μέσα. Η χρήση των ναρκωτικών ήταν ο κύριος λόγος. Δεν ήθελε και πολύ για να γίνουν τα ύποπτα μέρη που φοβόντουσαν οι περισσότεροι γονείς. Φυσικά σε αρκετές περιπτώσεις πολλοί έκαναν τα στραβά μάτια και άφηναν ανήλικους να μπουκ και να παίξουν. Ειδικά αν μεγαλόδειχνες λίγο ή είχες βγάλει λίγο μουστάκι δεν είχες πρόβλημα, τουλάχιστον όχι μέχρι να μπουκάρει μέσα η Αστυνομία. Θυμάστε τα ντου που έκανε η αστυνομία και εμείς παρατάγαμε το παιχνίδι και τρέχαμε πανικόβλητοι να βγούμε από την πίσω πόρτα; Πάντως δεν σου έδιναν βέβαια αλκοόλ με τίποτα, αλλά σε άφηναν να γεμίσεις λίγο το μεταλλικό κουτάκι στο κάτω μέρος της καμπίνας με τα κέρματα που έριχνες. Κάποιοι από εσάς εφαρμόζατε και την "τέχνη" της πετονιάς για περισσότερα "κανονάκια". Πόσες φορές σας είχε κυνηγήσει ο μαγαζάτορας όταν σας έπαιρνε χαμπάρι;

Στα μικρά μαγαζιά που δεν είχαν διαθέσιμα αρκετά τετραγωνικά για πολλές καμπίνες, τίς νοίκιαζαν από τις εταιρίες που τίς κατασκεύαζαν. Τα μεγαλύτερα καταστήματα που είχαν μέσα και μπιλιάρδα και φλίπερ, πολλά από αυτά προέβαιναν στην αγορά τους. Γνήσιες καμπίνες έβρισκες κατά βάση στα μεγάλα καταστήματα. Οι καμπίνες τότε επέφεραν στους καταστηματάρχες πολύ καλά έσοδα. Τόσο καλά που τότε μπορούσες να βρεις καμπίνες ακόμη και μέσα σε παραδοσιακά καφενεία, αλλά και σε μικρά ψιλικάτζιδικά. Επίσης, δεν ήταν και

και τόσο απίθανο να έβρισκες τότε σε κάποιο χωριό στη μέση του πουθενά, μέσα σε ένα καφενείο μια καμπίνα arcade. Ακόμη καμπίνες arcade έβρισκες και σε καράβια που έκαναν μεγάλα δρομολόγια, αλλά και σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους των λούνα-παρκ. Δέχονταν 10 δραχμές και αργότερα 20 δραχμές. Λίγα χρόνια μετά καθιερώθηκαν οι 50 δραχμές και οι τελευταίες έπαιρναν 100 δραχμές. Ήταν δραχμές αλλά πως νομίζετε ότι υψώθηκαν αρκετές πολυκατοικίες;

Στην περιοχή του εξωτικού Κορυδαλλού που πέρασα τα παιδικά μου χρόνια, θυμάμαι τους 2 μεγαλύτερους χώρους με arcades. Το ένα ήταν το υπόγειο του Κριτσίλη που ήταν γεμάτο με μαύρες arcade καμπίνες. Μάλιστα πριν λίγα μόνο χρόνια τον είχα συναντήσει τυχαία και τον ρώτησα αν υπάρχουν ακόμη οι καμπίνες στο υπόγειο. Μού επιβεβαίωσε πως πλέον δεν υπάρχει τίποτα. Το δεύτερο και το πιο μεγάλο σε χώρο ήταν το Space στην πλατεία Μέμου (Ναι, στην πλατεία με τις χελώνες). Ήταν ένας πολύ μεγάλος χώρος που είχε στο κέντρο μερικά μπιλιάρδα και αριστερά είχε πολλές καμπίνες και φλίπερ. Αργότερα θυμάμαι ότι έφερε τα άκρως εντυπωσιακά Daytona USA, Sega Rally και το Virtua Fighter 2. Σήμερα πλέον είναι supermarket. Επίσης, μικρότεροι χώροι υπήρχαν αρκετοί που είχαν μέσα 5-6 καμπίνες στην ευρύτερη περιοχή. Όποιος είχε λεφτά και είχε πιάσει το νόημα, νοίκιαζε έναν χώρο που ήταν ιδανικός για ψιλικάτζιδικό. Μετά νοίκιαζε και τοποθετούσε ορισμένες καμπίνες μέσα και, κάθε τέλος του μήνα, έβγαине μια πάρα πολύ καλή καθαρή αμοιβή. Αφού τα arcades ήταν συνέχεια γεμάτα με κόσμο και δούλευαν μάλιστα ακόμη και υπερωρίες.

Φυσικά οι καμπίνες, όπως πολύ σωστά φανταστήκατε ήταν πανάκριβες για αγορά. Μάλιστα πολλές από αυτές κόστιζαν τότε μέχρι και ένα εκατομμύριο δραχμές (αγόραζες διαμέρισμα με τόσα λεφτά τότε). Για αυτό το λόγο πολλοί κατέφευγαν στην ενοικίαση αυτών.

To hardware

Οι καμπίνες χωρίζονταν σε δυο τύπους κατασκευής. Αναλόγως το παιχνίδι, αν δηλαδή ήταν ενός παίκτη ή δυο, είχε και το ανάλογο πλάτος και οθόνη μια καμπίνα. Του ενός παίκτη συνήθως τοποθετούσαν οθόνη 20 με 21 ίντσες. Των δυο παικτών ήταν 25 με 28 ίντσες. Οι arcade οθόνες ήταν απλά οθόνες τηλεοράσεων καθοδικού σωλήνα (οι λεγόμενες CRT) και στο σασί τους (πλακέτα) είχε το κύκλωμα του τροφοδοτικού χωρίς τον δέκτη καναλιών. Με άλλα λόγια ήταν απλές οθόνες όπως και στις τηλεοράσεις της εποχής και δεν κάτι το ιδιαίτερο, όπως πίστευαν μερικοί. Το τζάμι ήταν συνήθως πάχους 5

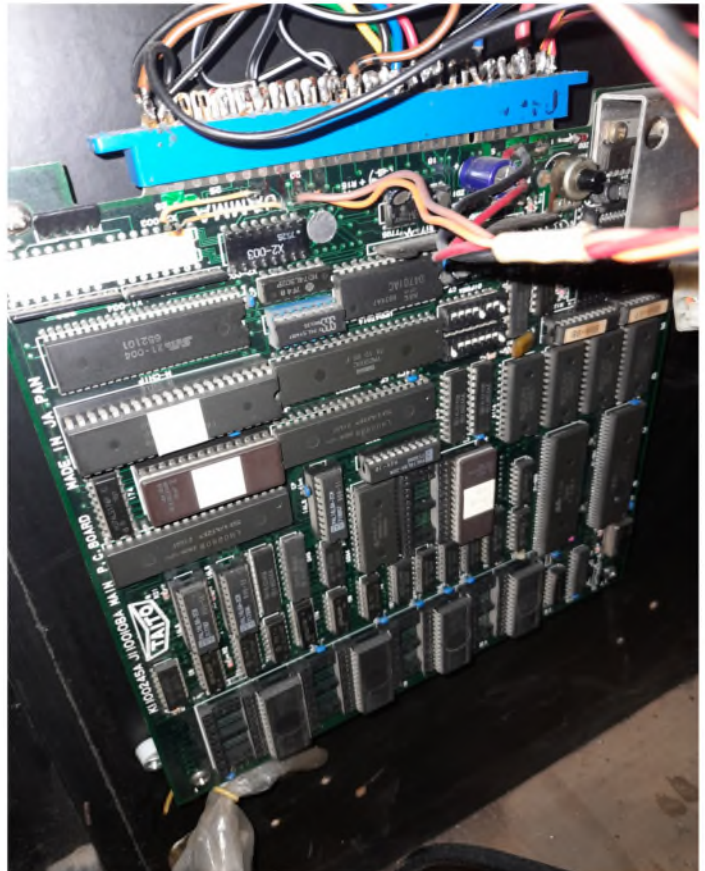
χιλιοστών (όχι ψημένο σαν των φλίπερ) για να αντέχει σε κανένα χτύπημα που θα έριχνε κανένας εκνευρισμένος παίκτης. Το t-molding ήταν μεταλλικό σόκορο, που χρησιμοποιούσαν σε τραπεζάκια με φορμάικα. Το κάθε παιχνίδι ήταν σε μορφή πλακέτας (Jamma). Οι jamma πλακέτες ήταν ένα σύνολο κυκλωμάτων που απάρτιζαν ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Είχαν μονοφωνικό ήχο και dip switches για διάφορες λειτουργίες όπως επίπεδο δυσκολίας, ορισμό credit κλπ. Ήταν βιδωμένες εσωτερικά σε ένα από τα πλαίσια της καμπίνας (συνήθως στα αριστερά) και στην αντίθετη πλευρά βίδωναν την πλακέτα της οθόνης. Μπροστά και στο κάτω μέρος υπήρχε ένα πορτάκι με κλειδαριά που μέσα εκεί βρισκόταν το μεταλλικό κουτί που έπεφταν τα κέρματα. Κάθε βράδυ, ο μαγαζάτορας ξεκλείδωνε την κλειδαριά από το συγκεκριμένο σημείο και έβγαζε το μεταλλικό κουτί που συνήθως ήταν γεμάτο με κέρματα. Οι συνηθισμένες κλειδαριές που είχε μια καμπίνα ήταν τρεις. Μία ήταν στο πίσω καπάκι που αυτό έδινε πρόσβαση στα ηλεκτρονικά μέρη, μία ήταν κάτω από τα controls, που έδινε πρόσβαση στα κουμπιά και στα joystick, και η τρίτη ήταν χαμηλότερα, εκεί που βρισκόταν το μεταλλικό κουτί συλλογής κερμάτων.



Το σασί μιας οθόνης arcade βιδωμένο στο πλαίσιο τοίχωμα της καμπίνας.

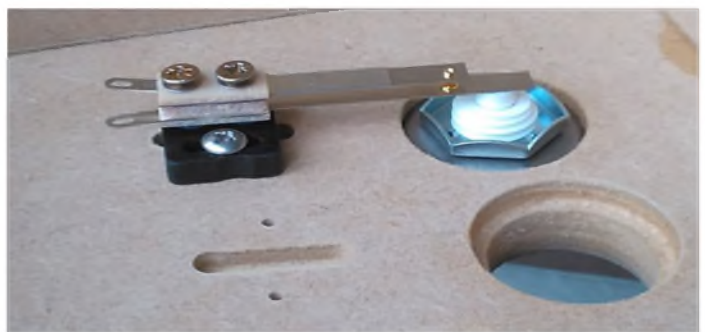
Αυτές οι καμπίνες ήταν καθαρά Ελληνικές κατασκευές (το Ελληνικό δαιμόνιο στα καλύτερά του). Δεν υπήρχαν σε άλλες χώρες όμοιες καμπίνες arcade, οι υπόλοιποι είχαν μόνο τις γνήσιες. Εμείς είχαμε την αποκλειστικότητα. Ήταν συνήθως πρόχειρα κατασκευασμένες κατά βάση από μελαμίνη σε διάφορα βασικά χρώματα (το μαύρο ήταν το σύνθημα). Κάποιες πιο εκλεπτυσμένες ήταν και από κόντρα πλακέ θαλάσσης. Τι εννοώ όμως πρόχειρα κατασκευασμένες; Στις περισσότερες από αυτές, αρκετά ξύλα ήταν κολλημένα παράγωνα, τα καλώδια μέσα χύμα και οι οθόνες τους ήταν b-grade. B-grade.

B-grade οθόνες ήταν αυτές που δεν ήταν τέλειες από κάθε τεχνική άποψη και ήταν σαφώς φτηνότερες από τις A-grade. Επιπλέον οι πλακέτες των παιχνιδιών δεν ήταν γνήσιες, αλλά bootleg (δηλαδή αντίγραφα). Τα οποία προέρχονταν κυρίως από την Κορέα. Ένα bootleg παιχνίδι δεν είναι ακριβώς το ίδιο με το γνήσιο μέσα στο παιχνίδι, αλλά δεν αλλάζει το gameplay. Για παράδειγμα, στο bootleg του Bubble Bobble, στην έκδοση που έχω, λείπουν μερικές φουσκάλες από την εισαγωγική εικόνα με το logo. Κατά τα άλλα, είναι ακριβώς το ίδιο με το γνήσιο παιχνίδι. Οι διαφορές με τις γνήσιες καμπίνες πήγαιναν και ακόμη παραπέρα.

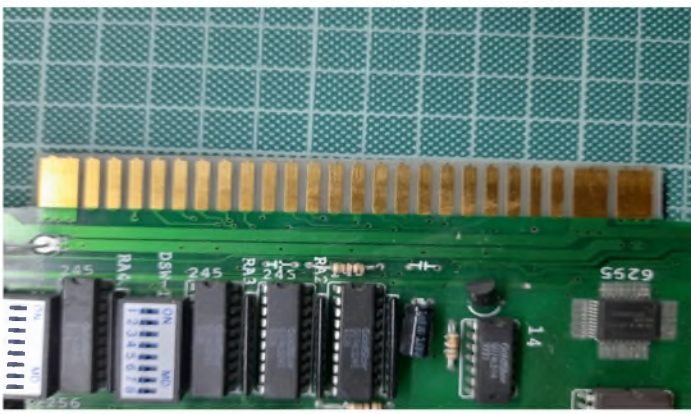


Η γνήσια πλακέτα του Arknoïd 2 Revenge of Doh. Προσέξτε το λογότυπο ΤΑΙΤΟ το οποίο δηλώνει την γνησιότητα της πλακέτας.

Τα περισσότερα arcade παιχνίδια ήταν ένα με δυο joysticks και μερικά κουμπιά. Αυτά τα μετέφεραν εύκολα σε μια bootleg jamma πλακέτα και χρησιμοποιούσαν joystick και κουμπιά leaf switch και όχι διακόπτες όπως σήμερα.



Leaf switch διακόπτης, Όταν πιέζουμε το πλαστικό κουμπί, αυτό με την σειρά του πιέζει και κλείνει τους 2 χαλκούς. Έτσι καταλαβαίνει η πλακέτα πως πατάμε το κουμπί. Οι leaf switch διακόπτες προέρχονται από τα φλίπερ.



Το Jamma pinout σε μια πλακέτα arcade. Οι περισσότερες είχαν 28 pins. Υπήρχαν και custom με λιγότερα pins.



Το εσωτερικό μιας καμπίνας arcade. Η οθόνη είναι 21 ιντσών και είναι τοποθετημένη κατακόρυφα λόγω του παιχνιδιού.



Η bootleg έκδοση του Street Fighter 2 Champion edition.



Το μεταλλικό t-molding καθαρά Ελληνικής πατέντας.



Εδώ υπήρχε ένα μεταλλικό κουτί που έπεφταν σε αυτό τα κέρματα μέσω ενός σωλήνα υδραυλικού. Ναι υδραυλικού. Είπαμε παντέντες όχι αστεία.

Παιχνίδια όπως το Tehkan world cup soccer που η γνήσια καμπίνα του είχε trackball, εδώ το μάθαμε με joystick. Το Cabal που είχε και αυτό trackball, το γνωρίσαμε εδώ και αυτό με joystick. Το Asteroids που είχε τέσσερα ξεχωριστά κουμπιά για κίνηση στο γνήσιο, εδώ το μάθαμε με joystick. Θυμάμαι ακόμα μέχρι και το Arkanoid είχα δει με joystick, που το παιχνίδι είναι κανονικά με spinner. Σε πιο custom καμπίνες όπως το Operation wolf που είχε ένα ψεύτικο όπλο για σημάδι δεν έφτιαξαν ποτέ την Ελληνική έκδοση. Ανάλογα παιχνίδια τα βλέπαμε μόνο γνήσια (πάλι καλά!). Στη 2η έκθεση Vintage Toys στο Γκάζι, κάποιος είχε φέρει την Ελληνική καμπίνα του Tehkan world cup soccer. Φυσικά μάζευε αρκετό κόσμο. Κανείς δεν με πίστεψε όταν τους είπα πως το παιχνίδι κανονικά στην γνήσια έκδοση έχει trackball και όχι joystick. Όμως με αυτές παίξαμε και τις αγαπήσαμε



Η γνήσια καμπίνα του Tehkan world cup soccer. Καμία σχέση με αυτό που μάθαμε εδώ. Προσέξτε το trackball. Γιατί νομίζετε πως ρίχνετε 15 γκολ σε κάθε ομάδα;

Πραγματικά τα arcades στην χώρα μας είχαν ένα άδοξο τέλος που λυπεί βαθύτατα. Με το που βγήκαν τα φρουτάκια και άρχισε μάλιστα και η μετατροπή πολλών καμπινών arcade σε φρουτάκια, τα arcades αργότερα σηματοδεύτηκαν ως παράνομα μαζί με τα ίδια τα φρουτάκια. Το σχέδιο (κομπίνα) λειτουργούσε ως εξής: Η καμπίνα είχε μέσα 2 πλακέτες, μια ήταν το jamma παιχνίδι και η άλλη ήταν το παράνομο φρουτάκι. Με ένα ασύρματο τηλεχειριστήριο, οι επιτήδειοι καταστηματάρχες μπορούσαν να πατήσουν ένα κουμπί και να αλλάξει η εικόνα, από το φρουτάκι στο arcade παιχνίδι, μόλις έμπαινε στο κατάστημα η αστυνομία για έλεγχο.

Βέβαια η λογική της τότε κυβέρνησης ήταν «Πονάει το δάχτυλο; Θα κόψουμε όλο το χέρι». Έτσι το Pacman, το



Και εδώ η γνήσια καμπίνα του Cabal. Ο χειρισμός γίνεται επίσης με trackballs.

Arkanoid, το Moon patrol και τόσα άλλα γνωστά αθώα arcades, έγιναν παράνομα το ίδιο ακριβώς σαν τα τυχερά παράνομα παιχνίδια. Ο νόμος κυνήγησε ιδιαίτερα τους καταστηματάρχες και αυτοί αναγκάστηκαν με βαριά καρδιά να κλείσουν τα καταστήματά τους. Κάποιοι κατάφεραν και τα μετέφεραν σε κάποια αποθήκη και έμειναν για πάντα εκεί, αλλά οι περισσότεροι δυστυχώς τα κατέστρεψαν. Λυπηρό είναι πως καταστράφηκαν ακόμη και γνήσιες καμπίνες, που άξιζαν πάρα πολλά χρήματα.

Στο εξωτερικό και ειδικά στην Αμερική, Ιαπωνία και Κίνα τα arcades συνέχισαν την πορεία τους σταθερά. Όμως εδώ εμείς ήμασταν πολύ πίσω για κάτι τέτοιο. Πάντως αν έχετε απορία αν μπορείτε πλέον, το 2022, να τοποθετήσετε μια arcade καμπίνα μέσα στο κατάστημά σας σαφώς και γίνεται. Για να είστε φορολογικά εντάξει, θα πρέπει η καμπίνα να έχει φορολογικό μηχανισμό και να βγάζει απόδειξη στον πελάτη που ρίχνει κέρμα, είτε να μην δέχεται κέρματα και να είναι δωρεάν (έτσι δεν χρειάζεται να έχετε εγκαταστήσει και φορολογικό μηχανισμό). Όπως καταλαβαίνεται, πλέον δεν θα βγάσετε και τίποτα το ιδιαίτερο από χρήματα.

Είχα γνωρίσει πριν 2 χρόνια περίπου έναν κατασκευαστή arcade καμπινών. Μού επιβεβαίωσε πως έβγαιναν πολλά χρήματα τότε, αλλά τα περισσότερα έβγαιναν με τα φρουτάκια. Μάλιστα, όπως μου είπε, έβγαζε τόσα χρήματα που είχε και υπάλληλο που απλά τα μετρούσε κάθε ημέρα. Με αυτά φτιάχτηκαν αρκετές πολυκατοικίες και μην σας φαίνεται καθόλου παράξενο. Έβγαине τρελό χρήμα τότε.

Επίσης πριν 2 χρόνια, στο ψάξιμο μιας συγκεκριμένης οθόνης arcade, γνώρισα τον κύριο Γεώργιο Δούνη στο

στο εργαστήριό του στη GD Tronics στο Κερατσίνι (εταιρία κατασκευής οθονών καθοδικού σωλήνα). Με ξενάγησε στο εντυπωσιακό του εργαστήριο και μου έδειξε το πώς κατασκεύαζε τα σασί (τις πλακέτες) των οθονών. Μου είπε ενδιαφέρουσες ιστορίες από τότε που πουλούσε τις οθόνες για τα arcades σε διάφορους πελάτες σε όλη την Ελλάδα... Δεν γνωρίζω αν η εταιρία του είναι ακόμη σε λειτουργία, αλλά έτσι και αλλιώς, τότε οι οθόνες που είχε ήταν μετρημένες στο ένα χέρι.

Την πρώτη μου καμπίνα την απέκτησα δωρεάν το 2008. Όταν ένας καλός φίλος με πληροφόρησε ένα μεσημέρι, πως είχε μιλήσει με κάποιον, που είχε καμπίνες arcade και ήθελε να αδειάσει τον χώρο που τις φιλοξενούσε. Στην πράξη λοιπόν, ήταν μια αποθήκη στην Αγία Άννης γεμάτη σχεδόν με καμπίνες arcade, στοιβαγμένες η μία επάνω στην άλλη και ένα φλίπερ. Οι καμπίνες ήταν εκεί παρατημένες σχεδόν 20 χρόνια τότε. Οι περισσότερες από αυτές ήταν σε άσχημη κατάσταση με σπασμένα τζάμια και ραγισμένα ξύλα. Πραγματικά πολύ λίγες ήταν σε καλή κατάσταση. Επίσης υπήρχαν αρκετές χύμα jamma πλακέτες (bootleg φυσικά) σε ένα κουτί, που μετά τον έλεγχο, τα περισσότερα από αυτά ήταν στην πραγματικότητα φρουτάκια. Ο ιδιοκτήτης της αποθήκης δεν ήθελε χρήματα, ζητούσε απλά να του αδειάσουμε τον χώρο γιατί τον ήθελε για άλλη χρήση. Για να σας λύσω την απορία, το φλίπερ ήταν το Fish tales, αλλά όπως πληροφορήθηκα από το φίλο που το πήρε, είχε σοβαρό πρόβλημα και ποτέ δεν λειτούργησε. Η δική μου καμπίνα είχε μέσα το μπάσκετ παιχνίδι Run'n'Gun και είχε πρόβλημα σε κάποια γραφικά. Είχα αγοράσει τότε από το eBay την πλακέτα του Roboscor και με αυτή χάρισα την καμπίνα, λίγο αργότερα σε έναν φίλο, που ήρθε ο μουρλός αυθημερόν να την πάρει από την Ελασσόνα Λαρίσης.

Για να βρεις πλέον μια λειτουργική καμπίνα arcade και να μην πληρώσεις 500 ευρώ είναι τρομερά δύσκολο. Στην επαρχία αποθηκεύτηκαν πολύ περισσότερα arcades από ότι στην Αττική. Ο μόνος λόγος που μπορώ να φανταστώ ήταν οι διαθέσιμοι χώροι. Ίσως ακόμη να υπάρχει κάποια αποθήκη γεμάτη καμπίνες σε κάποιο μέρος, ποιος ξέρει;

Όμως πριν σας μπουν ιδέες να αρχίσετε να ρωτάτε από εδώ και από εκεί στο χωριό σας, είναι καλύτερα να σας γράψω μερικά πράγματα για την πιθανή κατάσταση που θα είναι μια καμπίνα, ακόμη και να την βρείτε δωρεάν ξεχασμένη κάπου. Οι οθόνες αυτές (όπως και οι πλακέτες) ήταν κατασκευασμένες την δεκαετία του 1980 και έχουν χιλιάδες ώρες λειτουργίας. Οι καμπίνες πουθενά δεν ήταν αποθηκευμένες σε κάποιο σπίτι. Ήταν μέσα σε αποθήκες χωρίς ελεγχόμενο κλιματισμό. Ο χειμώνας και το καλοκαίρι επηρέαζε τα ηλεκτρονικά τους για πολλά χρόνια. Ως ηλεκτρονικός που είμαι, δεν μπορείτε να φανταστείτε πόσες οθόνες arcade πέρασαν από τα χέρια μου με σοβαρά τεχνικά προβλήματα, τα οποία δεν υπάρχει πλέον ο εξοπλισμός για να επισκευαστούν. Προσθέστε επιπλέον και την υγρασία και στα ξύλα, που μπορεί να τους κάνει μεγάλη ζημιά έως να τα καταστρέψει εντελώς τα κασώματα. Οι πλακέτα κυριολεκτικά είναι το λιγότερο που θα πρέπει να σας ενδιαφέρει. Jamma πλακέτες μπορείτε να βρείτε και στο eBay. Είναι πραγματικά τσιμημένες οι τιμές και μερικά παιχνίδια είναι όντως πανάκριβα, αλλά οθόνες arcade είναι πάρα πολύ δύσκολο να βρείτε, και καθόλου οικονομικό. Αν παρόλα αυτά, επιμένετε και έχετε και τις απαραίτητες γνώσεις, then go for it.

Τι και αν είχαμε κάποιον υπολογιστή ή κονσόλα αργότερα στο σπίτι; Τα arcades ήταν πάντα πιο δυνατά και σου έβγαζαν ένα μοναδικό αίσθημα και μόνο όταν τα έβλεπες. Η αίσθηση όταν έμπαινες μέσα σε μια αίθουσα με arcades και μπιλιάρδα ήταν μοναδική και αξέχαστη.

Εν τέλει, δεν πιστεύω πως είχαμε ανάγκη να βλέπουμε και να παίζουμε απαραίτητα στις γνήσιες καμπίνες. Αυτές ήταν αναμφίβολα πιο εντυπωσιακές με τα αυτοκόλλητα και τα φώτα που είχαν από τους κατασκευαστές τους. Όμως μια χαρά περάσαμε και με αυτές τις Ελληνικές καμπίνες και με τα bootleg παιχνίδια. Κάθε περιοχή είχε τις δικές της αίθουσες με arcades, μικρές ή μεγάλες αίθουσες. Στην επαρχία επίσης, τότε έβρισκες πολύ εύκολα arcades, ακόμη και στα πιο απίθανα μέρη. Πλέον το mame, είναι η εύκολη λύση και να έχεις και να παίζεις χιλιάδες arcade παιχνίδια στον υπολογιστή σου. Σίγουρα δεν έχει απολύτως καμία σχέση με τις καμπίνες που υπήρχαν τότε, από όποια άποψη και αν το δεις. Τα bartops ήρθαν να καλύψουν λίγο την διαφορά όπως και τα κινέζικα pcb Pandora. Επίσης και τα Raspeberry παίζουν τα πάντα από όλα τα παλιά παιχνίδια. Οι επίπεδες σύγχρονες οθόνες όμως ξενίζουν, καθώς τα pixel φαίνονται πολύ καθαρά. Η μαγεία τότε ήταν η ελάχιστη θολούρα που είχαν αυτές οι οθόνες και τα παιχνίδια έμοιαζαν τέλεια στα μάτια μας. Επιλέον όλα τα αυτά είναι emulation και όχι τα πραγματικά παιχνίδια. Αλλά έχει σημασία πλέον;

Εμείς μεγαλώσαμε με αυτά, και τα σύγχρονα παιχνίδια μάς φαίνονται κάτι το εντελώς διαφορετικό. Μπορεί ένα σύγχρονο παιχνίδι να έχει φοβερά γραφικά και μουσική, να έχει σενάριο ταινίας του Χόλυγουντ, αλλά η αίσθηση και η ευχαρίστηση που σου δίνει το Ms-Pacman για 2 λεπτά, είναι απλά ανεκτίμητη. Αν είσαι πάνω κάτω στην ηλικία μου, τότε κατάλαβες όλα τα παραπάνω και σίγουρα πρέπει να σου ξύπνησα ευχάριστες αναμνήσεις.

Είσαι για ένα ακόμη "κανονάκι;"

Μια δεύτερη άποψη από τον omenforever.

Είναι ευλογία και προνόμιο το να κατέχω μία «Μαμιέρα» στην οικία μου: Έναν υπολογιστή δηλαδή, που η μόνη αποστολή στην ηλεκτρονική «ζωή» του είναι το να τρέχει τα Roms των σεπτών και πανίερων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν στα Ηλεκτρονικά/Ουφάδικα/Arcades των 80s/90s, και ο οποίος είναι χωμένος στα «σωθικά» μιας αυθεντικής καμπίνας της εποχής. Λίγα πράγματα είναι καλύτερα στη ζωή από το να εισέρχομαι στο άνδρο (βλ. mancave) μου και να θέτω αυτό το τεχνούργημα σε λειτουργία. Αναμνήσεις και στιγμιότυπα μιας αξέχαστης νεότητας αναμοχλεύονται, ηρωικές εποχές gaming αναβιώνουν! Μια μουσταγωγική μαγεία κατακλύζει τον χώρο και με μεταφέρει σε μίαν άλλην εποχή.

Shinobi, Mortal Kombat, Street Fighter II, Shadow Dancer, Pang, Blood Bros, Raiden, Bubble Bobble, Toki, και Knights of the Round οι σταθερές επιλογές μου, φυσικά μαζί με το Ms Pac-Man όπου, μάρτυς μου ο Κρομ, είτε θα καταφέρω να δω το τρίτο cutscene είτε θα πεθάνω προσπαθώντας! Παντοτινή ευγνωμοσύνη στον μέγα μύστη και ιεροφάντη του χώρου των Arcades, Telonio, του οποίου δημιουργία είναι η καμπίνα αυτή στην οποία κοντεύω να βάλω περισσότερες ώρες από αυτές που έχω «καταθέσει» στο Quake Arena!

Τα Ελληνικά περιοδικά με computers του 1980

telonio

Τα περιοδικά που ασχολούνταν με την πληροφορική και το gaming την δεκαετία του 1980 ήταν αρκετά. Κάποια από αυτά δεν άντεξαν για πολλά τεύχη και κάποια άλλα ξεπέρασαν ακόμη και τα 100 τεύχη σε αριθμό, φτάνοντας ως τα μέσα του 1990. Τα περιοδικά που είχαν τα περισσότερα τεύχη και ήταν πιο ευρέως γνωστά, ήταν το Pixel και το User. Ήταν περιοδικά που είχαν θεματολογία για 8 bit και 16 bit υπολογιστές, αργότερα για παιχνίδια σε κονσόλες της εποχής και έπιαναν σε λίγα θέματα και τα arcades, αλλά και γενικού τομέα πληροφορικής. Ήταν άτυπα ανταγωνιστές και, αρκετοί από εμάς, αγοράζαμε κάθε μήνα και τα 2. Επίσης, υπήρχαν και τα Sprite και Micromad που είχαν όμοια θεματολογία με το Pixel και το User, αλλά κυκλοφόρησαν σε πολύ λιγότερα αντίτυπα. Μαζί θα δούμε φωτογραφίες από μερικά σταθερά άρθρα από περιοδικά της εποχής, που σίγουρα θα ξυπνήσουν αναμνήσεις σε παλαιούς αναγνώστες.

Το **Pixel** ήταν το πρώτο πολυθεματικό περιοδικό, με τόσες πολλές σελίδες (τα τελευταία τεύχη ξεπερνούσαν τις 100 σελίδες) για πληροφορική και παιχνίδια, από το 1983. Κυκλοφόρησαν 133 τεύχη με το τελευταίο, το 1996, να αναγράφει με μεγάλα γράμματα στο εξώφυλλο τη φράση "Game Over". Τα άρθρα ήταν αρκετά διαφορετικά ανά τα χρόνια που κυκλοφορούσε το περιοδικό. Ήταν σχετικά με την τεχνολογία που αναπτυσσόταν εκείνο τον καιρό.



Εδώ Λονδίνο, ένα σταθερό άρθρο του Pixel του Βασιλή Κωνσταντίνου. Το συγκεκριμένο άρθρο αναφερόταν στις νέες τεχνολογίες και νέα από τις εταιρίες πληροφορικής του χώρου. Η εικόνα είναι από το τεύχος 62 του 1990.



Το σταθερό άρθρο του Ανδρέα Τσουρινάκη για τα adventures παιχνίδια. Η εικόνα είναι επίσης από το τεύχος 62 του έτους 1990.



Στα πρώτα τεύχη του Pixel υπήρχαν άρθρα με θέματα προγραμματισμού και απλών ηλεκτρονικών κατασκευών. Το συγκεκριμένο άρθρο είναι του Γιώργου Βασιλάκη και αναφέρετε στον σχεδιασμό κυκλώματος σύνδεσης κασετοφώνου σε Spectrum ή Amstrad CPC 6128. Η εικόνα είναι από το τεύχος του Pixel 38 του έτους 1987.



Το τεύχος 6 του Pixel τον Ιανουάριο του 1985.



Τα θέματα ήταν hints'n'tips, λύσεις adventures, παρουσιάσεις συστημάτων και διάφορα άλλα.



Τα Pixel mania ήταν ειδικές εκδόσεις σε πολύ μικρότερες διαστάσεις από τα κανονικά περιοδικά Pixel. Είχαν αποκλειστικά παρουσιάσεις από παιχνίδια για υπολογιστές και κονσόλες.



Λίγο παλαιότερα, σε κάποια συγκεκριμένα τεύχη του Pixel, είχαν μαζί και σε πολύ μικρότερες διαστάσεις από ότι το Pixel mania, ένα πολύ μικρό περιοδικό με λίγες σελίδες.



Το τεύχος 103 τον Οκτώβριο του 1993. Είχε την λύση του adventure παιχνιδιού Waxworks και την παρουσίαση της απόλυτης κονσόλας arcade Neo Geo.

Το περιοδικό είχε και 2 σελίδες με δυνατότα αγοράς παιχνιδιών σε διάφορες πλατφόρμες με ένα κουπόνι παραγγελίας. Ήταν η στήλη Pixel Software Boutique. Στα πρώτα τεύχη μπορούσες να αγοράσεις ακόμη και κάποιες τεχνολογικές συσκευές της εποχής.

Το **User** από την άλλη πλευρά, ξεκίνησε το 1990 και ήταν ο άτυπος αντίπαλος του Pixel, αφού κυκλοφορούσαν παράλληλα στα περίπτερα. Το User αγαπήθηκε και απέκτησε και αυτό σταθερούς οπαδούς. Η κυκλοφορία του σταμάτησε στο τεύχος 93 χωρίς καμία εξήγηση/αποχαιρετισμό εκ μέρους των συντακτών του.



Το *Spell Shop*, το αντίστοιχο άρθρο για τα *adventure* παιχνίδια του *User*. Άρθρο του Γ. Γρίβα από το τεύχος 41 του έτους 1993.



Review του *Turrigan 3* από τον Ν. Κροντηρά στο ίδιο τεύχος ως άνω.



Χαρακτηριστικός αυτοσαρκασμός από το ίδιους αρθρογράφους του *User*.



Το 4ο τεύχος του *User* τον Ιούνιο του 1990.



Το 41ο τεύχος τον Νοέμβριο του 1993.



Ένα άρθρο για τα παιχνίδια ρόλων από τον Γ. Γρίβα.

Το 1989 κυκλοφόρησε το **Amiga-Atari ST Junior** το οποίο ήρθε σε περιορισμένο αριθμό τευχών και ήταν υπό την αιγίδα του περιοδικού Computer Software.



Το πρώτο τεύχος του Amiga - Atari ST Junior τον Οκτώβριο του 1989. Ήταν το μοναδικό περιοδικό πληροφορικής που είχε τρομακτικό εξώφυλλο (ταινία τρόμου Fright Night).



Επίσης από το Computer Software υπήρχε και το **Junior** (σκέτο). Με παρουσιάσεις παιχνιδιών για όλους τους home υπολογιστές.

Το **Sprite** κυκλοφόρησε το 1989, επίσης και αυτό σε λίγα τεύχη με λίγες σελίδες.



Το 6ο τεύχος τον Μάρτιο του 1989.

Ένα ακόμη περιοδικό με λίγες σελίδες που βγήκε σε λίγα τεύχη όπως και τα παραπάνω ήταν και το **MicroMad**.



Το 27ο τεύχος Δεκεμβρίου - Ιανουαρίου του 1989.

Αυτά ήταν λοιπόν τα βασικά περιοδικά που κάλυπταν τους 8bit και 16bit υπολογιστές. Από τα τέλη του 1980 υπήρχαν και περιοδικά που αναφέρονταν κυρίως στα pc της εποχής.



Τολμηρά εξώφυλλα και διαφημίσεις ηλεκτρονικών παιχνιδιών

telonio

Aπό πολύ παλιά διάφορες εταιρίες έκαναν τα πάντα στον τομέα της διαφήμισης για να προωθήσουν τα προϊόντα τους. Μερικές διαφημίσεις ξεπερνούσαν τα συνηθισμένα όρια και φυσικά υπήρχαν και έντονες αντιδράσεις, που έφταναν και μέχρι τα δικαστήρια.

Τα παιχνίδια για εκείνη την εποχή, τουλάχιστον για τους υπολογιστές, απευθύνονταν κυρίως σε κοινό ανηλίκων. Μα και οι κονσόλες αργότερα δεν είχαν τόσο μεγάλο ενήλικο κοινό όπως σήμερα. Από παλιά υπήρχαν εξώφυλλα από παιχνίδια που βασιζόνταν σε τρομακτικές φιγούρες για να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των παιδιών. Δείτε μόνο το τερατώδες βουνό του X-out ή το κουτί γεμάτο αίμα και τέρατα από την ανάλογη ταινία Nightbreed. Όμως τα τρομακτικά πλάσματα δεν άρεσαν σε όλους και έτσι υπήρχαν και artwork με "ενήλικο" χαρακτήρα, που προτιμούσαν όλα τα αγόρια και τα έσοδα για τις εταιρίες ήταν περισσότερα. Ασχέτως που σε αρκετά από αυτά τα παιχνίδια, στην πραγματικότητα το παιχνίδι δεν είχε να κάνει καθόλου με το εξώφυλλο.

Τα πρώτα παιχνίδια με αναφορές στο σεξ ήταν text adventures στην εποχή των ZX81 και Commodore PET. Λίγο αργότερα (το 1985) άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα παιχνίδια strip poker, που ήταν και τα πρώτα που είχαν εικόνες με γυμνό. Αν και αυτές οι εικόνες ήταν σε χαμηλή ανάλυση και με ελάχιστα χρώματα. Τα strip poker έγιναν πιο γνωστά το 1986 (επίσης τότε άρχισαν και οι αντιδράσεις) με το Samantha Fox Strip Poker. Το οποίο ήταν το πρώτο παιχνίδι που είχε ψηφιακές εικόνες της τραγουδίστριας. Πάντως, στην Αγγλία το παιχνίδι απαγορεύτηκε μόλις λίγους μήνες μετά την κυκλοφορία του λόγω φεμινιστικών διαμαρτυριών.

Στους 16 bit υπολογιστές τα πράγματα ήταν σαφώς καλύτερα. Ένα από τα πρωτοπόρα παιχνίδια με γυμνές εικόνες σε poker ήταν και το Strip Poker a sizzling game of chance το 1986 από την Artworx. Το οποίο είχε cartoon γραφικά. Το Hollywood Poker το 1987 από την Diamond Software, είχε τη δυνατότητα να παίξεις poker με 4 κοπέλες με σαφώς πιο βελτιωμένα γραφικά. Το καλύτερο strip poker ήταν το Teenage Queen. Νικώντας τη νεαρή και αξιαγάπητη κοπέλα, αυτή έβγαζε σταδιακά τα ρούχα της, μέχρι που έμενε εντελώς γυμνή μπροστά στα μάτια σας. Βέβαια υπήρχε η τρομερή έκπληξη στο τέλος, αφού η κοπέλα έβγαζε και τμήματα του δέρματός της αφού ανακαλύπτατε πως ήταν ρομπότ. Δεν συζητάμε βέβαια το χάος που γινόταν με τα public domain...

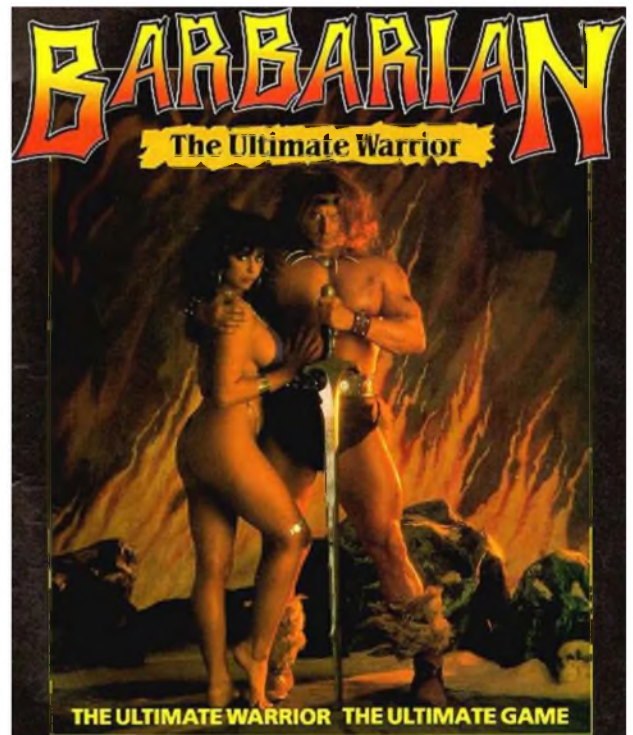
Αδιαμφησβήτητα ήταν διαφορετικές εποχές, αλλά φεμινισμός υπήρχε όπως επίσης υπήρχαν και οργανώσεις που ήταν κατά της έντονης βίας και του γυμνού. Όμως σε καμία περίπτωση τα πράγματα δεν ήταν όπως είναι σήμερα που έχουν εκτροχιαστεί εντελώς. Τότε εδώ δεν επικρατούσε για παράδειγμα η λογοκρισία της Αμερικής και της Αγγλίας. Τα

πράγματα ήταν αρκετά πιο ελεύθερα. Αλλά από την άλλη πλευρά, δεν είδαμε και ποτέ εμείς εδώ τις διαφημίσεις που προκάλεσαν σοκ σε αρκετό κόσμο. Βέβαια, δεν ήταν και τόσο καλή ιδέα να πας στο κατηχητικό κρατώντας στα χέρια σου το Samantha Fox Strip Poker.

Θα δούμε παρακάτω μερικά εξώφυλλα από παιχνίδια και διαφημιστικά (πολύ γνωστών εταιριών) εκείνης της εποχής, που μερικά ήταν τολμηρά αλλά και άλλα που είχαν προκαλέσει ακόμη και σάλο τονίζοντας έντονα το σεξ.



Barbarian II



Ένα από τα τολμηρά εξώφυλλα από την Palace. Αν και δεν έδειχνε γυμνό, τα εντυπωσιακά κάλλη που φαινόταν με το μπικίνι της Maria's Whittaker ήταν αρκετά για να εξάψουν την φαντασία μας.

Game over



Το παιχνίδι Game Over της Ocean (και εξώφυλλο του συγκεκριμένου τεύχος του Retroid) με το επίσης τολμηρό εξώφυλλο, όπου στην πρώτη έκδοση στο στήθος της κοπέλας φαίνονταν οι θηλές. Αυτό ενόχλησε έντονα κάποιους και κινήθηκαν νομικά ενάντια στην εταιρία. Η Ocean αναγκάστηκε να καλύψει τις θηλές για να συνεχίσει την διάθεση του παιχνιδιού στην αγορά.

Ranx



Ένα παιχνίδι από την Ubisoft που ο παράξενος comic ήρωας έχει το χέρι του στα οπίσθια της κοπέλας. Επίσης η ατάκα "Your

mother wouldn't like it!" δεν βοήθησε πολύ τη Ubisoft να γλιτώσει από μεπελάδες.

Elvira



Ένα αρκετά τολμηρό εξώφυλλο για την εποχή με την Elvira να μας δείχνει με χαμόγελο το πλούσιο μπούστο της.

Διαφήμιση Neo Geo AES



Η εντυπωσιακή κοπέλα με τα εσώρουχα που γκρινιάζει για τον άντρα της που πλέον δεν απλώνει χέρι επάνω της και ασχολείται με το Neo Geo.

Moon war Arcade



Όταν έχεις φτιάξει ένα arcade shoot'em up και ψάχνεις τον καλύτερο τρόπο να τραβήξεις τα βλέμματα. Αρκετές φορές οι εταιρίες έβαζαν κάποια όμορφη κοπέλα να διαφημίζει τα προϊόντα. Βέβαιως και δεν υπήρχε περίπτωση να δούμε μια ανάλογη διαφήμιση εδώ στη χώρα μας τότε. Θα ήταν μεγάλο σκάνδαλο και σχεδόν θα κυνηγούσαν τον εκδότη για να τον κρεμάσουν.

Διαφημιστικό Sega Game Gear



Όσο εντύπωση και αν σας κάνει δεν είναι διαφήμιση από τον μεσαίωνα.

Διαφήμιση Sega Saturn



Εκεί στη Sega πρέπει να είχαν πάρει πολύ λάθος άποψη για τη διαφήμιση μιας κονσόλας. Στη διαφήμιση διαβάζουμε (σε περίπτωση που δεν το προσέξατε, υπάρχει μια όμορφη γυμνή γυναίκα στην σελίδα).

Διαφήμιση Psycho Pigs UXB



Ένα παιχνίδι που είχε να κάνει με ψηφιακά γουρούνια και καθόλου γυμνό. Αναρωτιέμαι ποιός εκεί στη US Gold του φάνηκε καλή ιδέα να βγάλουν τη συγκεκριμένη διαφήμιση για το παιχνίδι. Αυτή είναι η διαφήμιση της Αγγλίας και φυσικά δεν επικράτησε για αρκετό καιρό.

Η κοινή γνώμη τότε δεν κοιτούσε σε καμία περίπτωση να δει το παιχνίδι που κρυβόταν πίσω από την κάθε τολμηρή διαφήμιση. Η ειρωνεία ήταν πως τα παιχνίδια strip poker δεν είχαν τόσο αποκαλυπτικές διαφημίσεις.

Ουγγρική διαφήμιση του Commodore.



Σίγουρα το να ήταν μόνος του ο τύπος στη φωτογραφία και να έπαιζε στον Commodore δεν θα τραβούσε τόσο την προσοχή του κοινού.

Davis Cup world tour



Και να φανταστεί κανείς πως πρόκειται για διαφήμιση παιχνιδιού τένις για το Megadrive...

Διαφήμιση Nintendo Gameboy Pocket



Όπως φαντάζεστε έγινε ο κακός χαμός (και δικαιολογημένα) και η διαφήμιση αποσύρθηκε σύντομα. Πιστεύατε μέχρι τώρα πως η Nintendo ήταν κατάλληλη από πάντα για παιδιά;

Όπως είδαμε τα παραπάνω εξώφυλλα και οι διαφημίσεις δεν είχαν απολύτως καμίας σχέση με τα παιχνίδια. Επιπλέον, η ανύπαρκτη σεξουαλική διαπαιδαγώγηση που επικρατούσε τότε δεν βοηθούσε καθόλου την κατάσταση στο μυαλό ενός νεαρού παιδιού. Χρειαζόταν να έχεις τη δυνατότητα να ξεχωρίσεις τα κόλπα των εταιριών και να κρίνεις το ίδιο το παιχνίδι και όχι μέσω της άσχετης διαφήμισης. Όμως οι περισσότεροι από εμάς είχαμε γονείς που δεν είχαν καν σκοπό να κατανοήσουν ούτε στο ελάχιστο ένα παιχνίδι. Έτσι και μόνο το εξώφυλλο ενός τέτοιου παιχνιδιού, χωρίς δεύτερη σκέψη, γινόταν προϊόν καταστροφής του παιδιού τους.

Το να βγάλει κάποια εταιρία τώρα ένα παιχνίδι με ανάλογο εξώφυλλο όπως παλιά απλά είναι αδιανόητο. Μα και αν ακόμη το επιχειρήσει κανείς, θα βρεθεί αντιμέτωπος με δικηγόρους και χίλιες δυο οργανώσεις πλέον. Θα τον λιντσάρουν στα social media πιθανώς σαν εγκληματία.

Πάντως, όσον αφορά στις απαγορεύσεις αυτές ήταν ο καλύτερος τρόπος για να αυξηθούν οι πωλήσεις των εταιριών. Τα πράγματα ήταν πιο σοβαρά -ακόμη και hardcore- με τα public domain, που σε αυτά υπήρχε πραγματική πορνογραφία. Φυσικά κυκλοφορούσαν ανεξέλεγκτα και όλοι μας είχαμε τότε 1-2 δισκέτες με public domain.

Εν τέλει, η υπερβολή στη διαφήμισή ήταν αυτή που ενοχλούσε και σε μερικές περιπτώσεις ήταν απόλυτα λογική η απαγόρευση. Εδώ στη χώρα μας έβρισκες περισσότερο κουτιά από παιχνίδια που είχαν τρομακτικό εξώφυλλο παρά πορνό. Αυτό όμως είναι ένα θέμα για ένα επόμενο άρθρο, δεν συμφωνείτε;

Μια δεύτερη άποψη από τον Κώστα "The Punisher"

Εναλλακτικός τίτλος "Τα pixel απέκτησαν καμπύλες".



Μα τι γίνεται επιτέλους με τα προκλητικά εξώφυλλα είτε σε flyer είτε σε κουτιά; Ενωώ πόσο εύκολο ήταν να τοποθετήσεις ένα καλλίγραμμα γυναικείο κορμί δίπλα σε ένα flyer τίτλου (με αμφίβολο πολλές φορές gamerplay) και αυτό να πουλήσει σαν τρελό; Απλό αλλά συνάμα ιδιοφυές! Η εξήγηση που δίνω προσωπικά είναι η εξής: Οι ανδρικές ορμόνες νικούσαν την λογική κάνοντας την εξής σύνδεση...Το κορμί που κοσμεί το εξώφυλλο/cover/Box μάλλον είναι το τελικό έπαθλο αφού κατατροπώσεις τον τελικό κακό! Η ταύτιση του sexy σώματος με την τελική νικηφόρα έκβαση γίνονταν μαγικά λόγω των αυξημένων εφηβικών ορμονών. Οι πωλήσεις εκτινάσσονταν και η φαντασία οργίαζε. Κατά κάποιον τρόπο όλοι ήταν ευχαριστημένοι.

Περιττό να πώ ότι τα περιοδικά του χώρου ακολουθούσαν πιστά την συνταγή των Publishers όσον αφορά τα εξώφυλλα τους. Είτε στο εξωτερικό είτε στην Ελλάδα αρκετές φορές τα περιοδικά πληροφορικής αφιέρωναν μεγάλο μέρος του εξωφύλλου τους σε αιθέριες υπάρξεις κερδίζοντας πόντους στο ανδροκρατούμενο κοινό.

Ξεκάθαρα οι διαφημίσεις των arcade στα late 70 και 80s,90s ξεπερνούν κάθε όριο της φαντασίας πιστέψτε με. Τα Pixel απέκτησαν...καμπύλες αλλά όχι επί της οθόνης. Στα διαφημιστικά των arcade τα τμήματα marketing βρήκαν το τρόπο παλι να προκαλέσουν το κοινό και να μας χαρίσουν αξέχαστα Flyer που σήμερα δεν θα τα βλέπαμε καν.

Δείτε την διαφήμιση του Pac Man για παράδειγμα.



Και όμως όλη αυτή η επίθεση θηλυκών είχε εξήγηση. Το gaming ήταν καθαρά ανδρική δραστηριότητα στις αίθουσες των arcade. Θυμηθείτε απλά πόσες κοπέλες είχατε δει στα arcade της περιοχής σας όταν πηγαίνατε μικροί, στα arcade της περιοχής σας όταν πηγαίνατε μικροί. Σχεδόν καμία. Οι εταιρίες το έβλεπαν ξεκάθαρα αυτό. Και βρήκαν έναν τρόπο να μιλήσουν στα γούστα των εφήβων της εποχής. Γνωρίζαν ξεκάθαρα ποιο είναι το κοινό τους και σε τί γλώσσα μπορούσαν να μιλήσουν σε αυτό. Καλύτερα όμως να μιλήσουμε με παραδείγματα.

Στο ChaseHQ2 της γνωστής μας TAITO η αφίσα έγραφε "HQ is back with the latest technology" αλλα κανείς δεν το διάβαζε. Το μάτι έπεφτε στην αστυνομικό και ο υποψήφιος παίκτης έριχνε το credit ενώ ονειρευόταν να συλληφθεί από την συγκεκριμένη αστυνομικό και μόνο.

TAITO
CHASE H.Q. 2

W-800
D-1732
H-1712

CHASE HQ IS BACK WITH LATEST TECHNOLOGY!!

- TWO PLAYERS CAN COMPETE IN LINKED CABINETS
- COMPETITION MODE WITH COUPON PRINTER (OPTION)
- REACTIVE STEERING WITH REALISTIC DRIVING SENSATION
- 23" HIGH RESOLUTION TFT LCD MONITOR (UPRIGHT)
- "BODYSONIC" DEEP BASE SPEAKERS (SOCIETY)
- SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE

W-839
D-1778
H-1874

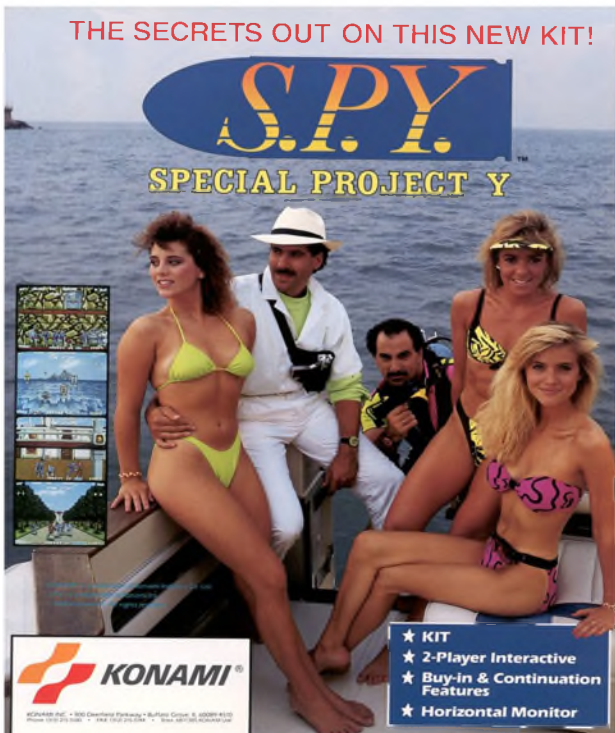
EXCLUSIVE DISTRIBUTOR IN EUROPE
ELECTROCOIN
63 PLADING, 720, HIGGERS ST, PL43
www.electrocoin.com

ELECTROCOIN AUTOMATICS LTD.
143, Bush Avenue, London, NW10 7XH, UK
T: +44 (0)20 8988 8000
FAX: +44 (0)20 8988 8263
E-mail: info@electrocoin.com

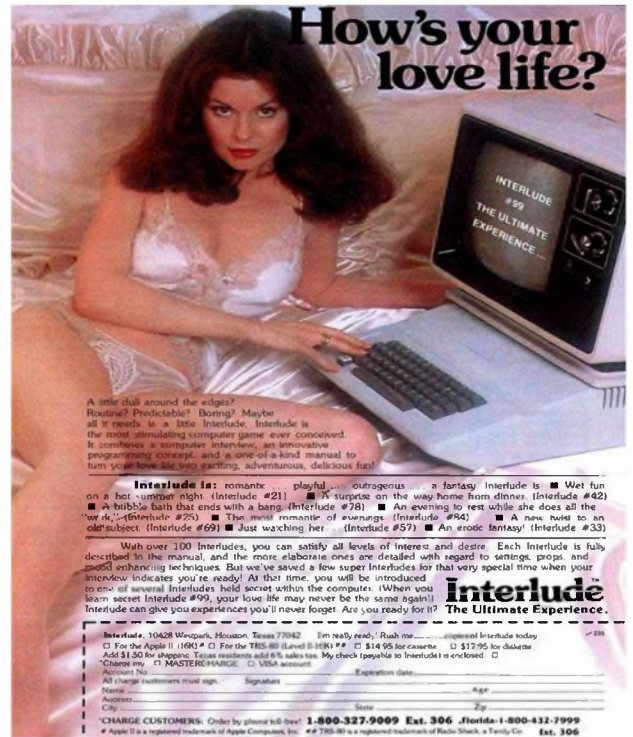
Το Contra της KONAMI επίσης γνωστό και αγαπημένο. Αν και έχει πολύ καλό gameplay -που πουλάει από μόνο του- επιστρατεύτηκε μια δεσποινίδα των "ειδικών δυνάμεων" με λιγοστά ρούχα την οποία δεν νομίζω να την συναντούμε στον τερματισμό αφού θα έχουμε ανατινάξει τα πάντα.



Όλο γκρινιάζω οτι τα flyer δεν ανταποκρίνονταν με ότι συνέβαινε στο gameplay ε; Ερχεται να με διαψεύσει το εξαιρετικό S.P.Y. special project Y. Αυτό που βλέπετε στην διαφήμιση είναι ο τερματισμός του παιχνιδιού! Ο "ματσό" πράκτορας πέφτει με αλεξίπτωτο σε ένα σκάφος γεμάτο δεσποινίδες με bikini. Να λοιπόν που μία διαφήμιση λέει την αλήθεια και ακολουθεί το gameplay! Υποκλινόμαστε ευλαβικά.



Τελος δεν θα ήταν δυνατόν να μην σημειώσουμε και δυο διαφημίσεις σε computer περιοδικά του χώρου που ξεπερνούν τα όρια κατά πολύ.



Σε ορισμένες διαφημίσεις με τα σημερινά δεδομένα δεν μπορώ να φανταστώ άλλο μέρος εκτός από την φυλακή που θα μπορούσε να φιλοξενήσει το τμήμα marketing των εταιριών.

Πάντως εάν με ρωτήσετε ποιο από αυτά θα έκανα review αδιαμφισβήτητα θα έκανα το "Clusters revenge". Θα ήθελα πολύ να δώ τι ακριβώς θα εγραφα για το gameplay και τα γραφικά και το σενάριο αυτού του τίτλου ειλικρινά...

Retro στο απώτερο μέλλον; Σκέψεις και προβληματισμοί.

Σάκης Καφφεισάκης

Από την ενασχόλησή μου με τον Amstrad, μετά το 2016 στο οποίο ανακάλυψα ξανά ότι υπάρχουν emulators, online υλικό, και τα συναφή, ένα πράγμα με εντυπωσίασε. Το ότι πολλά άτομα έχουν αρκετό μεράκι, και κάνουν πάρα πολλά πράγματα αφιλοκερδώς, αλλά ταυτόχρονα με επαγγελματικό τρόπο. Αυτό είναι κάτι πολύ όμορφο αλλά και λογικό, καθώς, αν κάποιος κάνει κάτι ως χόμπι, είναι πιο πιθανό να το κάνει σωστά και όμορφα, παρά αν το κάνει καταναγκαστικά. Καθένας στο κομμάτι του λοιπόν, άλλος δημιουργεί βίντεο με gameplay παιχνιδιών ρετρό, άλλος ψηφιοποιεί περιοδικά ή χρήσιμα βιβλία, άλλος (όπως π.χ. εγώ) φτιάχνει μικρά παιχνίδια σε BASIC, κτλ. Η αλήθεια είναι ότι με το μεράκι των ανθρώπων και μόνο έχουν δημιουργηθεί πολλά πράγματα πλέον. Ακόμα θυμάμαι τη χαρά που ένιωσα όταν ξεκίνησα να προγραμματίζω ξανά τη χαρά που έκανα όταν είδα ότι κάποιος είχε ψηφιοποιήσει το ελληνικό βιβλίο του Amstrad!

Δυστυχώς ένα ερώτημα που με απασχολεί είναι το τι θα γίνει στο μετά. Προφανώς δεν έχω την φιλοδοξία να ασχολείται ο κόσμος με τον Amstrad και τα τωρινά ρετρό μέχρι το 2300. Όμως, όλη αυτή η δουλειά τόσο κόσμου, καλό θα ήταν με κάποιο τρόπο να κρατήσει λίγο περισσότερο και να μείνει.

Το κακό είναι δυστυχώς ότι όλες οι προσπάθειες, όχι μόνο στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό σε ένα βαθμό, είναι σχετικά προσωποπαγείς. Που σημαίνει πρακτικά, ότι ο τάδε, έχει τρέλα με τα ρετρό και είτε μαζεύει κονσόλες είτε ψηφιοποιεί περιοδικά, είτε φτιάχνει παιχνίδια κτλ. Ζωή να χουμε, όμως, λογικά το 2100 μάλλον δεν θα υπάρχουμε πλέον, καθώς όλοι όσοι ασχολούμαστε με τα ρετρό είμαστε γεννημένοι από το 1970-1990 περίπου. Τι θα γίνει λοιπόν αργότερα; Δυστυχώς, αυτό που φαντάζομαι είναι ότι οι οικογένειες δεν θα γνωρίζουν πολλά πράγματα για όλη τη δουλειά που έχουμε κάνει και ίσως πεταχτούν (το hardware) ή ξεχαστούν (το software μπορεί να υπάρχει και ψηφιακά). Και αν δεν πεταχτούν άμεσα, ίσως πεταχτούν αργότερα, από τους επόμενους.

Τι θέλω να δείξω με όλα αυτά, τα «πεθαμενατζιδικά» μου, καθώς προφανώς δεν θέλω να σας ψυχοπλακώσω; Ότι η διαφύλαξη της τόσο καλής δουλειάς που έχει γίνει καλό θα ήταν να είναι υπόθεση ενός φορέα, ενός θεσμού, που να έχει συνέχεια, και να μην στηρίζεται στον κ. Γιώργο, τον Σάκη κτλ. Υπάρχουν τέτοιοι φορείς; Τι είδους φορείς θα μπορούσαν να είναι αυτοί;

Βλέπουμε, στην κοντινή μας Ισπανία, πως ο καθηγητής κ. Francisco José Gallego Durán έχει δημιουργήσει ένα ετήσιο

διαγωνισμό για τον Amstrad και έχει δώσει αρκετή ώθηση στη ρετρό σκηνή. Θεωρώ ότι στην Ελλάδα θα πρέπει κάποια πανεπιστήμια πληροφορικής, μέσω των καθηγητών τους, να ενδιαφερθούν για την διαφύλαξη της τόσης δουλειάς που έχει γίνει. Και αν μπορούν να καταλάβω ότι, σε επίπεδο hardware, πρέπει να υπάρχουν χώροι διαθέσιμοι, σε επίπεδο software αυτό μπορεί να γίνει πανεύκολα. Χρειάζεται μόνο οργάνωση και λίγα GB. Θα ήταν όμως επίσης αναγκαίο να υπάρχουν και αναλυτικοί οδηγοί για το πώς δουλεύουν αυτά τα μηχανήματα. Φανταστείτε κάποιος γεννημένος το 2080 να ανοίξει έναν Amstrad. Δεν θα μπορεί να κάνει τίποτα, ούτε θα μπορεί να ρωτήσει κάποιον να του δείξει. Ακόμα κι αν βρει το <CAT> μπορεί αν μη βρει το ότι μετά πατάς <ENTER>!

Επίσης πιστεύω ότι πολλές δύσκολες και χρονοβόρες εργασίες μπορούν άνετα να γίνουν στο χώρο του πανεπιστημίου. Δείτε πόσα περιοδικά έχουν σωθεί και σκαναριστεί, με κώδικες μικρών προγραμμάτων και παιχνιδιών, τους οποίους όμως κανείς δεν έχει χρόνο να τους περάσει.

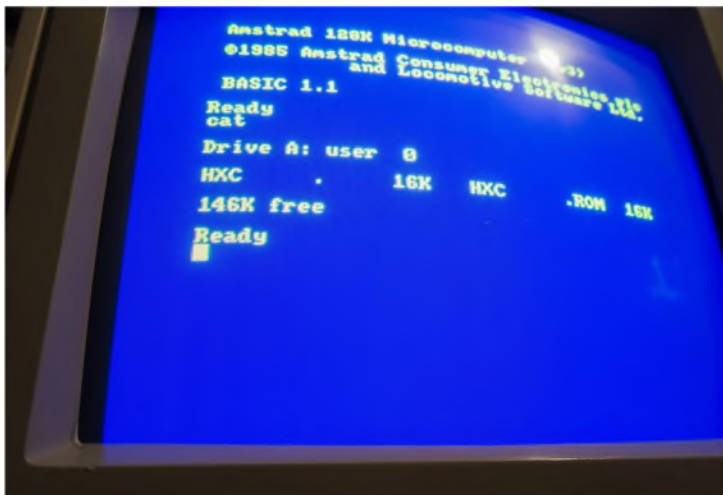


Είναι εύκολο, δίνοντας π.χ. 1 βαθμό προσθετικής εργασίας σε κάθε φοιτητή σε ένα π.χ. μάθημα «Ιστορίας της πληροφορικής» να περαστούν πάρα πολλά τέτοια προγράμματα. Δεδομένου ότι υπάρχει πλέον αρκετό υλικό και σε software και σε περιοδικά, θα μπορούσαν να γίνουν και μεταπτυχιακές εργασίες ή ακόμα και διδακτορικές διατριβές πάνω σε αυτά. Είναι τόσο πολύ το υλικό που υπάρχει, ειδικά στα περιοδικά, που θεωρώ ότι επιτρέπει να γίνουν χρονοβόρες και δύσκολες έρευνες. Αφήστε που το 2100 το μάθημα θα είναι όχι «Ιστορία της πληροφορικής» αλλά «Αρχαιολογία της πληροφορικής», ειδικά αν κάποιος μπορέσει να αλλάξει λαστιχάκι στον ιμάντα του drive του Amstrad!

Για να το πω λίγο πιο κατανοητά: Ίσως έχετε προσέξει όλοι το πως σας κοιτάει ένας έφηβος όταν του δείξετε έναν Amstrad ή ένα αντίστοιχο μηχάνημα, με πολύ απορία και θαυμασμό δηλαδή, καθώς αδυνατεί να κατανοήσει το πώς δουλεύει. Αντίστοιχα, ο μηχανισμός των Αντικυθήρων, ένα αρχαιολογικό εύρημα που θεωρείται ως κάτι σαν τον πρώτο υπολογιστή, προκαλεί θαυμασμό σε εμάς σήμερα και αποτελεί αντικείμενο μελέτης. Δε λέω, λίγο τραβηγμένη η αντιστοιχία που κάνω, αλλά υπάρχει ένα κοινό σημείο, δε νομίζετε;

Επανερχόμενος, θεωρώ ότι αν υπήρχε ένας τέτοιος φορέας στον οποίο θα υπήρχε εμπιστοσύνη και θα βλέπαμε ότι γίνεται καλή δουλειά, τότε θα κινητοποιούνταν και άλλοι άνθρωποι. Π.χ. θα ήταν πολύ χρήσιμο για τις μελλοντικές γενιές, όλοι αυτοί οι μάστορες, οι οποίοι είναι γνώστες των τεχνικών πραγμάτων και των επισκευών, να φτιάξουν έναν οδηγό και να εξηγούν τεχνικές λεπτομέρειες, με βίντεο επισκευών παράλληλα. Δεν λέω ότι δεν υπάρχουν ήδη κάποια βίντεο σκόρπια στο youtube, αλλιώς θα είναι όμως να υπάρχει ένας έτοιμος οδηγός ψηφιακός, με οδηγίες και βίντεο, και ο οποίος θα είναι τόσο αναλυτικός έτσι ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάποιον σε 100 χρόνια.

Εγώ από πλευράς μου είχα στείλει σε πέρυσι σε μερικά mail πανεπιστημιακών καθηγητών, είτε όσων βρήκα ότι έχουν μια αμυδρή σχέση με τα ρετρό, είτε στην τύχη. Άλλοι απάντησαν ότι δεν είναι σχετικοί, άλλοι δεν απάντησαν καθόλου. Τους κατανοώ, καθώς πολλοί ίσως δεν γνωρίζουν το αντικείμενο ενώ άλλοι ίσως έχουν πολλές υποχρεώσεις ήδη. Παρόλα αυτά, αν κάποιος έχει κάποια άκρη καλό θα ήταν να προσπαθήσει να ανοίξει μια συζήτηση. Πιστεύω ότι όλοι οι άνθρωποι της ρετρό σκηνής θα βοηθούσαν μια τέτοια προσπάθεια που θα χαρακτηριζόταν από σοβαρότητα και από το όραμα του να διαφυλαχτεί η δουλειά όλων μας στις μελλοντικές γενιές.



Θα μου πείτε, θα ασχολείται κανείς το 2100 με τον Amstrad και τα άλλα ρετρό μηχανήματα; Προφανώς από μεράκι, λογικά όχι. Αλλά μη ξεχνάτε, ότι σε επιστημονικό επίπεδο, υπάρχουν πάρα πολλοί κλάδοι μελέτης σε κάθε τομέα. Η ιστορία του κινηματογράφου, για παράδειγμα, πλέον υπάρχει ως πεδίο μελέτης, κάτι που ίσως πριν 50 χρόνια δεν το φανταζόμασταν. Όπως και η ιστορία των αεροσκαφών, αεροναυπηγικής κτλ. Προφανώς, βέβαια, δεν εννοώ ότι θα πρέπει να κάνουμε από τώρα τη δουλειά των ιστορικών του μέλλοντος. Αλλά, ως προς

τη δουλειά που έχει ήδη γίνει από το μεράκι κάποιων, είναι κρίμα αυτή η δουλειά να μην διαφυλαχτεί και αξιοποιηθεί. Κι αυτό γιατί η δουλειά είναι πολλές φορές εξαιρετική, ενώ το μόνο που χρειάζεται για τη σωστή διαφύλαξή της είναι θέληση και οργάνωση.

Παρόλα αυτά, θα ήθελα να τονίσω ότι όλες αυτές οι σκέψεις δεν πρέπει να μάς απομακρύνουν από το βασικό: το ότι, δηλαδή, όλοι εμείς που ασχολούμαστε με τα ρετρό, δεν το κάνουμε ούτε για υστεροφημία, ούτε για να μείνουν όλα για πάντα. Το κάνουμε με το μεράκι μας, με την αγάπη μας, το κάνουμε γιατί μας αρέσει η δημιουργία, αλλά και γιατί μας αρέσει η γλυκιά νοσταλγία που νιώθουμε όταν ασχολούμαστε, και μας θυμίζει την αγνή παιδική μας ηλικία και μια εποχή διαφορετική αλλά αρκετά όμορφη!

```
DISPLAY16:
x=int(ImgWidth/2) if x<ImgWidth/2 then x=x-1:NotMod=0 else
WHILE x MOD 4 <> 0:x=x-1 WEND
larbloc=x
incry-2
if ScreenMode=0 then incrx-4 else if ScreenMode=1 then incmx
FOR i=0 TO ImgHeight*incry STEP incry
x=0
INPUT,ImgName$=".BMP":D,&" HEX$(larbloc)-","-DEC$
FOR j=adr TO adr INT(ImgWidth/2)-NotMod
pencil=FirstInk-(PEEK(j) AND &F0)/16:gosub W
pencil=FirstInk-(PEEK(j) AND &F):gosub PLOT
NEXT j
adrline=adrline-larbloc
NEXT i
PalSize=16
RETURN
*** READ BITMAPFILEHEADER 16 COLORS **
BITMAPFILEHEADER_16:
GOSUB cpc_inks_ordering
x=0
FOR i=0 TO 15-4 STEP 4
|INK,FirstInk-x,PEEK(adr-&38-i),PEEK(adr-&37-i),PEEK
pal((FirstInk-x)*3)=PEEK(adr-&38-i): 'R
pal((FirstInk-x)*3-1)=PEEK(adr-&37-i): 'G
pal((FirstInk-x)*3+2)=PEEK(adr-&36-i): 'B
x=x-1
NEXT
GOTO DISPLAY16
```

Μια δεύτερη άποψη από τον telonio.

Πολύ πριν το έτος 2100 είναι 100% σίγουρο πως δεν θα ζω, όπως και όσοι γεννήθηκαν την δεκαετία του 1970 και του 1980 (όπως λέει και ένα τραγούδι των Queen "Who want's to live forever?") Προσωπικά βρίσκω λίγο μάταιο να σκέφτομαι τι θα γίνει με την ιστορία των ηλεκτρονικών υπολογιστών αρκετές δεκαετίες μετά από εμένα. Ακόμη και γενικά πως θα είναι η ζωή τόσο μακριά σε βάθος χρόνου. Ίσως η ανθρωπότητα τότε να έχει διαφορετικά και σοβαρότερα προβλήματα να ασχοληθεί.

Φαντάζομαι πως θα υπάρχουν σε ψηφιακή μορφή ή ακόμη και σε κάποιο μουσείο 8bit και 16bit ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Τουλάχιστο με τον ίδιο τρόπο που μπορούμε να βρούμε εμείς τώρα πληροφορίες και σχέδια για συσκευές 40 και 50 χρόνια πριν.

Είναι όλα αυτά, οι πρώτοι υπολογιστές, οι πρώτες κονσόλες, τα φλίπερ και τα arcades. Θα υπάρχουν, θα τα θυμούνται οι γενιές του μακρινού μέλλοντος; Ποιός μπορεί να γνωρίζει από τώρα; Υπάρχει νόημα να μας απασχολεί αυτό;



Producer: De Laurentiis Group
Run time: 1 hour 38 min.

Year: 1986
Review: telonio

Ο Eddie είναι ένας νεαρός που παρά τη σωματική του διάπλαση, στο σχολείο δέχεται έντονο bullying από μια ομάδα νεαρών, που τον εξευτελίζουν σε κάθε ευκαιρία. Η μόνη διέξοδος του Eddie είναι η μουσική και ο τρόπος ζωής του σταρ μουσικού της Heavy Metal σκηνής Sammi Curr. Ο Eddie σκέφτεται ακόμη και τον θάνατο, και πάλι το μόνο πράγμα που τον στηρίζει ψυχολογικά είναι ο Curr, ο οποίος υιοθετεί μια ακραία συμπεριφορά στην σκηνή και είναι γενικά πιο «περίεργος» από τους υπόλοιπους καλλιτέχνες του Σκληρού Ήχου.

Μια ημέρα λοιπόν, ο Eddie μαθαίνει από τα νέα στην τηλεόραση πως ο Sammi Curr είναι νεκρός στα 37 του έτη από μια φωτιά που ξεκίνησε στον χώρο του. Ο Eddie καταρρέει ψυχολογικά, αφού ο ήρωάς του είναι πλέον νεκρός. Στον τοπικό ραδιοφωνικό σταθμό WZLP, ο εκφωνητής Nuke που γνωρίζει πόσο σημαντικός ήταν ο Sammi Curr για τον Eddie, του προσφέρει τον νέο ακυκλοφόρητο δίσκο του νεκρού. Ο Eddie φυσικά δέχεται τον δίσκο με μεγάλη ευχαρίστηση. Στο σπίτι του, σύντομα θα ανακαλύψει πως ο ήρωάς του του μιλάει μέσα από τα τραγούδια, όταν ο δίσκος παίζει ανάποδα (. Ο Eddie πιστεύοντας πως τον βοηθά ο Curr, αρχίζει και τα βάζει με την παρέα που τον ενοχλεί στο σχολείο. Όταν όμως βλέπει πως τα πράγματα αρχίζουν να γίνονται επικίνδυνα, ζητά από τον Curr να σταματήσει.



Η κατάσταση χειροτερεύει με τον Curr, κάτι σαν δαίμονα πλέον, να παίρνει μέρος στην πραγματική ζωή. Ο Eddie προσπαθεί να τον σταματήσει πριν έρθει η ετήσια πάρτι βραδιά του Halloween στο σχολείο και παίζει εκεί η κασέτα του Curr, με ολέθρια αποτελέσματα.

Αν και είχαν χαρακτηρίσει τότε έντονα το Trick or treat ως τρόμου, δεν είναι έτσι. Έχει μια-δυο απότομες σκηνές, αλλά τίποτα το ιδιαίτερο για τους μυημένους. Για την ακρίβεια τα γούστερν έχουν σκηνές με περισσότερο αίμα. Η ταινία είναι λίγο αργή στην εξέλιξη του σεναρίου, αλλά δεν κάνει κοιλιά.

Ο Sammi Curr αργεί σημαντικά να εμφανιστεί στην υπόθεση. Συγκεκριμένα εμφανίζεται στο 48ο λεπτό και κάτι (η ταινία είναι συνολικής διάρκειας 1 ώρας και 38 λεπτών). Οι ηθοποιοί παίζουν αρκετά καλά με καλύτερα τον ηθοποιό που ενσαρκώνει τον Sammi Curr. Ο ιδιαίτερος ρόλος του παρουσιάζει έναν χαρακτήρα πονηρό και σατανικό σούπερ σταρ της Metal σκηνής.

Γενικά η ταινία βλέπεται ευχάριστα (ειδικά αν είστε οπαδός του Metal) παρέα με ποπ-κορν και καμία μπύρα της αρεσκείας σας. Την είχα δει σε VHS τότε και τώρα που την είδα ξανά, μπορώ να πω με βεβαιότητα πως την απόλαυσα. Η ταινία καυτηριάζει το θέμα με τα υποτιθέμενα σατανικά λόγια όταν έπαιξε κάποια άσματα ανάποδα, που τότε είχε προκαλέσει σάλο. Επιπλέον, καταπιάνεται με το κοινωνικό θέμα της διαφορετικότητας ενός ατόμου στο σχολείο.



Επική είναι η σκηνή με τη μητέρα του πρωταγωνιστή που κοιτάζει τους δίσκους που έχει ο γιόκας της και ξαφνικά παίζει μόνο του το κασετόφωνο τέρμα. Η μητέρα χτυπάει το κασετόφωνο και κατεβάζει όλα τα ποτενσιόμετρα του equalizer. Χτυπάει όλα τα κουμπιά εκτός από το power on/off...

Φοβερή η ατάκα του Eddie, αφού μόλις έχει καταστρέψει το ηχοσύστημα με ένα ρόπαλο του baseball και έχει σπάσει και τα ράφια μαζί, και μπαίνει η μητέρα του μέσα στο δωμάτιο ρωτώντας τον "What happened to your stereo?" με την απάντηση του Eddie -μετά από μια μικρή παύση- να είναι "I want a new one!".

Ο ηθοποιός που ενσάρκωσε τον Sammi Curr ήταν ο Tony Fields, διάσημος χορευτής ιδιαίτερα σε show στην Αμερικάνικη τηλεόραση. Ο εκφωνητής Nuke του ραδιοφωνικού σταθμού είναι ο Gene Simmons (τραγουδιστής και μπασίστας των KISS). Ο Aaron Glistrom, που μέσω τηλεοράσεως επιτίθεται εναντίον του hard rock/metal, είναι ο ένας και μοναδικός Ozzy. Τα τραγούδια του Curr είναι του συγκροτήματος Fastaway.

ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

κάθε gamer
στα 32 Bit

