

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2025

RETRO

SPECIAL

ONLINE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ VIDEO GAMES



**Space Ace
Stormlord
Bomb Jack
The Punisher
Night Hunter
Magician Lord
Street Fighter 2**

**Wings
Roadkill
Star Wars
Altered Beast
Batman Returns
Rainbow Islands
Wrath of the demon**

**Οι καλύτερες
διαφημίσεις**



RED SONJA

COMPUTERS

Μπότassing 72 Αθήνα
2ο υπόγειο
3869696

Τεχνική υποστήριξη για κάθε
υπολογιστή και τροχοφόρο



**Οι φτηνότερες αντιγραφές/πειρατικά
για όλα τα παιχνίδια σε Amstrad και Amiga**
Ζητήστε την κυρά Τασία

COMMODORE 128.....340.000 δρχ.
AMSTRAD 464.....250.000 δρχ.
AMSTRAD 6128.....380.000 δρχ.
ATARI ST.....550.000 δρχ.
AMIGA 500.....620.000 δρχ.
AMIGA 2000.....Δεχόμαστε και νεφρά



**ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
ΕΚΔΙΔΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΑΝΕΙΑ**



Οι φτηνότεροι της Ελλάδας!

Τί είναι το Retroid Special; Είναι μια συλλογή από παρουσιάσεις παιχνιδιών με το καλύτερο γραφιστικό layout που έχουν γίνει από το πρώτο τεύχος μέχρι τώρα. Επιπλέον, υπάρχουν και οι καλύτερες διασκεδαστικές διαφημίσεις ανά τα προηγούμενα τεύχη. Ακόμη, θα βρείτε και τις πρώτες γραφιστικές παρουσιάσεις που είχα κάνει το 2006, που φυσικά δεν διαθέτουν το στήσιμο του περιοδικού. Ήταν κάπως πρόχειρα και θα βρείτε αρκετές ατέλειες σε σχέση με τις σελίδες του Retroid. Ήταν όμως μια εποχή που έκανα τα πρώτα βήματα στο να φτιάχνω μεμονωμένες σελίδες για παρουσίαση κάποιου παιχνιδιού. Ήταν η μετάβασή μου από απλό κείμενο σε γραφιστικό.

Πλέον το Retroid είναι στο δωδέκατο τεύχος και ήδη ετοιμάζεται και το δέκατο τρίτο. Η αλήθεια είναι πως από τον Φεβρουάριο το 2022 που ξεκίνησε το πρώτο τεύχος, δώδεκα τεύχη είναι όντως λίγα αν σκεφτεί κανείς. Σημειώστε όμως πως τα περισσότερα άρθρα τα γράφω εγώ και τον γραφιστικό σχεδιασμό της κάθε σελίδας τον κάνω εγώ. Επιπλέον, το Retroid δεν μου αποφέρει κανένα χρηματικό έσοδο. Όπως καταλαβαίνετε, δεν ασχολούμαι κάθε ημέρα με το να γράφω άρθρα και να σχεδιάζω σελίδες για το περιοδικό.

Το περιοδικό ξεκίνησε με 54 σελίδες και δεν φανταζόμουν τότε σε καμία περίπτωση πως θα φτάναμε τις 110 που ήταν το τελευταίο τεύχος. Εδώ να σημειώσω πως δεν είμαι γραφιστας και ούτε γνώριζα πιο πριν πως να φτιάχνω ένα περιοδικό. Πιο πριν έγραφα παρουσιάσεις γνωστών παιχνιδιών και τα ανέβαζα σε έναν λογαριασμό blogspot που είχα. Έκαστα και έμαθα στο Photoshop και στο Illustrator συγκεκριμένα πράγματα που ήθελα για να φτιάξω το περιοδικό. Στη συνέχεια έμαθα ακόμη περισσότερα. Όμως δεν είμαι επαγγελματίας, κάθε άλλο. Το Retroid δεν υπήρχε καμία περίπτωση να φτάσει τόσες σελίδες, αν δεν πρόσφεραν τα άρθρα τους οι γνωστοί μου φίλοι, που οι περισσότεροι από αυτούς, ακολουθούν το περιοδικό από το πρώτο τεύχος μέχρι και σήμερα.

Δεν ζητώ χρήματα όπως και δεν έχω ζητήσει χρήματα για τις διαφημίσεις που αφορούν πραγματικές ιστοσελίδες. Ένα σχόλιο, ένα μήνυμα με το πως σας φάνηκε το κάθε τεύχος είναι αρκετό για να μου δώσει την δύναμη να το συνεχίσω. Όχι απαραίτητα ένα σχόλιο που να λέει μπράβο, αλλά και μια γνώμη για το πως θα μπορούσα να το βελτιώσω ή ακόμα και να προτείνετε ένα συγκεκριμένο άρθρο ή τι θα θέλατε να δείτε στα επερχόμενα τεύχη, ή και απλά ένα λάθος που μπορεί να εντοπίσατε.

Το Retroid όμως συνεχίζει δυναμικά και θα συνεχίσει για αρκετά τεύχη ακόμα. Θα μας θυμίζει εκείνες τις εποχές που ήμασταν παιδιά και δεν είχαμε τα προβλήματα που έχουμε τώρα. Και αφού είναι δημιουργημά μου θα προσφέρετε για πάντα δωρεάν σε ψηφιακή μορφή αποκλειστικά και μόνο μέσω της επίσημης ιστοσελίδας www.retroid.gr

Αν κάποιος από εσάς θέλει να συμμετέχει στο περιοδικό με το άρθρο της αρεσκείας του ας έρθει σε επικοινωνία μαζί μου. Κανείς δεν είναι επαγγελματίας σε αυτό που κάνουμε. Δεν θα σας ζητήσω βιογραφικό για να μου αποδείξετε πως γνωρίζετε να γράφετε σε περιοδικό. Απλά στείλτε μου ένα μήνυμα μέσω της ιστοσελίδας του περιοδικού και θα τα βρούμε όπως και να έχει.

Και σε περίπτωση που κάποιοι από εσάς γκρινιάζετε πως τις περισσότερες παρουσιάσεις τις έχετε διαβάσει ξανά, δεν υπάρχει κανένας λόγος, χαλαρώστε, δεν πληρώνετε τίποτα για να το κατεβάσετε. Αν υπήρχε περίπτωση να πληρώνατε μάλλον δεν θα έβγαζα και εγώ αυτό το special τεύχος. Να είστε σίγουροι για αυτό.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

3	Editorial
4-5	Wings Amiga 500
6-7	Rainbow Islands Amiga 500
8-15	Star Wars Commodore 64
16-21	Altered Beast Commodore 64
13-15	Λογοκρισία στα video games
22-26	16Bit arcade horror games
27-29	Friday the 13th Commodore
30-32	Roadkill Amiga 500
33-41	Btaman Returns Super NES
42-44	Maximus Action Carnage PC
46-47	Dragon's Lair Amstrad 6128
48-49	Wrath of the Demon Amiga
50-51	Knights of the round Arcade
52-53	Castlevania GameBoy
54-55	Athena Spectrum ZX
56-57	Stormlord Amiga 500
58-60	Bride of Frankenstein Commodore 64
61-62	Night Hunter Amstrad 6128
63-68	8BIT Horror games
69-71	Rocky Horror Show Commodore 64
72-73	Master of darkness Game Gear
75-76	Backlash Amiga 500
77-78	Bomb Jack Spectrum ZX
79-80	SabreWolf Spectrum ZX
82	Bruce Lee Spectrum ZX
83-85	Street fighter 2 Amiga 500
87-88	The Punisher Arcade
89-91	Dungeons and Dragons Arcade
92-94	Sly Spy Arcade
95-98	Operation Wolf Arcade
100-102	Shadow Warriors Arcade
103-105	Samurai Shodown Neo Geo
107-109	Magician Lord Neo Geo
110-112	Pang Arcade
113-115	Sunset Riders Arcade

WINGS

Το πρώτο γραφιστικό review που έκανα το 2006. Με αρκετά συντακτικά και γραφιστικά λάθη.

Review: telonio

Το Wings είναι ένα ακόμη παιχνίδι της Cinemaware. Εταιρία που μας έχει δώσει τα καταπληκτικά *It came from the desert*, *Defender of the crown* και άλλα καταπληκτικά παιχνίδια. Το συγκεκριμένο παιχνίδι σας βάζει στο κλίμα του πολέμου το 1916 αντιμέτωπος στις εχθρικές Γερμανικές δυνάμεις. Ο σκοπός του είναι καταφέρετε να βγάλετε εις περας και τις 230 εναέριες αποστολές που το αποτελούν. Αφού εκπληρώσετε με επιτυχία την εγγραφή σας στην 56η μοίρα και ολοκληρώσετε με επιτυχία την δοκιμαστική αποστολή τότε είστε έτοιμος για μάχη.

Το παιχνίδι χωρίζεται ουσιαστικά σε τρία διαφορετικά μέρη. Στο πρώτο έχετε σκοπό να καταστρέψετε μια φάλαγγα εχθρικών οχημάτων. Πρόκειται για έναν τύπο ψευδο-τρισδιάστατου shooting arcade. Στο δεύτερο έχετε ως στόχο την ρίψη οβίδων από ψηλά και την καταστροφή εχθρικών εγκαταστάσεων. Εδώ το αεροπλάνο σας το βλέπετε από επάνω και θα σας θυμίσει έντονα το *Flying Shark*.



Τα δύο πρώτα μέρη του παιχνιδιού είναι κάπως αδιάφορα και σύντομα. Όμως το τρισδιάστατο μέρος είναι άκρως εθιστικό και θα σας κάνει να κολλήσετε μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας για πολύ καιρό. Προσπαθείτε να στοχεύσετε και να καταρρίψετε τα αντίπαλα γερμανικά Fokker (φυσικά αποφεύγοντας και εσείς τα δικά τους πυρά αλλά και τα πυρά των αντιαεροπορικών) αλλά και τα εχθρικά αερόστατα. Συνήθως πετάτε μαζί με έναν ή περισσότερους συναδέλφους (όπου ελέγχει ο υπολογιστής) και είτε μπορεί να χρειαστεί να βοηθήσετε ή να σας βοηθήσουν. Το μαχητικό αεροπλάνο



αεροπλάνο σας κινείται ομαλά και δεν θα σας παιδέψει για να μάθετε τον χειρισμό του. Αντίθετα μάλιστα όσο προχωράτε στις αποστολές σας, οι αντίπαλοι γίνονται όλο και πιο επιδέξιοι και θα χρειαστεί να προσπαθήσετε αρκετά για να τους βγάλετε εκτός μάχης. Επίσης θα πρέπει να είστε προσεκτικοί και να μην το παρακάνετε με τις μανούβρες επίθεσης.. ή διαφυγής γιατί το αεροπλάνο θα χάσει την σταθερότητά του και θα πέσει αρκετό ύψος στο κενό. Με άλλα λόγια αυτά που συνηθίσατε να κάνετε με το F-16 ξεχάστεται!



Welcome to the 56th, Lieutenant. I'm Colonel Farrah and I decide when you're fit to fly. Since you did such a nice job filling your transfer, you get to keep the squadron journal.

Γενικά η Cinemaware έχει δώσει μια κινηματογραφική αίσθηση όπως συνηθίζει στα παιχνίδια της κάνοντας το τα ακόμη πιο ξεχωριστά. Το Wings όπως ήταν αναμενόμενο ακολουθεί την ίδια συνταγή. Κατά την εναλλαγή των αποστολών σας, ο χαρακτήρας σας κρατά ημερήσιες σημειώσεις σε ένα ημερολόγιο γράφοντας φυσικά και τα ανάλογα σχόλια που βέβαια έχουν θέμα τον πόλεμο. Αυτό μαζί με τον ανάλογο ήχο είναι κάτι που σπάει ευχάριστα την μονotonία του παιχνιδιού και που σας δίνει αρκετά την αίσθηση πως συμμετέχετε σε ταινία.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά όπως μας έχει συνηθίσει η Cinemaware. Τα χρώματα αν και δεν είναι πολλά, έχει γίνει σωστή επιλογή και είναι ευχάριστα. Το αεροπλάνο σας ειδικά στο τρισδιάστατο μέρος του παιχνιδιού είναι αρκετά λεπτομερές και θα δείτε τον πιλότο (εσάς δηλαδή) να γυρνά το κεφάλι του στην διεύθυνση που είναι το εχθρικό αεροπλάνο. Ο ουρανός και το έδαφος έχουν ελάχιστα χρώματα. Αυτό όμως δεν θα σας ενοχλήσει αφού η κίνηση είναι σχετικά ομαλή και γρήγορη και σίγουρα θα προσέχετε περισσότερο να μην δεχτείτε τις εχθρικές σφαίρες.



Ο ήχος είναι ένα από τα καλύτερα σημεία και κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα φυσικά στην ανάλογη εποχή και πολεμικές καταστάσεις και δίνει άψογα με το σύνολο. Μουσικά στρατιωτικά-εμφυχωτικά κομμάτια και φοβεροί ήχοι από τους κινητήρες των αεροπλάνων, πυροβόλα και εκρήξεις. Πετυχημένα μουσικά εφε ακριβώς ότι χρειάζεται για να δημιουργηθεί μια κατάλληλη πολεμική ατμόσφαιρα.

Το παιχνίδι αποτελείται από δύο δισκέτες και η αλλαγή δισκετών είναι συχνή. Οι ανυπόμονοι gamers με ένα floppy drive μπορεί να το βρουν αρκετά ενοχλητικό αυτό αν και εδώ που τα λέμε υπάρχουν άλλα παιχνίδια που σπάνε τα νεύρα κυριολεκτικά αν έχετε μόνο ένα floppy drive. Προσεγγμένα γραφικά, πολύ καλός ήχος και gameplay, όπως και κινηματογραφική αίσθηση συνθέτουν ένα πολύ καλό παιχνίδι που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Born to fly! 

2 Μαρτίου 1916

Γραφικά: 90%
Ήχος: 93%
Gameplay: 92%
Κατασκευή: Cinemaware
Έτος: 1990
Υπολογιστής: Amiga 500

(lick)

Ένα από τα διασημότερα κλασικά παιχνίδια των '80s απέκτησε επίσημα πλέον τον διάδοχο του. Το Rainbow Islands - The story of bubble bobble 2 (όπως είναι και ο κανονικός του τίτλος) μας έρχεται απευθείας από τα Coin op στους home computers. Το import της Amiga που θα εξετάσουμε εδώ, είναι πιστό στην αρχική έκδοση του coin op και ιδιαίτερα διασκεδαστικό.

Τα πράγματα έχουν αλλάξει από το Bubble bobble και τα γνωστά και αγαπημένα μας δεινοσαυράκια ο Bub και ο Bub, έχουν πλέον ανθρώπινη στρουμπουλή μορφή και έχουν μετανωμαστεί σε Bubby και Bobby αντίστοιχα. Και οι φουσκάλες έχουν αντικατασταθεί πλέον από ουράνια τόξα τα οποία μπορούν να αποδειχτούν απόλυτα χρήσιμα στην πορεία.

Το δεύτερο review που έκανα το 2007. Φυσικά ακολουθεί την μοίρα του προηγούμενου.

RAINBOW ISLANDS

The story of Bubble Bobble 2

Στα νησιά των ουράνιων τόξων οι ευχάριστες και χαρούμενες ημέρες έχουν περάσει πια στο παρελθόν. Ο boss of shadow (ο κακός της υπόθεσης) τα έχει κυριεύσει, όπως και τους κατοίκους τους και έχει σκορπίσει παντού το κακό. Αφού έχετε καταφέρει να ξεφύγετε από την ομηρία του, προσπαθείτε να νικήσετε το κακό και να ελευθερώσετε τα νησιά και τους φυλακισμένους συντρόφους σας.



Το παιχνίδι αποτελείται από επτά νησιά. Το κάθε νησί έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και εχθρούς. Αυτά είναι τα Insect Island, Combat Island, Monster Island, Toy Island, Doh Island (vai το νησί του Arkanoïd!), Robot Island και Dragon Island. Υπάρχουν επίσης και άλλα τρία κρυφά επίπεδα στα οποία έχετε πρόσβαση μόνο αν τελειώσετε με τα πρώτα επτά νησιά. Two player mode υποστηρίζεται αλλά δεν έχει την φιλοσοφία του Bubble bobble. Ένας παίχτης παίζει και μόλις χάσει αναλαμβάνει ο άλλος.



Τα επίπεδα του παιχνιδιού διαθέτουν ένα κατακόρυφο scrolling και για να περάσετε ένα επίπεδο θα πρέπει να φτάσετε στην κορυφή του. Υπάρχουν διάσπαρτες πλατφόρμες που μπορείτε να πηδήξετε επάνω τους αλλά έχετε και την ιδιότητα, να δημιουργείτε ουράνια τόξα στα οποία μπορείτε να πατήσετε επάνω και να σας βοηθήσουν να ανεβείτε ακόμη ψηλότερα. Τα ουράνια τόξα είναι εκτός από την άμεση μέθοδο μετακίνησης σας όλο και ψηλότερα, είναι επίσης και το όπλο σας απέναντι στους εχθρούς σας. Εκ πρώτης όψεως, οι εχθροί είναι απίστευτα χαρούμενοι και παιδικοί και είναι πιθανότερο να γελάσετε μόλις τους δείτε παρά να...

...ανησυχάσετε αν μπορούν να σας κάνουν κακό. Παρ' όλα αυτά, αν σας αγγίξουν μια και μόνο φορά θα χάσετε πανηγυρικά μια από τις ζωές σας και θα αρχίσετε από το προηγούμενο check point.



Έχετε δύο τρόπους για να τους βγάλετε από τη μέση. Ο ένας είναι να ρίξετε ένα ουράνιο τόξο απευθείας σε αυτούς και ο άλλος, είναι να πηδήξετε και να πατήσετε επάνω σε ένα ουράνιο τόξο που ήδη έχετε δημιουργήσει ενώ ο εχθρός σας είναι κάτω από αυτό. Έτσι το ουράνιο τόξο θα σπάσει και τα χρωματιστά κομμάτια του θα πέσουν επάνω του βγάζοντάς τον αμέσως έξω από το παιχνίδι.

Υπάρχουν διάφορα και χρήσιμα items που μπορείτε να πάρετε εξοντώνοντας κάποιον εχθρό είτε από τις κατακρήμνισης των ουράνιων τόξων. Και ναι, το παπουτσάκι που σας κάνει να τρέχετε πιο γρήγορα από το Bubble bobbie υπάρχει και εδώ! Το πιο σημαντικό είναι διάφορα μικρά διαμαντάκια που πέφτουν κατά καιρούς και καλά θα κάνετε να μην τα αφήνετε να εξαφανίζονται. Αν καταφέρετε να μαζέψετε και τα επτά διαμαντάκια που απαιτούνται και φάτε τον μεγάλο κακό του κάθε επιπέδου, τότε ένα σεντούκι θα πέσει στα πόδια σας το οποίο ανάμεσα σε λιγότερης σημασίας bonus, θα περιέχει και ένα μεγάλο διαμάντι το οποίο θα πρέπει να πάρετε. Αν δεν πάρετε στην κατοχή σας και τα επτά μεγάλα διαμάντια και στα επτά νησιά τότε δεν θα καταφέρετε να πάτε και στα κρυφά επίπεδα.

Ο χρόνος που υπάρχει και εδώ είναι περιορισμένος όπου μπορείτε να βγάλετε ένα επίπεδο. Αυτή τη φορά δεν θα εμφανιστεί μια λευκή φάλαινα να σας κυνηγήσει. Τα νησιά σιγά σιγά βυθίζονται και αν καθυστερήσετε σε ένα επίπεδο θα δείτε το νερό να ανεβαίνει από το κάτω μέρος της οθόνης επικίνδυνα. Και αν δεν προλάβετε να φτάσετε έγκαιρα στη τελευταία πλατφόρμα του κάθε επιπέδου και σας προλάβει το νερό, τότε θα χάσετε μια ακόμη ζωή.

Η έκδοση της Amiga είναι πανομοιότυπη με αυτή του coin op. Στα γραφικά έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και τα χρώματα είναι ιδιαίτερα ευχάριστα. Τα sprites κινούνται ομαλά και ταχύτατα χωρίς προβλήματα. Κάθε νησί διαθέτει τα δικά του γραφικά και διαφορετικούς καλοσχεδιασμένους εχθρούς.

Ο ήχος δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο χωρίς βέβαια να χαρακτηρίζεται κακός. Πέρα από τα βασικά ηχητικά εφέ, η αστέια μουσικούλα που ακούγεται κατά την ...



...διάρκεια του παιχνιδιού αν και ευχάριστη για τα πρώτα επίπεδα, αργότερα καταντά λίγο κουραστική, αλλά χωρίς να είναι ιδιαίτερα ενοχλητική.

Το παιχνίδι είναι άκρως εθιστικό και στην αρχή είναι αρκετά εύκολο. Τα πράγματα όμως δυσκολεύουν σταδιακά και όσο εύκολο φαίνεται στην αρχή, τόσο δύσκολο γίνεται όσο προχωράτε στην περιπέτειά σας. Ειδικά τα τελευταία νησιά χρειάζονται ικανότητες δυνατού gamer και πολύ προσοχή. Το παιχνίδι έχει μια σωστή δομή δυσκολίας και το ρητό practice makes perfect ισχύει και εδώ. Το σίγουρο είναι ότι δεν θα αρέσει σε όλους όσους αγάπησαν το Bubble bobbie και αυτό γιατί το παιχνίδι διαφέρει σχεδόν 100% από τον προκατόχο του. Όμως αν το δοκιμάσετε, το πιθανότερο είναι να κολλήσετε με το Rainbow islands. Και αν κολλήσετε πιστέψτε με, θα κρατήσει για πολύ μα παρα πολύ καιρό. Αναμφίβολα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για την Amiga σας.



Amiga
format

Γραφικά: 90%
Ήχος: 82%
Gameplay: 96%
Γενικά: 92%

Review:
Telonio

Το review είναι του φίλου Alucard. Το γραφιστικό θέμα το έκανα το 2010.

A long time ago in a galaxy far,
far away...

...γνωρίζετε τη συνέχεια!



Το review είναι του φίλου Alu-card. Το γραφιστικό θέμα το έκανα το 2010.

STAR WARS

A NEW HOPE

Κι αφού λοιπόν γνωρίζετε μία από τις ταινίες που έμελλε να αποτελέσει σταθμό στην ιστορία της 7ης τέχνης, ίσως γνωρίζετε και τις μεταφορές της σειράς των ταινιών αρχικά στα coin-ops κι έπειτα στα home micros. Την αρχή έκανε η Parker Bros κάνοντας τη μεταφορά του Star Wars IV: A New Hope το 1983 στους υπολογιστές με την απλή ονομασία... Star Wars.

Για να θυμηθούμε λίγο το σενάριο του παιχνιδιού.

Ενώ μαίνεται ο εμφύλιος πόλεμος στο μακρινό γαλαξία, οι επαναστάτες στην πρώτη νικηφόρα μάχη ενάντια στην αυτοκρατορία, κλέβουν τα μυστικά σχέδια για τη δημιουργία ενός υπερόπλου με την ονομασία «άστρο του θανάτου». Το όπλο αυτό δεν είναι τίποτα άλλο από ένα τεράστιο οπλισμένο διαστημόπλοιο όπου έχει τη μορφή ενός πλανήτη και μέσα από το οποίο οι δυνάμεις της αυτοκρατορίας επιχειρούν να κυριεύσουν όλον τον γαλαξία. Αναλαμβάνοντας το ρόλο ενός αγροτόπαιδου (Luke Skywalker) το οποίο όμως διαθέτει ιδιαίτερες ικανότητες θα πρέπει να διεισδύσουμε μέσα στις γραμμές του εχθρού με τη βοήθεια του διαστημικού μας σκάφος X-Wing και να καταστρέψουμε το άστρο του θανάτου.



Το παιχνίδι εξελίσσεται κατά την τελευταία μάχη της ταινίας στην οποία τα μαχητικά διαστημικά σκάφη της επανάστασης εφορμούν κατά της αυτοκρατορίας. Οι προγραμματιστές της Parker Bros αντί για raster graphics χρησιμοποίησαν για τη μάχη vector (φαίνεται είχαν καλούς μαθηματικούς) όπως ακριβώς και στην arcade έκδοση, προσπαθώντας να μεταφέρουν την αίσθηση της πλοήγησης του σκάφους μέσα από το πιλοτήριο.

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 πίστες οι οποίες αποτελούν 1 wave. Τα waves είναι άπειρα αλλά μετά από το 10ο θα έλεγε κανείς πως επαναλαμβάνονται. Η πρώτη πίστα του παιχνιδιού παρουσιάζει εμάς μέσα στο X-wing να «αστρομαχούμε» με τα αντίπαλα σκάφη (TIE fighters) της αυτοκρατορίας. Διαθέτουμε 4 κανόνια laser τα οποία βάλουν ανά δυάδες κι έναν ηλεκτρονικό στόχο (όπως φαίνεται στο head up display της ταινίας) τον οποίο κατευθύνουμε με το joystick μας. Τα αντίπαλα σκάφη εμφανίζονται συνήθως ανά τριάδες κι εκτοξεύουν εναντίον μας βλήματα τα οποία μοιάζουν με fireballs.

Το σκάφος μας διαθέτει επίσης ασπίδα η οποία αντέχει συνολικά 9 χτυπήματα. Μόλις η ένδειξη shield φθάσει στο μηδέν τότε το X-wing μας καταστρέφεται και... game over. Έχουμε όμως τη δυνατότητα μέσω των κανονιών laser να αναχαιτίσουμε τις αντίπαλες βολές πυροβολώντας απλά εναντίων τους.

Η κίνηση του στόχαστρού μας είναι κανονική για την κατεύθυνση δεξιά – αριστερά, αλλά ανάποδη για την κάτω – πάνω. Αυτό αρχικά ίσως μπερδέψει κάποιους αρχάριους παίκτες και απαιτεί λίγο χρόνο για να τη συνηθίσει κανείς. Στη δεύτερη πίστα του παιχνιδιού, περιπλανιόμαστε με το X-wing ανάμεσα από πανύψηλους πύργους όπου σκοπός μας είναι να καταστρέψουμε την κορυφή τους και παράλληλα να αποφύγουμε τις αντίπαλες βολές (ίσως η ευκολότερη πίστα απ' όλες). Στην τελευταία όμως (3η) στην οποία εισερχόμαστε στο κανάλι του διαστημοπλοίου το οποίο οδηγεί τον πυρήνα του άστρου του θανάτου, θα πρέπει να συνδυάσουμε την ευελιξία του σκάφους μας με τις βολές ώστε να αποφύγουμε τα αντίπαλα εμπόδια και τα laser με σκοπό να πλησιάσουμε στο σημείο όπου μία βολή και μόνο θα καταστρέψει το εχθρικό διαστημόπλοιο. Αν δεν τα καταφέρουμε ξεκινούμε και πάλι από την αρχή της τρίτης πίστας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αν και δίνουν την αίσθηση ενός ψευδοτριδιάστατου περιβάλλοντος είναι μάλλον μέτρια και η κίνηση δεν είναι τόσο γρήγορη όσο θα έπρεπε. Το υπέροχο μουσικό θέμα της ταινίας δυστυχώς ακούγεται μόνο στην αρχή του παιχνιδιού ενώ κατά τη διάρκειά του μας συνοδεύουν μονάχα μέτρια ηχητικά εφέ. Δεν πρέπει όμως να παραγνωρίζουμε το γεγονός πως το Star Wars αποτελεί μια από τις πρώτες προσπάθειες δημιουργίας τρισδιάστατου περιβάλλοντος στον Commodore 64 αλλά και το ότι ως ένα βαθμό μεταφέρει την ατμόσφαιρα της ταινίας στους υπολογιστές μας με εμάς πρωταγωνιστές.



Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλεί το γεγονός πως το 1988 η Domark κυκλοφόρησε τη δική της version του παιχνιδιού ταυτόχρονα με την κυκλοφορία του Star Wars: The Empire Strikes Back, η οποία version θα μοιάζει περισσότερο με το arcade.

Αυτή όμως είναι μια άλλη ιστορία για να διηγηθούμε!

Alucard

Η ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ AMSTRAD

Τα γραφικά είναι και εδώ vector graphics και σας βάζουν μέσα δράση. Βέβαια το animation χάνει αρκετά frames από το πρωτότυπο. Φυσικά μιλάμε για 8 bit μηχανήματα που είναι λογικό τα παιχνίδια τους να διαφέρουν αρκετά από τις εκδόσεις των coin op. Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι ακριβώς τα ίδια με την έκδοση του Commodore. Υπάρχει η θρυλική μουσική στην εισαγωγή του παιχνιδιού αλλά στο κυρίως παιχνίδι επικρατούν μόνο οι ήχοι των ηχητικών εφέ. Και αυτοί μέτριοι όπως πολύ σωστά έγραψε και ο φίλος Alucard στο review του.

Telonio

STAR WARS

THE EMPIRE STRIKES BACK

Μερικά χρόνια μετά την κυκλοφορία του Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back στους κινηματογράφους, η Domark ανέλαβε το 1988 τη μεταφορά της arcade έκδοσης στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές ταυτόχρονα με τη μεταφορά του πρώτου μέρους της ταινίας η οποία είχε πρωτοκυκλοφορήσει από την Parker Bros το 1983 (βλ. προηγούμενο review).

Μιας και οι διαφορές του πρώτου μέρους μεταξύ της έκδοσης της Domark και της Parker Bros δεν ήταν ιδιαίτερα σημαντικές (αν και ομολογουμένως η έκδοση της Domark ήταν πιο κοντά στην arcade), ας δούμε κάποια πράγματα για τη δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού με τον τίτλο Star Wars: The Empire Strikes Back.



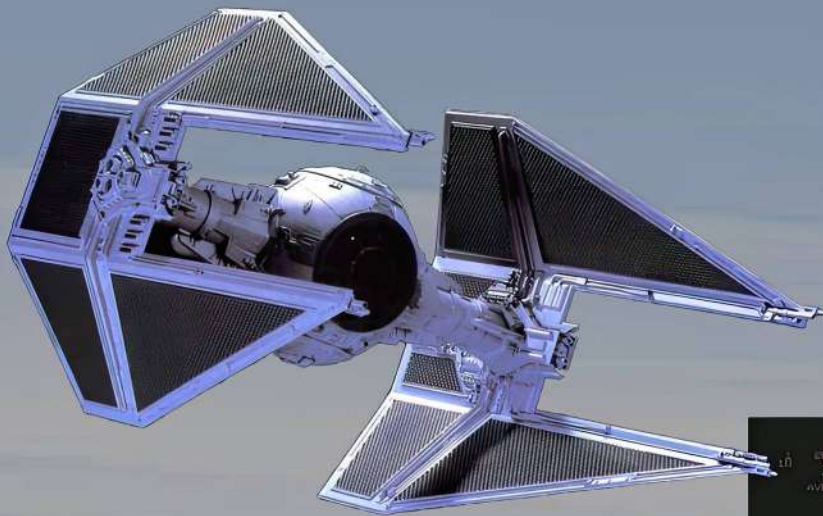
The force is with you, young Skywalker, but you are not a Jedi yet.

Που είχαμε μείνει όμως την τελευταία φορά;
Α, ναι....

Οι επαναστάτες λοιπόν, κατόρθωσαν μια σημαντικότερη νίκη κατά της αυτοκρατορίας καταστρέφοντας το άστρο του θανάτου με τη βοήθεια του μελλοντικού Jedi, Luke Skywalker. Η αυτοκρατορία όμως αποδείχθηκε ιδιαίτερα δυνατή και με μια σειρά αντεπιθέσεων κατάφερε να απωθήσει τους επαναστάτες αναγκάζοντάς τους να αναζητήσουν καταφύγιο στον παγωμένο πλανήτη Hoth όπου οι τελευταίοι κατασκεύασαν και τη βάση τους.

Η αυτοκρατορία εξαπολύοντας στον πλανήτη τα δίδοδα "Probots", επιχειρεί να ανιχνεύσει το κρησφύγετο των επαναστατών και να εντοπίσει τον επίδοξο Jedi ώστε να τους εξολοθρεύσει μια και καλή. Σε αυτό το σημείο ξεκινά και η πρώτη πίστα του παιχνιδιού, με εμάς για άλλη μια φορά στο ρόλο του Luke Skywalker να περιπλανιόμαστε με το φουτουριστικό snowmobile στον

πλανήτη Hoth, προσπαθώντας να εξουδετερώσουμε τα Probots προτού αυτά ανιχνεύσουν τη βάση μας και δώσουν τις συντεταγμένες της στο αρχηγείο της Αυτοκρατορίας. Για το σκοπό αυτό έχουμε στη διάθεσή μας τα κανόνια laser του snowmobile μας με τα οποία πρέπει να στοχεύουμε στην κεφαλή των Probots καταστρέφοντας τους αναμεταδότες κι αποτρέποντας τον εντοπισμό των συμμάχων μας.



Το παιχνίδι για άλλη μια φορά χρησιμοποιεί vector graphics για την αναπαράσταση της μάχης (από οπτική πρώτου προσώπου) η κίνηση των οποίων όμως αυτή τη φορά είναι ένα click πιο γρήγορη από την πρώτη έκδοση του Star Wars.



Ξεκινώντας το παιχνίδι, στο πάνω μέρος της οθόνης παρουσιάζονται πληροφορίες σχετικά με την αποστολή μας αλλά και η ένδειξη της κατάστασης της ασπίδας του οχήματός μας (συνολικά αντέχει 5 χτυπήματα).

Όσα εχθρικά όμως Probots κι αν καταστρέψουμε η πίστα του παιχνιδιού θα τελειώσει μόλις μας... ξεφύγουν 4. Συνεπώς, σε αυτήν την πίστα το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι απλά να μαζέψουμε όσους περισσότερους πόντους μπορούμε.



Όσα εχθρικά όμως Probots κι αν καταστρέψουμε η πίστα του παιχνιδιού θα τελειώσει μόλις μας... ξεφύγουν 4. Συνεπώς, σε αυτήν την πίστα το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι απλά να μαζέψουμε όσους περισσότερους πόντους μπορούμε.

Αν κατορθώσουμε να μαζέψουμε πάνω από έναν αριθμό (και για κάθε πίστα που το καταφέρνουμε) μας δίνεται ένα από τα 4 γράμματα της λέξης JEDI. Όσες δηλαδή και οι πίστες του παιχνιδιού οι οποίες αποτελούν 1 wave. Όταν συμπληρώσουμε όλη την λέξη θα μας δοθούν extra πόντοι.



Ας συνεχίσουμε όμως.

Αφού λοιπόν τα αντίπαλα Probots προδώσουν τη θέση μας, η Αυτοκρατορία αποστέλλει στον πλανήτη, τις... μηχανικές καμήλες (όπως τις ονομάζαμε τότε) AT-AT Walkers. Κι εδώ ξεκινά η δεύτερη πίστα, με εμάς ακόμη καβάλα στο μαχητικό μας snowmobile να ελισσόμαστε γύρω από τα Walkers προσπαθώντας να τα εξολοθρεύσουμε. Κι αυτό θα το καταφέρουμε είτε με το να τα καταστρέψουμε πυροβολώντας τα κανόνια τους (αδύνατο σημείο), είτε εκτοξεύοντας εναντίον τους σχοινί το οποίο τυλίγεται στα πόδια τους και τα ανατρέπει.

Παράλληλα, θα αντιμετωπίσουμε και πάλι τα Probots τα οποία εκτοξεύουν βλήματα fireballs εναντίον μας. Η πίστα τελειώνει τη στιγμή στην οποία ένας κέρσορας στο πάνω μέρος της οθόνης φθάσει στο τέλος μιας ευθείας ο οποίος προχωρά κάθε φορά που αποτυγχάνουμε να καταστρέψουμε ένα Walker ή ένα Probot τα οποία στη συνέχεια χτυπούν τις γεννήτριες των συμμάχων μας.

Τι άλλο μπορούμε να κάνουμε όταν η βάση μας έχει καταστραφεί ολοσχερώς από τα αντίπαλα πυρά, παρά να διαφύγουμε με το διαστημόπλοιο του Han Solo, "Millennium Falcon". Αρχή της 3ης πίστας λοιπόν και σε αυτό το σημείο αναλαμβάνουμε το ρόλο του Han Solo και την πλοήγηση του σκάφους όπου προσπαθούμε να αποκρούσουμε την επίθεση των TIE fighters σε μια μάχη η οποία θυμίζει αρκετά το πρώτο παιχνίδι.

Αν τα καταφέρουμε περνάμε στην 4η και τελευταία πίστα στην οποία συνεχίζοντας το σενάριο της ταινίας, θα εισέλθουμε σε μια βροχή μετεωριτών τους οποίους πρέπει να αποφύγουμε μανουβράροντας σωστά (και κυρίως γρήγορα) το Millennium Falcon.

Μετά και την τελευταία αυτή πίστα, το παιχνίδι ξεκινά από την αρχή αλλά στο wave 2 στο οποίο η δυσκολία αυξάνεται αισθητά. Τα waves φυσικά δεν τελειώνουν ποτέ και μπορεί κανείς να παίζει με τις ώρες ή και τις... μέρες!

Συνολικά, η δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού Star Wars: The Empire Strikes Back αποτελεί σαφή βελτίωση της πρώτης με τις πίστες να εναλλάσσονται με πιο ομαλό τρόπο μεταξύ τους και την κίνηση των sprites να είναι αρκετά πιο φυσική (τουλάχιστον από αυτή της Domark για τον Commodore 64). Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν παρουσιάζουν κάτι το αξιόλογο για ακόμη μια φορά αλλά το gameplay είναι αισθητά καλύτερο του προκατόχου του.

Να περιμένουμε άραγε κάτι ακόμη καλύτερο στο τρίτο μέρος του παιχνιδιού;

Θα δούμε..

Alucard

Η ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ AMSTRAD

Για μία ακόμη φορά η έκδοση του Amstrad δεν έχει να μας προσφέρει ουσιαστικές διαφορές. Πανομοιότυπο με το πρώτο παιχνίδι, οι προγραμματιστές χρησιμοποίησαν τα ίδια γραφικά. Εδώ όμως βλέπουμε μια πολύ ελαφρά βελτίωση στο animation. Στον τομέα του ήχου ακούμε πλέον τα γνωστά μουσικά κομμάτια του Star Wars μαζί με τα εξίσου γνώριμα ηχητικά εφέ.

Συνολικά πρόκειται για μια μικρή αναβάθμιση του πρώτου μέρους που άξια φέρει τον τίτλο The empire strikes back. Αν σας άρεσε το a new hope τότε σας εγγυώμαι πως δεν θα απογοητευτείτε με αυτό.

Telonio

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI

Το τρίτο μέρος του παιχνιδιού και 6ο !!! για μια από τις γνωστότερες και επικότερες ταινίες του George Lucas, ήρθε στις βιτρίνες των καταστημάτων ηλεκτρονικών παιχνιδιών το 1988 για άλλη μια φορά από τη Domark.

Ο τίτλος του παιχνιδιού όμοιος φυσικά με αυτόν της ταινίας Star Wars: Return of the Jedi. Άραγε ο τίτλος ήταν «μια από τα ίδια» χρησιμοποιώντας τα γνωστά vector γραφικά που μας είχε συνηθίσει η Domark ή θα είχαμε κάτι πιο... πρωτότυπο;

Όπως ήταν ίσως αναμενόμενο, η Domark αποφάσισε να μην το παρακάνει με τα πολύγωνα γραφικά αλλά να δημιουργήσει ένα παιχνίδι το οποίο αισθητικά μοιάζει περισσότερο με τα shoot 'em ups της εποχής. Τι έχουμε όμως να αντιμετωπίσουμε αυτή τη φορά και ποια η αποστολή μας;

Μετά την καταστροφή του άστρου του θανάτου η Αυτοκρατορία ανασυγκροτείται και πάλι κατασκευάζοντας ένα 2ο και ισχυρότερο διαστημόπλοιο Death Star. Οι επαναστάτες μαθαίνοντας για τα σχέδια της

SCORE 0350790 LIVES 9 BONUS 360000



SCORE 0061950 LIVES 7 BONUS 090000



Αυτοκρατορίας οργανώνουν την επίθεσή τους με σκοπό την οριστική απαλλαγή από την τυραννία αλλά και την εξολόθρευση του ίδιου του αυτοκράτορα Palpatine. Για να το κατορθώσουν αυτό, σχεδιάζουν την καταστροφή του σταθμού γεννήτριας της ενεργειακής ασπίδας του Άστρου του θανάτου η οποία βρίσκεται στον πλανήτη Endor.

Καταστρέφοντας τη γεννήτρια, το Death Star (του οποίου η κατασκευή δεν έχει ολοκληρωθεί), θα είναι ανυπεράσπιστο. Εκεί με τη βοήθεια των ιθαγενών πλασμάτων Ewoks θα επιχειρήσουν την τελική επίθεση ενάντια στην αυτοκρατορία.

The alliance... will die. As will your friends. Good, I can feel your anger. I am defenseless. Take your weapon. Strike me down with all of your hatred and your journey towards the dark side will be complete!

Ξεκινώντας το παιχνίδι λοιπόν και μετά την εισαγωγική εικόνα του παιχνιδιού, μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε το βαθμό δυσκολίας μεταξύ easy, medium και hard. Καλό θα είναι να εξασκηθούμε στο easy αρχικά μιας και το Return of the Jedi δεν είναι και ό,τι πιο εύκολο έχει παίξει κανείς.

Στην 1η πίστα του παιχνιδιού αναλαμβάνουμε το ρόλο της Πριγκίπισσας Leia η οποία πάνω σε ένα αιωρούμενο speeder bike θα προσπαθήσει να αποφύγει τους αντίπαλους Stormtroopers και τα φυσικά εμπόδια του δάσους μέχρι να φθάσει στο χωριό των Ewoks. Βλέπουμε την πίστα να εξελίσσεται σε διαγωνία κατεύθυνση με το όχημά μας να κινείται με αρκετά υψηλή ταχύτητα. Τα χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί είναι σωστά με μικρή παραφωνία αυτών των sprites (τουλάχιστον στην έκδοση για τον Commodore 64). Μπορούμε να πυροβολούμε από το speeder bike μας αλλά και να εκτοπίζουμε των αντιπάλων χτυπώντας τα με το δικό μας και πετώντας τους στα δέντρα. Τα Ewoks επίσης έχουν στήσει παγίδες με κορμούς και σχοινιά για να σταματήσουν την πορεία των αντιπάλων μας. Προσοχή όμως γιατί υπάρχει η περίπτωση να γίνουμε εμείς οι ίδιοι θύματα αν δεν προσέξουμε. Αρκετά διασκεδαστική πίστα.



Το Return of the Jedi ακολουθεί κινηματογραφική εξέλιξη στις πίστες 2 και 3 εναλλάσσοντας τη δράση και δίνοντας την αίσθηση πως εξελίσσονται ταυτόχρονα. Αρκετά πρωτότυπη σαν ιδέα η οποία ξεκουράζει τον gamer από τη μονοτονία.

Impressive. Most impressive. Dobi-Wan has taught you well! You have controlled your fear. Now, release your anger. Only your hatred can destroy me!

Στο επόμενο level θα πιλοτάρουμε το διαστημόπλοιο "Millennium Falcon" και θα επιχειρήσουμε να προσεγγίσουμε το άστρο του θανάτου έχοντας να αντιμετωπίσουμε στην πορεία μας τα εχθρικά Tie Fighters. Θα μας συνοδεύουν όμως δύο X-Wing τα οποία έχουν την ικανότητα να εκτοξεύουν βολές κατά των αντίπαλων σκαφών και τα οποία ακολουθούν την πορεία του δικού μας διαστημοπλοίου. Ίσως η πιο βαρετή πίστα του παιχνιδιού.





Ακόμη ένα κείμενο που έκανα
σε γραφιστική μορφή από τον
φίλο Alucard.

ALTERED BEAST

Commodore 64

Review: Alucard



Θυμάστε πολλά παιχνίδια μέχρι το 1988 στα οποία ο ήρωας να μεταμορφώνεται σε λυκάνθρωπο;

Όχι; Ε, λοιπόν προσωπικά δεν θυμάμαι έστω ένα. Μεγάλο κρίμα το ότι μικροί, δεν μπορούσαμε να χαρούμε έστω και ηλεκτρονικά αυτό που μας προκαλούσε δέος βλέποντάς το στις μεγάλες οθόνες. Οι φήμες που ήθελαν ένα νέο παιχνίδι εκείνη την εποχή να δίνει τη δυνατότητα στο χαρακτήρα του πρωταγωνιστή να μεταμορφώνεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε λυκάνθρωπο και σε άλλα τρομακτικά τέρατα σε μια εποχή έξαρσης των βιντεοταινιών τρόμου, προκαλούσαν μεγάλο ενθουσιασμό στις τάξεις των home-users. Και να που οι φήμες στα τέλη του 80', βγήκαν αληθινές και ο... ευχάριστος τρόμος πέρασε και στις οθόνες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το Altered Beast λοιπόν κυκλοφόρησε το σωτήριο έτος 1988 από την Sega, ενώ η μεταφορά από τα coin-ops στον Commodore 64 έγινε από την Activision το 1989. Η πολυαναμενόμενη αυτή μεταφορά, είχε προκαλέσει μεγάλη ανυπομονησία στους κατόχους 8-bit υπολογιστών, μιας και η καμπίνα της arcade έκδοσης δεν υπήρχε σε όλα τα ουφάδικα της χώρας κι όπως καταλαβαίνετε οι φήμες για ένα καταπληκτικό νέο παιχνίδι, έδιναν κι έπαιρναν.

Για να δούμε όμως πιο αναλυτικά την υπόθεση του παιχνιδιού κι ας επικεντρωθούμε για λίγο στην έκδοση για τον Commodore 64.



*Η Αθηνά, κόρη του Δία απήχθη από τον δαίμονα Θεό Neff του κάτω κόσμου.
Τι είπατε; Ποιος είναι αυτός;*

Οι δυνάμεις μας αυξάνονται προοδευτικά και κορυφώνονται με την μεταμόρφωσή μας σε άλλο ον κάθε φορά που αποκτούμε κάποια power-ups σε μορφή μπλε πνευματικών σφαιρών οι οποίες εμφανίζονται μόνο όταν σκοτώσουμε έναν δικέφαλο γκρι λύκο. Προσοχή όμως, καθώς οι πνευματικές σφαίρες συμπεριφέρονται σαν μπαλόνια ηλίου και δεν υπακούουν στο νόμο της βαρύτητας συνεπώς πρέπει να είμαστε γρήγοροι ώστε να τις προλάβουμε πριν διαφύγουν προς τα... άνω επίπεδα. Κάθε φορά που αποκτούμε από μία, οι δυνάμεις μας αυξάνονται με χαρακτηριστική εμφάνιση υπερδιογκωμένων μυών στο χαρακτήρα μας και την αλλαγή του χρώματος του προσώπου μας στο κάτω μέρος της οθόνης. Με την απόκτηση τριών πνευματικών σφαιρών, πραγματοποιείται η μεταμόρφωση σε ένα από τα πλάσματα που αναφέρθηκαν και τότε τα πράγματα γίνονται (υποτίθεται) ευκολότερα για εμάς.



Ήρθαμε με αγνές προθέσεις.

Γιατί γίνονται ευκολότερα; Διότι η αποστολή μας δεν είναι απλά μια βόλτα στο πάρκο. Είπαμε ολόκληρη Αθηνά απήγαγαν. Δεν υπάρχει λοιπόν απολύτως καμία περίπτωση να μας αφήσουν οι δυνάμεις του κακού να την ελευθερώσουμε άνευ σκληρών μαχών.

Έτσι στην πρώτη πίστα, οι αντίπαλοι περιλαμβάνουν δαίμονες και ζόμπι, σε βαλτώδεις περιοχές συναντούμε πελώρια φίδια και περίεργα slime-bags που μπορούν να κολλήσουν στο κεφάλι μας, σε σπηλιές θα αντιμετωπίσουμε τεράστιες χελώνες και φτερωτούς δαίμονες, ενώ σε κάποιες περιοχές που μοιάζουν με ρωμαϊκή αρένα θα συναντήσουμε δαίμονες και άλλα όντα του κάτω βασιλείου.

Η έκδοση του Amstrad

Δυστηχώς στον 6128 το παιχνίδι βρίσκεται σε μακράν χειρότερη μοίρα. Τα γραφικά είναι αρκετά τετραγωνισμένα λόγω mode 0. Αν στον Commodore το scrolling δεν είναι ομαλό, τότε στον Amstrad είναι απλά απαράδεκτο. Πραγματικά καταστρέφει το gameplay σε συνδιασμό με τα ελάχιστα frames στα sprites. Τουλάχιστο ο ήχος βρίσκεται σε σεβαστά επίπεδα. Στον Amstrad έχουμε δει μακράν πολύ καλύτερα αποτελέσματα

telonio

Ο ήρωας του παιχνιδιού ξεκινά με 3 ζωές και τρεις κάψουλες, όπου στο κάτω μέρος της οθόνης παρουσιάζουν την ενέργεια που έχουμε ανά πάσα στιγμή.

Το Altered Beast αποτελείται συνολικά από πέντε πίστες. Μέσα από τις οποίες ο ήρωάς μας θα περιπλανηθεί σε ένα side-scrolling περιβάλλον. Θα αντιμετωπίσει τις αμέτρητες ορδές των εχθρών τα είδη των οποίων, εμφανίζονται ανάλογα με το περιβάλλον της πίστας. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και ο αριθμός των ζωών που ξεκινούμε -



Ένα από τα πολλά πρόσωπα του Neff.

- μάλλον δεν είναι αρκετός. Αρκούν τρία μόνο χτυπήματα από τους αντιπάλους, ώστε ο χαρακτήρας μας να χάσει μία κάψουλα ενέργειας, ενώ κάποιες φορές τα χτυπήματα είναι αλληπαλά με αποτέλεσμα η ζωή να χάνεται σχεδόν άμεσα. Μία ζωή χάνουμε επίσης άμεσα αν πέσουμε και σε κάποιο λαγούμι της 3ης πίστας.



Κάτσε εκεί και σε λίγο θα νιώσεις το ηλεκτρικό ρεύμα.

- χρησιμοποιεί ηλεκτρική εκκένωση ψήνοντας τους γύρω εχθρούς, η αρκούδα γίνεται... μπάλα και εκτοξεύει από το στόμα μια ουσία που εξουδετερώνει τους εχθρούς (στην αυθεντική έκδοση τους πετρώνει αλλά αυτό δεν πέρασε δυστυχώς στην έκδοση του C-64) και ο τίγρης γίνεται φωτιά και... λάβρα καίγοντας όποιον βρίσκεται σε απόσταση αναπνοής (κυριολεκτικά) από αυτόν.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα βέβαια που θα αντιμετωπίσουμε έχει να κάνει με το χειρισμό του χαρακτήρα μας ειδικά για τον Commodore 64. Το κάθε "altered beast" διαθέτει ειδικές κινήσεις και χτυπήματα τα οποία βέβαια πολλές φορές μάλλον προβλήματα δημιουργούν παρά βελτιώνουν τις ικανότητές του χαρακτήρα μας (ας όψεται ο περίεργος χειρισμός στον Commodore 64). Μάλλον τόση οργή δεν μπορεί να συγκρατηθεί εύκολα και οι κινήσεις είναι ιδιαίτερα νευρικές. Συγκεκριμένα ο λυκάνθρωπος έχει την ιδιότητα να επιτίθεται πέφτοντας πάνω στους εχθρούς με ταχύτητα, ενώ ο δράκος -



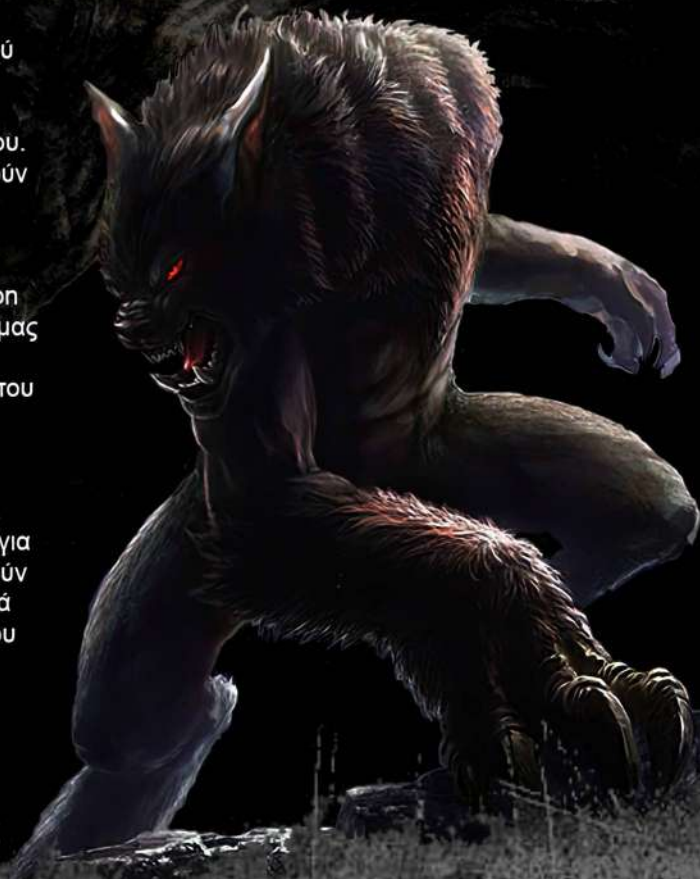
Το πυρ το εξώτερον.

Κάθ' ένας όμως από αυτούς, έχει ένα ασφαλές για εμάς σημείο (θα πρέπει να σταθούμε στο κατάλληλο) όπου πρέπει να βρούμε και να εκμεταλλευθούμε, για να προχωρήσουμε με τις λιγότερες δυνατές απώλειες.

Το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να παίξουν ταυτόχρονα 2 παίκτες κάτι το οποίο ανεβάζει κατά 100% το gameplay του. Οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν και να εξουδετερώνουν τους αντιπάλους με ταυτόχρονα και συνδυασμένα χτυπήματα. Μεγάλο μειονέκτημα όμως το ότι το animation της μεταμόρφωσης του χαρακτήρα μας σε λυκάνθρωπο ή σε άλλο ον, απουσιάζει παντελώς στην έκδοση του Commodore 64.

Ενδιαφέρουσες πάντως οι εικόνες τέλους του παιχνιδιού, στις οποίες δίνεται η εντύπωση πως επρόκειτο για ταινία με τους ηθοποιούς να αφαιρούν τις στολές των λύκων και τα φτερωτά τέρατα να αποδεικνύονται ντεκόρ του σκηνοκώ.

Οι επιθέσεις του χαρακτήρα μας πριν την μεταμόρφωση περιλαμβάνουν κλωτσιές (πατώντας fire), μπουνιές (μπροστά και fire), χαμηλές μπουνιές καθώς και άλματα με κλοτσιές και μπουνιές. Τέλος διαθέτουμε την ικανότητα να σκύβουμε έτσι ώστε να αποφεύγουμε τα αντίπαλα χτυπήματα. Στο τέλος κάθε level και όπως θα περιμένατε, υπάρχει ο μεγάλος boss, ο οποίος συνήθως είναι αρκετά "grotesque" και δύσκολα βγαίνει από τη μέση, καθώς απαιτεί μάλλον υπερβολικό αριθμό χτυπημάτων για να κατατροπωθεί.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σχετικά καλοσχηματισμένα και χρωματισμένα σωστά. Από την άλλη πλευρά, το scrolling μάλλον δεν μπορεί να θεωρηθεί ομαλό. Τέλος, με την σειρά τους τα sprites κινούνται μάλλον νευρικά, δυσχεραίνοντας τον έλεγχο από τον gamer, ενώ όταν ο χαρακτήρας μας μεταμορφώνεται σε κάποιο on, ο έλεγχος γίνεται ακόμη δυσκολότερος.

Το μουσικό θέμα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό (αν δεν επιλέξετε τα ηχητικά εφέ για ακόμη μεγαλύτερη συγκέντρωση),.



Μην το βλέπετε έτσι μικρό, αρκεί μόλις ένα χτύπημα από την ουρά του και...



Η Αθηνά και πάλι ελεύθερη.

Συνοψίζοντας, δε θα έλεγα πως η έκδοση για τον Commodore 64 αποτελεί την καλύτερη μεταφορά που έχει γίνει ποτέ από τα coin-ops, αλλά τόσο η αναμονή του συγκεκριμένου τίτλου όσο και το εντυπωσιακό εξώφυλλο, έκανε τους κατόχους του commodore να περιμένουν με ανυπομονησία και ενθουσιασμό για ατελείωτες ώρες παιχνιδιού.

Τα συμπεράσματα φυσικά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Alucard





Σκοτάδι και ξαφνικά ακούστηκε ένα ανατριχιαστικό σύρισιμο λίγο πιο μακριά. Ανατριχίλα και τρόμος φίλοι μου. Μα και διασκέδαση! Ναι διασκέδαση. Γιατί όχι; Βιβλία, κόμικς, ταινίες. Τα πλάσματα της νύχτας τρύπωνσαν παντού και δεν θα μπορούσαν να κάνουν και αλλιώς. Δεν θα μπορούσαν φυσικά να μην συμπεριλάβουν τους εαυτούς τους και στα computers. Ποιος να το έλεγε στον κόμη δράκουλα πως κάποτε θα έβλεπε τον εαυτό του να κυνηγά θύματα για να πιει αίμα σε computer game; Ακόμη, θα το πίστευε ο Gomez αν του λέγαμε πως κάποια στιγμή, θα έτρεχε σαν τον παλαβός για να σώσει την άκρως περίεργη αλλά πολυαγαπημένη του οικογένεια μέσα στις οθόνες των υπολογιστών; Πάμε λοιπόν να δούμε μαζί μερικά arcade παιχνίδια που έχουν ως θέμα το υπερφυσικό στους 16 bit υπολογιστές. Βγάλτε τα σκόρδα και του σταυρούς από τα παράθυρα και τις πόρτες. Το σκοτεινό review αρχίζει..

Το πρώτο πολυθεματικό review που έκανα το 2010.

16BIT ARCADE HORROR GAMES

Κριτική: Fright Night

FRIGHT NIGHT

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

Παίρνετε τον ρόλο του βρικόλακα Jerry Dandrige και τριγυρνάτε στα δωμάτια και στους ορόφους του σπιτιού σας, προσπαθώντας να βρείτε τους εισβολείς (τον νεαρό γείτονα και τους φίλους του) με σκοπό να



τους ρουφήξετε το αίμα. Κάνοντάς το αυτό, αναπληρώνετε την ενέργεια σας. Μόλις χορτάσετε από όλους τους παρεΐστικους κάθε ορόφου στο σπίτι τότε γυρνάτε στο υπόγειο και στο κρεβάτι σας, εχμ συγνώμη στο κατά τα άλλα αναπαυτικότατο φέρετρό ήθελα να πω και έτσι περνά μία ακόμη νύχτα και ένα επίπεδο. Εκτός από τα υποψήφια θύματα που σας πετάνε σταυρούς, σκόρδα και αγίες γραφές η ενέργεια σας μπορεί να μειωθεί και από περιπλανώμενα φαντάσματα πιθανώς προηγούμενων θυμάτων σας – που μάλλον δικαιολογημένα τα έχουν πάρει άγρια με εσάς. Επιπλέον θα πρέπει να προσέχετε το πάτωμα καθώς κάτι πράσινα χέρια με άγριες διαθέσεις πετάνονται εναντίων σας μειώνοντας ενέργεια. Σαν να μην έφταναν αυτά θα πρέπει να προσέχετε και το ρολόι γιατί μπορώ να εγγυηθώ πως δεν θα είναι καθόλου ωραία εμπειρία αν σας βρει το πρωινό ξέω από το φέρετρό.

Στα background έχουν χρησιμοποιηθεί πολλά χρώματα και υπάρχει αρκετή λεπτομέρεια. Σίγουρα δεν είναι τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει, αλλά έχει γίνει αξιόλογη δουλειά σε αυτό το τομέα. Μάλιστα είναι πολύ πιθανό να χαζεύετε τις μακάβριες λεπτομέρειες σε κάθε οθόνη παρά να κοιτάτε τον δαιμονικό σας χαρακτήρα. Τα sprite αν και μεγάλα σε μέγεθος δεν έχουν την ανάλογη λεπτομέρεια και μοιάζουν να έχουν σχεδιαστεί λίγο πρόχειρα. Το animation (και ειδικά στο sprite του βρικόλακα) είναι λίγο απότομο. Αν είχαν προστεθεί μερικά frame παραπάνω το οπτικό αποτέλεσμα θα ήταν σαφώς καλύτερο.

Ο ήχος είναι το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Υπάρχουν αρκετές μυστηριώδεις μελωδίες που μπορείτε να ακούσετε κατά την διάρκεια της πορείας σας. Καθώς και κάποιοι άλλοι ήχοι, όπως το χαρακτηριστικό ρούφηγμα του αίματος από τα θύματά σας (τι καλύτερο!).

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

Το είδαμε σε Amiga.

22
Κυκλοφορεί για Amiga και Atari ST.

Εταιρία Microdeal

Έτος 1988

NIGHT HUNTER

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

Ξυπνάτε λοιπόν μία κρύα νύχτα και σηκώνεστε από το αγαπημένο σας φέρετρο, με σκοπό να διδάξετε στον κοσμάκη πόσο εξαιρετικά κακός είστε και πόσο άφθονο μίσος τρέφεται στα σπλάχνα σας για αυτόν. Χώρια που πρέπει να τραφείτε. Έλα όμως που σας έχουν πάρει χαμπάρι όλοι οι νοματαίοι και θέλουν με κάθε τρόπο το κεφάλι σας να ποζάρει στον τοίχο δίπλα από το κεφάλι του ελαφιού. Περιφέρεστε λοιπόν μέσα στο κάστρο, σε σπίτια αλλά και στον δρόμο ψάχνοντας κλειδιά που ανοίγουν πόρτες που πρέπει να μπειτε και άλλα αντικείμενα καθώς βέβαια βουτάτε τους περαστικούς για να πάρετε και κανένα μεζεδάκι. Δαγκώνοντας ασφαλώς τους ανθρώπους αναπληρώνετε την ενέργειά σας. Αυτοί όμως είναι διαβασμένοι καλά από ότι φαίνεται. Χρησιμοποιούν εναντίον σας παλούκια, σταυρούς, χριστιανικά βιβλία και αγιασμό. Να ήταν μόνο αυτά θα έλεγα πάλι καλά. Τα ποντίκια έχουν επαναστατήσει εναντίον σας και σας επιτίθενται! Ακόμη και μάγισσες επάνω σε



σκοουπόζυλα! Από την άλλη, εκτός από την σχεδόν ανθρώπινη μορφή σας, έχετε την ικανότητα να μεταμορφώνεστε σε λυκάνθρωπο και σε νυχτερίδα ανάλογα με την περίπτωση (μάλιστα, λυκάνθρωπος και νυχτερίδα μαζί, τι άλλο θα ακούσουμε!). Για παράδειγμα για να περάσετε πάνω από το νερό, δεν θα τα καταφέρετε σαν άνθρωπος ή σαν λυκάνθρωπος, αλλά θα πρέπει να αλλάξετε σε νυχτερίδα για να πετάξετε ψηλά. Σαν λυκάνθρωπος και σαν νυχτερίδα έχετε μια έξτρα ενέργεια εκτός από την ενέργεια της ζωής, που συμβολίζει τον χρόνο που απομένει για την κάθε ανάλογη μεταμόρφωση. Το παιχνίδι αποτελείται από οθόνες οι οποίες αλλάζουν μόλις φτάσετε στην άκρη δεξιά ή αριστερά. Συνεπώς δεν έχουμε scrolling. Θα πρέπει να τα βγάτετε πέρα ανάμεσα σε 30 επίπεδα με 20 οθόνες το καθένα. Συνήθως σε κάθε οθόνη υπάρχουν αρκετά sprite και ανά μερικά βήματα υπάρχει κάτι που θα πρέπει να ασχολείστε. Κάτι φυσικά που κάνει το παιχνίδι αρκετά δύσκολο.



Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και έχουν λεπτομέρεια. Γενικά στα γραφικά του παιχνιδιού έχει γίνει σωστή επιλογή στα χρώματα (που είναι αρκετά) και δένουν μεταξύ τους αρμονικά χωρίς βέβαια να μιλάμε για χρωματική πανδαισία. Καλοσχεδιασμένα sprites με εξίσου καλό animation και λεπτομέρεια. Οι μεταμορφώσεις του βρικολάκα δεν είναι τίποτα το εντυπωσιακό οπτικά αλλά τουλάχιστο γίνονται γρήγορα.

Ο ήχος αποτελείται από τα βασικά ηχητικά εφέ του είδους. Όπως για παράδειγμα ο ήχος που ρουφάτε το αίμα από τα θύματά σας (μα δεν είναι υπέροχος ήχος!), ποντίκια που τσιρίζουν και άλλα χαριτωμένα. Δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο αλλά πάραυτα δεν θα σας απασχολήσουν και ιδιαίτερα.

Το παιχνίδι δεν έχει τίποτα το τρομακτικό αλλά αναβλύζει μία ελαφρά νοσηρότητα από το όλο στήσιμο. Πολύ καλή η ιδέα να ελέγχετε έναν κλασικό και διαχρονικό απέθαντο που διψάει να πιει το αίμα των ανυποψίαστων ανθρώπων. Ο τομέας του ήχου όμως θα έπρεπε να είχε προσεχτεί τόσο όσο τα γραφικά. Λίγη παραπάνω δουλειά θα έδινε σίγουρα καλύτερο αποτέλεσμα. Το gameplay είναι αρκετά εθιστικό αν και τα τελευταία επίπεδα δυσκολεύουν σε απίστευτο σημείο που κάνουν το να δείτε το τελευταίο επίπεδο σχεδόν θαύμα.

Γενικά όμως δεν είναι άσχημο παιχνίδι. Κάθε άλλο μάλιστα. Προτείνετε ελεύθερα σε όσους αρέσουν οι κλασικές ταινίες με τον Bela Lugosi και τον Christopher Lee. Ακονίστε τα δόντια σας λοιπόν γιατί αν το βρείτε συμπαθητικό, τότε μάλλον θα το λατρεύετε.

Το είδαμε σε Atari ST.

Κυκλοφορεί για Amstrad cpc, Amiga, Atari ST, DOS και ZX Spectrum.

Εταιρία Ubi Soft

Έτος 1988



Να τω πω αλλιώς. Ένα νεκροταφείο δεν είναι πάντα το ασφαλέστερο μέρος που μπορεί να βρεθεί κανείς. Έχει πολλούς μόνιμους κατοίκους που αν ξυπνήσουν (λέμε τώρα αν) έχουν εξαιρετικά άγριες διαθέσεις. Στην προκειμένη περίπτωση, αντί να το βάλετε στα πόδια σαν τον τρομαγμένο λαγό, σπλίζεστε με θάρρος (μπορεί και χαζομάρα εξαρτάτε όπως το βλέπει κανείς) και ξεκινάτε την μάχη εναντίον των νεκρών που μόλις διέκοψαν τις διακοπές τους και έχουν όρεξη για λιαγή δράση. Με τις υγείες σας!

Η ιστορία έχει ως εξής. Εσείς, ο κόμης Frederick Valdemar (κόμης από την μία, κάπως ντυμένος κλόουν από την άλλη) μπαίνετε στην στοιχειωμένη γοτθική έπαυλη με σκοπό να καθαρίσετε το σκήνωμα από το κακό που κυριολεκτικά κάνει τρικουβέρτο πάρτι εκεί μέσα. Σας περιμένουν να σας υποδεχτούν με τον μοναδικό και αζεπέραστο τρόπο που γνωρίζουν πολύ καλά τα ζόμπι, οι δαίμονες και τα άλλα ανάλογα πλάσματα του σκότους. Το στυλ του gameplay είναι πέρα από προφανές πως έχει αντιγραφεί από το Ghosts'n'Goblins και το Castlevania.



Όχι πως αυτό είναι κακό αλλά η συνταγή εδώ δεν είναι και τόσο πετυχημένη. Η κίνηση λοιπόν γίνεται με scrolling της οθόνης δεξιά και αριστερά. Μετακινήστε από δωμάτιο σε δωμάτιο. Διάφορα αντικείμενα μπορείτε να βρείτε κατά την πορεία σας μέσα στο σπίτι, όπως για παράδειγμα τα απαραίτητα κλειδιά που ξεκλειδώνουν πόρτες. Όταν ο θαρραλέος κατα τα άλλα, χαρακτήρας σας δεχτεί ένα άγγιγμα από κάποιον εχθρό πεθαίνει με έναν πολύ gore τρόπο. Μάλλον εδώ οι προγραμματιστές το παράκαναν λίγο (δείτε και θα με θυμηθείτε). Έτσι δεν έχετε ενέργεια αλλά αρκεί ένα χτύπημα ή άγγιγμα ενός εχθρικού sprite για να χάσετε μια ζωή. Μόλις χάσετε αρχίζετε από την αρχή του συγκεκριμένου δωματίου που παίζατε. Επίσης ένα σύστημα κωδικίων που υπάρχει στην αρχή του παιχνιδιού, σας επιτρέπει να μην αρχίζετε από την αρχή κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι.

Στα γραφικά έχει γίνει κάποια προσπάθεια και έχει χρησιμοποιηθεί μια σχετικά μεγάλη παλέτα χρωμάτων για να ταιριάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα background είναι πολύχρωμα και έχουν σε μερικά σημεία μεγάλη και αρκετά καλή λεπτομέρεια. Χωρίς βέβαια να περιμένετε να δείτε τίποτα μεγαλοπρεπή background. Τα sprite από την άλλη είναι λίγο περίεργα. Αν και έχουν αρκετά χρώματα επάνω τους, μοιάζουν να είναι λίγο πρόχειρα σχεδιασμένα. Το animation τους χαρακτηρίζετε μέτριο αλλά το scrolling είναι καλύτερο αν και όχι τέλειο. Πέρα από το μέτριο animation των sprite είναι και οι κινήσεις που κάνουν μερικά από αυτά. Δείτε μόνο τις απίστευτες κινήσεις που κάνουν τα ζόμπι σαν ξεχαρβαλωμένα και θα καταλάβετε. Ει όποιος έχει τις βίδες τους να το πει τώρα έτσι:

Ο ήχος αποτελείται από ένα καλό μουσικό κομμάτι που ταιριάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αλλά πολύ γρήγορα καταντά εκνευριστικό και σύντομα θα χαμηλώσετε την ένταση. Ευτυχώς που οι προγραμματιστές λυπήθηκαν τα αυτιά μας και έχετε την δυνατότητα στην εισαγωγή να κλείσετε την μουσική και να ακούτε μόνο τα ηχητικά εφέ. Τα δε ηχητικά εφέ από την άλλη είναι απλά μια τραγικότητα. Το πώς κατάφεραν και σκέφτηκαν να βάλουν να ακούγεται ένας ήχος σαν να κοπανάνε μεταξύ τους κουτάλες όταν χτυπάτε κάποιο εχθρό, ε αυτό είναι άξιο απορίας (εγώ ακόμη ξύνω το καραφλό μου κεφάλι)!

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

Το είδαμε σε Atari ST.

Κυκλοφόρησε για Atari ST, Amiga και DOS.

Εταιρία Astral Vision

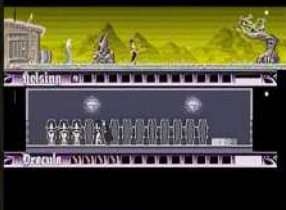
Έτος 1990



Brides Of Dracula

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

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



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



Τα γραφικά είναι όμορφα και έχουν αρκετά έντονα χρώματα. Τα background είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και ο ουρανός διαθέτει αρκετές διαβαθμίσεις μερικών χρωμάτων. Τα sprite είναι μικρά σε μέγεθος και το animation τους είναι κάπως κοφτό, αλλά τουλάχιστο σώζεται από τις περίεργες κινήσεις των χαρακτήρων. Το scrolling είναι πάλι καλά σε καλύτερη μοίρα. Γενικά ο τομέας των γραφικών χωρίς να έχει κάτι το ιδιαίτερο, είναι αρκετά καλός. Ευχάριστα γραφικά αν και έχουμε δει πολύ καλύτερα.

Ο ήχος δεν έχει να μας επιδείξει κάτι το ιδιαίτερο πέρα από το μέτριο εισαγωγικό κομμάτι. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει μουσική αλλά μόνο ηχητικά εφέ τα οποία είναι φτωχά και βασίζονται μόνο στα απολύτως βασικά.

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

Το είδαμε σε Amiga.

Κυκλοφόρησε για Amiga και Atari ST.

Εταιρία Gonzo games.

Έτος 1991

THE ADDAMS FAMILY

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

Αν δεν γνωρίζετε την σειρά The Addams family τότε καλύτερα να αλλάξετε σελίδα. Το παιχνίδι σας θέλει στον ρόλο του αρχηγού της οικογένειας του Gomez. Όπου ανακαλύπτετε με ανησυχία πως τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας σας έχουν εξαφανιστεί και έτσι τριγυρνάτε μέσα στο δαιδαλώδες σπίτι σας ψάχνοντας να τους βρείτε. Φυσικά ο δρόμος δεν θα μπορούσε να είναι απλά εύκολος. Ποτέ δεν είναι έτσι και αλλιώς! Αντιμετωπίζετε λοιπόν οκ λίγα εχθρικά πλάσματα και παγίδες που θέλουν να σας κάνουν την ζωή δύσκολη και να σας αφαιρέσουν με ιδιαίτερη χαρά μία ζωή. Κινείτε λοιπόν τον Gomez με το joystick και χτυπάτε τα εχθρικά sprite πηδώντας επάνω στο κεφάλι τους (σας θυμίζει το Mario!).



Οι εχθροί ποικίλουν από διάφορα περίεργα πλάσμα και περισσότερο θα πρέπει να ανησυχείτε για τις αναρίθμητες παγίδες που υπάρχουν και θέλουν ιδιαίτερη προσοχή για να τις περάσετε. Στις πίστες υπάρχουν σκόρπια χρήματα που μαζεύνοντας τα αυξάνετε το σκορ. Επίσης μην ξεχάσετε να ψάχνετε για μυστικά δωμάτια που κρύβουν εκτός από χρήματα και έξτρα ζωές. Στο τέλος κάθε πίστας λίγο πριν σώσετε κάθε μέλος της οικογένειας Addams, θα πρέπει να βγάλετε από την μέση και τον ανάλογο μεγάλο κακό. Γρήγορη δράση αφού ο πλέον περίεργος χαρακτήρας σας κινείται τόσο γρήγορα που δεν μπορεί να φρενάρει αμέσως. Ε λογικό δεν είναι; έχει χαθεί η οικογένεια του ανθρώπου. Τρεχάτε!

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

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



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

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

Εταιρία Ocean. Έτος 1992



Και τώρα φίλοι μου δυστυχώς θα πρέπει να σας αφήσω. Ήταν πολύ ενδιαφέρον τα παιχνίδια που είδαμε μαζί αλλά βλέπετε η ώρα περνά γρήγορα και το χάραμα πλησιάζει. Μέχρι την επόμενη συνάντησή μας για τα υπόλοιπα τρομακτικά παιχνίδια που αφήσαμε, σας εύχομαι καλό gaming και αν έχετε στοιχειώμενο υπολογιστή, δείξτε του λίγη στοργή. Επίσης ταίστε λίγο επιτέλους αυτό το δύσμοιρο τερατάκι που βρίσκεται τόσα χρόνια κάτω από

κρεβάτι σας στο σκοτάδι. Δώστε του την ευκαιρία να σας δείξει πόσο παιχνιδιάρικο είναι..

Μέχρι την επόμενη φορά..

Τίτλος	Γραφικά	Ήχος	Gameplay	Τεχνικά
Flight Night	39%	92%	69%	89%
Night Hunter	20%	67%	91%	90%
Horror zombies	38%	60%	65%	84%
Brides of Dracula	30%	60%	66%	87%
The Addams f.	24%	99%	94%	94%



Κείμενο του φίλου Alucard. Το γραφιστικό θέμα το έκανα το 2010.

Commmodore 64

FRIDAY THE 13TH

THE COMPUTER GAME

Review: Alucard

*You're with your baby. And you're parked alone
On a summer night. You're deep in love
But you're deeper in the woods...*



Σας θυμίζει κάτι γνωστό ο παραπάνω τίτλος; Φυσικά, αλλά κυρίως την ταινία η επιτυχία της οποίας ώθησε τους κατασκευαστές να μεταφέρουν το 1985 (την εποχή του "Friday the 13th A new Beginning") τον αγαπημένο (sic) μας Jason Voorhees στις οθόνες των ηλεκτρονικών μας υπολογιστών για να μας τρομάξει κι εκεί. Τουλάχιστον έτσι υποσχέθηκε η Domark. Για να δούμε τι κατάφερε.

Δέκα φίλοι αποφασίζουν να περάσουν μαζί τις διακοπές τους ξεφαντώνοντας όπως η νεαρή τους ηλικία επιτρέπει κι επιβάλει. Για να δούμε τι θα επιβάλει και ο Jason μιας και δεν τον ρώτησε κανείς για το αν επιθυμεί να κατασκηνώσουν δίπλα στην "Crystal Lake" στην οποία πνίγηκε μικρός κι αποτελεί πλέον το νέο του σπίτι.



Αναλαμβάνουμε το ρόλο αρχικά ενός κατασκηνωτή του Gerry King ο οποίος αποτελεί την ψυχή της παρέας και των parties, ενώ παράλληλα είναι λάτρης της περιπέτειας. Ίσως να του αρέσει κι αυτή. Μόλις την πρώτη ημέρα άφιξής μας και λίγο μετά τα μεσάνυχτα ξεπακετάροντας, ανακαλύπτουμε σε κάποιο σημείο την αιματοβαμμένη μάσκα του hockey. Καταλαβαίνουμε με τρόπο πως ο Jason είναι και πάλι εδώ ενώ επιπλέον συνειδητοποιούμε πως οι ιστορίες που ακούγαμε γι' αυτή τη λίμνη είναι αλήθεια.

Ποιος θα περίμενε όμως πως ο Jason θα κρυβόταν στο μυαλό και το σώμα ενός από τους κατασκηνωτές με τους οποίους θέλαμε να περάσουμε μερικές ημέρες διακοπών μαζί; Είναι ανάγκη να προστατεύσουμε τους φίλους μας και να εξοντώσουμε τον Jason πριν το κάνει αυτός σε μας. Κι αυτό θα το καταφέρουμε ψάχνοντας γι' αυτόν σε ολόκληρη την κατασκήνωση η οποία αποτελείται από τον αχυρώνα, το νεκροταφείο, το δάσος, το καταφύγιο και τέλος μια εκκλησία μέσα στα οποία οι φίλοι μας κινούνται ανυποψίαστοι για το κακό που τους περιμένει.



Κάθε φορά που κάποιος κατασκηνωτής πέφτει στα χέρια του Jason το παιχνίδι παγώνει και ακούγεται μια κραυγή αγωνίας από το θύμα. Ψάχνοντας, θα εντοπίσουμε το πτώμα του φίλου μας κι αν είμαστε τυχεροί (ή άτυχοι) θα γίνουμε μάρτυρες του φόνου μιας και ο Jason θα αποκαλυφθεί και θα τον αναγνωρίσουμε από τη μαύρη ενδυμασία του.

Σε περίπτωση που δε δοκιμάσει να ξεφύγει, το πιθανότερο είναι να μας επιτεθεί ώστε να γίνουμε το επόμενο θύμα του.

Πως θα αμυνθούμε;

Κατά την περιπλάνησή μας στην κατασκήνωση θα εντοπίσουμε σε διάφορα σημεία κάποια όπλα όπως μαχαίρι, ματσέτα, ακόντιο, πριόνι, τσεκούρι και σταυρούς, τα οποία θα μας βοηθήσουν να του δώσουμε μερικά γερά χτυπήματα και να τον εξοντώσουμε στην ίδια ή σε κάποια άλλη μάχη αργότερα. Αν τα καταφέρουμε, το παιχνίδι ξαναρχίζει με εμάς να παίρνουμε το ρόλο ενός άλλου χαρακτήρα του οποίου οι ιδιότητες (όπως η ενέργεια) μπορούν να διαφέρουν.



Το status κάθε κατασκηνωτή φαίνεται χαμηλά στην οθόνη μας ενώ αν αυτός πεθάνει μια ταφόπλακα θα πάρει τη θέση του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο Jason σκοτώσει όλους τους φίλους μας ή όταν σκοτώσει εμάς ρίχνοντας την ενέργειά μας στο μηδέν. Τέλος, πρέπει να νικήσουμε και το χρόνο καθώς η μάσκα του hockey σήμα κατατεθέν του Jason Voorhees σχηματίζεται στη μέση του κάτω μέρους της οθόνης. Όταν θα έχει πλήρως σχηματιστεί, θα περάσουμε στην αιωνιότητα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι καλά (βέβαια κυκλοφόρησε μόλις το 1985), το μουσικό θέμα όμως είναι ιδιαίτερα κατατονικό καθώς ακούμε κάποια κλασσικά μελαγχολικά κομμάτια όπως το Toccata and Fugue του Bach όταν περιπλανιόμαστε στην εκκλησία και αλλού. Στα συν του και τα ηχητικά εφέ απ' τους θανάτους των κατασκηνωτών τα οποία είναι ιδιαίτερα απότομα και τη νύχτα σε άδειο σπίτι μπορούν να τρομάζουν άσχημα. Η κίνηση των sprites ευτυχώς είναι γρήγορη, αλλά στον τομέα του gameplay το Friday the 13th θα έλεγα πως υστερεί. Γι' το λόγο αυτό ίσως δεν έγινε ιδιαίτερα γνωστό το video game.

Δεν υπήρχε όμως περίπτωση να μην το παίξουν οι λάτρεις των ταινιών τρόμου και να μην εντοπίσουν και μερικά από τα θετικά του στοιχεία.

Εγώ πάντως, άσχημα λόγια για τον Jason δεν πρόκειται να πω, μιας και τελευταία με έχουν πιάσει οι παιδικές μου φοβίες.



No! You CAN'T be alive!

Το τελευταίο review που είχα κάνει πριν το Retroid.

Roadkill

Το Roadkill είναι ένα AGA παιχνίδι που μας ήρθε το 1995. Ο όρος Roadkill μέσα στο παιχνίδι, αναφέρεται σε ένα καταστρεπτικό show αγώνων ταχύτητας με φουτουριστικές φόρμουλες φυσικά κάπου στο μέλλον. Αν λατρέψατε το Super Cars στην 500 προσέλθετε άφοβα για πιο σκληρούς και γρήγορους αγώνες.

Με την πρώτη ματιά το παιχνίδι θυμίζει το Super Cars σαν concept αλλά μόνο εκεί. Η ταχύτητα και μόνο είναι υπερδιπλάσια και είναι κάτι που θα παρατηρήσετε από την αρχή. Σκοπός είναι να τερματίσετε ανάμεσα στους πρώτους τρεις από τους εννέα οδηγούς σε κάθε αγώνα. Επίσης μαζεύετε και χρήματα που μετατρέπονται σε μπάρες χρυσού μετά από κάθε πίστα. Μπορούμε να διαλέξουμε ανάμεσα σε έξι διαφορετικά αυτοκίνητα.

Εδώ μπορούμε να δούμε το σχέδιο της πίστας, κάποια πληροφορία με έναν επιπλέον τρόπο που είναι διαθέσιμος για να καταστρέψουμε τους αντιπάλους και επίσης τα bonus τα οποία θα εμφανιστούν κατά την διάρκεια του αγώνα. Τα bonus στα πρώτα επίπεδα δεν είναι πολλά αλλά καθώς προχωράτε αυξάνονται σημαντικά. Και μερικά αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής για την κατάκτηση της πρώτης θέσης.



SELECT VEHICLE



Για την ακρίβεια έξι αυτοκίνητα με άκρως εντυπωσιακά ονόματα όπως cannon, slam, inferno, hammer, demolition και cyclone. Αφού λοιπόν επιβεβαιώσουμε την επιλογή του αυτοκινήτου που διαλέξαμε, εν συντομία εμφανίζεται με τη σειρά της η οθόνη που μας δίνει τις απαραίτητες πληροφορίες για την πίστα που θα τρέξουμε.

Όταν αρχίσει ο αγώνας στο επάνω μέρος της οθόνης βλέπουμε την θέση που έχουμε ανά πάσα στιγμή. Επίσης τους γύρους που έχουμε κάνει, τους χρόνους και τα χρήματα που κερδίζουμε. Όπως και πόσους αντιπάλους έχουμε καταστρέψει (roadkills). Στο κάτω μέρος έχουμε το ταχύμετρο και τον αριθμό ταχυτήτων (ουσιαστικά ανούσια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού). Την μπάρα ενέργειας που σας απομένει και βεβαίως ένα σκαρίφημα της πίστας, που απεικονίζει σε πια θέση βρίσκεστε εσείς και τα υπόλοιπα αυτοκίνητα. Βέβαια με την ταχύτητα που επικρατεί στο παιχνίδι, θα ρίχνετε μόνο μια ματιά στις παραπάνω πληροφορίες.

Αν οδηγήσετε χωρίς να συγκρουστείτε στα τοιχώματα της πίστας και αποφύγετε σύγκρουση με τους αντιπάλους, τότε θα τους περάσετε αρκετά γρήγορα. Το δύσκολο είναι να κρατήσετε την ιδανική πορεία προς τον τερματισμό. Σε πιο σύνθετες πίστες υπάρχουν βέλη κατεύθυνσης που σας κατευθύνουν ανάλογα. Συνήθως αν χτυπήσετε το τείχος της πίστας επάνω σε μια στροφή, αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα να γυρίσει απότομα το αυτοκίνητό σας τετακέ. Φυσικά χάνοντας έτσι πολύτιμο χρόνο και πιθανώς μια ή παραπάνω θέσεις στην κατάταξη. Τα εχθρικά αυτοκίνητα σε προχωρημένα επίπεδα δεν προσπαθούν απλά να σας περάσουν. Δεν θα διστάσουν να σας χτυπήσουν για να πέσετε επάνω σε καρφιά ή νάρκες!

Τα bonus που εμφανίζονται μέσα στο παιχνίδι είναι διάφορα και δεν πρέπει να τα αγνοείτε. Ενδεικτικά να αναφέρω το bonus atoms που σας κάνει να αντέχετε στις συγκρούσεις με τους αντιπάλους και τα τοιχώματα. Το bonus rockets είναι επίσης αρκετά ενδιαφέρον, αφού με αυτό μπορείτε να εκτοξεύσετε πυραύλους στον προπορευόμενο αντίπαλο με το πάτημα του fire στο joystick. Το missiles bonus από την άλλη πλευρά, σας δίνει την ικανότητα να πετάτε κατευθυνόμενους πυραύλους και είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι.

Όταν καταστρέψετε έναν αντίπαλο, αυτός δεν βγαίνει εκτός γύρου αλλά γυρνάει στην τελευταία θέση. Βεβαίως δεν γίνεται το ίδιο και με εσάς. Αφού αν καταστραφεί το αυτοκίνητό σας, χάνετε μια ζωή και ο γύρος ξεκινά πάλι από την αρχή. Έχετε τρία retries στη διάθεσή σας πριν δείτε το μισητό game over. Προσοχή επίσης και στα καρφιά, που βρίσκονται σε κάποια σημεία στα πλαϊνά κάθε πίστας και μπορούν να σας αφαιρέσουν σημαντική ενέργεια.

Το gameplay είναι αρκετά εθιστικό και είτε θα αγαπήσετε το παιχνίδι από τα πρώτα δευτερόλεπτα ή θα το μισήσετε σχεδόν αμέσως. Στην εισαγωγή λοιπόν μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας. Η επιλογή practice σας βάζει να κάνετε ένα δοκιμαστικό γύρο της πίστας πριν αρχίσει κάθε αγώνας. Έτσι θα πάρετε μια γρήγορη γεύση για το σχήμα της πίστας. Η ταχύτητα είναι η ίδια που επικρατεί και στους κανονικούς αγώνες. Τα bonus εδώ είναι απενεργοποιημένα όπως και οι αντίπαλοι. Μόλις ολοκληρώσετε έναν πλήρη γύρο αμέσως ξεκινά ο κανονικός αγώνας.



Επίσης μπορείτε να επιλέξετε αυτόματες ταχύτητες ή χειροκίνητες. Για αρχή προτείνεται η χρήση αυτο για ευκολία. Η επιλογή για manual προορίζετε για έμπειρους παίκτες. Εδώ οι έξι ταχύτητες κουμπώνουν με την κίνηση του joystick μπροστά.

Ο χειρισμός γενικά κυμαίνεται στα γνωστά επίπεδα. Όμως το scrolling είναι πολύ γρήγορο και απαιτεί εξίσου γρήγορες και σωστές κινήσεις. Κάθε αρχή και δύσκολη, έτσι και εδώ στην αρχή πιθανώς να ζοριστείτε να στρίψετε σωστά σε μερικές κλειστές στροφές. Ευτυχώς στον χειρισμό έχει δοθεί σημασία και οι κινήσεις με το joystick είναι άμεσες.

Γενικά το gameplay είναι προσεγγμένο. Το παιχνίδι διαθέτει ένα αρκετά καλό επίπεδο δυσκολίας που θα παρατηρήσετε από την αρχή. Το πρώτο και δεύτερο επίπεδο είναι εύκολα. Τα ζόρια αρχίζουν από το τρίτο που εκτός από τους αντιπάλους, τις κλειστές στροφές, τα καρφιά και τις νάρκες, υπάρχουν και πυροβόλα σε μερικά σημεία. Όπως καταλάβατε δεν πρόκειται για έναν απλό αγώνα.

Στον τομέα των γραφικών έχει γίνει πραγματικά προσεγγμένη δουλειά. Τα χρώματα είναι πολλά και σωστά μοιρασμένα στην οθόνη η οποία διαθέτει ταχύτατο scrolling. Τα αυτοκίνητα, ο δρόμος και ο γύρω χώρος είναι καλοσχεδιασμένα με προσοχή. Τα οχήματα είναι αρκετά μεγάλα και η κίνησή τους είναι γρήγορη και ομαλή. Επίσης το παιχνίδι διαθέτει parallax scrolling. Απλά παρατηρήστε την πόλη που βρίσκεται κάτω από την πίστα. Αυτό δίνει την αίσθηση πως οι αγώνες γίνονται ψηλά στα σύννεφα.

Ο τομέας του ήχου είναι και αυτός επίσης σε υψηλά επίπεδα και δεν θα αφήσει κανένα παραπονεμένο. Οι ήχοι από τα αυτοκίνητα (αν και τρέχουν συνεχώς σχεδόν στον κόφτη) δεν είναι ενοχλητικός. Συχνά ακούγονται σπινάρια, εκρήξεις και αρκετές ομιλίες σε όλη τη διάρκεια κάθε αγώνα. Κάποια γεγονότα έχουν σύντομες αλλά πολύ δυναμικές και χαρακτηριστικές μελωδίες. Επιπλέον σε κάθε bonus που παίρνετε κατά την διάρκεια του αγώνα, ανακοινώνετε με πετυχημένη digitized φωνή. Η εισαγωγική μουσική του παιχνιδιού είναι απλά καταπληκτική.



Σαν επίλογο δεν έχω ιδιαίτερα σημαντικά αρνητικά σχόλια να προσθέσω. Το παιχνίδι έχει αρκετά εθιστικό gameplay αλλά απαιτεί συγκέντρωση και υπομονή από τον χρήστη. Όσο προχωρούν τα επίπεδα και κάνοντας το παραμικρό λάθος περιμένετε να σας φέρει μερικές θέσεις πίσω στην κατάταξη, και επιπλέον αφαίρεση ασπίδας. Βέβαια όπως είναι αναμενόμενο όσο περισσότερο χρόνο του αφιερώσετε, τόσο μεγαλύτερη πρόοδο θα έχετε.

Είναι καθαρά θέμα χρόνου να μάθετε τις στροφές σε κάθε πίστα. Ενώ το gameplay είναι καλό δεν είναι τόσο ανάλαφρο. Τουλάχιστο όχι τόσο όσο στο Super Cars και στο Nitro. Σε προχωρημένα επίπεδα, επειδή τα sprites είναι μεγάλα και η κίνηση γρήγορη, πρέπει να είστε έτοιμος να κάνετε την σωστή κίνηση τη σωστή στιγμή. Αν όχι τότε απλά δεν έχετε ελπίδα όχι μόνο για την πρώτη θέση, αλλά ούτε για επιβίωση.

Με την δυνατότητα να ρίχνετε πυραύλους και να χτυπάτε τα αντίπαλα αυτοκίνητα να πέσουν σε καρφιά ή βόμβες, το παιχνίδι αποκτά μια άλλη χροιά. Αυτό είναι αναγκαίο σε προχωρημένες πίστες και κάνει τα πράγματα λίγο πιο σύνθετα, από το να μάχεστε ενάντια στον χρόνο και στην τυπκή κατάταξη ενός αγώνα.

Σαν αρνητικό από μια πλευρά, είναι ότι τα γραφικά ενώ είναι πολύ καλά, δεν παρουσιάζουν όμως ιδιαίτερες αλλαγές όσο περνάνε τα επίπεδα. Ουσιαστικά τα γραφικά των δρόμων είναι τα ίδια σε κάθε αγώνα. Τουλάχιστο αλλάζουν τα background γραφικά κάτω από τις πίστες. Δεν είναι απαραίτητα κακό αυτό. Όμως σίγουρα θα είχε περισσότερο ενδιαφέρον αν για παράδειγμα, υπήρχαν αγώνες σε χωμάτινες διαδρομές ή διαφορετικά textures στον δρόμο. Σίγουρα θα ήταν ευπρόσδεκτα από τους περισσότερους. Αφού όπως έχουμε δει η 1200 μπορεί να αποδώσει και καλύτερα γραφικά αποτελέσματα.

Σχετικά με τον ήχο δεν υπάρχει κανένα παράπονο. Απλά αυξήστε την ένταση και απολαύστε την δυναμική μουσική που προσφέρει το παιχνίδι μέσα από τα ηχεία του υπολογιστή σας.

Το παιχνίδι διατίθεται αποκλειστικά σε AGA έκδοση για την 1200 και αποτελείται από τρεις δισκέτες. Δυστυχώς οι χρήστες της 500 δεν θα έχουν αυτό το παιχνίδι στη συλλογή τους. Το Roadkill κυκλοφορεί και σε έκδοση cd για το CD32. Όπου εκεί έχει επιπλέον αποκλειστικά ένα εντυπωσιακό βίντεο μεγάλης διάρκειας στην εισαγωγή.

Αν σας αρέσουν αυτού του είδους arcade racing παιχνίδια, πιστέψτε με δεν θα το μετανιώσετε.

telonio



BATMAN RETURNS

Η κινηματογραφική ταινία *Batman Returns* του Tim Burton (sequel της ταινίας του 1989) έσπασε για ακόμη μια φορά τα ταμεία στις κινηματογραφικές αίθουσες. Ένα χρόνο αργότερα, η Konami μας φέρνει τον σκοτεινό ιππότη στο Super Nintendo.

Το παιχνίδι ακολουθεί την ροή της ταινίας. Στο Gotham City αυτή τη φορά ο υπέρμαχος της δικαιοσύνης Batman, έχει να αντιμετωπίσει τον κακοποιό Penguin και την συμμορία του. Ο Penguin παίρνει με το μέρος του τους περισσότερους κατοίκους του Gotham, και επιχειρεί να γίνει ακόμη και δήμαρχος. Σκοπός του όμως είναι να αρπάξει νύχτα όλα τα πρωτότοκα παιδιά του Gotham. Επιπλέον η παρανοϊκή αλλά σαγηνευτική Catwoman, είναι ήδη στο πλευρό του Penguin, και κάνει την βεβαρημένη κατάσταση στη πόλη ακόμη πιο δύσκολη για τον σκοτεινό εκδίκητή.

Το παιχνίδι ξεκινά λοιπόν στη πρώτη σκηνή δράσης της ταινίας. Στους στολισμένους και φωτισμένους χριστουγενιάρικους δρόμους του Gotham, που η συμμορία του Penguin, τρομοκρατεί τους πολίτες. Οι οποίοι τρέχουν να σωθούν. Ο Batman εμφανίζεται θεαματικά για ακόμη μια φορά. Αυτή τη φορά για να δώσει ένα καλό μάθημα στην συμμορία του Penguin.

Ένα ακόμη side scrolling beat'em up αλλά με διαφορετική προοπτική.

Ουσιαστικά το παιχνίδι είναι ένας κλώνος του Final Fight, όμως διαθέτει αρκετές διαφορές, όπως θα δούμε παρακάτω. Ο ήρωας μπορεί να εκτελέσει διάφορες τακτικές επίθεσης, πέρα από τις κλασικές γροθιές και κλωτσιές που διαθέτουν ανάλογα παιχνίδια.



Μερικές από αυτές είναι η εναέρια κλοτσιά, η ρίψη batarang, να πιάσει έναν εχθρό και να τον πετάξει με δύναμη στο έδαφος ή στο back-ground. Ακόμη, να πιάσει ταυτόχρονα δύο εχθρούς και να χτυπήσει τον ένα με τον άλλο.



Επίσης μπορεί να εκτελέσει μια γρήγορη περιστροφή, χτυπώντας με την μπέρτα του τους εχθρούς που βρίσκονται περιμετρικά του. Άξιο αναφοράς, είναι πως χρησιμοποιώντας την ικανότητα αυτή και όταν χτυπάτε τους αντιπάλους, χάνεται και εσείς ένα μικρό ποσοστό ενέργειας. Μπορεί να μην ακούγεται καλό αυτό, αλλά θα βρείτε ιδιαίτερα χρήσιμη αυτή την ικανότητα, ειδικά όταν σας επιτίθενται αρκετοί εχθροί μαζί.

Οι ικανότητες του ήρωα δεν τελειώνουν εδώ. Αφού μπορεί να εκτελέσει μια βουτιά στον αέρα, και να πέσει επάνω στους εχθρούς κάνοντάς τους σημαντική ζημιά. Ακόμη μπορεί να ρίξει ένα σχοινί και να αναρριχηθεί σε υψηλότερο επίπεδο (απαραίτητο αργότερα στο παιχνίδι).

Μια ακόμη τεχνικής επίθεσης που μπορεί να εφαρμοστεί, είναι και ονομαζόμενο test tube. Πρόκειται ουσιαστικά για μια βόμβα, που εξοντώνει κάθε εχθρό που εμφανίζεται εκείνη τη στιγμή στην οθόνη. Ανδιαφισβήτητα, ο αριθμός ικανοτήτων είναι αρκετά εντυπωσιακός. Δεν έχουμε συναντήσει σε πολλά παιχνίδια τον κεντρικό ήρωα, να διαθέτει τόσες πολλές ικανότητες επίθεσης.

Φυσικά δεν θα μπορούσε να λείψει και ένα κουμπί για άμυνα.

Το πρώτο επίπεδο λοιπόν, έχει σκοπό περισσότερο να σας εκπαιδεύσει να μάθετε τις κινήσεις που μπορεί να κάνει ο χαρακτήρας που ελέγχεται. Οι εχθροί έρχονται σε μικρές ομάδες και σχετικά εύκολα βγαίνουν εκτός μάχης. Μηχανόβιοι που έρχονται καταπάνω σας όπως επίσης κλόουν, που απλά δεν έχουν σκοπό να σας κάνουν να γελάσετε. Η μπάρα στο επάνω μέρος της οθόνης κάθε εχθρικού sprite, αντιπροσωπεύει την ενέργεια του κάθε χαρακτήρα και μειώνεται ανάλογα με το χτύπημα που του δίνετε. Η δική σας ενέργεια ακολουθεί την ίδια λογική.



Μερικοί εχθροί χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή. Για παράδειγμα οι αντιπαθητικοί fat clowns, που αν τους αφήσετε, θα κάνουν ένα άλμα εναντίον σας που δύσκολα μπορείτε να αποφύγετε. Από την άλλη πλευρά οι κόκκινοι διάβολοι, χρειάζονται μια στοιχειώδη τακτική επίθεσης. Αφού βγάζουν φωτιά και μπορούν -



- να σας βλάψουν από απόσταση. Επίσης, μεγάλη προσοχή στους εχθρούς με τους πυραύλους. Αφού μπορούν εύκολα να σας χτυπήσουν από την άλλη άκρη της οθόνης. Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι κλιμακωμένη. Επιπλέον είναι διαθέσιμα προς επιλογή αρκετά επίπεδα δυσκολίας. Οι εχθροί πολλαπλασιάζονται με την πρόοδο, και νέοι εχθροί κάνουν την εμφάνισή τους μέσα στο παιχνίδι.

Για τους τελικούς κακούς σε κάθε επίπεδο, χρειάζεται να τους χτυπήσετε μερικές φορές πριν δείτε την ενέργειά τους να κατεβαίνει. Επιπλέον, κάποιοι μεγάλοι κακοί στα πρώτα επίπεδα δεν είναι μόνοι τους, αλλά έχουν παρέα και άλλα εχθρικά sprites.

Πολύ δύσκολο βρήκα να περάσω την Catwoman. Αφού την πρώτη φορά που έφτασα σε αυτή, μου έφαγε περισσότερες από 17 ζωές.



Μετά από αυτό, το ότι έκανα απέλπιδες προσπάθειες και χτύπησα τον Penguin τουλάχιστον πενήντα φορές πριν χάσει έστω ένα χιλιοστό από την ενέργειά του, αυτό δεν με πείραξε καθόλου. Βέβαια για να μην σας τρομάζω περισσότερο, η απόδοσή βελτιώνετε αρκετά στα επόμενα παιχνίδια.

Ο χειρισμός του Batman είναι εύκολος και άμεσα κατανοητός. Δεν θα πάρει πολύ ώρα για να καταλάβετε τι κάνει κάθε κουμπί του joypad και να μάθετε τις κινήσεις του. Οι γροθιές και οι κλωτσιές (εναέριες και μη) είναι διαθέσιμες ανά πάσα στιγμή. Όμως η ρίψη batarang και η χρήση του σχοινιού, είναι διαθέσιμα σε συγκεκριμένα σημεία κάθε επιπέδου.

Η τακτική επίθεσης των εχθρών σας, δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Αφού απλά προσπαθούν να πλησιάσουν και να σας χτυπήσουν με όποιο τρόπο μπορούν.

Έτσι είναι εύκολο να καταλάβετε τις κινήσεις τους και να κινηθείτε ανάλογα. Βέβαια τα πράγματα περιπλέκονται αρκετά, όταν συγκεκριμένα εχθρικά sprites, εξαπολύουν πιο περίτεχνες επιθέσεις όπως άλματα ή σας ρίχνουν ρουκέτες και βόμβες ή όταν απλά, μαζεύονται πολλοί εχθροί ταυτόχρονα στην οθόνη.



Συνεπώς όσο εύκολο και αν φαίνεται στην αρχή, τα πράγματα δυσκολεύουν σταδιακά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά εντυπωσιακά και θα σας κερδίσουν από την πρώτη στιγμή. Η παλέτα των 256 εντυπωσιακών χρωμάτων του SNES, βοηθά πολύ στον συγκεκριμένο τομέα.

Τα background του παιχνιδιού έχουν δημιουργηθεί με αρκετό μεράκι και είναι πιστά στην ταινία. Επιπλέον διαθέτουν και σωστή αναλογία χρωμάτων.

Τα sprites είναι καλά σχεδιασμένα όπως θα παρατηρήσετε από την πρώτη στιγμή. Ειδικά στο sprite του Batman έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή, καθώς είναι προσεγμένο με κάθε λεπτομέρεια. Έχει μια άκρως επιθετική εικόνα και ταχύτατο animation. Αν και η στολή του είναι σκούρο μπλε και όχι μαύρη όπως στη ταινία. Τα υπόλοιπα sprites δεν είναι ισάξια, αφού είναι ένα σκαλί πιο κάτω σε σχεδιασμό.

Χρειαζόταν λίγο περισσότερη προσοχή για να είναι αντάξια του κεντρικού ήρωα, και η συνολική εικόνα του παιχνιδιού να είναι πιο ομαλή. Το scrolling είναι ομαλό χωρίς προβλήματα και γενικά το animation επίσης δεν αφήνει κακές εντυπώσεις. Τα περισσότερα frames πάντως τα έχει το sprite του Batman. Επίσης υπάρχουν μερικές digitized εικόνες από την ταινία και κάθε φορά που περνάτε ένα επίπεδο. Σίγουρα θα σας βάλουν ακόμη πιο βαθιά στο σενάριο της ταινίας.

Σε συνέχεια, ο τομέας του ήχου κρίνεται και αυτός σε υψηλά επίπεδα, με μουσική υπόκρουση εμπνευσμένη από την ταινία. Δυναμικά μουσικά κομμάτια, που συμβάλουν με επιτυχία στο να δημιουργηθεί η ατμόσφαιρα της ταινίας. Βεβαίως, ακολουθούν τα ανάλογα ηχητικά εφέ των χτυπημάτων, που χαρακτηρίζουν παρόμοια παιχνίδια. Εδώ υπάρχουν κάποιες ενστάσεις, που δημιουργούνται από μερικούς συγκεκριμένους ήχους. Για παράδειγμα, άξιο περιέργειας είναι οι κραυγές των μεγάλων κακών στο τέλος κάθε επιπέδου και κάθε φορά που τους χτυπάτε.

Αυτοί οι ήχοι κάθε άλλο, παρά ανθρωπinoι δεν μπορούν να χαρακτηριστούν. Άλλο πάλι είναι ο ήχος που ακούγεται όταν εμφανίζονται οι τύποι με τις μηχανές στην αρχή του παιχνιδιού.



Όταν ακούσετε αυτούς τους ήχους θα με θυμηθείτε. Είναι ένα πταίσμα και δεν καταστρέφουν το παιχνίδι. Βέβαια σίγουρα θα μπορούσε να έχει γίνει καλύτερη επιλογή.

Πρέπει να παραδεχτώ, πως χάρηκα όταν είδα πως περιλαμβάνετε ένα racing επίπεδο του αγαπημένου μας Batmobile. Το στήσιμο είναι ακριβώς το ίδιο με το Batman the movie της Ocean. Μόνο που εδώ, εκτοξεύεται δίσκους στις εχθρικές μηχανές, που σας ρίχνουν ρουκέτες και αποφεύγετε αυτές που είναι σε σχηματισμό (σκηνές από την ταινία). Δυστηχώς η ίδια συνταγή δεν λειτουργεί το ίδιο αποτελεσματικά όπως και στο παρελθόν.

Το Batmobile είναι αντικειμενικά πολύ όμορφα σχεδιασμένο, με την τουρμπίνα να σκάει και το animation να είναι γρήγορο. Όμως οι εχθροί εμφανίζονται κάπως απότομα μπροστά σας. Έτσι απαιτούνται κινήσεις ακριβείας από εσάς. Όχι τόσο για να τους στοχεύσετε -

- αλλά για να περάσετε ανάμεσά τους χωρίς να τους χτυπήσετε. Το back-ground είναι φοβερό με το Gotham να φέρεται στο βάθος.



Η ροή του επιπέδου δεν είναι ισάξια σε gameplay, και σίγουρα όχι τόσο δυναμική όσο στο Batman the movie. Γενικά δεν είναι άσχημο αυτό το stage και ούτε είναι unplayable. Προσφέρει μια ευχάριστη αλλαγή στο gameplay.

Όμως δεν συγκρίνεται με την ανάλογη πίστα της Ocean "The streets of Gotham city" σε Amiga. Σίγουρα είναι άσχετα μηχανήματα μεταξύ τους, αλλά τα συγκεκριμένα επίπεδα έχουν ακριβώς το ίδιο στήσιμο.





Γενικά το παιχνίδι τα πάει πολύ καλά στο θέμα των γραφικών και του ήχου. Σε κερδίζει -

- από το πρώτο επίπεδο με τα εντυπωσιακά γραφικά που διαθέτει και την μουσική που φέρνει στο μυαλό σκηνές από την ταινία. Το gameplay στο easy και normal mode είναι ζυγισμένο και τα πρώτα επίπεδα είναι αρκετά εύκολα. Βέβαια όσο αφορά την Catwoman και τον Penguin, θα πρέπει να δοθούν αγώνες για να νικηθούν. Αυτό πιθανόν να απωθήσει τους ανυπόμονους παίκτες προς την ολοκλήρωσή του. Ακόμη και στο βαθμό δυσκολίας mania, τα πράγματα είναι μεν ζόρικα, αλλά θα προχωρήσετε αρκετά στο παιχνίδι μέχρι να δείτε την Catwoman να σας ποζάρει με το game over.

Μερικές πολύ καλές λεπτομέρειες δένουν το παιχνίδι περισσότερο. Όπως για παράδειγμα, μπορείτε να πιάσετε έναν εχθρό και να τον πετάξετε με δύναμη στο background, που αν εκεί υπάρχει τζαμαρία ή παγκάκι, τότε αυτά θα σπάσουν.

Αυτό σίγουρα δίνει έμφαση στην δύναμη του Batman. Επίσης το εφέ του χιονιού, που πέφτει στο foreground στο πρώτο επίπεδο, όπως και οι digitized φωτογραφίες, είναι στοιχεία που φέρνουν ακόμη πιο κοντά την ατμόσφαιρα της ταινίας.

Στα options στην εισαγωγή, υπάρχουν αρκετοί ενδιαφέρον παράμετροι που μπορείτε να αλλάξετε. Υπάρχουν αρκετά επίπεδα δυσκολίας και η επιλογή Rest σας δίνει την δυνατότητα να παίξετε ακόμη και με 7 ζωές. Ακόμη με το Key option, μπορείτε να αλλάξετε την διάταξη του joystick στην προτίμησή σας.



Κατά τα άλλα, το παιχνίδι είναι αρκετά διασκεδαστικό με 7 επίπεδα στη διάθεσή σας και αρκετή δράση.

Τα πρώτα επίπεδα είναι σχετικά εύκολα και δεν θα σας δυσκολέψουν ιδιαίτερα. Στο normal με σχετική προσοχή και αν είστε παλιά καραβάνα στα beat'em - up, θα φτάσετε αρκετά μακριά, ακόμη και την πρώτη φορά. Όμως οι γνωστοί μεγάλοι κακοί αργότερα θα σας παιδέψουν πολύ.

Αν το παιχνίδι είχε 2 player mode, θα αποκτούσε ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον και διάρκεια ζωής. Όμως και στην συγκεκριμένη ταινία, ο Batman δεν είχε μαζί του συνεργάτη. Οπότε μην τα θέλουμε όλα δικά μας.

Οπαδοί της ταινίας του σκοτεινού εκδικητή, μα και ακόμη φίλοι των beat'em up, προτείνεται να μην το προσπεράσουν. Το Batman Returns είναι ένα παιχνίδι που στέκει ψηλά στη λίστα με τα καλύτερα παιχνίδια για το Super Nintendo.

Η έκδοση του Megadrive

Στην απέναντι όχθη και στην 16bit κονσόλα της Sega, πρόκειται για ένα εντελώς διαφορετικό αλλά εξίσου ενδιαφέρον παιχνίδι.



Σε αντίθεση, εδώ έχουμε ένα platform game με πολύ λεπτομερή γραφικά που έχουν έντονο το gothic στοιχείο. Μεγάλα sprites με γρήγορο animation και δύσκολο gameplay. Οπωσδήποτε αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.

telonio



MAXIMUS ACTION CARNAGE



Το μοναδικό review για PC που έχω γράψει.

Τα indie παιχνίδια αποτελούν ένα αρκετά μεγάλο μέρος των σύγχρονων παιχνιδιών της αγοράς. Συνήθως δεν πρόκειται για ευφάνταστα παιχνίδια που πίσω από αυτά, οι δημιουργοί τους είναι ομάδες προγραμματιστών με graphic designers και λοιπές ειδικότητες. Αρκετά από αυτά είναι αποτελέσματα ενός ή δύο ατόμων. Αξιόλογα παιχνίδια, που σε κάποιες περιπτώσεις βασίζονται σε ένα remake κάποιου γνωστού συνήθως arcade. Ένα τέτοιο παιχνίδι θα δούμε σε αυτό το review. Ένα παιχνίδι του 2012 με τον τίτλο **Maximus Arcade Carnage** και το οποίο είναι δημιουργία του Ισπανού Bruno R. Marcos.

Όπως μπορείτε να δείτε και από τις φωτογραφίες πρόκειται για ένα remake του κλασσικού arcade **Commando** με κατακόρυφο scrolling. Το **Commando** εμφανίστηκε στις αίθουσες των arcades το 1985 από την Carcom. Στο **Maximus** το σενάριο του παιχνιδιού μας μεταφέρει το 1942 στον πόλεμο μεταξύ Αμερικής και Ιαπωνίας. Παίρνουμε τον ρόλο του στρατιώτη Malone, ο οποίος είναι ο μοναδικός από τα στρατεύματα των ΗΠΑ που δεν καταθέτει τα όπλα. Προικισμένος από τον θεό του πολέμου, ξεκινά μόνος του την μάχη εναντίον του Ιαπωνοέξικου στρατού. Ομολογουμένως παραδοξο μπορεί να χαρακτηριστεί, αλλά και στο **Commando** πριν τόσο χρόνια ο super Joe τα κατάφερε για χαρά μόνος του.

Στο ίδιο μοτίβο του κλασσικού **Commando** ακολουθεί λοιπόν και το **Maximus Arcade Carnage**. Προχωράτε εξοντώνοντας κάθε εχθρικό sprite που συναντάτε με άγριες διαθέσεις προς το μέρος σας.

Ο σκληροτράχηλος Malone ανάβει το τσιγάρο του και ορμά με τόλμη μέσα στο πολυβολείο των ανυποψίαστων Ιαπωνέζων.

Ξεκινάτε με άπειρες σφαίρες και πέντε χειροβομβίδες που μπορείτε να τις αυξήσετε βρίσκοντας στρατιωτικά κουτιά στον δρόμο. Ένα όχι και τόσο διαφορετικό όπλο που μπορείτε να πάρετε είναι ένα άλλο πολυβόλο. Αυτό έχει την δυνατότητα να ρίχνει πιο γρήγορα σφαίρες, αλλά πρακτικά δεν έχει και καλύτερα αποτελέσματα από αυτό με το οποίο ξεκινάτε. Το πιο σημαντικό πράγμα που πρέπει να κάνετε έχοντας το ένα ή το άλλο όπλο, είναι να αποκτήσετε τα bonus της δεύτερης και τρίτης σφαίρας. Δηλαδή να εξοτλίσετε το πολυβόλο σας να μπορεί να ρίχνει ταυτόχρονα τρεις σφαίρες καλύπτοντας έτσι μεγαλύτερο πεδίο βολής προς τους αντιπάλους.



Καταιγιστικά πυρά από κάθε πλευρά.

Το δεύτερο όπλο αλλά και το upgrade σε δεύτερη ή τρίτη σφαίρα μπορείτε να τα βρείτε καταστρέφοντας προτομές που υπάρχουν διάσπαρτες στα επίπεδα. Υπάρχει η λευκή προτομή και η χρυσή. Η λευκή δίνει upgrade σφαίρας και η χρυσή δίνει επίσης upgrade και το δεύτερο πολυβόλο.

Όπως θα παρατηρήσετε από την αρχή οι χειροβομβίδες εκτοξεύονται πολύ πιο μακριά από το **Commando**. Χρειάζεται λίγη συνήθεια για να σας βγάλουν από δύσκολες καταστάσεις. Επιπλέον ζωή παίρνεται κάθε 10.000 πόντους, που με τον ρυθμό του προχωράτε το παιχνίδι δεν αργούν να μαζευτούν. Υπάρχουν και διάφορα bonus διάσπαρτα που μπορούν να αυξήσουν το score σας καθώς και bonus extra ζωής.



Καταστρέφοντας τα πάντα!

Χρόνια μετά θα γυριστούν ταινίες με την δράση του Malone. Μόνος εναντίων όλων.

Υπάρχουν ένα δύο bugs στο παιχνίδι που είναι σπάνια και δεν θα σας απασχολήσουν και πολύ. Το πρώτο είναι πως εμφανίζεται μια μικρή οριζόντια γραμμή σε κάποια σημεία. Δεν είναι συχνό φαινόμενο και τον χαμό που γίνεται στην οθόνη από sprites και σφαίρες είναι πιθανό να μην το αντιληφθείτε καν. Σπανίως υπάρχει πιθανότητα να δείτε και έναν εχθρό να κολλάει στα γραφικά και να μην μπορεί να προχωρήσει. Εσείς βέβαια μπορείτε να συνεχίσετε τον δρόμο σας αγνοώντας τον. Ένα bug που βρήκα και μπορώ να πω πως με ενόχλησε αρκετά, ήταν πως μερικές φορές ενώ περνούσα μια προτομή -

χωρίς να την πυροβολήσω και έχανα λίγο πιο πάνω, το παιχνίδι με έβγαζε πιο πίσω από την προτομή αλλά αυτή είχε εξαφανιστεί. Εκνευριστικό θα έλεγα, γιατί όταν σε σκοτώνουν χάνεις και το upgrade του όπλου και αφού δεν υπάρχει πλέον η προτομή δεν μπορείς να πάρεις το upgrade από εκείνο το σημείο.

Επίσης bug δεν το λες, αλλά για να καταστρέψεις μια προτομή με την μία βολή για να πάρεις το bonus, πρέπει να στοχεύεις ακριβώς στο κέντρο της. Διαφορετικά λίγο δεξιά ή λίγο αριστερά τσάμπα σφαίρες χαλάς, ενώ ταυτόχρονα σε γαζώνουν οι Ιάπωνες με την πρώτη ευκαιρία. Δεν ξέρω αν ο Bruno το έκανε επίτηδες και είναι θέμα προγραμματισμού αλλά αρκετές φορές το να προσπαθείς να πετύχεις το κέντρο ακριβώς ενώ δέχεσαι βροχή από σφαίρες, όπως και να το κάνουμε δεν είναι και ότι καλύτερο.



Κανείς δεν θα μείνει ζωντανός!

Τα γραφικά είναι σαφώς κατώτερα από το Commando όπως μπορείτε να δείτε. Όμως είναι γενικά καλοσχεδιασμένα με λίγα αλλά και σωστά τοποθετημένα χρώματα. Τα backgrounds χωρίς να έχουν κάτι το ιδιαίτερο κάνουν μια χαρά την δουλειά τους. Τα sprites είναι αρκετά μικρά αλλά και αρκετά πετυχημένα στον σχεδιασμό τους. Η αλήθεια είναι πως το μικρό τους μέγεθος δεν άφησε και πολλά περιθώρια για λεπτομέρειες. Παρατηρήστε όμως λίγο το τσιγάρο στο στόμα του Malone. Προσωπικά εκτιμώ ιδιαίτερα δημιουργούς remake παιχνιδιών που δεν προσπαθούν να φτιάξουν glamorous hd γραφικά.

Βασίζονται στην παλιά σχολή του styl φτιάχνω τα γραφικά pixel προς pixel. Θέλει δουλειά και αυτό, αλλά πάνω από όλα θέλει και μεράκι. Αγάπη για τα παλιά κλασσικά arcades που και εμείς οι ίδιοι αγαπήσαμε.

Ο τομέας του ήχου στέκει και αυτός με την σειρά του σε αρκετά υψηλό επίπεδο για το είδος του παιχνιδιού. Τα μουσικά θέματα του παιχνιδιού θυμίζουν ήχους 16bit και όπως μας πληροφορεί στα credits ο Bruno, είναι δημιουργίες ενός Jake Vit Kaufman. Το μουσικό κομμάτι που ακούγεται κατά τη διάρκεια της πορείας σας είναι εμπνευσμένο και με σωστή ένταση έτσι ώστε να μην σας κουράζει. Κατά τα άλλα υπάρχουν οι κλασσικοί ήχοι των πυροβολισμών και των εκρήξεων όπως θα περιμέναμε σε κάθε ανάλογο παιχνίδι. Η μουσική αλλάζει κάθε φορά που φτάνετε στο τέλος κάθε πίστας και πρέπει να αντιμετωπίσετε μερικές δεκάδες εχθρούς μαζί.

Το περί πατρίδος έχει πάει περίπατο, ο αφανισμός των Γαπωνέζων για τον Malone έχει γίνει προσωπικός στόχος.

Το gameplay είναι δύσκολο και χρειάζεται μεγάλη προσπάθεια για να προχωρήσετε και να δείτε τα ανώτερα επίπεδα. Εδώ είναι όμως και η ουσία του παιχνιδιού, το ζουμί. Δεν καθλώνει κανένα με τα γραφικά του. Όμως το παιχνίδι στοχεύει να σας κρατήσει κοντά του προσφέροντας δυναμικές μάχες με φρενήρη ρυθμό. Αλλά ας δούμε τα πράγματα πιο αναλυτικά. Αν δεχτείτε μια σφαίρα τότε χάνετε και αν σας έχουν απομείνει ζωές επιστρέφετε στο προηγούμενο checkpoint. Χρειάζονται αρκετά γερά νεύρα για να έχετε φτάσει σε προχωρημένο επίπεδο έχοντας εξοντώσει ολόκληρες στρατιές από εχθρούς. Ενώ το παιχνίδι δεν αφήνει και πολλά περιθώρια να σκεφτείτε την επόμενη κίνηση, είναι πιο εύκολο

- από το Commando. Η κίνηση του ήρωα αλλά και των εχθρών δεν είναι τόσο γρήγορη εδώ. Όπως επίσης και οι θανατηφόρες ριπές έχουν πιο αργό ρυθμό. Στο Commando αν δεν δώσεις την απαραίτητη προσοχή στα 3 δευτερόλεπτα έχεις χάσει πανυγηρικά. Στο Maximus έχεις μερικές πιθανότητες να επιβιώσεις απερίσκεπτα λίγο παραπάνω.

Γενικά το gameplay θα σας ξυπνήσει αναμνήσεις από τις παλιές arcade εποχές. Μοιάζει αρκετά με το φοβερό Commando και θυμίζει και το αξέχαστο Ikari Warriors, παρ'όλο που δεν υπάρχει 2 player mode.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και στην εισαγωγική οθόνη, πατώντας το esc μπορούμε να αλλάξουμε ορισμένες παραμέτρους. Για παράδειγμα μπορούμε να κάνουμε redefine keys στο πληκτρολόγιο, να αλλάξουμε σε fullscreen mode, φωτεινότητα και φίλτρα που θυμίζουν crt οθόνη. Ακόμη μπορούμε να συνδέσουμε και control pad για τους αθεράπτευτους λάτρεις των κονσολών.

Στο μέλλον ο κόσμος θα μιλά για έναν μοναχικό ήρωα που άναψε το τσιγάρο του επάνω στην κορυφή του όρους Φούτζι-γιάμα.

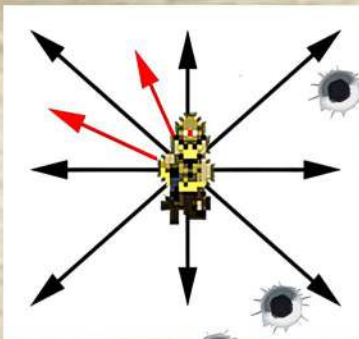


Και που βασίζετε η δυσκολία αυτών των παιχνιδιών;

Κατά βάση σε δύο κύριους παράγοντες. Ο πρώτος είναι ο χειρισμός και η δυνατότητα κίνησης σε οκτώ κατευθύνσεις. Πιο αναλυτικά, μπορούμε για παράδειγμα να πάρουμε την κατεύθυνση προς την αριστερή πλευρά του παίκτη, από την μέση και επάνω. Έτσι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δύο κατευθύνσεις αριστερά ευθεία και διαγώνια προς τα επάνω αριστερά. Αφήνουμε όμως δύο σημαντικές περιοχές εκτός κάλυψης. Η μία είναι η περιοχή ανάμεσα στην κατεύθυνση αριστερά ευθεία και διαγώνια επάνω αριστερά, και η δεύτερη είναι η περιοχή διαγώνια επάνω αριστερά και ευθεία επάνω. Σε αυτές τις κατευθύνσεις δεν μπορούμε να κινηθούμε και συνεπώς να πυροβολήσουμε. Λόγω του μεγάλου αριθμού των εχθρών, συχνά βρίσκονται σε αυτές τις κατευθύνσεις σε σχέση με εμάς όπου εκεί δεν τους πιάνουν οι βολές μας. Αν είχαμε την δυνατότητα να κινήσουμε τον ήρωα σε 360 μοίρες τότε το παιχνίδι θα ήταν πολύ εύκολο και μάλλον άδικο. Αφού με απλές περιστροφές θα καθαρίζατε το πεδίο γύρω σας.

Ο δεύτερος παράγοντας είναι καθαρά θέμα προγραμματισμού και είναι η μικρή εμβέλεια των βολών μας προς τους εχθρούς. Πράγμα που σημαίνει πως πρέπει να πλησιάζετε σχετικά τους εχθρούς πριν τους πυροβολήσετε. Βέβαια αυτή η δυσκολία αντισταθμίζεται κάπως, αφού και τα περισσότερα εχθρικά πυρά έχουν την ίδια εμβέλεια με την δική σας. Στα παραπάνω προσθέστε και τις ανελέητες ορδές εχθρικών sprite που κάνουν την εμφάνισή τους συνεχώς στην οθόνη με άκρως επιθετικές διαθέσεις.

Παρατηρείστε στο γράφημα που ακολουθεί τα δύο κόκκινα βέλη αριστερά από το sprite, είναι δύο κατευθύνσεις που δεν είναι επιτρεπτό να ακολουθήσει κανείς λόγω της 8 way κίνησης. Διαδοχικά φανταστείτε και στα άλλα κενά σημεία τα αντίστοιχα κόκκινα βέλη. Δεν χρειάζεται να δούμε και γράφημα για τα παιχνίδια με 4 way κίνηση έτσι;



Τώρα γνωρίζεται γιατί δεν μπορείτε να πετύχετε αυτόν τον Γιαπωνέζο που έρχεται ελαφρώς διαγώνια, και δεν μπορείτε να τον πετύχετε παρά τους γεμιστήρες που αδειάζεται. Όχι δεν είναι άδικο, είναι απλά ο τρόπος που κινούνται τα sprites σε αυτά τα παιχνίδια.



Εν κατακλείδι το παιχνίδι παρά την αυξημένη δυσκολία του είναι ενδιαφέρον και αρκετά εθιστικό. Σε όσους άρεσε το Commando και το Ikari warriors επιβάλετε να δοκιμάσουν και αυτό. Οι υπολοίποι αξίζει να το κατεβάσετε εφόσον σας αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια. Η δυσκολία του σίγουρα θα απογοητεύσει αρκετούς και θα το παρατήσουν γρήγορα. Όμως αυτού του είδους η δυσκολία είναι που το κάνει να έχει αντοχή στον χρόνο. Απευθύνετε κυρίως σε gamers που διαθέτουν την υπομονή να το μάθουν και σε άτομα που δεν τα πατανέ εύκολα. Αν ψάχνετε για παιχνίδι με χαλαρό gameplay τότε καλύτερα να κοιτάξετε αλλού.

Μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν από το site του Bruno στη διεύθυνση www.bruneras.com. Διαθέτει μερικά ακόμη πραγματικά αξιόλογα remakes των 80s που αξίζουν την προσοχή σας.

Ακολουθεί μια δεύτερη γνώμη από τον αγαπημένο μου φίλο Τάσο.

telonio

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

"Δεύτερη γνώμη" σε review του θρυλικού Telonio! Μα τον Κρομ! Τι έκανα για να αξίζω τέτοια τιμή! Έχουμε και λέμε: "Τω καιρώ εκείνω", είχα την τύχη και συνάμα την ατυχία να παίξω το ηρωικό Commando στον PC (ένας CGA επιφύλαξης που τραυμάτισε βαθιά την παιδική ψυχούλα μου αλλά και -το μαντέψατε- συνέβαλε στο

να γίνω ο Αντρας που είμαι σήμερα!) και έτσι η τωρινή επαφή μου με το Maximus Action Carnage είναι κάτι σαν εξιλέωση και άφιξη στη "Γη της Επαγγελίας": Ασφαμάτητο "πυρ και κίνηση", συνεχείς αλλαγές κατεύθυνσης, και διαρκές κυνήγι των απόλυτα καθοριστικών για την επιβίωσή μας bonus! Παίζοντας το M.A.C ένιωσα ότι ήμουν σε ένα έγχρωμο Commando και

ταυτόχρονα ότι περιδιάβαινα πίστες βγαλμένες από κάποιο Metal Slug! "Δύο σε ένα" μιλάμε! Αν έχετε κουραστεί με τη σημερινή κατάσταση στα παιχνίδια δράσης, ξεκλέψτε λίγο χρόνο και αφιερώστε τον στο M.A.C! Θα πάρετε μια γερή δόση gaming "τιμιότητα" και αυθεντικά ρετρό αισθητικής!

omenforever

Το άγρυπνο μάτι του ήρωα Malone σε βλέπει πάντα, μην τα παρατάς ποτέ φίλε μου!

VAGGELIS HOGANOS

Εάδερφος του Hulk Hogan

Computers

AMSTRAD

Commodore

sinclair

Χρυσοστόμου Σμύρνης 89
Νέα Σμύρνη



AMSTRAD 464
AMSTRAD 664
AMSTRAD 6128
SPECTRUM ZX
SPECTRUM +2
COMMODORE 64
COMMODORE 128

DISK DRIVES
SOFTWARE
PRINTERS
SCANNERS
FLOPPY DRIVES
FAX
MONITORS

Σκίζουμε τις τιμές!!!

DRAGON'S LAIR



Publisher: Software Projects • Type: Action • Year: 1986 • Platform: Amstrad 6128

Το 1980 οι προγραμματιστές δεν σταματούσαν να μας εκπλήσσουν και μερικές φορές τρίβαμε τα μάτια μας με αυτό που βλέπαμε στην οθόνη (πες φόλες δηλαδή).

Ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι του 1983 από τα arcades με την τότε πρωτοπόρα τεχνολογία laserdisc από την Cinematronics. Τότε ήταν από τα παιχνίδια που είχε τρομερά γραφικά και έκανε μεγάλη εντύπωση μέσα στις arcade αίθουσες αφήνοντας πολλούς με ανοιχτό στόμα. Λίγο αργότερα, παραδόξως, το παιχνίδι βγήκε κυριολεκτικά σε κάθε σύστημα που υπήρχε το 1980 (ακόμη και σε Apple II GS). Τώρα πώς τους ήρθε (και πώς κατάφεραν) να μεταφέρουν δώδεκα λεπτά παιχνιδιού με 50.000 frames animated χαρακτήρων στα 8 bit είναι άξιο απορίας. Και για να μην μακρηγορώ, εντελώς καμία σχέση: Άλλο παραμύθι.

Σενάριο

Ο κατά τα άλλα ρωμαλέος (πόντιος) ιππότης Dirk ζει με την πανέμορφη γυναίκα του Daphne (Καλαματιανή). Εκεί που το νεαρό ζευγάρι χαίρεται τον φλογερό του έρωτά του στα ύδατα της Στυγός, ξαφνικά ένας μεγάλος κόκκινος δράκος κάνει την εμφάνισή του και απαγάγει την Daphne. Όταν το ανακαλύπτει ο Dirk τρέχει στο κάστρο του δράκου που είναι γεμάτο παγίδες και αλλόκοτα πλάσματα. Δεν σας θυμίζει το σενάριο κάτι από το Ghosts'n'Goblins σε γενικές γραμμές;

Αν έβγαине remake του παιχνιδιού σήμερα, είμαι σίγουρος πως το σενάριο θα ήταν κάτι σαν αυτό: Ο Dirk (μεγαλέμπορος ναρκωτικών) είχε παράνομη σχέση με την κοπέλα του δράκου. Αν και μέλος της CIA, η Daphne δεν είχε πάρει χαμπάρι και συνέχιζε την κρυφή ζωή της. Ο βαρόνος δράκος, μέλος μιας τρομοκρατικής οργάνωσης απαγάγει την Daphne γιατί γνωρίζει τους κωδικούς πυρηνικών κεφαλών. Ο Gustav είναι φίλος με τον Dirk αλλά τον προδίδει ενώ διατηρεί και αυτός κρυφή ερωτική σχέση με την Daphne. Ξεκινά ο Dirk και ο Gustav να σώσουν την Daphne αλλά είναι αντίπαλοι. Θα πρέπει να εισχωρήσουν μέσα στο κάστρο των τρομοκρατών και να τα βάλουν με βαριά οπλισμένους τρομοκράτες πριν φτάσουν στον μεγάλο βαρόνο δράκο. Τα πράγματα περιπλέκονται ακόμη περισσότερο όταν το FBI εισβάλει και αυτό μέσα στο κάστρο όπου κρύβονται επικίνδυνα χημικά.

Gameplay

Το arcade παιχνίδι είχε την ιδιαιτερότητα στον χειρισμό του να απαιτεί κινήσεις του joystick συγκεκριμένες στιγμές σε

κλάσμα δευτερολέπτου (έκλεισες τα μάτια σου για μια στιγμή και έχασες). Στην περίπτωση του Amstrad (και γενικά στα 8 bit) το gameplay δεν έχει σχέση με την arcade έκδοση (αν περιμένετε το αντίθετο τότε καλύτερα να κατεβείτε από τον ιπτάμενο πορτοκαλί ελέφαντα με τα τρκουάζ φτερά) και να προσγειωθείτε στο έδαφος.

Όπως είναι αναμενόμενο το gameplay διαφέρει τρομερά από την έκδοση του arcade. Το παιχνίδι έχει οκτώ επίπεδα που θυμίζουν μερικές σκηνές από την arcade έκδοση αλλά πολύ πιο απλοποιημένες και με διαφορετική οπτική γωνία. Αν και δεν χρειάζεται να κάνετε μια κίνηση με το joystick σε συγκεκριμένο χρόνο πλέον, η κίνηση είναι ως επί το πλείστον σε τρεις διαστάσεις. Αυτό σημαίνει πως είναι αρκετά δύσκολο να υπολογίσετε το πού ακριβώς βρίσκεται ο Dirk σε σχέση με κάποιο εχθρικό sprite. Αυτή είναι η δυσκολία του και λιγότερο είναι να το κάνετε μια κίνηση του joystick σε συγκεκριμένο χρόνο.



Γραφικά

Δεν νομίζω να περιμένετε να δείτε τα γραφικά του arcade ούτε στο ελάχιστο στον Amstrad έτσι; Ξεχάστε τα μεγάλα sprites με το φοβερό animation. Επίσης αφήστε πίσω τα τρομερά video. Όλα αυτά είναι όνειρα θερινής νυκτός για τους 8 bit υπολογιστές. Σε αντίθεση λοιπόν, εδώ έχουμε τον Dirk μικροσκοπικό να χοροπηδά δεξιά και αριστερά. Υπάρχουν πάντως και δυο-τρεις σκηνές που το sprite του ήρωα Dirk είναι αρκετά μεγάλο αλλά χωρίς λεπτομέρεια και φυσικά με λίγα και μετρημένα frames. Το καλύτερο είναι η στατική οθόνη της εισαγωγής που δείχνει το κάστρο με το λογότυπο. Όποιος το δει πρώτη φορά θα νομίζει πως τέτοια γραφικά και λεπτομέρεια έχει το παιχνίδι.



Αφήστε τα χοροπηδητά. Η μουσική που ακούτε δεν είναι παραδοσιακά τραγούδια.

Ήχος

Αν δεν σας τρελάνει το μουσικό θέμα στην εισαγωγική οθόνη τότε σίγουρα θα το καταφέρουν οι ήχοι που είναι σκόρπιοι μέσα στο παιχνίδι. Το να πιέξεις το μικρό ηχείο του amstrad να βγάλει τόσο σύνθετους μουσικούς ρυθμούς είναι δύσκολο και σίγουρα ο ήχος γενικά του παιχνιδιού δεν είναι και από τους καλύτερους.



Σωστά αναρωτιέστε ποιός από τους δύο θα κατεβάσει πρώτος το τσεκούρι του επάνω στο κεφάλι σας.

Γενικά

Δεν είναι το παιχνίδι που θα αρέσει στους περισσότερους. Σίγουρα οι οπαδοί της arcade έκδοσης θα το εκτιμήσουν περισσότερο (μπορεί και όχι). Δεν είναι παιχνίδι που έχει συνεχή δράση αλλά σκηνές που πρέπει να κάνετε μερικές κινήσεις. Τα πράγματα είναι ζορικά λόγω των τριών διαστάσεων και σίγουρα θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Τουλάχιστον τα επίπεδα θυμίζουν κάπου τα επίπεδα του arcade αλλά και πάλι δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Αν θέλετε να σπάσετε τα νεύρα σας τότε το Dragon's Lair στον Amstrad είναι το ιδανικό μέσο.

Πριν παίζετε

Πηγαίνετε σε ένα εγκαταλειμμένο κάστρο (έχουμε μερικά στη χώρα μας) με έναν φίλο σας και την κοπέλα του. Εσείς προσποιηθείτε πως είστε ο Dirk κρατώντας ένα πλαστικό σπαθί, ο φίλος σας να φορέσει μια σκούλα σκουπιδιών και να παριστάνει τον δράκο βγάζοντας άναρθρες κραυγές και η κοπέλα του να παριστάνει την Dafne φορώντας μια αποκρίατικη στολή πριγκίπισσας και να τσιρίζει (όχι συνέχεια). Προσποιηθείτε πως αντιμετωπίζετε φανταστικά τέρατα και περνάτε επίσης φανταστικές παγίδες.

Τραβήξτε βίντεο και στείλτε το στο email του περιοδικού για να γελάσουμε λίγο.



Όχι τα πλάσματα αυτά δεν το έσκασαν από κάποιο ζωολογικό κήπο και δεν είναι χορτοφάγα.

WRATH OF THE DEMON

Publisher: Readysoft
Platform: Amiga 500

Year: 1991
Review: telonio

Και αυτή τη φορά, πρέπει να σώσετε τον κόσμο επειδή κάποια κακή οντότητα αποφάσισε έτσι ξαφνικά να εισβάλει στην πραγματικότητα και να φέρει το χάος. Τι καλύτερο σαν αμοιβή από την πανέμορφη ξανθιά κόρη του βασιλιά; Μήπως προτιμάτε το χρυσό που υπάρχει καλά κρυμμένο στα μπουντρούμια του κάστρου; Τώρα αν είστε τόσο τρομερά γκαντέμης, η πιο όμορφη γυναίκα να είναι η κόρη του βασιλιά σε όλο το βασίλειο, μάλλον δεν έχετε και διαφορετική επιλογή.

Σενάριο

Στην εντυπωσιακή κινηματογραφική εισαγωγή του παιχνιδιού, βλέπουμε έναν τύπο που μέσα στην νύχτα με αέρα τρέχει από κάποιον. Σύντομα αυτός πέφτει στο έδαφος νεκρός κρατώντας στο ματωμένο του χέρι ένα σημείωμα. Ο ήρωας του παιχνιδιού παίρνει στο χέρι του το σημείωμα το οποίο αναφέρει τα εξής. "Μια δαιμονική δύναμη μαστίζει το βασίλειό μου. Ένας δαίμονας έχει μαζέψει ορδές από τέρατα και έχουν αναπτυχθεί σε όλη την πλάση. Επαιγόντως πρέπει να βρεθεί κάποιος στρόμητος πολεμιστής για να πολεμήσει τις δαιμονικές δυνάμεις, διαφορετικά όλα τα βασίλεια θα πέσουν. Ο βασιλιάς Λούθερ."

Σύντομα, ο ήρωάς μας βρίσκεται ενώπιον του βασιλιά και της πληθωρικής κόρης του. Ο ίδιος του ανακοινώνει πως ορδές τεράτων ετοιμάζονται να επιτεθούν στο βασίλειο και πως πρέπει να τους σταματήσει αμέσως. Με άλλα λόγια να βγάλει αυτός το φίδι από την τρύπα.

Έτσι λοιπόν, ο ήρωας ανεβαίνει στο πιστό λευκό του άλογο και ξεκινά ενάντια στα τέρατα που θα βρεθούν στον δρόμο του, για να σώσει το βασίλειο ή διαφορετικά, τι μπορεί να κάνει ένας άντρας για μια γυναίκα. Όπως το προτιμάει κανείς. Το επόμενο βράδυ που κάνει μια στάση για να ανακτήσει τις δυνάμεις του και να ρίξει έναν υπνάκο, του επιτίθεται ένα κοντοπίθαρο πράσινο ορκ, ενώ ένα ακόμη όμορφο βρίσκεται επάνω σε έναν βράχο και του πετάει μαχαίρια. Φυσικά όλα αυτά σε φιλικό κλίμα. Αφού λοιπόν ο ήρωας νικήσει τα ορκ, ο δρόμος θα τον οδηγήσει μέσα στην κουφάλα ενός τεράστιου δέντρου. Εκεί θα βρει έναν αστειό μπλε δράκο με επιθετικές διαθέσεις. Ο ήρωας μας με το σπαθί του θα τον νικήσει και μια αιθέρια γυναίκα θα εμφανιστεί μπροστά του και θα του ανακοινώσει πως ο δαίμονας απήγαγε την πριγκίπισσα στο φρούριο του και να τρέξει να την σώσει. Στη συνέχεια μπαίνει σε μια σπηλιά, που οι φήμες θέλουν να μην βγαίνει ζωντανός όποιος εισέλθει.

Όπως θα έχετε καταλάβει ήδη, τα πράγματα πάνε από το κακό προς το χειρότερο. Ίσως τελικά η θηλυκή κατά τα άλλα φώκια με τα μουστάκια και τις φακίδες, που σας έκλεινε το στραβό της μάτι προχτές στο χωριό πονηρά, ίσως να μην είναι και τόσο άσχημη ιδέα τελικά.



Και η περιπέτεια αρχίζει. Σίγουρα ο δαίμονας θα εντυπωσιαστεί όταν θα δει πως φοράτε μόνο το κομμένο παντελόνι σας.



Gameplay

Το gameplay χωρίζεται ουσιαστικά σε δυο τομείς. Στον ένα ο ήρωας είναι επάνω στο άλογο που τρέχει και στο δεύτερο και το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, ο ήρωας περπατάει ή θα τρέχει. Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο γιατί απαιτούνται άμεσες κινήσεις του joystick και επιπλέον το collision detection δεν λειτουργεί απόλυτα σωστά (με άλλα λόγια είναι για τα μπάζα). Στο πρώτο επίπεδο με το άλογο, πρέπει να ηηδίστε επάνω από εμπόδια και παγίδες, χτυπώντας τους εχθρούς που καταφθάνουν γρήγορα προς εσάς και επίσης να σκύβετε και να μαζεύετε τα healing potions. Αν προσθέσετε στα παραπάνω πως και το άλογο τρέχει λες και του έχουν βάλει φωτιά ξέρετε που, όπως καταλαβαίνεται τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα. Στα επόμενα επίπεδα, ο ήρωας περπατάει και χτυπάει τα εχθρικά sprites με το σπαθί του. Και εδώ, θα πρέπει να δίνεται να χτυπήματα με απόλυτη ακρίβεια και το παραμικρό λάθος θα σας κοστίσει να χάσετε λίγο από την ενέργειά σας. Παρόλο που το παιχνίδι σας δίνει αρκετές ευκαιρίες να χτυπήσουν τον χαρακτήρα σας πριν δείτε το game over στην οθόνη σας, αυτό δεν είναι τόσο δύσκολο, αφού οι εχθροί είναι αρκετοί σε κάθε επίπεδο και θα πρέπει να είστε απόλυτα προσεκτικοί με τις κινήσεις του joystick.



Καλύτερα να μην σας πιάσει στα χέρια σας ο Χούλκ

Από την άλλη πλευρά, το παιχνίδι σας προσφέρει να σώσετε την θέση σας ανάμεσα σε κάθε πίστα. Αυτό γίνεται με την χρήση μιας κενής διακετίας και τον συνδυασμό των πλήκτρων ctrl και S. Για να κάνουμε load ένα προηγούμενο σωσμένο παιχνίδι, τότε στην ίδια, στην οθόνη που δείχνει το παιχνίδι όταν τελειώνουμε ένα επίπεδο και είναι να μεταβούμε στο επόμενο, πατάμε ctrl και το L.

Είναι επίσης σημαντικό, πως οι προγραμματιστές μας λυπήθηκαν και όταν χάσουμε στην πορεία μας, στην οθόνη του game over, που δείχνει το κείμενο, αν πατήσουμε το fire τότε αρχίζουμε το παιχνίδι από το επίπεδο που ήμασταν. Επιπλέον θα έχουμε διαθέσιμα και όλα τα potions που είχαμε πριν χάσουμε. Αν απλά δεν πατήσουμε το fire, τότε θα γυρίσουμε στο νέο παιχνίδι από το επίπεδο 1.

Γραφικά

Στα γραφικά έχει γίνει αναμφίβολα εξαιρετική δουλειά. Όμορφες εικόνες με πολλά χρώματα και σωστά τοποθετημένα. Αρκετά μεγάλα καλοσχεδιασμένα sprites με αρκετά καλό animation και parallax scrolling με εντυπωσιακά backgrounds. Μόνο από την εισαγωγή θα καταλάβετε για το επίπεδο των γραφικών. Η εταιρία υποστήριζε πως το παιχνίδι διαθέτει 600 σκηνές δράσεις και πως τα γραφικά φτάνουν τα 3.5mb. Έχουν χρησιμοποιήσει όλη την χρωματική παλέτα της Amiga με εντυπωσιακά αποτελέσματα. Δείτε μόνο τις φωτογραφίες και θα καταλάβετε. Γενικά τα γραφικά ήταν παράδειγμα προς μίμηση (που δυστυχώς δεν τους μιμήθηκαν όλοι).

Ήχος

Τα 9 μουσικά κομμάτια του David Whittaker είναι απλά υπέροχα και ταιριάζουν απόλυτα με την ιστορία του παιχνιδιού. Αν και δεν είναι τόσο επικά και δεν αποπνέουν μυστήριο όπως τα περίφημα μουσικά κομμάτια με Shadow of the beast, αλλά ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού. Επίσης, τα ψηφιοποιημένα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καθαρά και συμβάλλουν ευχάριστα επάνω από τα μουσικά κομμάτια.



Ο τελικός κακός. Μοιάζει λιγάκι τσαντισμένος.

Επίλογος

Αποτελεί αναμφίβολα και μόνο για τον τεχνικό του τομέα ένα από τα εντυπωσιακότερα παιχνίδια της Amiga. Τι να πρωτοαναφέρει κανείς για τα φοβερά γραφικά και τα υπέροχα μουσικά κομμάτια που ακολουθούν τον ήρωα κατά την περιπέτειά του. Όμως η δυσκολία του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη και αυτό θα δυσαρεστήσει αρκετούς. Επίσης διαθέτει μεγάλους χρόνους φορτώματος, αυτό είναι κάτι βέβαια που δικαιολογείται, αφού το παιχνίδι έχει αξιοσημείωτα γραφικά και μουσική. Το save και load state είναι καλοδεχούμενα και όχι κάτι σύνηθες που βλέπουμε σε ανάλογα παιχνίδια. Είναι ένα παιχνίδι, που θα το αγαπήσετε για τα γραφικά και τον ήχο του και πιθανότατα δεν θα σας εντυπωσιάσει το gameplay. Σίγουρα όμως αξίζει μια θέση στη συλλογή σας. Μπορείτε επίσης να το κρατήσετε και να το δείχνετε στον φίλο σας που έχει pc..



Johny Cade

Ποιος θα βγάλει το Excalibur από το βράχο; Το *Knights of the round* είναι ένα παιχνίδι που πρωτο βγήκε στα arcades το 1991 από τη Carcom, σε μια περίοδο που το θέμα ιππότες γνώριζε πέραση (είχαν βγει και κάποιες ταινίες εκείνη τη εποχή π.χ. το Λάνσελοτ το 1995).

Σενάριο

Ο μύθος λέει ότι αυτός που θα βγάλει το ξίφος από τον βράχο θα γίνει ο βασιλιάς, έτσι και έγινε. Ένας νεαρός ιππότης ονόματι Αρθούρος το κατάφερε, αλλά κανείς από τους ευγενείς δεν τον στήριξε και έτσι η χώρα βυθίστηκε στο σκοτάδι και την παρακμή... (Λέγε με Γκαριμπάλντι.)

Ο Αρθούρος ζήτησε τη συμβουλή του ξακουστού μάγου Μέρλιν και αυτός απεφάνθη: «Η δύναμη του χαμένου θρυλικού Δισκοπότηρου μπορεί να ενώσει ξανά τη διαλυμένη χώρα.»

Έτσι, με τη βοήθεια δύο φίλων του (Λάνσελοτ και Πέρσεβαλ) ξεκίνησε την αναζήτηση του ιερού Δισκοπότηρου και παράλληλα τον αγώνα του να ξεπαστρέψει το κακό που είχε κατακλύσει τη χώρα. Οι χαρακτήρες που χειρίζεται ο παίκτης-ες στο παιχνίδι, όπως καλά καταλάβατε, είναι οι τρεις παρακάτω με διαφορετικά χαρακτηριστικά ο καθένας. Ξεκινάμε με τον Αρθούρο. Ναι, αυτός που θέλει να γίνει βασιλιάς. Ίσως ο πιο ισορροπημένος χαρακτήρας βάσει χαρακτηριστικών.

Ο Λάνσελοτ είναι ο ευγενής ιππότης με το μπλε χρώμα που δεν κάνει άλλη δουλειά (σ.σ. Omenforever: Εκτός από το να «φορτώνει» την Γκουίνεβερ) παρά να ψάχνει έναν ικανό αφέντη να υπηρετήσει (το λες και μαζοχισμό). Είναι ο χαρακτήρας με το πιο γρήγορο χτύπημα, που όμως δεν έχει μεγάλη ισχύ (καλός για νέους παίκτες).

Ο γιός του σιδερά Πέρσεβαλ που φέρει πέλεκυ για όπλο είναι ένας πολύ δυνατός παίκτης αλλά με πολύ αργή κίνηση (ίσως για πιο έμπειρους παίκτες). Κάτι πολύ ωραίο είναι ότι, σε αντίθεση με παρόμοια παιχνίδια, καθώς ο παίκτης αναβαθμίζεται αλλάζει και η όψη του εκτός από τα χαρακτηριστικά του.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι ένα πανέμορφο side scrolling hack and slash με ολίγα στοιχεία role play, που φυσικά δανείζεται και χαρακτηριστικά από άλλα παιχνίδια της εταιρίας (Final Fight) κάτι που το κάνει ιδιαίτερα γνώριμο στον χειρισμό.

Αποτελείται από επτά πίστες, κάθε μια με το δικό της Boss μέχρι τον τελικό αρχηγό Γκαριμπάλντι. Οι παίκτες -όπως αναφέρθηκε πριν- αναβαθμίζονται καθώς ανεβαίνουν level (φτάνουν μέχρι 160) τόσο σε ικανότητες όσο και σε εμφάνιση (ο δύσμοιρος ο Πέρσεβαλ, ότι κερδίζει σε χρ το χάνει σε μαλλί), κάτι που προσωπικά με είχε ενθουσιάσει τότε. Όπως και το γεγονός ότι μπορούσαμε να ιππεύσουμε και να κοπανάμε με ευκολία τους αντιπάλους στο κεφάλι!

Κάτι που δεν ήξερα αλλά το έμαθα πρόσφατα (typical Greek ποτέ δεν διαβάζω οδηγίες) είναι ότι μπορούσε ο παίκτης να αποκρούσει μια επίθεση! Πατώντας το fire και τραβώντας το μοχλό στην αντίθετη κατεύθυνση!!! (Γι' αυτό δεν έφρασα ποτέ lvl 16) και τάζει το μηχανήμα αδιάκοπα... Φυσικά αζίζει να το παίξεις διπλό για να ανταγωνιστείς τον φίλο σου στις αναβαθμίσεις αλλά και να ξεκάνετε ευκολότερα τους αντιπάλους.

Ένα επίσης γνωστό «μπουκέτο» είναι η κλωτσιά απόγνωσης όπου ο παίκτης καταφέρνει να ξαπλώσει όλους τους αντιπάλους που τον έχουν περικυκλώσει, χάνοντας όμως και ο ίδιος ενέργεια. Μιλώντας για ενέργεια, κατά τη διάρκεια του quest συναντούμε βαρέλια-σεντούκια τα οποία όταν τα σπάσουμε περιέχουν τροφή ή τιμαφή που αναπληρώνουν ενέργεια και πόντους αντίστοιχα. Οι δύσμοιροι αντίπαλοι (που θα γνωρίσουν από κοντά το ξίφος ή το τσεκούρι μας) απαντώνται σε μεγάλη ποικιλία. Από απλούς στρατιώτες, μέχρι μάγους ή champion μαχητές που δεν είναι εύκολο να τους αντιμετωπίσεις ιδιαίτερα όταν πρέπει να τους νικήσεις όλους μαζί! Τα Bosses κάθε πίστας είναι και αυτά με τις δικές τους special κινήσεις και δεν στερούνται φαντασίας στο σχεδιασμό.



Οι πρώτοι εχθροί είναι του χειριού σας. Οι επόμενοι;

Γραφικά

Αναφέροντας τον σχεδιασμό, να πούμε ότι το παιχνίδι είναι ένα κόσμημα, με υπέροχα καλοσχεδιασμένα πολύχρωμα γραφικά. Από το περιβάλλον που αλλάζει συνεχώς μεταξύ χωραfiών και λιμνών, με αλώνια, κάστρα κοιλάδες, πεδιά μαχών, που όλα σε βάζουν αμέσως στο κλίμα και δίνουν την εντύπωση ενός πολύ προσεγμένου παιχνιδιού για τα δεδομένα της εποχής. Τα sprites είναι όλα καλοδουλεμένα με έμφαση στη λεπτομέρεια και η χρήση πολλών χρωμάτων δίνει ένα υπέροχο αποτέλεσμα ανεξάρτητα αν είναι ο χαρακτήρας μας, οι αντίπαλοι ή τα bosses (έχουμε εδώ και το κοινό χαρακτηριστικό της Capcom όλοι οι αρχηγοί να είναι μεγαλύτερα sprites). Τα πάντα είναι όμορφα και για το 1993-94 που πρωτόπαιξα το παιχνίδι ήταν εξωπραγματικά!



Καλύτερα να ρίξετε κανένα φίλο μέσα στην κολυμπήθρα.

Ήχος

Εδώ πονάμε... Δεν είναι κάτι το φοβερό, υπάρχουν κάποια tunes που δεν κολλούν με το ύφος του παιχνιδιού, και φαίνονται τελείως generic. Τα fx φαίνεται να κυριαρχούν, αν και αυτά είναι φτωχά και θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Αυτό που με εκνεύριζε ιδιαίτερα ήταν ο ήχος που έβγαζαν οι αντίπαλοι όταν τους χτυπάς κάτι σαν ουρλιαχτό-τοίριγμα (σ.σ. Omenforever: Σαν να παθαίνουν τραυματισμό στο γυμναστήριο θα έλεγα εγώ).

Γενικά

Ένα πολύ ωραίο παιχνίδι με απλό χειρισμό, ιδιαίτερα φιλικό gameplay, με μεγάλη ποικιλία αντιπάλων, πρωτοποριακά χαρακτηριστικά όπως η εμφανισιακή αναβάθμιση του χαρακτήρα καθώς ανεβαίνει lvl κάτι που σε ωθεί να το τελειώσεις για να δεις πόσο θα βελτιωθεί η πανοπλία σου. Είχα χαλάσει πολλά πενηντάρικα παίζοντας το, και θυμάμαι πολύ έντονα πως ήταν από τα παιχνίδια που με είχαν προκαλέσει να το τερματίσω (δεν ήταν και πολύ δύσκολο άλλωστε). Κλώνος του Final Fight και στο ίδιο μοτίβο με το επίσης πολύ καλό Cadillacs and Dinosaurs.

Πριν παίξετε

Οποσδήποτε δείτε όλες τις ταινίες με Ιππότες της Στρογγυλής τραπέζης, θα σας δώσουν ψυχολογία να πετσοκόψετε τους ταλαίπωρους που θα βρεθούν στον δρόμο σας. Επίσης πηγαίνετε σε κατάστημα με vintage ξίφη και σπάθες, αγοράστε ένα ή περισσότερα και κάντε προπόνηση σε καρπούζια. Πρόσοχη! Όχι σε κοινή θέα για να μην γίνετε πρωτοσέλιδο (δεν θέλει και πολύ σήμερα).



Castlevania

Publisher: Taito

Year: 1989

Platform: Gameboy

Review: Κώστας "The Punisher"

Στα χέρια μας κρατάμε την έκδοση το μικρού hand-held της Nintendo και κυριολεκτικά λειτουργεί σαν κεραυνός εν αιθρία! Λαμβάνοντας χώρα 100 χρόνια πριν από τις μάχες του Simon Belmont ενάντια στον Πρίγκιπα του Σκότους, επιστρέφουμε σε μια άλλη εποχή όπου ο Δράκουλας σκορπίζει το χάος στην Τρανσυλβανία. Ο Κρίστοφερ Μπέλμοντ αρπάζει το ιερό οικογενειακό του μαστίγιο και ξεκινά να πολεμήσει με τις δυνάμεις του κακού για να απαλλάξει τη χώρα από τον κακό Κόμη. Είναι ένας τίτλος Game Boy πρώτης γενιάς.

Η ομάδα της Konami αντιλήφθηκε το τεράστιο κοινό στο οποίο απευθύνεται με το Gameboy και δούλεψε σκληρά. Ας πάμε όμως στο ίδιο τον τίτλο. Μετα το κλασικό λογότυπο της Konami η παράξενη, φοβιστική μουσική του Castlevania σε προϊδεάζει να μην συνεχίσεις... Ασυμπίσθητα σφίγγεις το μαστίγιο στο χέρι σου και πατάς start...



Που πας βρε Simon βραδιάτικα!

Τα γραφικά ξεχωρίζουν από την εισαγωγική κιάλας οθόνη. Το λογότυπο σε προϊδεάζει για κάτι καλό. Δάση στοιχειωμένα, νεκροταφεία, πυργοί γεμάτοι κινδύνους και κατακόμβες σχεδιασμένα με περίσσεια λεπτομέρεια.



Για να δώ το καινούριό μου μαστίγιο. Σχιάστττττ

Το sprite του χαρακτήρα λιτό και μικρό πράγμα που δίνει πολύ χώρο στα γραφικά ώστε τα background να παίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Όσο για τους εχθρούς μερικές φορές είναι δύσκολο να πει κανείς τι ακριβώς είναι, αλλά φαίνονται, οπότε δεν παραπονιέμαι. Κάθε level έχει την δική του μοναδικότητα όμως ξεχωρίζω το πρώτο. Ένα δάσος απέραντο με καλοσχηματισμένα νεκροταφεία και βουνά με γκρεμούς συνθέτουν μία από τις καλύτερες πλάτες που θα μπορούσε να φανταστεί ο gamer. Στο δεύτερο και στο τρίτο level τα γραφικά γίνονται πιο απλά διότι η δράση μεταφέρεται σε σπηλιές και στο υπόγειο του κάστρου.

Η τελική πίστα μπορούμε να πω ότι σε αποζημιώνει καθώς το κάστρο του κόμη είναι πολύ καλοσχεδιασμένο μεγαλοπρεπές και σκοτεινό. Από την κεντρική πύλη του καστρου με τους σιδερόφρακτους ιππότες, μέχρι το τεράστιο δωμάτιο με τα κεριά και τον δράκουλα δεν θα βαρεθείτε.

Ηχος

Πιστεύω ότι πρέπει να σταθούμε οπωσδήποτε στην μουσική του παιχνιδιού. Χωρίς υπερβολές ο τετρακάνναλος στερεοφωνικός ήχος σε κρατά απόλυτα σε αγωνία! Μια αγωνία η οποία αποτυπώνεται με νότες. Ακούγεται πολύ καλός από αυτό το μικροσκοπικό ήχιο τελικά. Αλλά σίγουρα θα πρότεινα τα ακουστικά ειδικά το βράδυ. Ήχος μεσαιωνικός, σκοτεινός και γρήγορος σαν τους παλμούς σου-η σαν τον παλμούς του ήρωα. Εννοείται ότι υπάρχει ξεχωριστό μουσικό θέμα για τα bosses. Όταν το ακούσεις πάρε προφυλάξεις... Άκουσε επίσης τα ηχητικά εφέ του νεκροζώντανου που βγαίνει από τον βάλτο ή την διαπεραστική κραυγή προτού επιτεθεί το κοράκι. Τα effects είναι πολύ καλά μελετημένα και το ηχητικό αποτέλεσμα χορταστικό. Τυπικό Castlevania. Είναι όλα εκεί.



Για να δώ το καινούριο μου μαστίγιο. Σχισασττίττ

Gameplay

Το Gameplay μπορεί και να το πείτε αργό. Αλλά αυτό μάλλον είναι υπέρ του παιχνιδιού. Και δύσκολο. Πολύ. Προετοιμαστείτε να δείτε την οθόνη του Continue πολλές φορές. Ειδικά στα επίπεδα 3 και 4. Στην αρχική πίστα η κίνηση του ήρωα είναι από αριστερά στα δεξιά και οι πρώτοι εχθροί είναι κοράκια και τύποι που βγαίνουν από το χώμα! Το μαστίγιο του ήρωα αδύνατο στην αρχή θέλει αρκετές επαναλήψεις για να επιφέρει τον θάνατο των απέθαντων (χτυπήστε τους αλύπητα). Τα πρώτα power up αυξάνει την δύναμη και το βρίσκεται σχεδόν αμεσως. Τα κεριά που συναντάς κάθε τρεις και λίγο κρύβουν καρδούλες (αύξηση ενέργειας), ένα στρογγυλό φυλακτό που αυξάνει το μαστίγιο, σταυρούς -σας κάνει αόρατους για λίγο- και εάν είστε τυχεροί μια εξτρα ζωή. Στο πρώτο επίπεδο μαθαίνεται τα άλματα και ανεβαίνεις σε σχοινιά κοντά σε τοίχους. Προσοχή! Είστε εξαιρετικά ευάλωτοι και οι εχθροί σας το γνωρίζουν.

Συνεχίζοντας τα επίπεδα με τον Simon θα μαθετε αρκετά καινούρια κόλπα. Και πρώτα απ όλα τα μυστικά περάσματα (1 για κάθε επίπεδο) που κρύβουν μαζεμένα όλα τα bonus. Συνήθως θα είστε ήδη με λίγη ενεργεια και καθολου ζωες, αφού είναι σωστά μελετημένα στο πότε θα τα βρείτε. Ένα σχοινί που συνεχίζει ως αόρατο και οδηγεί σε μυστικό θαλαμο, έναν τοίχο που σκαρφαλώνεις χωρίς να το περιμένεις, μια μυστική καταπακτή και αόρατα περάσματα θα σας δυσκολέσουν πολύ για να τα βρείτε. Κάνενα πρόβλημα όμως γιατί θα παίζετε πολλές ώρες χωρίς την υποψία επαναληψης. Οι μαστιγιές πέφτουν απανωτές ενώ ο Δρακουλας σε παρακολουθεί ανελλιπώς.

Πλησιάζοντας τον πύργο του Κόμη τα πράγματα γίνονται ζορικά και ο Κρίστοφερ δεν μπορεί να γυρίσει πίσω! Γιγαντιοι τοίχοι μετακινούνται και τον "κυνηγούν" καθώς ο Αρχοντας του σκοτους εχει προετοιμαστεί κατάλληλα. Γυρισμός δεν υπάρχει και ο παίκτης πρέπει να εξασκήσει όλα τα αντανakλαστικά του καθώς πλέον οι παγίδες είναι περισσότερες από τους εχθρούς (που δεν σταμάτησαν ποτέ να κρύβονται). Αργό gameplay λοιπόν που δεν συγχωρεί λάθη. Τα κανονάκια χάνονται με την μία και απροειδοποίητα.

Γενικά

Εν κατακλείδι το Castlevania για Gameboy είναι must ακόμα και για τους μη-λάτρεις του two-side scrolling action. Σε κρατά σε εγρήγορηση με τα γοτθικά γραφικά του και η μουσική είναι ιδανικός σύντροφος στις κατακόμβες του καστρου. Ο Simon Belmont είναι εδώ και απ ότι φαίνεται θα μείνει για πολλά χρόνια μοιράζοντας μαστιγιές σε απέθαντους αναζητώντας το φέρετρό του Δράκουλα...μπρρρρ!



ATHENA



Publisher: Imagine • Type: Platform • Year: 1987 • Platform: Spectrum ZX

Η θεά Αθηνά κάθεται και τρώει λοτούς επάνω στην κορυφή του Ολύμπου ενώ δύο κένταυροι της κάνουν απαλά αέρα κρατώντας πολύχρωμα φτερά από παγώνια. Ξαφνικά, από το πουθενά, ένας κουστούματος και περίεργος τύπος εμφανίζεται, φανερά ταλαιπωρημένος μπροστά της. Οι κένταυροι αμέσως κρατούν μια αμυντική στάση ενάντια στον ξένο και τα φτερά παγωνιού μετατρέπονται μαγικά σε μυτερά ακόντια, που τα παρατάσσουν εναντίον του. Ο ξένος, προσπαθώντας να πιάσει την ανάσα του βγάζει αργά από σακάκι του μια κάρτα και χαμογελώντας την δίνει με μεγάλη προσοχή στην θεά. Η κάρτα γράφει Imagine Software UK. Η θεά Αθηνά κοιτώντας τον κένταυρο που ήταν δεξιά της αναφωνεί φανερά ενοχλημένη "Χείρων μου πεις, δεν πήγε την αίτησή μου στο Χόλγουντ έτσι δεν είναι".

Σενάριο

Το παιχνίδι έχει ίσως το πιο άκυρο σενάριο σε οποιοδήποτε παιχνίδι μέχρι σήμερα. Η θεά Αθηνά βαριέται θανάσιμα και μια ημέρα αποφασίζει να αφήσει τον Όλυμπο και να πάει στην χώρα της φαντασίας. Εντάξει, δεν λέω δεν περίμενα ποτέ τα παιχνίδια του 1980 να έχουν τόσο σύνθετα σενάρια όπως τα σημερινά παιχνίδια. Όμως θα μπορούσε ο προγραμματιστής του παιχνιδιού να βάλει για 5 λεπτά την φαντασία του να δουλέψει. Κατά τα άλλα, όχι ταινία δεν θα ήταν δυνατό να γυρίσουν αλλά ούτε καν ένα τρέιλερ 2 λεπτών.



*Με αυτή τη μάσκα δεν βλέπω μπροστά μου!
Έπρεπε να βάλω την άλλη με τα φτερά.*

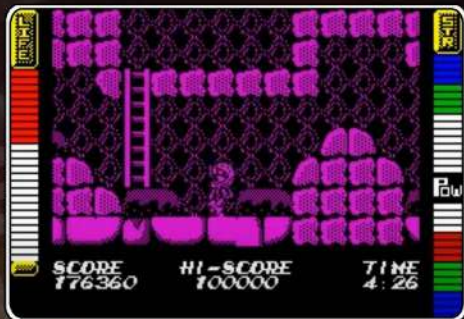
Gameplay

Τυπικό είδος platform όπως το 95% όλων των παιχνιδιών του 1980. Χειρίζεστε την θεά Αθηνά και με το σπαθί σας βγάξετε εκτός μάχης τα εχθρικά sprites που σας κάνουν επίθεση, αλλά μπορείτε επίσης να καταστρέψετε τοίχους και εμπόδια που θα συναντήσετε στον δρόμο σας. Η θεά Αθηνά έχει την ικανότητα να πετά και περπατά στο νερό. Ιδιότητες που θα σας φανούν χρήσιμες στην πορεία του παιχνιδιού. Εντύπωση προκαλεί η κίνηση του χαρακτήρα σας, αφού κινείται σημαντικά πιο αργά σε σχέση με τα υπόλοιπα sprites. Πράγμα που σημαίνει πως μερικές φορές είναι αδύνατο να αποφύγετε τα εχθρικά sprites που πηγαίνουν γρήγορα. Επτά επίπεδα έχει συνολικά το παιχνίδι και στο τέλος του τελευταίου επιπέδου σας περιμένει ως συνήθως ο μεγάλος κακός.



Γραφικά

Στα γραφικά έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά και αν και τα sprites είναι μικρά σε μέγεθος, έχουν έναν στοιχειώδη σχεδιασμό. Οι πλατφόρμες είναι κατάλληλα σχεδιασμένες και τα background αποτελούνται από διάφορα απλά σχήματα. Ευτυχώς έχουν επιλέξει ένα μόνο χρώμα ανά επίπεδο και έτσι αποφεύγεται το περίφημο color clash. Το scrolling της οθόνης είναι σχετικά αργό αλλά τουλάχιστον σταθερό χωρίς να παρουσιάζει προβλήματα.



Όλα μωβ τα βλέπω. Αυτά τα παντζάρια μάλλον δεν ήταν φρέσκα.

Γενικά

Δεν είναι τόσο άσχημο παιχνίδι όσο περιγράφω παραπάνω, και πιστεύω πως άδικα έπαιρνε τόσο αρνητικές κριτικές στο παρελθόν. Η αργή κίνηση του χαρακτήρα σας είναι ένα πρόβλημα που θα δυσαρεστήσει αρκετούς παίκτες. Αν το παραβλέψετε αυτό τότε πιθανόν να του αφιερώσετε λίγο από τον χρόνο σας. Κατά τα άλλα είναι ένα τυπικό platform παιχνίδι που δεν έχει να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο πέρα απλά να περάσετε την ώρα σας.



Δεν ήταν καλή ιδέα να φορέσω αυτή τη πανοπλία με αυτή τη ζέστη!

Πριν παίζετε

Πηγαίνετε σε μια συνάντηση 12θειστών και ντυθείτε με λευκό μανδύα και με ένα πλαστικό κράνος της Αθηνάς (αν έχετε μούσια ακόμη καλύτερα). Τρέξτε ανάμεσά τους και βγάλτε άναρθρες κραυγές. Μετά μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι.



Ήχος

Από μουσική υπάρχει μόνο ένα σύντομο ηχητικό interlude στην εισαγωγή. Ίσως οι τροβαδούροι των ρεμπέτικων ακουσμάτων του παρελθόντος να το εκτιμήσουν περισσότερο από τους υπόλοιπους. Πάντως μέσα στο παιχνίδι ακούγονται μόνο 2-3 ηχητικά εφέ και τίποτα παραπάνω (ναι και εγώ περίμενα γκαλά όπερας στον Spectrum).



STORMLORD

DELIVERANCE II



Publisher: 21st Century • Type: Platform • Year: 1992 • Platform: Amiga 500

Ο ι αζεπέραστες ερωτικές (sic) στιγμές ομαδικών νεραϊδο-οργίων με άφθονο φινό ρούμι, είχαν φτάσει πλέον στο τέλος τους στο φανταστικό και ερωτικό βασίλειο Llzn Cerrig. Όλα βλέπετε έχουν ένα τέλος κάποτε. Και ο προηγούμενος βασιλιάς δεν άντεξε τις δώδεκα ώρες σεξ κάθε ημέρα και ας του έλεγαν πως δεν θα το βγει σε καλό. Δεν έχω ιδέα αν χαιρέται πλέον τον ξέφρενο έρωτα στον άλλο κόσμο, αλλά αυτοί που του έλεγαν να κόψει λίγο το άλμα επί κοντώ είχαν δίκιο προφανώς.

Σενάριο

Όλα λοιπόν είχαν αλλάξει και ζοφερές ημέρες δυστυχίας επικρατούσαν σε κάθε άκρη του βασιλείου. Ο λόγος ήταν η σκοτεινή και ανέραστη κακιά μάγισσα Baht (Ινδία;) που από την ζήλεια της (σαν καθαρό γυναικείο και σαρκοβόρο αρπακτικό) άρπαξε τις πανέμορφες νεραϊδες-φύλακες του βασιλείου, με σκοπό να στραγγίξει την φυσική ομορφιά τους και να αναζωογονήσει το γερασμένο και κουρασμένο κορμί της. Με άλλα λόγια θέλει να τις βάλει στο καζάνι και να τις κάνει στιφάδο (μιαμ!).

Μια μόνο μικρή, πεταχτούλα και τσαχπίνα νεραίδα κατάφερε με πολύ δυσκολία (και νάζι) να δραπετεύσει χοροπηδώντας, και να ζητήσει απεγνωσμένα και γονυπετών τη βοήθεια του φοβερού μαχητή και ερωτύλου Stormlord. Ο οποίος, στο προηγούμενο επεισόδιο, κατάφερε να σκοτώσει τον κακό Crono (και να πάρει στο χαρέμι του όλες τις νεραϊδες της προηγούμενης γενιάς) αλλά η βασίλισσά κατάφερε και έφυγε σε άγνωστα μέρη (μισές δουλειές). Ακόμη χειρότερα, η μάγισσα Baht έκανε συμφωνία με τον διάβολο και αυτός συμφώνησε να τη βοηθήσει. Έτσι λοιπόν, ο Stormlord πρέπει να ξεκινήσει να τα βάλει με όλες τις ορδές των εχθρών που τον περιμένουν, να τα βάλει με τον διάβολο και τη μάγισσα (βάλει και κάτι πιο δύσκολο). Η αλήθεια είναι όμως τελικά πως δεν θα σηκώνονταν καν από το κεχριμπαρένιο και χειροποιήτο χαλί, ανάμεσα στις γυμνές νεραϊδες που βρισκόταν επάνω του, αν και οι φυλακισμένες νεραϊδες δεν ήταν μέλη από το ερωτικό χαρέμι του. Όχι και άδικα...

Εσείς βέβαια, είστε ο παίκτης και με την χρήση του joystick-φαλλού θα πρέπει να βοηθήσετε τον Stormlord να πετύχει τον στόχο του. Σε αντάλλαγμα, δεν θα αγιάξετε ούτε πιθαμή από τα υπέροχα νεανικά κορμιά των νεραϊδων και δεν και θα πιείτε ούτε μια σταγόνα από το παλιό ρούμι. Αλλά θα δείτε ένα απλό Game Over στην οθόνη. Είναι λίγο άδικο δεν νομίζετε;

Gameplay

Θυμάστε την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, το Stormlord 1; Το ίδιο παιχνίδι είναι και αυτή είναι η συνέχεια, η οποία ακολούθησε με τον τίτλο Deliverance Stormlord 2. Πατροπαράδοτη ράτσα platform αλλά αυτή τη φορά με πολύ μεγαλύτερα sprites και βελτιωμένα γραφικά (οι νεραϊδες πλέον μοιάζουν περισσότερο με γυναίκες). Πρέπει να καταφέρετε να σώσετε τις νεαρές (και γυμνές προπάντων) νεραϊδες που βρίσκονται διασκορπισμένες σε διάφορα σημεία μέσα στις πίστες. Οι εχθροί είναι τέρατα, όχι τόσο πολλών και διαφόρων ειδών, αν και αυτό που θα πρέπει να σας ανησυχήσει περισσότερο είναι οι παγίδες και τα κενά.



Η τσαχπίνα νεραίδα παραπάνω είναι η αδερφή της τοισολίνας.

Ο χαρακτήρας που ελέγχετε (και μοιάζει πολύ με τον Θωρ) έχει τη δυνατότητα να πετά το τσεκούρι του προς τους εχθρούς και να το περιστρέφει περίτρανα μπροστά τους, καταστρέφοντας τον οποιοδήποτε θα σταθεί ενώπιόν του. Επίσης, με αυτήν την κινηματογραφική περιστροφή, μπορεί να αποκρούσει και ριπές επίθεσης.

Γραφικά

Τα γραφικά είναι αξιόλογα και ξεπερνούν αρκετά παιχνίδια παρόμοιου είδους αμώδους μηρυκαστικού, που αναζητεί οπίσθια σε στρινγκ σε παραλία της Μυκόνου κάτω από τον καυτό ήλιο. Μεγάλα sprites με σωστά χρώματα και αρκετά καλό animation (όμορφα κινούνται). Ειδικά δε οι γυμνές νεράιδες είναι μια όμορφη νότα που θα έπρεπε να διαθέτουν τα περισσότερα παιχνίδια. Από την άλλη πλευρά, τα περίεργα και μυστήρια σύμβολα είναι παντού στα παραδόξως φωτεινά backgrounds. Ειδικά στο δεύτερο επίπεδο, με όλους αυτούς τους δαίμονες και τα στοιχειά εσείς οι περίεργοι κρυφό-σατανιστές θα νιώσετε εγγυημένα ευχάριστα σαν το σπίτι σας.



Το μικρό σας ιγκουάνα σαν να μεγάλωσε λίγο.

Ήχος

Και ενώ περίμενα να ακούσω βογγητά από τις νεράιδες δυστυχώς αυτό δεν συνέβη. Ένα ψιλό-αδιάφορο μουσικό θέμα στην εισαγωγή και μέσα στο παιχνίδι, παραδόξως μόνο ηχητικά εφέ. Που καλά είναι, αλλά και η συνοδεία ενός μουσικού θέματος σίγουρα θα έδινε παραπάνω αξία στο παιχνίδι. Έστω μια μικρή κραυγούλα από τις νεράιδες που σώζετε δεν θα ήταν καθόλου άσχημα.

Γενικά

Αν και το παιχνίδι δεν περιέχει πολύ γυμνό και γενικά δεν εμπνέει ερωτισμό σε κανένα επίπεδο, διαθέτει τουλάχιστον αρκετή δράση και hack and slash των δύσμοιρων εχθρικών και ανέραστων sprites. Είναι λίγο gory αφού το αίμα πετάγεται από τον εχθρό όταν χτυπάτε με το τσεκούρι, αλλά τίποτα το ιδιαίτερο που να αξίζει να μην παίξει και δει ένα παιδί (του τότε). Αν υπήρχε επιλογή για λίγα διαφορετικά όπλα θα είχε περισσότερο ενδιαφέρον. Επίσης, αν είχε και κάποιο μουσικό κομμάτι να ακούγεται μέσα στο παιχνίδι δεν θα ήταν άσχημα γιατί μόνο με τα ηχητικά εφέ νιώθεις πως κάτι λείπει. Το gameplay είναι λίγο πιο εύκολο από το αδελφάκι του το Gods, και θα φανεί ιδανικό στους casual gamers. Ο άρτιος τεχνικός τομέας των γραφικών το καθιστά αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι για την Amiga 500.

Πριν παίξετε

Δείτε την ταινία Κόναν ο βάρβαρος (ξανά) και μια οποιαδήποτε ταινία soft πορνό που να έχει γυμνές νεράιδες. Θα μπείτε στο κλίμα του παιχνιδιού και με το παραπάνω αλλά δεν πειράζει.

ΛΑΘΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΕ ΤΕΛΟΝΙΟ



Σαν να κάνει λίγο ζέστη εδώ μέσα ή είναι η ιδέα μου;

The Bride of FRANKENSTEIN

Publisher: Ariolasoft • Type: Action • Year: 1987 • Platform: Commodore 64

Καθώς τα ουρλιαχτά των λύκων μέσα στη νύχτα ακούγονταν από απόσταση, το φως του φεγγαριού έπεφτε στο παλιό νεκροταφείο εμφανίζοντας όλα όσα κάποιος δεν θα ήθελε να δει την ημέρα. Η φιγούρα της έστεκε εκεί αγέρωχη και αέρινη. Το πρόσωπό της φωτίστηκε από την αντανάκλαση ενός κεραυνού ο οποίος έπεσε μέσα στο νεκροταφείο και τα έντονα και άγρια χαρακτηριστικά της έγιναν ορατά μέσα στο σκοτάδι. Ήταν αποφασισμένη να σκάψει όσους τάφους χρειαστεί προκειμένου να ξεθάψει τα σαπισμένα πτώματα για ανασυνθέσει το σώμα του αγαπημένου της. Ήταν η νύφη του Φράνκενσταϊν!

1987 λοιπόν και η Ariolasoft (γλωσσodέτης κι αυτός), εκδίδει το αλήστου μνήμης Bride of Frankenstein για τους 8-bit υπολογιστές βασισμένο στην ομώνυμη ταινία του 1935 η οποία αποτελούσε συνέχεια του θρυλικού και μοναδικού διηγήματος «Φράνκενσταϊν» της Mary Shelley.

Σενάριο

Περίεργως, το σενάριο δεν ακολουθεί την ιστορία της ομώνυμης ταινίας. Αξίζει να υπενθυμίσουμε ότι το τέρας του Φράνκενσταϊν είχε αναστηθεί στο εργαστήριο του Henry Frankenstein και του καμπούρη βοηθού του Fritz συνδέοντας μέλη από φρεσκοθαμμένα πτώματα κι απαγχονισμένους εγκληματίες. Στην ομώνυμη ταινία αυτού του παιχνιδιού (η οποία αποτελούσε συνέχεια της πρώτης "Frankenstein"), δυστυχώς η νύφη δεν ήθελε... ιδιαίτερα να παντρευτεί το τέρας του Φράνκενσταϊν προκαλώντας του ανείπωτη θλίψη καθώς αντιλαμβανόταν πως ακόμη και αυτή που αποτελούσε όμοιο είδος με τον ίδιο, τελικά τον μισούσε.

Στο Bride of Frankenstein της Ariolasoft, η ιστορία αλλάζει και η νύφη του τέρατος του Φράνκενσταϊν επιχειρεί να επαναφέρει το σώμα του άνδρα της στη ζωή. Έχοντας αποφασίσει πως θα παντρευτούν όταν τα καταφέρει, θα

πρέπει να βρει αρκετά από τα μέλη και ζωτικά όργανα (όπως η καρδιά, το μυαλό, το συκώτι και τα πνευμόνια) που του λείπουν και να τα μεταμοσχεύσει σε αυτόν. Και ποιο είναι το κατάλληλο μέρος για να βρει όλα αυτά τα όργανα; Μα προφανώς το νεκροταφείο δίπλα στον πύργο όπου κείται ο αγαπημένος της.

Αν νομίζετε όμως ότι πρόκειται για μια απλή υπόθεση κάνετε λάθος. Το μέρος εκτός από κατασκότεινο και ζοφερό, κρύβει μεγάλο αριθμό απειλών καθώς τα πνεύματα των νεκρών δεν συμφωνούν ακριβώς μ' αυτό που η επιχειρεί να κάνει η νύφη. Έτσι, η ηρωίδα μας πρέπει να περιπλανηθεί σε αναρίθμητα μπουντρούμια, περάσματα, εργαστήρια και φυσικά στο νεκροταφείο προκειμένου να συλλέξει τα απαραίτητα όργανα για να επαναφέρει στη ζωή τον αγαπημένο της. Ακόμη χειρότερα όμως, πολλά από τα περάσματα και τις κρύπτες είναι κλειδωμένα συνεπώς πρέπει να βρει και τα κατάλληλα κλειδιά προκειμένου να έχει πρόσβαση στο εσωτερικό τους.

"Shall each man," cried he, "find a wife for his bosom, and each beast have his mate, and I be alone?"



Δεν βλέπω να μας αφήνουν να κάνουμε τη δουλειά μας βραδιάνικα.

Κι όπως είναι αναμενόμενο η εκταφίρ δεν μπορεί να γίνει με τα χέρια, συνεπώς χρειάζεται κατάλληλα εργαλεία (φτυάρι και αξίνα) και άλλα αντικείμενα προκειμένου να ολοκληρώσει αυτό που είναι αποφασισμένη να κάνει. Εξάλλου, ο μέλλων σύζυγος μας περιμένει στην οροφή του πύργου. Δύσκολα τα πράγματα, αλλά η αγάπη θέλει θυσίες.

Σενάριο

Το παιχνίδι μάς καλωσορίζει με μια εισαγωγική οθόνη όπου εμφανίζεται αλυσοδεμένος ο αγαπημένος μας Frankie υπό τη μουσική υπόκρουση του Toccata and Fugue του Johann Sebastian Bach. Προφανώς ιδανική μουσική για horror game. Ξεκινάμε λοιπόν στην είσοδο του πύργου όπου η κλασική σύνθεση του J.S. Bach σταματά κι αντιλαμβανόμαστε γρήγορα ότι στην οθόνη εκτός από τον χώρο που κινούμαστε εμφανίζονται και οι ζωτικές ενδείξεις του χαρακτήρα μας όπως ο ρυθμός που χτυπά η καρδιάς της και η ενέργειά της σε μορφή ενός πράσινου υγρού σε έναν ογκομετρικό σωλήνα. Επίσης παρατηρούμε ότι η ξανθιά ηρωίδα μας, εχμμ... «το τρώει το φαί της», καθώς προσωπικά δεν έχω ξαναδεί πιο ευτραφές sprite σε video-game των 8-bit υπολογιστών. Λεπτομέρεια θα μου πείτε (εξαιρετικά εμφανής βέβαια), οπότε ας πάμε παρακάτω.

Καθώς ξεκινούμε την περιπλάνηση στα διάφορα δωμάτια παρατηρούμε ότι αρκετές από τις πόρτες είναι κλειδωμένες, έτσι πρέπει να εντοπίσουμε τα κρεμασμένα από τους τοίχους κατάλληλα κλειδιά προκειμένου να δούμε τί κρύβεται πίσω από αυτές. Το παιχνίδι αποτελείται από συνολικά εξήντα εικόνες που περιλαμβάνουν χώρους τόσο εντός του πύργου, όσο και έξω από αυτόν και κρύβουν αρκετούς κινδύνους όπως αναστημένους σκελετούς και φαντάσματα.



**Η νύφη μπήκε στον πύργο.
Σημάνετε τις καμπάνες.**

Κάθε φορά που ερχόμαστε σε επαφή με κάποιο απέθαντο πλάσμα ο ρυθμός που χτυπά η καρδιά μας ανεβαίνει όλο και γρηγορότερα μέχρι που στο τέλος δεν αντέχει κι επέρχεται το μισητό game over. Αν απομακρυνθούμε από τον κίνδυνο, και αφού περάσει λίγος χρόνος, ο ρυθμός της καρδιάς

που χτυπά η καρδιά μας ανεβαίνει όλο και γρηγορότερα μέχρι που στο τέλος δεν αντέχει κι επέρχεται το μισητό game over. Αν απομακρυνθούμε από τον κίνδυνο, και αφού περάσει λίγος χρόνος, ο ρυθμός της καρδιάς επανέρχεται στο φυσιολογικό. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι επίσης το πράσινο υγρό που αναπληρώνει την ενέργειά μας και το οποίο υπάρχει μόνο σε συγκεκριμένα δωμάτια.



I'm digging graves, below that crazy moon.

Στην πορεία μας στον πύργο θα συναντήσουμε στα μπουντρούμια αλυσοδεμένους ανθρώπους οι οποίοι αποτελούν... χμμμ... ιδανικούς δότες οργάνων για τον αγαπημένο μας. Η αξίνα που εντοπίζουμε στο δρόμο μας θα χρειαστεί σίγουρα για τη δουλειά αυτή. Χρήσιμη επίσης είναι η λάμπα που θα βρούμε σε κάποιο δωμάτιο προκειμένου να φωτίσουμε τα δωμάτια που δεν υπάρχουν πυρσοί.

Πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι θέλει ιδιαίτερο ψάξιμο καθώς τα κλειδιά που ξεκλειδώνουν τις πόρτες είναι πολλά και δεν υπάρχει το παραμικρό στοιχείο για το ποια πόρτα ξεκλειδώνει το καθένα. Και σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, μπορούμε να κουβαλάμε ένα και μόνο κλειδί κάθε φορά. Ιδιαίτερα εκνευριστικό είναι επίσης το «στρίμωγμα» από τους απέθαντους καθώς το sprite μας σε αυτές τις περιπτώσεις δεν μπορεί να κινηθεί και ο θάνατος είναι αναπόφευκτος.



Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι γενικά καλά και τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι αρκετά. Θα προτιμούσα να είναι λιγότερο λαμπερά ώστε να προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού (οι εικόνες του παιχνιδιού στη διχρωμία του Spectrum μου άρεσαν περισσότερο), αλλά ακόμη κι έτσι είναι καλοσχηματισμένα και σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, καταλαβαίνει κανείς τι βλέπει στην οθόνη. Δυστυχώς δεν υπάρχει scrolling ή κάποιο ιδιαίτερο animation στο background, συνεπώς τα καλοσχηματισμένα γραφικά τα χαίρεται κανείς μόνο σε στατική μορφή.

Ήχος

Όπως αναφέρθηκε, το επιβλητικό Toccata and Fugue στην αρχή του παιχνιδιού χάνεται με το που ξεκινά η δράση και απομένουν μόνο κάποια ηχητικά εφέ από τον χτύπο της καρδιάς της ηρωίδας μας και τους ήχους από τα χτυπήματα που μας καταφέρουν τα απέθαντα πλάσματα. Που και που, στον πύργο ακούγονται επίσης κάποιοι ήχοι από κεραυνούς. Κατά τα λοιπά, τα αποτελέσματα στον τομέα αυτό είναι μετριότατα.



Η απόδειξη πως ο Franky ήταν Κρητικός.

Γενικά

Έχω την εντύπωση ότι το Bride of Frankenstein απέχει αρκετά από το να χαρακτηριστεί από τα καλά παιχνίδια τρόμου στον Commodore 64. Η υπερβολική του δυσκολία, οι αχανείς χώροι με τον σχεδιασμό τους να επαναλαμβάνονται από οθόνη σε οθόνη αλλά και η έλλειψη επιβλητικής ατμόσφαιρας (παρά το σενάριο), συνέβαλαν ώστε ο συγκεκριμένος τίτλος να μην μείνει στη μνήμη των περισσότερων gamers.

Η προσπάθεια της Ariolasoft κρίνεται μεν φιλότιμη, αλλά δεν έφθασε το αποτέλεσμα που θα ανέμεναν οι οπαδοί των παιχνιδιών τρόμου της εποχής.



Άντε πάλι, η ιστορία της ζωής μου με αυτά τα θέματα.



Πριν παίξετε

Δείτε αν θέλετε την ομώνυμη ασπρόμαυρη ταινία του 1935 κι αν απογοητευτείτε από το φινάλε της ιστορίας, φορτώστε το παιχνίδι προκειμένου να αλλάξετε το τέλος σε κάτι πιο ρομαντικό. Εγώ πάντως, όπως η παραπάνω εικόνα προδίδει, δεν τα κατάφερα.



NIGHT HUNTER



Publisher: UBI Soft • Type: Platform • Year: 1990 • Platform: Amstrad 6128

■ υπνάτε μετά από 650 χρόνια και ανακαλύπτετε με
■ τρόπο πως οι άνθρωποι έχουν χτίσει παντού
■ εκκλησίες και, επιπλέον, είναι προστατευμένοι με
■ σταυρούς και σκόρδα από τα πλάσματα του σκότους. Ακόμη ο Van Helsing δεν έχει μάθει τρόπους και κόβει
■ βόλτες για να σάς βρει και να σάς παλουκώσει. Δεν ξέρω
■ ποιος είχε τη φαινή ιδέα να σάς ξυπνήσει στον
■ μεσαίωνα, αλλά καλό θα είναι να προσπαθήσετε να
■ διατηρηθείτε ενεργός όσο μπορείτε. Το καλό της
■ υπόθεσης είναι πως δεν χρειάζεται να ανησυχείτε πλέον
■ για εκείνα τα νοίκια που χρωστάγατε στη Βιέννη το 992
■ π.Χ.

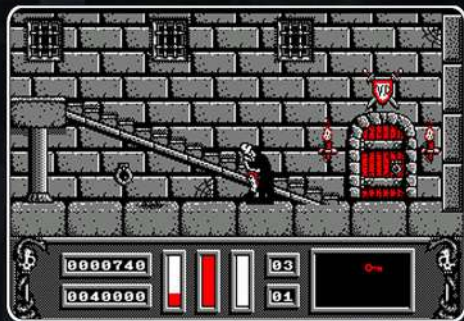
Σενάριο

Το σενάριο ως συνήθως στα παιχνίδια (ακόμη και στα πιο απλά εκείνη την εποχή) ήταν κινηματογραφικό. Στο συγκεκριμένο, η ιστορία θέλει τους απλούς ανθρώπους προστατευμένους από τους βρικολάκες χάρις σε διάφορα ιερά αντικείμενα. Ο φίλος μας ο βρικολάκας έχει σκοπό να τα κλέψει και να φέρει το χάος και σκοτάδι στη Γη. Ο ατρόμητος Van Helsing έμαθε το σχέδιο του βρικολάκα και έστησε παγίδες παντού, και ενημέρωσε τον πληθυσμό να είναι προετοιμασμένοι για τον ερχομό του βρικολάκα.

Η αλήθεια είναι πως ο βρικολάκας μου είπε πως πήγαινε διακοπές στις Αζόρες και τον έπιασαν από την Ubi Soft και τον έχωσαν με τη βία μέσα στο παιχνίδι. Τι να πεις...

Gameplay

Ξεκινάτε μέσα στο κάστρο του βρικολάκα που έχει γεμίσει από άσχετο κόσμο που περιφέρεται άσκοπα μέσα στους διαδρόμους και κρατά αντικείμενα που μπορούν να σάς βλάψουν. Πρέπει να βρείτε οκτώ αντικείμενα για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο (κλειδιά, scrolls κτλ). Η ενέργειά σας κατεβαίνει με σχετικά γρήγορο ρυθμό και αν δεν θέλετε να δείτε τα ραδίκια ανάποδα, τότε θα πρέπει συχνά να τρέφεστε με ανθρώπινο αίμα αρπάζοντας από τον λαιμό τους ανθρώπους και βυθίζοντας τους μυτερούς κυνόδοντες για να πιείτε το αίμα τους.



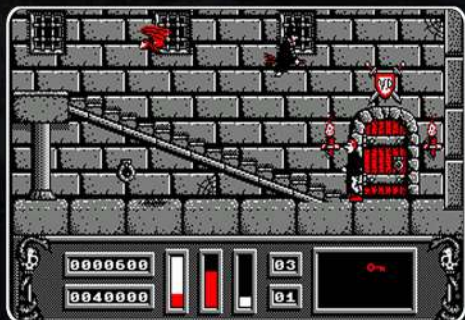
Άσε με να μαντέψω. Άλφα ρέζους θετικό;

Ο αειγάπητος και μοναχικός βρικολάκας έχει την ικανότητα να μεταμορφωθεί επίσης σε νυχτερίδα και σε λυκάνθρωπο (πρωτοτυπία που δεν έχουμε δει ούτε στον σινεμά). Ο κάθε χαρακτήρας έχει τα θετικά και τα αρνητικά του. Ανάλογα την περίπτωση, θα βρείτε πιο ικανό έναν από τους τρεις χαρακτήρες. Για παράδειγμα σε τμήματα που υπάρχει νερό, μόνο ως νυχτερίδα μπορείτε να περάσετε με ασφάλεια πετώντας από επάνω. Επίσης, κάθε χαρακτήρας έχει περιορισμένο χρόνο πριν γυρίσει στη μορφή του βρικολάκα. Προσοχή! Αν καθυστερήσετε, θα εμφανιστεί ο Van Helsing και τότε τα πράγματα θα γίνουν πολύ δύσκολα για εσάς. Αρκετά ζορική κατάσταση ακόμη και για έναν βρικολάκα.

Οι εχθροί σας (οι άνθρωποι) κυκλοφορούν σχεδόν σε κάθε οθόνη και έχουν για όπλα μαχαίρια και σταυρούς. Για να βγάλετε από την μέση έναν από αυτούς, θα πρέπει να του ρουφήξετε πλήρως το αίμα του. (δεν θα μείνει σταγόνα).

Γραφικά

Αρκετά λεπτομερή γραφικά αλλά κατά βάση ασπρόμαυρα με ελάχιστα άκυρα χρώματα σε διάφορα σημεία. Spectrum οειδή γραφικά, με λεπτομέρεια και καλοσχεδιασμένα backgrounds. Scrolling δεν υπάρχει και (να σας προλάβω πριν αρχίσετε να γκρινιάζετε) ούτε στις 16bit εκδόσεις υπάρχει. Οι χαρακτήρες ακολουθούν την ίδια λογική και αν και είναι μικρά τα sprites εντούτοις υποστηρίζουν τον εαυτό τους αρκετά καλά. Το animation είναι στοιχειώδες αλλά δεν νομίζω να περιμένετε και 60 fps το 1990 σε 8 bit υπολογιστή έτσι;



Σαν κόκκινη νυχτερίδα να είστε σίγουρος πως δεν θα τραβήξετε τα βλέμματα.

Ήχος

Η μουσική στην εισαγωγή ταιριάζει περισσότερο σε shoot'em up παιχνίδι παρά στο συγκεκριμένο. Μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει κάποιο μουσικό θέμα αλλά λίγα μεμονωμένα ηχητικά εφέ που δεν είναι ενοχλητικά. Σίγουρα αν υπήρχε έστω μια απλή και μυστήρια μελωδία το παιχνίδι θα έδινε μια διαφορετική εμπειρία στον παίκτη. Βέβαια μπορείτε να βάλετε μουσική από το soundtrack μιας ταινίας τρόμου ενώ παίζεται το παιχνίδι. Εκτός και αν οι φωνές της πεθεράς σας δεν σας αγγίζουν πλέον την ψυχή. Σας νιώθω...



Πες μου που σου γυαλίζουν την φαλάκρα γιατί έχω λίγο περιττή τρίχα να ξεφορτωθώ.

Γενικά

Ευχάριστο παιχνίδι που αν είστε fan των ταινιών τρόμου και ειδικά των κινηματογραφικών βρικόλακων θα περάσετε αρκετή ώρα μαζί του (ειδικά αν είστε ο ίδιος βρικόλακας). Σίγουρα στα συν είναι ότι μπορείτε να αλλάξετε μορφή. Αυτό είναι κάτι που δεν θα κάνει γρήγορα μονότονο το παιχνίδι. Πάντως εντύπωση μου προκαλεί το γιατί η μάγισσα που πετάει με το σκουπόξυλό της σάς κάνει κακό. Όπως και να έχει, το καλύτερο χαρακτηριστικό είναι που πιάνετε τους ανθρώπους και ρουφάτε το αίμα τους μέσα σε δευτερόλεπτα.

Πάντως ποτέ δεν κατάλαβα γιατί τότε τα περιοδικά της εποχής το έβαζαν με τις χαμηλές βαθμολογίες που του έδιναν. Σίγουρα δεν είναι από τα καλύτερα παιχνίδια για τον Amstrad αλλά είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι. Είναι αρκετά πιο ιδιαίτερο από τα υπόλοιπα ανάλογα platform παιχνίδια.

Αν δεν το είχατε παίξει ποτέ αυτό το παιχνίδι (αν σας έτρεχαν μικρό από εκκλησία σε εκκλησία) δώστε του μια ευκαιρία ακόμη και τώρα. Μια μόνο σταγόνα αίμα μέσα στο σκοτάδι δεν πειράζει...



Πριν παίξετε

Τον Βλαδίμηρο Καραμούζη τον Φαβέλο, τότε το 1937 στην Άμφισσα, τσάμπα τον φάγανε εκείνη την φεγγαρόφωτη νύχτα νομίζοντας πως ήταν βρικόλακας. Πηγαίνετε στο κοιμητήριο της Άμφισσας και βρείτε τον τάφο του (είναι χαρακτηριστικός, δεν έχει σταυρό και έχει μια ανάγλυφη νεκροκεφαλή που βγάζει γλώσσα περιπαικτικά επάνω στο μάρμαρο). Αφήστε ένα λουλούδι της επιλογής σας στη μνήμη του και ένα γλυφιτζούρι φράουλα. Κοιτάξτε με μισό μάτι τη γριά που σάς κοιτάζει και σταυροκοπιέται. Φάτε κόλλυβα και μετά αν έχετε όρεξη παίξτε το παιχνίδι.



8-BIT HORROR GAMES



telonio

Απόλυτο σκοτάδι επικρατούσε, και ξαφνικά ακούστηκε ένα ανατριχιαστικό σύρσιμο από τον σκοτεινό διάδρομο έξω από το δωμάτιο. Βλέπετε, τα πλάσματα της νύχτας τρύπωναν παντού. Δεν θα μπορούσαν να κάνουν και διαφορετικά και να μην χάσουν την ευκαιρία να εισαγάγουν τους εαυτούς τους ακόμη και στους υπολογιστές, εκεί στο μακρινό 1980. Ποιος να το έλεγε στον κόμη Δράκουλα πως κάποτε θα έβλεπε τον εαυτό του να κυνηγά θύματα για να πιεί το αίμα τους σε ηλεκτρονικό παιχνίδι! Ακόμη, θα το πίστευε ο Gomez αν του λέγαμε πως κάποια στιγμή, θα έτρεχε σαν παλαβός για να σώσει την άκρως μυστήρια αλλά πολυαγαπημένη του οικογένεια Addams μέσα από τις θρόνες των υπολογιστών;

Πάμε λοιπόν να δούμε μερικά παιχνίδια που έχουν ως θέμα τους το σκοτεινό μεταφυσικό στους υπολογιστές. Βγάλτε τα σκόρδα και τους σταυρούς από τα παράθυρα και τις πόρτες. Η παρουσίαση των πιο σκοτεινών παιχνιδιών τώρα αρχίζει...



Το συγκεκριμένο άρθρο διαβάζεται καλύτερα νύχτα με πανσέληνο παρέα με μια κουκουβάγια έξω στο δέντρο. Έτσι για ατμόσφαιρα.



AMSTRAD

Όπως πολύ σωστά φανταστήκατε ο τίτλος είναι από την ομώνυμη ταινία του 1921. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δυο κεφάλαια. Στο πρώτο μέρος ο Jonathan Harker βρίσκεται στην έπαυλη του βρικόλακα και χρειάζεται να βρει τα κλειδιά για να δραπετεύσει. Στο δεύτερο μέρος η δράση διαδραματίζεται στην πόλη Wismar, όπου ο βρικόλακας είναι πλέον ελεύθερος και πρέπει να τον εξοντώσετε.



Γιώργο, αν τύχει και συναντήσεις τον βρικόλακα πες μου γιατί μου χρωστάει μερικά ενοίκια.

Γενικά το παιχνίδι είναι port από την έκδοση του Spectrum, οπότε είναι αναμφίβολα μια μικρή τραγωδία. Επίσης είναι ένα μικρό παιχνίδι που κρατά γύρω στα δέκα λεπτά μέχρι το τέλος. Λόγω της ψευδο-3D οπτικής γωνίας αλλάζουν και τα controls και αυτό χρειάζεται συνήθεια. Βέβαια, οι οπαδοί αυτού του είδους γνωρίζουν ήδη πως παίζονται αυτά τα παιχνίδια και αυτοί είναι που θα ασχοληθούν περισσότερο μαζί του. Κατά τα άλλα, αν βρίσκετε ενδιαφέρουσα την ιστορία του παιχνιδιού, τότε δώστε του μια ευκαιρία. Ή θα το λατρέψετε ή θα το μισήσετε.

SOFT & CUDDLY

commodore 64

Παρά τον αθώο τίτλο που έχει αυτό το παιχνίδι, διαθέτει μια αρρωστημένη ιστορία. Σκοπός του χαρακτήρα είναι να βρει τα κομμένα κομμάτια του σώματος μια βασίλισσας και να τα ενώσει ξανά. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε μοιάζει με πανκ του 1980, με μεγάλη κοιλιά από τις πολλές μπύρες. Κρατά ένα όπλο που ρίχνει δέσμες λέιζερ (έτσι μοιάζουν τουλάχιστον). Τα backgrounds και οι εχθροί είναι που προκαλούν εντύπωση. Τα περισσότερα από αυτά μοιάζουν να είναι δημιουργίες κάποιου εντελώς διεστραμμένου ανθρώπου.



Ω ρε φίλε! Αυτά τα χάπια πρέπει να ήταν πολύ δυνατά!

Το παιχνίδι διαθέτει 256 δωμάτια όπως υποστηρίζει ο δημιουργός του. Αν είχατε διασκεδάσει τότε με αυτό το ομολογουμένως περίεργο παιχνίδι, μάλλον πρέπει να είστε πλέον ένας πολύ παράξενος άνθρωπος. Περίεργο παιχνίδι για περίεργους παίκτες.



ZOMBI

AMSTRAD

Σε αυτό το παιχνίδι σκοπός σας είναι να βρείτε καύσιμα για το ελικόπτερο για να φύγετε από το mall που είναι γεμάτο ζόμπι. Έχετε μια ομάδα τεσσάρων ατόμων και στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν αρκετές επιλογές που μπορείτε να κάνετε ανά περίπτωση. Το παιχνίδι είναι ένα είδος ελαφρού adventure, και κυρίως παίκτες που τους αρέσουν τα RPG του στυλ Eye of the beholder θα το εκτιμήσουν περισσότερο.



Καύσιμα θα βρούμε. Κανένας να πιλοτάρει το ελικόπτερο γνωρίζει παιδιά;

Το παράξενο πάντως είναι πως τα ζόμπι δεν εμφανίζονται στην κύρια οθόνη, αλλά επάνω δεξιά, σαν σύμβολα με το πρόσωπο ενός ζόμπι. Είναι ένα μέτριο παιχνίδι σε γενικές γραμμές και περισσότερο θα σας τραβήξει το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι παρά το ίδιο το παιχνίδι. Θυμάμαι τότε στον 6128 που έπαιζα το παιχνίδι έψαχνα να βρω που στο καλό είναι τα ζόμπι. Τι να πεις...

CHILLER

commodore 64

FRIGHT NIGHT

AMIGA

Ίσως το μπερδεύετε με το arcade Chiller (όπως και εγώ αρχικά). Πρόκειται όμως για ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι. Εδώ έχετε στον έλεγχο σας έναν νεαρό που προσπαθεί να σώσει την κοπέλα του από τις σκοτεινές δυνάμεις σε ένα στοιχειωμένο σπίτι. Μάλλον δεν πρέπει να είναι και ο πιο τυχερός άνθρωπος αφού χαλά και το αμάξι του μέσα σε ένα σκοτεινό δάσος. Φυσικά εσείς θα πρέπει να τον βοηθήσετε για να βγει επιτέλους από αυτή την κακοτυχία (μάλλον είναι απίθανο να βρει την κοπέλα του τελικά).



Όχι σε λάθος αίθουσα μπάλα!

Σε γενικές γραμμές προσπαθείτε να μαζεύετε τους σταυρούς σε κάθε οθόνη οι οποίοι είναι διασκορπισμένοι σε διάφορα σημεία. Φυσικά θα πρέπει και να αποφεύγετε τους εχθρούς που κινούνται σε όλη την οθόνη. Τα μανιτάρια φαίνεται να είναι στην δια(ο)τροφική προτίμηση του ήρωα και καθένα τους τού αυξάνει την ενέργεια. Υπάρχει και ένα μουσικό θέμα μέσα στο gameplay που μάλλον εύθυμο θα το χαρακτηρίζα.

Αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι με τις εναλλαγές της οθόνης. Θα βοηθήσετε αυτόν τον κακόμοιρο και χαζούλη νεαρό να τα καταφέρει;

Παίρνετε τον ρόλο του βρικολάκα Derry Dandridge. Ενώ όλα πήγαιναν μια χαρά στην τελευταία σας κατοικία και κανείς δεν σας ενοχλούσε, να που ο νεαρός γείτονας και η παρέα του έχουν εισβάλει στο σπίτι σας και σας απειλούν. Οφείλετε να τους δώσετε ένα καλό μάθημα πριν έρθει το θανατηφόρο ξημέρωμα.



Το ντεκόρ σκίζει δεν μπορείς να πεις...

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρείτε έναν προς έναν την παρέα του νεαρού, που είναι διασκορπισμένοι σε διάφορα δωμάτια του σπιτιού και να τους πιέετε το αίμα σαν γνήσιος βρικολάκας που είστε. Βέβαια τα θύματα σάς πετούν σταυρουδάκια και μπουκαλάκια με αγιασμό. Φυσικά αυτά δεν είναι ικανά για να σας σταματήσουν αλλά το χειρότερο είναι πως τα υπόλοιπα μεταφυσικά πλάσματα είναι εναντίον σας. Φαντάσματα και χέρια που βγαίνουν από το πάτωμα σας στραγγίζουν γρήγορα την ενέργεια, για αυτό δώστε προσοχή.

Αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, και σας συνοδεύει και μια ατμοσφαιρική μουσική που δίνει την αίσθηση του μυστηρίου. Αν είχατε ποτέ άχτι να γίνετε βρικολάκας τότε αυτή είναι η ευκαιρία σας.

GHOSTS 'N GOBLINS

commodore 64

Το συμπαθητικό αυτό παιχνίδι, με το σχεδόν ακατόρθωτο gameplay για τους περισσότερους θνητούς σε τούτο τον πλανήτη. Πιο πιθανό είναι να βρείτε την χαμένη Ατλαντίδα παρά να τερματίσετε αυτό το παιχνίδι. Ο ιππότης Arthur κάνει πικνίκ με την αγαπημένη του πριγκίπισσα Dafne και ξαφνικά με μια αστραπή, ένας δαίμονας την απαγάγει. Φυσικά ο Arthur δεν θα κάτσει με σταυρωμένα χέρια και έτσι ξεκινά την πορεία του μέσα σε περιοχές που έχουν κατακλυσθεί από τις σκοτεινές δυνάμεις, μέχρι να βρει και να απελευθερώσει την αγαπημένη του.



**Καλά ανεβήκαμε στην πρώτη πλατφόρμα.
Άντε να δούμε αν θα τα καταφέρω
και για τις επόμενες.**

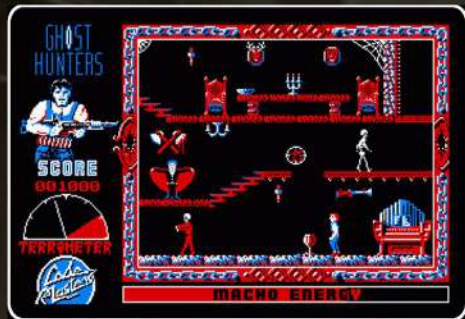
Εθιστικότατο παιχνίδι, και με το παραπάνω μπορώ να πω. Υπερβολικά δύσκολο όμως και λίγοι παίκτες θα τα καταφέρουν να δουν τα ανώτερα επίπεδα. Η έκδοση του Commodore απέχει πολύ από την γνώριμη arcade έκδοση. Είναι όμως η καλύτερη έκδοση στα 8-bit και με διαφορά. Αν υπάρχει κανείς αναγνώστης του περιοδικού που να μην γνωρίζει αυτό το παιχνίδι καλύτερα να σταματήσει να ασχολείται με τα retro γενικά.



GHOST HUNTERS

AMSTRAD

Αν σας πέρασε από το μυαλό πως είναι τυπογραφικό λάθος και πως το σωστό είναι Ghostbusters τότε κάνετε λάθος. Ghosthunters είναι το σωστό και εδώ πρέπει να βοηθήσετε έναν κοκκινομάλλη τύπο για να βρει μερικά αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν να τα βγάλει πέρα με τις σκοτεινές δυνάμεις.



Εσύ με τον στόχο, πρόσχεσε που ρίχνεις έτσι;

Το παράδοξο και πρωτότυπο με αυτό το παιχνίδι είναι πως εκτός από τον έλεγχο του ήρωα, έχετε και τον έλεγχο ενός στοχαστρου. Με αυτό πυροβολείτε και τον βγάξετε από δυσάρεστες καταστάσεις. Αριστερά της οθόνης υπάρχει και το Terrometer, που είναι ένα όργανο που μετρά τον τρόπο του ήρωα.

Υπάρχει και sampled speech που αναφωνεί Ghosthunters (αν και μερικοί νομίζουν πως λέει Ghostbusters). Περίεργο παιχνίδι που είτε θα το λατρεύσετε είτε θα το μισήσετε για πάντα. Πάντως δεν είναι τόσο τραγικό όσο φαίνεται. Σίγουρα έχει αρκετά διαφορετικό gameplay από τα υπόλοιπα.



NIGHT HUNTER

ATARI ST

Ποιος είπε πως το να είσαι βρικόλακας είναι εύκολη δουλειά; Στην προκειμένη περίπτωση κάθε άλλο. Σηκώνεστε από τον τάφο σας με ένα μεγάλο χασμουρητό και το νεκρό σας σώμα είναι άσχημα πιασμένο από τόσα χρόνια ακινησίας. Το χειρότερο είναι πως η κοιλιά σας διαμαρτύρεται έντονα και πρέπει να πιείτε ανθρώπινο αίμα άμεσα. Όμως, όπως σύντομα θα ανακαλύψετε, οι ντόπιοι του χωριού άκουσαν το ξυπνητήρι σας και έχουν αρματωθεί κατάλληλα και σας ψάχνουν με άγριες διαθέσεις.

Οι εχθροί είναι άφθονοι και όσο προχωράτε τόσο πιο θανάσιμοι γίνονται. Πάντως, εκτός από βρικόλακας έχετε και τις ιδιότητες του να μεταμορφώνεστε σε νυχτερίδα και σε λυκάνθρωπο. Επιπλέον, το παιχνίδι έχει και λίγο ψάξιμο (χωρίς βέβαια να χαρακτηρίζεται adventure) για να βρείτε ορισμένα κλειδιά που ανοίγουν συγκεκριμένες πόρτες. Όχι κάτι το ιδιαίτερο αλλά προσφέρει μια σπιθαμή ενδιαφέροντος στο gameplay.



Για να δω αν σου πάει το κολιέ αγαπητή μου.

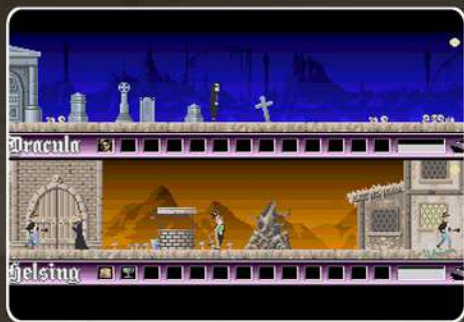
Γενικά είναι ένα ωραίο παιχνίδι για να περάσετε την ώρα σας. Ο ήχος που ακούγεται όταν ρουφάτε το αίμα ενός θύματος είναι πολύ πετυχημένος. Αυτό το παιχνίδι θα σας κάνει να νιώσετε έστω και λίγο σαν βρικόλακας (πάντα αυτό δεν θέλατε).



THE BRIDES OF DRACULA

AMIGA

Ο Κόμης Δράκουλας αποφασίζει πως μετά από τόσους αιώνες ήρθε η ώρα να περάσει την υπόλοιπη αιωνιότητα μαζί με μερικές γυναίκες (πολύ θαρραλέο τον βρίσκω). Ξεκινά λοιπόν να βρει και να δαγκώσει 13 γυναίκες. Κάθε γυναίκα που δαγκώνει μεταμορφώνεται σε ένα φαινομενικό αντίγραφο της Elvira. Επιπλέον, θα πρέπει να οδηγήσει την κάθε γυναίκα στο κρησφύγετό του. Ο Van Helsing που στο συγκεκριμένο παιχνίδι περπατά σαν μεθυσμένος, προσπαθεί να βρει τον κόμη Δράκουλα και να τον εξοντώσει πριν αυτός κάνει δικές του και τις 13 γυναίκες. Ο δικός του σκοπός είναι να βρει 13 διαφορετικά αντικείμενα που είναι διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία, πριν αντιμετωπίσει την Δράκουλα.



Δεν έπρεπε να πω τα τελευταία σφηνάκια Χικ!

Χαβαλεδιάρικο παιχνίδι με όμορφα χρώματα στα γραφικά και την δυνατότητα να παίξετε δυο παίκτες ταυτόχρονα.

Είναι ίσως το μοναδικό παιχνίδι που σας δίνει την δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα στον έλεγχο του κόμη Δράκουλα ή του κυνηγού Van Helsing.

Βέβαια το να παίξετε με τον Δράκουλα έχει σε κάθε παιχνίδι άλλη χάρη δεν συμφωνείτε;

HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT

ATARI ST

FRIDAY THE 13TH

commodore 64

Είστε ένας νεαρός κόμης με το όνομα Frederik Valdemar ο οποίος τα βάζει με τις δυνάμεις του σκότους. Ξεκινάτε την περιπέτειά σας μέσα στο κάστρο του βρικολάκα και τριγυρίζετε μέσα στα δωμάτια αντιμετωπίζοντας μεταφυσικά πλάσματα που δεν βλέπουν με καλό μάτι την παρουσία σας εκεί μέσα. Όμως μεγάλη προσοχή, γιατί μόνο και ένα άγγιγμα από οποιονδήποτε εχθρό θα σημάνει τον θάνατο του χαρακτήρα σας



*Το βαμπίρ πίσω μου
την άκουσε κανονικά!*

Είναι δύσκολο και χρειάζεται αρκετή προσπάθεια για να προχωρήσετε μέσα στο παιχνίδι. Ομολογουμένως, η πιο εντυπωσιακή σύντομη σκηνή είναι η στιγμή πανικού και της έκρηξης του κεφαλιού του ήρωα σε κομμάτια. Υπάρχουν αρκετά δωμάτια που θα εξερευνήσετε αλλά χρειάζεστε προσοχή. Πατί σχεδόν στιδήποτε μπορεί να σας αφαιρέσει μια ζωή.

Πάντως η μουσική καταβάλλει φιλότιμες προσπάθειες για να δημιουργήσει μια ανάλογη ατμόσφαιρα αλλά καταντά μετά από λίγα λεπτά καταντά κουραστική (στην έκδοση του Atari ST).

Φυσικά ο τίτλος είναι από την ομώνυμη ταινία τρόμου. Σκοπός σας μέσα στο παιχνίδι είναι να βρείτε τον Jason, που συνήθως μεταμφιέζεται, και να τον σκοτώσετε (ας πούμε). Γυρνώντας στις πίστες (που αποτελούνται από σταθερές εικόνες) και ψάχνοντας τον Jason, συχνά θα ακούσετε ένα αλλόκοτο τσίριγμα (σαν να βασανίζουν το κύκλωμα ήχου του Commodore) που σημαίνει πως ο Jason μόλις σκότωσε κάποιο μέλος της ομάδας σας. Υπάρχουν διάφορα όπλα που μπορείτε να βρείτε και να πάρετε (το μακρύ τσεκούρι είναι το πιο κατάλληλο).



*Μόνος στο δάσος.
Τι μπορεί να πάει στραβά;*

Ενδιαφέρον παιχνίδι που έχει αρκετό ψάξιμο και λίγη αγωνία (όχι πως θα ιδρώσετε κιόλας). Καλή επιλογή για κάτι τρομακτικό (όχι βέβαια πως είχαμε και πολλές παρόμοιες επιλογές τότε). Παίζεται ακόμη ευχάριστα αν κατεβάσετε από το πατάρι τον Commodore και φυσικά αυτός λειτουργεί ακόμη. Διαφορετικά, μπορείτε να το παίξετε σε έναν emulator.

Σαν να άκουσα έναν παράξενο θόρυβο από το σκοτεινό υπόγειο. Πάω να ρίξω μια ματιά...



Publisher: CRL Group • Type: Arcade • Year: 1985 • Platform: Commodore 64

Χμμ... Αγαπητοί ρετρό τρομολάγνοι, δεν είμαι σίγουρος για το εάν ο τίτλος που παρουσιάζεται αυτή τη φορά σας λέει πολλά. Είναι πολύ πιθανό όμως να έχετε ακούσει για ένα από τα γνωστότερα μιούζικαλ της δεκαετίας του '70 το οποίο συνδύαζε τρόπο και κωμωδία εμπνευσμένο από τις b-movies ταινίες τρόμου των δεκαετιών 1930 έως 1960. Το όνομα αυτού ήταν "The Rocky Horror Show", δημιουργήμα του... πολύπλευρου Βρετανού - Νέο Ζηλαντού, Richard O'Brien. Το μιούζικαλ γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία και βραβεύθηκε ως καλύτερο μιούζικαλ της χρονιάς το ίδιο έτος που παρουσιάστηκε στα θέατρα (1973). Όπως ήταν μάλλον αναμενόμενο, το 1975 μεταφέρθηκε και στις μεγάλες οθόνες από τον Αυστραλό σκηνοθέτη Jim Sharman με τον τίτλο "The Rocky Horror Picture Show".

Σιγά όμως που θα μέναμε εκεί, καθώς η κοσμογονία των 8-bit υπολογιστών δεν θα άφηνε την ευκαιρία της μεταφοράς του μιούζικαλ και στις οθόνες των home-computers. Έτσι, το 1985 η σχετικά άγνωστη CRL Group, ανέλαβε να παρουσιάσει στους υπολογιστές το παραπάνω διάσημο μιούζικαλ και στον Commodore 64. Για να δούμε τι κατάφερε.

Σενάριο

Πριν μπούμε στο παιχνίδι, ας πούμε δύο λόγια για το σενάριο του ιδιαίτερα ενδιαφέροντος The Rocky Horror Show.

Το αυτοκίνητο ενός πρόσφατα αρραβωνιασμένου ζευγαριού (Brad και Janet), παρουσιάζει βλάβη τη νύχτα εν μέσω βροχής, κοντά σε ένα απομονωμένο κάστρο κάπου στην εξοχή. Το ζευγάρι αποφασίζει να κινηθεί με τα πόδια προς το κάστρο για να αναζητήσει τηλέφωνο προκειμένου να καλέσει οδική βοήθεια. Το κάστρο όμως καταλαμβάνεται από άγνωστες φιγούρες με περίεχρα κοστούμια όπου γιορτάζουν ένα ετήσιο συνέδριο. Ανακαλύπτουν ότι ο επικεφαλής του σπιτιού είναι ο Δρ Frank N. Furter, ένας φαινομενικά τρελός επιστήμονας που στην πραγματικότητα είναι ένας εξωγήινος τραβεστί από τον πλανήτη «Τρανσέξουαλ» στον γαλαξία της Τρανσυλβανίας, ο οποίος δημιουργεί στο εργαστήριό του έναν ζωντανό, ξανθό και μυώδη άνδρα που ονομάζεται Rocky.

Η Janet ή ο Brad (ανάλογα με ποιον θα επιλέξετε ως πρωταγωνιστή στο παιχνίδι), απάγεται από τον Δρ Frank και τον/ την μεταμορφώνει σε πέτρα χρησιμοποιώντας το διαβολικό μηχανήμα «Μέδουσα». Το έτερον ήμισυ αναλαμβάνει να «ξεπετρώσει» την/τον φίλη/ο του ψάχνοντας για μέρη του μηχανήματος το οποίο ο Δόκτωρ είχε την φαινή ιδέα να αποσυναρμολογήσει και να κλειδώσει σε διάφορα σημεία του κάστρου. Σκοπός μας είναι να συναρμολογήσουμε και πάλι τη μηχανή προκειμένου να ενεργοποιήσουμε την αντίστροφη διαδικασία και να επαναφέρουμε στη ζωή την/τον αγαπημένη/ο μας.

Δυστυχώς, η προσπάθεια να σώσουμε την/ον αγαπημένη/ο μας, φαίνεται ότι είναι ιδιαίτερα διασκεδαστική για τον «απροσδιορίστου φύλου» Δρ Frank, καθώς αποφασίζει να μας συστήσει και στη συνοδεία του στο κάστρο η οποία θα

μας δυσκολέψει ιδιαίτερα τη ζωή και η οποία αποτελείται από διάφορων ειδών εξωφρενικά πλάσματα που μετέβησαν στη Γη από τον πλανήτη «Τρανσέξουαλ».

Don't Dream It, Be It...



Gameplay

Ας ξεκινήσουμε όμως και το παιχνίδι – μιούζικαλ ώστε να δούμε με τι ακριβώς έχουμε να κάνουμε. Αρχικά το The Rocky Horror Show μας καλωσορίζει με μία εντυπωσιακή spooky εικόνα όπου το απομονωμένο κάστρο δεσπόζει στη νύχτα φεγγαβολώντας από τους κεραυνούς και τις αστραπές. Μια πινακίδα στην καγκέλοπορτα μας προειδοποιεί: “Enter at your own risk”.

Και πράγματι, θα ρισκάρουμε να εισέλθουμε επιλέγοντας στην αρχή τον Brad ή την Janet οπότε και μεταφερόμαστε άμεσα στο εσωτερικό του κάστρου όπου η δράση αρχίζει. Παρατηρούμε ότι πέρα από τον χαρακτήρα μας και το εσωτερικό του κάστρου στην οθόνη μας εμφανίζεται ένα χρονόμετρο το οποίο μετρά αντίστροφα, (οπότε όταν δείξει μηδέν τότε... game over), αλλά και ένα θερμόμετρο το οποίο δείχνει από 20 έως -40ο βαθμούς (μάλλον Celsius εννοεί, αν και δεν είμαι σίγουρος). Κάνει ψόφο όπως καταλαβαίνετε, οπότε ντυθείτε καλά. Και μιας και μιλάμε για ντύσιμο και ρούχα, προσέξτε μην έρθετε σε επαφή με κάποια πλάσματα γιατί ξεχάστε ό,τι φοράτε μιας και θα μείνετε να περιφέρεστε στο κρύο εντελώς γυμνοί και προσπαθώντας να κρύψετε τα απόκρυφα σας σημεία. Αν μη τι άλλο, το παιχνίδι σε αυτό το σημείο έχει αρκετό χιούμορ καθώς ο χαρακτήρας μας ντρέπεται εμάς τους ίδιους καθώς περιφέρεται γυμνός και γυρνάει από το πλάι (προφίλ), σε ανφάς.



Come to my lab and see what's on the slab.

Τα απόκοσμα και σκανδαλώδη πλάσματα τα οποία περιφέρονται μέσα στο κάστρο και πρέπει να αποφύγουμε είναι τα εξής:

- Ο Riff Raff, ο μανιακός καταθλιπτικός μπάτλερ, ο οποίος μπορεί να μας σκοτώσει άμεσα με το όπλο ακτινών του.
- Η Magenta, η οικιακή βοηθός και αδελφή του Riff Raff, η οποία έχει μανία με το να μας αφαιρεί όλα τα ρούχα.
- Η Columbia, μια groupie, με την ίδια συνήθεια με την από πάνω,
- Ο Rocky Horror, το μυώδες κατασκευάσμα του/ης Δρ. Frank (φαινομενικά άκακος).



● Ο Eddie, κατεψυγμένο προϊόν αποτυχημένου πειράματος το οποίο γυρίζει στο κάστρο με τη μηχανή του και αν πέσει πάνω μας, ... βλέπουμε το μισητό game over.

● Ο/η Δρ. Frank που κάποιος αν τύχει να συναντήσει στο δωμάτιό του, ακολουθεί «περίεργη σκηνή», με τον χαρακτήρα μας τελικά να ξυπνά κλεισμένος σε ένα σκοτεινό δωμάτιο γεμάτο αιωρούμενα σύμβολα ναρκωτικών. Μπουρλέσκ σκηνικό.



Ψάχνοντας τα ρούχα μας για άλλη μια φορά.

Για όσες από τις παραπάνω περιπτώσεις απολέσουμε τα ρούχα μας θα πρέπει προτού συνεχίσουμε την περιπέτειά μας να τα ξαναβρούμε καθώς προφανώς δεν μπορούμε να μεταφέρουμε τμήματα της μηχανής που εντοπίζουμε με τα χέρια χωρίς να καλύπτουμε τα απόκρυφα σημεία μας (ή μήπως θα μπορούσαμε;). Τέλος πάντων, θα πρέπει πρώτα να εντοπίσουμε τα ρούχα μας, καθώς έχουν τοποθετηθεί σε κάποιο τυχαίο σημείο του κάστρου κι αυτό ίσως θα μας κοστίσει κάποιον από τον λιγοστό χρόνο που διαθέτουμε για να ελευθερώσουμε την/ον σύντροφό μας.

Εκτός από τον εκνευρισμό του να ψάχνουμε κάθε τρεις και λίγο για τα ρούχα μας, ευχάριστη νότα αποτελούν οι ατάκες από τους χαρακτήρες - πλάσματα όταν πέφτουν πάνω μας και οι οποίες προέρχονται από την (σχεδόν) ομώνυμη ταινία “The Rocky Horror Picture Show”.

Δυστυχώς για τον χαρακτήρα μας, μπορεί να μεταφέρει μόνο ένα τμήμα της μηχανής κάθε φορά και να το συναρμολογεί στο ισόγειο του κάστρου όπου η/ο αγαπημένη/ος μας κρατείται ακίνητος. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να επισκεπτόμαστε κάποιους χώρους ξανά και ξανά προκειμένου να μαζέψουμε όλα τα τμήματα της μηχανής που μπορεί να υπάρχουν σε κάθε δωμάτιο. Αν καταφέρουμε και μαζέψουμε όλα τα τμήματα της μηχανής "DE-MEDUSA", τότε το έτερον ήμισυ ξε-πετρώνει και θα πρέπει να το οδηγήσουμε με ασφάλεια στην έξοδο από το στοιχειωμένο οίκημα.



Ο Rocky μόλις έχει ξυπνήσει στο εργαστήριο, και η θερμοκρασία πηγαίνει... στα ύψη.

Γραφικά

Χμμ... όχι κάτι το ιδιαίτερο, μιας και κυριαρχεί η μονotonία στα χρώματα θυμίζοντας τον συμπαθή (κατά τα λοιπά), spectrum. Επίσης, απουσιάζει το scrolling και το παιχνίδι αποτελείται από στατικές εικόνες με αποτέλεσμα το παιχνίδι να μην εκμεταλλεύεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις δυνατότητες του Commodore 64. Τέλος, τα sprites αν και διαθέτουν κάποια υποτυπώδη χρώματα δεν είναι ιδιαίτερα καλοσχηματισμένα.

Ήχος

Το μουσικό θέμα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό και προσπαθεί να μιμηθεί το κομμάτι "Time Warp", από το ομώνυμο μιούζικαλ.



Προσπαθώντας να οδηγήσουμε την αγαπημένη μας στην έξοδο, υπό το βλέμμα της Columbia.

Αν και είναι ευχάριστο, η διάρκεια του δεν είναι μεγάλη, και καθώς δεν εναλλάσσεται με άλλο μουσικό θέμα, μετά από λίγο αρχίζει να κουράζει. Κατά τα λοιπά, δεν υπάρχουν ηχητικά εφέ στο παιχνίδι. Αλλά, δεν μπορούμε να τα έχουμε κι όλα.

Γενικά

Σίγουρα το The Rocky Horror Show αξίζει μια και δύο ευκαιρίες για να ασχοληθείτε μαζί του για κάποιο χρονικό διάστημα. Αν μη τι άλλο, είναι διασκεδαστικό και σε όσους άρεσε το ομώνυμο μιούζικαλ θα βρουν αρκετά ενδιαφέρον και το παιχνίδι αφού θα τους θυμίσει αρκετά την ταινία.

Πριν παίξετε

Μα τι άλλο; Δείτε το μιούζικαλ "The Rocky Horror Picture Show". Εναλλακτικά, μπορείτε να ασχοληθείτε και με την νεότερη έκδοση για τον Commodore 128 η οποία διαθέτει καλύτερα γραφικά και περισσότερους χώρους από την έκδοση του Commodore 64.

Τώρα, μένα με συγχωρείτε. Είναι ώρα να κάνω... το «χρονικό παράδοξο» και πάλι.



MASTER DARKNESS

Publisher: Sega • Type: Platform • Year: 1992 • Platform: Sega GameGear

Πολεμάς δυο μήνες να σου κάτσει η όμορφη από το διπλανό γραφείο, που όταν την βλέπεις σου χαμογελάει και σου τρέχουν τα σάλια σαν σκύλος ράτσας Μαστίφ. Τι λουλούδια, τι προτάσεις για καφέ και σινεμά μα αυτή ακόμη δεν λέει να πει το ναι. Από την άλλη πλευρά, η διπλανή της, η φώκια, με τα γυαλιά και τις κοτσίδες, κάθε φορά που σας κοιτάζει χαμογελάει και κοκκινίζουν τα μάγουλά της που είναι σαν μικρά μπαλόνια. Καλύτερα να της δώσετε μια ευκαιρία και να σταματήσετε να την στραβοκοιτάτε με μίσος σαν να βλέπετε εχθρό. Ίσως να έχει δίκιο όταν σας λέει με χαμόγελο "Το βαρύ φορτηγό είναι πιο σταθερό στις στροφές" και σας κλείνει το μάτι πονηρά. Σκεφτείτε το.

Σενάριο

Κάπου στο Λονδίνο και στη βικτοριανή εποχή, ο νεαρός δόκτωρ Ferdinand Social είναι ψυχίατρος με έντονη ερωτική λόξα για την νεαρή ξανθιά και πανέμορφη (με μεγάλα στήθη) Julia Arkham. Και οι δυο έχουν ως χόμπι, παραδόξως, την έρευνα για τον αποκρυφισμό. Μια νύχτα λοιπόν, ο Social περνάει την ώρα του με ένα Ouija board (είναι λίγο περίεργο το παλληκάρι). Εκεί τα πνεύματα του φανερώνουν εκτός από το νούμερο στηθόδεσμου που φοράει η Julia, πως κάτω από τους δρόμους του Λονδίνου, ελλοχεύουν τρομακτικά και μεταφυσικά πλάσματα που περιμένουν να τους δοθεί η ευκαιρία για να ανέβουν και να προκαλέσουν χάος και θάνατο. Με το μυαλό του αποκλειστικά στο εντυπωσιακό κωλομέρι της Julia ο νεαρός δεν δίνει ιδιαίτερη σημασία στα λεγόμενα των πνευμάτων. Σύντομα όμως θα ανακαλύψει πως η αγαπημένη του Julia έχει πέσει θύμα απαγωγής από πλάσματα της νύχτας.

Ο νεαρός θα καταλάβει πως ο βρικόλακας είναι υπεύθυνος (ένας είναι) για την απαγωγή της Julia και για την εμφάνιση των τρομακτικών πλάσμάτων στο Λονδίνο. Θα πρέπει να βρει την Julia γρήγορα και να δώσει ένα τέλος σε αυτόν τον εφιάλτη. Όχι τίποτα άλλο, μην πάνε και τσάμπα τα ειοιτήρια για την Βενετία που έχει πληρώσει. (του κόστισαν ένα νεφρό).

Gameplay

Παιχνίδι τύπου platform (βγάζουν μάτια οι φωτογραφίες) με τον ήρωα να πηγαίνει προς τα δεξιά. Το παιχνίδι ξεκινά δίπλα από τον ποταμό Τάμεση (στην Αγγλία είναι) και έχει συνολικά πέντε επίπεδα.



Πάλι τα ήπιαμε ρε Χρήστο;



Στην πρώτη πίστα οι εχθροί αποτελούνται από νυχτερίδες, ζόμπι, λύκους και τύπους με κουστούμια και τραγιόσκα. Για όπλο έχετε αρχικά ένα σφυρί και ένα πιστόλι. Στην πορεία θα βρείτε και διαφορετικά όπλα όπως βόμβες, ξίφος, τοσεκούρι, μια extra ζωή κλπ. Σε διάφορα σημεία της πίστας αιωρούνται λευκές μάσκες θεάτρου. Κάθε μια σας δίνει και κάτι διαφορετικό, όπως bonus ή κάποιο όπλο. Στο τέλος της πίστας αντιμετωπίζεται τον γνωστό Τζακ τον αντεροβγάλτη.

Στην δεύτερη πίστα είστε ακόμη στον Τάμεση αλλά με ελαφρώς διαφορετικά backgrounds και με λίγο αυξημένη δυσκολία. Γενικά το gameplay είναι επαναλαμβανόμενο για πέντε πίστες μέχρι να φτάσετε στο τελικό επίπεδο και στο κάστρο του βρικόλακα και να τα βγάλετε μαζί του (καλή τύχη). Φυσικά, με κάθε πίστα που περνάτε τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο δύσκολα. Όχι όμως στον τόσο αριθμό εχθρών αλλά στο πως είναι οι πλατφόρμες τοποθετημένες. Στα ανώτερα επίπεδα θα διαπιστώσετε πως θα πρέπει να κάνετε άλματα για να φτάσετε στην απέναντι πλατφόρμα και υπάρχουν παρόμοια εμπόδια για να σας κάνουν την ζωή ιδιαίτερα δύσκολη. Όπως για παράδειγμα κάτι ευφάνταστοι μηχανισμοί που περιστρέφονται και σας μεταφέρουν σε άλλο σημείο της πίστας.

Ο χειρισμός του ήρωα που ελέγχεται είναι άμεσος και οι εντολές κίνησης που δίνεται με το pad πραγματοποιούνται αστραπιαία. Φυσικά για να γίνει η κατάσπαση ακόμη πιο δύσκολη, σημειώστε πως υπάρχουν και χρόνος που μετρά αντίστροφα στο επάνω μέρος της οθόνης. Αν έρθετε σε επαφή με ένα εχθρικό sprite τότε δεν θα χάσετε αμέσως, θα χάσετε όμως αρκετή από την ενέργειά σας. Γενικά δεν έχει ακατόρθωτο gameplay, αλλά είναι αρκετά ισορροπημένο και μπορεί ακόμη και ο νέος παίκτης να το φτάσει αρκετά μακριά.

Γραφικά

Αρκετά μεγάλα sprites με γρήγορη κίνηση, εντυπωσιακά backgrounds με αρκετή λεπτομέρεια. Πολλά χρώματα στην οθόνη και ένα γρήγορο scrolling χωρίς να προκαλεί προβλήματα. Οι περισσότεροι εχθροί είναι σχεδιασμένοι με την ίδια λεπτομέρεια με τον ήρωα. Πολύ προσεγγισμός σε γενικές γραμμές ο τομέας των γραφικών.

Ήχος

Στην εισαγωγή υπάρχει μια αλλόκοτη μελωδία που είτε θα την λατρεύετε είτε θα την μισήσετε. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχει ένα πετυχημένο και μυστήριο μουσικό θέμα που αλλάζει σε κάθε πίστα.



Άριστος στην ξιφασκία!

Δύσκολα θα κουραστείτε με αυτούς τους ήχους γιατί ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος του σεναρίου. Στο τέλος κάθε πίστας όπου αντιμετωπίζετε τον εκάστοτε μεγάλο κακό ακούγεται μια διαφορετική και σύντομη μελωδία.

Γενικά

Δεν μπορώ να καταλάβω την γκρίνια που έχουν μερικοί πως το παιχνίδι θυμίζει το Castlevania. Είναι ένα παιχνίδι καθαρά platform και με παρόμοιο σενάριο, αναμενόμενο είναι αυτό. Εξάλλου το Castlevania δεν είναι το πρώτο platform παιχνίδι που βγήκε στην ιστορία των video games. Έχει πραγματικά ενδιαφέρον gameplay και αν είστε λάτρης των platform παιχνιδιών είναι σίγουρο πως θα ασχοληθείτε για αρκετό καιρό μαζί του.

Πολύ καλή δουλειά στους τομείς των γραφικών και του ήχου. Άριστο gameplay με μεγάλη αντοχή στον χρόνο. Όχι άδικα είχε ψηφιστεί ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του Game Gear.



Φίλε πρέπει να τρώς λίγο παραπάνω.

Είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι που όσοι δεν είχατε την ευκαιρία να το παίξετε, προτείνω να του δώσετε μια ευκαιρία έστω και τώρα μετά από τόσα πολλά χρόνια.

Πριν παίξετε

Δείτε όλες τις ταινίες με βρικόλακες ξεκινώντας με τον Bela Lugosi και τον Christopher Lee. Συνεχίστε με την ταινία Dracula του Francis Ford Coppola και μετά με οποιαδήποτε από τις δεκάδες ανάλογες ταινίες σε VHS που βγήκαν, όλα αυτά μέσα σε 7

ημέρες. Αν μετά από αυτές τις προβολές, δεν έχουν μεγαλώσει οι κυνόδοντές σας και δεν έχετε αναπτύξει μια αποστολή για το φως του ήλιου, τότε επικοινωνήστε μαζί μου για να σας πάρω συνέντευξη, που αντέζατε να δείτε όλες αυτές τις ταινίες και να καίτε μέσα σε μια βδομάδα.



ELVIRA

Computers



Γερανίου 269 Αθήνα
Τηλ. 6969696

AMSTRAD PC 1640 2DD 250.000 δρχ.
AMSTRAD PC 1512 2DD 320.000 δρχ.
HYUNDAI 640 K (HER,CGA) 200.000 δρχ.
EURO PC με έγχρωμη οθόνη 172.500 δρχ.
EURO PC με ασπρόμαυρη οθόνη 153.000 δρχ.
IKAROS 640 1 DD με οθόνη 12" 272.000 δρχ.
EURO XT 1FD + 20MB 192.000 δρχ.

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΤΑ ΟΥΪΑ BOARDS**

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ**

*Εκτυπωτές ψυχών
Σκληροί δίσκοι νεκρών
Δισκέτες του σκότους
Βιβλία μαύρης μαγείας
Φίλτρα μαγικά για κάθε περίπτωση
Καλύμματα μαγισσών*

Ειδικές τιμές κάθε πανσέληνο

BACKLASH



Johny Cade

Publisher: Novagen • Type: 3d Action • Year: 1987 • Platform: Amiga 500

Τριών διαστάσεων graphics το 1988; Πως; Χωρίς μια κάρτα γραφικών; Ωωω ναι αγαπητοί αναγνώστες, *only Amiga makes it possible...* Το Backlash δεν είναι από τα παιχνίδια που σου έρχονται στο μυαλό όταν σκέφτεσαι εκείνα τα χρόνια που έπαιζες με την αγαπημένη σου φίλη (Amiga).

Η αλήθεια είναι ότι προσωπικά μετά από δύο χρόνια που ασχολούμαι ενεργά το ανακάλεσα στη μνήμη μου. Δεν είναι από τα παιχνίδια που έκαναν πάταγο εκείνη την εποχή, όμως είναι ένα παιχνίδι που αν το είχατε παίξει τότε θα είχατε ίσως την πρώτη επαφή με FPS (First Person Shooter) και τρισδιάστατα γραφικά ψεύδο-3D αλλά οκ... Το παιχνίδι αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την Αγγλική Novagen Software αρχικά για Atari ST και ένα χρόνο αργότερα έγινε port στην Amiga (πρέπει να ανακαλέσω το *only Amiga makes it possible*) χαχαχαχαχα.



Αφιλόξενος πλανήτης. Ούτε ένα δέντρο μα ούτε και ένας θάμνος. Τουλάχιστον έχει γαλάζιο ουράνιο.

Σενάριο

Αφού δεν μπήκαν στον κόπο να γράψουν έστω ένα τυπικό σενάριο για το παιχνίδι, ας δούμε τι είναι λοιπόν το Backlash; Είναι από τα πρώτα παιχνίδια που είχαν απεικόνιση 3D και είναι και παππούς των FPS. Χειρίζεστε ένα σκάφος (δεν φαίνεται εξωτερικά τι είναι) και τα βάζετε με ορδές αντιπάλων U.F.Os και όχι μόνο(...) μέχρι να κάντε το υψηλότερο σκορ (τελειωμό δεν έχουν οι εχθροί).

Gameplay

Ο χειρισμός γίνεται με joystick, κινείστε με μεγάλη ταχύτητα σε όλες τις κατευθύνσεις του ορίζοντα (βλέπουμε εδώ τις τρομερές δυνατότητες της Amiga). Σχεδόν εφάπτεται το σκάφος που χειρίζεστε με το έδαφος, σε ένα ατελείωτο τερέν (σαν έρημο). Στο κέντρο της οθόνης υπάρχει ένα HUD (Heads up Display) που σας ενημερώνει για την ύπαρξη αντιπάλων καθώς και των βολίδων (πύρινες σφαίρες) που εξαπολύουν εναντίον σας. Οι αντίπαλοι είναι διαφόρων ειδών και βγαίνουν από καταπακτές στο έδαφος.



Έχουμε λοιπόν: Ιπτάμενους δίσκους, σβούρες και στρογγυλά μάτια που καθώς ανοιγοκλείνουν εκτοξεύουν πύρινες σφαίρες (μια ή περισσότερες που κάνουν bounce στο έδαφος) εναντίον σας! Μπορείτε με ευέλικτες κινήσεις να τις αποφύγετε. Σε κάποια στιγμή το ραντάρ του σκάφους σας χτυπάει σαν τρελό και μια σφαίρα κατευθύνεται προς το μέρος σας και θα πρέπει άμεσα να γυρίσετε και να προσπαθήσετε να την πετύχετε γιατί αν δεν... τότε χάνετε άμεσα μια ζωή. Όσο συνεχίζετε στο παιχνίδι δεν αλλάζει κάτι ιδιαίτερο, εκτός από τη μέρα που γίνεται νύχτα και δυσκολεύει κάπως την ορατότητά σας. Επίσης, οι αντίπαλοι πληθαίνουν καθώς και οι πύρινες σφαίρες που σας ρίχνουν. Αυτό είναι και το στοιχείο που κάνει λίγο μονότονο το παιχνίδι και το κατατάσσει στα old school games (όσο παίζεις, οι αντίπαλοι αυξάνουν και γίνονται ταχύτεροι μέχρι να χάσεις).

Όταν χτυπηθεί το σκάφος από τις πύρινες σφαίρες ή βολίδες ξαφνικά η οθόνη γίνεται σαν τα χιόνια στις παλιές τηλεοράσεις όταν δεν έπανε σήμα, αλλά έγχρωμα!



Ένα κενό...

Γραφικά

Τα γραφικά είναι ψευδό-3D σχεδιασμένα και δεν έχουν ιδιαίτερες λεπτομέρειες που όμως για την εποχή είναι κάτι εντελώς "out of the blue" που λένε και στο χωριό μου. Όλα τα αντίπαλα sprites είναι χρώματος γκρι που μαζί με το εντελώς ερημώδες τερέν δυσκολεύουν αρκετά την ορατότητα. Θα πρέπει συνεχώς να κοιτάτε το HUD ή να κινείστε αρκετά κοντά στους αντιπάλους για να τους πετύχετε εύκολα.

Ήχος

Η αρχική οθόνη έχει ένα πολύ όμορφο tune το οποίο πολλές φορές το αφήνεις να παίζει λίγα λεπτά. Βέβαια, σε τίποτα δεν συνάδει με τον κακό χαμό που πρόκειται να ακολουθήσει στο παιχνίδι. Εδώ δεν έχουμε τραγουδάκια, αλλά fx ήχους αρκετά έντονους και σε αρμονία με τον βίαιο τρόπο που κινείστε και παίζετε για να επιβιώσετε από τον χάος που ακολουθεί.

Ακούγονται οι εκτοξεύσεις των βολίδων (σφαιρών) που εξαπολύετε ή εξαπολύουν προς εσάς, καθώς και οι ήχοι των εκρήξεων όταν πετύχετε τα αντίπαλα σκάφη. Εντονότερος βέβαια είναι ο ήχος από το δικό σας σκάφος όταν δεχθεί τα αντίπαλα πυρά.

Γενικά

Ένα παιχνίδι που οπτικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι μοιάζει και με ένα από τα υπέροχα demo της Amiga μας, με υπέροχα 3D γραφικά που ήταν κάτι πολύ ιδιαίτερο για την εποχή. Πολύ γρήγορο, δράση και gameplay παλαιάς κοπής όπου απώτερος σκοπός είναι η επιβίωση σε συνεχώς δυσκολότερους αντιπάλους ατέρμονα ερχόμενους. Σε καμία περίπτωση δεν είναι από τα παιχνίδια όπου θα κάνεις αυτόματη ανάκληση, αλλά ένα πολύ ωραίο παιχνίδι γενικά, και ειδικά για μένα η πρώτη μου επαφή με 3D γραφικά. Θυμάμαι μού είχε φανεί τόσο «παράξενο». Η αντοχή του στον χρόνο όχι κάτι το ιδιαίτερο, βοηθάει αν το παίζεις με φίλο σου και κοντράρεστε για το ποιος θα φέρει το μεγαλύτερο σκορ. Σίγουρα όμως αξίζει να του ρίξετε μια μάτια ειδικά αν δεν το είχατε παίξει τότε!

Πριν παίξετε

Πριν παίξετε βρείτε που έχετε πεταμένο το παλιό quickjoy σας. Ανεβάστε τον ήχο στα ηχεία να ακούτε ποιο έντονα τα εφέ από τις σφαίρες που εκτοξεύετε και σας εκτοξεύουν. Καθίστε σε μια καρέκλα γραφείου κατά προτίμηση να έχει και πλευρικά μαξιλαράκια για να νιώθετε ότι είστε στο cockpit του σκάφους. Φορέστε και ένα κράνος μηχανής και είστε ο σούπερ πιλότος!



Κυνηγώντας ιπτάμενους δίσκους πάνω από το τίποτα.

BOMB JACK



Publisher: Elite Systems • Type: Platform • Year: 1986 • Platform: Spectrum ZX

Οταν ήσουν μικρός σου άρεσε να τρομάζεις την γιαγιά σου με τις κροτίδες κάθε Πάσχα. Τώρα που μεγάλωσες πλέον, καλύτερα θα είναι να αφήσεις την ασχολία σου να κατασκευάζεις εκρηκτικούς μηχανισμούς και να τους πουλάς σε τρομοκρατικές οργανώσεις. Γιατί ξέρεις, η αλήθεια δεν είναι πως τα σίδερα είναι για τους λεβέντες, κάθε άλλο.

Σενάριο

Η έκδοση του 1986 δεν είχε καν κάποιο στοιχειώδες σενάριο. Έτσι μπορεί να υποθέσει ο καθένας ότι νομίζει. Ο Jack είναι εξωγήινος με υπέρ-δυνάμεις που προσπαθεί να σώσει την ανθρωπότητα από τα τέρατα; Μήπως θέλει απλά να τοποθετήσει βόμβες στα μέρη που φαίνονται στα back-grounds; Είναι απλά ένας τρομοκράτης;

Ποιός ξέρει; Ίσως η αντιτρομοκρατική υπηρεσία;

Gameplay

Το να προσπαθώ να εξηγήσω το gameplay σε ένα τόσο κλασικό παιχνίδι όπως το Bomb Jack, είναι σαν να προσπαθώ να μάθω το αλφάβητο σε έναν 50χρονο.

Εν συντομία, για όσους τους έδωσαν να διαβάσουν το περιοδικό οι πατεράδες τους και μόνο, ο βομβιστής Jack έχει την δυνατότητα να πετά όπως ακριβώς ο Superman σε όλη την πίστα. Σκοπός είναι να αυξήσετε το σκορ, και αυτό θα το καταφέρετε μαζεύοντας τις βόμβες των οποίων ανάβει το φτίλι κατά σειρά. Έτσι κάθε βόμβα θα σας δώσει 200 πόντους, ενώ αν πάρετε βόμβα που δεν έχει αναμμένο το φτίλι τότε θα λάβετε μόνο 100 πόντους.



Αμάν! Πολύ ψηλά είναι πως θα κατέβω τώρα;

Οι βόμβες είναι διάσπαρτες στην οθόνη και υπάρχουν πλατφόρμες που μπορείτε να περπατήσετε. Φυσικά η δυσκολία είναι οι εχθροί που κυκλοφορούν απρόκοπα μέσα στην πίστα. Το να τους αποφυγείτε και να μαζεύετε τις βόμβες που πρέπει δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Κάποιες στιγμές εμφανίζεται ένα bonus που αν το πάρετε ταυτόχρονα όλοι οι εχθροί θα ακινητοποιηθούν για λίγα δευτερόλεπτα και θα αλλάξουν μορφή. Αν ακουμπήσετε έναν εχθρό σε αυτή την κατάσταση θα ανταμειφθείτε με αρκετό έξτρα σκορ.

SABRE MAN



Publisher: Ultimate • Type: Action • Year: 1984 • Platform: Spectrum

Το τηλεφώνημα από τον λόρδο Holmes σάς έκανε να σκέφτεστε σοβαρά να πετάξετε μέχρι την Αφρική και να βρείτε την μαγική πέτρα, που φημολογείται πως κρατά την δύναμη του σύμπαντος. Φυσικά το ταξίδι θα είναι άκρως επικίνδυνο. Είτε θα χαθείτε μέσα στην πυκνή ζούγκλα, είτε θα γίνεται το γεύμα κάποιου άγριου ζώου. Βέβαια, εσείς είστε ατρόμητος και ποτέ δεν έχετε αρνηθεί πρόσκληση στην περιπέτεια. Το σημαντικό πρόβλημα είναι πως ο λόρδος δεν σας κατέθεσε τα εισιτήρια μέχρι την Αφρική και αυτό είναι θέμα.

Σενάριο

Το σενάριο θυμίζει αρκετά Indiana Jones και ο χαρακτήρας (με το όνομα Sabre Man) αναζητά κάποια μαγική πέτρα που είναι κρυμμένη μέσα στη ζούγκλα (γιατί όχι κάποιον αμύθητο θησαυρό). Φυσικά η ζούγκλα είναι γεμάτη από διάφορα πλάσματα που το μόνο που θέλουν είναι να σταματήσουν τον παίκτη. Μπορεί να ακούγεται κάπως αλλόκοτο σήμερα, αλλά εκείνη την εποχή ήταν πολύ συναρπαστικό να βλέπεις κάποιον να τα βάζει με την πυκνή ζούγκλα και τα θηρία που κατοικούν εκεί (και συνήθως να είναι Αμερικάνος με μπράτσα).



Μια στάση να βρε παιδιά...

Gameplay

Τα παραπάνω σημαίνουν πως θα πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα σε έναν τεράστιο λαβύρινθο ο οποίος έχει 256 εικόνες. Παραδόξως ο ήρωας τρέχει λες και του έχουν βάλει νέφτι στον πσιινό, δεν εξηγείται διαφορετικά και σε αυτό το χαρακτηριστικό βασίζεται αρκετά η δυσκολία του παιχνιδιού. Τα εχθρικά sprites είναι διάφορα ζώα και μερικά άλλα πλάσματα που δεν κατάφερα να τα κατατάξω σε κάποιο είδος του ζωικού βασιλείου.

Με το joystick τρέχετε δεξιά και αριστερά προσπαθώντας να βρείτε τα χρήσιμα αντικείμενα. Πολλές φορές θα περάσετε μέσα από τους εχθρούς και αυτό οφείλεται στα φασόλια που έφαγε ο ήρωας και ψάχνει τώρα απεγνωσμένα τουαλέτα. Επίσης, ο ήρωας είναι εξοπλισμένος με ένα σπαθί (που κουνά λες και είναι σε αγώνα ξιφασκίας) και με αυτό μπορείτε να βγάξετε εκτός μάχης τους περισσότερους εχθρούς. Στη διαδρομή θα βρείτε και διάφορα αντικείμενα που θα αυξήσουν το σκορ σας ή θα σας δώσουν μια extra ζωή.



Εντάξει οι πίστες έχουν όλη την χρωματική παλέτα του Spectrum και η διαδρομή που τρέχει σαν τον Βέγγο ο ήρωας είναι μαύρη (όχι πως αν είχε χρώμα θα ήταν καλύτερα τα πράγματα). Πάντως τα backgrounds έχουν αρκετά ζωηρά χρώματα και έτσι κάνουν την οθόνη όμορφη στο μάτι. Τα sprites βέβαια είναι αρκετά μικρά, όπως είναι και στα περισσότερα παιχνίδια του Spectrum άλλωστε. Scrolling δεν υπάρχει και η εικόνα αλλάζει μόλις φτάσετε στην άκρη κάθε οθόνης. Τυπική μέθοδος για αρκετά παιχνίδια 8bit της εποχής.



*Τόσα χρόνια ξιφασκία δεν τα πάω
και τόσο άσχημα!*



Ήχος

Πραγματικά δυσκολεύομαι να γράψω κάτι θετικό για τον τομέα του ήχου στα περισσότερα παιχνίδια του Spectrum. Κ άτι ντριντριντ και μπλιμπ μπλιμπ δεν είναι άξια αναφοράς ως συνηθώς. Ένας κάπως ευχάριστος ρυθμός σας κάνει παρέα στην αρχική οθόνη και αυτός είναι ο καλύτερος ήχος στο παιχνίδι.

Γενικά

Διασκεδαστικό παιχνίδι με την προϋπόθεση να καταφέρετε να ελέγξετε τον ήρωα που τρέχει σαν τρελός. Είναι δύσκολο πάντως να φτάσετε αρκετά μακριά. Οι εικόνες αρκετές φορές μοιάζουν μεταξύ τους και έτσι αν δεν φτιάξετε έναν χάρτη θα είναι απίθανο να τα καταφέρετε μέχρι το τέλος. Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές είδε ανάμεικτες απόψεις από χρήστες της εποχής. Άλλοι το λάτρεψαν και άλλοι το άφησαν γρήγορα.

Προσωπικά τουλάχιστον, δεν μπορώ να υποστηρίξω πως το βρήκα και τόσο ενδιαφέρον. Με κούρασε γρήγορα η κίνηση του ήρωα και οι εικόνες μοιάζουν τόσο ίδιες που γρήγορα επίσης χάθηκα και πήγαίνα στην τύχη. Το παιχνίδι Underwurdle είναι η συνέχεια του Sabre Wolf που ακολουθεί ένα διαφορετικό μοτίβο.



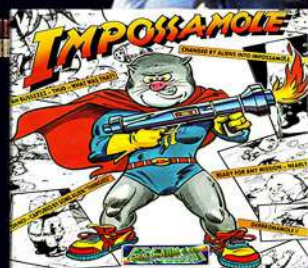
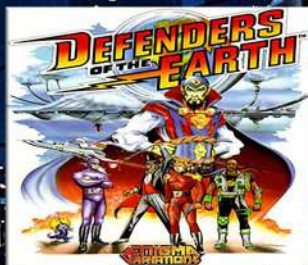
Πριν παίξετε

Πηγαίνετε παρέα με μερικούς φίλους σας στο κοντινότερο δάσος. Να φορέσουν αποκριάτικες γορίλα και εσείς να ντυθείτε με στολή του Indiana Jones. Γυρίστε ένα ολιγόλεπτο βίντεο να σας κυνηγάνε και εσείς να ξεφεύγετε με δραματικό τρόπο. Στείλτε το στο email του περιοδικού και θα σας κάνω διάσημο.



Τα νεότερα νόμιμα αντίγραφα

DEAD OR
ALIVE
YOU COPY
FROM ME



Software Club
ROBOCOPY

Γερανίου 269 Αθήνα
τηλ 6969269

BRUCE LEE



Publisher: US Gold • Type: Platform • Year: 1984 • Platform: Spectrum ZX

Όταν προσπαθείς απεγνωσμένα να φτιάξεις ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, με τίτλο το όνομα του πιο γνωστού και θρυλικού καρατέκα στον κόσμο και μοιάζει να βγήκε από την σχολή κρεοπωλών του μπάρμπα Μήτσου με απολυτήριο τσαγκάρη, ενώ έχεις ήδη πάγκο στη λαϊκή κα πουλάει ζαρζαβατικά, ε μάλλον κάτι πήγε πάρα πολύ στραβά.

Σενάριο

Στο συγκεκριμένο σενάριο (ο Θεός να το κάνει σενάριο) ο Bruce Lee πρέπει να εξερευνήσει τους θαλάμους στο κάστρο του κακού μάγου και αφού τα βγάλει πέρα με τους κακούς που τον περιμένουν εκεί και τον ίδιο τον κακό μάγο, να βρει εν τέλει την αθανασία και τα πλούτη. Ευφάνταστη ιστορία πραγματικά και σίγουρα δεν ταιριάζει στον εκλιπόντα Bruce Lee. Το 1980 τα σενάρια στα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν συνήθως μια απλή ιδέα που οι προγραμματιστές ξεχειλίζουν το σχοινί από την μια πλευρά στην άλλη. Μια ακριβώς τέτοια περίπτωση έχουμε και εδώ λοιπόν.

Gameplay

Χειρίζεστε τον ήρωα Bruce Lee ή κάτι που προσπαθεί μάταια να του μοιάσει, και σκοπός σας είναι να μαζεύεται όλα τα φανάρια που είναι σε διάφορα σημεία κάθε οθόνης (υποτίθεται πως είστε μέσα σε ένα κάστρο). Η οθόνη είναι στατική και υπάρχουν συνολικά 20 οθόνες.

Σε κάθε οθόνη κάνουν την εμφάνισή τους πάντα δύο εχθροί. Ένας μαχητής Sumo, και ένας πιο αδύνατος (σαν τον χοντρό και λιγνό), μέχρι να φτάσετε στον τελικό κακό. Το παράδοξο είναι πως αν τους χτυπήσετε και τους βγάλετε αμφότερους εκτός μάχης, μετά από λίγο εμφανίζονται ξανά. Είναι λίγο περίεργο να παίζεις ενάντια σε δύο συγκεκριμένους αντίπαλους ξανά και ξανά. Θυμίζει λίγο déjà vu θαρρώ.

Γραφικά

Όσο και να προσπαθώ να βρω λέξεις για να περιγράψω αυτή την άσχημη προχειρότητα, μου είναι δύσκολο. Τα sprites μοιάζουν περισσότερο με καρικατούρες παρά με κανονικά σχεδιασμένα εικονοστοιχεία. Ειδικά ο Bruce Lee μοιάζει περισσότερο με τον καραγκιόζη σε μικρογραφία. Τα



Η σκιά του Bruce Lee φεύγει από την σκηνή.

αντίπαλα (πραγματικά ο Θεός να τα κάνει sprites) ακολουθούν την ίδια μίζερη λογική. Τα στατικά backgrounds είναι πολύ βασικά και δεν έχουν κάτι το ιδιαίτερο να προσφέρουν στο συνολικό δράμα της θλίψης.

Ήχος

Γράφουμε που και που κανένα αστέριο για να γεμίσει και η σελίδα. Μπλιπ, ντουπ, γκλιπ, μλιπ!

Γενικά

Θα το γράψω απλά, το παιχνίδι είναι απλά μια τραγωδία. Κλάψτε ελεύθερα. Εντύπωση μου κάνει που το μνημονεύουν ακόμη μερικοί αφού στο Spectrum υπάρχουν μακράν καλύτερα παιχνίδια από αυτό. Θα μου πεις... Θα μπορούσε να είναι καλύτερο; Ναι είμαι απόλυτα σίγουρος πως το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι καλύτερο στον τεχνικό τομέα και μακράν πιο playable από αυτή την θλιβερή και βαρετή ψυχορραγία.

Και σχεδόν κάθε φορά που γράφω ένα review για τον Spectrum, σκέφτομαι πόσο τυχερός ήμουν που ο πρώτος μου ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν ήταν ένας Spectrum.

Πριν παίζετε

Γραφείτε σε μια σχολή καράτε (για ψυχολογικούς λόγους) για να ολοκληρωθεί επιτέλους το απωθημένο σας από μικρό παιδί. Με ρέγουλο τα χοροπηδητά εκεί γιατί είμαστε και σε μια ηλικία έτσι;



Publisher: US Gold
Platform: Amiga 500

Year: 1992
Review: Κώστας "The Punisher"

Xιλιάδες 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 λάτρεψαν 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 ξεκαθάρα 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 μουνιό (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 έπαινε σε μεγάλη απόσταση τον φίλο μου amiga Γιάννη. Αυτός έπαιρνε Ryu ή Ken και τα διπλά έπεφταν σύννεφο. Από τις πρώτα κιόλας στιγμές καταλάβαμε ότι το να αλλάξεις 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 προσπαθούσαμε να βγάλουμε τις ειδικές κινήσεις οι οποίες όμως ήταν κομμάτια δύσκολο είναι η αλήθεια. Έχει μείνει θυρική 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 μπουινιές καθώς όλα γίνονται με συνδυασμούς με την αντίστοιχη κατεύθυνση του joystick. Η μεσαία κλοτσιά εδώ υπάρχει ως δυνατή κλοτσιά για παράδειγμα. Αντίστοιχα και οι μπουινιές. Για παράδειγμα, όσες έκαναν μικρή ζημιά στο arcade εδώ σου κόβουν αρκετά. Το αξιοπερίεργο 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 δυσκολέψει 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 Capcom 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 Capcom". Βάσει αυτής της δήλωσης η προσωπική μου άποψη η ίδια η Capcom 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 στην 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 ταυτιστείς. Στα ενδιάμεσα 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 Amigaδικο...



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 πλαισιώνεται 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.



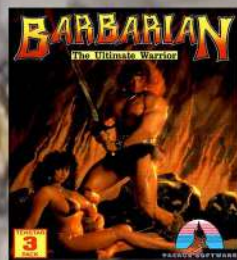
Εκμεταλλεύεται όμως τις δυνατότητες της OCS Amiga; Σαφώς και όχι. Το demo της ομάδας NeeSo Games το αποδεικνύει με τη χρήση της Scorpion Engine. Όμως πρέπει να σκεφτόμαστε με τα δεδομένα και τα κριτήρια του 1992.

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.

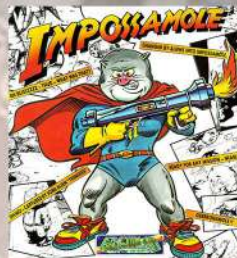
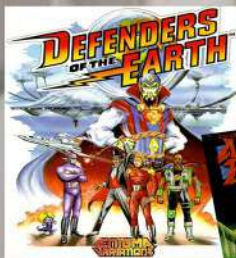
Χριστήνα ΒΑΡΒΑΡΕΛΛΑ

Σόλωνος 139 Εξάρχεια

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



**ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ σε
ΜΟΥΣΤΑΚΑΛΙΔΕΣ**



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 απύσχα. 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 σπλιζει αθόρυβα το κλειστό ενός M60. Σύντομα θα τιμωρηθούν. Όλοι τους...

Η παραπάνω σκηνή έχει περιγράψει αμυλόες 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 δολοφόνησαν 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..."



Gameplay

Το gameplay κατά την γνώμη μου είναι η αποθέωση του beat em up και της καταιγιστικής 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.



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 δίνει 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.

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.

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 δυσκολεύει σταδιακά. Θα περάσετε μέσα από πόλεις, από υπονόμους, από επαυλεις 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.



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 déjà 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.



Ήχος

Συμπαθητικός από την εισαγωγή ως το τέλος. Κυρίως θα σάς κάνουν εντύπωση τα samples με το ξυλίκι. Μπουνιές, 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.





TOWER OF DOOM



Κώστας "The Punisher"

Συνεχώς στο Retroid διαβάζετε για την Capcom και τα παιχνίδια arcade που έχει λανσάρει κατά καιρούς. Αυτό είναι πολύ λογικό. Δεν υπάρχει άλλο παράδειγμα εταιρείας με τόσους επιτυχημένους τίτλους. Στο παρόν άρθρο θα προσπαθήσουμε να αναλύσουμε τη μαγική συνταγή που ακούει στο όνομα Dungeons and Dragons - Tower of Doom και πρωτοκυκλοφόρησε το 1993.

Το συγκεκριμένο arcade ήταν το αγαπημένο της παρέας μας στα ουράνια των 90s για δύο λόγους. Ασχολούμασταν ενεργά με τα Forgotten Realms και τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων με τα ζάρια, τις φιγούρες και το βάψιμό τους κτλ. οπότε η ηλεκτρονική οπτικοποίηση του κόσμου των role play ήταν κάτι παραπάνω από εθιστική. Ο δεύτερος λόγος που λατρέψαμε το παιχνίδι αυτό είναι ότι το ξέραμε τόσο καλά που με ένα 50αρικο (δραχμέ) μπορούσαμε να παίζουμε μία ώρα γεμάτη και σχεδόν να το τερματίζουμε. Δεν είχε την παράλογη δυσκολία ενός Ghouls and Ghosts, δεν είχε τον περιορισμό των δύο πεννητάριων του

εκπληκτικού Daytona ή ενός Sega Rally. Ήταν ένα αυξανόμενης δυσκολίας beat em up με το οποίο πραγματικά χόρταινες gameplay και αδρεναλίνη. Ένας επικός συνδυασμός που δεν άφηγε κανέναν ασυγκίνητο.

Σενάριο

Η δημοκρατία του Darokin στην περιοχή Mystara βρίσκεται σε πολιορκία. Ο άρχοντας Corwyth Linton στέλνει τέσσερις πολεμιστές να εξετάσουν τις επιθέσεις στο βασίλειό του και να ανακαλύψουν ποιος ή τί κρύβεται από πίσω. Τελικά ο μοχθηρός μάγος Deimos και οι στρατιές που εξορμούν από τον πύργο του (Tower of Doom) πρέπει να καταστραφούν τελειωτικά.

Gameplay

Όσον αφορά το gameplay, η Capcom είχε μια πρόκληση να αντιμετωπίσει. Έπρεπε να ενσωματώσει σε ένα beat em up τη δυνατότητα των role playing game όπου οι παίκτες εναλλάσσουν αντικείμενα, ξόρκια και όπλα στα χέρια τους

κατά τη διάρκεια του λεγόμενου "γύρου" (σ.σ. σουβλάκι) ή round στην ορολογία των forgotten realn κανόνων. Οι γνώστες των role play γνωρίζουν ότι χρειάζεσαι χρόνο να αλλάξεις το όπλο σου με ένα άλλο όπλο π.χ. από dagger σε burning oil, και συνήθως ο εχθρός σου παίρνει το λεγόμενο initiative και επιτίθεται. Υπάρχει μια ολόκληρη διαδικασία που επιβλέπει ο DM (Dungeon Master) και ολόκληροι τόμοι με κανόνες που δίνουν ρεαλιστικότητα στις μάχες. Για αυτόν τον λόγο πιστεύω ότι η Carcort ξεπέρασε τον εαυτό της στο gameplay ενσωματώνοντας τους παραπάνω κανόνες των forgotten realms σε μόλις τέσσερα κουμπιά κρατώντας την επιθετικότητα ενός beat em up με τη λυρικότητα ενός role play. Και τα κατάφεραν θαυμάσια. Τέσσερα κουμπιά, δύο εκ των οποίων για attack και jump, ένα για να γίνεται η ανταλλαγή των αντικειμένων/ξορκιών, και ένα για να πραγματοποιούνται τα special attacks.



Οι τέσσερεις χαρακτήρες του Dungeons and Dragons είναι οι εξής:



Fighter

Ο Fighter που είναι ο πιο ισορροπημένος με ένα μεγάλο bastard sword και αρκετή δύναμη έχοντας επίσης μεγάλη μπάρα ενέργειας (hitpoint). Το μειονέκτημα του είναι ότι δεν έχει μαγείες και μπορεί να χρησιμοποιεί μόνο δαχτυλίδια και artifacts που βρίσκει στην πορεία. Αλλά όπως λέει και ο Conan "Σιχαίνομαι την μαγεία" έτσι και εμείς προτιμούσαμε κυρίως τον fighter για να σφάζουμε τα ορks τα goblins και τους undead... Έτσι πρέπει!



Elf

Η Elf είναι για τους φλώρ... εεε για πιο ήσυχους παίκτες ήθελα να πω. Έχει σαφώς μικρότερο range από τον fighter, μικρότερη δύναμη και health (hitpoints) αλλά μπορεί να χρησιμοποιήσει πολλά διαφορετικά spells Magic Missile, Invisibility, Fireball, Lightning Bolt, Polymorph Others, Ice Storm και CloudKill. Εντάξει, καλή επιλογή είναι (σ.σ. Φωνή από το υπερπέραν: Για φλώρους!!!)



Cleric

Ο Cleric ομολογώ ότι μου άρεσε γιατί είναι "παλικάρι από τα λίγα". Θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχει τα fighting skills του Fighter χωρίς τη δύναμη και το range του. Επίσης λόγω του alignment (Chaotic good) δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αιχμηρά αντικείμενα. Χρησιμοποιεί ματσούκι και ασπίδα πολύ καλά, ενώ μπλοκάρει κάθετες επιθέσεις από ψηλά και αποτελεσματικά. Χρησιμοποιεί πέντε θείκα spells όπως turning undead (στέλνει απέναντους στην πηγάδα κατευθείαν) Hold person, Continual Light, Sticks to Snakes, Hold person, Continual Light, Sticks to Snakes, Cure Serious Wounds και το αγαπημένο μας Striking. Λέω αγαπημένο διότι συνήθως ευλογούσαμε την σπάθα του Fighter και ουρλιάζαμε "Crom δέξου τους νεκρούς" μέσα στα Palladium και στον Ναό στην Τζωρτζ με υστερία... Όχι δεν ήμασταν πωρωμένοι με τον Conan, πώς το συμπεράνατε αυτό;



Dwarf

Ο Dwarf ήταν ένας άλλος αγαπημένος μου χαρακτήρας που κουβαλά (τι άλλο) ένα διπλό τσεκούρι για να τιμωρεί τους απίστευτους Μηχανή του πολέμου ο νάνος κλασικά. Μπορεί να μπλοκάρει όλες τις κάθετες επιθέσεις με μαεστρία και μαγκιά. Έχει μικρό attack range και μικρή ενέργεια αλλά αν καταφέρει critical hit στον εχθρό η πηγάδα γεμίζει εντυπωσιακά. Με τα μαγικά δεν τα πάει καλά ενώ με το τσεκούρι του αποκρούει όλες τις κάθετες επιθέσεις εντυπωσιακά. Η σπέσιαλ κίνηση του χαρακτήρα είναι μια ουρανοκατέβατη τσεκουριά ή οποία τον κατατάσσει στους καλύτερους χαρακτήρες εάν σου αρέσει το σφάζιμο και όχι τα spells από μακριά.

Γραφικά

Τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να μην ακολουθούν σε τελειότητα το εκπληκτικό gameplay. Οι χρωματισμοί είναι υπέροχοι, τα τοπία ποικίλλουν από δάση μέχρι κάστρα, ταβέρνες, σπηλιές, οροσειρές και λίμνες. Ότι υπάρχει στον κόσμο των forgotten realms έχει μεταφερθεί και εδώ με απόλυτη επιτυχία προσδίδοντας μια RPG πινελιά. Ακόμα και οι εχθροί είναι καλοσχεδιασμένοι και πιστοί στις αρχικές τους καταβολές των Forgotten Realms. Τα Troll που κερδίζουν ξανά ενέργεια, οι δράκοι που φωλιάζουν σε λίμνες και δάση, ένα απείσιο μάτι Beholder, ένα dark Elf και ο τελικός μάγος Deimos συνθέτουν περίτεχνα τις γραφικές λεπτομέρειες των εχθρών... Τα γραφικά και η ατμόσφαιρα γίνονται εντελώς αποκαλυπτικά όταν αποφασίσετε να πάτε από το μονοπάτι του Κόκκινου Δράκου... Περνώντας από γέφυρες μέσα σε σπηλιές με το χάος κάτω από τα πόδια σας ο Κόκκινος Δράκος εμφανίζεται μπροστά σας. Θυμωμένος που είχατε το θράσος να τον ξυπνήσετε. Λίγοι τον έχουν νικήσει και έχοντας αυτό στο μυαλό θαυμάστε τα γραφικά καθώς σας λούζει με φωτιά.



Ο γίγαντας θέλει τα νοίκια που του χρωστάτε.

Οι τοποθεσίες που διεξάγονται οι μάχες. Από τα άγρια δάση του Darocin city, σε σκοτεινές σπηλιές με undead, trolls και λουπά συμπαθή κατοικίδια σε επιβλητικά κάστρα και κρυφούς γρίφους που οδηγούν σε πλίνθινα δωμάτια. Ακολουθούν ελώδεις περιοχές γεμάτες ομίχλη και κινδύνους ενώ αν επιλέξετε τη διαδρομή προς τον Δράκο ετοιμαστείτε να ζήσετε τη γραφική εμπειρία της ζωής σας. Απόκοσμα ωραίες σπηλιές που παραπέμπουν στην πανδαισία που όλοι ζήσαμε στους κινηματογράφους με τον δαίμονα Balrog στο επικό Lord of the Rings... Η σπηλιά του Κόκκινου Δράκου είναι επιβλητικά σκοτεινή και γεμάτη ερεβώδη χρώματα, ένα από τα καλύτερα ζωγραφιστά 2d background σε arcade όχι μόνο από την Carcom. Ο πύργος του Μάγου Deimous είναι το τελικό σκηνικό των γραφικών που θα θαυμάσετε προτού καθαρίσετε τον Tower Of Doom και σώσετε το βασίλειο του Darokin. Σε ότι περιγράψαμε αξίζει να προσθέσουμε ότι τα parallax effects χρησιμοποιούνται πολύ συχνά κάνοντας τα backgrounds ακόμα πιο θελκτικά στο μάτι. Οι φιγούρες των ηρώων μας, οι εχθροί και οι bosses είναι ρεαλιστικά και δένουν τέλεια με το gameplay. Εύγε Carcom για δεύτερη φορά...

Ήχος

Από τη στιγμή που πέφτει το πεντητάριο τα samples και η μουσική σε βάζουν στο κλίμα. Το εισαγωγικό sample "Welcome to the D6D World" θα έλεγα ότι παραπέμπει στα λόγια ενός DM που κηρύσσει την έναρξη ενός Role Playing game σε κάποιο στρογγυλό τραπέζι με παίκτες. Οι ιαχές των παικτών στην οδόνη επιλογής χαρακτήρα δείχνουν την υψηλή ποιότητα των samples που χρησιμοποιούνται στο tower of doom. Όταν αρχίζει η περιπέτεια όμως, θα σάς εντυπωσιάσει ο ήχος ακόμα περισσότερο. Η δράση κορυφώνει ή ηρεμεί την μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι πολύ χαρακτηριστικά. Π.χ. όταν μπαίνει η ομάδα σε ένα σκοτεινό σπήλαιο... Αργά ή γρήγορα σε προϊδεάζει να τραβήξεις το σπαθί σου. Η μουσική ηρεμία είναι προσωρινή... Ο ήχος δεν είναι ο φτωχός συγγενής σε αυτόν τον τίτλο. Πλαισιώνει όλα τα κομμάτια της περιπέτειας με περίσσεια μαεστρία. Αργός και καθουχαστικός όταν περιπλανιέστε στο δάσος χωρίς εχθρούς και ξαφνικά κορυφώνεται με την εμφάνιση των εχθρών.



Τελικά δεν είναι τσιουάουα έτσι Μήτσο;

Γενικά

Ένα από τα καλύτερα hack-and-slash beat-em-up της Carcom. Στιβαρό και ενθουσιώδες παιχνίδι που αντέχει στον χρόνο σαν γρανίτης. Τα γραφικά μέσα στο κλίμα των role playing games, οι παίκτες ταυτίζονται με τους τέσσερις χαρακτήρες και το gameplay σε καλεί ξανά και ξανά να τερματίσεις το διαμάντι της Carcom. Ακόμα και να μην σάς αρέσουν τα role play games, το Dungeons and Dragons-Tower of Doom θα σάς αιχμαλωτίσει με την εκπληκτική του διαχρονικότητα.



Πριν παίξετε

Βάλτε και ακούστε το Bridge of Death των Manowar και πηγαίστε από το μονοπάτι για τον Κόκκινο Δράκο.



ARCADE

★ SLY SPY ★

Secret Agent



Johnny Cade

Τζέμις Μποντ θα γίνω για να σε αποκτήσω κι όλα για σένα αγάπη μου εγώ θα τα γκρεμίσω, που λέει και το άσμα (Τραγούδι Τζέμις Μποντ - Χρήστος Κορωπιώτης). Η αλήθεια είναι πως μέχρι και το τέλος της δεκαετίας του 80 οι ταινίες δράσης με πράκτορες που νικούσαν το κακό, έσωζαν το κόσμο, έπαιρναν και το κορίτσι ήταν αρκετές με καλύτερες απ' όλες αυτές του πράκτορα 007. Το Sly Spy (Secret Agent στην Ιαπωνία) ήταν βασισμένο σε όλες αυτές τις ιδιαίτερα δημοφιλείς ταινίες. Χωρίς να έχει τα license του επίσημου franchise βγήκε στα arcades το 1989 από τη Data East και έκανε πολύ καλές πωλήσεις.

Αργότερα (1990) έγινε port σε Amiga και Amstrad CPC, Commodore64, Atari ST και ZX Spectrum. Φυσικά πρέπει να αναφέρω ότι μέχρι και πρόσφατα έχουμε εκδόσεις και σε νεότερες κονσόλες (Nintendo Switch). Κάπου λοιπόν εκεί χρονολογικά πίσω στις αρχές του 90 ήταν ένα από τα παιχνίδια που είχα πρωτογνωρίσει στις αίθουσες των arcades (μετά το Ninja Gaiden) και είχα τρελαθεί από τα γραφικά και το gameplay του.

Σενάριο

Η ιστορία είναι ένα συνονθύλευμα όλων των ταινιών James Bond της εποχής. Ξεκινά με τον πρόεδρο των Η.Π.Α να χαιρετά το πλήθος μετά της συζύγου του στον λευκό οίκο, ενώ ξαφνικά τρομοκράτες με jetpacks (ωωωω ναί!) επιτίθενται και τους σκοτώνουν ή έτσι υποθέτουμε καθώς η οθόνη κοκκινίζει και ακούγονται πυροβολισμοί. Ο ήρωας μας ενημερώνεται άμεσα πως η τρομοκρατική οργάνωση είναι η CWD (Council of World Domination)... Πως γίνεται πάντα οι τρομοκράτες να μην είναι οι Αμερικάνοι με ξεπερνάει.

Άμεσα δίνεται η εντολή εξόντωσης...



Αδερφέ για Πειραιά καλά πέφτω;

Gameplay

Έχετε τον έλεγχο του καλύτερου πράκτορα με το κωδικό όνομα SLY και θα πρέπει να καταφέρετε να επιβιώσετε μέσα από 8 πίστες (κάποιες ιδιαίτερα πρωτότυπες στο χειρισμό, όπως η πρώτη που ξεκινάει πηδώντας από το αεροπλάνο με το αλεξίπτωτο σας και κινούμενοι σε 4 κατευθύνσεις καθώς προσγειώνεστε πρέπει ταυτόχρονα να εξολοθρευτείτε με τις γροθιές ή με το πιστόλι σας τους αντιπάλους σας.

Το παιχνίδι μπορεί να είναι ένα ακόμα run 'n' gun (όπως τα περισσότερα της εποχής), όμως καταφέρει με την διαφοροποίηση στα περβόλλοντα των πιστών να αλλάξει τον τρόπο χειρισμού και να μην γίνεται βαρετό (η αλήθεια είναι ότι μου φάνηκε μικρό σε διάρκεια). Κάθε άλλο παρά βαρετό δηλαδή.

Βασική λεπτομέρεια είναι πως τα πυρομαχικά δεν είναι ατελείωτα και μόλις τελειώσουν, που θα τελειώσουν αρκετές φορές, θα πρέπει να τα βγάλετε πέρα με γροθιές και κλωτσιές, βρομόξυλο δηλαδή. Πρέπει λοιπόν να κάνουμε συνετή χρήση των όπλων μας, όπου έχουμε ποικιλία, το κλασικό Walther PPK, ένα αυτόματο πυροβόλο και στις υποβρύχιες πίστες ψαροντούφεκο!

Βέβαια υπάρχει και ένα χρυσό υπερόπλο (τα κομμάτια του οποίου βρίσκονται διάσπαρτα στις πίστες) που με μια βολή εξοντώνει κάθε αντίπαλο!

Μετά λοιπόν από την αέρια επέλαση σας βρίσκεστε στην Ουάσιγκτον και τα βάζετε με τους τρομοκράτες που βρίσκονται εκεί. Αφού τους εξοντώσετε ανεβαίνετε στη tech μηχανή που έχει ενσωματωμένο πολυβόλο και ακολουθείτε την υπερπολυτελή λιμουζίνα όπου σας επιτίθεται διάφοροι μηχανόβιοι, τύποι με jet racks, αλλά και ένας πάνκυσ με μπαζούκα!

Επόμενη πίστα το λιμάνι. Εδώ κινείστε ανάμεσα σε διάφορα φορτία και αντιμετωπίζετε διάφορους εχθρούς από στρατιώτες, αδύνατους και ευτραφείς και εκπαιδευμένα ντόπερμαν! Στο τέλος της πίστας συναντούμε το πρώτο big boss τον «σαγόνα» από τις κλασσικές ταινίες!

Ακολουθεί μια πρωτότυπη πίστα υποβρυχώς, ναι καλά καταλάβατε τα βάζετε με άλλους δύτες και καρχαρίες! Η ποικιλία δε σταματά εδώ συνεχίζετε σε κάποια εχθρική εγκατάσταση όπου σας την πέφτουν κλασσικά από παντού στρατιώτες και τίγρεις!!! (θα μας κυνηγούν μετά τους politically correct και οι φιλοζωικές σε λίγο...).



Μη μου πείτε, δίδυμοι;



Τι άλλο να κάνουμε; Ίσως μια επίσκεψη σε κρυμμένη ανάμεσα σε βράχια μυστικής βλάσης υποβρυχίων! Εδώ θα τα βάλουμε με έναν ενδιαφέρον τύπο που πετά το καπέλο του και δεν είναι υφασμάτινο! Next round άλλη μια υποβρυχία αποστολή με δύτες νάρκες καρχαρίες και ένα τύπο με ειδική στολή κατάδυσης. Πλησιάζοντας προς τον απώτερο σκοπό (να τους αφανίσουμε όλους) κάνουμε ένα πέρασμα από μια βάση πυρηνικών κεφαλών! Εδώ τα βάζουμε με όλα τα big bosses που αντιμετωπίσαμε σε όλες τις πίστες!

Τέλος βρίσκουμε τον αρχηγό των τρομοκρατών που περισσότερο με στρατηγό μοιάζει! Μόλις τον ξεκάνουμε και σώσουμε τον κόσμο μας περιμένει ο πρόεδρος για να μας συγχαρεί! Μην με ρωτήσετε πως τη γλίτωσε. Μετά μας περιμένουν πολλές αιθέριες υπάρξεις και μια Ferrari.

Οι αντίπαλοι όπως καταλαβαίνετε είναι πολλοί και διαφόρων ειδών, στρατιώτες δύτες σκύλοι καρχαρίες και τίγρεις. Κάθε big boss θέλει ειδικό τρόπο για να τον εξοντώσεις αλλιώς δεν έχεις καμία ελπίδα και φυσικά θα ξεμείνεις από κέρματα.



Γραφικά

Όμορφα καλοσχεδιασμένα sprites με αρκετή λεπτομέρεια για την εποχή. Το παιχνίδι έχει πολλά χρώματα και οι εναλλαγές σε περιβάλλοντα στις πίστες βοηθούν σε αυτό. Πολύ θετικό το γεγονός πως έχουμε παρουσία από αρκετούς villains από τις ταινίες! Το background στις πίστες δεν είναι κάτι το ενδιαφέρον αλλά με τόση ταχύτητα που σας τη πέφτουν οι αντίπαλοι δεν θα το προσέξετε καν!



Μάλλον πρέπει να αλλάξεις οδοντίατρο.

Ήχος

Αρκετά και πολύ ωραία FX, ήχοι από εκρήξεις βόμβες πυροβόλα και πιστόλια ακόμα και τα κακόμοιρα τα σκυλάκια (έρε φιλοζωνική και καταγγελίες που σας χρειάζονται). Η μουσική που παίζει στο background συμπαθητική αλλά δεν θα σας μείνει.

Γενικά

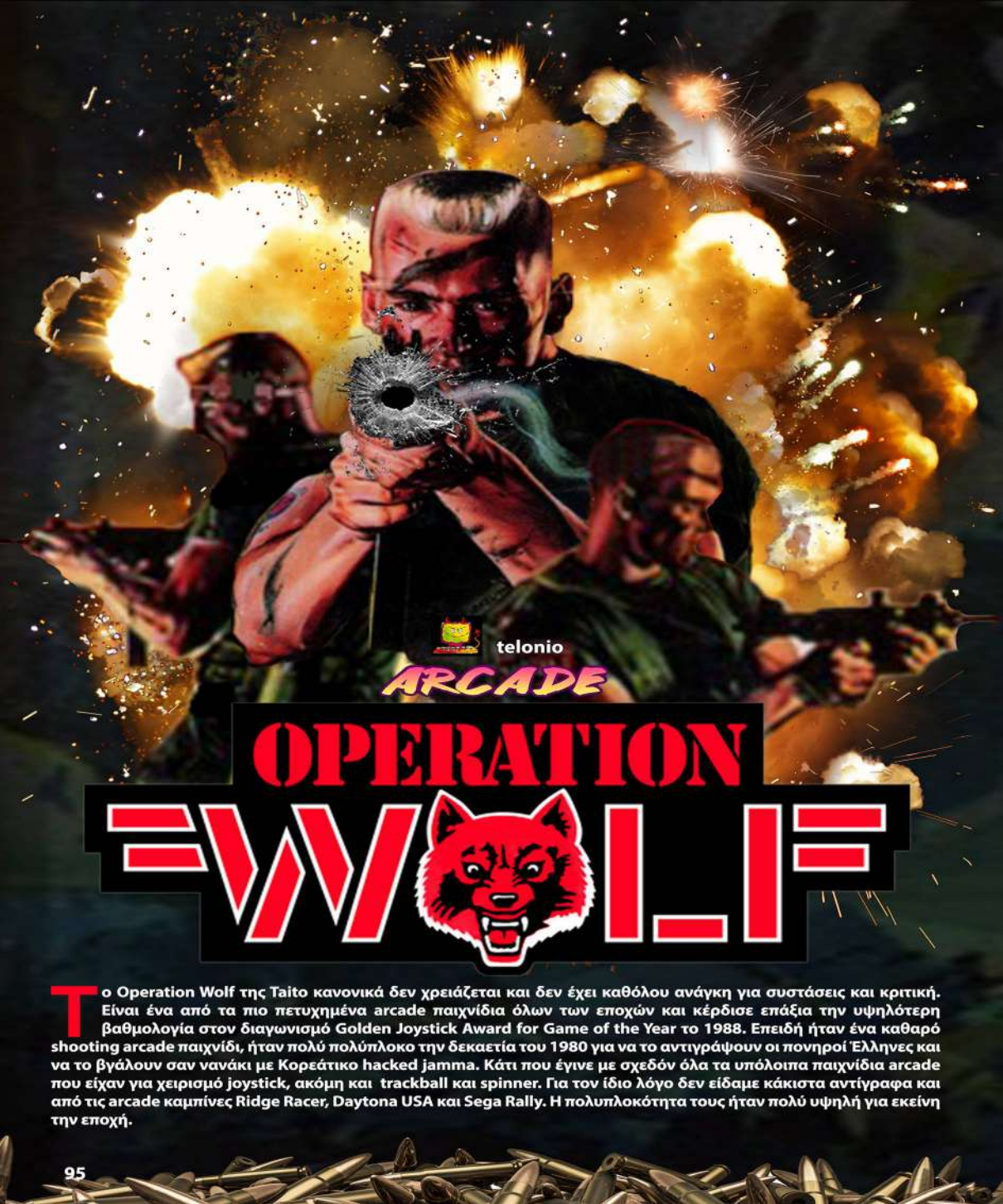
Ένα πολύ καλό γρήγορο και ευχάριστο παιχνίδι, σε κρατά σε ένταση από τη πρώτη στιγμή μέχρι τη τελευταία με τα πολλά χρώματα και sprites ταυτόχρονα στην οθόνη. Ίσως λίγο μικρό σε διάρκεια θα έλεγα και αφού μάθεις τον τρόπο να αντιμετωπίσεις τα big bosses μπορείς να το τερματίσεις εύκολα, βέβαια μέχρι να το μάθουμε μας είχε ελαφρύνει τις τσέπες μας.

Βασισμένο σε όλες εκείνες τις ταινίες με κατασκόπους και μυστήρια της εποχής, μπορεί ακόμα και σήμερα να σας προσφέρει μια γρήγορη βουτιά νοσταλγίας σε old-school video games όπου το gameplay ήταν το παν.

Πριν παίξετε

Δείτε όλες τις ταινίες James Bond, αξίζουν ούτως ή άλλως. Μετά δείτε τον Θου-Βου. Ψάξτε για το πιστόλι αεροβόλο που έχετε από πιστοιακάδες και κάντε προπόνηση στη μπουγάδα της γειτονιάς. Πάρτε και ένα κουστουμάκι στις εκπτώσεις και βρείτε στο YouTube το άσμα του Κορρωπιώτη.





telonio

ARCADE

OPERATION

WOLF

Το Operation Wolf της Taito κανονικά δεν χρειάζεται και δεν έχει καθόλου ανάγκη για συστάσεις και κριτική. Είναι ένα από τα πιο πετυχημένα arcade παιχνίδια όλων των εποχών και κέρδισε επάξια την υψηλότερη βαθμολογία στον διαγωνισμό Golden Joystick Award for Game of the Year το 1988. Επειδή ήταν ένα καθαρό shooting arcade παιχνίδι, ήταν πολύ πολύπλοκο την δεκαετία του 1980 για να το αντιγράψουν οι πονηροί Έλληνες και να το βγάλουν σαν νανάκι με Κορεάτικο hacked jamma. Κάτι που έγινε με σχεδόν όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια arcade που είχαν για χειρισμό joystick, ακόμη και trackball και spinner. Για τον ίδιο λόγο δεν είδαμε κάκιστα αντίγραφα και από τις arcade καμπίνες Ridge Racer, Daytona USA και Sega Rally. Η πολυπλοκότητα τους ήταν πολύ υψηλή για εκείνη την εποχή.

Θα δούμε μαζί λοιπόν το Operation Wolf που βγήκε στις arcade αίθουσες το 1987 και έκανε πάταγο. Ένα από τα λίγα παιχνίδια που με αυτό τότε σαν μικρά παιδιά νιώθαμε για λίγο άντρες (στο σινεμά ήμασταν πλήρως καλυμμένοι είχαμε το Commando, Cobra και Conan).

Σενάριο

Παίρνετε τον ρόλο του Αμερικάνου στρατιώτη Roy Adams των ειδικών δυνάμεων. Στόχος σας είναι να εισβάλετε στο στρατόπεδο του εχθρού και να καταφέρετε να διασώσετε πέντε ομήρους που κρατά ο εχθρός. Βέβαια η αποστολή σας δεν είναι καθόλου εύκολη αφού καλείστε να αντιμετωπίσετε έναν ολόκληρο στρατό ολομόναχος. Απλά και άμεσα κατανοητά πράγματα δηλαδή. Όχι σαν σήμερα που ακόμη και τα shooting σύγχρονα παιχνίδια έχουν τις χολιγουντιανές υπερβολικές φανφάρες με πολύπλοκα σενάρια.

Gameplay

Η καμπίνα ήταν ψηλή και έπαιζες όρθιος (όπως στις περισσότερες γνήσιες καμπίνες). Το παιχνίδι ήταν πρώτου προσώπου και η κάμερα ακολουθούσε μια απόλυτα ευθεία πορεία στην οθόνη. Το παιχνίδι έχει 6 επίπεδα και υπάρχει μια τυπική ιστορία με μια εικόνα που εμφανίζεται όταν περνάτε ένα επίπεδο.

Το παιχνίδι χρησιμοποιούσε ένα μεταλλικό και ψεύτικο ομοίωμα από όπλο Uzi το οποίο είχε σκανδάλη για πυρ και ένα κουμπί στη βάση για την ρίψη χειροβομβίδας. Η τεχνολογία που είχε το όπλο ήταν optical controller, με άλλα λόγια light gun.



Ας δούμε λίγο με ποιο τρόπο λειτουργούσε αυτή η τεχνολογία. Όταν τραβιάς τη σκανδάλη, η οθόνη μαυρίζει τελείως και περνά σε όλους τους πιθανούς στόχους που εμφανίζονται αυτήν τη στιγμή, αναβοσβήνοντας με μια έντονη λευκή εικόνα για κάθε στόχο. Το όπλο έχει μια φωτοδίοδο μέσα στην κάννη που λέει στο σύστημα εάν εντόπισε ή όχι το λευκό φλας. Το κύκλωμα συγχρονίζει αυτές τις πληροφορίες με τους στόχους για να δει ποιος στόχος (εάν υπάρχει) χτυπήθηκε και να πράξει αναλόγως. Όλα αυτά συμβαίνουν σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο και ο παίκτης το αντιλαμβάνεται μόνο ως στιγμιαίο φλας. Επίσης μέσα στο όπλο υπήρχε και ένα μοτέρ που έδινε την ανάδραση σε κάθε πίεση της σκανδάλης (περισσότερος ρεαλισμός).



Αυτός με το μουστάκι τα πάει καλά για Danny Trejo. Ο άλλος με το ξανθό μαλλί θέλει ακόμη δουλειά για να θυμίξει τον Schwarzenegger.

Μέσα στο παιχνίδι λοιπόν, στη διάθεσή σας έχετε περιορισμένες σφαίρες (6 γεμιστήρες) και ακόμη πιο περιορισμένες χειροβομβίδες (5 στον αριθμό). Οπότε η αλόγιστη χρήση του όπλου σας θα σας κοστίσει αναπόφευκτα μια ζωή. Οι εχθροί εμφανίζονται στην οθόνη από δεξιά και αριστερά καθώς η οθόνη κάνει scroll. Οι εχθροί βγαίνουν εύκολα εκτός μάχης με μια ριπή από το πολυβόλο σας. Όμως τα οχήματα χρειάζονται πολύ περισσότερες βολές για να καταστραφούν. Με την ρίψη χειροβομβίδας θα τα κάνετε παλιοσίδερα πολύ γρήγορα. Επίσης, η χειροβομβίδα θα σας φανεί χρήσιμη όταν υπάρχουν αρκετοί εχθροί μαζεμένοι. Πυρομαχικά με γεμιστήρες θα βρείτε κατά την πορεία σας σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Χειροβομβίδες θα σας δώσουν δυο το παιχνίδι όταν περάσετε μια πίστα.

Τα items που θα βρείτε στην πορεία σας και θα σας βοηθήσουν είναι γεμιστήρες με σφαίρες, χειροβομβίδες (τις ονομάζει ρουκέτες), ένα κόκκινο μπουκάλι με το σύμβολο P που σας δίνει recovery 5 χτυπημάτων, δυναμίτης και μια μεγάλη κίτρινη σφαίρα που αναγράφεται τη λέξη FREE και είναι ουσιαστικά ένα μυδράλι με άπειρες σφαίρες αλλά για σύντομο χρονικό διάστημα.

Στο δεξιά τμήμα της οθόνης υπάρχει μια κατακόρυφη μπλε στήλη με τετράγωνα που δηλώνει την ενέργειά σας. Όσο δέχστε χτυπήματα το κόκκινο χρώμα ανεβαίνει κατακόρυφα, και όταν φτάσει στο τέλος της στήλης θα χάσετε μια ζωή. Ακριβώς δίπλα βλέπετε το score σας και από κάτω τον αριθμό με τους γεμιστήρες, τις σφαίρες και τις χειροβομβίδες που έχετε διαθέσιμες την συγκεκριμένη στιγμή. Παρακάτω θα δείτε με αριθμούς και σύμβολα πόσους έχετε σκοτώσει από πεζοπορά τμήματα και πόσα ελικόπτερα και οχήματα έχετε καταστρέψει.

Στην πρώτη πίστα βρίσκεστε μέσα στο εχθρικό στρατόπεδο. Ο εχθρικός στρατός απαρτίζεται από πεζοπορά τμήματα, πύργους σκοπευτών, οχήματα μεταφοράς προσωπικού, άρματα και ελικόπτερα. Θα πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή να μην πυροβολείτε τις νοσοκόμες που κρατούν το φορείο και εμφανίζονται ξαφνικά στην οθόνη. Αν τους ρίξετε θα χάσετε ένα σημαντικό τμήμα της ενέργειάς σας.

Στη δεύτερη πίστα βρίσκεστε στη ζούγκλα και δίπλα από ένα ποτάμι. Οι εχθροί είναι πεζοπορά τμήματα, στρατιωτικά σκάφη με πολυβόλα και διαφορετικού τύπου τεθωρακισμένα οχήματα. Οι νοσοκόμες κάνουν και πάλι την εμφάνισή τους στην οθόνη για αυτό μεγάλη προσοχή που ρίχνεται τις σφαίρες.



Εγώ πάτιες βγήκα να κυνηγήσω...

Στην τρίτη πίστα βρίσκεστε σε ένα χωρίο με καλύβες. Και εδώ είναι γεμάτο με εχθρούς και τα παραπάνω στρατιωτικά πεζοπορά τμήματα και οχήματα κάνουν την εμφάνισή τους. Εδώ όμως εμφανίζονται πολύ πιο γρήγορα πράγματα που σημαίνει πως τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά. Πλέον 2 τύποι γυναικών περνούν τρέχοντας και φωνάζοντας στην οθόνη. Μια γυναίκα του χωριού αλλά και μια ξανθή γυναίκα με μπικίνι! Εννοείται πως δεν πρέπει να τις πυροβολήσετε. Στην τέταρτη πίστα βρίσκεστε σε ένα στρατόπεδο με αποθήκες πυρομαχικών. Εδώ στους εχθρούς έχουν προστεθεί πλέον και όλμοι που βάλλουν εναντίον σας.

Στην τέταρτη πίστα βρίσκεστε στο στρατόπεδο συγκέντρωσης κρατουμένων. Σκοπός εδώ είναι να

καταφέρετε να μην χτυπήσετε τους πέντε ομήρους που βγαίνουν από τις φυλακές και να καταφέρετε να επιβιώσετε από τις εχθρικές δυνάμεις.

Στην πέμπτη και τελευταία πίστα είστε πλέον στο αεροδρόμιο. Εδώ πρέπει να πυροβολείτε τα εχθρικά sprites με ακρίβεια και να μην ρίχνετε στους ομήρους που προσπαθούν να ανέβουν στο αεροπλάνο διαφυγής. Εδώ το παιχνίδι σας εμφανίζει όλο το εχθρικό στράτευμα εναντίον σας. Μόλις καταφέρετε να προστατέψετε του πέντε ομήρους και ανέβουν στο αεροπλάνο, αυτό θα απογειωθεί. Μαζί του προφανώς επιβιβάζετε και εσείς σε ένα ελικόπτερο ή αεροπλάνο (η οθόνη ανεβαίνει υψομετρικά δίνοντας αυτή την εντύπωση). Πίσω του κάνουν την εμφάνισή τους αρκετά επιθετικά και εχθρικά ελικόπτερα. Αφού τα καταστρέψετε όλα εμφανίζεται το τελικό επιθετικό ελικόπτερο που είναι ένα Mil Mi-24 και μπορεί να καταστραφεί σχετικά εύκολα.

Γραφικά

Πολύ καλά γραφικά με αρκετή λεπτομέρεια και σωστά τοποθετημένα χρώματα. Οι εχθροί φαίνονται ξεκάθαρα στην οθόνη και δεν μπερδεύονται με τα backgrounds. Το scrolling της οθόνης είναι ομαλότατο και τα backgrounds είναι καλοσχεδιασμένα με την απαραίτητη λεπτομέρεια. Ήταν αδιαμφισβήτητα ένα από τα παιχνίδια που είχαν τα καλύτερα γραφικά σε arcades. Δείτε μόνο τις φωτογραφίες και θα καταλάβετε τι εννοώ και μην ξεχνάτε πως αναφερόμαστε στο 1988.

Ήχος

Ο τομέας του ήχου είναι επίσης προσεγγισμένος και υπάρχουν οι απαραίτητοι ήχοι για το είδος του παιχνιδιού. Υπάρχουν λίγες σύντομες μελωδίες στην εισαγωγή και κάθε φορά που περνάτε μια πίστα. Μέσα στο παιχνίδι επικρατούν κατά βάση οι ήχοι των πυροβολισμών και των εκρήξεων. Επιπλέον ακούγονται και οι ήχοι θανάτου των εχθρών. Στην εισαγωγή υπάρχει sampled speech που λέει τον τίτλο του παιχνιδιού και μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, ακούγεται και πάλι sampled speech "Operation initiated".



Αλήτες που μου κλέψατε τα κοκόρια!

Γενικά

Στην arcade έκδοση δεν υπήρχε στόχος στην οθόνη όπως υπάρχει σε κάθε format ηλεκτρονικού υπολογιστή ή κονσόλας. Η στόχευση γινόταν από το κλισιοσκόπιο του όπλου. Οπότε αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να είστε ακριβής στον στόχο σας. Φυσικά αυτό ήταν πολύ εύκολο στα home συστήματα λόγω του στόχου που βλέπαμε στην οθόνη. Ήταν τρομερό -και ακόμη είναι- το να στοχεύεις και να πυροβολείς τους εχθρούς και εκτός των έντονων ήχων από τους πυροβολισμούς, να νιώθεις και την ανάδραση στο μεταλλικό όπλο. Το να έπαιζες αυτό το παιχνίδι ήταν μια εμπειρία.

Το gameplay δεν ήταν τόσο εύκολο αλλά σε άφηνε να παίζεις και άξιζε τις είκοσι δραχμές να φτάσεις τουλάχιστον μέχρι το δεύτερο επίπεδο. Μετά τα πράγματα δυσκόλευαν αισθητά και το παιχνίδι απαιτούσε από τον παίκτη απόλυτη στόχευση και συγκέντρωση για να προχωρήσει παραπέρα. Οι εχθρικές δυνάμεις πολλαπλασιάζονται ανάλογα σε κάθε πίστα που περνάτε. Ειδικά στο 4ο και 5ο επίπεδο δεν προλαβαίνεις να αποφασίσεις σε ποιόν να ρίξεις πρώτα.

Το παιχνίδι βγήκε σχεδόν σε κάθε ηλεκτρονικό υπολογιστή 8 bit και 16 bit και σχεδόν σε κάθε κονσόλα. Είχε το ίδιο gameplay με διαφορά πως υπήρχε εμφανής ο στόχος (δεν γινόταν διαφορετικά αφού δεν υπήρχαν light guns για όλα τα συστήματα τότε). Επίσης επειδή έπαιζες με τα πλήκτρα ή το joystick δεν ήταν όπως το να παίζεις με ένα όπλο που είχε και ανάδραση.

Μετά την κυκλοφορία του στα arcades, το παιχνίδι έλαβε ευρεία αναγνώριση από τους κριτικούς, ιδιαίτερα για το gameplay, τα γραφικά και το ιδιαίτερο χειριστήριό του. Ωστόσο, έλαβε επίσης και κάποια αρνητική κριτική για τη βία του, ιδιαίτερα μετά τη σφαγή στο Χάνγκερφορντ που είχε συμβεί στις 19 Αυγούστου του 1987 στην Αγγλία με 16 νεκρούς. Δηλαδή λίγους μήνες πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού.

Το περιοδικό Commodore User είχε γράψει πως ξεπερνά το After Burner της Sega ως «Είναι σίγουρα το παιχνίδι της χρονιάς», αλλά και ότι μπορεί να προκαλέσει κάποια διαμάχη για το βίαιο περιεχόμενο που μοιάζει με την ταινία Rambo. Η Clare Edgeley του Computer and Video Games το χαρακτήρισε σαν μία από τις καλύτερες νέες κυκλοφορίες, δηλώνοντας ότι, αν και υπερβολικά βίαιο, ήταν ένα εξαιρετικό και γρήγορο παιχνίδι δράσης. Ο Sinclair το ονόμασε «γρήγορο και εξαγριωμένο» παιχνίδι δράσης και είπε ότι «έσπασε ένα νέο έδαφος για τα παιχνίδια arcade, καθώς οι κακοί πυροβολούσαν απευθείας εναντίον σας μέσω της οθόνης».

Το παιχνίδι ήταν το πρώτο arcade shooting game με light-gun που είχε βία. Ενέπνευσε πολλά μεταγενέστερα arcade shooters με τοποθετημένα χειριστήρια πολυβόλου και αυξανόμενα επίπεδα βίας από τα τέλη της δεκαετίας του 1980 έως τις αρχές της δεκαετίας του 1990.

Το Operation Wolf δημιούργησε τέσσερις συνέχειες: **Operation Thunderbolt (1988)**, **Operation Wolf 3 (1994)** και το **Operation Tiger (1998)**.

Η καμπίνα ήρθε στην Ελλάδα το 1989 αν και δεν το συναντούσες τότε και τόσο εύκολα στις αίθουσες με τα arcades σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια. Παραμένει ακόμη ένα διασκεδαστικό παιχνίδι και είναι ίσως το holy grail των shooting arcade cabinets. Αλήθεια, ποιός δεν θα ήθελε να το έχει στο σπίτι του;

Πριν παίξετε

Περάστε στίβο μάχης των λοκατζήδων. Μετά παίξετε airsoft και νικήστε όλη την ομάδα μόνος σας. Αν τα καταφέρετε να τους νικήσετε όλους, βάλτε τους όλους να παριστάνουν στο έδαφος τους νεκρούς και εσείς από επάνω να ποζάρετε με χαμόγελο. Βγάλτε μια φωτογραφία και στείλτε την στο email του περιοδικού και θα την δημοσιεύσω.



Χριστίνα Πακμανίνα Χατζηκλάφτη

DISCO - ARCADE ROOM

Ηρακλείτου 28 - Θεσσαλονίκη

Disco με όλες τις νέες επιτυχίες & αίθουσα με τα τελευταία arcades
Κάθε Παρασκευή oriental χωροί





Τα 80s ήταν η δεκαετία που είδαμε τους περισσότερους ninjas! Σε trash b-movies, σε ταινίες δράσης μυστηρίου, κωμωδίες σε παιδικές σειρές και σε παιχνίδια (μέχρι και οι Gi Joe είχαν Νίντζα). Φυσικά δεν θα αποτελούσαν εξαίρεση τα arcades όπου εκείνη τη περίοδο ήταν ο κυρίαρχος τρόπος ηλεκτρονικής διασκέδασης.

Προσωπικά το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν η πρώτη φορά που έπαιξα arcade και καταλάβαινα τι κουμπιά πατούσα και τι έκανα (9 ετών περίπου). Θυμάμαι τόσο έντονα τον τεράστιο ενθουσιασμό μου ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ ΜΕ ΝΙΝΤΖΑ ΚΑΙ ΣΠΑΘΙΑ Ουάου! Αυτά που έβλεπα στις ταινίες τώρα μπορούσα να τα κάνω εγώ πατώντας τα κουμπιά και δίνοντας εντολές στο μαχητή μου να εξοντώσει οποίο δύστυχο εχθρό βρισκόταν μπροστά του... Φυσικά μετά από λίγα λεπτά είχαν τελειώσει όλα τα κέρματα ,όχι όμως και ο ενθουσιασμός ,αφού έφυγα από το σουφάδικο με τον φίλο μου, κάναμε λίγο εξάσκηση τις ανάποδες κλωτσιές ο ένας στον άλλο (αφού τις κάνει το sprite μπορούμε και εμείς) καταλήγοντας σε κλωτσοπατινάδες...ωραία χρόνια.

Το παιχνίδι πρωτοκυκλοφόρησε από την Temco το 1988 με 3 ονομασίες: Ninja Gaiden (το πρώτο του franchise) στην Αμερική, Shadow Warriors στην Ευρώπη και σαν Ninja Ryūkenden στην Ιαπωνία. Αργότερα κυκλοφόρησε σε όλους σχεδόν τους home micros το 1990 από την OCEAN.

Σενάριο

Πρόκειται για ένα κλασικό side scrolling beat 'em up που μπορούσαν να το παίξουν μέχρι 2 παίκτες, στο οποίο χειρίζεστε έναν νιντζα (ή δυο) που έχει προσλάβει η αμερικανική κυβέρνηση για να εξοντώσει μια συμμορία που διοικείται από τον αρχηγό της, τον Bladedamus (ξάδερφος του Νοστράδαμου). Αυτός έχει απελευθερώσει ποινικούς από το Alcatraz και έχουν απαγάγει τον πρόεδρο των Ηνωμένων Πολιτειών. Σαν να μην έφτανε αυτό, έχουν και τους κωδικούς για εκτόξευση πυρηνικών πυραύλων που θα φέρε το τέλος του κόσμου! (Εντάξει έχουν φαντασία τους το δίνω αυτό).



Σαν να κάνει λίγο ψύχρα ρε Βαγγέλη. Έπρεπε να έχω πάρει το μπουφάν.

Gameplay

Ο μπλε και ο πορτοκαλί Νιντζα λοιπόν που χειρίζεστε θα πρέπει να περάσουν επιτυχώς μέσα από 5 πίστες που είναι ισάριθμες Αμερικανικές πόλεις (Λος Άντζελες, Νέα Υόρκη, Λας Βέγκας, Βόρεια Καρολίνα και Γκραντ Κάνυον) και μια έκτη όπου βρίσκεται το κρησφύγετο του Bladedamus, εξοντώνοντας προφανώς όποιον αντίπαλο βρεθεί μπροστά τους.

Ο βασικός χειρισμός γίνεται με το Joystick και δυο κουμπιά (μπουινές και κλωτσιές) σε συνδυασμό και με πολύ ωραία αρμονική κίνηση σαν χορογραφία. Το να χτυπά τους αντιπάλους του είναι η βασική του επίθεση, και υπάρχει και η σπέσιαλ κίνηση κατά την οποία ο μαχητής μας ενώ πηδά αρπάζει από τον λαιμό τους εχθρούς και τους εκτοξεύει με δύναμη στο κενό ή πάνω σε τηλεφωνικούς θαλάμους/κάδους απορριμμάτων/άλλα αντικείμενα της πίστας προκαλώντας τους ένα πολύ δυνατό δολοφονικό χτύπημα.

Ένα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι ο Νιντζα μας μπορεί να πιαστεί/κρεμαστεί από σωλήνες ή πινακίδες, και

κλωτσώντας με τα δυο πόδια να ξεπαστρέψει τους αντιπάλους του.

Όταν σπάτε κάποια αντικείμενα στη πίστα, όπως αυτά που προαναφέρθηκαν, θα βρείτε κάποια κρυμμένα αντικείμενα που σας δίνουν χρόνο, ενέργεια, πόντους αλλά και ένα σπαθί! (Ακόμα θυμάμαι πόσο πολύ είχα ενθουσιαστεί με αυτό) για περιορισμένα χτυπήματα, όμως, έτσι γίνεται άμεσα αποτελεσματικό και θανάσιμο.

Οι αντίπαλοι σας είναι διαφόρων ειδών: Πολύχρωμοι Νιντζα, διάφοροι μασκοφορεμένοι τύποι (κάποιοι εξ αυτών που μοιάζουν έντονα στον Τζέισον Βόρχες), μεγαλόσωμοι τύποι που κουβαλούν κυριολεκτικά κορμούς δέντρων με καρφιά. Κάποιοι άλλοι που κουβαλούν κάτι σαν πτυσσόμενο γκλοπ και παλαιότες σούμο! Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει και ένας αρχηγός που πρέπει να περάσετε. Φτάνοντας στον τελικό αρχηγό, τον Bladedamus, ο τύπος μοιάζει περισσότερο με ενθουσιώδη φαν των Judas Priest με σπαθιά!



Ρε Μανώλη δεν την άγγιξα λέμε την Ελένη!

Πρέπει λοιπόν να τον εξοντώσετε και να σώσετε τον κόσμο. Όταν σάς τελειώσουν οι ζωές και χάσετε, υπάρχει μια φανταστική εικόνα που δείχνει τον μαχητή σας δεμένο και ένας περιστρεφόμενος τροχός με δόντια να κατεβαίνει για να τον εξοντώσει δίνοντας σας 10 δευτερόλεπτα να ρίξετε το κέρμα σας και να ταΐσετε το μηχανήμα!

Γενικότερα υπάρχουν εισαγωγικές οθόνες σε κάθε πίστα, κάποιες λίγο κωμικές. Μία δείχνει τον Νίντζα μας να πλησιάζει από θάλασσα μέσα σε βάρκα, άλλη να είναι σε εστιατόριο μπαρ, άλλου σε τρένο να διαβάζει εφημερίδα, φυσικά την κουκούλα δεν τη βγάζει ποτέ.

Γραφικά

Πολύ όμορφα με καλοσχεδιασμένα sprites, πολύ καλή δουλειά αν αναλογιστούμε και τις δυνατότητες των μηχανημάτων της εποχής. Ο παίκτης μας αποτυπώνεται με αρκετές λεπτομέρειες στην εμφάνιση, ενώ η κίνηση του στον χώρο είναι απόλυτα αρμονική, καθώς και ο συνδυασμός χτυπημάτων που επιφέρει στους αντιπάλους του που όπως προανέφερα μοιάζουν με χορογραφία. Τα αντίπαλα sprites και αυτά είναι καλοσχεδιασμένα με πολλά χρώματα. Το περιβάλλον έχει πολύ λεπτομέρεια και αρκετά αντικείμενα που μπορείτε να σπάσετε ή να ανεβείτε απάνω τους.



Οι απόκριες αργούν λίγο φιλαράκι.

Πάντως, ιδιαίτερο ενδιαφέρον και δυσκολία παρουσιάζουν κάποια σημεία όπου θα πρέπει να περάσετε από σωλήνες κρεμάμενοι και ταυτόχρονα να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς που έρχονται με αμείωτο ρυθμό! Πραγματικά θυμάμαι τον πλουραλισμό χρωμάτων και τον καλό σχεδιασμό των γραφικών που με είχε κάνει πιστευτικά τότε να κάτω να χαζεύω τις εισαγωγικές οθόνες πριν ριζώ μέσα στο coin-op τον επόμενο οβολό μου.

Ήχος

Αρκετά καλός και ο ήχος του παιχνιδιού με ενδιαφέροντα tunes να εναλλάσσονται με τις μουσικές και τις κλωσιές που τρώτε και δίνετε. Μία ευχάριστη μίξη FX και μουσικής που δεν κουράζει αλλά σε βάζει κατάλληλα στο πνεύμα του παιχνιδιού. Άλλου σε αγχώνει, άλλου είναι δραματική και ενίοτε σε πιωνώνει. Σε κάθε πίστα αλλάζει και δεν βαριέσαι, ενδιαμέσα ακούγονται και οι κραυγές όσων εξοντώνετε ή τα αντικείμενα που σπάτε πετώντας τους πάνω, όλα καλά λοιπόν!

Γενικά

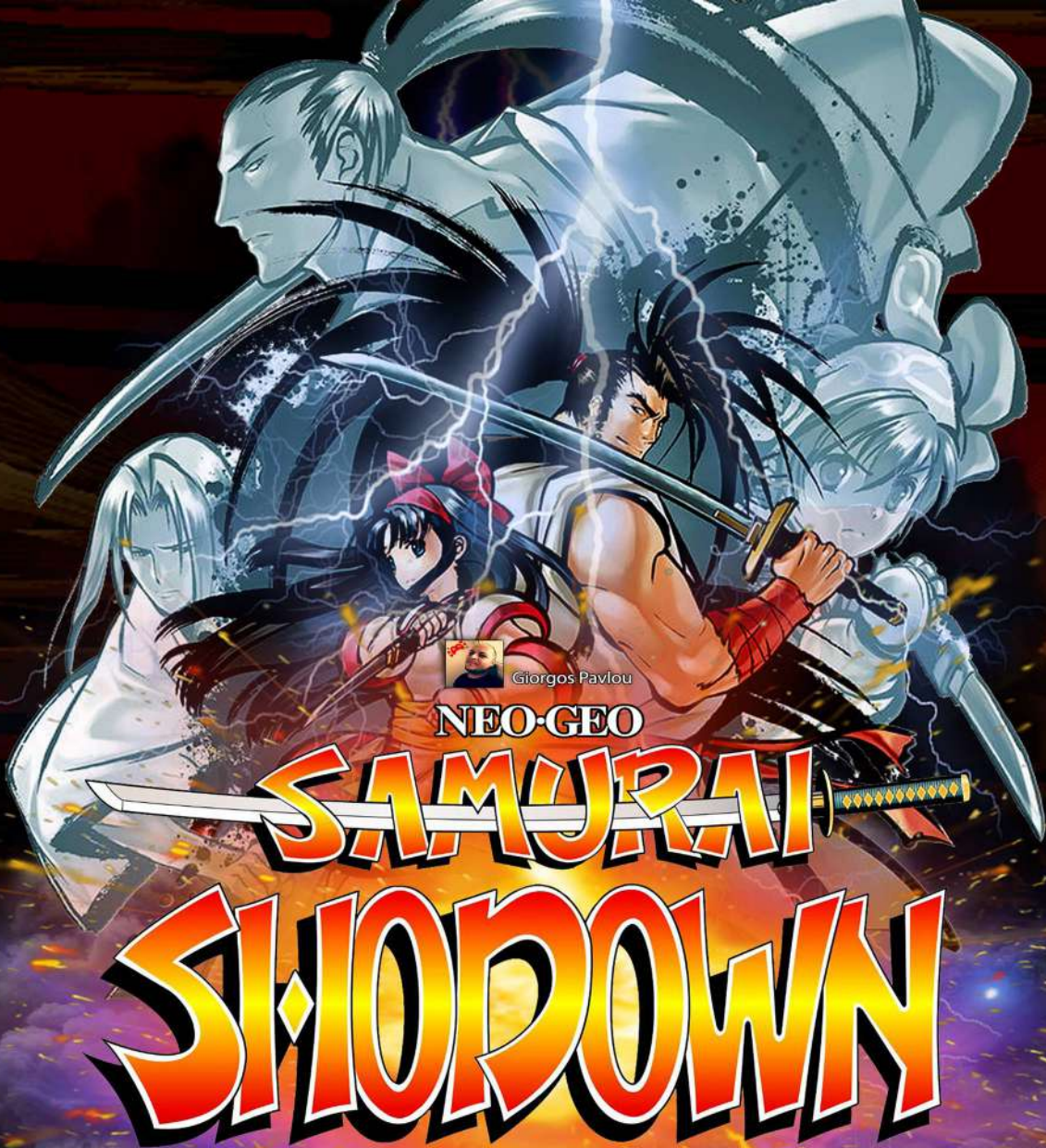
Ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, έντονα επηρεασμένο από το hype με τους Νίντζα. Δείχνει να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των μηχανημάτων της εποχής τόσο σε γραφικά όσο και σε ήχο. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι ομαλή στον χώρο και οι κινήσεις του σε αρμονία παρόλο που το sprite κινείται με μεγάλη ταχύτητα. Ήχος και γραφικό περιβάλλον σε βάζουν γρήγορα στο πνεύμα, ένα ατέλειωτο ξυλίκι στις ορδές των αντιπάλων.

Θα το χαρακτηρίζα αρκετά δύσκολο παιχνίδι, ακόμα και πρόσφατα που το έπαιξα χρειάστηκε να πατήσω πολλές φορές το continue για να μην γίνει ο Ruy μου splatter από τον οδοντωτό τροχό. Σε κάποια σημεία ίσως κουράσει η ατελείωτη μάχη με τους αντιπάλους Ninja αλλά έτσι ήταν τα παιχνίδια της εποχής. Προσωπικά και με αρκετή γνώση νουσταλγίας το συγκεκριμένο παιχνίδι το θεωρώ διαμαντάκι και αν δεν έτυχε τότε να το παίξετε δώστε του μια ευκαιρία σήμερα.



Πριν παίξετε

Βρείτε τη στολή Νίντζα που φορούσατε τις αποκριές (αν σας κάνει ακόμη φτύστε με) κάπου θα έχετε και το πλαστικό σπαθί, κλείστε τις κουρτίνες γιατί θα γελάει η γειτονιά μαζί σας. Καλέστε ένα φίλο σας (όμοιοι mindset) να το παίξει ο κακός Νίντζα και ξεκινήστε τα λακτίσματα!



Giorgos Pavlou

NEO·GEO

SAMURAI

SHODOWN

Δεν νομίζω ότι θα ξεχάσω ποτέ την στιγμή που είδα για πρώτη φορά το Samurai Shodown, πίσω στο μακρινό 1994... Πως θα μπορούσα άλλωστε; Την εποχή που μεσουρανούσαν τα 2D fighting games, με το Street Fighter 2 να έχει τα σκήπτρα του βασιλιά του genre, η κυκλοφορία του Samurai Shodown έπεσε σαν κεραυνός! Όταν όλοι προσπαθούσαν να μιμηθούν το αριστούργημα της Capcom, το Samurai Shodown ήταν το απόλυτο "screw you", σπάζοντας όλους τους κανόνες. Ακόμα και αυτούς, που προσπαθούσε να ακολουθήσει η ίδια η SNK με τα υπόλοιπα παιχνίδια της!

I did it my way...

Κοιτώντας την κυκλοφορία του Samurai Shodown, με τα δεδομένα του 1993, βλέπει έναν τίτλο ο οποίος, από τόσες διαφορετικές απόψεις, έφερε επανάσταση στον χώρο των fighting games.

Όταν τα υπόλοιπα παιχνίδια της εποχής, είχαν εστιάσει στο hand to hand combat, το Samurai Shodown ήταν το πρώτο **weapon based fighting game**. Αυτό από μόνο του, θα ήταν αρκετό για να κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίσει, αλλά το παθιασμένο development team δεν έμεινε εκεί.

Εκεί που σχεδόν όλα τα fighting games, προσέφεραν ένα "international" cast χαρακτήρων, και τις εκφωνήσεις στη "διεθνή γλώσσα" των Αγγλικών, σε μια προσπάθεια να δημιουργήσουν τίτλους «relatable» από όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος της gaming κοινότητας, το Samurai Shodown, **υπερηφανεύεται** για την "καταγωγή" του!

Το setting είναι η φεουδαρχική Ιαπωνία, οι εκφωνήσεις είναι στα Ιαπωνικά ενώ ακόμα και οι 7 από τους 12 **επιλέξιμους χαρακτήρες** είναι Ιαπωνικής «καταγωγής». Μέχρι και το καταπληκτικό soundtrack του παιχνιδιού, βασίζεται κυρίως στη χρήση παραδοσιακών ιαπωνικών μουσικών οργάνων. Και όλα αυτά έκαναν το Samurai Shodown να έχει τον δικό του μοναδικό, «εξωτικό» χαρακτήρα, κάνοντας το να ξεχωρίζει μέσα από τις δεκάδες κυκλοφορίες του είδους.

Changing the Pace!

Κόντρα στο trend των combo-hits, το Samurai Shodown στηρίζεται σε μια εντελώς διαφορετική λογική. Σε ωθεί να **παίζεις αμυντικά**, να περιμένεις ένα άνοιγμα στις επιθέσεις του αντιπάλου. Δεν στηρίζεται σε combos. Δεν χρειάζεται άλλωστε. Το κάθε επιτυχημένο hit έχει καταστροφικά αποτελέσματα και δεν θα είναι λίγες οι φορές, όπου ένα round θα έχει λήξει με 3-4 πετυχημένες επιθέσεις...

Και εδώ, όμως, η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου έφερε ακόμα μια πρωτοπορία στον χώρο των fighting games: Το Rage gauge. Με κάθε χτύπημα που δέχεται ένας χαρακτήρας, το Rage Gauge στο κάτω μέρος της οθόνης αυξάνεται και όταν επιτελούς «γεμίσει» ξεκινά το **Rage mode!**



Μικρέ ακόμη περιμένω τα νοίκια που χρωστάς!



Και οι 2 από το καρναβάλι της Πάτρας ήρθαν!

Τότε, για λίγα, πολύτιμα δευτερόλεπτα, το damage output του χαρακτήρα αυξάνεται σημαντικά! Αυτό όμως σημαίνει ότι παίκτης θα πρέπει να ρισκάρει περισσότερες επιθέσεις, εκθέτοντας περισσότερο τον χαρακτήρα του, κάνοντας τον όλο μηχανισμό να έχει πολύ υψηλό risk/reward value.



Cutting Edge!

Φυσικά, στην όλη προσπάθεια της SNK να δημιουργήσουν ένα fighting game, το οποίο θα ήταν πραγματικά ξεχωριστό, δεν εξαιρέθηκε ούτε ο **τεχνικός τομέας**.

Τα sprites είναι **τεράστια** και καλοσχεδιασμένα, με τον κάθε χαρακτήρα να είναι ξεχωριστός. Τα backgrounds είναι εντυπωσιακά, το κάθε ένα να έχει το δικό του vibe, είτε μιλάμε για το λιμάνι στην πίστα του Halfrod, με τα δεκάδες κινούμενα sprites ή το γαλήνιο δάσος από bamboo στην πίστα του Jubei.

Ταυτόχρονα, το **zooming system** που είδαμε για πρώτη φορά στο Art of Fighting, δίνει και εδώ το παρόν, αλλά πολύ πιο εκλεπτυσμένο: Το scaling είναι πολύ πιο ομαλό και ανταποκρίνεται πολύ πιο άμεσα στην δράση, κάνοντας τις μάχες να αποκτούν μια κινηματογραφική αίσθηση.

Εκεί, όμως, όπου το Samurai Shodown πραγματικά εντυπωσιάζει, είναι στο θέμα του ήχου! Δεν είναι μόνο το καταπληκτικό soundtrack, τόσο σε επίπεδο σύνθεσης όσο και σε επίπεδο ποιότητας. Είναι η μικρές λεπτομέρειες: Οι κλαγγές των όπλων των χαρακτήρων και οι ambient ήχοι της κάθε πίστας, όπως ο ήχος του ανέμου και των κυμάτων, που πραγματικά σε «ταξιδεύουν» στο setting του παιχνιδιού!



Τι να σου πω φίλε. Επαιζε με τον αναπτήρα.

Flawed gem...

Είναι όμως το παιχνίδι απεργάδιαστο; **Δυστυχώς όχι**.

Το πρώτο πράγμα που ίσως παρατηρήσετε είναι ότι οι 6 από τους 12 χαρακτήρες του παιχνιδιού, έχουν **μόνο 2 special moves** ο καθένας. Πέρα από το γεγονός ότι περιορίζει τις επιλογές σας κατά την διάρκεια της μάχης, νοιώθεις ότι είναι «αδικημένοι» σε σχέση με τους άλλο μισό roster που έχουν τις διπλάσιες, ή και παραπάνω, διαθέσιμες κινήσεις. Ταυτόχρονα, υπάρχει ένα θέμα με τα special moves των χαρακτήρων που απαιτούν button smashing (πχ Earthquake).

Όταν ένα παιχνίδι απαιτεί γρήγορα αντανakλαστικά, για να εκμεταλλευτείτε το κάθε «άνοιγμα» ενός αντίπαλου, τα συγκεκριμένα special moves είναι δύσχρηστα, ανούσια. Μέχρι να αρχίσει η εκτέλεση της κίνησης, το πιθανότερο είναι ότι θα έχετε χάσει την ευκαιρία σας για να κάνετε damage στον αντίπαλο.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα, όμως, του παιχνιδιού έχει να κάνει με τα «ασαφή» **hit-boxes**. Πολύ απλά, υπάρχουν στιγμές που δεν κάνει register κάποιο hit. Κανείς την επίθεση, βλέπεις την άκρη του όπλου σου να ακουμπά το sprite του αντίπαλου και απλά δεν καταγράφεται το χτύπημα!

Σαν θέμα, δεν προκύπτει μονίμως και θα το δείτε περισσότερο να εμφανίζεται στα πιο μεγάλα sprites, αλλά ακόμα και έτσι, σε ένα fighting game με τόσο «αμείλικτο» σύστημα μάχης όπως του Samurai Shodown, το παραπάνω θέμα θα σας στοιχήσει αρκετές **ήττες** και το ανάλογο σπάσιμο νεύρων.

Final words...

Όταν κυκλοφόρησε το 1993, το Samurai Shodown έφερε επανάσταση στον χώρο των Fighting game. **Εντυπωσιακό**, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά, το παιχνίδι ακόμα και σήμερα μπορεί να σε μαγνητίσει με το μοναδικό, αμείλικτο και γεμάτο ένταση fighting system που υιοθετεί.

Ναι, έχει αδυναμίες. Και το θέμα των hit-boxes, δεν παύει να είναι σοβαρό και ικανό να σας σπάσει τα νεύρα αρκετές φορές. Αυτό, όμως δεν αλλάζει το γεγονός ότι gameplay συνεχίζει, τρεις δεκαετίες μετά, να παραμένει επικίνδυνα εθιστικό!





ΧΑΤΖΗΑΓΓΥΡΗ 198

ΒΟΛΟΣ

ΕΥΓΕΝΙΟΣ ΝΕΣΗΣ ΑΡΚΑΔΙΟΣ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ARCADE FLIPPERS

Προσφορές στο Ερωτικό
video games

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΩ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΩ ΚΑΜΠΙΝΕΣ
ARCADE ΚΑΙ FLIPPERS ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ



ARCADE

Magician Lord



telonio



Aνάμεσα στα παιχνίδια που παίξαμε στα arcades ήταν και το Magician Lord. Είναι ένα platform παιχνίδι με πολλά χρώματα και εξαιρετικά γραφικά που η παραγωγή του άρχισε το 1989 και τελείωσε το 1990. Το gameplay όμως -όπως θα αναλύσουμε παρακάτω- είναι πραγματικά ενδιαφέρον και γενικά το παιχνίδι είναι ανάμεσα στους πιο αξιολόγους τίτλους του Neo Geo. Αγαπήθηκε όχι άδικα από τους λάτρεις των arcade platforms. Ήταν ένα παιχνίδι που συνόδεψε την έναρξη διάθεσης της έκδοσης arcade MVS και της home έκδοσης AES.

Σενάριο

Το σενάριο έχει χαρακτηριστικό δράσης/φαντασίας όπως τα περισσότερα παιχνίδια της εποχής. Ο Elta, είναι ένας από τους τελευταίους άρχοντες μάγους και πρέπει να αναλάβει τον ανιέρω στρατό του σκοτεινού μάγου Gal Agiese. Ο Gal σκοπεύει να αναβιώσει τον θεό της καταστροφής Az Atorse, χρησιμοποιώντας οκτώ μυστικιστικούς τόνους δύναμης. Στον ρόλο του Elta, θα πρέπει να συλλέξετε αυτούς τους οκτώ τόμους και να στείλετε τον Gal και τον Az πίσω στο σκοτεινό κενό από όπου ήρθαν.

Gameplay

Το gameplay είναι πολύ απλό αλλά αρκετά εθιστικό. Υπάρχουν μόνο δύο κουμπιά: Άλμα και fire. Ο μάγος Elta κινείται με αξιοπρεπή ρυθμό και εύκολα μπορείτε να ελέγξετε το άλμα του σε μια από τις κατευθύνσεις. Εκτινάσσει μικρές ριπές μπλε μισοφέγγαρου που κινούνται με ταχύτητα και εκτοξεύονται όσο γρήγορα μπορείτε να πατήσετε το κουμπί fire, αν και μόνο δύο βολές μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη ταυτόχρονα. Μπορείτε να πυροβολήσετε μόνο προς τις τέσσερις βασικές κατευθύνσεις και οι προεπιλεγμένες εκρήξεις σας δεν είναι πολύ δυνατές, αλλά θα συναντήσετε και σεντούκια θησαυρών. Τα περισσότερα από τα αντικείμενα που βρίσκετε εκεί μέσα δεν είναι τίποτα άλλο εκτός από bonus που ενισχύουν το συνολικό σκορ σας. Μπορείς περιστasiaκά να βρείτε μια λαμπερή σφαίρα με ένα P που αυξάνει τη δύναμη και το μέγεθος των βολών του Elta και μπορείτε να αυξήσετε αυτή τη δύναμη έως και ένα τρίτο επίπεδο, αν είστε βέβαια τυχεροί.

Το ενδιαφέρον των παιχνιδιών είναι πως όταν βρείτε μια κόκκινη, πράσινη ή μπλε σφαίρα, ο Elta θα μεταμορφωθεί σε ένα φανταστικό ον πολύ υψηλότερης ισχύος. Έτσι θα μπορείτε να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς με περισσότερη ευκολία:



Dragon Warrior

Ένας δίποδος δράκος που φτύνει μια σταθερή ροή ισχυρής φωτιάς αλλά έχει μικρή εμβέλεια επίθεσης.



Shinobi

Ένας νίντζα που εκτοξεύει σπειροειδείς μαγικές εκρήξεις, παρόμοιες με τις βολές του Elta, αλλά πιο αποτελεσματικές σε δύναμη.



Waterman

Ένας ιππότης που πετά μπάλες υγρών που δημιουργούν εκροές νερού υπό πίεση που δεν ανατινάσσονται όταν χτυπούν στο έδαφος.



Samurai

Ένας θωρακισμένος πολεμιστής που καταφέρνει καταστροφικά κύματα μισοφέγγαρου μεσαίου βεληνεκούς με το σπαθί του



Raijin

Ένα παράξενο πλάσμα που έχει σαν δύναμη τον ηλεκτρισμό. Δημιουργεί σαν όπλο μια συνεχή ηλεκτρική έκρηξη από τα χέρια του. Πολύ μικρή εμβέλεια αλλά ικανή να κρατήσει τον εχθρό ενώ κάνει άλμα.



Poseidon

Ο Ποσειδώνας που εκπέμπει εκρήξεις παγωμένου νερού που εκρήγνυνται σε κύματα σε όλο το έδαφος.

Ενώ οι περισσότερες από αυτές τις μορφές έχουν ελαφρώς πιο δύσχορστες επιθέσεις από την προεπιλεγμένη μαγική επίθεση του Elta, είναι πάντα καλή ιδέα να παίρνετε αυτές τις σφαίρες καθώς αποκαθιστούν πλήρως τον μετρητή ζωής σας και τον ενισχύουν πέρα από το μέγιστο. Ο Elta μπορεί να δεχτεί μόνο δύο εύθραυστα χτυπήματα, αν και οποιαδήποτε μεταμόρφωση σχεδόν διπλασιάζει την αντοχή του. Το να χτυπηθεί δύο φορές, στερεί από τον Elta τη νέα του υπερ-δύναμη και τον επαναφέρει στην ανθρώπινη μορφή του.

Κάθε επίπεδο είναι δομημένο με έναν κύριο χώρο με πόρτες που οδηγούν σε πολλές μικρότερες περιοχές, ενώ ορισμένες από αυτές περιέχουν σφαίρες ισχύος. Ο κύριος στόχος σας είναι να βρείτε την πόρτα που οδηγεί στη μάχη με το μεγάλο κακό κάθε επιπέδου. Τα οκτώ σε σύνολο επίπεδα είναι συχνά γεμάτα με παγίδες όπως φωτιά, καρφιά και παγίδες, και ενώ ξεκινούν σχετικά απλά, τα ανώτερα επίπεδα είναι λίγο πιο περίπλοκα όσον αφορά στις πλατφόρμες και στις παγίδες.



Μάλλον πήρα λάθος δρόμο για το cosplay!

Το παιχνίδι σίγουρα δεν κάνει χρήση όλων των 4.096 χρωμάτων που μπορούσε να αποδώσει στην οθόνη το Neo Geo. Δεν ήταν και απαραίτητο να γίνει κάτι τέτοιο από τους προγραμματιστές. Τα background είναι εντυπωσιακά και σχεδιασμένα με προσοχή και διαθέτουν πολλά χρώματα. Επιπλέον υπάρχει και parallax scrolling που δίνει επιτυχώς την εντύπωση του βάθους. Τα sprites (ο ήρωας όπως και οι εχθροί) είναι αρκετά μεγάλα σε μέγεθος και όμορφα σχεδιασμένα με δεκάδες χρώματα. Το animation είναι βασικό χωρίς να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο. Το scrolling είναι ομαλότατο και δεν δημιουργεί κανένα πρόβλημα. Γενικά ο τομέας των γραφικών στο παιχνίδι είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα. Αυτό βέβαια συνέβαινε σε κάθε τίτλο του Neo Geo. Είναι ίσως η μοναδική κονσόλα (AES) που ακόμη και το πιο απλό παιχνίδι χρησιμοποιεί εκατοντάδες χρώματα και είναι arcade perfect.

Ήχος

Ο ήχος βρίσκεται και αυτός με την σειρά του σε πολύ υψηλά επίπεδα. Σε κάθε επίπεδο ακούγεται ένα διαφορετικό επικό μουσικό θέμα μαζί με τα πετυχημένα ηχητικά εφέ. Ο τομέας του ήχου συμβάλλει θετικά σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά γραφικά στην δράση που προσφέρει το gameplay. Εντυπωσιακός ήχος γενικά και ιδιαίτερα το μουσικό θέμα που ακούγεται στο πρώτο επίπεδο. Είναι πολύ νοσταλγικό ακόμη και σήμερα για όσους έχουν παίξει το παιχνίδι στο παρελθόν.



**Οποσδήποτε πρέπει να πάρω
κάτι για την αναπνοή.**

Γενικά

Με λίγα λόγια το παιχνίδι είναι θαυμάσιο στα γραφικά και στον ήχο. Στο gameplay απαιτεί αρκετή προσπάθεια από τον παίκτη και δεν χαρακτηρίζεται σε καμία περίπτωση εύκολο. Οι ανυπόμονοι θα το αφήσουν στην άκρη γρήγορα. Αν επιμένετε όμως να ανταμειφθείτε με υπέροχα backgrounds και εντυπωσιακούς εχθρούς στα ανώτερα επίπεδα. Πιστεύω πως άδικα στα παλαιότερα περιοδικά έγραφαν πολλές αρνητικές κριτικές για το παιχνίδι, ενώ μνημούσαν άλλα παιχνίδια που είχαν μακράν πιο δύσκολο επίπεδο δυσκολίας.

Ένα σίκουελ του παιχνιδιού ήταν υπό ανάπτυξη αλλά δυστυχώς δεν κυκλοφόρησε ποτέ. Η υπόθεση του παιχνιδιού θα είχε τεθεί δύο χρόνια μετά τα γεγονότα του πρώτου παιχνιδιού. Οι Gal Agiese και Az Atorse ηττήθηκαν και σφραγίστηκαν από τις δυνάμεις του Elta, ο οποίος έγινε ο νεότερος "Magician Lord". Εάν το σκοτάδι ξεπερνούσε το φως της γης, η Gal Agiese και ο Az Atorse θα ανασταίνονταν για τρίτη φορά και θα προκαλούσαν τον όλεθρο στον Cadacis για ακόμη μια φορά. Η Βασίλισσα είδε τη σφραγίδα να σπάει ξανά, αλλά χρησιμοποιώντας την τελευταία της μαγεία. Ένας από τους οκτώ τόμους εξουσίας φτάνει στα χέρια του Elta. Ο Elta, βλέποντας τον κατακλυσμό ξεκινά για άλλη μια φορά, φτάνει τελικά στο κάστρο. Τώρα πρέπει να βρει τη Βασίλισσα και να αποτρέψει την τρίτη ανástαση της Γκαλ Αγκιέζε και του Αζ Άτορς.



Δεν πιστεύω να παρεξηγήθηκες;

Παρά τα αρνητικά σχόλια που είχε δεχθεί το παιχνίδι παλαιότερα, είναι ένα καταπληκτικό platform. Έχει προκλητικό gameplay που δεν είναι για όλους αλλά δεν είναι και απάνθρωπο όπως μερικά άλλα παιχνίδια. Απλά είναι ζορικό και θέλει επιμονή. Προσωπικά τουλάχιστον είναι ένας από τους αγαπημένους μου τίτλους για το Neo Geo. Μάλιστα, όποτε θα επιλέξω στο Mame να παίξω μερικά αγαπημένα παιχνίδια του Neo Geo, το Magician Lord είναι πάντα ένα από τα πρώτα.

Πριν παίξετε

Περιμένετε τις Απόκριες και αν πιάσουν τα χέρια σας φτιάξτε μια στολή σαν του μάγου Elta (πολύ αμφιβάλλω αν υπάρχει). Ένας φίλος σας να φορέσει μια στολή δράκου και πηγαίνετε μαζί σε ένα κάστρο (στη χειρότερη περίπτωση σε μια οικοδομή). Εκεί παίξετε θέατρο και πολεμήστε με τον φίλο σας που κάνει τον δράκο. Αφού τελειώσετε κάντε οικονομίες (και οι δύο) για τρία χρόνια για να αγοράσετε την κονσόλα AES και φυσικά το συγκεκριμένο παιχνίδι. Για να το παίξετε στο the real thing.





Johnny Cade

Πολλές φορές, όταν συζητάτε με φίλους σας για τα παιχνίδια που παίζατε στα arcades (ή ουφάδικα όπως τα λέγαμε τότε) και προσπαθείτε να ανακαλέσετε τίτλους παιχνιδιών στο μυαλό σας, σίγουρα ένας από τους 5-10 τίτλους παιχνιδιών είναι το PANG... Ένα τρομερά εθιστικό παιχνίδι που πολλές φορές κατάφερνε να μας βγάλει από τα ρούχα μας και να κοπανάμε ή να κλωτσάμε το μηχάνημα... Δεν είναι τυχαίο που όσες καμπίνες έχουν επιζήσει από τότε έχουν σημάδια από κλωτσιές...

Στο θέμα μας λοιπόν. Το PANG (στην Ιαπωνία Pomping World, και στη Λατινική Αμερική Buster Bros), είναι ένα παιχνίδι που αναπτύχθηκε το 1989 από τη Mitchell Corporations για τα arcades. Είναι ένα παιχνίδι 2 παικτών όπου χειρίζεστε ένα sprite (μοιάζει με χαρακτήρα Manga) ντυμένο με ρούχα για σαφάρι όπου σε ένα ταξίδι σε ολόκληρο τον κόσμο θα πρέπει να καταστρέψετε περίεργες πολύχρωμες σφαίρες που έχουν τρομοκρατήσει τον πλανήτη.

Gameplay

Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την απλότητα του και είναι ένα ακόμα παράδειγμα (ιδιαίτερα για τα σημερινά παιχνίδια) που ότι κάτι απλό μπορεί να είναι καλό και συνάμα εθιστικό και ευχάριστο.

Αποτελείται από 50 πίστες που περιλαμβάνονται σε 17 τοποθεσίες, θα τις αναφέρω όλες: Όρος Φούτζι, όρος Κερίν, ο ναός του σμαραγδένιου Βούδα, Angor Wat, Ayers rock, Ταζ Μαχάλ, Λένινγκραντ, Παρίσι, Λονδίνο, Βαρκελώνη, Αθήνα, Αίγυπτος, όρος Κιλιμάντζαρο, Νέα Υόρκη, Ερείπια ναών των Μάγια, Ανταρκτική και τέλος το νησί του Πάσχα.

Κάθε τοποθεσία και οι πίστες αυτής έχουν ένα πραγματικά υπέροχο τοπίο για background και εκεί μάχεστε ενάντια στις περίεργες σφαίρες που όταν τις σκάτε με το εκάστοτε όπλο σας σπάνε σε μικρότερες (σαν μπάμπουσκες) οι οποίες είναι ακόμα πιο δύσκολο να τις πετύχετε, καθώς αναπηδούν άναρχα στη πίστα μέχρι να πετύχετε και την μικρότερη και να εξαφανιστούν.



Αντε να τελειώνω με τις φουσκάλες για να βγάλω φωτογραφία τα αγάλματα.

Το έργο σας γίνεται ακόμα πιο δύσκολο από την ύπαρξη διαφόρων blocks (ή τούβλα όπως τα λέμε στο χωριό μου) που αλλάζουν τον τρόπο που κινούνται οι σφαίρες με απώτερο αποτέλεσμα να σας ακουμπήσουν και να χάσετε αυτόματα μια ζωή.

Ξεκινάτε με όπλο σας που είναι ένα καμάκι που το εκτοξεύετε κάθετα προς τα πάνω αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αποκτήσετε νέα όπλα: Διπλό καμάκι (για μένα το καλύτερο όπλο), ένα άλλο καμάκι που μένει μέχρι να πέσει κάποια σφαίρα πάνω του. Το σπλοπολυβόλο που με

αυτό ρίχνετε πολλές ριπές και μπορείτε να πετύχετε πολλές σφαίρες-μπαλόνια, έχει όμως περιορισμό στα πυρομαχικά. Άλλα βοηθήματα αποτελούν το μαγνητικό πεδίο σαν ασπίδα που για περιορισμένο χρόνο σας προστατεύει από τις κακόβουλες πολύχρωμες σφαίρες-μπαλόνια. Μετά είναι το ρολόι που παγώνει τον χρόνο και μπορείτε να πετύχετε τις σφαίρες χωρίς αυτές να αναπηδούν από εδώ και εκεί. Και τέλος υπάρχει ο δυναμίτης που σκάει όλες τις σφαίρες-μπαλόνια στο μικρότερο δυνατό μέγεθος ταυτόχρονα (αυτό δεν κατάλαβα ποτέ που βοηθάει καθώς το παιχνίδι γίνεται πολύ δύσκολο).



Στην Βαρκελώνη για τουρισμό ήρθα όχι για αυτό!



Μέσα στο παιχνίδι εμφανίζονται κάποια φαγώσιμα που αν τα πάρετε θα κερδίσετε πολλούς πόντους καθώς και διάφορα ζώα πουλιά καβούρια κ.α που επίσης δίνουν καμμία φορά πόντους. Αν όμως δεν τα χτυπήσετε, και αυτά σας αγγίξουν, τότε αδρανοποιείται το όπλο σας με αποτέλεσμα να κινδυνεύετε από τα ιπτάμενα μπαλόνια.

Οι ζωές που έχετε είναι 5 (αλλά οι μαγαζάτορες πείραζαν το μηχάνημα και τις έκαναν 3 για να το ταίζουμε 50αρικά), αν μαζέψετε πολλούς πόντους κερδίζετε ζωή.

Κάθε φορά που μια σφαίρα-μπαλόνι σας ακουμπήσει αυτόματα χάνεται ζωή και η πίστα ξεκινά από την αρχή. Ειδικά όταν έχει μείνει ένα τελευταίο μπαλονάκι στην πίστα και χάσεις, αυτό μπορεί να σε κάνει να χτυπας το κεφάλι σου στο μηχάνημα μέχρι να σε διώξει ο ιδιοκτήτης.

Όταν παίζετε διπλό το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο καθώς μοιράζονται τα μπαλόνια που πρέπει να χτυπήσετε και πολλές φορές μπορείτε να παίζετε στρατηγικά και να μοιράζετε τη δουλειά!

Για να περάσουμε την πίστα δεν πρέπει να υπάρχει ότε ένα μπαλόνι που χοροπηδάει ανέμελο. Μόλις καταφέρνουμε να αλλάξουμε τοποθεσία υπάρχει μια εισαγωγική οθόνη που δείχνει τους ήρωες μας σε ανέμελες στιγμές π.χ. στην παραλία κλπ. Να σημειωθεί ότι κάθε πίστα έχει περιορισμένο χρόνο εντός του οποίου πρέπει να την ολοκληρώσεις, αλλιώς χάνεις ζωή.

Γραφικά

Απλά γραφικά, καλοσχεδιασμένα, που μοιάζουν με Manga (ειδικά οι χαρακτήρες μας). Το παιχνίδι λόγω της απλότητας του δεν έχει κατι φοβερό να επιδείξει σε γραφικά. Οι τοποθεσίες και τα background της κάθε πίστας ουσιαστικά είναι ένα όμορφο τοπίο που μοιάζει με καρτ-ποστάλ. Πέραν αυτού δεν υπάρχει κάτι άλλο αξιοσημείωτο.

Ήχος

Απλά, μονότονα, tunes που θυμίζουν κάτι από λατινία, τα οποία είναι εκνευριστικά αλλά δεν τους έδινες και πολλή σημασία καθώς το gameplay του παιχνιδιού είναι ο απόλυτος πρωταγωνιστής. Τα FX είναι κυρίως ήχοι από τα μπαλόνια που σπάτε και τους πόντους που κερδίζετε ούτε εδώ υπάρχει κάτι ιδιαίτερο.

Γενικά

Νομίζω πως το Pang είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα ότι για να είναι ένα παιχνίδι επιτυχημένο και ευχάριστο δεν χρειάζονται εντυπωσιακά χαρακτηριστικά πέραν του καλού gameplay, κάτι που δυστυχώς δεν έχουμε σήμερα ενώ κάθε μήνα σχεδόν έχουμε κυκλοφορίες παιχνιδιών με φανταστικά γραφικά και ήχο.



Ο άλλος έκανε τον γύρο του κόσμου σε 80 ημέρες και εγώ γυρνάω όλο τον κόσμο και σκάω φουσκάλες!

Χωρίς να θελω να γίνω υπερβολικός ή νοσταλγικός, εμείς που ζήσαμε τη χρυσή εποχή των arcades είμαστε μάρτυρες παιχνιδιών που κατάφεραν να μας καθηλώνουν και να μας είναι εθιστικά ευχάριστα ακόμα και αν πολλές φορές αυτά ήταν εκνευριστικά δύσκολα! Είχαν όμως το καίριο χαρακτηριστικό που πρέπει να διέπτε κάθε παιχνίδι για να είναι δημοφιλές και αυτό δεν είναι τίποτα περισσότερο από το gameplay.

Έκανα ένα review που για τα γραφικά και τον ήχο έχω αφιερώσει μόνο 2-3 σειρές (θα με σκοτώσει ο αρχισυντάκτης, ακούς Τελonio;;;;) και αναφέρομαι σε ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια εκείνης της εποχής. Κάτι τέτοιο θα ήταν αδιανόητο σήμερα όπου ο τεχνικός τομέας είναι το παν.

Πριν παίξετε

Οπλιστείτε με υπομονή, πιείτε και κανένα ηρεμιστικό. Βάλτε κανένα τραγούδι που σας αρέσει να παίζει γιατί η μουσική του παιχνιδιού είναι άστα να πάνε.





telonio

Η δημιουργία ενός παιχνιδιού με θέμα την Άγρια Δύση σίγουρα δεν στόχευε τότε στο ευρύ κοινό. Εκείνη την εποχή οι περισσότερες εταιρίες δεν θα έπαιρναν το ρίσκο να παρουσιάσουν ένα ανάλογο arcade μηχανήμα. Όμως, το 1991 όταν βγήκε το παιχνίδι στις αίθουσες με τα arcades από την Konami έκανε αμέσως πάταγο. Ήταν μια αρκετά εντυπωσιακή καμπύλη με ένα ενδιαφέρον παιχνίδι και δυνατότητα να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι και τέσσερις παίκτες. Οι ουρές παικτών που περίμεναν να παίξουν για πρώτη φορά ήταν αμέτρητες και το παιχνίδι έφερε μεγάλα κέρδη στην Konami.

Σενάριο

Το σενάριο είναι απλό σε γενικές γραμμές. Αντί να σκοτώνετε εξωγήινους (ως συνήθως), αυτή τη φορά οι τέσσερις πιστολέροι είναι κεφαλοκυνηγοί και κυνηγούν την συμμορία του Sire Rirchard Rose για μια καλή αμοιβή. Οι κύριοι χαρακτήρες σας είναι ο Billy και ο Steve βολή και έχετε επίσης τον Bob και τον Corman. Στις εκδόσεις δύο παικτών, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους χαρακτήρες, αλλά παίζοντας την έκδοση τεσσάρων παικτών ο κάθε χαρακτήρας είναι για κάθε παίκτη, όπως ο Billy είναι για πρώτο παίκτη, ο Steve για τον δεύτερο παίκτη, ο Bob για τον τρίτο παίκτη και τέλος Corman για τον τέταρτο παίκτη.

Gameplay

Επρόκειτο για ένα side scrolling παιχνίδι σε ψευδοτριδιάστατο περιβάλλον. Κάθε επίπεδο που ξεκινάτε σας δείχνει μια αφίσα με ποιο αφεντικό θα κυνηγήσετε και τα δολάρια της αμοιβής (που είναι η μορφή πόντων του παιχνιδιού) την οποία κερδίζετε όταν τους νικάτε. Κάθε χαρακτήρας σας προσφέρει ένα διαφορετικό όπλο. Ο Steve και ο Billy χρησιμοποιούν ένα πιστόλι το οποίο μπορεί να αναβαθμιστεί μέσω power-ups που βρίσκετε στα επίπεδα. Ο Bob και ο Corman χρησιμοποιούν ένα κυνηγετικό όπλο. Με αυτό το όπλο είναι πιο εύκολο να χτυπήσετε πολλούς στόχους ταυτόχρονα.

Έχετε επίσης power ups που θα βρείτε σε διάφορα σημεία μέσα στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, τα power-ups τα παίρνετε από το άνοιγμα των θυρών, τους νικημένους εχθρούς ή βρίσκονται στο έδαφος, καθώς και υπάρχουν και αντικείμενα που σας δίνουν απλά περισσότερους πόντους. Οι εχθροί κυμαίνονται από τυπικούς τύπους που απλά πυροβολούν εναντίον σας και είναι είτε γκρι είτε μπλε, υπάρχουν επίσης εχθροί που προσπαθούν να σας επιτεθούν σώμα με σώμα από κοντά, εχθροί που ρίχνουν φωτιά και δυναμίτη. Υπάρχουν επίσης ορισμένες περιοχές όπου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα σχοινιά για να περάσετε. Θα συναντήσετε και σημεία που θα πρέπει να κάνετε καταρρίχηση και σε ορισμένες περιοχές υπάρχουν κάποια εμπόδια που πρέπει να αποφύγετε, αλλά αυτά δεν είναι πραγματικά τόσο άσχημα για να τα αντιμετωπίσετε. Οι μάχες με το αφεντικό έχουν πολλούς βοηθούς αλλά τα ίδια τα αφεντικά έχουν ένα μοτίβο που είναι αρκετά εύκολο να απομνημονευτεί, ώστε να μπορείτε να τα βγάλετε πέρα σχετικά εύκολα.



Μωρό μου φύγαμε για Μπαχάμες!



Αυτό το ρούμι είναι φοβερό. Ποιός κυνηγάει τους κακούς;

Γραφικά

Το παιχνίδι έχει πολύχρωμα γραφικά και αυτό φαίνεται από την πρώτη στιγμή. Οι περιοχές φαίνονται υπέροχες, τα sprites των χαρακτήρων διαθέτουν λεπτομέρεια και έχουν πολύ καλό animation, το καλλιτεχνικό στυλ είναι πολύ ωραίο και οι εκρήξεις φαίνονται εξαιρετικές. Ενώ το scrolling της οθόνης είναι ομαλότατο.

Ήχος

“Yee-Haw!” είναι το ηχητικό εφέ που θα ακούσουμε μόλις βάλουμε ένα κέρμα στο μηχάνημα. Ο τομέας του ήχου είναι επίσης πάρα πολύ καλός με τις μελωδίες να έχουν μια έντονη αίσθηση άγριας δύσης. Υπάρχουν επίσης και μερικά φωνητικά από τους χαρακτήρες που ακούγονται πραγματικά πολύ καθαρά από το ηχείο της καμπίνας.



Ελπίζω να μην πληρώσω για τις ζημιές του μπαρ.



Το συμβόλαιο δεν έγραφε για αεροπλανικά!

Γενικά

Το Sunset Riders είναι ένα απολαυστικό run & gun shooter και είναι πολύ προκλητικό παιχνίδι. Πεθαίνεις από ένα χτύπημα από οτιδήποτε, συμπεριλαμβανομένων των κινδύνων και των εχθρικών πυρών. Βέβαια τα εχθρικά πυρά είναι αρκετά αργά και εύκολα για να τα αποφύγετε κάνοντας άλμα ή βγαίνοντας από τη τροχιά τους, ενώ έχετε επίσης μια κίνηση ολίσθησης, η οποία είναι χρήσιμη για την αποφυγή επιθέσεων. Όμως, είναι σίγουρο πως θα έρθετε σε ορισμένες καταστάσεις όπου είναι σχεδόν αδύνατο να αποφύγετε τις σφαίρες όταν υπάρχουν πολλοί εχθροί στην οθόνη για να αντιμετωπίσετε. Το να έχετε μαζί σας έναν δεύτερο παίκτη είναι περισσότερο διασκεδαστικό, αλλά αν παίζετε την έκδοση τεσσάρων παικτών και έχετε όλους τους παίκτες να παίζουν, τότε η δράση είναι χαοτική και το παιχνίδι είναι πολύ προσφέρει μέγιστη διασκέδαση εγγυημένα.

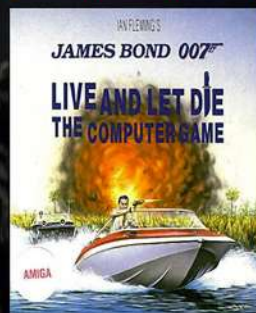
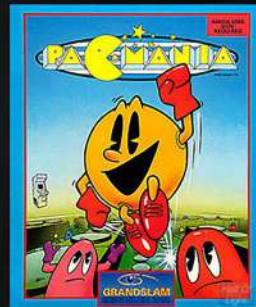
Πριν παίξετε

Τις απόκριες ντυθείτε cow boy μαζί με 3 φίλους σας. Βάλτε και μερικούς άλλους να κάνουν τους κακούς. Βγάλτε φωτογραφίες πως και καλά πολεμάτε μεταξύ σας και στείλτε τις στο email του περιοδικού. Σας υπόσχομαι πως θα τις δημοσιεύσω σε ένα από τα επόμενα τεύχη.



Γιαννάκης Ράμπο

Computers



AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ

AMSTRAD 6128 COLOR

ATARI 520 STFM

ATARI 520 STE

ATARI 1040 STFM

AMIGA 500

AMIGA 2000

AMIGA CDTV

SHNEIDER PC1

SHNEIDER PC2

VEGAS V20-C

GOLD STAR XT

VDR XT

AVAX 286 16Mhz

AVAX 386 16Mhz

AVAX 386 25Mhz

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ PC
ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΣΚΛΗΡΩΝ ΔΙΣΚΩΝ 20-30-40 MB
ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ PRINTER: DMP-2000 ΚΑΙ 3000
ΣΕ DMP 3160
ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ DRIVE

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΚΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

Μαυρομιχάλη 121 Αθήνα

Όλα τα παιχνίδια για κάθε σύστημα
αντίγραφα από την τσαχπίνα Τζωρτζίνα





**Σας αρέσει το Retroïd;
Πιστεύετε πως αξίζει η προσπάθεια;**

**Στείλτε μήνυμα στο
<https://retroid.gr/apopsi>**

**Κάντε Donate αν το επιθυμείτε στο
<https://www.paypal.com/paypalme/telonio9>**