

# RETROID

Τεύχος 1  
Φεβρουάριος 2022

Castlevania  
Wrath of the demon  
Continental circus  
Rainbow islands  
The amazing Spiderman



Παρουσίαση η custom  
Star Wars καμπίνα του  
Johny Cade

Η μεγάλη συλλογή  
με γνήσια PC Games  
του Omenforever

Northstar  
Trantor  
Batman returns  
The untouchables

Εδώ Στουρνάρη με τον  
Κώστα "The Punisher"

Αφιέρωμα: Neo Geo AES





# RED SONJA

## COMPUTERS

Μπόταση 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!



**Άλλο ένα online περιοδικό;** Ναι, γιατί όχι; Τα arcade παιχνίδια που γνωρίσαμε στις αίθουσες που ήταν γεμάτες με καμπίνες το 1980, αλλά και τις εξαιρετικές ταινίες που είδαμε στο σινεμά ή σε VHS. Επίσης τα home micros, οι πρώτοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, αλλά και η τεχνολογία που έκανε μικρά άλματα μπροστά στα μάτια μας μέσω αυτών, όλα αυτά είναι άξια να τα θυμόμαστε, αφού εμείς τα ζήσαμε πρώτο χέρι. Εμείς βιώσαμε την αρχή των ηλεκτρονικών υπολογιστών και εμείς καλωσορίσαμε τις πρώτες κονσόλες. Εμείς ήμασταν μπροστά στα γεννοφάσκια αυτής της τεχνολογίας. Τα ζήσαμε, μεγαλώσαμε και αυτά έχουμε να θυμόμαστε και να μας προσφέρουν ευχαρίστηση.

Αλλά ας γράψουμε λίγα λόγια για περιοδικό. Στις σελίδες που ακολουθούν φιλοξενούνται παρουσιάσεις για τους αγαπημένους 8 bit και 16 bit υπολογιστές, για κονσόλες, παρουσιάσεις μηχανημάτων αλλά και πολλά άλλα.

Πιο συγκεκριμένα, ο φίλος Alucard μας συνοδεύει μέσα σε πίστα αγώνων και μας βάζει να νιώσουμε τον ιδρώτα ενός πιλότου μιας Formula 1 με το Continental Circus. Επιπλέον, μας βάζει να ακολουθήσουμε την περιπέτεια του θρυλικού ήρωα Spiderman στο The amazing Spiderman.

Επίσης ο φίλος Κώστας The Punisher, μας ξεναγεί στην ιστορία του Belmont και στην τρομακτική του πορεία προς το κάστρο του δράκουλα στο Castlevania. Ο ίδιος μας ξεναγεί σε μια βόλτα στην Στουρνάρη και στα καταστήματα του 1980 που θα μας γυρίσει στα παλιά.

Ο φίλος Omenforever μας παρουσιάζει την αξιοζήλευτη συλλογή του από boxed pc games. Τα παιχνίδια είναι τόσα πολλά, που η συνέχεια θα δημοσιευθεί στο επόμενο τεύχος. Θα χρειάζονταν τουλάχιστο 15 σελίδες για να καλύψω όλα τα παιχνίδια σε αυτό το τεύχος.

Την απίθανη πορεία και κατασκευή της θεματικής custom arcade καμπίνας Star Wars μας παρουσιάζει και ο φίλος Johny Cade.

Ακόμη ο φίλος Κωνσταντίνος Κυρίμης, μας παρουσιάζει μια διαφορετική εκδοχή του 2ου παγκοσμίου πολέμου με το comic τρόμου "Τα τέρατα του ανατολικού μετώπου".

Επίσης, υπάρχουν περισσότερα άρθρα από παρουσιάσεις παιχνιδιών και μηχανημάτων που πιστεύω θα βρείτε ενδιαφέρον.

Το Retroid είναι το αποτέλεσμα μιας ιδέας που είχα. Από το 2006 γράφω reviews για παιχνίδια και υπάρχουν σε διάφορες ιστοσελίδες, αλλά και σε τυπωμένα περιοδικά. Δεν έχω εμπειρία δημιουργίας περιοδικού και σίγουρα υπάρχουν λάθη που ελπίζω να διορθώσω στο επόμενο τεύχος. Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω πολύ τους φίλους που συνέβαλαν στο περιοδικό με τα άρθρα τους. Χωρίς αυτούς δεν θα ήταν δυνατή η ολοκλήρωση του περιοδικού. Μέχρι το επόμενο τεύχος..

**telonio**

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 4-5 Trantor Amstrad CPC  
telonio
- 6 Northstar Spectrum ZX  
telonio
- 7-9 The untouchables Amstrad CPC  
telonio
- 10 -12 Spiderman Commodore 128  
Alucard
- 13-14 Continental Circus Commodore 64  
Alucard
- 15-18 Rainbow islands Amiga 500  
telonio
- 19-20 Rise of the robots Amiga CD32  
telonio
- 21-22 Wrath of the demon Amiga 500  
telonio
- 23-24 Castlevania Gameboy  
Κώστας "The punisher"
- 25-26 Batman returns Game Gear  
telonio
- 28-30 Fat Gary News  
telonio
- 31-33 Custom Star Wars arcade cabinet  
Johny Cade
- 35-37 Παρουσίαση Neo Geo AES  
telonio
- 38-45 Συλλογή με "κουτάτα" games  
Omenforever
- 46-49 Εδώ Στουρνάρη  
Κώστας "The Punisher"
- 50 -51 Τέρατα του ανατολικού μετώπου  
Κωνσταντίνος Κυρίμης
- 52 -53 The people under the stairs  
telonio

## TRANTOR THE LAST STORM TROOPER

Publisher: Probe  
Platform: Amstrad

Year: 1987  
Review: telonio

Το παιχνίδι είναι του 1987 και ήρθε από την Probe Software. Η πρώτη έκδοση ήταν για τον Spectrum που εκεί ήταν ένα αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι για το σύστημα αυτό. Ας δούμε όμως και την έκδοση του Amstrad 6128, φτάνει άραγε ψηλότερα;

### Σενάριο

Το σενάριο είναι αρκετά λιτό και αναφέρει, πως ο ήρωας Trantor είναι προδομένος από τον λαό του για κάποιο λόγο. Τον αφήνουν σε έναν αφιλόξενο πλανήτη που κατοικείται από εχθρικές εξωγήινες μορφές, όπου αυτό θεωρείται εξορία. Με την βοήθεια του φλογοβόλου του, θα πρέπει να βρει τα γράμματα στα τερματικά του υπάρχουν σε διάφορα σημεία, έτσι ώστε να ολοκληρώσει τις απαραίτητες λέξεις για να καταφέρει να φύγει από τον πλανήτη. Επίσης θα πρέπει να βρει και τα κομμάτια για μια βόμβα. Εντύπωση προκαλεί πως το παιχνίδι έχει ελαφρώς διαφορετικό σενάριο για κάθε πλατφόρμα. Αυτή τη σεναριακή σύγχυση δεν την έχουμε συνηθίσει.



Η εισαγωγική οθόνη. Δεν θυμίζει poster από Ιταλικό b-movie των 70's;

### Gameplay

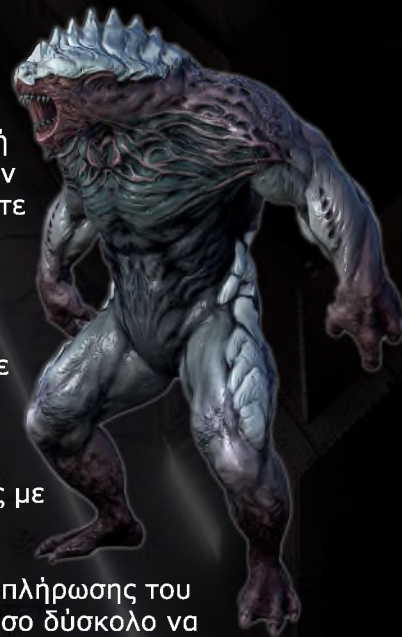
Τα πράγματα είναι απλά, στο επάνω μέρος της οθόνης έχουμε τρεις ενδείξεις. Η αριστερή είναι ο δείκτης του φλογοβόλου, ο διψήφιος αριθμός είναι ο χρόνος που έχουμε στην διάθεσή μας πριν εκραγεί μια βόμβα και μετρά αντίστροφα και ο τρίτος και ο τελευταίος, είναι η ένδειξη της ενέργειάς μας. Ο Trantor μπορεί να τρέξει δεξιά και αριστερά, να πέσει στα γόνατα για να καλυφθεί, ακόμη και να πραγματοποιήσει ένα άλμα αν

αυτό χρειαστεί από ένα σημείο σε ένα άλλο. Οι πλατφόρμες είναι ευθείες, αλλά χωρίζονται σε επίπεδα, στα οποία μεταβαίνετε με τα ασανσέρ που υπάρχουν. Τα εχθρικά sprites σας επιτίθενται ανηλεώς από δεξιά και αριστερά και ποικίλουν από διάφορα ρομπότ έως ακόμη και μεγάλους εξωγήινους ζωντανούς οργανισμούς, που φυσικά όλα έχουν εχθρικές διαθέσεις εναντίον σας. Βέβαια, δεν θέλει και πολύ να ρίξετε σε έναν εχθρό για να τον βγάλετε από την μέση. Εξοντώνοντας ένα εχθρικό sprite, αυτό αμέσως θα ανατιναχθεί με μια εντυπωσιακή έκρηξη και θα διασκορπιστεί σε εκατοντάδες pixels.



Η κατάβαση του σκάφους στο βάραθρο. Να δω πως θα το βγάλεις από εκεί μέσα.

Στα τερματικά που θα βρείτε θα πάρετε και από ένα γράμμα και ανανέωση του χρόνου. Το γράμμα είναι κομμάτι από μια λέξη που πρέπει να ολοκληρώσετε για να περάστε στο επόμενο επίπεδο. Επίσης, υπάρχουν και μεταλλικά ντουλάπια που θα βρείτε διάφορα bonus, όπως πχ bonus που επαναφέρει τα χαμένα hit point σας ή μπορεί να επαναφέρει τον χρόνο και άλλα. Αν κάνετε αλόγιστη χρήση του φλογοβόλου θα μείνετε με τα χέρια σας πολύ σύντομα. Χωρίς το φλογοβόλο δεν διαθέτετε καμιά επίθεση ενάντια στους εξωγήινους. Έτσι θα δέχεστε τα χτυπήματά τους άπραγος με αποτέλεσμα το τέλος να πλησιάζει πολύ γρήγορα. Ευτυχώς, οι σταθμοί συμπλήρωσης του φλογοβόλου δεν είναι τόσο δύσκολο να





τους βρείτε και η φόρτιση είναι πάρα πολύ γρήγορη. Αρκούν ελάχιστα δευτερόλεπτα για να γεμίσει πλήρως το φλογοβόλο σας.



Καταστρέφοντας σε pixels τους εχθρούς.

## Γραφικά

Στην εισαγωγή βλέπουμε ένα εντυπωσιακό διαστημικό σκάφος να κατεβαίνει ένα τεράστιο βάραθρο και να προσγειώνεται επάνω σε μια πλατφόρμα. Από μέσα βγαίνει ο Trantor και να, που παραλίγο να πέσει στο κενό. Πολύ καλή η εισαγωγή, αφού τα περισσότερα παιχνίδια σας βάζουν άμεσα μέσα στην δράση. Εντύπωση επίσης κάνουν και τα μεγάλα sprites και ειδικά του χαρακτήρα που ελέγχετε. Για την ακρίβεια είναι από τα μεγαλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδι του Amstrad. Οι εχθροί είναι και αυτοί αρκετά καλά σχεδιασμένοι αν και διαθέτουν λιγότερα frames. Ομαλό scrolling και προσεγμένα σκοτεινά γραφικά, αλλά με σωστά χρώματα που κάνουν την διαφορά.

## Ήχος

Στην εισαγωγική εικόνα στον 6128 ακούγεται μια δυναμική αντρική φωνή να λέει αρκετά καθαρά Trantor the last stormtrooper. Στο μενού που μπορούμε να επιλέξουμε να παίξουμε με joystick, πληκτρολόγιο ή να ορίσουμε εμείς τα πλήκτρα, ακούγεται ένα αρκετά μυστήριο μουσικό θέμα. Ο ήχος κατά τα άλλα αποτελείτε μέσα στο παιχνίδι από τα εφέ των εκρήξεων με έναν πετυχημένο σύντομο ήχο, αλλά και των υπόλοιπων βασικών εφέ. Καθόλου άσχημα, αν βέβαια υπήρχε στο background μια μουσική επένδυση δεν θα λέγαμε όχι.

## Γενικά

Εν κατακλείδι πρόκειται για ένα αρκετά εντυπωσιακό και καλοφτιαγμένο παιχνίδι για τον Amstrad. Δεν είχαμε συνηθίσει να βλέπουμε τόσο μεγάλα sprites και με τόσο ομαλό scrolling στα 8 bit το 1987 που βγήκε το παιχνίδι. Οι εκρήξεις των εχθρών είναι άκρως εντυπωσιακές και γεμίζουν την οθόνη με pixels με διάφορα χρώματα. Η δράση είναι καταίγιστική, αφού οι εξωγήινοι σας επιτίθενται συνεχώς με πολύ μικρές παύσεις. Το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερα μεγάλη διάρκεια αν και δεν χαρακτηρίζεται και τόσο εύκολο. Πάντως είναι βέβαιο πως θα ασχοληθείτε λίγο καιρό μαζί του πριν το ολοκληρώσετε και πιθανώς ακόμη και μετά την ολοκλήρωσή του, να επιστρέψετε για ακόμη ένα παιχνίδι. Είναι αδιαμφισβήτητο ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στον Amstrad.

Το τέλος του παιχνιδιού μας υπόσχεται μια σίγουρη επιστροφή του Trantor στο δεύτερο επεισόδιο Trantor the last stormtrooper II. Όμως δυστυχώς δεν υπήρξε ποτέ συνέχεια του παιχνιδιού, παρά την υπόσχεση του δημιουργού.



Τρέχοντας του σκοτωμού προς την έξοδο. Όχι και άδικα, με έναν σκασμό εχθρούς στην πλάτη σας.





# NORTHSTAR

**Publisher:** Gremlin  
**Platform:** Spectrum ZX

**Year:** 1988  
**Review:** telonio

Το Northstar είναι ένα side scrolling παιχνίδι και θυμίζει το Exolon της Hewson του 1987. Εκείνη την εποχή στα 8bit υπήρχαν αρκετά παιχνίδια που έμοιαζαν μεταξύ τους στο gameplay τουλάχιστον, χωρίς αυτό να τα κάνει να δείχνουν υποδεέστερα. Το παιχνίδι μεταφέρθηκε και στις άλλες γνωστές 8bit πλατφόρμες με ανάλογη επιτυχία.

## Σενάριο

Στον διαστημικό σταθμό Northstar έχει χαθεί κάθε επικοινωνία και φημολογείται πως κάτι κακό έχει απλωθεί επάνω. Ο σταθμός Northstar είναι υπεύθυνος για να κρατάει σε ισορροπία την ζωή στην Γη. Εσείς είστε ο μόνος που κατέχει την δεξιότητα και το θάρρος για να αντιμετωπίσετε το κακό που έχει εισβάλει στον σταθμό και να τον ενεργοποιήσετε (όχι βέβαια πως θα δεχόταν και κάποιος άλλος).



Ενώ κατά κάποιο μαγικό τρόπο ο ήρωας δεν φοράει μάσκα, έχει ανάγκη το οξυγόνο..

## Gameplay

Σκοπός σας λοιπόν είναι να φτάσετε στο κέντρο διοίκησης του σταθμού Northstar και να ενεργοποιήσετε ξανά τα σύστημα υποστήριξης ζωής. Ο χαρακτήρας σας έχει για όπλο μια μεταλλική δαγκάνα στο δεξί του χέρι, που απλώνεται και χτυπάει τους εχθρούς σας, βγάζοντάς τους άμεσα από την μάχη. Επίσης ο ήρωας έχει την δυνατότητα να κάνει άλματα πολύ ψηλά και πολύ μακριά. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει η μπάρα του οξυγόνου, όπως επίσης και 5 παραλληλόγραμμα που δείχνουν τα bonus που παίρνετε. Στο τέλος κάθε πίστας θα βρείτε ένα ασανσέρ και εκεί θα αναπληρώσετε πλήρως το απόθεμα του οξυγόνου και θα σας κατεβάσει στην επόμενη πίστα. Αν και οι πίστες δεν είναι μεγάλες σε διάρκεια, το οξυγόνο μειώνεται γρήγορα και έτσι θα πρέπει είστε σβέλτος μέχρι το επόμενο ασανσέρ. Οι εχθροί αποτελούνται από ανθρώπους μέχρι και μυστήρια ρομπότ.

Βγάζοντας εκτός μάχης τους εχθρούς θα σας δώσουν bonus αύξησης του σκορ, αλλά και bonus αύξησης του οξυγόνου. Πιο σπάνια θα σας δώσουν ένα αστέρι το οποίο είναι και το πιο χρήσιμο. Το αστέρι είναι η αύξηση του μήκους που φτάνει η δαγκάνα. Επίσης σημειώστε πως οποιαδήποτε επαφή με ένα εχθρικό sprite, θα μειώσει σημαντικά την μπάρα του οξυγόνου σας.

## Γραφικά

Λεπτομερή γραφικά με μεγάλα σχετικά sprites με καλό animation και αρκετά καλό scrolling. Το sprite του ήρωα διαθέτει αρκετά frames και η κίνησή του είναι φυσιολογική. Τα εχθρικά sprites διαθέτουν όπως είναι λογικό λιγότερα frames. Τα backgrounds με την σειρά τους σε κάθε επίπεδο είναι φτιαγμένα με λεπτομέρεια και δεν είναι μονότονα, καθώς διαφέρουν μεταξύ τους αρκετά σε κάθε επίπεδο.

## Ήχος

Ένα μουσικό κομμάτι στην αρχή και μέσα στο παιχνίδι ο ήχος περιορίζεται μόνο στα βήματα του ήρωα και στον ήχο που κάνει η δαγκάνα όταν εκτείνεται.



Μέσα σε ένα από τα ασανσέρ.

## Γενικά

Υπάρχουν 10 επίπεδα μέχρι να φτάσετε στο κέντρο διοίκησης και να το ενεργοποιήσετε. Το παιχνίδι δεν είναι εύκολο και χρειάζεται αρκετή προσπάθεια και επιμονή για να δείτε τα ανώτερα επίπεδα. Διαθέτει λεπτομέρεια στα γραφικά και καλό animation. Ο ήχος έχει τα απολύτως βασικά και τίποτα παραπάνω. Το οξυγόνο που μειώνετε σας πιέζει να προχωράτε με γρήγορους ρυθμούς. Οι εχθροί είναι αρκετοί σε κάθε επίπεδο και σε συγκεκριμένες στιγμές έρχονται μαζικά. Βγαίνουν εύκολα από την μέση, αλλά τα πράγματα δυσκολεύουν όταν σας έρχονται και από τις δύο πλευρές. Γενικά το παιχνίδι είναι ένα από τα καλύτερα του Spectrum.



# THE UNTOUCHABLES

Publisher: Ocean  
Platform: Amstrad

Year: 1988  
Review: telonio

Η Ocean ήταν γνωστή εταιρία για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που έβγαζε και ήταν βασισμένα σε υπερ-παραγωγές του Χόλυγουντ (βέβαια δεν ήταν πάντα υπερ-παραγωγές και τα παιχνίδια της, κάθε άλλο). Το 1989 λοιπόν, παρουσίασε το παιχνίδι The Untouchables από την γνωστή ομώνυμη ταινία, που είχε βγει στις κινηματογραφικές αίθουσες το 1987.

## Σενάριο

Οι αδιάφθοροι είναι μια ομάδα κυβερνητικών πρακτόρων με επικεφαλής τον πράκτορα Έλιοτ Νες. Μαζί θα προσπαθήσουν να βρουν τον τρόπο να βάλουν στην φυλακή τον μεγάλο κακοποιό Αλ Καπόνε. Στην πορεία τους τίποτα δεν θα είναι εύκολο, αφού ο Καπόνε έχει διαφθείρει ακόμη και την ίδια την αστυνομία του Σικάγο.

## Gameplay

Το παιχνίδι έχει το κλασσικό στυλ που είχε επιλέξει η Ocean για τα περισσότερα παιχνίδια της, δηλαδή είναι platform (εντυπωσιαστήκατε;). Σκοπός σας, όπως και του πρωταγωνιστή στην ταινία, είναι να βρείτε τα στοιχεία που θα κόψουν την φιάσα του Αλ Καπόνε και θα τον στείλουν στα δικαστήρια και εν τέλει πίσω από τα σίδερα της φυλακής. Μόνο που εδώ το κάνετε με έναν διαφορετικό και πιο άμεσο τρόπο. Στη πρώτη πίστα μπαίνετε σαν ταύρος μέσα σε μια αποθήκη, που σας περιμένει για ένα θερμό καλωσόρισμα μια ολόκληρη στρατιά από οπλισμένα τσιράκια του μεγάλου γκάγκστερ (αντικειμενικά όχι και η καλύτερη ιδέα). Αντιμετωπίζετε τους πάντες που σαν πυροβολούν και ο σκοπός σας είναι να βρείτε και να σκοτώσετε τους τύπους με τις μακριές καμπαρτίνες. Αυτοί λοιπόν έχουν κομμάτια από τα στοιχεία που έχετε ανάγκη.

Ένα βέλος στο επάνω δεξί μέρος της οθόνης, περιστρέφεται ανάλογα με το που είναι ο κοντινότερος χαρακτήρας και σας δείχνει την κατεύθυνση που είναι. Ανεβαίνετε επάνω σε κιβώτια που ουσιαστικά λειτουργούν σαν πλατφόρμες.

Στο κάτω μέρος της οθόνης, θα δείτε με την ένδειξη Evidence, το ποσοστό των στοιχείων που πρέπει να μαζέψετε για να περάσετε την πίστα. Αριστερά από αυτό το παράθυρο, υπάρχει η ενέργειά σας που δηλώνετε με την εικόνα του Έλιοτ Νες. Όσο σας χτυπάνε εμφανίζεται αργά από πίσω η φωτογραφία του Carone. Σας θυμίζει κάτι αυτό; Batman the movie από την ίδια εταιρία του 1989. Ακόμη και εκεί η εικόνα του Batman αλλάζει στην εικόνα του Joker όσο σας χτυπάνε. Συνεχίζοντας, δεξιότερα, υπάρχει μια βαλίτσα μουσικού οργάνου, που δείχνει το όπλο που έχετε την συγκεκριμένη στιγμή. Πιο δυνατά όπλα μπορείτε να πάρετε στην πορεία σας, αλλά έχουν περιορισμένο αριθμό από σφαίρες. Κατά τα άλλα, τέρμα αριστερά υπάρχει το σκορ και ο χρόνος που απομένει μέχρι να ολοκληρώσετε την πίστα. Δεν φτάνει που πέφτει το πιστολίδι της αρκούδας, έχετε και περιορισμένο χρόνο.



Κυνηγώντας έναν από τους κακούς.





Στην δεύτερη πίστα τα πράγματα αλλάζουν στο game-play. Βρίσκεστε επάνω σε μια γέφυρα και είστε ξαπλωμένος στο έδαφος. Εντελώς απροκάλυπτα φέρνετε σβούρες σαν καλοψημένο σουβλάκι για να αποφύγετε τις βολές των κακών, ενώ τους πυροβολείτε. Ο σκοπός σας σε αυτό το επίπεδο είναι να πυροβολείτε τα βαρέλια που περιέχουν οίνο. Με αυτόν τον ευφάνταστο τρόπο τα κατάσχετε (!). Εδώ οι εχθροί είναι πιο εξοπλισμένοι από το πρώτο επίπεδο και σας πετούν και χειροβομβίδες. Εσείς πρέπει να τις αποφύγετε στριφογυρνώντας ανάλογα δεξιά ή αριστερά (λίγο πιο αριστερά η πίτα ακόμη δεν έγινε). Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα μικρό παράθυρο που είναι το ζουμ ανάλογα με το που στοχεύετε. Δεν είναι απαραίτητο να το χρησιμοποιείτε, μια και τα βαρέλια είναι αρκετά μεγάλα και γενικά ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα γραφικά. Είμαι βέβαιος πως η Ocean είπε, πως αφού μπορούμε να το κάνουμε ας το βάλουμε και ας μην είναι απαραίτητο.



Κάποια καγκουρό το έσκασαν από τον ζωολογικό κήπο. Φόρεσαν καπέλα και σακάκια και πήραν τα όπλα.

Στην τρίτη πίστα η άποψη του χαρακτήρα σας είναι τρίτου προσώπου και τον βλέπετε από την μέση και επάνω. Η σκηνή παίζεται σε ένα στενό, σε κατοικημένη περιοχή που πυροβολείτε τους κακούς που κάνουν την εμφάνισή τους, ενώ καλύπτεστε πίσω από έναν τοίχο. Έξυπνο σαν ιδέα, αλλά το στόχαστρο που έχετε δεν κινείται και ιδιαίτερα γρήγορα. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να χάνεται ενέργεια αρκετά γρήγορα, αφού οι εχθροί είναι πολύ πιο γρήγοροι από εσάς.

Στην τέταρτη, η κάμερα είναι άνωθεν των χαρακτήρων και κατεβαίνετε τις σκάλες ενός σιδηροδρομικού σταθμού, ενώ ένα καροτσάκι με ένα μωρό μέσα, κατεβαίνει ανεξέλεγκτο τις σκάλες (σκηνή από την ταινία). Επίσης ένας σκασμός από οπλισμένους κακούς σας πλησιάζει και σας πυροβολεί. Εδώ, σκοπός σας είναι να καταφέρετε να τελειώσετε την πίστα χωρίς να χάσετε πλήρως την ενέργειά σας, αλλά ούτε να χάσει και την ενέργεια το μωρό. Αυτό δηλώνετε στο κάτω μέρος της οθόνης με την προσωπογραφία του Eliot Ness και του μωρού. Ευτυχώς στην πίστα υπάρχουν μερικά bonus που μπορείτε να πάρετε και να αυξήσουν πλήρως την δική σας ενέργεια. Μεγάλη προσοχή όμως γιατί η ενέργεια του μωρού δεν αυξάνεται παρά μόνο μειώνεται.

Γενικά θα πρέπει να είστε προσεκτικός να μην πυροβολείτε το μωρό και να προλαβαίνετε να ρίχνετε στους κακούς για να μην το πυροβολούν και αυτοί. Αν και το επίπεδο αυτό βασίζεται σε ανάλογη σκηνή της ταινίας, εδώ οι σκάλες πρέπει να πλησιάζουν τουλάχιστον τα 1.000 σκαλιά του κάστρου του Ναυπλίου. Ενώ στην ταινία είναι μόνο μερικά σκαλιά, εδώ προφανώς κατεβαίνετε σκάλες ενός ουρανοξύστη.



Πυροβολείτε τα βαρέλια που περιέχουν ούισκι. Διόπτρα και red dot δεν είναι απαραίτητα έτσι;

Το τέταρτο και πέμπτο επίπεδο μοιάζουν με το τρίτο. Στο τέταρτο βρίσκεστε στον σιδηροδρομικό σταθμό και πρέπει να σώσετε τον λογιστή από τον κακό που τον κρατάει όμηρο. Εδώ η σκηνή θυμίζει την ανάλογη σκηνή από το Robocop. Μόνο που εδώ, έχετε μια σφαίρα και μια ευκαιρία να πυροβολήσετε επιτυχώς τον κακό. Βέβαια, τα πράγματα είναι κομματάκι δύσκολα, αφού το μπεκρούλιασμα που κάνατε με τα απαγορευμένα ξύδια πριν μισή ώρα, η αλήθεια είναι πως δεν βοηθάει και τόσο στο σημάδι με το όπλο.





Στο πέμπτο αντιμετωπίζεται το πρωτοπαλίκarlo του Carone, τον Frank. Εδώ βρίσκεστε επάνω σε μια ταράτσα και είστε και πάλι καλυμμένος (τουλάχιστον) και πυροβολείτε τον μοναδικό κακό που σας πυροβολεί και αυτός. Όσο τον πετυχαίνετε, αυτός πηγαίνει και πιο πίσω. Εν τέλει, πρέπει να τον αναγκάσετε να πλησιάσει στην άκρη και με μια τελευταία βολή να τον πετάξετε κάτω και να τελειώσει επιτέλους το παιχνίδι.

## Γραφικά

Τα γραφικά είναι αρκετά λεπτομερή αν και μονόχρωμα στο σύνολό τους. Βασικά το χρώμα μπλε κυριαρχεί σε όλη την οθόνη. Η αλήθεια είναι πως το παιχνίδι είναι γραμμένο σε mode 2, που είναι περιορισμένο και υποστηρίζει έτσι και αλλιώς 2 χρώματα μόνο. Έτσι λοιπόν, λόγω λεπτομέρειας τα χρώματα πάνε περίπατο. Παραδόξως, όσο αφορά τα sprites, αυτά πηδούν στον αέρα σαν καγκουρό ή σαν να τους έχουν βάλει ελατήρια. Είναι άξιο απορίας αυτή η κίνηση και τι είχαν στο μυαλό τους οι προγραμματιστές όταν έφτιαχναν αυτό το παιχνίδι. Γενικά τα γραφικά είναι καλά, αλλά αυτό το μπλε χρώμα στα πάντα και σε όλη την οθόνη, είναι αρκετά μονότονο. Τουλάχιστο το scrolling του πρώτου επιπέδου είναι ομαλό κατά κύριο λόγο. Στα επίπεδα που είναι στατικά (τύπου 3d person shooting) οι χαρακτήρες είναι πολύ μεγαλύτεροι και τα σκηνικά είναι όμορφα σχεδιασμένα. Εδώ όμως δεν υπάρχει ακριβώς scrolling, περισσότερο μοιάζει με στατικές εικόνες που ξαφνικά εναλλάσσονται δεξιά και αριστερά. Ενώ σε άλλα, η οθόνη είναι εντελώς στατική. Σε κάθε εναλλαγή επιπέδου, εμφανίζεται σύντομα μια στατική ασπρόμαυρη εικόνα από την ταινία.

## Ήχος

Στον τομέα του ήχου, υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι μερικά μουσικά κομμάτια ανάλογης εποχής, τα οποία είναι αρκετά πετυχημένα. Επίσης υπάρχουν και τα ακουστικά εφέ των πυροβολισμών. Δεν θα σας απασχολήσει ο ήχος, εξάλλου τότε δεν είχαμε ανάγκη να ακούμε τις συμφωνικές στερεοφωνικά στα παιχνίδια των 8bit. Το παιχνίδι διαθέτει απλά ότι χρειάζεται σαν ήχος και τίποτα παραπάνω.



Η τελευταία πίστα. Βοηθήστε τον κακό να κάνει ένα σάλτο μορτάλε από την ταράτσα.

## Γενικά

Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, αν έχετε δει την ταινία, οι πίστες στο παιχνίδι είναι κάθε μια από κάποιες συγκεκριμένες σκηνές από την ταινία. Αυτό είναι κάτι συνηθισμένο για την Ocean. Τα γραφικά αν και έχουν το μονότονο μπλε κατά κύριο λόγο, διαθέτουν αρκετή λεπτομέρεια. Το scrolling παίζει από κινούμενο μέχρι απόλυτα στατικό, με μόνη παραφωνία το σπαστό scrolling του δεύτερου επιπέδου. Όσο αφορά την χρωματική παλέτα, σίγουρα ο λόγος που δεν είχε και περισσότερα χρώματα ήταν ο περιορισμός του mode 2 του Amstrad. Πάντως, επένδυσαν αρκετά στον σχεδιασμό και στην λεπτομέρεια των sprites και ειδικά των background. Ο ήχος από την άλλη πλευρά, είναι επίσης σε αρκετά καλά επίπεδα. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ δίνουν μια πετυχημένη ατμόσφαιρα χωρίς βέβαια να διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας.

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και δεν είναι από αυτά που θα τα τερματίσετε μέσα μια ημέρα. Ειδικά σε προχωρημένο επίπεδο, θα διαπιστώσετε πως η ενέργεια κατεβαίνει πολύ γρήγορα. Αυτό βέβαια έχει να κάνει με τον χειρισμό, αφού η αίσθηση στο joystick (ή στα πλήκτρα) είναι εμφανές πως δεν έχετε τον απόλυτο έλεγχο του χαρακτήρα. Σε καμία περίπτωση όμως αυτό δεν το κάνει κακό παιχνίδι. Το The Untouchables είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι και ειδικά αν σας άρεσε η ταινία, δώστε του οπωσδήποτε μια ευκαιρία.



# THE AMAZING SPIDER-MAN

Publisher: Paragon Software  
Platform: Commodore 128

Year: 1990  
Review: Alucard

Αν θυμάμαι καλά, ο Spider-Man ήταν ο πρώτος σούπερ ήρωας που γνώρισα μέσα από τα κόμιξ που κυκλοφόρησαν στην Ελλάδα την δεκαετία του '80. Ξέρετε, αυτά τα δίχρωμα που έγραφαν στο εξώφυλλο με ελληνικούς χαρακτήρες το όνομα του ήρωα: «ΣΠΑΪΝΤΕΡΜΑΝ». Αν και πλέον μου φαίνεται αστείο το παραπάνω, ανακαλώντας λίγο τις εποχές αυτές το θεωρώ ιδιαίτερα νοσταλγικό. Η ανυπομονησία περιμένοντας την ημέρα που το περίπτερο θα φέρει το νέο τεύχος της εβδομάδας και η στιγμή που αντικρίζεις το εξώφυλλό του, ήταν τόσο ωραία που μάλλον τα συναισθήματα αυτά δεν το ξαναζεί κανείς ποτέ τόσο έντονα. Ίσως για οτιδήποτε.

Ας επιστρέψουμε όμως στο βιντεοπαιχνίδι το οποίο εκδόθηκε για τον Commodore 64 το 1990 από την Paragon Software η οποία μάλλον είχε μια συμπάθεια προς τα παιχνίδια με υπερ-ήρωες (βλ. και X-Men: Madness in Murderworld).

Το συγκεκριμένο παιχνίδι μάλιστα έπεσε στα χέρια μου καθώς ήταν κατά τύχη γραμμένο σε b-side κάποιας δισκέτας ενός γνωστού παιχνιδιού που έπιανε 1,5 floppy disk. Τι καλύτερο λοιπόν από το να βρίσκεις και κάτι άλλο στη δισκέτα, αν και συνήθως αυτές οι περιπτώσεις δεν ήταν και το απαύγασμα του gaming. Όπως και να έχει...



**With Great Power, there must also come...Great Responsibility.**

### Σενάριο

Αναλαμβάνουμε τον ρόλο του γνωστού αραχνο-μολυσμένου ήρωα της Marvel, Peter Parker,

ο οποίος δεν διανύει και τις καλύτερες ημέρες του. Ο διαβολικός Mysterio διέρρηξε το σπίτι του και απήγαγε την κοπέλα του, Mary Jane κρατώντας την όμηρο στα studios μιας παλιάς κινηματογραφικής εταιρείας.

Γυρνώντας λοιπόν στο διαμέρισμά του ο Parker βρίσκει ένα σημείωμα το οποίο αναφέρει τα εξής: «Parker, αν θέλεις να ξαναδείς την Mary Jane, πες στον Spider-Man να με συναντήσει στα Rockwell Studios αύριο τα μεσάνυχτα». Αυτό ήταν. Φυσικά και ο Parker θα «καλέσει» τον Spider-Man φορώντας ο ίδιος τη στολή που έχει χρησιμοποιήσει τόσες φορές για να αντιμετωπίσει το έγκλημα.

Το επόμενο βράδυ λοιπόν ο Spider-Man βρίσκεται έξω από τα studios της εταιρείας Rockwell έτοιμος να περάσει δια πυρός και σιδήρου (κυριολεκτικά όπως θα διαπιστώσει ο gamer), προκειμένου να σώσει την αγαπημένη του.

Για να αναζητήσουμε λοιπόν την Mary Jane θα περιπλανηθούμε σε μία σειρά σκηνικών διαφόρων ταινιών όπως τρόμου, γουέστερν, διαστημικές, πολεμικές κ.α, που αποτελούν τα acts κάθε ταινίας και παράλληλα τις πίστες του παιχνιδιού. Μάλλον η αραχνο-διαίσθησή μας δεν μας είχε προετοιμάσει για κάτι τέτοιο.

Άμεσα όμως, ανακαλύπτουμε ότι ο χαρακτήρας μας έχει την ικανότητα να περπατάει πάνω σε τοίχους και σε ταβάνια (τι αράχνη θα ήμασταν άλλωστε) και φυσικά να χρησιμοποιεί τον ιστό του προκειμένου να σκαρφαλώνει γρηγορότερα σε δυσπρόσιτα σημεία και να ακινητοποιεί προσωρινά τους αντιπάλους του. Επίσης, έχουμε την ικανότητα να κινούμαστε σκυφτοί σε τοίχους οποιασδήποτε κλίσης προκειμένου να αποφεύγουμε εμπόδια και αντιπάλους.



Και μιλώντας για τοίχους, από την αρχή του παιχνιδιού αντιλαμβανόμαστε ότι *The Amazing Spider-Man* είναι ένα platform game με τα γνωστά μικρά sprites το οποίο δεν διαθέτει scrolling αλλά στατικές οθόνες που εναλλάσσονται όταν φθάσουμε στην άκρη τους. Κάθε οθόνη αποτελεί μια ξεχωριστή σκηνή των acts η οποία έχει και τη δική της ευφάνταστη ονομασία (*Space Ship*, *The Lab*, *Fantasy Soundstage* κ.λπ.).

Σκοπός κάθε πίστας είναι να ενεργοποιούμε διακόπτες διασκορπισμένους σε διάφορα σημεία προκειμένου να ανοίγουμε καταπακτές για να προχωρούμε στο επόμενο act. Μην το νομίζετε όμως τόσο απλό καθώς σχεδόν τίποτα δεν μας προϋδεάζει για το τι ακριβώς κάνει κάθε διακόπτης. Έτσι, δεν είναι σπάνιο π.χ. το να αυτοπαγιδευόμαστε ενεργοποιώντας έναν διακόπτη ο οποίος ανοίγει μια καταπακτή κάτω από τα πόδια μας ή και να επιστεφόμεστε ξανά και ξανά σε προηγούμενες οθόνες προκειμένου να βρούμε τον σωστό συνδυασμό διακοπών. Συνεπώς, ετοιμαστείτε για ένα συνεχές κι επίπονο trial and error προκειμένου να χαρτογραφήσετε τους διακόπτες κάθε act.

Τα προβλήματα που θα συναντήσουμε δεν είναι βέβαια μόνο οι διακόπτες και οι γρίφοι αλλά και μια σειρά από αντιπάλους όπως μούμιες, τσακάλια, ρομπότ και γιγαντιαία ποντίκια, καθώς κι ένας μεγάλος αριθμός από παγίδες με φωτιές, λείζερ, κινούμενους βράχους κ.α. τα οποία πρέπει να αποφεύγουμε προκειμένου να διατηρήσουμε την ενέργειά μας σε ασφαλές επίπεδο.



Αν νομίζετε ότι έχω σκοπό να κατέβω από το ταβάνι, κάποιο λάθος κάνετε.



Ο ιστός θα καθυστερήσει για λίγο αυτήν την σαύρα που έρχεται με άγριες διαθέσεις.

## Gameplay

Όπως αναφέρθηκε, ο χαρακτήρας μας έχει στη διάθεσή του μια πληθώρα κινήσεων προκειμένου να σκαρφαλώνει σε τοίχους μέχρι να βρει την έξοδο από την πίστα, με την κίνηση στις 2 διαστάσεις να δίνει μια αίσθηση αρκετά διασκεδαστική. Ο χειρισμός του όμως χρειάζεται αρκετή εξάσκηση. Κι αυτό γιατί η ανταπόκριση του sprite μας στις κινήσεις του joystick δεν είναι άμεση (κι όχι δεν φτάνει τα joysticks). Έτσι, πολλές φορές θα πρέπει να προδιαγράψετε την κίνηση που θα κάνει ο χαρακτήρας για να πηδήξει π.χ. σε μια διπλανή πλατφόρμα προκειμένου να μη βρεθεί στο κενό επειδή ο ιστός δεν εκτοξεύθηκε γρήγορα με το πάτημα του fire. Αρκετά εκνευριστικό.

Κάθε επαφή με αντιπάλους ή παγίδες μας αφαιρεί ένα μικρό ποσό από μία μπάρα που συμβολίζει την ενέργεια του χαρακτήρα μας και η οποία αν και αρχικά φαίνεται αρκετά μεγάλη, καταλαβαίνουμε ότι ελαχιστοποιείται πολύ γρήγορα αν δεν είμαστε προσεκτικοί. Η ενέργεια μπορεί να αναπληρώνεται μόνο στο τέλος κάθε act το οποίο αναγνωρίζεται από την εμφάνιση της χαρακτηριστικής κλακέτας των φιλμ.



Take 3 (λαβύρινθος) και ούτε που κατάλαβα πως τελικά βγήκα από εκεί.

Κατά τα λοιπά, το *The Amazing Spider-Man* είναι ένα αρκετά μεγάλο παιχνίδι με πολύ θετικό στοιχείο το γεγονός ότι δεν διαθέτει χρόνο.





Έτσι, μπορείτε να αφήσετε ανοιχτό το παιχνίδι και να πάτε άνετα να φτιάξετε ένα καφεδάκι ή και να γευματίσετε σκεπτόμενοι τις επόμενες κινήσεις για να περάσετε την πίστα.

## Γραφικά

Ερχόμαστε στα δύσκολα... Για την εποχή που κυκλοφόρησε το The Amazing Spider-Man (1990), μάλλον περιμέναμε κάτι καλύτερο από άποψη γραφικών. Αν και το στυλ του παιχνιδιού μοιάζει πολύ με το θρυλικό Underworld της Ultimate, το τελευταίο εκδόθηκε το 1984 και διέθετε πολύ καλύτερα γραφικά. Έτσι, στο The Amazing Spider-Man δεν υπάρχει καθόλου background ενώ το περιβάλλον κάθε level αποτελείται από τοίχους και μικροσκοπικά sprites που άλλοτε είναι καλοσχεδιασμένα και άλλοτε προσπαθούμε να καταλάβουμε τι βλέπουμε. Θα θέλαμε τον υπερ-ήρωά μας να παρουσιάζεται καθαρά και σε μεγαλύτερες διαστάσεις.

Ίσως είναι η ιδέα μου αλλά πιστεύω ότι την απουσία ενός ευδιάκριτου και μεγάλου sprite η Paragon Software επιχείρησε να την καλύψει με μια στατική εικόνα ενός ψηλού Spider-Man στα δεξιά της οθόνης. Ίσως όχι και η καλύτερη ιδέα.



Το φινάλε του παιχνιδιού (...νιώθω ο ίδιος Spider-Man που έφθασα μέχρι εδώ).

## Ήχος

Ήχος; Ο ποιος; Δυστυχώς δεν υπάρχει μουσικό θέμα στο παιχνίδι και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού περιορίζονται σε "...zzzzap" όταν ακουμπούμε κάποιον αντίπαλο ή πέφτουμε π.χ. στη φωτιά. Πραγματικά απογοητευτικό. Οι ήχοι ακούγονται σαν βγαλμένοι από το Atari και οι εκπληκτικές δυνατότητες του SID του Commodore 64 μένουν δυστυχώς ανεκμετάλλευτες. Ο μόνος υποφερτός ήχος είναι αυτός κατά την εκτόξευση του ιστού από το χέρι του Spider-Man.

## Γενικά

Είμαι ο σίγουρος ότι ο θρυλικός Spidey θα περίμενε το 1990 ένα παιχνίδι εφάμιλλο του ονόματός του που θα έμενε στην ιστορία των video games. Αντ' αυτού η παραγωγός εταιρεία επικεντρώθηκε στη δημιουργία ενός μεγάλου σε διάρκεια παιχνιδιού θυσιάζοντας κατά πολύ τα τεχνικά χαρακτηριστικά του με το τελικό συνολικό αποτέλεσμα να αξιολογείται ως μέτριο. Αν παρ' όλα αυτά έχετε διάθεση να περιπλανηθείτε σε ένα τεράστιο χώρο ανεβοκατεβαίνοντας τοίχους και πλατφόρμες, δοκιμάζοντας διακόπτες και λύνοντας λογικούς (ή και παράλογους) γρίφους, μπορείτε να του δώσετε μια ευκαιρία.

Εξάλλου, αν εξαιρέσουμε ένα text adventure του 1984, πρόκειται για το πρώτο βιντεοπαιχνίδι στους 8-bit υπολογιστές που αφορά τον θρυλικό Spider-Man.





# CONTINENTAL CIRCUS

Publisher: Taito

Platform: Commodore 64

Year: 1989

Review: Alucard

Δεν θα πω ψέματα. Τα racing games δεν ήταν ποτέ από τα αγαπημένα μου είδη στους home υπολογιστές.

Εξάλλου, πάει καιρός από τότε που ασχολήθηκα γενικότερα με «ραλάκια» μετά τους 8-bit υπολογιστές. Τον συγκεκριμένο τίτλο όμως, τον θυμάμαι αρκετά καλά αφού μια όμορφη διαφήμιση του περιοδικού Computer Games (από Amiga δυστυχώς), με έκανε να θέλω διακαώς να το αποκτήσω στον Commodore 64. Αν θυμάμαι καλά μάλιστα, την ίδια περίπου εποχή και με διαφορά λίγων μηνών, είχε κυκλοφορήσει και το αντίπαλο δέος Power Drift. Η διαφορά του όμως ήταν ότι στο Continental Circus αγωνιζόμαστε με οχήματα της γνωστής Formula 1 κι όχι με κάποιο χαζο-buggy όχημα. Αλλά για να δούμε αν τα πράγματα ήταν όπως αναμένονταν.

### Σενάριο

Όπως αναφέρθηκε, ο συγκεκριμένος τίτλος έχει να κάνει με αγώνες του γνωστού μηχανοκίνητου πρωταθλήματος συνεπώς η υπόθεση του παιχνιδιού είναι λίγο πολύ γνωστή. Προσπαθούμε να προκριθούμε στον επόμενο αγώνα της Formula 1 ο οποίος πραγματοποιείται κάθε αγωνιστική σε διαφορετική χώρα της υφηλίου. Ξεκινούμε από τη Βραζιλία και περνώντας διαδοχικά από Αμερική, Γαλλία, Μονακό, Γερμανία, Ισπανία, Μεξικό και καταλήγοντας στην Ιαπωνία, προσπαθούμε να βελτιώσουμε τις οδηγικές μας ικανότητες ώστε να τερματίζουμε μέσα στην ομάδα που προκρίνεται στον επόμενο γύρο.

Στη διάθεσή μας στην πρώτη πίστα έχουμε 60 δευτερόλεπτα μέσα στα οποία θα πρέπει να φθάνουμε στις γραμμές οι οποίες χωρίζουν την πίστα που αγωνιζόμαστε ώστε ο χρόνος μας να ανανεωθεί μέχρι τον τελικό τερματισμό. Ανάλογα με την θέση τερματισμού μας ο χρόνος στην επόμενη πίστα μπορεί να αυξομειώνεται.



Στην αφετηρία του παιχνιδιού με το πόδι (εχμμ... δάχτυλο) στο γκάζι.

Τα οχήματα που έχουμε να ανταγωνιστούμε στην πρώτη πίστα (Βραζιλία) είναι 100 ενώ σύμφωνα με τον βασικό κανόνα του παιχνιδιού οι 10 τελευταίοι σε κατάταξη οδηγοί κάθε αγώνα αποκλείονται από την επόμενη αγωνιστική (πλην της πρώτης πίστας που αποκλείονται συνολικά 20). Έτσι, μετά από 7 πίστες του παιχνιδιού θα καταλήξουν στην 8η πίστα (Ιαπωνία) οι 10 καλύτεροι. Στην 8η και τελευταία πίστα προκειμένου να τελειώσουμε το παιχνίδι θα πρέπει να τερματίσουμε στις πρώτες 3 θέσεις.





Κι αν πιστεύατε ότι τα προβλήματά μας περιορίζονται στον ανταγωνισμό με τους άλλους οδηγούς κάνετε λάθος καθώς εκτός της βροχής σε αρκετές πίστες, οποιαδήποτε επαφή με άλλο όχημα ή με οδικές πινακίδες, δέντρα κ.λπ θα προκαλέσει αρχικά στην έκλυση καπνών από το αυτοκίνητό μας, στη συνέχεια στην ανάφλεξή του και τέλος στην καταστροφή του. Στις περιπτώσεις αυτές είναι επιβεβλημένες οι στάσεις μας στα pit stops ώστε οι τεχνικοί να αποκαταστήσουν έγκαιρα τις βλάβες. Ευτυχώς για εμάς και παρά τον σκληρό ανταγωνισμό, αν αποτύχουμε να τερματίσουμε μέσα στην ομάδα που προκρίνεται στην επόμενη πίστα μπορούμε να ξαναδοκιμάσουμε μέχρι 4 φορές μέχρι να δούμε το οριστικό Game Over.



Το όχημα μας στις φλόγες πάνω σε στροφή και υπό βροχή. Όλα καλά.

## Gameplay

Ο χειρισμός του αυτοκινήτου γενικά κρίνεται ικανοποιητικός καθώς ανταποκρίνεται σχετικά άμεσα στις κινήσεις του joystick ενώ η θέση του είναι σχετικά σταθερή και ακριβής σε σχέση με την κλίση του δρόμου. Εξαιρεση αποτελεί η περίπτωση που ξεσπά βροχή καθώς η πρόσφυση των ελαστικών μειώνεται αισθητά και οι στροφές γίνονται επικίνδυνες πετώντας μας λόγω υποστροφής συχνά εκτός δρόμου.

Συγκεκριμένα, συναντούμε στροφές που είναι ομαλές ή πιο απότομες και οι οποίες σημαίνονται με τις αντίστοιχες πινακίδες ώστε να μειώνουμε έγκαιρα και κατάλληλα την ταχύτητά μας. Στη διάθεσή μας έχουμε 2 ταχύτητες (υψηλή και χαμηλή) τις οποίες αλλάζουμε απλά με το πάτημα του fire ενώ για την επιτάχυνση του αυτοκινήτου πρέπει να κρατούμε προς τα πάνω τον μοχλό του joystick. Η τελική ταχύτητα του οχήματός μας είναι 402 km/h την οποία καλό θα είναι να μειώνουμε αρκετά πριν τις απότομες στροφές αν και το κράτημα του αυτοκινήτου είναι πολύ καλό.

Γενικά όμως δεν πρόκειται για εύκολο παιχνίδι καθώς οποιοδήποτε λάθος, όπως σύγκρουση ή απλή επαφή με άλλο όχημα ή ακόμη και η οδήγηση για λίγο εκτός δρόμου κοστίζει πολύτιμα δευτερόλεπτα μέχρι να ανακτήσουμε και πάλι υψηλή ταχύτητα. Στις περισσότερες περιπτώσεις μάλιστα, ένα και μόνο

λάθος αρκεί ώστε να βγούμε εκτός συναγωνισμού οπότε κάθε πίστα χρειάζεται αρκετή εξάσκηση προκειμένου να απομνημονευθούν όλες οι στροφές. Κι όπως είναι αναμενόμενο η δυσκολία του παιχνιδιού ανεβαίνει αισθητά καθώς περνάμε στην επόμενη πίστα. Δυστυχώς η συνολική δυσκολία του παιχνιδιού αφαιρεί αρκετά από το, κατά τα λοιπά, καλό gameplay.

## Γραφικά

Σας ανέφερα ότι τη μεταφορά στον Commodore 64 την ανέλαβε η Virgin Mastertronic; Όχι ε; Παράλειψή μου, η οποία κόστισε τότε και σε εμένα όταν απέκτησα το παιχνίδι μιας και είχα δει screenshots μόνο από την έκδοση για Amiga. Δεν είμαι σίγουρος τι ακριβώς προσέφερε η συγχώνευση των 2 εταιρειών (Virgin – Mastertronic) αλλά ως αυτόνομη η Mastertronic κάποτε... ας μην τα θυμηθούμε καλύτερα.

Το Continental Circus λοιπόν, είναι ένα παιχνίδι, το οποίο διαθέτει περιορισμένα χρώματα με τα αντίπαλα αυτοκίνητα να είναι όλα όμοια, αλλά με το background να είναι σχετικά ευκρινές και καλοσχεδιασμένο. Μέχρι όμως εκεί. Τα ίδια μάλλον ισχύουν και για το scrolling το οποίο κρίνεται σχεδόν ομαλό.

## Ήχος

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι σχετικά μέτριος καθώς ακούγεται μόνο ο ήχος της μηχανής κατά την επιτάχυνση και επιβράδυνση του αυτοκινήτου καθώς κι ένα υποτυπώδες ηχητικό εφέ σε περίπτωση σύγκρουσης με άλλο όχημα ή με το περιβάλλον της πίστας (όχι ιδιαίτερα ρεαλιστικός). Οι υπόλοιποι ήχοι του παιχνιδιού είναι οι εισαγωγικοί πριν την έναρξη κάθε γύρου και αυτός του τερματισμού. Όχι κάτι ιδιαίτερο, αλλά από την άλλη, τι μπορούσαμε να περιμένουμε από κάποιο racing game;

## Γενικά

Εν κατακλείδι, το Continental Circus, από άποψη διασκέδασης, είναι ένα από τα σχετικά καλά racing games χωρίς όμως να διεκδικεί δάφνες ποιότητας. Η πρωτοτυπία του (για εκείνη την εποχή) με τις στάσεις για επισκευή στα pit stops αλλά κυρίως με το διασκεδαστικό σε γενικές γραμμές gameplay είναι κάποιοι καλοί λόγοι για να ξαναθυμηθεί κάποιος τον συγκεκριμένο τίτλο ή να τον δοκιμάσει για πρώτη φορά δίνοντας όμως κάποιες ευκαιρίες μέχρι να εξοικειωθεί μαζί του.

Υ.Γ. Ποτέ δεν κατάλαβα γιατί ονομάζεται Continental "Circus". Ίσως γιατί οι αγώνες περιοδεύουν από χώρα σε χώρα ως... «τσίρκο»; Ποιος ξέρει...







Το Bubble Bobble είναι ένα platform παιχνίδι του 1986, που αγαπήθηκε τόσο και μαζί του μεγάλωσαν γενιές. Θα αναρωτηθείτε βέβαια τι σχέση έχει το Bubble Bobble με το Rainbow Islands. Το δεύτερο είναι η επίσημη συνέχεια του πρώτου. Αφού όπως υποστήριζε και η ίδια η Taito, ο πλήρης τίτλος είναι Rainbow Islands The story of Bubble Bobble 2. Πρόκειται για ένα ακόμη platform, μόνο που σχεδόν τα πάντα σε αυτό είναι διαφορετικά. Το μόνο που παραμένει ίδιο είναι τα ονόματα των κεντρικών χαρακτήρων Bub και Bob. Εδώ πλέον δεν είναι δεινόσαυροι, αλλά άνθρωποι και όπως θα διαβάσουμε παρακάτω, δεν έχουν πλέον την δυνατότητα να πετάνε φούσκες, αλλά να ρίχνουν ουράνια τόξα. Η Taito κυκλοφόρησε το 1991 την συνέχεια με τον τίτλο Parasol Stars The story of Bubble Bobble 3. Υπήρχαν bootleg pcb's που είχαν μια έκδοση που αναφερόταν στο Bubble Bobble 2 και ήταν σαν το πρώτο παιχνίδι. Αυτή δεν ήταν official έκδοση, αλλά μια παράνομη τροποποιημένη κópια.

### Σενάριο

Η ιστορία λέει πως ο Bubby (πλέον άνθρωπος-στο παρελθόν δράκος στο Bubble Bobble) πρέπει να σώσει τους κατοίκους των Rainbow Islands, που ο κακός Boss of shadow τους έχει μετατρέψει σε δράκους και τους έχει φυλακίσει. Ο κακός έχει γεμίσει τα νησιά που κατοικούσαν οι συμπολίτες του Bubby με διάφορους κακούς, που θα πρέπει να αντιμετωπίσει μέχρι την τελική αναμέτρηση με τον Boss of shadow.



### Gameplay

Σε αντίθεση με τον προκάτοχό του, το παιχνίδι διαθέτει κατακόρυφο scrolling και όχι στατικές οθόνες. Ξεκινάτε στο πρώτο νησί και στην κατώτερη πλατφόρμα. Ο σκοπός σας είναι να φτάσετε το ανώτερο επίπεδο (μερικές οθόνες ψηλότερα) τις κάθε πίστας, που είναι και το επόμενο checkpoint.

Πατώντας το fire ο χαρακτήρας σας θα βγάλει μπροστά αμέσως ένα ουράνιο τόξο παράλληλα με την πλατφόρμα που βρίσκεστε την προκειμένη στιγμή. Το ουράνιο τόξο διαθέτει κάποιες διαφορετικές λειτουργίες. Αν εχθρός είναι στην ακτίνα που θα πέσει η άκρη του ουράνιου τόξου, τότε αυτός θα βγει αμέσως πανηγυρικά εκτός παιχνιδιού. Σε περίπτωση που ο εχθρός είναι πιο κοντά σε εσάς (σπανίως) και του ρίξετε το ουράνιο τόξο, τότε αυτός θα εγκλωβιστεί μέσα σε αυτό. Σε αυτή τη περίπτωση αν πραγματοποιήσετε ένα άλμα επάνω στο ουράνιο τόξο, αυτό θα έχει ολέθρια αποτελέσματα για τον εγκλωβισμένο εχθρό σας.



Ξεκινώντας το παιχνίδι

Επίσης, τα ουράνια τόξα είναι η βασική μέθοδος ανάβασης προς τις υψηλότερες πλατφόρμες ή ακόμη και στον αέρα. Είναι συμπαγή και μπορείτε να περπατήσετε επάνω τους ή ακόμη και να κάνετε άλματα πατώντας επάνω σε αυτά. Ακόμη, με τα κατάλληλα upgrade που θα βρείτε στις πορείες σας, θα αποκτήσετε την δυνατότητα να πετάτε ταυτόχρονα με την μια περισσότερα από ένα ουράνια τόξα, ακόμη και τέσσερα. Όμως τα ουράνια τόξα μένουν ενεργά και διατηρούν τις λειτουργίες τους για λίγα δευτερόλεπτα και μετά σβήνουν και χάνονται. Γενικά αυτό είναι και το κύριο όπλο που έχετε στην διάθεσή σας.



Οι περισσότεροι εχθροί είναι τουλάχιστον εμφανισιακά χαριτωμένοι και άκακοι. Όπως όμως θα διαπιστώσετε, ακόμη και ένα μόνο άγγιγμα από ένα εχθρικό sprite θα σας κοστίσει μια ζωή. Όλοι οι εχθροί, εκτός από τους μεγάλους κακούς που υπάρχουν στο τέλος κάθε νησιού, χρειάζονται ένα μόνο χτύπημα με ουράνιο τόξο για να τους βγάλετε από την μέση.

Τα bonus που βρίσκεται στις πλατφόρμες αυξάνουν το σκορ. Τα bonus που αφήνουν πίσω τους οι εχθροί που βγάλετε εκτός παιχνιδιού, σας δίνουν διάφορες χρήσιμες δυνατότητες. Για παράδειγμα μπορείτε να βγάλετε προσωρινά φτερά και να μπορείτε να πετάτε ή δυο ειδών διαμάντια, που το ένα θα αυξάνει γρήγορα το σκορ σας ενώ προχωράτε, ενώ το άλλο θα αυξάνει το σκορ σημαντικά ενώ κάνετε κάθε άλμα. Επίσης ένα γνώριμο bonus από το Bubble Bobble είναι και το παπούτσι, που σας δίνει την δυνατότητα να πηγαίνετε πιο γρήγορα. Αν χάσετε μια ζωή, τότε θα αφαιρεθούν όλα τα bonus που είχατε προηγουμένως και έτσι θα αναγκαστείτε να τα βρείτε ξανά.



Επι το έργο. Μην σας τρομάζουν τα έντομα.

Όπως και στο προηγούμενο παιχνίδι υπάρχουν και κρυφά δωμάτια που είναι γεμάτα με διαμάντια, ή bonus που αυξάνουν πολύ το σκορ ή άλλα πολύ σημαντικά bonus. Επίσης, υπάρχει και χρόνος για να ολοκληρώσετε κάθε επίπεδο, το οποίο δηλώνετε με μια σύντομη παύση και την πρόταση Hurry up!, που εμφανίζεται στην οθόνη. Αμέσως θα δείτε νερό στο κάτω μέρος της οθόνης και να ανεβαίνει η στάθμη του πολύ γρήγορα. Αν δεν προλάβετε να φτάσετε και να ανεβείτε στην τελευταία πλατφόρμα κάθε επιπέδου ή ακόμη να καθυστερήσετε να εξοντώσετε έναν μεγάλο κακό, τότε η στάθμη του νερού θα γεμίσει την οθόνη και θα σας πνίξει αφαιρώντας μια ζωή.

Υπάρχουν 7 νησιά, αλλά και άλλα 3 κρυφά νησιά, που για να εμφανιστούν θα πρέπει συλλέξετε όλα τα απαραίτητα διαμάντια που αφήνουν κάποιοι εχθροί και επίσης και το μεγάλο διαμάντι που αφήνει κάθε μεγάλος κακός στο τέλος κάθε νησιού. Το πρώτο νησί είναι το πιο σχετικά δύσκολο να μαζέψετε όλα τα διαμάντια. Στα επόμενα νησιά είναι μακράν πιο εύκολο

εγχείρημα. Κάθε νησί έχει τέσσερα επίπεδα και στο τέλος κάθε επιπέδου, θα εμφανιστούν bonus που θα αυξήσουν σημαντικά το σκορ σας. Στα πρώτα 100.000 το παιχνίδι σας χαρίζει μια έξτρα ζωή. Στο τέλος του κάθε τέταρτου επιπέδου σας περιμένει ο μεγάλος κακός, που χρειάζεται περισσότερες από μια βολές με ουράνια τόξα για να βγει εκτός μάχης.



Πρώτο νησί Insect island. Όλοι οι εχθροί έχουν την μορφή κάποιου εντόμου και η δυσκολία δεν είναι μεγάλη. Ο μεγάλος κακός είναι μια τεράστια, αλλά πολύ εύκολη πασχαλίτσα.

Δεύτερο νησί Combat Island. Εδώ οι εχθροί είναι διάφορα στρατιωτικά οχήματα όπως ελικόπτερα, άρματα, φορτηγά κλπ. Ο μεγάλος κακός είναι ένα μεγάλο ελικόπτερο που σας ρίχνει βόμβες.

Τρίτο νησί Monster Island. Διάφορα φανταστικά πλάσματα της νύχτας σας επιτίθενται στο σκοτάδι. Μεγάλος κακός είναι ο δράκουλας ο οποίος σας πετάει ροζ νυχτερίδες.

Τέταρτο νησί Toy Island. Πλαστικά παιδικά παιχνίδια έχουν ζωντανέψει με άγριες διαθέσεις. Μεγάλος κακός μια τεράστια κούκλα που περιφέρεται στην οθόνη και σας πετάει μικρότερα αντίγραφα του εαυτού της. Εδώ τα πράγματα αρχίζουν να γίνονται πιο δύσκολα από τα προηγούμενα επίπεδα.





Πέμπτο νησί Doh's Island (Ναι ο κακός του Arkanoid 2 Revenge of Doh). Όλοι οι κακοί του Arkanoid σας περιμένουν στα επίπεδα αυτού του νησιού. Η δυσκολία είναι και εδώ αυξημένη. Οι εχθροί αρχίζουν να γίνονται πιο επιθετικοί. Φυσικά ο τελικός κακός του νησιού είναι ο ίδιος ο Doh.

Έκτο νησί Robot Island. Εδώ αντιμετωπίζεται διάφορα πλαστικά ρομπότ, που τα περισσότερα γίνονται άκρως επιθετικά με την παρουσία σας. Μεγάλος κακός είναι ένα μεγάλο ρομπότ που σας πετάει γάντια του μποξ και μπάλες φωτιάς.

Έβδομο νησί Dragon Island. Το πιο δύσκολο μακράν από τα επτά νησιά. Δράκοι, ιππότες, ορκ, μονόφθαλμοι και φαντάσματα σας επιτίθενται άμεσα. Εδώ απαιτούνται άμεσες και ακριβείς κινήσεις με το joystick από εσάς. Ο μεγάλος κακός είναι ένας πράσινος τσαντισμένος δράκος που πετάει από το στόμα του φωτιά.

Αν τώρα έχετε καταφέρει να μαζέψετε τα διαμάντια που αφήνει κάθε μεγάλος κακός σε κάθε τέλος κάθε νησιού, στον χάρτη θα εμφανιστούν τρία ακόμη νησιά.

(Κρυφό) Όγδοο νησί Magical Island. Στα τελευταία τρία αυτά νησιά οι εχθροί αποτελούνται από τους πιο γρήγορους εχθρούς των προηγούμενων επιπέδων. Μόνο που πλέον είναι πολύ πιο γρήγοροι στις κινήσεις τους. Ο μεγάλος κακός είναι ένας κόκκινος διαβολάκος ο οποίος σας πετάει την τρίαينά του.

(Κρυφό) Ένατο νησί Darius Island. Με μουσική από το παιχνίδι Darius ο τελικός κακός είναι ένα μυστήριο μεγάλο ρομπότ με τον τίτλο Electric fan.

(Κρυφό) Δέκατο νησί και τελευταίο Bubble Island. Τελικός κακός The boss of shadow.

Τα κρυφά νησιά είναι εξαιρετικά δύσκολα και μόνο παίκτες με υπομονή και δεξιότητες θα προχωρήσουν. Κατά τα άλλα, η δυσκολία είναι σταδιακή και δεν απαιτείται και ιδιαίτερη προσπάθεια. Το παιχνίδι έχει τρεις διαφορετικές οθόνες τερματισμού. Αν μαζέψετε όλα τα μεγάλα διαμάντια και τους τρεις καθρέπτες σε καθένα από τα νησιά και νικήσετε τον τελικό κακό, μόνο τότε θα δείτε το καλό τέλος.



Προσοχή στα άρματα

Αν δεν βρείτε όλα τα διαμάντια και φτάσετε και νικήσετε τον πράσινο δράκο του Dragon island, ο Bubby θα βρει χρυσά νομίσματα και το παιχνίδι θα τελειώσει με το παρακάτω μήνυμα.

CONGRATULATIONS!  
THE ADVENTURE ON THE RAINBOW ISLANDS IS OVER! AND YOU HAVE SUCCEEDED IN GETTING A LOT OF TREASURES!  
THE PURPOSE HAS BEEN ACCOMPLISHED.....  
BUT JUST THEN, THE HEAP OF TREASURES BEGINS TO BREAK DOWN! "WHAT'S THIS?"  
IT IS A LETTER FROM THE PEOPLE IN THE RAINBOW ISLANDS ASKING FOR HELP!  
WE WERE CAPTURED BY  
"THE BOSS OF SHADOW"  
WHO TURNED MANY PEOPLE INTO THE BUBBLE DRAGONS!  
IF YOU GET THE 7 BIG DIAMONDS OF THE 7 ISLANDS,  
THE SECRET ISLANDS WILL COME UP TO THE SURFACE!!  
HE LIVES IN THERE!!  
THE JAILS HAVE BEEN OPENED!  
"THANK YOU VERY MUCH! BUT...  
WE ARE STILL BUBBLE DRAGONS YET."  
"TO RETURN US TO HUMAN FORM, IT IS NECESSARY TO GET 3 MAGICAL MIRRORS... SO WE HEARD!  
"PLEASE FIND THE 7 LITTLE DIAMONDS TO GET THE MIRRORS OF THE SECRET ISLANDS!....."

Αν δεν βρείτε όλους τους καθρέπτες, αλλά βρείτε και τα επτά διαμάντια και καταφέρετε να νικήσετε τον Boss of shadow με ένα χτύπημα, τότε αυτός θα καταστραφεί και ακολουθεί το παρακάτω μήνυμα.

WHAT STRENGTH!!  
BUT DON'T FORGET THERE ARE MANY MONSTERS LIKE ME ALL OVER THE WORLD  
Σε συνέχεια, ο Bubby παίρνει την κρυστάλλινη ράβδο και κάνει άλμα στα κελιά που κρατούνται οι αιχμάλωτοι συμπολίτες του. Χρησιμοποιεί τα διαμάντια για να ξεκλειδώσει τα κελιά και ακολουθεί το μήνυμα.  
THE JAILS HAVE BEEN OPENED!  
"THANK YOU VERY MUCH! BUT...  
WE ARE STILL BUBBLE DRAGONS YET."  
"TO RETURN US TO HUMAN FORM, IT IS NECESSARY TO GET 3 MAGICAL MIRRORS... SO WE HEARD!  
"PLEASE FIND THE 7 LITTLE DIAMONDS TO GET THE MIRRORS OF THE SECRET ISLANDS!....."



Για το καλό τέλος θα πρέπει να μαζέψετε όλα τα διαμάντια και τους καθρέπτες, ο Boss of shadow θα καταστραφεί και θα σας αφήσει έναν καθρέπτη και μια ράβδο. Ο Bubby θα χρησιμοποιήσει τα διαμάντια για να ξεκλειδώσει τα κελιά των φυλακισμένων, αλλά τώρα μια δέσμη φωτός θα κατέβει από τον ουρανό και θα αντανakλαστεί στους τρεις καθρέπτες και θα δημιουργήσει επτά ακτίνες ουράνιου τόξου. Οι συμπολίτες του Bubby γίνονται πάλι άνθρωποι και αποφυλακίζονται και το παιχνίδι θα τελειώσει επιτυχώς. Ακολουθεί το μήνυμα.

THE BOSS OF SHADOW, "SUPER SKULL MONSTA" WAS RUINED!  
SO, THE FINAL WAR WAS OVER!  
IT GOES WITHOUT SAYING THAT HE INTENDED TO TURN THEM INTO HIS FOLLOWERS TAKING A LONG TIME.  
BUT, THE BLACK MAGIC OF "BUBBLE DRAGON" HAS PERISHED NOW!  
THANK YOU VERY MUCH, BUBBY!!  
AT LAST, THE PEACE CAME BACK TO THIS WORLD THANKS TO YOUR BRAVE ACT!! WE SHALL NEVER FORGET YOUR ACHIEVEMENT FOREVER, THANK YOU!!!!...



Ανεβαίνοντας προς τα επάνω πατώντας επάνω στα ουράνια τόξα

Επίσης, άξιο αναφοράς είναι πως όσα credit και αν έχετε, αν χάσετε όλες τις ζωές στο έβδομο νησί και μετά, θα εμφανιστεί το μήνυμα "You can't continue from this island" και αμέσως Game Over.

### Γραφικά

Στον τομέα των γραφικών η Taito έχει κάνει πολύ καλή δουλειά. Τα sprites είναι μεσαίου μεγέθους και είναι πετυχημένα στον σχεδιασμό τους και τα χρώματα, από τον χαρακτήρα που ελέγχεται μέχρι και κάθε εχθρικό sprite. Το animation του χαρακτήρα που είναι πολύ ομαλό και οι εχθροί, όπως είναι αναμενόμενο, διαθέτουν μερικά frames λιγότερα. Τα backgrounds στα περισσότερα νησιά είναι λιτά, χωρίς πολλά γραφικά, αλλά με πετυχημένα χρώματα και έχουν βασικό σχεδιασμό χωρίς να βαρύνει το μάτι του παίκτη.

Στα ανώτερα επίπεδα έχουν χρησιμοποιηθεί δημιουργίες background με σύνθετα textures.

### Ήχος

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ακολουθούν μερικά πολύ καλά σύντομα και ευχάριστα μουσικά κομμάτια. Μερικά επίπεδα βέβαια, για κάποιον λόγο δεν έχουν καθόλου μουσική, όπως το νησί του Doh για παράδειγμα, που ακούμε μόνο τους ήχους των εφέ της δημιουργίας των ουράνιων τόξων κλπ.

### Γενικά

Το πρώτο νησί και το δεύτερο, αν μάθεται λίγο καλά τον χειρισμό με τα ουράνια τόξα, θα τα περάσετε πολύ γρήγορα και εύκολα. Τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν σταδιακά από το τρίτο νησί και μετά, που οι εχθροί είναι πιο επιθετικοί και κινούνται πιο γρήγορα. Οι τελικοί μεγάλοι κακοί δεν είναι τόσο δύσκολο να τους νικήσετε, εκτός του δράκου στο τέλος του έβδομου νησιού, που κινείται αρκετά γρήγορα και είναι το μεγαλύτερο sprite.

Το ωραίο με το Rainbow Islands είναι πως ενώ φαίνεται εύκολο στην αρχή, διαθέτει μια γραμμική δυσκολία που αυξάνεται σταδιακά ενώ καθαρίζετε κάθε νησί. Οι εχθροί γίνονται περισσότεροι και πιο γρήγοροι, είναι πιο επιθετικοί και οι περισσότεροι σας επιτίθενται άμεσα. Η κατάσταση δυσκολεύει πολύ στα ανώτερα επίπεδα και ειδικά στα 3 κρυφά νησιά. Εκεί χρειάζεται μεγάλη προσπάθεια, αφού οι εχθροί κάνουν τα πάντα για να σας σταματήσουν. Εκεί και το παραμικρό λάθος θα σας κοστίσει πολύ ακριβά. Η επιφανειακή παιδικότητα που έχει το παιχνίδι είναι απλά το κάλυμμα γιατί δεν είναι ένα απλό παιχνίδι που πρέπει να πάτε από το σημείο Α στο Β. Πρέπει να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα και να καταφέρετε να νικήσετε τους εχθρούς. Τα μεγάλα ζόρια θα τα συναντήσετε στα ανώτερα επίπεδα και ειδικά στα κρυφά νησιά.

Όμορφα και χαριτωμένα γραφικά με αρκετά χρώματα και ομαλότατο scrolling της οθόνης. Τα backgrounds αν και λιτά σχεδιασμένα αρκετές φορές είναι προσεγμένα και τα sprites ξεχωρίζουν χωρίς κανένα πρόβλημα απολύτως. Έχει δοθεί επίσης προσοχή στην σχεδίαση των εχθρών με σωστά χρώματα. Απλά και πετυχημένα μουσικά κομμάτια που δεν κουράζουν. Gameplay που σε αφήνει να ανακαλύψεις το παιχνίδι. Είναι ιδανικό και διασκεδαστικό, που ότι κάνετε γίνεται μεν στην επανάληψη, αλλά κάθε νησί έχει τα δικά του ξεχωριστά χαρίσματα και περιβάλλον. Το Rainbow Islands μεταφέρθηκε επίσης τα επόμενα χρόνια και στους home computers 8 bit και 16 bit, αλλά ακόμη και στις κονσόλες μέχρι και το PlayStation. σύγχρονων παιχνιδιών. Λόγο του άρτιου gameplay είναι από τα αγαπημένα arcade παιχνίδια πολλών χρηστών ακόμη και σήμερα. Όχι και άδικα.



# RISE OF THE ROBOTS

Publisher: Mirage  
Platform: Amiga CD32

Year: 1994  
Review: telonio

Το Rise of robots είναι ένα beat em up παιχνίδι του 1994 από την εταιρία Mirage Technologies. Η έκδοση του CD32 με την βοήθεια της χωρητικότητας του CD-ROM's, περιέχει αρκετή ώρα Full Motion Video (FMV). Στη βαριά σκιά των γνωστών arcade beat em up, προσπάθησε να πάρει μια θέση δίπλα τους.

## Το σενάριο

Σε ένα φουτουριστικό και δυστοπικό μέλλον του 2043, στη Metropolis 4 τα ρομπότ είναι υπεράριθμα σε σχέση με τους ανθρώπους. Η καταστροφή του περιβάλλοντος έχει αφανίσει με πολύ μεγάλο ποσοστό τους ανθρώπους, έχει καταστρέψει την πανίδα και την χλωρίδα και είναι μη αναστρέψιμη. Μια τεχνολογική εταιρία αποτελούμενη αποκλειστικά από ρομπότ διαφόρων ειδικοτήτων η Electrocop, κατασκευάζει τρόφιμα για τους ανθρώπους που έχουν μείνει. Όλα λειτουργούν ρολόι μέχρι την στιγμή που καταφέρνει ένας virus να εισχωρήσει μυστηριωδώς στα main-frame της εταιρίας. Έτσι αρχίζουν τα πράγματα να στραβώνουν πολύ όταν η πολυμορφική διευθυντής μολύνεται από το virus. Επαναπρογραμματίζει όλα τα ρομπότ να είναι επιθετικά και δημιουργήσουν πανικό. Εσείς, σαν cyborg με τον κωδικό ECO32-2, θα πρέπει να σταματήσετε τα ρομπότ πριν στραφούν κατά της ανθρωπότητας. Ένα όχι και τόσο άσχημο σενάριο, θα ταίριαζε όμως περισσότερο σε μια ταινία αρχές των 80s.

## Gameplay

Το παιχνίδι είναι beat em up σε στυλ όπως και το Street Fighter 2. Υπάρχουν 6 επίπεδα που πρέπει να παλέψετε με 6 διαφορετικά ρομπότ. Το cyborg που ελέγχετε διαθέτει μερικές βασικές κινήσεις επίθεσης, αλλά δεν είναι εντυπωσιακές. Οι εχθροί σας διαθέτουν ακόμη λιγότερες κινήσεις που δυστυχώς τις επαναλαμβάνουν. Επίσης οι παίκτες δεν μπορούν να γυρίσουν μεταξύ τους, όπως γίνεται σε άλλα παρόμοια παιχνίδια. Το ΑΙ των εχθρών σας δεν είναι και από τα καλύτερα παραδείγματα που έχουμε δει. Συχνά στέκονται χωρίς λόγο και τις τρώνε χωρίς να αντιδρούν. Τότε η εταιρία είχε ανακοινώσει πως είχαν φτιάξει πολύ περίπλοκα tables πληροφοριών που αυτά θα έλεγχαν την πολύπλοκη κίνηση των χαρακτήρων. Φυσικά αυτό έμεινε στα χαρτιά, αφού οι εχθροί είναι τρομερά προβλέψιμοι στις κινήσεις τους. Γενικά η αίσθηση των χαρακτήρων είναι πετυχημένη πως είναι φτιαγμένοι από μέταλλο. Αυτό όμως δεν σώζει την κατάσταση, αφού το control του χαρακτήρα σας δεν είναι τόσο άμεσα και δεν υπάρχει ισορροπία στο gameplay.

Τα ρομπότ που πρωταγωνιστούν στο παιχνίδι.

**Cyborg** – Εσείς, το cyborg που ελέγχετε είναι γνωστό και ως ECO35-2. Είναι ένα cyborg που απεικονίζεται ως ένα δίποδο ανθρωποειδές και περιβάλλεται από πανοπλία μάχης βαθύ μπλε χρώματος.

**Loader** – Ο Loader είναι ένα περνοφόρο εργατικό ρομπότ με πολύ δυνατούς βραχίονες.

**Builder** – Ο Builder μοιάζει με γορίλα και διαθέτει τεράστια και ισχυρά χέρια.

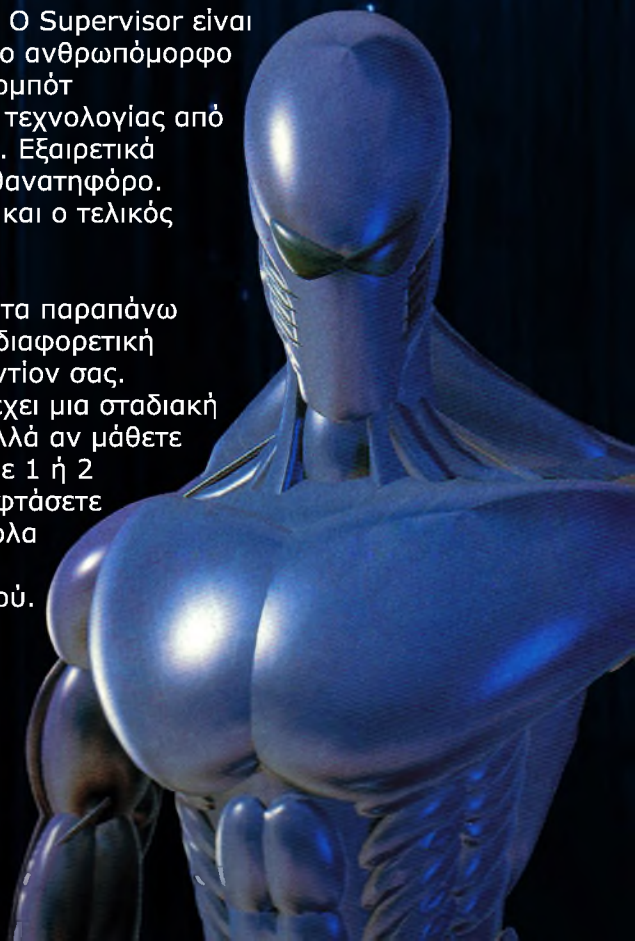
**Crusher** – Ο Crusher είναι ένα ρομπότ που διαλύει τα καταστραμμένα ρομπότ. Είναι τρομερά δυνατό και θυμίζει έντομο.

**Military** – Ο Military είναι ειδικά σχεδιασμένο για πολεμικούς σκοπούς. Εμφανισιακά, μοιάζει πολύ με το cyborg του πρωταγωνιστή, αλλά έχει μεταλλικά νύχια αιχμηρά σαν ξυράφι.

**Sentry** – Ο Sentry είναι ένα ψηλό ρομπότ ασφαλείας και είναι κατασκευασμένο από ελαφρύ μέταλλο. Είναι εξοπλισμένο με jet pack για γρήγορους ελιγμούς.

**Supervisor** – Ο Supervisor είναι ένα γυναικείο ανθρωπόμορφο διοικητικό ρομπότ υψηλότερης τεχνολογίας από υγρό τιτάνιο. Εξαιρετικά δυνατό και θανατηφόρο. Είναι επίσης και ο τελικός κακός.

Καθένα από τα παραπάνω έχει και μια διαφορετική επίθεση εναντίον σας. Το παιχνίδι έχει μια σταδιακή δυσκολία, αλλά αν μάθετε καλά, τότε με 1 ή 2 κινήσεις θα φτάσετε σχετικά εύκολα στο τέλος του παιχνιδιού.





## Γραφικά

Στα γραφικά έχει πέσει καθαρά το μεγαλύτερο βάρος. Το παιχνίδι είχε βγει για 1200 και CD32 και κάνει χρήση αρκετών από τα 256 χρώματα του συστήματος. Τα sprites είναι 3D digitized και έχουν γίνει με την εφαρμογή Autodesk's 3D Studio Software. Ήταν εντυπωσιακά εκείνη την εποχή και ειδικά στην Amiga. Το κάθε ρομπότ τους πήρε 2 μήνες συνεχόμενους render και είχαν ανακοινώσει πως είχε 100 frames animation. Στην πραγματικότητα βέβαια αυτό δεν ήταν αλήθεια, αφού κάθε χαρακτήρας είχε συνολικά 3 frames. Τα backgrounds αν και στατικά, είναι και αυτά 3D digitized με έντονα χρώματα με αρκετή λεπτομέρεια. Το εισαγωγικό FMV βίντεο πάντως είναι αρκετά μεγάλο σε διάρκεια και είναι εντυπωσιακό.



Μέχρι χτες συνήθιζα να κουβαλώ  
κασόνια με πατάτες.

## Ήχος

Ο φτωχός τομέας του ήχου δεν περνά απαρατήρητος. Στην εισαγωγή αναφέρεται πως η μουσική είναι του Brian May (ναι του κιθαρίστα των Queen) με το τραγούδι The dark. Στην πραγματικότητα υπάρχουν μόνο λίγα δευτερόλεπτα από την μουσική του May. Μέσα στο παιχνίδι εκτός από έναν ambience ήχο που παίζει στο background κάθε πίστας, υπάρχουν μόνο τα χτυπήματα των ρομπότ που κάνουν δυο διαφορετικούς μεταλλικούς ήχους. Αυτά τα λίγα μόνο ηχητικά εφέ. Θα περιμέναμε έστω μια μουσική να παίζει στο background.

## Γενικά

Το Street Fighter 2 και τα Mortal Kombat έθεσαν γερά θεμέλια. Αν και στους υπολογιστές γενικότερα δεν ήταν άρτια σαν τις εκδόσεις των arcades, παρόλα αυτά, είναι αναπόφευκτη η σύγκριση μεταξύ όλων αυτών των παιχνιδιών και ανάμεσα στα 16bit. Τα 3D digitized γραφικά είναι σε κάθε περίπτωση αρκετά εντυπωσιακά και καλοδεχούμενα, αλλά αυτό δεν κάνει αποκλειστικά ένα παιχνίδι πετυχημένο και να αγαπηθεί από τους χρήστες. Κατά βάση είναι το gameplay να τραβάει τον χρήστη να παίξει ξανά και ξανά. Και το παιχνίδι αποτυγχάνει σε αυτό.

Από την άλλη πλευρά, ο ήχος και τα γραφικά σίγουρα θα πρέπει να είναι και αυτά σε αξιόλογο επίπεδο, τουλάχιστο για το είδος του παιχνιδιού. Γενικά ενώ το παιχνίδι δεν είναι άσχημο, φαίνεται από την πρώτη στιγμή του gameplay πως κάτι του λείπει. Οι χαρακτήρες δεν έχουν την πειθώ των φανταστικών χαρακτήρων του SF2 ή ακόμη και του MK2. Μα περισσότερο, δεν σε τραβάνε να θέλεις να παίξεις ξανά με τις ελάχιστες και αδιάφορες κινήσεις τους. Οι αντίπαλοι δεν διαθέτουν και πολύπλοκες κινήσεις και ιδιαίτερες επιθετικές στρατηγικές. Για παράδειγμα, είναι τελείως χαζό να νικάς έναν προχωρημένο εχθρό εφαρμόζοντας μόνο μια κίνηση χτυπήματος. Ακόμη και στα ανώτερα level, αν το μάθετε καλά, οι εχθροί δεν θα σας κάνουν και ιδιαίτερα τρομερή ζημιά, αφού είναι απόλυτα προβλέψιμοι στις κινήσεις τους. Επίσης, δεν βοηθά πως και τα frames στους χαρακτήρες είναι λίγα και η κίνησή τους είναι απότομη. Οι κινήσεις τους θα έπρεπε σε κάθε περίπτωση να είναι πιο ομαλή.

Τα μεγαλεπήβολα λόγια ενός από τους δημιουργούς του παιχνιδιού τότε σε μια συνέντευξη: "Using robots that fight and act unusually, with a very high level of artificial intelligence that has never been seen before. We'll definitely have one over on Street Fighter II."



Ο τελικός κακός. Τελικά για όλα  
φταίει μια γυναίκα.

Όσο αφορά τον ήχο, τι και αν το κύριο μουσικό θέμα το έγραψε ο Brian May (που εν τέλει δεν συμπεριλήφθηκε το τραγούδι παρά μόνο λίγα δευτερόλεπτα); Πολύ φτωχό σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι.

Η ιδέα των προγραμματιστών ήταν γενικά καλή, αλλά μέχρι εκεί. Στην πράξη απαιτούσε πολλά περισσότερα από όσα έδωσαν στο παιχνίδι. Είναι ένα μέτριο παιχνίδι, που με περισσότερη προσοχή θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερο. Αν δεν το έχετε παίξει ποτέ και σας αρέσουν τα beat em up καλύτερα να μην ασχοληθείτε. Είναι απίθανο να το τρέξετε και δεύτερη φορά.



# 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. Επειγόντως πρέπει να βρεθεί κάποιος ατρόμητος 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 αστείο μπλε δράκο με επιθετικές διαθέσεις. Ο ήρωας μας με το σπαθί του θα τον νικήσει και μια αιθέρια γυναίκα ύπαρξη (μακράν πιο όμορφη από την κόρη του βασιλιά) θα εμφανιστεί μπροστά του και θα του ανακοινώσει πως ο δαίμονας απήγαγε την πριγκίπισσά 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 πηδάτε 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 τα 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 δισκέτας 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 του 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 δυσχεράσει αρκετούς. Επίσης διαθέτει μεγάλους χρόνους φορτώματος, αυτό είναι κάτι βέβαιο που δικαιολογείται, αφού το παιχνίδι έχει αξιομνημόνευτα 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..



# Castlevania

Publisher: Taito

Year: 1989

Platform: Gameboy

Review: Κώστας "The Punisher"

Στα χέρια μας κρατάμε την έκδοση το μικρού handheld 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...Ασυναισθητα 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, πυργoi γεμάτοι κινδύνους και κατακόμβες σχεδιασμένα με περίσσεια λεπτομέρεια.



Για να δώ το καινούριο μου μαστίγιο.Σχιαστττττ

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. Ενα δάσος απέραντο με καλοσχηματισμένα νεκροταφεία και βουνά με γκρεμούς συνθέτουν μία από τις καλύτερες πίστες 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 τετρακάναλος στερεοφωνικός ήχος σε κρατά απόλυτα σε αγωνία! Μια αγωνία η οποία αποτυπώνεται με νότες. Ακούγεται πολύ καλός από αυτό το μικροσκοπικό ηχείο τελικά. Αλλά σίγουρα θα πρότεινα τα ακουστικά ειδικά το βράδυ. Ήχος μεσαιωνικός, σκοτεινός και γρήγορος σαν τους παλμούς σου-η σαν του 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.Σχιαστίττττ

## 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 πρώτο power up αυξάνει την δύναμη και το βρίσκεται σχεδόν αμέσως. 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 θάλαμο, έναν τοίχος που σκαρφαλώνεις χωρίς να το περιμένεις, μια μυστική καταπακτή και αόρατα περάσματα θα σας δυσκολέψουν πολύ για να τα βρείτε. Κανένα 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 ζόρικα και ο Κρίστοφερ δεν μπορεί να γυρίσει πίσω! Γιγαντιοι τοίχοι μετακινούνται και τον "κυνηγούν" καθώς ο Αρχοντας του σκοτους έχει 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 εγρήγορση με τα γοτθικά γραφικά του και η μουσική είναι ιδανικός σύντροφος στις κατακόμβες του κάστρου. Ο Simon Belmont είναι εδώ και απ ότι φαίνεται θα μείνει για πολλά χρόνια μοιράζοντας μαστιγιές σε απέθαντους αναζητώντας το φέρετρό του Δράκουλα...μπρρρρ!





# BATMAN RETURNS

Publisher: Sega  
Platform: Game Gear

Year: 1992  
Review: telonio



## Σενάριο

Όπως και στην ταινία Batman Returns του 1992, ο πιγκουίνος αναδύεται από την αφάνεια σαν σωτήρας του Gotham. Προσπαθεί να κάνει τα πάντα να φανεί πως ο Batman είναι ο κακός που πρέπει ο κόσμος να κυνηγήσει. Από την άλλη πλευρά ο Batman πρέπει να αντιμετωπίσει τον πιγκουίνο, αλλά και την γυναίκα γάτα που φαίνεται να έχει πάρει το μέρος του πιγκουίνου.

## Gameplay

Το παιχνίδι είναι action platform με scrolling προς τα δεξιά καθώς προχωράτε. Σκοπός σας είναι να καταφέρετε να φτάσετε στο 5ο επίπεδο και να νικήσετε τον πιγκουίνο. Περιφέρεστε μέσα στους δρόμους, αλλά και στις οροφές των ψηλών κτηρίων του Gotham. Σας δίνεται η δυνατότητα να ακολουθήσετε διαφορετική διαδρομή στην αρχή κάθε πίστας, που εντέλει θα σας φέρει στην τελική πίστα αντιμέτωπο με τον πιγκουίνο.



Προσοχή στον κοντό μπροστά σας.  
Δεν έχει όρεξη για παιχνίδια.

Όπλα σας είναι τα κλασικά όπλα που χρησιμοποιεί ο Batman και στις ταινίες. Είναι τα batarang και το σχοινί που μπορείτε να πετάξετε με το grapple hook. Το σχοινί μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να ανεβείτε σε πλατφόρμες που βρίσκονται ψηλότερα και να ακόμη να προσπεράσετε εμπόδια. Η κατάμαυρη μέρτα του Batman μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν

αλεξίπτωτο, όταν χρειαστεί να πέσετε από κάποια ψηλή πλατφόρμα με ασφάλεια στο έδαφος. Στο τέλος κάθε πίστας, όπως σε κάθε παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του, θα αντιμετωπίσετε έναν μεγάλο κακό που αντιπροσωπεύει έναν κακό από την ταινία. Όπως για παράδειγμα τον μπρατσαρά τύπο που ξερνάει φωτιές και την γυναίκα γάτα, αλλά ακόμη και ένα πραγματικά άσχετο με την ιστορία τεράστιο ανθρωπόμορφο ρομπότ. Ο χειρισμός με το joystick είναι πολύ πετυχημένος και οι κινήσεις του Batman είναι άμεσες. Είναι αρκετά ευέλικτος και η δυνατότητα που έχετε να ρίχνετε το σχοινί και να ανεβαίνετε άμεσα ψηλότερα, θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη και απαραίτητη.



Μέσα στους υπονόμους. Ποιός σας  
είπε πως η δουλειά είναι σε γραφείο;

## Οι διαφορές με την έκδοση του Master System.

Τα παιχνίδια δεν διαφέρουν σε πολλά σημεία και στα δυο συστήματα. Ο Batman μπορεί να δεχτεί περισσότερα από ένα χτύπημα, αφού εδώ διαθέτει μπάρα ενέργειας. Αύξηση της ενέργειας μπορείτε να πάρετε με τα power ups με το σύμβολο της νυχτερίδας, τα οποία θα βρείτε διάσπαρτα σε διάφορα σημεία της κάθε πίστας. Επίσης, μια πιο τριτοβάθμια διαφορά είναι πως η φιγούρα του Batman είναι σκούρα μπλε, ενώ στην έκδοση του Game Gear είναι μαύρη. Γενικά η έκδοση του Game Gear δεν είναι κατώτερη σε καμία περίπτωση.



## Γραφικά

Το παιχνίδι ακολουθεί την έκδοση του Master System και τα γραφικά είναι σχεδόν ίδια. Καλοσχεδιασμένα background με πολλά χρώματα.

Ομαλό scrolling της οθόνης και μικρά σε μέγεθος sprites, αλλά πολύ καλά σχεδιασμένα. Ειδικά η μπερτα του Batman έχει ομαλότατο σχεδιασμό καθώς προχωρά. Στα υπόλοιπα sprites έχει δοθεί αρκετή προσοχή, αν και δεν διαθέτουν τον αριθμό frames όπως του κεντρικού χαρακτήρα. Στην ταινία είναι Χριστούγεννα, έτσι και στο παιχνίδι και σε μερικές πύσσες θα δείτε ακόμη και χιόνια να πέφτουν μπροστά στην οθόνη σας. Προσεγμένη δουλειά φαίνεται από την πρώτη στιγμή στο παιχνίδι.

## Ήχος

Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει επίσης και στον τομέα του ήχου. Τα μουσικά θέματα είναι πολλά και θα σας μείνουν αξιομνημόνευτα καθώς ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού. Μερικά ηχητικά εφέ διαρκούν λίγα δευτερόλεπτα και άλλα μερικά λεπτά. Όλα όμως είναι εμπνευσμένα και πετυχημένα αρκετά καλά.

## Γενικά

Το αποτέλεσμα είναι ομορφα γραφικά και πολύ καλός ήχος με εύκολο σχετικά gameplay. Ένα παιχνίδι που σας αφήνει να προχωρήσετε αρκετά πριν χάσετε, ακόμη και για πρώτη φορά. Αφού τα πράγματα αρχίζουν να ζορίζουν αρκετά μακριά από το 1ο επίπεδο. Αυτό συμβάλλει, πως οι περισσότεροι εχθροί βγαίνουν εύκολα εκτός μάχης και δεν θα σας δυσκολέψουν και ιδιαίτερα. Οι μεγάλοι κακοί στα ανώτερα επίπεδα είναι δύσκολοι μέχρι να βρείτε το pattern που κινούνται. Αν τα καταφέρετε να καταλάβετε την κίνησή τους, τότε θα τους βγάξετε γρήγορα και ευκολότερα.



Ανεβαίνοντας προς το υψηλότερο σημείο.  
Δεν πιστεύω να έχετε υψοφοβία;

Υπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες εχθρών με καθένα από αυτούς να διαθέτει και διαφορετικό τρόπο επίθεσης. Πιο συγκεκριμένα, δεν είναι συνέχεια τόσο



εύκολο να τους βγάλετε από την μέση. Όσο προχωράτε, θα ερθέτε αντιμέτωπος με εχθρικά sprites που κάνουν άλματα εναντίον σας ή σας πετούν βόμβες από μακριά. Εδώ θα χρειαστεί να κάνετε γρήγορες και ακριβείς κινήσεις.

Στα συν είναι πως στην εισαγωγή του παιχνιδιού, υπάρχει ένα σύντομο gameplay, που ανεβαίνετε ένα ψηλό κτήριο για να προλάβετε να σώσετε την κοπέλα, που έχει δέσει ο πιγκουίνος και ακροβατεί στο χείλος του κενού. Ο πιγκουίνος έχει σχεδιάσει να σας παγιδεύσει καθώς ρίχνει την κοπέλα στο κενό και μετά κατηγορεί εσάς σαν υπαίτιο, σκηνή ακριβώς όπως και στην ταινία.



Αντιμετωπίζοντας τον πιγκουίνο  
και την μηχανική του πάπια.

Εντύπωση προκαλεί, ένα τόσο καλό παιχνίδι στο παρελθόν, να το έχουν βρει μέτριο έως απάισιο στα γνωστά περιοδικά του χώρου. Διαθέτει ένα αρκετά πλήρες πακέτο από κάθε τεχνική άποψη και είναι από τα καλύτερα παιχνίδια για το Game Gear.



# Τομάζης Software

Κόκοτας



Αιόλου 82  
3444777

Προγράμματα Προπό, Λόττο, καζίνο,  
ιπποδρομίες, παππάς, κοκορομαχίες.

100% Επιτυχία σε όλες τις εφαρμογές μας

Εφαρμογές στα μέτρα σας  
Σας πέρνουμε τα μέτρα  
εντελώς δωρεάν

## VAGGELIS PIRATE BASEMENT



ΓΝΗΣΙΑ ΠΕΙΡΑΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ  
ΓΙΑ AMSTRAD ΚΑΙ SPECTRUM



ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΣ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ

Σόλωνος 148 Αθήνα 3458999







# Fat Gary News



THE  
**A500**  
MINI

Είναι της μόδας να βγαίνουν μικρογραφίες των παλαιών κόνσολων και υπολογιστών. Δεν υπήρχε η πιθανότητα να την γλιτώσει η 500. Αφού είναι ένα μηχάνημα που αγαπήθηκε περισσότερο από κανένα άλλο (και εξάλλου είναι από το team που έχει βγάλει τον Commodore Mini). Οι διαστάσεις θα είναι 25.4 x 17.78 x 7.62 εκατοστά. Όπως καταλαβαίνετε είναι πολύ μικρότερο από μια πραγματική 500. Το ποντίκι στην φωτογραφία δείχνει να είναι ίδιο με μιας 500, αλλά φυσικά πολύ μικρότερο. Το joystick είναι αντίγραφο του CD32 και δεν το περίμενε κανείς πως θα συμπεριλάβουν στην συσκευασία κάτι τέτοιο.

Θα περιέχει 25 παιχνίδια, αλλά οι κατασκευαστές υποστηρίζουν πως μέσω της usb θύρας θα μπορούμε να προσθέσουμε ακόμη περισσότερα. Αυτό είναι ευχάριστο γιατί διαφορετικά δεν θα υπήρχε λόγος να δώσει κανείς τόσα χρήματα για μόνο 25 παιχνίδια.



Η τιμή φημολογείται πως είναι γύρω στα 150 ευρώ. Ότι φέρει το τίτλο Amiga είναι δυνατό να είναι φτηνό; Εννοείται πως θα έχει θύρα Hdmi για σύνδεση σε τηλεόραση. Αυτό σημαίνει πρακτικά πως θα βλέπουμε τα pixel των χαρακτήρων σε σημείο που θα βγάζουν μάτι. Δεν ξέρω, προσωπικά τουλάχιστο δεν αντέχω να μετρώ τα pixel στις σύγχρονες οθόνες. Αυτά τα παιχνίδια τα έφτιαξαν για τις οθόνες καθοδικού σωλήνα (τις λεγόμενες CRT οθόνες). Εσείς;

## Castlevania AMIGA

Τον τελευταίο καιρό η Amiga έχει την τιμητική της και βλέπουμε αρκετά καινούργια παιχνίδια. Παιχνίδια βέβαια που δεν βγαίνουν από μεγάλες εταιρίες όπως αυτά των PC, αλλά μικρές ομάδες με όρεξη και αγάπη για το μηχάνημα. Δεν έχουν deadlines που να τους πιέζουν να βγάλουν το παιχνίδι στην αγορά όπως τότε. Το αποτέλεσμα συνήθως είναι παιχνίδια που έχει δοθεί η απαραίτητη προσοχή σε όλους τους τομείς.

Αν και δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση για νέο παιχνίδι, σίγουρα το κλασσικό Castlevania είναι αγαπημένο για πολλούς. Το παιχνίδι είναι ακόμη σε εξέλιξη και έχει πολύ δρόμο μπροστά του. Δεν είναι απόλυτα σίγουρο αν θα το ολοκληρώσει ο δημιουργός του, όπως ο ίδιος έχει αναφέρει. Έχει δώσει όμως το πρώτο playable επίπεδο για δοκιμή και είναι αρκετά εντυπωσιακό. Πρέπει να σημειώσω πως το παιχνίδι είναι αποκλειστικά και μόνο για AGA μηχάνημα. Δηλαδή για 1200 και 4000. Οι κάτοχοι των 500 θα πρέπει να αρκεστούν στο κλασσικό και όχι και τόσο εντυπωσιακό Castlevania του 1990 από την Konami.

Ο δημιουργός του παιχνιδιού έχει κάνει χρήση του Scorpion engine. Μιας φιλικής προς τον χρήστη μηχανής δημιουργίας παιχνιδιών για Amiga. Αρκετά παιχνίδια έχουν δημιουργηθεί με αυτή τη μηχανή και το Castlevania είναι ένα από αυτά.

Παρακάτω στο screenshot φέρεται η πολύ αξιοπρόσεκτη δουλειά που έχει κάνει ο δημιουργός.





# JUMP!

Το παιχνίδι έχει τον πρωτότυπο τίτλο Jump!. Ελέγχετε μια μπάλα που είναι το logo των Amiga και μπιστάει επάνω σε πλατφόρμες που βρίσκονται στο διάστημα. Τώρα πως ισχύουν οι νόμοι της βαρύτητας στο διάστημα, αυτό απλά το παραβλέπουμε.

Η μπάλα μπιστάει μέσα σε 3d textured σωλήνες και σκοπό σας είναι να αυξήσετε το σκορ, χωρίς να πέσετε σε ένα από τα κενά που υπάρχουν διάσπαρτα.



Υπάρχουν πλατφόρμες που διαφέρουν με χρώμα και έχουν κάποιο σύμβολο επάνω τους. Αυτές θα σας δώσουν διάφορες ιδιότητες όπως περισσότερη ταχύτητα, μεγαλύτερο άλμα κλπ.

Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο και ουσιαστικά είναι αντίγραφο του 8 bit παιχνιδιού Yoomp του Atari. Ο δημιουργός του, αναφέρει πως το παιχνίδι διαθέτει 28 επίπεδα, 5 μουσικά κομμάτια και ανάλυση 320x256 με 256 χρώματα. Έχει βγει ήδη για preorder και είναι σχεδόν έτοιμο. Θα βγει στην αγορά το 2022. Το παιχνίδι απαιτεί Amiga 1200 και 6mb fast ram για να τρέχει ομαλά.

Φαίνεται απλό αλλά με αρκετά ενδιαφέρον gameplay.



# ROBOCOP

Ένα ακόμη παιχνίδι είναι στα σκαριά για την Amiga 1200 αποκλειστικά. Εδώ έχουμε το remake από το arcade παιχνίδι Robocop του 1988 από την Data East. Το μέτριο παιχνίδι στην έκδοση της Amiga που είχε βγάλει η Ocean, είχε αρκετές έντονες διαφορές με το arcade.

Ο δημιουργός υποστηρίζει πως το παιχνίδι υποστηρίζει 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. 16 χρώματα έχει το sprite του Robocop. Αν και στο playable demo δεν θα συναντήσετε εχθρούς, καταλαβαίνουμε πως το παιχνίδι έχει ακόμη πολύ δρόμο μπροστά του. Όπως και να έχει είναι μια ατομική προσπάθεια.



Φυσικά είναι unofficial και δεν έχει καμία σχέση με τα δικαιώματα της ταινίας. Ο δημιουργός του δεν κάνει συχνά post για την εξέλιξη του παιχνιδιού.



Ελπίζουμε πως στο τέλος θα τα καταφέρει γιατί μέχρι τώρα τουλάχιστο, μοιάζει να είναι ισάξιο με την arcade έκδοση. Είμαι σίγουρος πως θα μπορούσε να γίνει και στην 500 και με λιγότερα χρώματα. Στο παρελθόν έχουμε δει απίστευτα παιχνίδια στην 500, που τα χρώματα μοιάζουν να ξεπερνούν το όριο του hardware.



# Tetris dotBAS

Το tetris είναι ένα κλασσικό παιχνίδι που δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Στους Amstrad CPC είναι αυτή η έκδοση και μάλιστα υποστηρίζει και 2 player game ταυτόχρονα.

Το παιχνίδι κατασκευάζεται σε Locomotive basic όπως μας πληροφορεί ο δημιουργός του. Αυτή έχει αρκετούς περιορισμούς στον γραφικό τομέα, που βέβαια στο συγκεκριμένο παιχνίδι, δεν υπάρχει η απαίτηση για εντυπωσιακά γραφικά. Είναι ακόμη σε πρώιμο στάδιο κατασκευής και ελπίζουμε να το δούμε ολοκληρωμένο σύντομα.



## THE MANDARIN

Από το Star Wars και την σειρά The Mandalorian, μας έρχεται αυτό το platform παιχνίδι για τους Amstrad CPC. Τα γραφικά δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, όπως και ο τομέας του ήχου. Το gameplay όμως είναι αρκετά ενδιαφέρον. Το παιχνίδι είναι ήδη έτοιμο και μπορείτε να το κατεβάσετε έναντι μικρού αντιτίμου.



## PUZZLE BOBBLE

Το Puzzle Bobble είναι γνωστό από τα Arcades και όχι μόνο. Στον Commodore 64 έχει γίνει αυτή η μεταφορά και έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στους τεχνικούς τομείς. Διαθέτει το γνωστό gameplay, που στοχεύετε και προσπαθείτε να σκάσετε τις μπάλες με το ίδιο χρώμα. Το παιχνίδι έχει 100 επίπεδα, περισσότερα ακόμη και από το Arcade. Ο δημιουργός του υποστηρίζει πως το παιχνίδι είναι σχεδόν έτοιμο για κυκλοφορία σύντομα.



## SONIC THE HEDGEHOG

Το Sonic της Sega είναι ένα παιχνίδι που δεν περιμέναμε να έρθει στους Commodore 64/128. Γιατί όχι, αφού τότε η ίδια η Sega το είχε κυκλοφορήσει για το Game Gear που ήταν επίσης 8 bit.



Τα γραφικά είναι πολύ αξιόλογα όπως και ο ήχος. Αυτό που εντυπωσιάζει είναι η πιστότητα στην έκδοση του Megadrive και το άψογο scrolling. Μάλιστα, το scrolling είναι ταχύτατο και απόλυτα ομαλό. Το παιχνίδι μπορείτε ήδη να το κατεβάσετε εντελώς δωρεάν.



# STAR WARS

## Custom Arcade Cabinet

by Johnny Cade

Πόσοι από εμάς της GenX ή ακόμα και Boomers έχουμε ευχηθεί κάπου στην εφηβεία μας ή και μικρότεροι «να είχα μια δική μου καμπίνα να παίζω όσο θέλω». Η αλήθεια είναι ότι οι περισσότεροι την πρώτη μας γνωριμία με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια την κάναμε σε κάποιο ουφάδικο ή όπως αλλιώς τα λέγαμε τότε (ηλεκτρονικά,μπιμπλίκια,φλιπεράκια).

Προσωπικά πήγαινα πάρα πολύ σε τέτοιους χώρους στο χωριό μου γιατί στην Αθήνα γίνονταν συνέχεια έφοδοι από την αστυνομία (όχι πως στο χωριό δεν γίνονταν αλλά όχι τόσο συχνά),θυμάμαι τον εαυτό μου να τρέχω και να πηδάω από παράθυρο στο άκουσμα “ωχ ήρθαν οι μπάτσοι “. Όλο το χαρτζιλίκι πήγαινε και γινόταν κατάθεση σε κέρματα, πενηντάρικα ,εικοσάρικα έχω προλάβει και δεκάρικά! Έλεγα τα κάλαντα μάζευα λεφτά και τα έτρωγα όλα εκεί , μετά να ξαναέβγαινα να τα πω! Ωραίες εποχές ξέγνοιαστες... Θυμάμαι την αίθουσα πάντα μέσα στη κάπνα, γεμάτη από τα κλασσικά νανάκια να παίζουν bootleg παιχνίδια ,να ακούγονται ταυτόχρονα όλοι οι ήχοι από κάθε ηλεκτρονικό σαν μια συγχορδία στα αυτιά μου, άλλες φορές ο ιδιοκτήτης έβαζε και μουσική Ελληνικά καψουροτράγουδα (είπαμε σε χωριό έπαιζα).

Δεν θα επεκταθώ περιγράφοντας τους τύπους που τριγυρνούσαν σε αυτούς τους χώρους έχουν αναλυθεί πολλάκις .

Το πρώτο παιχνίδι που είχα παίξει και είχα πάθει σοκ ήταν το Shadow Warriors δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο αλλά στα 80s που οι ταινίες με Νίντζα βγαίνουν με το κιλό ήταν ότι έπρεπε για να με εντυπωσιάσει ! Γούρλωσα τα μάτια μου, με θυμάμαι να παίζω με τις ώρες και μετά (αφού μου τελείωσαν τα λεφτά ) βγήκα έξω από το κατάστημα και έπαιζα καρατιές με τα φιλαράκια μου.....

Για να έρθω ξανά στην αρχή του άρθρου και να μην μακρηγορώ (το έκανα ήδη). Ευχήθηκα τότε να έχω κάποτε το δικό μου ηλεκτρονικό στο σπίτι και να παίζω ατελείωτα!

Τα χρόνια πέρασαν και από το 1988-89 φτάσαμε κάπου στο 2015 να μου έρθει ξανά η τρέλα να το κάνω αφού έτυχε να πέσω πάνω σε μια σελίδα ενός Δανού που είχε φτιάξει τη δική του καμπίνα από το μηδέν! Άρχισα το ψάξιμο διάβασα, διαφορά threads στο site retromaniac ,όπου πολλά παιδιά είχαν φτιάξει Bartop ή ανακατασκευάσει νανάκια. Δεν μου έφτανε

ήθελα να κάνω τη δική μου ξεχωριστή να μοιάζει με εκείνες του εξωτερικού που βλέπαμε σε ταινίες των 80s.

Ξεκίνησα λοιπόν με το σχεδιασμό ,βρήκα έτοιμα σχέδια και πήγα σε ένα ξυλουργείο. Πράγματι μέσα σε λίγες μέρες η καμπίνα είχε πάρει μορφή ,όμως δεν ήμουν ικανοποιημένος .Το σχέδιο της ήταν χωρίς ιδιαίτερο βάθος καθώς είχε σχεδιαστεί για tft οθόνη





Ξεκίνησα λοιπόν με το σχεδιασμό ,βρήκα έτοιμα σχέδια και πήγα σε ένα ξυλουργείο. Πράγματι μέσα σε λίγες μέρες η καμπίνα είχε πάρει μορφή ,όμως δεν ήμουν ικανοποιημένος .Το σχέδιο της ήταν χωρίς ιδιαίτερο βάθος καθώς είχε σχεδιαστεί για tft οθόνη...



Δεν υπήρχε περίπτωση να συμβιβαστώ ,θα ήταν σαν να παίζω mame στο pc μου. Ξεκίνησα τις τροποποιήσεις για να δεχτεί μια crt τηλεόραση 21". Το αποτέλεσμα .....απαίσιο ,ακόμα θυμάμαι τον φίλο Τελονίο να λέει πολύ κομπά «έχω εντυπωσιαστεί από τον όγκο που προκύπτει». Την άλλαξα τελειώς αύξησα το βάθος σε όλη τη καμπίνα και την έκανα περισσότερο ογκώδη, το αποτέλεσμα μου άρεσε οπτικά.

Το control panel έγινε μεταλλικό σε cnc μηχανήμα.Τα κουμπιά και οι μοχλοί όλα παραγγελία από Ιαπωνία Sanwa.



Η καρδιά του συστήματος ένα pc core duo με 8gb μνήμη 2 ssd δίσκους 128gb για τα windows και 512gb για τα mame ,SNES,Mega Drive.Δεν ήθελα να βάλω πολλά συστήματα μέσα (Τώρα θέλω).

Το Frontend ήθελα και αυτό να είναι ξεχωριστό. Είχα δει κάποιες φανταστικές υλοποιήσεις με το Hyperspin, δυστυχώς μου φάνηκε ιδιαίτερα πολύπλοκο. Εκεί που είχα απογοητευτεί ανακάλυψα ένα νέο με το όνομα Launchbox, πολύ πιο εύκολα παραμετροποιήσιμο και με μια μεγάλη κοινότητα και υποστήριξη από πίσω.

Έκανα και μια συνδρομή στο Emumovies για φωτογραφίες και βίντεο από όλα τα παιχνίδια και ήμουν έτοιμος ! Αμ δε... Είχα μεγάλο πρόβλημα πως θα μπορέσω να κάνω τη τηλεόραση μου να συνεργαστεί με το pc και να παίξει σε πολύ χαμηλές αναλύσεις σχεδόν native τα παιχνίδια εκείνα. Αγόρασα μια ειδική κάρτα γραφικών που έβγαζε 15Khz και ένα μετατροπέα vga σε Scart.



Ευτυχώς ο φίλος Μάριος (Telonio) δέχτηκε να έρθει από το σπίτι μου και να με βοηθήσει, όχι μόνο με την Τν αλλά και με όλη τη συνδεσμολογία των κουμπιών και joystick.

Ξέχασα να αναφέρω ότι ήθελα η καμπίνα μου να έχει ένα θέμα φυσικά σχετικό με τα 80s, τι πιο συναφές από το Star Wars! Βρήκα εικόνες σε πολύ καλή ανάλυση και τις έδωσα σε φίλο που έχει διαφημιστική και μου έφτιαξε αυτοκόλλητα από βινύλιο.....και μαρκίζα με φωτισμό!

Η καμπίνα φύσαγε.....είχα και έχω εντυπωσιαστεί. Πλέον κοσμεί το Playroom μου και περιμένω πως και πως οι κόρες μου να μεγαλώσουν (ναι έχω το βίτσιο να τα φτιάχνω και να βλέπω μετά τους άλλους να παίζουν).

Ελπίζω να μην κούρασα, ήθελα περισσότερο να μην αναλωθώ στον τρόπο που την έφτιαξα, αλλά στα συναισθήματα που μου έβγαλε....πριν και μετά την υλοποίηση της. Πλέον το παιδικό μου όνειρο έγινε πραγματικότητα, ελπίζω και τα δικά σας...





# ELVIRA

## Computers

Γερανίου 269 Αθήνα  
Τηλ. 6969696

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

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
ΣΤΑ ΟΥΙΑ 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**





# NEO GEO

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM



telonio

## Neo Geo AES

### Το όνειρο κάθε gamer

Τα arcades ήταν πάντα κάτι ξεχωριστό από τους home computers και τις κονσόλες. Πολλά παιχνίδια πλησίαζαν τον τεχνικό τομέα των arcades, αλλά πραγματικά λίγα ήταν στο ίδιο επίπεδο. Το 1991 η SNK κυκλοφόρησε το Neo Geo AES. Το AES ήταν μια κονσόλα για το σπίτι που έτρεχε τα αυτούσια cartridge από το arcade σύστημα MVS. Ο προγραμματισμός του κάθε παιχνιδιού ήταν ο ίδιος για την arcade και την home έκδοση. Παρόλα αυτά, το pinout ήταν διαφορετικό για να μην αγοράζουν τα cartridge της home έκδοσης, που ήταν φτηνότερη και να την χρησιμοποιούν στο arcade μηχάνημα. Κατά τα άλλα και ουσιαστικά μετέφερε συγκεκριμένα arcade παιχνίδια αυτούσια στο σπίτι. Ακόμη και όταν τα χρόνια πέρασαν και η τεχνολογία έκανε άλματα και βγήκαν home κονσόλες με πολύ περισσότερες δυνατότητες από το AES, αυτό παρέμεινε σαν ο βασιλιάς του home arcade, ακόμη και μέχρι σήμερα.

### Τι σημαίνει το AES και το MVS;

Η SNK ονόμαζε έτσι τα συστήματά της και ξεχώριζαν την arcade έκδοση από την home. Advanced Entertainment System (home) και Multi Video System (arcades).

### Ήταν η πιο ακριβή κονσόλα και με τα πιο ακριβά παιχνίδια που μπορούσε να αγοράσει κανείς

Αντιπρόσωπος για κάποιο διάστημα ήταν ο Ανερούσης στο Αιγάλεω (ναι τα γνωστά rasman και tomahawk joystick είναι δικές του κατασκευές). Το Neo Geo AES ήταν πολύ ακριβή κονσόλα να την αποκτήσει κανείς εκείνα τα χρόνια. Ήταν η ακριβότερη κονσόλα και η τιμή της πλησίαζε την τιμή ενός high end υπολογιστή εκείνης της εποχής. Όμως το μεγαλύτερο πρόβλημα, ήταν οι τιμές των cartridge παιχνιδιών. Θυμάμαι ακόμη πως το παιχνίδι Fatal Fury κόστιζε 120.000 δραχμές. Φανταστείτε όμως πως τότε ο βασικός μισθός ήταν 70 με 80.000 δραχμές. Μερικά γνωστά παιχνίδια τότε άγγιζαν τις 180.000 δραχμές και μερικά ακόμη και τις 200.000 δραχμές. Αντιλαμβάνεστε πως η κονσόλα και τα παιχνίδια της ήταν για μικρή ομάδα ανθρώπων. Αν είχατε το Megadrive ή το Super Nes

μαζί με 4-5 παιχνίδια, μόνο το AES κόστιζε πολύ παραπάνω από όλα αυτά.

### Εξωτερικά

Η κονσόλα ήταν σχεδιασμένη με τρόπο που να θυμίζει έντονα πως ανήκει στις arcade αίθουσες. Λιτή αλλά δυναμική και ελαφριά με το reset και το power button. Είχε 2 ports για joystick 2 παικτών και θύρα για κάρτα save της SNK. Στο κέντρο και άνω ήταν τοποθετημένο το slot υποδοχής cartridge.



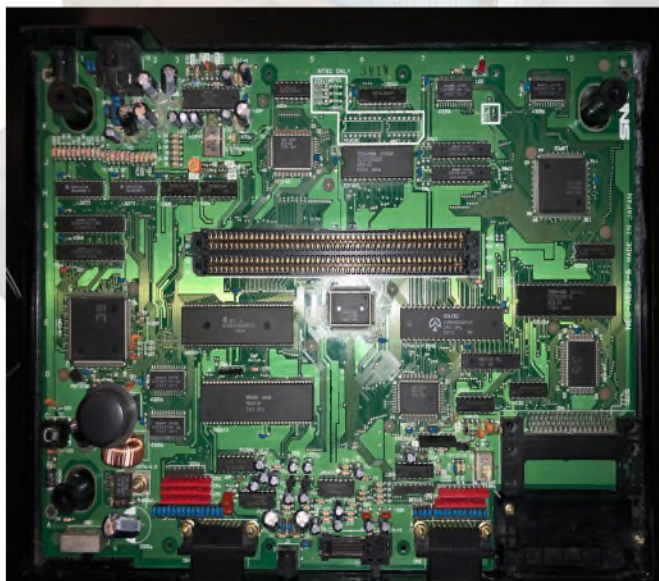


Μα αυτό που ξεχώριζε ιδιαίτερα ήταν το μοναδικό joystick της SNK. Με μέγεθος όσο η ίδια η κονσόλα είχε έναν arcade μοχλό και 4 κουμπιά. Η αίσθηση το μοχλού ήταν χαλαρή, αλλά έδινε μια σιγουριά στον παίκτη και τα κουμπιά είχαν άμεση απόκριση. Ήταν απόλυτα σταθερό και η πλατιά και μεγάλη επιφάνεια βόλευε τα χέρια να είναι άνετα στην χρήση του. Ένα από τα καλύτερα joystick όσο αφορά τις κονσόλες.



## Hardware

Discontinued December 1997 (hardware)  
July 2004 (software)  
August 2007 (technical support)  
Units sold 1.18 million[a]  
Media ROM cartridge  
CPU Motorola 68000 @ 12MHz, Zilog Z80A @ 4MHz  
Memory 64KB RAM, 84KB VRAM, 2KB Sound Memory  
Storage Memory card  
Display 320×224 resolution, 4096 on-screen colors  
out of a palette of 65536  
Sound Yamaha YM2610



Είχε 330MB διαθέσιμα, κάτι που περίτρωνα διαφημιζόταν στις εισαγωγές των περισσότερων παιχνιδιών. Είχε επίσης την δυνατότητα να κάνει πολύ εύκολα scaling τα sprites και αυτά συνήθως ήταν πολύ μεγάλα σε μέγεθος στην οθόνη με άρτιο animation. Με 330Mega bits της Rom, η SNK περηφανευόταν στις εισαγωγές σχεδόν κάθε παιχνιδιού να αναφέρει MAX 330MEGA - PRO GEAR SPEC. Μάλιστα, σε κάποια παιχνίδια υπάρχει η οθόνη THE 100 mega shock. Αργότερα, η ROM βελτιώθηκε, αυξάνοντας το μέγιστο μέγεθος cartridge σε περίπου 716 Mbit. Αυτά τα νέα cartridge είχαν επίσης την εμφάνιση του μηνύματος "GIGA POWER" κατά την εκκίνηση, υποδεικνύοντας αυτή τη σημαντική βελτίωση.

Παρόλο που το hardware δεν είχε δυνατότητες για 3d παιχνίδια (και με τον καιρό οι υπόλοιπες κονσόλες πήγαιναν προς τα εκεί), το Neo Geo συνέχιζε να είναι ο βασιλιάς στα 2d arcade παιχνίδια. Τα custom chips έκαναν την διαφορά και γενικά η πλακέτα ήταν αρκετά φιλοσοφημένη όσο αφορά την κατασκευή στα ηλεκτρονικά της κυκλώματα. Έτσι για πολλά χρόνια ήταν η δυνατότερη κονσόλα που υπήρχε στην αγορά.

Αργότερα το AES συγκρίθηκε Panasonic 3DO, που είχε αρκετά πιο δυνατή και ανώτερη τεχνολογία. Καθώς διέθετε επεξεργαστή 32bit Risc 12.5Mhz. Το 3DO είχε επιπλέον και μαθηματικό επεξεργαστή, συνεπώς τα πολύγωνα ήταν εύκολη υπόθεση για αυτό. Παρά αυτές τις διαφορές, το AES παρέμεινε να μεσουρανεί στην κορυφή των 2d των arcade.

## Τα παιχνίδια

Διέθετε μόνο 2d παιχνίδια, αλλά μερικά από τα καλύτερα μέχρι και σήμερα. Μερικά από αυτά είναι η σειρά των περιβόητων Metal Slug, Ghost pilots, 1975, Samurai Showdown και Magician lord ήταν φοβερά παιχνίδια που βασίζονται στο Neo Geo. Επίσης είχε μια ιδιαίτερη μεγάλη συλλογή από fighting παιχνίδια, αλλά και αρκετά sports. Όλα βέβαια ήταν 2d. Τα παιχνίδια είχαν πραγματικά μεγάλα sprites με πολύ λεπτομέρεια και γρήγορη ομαλή κίνηση. Επίσης είχαν καθαρή ομιλία και πολύ καλή μουσική επένδυση. Όλα τα παιχνίδια ήταν πολύ προσεγμένα και όλα ήταν αποκλειστικότητες για το Neo Geo. Δεν ήταν μεταφορές από arcade, ήταν τα ίδια τα arcade. Τα παιχνίδια του AES είναι σε συνολικό αριθμό 118, ενώ του MVS είναι 149.

Τα cartridge ήθελαν αρκετή πίεση για να κουμπώσουν επάνω στην θύρα του Neo Geo. Πολύ σπάνια όμως εμφανιζόνταν προβλήματα με cartridge που δεν δυνατό να διαβαστούν. Γενικά είναι αξιόπιστο μηχάνημα (όπως όλα τα cartridge συστήματα εκείνης της εποχής). Πάντως τα τελευταία χρόνια, έχει κυκλοφορήσει ένα οικονομικό cartridge, το οποίο περιέχει 161 παιχνίδια. Από το να κυνηγάτε ένα ένα τα γνήσια παιχνίδια που κοστίζουν ένα τσουβάλι λεφτά, δεν είναι και άσχημα.



## Οι ιδιαιτερότητες του Neo Geo AES

Μια ιδιαιτερότητα που είχε ήταν πως όλες οι κονσόλες ήταν Region free. Μπορούσες για παράδειγμα να πάρεις ένα cartridge από την Ιαπωνία και να τρέξεις το παιχνίδι στην pal κονσόλα σου.

Επίσης είχε κάρτα save state, κάτι που υιοθέτησε αργότερα η Sony στο PlayStation 1.

Παρά την δύναμη που είχε το σύστημα, κάποια παιχνίδια είχαν μερικά slowdowns σε ορισμένα σημεία.

Είχε αρχίσει με το MVS στις αίθουσες των arcade.

## Λίγα λόγια για το MVS

Το MVS ήταν ένα arcade μηχάνημα της SNK το 1991. Παρουσίαζε πρωτοποριακά γραφικά και ήχο στα παιχνίδια της μέσα στις arcade αίθουσες, σε ένα κάσωμα αρκετά οικονομικό για τους ιδιοκτήτες arcade καταστημάτων. Κάποια board είχαν ακόμη και 4 slot για 4 cartridge και σύμφεραν περισσότερο. Όταν τα τρισδιάστατα γραφικά έγιναν ο κανόνας στα arcades, το Neo Geo πλέον δεν μπορούσε να ακολουθήσει.

## Επίλογος

Το Neo Geo AES παραμένει ακόμη το ιερό δισκοπότηρο στις κονσόλες για κάθε συλλέκτη. Επειδή ήταν ακριβό προϊόν στην κατασκευή για την ίδια την SNK, όπως και τα παιχνίδια, δεν έβγαιναν σε μεγάλη ποσότητα, για αυτό το λόγο οι τιμές ήταν αυξημένες από την αρχή. Είναι τρομερά δύσκολο να βρει κάποιος σήμερα την pal έκδοση της κονσόλας (υπάρχει ακόμη η NTSC Ιαπωνική). Μα ακόμη και αν βρεθεί τελικά, θα χρειαστεί να βάλετε το χέρι πολύ βαθιά μέσα στην τσέπη. Αφού οι τιμές ξεπερνάνε πλέον ακόμη και τα 1.500 ευρώ μόνο για την κονσόλα με κουτί. Τα παιχνίδια ακολούθησαν ακριβώς την ίδια πορεία και οι περισσότεροι τίτλοι κοστίζουν 400 ευρώ ή και περισσότερο. Σημειωτέων μερικά παιχνίδια είναι και εξαιρετικά δύσκολο να βρεθούν στην αγορά.

Ήταν η top of the line κονσόλα και ήταν πάνω από όλες τις γνωστές. Προκαλούσε δέος σε κάθε gamer που θα τύχαινε να την αντικρίσει σε κάποιο κατάστημα τότε. Το hardware του AES κατασκευαζόταν μέχρι το 1997 και τα παιχνίδια του μέχρι το 2004. Το Neo Geo AES αντικαταστάθηκε το 1994 από το Neo Geo CD. Ήταν ελαφρώς φτηνότερο, αλλά είχε αρκετά προβλήματα με τον μηχανισμό laser του CD Rom. Βγήκαν 97 παιχνίδια για το Neo Geo CD. Με στόχο πλέον τους home users, το Neo Geo CD δεν είχε την επιτυχία του AES και του MVS καθώς έκανε 97.000 πωλήσεις μέχρι το 1997.

Το τελευταίο official παιχνίδι της SNK για το Neo Geo ήταν το Samurai Showdown V το 2004. Ήταν το τελευταίο αντίο στην κονσόλα μετά από 14 χρόνια που είχαν περάσει από την παρουσίασή της.





Φετίχ για κάποιους, ένα ακόμη χόμπι για άλλους, και αντικείμενο εμπορίας για ορισμένους «κυνηγούς κεφαλών» (scalpers), η συλλογή ρετρό παιχνιδιών για PC στις αυθεντικές συσκευασίες τους είναι κάτι που ευχαριστεί και εμένα τον ταπεινό, για λόγους ιστορικούς όμως. Έτσι, έχω επιλέξει να διατηρώ μια μικρή (και «διαχειρίσιμη από πλευράς όγκου και χρηματικού κόστους») συλλογή χαρακτηριστικών τίτλων που είτε απέκτησα σε τρυφερή ηλικία, είτε αναμοχλεύουν συγκινητικές αναμνήσεις, ή που απλά καθόρισαν ολόκληρες εποχές με την πρωτοποριακότητα και τη δημοφιλία τους.

Τα περισσότερα από τα κάτωθι παιχνίδια είναι αγορασμένα από μένα στα καταστήματα του «τότε», όντας καινούργια, ενώ πολύ λίγα είναι αγορασμένα από το διαδίκτυο. Σε όσα μεταχειρισμένα παιχνίδια έχω αγοράσει, μικρή σημασία έδωσα για το εάν τα κουτιά τους ήταν σε άψογη κατάσταση και φυσικά ποτέ δεν ακολουθώ την ψυχαναγκαστική/μανιοκαταθλιπτική/τραγική τακτική του να κρατώ παιχνίδια κλειστά στη ζελατίνα τους... Οι συσκευασίες των παιχνιδιών είναι για να ανοίγουν και ο χρήστης να «κοινωνεί» τα περιεχόμενα τους: Τα αποθηκευτικά μέσα, τα υπέροχα εγχειρίδια, τα διαφημιστικά έντυπα, τα διάφορα συλλεκτικά αντικείμενα κλπ. που όλα τους κουβαλούν τον «αέρα» της εκάστοτε περιόδου. Επίσης, πολύ λίγες φορές με απασχόλησε το να έχω όλες τις εκδόσεις ενός παιχνιδιού (δισκέτες, CD, διαφορετικά χρώματα/σχήματα κουτιού κλπ.), και σπανιότατα μπαίνω στη διαδικασία να «χτυπήσω» ακριβές προσφορές. Ευτυχώς, για κάποιο λόγο που δεν μπαίνω καν στον κόπο να διερευνήσω, τα «κουτάτα» παιχνίδια για τον PC -πλην ελαχίστων εξαιρέσεων- γενικώς δεν πιάνουν τρελές τιμές, σε αντίθεση με άλλα συστήματα (ειδικά κάτι κονσόλες) όπου παρατηρώ εξωφρενικές τιμές και κερδοσκοπία.

Αλλά ας αφήσουμε τώρα την πεζότητα της κοστολόγησης των αναμνήσεων και των βιωμάτων εκείνης της μαγικής εποχής, που κανένα χρηματικό αντίτιμο δεν είναι αντάξιό τους, και ας αφεθούμε στην αναπόληση των υλικών τεκμηρίων εκείνων των επικών ημερών που κοσμούν σήμερα τη βιβλιοθήκη μου διαφυλάσσοντας την ιστορική μνήμη. Θα προσπαθήσω να τηρήσω μια κάποια χρονολογική και αλφαβητική σειρά παρουσίασης, και όχι προτίμησης. Θα δυσκολευόμουν πολύ να ιεραρχήσω αυτούς τους τίτλους αφού πλέον η συναισθηματική «ωραιοποίηση» που δημιουργεί η χρονική απόσταση που πια μάς χωρίζει τούς κάνει το ίδιο ξεχωριστούς και ιδιαίτερους. Και αυτό είναι που εν τέλει μετρά! Έχουμε και λέμε επομένως:

## Η συλλογή των ρετρό «κουτάτων» PC Games μου!

Omenforever



# DOUBLE DRAGON The Revenge

1989

Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιξα στη ζωή μου. Θυμάμαι πόσο εντυπωσιαζόμουν από τα εχθρικά sprites και πόσο ένιωθα να απειλούμε από αυτά! Ειδικά οι αντίπαλοι που ήταν «ντούκια» (διπλάσιοι σε μέγεθος από εμάς) πραγματικά με τρομοκρατούσαν και έκαναν τα παχυλά δαχτυλάκια μου να ιδρώνουν υπέρμετρα!

Έσπευσα όμως να την παρακολουθήσω μετά, και ήταν απίστευτα διασκεδαστικό το να βρίσκω τις ομοιότητες και τις διαφορές με το παιχνίδι. Ωραίες στιγμές, ένιωθα σαν να είχα κάνει κάποιο μεγάλο κατόρθωμα που είχα παίξει ένα παιχνίδι βγαλμένο μέσα από μια τόσο γνωστή ταινία, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους που απλά είχαν πάει μια βραδιά στον κινηματογράφο.



Στην κατοχή μου έχω σήμερα την «ταπεινή» ΚΙΧΧ έκδοση που όμως περιλαμβάνει το χειρόγραφο σημειωματάριο του μπαμπάκα του Ιντιάνα που είχε σκοπό της ζωής του να ανακαλύψει το Άγιο Δισκοπότηρο. Το να προσπαθώ να διαβάσω τότε τον επιτηδευμένα δυσανάγνωστο γραφικό χαρακτήρα του Henry Jones, και συνάμα να μάθω τί σημαίνουν όλες οι πολύπλοκες λέξεις που χρησιμοποιούσε, φάνταζε σαν ένα πανδύσκολο -αλλά διασκεδαστικό- μάθημα Αγγλικών!



1989

# INDIANA JONES and the LAST CRUSADE

1989

Το παιχνίδι που μού έδωσε να καταλάβω ότι ο κινηματογράφος και η ψηφιακή διασκέδαση είχαν αρχίσει να «διαπλέκονται» και ότι αυτή η τάση θα συνεχιζόταν για πάντα. Δεν είχα δει τη συγκεκριμένη ταινία όταν έπαιξα το παιχνίδι και ευτυχώς πού συνέβη αυτό γιατί όλα μού φαινόταν ολόφρεσκα και καινούργια

Δώρο από ενήλικο φίλο εκείνης της εποχής αυτός ο απίστευτος εξομοιωτής υποβρυχίου, και πραγματικά δεν έχω λόγια να τον ευχαριστώ κάθε φορά που τα λέμε και πιάνουμε συζητήσεις για τα «παλιά». Είναι δύσκολο να περιγράψω το πόσο «επιχειρησιακό» μού φαινόταν το να λιώνω το campaign αυτής της παιχνιδάρας, και πόσο περηφάνεια ένιωθα κάθε φορά που έβγαينا ζωντανός από την καταβύθιση των σοβιετικών αρμάδων με τις οποίες ερχόμουν αντιμέτωπος στις βόρειες θάλασσες. Αθάνατη Microprose, συνέβαλες τα μέγιστα στο να γίνω ο Άνδρας που είμαι σήμερα! Το κουτί του έχει την ίδια επιφάνεια με αυτό του Double Dragon II αλλά είναι παχύτερο για να χωρούν όλα τα απολαυστικά έντυπα τα οποία πάντα



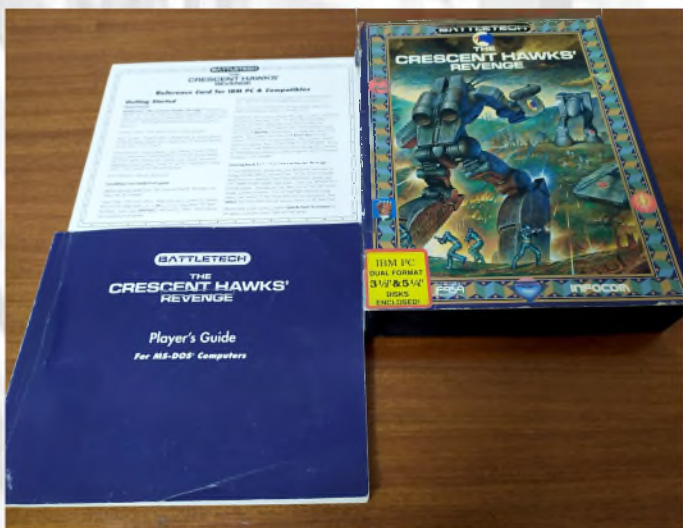


τα οποία πάντα παρείχε σε αφθονία η συγκεκριμένη εταιρεία. Όπως θα γνωρίζουν οι βετεράνοι, το χαρτόνι με τις οδηγίες προοριζόταν για να «φοριέται» πάνω στο πληκτρολόγιο ώστε ο παίκτης να μην «χάνει τη μπάλα» με την πολυπλοκότητα του χειρισμού! Δεν το χρειάστηκε ποτέ προσωπικά, είχα αποστηθίσει τα πάντα!



1990

Τι ξεχωριστό και πειραματικό παιχνίδι με την αλήθεια! Η Westwood ήταν σε καλό δρόμο προς την επινόηση των Real Time Strategy και αυτό το Battletech ήταν το τελικό στάδιο πριν τον ερχομό του κοσμογονικού Dune II για το οποίο θα ομιλήσουμε παρακάτω. Μού άρεσε απίστευτα το κουτί, με «κέρδισε» αμέσως (Γιγάντια ρομπότ, τί μπορεί να πάει στραβά;)

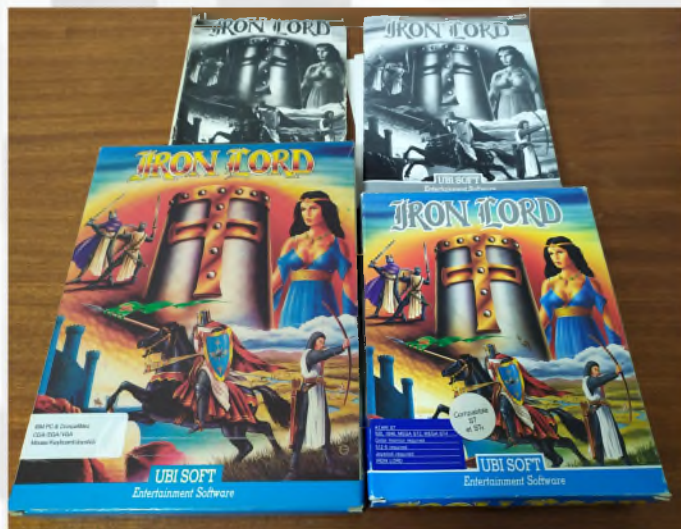


και αγοράζοντας το παιχνίδι έκανα μια βαθιά βουτιά σε έναν άγνωστο κόσμο. . Πολύ αιμοβόρα και υψηλής δυσκολίας η όλη φάση, «σήκωνε» και λίγο τύχη το εάν οι βολές μας θα ήταν λιγότερο ή περισσότερο επιτυχείς. Να σημειώσω ότι η έναρξη του παιχνιδιού είχε και μια σύντομη ψηφιοποιημένη ομιλία που είναι σαν να την ακούω τώρα: "Infocom presents The Crescent Hawks' Revenge!" Μεγαλεία λέμε! Η συσκευασία είχε και μια μικρή αφίσα με όλα τα διαθέσιμα ρομπότ η οποία σύντομα καταστράφηκε από ...τα στοιχεία της Φύσης μιας και έκανα το απόηγμα να την κολλήσω στον τοίχο με blue tack!...



1990

Πραγματικά ένας τίτλος-ορόσημο για μένα. Αυτό το σκοτεινό και επικό ύφος είναι κάτι που λίγες φορές έχω συναντήσει στην gaming καριέρα μου. Το Iron Lord είναι και το παλιότερο παιχνίδι που κατέχω που να έχει το πίσω μέρος του κουτιού του και του εγχειριδίου του μεταφρασμένα στα Ελληνικά! Τα συγχαρητήριά μου στους πρωτοπόρους που έκαναν τη φανταστική γλωσσική μεταφορά, ειδικά στην ιστορία που προλογίζει την υπόθεση και η οποία είναι σαν να έχει βγει από μυθιστόρημα ηρωικής φαντασίας.



Αναζητήσα και προμηθεύτηκα και την έκδοση για τον ST η οποία, παρά το μικρότερο κουτί της, είχε μέσα αφίσα (πολλά παιχνίδια για τον ST έρχονταν με αφίσα, κάτι που σπανίως συνέβαινε στον PC) και επίσης το εγχειρίδιο του παιχνιδιού είναι στα Αγγλικά και έτσι έχω το απίστευτα καλογραμμένο και ατμοσφαιρικό κείμενο ΚΑΙ στην πρωτότυπη μορφή του!





1991

Το πρώτο αυθεντικό παιχνίδι που αγόρασα, η πρώτη αγάπη και παντοτινή! Παράξενη φάση: Έπαιζα σαν τρελός τα δημοφιλή παιχνίδια της εποχής, κυρίως τα Action, και ανοίγοντας το κουτί του Falcon 3.0 έρχομαι «αντιμέτωπος» με ένα εγχειρίδιο τεραστίου μεγέθους και μόνο εφόδιο τα τότε μέτρια Αγγλικά μου και τον σεβασμό μου για την Αεροπορική Ιδέα. Θυμάμαι ακόμα το δέος με το οποίο αντίκρυσσα τα περιεχόμενα του κουτιού και ειδικά τους φοβερούς χάρτες.



Έκανα ότι καλύτερο μπορούσα για να γίνω καλός στον αξέχαστο αυτόν εξομοιωτή, και τα κατάφερα! Αρκετούς μήνες μετά, κατάφερα να δω την οθόνη τερματισμού, την οποία ένιωσα την ανάγκη να ...φωτογραφίσω! (Καλτ νότα: Οι χειρόγραφες σημειώσεις του αδερφού μου ΠΑΝΩ σε ένα από τα εγχειρίδια και αφορούν άλλο παιχνίδι!)

## PIT-FIGHTER

1991

Εντάξει το κουτί είναι γκροτέσκο, όπως ήταν και το παιχνίδι! Ε και; Εγώ είχα πάει στο συνοικιακό κατάστημα, είχα χαρτζιλίκι, και ΕΠΡΕΠΕ να επιστρέψω στο σπίτι με κάποιο παιχνίδι. Οι επιλογές μου στο εν λόγω ίδρυμα δεν ήταν και οι ποιοτικότερες, και θυμάμαι να με «ψήνουν» τα ψηφιοποιημένα γραφικά του Pit Fighter.



Επέστρεψα στην οικία μου και έπεσα με τα μούτρα στη «δουλειά». Πρέπει να το τερμάτισα από την πρώτη μέρα (η ειδική κίνηση του Buzz ήταν τελείως cheat) αλλά απτόητος συνέχισα να δοκιμάζω τους υπόλοιπους χαρακτήρες, να συνδέω και το «άτσαλο» joystick μου, και να παίζω και κάτι παρακμιακά διπλά. Κλασική, εννοείται, είναι η μουσική της εισαγωγής που ακόμη αντηχεί στα αυτιά μου...



1992

Ο επίσημος πρόγονος των Real Time Strategy και ένα παιχνίδι που με ευεργέτησε σε πολλαπλά επίπεδα. Προφανώς ήταν παιχνιδάρα, αλλά με εισήγαγε και στον καταπληκτικό κόσμο του Dune για τον οποίον έμαθα πολλά περισσότερα μέσω των βιβλίων του χαρισματικού Frank Herbert. Για τη συσκευασία τί να πει κανείς; Συνοψίζει πλήρως το νόημα του παιχνιδιού: Φωτιά και Τέφρα στην Έρημο.





Θυμάμαι να εντυπωσιάζομαι και με το μικρό βιβλιάρκι που περιέγραφε την ιστορική πορεία της Virgin και τα υπόλοιπα παιχνίδια που αυτή διένειμε τότε, το οποίο προλόγιζε ο Richard Branson που μέχρι τότε αγνοούσα. Αυτός συνεχίζει να με αγνοεί μέχρι σήμερα.

## King's Quest VI

1992

Το δημιουργικό απόγειο της Roberta Williams και με άνεση το καλύτερο από τα King's Quest, μια σειρά που είναι συνυφασμένη με τις καλύτερες παραδόσεις των Adventure και πάντα θα αποτελεί ένα από τα ορόσημα του χώρου. Μιας και ομιλούμε για ένα από τα πολύ αγαπημένα μου παιχνίδια, έπρεπε να κάνω και το «κάτι παραπάνω» μαζί του.



Έτσι με πολύ ψάξιμο και υπομονή στο eBay βρήκα μία από τις συλλεκτικές διαφημιστικές καρφίτσες (δείτε τη θολή φωτογραφία που της έβγαλα) που είχε κυκλοφορήσει η Sierra εκείνο τον καιρό και την παράγγειλα ακαριαία.



Μακάρι να μπορούσα να «χτυπήσω» και τη λιθογραφία με σκηνή από το παιχνίδι που είχε φιλοτεχνηθεί σε μόλις 450 αντίτυπα, και την τελευταία φορά που την είδα στο eBay ήταν στην «προνομιακή» τιμή των 3500 αιματοβαμμένων ευρώ! (Τα ευρώ, των ευρώ.)

## Body Blows

1993

Αφού για να παίξουμε Street Fighter II και Mortal Kombat κινδυνεύαμε να συλληφθούμε(!) στα «ουφάδικα» και να στιγματιστούμε ως «τεντιμπόηδες», εγκληματίες, υπάνθρωποι, σκουπίδια, βοθρολύματα, απόβλητα, ταραξίες, σεσημασμένοι και κατάπτυστοι, έπρεπε να βρεθεί ένα «υποκατάστατο». Και αυτό -για ένα διάστημα τουλάχιστον- ήταν το Body Blows, ένα σχετικά απλοϊκό «ξυλίκι» που είχε ομολογουμένως προσωπικότητα και μάς προσέφερε πάμπολλες ώρες κλοτσοπατινάδων και μπουκέτων, ειδικά στο «διπλό».



Καλτ λεπτομέρεια: Το εγχειρίδιο είχε προστασία κατά της πειρατείας (copy protection) με τους κωδικούς να είναι τυπωμένοι σε πολύ έντονο κίτρινο χρώμα ώστε να μην γίνεται να φωτοτυπηθούν. Αχ, αχ, αχ, «ατίθασα νιάτα»!...

## Gabriel Knight Sins of the Fathers

1993

Το αγαπημένο μου παιχνίδι όλων των εποχών. Όταν οπαδός των Adventure της Sierra έσπευσα να



αναζητήσω το GK με το που διάβασα το review του στο χαοτικό USER (Βλέπετε δεν μεγαλώσαμε όλοι με Pixel και PCM, κάποιοι ζήσαμε επικίνδυνα :P).

Ο (καραφλο)χαίτουλας ShadowCaster, είχε απόλυτο δίκιο: Ήταν ένα αριστούργημα. Θυμάμαι ότι για πολλούς μήνες αφότου το είχα ολοκληρώσει, συνέχιζα να φορτώνω τα saves του ώστε να ξαναζήσω την απίστευτη έντασή του, ή μόνο και μόνο για να ακούσω τη φοβερή μουσική του. Μετά από λίγο καιρό εμφανίστηκε και η έκδοση για CD, όμως εγώ δεν διέθετα CD-ROM. Θα έπρεπε να περιμένω λίγα χρόνια ώστε να το απολαύσω και με ψηφιοποιημένο ήχο. Περισσότερα επ' αυτού λίγο πιο κάτω.



Το κουτί του Gabriel Knight είναι από αυτά που μένουν χαραγμένα στη μνήμη, αλλά ειδικά εκείνο το κόμικ που είχε μέσα και διεκτραγωδούσε το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού ήταν -και παραμένει- ένα σωστό έργο τέχνης!

Και φυσικά, και εδώ έπρεπε να κάνω «το κάτι παραπάνω» όπως και με το KQVI, κι έτσι σε πολύ φιλική τιμή αγόρασα ένα ομοίωμα (σε ρητίνη) του μενταγιόν του Gabriel από κάποιον καλλιτεχνικό του eBay. Δείτε τί ωραία δουλειά που έχει κάνει το «παιδί».



## STRIKE COMMANDER

1993

Είχα, με μεγάλη μου χαρά, αφήσει τα κόκκαλα μου στο Falcon 3.0 αλλά το άτιμο το Strike Commander είχε κάτι γραφικά φερμένα κατευθείαν από το μέλλον. Βέβαια, δεν γινόταν να ξεκινήσει καν στον ταπεινό 386sx μου, και έτσι έπρεπε να κάνω την καρδιά μου πέτρα και να περιμένω την άφιξη του 486 DX2 στα 66 MHZ για να δαμάσω και να απολαύσω αυτό το μεγαθήριο.



Η έκδοση που κατέχω σήμερα είναι μεν επανέκδοση (από τη λεγόμενη σειρά "CD Classics") αλλά έχει το μοναδικό προσόν να περιέχει το συμπληρωματικό "Tactical Operations" που δεν είχα παίξει μέχρι τότε, και το οποίο αμφιβάλλω για το εάν ήρθε ποτέ στην Ελλάδα. Έτσι, με απεριόριστη ευφορία ξαναμπήκα στο πιλοτήριο και έλιωσα και τις νέες αποστολές που ήταν απίστευτα εθιστικές!

## PAGAN Ultima VIII

1994

Καλά εδώ μπορώ να γράφω επί ώρες τις αμέτρητες περιπέτειες που έζησα στον εν λόγω παγανιστικό κόσμο. Στη φωτογραφία έχω επίτηδες βάλει το παιχνίδι να «ποζάρει» μαζί με το τεύχος 48 του USER (Ιούνιος 94) που φιλοξενούμε και το αλήστου μνήμης review του παιχνιδιού. Οι «μύστες» θα θυμούνται τις αντιδράσεις που προκάλεσε αυτό το κείμενο λόγω των ...«αποκρυφιστικών» εκφράσεων που χρησιμοποιούσε. Ακόμα σκάω στα γέλια όταν το





Ειδικά το μπλουζάκι είναι πια εξαιρετικά δυσεύρετο προφανώς γιατί έλιωσε πάνω στα κορμιά των οπαδών. Θα το φορούσα κι εγώ άνετα καθημερινά (δεν έχω τέτοια κολλήματα είπαμε), αλλά μου πέφτει πολύ μεγάλο. Υπήρχε και η "Premiere" έκδοση που προσέφερε και άλλα καλούδια (βιντεοκασέτα, ημερολόγιο κλπ.) αλλά μάλλον πρέπει να είναι απίστευτα σπάνια αφού δεν την έχω δει ποτέ προς πώληση και μάλλον άκαρδος και ασυνείδητος θα ήταν όποιος θα διανοείτο να την αποχωριστεί...



1995

διαβάζω. Η συσκευασία του Pagan ήταν φυσικά μια πραγματική πανδαισία όπως και των υπολοίπων Ultima: Πάνινος χάρτης, μεταλλική πεντάλφα και δεν συμμαζεύεται, αλλά και μια ευπρόσδεκτη έκπληξη: Μια αφίσσα Strike Commander η οποία κοσμεί τον χώρο μου μέχρι σήμερα!



1994

Έχω την τιμή τώρα να παρουσιάσω τη «ναυαρχίδα» της μικρής μου συλλογής, και κατά πάσα πιθανότητα τον πρόγονο όλων των "Collector's Edition". Πρόκειται για μία σπάνια έκδοση του μοναδικού Wing Commander III, ενός εγχειρήματος που απέδειξε τη δύναμη που περιέκλειαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, και που λίγα χρόνια μετά αυτή θα ήταν εμφανής και στον πιο αδαή. Δείτε κουτί τεραστίων διαστάσεων, δείτε και το άλλο εσωτερικό κουτί σε σχήμα θήκης κινηματογραφικής μπομπίνας.



Έτσι το αναζήτησα, έστω και ως επανέκδοση, μόνο και μόνο για να κρατήσω το εγχειρίδιο του στα χέρια μου, να το διαβάσω, να καταλάβω περισσότερα για τον κόσμο του, γιατί όσο να 'ναι πόσα μπορούσε να αντιληφθεί ο δεκαπεντάχρονος εαυτός μου από τα νοήματα και τα διλήμματα που πραγματευόταν το Bioforge; Δεν είναι λίγα τα παιχνίδια που έχω συναντήσει όλα αυτά τα έτη οι δημιουργοί των οποίων εμφανώς να έχουν αντλήσει έμπνευση από το ερεβώδη μελλοντολογικό κόσμο του. Και αυτό κάτι λέει για την αξία του.





# COMMAND & CONQUER

1995

Η πάντα έξυπνη και διορατική Westwood (Της πρώιμης περιόδου της, γιατί μετά ακολούθησε ολισθηρές ατραπούς) κατάλαβε προφανώς ότι με το πρώτο Command & Conquer είχε «πιάσει την καλή» και είπε να το γιορτάσει. Για αυτό δημιούργησε μια συλλεκτική έκδοση του πρώτου C&C που εντός της να περιλαμβάνει και τον προπάτορα των RTS, το Dune II ως αναγνώριση της προσφοράς του, ένα CD με την πασίγνωστη και πωρωτικότερη μουσική του C&C και φυσικά τον απόλυτο «κράχτη» για τον υποφαινόμενο, που είμαι σίγουρος ότι ήδη θα μαντέψατε: Μια αφίσα με το διαχρονικό εξώφυλλο του C&C που έχει και αυτή την τιμητική θέση της στο gaming πανθέων μου μαζί με τις υπόλοιπες.



Ας είναι καλά το eBay λοιπόν, όπου κάποιες φορές αλιεύουμε πράγματα τα οποία δεν γνωρίζαμε καν ότι υπάρχουν αλλά μόλις τα αντικρίζουμε ξέρουμε ότι τα «χρειαζόμαστε». Ζήτω οι αναμνήσεις!



# X-COM TERROR FROM THE DEEP

1995

Αθάνατη Microprose, τι ΕΠΗ μάς έχει δώσει. Έχω πολύ «σπέσιαλ» (σαν τις πίτσες που σνίφαρα με μανία στα 90s) ανάμνηση να καταθέσω από τον αγωνιώδη κόσμο αυτού του δεύτερου κατά σειρά X-COM: Δεν γίνεται να ξεχάσω έναν φίλο μου να έρχεται και να παίζει μαζί μου αλλά να αρνείται πεισματικά να κάνει save, γιατί θεωρούσε ότι αυτή η δυνατότητα ήταν μόνο για τους «αδύναμους» και ότι οι «πραγματικοί» άντρες παίζουν τη μάχη «σερί» μέχρι τέλους!



Μιλάμε ο τύπος ήταν από τους πρώτους «hardcor άδες» που είχα συναντήσει μέχρι τότε. Εγώ δεν τολμούσα να μην σώζω κάθε δύο, το πολύ τρεις, turns γιατί ήταν τέτοια η φύση αυτού του -κατά τα άλλα ευρηματικότερου- Strategy που εκεί που όλα πήγαιναν (ή τουλάχιστον έδειχναν να πηγαίνουν) υπέροχα το «τσαφ» δεν αργούσε να γίνει, και ένα θαλάσσιο πλάσμα με άριστη ευστοχία μπορούσε να ξεπεταχτεί πίσω από κάποια γωνία του κατασκότεινου βυθού και κυριολεκτικά να «γλεντήσει» το μισό squad μας. Για τέτοια ήμασταν τώρα; Ειδικά όταν η ενασχόληση με το PC ήταν υπό αυστηρή χρονομέτρηση από τους γονείς;!



Συνεχίζεται στο επόμενο τεύχος..



# Εδώ Στουρνάρη

Κώστας "The Punisher"

Στα χέρια μου κρατώ 3 προσφορές για σύνθεση υπολογιστή από τα καταστήματα MicroChip , E-motion και Computer-ALFA. Τα ονόματά τους μπορεί να μην σας λένε τίποτα, αλλά αν σας την ημερομηνία που πήρα τις συγκεκριμένες προσφορές σίγουρα θα μάντεψε από "πού" τις πήρα. Η ημερομηνία πάνω λέει 9/6/1999..

Έψαχνα ώστε να πάρω το πρώτο μου PC αρχές του καλοκαιριού, τρελαμένος...ήδη κάτοχος Amstrad CPC 6128 και "κολλημένος" νύκτα μέρα σε αίθουσες ARCADE ,και πιο παλιά σε Amigaδικο, αγωνιούσα να μπω να βαπτιστώ στην γη του πυρός ώστε να μπω μεγαλοπρεπώς στο βασίλειο των υπολογιστών. Στην Silicon Valey της Ελλάδας ή όπως την λέγαμε μεταξύ μας στην "Στουρνάρη"! Ότι και να γράψει κάποιος για την Στουρνάρη σίγουρα θα είναι ελλιπές καθώς το συναίσθημα, η αγωνία του να δεις καινούρια μηχανήματα και να δημιουργήσεις με αυτά δεν περιγράφεται.

Η σχέση υπολογιστή – χρήστη ήταν έτσι όπως πρέπει να είναι: έντονη και σχεδόν ερωτική. "Πόσες δισκέτες είναι το Shadow of the Beast 3;Θα ήθελα σε επώνυμες δισκέτες το αντίγραφο", "Μέσα στο αντιγραμμένο CD υπάρχει και το crack.exe για να αντικαταστήσεις το αντιγραμμένο executable", "Για να παίξει η Sound Blaster Live πρέπει να πειράξεις το AUTOEXEC.bat και να προσθέσεις αυτές τις γραμμές..", "Πρέπει να φτιάξω το IRQ για να τρέξει το παιχνίδι", Προσοχή όμως μην ξεχάσεις και τα 2 DLL που είναι σε ξεχωριστό φάκελο από τα crack. Ρίχτα χύμα στον φάκελο".

Τις παραπάνω φράσεις άκουγα όταν ανεβοκατέβαινα την Στουρνάρη.. Από τα ηλεκτρονικά στην Τζορτζ και τα Palladium, ώσπου να βγω στην Λεωφόρο Αλεξάνδρας, είχα ήδη συνηθίσει το λεξιλόγιο και όλο και κάποιος φίλος θα με καλούσε το απόγευμα στο σπίτι του, για να δοκιμάσουμε την φρέσκο-αγορασμένη αντιγραφή. Δεν υπήρχαν λεφτά για original παιχνίδια. Πώς γινόταν η παραγγελία; Συνήθως υπήρχε ένα υπόγειο με αντιγραφικά μηχανήματα που ήταν από δύσκολο έως αδύνατο να κατέβεις. Εσύ απλά άνοιγες τον κατάλογο με τους τίτλους παιχνιδιών νέους και παλιούς και έδινες την παραγγελία. Η "δουλειά" μέσα σε λίγα λεπτά είχε τελειώσει και εσύ έφευγες με ένα χαμόγελο ως τα αυτιά και τις δισκέτες ή το CD στις εσωτερικές τσέπες του Fly σου..

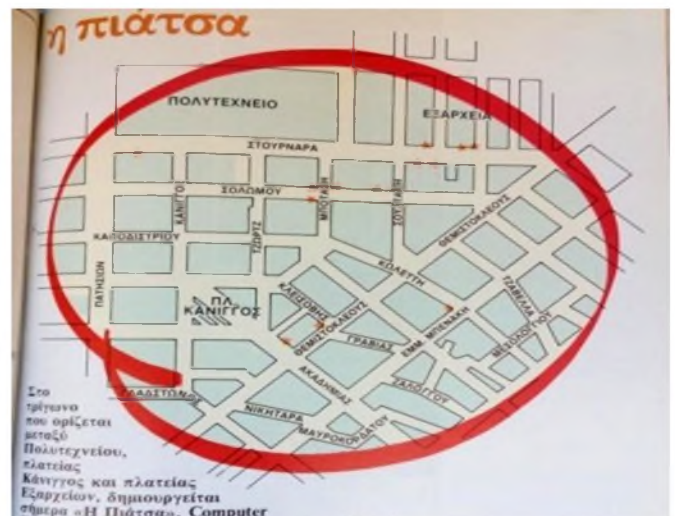
Σήμερα που γράφονται αυτές οι αράδες τα βήματα μου με έφεραν τυχαία και πάλι στην Στουρνάρη. Τα θυμάμαι όλα τόσο έντονα αλλά δεν αναπολώ (σ.σ. εδώ λέω χοντρό ψέμα) Ο ιστορικός μόνο Εγκέφαλος και όσοι έχουν ελάχιστοι του είδους έχουν μείνει το έχουν γυρίσει στο Service και στις αναβαθμίσεις PC. Και καλά κάνουν εδώ που τα λέμε. Παντού έχουν ξεπεταχτεί

καταστήματα Refil μελανιών και μαγαζιά που κάνουν εκτυπώσεις με Plotter. Η Στουρνάρη παραμένει εργοτάξιο πληροφορικής.

Περπατώντας λίγο παραδίπλα στην Μπόταση να το και το Solaris. Ακόμα υποδέχεται ορδές φανατικών των κόμικ. Και αυτό σχεδόν το ίδιο όπως το θυμόμαστε από παλιά. Πλέον βέβαια έχουμε και επιλογές καθώς έχουν ανοίξει και άλλα comixάδικα σε κοντινές αποστάσεις. Συνήθιζα να κοιτάζω τα κόμικ και να μην μπορώ να τα αγοράσω όπως ακριβώς τα original κουτάτα παιχνίδια. Το ίδιο κάνω κ τώρα όμως. Ακριβά τότε ακριβά και τώρα.

Η κάτω πλευρά των Εξαρχείων ανάμεσα στο Πολυτεχνείο και την διάσημη πλατεία θα βρεις πλέον δισκάδικα αρκετά (κυρίως Rock/Heavy μουσική , το ιστορικό "An Club", αρκετά μεζεδοπωλεία για φοιτητές όπως την διάσημη "Μπούκα" και φυσικά πολλά βιβλιοπωλεία και παλαιοβιβλιοπωλεία. Αν βρούμε και κάποιο Pixel ή User εννοείται το χτυπάμε χωρίς διαταγμό. Κάποτε έβλεπες άτομα με το Pixel στην κωλότση σε κάθε γωνιά. Μάλλον ότι είναι η Βίβλος για τους πιστούς είναι και τα περιοδικά της εποχής για τους θαμώνες της Στουρνάρη. Από την Σολωμού μέχρι και την Ιπποκράτους κάθε βήμα που κάνεις και ένα ιδιαίτερο μαγαζί μνημείο μιας αξέχαστης εποχής Πολύ τυχερός σήμερα, βρήκα 2 Pixel που δεν τα είχα..

Παραπάνω όμως είπαμε να χαρτογραφήσουμε όσο μπορούμε την περιοχή με βάση τα PC και τους Home Computers. Αλώςτε για αυτό γράφουμε σήμερα. Στην οδό Στουρνάρη και τους γύρω δρόμους της Μπόταση, Σουλτάνη, Πλατεία Εξαρχείων. Έμπαινες στην ελληνική Σίλικον Βάλεϊ της εποχής. Άπειρα μαγαζιά με υπολογιστές και video games. Αλλά ας δούμε τους πρωταγωνιστές της Silicon Valey έναν προς έναν.





Αναμφίβολα ο "Εγκέφαλος computers" κλέβει την παράσταση στην Στουρνάρη. Έχουμε 2022 και έχει περάσει αλώβητος την συντριβή του χρόνου. Αγέρωχος και με την ίδια ακριβώς βιτρίνα θα τον δείτε ανοικτό με την κα. Δέσποινα και τον κ. Κώστα πάντα στην πρώτη γραμμή. Δεν υπάρχει περίπτωση να περνάς από την Σολωμού και Μπότση και να μην σταθείς έστω και για να χαζέψεις λίγο τα υπερσπάνια κουτιά original τίτλων από PC που κοσμούν την διπλή βιτρίνα και στους δύο δρόμους. Κουτιά ξεβαμμένα από τον ήλιο, που δίνουν έναν άλλο τόνο σχεδόν απόκοσμο πίσω από τα ρολά. Όποτε κατεβαίνω Στουρνάρη περνάω και λέω ένα γεια στο κατάστημα που ήταν συνώνυμο με την Amiga ,τα PC Games και φυσικά με τις αντιγραφές. Ακόμα θυμάμαι με δέος να αγοράζουμε με τους κολλητούς τα Diablo 1&2, το Carmageddon, το Phantasmagoria από εκεί. Όποιο Pixel της εποχής να ανοίξεις θα δεις διαφημίσεις του Εγκέφαλου Computers με την Amiga στα φόρτε της με Amstrad, Spectrum και Commodore έως και PC games. Atari ST δεν έφεραν ποτέ και παλαιότερα είχαν μέχρι και κασέτες για CPC Amstrad.

Λίγο αργότερα ήρθαν και οι δισκέτες καθώς το μαγαζί υπάρχει από το 1980 κοντά. Πλέον ο Εγκέφαλος Computers κάνει service υπολογιστών και ευχόμαστε να συνεχίσει για πολλά χρόνια ακόμα.

Ο εγκέφαλος computers σήμερα.



Λίγο πιο κάτω από την γωνιά του Εγκέφαλου υπήρχε ο εξίσου γνωστός Thomas Soft (Στουρνάρη και Τσαμαδού 4) με μόνιμα μια μηχανή από έξω από το κατάστημα. Όλος ο κόσμος έχω ακούσει ήξερε απέξω το τηλέφωνο του χωρίς το 210 τότε. Οι πειρατικές αντιγραφές ήταν η κινητήριος δύναμη και αυτού του μαγαζιού. Κυκλοφορούσαν μέχρι και φήμες ότι ο ιδιοκτήτης είχε βρει αμερικάνικους BBS και κατέβαζε από εκεί παιχνίδια! Μάλιστα ήταν και ο πιο φθηνός και οι δισκέτες πήγαιναν σύννεφο με 400δρχ το παιχνίδι ενώ η μέση τιμή ήταν στις 500 δρχ στα υπόλοιπα μαγαζιά. Έβαζαν πάνω στην αντιγραμμένη δισκέτα το γνωστό «Δείγμα μόνο για επίδειξη» αλλά ζήτημα αν είχε όντως νόημα όλο αυτό. Όσον αφορά τους Home computers στον Thomas Soft: Από Amstrad 6128 μέχρι και Amiga 500/1200 έως και Atari Falcon. Σε αυτό τα μαγαζιά γινόντουσαν και ανταλλαγές πολλές. Συνήθως έφερνες τον Amstrad και έφευγες με Amiga 500 ή Atari 1040 STFM δίνοντας βέβαια την αντίστοιχη χρηματική διαφορά.

Εδώ ήταν το θρυλικό Thomas Soft.



Αφού ανέφερα την λέξη Amstrad δεν μπορούμε παρά να μιλήσουμε για το κατάστημα της Micropolis. Στην Στουρνάρα και Τζώρτζ γωνία γνωρίσαμε το κατάστημα που έκανε γνωστή την θρυλική μάρκα του Alan Sugar. Οι παλαιότεροι -διότι εγώ δεν το πρόλαβα- μιλάνε για ένα μαγαζί που κύριο εμπόρευμα του ήταν Amstrad και Sinclair αφού το κατάστημα μέχρι το 1987 ήταν και αντιπρόσωπος αυτών των μηχανημάτων. Στην Micropolis επίσης έβρισκες τα ελληνικής κατασκευής μόνιτορ Hantarex με την καλύτερη ποιότητα χρωμάτων και ρυθμίσεων έως και σήμερα! Το Micropolis είναι Συνώνυμο της λέξης Amstrad και από το 1986 μετονομάστηκε σε AMSTRAD HELLAS. Η AMSTRAD HELLAS εκπολίτισε τη μέση ελληνική οικογένεια δίνοντας ποιοτικά PC για πρώτη φορά σε



πρώτη φορά σε τόσο μεγάλη κλίμακα. Πάνω σε αυτό το κοινό στηρίχτηκε ο Atari ST και η Amiga λίγα χρόνια αργότερα. Τεράστια λοιπόν η συμβολή του Micropolis στο θαύμα του home computing στην Ελλάδα.

Το κατάστημα Micropolis computers.



Εδώ να πω ότι με τον όρο Στουρνάρη δεν αναφέρομαι αυστηρά και μόνο σε αυτόν τον δρόμο. Πολύ καλά και ενημερωμένα μαγαζιά βρισκόνταν πολύ κοντά και συνέβαλαν και αυτά στον μύθο. Από αυτά που πρόλαβα ήταν και το MICROLAND στη γωνία Στουρνάρη και Μπότση.

Και εδώ ήταν κάποτε το MICROLAND.



Άλλο ένα κατάστημα που θυμάμαι είναι η Γραμμή Computers ψηλά στην Στουρνάρη στο νοούμερο 9, πολύ κοντά στην πλατεία των Εξαρχείων. Πολλοί πήραν από εδώ το πρώτο τους PC, ενώ και κάποιοι άλλοι την πρώτη τους Amiga. Στα περιοδικά του χώρου έβρισκες πάντα την διαφήμιση τους και αν θυμάμαι καλά, έμεινε και αυτό το μαγαζί ανοικτό αρκετά χρόνια, ενώ κάποιοι λένε ότι είχαν και από τις καλύτερες τιμές στην αγορά. Το μαγαζί αυτό, όντως είχε πολύ κίνηση και ακόμα θυμάμαι με τον κολλητό μου τον Γιώργο, να ανεβοκατεβαίνουμε με το λεωφορείο πηγαίνοντας το PC του εκεί για επισκευή. Θυμάμαι χαρακτηριστικά ότι το τεχνικό του τμήμα ήταν στον πάνω ημιό-όροφο του μαγαζιού, ο οποίος ήταν εσωτερικός και φαινόταν από το ισόγειο. Εποχή Windows 95. Σήμερα στην ίδια θέση υπάρχει μαγαζί γεμίσματος Toner και Μελανιών.

Θυμάμαι επίσης ως στέκι το TRANSPUTER στη Στουρνάρη, λίγο πριν την πλατεία Εξαρχείων για αντιγραφές παιχνιδιών κυρίως. Προς το τέλος του 1990 πρώτα αντέγραφε ο κόσμος αυτό που ήθελε και μετά για καφεδάκι στην πλατεία Εξαρχείων μιλώντας για κουτιά, ψήκτρες και overclocking με το USER ανοικτό στο τραπεζάκι! Φυσικά η όμορφη σερβιτόρα στα καφέ στραβωμουτσούνιαζε που κανείς δεν της έδινε σημασία. Η "γκόμενα" ήταν αυστηρά το PC ή το αντιγραφμένο παιχνίδι.

Από την Πατησίων μέχρι την Κάννιγος, από την Τζορτζ μέχρι την Ιπποκράτους σαν τα μανιτάρια τα μαγαζιά.

Αναφορικά θα πω μερικά που ίσως να μην τα έχω επισκεφθεί, αλλά σίγουρα μεγάλωσαν τους πιο παλιούς μύστες της Στουρνάρη. Μια γενιά τεχνολογίας λοιπόν που δεν την πρόλαβα, αλλά θέλω πολύ να την περιγράψω έστω και ονομαστικά.

Ένα από αυτά είναι το Computer Shop του 1984 στον αριθμό 47 της Στουρνάρα. Ειδικευόμενο στα service των home micros, ενώ έβρισκες ελληνικά προγράμματα και περιοδικά του χώρου.

Πολύ γνωστός ήταν Ο "Αξαρλής ΑΕ" στην Ακαδημίας 96-98 που έφερνε BBC και Acorn. Η Ελενη Κουνάνη Computers στην Στουρνάρη 20. Εκεί που βρίσκεται το φωτοτυπάδικο Copycat σήμερα.

Για τους πιο παλιούς μύστες, το Computer Club Shop Στουρνάρα και Σουλτάνη. Ήταν σε ένα μικρό χώρο που έφερνε βιβλία για υπολογιστές ακόμα και γραμμένα στα ελληνικά και παρουσίαζε κλώνους του Sinclair, ZX Spectrum.

Επίσης το τεράστιο σε έκταση Microbytes στην Στουρνάρα 16 που άνοιξε το 1983. Είχε μέχρι και έπιπλα γραφείου για υπολογιστές και ξενόγλωσσα βιβλία προγραμματισμού.



Το κατάστημα Microbytes εν λειτουργία τότε.



Εξίσου παλιό αλλά αξιομνημόνευτο ACC Athens Computer Center, που άνοιξε τον Μάιο του 1982 επί της Σολωμού 26. Μέχρι το 1983 είχε όλες τις γνωστές μάρκες των τότε μηχανημάτων Sinclair, Amstrad, Commodore, BBC, New Brain, Oric, IBM PC όλα έκαναν παρέλαση από την εντυπωσιακή του βιτρίνα. Έχω διαβάσει ότι θεωρείται το παλαιότερο Computer Shop της περιοχής.

Το ACC το παλαιότερο καταστήματα με computers.



Η συζήτηση δεν τελειώνει ποτέ για την Στουρνάρη. Με τις ώρες μπορούμε να λέμε ιστορίες γέλιου αλλά και δημιουργικότητας, που ήταν πολύ βασικά στοιχεία για να μείνει η περιοχή αθάνατη. Μην είστε νοσταλγικοί εσείς που το διαβάζετε στο RETROID. Σήμερα να πάρετε τον κολλητό σας και να περπατήσετε στους δρόμους της. Ακόμα υπάρχουν ελάχιστα μικρά μαγαζιά που αξίζουν την προσοχή σας.

Τα λέμε εκεί το Σάββατο πρωί λοιπόν. Να πιούμε και καφεδάκι στην πλατεία μετά.

υγ1. Τι περιείχε η προσφορά στις 9/6/1999; Επεξεργαστή Celeron 366 PPGA, ATX MIDI, 64MB στα 100Mhz 4.3 GB Seagate σκληρό και MO/BO QDI Brilliant Floppy 1.44, με οθόνη CRT 17inches Nokia με ενσωματωμένα ηχεία και φυσικά την κάρτα γραφικών Viper 550 με το chip Riva TNT. Τελική τιμή καλύτερης προσφοράς το Computer Alfa στα 372.000 δρχ με ΦΠΑ. Φυσικά τα Windows 98SE σπασμένα και δεν τα πλήρωσα. Τα εγκαταστήσαμε με έναν φίλο φτιάχνοντας και την αλησμόνητη δισκέτα εκκίνησης!

Η παραγγελία με το παραπάνω hardware.



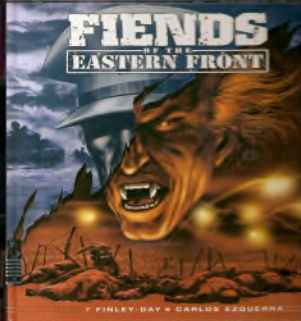
Είπαμε...Στουρνάρα = Βαριά βιομηχανία πληροφορικών.!

υγ2. Γουστάρω υστερόγραφα. Τα "κόλλησα" από το USER και το Pixel.

## Μια δεύτερη άποψη από τον telonio

Τι να προτογράψει κανείς για τα καταστήματα που υπήρχαν στην Στουρνάρη; Αν και οι επισκέψεις μου στο κέντρο της Αθήνας δεν ήταν και τόσο συχνές, λόγω απόστασης και τοπικής διαθέσιμης αγοράς, ως λίγο μεγαλύτερος, πρόλαβα όλα τα καταστήματα που αναφέρει ο φίλος Κώστας. Θυμάμαι να χαζεύω την βιτρίνα του Micropolis και του Εγκέφαλου. Στον Amstrad 6128, αλλά και στην Amiga 500, έψαχνα να αγοράσω κάποιο παιχνίδι. Τότε που αγοράζες ένα γνήσιο παιχνίδι μια φορά στο τόσο (είχαμε τρελαθεί στις αντιγραφές). Πλέον, σε κάθε επίσκεψή μου στην Στουρνάρη, αναπολώ το παρελθόν, τότε που στα μαγαζιά έλαμπαν οι νέοι 8 bit και 16 bit υπολογιστές με τα παιχνίδια τους.





# Τα τέρατα του Ανατολικού Μετώπου

Review: Κωνσταντίνος Κυρίμης

Τον Φεβρουάριο του 1980, κυκλοφόρησε το "Fiends of the Eastern Front", μια πραγματικά ξεχωριστή ιστορία κόμικ. Επρόκειτο περί εξαιρετικής μίξης στοιχείων πολεμικού κόμικ, ιστορικού graphic novel και κόμικ τρόμου. Τα μυαλά πίσω από αυτό το εγχείρημα, ήταν ο βρετανός Gerry Finlay Day στο σενάριο και ο Ισπανός Carlos Ezquerra (περισσότερο γνωστός από άλλα θρυλικά κόμικ όπως Judge Dredd, Strontium Dog, Major Easy, κ.α.) στα σχέδια.

Δημοσιεύτηκε αρχικά, τον ίδιο χρόνο στο βρετανικό περιοδικό "2000 AD" (σε 10 συνέχειες) ενώ δύο χρόνια αργότερα αναδημοσιεύτηκε στο "δικό μας" ΑΓΟΡΙ (υπό τον τίτλο "Τέρατα του μετώπου"). Στις μέρες μας, διατίθεται σε αρκετές εκδόσεις, η καλύτερη εκ των οποίων είναι η hardcover έκδοση του πωλείται από το "www.2000adonline.com".



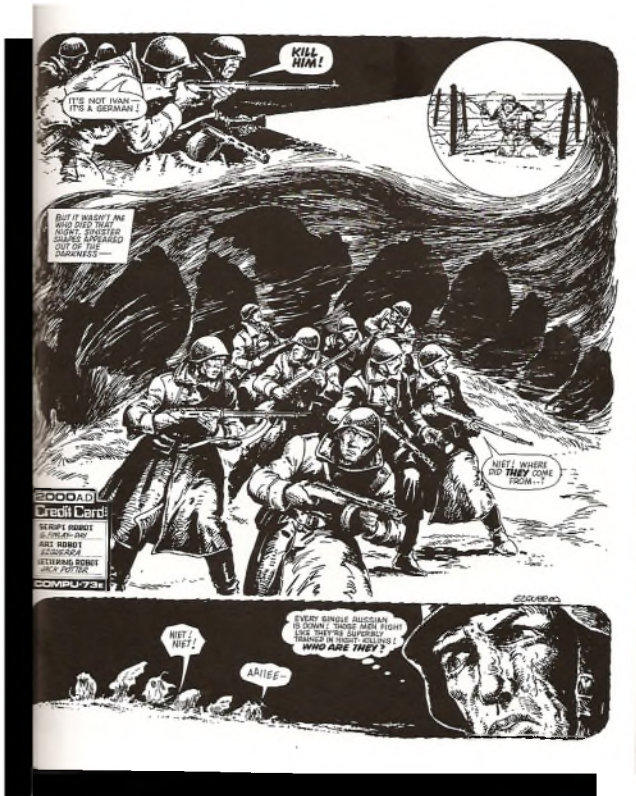
Οι Γερμανοί νοιώθουν μεγάλη ανακούφιση που τόσο αξιόμαχοι σύμμαχοι, πολεμούν μαζί τους. Όμως, μια σειρά από γεγονότα, θα βάλουν σε υποψίες το Γερμανό στρατιώτη που αφηγείται την ιστορία. Γιατί οι Ρουμάνοι έχουν ως σύμβολο-μονάδας τη νυχτερίδα ; Γιατί πολεμάνε μόνο νύχτα και τη μέρα είναι άφαντοι ; Τι δουλειά έχουν φέρετρα, μεταξύ των προμηθειών τους ; Για ποιο λόγο όλοι οι σκοτωμένοι Ρώσοι, βρίσκονται χλωμοί, στραγγισμένοι από αίμα ; Η απάντηση δεν αργεί να έρθει (οι συγκεκριμένοι Ρουμάνοι είναι ένα στρατιωτικό σώμα .. βρικολάκων). Ο πρωταγωνιστής ασφαλώς ανησυχεί, αλλά όσο οι βρικόλακες είναι σύμμαχοι, αποφασίζει να αδρανήσει και να απολαύσει την προστασία τους, στο δύσκολο ανατολικό μέτωπο. Όμως, το 1944, τόσο αυτός, όσο και η μονάδα των Ρουμάνων, πληροφορούνται ότι η Ρουμανία άλλαξε "πλευρά" και πλέον θα πολεμάει στο πλευρό των Συμμάχων, εναντίον των Γερμανών. Έτσι, ο ήρωας της ιστορίας, αναγκάζεται να τους

Σύμφωνα με το σενάριο, κατά τη διάρκεια μια σύγχρονης οικοδομικής ανασκαφής, μέσα σε ένα ξεχασμένο τούνελ, αποκαλύπτεται το πτώμα ενός Γερμανού στρατιώτη του Β' ΠΠ, με άθικτο το ημερολόγιό του. Οι άνθρωποι που ανακαλύπτουν το πτώμα, ξεκινάνε να διαβάζουν το ημερολόγιο, που μεταφέρει την ιστορία στο 1941, στις απαρχές της επιχείρησης Μπαρμπαρόσα (γερμανική εισβολή στη

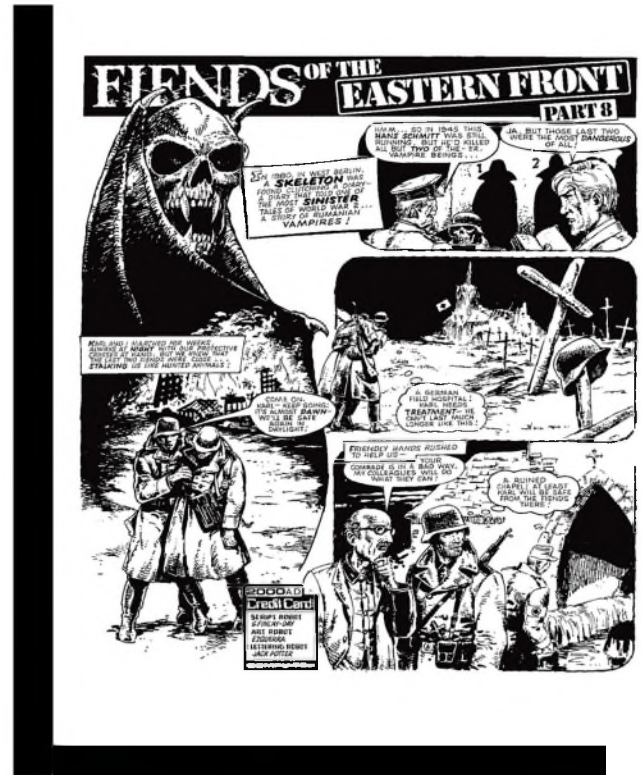


αντιμετωπίσει. Το τέλος της ιστορίας περιλαμβάνει και μια ανατροπή-πλοκής, την οποία θα σας αφήσουμε να ανακαλύψετε μόνοι σας.

Η ανάγνωση του συγκεκριμένου κόμικ είναι πραγματικά συναρπαστική και απολαυστική. Όποιος το έχει σε βιβλίο, είναι 99% σίγουρο ότι θα το διαβάσει όλο μονομιάς. Αν και ο αναγνώστης, σύντομα καταλαβαίνει τι συμβαίνει, το ενδιαφέρον κρατιέται αμείωτο, μέχρι την τελευταία σελίδα (κυριολεκτικά). Ξεχωρίζει η σκηνή στην οποία οι βρικόλακες αντιμετωπίζουν μια επίθεση Ρώσων αλεξιπτωτιστών, με έναν πρωτότυπο (αλλά και αποτελεσματικό) τρόπο.



Τέλος, θίγεται το θέμα των κρατών, τα οποία άλλαζαν πλευρές με μεγάλη ευκολία, αναλόγως με το υπέρ ποιου έγερνε η πλάστιγγα του πολέμου.



Εν ολίγοις, το Fiends of the Eastern Front, είναι ένα κλασσικό κόμικ, το οποίο αξίζει να αναζητήσετε, να διαβάσετε και να έχετε στη συλλογή σας. Ειδικά οι λάτρεις της στρατιωτικής ιστορίας και του τρόμου (όπως ο γράφων) θα το λατρεύσουν.

Η ιδιαιτερότητα του κόμικ, έγκειται σε δύο σημεία. Αφενός, σε μια εποχή κατά την οποία οι Γερμανοί στρατιώτες του Β' ΠΠ αντιμετωπίζονταν στα κόμικ ως καρικατούρες, στη συγκεκριμένη ιστορία, αντιμετωπίζονται από μια εντελώς διαφορετική σκοπιά. Αφετέρου, η ιστορία θίγει μια σειρά από λιγότερο-γνωστές πτυχές του Β' ΠΠ, οι οποίες μέχρι και σήμερα αποτελούν ταμπού. Συγκεκριμένα θίγεται το γεγονός ότι κατά την εισβολή στη Ρωσία, οι Γερμανοί πλαισιώθηκαν από πάρα πολλά ακόμα εθνότητες (Ισπανοί, Ιταλοί, Ρουμάνοι, Ούγγροι, κ.α.). Παράλληλα υπάρχουν αναφορές και σε σοβιετικούς (π.χ. Κοζάκοι) που πολέμησαν και αυτοί στο πλευρό της Γερμανίας, εναντίον των μπολσεβίκων συμπατριωτών τους, εθελοντικά, στο πλαίσιο μιας αντικομμουνιστικής σταυροφορίας.







# The people under the stairs

Producer: Wes Craven  
Run time: 102'

Year: 1991  
Review: telonio

Ο 13χρονος Poindexter Williams, η μεγαλύτερη αδελφή του και η μάνα τους, ζουν σε μια φτωχογειτονιά του Los Angeles. Οι οικογένειά τους είναι σε πολύ άσχημη οικονομική κατάσταση, καθώς ρευστό δεν υπάρχει ούτε για τα βασικά και δυστυχώς ο άκαρδος ιδιοκτήτης του σπιτιού τους κάνει έξωση. Επιπλέον, η μάνα τους αντιμετωπίζει σοβαρό πρόβλημα υγείας και έτσι ο μικρός δικαιολογημένα είναι σε απόγνωση. Ένας φίλος της αδελφής του, ο Leroy, ο οποίος μαζί με έναν φίλο του είναι εξπέρ στις κλοπές, πείθει τον μικρό Williams, που αποκαλεί fool (ανόητο), να εισβάλει στο σπίτι του ιδιοκτήτη. Αυτό θα ήταν εύκολο κατά τα λεγόμενα του Leroy λόγω του μικρού μεγέθους του Williams. Εν τω μεταξύ, ο ιδιοκτήτης του σπιτιού είναι αυτός που πρόκειται να βγάλει στον δρόμο την οικογένεια. Ο Leroy αναφέρει πως ακούγεται πως μέσα στο σπίτι του ιδιοκτήτη υπάρχει μια κρύπτη χρυσών νομισμάτων, που θα λύσει το πρόβλημα της οικογένειας για πάντα. Ο αφελής Williams δέχεται την πρόταση του Leroy, παρά τις έντονες αντιδράσεις της αδελφής του.

Καθώς το ζευγάρι είναι απόλυτα επιθετικό προς αυτούς και έντρομοι θα ανακαλύψουν επίσης και κάποιους άλλα μυστήρια νεαρά άτομα που ζουν μέσα στους τοίχους του σπιτιού.

Η ταινία υποτίθεται πως ανήκει στην κατηγορία τρόμου και θα συμφωνήσω εν μέρει με αυτό. Παρόλα αυτά, περιέχει και κάνα δυο αστείες σκηνές, αλλά έχει και δυο-τρεις σκηνές gore που δεν είναι ακραίες σκηνές splatter (όπως θα περιμένετε αρκετοί). Τουλάχιστον δεν είναι περισσότερο τρομακτική από μια συνηθισμένη τωρινή ανάλογη ταινία. Πάντως έχει σκηνές που χωρίς να χαρακτηρίζονται και απόλυτα τρομακτικές, μπορεί να ταραξουν τον άπειρο θεατή. Οι πιο μυημένοι απλά θα το βρουν αρκετά ενδιαφέρον και θα περάσουν ευχάριστα. Η ατμόσφαιρα πανικού, που δημιουργείται μέσα στο σπίτι από τους χαρακτήρες και τις ομολογούμενες περίεργες καταστάσεις που ζουν, είναι πειστική, αλλά και αρκετά απίθανη και θα προκαλέσει ενδιαφέρον και αγωνία στον θεατή.



Το σπίτι του ιδιοκτήτη είναι ένα παλιό μεγάλο σπίτι, που όπως θα ανακαλύψουν είναι ένα πραγματικό φρούριο από όλες τις απόψεις. Οι Robensons, οι ιδιοκτήτες είναι ένα περίεργο ζευγάρι (που αυτοαποκαλούνται μαμά και μπαμπάς) και έχουν και μια κόρη (την Alice) που κρατάνε κλειστή μέσα στο δωμάτιο της. Όπως θα ανακαλύψουν ο Williams και η παρέα του, το σπίτι κρύβει πολύ καλά ένα σκοτεινό μυστικό.



Η ηθοποιία των χαρακτήρων είναι αρκετά καλή αναφορικά με το περίεργο σενάριο. Ο μικρός Brandon παίζει αρκετά πειστικά τον δύσκολο ρόλο του και κινείται αρκετά ευέλικτα μέσα από αυτόν. Η επίσης μικρή Alice, από την άλλη πλευρά, δεν τα πάει και άσχημα, όμως ο ρόλος της δεν έχει και πολλούς διαλόγους έτσι και αλλιώς σε σύγκριση με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Χωρίς αμφιβολία, την ταινία κρατάει το ιδιαίτερο και διεστραμμένο ζευγάρι, που δίνει ένα εξαιρετικό θεατρικό ρεσιτάλ τρέλας και καταστροφής μέσα σε αυτήν. Και οι δυο παίζουν έξοχα τους παρανοϊκούς ρόλους τους και ουσιαστικά αυτοί οι δυο είναι που κρατάνε το υψηλό επίπεδο της ταινίας.



Η ταινία έχει την σφραγίδα του Wes Craven από το πρώτο λεπτό και το μυστήριο απλώνεται στρωτά, μέχρι να καταλάβει ο θεατής, πως τα περίεργα και τρομακτικά παιδιά που ζουν κάτω από τις σκάλες, είναι ουσιαστικά τα πραγματικά θύματα. Από εκεί και πέρα, είναι θέμα πως οι πρωταγωνιστές θα καταφέρουν να βγουν έξω από το σπίτι, που είναι κυριολεκτικά κλειδωμένο σαν φρούριο. Δυστυχώς για εμάς, δεν βγαίνουν εδώ και αρκετά χρόνια ανάλογες ταινίες. Βέβαια, δεν θα ήταν δυνατό να βγουν και για λόγους ρατσισμού πλέον, που φυσικά τότε δεν υπήρχαν τέτοια θέματα στον κινηματογράφο. Καλύτερα όμως να μην σταθούμε σε αυτό το θέμα. Θυμάμαι είχα δει την ταινία σε VHS που είχα νοικιάσει από το τοπικό video club της περιοχής. Μου άρεσε πολύ και αν δεν κάνω λάθος, πρέπει να την πρόβαλε επίσης μια νύχτα, κάποιο κανάλι της τηλεόρασης τότε. Για το τελευταίο δεν παίρνω και όρκο.



Εκείνη την εποχή, είχε ανάμικτες κριτικές. Οι μισοί κριτικοί το επαίνεσαν και οι άλλοι το έθαψαν κυριολεκτικά. Δεν μου κάνει καθόλου εντύπωση. Αφού πάντα όποια κριτική και αν διάβαζα και για οποιαδήποτε ταινία, πάντα διαφωνούσα κάθετα με την άποψη του εκάστοτε κριτή. Γενικά η ταινία έχει πέσει στη αφάνεια και πολλοί fan του είδους ελάχιστοι την θυμούνται και την μνημονεύουν ακόμη.

Κακώς βέβαια γιατί είναι μια ταινία που διατηρεί το σασπένς στον θεατή και έχει αρκετή δράση το σενάριο. Στον κινηματογράφο τότε έκανε πολύ καλές εισπράξεις, που ξεπερνούσαν κατά πολύ το budget του προϋπολογισμού. Συγκεκριμένα, η ταινία κόστισε περίπου 6 εκατομμύρια δολάρια και έβγαλε περίπου 31.4 εκατομμύρια στο box office. Καθόλου άσχημα.

Σύμφωνα με τον σκηνοθέτη, η ιστορία της ταινίας ήταν εμπνευσμένη από μια πραγματική είδηση του 1978. Η υπόθεση αφορούσε δυο αφροαμερικάνους διαρρήκτες που εισέβαλαν σε ένα σπίτι στο Los Angeles και τους έπιασε η αστυνομία. Όμως η αστυνομία ανακάλυψε ένα ζευγάρι παιδιών, που ζούσαν κλειδωμένα από τον γονέα τους σε ένα υπόγειο.

Λίγο μετά το 2000 ο Wes Craven ήθελε να κάνει ένα remake της ταινίας με πολύ υψηλότερο budget. Ήθελε επίσης να κάνει και ένα remake της ταινίας Shocker. Τα χρόνια όμως περνούσαν και το 2015 δυστυχώς πέθανε.

Ο Wes Craven επέλεξε την Wendy Robie και τον Everett McGill για να παίξουν τους ρόλους της μαμάς και του μπαμπά. Το αποφάσισε ενώ τους είχε δει να παίζουν το αντρόγυνο στην τηλεοπτική σειρά Twin Peaks του 1990.

Η Alice στην ταινία είναι 12 ετών, ενώ η ηθοποιός Alison Joy Courtenay, που την υποδύθηκε τότε ήταν 17 ετών. Επίσης τον Roach τον υποδύθηκε ο ηθοποιός Sean Whalen, που στην ταινία είναι 15 ετών, ενώ ήταν 27 ετών. Η μαγεία του κινηματογράφου.

Η ταινία The people under the stairs είναι μια διασκεδαστική ταινία αν σας αρέσουν οι ταινίες οι ελαφριές ταινίες τρόμου. Πάντως προτείνεται και για τους πιο σκληροπυρηνικούς, αφού είναι βέβαιο πως θα την ευχαριστηθούν.

#### CAST

Brandon Quintin Adams as Fool  
Everett McGill as Man  
Wendy Robie as Woman  
A.J. Langer as Alice  
Ving Rhames as Leroy  
Sean Whalen as Roach  
Bill Cobbs as Grandpa Booker  
Kelly Jo Minter as Ruby Williams  
Jeremy Roberts as Spencer  
Conni Marie Brazelton as Mary  
Josh Coxx as Young Cop  
John Hostetter as Veteran Cop  
John Mahon as Police Sergeant  
Yan Birch as Stairmaster

Universal Pictures - 1 November 1991



# CONSOLE CLUB

## ΒΛΑΧΟΚΕΡΑΣΙΑΣ

Καρα τεκα sub zeros Παντελής  
220168423 Κατσαντώτη 13 εντός στοάς

Σε εμάς θα βρείτε  
το πρωτοποριακό  
Joystick FATMAN



Ενοικιάσεις  
Sega Megadrive  
Super Nes  
Honda C50  
Yamaha Mate

Τμήμα αντιγραφών  
cartidge



# NEO GEO ΑΕΒΕ