Puppet Fight — Εγχειρίδιο

Amstrad CPC 6128 (128K, δισκέτα). REVIVE8BIT – 2026 – VASPER.



Η ιστορία

Οι ηγέτες του κόσμου σταμάτησαν να απαντούν σε ερωτήσεις. Στο *Puppet Fight* τα λύνουν με τον παλιό τρόπο: δύο τσόχινες κούκλες, μία σκηνή, ενενήντα εννέα δευτερόλεπτα.

Ο Trump, ο Putin, ο Kim, ο Xi, ο Musk και ο Zelensky ανεβαίνουν στο ρινγκ, ο καθένας με μια κίνηση βγαλμένη από τα πρωτοσέλιδα. Νίκησέ τους όλους και πίσω από την κουρτίνα βγαίνει αυτός που κινεί τα νήματα: ο ίδιος ο Puppet Master.

Φόρτωμα

Βάλε τη δισκέτα στο drive A και γράψε

```
RUN"PUPPET
```

Πρώτα έρχεται η οθόνη του REVIVE8BIT· το **SPACE** την προσπερνά, αλλιώς φεύγει μόνη της σε δέκα δευτερόλεπτα. Η οθόνη τίτλου εμφανίζεται όσο διαβάζονται οι μαχητές από τη δισκέτα. Πάτα **fire** (ή **SPACE**) για να πας στην οθόνη επιλογής.

Το παιχνίδι θέλει CPC 6128 (ή 464/664 με 128K και drive δισκέτας). Άφησε τη δισκέτα στο drive: όταν παίζεις με τον υπολογιστή, ο επόμενος αντίπαλος φορτώνει από αυτήν ανάμεσα στους αγώνες. Το παιχνίδι διαβάζει τη δισκέτα απευθείας, οπότε θέλει πραγματικό drive ή εξομοιωτή δισκέτας όπως Gotek ή HxC. Οι κάρτες M4 δεν μπορούν να φορτώσουν τον επόμενο αντίπαλο.

Η οθόνη επιλογής



Το μενού έχει μια γραμμή για κάθε επιλογή, και από πάνω στέκονται οι δύο μαχητές.

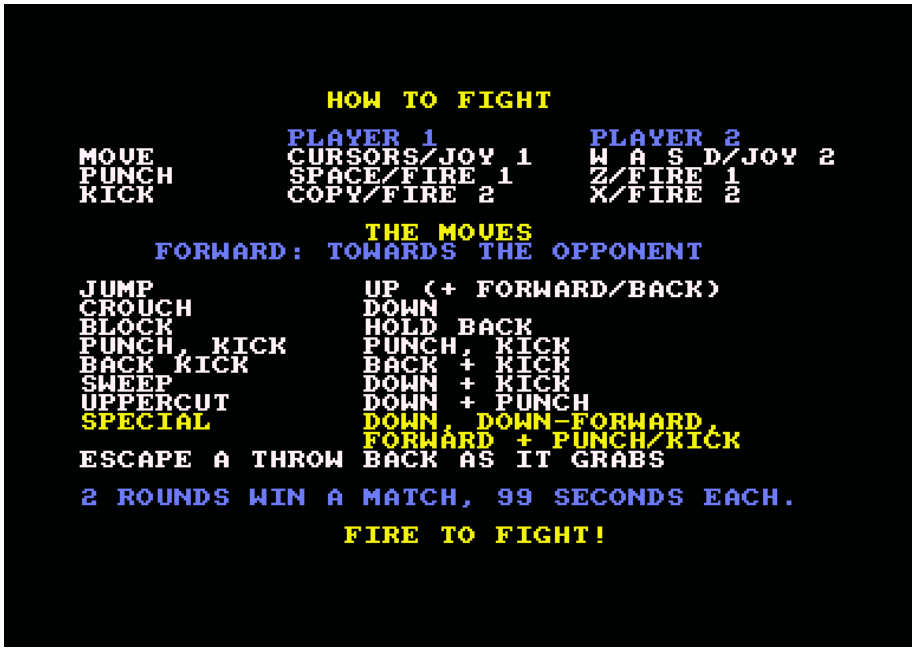
Γραμμή	Επιλογές
Player 1	όποιος μαχητής θέλεις
Player 2	όποιος μαχητής θέλεις (και ο ίδιος: ο δεύτερος παίρνει άλλα χρώματα)
Opponent	Human (άνθρωπος), Computer (υπολογιστής) ή Training (προπόνηση)
Difficulty	Easy, Medium ή Hard (μόνο όταν αντίπαλος είναι ο υπολογιστής)
Dummy	Stand, Crouch, Jump ή Block (μόνο στην προπόνηση)

Τα πλήκτρα:

Πλήκτρο	
Πάνω / Κάτω	Διαλέγεις γραμμή (το βελάκι και το κίτρινο δείχνουν ποια)
Αριστερά / Δεξιά	Την αλλάζεις
Fire / SPACE	Ξεκινάς

Το μενού το χειρίζονται τα πλήκτρα και των δύο παικτών. Όταν αντίπαλος είναι ο υπολογιστής, παίζει με τον μαχητή του Player 2.

Πώς παλεύεις



Μετά το μενού, μια οθόνη δείχνει τους χειρισμούς και τις κινήσεις όσο οι μαχητές φορτώνουν από τη δισκέτα. Όταν γράψει **FIRE TO FIGHT!**, πάτα fire για να ξεκινήσεις.

Χειρισμοί

	Παίκτης 1	**Παίκτης 2**
Κίνηση	Βελάκια ή joystick 1	W A S D ή joystick 2
Γροθιά	SPACE ή fire 1	Z ή fire 1
Κλοτσιά	COPY ή fire 2	X ή fire 2

Στις κινήσεις, **μπροστά** σημαίνει προς τον αντίπαλο και **πίσω** μακριά του. Οι μαχητές γυρίζουν πάντα ο ένας προς τον άλλο.

Κινήσεις

Κίνηση	**Πώς**	
Περπάτημα	Αριστερά / δεξιά	
Άλμα	Πάνω (πάνω και μπροστά ή πίσω για άλμα προς τα εκεί)	Μπορείς να πηδήξεις πάνω από τον αντίπαλο
Σκύψιμο	Κάτω	
Άμυνα	Κράτα πίσω όσο ο αντίπαλος επιτίθεται	Σταματά γροθιές, κλοτσιές και βλήματα
Γροθιά	Γροθιά	4 ζημιά
Κλοτσιά	Κλοτσιά	5 ζημιά
Πισινή κλοτσιά	Πίσω + κλοτσιά	6 ζημιά
Σκούπα	Κάτω + κλοτσιά	4 ζημιά, ρίχνει κάτω
Ανάποδη γροθιά	Κάτω + γροθιά (ή κάτω, μετά πάνω + γροθιά)	6 ζημιά, ρίχνει κάτω. Καλή ενάντια σε άλματα
Ειδική κίνηση	Κάτω, κάτω-μπροστά, μπροστά + γροθιά ή κλοτσιά	Του καθενός η δική του (δες πιο κάτω)

Όποιο χτύπημα πετύχει μαχητή στον αέρα τον ρίχνει κάτω. Ένας μαχητής που έπεσε σηκώνεται ξανά σε λίγο.

Ειδικές κινήσεις

Υπάρχουν τριών ειδών:

- Τα **βλήματα** διασχίζουν τη σκηνή. Μπλοκάρονται, αλλά ένα μπλοκαρισμένο βλήμα παίρνει και πάλι έναν πόντο ζωής (ποτέ τον τελευταίο). Δύο βλήματα που συναντιούνται εξαφανίζονται. Πάνω από έναν μαχητή πεσμένο στο έδαφος περνούν χωρίς να τον χτυπήσουν. Κάθε μαχητής έχει ένα βλήμα στον αέρα τη φορά.
- Τα **χτυπήματα** πιάνουν σαν μεγάλη επίθεση: 10 ζημιά, και ρίχνουν κάτω.
- Οι **λαβές** αρπάζουν έναν αντίπαλο που στέκεται κοντά και τον πετούν στην άλλη πλευρά: 10 ζημιά, και πέφτει κάτω. Η λαβή δεν μπλοκάρεται. Για να ξεφύγεις, πάτα πίσω ακριβώς τη στιγμή που σε πιάνει. Αν το κρατάς ήδη πατημένο, είναι αργά.

Γύροι και αγώνες



Κάθε μαχητής έχει μια μπάρα ζωής στην κορυφή της οθόνης, με το όνομά του από πάνω, ο παίκτης 1 αριστερά, και ανάμεσά τους είναι το ρολόι του γύρου. Κάθε χτύπημα που πετυχαίνει πετάει ένα συννεφάκι σαν των κόμικς πάνω από αυτόν που το δέχτηκε: POW!, BAM!, ZAP!, WHAM και τα υπόλοιπα. Ο γύρος τελειώνει με νοκ άουτ ή όταν το ρολόι φτάσει στο τέλος, μετά από 99 δευτερόλεπτα. Τότε κερδίζει όποιος έχει περισσότερη ζωή· με ίδια ζωή, δεν κερδίζει κανείς. Ο νικητής του γύρου παίρνει ένα σημάδι κάτω από την μπάρα του. Δύο γύροι κερδίζουν τον αγώνα.

Μεγάλα γράμματα στη μέση της οθόνης ανοίγουν κάθε γύρο, **BEGIN FIGHT**, και τον κλείνουν: **K.O.**, **PERFECT** (νοκ άουτ χωρίς να χάσεις καθόλου ζωή), **TIME UP** ή **DRAW** (ισοπαλία). Κρύβονται όσο ένας μαχητής πηδάει μέσα από αυτά.

Το **ESC** σταματά τον αγώνα και ρωτάει πάνω από τα ονόματα **EXIT ? ESC=YES, FIRE1=NO**. Ένα δεύτερο **ESC** σε γυρίζει στο μενού: το παιχνίδι το φορτώνει ξανά από τη δισκέτα, οπότε άφησέ την στον οδηγό. Το **fire** (ή το **SPACE**) συνεχίζει τον αγώνα από εκεί που σταμάτησε.

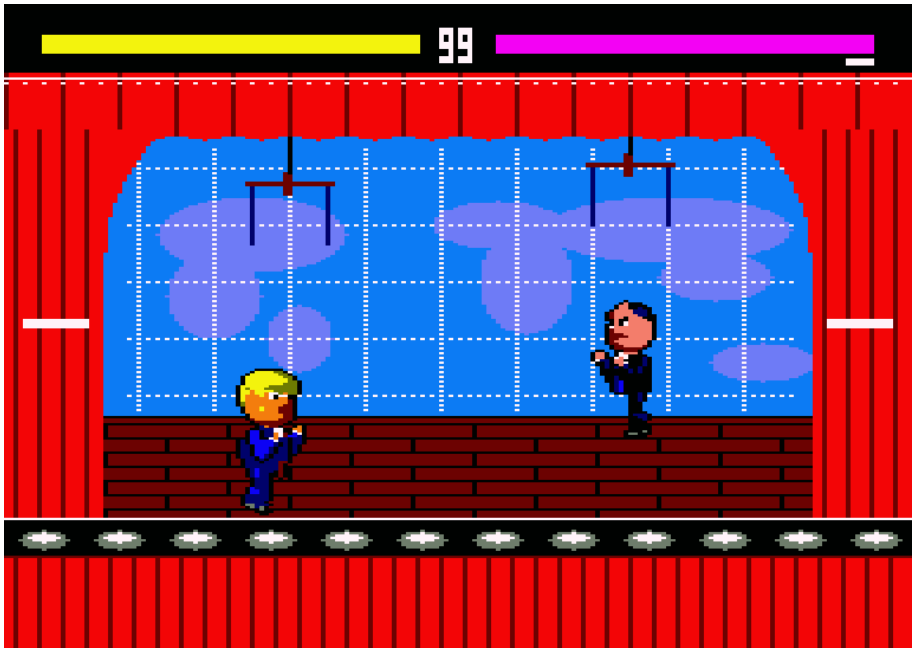


Εναντίον του υπολογιστή: η σκάλα

Βάλε **Opponent** σε **Computer** στην οθόνη επιλογής για να παίξεις με τον υπολογιστή. Κάθε φορά που κερδίζεις έναν αγώνα, η οθόνη σκοτεινιάζει για λίγα δευτερόλεπτα όσο ο επόμενος αντίπαλος και το δικό του σκηνικό έρχονται από τη δισκέτα. Επόμενος αντίπαλος είναι ο επόμενος μαχητής της λίστας, εκτός από τον δικό σου.

Νίκησε όλους τους άλλους και η αυλαία ανοίγει για τον **Puppet Master**, που παλεύει πάντα στο δυσκολότερο επίπεδο. Νίκησέ τον και η σκάλα ξεκινά από την αρχή. Αν χάσεις έναν αγώνα, ξαναπαλεύεις με τον ίδιο αντίπαλο.

Αν το περίγραμμα της οθόνης γίνει κόκκινο όσο φορτώνει ο επόμενος αντίπαλος, η δισκέτα δεν διαβάστηκε. Το παιχνίδι συνεχίζει να προσπαθεί, οπότε έλεγξε ότι η δισκέτα είναι στο drive A.



Με δύο παίκτες, κάθε αγώνα ακολουθεί ρεβάνς.

Προπόνηση

Βάλε **Opponent** σε **Training** για να εξασκηθείς στις κινήσεις. Η γραμμή του Player 2 δείχνει τότε το **Dummy**: ένα ανδρείκελο προπόνησης από λινάτσα πάνω σε ελατήριο, με έναν στόχο στο στήθος. Λικνίζεται μπρος πίσω, λυγίζει προς τα πίσω όταν το χτυπάς και ξαναπετάγεται όρθιο, και με ένα ρίξιμο πέφτει ανάσκελα πάνω στη βάση του. Δεν αντεπιτίθεται ποτέ. Η γραμμή **Dummy** διαλέγει τι κάνει:

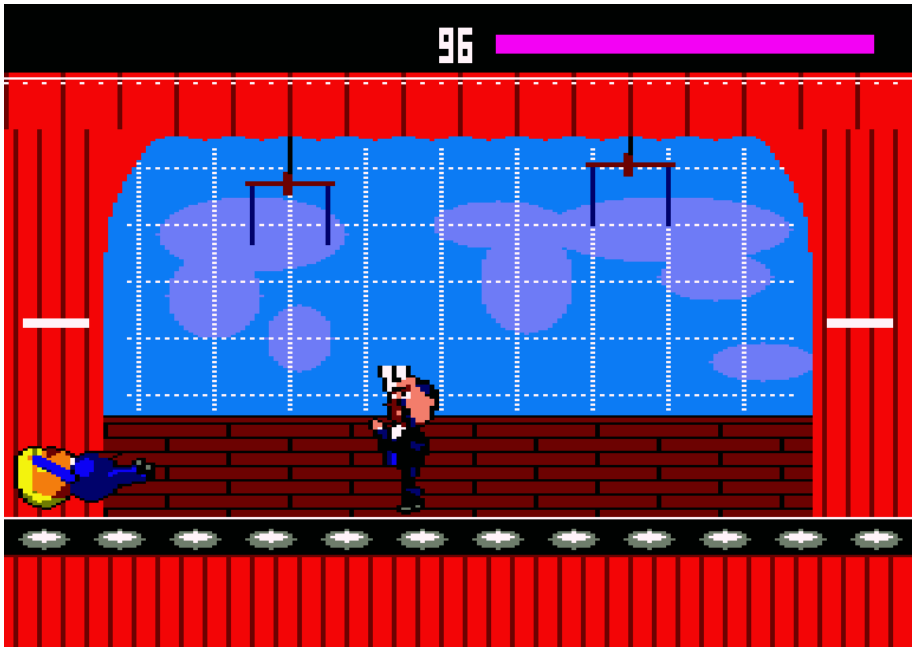
Dummy	
Stand	Στέκεται και τις τρώει
Crouch	Μένει σκυμμένο: το φτάνουν μόνο οι χαμηλές επιθέσεις
Jump	Χοροπηδάει συνέχεια: εξάσκηση στο uppercut
Block	Μπλοκάρει κάθε επίθεση και βλήμα, χαμηλά σε ένα sweep: εξάσκηση στη λαβή

Το ρολόι μένει στο 99 και κανείς δεν κερδίζει γύρους: ένα νοκ άουτ απλώς ξαναρχίζει τον γύρο, με γεμάτη ζωή. Το **ESC** δύο φορές σε γυρίζει στο μενού, όπως σε κάθε αγώνα.

Οι μαχητές

Μαχητής	**Τίτλος**	**Ειδική κίνηση**	**Σκηνικό**
Donald Trump	The Greatest American 2.0	Tweet Storm: ένα πουλάκι-tweet (βλήμα)	Ο Λευκός Οίκος
Vladimir Putin	Tsar of All the Puppets	Judo Throw (λαβή)	Το Κρεμλίνο
Kim Jong-Un	Supremest Leader	Surf's Up Missile (βλήμα)	Πιονγιάνγκ
Xi Jinping	President Emperor	Belt and Road: μια ζώνη με μακρύ βελησνεκές (χτύπημα)	Πεκίνο
Elon Musk	Tech Support	Chainsaw Rampage (χτύπημα)	Starbase
Volodymyr Zelensky	Humble President	More Ammo!: ένα κιβώτιο εφοδίων (βλήμα, αργό και βαρύ)	Κίεβο
Ian Bremmer	The Puppet Master	G-Zero World: μια υδρόγειος (βλήμα, το βαρύτερο)	Το κουκλοθέατρο

Τον Puppet Master δεν τον διαλέγεις στην οθόνη επιλογής: τον αγώνα μαζί του πρέπει να τον κερδίσεις.



Σχετικά

Το Puppet Fight είναι μη εμπορικό fan project στο πνεύμα του *Puppet Regime*, της σατιρικής εκπομπής με κούκλες του GZERO Media, που ενέπνευσε τους ήρωές του. Μένει στο τρυφερό, παράλογο ύφος της εκπομπής: σαχλαμάρα και καμία πραγματική βία.

Γραμμένο σε Z80 assembly για τον Amstrad CPC 6128. Ο αγώνας τρέχει σταθερά στα 25 καρέ το δευτερόλεπτο σε πλήρη overscan οθόνη (192 × 272 pixels Mode 0). Οι κούκλες φτιάχτηκαν και στήθηκαν στο Blender, έγιναν sprites Mode 0 και μεταγλωττίζονται σε κώδικα Z80 την ώρα που παίζεις.