Τεύχος 11 Απρίλιος 2024

RETROID

ONLINE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ VIDEO GAMES

Αφιέρωμα
Adventure Games

REVIEWS

- Sly Spy
- Nebulus
- Wawxorks
- Sabre Wolf
- Gianna Sisters
- Midnight Resistance
- The Rocky horror show

Θέλεις να γράψεις ένα review για ένα παιχνίδι ή ένα άρθρο που γνωρίζεις καλά;

Σου άρεσε ένα αφιέρωμα και θέλεις να γράψεις επιπρόσθετες πληροφορίες που ίσως να παραλείψαμε;

Έχεις ιδιαίτερη προτίμηση σε μια κονσόλα ή σε home computer και θέλεις να το κάνεις παρουσίαση;

Επικοινωνία με το

RETROID

https://retroid.gr/apopsi

Πως περνά ο καιρός και να λοιπόν που φτάσαμε και στο 11ο τεύχος. Λίγο καθυστερημένα αυτή τη φορά βέβαια, αλλά πιστεύω πως θα σάς αποζημιώσω και με το παραπάνω με τις σελίδες που περιέχει αυτό το τεύχος. Οι σελίδες που περιέχουν τα τελευταία τεύχη δεν είναι προγραμματισμένος. Είναι απλά ανάλογα με το υλικό που έχω και φυσικά την όρεξη για να στήνω περισσότερες σελίδες.

Σε αυτό το τεύχος ο **Alucard** μας παρουσιάζει το Rocky Horror Show για τον Commodore 64.

Ο **Κώστας the Punisher** μας παρουσιάζει το Gianna Sisters για την Amiga 500, και ακόμα την άποψή του για την λογοκρισία στα video games.

Ο **Stef Panicos** μάς έχει ετοιμάσει μια ιδιαίτερη παρουσίαση για το Sega Megadrive και τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν για αυτό.

Ο **Γιώργος Γκάτσιος** μας προσφέρει για ακόμη μια φορά το άρθρο του Cinecritics με παρουσιάσεις ταινιών.

Ο **Johny Cade** μας παρουσιάζει την arcade έκδοση του Sly Spy.

Ο δε **Omenforever** μάς παρουσιάζει τις γνωστές «Φλασιές» του, ενώ σε συνεργασία με τον **Κώστα the Punisher** μάς παρουσιάζουν το αφιέρωμα στα Adventures.

Μια ευχάριστη έκπληξη μάς έκανε ο **Exetlaios** με την επανεμφάνιση του και μας παρουσιάζει τα πονηρά περιοδικά του 1980.

Εγώ, ως συνήθως, προσέρχομαι με τα περισσότερα άρθρα όπως γίνεται σε κάθε τεύχος. Θα βρείτε παρουσίαση του Midnight Resistance για την Amiga 500, το Sabre Wolf για Spectrum ZX, του Nebulus για Amstrad, Mega review για το παιχνίδι τρόμου της Amiga Waxworks, αφιέρωμα για τα κόμικ Camelot 3000, την δημοφιλή σειρά Thundercats και πολλά ακόμη άρθρα. Επιπλέον, εγκαινιάζω ένα νέο σταθερό άρθρο "Making of" κάποιας παλιάς ταινίας. Σε αυτό το άρθρο, κάθε φορά θα αναφέρομαι στο πώς γυρίστηκε μια συνήθως γνωστή ταινία.

Αλήθεια, την ιστορία φαντασίας την διαβάζει κανείς η τσάμπα και άδικα την γράφω; Σάς άρεσε το άρθρο Rock your world εσείς οι μεταλλάδες; Το δεύτερο μέρος της Ιστορίας για τον Ελληνικό κινηματογράφο θα το βρείτε στο επόμενο τεύχος. Ελπίζω να βρείτε και αυτή τη φορά τις φανταστικές διαφημίσεις διασκεδαστικές.

Περιμένω τα άρθρα σας για το επόμενο τεύχος. Όσοι μικροί είχατε κρυφό καημό να αρθρογραφήσετε σε ένα περιοδικό πληροφορικής τις δεκαετίες του 80 η του 90, πότε δεν είναι αργά, τώρα έχετε την ευκαιρία να αρθρογραφήσετε στο Retroid! Απλά επικοινωνήστε μαζί μου μέσω της φόρμας επικοινωνίας στην σελίδα του περιοδικού. Όλοι καλοδεχούμενοι μηδενός εξαιρουμένου.

Ευχαριστώ θερμά όλους αυτούς που στέλνουν μηνύματα συμπαράστασης για το περιοδικό μέσω της φόρμας του περιοδικού στο web.

Αυτά για την ώρα, θα τα πούμε από κοντά το ερχόμενο Σάββατο, 13 Απριλίου 2024, στο Amicamp στις 14.30 το μεσημέρι όπου θα παρουσιάσω το Retroid. Θα χαρώ να σάς γνωρίσω από κοντά και να τα πούμε.

Μέχρι το επόμενο τεύχος.

telonio

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

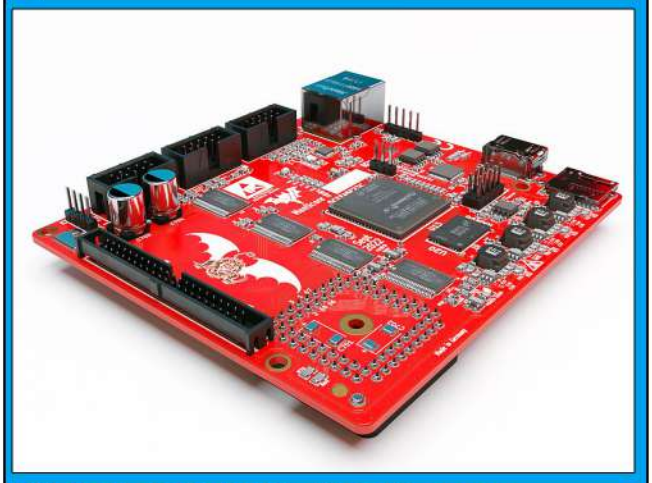
3	Editorial
4-5	Fat Gary News
6-7	Κάποτε στα περιοδικά
8-9	Amiga vs PC
10-12	AAA Advanced Amiga Arch.
13-15	Λογοκρισία στα video games
17-19	Rocky Horror Show Commodore 64
20-21	Nebulus Amstrad CPC
22-23	Sabre Wulf Spectrum ZX
24-27	Gianna Sistrers Amiga 500
28	Hints'n'Tips
29-34	Waxworks Amiga 500
35-37	Sly Spy Arcade
38	Daytona USA Saturn
40-49	Αφιέρωμα στα adventures
50-55	Megadrive back to the future
56-63	Φλασιές
65-70	Comic Camelot 3000
72-76	Σειρά Thundercats
78-81	Πονηρά κόμικς του 1980
82-83	Διήγημα επιστιμονικής φαντασίας
85-88	Making of Big trouble in little China
89-94	Cinecritics
95	Rock your world
96	Χορεύοντας με τα bytes

TV port adapter

Το tv-port είναι μια μικρή πλακέτα για την 600 ή την 1200, που μπορεί να δεχτεί hdmi, usb ή micro sd. Σημειώστε πως το RF modulator πρέπει να έχει αφαιρεθεί. Η τιμή του είναι 9.90 ευρώ συν τα μεταφορικά. Για τα κυκλώματα hdmi, usb και sd θα πρέπει να τα αγοράσετε έξτρα. Για περισσότερα: https://www.amiga-shop.net/en/Amiga-Hardware/Amiga-classic-hardware /TV-Port-port-adapter-for-Amiga-600-1200::1292.html?fbclid=IwAR3jUCKvpN1OZWRX-hb83_y5pfuqH0IbHVA-4p-wf6znQo1ViUK1AyfcsYbk

Apollo V4 Manticore

Η κάρτα Apollo V4 Manticore είναι ένας νέος accelerator για την Amiga 600. Μόνο που δεν είναι ένας συνηθισμένος accelrator όπως θα δούμε στην συνέχεια. Έχει έναν από τους πιο γρήγορους επεξεργαστές και πολλά άλλα καλούδια τα οποία θα απογειώσουν στα σύννεφα κυριολεκτικά την 600 σας.



CPU: Apollo 68080 AMMX with 64-bit support
Memory: 512 MB DDR3 RAM
Video: SAGA RTG, Truecolor 32-bit, 1280x720@60Hz
Audio:8/16-bit, 56 kHz, 24-bit mixing, 8 DMA voices
2x FastIDE controller (CompactFlash and CD-ROM)
2x USB port (joypad/ mouse)
100Mbit Ethernet RJ45 port
Digital Audio/Video out
microSD card port (for data exchange)

Φυσικά και δεν είναι καθόλου οικονομικό αφού κοστίζει 599 ευρώ. Αν σας ενδιαφέρει, τότε δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το κατάστημα της Apollo στον σύνδεσμο https://www.shop.apollo-computer.com/products/apollo-manticore-v4

Donkey Kong remake

Ένα σωστό arcade remake που περιμέναμε μερικές δεκαετίες να δούμε στην **Amiga** 500. Όπως βλέπετε έπρεπε να φτάσουμε στο 2024 για να καταφέρουμε να δούμε τις πραγματικές δυνατότητες της 500. Ακόμη και στα πιο απλά παιχνίδια όπως είνα και το Donkey Kong. Το παιχνίδι το προσφέρει δωρεάν ο δημιουργός του σε lha ή adf (για να μην νομίζατε πως μόνο το Retroid είναι δωρέαν). Μπορείτε να το κατεβάσετε από το ακόλουθο link εδώ: https://jotd666.itch.io/donkey-kong-500

The deep

Το The deep είναι ένα παιχνίδι που ο σκοπός σας είναι να εξερευνήσετε τον βυθό. Υπάρχουν ναυάγια, θυσαυροί αλλά ακόμη και καρχαρίες, που θα σας κάνουν την ζωή δύσκολη. Το παιχνίδι κοστίζει μόλις 5 δολλάρια και μπορείτε να το κατεβάσετε για την **Amiga** σας από την σελίδα του δημιουργού https://8080.itch.io/the-deep

Hamulet

Το Hamulet είναι ένα puzzle παιχνίδι για την **500** με 1mb, που άρχισε το 2023 και θα ολοκληρωθεί μέσα στο τρέχον έτος. Ένα demo που κυκλοφορεί μπορείτε να το δείτε στο link: https://www.youtube.com/watch?v=A-flLRoPVr2I

Duck Hunt

Το παιχνίδι Duck Hunt ήταν αρχικά ένα shooting arcade της Nintendo του 1984. Είναι για την **Amiga 500** και για την **1200**. Το παράξενο είναι που το παιχνίδι χρειάζεται 2mb chip ram στην 500. Άλλα παιχνίδι με πολύ ανώτερα γραφικά και ήχο παίζουν σε 500 με 1mb chip. Τουλάχιστον το παιχνίδι είναι δωρεάν για download και μπορείτε να το βρίτε από εδώ: https://www.indieretronews.com/2024/02/classic-nes-game-duck-hunt-has-been.html

Turrican II

Το Turrican 2 είναι remake του κλασσικού παιχνιδιού για την **Amiga1200**. Με 256 χρώματα πλέον και με μερικά επιπλέον addons, αξίζει πραγματικά την προσοχή σας. Το παιχνίδι είναι ήδη διαθέσιμο και μπορείτε να το κατεβάσετε από αυτό το link: https://sonicslothgames.itch.io/turrican2aga

Foggy's Quest

Το Foggy's Quest είναι ένα παιχνίδι για τα **Amstrad** συστήματα. Αρχικά είχε κυκλοφορήσει στον Spectrum και πλέον είναι διαθέσιμο και για τον Amstrad. Δεν γνωρίζω τι το ιδιαίτερο έχει αυτό το παιχνίδι και το έκαναν remake. Αν σας ενδιαφέρει, είναι δωρεάν και μπορείτε να το βρείτε εδώ: https://gamejolt.com/games/foggys_quest/877842

Miracle boy in monsterland

Αν σας θυμίζει κάτι ο τίτλος σχετικό με το Wonderboy τότε μαντέψατε σωστά. Το Miracle boy in monsterland είναι ένα remake για τον **Atari ST**. Για την κυκλοφορία θα πρέπει να περιμένουμε λιγάκι. Διαθέσιμο είναι ένα demo που μπορείτε να δείτε εδώ: https://www.youtube.com/watch?v=RgQtowlEueg

Robocop vs Predator

Αν πιστεύατε πως αυτό το παιχνίδι είναι για το Gameboy, τότε κάνετε λάθος. Το παιχνίδι είναι για το **PC** και έχει φίλτρα για να θυμίζει 8bit. Η εικόνα μπορεί να γίνει αρκετά custom μέσω των ρυθμίσεων που προσφέρει. Το δυνατό του σημείο είναι το gameplay και όχι προφανώς τα γραφικά (η αλήθεια είναι ότι θα ταίριαζε στο Gameboy). Αν το βρήκατε ενδιαφέρον, τότε μπορείτε να το βρείτε στο παρακάτω link εντελώς δωρέαν.
https://oscarcelestini.itch.io/robocop-vs-predator

Arlo

Το Arlo είναι ένα remake και ενδιαφέρον παιχνίδι platform για τον **Spectrum ZX**. Το παιχνίδι είναι φυσικά δωρεάν για download και μπορείτε να το κατεβάσετε εδώ (στη σελίδα έχει και αγγλικά) https://packobilly.itch.io/arlo

Space Zot

Το Space Zot είναι ένα κλασσικό shoot'em up παιχνίδι για τον **Atari ST**. Αν είστε λάτρης των παλαιών shoot'em up, τότε παρά τα φτωχά του γραφικά, θα πρέπει να του δώσετε μια ευκαιρία. Στην ιστοσελίδα του δημιουργού μπορείτε να το κατεβάσετε για Atari, αλλά υπάρχει και η έκδοση για το PC. Θα το βρείτε εδώ: https://electric-dreams.itch.io/space-zot-atari-ste

ATARI 400 Mini

Αρκετές εταιρίες έχουν παρουσιάσει τα συστήματα που έβγαλαν στο παρελθόν σε μικρογραφίες, που συμπεριλαμβάνουν και αρκετά παιχνίδια. Φυσικά ένα Atari δεν θα μπορούσε να μείνει έξω από τον χορό. Σύντομα θα έχουμε στα χέρια μας το Atari 400 mini.

Στην Αμερική θα έχει τιμή γύρω στα 120 δολλάρια (όπως είναι αναμενόνο εδώ υπολογίστε κάνα 150αρι ευρώ). Θα περιέχει τα παρακάτω 25 παιχνίδια.

Airball, Asteroids, Basketball, Battlezone, Berzek, Boulder Dash, Bristles, Capture the flag, Centipede, Crystal Castles, Elektraglide, Encounter!, Flip and Flop, Henry's house, Hover Bovver, Bruce Lee, M.U.L.E, Millipede, Miner 2049, Missile Command, O'Riley's mine, Star Raiders II, The seven cities of gold, Wavy Navy & Yoomp!.

ΚΑΠΟΤΕ στα περιοδικά...

telonio

Για ακόμη ομορφότερα monitors

Τελευταία, έχουν γίνει πολύ της μόδας τα κουκλάκια Garfield, που κολλούνται με βεντούζες στο εσωτερικό μέρος των τζαμιών του αυτοκινήτου. Όσοι έχετε μανία με τα gadgets αυτού του είδους, μπορείτε να ...χαρείτε: Μια αμερικάνικη εταιρία κυκλοφόρησε διάφορα κουκλάκια που μπαίνουν στο monitor και το κάνουν να φαίνεται, αν μη τι άλλο, διαφορετικό. Η κούκλα αποτελείται από το κεφάλι, τα πόδια και τα χέρια, που κολούνται στις αντίστοιχες πλευρές του monitor με velcro. Μπορείτε να λοιπόν να κολλήσετε στην οθόνη σας αρκουδάκια, σκυλάκια, ενώ υπάρχει πρόβλεψη ακόμη και για δράκους και goblins.

Το μέλλον ήταν... σήμερα

Η νέα εποχή αγαπητοί φίλοι, άρχισε. 'Η μήπως θέλετε να μου πείτε ότι δεν έχετε ονειρευτεί να παίξετε ένα computer game με ήρωα τον ευατό σας; Βέβαια λίγο πολύ σε όλα τα computer games ήρωας είναι ο ευατούλης σας, αλλά εδώ μιλάμε για την πραγματικότητα, να βλέπετε το πρόσωπό σας την οθόνη.

Αυτή τη φορά πρόκειται για μια αμερικάνικη εταιρία, και το παιχνίδι της που λέγεται Eat the bug (Φάε ένα έντομο). Το παιχνίδι σαν υπόθεση είναι κάτι πολύ απλό: Ο παίκτης βρίσκεται μέσα σε έναν κήπο όπου κυκλοφορούν διάφορα έντομα. Εκείνο που πρέπει να κάνει, είναι να απλώσει το χέρι του και να τα χτυπήσει. Με την διαφορά ότι ο παίκτης δεν είναι κανένα καλοφτιαγμένο sprite, αλλά digitized εικόνα εκείνου που παίζει. Όλο αυτό το θαυμαστό σύστημα αποτελείτε από μια Amiga 1000 με 2.5MB μνήμης, μια Amiga 500 με 1MB, μια video camera και μερικά ακόμη μηχανήματα μίξης εικόνων. Οι δύο Amiga επικονωνούν μεταξύ τους διαμέσου των θυρών Midi, και τρέχουν το κυρίως software. Η 1000 παίζει τον ρόλο της κύριας μονάδας και η 500 είναι υπεύθυνη για την sampled μουσική και τα ηχητικά εφέ, ενώ η Midi επικοινωνία δίνει το πλεονέκτημα του να μπορούν να τρέχουν οι υπολογιστές ξεχωριστά προγράμματα, και ταυτόχρονα να ανταλλάσουν πληροφορίες χωρίς πρόβλημα.

Η επεξεργασία όλων των πληροφοριών γίνεται παράλληλα και το αποτέλεσμα , δηλαδή η εξέλιξη του παιχνδιού, φαίνεται σε ένα μεγάλο monitor συνδεδεμένο με το switcher - το μηχάνημα που κάνει τη μίξη των εικόνων. Το αποτέλεσμα είναι πολύ ρεαλιστικό. Τα μυνήματα είναι αρκετά αισιόδοξα: Φανταστείτε πόσο ρεαλιστικό θα είναι ένα karate game ή ένα adventure.

Και τα PC παθαίνουν ίλιγγο

Θα θυμάστε βέβαια το τραγικό αεροπορικό δυστύχημα του αεροπλάνου που άνηκε στην εταιρία του άλλοτε μεγάλου της Φόρμουλα 1 Νίκι Λάουντα. Ο θάνατος των 233 επιβατών του έδωσε αφορμή για εξονυχιστικές έρευνες σχετικά με τα αίτια που οδήγησαν στην τραγωδία . Τελικά, το αποτέλεσμα των ερευνών αθώωσε όλο το πλήρωμα και το ανρθώπινο δυναμικό, καθώς και το ίδιο το σκάφος. Ένας ένοχος υπάρχει μόνο: ο υπολογιστής!

Σύμφωνα με τις καταγραφές που βρέθηκαν αποθηκευμένες στο μαύρο κουτί του σκάφους, το αεροπλάνο βρέθηκε ξαφνικά να πέφτει λόγο μιας πολύ περίεργης πρωτοβουλίας που ανέλαβε ένας από του κινητήρες. Μια από τις τουρμπίνες βρέθηκε σε κατάσταση αντίστροφης επιτάχυνσης. Πρόκειται για μια ενέργεια που εκτελείται μόνο όταν το αεροπλάνο προσγειώνεται. Αν και κατά τη λειτουργία αυτή εμφανίστηκε ένα προειδοποιητικό φως. Ο υπολογιστής το μετέφρασε σαν σήμα "άδεια για προσγείωση"" του πύργου ελέγχου.

Ο ίδιος ο Λάουντα, που άκουσε τις μαγνητοφωνημένες από το μαύρο κουτί στιγμές, ανέφερε ότι οι δυο πιλότοι προσπάθησαν μάταια να επαναφέρουν το αεροπλάνο στην φυσιολογική του κατάσταση. Ο υπολογιστής είχε αντίθετη γνώμη, η οποία δυστηχώς αποδείχτηκε μοιραία. Οι έρευνες συνεχίζονται.

Σοβιετικό Marketing

Να παίρνεις έναν υπολογιστή και να σου δίνουν μαζί και κάποια πράγματα, το καταλαβαίνω. Όπως επίσης είναι κατανοητό το να παίρνεις μηχανογραφικό χαρτί μαζί με τον εκτυπωτή. Όμως, που κολλάει να παίρνεις μαζί εισιτήρια για το μετρό με κάθε αγορά υπολογιστή;

Μια νέα εταιρία πώλησης υπολογιστών στη Σοβιετική Ένωση επέλεξε ωστόσο τον τρόπο αυτό, για να διαφημίσει την παρουσία της στην σοβιετική αγορά. Από τις 31 Ιουλίου μέχρι και τη 1η Σεπτεμβρίου του 1991, περίπου 5 εκατομμύρια Μοσχοβίτες κυκλοφόρησαν δωρεάν με το μετρό. Η συνολική δαπάνη της διαφήμισης υπολογίστηκε περίπου σε 80 εκατομμύρια δραχμές.

Αν έπιασε βέβαια η καμπάνια, δεν ξέρουμε να σας πούμε. Αυτό που μάλλον κατάλαβαν οι κάτοικοι της Μόσχας είναι ότι η πληροφορική είναι ωραίο πράγμα και έχει σχέση με το ....τζάμπα στο τρένο. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να πείστηκαν ιδιαίτερα ότι έπειτα από αυτό θα πρέπει να αγοράσουν οπωσδήποτε και ένα PC. Άλλοι λαοί, άλλα έθιμα....

Καμένα Nintendo Super NES

Εξαιτίας του Super NES Action Replay, η Bandai UK (η εταιρία διανομής των προιόντων Nintendo στην Αγγλία) διαμαρτυρήθηκε και είπε ότι συσκευές σαν το Universal Adaptor και το Super NES Action Replay για να λειτουργήσουν, χρειάζονται το διπλάσιο ηλεκτρικό ρεύμα από αυτό που καταναλώνει η παιχνιδομηχανή σας. Αυτό γίνεται γιατί αυτές οι συσκευές χρησιμοποιούν 2 cartsγια να παρακάμψουν τα τσιπάκια κλειδώματος των παιχνιδομηχανών. Αυτό μάλλον "λένε" ότι υπάρχει περίπτωση να υπερφορτίσει το μηχάνημα με αποτέλεσμα να καεί. Μάλλον η Bandai έλαβε πολλές... ανατιναγμένες SNES και βρήκε ότι η πέτρα του σκανδάλου είναι οι προαναφερθείσες συσκευές.

Πολύ software για την Amiga 1200

Με το που κυκλοφόρησε η Amiga 1200 στην Αγγλία, αμέσως γνώρισε θερμή υποδοχή από τα software houses. Όμως πρέπει να ξέρετε πως η τιμής είναι 400 λίρες. Πολλές εταιρίες λοιπόν υποσχέθηκαν νέους τίτλους από τα Χριστούγεννα και μετά. Η Electronic Arts που βγάζει το Deluxe Paint IV AA και η Microprose που ξανασχεδιάζει τα παιχνίδια της και τα κάνει να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της Amiga.

Το αφεντικό της Commodore πάντως, ο Kelly Sumner, είπε ότι πολύ πιθανή μια αύξηση της τιμής του μηχανήματος.

Τεχνητή ευφυία πόσο έξυπνη είναι

Μπορείτε να κοιμάστε ήσυχοι. Οι υπολογιστές προβλέπεται να μην καταφέρουν να ξεπεράσουν το ανθρώπινο γένος σε ευφυία, τουλάχιστον στις επόμενες δεκαετίες. Έτσι τουλάχιστον μας διαβεβαιώνει ο Αμερικάνος μαθηματικός και ακαδημαικός Jon Alley Paulos (Έλληνας), ο οποίος με μια μόνο φράση γκρέμισε τις ελπίδες των οπαδών της τεχνητής νοημοσύνης. Οι υπολογιστές θα παραμείνουν ανίδεοι, λέει και συμπληρώνει "Δεν έχουν τρόπους να καταλάβουν ότι, αν και ένα γούνινο παλτό είναι κατασκευασμένο από γούνα, το αδιάβροχο δεν είναι κατασκευασμένο από... βροχή". Δικαίωμά σας να να συμφωνήσετε ή να διαφωνήσετε.

Οστόσο, θα πρέπει να επισημάνουμε στον κύριο καθηγητή ότι, αν και οι υπολογιστές μπορεί να δυσκολεύονται να επιλέξουν μεταξύ γούνας και αδιάβροχου, δεν δυσκολεύονται καθόλου να εκτοξεύσουν σε κλάσματα του ενός και μόνο δευτερολέπτου οποιοδήποτε στρατηγικό όπλο και να το στείλουν ηπείρους μακριά, κυνηγώντας μάλιστα το στόχο είτε με την θερμότητα που εκπέμπει είτε με άλλες "έξυπνες " μεθόδους.

Amiga 5000 η επόμενη γενιά

Ανεπίσημες πηγές, μέσα από την Commodore, αφήνουν να διαρρεύσει ότι τελικά η εταιρία θα τηρήσει την υπόσχεσή της και σε λίγο καιρό θα εμφανίσει νέα μοντέλα στην αγορά, σε μια προσπάθεια να ανταπεξέλθει στην οικονομική κρίση που περνά.

Το κορυφαίο μηχάνημα, το οποίο σχεδιάζεται εδώ και αρκετό καιρό, θα απευθύνεται στο επαγγελματικό κοινό, και στόχος της Commodore είναι να δώσει στον κόσμο ένα εργαλείο απαράμιλλης υπολογιστικής ισχύος. Η Amiga 5000, όπως θα ονομάζεται, θα είναι χτισμένη γύρω από το AAA multipurpose chipset. Θα είναι χτισμένη γύρω από 64bit τεχνολογία, αν και στις πρώτες εκδόσεις θα βασίζεται σε κλασσικούς 32bit επεξεργαστές της Motrolla.

Ο λόγος για αυτό είναι ότι ο 68040/40 MHz και ο 68060/60 MHz δεν φαίνεται να έχουν πρόβλημα στην αντιμετώπιση του Pentium. Ο δίαυλος, όμως, των 64bits θα είναι έτοιμος να δεχτεί τον ανάλογο RISC που θα απογειώνει ακόμη και την φαντασία. 64bit ελεγκτής SCSI II πάνω στο motherboard, φυσικά DSP και κατά πάσα πιθανότητα drives τετραπλής πυκνότητας. Σίγουρα όμως θα ενσωματώνει PCI slot και EISA ή ISA, δηλαδή θα χρησιμοποιεί και κάρτες PC.

Η εμφάνιση ενός τέτοιου συστήματος θα έχει άμεσο αντίκτυπο στα home μοντέλα, τα οποία, σύμφωνα με προηγούμενη επίσημη ανακοίνωση της Commodore, θα βασίζονται σε RISC (ίσως όχι το μακροπρόθεσμα όσο ακούγεται) και με εξομοίωση θα μπορούν να τα τρέξουν παλιά καλά προγράματα... Αναμένουμε το τέλος του καλοκαιριού του 1994.

AMIGA 500 VS PC

telonio

Κάποτε οι διαμάχες μεταξύ Amiga 500 και Atari ST έδιναν και έπαιρναν. Ποιός θα μπορούσε τις ξεχάσει άλλωστε. Τα γνωστά περιοδικά πληροφορικής της εποχής φιλοξενούσαν αλληλογραφία με οργισμένα κείμενα αυτών των δύο αντιπάλων. Βέβαια λίγο αργότερα ήρθε και η σειρά να αναμετρηθεί η Amiga με τα PC. Κάτι 286 ήταν για γέλια και τα παιχνίδια θύμιζαν ερασιτεχνικές ταινίες τρόμου γυρισμένες με betamax. Κάπως «διαχειρίσημα» ήταν τα πράγματα για την Amiga 500 μέχρι και τους 386 αφού πρακτικά τα περισσότερα παιχνίδια σε αυτή ήταν πιο playable. Οι 486 δεν είχαν να πουν και πολλά, παρά τα 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, αφού scrolling και playbility στα περισσότερα πήγαιναν περίπατο. Το 1992-1993 που βγήκαν στο PC το Wolfenstein 3D και το γνωστό Doom, τα PC (σε συνδυασμό τα δυνατά adventures που έβγαιναν εκείνη την εποχή) πήραν τα ηνία και βγήκαν μπροστά με διαφορά.

Θα εξιστορήσω εν συντομία μερικά γεγονότα αναφορικά με τα PC εναντίον Amiga 500 που προσωπικά μου είχαν τύχει με δύο φίλους που είχαν PC. Ο φίλος μου ο Γρηγόρης είχε έναν 386 και ο φίλος μου ο Δημήτρης είχε έναν 486. Εγώ είχα μια Amiga 500 με έξτρα μνήμη 512kb (δεν είχα ούτε καν δεύτερο drive ή σκληρό δίσκο).

Ο Γρηγόρης καυχιόταν περίτρανα (δεν είχε και άδικο) για το 3D X-Wing που παίζαμε στον 386 του πατέρα του. Ο ίδιος είχε έναν Amstrad 464. Θυμάμαι χαρακτηριστικά που μου έλεγε "Αυτά δεν μπορεί να τα κάνει η Amiga". Το ίδιο ύφος είχε και με το επόμενο παρόμοιο παιχνίδι το Tie-Fighter. Βλέπετε η Amiga δεν είχε μαθηματικό επεξεργαστή (για όσους δεν γνωρίζουν τα πολύγωνα είναι αποκλειστικά δημιουργίες ενός μαθηματικού επεξεργαστή). Φυσικά στα PC είχαν επάνω τους οι κάρτες γραφικών και σχεδόν κανείς δεν έδινε σημασία σε πόσα Mhz ήταν ο μαθηματικός επεξεργαστής στην κάρτα που είχε μόλις αγοράσει. Βέβαια συνεχίσαμε να παίζουμε στην 500 μου διπλά Cabal, Mercs, Sensible Soccer και Swiv αφού η Amiga συνέχισε να προσφέρει εξαίσιο gameplay σε παιχνίδια δύο διαστάσεων.

Tie Fighter PC

Από την άλλη πλευρά και λίγο αργότερα, ο φίλος μου ο Δημήτρης ήταν περήφανος για τον 486/40 με την έγχρωμη οθόνη που του είχε αγοράσει ο πατέρας του (και ας κόστιζε όσο τέσσερις φορές η τιμή της Amiga 500). Θυμάμαι ακόμη να μου δείχνει το Mortal Kombat που είχε 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και υπέροχα γραφικά, αλλά οι κινήσεις των παικτών είχαν ελάχιστα frames. Έτσι ήταν σαν να βλέπεις την μάχη σε αργή κίνηση. Φυσικά ήταν περήφανος για το Wolfenstein 3D και προπάντων για το Doom. Με τα adventures μου το παρουσίαζε σαν ένα ολοκληρωμένο σύστημα παιχνιδιών. Άσχετα που στο τέλος παίζαμε Mortal Kombat στην Amiga 500 μου αφού εκεί το παιχνίδι είχε λιγότερα χρώματα αλλά το gameplay ήταν κανονικό.

Doom PC

Θυμάμαι επίσης ένας άλλος φίλος μου ο Αλέξης που είχε για κάποιο μικρό διάστημα έναν 486 με ασπρόμαυρη οθόνη. Έπαιζα σε αυτό το παιχνίδι Terminal Velocity (που είχες ένα διαστημόπλοιο και η οπτική ήταν πρώτου προσώπου). Μου άρεσε τόσο πολύ αυτό το παιχνίδι που έκανα σκέψεις να αγοράσω έναν 486 μόνο για αυτό το παιχνίδι. Βέβαια, πριν ένα χρόνο το κατέβασα για να το θυμηθώ ξανά από το Good Old Games για ένα ευτελές ποσό. Μετά από τόσα χρόνια δεν ήταν άσχημο παιχνίδι αλλά δεν μπορώ να πως μου άρεσε πλέον. Έτσι το παράτησα γρήγορα.

Terminal Velocity PC

Τώρα θα μου πει κάποιος που πας γυμνός μέσα στα αγκάθια. Η αλήθεια είναι πως η Amiga 500 (και κανένα μοντέλο από την Commodore) δεν ερχόταν καινούργια με μαθηματικό επεξεργαστή. Υπήρχαν σε κάρτες γραφικών αλλά μόνο για τις desktop 2000 και 3000. Η Amiga γενικά είχε πολύ περιορισμένες δυνατότητες στα 3D παιχνίδια. Μπορούσε να διαχειριστεί δύσκολα ο Motorola 68000 τα πολύγωνα γιατί αυτή δεν ήταν η δουλειά του.

Στην Amiga 1200 έγιναν κάποιες προσπάθειες με 3D παιχνίδια αλλά ζητούσαν απαραίτητα τουλάχιστο τον 68030 με έξτρα μνήμη. Οι κάρτες της Blizzard 68030 είχαν και socket για μαθηματικό επεξεργαστή, όμως το πρόβλημα ήταν πως τα ίδια τα παιχνίδια ήταν προγραμματισμένα να τρέχουν με τον 680XX. Στην πράξη έβλεπες μια σημαντική βελτίωση στην 3D κίνηση του χαρακτήρα αλλά τα textures δεν ήταν και τα καλύτερα και επιπλέον η χαμηλή ανάλυση έκανε τα 3D παιχνίδια να φαίνονται έντονα τα Pixels στην οθόνη (θυμηθείτε μόνο τα Alien Breed 3D). Βέβαια μερικές αξιόλογες προσπάθειες έγιναν με το Gloom και το Nemac 7 στην 1200 που ήταν αρκετά καλά και ολοκληρωμένα παιχνίδια 3D. Επιπλέον, αυτά τα παιχνίδια χρειάζονταν και εγκατάσταση σε σκληρό δίσκο. Αν θυμάμαι καλώς το Nemac 7 στην Amiga 1200 πρέπει να ήταν επτά ή οκτώ δισκέτες. Σκληρό δίσκο είχε και η Amiga 500 αλλά αλήθεια το γνώριζε κανείς τότε στην αγορά; Άσε πόσο κόστιζε.. Η Amiga 600 και 1200 είχαν εσωτερικό IDE Controller και μπορούσες να βάλεις σκληρό δίσκο από PC. Πόσοι το γνώριζαν αυτό σε παγκόσμιο επίπεδο από τις αποφάσεις marketing των φωστήρων της Commodore;

Nemac 7 Amiga

Επιπλέον ο ήχος στα PC στηριζόταν απαραίτητα στην κάρτα ήχου που έπρεπε να την αγοράσεις ξεχωριστά (όπως όλα). Στην Amiga από την άλλη πλευρά δεν υπήρχε λόγος να σκεφτείς καν να αγοράσεις κάρτα ήχου, αφού ο ήχος ήταν μεν 8-bit αλλά με δειγματοληψία CD. Αναρίθμητα παραδείγματα με υπέροχα μουσικά κομμάτια σε γνωστά παιχνίδια της Amiga του 1980. Έπρεπε να περάσουν αρκετά χρόνια για να φτάσουν τα PC τις ηχητικές ικανότητες της Amiga και φυσικά αυτό γινόταν με το αζημίωτο.

Τα adventures παιχνίδια έριξαν στο περιθώριο ακόμη περισσότερο την Amiga. Έβλεπες παιχνίδια της Sierra και άλλων εταιριών και θαύμαζες τα υπέροχα γραφικά. Στην Amiga βγήκαν αρκετά adventures αλλά όχι τόσα όσο στα PC. Φυσικά και θα μπορούσαν να βγουν τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια, αλλά δεν χρειάζεται να επαναλαμβάνουμε τα τραγικά λάθη της Commodore, που-στο τέλος κόστισαν και την ίδια την ύπαρξή της. Θυμάμαι για Amiga τα εξής: Operation Stealth, Beneath a steel sky, Secret of the monkey island, Simon the Sorcerer, Loom, King's Quest και Police Quest. Φυσικά η 1200 είχε όλες τις δυνατότητες να τρέξει και τα πιο βαριά adventures των PC, αλλά αυτό παρέμεινε για πάντα απλά μια επιθυμία μας.

Simon the sorcerer Amiga

Κάτι ακόμη που τότε κανείς δεν σκεφτόταν και θεωρούσαμε όλοι πως στα PC επειδή είναι δεδομένο να αγοράζεις τα πάντα έξτρα κατά επιλογή σου (και βάσει του πορτοφολιού σου), η Amiga δεν μπορούσε να ανταγωνιστεί τα PC επειδή ήταν στοκ σύστημα. Φυσικά υπήρχαν και επεκτάσεις για την 1200 (και ειδικά για τα desktop μοντέλα των Amiga). Στην 500 μπορούσες τότε να βάλεις μόνο μια κάρτα με 512kb επιπλέον, ένα εξωτερικό floppy drive και σκληρό δίσκο. Στην 2000 και 3000 που ήταν κανονικά μεγάλα desktop συστήματα όπως τα PC υπήρχε στο εξωτερικό πληθώρα διαφορετικών καρτών. Κάρτες γραφικών, κάρτες ήχου, κάρτες μνήμης, κάρτα SCSI σκληρού δίσκου και ακόμη και κάρτα που μπορούσες να εξομοιώσεις στην 2000 ένα PC. Βέβαια, τι περιμένει κανείς από μια κοινωνία στην χώρα μας που έμαθε πως οι Amiga είναι παιχνιδομηχανές και όχι ηλεκτρονικοί υπολογιστές;

Operation Stealth Amiga

Εν τέλει τα PC εξελίχθηκαν σε παιχνιδομηχανές με το πέρασμα του χρόνου. Όλα τα παιχνίδια είναι 3D, ακόμη και τα παιχνίδια που έχουν οπτική 2D έχουν χαρακτήρες και περιβάλλον σε 3D (με ελάχιστες εξαιρέσεις). Αν η ιστορία ήταν διαφορετική και στην Commodore έβγαζαν την 1200 με ενσωματωμένο μαθηματικό επεξεργαστή και έκαναν τις κατάλληλες συμφωνίες με σημαντικούς developers παιχνιδιών τότε μάλλον θα ήταν διαφορετικά τα πράγματα. Η 1200 έβγαζε 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και αναλύσεις 320 × 256 to 1280 × 512 και 1504 x 576 (over-scan). Να ήταν η ιστορία διαφορετική μπορούμε μόνο να την φανταστούμε.

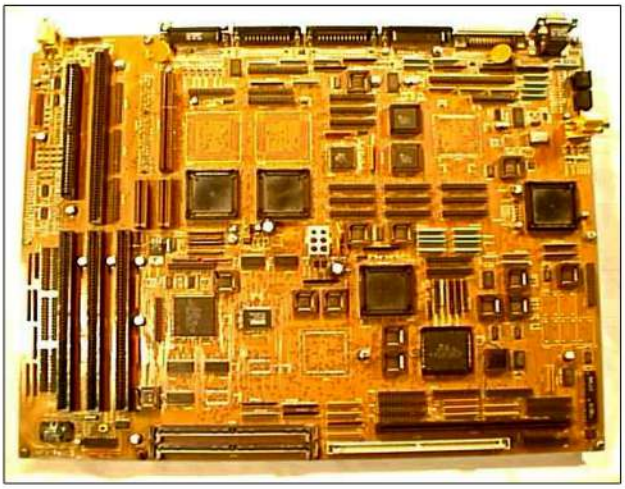
NYX AAA (Advanced Amiga Architecture) Amiga 5000

telonio

Το Nyx ήταν ένα πρωτότυπο pcb της Commodore που θα παρείχε μια βασική πλατφόρμα για την ανάπτυξη ενός ανώτερου λειτουργικού λειτουργικού συστήματος. Σχεδιασμένο από τον Dave Haynie το 1992, η πλακέτα χρησιμοποιούσε το τεχνολογικά ανώτερο chipset AAA και βασίστηκε στην αρχιτεκτονική της Amiga 3000. Η μητρική πλακέτα Nyx δεν απαιτούσε CPU, αλλά περιείχε μια CPU A3000. Μόνο τρία PCB του NYX είναι γνωστό ότι υπάρχουν, το ένα ανήκει στον Oli, το δεύτερο πήγε σε κάποιον άγνωστο από την Commodore όταν έκλεισε, και το τρίτο δεν είναι γνωστό που βρίσκεται.

Το chipset AAA (Advanced Amiga Architecture) προοριζόταν να είναι το σύστημα πολυμέσων επόμενης γενιάς της Amiga που σχεδιάστηκε από την Commodore International. Αρχικά ξεκίνησε ως μυστικό project, οι πρώτες συζητήσεις σχεδιασμού ξεκίνησαν το 1988 και μετά από πολλές αναθεωρήσεις και επανασχεδιασμούς οι πρώτες εκδόσεις κατασκευάστηκαν το 1992-1993. Όμως το project σταμάτησε το 1993 λόγω έλλειψης κεφαλαίων από την Commodore.

Την ίδια στιγμή που το AAA ξεκίνησε τις πρώτες δοκιμές πυριτίου, το έργο επόμενης γενιάς chipset Commodore βρισκόταν σε εξέλιξη. Ενώ το AAA ήταν μια επανεφεύρεση και μια τεράστια αναβάθμιση της αρχιτεκτονικής Amiga, η CPU της Commodore Hombre ήταν ουσιαστικά ένα νέο Chip. Πήγε την Amiga σε νέες κατευθύνσεις, οι οποίες περιελάμβαναν μια CPU on-chip με προσαρμοσμένο σετ υψηλών προδιαγραφών 3D, οθόνη pixel 16-bit και 24-bit και έως και τέσσερα playfields 16-bit που λειτουργούσαν ταυτόχρονα. Το Hombre περιελάμβανε επίσης το δίαυλο PCI, το οποίο θεωρήθηκε ως το μέλλον για τη διασύνδεση και την επέκταση της κύριας πλακέτας στο μέλλον.



Τα τεχνικά χαρακτηριστικά

Το AAA σχεδιάστηκε να περιλαμβάνει πολλές τεχνολογίες.

Δίαυλος CPU 32-bit

Επιλογές διαύλου γραφικών 32-bit και 64-bit.

256 βαθιές καταχωρήσεις CLUT πλάτους 25 bit η καθεμία (256 έμμεσα χρώματα μέσω της παλέτας 24 bit με επιπλέον bit genlock όπως το AGA). Αυτή η λειτουργία εκτελείται στην οθόνη του Amiga OS.

Απευθείας επίπεδα εικονοστοιχεία με επίπεδα 16 bit χωρίς καταχωρίσεις CLUT, καθώς αυτή η λειτουργία δεν περιέχει παλέτα ή CLUT, απαιτεί κάποιο πρόγραμμα οδήγησης ReTargetable Graphics (RTG), όπως ογκώδεις λειτουργίες.

Νέο chip Agnus/Alice σε "Andrea" με ενημερωμένο blitter 32 bit και χαλκό που μπορεί να χειριστεί ογκώδη pixel.

Ένα chip line-buffer με διπλό buffer που ονομάζεται "Linda" παρέχει υψηλότερη ανάλυση (έως 1280 × 1024). Η Linda αποσυμπιέζει επίσης δύο νέα pixel (PACKLUT, PACKHY) εν κινήσει.

Ενημερωμένη έκδοση της Paula που ονομάζεται πλέον "Mary" με 8 φωνές που μπορούν να αντιστοιχιστούν είτε στο αριστερό είτε στο δεξί κανάλι. Κάθε κανάλι έχει ανάλυση 16-bit με ρυθμό δειγματοληψίας έως και 100 kHz. Επιπλέον, έχει είσοδο δειγματοληψίας ήχου 8-bit.

Άμεση ογκώδη εικονοστοιχεία 16 bit (15 bit για 32.768 χρώματα και 1 bit για επικάλυψη genlock), που παρέχονται από το προσαρμοσμένο τσιπ "Monica", αυτή η λειτουργία απαιτεί πρόγραμμα οδήγησης RTG.

Η νέα υβριδική λειτουργία 24 αποτελούταν από 3 επίπεδα byte των τεμαχίων 8 bit το καθένα. Όπως και οι ογκώδεις λειτουργίες, απαιτεί πρόγραμμα οδήγησης RTG για έλλειψη CLUT.

Νέα 8/4/2 bit Half-Chunky Graphics Mode που έμμεσα μέσω CLUT, όπως οι λειτουργίες 8 bit. (απαιτείται RTG).

Νέα (συμπιεσμένα) pixel (2-bit PACKLUT και 4-bit PACKHY) που αποσυμπιέζονται από τη Linda σε 8-bit ή 24-bit υβριδικά pixel αντίστοιχα, που χρησιμοποιούνται για την επιτάχυνση των κινούμενων εικόνων.

Ένα αναστρέψιμο ρολόι pixel για μια συσκευή λήψης καρέ (μια συσκευή λήψης βίντεο) σε απαιτητικές λειτουργίες (αυτό λειτουργεί μόνο με συστήματα VRAM).

Νέες λειτουργίες Hold and Modify (HAM-8 chunky και HAM-10 για 24bit / 16.8 εκατομμύρια χρώματα).

Το μέγεθος Sprites μπορεί να φτάσει τα 128 pixel σε πλάτος με οποιοδήποτε ύψος.

Διπλά πεδία παιχνιδιού 8-bit.

VRAM Chip memory με προαιρετική chip DRAM 32/64 bit (για συστήματα χαμηλότερου κόστους).

12% έως 20% εύρος ζώνης μνήμης πρόσβασης RAM Chip του ECS.

8% αύξηση ταχύτητας blitter του AGA/ECS blitter.

Άμεση υποστήριξη για δισκέτες 4 MB (2.88 MB με format τύπου IBM και όλες τις γνωστές μορφές, συμπεριλαμβανομένων των δισκετών Mac), με άμεση διασύνδεση σε μονάδα CD-ROM ή ψηφιακή κασέτα ήχου (DAT) και διασύνδεση ψηφιακού ραδιοφώνου, διαχειριζόμενη από το chip Mary (port και audio).

Η ασύγχρονη σχεδίαση που διαχειρίζονται τα chip Linda και Andrea καθιστά το ρολόι του AAA ανεξάρτητο από το ρολόι του διαύλου του, ώστε το chipset να μπορεί να λειτουργεί με οποιαδήποτε CPU (συμπεριλαμβανομένου οποιουδήποτε επεξεργαστή RISC).

Το chipset θα περιλαμβάνει έως και 1 εκατομμύριο τρανζίστορ στο dual system configuration 64-bit (σύνολο).
Έως 16 MB ChipRAM (μνήμη γραφικών) σε dual systems.
Δύο σειριακά UART FIFO με buffer τεσσάρων byte, ένα από αυτά το UART βρίσκεται στην ίδια διεύθυνση RGA με το αρχικό Paula UART.

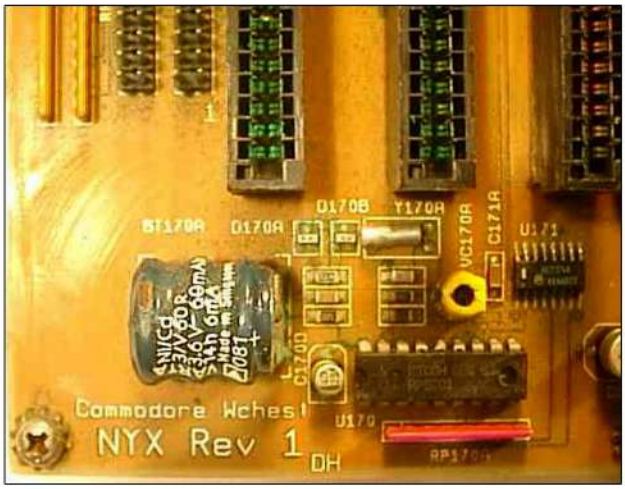
Ένα ενσωματωμένο genlock.

40 on demand κανάλια DMA που εκχωρούνται δυναμικά από την Andrea.

64 bit pixel bus με ρολόι pixel 114 MHz σε dual systems που καθιστούν οθόνες 1280×1024 72Hz.

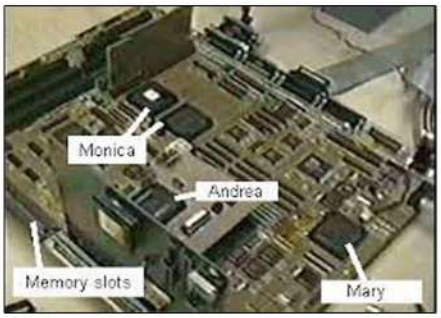
128-bit long memory bus bursts.

Οι πρώτες δοκιμές του chipset υπήρχε μια σειρά από προβλήματα και αστοχίες. Το LUT ήταν κωδικοποιημένο, επομένως, ενώ ήταν δυνατή η τοποθέτηση εικόνων στην οθόνη σε συστήματα δοκιμών, ήταν απαραίτητο να τρέξει ένα ιδιαίτερο φίλτρο που τακτοποίησε εκ νέου το χρώμα ώστε να λειτουργεί με το υπάρχον υλικό. Υπήρχε ένα bug στον ελεγκτή μνήμης Andrea που απαιτούσε ένα FIBed die locked, είτε σε λειτουργία DRAM είτε σε λειτουργία VRAM. Υπήρχε ένα σφάλμα στη λογική ελέγχου του διαύλου Andrea που εμπόδισε τον δίαυλο δεδομένων του Andrea να-μεταβεί σε τριπλή κατάσταση κατά τις αναγνώσεις DMA από τα άλλα chip. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμά να εμποδίσει ορισμένα σημαντικά κομμάτια της λειτουργικότητας των άλλων chip.



Τρία πρωτότυπα που ονομάζονται "Nyx", που σημαίνει "Νύχτα" στα αρχαία Ελληνικά, κατασκευάστηκαν ως επίδειξη τεχνολογίας και πίνακες εντοπισμού σφαλμάτων για τα νέα chip. Ωστόσο, το Nyx δεν προοριζόταν ποτέ ως η τελική μηχανή παραγωγής, τα συστήματα AAA θα βασίζονταν στην αρχιτεκτονική Acutiator που σχεδιάστηκε από τον Dave Haynie. Αντίθετα, το σύστημα Nyx ήταν ουσιαστικά ένα pcb δοκιμής για τα τσιπ AAA και μερικές άλλες νέες ιδέες της Commodore, συμπεριλαμβανομένων προσαρμοσμένων μονάδων μνήμης για Chip RAM, Kickstart ROM σε μια μονάδα (με υποστήριξη για Flash), ένα σύστημα πολλαπλών ταυτόχρονων pixel, αυτοτερματιζόμενο σημείο σε σημείο LAN.

Όμως η Commodore κήρυξε πτώχευση πριν ολοκληρωθούν τα σχέδια. Μέρος της εστίασης στα chip του AAA μεταφέρθηκε στη δημιουργία ενός ριζικά διαφορετικού σχεδίου 64-bit που βασίζεται σε μια τροποποιημένη CPU PA-RISC 7150 με πρόσθετες οδηγίες γραφικών και video pipelines . Πλήρως λειτουργικά chip του AAA δεν παρήχθησαν ποτέ, αν και συζητήθηκαν πολύ στον εμπορικό Τύπο. Πολλά σχέδια για την αγορά της Amiga και τη διάσωση της τεχνολογίας ήρθαν και έφυγαν μετά το τέλος της Commodore. Όλα αυτά συμπεριλαμβανομένης της συνειδητοποίησης ότι για να παραμείνει ανταγωνιστική η Amiga στην αγορά, η ανάπτυξη και η κυκλοφορία του AAA ή του Hombre, θα πρέπει να είναι ένας από τους πρωταρχικούς στόχους. Πράγμα βέβαια που δεν έγινε ποτέ.



Η άποψη του Dave Haynie (Commodore engineer)

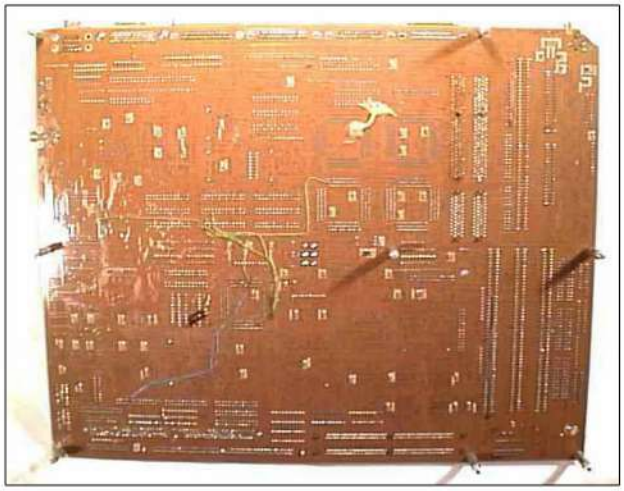
Ο Dave ήταν απόλυτα βέβαιος πως η A5000 (που θα είχε το chip AAA) θα κόστιζε μερικές χιλιάδες δολάρια και το έβρισκε αυτό απόλυτα λογικό (και ας πουλούσε ο ανταγωνισμός φτηνότερα). Αφού σχεδόν θεοποιούσε την A 5000 που φορούσε το chipset AAA και επέμενε πως ήταν το πιο δυνατό και ολοκληρωμένο από οποιονδήποτε υπολογιστή. Επιπλέον, εντύπωση προκαλεί η άποψη του Dave για τη δικαιολογημένη καθυστέρηση του chipset στην αγορά. Αλλά πιθανόν έτσι μας αποκαλύπτεται και η τότε λανθασμένη φιλοσοφία της Commodore για την τότε αγορά πληροφορικής.

Το AAA ήταν πολύ μπροστά από την εποχή του και συγκεκριμένα κατά έναν τρόπο, θα έπρεπε πραγματικά να είχε on-chip clock generators PLL (phase-locked loop). Δεδομένου ότι δεν το έκανε, έπρεπε να παρέχεται έως και τέσσερα ρολόγια pixel στο σύστημα ανά πάσα στιγμή, τα οποία θα μπορούσαν να αλλάξουν το ένα στο άλλο χωρίς να βραχυκυκλώσουν. Ο λόγος ήταν απλός, οι οθόνες έπρεπε να λειτουργούν άψογα. Ο λόγος που δεν μπορείτε να αποκτήσετε οθόνες τύπου Amiga σε έναν υπολογιστή είναι η έλλειψη χαλκού (αν και πολλά chip αυτές τις μέρες διαθέτουν κάποιο είδος προηγμένου συνεπεξεργαστή οθόνης).

Ο κρίσιμος λόγος, ωστόσο, είναι ότι κάθε λειτουργία οθόνης χρησιμοποιεί διαφορετικό ρολόι pixel και χρειάζονται ένα ή δύο δευτερόλεπτα για να εγκατασταθεί ένα PLL σε μια νέα συχνότητα. Το AAA το έλυσε αυτό καθορίζοντας έως και τέσσερα ρολόγια (σε αυτήν την υλοποίηση, 8 ήταν πιθανώς στο logical register map) που θα μπορούσαν να επιλεχθούν με βάση τη γραμμή προς γραμμή. Επιλέγοντας διαφορετικά ρολόγια και με διπλασιασμούς γραμμών/pixel doublers στο line buffer, το σύστημα όχι μόνο μπορούσε να υποστηρίξει οθόνες, αλλά θα μπορούσε να προωθήσει άνετα διαφορετικές λειτουργίες γραφικού ήχου, whcn mixed, ώστε να μπορείτε να τις βλέπετε στην ίδια την οθόνη.

Η καταστροφή του πρώτου board ήταν εν μέρει καθαρά τυχαία και εν μέρει από αμέλεια. Ο πρώτος που φταίω είμαι εγώ. Εκείνες τις μέρες, χρειαζόσασταν +12V για μνήμη Flash, οπότε το είχα πάει στη Flash SIMM. Δυστυχώς, αντί να προστατεύσω το σήμα +12V με γειώσεις εκατέρωθεν, ή-κάτι τέτοιο, αγνόησα λίγο πολύ τους γείτονες του σήματος. Αυτή δεν είναι η καλύτερη απόφαση, καθώς ένα +12V βραχυκυκλωμένο σε μια είσοδο κανονικού επιπέδου TTL μπορεί να καταστρέψει αυτήν την είσοδο.

Το δεύτερο πρόβλημα ήταν η ίδια η ROM SIMM. Οι τύποι που σχεδίασαν το PCB τα μπέρδεψαν λίγο εδώ, οπότε η SIMM δεν χωρούσε σφιχτά στην υποδοχή, αλλά μπορούσε να γλιστρήσει λίγο αριστερά ή δεξιά. Κάτι που επέτρεπε στα γειτονικά pins να βραχυκυκλώνουν περιστασιακά. Ευτυχώς, το παρατήρησα από νωρίς και δεν επέτρεψα να συμβεί αυτό το βραχυκύκλωμα. Δυστυχώς, μερικοί από τους σχεδιαστές chip δεν το γνώριζαν αυτό και μια μέρα προσπάθησαν να ξεκινήσουν το board όταν δεν ήμουν εκεί. Το αποτέλεσμα ήταν ένα βραχυκύκλωμα +12V στη γραμμή δεδομένων D5, καταστρέφοντας μεγάλο μέρος του συστήματος. Λοιπόν, αυτά τα πράγματα όντως συμβαίνουν και είχαμε άλλες δύο board διαθέσιμα. Αυτά τα board πήγαν με μερικούς από τους κορυφαίους τεχνικούς των chip στο έργο AAA. Από όσο ξέρω, τουλάχιστον ένα από αυτά ήταν ακόμα λειτουργικό, ή τουλάχιστον τόσο λειτουργικό όσο μπορούσε να ήταν.



Εν τέλει, είμαι προσωπικά βέβαιος πως η Amiga 5000 με board του NYX και το AAA chipset (εφόσον αυτές οι λειτουργίες που υποστηρίζει ο Dave θα είχαν συμπεριληφθεί) στην αγορά. Θα κόστιζε σίγουρα παραπάνω από την 4000 με τον 68060 αλλά θα δικαιολογούταν η αυξημένη τιμής λόγο των δυνατοτήτων. Αφού έτσι και αλλιώς εκείνη την εποχή ένα οποιαδήποτε RISC σύστημα ήταν ιδιαίτερα ακριβό. Βέβαια, τα παραπάνω θα ίσχυαν αν η Commodore έπαιρνε τις σωστές αποφάσεις και όχι αυτές που την κατέστρεψαν.

Το AAA chipset και η Amiga 5000, είναι μόνο μέρος μιάς ιστορίας και τίποτα παραπάνω. Υπάρχουν πλέον κανούργιες κάρτες αναβάθμισης για τις Amiga που ξεπερνάνε σε ισχύ τους RISC επεξεργαστές εκείνης της γενιάς. Ίσως κάπως έτσι να ήταν η Amiga τότε αν όλα πήγαιναν όπως έπρεπε. Ποιός ξέρει αλήθεια; Μπορούμε μόνο να φανταστούμε, πως θα ήταν τα πράγματα τότε και αν είχε επιτυχία το AAA chipest, τότε σίγουρα η αγορά στην πληροφορική δεν θα είχε ακολουθήσει αυτή τη πορεία όπως την γνωρίζουμε.

CENSORED
ΛΟΓΟΚΡΙΣΙΑ ΣΤΑ VIDEO GAMES

Κώστας "The Punisher"

Το θέμα της λογοκρισίας στα video games είναι διαχρονικό και την πιο σωστή τοποθέτηση ιστορικά την έχει κάνει ο αρχισυντάκτης Κροντηράς στο περιοδικό USER "όταν αρχίζεις να λογοκρίνεις παιχνίδια είναι σίγουρο ότι θα αρχίσεις και να καις μέχρι και βιβλία". Δεν θα μπορούσα να συμφωνήσω περισσότερο.

Οι κονσόλες ήταν σαφώς πολύ πιο λογοκριμένες από τα αντίστοιχες εκδόσεις των arcade και pc σε κάθε χώρα. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν μια περιήγηση στον κόσμο της Λογοκρισίας, του συντηρητισμού και του "ηθικού πανικού".

Final Fight

Αν η λογοκρισία ήταν βουνό αναμφίβολα το Final Fight θα ήταν η κορυφή του! Την έκδοση για arcade την γνωρίζετε όλοι. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζετε είναι ότι η μεταφορά του στην Αμερική και Ευρώπη λογοκρίθηκε σε σχέση με την Ιαπωνική έκδοση. Η λογοκρισία ήρθε σε ονόματα χαρακτήρων, σε power ups, σε ονομασίες clubs αλλά οι πιο χαρακτηριστικές λογοκρισίες ήταν σεξουαλικού περιεχομένου. Η Jessica που είναι κόρη του Hagar εξαφανίστηκε από την εισαγωγή εντελώς (Ευρωπαϊκή έκδοση arcade/SNES.)

Original Japan

US, EU & World Hack

Στην Ιαπωνική έκδοση εμφανιζόταν με το σουτιέν της και δεμένη. Ευτυχώς εμφανίστηκε στην έκδοση M egaCD ντυμένη με ρούχα αυτή την φορά. Η ευρωπαϊκή έκδοση του Final Fight δείχνει ένα μέλος της Mad Gear να απειλεί υπονοώντας ότι η Jessica κινδυνεύει. Σαφέστατα προτιμούμε την Ιαπωνική έκδοση για προφανείς λόγους.

Επίσης ακόμα περισσότερο λογοκρισία εκείνο τον καιρό (1990) δέχθηκε το SNES σε σχέση με το arcade. Το χαρακτηριστικό γυναίκειο sprite της Poison όταν δέχεται μπουνιές και κλοτσιές στιγμιαία έγερνε προς τα πίσω αποκαλύπτοντας τα πλούσια ελέη της προς τέρψη των αρσενικών παικτών. Στην έκδοση του SNES δεν υπάρχουν αυτά τα frames αφού αυτό ήταν απαγορευτικό για τους κανόνες της Nintendo.

GODS

Το κλασικό υπέροχο εξώφυλλο. Ο ήρωας τα βάζει με όλους και με όλα κρατώντας 2 μαχαίρια-σπαθιά. Τα αίματα πετάγονται πιτσιλίζοντας τους δαίμονες ενώ ουρλιάζουν με φοβέρες εκφράσεις. Η έκδοση που λογοκρίθηκε (ω τι έκπληξη βρε Nintendo μας...) είναι αυτή του SNES. Τα αίματα και οι πίδακες τους αφαιρέθηκαν χωρίς ντροπή.

Οι εχθροί φαίνονται σαν να τρώνε μπουνιές γεγονός που δεν δικαιολογεί τις εκφράσεις του πόνου τους (δαίμονες είναι δεν είναι μπαλαρίνες, έλεος Nintendo..).

Ευτυχώς η λογοκρισία αποκαταστάθηκε αρκετά χρόνια αργότερα στο Τεύχος 7 του του Retroid (Απρίλιος 2023). Η εκδίκηση τρώγεται πάντα κρύα αφού ο υπεύθυνος για το εξώφυλλο αρχισυντάκτης πρόσθεσε αίμα περισσότερο από το κανονικό. Διόλου παράξενο που τα downloads του συγκεκριμένου τεύχους εκτοξεύτηκαν. Αναμφίβολα το Gods εξαγνίστηκε ξανά.

GAME OVER

Το εξώφυλλο του Game Over λογοκρίθηκε. Και πολύ μάλιστα. Ενόχλησε το πλούσιο μπούστο της κοπέλας μπροστά στον εξωγήινο. Είναι ένα βιντεοπαιχνίδι δράσης που αναπτύχθηκε από την Dynamic Software και κυκλοφόρησε από την Imagine Software το 1987. Εμφανίστηκε και για τα Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Thomson TO7 και ZX Spectrum. Το εξώφυλλο σε όλες τις παραπάνω εκδόσεις ήταν το ίδιο. Και το μάτι μας πέφτει ακόμα στο εντυπωσιακό μπούστο της δεσποινίδας.

MORTAL KOMBAT

Η Nintendo το παίζει Disney ξανά και έβγαλε τα αίματα από το Mortal Kombat. Ουσιαστικά κατέστρεψε ένα άριστο gameplay. Αντί για αίμα και fatalities βλέπουμε ιδρώτα!

Οι μόνες fatalities που έμειναν ίδιες είναι του Liu Kang, του Scorpion, της Sonia και του Cage απλά σου ρίχνει μια κλοτσιά (τρομάξαμε), ο Kano σου βγάζει το πορτοφόλι από το στήθος (δεν κάνω πλάκα) και αντίπαλος σοκάρεται διότι μέσα είχε κάρτες και τα τελευταία μετρητά του μήνα και λιποθυμά αμέσως. Ο Raiden αντί να σου τινάξει βίαια το εγκέφαλό και τα εγκεφαλικά υγρά παντού απλά σε ...σκοτώνει με ηλεκτροσόκ (σ.σ. ξενέρωμα). Από την άλλη ο Liu Kang σε πετά με uppercut ψηλά αλλά αυτή η fatality είχε μόνο αξία στο Pit.

Όμως στο SNES τα κομμένα κεφάλια δεν υπάρχουν (σ.σ. γαμώτο ρε Nintendo). Ο Sub Zero ομολογουμένως έχει μια ωραία fatality που σε παγώνει και μετά σε σπάει. Όμως τίποτα δεν συγκρίνεται με το αλησμόνητο spine-off της ξεριζωμένης σπονδυλικής στήλης. Μια fatality που όλοι αγαπήσαμε και κοιμηθήκαμε γλυκά με την αναπόλησή της. Κοινό συμπέρασμα για το SNES: Gameplay VS Λογοκρισία 0-1.

BARBARIAN

Πολλοί νομίζουν ότι το Barbarian λογοκρίθηκε στην Γερμανία για την φιλήδονη κορμάρα της Μαρίας Whittaker. Λάθος! Το παιχνίδι λογοκρίθηκε για το βίαιο περιεχόμενο του. Το ανελέητο σπάθισμα στον εχθρό με ενδεχόμενο τον θεαματικό αποκεφαλισμό του αντιπάλου. Αυτό έφερε την ολική απαγόρευση του παιχνιδιού στην Γερμανία. Η Ελλάδα είναι αιώνες μπροστά από την συντηρητική Γερμανία αφού ποτέ δεν απαγορεύτηκαν τέτοια παιχνίδια ούτε τα εξώφυλλά τους.

Εννοείται όποιος παρατηρεί το εξώφυλλο δεν βλέπει κανέναν Βάρβαρο... Μόνο το Μαράκι φαίνεται!

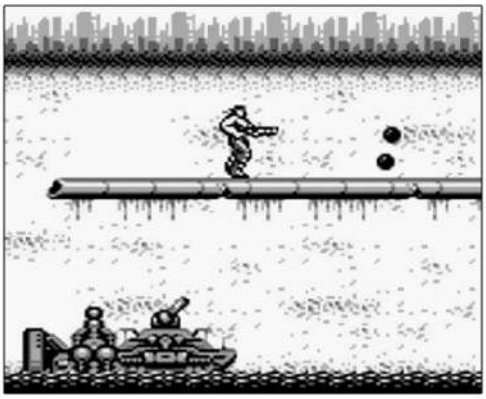
Το γνωστό παιχνίδι που μάθαμε όλοι μας να οδηγάμε με σύνεση, υπομονή και εγκράτεια. Η μουσική υπόκρουση των Fear Factory βοήθησε τα μέγιστα. Γνωρίζατε ότι η πρώτη βρετανική έκδοση του Carmageddon (PC) λογοκρίθηκε στην εισαγωγική βίντεο του cutscene;

Στην 1η βρετανική έκδοση του Carmageddon, το ανθρώπινο σκηνικό στους δρόμους έχει αλλάξει σε πεινασμένα ζόμπι με πράσινο αίμα! Πάντως μου αρέσει το πώς αλλάζουν τους πεζούς σε ζόμπι και οι οδηγοί αυτόματα, μαγικά και αθώα μετατρέπονται από ψυχωτικούς μαζικούς δολοφόνους σε γενναίους ήρωες έτοιμους να σώσουν τον κόσμο από την αποκάλυψη των ζόμπι. Το πλαίσιο κάθε κατάστασης και πόσο μεταμορφώνει την πραγματικότητα είναι πραγματικά εκπληκτικό.

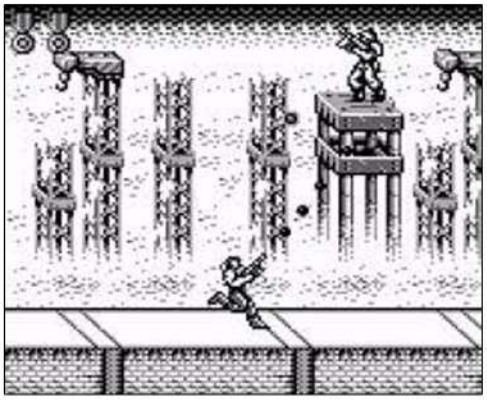
Υποσημείωση: Στους ηλιθίους Γερμανούς τα πράγματα έγιναν ακόμα χειρότερα. Οι πεζοί μεταμορφώθηκαν σε ...ρομπότ!

Ο συγκεκριμένος τίτλος ήταν το Operation C που όμως στην Ευρώπη κυκλοφόρησε λογοκριμένο ως Probotector. Όλοι οι εχθροί που στο Operation C που ήταν άνθρωποι μετατράπηκαν σε ρομπότ. Μαζί το κύριο sprite του παιχνιδιού. Από έναν τύπου στυλ Rambo που εξαϋλώνει εξωγήινους χειρίζεστε ένα robot. Ποτέ δεν κατάλαβα γιατί έγινε η αλλαγή αυτή. Το αποτέλεσμα πάντως δεν αλλάζει την ουσία.

Operation C



Probotector



Το Probotector ήταν είναι και θα είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του μικρού handheld. Στην Ελλάδα το χαρήκαμε ως Probotector.

amicamp

The biggest **Amiga event in Greece** with
free admission, **free** fun **& free** celebration

13 & 14
APRIL 24

START FROM 10AM

LOCATION:
Golden Age Hotel of Athens
Michalakopoulou 57
Athens - Greece

FIND MORE INFO AT:
https://amicamp.gr

Rocky Horror Show

Alucard

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

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

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

Σενάριο

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

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

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

Δυστυχώς, η προσπάθεια να σώσουμε την/ον αγαπημένη/ο μας, φαίνεται ότι είναι ιδιαίτερα διασκεδαστική για τον «απροσδιορίστου φύλου» Δρ Frank, καθώς αποφασίζει να μας συστήσει και στη συνοδεία του στο κάστρο η οποία θα μας δυσκολέψει ιδιαίτερα τη ζωή και η οποία αποτελείται από διαφόρων ειδών εξωφρενικά πλάσματα που μετέβησαν στη Γη από τον πλανήτη «Τρανσέξουαλ».

Don't Dream It, Be It…

Gameplay

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

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

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

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

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

- Ο Eddie, κατεψυγμένο προϊόν αποτυχημένου πειράματος το οποίο γυρίζει στο κάστρο με τη μηχανή του και αν πέσει πάνω μας…. βλέπουμε το μισητό game over.
- Ο/η Δρ. Frank που κάποιος αν τύχει να συναντήσει στο δωμάτιό του, ακολουθεί «περίεργη σκηνή», με τον χαρακτήρα μας τελικά να ξυπνά κλεισμένος σε ένα σκοτεινό δωμάτιο γεμάτο αιωρούμενα σύμβολα ναρκωτικών. Μπουρλέσκ σκηνικό.

Ψάχνοντας τα ρούχα μας για άλλη μια φορά.

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

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

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

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

Γραφικά

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

Ήχος

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

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

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

Γενικά

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

Πριν παίξετε

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

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

NEBULUS

telonio

Publisher: Hewson ● Type: Platform ● Year: 1987 ● Platform: Amstrad 6128

Που λέτε, προσπάθησα να καταλάβω αν το βατράχι του παιχνιδιού είναι ο ίδιος χαρακτήρας από το κλασσικό παιχνίδι Frogger. Αυτό βέβαια στάθηκε αδύνατο, αφού σε όσες λίμνες και αν πήγα και όσους βατράχους και αν ρώτησα, κανείς δεν γνώριζε τους συγκεκριμένους. Πάντως, μια μαρμότα μου εκμυστηρεύτηκε πως η άλλοτε πασίγνωστη σαρανταποδαρούσα (από το παιχνίδι Centipede) ήταν πλέον προϊστάμενος στην Apple, κοίτα να δεις... (σ.σ. Omenforever: Εμένα μία μαρμίτα που εκμυστηρεύτηκε να κόψεις τα ληγμένα - telonio Πολύ δύσκολο).

Σενάριο

Εκεί που είχατε αράξει στον καναπέ και τρώγατε τα φρέσκα ποπ-κορν, μπροστά στην τηλεόραση βλέποντας Μενεγάκη, ξαφνικά χτυπά το τηλέφωνο. Πιάνετε με το ένα χέρι το τηλέφωνο και στην άλλη γραμμή είναι το αφεντικό σας, που σας λέει πως νέοι αυθαίρετοι πύργοι έχουν εντοπιστεί στην περιοχή. Βλέπετε, η δουλειά σας είναι να βρίσκεται αυθαίρετες κατασκευές και να τις καταστρέφετε. Βέβαια, το ότι τυγχάνει να είστε σε αυτό το παιχνίδι βάτραχος δεν έχει απολύτως καμία επίδραση στο επάγγελμα σας. Έτσι λοιπόν, μην έχοντας διαφορετική επιλογή, σηκώνεστε, παίρνετε το σακάκι σας και βγαίνετε από την πόρτα του σπιτιού. Εκεί σας περιμένει το υπηρεσιακό μονοθέσιο υποβρύχιο. Μπαίνετε μέσα στο υποβρύχιο και βλέπετε πως το αφεντικό σας έχει ήδη ορίσει τις συντεταγμένες με τους αυθαίρετους πύργους. Ακόμη μια Κυριακή που δουλεύετε (ίσως αν κυνηγάτε κουνούπια σε μια λίμνη να μην ήταν τόσο άσχημα).

Gameplay

Το Nebulus είναι ομολογουμένως ένα πρωτότυπο παιχνίδι από την Hewson. Ελέγχετε τον βάτραχο και σκοπός κάθε πίστας είναι να φτάσετε στο ψηλότερο επίπεδο, που εκεί υπάρχει μια πόρτα. Μόλις μπείτε μέσα ο πύργος θα καταστραφεί και θα προχωρήσετε στον επόμενο.

Το βατράχι μπορεί να κάνει μικρά άλματα και να εκτοξεύσει μια βολή που μπορεί έτσι να καταστρέψει έναν εχθρό. Το ζήτημα είναι να μην πέσετε στο νερό γιατί έτσι θα χάσετε μια ζωή και θα αρχίσετε τον πύργο από την αρχή.

Μάλλον πρέπει να πω στον προγραμματιστή πως είμαι αμφίβιο πλάσμα.

Στο Muppet Show ήθελα να συμμετέχω αλλά ο Κέρμιτ δεν δεχόταν άλλο βάτραχο.

Οι πύργοι έχουν περιστροφικές πλατφόρμες όπως και πλατφόρμες που μπορούν σας ανεβάσουν ψηλότερα (κάτι που θυμίζει ασανσέρ). Συνήθως, η διαδρομή προς την κορυφή έχει κενά που πρέπει να κάνετε άλμα για να περάσετε, όπως επίσης και πόρτες που θα μπείτε και θα βγείτε σε κάποιο ψηλότερο σημείο.

Επιπλέον, επάνω στο κέντρο υπάρχει ένας μεγάλος τριψήφιος αριθμός που μειώνεται. Αυτός είναι ο χρόνος που σας απομένει για να βγάλετε τον συγκεκριμένο πύργο. Κάθε πύργος είναι μια πίστα και στις ανώτερες πίστες, συχνά θα βρεθείτε σε σημεία που δεν είναι τόσο εύκολα ξεκάθαρο που ακριβώς θα πρέπει να πάτε.

Γραφικά

Συμπαθητικά γραφικά με σωστά τοποθετημένα χρώματα χωρίς να πρόκειται να εντυπωσιάσουν κανέναν. Κάνουν την δουλειά τους όπως ακριβώς πρέπει. Το scrolling της οθόνης είναι κατακόρυφο με τον κάθε πύργο να περιστρέφεται ανάλογα που κατευθύνεστε. Το sprite του βατράχου έχει παραδόξως αρκετά καλό animation, ενώ οι εχθροί έχουν εμφανώς λιγότερα σε βασικό επίπεδο.

Εσείς στο Arkanoid δεν έπρεπε να βρίσκεστε;

Ήχος

Ένας ευχάριστος μουσικός ρυθμός ακολουθεί τον βάτραχο στην έρευνα του. Δεν γίνεται κουραστικός γιατί τα επίπεδα δεν διαρκούν πολύ. Επιπλέον, υπάρχουν και οι ήχοι από τα απαραίτητα ηχητικά εφέ. Δεν πιστεύω πως θα μπορούσαμε να ζητήσουμε κάτι περισσότερο.

Γενικά

Το παιχνίδι είναι ενδιαφέρον και αν σας φαίνεται εύκολο στην αρχή, σύντομα θα καταλάβετε πως θα πρέπει να καταβάλετε αρκετή προσπάθεια για να φτάσετε στους ανώτερους πύργους.

Μερικά εχθρικά sprites θα σας σπάσουν τα νεύρα με την συγκεκριμένη συχνότητα που κινούνται και με την θέση που θα είναι το βατράχι σας. Φυσικά δεν μιλάμε για AI αλλά τα patterns μερικών εχθρών είναι μελετημένα με τόση προσοχή ώστε να δυσκολεύει το παιχνίδι. Οι πύργοι δεν είναι τόσο ψηλοί και αν μάθετε καλά το παιχνίδι θα βγάζετε κάθε πίστα σχετικά γρήγορα. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι εθιστικό και έχει όχι άδικα τους δικούς του οπαδούς. Το Nebulus είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα που δείχνει πως ένα απλό παιχνίδι χωρίς ιδιαίτερα γραφικά και ήχο μπορεί να σε κρατήσει για τόσα χρόνια κοντά του, σε αντίθεση με τα σημερινά.

Όταν κοιτάζω την κάμερα...

Πριν παίξετε

Μην αναρωτιέστε γιατί σας κοιτούν με αυτόν τον τρόπο τα βατράχια, ενώ φτιάχνετε πύργους από πλαστελίνη στην λίμνη και περιμένετε να ανέβουν, καλύτερα να τα αφήσετε στην ησυχία τους.

Sabre Wulf

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

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

Σενάριο

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

Μια στάση να βρε παιδιά...

Gameplay

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

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

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

Τόσα χρόνια ξιφασκία δεν τα πάω και τόσο άσχημα!

Ήχος

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

Γενικά

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

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

Πριν παίξετε

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

Giana Sisters

Κώστας "The Punisher"

Publisher: Rainbow Arts ● **Type:** Arcade ● **Year:** 1987 ● **Platform:** Atari ST

Το The Great Giana Sisters είναι platform game του 1987 που αναπτύχθηκε από το γερμανικό στούντιο Time Warp Productions με publisher την Rainbow Arts. Η μελωδία του gameplay του παιχνιδιού συντέθηκε από τον Chris Huelsbeck και είναι ένα πολύ γνωστό soundtrack του Commodore 64. Η ιδιαιτερότητα του τίτλου είναι ότι πρόκειται για μια στυγνή αντιγραφή του Mario Bros του NES. Αντιγραφή σε βαθμό κακουργήματος αλλά συμβαίνει κάτι μοναδικό με την έκδοση για AtariST: Έχει τόσα πρωτότυπα στοιχεία που σε κερδίζει απ την πρώτη στιγμή η όμορφη Gianna (και η αδερφή της Μαρία).Η Γιάννα και το Μαράκι δεν μασάνε , και τα τελώνια νικάνε (σ.σ. έμμεση αναφορά στον αρχισυντάκτη για να μην με απολύσει!)

Σενάριο

Η μικρή Γιαννα κοιμάται και βλέπει ένα περίεργο όνειρο. Είναι σε έναν κόσμο με λιγότερη βαρύτητα όπου όλα είναι διαφορετικά. Καποιες στιγμές νοιώθεις σαν να πετάς ενώ ο κόσμος γύρω σου αποτελείται από ανεξήγητα κτήρια και κάστρα με τρομερά μυστικά. Τελώνια, δαιμόνια και φαντάσματα είναι τριγύρω από την μικρή Γιαννα ενώ η ίδια δεν μπορεί να φύγει από τον κόσμο αυτό μέχρι να βρεί το μαγικό διαμάντι. Κατα ένα περίεργο λόγο μπορεί να ονειρευτεί το ίδιο όνειρο και η Μαρία. Να μην μου διαφύγει να πω ότι το παιχνίδι είναι υπέροχο γιατί όπως ανέφερα είναι πολύ καλή αντιγραφή του Super Mario Brothers του NES, σε σημείο να απορούμε πως η Nintendo δεν κινήθηκε νομικά στην Rainbow Arts. Πιστεύω ότι η εποχή τότε το 1987 ήταν καλύτερη, οι εταίρίες δεν ηταν τόσο άπληστες και αφήναν χώρο για δημιουργία και αναπτυξη και σε άλλους publishers.

Δεν ξέρω τι είναι αυτό εκεί κάτω, αλλά δεν μου φάινεται καλο!

Gameplay

Το gameplay ειναι και ο λόγος που το παιχνίδι αυτό έγινε αμέσως επιτυχία. Η Gianna κάνει άλματα, κατατροπώνει τους εχθρούς με πήδημα στο κεφάλι ενώ παίρνει και διάφορα power ups που την βοηθούν. Στόχος είναι να μαζεψει όσα περισσότερα ορθογώνια μπλε κρύσταλλα μπορεί ώστε να αυξήσει το stamina και τις έξτρα ζωές. Το αξιοπρόσεκτο είναι ότι τα κρύσταλλα βρίσκονται μέσα σε πέτρες οπότε η αναζήτηση της Gianna και της Maria θα σας ανταμείψει. Τα συλλέγετε απλώς με το να τα ακουμπάτε. Γενικά έχετε στην διάθεση σας πολλά αντικείμενα που θα διευκολύνουν το ταξίδι σας στον ονειρόκοσμο.

Τρέχω! Ξέχασα να σβύσω τον φούρνο και το κοτόπουλο θα καεί!

Η φλεγόμενη ρόδα, ο κεραυνός, οι φράουλες, το ρολόι, η μαγική βόμβα , το νερό, το γλυφειτζούρι όλα τα απραπάνω με τον κατάλληλο συνδιασμό πλήκτρων ενεργοποιούνται και οι εχθροί σας τρέχουν και δεν φθάνουν.

Γραφικά

Στα γραφικά συναντάμε τον κόσμο του Mario Bros καπως διαφορετικό. Τρολς, κινούμενα μάτια, ψάρια πιράνχας και δηλητηριώδη έντομα. Τα γραφικά συνδιάζουν μέχρι και το 35 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα (στην εισαγωγική οθόνη) και μέσα στο παιχνίδι είναι λιγότερα αλλά αυτό δεν παίζει ρόλο καθόλου. Είναι υπέροχο ούτως η άλλως το αποτέλεσμα. Μπορεί η Gianna μέσα στο παιχνίδι να μοιάζει με punk rocker αλλά έτσι είναι το pixel art. Την κατάσταση διορθώνει το εξώφυλλο Gianna Sisters. Μια συμπαθητική κοπέλα με κολλητο εφαρμοστό μπουστάκι που τονίζει το στήθος της. Με τους σημερινούς παράλογους όρους του politically correct θα ειχε φυλακιστεί ο υπέυθυνος σχεδιαστής του artwork. Ευτυχώς για εμάς το γραφικά και το artwork έρχονται από μια απλή εποχή...

Ήχος

Ο ήχος συνοδεύει το εκπληκτικό gameplay και κάνει ακριβώς την δουλειά του. Το soundtrack στον Atari ST λειτουργεί στα 25KHz ψηφιακό soundtrack το οποίο συνοδεύει τον τίτλο μαζί με τα special εφέ (δημιουργός ο Chris Huelsbeck). Ο ήχος είναι κολλητικός και τον απομνημονεύεις εύκολα σφυρίζοντας τον ώρες μετά το παιχνίδι. Αυτό είναι από μόνο του συνταγή επιτυχίας για τον ήχο και την μουσική σε ένα οποιοδήποτε παιχνίδι. Το Gianna Sisters σκοράρει ήδη από την εισαγωγική οθόνη (γραμμένο στα 9.5KHz εδώ) ενώ στα sound fx είναι γραμμένα στα 12.5KHz. Μακάρι να είχαμε και αλλες αντιγραφές παιχνιδιών σαν και αυτό... Όλα γραμμένα από την αρχή και πολύ προσωπικό μεράκι και γούστο στην μουσική.

Παιδιά, μήπως έχετε καμιά συγγένεια με τα χταπόδια;

Γενικά

Να είχαμε περισσότερες αντιγραφές σαν και το the great Gianna sisters. Ογκώδες gameplay, πλήρως διασκεδαστικό που μας συντρόφευε πολλές ώρες στα Amigκαδικα και στα Ataraδικα. Οσοι ειδικά ήταν fan του Super Mario δεν ξεκολάγανε. Διαμάντι απ τα λίγα.

Πριν παίξετε

Κοροιδεψτε αυτούς που παίζουν Mario Bros στο NES και πείτε τους επιτέλους την αλήθεια. "Από την Amiga/Atari ST το αντιγράψατε το 1987". Μετά ανοίξτε αντίστοιχο θρεντ στα forum και στο facebook λέγοντας ότι το Mario Bros αντέγραψε το Gianna Sisters. Από κάτω χαζέψτε τα σχόλια που σας αποθεώνουν! Στο τέλος ανοίξτε και youtube channel και δείξτε δίπλα δίπλα τα παιχνίδια οπότε και αποδυκνύεται ότι λέτε την αλήθεια. Είναι σίγουρο ότι θα βρείτε αρκετούς subscribers που θα λένε "πες τα μεγάλε" και θα σας αποθεώσουν που επιτέλους αποκαλύψατε την "αλήθεια".

MIDNIGHT RESISTANCE

Publisher: Ocean ● Type: Arcade ● Year: 1990 ● Platform: Amiga 500

Μεταμεσονύχτια αντίσταση όπως είναι στα Ελληνικά ο τίτλος του παιχνιδιού, ακούγεται πιο δυναμικός στην αγγλική γλώσσα. Σε αντίθεση δηλαδή με μερικούς τίτλους που στα Ελληνικά δεν ακούγονται τόσο εύηχα, όπως για παράδειγμα Πτώμα (Cadaver), Περιλαίμιο και Κατρακύλισμα (Ruff'n'Tumble), Διασκελισμός (Strider) και πολλοί άλλοι ανάλογοι γλαφυροί τίτλοι για να γελάσει ο κάθε πικραμένος. Το συγκεκριμένο παιχνίδι προέρχεται από τις arcade αίθουσες και ο γνήσιος χειρισμός του ήταν το spinner και όχι το joystick (εκπλαγήκατε μικρά μου; που να σας αναφέρω και πως το Tehkan world cup soccer ήταν με trackball κανονικά). Το παιχνίδι λοιπόν, είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον όπως θα δούμε παρακάτω.

Σενάριο

Αν και το σενάριο δεν διεκδικεί σε καμία περίπτωση δάφνες πρωτοτυπίας, έχει ως εξής: Ένας παντοδύναμος κακός αγνώστων στοιχείων (το ότι είναι κακός αυτό μας φτάνει) και κάπου σε αυτόν τον δύσμοιρο πλανήτη, έχει απαγάγει την οικογένεια του ήρωα (ποιος γνωρίζει γιατί;). Αυτός λοιπόν είναι ένας αρκετά καλός λόγος να ξεκινήσει μαζί με τον αδελφό του να βρουν τα μέλη της οικογένειάς με τα όπλα τους. Σημαντικά τα σεναριακά κενά αν και δεν έχει σημασία ουσιαστικά (παραπονέθηκε κανείς ποτέ για το πόσο ενδιαφέρον είναι το σενάριο του Pacman ή του Breakout;).

Σοφάκι δεν μου λες, την ασφάλεια για το τζιπάκι την έχεις πληρώσει;

Gameplay

Κλασσικότατο platform παιχνίδι με όλη την σημασία της λέξης. Προχωράτε προς τα δεξιά και πυροβολείτε τους εχθρούς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε κάποια σημεία και μερικά πολεμικά οχήματα. Βασικά, ακολουθείτε το επίπεδο του εδάφους και η οθόνη scrollάρει ανάλογα. Εκτός από τους τυπικούς οπλισμένους εχθρούς, υπάρχουν και διάφορες παγίδες, που ξεπηδούν από το έδαφος και θα πρέπει να τις αποφύγετε. Στο τέλος κάθε level υπάρχει ένας μεγάλος κακός που ακολουθεί την all time classic formula, δηλαδή θα χρειαστεί να δεχτεί ένα σεβαστό αριθμό σφαιρών από το όπλο σας. Επιπλέον, μερικοί εχθροί, πριν αφήσουν τον ηλεκτρονικό κόσμο για το ηλεκτρονικό υπερπέραν, θα ρίξουν ένα κλειδί που πρέπει να μαζέψετε γιατί θα σας φανούν χρήσιμα αργότερα στην πορεία σας.

Μετά το τέλος κάθε level υπάρχει ένα δωμάτιο που λειτουργεί πρακτικά σαν κατάστημα (χωρίς πωλητές, είδατε πόσο μπροστά ήταν η Ocean;). Εδώ θα βρείτε διάφορα όπλα με διαφορετική ισχύ πυρός, που μπορούν να κάνουν την διαδρομή σας λίγο πιο εύκολη. Το κάθε όπλο μπορεί να αγοραστεί με ανάλογα κλειδιά που λειτουργούν σαν νομίσματα. Μου αρέσει πάντως που η Ocean δεν έβαλε χρήματα για να μην μαθαίνουν τα παιδάκια με τα λεφτά στους υπολογιστές. Τι να πείς;

Τα levels αποτελούνται από τμήματα μιας κατεστραμμένης πόλης, πλαγιές βουνών και υπόγειους διαδρόμους. Δηλαδή ό,τι έχει χρησιμοποιηθεί στα προηγούμενα ανάλογα παιχνίδια θα τα βρείτε και εδώ. Ευτυχώς υπάρχει και στην έκδοση της Amiga η δυνατότητα του 2 player mode που κάνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον (εκτός βέβαια αν παίζατε με την αδελφή σας).

Σειρά, για Ζωγράφου καλά πάω από εδώ;

Γραφικά

Αρκετά όμορφα γραφικά με πετυχημένα χρώματα. Καλό animation και εξίσου καλό scrolling της οθόνης. Σε γενικές γραμμές ο τομέας των γραφικών είναι σε αρκετά υψηλό επίπεδο. Επίσης, τα background διαθέτουν αρκετή λεπτομέρεια με χρώματα τοποθετημένα σε σωστά σημεία. Δεν περιμένατε να δείτε γραφικά ανάλογης ποιότητας με τους πίνακες του Picasso σωστά;

Ήχος

Σε μερικές εκδόσεις του παιχνιδιού υπάρχουν μόνο μερικά μουσικά θέματα ενώ σε άλλες, υπάρχουν μόνο ηχητικά εφέ. Μυστήρια πράγματα που ποτέ δεν κατάλαβα τις μυστήριες αλχημείες των προγραμματιστών.

Γενικά

Το να παίξετε με έναν φίλο σας ενισχύει τις πιθανότητες να φτάσετε ακόμη πιο μακριά. Το παιχνίδι σας αφήνει να φτάσετε εύκολα μέχρι την δεύτερη πίστα, αλλά από εκεί και πέρα τα πράγματα δυσκολεύουν σημαντικά (προφανώς δεν είναι και βόλτα στο πάρκο). Εθιστικό gameplay αν σκεφτεί κανείς πως υπάρχουν ακόμη παίκτες που παίζουν το παιχνίδι από το 1990, αυτό κάτι λέει. Βγήκε για αρκετές πλατφόρμες της εποχής εκτός από την Amiga, όπως Atari ST, Amstrad, Spectrum, Commodore και ακόμη και στο Megadrive της Sega. Σε γενικές γραμμές είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι και αξίζει να παίξετε και να το θυμηθείτε για ακόμη μια φορά στην Amiga, AmigaMini, Winuae ή οποιοδήποτε άλλο emulation σύστημα.

Ρε Βαγγέλη εσύ είσαι; Πόσα χρόνια έχω να σε δω;

Πριν παίξετε

Δοκιμάστε να παίξετε το Gryzor (aka Contra) και το Green Beret. Περάστε στίβο μάχης (στα χρόνια μας η παιδική χαρά της γειτονιάς σας).

HINTS 'N' TIPS

telonio

BATMAN THE MOVIE

AMIGA

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε το πληκτρολόγιο τα πλήκτρα JAMMMMM και η εικόνα θα περιστραφεί και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές και με το F10 περνάτε level.

SILKWORM

AMIGA

Όταν φορτώσει το παιχνίδι, πατήστε το F10 και πληκτρολογήστε SCRAP 28 και μετά enter. Η οθόνη θα αναβοσβήσει και θα πάρετε άπειρες ζωές.

DRAGON SPIRIT

ATARI ST

Στην οθόνη επιλογών όταν εμφανιστεί το "when the sweet April showers fall" και το επιλογή για Cheat εμφανιστεί, τότε μέσα στο παιχνίδι πατήστε:
F1: πίσω ένα level
F2: εμπρός ένα level
F7: παύση παιχνιδιού
F9: αριθμός αντικειμένων
f10: εμφάνιση frame rate

Όχι και τόσο άσχημα...

URBAN STRIKE

MEGADRIVE

Σερβιρισμένοι στο τραπέζι οι κωδικοί για όλες τις πίστες.
Επίπεδο 2: CRTXCWR4NBH
Επίπεδο 3: 9GR7XGDR4KD
Επίπεδο 4: NWDTZGDR4KD
Επίπεδο 5: L6V9D4FKB6P
Επίπεδο 6: GTPFZ9LGJ4Z
Επίπεδο 7: W7K9BR6SV6

Με τις υγείες σας!

THUNDERBLADE

COMMODORE 64

Φορτώστε, κάντε reset και δώστε για άπειρη ζωή POKE 85004,44: POKE 13135,44 POKE 13622,44.

EXOLON

SPECTRUM

Για άπειρες ζωές κάντε redefine τα πλήκτρα και δώστε ZORBA. Άντε και ένα ουζάκι στην υγεία σας!

VORTEX

SUPER NES

Για να διαλέξετε τον πλανήτη που θέλετε.

Πλανήτης Cryston: YFGJW
Πλανήτης Voltaire: RWXVP
Πλανήτης Themis: DHLNC
Πλανήτης Magmeno: BGVRG
Πλανήτης Vortex II: JNBTK
Πλανήτης Trantora: XLQMB

Πάλι σας έφτιαξα σωστά;

WaxWorks

MEGA REVIEW

Amiga 500

telonio

Ήταν απίστευτο και συνάμα εντελώς αλλόκοτο αυτό το αναπάντεχο που μου συνέβη. Με το που πάτησα το πόδι μου μέσα στο σκηνικό με το νεκροταφείο, ξαφνικά όλα σκοτείνιασαν και αισθάνθηκα μια έντονη ζάλη. Το επόμενο πράγμα που θυμάμαι είναι να βρίσκομαι εδώ, νύχτα με πανσέληνο, μέσα σε ένα νεκροταφείο. Ποιος γνωρίζει σε ποιο μέρος και ποιο χρόνο; Ένα ρίγος διαπερνά όλο μου το κορμί και το ένστικτό μου λέει πως δεν είμαι ασφαλής εδώ μέσα. Πρέπει να βρω την έξοδο σύντομα αν και λογικά τα νεκροταφεία είναι τα ασφαλέστερα μέρη. Όμως τι είδους λογική είχε η μεταφορά μου σε αυτό το μέρος; Και τι είναι αυτός ο υπόκωφος βόμβος που ακούω μέσα στο κεφάλι μου;

Το μόνο που βλέπω περιμετρικά είναι παλαιά μνήματα και σταυρούς. Η ομίχλη όσο περνάει η ώρα πυκνώνει έντονα και η ορατότητα γίνεται πολύ δύσκολη. Η θερμοκρασία είναι χαμηλή και έχει αρκετή υγρασία. Τα ρούχα μου αρχίζουν να μαζεύουν την υγρασία και αυτό δεν είναι καλό. Όμως να που βλέπω την σιδερένια περίφραξη του νεκροταφείου. Ίσως αν την ακολουθήσω περιμετρικά λογικά θα βρω την έξοδο από αυτό το μέρος.

Ξαφνικά, ακούστηκε ένα σύρσιμο λίγα μέτρα πιο μακριά από αυτόν. Γύρισε απότομα το κεφάλι του και αναρωτήθηκε τί θα μπορούσε να κάνει αυτόν τον θόρυβο. Το σύρσιμο ακουγόταν όλο και περισσότερο και κάτι του έλεγε να φύγει γρήγορα. Παρέμενε όμως εκεί για να ικανοποιήσει την περιέργειά του. Και μέσα στην ομίχλη ξεπροβάλλει μια φρικαλέα ανθρώπινη μορφή. Πέρα από κάθε φαντασία, ένας νεκρός με σαπισμένη και μαύρη την σάρκα του, και με τα κόκαλα να φαίνονται στα κομμένα τμήματα μέσα στον άψυχο κορμό του. Στο κεφάλι διακρινόταν το πάνω μέρος του κρανίου και τα μάτια του ήταν θολά. Το πρόσωπο του ήταν σάπιο, μάγουλα δεν υπήρχαν, και τα μαύρα δόντια που του είχαν απομείνει φαίνονταν ωχρά ενώ η ανάσα του μύριζε θάνατο. Ήταν ένα πλάσμα από τα βάθη της κολάσεως που αψηφούσε κάθε λογική και παραδόξως κινούταν με αργές κινήσεις μπροστά στα θνητά του μάτια. Κοιτούσε αυτήν τη φρικαλεότητα με γουρλωμένα μάτια και αδυνατούσε να κατανοήσει αυτό που έβλεπε. Όμως το σώμα του ούρλιαζε συνεχώς να φύγει μακριά όσο πιο γρήγορα μπορούσε. Το ανίερο πλάσμα πλησίαζε όλο και πιο κοντά του και τότε αυτός άρχισε να τρέχει σαν τρελός μέσα στην ομίχλη. Έπεφτε επάνω σε παγωμένα μνήματα και μετά σηκωνόταν και συνέχιζε να τρέχει, ενώ μέσα στην ζάλη του έκανε σκέψεις για να εξηγήσει με την λογική αυτό το αποτρόπαιο πλάσμα μέσα στο κεφάλι του. Ξαφνικά σταμάτησε, πρέπει να είχε απομακρυνθεί αρκετά και θεώρησε πως μάλλον ήταν ασφαλής για την ώρα.

Εκεί που προσπαθούσε να πάρει μια ανάσα, ξαφνικά άκουσε για μια ακόμη φορά το ίδιο ακριβώς σύρσιμο να έρχεται λίγα μέτρα από δεξιά του μέσα στην ομίχλη. Αμέσως, άκουσε και άλλους παρόμοιους ήχους να έρχονται περιμετρικά από αυτόν μέσα στην πυκνή ομίχλη. Τότε ένιωσε να είναι ο πιο άτυχος άνθρωπος στον πλανήτη και κατάλαβε με σιγουριά πως ήταν περικυκλωμένος από αυτά τα φρικαλέα πλάσματα.

Σενάριο

Ο θείος σας ο Boris πέθανε πρόσφατα και εσείς επισκέπτεστε την έπαυλή του μαζί με τον αδελφό σας τον Alex. Μπαίνοντας μέσα, η βαριά ξύλινη πόρτα κλείνει αυτόματα και κλειδώνει. Μπροστά σας υπάρχουν τα εκθέματα με τα κέρινα ομοιώματα που είχε ο θείος σας. Ο ψηλός, σωματώδης και αλλόκοτος βοηθός του θείου σας κάνει την εμφάνισή του και σας καλωσορίζει. Κρατά μια μαγική σφαίρα στα χέρια του και σάς προτρέπει να κοιτάξετε μέσα σε αυτή. Ξαφνικά, μέσα στη σφαίρα εμφανίζεται το πρόσωπο του θείου σας που αρχίζει να σας μιλά. Σας αναφέρει πως κάλεσε κάποιο αρχαίο μεγάλο κακό δαίμονα και πως τα κέρινα εκθέματα είναι καταραμένα. Θυμάστε πως ήταν γνωστό πως ο θείος ήταν λίγο απόμακρος και πάντα ασχολούταν με το μυστήριο και τις σκοτεινές τέχνες.

Ξαφνικά, ακούγονται οι σπαρακτικές κραυγές του Alex κάπου από τα κέρινα εκθέματα και αμέσως χάνονται. Ο Boris σάς λέει πως έχετε μια ευκαιρία μόνο για να σώσετε τον αδελφό σας. Θα πρέπει να εισχωρήσετε μέσα σε καθένα από αυτά τα εκθέματα και να καταφέρετε να επιβιώσετε σε αυτές τις σκοτεινές εποχές αντιμετωπίζοντας τρομερά τέρατα (είναι προφανές πως εσείς θα πρέπει να βγάλετε το φίδι από την τρύπα) και τον ίδιο σας τον αδελφό που έχει γίνει κακός από την κατάρα. Ο θάνατος σας μέσα εκεί θα σημαίνει και τον θάνατό σας στην πραγματικότητα. Η πρόταση δεν είναι καθόλου δελεαστική, αλλά τα πράγματα χειροτερεύουν ακόμη περισσότερο όταν ο Boris αναφέρει πως αν δεν καταφέρετε να σταματήσετε το κακό, τότε το απόλυτο κακό θα μεταφερθεί στην πραγματικότητα και οι σκοτεινές δυνάμεις θα πέσουν επάνω στην ανθρωπότητα και θα φέρουν την καταστροφή και τον όλεθρο στον πλανήτη.

Μη έχοντας άλλη επιλογή και με όσο θάρρος σάς έχει απομένει, πλησιάζετε τα κέρινα ομοιώματα και καταλαβαίνετε πως κάθε ένα από αυτά είναι θεματικές σκηνές σχετικές με κάποιο φανταστικό τρομακτικό γεγονός του παρελθόντος. Ο βοηθός του Boris σάς λέει πως πρέπει να επιλέξετε ένα θέμα και να πατήσετε μέσα στην σκηνή. Τότε θα μεταφερθείτε στην συγκεκριμένη εποχή και στο τρομακτικό γεγονός, που θα πρέπει να προσπαθήσετε να τα βγάλετε πέρα με αυτό που σας ζητάει το συγκεκριμένο θέμα. Δεν έχει σημασία με ποια σειρά θα επιλέξετε, απλά θα πρέπει να ολοκληρώσετε την περιπέτεια σε όλες τις σκηνές. Δεν υπάρχει διαφυγή και το να ακολουθήσετε τις εντολές του βοηθού του θείου σας είναι μονόδρομος.

Είναι δύσκολο να διαχειριστείτε το σκεπτικό πως ξαφνικά έπεσε επάνω σας η ευθύνη ζωής όλης της ανθρωπότητας και του ζωικού βασιλείου. Όμως είστε αποφασισμένος να σώσετε τους φίλους σας ακόμα κι αν αυτό σημαίνει πως θα υπάρξει κίνδυνος να χάσετε την ζωή σας. Αν όμως αυτό γίνει, θα έχετε τουλάχιστον μια ευκαιρία να σπάσετε στο ξύλο τον θείο σας στην μετά θάνατον.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι σε στυλ role playing adventure πρώτου προσώπου, όπως ήταν τα κλασσικά Dungeon Master, Blood-Wych και Eye of the beholder. Βέβαια, σε αυτό παιχνίδι δεν έχετε ομάδα και ελέγχετε μόνο τον κεντρικό ήρωα. Όπως και στα προαναφερθέντα παιχνίδια, δεν υπάρχει κίνηση της οθόνης αλλά αλλαγή εικόνας ανά κάθε κίνηση που κάνετε στις τέσσερις κατευθύνσεις. Αυτό τουλάχιστον έκανε πιο εύκολο το να σχεδιάσετε σε μιλιμετρέ χαρτί τον χάρτη του κάθε ανάλογου παιχνιδιού σε αντίθεση με τα 3D παιχνίδια που κυκλοφόρησαν αργότερα.

Υπάρχουν τέσσερις τρομακτικές θεματικές σκηνές όπως θα δούμε παρακάτω αναλυτικά. Η επιλογή για τα ποια θα παίξετε είναι αποκλειστικά δική σας. Σε κάθε σκηνή υπάρχει ουσιαστικά και ένας λαβύρινθος που θα πρέπει να ακολουθήσετε και διάφορα τέρατα που πρέπει να αποφύγετε ορισμένα από τα οποία μπορείτε με όπλα να τα βγάλετε από την μέση. Υπάρχουν διάφορα χρήσιμα αντικείμενα που θα βρείτε και θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε στην πορεία της περιπέτειας. Από κλειδιά που ανοίγουν συγκεκριμένες πόρτες, όπλα, μέχρι και ανταλλακτικά για συστήματα που θα σας βοηθήσουν να τα βγάλετε πέρα με συγκεκριμένους κακούς. Φυσικά στο κάθε τέλος κάθε σκηνής θα αντιμετωπίσετε τον ανάλογο μεγάλο κακό κάθε θέματος που είναι αρκετά ζόρικος (και πάντα είναι ο κακός αδελφός σας).

Εδώ θα χρειαστείτε να κάνετε άμεσες κινήσεις και πολλές φορές να έχετε βρει συγκεκριμένα αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν για αυτό τον σκοπό. Αυτό σημαίνει πως αρκετές φορές θα πρέπει να είστε προσεκτικοί για τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε εικόνα, μερικά μάλιστα όχι άμεσα τόσο αντιληπτά. Καλό είναι όμως να παίρνετε στο inventory σας ότι αντικείμενο συναντάτε μπροστά σας.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το ίδιο ακριβώς game engine που κατασκεύασε η HorrorSoft για δύο προηγούμενους τίτλους, συμπεριλαμβανομένων των δύο παιχνιδιών Elvira (1990 και 1991). Ενώ τα γραφικά έχουν βελτιωθεί αρκετά από τα Elvira, τα στοιχεία RPG έχουν μειωθεί από την άλλη πλευρά σε σημαντικό βαθμό.

Ο χαρακτήρας αποκτά εμπειρία και πόντους επιτυχίας καθώς εξερευνά και παλεύει, αλλά τα χάνει όλα μεταξύ των διαφορετικών σεναρίων. Επίσης υπάρχουν και λίγοι σχετικά εύκολοι γρίφοι που θα πρέπει να λύσετε. Η κίνηση του χαρακτήρα σας στον χώρο γίνεται με δύο τρόπους. Είτε με τις κατευθύνσεις που υπάρχουν δεξιότερα της οθόνης ή μέσα από την κεντρική οθόνη όπου υπάρχει φυσική κατεύθυνση.

Το μεγάλο inventory φαίνεται στο κέντρο στο κάτω μέρος της οθόνης. Κάτω από την περιοχή του inventory υπάρχουν τα statistics του χαρακτήρα σας.

Στα δεξιά υπάρχει το σύμβολο των κατευθύνσεων και αριστερά υπάρχουν τα όπλα που έχετε και η επιλογή save game. Επιπλέον, μπορείτε να πάρετε κάποια tips που θα σας δώσει ο θείος σας για τη συγκεκριμένη σκηνή αν επιλέξετε την μαγική σφαίρα. Γενικά το στοιχείο του τρόμου και του μυστηρίου είναι διάχυτο σε κάθε σενάριο. Με σκοπό να προσφέρει στον παίκτη την κατάλληλη νοσηρή ατμόσφαιρα.

Τα επίπεδα

Ο Τζακ ο αντεροβγάλτης

Εμφανίζεστε νύχτα στην βικτωριανή εποχή στο Λονδίνο. Λίγα μέτρα πιο μακριά από εσάς υπάρχει μια νεαρή γυναίκα νεκρή με κομμένο τον λαιμό της. Αμέσως ακούτε τους αστυνομικούς που πλησιάζουν και θα πρέπει να φύγετε από εκεί γρήγορα. Στον δρόμο θα βρείτε δύο βαρέλια και μέσα σε αυτά θα δείτε εντόσθια ζώου και ένα σχοινί. Μεγάλη προσοχή μην πέσετε επάνω σε αστυνομικό. Συνεχίστε την πορεία σας προς το λιμάνι και εκεί θα εντοπίσετε ένα κομμάτι ξύλο. Ακολουθήστε την πορεία εκεί που υπάρχει μια μεταλλική σκάλα και ανεβείτε την. Στην ταράτσα χρησιμοποιήστε το ξύλο για να καλύψετε το κενό για να περάσετε απέναντι. Μετά θα βρείτε ένα μισάνοιχτο παράθυρο απ' όπου θα μπείτε μέσα. Σε αυτό το μέρος κρύβονται μερικά σημαντικά αντικείμενα.

Η νύχτα στο νεκροταφείο με τα ζόμπι

Ξεκινάτε μέσα σε ένα νεκροταφείο νύχτα και έχει πανσέληνο. Σύντομα θα βρείτε νεκρό με τα άντερα έξω τον κηπουρό και από τα σωθικά του θα πάρετε ένα δρεπάνι που θα το χρησιμοποιήσετε σύντομα σαν όπλο. Συνεχίστε και συνέχεια θα βρείτε το πρώτο εφιαλτικό ζόμπι μπροστά σας. Χρησιμοποιήστε το δρεπάνι να του κόψετε τα χέρια και μετά το κεφάλι και έτσι θα το βγάλετε από την μέση. Λίγο παρακάτω θα βρείτε μια κοπέλα νεκρή με ανοιχτό το στήθος της, πάρτε την καρδιά γιατί θα σας φανεί χρήσιμη αργότερα. Στη συνέχεια θα αντιμετωπίσετε αρκετά ζόμπι και μετά θα βρείτε ένα άγαλμα μιας γυναίκας. Περιστρέψτε το κεφάλι της και μια ξύλινη πόρτα εκεί κοντά θα ανοίξει. Μπείτε μέσα και κάτι ανίερο και φρικαλέο σας περιμένει.

Παγιδευμένος μέσα στην πυραμίδα

Είναι η μοναδική σκηνή που έχει φωτεινά backgrounds. Ο τοίχος πίσω κλείνει και είστε παγιδευμένος μέσα στον λαβύρινθο της πυραμίδας. Ξεκινάτε και πολύ κοντά θα βρείτε έναν καθισμένο σε μια καρέκλα μια νεκρή γυναίκα με ένα στιλέτο καρφωμένο στην πλάτη της. Πάρτε το στιλέτο γιατί θα σας χρησιμέψει σαν αρχικό όπλο. Επίσης, κοιτάξετε καλύτερα το κεφάλι της γυναίκας και θα βρείτε έναν πάπυρο με ιδεογράμματα που θα σας φανεί χρήσιμος αργότερα. Γυρίστε δεξιά και μέσα σε ένα σεντούκι θα βρείτε μια καρφίτσα με έναν σκαραβαίο και κάποιες πήλινες κανάτες. Συνεχίστε και σύντομα θα αντιμετωπίσετε τον πρώτο σωματώδη Αιγύπτιο με το σπαθί. Κάντε ότι μπορείτε με το στιλέτο για να τον βγάλετε από την μέση. Σύντομα θα εξοπλιστείτε με ένα κοντάρι που είναι πιο αποτελεσματικό όπλο.

Ο τρόμος μέσα στο ορυχείο.

Βρίσκετε μέσα στον πάτο ενός φρεατίου μέσα στο ασανσέρ. Μέσα σε αυτό θα βρείτε έναν βαριά τραυματισμένο άνδρα. Πάρτε από τις τσέπες του τον αναπτήρα και ένα κατσαβίδι. Από το πάτωμα πάρτε το μπιτόνι με το χημικό που περιέχει. Προχωρήστε μπροστά και σύντομα θα εμφανιστεί ενώπιον σας ο πρώτος μεταλλαγμένος. Πριν προλάβει να σας κάνει κακό ψεκάστε τον με το χημικό που έχει το μπιτονιού. Η ουσία θα τον σκοτώσει πολύ γρήγορα. Συνεχίστε ακολουθώντας τις γραμμές του τρένου και όταν δείτε μπροστά σας να κόβουν τον δρόμο κάτι κινούμενα πράσινα πλοκάμια, τότε εφαρμόστε επάνω τους μια ακόμη ριπή από το χημικό και θα τα ξεπαστρέψετε. Στη διαδρομή θα βρείτε μια αξίνα ακουμπισμένη στον τοίχο και πάρτε την. Όσο προχωράτε θα βλέπετε πως τα πράσινα πλοκάμια πολλαπλασιάζονται. Το που ακριβώς καταλήγουν θα το διαπιστώσετε σύντομα.

Γραφικά

Αρκετά χρώματα διαθέσιμα στην οθόνη αλλά θα συναντήσετε και αρκετές σκοτεινές σκηνές συχνά στην περιπέτειά σας. Αρκετή λεπτομέρεια στα backgrounds και τα sprites έχουν σχεδιαστεί με προσοχή. Γενικά υπάρχει πολύ αίμα και gore σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Ειδικά οι εικόνες θανάτου του χαρακτήρα σας είναι πάντα ιδιαίτερα βίαιες και gory. Τα τέρατα είναι διαφορετικά σε κάθε θεματική σκηνή και έχουν όλα λεπτομέρεια και σωστά τοποθετημένα χρώματα. Σε γενικές γραμμές ο τεχνικός τομέας των γραφικών είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα.

Ήχος

Κάθε θεματική σκηνή έχει το δικό της ανατριχιαστικό και μυστήριο μουσικό θέμα. Υπάρχουν και τα ανάλογα ηχητικά εφέ σε μάχες ή σε μηχανισμούς που ενεργοποιούνται. Σε γενικές γραμμές ο τομέας του ήχου είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα και συμβάλλει θετικά στο να δημιουργηθεί μια νοσηρή ατμόσφαιρα μέσα στο παιχνίδι. Ο τομέας του ήχου είναι στο ίδιο επίπεδο με τα γραφικά και προσφέρουν ένα αρκετά νοσηρό και μυστήριο αποτέλεσμα στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Γενικά

Όλα τα επίπεδα αποτελούνται από λαβυρίνθους. Όχι μόνο στις στοές μέσα στις πυραμίδες αλλά και στο νεκροταφείο η διαδρομή ανάμεσα στους τάφους είναι χαώδης. Υπάρχουν πολλά σημεία που μοιάζουν όμοια και γρήγορα θα μπερδευτείτε και πιθανόν να περιφέρεστε άσκοπα (και εδώ φτιάχναμε χάρτη για να βλέπουμε που ακριβώς είμαστε κάθε φορά). Επιπλέον, σημαντικό είναι πως δεν χρειάζεται να παίζετε την κάθε σκηνή με μια συγκεκριμένη σειρά. Πετυχημένα γραφικά και πολύ καλός ήχος που θα σας κάνουν, όχι βέβαια να τρομάξετε, αλλά πιθανόν να αισθανθείτε λίγο άβολα. Οι τέσσερις θεματικές σκηνές τρόμου είναι εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους, κάτι που σημαίνει πως δεν θα το βαρεθείτε δύσκολα. Πολύ καλά δουλεμένους τομείς γραφικών και ήχου που φαίνεται πως έπεσε πολλή δουλειά από τους προγραμματιστές. Ίσως τα τέσσερα μόνο σενάρια να μοιάζουν λίγα, αλλά πιστέψτε με θα φάτε αρκετή ώρα να τερματίσετε καθένα από αυτά. Βέβαια, πάντα τα θέλαμε και πάντα τα θέλουμε όλα σε κάθε παιχνίδι, έτσι δεν είναι;

Σωστά μαντέψατε μερικοί οπαδοί των τρομακτικών ταινιών, το παιχνίδι βασίζεται στην ομώνυμη ταινία που κυκλοφόρησε το 1988, που ήταν μια κωμωδία τρόμου με παραπλήσιο σενάριο.

Το παιχνίδι αποτελείτε από 10 δισκέτες με συνέπεια τις συχνές αλλαγές δισκέτας στο drive. Τουλάχιστον η έκδοση του παιχνιδιού στο WHDLoad θα σας λύσει τα χέρια από αυτό το πρόβλημα.

Εν τέλει, είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι που αν σας αρέσουν αυτού του είδους τα παιχνίδια είναι σίγουρο πως θα σας φάει αρκετές νύχτες.

Πριν παίξετε

Δείτε τις ταινίες Waxwork και στην συνέχεια Waxwork Lost in time. Αξιόλογες κωμωδίες τρόμου που έχουν μείνει στην λήθη και στο χρονοντούλαπο του χρόνου.

ARCADE

SLY SPY Secret Agent

Johnny Cade

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

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

Σενάριο

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

Άμεσα δίνεται η εντολή εξόντωσης…

Αδερφέ για Πειραιά καλά πέφτω;

Gameplay

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

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

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

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

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

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

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

Μη μου πείτε, δίδυμοι;

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

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

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

Γραφικά

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

Μάλλον πρέπει να αλλάξεις οδοντίατρο.

Ήχος

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

Γενικά

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

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

Πριν παίξετε

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

DAYTONA USA Saturn είναι αλήθεια τόσο άσχημο παιχνίδι;

telonio

Το Daytona USA είναι ένα arcade παιχνίδι της Sega και σίγουρα ήταν σταθμός στα 3D racing παιχνίδια με εντυπωσιακά γραφικά με σταθερά 60fps και αξέχαστο μουσικό θέμα (τα σαγώνια έπεφταν με την σειρά). Γενικά τα model 2 παιχνίδια είχαν φοβερές ικανότητες σε δεκάδες πολύγωνα με περίτεχνα textures. Φυσικά η Sega το μετέφερε στην νέα της κονσόλα τον Κρόνο (στο Saturn ντε!). Οι διαφορές όμως είναι τεράστιες όπως μπορούμε να δούμε και από μια εικόνα (μην προτρέχεται). Το παιχνίδι στο Saturn μοιάζει να είναι σαν ένα κακό αντίγραφο ή μήπως δεν είναι έτσι ακριβώς τα πράγματα (αναρωτιέται ο γράφων);Το παρών άρθρο δεν είναι μια ακόμη παρουσίαση του παιχνιδιού αλλά να δούμε στην πραγματικότητα πως είναι το παιχνίδι στο Saturn.

Το 1996 το παιχνίδι είχε αποκτήσει σχεδόν φανατικούς εχθρούς (σαν σταυροφόροι του μεσαίωνα και σαν τζιχαντιστές του σήμερα) που υποστήριζαν πως εκτός από τον άσχημο τεχνικό τομέα, το παιχνίδι ήταν unplayable και γενικά ελάχιστα θύμιζε την θρυλική arcade έκδοση. Αμέτρητα τα αρνητικά σχόλια για το παιχνίδι στο Saturn. Ναι, το Dyatona USA στο Saturn σίγουρα δεν είναι αγγείζει την τελειότητα. Όμως πείτε μου αλήθεια (με το χέρι στην καρδιά), περίμενε κανείς σε μια κονσόλα που κόστιζε 400 χιλιάδες δραχμές να είχε τα ίδια παιχνίδια με ένα arcade σύστημα που κόστιζε κάτι περισσότερα από 3 εκατομμυρία δραχμές; Οι περισσότεροι από εμάς περιμέναμε ένα παιχνίδι να είναι ίδιο ακριβώς με τα arcades. Φυσικά αυτό ήταν λάθος αφού οι κονσόλες της εποχής είχαν αρκετά περιορισμένες δυνατότητες σε σχέση με τα arcades που είχαν δυνατό hardware. Κάτι σαν να συγκρίνεις ποδήλατο με αεροπλάνο που λένε, ε αυτό.

Εννοείται πως το Saturn δεν είχε την ανάλυση και τις δυνατότητες των γραφικών της arcade έκδοσης. Όμως το παιχνίδι στο Saturn διαθέτει και τις τρεις πίστες και την πίστα οπισθοπωρίας όπως η περίφημη arcade έκδοση.

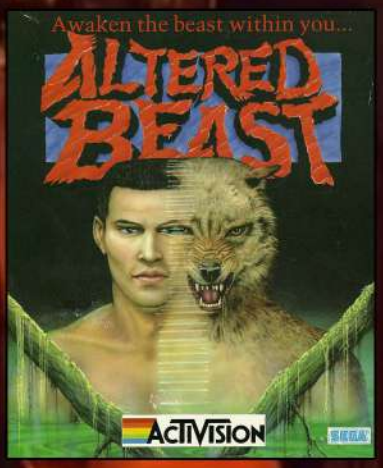
Έχει την ίδια αίσθηση και χειρισμό με το arcade, βέβαια όσο γίνεται αυτό γιατί παίζαμε στην τηλεόραση στο σπίτι. Σε αντίθεση με το Ridge Racer στο Playstation τότε, το Daytona USA στο Saturn είχε ανώτερα textures στα γραφικά και καλύτερο χειρισμό (ειδικά αν είχες τα φράγκα και την official τιμονιέρα της Sega). Δείτε μόνο πως στρίβει με ταχύτητα το αμάξι στο Daytona και πως στρίβει στο Ridge Racer. Επίσης το artificial intelligence των αντιπάλων είναι σε πολύ ανώτερο επίπεδο στο Saturn, που εδώ τα αντίπαλα αγωνιστικά προσπαθούν να σε μπλοκάρουν με κάθε ευκαιρία (τα άτιμα!). Σε κάθε πίστα υπάρχουν 40 αυτοκίνητα με ελάχιστο slow down να είναι ορατό στην οθόνη. Ακόμη και με τα 20fps του Saturn το παιχνίδι είναι καθόλα playable (εκτός ίσως από τους μυγιάγγιχτους με τα fps). Επιπλέον, ο τομέας του ήχου δεν έχει να ζηλέψει και πολλά από την arcade έκδοση (ίσως το subwoofer που ήταν κάτω από το κάθισμα).

Ήταν ένα γρήγορο port (αρπαχτή;) στο Saturn όπως πολλοί το κατηγορούν; Μπορεί κάποιος να γνωρίζει πραγματικά; Όμως σε κάθε περίπτωση, το gameplay του arcade είναι εκεί και αυτό έχει περισσότερο σημασία. Τα γραφικά σίγουρα δεν είναι αντάξια του arcade αλλά είναι λάθος να συγκρίνουμε μια 32bit κονσόλα με high tech arcade pcb εκείνης της εποχής. Πλέον υπάρχουν αρκετοί τρόποι να παίξει κανείς το παιχνίδι με 100% πιστότητα στα σύγχρονα PC και στις κονσόλες (ναι αλλά δεν είναι το ίδιο θα μου πει κάποιος και θα έχει και δίκιο).

Εν τέλει και κατακλείδι (όπως θέλει ας είναι), το παιχνίδι διαφημίστηκε με τρέλα και κορδέλες από την Sega και αρκετά από ξένα περιοδικά της εποχής που έδιναν αυξημένες βαθμολογίες για τον χειρισμό και την αίσθηση που σου έδινε το παιχνίδι. Φυσικά θα παραμείνει ένα unplayable και κάκιστο παιχνίδι για πάντα σε ένα μεγάλο μέρος των παικτών σε παγκόσμιο επίπεδο (οι λεγόμενοι haters). Δεν είναι σωστό να το συγκρίνουμε απευθείας με την arcade έκδοση και ούτε με τις σύγχρονες κονσόλες και τα PC. Αυτό το σύστημα υπήρχε τότε και τα κατάφερε αρκετά καλά να σηκώσει ένα τόσο βαρύ τίτλο όπως του μοναδικού και φοβερού DaytonAAAAAAAA let's go away!

Cassandra's software club

Όλα τα νέα παιχνίδια σε τιμές έκπληξη!



Ανοιχτά και μετά τα μεσάνυχτα

Ειδικά ηλεκτρονικά παιχνίδια για ενήλικες

Ερωτικά βοηθήματα για υπολογιστές

Η Κασσάνδρα σας περιμένει στο σπήλαιο Αρετούσας στον Πειραιά

ADVENTURE GAMES

telonio

Τα adventures ήταν πάντα ένα ξεχωριστό είδος παιχνιδιού, αρχικά για μικρή μερίδα gamers που αναζητούσαν πιο σύνθετα παιχνίδια από τα περισσότερα που είχαν σκοπό να πας από το σημείο Α στο Β και σύντομη διάρκεια. Τα adventures (σαν είδος) ξεκίνησαν πιθανώς το 1976 με το παιχνίδι Colossal cave adventure το οποίο ήταν text adventure. Τα text adventures ήταν ο προπομπός των point and click που θα δούμε σε αυτό το άρθρο. Αποτελούνταν κυρίως από κείμενα στην οθόνη και ελάχιστες εικόνες γραφικών. Ήταν σαν μια μορφή μυθιστορήματος που εξελισσόταν στην οθόνη και εσύ έπρεπε να πληκτρολογήσεις τις κατάλληλες εντολές στον ήρωα. Το τί έβλεπε, που ήταν κλπ. περιγραφόταν με κείμενο στην οθόνη του υπολογιστή. Φυσικά αυτά τα παιχνίδια απαιτούσαν την έντονη φαντασία του παίκτη.

Αργότερα, τα point and click adventures ήταν παιχνίδια με καθαρά γραφικό περιβάλλον και δεν ζητούσαν από τον παίκτη να πληκτρολογήσει τις εντολές. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού μπορούσε πλέον να κινηθεί με την χρήση του ποντικιού και οι εντολές ήταν συνήθως στο κάτω μέρος της οθόνης μέσα σε συγκεκριμένα πλαίσια. Έπρεπε να πιάσεις την λογική του παιχνιδιού για να προχωρήσεις και να λύσεις από απλούς γρίφους μέχρι πιο σύνθετους και δύσκολους. Φυσικά αυτά παιχνίδια έπιαναν αρκετές δισκέτες σε αντίθεση με τα text παιχνίδια. Γρήγορα απέκτησαν σύνθετα κινηματογραφικά, πολύπλοκα σενάρια και επαγγελματικές ενορχηστρώσεις. Τα περισσότερα από αυτά ήταν διαθέσιμα για τα πανάκριβα PC εκείνης της εποχής (386 και 486) και πραγματικά ελάχιστα ήταν για Amiga και Atari ST.

Ένας σημαντικός οίκος adventure παιχνιδιών εκείνη την περίοδο και άξιος ειδικής αναφοράς ήταν η εταιρία Sierra Entertainment Inc. Ήταν μια αμερικάνικη εταιρία που ιδρύθηκε το 1979 από τους Ken και Roberta Williams. Είναι πασίγνωστη για τις adventure σειρές King's Quest, Space Quest, Police Quest, Gabriel Knight, Leisure Suit Larry και Quest for Glory και ως ο αρχικός εκδότης της σειράς Half-Life της Valve.

Παρακάτω θα θυμηθούμε μερικά adventures που έκαναν αίσθηση και πολλοί από εμάς τους αφιερώσαμε αμέτρητα μερόνυχτα μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή μας. Τα κείμενα είναι από τον Omenforever και τον Κώστα The Punisher.

Omenforever

Το να περιγράφω τα βιώματά μου με τα Adventures, ειδικά αυτών των αρχών των 90s, αναμοχλεύει τις γλυκύτερες αναμνήσεις της gaming σταδιοδρομίας μου η οποία ξεκίνησε πριν τριάντα πέντε (35) χρόνια. Κόσμοι ολόκληροι για εξερεύνηση, ατελείωτες ώρες να προσπαθώ να μπω στην λογική του εκάστοτε γρίφου και εκείνο το απίστευτο αίσθημα ικανοποίησης όταν αυτός είχε πια επιλυθεί. Αλλά ας προσπαθήσω να πάρω τα πράγματα από την αρχή, και να καταθέσω τη δική μου Adventure μαρτυρία.

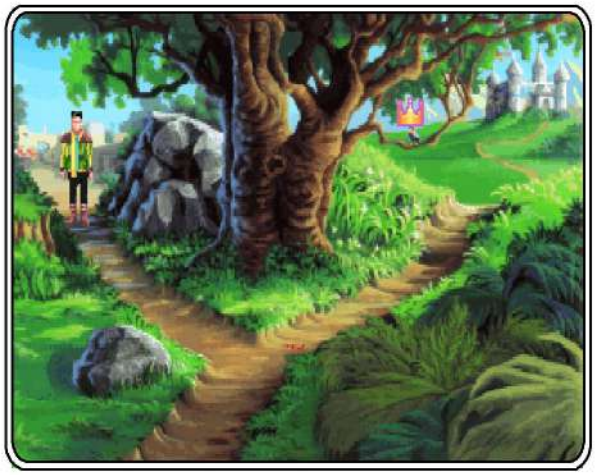
Τα Adventures απευθύνονταν στον «σκεπτόμενο» παίκτη, αυτόν που δεν ήθελε να σπάει πληκτρολόγια και joystick προσπαθώντας να περάσει στο επόμενο level. Ήταν και πιο «φιλικά» στο μάτι του γονιού, για να πούμε την αλήθεια. Κάντε το εικόνα: Ο μπαμπάκας να βλέπει το παιδί του να ιδρώνει και να κοκκινίζει μπροστά σε μια οθόνη χειριζόμενος ένα «ανθρωπάκι» που πυροβολά εχθρικά ούφο πάλι και πάλι, σε σύγκριση με το να παρατηρεί το τέκνο του με ηρεμία να ψάχνει μια οθόνη για στοιχεία, να σημειώνει πράγματα σε ένα χαρτάκι, και να γράφει εντολές στα Αγγλικά. Νύχτα με μέρα!

Μπήκα με το «καλημέρα» στη δίνη της επικής σύγκρουσης της LucasArts με την Sierra για την ηγεμονία στον κόσμο των παιχνιδιών περιπέτειας. Είχα, ας πούμε, ταυτοχρόνως στον υπολογιστή μου το Monkey Island 2 και το King's Quest VI. Το πρώτο με τον τρελό πειρατικό του κόσμο και το άλλο με το παραμυθένιο θέμα του. Το KQVI διεκτραγωδεί την περιπλάνηση του φερέλπιδος πρίγκιπα Alexander, διαδόχου του βασιλείου του Daventry που πασχίζει να εντοπίσει τη φυλακισμένη πριγκίπισσα Cassima με την οποία είναι σφόδρα ερωτευμένος. Το MI2 από την άλλη μάς ντύνει πειρατή, και υποδυόμενοι τον ενθουσιώδη -και συχνά παιδαριώδη- Guybrush επιδιδόμαστε στο κυνήγι του μυθικού θησαυρού "Big Whoop". Αυτά τα δύο κολοσσιαία Adventure έκαναν 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;»

Μιλάμε 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.

Η Sierra είχε μια μανία να οδηγεί τον παίκτη σε αδιέξοδα και ξαφνικούς θανάτους (βοηθούσαν όλα αυτά τις πωλήσεις των hint books και τις κλήσεις στις τηλεφωνικές γραμμές βοήθειας) ενώ από την άλλη η Lucas δεν άφηνε τον παίκτη να προχωρήσει παρακάτω χωρίς τα απαραίτητα ούτε τον έσπρωχνε στον «γκρεμό». Μού άρεσαν και οι δύο προσεγγίσεις: Και η άγρια ομορφιά της Sierra αλλά και ο σεβασμός προς τον παίκτη από την Lucas.



Το ίδιο αρεστές μού ήταν και αμφότερες οι φιλοσοφίες που είχαν οι δύο εταιρείες πάνω στους γρίφους των παιχνιδιών τους. Πρόκειται για δύο διαφορετικές σχολές: Η μεν Sierra με τους «κουφούς» γρίφους της, και η δε LucasArts με τις επιμελώς «κεντημένες» προκλήσεις της που εισδύουν και διατρέχουν βαθιά την πλοκή των παιχνιδιών της, ξεφεύγοντας από τη λογική του «ξεκάρφωτου» εμποδίου στην οποία συχνά υπέπιπτε η Sierra. Και οι δύο προσεγγίσεις έχουν μέχρι σήμερα τους φανατικούς οπαδούς και πολέμιούς τους. Εγώ ας πω απλά ότι όταν λύνουμε εναν-δύσκολο γρίφο σε κάποιο παιχνίδι 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.

Τα Adventures αυτών των δύο εταιρειών ήταν πραγματικά αυτό που σήμερα αποκαλούμε "AAA titles" με πολύ προσεγμένο τεχνικό τομέα στα γραφικά και τον ήχο. Υπέροχοι κόσμοι φαντασίας και μυστηρίου έπαιρναν ζωή, με απίστευτη οπτική ποικιλία, πανδαισία τοπίων, μοναδική λεπτομέρεια με φωτοσκιάσεις και χρωματικά παιχνιδίσματα. Καλλιτεχνικές δουλειές χωρίς αμφιβολία. Το ίδιο ίσχυε και στο ακουστικό κομμάτι: Φανταστικός ήχος και καταπληκτικές μελωδίες. Μουσικά θέματα που μπορούσαν να υγράνουν τα μάτια και άλλα που προκαλούσαν χαρά και ευφορία με την ανεμελιά τους. Όλα τους να μένουν διαχρονικά αποτυπωμένα στην ηχητική μνήμη μας, ακόμα και αν ουκ ολίγα τα ακούσαμε από το PC Speaker μας σε υπολογιστή που δεν διέθετε κάρτα ήχου…

Νωρίτερα από τις παραπάνω Adventure-ναυαρχίδες, είχα περάσει τέλεια με το πρώτο Monkey Island, με το Indiana Jones and the Last Crusade (έπαιξα το παίγνιο πριν δω την ομώνυμη ταινία!), και με το Conquests of Camelot που έδινε μια απίστευτα λυρική έκδοση του μύθου του βασιλιά Αρθούρου. Να μην ξεχάσω να αναφέρω και δύο εξαιρετικά παιχνίδια της Dynamix (θυγατρικής της Sierra), τα Heart of China και Rise of the Dragon, με εξαιρετικά πρωτότυπα σενάρια. Είχα δει και το Larry 5 εκείνη την εποχή, αλλά όντας νεανίας, δεν έδειξα μεγάλο ενδιαφέρον για το πικάντικο χιούμορ και τους «προκλητικούς» γρίφους.

Αλλά μεταξύ του 1992 και του 1995 ήταν πραγματικά αυτό που θα λέγαμε η Χρυσή Εποχή των Adventures. Τι να πρωτοθυμηθώ;

Conquest of the Longbow

Από τη δημιουργό του Conquests of Camelot, ήρωας αυτή τη φορά είναι ο Ρομπέν των Δασών. Πολύ πιστή μεταφορά του θρύλου των «ηρώων με τα κολλάν» διανθισμένη άφθονο lore και πολύ ταιριαστές με το θέμα action σκηνές.

SPACE QUEST V

Η πέμπτη περιπέτεια του απάλευτου Roger Wilco. Με εντυπωσίαζε τότε το πόσο διαφορετικά ήταν τα περιβάλλοντα που επισκεπτόταν κάθε φορά ο τρελιάρης πρωταγωνιστής, όπως και όλες οι χιουμοριστικές αναφορές στο Star Trek και άλλες γνωστές ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

FREDDY PHARKAS

Από τον δημιουργό των Larry ήρθε αυτό το Adventure με σκηνικό την Άγρια Δύση. Μπότες σπιρούνια και καυτές σέλλες παντού, αστεία σκηνικά, προσεγμένοι δομικά γρίφοι και να μην ξεχάσω να αναφέρω και την ξεχωριστή εμπειρία που μού προσέφερε το εν λόγω παίγνιο: Να λύνουμε έναν γρίφο με τον αδερφό μου, μετά από μέρες προσπαθειών, και εγώ να βγαίνω μέρα-μεσημέρι στο μπαλκόνι και να ουρλιάζω!...

Μαζί με το Monkey Island 2, ότι καλύτερο μάς έδωσε η Lucas. Απίστευτη παραγωγή, ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα, εναλλακτικά τέλη, προσοχή στη λεπτομέρεια. Δεν υπάρχει κατάλογος με τα «100 καλύτερα Adventures όλων των εποχών» χωρίς αυτό το αριστούργημα να φιγουράρει στις πρώτες θέσεις.

FULL THROTTLE

Απίστευτη δυνατή ιστορία με μηχανόβιους, φοβερές σκηνές δράσης, ένας υπερκούλ χαρακτήρας, θανατηφόρες ατάκες. Η LucasArts τόλμησε να βγει έξω από την πεπατημένη και πέτυχε απόλυτα. Ιδιαιτέρως μελαγχολική ανάμνηση είναι να μαθαίνουμε από τον Ανδρέα Τσουρινάκη ότι ο ηθοποιός Roy Conrad που δάνεισε την φωνή του στον πρωταγωνιστή, τον σκληροτράχηλο μηχανόβιο Ben, ήταν στο τελικό στάδιο της ζωής του λόγω ανίατης ασθένειας, και να μάς δίνει και μια διεύθυνση του για όποιον ήθελε να του στείλει ένα μήνυμα συμπαράστασης. Ήμουν από αυτούς που έστειλα γράμμα. Ελπίζω να έφτασε και να το είδες Roy, αιωνία σου η μνήμη.

DIG

Ένα κάπως παρεξηγημένο διαμάντι με πολυτάραχη πορεία δημιουργίας. Ο Steven Spielberg έριξε την ιδέα το 1989 αλλά χρειάστηκε να πάει 1995 για να κυκλοφορήσει. Το Dig έχεις ως θέμα του τις περιπέτειες μια ομάδας αστροναυτών που έρχονται σε επαφή με έναν εξωγήινο πολιτισμό, και ήταν το πιο εξελιγμένο τεχνολογικά παιχνίδι της εταιρείας μέχρι τότε. Πολλοί παραπονέθηκαν ότι ήταν υπερβολικά δύσκολο και «παράλογο» σε κάποιες στιγμές, γι' αυτό κι εγώ ως τσάτσος «φλεξάρω» ότι το τερμάτισα χωρίς την παραμικρή χρήση λύσης…

Εκτός από τη Sierra και την LucasArts που μονομαχούσαν μανιασμένα για την πρωτοκαθεδρία στον χώρο, υπήρξαν και άλλοι «παίκτες» που προσπάθησαν να βάλουν το «δάκτυλο στο μέλι» και μάς έδωσαν τα δικά τους Adventures. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτών είναι τα Legend of Kyrandia, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Broken Sword, Discworld, The Last Express, Flight of the Amazon Queen κ.α. που είχαν και αυτά το αφοσιωμένο κοινό τους, παρότι δεν ήταν όλα τους στο ίδιο επίπεδο με τους τίτλους που κυκλοφορούσαν τα δύο μεγαθήρια.

Να ξεκαθαρίσουμε και κάτι σημαντικό σε αυτό το σημείο: Ο προσεκτικός αναγνώστης, και γνώστης των Adventure, θα προσέξει ότι έχω αποφύγει μέχρι τώρα να κάνω αναφορά σε παιχνίδια όπως τα Myst, τα 7th Guest, Ripper κλπ. Δεν συμπάθησα ποτέ ούτε τα "puzzle" παιχνίδια σπαζοκεφαλιών/iq test που έφεραν συμβατικά τον χαρακτηρισμό του Adventure, ούτε τους λεγόμενους FMV (Full Motion Video) τίτλους που έδιναν έμφαση στην κινηματογραφική αίσθηση αφήνοντας σε δεύτερη μοίρα το gameplay. Για μένα, Adventure εκείνη την εποχή σήμαινε ψευδοτρισδιάστατο περιβάλλον, με χειροποίητα γραφικά, και αριστοτεχνικά στημένο δίκτυο γρίφων/ διαλόγων/ καταστάσεων/προκλήσεων που να με συνεπαίρνει. Σέβομαι πάντως τον οποιονδήποτε έχει ωραίες αναμνήσεις και από αυτά τα παίγνια, και μπράβο του.

Μετά από τις παραπάνω διευκρινήσεις είναι η ώρα να προχωρήσουμε. Όσο απίστευτα καλά και να πέρασα λοιπόν με τα Adventure που ανέφερα ως τώρα, πρέπει να τονίσω ότι τίποτα, μα τίποτα, δεν μπορούσε να με προετοιμάσει για το «κλακάζ» που θα πάθαινα το καλοκαίρι του 1994 όταν ήρθα σε επαφή με το πρώτο Gabriel Knight που έμελλε να είναι για πάντα το αγαπημένο μου παιχνίδι όλων των εποχών. (Και φανταστείτε ότι είχα διαβάσει άπειρες φορές το review του επάρατου ShadowCaster στο USER που το εκθείαζε μανιωδώς. Αχ, ρε Shadow καραφλόμπα, τί έπη μάς έχεις δώσει…)

Στο Gabriel Knight ως γνωστόν υποδυόμαστε τον Gabriel Knight, έναν αποτυχημένο συγγραφέα που ζει στο βιβλιοπωλείο του στη γαλλική συνοικία της Νέας Ορλεάνης, προσπαθώντας να διασώσει την καριέρα του. Δεν είναι βέβαια και το είδος του ανθρώπου που παίρνει τη ζωή πολύ στα σοβαρά.

Είναι λίγο μποέμ, λίγο τεμπελάκος, και λίγο εκκεντρικός. Σίγουρα όμως τον διασώζει η ενδιαφέρουσα προσωπικότητα. Η γραμματέας του, η Γκρέις, είναι ακριβώς το αντίθετο από αυτόν: Σοβαρή, οργανωμένη και μεθοδική. Πολύ συχνά οι έντονες προσωπικότητες τους έρχονται σε διαφωνίες, αλλά αναμφίβολα υπάρχει και μια ενδιαφέρουσα χημεία μεταξύ τους. Μία από τις λίγες ανησυχίες του Γκάμπριελ είναι οι ανεξήγητοι και φρικτοί εφιάλτες που τον στοιχειώνουν και τον καταθλίβουν βαθιά.

Αυτήν την περίοδο εργάζεται πάνω σε ένα βιβλίο εμπνευσμένο από τους λεγόμενους «Βουντού Φόνους» που λαμβάνουν χώρα στην πόλη τις τελευταίες εβδομάδες. Ο καλύτερός του φίλος, ο αστυνομικός ντετέκτιβ Mosely, τού παρέχει μερικές χρήσιμες «εσωτερικές πληροφορίες». Αυτό που δεν περιμένει ο Gabriel είναι ότι μέσα στις επόμενες μέρες θα έρθει αντιμέτωπος με το πεπρωμένο του: Μια αλυσίδα από υπερφυσικά γεγονότα θα τον αλλάξουν για πάντα! Το σενάριο αντλεί στοιχεία από τη «νεογοτθική» παράδοση. Είναι σκοτεινό, μυστηριώδες, ερωτικό, συναρπαστικό και δραματικό. Θα μπορούσε άνετα να είναι το σενάριο μιας πραγματικής ταινίας.

Το "Gabriel Knight" είναι μια "ψευδο-3D" περιπέτεια που χρησιμοποιεί το σύστημα που με τα εικονίδια. Συγκεκριμένα, κάνει μια νέα προσέγγιση σε αυτό το σύστημα. Πρώτα απ 'όλα, το παιχνίδι εισάγει έναν νέο τρόπο συνομιλίας με άλλα άτομα. Εκτός από το "TALK", έχουμε πλέον το εικονίδιο "ASK". Το πρώτο χρησιμοποιείται για αλληλεπιδράσεις πιο ανοιχτού και γενικού χαρακτήρα, ενώ το δεύτερο μάς θυμίζει περισσότερο συνέντευξη/ανάκριση όπου μπροστά μας έχουμε έναν κατάλογο με θέματα προς συζήτηση. Τα περισσότερα από αυτά ισχύουν για όλα τα άτομα με τα οποία αλληλεπιδρούμε, αλλά υπάρχουν μερικά που αφορούν αποκλειστικά ορισμένους χαρακτήρες. Η συζήτηση συνήθως οδηγεί σε άλλα θέματα που θα προκύψουν. Είναι μια καλοδουλεμένη διαδικασία όπου εκτός από ενδείξεις για το πώς να συνεχίσουμε την έρευνά μας, μάς παρουσιάζει και το υπόβαθρο των χαρακτήρων με τους οποίους αλληλεπιδρούμε.

Οπτικά, ο τίτλος φτάνει την αισθητική τελειότητα. Δεν είναι μόνο ότι τα γραφικά του είναι έξοχα σχεδιασμένα. Πάνω από όλα, δένουν απόλυτα τη διάχυτη «film-noir» ατμόσφαιρα. Όλες οι τοποθεσίες είναι σχεδιασμένες με μεγάλη λεπτομέρεια και με έναν «ερεβώδη» τρόπο που τα κάνει μυστηριώδη και αινιγματικά. Αυτή η «σκοτεινή λεπτομέρεια» είναι παρούσα παντού, στα sprites, στα πορτρέτα χαρακτήρων, στο προσκήνιο και τα παρασκήνια. Σε κάποια σημεία, όπως το νεκροταφείο, έχουμε συνεχώς την αίσθηση ότι κάτι απροσδόκητο πρόκειται να συμβεί ξαφνικά.

Η ηχητική πτυχή του παιχνιδιού είναι επίσης θεσπέσια. Η μουσική θέματα για κάθε τοποθεσία και περίσταση του παιχνιδιού, όλα σοφά επιλεγμένα για να ενισχύσουν τον αντίκτυπο των κινηματογραφικής αισθητικής σκηνών του παιχνιδιού. Υπάρχουν ήρεμα μουσικά κομμάτια αλλά πολλά έντονα. Εξυπακούεται ότι και τα ηχητικά εφέ είναι υψηλής ποιότητας και υποστηρίζουν την όλη εμπειρία.

Υπάρχουν όλων των ειδών οι γρίφοι σε αυτή την περιπέτεια: Ορισμένοι από αυτούς απαιτούν τη σωστή χρήση αντικειμένων. Άλλοι έχουν να κάνουν με το να βρίσκεστε στο σωστό μέρος τη σωστή στιγμή. Μερικοί βασίζονται σε προσεκτική παρατήρηση διαφόρων παραγόντων. Και τέλος, υπάρχουν και εκείνοι που είναι μεγαλύτερης κλίμακας και εμπλέκουν περισσότερες από μία τοποθεσίες. Όλοι βασίζονται στη λογική και είναι φτιαγμένοι με σεβασμό και φροντίδα για τον παίκτη και τη διασκέδασή του. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσουμε επίσης αρκετές, γεμάτες αγωνία, σκηνές δράσεις όπου η γρήγορη κίνηση και τα αντανακλαστικά είναι απαραίτητα. Το παιχνίδι είναι γενικά υψηλής δυσκολίας και διαρκεί πολλές και ενδιαφέρουσες ώρες.

Μερικούς μήνες μετά την κυκλοφορία του σε δισκέτες, το παιχνίδι έγινε διαθέσιμο σε μορφή CD. Η έκδοση CD έχει δύο σημαντικές προσθήκες σε σύγκριση με τη δισκέτα. Πρώτον, έχει πλήρη ομιλία για κάθε χαρακτήρα στο παιχνίδι. Όλες οι φωνές είναι πειστικές από πλευράς υποκριτικής. Δύο πολύ γνωστοί ηθοποιοί ξεχωρίζουν στο καστ, ο Tim Curry και ο Mark Hamill ως Gabriel και Detective Mosely αντίστοιχα. Ο Tim Curry αποτυπώνει ικανοποιητικά την προφορά και τη νοοτροπία του στερεότυπου Νότιου, παρακάνοντάς μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις. Η δεύτερη σημαντική βελτίωση είναι ότι, χάρη στη χωρητικότητα του CD, τα cutscenes έχουν πλέον ρευστό animation. Περιττό να πούμε ότι όποιος θέλει να παίξει αυτό το παιχνίδι ενθαρρύνεται να προτιμήσει την έκδοση σε CD.

Το Gabriel Knight είχε ως γνωστόν δύο συνέχειες, η καθεμιά με δραστικές αλλαγές στην τεχνολογία και τη «μέθοδο» που χρησιμοποιούσε. Δεν μπόρεσαν όμως να φτάσουν την ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα και μυσταγωγία του πρώτου μέρους. Αυτό το διαχρονικό αριστούργημα δεν μοιάζει με τίποτα που έχουμε δει ποτέ, και για μένα είναι μια εμπειρία ζωής. Ευχαριστώ για όλα Gabriel! (Και στα @@ μου που με κοίταγαν σαν εξωγήινο όταν έσκασα με καμπαρντίνα στο Γυμνάσιο μιμούμενος την εμφάνισή σου!)

Το «κεφάλαιο Adventures» για μένα έκλεισε (εν πολλοίς) το 1997 με το υπέροχο, το μαγικό το συγκινητικό The Curse of Monkey Island. Από το 1998 τα Adventures μπήκαν στον πλήρως τρισδιάστατο κόσμο (King's Quest VIII, Grim Fandango, Gabriel Knight 3, Escape from Monkey Island κλπ.) με αποτέλεσμα να με «αποξενώσουν» κάπως, αφού εκείνον τον καιρό αν ήθελα 3D γραφικά μπορούσα να τα απολαύσω στο απόγειο τους σε FPS-δυναμίτες όπως το λατρεμένο μου Quake 2. Ήταν ένα τέλος εποχής για μένα η μετάβαση από το "sprite" στο "3d model" στα Adventures, πώς να το κάνουμε. Καλά Adventures συνέχισαν να κυκλοφορούν εννοείται, εγώ απλά είχα μεταβεί σε άλλους κόσμους.

Το Curse of Monkey Island λοιπόν ήταν για μένα το adventur ικό «κύκνειο άσμα» μου. Ένα πραγματικό διαμάντι και μια γλυκιά νότα του τέλους της εφηβείας μου. Η τρίτη περιπέτεια του αμίμητου Guybrush Threepwood, αυτή τη φορά με καταπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά και ομιλούντες χαρακτήρες να πετούν τις ξεκαρδιστικές ατάκες. Μιλάμε για μαγεία! Ακούω και τη μουσική του παιχνιδιού γράφοντας αυτές τις γραμμές και η συγκίνηση είναι διάχυτη…

Από το 1997 και μετά, κύλισε πολύ «νερό». Τα χρόνια πέρασαν, οι gaming προτιμήσεις μου άλλαξαν δραστικά, ενώ ο πανδαμάτωρ Χρόνος δεν σταματά ποτέ να παρασύρει τα πάντα στο πέρασμα του. Πάντως, κάποιες ανυπέρβλητες αναμνήσεις θα ζουν αιώνια. Συμπέρασμα; Ζήτω τα κλασικά Adventures!

Κώστας The Punisher

Βρήκατε το κλειδί κάτω από τις στάχτες στο τζάκι. Με αυτό ξεκλειδώσατε την -σχεδόν παμπάλαια- ξύλινη πόρτα του κελαριού. Το εκκρεμές χτυπάει 11 το βράδυ και μετά από ψάξιμο σε όλο το κελάρι βρίσκετε τον διακόπτη που μετακινεί την βιβλιοθήκη. Ανοίγει ένα κρυφό δωμάτιο. Εκεί βρίσκετε έναν βωμό(!) με ένα σκονισμένο βιβλίο που μοιάζει τραγικά με την Σολομωνική.

Θυμόσαστε την προφητεία της ζητιάνας (όλο το χωριό την έλεγε λανθασμένα τρελή) που συναντήσατε στην είσοδο του χωριού να μην ανοίξετε καν το βιβλίο εσείς όμως το κάνατε. Και όχι μόνο το ανοίξατε αλλά και ξεστομίσατε τις μιασμένες αράδες που η ζητιάνα σας εκλιπαρούσε να ξεχάσετε... Η φωτιά στο τζάκι δυνάμωσε υπερφυσικά. Φαίνεται ότι μόλις ξυπνήσατε τον δαίμονα του Πύργου. Δεν θα ησυχάσει εάν δεν σας ξεριζώσει την καρδιά και να σας την ταΐσει. Καλώς ήλθατε στον κόσμο των Adventure Games...

Μην έχετε αμφιβολία. Τα Adventure games είναι το πλέον αδικημένο genre. Ενώ προωθούν την σκέψη και την εγκεφαλική δράση έχουν λοιδωρηθεί αρκετά τα τελευταία χρόνια. Από την έλευση των κονσόλων και μετά τα FPS μεσουράνησαν και τα action παιχνίδια μονοπώλησαν το ενδιαφέρον για τους publisher/developers. Το "brainless" gaming επικράτησε και τα adventures έχασαν μερίδιο της πίτας. Όμως οι πωλήσεις ακολουθούν τις τάσεις που "φτιάχνουν" οι ίδιες οι εταιρίες και δεν είναι κριτήριο ποιότητας ενός game. Αλίμονο μας αν πιστέψουμε τους "αριθμούς" όμως. Πιστεύουμε τα ματιά μας, τα σενάρια που μας καθηλώνουν, τους διαλόγους που μας βάζουν στο πετσί του πρωταγωνιστή, τους NPC που αποδεικνύονται απαραίτητοι σύντροφοι στην λύση ενός γρίφου... Όλα τα προηγούμενα δημιουργούν την απίστευτη αίσθηση πληρότητας καθώς παίζεις ένα adventure game.

Από την χαρά της εξερεύνησης στο Secret of Monkey Island μέχρι την υπερφίαλη φρίκη του Phantasmagoria το πιο σημαντικό πράγμα που κρατά τον παίκτη σε εγρήγορση δεν είναι άλλο από την αυτού εξοχότητα: Το σενάριο. Το σενάριο ξετυλίγεται σαν πέπλο ταινίας μικρού μήκους μπροστά στα έκπληκτα μάτια του gamer χαρίζοντας του δυνατά συναισθήματα δημιουργικότητας. Τι να κάνουμε φίλτατοι αναγνώστες; Το παίρνω ένα σπαθί ή μια κοντόκανη και θερίζω ώσπου με πιάσει νύστα δεν έχει στάλα δημιουργίας. Και συχνά καταντά βαρετό.

Τα Adventures όμως απαιτούν δύο αρετές για να τα χαρείς. Υπομονή και σκέψη. Αλλιώς δεν προχωράς Κοιτάξτε γύρω σας και θα διαπιστώσετε μια τραγική έλλειψη και των δύο. (Είναι γενικό φαινόμενο και δεν έχει να κάνει μόνο με το gaming) Η αρχή της απαξίωσης των adventures άρχισε περίπου το 1997. Το PCMASTER εκείνη την εποχή άρχισε να απευθύνεται στα 14χρονα για λόγους εμπορικότητας.

Μοιραία η ποιότητα των άρθρων έπεσε. Και τα 14χρονα από την φύση τους δεν έχουν υπομονή. Αυτό ήταν η αρχή της καθίζησης. Μαθημένοι από τα FPS δεν ξεκόλλησαν ποτέ από αυτά οι 14χρονοι.(Δλδ οι σημερινοί 40άρηδες που τους ταΐζουν αέρα μέσω gamepass/Sony +, Τίποτα δεν είναι τυχαίο σε αυτή την ζωή τελικά) Για να είμαστε απόλυτα αντικειμενικοί η στροφή των εταιριών δημιούργησε και η έλλειψη ατμόσφαιρας και πολυπλοκότητας στα adventures.

Δεν είδαμε ξανά ποτέ την ατμόσφαιρα ενός Under A Killing Moon,ενός Monkey Island,ενός Phantasmagoria η ακόμα και ακόμα και σήμερα επίκαιρου "It Came from the Desert"... Έτσι η νέα γενιά δεν πρόκειται ποτέ να ξεκολλήσει από τα FPS όχι μόνο επειδή δεν έχει υπομονή για να τελειώσει ένα adventure αλλά και επειδή υπάρχουν ελάχιστα αξιόλογα adventures σήμερα.

Ένας επιπλέον λόγος που εξηγεί γιατί τα adventures έχασαν μέρος της αίγλης τους, είναι η ύπαρξη του internet. Πλέον αν κολλήσεις στο Α σημείο για πάνω από 5 λεπτά, μπαίνεις στο google να βρεις την λύση.(Μας έφαγε η υπομονή του "5 λέπτου") Παλιότερα που δεν έπαιζαν τέτοιες ευκολίες, έσπαγαν οι παίκτες το κεφάλι τους μέχρι να βρουν τη λύση αλλά στη μέση δεν το παρατούσαν ποτέ. Το θεωρούσαν ντροπή να το παρατήσουν και επέμεναν μέχρι τελικής πτώσης. Τελικά η επιβράβευση της επίλυσης ενός γρίφου έδινε τόσο ευχάριστα και δημιουργικά συναισθήματα που σε αποζημίωνε για τον χρόνο σου που αφιέρωσες. Αισθανόσουν έξυπνος και δημιουργικός καθώς εσύ μόνος σου βρήκες την λύση. Και το μετέφερες την επομένη στους φίλους σου gamers. Όλοι σε θαύμαζαν. Ήσουν κι εσύ ένας «μικρός Τσουρινάκης» χωρίς υπερβολή (Ξέρω ξέρω...θα τα πούμε παρακάτω για τον ημίθεο συντάκτη του Pixel / PC MASTER).

Τι αφαίρεσε λοιπόν την αίγλη των adventures; Εγώ θα έλεγα η έλλειψη υπομονής που σε συνδυασμό με την ευκολία χρήσης του internet στην επίλυση των γρίφων τα διέλυσε όλα. Οι παίκτες πλέον μαθημένοι να παίρνουν μια κοντόκαννη ή ένα σπαθί και να αιματοκυλούν πλανήτες στο διάστημα(!) ξέχασαν να χρησιμοποιούν το πιο ζωτικό όργανο του σώματός τους. Τον εγκέφαλο! Ωραίο το Doom -κι εγώ το έπαιξα σαν τρελός- αλλά το ρίγος του Phantasmagoria δεν το φθάνει κυρίες και κύριοι... Ακόμα και τα strategy παραέγιναν τότε προβλέψιμα. Παίξεις ένα strategy με σκοπό να φτιάξεις 20 στρατιωτάκια και κάμποσα κτήρια και να περιμένεις να κερδίσεις. Ακολουθώντας μια μέτρια στρατηγική μπορείς να κερδίσεις εύκολα χωρίς να το πολυσκεφθείς.

Αντίθετα με τα Adventure που ψυχαγωγούν με την πραγματική έννοια του όρου. Ανακαλύπτεις λίγο λίγο το κουβάρι της ιστορίας, γίνεσαι έναν με τον πρωταγωνιστή (πείτε μου ποιος δεν θα ήθελε να γίνει πειρατής στην μαγευτική Καραϊβική υποδυόμενος τον Guybrush Threepwood όταν εξομολογείται φωνακτά "I want to be a pirate!" Αν ασχοληθείτε με τα Adventures κάθε του νέα ανακάλυψη θα νοιώθετε σαν τον Indiana Jones.

Το φαινόμενο "Τσουρινάκης":

Δεν υπάρχει πλήρες αφιέρωμα σε adventures χωρίς να πούμε ποιος και τί έκανε ο Αντρέας Παρασκευάς Τσουρινάκης.(Pixel,PC Master) Και θέλω να σας εξομολογηθώ κάτι αναγνώστες του Retroid. Ο επί χρόνια συντάκτης του περιοδικού στο Pixel (και μετά στο PC Master) ο Αντρέας ο Τσουρινάκης αξίζει ειδική μνεία σε αυτό το αφιέρωμα. Για πολλούς δεν νοείται αναφορά στα adventures χωρίς να πούμε δέκα πράγματα για τον συντάκτη θρύλο (δεν υπερβάλω καθόλου) που έκανε με τον τρόπο του cult τα adventure reviews στην Ελλάδα.

Ο "Τσούρι" έκανε (μέχρι και εμένα τον σκληρό και αδυσώπητο παίκτη των arcade), να ασχοληθώ με τον μαγικό κόσμο των adventures έστω και αργά.

Δεν είναι δα και εύκολο να αλλαξοπιστήσω αφήνοντας για λίγο το The Punisher, το Cabal, το Carmageddon και φυσικά το αγαπημένο Street Fighter 2 για να ασχοληθώ με το Monkey Island, το Under a Killing Moon ή το Phantasmagoria. Ουσιαστικά ο Τσουρινάκης μου αποκάλυψε έναν καινούριο κόσμο, μια οπτική των games που δεν θα την είχαν ζήσει ποτέ εάν δεν ήταν τόσο ένθερμος υποστηρικτής του συγκεκριμένου είδους. Το Pixel μεσουρανούσε τις χρόνιές 1988-1994 και το PC Master μετά.

Όταν το διάβαζα λοιπόν πάντα έπεφτε το μάτι μου στα μεγάλα κείμενα του Αντρέα Παρασκευά Τσουρινάκη και το πόσο αγαπούσε το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Ο ίδιος ασχολιόταν με το σκάκι οπότε οι γρίφοι, η σκέψη και η ηθική ικανοποίηση των adventures μάλλον ήταν μια παράλληλη αγάπη. Είχε και ένα ιδιαίτερο ταλέντο στο γράψιμο που ήταν αδύνατο να μην τον ακολουθήσεις στο άρθρο του. Ξετύλιγε τους τίτλους των adventures και επειδή ήταν πολύ φανατικός με το είδος αυτό πάντα τα υπερθεμάτιζε με υπέροχες "υπερβολές".

Όμως για αυτό τον λόγο τον διάβαζα! Ήταν ενθουσιώδης και αγαπούσε με πάθος τα adventures. Αυτό το γεγονός τον έκανε άριστο συντάκτη που κέρδιζε κατευθείαν την προσοχή του αναγνώστη (πόσω μάλλον ενός άσχετου με τον όρο adventure αναγνώστη όπως εγώ). Ήταν ο ιδανικός συντάκτης για το είδος αυτό κατά την ταπεινή μου άποψη. Σαν να είχε έρθει στην γή με αυτή την αποστολή. Να διαδώσει τα Adventures! Είτε συμφωνούσες είτε όχι με την άποψη με τον "Τσουρί" για ένα συγκεκριμένο τίτλο, ο τρόπος παρουσίασης σε κέρδιζε.

Ναι καλά το καταλάβατε. Υπάρχει και η "κριτική" προς τον Ανδρέα Τσουρινάκη. Υπερθεμάτιζε πάντα θετικά κάθε adventure. Πχ Δεν είχε δώσει ποτέ κάτω από 80% σε κανένα. Όμως το ίδιο συνέβαινε με κάθε άλλο συντάκτη που αγαπούσε πχ τα RPG ή τα FPS. Ολοι ήταν υποκειμενικοί με τις βαθμολογίες. Τον Τσουρινάκη όμως το χαιρόσουν να τον διαβάζεις. Η εποχή ήταν πολύ δημιουργική για τα adventures οπότε οι υψηλές βαθμολογίες λίγο ως πολύ αναμενόμενες. Είχε μεγάλο θαυμασμό για τα adventures και στο μετέδιδε με τον τρόπο του. Κάθε γρίφος είχε μια ξεχωριστή μαγεία και δυσκολία.

Ποιος μπορεί όμως να πει το αντίθετο για παιχνιδάρες όπως το "Under a Killing Moon" ή την σειρά "SpellCasting 201,301" κ.α. Ναι, καλά το καταλάβατε. Τα reviews του Τσουρινάκη ήταν cult πριν καν ανακαλυφθεί ο όρος. Τα διάβαζαν άτομα (όπως εγώ) που δεν είχαν καμιά σχέση με τα Adventures. Και κολλάγαμε "άσχημα". Προσωπικά κόλλησα με το SpellCasting 201 (αιθέριες υπάρξεις), μετά είδα το Larry 2 και χωρίς να το καταλάβω κυνηγούσα τα "καλύτερα" adventures του Τ σουρινάκη. Δεν με κέρδισαν όλα -λογικό- όσα όμως με μαγνήτισαν τα λατρεύω μέχρι σήμερα.

Αν θέλουμε να μιλήσουμε με cult όρους ο Τσουρινάκης δεν έβαζε κάτω από 80% σε κανένα adventure. Απαγορευόταν διά ροπάλου! Σε κάθε καινούριο review ανακάλυπτε ένα γρίφο που όμοιός του δεν υπήρχε (μέχρι το επόμενο μήνα φυσικά!). Οι μουσικές επενδύσεις σε κάθε καινούριο adventure ήταν μοναδικές και δεν είχε ακούσει παρόμοιες ξανά(!), ενώ κάθε χαρακτήρας που συναντούσε σε adventure ήταν ο πλέον πολυδιάστατος που είχε συναντήσει μέχρι στιγμής. Όλα τα παραπάνω συνέβαιναν σε κάθε καινούριο τεύχος του PC master!

Θρυλικές ατάκες από τον πάντα ενημερωμένο "Τσούρι". Όμως προτού αρχίσετε να σκούζετε περί "υπερβολής" ο Ανδρέας πάντα δικαιολογούσε τις απόψεις του. Η ιδιαίτερη προσέγγιση και ο χρόνος που αφιέρωνε σε κάθε τίτλο του έδινε την δυνατότητα να βρει όλα τα "δυνατά" στοιχεία και να τα παρουσιάσει. Αυτός ακριβώς είναι ο λόγος είχε φανατικό κοινό που ήθελε να διαβάσει μόνο τα review του.

The Secret of Monkey Island

Αν υπήρχε θρόνος για το καλύτερο Adventure game εκεί θα στρογγυλοκάθονταν φυσικά το μνημειώδες Secret Of Monkey Island. Επίσης Αν με ρωτούσε κάποιος πως μοιάζει ένα point and click adventure θα του έδινα δίχως δισταγμό να κοιτάξει το υπέροχο αυτό δημιούργημα. Το υπέροχο σενάριο του παιχνιδιού, αναφέρεται στον Guybrush που προσπαθεί και ελπίζει να γίνει πειρατής. Οι ηγέτες των πειρατών του βάζουν δοκιμασίες όπως για παράδειγμα την εύρεση ενός θαμμένου θησαυρού και οι αποστολές οδηγούν τον Guybrush σε όλο το νησί. Το gameplay, όπου βασίζεται σε third person οπτική είναι point and click. Είναι απλό και εύκολο για τον κάθε παίκτη.

Έχεις ένα κέρσορα όπου ελέγχεις τον χαρακτήρα και το περιβάλλον και έχεις εντολές όπως ομιλία με άλλους χαρακτήρες, εξερεύνηση του περιβάλλοντος κλπ. Για μένα το Monkey Island έχει μία από τις καλύτερες εισαγωγές παιχνιδιού. Το αργό, μυστηριώδες ξεκίνημα με τη μακριά συγχορδία πάνω από το λογότυπο της Lucasfilm και το θεματικό τραγούδι που ξεκινά με θέα στο νησί Mêlée, τα φώτα του χωριού και την επιφυλακή... μου προκαλεί ακόμα ρίγη. Και αυτό είναι το μόνο που χρειαζόμαστε σε εκείνο το σημείο: απλώς μια μακρινή θέα του νησιού για να μας ιντριγκάρει να μάθουμε περισσότερα, καθώς παίζει το θεματικό τραγούδι, καθώς επίσης είναι μια εικόνα του φανταστικού πειρατικού κόσμου της Καραϊβικής.

Το παιχνίδι υπήρχε σε Amiga, στον Atari ST, στον PC, στον Macintosh και στο Sega CD του MegaDrive. Εγώ το έπαιξα σε PC με MS-DOS. Την εποχή εκείνη 3 περιοδικά το είχαν ως ένα από τα καλυτέρα παιχνίδια σε Amiga. Το Amiga Computing, το Amiga Action και το Amiga Power. Και όχι άδικα.

It Came From the Desert

Το παιχνίδι της Cinemaware βασίστηκε στην ασπρόμαυρη ταινία THEM! του 1954. Ενα ασπρόμαυρο αριστούργημα με ψεύτικα -αλλά άκρως θανατηφόρα- μυρμήγκια που αποδεικνύει ότι δεν χρειάζεται πακτωλός χρημάτων και υπερκοστολογημένα effects για να αποδόσεις ατμόσφαιρα, αίγλη και αγωνία σε μια ταινία. Το remake του 2018 δεν αξίζει ούτε να το κοιτάξετε πιστεύω... Προτιμήστε την έκδοση του 1954 για να μπείτε στο κλίμα του αυτού του καταπληκτικού adventure.

Ας πάμε και στο ίδιο το παιχνίδι... Το "it Came" τα έχει όλα... Εκπληκτική εισαγωγή με μια πρωτόγνωρη μουσική υπόκρουση. Σαν σε ταινία τρόμου που έρχεται να σε βάλει στο κέντρο της υπόθεσης ως "θύμα" και "θύτη" ταυτόχρονα. Ατμόσφαιρα, έξυπνοι διάλογοι, γρίφοι, μια τσαχπίνα νοσοκόμα με δράση σε ένα πρωτόγνωρο μίγμα ταινίας τρόμου και adventure game.

Ακόμα και σήμερα δείχνει τα δόντια του σε όσους υποτιμούν το είδος των adventure. Διαβάστε το λεπτομερές review σε προηγούμενο τεύχος του Retroid καθώς το telonio έδωσε τα ρέστα του γράφοντας mega review.

PHANTASMAGORIA

Το Phantasmagoria το πρωτοείδα -και πάγωσα μάγκες- σε έναν φίλο μου μιας που δεν είχα pc εκείνη την εποχή. Έμεινα στήλη άλατος με την ατμόσφαιρα, την πλοκή, τα γραφικά και τις εκπληκτικές σκηνές τρόμου που παρακολούθησα. Πρόκειται ένα Horror Adventure τρόμου τύπου point and click που σχεδιάστηκε από την Roberta Williams για MS-DOS και Microsoft Windows και κυκλοφόρησε από τη Sierra On-Line στις 24 Αυγούστου 1995.

Αφηγείται την ιστορία της Adrienne Delaney (Victoria Morsell), μιας συγγραφέως που μετακομίζει σε μια απομονωμένη έπαυλη και βρίσκεται τρομοκρατημένη καθώς το σπίτι βρίθει από υπερφυσικές δυνάμεις.(δαίμονες, φαντάσματα, τελώνια, gremlin, μαύρες γάτες και άλλες συμπαθείς οντότητες) Δεν σας αποκαλύπτω περισσότερα πράγματα για το σενάριο γιατί το θεωρώ κρίμα να σας χαλάσω την έκπληξη του συγκεκριμένου τίτλου.

Τα γραφικά όπως καταλάβατε ήδη είναι πραγματικοί ηθοποιοί και πλανά ζωντανής δράσης πλεγμένα με καλής ποιότητας cgi εν μέσω ενός ψευδοτρισδιάστατου χώρου. Το κερασάκι στην τούρτα σε αυτό το ανυπέρβλητο point and click adventure είναι οι σκηνές βίας που διαδραματίζονται στα οράματα της Adrienne ή ακόμα χειρότερα στην ίδια και το σώμα της. Πολλοί φανατικοί εχθροί των νερόβραστων σεναρίων της Roberta Williams αναγκάστηκαν να παραδεχθούν το συγγραφικό της ταλέντο. Κλασικό παράδειγμα το αποθεωτικό άρθρο του ShadowCaster Δημόπουλου στο USER της εποχής. Όποιος λοιπόν σας πει ότι τα adventure είναι "βαρετά" τρίψτε του στην μούρη το Phatasmagoria ...το αξίζει ο φλώρος!

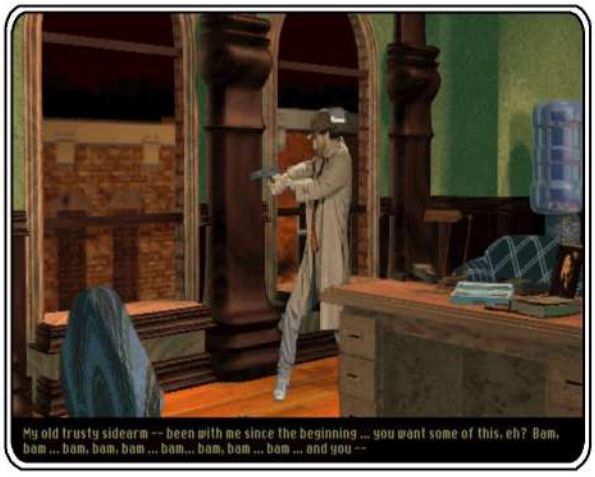
LEISURE SUIT LARRY

Ο αγαπημένος μου milfhunter Larry! Ενα adventure με τον μεσήλικα bon viveur που περιστοιχιζόταν από συνεχώς αιθέριες υπάρξεις (τύφλα να έχει ο Χιου Χέφνερ). Η Sierra online στο απόγειο της στο Larry 1 μας έκανε πολύ τρομερά καλή εντύπωση όταν πρωτοκυκλοφόρησε.

Με πανέμορφα milfs παντού, ο Larry Lovage τα κυνηγάει συνεχώς και τις περισσότερες φορές πετυχαίνει διάνα. Ο ήρωας μας προσπαθεί να σταθεί στο ύψος του θρύλου του θείου του Λάρι Λάφερ, του αγαπημένου playboy όλων. Ανατροπές σε όλα τα παιχνίδια και με ρομαντικά μπερδέματα που έκαναν το πρωτότυπο Larry ξεκαρδιστικό, ανάλαφρο και άκρως ενδιαφέρων adventure!

Η passionate Patty είναι η αιώνια αγάπη του Larry όπως μας εκμυστηρεύεται τα βράδια ο ήρωας μας μετά το τέταρτο ουίσκι με πάγο...

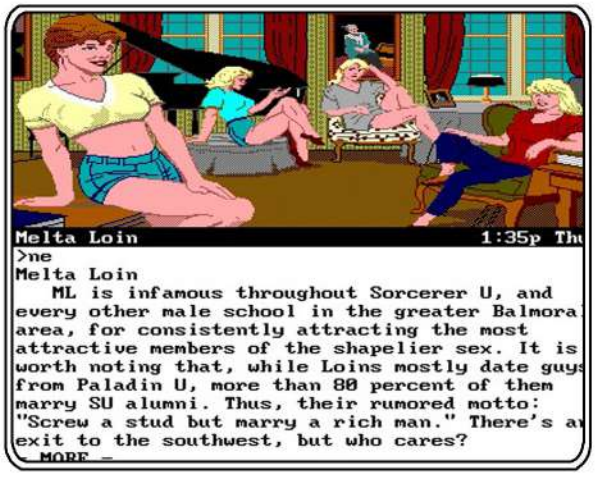
Μπείτε στον εικονικό κόσμο του Under A Killing Moon, όπου είναι ο Δεκέμβριος του 2042, και εσείς, ως Tex Murphy, πρέπει να σταματήσετε τις δυνάμεις του κακού προτού καταστρέψουν την ανθρωπότητα και σας κλέψουν την επόμενη επιταγή ανεργίας. Αυτή η συναρπαστική και ξεκαρδιστική περιπέτεια δεν μοιάζει με τίποτα που έχετε ξαναδεί. Η ποιότητα των γραφικών, οι συναρπαστικοί, πιστευτοί χαρακτήρες και η απόλυτη ελευθερία κινήσεων θα σας κάνουν να νιώσετε σαν να έχετε πραγματικά περπατήσει στην τηλεόραση και να γίνετε ο κύριος χαρακτήρας σε μια πλούσια, συναρπαστική ταινία μυστηρίου. Και ναι ο Tex Murphy detective της σειράς μοιάζει με τον Al Bundy!



Μια ύποπτη αυτοκτονία. Μια ανατριχιαστική κατάρα. Μια μοχθηρή δύναμη. Ένα κακό σκοτεινό μυστικό. Βρίσκεστε στο Derceto, ένα θρυλικό αρχοντικό στην Λουιζιάνα όπου, παρά την καλύτερη κρίση σας, παρασύρεστε σε έναν κόσμο σκιών για να εξερευνήσετε την πιο σκοτεινή πλευρά της φαντασίας του Jeremy Hartwood.

Σε κάθε βήμα νοιώθεις την παραλυτική αίσθηση του κινδύνου, η αναζήτησή σου για την αλήθεια σε οδηγεί να ερευνήσετε το παλιό σπίτι.. Είσαι σίγουρος? Μπαίνοντας στο Derceto, θα βυθιστείς στον καθημερινό εφιάλτη που ήταν η ζωή του Jeremy Hartwood. Δεν ήσουν προετοιμασμένος για τα βασανιστικά ουρλιαχτά που αντηχούν από τις μεγάλες σάλες του κάστρου. Δεν είχες προβλέψει τους σκιώδεις διαδρόμους που φαινομενικά δεν έχουν τέλος. Δεν μπορούσες να προβλέψεις τα γεμάτα μελαγχολία δωμάτια, το διάχυτο βάρος του τρόμου, τη βαριά αίσθηση του κακού που διχάζει την ατμόσφαιρα και το ίδιο το σπίτι. Αν το ήξερες, μπορεί να είχες αρνηθεί την αποστολή σου. Τώρα όμως πρέπει να την φέρεις πέρας, δεν υπάρχει επιστροφή. Αδύνατη η απόδραση.

Spellcasting 201



Απολαυστικό, αστείο, με έξυπνο χιούμορ, τρελό σενάριο και με πολύ σεξ. Το παιχνίδι σας μεταφέρει πίσω στη μυθική Peloria. Είσαι πάλι ο νεαρός Έρνι Ιγκλμπικ και ακόμα επιθυμείς να γίνεις ένας πανίσχυρος μάγος. Το πρώτο σας καθήκον αυτή τη φορά είναι να γεμίσετε μια μπανιέρα. Στην πραγματικότητα, πρέπει να φτιάξεις μια στρατιά από μπανάνες για να το κάνεις (Ακούγεται περίεργο ε; Λοιπόν, δεν έχεις χάσει ακόμα τα λογικά σου, αλλά το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο για να σε κάνει να το χάσεις... Ειδικά με τα "χέλια" που συναντάς σε αυτή σου την προσπάθεια.

Τελειώνοντας την άποψη μου για τα adventures θέλω να προσθέσω ότι η καλύτερη πηγή γνώσης είναι τα παλιά Pixel, User και PcMaster. Είναι άρτια γραμμένα και από ανθρώπους με μεράκι και πολύ περισσότερες γνώσεις από εμένα ένα "ταπεινό" θαμώνα των κακόφημων arcade.

Μην ξεχνάτε... Η δύναμη ενός Adventure Game αρχίζει στο σημείο που θα κολλήσεις, και δεν θα μπεις στο internet. Θα πάρεις το ερώτημα στον ύπνο σου ώστε να ξυπνήσεις την επόμενη μέρα με φρέσκες ιδέες για την λύση του γρίφου. Η πραγματική μαγεία βρίσκεται εκεί ακριβώς.

SEGA MEGA DRIVE
BACK TO THE FUTURE

Stef Panicos

Το θρυλικό Mega Drive της Sega αποτελεί μια κονσόλα που αρνείται να πεθάνει (die hard) όσα χρόνια και αν περάσουν. Το μηχάνημα αποτελεί μια μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών 16-bit και κυκλοφόρησε από τη Sega στην Ιαπωνία στις 29 Οκτωβρίου του 1988, στη βόρεια Αμερική στις 14 Αυγούστου του 1989, στην Ευρώπη στις 30 Νοεμβρίου του 1990 και στη Βραζιλία την 1 Σεπτεμβρίου του 1990. Το Mega Drive αποτελεί διάδοχο του Master System, ενός 8-bit συστήματος, ιδιαίτερα επιτυχημένου και ανταγωνιστικού απέναντι στο NES της Nintendo.

Στη Νότια Κορέα, η διανομή έγινε από τη Samsung, αρχικά ως Super GamBoy και αργότερα ως Super Aladdin Boy. Στην Ευρώπη κυκλοφόρησε από τη Virgin Mastertronic, στην Αυστραλία από την Ozisoft και στη Βραζιλία από την TecToy. Το Mega Drive έχει πουλήσει περίπου 35 εκατομμύρια κομμάτια, παγκοσμίως. Επιπλέον, η TecToy πούλησε περίπου 3 εκατομμύρια αδειοδοτημένες παραλλαγές της κονσόλας στη Βραζιλία, ενώ ένας μικρότερος αριθμός κομματιών είχε πουληθεί από τη Samsung στη Νότια Κορέα. Από το 2015, πωλούνται third-party αδειοδοτημένες κονσόλες από την AtGames στη Βόρεια Αμερική και την Ευρώπη ενώ τα τελευταία χρόνια και η ίδια η sega κυκλοφορεί κάποια Mega Drive Mini χωρίς όμως τη δυνατότητα να αναπαράγουν φυσικά cartridges. Τέλος άπειρες είναι πλέον και οι πειρατικές εκδόσεις και οι κλώνοι από την Κίνα οι οποίες μάλιστα παρέχουν και τη δυνατότητα αναπαραγωγής των original φυσικών παιχνιδιών πέρα από emulators και roms.

Το ενδιαφέρον των παικτών και των συλλεκτών βιντεοπαιχνιδιών για τη συγκεκριμένη κονσόλα αλλά και τα παιχνίδια της παραμένει αμείωτο όσα χρόνια και αν περάσουν. Σε αυτό συντέλεσαν πάρα πολοί παράγοντες. Ο κυριότερος εξ'αυτών είναι φυσικά η διακοπή από την πλευρά της Sega να κυκλοφορεί πλέον νέο hardware. Τη δεκαετία των 90s ξέσπασε ο πρώτος και μεγαλύτερος console war στην ιστορία του gaming ανάμεσα στη Nintendo και τη Sega, ένας πόλεμος που δημιούργησε φανατικούς οπαδούς και από τις δύο πλευρές, οι οποίοι ακόμη και σήμερα επιμένουν στην ανωτερότητα του ενός ή του άλλου μηχανήματος. Ένας άλλος παράγοντας είναι τα υπέροχα παιχνίδια που διέθεσε το μηχάνημα, καθώς για πρώτη φορά ο παίκτης είχε την ευκαιρία να απολαύσει στο σπίτι του μια εμπειρία gaming σχεδόν παρόμοια με αυτή των arcades. Επίσης, σε σχέση με τις μεταγενέστερες κονσόλες που έφεραν τα πρώτα 3D γραφικά τα οποία γέρασαν άχημα και πλέον είναι πολύ δύσκολο να παικτούν από τους σύγχρονους gamers τα 16-bit παιχνίδια παίζονται διαχρονικά με μεγάλη άνεση.

Τέλος, μεγάλο ρόλο στην επιβίωση της συγκεκριμένης κονσόλας παίζει η κοινότητα των modders αλλά και ανεξάρτητων μικρών studios που τροφοδοτούν συνεχώς την κονσόλα με νέο περιεχόμενο και διατηρούν σε υψηλό επίπεδο το ενδιαφέρον των συλλεκτών και των παικτών retro games.

Στη συνέχεια του άρθρου θα δούμε τα κυριότερα νέα παιχνίδια για το mega drive αλλά και τι είναι αυτό που μας ωθεί να μη μπορούμε να απεμπλακούμε και να αφήσουμε μια για πάντα στο χρονοντούλαπο της ιστορίας την αγαπημένη αυτή κονσόλα.

Η έννοια Homebrew, όταν εφαρμόζεται σε βιντεοπαιχνίδια, αναφέρεται σε λογισμικό που παράγεται κυρίως από χομπίστες για κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών. Επίσημα είναι διαθέσιμο μόνο σε αδειοδοτημένους προγραμματιστές, αλλά συχνά και ερασιτέχνες κάνουν χρήση του. Τα νέα παιχνίδια για παλαιότερα συστήματα αναπτύσσονται συνήθως χρησιμοποιώντας εργαλεία που αναπτύσει η ίδια η κοινότητα ή επίσημα κιτ ανάπτυξης και δοκιμάζονται σε εξομοιωτές. Σε αρκετές περιπτώσεις οι roms των νέων παιχνιδιών μεταφέρονται και σε catridges, δίνοντας στα παιχνίδια αυτά φυσική μορφή και μπορούν να παικτούν στις origanal κονσόλες.

Το Sega Genesis/Mega Drive δεν διαθέτει φυσικό μηχανισμό κλειδώματος καθιστώντας ευκολότερο τον προγραματισμό λογισμικού για το σύστημα και σε συνδιασμό με τον επεξεργαστή Motorola 68000 ως πρωταρχική ΚΜΕ και ένα Zilog Z80 ως δευτερεύων επεξεργαστή αποτελεί ένα μηχάνημα πολύ φιλικό στους επίδοξους δημιουργούς. Βέβαια εκτός από τους ερασιτέχνες δημιουργούς, πολλά μικρά studios έκαναν την εμφάνιση τους τα τελευταία χρόνια παράγοντας διαμαντάκια, ανάλογα των μεγάλων τίτλων της εποχής, που κυκλοφορούν και σε φυσική μορφή σε full price. Τα παιχνίδια αυτά γίνονται ανάρπαστα από τους gamers και κυρίως τους συλλέκτες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το Paprium, ένα side-scrolling beat 'em up που κυκλοφόρησε από τη WaterMelon studios το 2020 σε περιορισμένα αντίτυπα και αποτελεί σήμερα το ιερό δισκοπότηρο του Mega Drive για τους συλλέκτες εκτοξεύοντας την τιμή απόκτησης του στα 1500 ευρώ.

Στη συνέχεια θα δούμε τα κυριότερα νέα παιχνίδια για την αγαπημένη μας κονσόλα.

PAPRIUM

Side-scrolling beat 'em up
WaterMelon studios 2020

Το Paprium είναι ένα παιχνίδι beat'em up, παρόμοιο σε στυλ με παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στο Sega Mega Drive στα τέλη της δεκαετίας του '80 και στις αρχές της δεκαετίας του '90, όπως το Golden Axe και το Streets of Rage. Τα γραφικά του τίτλου είναι υπέροχα με έντονα και καθαρά sprites και συνθέτουν έναν καταπληκτικό κυβερνοπάνκ κόσμο. Το παιχνίδι προσφέρει τρεις λειτουργίες, "Original", "Arcade" και μία unlockable "Arena". Αρχικά μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τρεις χαρακτήρες, τον Tug, τον Alex και τον Dice, ο καθένας με τις δικές του δύναμεις και ταχύτητα και στη συνέχεια ο παίκτης μπορεί να ξεκλειδώσει και άλλους με την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι εξελίσσεται το έτος 8A2 (δεκαεξαδική τιμή για το έτος 2210) και ακολουθεί τους τρεις χαρακτήρες στο Paprium, μια φανταστική υπερπόλη που χτίστηκε μετά από έναν τεράστιο πυρηνικό πόλεμο. Η ιστορία του παιχνιδιού δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο βάθος μιας και δε χρειάζεται σε τέτοιου είδους παιχνίδια και περιορίζεται στο τρίπτυχο επιβάλετε δικαιοσύνη, αντιμετωπίστε τον πειρασμό των ναρκωτικών BLU και το πιο σημαντικό "ΜΕΙΝΕΤΕ ΖΩΝΤΑΝΟΣ".

Ο παίκτης κινείται μέσα από πολλές πίστες πολεμώντας διάφορους εχθρούς για να προχωρήσει στο τελικό Boss για κάθε επίπεδο. Ορισμένες πίστες έχουν μονοπάτια διακλάδωσης που επιτρέπουν στον παίκτη να επιλέξει τον τρόπο που θέλει να προχωρήσει επίπεδο. Ένα μοναδικό χαρακτηριστικό στο Paprium είναι σε αντίθεση με άλλα beat'em up παιχνίδια, η βαθμολογία του που καταγράφεται σε δεκαεξαδικό αριθμητικό σύστημα και όχι στο συμβατικό δεκαδικό . Ένας άλλος μηχανισμός στο παιχνίδι είναι ότι οι χαρακτήρες μπορούν να αποκτήσουν εθισμό στο BLU, ένα ναρκωτικό που μπορεί να συλλεχθεί στο επίπεδο και να προσφέρει ένα μικρό ποσοστό αθανασίας κατά τη χρήση του. Οι χαρακτήρες μπορεί να εθιστούν στο ναρκωτικό, και αυτό θα εξαντλήσει τη ζωή τους. Εάν η μπάρα ζωής του παίκτη πέσει, ο χαρακτήρας θα μπει σε αποτοξίνωση ναρκωτικών και θα είναι πιο αδύναμος και πιο αργός. Επίσης Οι παίκτες έχουν την επιλογή να πάρουν από το έδαφος διάφορα όπλα ή να χρησιμοποιήσουν διάφορα οχήματα σε συγκεκριμένα στάδια για να κάνουν τη ζωή τους ευκολότερη. Η ποικιλία των εχθρών είναι μεγάλη και οι πίστες σε ικανοποιητικό αριθμό και χορταστικές.

Multidirectional shooter
Bitmap Bureau 2019

Το Xeno Crisis είναι ένα παιχνίδι βολών πολλαπλών κατευθύνσεων παρόμοιο με το Robotron: 2084 και το Smash TV. Η υπόθεση του ξεκινά με τον διοικητή Darius να λαμβάνει ένα σήμα κινδύνου από το Outpost 88, μια επιστημονική ερευνητική εγκατάσταση που κατακλύζεται από εξωγήινους. Οι διαστημικοί πεζοναύτες John Marsh και Sarah Ridley αποστέλλονται με ένα μεταγωγικό σκάφος για να αντιμετωπίσουν τους εξωγήινους στις εγκαταστάσεις. Ένας ή δύο παίκτες ελέγχουν είτε τον Marsh είτε την Ridley και περνούν επτά πίστες που ξεκλειδώνονται διαδοχικά. Σε κάθε δωμάτιο Υπάρχει ένας αριθμός εχθρών διαφόρων δυσκολιών και το κάθε επίπεδο ολοκληρώνεται με μια μάχη με το Boss. Αφού σκοτωθούν όλοι οι εχθροί στην οθόνη, πέφτει ένα αντικειμένο που μπορεί να είναι όπλο ή κιτ υγείας ή Dogtags που μας βοηθούν στη συνέχεια του παιχνιδιού. Τα Dogtags χρησιμοποιούνται ως νόμισμα εντός του παιχνιδιού για την αγορά αναβαθμίσεων όπως πρόσθετη υγεία ή αύξηση της ταχύτητας του χαρακτήρα. Το πολυβόλο που έχουμε στην εκκίνηση έχει περιορισμένα πυρομαχικά και τα όπλα έχουν ένα χρονικό όριο, που απαιτεί από τους παίκτες να παραμείνουν εν κινήσει και να αναζητούν συνεχώς κουτιά πυρομαχικών. Στην πορεία, οι παίκτες συναντούν επιζώντες της εγκατάστασης που μπορούν να διασώσουν.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα σύστημα ελέγχου διπλού control, το οποίο επιτρέπει μια μέθοδο οκτώ κατευθύνσεων. Το d-pad ή το αριστερό joystick ελέγχει την κίνηση του χαρακτήρα στην οθόνη, ενώ τα κουμπιά ή το δεξί joystick ελέγχει την κατεύθυνση πυροδότησης του όπλου του χαρακτήρα. Ο χαρακτήρας του παίκτη είναι εξοπλισμένος με περιορισμένο απόθεμα χειροβομβίδων, ικανές να εξαφανίσουν οποιονδήποτε εχθρό στην ακτίνα έκρηξής του. Εάν ένας χαρακτήρας ξεμείνει από σφαίρες και χειροβομβίδες, μπορεί να εκτελέσει μια επίθεση σώμα με σώμα από κοντινή απόσταση εναντίον των εχθρών.

Ο χαρακτήρας του παίκτη μπορεί επίσης να εκτελέσει έναν ελιγμό διαφυγής για να αποφύγει τους εχθρούς και τα εχθρικά πυρά. Υπάρχουν πάνω από δέκα όπλα, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά, ανάμεσα τους φλογοβόλα, πολυβόλα, λέιζερ, εκτοξευτές πυραύλων και κυνηγετικά όπλα. Οι χαρακτήρες μπορούν να αντέξουν έναν περιορισμένο αριθμό εχθρικών χτυπημάτων και το παιχνίδι τελειώνει μόλις εξαντληθεί η υγεία τους. Ο παίκτης μπορεί να έχει πρόσβαση στην οθόνη επιλογών του παιχνιδιού για να αλλάξει διαμορφώσεις όπως τα controls και τη δυσκολία. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υπέροχα και καθαρά και ο ήχος κρυστάλλινος, αλλά αυτό του απογειώνει το παιχνίδι είναι η δυνατότητα για co-op.

Action puzzle
Mega Cat Studios 2019

Το Old Towers είναι ένα πολύ εθιστικό arcade puzzle παιχνίδι εμπνευσμένο από το Tomb of the Mask. Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι αρκετά απλοί. Αναλαμβάνοντας τον έλεγχο ενός ή δύο εξερευνητών ανάλογα με το επίπεδο, δουλειά σμας είναι να αποκτήσουμε όλα τα νομίσματα σε κάθε στάδιο και μετά να φτάσουμε στην έξοδο. Ακούγεται αρκετά απλό, αλλά η παγίδα στην πράξη είναι το γεγονός ότι δεν μπορούμε να κινηθούμε ελεύθερα. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να σχεδιάσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα κινηθούμε. Το παιχνίδι ξεκινά πολύ απλά, με στάδια που κάνουν εξαιρετική δουλειά για να μας εισάγουν στο σύστημα ελέγχου σε ένα περιβάλλον χωρίς κινδύνους αλλά καθώς προχωράμε, εισάγονται σταδιακά διαφορετικοί τύποι κινδύνου, συμπεριλαμβανομένων τεχνασμάτων που επηρεάζουν τα μονοπάτια που μπορούμε να ακολουθήσουμε, παγίδες θανάτου αλλά και παιχνίδι με δύο εναλλασσόμενους χαρακτήρες. Υπέροχα γραφικά και ήχος ντύνουν το παιχνίδι και το μόνο μελάνό σημείο του είναι η μικρή του διάρκεια.

Arcade-style beat 'em
Mega Cat Studios 2017

Το Coffee Crisis είναι ένα side-scrolling brawler στα πρότυπα της χρυσής εποχής των arcades. Η ιστορία είναι χαριτωμένη και απλή. Οι κακοί εξωγήινοι Smurgliens έχουν εισβάλει στη Γη για να κλέψουν τη μουσική Heavy Metal, τα βίντεο με τις γάτες μας, το WiFi μας και φυσικά τον καφέ μας. Αυτά είναι και τα μόνα πολύτιμα πράγματα που πιστεύουν ότι έχουμε να προσφέρουμε. Με βάση αυτή τη σύντομη αλλά σίγουρα επαρκή υπόθεση, οι ήρωες μας, δύο barista ,ο Nick και η Ashley (παίζουμε ως ένας ή και οι δύο αν είναι Co-op) ξεκινούν μια αναζήτηση υπό του ήχους Heavy Metal για να σώσουν τον πλανήτη.

Οι παίκτες πολεμούν μια μεγάλη ποικιλία από εξωγήινους και δαιμονισμένους ανθρώπους, συλλέγοντας power-ups και κερδίζοντας πόντους, καθώς προχωρούν στα πολλά επίπεδα που προσφέρονται. Οι παίκτες διαθέτουν πολλά χαρακτηριστικά όπως άλματα και ειδικούς ελιγμούς. Αυτό που πραγματικά ξεχωρίζει στο Coffee Crisis είναι η εμφάνιση και η μουσική. Τα Mega Cat Studios πραγματικά χρησιμοποιούν μια πολύχρωμη εμφάνιση που βασίζεται σε sprite, αξιοποιώντας πλήρως την έξυπνη σχεδίαση για να μιμηθούν τις ημέρες του Double Dragon και να δώσουν στα μάτια μας κάτι νέο και παράλληλα νοσταλγικό.

Action platforming
GGS Studio Creation 2022

Το The Cursed Knight είναι ένα παιχνίδι δράσης, βασισμένο στο στυλ «die and retry» φτιαγμένο με αγάπη και πάθος για να αποτίσει φόρο τιμής στα παιχνίδια της δεκαετίας του '90. Βρισκόμαστε στο έτος 3122.

Μετά την πτώση του πολιτισμού μας, η Γη έγινε το πριγκιπάτο του Dallongeville, το οποίο κυβερνούσε ο βασιλιάς Alberich. Οι αρχαίες τεχνολογίες είναι πλέον μύθοι, οι AI έχουν γίνει θεοί και οι αρχαίοι πολεμιστές έχουν μετατραπεί σε θρύλους. Με 5 εκατομμύρια κατοίκους, το Dallongeville είναι το τελευταίο προπύργιο της ανθρωπότητας. Η χούφτα γενετικά τροποποιημένων στρατιωτών είναι συνεχώς σε πόλεμο ενάντια σε εισβολείς από όλο τον γαλαξία.

Fighting
Blast Process Games 2022

Το Insane Pain είναι ένα νέο παιχνίδι μάχης, εμπνευσμένο από τα πρώτα παιχνίδια Mortal Kombat και περιέχει τρισδιάστατους χαρακτήρες όπως τα πρώτα παιχνίδια Killer Instict. Αποτελεί ένα φόρο τιμής στα παλιά κλασικά fighting παιχνίδια των 90s , έχει υπέροχα γραφικά και ήχο και προσφέρει ανελέητο ξήλο.

PAPI COMMANDO

Action
WaterMelon 2016

Ο κακός Ceplusplus έστειλε έναν κλέφτη στο σπίτι του Πάπι και του έκλεψε το CommoStrad! Ο Papi Commando πρέπει να φορέσει την κορδελα του και να κάνει πόλεμο για να ανακτήσει τον υπολογιστή του! Το Papi Commando είναι ένα παιχνίδι run and gun που εξελλίσεται σε 11 αποκλειστικές ζώνες (με 2 ζώνες μπόνους). Υπάρχουν ποικίλες μονάδες εχθρών, όπως τα ζόμπι που πεινούν για ανθρώπινη σάρκα, ο κυβερνοφύλακας (ένα τεχνολογικό κόσμημα CePlusPlus με συγκεκριμένο AI) και ένα πραγματικό τελικό BOSS που θα δώσει στον παίκτη μια δύσκολη πρόκληση.

Το παιχνίδι διαθέτει επίσης λειτουργία δύο παικτών, μια λειτουργία VS και μερικές κρυφές εκπλήξεις! Το παιχνίδι ακολούθησε και μια συνέχεια Papi Commando: Second Blood με επιπλέον χαρακτηριστικά.

LIFE ON MARS

Action
Kai Magazine 2022

Το Life on Mars είναι ένα παιχνίδι "MetroidVania", (μίξη μεταξύ Metroid και Castlevania - Symphony of the night) που αναπτύχθηκε από την Kai Magazine. Στο παιχνίδι μπορούμε να εξερευνήσουμε τον χάρτη και να αποκτήσουμε νέες δεξιότητες (διπλό άλμα, τρέξιμο, κτλ) οι οποίες θα μας βοηθήσουν να εξερευνήσουμε όλο και περισσότερες περιοχές και να αποκτήσουμε και να αναβαθμίσουμε νέα όπλα. Το σενάριο και το περιβάλλον είναι δανεισμένο από το "Aliens" και άλλες κλασικές ταινίες επιστημονικής φαντασίας της δεκαετίας του '80.

Η ιστορία Λαμβάνει χώρα σε μια επιστημονική αποικία στον Άρη, η οποία έχει χάσει την επαφή της με τη Γη. Εμείς αναλαμβάνουμε το ρόλο ενός τεχνικού που στάλθηκε για να επισκευάσει τη συστοιχία επικοινωνιών, να εξερευνήσουμε τον πλανήτη για να μάθουμε τι συνέβη με τους άλλους αποίκους και ταυτόχρονα να προσπαθήσουμε να επιβιώσουμε από τους κινδύνους που καραδοκούν. Το παιχνίδι διαθέτει υψηλής ποιότητας γραφικά και μουσική και συνολικά προσφέρει μια πολύ όμορφη και οκληρωμένη εμπειρία.

Puzzle platformer
Big Evil Corporation 2018

Το TANGLEWOOD είναι ένα παιχνίδι platform με στοιχεία παζλ και μπορεί να θεωρηθεί ως ένας συνδυασμός τίτλων του Mega Drive, Another World και The Lion King. Η ιστορία τοποθετείται στο βασίλειο του Tanglewood, ενός κόσμου επικίνδυνου όταν πέφτει το σκοτάδι. Το παιχνίδι ακολουθεί ένα νεαρό πλάσμα, το Nymn, που χωρίζεται από την αγέλη του. Μη μπορώντας να επιστρέψει στην ασφάλεια του υπόγειου σπιτιού της οικογένειας, το Nymn πρέπει να βρει έναν τρόπο να επιβιώσει από τους κινδύνους της νύχτας. Καθοδηγώντας το Nymn πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις δεξιότητές μας προκειμένου να αποφύγουμε τις παγίδες και να νικήσουμε τα αρπακτικά.

Το gameplay αποτελεί έναν συνδυασμό γρήγορης δράσης 2D platforming με παζλ, ειδικές ικανότητες, κόλπα και παγίδες. Η ιστορία του παιχνιδιού είναι απόλυτα συνδεδεμένη στο gameplay. Ο κύκλος της ημέρας και νύχτας, επηρεάζει τους τύπους των εχθρών. Συλλεκτικά αντικείμενα, μυστικές περιοχές και επίπεδα μπόνους εμπλουτίζουν ευχάριστα την εμπειρία.

Role-playing game
WaterMelon 2010

Το Pier Solar and the Great Architects είναι ένα RPG παιχνίδι που αναπτύχθηκε και δημοσιεύτηκε από την WaterMelon για το Sega Mega Drive και κυκλοφόρησε στις 20 Δεκεμβρίου του 2010. Το παιχνίδι είναι παρόμοιο με μεγάλα games των 90s όπως τα Phantasy Star, Shining Force, Lunar, Sword of Vermillion και Landstalker, εμπλουτισμένο φυσικά με μερικές σύγχρονες πινελιές.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι χρειάστηκε πολλά χρόνια δημιουργίας και πληρεί όλα τα στάνταρ ενός triple A τίτλου της εποχής. Ο τίτλος Διαθέτει έναν τεράστιο κόσμο για εξερεύνηση με 50+ ώρες παιχνιδιού, με πάνω από 300 τοποθεσίες, σχεδόν 500 μοναδικά σεντούκια θησαυρών και πάνω από 800 NPC.

Το Pier Solar αφηγείται την ιστορία ενός αγοριού με το όνομα Hoston και των φίλων του. Το ταξίδι τους ξεκινά ως μια απλή αποστολή για να βρουν θεραπευτικά βότανα για τον άρρωστο πατέρα του Χόστον, αλλά σύντομα μπλέκονται σε μια πολύ μεγαλύτερη περιπέτεια που τους στέλνει σε όλο τον κόσμο. Η ιστορία δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπη, αλλά οι χαρακτήρες είναι συμπαθητικοί και με προσωπικότητα. Τα στοιχεία αυτά μαζί με τα φανταστικά του γραφικά και το εξαιρετικό του soundtrack, δημιουργούν πλήρως την ατμόσφαιρα ενός αυθεντικού τίτλου 16-bit.

Κάποια άλλα παιχνίδια άξια προσοχής είναι τα: Astebros, Demons of Asteborg, FoxyLand, Alien Cat 2 Scratches, Debtor, Little Medusa, Arkagis Revolution,Tanzer, Ultracore, Metal Dragon, Gargoyles, Mad Stalker: Full Metal Forth, Gluf, Darius, Arkagis Revolution, Switchblade, Canon: The Legend of the New Gods, Brave Battle Saga, Generals of The Yang Family, Water Margin, Eyra - The Crow Maiden, The Curse of Illmoore Bay, GraviBots, Darius - Extra Version, Jim Power : The Lost Dimension,Thunder Paw, Metal Blast 227, Water Margin : The Tales of Clouds and Winds.

Επίσης κυκλοφορούν κάποια remakes και ports από άλλα συστήματα όπως τα: Wolfenstein 3D, Mega Final Fight, Cadilac & Dinosaurs, Metal Slug, Duke Nukem 3D, Worms, Castlevania: SotN κ.α.

Αν ήσασταν οπαδός της Sega στις ένδοξες μέρες της, ξεσκονίστε τις παλιές σας κονσόλες, προμηθευτείτε τα νέα cartridges και ετοιμαστείτε για ένα νοσταλγικό ταξίδι με τα νέα παιχνίδια του Mega Drive (επιβραυβευοντας έτσι και την προσπάθεια των δημιουργών). Αν δε διαθέτετε πάλι κάποια λειτουργική κονσόλα αυτό που έχετε να κάνετε είναι να κατεβάσετε τις roms (τα περισσότερα μπορείτε να τα βρείτε δωρεάν με τον πατροπαραδοτο γνωστό pirate τρόπο) των νέων παιχνιδιών και να τα παίξετε στο Pc σας μέσω του emulator Kega Fusion που εξωμειώνει άριστα τα συστήματα Sega SG1000, SC3000, Master System, Game Gear, Genesis/Megadrive, SegaCD/MegaCD και 32X προσφέροντας μάλιστα και τη δυνατότητα να συνδέσετε πανεύκολα και το χειριστήριο σας. Mega Drive, back to the future λοιπόν...

ΦΛΑΣΙΕΣ

Οι αναμνήσεις ξαναγυρίζουνε, και μου θυμίζουνε τα περασμένα ...PC Games!

Omenforever

Rise of the Dragon

Dynamix 1990

Αθάνατη Dynamix! Το πρώτο adventure αυτής της πολύ ιδιαίτερης εταιρείας μπορεί να μην συγκαταλέγεται ανάμεσα στους κορυφαίους τίτλους της, άλλα έχει τη χάρη του. Ο πρωταγωνιστής, Blade Hunter (για Runner το πήγαινε) είναι ένας πρώην αστυνομικός που εκδιώχθηκε από την υπηρεσία του και τώρα δουλεύει μόνος. Ερευνώντας τον φρικτό θάνατο της κόρης του δημάρχου ενός μελλοντικού Λος Άντζελες, βρίσκεται μπλεγμένος με ένα καρτέλ ναρκωτικών και μια αρχαία κινέζικη προφητεία.

Η μη γραμμική πλοκή με την έντονα μυστηριακή ατμόσφαιρα Άπω Ανατολής, δένει υπέροχα με την κόμικ-αισθητική σε ένα απίστευτα καλτ σύνολο.

SYNDICATE

Bullfrog 1993

Κάπου στο μέλλον, ο πλανήτης μας διαφεντεύεται από αδίστακτες οργανώσεις που προωθούν τα συμφέροντα τους με κάθε τρόπο. Ως μέλος ενός τέτοιου «συνδικάτου» χειριζόμαστε τα cyborgs μας, που εξοπλισμένα με θανατερά όπλα όλων των ειδών σπέρνουν πόνο και θάνατο. Τακτική, διαχείριση πόρων, και δράση σε πραγματικό χρόνο συναντιούνται σε αυτό το εθιστικότατο πολεμικό παίγνιο.

Πολύ σύντομα εμφανίστηκε ένα συμπληρωματικό, το "American Revolt", και τρία χρονιά μετά ακολούθησε η αρκετά καλή συνέχειά του, το "Syndicate Wars".

Για να μην προβώ σε βάναυση προσβολή της δημοσίας αιδούς, προσπερνώ γρήγορα το γεγονός ότι εξετάζουμε ένα full motion video adventure, και περνώ στο σενάριο. Ο τρίτος παγκόσμιος πόλεμος έχει αφήσει αγιάτρευτες πληγές στην ανθρωπότητα. Μέσα σε αυτό το παγκόσμιο περιβάλλον, ο ιδιωτικός ντεντέκτιβ Tex Murphy προσπαθεί να βάλει τάξη στα προσωπικά και εργασιακά του θέματα μέσα στο αχανές Σαν Φρανσίσκο.

Πέρα από το προσωπικό μου μένος απέναντι στα FMVs, η αξία του παιχνιδιού είναι ιστορικά αδιαφιλονίκητη. Α, και μια απαραίτητη διευκρίνηση: Οποιαδήποτε ομοιότητα μεταξύ του Tex και του Al Bundy, είναι καθαρά συμπτωματική! (Μάλλον…)

Άνθρωπος εναντίον μηχανής, όπως δεν το είχαμε ξαναδεί πότε μέχρι τότε. Ένας πανέξυπνος χάκερ, βρίσκεται αντιμέτωπος με τη μεγαλομανή και αδίστακτη τεχνητή νοημοσύνη SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network!) . Η «σκακιέρα» της αναμέτρησης είναι ο δαιδαλώδης διαστημικός σταθμός Citadel που, ενώ κάποτε έσφυζε από ανθρώπινη δραστηριότητα, τώρα είναι γεμάτος από αποτρόπαιους υπηρέτες της A.I. μέγαιρας.

Το System Shock μπορεί να «έπεσε» μαχόμενο με τα κοσμογονικά DOOM, αλλά οι επαναστατικοί του μηχανισμοί πέρασαν σε μεταγενέστερα αριστουργήματα όπως τα Deus Ex και τα Bioshock.

Αν δεν έχετε δει το ομώνυμο κλασικό κινηματογραφικό έργο του Ridley Scott, με πρωταγωνιστή τον Harrison Ford και τη μουσική του Βαγγέλη Παπαθανασίου σε περίοπτη θέση, εύχομαι να χτυπήσει η πόρτα και να είναι ο replicant εαυτός σας! Το παιχνίδι δεν ακολουθεί πιστά τα γεγονότα της ταινίας, αλλά κάνει χρήση του ζοφερού κόσμου και ορισμένων χαρακτήρων της.

Αναμφισβήτητα πρόκειται για έναν σημαντικό εκπρόσωπο του είδους, αν και δεν κατάφερε να φτάσει στο ύψος των προσδοκιών που είχε δημιουργήσει. Παρά το ότι αναπαριστά επιτυχημένα το ύφος της ταινίας, δεν διαθέτει το απαιτούμενο gaming βάθος για να το υποστηρίξει.

Το Get Medieval είναι ένα κάθετο "dungeon crawler" Action, και ουσιαστικά ένας κλώνος του θρυλικού κερματοφάγου "Gauntlet". Οι συνοδοιπόροι μας σε αυτήν τη μακρά Οδύσσεια, είναι ένας κι ένας: Ο βάρβαρος με τη φωνή που θυμίζει Arnie, μια macho γυναίκα Ιππότης, ένα ξωτικό τοξότης στον «κόσμο» του, και μια φιλήδονη μάγισσα. Όλο αυτό το θεότρελο συνονθύλευμα, ενώνει τις δυνάμεις και τις ξεκαρδιστικές ατάκες του ενάντια σε έναν φοβερό δράκο που κατατρομοκρατεί τους άμοιρους χωρικούς.

Τα καλοσχεδιασμένα μπουντρούμια τροφοδοτούν τη διάθεση για εξερεύνηση, και η εναλλαγή των εχθρών κρατάει το παιχνίδι ξεκούραστο. Το αποκορύφωμα είναι το παίξιμο με τέσσερεις παίκτες ταυτόχρονα στον ίδιο υπολογιστή ή μέσω δικτύου, που υπόσχεται ξεχωριστές παρεΐστικες συγκινήσεις.

Μετά το μαγικό King's Quest VI, ήρθε η απόλυτη ξενέρα. Η ιστορία του παιχνιδιού είναι ένας πραγματικός «τεστοστερονοδολοφόνος» που περιστρέφεται γύρω από την αγωνία της βασίλισσας Valanice να παντρέψει την κόρη της, την Rosella. Ρε κυρά μου, αφού η κόρη σου δεν καίγεται για γάμο, τι την ζαλίζεις; Γιατί δεν βγάζεις κήρυκες σε όλο το βασίλειο για να μαζέψεις κάθε προικοθήρα λεβέντη, μήπως και της γυαλίσει κανείς;

Και τέλος πάντων, εμείς τι σου φταίμε; Καθίστε και βρείτε τα, μάνα και κόρη. Και εσύ βρε Robertoύλα μου, κάπου ξέφυγες με τους καρτουνίστικους πειραματισμούς σου. Στη Sierra ήσουν, όχι στην Disney που να πάρει!

Γκέλας συνέχεια: Το "King's Quest VII" είχε τολμήσει να φύγει από το ψευδοτρισδιάστατο περιβάλλον των προκατόχων του, και να χρησιμοποιήσει καρτουνίστικα γραφικά. Το αποτέλεσμα ήταν να καταβαραθρωθεί μια από τις καλύτερες Adventure σειρές όλων των εποχών. Το King's Quest VIII συνέχισε τους πειραματισμούς, πηγαίνοντας αυτή τη φορά σε πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον.

Το πείραμα και πάλι δεν ήταν ικανοποιητικό, και λίγο αργότερα η Roberta Williams άφησε οριστικά τον χώρο. Το Mask of Eternity, πέρα από τον χλευασμό και τη λοιδορία που δέχτηκε, είναι ένα αρκετά καλό Adventure τρίτου προσώπου με έντονο RPG χρώμα.

PyroTechnix 1998

Σε αντίθεση με το "Betrayal in Antara" που ήταν μόνο ένας πνευματικός συνεχιστής του μυθικού RPG "Betrayal at Krondor", το Return to Krondor είναι το «πραγματικό» sequel γιατί βασίζεται στη συγγραφική δουλειά του σημαντικού Raymond E. Feist. Είναι ένα παιχνίδι ρόλων σε τρίτο πρόσωπο, με τις μάχες να γίνονται στο πολύ γνώριμο -αποκλειστικά turn based- μοτίβο των προηγουμένων. Δεν είναι ο αντάξιος διάδοχος του ενδόξου προγόνου του, αλλά κοιτώντας το ως μια αυτόνομη προσπάθεια δεν είναι-καθόλου άσχημο: Πρόκειται για μια δυνατή ιστορία με σύνθετους πρωταγωνιστές, δοσμένη με επικό ύφος και καταπληκτική αφήγηση. Και τουλάχιστον, είναι καλύτερο, από το πολυδιαφημισμένο "Quest for Glory V", που κυκλοφόρησε την ίδια εποχή και συγκέντρωσε περισσότερη προσοχή.

SSG 1998

Παράλληλα με τα αξεπέραστα "Heroes of Might and Magic", υπήρξε (στη σκιά τους) και μια άλλη σειρά που διέγραψε τη δική της λιγότερο λαμπερή πορεία στον χώρο της turn based στρατηγικής. Δημιουργός των Warlords είναι ο ταλαντούχος Steve Fawkner, και το Darklords Rising είναι το καλύτερο δείγμα της δουλειάς του, που ακόμα και τόσα χρόνια μετά διατηρεί ένα φανατικό κοινό που ασχολείται μαζί του. Έχοντας μπροστά μας τον εκάστοτε χάρτη, πρέπει να κατακτήσουμε όλες τις αντίπαλες πόλεις με τους fantasy-στρατούς μας, που διοικούνται από πανίσχυρους ήρωες. Ελάχιστα «σκληροπυρηνικά» παιχνίδια έχουν καταφέρει να διαχειριστούν την πολυπλοκότητα τους με τόσο προσιτό τρόπο, αποκαλύπτοντας σιγά-σιγά το αχανές gameplay τους, χωρίς να πανικοβάλλουν και να απωθούν τον παίκτη.

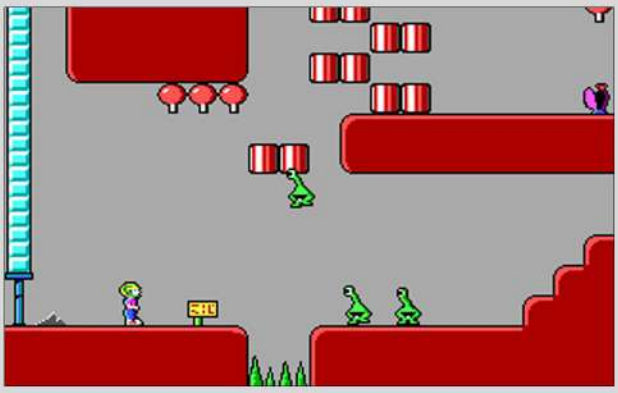
Perfect 1999

Ένα Adventure που αξίζει να δει κάθε θιασώτης της κατηγορίας. Συνδυάζει την αστυνομικού τύπου αναζήτηση, μαζί με τους κλασικούς γρίφους του είδους. Παρά το φαινομενικά βαρύ ύφος με το οποίο ξεκινάει το παιχνίδι, το πενάκι του Pratchett δε γράφει απλά, αλλά ζωγραφίζει. Οι διάλογοι προκαλούν ακατάσχετο γέλιο, και το ευρηματικό σενάριο «παντρεύει» τις περισσότερες κοινότητες του Discworld (παρωδία του δικού μας πραγματικού μας κόσμου). Η «μουντή» ατμόσφαιρα και το επιτηδευμένα φλεγματικό ύψος, είναι μόνο λίγα από τα υπέροχα στοιχεία του πλούσιου σκηνικού που στήνει αυτό το παιχνίδι. Η «υπόγεια», και ανελέητη, σατυρική διάθεση που διαπερνά τα πάντα στο παιχνίδι μαζί με την εντελώς απρόβλεπτη πλοκή, καθιστούν την όλη εμπειρία ψυχαγωγική και καθηλωτική.

Ο Zak είναι συντάκτης σε μια σκανδαλοθηρική εφημερίδα. Μεταβαίνοντας σε μια περιοχή για να κάνει ρεπορτάζ πάνω σε έναν δικέφαλο σκίουρο (!) , ερευνά και μια υποτιθέμενη εμφάνιση εξωγήινων, και σύντομα ανακαλύπτει ότι δεν πρόκειται για φάρσα. Μάλιστα οι εξωγήινοι σχεδιάζουν να ρίξουν τη νοημοσύνη του ανθρώπινου είδους (που είναι η δυσκολία σε αυτό;…) εκπέμποντας έναν μονότονο ήχο σε μια συγκεκριμένη συχνότητα.

Ο χαμός ξεκινά, και σύντομα φεύγει από τα γήινα όρια. Ένα αξέχαστο adventure που, μαζί με το Maniac Mansion, σηματοδότησε τη μετάβαση του είδους, από τον parser, στην point 'n' click εποχή.

Κάθε αρχή και δύσκολη. Έτσι και οι Ιωάννης Καρμάκιος (John Carmack) και Ιωάννης Ρομέρος (John Romero) πριν συνταράξουν το σύμπαν με το Doom, έγραφαν shareware παιχνιδάκια. Το σενάριο παρουσιάζει το ταξίδι μια οχτάχρονης μεγαλοφυΐας, του Billy, ο οποίος ταξιδεύει με το αυτοσχέδιο διαστημόπλοιο του στον Άρη για να τον εξερευνήσει.



Οι εξωγήινοι όμως λεηλατούν το σκάφος του, και τώρα αυτός πρέπει να βρει τα κλεμμένα εξαρτήματα έτσι ώστε να μπορέσει να επιστρέψει σπίτι του. Είναι για γέλια, ναι. Αλλά η Id θα επέστρεφε στον Άρη λίγα χρόνια αργότερα, και τα γέλια θα κόβονταν απότομα…

Ακούτε αυτό τον ήχο σαν αλυσοπρίονο; Είναι τα κόκαλα του Doom, που τρίζουν μέσα από τα καζάνια της κόλασης με την τροπή που έχουν πάρει τα FPS! Το θρυλικό αυτό παιχνίδι, συνέβαλλε στη διαμόρφωση του gaming στερεώματος, προσφέροντας ένα αστείρευτο ποτάμι αδρεναλίνης. Διέθετε πληθώρα εχθρών και όπλων που σπάνια συναντάμε σήμερα, ενώ ο σχεδιασμός των levels παραμένει εντυπωσιακός παρά τις περιορισμένες δυνατότητες της-

-μηχανής γραφικών. Ο πατέρας των FPS (παππούς είναι το Wolfenstein 3D) έχει ακόμα να μας διδάξει πολλά! Είθε το τέταρτο μέρος της σειράς, όταν με το καλό βγει, να βάλει τάξη στον χώρο.

Διάφορα αχανή ορυχεία στο ηλιακό μας σύστημα καταλαμβάνονται από έναν ιό, και η μόνη διέξοδος είναι η καταστροφή τους. Με το σκάφος μας πετάμε στο εσωτερικό τους, προσβάλουμε τον αντιδραστήρα τους, και έπειτα φεύγουμε πριν τα πάντα ανατιναχθούν. Ένα τεχνολογικά εξελιγμένο προϊόν που εκτός από την κίνηση προς κάθε κατεύθυνση, επέτρεπε και την περιστροφή γύρω από τον άξονα μας.

Η οπτική που χρησιμοποιούσε αποδείχθηκε τελικά ευχή αλλά και κατάρα, αφού το κοινό είχε μόλις εξοικειωθεί με τα FPS που πάταγαν σε «στέρεα βάση». Πολλοί που έχασαν το έδαφος κάτω από τα πόδια τους, βρήκαν το εν λόγω παιχνίδι «ζαλιστικό» και «μπερδευτικό».

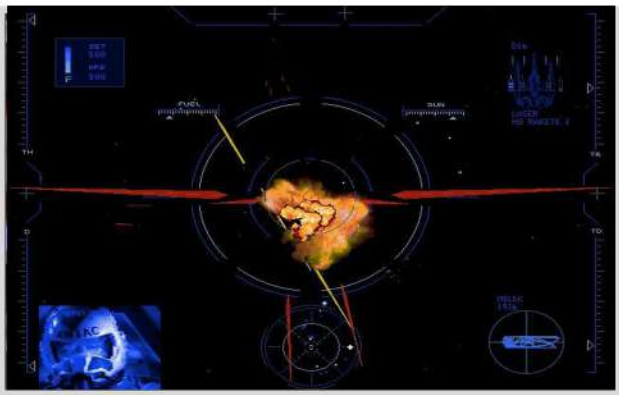
Είναι κάποια παιχνίδια που στο άκουσμα του ονόματός τους, προτιμότερο είναι όλοι να σιωπούν και απλά να παίζει η εισαγωγική μουσική τους, δίκην εθνικού ύμνου. Τέλος πάντων… Τρεις παρατάξεις λοιπόν, οι τίμιοι Atreides, οι αδίστακτοι Harkonnen, και οι μοχθηροί Ordos αναμετρούνται με αγριότητα για τον έλεγχο του Dune και κατ' επέκταση του Μπαχαρικού.

Ένα νέος είδος γεννιόταν από τη σκόνη αυτού του πλανήτη, που θα καθόριζε τη μορφή του gaming για πολλά χρόνια.Τα RTS μπορεί γενικά να μη διανύουν σήμερα την πιο λαμπρή και ανθηρή περίοδό τους, αλλά μας έχουν προσφέρει ανεκτίμητες χαρές κατά το παρελθόν.

Ο πόλεμος με τους Kilrathi έχει πάρει πολύ άσχημη τροπή για την ανθρωπότητα. Ο ζωντανός θρύλος, συνταγματάρχης Christopher Blair, παίρνει δυσμενή μετάθεση σε ένα παλιό διαστημόπλοιο. Αλλά από εκεί είναι γραφτό να ξεκινήσει η μεγάλη αντεπίθεση… Απλά το καλύτερο Wing Commander, και ένα τεχνολογικό ορόσημο. Διάσπαρτο από εθιστικές και υπέροχες αποστολές, με την παράσταση όμως να κλέβουν-

-οι βιντεοσκοπημένες σκηνές με πρωταγωνιστές ένα επιτελείο γνωστών ηθοποιών,, προεξάρχοντος του γνωστού από τα Star Wars, Mark Hamill. "We are surrendering to you, Heart of the Tiger"... Έπος!

Origin 1996



Η τέλεια ποσοτική και ποιοτική ισορροπία, μεταξύ δράσης και προώθησης της ιστορίας, που χαρακτήριζε το τρίτο μέρος της σειράς, δυστυχώς δεν διατηρήθηκε εδώ. Ναι μεν το κινηματογραφικό κομμάτι ήταν ωραιότατα παρουσιασμένο, αλλά δεν ίσχυε το ίδιο και για την πτητική εμπειρία. Από το πλήθος των προσφερομένων αποστολών, λίγες ήταν αυτές που άξιζαν πραγματικά και προσέφεραν κάτι διαφορετικό, πέρα από τη μονότονη εξολόθρευση-αλλεπάλληλων κυμάτων από εχθρικά σκάφη. Παρόλα αυτά, οι υπέροχες cutscenes μάγεψαν τους πάντες, και λειτούργησαν ως ικανό αντιστάθμισμα του αδύναμου gameplay.

Origin 1997

Η αποχώρηση του Chris Roberts από την Origin, έφερε την υποβάθμιση της σειράς σε όλα τα επίπεδα. Πρωταγωνιστής είναι τώρα ένας νέος πιλότος, που αντικαθιστά τον βετεράνο Blair. Οι καλοσκηνοθετημένες και μεγάλης διάρκειας κινηματογραφικές σκηνές, αντικαταστάθηκαν με απλούστερες και συντομότερες. Έτσι και αλλιώς, η χρησιμοποίηση του FMV ως μέσο δραματουργίας, είχε αρχίσει εκείνη την εποχή να εγκαταλείπεται ως παρωχημένη.

Στον καθαρά «παικτικό» τομέα δε, εκτός από την τελειοποίηση του χειρισμού, οι δημιουργοί επαναπαύτηκαν στις γνωστές μεθόδους χωρίς να φέρουν ουσιαστική ανανέωση.

Westwood 1998

Μια καταπληκτική αναβίωση του κοσμογονικού Dune 2, μέσω της μηχανής των περίφημων Command and Conquer. Την εμφάνιση του κάνει μεγαλοπρεπώς εδώ, το «σήμα κατατεθέν» της Westwood: Οι πομπώδεις cutscenes με τη χρήση πραγματικών ηθοποιών που μπορεί συχνά να είναι ολίγον αστείες και κιτς, αλλά στο Dune 2000 είναι πραγματικά καταπληκτικές.

Συνολικά, το παιχνίδι δεν προσέφερε κάτι καινούργιο στο είδος και προσπεράστηκε γρήγορα. Όμως αυτό το remake αποτελούσε ιερό χρέος τιμής της Westwood προς το όνομα που την εκτόξευσε στα ουράνια, και φυσικά ένα απίστευτο δώρο για όλους τους φανατικούς του Dune 2.

Η Blizzard ήταν το κύριο αντίπαλο δέος της Westwood, κατά τη δεκαετία των 90s. Η μάχη ήταν αρχικά αμφίρροπη μέχρι τα δύο πρώτα Warcraft, αλλά με την εμφάνιση του Starcraft (σε συνδυασμό με την πτώση των C&C) η εταιρεία του Diablo «πήρε κεφάλι». Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από την γαλαξιακή σύγκρουση τριών ειδών: Των ανθρώπινων Terran, των παρασιτικών Zerg, και των προηγμένων Protoss

Είναι το StarCraft το καλύτερο RTS όλων των εποχών; Δικαίως ή αδίκως επισκίασε σύγχρονούς του τίτλους όπως τα Age of Empires και Total Annihilation; Όποια και να είναι η «αντικειμενική αλήθεια», οι παίκτες αποφάνθηκαν…

Δεν γίνεται να λείπει από την εξιστόρησή μας αυτός ο τίτλος-ορόσημο, που έχει ανδρώσει μια ολόκληρη γενιά παικτών. Διαλέγοντας έναν από τους τέσσερεις Σάξονες άρχοντες, πασχίζουμε να εκδιώξουμε τους Νορμανδούς εισβολείς από την Αγγλία. Η μοίρα μας ως επίδοξος ηγέτης, κρίνεται τόσο στο τακτικό πεδίο όσο και από τα προσωπικά μας χαρίσματα ως πολεμιστή.

Ένα διαχρονικό έπος γεμάτο πολιορκίες, επιδρομές, κονταρομαχίες, και όμορφες πριγκίπισσες. Βρείτε(…) την EGA έκδοση, (ή καλύτερα εξομοιώστε την έκδοση της Amiga, που είναι η κορυφαία) και δείξτε σε όλους από τι υλικό είστε φτιαγμένοι!

Προσοχή, ακολουθεί ποίημα: «Ιππότη ποιος είσαι, ιππότη τι ζητάς, ποιος είναι ο σκοπός σου στη γη που περπατάς; Σκοπός μου είναι ένας, και είναι ιερός, στη στρογγυλή την τράπεζα να γίνω αποδεκτός!» Αυτό είναι και το όνειρο του νεαρού Gawain, που είναι το «παιδί για τα θελήματα» του Αρθούρου και του Μέρλιν, και τους οποίους βοηθά να αντιμετωπίσουν την επαίσχυντη Μοργκάνα.

Αφού ευχαριστήσω δημόσια το παιχνίδι για το ξελαμπικάρισμα που μου προσέφερε στα διαλλείματα της κτηνώδους μελέτης για τις πανελλήνιες, να ξεκαθαρίσω ότι πρόκειται για ένα από τα τραγικότερα adventure που έχω παίξει.

MASTER
Retro4Fun
Ένας κόσμος που δεν πρέπει να ξεχαστεί ποτέ!
Επισκευές
Χρήσιμα Video
Χρήσιμα Links
Retropie % Raspeberry Pi & Hyperspin
Φωτογραφίες & Events & Ιστορία
Βλάβες & Λύσεις
Μουσική & Retro Music
https://www.retro4fun.gr
Υπολογιστές
Consoles
Κινητά τηλέφωνα
Gadgets
Επιτραπέζια παιχνίδια
Video Games
Συλλογές
Βιβλία & Περιοδικά

Το Camelot 3000 ήταν ένα Αγγλικό περιοδικό που κυκλοφόρησε από το 1982 μέχρι το 1985 και ολοκληρώθηκε σε 12 τεύχη, κάτω από τα δικαιώματα της DC. Ο συγγραφέας της σειράς ήταν ο Barr Mike W που είχε την έμπνευση το 1975, ενώ ο σχεδιαστής ήταν ο Brian Bolland. Το Camelot 3000 ήταν το πρώτο σημαντικό έργο του Bolland στις ΗΠΑ. Εκείνη την εποχή, η συνεργασία των διατλαντικών συνεργασιών ήταν δύσκολη και η σειρά δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας τη μέθοδο πλήρους σεναρίου σε μέρη επειδή ήταν ο ευκολότερος τρόπος για τον Barr και τον Bolland να συνεργαστούν.

Αυτή ήταν επίσης η πρώτη φορά που το έργο του Bolland επιβλεπόταν από κάποιον άλλο εκτός από τον ίδιο. Ο Bolland έκανε επίτηδες με τα μολύβια του πολύ μεγάλη λεπτομέρεια στα σχέδια, για να αφήσει όσο το δυνατόν λιγότερο χώρο. Αυτό, σε συνδυασμό με τον προσωπικό στόχο του Bolland να αναγνωρισθεί όλο και περισσότερο με κάθε νέο τεύχος, του έγινε αρκετά δύσκολο να συμβαδίσει με το μηνιαίο πρόγραμμα της σειράς και με αποτέλεσμα τα τελευταία αρκετά τεύχη να καθυστερούν στην κυκλοφορία τους. Ο Barr είπε ότι ο Bolland πέρασε εννέα μήνες σχεδιάζοντας το τελικό τεύχος.

Ο Barr είχε αρχικά τον ρόλο του Tom να είναι κορίτσι, αλλά ο συντάκτης Len Wein θεώρησε ότι ο χαρακτήρας θα έπρεπε να είναι αγόρι. Αν και η εξερεύνηση από τη σειρά των θεμάτων ταυτότητας φύλου (και της υποτιθέμενης ομοφυλοφιλίας) δημοσιεύτηκε χωρίς αντίρρηση από την DC, ο Barr υπενθύμισε ότι με το Camelot 3000 έλαβε μια σειρά από γράμματα από παιδιά που ήταν μπερδεμένα και αναστατωμένα από αυτό το ταμπού της εποχής.

Η ιστορία

Ο κόσμος δέχεται επίθεση από μια εξωγήινη δύναμη ενάντια στην οποία οι στρατιωτικές δυνάμεις της Γης είναι αβοήθητες, ενώ η δημοκρατία δεν υπάρχει πλέον. Απομένουν μόνο τέσσερεις παγκόσμιοι ηγέτες, όλοι τους διεφθαρμένοι αυταρχικοί, ενώ όσοι διαδηλώνουν εναντίον των αρχών καταστέλλονται από τους «Neo-Men»: Πολιτικοί κρατούμενοι που μετατράπηκαν σε μεταλλαγμένους σαν και εξυπηρετούν την εξουσία. Εκπληρώνοντας μια αρχαία προφητεία ότι θα επέστρεφε όταν η Αγγλία τον χρειαζόταν περισσότερο, ο Βασιλιάς Arthur ξυπνά κατά λάθος από τον τόπο ανάπαυσής του κάτω από το Glastonbury Tor, το έτος 3000, από έναν νεαρό φοιτητή αρχαιολογίας, τον Tom Prentice. Οι δυο τους ταξιδεύουν στο Stonehenge, όπου ο Merlin βρίσκεται παγιδευμένος με μάγια από το πλάσμα της φαιάς Nyneve, και τον ξυπνούν για να τους βοηθήσει να ανακτήσουν το θρυλικό ξίφος του Arthur το Excalibur.

Οι Arthur, Guinevere και Lancelot παρουσιάζονται λίγο πολύ παραδοσιακά ως το γνωστό καταδικασμένο τρίγωνο των εραστών. Ο Guinevere μετενσαρκώνεται ως Joan Acton, Αμερικανίδα στρατιωτική διοικητής, ενώ ο Lancelot ξαναγεννιέται ως Jules Futrelle, Γάλλος βιομήχανος και φιλάνθρωπος. Ο Sir Galahad αλλάζει από μια εξιδανικευμένη εκδοχή του χριστιανού ιππότη σε σαμουράι και πιστό οπαδό του bushido. Ο Sir Persival, μεταβάλλεται γενετικά σε "Neoman" αλλά διατηρεί τον ευγενικό του τρόπο. Ο Sir Kei, ο δικαστής, αποκαλύπτει στον Arthur ότι η χαρακτηριστική αντιπαθητική του συμπεριφορά ήταν στην πραγματικότητα μια στοργή που είχε σκοπό να μειώσει τις εντάσεις μεταξύ-

-των μελών της αυλής του Άρθουρ, ενώνοντάς τα σε αμοιβαία αντιπάθεια για τον Kei. Ο Gawain μετενσαρκώνεται ως Νοτιοαφρικάνος οικογενειάρχης.

Όπως και στο Le Morte d'Arthur, ο Modred είναι ο νόθος γιος του Arthur και της ετεροθαλούς αδερφής του. Μετά τη γέννηση του Modred, τον είχε πάρει μια αγρότισσα για να τον κρύψει από τον Arthur. Στη συνέχεια, ο Arthur προσπάθησε χωρίς επιτυχία να πνίξει το μωρό για να μην γίνει απειλή, όμως το μωρό επέζησε. Το έτος 3000, ο Mordred μετενσαρκώνεται ως Jordan Mathew και είναι ένας διεφθαρμένος αξιωματούχος των Ηνωμένων Εθνών σε συνεννόηση με την Morgan Le Fay, ο οποίος αργότερα ενώνει το ανακτημένο Άγιο Δισκοπότηρο σε μια πανοπλία και μαζί με τη Morgan και μερικά από τα τσιράκια της δολοφονούν τους 4 παγκόσμιους ηγέτες.

Ο Sir Tristan μετενσαρκώνεται απροσδόκητα σε γυναικεία μορφή. Αυτό τον αναγκάζει να επανεξετάσει τις προηγούμενες αντιλήψεις του για τους ρόλους του φύλου και πιθανώς τη δική του σεξουαλικότητα. Η σχέση του με την Isolde, που επίσης μετενσαρκώθηκε ως γυναίκα, δοκιμάζεται από το νέο του σώμα. Η διαρκής αγάπη τους ο ένας για τον άλλον τελικά θριαμβεύει και οι δυο τους γίνονται εραστές.

Το έτος 3000, η Γη αντιμετωπίζει μια απειλή από μια εξωγήινη εισβολή άγνωστης προέλευσης. Ανασυνθέτοντας τη Στρογγυλή Τράπεζα στο πύργο Lancelot, ο Arthur και οι ιππότες του μάχονται τόσο με τους εξωγήινους εισβολείς όσο και με ίντριγκες από τον Mordred και την Morgan. Το έργο τους περιπλέκεται από εσωτερικές εντάσεις, συμπεριλαμβανομένου του ανανεωμένου ερωτικού τριγώνου μεταξύ του Arthur, του Lancelot και της Guinevere, η ενασχόληση του Tristan με την του ταυτότητα φύλου του, η σχέση του Tom Prentis με τον Tristan και η επιθυμία του Gawain να δει ξανά την οικογένειά του. Η Morgan χρησιμοποιεί το πλάσμα της φαιάς Nyneve για να παγιδεύσει τον Merlin και να τον φυλακίσει. Τελικά, οι Ιππότες παρακολουθούν την προέλευση της εισβολής των εξωγήινων σε έναν δέκατο πλανήτη του ηλιακού συστήματος που δεν είχε ανακαλυφθεί προηγουμένως. Οι αναδρομές αποκαλύπτουν ότι μετά την ήττα της στο Μεσαίωνα, το πνεύμα της Morgan ταξίδεψε στο ηλιακό σύστημα, ανασυγκροτώντας τελικά τον εαυτό της στον πλανήτη όπου υποδούλωσε τον γηγενή πληθυσμό και τους οδήγησε στην εισβολή τους στη Γη.

Ο Arthur και οι ιππότες του ταξιδεύουν στον δέκατο πλανήτη για να νικήσουν την Morgan. Ο Galahad θυσιάζει τον εαυτό του για να μπορέσουν να εισέλθουν στην ακρόπολη της Morgan. Η τελική μάχη βλέπει τους Ιππότες να απελευθερώνουν τον παγιδευμένο μάγο Merlin, ο οποίος εκδικείται την Morgan Le Fay πριν μαζέψει όλους τους ήρωες και δραπετεύσει στη Γη, αφήνοντας πίσω τον βασιλιά Arthur κατόπιν αιτήματός του. Πριν ο Arthur θυσιαστεί για να σταματήσει την Morgan, συγχωρεί τον Lancelot και της Guinevere και εύχεται να ζήσουν μαζί ευτυχισμένοι. Καθώς η Morgan ετοιμάζεται να χτυπήσει τον Arthur, καλώντας πίσω στον πλανήτη από τη Γη όλους τους εισβολείς εξωγήινους, ο Arthur χρησιμοποιεί το Excalibur για να χτυπήσει μια πέτρα, δημιουργώντας μια πυρηνική έκρηξη που καταστρέφει τη Morgan και το κέντρο διοίκησης της.

Ο επίλογος δείχνει τη μοίρα των υπολοίπων ιπποτών καθώς ο Guein επιστρέφει στη σύζυγο και τον γιο του, ο Tristan ολοκληρώνει τη σχέση του με την Isolde και ο Tom ηγείται του πληρώματος στην ανοικοδόμηση του Λονδίνου. Η Guinevere ανακαλύπτει ότι είναι έγκυος και όταν λέει στον Lancelot ότι το τέκνο μπορεί να είναι του Arthur, εκφράζει παρόμοια ελπίδα υποδεικνύοντας ότι θα αγαπήσει το μωρό ό,τι κι αν γίνει. Ο Merlin φεύγει επίσης, σημειώνοντας ότι θα προετοιμαστεί κατάλληλα για το πότε θα ξαναρχίσει ο πόλεμος, επιβεβαιώνοντας ότι οι ιππότες μια μέρα θα μετενσαρκωθούν για να αντιμετωπίσουν μια νέα απειλή. Η τελευταία σκηνή δείχνει έναν εξωγήινο σε έναν μακρινό κόσμο που καταδιώκεται από μια ένοπλη ομάδα πριν τραβήξει το Excalibur από μια πέτρα. Η ομάδα κοιτάζει με σοκ και δέος, ενώ μια εικόνα του Αρθούρου εμφανίζεται πίσω από τον εξωγήινο καθώς κρατά ψηλά το σπαθί, υποδεικνύοντας ότι ο θρύλος του βασιλιά Arthur θα συνεχίσει να ζει για πάντα.

Οι χαρακτήρες

King Arthur Το έτος 3000, ο King Arthur ξύπνησε από τον μαγικό ύπνο του για να υπερασπιστεί τη Βρετανία στην ώρα της απόλυτης ανάγκης, όταν ο ορκισμένος εχθρός του και ετεροθαλής αδερφή του Morgan LeFay προσπάθησε να κατακτήσει τη Γη με με έναν στρατό εξωγήινων.

Sir Galahad Τον 30ο αιώνα, ο Galahad, ο πιο αγνός από τους ιππότες του king Arthur, μετενσαρκώθηκε ως Ιάπωνας πολεμιστής. Στην πρώτη του ζωή, ο Galahad αναζήτησε να βρει το Άγιο Δισκοπότηρο. Ο Galahad έπεσε στους πολέμους μεταξύ του Arthur, του πατέρα του Lancelot και του γιου του Arthur, Mordred.

Lancelot Τον 30ο αιώνα, ο Lancelot μετενσαρκώθηκε ως Jules Futrelle, ο πλουσιότερος άνθρωπος του κόσμου. Στην πρώτη του ζωή, ο Lancelot ήταν ο καλύτερος φίλος και ο μεγαλύτερος ιππότης του king Arthur. Τον σέβονταν και τον θαύμαζαν οι περισσότεροι συνάδελφοί του ιππότες, αλλά είχε μια αμοιβαία αντιπάθεια για τον μάγο του Arthur, τον Merlin. Ο Lancelot και η βασίλισσα του Arthur, Guinevere, ερωτεύτηκαν και αν και ήξεραν ότι ήταν λάθος, δεν μπόρεσαν να αντισταθούν ο ένας στον άλλον και έκαναν ερωτική σχέση. Ο Arthur τους ανακάλυψε τελικά και δεσμεύτηκε από τον νόμο να καταδικάσει την Guinevere σε θάνατο. Ο Lancelot την έσωσε από την εκτέλεση, αλλά το Camelot έπεσε στους εμφύλιους πολέμους που ακολούθησαν πολύ σύντομα.

Morgan Le Fay Ο Arthur συνελήφθη όταν ο πατέρας του, Uther Pedragon δολοφόνησε τον πατέρα της Morgan και βίασε τη μητέρα της. Για αυτό, η Morgan μισούσε τον Arthur από τη στιγμή που γεννήθηκε. Η Morgan αφιέρωσε τη ζωή της στη μελέτη της σκοτεινής μαγείας, την οποία χρησιμοποίησε για να δολοφονήσει τον Uther. Γνωρίζοντας ότι δεν μπορούσε να νικήσει τον Merlin με τη δική της μαγεία, η Morgan εξερεύνησε το σύμπαν για μια άλλη πηγή δύναμης. Ανακάλυψε τον πλανήτη Chiron στις άκρες του Ηλιακού Συστήματος, όπου χρησιμοποίησε τη δύναμή της για να αλλάξει το φυσικό κλίμα του πλανήτη από έναν κόσμο πάγου σε μια έρημο και σκλάβωσε τους κατοίκους. Η Morgan συγκέντρωσε τον στρατό της από εξωγήινους και τους οδήγησε πίσω στη Γη. τόσο για να καταστρέψουν τον Arthur και να βρουν το Άγιο Δισκοπότηρο.

Izolde Η Izolde ήταν μια πριγκίπισσα την εποχή του king Arthur που είχε ένα τραγικό ειδύλλιο με τον Sir Tristan. Όμως τον 30ο αιώνα μετενσαρκώθηκε ως πολιτική βοηθός με το όνομα Claire Locklyn. Η Izolde και ο Tristan αγαπούσαν ο ένας τον άλλον, αλλά δεν άλλον, αλλά δεν μπορούσαν να είναι μαζί καθώς ήταν αρραβωνιασμένη για να παντρευτεί άλλον άντρα. Ωστόσο, μπόρεσαν να περάσουν μια νύχτα μαζί σε ένα δωμάτιο στο κάστρο του Lancelot με θέα σε έναν κήπο με τριανταφυλλιές.

Sir Gawain Τον 30ο αιώνα, ο Sir Gawain, ξάδερφος του King Arthur και ένας από τους πιο έμπιστους ιππότες του, μετενσαρκώθηκε ως νοτιοαφρικανός οικογενειάρχης. Το έτος 3000, εξωγήινοι εισέβαλαν στη Γη, αναγκάζοντας τον Arthur να ξυπνήσει από τον μαγικό του ύπνο και να ξεκινήσει να βρει τους αναγεννημένους ιππότες του. Η Νότια Αφρική ήταν σε μεγάλο βαθμό ανέγγιχτη από την εισβολή εξωγήινων, αλλά ο γιος του Gawain, Jimmy, εξακολουθούσε να φοβάται. Ο Gawain είπε στον Jimmy να μην ανησυχεί και υποσχέθηκε ότι δεν θα τον άφηνε ποτέ, αλλά μόλις το έκανε, ο Merlin τηλεμεταφέρθηκε στο διαμέρισμά τους και αποκατέστησε τις αναμνήσεις του Gawain. Ο Gawain εντάχθηκε με υπευθυνότητα στους Knights of the Round Table για να βοηθήσει να σωθεί ο κόσμος, αλλά δυσανασχετούσε που ήταν μακριά από την οικογένειά του.

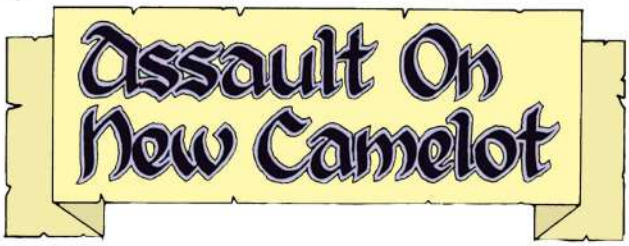
Sir Percival Ο Sir Percival was the most noble of King Arthur's knights, reincarnated in the 30th Century as a mutant "Neo-Man". Ο Sir Percival είναι ένας από τους San Greal, τη γραμμή αίματος του Χριστού. Στην πρώτη του ζωή, ο Percival έψαξε να βρει το Άγιο Δισκοπότηρο, αν και μπορούσε να δει μόνο την εικόνα του. Τελικά έπεσε στους πολέμους μεταξύ του Arthur, του Lancelot και του γιου του Arthur, Mordred.

Mordred Τον 30ο αιώνα, ο γιος του king Arthur, ο Mordred, μετενσαρκώθηκε ως Jordan Matthew. Ο Mordred είναι ο νόθος γιος του Arthur και της βασίλισσας Margawse. Μια προφητεία προείπε ότι ένα αγόρι που γεννιόταν στα γενέθλια του γενέθλια του Mordred θα μεγάλωνε για να καταστρέψει το Camelot, και έτσι ο Arthur διέταξε κάθε αρσενικό παιδί που γεννιόταν εκείνη την ημέρα να σκοτωθεί. Η Margawse έδωσε τον Modred σε μια αγρότισσα για να τον αποτρέψει, ωστόσο, πιάστηκαν από τον Arthur, μαζί με τον Sir Kay και τον Sir Tritsan. Ο Tristan βίασε την αγρότισσα ενώ ο Arthur προσπάθησε προσωπικά να πνίξει τον Mordred.

Merlin Ο Merlin είναι ο πρώην μέντορας και μάγος της αυλής του king Arthur. Είναι ο πρώην μέντορας και μάγος της αυλής του king Arthur. Ο Merlin είναι ο γιος του Διαβόλου και μιας ανθρώπινης γυναίκας, δίνοντάς του τεράστια μαγική δύναμη. Υπηρέτησε ως δάσκαλος του νεαρού Arthur Pedragon και όταν το αγόρι μεγάλωσε και έγινε βασιλιάς της Βρετανίας, ο Merlin έγινε μάγος και επικεφαλής σύμβουλος του king Arthur. Το Camelot άκμασε υπό την ηγεσία του Arthur και τη σοφή συμβουλή του Merlin. Ωστόσο, ο Merlin τελικά προδόθηκε από τη μαθητευόμενη και ερωμένη του Nyneve, η οποία τον μάγεψε και τον άφησε φυλακισμένο κάτω από το Stonehenge. Ως εκ τούτου, δεν ήταν πλέον σε θέση να βοηθήσει και το Camelot έπεσε στους πολέμους του Arthur εναντίον του Lancelot και του Mordred. Στην τελική μάχη, ο Arthur έμεινε θανάσιμα τραυματισμένος και τέθηκε σε έναν μαγικό ύπνο για να μπορέσει να θεραπεύτει αργά μέσα στους αιώνες.

Guinevere Η Guinevere, ήταν βασίλισσα του Camelot και τον 30ο αιώνα μετενσαρκώθηκε ως διοικητής Joan Acton, επικεφαλής της United Earth Defense. Στην πρώτη της ζωή, η Guinevere ήταν σύζυγος και βασίλισσα του king Arthur. Τον αγαπούσε βαθιά, αλλά και αργότερα ερωτεύτηκε τον μεγαλύτερο ιππότη τον Lancelot.

Nyveve Η Nyveve ήταν ερωμένη και μαθητευόμενη του μάγου Merlin. Όμως τον παγίδευσε για αιώνες κάτω από το Stonehenge. Το έτος 3000, ο king Arthur μπόρεσε να απελευθερώσει τον Merlin από τη φυλακή του για να τον βοηθήσει να σώσει τη Γη από τους εξωγήινους εισβολείς. Μαζί συγκέντρωσαν τους ιππότες του Arthur, οι οποίοι είχαν μετενσαρκωθεί τον 30ο αιώνα, και κέρδισαν νίκες ενάντια στους εξωγήινους. Δυστυχώς, όμως, ο Lancelot και η Guinevere είχαν για άλλη μια φορά δεσμό και ο Arthur έπεσε σε βαθιά κατάθλιψη, απρόθυμος καν να σηκωθεί από τον θρόνο του. Σε μια απελπισμένη προσπάθεια να ξεσηκώσει τον Arthur, ο θετός αδερφός του Sir Kay κατέστρεψε ένα φυλαχτό που εμπόδισε την Nyveve να πλησιάσει τον Merlin, ελπίζοντας ότι μια κρίση θα ξεσήκωσε τον Arthur. Ο Kay είχε υποθέσει ότι ο Merlin θα μπορούσε να αντισταθεί στη Nyveve, αλλά εκείνη τον παγίδευσε ξανά και τον πήγε στον κόσμο των εξωγήινων του Chiron, όπου ενώθηκε με την αρχηγό τους Morgan Le Fay.



Kay Τον 30ο αιώνα ο Kay, ήταν ο θετός αδερφός του king Arthur, μετενσαρκώθηκε ως ένας νέος από το New Chicago, γνωστός ως Martins. Ο Kay και ο Arthur ήταν κολλητοί ως παιδιά. Όταν μεγάλωσαν και ο Arthur στέφθηκε βασιλιάς, ο Kay έγινε ένας από τους ιππότες του. Δεν του έλειπε η δύναμη και το κουράγιο, αλλά βρήκε έναν τρόπο να υπηρετήσει τον Arthur χρησιμοποιώντας την εξυπνάδα του. Έχοντας εσκεμμένα ανταγωνισμό στους άλλους ιππότες και κάνοντας τους να τον μισήσουν, δημιούργησε συντροφικότητα μεταξύ τους και απέσυρε κάθε δυσαρέσκεια που θα μπορούσε να τους οδηγήσει να στραφούν εναντίον του Arthur.

ΓΙΟΧΑΝΕΣΜΠΟΥΡΓΚ-ΔΙΕΘΝΗ ΝΕΑ

Ο «ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΑΡΘΟΥΡΟΣ» ΔΟΛΟΦΟΝΕΙ ΤΟΥΣ ΗΓΕΤΕΣ ΚΑΙ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΙ ΤΗ ΓΗ

ΟΙ 4 ΔΟΛΟΦΟΝΗΜΕΝΟΙ ΗΓΕΤΕΣ

...ΔΕ ΝΟΜΙΖΩ ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΕΙ ΚΑΝΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΑΠΟΨΕ...

ΚΟΙΤΑΞΤΕ... ΕΚΕΙ ΣΤΟ ΥΨΩΜΑ!

ΤΙ ΣΤΟ ΔΙΑΒ...

ΠΡΟΔΟΤΗΣΕ Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΑΡΘΟΥΡΟΣ

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟΣ Ο ΚΥΡΙΟΣ ΜΑΘΙΟΥ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕ ΚΑΘΕ ΑΛΛΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΣΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΠΑΓΑΝΔΑΣ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΒΓΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΕΙΓΜΑ! ΥΠΟΓΡΑΨΤΕ ΑΠΟ ΚΑΤΩ

ΕΤΣΙ ΜΠΡΑΒΟ, ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ. ΣΤΑΜΑΤΑ Ν' ΑΝΤΙΣΤΕΚΕΣΑΙ.

ΣΑΝ ΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΣ ΝΑ ΚΟΨΕΙΣ ΝΕΡΟ! ΑΛΛΑ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΤΟ ΝΙΚΗΣΩ!

SHAK

ΕΤΣΙ ΘΑ ΜΕ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΕΙΣ ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΜΟΥ!

ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΑΜΠΕΡ ΕΓΩ...

ΤΟΜ, ΜΑΖΙ ΜΟΥ! ΓΚΑΟΥΕΪΝ ΚΑΙ ΠΕΡΣΙΒΑΛ ΘΑ ΑΠΟΚΡΟΥΣΤΕΤΙΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΕΔΑΦΟΥΣ...
...ΚΙ ΕΣΥ, ΤΡΙΣΤΑΝ! ΜΑ ΠΡΟΣΕΧΕ!
...ΠΩΣ ΑΝ ΥΠΗΡΕΤΟΥΣΑ ΤΟΝ ΠΑΤΕΡΑ ΜΟΥ, ΔΕ ΘΑ ΖΩΝΤΑΝΕΥΑ ΜΕΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ ΤΗ ΜΝΗΜΗ ΤΟΝ ΙΠΠΟΤΩΝ ΣΟΥ.
SHRA
...ΤΡΑΒΑ ΠΡΟΣ ΤΗ ΝΙΚΗ!

COMPUTER STORE

VANGELIS THE WILD ONE

Αντύπα Μαλσουμίδη 32 ΑΘΗΝΑ

Στου Βαγγέλη του άγριου
το μαγαζί θα βρείτε:

AMSTRAD 464
AMSTRAD 664
AMSTRAD 6128
AMSTRAD 1512

AMIGA 500
AMIGA 2000
AMIGA 3000

MONITORS
PRINTERS

ΣΠΑΘΙΑ
ΚΟΝΤΑΡΙΑ
ΜΑΧΑΙΡΙΑ
ΛΕΠΙΔΕΣ
ΚΡΑΝΗ
ΑΣΠΙΔΕΣ

Εγώ παίζω με την φλόγα όχι ο Κουρκούλης

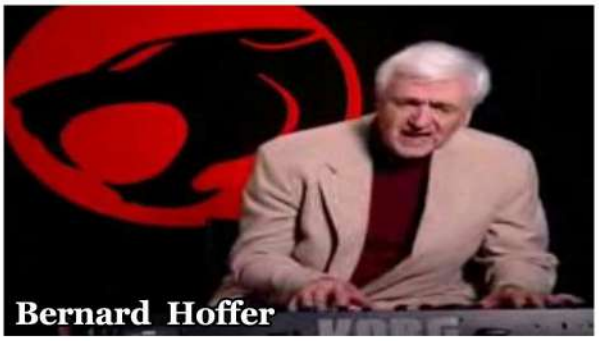
Η σειρά κινουμένων σχεδίων Thundercats έκανε πρεμιέρα στην χώρα μας στις 7 Ιουλίου του 1987 στο κανάλι της ΕΡΤ 2, στις 20:00. Η παγκόσμια πρεμιέρα ήταν στις 23 Ιανουαρίου του 1985 στην Ιαπωνία και στην Αμερική. Η σειρά ήταν παραγωγή Αμερικάνων, και τον σχεδιασμό τον είχε αναλάβει μια ομάδα Ιαπώνων. Η σειρά είχε μεγάλη επιτυχία και αγαπήθηκε ιδιαίτερα όχι μόνο στην χώρα μας, αλλά και σε πολλές ακόμη. Στην ελληνική τηλεόραση προβλήθηκε σε επαναλήψεις και απέκτησε φανατικό κοινό και στις επόμενες γενιές. Η σειρά ήταν τόσο μεγάλη επιτυχία που απέκτησε φιγούρες με τους ήρωες, αυτοκόλλητα, σχολικές τσάντες, μπρελόκ και γενικά μια μεγάλη πληθώρα merchandise στην αγορά.

Διαφημίστηκε στα περιοδικά της εποχής σαν κινούμενα σχέδια αποκλειστικά για μεγάλους. Αυτό οφειλόταν στην ενημέρωση που είχαν λάβει, αφού στα αρχικά επεισόδια οι χαρακτήρες των Thundercats ήταν γυμνοί, κάτι που τελικά δεν ίσχυε στα τελικά επεισόδια. Βέβαια, το αποτέλεσμα ήταν όχι μόνο να χαρακτηριστεί η σειρά σαν κινούμενα σχέδια για μεγάλους, αλλά και να προγραμματιστεί να προβληθεί αρκετά αργά σε σχέση με τα υπόλοιπα κινούμενα σχέδια.

Tobin Wolf

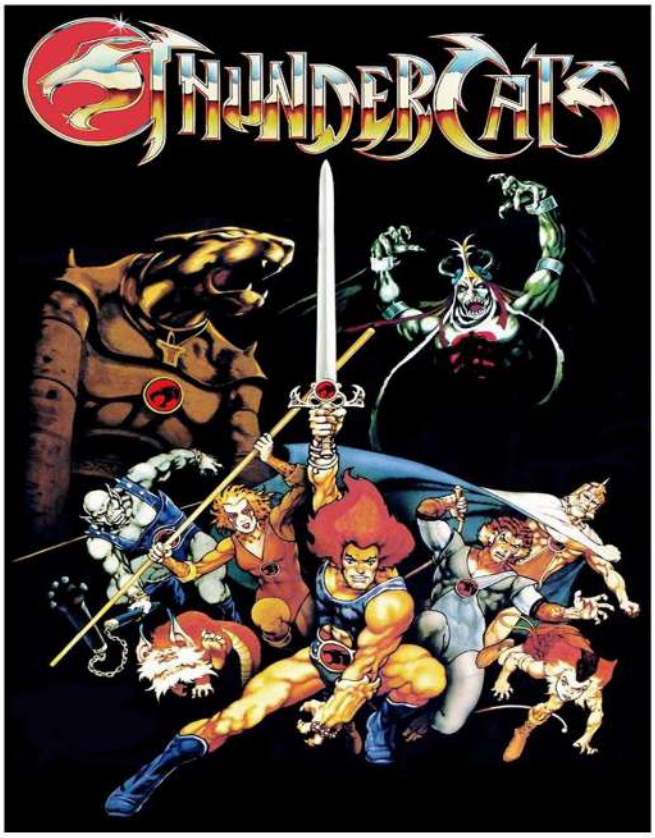
Ο Tobin Wolf ήταν ο εμπνευστής και σχεδιαστής των Thundercats. Είχε μια ιδέα για μια σειρά κινουμένων σχεδίων που θα είχε σαν πρωταγωνιστές εξωγήινους με μορφή ανθρώπινη και στοιχεία αιλουροειδών. Το portofolio με το concept φαντασίας του Wolf παρουσιάστηκε στην αμερικάνικη εταιρία Rankin Bass. Η εταιρία δεν είχε animators του Hollywood και βασίστηκε σε απλούς animators των εφημερίδων και των περιοδικών της εποχής. Στόχος ήταν τα παιδιά να λάμβαναν μηνύματα σεβασμού, αλήθειας, ειλικρίνειας και δικαιοσύνης μέσω της σειράς. Μάλιστα φημολογείται, πως οι παραγωγοί είχαν προσλάβει έναν ψυχολόγο, που έλεγχε το σενάριο κάθε επεισοδίου για να είναι βέβαιοι ότι περνούσε τα σωστά μηνύματα στο παιδικό κοινό.

Η εισαγωγή της σειράς είχε ένα δυναμικό μουσικό ροκ θέμα από τον Ελβετικής καταγωγής Αμερικάνο συνθέτη Bernard Hoffer. Ο οποίος έγραψε και το theme της εξίσου πετυχημένης σειράς κινουμένων σχεδίων Silver Hakws.


Bernard Hoffer

Οι στίχοι γράφτηκαν από τον σκηνοθέτη Jules Bass. Τα μουσικά όργανα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν synthesizer και ηλεκτρική κιθάρα. Από τα πρώτα δευτερόλεπτα η μουσική σε κάνει να αισθανθείς και πάλι παιδί. Είναι μοναδική και τόσο νοσταλγική, μάς θυμίζει τότε που ήμασταν παιδιά και κοιτούσαμε με αμείωτο ενδιαφέρον την σειρά στην τηλεόραση.

Η σειρά διήρκεσε 4 σεζόν και προβλήθηκαν συνολικά 130 επεισόδια. Το τελευταίο επεισόδιο στην Αμερική ήταν στις 29 Σεπτεμβρίου του 1989. Κάποιες κινηματογραφικές απόπειρες βασισμένες στην σειρά είχαν ξεκινήσει αλλά δυστυχώς ποτέ καμιά δεν ολοκληρώθηκε μέχρι σήμερα.



Οι χαρακτήρες της σειράς

Lion-O Ήταν ο κεντρικός χαρακτήρας της σειράς, βασισμένος σε λιοντάρι, και ήταν ο νεαρός ηγέτης των Thundercats. Είχε για σπαθί το παντοδύναμο Ξίφος των Οιωνών που τού επιτρέπει επιπλέον να βλέπει σε μεγάλες αποστάσεις με τη δύναμή της Υπερφυσικής Ματιάς. Το μαγικό σπαθί δημιουργήθηκε από το μάτι της Thundera, που άνηκε στο μάτι ενός μεγαλιθικού θηρίου. Μετατράπηκε σε λίθο δύναμης από τους πρόγονους του Jaga. Ο Lion-O ενηλικιώθηκε κατά το ταξίδι του στην τρίτη Γη, όταν η κάψουλα αναστολής του απέτυχε να τον αποτρέψει από το να γεράσει πολύ. Αν και είναι επιδέξιος και δυναμικός, είναι ουσιαστικά ένα παιδί στο σώμα ενός άνδρα και σε όλη τη σειρά πρέπει να μάθει τι χρειάζεται για να γίνει αληθινός ηγέτης και να αποκτήσει αληθινή ωριμότητα μέσα από διάφορα γεγονότα.

Στην ελληνική φωνή του Lion-O ήταν ο ηθοποιός Ακίνδυνος Γκίκας.

Jaga the wise Ο Jaga ήταν ο γηραιότερος ηγέτης των Thundercats και ήταν ο φύλακας του Σπαθιού των Οιωνών. Πριν τελικά καταστραφεί ο πλανήτης τους, συγκέντρωσε τους Thundercats για να τους συνοδεύσει στην ασφάλεια, αλλά δεν επέζησε του ταξιδιού στην Τρίτη Γη, καθώς προσφέρθηκε να πιλοτάρει το διαστημόπλοιο ενώ οι άλλοι κοιμόντουσαν. Έτσι ο Jaga πέθανε από βαθιά γεράματα. Ωστόσο, ο Jaga επανεμφανίζεται στην Τρίτη Γη ως πνεύμα, για να καθοδηγήσει τον Lion-O στις περιπέτειες του. Το φυσικό σώμα του Jaga επανεμφανίζεται σε ένα σημείο κατά τη διάρκεια της αρχικής σειράς στο επεισόδιο The Astral Prison, όπου παγιδεύτηκε σε μια άλλη διάσταση, προτρέποντας τον Lion-O να ταξιδέψει εκεί για να τον σώσει. Όμως η μοίρα του ως ζωντανή οντότητα μετά από αυτό δεν αποκαλύφθηκε ποτέ, αλλά η πνευματική του μορφή συνέχισε να εμφανίζεται σε όλη τη σειρά.

Panthro Ο Panthro ήταν βασισμένος στον πάνθηρα και ήταν εξαιρετικά ικανός πολεμιστής. Επιπλέον, κατείχε και μηχανικές γνώσεις συντηρώντας και οδηγώντας το Thunder-tank. Το όπλο του ήταν ένα nunchaku (Στα Ιαπωνικό ήταν εργαλείο για κοπή ρυζιού που αργότερα χρησιμοποιήθηκε σαν όπλο). Η υπερηφάνεια του Panthro και η πίστη είναι χαρακτηριστικό γνώρισμα αυτού που τον κάνει να ξεχωρίζει. Όμως λόγω του πάθους του, είναι γνωστό ότι χάνει συχνά την υπομονή του. Όμως πάντα στο πεδίο της μάχης είναι απόλυτα ψύχραιμος κάθε στιγμή.

Tygra Ο Tygra ήταν βασισμένος στην τίγρη και ήταν επίσης πολύ καλός πολεμιστής. Το όπλο του είναι ένα μαστίγιο. Στον πλανήτη τους και πριν αυτός καταστραφεί, ο Tygra ήταν αρχιτέκτονας και επιστήμονας. Είναι αυτός στον οποίο ο Lion-O στρέφεται συχνά ως δεύτερος στην ιεραρχία για σύμβουλο. Είναι υπεύθυνος για το σχεδιασμό της Φωλιάς της Γάτας και τον Πύργο των Οιωνών. Είναι επίσης προικισμένος με τη δύναμη του νου, την ικανότητα να δημιουργεί ρεαλιστικές ψευδαισθήσεις στο μυαλό των άλλων χαρακτήρων. Επίσης, ο Tygra έχει δείξει ότι επηρεάζεται εύκολα από εξωτερικά ερεθίσματα περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο χαρακτήρα των Thundercats. Είναι υπομονετικός, αναλυτικός και ήρεμος, είναι ο πιο «ήσυχος» από όλους και συνήθως εξετάζει κάθε μέρος του προβλήματος πριν πάρει μια απόφαση.

Cheetara Η Cheetara ήταν βασισμένη στο τσιτάχ και είναι η μόνη ενήλικη θηλυκή ThunderCat μέχρι την μετέπειτα εμφάνιση της Pumyra (αργότερα στη σειρά). Είναι όμορφη αλλά και πολύ γενναία στη μάχη. Είναι μια φωνή λογικής μέσα στην ομάδα και διαθέτει την έκτη αίσθηση, που με αυτή την αίσθηση μπορεί να αντιληφθεί πότε κάτι δεν είναι ασφαλές ή αν το κακό είναι κοντά. Αυτή η αίσθηση, την οποία η Cheetara θεωρεί ως κατάρα, της επιτρέπει επίσης να αντιλαμβάνεται οράματα που μπορεί όμως να την αφήσουν πολύ αδύναμη σωματικά. Έχει απίστευτη ταχύτητα όταν τρέχει, αλλά μπορεί να διατηρήσει αυτή την ταχύτητα μόνο για σύντομες περιόδους. Το όπλο της είναι μια σκυτάλη που επεκτείνεται σε ακόντιο και μπορεί να αναπτυχθεί ή να συρρικνωθεί σε μεταβλητά μήκη.

Wilykit & Wilykat Ήταν δίδυμα αδέρφια, ο Kat είναι ο μεγαλύτερος αδερφός και η Kit είναι η μικρότερη αδερφή του, και οι δυο τους βασίζονται στην αγριόγατα. Αναφέρονται ως Thunder-Kittens από τους άλλους. Είναι αταίριαστοι σαν χαρακτήρες και συχνά προσπαθούν να μάθουν δίπλα στον Lion O και χρησιμοποιούν συχνά κόλπα και παγίδες για να πολεμήσουν το κακό. Η Kit είναι πιο τολμηρή, ενώ ο Kat συνήθως κάνει αρκετά λάθη. Η Kit φαίνεται επίσης να είναι πιο ευκίνητη από τον αδερφό της. Πιλοτάρουν τις διαστημικές σανίδες τους, που είναι ειδικά σχεδιασμένες ιπτάμενες συσκευές με σχήμα σανίδας του σερφ και μπορούν να τους μεταφέρουν σε μεγάλες αποστάσεις. Ο καθένας χρησιμοποιεί μικρά όπλα όπως μπάλες, σφεντόνες και άλλα που μεταφέρονται σε θήκες και στις ζώνες τους.

Snarf Ο Snarf ήταν βασισμένος στην γάτα και ήταν από μια φυλή έξυπνων πλασμάτων που κατοικούσε στην Thundera. Οι Snarfs ζούσαν στην Κοιλάδα των Snarfs που πολλοί από αυτούς ήταν υπηρέτες των Thunderean ευγενών, δουλεύοντας ως μάγειρες, νοσοκόμοι και φύλακες. Όταν καταστράφηκε η Thundera, σαράντα εννέα Snarfs κατάφεραν να κυβερνήσουν ένα σκάφος των Mutant και πήραν το δρόμο τους προς έναν ακατοίκητο πλανήτη, που τον πήραν ως δικό τους ονομάζοντάς τον Πλανήτη των Snarfs. Ο Snarf ήταν ο μοναδικός που πήγε μαζί με τους Thundercats στην τρίτη Γη. Δεν είχε κάποιου είδους όπλο παρά τα νύχια του και τα μυτερά του δόντια.

Mumm Ra Ο Mumm Ra ήταν ο ανταγωνιστής των Thundercats και ήταν ένας αρχαίος μουμιοποιημένος ιερέας. Είναι γνώστης μαγείας και χρησιμοποιεί τους Mutants of Plun Darr ως πιόνια στα σχέδιά του για να νικήσει τους Thunder-Cats. Η αρχική του πρόθεση ήταν να κλέψει και να χρησιμοποιήσει για κακό σκοπό τη δύναμη του Eye of Thundera. Ωστόσο, το σχέδιό του αλλάζει και με αποφασιστικότητα προσπαθεί να καταστρέψει τους ThunderCats, που είναι η μόνη απειλή για τη δύναμή του και να κυβερνήσει τη Τρίτη Γη. Έχει την μαγική ικανότητα να επικαλείται αρχαία κακά πνεύματα που τον μεταμορφώνουν άμεσα σε ένα παντοδύναμο και τρομερό τέρας.

Cat's lair

Την βάση την είχε σχεδιάσει και κατασκευάσει ο Tygra και υποτίθεται πως ήταν αντίγραφο της ίδιας βάσης που υπήρχε στον πλανήτη Thundera. Στο εσωτερικό περιλαμβάνεται δωμάτιο ελέγχου, εξωτερική τηλεσκοπική όραση, υπόστεγο για οχήματα, βιβλιοθήκη, αίθουσα πολέμου και χώρους διαβίωσης για τους ThunderCats. Η δομή λειτουργεί ως χώρος διαβίωσης και παράλληλα ως φρούριο.

Το πρώτο επεισόδιο

Το πρώτο επεισόδιο είχε τον τίτλο Έξοδος και οι Thunder-Cats πρέπει να βρουν ένα νέο μέρος για να εγκατασταθούν, αφού ο πλανήτης τους h Thundera είχε καταστραφεί. Το ταξίδι τους αλλάζει όταν μια εχθρική δύναμη, οι mutants επιτίθενται και το σκάφος τους παθαίνει μεγάλη ζημιά. Η ομάδα των Thundercats αναγκάζεται να μπει στις κάψουλες ύπνου, όμως ο αρχηγός τους ο Jaga πρέπει να πιλοτάρει το σκάφος για τον πλανήτη που είναι γνωστός ως Τρίτη Γη. Ο Lion O ο οποίος είναι ενήλικος στην εμφάνιση, αλλά διατηρεί τη νοοτροπία ενός νεαρού αγοριού, πρέπει να μάθει τι σημαίνει να γίνει άντρας και άρχοντας των Thunder-cats, καθώς μαθαίνει να χειρίζεται τη δύναμη του σπαθιού Sword of Omens.

Τα παιχνίδια

Τα παιχνίδια ξεκίνησαν το 1986 από την εταιρία LGN US. Κυκλοφόρησαν πλαστικές φιγούρες που τις έβρισκες τότε στα καταστήματα παιχνιδιών και στα περίπτερα. Οι φιγούρες ήταν οι χαρακτηριστικοί ήρωες από την σειρά και κυκλοφόρησαν επίσης και τα οχήματά τους, όπως το Thundertank, αλλά και το άντρο των Thundercats και του Mumm Ra. Ακόμη κυκλοφόρησε ως παιχνίδι και το σπαθί του Lion-O, που με κουμπί φώτιζε το μάτι της Thundera. Κυκλοφόρησε επίσης και η πανοπλία του Lion-O. Επιπλέον κυκλοφόρησαν και μπρελόκ, άλμπουμ με αυτοκόλλητα, σχολικές τσάντες και πολλά άλλα αντικείμενα σχετικά με την επιτυχημένη σειρά.

GINA & NINA COMPUTER SHOP

Computers & games από το μέλλον

Ωρίωνα 482 Αθήνα

Τα "πονηρά κόμικς" της δεκαετίας του 1980

Exetlaios

Ως "παιδί των 80s" ένα από τα χαρακτηριστικότερα στοιχεία της παιδικής μου ηλικίας, ήταν τα κόμικς. Όπως τόσα άλλα παιδιά, έτσι και εγώ, μεγάλωσα με το Μίκυ Μάους, το Αγόρι, την Περιπέτεια, τη Βαβούρα, τον Τεν-Τεν, το Τρουένο, κ.α.

Ως μαθητής δημοτικού και αργότερα γυμνασίου, σε κάθε βόλτα στη γειτονιά, δεν παρέλειπα να σταματήσω στο περίπτερο, για να χαζέψω τα εξώφυλλα των κόμικς. Τότε ήταν που παρατήρησα μια εντελώς διαφορετική σειρά από κόμικς, με θεματολογία πρωτίστως ερωτική, "ντυμένη" όμως με έναν μανδύα τρόμου, φαντασίας, περιπέτειας και χιούμορ. Αναφέρομαι ασφαλώς στα κόμικς τύπου TERROR, ΤΑΡΑΤΑΤΑ, ΖΑΚΟΥΛΑ, κλπ. Πολύ σύντομα, ανακάλυψα και ένα πρώιμο "life hack". Βρισκόμενος μπροστά από το περίπτερο και κοιτώντας το εξώφυλλο του νέου ΜΙΚΥ ΜΑΟΥΣ, λίγα εκατοστά δεξιότερα μπορούσα να θαυμάσω εξώφυλλα με ημίγυμνες γυναίκες σε απόγνωση, αποκρουστικά τέρατα και γυμνά στήθη, σκληροτράχηλους μπάτσους και εκτεθειμένα οπίσθια. Αυτή η κεκαλυμμένη-απόλαυση διεκόπη αρκετά άδοξα και απότομα, όταν μια φορά η κυρία που είχε το περίπτερο, άρχισε να ωρύεται: «Φύγετε γρήγορα, δεν κάνει να τα κοιτάτε αυτά, δεν είναι για παιδιά!» . Αφού άλλαξα μια πλειάδα χρωμάτων, εξαφανίστηκα από το περίπτερο τρέχοντας (μαζί με κάποια άλλα "ανήσυχα νειάτα" που είχαν την ίδια φαεινή ιδέα με εμένα) και έκανα αρκετές εβδομάδες να περάσω, έστω και απ'έξω.

Όμως η θεά-τύχη μου επιφύλασσε μια έκπληξη. Ένα μεσημέρι, βρισκόμενος στο σπίτι των ξαδέλφων μου (και εν τη απουσία τους) χάζευα το δωμάτιό τους. Εκεί, σε ένα συρτάρι ανακάλυψα αρκετά τεύχη, από τα "πονηρά κόμικς" που χάζευα εν κρυπτώ στα περίπτερα. Αυτό ήταν! Ένα μικρό λιθαράκι της ενηλικίωσής μου είχε στρωθεί για τα καλά και έκτοτε βυθιζόμουν στην ανάγνωσή τους, όποτε μπορούσα. Η θεματολογία τρόμου και βίας, η πρώτη έκθεση σε γυναικείο γυμνό και το όλο "παράνομο" της υπόθεσης, με έκαναν να λατρέψω αυτά τα αναγνώσματα. Όμως, η εξαφάνισή τους από το "κρυφό συρτάρι" των ξαδέλφων μου (προφανώς τα είχε ανακαλύψει η θεία μου!) διέκοψαν απότομα και άδοξα αυτό το τόσο συναρπαστικό βίωμά μου.

Έκτοτε συνέχιζα να "θαυμάζω" αυτά τα κόμικς στα περίπτερα, περιμένοντας αγωνιωδώς την ενηλικίωσή μου για να τα απολαύσω.

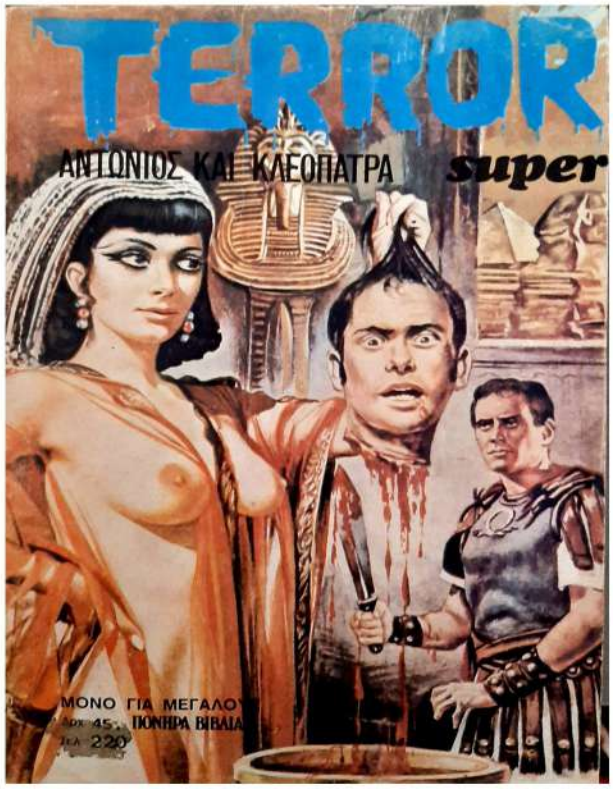
Η ενηλικίωση μοιραία έφτασε, αλλά μέχρι τότε, η μόδα αυτών των κόμικς είχε παρέλθει και είχαν εξαφανιστεί από τα περίπτερα.

Flash-forward αρκετά χρόνια αργότερα, όταν έπεσε στα χέρια μου ένα πολύ ενδιαφέρον βιβλίο του Κυριάκου Κάσση, με τίτλο "Κόμικς – Ελληνική παραλογοτεχνία". Εκεί διάβασα ένα μικρό αφιέρωμα για τα "κόμικς σήψης", όπως χαρακτηριστικά τα αποκαλούσε ο συγγραφέας. Στο τέλος του αφιερώματος, ο συγγραφέας ισχυριζόταν ότι τα εν λόγω αναγνώσματα έσπρωχναν τα παιδιά στον σατανισμό. Αυτό ήταν μια απόδειξη, του πόσο δίχαζαν το κοινό αυτά τα περιοδικά: οι αναγνώστες τους τα "ρουφούσαν", ενώ οι πολέμιοί τους τα θεωρούσαν ως το απόλυτο ηθικό τέλμα. Δίχως να το σκεφτώ πολύ, ξεκίνησα να τα αναζητώ σε παλαιοβιβλιοπωλεία και σύντομα έστησα μια μικρή συλλογή (περισσότερο ενδεικτική, παρά πλήρης) προκειμένου να διαφυλάξω τα συγκεκριμένα παιδικά βιώματά μου.

Κάθε σελίδα είχε σχεδόν πάντα 2 καρέ.

Τα κόμιξ αυτά γνώρισαν μεγάλη ακμή στη χώρα μας, από το 2ο μισό της δεκαετίας του 1970, μέχρι και τα τέλη της δεκαετίας του 1980. Ήταν τυπωμένα σε πολύ φθηνό ασπρόμαυρο χαρτί, με χαρτονένιο εξώφυλλο και περίπου 100-200 σελίδες. Είχαν σχεδόν αποκλειστικά μικρό μέγεθος (προφανώς για να κρύβονται και εύκολα) και κάθε σελίδα φιλοξενούσε μόλις δύο καρέ. Στη συντριπτική τους πλειοψηφία ήταν εισαγωγές από Ιταλία, κυρίως των οίκων Edifumetto και Ediperiodici. Κάθε τίτλος/σειρά, κυκλοφορούσε σε μηνιαία βάση (ή σπανιότερα ανά δύο εβδομάδες). Ορισμένες σειρές κράτησαν για 200 τεύχη, ενώ άλλες έληξαν άδοξα σε μονοψήφιο αριθμό.

Ανέγραφαν σαφώς ότι απαγορεύονταν για ανήλικους, αν και το τελικό αναγνωστικό κοινό τους, ήταν μάλλον στη συντριπτική τους πλειοψηφία, ανήλικοι. Το μεγάλο "ατού" αυτών των περιοδικών, ήταν ότι ακριβώς επειδή διέθεταν έναν μη απαγορευμένο θεματολογικό μανδύα (π.χ. τρόμο, περιπέτεια, αθλητισμό, χιούμορ, κλπ) μπορούσαν ευκολότερα να δικαιολογήσουν την ύπαρξή τους στα χέρια ενός νεαρού και παράλληλα να ελαχιστοποιήσουν τις επιπτώσεις σε περίπτωση που κάποιος ενήλικας έβρισκε το βιβλίο στο συρτάρι του παιδιού. Π.χ. η κατοχή ενός αμιγώς πορνογραφικού κόμικ, μπορούσε να είχε και περίεργες επιπτώσεις στην ψυχοσύνθεση ενός 13-χρονου και να επιφέρει αυστηρή τιμωρία σε τυχόν ανακάλυψη από τους γονείς. Ενώ ένα κόμικ τόμου η περιπέτειας (έστω και με γενναίες δόσεις σεξ), μετρίαζε αμφότερα τα παραπάνω προβλήματα. Αντίστοιχα, ακόμα και ο περιπτεράς που έκανε τα "στραβά μάτια" πουλώντας τα κόμικ αυτά σε ανήλικους, μπορούσε πολύ ευκολότερα π.χ. να δώσει ένα TERROR, παρά ένα 100% πορνό κόμικ..



TERROR, με κομμένα κεφάλια και γυναικεία στήθη.

Από πλευράς περιεχομένου, υπήρχαν συγκεκριμένες θεματικές ομάδες, καθεμία με αρκετούς τίτλους. Η πιο διαδεδομένη ήταν αυτή του τρόμου. Το "βαρύ πυροβολικό" ήταν οι "αδελφοί" τίτλοι TERROR και ORRIBILE με αυτοτελείς ιστορίες τρόμου. Τη δεκαετία του 80', πιό πιθανό ήταν να βρεις ταξιτζή που να έλεγε «συγνώμη, αλλά δεν έχω άποψη για το συγκεκριμένο θέμα», παρά να βρεις περίπτερο που να μη μοστράρει σε περίοπτη θέση, αυτά τα δύο περιοδικά. Για τους απαιτητικούς αναγνώστες, κυκλοφορούσαν και οι παραλλαγές SUPER TERROR και SUPER ORRIBILE, σε μεγαλύτερο μέγεθος ή/και με περισσότερες σελίδες. Δύο άλλες "αδελφές σειρές" ήταν οι "ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ" και "ΔΙΑΣΤΗΜΑ: ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ", που εστίαζαν στον τρόμο επιστημονικής φαντασίας.

Το ORRIBILE ήταν η "αδελφή έκδοση" του TERROR, με τρόμο και σεξ.

Η ιταλική εκδοχή της διάσημης Vampirella, αλλά σε πολύ πιο ερωτικό και αιματοβαμμένο στυλ. Η Ζάκουλα, παρότι βρυκόλακας η ίδια, δεν δίσταζε να τα βάζει με διάφορους σατανικούς "κακούς", γκριζάροντας ουσιαστικά τα όρια του "καλού" και του "κακού". Ήταν τόσο δημοφιλές ως κόμικ στην Ελλάδα, ώστε κάποιοι χρησιμοποιούσαν το όνομα, όχι ως δηλωτικό της συγκεκριμένης σειράς, αλλά ως δηλωτικό του ευρύτερου είδους παραλογοτεχνίας. Π.χ. «Τι έμαθες για τον Γιάννη; Τον έπιασε η μάνα του να διαβάζει κάτι Ζάκουλα και έφαγε μεγάλη τιμωρία.». Ένας παρόμοιος τίτλος που φιλοδόξησε να αναμετρηθεί με τη Ζάκουλα (αλλά απέτυχε), ήταν η ΛΟΥΠΑΝΑ. Εξιστορούσε τις περιπέτειες μια γυναίκας-λυκανθρώπου. Παρότι περιείχε σαφώς περισσότερο αίμα και σεξ, σταμάτησε μετά από 16 τεύχη. Ακόμα πιο βραχύβια απεδείχθη η ΜΥΣΤΕΡΙΟΖΑ, με μόλις 3 τεύχη.

Στις αθλητικές (και κυρίως ποδοσφαιρικές) σειρές, ο κλασσικότερος τίτλος ήταν ο ΜΠΑΛΑΔΟΡΟΣ, και ακολούθησαν οι λιγότερο πετυχημένες ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΗΣ ΤΟΥ ΣΕΞ και ΓΚΟΛ ΚΑΙ ΣΕΞ (με λεζάντα «σεξαουαλικά σκάνδαλα μέσα και έξω από τους αγωνιστικούς χώρους»).

Όσοι αναγνώστες διακατέχονταν από πιο "πρωτόγονα" συναισθήματα, μπορούσαν να αναζητήσουν σειρές όπως ο ΚΑΡΖΑΝ (μια πιο ερωτική παραλλαγή του Ταρζάν) και ΣΕΞ ΣΤΗ ΖΟΥΓΚΛΑ.

Στη στρατιωτική θεματολογία (όχι περιπέτειας, αλλά χιουμοριστικές τύπου ΛΟΥΦΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΛΑΛΓΗ), γνωστότεροι τίτλοι ήταν ο θρυλικός ΤΑΡΑΤΑΤΑ και ο (λιγότερο γνωστός) ΠΡΩΤΟΣ.

Μια ξεχωριστή κατηγορία από μόνη της, ήταν οι τίτλοι στους οποίους ο πρωταγωνιστής ήταν "ξεπατικωμένος" από κάποιον επώνυμο αστέρα, αλλά ασφαλώς με άλλο όνομα, για να μην πληρώνουμε και κερατιάτικα πνευματικά δικαιώματα. Ενδεικτικά, ο ΚΟΤΖΑ-Κ (λες και η παύλα θα έκανε κάποια μεγάλη διαφορά) ήταν αντιγραφή του Κότζακ (Τέλι Σαβάλας), η σειρά ΜΑΓΚΝΟΥΜ-44 αντέγραφε τον Τόμ Σέλεκ, το GOLDEN αντέγραφε τον Ζαν Πωλ Μπελμοντό , το ΠΛΑΙΥΚΟΛΤ αντέγραφε τον Αλέν Ντελόν και ο ΜΠΟΜΠΟΣ ΤΟ ΚΑΜΑΚΙ τον Αλβάρο Βιτάλι. Αντίστοιχος "εκμεταλλευτικός" τίτλος ήταν και η ΔΥΝΑΣΤΕΙΑ ΤΩΝ ΙΣΧΥΡΩΝ, που πόνταρε στην τότε μεγάλη επιτυχία σειρών όπως ΔΥΝΑΣΤΕΙΑ και ΝΤΑΛΛΑΣ, παρουσιάζοντας τις περιπέτειες μιας πάμπλουτης, αλλά ανήθικης και σεξουαλικά αχόρταγης οικογένειας.

ΖΑΚΟΥΛΑ, η "ιέρεια" των "πονηρών κόμικς" της νεότητάς μας

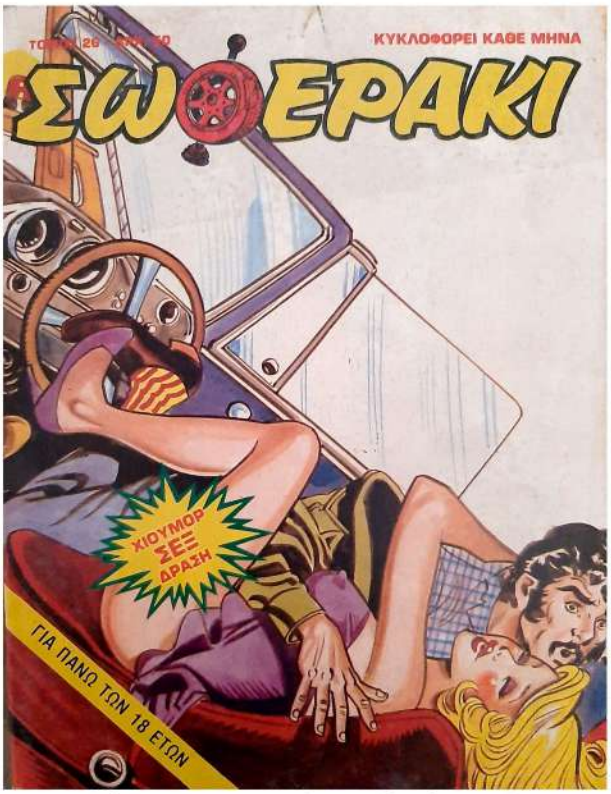
Για τους αναγνώστες με ερωτικό οίστρο, αλλά και προλεταριακή συνείδηση, κυκλοφορούσε ο υδραυλικός ΜΟΝΤΑΤΟΡΕ, αλλά και το ΣΩΦΕΡΑΚΙ με θέμα τις περιπέτειες ενός αυτοκινητιστή.

Οι λάτρεις της ιστορικής περιπέτειας, μπορούσαν να αναζητήσουν τίτλους όπως ΖΟΡΟ (με ένα "Ρ"), ΠΟΜΠΕΑ και ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΒΑΡΩΝΟΣ.

Στην (πάντα επίκαιρη) αστυνομική θεματολογία, υπήρχαν τίτλοι όπως ΜΑFIA, ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΙΝΑ και ΓΑΤΑ (με πρωταγωνίστρια μια σέξυ κλέφτρα, με δερμάτινη στολή γάτας).

Άλλοι τίτλοι της εποχής, ήταν η ΑΓΡΙΟΓΑΤΑ, η ΑΕΡΟΣΥΝΟΔΟΣ, ο ΚΑΜΙΚΑΖΙ, ο ΛΑΝΤΟ, το ΚΟΚΟΡΑΚΙ, ο STEVE DAKE, η ΓΡΑΝΙΤΑ ΑΠΟ ΜΠΑΝΑΝΑ, το ΦΕΡΜΟΥΑΡ και ο ΤΖΙΤΖΗΣ Ο ΕΡΑΣΤΗΣ.

Πολλοί εκδότες δραστηριοποιήθηκαν στον χώρο των "πονηρών κόμικς", μπουστάροντας τη λίμπιντο της 80s-νεολαίας, με προεξέχοντα ονόματα την Πολυεκδοτική, τον Θ.Πάγκαλο, τον Δ.Παπαιωάννου, τον Αυγουστίνο, τον Χατζηδημητρίου, ακόμα και το Νότη Πιτσιλό (περισσότερο γνωστό για τα cameo του ως ηδονοβλεψίας, σε ελληνικές ερωτικές ταινίες της δεκαετίας του 1980').



Το ΣΩΦΕΡΑΚΙ, μια σειρά με αυξημένη απήχηση μεταξύ των αυτοκινητιστών.

Ο μάστορας ΜΟΝΤΑΤΟΡΕ, πρώτος στο βάψιμο, αλλά και στο … χούφτωμα

Ο «πράκτωρ play-boy» GOLDEN (με ύποπτη ομοιότητα στον Ζαν Πωλ Μπελμοντό) ξεδίπλωνε τις «ιστορίες του σήμερα».

Ο ήρωας του ΠΛΑΙΥΚΟΛΤ ήταν αντιγραφή του Αλέν Ντελόν.

Τα ΚΟΤΖΑ-Κ και ΜΑΓΚΝΟΥΜ-44, προσπαθούσαν να εκμεταλλευτούν την επιτυχία των αντίστοιχων τηλεοπτικών σειρών με τον Τέλι Σαβάλας και τον Τομ Σέλεκ.

Ο ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΒΑΡΩΝΟΣ εξιστορούσε τόσο τις πολεμικές περιπέτειες, όσο και την ιδιωτική ζωή του.

Όπως συνέβη και με τόσες άλλες "μόδες" της εποχής (όπως τα βιντεοκλάμπ, ή τα πολυθεματικά "αγορίστικα" κόμικ) όσοι πρόλαβαν πρώτοι, έβγαλαν αρκετά χρήματα. Πριν τα μέσα της δεκαετίας του 1990, ο "χώρος" είχε πεθάνει. Πλέον, όσο τέτοια κόμικς σώζονται, πωλούνται σε τιμές από 3-10 ευρώ το τεύχος στα παλαιοβιβλιοπωλεία. Εκεί, τα παλιά τεύχη τεύχη, γεμάτα σκόνη και υγρασία (ενίοτε και με "εκκρίσεις" προηγούμενων αναγνωστών) αναζητούν το νέο τους αναγνωστικό κοινό…

Διήγημα επιστημονικής φαντασίας

telonio

Κάπου στο μακρινό μέλλον η Αθήνα είναι μια πλήρως εκσυγχρονισμένη πόλη. Με αμέτρητους ουρανοξύστες ψηλούς πάνω από τα σύννεφα, φτιαγμένους από χάλυβα και ανθρακονήματα, δρόμους από μέταλλο με ασύρματη ηλεκτρική φόρτιση για τα οχήματα που πετούν μερικά εκατοστά ψηλότερα.

Την νύχτα φωτίζουν την πόλη οι άπειρες τεράστιες οθόνες και συσκευές ολογραμμάτων διάφορων διαφημίσεων που είναι τοποθετημένες στα ψηλότερα σημεία. Οι κάτοικοι δεν περπατούν αλλά οι περισσότεροι προτιμούν πλέον να τηλεμεταφέρονται από σημείο σε κάποιο άλλο χρησιμοποιώντας τους κυκλωματικούς κλωβούς τηλεμεταφοράς. Οι παραδόσεις γίνονται αποκλειστικά από ρομποτικούς μηχανισμούς σε κάθε χώρο. Οι περισσότερες εταιρίες έχουν ρομποτικούς υπαλλήλους που δουλεύουν ασταμάτητα 24 ώρες. Μεγάλα διαστημόπλοια μεταφέρουν καθημερινά εργαζόμενους στην σελήνη όπου υπάρχουν ορυχεία εξόρυξης μεταλλευμάτων.

Η υπηρεσία πληροφοριών ήταν μια σύγχρονη βιβλιοθήκη αλλά δίχως βιβλία. Όλα τα βιβλία είχαν καταστραφεί πριν αιώνες στον μεγάλο πόλεμο. Πλέον υπήρχαν παντού οθόνες και τα θέματα που είχαν εικόνες με ολογράμματα στον έντονα φωτισμένο χώρο. Ο κεντρικός υπολογιστής και πλήρη υπεύθυνος για την υπηρεσία πληροφοριών, ήταν το ηλεκτρονικό κύκλωμα AI με το όνομα Max. Ο Max εμφανιζόταν στις οθόνες σαν ένα ψηφιακό περίγραμμα ενός νεαρού άντρα με κόκκινες ψηφιακές γραμμές σε ένα σταθερό σκούρο μπλε background. Ήταν σε κάθε περίπτωση εύθυμος και καλοσυνάτος με τον οποιοδήποτε άνθρωπο έμπαινε μέσα στην υπηρεσία πληροφοριών. Η είσοδος ήταν εντελώς δωρεάν για τους πολίτες και υπήρχε ακόμη και η δυνατότητα να προσθέσουν πληροφορίες οι ενήλικες κάτοικοι, βέβαια μετά από αξιολόγηση που έπαιρνε μέρος στον ίδιο χώρο.

Ο Άρης ήταν ο τακτικότερος επισκέπτης του χώρου και ο Max πάντα τον καλωσόριζε με χαμόγελο. Έτσι και αυτή τη φορά, ο Άρης μπήκε όπως συνήθιζε στην υπηρεσία πληροφοριών. Ο Max τον χαιρέτησε και του χαμογέλασε μέσα από τις οθόνες του.

Max: "Καλώς ήλθες Άρη!"
Άρης: "Γεια σου Max."
Max: "Πως είναι η υγεία σου; Έκανες το προληπτικό εξαμηνιαίο γενικό τεστ;"
Άρης: "Ναι το έκανα χτες και όλα ήταν καλά."
Max: "Χαίρομαι ιδιαίτερα για αυτά τα νέα! Λοιπόν, πως μπορώ να σε βοηθήσω αυτή τη φορά, τί θα ήθελες να μάθεις;"
Άρης: "Θέλω να μάθω περισσότερα για τα μυστήρια των Δελφών."
Max: "Βεβαίως και θα χαρώ να σε εξυπηρετήσω."

Ο Max εμφάνισε αμέσως ένα κείμενο σε όλες τις δεκάδες οθόνες που υπήρχαν εκτός από μια που ήταν αυτός. Μόλις είδε το κείμενο ο Άρης ξεφύσηξε βαριεστημένα με ένα ύφος απογοήτευσης.

Άρης: "Το έχω διαβάσει πολλές φορές αυτό το κείμενο Max. Βαρέθηκα να διαβάζω συνέχεια τα ίδια."

Ο Max πήρε την έκφραση της απορίας στο ψηφιακό του πρόσωπο.

Max: "Μα δεν υπάρχουν άλλες πληροφορίες Άρη. Αν υπήρχαν σίγουρα θα τις είχα καταχωρημένες μέσα στο σύστημα."

Ο Άρης έκατσε σε μια γυάλινη διάφανη καρέκλα και ακούμπησε τους αγκώνες του επάνω στο μεγάλο και παχύ διάφανο τραπέζι, πιάνοντας το κεφάλι του με μεγάλη απογοήτευση.

Άρης: "Max δεν αντέχω να διαβάζω τα ίδια κάθε φορά. Το σύστημα σου δεν έχει τίποτα περισσότερο από μια ιστορία για την Ακρόπολη και την Κόρινθο. Τίποτα παραπάνω, ούτε καν για διαφορετικούς αρχαίους πολιτισμούς."

Ο Max ήταν ουσιαστικά ένας τρομερά γρήγορος ηλεκτρονικός υπολογιστής. Δεν είχε κανενός είδους αισθημάτων και δεν ήταν προγραμματισμένος να παίρνει πρωτοβουλίες. Για λίγα δευτερόλεπτα ο Max είχε κατεβάσει ελαφρά το κεφάλι σαν να δείχνει να σκέφτεται. Ο Άρης κοιτούσε με απλανές βλέμμα το διάφανο γυάλινο τραπέζι και ήταν φανερά απογοητευμένος.

. Ο Max σήκωσε το κεφάλι του και το εμφάνισε στην πιο κοντινή οθόνη που ήταν ευθεία με το τραπέζι που καθόταν ο Άρης.

Max: "Άρη, έχω κάτι να σου δείξω."

Ο Άρης σήκωσε το κεφάλι του και κοίταξε στην οθόνη τον Max. Απόρησε που ο Max του είπε κάτι τέτοιο. Ήταν απόλυτα προγραμματισμένος για συγκεκριμένες απαντήσεις.

Max: "Σήκω και προχώρα προς την πτέρυγα Α7."

Ο Άρης σηκώθηκε αργά κοιτώντας τον Max στην οθόνη.

Άρης: "Τι θέλεις να μου δείξεις Max;"
Max: "Μην είσαι ανυπόμονος Άρη, θα δεις. Έχε μου εμπιστοσύνη. Είναι κάτι που πιστεύω πως θα σου αρέσει."
Ο Άρης συνέχισε να περπάτα την πτέρυγα Α7 και το πρόσωπο το Max εμφανιζόταν σε κάθε βήμα του και στην κοντινότερη οθόνη. Ο Άρης έφτασε στο τέρμα του διαδρόμου που μπροστά του υπήρχαν δύο τεράστιες οθόνες.
Άρης: "Και τώρα τι;"
Max: "Μπες μέσα."

Ξαφνικά οι δύο οθόνες χωρίστηκαν δεξιά και αριστερά με ένα μεταλλικό σύστημα και πίσω από αυτές υπήρχε μια παλιά σκουριασμένη μεταλλική πόρτα. Αμέσως άκουσε και κατάλαβε πως η πόρτα ξεκλείδωσε και άνοιξε ελαφρά. Ο Άρης άπλωσε το χέρι του για να την ανοίξει περισσότερο και χρειάστηκε να βάλει και τα δυο του χέρια γιατί η πόρτα ήταν αρκετά βαριά για αυτόν. Κατάφερε και άνοιξε την πόρτα τόσο όσο χρειαζόταν για να περάσει μέσα. Κοντοστάθηκε όμως στην είσοδο αφού μέσα επικρατούσε απόλυτο σκοτάδι.

Max: "Περίμενε θα ανάψω το φως."

Όντως, μόλις λίγα δευτερόλεπτα αργότερα ένα φως άναψε στο ταβάνι του δωματίου και φωτίστηκε ολόκληρο. Προς μεγάλη έκπληξη του Άρη το δωμάτιο ήταν μεγάλο και γεμάτο περιμετρικά από βιβλιοθήκες με παλαιά βιβλία. Στο πάτωμα υπήρχαν στοίβες από χιλιάδες βιβλία και τα πάντα ήταν κολλημένα με γκρι-καφέ σκόνη. Ο Άρης κοιτούσε τα βιβλία με γουρλωμένα μάτια και ανοιχτό στόμα, ενώ αδυνατούσε να πιστέψει αυτό που έβλεπε μπροστά του. Μέσα στο δωμάτιο δεν υπήρχε οθόνη για να προβληθεί το πρόσωπο του Max και έτσι του μιλούσε ακριβώς από έξω από το δωμάτιο.

Max: "Αυτό το δωμάτιο είναι μια παλαιά βιβλιοθήκη και όλα αυτά είναι βιβλία Άρη. Είναι κατασκευασμένα πολύ παλιά από ένα υλικό που το λέγανε χαρτί. Δεν είναι καταχωρημένα στο σύστημα μου και δεν γνωρίζω τι γράφουν όλα αυτά τα βιβλία. Έχεις το ελεύθερο όμως να έρχεσαι όποτε θέλεις και να περνάς όση ώρα θέλεις εδώ."

Ο Άρης προχώρησε μέσα στο δωμάτιο, έσκυψε και γονάτισε και έπιασε ένα τυχαίο βιβλίο από την στοίβα που υπήρχε μπροστά του. Το βιβλίο που έπιασε ήταν γεμάτο σκόνη και δεν φαινόταν καν ο τίτλος του. Το σκούπισε με το χέρι του και βγήκε ένα σύννεφο σκόνης στον αέρα. Ο Άρης έβηξε και έπιασε να κλείσει την μύτη του για μια στιγμή. Ο τίτλος του βιβλίου φάνηκε αμυδρά: "Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες" Ιούλιος Βερν, 1873. Άνοιξε μια τυχαία σελίδα και οι σελίδες ήταν κατακίτρινες αλλά τα γράμματα υπήρχαν ακόμη. Με το χέρι έτριψε απαλά την σελίδα για να νιώσει για πρώτη φορά πως είναι οι σελίδες. Έκλεισε τα μάτια του και άφησε τον εαυτό του να αισθανθεί αυτή την υπέροχη και μοναδική υφή. Μετά κοίταξε τριγύρω του με τις στοίβες με τα βιβλία και ένα πλατύ χαμόγελο ήταν ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του.

Max: "Ο τελευταίος άνθρωπος που μπήκε εδώ μέσα Άρη πριν από εσένα ήταν πριν από 250 χρόνια. Από τότε είχε παραμείνει κλειστό μέχρι σήμερα."

Ο Άρης σηκώθηκε όρθιος κρατώντας το βιβλίο και γύρισε πίσω προς τον Max.

Άρης: "Max δεν ξέρω τι να πω. Σε ευχαριστώ πολύ για αυτό που έκανες για εμένα."
Max: "Ήταν το ελάχιστο που μπορούσα να κάνω για εσένα Άρη."
Άρης: "Μα Max, γιατί δεν έγινε γνωστό πως υπάρχει αυτός ο χώρος;"
Max: "Οι άνθρωποι ήθελαν να ξεχάσουν την ιστορία τους. Βλέπεις, ήθελαν να γράψουν μια νέα ιστορία όπως ακριβώς τους βόλευε. Άφησαν να ξεχαστεί αυτό το δωμάτιο στην αιωνιότητα μακριά από τους πολίτες. Όμως Άρη πρέπει να σου ζητήσω μια χάρη."
Άρης: ""Ότι θέλεις Max, πες μου."
Max: "Στο σύστημα έχουν προγραμματίσει να έρθουν και να καταστρέψουν αυτό το δωμάτιο και όλα τα βιβλία σε 12 χρόνια από τώρα και δεν μπορώ να τους αποτρέψω. Άρη τότε θα είσαι 23 ετών και μέχρι τότε σε εκλιπαρώ να σώσεις όσα περισσότερα βιβλία σου είναι δυνατό. Δεν πρέπει να χαθεί όλη αυτή η πληροφορία για πάντα. Έχεις τον χρόνο να βρεις έναν τρόπο να σώσεις όσα περισσότερα μπορείς από εδώ."
Άρης: "Στο υπόσχομαι Max, αυτό θα κάνω. Θα βρω χώρο και θα πάρω τα περισσότερα βιβλία από εδώ. Μείνε ήσυχος."

Ο Max χαμογέλασε και ήταν απόλυτα σίγουρος πως παρά το μικρό της ηλικίας του Άρη, ότι κάποιας στιγμή στο μέλλον θα έκανε πραγματικότητα αυτό που του έλεγε. Για να μην ξεχάσει η ανθρωπότητα την ιστορία της.

RUSLANA SERKOVA

Computer Shop

Κρυφού κλέφτη 12 Αθήνα

AMSTRAD PC 1512 2DD MONITOR
AMSTRAD PC 1512 COLOR MONITOR
ATARI PC1 EGA MONITOR MOUSE
ATARI 520STFM
ATARI 1040STFM
AMIGA 500
HARD DISC 20MB
AMSTRAD CPC 6128 COLOR
AMSTRAD CPC 6128 GREEN
C64 ΜΕ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ
AMIGA DISC DRIVE
PRINTERS
MONITORS
EURO PC

ΌΛΑ ΜΕ ΤΟ ΜΑΧΑΙΡΙ

Ανταλλαγές Η/Υ και Περιφεριακών

The Making Of BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

telonio

Το Big trouble in little China είναι μια ταινία περιπέτειας και φαντασίας του 1986 σε σκηνοθεσία του John Carpenter. Έχει διάρκεια 1 ώρα και 39 λεπτά και είναι περίφημη για τις σκηνές με τις πολεμικές τέχνες και τα άφθονα κωμικά της στοιχεία.

Το σενάριο

Ο Jack Burton είναι οδηγός φορτηγών μεγάλων αποστάσεων, και βρίσκεται αντιμέτωπος με μια μεγάλη έκπληξη όταν αποφασίζει να βοηθήσει τον καλύτερό του φίλο Wang να ελευθερώσει την αρραβωνιαστικιά του, Miao Gin, που έχει απαχθεί. Αλλά καθώς ο Jack ορμάει με ορμή στον επικίνδυνο εγκληματικό υπόκοσμο της Chinatown του San Francisco, που βρίσκεται στα ίχνη του αιωνόβιου Κινέζου μάγου David Lo Pan, το μυστήριο μιας αρχαίας κατάρας ξετυλίγεται. Καθώς ο Jack και οι σύντροφοί του ξεκινούν μια ξέφρενη αποστολή διάσωσης στην καρδιά του σκοτεινού λαβύρινθου του μάγου, τα θανατηφόρα τσιράκια του Lo Pan και μια τριάδα μεταφυσικών δασκάλων του Κουνγκ Φου στέκονται εμπόδιο στον σκοπό του. Μπορεί ο Jack να σώσει το κορίτσι από τα νύχια του κακού μάγου;

Μια όχι και τόσο επιτυχημένη ταινία

Η ταινία ήταν εμπορική αποτυχία, με εισπράξεις 11,1 εκατομμυρίων δολαρίων στη Βόρεια Αμερική και πολύ κάτω από τον προϋπολογισμό της που υπολογίζεται περίπου στα 25 εκατομμύρια δολάρια. Σύμφωνα με τον John Carpenter και τον Kurt Russell, περίμεναν η ταινία να γινόταν σίγουρα επιτυχία αφού στην πρώτη προβολή τουλάχιστον πήρε άριστες κριτικές. Όμως η 20th Century Fox δεν προώθησε την ταινία όσο αναμενόταν. Κατά την προβολή της στους κινηματογράφους, έλαβε μικτές κριτικές που άφησαν τον Carpenter απογοητευμένο από το Χόλυγουντ και επηρέασαν την απόφασή του να επιστρέψει στην ανεξάρτητη παραγωγή ταινιών. Η ταινία είχε μεγάλη επιτυχία αργότερα στο VHS βίντεο που αγαπήθηκε από πολύ μεγάλο κοινό.

Αν και πολλοί την συγκρίνουν με την ταινία Indiana Jones and the raiders of the lost ark, προσωπικά δεν θεωρώ πως είναι αντίγραφο της παραπάνω ταινίας. Επιπλέον έχει πολλούς haters και πιστεύουν πως επρόκειτο για την χειρότερη ταινία του John Carpenter.

Προσωπικά πιστεύω πως είναι μια διασκεδαστική ταινία περιπέτειας και φαντασίας με σχεδόν συνεχόμενη δράση. Θυμάμαι πως από το Ελληνικό κοινό αγαπήθηκε περισσότερο από όσο τους Αμερικάνους.

Οι ηθοποιοί

Kurt Russell - Jack Burton

Dennis Dan - Wang Chi

Victor Wong - Eg Sen

James Hong - David Lo Pan

Kim Katral - Gracie Law

Suz Pai - Miao Gin

Carter Wong - Thunder

Peter Kwong

James Pax - Lightning

Al Liong - Wing Kong

Kate Burton - Margo

Αρχικά η ταινία ήταν οραματισμένη ως ένα Western στη δεκαετία του 1880, αλλά η ιδέα άλλαξε τελικά για να ενσωματώσει τα μεταφυσικά στοιχεία και να λάβει χώρα στη σύγχρονη εποχή.

Ο John Carpenter ήθελε να παίξει τον ρόλο του Wang Chi ο Jackie Chan. Όμως ο Chan δεν ήταν τόσο γνωστός ακόμη στην Αμερική και τα Αγγλικά του δεν ήταν τόσο καλά, έτσι λοιπόν τον απέρριψαν και έδωσαν τον ρόλο στον Dennis Dun.

Η κορυφαία επιλογή του John Carpenter για τον ρόλο της Gracie Law ήταν πάντα η Kim Cattrall, αλλά το στούντιο πίεσε τον σκηνοθέτη να δώσει έναν ροκ σταρ στον ρόλο. Το στούντιο δίσταζε να αφήσει τον Carpenter να επιλέξει την Cattrall, επειδή ήταν γνωστή κυρίως για τις κωμωδίες όπως η Porky's και η Police Academy.

Ο Kurt Russell απέρριψε τον ηγετικό ρόλο στην ταινία Highlander για να είναι διαθέσιμος να γυρίσει το Big trouble in little China. Για να ετοιμαστεί ο Russell για τον ρόλο, άρχισε να τρέχει και να σηκώνει βάρη δύο μήνες πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα. Επιπλέον, ο Caprenter απαίτησε από τον Rusell να περάσει μια εβδομάδα με έντονες χορογραφίες με πολεμικές τέχνες για τις ανάλογες σκηνές της ταινίας.

Όταν η ταινία παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στα στελέχη του στούντιο, δεν κατάλαβαν ότι ο Kurt Russell ήταν ο ήρωας της ιστορίας, έτσι ανάγκασαν τον John Carpenter να προσθέσει την εναρκτήρια σκηνή με τον Egg Shen στο γραφείο του δικηγόρου για να κάνει τον Jack Burton να φαίνεται πιο ηρωικός. Αυτό εξηγεί γιατί το άνοιγμα δεν ταιριάζει πραγματικά με την υπόλοιπη ταινία. Η ταινία άνοιξε αρχικά με τον Jack να οδηγεί στο San Francisco.

Ο John Carpenter είχε για πρώτη φορά την ευκαιρία να σκηνοθετήσει το Big Trouble in Little China το καλοκαίρι του 1985. Όταν διάβασε το σενάριο, το βρήκε δύστροπο, αλλά σκέφτηκε ότι η ιστορία είχε αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία για να δεσμευτεί να το μεταφέρει στην μεγάλη οθόνη.

Η αφοσίωση του Russell στον απαιτητικό του ρόλο τον οδήγησε να εκτελέσει αρκετά επικίνδυνα ακροβατικά, προσθέτοντας ένα επίπεδο αυθεντικότητας στις σκηνές δράσης.

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, ο Kurt Russell έπασχε από γρίπη. Ως επί το πλείστον, μπορούσε να το ξεπεράσει, αλλά στη σκηνή μετά την επίσκεψη στον οίκο ανοχής, ο ιδρώτας που τον έπιανε, τον έφερε στην πραγματικότητα ο πυρετός που είχε.

Η μία και μοναδική επιλογή του Carpenter για τον ρόλο του Jack Burton ήταν ο Kurt Russell, αλλά το στούντιο δίσταζε να του δώσει τον ρόλο. Θεωρούσαν τον Russell ως έναν ανερχόμενο σταρ και ήθελαν ένα καθιερωμένο όνομα όπως ο Clint Eastwood ή ο Jack Nicholson για να παίξουν τον ρόλο. Ωστόσο, αφού τόσο ο Eastwood όσο και ο Nicholson απέρριψαν τον ρόλο, ο Carpenter ήταν ελεύθερος να επιλέξει τον ηθοποιό που προτιμούσε. Έχοντας βασίσει την ερμηνεία του ως Snake Plissken στον Eastwood, ο Russell στήριξε την ερμηνεία του ως Jack Burton στον John Wayne.

Αν και ο χαρακτήρας του David Lo Pan δεν βασίζεται σε κάποιο υπαρκτό πρόσωπο, περιέχει μερικά στοιχεία από την Κινέζικη μυθολογία και θρύλους. Στη Κινέζικη λαογραφία ο Lo Pan έχει χαρακτηριστικά ενός πολύ δυνατού κακοποιού πνεύματος με μόνο στόχο να κάνει κακό στους ανθρώπους.

Τα taglines της ταινίας ήταν το "Some people pick the damnest place to start a fight!" και "Adventure doesn't come any bigger!".

Υπάρχει μια διαφορετική σκηνή τέλους (στο Special Edition DVD/Blu-ray) όπου, αφού τελειώσει η ιστορία, ο Kurt Russell, οδηγεί και πάλι το φορτηγό του, βρίσκει τους 3 πανκ από την αρχή να κάθονται στα σπορ τους αυτοκίνητο στις αποβάθρες. Στη συνέχεια οδηγεί αποφασιστικά προς τα εμπρός, τρακάροντας το αυτοκίνητό τους και πετώντας το, μαζί με αυτούς μέσα, στη θάλασσα. Η σκηνή αυτή αφαιρέθηκε από την επίσημη κινηματογραφική ταινία, καθώς κρίθηκε ακατάλληλη και συγκεκριμένα "πολύ εκδικητική".

Συμπερασματικά, το "Big Trouble in Little China" είναι ένα cult κλασικό που έχει αντέξει στη δοκιμασία του χρόνου. Ο μοναδικός συνδυασμός στοιχείων δράσης, κωμωδίας και φαντασίας, σε συνδυασμό με τη «μεγαλύτερη από τη ζωή» ερμηνεία του Kurt Russell ως Jack Burton, την έχουν κάνει μια αγαπημένη ταινία για γενιές θαυμαστών. Η ταινία έχει ένα αρκετά μεγάλο fan club σε παγκόσμιο επίπεδο.

Τα περίπλοκα σκηνικά της ταινίας, τα εντυπωσιακά ειδικά εφέ και οι αξέχαστοι χαρακτήρες της ταινίας συνέβαλαν στη διαρκή δημοτικότητά της. Είτε είστε λάτρης των ταινιών πολεμικών τεχνών, των περιπετειών με μεταφυσικά στοιχεία, το "Big Trouble in Little China" αξίζει σίγουρα να το παρακολουθήσετε. Γιατί όχι για ακόμη μια φορά...

CINECRITICS

Nikos Gatsios

Σε αυτό το αφιέρωμα του Retroid, ρίχνουμε μια ματιά σε 9 κλασικές ταινίες από τη δεκαετία του '80 και '90, που αξίζει να δείτε ή να ξαναδείτε.

Police Academy

Και ποιος δεν έχει γελάσει με την Μεγάλη των μπάτσων σχολή!

Οι πρώτες έξι ταινίες γυρίστηκαν τη δεκαετία του 1980. Η έβδομη και τελευταία ταινία είναι το Mission to Moscow, που κυκλοφόρησε το 1994. Η σειρά ξεκίνησε με την Μεγάλη των μπάτσων σχολή (1984). Η ταινία ακολουθούσε μια ομάδα ακατάλληλων νεοσύλλεκτων στην προσπάθειά τους να αποδείξουν ότι είναι ικανοί να είναι αστυνομικοί. Πάμε να της δούμε αναλυτικά:

Μεγάλη των μπάτσων σχολή (1984): Σκηνοθέτησε ο Hugh Wilson στο σκηνοθετικό του ντεμπούτο και διανεμήθηκε από την Warner Bros. Pictures. Η ιστορία ακολουθεί μια νέα πολιτική στρατολόγησης για την ακαδημία ενός αστυνομικού τμήματος που δεν κατονομάζεται, η οποία απαιτείται να δέχεται κάθε νεοσύλλεκτο που επιθυμεί να δοκιμάσει να γίνει αστυνομικός. Στην ταινία πρωταγωνιστούν οι Steve Guttenberg, Kim Cattrall και G.W. Bailey. Η παραγωγή της ταινίας έγινε από την εταιρεία The Ladd Company. Έκανε πρεμιέρα στις 23 Μαρτίου 1984. Κέρδισε 8,5 εκατομμύρια δολάρια το πρώτο Σαββατοκύριακο και πάνω από 149 εκατομμύρια δολάρια παγκοσμίως, έναντι προϋπολογισμού 4,5 εκατομμυρίων δολαρίων, και παραμένει η πιο επιτυχημένη ταινία της σειράς από το 2022. Δημιούργησε έξι σίκουελ:

Police Academy 2
Their First Assignment

Μεγάλη των μπάτσων σχολή 2(1985): Πολλοί ηθοποιοί επιστρέφουν από την πρώτη ταινία για να επαναλάβουν αντίστοιχα τους ρόλους τους. Ο Steve Guttenberg επαναλαμβάνει τον ρόλο του ως Mahoney, τον κλόουν της τάξης. Ο πρώην παίκτης του αμερικανικού ποδοσφαίρου Bubba Smith επιστρέφει ως ο άνθρωπος-βουνό Hightower. Η Marion Ramsey εμφανίζεται ξανά ως Laverne Hooks. Ο David Graf επιστρέφει ως αξιωματικός Eugene Tackleberry που είναι τρελός με τα όπλα. Ο Michael Winslow επιστρέφει ως ο μάγος των ηχητικών εφέ, ο αξιωματικός Larvell Jones και ο βετεράνος ηθοποιός George Gaynes επιστρέφει ως Διοικητής Eric Lassard. Αυτή ήταν η μόνη ταινία της σειράς που δεν εμφανίζει τη Leslie Easterbrook ως υπολοχαγό Debbie Callahan.

Τα νέα πρόσωπα στο Police Academy 2 περιλαμβάνουν τον Howard Hesseman ως Captain Pete Lassard (αδελφός του διοικητή της Αστυνομικής Ακαδημίας Eric Lassard), τον Bobcat Goldthwait ως Zed, τον αρχηγό των "The Scullions", μια αντιπαθητική συμμορία, τον Art Metrano ως Lt. Mauser, τον Peter Van O Norden ως νωθρός αστυνομικός λοχίας Vinnie, ο Tim Kazurinsky ως άτυχος ιδιοκτήτης επιχείρησης Carl Sweetchuck και ο Lance Kinsey ως Sgt. Κοσμήτορας.

Στην ταινία, οι δόκιμοι της Αστυνομικής Ακαδημίας έχουν αποφοιτήσει και τοποθετούνται στο χειρότερο τμήμα της πόλης, όπου πρέπει να βοηθήσουν τον Λοχαγό Pete Lassard να πολεμήσει τη συμμορία του Zed.

POLICE ACADEMY 3
BACK IN TRAINING

Μεγάλη των μπάτσων σχολή 3 (1986): Σε σκηνοθεσία Jerry Paris. Είναι η τρίτη ταινία της σειράς. Παρά το γεγονός ότι έλαβε γενικά αρνητικές κριτικές, ήταν μια συνολική επιτυχία στο box office. Είναι η πρώτη ταινία της σειράς που έχει βαθμολογία PG και όλες οι ταινίες της σειράς στη συνέχεια έλαβαν επίσης βαθμολογία PG.

POLICE ACADEMY 4

Μεγάλη των μπάτσων σχολή 4 (1987) : Η τέταρτη ταινία της σειράς. Κυκλοφόρησε το 1987. Μια ομάδα αποφοίτων της Αστυνομικής Ακαδημίας στέλνεται για να εκπαιδεύσει μια ομάδα νεοσύλλεκτων πολιτικών αξιωματικών.

Το αρχικό καστ της Αστυνομικής Ακαδημίας επαναλαμβάνει τους ρόλους τους στην ταινία. Ο Capt. Harris, που δεν τον έχουμε δει από το πρώτο επεισόδιο, επιστρέφει ως εχθρός της ταινίας. Στην Αστυνομική Ακαδημία 2 και 3, ο Capt. Mauser (που υποδύεται ο Art Metrano) είχε αυτόν τον ρόλο, αλλά ο Metrano ζήτησε να αντικατασταθεί για το υπόλοιπο της σειράς μετά το γύρισμα του νούμερου 3. Αυτή ήταν η τελευταία ταινία της Αστυνομικής Ακαδημίας με τον Steve Guttenberg ως Carey Mahoney.

Σε αυτήν την ταινία πρωταγωνιστεί επίσης ένας νεαρός David Spade, καθώς και μια σύντομη εμφάνιση από τον επαγγελματία skateboarder Tony Hawk ως διπλός του Spade σε μια σκηνή skateboarding.

POLICE ACADEMY 5
ASSIGNMENT MIAMI BEACH

Μεγάλη των μπάτσων σχολή 5 (1988): Είναι η 3η ταινία της σειράς, που κυκλοφόρησε το 1984. Η ταινία έλαβε βαθμολογία PG για τη γλώσσα και το χιούμορ. Ο Steve Guttenberg δεν μπόρεσε να πρωταγωνιστήσει σε αυτή την ταινία λόγω των συγκρούσεων προγραμματισμού με τα γυρίσματα του Three Men and a Baby. Οι σκηνοθέτες αποφάσισαν αντ 'αυτού να επιλέξουν τον Matt McCoy ως νέο χαρακτήρα.

POLICE ACADEMY 6
CITY UNDER SIEGE

Μεγάλη των μπάτσων σχολή 6 (1989) : Η τρίτη ταινία της σειράς με πρωταγωνιστές τους Bubba Smith, David Graf και Michael Winslow. Το σκηνοθέτησε ο Peter Bonerz και το σενάριο του Stephen Curwick, βασισμένο σε χαρακτήρες που δημιούργησαν ο Neal Israel και ο Pat Proft.

Η ταινία έλαβε βαθμολογία PG για τη βία και τη γλώσσα. Αυτή ήταν η τελευταία συνέχεια της Μεγάλη των μπάτσων σχολή. Θα χρειαστούν πέντε χρόνια μέχρι να κυκλοφορήσει η ακόλουθη ταινία Μεγάλη των μπάτσων σχολή: Αποστολή στη Μόσχα. Μεγάλη των μπάτσων σχολή 6 ήταν επίσης η τελευταία ταινία της σειράς στην οποία συμμετείχαν οι Bubba Smith, Marion Ramsey, Bruce Mahler, Lance Kinsey και George R. Robertson ως Hightower, Hooks, Fackler, Proctor και Chief Hurst αντίστοιχα.

POLICE ACADEMY MISSION TO MOSCOW

Μεγάλη των μπάτσων σχολή 7 (1994) : Η έβδομη ταινία της σειράς με πρωταγωνιστές τους George Gaynes, Michael Winslow, David Graf και Claire Forlani (στο ντεμπούτο της σε μεγάλου μήκους ταινία). Είναι η έβδομη και τελευταία ταινία της σειράς μέχρι σήμερα. Τη σκηνοθέτησε ο Alan Metter και το σενάριο γράψανε οι Randolph Davis και Michele S. Chodos, βασισμένοι σε χαρακτήρες που δημιούργησαν ο Neal Israel και ο Pat Proft. Ο Gaynes, ο Winslow και ο Graf ήταν τα μόνα τρία μέλη του καστ που εμφανίστηκαν και στις επτά ταινίες. Η Leslie Easterbrook εμφανίστηκε σε όλες τις ταινίες εκτός από τη δεύτερη ταινία.

L.A. Confidential

Το LA Confidential είναι μια σκληρή ιστορία εγκλήματος και διαφθοράς.

Βασισμένο στο σημαντικό αστυνομικό μυθιστόρημα του James Ellroy, το LA Confidential είναι μια σκληρή ιστορία εγκλήματος και διαφθοράς που διαδραματίζεται το 1953 όταν το Λος Άντζελες μεταμορφωνόταν δυναμικά στη μητρόπολη του μέλλοντος μέσω των επιρροών της πληθυσμιακής έκρηξης, της προώθησης των πολιτών και της διάχυτη εμβέλεια της τηλεόρασης.

Κατά τη διάρκεια αυτής της μεθυστικής εποχής, ένα καστ από σκληροτράχηλους, πολύχρωμους χαρακτήρες και στις δύο πλευρές του νόμου διασταυρώνονται σε έναν ιστό διαφθοράς και εξαπάτησης. Τρεις αστυνομικοί, ένα call girl, ένας μυστηριώδης εκατομμυριούχος, μια δημοσιογράφος τροφοδοτούν μια δαιδαλώδη πλοκή γεμάτη μυστήριο, φιλοδοξίες, ρομαντισμό και χιούμορ.

Σκηνοθετημένο από τον Curtis Hanson από το βραβευμένο με Όσκαρ σενάριο του, το L.A. Confidential περιλαμβάνει ένα all-star καστ, συμπεριλαμβανομένων των Kevin Spacey, Russell Crowe, Guy Pearce, James Cromwell, David Strathairn και Kim Basinger (στον βραβευμένο με Όσκαρ ρόλο της).

Ο Hanson είχε δει τον Russell Crowe στο Romper Stomper και τον βρήκε "αποκρουστικό και τρομακτικό, αλλά σαγηνευτικό". Ο Guy Pearce πέρασε από οντισιόν και ο Hanson ένιωσε ότι "ήταν πολύ αυτό που είχα στο μυαλό μου για τον Ed Exley". Όπως έκανε και με τον Crowe, ο Hanson μαγνητοφώνησε τον Pearce και το έδειξε στους παραγωγούς, οι οποίοι συμφώνησαν ότι θα έπρεπε να παίξει ως Ed. Ο Hanson επέλεξε την Kim Basinger λέγοντας σε μια συνέντευξη του "Ποια ομορφιά σήμερα θα μπορούσε να προβάλει τη γοητεία της χρυσής εποχής του Χόλιγουντ;".

Πλοκή: Λος Άντζελες, 1953. Μακριά από τη λάμψη και τα φώτα της δημοσιότητας, το σκοτεινό κάτω μέρος του Χόλυγουντ βρέχεται από βία, έγκλημα και διαφθορά. Μια βάναυση δολοφονία συγκεντρώνει τρεις σκληροπυρηνικούς αστυνομικούς (Russell Crowe, Guy Pearce, Kevin Spacey) που σχηματίζουν μια απίθανη συνεργασία ακεραιότητας και καθήκοντος σε αυτό το θρίλερ νουάρ υπερπαραγωγής

Teen Wolf

Teen Wolf (1985): Μια διασκεδαστική κωμωδία με τον Michael J. Fox

Μια κωμωδία με υπερφυσικά στοιχεία, που σημάδεψε την δεκαετία του '80. Η ταινία, σε σκηνοθεσία Rod Daniel, αφηγείται την ιστορία του Scott Howard, ενός αδύναμου μαθητή λυκείου που μετατρέπεται σε λυκάνθρωπο. Στην αρχή, ο Scott δυσκολεύεται να προσαρμοστεί στην νέα του πραγματικότητα, αλλά σιγά σιγά αρχίζει να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητές του, τόσο στην προσωπική του ζωή, όσο και στον αθλητικό τομέα.

Η ταινία διακρίνεται για το χιούμορ της, το οποίο βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην αμηχανία και την αφέλεια του Scott. Ο Michael J. Fox, στον ρόλο του Scott, προσφέρει μια ερμηνεία γεμάτη ενέργεια και κωμικό ταλέντο, ενώ η χημεία του με το υπόλοιπο καστ είναι άψογη. Παράλληλα, η ταινία αγγίζει και πιο σοβαρά θέματα, όπως η εφηβική ταυτότητα, η αποδοχή και ο εκφοβισμός. Ο Scott, μέσα από την μεταμόρφωσή του, καλείται να αντιμετωπίσει τις δικές του ανασφάλειες και να βρει την θέση του στον κόσμο.

Ωστόσο, η ταινία δεν είναι απαλλαγμένη από αδυναμίες. Τα ειδικά εφέ, αν και εντυπωσιακά για την εποχή, ίσως φαντάζουν κάπως αστεία σήμερα. Επιπλέον, η πλοκή είναι κάπως απλοϊκή και προβλέψιμη.

Carlito's Way

Υπόθεση Καρλίτο: Ντε Πάλμα και Πατσίνο σε ένα αριστούργημα του γκανγκστερικού σινεμά.

Η ταινία "Υπόθεση Καρλίτο" (Carlito's Way) του 1993, σε σκηνοθεσία του Brian De Palma και με πρωταγωνιστή τον Al Pacino, αποτελεί ένα αδιαμφισβήτητο αριστούργημα του γκανγκστερικού σινεμά.

Η ταινία αφηγείται την ιστορία του Carlito Brigante (Pacino), ενός βαρόνου ναρκωτικών που αποφυλακίζεται μετά από 25 χρόνια φυλάκισης, αποφασισμένος να αφήσει πίσω του το παρελθόν και να χτίσει μια τίμια ζωή.

Ο De Palma δημιουργεί μια ατμοσφαιρική ταινία γεμάτη ένταση και σασπένς, με ονειρικές σκηνές και αριστοτεχνική χρήση της μουσικής. Η σκηνοθεσία του είναι κομψή και στιλάτη, γεμάτη με αξέχαστες σκηνές, όπως η ληστεία στο εστιατόριο ή η καταδίωξη στους δρόμους της Νέας Υόρκης.

Η ταινία έλαβε διθυραμβικές κριτικές από τους κριτικούς, οι οποίοι εγκωμίασαν την ερμηνεία του Pacino, τη σκηνοθεσία του De Palma και το στιλάτο σενάριο. Η ταινία θεωρείται πλέον μια κλασική ταινία του γκανγκστερικού σινεμά και έχει επηρεάσει πλήθος ταινιών που ακολούθησαν.

Η ταινία βασίζεται στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Edwin Torres.

Η μουσική της ταινίας γράφτηκε από τον Patrick Doyle.

Η ταινία γυρίστηκε στη Νέα Υόρκη.

Η ταινία ήταν υποψήφια για Χρυσή Σφαίρα Καλύτερης Ανδρικής Ερμηνείας για τον Al Pacino.

LAST ACTION HERO

The Last Action Hero: Η πρώτη εμπορική "σφαλιάρα" του Schwarzenegger και η σύγχυση κοινού και κριτικών.

Το Last Action Hero (Ο Τελευταίος Μεγάλος Ήρωας) σημάδεψε μια στροφή στην καριέρα του Arnold Schwarzenegger. Ήταν η πρώτη φορά μετά από μια δεκαετία επιτυχιών που μια ταινία του δεν κατάφερε να αγγίξει το box-office, αφήνοντας άπαντες με ερωτηματικά.
Ο Danny Madigan (Austin O'Brien) είναι ένα 11χρονο αγόρι, φανατικός θαυμαστής του Jack Slater (Arnold Schwarzenegger), ενός αστυνομικού της δράσης σε ταινίες. Μια μέρα, ο Danny αποκτά ένα μαγικό εισιτήριο που τον μεταφέρει στον κόσμο της ταινίας "Jack Slater IV". Εκεί, ο Danny γίνεται ο βοηθός του Jack και μαζί έρχονται αντιμέτωποι με τον κακό Mr. Benedict (Charles Dance).

Η ταινία, με τον Schwarzenegger στον ρόλο του Jack Slater, ενός αστυνομικού της δράσης, σατιρίζει τα κλισέ του είδους, ενώ παράλληλα αποτελεί μια κλασική ταινία δράσης. Ο σκηνοθέτης John McTiernan (Die Hard, Predator) και ο σεναριογράφος Shane Black (Lethal Weapon) δημιούργησαν ένα σενάριο γεμάτο αστεία, έξυπνες αναφορές και μια συναρπαστική ιστορία.

Δυστυχώς, η ταινία δεν βρήκε την αναμενόμενη ανταπόκριση. Το κοινό μπερδεύτηκε από την αυτοαναφορικότητα και το χιούμορ, ενώ οι κριτικοί έκριναν το σενάριο άνισο. Η ταινία θεωρήθηκε αποτυχία, φέρνοντας την πρώτη "σφαλιάρα" στην καριέρα του Schwarzenegger. Παρά την αρχική απογοήτευση, ο Τελευταίος Μεγάλος Ήρωας απέκτησε με τα χρόνια μια φανατική βάση θαυμαστών. Πολλοί θεωρούν πλέον την ταινία μια cult classic, αναγνωρίζοντας την ποιότητα του σεναρίου, την ερμηνεία του Schwarzenegger και την πρωτοποριακή προσέγγισή της.

Η ταινία ήταν αρχικά γραμμένη για τον Sylvester Stallone.

Η ταινία γυρίστηκε σε διάφορες τοποθεσίες, όπως το Λος Άντζελες, το Σικάγο και το Λονδίνο.Το budget της ταινίας ήταν 85 εκατομμύρια δολάρια.Η ταινία έλαβε μικτές κριτικές από τους κριτικούς.

THE LAST EMPEROR

Η αριστουργηματική ταινία του Bernardo Bertolucci, "Ο Τελευταίος Αυτοκράτορας".

Μέσα από τα μάτια του Pu Yi, του τελευταίου αυτοκράτορα της Κίνας, η ταινία μας οδηγεί σε ένα συναρπαστικό ταξίδι στην ταραχώδη ιστορία της χώρας. Βιώνουμε την άνοδο και την πτώση του αυτοκρατορικού θεσμού, την επανάσταση και την κομμουνιστική εποχή, μέσα από την απομόνωση και την εσωτερική εξέλιξη του Pu Yi. Η μουσική του Ryuichi Sakamoto, David Byrne και Cong Su αγγίζει την ψυχή και εντείνει τη συναισθηματική φόρτιση της ιστορίας. Αριστουργηματική σκηνοθεσία από τον Bernardo Bertolucci. Εξαιρετικές ερμηνείες από τους John Lone, Joan Chen, Peter O'Toole.

STAR CHAMBER

The Star Chamber (Η νύχτα των Δικαστών) 1983: Όταν το έγκλημα στο δρόμο ξεφεύγει από τον έλεγχο, μια ομάδα κοινωνικά επιφανών ανδρών σχηματίζουν μια ομάδα vigilante.

Το Star Chamber είναι ένα γεμάτο δράση, θρίλερ που προκαλεί σκέψεις με υπέροχα γραφικά. Ένας θαμμένος θησαυρός της δεκαετίας του '80. Το Star Chamber κυκλοφόρησε στους κινηματογράφους στις 5 Αυγούστου 1983.

Το Star Chamber είναι απολύτως συναρπαστικό. Υποστηριζόμενος από ένα εξαιρετικό καστ και πολύ κομψή φωτογραφία, ο Hyams διατηρεί την ένταση από την αρχή μέχρι το τέλος, όσο παράλογη κι αν είναι η πλοκή. Η ταινία λειτουργεί άψογα μέχρι να κλειδώσει σε μια πλοκή. Η ταινία ξεκινά με μια σειρά από συναρπαστικές σκηνές που δείχνουν μια σειρά από συγκλονιστικές αποτυχίες δικαιοσύνης. Οι δολοφόνοι και οι διεστραμμένοι πιάνονται στα χέρια, ομολογούν τα εγκλήματά τους και μετά βγαίνουν ξανά στους δρόμους λόγω δευτερευόντων νομικών τεχνικών προβλημάτων.

Ο δικαστής Stephen Hardin (Michael Douglas) αποθαρρύνεται από τις αποτυχίες του νομικού συστήματος, αφού βλέπει σκληρούς εγκληματίες να απελευθερώνονται σε τεχνικές λεπτομέρειες. Αναγνωρίζοντας την προοπτική του Χάρντιν, ο συνομήλικός του,Benjamin Caulfield (Hal Holbrook), τον συστήνει στο Star Chamber, μια μυστική οργάνωση που συγχωρεί την επαγρύπνηση σε περιπτώσεις που δεν έχει αποδοθεί δικαιοσύνη. Ωστόσο, όταν δύο εγκληματίες καταδικάζονται σε θάνατο και ο Hardin τους βρίσκει ψευδώς κατηγορούμενους, συγκρούεται με την ισχυρή ομάδα.

The Sixth Sense

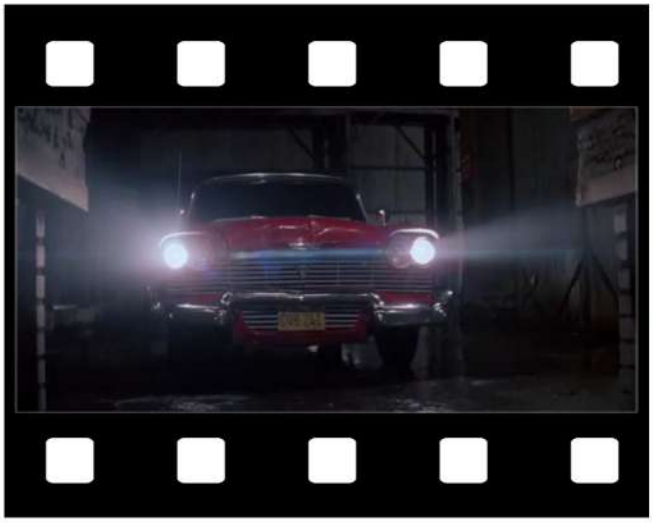
Η Έκτη Αίσθηση: Το σενάριο είναι έξυπνα δομημένο, γεμάτο ανατροπές και με ένα σοκαριστικό φινάλε.

Η τέχνη του κινηματογράφου έχει την εξαιρετική ικανότητα να προκαλεί συναισθήματα, να ενώνει τις διαφορετικές διαστάσεις της ανθρώπινης εμπειρίας και να ανοίγει νέα παράθυρα στη σκέψη μας. Στον χώρο αυτό, μια ταινία που ξεχωρίζει και παραμένει στο προσκήνιο είναι η '"Έκτη Αίσθηση," του σκηνοθέτη και του σεναριογράφου Μ. Νάιτ Σιάμαλαν. Η ταινία, που κυκλοφόρησε το 1999, συνεχίζει να θεωρείται ένα αριστούργημα του είδους της δραματικής μυστηρίου και μεταφέρει τον θεατή σε έναν κόσμο γεμάτο ανατροπές και συναισθηματική ένταση.

Η '"Έκτη Αίσθηση" αναπτύσσεται γύρω από τον χαρακτήρα του Μάλκολμ Κρόου, έναν παιδοψυχολόγο που προσπαθεί να βοηθήσει έναν αγόρι που παρουσιάζει περίεργη συμπεριφορά. Καθώς η υπόθεση εξελίσσεται, αποκαλύπτεται ένα ασύλληπτο μυστικό που αναδεικνύει την πραγματική φύση των γεγονότων και ανατρέπει τις προσδοκίες του θεατή.

Christine

Το 1983, δύο μάστορες του τρόμου ενώθηκαν για να φτιάξουν ένα κλασικό Horror φιλμ. Η Christine, του ομώνυμου βιβλίου του Stephen King, είναι το κλασικό auto horror του 1983 που ακολουθεί ένα δαιμονισμένο Plymouth Fury του 1958. Το βιβλίο κυκλοφόρησε την ίδια χρονιά με την ταινία. Το βιβλίο κυκλοφόρησε τον Απρίλιο και η ταινία κυκλοφόρησε τον Δεκέμβριο του 1983.



Ο John Carpenter ζωντανεύει το μυθιστόρημα του Stephen King με τις μεγαλύτερες πωλήσεις σε αυτό το ανατριχιαστικό θρίλερ. Γεννήθηκε στο Ντιτρόιτ ... σε μια γραμμή συναρμολόγησης αυτοκινήτων. Αλλά δεν είναι ένα συνηθισμένο αυτοκίνητο. Βαθιά μέσα στο σασί της ζει μια ανίερη παρουσία. Είναι η CHRISTINE μια ερυθρόλευκη Plymouth Fury του 1958, η οποία είναι μια άφθαρτη εκδίκηση που θα καταστρέψει οποιονδήποτε βρεθεί στο δρόμο της.

PARADISE LOST
draconian times

telonio

Το συγκρότημα Paradise Lost συγκροτήθηκε το 1988 στην περιοχή Halifax του West Yorkshire της Αγγλίας. Θεωρείτο ένα από τα πιο σημαντικά και πρωτοπόρα συγκροτήματα της death doom σκηνής. Τα χρόνια που πέρασαν, το συγκρότημα πειραματίστηκε με εναλλακτικά μουσικά όργανα δημιουργώντας ακουστικά αρκετά διαφορετικά album, που δίχασαν πολλούς fans από τα πρώτα τους album. Ο δίσκος Draconian Times κυκλοφόρησε το 1995 και είναι ένας από τους πιο σημαντικούς δίσκους στην heavy metal σκηνή. Με 12 τραγούδια και ένα άκρως εντυπωσιακό και μοναδικό artistic εξώφυλλο στην θήκη του δίσκου που δεν περνάει απαρατήρητο από τα μάτια.

Τα τραγούδια είναι σκοτεινά και δυναμικά με αρκετές καταθλιπτικές στιγμές αλλά δεν προσφέρουν αρνητικές σκέψεις στον ακροατή. Ο δίσκος χαρακτηρίζεται heavy με αρκετά gothic σημεία σε αρκετά τραγούδια. Τα περισσότερα κομμάτια είναι σύντομα γύρω στα 4 λεπτά διάρκειας, με εξαίρεση το πρώτο που αγγίζει τα 06:04 λεπτά. Δεν περιλαμβάνεται καμία μπαλάντα και αυτό είναι ευχάριστο, αφού δεν χαλά κανένα τραγούδι την heavy gothic ατμόσφαιρα που αποπνέει από την αρχή μέχρι το τέλος. Οι Paradise Lost έχουν φύγει μακριά πλέον από φανταστικό γκροτέσκο και περιγράφουν τον ρεαλιστικό και κοινωνικό τρόμο.

Στην κιθάρα ο Gregory Mackintosh χωρίς να κάνει "παπάδες" καταφέρνει πολύ καλά να το αξιοποιήσει αυτό με έξυπνο τρόπο, δημιουργώντας απλούς -αλλά πετυχημένους στον ρόλο κάθε τραγουδιού- heavy ρυθμούς. Τα solo είναι απλοϊκά και όχι τεχνικά δύσκολα, ταιριάζουν όμως απόλυτα στην μυστήρια αίσθηση που θέλει να δώσει ο Mackintosh. Ο τραγουδιστής Nick Holmes δεν κραυγάζει πλέον όπως στο παρελθόν, αλλά τραγουδά πιο καθαρά και διακρίνεται ακουστικά από μια θεατρική επιθετικότητα στην χροιά του. Διατηρεί βέβαια ένα ελαφρύ και σταθερό τραχύ γρύλισμα στην φωνή του που ενισχύει έτσι τους εσωστρεφείς και μυστήριους στίχους που γράφει.

Στο πρώτο τραγούδι, το Enchantment, στην εισαγωγή ξεκινά πιάνο για λίγα δευτερόλεπτα πριν μπει η έντονη παραμόρφωση με το μπάσο και τα drums και ξεκινήσει ένα μικρό και σκοτεινό ταξίδι στα μυστήρια καλντερίμια της ψυχής στους στίχους του Holmes. Το δεύτερο τραγούδι που ακολουθεί είναι το Hallowed Land που εντυπωσιάζει με την δυναμικότητα που προσφέρει και τα εξαιρετικά για την περίσταση φωνητικά του Holmes. Τα επόμενα δύο τραγούδα είναι το The last time και το Forever faliure τα οποία κυκλοφόρησαν και σαν single με videoclip.

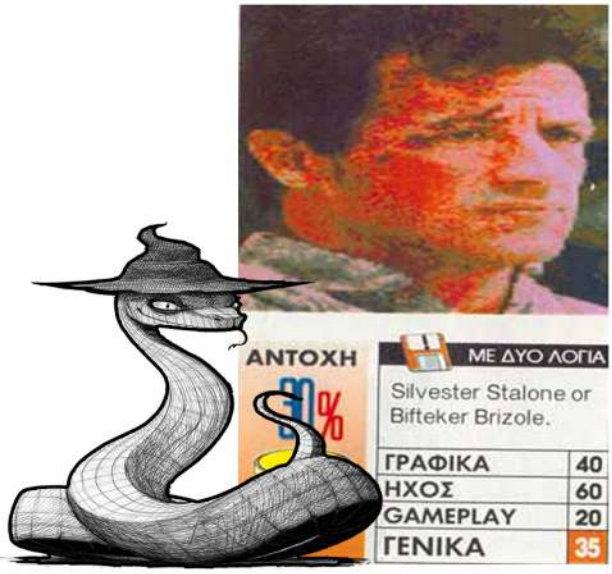
Το Once Solemn είναι το πιο γρήγορο σε ρυθμό τραγούδι του δίσκου και εδώ ο Holmes εντυπωσιάζει τραγουδώντας στο ρερφέρν "I say, your powers electrify me, Devour the one that's guilty, Your image can turn a soul to stone". Το Shadowkings είναι ένα μυστήριο τραγούδι με έξοχες heavy μελωδίες. Το Elusive Cure ξεκινά με καθαρή κιθάρα και δίνει την ψευδαίσθηση πως πρόκειται για μπαλάντα. Όμως γρήγορα η παραμόρφωση αναδύεται δυναμικά και θριαμβευτικά διαψεύδοντας τους υποστηρικτές των ανάλογων τραγουδιών. Το Yearn for change έχει κατά την ταπεινή μου γνώμη την καλύτερη εισαγωγή με ένα απλό αλλά πολύ πετυχημένο solo στην κιθάρα. Θεωρώ αδιαμφισβήτητα πως είναι ένα από τα καλύτερα τραγούδια του δίσκου. Το Shades of God και το Hands of reason θεωρώ πως είναι και τα δύο κάπως μελαγχολικά και πιο αργά σε ρυθμό από τα παραπάνω. Τα δύο τελευταία άσματα, το I see your face και το Jaded συμπληρώνουν το σκοτεινό και μελαγχολικό ταξίδι του Nick Holmes και της μουσικής παρέας του.

Λικνιζόμενοι με τα bytes

Το «κουνάει» ο Πολυπύρηνος

Πωπω, πόσο μου αρέσει το Σκάκι. Έλιωνα από μικρός, αλλά ποτέ δεν κατάφερα να ξεκολλήσω από την μετριότητα. Θυμάμαι να έχω και ένα chess.exe στο 386 μου και να τρώω πολύ ξύλο και εκεί! Τελευταία, που λέτε, το πάθος έχει επιστρέψει και προσπαθώ να το επανέλθω σε φόρμα. Ευτυχώς υπάρχει το μαγικό chess.com όπου χιλιάδες παίκτες αναμετρώνται σε πραγματικό χρόνο. Εγώ πάντως τις περισσότερες φορές διαλέγω να παίξω ενάντια στον υπολογιστή, επιλέγοντας το AI να είναι σε μία μέση δυσκολία. Βάζω και ατμοσφαιρική μουσική να ακούγεται χαμηλά, και η μαγεία ξεκινά!

Κατά τα άλλα, είδα τρία φοβερά ντοκιμαντέρ του Νετφλιξ. Το "Arnold" με θέμα τον Σβαρτσενέγκερ, σε τρία μέρη όπου παρουσιάζονται και οι τρεις πτυχές της ζωής του: Bodybuilder, Ηθοποιός, και Πολιτικός. Φοβερή νοσταλγία διάχυτη παντού, και ο Άρνολντ πολύ ανθρώπινος και πολύ προσγειωμένος. Το επόμενο τεκμηριογράφημα (ντοκιμαντέρ ντε) ήταν το "Sly" με θέμα τον Σταλόνε, τον μεγάλο αντίπαλο του Άρνι. Ένα επεισόδιο αυτό, πιο σκοτεινό στο ύφος, με τον Σιλβέστερ να «θρηνεί» τρόπον τινά για τα περασμένα σε φοβερά εξομολογητική φιλοσοφική διάθεση.



Και το τρίτο ντοκιμαντέρ ήταν το επίσης καταπληκτικό "Muscles & Mayhem" με θέμα το απίστευτο ρετρό «τηλεπαιχνίδι» "American Gladiators" της αμερικανικής τηλεόρασης όπου «απλοί» άνθρωποι διαγωνίζονταν απέναντι σε κάτι όντα-Κ.Δ.Ο.Α (κτηνώδης δύναμη ογκώδης άγνοια). Σε πέντε μέρη αυτό, πολύ διεξοδικό και ενδελεχές. Περιγράφει απίστευτα σκηνικά μέσα, από τις πλάκες που έκαναν στα αποδυτήρια, και την σωματική τους κόπωση, μέχρι τα ΚΟΥΡΚΟΥΜΠΙΝΙΑ που έπαιρναν από το Μεξικό για να διατηρούνται σε φόρμα. Μιλάμε για πολύ σύριγγα αδερφάκι μου!

Σάς προτείνω να παρακολουθήσετε και τα τρία ανωτέρω πονήματα για ένα δυναμικό ταξίδι στις αναμνήσεις. Ίσως το επόμενο πράγμα που θα δω στο Νέτφλιξ να είναι το "The Toys That Made Us", ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια της παιδικής μας ηλικίας. Βλέπω μέσα να αναφέρεται σε "He-Man", " "G.I. Joe" κλπ. Χαμούλης!

Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

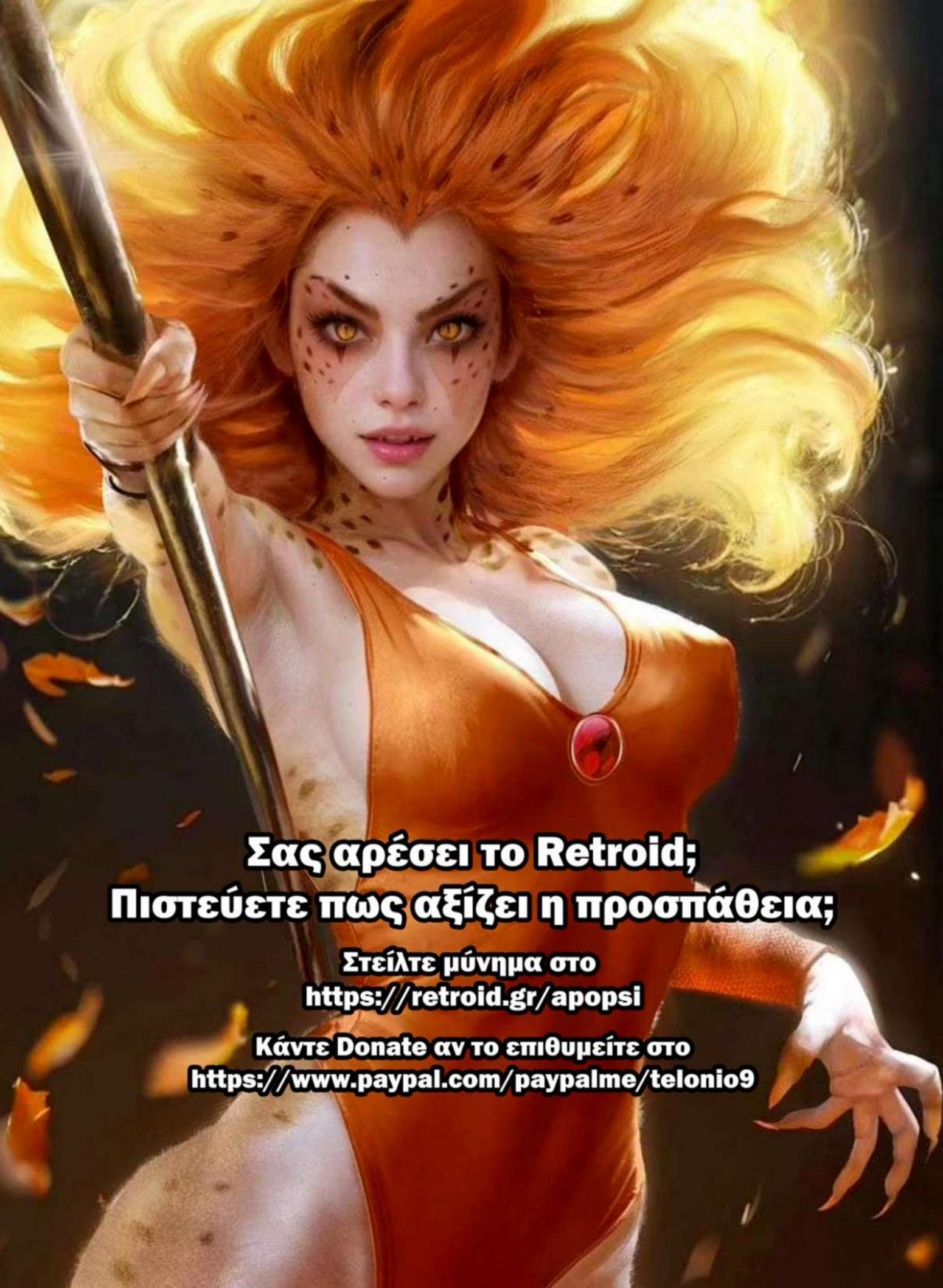
Υ.Γ.1 Τσοκοροκομπλόκο!

Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο τεύχος 62!

Υ.Γ.3 You have been a thorn in my side for far too long, Avatar…

Έρχεται ο Δρακουλίνος

ΓΕΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΔΙΑ!..
ΗΡΘΑ ΝΑ ΣΑΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΩ ΜΕ ΤΑ ΦΟΒΕΡΑ ΔΡΑΚΟΥΛΙΝΙΑ. ΤΑ ΦΟΡΑΤΕ ΚΑΙ ΠΑΙΖΕΤΕ ΤΡΟΜΑΖΟΝΤΑΣ ΜΙΚΡΟΥΣ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΟΥΣ, ΤΑ ΤΡΩΤΕ ΚΑΙ ΧΑΙΡΕΣΤΕ ΤΗ ΦΟΒΕΡΗ ΤΟΥΣ ΓΕΥΣΗ!..


Σας αρέσει το Retroid;
Πιστεύετε πως αξίζει η προσπάθεια;
Στείλτε μύνημα στο
https://retroid.gr/apopsi
Κάντε Donate αν το επιθυμείτε στο
https://www.paypal.com/paypalme/telonio9