

RETROID

Τεύχος 2
Απρίλιος 2022

Cannon fodder
Terminator
Prince of Persia
Pit fighter
Ghosts'n'Goblins
Into the eagles nest
Stunt car racer



Ανακατασκευή καμπίνας
Daytona USA

Συνέντευξη του θρυλικού
συντάκτη Shadowcaster

Τα ουφάδικα της Στουρνάρη
Κώστας "The Punisher"

Αφιέρωμα: 3D FPS Amiga games



Το **RETROID** ψάχνει αρθρογράφους

*Έχετε εκπληρωμένες στρατιωτικές υποχρεώσεις;
Πανηγυρίσατε στο eurobasket το 1987;
Γνωρίζετε ποιός είναι ο Hulk Hogan;
Έχετε τερματίσει το Double Dragon;*

*Αν στις παραπάνω ερωτήσεις απαντήσατε ναι
και θέλετε να γράψετε ένα άρθρο για το επόμενο
τεύχος, τότε επικοινωνήστε μαζί μου στο
telonio9@gmail.com*

Nα 'μαστε λοιπόν και με το δεύτερο τεύχος του Retroid. 65 σελίδες αυτή τη φορά έναντι 54 του προηγούμενου. Αυτή τη φορά δεν θα σας κουράσω με το τι θα βρείτε στις υπόλοιπες σελίδες του περιοδικού, αλλά θα σας παρουσιάσω εν συντομία τους μάχιμους αρθρογράφους. Οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους όσους συνέβαλαν και σε αυτό το τεύχος για την ολοκλήρωσή του.

Ο Κώστας "The Punisher" είναι μια διαταραγμένη προσωπικότητα. Πράγμα που φαίνεται και από τα γραπτά του στο περιοδικό. Μεγάλωσε μεταξύ της θύρας 13, της Στουρνάρη και των γύρω περιοχών. Περνούσε τα παιδικά του χρόνια σε Arcades και Amiga δικά. Μεγάλος οπαδός των 8 και 16bit μηχανημάτων, λάτρης της σκοτεινής θέας Elvira και υποστηρικτής επαναστατικών οργανώσεων για την επαναφορά της Amiga. Venceremos amigos!

Ο Alucard ως ένας νέος Van Helsing έχει ορκιστεί να βρει και να εξοντώσει το βαμπίρ που περιφέρεται στα δυτικά προάστια. Από μικρός έβλεπε όλες τις VHS ταινίες με βρικολάκες. Έμαθε όλα τα κόλπα και τις μεθόδους για να αντιμετωπίσει έναν βρικολάκα. Συνήθως στο περιοδικό γράφει για παιχνίδια τρόμου με ελάχιστες εξαιρέσεις.

Ο Omenforever γεννήθηκε στην Κιμμέρια (κατά τη διάρκεια μάχης) και σήμερα κατοικοεδρεύει στον Τάρταρο. Ως νεανίας ξυλοκοπήθηκε, λοιδορήθηκε, και χλευάστηκε. Όμως, η επί σειρά ετών δοκιμασία στον Τροχό του Πόνου τον οδήγησε στη βαθύτερη κατανόηση του «Αινίγματος του Ατσαλιού». Έκτοτε, πολλές περιπέτειες και αναζητήσεις έλαβαν χώρα στον βίο του. Υπάρχει όμως ακόμα μπροστά του η τελική πρόκληση: Το να γνωρίσει από κοντά τον ANTIMAXO που, εν έτει 2009, άφησε το ένα και μοναδικό μήνυμά του στο Retromaniax και το οποίο ήταν το εξής: «Έχω και εγώ καμιά πεννηταριά παλιά τεύχη του Κόναν που με βοήθησαν να γίνω ο άνδρας που είμαι σήμερα.»

Ο Κωνσταντίνος Κυρίμης γεννήθηκε και κατοικεί στον Πειραιά. Ως νεαρός, εκτέθηκε σε συγκεκριμένες γερμανικές ταινίες, γεγονός που τραυμάτισε την προσωπική του αίσθηση του ωραίου, κάτι που αντανakλάται και στα θέματα, με τα οποία καταπιάνεται στο Retroid. Αυτοπεριγράφεται ως λάτρης της μέντας και της Σίας Λιαροπούλου.

Ο Johny Cage είναι τρελός Amigas και έχει μόνο έναν στόχο. Να δημιουργήσει την απόλυτη Amiga 500 με όλα τα addons που έχουν βγει στην αγορά. Επίσης είναι και αυτός μεγαλωμένος με τα Arcades και τους έχει ιδιαίτερη αδυναμία. Λάτρης επίσης του γκολφ με ίνδαλμά του τον μέγιστο Alice Cooper.

Ο Σπύρος "dkssprs" μεγάλωσε με το joystick Pacman του Ανερούση. Είχε ορκιστεί μικρός πως κάποια στιγμή θα έφτιαχνε μόνος του ένα ίδιο και καλύτερο. Διαθέτει την μεγαλύτερη συλλογή joystick σε όλον τον πλανήτη. Κατάφερε ακόμη να βρει και joystick για την συλλογή του από την Αφρική.

Ο Chris "Pain" είναι ένα μυστήριο τρένο. Δεν τον έχει συναντήσει ποτέ κανείς και δεν γνωρίζουμε πληροφορίες για την ύπαρξή του. Φημολογείται έντονα πως είναι πλάσμα μιας άλλης διάστασης.

Εγώ σαν telonio διαμένω στο Caramoon, καλεσμένος πριν πολλά χρόνια από τον Maletoth. Πίνω κόκκινο κρασί με κοκάλινη κούπα από Edgier και κοιτώ το αέναο και ζοφερό ηλιοβασίλεμα που πέφτει επάνω στους σκοτεινούς λόφους του Duair. Χαϊδεύω ένα Dryad που έχω σαν pet και ταυτόχρονα έχω την εντύπωση πως βγάζω online και ένα περιοδικό...

telonio

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 4-5 Ghosts'n'Goblins Commodore 64 Alucard
- 6-7 Operation Wolf Spectrum ZX telonio
- 8 Stunt Car Racer Amstrad 6128 Κώστας "The Punisher"
- 9 Prince of Persia Amstrad 6128 Κώστας "The Punisher"
- 10-11 Into the eagles nest Commodore 64 Alucard
- 12-14 Terminator NES Dksprss
- 15-16 Pit Fighter Gameboy Κώστας "The Punisher"
- 17-18 Cannon Fodder Amiga 500 Johny Cage
- 19-20 UGH! Amiga 500 telonio
- 22-26 It came from the desert Amiga 500 telonio
- 27-30 Amiga 3D FPS games telonio
- 31 Παρουσίαση Zapstick Joystick Dksprss
- 32-41 Ανακατασκευή Sega Daytona USA telonio
- 43-44 Fat Gary News telonio
- 45 -49 Τα ουφάδικα της Στουρνάρη Κώστας "The Punisher"
- 50 Mordor The depths of Dejenol PC Chriis Pain
- 51-52 Συνέντευξη του συντάκτη Shadowcaster από το USER Omenforever
- 53-57 Τα ρετρό κουτάτα παιχνίδια μου Η συνέχεια Omenforever
- 58-60 Το σύγχρονο gaming σήμερα telonio
- 61-62 Ελληνικά φανζίν τρόμου 1980-1990 Κωνσταντίνος Κυρίμης
- 63-64 Ταινία "Ο τελευταίος αστρομαχητής" telonio

GHOST'N GOBLINS

Publisher: Capcom
Platform: Commodore 64

Year: 1989
Review: Alucard

Έρετε τι θυμάμαι περισσότερο στον Commodore 64 από το συγκεκριμένο παιχνίδι; Πού να ξέρετε... Τί ρωτάω τώρα κι εγώ...

Θα σας πω πάντως όπως και να έχει. Την υπέροχη μουσική επένδυση του παιχνιδιού δοσμένη από τον Tim Follin. Η μίξη του τρομακτικού, του μυστηριώδους και συνάμα χαρούμενου μουσικού θέματος δημιούργησε για τους ανθρώπους που μεγάλωσαν τη δεκαετία του '80, ένα νοσταλγικό αριστούργημα. Θα πούμε όμως περισσότερα για το μουσικό θέμα του παιχνιδιού λίγο αργότερα.

Ας πάμε λίγο πίσω στο παρελθόν και συγκεκριμένα λίγο μετά από την κυκλοφορία ενός από τα καλύτερα παιχνίδια για τον Commodore 64 κι εν γένει για τους 8-bit υπολογιστές (λέγε με Ghosts 'n Goblins - 1986). Καθώς είχε έρθει η ώρα για το 2ο μέρος του, κι ενώ η προσμονή όλων είχε χτυπήσει κόκκινο, τη χρονιά 1989 η US Gold ανέλαβε τη μεταφορά του Ghouls 'n Ghosts από τα arcades στους home υπολογιστές.

Σενάριο

Θυμάστε την Πριγκίπισσα Hus; Ποια είναι αυτή; Μα φυσικά η Πριγκίπισσα που διασώσαμε στον προκάτοχο Ghosts 'n Goblins. Ε, λοιπόν πάλι προβλήματα δημιουργήθηκαν. Φαίνεται ότι η αγαπημένη μας είναι επιρρεπής στις απαγωγές από δαίμονες και άλλα απέθαντα πλάσματα οπότε θα πρέπει για μια ακόμη φορά να εκτελέσουμε το καθήκον μας και να τη σώσουμε. Αναλαμβάνουμε τον ρόλο του ιππότη Arthur, φοράμε την πανοπλία μας κι αφού εξοπλιστούμε με τα γνωστά από το πρώτο μέρος ακόντια, ξεκινούμε από το νεκροταφείο προς το κάστρο του δαίμονα Astaroth όπου η Princess Hus κρατείται σε ομηρία.

Προκειμένου να φθάσουμε στον προορισμό μας θα περάσουμε μέσα από αλλόκοτες περιοχές και φρικιαστικά...

τοπία σε ένα παιχνίδι συνδυασμού side-scrolling platform με μερικά στοιχεία beat 'em up. Θα διασχίσουμε συνολικά πέντε πίστες γεμάτες θανατηφόρες παγίδες και τρομακτικά τέρατα τα οποία θα επιχειρήσουν να μας σταματήσουν από το να προσεγγίσουμε το κάστρο του δαίμονα, ενώ στο τέλος κάθε level μας περιμένει ο τελικός μεγάλος κακός.



Player 1 2750
Time 1:42

«Δεν φταίω εγώ ρε φίλε για το κεφάλι σου, βρες τα με το αφεντικό σου στο κάστρο».

Γύπες, σκελετοί με δρεπάνια, ανθρωπόμορφα γουρούνια, τεράστια έντομα, φτερωτοί δαίμονες και γιγαντιαίοι απέθαντοι ιππότες είναι μόνο μερικοί από τους αντιπάλους που θα χρειαστεί να περάσουμε πάνω από το (ήδη) πτώμα τους για να προχωρήσουμε στα ενδότερα κάθε πίστας. Ευτυχώς στην πορεία μας θα συναντήσουμε και κάποιες βοήθειες οι οποίες εντοπίζονται είτε μέσα σε σεντούκια είτε σε καλάθια τα οποία κουβαλούν ορισμένοι εχθροί στην πλάτη τους. Οι βοήθειες αυτές μπορούν να είναι όπλα όπως:

- μαχαίρια (μεγαλύτερη εμβέλεια και ταχύτερη εκτόξευση),
- αστεράκια (πιάνουν μεγαλύτερο χώρο στην οθόνη και βρίσκουν ευκολότερα τους εχθρούς),
- φωτιές (γνωστές - άχρηστες από το πρώτο μέρος με μικρή εμβέλεια),
- τσεκούρια (εκτοξεύονται με κλίση προς τα πάνω, χρήσιμα σε ορισμένες πίστες),

Ενώ σε άλλες περιπτώσεις εμφανίζονται πανοπλίες και power-ups τα οποία ενεργοποιούνται κρατώντας το fire πατημένο χαρακτήρας μας ανάλογα το power up, εκτοξεύει δύο ακτίνες ενέργειας οριζόντια και κάθετα εξολοθρεύοντας οτιδήποτε βρεθεί μπροστά τους ή εκτοξεύει διαγώνια βολές οι οποίες έχουν το ίδιο αποτέλεσμα για τους αντιπάλους που θα βρεθούν στην πορεία τους.



Player 1 3500
Time 2:49

Άρχισε να βρέχει. «Πανοπλία και ζακέτα να πάρεις...».



Το Ghouls 'n Ghosts γενικά μοιάζει αρκετά με τον προκάτοχό του. Έτσι, αποτελεί άλλο ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι το οποίο προκαλεί και πεισμώνει τον παίκτη για να δοκιμάζει συνεχώς «άλλη μία φορά» πριν σηκωθεί από την καρέκλα. Ο χειρισμός του sprite μας είναι σχετικά γρήγορος και ανταποκρίνεται με σχετική ακρίβεια στις κινήσεις του joystick. Τα όπλα μπορούν να εκτοξεύονται σε διάφορες διευθύνσεις ενώ ο χαρακτήρας μας μπορεί επιπλέον να σκύβει και να πραγματοποιεί αρκετά ψηλά άλματα εκτοξεύοντας ταυτόχρονα τα όπλα του.

Όπως και στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας μας ξεκινά φορώντας πανοπλία την οποία όμως χάνει πολύ εύκολα σε περίπτωση επαφής με αντίπαλο ή με τα πυρά που εκτοξεύονται εναντίον μας. Το ότι στη συνέχεια μένουμε με το... σώβρακο σε ένα τόσο εχθρικό περιβάλλον μάλλον δεν είναι το ιδανικότερο. Κατά τα λοιπά, κάθε πίστα πρέπει να ολοκληρώνεται σε ορισμένο χρόνο, ο οποίος πάντως είναι αρκετός. Συνολικά πρόκειται για ένα μάλλον δύσκολο παιχνίδι με κλιμακωτή ευτυχώς δυσκολία.



Ένα από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού.
Ένα λάθος και βρισκόμαστε στο κενό.

Γραφικά

Σε τεχνικό επίπεδο και συγκεκριμένα στον τομέα των γραφικών το Ghouls 'n Ghosts τα παίζει αρκετά καλά. Τα sprites είναι καλοσχηματισμένα (μικρή παραφωνία το sprite του δικού μας χαρακτήρα), ενώ ρέστα δίνει το background του παιχνιδιού. Πραγματικά ταιριαστό με το σενάριο του παιχνιδιού και ιδιαίτερα λεπτομερές. Το δάσος στην αρχή του Τέλος, το scrolling του παιχνιδιού είναι ομαλότατο και κινείται παράλληλα με τον χαρακτήρα μας, οριζόντια αλλά και κάθετα.



Έξοχος, τέλειος, υπέροχος, αριστούργημα! Όπως και το πρώτο μέρος (Ghosts 'n Goblins), έτσι και το μουσικό θέμα του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι ένα μελωδικό θαύμα. Από τους τίτλους αρχής του παιχνιδιού όπου ο ήχος του αέρα μας καλωσορίζει στο στοιχειωμένο δάσος έως την τελική πίστα στο κάστρο του Astaroth, το μουσικό θέμα είναι ο λόγος για τον οποίο θα παίζατε ξανά και ξανά το παιχνίδι έστω και μόνο για να ακούσετε σε επανάληψη την υπέροχη μουσική επένδυση. Είναι κάτι το οποίο προσωπικά με συντροφεύει και με μαγεύει κάθε φορά που το ακούω, ακόμη και σήμερα.



Κάθετο scrolling και το παιχνίδι θυμίζει shoot 'em up.

Γενικά

Συνολικά το Ghouls 'n Ghosts αποτελεί ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στον Commodore 64 και άξιο συνεχιστή του προκατόχου του. Οι προσδοκίες όσων περίμεναν μία ισάξια συνέχεια του πρώτου μέρους εκπληρώθηκαν και με το παραπάνω. Ίσως βέβαια να είμαι λίγο προκατειλημμένος καθώς τα horror-games αποτελούν το αγαπημένο μου είδος, αλλά έχω την εντύπωση πως όσοι θυμούνται με νοσταλγία τα παιχνίδια της δεκαετίας του '80 στους home υπολογιστές, θυμούνται σίγουρα με μεγάλο ενθουσιασμό και το Ghouls 'n Ghosts.

OPERATION WOLF

Publisher: Ocean
Platform: Spectrum ZX

Year: 1988
Review: telonio

Tο Operation Wolf ήταν ένα light gun arcade παιχνίδι, που είχε βγάλει η Taito το 1987. Ένα χρόνο αργότερα, το παιχνίδι μεταφέρθηκε από την Ocean σε όλους τους 8bit και 16bit home υπολογιστές της εποχής. Οι 8bit εκδόσεις μοιάζουν αρκετά μεταξύ τους σε γενικές γραμμές. Εδώ θα επικεντρωθούμε στην έκδοση του Spectrum, που μοιάζει να είναι αρκετά προσεγμένη σε αρκετούς τομείς.



Σενάριο

Όπως μας πληροφορεί η ίδια η Taito, το σενάριο είναι απλό, ο βασικός σκοπός σας είναι να καταφέρετε να ελευθερώσετε φυλακισμένους της ομάδας σας, εξουδετερώνοντας τους κακούς (το manual δεν αναφέρει εθνικότητα). Ο σκοπός αυτός επιτυγχάνεται μέσα από διάφορες αποστολές με διαφορετικό στόχο η κάθε μια, αλλά ουσιαστικά σε κάθε επίπεδο εφαρμόζεται την ίδια πρακτική. Δηλαδή πυροβολείτε και καταστρέφετε σχεδόν τα πάντα.

Gameplay

Με το joystick κινείτε τον στόχο στην οθόνη στοχεύοντας και πυροβολώντας τους κακούς που εμφανίζονται σε αυτή από κάθε πλευρά. Για την ακρίβεια, πρόκειται για έναν ολόκληρο εχθρικό στρατό, που είναι πλήρως εξοπλισμένος με πολεμικό υλικό. Έτσι βροχή πέφτουν προς εσάς και χωρίς έλεος σφαίρες, χειροβομβίδες ακόμη και πύραυλοι, με το που αρχίζει το παιχνίδι. Στοχεύστε γρήγορα και πυροβολήστε τους εχθρούς πριν σας προκαλέσουν μεγάλη ζημιά. Το παιχνίδι διαθέτει 6 επίπεδα με αυξανόμενη κλίμακα δυσκολίας. Ξεκινάτε με 7 γεμιστήρες για το πολυβόλο σας και 5 χειροβομβίδες. Οι εχθροί σας αποτελούνται από ομάδες απλού πεζικού, κομάντος, θωρακισμένα οχήματα, άρματα, ελικόπτερα και αλεξιπτωτιστές. Οι άντρες του πεζικού βγαίνουν εκτός παιχνιδιού εύκολα με μια σφαίρα. Όμως τα οχήματα εδάφους και τα εναέρια μέσα, θέλουν αρκετές σφαίρες για να

καταστραφούν. Βέβαια, μια χειροβομβίδα κάνει τα πράγματα πιο εύκολα και μπορεί να σας βγάλει γρήγορα από μια δύσκολη κατάσταση, αλλά είναι ιδιαίτερα περιορισμένες σε αριθμό. Επίσης μην ξεχνάτε, πως και οι σφαίρες είναι δυσεύρετες και καλό θα είναι να μην κάνετε αλόγιστη χρήση. Φυσικά στο δρόμο σας θα βρείτε γεμιστήρες και χειροβομβίδες για να ανανεώσετε τον οπλισμό σας. Πυροβολείτε σχεδόν τα πάντα, και οτιδήποτε είναι στρατιωτικό. Όμως μεγάλη προσοχή θα πρέπει να δώσετε στους αθώους και να μην τους πυροβολήσετε, γιατί σε αυτή την περίπτωση θα χάσετε ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της ενέργειάς σας.

Στην οθόνη θα κάνουν επίσης την παρουσία τους και διάφορα ζώα. Αν τους ρίξετε, συνήθως θα αφήσουν πίσω κάποιο χρήσιμο για εσάς αντικείμενο. Επίσης, πετάνε και πάπιες, που αν τις πυροβολήσετε τότε αυτές θα γίνουν ένα μπουτί το οποίο αν πυροβολήσετε θα αυξηθεί λίγο η ενέργειά σας.



Η ενέργεια απεικονίζεται με μια κατακόρυφη μπάρα, που είναι χωρισμένη σε πολλά μικρά τετράγωνα και υπάρχει στα δεξιά της οθόνης. Είναι άσπρη, αλλά όσο δέχετε τα πυρά των εχθρών, αυτή γίνεται κόκκινη και όταν γεμίσει προς τα επάνω πλήρως, τότε θα δείτε το "game over". Παραδίπλα υπάρχει και η ένδειξη του σκορ, των γεμιστήρων και των σφαιρών που είναι διαθέσιμα για χρήση. Επίσης, αναγράφονται και οι ενδείξεις σε αριθμούς, δηλαδή πόσους πεζούς στρατιώτες, πόσα οχήματα εδάφους και πόσα ελικόπτερα έχετε καταστρέψει ήδη.



Γραφικά

Ο τομέας των γραφικών είναι πολύ προσεγμένος και έχει δοθεί μεγάλη λεπτομέρεια, τόσο στα backgrounds, όσο και στα ίδια τα sprites. Πετυχημένα σχεδιαστικά οι στρατιώτες και τα οχήματα. Τα background διαθέτουν και αυτά με τη σειρά τους πολλές λεπτομέρειες και μια ευχάριστη εναλλαγή των επιπέδων, με στρατόπεδα, ποτάμια και αεροδρόμια. Επίσης φοβερές είναι και οι εκρήξεις.

Ήχος

Ο ήχος είναι πανομοιότυπος με τις υπόλοιπες 8 bit πλατφόρμες. Μια σύντομη μελωδία λίγο πριν αρχίσει το παιχνίδι και μέσα σε αυτό μερικά ηχητικά εφέ πυροβολισμών, εκρήξεων κλπ. Όχι βέβαια πως ήταν απαραίτητο να υπάρχει και μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και εν μέσω πυροβολισμών.



Όταν καταφέρετε να εξοντώσετε έναν μεγάλο αριθμό εχθρικών δυνάμεων, τότε το επίπεδο τελειώνει. Δεν υπάρχει μεγάλος κακός στο τέλος κανενός επιπέδου. Το κάθε επίπεδο δεν διαρκεί πολύ και η δυσκολία του αυξάνει καθώς προχωράτε κάθε επίπεδο. Ειδικά στα τελευταία, δεν θα προλάβετε να πάρετε ανάσα, καθώς οι εχθροί είναι πολλαπλάσιοι και σας ρίχνουν ασταμάτητα.

Διαθέτει όμορφα γραφικά με ιδιαίτερη λεπτομέρεια που δεν θα αφήσουν κανέναν παραπονεμένο. Ο Ήχος είναι βασικός, χωρίς κάτι το ιδιαίτερο για αναφορά. Το άρτιο gameplay όμως κρατάει πολύ ψηλά το ενδιαφέρον του παίκτη, και σίγουρα για πολύ καιρό. Είναι ένα παιχνίδι που δύσκολα θα το βαρεθεί κάποιος και θα το παρατήσει για πάντα.

Το παιχνίδι δεν ήταν "Hit" μόνο στα arcades. Αλλά και στους home υπολογιστές τα πήγε θαυμάσια και παραμένει δικαιωματικά ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια για πολλούς, ακόμη και μέχρι σήμερα.



Γενικά

Επειδή το 1988 δεν υπήρχαν light guns για τους υπολογιστές, ήταν αδύνατο για την Taito να μεταφέρει ακριβώς το ίδιο gameplay, όπως στην arcade έκδοση. Όμως, ακόμη και με το joystick, το gameplay πλησιάζει πολύ κοντά στο arcade. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστη η δουλειά της Taito σε αυτόν το τομέα. Κάθε φορά που περνάτε ένα επίπεδο στο επόμενο, η μπάρα της ζωής σας μηδενίζει, αλλά οι σφαίρες και οι χειροβομβίδες παραμένουν ως έχουν. Κάθε επίπεδο δεν έχει ουσιαστικά τέλος.



STUNT CAR RACER

Publisher: Microprose **Year:** 1989
Platform: Amstrad 6128 **Review:** Κώστας "The Punisher"

Tο 1989 η MicroProse και ο προγραμματιστής Pete Cooke φαίνεται ότι έκαναν ένα μικρό «θαύμα». Και αυτό δεν το λέω μόνο εγώ αλλά προκύπτει από τη διαχρονικότητα αυτού του τίτλου. Το Stunt Car Racer θεωρείται ένα από τα καλύτερα racing simulator σε μια εποχή που δεν υπήρχαν racing simulators! Οι εκδόσεις για Spectrum, για Commodore 64 και φυσικά στον αγαπημένο 6128 δείχνουν τί σημαίνει πλήρης εκμετάλλευση της επεξεργαστικής ισχύς και σωστός προγραμματισμός. Ο Z80 και τα 128 KB μνήμης φτάνουν και αρκούν για να μείνει το παιχνίδι αξέχαστο στον χρήστη. Φυσικά και κυκλοφόρησε στα home micros των 16bit με την ανάλογη επιτυχία αφήνοντας την καλύτερη δυνατή εμπειρία στους κατόχους τους. Σε αυτό το τεύχος του RETROID θα ασχοληθούμε με την έκδοση για 6128. Πάμε λοιπόν, ανάψτε τις μηχανές κύριοι!

Gameplay

Στο Stunt Car Racer παίρνεις τη θέση του οδηγού buggy αγωνιστικών αυτοκινήτων επίδειξης (Stunt) με τεράστιες αναρτήσεις και κινητήρες. Η πίστα έχει μια ιδιαιτερότητα: Δεν βρίσκεται στο ύψος του εδάφους αλλά αποτελείται από υπερυψωμένες ράμπες. Κυρτές στροφές, άλματα και μια ανοιχτή μηχανή είναι αυτό που βλέπει ο καθισμένος οδηγός, δηλαδή εσύ. Μπορείς να επιλέξεις practice, single race και championship ώστε να έχεις την απόλυτη εμπειρία ενός σκληρού πρωταθλήματος. Να φας ή να δώσεις σκόνη στους αντιπάλους.

Η διόρθωση της πορείας, η αυξομείωση της ταχύτητας ανάλογα με τη ράμπα που πρόκειται να περάσεις είναι άμεση και υπακούει υποδειγματικά στα controls. Όταν λέμε υποδειγματικά δεν εννοούμε και εύκολα όμως. Το gameplay σε βοηθά, αλλά η εξάσκηση βοηθά ακόμα περισσότερο καθώς, εκτός από τους αντιπάλους, έχεις και το χρονόμετρο απέναντί σου.



Γραφικά

Ο τομέας των γραφικών είναι απλός, σχεδόν σπαρτιατικός θα λέγαμε. Αυτό όμως δεν αφαιρεί πόντους από το τελικό αποτέλεσμα. Η κάμερα είναι μία (φυσικά) και σε τοποθετεί μέσα στο cockpit του αγωνιστικού. Ο 16κύλινδρος κινητήρας ξεχωρίζει, προεξέχοντας, και όταν πατάς το fire για την ενεργοποίηση του nitro, βλέπεις τις φλόγες να βγαίνουν από τους κυλίνδρους. Αυτό θα έλεγα ότι είναι ένα χαρακτηριστικό σημάδι του STC. Άσε που θες όλο να πατάς το turbo ώστε να το βλέπεις. Όμως το nitro τελειώνει και πρέπει να είσαι προσεκτικός πως το ξοδεύεις. Το Collision detection είναι αρκετά καλό, καθώς το 3D περιβάλλον σου δίνει την αίσθηση της απόστασης με τον αντίπαλο ή το εμπόδιο. Δεν μπερδεύεσαι δηλαδή. Έκανε καλή δουλειά ο προγραμματιστής, ο Pete Cooke, που είχε αρκετή εμπειρία σε 3D περιβάλλοντα, τόσο σε ZX Spectrum όσο και σε Amstrad CPC από προηγούμενες δουλειές.

Έτσι ο παίκτης καταλαβαίνει άμεσα τη θέση του αγωνιστικού στον δρόμο, την εσωτερική ή εξωτερική νοητή πορεία που πρέπει να ακολουθήσει, τη λεγόμενη και "γραμμή" στις στροφές. Προσοχή στα άλματα! Η παραμικρή παρέκκλιση μοιρών οδηγεί σε λάθος σημείο προσγείωσης και συνήθως εκτός πίστας! Τα σωστά physics σε ένα racing game είναι απαραίτητα. Σίγουρα εδώ μιλάμε για standards που ακολούθησαν πολλοί άλλοι racing τίτλοι στο μέλλον.

Ήχος

Ήρθε η ώρα να μιλήσουμε για τον ήχο. Το μπλιμπλίκι του CPC 6128. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά η εξομείωση του ρελαντί, η αύξηση της ταχύτητας και ο μεταλλικός ήχος σε περίπτωση πτώσης ή σύγκρουσης είναι πολύ καλός. Ο μονοφωνικός AMSTRAD φαίνεται να δίνει ρέστα. Δοκιμάστε να πέσετε σε μια αμμοπαγίδα μετά από ένα άλμα, και θα ακούσετε ξεκάθαρα τον ήχο της άμμου ανακατεμένο με μέταλλα που σπάνε. Εκπληκτικό και μέσα στο συνολικό κλίμα των stunts αγώνων. Το αγωνιστικό μπορεί να καταστράφηκε (η μπάρα της ζημιάς έφθασε τέρμα δεξιά) αλλά τουλάχιστον το ευχαριστήθηκες ε;

Γενικά

Αυτό λοιπόν είναι το Stunt Car Racer. Άμεση δράση και κόντρες μεταξύ οδηγών αγώνων επίδειξης stunt. Σίγουρα είναι από τα διαμάντια του Amstrad και α-πα-γο-ρεύ-ε-ται ρητά σε όλους τους κατόχους CPC να MHN βάζουν τη δισκέτα 3-inch στο floppy disk drive κάθε τρεις και λίγο και να ζεσταίνουν τις μηχανές... Για την ιστορία -και να μην λέτε ότι σας λέω υπερβολές- το περιοδικό Amstrad Action έδωσε βαθμολογία 96/100.

PRINCE of PERSIA

Publisher: Broderbund
Platform: Amstrad 6128

Year: 1990
Review: Κώστας "The Punisher"

Tο Prince of Persia της Αμερικάνικης Broderbund αποτέλεσε ένα διαμάντι πάνω στο οποίο στηρίχθηκε το scrolling και η platform δράση που βλέπουμε σε αντίστοιχους τίτλους μέχρι σήμερα. Υπεύθυνος για τη δημιουργία του τίτλου είναι ο προγραμματιστής Jordan Mechner. Σαφώς όλοι έχετε και δει θαυμάσει τα Another World και το Flashback, ακόμα και το Alladin αργότερα. Σαφώς και καταλαβαίνετε την επιδραστικότητα του Prince of Persia.

Κυκλοφόρησε στα 8bit για 6128 και φυσικά μεταφέρθηκε σχεδόν σε κάθε γνωστή πλατφόρμα. Είναι ίσως από τα πιο «πολυφορεμένα» port στην ιστορία του gaming με πάνω από 20 ports. Σε αυτό το τεύχος του RETROID όμως θα ασχοληθούμε με την έκδοση για CPC6128. Προσωπικά πιστεύω ότι είναι η καλύτερη προσπάθεια στα 8bit.



Σενάριο

Το σενάριο χλισειπωμένο και βγαλμένο από τα βάθη της Περσίας. Εκεί κοντά στην σπηλιά του Αλή Μπαμπά και τους 40 κλέφτες. Η επανάληψη όμως ποτέ δεν βλάπτει. Ο κακός μάγος και Βεζύρης έχει εκμεταλλευτεί την απουσία του Σουλτάνου. Η πριγκίπισσα και κόρη του Σουλτάνου κινδυνεύει άμεσα λοιπόν. Ο πρίγκιπας με τη βοήθεια σας πρέπει να σώσει την αγαπημένη του Πριγκίπισσα περνώντας μέσα από δαιδαλώδεις λαβύρινθους. Όμως ο κακός μάγος και Βεζύρης, έχει βάλει χρονικό περιορισμό στην πριγκίπισσα με μια μαγική κλεψύδρα... Μία ώρα ώστε να του πει το "ναι" και να τον παντρευτεί. Η πριγκίπισσα όμως δεν υποχωρεί. Μάλιστα θέλει να βοηθήσει τον πρίγκιπα με όλες τις δυνάμεις της.

Ο μάγος-Βεζύρης ρίχνει τον πρίγκιπα στις κατακόμβες του παλατιού. Κακουχίες, οπλισμένοι φρουροί, πριονωτοί τοίχοι που κόβουν σαν ξυράφι, δάπεδα που υποχωρούν και σε στέλνουν στο κενό και σκελετοί που ζωντανεύουν.

Δύσκολοι καιροί για πρίγκιπες, η κλεψύδρα μετρά και τα μουντρούμια είναι σκοτεινά. Θα μπορέσει ο Prince να σώσει την Πριγκίπισσα; (Πόσο πιο ωραίο να είναι ένα σενάριο;)

Gameplay

Ξεκάθαρα έχει μείνει στην ιστορία το gameplay. Τουλάχιστον θεαματικό! Εξίσου στα home micros αλλά και στο pc αργότερα όπου και μεταφέρθηκε. Ίσως να ήταν από τις πρώτες προσπάθειες των προγραμματιστών να βελτιώσουν τις τεχνικές κίνησης σε software τίτλους. Μάλιστα ο κύριος προγραμματιστής του Prince of Persia Jordan Mechner έβαλε τον αδερφό του να κάνει τις κινήσεις του sprite κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του παιχνιδιού. Η τεχνική ονομάστηκε rotoscoping και αργότερα εξελίχθηκε σε motion capturing, προσφέροντας αληθοφάνεια στις κινήσεις σε αντίστοιχους software τίτλους. Η κίνηση του πρίγκιπα της Περσίας κλέβει την παράσταση. Αφού το περπάτημα, το τρέξιμο, το προσεκτικό βάδισμα, τα άλματα και το σκαρφάλωμα αποτυπώνονται σχεδόν με τέλεια φυσική στον ταπεινό αλλά ικανότατο 6128.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ακριβώς ότι χρειάζεται ο παίκτης, ώστε να περιπλανηθεί μέσα στον λαβύρινθο. Μπουντρούμια καλοσχεδιασμένα, ραγισμένες πλάκες που πέφτουν αν τις πατήσεις, πόρτες που οδηγούν σε υψηλότερα επίπεδα και καθώς πλησιάζεις προς την πριγκίπισσα τα γραφικά αλλάζουν θυμίζοντας παλάτι. Μεγάλη βοήθεια στα άλματα αποτελεί ο σωστός σχεδιασμός των level, καθώς το sprite πρέπει να κάνει άλματα ακρίβειας ως τον απέναντι τοίχο για να περάσει τα επίπεδα. Τα γραφικά χωρίς να είναι υπερβολικά είναι βοηθητικά, καθώς δημιουργούν την απαραίτητη ατμόσφαιρα και σε βάζουν να σκεφτείς πως ακριβώς θα περάσεις το εμπόδιο, τα εμπόδια μάλλον. Το sprite του ήρωα είναι μεγάλο και ευδιάκριτο στον CPC ενώ οι κινήσεις και η ομαλότητα τους είναι χάρμα. Τώρα ήρθε η ώρα να μιλήσουμε για το μεγάλο ατού του πρίγκιπα, που δεν είναι άλλο από το gameplay.

Ήχος

Ο ήχος είναι κλασικός, ιστορικός και συνοδευτικός. Από το κλασικό και ανατολίτικο σκοπό της εισαγωγής, έχει και τα μουσικά θέματα όταν αλλάζει πίστα. Η αλήθεια είναι ότι κατά την διάρκεια της πίστας δεν υπάρχει μουσική επένδυση. Ακούγονται τα βήματα του παίκτη, οι κλαγγές των σπαθιών στις μάχες και οι πτώσεις των μαρμάρων και «ψευδοροφών», που υποχωρούν στις παγίδες.

Γενικά

Φορτώστε λοιπόν τη δισκέτα των 3 ιντσών στον Amstrad σας. Γράψτε την εντολή Run"Prince". Ακούστε ξανά το soundtrack της εισαγωγής που δεν παλιώνει ποτέ και μπίτε στο μουντρούμι. Αυτό το παιχνίδι αντέχει ακόμα.

Into the Eagle's Nest

Publisher: Pandora
Platform: Commodore 64

Year: 1987
Review: Alucard

Ενα από τα πρώτα παιχνίδια με τον πλέον εντυπωσιακό τίτλο που απέκτησα στον Commodore 64 τη δεκαετία του '80 ήταν το Into the Eagle's Nest. Λίγα action παιχνίδια εκείνη την εποχή παρουσίαζαν σε κάτοψη 90ο τη δράση του χαρακτήρα μας και όσα το αποτολμούσαν ήταν περιέργως ιδιαίτερα επιτυχημένα (βλ. Gauntlet). Ζητούμενο βέβαια παρέμενε η απεικόνιση ευδιάκριτων γραφικών ώστε κάποιος να μπορεί να καταλάβει τί ακριβώς έβλεπε από ψηλά, αλλά αυτό είναι κάτι που για το συγκεκριμένο παιχνίδι θα το εξετάσουμε μέσα στην παρουσίαση.

Το Into the Eagle's Nest λοιπόν, κυκλοφόρησε το 1987 από την εταιρεία Pandora η οποία, αν και δεν έγινε ποτέ γνωστή για τους κορυφαίους τίτλους της, κυκλοφόρησε το ατμοσφαιρικό Xenomorph και το Death Bringer (ή αλλιώς Galdregon's Domain). Αξίζει να δείτε το εξώφυλλο του τελευταίου, πιστεύω με.



*Για πάμε να δούμε όμως τι συμβαίνει
«Μέσα στη φωλιά του αετού».*

Σενάριο

Βρισκόμαστε μεσούσης της περιόδου του Β'ΠΠ και οι συμμαχικές δυνάμεις αποφασίζουν να δώσουν ένα στρατηγικό πλήγμα στις δυνάμεις του Άξονα προκειμένου να τερματίσουν τις δράσεις του. Συγκεκριμένα, θα επιχειρήσουν να ανατινάξουν το φρούριο με τον κωδικό: «Φωλιά του αετού», το οποίο αποτελεί διαρκή απειλή για τους συμμάχους καθώς στο φρούριο στρατοπεδεύει μεγάλο μέρος πολεμιστών με βαρύ οπλισμό κι επομένως πρέπει να εξουδετερωθεί πριν οι σύμμαχοι δώσουν την τελική μάχη με τον άξονα.

Προηγούμενες απόπειρες για σαμποτάζ του φρουρίου δυστυχώς απέτυχαν με αποτέλεσμα την αιχμαλωσία τριών κομάντο των συμμάχων. Σύμφωνα όμως με την Υπηρεσία Πληροφοριών, λίγο πριν την αιχμαλωσία τους κατόρθωσαν να στήσουν εκρηκτικούς μηχανισμούς σε καίρια σημεία του φρουρίου χωρίς όμως να υπάρχουν περισσότερες λεπτομέρειες. Δυστυχώς η Γκεστάπο πληροφορήθηκε για την αποστολή των κομάντο και θεωρείται θέμα χρόνου μέχρι να καταφέρει να τους «σπάσει» και να αποκαλύψουν που τοποθέτησαν τους πυροκροτητές και τα εκρηκτικά στο κτίριο.

Το νέο σχέδιο της συμμαχίας περιλαμβάνει την αποστολή ενός και μόνο επιλεκτού στρατιώτη (εμάς), προκειμένου να διεισδύσει στις εγκαταστάσεις της «φωλιάς του αετού», με σκοπό:

- A) Την απελευθέρωση των 3 αιχμαλώτων.
- B) Την εύρεση και ενεργοποίηση των εκρηκτικών μηχανισμών στους ορόφους των εγκαταστάσεων.
- Γ) Την πρόκληση της μέγιστης καταστροφής και σύγχυσης στον αντίπαλο.

Προκειμένου να στεφθεί με επιτυχία η αποστολή μας απαιτείται η εύρεση κλειδιών και καρτών εισόδου τα οποία βρίσκονται διάσπαρτα στις εγκαταστάσεις του φρουρίου και τα οποία θα μας βοηθήσουν να ξεκλειδώσουμε πόρτες και ανελκυστήρες των εγκαταστάσεων. Στην πορεία μας θα βρούμε επίσης πυρομαχικά για να αναπληρώσουμε τα αναλώσιμα του οπλισμού μας και θα μάς δοθεί η ευκαιρία να συλλέξουμε πολύτιμα έργα τέχνης και θησαυρούς (πίνακες ζωγραφικής, κοσμήματα, πολύτιμους λίθους κ.λπ.), που φυλάσσονται στα διοικητήρια και στις αποθήκες.



Το φρούριο χωρίζεται σε 4 ορόφους (υπόγειο, ισόγειο, 1ος και 2ος όροφος), οι οποίοι επικοινωνούν μεταξύ τους με ανελκυστήρα. Συνολικά υπάρχουν 4 αποστολές με τις 3 πρώτες να έχουν ως σκοπό την απελευθέρωση των κρατουμένων και η τελευταία να έχει ως σκοπό την καταστροφή του φρουρίου.

Στις τρεις πρώτες αποστολές θα πρέπει να βρούμε τους κρατούμενους συμμάχους μας και να τους οδηγήσουμε με ασφάλεια πίσω στο ισόγειο του κτιρίου όπου βρίσκεται η έξοδος. Οι κρατούμενοι μπορεί να βρίσκονται σε οποιονδήποτε όροφο του κτιρίου οπότε θα πρέπει παράλληλα να ψάχνουμε και για κλειδιά που ενεργοποιούν τον ανελκυστήρα για να αποκτούμε πρόσβαση και στους υπόλοιπους ορόφους. Απελευθερώνοντας έναν κρατούμενο αυτός μας ακολουθεί μέχρι το τέλος της αποστολής μας (ή της ζωής μας).

Στην 4η αποστολή ο σκοπός μας είναι να εντοπίσουμε τους πυροκροτητές που έχουν τοποθετηθεί σε κάθε όροφο ώστε να τους ενεργοποιήσουμε και παράλληλα να βρούμε τις κάρτες εισόδου για το ασανσέρ για να μεταβούμε στον επόμενο όροφο. Αφού ενεργοποιήσουμε τους πυροκροτητές θα πρέπει να επιστρέψουμε στο ισόγειο όπου βρίσκεται η έξοδος προκειμένου να πυροδοτήσουμε τα εκρηκτικά καθώς θα απομακρυνόμαστε από τη «φωλιά του αετού».

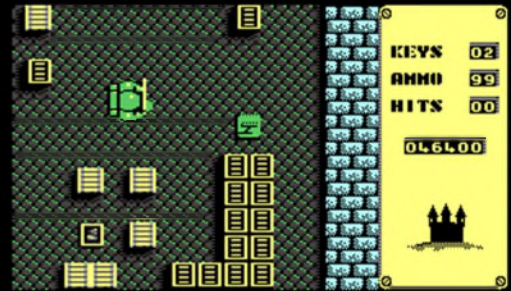
Φυσικά στο φρούριο δεν είμαστε μόνοι καθώς ορδές Γερμανών περιπολούν τις εγκαταστάσεις προκαλώντας μας προβλήματα κάθε φορά που ερχόμαστε αντιμέτωποι μαζί τους. Συγκεκριμένα, κάθε επαφή με αντίπαλο sprite κοστίζει σε hits, ο αριθμός των οποίων εμφανίζονται στα δεξιά της οθόνης. Ευτυχώς μπορούμε να μειώσουμε τα χτυπήματα που έχουμε δεχθεί συλλέγοντας κυτία πρώτων βοηθειών καθώς και τροφή (κρύα τροφή -τονίζεται! Μη μας περάσουν και για τίποτα ντελικάτους εν καιρώ πολέμου), που βρίσκεται σε αρκετά σημεία στο φρούριο.

Ο ήρωάς μας ξεκινά διαθέτοντας αρχικά 99 σφαίρες με τον αριθμό τους να εμφανίζεται επίσης στην ίδια στήλη με τα χτυπήματα που έχουμε δεχθεί. Στη στήλη αυτή εμφανίζεται ο αριθμός των κλειδιών που έχουμε συλλέξει αλλά και το συνολικό μας σκορ. Μία μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης μας ενημερώνει για τα αντικείμενα που βρίσκουμε και μας δίνει γενικότερες πληροφορίες κατά τη διάρκεια της αποστολής μας καθώς και λίγο... θάρρος αν χρειαστεί. Κάθε εχθρός απαιτεί συνολικά δύο σφαίρες για να εξουδετερωθεί και παρότι οι ίδιοι φέρουν επίσης όπλα, δεν μας πυροβολούν αλλά μας χτυπούν όταν έρχονται σε επαφή με το sprite που ελέγχουμε.

Ορισμένες πόρτες των εγκαταστάσεων μπορούμε να τις ανοίξουμε χρησιμοποιώντας το πυροβόλο μας ενώ οι μεταλλικές ανοίγουν μόνο με κλειδί. Ιδιαίτερη προσοχή απαιτείται σε χώρους όπου βρίσκονται οι μεγάλες αποθήκες εκρηκτικών καθώς πυροβολώντας κατά λάθος τα κιβώτια με τα εκρηκτικά θα καταφέρουμε απλώς να... σκοτωθούμε τερματίζοντας άδοξα την αποστολή μας. Η χαρτογράφηση των χώρων πρέπει να γίνει προσεκτικά καθώς τα κλειδιά δεν επαρκούν για όλες τις πόρτες και υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να εγκλωβιστούμε σε κάποιον όροφο αν ο αριθμός των διαθέσιμων κλειδιών μας φθάσει στο μηδέν.

Τα έργα τέχνης και οι θησαυροί βρίσκονται διάσπαρτοι στο φρούριο καθώς και σε κλειδωμένα κιβώτια και η συλλογή τους θα αυξήσει το συνολικό μας σκορ στο παιχνίδι.

Έλεγα να μην το γράψω, αλλά στη μακρινή εκείνη δεκαετία του '80 λόγω της παρουσίας του παιχνιδιού σε κάτοψη είχα την εντύπωση ότι έβλεπα αντί για στρατιώτη ένα... tank, καθώς τα sprites στον Commodore 64 είναι σχεδόν μονόχρωμα. Παρ' όλα αυτά τα γραφικά για το είδος του παιχνιδιού θεωρούνταν καλά, με το περιβάλλον να είναι καλοσχηματισμένο. Αν και το Into the Eagle's Nest διαθέτει scrolling, αυτό δεν είναι ιδιαίτερα ομαλό με αποτέλεσμα κάποιες φορές να μην υπάρχει χρόνος αντίδρασης καθώς οι εχθροί εμφανίζονται ξαφνικά από διάφορες κατευθύνσεις.



Εντοπίζοντας τον πυροκροτητή που είχαν κρύψει οι αιχμάλωτοι σύμμαχοί μας.

Ήχος

Η εισαγωγική μουσική προΐδεάζει για ένα ηρωικό παιχνίδι του Β'ΠΠ και είναι αρκετά καλή. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όμως ακούγονται μόνο ηχητικά εφέ κυρίως από τα βήματα του χαρακτήρα μας, τους πυροβολισμούς και από το άνοιγμα των πορτών. Όχι ιδιαίτερα εντυπωσιακά, αλλά ούτε και άσχημα. Θα ήταν χρήσιμο πάντως να μπορούσαμε να ακούμε και τα βήματα των εχθρών καθώς το scrolling δεν βοηθάει ιδιαίτερα. Στα συν του παιχνιδιού ο ιδιαίτερα ρεαλιστικός ήχος των σφαιρών όταν χτυπούν μεταλλικές επιφάνειες.

Γενικά

Το γεγονός ότι το παιχνίδι έγινε ένα από τα γνωστότερα παιχνίδια στους 8-bit υπολογιστές δεν είναι τυχαίο. Για να είμαι πιο ακριβής το Into the Eagle's Nest έγινε ένα από τα γνωστότερα underground παιχνίδια. Αρκετά εθιστικό με αρκετούς βαθμούς ελευθερίας προκαλεί τον παίκτη να εξερευνήσει όλους τους χώρους του παιχνιδιού καταναλώνοντας αρκετές και συνεχόμενες ώρες προτού το εγκαταλείψει (προσωρινά). Εξάλλου η ψυχαγωγία και ο εθισμός δεν είναι το παν στα video games;

Υ.Γ.1. Αστεία στιγμή του παιχνιδιού. Αν πυροβολήσετε κατά λάθος το κιβώτιο με τα εκρηκτικά εμφανίζεται μήνυμα "Fool!... Explosives!", "You are dead". Επόμενο μήνυμα στους τίτλους τέλους: "Well Done. You are a real Hero".

Υ.Γ.2 Έχω την εντύπωση πως τα μετέπειτα παιχνίδια Alien Breed και Castle Wolfenstein, είχαν επηρεαστεί ιδιαίτερα από το Into the Eagle's Nest.

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY

Publisher: LIN
Platform: Nintendo NES

Year: 1991
Review: Dkssprs

Iούλιος του 1991 και η ταινία του Τζέιμς Κάμερον, «Εξολοθρευτής 2» κάνει πρεμιέρα στους κινηματογράφους και σπάει τα ταμεία. Παράλληλα, η εξαγορά των δικαιωμάτων της ταινίας από την αμερικανική εταιρεία LJN σπάει στη κυριολεξία τα νεύρα των fans, που περίμεναν πως και πως την μεταφορά της σε video game. Βλέπεται η LJN είχε στο ενεργητικό της και άλλα video games μεγάλων franchise (Karate kid, Spiderman, WWF) όπου σε όλα το τελικό αποτέλεσμα ήταν άκρως απογοητευτικό. Στην περίπτωση όμως του T2 καταφέρνει το απροσδόκητο..

Η LJN επέλεξε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που ακολουθεί πιστά το σενάριο της ταινίας. Δεν αρκέστηκε όμως μόνο σε αυτό και το πήγε ένα επίπεδο παραπέρα. Ενσωμάτωσε στο gameplay του παιχνιδιού λεπτομέρειες από το σενάριο καθώς και σημαντικές κινηματογραφικές σκηνές της ταινίας. Αυτές οι πινελιές προσδίδουν στο παιχνίδι την κατάλληλη ατμόσφαιρά, βάζουν τον παίκτη μέσα στη πλοκή και θέτουν τις βάσεις για ένα αξιόλογο τελικό αποτέλεσμα.

Σενάριο

Στο παιχνίδι έχουμε το ρόλο του Εξολοθρευτή T800, δηλαδή του Σβάττσα, ο οποίος έχει σταλεί από τους ανθρώπους στο παρελθόν για να αποτρέψει την εξολόθρευση του Τζον Κόννορ (μελλοντικός ηγέτης της επανάστασης ενάντιας των μηχανών) από τον Εξολοθρευτή T1000 που έχουν στείλει οι μηχανές.

Ξεκινάμε - όπως ακριβώς και η ταινία - με τον T800 να βγαίνει από μια χρονοσφαίρα σε ένα πάρκινγκ για νταλίκες. Σκοπός είναι να πλακώσουμε στις μπουνιές μηχανόβιους και νταλικέριδες που συναντάμε στο πέρασμά μας προς ένα μπαράκι προκειμένου εκεί να αποκτήσουμε όπλο και μια Harley!

Στην συνέχεια μεταφερόμαστε σε ένα κανάλι ποταμού - ένα πράμα σαν τον Κηφισό - όπου εκεί καλούμαστε να αποτρέψουμε την εξολόθρευση του Τζον Κόννορ από τον T1000 που προσπαθεί να τον πατήσει με μια νταλικά. Θα χρειαστεί ενώ οδηγούμε την Harley να πυροβολούμε την νταλικά ώστε να την κρατάμε σε απόσταση ασφαλείας και παράλληλα να αποφεύγουμε διάφορα εμπόδια που θα βρίσκουμε στο οδόστρωμα καθώς και να ανοίγουμε τον δρόμο μπροστά μας, πυροβολώντας πόρτες.

Ο συνδυασμός της διαγώνιας προοπτικής που δημιουργεί δυσκολία στον χειρισμό, η οθόνη που τρεμοπαίζει όταν εμφανίζεται ξαφνικά πίσω μας η νταλικά, τα εμπόδια που πρέπει να αποφύγουμε καθώς οδηγούμε και πυροβολούμε ταυτόχρονα άλλοτε μπροστά μας και άλλοτε πίσω μας, καθιστούν τα συγκεκριμένο επίπεδο ως το δυσκολότερο του παιχνιδιού.

Ακολουθεί η διάσωση της Σάρα Κόννορ από την ψυχιατρική κλινική στην οποία νοσηλεύεται. Εκεί ερχόμαστε αντιμέτωποι με το οπλισμένο προσωπικό ασφαλείας της κλινικής, το νοσηλευτικό προσωπικό!!! καθώς και με τον T1000 ο οποίος μας κάνει επίδειξη της ικανότητας του υγρού μετάλλου και αναδύεται ξαφνικά από το πάτωμα.



THE FUTURE IS NOT SET
THERE IS NO FATE BUT
WHAT WE MAKE OURSELVES

Οι ξαφνικές και τυχαίες εμφανίσεις του T1000 σε συνδυασμό με την μουσική υπόκρουση δημιουργεί ένα αρκετά πετυχημένο κλίμα άγχους και αγωνίας στον παίκτη. Σε κάθε όροφο της κλινικής αναζητούμε την κάρτα του ασανσέρ που θα μας επιτρέψει να μεταφερθούμε στον επόμενο όροφο μέχρις ότου συναντήσουμε την Σάρα και της πούμε «Come with me if you want to live».

Η δράση μεταφέρεται στο αρχηγείο της CYBERDYNE systems όπου εκεί – ενώ μας επιτίθεται το προσωπικό ασφαλείας και λέιζερ όπλο που ξεπροβάλλουν από το ταβάνι, θα πρέπει να συλλέξουμε διάσπαρτα εκρηκτικά από τους ορόφους και να τα τοποθετήσουμε σε συγκεκριμένα σημεία του ανώτερου ορόφου προκειμένου να ανατινάξουμε το κτίριο και μαζί με αυτό ότι υπάρχει από το SKYNET.

Η τελική μάχη θα δοθεί ανάμεσα στους εξολοθρευτές σε ένα παλιό μεταλλουργείο. Στον δρόμο μας θα χρειαστεί να αποφύγουμε τοξικά αέρια, λιωμένα μέταλλα ώπου τελικά βρεθούμε αντιμέτωποι με τον T1000 και να τον εξολοθρεύσουμε ρίχνοντας τον μέσα σε ένα καυτό χυτήριο μετάλλων.



Η σημαντικότερη όμως πινελιά είναι ότι όπως στην ταινία έτσι και στο παιχνίδι δίνουμε όρκο ότι δεν θα σκοτώσουμε κανέναν. Έτσι λοιπόν καλούμαστε να πυροβολούμε τους εχθρούς στα πόδια και όχι στο σώμα. Όσο πιο πιστά ακολουθήσουμε τον όρκο μας τόσο θα μας ανταμείψει το παιχνίδι δίνοντας μας καλύτερο όπλο μετά την διάσωση της Σάρα.



Gameplay

Στο μεγαλύτερο του μέρος, το παιχνίδι είναι ένα action side scroller με στοιχεία beat'em up και shoot'em up. Εξαίρεση αποτελεί μόνο η δεύτερη πίστα με την νταλικά, όπου η δράση εξελίσσεται από διαγώνια προοπτική. Διαθέτουμε μπάρα ενέργειας και πυρομαχικών τις οποίες γεμίζουμε με energy power ups και με γεμιστήρες που βρίσκουμε στα διάφορα επίπεδα. Όπως αναφέραμε το gameplay εμπλουτίστηκε με διάφορες πινελιές από το σενάριο της ταινίας. Στην αρχή είμαστε άοπλοι όπως ακριβώς στην ταινία, ο T1000 δεν εμφανίζεται σε όλες τις πίστες παρά μόνο σε αυτές που εμφανίζεται στην ταινία.

Όμως στο τομέα του gameplay έχει γίνει και το μεγάλο φάουλ... Έδωσαν στον T800 την δυνατότητα να χτυπάει τους εχθρούς πέφτοντας απάνω τους με άλμα από ύψος. Η συγκεκριμένη επιλογή προσθέτει μια ικανότητα στον ήρωα που είναι μη ρεαλιστική, τον ακολουθεί σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού και μετατρέπει την τελική μάχη σε απλή υπόθεση διάρκειας 10 δευτερολέπτων!!! Πραγματικά πως τους ήρθε και έβαλαν ολόκληρο συμπερνετικό οργανισμό με ζωντανό ιστό σε ενδοσκελετικό υπερκράμα να χοροπηδάει πάνω στους εχθρούς σαν τον Super Mario αριστερά και δεξιά, για να τους εξολοθρεύσει;

Γραφικά

Τα γραφικά σε γενικές γραμμές είναι καλοσχεδιασμένα. Τα sprites είναι σχετικά μικρά όμως έχουν ωραία κίνηση και μηχανική. Το scrolling είναι πολύ ομαλό με αποτέλεσμα να μην κουράζει τον παίκτη. Οι πίστες είναι καλοσχεδιασμένες με λεπτομέρειες και ωραίες αντιθέσεις χρωμάτων. Εξάιρεση - χωρίς να ενοχλεί - και σε αυτόν τον τομέα αποτελεί η πίστα με την νταλικά όπου είναι σχεδιασμένη σε κλίμακες του γκρι λες και είναι για Gameboy. Οι κινηματογραφικές σκηνές που εμφανίζονται μετά την ολοκλήρωση κάθε πίστας έχουν καλοσχεδιασμένους τους ήρωες, ειδικά στον Σβάτζα έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά και μας προετοιμάζουν για την υπόθεση της επόμενης πίστας.



Ήχος

Στον τομέα του ήχου το παιχνίδι τα καταφέρνει πολύ καλά. Κάθε επίπεδο είναι εμπλουτισμένο με μουσική που προσδίδει άλλοτε δράση και άλλοτε αίσθημα μυστηρίου συμβάλλοντας και αυτή στην ενίσχυση της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Τα ακουστικά εφέ είναι και αυτά παρών και συνοδεύουν κάθε τι που συμβαίνει όπως ένας πυροβολισμός, μια δέσμη λέιζερ, το πέρασμα μιας μοτοσυκλέτας κ.α. Κρίμα που δεν επέλεξαν στην αρχική σθόνη του παιχνιδιού να έχει ως υπόκρουση το μουσικό κομμάτι που ακούγεται στην αρχή της ταινίας...ένα πραγματικά iconic κομμάτι.

Γενικά

Το Terminator 2: Judgment Day είναι ένα σχετικά εύκολο παιχνίδι που δεν θα το ευχαριστηθεί ο παίκτης για οτιδήποτε άλλο παρά μόνο για την εύστοχη μεταφορά του σεναρίου και της ατμόσφαιρας της θρυλικής ταινίας από την αρχή έως το τέλος του. Ειδικά το συγκινητικό τέλος της ταινίας μεταφέρεται με άριστο τρόπο στον τερματισμό του παιχνιδιού με τις κινηματογραφικές σκηνές και τους διαλόγους μεταξύ των ηρώων.



PIT-FIGHTER

Publisher: THQ
Platform: Gameboy

Year: 1992
Review: Κώστας "The Punisher"

Tο Pit Fighter πρωτοεμφανίστηκε στις αίθουσες των arcade από την Atari τη χρονιά 1990. Πολλοί δεν γνωρίζουν ότι ήταν η πρώτη προσπάθεια της εταιρίας να δημιουργήσει fighting game. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ότι χρησιμοποίησε digitized γραφικά και ηθοποιούς για να γεμίσει την αρένα που χαιρόμασταν στα ηλεκτρονικά. Για το 1990 ήταν αρκετά μπροστά από την εποχή του σίγουρα.

Το 1992 η Toy HeadQuarters κάνει το port το στο φορητό της Nintendo και ξαφνικά οι Buzz, Kato και Ty βρίσκονται στην αρένα μιας ασπροπράσινης οθόνης! Οι οπαδοί των beat 'em ups παραληρούν και το παιχνίδι γνωρίζει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Μπορεί να μεταφερθεί η εμπειρία του βρωμόξυλου από το arcade στο ταπεινό GameBoy όμως; Αυτό θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε στο σημερινό review του διάσημου port.

Σενάριο

Η ιστορία είναι απλή όπως και κάθε beat 'em up που σέβεται τον εαυτό του. Ένα μάτσο μπρατσωμένοι γνώστες πολεμικών τεχνών παίρνουν μέρος σε παράνομους αγώνες παρουσία θεατών για να κερδίσουν, εκτός από χρήματα, και την ίδια τους τη ζωή. Η δράση τοποθετείται σε υπόγεια parking μακριά από τα περίεργα μάτια περαστικών ώστε τα στοιχήματα να πέσουν.

Gameplay

Το gameplay είναι εντελώς διαφορετικό από το arcade και δεν θα μπορούσε να είναι και αλλιώς άλλωστε. Χειρίζεστε έναν παίκτη μέσα σε μια πίστα και μπορείτε να κινηθείτε σε οκτώ διαφορετικές κατευθύνσεις σε μια ψευδο-3d προοπτική. Αρκετά πρωτοποριακή τεχνική για τον custom Z80 του GameBoy.



Πρόσεξε τον ψηλέα TY έρχεται...

Η πίστα είναι στ' αλήθεια αρκετά μεγάλη οπότε αυτό σας δίνει την δυνατότητα να εφαρμόσετε διάφορες τεχνικές είτε αμυντικές είτε επιθετικές προς τον αντίπαλό σας. Το πλήθος ανθρώπων γύρω σας μάλλον είναι εχθρικό προς εσάς καθώς θα σας σπρώξει πολλές φορές κοντά στον αντίπαλό. Μάλλον όμως είναι ένα στοιχείο διαδραστικότητας που κάνει το gameplay πιο ενδιαφέρον. Με το κουμπί A ρίχνεται κλοτσιές και το B μπουνιές που φυσικά συνδυάζονται με την κατεύθυνση που πατάτε. Απλό αλλά ιδιοφυές.



Μάκεψε και ο Executioner...

Σε ορισμένες περιπτώσεις οι προγραμματιστές της THQ έχουν φέρει αυτούσιες από το arcade πολλές special κινήσεις που ενεργοποιούνται ανάλογα με την απόσταση από το αντίπαλο sprite. Απλό, ιδιοφυές και ενδιαφέρον beat em up gameplay λέμε.

Γραφικά

Τα γραφικά ακολουθούν το μοτίβο του arcade αλλά σαφώς και δεν φθάνουν στο επίπεδό του. Παρόλα αυτά η πίστα είναι καλοσχεδιασμένη και το πλήθος των sprite που αναπαριστά το κοινό είναι τοποθετημένο περιμετρικά σαν ένα είδος κλουβιού. Μάλιστα το κοινό συμμετέχει! Αν απομακρυνθείς από τον αντίπαλο ή αν κάνεις πίσω το κοινό σε πετά με σπρωξιά μέσα στην αρένα. Σίγουρα όποιος ψάχνει αθλητικά ιδεώδη δεν θα τα βρει εδώ...

Ήχος

Ο ήχος του Gameboy είναι απλά καλός. Υπάρχει από την αρχή ως το τέλος ένα βασικό soundtrack το οποίο συνοδεύει τις μάχες. Με το τέλος της μάχης όταν ο παλαιστής βρίσκεται σε ένα βιομηχανικό κλαρκ και ανυψώνεστε ανάλογα με το score, ενώ το μουσικό κομμάτι αλλάζει και κλιμακώνεται. Οι μπουνιές, οι κλωτσιές και το «τσούγκρισμα» κεφαλιών πάντως αποδίδονται άριστα ανοίγοντας σου την όρεξη για περισσότερο ξύλο. Τα samples των επιφωνημάτων επίσης είναι άριστα καθώς υπάρχει ακόμα και τραναχτό...γέλιο! Να σημειώσουμε τις εξαισίες τσιρίδες της Angel που δίνουν ένα τόνο γυναικείας ισορροπίας σε ένα καθαρά ανδροκρατούμενο τίτλο.

Γενικά

Υπάρχουν τρεις παίκτες που μπορεί να διαλέξει ο παίκτης. Τον Buzz πρώην άσσο της ελεύθερης πάλης και του wrestling. Οι λαβές και τα κεφαλοκλειδώματα είναι το φόρτε του και σίγουρα είναι ο πιο δυνατός από τους υπόλοιπους. Μειονέκτημα όπως σωστά μαντέψατε η ταχύτητα. Δεύτερος στην λίστα ο, αγαπημένος πολλών, TY. Ένας πρωταθλητής του kick boxing. Όσο περίεργο είναι το όνομά του τόσο περισσότερο ξύλο έχει ρίξει σας διαβεβαιώνω. Έχει από τις πιο ωραίες κινήσεις στο παιχνίδι (spin kick, roundhouse και ιπτάμενη) με τις κλωτσιές του να είναι χάρμα οφθαλμών. Επίσης εάν καταφέρεις με τον TY και στριμώξεις τον αντίπαλο μπορείς να τον χτυπάς επαναλαμβανόμενα στο έδαφος μέχρι να τον στείλεις αδιάβαστο.

Τρίτη επιλογή είναι ο άσσος του Karate, ο Kato. Μαυροζωνάς και κάτοχος τριών dan (Σημείωση Omenforever: έχει και ένα ντιν, και δύο ντον) ο φίλτατος ΚΑΤΟ χρησιμοποιεί τα χέρια και τα πόδια εξίσου καλά. Ξεχωρίζει για την combo γροθιά του και τη στριφογυριστή karate κλωτσιά. Για μένα είναι ο πιο δύσκολος παίκτης να τερματίσεις το παιχνίδι καθώς πρέπει να τον ξέρεις αρκετά καλά.

Οι αντίπαλοι στο Pit Fighter του GameBoy δεν είναι όσοι είναι στην arcade έκδοση. Αλλά ποικίλουν στο στυλ αλλά και στις ικανότητες. Ας τους δούμε έναν-έναν: Ο Executioner είναι ένας παλαιστής με μαύρη μάσκα. Είναι ο βασικός ύποπτος που στην αρχή θα τον ξυλοφορτώνεται μαθαίνοντας τις κινήσεις σας. Ο σάκος του box της γειτονιάς σας! Όμως όταν θα περάσουν οι γύροι, και τον ξαναβρείτε μπροστά σας, προσέξτε τον. Έχει λαβές και είναι δυνατός, καλό θα ήταν να τον κρατήσετε σε απόσταση.

Δεύτερος ξεπροβάλλει ο CC Rider, ένας μοτοσυκλετιστής χαρλεάς που παίζει βρωμόξυλο και όχι κάποια συγκεκριμένη τέχνη. Γρήγορος και δυνατός θα σας σπάσει τα νεύρα ώπου να τον μάθετε καθώς σας γονατίζει πολύ εύκολα. Πάρτε τον TY και κάντε τον τόπι στο ξύλο!

Άλλος ένας εχθρός που θα σας μείνει στο μυαλό είναι το μανουλομάνουλο η Angel! Φορά μαύρη latex στολή, μαστίγια και ζαρτιέρες που παραπέμπουν σε άλλες καταστάσεις, όμως μην μπερδεύεστε! Θέλει να σας ξαπλώσει μεν αλλά για άλλον λόγο δε. Γρήγορη και ύπουλη δεν σας αφήνει χρόνο να της ζητήσετε να βγείτε και να τα βρείτε αλλιώς!

Ακολουθεί ο SouthSide Jim που είναι ένας δίμετρος παλαιστής που όταν σας ρίξει κάτω θα σας πάρει όλη την ενέργεια. Επίσης πολλές λαβές, που κάνετε σε άλλους παίκτες, σε αυτόν δεν πιάνουν γιατί είναι γομάρι δύο μέτρα! Είναι ο κατάλληλος εχθρός για να χρησιμοποιήσετε τις special κινήσεις σας που ενεργοποιούνται πατώντας ταυτόχρονα τα A+B του GameBoy. Επίσης, για να μην σκουριάζετε, στα ενδιάμεσα υπάρχουν Grundge much όπου παίζεις με αντίπαλο τον εαυτό σου και έχετε περιθώριο για 3 knockouts. Όποιος τα συμπληρώσει τα τρία "x" knockouts κερδίζει πόντους και τη δυνατότητα μιας extra special move.

Δεν ξέρω τί άποψη έχετε για τα beat 'em ups που προέρχονται από τα arcades. Επενδύστε άφοβα στο μικρό hand held της Nintendo όσον αφορά το Pit Fighter και δεν θα χάσετε.



CANNON FODDER

Publisher: Sensible Software
Platform: Amiga 500

Year: 1993
Review: Johny Cade

Γίνεται ένας πόλεμος να είναι διασκεδαστικός; Μόνο αν είναι βιντεοπαιχνίδι...

Cannon Fodder το παιχνίδι-θρύλος, το παιχνίδι που όποιον κάτοχο της Amiga και αν ρωτήσεις το ξέρει. Πολλοί από εμάς το έχουμε παίξει και στα λεγόμενα amigaδικά όταν θέλαμε να κάνουμε διάλειμμα από τα διπλά του Sensible Soccer. Αναπτύχθηκε από τη Sensible Software το 1993 και κυκλοφόρησε από τη Virgin interactive πρώτα για την αγαπημένη μας AMIGA. Είναι ένα πολεμικό παιχνίδι ενός μόνο παίκτη, shoot 'em up με real time tactics. Η προσέγγιση στο θέμα «πόλεμος» γίνεται με εντελώς κυνικό τρόπο, αλλά ουσιαστικά πρόκειται για ένα αντιπολεμικό παιχνίδι που καυτηριάζει και σατιρίζει ένα τόσο ευαίσθητο θέμα, χρησιμοποιώντας άφθονη δόση μαύρου χιούμορ.

Σενάριο

Έχετε τον έλεγχο μιας μικρής ομάδας ανδρών (πέντε ή και λιγότεροι) με τρομερή δύναμη πυρός και πρέπει να φέρετε σε πέρας διάφορες αποστολές. Η αλήθεια είναι ότι μου θυμίζει λίγο τις καταδρομικές ομάδες που είχαν οι Αμερικανοί στο πόλεμο του Βιετνάμ. Στην αρχή, και ιδιαίτερα στις πρώτες πίστες, το παιχνίδι φαίνεται εύκολο και η τεχνητή νοημοσύνη των αντίπαλων παικτών χαμηλή, αυτό όμως αλλάζει άρδην όσο προχωράτε και οι πίστες γίνονται πολύ δύσκολες, σε βαθμό σπαζοκεφαλιάς!

Gameplay

Εκτός από τα φοβερά πολυβόλα που έχει η ομάδα σας, θα κάνετε χρήση μπαζούκας και χειροβομβίδων καταστρέφοντας κτήρια, φυλάκια καθώς και τζιπ, άρματα, snowmobile και ελικόπτερα του εχθρού! Αντίστοιχα, στις 23 αποστολές και 72 πίστες του παιχνιδιού θα χρειαστεί να χειριστείτε και εσείς τα παραπάνω τα οποία που απαιτούν διόλου ευκαταφρόνητη δεξιότητα για να οδηγηθούν! Όμως προσοχή, οι παίκτες σας είναι πολύ εύκολο να σκοτωθούν και θα χρειαστεί να τους αντικαταστήσετε με νεοσύλλεκτους που περιμένουν στη σειρά να καταταγούν.



Η εικόνα του λόφου που έχει γεμίσει μνήματα από τις απώλειες σας και οι νεοσύλλεκτοι που περιμένουν είναι εκπληκτική! Επίσης ανάλογα με το πόσο επιτυχημένος ήταν ο στρατιώτης σας, αυτός παίρνει βαθμούς και όταν πεθαίνει έχει καλύτερο μνήμα σε σχέση με άλλους χαμηλόβαθμους.

Ο χειρισμός γίνεται με το mouse (point 'n'click). Είναι σχετικά εύκολος και ευχάριστος, εκτός από κάποια σημεία που χρειάζεται μεγάλη ακρίβεια και μπορεί να κολλήσουν οι στρατιώτες σας ή να πέσουν μέσα σε κινούμενη άμμο ή παγίδες και να τους χάσετε!



Γραφικά

Το περιβάλλον ήταν εκπληκτικό. Περιλάμβανε ζούγκλα (εδώ μου θύμιζε το Βιετνάμ), χιόνι και έρημο, όπου θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τον εχθρό, για παράδειγμα αναγκάζοντάς τον να κινηθεί μέσα στο ποτάμι ή και στη θάλασσα όπου δεν θα μπορεί να κάνει χρήση πυρός! Η οπτική είναι top down σε λίγο πλάγια γωνία, που σου επιτρέπει να έχεις εικόνα από ένα μεγάλο κομμάτι της πίστας που αντιστοιχεί στο μόνιτορ. Όλο το περιβάλλον είναι προσεκτικά σχεδιασμένο με όμορφα ευδιάκριτα μικρά sprites, που απεικονίζουν κτήρια οχήματα αντίπαλους στρατιώτες και φυσικά το εκπληκτικό τερέν.

Ήχος

Από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού, τι να πρωτοπείς για την εκπληκτική εισαγωγή, τη μουσική στο μενού, στις πίστες όταν φορτώνουν, τη μουσική που ντύνει τον ήχο της καμπάνας όταν χάνετε άντρες ή από τα υπέροχα fx (το «rat-a-tat-tat» του πολυβόλου, στο «thrump, thrump, thrump» των ελικοπτέρων μέχρι το «shwoosh» που σας λέει ότι ένας πύραυλος που εκτόξευσε ο εχθρός έρχεται προς το μέρος σας)! Ακόμα και το 'weeeee' μιας χειροβομβίδας, σε βάζουν μέσα στο παιχνίδι και δημιουργούν μια φανταστική ατμόσφαιρα.



Γενικά

Πρόκειται για ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι μικρο-στρατηγικής που προσεγγίζει ένα θέμα όπως ο πόλεμος με πολύ ιδιαίτερο τρόπο και διαφέρει αρκετά από τα υπόλοιπα παιχνίδια των 90's. Είναι, μπορώ να πω, ιδιαίτερα εθιστικό και χρειάζεται να σκεφτείς αρκετά τον τρόπο που θα προσεγγίσεις κάθε πίστα.

Θυμάμαι πολλές φορές τον εαυτό μου να κοπανιέμαι που έχασα εύκολα τους στρατιώτες μου οδηγώντας τους σε κάποια παγίδα, κοινώς στο «στόμα του λύκου». Ευτυχώς οι προγραμματιστές είχαν μεριμνήσει, και στην αρχή κάθε αποστολής μπορούσες να κάνεις save.

Τελειώνοντας, θα ήθελα να πω πραγματικά πως είναι πρόκειται για ένα από τα παιχνίδια που σε κρατούσαν μπροστά από την οθόνη με τις ώρες, ιδιαίτερα εθιστικό και κάθε ρετροχρήστης του τότε αλλά και του σήμερα πρέπει να το έχει παίξει!

Δεν είναι τυχαίο ότι όποια αναφορά βρεις στο ίντερνετ με τα καλύτερα παιχνίδια της Amiga είναι εύκολα μέσα στα 5 πρώτα! Ακολούθησε το δεύτερο μέρος, το 1994, που πάτησε πάνω στα πολύ καλά στοιχεία του πρώτου αλλά και κάποιες χιουμοριστικές εκδόσεις του Amiga Format και Amiga Power (π.χ. Cannon Soccer!)

Με απλά λόγια, το Cannon Fodder είναι απλά ένα must-have παιχνίδι που σίγουρα όλοι παίζαμε και συνεχίζουμε να παίζουμε στην Amiga μας ή σε emulation.



Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Τι παραπάνω θα μπορούσε κανείς να γράψει για αυτό το παιχνίδι; Μικρά sprites (που στην αρχή δεν σου γεμίζουν το μάτι) αλλά πλήρως οπλισμένα που κινούνται με ταχύτητα και εξερευνούν τις πίστες. Υπάρχουν 25 αποστολές, συχνά υποδιαιρούμενες σε διάφορες φάσεις (από 2 έως 5 διαφορετικά σενάρια χαρτών) με φυσικά όλο και περισσότερους εχθρούς να εμφανίζονται στην οθόνη. Το gameplay είναι απλό αλλά είναι πολύ εθιστικό. Όμορφα γραφικά που δεν αφήσουν κανένα παραπονεμένο. Επίσης ο ήχος είναι σε εξίσου υψηλά επίπεδα. Σημείο αναφοράς το χιούμορ που επικρατεί μέσα στο παιχνίδι και το κάνει ιδιαίτερο και ξεχωριστό.

Όπως πολύ σωστά ανέφερε και ο φίλος Johnny Cade παραπάνω, το Cannon Fodder είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της Amiga.



Publisher: Ego Soft
Platform: Amiga 500

Year: 1992
Review: telonio

Οι άνθρωποι των σπηλαίων σίγουρα είχαν κάποιο τρόπο επικοινωνίας. Αν και δεν γνωρίζουμε με πιο ακριβώς τρόπο επικοινωνούσαν μεταξύ τους, μάλλον θα υπήρχε κάποιου είδους επικοινωνία μέσω κραυγών τουλάχιστο για τις βασικές ανάγκες επιβίωσης. Σε αυτό βασίστηκε και η Egos Software (το πήγε ακόμη παραπέρα) και μας έφερε το παιχνίδι με το ευφάνταστο τίτλο Ugh (ούγκ)!

Σενάριο

Το Ugh είναι ένας κλώνος του Space Taxi, ένα παιχνίδι του Commodore 64 του 1984. Όπως θα δούμε, το gameplay διαφέρει σε αρκετά σημεία. Το παιχνίδι λοιπόν μας μεταφέρει αρκετά πίσω, μα πολύ πίσω, για την ακρίβεια στην παλαιολιθική εποχή. Εδώ μας συστήνει έναν μουσάτο τύπο, ο οποίος εκτός του ότι είναι ερωτευμένος με μια ξανθιά καλλονή της εποχής, αντιμετωπίζει και ένα μεγάλο πρόβλημα. Η πονηρή κοπέλα του ζητάει επίμονα χρήματα και κοσμήματα (σας θυμίζει κάτι;) και αφού είναι μπατίρης τον εγκαταλείπει. Μια ημέρα λοιπόν ο ταλαίπωρος φίλος μας κοιμάται κάτω από μια μηλιά. Ξαφνικά ένα μήλο πέφτει στο κεφάλι του και τού έρχεται η ευρηματική ιδέα να κατασκευάσει, από ξύλο, ένα ελικόπτερο μεταφοράς ενός ατόμου (αν περιμένατε να του έρθει η ιδέα της ρόδας, αυτό είναι μια διαφορετική ιστορία). Με τα χρήματα που θα μαζέψει θα μπορεί να αγοράσει στην κοπέλα του ότι αυτή του ζητήσει και να ξανακερδίσει την αγάπη της. Βέβαια, τώρα γιατί δεν την πιάνει και να την πετάξει σε κανέναν τρικεράτοπα για να την κάνει μεζέ και να ασχοληθεί με κάποιο πιο σωστό θηλυκό εκεί στην γειτονιά των σπηλαίων, είναι ένα καλό ερώτημα. αλλά δυστυχώς δεν θα πάρουμε απάντηση.



Ο τρικεράτοπας ετοιμάζεται για επίθεση!

Gameplay

Ο σκοπός σας σε κάθε επίπεδο είναι να μεταφέρετε τους ανθρώπους (πελάτες) που βγαίνουν μέσα από τα σπήλαια σε οποιοδήποτε σημείο θέλουν. Η πίστα αποτελείται από μερικές πλατφόρμες οι οποίες βρίσκονται σε διαφορετικά ύψη και

συμβολίζονται με τις γραμμές I μέχρι και III. Όταν λοιπόν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο κοντινότερος προς εσάς πελάτης που θα βγει από το κοντινότερο σπήλαιο, θα πρέπει να πάτε και να προσγειωθείτε κοντά του. Αυτός θα σας αναφέρει σε ποιο σημείο θέλει να τον μεταφέρετε με τον ανάλογο αριθμό, που αντιστοιχεί στο ανάλογο σπήλαιο. Στην αρχή κάνουν την εμφάνισή τους 2 με 3 πελάτες και στη συνέχεια αυτοί αυξάνονται. Όταν παραλάβετε έναν πελάτη και είστε γρήγορος στη μεταφορά στο σημείο που αυτός θέλει, τότε θα σας αφήσει ένα σημαντικό μπουρμπουάρ (ένα κέρμα), που θα αυξήσει την ενέργεια που φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Επίσης, αυτή η ενέργεια μειώνεται σταδιακά και λειτουργεί και σαν χρόνος που σας απομένει.

Το ελικόπτερο ορίζεται από την βαρύτητα και αναλόγως θα πρέπει να το χειριστείτε. Μεγάλη προσοχή εδώ, μην χτυπήσετε τον επιβάτη σας με το ελικόπτερο καθώς τον πλησιάζεται, θα πέσει τρομαγμένος στο νερό και θα αναγκαστείτε να τον παραλάβετε άμεσα πριν πνιγεί. Επίσης ο σημαντικότερος λόγος να προσέχετε είναι να καταφέρετε να μην χτυπήσετε το ελικόπτερο με δύναμη στα τοιχώματα ενώ πετάτε γρήγορα. Έτσι θα χάσετε μια ζωή και θα αρχίσετε το συγκεκριμένο επίπεδο από την αρχή.



Ρίχνοντας μια πέτρα στο δέντρο.

Υπάρχουν δέντρα με μάτια και στόμα και μια πέτρα που επίσης έχει μάτια. Αν πάρετε την πέτρα και την ρίξετε με το fire επάνω στο δέντρο, τότε μέσα από αυτό θα βγει ένα φρούτο, που θα αυξήσει την ενέργειά σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε στα επίπεδα και μερικά είδη δεινοσαύρων. Ακολουθούν μια προβλεπόμενη συγκεκριμένη πορεία από το ένα σημείο στο άλλο. Εδώ σε μερικές περιπτώσεις θα σας φανεί χρήσιμη η πέτρα, αφού μπορείτε να τη ρίξετε στο κεφάλι ενός δεινοσαύρου και αυτός θα ζαλιστεί για λίγα δευτερόλεπτα. Έτσι θα μπορείτε με ασφάλεια να παραλάβετε τον πελάτη σας ή να τον αφήσετε στο σημείο που θέλει. Το πιο ενοχλητικό από αυτά είναι μακράν ο πτεροδάκτυλος, που βγαίνει ξαφνικά από οποιαδήποτε πλευρά της οθόνης και αν είστε στο ίδιο επίπεδο με αυτόν, τότε καλύτερα θα είναι να τον αποφύγετε, γιατί η επαφή μαζί του σημαίνει Game over.

Τα γραφικά είναι όμορφα και τα backgrounds διαθέτουν αποχρώσεις κυρίως του γκρι(...) και του καφέ. Είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα οι βράχοι και τα backgrounds, τα οποία είναι επίτηδες πιο σκοτεινά από τις πλατφόρμες και τα sprites, για να μην υπερδευούνται τα γραφικά μεταξύ τους. Τα sprites είναι αρκετά μικρά με στοιχειώδη σχεδίαση, αλλά αυτό δεν προβληματίζει καθόλου. Αφού το ελικόπτερο κινείται σε όλη την οθόνη. Το νερό που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης έχει αρκετά καλό animation. Γενικά τα γραφικά είναι σε αρκετά καλό επίπεδο, μα σε αυτά τα παιχνίδια πάντα υπάρχει το περιθώριο βελτίωσης.

Ήχος

Σε περίπου όμοια επίπεδα βρίσκεται και ο τομέας του ήχου. Ένα ευχάριστο και απλό μουσικό κομμάτι, όπως και ένα ακόμη μέσα στο παιχνίδι με μπάσο και τύμπανα θα σας συντροφεύει σε κάθε επίπεδο. Επίσης κάποια απλά και σύντομα επιφωνήματα των πελατών σας ολοκληρώνουν τον ήχο γενικά στο παιχνίδι.



Το πρώτο επίπεδο.

Γενικά

Το Ugh είναι από τα παιχνίδια που δεν χρειάζεται να έχουν τα φοβερά γραφικά και τα ευφάνταστα μουσικά κομμάτια. Το gameplay που διαθέτει είναι το σημαντικότερο. Είναι απλό και κατανοητό από την αρχή και κολλάς ευχάριστα μαζί του για αρκετό καιρό. Χρειάζονται σχετικά λεπτοί χειρισμοί του joystick και ειδικά όσο περνάτε τα επίπεδα, που οι πλατφόρμες συγκλίνουν μεταξύ τους και το κενό που μπορείτε να περάσετε είναι αρκετά μικρό. Το παιχνίδι σας δίνει και την δυνατότητα 2 player mode. Έτσι, ταυτόχρονα μπορείτε να παίξετε με έναν φίλο σας και να βγάλετε τις πίστες με περισσότερη ευκολία αν συνεργαστείτε. Όμως θα πρέπει να προσέχετε, γιατί αν χάσει ο ένας τότε θα χάσετε και εσείς αυτόματα. Επίσης, υπάρχει και η δυνατότητα να συνεχίσετε αργότερα κάποιο επίπεδο με τη χρήση κωδικών, που σας δίνονται στο τέλος κάθε πίστας.

Υπάρχουν 69 επίπεδα που θα πρέπει να ολοκληρώσετε μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Η δυσκολία αυξάνει σταδιακά με πιο πολύπλοκες πλατφόρμες και σε άλλα επίπεδα τη στάθμη να ανεβαίνει γρήγορα. Ένα παιχνίδι με ανάλαφρο gameplay, που αν το βρήκατε ενδιαφέρον, τότε θα ασχοληθείτε αρκετά μαζί του. Στο τέλος υπάρχει πάντα η επιλογή να κρατήσετε τα χρήματα που θα έχετε βγάλει και η κοπέλα να πάει να βρει άλλο θύμα. Απλά σκεφτείτε το!

Η έκδοση του **Commodore 64** είναι σαφώς κατώτερη στον τεχνικό τομέα, το gameplay όμως παραμένει σχεδόν το ίδιο.



Το gameplay δεν διαφέρει ουσιαστικά από την έκδοση της Amiga και τα μικρά sprites είναι παραδόξως ευδιάκριτα. Η μοναδική διαφορά είναι, πως εδώ το ξύλινο ελικόπτερο αντέχει πιο έντονα χτυπήματα από την μεγαλύτερη έκδοση. Όχι βέβαια πως μπορείτε να το κάνετε σαν μπίλια του φλίπερ, αλλά στην Amiga, με ένα έντονο χτύπημα στα βράχια θα χάσετε αμέσως μια ζωή. Επίσης οι πίστες είναι πανομοιότυπες με την έκδοση της Amiga.

Όσο αφορά τα γραφικά, είναι σαφώς χειρότερα εδώ και σίγουρα θα μπορούσε να είχε γίνει πολύ καλύτερη δουλειά. Στον Commodore έχουμε δει πολύ καλύτερα γραφικά σε άλλα παιχνίδια του.

Ο ήχος με την σειρά του δεν έχει απολύτως καμία σχέση. Οι μουσικοί ρυθμοί είναι διαφορετικοί και όχι τόσο εμπνευσμένοι.



Γενικά το παιχνίδι στον Commodore 64 το κρατάει το gameplay που έχει και τίποτα παραπάνω. Με αυτού του επιπέδου γραφικά και αυτόν τον μέτριο ήχο, μοιάζει να είναι πρόχειρα φτιαγμένο το παιχνίδι. Στον Commodore 64 έχουμε δει πολύ καλύτερους τεχνικούς τομείς από αυτούς που διαθέτει αυτό το παιχνίδι. Πάντως θα σας ανταμείψει το αρκετά καλό gameplay που προσφέρει.



Tromos Software

Μπότσαη 133 Αθήνα

Οι τελευταίες κυκλοφορίες για:

Amstrad CPC 6128

Spectrum ZX

Commodore 64

Acorn Atom

BBC Micro

Dragon 32

Oric 1

Προγράμματα:

Μοίρας

Τυχερών παιχνιδιών

Λευκής μαγείας

Κόκκινης μαγείας

Ροζ μαγείας

Ανάστασης

Μεσαίωνα

**Ειδικές τιμές κατά την διάρκεια της πανσελήνου
Δεν δαγκώνουμε!**

Ζητήστε τον Βαγγέλη τον λυκάνθρωπο





CAME FROM THE DESERT

Ηταν ένα ακόμη απότομο νυχτερινό ξύπνημα, από τον ίδιο επαναλαμβανόμενο εφιάλτη, που τον βασάνιζε εδώ και τρεις ημέρες. Μα από την ημέρα που έφτασε στην πόλη από την Νεβάδα, τίποτα δεν πήγαινε όπως περίμενε. Ο ενοικιαστής του σπιτιού, φάνηκε περισσότερο ενοχλημένος, παρά τα χρήματα που του πρόσφερε ο Greg. Στο μοναδικό μπαρ της πόλης, την πρώτη νύχτα, οι ελάχιστοι θαμώνες φάνηκαν να προσπαθούν να τον αποφύγουν. Ακόμη και στο κατάστημα τροφίμων, η κοπέλα στο ταμείο είχε ένα ψυχρό βλέμμα, λες και ήταν κάποιος που γνώριζε στο παρελθόν. Η Lizard Breath του έδινε την εντύπωση πως οι κάτοικοι έκρυβαν κάποιο μυστικό. Τουλάχιστον ο νεαρός Biff, ντόπιος και αυτός, που ήταν πιο φιλικός και πρόθυμος να τον βοηθήσει με όποια μικροδουλειά θα χρειαζόταν. Ίσως η καλοσύνη του να οφειλόταν στον φίλο του Greg, τον Mathew, ο οποίος του χρώσταγε μια μεγάλη χάρη εδώ και καιρό. Ήταν πολλοί οι γεωλόγοι σαν τον Greg, που θα έκαναν τα πάντα για να πάρουν ένα δείγμα από τον μετεωρίτη που έπεσε στην έρημο, μόλις λίγα μίλια έξω από την πόλη. Έτσι ο Greg δεν έχασε την ευκαιρία με τον παλιό του φίλο και τού ζητά αυτή την μεγάλη χάρη. Του το χρωστούσε άλλωστε.

Ο Greg ανασηκώθηκε από το κρεβάτι και πλησίασε τον νιπτήρα, έριξε νερό στο ιδρωμένο του πρόσωπο. Δεν πήρε την πετοέτα για να σκουπιστεί. Η αφόρητη ζέστη έκανε το μικρό δωμάτιο φούρνο και το νερό εξατμιζόταν πολύ γρήγορα. Πλησίασε το κρεβάτι και έκασε στην άκρη του σκεφτικός, κρατώντας το πηγούνι του. Ποιος θα τον πίστευε; Ποιος θα τον έπαιρνε στα σοβαρά, πως υπάρχουν αυτά τα τέρατα; Ακόμη και ο Biff, παρόλο που ήταν αρκετά φιλικός μαζί του, δεν ήταν απόλυτα έμπιστος. Αν δεν κάνει κάτι για να πείσει τους πολίτες και εν τέλει τον στρατό της πόλης, τα τερατώδη και μεταλλαγμένα μυρμήγκια θα προκαλέσουν τον όλεθρο και τον θάνατο όλων των κατοίκων της Lizard Breath. Τα μυρμήγκια έπρεπε οπωσδήποτε να σταματήσουν σε αυτή την πόλη με κάθε τρόπο. Ήταν αδιανόητο και εφιαλτικό σενάριο να επιτεθούν και σε άλλες πόλεις...

To It came from the desert ήταν ένα παιχνίδι της περίφημης για τα κινηματογραφικά παιχνίδια Cinemaware. Βασισμένο στη βραβευμένη κινηματογραφική ταινία για τα οπτικά εφέ, Them, του 1954. Τις δεκαετίες του 1950 και του 1960, ο Αμερικάνικος κινηματογράφος, είχε βγάλει στην παραγωγή αρκετές ταινίες με φανταστικά ογκώδη τέρατα. Έτσι η Cinemaware βρήκε την ευκαιρία να μας δώσει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι με αυτό το μυστήριο ύφος.

Σενάριο

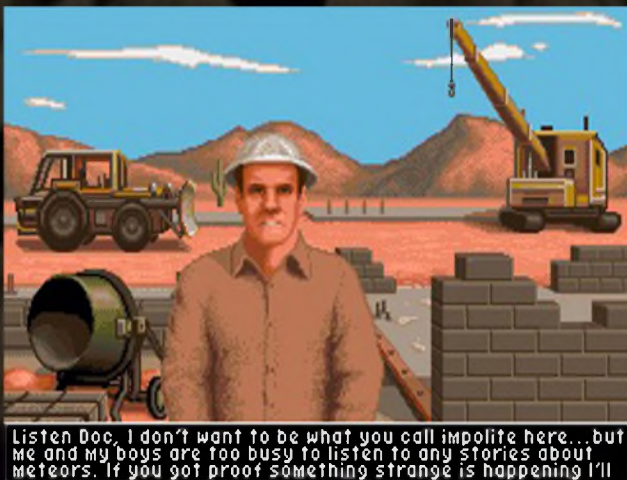
Η Lizard Breath είναι μια μικρή πόλη στην αχανή έρημο, και το καλοκαίρι της 1ης Ιουνίου του 1951, ένας μετεωρίτης έπεσε κοντά σε αυτή. Ευτυχώς αρκετά μακριά από σπίτια ή κάποια άλλη εγκατάσταση. Μάλιστα, ο μετεωρίτης έχει τον ευφάνταστο επιστημονικό κωδικό Stohlheinz A221357. Εσείς παίρνετε την ιδιότητα ενός γεωλόγου και εδώ και έναν μήνα περίπου, βρίσκεστε στο κέντρο της πόλης με σκοπό να συλλέξετε δείγματα από τον μετεωρίτη. Μια συνηθισμένη ημέρα λοιπόν, δέχεστε επίσκεψη από τον γέρο Geez μαζί με τον συμπαθέστατο γάιδαρό του και σας δίνει ένα σακί με κομμάτια του μετεωρίτη, που μάζεψε από το σημείο πτώσης. Μαζί σας είναι επίσης και ένας ντόπιος, ο νεαρός Biff, ο οποίος σας εξυπηρετεί με μερικές μικρές δουλειές σας. Καθώς λοιπόν, ελέγχετε τα δείγματα που σας έφερε ο γέρο Geez, παρατηρείτε πως ένα από αυτά τα κομμάτια φωσφορίζει κόκκινο χρώμα. Η υποψία σας για την ύπαρξη ραδιενέργειας στο πέτρωμα του μετεωρίτη είναι απόλυτα σωστή. Όμως, όπως θα ανακαλύψετε με τρόπο σύντομο, η ραδιενέργεια έχει μεταλλάξει τα μυρμήγκια της περιοχής αυξάνοντας εντυπωσιακά το μέγεθός τους. Για την ακρίβεια είναι πολύ μεγαλύτερα σε μέγεθος από ένα αυτοκίνητο. Όπως αντιλαμβάνεστε, τα νυν δύσμοιρα και μικροσκοπικά μυρμήγκια της ερήμου, αποτελούν πλέον μια πρώτη τάξεως θανάσιμη απειλή για τους κατοίκους της Lizard Breath.

Ο σκοπός σας είναι να βρείτε τα στοιχεία για την ύπαρξη αυτών των τεράτων, έτσι ώστε να πείσετε τους κατοίκους, αλλά και τον ίδιο τον στρατό να επέμβει. Βέβαια οι περισσότεροι κάτοικοι και ειδικά ο όχι και τόσο ευχάριστος δήμαρχος της πόλης, δεν φαίνονται να παίρνουν και πολύ στα σοβαρά τις πληροφορίες που ισχυρίζεστε. Έτσι λοιπόν, για καλό της πόλης, αλλά και για καλό όλης της ανθρωπότητας, θα πρέπει να είστε γρήγοροι και αποτελεσματικοί με τις ενέργειές σας.



Το παιχνίδι είναι μια μίξη adventure-arcade. Ο χάρτης είναι το κύριο μέρος του παιχνιδιού, όπου μέσω αυτού μπορείτε να μετακινείστε σε οποιαδήποτε περιοχή. Υπάρχουν πολλά κτίρια στην πόλη, καθώς και φάρμες, ορυχεία, ένα αεροδρόμιο, ακόμη και ένα θέατρο οδήγησης. Για να μεταβείτε στον χάρτη, επιλέξετε "μετάβαση στον χάρτη" σε μία από τις αναδυόμενες οθόνες. Η καλή γνώση του χάρτη θα σας βοηθήσει πολύ, καθώς ο χρόνος περνά γρήγορα με ένα λεπτό ανά δευτερόλεπτο σε πραγματικό χρόνο. Η ώρα και η ημερομηνία εμφανίζονται στην επάνω γωνία του χάρτη της πόλης. Καθώς χρησιμοποιείτε το joystick για να μετακινηθείτε, κάθε κτίριο στο οποίο αφήνετε τον κέρσορα, θα επισημαίνεται και θα εμφανίζεται ο εκτιμώμενος χρόνος για να φτάσετε μέχρι εκεί.

Έχετε στη διάθεσή σας δεκαπέντε ημέρες έτσι ώστε να πείσετε όλους για την ύπαρξη των μεταλλαγμένων μυρμηγκιών. Διαφορετικά σας περιμένει από αυτούς μια πολύ δυσάρεστη εξέλιξη. Μεταβαίνοντας από μια περιοχή σε άλλη και ανάλογα την απόσταση, ο χρόνος περνά αρκετά γρήγορα. Επίσης θα πρέπει να ξεκουράζεστε και να κοιμάστε μερικές ώρες. Έχετε τη δυνατότητα να κοιμηθείτε μέχρι και 24 ώρες κάθε φορά. Επιλέγοντας ωστόσο τόσο πολύ χρόνο δεν είναι χρήσιμο, εκτός και αν σκόπιμα θέλετε να περάσει χρόνος.



Οι διάλογοι με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού γίνονται μέσω ενός interface ερωτήσεων και έτοιμων απαντήσεων, το οποίο αναδύεται από το κάτω μέρος της οθόνης την κατάλληλη στιγμή. Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις που δίνετε σε κάθε χαρακτήρα είναι φυσικά ανάλογες με την εξέλιξη της πορείας σας. Οι διάλογοι γενικά δεν έχουν μεγάλη διάρκεια και δεν υπάρχουν μακροσκελή κείμενα. Αξιοσημείωτο είναι πως πρέπει να δώσετε προσοχή με ποιόν, τότε, και τί συζητάτε. Επίσης, να έχετε υπ' όψιν πως οι κάτοικοι δεν είναι διαθέσιμοι όλη την διάρκεια της ημέρας. Ρόλο παίζει τί δουλειά κάνει ο καθένας ή πού βρίσκεται κάθε στιγμή. Για παράδειγμα, κατά την διάρκεια της νύχτας, οι περισσότεροι κάτοικοι δεν είναι διαθέσιμοι. Το πού, πώς και το πότε θα επισκεφθείτε τα επιθυμητά σημεία του χάρτη είναι ουσιαστικά και το adventure τμήμα του παιχνιδιού.

Οι χαρακτήρες που συναντάται είναι διαφόρων ειδών και υπάρχουν κάποιοι που είναι πρόθυμοι να σας βοηθήσουν, ενώ άλλοι θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ο καθένας από αυτούς είναι μια διαφορετική προσωπικότητα με ανάλογες ιδιότητες.

Οι περισσότεροι, στην αρχή τουλάχιστον, δεν είναι και ιδιαίτερα πρόθυμοι να σας βοηθήσουν. Όμως, προχωρώντας και μαζεύοντας στοιχεία για τα μυρμηγκια-τέρατα θα τους πείσετε και θα σας υποστηρίξουν. Πολλές φορές, θα πρέπει να είστε προσεκτικός για το ποια απάντηση θα επιλέξετε σε μια συζήτηση, γιατί μπορεί να επηρεάσει πολύ αρνητικά τον στόχο που έχετε. Αν και δεν υπάρχουν γρίφοι, και το παιχνίδι διαθέτει μια λογική πορεία σχετικά ρεαλιστική, χρειάζεται να μπειτε στο κλίμα του σεναρίου και στην ανάγκη του χαρακτήρα να βρει τα απαραίτητα στοιχεία ώστε να πείσει τους πολίτες για την επικείμενη επίθεση των μυρμηγκιών.

Οι μάχες με τα μυρμηγκια

Όταν συναντήσετε ένα τερατώδες μυρμηγκι κατά την πορείας σας, τότε η κάμερα αλλάζει και το παιχνίδι γίνεται πρώτου προσώπου. Κινώντας το joystick ελέγχετε το χέρι του ήρωα και με το πιστόλι πυροβολείτε το επιτιθέμενο μυρμηγκι. Τα μυρμηγκια, παρά τα τεράστιο μέγεθός τους, έχουν ένα αδύνατο σημείο και αυτό είναι οι κεραίες τους. Αν καταφέρετε να στοχεύσετε σωστά και να πετύχετε και τις δυο κεραίες ενός μυρμηγκιού, τότε αυτό θα πέσει στο έδαφος νεκρό. Οποιαδήποτε άλλη βολή σε διαφορετικό σημείο, για παράδειγμα στο κεφάλι ή στον θώρακα είναι απλά ανούσια. Έχετε στη διάθεσή σας μόλις μερικά δευτερόλεπτα πριν το μυρμηγκι πλησιάσει απειλητικά κοντά σας και σας στείλει στο νοσοκομείο. Αν τα βγάλετε πέρα με ένα μυρμηγκι και υπάρχουν άλλα στην περιοχή, τότε το παιχνίδι αλλάζει την κάμερα και πάλι. Εδώ βλέπετε τον ήρωα και τα μυρμηγκια από ψηλά και χρησιμοποιείτε εναντίον τους χειροβομβίδες. Τα μυρμηγκια σας επιτίθενται, και αν καταφέρετε να σκοτώσετε σύντομα μερικά από αυτά, τα υπόλοιπα θα τραπούν σε φυγή και έτσι θα γλιτώσετε. Αν δεν τα καταφέρετε σε καμία από τις δυο παραπάνω περιπτώσεις, τότε τα μυρμηγκια θα σας στείλουν να περάσετε σημαντικό χρόνο στο νοσοκομείο της πόλης.



Η διαφυγή από το νοσοκομείο

Το να μείνετε στο νοσοκομείο και να δεχτείτε ιατρική βοήθεια δεν έχει απολύτως κανένα νόημα στην προκειμένη περίπτωση, παρά την πληθωρική νοσοκόμα που σας κλείνει το μάτι. Επιπλέον θα χάσετε και 48 ώρες από τον διαθέσιμο χρόνο σας, που κάθε λεπτό στο παιχνίδι μετράει σημαντικά. Μπορείτε να επιλέξετε να μείνετε, αλλά και να το σκάσετε αν προτιμάτε, όμως αυτό είναι ένα αρκετά δύσκολο εγχείρημα.

Εδώ έχουμε μια ενδιαφέρουσα οπτική γωνία που είναι επάνω και διαγώνια. Καθώς τρέχετε μέσα στους διαδρόμους και θαλάμους του νοσοκομείου, για να βρείτε την έξοδο θα πρέπει να είστε εξαιρετικά προσεκτικός για να μην σας αντιληφθεί το προσωπικό του νοσοκομείου. Αν γίνει αυτό, τότε θα σημάνει συναγερμός και τα πράγματα θα είναι ακόμη πιο δύσκολα, αφού θα σας κυνηγάνε όλοι. Μπορείτε να κρύβεστε πίσω από πόρτες και σε κενά κρεβάτια. Ακόμη μπορείτε να πάρετε το αναπηρικό καροτσάκι και να διασχίσετε τους διαδρόμους πιο γρήγορα. Ομολογουμένως, έχει ευφάνταστο gameplay και μερικές αστείες σκηνές, με εσάς να κρύβεστε όπου υπάρχει αυτή η δυνατότητα. Μπορείτε ακόμη να κινείστε πιο γρήγορα χρησιμοποιώντας ένα αναπηρικό καροτσάκι! Πάντως δεν είναι εύκολη δουλειά να βγείτε από το νοσοκομείο χωρίς να σας πάρουν είδηση. Θέλει υπομονή και αρκετά μεγάλη προσπάθεια.



Οι πτήσεις με το αεροπλάνο

Στην Lizard Breath υπάρχει αεροδρόμιο. Για την ακρίβεια μάλιστα, όπως θα ανακαλύψετε έκπληκτος, υπάρχει ακόμη και ολόκληρη στρατιωτική βάση, πλήρως εξοπλισμένη με άρματα και μαχητικά αεροπλάνα. Αρχικά βέβαια θα αρκεστείτε σε μια σύντομη πτήση με ένα απλό συμβατικό ελικοφόρο αεροπλάνο για να μεταφερθείτε σε μια άλλη περιοχή ή να επιθεωρήσετε έναν συγκεκριμένο χώρο για μυρμήγκια. Εδώ και πάλι η οπτική γωνία αλλάζει και γίνεται από ψηλά και επάνω. Αν κατά τη διάρκεια της πτήσης σας συναντήσετε μυρμήγκια, αργότερα στο παιχνίδι, το αεροπλάνο είναι εξοπλισμένο με ένα σύστημα ψεκαστικού μηχανισμού με χημικό θανάσιμο για τα μυρμήγκια. Επίσης μπορείτε να προσγειώσετε προσεκτικά το αεροπλάνο και να επιτεθείτε στα μυρμήγκια με χειροβομβίδες.



Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει να δώσετε στο καύσιμο που καταναλώνει το αεροπλάνο. Καθώς αν κάνετε εναέριες βόλτες για ώρα και αμελήσετε τον δείκτη καυσίμου, ο οποίος κατεβαίνει πολύ γρήγορα, τότε το αεροπλάνο θα πέσει και θα καταστραφεί στέλνοντάς σας απευθείας στο νοσοκομείο.

Οι μάχες με τα μαχαίρια

Εκτός από τα μυρμήγκια έχετε ακόμη έναν λόγο για να ανησυχείτε μέσα στο παιχνίδι. Η Lizard Breath είναι μια αφιλόξενη πόλη, υπάρχουν διάφορες συμμορίες, και είναι σχετικά εύκολο να εμπλακείτε μαζί τους σε μια μάχη με μαχαίρια. Μη έχοντας λοιπόν άλλη επιλογή, θέλοντας και μη, αντιμετωπίζετε τον πολεμοχαρή αρχηγό της συμμορίας σε μια μάχη μέχρις εσχάτων. Και εδώ η οπτική γωνία είναι από ψηλά αλλά με πολύ μεγαλύτερα sprites. Χρησιμοποιώντας λοιπόν το joystick, προσπαθείτε να καταφέρετε όσα περισσότερα τραύματα μπορείτε στο σώμα του αντίπαλου, μέχρι αυτός να πέσει αιμόφυρτος στο έδαφος. Φυσικά θα πρέπει να αποφεύγετε τα δικά του χτυπήματα όσο μπορείτε, και να αποφύγετε έτσι τη νοσηλεία και να συνεχίσετε την πορεία σας.

Ποιος κάνει την κότα;

Πιο απλά "Chicken" όπως το λένε οι Αμερικάνοι. Είναι πιθανό να σας τύχει, καθώς μετακινήστε στο χάρτη με το αυτοκίνητό σας, να έρθετε για ακόμη μια φορά αντιμέτωποι με κάποια τοπική συμμορία και αυτή τη φορά να χρησιμοποιήσετε το αυτοκίνητο (Βασικά πάντα παίζετε με τους δικούς τους όρους). Εδώ θα παίξετε ένα κλασικό θανατηφόρο "παιχνίδι" που ήταν πραγματικότητα πριν αρκετές δεκαετίες στην Αμερική.



Η κάμερα είναι πρώτου προσώπου και βλέπετε το ταμπλό με το παρμπρίζ του αυτοκινήτου σας και ο δρόμος είναι μια απέραντη ευθεία. Σανιδώνετε το γκάζί και το ίδιο ακριβώς κάνει και ο αντίπαλός σας ο οποίος βρίσκεται απέναντί σας. Καθώς τα δυο αυτοκίνητα πλησιάζουν ταχύτατα να συγκρουστούν, ο πρώτος που θα γυρίσει το τιμόνι για να αποφύγει τη σύγκρουση, χαρακτηρίζεται κότα και χάνει την αξιοπρέπειά του. Αν τρακάρετε είναι ένας ακόμη λόγος να καταλήξετε στο νοσοκομείο.

Αυτές είναι όλες οι σκηνές δράσης του παιχνιδιού. Με εξαίρεση βέβαια, την επίσκεψή σας μέσα στις στοές των μυρμηγκιών, προς το τέλος του παιχνιδιού. Εκεί πρέπει να τοποθετήσετε τα εκρηκτικά και να αφανίσετε την βασίλισσα και τα υπόλοιπα μυρμήγκια μια και καλή.

Γραφικά

Τι να πρωτογράψουμε για αυτά τα υπέροχα γραφικά; Είναι σχεδιασμένα με προσοχή και η επιλογή των χρωμάτων είναι άριστη από κάθε άποψη, ξεπερνώντας αρκετά παιχνίδια. Από την πρώτη στιγμή είναι φανερό πως η Cinemaware αφιέρωσε πολλές ώρες δουλειάς επάνω σε αυτόν τον τομέα. Άλλωστε μάς είχε συνηθίσει και με τις υπόλοιπες δημιουργίες της σε εξίσου εντυπωσιακά παιχνίδια. Φυσικά δεν περιμέναμε κάτι μέτριο. Η κινηματογραφική οθόνη στην εισαγωγική είναι μια από τις καλύτερες που έχουμε δει σε 16 bit μηχανήμα και είναι αξιομνημόνευτη ακόμη και σήμερα. Οι χαρακτήρες που συναντάτε διαθέτουν άριστη σχεδίαση με όμορφα χρώματα και αρκετή λεπτομέρεια. Τα background στις περιοχές είναι επίσης άψογα σχεδιασμένα, με έξυπνο τρόπο μοιρασμένα χρώματα, και δένουν απόλυτα με το μυστήριο περιβάλλον του παιχνιδιού. Τα μυρμήγκια είναι και αυτά καλοσχεδιασμένα και ειδικά στις κοντινές συναντήσεις μαζί τους, είναι πολύ πιθανό να τα χαζεύετε για τα γραφικά τους, παρά να τα πυροβολείτε (πράγμα που δεν θα σας βγει σε καλό, εγγυημένα). Οι φωτογραφίες άλλωστε «μιλούν» από μόνες τους για την πολύ καλή δουλειά της Cinemaware.

Ήχος

Αναμφίβολα σε εξίσου υψηλά επίπεδα βρίσκεται και ο τομέας του ήχου και έχει δοθεί η απαραίτητη προσοχή με το παραπάνω. Η βραχνή φωνή στην εισαγωγική οθόνη σας βάζει αμέσως στο σκοτεινό κλίμα και το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Όσο βρίσκεστε στον χάρτη, ακούγεται μια πολύ πετυχημένη μουσική που αποπνέει έντονο μυστήριο. Θα ακούσετε επίσης και διάφορους ρυθμούς εκείνης της εποχής, που θα σας συνοδέψουν σε μερικές τοποθεσίες. Εξαιρετικοί είναι και οι ήχοι των μυρμηγκιών, που όταν έρχεστε αντιμέτωπος με ένα από αυτά, ακούγεται ένας εντυπωσιακός ήχος εντόμου. Μάλιστα, αυτός ο ήχος που κάνει το μυρμήγκι όταν σας πλησιάζει κατά μέτωπο, δυναμώνει αισθητά.

Γενικά

Ενώ το παιχνίδι μπορεί να φαίνεται περιορισμένο στην αρχή, υπάρχουν δεκάδες παραλλαγές ανάλογα με τις επιλογές που κάνετε. Όχι μόνο αυτό, αλλά υπάρχουν πολλές ευκαιρίες να βρεθείτε σε μια μάχη, είτε με τα μυρμήγκια, είτε με κάποιους από τους όχι και τόσο φιλικούς ανθρώπους του Lizard Breath. Μπορείτε να καταλήξετε σε μια μάχη με μαχαίρια, ή να σας κυνηγήσουν στην έρημο πολλές εκατοντάδες γιγάντια μυρμήγκια ή ακόμα και να παίξετε το «κοτόπουλο» στο αυτοκινητόδρομο με τους ντόπιους.

Σε κάθε περίπτωση που αποτυγχάνετε θα καταλήξετε στο νοσοκομείο. Ταξιδεύετε με αυτοκίνητο και μπορείτε να φτάσετε στους περισσότερους προορισμούς γρήγορα. Η πόλη απλά δεν απλώνεται τόσο πολύ στον χάρτη. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα να κάνετε save την πορεία σας στο παιχνίδι, πηγαίνοντας στον χάρτη και επιλέγοντας το save icon στην άνω αριστερή γωνία.

Το παιχνίδι αποτελείται από τρεις δισκέτες και χρειάζεται απαραίτητα 1mb fast ram για να τρέξει (και όχι άδικο). Η ατμόσφαιρα, ότι γενικά κάτι δεν πάει καλά από την αρχή, γίνεται άμεσα αντιληπτή. Σε αυτό βοηθούν πολύ τα πετυχημένα μυστήρια μουσικά κομμάτια, που προτείνουμε να δυναμώσετε σε ένταση στα ηχεία σας. Ενδιαφέρον είναι πραγματικά ότι, ακόμη και την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι, θα αργήσετε πολύ να δείτε το μισητό Game Over. Για την ακρίβεια παίζετε κανονικά όλες τις ημέρες. Αν δεν καταφέρετε να ολοκληρώσετε τον στόχο σας, δηλαδή να αφυπνίσετε τους κάτοικους, αλλά και να εξοντώσετε τα μεταλλαγμένα μυρμήγκια, τότε θα παρακολουθήσετε την καταστροφή της πόλης και συνεπώς Game Over.

Είναι άκρως εθιστικό και σίγουρα θα ασχοληθείτε μαζί του αρκετό καιρό. Δεν είναι καθαρό adventure παιχνίδι, οπότε δεν χρειάζεται να σκέφτεστε με τις ώρες τί ακριβώς θα πρέπει να κάνετε. Ούτε διαθέτει και δύσκολους γρίφους που πρέπει να βρείτε τη λύση τους. Αυτό είναι κάτι που φέρνει το παιχνίδι πιο κοντά στους φίλους των arcade, χωρίς βέβαια να αποτρέπει και τους φίλους των adventures (πάντως οι σκληροπυρηνικοί οπαδοί των adventures να μην περιμένουν και πολλά). Η μυστήρια ατμόσφαιρα που επικρατεί κατά την διάρκεια του gameplay (ο άριστος τομέας του ήχου συμβάλλει πολύ σε αυτό) είναι εξαιρετικά πετυχημένη. Ήταν ελάχιστα παιχνίδια που σου έδιναν μια παρόμοια ολοκληρωμένη αίσθηση τότε στην 500.

Τέλος, σαν γενική κατάληξη, το It came from the desert διαθέτει πάρα πολύ καλά γραφικά, εξαιρετικό ήχο και πετυχημένα μυστήρια ατμόσφαιρα κάθε στιγμή. Η ιστορία έτσι όπως εξελίσσεται έχει πολύ ενδιαφέρον και διαφέρει από τα περισσότερα παιχνίδια. Το παιχνίδι έμεινε στην ιστορία σαν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για την Amiga 500. Απέκτησε πολλούς οπαδούς και παραμένει μέχρι σήμερα, ένα από το πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια των 16bit.



Play the game



Ξεκινώντας το παιχνίδι 1 Ιουνίου 1951.

Ο γέρο Geez μας φέρνει το δείγμα από τον μετεωρίτη, που του ζητήσατε. Επιλέγουμε "Talk to Geez" και αυτός μας λέει πως θα τον βρούμε στο κατάστημα O'Riordans και φεύγει. Ο νεαρός Biff που είναι ήδη μέσα στο σπίτι, μάς αναφέρει πως άκουσε για κάποιους που υποστηρίζουν πως τρόμαξαν πολύ όταν άκουσαν κάποιους περιεργούς ήχους κοντά στους αγωγούς αερίου. Επίσης μας ενημερώνει, πως βρέθηκε μια αγελάδα με κομμένο το κεφάλι. Επιλέγουμε "Look at samples" και μετά "Measure samples", μετά "Check for radiation" και "Send samples to Government lab" και "Go to map".

Στον χάρτη, κάτω αριστερά πηγαίνουμε στο J.D's Farm. Εκεί βρέθηκε η αγελάδα χωρίς το κεφάλι της. Συναντάτε έναν νεαρό αγρότη, που μετά από μια πολύ σύντομη ανούσια συνομιλία, φεύγει τρέχοντας από την οθόνη τρομαγμένος και κάνει την εμφάνισή του το πρώτο μυρμήγκι. Το πυροβολούμε άμεσα στις κεραίες και όταν καταφέρουμε να κόψουμε και τις δυο, αυτό θα πέσει στο έδαφος νεκρό.

Εδώ το gameplay αλλάζει και βλέπουμε από επάνω τον χαρακτήρα μας. Υποχωρώντας πετάμε στοχευμένα χειροβομβίδες σε πέντε μυρμήγκια και έτσι τα υπόλοιπα υποχωρούν. Στη συνέχεια, μεταβαίνουμε στο Platt University lab. Δείχνουμε το δείγμα στον επιστήμονα και αυτός μας λέει πως θα το αναλύσει και θα μας ενημερώσει την επόμενη ημέρα. Επιλέγουμε "Go to map".

Τώρα πηγαίνουμε στο "O'Riordan's pub", που είναι στο κέντρο της πόλης και ή ώρα πρέπει να είναι περίπου 02:48 p.m. πάνω κάτω. Εκεί θα βρούμε τον γέρο Geez. Επιλέγουμε "Where did you find the samples?" και "Buy Geez a drink." Το ποτό θα φρεσκάρει τη μνήμη του και θα μάς αναφέρει πως το δείγμα το μάζεψε στο νοτιοδυτικό παλαιό λατομείο. Μετά "Go to map". Πηγαίνουμε στο Quarry, που είναι κάτω αριστερά στον χάρτη. Εκεί θα βρούμε δύο εργάτες οι οποίοι δεν είναι και τόσο έξυπνοι. Στη σύντομη συζήτηση που θα έχουμε μαζί τους, θα μας μαρτυρήσουν πως αύριο θα έρθει για να πάρει συνέντευξη ο Bert Lamont, ο ντόπιος εκδότης της εφημερίδας Star.

Έχει αρχίσει να νυχτώνει και πηγαίνουμε στο Home base για να ξεκουραστούμε. Επιλέγουμε να κοιμηθούμε για περίπου 10 ώρες.

Την επόμενη ημέρα ακούμε κάποιον να χτυπά την πόρτα και επιλέγουμε "Answer the door". Στην πόρτα στέκεται μια όμορφη αλλά ταλαιπωρημένη κοκκινομάλλα γυναίκα, η Jackie, που μας δίνει την αίσθηση πως την έχουμε ξαναδεί. Μας αναφέρει πως το αμάξι της χάλασε και η φίλη της εξαφανίστηκε και πως χρειάζεται βοήθεια. Επιλέγουμε "Ask her in" και μετά "Ask her what happened". Μας εξιστορεί πως κοιμόταν στα πίσω καθίσματα και ξαφνικά η φίλη της ούρλιαξε και το αμάξι χτύπησε κάτι στον δρόμο και τότε η Jackie έχασε τις αισθήσεις της. Επιλέγουμε "Go with her to car" και βρίσκουμε το ολοσχερώς κατεστραμμένο αμάξι. Επιλέγουμε "Investigate further" και βρίσκουμε κοντά στο αμάξι ένα οργανικό υλικό. Το παίρνουμε μαζί μας για το στείλουμε στο University lab. Η Jackie φοβάται και μας ζητάει να μείνει στο σπίτι μας για μερικές ημέρες, μέχρι να βρει τη φίλη της. Φυσικά επιλέγουμε "Let her stay" και αμέσως θα μας επιτεθεί ένα μυρμήγκι. Για μια ακόμη φορά θα σημαδέψουμε τις κεραίες του και θα το σκοτώσουμε. Αμέσως μετά, θα εξοντώσουμε πέντε μυρμήγκια και θα πάρουμε υγρό από ένα μυρμήγκι για να το δώσουμε για ανάλυση στον Dr. Wells.

Επόμενο βήμα, πηγαίνουμε στο Platt University lab. Εκεί μαθαίνουμε τα νέα από τον Dr. Wells, πως το δείγμα είναι από ένα τεράστιο μυρμήγκι-εργάτη και πως θα πρέπει να μιλήσουμε άμεσα με τον δήμαρχο της πόλης. Επιλέγουμε "Show new evidence" και μας αναφέρει πως θα εξετάσει το υγρό που του φέραμε και θα έχει νεότερα αύριο. Επιλέγουμε "Go to map".

Δεν είναι η ώρα ακόμη για να επισκεφθούμε τον δήμαρχο. Πηγαίνουμε στο κτήριο της εφημερίδας Lizard Breath star. Ανακαλύπτουμε πως ο δημοσιογράφος Bert έχει πάει στο Quarry από το πρωί. Πηγαίνουμε στο Quarry και εκεί ο δημοσιογράφος είναι ενοχλημένος με την παρουσία μας και φεύγουμε.

Περιφερόμαστε λίγο στο Neptune hall και στο Cook's stud farm για να περάσει η ώρα και μετά πηγαίνουμε στο σπίτι και πέφτουμε για ύπνο για περίπου 11 ώρες.

Την επόμενη ημέρα ακούμε την πόρτα να χτυπάει και απαντάμε. Είναι ένας γείτονας και αναφέρει ανησυχητικά νέα.

Η συνέχεια επί της οθόνης...



3D FPS AMIGA GAMES

telonio

Το Wolfenstein 3D ήταν αναμφίβολα ένα παιχνίδι σταθμός για το home gaming. Μέχρι τότε, η Amiga μεσουρανούσε σχεδόν σε κάθε σπίτι με τα φοβερά 2D παιχνίδια της. Αργότερα, με την έλευση του Wolfenstein, η εξέδρα των PC users πέρασε σε σκληρή αντεπίθεση έναντι των Amiga users, που μάταια προσπαθούσαν αμυνθούν με μέτρια ανάλογα 3d παιχνίδια. Τι και αν οι PC users είχαν ξεχάσει επιδεικτικά τα 2D παιχνίδια, που σε αυτά η Amiga ήταν ακόμη μπροστά; Λίγο αργότερα ήρθε και το Doom στα PC και εκεί η συγκεκριμένη μάχη χάθηκε ολοκληρωτικά για τους Amiga users σε αυτόν τον τομέα.

Ας δούμε όμως: Οι Amiga δεν μπορούσαν όντως να τρέξουν τα ίδια ακριβώς 3D παιχνίδια; Για παράδειγμα η Amiga 1200 βγάζει 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, με παλέτα 262.144 χρώματα και ανάλυση 640x480. Ήταν αδύνατο όντως να δούμε σε αυτή το Wolfenstein και το Doom ακριβώς όμοια όπως και στα PC; Τι πήγε στραβά τελικά;

Η αλήθεια είναι πως στην Amiga ήταν πάντα δύσκολα τα πράγματα σε αυτού του είδους τα παιχνίδια για έναν απλό λόγο: Όλα τα μοντέλα των Amiga στην πράξη τα έβρισκαν σκούρα, γιατί απλά δεν είχαν μαθηματικό επεξεργαστή (κίνηση πολυγώνων) από την Commodore. Υπήρχε βέβαια η δυνατότητα να προσθέσεις μαθηματικό επεξεργαστή μέσω μιας κάρτα επιταχυντή, αλλά αυτό κόστιζε πάρα πολλά και δεν υπήρχαν πολλές επιλογές. Από την άλλη πλευρά, στα PC ήταν δεδομένο το upgrade σε κάρτες γραφικών από τους 386. Ήταν πιο φτηνά; Όχι απαραίτητα, αλλά σιγά σιγά είχατε διαθέσιμες αρκετές επιλογές για κάρτες γραφικών.

Έτσι λοιπόν, τότε τα βάζαμε συχνά (και αυτοί με εμάς) με τον φίλο, που είχε PC και συγκρίναμε παιχνίδια συνήθως άσχετα μεταξύ τους. Οι έντονες υπερβολές ήταν συχνές σχεδόν σε κάθε συζήτηση για αυτό το θέμα. Βεβαίως οι PC users συχνά ξεχνούσαν, πως ο μπαμπάς τους έδωσε δύο μηνιάτικα (ή ακόμη και τρία) για την κάρτα γραφικών και την κάρτα ήχου στον 386 ή στον 486. Λεπτομέρειες θα μου πείτε, κανείς από εμάς δεν έδινε τότε σημασία σε αυτά.

Παρόλο λοιπόν την απουσία μαθηματικού επεξεργαστή στις Amiga, ας δούμε μερικά FPS 3D παιχνίδια, που σίγουρα δεν είναι αντάξια του Doom, αλλά είναι τουλάχιστον ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά. Τα παιχνίδια που θα δούμε, τα περισσότερα είναι για τις AGA Amiga, δηλαδή για την 1200 και την 4000. Ο λόγος ήταν πως αυτά τα μηχανήματα είχαν πιο γρήγορους επεξεργαστές και καλύτερα γραφικά από την 500. Επίσης ήταν πιο εύκολα expandable.



Η Team 17 είχε βγάλει ήδη στην αγορά τρία παιχνίδια Alien Breed, τα οποία ήταν 2D και είχαν μεγάλη επιτυχία. Το Alien Breed λοιπόν, είναι η τέταρτη συνέχεια του γνωστού σεναρίου, αυτή τη φορά σε 3D. Στο ίδιο σενάριο όπως και οι προκάτοχοί του, προσπαθείτε να βρείτε την έξοδο σε κάθε επίπεδο, αντιμετωπίζοντας διάφορους εξωγήινους οργανισμούς που έχουν σκοπό να σας βλάψουν μέσα σε 30 επίπεδα.



Παραδόξως, η οθόνη είναι αρκετά μικρή, αφού περιβάλλετε από ένα περίτεχνο περίγραμμα κάποιας διαστημικής στολής. Βέβαια, αυτό έχει σαν αποτέλεσμα το παιχνίδι να είναι πιο ομαλό στην κίνηση. Έχει γίνει καλή δουλειά στα γραφικά και σίγουρα ένας επιταχυντής κάνει την κίνηση του χαρακτήρα πιο ομαλή (όπως σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια των Amiga). Το παιχνίδι έχει αρκετό gore, αφού όταν σκοτώνετε έναν εχθρό, αυτός γίνεται κομμάτια. Υπάρχουν 16 επίπεδα με ορόφους, ράμπες και ασανσέρ για εξερεύνηση και είναι γεμάτα από εχθρικά sprites.

Σε μια 1200 χωρίς τίποτα έξτρα, μπορείτε να επιλέξετε να μην φαίνονται το ταβάνι και το πάτωμα. Έτσι το παιχνίδι θα είναι αρκετά playable. Λόγω χαμηλής ανάλυσης στα γραφικά φαίνονται έντονα τα pixels. Προσωπικά, δεν μου άρεσε καθόλου αυτό και για αυτό το λόγο, δεν ασχολήθηκα ιδιαίτερα με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Παρόλα αυτά, το παιχνίδι αγαπήθηκε και απέκτησε αρκετούς οπαδούς. Είναι επίσης το μοναδικό που υπάρχει και σε 2D έκδοση.

HERN

Bomb Software

1995

Ο professor Bloodheart με τη χρήση της γενετικής μηχανικής (!) έχει δημιουργήσει φρικαλέα πλάσματα, που είναι σύμμαχοί του και σκοπό έχει την παγκόσμια κυριαρχία. Εσείς είστε κρατούμενος στον πύργο του, που αποτελείται από σκοτεινούς διαδρόμους που είναι γεμάτοι από τα ανοσιουργήματά του. Πρέπει να τον σταματήσετε πάση θυσία, για το καλό της ανθρωπότητας. Το ποιος θα βγάλει το φίδι από την τρύπα είναι δεδομένο και εδώ.

Κλασικό Doom style παιχνίδι, που ξεκινάτε με μια καραμπίνα με σκοπό να φτάσετε και να εξουδετερώσετε τον Bloodheart. Υπάρχουν περιορισμένες σφαίρες και γεμιστήρες για να βρείτε κατά την πορεία σας μέσα στους σκοτεινούς διαδρόμους. Ξεκινάτε με μια καραμπίνα όπως είπαμε. Στη συνέχεια θα βρείτε διάφορα όπλα ανά επίπεδο και αυτά είναι ένα ρουκετοβόλο, ένα όπλο πλάσματος, ένα κυκλικό αλυσοπρίονο και έναν "ανώδυνο". Επίσης έχετε και ένα μαχαίρι, που στην ουσία είναι άχρηστο, αφού όλοι οι εχθροί σας πυροβολούν. Το αλλόκοτο είναι πως τα όπλα που κρατάτε είναι στραμμένα ελαφρά προς τα επάνω. Όταν οι εχθροί είναι σε μια κατηφορική σκάλα, μοιάζει σαν να πυροβολείτε το ταβάνι, αλλά παραδόξως τους πετυχαίνετε.



Τα γραφικά είναι καλά και υπάρχουν αρκετά χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Τα επίπεδα έχουν ενδιαφέροντα textures, όμως η χαμηλή ανάλυση τα κάνει όλα έντονα. Υπάρχει η δυνατότητα να βελτιώσετε με αρκετούς τρόπους την ταχύτητα των frames και να κάνετε την κίνηση πιο ομαλή. Μπορείτε να μικρύνετε τη διάμετρο της οθόνης, μπορείτε επίσης να αφαιρέσετε από το παιχνίδι το ταβάνι ή και το δάπεδο.

Το εντυπωσιακό με αυτό το παιχνίδι, είναι πως περιέχει έναν editor για να φτιάξετε τις δικές σας πίστες. Αυτή η λειτουργία δεν υπάρχει σε κανένα άλλο παρόμοιο παιχνίδι της Amiga. Είναι επίσης το μοναδικό παιχνίδι που πλησιάζει πολύ κοντά στη μυστήρια ατμόσφαιρα του Doom. Βέβαια δεν έχει τα γραφικά και ούτε τους φοβερούς εχθρούς του Doom.

GLOOM

Black Magic Software

1995

Ένα ακόμη Doom-clone από μια ομάδα προγραμματιστών, που έδωσαν τον ευφάνταστο τίτλο "Black Magic Software" στην ομάδα τους. Αν και η εισαγωγή του παιχνιδιού σας με τον δαίμονα σας βάζει στο σκεπτικό πως θα βρεθείτε αντιμέτωπος με άπειρες δαιμονικές ομάδες όπως στο Doom. Αλλά όπως θα δούμε παρακάτω τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά.

Το παιχνίδι έχει γρήγορο ρυθμό και υπάρχουν εχθροί σχεδόν παντού. Είναι λίγα τα σημεία που μπορείτε να περιφερθείτε χωρίς να δεχθείτε κάποιου είδους επίθεση. Εντύπωση προκάλεσε που δεν φαίνεται στην οθόνη το όπλο σας. Αλλά δεν είναι κάτι το τόσο αρνητικό. Επίσης υπάρχουν μερικά διαφορετικά όπλα, που θα βρείτε στην πορεία σας. Θα ανακαλύψετε και upgrade για τα όπλα σας, που τα κάνουν πιο δυνατά. Πυροβολώντας τους εχθρούς, δεν τους βγάζετε απλά εκτός μάχης, αλλά τα σώματά τους γίνονται κομμάτια.



Διαθέτει καλοσχεδιασμένα γραφικά με σωστά χρώματα. Η 3D μηχανή που έφτιαξαν για το συγκεκριμένο παιχνίδι, σίγουρα δεν είναι τέλεια, αλλά είναι σε αρκετά καλό επίπεδο. Επίσης καλός κρίνεται και ο τομέας του ήχου. Πυροβολισμοί, φωνές των εχθρών και μηχανικοί ήχοι.

Σε μια 1200 χωρίς upgrade, μπορείτε να χαμηλώσετε την ανάλυση για πιο ομαλή κίνηση. Βέβαια αυτή η λειτουργία χαλάει αρκετά τα γραφικά. Επίσης μπορείτε να ορίσετε την εικόνα να μην είναι full screen, αλλά μικρότερη. Προσωπικά έπαιζα το παιχνίδι στην 1200 με τον 68030, full screen και ήταν απόλυτα ομαλό. Μια σημαντική λειτουργία που έχει το παιχνίδι είναι πως υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε ταυτόχρονα δύο παίκτες. Ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι και ένα από τα καλύτερα του είδους για την Amiga. Φυσικά θα προτιμούσαμε να έχει λίγο καλύτερη ανάλυση, ώστε να μην έχει τόσο pixelated γραφικά. Βέβαια όπως πάντα, όλα δικά μας τα θέλουμε.



Alternative Software

1994

Το περίεργο με αυτό το παιχνίδι είναι πως η οθόνη είναι χωρισμένη στα 2 κατακόρυφα για τον δεύτερο παίκτη, ακόμη αν παίζετε μόνος. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα μια μικρή οθόνη δράσης στην οθόνη σας. Βέβαια, είναι κάτι που έγινε επίτηδες αφού η 500 δεν θα μπορούσε να χειριστεί full-screen ένα τέτοιο παιχνίδι. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι λίγο περίεργη. Ενώ το περιβάλλον είναι 3D, η κάμερα ακολουθεί συγκεκριμένες μονές γραμμές κάθετα και οριζόντια. Δηλαδή δεν μπορείτε να περιφερθείτε μέσα στις στοές με τον τρόπο που κάνετε στα υπόλοιπα 3D παιχνίδια. Θυμίζει την κίνηση του Dungeon Master μόνο που είναι animated. Δεν έχετε την δυνατότητα να αποφύγετε βολές των αντιπάλων. Απλά μένετε ακίνητος και ενώ σας ρίχνουν, πυροβολείτε τον εχθρό μέχρι να τον βγάλετε εκτός μάχης.



Αξιόλογη δουλειά στα σκοτεινά textures, αλλά οι αντίπαλοι χαρακτήρες είναι πρόχειρα σχεδιασμένοι. Κάθε εχθρός, με το που τον σκοτώνετε, σε κάθε περίπτωση, γίνεται μια μάζα από σάρκα και κόκαλα. Τα γραφικά στα backgrounds είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα, αλλά δεν έχουν ατμοσφαιρική λεπτομέρεια για να αποδώσουν το απαραίτητο σασπένς που χρειάζεται. Όσο αφορά τον τομέα του ήχου, το παιχνίδι χρησιμοποιεί sampled ήχους από πυροβολισμούς, ήχο από το γέμισμα του όπλου σας και τις φωνές των εχθρών όταν τους πυροβολείτε. Όχι και άσχημα, αλλά μια δυσοίωνη μουσική κατά τη διάρκεια θα δημιουργούσε μια καλύτερη εντύπωση για το παιχνίδι.

Σίγουρα η 500 έχει αισθητά μικρότερες δυνατότητες από την 1200. Ένα ανάλογο full-screen παιχνίδι δεν θα πλησίαζε σε καμία περίπτωση τη δεύτερη. Θυμηθείτε μόνο το Castle Master, που είναι καθαρό 3D παιχνίδι για την 500. Αν οι δημιουργοί του είχαν βάλει και textures, τότε σίγουρα θα βλέπαμε την κίνηση σε καρέ. Το Death Mask δεν είναι ένα καθαρόαιμο 3D παιχνίδι, απλά δίνει την ψευδαίσθηση του πως είναι 3D. Το πιθανότερο είναι ότι δεν θα κρατήσει ενεργό για πολύ καιρό το ενδιαφέρον σας. Αντιμετωπίζετε συνέχεια τους ίδιους χαρακτήρες και δεν υπάρχει ποικιλία στα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.



Core Design

1990

Το Corporation είναι ένα παιχνίδι που βγήκε για την 500 αλλά και την 1200 αργότερα. Το σενάριο μας πληροφορεί για μια εταιρία, η UCC, η οποία για κάποιο λόγο δημιουργήσε ένα ανθρωπόμορφο τέρας που τρώει κόσμο (!). Εσείς πρέπει να βρείτε τις αποδείξεις ή και το ίδιο το τέρας, ερευνώντας ένα παλιό εργοστάσιο. Στην αρχή επιλέγετε έναν χαρακτήρα μέσα από δύο άντρες, δύο γυναίκες και δύο ανδρείδη. Κάθε χαρακτήρας έχει και διαφορετικές ιδιότητες, που μέσα στο παιχνίδι θα παίξουν σημαντικό ρόλο.

Το παιχνίδι έχει μια έντονη διαφορά με τα υπόλοιπα FPS. Πέρα από την κύρια οθόνη του gameplay, δεξιά αριστερά και κάτω υπάρχουν πληροφορίες για τον χαρακτήρα σας, όπως και το inventory. Συνεπώς δεν είναι ένα καθαρό FPS που απλά τρέχουμε μέσα σε διαδρόμους εξολοθρεύοντας οτιδήποτε κινείται. Αλλά θυμίζει απλοποιημένο adventure. Επίσης το mouse είναι απαραίτητο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλοποιημένα στο ελάχιστο. Λίγα χρώματα στους διαδρόμους κυρίως σε αποχρώσεις του γκρι. Δεν υπάρχουν πουθενά textures λόγω ομαλότερης κίνησης. Οι πόρτες ξεχωρίζουν ελάχιστα με το γκρι χρώμα που διαθέτουν και χρειάζεται λίγο προσοχή για να τις ξεχωρίσετε. Οι εχθροί παραδόξως είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι και διαθέτουν αρκετά χρώματα. Ο ήχος έχει να κάνει με διάφορα ηχητικά και πετυχημένα εφέ.



Η κίνηση μέσα στο 3D περιβάλλον δεν είναι εντελώς ομαλή, αλλά δεν χαρακτηρίζεται και προβληματική. Μην ξεχνάμε πως αυτό το παιχνίδι είναι του 1990. Γενικά πάντως υπάρχουν στιγμές που δεν ξεχωρίζεις μια πόρτα ή έναν διάδρομο μέχρι να πλησιάσεις πολύ κοντά. Πάντως δεν είναι αποτρεπτικό αυτό μιας και αναφερόμαστε στην 500. Σίγουρα τα στοιχεία adventure που διαθέτει είναι πιο ενδιαφέροντα από τα υπόλοιπα ανάλογα παιχνίδια. Φυσικά και δεν είναι από τα καλύτερα, είναι όμως αρκετά ενδιαφέρον αν δεν θέλετε απλά να πυροβολείτε οτιδήποτε.

GENETIC SPECIES

Vulcan Software

1998

Το Genetic Species θυμάμαι τότε ήταν ένα παιχνίδι, που το παρουσίαζαν τα ξένα περιοδικά σαν ένα φοβερό τίτλο. Τόσο φοβερό που θα έφερνε ξανά την Amiga στο προσκήνιο στο gaming. Μάλιστα, ο ξένος τύπος εκείνης την εποχής το συνέκρινε με το Quake. Όμως στην πράξη η αλήθεια ήταν αρκετά διαφορετική. Το παιχνίδι το είδα αρκετά χρόνια αργότερα και δεν μου έκανε την εντύπωση, που περίμενα, έχοντας διαβάσει τα περιοδικά παλαιότερα.

Ως κράχτη η εταιρία υποσχόταν πως έχετε τη δυνατότητα να καταλάβετε το σώμα οποιαδήποτε εχθρού και να χειριστείτε τα διαφορετικά όπλα τους. Η κατάληψη λειτουργεί μόνο όταν ένας εχθρός είναι αναισθητοποιημένος και δεν είναι νεκρός. Ομολογουμένως, αρκετά εντυπωσιακό χαρακτηριστικό. Επίσης υποστήριζε πως τα εχθρικά sprites διαθέτουν ένα ιδιαίτερο AI επίθεσης.



Το παιχνίδι είναι για 1200 και χρειάζεται απαραίτητα τουλάχιστον ένα upgrade επεξεργαστή σε 030, ή και παραπάνω, με αρκετή μνήμη. Στα γραφικά είναι φανερό, πως έχει γίνει αξιοπρόσεκτη δουλειά και είναι πολύ καλά σε όλα τα επίπεδα. Αλλά η πολύ χαμηλή ανάλυση των αντίπαλων sprites, έχει σαν αποτέλεσμα να φαίνονται έντονα τα pixels. Έχει όμως εντυπωσιακούς φωτισμούς στους διαδρόμους και τα επίπεδα ήταν έξυπνα δομημένα. Αρνητικό είναι ότι δεν υπάρχει ένας χάρτης στην οθόνη, ούτε ένας που να σχηματίζεται όσο προχωράτε. Επίσης, το inventory έχει μόνο τρεις θέσεις. Πράγμα που σημαίνει, πως εκτός από το όπλο που έχετε μένουν άλλες δύο θέσεις για χειροβομβίδες, κάρτες κλειδιά κλπ.

Όσο αφορά τα specs, η εταιρία πρότεινε 040 με 060 επεξεργαστές για την ομαλή κίνηση και τα απαραίτητα frames μέσα στο παιχνίδι. Προσωπικά το δοκίμασα στον 040 με 256mb fast ram στην 4000. Δεν είναι άσχημο παιχνίδι σε καμία περίπτωση, και σίγουρα ο τεχνικός του τομέας είναι ανώτερος από τα υπόλοιπα.

NEMAC IV

ZenTek

1996

Το Nemac IV και το Breathless είναι τα μόνα παιχνίδια, που στα γραφικά δεν φαίνονται τόσο εύκολα τα έντονα pixels στα textures. Αν και τα γραφικά είναι ελαφρώς κατώτερα από του Breathless, είναι τουλάχιστον φωτεινά και προσεκτικά σχεδιασμένα.

Εδώ δεν χειρίζεστε έναν στρατιώτη, αλλά ένα ρομπότ με οπλικά συστήματα. Μια αξιοσημείωτη ιδιαιτερότητα που έχει το παιχνίδι είναι πως δεν βρίσκετε όπλα στην πορεία σας, όπως στα υπόλοιπα παιχνίδια, αλλά τα έχετε όλα από την αρχή! Μπορείτε ανά πάσα στιγμή να αλλάξετε το όπλο σας σε κάποιο άλλο. Υπάρχουν όμως περιορισμένες σφαίρες και καλό θα είναι να μην κάνετε αλόγιστη χρήση. Θα βρείτε βέβαια και γεμιστήρες σε διάφορα σημεία. Οι εχθροί είναι διάφορα ρομπότ και είναι όλα επίσης οπλισμένα. Μπορείτε να τους ρίξετε με τα όπλα σας, να ρίξετε χειροβομβίδα και ακόμη να ανατινάξετε ένα βαρέλι που θα είναι κοντά τους. Κινείστε μέσα σε διαδρόμους ψάχνοντας κάρτες-κλειδιά, που με αυτές θα ανοίξετε συγκεκριμένες πόρτες για να προχωρήσετε.



Το παιχνίδι έχει αρκετά αξιόλογα γραφικά με επίσης καλή ανάλυση. Υπάρχει η δυνατότητα να απενεργοποιηθούν αρκετά textures για πιο ομαλή κίνηση. Επίσης το παράθυρο δράσης μπορεί να αλλάξει μέγεθος κατ' επιλογήν σας μέσα στο παιχνίδι. Ο τομέας του ήχου όμως απογοητεύει, αφού περιορίζεται μόνο σε δύο ηχητικά εφέ και τίποτα παραπάνω. Επιπλέον, δεν έχει τη δράση που θα περιμέναμε και έχουν τα υπόλοιπα αντίστοιχα παιχνίδια.

Η έλλειψη μαθηματικού επεξεργαστή σε συνδυασμό με την μνήμη ήταν οι λόγοι, που οι Amiga δεν είχαν το Wolfenstein και το Doom. Όσο περισσότερο και να προσπαθούσαν τότε οι προγραμματιστές, από τεχνική πλευρά, δεν είχαν το απόλυτο hardware στη διάθεσή τους το οποίο ήταν απαραίτητο για την ανάπτυξη 3D εφαρμογών. Βέβαια, στις μέρες μας όλα είναι δυνατά με την τεχνολογία που υπάρχει. Υπάρχει όμως νόημα;

ZAPSTICK

Ένα Joystick Ελληνικής κατασκευής!

Μια ιδιαίτερη ιδιοκατασκευή από τον φίλο Σπύρο που είναι και διαθέσιμη για αγορά, είναι το Zapstick. Το Zapstick είναι ένα καθαρό Ελληνικό joystick με βύσμα USB, για απευθείας σύνδεση με το Mame στο PC.

Σε αντίθεση με του χρήστες του εξωτερικού, που έπαιζαν και παίζουν ακόμη μερικές απαράδεκτες, έως αστείες κατασκευές που θυμίζουν Joystick, εμείς εδώ (οι περισσότεροι) μάθαμε μικροί τα Joystick του Ανερούση. Τα περίφημα και αθάνατα Pacman και Tomahawk. Αυτά όμως έχουν σταματήσει να παράγονται πολλά χρόνια τώρα και μόνο μεταχειρισμένα μπορείς να τα βρεις. Γενικώς καινούργια Joystick είναι σπάνιο να βρει κανείς πλέον.

Το Ελληνικό δαιμόνιο στα καλύτερά του.

Τα Joystick γενικότερα χωρίζονται σε δυο κατηγορίες όπως θα δούμε. Δεν μπορείς να παίξεις για παράδειγμα την arcade έκδοση του Street Fighter 2 και Sensible Soccer ή kick off, με την ίδια ευκολία. Τα Joystick που έχουν σφικτούς μοχλούς δεν είναι κατάλληλα για fighting games σαν το Street Fighter και το Mortal Kombat. Σε αυτά χρειάζεται ένας μοχλός που να είναι κατάλληλα χαλαρός, γιατί οι κινήσεις είναι άμεσες και πολύπλοκες. Από την άλλη πλευρά, τα Joystick με σφιχτό μοχλό προτιμώνται για τα υπόλοιπα 2D παιχνίδια, εκεί που ο παίκτης μπορεί να κάνει πιο απλές κινήσεις. Το να συνδυάσεις σε ένα Joystick αυτά τα δυο χαρακτηριστικά είναι δύσκολο. Αλλά είναι κάτι που ο Σπύρος το πέτυχε και με το παραπάνω με το Zapstick. Έτσι, ο μοχλός δεν είναι τόσο σφικτός όσο στα Joystick του Ανερούση, αλλά δεν είναι και τόσο χαλαρός όσο στα Sanwa και Seimitsu. Είναι στην γραμμή του ιδανικού για όλα τα παιχνίδια που απαιτούν χρήση Joystick



Κατασκευαστικά, το Zapstick είναι από μέταλλο και η βάση είναι συμπαγούς εκτύπωσης 3D με ύψους ένα εκατοστό. Είναι πολύ ελαφρύ, και διαθέτει δυο βασικά μαύρα κουμπιά και ένα αρκετά μικρότερο τρίτο κουμπί κόκκινου χρώματος. Μα μέσα δεν θα βρείτε κανένα κινέζικο ή κάποιον άλλον έτοιμο μηχανισμό. Ακόμη και το εσωτερικό είναι φτιαγμένο δια χειρός από τον Σπύρο και έχει δώσει την απαραίτητη προσοχή για να κρατήσει δεκαετίες, ακόμη και σε πολύ σκληρή χρήση. Δεν θα πάθει κάτι ακόμη και αν σας πέσει στο πάτωμα.



Το Joystick στην πράξη.

Το μέγεθος είναι ιδανικό όταν το κρατάς στα χέρια σου και τα κουμπιά είναι τοποθετημένα εργονομικά. Ο μοχλός είναι άμεσος στις εντολές που του δίνουμε κινώντας τον και οι διάφανες βεντούζες πιάνουν πολύ δυνατά, ακόμη και στην ξύλινη επιφάνεια που το δοκίμασα. Το PC το αναγνώρισε αμέσως και χωρίς την απαίτηση driver. Επίσης, το Mame το αναγνώρισε με την σειρά του χωρίς κανένα πρόβλημα απολύτως. Δοκίμασα πολλά παιχνίδια για να δω τη λειτουργία του, όπως τα Cabal, Donkey Kong, Wonderboy, Mortal Kombat, Street Fighter 2, Fatal Fury 2, DoDonPachi και R-Type και αρκετά άλλα. Το Zapstick ήταν απόλυτο στις κινήσεις του σε κάθε παιχνίδι και δεν δυσκολεύτηκα σε πουθενά σε ότι αφορά στον χειρισμό. Μου θύμιζε το παλιό καλό Pacman, μόνο που αυτό είναι βελτιωμένο για όλα τα παιχνίδια.

Αν λοιπόν θέλετε ένα καινούργιο Joystick με την ευκολία του USB plug and play και με μεγάλη αξιοπιστία, τότε το Zapstick είναι η ιδανικότερη επιλογή για σας. Είναι φτιαγμένο στο χέρι με μεράκι και η τιμή του είναι 55 ευρώ. Μπορείτε να το βρείτε για αγορά στο site του Vendora.

Ευχαριστώ τον Σπύρο για την διάθεση του Zapstick για τις ανάγκες αυτής της παρουσίασης.

Tο Daytona USA είναι ένα arcade παιχνίδι-θρύλος και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια arcade racing. Από πολλούς θεωρείται ακόμη το καλύτερο που βγήκε ποτέ στις αίθουσες arcade. Το 1993 η Namco είχε βγάλει το Ridge Racer. Η ομάδα m2 της Sega έβαλε στόχο το δικό της παιχνίδι να το ξεπεράσει σε όλους του τομείς. Την ίδια χρονιά τα κατάφερε βγάζοντας το Daytona USA. Είχε καλύτερα γραφικά, υπέροχο ήχο και το gameplay ήταν πιο προκλητικό και ενδιαφέρον. Θα μπορούσα να γράψω αναλυτικά πολλές σελίδες για το παιχνίδι, αλλά εδώ θα αναφέρω την ανακατασκευή που έκανα στο συγκεκριμένο μηχάνημα και όχι την παρουσίαση. Η ανακατασκευή μου πήρε σχεδόν 2 χρόνια, αλλά δεν ασχολιόμουν συνέχεια με αυτό το project. Προσωπικά ζητήματα με καθυστέρησαν και με πήγαν πολύ πίσω. Επίσης αντιμετώπισα και αρκετές δυσκολίες, αφού στη φαντασία και στο χαρτί όλα είναι εύκολα όμως στην πράξη είναι τα δύσκολα.

Για αρκετό καιρό γυρνούσε μέσα στο κεφάλι μου η ιδέα να έχω αυτή την φοβερή καμπίνα στο σπίτι. Αποφάσισα να την κατασκευάσω από την αρχή και έτσι, μάζεψα όσες περισσότερες φωτογραφίες μπορούσα σχετικές με τη καθιστή έκδοση του Daytona. Πολλές φωτογραφίες από διαφορετικές οπτικές γωνίες με λεπτομέρειες, που θα με βοηθούσαν στην κατασκευή με τη μεγαλύτερη δυνατή πιστότητα. Φωτογραφίες που είναι ιδιαίτερα βοηθητικές για ένα τέτοιο εγχείρημα. Το πιο σημαντικό αρχικά, ήταν να βρω τις ακριβείς διαστάσεις του, ή τουλάχιστον να το κάνω στο περίπου με μια μικρή απόκλιση. Τα χέρια μου πιάνουν και ήταν πρόκληση μόνο και μόνο η σκέψη για μια τέτοια κατασκευή.

Ενώ λοιπόν είχα αρχίσει το ψάξιμο για πληροφορίες και φωτογραφίες, σύντομα βρήκα την καθιστή έκδοση του Daytona μέσω ενός φίλου. Ο ίδιος το ήθελε για ανακατασκευή, αλλά δεν είχε τον απαιτούμενο χρόνο και ούτε τις γνώσεις για κάτι τέτοιο. Έτσι αποφάσισε να το δώσει και φυσικά δεν έχασα την ευκαιρία. Πριν το πάρω, το είχα δει από κοντά. Δεν λειτουργούσε και γενικά ήταν σε τρομερά άσχημη κατάσταση (ξύλα σαπισμένα από νερό βροχής, σκισμένα αυτοκόλλητα, πολύ βρώμικο και γενικά σου προκαλούσε θλίψη η κατάσταση αυτού του θρυλικού arcade). Όπως με πληροφόρησε, η καμπίνα ήταν στη μέση ενός οικοπέδου για περισσότερα από 20 χρόνια, να την τρώει το καλοκαίρι και ο χειμώνας. Δεν με πείραζε όμως, αφού ουσιαστικά ήθελα τα μεταλλικά και τα πλαστικά μέρη. Δεν είχα πρόβλημα να αντικαταστήσω τα σάπια ξύλα και τα αυτοκόλλητα στα πλαϊνά. Έτσι μπορώ να πω πως ήταν αρκετά χρήσιμο. Αφού για να βρεις γνήσια parts του Daytona, όχι μόνο στην Ελλάδα αλλά και παγκοσμίως, είναι δύσκολο και σίγουρα καθόλου οικονομικό. Η άσχημη κατάστασή του προμήνυε την τεράστια δουλειά και τον πολύ χρόνο που θα απαιτούνταν για την ανακατασκευή του. Όμως η τρέλα μου ώρες-ώρες απλά δεν έχει όρια...

Πριν παραλάβω το κατεστραμμένο Daytona στο σπίτι μου και συγκεκριμένα στην αυλή (αφού έπρεπε πρώτα να το λύσω και να το καθαρίσω, πριν το κατεβάσω στο υπόγειο) κοίταξα στο meteo τον καιρό για πιθανότητα βροχής. Όχι πως λειτουργούσε βέβαια, αλλά απλά δεν ήθελα να ταλαιπωρηθώ περισσότερο από την ήδη τρομερά κάκιστη κατάσταση που ήταν. Αφού λοιπόν το καταραμένο meteo έδινε για τη συγκεκριμένη ημέρα, αλλά και για την επόμενη καθαρό καιρό χωρίς σύννεφα, λιακάδα και με ξαστεριά τη νύχτα με 28 βαθμούς, παραλαμβάνω το Daytona στην αυλή μου. Εξυπηρετικότατος ο φίλος έφερε μαζί του και άλλα δύο άτομα να το κατεβάσουμε από το φορτηγό. Όλα μια χαρά λοιπόν και το μέγιστο έπος είχε ήδη αρχίσει να γίνεται πραγματικότητα. Έτσι περίμενα την επόμενη ημέρα, για να αρχίσω το καθάρισμα και την αποσυναρμολόγηση ώστε να το κατεβάσω στο υπόγειο στο gaming room.

Όταν οι μεγάλες δυνάμεις σου γυρίζουν την πλάτη.

Ξυπνάω λοιπόν την επόμενη ημέρα του Σαββάτου όλο όρεξη και ανοίγω την πόρτα του σπιτιού. Προς μεγάλη μου έκπληξη και τρομάρα, όχι απλά είχε βρέξει αλλά είχε καταιγίδα την προηγούμενη νύχτα. Για να μην μακρηγορώ, η καμπίνα είχε γεμίσει με νερό σε κάθε απίθανο σημείο. Αμέσως έπεσα με τα μούτρα στη δουλειά και χρησιμοποιώντας πανιά και το blower αέρα, στέγνωσα το νερό από όλα τα τρελά σημεία όπου είχε εισχωρήσει.



Η αποσυναρμολόγηση επί το έργο.

Μετά από την παραπάνω απογοήτευση ξεκίνησα την αποσυναρμολόγηση που μου πήρε λίγο περισσότερο χρόνο από όσο υπολόγιζα.

Μου πήρε δηλαδή ημέρες για να βγάλω τις βίδες από τα σημεία (έβγαλα 64 βίδες και μερικές έλειπαν). Το πρόβλημα ήταν πως αρκετές από αυτές ήταν πολύ σκουριασμένες και κάποιες κατεστραμμένες (δεν ξεβίδωναν καν). Με επιμονή, wd40 και τρυπάνι σε μερικές τις έβγαλα. Μου πήρε αρκετές ώρες για να βγάλω όλες αυτές τις βίδες.

Εν τέλει, χώρισα με επιτυχία τα κομμάτια της βάσης. Το blower δούλεψε υπερωρίες, αφού η βάση ήταν γεμάτη χώμα και τόνους σκόνης. Ακόμη και διάφορα είδη εντόμων είχαν κάνει το σπίτι τους εκεί. Το blower δεν καθάριζε εντελώς την βάση, έτσι το καθάρισμα ολοκληρώθηκε με υγρά πανιά και πολύωρο τρίψιμο.

Σε συνέχεια, η οθόνη είχε την σειρά της η οποία πρέπει να πω, πως με παίδεψε και αυτή αρκετά. Σκεφτείτε μόνο πως για να αποσυναρμολογήσω τα ξύλα περιμετρικά της οθόνης έφαγα δύο ημέρες, αφού οι περισσότερες βίδες ήταν ολοκληρωτικά σκουριασμένες. Ενημερωτικά, για να λυθεί το πάνω μέρος του Daytona αναγκαστικά πρέπει να βγει πρώτα από όλα η οθόνη. Αν δεν βγει η οθόνη, δεν χωράει χέρι μέσα να ξεβιδώσεις σχεδόν τίποτα. Μετά βγαίνουν τα δύο μακρόστενα ηχεία που είναι αριστερά και δεξιά, και μετά οι βίδες που κρατάνε τα περιμετρικά ξύλα. Η οθόνη είναι 29" και τα σίδερα που έχει στο πίσω μέρος, της δίνουν ακόμη περισσότερο βάρος. Τόσο βάρος που η μεταφορά της στο υπόγειο, έγινε με την βοήθεια ενός φίλου.

Γενικά η αποσυναρμολόγηση τελείωσε μέσα σε τέσσερις ημέρες, και τα κομμάτια μεταφέρθηκαν ένα προς ένα στο υπόγειο του σπιτιού, στο gaming room.

Αντικρίζοντας λοιπόν όλο το Daytona σε κομμάτια πλέον, φάνηκε καθαρά η σκουριά στα μέταλλα. Όλα σχεδόν τα μεταλλικά κομμάτια ήταν απόλυτα σκουριασμένα. Δεν ξέρω από πού να ξεκινήσω και πού να τελειώσω. Βάση καθίσματος εντελώς σκουριασμένη, κεντρική βάση-πάτωμα σκουριασμένη σε λίγα σημεία ευτυχώς, πλαίσιο subwoofer κάτω από το κάθισμα σκουριασμένο σε ακραίο βαθμό και μεταλλικός σκελετός ταμπλό εντελώς σκουριασμένος, πλαϊνό κουτί με τα coin-mechs εντελώς σκουριασμένο και αυτό και η βάση που κρατάει το bezel επίσης σκουριασμένη. Με λίγα λόγια μιλάμε για ένα εντυπωσιακό κρεσέντο που έδινε η σκουριά, υμνώντας με τρανή υπερηφάνεια το καταστροφικό της μεγαλείο.



Ξεχωριστά κομμάτια καθώς το ξεμόνταρα.



Το επάνω μέρος με την οθόνη.



Ακόμη και η μεταλλική βάση του καθίσματος ήταν σπασμένη σε ένα σημείο όπως φαίνεται στην φωτογραφία.



Σε συνέχεια, έβγαλα όλα τα board και τα τροφοδοτικά και όπως διαπίστωσα, τουλάχιστον η cpu και το video board του παιχνιδιού ήταν ήδη σε εντελώς άθλια κατάσταση. Έτσι επικεντρώθηκα περισσότερο στην αποσυναρμολόγηση των κομματιών της καμπίνας και τον καθαρισμό αυτών. Τα ξύλινα μέρη της καμπίνας (mdf) είχαν σχεδόν διπλασιαστεί σε πλάτος από το νερό που έπεφτε τόσα χρόνια επάνω τους. Συνεπώς όλα τα ξύλα ήθελαν αντικατάσταση όπως φυσικά και τα αυτοκόλλητα (ή ότι είχε μείνει από αυτά).

Η βάση του Daytona, όπως και το μεγάλο coin-mech που υπάρχει στα πλαϊνά του, είναι κατασκευασμένα από μέταλλο και είχαν αρκετή σκουριά που έπρεπε να αντιμετωπιστεί κατάλληλα. Το λαστιχένιο κόκκινο t-molding ήταν κομμένο και τλαιπωρημένο σε αρκετά σημεία. Δυστυχώς δεν ήταν άξιο πλέον για να μείνει επάνω στην καμπίνα.

Μια προσπάθεια ανάστασης των board δίχως ελπίδα.

Αποφάσισα να δώσω μια ευκαιρία στα board, έστω και αν ήταν σίγουρο πως τουλάχιστον κάποια από αυτά (αν όχι όλα) ήταν κατεστραμμένα σχεδόν ολοκληρωτικά. Ήθελα να το κάνω ακόμη και αν η προσπάθεια ήταν αντικειμενικά εξ αρχής άκαρπη με εγγυημένο το χάσιμο χρόνου. Έτσι λοιπόν, τα καθάρισα προσεκτικά με ισοπροπυλική αλκοόλη, σκληρή οδοντόβουρτσα, μπατονέτες αλλά και επιπλέον με καθαριστικό ηλεκτρονικών πλακετών. Μετά το καθάρισμα φάνηκε καθαρά η τεράστια ζημιά από την υγρασία τόσα χρόνια. Δυστυχώς υπήρχαν πάρα πολλά σκουριασμένα pin σχεδόν σε κάθε πλακέτα. Μιλώ για σειρές ολόκληρες με μικροσκοπικά σκουριασμένα pins. Με μια πιο προσεκτική ματιά, ανακάλυψα κομμένες διαδρομές (φανταστείτε πως μέτρησα τουλάχιστο 12 κομμένες μόνο στο cpu board). Φυσικά δεν υπήρχε απολύτως κανένας λόγος να συνδέσω πάλι τις πλακέτες για να δω τι γίνεται. Τουλάχιστο τα τροφοδοτικά έβγαζαν τις σωστές τάσεις,

αλλά τι να το κάνεις μέσα στο νεκροταφείο των κυκλωμάτων;

Ναι ξέρω, τώρα θα μου πεις πως έκανα μεγάλο λάθος που δεν επέμεινα στην επισκευή των board. Βέβαια όταν έχεις μπροστά σου πέντε πλακέτες στη χειρότερη κατάσταση που πιθανώς αυτές μπορεί να είναι, υπάρχουν παντού δεν ξέρω και εγώ πόσες κομμένες διαδρομές, υπάρχουν κατεστραμμένα custom ολοκληρωμένα και επιπλέον δεν υπάρχουν πουθενά ανταλλακτικά, καλύτερα να το σκεφτείς ξανά.

Δεν υπήρχε κανένας λόγος να στείλω στο εξωτερικό τις πλακέτες για επισκευή. Ήταν βέβαιο πως τουλάχιστον δύο από τα τέσσερα board είχαν μεγάλη ζημιά και αυτά ήταν το cpu board και το video board. Τα χρήματα που ζητούσαν για επισκευή στο εξωτερικό ήταν υπερβολικά πολλά. Οι πιθανότητες να επισκευάζονται οι πλακέτες ήταν μηδαμινές ως απειροελάχιστες.

Σχετικά με την οθόνη, δεν άναβε αφού δεν λειτουργούσε και το παιχνίδι. Το service manual της Sega δεν βοηθά και πολύ στη συγκεκριμένη περίπτωση (βασικά δεν βοηθά καθόλου, αφού το μόνο που αναφέρει είναι πως αν δεν ανάβει το monitor, να ελέγξεις αν έχει καεί η ασφάλεια που βρίσκεται στη πλακέτα της). Πάντως ήμουν βέβαιος πως δεν λειτουργούσε η οθόνη, αφού η πλακέτα της ήταν σε δραματική κατάσταση από τη σκουριά. και το νερό που είχε εισχωρήσει μέσα.

Εδώ πρέπει να κάνω μια μικρή αναφορά στα ηλεκτρονικά μέρη του Daytona. Ανοίγοντας τα 2 καπάκια της βάσης (ένα κάτω από το κάθισμα και ένα κάτω από τα πετάλια) είναι τουλάχιστον εντυπωσιακό το πόσες πλακέτες αποτελούν το παιχνίδι και πόσα καλώδια περνούν όλη την καμπίνα κατά μήκος. Μιλάμε για πλεξούδες καλωδίου, που αν δεν είχε φροντίσει η Sega να είναι σε διαφορετικό χρώμα τα βύσματα δεν θα υπήρχε περίπτωση να βγάλεις άκρη ποτέ. Τουλάχιστον προσωπικά, δεν έχω δει ξανά τέτοιο χαμό από καλώδια και πλακέτες μέσα σε άλλο arcade (και έχω δει πολλά). Οι πλακέτες του Daytona χωρίζονται ως εξής: cpu board, video board, rom board, communication board, force feedback board και 2 τροφοδοτικά +1 πλακέτα που δεν γνωρίζω τι ακριβώς κάνει. Χώρια τα τροφοδοτικά της οθόνης, του force feedback και των board.

Ξεκινώντας λοιπόν την ανακατασκευή.

Κάτι που προσωπικά δεν το είχα σκεφτεί αρχικά, αλλά σίγουρα και από πολλούς δεν περνά από το μυαλό, είναι πως η ανακατασκευή ενός τέτοιου project παρουσιάζει αρκετά πρακτικά προβλήματα. Στη σκέψη, ακόμη και σε ένα σχέδιο όλα μοιάζουν εύκολα. Στη πράξη και στην πορεία είναι που αντιλαμβάνεσαι τα ζόρια και συναντάς τα αδιέξοδα που προκύπτουν μπροστά σου. Ακόμη και μια οποιαδήποτε καμπίνα με joysticks, είναι μακράν πιο εύκολη δουλειά σε σχέση με αυτή τη φρίκη. Χώρια τις άτυχες στιγμές που μπορεί να προκύψουν σε ένα θέμα και να σε πάνε πίσω. Εννοείται βέβαια δεν αναφέρομαι στον πολύ χρόνο, που έτσι και αλλιώς χρειάζεται για να ολοκληρώσεις κάτι τέτοιο.

Αρχικά είχα σκοπό να χρησιμοποιήσω το Dreamcast. Όμως η έκδοση του Daytona της αγαπημένης αυτής κονσόλας, παρόλα τα πολύ καλά γραφικά που διαθέτει έχει αρκετές διαφορές με το πρωτότυπο. Ομολογώ, πως μου πέρασε και από το μυαλό το Saturn. Βέβαια τα γραφικά είναι μακράν χειρότερα από την έκδοση του arcade, συνεπώς απορρίφτηκε σχεδόν αμέσως.

Υποψήφια συστήματα ήταν τελικά το pc με τον Sega m2 emulator και το ps3 που έχω και κάθετα. Μου πήρε αρκετό καιρό να καταλήξω, αφού στο καθένα αντιμετώπισα αρκετά σημαντικά προβλήματα.

Αρχικά, ο m2 emulator είναι καλός σε γενικές γραμμές. Από την άλλη πλευρά, η έκδοση του Daytona, στο ps3 (όπως και στο xbox 360) είναι πολύ πιο στρωτή και εντελώς όμοια με το arcade (ελαφρώς καλύτερη από τον m2 emulator στο pc). Δυστυχώς τα προβλήματα δεν ήταν λίγα στο ps3, εάν θέλεις να το συνδέσεις με οθόνη καθοδικού σωλήνα (curved CRT). Το πρώτο είναι πως δεν απενεργοποιείται με τίποτα η επιλογή που σου ζητάει να κάνεις save στην αρχή (μικρό το κακό), και δεύτερο πως το Daytona δεν παίζει σε 4:3 κάθε φορά που κάνεις restart, αλλά μόνο σε 16:9. Το τρίτο πρόβλημα όμως ήταν και το μεγαλύτερο. Στην crt 50hz τηλεόραση και μέσω scart rgb σύνδεσης, τα γραφικά μέσα στο παιχνίδι είχαν τρελό flickering (και ας ήταν ρυθμισμένο το ps3 στα 50hz). Ίσως σε crt 100hz μπορεί να μην υπάρχει αυτό το πρόβλημα, δεν ξέρω. Όπως και να είχε, έπρεπε να χρησιμοποιήσω την τηλεόραση που ήδη είχα, μια sony trinitron 29". Δεν ήθελα flat οθόνη, αλλά οθόνη με καμπύλη. Τελικά με το ps3 δεν έβγαине άκρη ότι και αν δοκίμασα. Δοκιμή με το pc και τον m2 emulator μήπως βγάλει εικόνα στη crt τηλεόραση και τρέξει το παιχνίδι χωρίς προβλήματα. Μονόδρομος ο m2 emulator, που έτσι και αλλιώς, δεν θέλει και pc με πολλές δυνατότητες για να τρέξει σωστά.

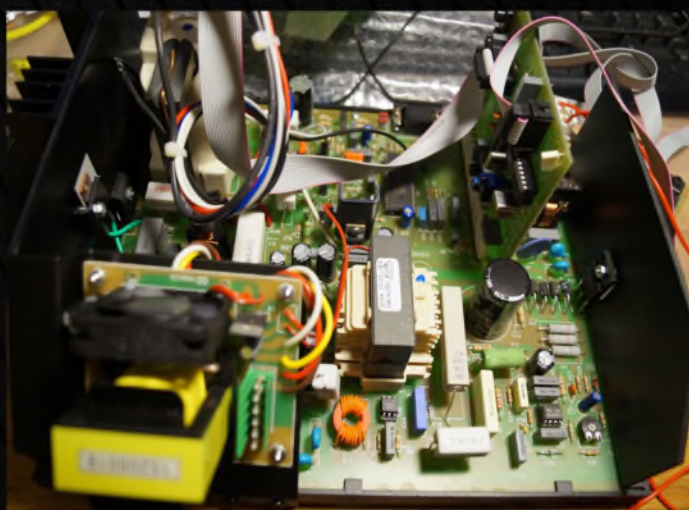
Έκανα μια δοκιμή με έναν κινέζικο αντάπτορα vga-svideo. Το αποτέλεσμα βέβαια ήταν αρκετά θολή εικόνα (μου κάνει τρομερή εντύπωση πως οι Αμερικάνοι είναι ικανοποιημένοι με το svideo, αλλά αν δεν έχεις rgb scart δεν έχεις τίποτα καλύτερο από αυτό). Μετά svideo από την κάρτα γραφικών στη θύρα svideo της τηλεόρασης, απaráδεκτη εικόνα παρά τις απαραίτητες ρυθμίσεις στον driver στη κάρτα γραφικών. Η nvidia 8800GT κάρτα γραφικών δεν συμπαθούσε με τίποτα το soft15khz (και ας έχω το dongle για τις nvidia). Έτσι δοκίμασα και μια Ati Radeon HD 3870 512mb. Παραδόξως η Ati σε σύνδεση svideo-svideo έδειξε αρκετά πιο καθαρή εικόνα από την nvidia. Με svideo σύνδεση δεν μπορείς να διαβάσεις τα γράμματα στα windows (είναι θολά). Βέβαια μπορείς να δεις μια ταινία στην τηλεόραση και το Daytona, που δοκίμασα είχε αρκετά καλή εικόνα. Όμως σε κουράζει υπερβολικά, ειδικά όταν κάθεσαι τόσο κοντά σε αυτή όπως όταν κάθεσαι στο κάθισμα του Daytona. Συγκεκριμένα, μετά από έναν αγώνα τα μάτια μου πονούσαν. Παίζοντας λίγο με τις ρυθμίσεις της Ati κατάφερα τελικά να δω σωστή εικόνα που δεν κούραζε. Όμως ο driver της κάρτας, δυστυχώς δεν κρατούσε τις απαραίτητες ρυθμίσεις μετά από restart ή shutdown των windows.

Επειδή δεν ήθελα να το κουράζω περισσότερο, δοκίμασα μερικές ati κάρτες και κατέληξα στην hd 3450 512mb. Με το soft15khz, το pc έδειξε εικόνα κανονικά στην τηλεόραση. Εδώ πρέπει να αναφέρω πως το Daytona στα arcades τρέχει σε ανάλυση 496x384 25khz (όπως και το sega rally). Ναι ξέρω, είναι θαύμα αν το έχεις για το arcade που θέλεις να φτιάξεις και να συνδέσεις σε αυτό το pc σου. Τα άσχημα νέα όμως είναι πως τα napaο s29-su δεν έχουν vga 15pin βύσμα. Κάτσε βγάλε την άκρη με τα καλώδια για το που πάει τι, χωρίς να έχεις κανένα σχέδιο (αν λειτουργεί το monitor που έχεις βέβαια). Ο emulator κολλάει σε full screen σε crt και σε ανάλυση 496x384. Το δοκίμασα σε διαφορετικά windows λειτουργικά και είχα το ίδιο αποτέλεσμα. Η καλύτερη ανάλυση αναφορικά με το Daytona ήταν η 640x480. Κάτω από αυτή την ανάλυση τα γραφικά

χαλάνε πολύ και ο emulator δεν τρέχει στα 60fps. Στην 640x480 όμως στην crt είχα έντονο flickering. Τουλάχιστον όχι τόσο έντονο όπως στο ps3 και όχι τόσο ingame, αλλά υπαρκτό και αρκετά ενοχλητικό.

Σίγουρα κάποιος θα αναρωτηθεί γιατί δεν έβαλα μια σύγχρονη επίπεδη οθόνη να ησυχάσω. Αποκαλέστε με κολλημένο με τις οθόνες καθοδικού σωλήνα στα arcades. Έτσι και αλλιώς το bezel έχει χαώδεις διαφορές με μια επίπεδη οθόνη, που εν τω μεταξύ θα έπρεπε να το αλλάξω με αποτέλεσμα να αλλάξω και τις διαστάσεις της καμπίνας. Ειλικρινά το θέμα της οθόνης με απασχόλησε αρκετούς μήνες. Μίλησα με αρκετούς επαγγελματίες σχεδόν σε όλη την Ελλάδα για να βρω μια crt τηλεόραση 29" με vga βύσμα. Πληροφορήθηκα πως υπήρχαν λίγες παλαιότερα εδώ. Μάταια όμως, γιατί δεν βρήκα πουθενά.

Τελικά η λύση ήρθε από πολύ κοντά μου, συγκεκριμένα από το Κερασίνοι και από την εταιρία GD-Tronics. Συνάντησα τον κύριο Γιώργο Δούνη, ιδιοκτήτη της GD-Tronics και αγόρασα μια καινούργια crt οθόνη 28" 31khz με vga βύσμα (δηλαδή μια κανονική οθόνη pc). Με τον κύριο Δούνη πιάσαμε την κουβέντα για αρκετή ώρα και μου έδειξε αρκετά μηχανήματα του άκρως εντυπωσιακού εργαστηρίου του. Η οθόνη ήταν κατά μία ίντσα μικρότερη από αυτή του Daytona, αλλά το κακό ήταν πραγματικά μικρό. Το pc έδειξε αμέσως εικόνα στην οθόνη μέσω vga. Μάλιστα δεν θα είναι υπερβολή να ισχυριστώ πως η εικόνα στα παιχνίδια του m2 ήταν καλύτερη από τη led που έχω στο γραφείο μου. Πεντακάθαρη και εντυπωσιακή εικόνα, όπως στο arcade του Daytona και ακριβώς ίδια αίσθηση με το arcade. Τι περισσότερο μπορούσα να ζητήσω;



Βαφή σε μέταλλο δεν είχα δοκιμάσει ποτέ και όπως αποδείχτηκε είναι λίγο πιο σύνθετα τα πράγματα. Το πρώτο που έπρεπε να γίνει, ήταν να αντιμετωπιστεί η σκουριά. Πέρασα ώρες να τρίβω τις μεταλλικές επιφάνειες με γυαλόχαρτο. Στις περισσότερες από αυτές, το μαύρο χρώμα που είχε απλώσει η Sega δεν έβγαινε ούτε με τριβείο. Έτσι δώσε τρίψιμο με το χέρι και πάλι τρίψιμο και πάλι ξανά. Πάλι καλά που αρκετό χρώμα έφυγε με *rain-remover* που δοκίμασα και δεν πέρασα τα πάντα με γυαλόχαρτο, γιατί σίγουρα ακόμη θα έτριβα.



Η βάση του καθίσματος με την υποδοχή του sub, κατά την διάρκεια της αφαίρεσης του χρώματος.



Και εδώ είναι φρεσκοβαμμένη, αφού βέβαια πρώτα πέρασα 2 χέρια αστάρι.

Σε συνέχεια, πέρασα όλα τα σκουριασμένα σημεία με χημικό που ισορροπεί την σκουριά. Αυτό βοηθά να μην επεκταθεί περισσότερο η σκουριά στο μέταλλο. Αφού στέγνωσε, παιδεύτηκα λίγο με ένα σπρέι αστάρι και χρώμα που αγόρασα από μαγαζί με χρώματα. Το χρώμα δεν καθόταν επάνω στο μέταλλο (και ας υποστήριζε ο κατασκευαστής του πως έβαφε μέταλλο) και άρχισα να ψάχνω πληροφορίες. Τελικά κατέληξα σε επαγγελματικό αστάρι και σπρέι για βαφή σε μεταλλικές επιφάνειες αυτοκινήτου. Μάλιστα, στο κατάστημα με τα χρώματα αυτοκινήτου, μου έκαναν και δοκιμή σε ένα πολύ μικρό κομμάτι μέταλλο για να πειστώ.



Κόλλησα στην βάση του καθίσματος με ηλεκτροκόλληση το σπασμένο σημείο και μετά την έβαψα στο μαύρο χρώμα.



Η βάση φρεσκοβαμμένη με αντισκωριακό χρώμα εσωτερικά.

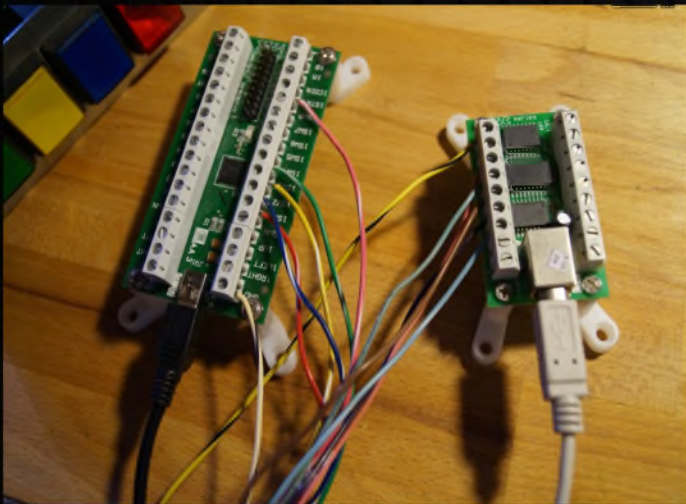
Όσο αφορά τα ξύλα, πήρα τις διαστάσεις από τα κατεστραμμένα και έδωσα μια παραγγελία MDF σε ένα ξυλουργείο. Έκοψα τα πλαινά που έχουν καμπύλες με την σέγα και την υποδοχή του T-molding, την έκοψα με το ρούτερ ξύλου. Μετά έβαψα μαύρο χρώμα τα εσωτερικά ξύλα και λευκό τα εξωτερικά, ακριβώς όπως τα είχε βάψει και η Sega. Επίσης, αγόρασα και αντικατέστησα όλες τις βίδες σε ασημί χρώμα. Τις έβαψα και αυτές μαύρες για να ταιριάζουν. Εμφανισιακά, δεν ήθελα να υπάρχει καμία διαφορά με τη γνήσια καμπίνα.

Το πάνω μέρος έχει εντυπωσιακό βάρος και πρέπει να βιδωθεί απόλυτα σωστά και ασφαλές για την ασφάλεια του πάικτη.



Τα πλαινά γραφικά τα έφτιαξα στο Photoshop και τα τύπωσα.

Ασχολήθηκα με τα φώτα και τα κουμπιά στο vr panel. Παρακάτω έχω συνδέσει το IPAC για τα κουμπιά και το APAC (που ελέγχει η εφαρμογή Ramjet) για να ανάβουν σωστά τα φώτα πίσω από τα κουμπιά.



Ήταν προφανές λοιπόν, πως η τιμονιέρα αυτούσια δεν ήταν δυνατό να χρησιμοποιηθεί πίσω από το ταμπλό. Έτσι είχα την ιδέα να συνδέσω το ποτενσιόμετρο της Sega απευθείας επάνω στη πλακέτα της τιμονιέρας. Το ποτενσιόμετρο της τιμονιέρας δεν γράφει με πόσα αμπέρ λειτουργεί, αλλά και μόνο το μέγεθος με αυτό της Sega είναι υπερβολικά μικρό. Πόσες πιθανότητες είχα να λειτουργεί το ποτενσιόμετρο της Sega στην θέση αυτού της τιμονιέρας; Τελικά όπως αποδείχτηκε, παραδόξως λειτουργεί άψογα. Πιθανολογώ πως δεν πρέπει να είχαν τεράστια πρακτική διαφορά, αν και φαντάζομαι πως ο ουσιαστικός λόγος που είναι συμβατά στο παιχνίδι, είναι επειδή στο Daytona (όπως και στο Sega Rally), το τιμόνι δεν κάνει πλήρη περιστροφή, αλλά περίπου ένα 35% από κάθε πλευρά. Αυτό όπως είναι αναμενόμενο κάνει το ποτενσιόμετρο να μην περιστρέφεται στον πλήρη κύκλο περιστροφής του. Το κορυφαίο είναι πως στην εφαρμογή της Logitech που δοκιμάζεις το τιμόνι με τα πετάλια, η κίνηση του τιμονιού είναι μικρομετρική. Έτσι σε συνδιασμό με την ρύθμιση έντασης περιστροφής στο 80%, το αμάξι μέσα στο παιχνίδι στρίβει άψογα ακριβώς όπως και στην arcade έκδοση.



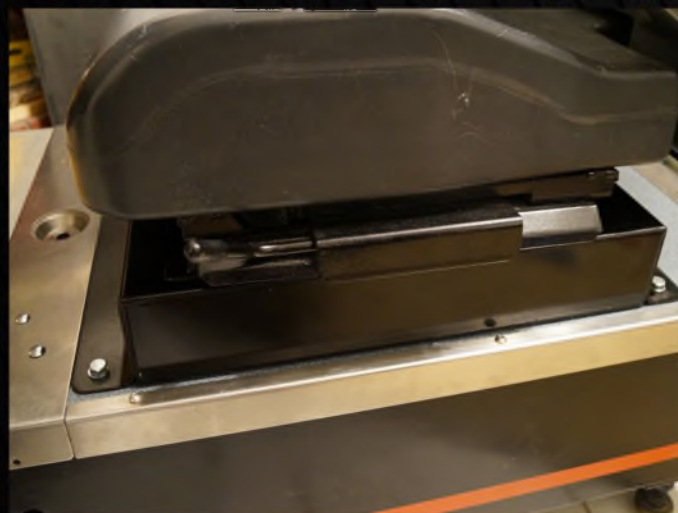
Και εδώ είναι η εφαρμογή της Logitech.



Δοκιμή τα ξύλα ενωμένα για να δω αν υπάρχει κάποιο λάθος.



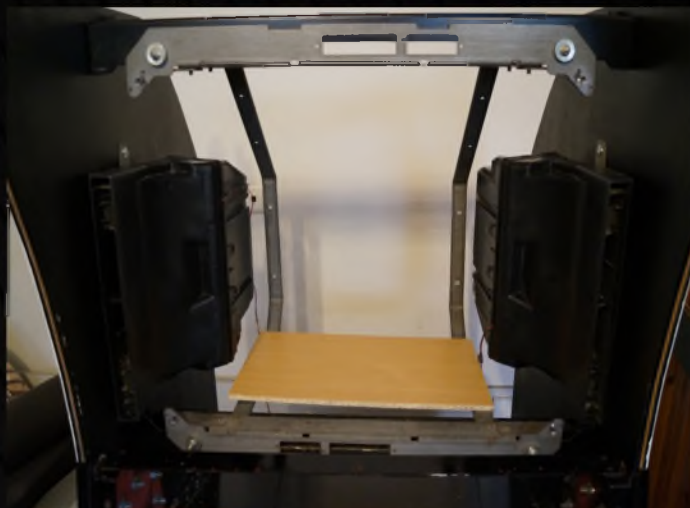
Εδώ έχω βάψει την βάση και έχω κολλήσει την κόκκινη ρίγα.



Τοποθέτηση της βάσης του καθίσματος και το πλαστικό κάθισμα.

Το κάθισμα και το ταμπλό είναι τα μοναδικά κομμάτια που δεν πείραξα. Ήθελα να έχει κάτι όπως ήταν τότε στις δόξες του.

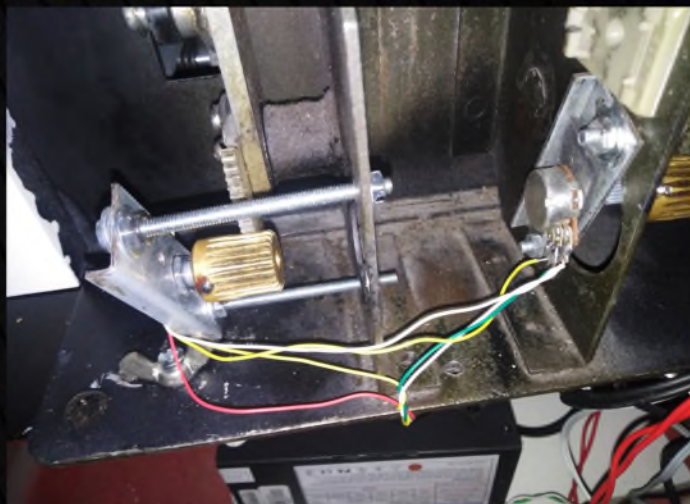
Ένα αρκετά δύσκολο ζήτημα ήταν να ευθυγραμμίσω την μεταλλική βάση της οθόνης. Πράγμα που μου πήρε αρκετό καιρό και αρκετά νεύρα. Το θέμα είναι καθαρά μικρομετρικό και λίγα εκατοστά ακόμη να είναι μια πλευρά, η οθόνη δεν θα κάθεται όπως πρέπει και θα είναι άσχημο στα μάτια. Μετά από αρκετές προσπάθειες τελικά τα κατάφερα. Τοποθέτησα ξύλα και χοντρά βιβλία από κάτω και δοκίμαζα κάθε φορά βιδώνοντας πρόχειρα την οθόνη.



Ο πονοκέφαλος μου προσωποποιημένος.

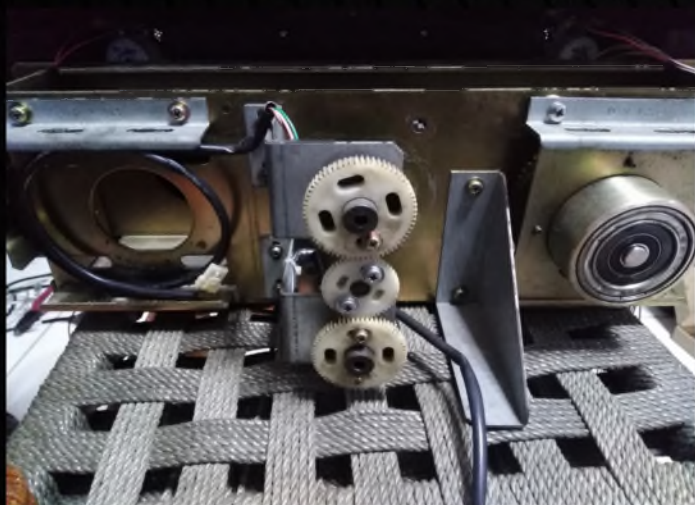


Ανακατασκεύασα τα πεντάλ γκαζιού και φρένου. Τα έβαψα στο αρχικό τους χρώμα. Έλειπε και ένα ελατήριο, βρήκα ένα ίδιο σε ένα μαγαζί με ελατήρια.

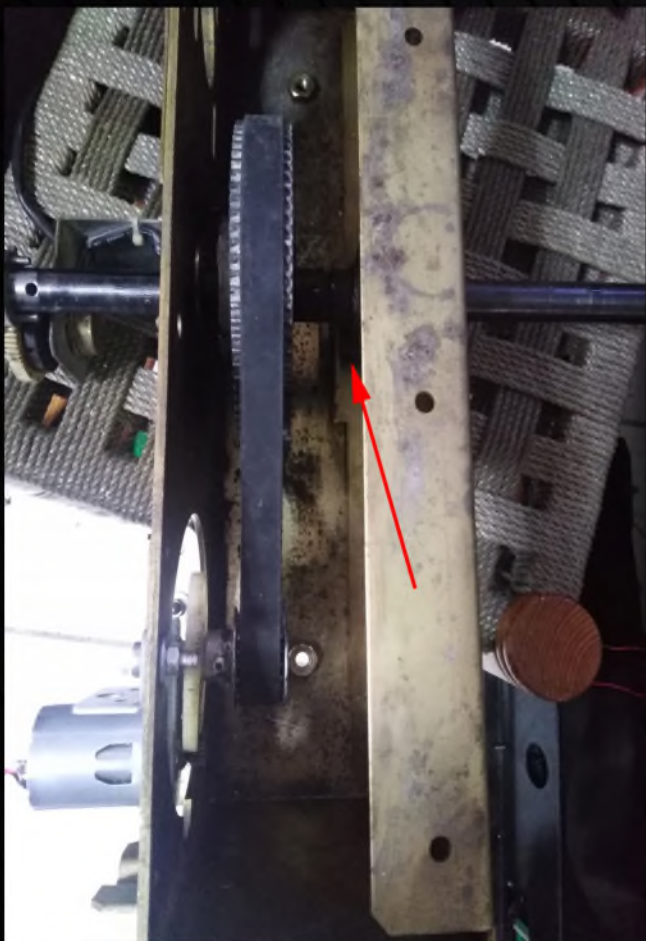


Για τα ποτενσιόμετρα έπρεπε να αυτοσχεδιάσω λίγο. Γιατί αυτά της Sega, το ένα είχε αντίστροφη φορά. Ευτυχώς που ήταν 50k ίδια με αυτά της τιμονιέρας.

Παρακάτω είναι τα γρανάζια πίσω από ταμπλό. Το μεσαίο από τα τρία είναι το ποτενσιόμετρο της Sega για το τιμόνι. Τα άλλα δυο το βοηθούν να περιστρέφεται σωστά. Με αυτό τον τρόπο η πίεση που ασκείται στα γρανάζια είναι ελάχιστη, δεν καταπονούνται και δεν υπάρχει περίπτωση να σπάσουν (δοκιμασμένη λύση από την ίδια την Sega). Επίσης αυτό το μεταλλικό πλαίσιο κρατάει τα ξύλινα πάνελ δεξιά και αριστερά. Επίσης κρατάει το τιμόνι και το κιβώτιο ταχυτήτων.



Τον ιμάντα που γυρίζει σύμφωνα με το τιμόνι, τον άφησα στην θέση του. Αφού όπως ανακάλυψα, έδινε μια σταθερή και ιδανική πίεση κατά την περιστροφή του τιμονιού. Αλήθεια, θυμάσαι τον μεταλλικό ήχο που έκανε το τιμόνι όταν το έστριβες τέρμα αριστερά ή δεξιά; Είναι το μέταλλο που αχνά φέρεται εκεί που είναι το κόκκινο βέλος.



Δυστυχώς η ανάδραση στην πράξη δεν λειτουργήσε. Όπως διαπίστωσα, το τροφοδοτικό της Logitech βγάζει 24v, το μοτέρ της είναι 50v και το output που δίνει η πλακέτα στο μοτέρ, όταν ενεργοποιείται η ανάδραση, είναι από 6v έως 12v. Έτσι η ισχύς είναι τρομερά αδύναμη ώστε να κινήσει γρήγορα το μεγάλο μεταλλικό γρανάζι στον άξονα μέσω του ιμάντα. Για την ακρίβεια, δεν μπορεί καν -παρά ελάχιστα- να περιστρέψει το γρανάζι. Για αυτόν τον λόγο το μοτέρ ανάδρασης της Sega λειτουργούσε με solid 100v και το τιμόνι έτρεμε και γύριζε με τόσο μεγάλη δύναμη.

Δεν είχα άλλη επιλογή από το να αφαιρέσω τελείως το μοτεράκι της ανάδρασης της Logitech. Τοποθέτησα ξανά το μοτέρ της Sega το οποίο δεν το έχω συνδέσει πουθενά (βασικά είναι αδύνατο να συνδεθεί με το pc έτσι απλά). Όμως σε συνδυασμό με τον ιμάντα δένει το τιμόνι και το κάνει ελάχιστα σφιχτό, ακριβώς όπως ήταν στο γνήσιο arcade (εικόνα παραπάνω το μεγάλο μοτέρ στα δεξιά).

Η μοναδική λύση για την ανάδραση είναι η πλακέτα L2M2. Η οποία είναι εντελώς custom και συνδέεται με το pc και τον M2 emulator και δίνει τη γνήσια ανάδραση στο παιχνίδι. Έχω βάλει αγγελίες ζήτησης στο εξωτερικό για να βρω το pcb σκέτο και κολλήσω τα components εγώ, αλλά προς το παρόν είμαι άτυχος. Έψαχνα για αρκετό διάστημα να βρω το ηλεκτρονικό σχέδιο της πλακέτας για να το στείλω στην Κίνα για εκτύπωση. Προς το παρόν λοιπόν το παιχνίδι δεν έχει ανάδραση, αλλά είναι κάτι που θέλω να τουβάλω κάποια στιγμή. Γιατί πολύ απλά είναι η μισή χαρά.

Αν και η καμπίνα είχε για πάτωμα μπροστά από τα πεντάλ μια γκρι μοκέτα κατεστραμμένη (μια ακριβώς ίδια είδα στο πάτωμα ενός ασανσέρ σε μια εταιρία), δεν ήθελα να τοποθετήσω μια ίδια. Έτσι λοιπόν, πήγα σε μια εταιρία και μου έκοψαν το παρακάτω πάνελ "κριθαράκι", που πιστεύω ταιριάζει πολύ καλύτερα (αυτή έχει η Αμερικάνικη έκδοση του παιχνιδιού). Κάτω από το πάνελ αυτό τοποθέτησα το motherboard του PC το οποίο δεν είναι κάτι φοβερό. Ένας Pentium 4 στα 3Ghz με 4GB και μια κάρτα γραφικών Ati HD 4350. Έτσι και αλλιώς ο M2 emulator δεν χρειάζεται ένα high end PC.



Το πάνελ τύπου "κριθαράκι" βιδωμένο στο πάτωμα.

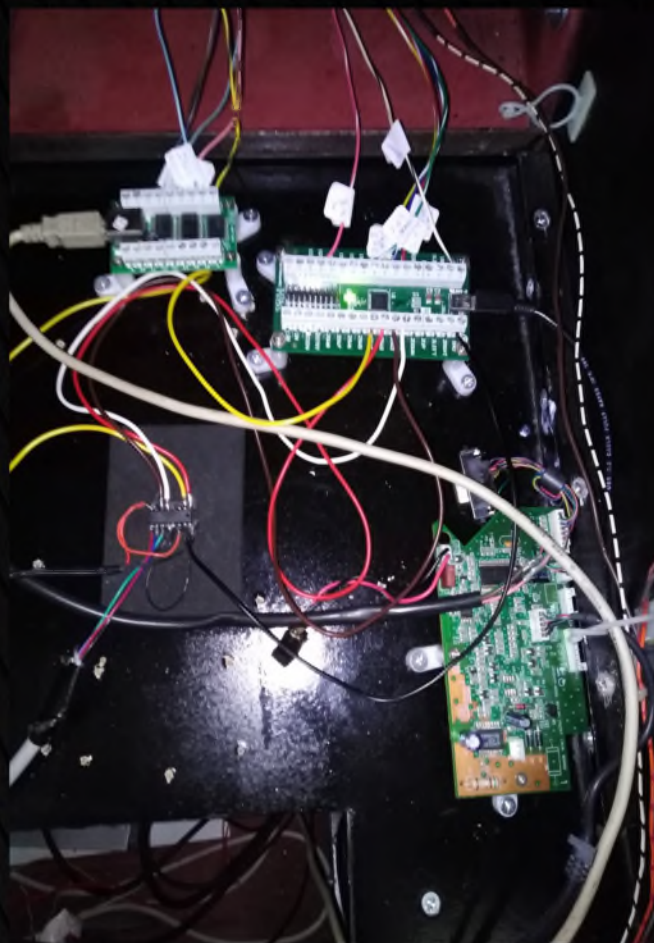
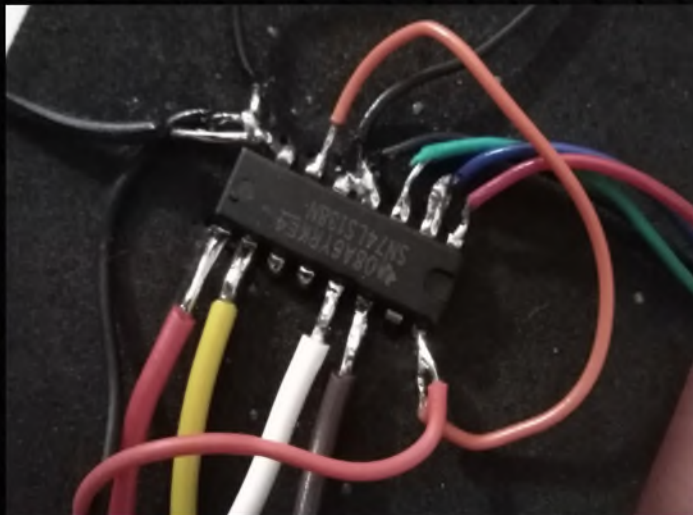
Σε αυτό το σημείο, οι περισσότερες προκλήσεις της ανακατασκευής είχαν ολοκληρωθεί. Απέμενε μια και πολύ βασική που ήταν και μια από τις δυσκολότερες.

Σειρά λοιπόν είχε το θαυμάσιο κιβώτιο ταχυτήτων. Η αγαπημένη μας Sega αντί να βάλει 4 διακόπτες για τις 4 ταχύτητες, έβαλε 3 διακόπτες με βραχυκυκλώματα. Έτσι όταν βάζεις την 1η ταχύτητα πατιέται αυτόματα ο Α διακόπτης και ο Γ. Όταν βάζεις 2η ταχύτητα πατιέται αυτόματα ο Β διακόπτης και ο Α μαζί. Όταν βάζεις 3η ταχύτητα πατιέται μόνο ο Γ διακόπτης και όταν βάζεις 4η πατιέται ο Β διακόπτης. Με αυτόν τον τρόπο δεν είναι δυνατό να συνδεθούν αυτοί οι 3 διακόπτες στο pc.



Ο λόγος που η Sega δεν είχε συνέσει απλά 4 διακόπτες για τις 4 ταχύτητες, ήταν φαντάζομαι, για μην υπάρχει η δυνατότητα να αντιγραφεί το κύλωμα από τρίτους. Οι 3 διακόπτες κάνουν τα ανάλογα βραχυκυκλώματα σε μια custom πλακέτα που διαχειρίζεται το motherboard της Sega.

Το κιβώτιο ταχυτήτων ήταν ένα ακόμη σημαντικό πρόβλημα της ανακατασκευής. Τελικά μετά από πολύ ψάξιμο και αρκετές δοκιμές, η λύση ήταν το ολοκληρωμένο 74LS138N. Συνδέει τις 3 ταχύτητες από το κιβώτιο ταχυτήτων και βγάζει 4 στο ipac και λειτουργεί άψογα.



Έτσι είναι πλέον πίσω από το ταμπλό. Αριστερά ο microcontroller, επάνω αριστερά το APAC, δεξιά του το IPAC και δεξιά η πλακέτα της τιμονιέρας Logitech.



Και εδώ ο φτηνός κινέζικος ενισχυτής. Στην φωτογραφία είναι τοποθετημένος στο πίσω κάθετο ξύλο, πίσω από την οθόνη. Είχα και έναν Pioneer ενισχυτή 200w, αλλά ήταν way too much για την συγκεκριμένη περίπτωση.

Η ενασχόλησή μου με την ανακατασκευή μου πήρε περίπου 2 χρόνια. Ήταν κάτι βέβαια που δεν ασχολήθηκα σε καθημερινή βάση και υπήρχαν μήνες που είχα την προσοχή μου σε άλλα πράγματα. Εν τέλει, ήταν μια δύσκολη ανακατασκευή και έμαθα και εγώ μερικά πράγματα παραπάνω στον κατασκευαστικό τομέα. Το σημαντικό είναι πως μετά από όλα αυτά, η καμπίνα δεν θυμίζει απλά το Daytona, είναι το Daytona. Σίγουρα η απουσία της ανάδρασης παίζει σημαντικό ρόλο. Ίσως στο μέλλον να το ψάξω περισσότερο να βρω μια καλή λύση. Ίδωμεν..

Όμως οι καλύτερες απόψεις έρχονται από φίλους, που το παίζουν και το δοκιμάζουν. Μένουν όλοι εντυπωσιασμένοι και μόνο που βλέπουν και ειδικά όταν παίζουν σε αυτή τη θρυλική καμπίνα.

Τελικά, παρά τις δυσκολίες που αντιμετώπισα, πιστεύω πως τελικά άξιζε ο κόπος και ο χρόνος, που αφιέρωσα επάνω σε αυτό το μηχανήμα. Ετοιμάζω ένα διαφορετικό retro project, αλλά είναι μακράν πιο δύσκολο να πραγματοποιηθεί από ότι αυτό. Όπως και να έχει, αν καταφέρω να το ολοκληρώσω κάποια στιγμή, σίγουρα θα το μοιραστώ μαζί σας μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.




**DAYTONA
USA**



CHRISTOS DRAKOS

COMPUTERS

ICE XQ SERIES

386 SX/33.....	136.000
386 DX/40 128 CACHE....	164.000
486 SX/33.....	216.000
486 DX/33.....	266.000
486 DX2/50.....	316.000
486 DX2/66.....	375.000

N.C.C.

286/20.....	99.000
386 SX 33.....	115.000
386 DX/40 128 CACHE.....	125.000
486 CX/40 256 CACHE.....	227.000
486 DX/50 2 LOCAL BUS...	273.000
486 DX2/66.....	299.000

HARD DISKS

HD 80MB.....	45.000
HD 120MB.....	49.000
HD 170MB.....	52.000
HD 200MB.....	61.000
HD 250MB.....	66.000
HD 340MB.....	89.000

CO - PROCECORS

287.....	20.000
387-SX25.....	25.000
387-DX40.....	29.000

METAXEIRISMEANA

EURO PC1.....	40.000
1512.....	45.000
HYUNDAI 16.....	50.000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ.....	40.0000
GAMEBOY.....	15.000
ATARI LYNX.....	24.000
ATARI SC 124.....	55.000
ATARI 520 STFM.....	45.000
ATARI 520 STE.....	55.000
ATARI 1040 STFM.....	65.000
ATARI 1040 STE.....	70.0000

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 900 ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

Ξόρκια

Μαγικά μαντήλια

Σκούπες μαγισσών

Πέτρες δράκων



Tank Mouse

Στο Kickstarter κάνουν την εμφάνισή τους συχνά σχετικά hardware για την Amiga. Έτσι μετά το φιάσκο με τα νέα πλήκτρα για την 1200 (αυτή τη φορά από κάποιον από την Πολωνία) που πληρώσαμε και περιμένουμε εδώ και περισσότερο από 5 χρόνια να παραλάβουμε, στο Kickstarter εμφανίστηκε πριν λίγο καιρό και το tank mouse της Amiga 500.

Είναι ένα νέο mouse στα πρότυπα του γνήσιου της Commodore. Μόνο που εδώ έχουμε ένα οπτικό και bluetooth ποντίκι, το οποίο διαθέτει και κρυφό scrolling.



Έχει ανάλυση 1600 dpi και βγαίνει στα 2 χρώματα που βλέπεται στην εικόνα. Το scrolling είναι touch ανάμεσα στα κουμπιά. Αν και ο κατασκευαστής του γράφει πως το mouse είναι συμβατό και με Amiga, είναι usb. Αυτό σημαίνει πως για χρήση του σε κλασικό μηχανήμα Amiga, θα χρειαστείτε απαραίτητα και έναν αντάπτορα σε usb.

Γενικά δεν είναι καθόλου άσχημο. Κοστίζει 36 ευρώ + τα μεταφορικά. Αν και το funding έχει ολοκληρωθεί εδώ και ημέρες, ο δημιουργός του έχει αναφέρει πως θα το διαθέσει και για κανονική πώληση με το νέο έτος (μάλλον μέσω της ιστοσελίδας του). Προσωπικά είμαι πολύ σκεπτικός με το Kickstarter. Αν και το πρόλαβα σχεδόν από την αρχή το συγκεκριμένο δεν το υποστήριξα. Απλά, γιατί το Kickstarter δεν σου παρέχει καμία ασφάλεια πως θα πάρεις πίσω τα χρήματά σου αν ο δημιουργός ξαφνικά παρατήσει το project (όπως και έχει συμβεί στο παρελθόν).

WONDER BOY

Ένα κλασικό arcade έρχεται για την 1200 και όπως αναφέρει και ο δημιουργός του, στο μέλλον θα κυκλοφορήσει και για την 500. Στο video που κυκλοφορεί το παιχνίδι είναι ολόιδιο με την έκδοση του arcade. Πάντως παραμένει μυστήριο πως ένα τόσο απλό παιχνίδι θέλει 68020 και μπόλικη fast ram. Η απλή 500 μας έχει δείξει στο παρελθόν πολύ καλά παραδείγματα με παιχνίδια που έχουν πολύ περισσότερα χρώματα και γρηγορότερη κίνηση.



Το παιχνίδι είναι υπό κατασκευή και χρησιμοποιείται η νέα Scorpion engine. Μετά τα τελευταία update του προγραμματιστή της (ένας είναι) η Scorpion έχει αρκετά μεγάλες δυνατότητες και συνεχώς αναβαθμίζεται. Είναι πολύ υποσχόμενη μηχανή κατασκευής παιχνιδιών για την Amiga και περιμένουμε να δούμε αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδια στο μέλλον.

Όσο αφορά το παιχνίδι δεν έχουμε και πολλά να γράψουμε. Το Wonderboy είναι ένα από τα καλύτερα arcade παιχνίδια του 1980. Το remake μοιάζει ακριβώς στην arcade έκδοση και χρησιμοποιεί 32 χρώματα. Επίσης θα υπάρχει και η έκδοση του ADF για τον Winuae των Windows. Ο προγραμματιστής του έχει αναφέρει πως έχει ολοκληρώσει το πρώτο επίπεδο και είναι κοντά να ολοκληρώσει και τα υπόλοιπα. Εμείς θα είμαστε εδώ και θα δούμε στους επόμενους μήνες αν τελικά το παιχνίδι ολοκληρωθεί. Αν και είμαι περίεργος να δω τι διαφορές θα έχει με την έκδοση της 500 που θα ακολουθήσει αργότερα.



Το Quest είναι ένα ερασιτεχνικό παιχνίδι AGA και υποστηρίζει και ECS ταυτόχρονα. Για το σενάριο του ο developer δεν έχει αναφέρει καμία πληροφορία. Πάντως ελέγχεται έναν αρχαίο Έλληνα που μοιάζει πολύ σε Σπαρτιάτη και είναι σε κάποια αναζήτηση. Είναι βασισμένο στην Project Horizon engine και τα εφέ έχουν δημιουργηθεί στην Amos.

Στο gameplay θυμίζει το Chaos Engine γιατί το sprite κινείται σε 8 κατευθύνσεις. Βεβαίως υπάρχει και πολύ ομαλό scrolling. Διαθέτει όμορφα γραφικά με πετυχημένα χρώματα και τα sprites ξεχωρίζουν έντονα από τα backgrounds. Αν και είναι ουσιαστικά μια πίστα, τα background έχουν ποικιλία και δεν είναι καθόλου βαρετά. Θα εξερευνήσετε δάση, πετρώδες έδαφος, σπηλιές και σπίτια. Επίσης υπάρχουν πετυχημένα οπτικά εφέ με καλό animation όπως φωτές και καιταγίδα. Ένας πετυχημένος ambient ρυθμός σας ακολουθεί στην πορεία σας. Για όπλο έχετε ένα τόξο με βέλη και έτσι μπορείτε να βγάλετε εκτός μάχης και εχθρούς χωρίς να τους πλησιάσετε ιδιαίτερα. Γενικά στον τεχνικό τομέα έχει δοθεί η απαραίτητη προσοχή και με το παραπάνω.



Το παιχνίδι αποτελείται από 2 Parts που στην πραγματικότητα είναι 2 δισκέτες. Με το Part 1 παίζεται την πρώτη πίστα (που σε καμία περίπτωση δεν είναι μικρή σε διάρκεια) και με το Part 2 παίζεται την δεύτερη (που είναι ακόμη μεγαλύτερη). Πάντως, από ότι φέρεται μέσα στο παιχνίδι, ο σκόπος σας είναι να βρείτε κάποιους γεράκους, που για κάποιο λόγο κάποιος τους έχει αλυσοδέσει. Ο τελευταίος γέρος που θα βρείτε και θα ελευθερώσετε θα σας δώσει και το κλειδί για το επόμενο επίπεδο.

Το παιχνίδι είναι δωρεάν για κατέβασμα και μπορείτε να το βρείτε στο [linkhttps://electricblacksheep.itch.io/project-quest-chapter-i](https://electricblacksheep.itch.io/project-quest-chapter-i)

Επίσης στην ίδια σελίδα, μπορείτε να βρείτε και το Part 2. Φυσικά και τα 2 είναι εντελώς δωρεάν.



Άλλο ένα παιχνίδι που το φτιάχνουν από το 2017 και θυμίζει επίσης το Chaos Engine. Το Scourge of the Underkind είναι ένα παιχνίδι με εντυπωσιακά γραφικά και ενδιαφέρον gameplay.

Το σενάριο μας αναφέρει πως ο χαρακτήρας που ελέγχουμε δεν είναι ακριβώς άνθρωπος αλλά ένα βδέλυγμα (κατά τα άλλα μοιάζει με κανονικό άνθρωπο). Όπως καταλαβαίνεται το σενάριο έχει κάποια κενά ακόμη. Στο gameplay ο χαρακτήρας σας έχει σαν βασικό όπλο να πετάει μαχαίρια και μάλιστα με πολύ γρήγορο ρυθμό. Περιφέρεστε μέσα στους διαδρόμους και τα σπίτια της πόλης. Θα συναντήσετε διάφορους εχθρούς στον δρόμο σας, από ποντίκια μέχρι και μυθολογικά τέρατα. Το inventory αποτελείται από 9 θέσεις που μπορείτε να έχετε διάφορα όπλα και κλειδιά. Επίσης υπάρχουν και καταστήματα μέσα στο παιχνίδι, που μπορείτε να αγοράσετε όπλα και upgrades.

Εξαιρετικά γραφικά με μελετημένα και σωστά χρώματα. Άσπρα sprites με πολύ λεπτομέρεια και σωστό animation. Τα backgrounds είναι επίσης πολύ καλά σχεδιασμένα με πολλά χρώματα. Γενικά τα γραφικά είναι πολύ εντυπωσιακά.

Αν και έχουν περάσει αρκετά χρόνια από την παρουσίαση του πρώτου demo, ο developer που ασχολείται με αυτό το παιχνίδι υποστηρίζει πως μέχρι τέλος του χρόνου το παιχνίδι θα είναι έτοιμο. Μάλιστα αναφέρει πως θα έχει και διάρκεια 2 με 3 ώρες. Κάτι που είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον. Στο πρόσφατο demo που κυκλοφορεί και είναι 13 λεπτών, το παιχνίδι έχει ελάχιστα ηχητικά εφέ και ακούγεται ένας ρυθμός που δεν ταιριάζει στο ύφος του παιχνιδιού. Βέβαια ελπίζουμε πως το τελικό αποτέλεσμα θα είναι βελτιωμένο σε αυτούς τομείς.



Εμείς ανυπομονούμε να το δούμε στην ολοκληρωμένη του μορφή και φυσικά θα το αγοράσουμε (και θα το παρουσιάσουμε στο περιοδικό). Είναι ένα πολύ εντυπωσιακό παιχνίδι στον τεχνικό τομέα και φαίνεται να έχει αρκετά ενδιαφέρον gameplay.

Τα ουφάδικα της Στουρνάρη

Κώστας "The Punisher"

Η Ακαδημίας, η ΤΖΟΡΤΖ, η Σολωμού και οι δρόμοι κοντά στην Στουρνάρη δεν ήταν μόνο γνωστοί για τα άπειρα μαγαζιά με τους home micros και τα PC. Τα ουφάδικα ή αλλιώς μπλιμπλίκια ή αγγλιστί arcades μεσουράνησαν από το 1985 έως τις αρχές του 2000. Εδώ να πούμε ότι καμπίνες όπως το Cabal, το Golden Axe ακόμα και το ξαπλωτό Tehkan Soccer μπορούσες να βρείς ακόμα και μέσα σε ψιλικατζίδικα της εποχής. Σε κάθε γωνιά, κάθε γειτονιά από την Κυψέλη μέχρι τον Κορυδαλλό, από την Κρήτη μέχρι το πιο βόρειο χωριό του Έβρου υπήρχαν καμπίνες με παιχνίδια. Ακόμα και στο πλοίο προς Αίγινα, καμπίνες είχε και μάλιστα γνήσιες. Ο τρόπος πληρωμής μεταλλικός και βαρύς... Στην αρχή δεκάρικα μετά 20 άρικα και τέλος 50ρικά και 100αρικά στα μέσα του 90ς και μετά. Στο σημερινό άρθρο θα ασχοληθούμε με τις αίθουσες των Arcade που έζησα στο κέντρο της Αθήνας στον χώρο μεταξύ Πατησίων, Ακαδημίας, Τζορτζ και Στουρνάρη. Προσδεθείτε λοιπόν και ελάτε να μπορούμε στην πρώτη αίθουσα με arcade που βρίσκουμε μπροστά μας.



Εικόνα από τις καμπίνες του ναού το 1996.



Σημερινή φωτογραφία εκεί που ήταν ο ναός.

Υπήρχαν τέσσερις βασικές αίθουσες με ηλεκτρονικά που θυμάμαι. Πρώτα τα Palladium στη γωνία της Πατησίων με την Σολωμού, μετά στην οδό Τζωρτζ ιδιοκτησίας Τσιμογιάννη (το όνομα του ιδιοκτήτη) με επωνυμία Bank of Games, (εμείς λέγαμε πάμε στον "ΝΑΟ"). Απέναντι από τον ναό, ακριβώς στο σημερινό Grobotronics ήταν ένα μπιλιαρδάδικο καφενείο με αρκετά νανάκια καμπίνες και τέλος ένα υπόγειο με σκαλάκια στην Ακαδημίας λίγο πιο πάνω από το Rock City. Αυτά ήταν τα μαγαζιά που ήταν κέντρο συνάντησης και διασκέδασης για πολλές περιοχές του κέντρου της Αθήνας. Κυψέλη, Εξάρχεια, Αμπελόκηποι, Γκύζη και κέντρο Αθήνας είχαν σαφώς και άλλες αίθουσες, αλλά αυτό που βιώναμε στο κέντρο δεν υπήρχε πουθενά αλλού.

Οι πρώτες ψαρωμένες τσάρκες στα arcades.

Δικαιωματικά την πρώτη αναφορά θα κάνουμε για το Bank of Games ή αλλιώς "ΝΑΟ" στο νούμερο 6 της οδού Τζορτζ. Ο ιδιοκτήτης λεγόταν Τσιμογιάννης είχε τα coin-op που ήταν και αλυσίδα. Προφανώς το παρατσούκλι «ναός» προέρχεται από τη μαρκίζα που είχε, και δύο κίονες πλαισίωναν την επιγραφή "Bank of games". Εκεί αρχικά δεν μπαίναμε λόγω ηλικίας, γιατί είχε πόρτα τον επονομαζόμενο "Παππού" που τον είχαμε άχτι. Αλλά θα τα πούμε αργότερα όλα αυτά καθώς τα κόλπα για να μπορούμε στον "ΝΑΟ" αξίζουν μια ξεχωριστή παράγραφο. Οι πρώτες μας ψαρωμένες τσάρκες έγιναν λοιπόν απέναντι από τον "ΝΑΟ" σε καφενείο με δύο μπιλιάρδα, αρκετά φρουτάκια και arcades. Τα arcade που ήταν μαύρα νανάκια ελληνικής πατέντας και κατασκευής ήταν πολλά και είχαν καλούς τίτλους απ' ότι θυμάμαι. Αλλά τα κύρια έσοδα του μαγαζιού μάλλον ήταν τα φρουτάκια. Τα οποία και δεν μας ενδιέφεραν καθόλου καθώς η πελατεία τους ήταν κυρίως συνταξιούχοι που έπαιζαν τη σύνταξη τους σε 50άρικα. Εμείς από την άλλη ως πιτσιρικάδες Γυμνασίου είχαμε βρει την υγεία μας. Street Fighter 2 Champion edition, Mortal Kombat 2 Alien Versus Predator, Cadillacs and Dinosaurs, the Punisher, Dungeons and Dragons και σε μια γωνιά παίρναμε μάτι το... Fantasia ("Oh that's good...") Τί να λέμε τώρα... Η αφρόκρεμα του σημερινού Mame σε μαύρες καμπίνες Ελληνικής κατασκευής πάντα. Τα λεγόμενα και "νανάκια".

Το μαγαζί αυτό ήταν χαμηλού φωτισμού και βρισκόταν δίπλα σε φροντιστήριο. Όποιος έτρωγε πόρτα από τον παππού στα Bank of Games πήγαινε νομοτελειακά σε αυτό γιατί βρισκόταν ακριβώς απέναντι. Λίγο ο σκοτεινός φωτισμός, λίγο τα τσιγάρα των θαμώνων στα φρουτάκια φαινόταν κακόφημο, όμως να λέμε την αλήθεια κανείς δεν μας πείραξε εκεί μέσα ποτέ. Εμείς Γυμνασιόπαιδα κατεβαίναμε από Κυψέλη περπατώντας μέσα από τα δικαστήρια και το Άλσος και φθάναμε στην Τζωρτζ πηγαίνοντας κατευθείαν εκεί. Ωσπου να φτάσουμε συζητάγαμε για special κινήσεις στο Street Fighter 2, "πως γίνεται αυτή η ρημάδα η dragon punch", για Fatalities στο Mortal Kombat 2 και γενικά για τέτοια καίρια θέματα...

Τα μαύρα νανάκια καμπίνες μάς είχαν πάρει το μυαλό. Περιμένουμε εναγωνίως το Σάββατο πρωί να ξανακατέβουμε Εξάρχεια στην Τζωρτζ μιας που οι καθημερινές είχαν σχολείο και διάβασμα. Και όλη τη εβδομάδα σκεφτόμασταν και συζητάγαμε για τα παιχνίδια. Πάντα μου έκαναν εντύπωση τα φοβερά ποσά που έπαιζαν κάποιοι ενήλικοι στα φρουτάκια σε αυτό το μαγαζί. Μιλάμε για χιλιάδικα που φαγωνόντουσαν σε ρυθμό αστραπής. Τζόγος κανονικός! Εμείς είχαμε στο μυαλό μας όμως τα CABAL, το Bubble Bobble, το Wonder Boy, το Tek han World Cup Soccer, το Shinobi και τα υπόλοιπα νανάκια που κοσμούσαν την σκοτεινή αίθουσα της οδού Τζωρτζ.

Θυμάμαι ότι όταν ερχόταν καινούρια καμπίνα όλο και κάποιοι από την παρέα θα μάς το έλεγε στο σχολείο. Και ανυπομονούσαμε να πάμε να τη δούμε. Χρονικά δεν μπορώ ακριβώς να το προσδιορίσω αλλά ήταν η περίοδος μεταξύ Mortal Kombat 1 και 2. Οπότε υπολογίζω χρονικά μιλάμε για 1993 με 1994. Όταν έσκασε μύτη το Mortal Kombat 2 πάθαμε την πλάκα μας. Φτιάξαμε χειρόγραφο μπλοκάκι με ζωγραφιά τον Δράκο με σημειωμένες τις ειδικές κινήσεις και τα fatalities και όταν σκάγαμε μύτη στην αίθουσα το είχαμε ανοικτό δίπλα μας. Εδώ να σημειώσω μια λεπτομέρεια. Δεν είχαμε την οικονομική δυνατότητα για πολλά 50άρικα. Συνήθως κουβαλάγαμε 100 με 150 δραχμές ο καθένας δηλαδή τρία παιχνίδια ο καθένας μας. Οπότε ήταν μονόδρομος να μάθουμε να παίζουμε πολύ καλά ορισμένους τίτλους ώστε να καθόμαστε πολύ ώρα στην αίθουσα. Αποφεύγαμε σαν ο διάολος το λιβάνι δύσκολα παιχνίδια όπως Ghosts Goblins, Arkanoid, Wonder Boy π.χ. όπου χάνεις για πλάκα. Σαφώς μάς άρεσαν πολύ αλλά θα χάναμε σε δευτερόλεπτα. Αντίθετα προπονούμασταν στο Punisher που μάς άρεσε πολύ και διπλό το φθάναμε αρκετά μακριά. Εξίσου αγαπημένο και το Dungeons and Dragons Tower of Doom. Σχεδόν το τερματίζαμε και φυσικά δεν πηγαίναμε από τον Κόκκινο δράκο. Σίγουρος θάνατος εκεί. Προτιμούσαμε την σιγουριά του κανονικού τερματισμού.

Κατά έναν μαγικό λόγο δεν τα βαριόμασταν καθόλου ίσα-ίσα κάθε φορά γινόμασταν και καλύτεροι στις τεχνικές μας. Η επανάληψη είναι μήτηρ μαθήσεως και το κάναμε πράξη!

Για μονά single player βέβαια ούτε λόγος. Τίτλοι όπως Street Fighter 2, Mortal Kombat 2 μας βοήθησαν όχι μόνο να διασκεδάσουμε αφάνταστα, αλλά και να παρατείνουμε την παραμονή μας εκεί στην σκοτεινή αίθουσα 2-3 ώρες. Μάλιστα, όπως παίζαμε δημιουργήθηκε το εξής φαινόμενο: Μαζεύονταν άλλοι παίκτες -λιγότερο έμπειροι- να ακούσουν τα ουρλιαχτά από τα fatalities και να δουν τα αίματα στην οθόνη. Εμείς περήφανοι και δήθεν ατάραχοι κοιταζόμασταν μεταξύ μας "διδάσκοντας" fatalities στους θνητούς. Είμασταν μικροί "θεοί" για όσο διαρκούσε το παιχνίδι.

Ο Ναός, απέναντί μας, επιβλητικός και πάντα με περισσότερες καμπίνες. Πολλές από αυτές γνήσιες. Όταν βαριόμασταν στη σκοτεινιά και στην τσιγαρίλα κοιτάζαμε απέναντι και καταστρώναμε πανούργα σχέδια εισβολής. Είμασταν ακόμα ανήλικοι βλέπεις κι ας τερματίζαμε κάποιους τίτλους... Αν περνάγαμε από τον Παππού που ζητούσε ταυτότητες θα βρισκόμασταν στον... παράδεισο κυριολεκτικά. Ο ΝΑΟΣ είχε υπόγειο με arcade όπως τα House of the Dead (με όπλα), Virtua cop, Leathal Enforces και ένα virtual reality rally όπου έμπαινες μέσα και φορούσες και κράνος! Άραγε να ήταν το Virtual Racing; Ο "ΝΑΟΣ" Ήταν η NASA των arcades στα μάτια μας. Και ο πόθος να μπορούμε ήταν συνεχής.

Καταστρώναμε λοιπόν το σχέδιο αιφνιδιασμού. Όταν ήταν απασχολημένος ο παππούς με κάποιον θαμώνα θα δοκίμαζε κάποιος από εμάς να πάει κατευθείαν στον πρώτο όροφο. Συνήθως όμως ο Παππούς ήταν γατόνι και μας τσάκωνε από την πρώτη προσπάθεια. Ταυτότητες είχαμε αλλά ήμασταν ανήλικοι. Πάλι πίσω λοιπόν στη θαλπωρή και στη ζεστασιά απέναντι, στη σκοτεινή αίθουσα. Για να πάνε κάτω τα φαρμάκια παίζαμε Street Fighter 2 και το τερματίζαμε.



Ο παππούς του Bank of Games σε ρόλο πόρτας.

Κάπου κοντά στην Πατησίων.

Εκείνη την εποχή ξεχωρίσαμε και τα Palladium. Το συγκεκριμένο μαγαζί ήταν στην αρχή της Σολωμού σχεδόν ακουμπούσε στην Πατησίων. Ακόμα και τώρα μπορεί κάποιος να ξεχωρίσει τα ταμπέλα Video Games που υπάρχει στο σημείο. Φήμες λένε ότι η μαρκίζα Palladium και τα σιδερένια stand για τον χώρο στάθμευσης που χρησιμοποιούσαν τα Palladium τα εξαφάνισαν μέσα σε λίγα βράδια πρώην θαμώνες και λάτρεις των arcade της περιοχής! Άβυσσος η ψυχή των arcade gamers..



Η κάτω είσοδος των Palladium. Η μαρκίζα πιθανώς αφαιρέθηκε από νοσταλγούς gamers.

Τα Palladium ήταν και αυτά μεγάλος χώρος με δύο εισόδους. Η μεγάλη διαφορά με τη σκοτεινή αίθουσα της Τζωρτζ είναι ότι εκεί μπορούσαμε επιτέλους να χαζέψουμε original καμπίνες με τα artwork τους. Αυτό γινόταν εφικτό διότι δεν ζητούσαν τόσο συχνά ταυτότητες άρα σαν παρέα μπαίναμε πιο εύκολα αλλά όχι πάντα...

Όταν μπαίναμε λοιπόν ήταν μια πανδαισία χρωμάτων ντυμένη με 50άρικα. Ήταν ένα upgrade για εμάς όποια σκοπιά και να το δεις. Κυρίως οι racing καμπίνες ήταν όλα τα λεφτά καθώς έμπαινες μέσα και έχανες εν ριπή οφθαλμού το 50 αρικό. Σε κάποια racing το ένα credit ισοδυναμούσε με 2 πεννητάρικά. Κόστος απαγορευτικό για εμάς. Εκεί είδαμε πρώτη φορά το Ridge Racer , το Sega Rally και αργότερα την επιτομή των racing, το παιχνίδι που μάς αρρώστησε με τη Sega, την αξεπέραστη καμπίνα Daytona USA. Τα Palladium ήταν από τις αίθουσες arcade που δεν περνούσαν απαρατήρητες. Επίσης λόγω της κοντινής απόστασης από την στάση ΗΣΑΠ της Ομονοίας σίγουρα τραβούσαν κόσμο και εκτός κέντρου Αθήνας. Ήταν αίθουσα πρώτης γραμμής για τα arcade.



Πολύ πιθανό να δούμε σε κάποια έκθεση retro το σιδερένιο stand των Palladium.

Στα Palladium λοιπόν βρίσκαμε original καμπίνες κυρίως Racing και Shooting. Για τα υπόλοιπα παιχνίδια είχε ειδικές κατασκευές με καθίσματα. Έτρεχαν το Virtual Fighter και το πρώτο Tekken. Όχι σε original καμπίνες αλλά σε καλές γενικά κατασκευές. Σε τέτοιους τίτλους δοκιμάζαμε ένα 50άρικο ο καθένας τη φορά και μετά κρατώντας καβάντζα το τελευταίο 50άρικο παίζαμε κάποιο διπλό ή μονό που το γνωρίζαμε. Ποιοι ήταν αυτοί οι τίτλοι; Dungeon and Dragons, Mortal Kombat 2 και Super Street Fighter 2 μας εξασφάλιζαν μία ώρα σίγουρης δράσης. Θυμάμαι χαρακτηριστικά ένα Σάββατο απόγευμα που καθώς ανηφορίζαμε φεύγοντας από τα Palladium δυσανεκτικοί που τελείωσαν τα λεφτά νωρίς (θα είχαμε παίξει Sega Rally με 2 πεννητάρικά το άτιμο) ξάφνου ανακαλύπτω χάρτινο πεννητάρικο στο λοκατζίδικο πορτοφόλι μου και γυρίσαμε αμέσως πίσω με τον κολλητό να παίζουμε άλλη μια ώρα Super Street Fighter 2 εναλλάξ ώσπου να το τερματίσουμε!

Όλα τα μοιράζεσαι με τον κολλητό. Έτσι πρέπει.

Στα Palladium πρωτοείδε ο κόσμος του κέντρου το θρυλικό Daytona USA. Πρέπει ήρθε στην Ελλάδα τα τέλη του 1994 με αρχές 1995 και έσκασε σαν βόμβα νετρονίου στις arcade αίθουσες. Τα Palladium που είχαν ήδη φέρει προηγούμενες καμπίνες Sega και Namco με αμάξι δεν άργησαν να το φέρουν. Το είχα δει ήδη από το περιοδικό Gamer (ένθετο του USER) λίγους μήνες πριν από μια έκθεση στην Ιαπωνία. Τίποτα όμως δεν μας είχε προετοιμάσει για τη συνάντησή μας με την original καμπίνα του παιχνιδιού στα Palladium! Ο ήχος "Gentleman Start your Engines" το λέγαμε μεταξύ μας και μάς έφτιαχνε.

.Στην αρχή δεν παίζαμε μόνο βλέπαμε τους άλλους θαμώνες να χαλάνε περιουσίες στη διπλή καμπίνα σε φοβερές κόντρες διπλών. Η τιμονιέρα, το force feedback που σε κόλλαγε στον τοίχο με 180 μίλια ανά ώρα, ο αγωνιστικός ήχος, οι ιαχές των θεατών του Daytona μα κυρίως οι αλλαγές ταχύτητας καθώς το αμάξι ντριφτάρει οριακά σε κάθε στροφή σε ψαρώνει άσχημα. Εμένα προσωπικά με αποτελείωσε.

Έτσι κάθε φορά που δεν μας τσέκαραν τις ταυτότητες μπαίνοντας στα Palladium ήταν ευκαιρία να απολαύσουμε από κοντά το θαύμα της ομάδας M2 της Sega.



DAYTONA USA από Ναό αντίστοιχη καμπίνα ήταν και στα Palladium

Σε αυτό το σημείο αξίζει να περιγράψουμε ένα περιστατικό που συχνά πυκνά γινόταν στα Palladium και με κάποιο τρόπο μας βοήθησε να παίζουμε περισσότερο. Όπως πάντα το πρόβλημα μας ήταν τα... χρήματα. Είχαμε ανακαλύψει λοιπόν ένα σημείο σε μια σπηλιά προς το τέλος του παιχνιδιού Dungeon and Dragons Tower of Doom όπου εάν πατούσες το jump το παιχνίδι κόλλαγε και ζητούσαμε εντελώς αθώα τα δύο 50 αρικά μας πίσω! Αυτό ήταν εκπληκτικό διότι αφετέρου παίζαμε σχεδόν μια ώρα και αφού κολλάγαμε επίτηδες το παιχνίδι πηγαίναμε στον ιδιοκτήτη και του δείχναμε το κολλημένο arcade ("πάλι κόλλησε!"). Μάλιστα επειδή κολλούσε στην ίδια σπηλιά κάθε φορά την ώρα που αποφασίζαμε να το κολλήσουμε πετάγαμε επίτηδες κάποιο spell, lightning bolt, fireball ώστε η οθόνη να δείχνει διαφορετική κάθε φορά και να μην κινήσουμε υποψίες.



Τα 50άρικα ήταν είδος προς εξαφάνιση.

Έτσι, έχοντας ξανά λεφτά στα χέρια μας μπορούσαμε είτε να ξαναρχίσουμε από την αρχή είτε να πάμε σε κάποια άλλη καμπίνα και να συνεχίσουμε αμέριμνοι το παιχνίδι. Μάλιστα θυμάμαι χαρακτηριστικά τον γιο του ιδιοκτήτη των Palladium να έχει κάτσει επίτηδες πίσω μας σε ένα άλλο arcade και να μας παρακολουθεί προσπαθώντας να βρει πώς ακριβώς κολλάμε το παιχνίδι. Φυσικά δεν κατάλαβε τίποτα καθώς ήταν ένα bug οπότε έπρεπε να ζητήσει τα ρέστα από την Capcom. Τη δεύτερη φορά το τερματίσαμε επιδεικτικά κλείνοντας 2ωρο!

Εκμεταλλεύόμενοι λοιπόν τα extra 2 πενήντάρικά αρχίσαμε δειλά-δειλά να παίζουμε και το Daytona USA το οποίο το αφήναμε επίτηδες για το τέλος της ημέρας. Εντάξει το παιχνίδι για τον αρχάριο ήταν παλούκι αλλά λίγο-λίγο μάθαμε τα μυστικά του ως έμπειροι gamers. Αγαπημένη μου ως σήμερα είναι η δεύτερη πίστα (Dinosaur Canyon) και ποτέ μα ποτέ δεν άγγιξα την τρίτη πίστα καθώς θα έχανα αμέσως. Παλούκι ακόμα και σήμερα.

Γυρνώντας λοιπόν πίσω στην περιγραφή των Palladium αξίζει να αναφερθεί ότι στον πάνω όροφο είχε μπιλιάρδα αλλά δεν πολύανεβαίναμε. Για την ακρίβεια, δεν θυμάμαι εκτός από μια φορά να είχαμε ανέβει. Πλέον, αν και ανήλικοι, είχαμε γίνει γνωστοί και δεν μας ζητούσαν ταυτότητες. Οφείλω να πω ότι σε ορισμένα πράγματα τα Palladium ήταν σαφώς ανώτερα από τις συνήθως σκοτεινή αίθουσα arcade της Τζορτζ αλλά σίγουρα δεν ήταν σαν τον... NAO, ο οποίος παρέμενε ακόμα για εμάς το μεγάλο απωθημένο.

Διάφορα κόλπα για να μπούμε στις αίθουσες.

Τέλη 1995 σχεδόν είμασταν ενήλικοι. Λέω σχεδόν γιατί μας έλειπε ένα χρονάκι από τη μαγική ηλικία των 18. Έτσι επινόησα πρώτος στην παρέα την εξής ηπαγοποντιά. Άλλαξα πολύ προσεκτικά με στυλό στη γυαλιστερή επιφάνεια της αστυνομικής ταυτότητας μου την ηλικία. Συγκεκριμένα το «9» το έκανα «8» με μια χειρουργική μαεστρία που θα τη ζήλευαν ακόμα και όσοι επιδιορθώνουν motherboard της Amiga 4000 που έχει πλακέτα με 4 layer! Έτσι λοιπόν, αφού με σταμάτησε ο Παππούς και κοίταξε την ταυτότητα επιτέλους με άφησε μπαίνοντας νόμιμα στον NAO! Η παρέα με περίμενε στα Palladium να τους πω τελικά αν μπήκα και θριαμβευτικά τους ανακοίνωσα "Μπαίνω ρε, το κόλπο πιάνει". Ήταν η εποχή να το εκμεταλλευτούμε δεόντως. Να του δώσουμε να καταλάβει βρε αδερφέ, ο "Ναός" είχε πολύ περισσότερες original καμπίνες, καλύτερης ποιότητας νανάκια-καμπίνες από κόντρα πλακέ θαλάσσης με ωραίους μοχλούς και φυσικά φρέσκο εξερισμό που σώζει ζωές τους καλοκαιρινούς μήνες. Εμείς βλέποντας ότι το κόλπο με την ημερομηνία γέννησης πιάνει, βρήκαμε παλιές αθλητικές ταυτότητες από τις ομάδες basket που παίζαμε και χρησιμοποιούσαμε αυτές χωρίς να έχουμε τον κίνδυνο της πλαστογραφημένης αστυνομικής ταυτότητας. Με αυτά και με άλλα οι τρεις όροφοι του Ναού ήταν δικοί μας. Ισόγειο, υπόγειο, και πρώτος όροφος.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο NAOΣ τραβούσε σαφώς πιο ενήλικο κοινό όπου κάπνιζαν όλοι μανιωδώς. Εμείς όμως ως "ενήλικοι" ανήλικοι δεν μασάγαμε και πιάσαμε κατευθείαν τους τίτλους που τους ξέραμε απ' έξω και ανακατωτά έχοντας τους μεγαλύτερους ως θεατές. Ακόμα θυμάμαι ότι όταν παίζαμε Mortal Kombat 2, στον NAO σε μεγάλη οθόνη, να έχουν μαζευτεί 5 ή 6 άτομα πολύ μεγαλύτεροι μας και να περιμένουν

να δουν τις fatalities σε οθόνη 40 ιντσών. Αποθέωση! Δεν μιλούσαν καθόλου και πίνοντας καφέ περίμεναν την ιαχή "Finish Him" ώστε μετά να σχολιάσουν χαμηλόφωνα "Τί είναι αυτά ρε..." Εμείς δεν χρειαζόμασταν το θρυλικό πλέον manual με τις fatalities καθώς τις είχαμε μάθει όλες απ' έξω και πλέον ο στόχος μας ήταν να μαζεύουμε κοινό θαυμαστών και όχι απλά να τερματίσουμε το MK2.

Ο NAOΣ ήταν η απόλυτη arcade εμπειρία σε πολλά επίπεδα, ζώντας αδρεναλίνη και επιφωνήματα θαυμασμού! Η κρίση ματαιοδοξίας να μαζεύεις κόσμο πίσω σου όταν είσαι σε arcade στο αποκορύφωμα. Σχεδόν οργασμός!

Εκείνη την περίοδο ανακαλύψαμε και ένα άλλο κατάστημα με arcade πολύ κοντά στην Ακαδημίας λίγο πιο πάνω από το Rock City. Ήταν σε υπόγειο με τα σκαλάκια. Ήταν και αυτό ιδιοκτησίας Τσιμογιάννη, καθώς οι τοίχοι και τα arcade ήταν όπως ακριβώς στον NAO. Μάρμαρο, σωστός και δροσερός εξερισμός και καρεκλάκια αναπαυτικά. Πηγαίναμε εκεί έτσι για αλλαγή καμιά φορά καθώς πλέον μπαίναμε παντού. Η χαρά της ελευθερίας στο κέντρο της Αθήνας! Αν θυμάμαι καλά ο χώρος αυτός μετατράπηκε αργότερα σε δεύτερο μαγαζί Rock City, ίσως γιατί δεν είχε νόημα για δεύτερο arcade εκεί κοντά.

Ένα κλασσικό Σάββατο στην οδό Τζορτζ.

Ένα άλλο περιστατικό που το θυμόμασταν και το λέγαμε πάντα μεταξύ μας είχε γίνει στη σκοτεινή αίθουσα με τα Φρουτάκια στην Τζορτζ. Εκεί υπήρχε μια γωνία με έξι νανάκια που δεν φαινόταν από την κύρια είσοδο. Εκεί ακριβώς παίζαμε το Super Street Fighter 2 και το The Punisher που τα λιώναμε και τα δύο. Θυμάμαι και το Poker Ladies το οποίο απλά το χαζεύαμε και δεν παίζαμε. Υπήρχε και το κλασικό ωραίο Tetris με τη ρωσική μουσική επένδυση, το γνωρίζετε όλοι και όλες υποθέτω, το οποίο επίσης δεν πολυπαίζαμε διότι το είχα λιώσει στο GameBoy και δεν υπήρχε λόγος. Σε αυτή λοιπόν τη γωνία για καλή μας τύχη πρόσθεσαν άλλη μια καμπίνα νανάκι με (άλλον) ένα κλασσικό τίτλο της Capcom, το Aliens VS Predator. Χαρά εμείς μεγάλη διότι αυτό το παιχνίδι το βλέπαμε κυρίως στον Ναό και επειδή εκεί δεν μπορούσαμε να μπούμε επιτέλους μπορούσαμε να το χαρούμε. Η καμπίνα αυτή είχε τοποθετηθεί ακριβώς δίπλα στο Tetris και όπως γνωρίζετε προσελκύει και το ασθενές φύλλο πάρα πολύ. Ένα μεσημέρι λοιπόν μου λέει ο κολλητός "Δεν πάμε απέναντι από τον ναό τα παίζουμε το AVP?" "Πάμε-Πάμε" του απαντώ... Εδώ πρέπει να σας πω ότι μάς άρεσε πάρα πολύ το Sprite του Major Dutch Schaefer, κλασική μεταφορά από τον ταγματάρχη Dutch με τον Arnold από το θρυλικό Predator 1.

Στο τελείωμα κάθε πίστας, όποιος από τους δύο παίκτες που παίρναμε χτυπούσε με δική του κίνηση το Alien Boss έκανε ένα χαρακτηριστικό επιφώνημα νίκης. Ο Predator π.χ. έβγαζε τη μάσκα του, η Λοχαγός Lin Kurosawa έδειχνε το όπλο της αλλά και ο Major έβγαζε μια πολεμική κραυγή που μας πύρωνε ακόμα περισσότερο! Σχεδόν χτυπάγαμε την καμπίνα και κάναμε κι εμείς την κραυγή χαμηλόφωνα αλλά αρκετά δυνατά. Ήταν σαν ιεροτελεστία.

Εκείνο το μεσημέρι λοιπόν δίπλα ακριβώς στο AVP στην καμπίνα του Tetris υπήρχε μια κοπέλα, μάλλον από το Φροντιστήριο, που ήταν δίπλα στην αίθουσα παίζοντας το αγαπημένο της Tetris. Εμείς καθίσαμε σχεδόν δίπλα της βάζοντας πενήντάρικά για διπλό στο AVP και φυσικά ένας από τους δύο πήρε τον Major Dutch, δεν θυμάμαι αν ήμουν εγώ.

Δεν αισθανόμασταν άβολα με την κοπέλα δίπλα μας και ούτε φυσικά την πειράξαμε καθ' οιονδήποτε τρόπο εννοείται. Αυτή έπαιζε Tetris και εμείς προχωρούσαμε την πρώτη πίστα του AVP. Είχε έρθει λοιπόν η ώρα για το πρώτο Alien Boss και ένας άγραφος κανόνας μεταξύ μας υπήρχε. Θέλαμε να είναι ο Major αυτός που θα ακούσουμε την κραυγή του. Πυροβολισμοί, up-cut, alien, χειροβομβίδες και γενικά ένας κακός χαμός στην οθόνη ήταν ότι έπρεπε για εμάς ώστε να μας φτιάχνει σε ένα ήσυχο μεσημέρι! ο Major καταφέρνει με το σλοπολυβόλο να γαζώσει το τελευταίο Pixel της ενέργειας του Alien, το σκληνικό μπαίνει σε κινηματογραφικό slow motion (Α ρε Carcom μεγαλεία...) και AAAAAAAAAaaaaa!!!! Ο Major ουρλιάζει με πολεμικές ιαχές, εμείς κλωτσάμε την καμπίνα και σχεδόν σπρώχνουμε ο ένας τον άλλον δίνοντας την αίσθηση της συμμετοχής στην σφαγή των Alien! Κοιταζόμαστε με τον κολλητό και τί να δούμε: Δίπλα στο Tetris η κοπέλα είχε αφήσει το παιχνίδι στη μέση και είχε εξαφανιστεί από προσώπου γης! Ακόμα έπεφταν τουβλάκια και είχε γίνει καπνός! Η αλήθεια είναι ότι ρίξαμε πολύ γέλιο όταν το καταλάβαμε αλλά δεν είχαμε καμιά πρόθεση να την τρομάσουμε είναι η αλήθεια.

Απλά παραδομένοι στην πώρωση της στιγμής εκφράζαμε τους εαυτούς μας! (σ.σ. εάν διαβάζει αυτές τις γραμμές η φανατική οπαδός του Tetris, θα θέλαμε να της πούμε ένα ειλικρινές συγνώμη και να εκφράσουμε τον θερμό μας χαιρετισμό στο ωραίο φύλλο και δη στις γυναίκες, που ομόρφαιναν τον ανδροκρατούμενο χώρο των arcade room).



Η κραυγή του Major Dutch δίνει διαχρονική αξία στο AVP.

Σε μέσες άκρες αυτά ήταν τα arcade του κέντρου από την δική μου σκοπιά. Αμέτρητες ώρες παρέας με κολλητούς, πολύ περπάτημα ώσπου να φτάσουμε εκεί αλλά με μια ανυπομονησία να κάσουμε στα νανάκια καμπίνες και να παίξουμε όσο δυνατόν περισσότερο χωρίς να δούμε το μισητό Game Over!



Το παιχνίδι με τα arcade δεν τελειώνει ποτέ!

Μια δεύτερη άποψη από τον telonio

Αν και λίγο μεγαλύτερος από τον φίλο Κώστα, μεγάλωσα και εγώ με τα arcades (αν μη τι άλλο). Μεγάλωσα στον Κορυδαλλό και η περιοχή είχε αρκετά μαγαζιά με arcades και φλίπερ το 1980. Οπότε δεν υπήρχε η ανάγκη να πάω με την παρέα μου στο κέντρο ή σε κάποια άλλη περιοχή. Θυμάμαι μερικά μικρά μαγαζιά, ψιλικατζίδικα ουσιαστικά, που είχαν καμπίνες μέσα. Τα μαγαζιά με arcades ξεφύτρωναν σχεδόν σε κάθε γειτονιά, όπως λίγα χρόνια αργότερα έγινε και με τα Video Club (σχεδόν σε κάθε γειτονιά έβρισκες ένα). Στα μικρά μαγαζιά δεν ζητούσαν ταυτότητες και γέμιζαν με παιδιά ειδικά Σάββατο και Κυριακή. Τα 20άρικα των γονιών έπεφταν βροχή μέσα στα μεταλλικά κουτιά των arcades. Τα μεγαλύτερα μαγαζιά που είχαν και αρκετά φλίπερ, ζητούσαν αυστηρά ταυτότητα για να σε αφήσουν να μπεις μέσα. Φυσικά όπως καταλαβαίνετε δεν ήταν από τις πρώτες μας επιλογές.

Τα πρώτα arcades που θυμάμαι ήταν σε ένα μαγαζί που ήταν ακριβώς δίπλα στο σπίτι μου, ήταν το Ghosts'n'Goblins και το Rastan Saga δίπλα το ένα στο άλλο. Ήμουν ανήλικος και τα έβλεπα που έπαιζαν οι μεγαλύτεροι γιατί ήταν δίπλα σε μια τζαμαρία. Το συγκεκριμένο κατάστημα έκλεισε για κάποιο λόγο αρκετά πριν ενηλικιωθώ και έγινε γυμναστήριο.

Επίσης θυμάμαι το σκοτεινό υπόγειο του Κριτσίλη. Το οποίο ήταν γεμάτο με μαύρες καμπίνες δεν ξέρω και εγώ πόσες. Από μικρή ηλικία μπαίναμε τα μεσημέρια με τους φίλους μου, που ο υπεύθυνος δεν έδινε και πολύ σημασία. Η ιδιαιτερότητα που είχε αυτό το μέρος ήταν πως είχε 2 εξόδους/εισόδους με σκάλες. Θυμάμαι να παίζουμε το Bubble-Bobble με τον φίλο μου τον Βασίλη και αυτός να έχει βάλει την πετονιά στον κερματοδέκτη, προσπαθώντας να βρει τον διακόπτη για ένα ακόμη δωρεάν κανονάκι (χωρίς φυσικά να τον πάρει χαμπάρι ο υπεύθυνος στο μπαρ). Ξαφνικά, από την απέναντι είσοδο βλέπουμε την αστυνομία να κατεβαίνει τις σκάλες. Αμούστακα και ανήλικα αγόρια τότε, με πανικό παρατάμε αμέσως το arcade και τρέχουμε πηδώντας επάνω από καρέκλες προς την αντίθετη έξοδο, λες και ήμασταν καταζητούμενοι. Πολύ αστείο που το σκέφτομαι σήμερα. Λες και θα μας έβαζαν στην φυλακή.

Όμως το μεγαλύτερο κατάστημα με arcades και φλίπερς στην περιοχή ήταν το Space στην πλατεία Μέμου (ναι τότε που είχε και τις χελώνες στην πλατεία). Εκεί είδα και έπαιξα για πρώτη φορά το Daytona USA και το Virtua Fighter 2. Παιχνίδια που ήταν άκρως εντυπωσιακά για εκείνη την εποχή. Από τα 16 μου το επισκεπτόμουν συχνά μια και μεγάλωδεια και δεν μου ζητούσαν ταυτότητα. Ο χώρος αυτός είναι πλέον super market.

Το τελευταίο κατάστημα με arcades και φλίπερ που επισκέφθηκα τελευταία φορά, ήταν στα Ιωάννινα στην λεωφόρο Δωδώνης, ένα μεγάλο ημιυπόγειο με τζαμαρίες το 1996 (νομίζω Mr Game). Εκεί τιμούσα συχνά το House of dead 2 και το Gal's panic. Δυστυχώς όπως πληροφορήθηκα αρκετά χρόνια αργότερα, όλες οι καμπίνες που είχε το συγκεκριμένο κατάστημα καταστράφηκαν. Αχ και να μπορούσα να έπαιρνα το House of the dead 2 από αυτό το μαγαζί. Χώρος στο σπίτι δεν υπάρχει για τόσο μεγάλη καμπίνα, αλλά το σύνθετο στο σαλόνι σίγουρα θα χαιρετούσε πανηγυρικά για χάρη του.

Που τέτοια τύχη;

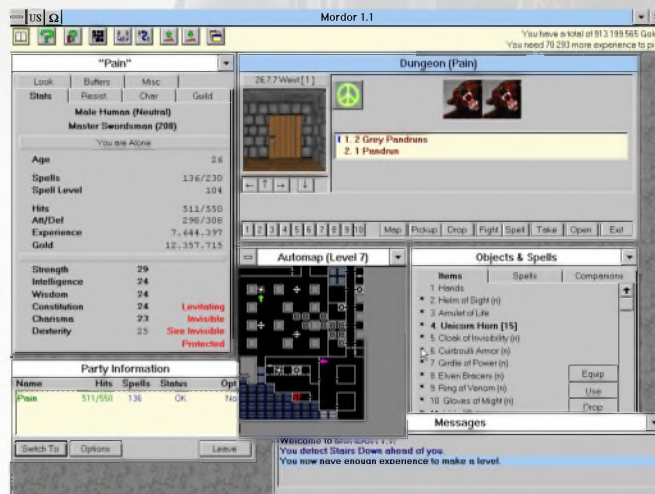
Mordor: The depths of Dejenol PC

THROWBACK BY CHRIS "PAIN"

Πρέπει να ήταν άνοιξη του 1999, όταν έφτασε στα χέρια μου -εντελώς τυχαία- ένα CD ROM με shareware εκδόσεις παιχνιδιών του 1995. Οι τίτλοι δεκάδες, με τους περισσότερους να είναι πραγματικά απορρίμματα, τους οποίους ως νέος με άπλετο ελεύθερο χρόνο ξεκίνησα να δοκιμάζω έναν-έναν. Ξεχώρισαν δύο: Exile I: Escape from the Pit και Mordor: The Depths of Dejenol.

Με το Exile ασχολήθηκα αρκετά, αλλά σχετικά γρήγορα με κούρασε. Το Mordor, κυρίως λόγω ονόματος -αν και καμία σχέση τελικά δεν έχει με τη γνωστή Mordor- με τράβηξε στα βάθη του. Για αρκετές εβδομάδες προσπαθούσα να ανακαλύψω κάθε μυστικό dungeon που καλείται να περιηγηθεί ο παίκτης, σφαγιάζοντας στην πορεία οποιοδήποτε μίasma έμπαινε στο δρόμο μου και κάνοντας άπληστα hoard οποιοδήποτε αντικείμενο μου χάριζαν οι RNG gods. Τρία dungeon floors, μία πληθώρα εχθρών και ένα "δυνατό" boss στο "τελευταίο" floor, με κράτησαν ευχαριστημένο για αρκετό καιρό. Ωσπου... τελείωσε. Σταμάτησα να βρίσκω items που δεν είχα ξαναβρεί, οι χαρακτήρες του party μου ανέβηκαν level σε σημείο που να μην συναντούν κάποια δυσκολία στην αντιμετώπιση ακόμα και του "Goblin Lord", και όλα τα tiles του dungeon ήταν πλήρως "explored & identified".

Από κάποιο σημείο και έπειτα, ενώ το Mordor προωθεί τη δημιουργία ενός party έως τεσσάρων χαρακτήρων με κλάσεις που συμπληρώνουν η μία την άλλη, αποφάσισα να προσπαθήσω να "τερματίσω" το παιχνίδι με one-man party και χωρίς κάποιο death. Fast forward 23 χρόνια αργότερα, ακόμα δεν τα έχω καταφέρει (είμαι όμως πάρα πολύ κοντά, as we speak). Έχω κάνει τεράστια διαλείμματα από το Mordor, αλλά για κάποιο περίεργο λόγο, πάντα επιστρέφω. Πριν τρία χρόνια μάλιστα, κατάφερα να προμηθευτώ από τον αρχικό retailer που διέθετε το παιχνίδι, μία επανέκδοση της boxed edition, κάποια από τα περιεχόμενα της οποίας βλέπετε στις εικόνες που συνοδεύουν αυτό το άρθρο.



Δεν ξέρω αν είναι κάτι συγκεκριμένο που με καλεί πίσω. Μάλλον είναι η απίστευτη αίσθηση εξερεύνησης -παρά την ουσιαστική έλλειψη γραφικών- και η ικανοποίηση του να καταφέρνεις να βρεις το πλάσμα που σου ανέθεσε να σκοτώσεις ο questmaster. Ίσως πάλι είναι ο ψυχαναγκασμός του να βρεις κάθε item, να καταγράψεις στο library κάθε πλάσμα που παραδοκεί στα βάθη και τελικά να καταφέρνεις να φτάσεις στο "τέλος". Μπορεί απλά να είναι η νοσταλγία για μία εποχή που δεν χρειαζόμασταν 4K αναλύσεις, εντυπωσιακά cutscenes και την ύπαρξη achievement για να απολαύσουμε ένα παιχνίδι: Μόνο τη φαντασία μας και μία σπίθα για να ξεκινήσει τη φωτιά..

Ένα χρόνο αργότερα, πάλι εντελώς τυχαία, το σερφάρισμα (με dialup προφανώς) με οδήγησε σε ένα forum, με τίτλο "Braindeads Mordor Site". Το πρώτο online community στο οποίο συμμετείχα ενεργά και στο οποίο, μεταξύ άλλων, υπήρχε ένα link για download της πλήρους έκδοσης του παιχνιδιού. Χρειάστηκε αρκετή υπομονή για να κατέβουν τα ελάχιστα (με τα σημερινά δεδομένα) mb και να ανακαλύψω τί παραπάνω έμενε να ανακαλύψω. Οι επόμενοι μήνες αφιερώθηκαν στην εξερεύνηση των 15 συνολικά floors του Dungeon, την ανεύρεση εκατοντάδων αντικειμένων και την εξολόθρευση μυριάδων, ολοένα και πιο ισχυρών εχθρών.





Συνέντευξη με τον Shadowcaster!

Του Omenforever

Ο Παύλος "ShadowCaster" Δημόπουλος είναι μια θρυλική μορφή της έντυπης δημοσιογραφίας των Υπολογιστών και παιχνιδιών. Για τα οποία επί χρόνια έγραφε κριτικές και αφιερώματα. Η συνεισφορά του στο θρυλικό περιοδικό "USER" ήταν καθοριστική ώστε αυτό -για ένα διάστημα- να μπορεί να κονταροχτυπηθεί στα ίσια με τα μεγαθήρια του χώρου, το "Pixel" και το "PC-Master".



Η πένα και το ύφος γραφής του **ShadowCaster** έκαναν την ανάγνωση του "USER" κάτι παραπάνω από απλά ένα εφημερο διάβασμα: Το κατέστησαν μια πραγματική μέθεξη, ο απόηχος της οποίας φτάνει ως τις μέρες μας, κρατώντας ζωντανή την ατμόσφαιρα μιας Χρυσής Εποχής που οι πραγματικοί μύστες θα αναπολούν για πάντα! Απολαύστε:

1) Πέρασαν «μόλις» δεκαεπτά (17) χρόνια από εκείνη τη ΜΑΓΙΚΗ συνέντευξη που μού παραχώρησες το καλοκαίρι του 2005 για το USERοσάιτ μου (userforever.50webs.com, παραμένει online και όταν «πέσει» αυτό θα σημαίνει ότι θα έχω «πέσει» κι εγώ). Πώς αισθάνεσαι γι' αυτό; Εγώ προσωπικά αναριγώ από δέος και συγκίνηση ενθυμούμενος ότι μετά από μια τρομερή περιπλάνηση σε εντόπισα σε εκείνο το προ-facebookικό διαδίκτυο!

Δηλαδή σε ξέρω 17 χρόνια, εκ των οποίων τα 3 σ' έφαγα στη μάπα ως συντάκτη; Ω θεοί! Πέρα από την πλάκα πάντως, είσαι γατάκι. Εγώ ψάχνω μία 25ετία τον Κροντηρά και δεν έχω καταφέρει ν' ανακαλύψω ούτε τρίχα από το μούσι του..

2) Έχεις ακόμα φυλαγμένη τη στοίβα με τα τεύχη του USER; Τα ξεφυλλίζεις πότε-πότε ή τα έχει μετατρέψει σε έλος ο τρύπιος θερμοσίφωνάς σου; Πώς είναι, εν έτει 2022, να κοιτάς πίσω προς εκείνη την αξέχαστη εποποιία;

Φυσικά και την έχω (στο πατρικό μου) και εννοείται πως ξεφυλλίζω τα τεύχη, ακριβώς κάτω από το (ακεραιότατο και ουδόλως τρύπιο) θερμοσίφωνό μου. Και ο νούν νοείτο. Πως είναι να κοιτάω πίσω; Γελάω με τις βλακείες που γράφαμε..

3) Σίγουρα, όμως, η θητεία σου στο USER δεν ήταν ένας δρόμος στρωμένος με ροδοπέταλα. Θα υπήρχαν και δύσκολες στιγμές. Μοιράσου κάποιες μαζί μας. Έλα μη διστάζεις, έχει παρέλθει η εικοσιπενταετία από τη διάπραξη ιδιαζόντως ειδηχθών εγκλημάτων που πιθανώς να έχουν συντελεστεί!

Όχι, δεν ήταν. Τι να πρωτοθυμηθώ; Εμένα και τον Κλάδη σ' ένα ισόγειο στην Αγίου Μελετίου, να τρέμουμε μήπως μας καταπλακώσουν τα ντέξιον με τα οποία ήταν γεμάτος ο χώρος κάθε φορά που περνούσε φορτηγό; Εμένα και τον Κροντηρά να βγάζουμε όλο το τεύχος οι δύο μας, χρησιμοποιώντας από 5-6 ψευδώνυμα έκαστος για να φαινόμαστε πολλοί; Να είμαστε 6 μήνες απλήρωτοι, να έχουμε "κατασχέσει" οτιδήποτε μας έχουν στείλει για review και ο Σάμιος να μας λέει να τα φορτώσουμε όλα σ' αυτόν επειδή ούτως ή άλλως έφευγε; Ή όλη τη Μπόταση ν' ακούει τις φωνές του Καραϊωσηφόγλου (εισαγωγέας Sierra, μεταξύ άλλων) επειδή είχα θάψει το King's Quest VII και "τόλμησα" μετά να περάσω από το μαγαζί του; Για το ίδιο ακριβώς θέμα υπήρξαν επικοί καυγάδες και "ενδοοικογενειακά", με τον υπεύθυνο διαφήμισης. Και, αν δεν με απατά η μνήμη μου, και με τον Αϊδίνη.

4) Διατηρείς σε επιχειρησιακή κατάσταση κάποιο παλιό σύστημα; Αν ναι, ποιό/ποιά; Αν όχι, ΓΙΑΤΙ ρε κανίβαλε;

Amstrad CPC 464 και τη λατρεμένη μου AMIGA 500, αλλά στο πατάρι του πατρικού μου. Γιατί; Γιατί δεν έχω χώρο βρε μπαγλαμά!

5) Διαφυλάττεις ακόμα τη συλλογή με τα ρετρό παιχνίδια σου στις αυθεντικές συσκευασίες τους; Αν ναι, δώσε μια εικόνα της συλλογής σου. Αν όχι, ΓΙΑΤΙ ρε βέβηλε;

Εις το ακέραιο, ως κόρην οφθαλμού! Δεν έχει χαθεί, πωληθεί, πεταχτεί τίποτα. Όσο για φωτογραφίες, επιφυλάσσομαι καθώς βρίσκεται (ναι, καλά υπέθεσες) στο πατρικό μου, στην άλλη μεριά της Αθήνας. Ευκαιρίας δοθείσης, θα ήθελα να μοιραστώ μία σκέψη που πέρασε από το μυαλό μου πριν από λίγο καιρό, καθώς χάζευα την εν λόγω συλλογή. Πόσο μπροστά ήταν η Origin ρε γατάκι της EA; Δεκαετίες προτού οι λογιστούληδες σας ονειρευτούν καν τη μάστιγα των DLCs, ο κος Roberts και η παρέα του κυκλοφορούσαν voice packs για τα games τους. Επί πληρωμή..

6) Ο Κρομ εισάκουσε τις προσευχές μου (αν και σπάνια προσεύχομαι σε Αυτόν) και έτσι βρεθήκαμε τελικά κάτω από την ίδια στέγη στο PC-Master (R.I.P), εσύ ως Αρχισυντάκτης κι εγώ ως δουλολάροικος στις διαταγές σου (μια εμπειρία που έβαλε τις τελικές πινελιές στο να γίνω ο Άνδρας που είμαι σήμερα). Δεν είναι απίστευτο ότι εμείς, δύο αμετανόητοι USERάδες, πρακτικά «κλείσαμε τα μάτια» ενός εντύπου που ήταν αντίπαλο του λατρεμένου μας USER; Νέμεσις; Πεπρωμένο; ΕΚΔΙΚΗΣΗ; Ή τίποτα από όλα αυτά; Επιπλέον, έχεις καθόλου αξιοσημείωντες αναμνήσεις από τη θητεία σου στο PCM;

Τίποτα απ' όλα αυτά. Μ' εξαίρεση κάποια administrative προβλήματα κι ένα συγκεκριμένο άτομο στο DTP, μόνο καλές αναμνήσεις έχω από τη θητεία μου στο PCM. Από τα ταξίδια σε Παρίσι, Βαρσοβία και Μινσκ, την προθυμία των εταιριών να τσακιστούν να στείλουν οποιονδήποτε τίτλο ή artwork τους ζητούσα και το ανελέητο μαστίγωμα στα σαρκία της

συντακτικής ομάδας, μέχρι ακόμα και τ' ατελείωτα meetings με τον εκδότη. Αν και όλα μάλλον επισκιάζονται από εκείνο το "That's all folks" που πόσταρα κάποια στιγμή τον Ιούλιο του 2015, ανακοινώνοντας το τέλος μίας ολόκληρης εποχής. Παρεμπιπτόντως παραμένω διαχειριστής της FB σελίδας του PCM και έχω να πω το εξής. Αν οι μισοί απ' όσους συνεχίζετε μέχρι και σήμερα να κάνετε like αγοράζατε το περιοδικό, θα κυκλοφορούσε ακόμα.

7) Έχεις κρατήσει επαφή με κάποιους από τους παλιούς συμπολεμιστές σου στο USER; Αν ναι, μιλάτε ποτέ για τα παλιά; Αν όχι, ΓΙΑΤΙ ρε ερμολογία;

Επαφή όχι, δεν μπορώ να πω ότι έχω κρατήσει. Όπως προείπα ο Κροντηράς είναι M.I.A και έχω μιλήσει κάποιες φορές με τον μέντορά μου, τον Γρίβα, και με τον Κλάδη. Αυτό που δεν ξέρει κανείς πλην εμού και του ετέρου εμπλεκόμενου (και σου αποκαλύπτω αποκλειστικά) είναι ότι έχω μιλήσει αρκετές φορές με τον εκδότη του USER και όχι απλώς περί ανέμων και υδάτων. Δεν θυμάμαι αν σου το είχα πει τότε αλλά πριν από μερικά χρόνια έκανα μία προσπάθεια να δραστηριοποιηθώ κι εγώ στον χώρο της ηλεκτρονικής έκδοσης περιοδικού, μέσω ΕΣΠΑ. Τελικά δεν προχώρησε, παρόλο που είχα φτάσει μέχρι του σημείου της ενοκίασης του χώρου. Και τώρα πάρε κοντά σου χαρτομάντηλα. Είχα συζητήσει εκτενώς το θέμα με τον εκδότη του USER και είχα πάρει την άδειά του να χρησιμοποιήσω ελεύθερα το ίδιο ακριβώς όνομα και logo. I kid you not! Και τώρα μπορείς να ξαναφορέσεις το παντελόνι σου...

8) Σήμερα, σε προχωρημένο πια γήρας, ασχολείσαι ακόμα με τα ηλεκτρονικά παίγνια; Παίζεις τίποτα από τα «κλασικά εικονογραφημένα»; Αν ναι, δώσε χαρακτηριστικά παραδείγματα. Αν όχι, ΓΙΑΤΙ ρε κλαζομένιε;

"Προχωρημένο γήρας," my ass ρε λιμοκοντόρε! Εννοείται ότι ασχολούμαι ακόμα, κόβεται ρε η "πρέζα"; Οι πιο κλασικοί τίτλοι που με απασχόλησαν ήταν τα remakes των Gabriel Knight, Monkey Island και Grim Fandango, ενώ εκκρεμεί το remake του Day of the Tentacle και περιμένω, εναγωνίως, το θρυλούμενο remake του Full Throttle.

9) Πες μας, με σειρά αξιολόγησης φυσικά, τα 10 αγαπημένα σου παιχνίδια, αυστηρά προ του έτους 2000. (Σκέψου καλά παλιόγρε, μην μου λες μετά ότι ξέχασες κάποιον!).

- 1) Shadow of the Comet
- 2) Pools of Darkness
- 3) Gabriel Knight Sins of the Fathers
- 4) Monkey Island 2
- 5) Quest for Glory 2
- 6) Gabriel Knight The Beast Within
- 7) Wing Commander
- 8) The Secret of Monkey Island
- 9) Loom
- 10) Pacific Strike

Θα μπορούσα να σου δώσω άλλα 10, τουλάχιστον, honorable mentions αλλά δεν πρόκειται να σου κάνω τη χάρη.

10) Η τελευταία ερώτηση δεν θα μπορούσε να μην είναι ίδια με εκείνη της παλιάς μας συνέντευξης: «Στείλε ένα μήνυμα στους παλιούς φανατικούς USERάδες. Σε όλους αυτούς για τους οποίους, εκείνες τις ηρωικές μέρες, το διάβασμα του περιοδικού αποτελούσε μηνιαία ιεροτελεστία.»

Πέρασα πολύ καλά (αμειβόμενος για να κάνω αυτό που γούσταρα αν και, μεταξύ μας, ήταν ψίχουλα) κι ελπίζω το ίδιο κι εσείς. Κι αν όχι, γιατί διαβάσατε μέχρι εδώ;

Αυτό ήταν; Τελειώσαμε; Δηλαδή θα με αφήσει ήσυχο το fangirl μου ο Omenforever για άλλα 15+ χρόνια; Gloria ad Tempus!

Σε ευχαριστούμε για όλα ShadowCaster.. Αυτά που σου χρωστούμε είναι υπεράνω κοστολόγησης..



Από τον Φεβρουάριο του 1990 που άνοιξε μέχρι το κλείσιμο του, κάτι λιγότερο από μια δεκαετία μετά, το USER «Το σύγχρονο ενημερωμένο περιοδικό για Computers και Games» πέρασε από διάφορες φάσεις. Από περιοδικό που κάλυπτε διάφορα υπολογιστικά συστήματα σε περιοδικό αποκλειστικά για παιχνίδια PC. Από «σοβαρό» έντυπο σε πιο χιουμοριστικό. Από «σφιχτοδεμένο» σε πιο «χύμα».

Οι καλύτερες μέρες του ήταν όταν κατάφερνε να ισορροπεί αρμονικά όλες τις παραπάνω εκφάνσεις. Για τον γράφοντα αυτό συνέβη το διάστημα 1992-1995. Πληθώρα reviews, αρκετά αντισυμβατικών, όπου π.χ. ο συντάκτης δεν είχε ως μέλημα να αναλύσει το χειρισμό του εκάστοτε παιχνιδιού με κάθε λεπτομέρεια αλλά προτιμούσε να δώσει έμφαση στην έκθεση των εντυπώσεων και των συναισθημάτων που του προκαλούσε. Αυτό ίσως είναι κάτι που λείπει πραγματικά σήμερα. Πιο συγκεκριμένα, στην εποχή όπου με λίγα κλικς σε ένα από τα τόσα gaming sites και fora μπορείς να πάρεις για γρήγορη εικόνα του πόσο καλό ή κακό είναι ένα παιχνίδι αυτό που θες περισσότερο είναι ένας έμπειρος gamer να μοιραστεί μαζί σου την προσωπική του εμπειρία. Αυτό άλλωστε δεν κάνουμε πιο πολύ και στις παρέες μας; Δυστυχώς σήμερα κυριαρχούν τα «γραμμικά» και λίγο ως πολύ «ίδια», «εργολαβικά» reviews.

Το περιοδικό ακόμα διέθετε έξυπνες στήλες με πρωτοτυπία και πιστό κοινό, άλλες με αστείο περιεχόμενο, reviews αναγνωστών, μικρά διηγήματα, μια ολοζώντανη αλληλογραφία και άλλα τόσα.

Στο USER επικρατούσε ένα κλίμα και μια ζεστασιά που δε συναντάται εύκολα στις σημερινές «στυγνές» μέρες. Ίσως βέβαια το παραπάνω αίσθημα να μεγεθύνεται και να διαγράφει τα όποια αρνητικά του περιοδικού, μέσα σε όλους εμάς που τότε περνάγαμε τα πιο όμορφα και ξένοιαστα χρόνια της ζωής μας..

Omenforever



1996

Ας το παραδεχτούμε, είμαστε πολύ τυχερή γενιά. Είδαμε τα πρώτα FPS, τα πρώτα RTS, τα πρώτα πραγματικά 3D παιχνίδια, και έμελλε να δούμε και άλλο ένα είδος να γεννιέται μπροστά στα εκστασιασμένα μάτια μας: Τα Action-RPG του τύπου «κλίκι-κλίκι». Μα τον Κρομ, τί καλύτερο μετά το μακελειό, το σφαγείο, το κρεουργείο των πανελληνίων εξετάσεων από το να πάρεις το Diablo, να μην ξέρεις περί τίνος ακριβώς πρόκειται, και μετά από μία ώρα πρωτόγνωρων καταστάσεων να βρεθείς αντιμέτωπος με τον ...Butcher! Ήταν κάτι πραγματικά καθαρτικό, σαν να ξαναγεννιέσαι εκ της στάκτης σου! Ε, και από εκεί και πέρα η υπόλοιπη εμπειρία ξέφευγε από οτιδήποτε άλλο είχαμε δει μέχρι τότε.



Μα, τί βλέπω τώρα; Το Diablo πιάνει καλά λεφτά στο ebay; Μήπως να το πουλήσω; Χμ, ΚΑΙ ΔΕΝ ΒΑΖΩ ΑΝΑΜΜΕΝΕΣ ΚΑΡΦΙΤΣΕΣ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ ΚΑΛΥΤΕΡΑ;!



1997

Το είχε εκθειάσει ο Τσούριν (Ναι, είχα αρχίσει να διαβάζω και PC-Master παράλληλα με το USER το οποίο είχε αρχίσει να «μην μάς τα λέει καλά» από πλευρά ποσότητας και ποιότητας) και έπρεπε να το δοκιμάσω μιας και ήμουν ακόμα κατεξοχήν Adventur-ας, και γιατί θυμόμουν την εταιρεία Cryo από το

Η συλλογή των ρετρό «κουτάτων»

PC Games μου!

Omenforever

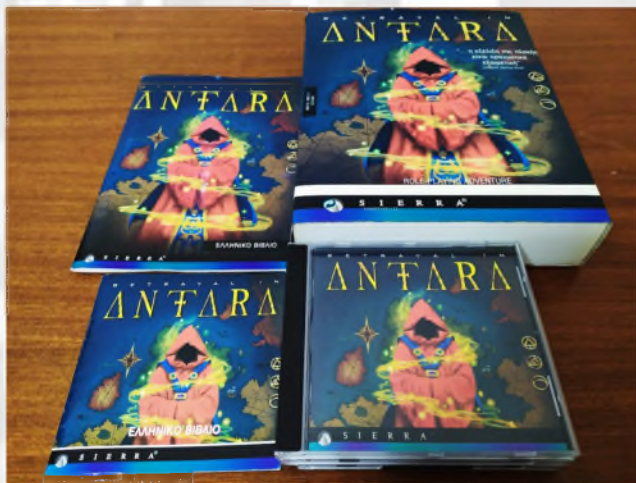
Η συνέχεια

πρώτο Dune (το οποίο ήταν Adventure και όχι RTS). Πράγματι, ήταν μια πολύ ιδιαίτερη εμπειρία, με εξωπραγματικά για την εποχή γραφικά, αλλά το όλο στυλ της προοπτικής και των γρίφων ήταν μια αποχώρηση από τα «ψευδοτριτοδιάστατα» κλασικά Adventure της Sierra και της LucasArts που κυριώς ήξερα μέχρι τότε. Και αυτός είναι ο λόγος που κρατώ ακόμα το Atlantis: Μού θυμίζει πάντα εκείνο το «τέλος εποχής» αλλά και ένα καθοριστικό ηλικιακό μεταίχμιο αφού είχα πια τελειώσει το σχολείο και σύντομα θα έφευγα από το σπίτι μου για «σπουδές» σε κάποιο «πανεπιστημιακό» καθίδρυμα...

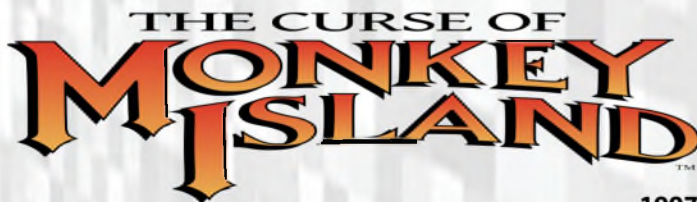


1997

Το «άτυπο» sequel του πανίερου Betrayal at Krondor που μπορεί να λείπει από τη συλλογή μου ως φυσική παρουσία, αλλά πάντα θα ζει στην καρδιά μου. Το BIA το βρήκε ο Αδερφός μου να πωλείται μεταχειρισμένο σε κάποιο αθηναϊκό κατάστημα, και μού το έφερε γνωρίζοντας τη λατρεία μου για το BAK. Πραγματικά, κάτσαμε για άλλη μια φορά δίπλα-δίπλα και το είδαμε μέχρι τέλους, συζητώντας διαρκώς για το πόσο «πιστό» ήταν στον προκάτοχό του.



Πραγματικά αναπολώ εκείνες τις μέρες που παίζαμε παιχνίδια μαζί με άλλους συνανθρώπους μας σχολιάζοντας, εναλλάσσοντας θέσεις, και ενώνοντας τις δυνάμεις μας για να ολοκληρώσουμε ένα παιχνίδι. Εκείνο το αξέχαστο κλίμα μού θυμίζει πάντα το Antara, και γι' αυτό δικαίως κατέχει μια θέση στη «βιβλιοθήκη των αναμνήσεων».



1997

Το τρίτο Monkey Island λοιπόν, αυτό που αποτόλμησε τη μετάβαση στα «καρτουνίστικα» γραφικά και ξεχώρισε χάρις σε αυτά! Χωρίς αμφιβολία, το θεωρώ ένα από τα ιδανικότερα παιχνίδια για να εισαχθεί κάποιος στα Adventure μιας και

διαθέτει λογικότατους γρίφους κλιμακούμενης δυσκολίας και ο κόσμος του είναι κάτι το εξαιρετικό και «φοβιστικά» ξεκαρδιστικό.



Το δέλεαρ για την αγορά του ως «κουτάτο» ήταν και πάλι το ελληνικό εγχειρίδιο. Ήταν ωραία μόδα αυτή με τα ελληνικά εγχειρίδια καθ' όλη τη δεκαετία του '90, μια προσπάθεια να εξοικειωθεί το ελληνικό κοινό με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που πιστεύω ότι τελικά άξιζε τον κόπο.



1997

Ένας πολύ πρακτικός τρόπος για να έχει κάποιος στην έκδοσή τους σε CD παιχνιδάρες όπως τα (κρατηθείτε) δύο πρώτα Monkey Island, το Full Throttle, το Dig, και το Dark Forces! Τα δύο τελευταία, μάλιστα, δεν τα είχα παίξει μέχρι τότε! Απολύτως καλαίσθητη και ψαρωτική η συσκευασία, την τσίμπησα κατευθείαν μόλις την αντίκρισα και δεν το μετάνιωσα ποτέ. Πολλές δεκάδες ώρες ψυχαγωγίας κρύβονταν εντός της, και είναι τόσο «τίμιο» πακέτο που το manual αποτελεί ουσιαστικά συρραφή των αυθεντικών εγχειριδίων και εξηγεί τα πάντα



Σίγουρα στην εποχή μας είναι πολύ ωραίο και πρακτικό που ο καθένας μας μπορεί να διαθέτει στην ψηφιακή συλλογή του παιχνιδια-θρύλους όπως τα παραπάνω, αλλά υπάρχουν και οι περιπτώσεις (διαφορετικές για τον καθένα) που η φυσική κατοχή αγαπημένων παιχνιδιών έχει άλλη χάρη, πώς να το κάνουμε!

DUNE 2000

1998

Εντάξει, ας εξηγήσω λίγο τί παίζει με το εν λόγω παίγνιο. Είναι ουσιαστικά το Dune II στη μηχανή των πρώτων Command & Conquer. Προφανώς η Westwood ένοιωσε (και ορθά) το ηθικό χρέος να αποτείνει φόρο τιμής στο παιχνίδι που την εκτόξευσε στη δόξα, φτιάχνοντας του ένα remake τιμής ένεκεν. Το θέμα ήταν ότι εν έτει 1998 τα RTS είχαν προχωρήσει κάπως ως φιλοσοφία και gameplay και το Dune 2000 δυστυχώς φάνταζε παρωχημένο.



Παρόλα αυτά, οι δημιουργοί του καταφανώς έχυσαν ιδρώτα σε όλους τους τομείς, με πολύ χαρακτηριστικό αυτόν των cutscenes μεταξύ των αποστολών που είναι πολύ προσεγμένες και συνεισφέρουν τα μάλα στην όλη ατμόσφαιρα. Ως φανατικός του Dune II και θιασώτης του υπερβατικού κόσμου του Dune, το Dune 2000 δεν θα μπορούσε να λείπει από τη συλλογή μου, με ελληνικές οδηγίες «βεβαίως-βεβαίως» για τη συγγραφή των οποίων οι καημένος ο μεταφραστής πρέπει να «βέλαξε» με την ορολογία που συνάντησε!

FALCON 4.0

1998

Σε πείσμα των καιρών η σελτη Microprose ασχολείτο ακόμα απτόητη με την εξομίωση και μάς έδωσε αυτό το μνημειώδες δημιούργημα. Όλα τα προσόντα του Falcon 3.0, εκσυγχρονισμένα και μεγιστοποιημένα. Δείτε απλά το σε μέγεθος εγκυκλοπαίδειας εγχειρίδιο που έχει «σμιλέψει» πραγματικούς Ικάρους, και δεν αστειεύομαι καθόλου: : Έχω γνωρίσει Πιλότο μας που έλιωνε ασύστολα το Falcon 4.0 στη νιότη του! Το μόνο αρνητικό ήταν ότι το παιχνίδι αυτό, για να τρέξει σε όλο το μεγαλείο του, απαιτούσε υπολογιστή δύναμη που ...ακόμα δεν είχε εφευρεθεί.



Τί κρατώ λοιπόν από το Falcon 4.0; Το ότι χρειάστηκε να φτάσει 2003, να αποκτήσω υπολογιστή με επεξεργαστή Athlon 64 και κάρτα γραφικών Ati 9800 Pro ώστε να το απολαύσω όπως «το εννοούσαν οι δημιουργοί του»! (Αντε να το εξηγήσουμε τότε αυτό στους γονείς μας, όταν κάθε δύο χρόνια ζητούσαμε αναβάθμιση, χιχι!).

Gabriel Knight MYSTERIES

1998

Και κάθε χρόνο να κυκλοφορούσε το πρώτο Gabriel Knight «μεταμφιεσμένο» (όπως περίπου κάνει το Skyrim για παράδειγμα) εγώ εκεί, θα το αγόραζα σταθερά. Τέτοια λατρεία μιλάμε. Πόσω μάλλον όταν η έκδοση "Mysteries" προσέφερε την επί χρόνια περιπόθητή μου CD έκδοση του GK, όπως προείπα.



Το χάρηκα όσο δεν παίρνει, ήταν πολύ ευχάριστα «παράξενο» το να ακούω τις διαφορετικές φωνές των ηρώων που μέχρι τότε ήταν ουσιαστικά η δική μου φωνή που αντηχούσε μέσα μου διαβάζοντας τους διαλόγους τους. Ήταν ένα απερίγραπτο συναίσθημα, έντονα «κινηματογραφικό»... Και σαν να μην έφτανε αυτό, υπήρχε και το φοβερό "highlight" του ότι μαζί με τα δύο Gabriel Knight ερχόταν και το μυθιστόρημα της Jane Jensen με θέμα την ιστορία του πρώτου παιχνιδιού, το οποίο ήταν αξιοπρεπέστατο στην πλοκή του (ελάχιστη επίδραση είχε τελικά το ότι γνώριζα το τέλος της ιστορίας), σαφώς καλογραμμένο και εθιστικό στην ανάγνωση. Εύγε Jane!

PRINCE of PERSIA

Collection

1998

Εχμ, ας το παραδεχτώ. Τα δύο πρώτα Prince of Persia τα έπαιξα με τη βοήθεια κάποιου «Κάπτεν Χουκ»! (Το πιάσατε, ε;) Έτσι, η αγορά αυτής της ανθολογίας ήταν μια ευκαιρία για «εξιλέωση». Καλά εντάξει, μην γίνομαι και τόσο μελοδραματικός, ήταν πραγματική ευλογία να ξανασυναντήσω αυτά τα δύο ιερά τέρατα «στη συσκευασία του ενός» και να τα ξαναβιώσω. Η αγορά αυτή θα μου υπενθυμίζει πάντα ότι το σωτήριο έτος 1998 συνειδητοποίησα για πρώτη φορά στον βίο μου ότι απομακρυνόμουν χρονικά από την περίοδο της «gaming νιότης» μου και ότι τα παιχνίδια που έπαιξα «κάποτε» είχαν αρχίσει να «παλιώνουν».



Ορισμένα γερνούσαν «όμορφα» και άλλα «άσχημα», ενώ η τεχνολογική εξέλιξη είχε αρχίσει να επιταγχύνεται με ξέφρενο ρυθμό. Δεν είναι καθόλου τυχαίο ότι εκείνη την εποχή ακούσαμε και για πρώτη φορά τον όρο “Abandonware” και ότι ορισμένοι από εμάς μπήκαμε στη διαδικασία να προστατεύσουμε τα παιχνίδια της παιδικής μας ηλικίας από τη λήθη του χρόνου αναζητώντας τα μανιωδώς και κατεβάζοντας τα ασύστολα, μέσω εκείνου το πάναργου «αρχαϊκού» ίντερνετ, ώστε να τα αποθηκεύσουμε και να τα διατηρήσουμε για το μέλλον που ερχόταν αδυσώπητο...



1998

Το παιχνίδι που ανά τα χρόνια πάντα αναφέρω ως υπόδειγμα Turn Based Strategy, αλλά που κανένας δεν γνωρίζει μιας και όλοι έπαιζαν Heroes of Might and Magic. Δεν πειράζει, έτσι είναι αυτά. Εγώ γνώριζα την ύπαρξη της σειράς από το review του δεύτερου μέρους στο USER (πάλι με υπογραφή του επάρατου ShadowCaster) το οποίο όμως δεν είχα καταφέρει να αγοράσω ποτέ (Θυμίζω, ότι ήταν οι εποχές που αγοράζαμε

πέντε παιχνίδια τον χρόνο: Ένα στην ονομαστική εορτή, ένα στα γενέθλια, ένα τα Χριστούγεννα, ένα το Πάσχα, και ένα το Καλοκαίρι. Αν τα δύο πρώτα έπεφταν σε μήνες με πολύ σχολικό διάβασμα απλά δεν αγοράζαμε παιχνίδι!...) Έτσι, μόλις είδα το τρίτο μέρος σε κάποια διαφήμιση του PC-Master (το USER είχε γίνει πλέον χασαπόχαρτο και όδευε προς το κλείσιμο) το παράγγειλα τηλεφωνικά αμέσως.



Το κουτί μου ήρθε σε μορφή φουσαρμόνικας αλλά τουλάχιστον τα περιεχόμενα ήταν άθικτα. Δεν θα ξεχάσω ποτέ ότι αυτό το παίγνιο είχε τόσα «μυστικά» στο gameplay του που ακόμα και το ογκώδες εγχειρίδιό του αδυνατούσε να τα παρουσιάσει πλήρως, και έτσι κατέφευγα στο τότε «βρεφικό» ίντερνετ για τα περαιτέρω. Εποχές...



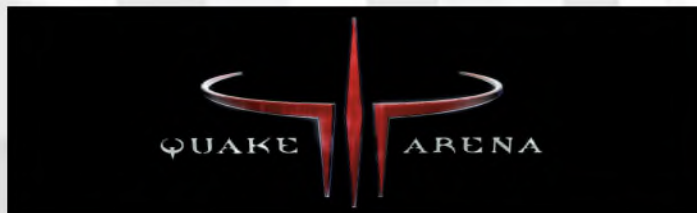
1999

Όλοι θυμόμαστε τα δύο πρώτα -κλασικά και ιερά- Prince of Persia και την αναβίωση τους με τη σειρά που εγκαίνιασε το “Sands of Time” το 2003. Οι περισσότεροι δηλαδή ξεχνούν το καμμενούλικο το Prince of Persia 3D το οποίο ήταν όμως πραγματικά αξιόλογο. Έτσι, αυτός ο αδικημένος τίτλος δεν θα μπορούσε να μη βρει θαλπωρή και στοργή στην ταπεινή συλλογή μου, μιας και δεν μου έχει ξεφύγει κανένα Prince of Persia (Που να έχει βγει για PC εννοείται, δεν με απασχολούν οι κονσόλαι).



Ουσιαστικά αυτό που επιχείρησε το POP 3D ήταν να μιμηθεί

την επιτυχία των πρώτων Tomb Raider κάνοντας το άλμα στα πλήρως τρισδιάστατα γραφικά. Μπορεί να απέτυχε εμπορικά, αλλά εγώ θα επιμένω να το υπολογίζω ως ένα πραγματικό Prince of Persia, για ήταν πραγματι τέτοιο.



1999

Μάλλον το FPS στο οποίο έχω βάλει τις περισσότερες ώρες στη ζωή μου. Όντας αμετανόητος οπαδός της id μέχρι τις μέρες μας, είχα ζήσει όλη την επανάσταση των FPS από το Wolfenstein 3D, τα Doom, και τα πρώτα Quake, θα ήταν αδιανόητο να μη δοκιμαστώ και στις αρένες του Arena, αυτή τη φορά απέναντι σε πραγματικούς αντιπάλους (Θυμηθείτε: Η pstn ήταν πραγματικότητα σε κάποιες οικίες).



Με τη συσκευασία του συγκεκριμένου παιχνιδιού έχω κάνει μια «τσαχπινιά»: Η έκδοση που βρήκα στο eBay ήταν για ...Linux (του PC ήταν απλησίαστη για το βαλάντιό μου) αλλά αυτό που με ενδιέφερε ήταν το να έχω το απίστευτο μεταλλικό κουτί το οποίο πραγματικά μοιάζει βγαλμένο κατευθείαν από τα έγκατα κάποιου λαβυρινθώδους επιπέδου αυτού του παιχνιδιού-καρμανιόλα!



2001

Στα όρια του «ρετρό» το παρόν παίγνιο, μιας και κυκλοφόρησε «μόλις» 21 χρόνια πριν. Ήθελα όμως να συμπεριλάβω και αυτόν τον ελληνικό τίτλο στην εδώ παρουσίαση. Είναι ένα ιστορικό παιχνίδι από κάθε άποψη, ένα πραγματικά ολοκληρωμένο, συγκροτημένο, και μελετημένο Strategy φτιαγμένο με πολλή φροντίδα από εμφανώς «ψαγμένους» συμπατριώτες μας και με ένα τόσο σημαντικό και «φορτισμένο» θέμα. Πώς να λείπει ένα τέτοιο διαμάντι από την κατοχή μου ειδικά όταν πάλι το βίωσα δίπλα στον Αδερφό μου, συζητώντας διαρκώς για το πόσο διαφορετική θα ήταν η

Επανάσταση του '21 αν δίναμε τον πλήρη έλεγχο στους πραγματικά άξιους;...



Αυτή λοιπόν είναι η τωρινή συλλογή μου. Από καιρό σε καιρό κοιτώ για καμιά καλή ευκαιρία διεύρυνσής της με αξιόλογους τίτλους, η αδυναμία μου όπως καταλάβατε είναι τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν αφίσες τις οποίες αμέσως κορνιζώνω και τοποθετώ στο «άνδρo» (mancave) μου!

Θα ήταν παράλειψή μου, τέλος, να μην αναφέρω ότι τα περισσότερα από τα ανωτέρω παιχνίδια/κειμήλια μπορώ ανά πάσα στιγμή να τα χαρώ στον τρίτο (οι δύο πρώτοι δεν υπάρχουν πια) κατά σειρά υπολογιστή μου, έναν Pentium 166 MHz τον οποίο διαφυλάττω ως «κόρην οφθαλμού» από το καλοκαίρι του 1997 που τον απέκτησα. Μέσα στα «σωθικά» του έχει αμέτρητα παιχνίδια εκείνης της αξέχαστης περιόδου της ζωής μου, για την οποία δεν θα σταματήσω ποτέ να λέω ότι είναι τα αγνότερα και πιο γλυκά χρόνια μου!

Omenforever

Το σύγχρονο gaming και που έχουμε φτάσει σήμερα;

telonio

Πριν από πολλά χρόνια, πριν μερικές δεκαετίες, σχεδόν σε κάθε γειτονιά υπήρχε κάποιο μικρό μαγαζί που είχε μέσα κάποια arcade καμπίνα. Επίσης υπήρχαν και μεγάλοι χώροι που έβρισκες μέσα μπιλιάρδα και αρκετές καμπίνες arcade. Την δεκαετία του 1980 αυτός ήταν ο ορισμός του gaming. Εκεί ήταν που ξοδεύαμε τα δεκάρικα των γονιών μας. Σε απλά παιχνίδια που είχαν όμως εθιστικό gameplay και σε τράβαγαν σας μαγνήτης. Αν και από το 1982 υπήρχε η κονσόλα 2600 της Atari, δεν πλησίαζε καν τα παιχνίδια των arcades. Με τους πρώτους 8 bit υπολογιστές (Amstrad, Commodore, Spectrum) αρχίσαμε εδώ να παίζουμε ηλεκτρονικά παιχνίδια. Λίγο αργότερα ήρθαν και οι 16bit υπολογιστές, που είχαν πιο εντυπωσιακά παιχνίδια. Κάπου εκεί είδαμε και τις κονσόλες της Nintendo (NES) και της Sega (Master System) και λίγα χρόνια αργότερα, με τις εκδόσεις 16bit Super Nes και Sega Mega drive, άρχισε να μπαίνει και το PC πιο βαθιά στο gaming.

Για να μην πολυλογώ, περάσαμε σε πιο δυνατές κονσόλες με πολύ δυνατότερο hardware και περισσότερο εντυπωσιακά γραφικά. Είδαμε Nintendo 64 και Game Cube, Sega Saturn και Dreamcast, Panasonic 3DO, Neo Geo, Playstation 1 και τόσες άλλες κονσόλες. Τα παιχνίδια χωρίζονταν σε arcades και adventures, που κατά κύριο λόγο, adventures έβρισκες σε υπολογιστές παρά σε κάποια κονσόλα (με ελάχιστες εξαιρέσεις). Τα PC από την άλλη πλευρά, άργησαν πολύ να καθιερωθούν σαν gaming machines, τουλάχιστο στην χώρα μας.

Με την εξάπλωση του internet στις πολύ γρήγορες ταχύτητες (ADSL) κάπου στις αρχές του 2010, ειδικά τα PC, αλλά και οι κονσόλες εκείνης της εποχής, άρχισαν να το χρησιμοποιούν συστηματικά. Θυμάστε το 1995-96 τις PSTN γραμμές και λίγο αργότερα τις πιο "γρήγορες" ISDN, που αν σήκωνε κάποιος το σταθερό τηλέφωνο κοβόταν η γραμμή του Internet;



Πλέον έχουν περάσει πολλά χρόνια, που κάποιος θα αγοράσει τμηματικά parts για να φτιάξει ένα δυνατό PC με σκοπό να παίζει παιχνίδια. Οι κονσόλες έχουν δικά τους λειτουργικά συστήματα και εσωτερικά έχουν οι περισσότερες PC hardware. Η μόνη εταιρία που οφείλουμε να υπερασπιστούμε, τουλάχιστο όσο αφορά το ότι ακόμη κατασκευάζει το δικό της hardware στις κονσόλες της, είναι η γνωστή Nintendo. Κατά τα άλλα, οι εταιρίες που κατέχουν τα μεγαλύτερα τμήματα σε παγκόσμιες πωλήσεις, εκτός από την Nintendo, η Sony με το Playstation 3,4 και 5 που χρησιμοποιούν για λειτουργικό εκδόσεις Linux και η Microsoft με τα Xbox τροποποιημένες εκδόσεις των Windows. Σε όλα αυτά είναι απαραίτητα τα updates και αυτό είναι λογικό, εφόσον η λειτουργία τους βασίζεται σε λειτουργικό υπολογιστή.

Που έχουμε φτάσει σήμερα στο gaming λοιπόν;

Σε εντελώς διαφορετικά παιχνίδια από ότι στο μακρινό παρελθόν και αυτό είναι λογικό. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια που βγαίνουν είναι 3D απεικόνιση, τρίτου ή πρώτου προσώπου. Υπάρχουν βέβαια και τα indie παιχνίδια, που ξεπηδάνε σε κάποιο website περιοδικά και σε στυλ θυμίζουν έντονα τα παλαιότερα παιχνίδια. Όμως η μεγαλύτερη διαφορά στα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια, είναι πως τα σενάρια θυμίζουν κινηματογραφικές ταινίες του Χόλυγουντ. Παλαιότερα, είχαμε τα adventures, που είχαν πιο σύνθετα σενάρια από ότι τα arcade παιχνίδια. Ένα τωρινό παιχνίδι έχει αρκετές εναλλαγές μέσα gameplay, διαφορετικές καταστάσεις βιώνει ο χαρακτήρας που ελέγχουμε κατά την διάρκεια του σεναρίου, υπάρχουν πολλά GB βίντεο με ομιλίες και γεγονότα, που όλα αυτά τα συναντάμε στο πανί του σινεμά. Βεβαίως είναι εντυπωσιακά, κάθε άλλο, με τόσο υψηλές αναλύσεις, φοβερά textures και απόλυτα ρεαλιστικά physics, είναι αδύνατο να μην θαυμάσεις πλέον την εξαιρετική καλή δουλειά που κάνουν σε αυτούς τους τομείς οι προγραμματιστές.



Οι προγραμματιστές έγγραφα; Σε ένα παιχνίδι παίρνουν μέρος δεκάδες διαφορετικές ειδικότητες, όπως ακριβώς συμβαίνει και σε μια ταινία. Μάλιστα, ακόμη και στα παιχνίδια παίζουν πραγματικοί ηθοποιοί. Ακόμη και η προώθηση του παιχνιδιού γίνεται με τα μέσα που χρησιμοποιούν και για τις ταινίες. Θυμάστε το παιχνίδι Mortal Kombat (τόσα πολλά έχω ξεχάσει το μέτρημα) πριν λίγα χρόνια, βλέπαμε την αφίσα με τον Scorpion σε πινακίδες, στάσεις και στα ίδια τα λεωφορεία; Μάλιστα η προώθηση ήταν πιο έντονη από ότι και η ίδια η ταινία που βγήκε πέρυσι! Και όλα αυτά για ένα παιχνίδι. Γιατί τα παιχνίδια έχουν κέρδη όπως έχει και μια ταινία. Δεν έχουν box office, αλλά ξεκινάνε να φτιάχνονται με ένα υψηλό budget.

Μα και σε ένα διαφορετικό κοινό. Οι νέοι σήμερα, οι περισσότεροι, δεν ενδιαφέρονται τόσο πολύ για το gameplay. Αρκεί το παιχνίδι που αγόρασαν να έχει πολύ open world με φοβερά γραφικά και αυτά φτάνουν. Βέβαια, πολύ καλά γραφικά έχουν όλα τα παιχνίδια που είναι επίσημες κυκλοφορίες. Κανείς δεν κρίνει τα γραφικά πλέον.

Όλα καλά μέχρι εδώ και το κάθε παιχνίδι είναι καθαρά θέμα προσωπικού γούστου. Όμως κάπου εδώ αρχίζει να στραβώνει το πράγμα..

Όταν ξεκινάει ένα παιχνίδι βλέπουμε αρκετά λεπτά βίντεο. Επίσης υπάρχουν πολλά βίντεο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Είναι μερικά παιχνίδια που η διάρκεια των βίντεο έχει καταντήσει αηδία. Δεν λiew, κάποτε θαυμάζαμε τα βίντεο των ελάχιστων δευτερολέπτων στους 16bit υπολογιστές. Αυτό που γίνεται τώρα όμως δεν μπορώ να το καταλάβω. Ταϊνία αγοράσα ή παιχνίδι;

Το έχετε παρατηρήσει και εσείς ή είμαι μόνο εγώ; Τα γραφικά και ο ήχος γίνονται όλο και καλύτερα και το gameplay παει περίπατο. Η διαφορά με τα παλαιά παιχνίδια είναι πως τα στα παλιότερα, ο σκοπός ήταν το gameplay να κρατήσει τον παίκτη μπροστά στην οθόνη. Τώρα, ακούω τα επιφωνήματα εντυπωσιασμού με το που αρχίζει ένα παιχνίδι, γιατί έχει καταπληκτικά γραφικά. Θυμηθείτε το gameplay των Demon souls, αλλά και του τωρινού Elden Ring. Σε ανα πέντε βήματα και ένας μεγάλος κακός που θα πρέπει να φάμε αρκετό χρόνο για να τον περάσουμε. Αυτό το λες ισοροπημένο και εθιστικό gameplay;

Επίσης, κάποτε αγόραζες ένα παιχνίδι και είχε ένα πολύ ωραίο φανταστικό artwork που κοιτούσες με τις ώρες. Είχε τις δισκέτες (το παιχνίδι), είχε και ένα manual. Μερικά παιχνίδια μάλιστα, μπορεί να είχαν μέσα και μι αφίσα ή ακόμη παραπάνω και ένα μπλουζάκι. Ένα μπλουζάκι με το logo του παιχνιδιού, που μπορεί να μην λείι τίποτα για την σημερινή νεολαία, αλλά για εμάς ήταν κάτι φοβερό. Τώρα, τα σημερινά παιχνίδια έχουν περισσότερα, αλλά πρέπει να τα αγοράσεις ξεχωριστά steel-books, artbooks, αφίσες, κάρτες, φιγούρες, πλαστικά αντίγραφα από το παιχνίδι και τόσα άλλα. Περισσότερα βέβαια αλλά σου λείι το πακέτο με το παιχνίδι, το steelbook και την φιγούρα κοστίζει 200 ευρώ. Μάλιστα, μερικές εταιρίες πλέον δεν σου δίνουν καν manual. Σου λείι πήγαινε στο τάδε URL και διάβασε το manual. Σοβαρά;



Αγοράζεις λοιπόν ένα καινούργιο παιχνίδι, ξεκινάς την εγκατάσταση στην κονσόλα ή το PC σου και μετά από λίγο, την έχει ολοκληρώσει. Αμέσως σου ζητάει να κατεβάσεις Update, το κατεβάζεις, εγκαθιστάς και μετά ξεκινάς το παιχνίδι. Κατά την διάρκεια του gameplay και αρκετό καιρό αργότερα, η εταιρία κατασκευής ανακοινώνει, πως έχει φτιάξει επιπλέον περιοχές για το παιχνίδι και αυτό το update πωλείται ξεχωριστά και όχι και τόσο οικονομικά. Φυσικά αυτό έχει πραγματοποιηθεί περισσότερο από μια φορά από αρκετές εταιρίες. Τώρα θα μου πεις αυτό σε πειράζει; Όχι τόσο όσο το επόμενο οφείλω να ομολογήσω.

Δεν ξέρω αν έχετε καταλάβει που πάει στοχευμένα το θέμα με τις digital εκδόσεις των παιχνιδιών. Σου λείι, αυτό το παιχνίδι μπορείς να το κατεβάσεις και σε ψηφιακή μορφή. Το αγοράζεις αλλά δεν υπάρχει κουτί, cd ή κάτι άλλο, είναι απλά κατεβασμένο στην κονσόλα σου ή στο PC σου. Όμως όταν αγοράζεις και κατεβάζεις ένα digital παιχνίδι σου ανήκει; Όχι

βέβαια, δεν σου ανήκει, απλά αγοράζεις μια άδεια για να το κατεβάσεις και να παίζεις. Και πες πως μετά από μερικά χρόνια θέλεις να παίζεις το παιχνίδι για μια ακόμη φορά. Το έχεις ακόμη εγκατεστημένο, αλλά όταν πας να το τρέξεις, ανακαλύπτεις πως ο server που συνδεόταν το παιχνίδι δεν υπάρχει πλέον και έτσι, δεν μπορεί να τρέξει η εφαρμογή. Το μόνο που σου έχει μείνει από το παιχνίδι πλέον είναι ένα ανενεργό εικονίδιο στο λειτουργικό.



Όλες οι εταιρίες είναι ήδη προς τα εκεί, όλο το software ψηφιακό. Μην ξεχνάμε και την digital έκδοση του PS5, που περίτρανα λάνσαρε η Sony στα καταστήματα. Ευτυχώς για τους χρήστες του PS5 που η Sony κυκλοφόρησε και την Disc έκδοση με το blue ray. Ακόμη και η Nintendo σε αφήνει, αν πληρώσεις βέβαια, να κατεβάσεις όλα τα παιχνίδια του Switch. Ευτυχώς ακόμη δεν είναι ο κανόνας και θέλω να πιστεύω τουλάχιστον, πως δεν θα αλλάξει τόσο δραματικά το gaming.

Προσωπικά είμαι από αυτούς του ρομαντικούς τύπους που θέλουν να κρατούν στα χέρια τους το κουτί με το παιχνίδι και να θαυμάζω το artwork. Έχω ακόμη γνήσια παιχνίδια από το 1980, που κοσμούν σε μια περίοπτη θέση στον χώρο μου. Το σύγχρονο gaming δεν μου αρέσει εκτός από πραγματικά ελάχιστες περιπτώσεις. Πιστεύω πως το gaming πάει από το κακό στο χειρότερο από κάθε πλευρά. Φυσικά και παλαιότερα όλα τα παιχνίδια έβγαιναν για βγάλουν κέρδος κάποιοι. Αυτά που εφαρμόζουν όμως πλέον οι εταιρίες είναι καθόλα κατά του χρήστη-πελάτη. Το χειρότερο είναι πως βλέπω να το πηγαίνουν ολοκληρωτικά. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ παω να ρίξω ένα "κανονάκι" στο Arkanoid.

Μια δεύτερη γνώμη από τον Κώστα "The Punisher"

Θα ήθελα να το πάω λίγο παραπέρα καθώς πλέον το modern gaming έχει να κάνει με την υφαρπαγή περιουσιακών στοιχείων. Τρομάξατε; Θα έπρεπε καθώς πρόκειται για τα δικά σας περιουσιακά στοιχεία.

Πάμε να αναλύσουμε από την δική μας σκοπιά το πού βαδίζει το modern gaming...Με την πρόφαση της κίνησης προς τα μπροστά οι εταιρείες πουλάνε την παραμύθη της προόδου. Streaming, Subscription κτλ κτλ...Αν όμως κοντοσταθείς και το σκεφτείς το να πληρώνεις 70€ και να αγοράζεις ένα login για το δικαίωμα χρήσης ενός τίτλου τότε καταλαβαίνεις ότι αγοράζεις "αέρα"; (σ.σ. αν φας και ban θα ονομάζεται αέρας κοπανιστός!)

Ο telonio παραπάνω περιέγραψε πολύ καλά την πλειοψηφία των μοντέρνων gaming...video με τις ώρες, γραφικά 8k,16k,340k...και συνήθως gameplay και σενάριο στον πάτο. Μιλάμε για την τραγική πλειοψηφία παιχνιδιών είτε σε

κονσόλες είτε σε PC ενώ οι εξαιρέσεις επιβεβαιώνουν τον κανόνα.

Ο πραγματικός λόγος που το modern gaming έχει πάρει τέτοια (ν)τροπή είναι ότι τα φυσικά προϊόντα (πχ games σε κουτιά, cartridges, blue rays) μπορούν να είναι στην προσωπική κατοχή σας και αυτό δεν αρέσει στις εταιρίες. Είναι απίστευτα θρασύς προσέγγιση αλλά είναι πέρα ως πέρα αληθινή. Η Microsoft, η Sony και όλοι οι μεγάλοι Publishers και Studios δεν γουστάρουν να έχετε τίποτα που να μπορείτε να χαρίσετε σε κάποιον άλλον. Και θα κάνουν το παν να σας το επιβάλλουν. Με την "πρόφραση" της προόδου.



Η μεγάλη διαφορά είναι ότι πλέον δεν είστε κάτοχοι του τίτλου αλλά δικαιούστε μόνο την χρήση του! Μέσω της διαδικασίας ενός subscription δεν κατέχετε παρά τα ψηφιακά δικαιώματα χρήσης και όχι τον PC game αυτό κάθε αυτό. Να πούμε ένα ιστορικό παράδειγμα εδώ. Θυμάστε βέβαια όλοι την Psygnosis. Ήταν developer και publisher ταυτόχρονα. Ένα από τα διαμάντια που μας χάρισε ήταν η τριλογία Shadow of the Beast. Το πρώτο της σειράς ένα παιχνίδι σταθμός αν και πολύ δύσκολο έφτασε στα τεχνολογικά της όρια την Amiga500. Αυτό όμως που όλοι θυμόμαστε με δέος είναι το απaráμιλλο σε ποιότητα big box, ένα εκπληκτικό manual, τις δισκέτες σαφώς και ένα...T-Shirt με μια απεικόνιση του Beast. Μια υπερπλήρης έκδοση που κοσμήι τα δωμάτια πολλών gamers ανά τον κόσμο...Δείτε τις φωτογραφίες παρακάτω και κλάψτε με την σημερινή πρόοδο του only digital. Τα λόγια χάνουν την αξία τους...



Προσγειωνόμαστε στο σήμερα. Άτσαλα. Οι online υπηρεσίες των εταιριών διαρρηγνύουν με κάθε τρόπο και τόνο ότι αυτό είναι "εξέλιξη" και "μονόδρομος". Βέβαια πίσω από τους πηγαίους τίτλους δεν σου αναφέρουν ότι είναι νομοτελειακά σίγουρο ότι κάθε ψηφιακή υπηρεσία θα πάψει να υπάρχει στο μέλλον. Για παράδειγμα θα κλείσει λόγω χρεοκοπίας ή συγχώνευσης το κάθε online store. Ήδη έχει γίνει το πρώτο κλείσιμο του PS3/PS Vita Store...Απλά αναβλήθηκε για λίγα χρόνια λόγω των αντιδράσεων. Θα γίνει όμως και το ξέρουμε. Αυτό αυτομάτως σημαίνει ότι όλα τα ψηφιακά σου προϊόντα θα χαθούν...Αυτή είναι η φύση της ψηφιακού προϊόντος την οποία την ξέρουμε. Αυτό όμως που δεν μπορούμε να χωνέψουμε είναι γιατί δεν μας δίνεται η δυνατότητα φυσικής απόκτησης του pc game που επιθυμούμε; Ή έστω του download χωρίς DRM ώστε να μπορεί να γραφτεί σε DVD ή Blu Ray. Η απάντηση από τα δελτία τύπου της εταιρίας και πάλι; Είναι η "εξέλιξη". Εγώ πάλι θα τους διορθώσω το δελτίο τύπου λέγοντας είναι η "υφαρπαγή της περιουσίας σας".

Ας αναφέρω και ένα αληθινό περιστατικό σε μαγαζί retail του χώρου: Το παιχνίδι θα παραδίδονταν το επόμενο πρωί στο μαγαζί και ο ιδιοκτήτης θα το είχε συσκευασμένο με την ζελατίνα του και τα manual του full κομπλέ. Όμως ο υποψήφιος αγοραστής του λέει επί λέξη: Μάλλον θα το αγοράσω σήμερα το βράδυ στις 12:00 γιατί δεν μπορώ να περιμένω μέχρι αύριο... Ο τύπος προτίμησε τον απόλυτο αέρα στην ΊΔΙΑ τιμή...με διαφορά 7 ωρών το πολύ. Τα συγχαρητήρια κι από εμάς και τεράστιο μπράβο στον ιδιοκτήτη του μαγαζιού που ανέχεται την βλακεία (σ.σ. ε μα δεν άντεξα...) του καθενός. Εγώ προσωπικά θα τον είχα ρίξει στα τσακάλια τον πελατάκο...



Για να κλείσω θετικά την δυστοπία του modern gaming θα αναφερθώ στο limitedrun games ενδεικτικά και όχι για λόγους διαφήμισης. Μπορείτε να έχετε στα χέρια σας physical εκδόσεις παιχνιδιών από indy developers μέσω ιστοσελίδων όπως αυτή που ανέφερα (σίγουρα θα υπάρχουν και άλλες).

Παιχνίδια για PC, για PS4, PS5, SWITCH, Special και Steelbook editions όλα σε πολύ καλές τιμές. Πολύ συχνά ανεβάζουν και τίτλους πασίγνωστους που αναζητά ο κόσμος όπως SNOW BROS σε collection edition με πάρα πολλά καλούδια και φυσικά εννοείται με το παιχνίδι σε physical μορφή. Ναι καλά το καταλάβατε θα είναι δικό σας το παιχνίδι θα μπορείτε να το πουλήσετε αν θέλετε, να το χαρίσετε στον κολλητό σας και δεν θα μπορεί να σας κάνει ban καμιά εταιρία!

Φυσικά αυτό δεν θεωρείται εξέλιξη για τις εταιρίες αλλά πιστεύω ότι θεωρείται εξέλιξη για εσάς τους φανατικούς gamers.



Ελληνικά φανζίν τρόμου 1980 - 1990

Κωνσταντίνος Κυρίμης

Από τότε που θυμάμαι τον εαυτό μου, είχα λατρεία με τις ταινίες τρόμου. Δε με ενδιέφερε απλά να βλέπω τα έργα, αλλά ήθελα να γνωρίζω τα πάντα για τους σκηνοθέτες, τους πρωταγωνιστές, τα διάφορα υπο-είδη, κλπ.

Όμως, για ένα τόσο εξειδικευμένο θέμα (ελλείπει Ιντερνέτ), η μόνη εγχώρια πηγή πληροφοριών ήταν τα φανζίν. Τα φανζίν ήταν πρόχειρα-στημένα (εννίετε όμως και καλοστημένα) περιοδικά, εκδιδόμενα από οπαδούς και προοριζόμενα για οπαδούς. Δεν ελέγχονταν από εκδοτικούς οργανισμούς και δεν αποσκοπούσαν στο κέρδος. Η έκδοσή τους, γινόταν αποκλειστικά "για την ιδέα".

Ειδικά για τις ταινίες τρόμου, στη χώρα μας κυκλοφόρησαν τις δεκαετίες 1980-90', ελάχιστα φανζίν (σχεδόν αδύνατο πλέον να βρεθούν). Λόγω της ερασιτεχνικής φύσης τους, τα φανζίν κυκλοφορούσαν σε πολύ μικρό τηράζ, σπάνια και σε άτακτα χρονικά διαστήματα, ενώ δύσκολα ξεπερνούσαν μονοψήφιο πλήθος τευχών στη "ζωή" τους. Η εύρεσή τους ήταν μια μικρή περιπέτεια. Διανέμονταν σε απειρο-ελάχιστα περίπτερα (π.χ. στο γνωστό της οδού Κάνιγκος) και σε εξίσου λίγα βιβλιοπωλεία (π.χ. το θρυλικό Solaris στη Μπόταση). Για όσους κατοικούσαν εκτός Αθηνών, η μόνη πρόσβαση σε αυτό το υλικό, ήταν η απευθείας επικοινωνία με τον εκάστοτε εκδότη και η αποστολή μέσω ΕΛΤΑ. Τα φανζίν, ακριβώς επειδή δεν τυπώνονταν σε ποσότητα και δεν είχαν ουσιαστική κυκλοφορία ή έσοδα από διαφημίσεις, μοιραία κυκλοφορούσαν σε "τσιμπημένες" τιμές, αν και όποιος είχε το "μικρόβιο", σίγουρα δε λυπόταν τα σχετικά χρήματα για να τα αγοράσει.



Το πρώτο τέτοιο έντυπο, ήταν μάλλον το CINE-ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ και πρωτοκυκλοφόρησε το 1983.

Το στήσιμό του ήταν ικανοποιητικό για φανζίν, το χαρτί του ήταν ποιοτικό (σε μεγάλο μέγεθος A4), ενώ το εξώφυλλό του ήταν γυαλιστερό σε διχρωμία (το υπόλοιπο τεύχος, όπως και σχεδόν όλα τα φανζίν, ήταν ασπρόμαυρο). Αν και έδινε έμφαση στην επιστημονική φαντασία (βιβλία, κόμικ, ταινίες), οι φίλοι του τρόμου δεν έμεναν δυσαρεστημένοι. Ήδη στο πρώτο τεύχος υπήρχαν αφιερώματα σε mainstream ταινίες όπως CAT PEOPLE και POLTERGEIST αλλά και σε πιά εξεζητημένα φιλμ, όπως Η ΖΩΝΤΑΝΗ ΝΕΚΡΗ του Γάλλου Jean Rollin.



Ένα από τα πιά σπάνια φανζίν (αν όχι το σπανιότερο), ήταν το ΠΕΙΡΑΜΑ ΣΤΟΝ ΤΡΟΜΟ. Κυκλοφόρησε αρχές δεκαετίας 90', σε ασυνήθιστα μικρό μέγεθος (ακόμα και για φανζίν), με μικρό αριθμό σελίδων. Ήταν σε απλό φωτοτυπημένο χαρτί, με μωβ εξώφυλλο, περασμένο με αυτοκόλλητο πλαστικό "ντύμα". Το πρώτο τεύχος, μεταξύ άλλων, είχε αφιέρωμα στον γερμανικό εξπρεσιονισμό (NOSFERATU του F.W.Muranu, κ.α.). Ήταν σίγουρα η πιά "αδύναμη" προσπάθεια σε σχέση με τον "ανταγωνισμό", αλλά η μεγάλη σπανιότητά του και το ιδιαίτερο στήσιμό του, είχαν και αυτά την αξία τους.

Ένα από τα εμβληματικότερα φανζίν του χώρου, ήταν η ΕΒΔΟΜΗ ΠΥΛΗ του Αλέξανδρου Τσικνιά. Προσωπικά το γνώρισα στις αρχές της δεκαετίας του 1990, όταν βρισκόταν στο 7ο τεύχος του. Η τιμή του ήταν ιδιαίτερα ακριβή για την εποχή (700 δραχμές, δηλαδή όσο δύο καφέδες), αλλά σίγουρα την άξιζε. Με μεγάλη διαφορά, ήταν το πιά προχειρο-στημένο φανζίν (απλή ασπρόμαυρη φωτοτυπία A4, κείμενο σε γραφομηχανή, "νερά" στις φωτοτυπίες, κλπ). Όμως, όσο έχανε σε εμφάνιση, άλλο τόσο τα έσπαγε σε περιεχόμενο. Ο Αλέξης ήξερε να βλέπει, να ζει την ταινία και να την περιγράφει σωστά στον αναγνώστη. Η θεματολογία του ήταν αποκλειστικά non-mainstream και κάλυπτε τα πάντα, κυρίως στον τομέα του euro-horror και του ασιατικού κινηματογράφου. Μάλιστα, η ΠΥΛΗ τολμούσε να "υπερβεί τα σύνορα" με συχνά αφιερώματα σε κινηματογραφικά είδη όπως τα spaghetti-western ή ιταλικές

crime-movies (Poliziotteschi). Ήταν ένα από τα ελάχιστα έντυπα στα οποία κάποιος μπορούσε να διαβάσει για ιταλικά gore movies, για ιαπωνικές ταινίες φαντασμάτων, για ισπανικές ταινίες με λυκανθρώπους, για ερωτικά θρίλερ του “δικού μας” Όμηρου Ευστρατιάδη, για μεξικάνικες ταινίες με μασκοφόρους παλαιστές που κυνηγούσαν τέρατα, αλλά και για τα “υπερβατικά” φιλμ του Alejandro Jodorowsky. Η έμφαση ήταν στα reviews, ακολουθούσαν τα αφιερώματα, ενώ δεν έλειπαν και συνεντεύξεις, όπως αυτή του cult άγγλου σκηνοθέτη Alex Chandon. Παράλληλα, το όλο φανζίν, ήταν μια εξαισία σπουδή στα “σκοτεινότερα” υπο-είδη του τρόμου (nun-sploitation, nazi-splotation, gialli, κλπ). Παραφράζοντας γνωστή διαφήμιση, θα έλεγα ότι “κάνεις δε μπορούσε να διαβάσει ένα τεύχος του, μόνο μία φορά”!



Μακράν η επαγγελματικότερη προσπάθεια, ήταν το SPLATERZINE, που πρωτο-κυκλοφόρησε το 1992. Δυστυχώς έβγαλε μόλις 4 τεύχη (το 4ο σε μικρότερο μέγεθος από τα άλλα τρία). Ήταν μια πολυτελέστατη έκδοση (ειδικά σε σχέση με τη χαμηλή τιμή του : 400 δρχ). Το χαρτί ήταν εξ'ολοκλήρου ιλουτρασιόν, ενώ το εξώφυλλο ήταν διχρωμία (πλην του 1ου τεύχους που ήταν έγχρωμο). Οι 64 (καλοστημένες) σελίδες του, ήταν κυριολεκτικά μια όαση για όσους διψούσαν για ταινίες τρόμου. Πέραν των ταινιών, ασχολείτο με κριτικές άλλων φανζίν, με δισκοκριτικές και με true-crime (χαρακτηριστικό το αφιέρωμα στον Τζακ τον Αντεροβγάλη, στο 1ο τεύχος).

Αξιομνημόνευτες ήταν και οι αποκλειστικές συνεντεύξεις του, τόσο με Έλληνες (π.χ. ο “μάγος” των ειδικών εφέ, Γιώργος Αλαχούζος) όσο και με ξένους (αποκλειστική συνέντευξη του Γερμανού underground σκηνοθέτη Jorg Buttgerit). Πολλά από τα άρθρα του ήταν πραγματικά πρωτότυπα, όπως “το σπλάτερ στην αρχαία Ελλάδα” (με ιδιαίτερα αιματοβαμμένες περιγραφές σε κλασσικά ελληνικά κείμενα) ή “οι ασυνήθιστες ομοιότητες στις ζωές των Bela Lugosi & Elvis Presley”. Παράλληλα, υπήρχαν πολύ ενδιαφέροντα άρθρα για θέματα όπως η λογοκρισία στον κινηματογράφο ή οι άνθρωποι-φρικιά. Εξίσου απολαυστικά ήταν τα πρωτότυπα αφιερώματά του, π.χ. στις ταινίες με “βία στα μάτια” ή σε “αποκρουστικές σκηνές, από ταινίες που δεν ήταν αμιγώς τρόμου”. Ο υποφαινόμενος είχε την τύχη να αρθρογραφήσει στο 4ο τεύχος του SPLATERZINE και να βιώσει (έστω επιδερμικά) την εμπειρία του να συμμετέχει σε ένα τέτοιο εγχείρημα. Το μόνο ελλάτωμα του περιοδικού, ήταν ο έντονος πολιτικός “χρωματισμός” του (ιδιαίτερα στα πρώτα τεύχη).

Η αναχώρηση για το εξωτερικό, του Δημήτρη Βλασσόπουλου, που ήταν και η “ψυχή” του περιοδικού, σήμανε -δυστυχώς- το τέλος αυτής της εξαισίας προσπάθειας. Trivia: ο “κύκλος” των συγγραφέων, εκδοτών και αναγνωστών του περιοδικού, δραστηριοποιήθηκε και μέσω του “Ultra Splatter Club”, που ήταν μάλλον το πρώτο οργανωμένο φαν κλαμπ οπαδών ταινιών τρόμου στην Αθήνα.



Σήμερα, την εποχή της υπερ-πληροφόρησης, ο καθένας μπορεί να “ανεβάσει” ότι και όσο υλικό θέλει, καθιστώντας το άμεσα και δωρεάν, διαθέσιμο σε εκατομμύρια ανθρώπους. Αυτή η γενιά, αν και ασφαλώς τυχερή από άποψη “διαθέσιμου υλικού”, δε θα μπορέσει ποτέ να βιώσει το ξεχωριστό συναίσθημα, του να ψάχνεις στο βιβλιοπωλείο, ξαφνικά να βρίσκεις το τελευταίο τεύχος του αγαπημένου σου φανζίν (καταχωνιασμένο κάτω από μια στοίβα περιοδικών), να το αγοράζεις, να το κρατάς σφιχτά στο χέρι και να ανυπομονείς να επιστρέψεις σπίτι για να το διαβάσεις. Η “γενιά των φανζίν”, παρήλθε και δε θα επιστρέψει ποτέ ξανά ...

Κυρίμης Κωνσταντίνος



Η παραγωγή της ταινίας.

Τα γυρίσματα της ταινίας ολοκληρώθηκαν σε χρόνο ρεκόρ, μόλις σε 38 ημέρες και οι λήψεις ήταν κυρίως νυχτερινές. Η ταινία ήταν μια από τις πρώτες ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου, που χρησιμοποιούσε 3D generated γραφικά. Τα γραφικά αποδόθηκαν από την εταιρία Digital Productions σε έναν υπερ-υπολογιστή Cray X-MP της εποχής. Δημιούργησαν 27 λεπτά 3D εφέ για την ταινία και 300 λεπτά σκηνών με γραφικά. Κάθε καρέ του animation είχε κατά μέσο όρο 250.000 πολύγωνα και η ανάλυση ήταν 3000 x 5000 36 bit. Το τελικό ψηφιακό αποτέλεσμα κόστισε 14 εκατομμύρια δολάρια και η ταινία έβγαλε περίπου 21 εκατομμύρια δολάρια στο box office.

Ο νεαρός Alex Rogan ζει μαζί με την μητέρα του και τον μικρότερο αδελφό του, σε ένα πάρκινγκ με τροχόσπιτα. Μετά την απόρριψη μιας υποτροφίας και γενικά τη ζωή στην κοινότητα με τα τροχόσπιτα, που το πιο συναρπαστικό είναι να πίνεις μπύρες, ή μόνη ψυχαγωγία του προέρχεται από ένα arcade παιχνίδι με το τίτλο Starfighter, που υπάρχει έξω από ένα μαγαζί. Στο παιχνίδι, ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με τον Χιρ και τη αρμάδα Κο-Δαν στο διάστημα. Ο Alex είναι τακτικός παίκτης του συγκεκριμένου arcade και είναι τόσο καλός, που συχνά το τερματίζει. Αυτό προκαλεί το ενδιαφέρον του Centauri, ενός εξωγήινου με ανθρώπινη μορφή. Ο Centauri λοιπόν, χρησιμοποιώντας το αυτοκίνητό του (το οποίο είναι διαστημόπλοιο) απαγάγει ουσιαστικά τον Alex. Στη θέση του αφήνει ένα android, με την μορφή του Alex, που ονομάζεται Beta.



Ο Alex μαθαίνει πως το arcade παιχνίδι Starfighter είναι μια δοκιμασία, για να βρεθεί ο καλύτερος χειριστής του διαστημόπλοιου Gunstar, για να πολεμήσει στην πραγματικότητα μαζί με τους Rylan Star League ενάντια της αυτοκρατορίας Κο-Δαν. Ο Alex θα είναι ο πυροβολητής στο διαστημόπλοιο Gunstar, μαζί με τον εξωγήινο πιλότο ερπετό με το όνομα Grig. Οι δυο τους θα αναπτύξουν μια δυνατή φιλία και θα προσπαθήσουν μαζί να καταστρέψουν τους Κο-Δαν, σε μια μάχη πολύ μακριά από τον πλανήτη Γη.

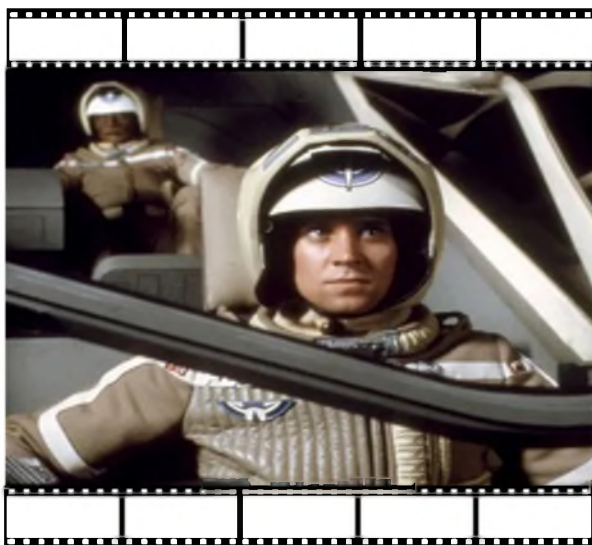
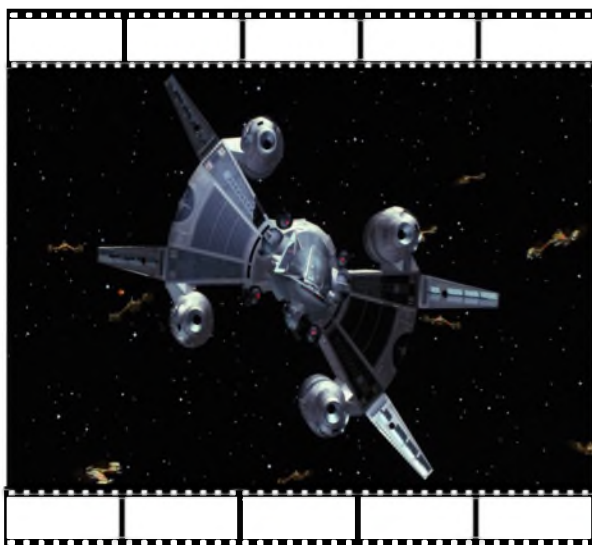


Δεν έγιναν όλα τα ειδικά εφέ της ταινίας ψηφιακά. Το android Beta, πριν πάρει την μορφή του Alex, ήταν ένα πρακτικό εφέ. Επίσης το αμάξι-διαστημόπλοιο του Centauri ήταν ένα όχημα, το οποίο ήταν βασισμένο σε ένα από τα σχέδια της ταινίας Blade Runner.

Η ταινία είναι αρκετά διασκεδαστική και κακά τα ψέματα, οι περισσότεροι από εμάς τότε, μικροί, ονειρευόμασταν πως πολεμούσαμε στο διάστημα ενάντια σε κάποια εξωγήινη απειλή. Οι ηθοποιοί δεν τα πηγαίνουν άσχημα και κρατάνε σε ένα επίπεδο την ταινία. Γενικά είναι μια ευχάριστη ταινία, αλλά ίσως παραπάνω από όσο χρειαζόταν. Σε αντίθεση με τα Star Wars, που είχε περισσότερα στοιχεία σοβαρού και γραμμικού σεναρίου, το The last starfighter είναι καθαρά μια παιδική ταινία. Έχει επίσης εξωγήινους ανάλογους με του Star Wars, αλλά εδώ το σενάριο δεν τους αφήνει να γίνουν πειστικοί στον θεατή. Γενικά πάντως, αν σας άρεσαν αυτού του είδους τα έργα, θα διασκεδάσετε με την ταινία. Ειδικά αν είστε ακόμη “παιδιά” μετά τα 40 όπως ο γράφων...



Το arcade παιχνίδι είναι καθαρά φανταστικό και ποτέ δεν υπήρξε κάποια επίσημη έκδοση στις αίθουσες. Παρόλα αυτά, μετά από αρκετά χρόνια, κάποιος έκασε και προγραμματίσε το παιχνίδι που φαίνεται στην ταινία. Επίσης, μελετώντας συγκεκριμένες σκηνές της ταινίας, κατασκεύασε και την ξύλινη arcade καμπίνα, ακριβώς ίδια σαν αυτή που φαίνεται στην ταινία! Σαν παιχνίδι πάντως είναι πολύ σύντομο και δεν έχει ιδιαίτερα ενδιαφέρον gameplay. Έτσι και αλλιώς, αρχικά δεν υπήρχε καν παιχνίδι. Ήταν ένα βίντεο με 3D γραφικά που είχε δημιουργηθεί για τις ανάγκες της ταινίας.

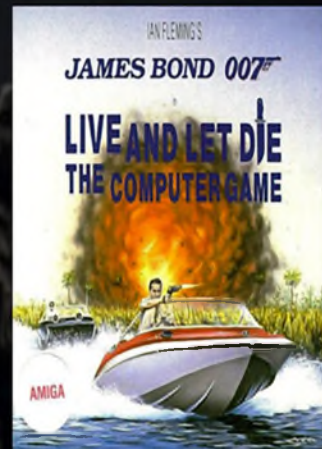


Μουσικά η παραγωγή είχε βάλει στόχο να ξεπεράσει τα Star Wars εκείνη την εποχή. Ενώ η ταινία έχει πολύ καλά ορχηστρικά κομμάτια, δεν αγγίζει πάντως τα επικά μουσικά θέματα των Star Wars. Είναι ανάλαφρη ταινία επιστημονικής φαντασίας που βλέπετε ευχάριστα ακόμη και σήμερα (για τους 40αρηδες). Σίγουρα δεν φτάνει σε καμία περίπτωση τα Star Wars, αλλά τουλάχιστον, είναι αρκετά καλύτερη και ενδιαφέρουσα, από αρκετές ταινίες που βγήκαν στο πανί του σινεμά τη δεκαετία του 1980.



Γιαννάκης Ράμπο

Computers



AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ
AMSTRAD 6128 COLOR
ATARI 520 STFM
ATARI 520 STE
ATARI 1040 STFM
AMIGA 500
AMIGA 2000
AMIGA CDTV

SHNEIDER PC1
SHNEIDER PC2
VEGAS V20-C
GOLD STAR XT
VDR XT
AVAX 286 16Mhz
AVAX 386 16Mhz
AVAX 386 25Mhz

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

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΚΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

Μαυρομιχάλη 121 Αθήνα

Όλα τα παιχνίδια για κάθε σύστημα
αντίγραφα από την τσαχπίνα Τζωρτζίνα

