

RETROID

Τεύχος 4
Σεπτέμβριος 2022

RETRO ARENA

Μονομαχίες κλασικών PC παιχνιδιών

REVIEWS

Target Renegade

Blood Money

Batman

Lemmings

Rastan Saga

Black Lamp

Metal Slug 3

Xenon 2 Megablast

The real Ghostbusters

Μια βόλτα στον Εγκέφαλο
της Στουρνάρη

Arcade Perfect

Η ιστορία της μεταφοράς
του Super Pac-Man στους
Atari 8 bit

Συνέντευξη με τον Kris "Gemini" Asick

VAGGELIS HOGANOS

Ξάδερφος του Hulk Hogan

Computers

AMSTRAD

Commodore

sinclair

Χρυσοστόμου Σμύρνης 89
Νέα Σμύρνη



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

DISK DRIVES
SOFTWARE
PRINTERS
SCANNERS
FLOPPY DRIVES
FAX
MONITORS

Σκίζουμε τις τιμές!!!

Εδώ είμαστε με το 4ο τεύχος και τον Σεπτέμβρη του σωτήριου, πλην δυστοπικού, έτους 2022. Είμαι απόλυτα σίγουρος πως θα αναρωτιέστε τι πήγε στραβά και άλλαξε ξαφνικά ένα άρθρο που διαφημιζόταν στο εξώφυλλο. Το άρθρο "Αντικατάσταση πυκνωτών σε Amiga 600" ήταν το άρθρο που έμενε τελευταίο για το περιοδικό ενώ οι υπόλοιπες σελίδες ήσαν έτοιμες. Είχα την Amiga στα χέρια μου, αλλά ένα αρκετά σοβαρό πρόβλημα υγείας με έστειλε στο χειρουργείο και μετά καθηλωμένο στο κρεβάτι (που ακόμη έχω σοβαρό πρόβλημα και είμαι στο κρεβάτι). Όπως καταλαβαίνετε ήταν πρακτικά αδύνατο να κάτσω στο γραφείο μου και να αντικαταστήσω τους πυκνωτές στην κατάσταση που είμαι. Για ημέρες πίστευα πως θα γίνω σύντομα καλύτερα και θα μπορώ να ασχοληθώ με την Amiga 600 και εν τέλει να ολοκληρωθεί και αυτό το τεύχος. Μάταια όμως. Θα μου πάρει αρκετό καιρό να αποκατασταθώ και δεν ήθελα να καθυστερήσω περισσότερο την κυκλοφορία του περιοδικού. Έτσι λοιπόν αποφάσισα να μην συμπεριλάβω αυτό το άρθρο και να το αντικαταστήσω με ένα άλλο. Φυσικά αυτό έπρεπε να αλλάξει και στο εξώφυλλο, και την θέση του πήρε ένα διαφορετικό άρθρο. Το άρθρο με την Amiga 600 λοιπόν θα το διαβάσετε (ελπίζω) στο επόμενο τεύχος.

Ας αφήσουμε όμως τα προσωπικά μου θέματα στην άκρη και ας δούμε τι μας περιμένει λοιπόν στις σελίδες του 4ου τεύχους.

Αρχικά, όπως θα διαπιστώσετε παρακάτω, θα δείτε μερικές βελτιώσεις και αλλαγές που έχουν πραγματοποιηθεί. Πιο συγκεκριμένα, τα κείμενα είναι πλέον συμμετρικά για να είναι ακόμη πιο εύκολη η ανάγνωση και να μην κουράζει τα μάτια. Επίσης, το πρώτο κεφαλαίο γράμμα είναι σε όλα τα άρθρα μέσα στο κείμενο και δεν εξέχει πλέον προς τα επάνω. Οι πρώτες και ενδιαφέρουσες προτάσεις στα reviews είναι με bold γράμματα για να ξεχωρίζουν. Ακόμη στις εικόνες με τα reviews υπάρχει ένα περιγράμμά που θυμίζει crt οθόνη όπως το 1980 και το 1990. Σχεδόν σε όλες τις φωτογραφίες των reviews υπάρχουν σχόλια κάτω από αυτές. Στο τέλος κάθε review προστέθηκε πλέον και η παράγραφος "Πριν παίξετε" (εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων). Βεβαίως οι αστείες διαφημίσεις με το ξερό μου χιούμορ παραμένουν στο περιοδικό, γιατί αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα του χαρακτήρα του περιοδικού.

Πλέον έχουμε και τη συμβολή μερικών νέων φίλων που μάς προσέφεραν τα δικά τους reviews για παιχνίδια της αρεσκείας τους. Οι νέοι φίλοι του περιοδικού **Gus G, Georgor** και **Giorgos Pavlou** μας τιμούν με τα άρθρα τους. Ο φίλος **Leon** μας προσφέρει ένα ιδιαίτερο και ενδιαφέρον άρθρο. Επίσης έχουμε ξανά τη συμμετοχή του φίλου **Πάνου** από το γνωστό κανάλι **Retropolis**.

Εκτός των κλασικών reviews για παιχνίδια που φιλοξενούμε κάθε φορά στις σελίδες του περιοδικού μας, έχουμε και μερικά νέα και αρκετά ενδιαφέροντα άρθρα για να διαβάσετε. Και αυτή την φορά ο αγαπητός φίλος **Omenforever** μάς προσφέρει μια συνέντευξη με τον γνωστό youtuber **Kris Asick**. Επίσης ο φίλος **Κώστας The punisher** παρουσιάζει το περιοδικό στη **Δέσποινα**, την ιδιοκτήτρια του γνωστού καταστήματος «**Εγκέφαλος**» στη Στουρνάρη και μάς μεταφέρει τις εντυπώσεις της. Έχουμε πλέον και μια νέα φιλική συνεργασία με τον φίλο **Νίκο Γκάτσιο** και το άρθρο του Cinecritics, με παρουσιάσεις ενδιαφερουσών ταινιών.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους φίλους που σταθερά υποστηρίζουν το Retroid με τα άρθρα τους, αλλά και ένα επίσης μεγάλο ευχαριστώ προς τους νέους φίλους που συνεισφέρουν και αυτοί με τα δικά τους άρθρα.

Ραντεβού με το επόμενο τεύχος λοιπόν τα Χριστούγεννα, παρέα με τα εορταστικά και χαριτωμένα Gremlins (δεν τα ταίζω μετά τα μεσάνυχτα).

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 4-5 Barbarian - Amstrad 6128
- 6-8 Renegade - Commodore 64
- 9 Beyond the ice palace - Amstrad 6128
- 10-11 The real Ghostbusters - Commodore 64
- 12 Chronos - Spectrum ZX
- 13-15 Batman - Gameboy
- 16-17 Black Lamp - Atari ST
- 18-19 Blood Money - Atari ST
- 20-23 Lemmings - Amiga 500
- 24-26 Xenon the Megablast - Amiga 500
- 28-32 The chaos engine - Amiga 500 Mega Review
- 33 Hints'n'Tips
- 34-35 Rastan Saga - Arcade
- 36-37 Metal Slug 3 - Arcade
- 39-42 8 bit & 16 bit shoot'em up games
- 43-45 Retro Arena
- 46-47 Interview Pixel Amusement
- 48-50 Μια βόλτα στον Εγκέφαλο στη Στουρνάρη
- 51-56 Αφιέρωμα στο περιοδικό USER
- 57-60 Arcade Perfect - Η ιστορία της μεταφοράς του super pacman στους Atari 8bit.
- 61-64 Cinecritics

BARBARIAN



Publisher: Melbourne House
Year: 1988

Type: Hack and Slash
Platform: Amstrad 6128

Αν έπρεπε να αναφέρουμε λίγα παιχνίδια που παίξαμε στα 8 bit και μας έμειναν αξέχαστα, σίγουρα το Barbarian της Palace είναι ένα από αυτά (όσοι παίζατε μόνο Bubble Bobble και Parasol Stars απλά αλλάξτε σελίδα).

Είναι επίσης ένα πολύ καλό παράδειγμα, πως το gameplay, είναι το βασικό στοιχείο που χρειάζεται να έχει ένα παιχνίδι για να διασκεδάσεις πραγματικά. Εννοείτε πως βασίζετε στην φανταστική και επική ιστορία του Conan. Και όπως είχε γράψει κάποτε και σε ένα forum ένας άξιος μαχητής του 2000 "Με τα κόμικ του Conan έγινα ο άντρας που είμαι σήμερα". Τα αιώνια σέβη μας σε αυτό το γνήσιο και ρωμαλέο αρσενικό...

Σενάριο

Το σενάριο είναι απλό και μας θέλει ως βάρβαρους μαχητές άρτιους στην ξιφομαχία, δίχως κανένα φόβο για την μαγεία. Ο σκοπός είναι να εξοντώσετε τον διαβολικό μάγο Drax και να ελευθερώσετε την πανέμορφη πριγκίπισσα Μαριάννα (Στο εξώφυλλο ποζάρει η καταπληκτική Maria Whitaker θεά των 80s, οπότε υποθετικά πρέπει να σώσετε αυτή, ορμάτε!). Για να το καταφέρετε αυτό λοιπόν, θα αντιμετωπίσετε τους καλύτερους εξίσου βάρβαρους μαχητές σε μια δοκιμασία μέχρι θανάτου (είπαμε αξίζει). Αν καταφέρετε να τους νικήσετε όλους, τότε μόνο θα αναμετρηθείτε με τον ίδιο τον καραφλό μάγο Drax (θυμίζει λίγο τον Δρακουμέλ και εσείς δεν είστε στρουμφάκι).



Το κόψιμο του κεφαλιού του αντιπάλου και το ύφος της έκπληξης.

Gameplay

Το παιχνίδι αρχίζει δίνοντας την δυνατότητα στους νέους και αμήτους να κάνουν practice σε δύο πίστες. Η μία είναι το δάσος και η δεύτερη είναι σε μια ξερή πεδιάδα. Για τους έμπειρους μαχητές υπάρχουν δύο επιπλέον πίστες. Οι εικόνες είναι στατικές και δεν υπάρχει scrolling. Αυτό

λειτουργεί θετικά για το παιχνίδι, αφού έτσι μπορείτε να επικεντρωθείτε στο πως ακριβώς θα κόψετε το κεφάλι του αντίπαλού σας. Έχετε στη διάθεσή σας 16 κινήσεις που μπορεί να κάνει ο βάρβαρος που ελέγχετε. Μερικές από αυτές είναι το χτύπημα στο κεφάλι με το σπαθί από ψηλά, η περιστροφή του σπαθιού και η κλοτσιά που μπορεί να ρίξει στο έδαφος τον αντίπαλο. Μα η πιο εντυπωσιακή είναι η γρήγορη περιστροφή τους σώματος στον αέρα και το άμεσο κόψιμο του κεφαλιού του αντιπάλου (η αποθέωση και τα ουρλιαχτά της νίκης). Σε συνέχεια και σε ρόλου καθαριστή, την εμφάνισή του θα κάνει ένα μικρό ξωτικό που θα κλοτσήσει επιδεικτικά το κεφάλι του νεκρού μαχητή και θα σύρει το νεκρό σώμα εκτός οθόνης σύμφωνα με έναν νεκρικό ρυθμό (οι νεκρόφιλοι θα τον λατρεύουν).

Στο επάνω μέρος της οθόνης, η ενέργεια κάθε παίκτη ορίζεται με έξι κόκκινους κύκλους. Κάθε χτύπημα που δέχεστε ή δέχεται ο αντίπαλος, αφαιρεί το μισό ποσοστό από έναν κύκλο. Δηλαδή μπορείτε να αντέξετε συνολικά 12 χτυπήματα. Εκτός και αν φυσικά φύγει κανένα κεφάλι στον αέρα, τότε θα μεταβείτε άμεσα στην κόλαση, στον παράδεισο, στην Βαλχάλα ή σε όποιο άλλο διαφορετικό μεταφυσικό μέρος ονειρεύεστε όσο ακόμη είστε ζωντανοί.

Παρακάτω η ξανθιά δεν είναι η Mariana Whittaker και δεν εμφανίζεται μέσα στο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, διαθέτει τα απαραίτητα προσόντα να στέκεται αξία δίπλα στον μονομάχο.



Για τον πρώτο μαχητή με τον οποίον θα έρθετε αντιμέτωποι δεν θα χρειαστεί και ιδιαίτερη προσπάθεια από εσάς για να τον βγάλετε από τη μέση. Από τον δεύτερο και μετά τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν αισθητά. Όσο λοιπόν μαθαίνετε άψογα τις κινήσεις του χαρακτήρα που ελέγχετε, τόσο θα προχωράτε και παραπέρα, φτάνοντας τελικά στον καμπούρη και φαλάκρα μάγο Drag, που τσάμπα ονειρεύεται να πέσει στο κρεβάτι με την όμορφη Μαριάννα (τρομάρα του).

Γραφικά

Τα γραφικά στα background όπως και τα sprite είναι καλοσχεδιασμένα. Αν και οι μοναδικές διαφορές μεταξύ των μονομάχων είναι τα διαφορετικά χρώματα που έχουν. Τα backgrounds έχουν μια στοιχειώδη άποψη του βάθους με τις εικόνες που απεικονίζονται σε αυτά. Γύρω από την κύρια οθόνη που παίζετε, υπάρχουν δύο πράσινα τυλιγμένα φίδια δεξιά και αριστερά. Αν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ο αριστερός παίκτης δεχθεί χτύπημα από τον αντίπαλό του, τότε το αριστερό φίδι θα τινάξει το κεφάλι του ανοίγοντας το στόμα του με ένα σύντομο animation. Το ίδιο συμβαίνει και στο δεξί φίδι σε περίπτωση που χτυπηθεί ο παίκτης από τη δεξιά πλευρά. Τα sprite έχουν αρκετά καλό animation που δεν περνάει απαρατήρητο.

Ήχος

Η μουσική που τόσα χρόνια ακόμη την αναγνωρίζουμε από τις πρώτες δύο νότες είναι δημιουργία του γνωστού μουσικοσυνθέτη David Whittaker. Τα ηχητικά εφέ μέσα στο παιχνίδι είναι λίγα αλλά είναι τα απαραίτητα. Ξεχωρίζουν ιδιαίτερα τα ηχητικά εφέ όταν χτυπάνε μεταξύ τους τα δύο σπαθιά, όπως και ο ήχος που κάνει το σπαθί όταν κόβει το κεφάλι του αντιπάλου. Αυτό το «χραπ» που κόβει αστραπιαία την σάρκα είναι απλά εκπληκτικό!

Γενικά

Τα γραφικά και ο ήχος δεν έχουν τόσο σημασία, τουλάχιστον στη συγκεκριμένη περίπτωση, όσο το άρτιο gameplay και ειδικά μεταξύ δύο παικτών. Ναι, το 2 player mode είναι το καλύτερο που έχει να επιδείξει η Palace σε αυτό το παιχνίδι. Αν είχαμε βαθμολογία στο περιοδικό τότε σίγουρα θα του έβαζα 99% στο gameplay. Υπάρχει και σκορ αλλά ποιος νοιάζεται... Οι διαθέσιμες κινήσεις που μπορεί να εφαρμόσει ο χαρακτήρας σας είναι αρκετές και εντυπωσιακές. Η δράση είναι συνεχής με πολύ μικρές παύσεις ανάμεσα στην αλλαγή κάθε αντιπάλου. Μάχες μέχρι τελικής πτώσεως, κοψίματα σάρκας,

Μα τι παραπάνω μπορεί να ζητήσει ένας άξεστος και αιμοδιψής βάρβαρος;



Λίγη προσπάθεια ακόμη και θα δώσετε το show της εποχής

Είναι ένα επικό παιχνίδι που ακόμη και μετά από τόσα πολλά χρόνια είναι ικανό να προσφέρει δυνατές συγκινήσεις. Ξεσηκώνει 40άρηδες, και μεγαλύτερους, και βγάξει από μέσα σας τον βάρβαρο που κρύβετε με απόλυτη ασφάλεια (δεν θα πέσει σταγόνα πραγματικό αίμα). Το συνολικό πακέτο με την Maria Wittaker σαν πριγκίπισσα Μαριάννα στο εξώφυλλο είναι καυτό σαν το κορμί της το 1987. Τι άλλο μπορούμε να ζητήσουμε;



Πριν παίζετε

Δείτε για ακόμη μια φορά την ταινία Conan the barbarian του 1982 για να μπειτε στο κλίμα του παιχνιδιού. Εξάλλου είναι ακόμη μια ευκαιρία να δείτε ξανά μια υπέροχη, δυνατή και συναρπαστική ταινία. Ανάλογες ταινίες ούτε για αστείο πλέον στο πανί του σινεμά.

RENEGADE



Alucard

Publisher: Imagine
Year: 1987

Type: Beaten up
Platform: Commodore 64

Renegade θα γίνουμε... πάντα το έλεγα. Εκεί οδεύει κοινωνικά η όλη κατάσταση. Σωτήριοι έτος 2022 όμως, κι ακόμη να γίνουμε κι έτσι δεν επιβεβαιώθηκαν οι προφητείες μου.

Ανεξάρτητα όμως από τις δικές μου προβλέψεις για τα μελλούμενα, λέω να ξαναθυμηθούμε λίγο το beat 'em up το οποίο σημάδεψε για πάντα τα μετέπειτα παιχνίδια «ξύλου» (βλ. Double Dragon, Golden Axe κ.λπ.) που κυκλοφόρησαν στους 8-bit υπολογιστές, αλλά και στα coin-ops.

Το Renegade λοιπόν κυκλοφόρησε αρχικά από την Taito το 1986 για τα «ουφάδικα» και στη συνέχεια μεταφέρθηκε στους home computers το 1987 από την εκπληκτική Imagine. Πρόκειται για ένα παιχνίδι με καταγωγή από την μακρινή Ιαπωνία το οποίο μάλιστα φημολογείται ότι αποτελεί την ημι-αυτοβιογραφία του δημιουργού του Yoshihisa Kishimoto ο οποίος το σχεδίασε επηρεασμένος από τους σχολικούς καυγάδες που είχε ζήσει μικρός. Προσωπικά βέβαια, νομίζω ότι είχε επηρεαστεί ιδιαίτερα από την ταινία The Warriors του 1979, αλλά τέλος πάντων.

Σενάριο

Αναλαμβάνουμε τον ρόλο του Wayne του οποίου η φιλενάδα Lucy απήχθη από συμμορίες γκάγκστερ για άγνωστους λόγους (από την άλλη, γκάγκστερς είναι αυτοί, τι θα κάνουν; Απαγωγές και ξύλο). Αποφασίζουμε λοιπόν να περιπλανηθούμε στους κακόφημους δρόμους της Νέας Υόρκης προκειμένου να αντιμετωπίσουμε τα μέλη των συμμοριών ώστε να καταλήξουμε στην επιχείρηση του

αρχι-γκάγκστερ όπου η Lucy κρατείται σε ομηρία. Βέβαια δεν είμαστε όμως κι εμείς τίποτα τυχαίοι ή... χλαπάτσες! Κατέχουμε πολύ καλά τα μυστικά των πολεμικών τεχνών και έχουμε πρόθεση να τα χρησιμοποιούμε προκειμένου να ελευθερώσουμε τη Lucy. Απλό σενάριο και... όμορφο.

Gameplay

Το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού αποτελεί σίγουρα το gameplay του. Το Renegade αν και δύσκολο, είναι απολαυστικότατο με τον ήρωά μας να διαθέτει πληθώρα κινήσεων και να μπορεί να κινηθεί τόσο οριζόντια, όσο και κάθετα στο επίπεδο, καθώς και να πραγματοποιεί άλματα. Από πλευράς πολεμικών τεχνών ο Wayne μπορεί να εξαπολύει γροθιές, κλοτσιές, να ρίχνει και εντυπωσιακές εναέριες κλοτσιές, να γραπώνει τον αντίπαλο από τους ώμους και να τού ρίχνει γονατιές στα... ευαίσθητα σημεία, αλλά και να κάθεται πάνω από τον ξαπλωμένο αντίπαλο και να τον γρονθοκοπεί. Τέλος, σε κάθε περίπτωση που κάποιος αντίπαλος μάς γραπώσει από πίσω και μάς ακινητοποιήσει προκειμένου να μάς επιτεθεί από μπροστά άλλος φίλος του, μπορούμε να ρίξουμε κλοτσιές στον μπροστινό και να απεμπλακούμε από τον εναγκαλισμό με κατάλληλους χειρισμούς.

Και μιλώντας για χειρισμό, το Renegade έχει τη μοναδική ιδιαιτερότητα στον Commodore 64 να παίζεται με joystick και παράλληλα με 3 πλήκτρα και συγκεκριμένα τα , 1 και 2.



Αυτό λοιπόν σημαίνει ότι θα πρέπει να διαθέτετε γερές βεντούζες στο joystick αν δεν θέλετε να σας μείνει ο μοχλός στον αέρα ενώ παράλληλα παλεύετε με τα πλήκτρα.

Ο ήρωάς μας διαθέτει περιορισμένη ενέργεια η οποία μειώνεται όταν τις τρώμε και προφανώς όταν αυτή μηδενιστεί εμφανίζεται το μισητό "game over". Κατά τα λοιπά κάθε πίστα του παιχνιδιού διαθέτει περιορισμένο χρόνο για να ολοκληρωθεί ο οποίος όμως κρίνεται μάλλον σχετικά μικρός.

Η δυσκολία πάντως που παρουσιάζει είναι κλιμακούμενη και αυξάνεται ομαλά από πίστα σε πίστα, η δε ευχαρίστηση που προσφέρει αυτό το παιχνίδι παίζοντας με όλη αυτήν την γκάμα κινήσεων του χαρακτήρα μας είναι/ήταν και θα είναι, πραγματικά μοναδική.



Η απαρχή των παιχνιδιών ξύλου του δρόμου.

Ξεκινούμε από τον σταθμό του ηλεκτρικού όπου έχουμε ήδη περικυκλωθεί από 2 φουσκωτούς και τον αρχηγό τους ο οποίος κραδαίνει ένα γκλομπ. Πραγματικά ελεεινό σκηνικό με τα γκράφιτι στα τρένα, τον βρώμικο σταθμό και την αποβάθρα που κοιτάει... στο χάος. Δώστε βάση όμως στο τελευταίο καθώς αν καταφέρουμε να ρίξουμε κάποιον από εκεί τότε βγαίνει από τη μέση μια και καλή. Αφού ξυλοφορτώσουμε λοιπόν για τα καλά την πρώτη ομάδα, θα αντιμετωπίσουμε τις επόμενες 3άδες μέχρι να εμφανιστεί ο τελικός κακός της πίστας με τις δυνατές γροθιές ο οποίος κάνει την εμφάνισή του φορώντας καφέ γυαλιά ηλίου και ομόχρωμο γιλεκάκι.

Αν τα καταφέρουμε και περάσουμε στην επόμενη πίστα θα βρεθούμε σε μία προβλήτα λιμανιού (κάποτε νόμιζα ότι ήταν νεκροταφείο αυτοκινήτων), στην οποία αρχικά αντιμετωπίζουμε μηχανόβιους οι οποίοι προσπαθούν να μάς εξοντώσουν χτυπώντας μας με τις μηχανές τους. Οι εναέριες κλοτσιές μας θα αποβούν σωτήριες για μας και μοιραίες γι' αυτούς.

Μετά από σκληρή μάχη με τους μηχανόβιους θα κάνουν την εμφάνισή τους (ανά τριάδες και πάλι) τα μέλη της συμμορίας φορώντας αυτή τη φορά μάσκες ώστε να φαίνονται πιο... κακοί. Η αποβάθρα που καταλήγει

(εικάζω) στη θάλασσα θα μας βοηθήσει ξανά ώστε να εξοντώσουμε με τη μία τους αντιπάλους μας. Στη συγκεκριμένη πίστα ο τελικός κακός είναι εμφανισιακά πραγματικά badass, καθώς εκτός από το περίεργο μούσι έχει ξυρισμένο κεφάλι έχοντας όμως αφήσει αλογοουρά. Σε σχέση με τον boss της προηγούμενης πίστας ο συγκεκριμένος είναι ταχύτερος και αποφεύγει σχετικά εύκολα τα χτυπήματά μας. Αν καταφέρουμε πάντως και βγάλουμε από τη μέση και τον μουσάτο boss περνάμε στην 3η πίστα.



Όποιος βρει την ταινία καράτε του 1978 στην οποία οι αναβάτες στις μηχανές εξουδετερώνονται με εναέριες κλοτσιές, είναι σίγουρα νοσταλγός των retro ταινιών.

Στο ξεκίνημα της 3ης πίστας βρισκόμαστε σε κάποια γειτονιά της Νέας Υόρκης και μάς περιμένει μια έκπληξη καθώς αντί της συνηθισμένης 3άδας κακοποιών θα βρεθούμε αντιμέτωποι με μια θηλυκή συμμορία η οποία αποτελείται από 2 ξανθές «φαινομηρίδες» που κραδαίνουν μαστίγια/αλυσίδες και μία... έγχρωμη(!) που κραδαίνει γκλομπ. Αφήνουμε προσωρινά στην άκρη τα σύγχρονα αφηγήματα περί «σεξισμού», καθώς θα πρέπει να προστατεύσουμε τη ζωή μας, κι αρχίζουμε στις κλοτσιές και μπουνιές και τα θηλυκά μέλη της συμμορίας. Όταν θα έχουμε εξοντώσει αρκετά από τα μέλη τους, θα κάνει την εμφάνισή της μια εχμ... γεματούλα big boss, η "Big Bertha" η οποία λογικά ονομάστηκε έτσι λόγω των... κυβικών της. Η συγκεκριμένη έχει μία αρκετά δυνατή και μοχθηρή κίνηση καθώς παίρνει φόρα από την άκρη της οθόνης και πέφτει πάνω μας με όλα της τα... κυβικά της κάνοντάς μας να βλέπουμε αστεράκια κάθε φορά που μας χτυπά. Καλή τακτική προκειμένου να μην έρθει σε επαφή μαζί μας είναι κι εδώ οι εναέριες κλοτσιές.

Μετά το πέρας της 3ης πίστας καταλήγουμε στην 4η δυσκολότερη και τελευταία όπου βρισκόμαστε στην αυλή της επιχείρησης του τελικού κακού όπου караφλά μέλη της συμμορίας με μαχαίρια, ανοιχτόχρωμα κοστούμια και γυαλιά ηλίου θα προσπαθήσουν να μας αποτρέψουν από το να εισέλθουμε στο κτίριο που βρίσκεται ο αρχηγός τους. Κάθε χτύπημα του αντιπάλου με το μαχαίρι αρκεί για να χάσουμε άμεσα όλη τη διαθέσιμη ενέργεια της ζωής και να

δούμε να εμφανίζεται το "game over". Η συγκεκριμένη πίστα είναι πολύ δύσκολη κι απαιτεί τεράστια προσοχή, αλλά αν τα καταφέρουμε μεταφερόμαστε στη συνέχεια στο εσωτερικό των γραφείων του αρχηγού ο οποίος κάνει άμεσα την εμφάνισή του μαζί με όσα τσιράκια έχουν απομείνει.

Η μεγάλη διαφορά εδώ είναι ότι ο τελικός κακός έχει πιστόλι η σφαίρα του οποίου επίσης αρκεί για να μας στείλει άμεσα στον άλλο κόσμο. Χρειάζεται μεγάλη προσοχή λοιπόν ώστε να παρατηρήσουμε πότε θα επιχειρήσει να τραβήξει το όπλο και να αποφύγουμε να βρεθούμε στην τροχιά της βολής του. Με τον σωστό συγχρονισμό, οι κλοτσιές θα μας βοηθήσουν κι εδώ να εξουδετερώσουμε τον final boss και να ελευθερώσουμε την αγαπημένη μας Lucy.



All the bitches stand in line...



Η τελική μάχη. Κάθε λάθος εδώ είναι μοιραίο.

Γενικά

Δεν νομίζω να χρειάζεται να αναφέρουμε πολλά πράγματα σαν συμπεράσματα μιας και όποιος έζησε τους home υπολογιστές την δεκαετία του '80 είναι βέβαιο ότι θα γνωρίζει και θα έχει παίξει το Renegade. Το βέβαιο επίσης, είναι ότι θα το θεωρεί ένα από τα κορυφαία beat 'em ups όλων των εποχών κι φυσικά όχι άδικα μιας και ακόμη οι μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής παρόμοιων παιχνιδιών επηρεάστηκαν σε τεράστιο βαθμό από την όλη ιδέα και τον σχεδιασμό του.

Όσο για μένα, το εντυπωσιακό εξώφυλλο του παιχνιδιού μαζί με το έτερο που παρουσιάζεται στο παρόν τεύχος του Retroid, κοσμούν ακόμη και σήμερα σε μεγάλες διαστάσεις τους τοίχους του δωματίου μου.

Πριν παίξετε

Δείτε τις ταινίες The Warriors (1979) και Game of Death (1972). Στη συνέχεια κάντε μια βραδινή βόλτα (αν το λέει η καρδιά σας), από το κέντρο της Αθήνας στα περίξ της Ομόνοιας και πάρτε έναν από τους τελευταίους συρμούς του ηλεκτρικού. Μέσα στο τρένο παρατηρήστε για παρέες με άγρια χαρακτηριστικά προσώπου και με εμφάνιση "I don't give a f...". Πλησιάστε τους και πείτε: «Δεν μου αρέσει η φάτσα σας».

Αν αυτό δεν σας βάλει στο κλίμα, δεν ξέρω τι άλλο θα μπορούσε.

Υ.Γ. Για τη βόλτα με τον ηλεκτρικό το βράδυ στην Αθήνα αστειευόμουν. Μην πάει κανείς τρελός βραδιάτικα και το κάνει.



Γραφικά

Παρά την εποχή που κυκλοφόρησε το Renegade, τα γραφικά του είναι αρκετά καλά με το animation και το scrolling να θεωρούνται ιδιαίτερα πρωτοποριακά για beat 'em up game και την οθόνη του Commodore 64 να παρουσιάζει αρκετά από τα διαθέσιμα χρώματα. Τα sprites είναι ευδιάκριτα (αν και οι χαρακτήρες φαίνονται σχετικά «ψωμωμένοι») και οι κινήσεις τους είναι εντυπωσιακές αλλά και ακριβείς στις κινήσεις του joystick. Τέλος, το background του παιχνιδιού είναι πολύ καλά σχεδιασμένο και στα διαθέσιμα σημεία που μπορεί να αλληλεπιδρούν με τον χαρακτήρα μας (όπως κολώνες, αποβάθρες κ.λπ.) το καταφέρνουν πολύ καλά.

Ήχος

«Η μουσική είναι αλήτικη». Έτσι ακριβώς μπορώ να την χαρακτηρίσω ή τουλάχιστον αυτήν έχω συνδυάσει στο μυαλό μου με καταστάσεις ξύλου σε υπολογιστές (ή και μη). Αν και το μουσικό θέμα επαναλαμβάνεται σε όλες τις πίστες, φαίνεται να ταιριάζει τέλεια στο είδος και την ένταση του παιχνιδιού. Από την άλλη, τα ηχητικά εφέ περιορίζονται στους ήχους από τις γροθιές, κλοτσιές και τον ήχο από τα όπλα που χρησιμοποιούν τα μέλη των συμμοριών. Ακόμη κι έτσι όμως, στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι ικανοποιητικά.

Software review

BEYOND THE ICE PALACE



telonio

Publisher: Elite Systems
Year: 1988

Type: Platform
Platform: Amstrad 6128

Τη χρυσή δεκαετία του 1980, τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια είχαν πιο εντυπωσιακούς τίτλους από ότι σήμερα. Έτσι λοιπόν και το **Beyond the ice palace**, θα ταίριαζε εξίσου καλά και σε κάποια **b movie** επιστημονικής φαντασίας της εποχής. Ακόμη και σε **drive in cinema** δεν θα ήταν άσχημο.

Σενάριο

Ο θρύλος λέει πως στον Βορρά, υπάρχει μια μυστική χώρα όπου κατοικούν αλλόκοτα πλάσματα. Είναι μια χώρα της φαντασίας και της μαγείας. Εκτός από τους ανθρώπους, κατοικούν επίσης καλικάντζαροι και φαντάσματα του καλού και του κακού (πως τα συνυπάρχουν όλα αυτά τα πλάσματα μεταξύ τους είναι αξιοπερίεργο). Πρόσφατα, υπήρξε μεγάλη αναστάτωση στην ισορροπία καλού και του κακού (γιατί παντού υπάρχει ένας ηλίθιος). Οι δυνάμεις του κακού καίνε τα δάση καταστρέφοντας τα σπίτια και τις ζωές των ανθρώπων.

Μια φεγγαρόφωτη νύχτα λοιπόν, έγινε μια συνάντηση των αρχαίων και σοφών πνευμάτων με συνοδεία άφθονων οινοπνευματωδών ποτών και το ξηροκάρπι έρεε άφθονο. Μέσα στο αχαλίνωτο μεθύσι τους, αποφασίστηκε πως θα πρέπει να οριστεί ένας και μόνο υπεύθυνος (θύμα) για την επιστροφή της ισορροπίας, πολεμώντας και διώχνοντας το κακό πίσω από εκεί που ήρθε. Ευλόγησαν με καυτό τσίπουρο ένα ιερό βέλος με τις δυνάμεις του δάσους, το οποίο είχε τη δυνατότητα να καλέσει ένα αρχαίο μεθυσμένο πνεύμα για βοήθεια, και το πέταξαν στο αέρα. Όποιος κακότυχος έβρισκε αυτό το μαγικό βέλος θα έπαιρνε αμέσως μέρος σε μια περιπέτεια φαντασίας και μεγάλης σημασίας. Η συνάντηση των μεθυσμένων και τυφλών σοφών πνευμάτων τελείωσε όταν και το τελευταίο πνεύμα έπεσε στο έδαφος, χτυπώντας το κεφάλι του αναίσθητο από το υπερβολικό ποτό. Και όπως πολύ σωστά φανταστήκατε, ο κακομοίρης που θα βγάλει το φίδι από την τρύπα έχει ήδη βρεθεί και δεν έχει πιεί ούτε μια σταγόνα τσίπουρο.

Gameplay

Το **Beyond the ice palace** είναι ένα τυπικό platform παιχνίδι της εποχής. Ο ήρωας θυμίζει -με το μακρύ ξανθό μαλλί του- λίγο τον **Lion-O** από τους **Thundercats**. Τρέχετε (κυριολεκτικά) επάνω σε πλατφόρμες, ανεβαίνετε σκάλες και κάνετε άλματα επάνω από κενά. Πάντως ο χαρακτήρας που ελέγχετε δεν παθαίνει τίποτα από οποιαδήποτε ύψος και αν πέσει. Αρχικά πετάτε τσεκούρια αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα βρείτε και διαφορετικά όπλα που μπορείτε να πάρετε και να χρησιμοποιήσετε. Οι εχθροί είναι διάφοροι. Βγάζοντας εκτός μάχης κάθε εχθρό, αυτός θα ανατιναχθεί σε δεκάδες pixels. Σας θυμίζει κάτι; Σωστά, συναντούμε το ίδιο ακριβώς οπτικό εφέ και στο **Savage**.

Γραφικά

Στον τομέα των γραφικών έχει γίνει αξιόλογη δουλειά πρέπει να παραδεχτούμε. Το **sprite** που ελέγχετε έχει πολύ καλό **animation** και, όπως και τα εχθρικά **sprites**, έχει λίγα χρώματα αλλά έχει γίνει αρκετά σωστή επιλογή από την περιορισμένη παλέτα του **Amstrad**. Τα **backgrounds** είναι αρκετά καλά χωρίς να πρόκειται για κάτι το εντυπωσιακό σχεδιαστικά. Πάντως το κύριο μέρος της διαδρομής είναι απλά μαύρο. Όμως το **scrolling** της οθόνης είναι σε κάθε κατεύθυνση ομαλότατο.



*Τεράστιες νυχτερίδες και πράσινα ζόμπι.
Καλύτερα να φύγετε από εδώ το γρηγορότερο.*

Ήχος

Στην εισαγωγή ακούγονται δυο ενδιαφέροντα μουσικά κομμάτια, τα οποία είναι από τον γνωστό μουσικό εκείνης της εποχής, τον **David Whittaker**. Μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει κάποιο μουσικό κομμάτι, αλλά τα ηχητικά εφέ αν και είναι λίγα είναι ευχάριστα.

Γενικά

Αν και πολλοί το συγκρίνουν με το **Ghosts'n'Goblins**, δεν είναι απαραίτητα αντίγραφο, τουλάχιστον κατά την άποψή μου. Μέχρι την κυκλοφορία του είχαν υπάρξει ήδη αρκετά platform παιχνίδια. Οι πρώτοι εχθροί καταστρέφονται με μια εύστοχη ριπή. Προχωρώντας, όμως, τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά. Παραδόξως στο παιχνίδι έχετε εννιά ζωές, κάτι που δεν συναντάμε συχνά σε άλλα παιχνίδια. Παρόλα αυτά, θα διαπιστώσετε πως οι ζωές σας φεύγουν αρκετά γρήγορα αν δεν δώσετε την απαραίτητη προσοχή. Γενικά δεν πρόκειται για ένα εντυπωσιακό παιχνίδι (τουλάχιστον εντυπωσιακό όπως ο τίτλος του), αλλά δεν χαρακτηρίζεται και κακό σε καμία περίπτωση.

Πριν παίξετε

Δείτε την ταινία **Willow** και πηγαίνετε σε κάποιο **cosplay party** ντυμένος σαν βάρβαρος με ξανθιά μακριά περούκα.

THE REAL GHOSTBUSTERS



Alucard

Publisher: Activision
Year: 1989

Type: Shoot'em up
Platform: Commodore 64

Γράφοντας αυτό το review δεν ήμουν σίγουρος για το πόσοι αναγνώστες θα αναγνωρίσουν και θα θυμηθούν τον συγκεκριμένο τίτλο της Activision. Λόγω όμως του ότι προσωπικά μου είχε μείνει στη μνήμη ως ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, το οποίο με «καλούσε» σήμερα να το ξαναδοκιμάσω... Λοιπόν, εδώ είμαστε.

Την κωμωδία τρόμου Ghostbusters του 1984 τη γνωρίζετε. Αλίμονο, διαφορετικά δύσκολα θα διαβάζατε αυτήν τη στιγμή τη συγκεκριμένη παρουσίαση. Δυο χρόνια λοιπόν μετά την πολύ επιτυχημένη αρχική ταινία, έκανε την εμφάνισή της η τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων "The Real Ghostbusters". Η σειρά αποτελούσε τη συνέχεια της πρώτης ταινίας Ghostbusters και συγκεκριμένα των νέων περιπετειών των παραφυσικών ερευνητών Dr. Peter Venkman, Dr. Egon Spengler, Dr. Ray Stantz, του Winston Zeddemore, της γραμματέας τους Janine Melnitz και του πράσινου φαντάσματος «μασκότ» Slimer.

Ένα μόλις χρόνο μετά το ντεμπούτο της συγκεκριμένης τηλεοπτικής σειράς, η Data East δημιούργησε το ομώνυμο παιχνίδι για τα arcades, ενώ δύο χρόνια αργότερα (1989) η Activision μετέφερε τον συγκεκριμένο τίτλο στους home υπολογιστές και στον Commodore 64. Η ίδια εταιρεία είχε μεταφέρει εξάλλου και τα Ghostbusters και Ghostbusters II στα 8-bit με... χμ... υποφερτά αποτελέσματα. Για να δούμε τί κατάφερε εδώ.

Σενάριο

Λίγο μετά την εισαγωγική οθόνη το γνωστό απαγορευτικό σήμα με το φαντασματάκι μάς καλωσορίζει μαζί με το γνωστό και κλασικό πλέον μουσικό θέμα της αντίστοιχης ταινίας (αλήθεια, έχετε προσέξει ότι το μουσικό θέμα παίζει ακόμη και σήμερα σε όλα τα 80's events-parties). Στην ίδια οθόνη έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε αν θα παίξουμε με 1 παίκτη ή με 2 ταυτόχρονα. Ναι! Το παιχνίδι The Real Ghostbusters είχε τη δυνατότητα να παίζεται σε συνεργασία από 2 παίκτες. Τέλειο, για να δούμε και παρακάτω.

Το παιχνίδι αρχίζει, και εμείς βρισκόμαστε σε κάποιο χώρο που από τα γραφικά δεν καταλαβαίνω τί ακριβώς είναι (οπότε και ανέτρεξα στο arcade για να συνειδητοποιήσω ότι πρόκειται για ένα παλιό και μισογκρεμισμένο κτίριο), όπου εκεί αναλαμβάνουμε τον ρόλο του ενός από τους γνωστούς παραφυσικούς ερευνητές με την πράσινη ολόσωμη φόρμα.

Σκοπός μας είναι να σώσουμε την πόλη από την επίθεση των εκτο-πλασματικών οντοτήτων περνώντας μέσα από τις ορδές των εχθρών και των εμποδίων κάθε πίστας μέχρι να φθάσουμε στον τελικό κακό (ή κακούς) ο οποίος φρουρεί την πύλη και κρατά το κλειδί που οδηγεί στην επόμενη πίστα. Όχι και τόσο εύκολο όσο ακούγεται καθώς οι εχθροί και τα πλάσματα που εμφανίζονται είναι μυριάδες και αρκετά έχουν την ικανότητα να εκτοξεύουν βολές εναντίον μας οι οποίες αρκεί και μόνο να περάσουν δίπλα μας για να



Φυσικά μπορούμε κι εμείς να ανταποδώσουμε τα πυρά με το υπερόπλο μας αλλά και να χρησιμοποιήσουμε τη δέσμη πρωτονίων η οποία εξολοθρεύει άμεσα τα φαντάσματα.

Η δέσμη πρωτονίων έχει άλλη μια χρησιμότητα καθώς όταν τα φαντάσματα πεθαίνουν (ξανά) αλλάζουν μορφή και μπορούν να αιχμαλωτιστούν από τη δέσμη ρουφώντας τα στις φορητές παγίδες μας. Προσοχή όμως γιατί η δέσμη πρωτονίων έχει περιορισμένη ενέργεια η οποία γρήγορα εξαντλείται αν δεν κάνουμε συνετή χρήση. Στο τέλος κάθε πίστας ένα loading screen παρουσιάζει τον χαρακτήρα μας να ξεφορτώνει τα αιχμαλωτισμένα φαντάσματα στην αποθήκη/φυλακή του αρχηγείου των Ghostbusters.



Πρέπει να βρούκομαι κάπου μεταξύ γης και κάποιου άλλου ηλιακού συστήματος...

Gameplay

Πρόκειται για παιχνίδι scrolling shoot 'em up τρίτου προσώπου το οποίο αποτελείται συνολικά από 10 πίστες τις οποίες πρέπει απαραίτητα να ολοκληρώνουμε μέσα σε περιορισμένο χρόνο. Όπως αναφέρθηκε, ο χαρακτήρας είναι οπλισμένος με ένα όπλο και με δέσμη πρωτονίων περιορισμένης ενέργειας αλλά και εμβέλειας. Τα γνωστά φαντάσματα και τα λοιπά μυστήρια πλάσματα μπορούν να εξουδετερωθούν με οποιοδήποτε όπλο και στη συνέχεια να «ρουφηχτούν» με τη δέσμη πρωτονίων για να τα αποθηκεύσουμε στις φορητές παγίδες μας.

Τα πυρομαχικά του όπλου μας είναι απεριόριστα, ενώ η ενέργεια της δέσμης πρωτονίων εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης αριστερά. Στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται, επίσης, ο αριθμός των αιχμαλωτισμένων φαντασμάτων, οι ζωές μας, ο αριθμός της πίστας, οι πόντοι μας, καθώς και ο χρόνος που μάς απομένει. Ξεκινούμε το παιχνίδι με 5 ζωές τις οποίες όμως μπορούμε να αυξάνουμε κάθε φορά που καταφέρνουμε να αιχμαλωτίσουμε 50 φαντάσματα. Αξιοπερίεργο είναι το ότι όταν φθάσουμε τις 9 ζωές το παιχνίδι... δεν μας δίνει άλλες!

Μερικά πλάσματα αλλά και αντικείμενα (π.χ. βαρέλια, οδοφράγματα) όταν αυτά καταστραφούν αποκαλύπτουν διάφορα bonus όπως ενέργεια για τη δέσμη πρωτονίων, «ατρωτότητα» για μερικά δευτερόλεπτα, έξτρα ζωή ή τη

μασκότ-φαντάσματος Slimer το οποίο περιφέρεται γύρω από τον χαρακτήρα μας σαν ένας δορυφόρος και εξουδετερώνει όποιον εχθρό συναντήσει στην τροχιά του. Τέλος, υπάρχουν διαφορετικές διαδρομές που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος για να ολοκληρώσει μία πίστα (π.χ. πυροβολώντας ένα οδοφράγμα μπορεί να αποκαλυφθεί μία σκάλα για το ανώτερο επίπεδο), ενώ σε μερικές άλλες περιπτώσεις κάποιες διαδρομές μπορούν να οδηγήσουν σε αδιέξοδο. Αν και συνολικά ο σχεδιασμός των levels δεν είναι καθόλου άσχημος, δυστυχώς σε κάποια σημεία επαναλαμβάνεται.

Η δυσκολία του παιχνιδιού κρίνεται μέτρια ενώ το επίπεδο διασκέδασης είναι σχετικά ικανοποιητικό. Εξαιρεση όμως αποτελούν οι θάνατοι καθώς ακόμη και δίπλα από κάποια παγίδα ή βολή να βρεθεί ο χαρακτήρας μας τον βλέπουμε να ξαπλώνει φαρδύς πλατύς στο έδαφος. Κάτι που είναι ιδιαίτερα εκνευριστικό.

Γραφικά

Το παιχνίδι δεν διαθέτει καλά γραφικά. Ενώ ο σχεδιασμός των levels έχει ενδιαφέρον, πολλές φορές δεν είσαι σίγουρος για το τί ακριβώς βλέπεις. Τα χρώματα που εμφανίζονται στις πίστες είναι λίγα και τα περισσότερα sprites των πλάσμάτων είναι κακοσχηματισμένα. Ιδιαίτερα μικρό μάλιστα είναι και το sprite του χαρακτήρα μας.

Κατά τα λοιπά, το scrolling είναι σχετικά ομαλό αλλά γίνεται ιδιαίτερα αργό όταν εμφανίζονται αρκετοί αντίπαλοι στην οθόνη. Πραγματικά κρίμα, γιατί η εισαγωγική οθόνη δημιουργούσε προσδοκίες για κάτι καλύτερο στο επίπεδο των γραφικών.

Ήχος

Το γνωστό μουσικό θέμα συνοδεύει το παιχνίδι καθ' όλη τη διάρκειά του χωρίς όμως η απόδοσή του να είναι ιδιαίτερα καλή. Μετά από λίγη ώρα μάλιστα αρχίζει να κουράζει. Τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα και περιορίζεται μόνο στους ήχους από το όπλο και την ενεργοποίηση της δέσμης πρωτονίων. Ένα σύντομο διαφορετικό μουσικό θέμα μεταξύ των πιστών ξεκουράζει (για λίγο) τα αφτιά.

Γενικά

Τι ακριβώς ήθελε να μου πει το μυαλό μου και με παρότρυνε να ξαναδοκιμάσω το παιχνίδι; Μήπως να μου δείξει ότι το είχα υπερεκτιμήσει τότε; Ποιος ξέρει; Αν η διασκέδαση στα video-games είναι υποκειμενικό θέμα κι αν όντως το διπλό στο The Real Ghostbusters προσφέρει πολλά περισσότερα απ' όσα εγώ είδα/ θυμήθηκα, δώστε του μια ευκαιρία. Διαφορετικά, συνεχίστε να διαβάζετε για τα υπόλοιπα παιχνίδια του τεύχους.

Πριν παίξετε

Δείτε ξανά την ταινία του 1984 και κατεβείτε στο σκοτεινό υπόγειο του σπιτιού. Ίσως αυτή τη φορά να σας περιένει κάτι εκεί κάτω.



CHRONOS

Publisher: Mastertronic
Year: 1987

Type: Shoot'em up
Platform: Spectrum ZX

Ενα all time classic shoot'em up για τον αγαπημένο μας Spectrum ZX. Τώρα πως εγώ γράφω review για παιχνίδι του Spectrum, που ο πρώτος μου ηλεκτρονικός υπολογιστής ήταν ο Amstrad CPC 6128, είναι πραγματικά άξιο απορίας.

Σενάριο

Το σενάριο είναι απλό αλλά αρκετά παράδοξο και με πολλά κενά. Ο μοναδικός σκοπός σας είναι να βρείτε και να ελευθερώσετε τον Κρόνο (προφανώς όχι τον πλανήτη Κρόνο) που είναι φυλακισμένος σε μια άλλη διάσταση από τους μυστικούς διαστρικούς περιηγητές. Πως θα γίνει αυτό; Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το διαστημόπλοίο σας και να βγάλετε εις πέρας και τα έξι επίπεδα το παιχνιδιού. Τώρα το ποιος στο καλό είναι αυτός ο Κρόνος δεν μάς αναφέρουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού, αλλά το αφήνουν αυτό στη φαντασία μας. Επίσης, δεν μας λένε και σε ποια διάσταση βρίσκεται αυτός ο Κρόνος. Επιπλέον, δεν μας λένε και ποιοί είναι αυτοί οι μυστήριοι διαστρικοί περιηγητές. Διαλέξτε και πάρτε.

Gameplay

Κλασικό shoot'em up με οριζόντιο scrolling της οθόνης όπως φαίνεται και από τις φωτογραφίες. Ξεκινάτε με τρεις ζωές και πυροβολείτε οτιδήποτε εμφανίζεται στην οθόνη. Μία βολή μπορεί να ρίξει το σκάφος σας κάθε φορά, αλλά με ρυθμό κατά ριπάς. Φυσικά θα πρέπει να δώσετε μέγιστη προσοχή και στα εμπόδια που υπάρχουν στο κάτω και στο επάνω μέρος της οθόνης. Θα πρέπει να δώσετε την δέουσα προσοχή στις πλατφόρμες πάνω και κάτω της οθόνης, στους στενούς διαδρόμους και στις σταθερές δέσμες λέιζερ εκτός από τους εχθρούς που κινούνται εναντίον σας. Οι κινούμενοι εχθροί αποτελούνται από από μερικά όχι και τόσο έξυπνα sprites όπως μπάλες, μικρά αεροπλάνα και διάφορα ευφάνταστα σχήματα. Ευτυχώς το καθένα από αυτά καταστρέφεται με μια εύστοχη βολή. Στην πορεία του παιχνιδιού θα βρείτε μερικά μηνύματα που αναγράφονται μέσα στα τοιχώματα των επιπέδων. Αξιοσημείωτο είναι το χιούμορ των προγραμματιστών, με ένα μήνυμα να γράφει "We are sorry for the inconvenience". Τους καταλαβαίνω...

Γραφικά

Πρέπει να παραδεχτούμε πως τα γραφικά είναι αρκετά λεπτομερή. Τα sprites είναι μικρά και είναι σχεδιασμένα με προσοχή. Το animation του σκάφους σας είναι ελάχιστο αλλά των εχθρών είναι κάπως απότομο, χωρίς όμως αυτό να ενοχλεί. Τα backgrounds είναι το διάστημα οπότε το σκηνικό είναι μαύρο με λευκά pixels για τα άστρα (όχι πως

στη συγκεκριμένη περίπτωση χρειαζόταν και κάτι άλλο). Το scrolling της οθόνης είναι επίσης αξιόλογο και η κίνηση των sprites είναι γρήγορη.



Ποιά είναι η βολή σου και ποιά τα συντρίμια μάλιστα;

Ήχος

Το να προσπαθείς να βγάλεις ήχο από έναν υπολογιστή που δεν έχει καν κύκλωμα ήχου, παρά μόνο ένα buzzer, είναι τουλάχιστον μάταιο και το αποτέλεσμα σίγουρα αμφίβολο. Γενικά ο τομέας του ήχου είναι απαράδεκτος. Ειδικά αυτός ο ηλεκτρικός συριγμός που ακούγεται στην εισαγωγή, αν δεν σάς σπάσει τα νεύρα και δεν βγάλετε την κασέτα και την πετάξετε στο ανάμμένο τζάκι, έχετε τα θερμά μου συγχαρητήρια. Μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει μουσική (πώς θα μπορούσε άλλωστε) υπάρχουν μόνο κάτι ήχοι στυλ μπλιπ, μπλιπ και μπλουρμπ, μπλουρμπ...

Γενικά

Εντύπωση προκαλεί το AI των εχθρών που ουσιαστικά οι περισσότεροι από αυτούς πραγματοποιούν μια ευθεία κίνηση (ποιοί AI δηλαδή). Έτσι, αν υπάρχει κάποιο εμπόδιο θα χτυπήσουν επάνω σε αυτό και τελικά θα καταστραφούν. Επιπλέον αρνητικό είναι πως δεν υπάρχουν power-ups κατά τη διάρκεια της αποστολής σας. Έτσι μένετε με το ίδιο όπλο συνέχεια μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Επίσης, οι δέσμες του laser που εκτοξεύει το σκάφος σας είναι ολόιδιες με τις εκρήξεις των εχθρών. Τι σημαίνει αυτό; Μερικές φορές είναι πιθανό να μπερδευτείτε με τις βολές σας και τις εκρήξεις. Το παιχνίδι δεν είναι εύκολο και αυτό φαίνεται από την αρχή. Έχει αρκετά εθιστικό gameplay και πιθανώς οι 45+ να γυρίσετε για ένα ακόμη παιχνίδι (ο ήχος στο mute).

Πριν παίξετε

Μπλιπ, μπλιπ, μπλουρμπ, μπλουρμπ...



BATMAN

Publisher: Sunsoft
Year: 1990

Type: Platform
Platform: Gameboy

Στη στροφή της δεκαετίας (1989) θα έκανε την εμφάνισή του ένας άλλος ήρωας της DC, ο Batman, και θα αλάζαν πολλά πράγματα από εκεί και πέρα όσον αφορά στη μεταφορά των κόμικς στον κινηματογράφο.

Πίσω στα 80's, η παραγωγή live action ταινιών βασισμένες σε Super Heroes από κόμικς, δεν ήταν κάτι το συνηθισμένο όπως σήμερα. Η αρχή είχε γίνει το 1980 με τον ήρωα της King Features Syndicate, τον Flash Gordon. Όλοι θυμούνται την ταινία με την Ornella Muti και το soundtrack από τους Queen. Οι ήρωες της Dark Horse εμφανιστήκαν πολύ αργότερα στο πανί (The Mask 1994) ενώ η σημερινή κυρίαρχος Marvel είχε μόλις μια εκπροσώπηση με το Howard the Duck (1986). Υπήρξαν και απόπειρες με άλλους ήρωες της Marvel πχ. Captain America και Hulk αλλά μόνο σε επίπεδο τηλεταινιών/direct to video movies. Την πρωτοκαθεδρία εκείνη την εποχή είχε η DC με έξι ταινίες, κυρίως με ήρωα τον Superman.

To hot (για εκείνη την περίοδο) καστ σε συνδυασμό με την υπέροχη σκηνοθεσία του Tim Burton, θα έκανε την ταινία Batman την πιο εισπρακτικά πετυχημένη ταινία της χρονιάς (αρκετά πιο μπροστά από το Indiana Jones and the Last Crusade). Λογικό λοιπόν ήταν, εκτός από τα κουπάκια και τα σεντόνια με το σήμα του Batman, να δημιουργηθούν και τα αντίστοιχα games.

Η εταιρία Ocean Software που στο παρελθόν μας είχε παρουσιάσει τα Batman (1986) και Batman: The Caped Crusader (1988), έδωσε στην κυκλοφορία το Batman: The Movie (1989) για Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, GX4000, MS-DOS, MSX και ZX Spectrum. Η εταιρία Sunsoft αρχικά μας παρουσίασε το Batman: The Video Game (1989) για το NES και στη συνέχεια το Batman: The Video Game (1990) για το Game Boy. Αν και αυτά τα δυο παιχνίδια είναι ομόρριζα και ομόσταυλα, απέχουν όπως θα δούμε παρακάτω παρασάγγας.



Σενάριο

Η Γκόθαμ Σίτι βρίσκεται υπό τον έλεγχο των εγκληματιών και οι αστυνομικές αρχές είναι εντελώς διεφθαρμένες. Μια μυστηριώδης και σκοτεινή φιγούρα ήρωα, ο Μπάτμαν, προστατεύει τους αθώους και να δίνει μάχη μόνος κατά του εγκλήματος. Ο αδίστακτος και μεγάλος κακόποιος Τζακ Νέιπιερ Νέιπιερ μετά από μια μάχη με τον Μπάτμαν πέφτει σε μια δεξαμενή χημικών, στην Ace Chemicals, αλλά δεν πεθαίνει. Παραμορφώνεται, τρελαίνεται και τελικά γίνεται ο Τζόκερ. Τότε ο Τζόκερ θα προσπαθήσει να σκοτώσει τους περισσότερους κατοίκους του Γκόθαμ. Ο Μπάτμαν πρέπει να σταματήσει σύντομα αυτόν και την εγκληματική του ομάδα.



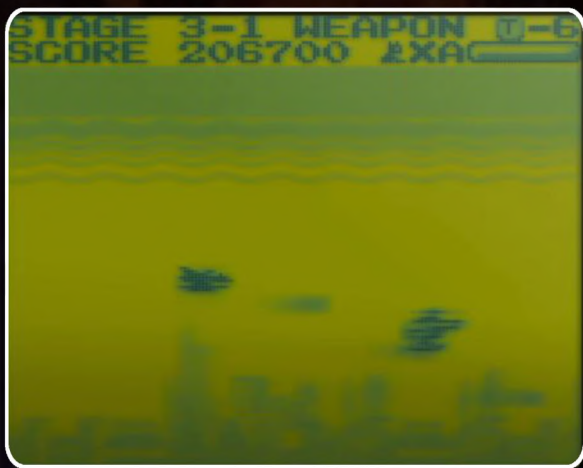
Εδώ αντί για batarang χρησιμοποιείτε όπλο.

Gameplay

To Batman: The Video Game (1990) για το Game Boy είναι ένα side scrolling platform/horizontal shoot'em up game που ακολουθεί τα βασικά σημεία του σεναρίου της ταινίας, έχοντας ως κεντρικό κακό τον Joker. Το παιχνίδι απλώνεται σε τέσσερις πίστες, οι οποίες με την σειρά τους χωρίζονται σε δέκα μικρότερες. Σε αυτές θα πρέπει να προστεθούν και άλλες δύο που ουσιαστικά αντιμετωπίζετε ως Boss τον Joker (αρχικά ως Jack Napier και στη συνέχεια ως Joker). Το παιχνίδι ξεκινά στους κακόφημους δρόμους της Gotham City, συνεχίζεται στο εργοστάσιο χημικών όπου και πετάτε τον κακοποιό Jack Napier στη δεξαμενή χημικών για να δημιουργηθεί η κινηματογραφική persona του Joker, επιστρέφετε στο Gotham για να μεταβείτε στο Flugelheim Museum, ανεβαίνετε στους αιθέρους της Gotham City με το Batwing για να την καθαρίσετε από τα τσιράκια του Joker, και καταλήγετε στο Gotham Cathedral για την τελική μάχη με τον Joker. Το παιχνίδι καθ' όλη την διάρκεια του είναι ένα καθαρόαιμο platform game, εκτός από τις δυο πίστες στις οποίες αναλαμβάνετε τον έλεγχο του Batwing, όπου και

μετατρέπεται σε ένα κλασικό shoot'em up. Ανάμεσα στις πίστες υπάρχουν εξαιρετικά σχεδιασμένα cutscenes που προωθούν τη δράση και δίνουν βάθος στην πλοκή.

Οι platform πίστες του παιχνιδιού θα σας θυμίσουν αρκετά το πρώτο και εξαιρετικό Super Mario Land (1989) στο Game Boy. Συνεπώς, σε αυτή τη μικρή γκρίζα οθόνη αναλαμβάνετε τον Batman σε μέγεθος Hobbit και προσπαθείτε, πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, να φτάσετε στο τέλος τις πίστας. Ταυτόχρονας, ο μικρός Batmanάκος έχει να αντιμετωπίσει τους επίσης Hobbit-sized εχθρούς του, οι οποίοι ποικίλουν από θιασώτες του Joker με όπλα μέχρι και μικρά τανκς που πυροβολούν. Ο Batman είναι αρκετά ευέλικτος και με το ένα κουμπί μπορεί να πηδήξει ενώ το με το άλλο πυροβολεί. Επιπρόσθετα, πατώντας το κάτω κουμπί μπορεί να σκύψει για να αποφύγει τις βολές των αντίπαλων του.



Το batwing εναντίον ενάντια σε ένα ελικόπτερο.

Το παιχνίδι σας δίνει αρκετά bonus items που κρύβονται μέσα σε τουβλάκια τα οποία σπάτε πυροβολώντας. Κάποια από αυτά θα σας βοηθήσουν αρκετά στον αγώνα σας και θα πρέπει να προσπαθήσετε να μην τα αποχωριστείτε. Για παράδειγμα το T που σας δίνει δυνατή και «παχιά» βολή και το R που σας δίνει Batarangs (μπούμερανγκ) που είναι το πιο ισχυρό όπλο. Κάποια άλλα θα πρέπει να τα αποφύγετε οπωσδήποτε όπως το S που μειώνει την απόσταση που φτάνουν οι βολές σας. Άλλα items είναι το W για κυματιστές βολές και το N για κανονικές βολές. Μπορείτε επίσης να συλλέξετε και μικρές νυχτερίδες οι οποίες αρχίζουν και περιστρέφονται γύρω σας και λειτουργούν ως ασπίδα αλλά και ως όπλο (σκοτώνουν οποιον τις ακουμπήσει).



Στις shoot'em πίστες παίρνετε τον έλεγχο του Batwing και έρχεστε αντιμέτωπος με διάφορα πετούμενα όπως ελικόπτερα αεροπλάνα αλλά και πυραύλους. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η ικανότητα του Batwing να μπορεί να πυροβολεί και προς τα πίσω, πράγμα που κάνει τη ζωή σας λίγο πιο εύκολη.



Εναντίον του Τζακ Νάτιερ πριν γίνει ο Τζόκερ.

Γραφικά

Όσον αφορά στα γραφικά, δεδομένου ότι το παιχνίδι εμφανίστηκε στα πρώτα χρονιά ζωής του Game Boy, δεν κατάφερε να εκμεταλλευτεί πλήρως τις δυνατότητες του όπως έκανε π.χ. το Donkey Kong Land (1995). Το background είναι εντελώς απλοϊκά σχεδιασμένο και έχει αυτή την αχνή εμφάνιση που είχαν τα πρώιμα παιχνίδια του Game Boy. Αυτό δεν είναι απαραίτητως κακό αφού εν τελεί το μάτι μας μπορεί και επικεντρώνεται στη γρήγορη δράση που συμβαίνει στο foreground χωρίς να αποσπάται από ένα βαριά σχεδιασμένο background βασισμένο στις τέσσερις διαθέσιμες αποχρώσεις του γκρι (σ.σ. omenfor-ever: Κρίμα που δεν είναι πενήντα οι αποχρώσεις!). Τα sprites όπως αναφέραμε είναι μεγέθους Hobbit αλλά έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο που μπορείς να διακρίνεις λεπτομέρειες όπως π.χ. όπλα και καπέλα. Επομένως δεν υπάρχει το ενδεχόμενο να μπερδέψετε τον Batman με κάποιον άλλο αφού είναι ευδιάκριτα τα αυτάκια και η κάπα του. Σωματικά πάντως παραπέμπει σε ένα μεταγενέστερο Batman, αυτόν που ενσάρκωσε ο Ben Affleck. Το μόνο sprite που ξεφεύγει σε μέγεθος είναι αυτό του Jack/Joker. Στις πίστες που είστε αντιμέτωποι θα σάς φανεί σαν μονομαχία του Bogues με τον Bol σε προπόνηση των Washington Bullets.

Ήχος

Αν το gameplay/εμφάνιση θυμίζει το πρώτο Mario, τότε το soundtrack του παιχνιδιού θυμίζει αρκετά τα αντίστοιχα soundtrack των Mega Man. Η Sunsoft έχει κάνει εξαιρετική δουλειά στον τομέα του ήχου αφού προσφέρει μια ηχητική επένδυση με tracks ιδιαίτερως ταιριαστά σε κάθε πίστα. Έτσι, σε κάποιες πίστες η μουσική είναι σκοτεινή, σε άλλες επική, ενώ σε άλλες σου προσφέρει τον απαραίτητο ρυθμό για να πραγματοποιήσεις τα άλματα και να αντιμετωπίσεις τους αντίπαλους που έρχονται προς τα πάνω σου σαν καμικάζι. Φυσικά δεν λείπουν τα απαραίτητα εφέ π.χ. εκρήξεις και πυροβολισμοί που συμπληρώνουν την ακουστική πανδαισία.

Γενικά

Το παιχνίδι, όντας γρήγορο και μικρό σε διάρκεια (περίπου σε ένα μισάωρο μπορείτε να το τελειώσετε), δεν θα σάς κουράσει ενώ ταυτόχρονα θα δοκιμάσει τα skills σας. Ξεκινάτε σχετικά χαλαροί και όσο προοδεύετε μέσα το παιχνίδι, τα άλματα αρχίζουν να δυσκολεύουν και οι αντίπαλοι σας γίνονται ολοένα και πιο επιθετικοί/γρήγοροι. Στην προτελευταία πίστα πριν την τελική μάχη με τον Joker (θέλει πάρα πολλά χτυπήματα για να νικηθεί), ακολουθείται το κλασσικό κόλπο της «αυτόματα κινουμένης οθόνης» και θα πρέπει να είστε αρκετά γρήγοροι και ουσιαστικοί ώστε να μην ξεμείνετε πίσω και χάσετε.

Προσωπικά μιλώντας, το παιχνίδι είναι το καλύτερο από όλα τα προαναφερθέντα που κυκλοφορήσαν εκείνη την εποχή. Γρήγορος ρυθμός, δυσκολία που παλεύεται με προπόνηση και ένα soundtrack να το ακούς στο repeat. Το μόνο αρνητικό είναι ότι θα χρειαστείτε γυαλιά να βλέπετε λεπτομερώς τι γίνεται. Τώρα που το σκέπτομαι τα γυαλιά ήταν απαραίτητο αξεσουάρ για όλα τα παιχνίδια του Game Boy. Βασικά το Game Boy θα έπρεπε να ερχόταν μαζί με δωρεάν συνταγογράφηση γυαλιών.

Πριν παίξετε

Ξεκινάς παίρνοντας για κατοικίδιο μια νυχτερίδα, δεν ξανανοίγεις φως στο σπίτι για να πετύχεις ατμόσφαιρα (κάνεις και οικονομία και γλιτώνεις από τα κουνούπια ταυτόχρονα) και για στολή επιλέγεις ξεκάθαρα μια εκ των Batman Forever (1995) ή Batman & Robin (1997) για να είναι άνετα οι nipples σου.





Black Lamp



Georgor

Publisher: Firebird Software
Year: 1988

Type: Platform
Platform: Atari ST

Tο Black Lamp είναι ένα platform game, το οποίο διανεμήθηκε αρχικά από τους Firebird Software για τους υπολογιστές Amiga, Atari ST, Commodore 64 και ZX Spectrum το 1988 και αργότερα ανέλαβε τη διανομή του η Atari Corporation για τα Atari το 1989.

Σε αυτό το review θα ασχοληθούμε με την έκδοση για τον Atari ST, η οποία κατέληξε πανομοιότυπη στην Amiga λόγω της άγνοιας των προγραμματιστών που είχαν, τα πρώτα κυρίως χρόνια, επί του ειδικού hardware της Amiga. Το γεγονός αυτό δημιούργησε τη μάλιστα των «ST-Ports», δηλαδή των μεταφορών απευθείας από τον Atari ST που ήδη υπήρχαν στη νεότερη Amiga, λόγω του κοινού Motorola 68000 CPU.

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό του Black Lamp είναι ότι περιλαμβανόταν στο θρυλικό "Power Pack" που δινόταν δώρο με κάποια Atari ST(E). Το συγκεκριμένο bundle περιείχε 20 games εκ των οποίων τα 17 ήταν τίτλοι όπως Double Dragon, Super Hang On, R-Type κλπ, ή απλά «AAA» που θα λέγαμε σήμερα. Το Black Lamp αναμφίβολα ανήκει στους υπόλοιπους τρεις, χωρίς να σημαίνει ότι είναι για πέταμα.

Γιατί αξίζει ένα review λοιπόν το Black Lamp; Οι λόγοι που ασχολούμαι με το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι κυρίως οι εξής: Τεχνικοί (θεαματικό για την εποχή του), ενημερωτικοί (καλό είναι βέβαια να βλέπουμε που και που κάτι λιγότερο γνωστό) νοσταλγικοί (από τα πρώτα μου παιχνίδια).

Σενάριο

Όπως αναφέρθηκε και στην αρχή, το Black Lamp είναι ένα παιχνίδι πλατφόρμας στο οποίο πρέπει να βρείτε και να συλλέξετε πολλά χρωματιστά φωτιστικά και να τα φέρετε πίσω, ένα προς ένα, σε μια θήκη που βρίσκεται στο πρώτο δωμάτιο. Υπάρχουν επίσης διάφοροι τύποι μόνονους που μπορείτε να συλλέξετε στην πορεία και πολλοί εχθροί και πλάσματα (εκ των οποίων κάποιοι μπορούν να πετούν) για να αντιμετωπίσετε με τις ριπές φωτιάς που εκτοξεύετε. Ο απώτερος στόχος σας είναι να επαναφέρετε όλες τις χρωματιστές λάμπες που θα βρείτε στα επίπεδα του παιχνιδιού πίσω στη θήκη, συμπεριλαμβανομένου του άπιαστου Μαύρου Λαμπτήρα (Black Lamp).

Gameplay

Εδώ τα πράγματα είναι λίγο δύσκολα να εξηγηθούν. Θα προσπαθήσω να το αναλύσω πολύπλευρα. Αρχικά για ένα μικρό παιδί στην προεφηβεία, ή και μικρότερο, την εποχή εκείνη το Black Lamp είναι ευχάριστο, χορταστικό καθώς είναι πραγματικά τεράστιο και κυριολεκτικά ατέρμονο!

Αυτό τότε μετρούσε και στις μεγαλύτερες ηλικίες, καθώς τα παιχνίδια τα εξαντλούσαμε και τα θεωρούσαμε λιγότερο αναλώσιμα. Βέβαια τώρα μιλάμε για ένα παιχνίδι κυριολεκτικά χωρίς τέλος. Σε αυτήν την περίπτωση, του παίκτη πολύ μικρής ηλικίας δηλαδή, ταιριάζω εγώ αφού έτσι ήμουν την εποχή που το είχα πρωτοπαίξει. Το παιχνίδι έχει απλή φιλοσοφία: Προχωράς, σκοτώνεις, ελίσσεται, χαρτογραφείς λιγάκι, συλλέγεις πράγματα και λάμπες, σπλίσσατε και επαναλάβετε μέχρι τελικής πτώσεως! Το παιχνίδι είναι λίγο αργό και στην απόκριση αλλά ίσως αυτό έχει να κάνει με το ατσούμπαλο σουλούπι του βασικού κεντρικού μας ήρωα, ο οποίος και δείχνει και είναι «βαρύς».

Το περιβάλλον χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: Στην ύπαιθρο και σε εσωτερικούς χώρους κτισμάτων. Κάθε κατηγορία χωρίζεται σε περεταίρω «οθόνες». Η κάθε οθόνη όταν



Μια μάγισσα, ένα ζόμπι που κρατά σφυρί και ένα πουλί πολεμιστής. Λίγο περίεργα τα πράγματα..

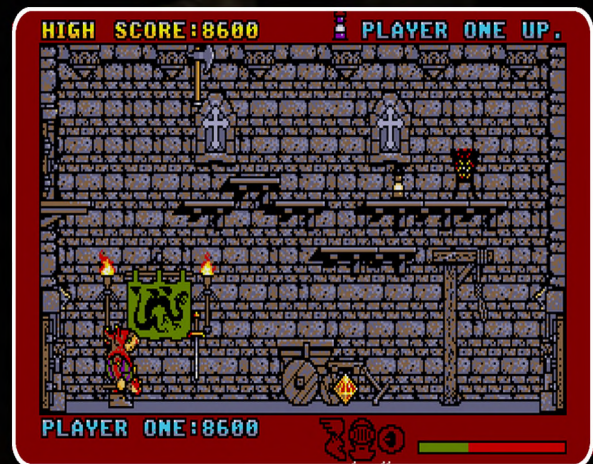
αφορά σε εσωτερικό χώρο, χωρίζεται σε πολλά επίπεδα τα οποία αλλάζουν μέσω σκάλας ή άλματος-πτώσης. Επίσης, σε κάποια σημεία όταν υπάρχει πόρτα μπορεί κάποιος να αλλάξει οθόνη με «πάνω» ή «κάτω» όταν αυτή δεν είναι στον τοίχο αλλά προς την οθόνη, και διακρίνεται με δύο σημάδια στο κάτω μέρος.

Τώρα, για όποιον το είχε δοκιμάσει τότε σε μεγαλύτερες ηλικίες, το παιχνίδι εξακολουθούσε να είναι ευχάριστο αλλά ίσως να μην άντεχε τόσο πολύ στο χρόνο όσο για τους μικρότερους gamers. Θεωρώ όμως ότι ο καθένας τότε θα το θεωρούσε χορταστικό.

Για τα σημερινά δεδομένα, δοκιμάστε άφοβα. Είναι από τις περιπτώσεις, που ο χρόνος έχει συμπεριφερθεί χειρότερα από άλλα παιχνίδια, όμως έχει μια συνολική όμορφη ατμόσφαιρα που θα θέλετε να επισκεφτείτε ξανά και ξανά έστω και πολύ αραιά. Αν δεν το έχετε ξαναπαίξει, είμαι σίγουρος πως θα κερδίσει επάξια τουλάχιστον τριάντα συγκεντρωμένα λεπτά από τον χρόνο σας για να γνωρίσετε μια πρωτότυπη εκδοχή του πολύ πρώιμου πειραματικού platforming.

Γραφικά

Το παιχνίδι για τη χρονολογία που κυκλοφόρησε έχει εξαιρετικά γραφικά, sprites και animation. Τα γραφικά είναι πολύχρωμα, ζωντανά. Οι πολύ προσεκτικά σχεδιασμένες εικόνες και χαρακτήρες είναι μια πραγματική πανδαισία για τα μάτια, ενώ η δράση διαδραματίζεται σχεδόν στο 90% της οθόνης. Το τελευταίο το τονίζω καθώς τότε, ειδικά στον ST, πολλές φορές τα παιχνίδια «έκλεβαν», καθώς οι προγραμματιστές έβαζαν κάποιο γραφικό πλαίσιο γύρω από την περιοχή δράσης, μειώνοντάς την με αυτόν τον τρόπο προκειμένου να εξοικονομήσουν μνήμη, CPU προς όφελος της ταχύτητας και του frame rate. Το συγκεκριμένο παιχνίδι όμως «κλέβει» από αλλού: Δεν έχει scrolling! Η δράση εξελίσσεται σε επίπεδο οθόνης και μόλις ο ήρωας πάει τέρμα αριστερά δεξιά ή μπρος-πίσω σε κάποια σημεία (Ναι, γίνεται όταν βρεθεί π.χ. πόρτα), τότε φορτώνει η επόμενη οθόνη.



Επάνω αριστερά είναι ένας φανός που ψάχνετε και κανένας εχθρός δεν είναι στο δωμάτιο..

Ήχος

Η μουσική περιορίζεται μόνο στην εισαγωγική οθόνη και αποτελεί ένα ευχάριστο chiptune μεσαιωνικού τύπου που ταιριάζει απόλυτα με το στυλ του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγονται μερικά βασικά αλλά καλοφτιαγμένα εφέ.

Γενικά

Το Black Lamp είναι ένα από εκείνα τα παιχνίδια που κάνουν τις κόρες των ματιών κάθε χρήστη Atari ST να διαστέλλονται, αρκεί όμως να το είχε παίξει στην χρυσή «εποχή του». Δεδομένου ότι τα δωμάτια και οι λάμπες ανακατανέμονται εντελώς τυχαία με κάθε νέο παιχνίδι, αντιμετωπίζετε πάντα μια νέα πρόκληση. Ωστόσο, πρέπει να συνηθίσετε τον κάπως δύσκολο και αργό χειρισμό του.

Πριν παίξετε

Διαβάστε ένα βιβλίο με ξόρκια και ντυθείτε γελωτοποιός και ας μην είναι ακόμη απόκριες.



Μην σας προλάβουν οι μπλε λύκοι.
Τρεχάτε ποδαράκια μου!

Blood Money



Georgor

Publisher: DMA Design
Year: 1989

Type: Shoot'em up
Platform: Atari ST

Tο Blood Money είναι ένα scrolling shoot'em up τεσσάρων κατευθύνσεων που αναπτύχθηκε από την DMA Design και κυκλοφόρησε από την εταιρία Psygnosis το 1989. Η Psygnosis το 1989. Psygnosis γνωστή για εκπληκτικούς κλασικούς τίτλους όπως το Shadow of the Beast, το The Killing Game Show, το Leander και πολλούς άλλους.

Είναι δίκαιο να πούμε όλα τους είναι θρυλικά και αξέχαστα παιχνίδια σε διάφορες εκδόσεις. Στο συγκεκριμένο review θα αναφερθώ σποραδικά και αναπόφευκτα και στην έκδοση για την Amiga καθώς το Blood Money είναι από τους τίτλους της Psygnosis που στον ST είναι πολύ καλοί! Ο τίτλος θεωρείται από πολλούς η συνέχεια του "Menace", αλλά προσωπικά θεωρώ ότι έκαναν πολύ καλά να το μετονομάσουν με έναν διαφορετικό τίτλο καθώς το Blood Money είναι πολύ ανώτερο, σχεδόν «άλλο παιχνίδι».

Σενάριο

Το ευφάνταστο σενάριο ομολογουμένως έχει μερικά κενά. Αν και σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, το σενάριο δεν έχει και τόση σημασία.

Το Blood Money σας μεταφέρει σε ένα πρωτότυπο σαφάρι εξωγήινων φυλών που βρίσκονται σε τέσσερις εχθρικούς πλανήτες. Οι διοργανωτές χρεώνουν διαφορετικές ώρες εισόδου σε κάθε πλανήτη αλλά έχουν επινοήσει έναν μοναδικό τρόπο επιβράβευσης επιτυχημένων κυνηγών. Τα ονόματα των καλύτερων κυνηγών ανακοινώνονται σε όλοκληρο τον γαλαξία. Επιπλέον ένα υπερβολικά τεράστιο ποσό περιμένει τον καθένα από αυτούς.

Εσείς, ως νεαρός και άπειρος στο κυνήγι, απολαμβάνοντας όμως τις υπέροχες απολαύσεις του πλανήτη των διακοπών Θανατοπία, λαχταρείτε να πάρετε μέρος στο σαφάρι. Δυστυχώς, σας είναι λίγο δύσκολο να καταφέρετε να συγκεντρώσετε τα \$100 που απαιτούνται για την είσοδο στο σαφάρι. Τότε, μια μέρα, εκεί που δεν το περιμένετε, έρχεται ένα γράμμα στο ταχυδρομείο. Είναι από τους γονείς σας. Όταν θα δείτε τι είναι μέσα, θα καταλάβετε ότι ήρθε η ώρα να πάρετε μέρος στο σαφάρι των εξωγήινων.

Gameplay

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε μέσα από τέσσερις κόσμους, αρχικά μόνο τους δύο από αυτούς, τον «Μηχανικό» και τον «Υποθαλάσσιο», ενώ κλειδωμένος είναι ο «Διαστημικός-Παγωμένος» και ο «Υπόγειος» (σ.σ. οι κόσμοι βαφτίστηκαν μόλις από την αφεντιά μου χάρη του review, μπορεί να είναι και λάθος). Για την επιλογή των

υπόλοιπων δύο κόσμων, πρέπει να κερδηθούν αρκετά χρήματα (και μάλιστα ματωμένα) για να εξαγοραστεί η είσοδος σε αυτούς. Για κάποιον νέο σε αυτό το παιχνίδι, θα πρότεινα οπωσδήποτε να ξεκινήσει από τον πρώτο κόσμο γιατί οι άλλοι είναι αρκετά δύσκολοι. Ένα από τα hints είναι ότι αν καταφέρετε να περάσετε το επίπεδο 1, όλα τα power-ups σας μεταφέρονται στον επόμενο κόσμο. Υπάρχει η δυνατότητα για παιχνίδι 1 παίκτη ή co-op 2 παικτών.



Εξωγήινες τεράστιες μέδουσες. Είναι λίγο πιο επικίνδυνες από τις συνηθισμένες στην θάλασσα.

Ο κύριος (και μοναδικός) στόχος του παιχνιδιού είναι απλός: Όλοι και όλα πρέπει να πεθάνουν και να μαζετούν όσον το δυνατόν περισσότερα χρήματα που αφήνουν οι εχθροί κατά την καταστροφή τους. Τα χρήματα έχουν μορφή νομισμάτων τα οποία με την καταστροφή του εχθρού ανεβαίνουν ελάχιστα πάνω και στη συνέχεια πέφτουν προς τα κάτω και στο τέλος εξαφανίζονται από οθόνη, επομένως πρέπει να είστε γρήγοροι στη συλλογή τους καθώς στο Blood Money το χρήμα είναι θέμα επιβίωσης καθώς όλα είναι εξαγοράσιμα:

α) Όπλα όπως χειροβομβίδα μονή ή διπλή, όπισθεν βολή, και ενίσχυση έμπροσθεν βολής με 2nd way προς τα πάνω ή κάτω ή 3-way, β) Δυνατότητες όπως επιτάχυνση, εμβέλεια όπλων, γ) Προσωρινή ασπίδα, ενέργεια και ζωές! Η εξαργύρωση των χρημάτων γίνεται σε διάφορα μαγαζιά τα οποία εμφανίζονται υπό μορφή ταμπέλας, και πολλές φορές σε «δύσκολα» σημεία για την πρόσβασή τους. Προσοχή! Η επίσκεψη σε κάθε μαγαζί μπορεί να γίνει μόνο μια φορά! Οπότε πριν εγκαταλείψετε βεβαιωθείτε για το τί έχετε αγοράσει ή τελοσπάντων φτιάξτε από πριν μία λίστα για τα ψώνια! Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφερθεί πως κάθε φορά που ο παίκτης μας χάνει μια ζωή τα διαθέσιμα upgrades δεν χάνονται ολοσχερώς αλλά υποβαθμίζονται κατά ένα επίπεδο. Αυτό σημαίνει πως σε κάποιες περιπτώσεις αξίζει κάποιος να φουλάρει ενέργεια παρά να αγοράσει ζωή. Επίσης υπάρχει ένας εχθρός που αντί να τρώει ενέργεια, τρώει χρήματα! Είναι σαν καβούρι! (Τυχαίο). Επίσης το παιχνίδι ακολουθεί τη «σκληρότερη» πολιτική σχετικά με τα background: Είναι και αυτά εχθρός, άρα χρειάζεται μεγάλη προσοχή στην πλοήγηση! Δεν είναι δυνατόν να παραλείψω φυσικά ότι στο τέλος κάθε κόσμου μάς περιμένει το αντίστοιχο μεγάλο Boss Fight. Δεν είναι τα δυσκολότερα, όχι και τόσο εύκολα όμως. Σίγουρα είναι θεαματικά!

Αν και το παιχνίδι είναι σχετικά δύσκολο, είχα καταφέρει να το τερματίσω ως προέφηβος, με επιμονή και πολλή προπόνηση χωρίς ωστόσο να με κουράσει. Θεωρώ ότι η έκδοση του ST έχει την τέλεια ισορροπία δυσκολίας η οποία είναι ένα επίπεδο κάτω από αυτό της Amiga.



Τι μου θυμίζουν αυτά τα δίποδα ρομπότ,
τι μου θυμίζουν;

Γραφικά

Τα γραφικά του blood money είναι απλά πανέμορφα, καλοσχεδιασμένα, εξαιρετικά διαλεγμένοι οι χρωματικοί συνδυασμοί, στα μάτια μου πλησίαζαν σχεδόν της Amiga. Το animation είναι επίσης ομαλό και εξαιρετικό, όλα τα sprites (τα οποία είναι αμέτρητα και με ποικιλία) έχουν προσεχθεί σε επίπεδο που το καθένα έχει σχεδόν «χαρακτήρα» (τουλάχιστον για τα δεδομένα της εποχής). Με τυχαία επιλογή και σειρά θα αναφέρω από τα θεαματικά robot, τις απίστευτες μέδουσες, τα καβούρια, τα υποβρύχια, τις φούσκες έως τα σκουλήκια.

Φοβερή εντύπωση μου είχαν κάνει τότε και η ποιότητα από τα βράχια (ή κομμάτια πάγου) - sprites του «Διαστημικού - Παγωμένου» κόσμου! Επίσης πολύ όμορφη είναι και η εναλλαγή του «ήρωα» που ελέγχει ο παίκτης ο οποίος αλλάζει ανάλογα τον κόσμο. Ελικόπτερο στον «Μηχανικό», Υποβρύχιο στον «Υποθαλάσσιο», Αστροναύτη με jetpack στον «Διαστημικό - Παγωμένο» και Αεροσκάφος στον «Υπόγειο». Μια διαφορά στη λεπτομέρεια μεταξύ των εκδόσεων ST/Amiga ήταν ότι στην Amiga οι βολές άλλαζαν μορφή σε κάθε κόσμο, ενώ στην έκδοση για ST παρέμεναν οι ίδιες με του «Μηχανικού» κόσμου.

Ήχος

Αν παραβλέψω το παράδοξο επιλογής μεταξύ μουσικής και ηχητικών εφέ, χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα συνύπαρξης των δύο, ο ήχος σε αυτό το παιχνίδι είναι υπέροχος και, κατά την ταπεινή μου γνώμη, είναι λιγάκι πιο ατμοσφαιρικός από αυτόν της έκδοσης για Amiga. Αναφέρομαι φυσικά στη μουσική που παίζει εντός του παιχνιδιού καθώς η έκδοση για τον ST δεν έχει την εισαγωγή με το sampled κομμάτι (Where is the money?). Η εν λόγω εισαγωγή στην Amiga πάντα φάνταζε θεαματική μεν, αλλά για το παιχνίδι λίγο αταίριαστη, κωμική, και "extravaganza". Στον ST, το κομμάτι που ακούγεται την ώρα της δράσης είναι ένα εξαιρετικό, ένα σκοτεινό chiptune, low tempo χωρίς ωστόσο να υποβιβάζει τη δράση, αλλά να τονίζει το bloody mood. Δεν είναι τυχαίο ότι το παιχνίδι το είχα από τη στιγμή της κυκλοφορίας του (original) και έκτοτε, συμπεριλαμβάνοντας ολόκληρα 15 χρόνια περίπου ρετροπαύσης, το κομμάτι έπαιζε στο μυαλό μου σε τυχαίες στιγμές όλα αυτά τα χρόνια. Επιστρέφοντας στο παράδοξο επιλογής μεταξύ μουσικής και ηχητικών εφέ, αναφέρω ότι αυτό γινόταν και στην έκδοση για Amiga.

Γενικά

Το Blood Money είναι ένα τεχνικά άρτιο και φοβερό shoot'em up με χαρακτήρα και εξαιρετική ατμόσφαιρα. Είναι γνωστό τοις πάσι πως η Psygnosis φημίζεται για τη σαδιστική της διάθεση απέναντι στους περισσότερους παίκτες δυσκολεύοντάς τους πολλές φορές σε σημείο αδικίας. Όμως, όπως προείπα, η έκδοση για ST είναι άρτια και το επίπεδο δυσκολίας της πιο «ανθρώπινο». Εάν λοιπόν θέλετε να παίξετε το Blood Money ή κάποιο καλό παιχνίδι του είδους, αλλά έχετε επίσης την όρεξη να το τερματίσετε και όχι απλά να αφιερώσετε το σύνηθες αναμνηστικό δεκαπεντάλεπτο της ρετρό νοσταλγίας, τότε προτείνω το συγκεκριμένο παιχνίδι στη συγκεκριμένη έκδοση και το προτείνω σε όλους ανεξάρτητα ποιον home computer διαθέτουν! Emulation does the job!

Πριν παίξετε

Βαφτείτε πράσινο. Βουτήξτε κρυφά κάποιο nerf υιού η ανιψιού σας και κάντε μια πρόβα στον καθρέφτη σας προσπαθώντας να απαγγείτε το speech της εισαγωγής. Αν δεν τα καταφέρετε να πείτε "blood money" όπως πρέπει, βάλτε στο background να παίζει Septic Flesh, κατά προτίμηση το "when all is none". Δουλεύει. Μου το είπε ένας φίλος από το χωριό. Δεν τον ξέρете..

Lemmings



Publisher: DMA Design
Year: 1991

Type: Puzzle-Strategy
Platform: Amiga 500

Το παιχνίδι που σου δίνει τόση δύναμη ώστε να επιλέξεις σε πόσα αθώα πλασματάκια θα δώσεις μία δεύτερη ευκαιρία στη ζωή και σε πόσα όχι. Το παιχνίδι που σε βάζει αμέσως στην θέση του ισχυρού και όσο περνάει η ώρα σε κάνει να νιώθεις τόσο ανίσχυρος ώστε να αμφιβάλεις για τις πρότερες επιλογές σου.

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Τι είναι τα Lemmings; Τα Lemmings ή αλλιώς Λεμμίνοι ανήκουν στην κατηγορία των τρωκτικών και συναντώνται στη Νορβηγία. Μεταναστεύουν όμως αρκετά συχνά με συνέπεια να δημιουργηθεί ένας μύθος πάνω στον οποίο βασίστηκε και το ομώνυμο παιχνίδι, χωρίς όμως να ευσταθεί.

Ο μύθος λέει ότι κατά τη διάρκεια της μαζικής τους μετανάστευσης, τα μικρά Lemmings παθαίνουν ένα είδος φρενίτιδας και οδηγούνται σε μαζικές αυτοκτονίες! Κάτι το οποίο δεν ισχύει καθώς κανένα έμβιο ον δεν αναγνωρίζει υψηλότερο ένστικτο από αυτό της επιβίωσης. Δυστυχώς όμως κατά τη μετανάστευση τους πολλές φορές χρειάζεται να περάσουν ποτάμια ενώ δεν είναι καλοί κολυμβητές με αποτέλεσμα να πνίγονται.

Γενικά είναι φωνακλάδες, κάνουν φασαρία όταν ξεκινούν το ταξίδι της μετανάστευσης αλλά σε καμία περίπτωση δεν αυτοκτονούν.

Σενάριο

Τα τρωκτικά αυτά, και κυρίως ο μύθος που τα συνόδευε, οδήγησε στο να δημιουργηθεί το παιχνίδι με developer την DMA Design και Publisher την πασίγνωστη Psygnosis στις 14 Φεβρουαρίου 1991. Αν πρέπει να δώσω έναν ορισμό για το είδος του, τότε αυτό είναι puzzle-platformer.

Το παιχνίδι αποτελείται από πίστες στις οποίες υπάρχει μία πύλη από την οποία πέφτουν συνήθως τα τρωκτικά και άλλη μία στην οποία καλούμαστε να τα οδηγήσουμε καθώς αποτελεί την έξοδο και σωτηρία τους μέχρι... την επόμενη πίστα.

Το πρόβλημα που έχουμε να αντιμετωπίσουμε είναι ότι τα Lemmings έχουν μία τάση να ακολουθούν το ένα το άλλο και να μην έχουν αίσθηση του κινδύνου με αποτέλεσμα να πέφτουν από γκρεμούς, να βουτούν στη θάλασσα και να πνίγονται ή να εξολοθρευούνται από ορατές παγίδες κατά ορδές.

Σκοπός μας είναι η σωτηρία τους. Αν όχι όλων, τότε οπωσδήποτε του απαιτούμενου ποσοστού της κάθε πίστας όπως μας λένε και οι εισαγωγικές εικόνες κάθε πίστας. Π.χ. να πρέπει να διασωθεί το 70% των Lemmings. Εσείς θα καταφέρετε να επιβιώσετε ως ψυχρούνηση; Το παιχνίδι σας προειδοποιεί ακόμα και από το εξώφυλλο του.

WARNING We are not responsible for:

- Loss Of Sanity
- Loss Of Hair
- Loss Of Sleep



Επίλεξε την ομπρέλα γιατί διαφορετικά τα lemmings θα γίνουν αλοιφή.

Gameplay

Στην προσπάθεια μας αυτή έχουμε οκτώ ικανότητες τις οποίες εμφυτεύουμε με το κλικ του ποντικιού μας (Το παιχνίδι αυτό παίζεται εξ ολοκλήρου με το ποντίκι σε υπολογιστή) σε όποιο Lemming θεωρούμε ότι είναι απαραίτητο κάθε φορά, έως ότου πετύχουμε τον στόχο μας.

Οι ικανότητες αυτές είναι:



1. Αναρρίχηση (Climber) - Σκαρφαλώστε όπου χρειάζεται.
2. Ο επιπλέων (Floater) - Ο τυπάς αυτός πέφτει από μεγάλο ύψος ανοίγοντας την ομπρελίτσα του ώστε να προσγειωθεί σιγά-σιγά και σώος στο έδαφος.
3. Η ανατίναξη (Bomber) - Ανατιναχθείτε θυσιάζοντας τον εαυτό σας για το γενικό σύνολο.
4. Το μπλοκάρισμα (Blocker) - Μπλοκάρετε τους φίλους σας προστατεύοντας τους από το να πέσουν σε μία θανάσιμη απειλή.
5. Χτίσιμο (Builder) - Χτίστε μία σκάλα με δώδεκα τούβλα σε διαγώνια διάταξη αλλά προσέξτε γιατί στο δέκατο τρίτο βήμα σας ή θα συνεχίσετε το χτίσιμο με άλλη μία σκάλα ή θα πρέπει να προσγειωθείτε και όπου σας βγάλει.
6. Σιδερένια Γροθιά (Basher) - Με τις μπουνιές σας σκάβετε σχεδόν οποιαδήποτε επιφάνεια οριζοντίως αρκεί να μην αποτελείται από ατσάλι.
7. Μεταλλωρύχος (Miner) - Με τη βοήθεια της αξίνας σας σκάψτε διαγώνια προς τα κάτω τούνελ χωρίς περιορισμό

εκτός κι αν πέσετε πάνω σε ατσάλι. Για να σταματήσει το σκάψιμο το Lemming, θα πρέπει είτε να του δώσετε άλλη εντολή είτε να μην έχει κάτι άλλο να σκάψει.

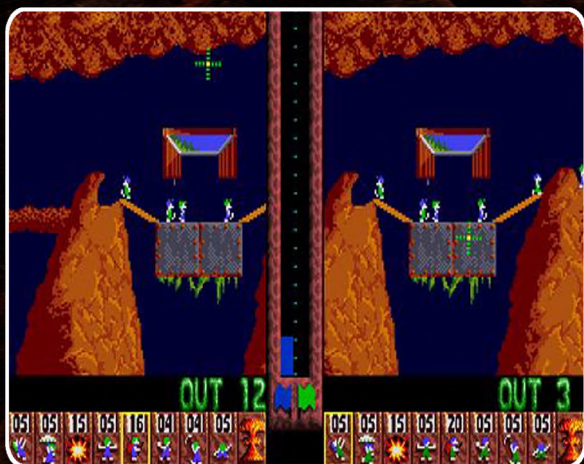
8. Ανασκαφέας (Digger) - Είναι η τελευταία σας ικανότητα που σας επιτρέπει να σκάψετε ένα τούνελ κάθετα χωρίς σταματημό εκτός κι αν βρείτε πάλι ατσάλι ή απλά δεν έχετε άλλον χώρο να σκάψετε.

Μέσα σε όλες αυτές τις επιλογές έχετε και άλλη μία που είναι εξίσου σημαντική και δεν είναι άλλη από την παύση του παιχνιδιού. Πατώντας το πλήκτρο P παγώνετε το παιχνίδι αλλά εξακολουθείτε να έχετε τη δυνατότητα σέρνοντας το ποντίκι σας στις δύο άκρες της οθόνης να περιηγηθείτε την πίστα και να οργανώσετε τη στρατηγική σας και τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν τα αγαπημένα σας τρωκτικά με το πράσινο μαλλί.

Οι έξτρα επιλογές που σας δίνονται είναι ιδιαίτερες και αυτό γιατί η μία είναι να ρίξετε ατομική βόμβα και να εξολοθρεύσετε το σύνολο των εναπομεινάντων τρωκτικών (Παναγία μου!!!) σε περίπτωση που αντιληφθείτε ότι ο στόχος διάσωσης τους είναι ανέφικτος, και η άλλη σας επιλογή είναι να επιλέξετε αν τα 100 Lemmings θα πέσουν από την είσοδο της πίστας όλα μαζί η αργά με σταθερό ρυθμό. Είναι όλα θέμα στρατηγικής καθώς υπάρχει και μία αντίστροφη μέτρηση για κάθε πίστα που θα σας αγκώσει λίγο παραπάνω στο να προλάβετε τον χρόνο πριν το μεγάλο μπαμ! Ναι, αυτό της ατομικής βόμβας που όμως τώρα δεν θα είναι επιλογή σας αλλά αναγκαίο κακό.

Επιλογή για 2 παίκτες.

Το αρχικό παιχνίδι διαθέτει και επιλογή για ταυτόχρονο παιχνίδι δύο παικτών αποτελούμενο από είκοσι πίστες. Χάρis στη δυνατότητα της Amiga να επιτρέπει την ταυτόχρονη χρήση δύο ποντικιών αλλά και του Atari που επέτρεπε ταυτόχρονη χρήση ποντικιού και χειριστηρίου, μπορούσαμε να κοντραριστούμε με τον κολλητό μας.



Η οθόνη χωρίζεται στη μέση για το 2 player game.

Ο κάθε παίκτης παίζει στη μεριά του καθώς η οθόνη χωρίζεται σε δύο ίσα τμήματα με μία κάθετη μπάρα, αλλά παίζοντας ταυτόχρονα στο ίδιο επίπεδο. Μπερδευτήκατε; Λογικό. Ας το εξηγήσω. Τα τρωκτικά μας αυτή τη φορά δεν

είναι όλα μπλε με πράσινο μαλλί αλλά έχουμε και τα πράσινα με μπλε μαλλί. Ο κάθε παίκτης πρέπει να σώσει τα δικά του. Νικητής είναι αυτός που τελικά θα οδηγήσει περισσότερα Lemmings της δικής του ομάδας στη δική του βάση μέχρι να εξαντληθεί ο αριθμός τους στο πέρασμα των είκοσι πιστών.



Αυτή η πράσινη γλίτσα δεν θέλω να γνωρίζω τι είναι.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν να χαρακτηριστούν ως απλά αλλά ταυτόχρονα πολύχρωμα και χαρούμενα. Τα sprites των μικρών Lemmings αν και μικροσκοπικά, είναι χαριτωμένα και έχουν μια αφέλεια στο περπάτημα καθώς και στο μαλλί τους που ανεμίζει. Το animation τους όταν σκάβουν, σκαρφαλώνουν κλπ. είναι αρκετά ρεαλιστικό παρά το μικρό μέγεθος τους ενώ και ο σχεδιασμός κάθε επιπέδου είναι ικανός να σε κάνει να πατήσεις το pause για να τον απολαύσεις. Βιομηχανικές περιοχές, εσωτερικό πυραμίδας, παγωμένα τοπία και ολόκληρα βουνά. Επίπεδα τόσο στη γη όσο αλλά ακόμη και στην κόλαση, θα πρέπει να περπατηθούν από τα μικρά μας τρωκτικά ώστε αυτά να φτάσουν στην έξοδο. Προσοχή στους υπολογισμούς σας καθώς το κάθε ρίχνει στην οθόνη σας είναι πολύ σημαντικό.

Ήχος

Όσο περίεργη ήταν η σύλληψη του παιχνιδιού άλλο τόσο ήταν και η δημιουργία της μουσικής του. Ο Brian Johnston ένωσε δείγματα από μουσική με πνευματικά δικαιώματα κάτι που συνέβαινε βέβαια και σε άλλα παιχνίδια αλλά βρισκόμασταν ήδη σε μία εποχή που το θέμα “πνευματικά δικαιώματα” άρχισε να σκαλίζεται. Έτσι, η Psygnosis φοβούμενη όλη αυτή την ιστορία ζήτησε από τον Tim Wright να αντικαταστήσει τα προβληματικά δείγματα (samples) ώστε να αποφύγουν τα ζητήματα που ίσως προέκυπταν από τα πνευματικά δικαιώματα. Και εγένετο ο πιο όμορφος και ευήκοος χαμός που έχω συναντήσει σε παιχνίδι.

Μπλέχτηκε το “Galop Infernal” από Orpheus in the Underworld (cancan), το “Rondo alla Turca” από τη Σονάτα 11 του Μότσαρτ με το κομμάτι “Dance of the Reed Flutes” του Καρυοθραύστη του Τσαϊκόφσκι, το “Dance of the Little Swans” της λίμνης των κύκνων με το “Ten Lemmings”, ένα κομμάτι που συνδυάζει μελωδίες από το παραδοσιακό “Ten Green Bottles” και το “London Bridge is Falling Down” μέχρι και τα κάλαντα “ο Little Town Of Bethlehem” συνδυασμένο με τη μελωδία της ταινίας “The Good, The Bad and the Ugly”.

Γενικά

Πρόκειται για ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια της δεκαετίας του 90 και υπήρχε σε κάθε σπίτι. Είναι από τα puzzle παιχνίδια που καταφέρνει να είναι το ίδιο δύσκολο αλλά και το ίδιο διασκεδαστικό όπως την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του.

Αυτό από μόνο του το τοποθετεί στο πάνθεον με τα πιο διαχρονικά παιχνίδια όλων των εποχών. Παλιότερα, αν διάβαζες κάποιο περιοδικό για υπολογιστές, υπήρχε ως κριτήριο που επηρέαζε την τελική βαθμολογία η “αντοχή στο χρόνο”. Ε, αυτό το κριτήριο το τερμάτισε το Lemmings.

Κάνε μία χάρη στον εαυτό σου και δοκίμασε το παιχνίδι σε όποιο σύστημα θες μιας και έχει κυκλοφορήσει σχεδόν σε όλες τις πλατφόρμες (αν και ποτέ δεν κατάλαβα πως μπορεί να παίξει κάποιος στο gamegear και το megadrive με σταυρό κατεύθυνσης αντί για ποντίκι) και ζήσε την εμπειρία. Υπάρχει και έκδοση για κινητά με ανανεωμένα γραφικά και ήχητικά εφέ αλλά αφού δεν έχει την παλιά μουσική δεν είναι για μένα. Είναι καλό όμως και εκεί.

Πριν παίξετε

Φτιάξε καφέ. Καθάρισε τη μπίλια στο ποντίκι σου αν παίζεις σε Amiga ή το mousepad αν παίζεις σε σύγχρονο PC. Κάθε χιλιοστό θα παίξει σημαντικό ρόλο και αν κολλήσει για λίγο το ποντίκι σου τότε δεν θα καταφέρεις να σώσεις το απαιτούμενο ποσοστό των Lemmings. Αν έχεις spray από τις Απόκριες σε πράσινο χρώμα, βάψε το μαλλί σου γιατί μόνο αν καταφέρεις να συμπάσχεις με τα Lemmings θα μπορέσεις να τα βοηθήσεις. Μην ξεχάσεις να έχεις δίπλα σου χαρτί και μολύβι για να σημειώνεις το password μετά την επιτυχή διάσωση των Lemmings σε κάθε stage.



RETROPOLIS

SHOWS - REVIEWS - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ - EMULATION - LIVESTREAMS

www.retropolis.gr

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

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

Publisher: The Bitmap Brothers
Year: 1989

Type: Shoot'em up
Platform: Amiga 500

Tο Xenon 2 είναι ένα vertical scrolling shoot 'em up που στηρίχτηκε στο εξαιρετικό original παιχνίδι Xenon (1988). Η Bitmap Brothers καθ' όλη την διάρκεια λειτουργίας της, κατάφερε να δημιουργήσει εξαιρετικά original παιχνίδια (Xenon , Speedball, Cadaver , The Chaos Engine, Z) που στην πορεία μπόρεσε να τα ξεπεράσει στην πλειοψηφία τους με βελτιωμένα και ώριμα σίκουελ.

Στον κινηματογράφο, το σίκουελ μιας ταινίας συνήθως είναι αρκετά κατώτερο από το original, πλην ελαχίστων περιπτώσεων π.χ Terminator 2 (1991), The Empire Strikes Back (1980) και The Dark Knight (2008). Στο gaming, τα παραδείγματα των σίκουελ που ξεπέρασαν τα original είναι κάτι που συμβαίνει πολύ πιο συχνά, δεδομένου ότι οι δημιουργοί με μικρές πινελιές (βελτίωση του αρχικού gameplay και εισαγωγή νέων στοιχείων) μπορούν να δώσουν μια φρέσκια και βελτιωμένη εμπειρία στο κοινό. Αρωγός στην προσπάθεια των δημιουργών είναι και η ανάπτυξη της τεχνολογίας (νέοι επεξεργαστές, νέες κάρτες γραφικών-ήχου, αύξηση χωρητικότητας αποθηκευτικών μέσων κλπ.) που τους παρέχει τα εφόδια ώστε να φτιάξουν παιχνίδια με βελτιωμένα γραφικά/ήχο και με μεγαλύτερη διάρκεια. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το Xenon 2: Megablast (1989) από την Βρετανική εταιρία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών The Bitmap Brothers.

Σενάριο

Στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού είχατε αναλάβει τον ρόλο ενός πιλότου της Ομοσπονδίας, ονόματι Darrian, ο οποίος είχε λάβει ένα urgent mayday από τον Captain Xod. Σπεύδοντας προς βοήθεια του είχατε περάσει μέσα από την άκρως εχθρική περιοχή των εξωγήινων Xenites με αποτέλεσμα να τους ξεπαστρέψετε. Οι Xenites όμως έχουν μνήμη καμήλας και μετά από χίλια χρόνια επιστρέφουν έχοντας δουλέψει καλά το απόλυτο σχέδιο εκδίκησης. Φυτεύουν λοιπόν πέντε βόμβες στον χωρόχρονο ώστε να καταστρέψουν το σύμπαν. Εσείς αναλαμβάνετε τον έλεγχο ενός αεροσκάφους τύπου Megablast και θα πρέπει να εξολοθρεύσετε για άλλη μια φορά ότι κινείται στην οθόνη.

Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει και το μεγάλο Boss το οποίο έχει και την μια από τις βόμβες (πιθανότατα τις έχουν καταπιεί). Καταστρέφοντας τα Bosses, απενεργοποιείτε ταυτόχρονα και τις βόμβες.

Gameplay

Όπως σε κάθε κλασικό vertical scrolling shoot 'em up που σέβεται τον ευατό του, έτσι και στο Xenon 2, ανεβάζετε με το joystick το «αεροπλανάκι» σας από το κάτω μέρος της οθόνης προς το πάνω μέρος και πυροβολείτε αδιακρίτως, χωρίς κανένα περιορισμό στα πυρομαχικά σας. Το παιχνίδι απλώνεται σε πέντε πίστες, οι οποίες πρακτικά είναι δέκα μικρότερες δεδομένου ότι κάθε πίστα έχει δύο μέρη. Στο τέλος κάθε μέρους (εκτός του πρώτου στην πρώτη πίστα) σας περιμένει και ένα Boss.



Προσοχή στα τοιχώματα και στο εξωγήινο φίδι που σας κάνει επίθεση.

Οι εχθροί παρουσιάζουν τεραστία ποικιλομορφία και αναλόγως την πίστα στην οποία βρίσκεστε θα σας επιτεθούν διαφορετικών ειδών εχθροί. Σκουλήκια που μπαينوβαίνουν σε τρύπες, παλλόμενες μέδουσες, φέτες ζαμπόν που περιστρέφονται, κεφάλια χωρίς μάτια και μύτη που δαγκώνουν σαν pitbull, γαρίδες που κινούνται πιο γρήγορα και από την σκιά τους, πτερόσαυροι καμικάζι, διαστημόπλοια που φέρουν το σήμα τον Deserption και τεράστια heavy metal σκαθάρια είναι ορισμένοι από τους εχθρούς που σας επιτίθενται είτε μεμονωμένα, είτε σε κοπάδια. Στους εχθρούς αυτούς θα πρέπει να προσθέσετε και εκείνους που κατοικοεδρεύουν στον περιβάλλοντα χώρο της πίστας και αραχτοί πάνω σε βράχους και τοίχους σας περιμένουν να σας «φτύσουν για να μην ματιαστείτε».

Έτσι στις μανούβρες σας θα πρέπει να έχετε υπ' όψιν σας γλίτσες που εκρήγνυνται και εκτοξεύουν projectiles, κεφάλια δεινοσαύρων που πυροβολούν, δέντρα που εκρήγνυνται και σπέρνουν φονικά κουκούτσια, δίποδα πλάσματα που τρέχουν στους τοίχους πυροβολώντας, ακόμα και laser guns. Όσον αφορά στα Bosses, η φαντασία των προγραμματιστών σε συνδυασμό με τον λεπτομερή σχεδιασμό τους, το μέγεθος αλλά και την ομαλή κίνηση τους, τα καθιστά ιδιαιτέρως εντυπωσιακά. Αγαπημένα Bosses όλα όσα είναι εμπνευσμένα από το ζωικό βασίλειο: το σαλιγκάρι, ο αστακός, η αράχνη και ο βάτραχος.



Αυτό το πλάσμα που βγαίνει από αριστερά θέλει να σας κάνει το κυρίως γεύμα του.

Αναλόγως με τον εχθρό που θα καταφέρετε να σκοτώσετε, θα εμφανιστούν μερικές φυσαλίδες που στη γλώσσα του παιχνιδιού μεταφράζονται ως Real Cash. Η συλλογή του Real Cash είναι ζωτικής σημασίας δεδομένου ότι στο τέλος κάθε μέρους της πίστας μεταφερόμαστε για ανεφοδιασμό στο μαγαζί ενός εμπόρου (ξάδερφος του Predator) το όνομα του οποίου δεν μπορεί να μεταφραστεί στη γλώσσα μας αλλά σε ελεύθερη μετάφραση σημαίνει Crispin (= τραγανός). Εκεί έχετε το δικαίωμα να πουλήσετε εξοπλισμό που έχετε ήδη στην κατοχή σας αλλά και να αγοράσετε νέο εξοπλισμό. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία που προσαρμόζεται πάνω στο σκάφος Megablast πχ. λείζερ και κανόνια που τοποθετούνται στη πλαινή πλευρά του αεροσκάφους, ηλεκτρόμπαλες και ναρκόμπαλες για το πίσω μέρος, καθώς και φλογοβόλα και πολλαπλασιαστές βολών για την μύτη του αεροσκάφους. Επιπρόσθετα μπορείτε να αγοράσετε και power ups όπως Side shots, ενέργεια, speed up κλπ. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και η επιλογή αγοράς advice με τον Crispin να σας λέει κάποια tips. Προσοχή όμως μην το παρακάνετε με την αγορά Advice γιατί θα γίνει (δικαίως) ειρωνικός. Εξοπλισμό και power up θα βρείτε και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε (ομολογουμένως) λίγα σημεία του παιχνιδιού θα εμφανιστούν περιφερόμενες κάψουλες τις οποίες θα πρέπει να πυροβολήσετε ώστε να πάρετε το περιεχόμενο τους.

Το σκάφος Megablast που χειρίζεστε μπορεί να δεχτεί συγκεκριμένο αριθμό χτυπημάτων και όταν η μπάρα ενέργειας του τελειώσει τότε χάνετε και εσείς μια ζωή. Κάθε επίπεδο περιέχει έξι "θέσεις επανεκκίνησης" και έτσι όταν

χάσετε μια ζωή θα επανεμφανίστε σε μια από αυτές (στην πιο κοντινή θέση που είχατε περάσει).



Εδώ μοιάζουν να ζορίζουν λίγο τα πράγματα.

Το παιχνίδι αν και έχει επιλογή δύο παικτών ουσιαστικά είναι για ένα παίκτη δεδομένου ότι αυτοί δεν μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα. Σε περίπτωση που επιλέξετε δύο παίκτες τότε ο κάθε παίκτης θα εναλλάσσεται με τον άλλο κάθε φορά που θα χάνει ζωή. Το παιχνίδι πάντως είχαμε καταφέρει εκείνη την εποχή ως πιτσιρικάδες να το παίξουμε επιτυχώς και τριπλό (ένας είχε το fire button, άλλος έλεγχε τις κινήσεις πάνω/κάτω και ο τελευταίος τις κινήσεις δεξιά/αριστερά). Άλλες εποχές...

Υπάρχουν περιπτώσεις μέσα στο παιχνίδι που θα πρέπει να επιλέξετε πορεία. Μια λανθασμένη επιλογή μπορεί να σας οδηγήσει σε αδιέξοδο. Μη σκάτε πολύ όμως, μπορείτε να καρφώσετε όπισθεν, να κόψετε τιμόνι και να ξαναμπίετη στη σωστή πορεία!



Τα γραφικά είναι καταπληκτικά και δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι είναι επιπέδου arcade εκείνης της εποχής. Όλα είναι καλοσχεδιασμένα και πολύχρωμα ενώ παράλληλα κινούνται εκπληκτικά ομαλά. Οι χρωματικές παλέτες που χρησιμοποιήθηκαν σε κάθε επίπεδο αναδεικνύουν το περιβάλλον, το οποίο είναι «φορτωμένο» με πολλές και ενδιαφέρον λεπτομέρειες. Άνετα στο top 10 των πιο όμορφων παιχνιδιών της εποχής.



Τώρα πως καταφέρατε να συνεννοηθείτε με τον μυστήριο τύπο στην εικόνα είναι κάτι που πρέπει να συζητήσουμε μαζί.

Ήχος

Όπως και σε άλλα τους παιχνίδια, έτσι και στο Xenon 2 οι Bitmap Brothers έδωσαν ιδιαίτερη σημασία και στο soundtrack του παιχνιδιού. Για τον λόγο αυτό λοιπόν συνεργαστήκαν με τον Άγγλο μουσικό και παραγωγό Bomb the Bass (Tim Simenon). Το αποτέλεσμα της συνεργασίας ήταν το εξαιρετικό soundtrack "Megablast (Hip Hop on Precinct 13)" που περιέχει samples από διάφορα τραγούδια και κυρίως από το "Assault on Precinct 13" του John Carpenter. Θεωρητικά δεν πρέπει να υπάρχει κάποιος retro gamer εκείνης της εποχής που να μην αναγνωρίζει το συγκεκριμένο soundtrack. Αν υπάρχει, ας κλείσει το περιοδικό άμεσα και ας διαβάσει περιοδικό πλεξίματος. Φυσικά δεν λείπουν και τα απαραίτητα ειδικά εφέ ήχου που ακούγονται στην διάρκεια του παιχνιδιού (πυροβολισμοί και εκρήξεις).

Γενικά

Το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν το πρώτο που είχαμε καταφέρει να τερματίσουμε με τον αδερφό μου εκείνη την εποχή. Μας είχε αφήσει με αρκετή απορία να κοιτάμε την οθόνη στο τέλος λόγω ιδιαίτερου ending. «Το τελειώσαμε ή όχι; Και αν ναι, μήπως έχει και alternative ending; Ας το ξαναπαίζουμε!»

Όπως καταλαβαίνετε έχω αρκετές αναμνήσεις από το συγκεκριμένο game και είναι ένα από τα αγαπημένα μου. Παρόλα αυτά, αφαιρώντας το συναίσθημα και κοιτάζοντας το παιχνίδι αποστασιοποιημένα πλέον μπορούμε να πούμε ότι παραμένει ένα διαμαντάκι. Ναι, φυσικά και υπάρχουν πραγματάκια που χρήζουν βελτίωσης. Για παράδειγμα, το collision detection δεν είναι καλό ενώ και το γεγονός ότι γίνονται τόσα πολλά ταυτόχρονα στην οθόνη σημαίνει ότι το παιχνίδι «βαραίνει». Πταίσματα.

Αφήνοντας αυτές τις μικρές λεπτομέρειες στην άκρη, το παιχνίδι έχει να σάς προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης αλλά και εκνευρισμού δεδομένου ότι δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο. Αρκετές θα είναι οι περιπτώσεις που θα βρεθείτε στη δυσάρεστη θέση να δέχεστε επίθεση από όλες τις πλευρές. Όμως όσο καλύτεροι γίνεστε, τόσα περισσότερα kills θα κάνετε, τόσα περισσότερα Real Cash θα πάρετε, με αποτέλεσμα να μπορείτε να αγοράσετε περισσότερα «καλούδια» από το μαγαζί του Crispin.

Εμπρός λοιπόν... Ανεβείτε στο Megablast, φορτώστε το με λείζερ και βόμβες και βγείτε για κυνήγι Xenites!

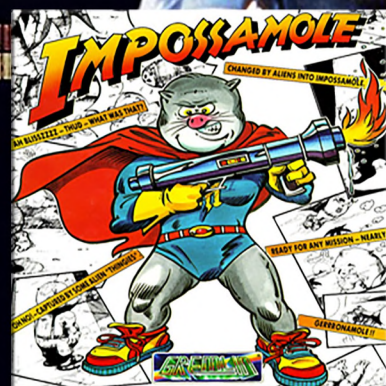
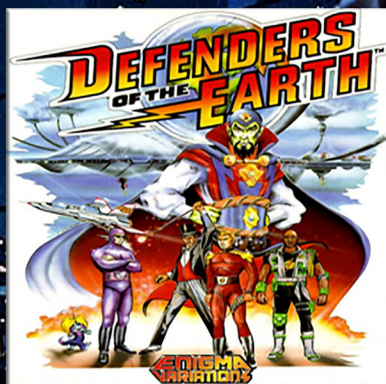
Πριν παίξετε

Αρχικά βλέπεις το Assault on Precinct 13, του 1976 και όχι αυτό του 2005. Εν συνεχεία, κάνεις προπόνηση στο κυνήγι Real Cash παίζοντας το arcade Bubble Bobble και ξεκινάς ταχύρρυθμα μαθήματα εξωγίνινης γλώσσας για να μην σε κλέβει ο Crispin στις συναλλαγές.



Τα νεότερα νόμιμα αντίγραφα

DEAD OR
ALIVE
YOU COPY
FROM ME



Software Club

ROBOCOPY

Γερανίου 269 Αθήνα
τηλ 6969269



Ηταν ακόμη μια δροσερή νύχτα του Νοεμβρίου, μα ανήσυχη ως συνήθως, νύχτα στα χαλάσματα στο κέντρο της πόλης. Επικρατούσε απόλυτη νεκρική ησυχία και ο μόνος ήχος στον στον περιβάλλοντα χώρο ήταν η ανάσα μου. Είχαν περάσει 2 χρόνια ήδη που η Μηχανή εξαπόλυσε τον φονικό ιό που αφάνισε μέσα σε λίγες ώρες σχεδόν κάθε μορφή ζωής στον πλανήτη. Ελάχιστοι μείναμε στο ζοφερό τέλος και έτσι αναγκαστικά σχηματίστηκε αυτή η αντίσταση. Απαρτισμένη από λίγους πολίτες που χωρίς άλλη επιλογή συσπειρώθηκαν για να καταφέρουν απλά να επιβιώσουν. Λίγοι έχουν εμπειρία μάχης όπως έχω εγώ. Είμαι ο μόνος που έχω αντιμετωπίσει τόσους σκιερούς και έχω φτάσει μέχρι ανατολικά, μέχρι την περιοχή που βρίσκονται τα ερπετά. Μα ανάθεμα σε αυτή την καταραμένη Μηχανή! Ανάθεμα σε αυτή και στα portals που μαγειρεύει και εμφανίζει εδώ και εκεί ξαφνικά και βγαίνουν από μέσα τα βδελυρά ανοσιουργήματά της. Γιατί κανείς δεν το σταμάτησε; Ποιός θεός το επέτρεψε;

Ερωτήματα που δεν υπήρχε απάντηση μέσα στο κεφάλι του μισθοφόρου. Πέταξε το μισο-καμμένο του τσιγάρο στο έδαφος. Σηκώθηκε από την θέση του και πήρε στα χέρια του το όπλο του που είχε αφήσει στον τοίχο δίπλα του. Κοιτώντας για ακόμη μια φορά έξω στα τσιμεντένια χαλάσματα, προχώρησε αργά μέσα στον διάδρομο του κατεστραμμένου και σκοτεινού κτήριου που βρισκόταν. Μόλις μερικά μέτρα από εκεί που στεκόταν, γονάτισε και άνοιξε μια καταπακτή στο πάτωμα που με το καμουφλάζ που είχε, πολύ δύσκολα την ξεχώριζες από τα υπόλοιπα χαλάσματα. Μια ξύλινη σκάλα από παλιό σκούρο ξύλο κατέβαινε αρκετά μέτρα κάτω στο απόλυτο σκοτάδι. Κοίταξε για μια στιγμή γύρω του, σιγουρεύτηκε πως δεν ήταν κανένας και κατέβηκε την σκάλα κλείνοντας πίσω του την καταπακτή.

Ένας στενός και σχετικά σκοτεινός διάδρομος με μια λάμπα που άναβε ελάχιστα, απλωνόταν για πολλά μέτρα στο σκοτάδι. Με το όπλο αναρτημένο στον ώμο, συνέχισε να περπατά στον διάδρομο μέχρι που μετά από αρκετά βήματα έφτασε σε μια γωνία, που μερικά μέτρα μετά υπήρχε μια οβάλ σκουριασμένη και βαριά πόρτα πλοίου. Στάθηκε μπροστά στην πόρτα και χτύπησε με δύναμη ρυθμικά το παχύ μέταλλο με το αριστερό του χέρι. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, στην μεταλλική πόρτα μια μικρή καταπακτή λίγων εκατοστών, στο ύψος του ματιού και ένα φάνηκε ένα ανθρώπινο μάτι να τον κοιτάζει. Αμέσως ακούστηκε ένας έντονος μεταλλικός ήχος και η πόρτα άνοιξε με αργό ρυθμό. Η πόρτα είχε πάχος αρκετά εκατοστά και ήταν μασίφ για να αντέχει ωστικά κύματα από εκρήξεις. Πίσω από αυτή ήταν ένας αδύνατος, σχεδόν κοκκαλιάρης και караφλός άνδρας. Άνοιξε με το ζόρι την σιδερένια πόρτα τόσο όσο έφτανε να περάσει μέσα ο μισθοφόρος και τον χαιρέτησε με ένα γρήγορο νεύμα του κεφαλιού. Ο μισθοφόρος ανταπέδωσε το νεύμα και προχώρησε στον πλατύ διάδρομο.

Εκεί ήταν η βάση της αντίστασης. Εκεί κάτω ζούσαν οι λίγοι άνθρωποι ταλαιπωρημένοι από την άνισο πόλεμο και πεινασμένοι από τις σημαντικές ελλείψεις τροφών, με ελάχιστο φωτισμό, που τροφοδοτούσε με ρεύμα μια πολύ παλιά γεννήτρια. Ο χώρος αποτελούνταν από τσιμεντένιες στοές πλάτους περίπου 2 μέτρων και θολωτή οροφή. Φαινόταν πως οι στοές ήταν κατασκευάσματα κάποιων παλαιότερων ανθρώπων. Ρήγματα σε αρκετά σημεία στο τσιμέντο της στοάς και σκουριασμένα σίδερα εξέχουν επικίνδυνα μέσα από τα τσιμέντα. Το δίκτυο των στοών εκτεινόταν για περίπου 1 χιλιόμετρο με 2 διασταυρώσεις. Η οσμή της κλεισούρας του χώρου ήταν έντονη σε κάθε διάδρομο και οι άνθρωποι ήταν ρακένδυτοι και με βλέμμα χαμηλό, απογοητευμένοι και αδύνατοι. Τα μάτια τους ήταν θολά και έμοιαζαν να ζουν τις τελευταίες στιγμές της μίζερης ζωής τους. Αδύνατες σκιές που έμοιαζαν έτοιμες να χαθούν για πάντα μέσα στο σκοτάδι.

Ο μισθοφόρος ήταν ψυχρός στο βλέμμα και περπατούσε με σταθερό βηματισμό μέσα στις στοές, ανάμεσα σε σκυθρωπούς καθημένους ανθρώπους και άδεια κιβώτια. Στην πρώτη διασταύρωση που συνάντησε επέλεξε να ακολουθήσει την δεξιά στοά. Μετά από μερικά μέτρα η στοά σταματούσε σε ένα δωμάτιο 3x4 με επίσης θολωτή οροφή. Εκεί βρισκόταν οι υπόλοιποι της ομάδας του μισθοφόρου παραταγμένοι σε ένα κύκλο. Ο ληστής, ψηλός και μακρυμάλλης με το μεγάλο μέτωπό του να ξεχωρίζει, γνωστός για την ικανότητά του να αρπάζει σαν φάντασμα ότι αν βάλει στόχο από οποιονδήποτε. Ο κύριος, ο πιο εμφανίσιμος από όλους, σαγηνευτικός με τις γυναίκες αλλά και στυγνός δολοφόνος. Ο φονιάς, ψυχρό και άδαιο βλέμμα και υψηλή ευχαρίστησή του να αφαιρεί ζωές από οποιαδήποτε πλάσμα του πλανήτη. Δίπλα του ο Ναβί, ο πιο γιγαντώσωμος από όλους, κρατώντας με τα δυο του χέρια το βαρύ πολυβόλο του και την δεσμίδα με τις σφαίρες και ο ιεροκήρυκας, ένας άνθρωπος που δεν έμοιαζε να ανήκει σε αυτή την δολοφονική ομάδα, γνωστός όμως για τις μαζικές και αποτρόπαιες δολοφονίες που είχε διαρπάξει στο παρελθόν. Όλοι επιλεγμένοι και έμπειροι δολοφόνοι, δίχως μετάνοια για την αφαίρεση μιας ζωής και δίχως ψυχή.

Ο μισθοφόρος στάθηκε δίπλα στον ιεροκήρυκα και για μια στιγμή ήταν όλοι αμίλητοι, κοιτώντας ο ένας τον άλλο. Την σιγή έσπασε ο ληστής.

“Λοιπόν αποφάσισες να έρθεις;”

Είπε ειρωνικά απευθυνόμενος στον μισθοφόρο. Αμέσως ο μισθοφόρος γύρισε αργά το κεφάλι του προς αυτόν και απλά έκανε έναν μορφασμό ενόχλησης στο πρόσωπό του, χωρίς να πει λέξη. Ο κύριος έκανε μια προσπάθεια να σταματήσει την ένταση που ήταν έτοιμη να ξεκινήσει και

μύριζε μπαρούτι.

“Λοιπόν θα το κάνουμε;”

Ρώτησε την ομάδα περιμένοντας μια απάντηση.

Την απάντηση έδωσε ο ιεροκήρυκας.

“Για αυτό το λόγο είμαστε εδώ..”

Πριν προλάβει να συνεχίσει, ο φονιάς χτύπησε δυνατά με τα χέρια του το όπλο του και φώναξε.

“Ας ξεκινήσουμε. Ανυπομονώ να τους γεμίσω με σφαίρες!”

Ο κύριος είπε..

“Αυτή είναι μια αποστολή αυτοκτονίας. Το γνωρίζετε καλά πως δεν θα βγούμε ζωντανόι από αυτό. Έτσι δεν είναι;”

Ο Ναβί πήρε την σειρά του και είπε καθαρά εκνευρισμένος.

“Και τι θέλεις ρε, να παραμείνουμε εδώ και να πεθάνουμε σαν τα ποντίκια εδώ κάτω;”

Ο ληστής είπε..

“Ίσως αν είχαμε κάποια υποστήριξη..”

Και ο φονιάς συνέχισε..

“Ποια υποστήριξη και βλακείες; Πάμε να τους φάμε ρε!”

Ο κύριος φανερά εκνευρισμένος του απάντησε.

“Ρε ηλίθιε, θα τα βάλεις με όλα αυτά τα άγνωστα τέρατα και την ίδια την καταραμένη μηχανή, που είναι βέβαιο πως δεν θα καταφέρουμε να φτάσουμε κοντά σε αυτή;”

Ο φονιάς σήκωσε το όπλο του εκνευρισμένος.

“Αν δεν μπορείς και τα κάνεις επάνω σου, σήκω και φύγε από εδώ. Άσε εμάς να κάνουμε την δουλειά!”

Ο κύριος έπιασε το όπλο του κοίταξε τον φονιά απειλητικά. “Κοίτα να μιλάς καλύτερα γιατί θα φυτέψω μια σφαίρα στο κεφάλι!”

Η κατάσταση ήταν έρρυθμη και ήταν καθαρό πως σύντομα θα έβγαινε εκτός ελέγχου με ολέθρια αποτελέσματα. Ο ιεροκήρυκας έκανε ένα βήμα μπροστά και σήκωσε ψηλά τα δυο του χέρια φωνάζοντας..

“Κύριοι, κύριοι! Είμαστε εδώ για να κάνουμε μια δουλειά. Όχι να τσακωνόμαστε μεταξύ μας. Ο εργοδότης μας δίνει μυθικά ποσά για να φέρουμε εις πέρας αυτή την αποστολή. Δεν είπε κανείς πως θα είναι βόλτα στο πάρκο και το γνωρίζαμε αυτό όλη από την πρώτη στιγμή. Είμαστε οι καλύτεροι στον τομέα μας και οι ιδανικότεροι για αυτή την δουλειά. Όποιος δεν θέλει να συμμετέχει μπορεί απλά να

αποχωρήσει τώρα!”

Για λίγα δευτερόλεπτα επικράτησε απόλυτη ησυχία στον χώρο. Αν και έκανε αυτή τη ερώτηση, ο ιεροκήρυκας γνώριζε καλά πως κανείς τους δεν θα έκανε πίσω. Τότε ο μισθοφόρος είπε με βαριά και μπάσα φωνή.

“Λοιπόν, ξεκινάμε;”

Ο ιεροκήρυκας συμπλήρωσε με μια ήρεμη φωνή..

“Αν δεν έχει κανείς κάποια αντίρρηση..”

Κανείς δεν έβγαλε άχνα και έτσι ο ιεροκήρυκας γύρισε και βγήκε από το δωμάτιο. Σιωπηλοί όλοι τον ακολούθησαν κατά γραμμή σαν στρατιώτες που ακολουθούν τον ανώτερο τους. Κανείς δεν ήταν ανώτερος από τον άλλο ιεραρχικά, ο ιεροκήρυκας και ο μισθοφόρος ήταν οι πιο ψύχραιμοι από τους υπόλοιπους. Αυτοί ήταν περισσότερο πράξεις παρά λόγια. Προχώρησαν για αρκετά λεπτά μέσα στις τσιμεντένιες στοές χωρίς να πει κανείς μια λέξη. Έφτασαν σε ένα αδιέξοδο που μπροστά τους υπήρχε ένα μεγάλο αλλόκοτο μηχάνημα που έμοιαζε με τεράστιο κινητήρα αυτοκινήτου, αλλά είχε μια μεταλλική σκούρα πόρτα γεμάτη μαύρες βίδες.

Ο ιεροκήρυκας έπιασε με τα δυο του χέρια την βαριά πόρτα και την άνοιξε. Ένα γαλάζιο έντονο φως φώτισε τον χώρο για αρκετά μέτρα και ένα έντονο μηχανικό βουητό ξεκίνησε ταυτόχρονα. Ο ιεροκήρυκας αναγκάστηκε να φωνάξει δυνατά για να τον ακούσουν.

“Μισθοφόρε και Ναβί, είστε οι πρώτοι. Εμείς οι υπόλοιποι θα ακολουθήσουμε τις παράλληλες διαδρομές προς το ορυχείο. Καλή τύχη!”

Ο μισθοφόρος προχώρησε μπροστά και έσκυψε και μπήκε μέσα στο γαλάζιο φως και χάθηκε μέσα σε αυτό. Ο Ναβί τον ακολούθησε και χάθηκε και αυτός μέσα στο γαλάζιο φως. Η μηχανή ήταν ένα portal, ένα τεχνολογικό και μηχανικό θαύμα των σκοτεινών χρόνων που ζούσαν οι άνθρωποι. Όχι ένα χρήσιμο μηχάνημα για τους απλούς ανθρώπους αλλά είναι ένα σημαντικό βοήθημα για την ομάδα των μαχητών.

Ο μισθοφόρος με τον Ναβί εμφανίστηκαν ξαφνικά μέσα από δυο εκτυφλωτικές γαλάζιο-λευκές λάμπες σε ένα ξέφωτο μέσα σε ένα πυκνό δάσος. Ήταν ημέρα και ψηλά ο μπλε ουρανός ήταν πεντακάθαρος, αλλά παραδόξως και αλλόκοτα χωρίς ήλιο. Τα δέντρα ήταν ψηλά, πυκνά και κατάφυτα και μπροστά τους φαινόταν ένας διάδρομος που οδηγούσε βαθύτερα μέσα στο σκοτεινό δάσος. Οι δυο άντρες κοίταξαν τριγύρω τους για τον εντοπισμό κάποιου εχθρού, με παρατεταμένα τα πολυβόλα τους. Έκαναν μερικά βήματα μπροστά και τότε, ξαφνικά, στον αέρα εμφανίστηκαν μέσα από μια ξαφνική και μικρή αστραπή στο έδαφος, με έναν δυνατό κρότο, δυο ανθρωπόμορφές πέτρινες φιγούρες, κάτι που έμοιαζαν με παλαιά και κατεστραμμένα αγάλματα κάποιου άγνωστου καλλιτέχνη. Τα πέτρινα πλάσματα άρχισαν να περπατάνε αργά προς

τους άνδρες και ήταν φανερό πως οι προθέσεις τους ήταν επιθετικές. Οι άντρες άνοιξαν πυρ και η νεκρική ησυχία του δάσους διακόπηκε βίαια από τους εκκωφαντικούς πυροβολισμούς των πυροβόλων. Χρειάστηκαν αρκετές σφαίρες για να σπάσουν σε κομμάτια οι πέτρινες μορφές και αμέσως τα κομμάτια τους βυθίστηκαν και χάθηκαν στο έδαφος.

Οι άνδρες δεν εντυπωσιάστηκαν, είχαν αντιμετωπίσει αυτά τα τέρατα και οι δυο στο παρελθόν αμέτρητες φορές. Χωρίς δισταγμό, συνέχισαν να περπατάνε αγέρωχοι προς τον διάδρομο που ήταν μπροστά τους ανάμεσα στα δέντρα. Ο διάδρομος έστριβε δεξιά και μόλις έστριψαν αντίκρυσαν άλλα δυο παρόμοιες μορφές να έρχονται κατά πάνω τους με επιθετικές διαθέσεις.

Γνώριζαν τι έπρεπε να κάνουν. Η μάχη για την καταστροφή της μηχανής του χάους και της αποκατάστασης της ζωής της ανθρωπότητας μόλις είχε αρχίσει.

Σενάριο

Το Chaos engine είναι ένα παιχνίδι από την βρετανική εταιρία The Bitmap Brothers. Γνωστή για τα αξιόλογα και διαχρονικά παιχνίδια όπως Xenon, Xenon 2 Megablast, Gods, Speedball και Cadaver. Αν δεν γνωρίζετε κανένα από τα παραπάνω παιχνίδια είστε απλά αδικαιολόγητος και καταδικάζεστε στο να ψάχνετε το σπαθί του Conan του βάρβαρου στην έρημο δυτικά του Koth (πιο ρεαλιστικά αλλάζετε σελίδα σε άλλο άρθρο).

Αν και το manual δεν αναφέρει λεπτομέρειες σχετικά με το σενάριο, πραγματεύεται της εξής κατάσταση: Σε ένα κάστρο δίπλα σε μια πόλη, ζει ένας τρελός επιστήμονας που κάνει ανήθικα και μυστήρια πειράματα, που δεν εκτιμούν οι κάτοικοι της πόλης. Μάλιστα, οι κάτοικοι φοβούνται να πλησιάσουν το κάστρο που μένει ο επιστήμονας και όλοι αλλάζουν δρόμο όταν φτάσουν κοντά. Για κάποιο διάστημα δεν ακουγόταν κανένας ήχος από το κάστρο και κανένα φως δεν άναβε τις σκοτεινές νύχτες. Πολλοί υπόθεσαν πως ο επιστήμονας ήταν πλέον νεκρός. Κάποιοι όμως που γνώριζαν, έκαναν λόγο για ένα περίεργο μηχανήμα και το αποκαλούσαν η μηχανή του χάους, με δυνατότητες μαζικής καταστροφής. Μερικές ημέρες είχαν περάσει από την έναρξη της σιγής στο κάστρο. Όταν άρχισαν ξαφνικά να κάνουν την εμφάνισή τους και επιτίθενται στους κατοίκους μεταλλαγμένα τέρατα και εφιαλτικά πλάσματα. Τότε όλοι κατάλαβαν πως αυτό ήταν αποτέλεσμα της μηχανής του χάους. Αυτή η διαβολική μηχανή έπρεπε να καταστραφεί το συντομότερο δυνατό, πριν καταλάβει με τα εφιαλτικά δημιουργήματά της όλο τον κόσμο.

Ένα απλό και με σημαντικά κενά σενάριο. Βλέπεις το 1993 δεν ήταν απαραίτητο ένα παιχνίδι να έχει κινηματογραφικό και πολύπλοκο σενάριο όπως έχουν τα σημερινά παιχνίδια. Και μόνο η φαντασία μας έφτανε να φανταστούμε ένα σενάριο με την παραμικρή λεπτομέρεια. Κατάλληλο στον κάθε χρήστη με τα προσωπικά του γούστα.

Αυτές ήταν οι εποχές.

Gameplay

Στην αρχή πρέπει να επιλέξετε δυο χαρακτήρες από τους 6 διαθέσιμους (Mercenary, Preacher, Navvie, Gentleman, Brigand και Thief). Ο κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του και διαφορετικά abilities και διαφορετικά όπλα όπως θα δούμε παρακάτω. Όλοι όμως στην πράξη είναι έτοιμοι για να τους χρησιμοποιήσετε στο πεδίο της μάχης και να σταματήσετε επιτέλους την λειτουργία της μηχανής του χάους.



Όραιο το νεράκι αλλά καλό είναι σταματήσετε να χαζεύετε.

Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού. Όλοι έμπειροι πολεμιστές αλλά ο καθένας έχει τις δικές του ιδιορρυθμίες.

Brigand



Λάτρης των βαρέων όπλων και άριστος την σκοποβολή. Του αρέσει πολύ να κάνει εξάσκηση με το όπλο του σε ζωντανούς στόχους.

Gentleman



Είναι ένας λιτός και έξυπνος χαρακτήρας χωρίς αμφιβολία. Φοβερός στην ευστοχία και πολύ γρήγορος. Ότι του λείπει στους μυς το αναπληρώνει με εξυπνάδα.

Mercenary



Είναι ένας καλός χαρακτήρας σε γενικές γραμμές, αλλά λίγο τρελός μερικές φορές. Πάντα απολαμβάνει να πειραματίζεται με διάφορα όπλα και να φτιάχνει τα δικά του.

Navvie



Είναι ο πιο δυνατός από και από τους έξι χαρακτήρες. Είναι πολύ καλός μαχητής με πολύ βαριά όπλα. Αν και έχει λίγες κινήσεις επίθεσης είναι τρομερά δυνατές.

Thug



Στα χαρακτηριστικά είναι σχεδόν ίδιος με τον Nannie. Είναι και αυτός πελώριος και τρομερά δυνατός αλλά είναι λίγο ηλίθιος.

Preacher



Ο πιο έξυπνος από όλους. Αν και λέει πως έχει τον Θεό στο πλάι του, δεν είναι καλό να τον εμπιστευτείς. Άριστος σκοπευτής.

Μέσα στο παιχνίδι πάντα υπάρχουν 2 παίκτες και οι περιπτώσεις είναι δυο. Ο ένας είτε εσείς και τον δεύτερο ελέγχει ο υπολογιστής ή διαφορετικά μπορείτε να παίξετε διπλό με έναν φίλο σας. Συνεπώς και στο single player έχετε για βοήθεια έναν από τους χαρακτήρες που ελέγχει ο υπολογιστής. Αν παίζετε μόνος τότε ο δεύτερος παίκτης δεν θα πάρει bonus ή κέρματα που θα βρίσκετε στον δρόμο σας, παρά μόνο στην τύχη.

Έχετε το όπλο του χαρακτήρα που έχετε επιλέξει και περιορισμένες βόμβες. Στην πορεία θα βρείτε upgrades για το όπλο σας αλλά και extra βόμβες. Με κάθε φορά που πατάτε το fire ο χαρακτήρας πυροβολεί και αν κρατήσετε το fire πατημένο για λίγα δευτερόλεπτα, θα ρίξει μια χειροβομβίδα, που θα αφανίσει τους εχθρούς που είναι στην οθόνη.

Για να προχωρήσετε στο επίπεδο, θα πρέπει να βρείτε τα ασημένια κλειδιά που είναι διασκορπισμένα και ανοίγουν κρυφά περάσματα και πόρτες. Υπάρχουν σκόρπιες ψηλές καιρέες που είναι ανενεργές επειδή έχουν πετρώσει. Σκοπός σας είναι να βρείτε όλες αυτές τις καιρέες σε κάθε επίπεδο και να πυροβολήσετε την κάθε μια σπάζοντας τις πέτρες που τις περιβάλλουν και έτσι θα τις κάνετε ξανά να λειτουργήσουν. Όταν καταφέρετε να θέσετε σε λειτουργία όλες τις κεραιές που υπάρχουν σε ένα επίπεδο, τότε θα ανοίξει και η πύλη για το επόμενο επίπεδο. Υπάρχουν επίσης και τα χρυσά κλειδιά, που αποκαλύπτουν χρήματα και ειδικές δυνάμεις σε διάφορα κοντινά σημεία.

Αν αφήσετε τον σύντροφό σας πολύ πίσω, τότε αυτός θα υλοποιηθεί δίπλα σας μετά από λίγα δευτερόλεπτα. Αυτό δεν ισχύει αν παίζετε με κάποιον φίλο σας που αν βγει εκτός οθόνης θα πρέπει να περιμένετε να προλάβει να έρθει κοντά σας.

Κάθε εχθρός που βγαίνει εκτός μάχης εξαφανίζεται από την οθόνη, όμως συχνά αφήνει πίσω του ένα κέρμα που μένει και αυτό στην οθόνη για λίγα δευτερόλεπτα. Καλό είναι να μαζεύετε όσα κέρματα μπορείτε γιατί με αυτά σε κάθε δεύτερη πίστα εμφανίζεται μια οθόνη με ένα μαγαζί, που εκεί μπορείτε να αγοράσετε upgrades για το όπλο σας ή να ανεβάσετε τα χρ των abilities στον χαρακτήρα σας. Ίσως να ακούγεται πως διαθέτει το παιχνίδι και κάποια στοιχεία adventure. Όμως αυτά είναι περισσότερο για να εντυπωσιάσουν τον παίκτη παρά να προσφέρουν κάτι πρακτικό στον χαρακτήρα που ελέγχουμε. Το παιχνίδι είναι καθαρά shoot'em up και εκεί βασίζετε.



Τα καλύτερα όπλα του πλανήτη!

Στο τέλος κάθε επιπέδου εμφανίζεται μια στατική οθόνη αξιολόγησης, που σας αναφέρει το ποσοστό τις πίστας που ανακαλύψατε, το χρυσό που βρήκατε και πήρατε και ποιος από τους δυο παίκτες είχε περισσότερο συμμετοχή σε μάχες.



Ένα χαρακτηριστικό που διαθέτει το παιχνίδι είναι πως ενώ σε κάποια σημεία δεν φαίνεται να υπάρχει φυσική συνέχεια ή σε κάποια άλλα σημεία, δεν μπορείτε να βρείτε προφανή είσοδο για να ενεργοποιήσετε έναν πύργο, αν ψάξετε περιμετρικά και σε κοντινή απόσταση, θα βρείτε ένα σετ κλειδιών που ανοίγει την συγκεκριμένη είσοδο που χρειάζεστε. Ταυτόχρονα θα εμφανιστούν επίσης και μερικοί εχθροί έξτρα από το πουθενά. Είναι σαν να σας λέει το παιχνίδι "Κοίτα, σου έδωσα τα κλειδιά αλλά θα πρέπει να κερδίσεις και αυτούς σε αντάλλαγμα".

Τα επίπεδα του παιχνιδιού.

Υπάρχουν 4 διαφορετικά επίπεδα και κάθε επίπεδο αποτελείτε επίσης από 4 επίπεδα. Μετά από κάθε 2 επίπεδα, θα επισκεφθείτε ένα κατάστημα και εκεί μπορείτε να αγοράσετε διάφορα upgrades για τον χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας το χρυσό που έχετε συγκεντρώσει. Το τέλος κάθε επιπέδου λαμβάνετε έναν μοναδικό κωδικό. Έτσι μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε κάποια άλλη φορά που θα παίξετε και έτσι δεν χρειάζεται να ξεκινήσετε ξανά το παιχνίδι από την αρχή.

The Forest (1)

1. The beginning
2. Mud Rivers
3. Rings
4. Rockies

The Workshops (2)

1. The Maze
2. Traps
3. Steam
4. Quarters

Forteque Mansion (3)

1. The Pits
2. Confusion
3. Reverse
4. Way Out

The Cellars (4)

1. Sewer
2. Pump Room
3. Hall of Machines
4. Time for Chaos

Το κατάστημα πουλά διάφορα upgrades για το όπλο σας, αλλά ακόμη και ενέργεια και άλλες ψυχικές ικανότητες.

Extra life (500) Skill (300) Health (75) Speed (250)
Wisdom (80) Weapon power-up (250) Air burst (550)
Special power (150) Shot burst (500) Map (500)
Distract monster (475) Repel monster (525)
Shield (550) Party monster (550) Freeze monster (575)
Ground mine (425) First aid kit (500) Molotov (550)

Η δυσκολία του παιχνιδιού έχει να κάνει ουσιαστικά με αυτού του τύπου παιχνίδια, που έχουν 8 κατευθύνσεις διαθέσιμες για να προχωρήσετε και να πυροβολήσετε. Υπάρχουν ορισμένα νεκρά σημεία που έχουν όλα αυτά τα παιχνίδια και αυτό εκμεταλλεύονται οι περισσότεροι εχθροί σας. Για παράδειγμα, μπορείτε να πυροβολήσετε επάνω διαγώνια δεξιά και ένας εχθρός να στέκετε επάνω διαγώνια δεξιά και ελαφρώς προς το κέντρο της επάνω διεύθυνσης. Έτσι δεν μπορείτε να τον πετύχετε από αυτή την θέση. Θα πρέπει να έρθετε σε διαφορετική και απόλυτα ευθύγραμμη θέση για να μπορέσετε να τον πετύχετε. Προσθέστε και έναν σεβαστό αριθμό εχθρών που σας πυροβολούν ή και ακόμη, η επαφή μαζί τους μπορεί να σας αφαιρέσει ένα σημαντικό ποσοστό της ζωής

σας και αυτοί οι δυο συνδυασμοί είναι η δυσκολία αυτών των παιχνιδιών.

Γραφικά

Το παράδοξο είναι πως τότε που είχε κυκλοφορήσει το παιχνίδι, τα περιοδικά της εποχής το εκθείαζαν για το πόσο άσχημα γραφικά είχε. Στην πραγματικότητα, το παιχνίδι έχει πάρα πολύ καλά γραφικά και αυτό φαίνεται στις φωτογραφίες, ακόμη και αν δεν έχετε δει το παιχνίδι μέχρι τώρα. Στα sprites και στους περιβάλλοντα χώρους έχει δοθεί προσοχή στον σχεδιασμό και στις λεπτομέρειες από τους προγραμματιστές. Όμορφα χρώματα και απόλυτα σωστά τοποθετημένα. Υπέροχα backgrounds στυλ cartoon και γίνεται η χρήση των περισσότερων χρωμάτων της 500. Οι κεντρικοί χαρακτήρες, οι εχθροί και οι σφαίρες των δυο ξεχωρίζουν άριστα, χωρίς να μπερδεύονται με τα τριγύρω σταθερά γραφικά. Όπως συμβαίνει με μερικά άλλα παιχνίδια. Το scrolling της οθόνης είναι λίγο γρήγορο αλλά είναι ομαλότατο και δεν δημιουργεί κανένα πρόβλημα. Ειλικρινά, δεν μπορώ να καταλάβω με ποια κριτήρια έδιναν τόσο χαμηλή αξιολόγηση στον τομέα των γραφικών τα περιοδικά τότε.

Ήχος

Αν και δεν φτάνουν τα μουσικά κομμάτια την υπεροχή του Xenon 2 Megablast, είναι πετυχημένα και ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού. Κάθε οθόνη έχει το δικό της μουσικό θέμα και αυτό είναι κάτι που δεν συναντάμε στα περισσότερα παιχνίδια. Μέσα στο παιχνίδι ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός και σας βάζει άμεσα στο κλίμα του παιχνιδιού. Επίσης, υπάρχουν και τα απαραίτητα και πετυχημένα ψηφιακά ηχητικά εφέ των διάφορων εκρήξεων, παραλαβή νομισμάτων και κλειδιών από το έδαφος, ενεργοποίηση των καιρών κλπ. Ακόμη περισσότερο, υπάρχει και λίγο αρκετά καθαρό sampled speech. Ακούμε Nod activated, First aid, Special power, Exit open και Level complete.

Γενικά

Το The Chaos Engine είναι ένα διαχρονικό και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της 500. Όχι άδικα έχει ψηφιστεί ένα από τα καλύτερα, σε αντίθεση με τα παλαιά περιοδικά του χώρου. Δεν είναι τρομερά δύσκολο αλλά δεν είναι και τόσο εύκολο. Ακόμη και μόνος μπορείτε να φτάσετε αρκετά μακριά. Μια και ο δεύτερος χαρακτήρας που χειρίζεται ο υπολογιστής δεν σας προσφέρει και μεγάλη βοήθεια. Σίγουρα το 2 player mode είναι πιο ενδιαφέρον, αφού μπορείτε να παίξετε μαζί με έναν φίλο σας. Οι κωδικοί που σας δίνει το παιχνίδι είναι πολύ ευχάριστο, γιατί αν τους σημειώνετε, τότε δεν χρειάζεται να παίξετε κάθε φορά από την αρχή. Λίγο αργότερα ακολούθησε και η έκδοση για 1200.

Όμορφα γραφικά και πολύ καλός τομέας ήχου σε ένα ολοκληρωμένο σύνολο. Έρχονται σε ένα αξιόλογο πακέτο παιχνιδιού που είναι ενδιαφέρον και διασκεδαστικό ακόμη και σήμερα.



Swiv

AMIGA

Για άπειρες ζωές πατήστε pause και πατήστε τα πλήκτρα NCC1701 και τους φάγατε όλους.

Venom strikes back

AMSTRAD

Το παιχνίδι έχει 4 επίπεδα και για να πάτε στα επόμενα τα passwords είναι Mayhem, Transmogrilfy και Valkyr.
Άντε, πάλι σας έφτιαξα...

Operation wolf

SPECTRUM

Αν τα βρίσκετε σκούρα με τον στρατό που σας βάζουν να αντιμετωπίσετε, τότε δώστε τα παρακάτω rokes και θα έχετε άπειρη ενέργεια, σφαίρες και χειροβομβίδες.
Έτσι δεν θα μείνει κανείς όρθιος...

Pokes: 40681,0: 40686,183: 40710,0: 40729,175:
40730,50. 40731,195: 40732,154: 40733.55.

Cybernoid 1 & 2

COMMODORE 64

Έπρεπε να περάσουν 30 χρόνια και να συνεργαστούν περισσότεροι από 40 χακεράδες για να βρουν αυτό το hint. Απλά επιλέξτε για ορισμό πλήκτρων τα εξής: Y X E S και έτσι θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

Για το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, ακριβώς όπως παραπάνω επιλέξτε τα πλήκτρα Y G R O. Μάλλον ο προγραμματιστής πρέπει να ένιωθε λίγο άβολα όταν έφτιαχνε αυτό το παιχνίδι...

The running man

AMIGA

Στον πίνακα των high scores δώστε αντί για το Βαγγέλης το DdliSsKk και θα έχετε άπειρες ζωές. Το Kevin send me δεν πιάνει το έχω δοκιμάσει.

Hawkeye

COMMODORE 64

Για πάλι άπειρες ζωές (αχάριστοι) πληκτρολογήστε στην εισαγωγή με τους τίλους την λέξη VALSSPELER.

Beyond the ice palace

COMMODORE 64

Τα ακόλουθα rokes μας τα προσφέρει η δεξιά νεαρή λάγνα μάγισσα. Τα σέβη μας.

Για άπειρες ζωές δώστε Poke 19123,173:
Poke 5918,173. Για ακύρωση συγκρούσεων με εχθρικά sprites δώστε Poke 17820,173.



ARCADE

RASTAN SAGA



Κώστας "The Punisher"

Ο βλοσυρός Κιμμέριος παραμένει άγρυπνος τα δύο τελευταία μερόνυχτα... Πεινασμένος, κουρασμένος αλλά με προσήλωση αγριμιού που δεν κλείνει μάτι. Το μίσος που νιώθει μετριάζει την εξάντληση... Είναι αυτή η υπέροχη γλυκιά αίσθηση της εκδίκησης που σου ανανεώνει όλες τις δυνάμεις όταν νιώθεις μισοπεθαμένος...

Η νύστα και η πείνα δεν τον απασχολούν και οι μετρημένες γουλιές ακάθαρτου νερού από το φθαρμένο παγούρι του αντικαθιστούν τις μπουκιές του αναγκαίου φαγητού... Γνήσιος κυνηγός και κλέφτης γνωρίζει ότι οι μισθοφόροι θα περάσουν από εδώ... Το μοναδικό μονοπάτι της περιοχής για άλογα.

Ξάφνου, η όψη του βάρβαρου αλλάζει και τα φρύδια του μαζεύονται... Ο ορίζοντας πρόδωσε τις θέσεις των πρώτων μισθοφόρων που πλησιάζουν καθώς πέφτει το σκοτάδι... Το γνήσιο βάρβαρο ένστικτό του δεν έκανε λάθος και ένα απλό χαμόγελο διαγράφεται στιγμιαία στο πρόσωπο του. Σφίγγει τη λαβή του σπαθιού του και ψιθυρίζει στα αρχαία Κιμμέρια μια προσευχή... Δεν πιστεύει σε βοήθεια από θεότητες όμως. Η λάμα θα ανεβοκατέβει πάνω σε σάρκες είτε ο Κρομ τον ακούσει είτε όχι...

Το Rastan Saga έχει μια ιδιαιτερότητα για μένα. Είναι ένα από τα δύο arcade που πρωτοείδα σε ένα Luna park στην Κηφισιά το 1990. Αυτό που με μαγνήτισε από την πρώτη στιγμή είναι ο απίστευτα επικός ήχος αφού ρίξεις το credit. Σαν να χτυπάει κεραυνός την καμπίνα! Άξιο επικό εφέ της ιστορίας που πρόκειται να διαδραματιστεί. Ο βασιλιάς Conan(!) στον θρόνο του και η εξιστόρηση του Rastan Saga μόλις άρχισε....



Η φωτιά από κάτω δεν είναι ιαματικά λουτρά.
Για αυτό λίγο προσοχή δεν βλάπτει.

Σενάριο

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν μυθολογικό κόσμο με τον περίφημο χαρακτήρα Rastan the Barbarian. Φυσικά ο χαρακτήρας Rastan είναι ο Conan ο Βάρβαρος και εκεί τελειώνουν οι αντιγραφές της ΤΑΙΤΟ. Σκοτώνετε ορδές εχθρών παρμένους από την Ελληνική μυθολογία. Και είναι συγκεκριμένα η ελληνική μυθολογία που ενέπνευσε τους προγραμματιστές της ΤΑΙΤΟ με τα ακόλουθα τέρατα. Κέρβεροι, Μέδουσες, Σειρήνες και Μινώταυρος συνθέτουν το ανίερο και γκροτέσκο πάνθεον των εχθρών... Πρόκειται για ένα εξαιρετικό gameplay καθώς υπάρχουν συνολικά έξι πίστες, και η καθεμία της αποτελείται από τρεις περιοχές: μια εξωτερική μέσα στα βουνά και σε σπηλιές, του κάστρου, και τέλος η αίθουσα του θρόνου όπου ο παίκτης πρέπει τελικά να αντιμετωπίσει το τελικό boss. Έναν ανθρωπόμορφο δράκο που με τον θάνατό του θα δώσει τέλος στην αναζήτηση για το στέμμα.

Γραφικά

Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και ατμοσφαιρικά. Ότι ακριβώς χρειάζεται ο παίκτης χωρίς φανφάρες και αρώματα. Ευκολοδιάκριτα sprites με κεντρικό αυτό του ήρωα. Οι χρωματισμοί των βουνών εξαίσιοι, οι κατακόμβες κόβουν την ανάσα και ο ουρανός (ώ ναι) έχει ένα υπέροχο parallax scrolling το οποίο αντιγράφηκε σε άπειρους

αντίστοιχους τίτλους. Στο δεύτερο επίπεδο μέσα στις σπηλιές το parallax δίνει και πάλι ρέστα. Οι σχεδιαστές των επιπέδων είχαν έμπνευση και σίγουρα θα διάβαζαν πολύ Conan Savage καθώς τα δημιουργούσαν.

Δεν υπάρχουν εχθροί που να μοιάζουν μεταξύ τους. Στα sprites η λεπτομέρεια υπάρχει σε όλους τους χαρακτήρες, συμπεριλαμβανομένου φυσικά και του χαρακτήρα Rastan. Όλα κινούνται όμορφα και άψογα χωρίς τρεμόπαιγμα, επιβραδύνσεις ή flickering. Ότι περιμένεις από ένα side scrolling θα το βρεις στα γραφικά του Rastan.



Πολύ φως υπάρχει μέσα σε αυτό το σπήλαιο. Βλέπετε τα πάντα πεντακάθαρα.

Ήχος

Τα ηχητικά εφέ και ειδικά η μουσική του παιχνιδιού είναι εξωπραγματικά. Ο ήχος που βγάζει το όπλο σας όταν πετσοκόβετε έναν εχθρό είναι απλά γαμάτος... Προσθέτει και τα εξαιρετικά εφέ σύγκρουσης κάτι που βοηθάει πολύ να καταλάβετε αν το χτύπημά σας είχε αποτέλεσμα ή όχι. Λατρεύω τον μεταλλικό ήχο του άλματος του Rastan. Ακούστε επίσης τους δράκους (τα bosses δλδ) να βγάζουν ουρλιαχτά όταν τα χτυπάτε. Λίγο πριν τους πάρει ο Κρομ κοντά του...

Πέντε διαφορετικές μουσικές παρτιτούρες στο παιχνίδι. Υπάρχει η εξωτερική μουσική, η μουσική του κάστρου, η μουσική των bosses, η συνεχής μουσική στην οθόνη, και η μουσική τέλους. Είναι όλοι αποτέλεσμα μουσικής σύνθεσης και για αυτόν τον λόγο μπορείτε να ακούσετε το Rastan Saga σε συμφωνική ορχήστρα(!) Όλοι τους έχουν αρκετή γοητεία που δεν σε πειράζει να τους ακούς σε όλο το παιχνίδι. Το αντίθετο μάλιστα... Συνοδεύει τη δράση υπέροχα. Συνοδεύει αλλά και κλιμακώνει όταν χρειάζεται.

Γενικά

Δεν υπάρχουν λόγια να περιγράψουν τη συγκίνηση ενός θαυμαστή του Conan του Βαρβάρου όταν βρίσκεται μπροστά από το Rastan Saga. Το παιχνίδι αρνείται να γεράσει και ο Κρομ βλοσυρός κοιτά από τον θρόνο του τις περιπέτειες του μαυρομάλλη Βάρβαρου. Ο άντρας με το σπαθί παραμένει το αρχέγονο πρότυπο ακόμα και στους σημερινούς νερόβραστους και χαλεπούς καιρούς της ψεύτικης ευδαιμονίας και των ανέραστων like. Το Rastan Saga αγέρωχο, τίμιο και μνημειώδες είναι ακόμα εδώ να μας ψιθυρίζει το Μυστικό του Ατσαλιού..

Πριν παίξετε

Διαβάστε και προσκυνήστε όλη τη συγκλονιστική σειρά "Κόναν ο Βάρβαρος" της Κόμπρα Press.

ARCADE METAL SLUG 3



Giorgos Pavlou

Την εποχή των arcade games, κάθε κυκλοφορία ενός νέου Metal Slug σήμαινε δύο πράγματα:

- 1) Τρελό Co-op shoot-em-up (συνήθως Σάββατο βράδυ, με τα «ρέστα» από σουβλάκια) και..
- 2) Ότι ο κυρ-Τάκης, που είχε τα ηλεκτρονικά, θα έριχνε ακόμα έναν όροφο στην οικοδομή.

Η σειρά Metal Slug με την ξέφρενη δράση τους, το ατελείωτο χιούμορ και το μοναδικό art-style είχαν γίνει μια από τις μεγαλύτερες επιτυχίες όχι μόνο της SNK, αλλά των arcades γενικότερα. Φυσικά, το ίδιο ίσχυσε και για το Metal Slug 3 το οποίο έγινε instant hit...

Και όμως... Εξετάζοντας κανείς το παιχνίδι πιο προσεκτικά, διαπιστώνει ότι ενώ φέρνει μια σειρά από νέες ιδέες στο "τραπέζι", σε άλλους τομείς πάει τη σειρά ένα βήμα πίσω.

Πάμε πόλεμο;

Όσοι έχετε παίξει οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι της σειράς, ξέρετε ακριβώς τι να περιμένετε από το Metal Slug 3: Το ξέφρενο side-scrolling shoot-em-up, με το παιχνίδι να σας μεταφέρει στις πιο απίθανες εμπόλεμες ζώνες, απέναντι στα ατυχέστερα στρατεύματα ολόκληρου του πλανήτη, με τους απανταχού παρόντες αιχμαλώτους πολέμου (που θα μπορούσαν να είναι μέλη των ZZ Top), έτοιμους να σας ανταμείψουν με νέα καταστροφικά όπλα, και με ένα απολαυστικό boss fight να σας περιμένει στο τέλος της κάθε πίστας.

Δεν νομίζω να υπάρχει άνθρωπος που να μην γνωρίζει την παραπάνω «συνταγή», και το Metal Slug 3 την εμπλουτίζει με ολοκαίνουργια και απίθανα οχήματα, τα οποία είναι περισσότερα και πιο τρέλα από ποτέ, μαζί με νέες, τρομακτικές, μεταμορφώσεις του χαρακτήρα σας, που θα κάνουν τους οπαδούς των Zombie flicks να χαμογελούν σαρδόνια.

Όμως το σημαντικότερο νέο στοιχείο του Metal Slug 3, το οποίο το κάνει να ξεχωρίζει από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς αυτής, είναι το γεγονός ότι κάθε πίστα (εκτός της τελευταίας) διαθέτει πολλαπλά εναλλακτικά μονοπάτια τα οποία σας οδηγούν σε τελείως διαφορετικές περιοχές με, πολύ συχνά, εντελώς διαφορετικό gameplay style.

Not so fast doc...

Δυστυχώς, πάρα τα νέα ενδιαφέροντα στοιχεία που φέρνει το Metal Slug 3, ταυτόχρονα, καταφέρνει να κάνει και σημαντικά βήματα "πίσω" στο κομμάτι του gameplay. Το σημαντικότερο, είναι το γεγονός ότι τα platform στοιχεία έχουν σχεδόν εκλείψει.

Σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, αν και το shoot-em-up στοιχείο ήταν πάντα κυρίαρχο, δεν έλειπαν τα platforming sections τα οποία έδιναν έναν εξαιρετικό ρυθμό, αλλά και την απαραίτητη εναλλαγή στο gameplay, κρατώντας το ενδιαφέρον αμείωτο. Στο Metal Slug 3 το platform στοιχείο είναι ουσιαστικά απόν, μετατρέποντας το παιχνίδι σε ένα απλό και καθαρόαιμο shoot-em-up, κάνοντας με να αναπολώ τα κορυφαία vertical moments των προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς, με το απολαυστικό "Jump 'n Gun".



Non-destructive mayhem...

Ακόμα ένα στοιχείο που πραγματικά μου έλειψε από το Metal Slug 3 είναι το γεμάτο «μυστικά», destructible environment των προηγούμενων παιχνιδιών. Όχι πως το Metal Slug 3 δεν έχει μυστικά. Απλά εδώ έχουν περιοριστεί στο να πυροβολήσεις στο «σωστό» σημείο ώστε να εμφανιστεί κάποιο collectable, χωρίς κάποια επίδραση στο περιβάλλον.

Το εκνευριστικότερο όμως θέμα του παιχνιδιού, είναι το αδυσώπητο επίπεδο δυσκολίας! Ειδικά μετά την τρίτη πίστα, σε πάρα πολλά σημεία ένοιωθα ότι παιχνίδι γίνεται "άδικο". Κυριολεκτικά, βομβαρδίζεσαι από παντού και, ουσιαστικά, είναι θέμα καθαρά «μνήμης» και όχι αντανakλαστικών, το πώς θα περάσεις πολλά σημεία...

Σε καμία περίπτωση δεν εννοώ ότι θα ήθελα το παιχνίδι να είναι εύκολο. Αλλά στο Metal Slug 3 ένοιωθα, ξανά και ξανά, ότι πολλά σημεία υπάρχουν μόνο και μόνο για να το ταΐζεις credits.



Έχω την εντύπωση πως τα καβούρια είναι λίγο μεγαλύτερα από τα συνηθισμένα.

The power of 16(bit)

Ένα πράγμα που δεν έχει αλλάξει στο παιχνίδι, από τα προηγούμενα, είναι το ποσό τρομερά όμορφο είναι οπτικά, κάτι που σε συνδυασμό με τα χιουμοριστικά "εμβλήματα" και τα special effects κάνουν το οπτικοακουστικό κομμάτι μια απόλαυση! Όπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, τα μικρά σχετικά sprites τα οποία κατακλύζουν την οθόνη σας είναι καλοσχεδιασμένα, με φανταστικό animation και φυσικά το χιούμορ να ξεχειλίζει από κάθε frame κίνησης.

Στο Metal Slug 3, όμως, τα πάντα δείχνουν να έχουν ανέβει ένα σκαλί πιο πάνω: Τα animation είναι ακόμα πιο πλούσια, τα sprites ακόμα πιο καλοσχεδιασμένα, τα bosses στο τέλος της κάθε πίστας ακόμα πιο εντυπωσιακά και «περίπλοκα» στον σχεδιασμό τους!

Και όλα αυτά, με το slow-down να περιορίζεται σε μερικά σημεία όπου γίνεται τόσο χαμός, που ουσιαστικά είναι «καλοδεχούμενο» ώστε να καταλάβετε τι συμβαίνει γύρω σας!



Ο όμηρος προφανώς δεν τρέχει από την χαρά του που είναι πλέον ελεύθερος.

True soldiers never die...

Το Metal Slug 3 είναι μια ιδιόζουσα περίπτωση. Από κάθε άποψη δεν παύει να είναι Metal Slug, προσφέροντας ξέφρενο arcade action και απίστευτο γέλιο στο co-op, φέρνοντας αρκετές νέες ιδέες στην σειρά, με στόχο να δώσουν περισσότερο replayability.

Ταυτόχρονα όμως, η ουσιαστική έλλειψη των platform στοιχείων στο gameplay αλλά και το υπερβολικά υψηλό επίπεδο δυσκολίας, έκαναν πολλές φορές το Metal Slug 3 να με «κουράζει», στρέφοντας με ξανά και ξανά στο 1 ή στο X όποτε ήθελα "my fix of Metal Slug"...



Το παιχνίδι προσφέρει ακόμη και ψάρεμα στο βυθό.



Christiana's magic computer shop

Σπήλαιο Αγλαΐου Ακρόπολη

- ⊛ Βρίσκω τις χαμένες σας δισκέτες.
- ⊛ Ανακτώ χαμένα παιχνίδια που πέταξε η μάνα σας.
- ⊛ Ανακαλύπτω passwords, peeks & pokes για όλα τα παιχνίδια.
- ⊛ Έχω τις λύσεις για κάθε adventure παιχνίδι.
- ⊛ Κάντε τον εκτυπωτή δικό σας.
- ⊛ Ξόρκια ψηφιακών πνευμάτων.
- ⊛ Στοιχωμένοι σκληροί δίσκοι.
- ⊛ Φίλτρα οθόνης με μεσαιωνικές ψυχές.

Με κάθε



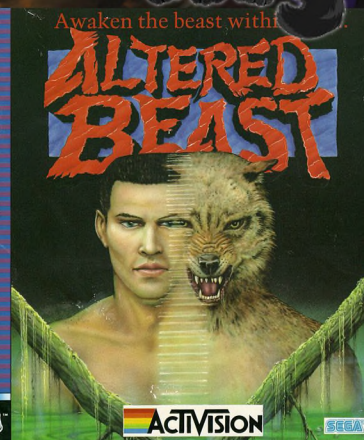
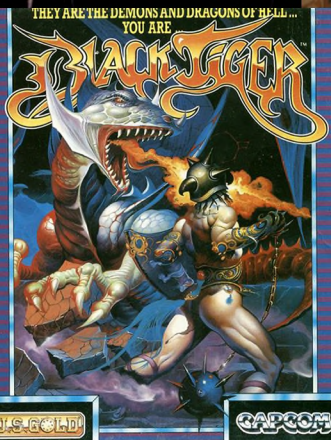
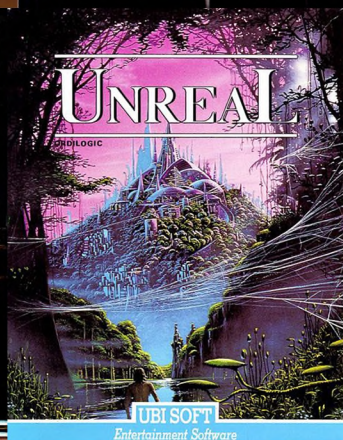
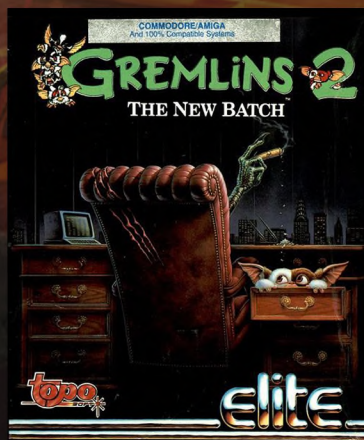
δώρο φίλτρο
αποφυγής σχολείου

Με κάθε



δώρο Hi-Fi
ηχοσύστημα

Διαθέσιμα τα νεότερα παιχνίδια!



8BIT & 16BIT SHOOT'EM UP GAMES



telonio

Τα shoot'em up παιχνίδια είχαν δημιουργήσει μια δική τους κατηγορία παιχνιδιών αλλά και το δικό τους φανατικό κοινό. Με την οθόνη οριζόντια ή κάθετα, συνήθως ενάντια σε ορδές εξωγήινων μηχανοκίνητων ή οργανικών εχθρών. Τα περισσότερα παιχνίδια αυτού του είδους ήταν μεταφορές από τις arcade εκδόσεις. Κάποια αρκετά κοντά σε αυτές, και μερικά άλλα δεν πλησίαζαν ούτε στο ελάχιστο. Αυτά τα κερματοφάγα τα γνωρίσαμε αρχικά στις αίθουσες των arcade καμπίνων. Αργότερα κατέφθασαν και στους πρώτους home ηλεκτρονικούς υπολογιστές που εκεί τους αφιερώσαμε αμέτρητες ώρες.

Μαζί λοιπόν θα θυμηθούμε και θα δούμε μερικά αξιόλογα shoot'em up παιχνίδια που πέρασαν από τις πλατφόρμες των 16 και 8 bit. Ειδικά οι εκδόσεις των 16 bit υπολογιστών ήταν τεχνικά ανώτερες από τα 8 bit και πιο εντυπωσιακές. Όμως και τα 8 bit μάς έδωσαν ανάλογα παιχνίδια που μάς προσέφεραν δυνατές συγκινήσεις όπως θα δούμε παρακάτω.

Φυσικά τα ανάλογα παιχνίδια είναι πάρα πολλά και οι σελίδες του περιοδικού είναι μετρημένες. Δεν θα περιλάβουμε αρκετά από τα γνωστά αλλά θα αναφέρουμε διάφορα παιχνίδια που θα σας θυμίσουν πως λιώνατε τότε μπροστά στα μόνιτορ, αφιερωμένοι στο παιχνίδι, προσπαθώντας να το τερματίσετε.

Εγώ ακόμη προσπαθώ να τερματίσω μερικά από αυτά...



Team 17 AMIGA 1992

Ένα shoot'em up οριζόντιας οθόνης που αδιαμφισβήτητα θα μπορούσε άνετα να είναι και σε κάποια arcade καμπίνα. Κάτι που φυσικά δεν είδαμε ποτέ. Το παιχνίδι είναι από την Team 17, την ομάδα που μας έδωσε και τα Alien Breed και αρκετά άλλα αξιόλογα παιχνίδια. Από το δυναμικό μουσικό Rave κομμάτι πριν ξεκινήσει το παιχνίδι έμοιαζε να είναι κάτι διαφορετικό, κάτι πολύ καλύτερο από τα συνηθισμένα. Θυμάσαι; Ποτέ και εσύ δεν άκουγες μουσική Rave, αλλά η εισαγωγή του Project X πάντα έπαιζε τέρμα στο 1084 monitor γιατί σου άρεσε πολύ. Μαζί σου είμαι.

Κάποιοι επιστήμονες δημιούργησαν μεταλλαγμένα έντομα και αφού είδαν πως η κατάσταση με αυτά βγαίνει εκτός ελέγχου,

τα παράτησαν στον πλανήτη Ryxx. Φυσικά τα μεταλλαγμένα έντομα δεν πέθαναν, αλλά πολλαπλασιάστηκαν και ξεκίνησαν την επίθεση στους ανθρώπους. Εσείς βέβαια θα πρέπει να σταματήσετε με κάθε τρόπο τη δράση τους χρησιμοποιώντας το διαστημόπλοίο σας.



Εκπληκτικά γραφικά με 32 χρώματα που εντυπωσίαζαν εκείνη την εποχή ακόμη και τους πιο δύσπιστους. Προσεγμένα sprites από το πρώτο μέχρι το τελευταίο και πολύ καλά σχεδιασμένα backgrounds. Μην σας κάνει καθόλου εντύπωση που ζητούσε ένα megabyte μνήμης για να τρέξει. Γρήγορη κίνηση των sprites και του scrolling και ένας χαμός από διαφορετικούς εχθρούς στην οθόνη. Διαθέσιμο 2 player mode βέβαια και gameplay που χρειάζεται προσπάθεια. Αδιαμφισβήτητο ένα από τα καλύτερα shoot'em up της Amiga. Είδη παιχνιδιών που τότε τα PC απαξιούσαν με ύφος να βγάλουν...



Storm AMIGA 1991

Διάδοχος του Silkworm αλλά με ένα εντελώς διαφορετικό στο gameplay. Αν και εδώ υπάρχει το ελικόπτερο και το τζιπ, η οπτική γωνία είναι πλέον από ψηλά. Μια ενδιαφέρουσα εναλλακτική προσέγγιση του gameplay. Ο σκοπός πάντως είναι ο ίδιος: Καταστρέψτε τον εχθρικό στρατό. Αρκετά καλά γραφικά και ομαλό scrolling της οθόνης. Αξιομνημόνευτο είναι πως στην εισαγωγή ακούγεται ένα από τα πιο εντυπωσιακά μουσικά κομμάτια με ντραμς και μπάσο που έχουμε ακούσει ποτέ στα 16bit συστήματα. Μέσα στο παιχνίδι ακούγονται μόνο οι εκρήξεις και μερικά αρκετά καλά ηχητικά εφέ. Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό στο gameplay είναι πως το scrolling

είναι σταθερό λόγω του ελικοπτέρου που δεν σταματά. Στο 2 player mode ο δεύτερος παίκτης χειρίζεται το τζιπ και μπορεί να σταματήσει σε διάφορα επίγεια εμπόδια (τοιχούς, κτίσματα, φράχτες). Έτσι είναι πιθανό να μείνει αναπόφευκτα για λίγο στο κάτω μέρος της οθόνης. Το ελικόπτερο θα συνεχίσει φυσικά την πορεία του στον αέρα. Αυτό θα έχει αποτέλεσμα το τζιπ να μεταφερθεί αυτόματα ψηλότερα στην οθόνη. Δεν είναι άσχημο αλλά είναι κάτι που είναι απαραίτητο να συνηθίσει ο παίκτης.



Η δυνατότητα ταυτόχρονου gameplay (ο ένας παίκτης το ελικόπτερο και ο άλλος το τζιπ) τού έδωσε μεγάλη αντοχή στον χρόνο. Φοβερή μουσική και άρτιο gameplay. Ένας άξιος διάδοχος του θρυλικού Silkworm που ανέβασε το παιχνίδι πολύ ψηλότερα και προσέφερε ένα πιο ενδιαφέρον gameplay. Ένα παιχνίδι που δικαιολογημένα αγαπήθηκε από πολλούς. Καμιά φορά, ακόμη βάζω στο στερεοφωνικό τέρμα την εισαγωγική μουσική και απολαμβάνουν και οι γείτονες...



Ένα κλασικό shoot'em up με κατακόρυφο scrolling για τον Atari ST και έναν σκοπό. Απλά καταστρέψτε τα πάντα και μην αφήσετε τίποτα όρθιο. Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού είναι Lethal Xcess - Wing of death 2. Άλλη μία εξωγήινη φυλή δεν έχει και τόσο καλές προθέσεις για τους γήινους και απειλεί πως θα εξοντώσει κάθε μορφή ζωής επάνω στον πλανήτη. Όπως πάρα πολύ σωστά υποθέσατε, για ακόμη μια φορά, εσείς είστε αυτός που θα πρέπει να σώσει τον πλανήτη από εξωγήινους, που δεν εκτιμούν καθόλου το τρατάρισμα καλωσορίσματος με ντόνατς και καφέ (μάλλον είναι vegan).

Το παιχνίδι έχει πέντε επίπεδα μόνο, αλλά είναι αρκετά μεγάλα σε διάρκεια. Διαθέσιμα επτά upgrades για το όπλο σας στο μεγάλο (σε σχέση με άλλα ανάλογα παιχνίδια) σκάφος σας στην οθόνη. Όσο περνάτε τα επίπεδα, οι εχθροί πολλαπλασιάζονται στην οθόνη και τα πράγματα όπως είναι λογικό γίνονται ακόμη πιο δύσκολα.



Αξιόλογη δουλειά στα γραφικά με εντυπωσιακά backgrounds σε κάθε πίστα και πολλά χρώματα πετυχημένα τοποθετημένα στην οθόνη. Οι εχθροί είναι αρκετά ευφάνταστοι και σχεδιασμένοι με προσοχή. Το scrolling της οθόνης είναι ομαλότατο και δεν δημιουργεί κανένα πρόβλημα. Πολύ καλός και ο τομέας του ήχου επίσης με δύο πολύ καλά μουσικά κομμάτια, ένα στην εισαγωγή και ένα μέσα στο παιχνίδι. Επίσης υπάρχει και sampled speech. Πάντως μού κάνει εντύπωση πως θεωρούν πολλοί τη μουσική στην εισαγωγή καλύτερη από in game.

Πανομοιότυπες εκδόσεις στον Atari όπως και στην Amiga με ελάχιστες διαφορές. Μα αυτά τα δύο συστήματα τόσο κοντά αλλά και τόσο μακριά...



Η Psygnosis τότε ήταν συνώνυμη με την δημιουργία παιχνιδιών, που προωθούσαν όσο ελάχιστες άλλες τις δυνατότητες των 16bit στο έπακρο. Το Blood money ήταν ένα από τα καλύτερα παραδείγματα, που γίνονταν αντιληπτό μόλις από την εντυπωσιακή εισαγωγή. Με διαθέσιμο 2 player mode και αμέτρητους εχθρικούς εξωγήινους να σάς περιμένουν μέσα στα επίπεδα. Κάντε τις αγορές σας στα καταστήματα που θα βρείτε στον δρόμο σας, αναβαθμίζοντας τον οπλισμό στο σκάφος σας. Έχει δύσκολο gameplay και η ενέργεια σας κατεβαίνει αρκετά γρήγορα. Αρκεί να γίνει ακόμη και ένα λάθος ακουμπώντας μόνο ένα pixel και σύντομα θα χάσετε μια ζωή.

Γραφικά και ήχος για υπόδειγμα (σωστά το δείχνετε τότε στον φίλο σας με το pc για να ζηλέψει). Για τα γραφικά έχουν χρησιμοποιηθεί και τα 32 χρώματα της Amiga με έξυπνο τρόπο. Αργό και σταθερό scrolling της οθόνης που δίνει την ψευδαίσθηση πως επειδή τα sprites δεν κινούνται ταχύτατα θα ξεμπερδέψετε εύκολα (καθόλου μάλιστα).



διαθέτουν αρκετή λεπτομέρεια αλλά τα χρώματα είναι ελάχιστα (ελέω spectrum). Τουλάχιστον μέσα στο παιχνίδι δεν έχει αυτούς τους τρομερά εκνευριστικούς ήχους και όλα είναι αρκετά πιο εύχη. Πάντως τα περισσότερα που συμβαίνουν μέσα στο παιχνίδι είναι ίδια με την arcade έκδοση. Τα ίδια background και τα ίδια εχθρικά sprites σας περιμένουν ανυπόμονα για να σας χαλάσουν με όρεξη και πάθος τη σημαντική σας αποστολή.

Τουλάχιστο διαθέτει ενδιαφέρον gameplay και θα σάς κρατήσει κοντά του, σε περίπτωση που μέχρι τώρα ζούσατε μέσα σε σπήλαιο με τους μάο-μάο και δεν το είχατε δει ούτε μια φορά σε καμία πλατφόρμα...

1942

Elite

AMSTRAD

1984

Ερχόμενο στα 8 bit από την κλασική και πολυαγαπημένη arcade έκδοση. Το παιχνίδι μάλιστα συνεχίστηκε και με τις συνέχειες με το 1943 και 1944 με το ίδιο gameplay αλλά βελτιωμένα γραφικά. Το 1943 το προσδιόρισαν καλύτερα με τον τίτλο 1943 The battle of Midway. Τα παιχνίδια 1945 ήταν τα Strikers που ήταν από διαφορετική εταιρία. Αν και δεν το προσδιορίζει με λέξεις, το παιχνίδι διαδραματίζεται στον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο ενάντια στους Γερμανούς κατακτητές.

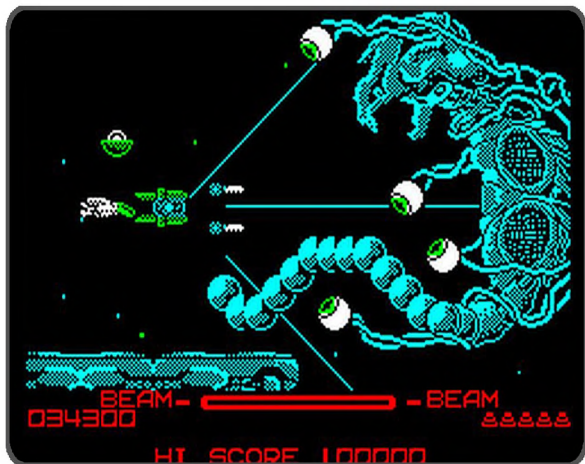
R-Type

Irem

AMSTRAD

1987

Άλλο ένα κλασικό παιχνίδι που είναι μεταφορά από το θρυλικό arcade μηχάνημα. Εμφανίστηκε σε κάθε σύστημα υπολογιστή των 8, 16 bit και ακόμη σχεδόν σε όλες τις κονσόλες. Μέχρι και σε handheld ηλεκτρονικό είχαν βγάλει αυτό το παιχνίδι.



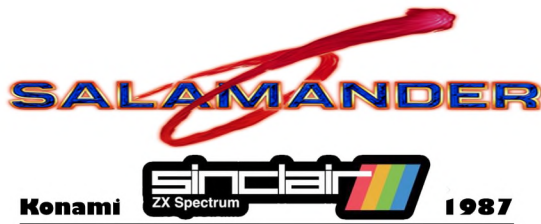
Ελέγχετε λοιπόν το διαστημόπλοιο R-9 σε μια τελευταία προσπάθεια για να καταστρέψετε την αυτοκρατορία Bydo. Το R-Type είναι ένα κατεξοχήν θρυλικό shoot'em up arcade παιχνίδι. Η έκδοση του Amstrad είναι δυστυχώς ένα ακόμη άθλιο port από τον Spectrum (ως συνήθως). Τα γραφικά



Κατακόρυφο scrolling και δυνατότητα 2 player mode. Εσείς εναντίον ενός ολόκληρου στρατού, κάτι που ήταν βέβαια σύνηθες εκείνη την εποχή στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και όχι μόνο. Διαθέσιμες τρεις ζωές, πολλά επίπεδα και τρία loop του αεροπλάνου σας για να αποφύγετε μερικές ζόρικες καταστάσεις, αλλά κάπως επαναλαμβανόμενο gameplay που πιθανώς θα σας κουράσει. Πάντως είναι αρκετά πιστό στην έκδοση του arcade όσο αφορά τουλάχιστον το τι γίνεται στην οθόνη. Κατά τα άλλα, φτωχά γραφικά με πραγματικά πολύ μικρά sprites και ένα μέτρο

scrolling. Επίσης εκτός από τον ρυθμό της εισαγωγής έχει πολύ απλά ηχητικά εφέ μέσα στο παιχνίδι. Γενικά θα μπορούσε να έχει γίνει πολύ καλύτερη δουλειά και το αποτέλεσμα να ήταν αρκετά ενδιαφέρον, τουλάχιστον στον τομέα των γραφικών.

Άντε και τους φάγαμε πατριώτες...



Το παιχνίδι έχει ένα από τα πιο εντυπωσιακά εξώφυλλα διαφήμισης παιχνιδιών του χώρου που έχουν εμφανισθεί ποτέ. Πραγματικά αξέχαστο το αγριεμένο φίδι που στέκεται στο διαφημιστικό. Επίσης το παιχνίδι έχει μεταφερθεί και αυτό από την ανάλογη arcade έκδοση.

Το σενάριο μας θέλει σε ένα εναλλακτικό σύμπαν με τον τίτλο Salamander, να μαχόμαστε ενάντια σε στρατιές εξωγήινων για την αποκατάστασή της ειρήνης. Τελικός στόχος να αντιμετωπίσουμε τον τελικό μεγάλο κακό, έναν τερατώδη εγκέφαλο. Αν σκεφτόσασταν κάποιο μεγάλο και με τρομερές δυνάμεις εξωγήινο πλάσμα, ετοιμαστείτε για κάτι πιο ...πνευματικό!

Ξεκινάτε με τρεις ζωές και διαθέσιμα έξι επίπεδα με κλασσικό οριζόντιο scrolling της οθόνης. Όσο προχωράει το παιχνίδι τόσο πιο γρήγορη γίνεται η κίνηση του scrolling. Σε σημείο που στα προχωρημένα επίπεδα η πρόκληση είναι μεγάλη ενώ ταυτόχρονα κάνετε προσπάθειες να μην χτυπήσετε στα τοιχώματα, να αποφεύγετε τις εχθρικές ριπές και να εξολοθρεύεται τους κακούς.



Γραφικά με λεπτομέρεια και σωστή επιλογή που όλα τα sprites είναι λευκού χρώματος και ξεχωρίζουν όσο πρέπει. Γρήγορο και ομαλό scrolling και άπειρες ορδές εχθρών που έρχονται καταπάνω σας. Το παιχνίδι σάς βάζει μέσα στην έντονη δράση από την αρχή. Όσο αφορά στον ήχο, είναι πραγματικά εντυπωσιακό πόσο πολύ προσπαθούσαν οι προγραμματιστές να παράγουν τόσο σπαστικούς ήχους από το buzzer του Spectrum.

Τα μόνα αρνητικά (εκτός από τον ήχο) είναι πως λείπουν δύο levels και πως αν έχανες μια ζωή, έπρεπε να ξεκινήσεις το level από την αρχή. Αυτό ήταν κάτι που αποθάρρυνε τους ανυπόμονους(sic) gamers τότε. Αρκετά καλό και ενδιαφέρον στην έκδοση του Spectrum. Παρόλα αυτά η έκδοση του Commodore είναι η καλύτερη γενικά στα 8 bit. Τόσο στον τεχνικό τομέα όσο και στο gameplay. Το φίδι μάς έμεινε καλά χαραγμένο στη μνήμη μας πάντως, όπως και ο ήχος για ψυχοπαθείς...



Ένα παιχνίδι σταθμός στα 8 bit γενικά από την Hewson που μάς έδωσε επίσης και τα γνωστά Zynaps, Exolon, Deliverance, Uridium, Onslaught και πολλά άλλα διαχρονικά παιχνίδια. Μερικά είδη πολύτιμης αξίας έχουν κλαπεί από την ομοσπονδία από κάποιους διαγαλαξιακούς πειρατές και βέβαια εσείς θα πρέπει να βγάλετε το φίδι από την τρύπα. Περιμένετε κάποιον άλλο να κάνει αυτή τη δουλειά;

Το παιχνίδι έχει τη ειδοποιό διαφορά από τα υπόλοιπα πως το σκάφος που ελέγχεται μπορεί να μείνει στάσιμο σε σχεδόν οποιαδήποτε επίπεδα πλατφόρμα όταν εσείς το επιλέξετε. Οι σφαίρες ή laser (πάρτε το όπως θέλετε) είναι άπειρες. Οι βόμβες όμως είναι περιορισμένες. Εκτός από τους εχθρούς που αποτελούνται από διάφορα ρομπότ, υπάρχουν και μυστήριοι εξωγήινοι οργανισμοί. Και πέρα από τα παραπάνω, θα πρέπει να δώσετε προσοχή και στα τούνελ παγίδες που συχνά θα τα βρείτε στην πορεία σας.

Όμορφα και καλοσχεδιασμένα γραφικά με αρκετή λεπτομέρεια και εικόνα σχεδόν full-screen. Scrolling δεν υπάρχει, απλά όταν φτάσετε στο τέλος μιας οθόνης δεξιά ή αριστερά, αλλάζει αυτόματα η επόμενη οθόνη. Στην εισαγωγή αλλά και μέσα στο παιχνίδι σάς περιμένει ένα ενδιαφέρον και αρκετά πετυχημένο μουσικό κομμάτι.



Το 1988 κυκλοφόρησε η δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού, το Cybernoid 2 The revenge από την ίδια εταιρία. Εμείς το παίξαμε σε Amstrad CPC 6128. Τους ίδιους κακούς καταστρέφαμε, τους Sinclair...



Μια νέα στήλη εγκαινιάζουμε στο παρόν, τέταρτο τεύχος, του περιοδικού μας Retroid, με τον άκρως παραστατικό τίτλο "Retro Arena". Ας εξηγήσουμε πρώτα πλήρως περί τίνος αυτή πρόκειται. Εδώ λοιπόν κάθε φορά θα βάζουμε μυθικούς τίτλους της «Χρυσής Εποχής» των ρετρό PC παιχνιδιών (συμβατικά, η περίοδος 1989-1999) με τα οποία βιώσαμε ανείπωτη χαρά, φοβερή ένταση, και τέλος πάντων αξέχαστη ψυχαγωγία, να «συγκρούονται» μεταξύ τους για το ποιο τελικά είναι το καλύτερο. Απαραίτητες -και προφανείς- προϋποθέσεις είναι οι υπό δοκιμασία τίτλοι να υπάγονται στο ίδιο είδος, να είναι της ίδιας χρονικής περιόδου, και να είναι στο ίδιο αποθηκευτικό μέσο (είτε δισκέτες είτε CD).

Από εκεί και πέρα, τα εκάστοτε θρυλικά παιχνίδια της «αρένας» μας, θα κονταροχτυπιούνται στους τομείς της «Υπόθεσης/Ατμόσφαιρας» (ίσως το πιο σημαντικότερο κριτήριο για τη σημερινή αξία των ρετρό δημιουργιών), στα «Γραφικά» και στον «Ηχο» (είναι πάντα υπέροχο ένας τίτλος του παρελθόντος να έχει «γεράσει» όμορφα στον τεχνικό τομέα), στο «Gameplay» (προφανώς αυτό το κεφάλαιο θα αξιολογείται στο πλαίσιο εκείνης της εποχής, και όχι εν συγκρίσει με το σήμερα), και φυσικά στη «Διαχρονικότητα» (στο πόσο πολύ μάς προδιαθέτει δηλαδή ένα παίγνιο να ασχοληθούμε μαζί του στις ημέρες μας). Στο τέλος, θα ανακηρύσσεται ο νικητής, αφού έχει προηγηθεί η απαραίτητη τεκμηρίωση, και κατά το δυνατόν αποστασιοποιημένα από προσωπικές/υποκειμενικές προτιμήσεις και αναμνήσεις. Είναι σκληρή δουλειά, αλλά κάποιος πρέπει να την κάνει!

Έτσι, για τα εγκαίνια αυτής της νέα στήλης αποφασίσαμε να συγκρίνουμε αυτά τα δύο πραγματικά μεγαθήρια: Τις δύο «ναυαρχίδες» του Adventure «στόλου» των Sierra και LucasArts, το "King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow" (KQVI) του 1992, και το "Monkey Island 2: LeChuck's Revenge" (MI2) του 1991 αντίστοιχα, στις αρχικές εκδόσεις τους σε δισκέτες. Για τον γράφοντα, και για πολλούς άλλους, ομιλούμε για δύο ιερά κειμήλια του παρελθόντος που οι εταιρείες τους τα εξέδωσαν στο απόγειο της ακμής και της δημιουργικότητάς τους.

Το KQVI είναι η κορωνίδα της δημοφιλέστατης σειράς των King's Quest, που επί χρόνια ήταν το «έμβλημα» της Sierra, και με άνεση είναι παραδεκτό ότι δεσπόζει έναντι των υπολοίπων επτά παιχνιδιών που μάς προσέφερε αυτή η «οικογένεια». Το MI2 είναι η συνέχεια του επίσης εξαιρετικού πρώτου μέρους, και πραγματικά κατορθώνει το ακατόρθωτο ξεπερνώντας τον προκάτοχο του και αποτελώντας την καλύτερη στιγμή της τετραλογίας των Monkey Island!

Αξέχαστες, θρυλικές μέρες καινοτομίας και πρωτοπορίας που μέσα στις αναμνήσεις μας θα περιβάλλονται πάντα από μια αχλή δέους και συγκίνησης. Πώς γίνεται να ξεχωρίσεις δύο τέτοια αριστουργήματα; Πρέπει όμως να φανώ δυνατός λέμε.

Υπόθεση/Ατμόσφαιρα

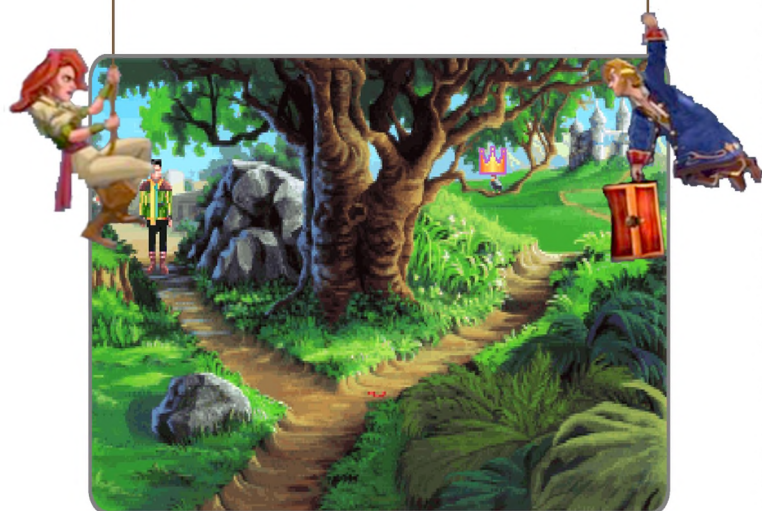
Το KQVI διεκτραγωδεί την περιπλάνηση του φερέλπιδος πρίγκιπα Alexander, διαδόχου του βασιλείου του Davenport που πασχίζει να εντοπίσει τη φυλακισμένη πριγκίπισσα Cassima με την οποία είναι σφόδρα ερωτευμένος. Το MI2 μάς ντύνει πειρατή, και υποδύομενοι τον ενθουσιώδη -και συχνά παιδαριώδη- Guybrush επιδιόμαστε στο κυνήγι του μυθικού θησαυρού "Big Whoop". Αυτά τα δύο κολοσσιαία Adventure κάνουν υπέροχη δουλειά στο να εμπλέκουν και να «εμβυθίζουν» τον παίκτη μέσα στους αχανείς κόσμους τους. Το μεν KQVI αφηγείται μια επική, "high fantasy" θα λέγαμε, ιστορία που κυριολεκτικά καθηλώνει με τη δραματικότητά της, το δε MI2 ενώνει εξαιρετικά χιούμορ και μυστήριο ξεδιπλώνοντας με μοναδική μαεστρία μπροστά μας έναν ορυμαγδό αξέχαστων καταστάσεων/συμβάντων με εμάς διαρκώς να αναρωτιόμαστε «Μα καλά, πώς στο καλό θα ξεφύγουμε και από αυτό το νέο μπλέξιμο;»

Για κάθε δυνατή σκηνή στο KQVI, το MI2 έχει τη δική του «απάντηση»: Ανεξίτηλα χαραγμένη η περιπλάνησή μας στον κόσμο των νεκρών και η κρημνοβασία στο νησί του Ιερού Βουνού στο πρώτο, αλλά πώς είναι δυνατόν να ξεχάσουμε ποτέ τη συνάντηση του Guybrush με τον Largo, τη Voodoo Lady, και την Elaine στο δεύτερο! Σαν άγριος ποταμός μάς κατακλύζουν οι θύμησης από αυτά τα διαμάντια του Gaming! Ας δώσουμε όμως, με βαριά καρδιά, ένα απειροελάχιστο προβάδισμα στο MI2 γιατί πρέπει να παρατηρήσουμε και να παραδεχτούμε ότι η πλοκή που ύφανε ο Ron Gilbert και η παρέα του είναι πιο εμπνευσμένη (ειδικά με εκείνους τους αμίμητους και ξεκαρδιστικούς διαλόγους), και με πολύ λιγότερα «κλισέ» από το KQVI αφού η δημιουργία της Sierra επιστρατεύει συχνά διάφορα σεναριακά ευρήματα που γνωρίζουμε και από άλλες λαογραφικές ιστορίες, παραμύθια, και μύθους, όπως τον Μινώταυρο, την «Ωραία και το Τέρας» κλπ.

Γραφικά

Αμφότερα τα φοβερά παίγνια φιλοτεχνούν δύο υπέροχους κόσμους φαντασίας και μυστηρίου, και είναι ακόμα ιδιαίτερως «εμφανίσιμα» για τους πραγματικούς Ρετρό Παίκτες. Τα γραφικά τους βρίθουν από ποικιλία, πανδαισία

τοπίων, και απίστευτη λεπτομέρεια. Το KQVI μοιάζει βγαλμένο κατευθείαν από κάποιο καταγιστικό όνειρο, ενώ στο MI2 η έμφαση δίνεται στις φωτοσκιάσεις και στα χρωματικά παιχνιδίσματα. Απλά είναι αδύνατον το να ανακηρυχθεί εδώ νικητής, θα ήταν άδικο να προσδώσουμε την υπεροχή σε κάποιο από τα δύο παιχνίδια. Ομιλούμε για πραγματικά καλλιτεχνικές δουλειές και η Τέχνη δεν μετρίεται ούτε ζυγίζεται με απόλυτα μεγέθη.



Ήχος

Ακραία δυσκολία στο να αποφασιστεί νικητής και εδώ. Και τα δύο Adventures αποτελούν εξαιρετικές παραγωγές με φανταστικό τομέα ήχου και καταπληκτικές μελωδίες. Το εισαγωγικό μουσικό θέμα του MI2 με ευκολία υγραίνει τα μάτια και του πιο σκληροτράχηλου Κιμμέριου, δεν χωρά αμφιβολία επ' αυτού. Όμως, το εύρος και η ποικιλία των μουσικών θεμάτων του KQVI θα λέγαμε ότι «δένουν» πιο επιτυχημένα με τα τεκταινόμενα επί της οθόνης. Αυτό το γεγονός, σε συνδυασμό με το επικό (και με χολιγουντιανό «αέρα») ύφος που θυμίζει έντονα κινηματογραφική ταινία, υπερτερούν έναντι του «ανέμελου» και «ατημέλητου» ρεπερτορίου του Monkey Island 2. Ειδικά κάποια μουσικά κομμάτια του KQVI, όπως εκείνα στη σκηνή με τα Druids που επιχειρούν να κάψουν ζωντανό τον Alexander, αλλά κυρίως η πένθιμη υπόκρουση της συνάντησης του πρίγκιπά μας με τον ίδιο τον Θάνατο, μένουν διαχρονικά αποτυπωμένα στην ηχητική μνήμη μας. Ο πόντος πάει στο KQVI εδώ.

Gameplay

Καταρχάς, στον καθαυτό χειρισμό, έχουμε από τη μία τον «πολυκέρσورا» της Sierra, με το δεξί κουμπί του ποντικιού να εναλλάσσει τις διάφορες λειτουργίες αυτού, και από την άλλη τις τελειώς ρομαντικές γραπτές εντολές της LucasArts στο κάτω μέρος της οθόνης (Give, Pick up, Push, κλπ.) Μικρή η διαφορά των δύο σχεδιαστικών φιλοσοφιών, θέμα γούστου κυρίως. Το σύστημα της Sierra εξοικονομούσε χρόνο αλλά έδινε την αίσθηση ότι απλά «κλικάραμε» τα πάντα στην οθόνη, ενώ με αυτό της LucasArts ενδεχομένως να καθυστερούσαμε λίγο αλλά νιώθαμε ότι σκεπτόμασταν παραπάνω. Άνευ ουσίας πάντως το να εμμένουμε σε αυτό το θέμα, ειδικά εν έτει 2022, οπότε ο χειρισμός δεν θα έχει επίδραση στη «μάχη» του Gameplay.

Στους γρίφους όμως τα πράγματα είναι τρομερά πιο περίπλοκα! Δύο διαφορετικές «σχολές» συγκρούονται: Η Sierra με τους «κουφούς» γρίφους της, και η LucasArts με τις επιμελώς «κεντημένες» προκλήσεις της που εισδύουν και διαστρέχουν βαθιά στην πλοκή των παιχνιδιών της, ξεφεύγοντας από τη λογική της «σπαζοκεφαλιάς»/εμπόδιο στην οποία συχνά υπέπιπε η αγαπημένη μας Sierra. Και οι δύο προσεγγίσεις λοιπόν έχουν τους φανατικούς οπαδούς και πολέμιους τους. Ας πω όμως απλά ότι όταν λύνουμε έναν δύσκολο γρίφο σε κάποιο από τα παιχνίδια της Sierra, ενθουσιαζόμαστε που επιτέλους θα προχωρήσουμε ακόμα κι αν αυτό που έπρεπε να κάνουμε δεν «πατούσε» και τόσο καλά στα «πόδια» του, ενώ αντιθέτως όταν κατορθώνουμε το ίδιο σε έναν τίτλο της LucasArts νιώθουμε τη γλυκιά «επιβεβαίωση» του ότι είμαστε καλοί και συστηματικοί Adventuráδες.

Να σημειωθεί βέβαια, για λόγους ιστορικής δικαιοσύνης, ότι στο KQVI τα πραγματικά ηνία της δημιουργίας του ευτυχώς τα κρατούσε γερά η υπέροχη Jane Jensen (ως τύποις βοηθός της Roberta Williams) κι έτσι το παιχνίδι δεν υποφέρει από κάποιες κακοδαιμονίες των γρίφων άλλων

τίτλων της Sierra, οι οποίοι συχνά υπάγονταν σε αυτό που στους κύκλους των Adventurάδων συχνά αποκαλείται "Moon Logic", με τον συγκεκριμένο όρο να προσπαθεί ουσιαστικά να περιγράψει το πόσο «ξεκάρφωτοι» ήταν ορισμένοι από αυτούς. Ως γνωστόν, η Jane Jensen λίγα χρόνια μετά μάς ευλόγησε με το αξεπέραστο Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993) το οποίο μην περιμένετε να αντιπαραβάλλω με κανέναν άλλον ανταγωνιστή του μιας και είναι το αγαπημένο μου παιχνίδι όλων των εποχών. Ξεκαθαρίζω λοιπόν ότι δεν μπορούμε να κατηγορήσουμε το KQVI για προχειρογραμμένους και «κακοπροαίρετους» γρίφους, μόνο και μόνο για να πουλήσει η Sierra κανένα παραπάνω hintbook και να δεχθεί η τηλεφωνική βοήθειά της παραπάνω κλήσεις, όπως συχνά συνέβαινε με άλλα παιχνίδια της.

Τη «μάχη» του Gameplay λοιπόν την κερδίζει, έστω και στα σημεία, το MI2 με την αρμονικότερη, καλοϋπολογισμένη, και κλιμακούμενη δυσκολία του, ενώ είναι εμφανές ότι οι δημιουργοί του σκέφτονταν περισσότερο τους παίκτες ως συνάδελφους παρά ως πελάτες.

Διαχρονικότητα

Και τα δύο παιχνίδια είναι εξαιρετικές επιλογές για τους λάτρεις των Adventures ακόμα και σήμερα, και δεν έχουν χάσει σχεδόν τίποτα από τη μαγική αύρα τους. Ισοπεδώνουν με άνεση πολύ νεότερους τίτλους, αλλά προτιμώ να μην ανοίξουμε εδώ (μία ακόμη) συζήτηση για την ιστορική πορεία του είδους των Adventures και το που αυτά βρίσκονται σήμερα.

Και στον τομέα της Διαχρονικότητας λοιπόν θα πρέπει να γίνουμε λίγο «ψείρες» και να προκρίνουμε το γεγονός ότι το MI2 παίζεται «όπως είναι», χωρίς ο παίκτης να χρειαστεί να καταφεύγει κάθε φορά στο εγχειρίδιο ώστε να εντοπίζει τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για να περάσει κάποιους γρίφους. Η LucasArts δεν είχε ποτέ ιδιαίτερο άγχος με την προστασία από την πειρατεία (το λεγόμενο "copy protection") κι έτσι μετά τον αρχικό έλεγχο της αυθεντικότητας του παιχνιδιού (με τον ευφάνταστο χαρτονένιο τροχό που παρείχε τον κωδικό ώστε να ξεκινήσει το παιχνίδι) δεν «ενοχλούσε» περαιτέρω τον παίκτη.



Αντιθέτως, η Sierra είχε μια «ψύχωση» με το θέμα αυτό, και σε διάφορα σημεία απαιτούσε από τον παίκτη να διακόψει για λίγο την αλληλεπίδραση του με τον κόσμο των παιχνιδιών της και -ανοίγοντας το manual στην αντίστοιχη κάθε φορά σελίδα- αυτός να αντλήσει παραμέτρους άνευ των οποίων θα ήταν αδύνατο (ή εξαιρετικά δύσκολο) το να προχωρήσει. (αγαπημένη και σπαστική Sierra, για πάντα!) Μπορεί αυτό να μην φαντάζει πλέον ως σημαντικό, αλλά είναι ένα δύστροπο κατάλοιπο του παρελθόντος που σίγουρα ξενίζει, ειδικά «τη σήμερον ημέρα». Έτσι κι εδώ λοιπόν πρέπει να δώσουμε το «παράσημο» στο MI2, επιβραβεύοντας το πόσο καλόβολο είναι αυτό.

Ο τελικός νικητής

Monkey Island 2! Κι εγώ φανατικός οπαδός της Sierra είμαι (είπαμε Gabriel Knight 1 πάνω από όλα), αλλά πρέπει να παραδεχτώ την αλήθεια και την πραγματικότητα. Μπορεί το KQVI να είχε πολύ περισσότερες πωλήσεις (πάντα η Sierra πουλούσε περισσότερο μιας και ήταν παλιότερη και καθιερωμένη στον χώρο) σε εκείνη την προϊντερνετική και «πρωταρχική» εποχή, αλλά τόσα χρόνια μετά ο απόηχος και η επιδραστικότητα του MI2 είναι απλά απαράμιλλα και αυταπόδεικτα χαρακτηριστικά του.

Η Ιστορία αποφάνθηκε λοιπόν: Το Monkey Island 2 αποτελεί διαχρονικό μέτρο σύγκρισης για οποιοδήποτε Adventure κυκλοφορεί έκτοτε, έναν άσβεστο φάρο που θα αποτελεί για πάντα τον θεματοφύλακα των παραδόσεων του είδους. Συγχαρητήρια LucasArts! (και τώρα επιτρέψτε μου παρακαλώ να πάω, για ακόμη μια φορά στην καριέρα μου, να κλάψω σε εμβρυακή στάση κάτω από το ντουζ υπό τους ήχους του "Girl in the Tower" από το soundtrack του KQVI...)

Ελπίζουμε να σάς άρεσε αυτή η πρώτη «πilotική» έκδοση της νέας «Ρετρό Αρένας» μας. Αν όντως συνέβη αυτό, περιμένουμε και τις δικές σας προτάσεις για μελλοντικές «μονομαχίες» θρυλικών παιχνιδιών της νεότητάς μας!



Pixelmusement



Omenforever

Aλλο ένα τεύχος και άλλη μια συνέντευξη από μια ρετρό προσωπικότητα εγνωσμένης αξίας! Αυτή τη φορά συνομιλούμε με τον Kris ο οποίος διατηρεί το ευαγές YouTube κανάλι "Pixelmusement", και είναι ιδιαίτερα γνωστός για τη σειρά βίντεο με τον τίτλο ADG (Ancient Dos Games) όπου παρουσιάζει κριτικές από «αρχαία» παιχνίδια της αλησμόνητης DOS εποχής των PC! Καλή σας ανάγνωση!

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

Έτσι κι αλλιώς σπάνια βγαίνω για γι' αυτό η πανδημία δεν με επηρέασε τόσο, αν και έκανα την υπόσχεση στον εαυτό μου να μην κουρευτώ μέχρι όλο αυτό να τελειώσει και... ναι, αυτό πηγαίνει «καλά» όπως θα φαντάζεσαι! Επίσης, ΔΕΝ πάμε προς την «κανονικότητα» αφού στην παρούσα φάση μου φαίνεται ότι αν οδηγηθούμε σε ένα ακόμα πρόωρο «άνοιγμα» αυτό στο τέλος θα παρατείνει όλη αυτή τη δυσάρεστη κατάσταση.

2) Εκτός από ένας γνωστός δημιουργός, είσαι επίσης και σχεδιαστής παιχνιδιών. Δεν είναι τυχαίο προφανώς ότι ερευνάς την κάθε πτυχή των «αρχαίων» DOS παιχνιδιών που μάς παρουσιάζεις στα εξαιρετικά βίντεο της σειράς "ADG Pro". Μπορείς να μας πεις περισσότερα γι' αυτήν την πτυχή της ζωής σου; Είσαι ενεργός ως προγραμματιστής αυτόν τον καιρό;

Κοίτα, προσπαθώ να επιστρέψω συστηματικά στη δημιουργία παιχνιδιών εδώ και ένα μεγάλο διάστημα. Αν και δεν έχω εκδώσει κανένα κανονικό παιχνίδι από το 2006 και μετά, δεν έχω σταματήσει να σχεδιάζω ηλεκτρονικά παιχνίδια όλα αυτά τα χρόνια. Τώρα το θέμα είναι το σύνολο των γνώσεων που έχω αποκτήσει να μετατραπούν σε κάτι το απτό. Δεν υπάρχει κάτι άλλο να καταθέσω σε σχέση με αυτό το κεφάλαιο της ζωής μου, εκτός του ότι πρόκειται για μια συνεχή ροή μάθησης και προσπάθειας να βρεθεί αυτό το «κάτι» που θα είναι επιτυχημένο και θα προσελκύσει το ενδιαφέρον.

3) Είναι απλά η ιδέα μου, ή όντως δεν ασχολείσαι τόσο με τη συλλογή PC παιχνιδιών στις αυθεντικές συσκευασίες τους και επίσης ότι περισσότερο καταπιάνεσαι μαζί τους μέσω της εξομίωσης που προσφέρει το Dosbox; Ποιος είναι ο λόγος γι' αυτό; Είναι απλά θέμα χώρου; Είναι μια «μινιμαλιστική» προσέγγιση; Προσωπικά διατηρώ μια αρκετά «συμπυκνωμένη» συλλογή «διαλεκτών» τίτλων για PC οι οποίοι έχουν ιστορική και συναισθηματική αξία για μένα, και δεν στοχεύω στο να μεγαλώσω τη συλλογή αυτή πολύ περισσότερο.

Συνηθώς απαντώ σε αυτό το ερώτημα λέγοντας ότι έχω για «λειτουργική» συλλογή, υπό την έννοια ότι συγκεντρώνω παιχνίδια τα οποία μου αρέσουν και τα οποία παίζω από καιρό σε καιρό. Έτσι, δεν μου κάνει μεγάλη διαφορά αν κατέχω την αυθεντική συσκευασία, τα εγχειρίδια και τα λοιπά, απλώς ορισμένες φορές είναι πιο εύκολο να βρεθεί κάτι σε αυτήν τη μορφή.

4) Επιθυμώ να δηλώσω ότι αναγνωρίζω και σέβομαι ολόψυχα τη δουλειά και την επιμέλεια στη λεπτομέρεια που αφιερώνεις στα βίντεο σου. Συγχρόνως, θα μου άρεσε πολύ να «καταναλώνω» μεγαλύτερη ποσότητα από το υλικό σου. Είναι μια συνειδητή απόφαση το να κρατάς τη «ροή» των βίντεο υπό αυστηρό έλεγχο έτσι ώστε να διαφυλάσσεται η ποιότητά τους, ή είναι μόνο ζήτημα διαχείρισης του χρόνου σου αφού παράλληλα φτιάχνεις παιχνίδια και έχεις και άλλες ασχολίες στη ζωή σου;

Είναι και τα δύο. Η διατήρηση ενός σταθερού ρυθμού στα βίντεο διασφαλίζει ότι ο κόσμος ξέρει πότε θα δημοσιοποιηθεί το νέο υλικό και το προσμένει, και ταυτοχρόνως εξασφαλίζω ότι εγώ δεν θα καταλήξω στην υπερκόπωση. Μέρος της απόφασης μου αρχικά ήταν να φτιάχνω μόνο ένα ADG βίντεο κάθε δύο εβδομάδες ήταν ότι για μια περίοδο που είχα ένα επίμονο στομαχικό πρόβλημα το οποίο δεν μου επέτρεπε να κυκλοφορώ βίντεο σε εβδομαδιαία βάση, και τώρα που πια αυτό το πρόβλημα θεραπεύτηκε διαπίστωσα ότι ο ελεύθερος χρόνος που απελευθέρωσα μπορεί να διοχετευθεί σε άλλες εργασίες.

5) Όταν φτιάχνεις κριτική για ένα παιχνίδι, υπάρχει κάποια «σύγκρουση» μεταξύ της «ωμής» φύσης σου ως Παίκτη και της «υπολογισμένης» φύσης σου ως Δημιουργού παιχνιδιών; Πασχίζεις να βρεις την ισορροπία μεταξύ των δύο τρόπων σκέψης, ή όλο αυτό το «παιχνίδι του μυαλού» απλά δεν σε απασχολεί καθόλου;

Δεν πρόκειται για σύγκρουση, αλλά απλά για αναρώτηση του τύπου «Πώς θέλω να παίζω τώρα;». Όταν είμαι σε «φάση» Παίκτη, παίζω για να κερδίσω προσπαθώντας να είμαι αποτελεσματικός και εύστροφος σε αυτό που κάνω.

Σε «φάση» Δημιουργού, πειραματίζομαι και ασχολούμαι με το πώς θα καταφέρω να «σπάσω» τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, να δω αν έχουν προβλεφθεί τα πάντα, και να προσπαθήσω να καταφέρω πράγματα που κανονικά δεν θα έπρεπε να μπορώ. Το πώς τελικά παίζω εξαρτάται από το πώς νιώθω την εκάστοτε φορά.

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

Δεν έχω κατασταλαγμένη λίστα αγαπημένων, οπότε αυτό που θα κάνω είναι να αναφέρω δέκα από τα πολύ αγαπημένα μου DOS παιχνίδια: System Shock, Cyberdogs, Dangerous Dave, One Must Fall 2097, Tyrian 2000, Terminal Velocity, Duke Nukem 3D, Doom, Stunts, και Magic Carpet 2. Υπάρχουν φυσικά και πολλά άλλα παιχνίδια που θα μπορούσα να αναφέρω εάν ήμουν σε άλλη διάθεση αυτή τη στιγμή, αλλά τα παραπάνω είναι τίτλοι που παίζω συχνά και στους οποίους επιστρέφω ανά τακτά χρονικά διαστήματα.

7) Έχεις χρόνο και «όρεξη» για τα καινούργια PC παιχνίδια της «σύγχρονης» εποχής; Υπάρχει οτιδήποτε που σου αρέσει να παίζεις αυτές τις ημέρες; Πώς βλέπεις να εξελίσσονται τα παιχνίδια μέσα στην επόμενη δεκαετία; Είκοσι χρόνια πριν, οι περισσότεροι από εμάς νομίζαμε ότι μέχρι το 2022 όλα θα ήταν στη σφαίρα της εικονικής πραγματικότητας, αλλά δεν έγινε έτσι! Ενδιαφέρομαι πραγματικά να μάθω την άποψή σου, ειδικά λόγω του υποβάθρου σου ως παραγωγός παιχνιδιών.

Κοίτα, παίζω περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια στον ελεύθερο χρόνο μου, παρά ρετρό παιχνίδια. Πάντως, η εικονική πραγματικότητα είναι πολύ μεγαλύτερη αγορά απ'όσο ενδεχομένως νομίζεις, τώρα ειδικά που το κόστος του εξοπλισμού πέφτει, και όντως επιθυμώ να φτιάξω και παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας στο μέλλον, μιας και παίζω πολλές ώρες με τέτοια κάθε εβδομάδα και έχω αρκετές ιδέες πάνω στο συγκεκριμένο είδος, τις οποίες δεν έχω δει εφαρμοσμένες πουθενά παρά την αφθονία τίτλων στον συγκεκριμένο χώρο. Εκτός από την εικονική πραγματικότητα, έχω ένα Nintendo Switch και πολλούς πρωτοκλασάτους τίτλους για αυτό το σύστημα, και το ίδιο ισχύει και για τα παιχνίδια του PC μου. Πρέπει αν ομολογήσω όμως ότι όταν λέμε σύγχρονα παιχνίδια, αποφεύγω ENTEΛΕΩΣ τα παιχνίδια που επιδιώκουν να είναι «ρεαλιστικά». Όσο πιο αληθοφανές είναι ένα παιχνίδι, τόσο λιγότερο το απολαμβάνω, και επίσης δεν με αφορούν καθόλου τα MMO. Συμπληρωματικά να καταθέσω εδώ ότι υπάρχουν και εταιρείες από τις οποίες δεν αγοράζω παιχνίδια σχεδόν ποτέ, όπως για παράδειγμα η EA και η Ubisoft, ενώ αντίθετα από άλλες αγοράζω πολλά ειδικά όταν πρόκειται για ονόματα σαν τη NamcoBandaï, τη SquareEnix, και την Carcom. Επιπλέον, παίζω και πολλά σύγχρονα «ανεξάρτητα» παιχνίδια γιατί υπάρχει αφθονία αξιολογών επιλογών.

8) Πολλοί από εμάς, «τότε», είχαμε δυσκολία στο να κατέχουμε έναν υπολογιστή είτε λόγω οικονομικής κατάστασης είτε εξαιτίας των γονιών μας που δεν το έβλεπαν αυτό ως κάτι το παραγωγικό και επωφελές. Ακόμα και όταν τελικά τούς πείθαμε να μας αγοράσουν υπολογιστή, η χρήση αυτού ήταν διαρκώς κάτω από

από μια σκληρή «γονική συναίνεση»! Θυμάμαι να προσπαθώ να μάθω λίγο προγραμματισμό και να γράφω κάποια κείμενα, απλά για το «θεαθήναι» και μόνο για να «μεταμφιέσω» τις ατελείωτες ώρες που έπαιζα παιχνίδια! Σήμερα μου φαίνεται αστείο, αλλά ήταν ένα αρκετά σοβαρό πρόβλημα τότε! Έχεις παρόμοιες «τραυματικές» εμπειρίες ως παιδί;

8) Ακριβώς το αντίθετο. Ο πατέρας μου ήταν στον «χώρο» από τότε που ήμουν παιδί και είχε μηχανογραφήσει τη δουλειά του κατά τα τέλη της δεκαετίας του '80, και επιπλέον -μιας και τα λεφτά δεν ήταν πρόβλημα τότε- συχνά μου αγόραζε παιχνίδια και μηχανήματα όταν τού το ζητούσα, στα πλαίσια της λογικής πάντα. Επακόλουθο αυτού ήταν να έχω πολλές κονσόλες νωρίς στη ζωή μου, όπως το NES, το Genesis, το SNES, το Game Boy, το Game Gear, και το NES, τον καιρό που όλα αυτά τα συστήματα αναπτύσσονταν. Και ναι, ξέρω ότι ανέφερα το NES δύο φορές. Κατέληξα με ΔΥΟ από δαύτα διότι σε μια φάση ένα από τα ξαδέρφια μου δεν ήθελε το δικό του πια, κι έτσι το πήρα εγώ! Σήμερα, με τα λεφτά να αποτελούν πολύ σημαντικότερο θέμα, αγοράζω μόνο τα πράγματα που ξέρω και επιθυμώ πραγματικά, κι έτσι κατέληξα με τη «λειτουργική» συλλογή που ανέφερα πιο πάνω!

9) Σού άρεσε να διαβάζεις Περιοδικά Υπολογιστών «τω καιρώ εκείνω»; Είχες κάποια αγαπημένα; Εμείς, οι συντάκτες του online περιοδικού Retroid, ήμασταν φανατικοί αναγνώστες εντύπων εκείνης της εποχής όπως σίγουρα καταλαβαίνεις, και μάς λείπουν πολύ σήμερα. Μοιράζεσαι κι εσύ τη νοσταλγία μας για την εποχή που ο τύπος της Πληροφορικής ήταν γραπτός και ερχόταν πάνω «σε μια κόλλα χαρτί»;

Παλιά περιοδικά υπολογιστών, όχι. Είχα διαβάσει ορισμένα τους αλλά είχα βαρεθεί απίστευτα. ΠΟΛΥ περισσότερο μου άρεσαν τα περιοδικά παιχνιδιών όπως τα Gamepro, Electronic Gaming Monthly, Nintendo Power, και στο τέλος το PC Gamer όταν πια έγινε γνωστό. Είναι κάπως αστείο, αλλά δεν έχω νοσταλγία για τα περιοδικά που κατέχω σήμερα, γιατί τα παλιά τεύχη τα έχασα από βλακεία εδώ και δεκαετίες ενώ τα νεότερα περιοδικά που διασώθηκαν δεν ήταν αυτά με τα οποία μεγάλωσα.

10) Έχεις επισκεφθεί ποτέ την Ελλάδα; Αν ναι, πώς ήταν; Αν όχι, θα το ήθελες; Στείλε παρακαλώ αν θέλεις ένα μήνυμα προς όλους τους Έλληνες θεατές σου! Σε ευχαριστώ πολύ γι' αυτήν τη συνέντευξη φίλε μου! Κράτησε το αληθινό, και κράτησε το ρετρό!

Εκτός από τον Καναδά, όπου ζω, και τις ΗΠΑ όπου πέρασα κάποια χρόνια της ζωής μου, δεν έχω «πάει πουθενά ούτε έχω κάνει κάτι», ακριβώς όπως οι GNDN σωλήνες στο Σταρ-Τρεκ. Η Ελλάδα είναι από εκείνα τα μέρη για τα οποία δεν ξέρω πολλά, και ενώ δεν έχω ενεργό ενδιαφέρον να την επισκεφθώ δεν θα έχανα την ευκαιρία να το κάνω αν αυτή μου προσφερόταν!

Μια βόλτα στον εγκέφαλο της Στουρνάρη.



Κώστας "The Punisher"

Θες από τύχη, θες από αναγκαιότητα περνάω αρκετά συχνά από την Στουρνάρη. Άλλες φορές μόνος, άλλες φορές δικάβαλο με τον άγγελό μου. Όταν παρκάρω κάπου κοντά στην πλατεία για δουλειές μου έρχονται ξανά στον... εγκέφαλο. Σημάδια ανεξίτηλα που μάς καθόρισαν ακόμα και στα επαγγελματικά μας.

Τα ουφάδικα στην Τζορτζ, τα Palladium πιο κάτω, ο «Εγκέφαλος» και η βιτρίνα του, ο Thomas Soft, η Γραμμή Computers... Μάλιστα προχθές μόλις ανακάλυψα ότι το θρυλικό Transputer είναι ακόμα ανοιχτό! Άντεξε και αυτό τη συντριβή του χρόνου όπως και ο «Εγκέφαλος» που είναι και ο λόγος που γράφω αυτό το κείμενο.

Πέμπτη μεσημέρι, έχω στην τσάντα τα σύνεργα της δουλειάς. Ένα 15αρι laptop Lenovo και ένα ασύρματο mouse. Είμαι full εξοπλισμένος ξανά. Φεύγοντας βιαστικά από το σπίτι πέταξα μέσα στην τσάντα το πρώτο τεύχος του RETROID εκτυπωμένο, με καλογουλισμένο σπιράλ έτοιμο να διαβαστεί σελίδα-σελίδα.

Για να δούμε αν σήμερα θα καταφέρω να συναντήσω την κα. Δέσποινα στον Εγκέφαλο. Τής το έχω υποσχεθεί ότι θα τής το φέρω εκτυπωμένο...

Το μποτιλιάρισμα στην Πανεπιστημίου εξοργιστικό λόγω του «μεγάλου περιπάτου». Οι τέσσερις λωρίδες έγιναν τρεις και τα νευρά μας συρματοπλέγμα.

Ως γνήσιο τεκνό του κέντρου της Αθήνας ξέρω και να κινούμαι ευέλικτα ανάμεσα σε βιαστικούς ταξιτζήδες, αγχωμένους ντελιβεράδες και απρόσεκτες τουρίστριες που περνάνε ανέμελα και επικινδυνά τον δρόμο με τα καυτά τους σορτσάκια. Περιέργως νιώθω σαν το σπίτι μου. Άνετος και χαλαρός. Όπως θα έλεγε και ο Ράμπο "What you call hell I am calling it home"...

Ανεβαίνω Ασκληπιού μπροστά από την Πολιτεία και στρίβω αριστερά προς Εξάρχεια. Στόχος να παρκάρω γωνία Στουρνάρη και Μπόταση ανάμεσα στον «Εγκέφαλο» και το σημείο του Thomas Soft. Τι ειρωνεία... Μια μοναδική θέση πάρκινγκ με περίμενε εκεί ακριβώς! Εκεί που οι περισσότεροι από εμάς χαζεύαμε με τις ώρες arcade, PC big boxes και home μηχανήματα.

Έχω ξεκαβαλήσει και βάζω κεντρικό σταντ. Βγάζω το πρώτο τεύχος του RETROID στα χεριά μου από την τσάντα. Τόσες φορές περνάω σαν τρελός αλλά σήμερα δεν παίρνει άλλη αναβολή. Οι υποσχέσεις πρέπει πάντα να τηρούνται. Γυρίζω και κοιτάζω προς τον «Εγκέφαλο» και νομίζω ότι τηλεμεταφέρομαι ακριβώς τριάντα χρόνια πίσω μονομιάς. Απαράμιλλα ίδιος σε σημείο να συγκλονίζεσαι. Η συντριβή της σύγχρονης δυστοπικής αγοράς αναμφίβολα τα έχει

σαρώσει δυστυχώς όλα. Το μαγαζί αυτό όμως έχει τσαγανό και τσαμπουκά.

Λόγω της ώρας, καταμεσήμερο με ήλιο, η βιτρίνα είναι λουσμένη με ακτίνες συνεχίζοντας το θρυλικό «άσπρισμα» των PC boxes που λατρέψαμε. Larry, Microsoft Simulator, Lula the Sexy Empire, Nascar Racing, Driver και Baldur's Gate. Ολοκαύτωμα! Και όλα είναι όπως πρέπει να είναι. Ίδια και απaráλλαχτα. Οι αλλαγές είναι για χιπστεροφυλλάδες. Όχι για εμάς.



Έχω μείνει λίγα δευτερόλεπτα ακίνητος και διστάζω να μπω στο μαγαζί. Φαντάζομαι ότι στο ίδιο τρέξιμο με εμένα θα βρίσκεται και η ιδιοκτήτριά του. Που να με θυμάται αναρωτιέμαι. Προς στιγμή κωλώνω και η καθημερινότητα φαίνεται να με νικά. Σφίγγω το τεύχος στη γροθιά μου. Το έχω υποσχεθεί αλώστε και στον φίλο telonio ότι μια μέρα θα... προλάβω. Σήμερα ή ποτέ.

Σαν από θαύμα μια γνωστή φιγούρα βγαίνει εκείνη την στιγμή από το μαγαζί! «Τι κάνετε κα. Δέσποινα;» «Μια χαρά, μια χαρά... Καλά είμαι. Εσύ;» «Σε θυμάμαι, μου λέει» σπάζοντας κάθε δισταγμό που είχα. «Όλο περνάω από την περιοχή αλλά ποτέ δεν έβρισκα χρόνο να σας φέρω αυτό που σας υποσχεθήκα. Το online περιοδικό Retroid. Ορίστε, ένα εκτυπωμένο!».

Δίνω το τεύχος και αμέσως με ένα επιφώνημα χαράς το ξεφυλλίζει κατευθείαν σαν μικρό παιδί. «Σε ευχαριστώ πάρα πολύ για το δώρο! Και πιο πολύ που πέρασες» μου λέει. Το περιοδικό, αν και το βλέπει πρώτη φορά, τής φαίνεται εξαιρετικά «γνώριμο». Τα περιεχόμενα είναι όλα αναγνωρίσιμα και αγαπημένα. Rainbow Island, Rise of the

the Robots, Wrath of the Demon, Batman Returns... Τής άρεσε πολύ το layout. Τα χάζευα και με ρωτούσε λεπτομέρειες.

«Τί βλέπω; Έχετε τόσα πολλά reviews εδώ μέσα. Όλα τα κλασικά που αγαπήσαμε» κοντοστέκεται σαν να μην το πιστεύει αυτό που βλέπει. «Μα τι ωραία δουλειά έχετε κάνει!...» «Το φτιάχνει στο Photoshop και στο Illustrator ο καλός φίλος ο Τελόνιος. Εμείς γράφουμε ως αφηγητές μιας εποχής όχι ως συντάκτες. Γράφουμε όποτε μπορούμε να βοηθήσουμε την προσπάθεια για να βγει το περιοδικό. Είναι χωρίς οικονομικό όφελος. Το κάνουμε κυρίως για εμάς!...» «Τι μου λέτε βρε παιδιά» λέει έκπληκτη... «Εδώ έχετε ρίξει πολύ λεπτοδουλειά»

Το κρατάει και τής δείχνω το σημείο που γράφουμε για τη Στουρνάρη. Πετάει από χαρά. Όλα γνώριμα τα μαγαζιά. Έναν προς έναν τους ήξερε όλους. Συνάδελφοι σε μια χρυσή εποχή. Τα καταστήματα, οι φωτογραφίες, η βιτρίνα του τότε ίδια με του σήμερα και εμείς στεκόμαστε ακριβώς στο ίδιο σημείο με τη φωτό του Εγκεφάλου στην σελίδα 47 του τεύχους 1.

«Είχα υποσχεθεί να το εκτυπώσω και να σας το φέρω να το διαβάσετε. Θυμάμαι τις λίστες και τα USER/Pixel που είχατε στο πάγκο του μαγαζιού. Τότε διαλέγαμε παιχνίδια με βάση τα περιοδικά ή τα κουτιά τους δεν υπήρχε το Internet».

Ξεφυλλίζει αργά το περιοδικό και φτάνει στο υπέροχο αφιέρωμα του OmenforEver με τα κουτάτα παιχνίδια, τα αυθεντικά. Κοντοστέκομαι και κάνω μια σκέψη: Κάποια ίσως να τα είχε αγοράσει από εδώ ο σύντροφος...

«Αν θυμάσαι Δέσποινα τότε που είχαμε μιλήσει για τα κουτιά της βιτρίνας κι εσύ μου είχες χαρίσει δύο! Τότε είχα πει να σου φέρω το πρώτο τεύχος εκτυπωμένο που είχε αφιέρωμα στα κουτάτα παιχνίδια. Κάλιο αργά παρά ποτέ γιατί σήμερα μπόρεσα» της λέω. «Να είστε καλά όλοι σας. Δεν ξέρετε τί χαρά μου δίνετε» μου απαντά.

Τής δείχνω το σημείο που γράφουμε για τον Εγκέφαλο στο αφιέρωμα για την Στουρνάρη και η κα. Δέσποινα ντρέπεται σαν να έχει δεχθεί κάποιο μεγάλο χρηματικό ποσό... Κοιτάζει το review του Batman... «Είναι εκπληκτικό το τι δουλειά έχετε ρίξει» μου λέει ξανά με θαυμασμό.

Είμαι ενθουσιασμένος για την αποδοχή του περιοδικού. Να μην λέω ψέματα το περίμενα λόγω της εξαιρετικής σελιδοποίησης του telonio αλλά όταν το ζεις είναι και η χαρά της επιβεβαίωσης. Συνεχίζω να τη ρωτώ τα δικά μου «Κα. Δέσποινα σάς λένε ιστορίες άτομα που έβλεπαν την βιτρίνα και αγόρασαν δισκέτες από εσάς;» Ρίχνω άδεια να πιάσω γεμάτα. Άπειρες ιστορίες θα έχει να μου διηγηθεί αλλά ήθελα να μου πει η ίδια δύο λόγια με αφορμή το περιοδικό.

«Με σταματάνε στον δρόμο ακόμα και σήμερα άτομα άγνωστα σε μένα και μου λένε για το κατάστημα, για τα PC παιχνίδια και για την... Amiga...» «Τί σας λένε;» ρωτώ όλος αγωνία. "Μου λένε πόσο ευχαριστήθηκαν το μαγαζί γιατί πάντα έβρισκαν αυτό που λαχταρούσαν να παίξουν. Ότι τίτλος κι αν ήταν, καινούριος ή παλιός, τον έβρισκαν. Είτε σε εμάς εδώ είτε στον Thomas λίγο πιο κάτω.» Στεκόμαστε περίπου δέκα μέτρα από εκεί που ήταν και το άλλο μαγαζί

της περιοχής, ο Θωμάς ήταν εκεί!... Ξέρω ότι ήσαν ανταγωνιστές αλλά μιλάει με πολύ σεβασμό και την καταλαβαίνω από το κόμπιασμα της φωνής... «Για την Amiga τι σας λένε αλήθεια;» τη ρωτάω ξέροντας περίπου τι θα ακούσω αλλά έχει σημασία να το καταγράψω από εκείνην.

«Πέρασαν όλα τα μοντέλα Amiga από το μαγαζί. Και δεν έχω κρατήσει ούτε ένα να φανταστείς. Ακόμα μού λένε πολλοί ότι την Amiga που έχουν σπίτι τους την πήραν από εδώ. Μα ακόμα δουλεύουν τα μηχανήματα αυτά, είναι πρωτόγνωρο να το ακούς αυτό τριάντα χρόνια μετά. Μού λένε η 500αρα που πήρα από σένα ακόμα ανάβει. Είναι απίστευτο για μένα να το ακούω αυτό. Αν το ήξερα θα είχα κρατήσει καμιά 15αρια από δαύτες.» Λέει και γελάει.



«Αυτά τα μηχανήματα όπως η 500αρα, τα παιχνίδια και τα υπέροχα κουτιά καθόρισαν πολλούς από εμάς κι εμένα πρώτο απ' όλους» της λέω. «Εγώ ας πούμε είχα Amstrad 6128 αλλά ερχόμουν μαζί με φίλους στο μαγαζί σου να βρούμε παιχνίδια και μετά τρελαινόμασταν στα ξενύχτια στο PC. Μας έκαναν εντύπωση τα κουτιά που βλέπαμε στη βιτρίνα, όπως σου είχα πει την προηγούμενη φορά. Ανεβαίναμε από τα ηλεκτρονικά της Τζορτζ και είτε διαλέγαμε έναν τίτλο, είτε απλά τα ζαχαρώναμε. Συνήθως όμως αγοράζαμε ένα μόνο παιχνίδι που βλέπαμε από τη βιτρίνα». «Ναι αυτά τα κουτιά αν και σκονισμένα τα έχουμε από τότε... Είναι κάτι σαν αναγνωριστικό για εμάς αν και έχουν αρκετή σκόνη». «Μην τολμήσετε να τα ξεσκονίσετε!» τής απαντώ και σκάμε και οι δύο στα γέλια.

Συνεχίζουμε να καθόμαστε με το Retroid στο χέρι στο δρόμο. Κάθε review της φέρνει και μια ανάμνηση καθώς ξεφυλλίζει το περιοδικό. Το μάτι της πέφτει αμέσως στις διαφημίσεις των καταστημάτων. «Red Sonia με ρωτάει;» «Είναι ψεύτικες διαφημίσεις πιο πολύ χιουμοριστικές» απαντώ. «Μακάρι να ήταν ανοιχτά τέτοια αντιγραφάδικα και σήμερα», προσθέτω με νόημα. Καταλαβαίνει απόλυτα πως το εννοώ. Είναι ένας πραγματικά ζεστός άνθρωπος, πολύ συνεσταλμένος, με γνώση και αγάπη για την εποχή αυτή, και αυτό το καταλαβαίνει αμέσως όποιος μιλήσει μαζί της. «Να ξέρεις Δέσποινα ότι όταν κάνουμε αναφορά στην εποχή αυτή δεν υπάρχει απολύτως καμία περίπτωση να

μην έρθει η κουβέντα για τον Εγκέφαλο.» «Σε ευχαριστώ πολύ αποκρίνεται. Όλα τα μαγαζιά εδώ έπαιξαν τον ρόλο τους ώστε να γίνει αυτή η εποχή χρυσή.»

Ρωτά ξανά για το περιοδικό. «Ένα άτομο το σχεδιάζει; Μού φαίνεται απίστευτο.» «Εμείς βοηθάμε όπως μπορούμε με τα κείμενα και ο φίλος telonio γραφεί και αυτός και το σελιδοποιεί.» «Το εξώφυλλο θυμίζει Pixel βλέπω.» «Ναι», απαντώ. «Επίτηδες έγινε.» «Σε λίγο καιρό θα ανεβάσουμε και την ιστοσελίδα μας "retroid.gr" και όλα τα τεύχη θα είναι μέσα.» «Θα ήθελα πάρα πολύ να διαβάσω και τα υπόλοιπα τεύχη αλλά εκτυπωμένα όπως αυτό. Θα τα εκτυπώσω να τα διαβάζω με την ησυχία μου!» «Πάντα εκτυπωμένα να είναι ώστε να μένουνε στο ράφι και να τα διαβάζουμε όποτε τα χρειαζόμαστε» σκέφτομαι.

Είπαμε και αλλά με την κα. Δέσποινα σήμερα. Εκεί στο μαγαζί Σολωμού και Μπόταση. Είδα και περαστικούς να κοντοστέκονται και να κοιτάνε τη βιτρίνα όπως τότε.

«Να περάστε με τα παιδιά του Retroid από το μαγαζί και να τα πούμε από κοντά.» Της υποσχέθηκα ότι, παρά το καθημερινό τρέξιμο, θα το προσπαθήσουμε σίγουρα. Όσοι γράφουν και διαβάζουν το Retroid αναπνέουν για και τέτοιες στιγμές γεμάτες games, joystick και απίστευτης ομορφιάς κουτάτα παιχνίδια. Χαιρετηθήκαμε με την κα. Δέσποινα και ανέβασα το σταντ της μηχανής. Το Retroid αποτελεί μια ωραία αφορμή να γνωρίσουμε καλύτερα κάποιους από τους ανθρώπους που σημάδεψαν τη Silicon Valley της Ελλάδας.

Και η κα. Δέσποινα σιγουρά είναι ένας από αυτούς.

Λίγα λόγια για το κατάστημα Transputer

Το Transputer υπάρχει εδώ και πολλά χρόνια, σχεδόν όσα και ο Εγκέφαλος θα έλεγα. Θα το βρείτε στο νούμερο 17Α της Στουρνάρη, λίγο πιο κάτω από τη θρυλική πλατεία Εξαρχείων. Όπως σωστά μαντέψατε η βιτρίνα του βρίθι ακόμα και σήμερα από υπερσπάνια κουτιά PC Boxes ορισμένων από των πιο επιδραστικών τίτλων που μάς καθόρισαν ως λάτρεις των pc και home. Το μαγαζί σήμερα ασχολείται αποκλειστικά με service υπολογιστών και κινητών. Όπως κάθε αντιγραφάδικο στέκι που, σέβεται τον εαυτό του, έτσι έγινε και εδώ. Τότε αντιγραφές και τώρα computer service.

Στο Trasputer θυμάμαι πολλούς από τους φίλους μου να ρίχνουν τις αντιγραφές της ζωής τους κι εγώ να ακολουθώ «ζαχαρώνοντας» Amiga/Atari ST και pc games μιας και άργησα να πάρω τον δικό μου υπολογιστή/κονσόλα. Πρώτα λοιπόν ρίχναμε τις αντιγραφές της ζωής μας και μετά πηγαίναμε για καφεδάκι στην πλατεία. Ο Γιώργος ιδιοκτήτης του Transputer πέρασε και αυτός επίσης τις Συμπληγάδες του χρόνου σχεδόν ακέραιος και αλώβητος. Δραστήριος, ομιλητικός και καλοσυνάτος όπως τότε που μας έκανε τις αντιγραφές! (Τότε βέβαια μάς έλεγε και το γνωστό «προσέξτε καλά και βάλτε μέσα στο μπουφάν τις

δισκέτες»). Θα σου πει πάντα με το χαμόγελο την αλήθεια για το πρόβλημα που βρήκε στο λάπτοπ ή στο κινητό και φυσικά δεν θα σου πάρει λεφτά για "ξεμάτιασμα". (Η διαδικασία που σου παίρνουν 20άρικα οι μεγάλες αλυσίδες απλά για να κοιτάξουν το λάπτοπ ονομάζεται εδώ και χρόνια ξεμάτιασμα, επίσημα αναγνωρισμένος όρος στο IT). Στο Transputer βρήκαμε παιχνίδια Amiga/Atari ST, πιο παλιά, έως ότου επικρατήσουν ολοκληρωτικά pc και κονσολες. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του Γιώργου -που τα θυμάται σαφώς καλύτερα από μένα- πολλά παιχνίδια μπορούσαν να κατέβουν από Αμερικανικούς παράνομους BBS Servers. Πράγμα διαστημικό για εκείνη την εποχή. Μάλιστα, προς τιμήν του, παραδέχθηκε ότι ο πρώτος στη Στουρνάρη που ασχολιόταν με όλα αυτά ήταν ο Thomas Soft. Όπως χαρακτηριστικά μού είπε επί λέξη: «Ο Θωμάς ήταν πολύ μπροστά σε όλα τα σπασίματα και στα περιέργα κατεβάσματα εκείνη τη δύσκολη εποχή».

Είπαμε και πιο πριν ότι το Trasputer πέρασε σχεδόν αλώβητο τη σύνθλιψη του χρόνου. Φεύγοντας από το μαγαζί του Γιώργου θα σας πω τι μου έκανε τρομερή εντύπωση έστω κι αν ξέρω ότι σε μερικούς από εσάς θα φανεί γελοίο ή εντυπωσιακά ρομαντικό. Μου έκανε εντύπωση η business κάρτα του μαγαζιού με μια ...Αμαζόνα. Συνήθως σε καταστήματα service υπολογιστών συναντάς υπερμοντέρνα λογότυπα με χτυπητές λέξεις όπως innovation , excellence και άλλες αερολογίες του marketing. Σου κοτσάρουν και ένα λογότυπο στη κάρτα -συνήθως θυμίζει ένα ακριβό υπερεκτιμημένο brand - και το σκηνικό γίνεται αναληθές αμέσως. Παπατζιλίκια ολκής...

Ξαναγυρίζω την συζήτηση στην κάρτα του Transputer... Το όνομα του μαγαζιού με τη διεύθυνση Στουρνάρη 17Α και ένα τηλέφωνο... Μια πανέμορφη αμαζόνα με το σπαθί κοιτάζει ψηλά και αγέρωχα όπως και το ίδιο το μαγαζί. Κρατά σπαθί και ασπίδα και μοιάζει σαν να έχει ξεπηδήσει από τον κόσμο του Tolkien, των Forgotten Realms και του Conan. Για μένα αντανakλά τη σιγουριά του μαγαζιού λόγω των γνώσεων που έχει συσσωρεύσει το μαγαζί εδώ και πολλά χρόνια. Συνδέει άσφογα το ένδοξο παρελθόν των αντιγράφων και τον δύσκολο σημερινό ανταγωνισμό όπου λίγοι έχουν μείνει ειλικρινείς, κοφτεροί και αγέρωχοι ...σαν το βλέμμα της Αμαζόνας του Transputer.



Γιώργο, όλοι εμείς στο Retroid σε ευχαριστούμε για όλα και εύχομαι να είσαι για πολλά χρόνια στο πόστο σου. Πάντα στην «πρώτη γραμμή» του πολέμου με το σπαθί/κατσαβίδι στο χέρι.

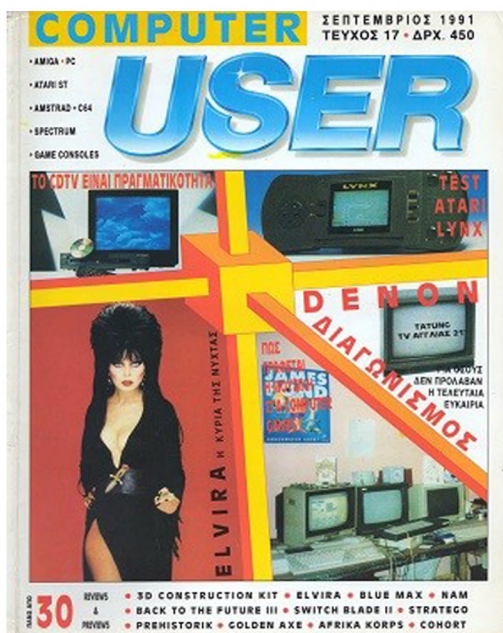
Περιοδικό USER



Κώστας "The Punisher"

Σωτήριον έτος του 1991. Ένα κλασικό απόγευμα στο φροντιστήριο. Σεπτέμβριος, η τάξη γεμάτη αλλά η όρεξη στο ναδίρ. Ο Άγγελος, ο διπλανός μου, είναι ανήσυχος. Κρατά διπλά του ένα περιοδικό. Δεν μπορώ να καταλάβω ακριβώς τι είναι αλλά αν κρίνω από τις αντιδράσεις του πρέπει να είναι ενδιαφέρον. Με βλέπει που τον κοιτάζω όλος περιέργεια έντονα και μου δείχνει το εξώφυλλο. Μπλε θαλασσί ευανάγνωστα γράμματα για τίτλο και διάφοροι υπολογιστές της συγκεκριμένης εποχής στο εξώφυλλο, παρέα με μια... προκλητικά μαυροντυμένη μάγισσα! Ενδιαφέρον φαίνεται...

Σκάει στα γέλια ο Άγγελος και μου το πασάρει. «Πρόσεχε μην σε πιάσει η καθηγήτρια σήμερα το πρωί το αγόρασες, βγήκε το καινούριο τεύχος» μου λέει όλο καμάρι και περηφάνια. Το ξεφυλλίζω παράνομα και λαίμαργα με μεγάλη προσοχή να μην καρφωθώ στην τάξη. Γεμάτα χρώματα reviews, γνώριμα ονόματα όπως Atari ST, Amiga και Amstrad να εμφανίζονται παντού, καταπληκτικές διαφημίσεις home υπολογιστών με προσφορά πακέτων παιχνιδιών. Μια πανδαισία υπολογιστών και Video Games που είχε ως φωτεινή μαρκίζα το διαστημικό όνομα USER.



Όμως, το τελειωτικό χτύπημα δεν άργησε να έρθει... Τον επόμενο μήνα πάλι ο Άγγελος φέρνει το επόμενο τεύχος και αυτήν τη φορά το διαβάζω με άνεση στο διάλειμμα. Το μάτι μου έπεσε στην αλληλογραφία όπου είχαν δημοσιεύσει την προκήρυξη του Atari Club με κοροϊδευτική φωτογραφία έναν αυτιάγκουρα. Η υποσημείωση της προκήρυξης έγραφε: "He is a lovely Amiga User. Death to Amiga Users. Viva Atari!" Το

δείχνω στον Άγγελο ξέροντας ότι είναι κάτοχος Amiga και λέω «Κοίτα ρε τι σας λένε οι Atarάδες!» Αυτός χαμογέλασε ειρωνικά και σιγοψιθύρισε χριστοπαναγίες κάνοντας με να πεθάνω απ' τα γέλια. Αυτό ήταν! Χωρίς να έχω υπολογιστή, είτε Atari είτε Amiga, ήθελα με κάποιον τρόπο να γίνω μέρος αυτής της διαμάχης, αυτού του παρεϊστικού πειράγματος ανάμεσα σε έγχρωμα reviews και τα φανταστικά εξώφυλλα...



Μιλάμε για τον ορισμό του έρωτα με την πρώτη ματιά... Είχα πλέον καταλάβει ότι αυτό το περιοδικό ήταν για μένα, κι ας μην είχα home υπολογιστή εκείνη την περίοδο. Με μαγνήτιζε το feeling, σαν τρελό μελλοντικό χρήστη, δεν μπορώ ακόμα να το εξηγήσω ακριβώς... Ίσως να ήταν το παρεϊστικό χιούμορ, ίσως τα φανταχτερά εξώφυλλα, ίσως τα reviews που ξεφευγαν από τις κλασικές νόρμες ενός περιοδικού πληροφορικής, ίσως οι κόντρες στην αλληλογραφία μεταξύ Amigaδων, Atarαδων και PCαδων, ίσως ορισμένα πικάντικα εξώφυλλα που πιο πολύ παρέπεμπαν στο Penthouse και όχι σε περιοδικό για home computing να ήταν ορισμένοι από τους λόγους που λάτρεψα σκληροπυρηνικά το USER.



Το USER είχε κάτι το γηπεδικό που με τράβαγε σαν μαγνήτη. Πρώτο τεύχος που αγόρασα από το περίπτερο ήταν το με εξώφυλλο το MegaCD της Sega. Ακόμα δεν είχα πάρει ούτε υπολογιστή ούτε κονσόλα οπότε ξημεροβραδιαζόμουν στα arcade ή σε Amigaδικο και σπίτια φίλων με κονσόλες. Παρόλα αυτά αγόραζα το USER με απώτερο σκοπό να αποκτήσω κι εγώ ένα home computer σαν και αυτά των διαφημίσεων που έβλεπα. Υπήρχε μια διαφήμιση που μου είχε κεντρίσει πολύ το ενδιαφέρον. Ήταν για τον Atari ST συνοδευόμενος από ένα αξιοζήλευτο πακέτο 100 παιχνιδιών. Η προκήρυξη του Atari Club είχε δουλέψει στο υποσυνείδητό μου. Είχε καρφωθεί εκεί μια για πάντα...



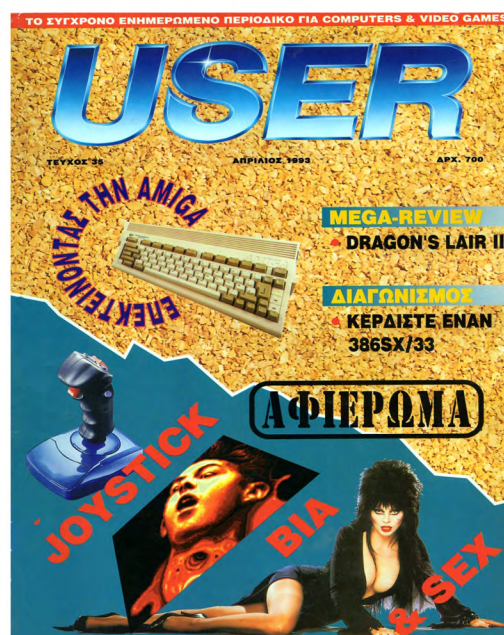
Στο USER συνήθως έβλεπα τα reviews και έψαχνα τους αντίστοιχους τίτλους παιχνιδιών στα Amigaδικο που σύχναζα με κολλητούς. Φυσικά το περιοδικό ήταν πολύ "μπροστά" καθώς οι ιδιοκτήτες των Amigaδικων είχαν σταθερά 15-20 παιχνίδια και σπάνια έφερναν κάποιον τίτλο από μόνοι τους. Έπρεπε να τους πω εγώ ή κάποιος άλλος κάποια καινούργια hit και μετά τα έφερναν στο amigaδικο. (π.χ. το Alcatraz για την Amiga) Το USER ήταν πάντα σωστά ενημερωμένο και μας έδειχνε τους τίτλους πριν ακόμα γίνουν hit.

Είχα γίνει πλέον τακτικός αναγνώστης και δεν έχανα ούτε τεύχος. Τα reviews ήταν ένα μαγικό ταξίδι και όχι μια ουδέτερη αποτύπωση τύπου «γραφικά-gamplay-ήχος». Μου είχε κάνει τρομερή εντύπωση το θάψιμο που ρίχνανε σε παιχνίδια που εμείς τα λέγαμε κοροϊδευτικά "μπάζοπαιχνίδια". Οι συντάκτες δεν χαρίζονταν σε καμιά εταιρία, κονσόλα ή Publisher. Υπήρχε μια αρκετά μεγάλη δόση αντικειμενικής αλήθειας που δεν επηρεαζόταν από "άνωθεν" εντολές. Με λίγα λόγια το κοινό του USER μάθαινε από πρώτο χέρι τα αρνητικά ή τα θετικά κάθε τίτλου χωρίς υπερβολές και στρογγυλοποιήσεις. Τα αριστουργήματα και το φτυάρι σε απόλυτη ισορροπία με καυστικό χιούμορ και καλή διάθεση.

Ποια είναι όμως τα reviews που άφησαν εποχή και έκαναν το USER θρησκεία στους αναγνώστες του; Σιγουρά ο καθένας σας έχει στο μυαλό του διαφορετικές στήλες ανάλογα με τις προτιμήσεις του. Οι Adventuráδες αναπολούν τη στήλη Spell-

Shop με τον Δημόπουλο ή τον Νταμουλάκη, άλλοι θυμούνται με λαχταρά την αλληλογραφία και τις κόντρες μέχρι τελικής πτώσης Αταραδων-Αμιγκαδων ώσπου να προστεθούν και οι PCάδες στο παιχνίδι. Οι οπαδοί των κονσόλων σιγουρά λάτρεψαν το ένθετο περιοδικό GAMES. Στις επόμενες γραμμές θα περιγράψω τα κομμάτια του USER που στα δικά μου ματιά το έκαναν μοναδικό και ασυναγώνιστο. Σιγουρά θα ξεχάσω πολλές αξιόλογες στήλες και ζητώ ήδη από τον μέγιστο Κρομ συγχώρεση και λύτρωση...

Αφιέρωμα «Joystick Bία και Sex»! Εξώφυλλο χάρμα οφθαλμών! Σεξ βία και joystick αλητεία! Αν υπήρχε βραβείο εξωφύλλων θα το έπαιρνε από τα αποδυτήρια... Θαυμάστε... Ένα τρυπημένο στο λάρυγγα πτώμα, η μιλφάρα Elvira φιλήδονα ξαπλωμένη και ένα... Joystick. Αν σας "σόκαρε" το εξώφυλλο να πάτε να αγοράσετε την «Super Κατερίνα» ή το «Άρλεκιν» από το περίπτερο...



Το αφιέρωμα πολύ μελετημένο και εξηγεί το προφανές. Οι εταιρείες έχουν ένα ξεκάθαρο αντρικό κοινό και προφανώς το εκμεταλλεύονται. Τα εξώφυλλα είναι εξόφθαλμα σεξιστικά, βίαια και για αυτόν τον λόγο πετυχημένα. Το αφιέρωμα όμως πολύ σωστά ξεμπροστιάζει τον καθωσπρεπισμό της δυτικής κοινωνίας. Ο συντάκτης μπαίνει πολύ δυνατά και βάζει τα πράγματα στη θέση τους με δύο κουβέντες. Είναι δυνατόν -αναρωτιέται ο Κροντηράς- να απαγορεύουν το Barbarian στη Γερμανία ενώ οι ίδιοι θεσμοί να επιτρέπουν ακροδεξιές ομάδες και τη ρητορική τους; Κάτι δεν πάει καλά λοιπόν και δεν φταίνε τα video games.

Η λογοκρισία που επιβάλλεται στα video games είναι το πέπλο του καθωσπρεπισμού σε μια σύγχρονη κοινωνία με βαθιά κοινωνικά προβλήματα όπως στη Γερμανία. Σήμερα, 25 έτη μετά, ο χρόνος δικαιώνει απόλυτα τους συντάκτες του USER. Όσο η τηλεόραση ασχολείται με τη βία στα video games τόσο πιο μεγάλα και επικινδυνά προβλήματα μια κοινωνία κρύβει κάτω από το χαλί. Σημειώνεται επίσης η φράση "όταν κάποιος αρχίζει να καίει βιβλία καταλήγει να καίει και ανθρώπους" κάνοντας μια αντιπαραβολή με τη λογοκρισία στα video

games. Το Gods λογοκρίθηκε στα αίματα στο υπέροχο του εξώφυλλο, το Final Fight άλλαξε animation στην Poison για να μην φανεί ο... έντονος στηθόδεσμός της, και στο StormLord τα γυμνόστηθα και λάγνα αγάλματα φόρεσαν μεταλλικό σουτιέν. Υπερβολικός καθωσπρεπισμός και πολύ ντόρος για το τίποτα δηλαδή.

Από την άλλη πλευρά, στο αφιέρωμα αναφέρεται φυσικά και η εξαπλωση των Public Domain με αισχρό περιεχόμενο σίγουρα ακατάλληλο για τους ανηλίκους. Το περιοδικό USER διαχωρίζει υπέροχα τη θέση του μεταξύ της αδικαιολόγητης λογοκρισίας των video games και της επιβεβλημένης απαγόρευσης σκληρού πορνογραφικού υλικού των Public Domain. Τα ξερά από τα χλωρά δηλαδή. Η συζήτηση περιστρέφεται γύρω από τίτλους όπως το Mortal Kombat, Larry, τα Strip Poker, το Splatterhouse, ενώ τα στήθη της Elvira έχουν την τιμητική τους! Η βία στα παιχνίδια πάει αγκαζέ με sexy σκηνές και ο Κροντηράς τελειώνει το άρθρο γράφοντας το αλησμόνητο "Μπορείς να με κάνεις ότι θέλεις αρκεί να μην με κάνεις να βαριέμαι". Το USER έδωσε μερικά μαθήματα ισορροπίας μεταξύ συναρπαστικής νεανικής γραφής, χωρίς politically correct αφορισμούς, και προσωπικά θεωρώ το άρθρο ως ένα από τα κορυφαία της ιστορίας του περιοδικού.

Αφιέρωμα: Σατανισμός και Software (τεύχος 48).



Στο τεύχος 48 έχουμε το επικό αφιέρωμα για το... Σκοτεινό Software! Στη σκιά της τότε πολύκροτης υπόθεσης των σατανιστών της Παλλήνης. Την ίδια στιγμή κίτρινα MME γύρναγαν στη Στουρνάρα αναζητώντας "σκοτεινά" εξώφυλλα παιχνιδιών! (Τέρμα γελοίοι). Κανένας δεν έγινε "σατανιστής" επειδή έπαιξε Personal Nightmare ή το Pagan Ultima ή το Diablo αργότερα. Ευτυχώς το λατρεμένο μου USER πάλι βγάζει τα κάστανα από τη φωτιά εξηγώντας περίτεχνα γιατί ο Σατανισμός είναι απλά η προκάλυψη εγκληματιών που διψάνε για δύναμη, sex και χρήματα. Τα παιχνίδια και τα ιδιαίτερα εξώφυλλά τους για άλλη μια φορά χρησιμοποιούνται ως αποδιοπομπαίος τράγος για να μην πέσει το φως στους

πλούσιους γόνους που εγκλημάτησαν. Εδώ να σας πω και ένα σχετικό περιστατικό που συνέβη πριν λίγους μήνες στον «Εγκέφαλο» στη Στουρνάρα. Πάνω σε μια συζήτηση με την αγαπητή κα. Δέσποινα μού ανέφερε ότι ο γνωστός σατανιστής Κατσούλας είχε αγοράσει τότε μια Amiga 500 από το μαγαζί, προφανώς για να παίζει παιχνίδια. Απάντησα ότι «Χιλιάδες παιδιά είχαν πάρει Amiga και έπαιζαν σκοτεινά adventures και action games με πεντάλφες και ένας από αυτούς είμαι και εγώ. Δεν καταλήξαμε στην Παλλήνη τα μεσάνυχτα δολοφονώντας αθώς κοπέλες.» Η απάντησή μου βρήκε την κα. Δέσποινα απολύτως σύμφωνη. Αυτό ακριβώς το σκεπτικό ακολουθείται και στο αφιέρωμα του USER για το σκοτεινό Software. Απλή λογική χρειάζεται και διάθεση να αναφέρεις την αλήθεια. Τίποτα το ιδιαίτερο.

Πίσω ξανά στο αφιέρωμα του USER. Ο αρχέγονος φόβος για το άγνωστο, το σκοτεινό και το ανεξήγητο πάντα έλκει την ανθρώπινη περιέργεια. Ήταν αδύνατο οι κατασκευαστές Video Games να αφήσουν την ευκαιρία να πάει χαμένη. Το σκοτεινό software ήταν πάντα εκεί. Απλά, τα φώτα της δημοσιότητας παροδικά είχαν πέσει πάνω του διαστρεβλώνοντας το. Όπως αναφέρει ο Κροντηράς, ο Shadowcaster και ο Gore στον πρόλογο «αυτό το παιχνίδι δεν θα το παίξουν». Στο αφιέρωμα ξεδιπλώνονται παιχνίδια διαμάντια όπως το DarkSeed, το Personal Nightmare (με την καραβλάσφημη εισαγωγή!) το διαμάντι Alone in the Dark, το Bloodnet ακόμα και το Doom. Τα παιχνίδια έχουν σκοτεινές νόρμες και διστοπικά σενάρια. Τα λαβυρινθώδη, τα περίεργα, οι σιωπές, οι ήχοι, τα out of this world τέρατα, τα εφιαλτικά σκηνικά, οι αιματηρές σκηνές και τα σατανικά φινάλε που σου κλέβουν τον ύπνο... Όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν προσέφεραν το λιθαράκι τους σε αυτό που αποκαλούν πολλοί "σατανικό" software. Οι συντάκτες του USER βάζουν όρια μέχρι που μπορεί να επηρεαστεί ένας ανήλικος από αντίστοιχους τίτλους και αναφέρουν στεγνά την αλήθεια. Όμως πίσω από τις σατανικές πράξεις δεν βρίσκεται κάποιος τρομερός δαίμονας αλλά η δίψα του ανθρώπου για εξουσία, χρήματα και sex. Απλά και σταράτα δίχως ίχνος υπερβολής το USER έδωσε ρέστα αληθινής δημοσιογραφίας κάτι που άλλα μεγάλα περιοδικά της εποχής ούτε με κιάλια δεν το έβλεπαν.

Το αφιέρωμα συνεχίζει με το review του Pagan με τον Gore - Κοτζιά να δίνει ρεσιτάλ περιγραφής. Ακόμα θυμάμαι τα κύματα μερικτών γραμμάτων αναγνωστών στα επόμενα USER που κατηγορούσαν τον συντάκτη (μέχρι και ως σατανιστή τον είπαν) ως διπρόσωπο καθώς θεωρώντας αυτά που έγραψε έρχονταν σε αντιδιαστολή με το αφιέρωμα. Ειδικά η φράση «Ένα από τα αγαπημένα μου σύμβολα, μια πεντάλφα» ξεσήκωσε κύματα διαμαρτυρίας στην αλληλογραφία... Το review Pagan Ultima εμεινε στην ιστορία και το αφιέρωμα περί Σατανισμού και video games το ίδιο. Ο Κοτζιάς έδωσε ρεσιτάλ ερμηνείας και ωραίας σοκαριστικής δημιουργικής γραφής. Well done Gore!

Στο ίδιο τεύχος (48) υπάρχει και το Last Action Hero και το Cliffhanger. Τα reviews του USER πάντα έχουν ένα πιο χαβαλεδιάρικο ύφος και εδώ βλέπουμε δυο χαρακτηριστικά παραδείγματα. Το Cliffhanger "θάβεται" έντεχνα λόγω gameplay/γραφικών και ο Sylvester Stallone ακούει τα σχολιανά του (Λαπάς, Bifteker Brizoler!) καθώς ο τίτλος δεν είναι και τίποτα

ιδιαίτερο για την Amiga... Αντίθετα το Last Action Hero αποθεώνεται με διθυραμβικά σχόλια. Εκτός από το κορυφαίο gameplay η μουσική επένδυση είναι καθαρό Heavy Metal με επιρροές Thrash. Ο Gore αποκαλύπτει -προς μεγάλη χαρά των μεταλλάδων αναγνώστών- ότι είναι οπαδός των Slayer/Sepultura! Το τεύχος 48 ήταν το κάτι άλλο... Τα έσπαγε σε κάθε του σελίδα κυριολεκτικά και μεταφορικά.

Είναι γεγονός ότι σε κάθε ευκαιρία οι συντάκτες του USER ανέφεραν ξεκάθαρα να είναι οπαδοί του σκληρού ήχου. Και η δεκαετία 80s/90s αν μην τι άλλο είναι η χρυσή εποχή του Heavy/Thrash/Death. Οι πυκνές αναφορές σε συγκροτήματα όπως οι Testament, Death, Motorhead, Iron Maiden, Manowar και το κλασικό δίδυμο Slayer/Sepultura είναι απλά άπειρες. Οι οπαδοί της Rave και του Techno παρομοιάζονται συχνά ως "φλώροι". Οι αναγνώστες και αυτοί στο κύμα της εποχής υπογράφουν τα γράμματα τους με διάφορα nickname από συγκροτήματα δίνοντας έναν συναυλιακό τόνο στο USER. Ένα εξαιρετικό δείγμα ότι το κοινό τότε ήταν και κατά βάση μεταλλικό στη στήλη του Νταμουλάκη για τα role play έβλεπες Slayerαδες και Manowaraαδες να μιλάνε για τις προτιμήσεις τους στον κόσμο των Forgotten Realms! Από το USER στο Ρόδο φίλοι μου λοιπόν! Και όπως πάντα... "Monarch to the Kingdom of the Dead".

Η στήλη της αλληλογραφίας ήταν από τις αγαπημένες μου. Οι αναγνώστες έδειχναν ότι λάτρευαν το περιοδικό καθώς η πλάκα έδινε και έπαιρνε κάθε μήνα. Συνθήματα ομάδων μαζί με ερωτήσεις για το αν αξίζει η Amiga 500+ ή ο 1040 STE με τον blitter; Οι συντάκτες πάντα απαντούσαν με σοβαρότητα αλλά έβγαζαν και το άχτι τους και στα υστερόγραφα τα οποία από τότε μου κόλλησαν και εμένα. Ένα πράγμα που μου άρεσε πάντα στο USER είναι ότι οι συντάκτες δεν δίστασαν να θάψουν μια κονσόλα ή ένας τίτλος αν ήταν ακριβός, ελλιπής ή μέτριος ακόμα και στις απαντήσεις στους αναγνώστες. Σήμερα όλα τα παιχνίδια είναι "μέτρια" έως "πολύ καλά" και αυτό είναι τουλάχιστον ύποπτο. Στο USER τα πράγματα λέγονταν έξω από τα δόντια. Πανάκριβο το NEO GEO AES, ελλιπής η βιβλιοθήκη του CD32, αδιάφορο το Philips CDi, πανάκριβο το Virtual Racing για Mega Drive (Σοβαρά τώρα; 25.600 δρχ για ένα cartridge!), μπουρούχα το Virtual Boy για τα σκουπίδια εντελώς...

Ο αναγνώστης είχε σοβαρή ενημέρωση σε ένα χιουμοριστικό και ειλικρινές πλαίσιο. Το USER όμως δεν μάσαγε. Θα έθαβε τίτλους, εταιρίες και μηχανήματα όπως και το έκανε. Τολμώ να πω ότι το έκανε περισσότερο από το Pixel το οποίο ας πούμε ήταν πιο ...συμβατικό και "στρογγυλεμένο". Αντικειμενικότητα, χιούμορ και φτυάρι οπου πρέπει...Τι άλλο να ζητήσεις από ένα περιοδικό; Για να καταλάβετε το τι χαμός γινόταν στην αλληλογραφία σε ένα υστερόγραφο ένας αναγνώστης ανέφερε κάτι ότι ο Guille είναι ο καλύτερος παίκτης του κλασικού Arcade. Τι το ήθελε ο άμοιρος; Ο Κροντήρας -μέσω του συντάκτη που απαντούσε στον αναγνώστη- έδωσε ραντεβού στον γνωστό ΝΑΟ του Τσιμογιάννη στην Τζορτζ μια συγκεκριμένη μέρα στις 17:30 το απόγευμα. Μάλιστα είχε δοθεί και το παρασύνθημα ο αναγνώστης να κρατά ένα USER ως σημάδι αναγνώρισης!

Η αλήθεια βέβαια είναι ότι με τον κολλητό μου τότε γράφαμε

υπερωρίες στο SF2 και θα θέλαμε πολύ να κοντράρουμε τον Κροντηρά! Αλλά ήμασταν ανήλικοι, (πρέπει να ήταν 92/93) και δεν μπορούσαμε να μπούμε στον ΝΑΟ λόγω του... Παππού (σ.σ. Δείτε τεύχος 2 του Retroid για αναλυτικές λεπτομέρειες). Πάντως στο επόμενο τεύχος του USER ο Κροντηράς ανέφερε ότι συναντήθηκε με κάποιους αναγνώστες ενώ ο Guille δεν κατάφερε να έρθει. Νίκησε έναν ισάξιο KEN 3-0 και έχασε από έναν άξιο VEGA με 2-1! Αναγνώστες και συντάκτες σε ένα ατέλειωτο arcade πάρτι! Το έχετε δει αυτό να γίνεται σε άλλα περιοδικά; Κροντηρά μεγάλη να είσαι καλά όπου και να είσαι να ξέρεις ότι εμείς θα σε νικάγαμε!

Urban Legends SF2 και...USER!

Νομίζω πως ήρθε η στιγμή να αναφερθούμε σε μια λεπτομέρεια που βασάνιζε όλους τους φανατικούς οπαδούς του SF2 και υπεύθυνος ήταν εμμέσως ο Κροντηρας και το review του τεύχους 27 για την Arcade έκδοση του. Ο Κροντηράς κάνει ένα υπέροχο review του Champion Edition με ασπρόμαυρο layout. Όμως ο λόγος που αναφέρω το συγκεκριμένο είναι για τη μυστήρια φωτογραφία του δασκάλου του Ryu (και του Ken) τον θρυλικό Sheng Long!



Στη φωτογραφία ο μαχητής Ryu βρίσκεται αντιμέτωπος με τον δάσκαλό του. Ο Sensei φαίνεται να έχει κοτσίδα και κάνει τη χαρακτηριστική Dragon Punch! Τότε δεν μπορούσαμε να μάθουμε αν η φωτογραφία είναι αληθινή ή αν αποτελεί άλλο ένα αστικό θρύλο γύρω από το θρυλικό αυτό Arcade. Θυμάμαι όμως χαρακτηριστικά με τους κολλητούς να την κοιτάμε ξανά και ξανά και να ψάχνουμε να βρούμε απεγνωσμένα πηγές για το πως μπορούμε να τον εμφανίσουμε στο ηλεκτρονικό! (σ.σ. ο κόσμος ήταν πολύ πιο ωραίος χωρίς Internet, καθώς αυτό εξάπτει την φαντασία και μάς κάνει να προσπαθούμε ακόμη περισσότερο.) Μάταια όμως... Το καταπληκτικό αυτό review του Κροντηρά μάλλον μάς έριχνε στάχτη στα μάτια. Εμείς ανεβοκατεβαίναμε στα ηλεκτρονικά συζητώντας για πιθανά σενάρια ώστε να καταφέρουμε το ακατόρθωτο.

Μια ανυπόστατη φήμη που έπαιζε τότε ήταν ότι έπρεπε να καταφέρεις να νικήσεις όλους τους αγώνες χωρίς να χάσεις ούτε ένα pixel(!) ενέργειας και πως ο μεγάλος δάσκαλος Sheng Long εμφανιζόταν στην τελική πίστα. Μεγάλη παπάτζα όμως. Δεν αποδείχτηκε ποτέ ο μύθος αυτός. Απλά μάς άρεσε να τον πιστεύουμε. Όμως το review του Κροντηρά πίεζε την λογική μας με τη φωτογραφία αυτή. Αφού το έγραφε ξεκάθαρα το

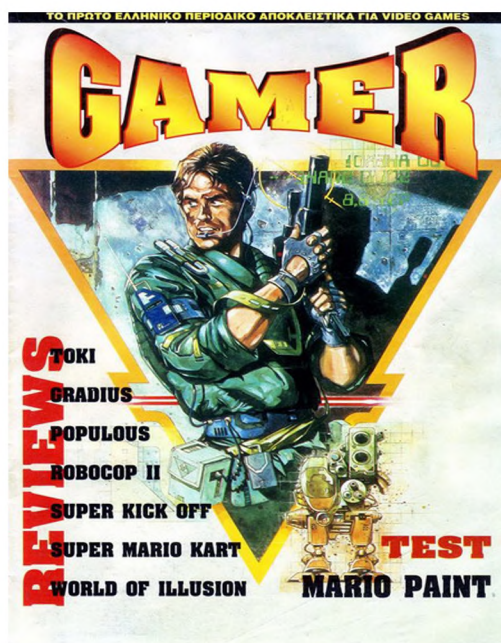
όνομα SHENG LONG στη φωτογραφία. Το θρυλικό review που βοήθησε στην εξάπλωση αυτού του μύθου του δασκάλου των Ryu/Ken. Ακόμα και σήμερα τόσα χρόνια μετά η φωτό αυτή είναι ένα μυστήριο. Ισάξιο με το μυστήριο των Βερμούδων ή την χαμένη Ατλαντίδα! (σ.σ. Σήμερα, τόσα χρόνια μετά, το μυστήριο λύθηκε. Σας παραθέτω λοιπόν την γνωστή φωτό σε έγχρωμη έκδοση. Ψάξτε το λίγο αν θέλετε. Σε εμένα όμως μην μου το πείτε τι βρήκατε... Ακόμα προσπαθώ στην καμπίνα μου να ξεκλειδώσω τον μέγα δάσκαλο Sheng Long. Για να το λέει το El Krontir και το USER θα είναι αλήθεια!).



Τα review το USER γράφουν ιστορία όπως βλέπετε. Επίσης χαρακτηριστικά reviews που άφησαν εποχή ήταν το Chakan για Game Gear με τη μοναδική αφαιρετική του γραφή. Ήταν σαν να διαβάζεις μυθιστόρημα του Robert E. Howard ή του Lovecraft. Αν θυμάμαι καλά και δεν κάνω λάθος πρέπει να ήταν στο Gamer. Το πολυαναμενόμενο Street Fighter 2 για SNES όπου ο Κροντηράς έγραφε σαν σεληνιασμένος να κάνουν τα παιδιά κατάληψη για να έχουν χρόνο για διπλά στο SNES. Επίσης πολύ ωραίο review που το έχω αναφέρει ήδη είναι το Pagan Ultima και το Last Action Hero του Gore όντας και αυτά πολύ χιουμοριστικά και με στυλάκι γραφής πολύ άνετο. Τι να πρωτοθυμηθούμε για τα reviews... Το αναλυτικό Falcon 3, το Phatasmagoria του ShadowCaster όπου αποθέωσε τη μισητή μέχρι τότε Roberta Williams και φυσικά το ίδιο το παιχνίδι. Ξεχωρίζει φυσικά και το mega review του Doom στο τεύχος 46... Κρέατα βία και πεντάλφες. Τα γνωστά ωραία σκηνικά που όλοι αγαπάμε... Βέβαια αδικώ τα reviews που δεν θυμάμαι τώρα ξεκάθαρα. Αλλά καταλαβαίνετε... Πως να χωρέσεις όλη την μαγεία ενός περιοδικού σε ένα ποταπό αφιέρωμα; Απλά αδύνατο!



Εδώ μπορούμε να δείξουμε και κάποια εξώφυλλα για το περιοδικό GAMER. Σώμα και αίμα του USER με πολύ ωραίο υλικό, εξώφυλλα και βέβαια reviews. Στο μυαλό όμως των αναγνωστών και το Gamer ήταν ακριβώς σαν το USER. Ίδιοι συντάκτες, ίδιος ιδιαίτερος τρόπος γραφής ίδια λατρεία για τα video games. Αψογο στυλάκι το μικρό αδερφάκι του USER.



Να πούμε και κάποια πράγματα για τους συντάκτες ε; Τουλάχιστον αυτούς που θυμάμαι εγώ από την περίοδο που αγόραζα το περιοδικό. Χονδρικά από 1992 μέχρι 1995. Στη χρυσή εποχή!

Κροντηράς: Ο αδιαφιλονίκητος αρχισυντάκτης με το μαστίγιο. Φανατικός οπαδός του Sonic της Sega και του Street Fighter 2. Μαστίγωνε αλύπητα τους συντάκτες που αργούσαν τα κείμενα και αναλόγως τους υποβίβαζε ή αναβάθμιζε σε καθαρίστριες στο γράμμα από τη σύνταξη.

Δημόπουλος ShadowCaster: Η στήλη SpellShop εξελίχθηκε σε αγαπημένο hit για το κοινό του USER. Μαλλιάς και μηχανόβιος με μεγάλη αγάπη για τα Adventures! Μου είχε σπάσει τα νευρά με τις γαβρο-αναφορές του αλλά το συγχωρώ ως φανατικός USERάς. Έχει δώσει reviews κορυφαίες περιγραφές βγαλμένες από τα Forgotten Realms! Φανατικός των εξομοιωτών και λάτρης των RPG. Διαβάστε και την πρόσφατη συνέντευξη του ShadowCaster στον OmenForEver στο τεύχος 2 του Retroid.

Gore Αντώνης Κοτζιάς: Ο σκληρός μεταλλάς του περιοδικού και μάλιστα μέλος του ελληνικού Metal συγκροτήματος Horrified. Και, αν δεν κάνω λάθος, τον είχα δει και live είτε στο Ρόδο (ή ήταν στο Gagarin;) όπου έπαιζαν support σε κάποιο μεγάλο όνομα της σκληρής σκηνής. Μεγάλος θαυμαστής του Arnold έδωσε έναν παρείστικο χαβαλεδιάρικο τόνο στα reviews. Κορυφαία review του Last Action Hero και το Pagan Ultima 8 -δεν χορταίνει κάποιος να τα ξαναδιαβάξει- και από hardware την παρουσίαση της Amiga 4000 (τεύχος 50).

Μιχάλης Νταμουλάκης: Είχε αναλάβει τη στήλη του SpellShop μετά τον ShadowCaster αν θυμάμαι καλά. Τυπάς και αυτός βγαλμένος από τα Forgotten Realms αφού αυτοσυστηνόταν ως Paladin. Πρέπει να ήταν και αυτός μέταλλο φανατικό καθώς πετούσε σπόντες για δισκάρες όπως "Walls of Jericho". Και ναι, έχετε δίκιο. Όλες οι μεγάλες προσωπικότητες συντακτών του USER ήταν μέταλλα και μάλιστα φανατικά και είχαν ως ασχολία εκτός από τα Video Games και τα Role Playing Games. Πήγαιναν πακέτο αυτά. Έγραφε μάλιστα και τη στήλη "Role Playing Game" και τη στήλη "Stay Cool Amiga" USER.

Ο Γιάννης Αϊδίνης με τη στήλη «Χορεύοντας με τα Bytes»... Χιουμοριστική και ανάλαφρη γραφή ιδανική για χαλάρωση και γέλιο. Έκανε και αρχισυντάκτης φυσικά. Βασικό κεφάλαιο στο περιοδικό USER.

Derek Dela Fuente: Πολλές και ωραίες συνεντεύξεις από Publishers του εξωτερικού (Ocean, Hudson Soft), από διευθυντές τμημάτων τεχνολογίας όπως της Commodore. Επίσης πολύ περιγραφικός στα reviews του με αναλυτικές σημειώσεις και παρατηρήσεις. Άψογος!

Άλλοι συντάκτες που συνεισφέρουν τα μέγιστα στο περιοδικό ήταν οι Ξαγοράρης, Γρίβας, Κλαδης, Σάμιος, Κουσεράς, Σωτηρίου, Φαρμάκης, και πολλοί άλλοι. Κάποιος από τους παραπάνω πρέπει να ήταν ο 32μπιτος, ίσως η Κουσεράς ή ο Αϊδίνης δεν θυμάμαι ακριβώς πάντως το είχαν αποκαλύψει! Όλοι τους άτομα με μεράκι που χαιρόσουν να διαβάζεις τα κείμενα τους. Σου έβγαζαν το feeling ότι είναι πρώτα gamers και μετά συντάκτες έτσι όπως έπρεπε να είναι το παρείστικο ύφος του USER. Ξεχώριζα τους Αϊδίνη, Κουσερά και Σάμιο, γιατί στα κείμενα τους έγραφαν ότι ήταν άρρωστοι Παναθηναϊκοί! (είμαι φόλα αντικειμενικός το αναγνωρίζω χαχαχαχα).

Αυτά λοιπόν αγαπητοί φίλοι του Retroid για το περιοδικό που μας ξεπαρθένεψε με τα home computers και μας έμπασε στα κόλπα. Κυρίως επικεντρώθηκα στην περίοδο 1991-1995 στην χρυσή εποχή που μεγαλούργησε κατά την ταπεινή μου γνώμη το περιοδικό. Ατόφιο, ειλικρινές, παιχνιδιάρικο, παρείστικο, εντυπωσιακό, sexy και πάνω και πέρα απ' όλα με πολύ αγάπη

για το Computing. Το λογότυπο του USER πάντα θα μου θυμίζει τι μπορεί να κάνει κάποιος εάν πραγματικά αγαπάει την ασχολία του και δεν τη βλέπει αυστηρά επαγγελματικά.



Arcade Perfect: Super Pac-Man

Η ιστορία της μεταφοράς του Super Pac-Man στους Atari 8-bit

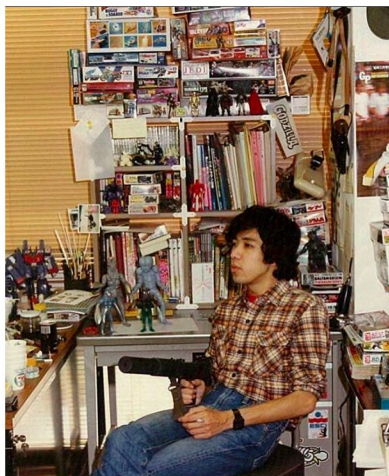


Leon

Aν ρωτήσετε οποιονδήποτε retro gamer θα σας πει ότι η συνέχεια του Pac-Man ήταν το Ms. Pac-Man και θα έχει δίκιο... περίπου.

Το Ms. Pac-Man αναπτύχθηκε στις ΗΠΑ από τη General Computer Corporation (GCC), ξεκίνησε ως modification kit για το Pac-Man και τελικά εκδόθηκε ως sequel από την Bally Midway. Η «πραγματική» συνέχεια από την μαμά Namco ήταν το Super Pac-Man του 1982, ένα παιχνίδι που λίγοι θυμούνται και ακόμα λιγότεροι αγαπούν. Ακόμα και ο πατέρας του Pac-Man, ο Toru Iwatani, το έχει αποκηρύξει χαρακτηρίζοντας το βαρετό.

Το παιχνίδι ήταν δημιούργημα μιας πολύ δυνατής ομάδας της Namco. Προγραμματιστής ήταν ο Shoichi Fukatani, ένας από τους καλύτερους της εταιρίας που συμμετείχε σε τίτλους όπως το King & Balloon και το Dig Dug. Τον θεωρούσαν ιδιοφυή και ήταν ο μέντορας για πολλούς προγραμματιστές της Namco, όπως τον Masanobu Endo (γνωστό από το Xevious μεταξύ άλλων). Δυστυχώς πέθανε πολύ νέος σε ηλικία μόλις 31 ετών το 1985. Τα γραφικά φιλοτέχνησε ο Ιάπωνας Hiroshi Ono, ο "Mr. Dotman", ένας πραγματικός «θεός» της pixel art που ήταν υπεύθυνος για τα γραφικά μερικών από των πιο εικονικών τίτλων της Namco: Galaxian, Galaga, Dig Dug, Mappy, Xevious, Rally-X, Bosconian και πολλών άλλων. Απεβίωσε το 2021. Τη μουσική ανέλαβε η πολύ ταλαντούχα Yuriko Keino, η οποία είχε προσληφθεί από τη Namco πριν ακόμα αποφοιτήσει από το μουσικό τμήμα του Πανεπιστημίου Τεχνών του Τόκιο. Στο παλμαρέ της έχει παιχνίδια όπως το Dig Dug, το Xevious, το Pole Position, το Pac-Land.



Ο Hiroshi Ono ή Mr. Dotman το 1983 στο εργαστήριό του.

Παρότι το παιχνίδι τό είχε αναλάβει μια τέτοια Dream Team, ήταν αποτυχία, τουλάχιστον σε σχέση με τον ένδοξο πρόγονο του. Στις ΗΠΑ τη διανομή ανέλαβε και πάλι η Bally Midway η οποία φαίνεται να κατασκεύασε 13,500 με 17,000 καμπίνες, ένα ικανοποιητικό νούμερο μεν αλλά το Pac-Man και το Ms. Pac-Man είχαν ξεπεράσει τις εκατό χιλιάδες. Ήταν έστω και για λίγο στην κορυφή των πιο δημοφιλών παιχνιδιών στα arcades, ενώ ο χαρακτήρας του Super Pac-Man έκανε την εμφάνιση του και στη σειρά κινουμένων σχεδίων Pac-Man της γνωστής Hanna-Barbera. Υπήρξαν βέβαια και μερικά εμπορεύματα βασισμένα στον χαρακτήρα, όπως κάρτες, βιβλία ζωγραφικής και παζλ, αλλά καμία απολύτως σύγκριση με τον χαμό που είχε γίνει με τους δύο προηγούμενους χαρακτήρες. Ο πυρετός του Pac-Man είχε πια πέσει σε απλά... δέκατα.



Ο Super Pac-Man εμφανίστηκε και στο πρωινό καρτούν, Pac-Man.

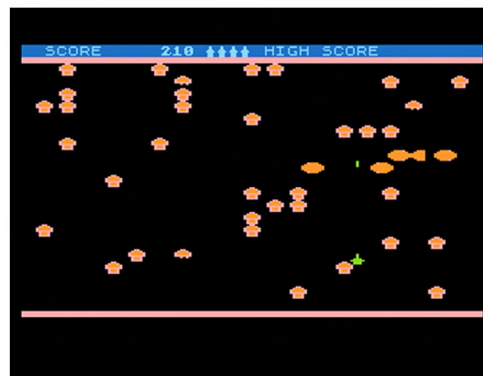
Αυτό που έφταιξε κατά κύριο λόγο για την εμπορική αποτυχία του παιχνιδιού είναι η μεγάλη απόκλιση στο gameplay του από το original που ξένισε τη συντριπτική πλειοψηφία του κοινού. Αντί να καθαρίσετε την πίστα τρώγοντας όλες τις τελίτσες πρέπει να τρώτε φρούτα και άλλα τρόφιμα. Πολλά μέρη της πίστας είναι κλειδωμένα και πρέπει να φάτε κλειδιά για να ξεκλειδώσετε τις πόρτες. Εκτός από τα γνωστά χάπια που επιτρέπουν στον Pac-Man να τρώει τα φαντάσματα, υπάρχουν και τα σούπερ χάπια που τον μετατρέπουν σε Super Pac-Man με τα οποία γίνεται τεράστιος και μπορεί να σπάει με ευκολία τις πόρτες χωρίς να χρειάζεται τα κλειδιά. Όμως δεν μπορεί να φάει τα φαντάσματα (εκτός αν έχει πάρει και το κανονικό χάπι) και απλά περνάει από πάνω τους δημιουργώντας το εύλογο ερώτημα: Γίνεται ο Pac-Man γιγάντιος ή πετάει πάνω από την πίστα και δείχνει μεγαλύτερος γιατί είναι πιο κοντά σε εμάς; Αν είχατε οποιαδήποτε αμφιβολία ότι το Pac-Man αναπαριστά ένα τριπ με LSD, τώρα ξέρετε σίγουρα. Όπως και να έχει, μπορείτε να πατήσετε και το κουμπί της υπερταχύτητας όταν είναι Super Pac-Man για να πάει γρηγορότερα. Με μεγαλύτερη ταχύτητα και ένα sprite να

πάνει ένα μεγάλο μέρος της οθόνης ο χειρισμός γίνεται ιδιαίτερα δύσκολος.

Κατά τα άλλα, το παιχνίδι έχει μόλις έναν λαβύρινθο, ενώ τα φαντάσματα έχουν πιο τυχαία συμπεριφορά σε σχέση με την τελείως προβλέψιμη του πρώτου. Τη μονοτονία σπάνε τα cutscenes και οι μπόνους πίστες. Η GCC που έφτιαξε το παιχνίδι Ms. Pac-Man είχε διαπιστώσει τι έκανε το Pac-Man δημοφιλές και βελτίωσε μόνο ότι έπρεπε. Αντίθετα η Ιαπωνική ομάδα δεν είχε πιάσει το νόημα. Αφαίρεσε τις τελίτσες, ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του Pac-Man, και προσέθεσε στοιχεία που κανένας δεν ζήτησε και στους περισσότερους δεν άρεσαν. Η αύξηση της περιπλοκότητας με τους έξτρα κανόνες και την προσθήκη πλήκτρου σίγουρα απομάκρυνε την πλειοψηφία των παικτών. Η απλότητα του Pac-Man ήταν αυτή που είχε τραβήξει ένα αρκετά μεγάλο casual κοινό και τώρα χάθηκε. Οπότε το Super Pac-Man σίγουρα δεν είναι ένα κλασικό παιχνίδι σαν τον προκάτοχο του, αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι κακό, απλά κατώτερο των προσδοκιών. Αν δεν έφερε ένα τόσο βαρύ όνομα θα λέγαμε ότι είναι ένα υποτιμημένο παιχνίδι που αξίζει να ανακαλύψετε.

Τα δικαιώματα για τα οικιακά συστήματα είχε αγοράσει η Atari, όπως για όλα τα Pac-Man. Το άθλιο Pac-Man για το Atari 2600 είχε κάνει τεράστια ζημιά στην εικόνα τόσο της εταιρίας όσο και του ίδιου του Pac-Man, και ο πυρετός του Pac-Man είχε ήδη πέσει. Το Atari 5200 ήταν τεράστια αποτυχία ενώ το μερίδιο που κατείχαν οι υπολογιστές Atari ήταν ελάχιστο στην έτσι κι αλλιώς μικροσκοπική, σε σχέση με τις κονσόλες, αγορά υπολογιστών. Το Super Pac-Man είχε αποτύχει στα arcades οπότε η έκδοση του στους Atari 8-bit και 5200 ήταν σχεδόν απίθανη. Και τελικά όντως δεν εκδόθηκε ποτέ αφού έπεσε πάνω στη χρεοκοπία της εταιρίας. Κρίμα όμως, γιατί όπως θα δούμε ήταν μια εξαιρετική μεταφορά από έναν από τους καλύτερους προγραμματιστές του τμήματος οικιακών υπολογιστών της Atari, τον Landon Dyer.

Ο Landon Dyer λοιπόν είχε δείξει ενδιαφέρον για τους υπολογιστές από αρκετά νεαρή ηλικία. Είχε ξεκινήσει τον προγραμματισμό στο προγραμματιζόμενο Hewlett Packard κομπιουτεράκι του πατέρα του. Τα Χριστούγεννα του 1977 τον περίμενε κάτω από το δέντρο ένας υπολογιστής σε κιτ. Του πήρε τρεις μήνες να κάνει όλες τις κολλήσεις με το κολλητήρι και να τον συναρμολογήσει πλήρως. Εκεί έμαθε BASIC και Assembly και τότε αποφάσισε ότι ήθελε να ασχοληθεί με την Πληροφορική στη ζωή του. Το 1981, ως δευτεροετής στο κολέγιο, εθίστηκε στο Centipede και στο Tempest στα ηλεκτρονικά. Αγόρασε ένα Atari 400 και μια ασπρόμαυρη τηλεόραση (απλά δεν είχε χρήματα για κάτι καλύτερο) για να μπορέσει να μεταφέρει τα αγαπημένα του παιχνίδια στο σπίτι. Αφού έπαιξε λίγο με τη BASIC του Atari αγόρασε το Assembly cartridge και έπεσε με τα μούτρα στον προγραμματισμό ενός κλώνου του Centipede. Για να δει πως βγαίνουν τα χρώματα πήγαινε τον Atari στο σπίτι ενός φίλου που είχε έγχρωμη τηλεόραση. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού τού πήρε τρεις μήνες και σε εκείνο το διάστημα παράτησε τελείως τις σπουδές του.



Myriapede: Ο κλώνος του Centipede του Dyer.

Ονόμασε το παιχνίδι του Myriapede και το έστειλε στην Atari Program Exchange (ένα πρόγραμμα της Atari που εξέδιδε τα καλύτερα προγράμματα που έστελναν οι χρήστες) που είχε οργανώσει έναν διαγωνισμό με βραβείο για το καλύτερο πρόγραμμα με έπαθλο 25.000 δολάρια. Εντυπωσιάστηκαν πολύ με το παιχνίδι του αλλά ήταν τόσο εξόφθαλμα αντιγραφή του Centipede που έπρεπε να το απορρίψουν. Το γράμμα που έστειλαν στον Landon τον απειλούσε ότι θα κινούνταν νομικά εναντίον του σε περίπτωση που προσπαθούσε να το πουλήσει πουθενά αλλού. Ο Landon συντετριμμένος απλά το μοίρασε στο τοπικό του Atari User group και από εκεί διακινήθηκε παντού ως public domain. Όμως η Atari είχε εντυπωσιαστεί από την προγραμματιστική δεινότητα του Dyer και έτσι σύντομα επικοινωνήσε μαζί του για να περάσει σε συνέντευξη. Εκεί φρόντισε να δείξει το Myriapede σε όλους όσους έδωσε συνέντευξη. Ένας από αυτούς ήταν και ο Dave Getreu, ο προγραμματιστής που είχε κάνει την επίσημη μεταφορά του Centipede στο Atari 8-bit, και παραδέχτηκε ότι του Landon ήταν καλύτερη από την δική του. Έτσι λοιπόν ο Dyer παράτησε το κολέγιο, παρά τις αντιδράσεις φίλων και συγγενών που τού έλεγαν ότι έτσι καταστρέφει την ζωή του, και ξεκίνησε να εργάζεται για την Atari.



Με το που πάτησε πόδι στην Καλιφόρνια ο προϊστάμενος του, Ken Balthaser, τού έδωσε να διαλέξει μεταξύ της μεταφοράς του Zaxxon και του Donkey Kong. Όμως του Landon δεν τού άρεσε κανένα από τα δύο, αλλά κατέληξε στο Donkey Kong. Έτσι για δύο βδομάδες που περίμενε τα

πράγματα του να φτάσουν με ένα φορτηγό, έμενε σε ξενοδοχείο και κατέβαινε στο λόμπι όπου είχε μια καμπίνα Donkey Kong για να μελετήσει το παιχνίδι. Έγραψε ένα έγγραφο 25-30 σελίδων για τον σχεδιασμό του παιχνιδιού όπου υπολόγιζε ότι χρειάζεται κοντά στους πέντε μήνες για να ολοκληρώσει το παιχνίδι. Το παρέδωσε στο αφεντικό του που ενθουσιάστηκε τόσο και τού είπε προχώρα. Το μάρκετινγκ θα ήθελε το παιχνίδι για τα Χριστούγεννα, και ήταν αρχές Νοέμβρη του '82. Προφανώς κάτι τέτοιο ήταν αδύνατο, αλλά η πίεση ήταν ξεκάθαρη. Δούλευε από το πρωί μέχρι το βράδυ και χτύπαγε ολονυχτίες και τελικά το ολοκλήρωσε τον Μάρτιο του '83. Οι προϊστάμενοι του ήταν πολύ ευχαριστημένοι με το αποτέλεσμα και τού έκαναν ένα μικρό πάρτι στο γραφείο για την έκδοση του παιχνιδιού. Ο Landon απλά ανακουφίστηκε που αυτό το πρότζεκτ είχε ολοκληρωθεί.

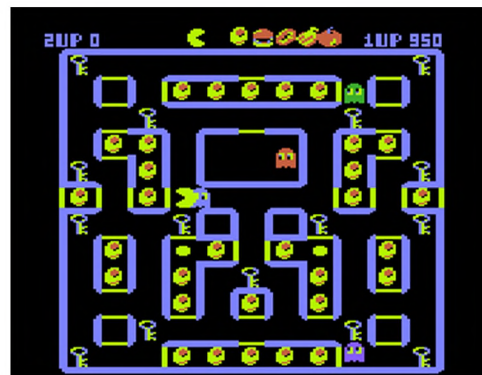


Η μεταφορά του Donkey Kong στους Atari 8-bit θεωρείται από τις καλύτερες.

Μετά την μεγάλη επιτυχία του Donkey Kong ο νέος του προϊστάμενος πήρε την απόφαση να τον "ευχαριστήσει" αναθέτοντας του... τίποτα. Κατά τη διάρκεια των άτυπων διακοπών, ο Landon έπαιζε λίγο με τους νέους VAX που είχαν φτάσει ήδη στα γραφεία, έγραψε μερικά εργαλεία ανάπτυξης και βοηθούσε τη συνάδελφο του Judy Bogart, που μοιράζονταν το ίδιο γραφείο, στη μεταφορά του Robotron 2084. Το νέο του αφεντικό του τελικά τού πρότεινε να αναλάβει τη μεταφορά του Arabian ή του Kangaroo, άλλα δύο παιχνίδια που δεν άρεσαν καθόλου στον Landon οπότε ψαρεύοντας πλέον από τον πάτο του βαρελιού τού ανέθεσε το Super Pac-Man. Τού εγκατέστησαν μία καμπίνα στο γραφείο και τον άφησαν στην ησυχία του. Φυσικά ούτε έγγραφα, ούτε πηγαίο κώδικα, ούτε τίποτα άλλο δεν του παρέιχαν. Εκείνη την εποχή η Atari, και όλοι οι άλλοι, που αγόραζαν τα δικαιώματα ενός arcade, δεν έπαιρναν κανένα άλλο υλικό πέρα από την καμπίνα. Αυτός που έκανε τη μεταφορά έπρεπε να παίξει το παιχνίδι μέχρι τέλους, να το βιντεοσκοπήσει και να το μεταφέρει όσο πιο πιστά στο γνήσιο μπορούσε. Ο Dyer γνώριζε ότι δεν υπήρχε πίεση χρόνου αφού κατά πάσα πιθανότητα το παιχνίδι δεν θα εκδιδόταν, έτσι αποφάσισε να πάρει τον χρόνο του και κάνει όσο καλύτερη δουλειά μπορούσε.

Το πρώτο πράγμα που πήρε απόφαση να κάνει ήταν να μην χρησιμοποιήσει την ευκολία του hardware collision detection του Atari. Η ανά pixel ακρίβεια δεν ήταν κατάλληλη για το παιχνίδι. Έφτανε να ακουμπήσει ένα μόλις ακριανό pixel του Pac-Man με τα φαντάσματα για να χάσει ζωή. Έδειχνε

πολύ τεχνητό και άδικο. Έτσι έφτιαξε τα δικά του hit boxes που έδιναν λάσκα και την ψευδαίσθηση στον παίκτη που τη γλίστρωσε φτηνά από μια στενή επαφή ότι έκλεψε λιγάκι.



Για τα γραφικά χρησιμοποίησε cell animation στο mode 5 του Atari (που σημαίνει ένα pixel είναι 4x4 κουκίδες στην οθόνη) για να μπορέσει να δώσει ένα παραπάνω χρώμα στα φαντάσματα. Για τον Super Pac-Man χρησιμοποίησε δύο players των 8 pixel και ένα pixel από ένα missile γιατί με 17 pixel έδειχνε πιο κυκλικό αντί για 16. Τα sprites στους Atari ονομάζονται players και missiles. Ο player είναι απλά μια μονόχρωμη λουρίδα εύρους 8 pixel και με ύψος όλη την οθόνη και το missile είναι 2 pixel μακρύ. Συνολικά υπάρχουν 4 players και 4 missiles και μπορούν να αλλάξουν θέση οριζοντίως ανά scanline. Τα υπόλοιπα missiles τα χρησιμοποίησε για να κινεί τα μάτια των φαντασμάτων.

Τον ήχο ανέλαβε ο Brad Fuller, ένας πολύ ταλαντούχος ηχολήπτης, με τον οποίο είχαν ξανασυνεργαστεί και στο Donkey Kong. Αυτό ήταν και το τελευταίο παιχνίδι του Fuller για το τμήμα οικιακών υπολογιστών. Μεταπήδησε στο τμήμα Coin-Op όπου οργάνωσε και έγινε διευθυντής του Audio Group, οπότε ήταν υπεύθυνος για τον ήχο όλων των coin-op της Atari Games από το 1984 μέχρι το 1996. Θα έγραφε μερικές από τις πιο αξιομνημόνευτες συνθέσεις σε παιχνίδια της Atari, όπως των Marble Madness, Tetris, 720, Blasteroids, S.T.U.N. Runner, Road Blasters και πολλών άλλων.



Ο Brad Fuller σε μια συνέντευξη λίγο πριν τον θάνατο του το 2016 από καρκίνο στο πάγκρεας.

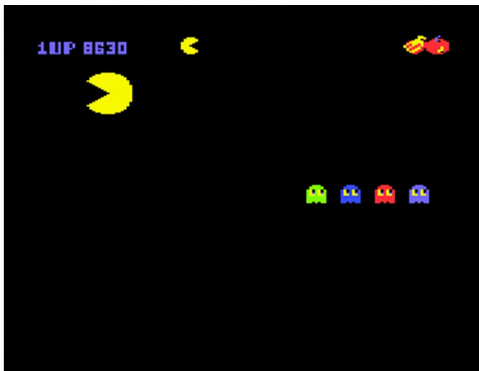
Ο κόσμος είχε παραπονεθεί ότι στην cartridge έκδοση του Pac-Man δεν υπήρχαν τα cutscenes. Για να μπορέσει να τα χωρέσει έγραψε ένα μικρή μηχανή bytecode που τα αναπαρήγαγε. Εφόσον δεν γνώριζε πως λειτουργούσε η τεχνητή νοημοσύνη των φαντασμάτων για να βρουν τον Pac-Man έγραψε ένα αλγόριθμο αναζήτησης όπου όσο

δυσκόλευαν τα επίπεδα έφαχνε όλο και πιο βαθιά στον λαβύρινθο.



Όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού, όπως τα cut scenes, μεταφέρθηκαν στην οικιακή έκδοση.

Η Μόνη παρεμβολή που είχε από το τμήμα μάρκετινγκ ήταν ότι του ζητήθηκε να προσθέσει ένα easter egg και πιθανά να γινόταν κάποιος διαγωνισμός για τον πρώτο παίκτη που θα το έβρισκε. Η Atari είχε αλλάξει πολιτική πάνω στο θέμα και από εκεί που ήταν απαγορευμένα τώρα επιβάλλονταν (οπότε σταμάτησε να έχει πλάκα για τον προγραμματιστή). Σε εκείνο το σημείο (Απρίλιος-Μάιος '84) ο Landon είχε «καεί» και είχε χάσει κάθε ενδιαφέρον για το παιχνίδι. Εξάλλου το κυριότερο μέλημα του ήταν το μέλλον του, αφού γίνονταν μαζικές απολύσεις κάθε δύο βδομάδες. Τελικά έβαλε ένα easter egg το οποίο ανακαλύφθηκε μόλις πρόσφατα. Τίποτα το φοβερό απλά έλεγε "4 A GOOD TIME JSR 91BD". Όπως τα μηνύματα σε δημόσιες τουαλέτες «Για να περάσετε καλά καλέστε xxx-xxxx» όπου το jsr (jump to subroutine) είναι ουσιαστικά κλήση στην γλώσσα assembly. Υποτίθεται ότι αυτή η διεύθυνση του κώδικα θα έκανε κάτι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, όπως να γεμίσει την οθόνη με φαντάσματα αλλά δεν το ολοκλήρωσε ποτέ.



Το easter egg βρέθηκε από τον Don Hodges μόλις το 2009.

Η ανάπτυξη του παιχνιδιού τού πήρε εννιά μήνες, πολύ περισσότερο από ότι το Donkey Kong, και αυτό φαίνεται στη συνολική του ποιότητα, αφού είναι ένα από τα καλύτερα arcade conversions για τον υπολογιστή και ανώτερο από τη μεταφορά στον C64 που έγινε χρόνια μετά. Κάτι είχε ακούσει ότι το παιχνίδι είχε πάρει το πράσινο φως να εκδοθεί, αλλά τελικά δεν έγινε ποτέ αφού η Atari κατέρρευσε, εξαγοράστηκε από τον Jack Tramiel τον Ιούλιο του 1984 και τα περισσότερα πρότζεκτ τελικώς ακυρώθηκαν.

Και η ιστορία θα είχε τελειώσει εδώ και κανένας δεν θα είχε χαρεί το παιχνίδι. Ευτυχώς διασώθηκε και μοιράστηκε στο κοινό μέσω πειρατείας. Για να γράψεις ένα παιχνίδι σε rom που θα έμπαινε στο cartridge έπρεπε να πας το πρόγραμμα σου στο εργαστήριο ντυοπλικαρίσματος της Atari. Συχνά οι δισκέτες δεν επιστρέφονταν ποτέ και οι υπάλληλοι του εργαστηρίου διέρρεαν τα παιχνίδια σε δίκτυα πειρατών. Έτσι όταν ο Landon άκουσε ότι ο γείτονας του, ένας διαβόητος πειρατής προγραμμάτων Atari, είχε ένα αντίγραφο του Super Pac-Man δεν αιφνιδιάστηκε. Του είχε πάρει δύο βδομάδες να γράψει την πολύ περίπλοκη copy protection του παιχνιδιού. Στα πρώτα του βήματα ως προγραμματιστής είχε σπάσει διάφορα παιχνίδια και ήξερε τα κόλπα. «Ναι ήταν δύσκολο να το σπάσουμε» του είπε ο χάκερ, «Μας πήρε σχεδόν τρεις μέρες».

Όσο για τον ίδιο τον Landon Dyer ήταν από τους λίγους προγραμματιστές που έμειναν και στην Tramiel εποχή της Atari και συμμετείχε στην ομάδα ανάπτυξης του Atari ST. Τον κράτησαν για τις ικανότητες του, παρά το αστείο που είχε κάνει όταν οι άνθρωποι του Jack Tramiel μπήκαν στο κτήριο της Atari για να πάρουν συνέντευξη από τους προγραμματιστές για να δουν ποιους θα κρατήσουν. Η συνάδελφος του Judy Bogart, που πριν εργαζόταν στην Commodore, τού είχε πει: «Ο Jack είναι τέρας. Αν πάρει την εταιρία εγώ παραιτούμαι». Ο Landon πήγε στο μεγάφωνο ανακοινώσεων και φώναξε «Attention, Imperial Storm Troopers have entered the base.» από το «Η Αυτοκρατορία Αντεπιτίθεται». Αργότερα όταν ο Jack έβγαλε για γεύμα την ομάδα προγραμματιστών, ο γιος του τού είπε την ιστορία με το μεγάφωνο. Ο Jack δεν γνώριζε τον Πόλεμο των Άστρων και δεν τού φάνηκε καθόλου αστείο. Ο Jack ήταν επιζών του στρατοπέδου θανάτου Άουσβιτς και το "Storm Trooper" είχε τελείως άλλο νόημα. Έπρεπε να τού εξηγήσει ο γιος του, ο Leonard, την αναφορά και ότι δεν τους είχε αποκαλέσει ο Dyer ναζί. Ο Jack γέλασε και είπε «Τελικά όλα πήγαν καλά, έτσι δεν είναι;»



Ο Landon Dyer σήμερα εργάζεται στη Microsoft. Εδώ δουλεύει πάνω στη συμβατότητα του xbox controller με τον Atari 800.

CINECRITICS

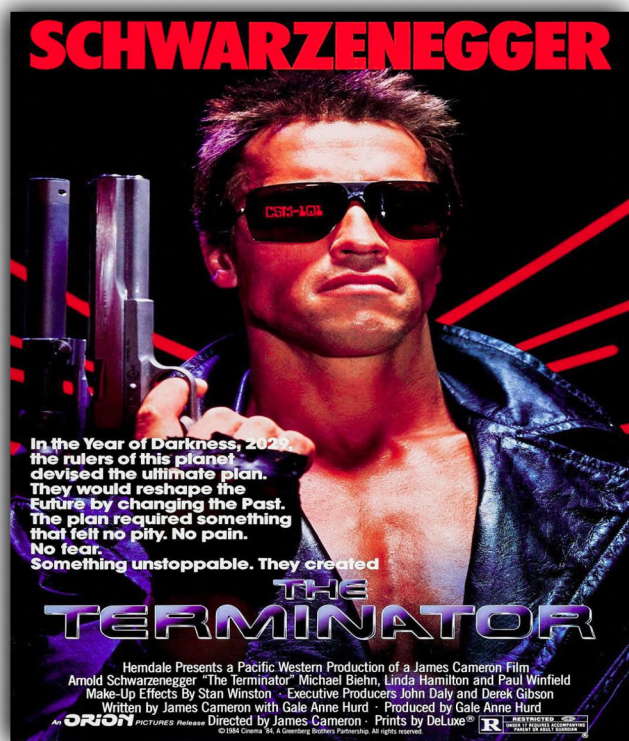


Nikos Gatsios

Κάποιες ταινίες αντέχουν γερά στο πέρασμα του χρόνου. Διάφορες αξιόλογες όπως πολεμικές, βιογραφίες, κωμωδίες, κομεντί, δράματα, θρίλερ. Αυτές οι ταινίες έχουν δαμάσει τον χρόνο. Πάμε να γυρίσουμε το «ρόλο» πίσω και να θυμηθούμε πέντε σημαδιακές και συμβολικές ταινίες από τα 80s και τα 90s.

THE TERMINATOR 1984

Το φουτουριστικό πόνημα του James Cameron και μια πρωτότυπη ιστορία, που «έπαιξε» έξυπνα με την έννοια του Χωροχρόνου, «τράβηξε» το ενδιαφέρον του κοινού και σημείωσε τεράστια εμπορική και καλλιτεχνική επιτυχία. Από τις πέντε συνολικά ταινίες του franchise που έχουν γυριστεί μέχρι σήμερα, η πρώτη αυτή ταινία, και η επόμενη του 1991 (Judgment Day- Ημέρα Κρίσης), είναι με διαφορά οι καλύτερες.



Το «The Terminator» φέρνει την κινηματογραφική βία στη σφαίρα του σουρεαλιστικού. Η ταινία Terminator ξάφνιασε όλους με την ιστορία της, το concept, την ένταση της δράσης, και ένα φοβερό θεματικό soundtrack από τον συνθέτη Brad Fiedel. Μας εισήγαγε σε έναν κόσμο που διοικούνταν από το Skynet. Ένα πολύπλοκο δίκτυο Τεχνητής Νοημοσύνης που δημιουργήθηκε από τον άνθρωπο και απέκτησε στο τέλος «αυτογνωσία».

Η θρυλική ταινία The Terminator, κυκλοφόρησε το 1984 σε σκηνοθεσία James Cameron με διευθυντή φωτογραφίας τον Adam Greenberg και μοντάζ από τον Mark Goldblatt. Η ιδέα ανήκει στον Cameron. Η ταινία συνδυάζει τη δράση με το θρίλερ και την επιστημονική φαντασία.

Πρωταγωνιστεί ο Arnold Schwarzenegger ο οποίος μόλις τότε είχε καταγράψει μια μεγάλη επιτυχία με την ταινία «Conan the Barbarian» τρία χρόνια πριν, το 1981. Η ταινία αυτή τον ανέδειξε ως τον απόλυτο action hero των 80s. Αν και αρχικά ο Cameron δεν ήθελε να δώσει στον Schwarzenegger το ρόλο αλλά ήθελε να του δώσει του Kyle Reese (ευτυχώς που δεν έγινε) και ο ρόλος του φονικού ρομπότ να πάει στον Lance Henriksen, ο οποίος έπαιξε τελικά έναν από τους αστυνομικούς στο αστυνομικό τμήμα που έγινε και η μεγάλη σκηνή του μακελειού. Μαζί με το Commando (1985) και το Predator (1987) είναι οι πιο χαρακτηριστικοί του ρόλοι.



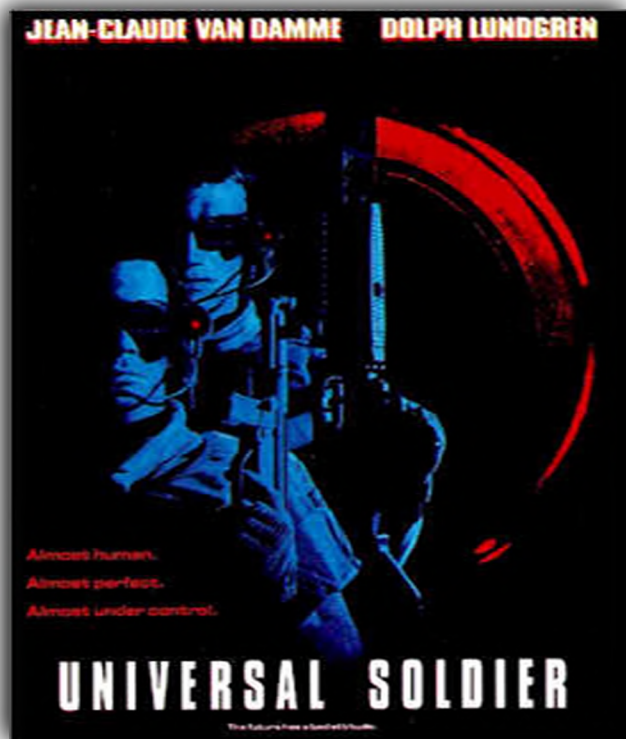
Η σχετικά χαμηλού προϋπολογισμού ταινία απέφερε εισπράξεις 38,8 εκατομμύρια δολάρια (εγχώρια), με κόστος παραγωγής μόλις 6,4 εκατομμύρια δολάρια. Ήταν η 21η εγχώρια ταινία με τις υψηλότερες εισπράξεις του 1984, πολύ πίσω από τον # 1, «Beverly Hills Cop» (1984) με 234,8 εκατομμύρια δολάρια.

Τα οπτικά εφέ του Stan Winston, που δημιουργήθηκαν από τη Fantasy II Film Effects, παρουσίασαν ζωντανά και αποτελεσματικά ένα φιλμ-νουάρ περιβάλλον και ρεαλιστικό stop-motion animation. Μεταμφιεσμένος σε άνθρωπο, ένας cyborg δολοφόνος γνωστός ως Terminator (Arnold Schwarzenegger) ταξιδεύει από το 2029 στο 1984 για να σκοτώσει τη Sarah Connor (Linda Hamilton). Σταλμένος για να προστατεύσει τη Σάρα είναι ο Kyle Reese (Michael Biehn), ο οποίος αποκαλύπτει τον ερχομό του Skynet, ενός συστήματος τεχνητής νοημοσύνης που θα πυροδοτήσει ένα πυρηνικό ολοκαύτωμα. Η Σάρα στοχοποιείται επειδή το Skynet γνωρίζει ότι ο αγέννητος γιος της θα ηγηθεί της μάχης εναντίον τους. Με τον ουσιαστικά ασταμάτητο Εξολοθρευτή να καταδιώκει, αυτή και ο Kyle προσπαθούν να δραπετεύσουν.

UNIVERSAL SOLDIER

1992

Με τη μία στα βαθιά η είσοδος του Ρόναλντ Έμεριχ στο αμερικανικό σινεμά, σε μια ταινία που αποδείχτηκε απλή προπόνηση για τις μέλλουσες blockbuster παραγωγές του. Ξεκινώντας ως ένα action b-movie των early 90's και μία από τις πρώτες δουλειές του μετέπειτα γνωστού και μη εξαιρετέου blockbuster-a Roland Emmerich (Independence Day, Stargate, The Day After Tomorrow, 2012), ήταν μία από τις αρκετά καλές b-movies δράσης των early 90's, διαθέτοντας το χαρακτηριστικό κλίμα hardcore action μπιμουβιάς με βίαιη δράση και λίγο sci-fi σεναριακές ιδέες κλεμμένες από Terminator και cyborg μυθοπλασίες.



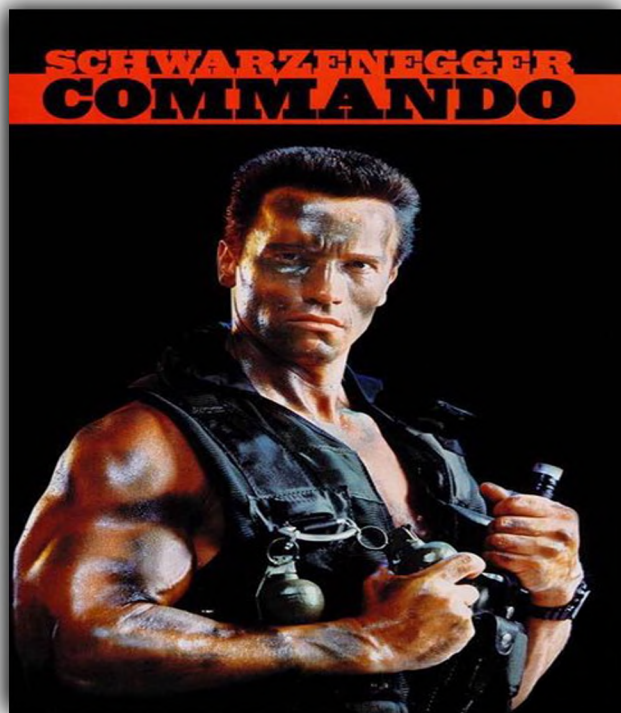
Πλοκή: Άνθρωποι; Σχεδόν. Τέλειοι; Περίπου. Ελεγχόμενοι; Καθόλου! Ο Luc Devreux και ο Andrew Scott είναι μέλη μιας πρότυπης στρατιωτικής ομάδας γνωστής ως Παγκόσμιοι Στρατιώτες. Είναι το προϊόν ενός απόρρητου κυβερνητικού σχεδίου για τη δημιουργία του τέλειου πολεμιστή. Έχουν εκπληκτικές δυνάμεις και είναι άτρωτοι στον πόνο, τα συναισθήματα και τις αναμνήσεις της προηγούμενης ζωής τους πριν γίνουν Στρατιώτες. Είναι οι τέλειες πολεμικές μηχανές μέχρι κάτι πάει απελπιστικά λάθος. Ο Devreux και ο Scott αρχίζουν να θυμούνται το παρελθόν και τους εαυτούς τους ξεφεύγοντας έτσι από τον έλεγχο του δημιουργών τους. Τώρα όλα αρχίζουν.

Πρωταγωνιστούν οι Jean-Claude Van Damme και Dolph Lundgren, που ως αναγνωρίσιμα όσο και cult πρόσωπα αντέχουν όλο αυτό το απαιτητικό κλίμα και προσδίδουν έναν ιδιαίτερο χαρακτήρα στο φιλμ.

COMMANDO

1985

Τη δεκαετία μεταξύ 1982 και 1992, ο επτά φορές Mr. Olympia, ερμήνευσε τεράστιους ρόλους όπως οι Conan the Barbarian, The Terminator, Predator, The Running Man, Total Recall και Terminator 2: Judgment Day. Ωστόσο, υπάρχει μια ταινία από εκείνη την περίοδο που τείνει να παραβλέπεται πολύ συχνά. Το 1985, η φιλική αντιπαλότητα στα box office των ΗΠΑ μεταξύ του Arnold Schwarzenegger και του Sylvester Stallone, βρισκόταν στο αποκορύφωμά της. Σίγουρα, υπήρχε ο Chuck Norris και ο Charles Bronson, και σύντομα θα υπήρχαν ο Jean Claude Van Damme και ο Steven Seagal (για να μην αναφέρουμε τους μύστες του βίντεο όπως ο Jeff Speakman, ο Michael Dudikof και ο Don «the dragon» Wilson), αλλά ήταν οι τύποι στους οποίους πήγαινες μόνο όταν είχες ήδη περάσει από τις ταινίες του Schwarzenegger και του Stallone.



Έναν χρόνο μετά την ανάδειξή του σε σούπερ ήρωα δράσης με τον «Εξολοθρευτή» και πριν φτάσουμε στην ταινία «Ολική Επαναφορά», ο Arnold Schwarzenegger αναλαμβάνει τον ρόλο ακριβώς του κομάντο, φυσικά στην υπερβολή του. Η σκηνοθεσία είναι του Mark L. Lester (Firestarter, Class of 1984, Class of 1999). Το Κομάντο είναι ένα σχεδόν τέλειο δείγμα του κινηματογράφου δράσης της δεκαετίας του 1980. Υπήρξε υποψήφια για βραβείο Saturn Καλύτερων Ειδικών Εφέ, όμως έχασε το βραβείο από το Επιστροφή στο Μέλλον.

Η αλήθεια είναι όμως ότι δεν προοριζόταν αρχικά να είναι ο Arnold Schwarzenegger ο πρωταγωνιστής της ταινίας. Ο αρχικός σεναριογράφος-συγγραφέας (ο ένας από τους τρεις σεναριογράφους για την ακρίβεια) της ταινίας, ο Jeph Loeb, τήν οραματίστηκε με πρωταγωνιστή τον ηγέτη

και μπασίστα των KISS, Gene Simmons (μη γελάτε, ήταν πολύ καλός στο Wanted του 1986: Dead or Alive) και, αργότερα, τον Nick Nolte. Όταν όμως πέρασαν και οι δύο ηθοποιοί και απορρίφθηκαν, ο ρόλος πήγε άμεσα στον Arnold Schwarzenegger, που μόλις είχε περάσει από την καταστροφή της Red Sonja. Ο συγγραφέας Jeph Loeb είπε ότι το αρχικό του σενάριο αφορούσε έναν Ισραηλινό στρατιώτη που είχε αποκηρύξει τη βία. Ο Steven de Souza ξανάγραψε το σενάριο, προσαρμόζοντάς το κατάλληλα στον Schwarzenegger. Ο Vernon Wells ήταν η πρώτη επιλογή για τον ρόλο του Captain Bennett, κυρίως λόγω του ρόλου του Wez στο Mad Max 2 (1981). Ο σκηνοθέτης Mark L. Lester δήλωσε ότι ο Wells ήταν «ο μόνος που θα μπορούσε να παίξει εναντίον του Schwarzenegger».



Πλοκή: Ένας συνταξιούχος ειδικός πράκτορας ονόματι John Matrix ηγήθηκε μιας ελίτ μονάδας και άφησε τις ένοπλες δυνάμεις για να ζήσει σε ένα απομονωμένο ορεινό σπίτι με την μικρή του κόρη Jenny. Αλλά τώρα αναγκάζεται να αποσυρθεί όταν η κόρη του απαγάγεται από μια ομάδα πρώην έμπειρων στρατιωτών με επικεφαλής τον σκληρό Λοχαγό Bennett με σκοπό να εκδικηθεί!

COBRA

1986

Αναμφισβήτητα, μια από τις πιο cult κινηματογραφικές ταινίες της δεκαετίας του '80 είναι και η αστυνομική ταινία δράσης "Cobra". Το 1986 ο Sylvester Stallone ήταν ένας Ημίθεος. Action Movie Star πρώτου μεγέθους, με τα πολύ καλά Rocky IV και Rambo II ήδη στο ενεργητικό του. Πάμε ένα αφιερωματάκι στο φοβερό action movie Cobra:

Αφού ο Rocky και ο Rambo έφτασαν στο αποκορύφωμά τους το 1985 με τα Rocky IV και Rambo II, Ο Stallone μάς έδωσε έναν ακόμη χαρακτήρα για να ριζοβολήσουμε το 1986, και αυτός ο άνθρωπος ονομαζόταν COBRA! Η ταινία βασίζεται στο μυθιστόρημα Fair Game της Paula Gosling. Το αστείο είναι ότι μια άλλη κινηματογραφική μεταφορά του ίδιου μυθιστορήματος κυκλοφόρησε το 1995 με πρωταγωνιστές τον William Baldwin και τη Cindy Crawford και ονομαζόταν Fair Game, από το βιβλίο.



Δεύτερη συνεργασία του Stallone με τον Ελληνοκαναδό σκηνοθέτη George Cosmatos μετά το Rambo II. Το σενάριο είναι του ίδιου του Sylvester Stallone. Η σκηνοθεσία είναι κορυφαία και ήταν μια έξυπνη ιδέα, πιθανώς του Stallone να φέρει τον George P Cosmatos με τον οποίο ο Stallone είχε συνεργαστεί στο παρελθόν στο Rambo 2.

Οι πρώτες σκέψεις ιδέες του Stallone στο σενάριο ήταν να κάνει μια ταινία στυλ σαν το Beverly Hills cop χωρίς κανένα κωμικό στοιχείο αλλά με πολύ δράση την οποία το στούντιο τότε την απέρριψε ως υπερβολικά ακριβή. Το προηγούμενο σχέδιο του σεναρίου του Sylvester Stallone είχε πολλές διαφορές από τα μεταγενέστερα σχέδια και την τελική ταινία. Η ταινία έλαβε αρνητικές κριτικές, με πολλές επικρίσεις να επικεντρώνονται στην υπερβολική χρήση των κλισέ του είδους και στην υπερβολική βία.



Πλοκή: Ο αστυνομικός του Λος Άντζελες, υπαστυνόμος Marion "Cobra" Cobretti (Sylvester Stallone) βρίσκεται στο επίκεντρο ενός μεγάλου κύματος δολοφονιών που πραγματοποιούνται τις νύχτες από μια μυστική εταιρεία που ονομάζεται New Order: Δολοφόνοι που επιλέγουν τυχαία "αδύναμα" μέλη της κοινωνίας για εξόντωση. Καθώς το ποσοστό των δολοφονιών αυξάνεται, ο Cobra παίρνει το μοντέλο Ingrid (Brigitte Nielsen) υπό την προστασία του αφού βλέπει τον αρχηγό της Νέας Τάξης σε δράση. Ο Cobra ερωτεύεται την Ingrid, βρίσκουν καταφύγιο σε μια μικρή πόλη, αλλά σύντομα πρέπει να παλέψουν για επιβίωση.

HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE

ΠΡΙΝ 39 ΧΡΟΝΙΑ

