

Τεύχος 12 Ιανουάριος 2025

RETROID

ONLINE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ VIDEO GAMES

Αφιέρωμα
Simulators



Τα πάντα για τους
Emulators



REVIEWS



Αστυνόμος Σαΐνης

Grid • Doom • Alien 3 • R-Type • Maze of death • S.Mario Land
Double Dragon • Personal Nightmare • Nightmare in the dark



Το **RETROID** αναζητεί άρθρογράφους

Έχετε εκπληρωμένες στρατιωτικές υποχρεώσεις;
Πανηγυρίσατε στο Eurobasket του 1987;
Γνωρίζετε ποιος είναι ο Hulk Hogan;
Έχετε τερματίσει το Double Dragon;

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

Μετά από αρκετούς μήνες το 12 τεύχος του Retroid είναι εδώ. Είμαι σίγουρος πως αρκετοί από εσάς πιστέψατε πως το 11ο τεύχος θα ήταν το τελευταίο, αφού πέρασε τόσος καιρός, δικαιολογημένα βέβαια. Βλέπετε, στη ζωή υπάρχουν πολύ πιο σημαντικά πράγματα από το Retroid και γενικά από τα χόμπι που έχει ο καθένας από εμάς. Όμως, όπως βλέπετε τα καταφέραμε. Πάντως, από το 1ο τεύχος που είχε 54 σελίδες, τώρα σπάσαμε ρεκόρ με 110 σελίδες. Ποιός να το πίστευε τότε που ξεκίνησα το περιοδικό;

Επίσης, υπάρχει μια μεγάλη πιθανότητα αυτό το τεύχος να βγει σύντομα και σε έντυπη μορφή κανονικού περιοδικού, αλλά σε μικρή ποσότητα. Να έπαιζε και κανένα donate, κάτι καλύτερο και πιο σύντομα θα γινόταν, αλλά πού... Δεν βαριέσαι όμως, πάμε παρακάτω...

Ας δούμε όμως τι μας περιμένει και σε αυτό το τεύχος που καθυστέρησε τόσο πολύ... (Ξέρω, Ξέρω σας έβγαλε τα συκώτια, αλλά είμαστε ακόμα εδώ).

Αυτή τη φορά ο φίλος **Alucard** μας παρουσιάζει το εξάισιο Personal Nightmare.

Ακολουθεί ο φίλος **Κώστας the Punisher**, ο οποίος μας παρουσιάζει με την σειρά του περήφανα τα παιχνίδια Double Dragon και Alien 3 για Master System. Όπως και το άκρως χαρμόσυνο παιχνίδι Doom, το οποίο θα βρείτε στο Mega Review... Μια παρουσίαση του επερχόμενου και εντυπωσιακού παιχνιδιού για την Amiga 500, το Grid. Επιπλέον, μας έχει προσφέρει και ένα άρθρο, διαφορετικό από ότι συνήθως, αναφορικά με την ταινία Robocop που πιστεύω θα βρείτε ενδιαφέρον. Φυσικά, δεν έχει παραλείψει να μας αφήσει χωρίς τον ετήσιο και ευφάνταστο καζαμία που θα βρείτε στις τελευταίες σελίδες, απ' τις οποίες (στην έντυπη μορφή) θα βγαίνει αστρόσκονη!

Ο φίλος **Johny Cade** έχει για εμάς αυτή τη φορά παρουσίαση του Super Mario Land για το Gameboy.

Ο φίλος **Κωνσταντίνος Κυρίμης** επέστρεψε και μας παρουσιάζει μια exploitation ταινία με τον τίτλο "Achtung! The Desert Tigers".

Ο φίλος **Νίκος Γκάτσιος** σταθερά μας παρουσιάζει το Cinecritics με αρκετές και ενδιαφέρουσες ταινίες.

Ένας νέος φίλος έχει προστεθεί στην παρέα μας και ένα θερμό καλωσόρισμα παρακαλώ για τον φίλο **Dalfas**. Συμμετέχει με μια πληθώρα άρθρων όπως το άρθρο για τα παιχνίδια Simulators, άρθρο για τον Amstrad vs Spectrum vs Commodore, άρθρο για την μουσική από παιχνίδια που φτιάχνει και μου έχει δώσει και μια ενδιαφέρουσα συνέντευξη επιπλέον ως μουσικός. Τι να πω, πάντα τέτοια!

Όσο αφορά τα δικά μου άρθρα θα σας αφήσω να τα ανακαλύψετε και να διαβάσετε ότι σας ενδιαφέρει. Εξάλλου δεν μου αρέσει να προμοτάρω τον εαυτό μου για αυτό και κρύβομαι πίσω από ένα και φανταστικό όνομα και ένα avatar. Ο **Πολυμήρηνης** θα αποκαλύψει την πραγματική του ταυτότητα στο 88ο τεύχος. Εγώ μάλλον πολύ αργότερα.

Σας υπόσχομαι πως δεν θα περάσει ξανά τόσο μεγάλο διάστημα για το επόμενο τεύχος.

Μέχρι την επόμενη φορά...

telonio

3	Editorial
4-5	Fat Gary News
6-7	Κάποτε στα περιοδικά
8-10	Personal Nightmare Commodore 64
11-12	Ikari Warriors Amstrad
13-14	R-Type Spectrum
15-16	Double Dragon 2 Gameboy
17-18	Alien 3 Master System
19-20	Arena Maze of death Game Gear
21-23	Super MarioLand Gameboy
24-25	Grind Amiga 500
27-32	Doom Mega Review PC
33-35	Nightmare in the dark Arcade
36	Hints'n'Tips
39-39	Μύθοι & φήμες στα arcades
40-43	Τα πιο δύσκολα arcades
44-48	Θρύλοι του 1980
49-54	Combat Flight simulators
56-57	Συνέντευξη Dalfas
58-65	Emulators
66-70	Ufo Enemy Unknown
72-74	Μουσική επένδυση
75-78	Αστυνόμος Σαίνης
79-83	Ποπάου
84-88	Διήγημα επιστημονικής φαντασίας
89-90	Comic The deser tigers
91-92	Robocop μια άλλη ματιά
93-96	The making of The fly
98-103	Cinecritics
104	World of Rock
105	Λικνιζόμενοι με τα bytes
107-109	Καζαμίας 2025

ATARI Gamestation Go



Στην περσινή CES η Atari είχε ανακοινώσει το Gamestation Portable, που θα κυκλοφορούσε μέσα στο 2024, όμως δεν το είδαμε. Τώρα η Atari κυκλοφόρησε το teaser με την φορητή της κονσόλα. Αναμένεται να κυκλοφορήσει σε καταστήματα μέσα στο 2025. Αν και στο teaser δεν μας δείχνει κάποιο παιχνίδι, η Atari διαθέτει πολλούς σημαντικούς τίτλους παιχνιδιών που μπορεί να συνοδεύουν την κονσόλα. Αυτό που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε να το δούμε από κοντά.

Nintendo Switch 2

Η Nintendo ανακοίνωσε πως και θα παρουσιάσει το Switch 2 πολύ σύντομα. Η κονσόλα διαθέτει και πάλι αποσπώμενα χειριστήρια Joy-Con και όπως επιβεβαιώθηκε από τη Nintendo, είναι πλήρως συμβατή με τα παιχνίδια του προηγούμενου Switch, συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών με cartridge. Είναι λίγο μεγαλύτερο σε μέγεθος



από όσο φαίνεται από τον προκάτοχο του. Πάντως, θα έχει έναν οκταπύρρηνο Cortex-A78AE και 8GB μνήμης RAM. Επικρατεί η φήμη πως πως μπορεί να πάει σε ένα OLED panel με υποστήριξη για 60Hz. Στον τομέα του χειρισμού, δεν εκτιμάται πως θα δούμε σημαντικές αλλαγές στα Joy-Cons. Τέλος, οι φήμες μιλούν για καλύτερη ασύρματη επικοινωνία και θα βελτιώνει τις ταχύτητες download μέσω WiFi. Αν και η Nintendo επιβεβαίωσε ότι θα κυκλοφορήσει το δεύτερο μισό του 2025, απέφυγε να δώσει μια πιο ολοκληρωμένη ημερομηνία. Σε αυτό το στάδιο, το μόνο που γνωρίζουμε με βεβαιότητα είναι ότι θα έχουμε το Switch 2 πριν τελειώσει η χρονιά.

Rastan Saga



Το Rastan Saga γίνεται remake για την **Amiga 500**. Αν και μέχρι στιγμής έχει ολοκληρωθεί το πρώτο επίπεδο, σύντομα θα ολοκληρωθεί το παιχνίδι. Το σημαντικό είναι πως το παιχνίδι θα τρέχει σε απλή 500 με 512kb. Το πρώτο επίπεδο μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν σε adf από εδώ: <https://basementape.itch.io/rastan-amiga-500>

Danmaku



Το Danmaku (πρώην γνωστό ως Hyperborea) είναι ένα hell shoot'em up παιχνίδι για την στοκ **Amiga 1200**. Θα μπορούν να παίξουν και δύο παίκτες ταυτόχρονα. Όπως έχει αναφέρει και ο δημιουργός του, γίνεται κυριολεκτικά χαμός στην οθόνη από εχθρικά πυρά. Το παιχνίδι δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμα, μπορείτε όμως να παρακολουθήσετε ένα βίντεο σε αυτό το link:

https://www.youtube.com/watch?v=96oliN-TR9-c&ab_channel=GoldenCode

Rintivoorh



Το παιχνίδι είναι platform και φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον μέχρι στιγμής και είναι για **Amiga 500** με 1mb. Ο δημιουργός του έχει ολοκληρώσει το πρώτο επίπεδο και το δίνει δωρεάν για να το δοκιμάσετε. Ας ελπίσουμε πως θα το ολοκληρώσει μέσα στον χρόνο.

<https://narwhal.itch.io/rintivoorh>

Roland of Sherwood



Άλλο ένα ενδιαφέρον παιχνίδι αυτή τη φορά για τον **Amstrad 6128**. Αν και έχει περάσει αρκετός καιρός από την έναρξη εργασιών του παιχνιδιού, ο δημιουργός του μας έχει αναφέρει πως είναι έτοιμο το 75%. Υπολογίζουμε πως θα είναι έτοιμο σύντομα.

Cthulu Project



Ένα ακόμη παιχνίδι για την **Amiga 500** στα χνάρια του Dungeon Master ή του Eye of the beholder αν προτιμάτε. Υπάρχει αρκετή δουλειά ακόμη για τον δημιουργό του και έχει αναφέρει πως το φτιάχνει σε Amos Pro. Πάντως, φαίνεται πως γίνεται προσεκτική δουλειά, καθώς το παιχνίδι διαθέτει μια σκοτεινή ατμοσφαιρική ατμόσφαιρα και στοιχειωμένα μπουντρούμια. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε.

Pepper Buster



Το Pepper Buster είναι ένα Pacman παιχνίδι για τον **Amstrad 6128**. Έχει την λογική του Pacman, αλλά έχει διαφορετικές πίστες όπως και διάφορες εκπλήξεις σας περιμένουν μέσα σε αυτές. Μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν σε αυτό το link: <https://crazypiri.itch.io/pepper-buster>

21 Grams of Soul



Το 21 Grams of Soul είναι ένα παιχνίδι για τον **Amstrad 6128**. Είναι ένα arcade παιχνίδι. Παίρνετε τον ρόλο του Jacob, που πρόσφατα απεβίωσε και θα πρέπει να καταφέρετε να αποδράσετε από την ψυχιατρική κλινική. Το παιχνίδι διανέμεται δωρεάν σε αυτό το link:

<https://altanerus-dog.itch.io/21-grams-of-souls>

Maze of robots



Το Maze of robots είναι ένα arcade conversion για τον **Spectrum ZX**. Για την ακρίβεια, είναι conversion του arcade Bersek. Το παιχνίδι διαθέτει πολλά mazes σύμφωνα με τον δημιουργό του. Το δίνει δωρεάν σε αυτό το link:

<https://ko-fi.com/s/c7a7173d2e>

Action biker



Το Action biker είναι μια βελτιωμένη έκδοση για τον **Commdore 64**. Πιο συγκεκριμένα, ο χάρτης του παιχνιδιού είναι 160 x 80, ή 4 οθόνες πλάτος και 2 ύψος. Το ποδήλατο

χρησιμοποιεί 32 sprites για το animation του και τα tiles του χάρτη χωρούν σε μία γραμματοσειρά. Το playfield έχει επίσης έναν άξονα Z, ώστε ο παίκτης να μπορεί να μετακινηθεί προς τα πάνω ή προς τα κάτω ορισμένες από τις λειτουργίες, τις οποίες χειρίζονται χρησιμοποιώντας μοναδικά tiles στον χάρτη. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο για δωρεάν download στο παρακάτω link:

<https://csdb.dk/release/index.php?id=249136>

Schreckenstein



Το Schreckenstein είναι ένα επίσης παιχνίδι για τον **Commdore 64**. Ένα ενδιαφέρον platform παιχνίδι και προσφέρετε εντελώς δωρεάν από τον δημιουργό του:

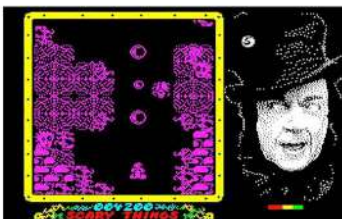
<https://github.com/rsquared68/schreckenstein64/releases/tag/100-percent>

Twintris DX



Το Twintris ήταν ένα πολύ πετυχημένο tetris clone παιχνίδι στην Amiga 500. Το Twintris DX είναι για τον **Commdore 64** και δείχνει πολύ καλό! Φυσικά μπορείτε να παίξετε και διπλό με έναν φίλο σας. Δωρεάν για download στο αυτό το link: <https://csdb.dk/release/?id=248534>

Scary Things



Το Scary things είναι ένα shoot'em up για τον **Spectrum ZX** (και για τον 128k που εκεί έχει και sampled speech). Το παιχνίδι έχει 5 επίπεδα γεμάτα με πολυάριθμους εχθρούς. Φυσικά και αυτό είναι δωρεάν και μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ: <https://df-design.itch.io/scarythings>

Faster



Το Faster είναι ένα racing παιχνίδι για τον **Atari STE**. Όπως έχει δηλώσει ο δημιουργός του, το παιχνίδι είναι πολύ γρήγορο και έχει χαρακτηριστικά silky-smooth κίνηση. Διαθέτει 50 frames το δευτερόλεπτο, 30 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, 15 μεγάλα sprites και υπάρχει και εφέ νύχτας και ημέρας. Ο δημιουργός του αναφέρει πως είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για τον Atari STE σήμερα. Δεν έχουμε λόγο να υποστηρίξουμε το αντίθετο! Εδώ είναι το link και ως συνήθως είναι δωρεάν:

<https://retrotracing.itch.io/faster-atari-ste>





64μπιτοι επεξεργαστές;

Εδώ που φτάσαμε, δεν μας φαίνεται καθόλου απίθανο. Έτσι λοιπόν, διαβάσαμε με μεγάλη απάθεια την επίσημη ανακοίνωση της Intel, ότι θα θέσει σε κυκλοφορία το chip i860, το οποίο θα χειρίζεται δεδομένα των 64 μπιτ και θα λειτουργεί στα 40MHz. Οι πράξεις που πραγματοποιούνται ανά δευτερόλεπτο μέσα σε αυτό το chip είναι γύρω στα

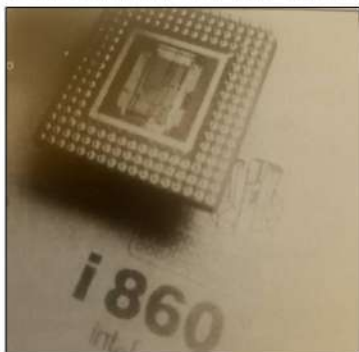


80.000.000, ενώ για πρώτη φορά τα τρανζίστορ που περιλαμβάνονται στη φέτα του πυριτίου είναι ακριβώς 1.000.000. Το πιο εξωφρενικό όμως στο chip είναι περίπου 113.000 δραχμές. Μόλις κυκλοφορήσει τα workstations θα τρέχουν πολύ κοντά σε επίπεδα με τους home cpu's.

Σκληροί δίσκοι εναντίον Floppies

Φανταστείτε ένα μικρό walkman, από τα πιο μικρά της αγοράς. Μέσα σε αυτό χωρά ένας δίσκος των 2.5" ιντσών, ο οποίος είναι γύρω στα 20MB. Το λιλιπούτειο αυτό τέρας καταναλώνει αμελητέα μεγέθη και ζυγίζει ελάχιστα. Μέσα στα κυκλώματά του περιλαμβάνονται πολλές νέες ενδιαφέρουσες καινοτομίες. Οι δισκέτες διαβάζονται όχι από μια αλλά τέσσερις συνολικά κεφαλές, στις οποίες έχει εφαρμοστεί η μέθοδος dynamic ramp loading, ώστε να αποφεύγεται η ζημιά στο δίσκο όταν ανάβετε το drive. Η τεχνική αυτή είναι παρόμοια με αυτήν που χρησιμοποιείται για την επαναφορά στα κοινά πικ-απ. Μόλις δοθεί η τάση στο μηχανήμα, οι τέσσερις κεφαλές παρκάρουν στις άκρες του drive, όπου δεν υπάρχει περίπτωση να πειραχτεί η μαγνητική επιφάνεια του δίσκου. Η κατασκευάστρια εταιρία δηλώνει επίσης ιδιαίτερα υπερήφανη για την αντοχή του δημιουργήματός της: το μικρό drive ανέχεται δυνάμεις που ισοδυναμούν με 100 φορές τη βαρύτητα της γης, άρα είναι ιδανικό για αγορά laptop φορητών. Μια ακόμη έκδοση με 40MB αναμένεται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι. Στο μεταξύ όμως, ο ανταγωνισμός φουντώνει. Η εταιρία Proteus έχει ήδη αναγγείλει ένα παρόμοιο περιφερειακό που θα χρησιμοποιεί το ίδιο μέγεθος δισκετών, ενώ και τις δύο ακολουθεί σε απόσταση αναπνοής η Citizen, η οποία προς το παρόν απασχολείται με το να κυκλοφορεί όλο αι πιο λεπτά drives του ενός MByte.

Και τι θα δούμε ακόμα...



Τα ανδροειδή έρχονται

Η τελευταία ανακοίνωση της Droid Systems, μιας εταιρίας που έχει πάρει πολύ σοβαρά την υπόθεση των ανδροειδών. Το τελευταίο της δημιούργημα, το οποίο προβλέπεται να μπει πολύ σύντομα σε φάση παραγωγής, είναι το Droid Genesis I. Πρόκειται για ένα ρομποτάκι ύψους 1,40 περίπου, το οποίο, εκτός των άλλων, είναι συμβατό με IBM. Το Droid είναι μια πρώτης τάξης νοικοκυρά. Μπορεί να αποθηκεύσει ορισμένα μικροπράγματα και να τα επιστρέψει όταν του ζητηθούν, να καθαρίσει πατώματα και να τακοποιήσει ράφια καταστημάτων. Μπορεί να σηκώσει περίπου 15 λίμπρες βάρους με τον βραχίονά του και να δουλέψει ακούραστα για έξι ώρες, χωρίς ανάγκη επαναφόρτισης. Διαθέτει μια ειδική βάση, στην οποία υπάρχει ένα ενσωματωμένο πληκτρολόγιο, για να μπορείτε να το προγραμματίσετε. Στο σιδερένιο του κρανίο φιλοξενούνται ορισμένα πολύ ανθρώπινα χαρακτηριστικά: μονάδα εντοπισμού αντικειμένων, κύκλωμα σύνθεσης φωνής και ανιχνευτές ήχου. Εκτός από αυτά όμως, το Droid μπορεί να βάλει ένα χεράκι σε πολλές ακόμα εργασίες. Για παράδειγμα μαθαίνει να πλένει το αυτοκίνητο, να φυλάει το σπίτι (σκύλοι ενωθείτε), να λέει σερβίρει ποτά, να λέει αστεία (μεταλλικό χιούμορ), να κουρεύει το γρασίδι (κι όποιο βρίσκεται εκείνη την ώρα ξαπλωμένος εκεί), να βγάζει βόλτα το σκύλο, να λέει ιστορίες στα παιδιά για να κοιμηθούν. Η ίδια εταιρία, ανακοίνωσε ότι ελπίζει να το καθιερώσει σαν νέο standard στον τομέα των εφαρμογών της ρομποτικής.

Ρατσιστικά Games

Και ενώ ήδη σας έχουμε πει τι γίνεται εκεί έξω με τα φοβερά shoot'em up (ή μάλλον ψήστε'm up) παιχνίδια των νεοναζί, κι ενώ τα πράγματα άρχισαν κάπως να ελέγχονται, μπήκαν τώρα στο παιχνίδι παντός είδους ρατσιστές. Αυτοί οι ρατσιστές λοιπόν, (οι οποίοι για κακή μας τύχη πρέπει να ξέρουν να προγραμματίζουν) πήραν το παλιό καλό Sidewinder και άλλαξαν το background με γραφικά της αρεσκείας τους. Μαζί άλλαξε και ο τίτλος: το Sidewinder έγινε τώρα Pakibashing, και αναφέρεται στον ιερό αγώνα των ρατσιστών ενάντια σε μελαμψές φυλές, όπως Πακιστανούς, Ινδούς κλπ. Το distributing της εταιρίας έχει αναλάβει η Racist Software (για να ξέρουμε από πού θα παραγγείλουμε δηλαδή), η οποία είναι θυγατρική της Κουλ-Κουξ-Κλαν (ξέρετε, εκείνοι οι γεννέοι που κρύβουν τα πρόσωπά τους με άσπρες σκούφιες) και κυκλοφορεί από χέρι σε χέρι σε όλη την Αγγλία. Θέλετε η περιέργεια. Θέλετε η...πρωτοτυπία του gameplay, το Pakibashing...πουλάει καλά, αν και σύσσωμα τα software houses πετούν κατάρεις εναντίον του.

Τι αγνές υπάρξεις αυτοί οι πειρατές...

☐ SpectrAmiga

Δυστηχώς δεν έχουμε πολλές λεπτομέρειες ακόμα, αλλά σίγουρα αυτά που ξέρουμε είναι εκπληκτικά: Δύο θεότρελοι Ιταλοί hardware-άδες, οι Vincenzo Gervasi και Antonio Schifano, έκατσαν και έφτιαξαν έναν Spectrum emulator για την Amiga! Όχι, δεν είναι καθόλου φάρσα. Το προγραμματάκι δουλεύει και φαίνεται αρκετά αξιόπιστο, αν και δεν έχει τελειώσει ακόμα. Φυσικά μην περιμένετε να φορτώνετε τα προγράμματα από την δισκέτα. Ένα ειδικό σετ καλωδίων θα συνοδεύει το πρόγραμμα, και θα επιτρέπει σε ένα ειδικό interface να συνδεθεί με την Amiga και να φορτώνει τις κασέτες που έχετε πετάξει στο ντουλάπι, από τότε που απαρνηθήκατε τα 8μπιτα και φέρατε την κυρία στο σπίτι.

☐ Πακινίδια με το βαρύ μέταλλο

Η US Gold ξάφνιασε τους πάντες, ανακοινώνοντας ότι απέκτησε την αποκλειστικότητα των δικαιωμάτων των διάσημων μεταλλικών τεράτων της ροκ σκηνής, των Iron Maiden! Το σιδερόφραχτο συγκρότημα θα γίνει παιχνίδι πολύ σύτομα. Μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν ακόμη τελικά σχέδια για το πως ακριβώς είναι η μορφή του παιχνιδιού, αλλά το σίγουρο είναι ότι θα πρωταγωνιστεί η γνωστή πια μασκώτ τους συγκροτήματος, ο Eddie, και φυσικά το soundtrack και τα εφέ θα είναι αποσπάσματα από κομμάτια του γκρούπ. Αυτή τη φορά δεν έχουμε Shadow of the beast, αλλά Number of the beast!

☐ Νέα έλλειψη δικετών

Δελτίο αναζητήσεων μέσω Ερυθρού Σταυρού: Δισκέτες μεγέθους 3 ιντσών εξαφανίστηκαν εδώ και μερικούς μήνες από την ελληνική αγορά. Λίγο πριν την εξαφάνισή τους, οι δισκέτες φορούσαν διαφανή προστατευτικά περιβλήματα και λευκοκόκινες ετικέτες. Τις αναζητούν τα αγαπημένα τους software houses, οι εταιρίες και οι λοιποί users. Δεν είναι καθόλου αστείο. Πολλά software houses στο εξωτερικό φοβούνται για μια νέα περίοδο έλλειψης των 3 ιντσών από την αγορά των αναλώσιμων, κάτι που επιβεβαιώνεται από μια ελαφρά αύξηση της τιμής τους σε μερικές ευρωπαϊκές χώρες. Ο λόγος γι'αυτήν την κρίση είναι η απρόβλεπτη αύξηση της ζήτησης από μέρους των software houses και των χρηστών, κάτι που οι κατασκευάστριες εταιρίες δεν είχαν προβλέψει. Ήταν κακός προγραμματισμός, εξήγησε ο manager της Amsoft. Ενώ οι πωλήσεις ήταν σταθερές μέχρι το τέλος του 1988, ξαφνικά οι παραγγελίες έφτασαν στα ύψη.

Μέχρι στιγμής πάντως εταιρίες και software houses προσπαθούν να μην χάσουν την ψυχραιμία τους, ενώ οι χώρες που διατηρούν ακόμα αποθέματα δισκετών, τις κρύβουν όσο καλύτερα μπορούν. Οι προβλέψεις είναι βέβαια αρκετά αισιόδοξες, αλλά εσείς για καλό και για κακό προσέξτε τις δισκέτες που θα παίρνεταί. Σε τέτοιες εποχές κάνουν την εμφάνισή τους κάτι πασίγνωστες φίρμες...

☐ Τηλεφωνικά Video Games

Ο Νίκος πάτησε έγκαιρα το fire. Το εχθρικό αεροπλάνο έκανε μια απεγνωσμένη προσπάθεια να βγεί από το στόχαστρο του αντιπάλου, αλλά ήταν πια αργά. Αθόρυβα ο πύραυλος ξεκόλλησε από την δεξιά πτέρυγα του αεροπλάνου και άρχισε με σιγουριά το κυνηγητό του στόχου. Σε λίγο, το εχθρικό σκάφος δεν ήταν παρά μόνο μια λάμψη που χαραζόταν στον ουρανό, με κατεύθυνση το έδαφος. Δεν κρατήθηκε άλλο. Γύρισε σε phone mode το modem και φώναξε ένα τρανταχό Ζήτω! στον Κώστα, που εκείνη την στιγμή απογειώνει το τελευταίο του αεροπλανάκι. Δεν είχε καθόλου τύχη σήμερα...

Κι όμως, τέτοιες σκηνές είναι ήδη πραγματικότητα, και μάλλον θα είναι πολύ συνηθισμένες στα αμέσως επόμενα χρόνια. Δεν μιλάμε βέβαια για την επικοινωνία μέσω modem, την οποία γνωρίζετε πολύ καλά εδώ και καιρό. Ούτε φυσικά για την σύνδεση δύο ή και περισσότερων υπολογιστών μεταξύ τους σε ένα multi player game, όπως ήδη συμβαίνει σε πολλά flight simulators. Μιλάμε για ένα νέο πρωτόκολλο επικοινωνίας, το ISDN, του οποίου το πλήρες όνομα είναι Intergrated Service Digital Network, ένα δίκτυο που αναμένεται να αλλάξει δραστικά την ζωή μας. Το ISDN επιτρέπει την μεταφορά σε ένα μονό καλώδιο σημάτων video, voice και data, δίνοντας τη δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ συσκευών και υπολογιστών, με ποιότητα και ταχύτητα που δεν είχατε ποτέ φανταστεί.

Οι Βρετανοί users ήδη ετοιμάζονται για να υποδεχτούν το ISDN μέσα στην επόμενη τριετία. Όσο για εμάς, δεν νομίζω ότι θα έπρεπε να χαίρεστε και πολύ...





Nightmare



Publisher: Horrosoft • Type: Adventure • Year: 1989 • Platform: Commodore 64

Γύρνα πίσω πριν νυχτώσει... Αν αυτή η φράση σας θυμίζει κάτι από την ηλικία που ήσασταν παιδιά, τότε ίσως θυμάστε τον φόβο του να βρίσκεστε περιπλανώμενοι σε κάποια εξοχή όταν ο ήλιος είχε δύσει καθώς προσπαθούσατε να βρείτε το δρόμο προς το σπίτι κι ενώ οι κόρες των ματιών είχαν διασταλθεί από την προσπάθεια να δείτε στο σκοτάδι, αλλά και από τον τρόμο της σκέψης ότι μπορεί να χαθείτε. Κι αν μεγαλώνοντας βλέπετε ακόμη όνειρα ότι βρίσκεστε κάπου εκεί στο παλιό εξοχικό ή στο χωριό κάποιων συγγενών ή φίλων, ο λόγος δεν είναι μόνο η διασκέδαση τις ώρες που ο ήλιος βασιλεύει. Είναι κι εκείνες οι στιγμές αγωνίας και οι εικόνες στο μισοσκοτάδο όπου ένιωθες τις απειλές να περιμένουν καθώς η καμπάνα της εκκλησίας του χωριού σήμαινε μεσάνυχτα (ή αλλιώς την ώρα του διαβόλου).

Κι αν τελικά αναρωτιέστε τι σχέση έχουν όλα τα παραπάνω με το παιχνίδι της horror soft "Personal Nightmare", θα σας προσκαλέσω απλά να δοκιμάσετε για να δείτε τις παιδικές αναμνήσεις της μοναξιάς και του φόβου για το σκοτάδι, να ξυπνούν και πάλι.

Σωτήριον έτος 1989 λοιπόν, και η πρώην Horror Soft και νυν Adventure Soft, έδωσε στο φανατικό κοινό τρόμου το θρυλικό adventure "Personal Nightmare". Υπενθυμίζεται, ότι η ίδια εταιρεία μετέπειτα κυκλοφόρησε τα συναρπαστικά Elvira, Mistress of the Dark, Elvira II: The Jaws of Cerberus, Wax-works κ.λπ, τα οποία γνώρισαν επίσης ανάλογη επιτυχία με το πρώτο.

Πάμε όμως για ακόμη μια φορά, μέσα από τις σελίδες αυτού του περιοδικού, να βυθισθούμε μέσω της Amiga 500 στον τρόπο και στους... προσωπικούς μας εφιάλτες.

Σενάριο

Η νυχτερινή λειτουργία στην εκκλησία του χωριού Tynham Cross ανάμεσα στους λόφους του Woldshire, μοιάζει ιδιαίτερα ανησυχητική απόψε. Σαν να αναμένεται ότι κάποιο κακό θα συμβεί. Έξω μαίνεται σφοδρή καταιγίδα, ενώ ο ιερέας κάνει μεγάλη προσπάθεια ώστε το ιερό του κήρυγμα να ακουστεί πάνω από τις βροντές και τη δυνατή βροχή που σφυροκοπάει το εκκλησάκι. Ξαφνικά, μία δυνατή λάμψη και το βιτρό της εκκλησίας γίνεται θρύψαλα με έναν κεραυνό να εισβάλλει στο εσωτερικό της εκκλησίας, χτυπώντας κατευθείαν το πόντιουμ και κατακαίγοντας τον ιερέα που λειτουργεί. Μέσα από τις φλόγες και τα απομεινάρια ακούγεται ένα αποκρουστικό γέλιο καθώς σχηματίζεται ένα πορφυρό χέρι με μακριά μαύρα νύχια. Η μορφή του Σατανά φαίνεται πλέον ξεκάθαρα μέσα στην εκκλησία.

Καλώς ήρθατε στον εφιάλητη...

Οι μήνες περνούν κι ένα γράμμα από τη μητέρα είναι αρκετό ώστε να μας κάνει να επιστρέψουμε στη γενέτειρα με σκοπό να ερευνήσουμε το ανησυχητικό ύφος της επιστολής. Αν και αρχικά έδειχνε σαν ένα από τα κλασικά γράμματα που κατά

καιρούς στέλνει, αυτή τη φορά φαινόταν ότι κάτι δεν πάει καθόλου καλά. Έμοιαζε, σα να προσπαθούσε να γράψει κάτι αλλά φοβόταν να το αποκαλύψει. Κάτι σχετικά με τη συμπεριφορά του εφημέριου πατέρα με τον οποίο είχαμε αρκετό καιρό να ανταλλάξουμε νέα.

Εξάλλου, πάει τόσοσ καιρός από τότε όπου οι επαγγελματικές υποχρεώσεις μας απομάκρυναν από την ήσυχη ζωή του χωριού Tynham Cross και μας ανάγκασαν να χάσουμε την επαφή με τους φίλους αλλά και το οικογενειακό μας περιβάλλον.



**NIGHTMARE
BE THY NAME**

Σύμφωνα με την επιστολή της μητέρας ο εφημέριος πατέρας μας, άρχισε να συμπεριφέρεται πολύ περίεργα και έχει αναπτύξει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την ιστορία της ζωής του James Hyatt, ο οποίος ήταν επίσης εφημέριος του χωριού πριν από περίπου τριακόσια χρόνια στην Εκκλησία του Αγίου Αντωνίου. Ο τοπικός θρύλος λέει ότι ο συγκεκριμένος εφημέριος δολοφονήθηκε από τους ενορίτες του, σε κάποιο παράξενο τελετουργικό για να απαλλάξουν το χωριό από κάποιον δαίμονα. Φυσικά τέτοια γεγονότα ήταν αρκετά συνηθισμένα την εποχή εκείνη, καθώς το κυνήγι των μαγισσών ήταν κάτι το σχεδόν... καθημερινό.

Ούτως ή άλλως, ο τόνος της επιστολής φαινόταν σαν να μας παρακαλεί να γυρίσουμε στο σπίτι άμεσα, οπότε και ξεκινάμε τις προετοιμασίες για να το κάνουμε το συντομότερο δυνατό.



Οι θαμώνες στο bar του Tyngnam Cross μοιάζουν φιλικοί και ήσυχοι.



Δεν ξέρω αν είναι έξυπνη ιδέα να αφαιρέσουμε το τσεκούρι από το σώμα.

Μια δεύτερη επιστολή που λάβαμε μία μόλις ημέρα πριν το ταξίδι μας ανησυχεί ακόμη περισσότερο. Ήταν ένα μήνυμα από τον πατέρα μας, ο οποίος μας ενημέρωνε ότι θα πρέπει να μείνουμε στο τοπικό πανδοχείο "The Dog and Duck", καθώς στο σπίτι μας γινόταν ανακαίνιση και οι εργασίες δεν θα έχουν ολοκληρωθεί μέχρι την άφιξή μας. Περαιτέρω, μας ενημέρωνε ότι η αδερφή της μητέρας μας Alice, είχε αρρωστήσει και είναι κλινήρης και γι' αυτόν τον λόγο η μητέρα μας είχε φύγει από το χωριό για να την επισκεφτεί στο Camrbelthorpe, ελπίζοντας όμως να επιστρέψει εγκαίρως κατά την άφιξή μας. Μας έστειλε μάλιστα, μια σύντομη μπροσούρα του πανδοχείου στο οποίο μας προέτρεψε να μείνουμε.

Θα πρέπει να δούμε τι ακριβώς συμβαίνει. Κλείνουμε αμέσως θέση στο τρένο με προορισμό το χωριό και κατά τη διάρκεια του μεγάλου ταξιδιού η κούραση μας καταβάλλει και αποκοιμόμαστε...

Gameplay

To Personal Nightmare είναι ένα πρώτου προσώπου point and click (αλλά και text) horror adventure του οποίου το gameplay και κυρίως η δυσκολία, βρίσκονται απλά... στα ύψη. Ειλικρινά, δεν πιστεύω ότι υπάρχει άνθρωπος ο οποίος σε σημεία του παιχνιδιού όπου π.χ. δεν υπάρχει κάποιο ορατό τραπέζι στην οθόνη, μπορούσε απλά να πληκτρολογήσει... "look under the table", κι έτσι να προχωρήσει το σενάριο.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά το gameplay.

Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται σε ημέρες, ενώ ο χρόνος μας κυλά εναλλάσσοντας τις περιόδους πρωί - μεσημέρι - απόγευμα - βράδυ σε γρήγορο ρυθμό, αλλά αρκετά ρεαλιστικά.



Προσωπικά η αίσθηση που μου έδωσε το παιχνίδι καθώς σουρούπωνε ήταν αρκετά αγχωτική καθώς το να βρίσκεσαι τη νύχτα εκτεθειμένος στο στοιχειωμένο περιβάλλον του Tynham Cross είναι αρκετά τρομακτικό. Οι δε πολυάριθμοι περιπλανώμενοι χαρακτήρες που συναντάμε στο χωριό δεν φαίνονται ιδιαίτερα πρόθυμοι να απαντήσουν στις ερωτήσεις μας. Αυτό βέβαια συμβάλει επίσης στην ατμόσφαιρά του παιχνιδιού κάνοντάς το ακόμη πιο σκοτεινό.



Don't you know that ghosts never rest?

Για τον έλεγχο του χαρακτήρα μας αλλά και για να αλληλεπιδρούμε με το περιβάλλον χρησιμοποιούμε το ποντίκι αλλά και έτοιμες εντολές που υπάρχουν στα δεξιά της οθόνης, ενώ έχουμε και την επιλογή να τις πληκτρολογήσουμε. Για την αναγνώριση αντικειμένων και ατόμων που εμφανίζονται στην οθόνη μπορούμε απλά να τους δείξουμε με το pointer του mouse. Τα αντικείμενα όμως που υπάρχουν στην οθόνη δεν εμφανίζονται πάντα μπροστά μας, αλλά θα πρέπει συνήθως να τα αναζητήσουμε από την επιλογή "room" και στη συνέχεια έχουμε τη δυνατότητα να τα ρίξουμε στο inventory χρησιμοποιώντας ένα κόκκινο χέρι. Σε αρκετές περιπτώσεις θα πρέπει να αναζητήσουμε στοιχεία που θα μας βοηθήσουν στην εξέλιξη του παιχνιδιού ψάχνοντας μέσα σε συρτάρια και ντουλάπες όπου και το κύριο παράθυρο παρουσίασης του παιχνιδιού αντικαθίσταται από ένα νέο παράθυρο που δείχνει όλα τα αντικείμενα μέσα στον ιδιαίτερο χώρο που ψάχνουμε.

Αρκετά περίεργος γενικά είναι και ο χειρισμός του παιχνιδιού ο οποίος όμως δεν μειώνει την αξία του, η οποία μαζί με την ατμόσφαιρα κατατάσσει το Personal Nightmare σε ένα από τα κορυφαία και πιο τρομακτικά adventures στους 16-bit υπολογιστές.

Γραφικά

Τα καλοσχεδιασμένα και όμορφα γραφικά, τα σκοτεινά (όπου χρειάζεται) χρώματα και η spooky ατμόσφαιρα, συνθέτουν το εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού στην οθόνη του υπολογιστή μας. Τα cutscenes είναι επίσης καλοσχεδιασμένα και προσθέτουν πολύ στη συνολική του ατμόσφαιρα με αποκορύφωμα την εισαγωγή η οποία... ok..., είναι αρκετή για να στοιχειώσει τις νύχτες (και τις μέρες σου) για αρκετό καιρό. Συνολικά, η δουλειά στον τομέα των γραφικών είναι από τις κορυφαίες στο είδος των horror adventures. Ίσως η ύπαρξη περισσότερων animation να πρόσθετε το κάτι παραπάνω. Ουδέν παράπονο όμως στον τομέα αυτόν."

Ήχος

Για άλλη μια φορά, η τρομακτική εισαγωγή με την εντυπωσιακή μουσική επένδυση καρφώνεται στο μυαλό του gamer (αδυνατώ να φανταστώ τι προκάλεσε το μακρινό 1989 στον ψυχισμό των μικρών σε ηλικία παικτών). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όμως, τα ηχητικά εφέ είναι σχετικά περιορισμένα, αν και αρκετά ανατριχιαστικά με τις καμπάνες της εκκλησίας του χωριού να δίνουν έναν προειδοποιητικό/ απειλητικό τόνο κάθε φορά που αλλάζει η ώρα. Ποιος θα το περίμενε εξάλλου ότι θα ακουγόταν ο ήχος από τον ακρωτηριασμό των δακτύλων με το κλαδευτήρι;

Μουσική επένδυση δεν υπάρχει, αλλά η γενικότερη σιωπή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ίσως συμβάλλει περισσότερο στην ένταση του τρόμου παρά κάποιο συνεχές και επαναλαμβανόμενο μουσικό θέμα.

Γενικά

Δεν θα ήθελα να πω πολλά μιας και παραπάνω έχουν περιγραφεί όσα χρειάζεται για να δοκιμάσετε το παιχνίδι. Απίστευτα τρομακτικό και απίστευτα δύσκολο horror adventure game. (δεν ξέρω αν έχω ξανα...ματαδεί δυσκολότερο), Η ατμόσφαιρα και η πλοκή του μπορεί να συγκριθεί μόνο με τα νεότερα Phantasmagoria και Gabriel Knight, τα οποία είμαι σχεδόν βέβαιος ότι επηρεάστηκαν αρκετά από το Personal Nightmare. Συνολικά πρόκειται για ένα τα καλύτερα horror παιχνίδια. Παίξτε οπωσδήποτε.

Πριν παίξετε

Πριν όμως παίξετε, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δημιουργήσετε την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Μη φοβάστε (πολύ). Δεν θα χρειαστεί πολύ προετοιμασία καθώς η δική του ατμόσφαιρα και πλοκή θα σας βυθίσουν σίγουρα στο σκοτεινό του κόσμο. Απλά παίξτε σε ησυχία και κυρίως το βράδυ. Τα υπόλοιπα θα έρθουν... μόνα τους (αν και δεν σας το εύχομαι).



IKARI WARRIORS

Publisher: Data East • Type: Shoot'em Up • Year: 1987 • Platform: Amstrad CPC

Όταν κυκλοφορούσαν οι αμερικάνικες ταινίες του στυλ One man army (Rambo, Commandó κτλ.) συχνά υπήρχαν και τα ανάλογα παιχνίδια στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αλήθεια, τί να το κάνει το κράνος ο Rambo; Μια κόκκινη κορδέλα γύρω από το κεφάλι του ήταν ότι έπρεπε. Όχι βέβαια πως θα σταματούσε τις σφαίρες, αλλά έτσι και αλλιώς χιλιάδες του έριχναν και κανείς δεν τον πετύχαινε. Γιατί άραγε;

Σενάριο

Αν και το παιχνίδι δεν διαθέτει κανένα ευφάνταστο σενάριο, το manual μάς αναφέρει πως ο σκοπός σας είναι να φτάσετε στο χωριό με τον τίτλο Ikari (εξού και το Ikari Warriors). Φυσικά δεν θα είναι μια βόλτα στο πάρκο, αλλά θα αντιμετωπίσετε έναν ολόκληρο στρατό με πεζικό, άρματα και ελικόπτερα.

Τώρα βέβαια, ποιος ξέρει για ποιόν λόγο πρέπει να πάτε εκεί; Σας περιμένει ίσως καμιά γκόμενα; Μήπως πρέπει να ξεχρεώσετε κάποιον; Δυστυχώς το manual δεν αναφέρει άλλες πληροφορίες. Θυμάστε τότε τα παιχνίδια; Στα περισσότερα δεν μας ενδιέφερε το σενάριο απλά έπρεπε να πάμε από το σημείο Α στο σημείο Β.

Gameplay

Ο σκοπός σας είναι απλός, εξολοθρεύστε τους πάντες με σκοπό να φτάσετε στην τελευταία πίστα. Ξεκινάτε με το πολυβόλο σας και με χειροβομβίδες που είναι περιορισμένες σε αριθμό.



Σαν νίντζα μοιάζουν αυτοί. Ρε μπας και μπηκα σε λάθος παιχνίδι;



Στον δρόμο θα βρείτε αρκετά πυρομαχικά για να αναπληρώσετε τον οπλισμό σας. Οι εχθροί μπορούν να βγουν από την μέση με μια σφαίρα (το ίδιο ακριβώς και εσείς βέβαια). Κάποιες στιγμές θα κάνουν την εμφάνισή τους και πράσινοι εχθροί που αν καταφέρετε να τους ξεπαστρεύσετε θα αφήσουν πίσω τους κάποιο bonus που θα σας είναι απαραίτητο.

Εκτός από το εχθρικό πεζικό θα αντιμετωπίσετε και οχυρά που βάλλουν εναντίον σας και δεν καταστρέφονται με σφαίρες. Οπότε με ρέγουλο οι χειροβομβίδες και μην τις πετάτε σαν να μην υπάρχει αύριο. Πάντως για να είναι λίγο ενδιαφέρον το παιχνίδι, σας δίνει την δυνατότητα να μπειτε μέσα σε ένα άρμα. Με το άρμα τα πράγματα γίνονται λίγο πιο εύκολα, αφού οι σφαίρες δεν του προκαλούν καμία ζημιά. Βέβαια, αυτό που θα πρέπει να έχετε στο μυαλό σας είναι να βιαστείτε γιατί το καύσιμο του άρματος τελειώνει αρκετά γρήγορα. Επιπλέον, οι νάρκες μπορούν να καταστρέψουν το άρμα σας. Να γνωρίζετε πως θα αντιμετωπίσετε και αντίπαλα άρματα και ελικόπτερα. Μην γκρινιάζετε, τί σόι one man army είστε;

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι αρχικά δίνει την εντύπωση πως είναι εύκολο. Όμως, πολύ σύντομα η οθόνη θα γεμίσει από εχθρικά sprites με πιθανό αποτέλεσμα να σας στείλουν γρήγορα στον άλλο κόσμο. Οι χειροβομβίδες είναι χρήσιμες περισσότερο στο να καταστρέψετε ένα οχυρό. Υπάρχει και το 2 player mode που μπορείτε να παίξετε μαζί με έναν φίλο σας, πράγμα που κάνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον.



Δεν έπρεπε να έχω παρκάρει το άρμα κάτω από την νερατζιά.

Γραφικά

Συμπαθητικά αλλά απλά στον σχεδιασμό τους τα sprites. Αν και τα περισσότερα εχθρικά sprites, για κάποιον λόγο, φορούν μπλε στολές λες και είναι πυροσβέστες. Έπρεπε αν περάσουν 30 και χρόνια για να δω το παιχνίδι με χρώματα, αφού τότε είχα το πράσινο monitor. Τα περισσότερα sprites μοιάζουν μεταξύ τους και στα backgrounds έχει γίνει μια στοιχειώδης προσπάθεια, αλλά σίγουρα όλα κάνουν την δουλειά τους χωρίς να υπερδεύονται οι σφαίρες με αυτά. Λίγα αλλά πετυχημένα στην τοποθέτηση χρώματα.

Ήχος

Εκτός από το ομολογουμένως μυστήριο και αλλόκοτο μουσικό κομμάτι στην εισαγωγή, μέσα στο παιχνίδι επικρατούν τα πολεμικά ηχητικά εφέ που ο 6128 κάνει μερικές φιλόδοξες αλλά αποτυχημένες προσπάθειες να αποδώσει.

Γενικά

Τον καιρό εκείνο, ομολογουμένως το παιχνίδι είχε αρκετή επιτυχία στους home computers. Σε αντίθεση με την arcade έκδοση που χρησιμοποιούσε spinner για τον έλεγχο των παικτών. Είναι αρκετά εθιστικό και σίγουρα το καλύτερο είναι να παίζετε με έναν φίλο σας. Πάντως, αν είχατε απορία τί γίνεται στο τέλος θα σας δυσανεστήσω. Όπως και εγώ περίμενα να έρθω αντιμέτωπος με έναν μεγάλο τελικό κακό, αυτό δεν συμβαίνει, απλά προχωράτε προς το τέλος της οθόνης και εμφανίζεται ένα ευχαριστήριο μήνυμα και αυτό είναι το τέλος του παιχνιδιού.



Ο γιατρός μου είπε πως το μπάνιο κάνει καλό!

Πριν παίξετε

Οι ταινίες Rambo βλέπονται ακόμη και τώρα ευχάριστα. Το ιδανικό βέβαια θα είναι να τις δείτε και πάλι σε VHS αλλά, ξέρω, τι μου λες τώρα που να βρω βίντεο και τις κασέτες. Ναι δεν λέω. Βάλτε μια κόκκινη κορδέλα στο κεφάλι, πάρτε ένα κουζινομάχαιο και κυνηγήστε την πεθερά σας.





R-TYPE

Publisher: Irem • Type: Shoot'em up • Year: 1988 • Platform: Spectrum ZX

Tο κλασικό arcade R-Type βγήκε σε κάθε ηλεκτρονικό σύστημα της εποχής. Το μόνο σύστημα που μπορώ να θυμηθώ που δεν είχε το παιχνίδι ήταν τα κομπιουτεράκια με την μικρή ασπρόμαυρη lcd οθόνη που έκανες πράξεις. Φανταστείτε, αν θυμάμαι καλά, ακόμη και ένα επιτραπέζιο είχαν βγάλει με τον τίτλο του παιχνιδιού. Τώρα με ποιο μαγικό τρόπο μπορούσες να παίξεις το επιτραπέζιο θα σας γελάσω.

Σενάριο

Για μία ακόμη φορά μερικές εκατοντάδες εξωγήινες μορφές έχουν κατακλύσει τον γαλαξία. Φυσικά κάποιος πρέπει να βγάλει το φίδι από την τρύπα για μια φορά ακόμη και δεν είναι άλλος από εσάς. Ο συνάδελφός σας την έκανε για διακοπές στον αστερισμό Nebula κρυφά και σας άφησε μόνο πάλι. Αν καταφέρετε να βγείτε ζωντανός θα έχετε μαζέψει αρκετά για το τομάρι του όταν γυρίσει.

Κατά τα άλλα, το σενάριο θέλει να πιλοτάρτε το σκάφος R-9 ενάντια στην εξωγήινη απειλή Bydo. Αυτό βέβαια σημαίνει πως δεν θα είναι μια καθόλου εύκολη υπόθεση, αφού θα έρθετε αντιμέτωπος με μια ολόκληρη στρατιά εχθρών.



Αυτό από κάτω δεν μοιάζει με ηφαίστειο!

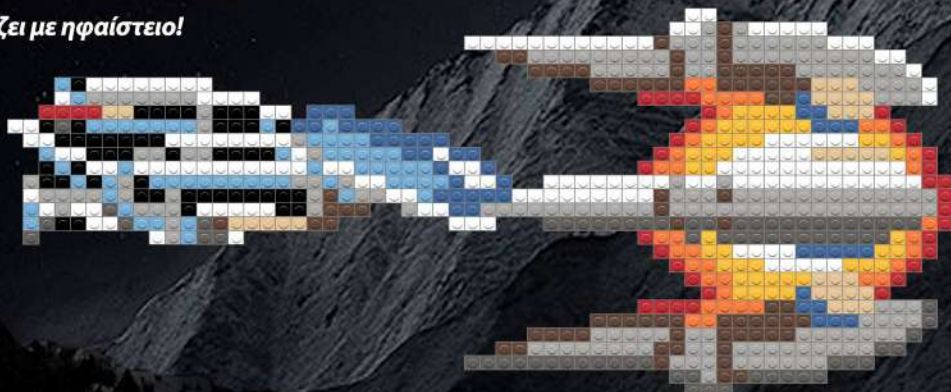
Gameplay

Γνωστά πράγματα σε γενικές γραμμές ενός οριζοντίου Shoot'em up. Προσπαθείτε να επιβιώσετε ανάμεσα σε αναρίθμητα εχθρικά sprites που βάλλουν εναντίον σας. Επιπλέον, προσοχή θα πρέπει να δοθεί για να μην χτυπήσετε το σκάφος σας στα τοιχώματα. Οι εχθροί σας επιτίθενται σε διάφορους σχηματισμούς και αρκετοί από αυτούς περιλαμβάνουν σταθερά πυραυλικά συστήματα, μικρά και μεγάλα σε μέγεθος σκάφη και ζωντανούς οργανισμούς. Σύντομα θα σας δοθεί ένα σημαντικό add on που χρησιμεύει σαν ασπίδα προστασίας αλλά διαθέτει και μεγαλύτερη ισχύ πυρός. Προσοχή όμως μην χάσετε μια ζωή γιατί θα χάσετε και αυτό το σύστημα.



Δείχνει λίγο τσαντισμένος ή μου φαίνεται;

Θα βρείτε τα περισσότερα σημεία του παιχνιδιού γνώριμα από την έκδοση του arcade. Ακόμη, στο τέλος κάθε level σας περιμένει ο μεγάλος κακός που χρειάζεται αρκετά χτυπήματα για να εξουδετερωθεί. Το πατροπαράδοτο gameplay δηλαδή των περισσότερων παιχνιδιών της εποχής.



Στην πρώτη πίστα τα πράγματα είναι σχετικά εύκολα, αλλά από την δεύτερη πίστα η οθόνη γεμίζει με εχθρούς και τις βολές τους αρκετά συχνά. Πράγμα που σημαίνει πως θα πρέπει να είστε σβέλτος και με επιτυχία να αποφεύγετε τις βολές τους και να τους καταστρέψετε. Έχει ζόρικο gameplay και λίγοι θα δουν τα ανώτερα επίπεδα.

Γραφικά

Καλοσχεδιασμένα sprites με εντυπωσιακή λεπτομέρεια και αρκετά καλό scrolling της οθόνης. Οι πλατφόρμες διαθέτουν επίσης μεγάλη λεπτομέρεια και τα βασικά χρώματα από την περιορισμένη παλέτα του Spectrum επικρατούν σε αρκετά σημεία. Το animation είναι καλό για το είδος χωρίς να προκαλεί προβλήματα. Ομολογουμένως ο τομέας των γραφικών είναι προσεγγμένος και εντυπωσιάζει τον παίκτη που θα το δει το παιχνίδι πρώτη φορά (μη σου πω και δεύτερη).

Γενικά

Το R-Type είναι δύσκολο παιχνίδι από την arcade έκδοση μέχρι και τους home υπολογιστές. Έτσι και εδώ, χρειάζεται από εσάς σθένος και πυγμή (ή απλά άπειρα credits) για να δείτε τα ανώτερα επίπεδα που είναι γεμάτα με αναρίθμητους εχθρούς διαφόρων διαστάσεων και ικανότητα πυρός.

Το εντυπωσιακό ζήτημα είναι πως κατάφεραν οι προγραμματιστές της Irem να φτιάξουν ένα παιχνίδι που σαν gameplay πλησιάζει πολύ την έκδοση των arcades. Με πολύ καλό τομέα γραφικών και για τον ήχο δεν θα το σχολιάσω. Μα πάνω από όλα είναι ένα εθιστικό παιχνίδι που ακόμη και σήμερα παίζεται και γιατί να μην ασχοληθείτε τώρα για λίγα credits;



Κάτι μου λέει πως σε λάθος κατάσταση έχω έρθει...

Ήχος

Μπλιμπ μπλιμπ μπριιιιλλ και η συνηθισμένη μονοφωνική ιστορία που ψυχορραγεί, όπως μας έχει συνηθίσει ο Spectrum. Ειλικρινά, δεν το κάνω επίτηδες, αλλά τι να κάνω που στα περισσότερα παιχνίδια στον Spectrum ο ήχος είναι απαράδεκτος; Άσε ξέρω, σου αρέσουν τα μπλι μπλι και μπλο μπλο δεν μπορώ να σε πείσω για το αντίθετο.

Πάντως, να σου πω την αλήθεια Amstrad CPC 6128 είχα και όχι Spectrum (είχε ένας φίλος μου που αργότερα πήρε Amstrad). Το κακό είναι πως δεν γράφει άλλος review για τον Spectrum σε κάθε τεύχος...

Πριν παίξετε

Επειδή δεν είναι όλοι οι εξωγήινοι σαν τον Doh του Arkanoïd, αλλά ούτε και σαν τα Alien του Giger, οπλιστείτε με μια κατσαρόλα, ένα τηγάνι στο χέρι και στο στόμα μια καραμούζα. Περιμένετε στο μπαλκόνι να κατέβουν εξωγήινοι για να μας κάνουν επίθεση. Εν τω μεταξύ, ενώ περιμένετε στείλτε μια φωτογραφία τον εαυτό σας όπως θα είστε με όλα αυτά στο email του περιοδικού, για να γελάσουμε λιγάκι.

DOUBLE DRAGON 2

Publisher: Technos • Type: Beat'em up • Year: 1991 • Platform: Gameboy

Στην πόλη επικρατεί ησυχία. Όση χρειάζεται για να κοιμηθεί ο κόσμος. Όμως ο υπόκοσμος εκείνη την στιγμή ξυπνά. Ο Jimmy και ο Billy δυο αδέρφια πολεμοτεχνίτες αποφασίζουν να τα βάλουν με όλους και να ματώσουν τις γροθιές τους νυχτιάτικα. Ξανά...

Σενάριο

Ετος 1991, και ο πυρηνικός πόλεμος μόλις είχε τελειώσει εδώ και καιρό με τις συμμορίες να κυβερνούν με την βία τους δρόμους της Νέας Υόρκης. Ο Billy και ο Jimmy Lee, δίδυμοι μασίστες πολεμοτεχνίτες, ονομάστηκαν Διπλοί Δράκοι από τους ανθρώπους μετά την αμφισβήτηση των συνδικάτων του εγκλήματος. Μετά την προηγούμενη ήττα τους από τους αδερφούς Lee, οι Shadow Warriors σκοτώνουν τη φίλη του Billy, Marian, κατά τη διάρκεια μιας επίθεσης στην πόλη.

Gameplay

Το Double Dragon 2 είναι ένα κλασικό left to right beat em up. Όμως είναι μεγάλη αδικία να το βάλετε με την σωρό καθώς το gameplay είναι εξαιρετικό και προσωπικά είναι το καλύτερο double dragon για Game Boy. Ξυλίκι άγριο με αναφορές μάλιστα στο street fighter γιατί τα γομάρια μας έχουν και uppercut σαν Dragon Punch! Οι κλασικές κλοτσιές -στα αχαμνά μάλιστα- και οι απανωτές μπουνιές συμπληρώνουν το ήδη υπέροχο gameplay.

Συνήθως μετά από κλοτσιά στα αχαμνά είναι πολύ θεαματικό ένα upper cut ως dragon punch. Πολλοί από τους εχθρούς εμφανίζονται με όπλα στα χέρια και αφού τους αποπλίσσετε μπορείτε να τους ξηγήσετε τον Ηρόδοτο, τον Όμηρο και τον Καρλ Μαρξ μαζί. Δηλαδή τρία σε ένα νοικοκυρεμένα.

Το βρομόξυλο που παίζετε δεν μοιάζει με καμιά είδους πολεμική τέχνη. Το Double dragon -σε αυτή την έκδοση τουλάχιστον- ήρθε και διδάσκει την τέχνη του δρόμου το ανηλεές ξυλίκι της επιβίωσης και στο μικρό handheld της Nintendo είναι εμφανές, ξυλίκι που δεν χορταίνεις να το δίνεις (ή να το τρώς). Και στο διπλό εννοείτε γίνεται αποθέωση. Τώρα που το σκέφτομαι δεν το έχω απολαύσει ποτέ σε διπλό όμως ο τίτλος φαίνεται ήδη. Το ξύλο πέφτει βροχή καθώς προχωράτε τις πίστες.



Μικρός μάθαينا aerobics!

Ο τίτλος αποτελείται από 3 βασικές αποστολές, με δέκα στάδια η καθεμία. Οι δύο πρώτες αποστολές αποτελούνται από τέσσερα στάδια που ακολουθούν μια βασική δομή: ο παίκτης μάχεται μέσω ενός δρόμου με ένα boss στο τέλος. Ακολουθεί μια πλατφόρμα του μετρό, μία πάλη μέσα σε ένα βαγόνι του μετρό και η πλατφόρμα προορισμού, όπου ο παίκτης αντιμετωπίζει ένα τελευταίο boss.

Ακολουθεί μια πλατφόρμα του μετρό, μία πάλι μέσα σε ένα βαγόνι του μετρό και η πλατφόρμα προορισμού, όπου ο παίκτης αντιμετωπίζει ένα τελευταίο boss. Η τελική αποστολή, που αποτελείται μόνο από δύο στάδια, ξεκινά ξανά στους δρόμους μόνο που τώρα πρέπει να ξυλοφορτώσεις όλα τα boss μαζί. Το παιχνίδι έχει τρεις ρυθμίσεις δυσκολίας, αλλά η ρύθμιση Easy επιτρέπει μόνο να παίζετε την πρώτη αποστολή. Δεν είστε τίποτα φλώροι άφυλοι να διαλέξετε το Easy όμως...

Γραφικά

Στον τομέα των γραφικών τώρα ο τίτλος αριστεύει. Νομίζω ότι έχει να κάνει με τα κλασικά story των Double Dragon. Οι ημιφωτισμένοι δρόμοι, τα επικίνδυνα σοκάκια, οι υπόγειες διαβάσεις και ο υπέροχος υπόγειος σιδηρόδρομος. Ειδυλλιακά μέρη για μάχες σώμα με σώμα...



Όλοι οι μάγκες εδώ μαζεύτηκαν;

Ήχος

Ο ήχος δεν είναι το δυνατό σημείο το τίτλου. Ίσως μπορεί να γίνει ενοχλητικός πολύ γρήγορα. Η μουσική αλλάζει πάντα όταν εμφανίζεται ένα αφεντικό και αφού νικήσετε ένα επίπεδο, κάτι που δείχνει λίγη προσοχή στη λεπτομέρεια από την πλευρά του Technos. Αλλά η μουσική είναι σε γενικό σύνολο χαμηλότερης ποιότητας από τον προηγούμενο τίτλο το Double Dragon 1. Οι ήχοι κλωτσιών και γροθιών είναι τυπικοί και κάνουν απλά την δουλειά τους.

Γενικά

Θα το ευχαριστηθείτε αυτό είναι σίγουρο. Ειδικά εάν βρείτε και κολλητό για διπλό η δράση απογειώνεται. Το must του τίτλου είναι το καταγιστικό gameplay. Ακολουθούν τα γραφικά με τον ήχο απλά να συνοδεύει. Μπουινιές, κλοτσιές upercut και κεφαλοκλειδώματα μέχρι να ξεκαθαρίσετε την πόλη και να πάρετε την εκδίκηση σας.



Μα ποιος είμαι ; Ο Ryu;

Με δύο λόγια: Ίσως το καλύτερο beat em up για το μικρό αλλά άκρως θαυματουργό Game Boy. Προσωπικά το έχω ευχαριστηθεί όσο λίγοι τίτλοι. Καμιά σχέση με το DD3 του οποίου το θάψιμο θα είναι σε επόμενο review... Δεν πειράζει όμως αφού το DD2 κάνει για πολλούς τίτλους. Ακόμα και το εξώφυλλο είναι ένα έργο τέχνης που ακόμα και σήμερα προΐδεάζει τον παίκτη για το τί θα αντιμετωπίσει.

Πριν παίξετε

Πηγαίνετε στην πλατεία Βικτώριας μαζί με το κολλητό σας και κολλάτε την μούρη σας στους πάντες. Σίγουρα δεν θα αργήσετε να νοιώσετε όπως στο Double Dragon... Δοκιμάστε και μια dragon punch καθώς έρχεται ο συρμός!





ALIEN 3

Publisher: Acclaim • Type: Platform • Year: 1992 • Platform: Master System

Η Acclaim και η Probe Software Ltd το 1992 έδωσαν ένα διαμάντι στον κόσμο των 8bit. Το Alien3 του Master System είναι σαφώς ένα διαμάντι και θα το αναλύσουμε διεξοδικά. Οσον αφορά το Master System ήταν η πρώτη μου επαφή με τον κόσμο της Sega περί το 1992. Μετά την απόλυτη ταύτισή μου με τον Sonic για την ίδια κονσόλα, το cartridge του Alien3 μπήκε στο slot και με γοήτευσε... Η αλήθεια είναι ότι δεν ήξερα τίποτα για την ταινία Alien μέχρι τότε, ούτε την είχα δει... Όμως το κλειστοφοβικό σκηνικό τρόμου της αγωνίας και της επιβίωσης μου μεταδόθηκε από το παιχνίδι του Master System στην εντέλεια.

Η κονσόλα του Master System πρέπει να ήταν η πρώτη αυτή που έμοιαζε με διαστημόπλοιο και την πρωτοείδα σε έναν κολλητό μου συμμαθητή στο Γαλάτσι. Κάνω μια μικρή παρένθεση γιατί στο Γαλάτσι -λόγω του καταστήματος Panda Computers- είχε αρκετά καλές πωλήσεις η Sega και έσπαγε την πρωτοκαθεδρία της Nintendo. Το Alien3 μπορώ να πω ότι ήταν ένας από τους πρώτους τίτλους που πλασαρίστηκε μαζί με το Master System και συντρόφευε τις πωλήσεις του μηχανήματος. Επαιξε μεγάλο ρόλο η ταινία Alien3 που τότε είχε διαφημιστεί πολύ (θυμηθείτε αντίστοιχες διαφημίσεις Pepsi στην τηλεόραση) αλλά ευτυχώς στο παιχνίδι πέφτει και αρκετό πιστολίδι καθώς η Ripley έχει όπλα....

Όπως θυμόμαστε καλά στην ταινία δεν έπεφτε ούτε ένας πυροβολισμός. Ευτυχώς στο Alien3 γίνεται πανηγύρι από πυροβολισμούς, εκρήξεις και Alien που ανατινάζονται πηγαίνοντας στον αγύριστο..

Σενάριο

Για το σενάριο δεν μπορούν να γραφτούν και πολλά πράγματα. Η πλοκή της ταινίας ξεκινά αμέσως μετά το τέλος του Aliens. Η Έλεν Ρίπλεϊ, ο κύριος χαρακτήρας της σειράς Alien, βρίσκεται σε κρυο-ύπνο στο διαστημόπλοιο Sulaco. Δυστυχώς, ένας ή δύο εξωγήινοι έχουν στοιβαχτεί στο Sulaco και προκάλεσαν "ψιλοχαμό" μέσα στο πλοίο. Έτσι, το διαστημόπλοιο προσγειώνεται στον πλανήτη αποικία φυλακών Fiorina 161. Η Ripley και οι άσπλοι κρατούμενοι (σ.σ. που πάτε χωρίς όπλα ρε Καραμήτρη!) πρέπει να βρουν έναν τρόπο να επιβιώσουν από τα SAliens (Σάλια και Aliens) που τρομοκρατούν την αποικία μέχρι να φτάσει η βοήθεια.



Θα σας σώσω αλλά εκείνα τα δανεικά ξεχασμένα εντάξει;

Υπάρχουν άνθρωποι που έχουν αιχμαλωτιστεί και είναι έτοιμοι να γίνουν "κουκούλια" και τους οποίους πρέπει να τους ελευθερώσει. Ο χρόνος είναι αδυσώπητος εχθρός για τους αιχμαλώτους και για την συμπαθητική πρωταγωνίστριά μας. Σε κάθε επίπεδο αφού ελευθερώσει τους αιχμαλώτους η Ripley πρέπει να βρει το safety zone καθώς το Alien την κυνηγάνε ακόμα. Δεν ακολουθείτε ακριβώς το σενάριο της ταινίας αλλά αυτό δεν φαίνεται να μας χαλάει καθόλου. Ο χρόνος είναι πάντα κατά μας...

Gameplay

Το gameplay για μένα είναι το πρωταρχικό στοιχείο που κοιτάζω σε έναν τίτλο. Στο Alien3 αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι η ισοροπία μεταξύ της δυσκολίας και της εθιστικότητας. Ομολογώ ότι το παιχνίδι στα 16bit είναι τραγικά δύσκολο, σχεδόν σε απογοητεύει και δεν θες να συνεχίζεις. Το μαγικό με την 8bit κονσόλα της Sega είναι ότι χαίρεσαι να δυσκολεύεσαι και να το προχωράς. Έχει κάποια θεματάκια όπως το πήδημα του χαρακτήρα ανάμεσα στις πλατφόρμες που είναι απίστευτα δύσκολο (οι τουρμπίνες από κάτω είναι έτοιμες για fatality τύπου mortal kombat).

Επίσης, η Ripley πρέπει να κοιτάζει προς την πλευρά των Alien όταν σέρνεται στους αεραγωγούς. Δύσκολο... Θα μπορούσε ο χειρισμός να της επιτρέψει να κινείται δεξιά αλλά να μπορεί να πυροβολεί σε όλες τις κατευθύνσεις (της την πέφτουν από παντού τα Alien). Μικρά προβληματάκια αλλά σε γενικές γραμμές το Gameplay είναι διασκεδαστικό και δύσκολο όσο πρέπει. Προσοχή λοιπόν μην σπαταλάτε τα special πολεμοφόδια, εκμεταλλευτείτε τις σκάλες για να κατεβείτε στις πλατφόρμες για να αποφύγετε τα alien... Αξίζει να πούμε ότι πρέπει να είστε φειδωλοί με τις σφαίρες και γενικά με τα πολεμοφόδια. Δεν θα θέλετε να ακούσετε το αγχωτικό click-click-click του ανακρουστήρα ενώ πλησιάζουν μια αγέλη από λυσσασμένα Alien. Σωστά;



Πρέπει να βρω και να κλείσω την βάνα του νερού πριν πλημμυρίσει η στοά.

Γραφικά

Τα γραφικά για 8bit μηχανήματα είναι αρκετά λεπτομερή. Προσπεράστε την απαίσια εισαγωγική οθόνη βασικού menu που πρέπει να έγινε με το Paint των Windows'95. Οιπίστες είναι καλοσχεδιασμένες, προσεκτικά χρωματισμένες και ευδιάκριτες. Η Probe (developer) έχει κάνει καλή δουλειά όσον αφορά τα τεχνικά χαρακτηριστικά των γραφικών στο παιχνίδι. Τα alien μοιάζουν αρκετά με αυτά της μεγάλης οθόνης με απίστευτα καλό animation όταν πηδούν, σέρνονται, τρέχουν ή και σκαρφαλώνουν. Το βασικό sprite της Ripley δεν είναι τόσο λεπτομερές (οπώς στην έκδοση για Mega Drive ή Amiga) αλλά κάνει την δουλειά του. Φαίνεται η αρματωσιά της ανάλογα με το όπλο που κουβαλά πολυβόλο, φλογόβολο, ρουκέτες κτλ.

Για 8bit τίτλο όμως τα γραφικά στέκονται επάξια και είναι αξιοσημείωτα. Επαναλαμβάνω μην μπερδευτείτε από την εισαγωγική οθόνη. Είναι απαίσια, χαλια μάυρα λέμε.

Ήχος

Η μουσική επένδυση θεωρώ ότι είναι η λεπτομέρεια που κάνει την διαφορά στο παιχνίδι. Ακολουθεί την δράση ήρεμα σαν να έρπει δίπλα σου ένα δηλητηριώδες φίδι έτοιμο ανά πάσα στιγμή να σε δαγκώσει. Η φοβία που νοιώθει κάποιος στο απόλυτο σκοτάδι περιμένοντας ένα σαλιώδες alien είναι τερατώδης. Και ο ήχος στο Master System δικαιώνει απόλυτα το συνάισθημα πανικού και φόβου. Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι πολλές φορές ο ήχος σε οδηγεί στο να κάνεις βιαστικές κινήσεις νοιώθοντας την ανάσα ενός Alien κοντά σου. Εκπληκτικό... Ή το να προσπαθήσεις να πηδήξεις ένα δύσκολο άλμα νομίζοντας ότι σε ακολουθεί κάποιο Alien... Μεγάλη υπόθεση ο ήχος και η μουσική λοιπόν. Τα ηχητικά εφέ είναι ικανοποιητικά, οι ριπές ακούγονται ωραία ενώ το φλογόβολο εκμεταλλεύεται το χίρακι του ήχου το Master System. Η ανατίναξη του Alien με ρουκέτα σίγουρα προσφέρει μια δροσερή και εύηχη ηχητική απόλαυση. Τα πράσινα σπλινάντερα λούζουν την Ripley καθιστώντας την μουσική και τα ηχητικά effect ικανοποιητικά έως πολύ καλά.

Γενικά

Ο χρόνος κυλάει αντίστροφα. Η Ripley οπλίζει το βομβιδοβόλο και ανεβαίνει προς στον αεραγωγό. Τα φώτα τρεμοσβήνουν σημάδι του ότι πλησιάζουν Alien. Κοιτάζει μπρος πίσω και δεν βλέπει κανένα αλλά το radar ουρλιάζει κίνδυνο. Ίδρώνει και προχωρά... Κάθε βήμα και η σκανδάλη σφίγγει και περισσότερο....



Τι ωραία βόλτα στο πάρκο!

Πριν παίξετε

Φορέστε άσπρο φανελάκι και στρατιωτική παραλλαγή. Πάρτε ένα όπλο paintball και μετράτεψτε το σε πολυβόλο σαν αυτό της ταίνιας. Βγείτε στον δρόμο μετά τις 00:00 και ρωτήστε τους περαστικούς αν είδαν κάποιο alien εδώ κοντά... Ετοιμάστετε να 'ερθεί το ασθενοφόρο με τον κατάλληλο ζουρλομανδύα το οποίο θα ταιριάζει μούρλια με το άσπρο σας φανελάκι. Στο φρενοκομείο θα συναντήσετε την "μαμα" Alien και τον θεράποντα γιατρό σας.



ARENA MAZE OF DEATH

Publisher: Sega • Type: Isometric • Year: 1995 • Platform: Sega Game Gear

Σε ένα σκοτεινό μέλλον, η ανθρωπότητα έχει σχεδόν εξαφανίσει το είδος της με τους αμέτρητους πολέμους του παρελθόντος. Όσοι έχουν μείνει πλέον ζωντανοί είναι σκιές που περιφέρονται παντού για την εύρεση τροφής. Περιφέρονται μέσα στα απομεινάρια και συντρίμια ενός ένδοξου και παλαιού πολιτισμού, που άκμαζε μέχρι το άδοξο τέλος του. Σκυθρωπά πρόσωπα και η έντονη τλαιπωρία είναι χαραγμένη βαθιά στο δέρμα τους. Το πόσιμο νερό είναι ελάχιστο και δυσεύρετο για τους περισσότερους. Ο θάνατος με τα εκατοντάδες άψυχα κορμιά στους δρόμους να σαπίζουν έχει θριαμβεύσει. Ζώα δεν υπάρχουν πλέον, τα ελάχιστα που είχαν καταφέρει να επιβιώσουν, καταναλώθηκαν από τους ανθρώπους έχοντας μη άλλη επιλογή για τροφή. Οι ωκεανοί είναι μολυσμένοι και δεν υπάρχουν υδρόβιοι οργανισμοί. Οι συνθήκες στον πλανήτη Γη είναι πλέον αφιλόξενες για οποιοδήποτε έμβιο πλάσμα.

Κάποιι κάποτε περίμεναν την καταστροφή από έναν μετεωρίτη. Άλλοι περίμεναν ένα φυσικό καταστροφικό γεγονός. Άλλοι πάλι περίμεναν την καταστροφή ενός μεταφυσικού πλάσματος. Λίγοι όμως υπολόγιζαν πως η πραγματική καταστροφή θα ερχόταν από τον ίδιο τον άνθρωπο και το μίσος για τον ίδιο του ευατό.

Σενάριο

Σύμφωνα με το ευφάνταστο σενάριο του παιχνιδιού, το έτος 2026 (δηλαδή σε ένα χρόνο από τώρα) η Αμερική κυβερνάται από μια εντελώς διεφθαρμένη κυβέρνηση που ελέγχει όλο το τηλεοπτικό δίκτυο Astranet Broadcasting. Έχουν αλλάξει την αλήθεια από τον λαό και οι πολίτες ζουν σε μια παρακμή φτώχειας και ανεργίας σε μια δυστοπική πόλη. Οι επαναστάτες έχουν κλέψει μια κασέτα VHS που δείχνει τις σκοτεινές ενέργειες της κυβέρνησης (τι σημασία έχει αν βρισκόμαστε στο 2026 τα βίντεο συνεχίζουν να υπάρχουν). Για κάποιον λόγο που δεν διευκρινίζουν, αυτή η κασέτα μπορεί να παίξει μόνο μέσα σε ένα βίντεο που υπάρχει στα κεντρικά γραφεία της Astranet Broadcasting. Τώρα βέβαια τα γραφεία αυτής της εταιρίας είναι μια τεράστια αποθήκη και φυλάσσεται με νύχια και με δόντια από έναν στρατό από ρομπότ.

Τώρα δεν θέλει και πολύ φαντασία, για το ποιος θα πάρει την κασέτα και θα πάει μόνος του στην εταιρία και θα αντιμετωπίσει όλον αυτόν τον στρατό έτσι;

Gameplay

Το παιχνίδι έχει ψευδοτριδιάστατη οπτική γωνία κάμερας. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, τουλάχιστον στην αρχή του παιχνιδιού, να μπερδεύει ο παίκτης τις βολές που ρίχνει ο ήρωας και που δέχεται (κοινώς μπορεί να σπάσει τα νεύρα στους ανυπόμονους). Ξεκινάτε με ένα όπλο και ένα μαχαίρι (που δεν είναι και τόσο χρήσιμο αφού όλοι οι κακοί χαρακτήρες σας πυροβολούν). Στον δρόμο μπροστά σας θα βρείτε και δυνατότερα όπλα και κουτιά πρώτων βοηθειών. Βέβαια, τα όπλα έχουν περιορισμένο αριθμό πυρομαχικών που δεν φαίνεται στην οθόνη, για αυτό μην πυροβολείτε άσκοπα.



Δεν μοιάζει με το παζάρι..



Αρκετοί εχθροί εμφανίζονται κοντά σας μέσα από μια λάμψη (τσουπ έκπληξη). Επιπλέον, οι εχθροί επαναλαμβάνονται συχνά και θα βρείτε να καταστρέφεται το ίδιο sprite ξανά και ξανά.

Όλο το παιχνίδι είναι διαδραματίζεται μέσα σε μια τεράστια αποθήκη και τμηματικά γύρω από αυτή. Στα δωμάτια όσο προχωράτε θα ανακαλύψετε μυστήρια πράγματα, όπως κενά στο έδαφος που οδηγούν στην άβυσσο, κινούμενες πλατφόρμες, τηλεμεταφορείς και τεράστιοι σωλήνες που βγαίνει από αυτούς θανατηφόρο αέριο. Επίσης, θα πρέπει να βρείτε και διακόπτες που θα ανοίξουν συγκεκριμένες πόρτες.

Πολλά δωμάτια που όσο προχωράτε στο παιχνίδι γίνονται και μεγαλύτερα και με περισσότερους εχθρούς που δεν χαρίζουν κάστανα. Έχετε τρεις ζωές πριν το Game Over και μπορείτε να δεχτείτε μερικά χτυπήματα πριν χάσετε μια ζωή.



Όπα παιδιά! Έχω σοβαρό σκοπό με την Αννούλα!

Γραφικά

Τα sprites είναι αρκετά μικρά και ο σχεδιασμός τους είναι βασικός χωρίς κάτι το ιδιαίτερο. Στα backgrounds (τα πατώματα και τους τοίχους δηλαδή) έχει γίνει καλύτερη δουλειά και έχουν αξιοπρόσεκτο σχεδιασμό με αρκετά χρώματα. Τα δωμάτια είναι μεγάλα και υπάρχει scrolling της οθόνης που είναι ομαλότατο. Μπορώ να χαρακτηρίσω αξιόλογο τον τομέα των γραφικών.

Ήχος

Γενικά επικρατεί ένας αρκετά ενδιαφέρων ρυθμός μέσα στο παιχνίδι που προσπαθεί μάταια μέσα από τον μονοφωνικό ηχείο του Game Gear να ακουστεί επικός. Κατά τα άλλα υπάρχουν τα απαραίτητα ηχητικά εφέ των πυροβολισμών και του εφέ που παίρνετε αντικείμενα. Σε γενικές γραμμές δεν τα πάει και τόσο άσχημα ο συγκεκριμένος τομέας.



Πάλι μόνος μου ως συνήθως είμαι.

Γενικά

Υποτίθεται πως το παιχνίδι διαθέτει 20 επίπεδα και πάνω από 100 δωμάτια (να γράψω την αλήθεια δεν ξέρω δεν κατάφερα να τα δω όλα). Ο χειρισμός θέλει συνήθεια και ή θα είστε από αυτούς που θα επιμείνουν ή θα το παρατήσετε για κάτι άλλο πολύ σύντομα. Το χειρότερο βέβαια είναι πως σε ανώτερα επίπεδα, μερικές πόρτες θα σας οδηγήσουν δεν διαφορετικά σημεία κάθε φορά που θα περνάτε μέσα από αυτές. Τουλάχιστον, ευτυχώς που υπάρχει και το σύστημα με τα passwords, που μπορείτε να ξαναπαίξετε από ένα συγκεκριμένο σημείο.

Εντάξει όμως, σε γενικές γραμμές δεν είναι τόσο χάλια παιχνίδι όσο το είχαν χαρακτηρίσει τότε. Υπάρχουν πολύ χειρότερα παιχνίδια από αυτό. Αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του αν σας αρέσει η οπτική γωνία που διαθέτει, αφού δράση διαθέτει και με το παραπάνω.

Πριν παίξετε

Βρείτε λειτουργικό βίντεο και τις ταινίες Rambo και Escape from New York. Συνοδέψτε με κόκα κόλα και ποπ κορν. Θα μπείτε στο κλίμα του παιχνιδιού



SUPER MARIO LAND

Publisher: Nintendo • Type: Platform • Year: 1989 • Platform: Gameboy

Το "Super Mario Land" είναι ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παιχνίδια της Nintendo για το αρχικό Game Boy. Κυκλοφόρησε το 1989 και αποτέλεσε το πρώτο παιχνίδι Super Mario που δημιουργήθηκε για φορητή κονσόλα. Με την απλότητα και την καινοτομία του, το "Super Mario Land" κατάφερε να κατακτήσει τις καρδιές εκατομμυρίων παικτών ανά τον κόσμο.

Η ανάπτυξη του ξεκίνησε με τον Gunpei Yokoi, τον δημιουργό του Game Boy. Σε αντίθεση με τα προηγούμενα παιχνίδια Mario που αναπτύχθηκαν από τον Shigeru Miyamoto, ο Yokoi και η ομάδα του είχαν την ευθύνη για αυτό το παιχνίδι. Το αποτέλεσμα παρόλο που διατηρούσε το πνεύμα και την αίσθηση των προηγούμενων Mario, παρουσίαζε νέες ιδέες και χαρακτήρες.

Σενάριο

Ο Mario δεν βρίσκεται στο Mushroom Kingdom, αλλά στη Sarasaland, ένα μυστηριώδες βασίλειο που αποτελείται από τέσσερις ξεχωριστές περιοχές: Birabuto, Muda, Easton και Chai. Η πλοκή ξεκινά όταν ο Tatanga, ένας κακός εξωγήινος, εισβάλλει στη Sarasaland και απαγάγει την Princess Daisy, τη πριγκίπισσα της χώρας. Ο Mario αναλαμβάνει την αποστολή να ταξιδέψει μέσα από τις τέσσερις αυτές περιοχές, να νικήσει τους κακούς και να σώσει την Daisy.

Οι Περιοχές της Sarasaland

 **Birabuto Kingdom:** Αυτή η περιοχή έχει έμπνευση από την αρχαία Αίγυπτο, με πυραμίδες και έρημους. Ο Mario πρέπει να περάσει από εχθρούς όπως οι Bombshell Koopas και οι Ganchans για να φτάσει στο τέλος της πίστας.

 **Muda Kingdom:** Είναι μια υποβρύχια περιοχή με αρκετούς υδάτινους εχθρούς, όπου ο Mario οδηγεί

ένα υποβρύχιο ονομαζόμενο Marine Pop για να αντιμετωπίσει τον αρχηγό.

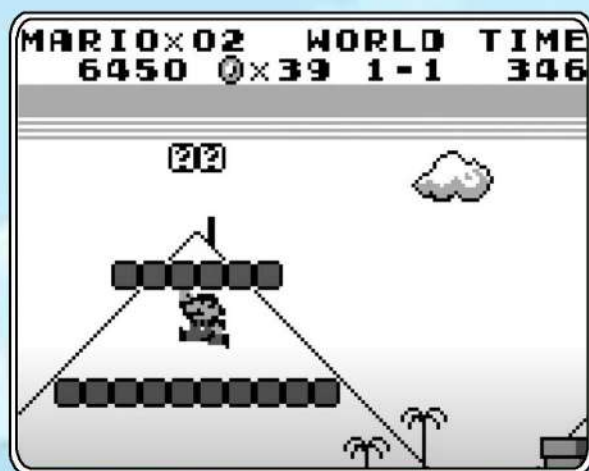
 **Easton Kingdom:** Αυτή η περιοχή έχει αναφορές στην Πολυνησία, με γιγαντιαία πέτρινα αγάλματα και επικίνδυνα τοπία που ο Mario πρέπει να διασχίσει.

 **Chai Kingdom:** Αυτή η περιοχή έχει στοιχεία από την Κίνα, με ανατολίτικα κτίρια και δράκους. Στο τέλος της περιοχής, ο Mario αντιμετωπίζει τον Tatanga για να σώσει την Daisy.

Στο τελευταίο επίπεδο, ο Mario αντιμετωπίζει τον Tatanga που είναι μέσα σε ένα διαστημόπλοιο. Μετά από μια δύσκολη μάχη, ο Mario καταφέρνει να τον νικήσει και να απελευθερώσει την Princess Daisy, επαναφέροντας την ειρήνη στη Sarasaland.

Gameplay

Το gameplay είναι παρόμοιο με τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, με τον Mario να συλλέγει power-ups, να καταστρέφει εχθρούς και να αποφεύγει εμπόδια. Ωστόσο, υπήρχαν και κάποιες καινοτομίες, όπως τα επίπεδα όπου ο Mario οδηγεί ένα υποβρύχιο ή ένα αεροπλάνο, προσθέτοντας μια διαφορετική διάσταση στο παιχνίδι. Στα επίπεδα αυτά, ο Mario έπρεπε να αντιμετωπίσει εχθρούς στον αέρα και στο νερό, κάτι που αύξησε την ποικιλία και τη δυσκολία του παιχνιδιού. Αυτά τα επίπεδα ήταν γεμάτα δράση και απαιτούσαν γρήγορα αντανακλαστικά και στρατηγική σκέψη.



Πόνεσε το κεφάλι μου με τόσα χτυπήματα!



Επιπλέον, το παιχνίδι παρουσίαζε νέους χαρακτήρες και εχθρούς που δεν είχαν εμφανιστεί προηγουμένως στη σειρά Mario. Από τα ιπτάμενα ψάρια έως τα εξωγήινα πλάσματα, το "Super Mario Land" είχε μια μοναδική γκαλερί αντιπάλων που κρατούσε το ενδιαφέρον των παικτών ζωντανό. Τα power-ups περιελάμβαναν το κλασικό Super Mushroom που μεγαλώνει τον Mario, το Fire Flower που του επιτρέπει να ρίχνει φωτιές, και το Superball Flower που ήταν αποκλειστικό για αυτό το παιχνίδι και επέτρεπε στον Mario να ρίχνει αναπηδούμενες μπάλες.

Το παιχνίδι περιλάμβανε τέσσερις ξεχωριστούς κόσμους, καθένας με το δικό του θεματικό περιβάλλον και τους δικούς του μοναδικούς εχθρούς. Από τις πυραμίδες της Sarasaland μέχρι τα θαλάσσια επίπεδα, κάθε κόσμος προσέφερε μια διαφορετική εμπειρία παιχνιδιού και προκάλεσε τους παίκτες με ποικίλες προκλήσεις. Στο τέλος κάθε κόσμου, ο Mario έπρεπε να αντιμετωπίσει έναν ισχυρό αρχηγό για να προχωρήσει στον επόμενο.



Όστε εδώ έκρυβε τις λίρες η γιαγιά μου..

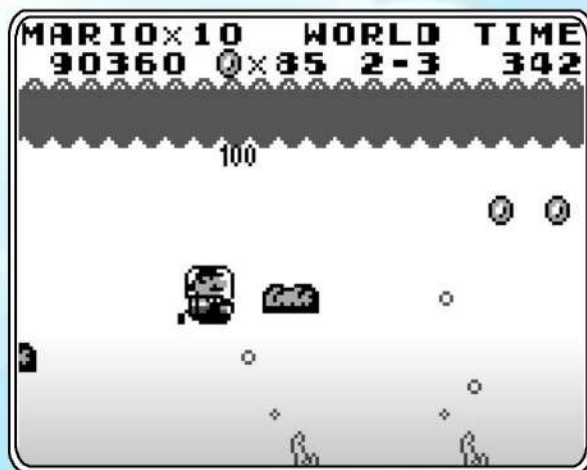
Το "Super Mario Land" ήταν επίσης πρωτοποριακό όσον αφορά τον έλεγχο και την αίσθηση του παιχνιδιού. Παρόλο που το Game Boy είχε περιορισμένες δυνατότητες σε σύγκριση με τις κονσόλες οικιακής χρήσης, η ομάδα ανάπτυξης κατάφερε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που είχε ομαλή και ακριβή κίνηση. Αυτό έκανε το παιχνίδι διασκεδαστικό και προσίτο για παίκτες όλων των ηλικιών, διατηρώντας παράλληλα την πρόκληση και την ικανοποίηση των πιο έμπειρων παικτών.

Παραμένει ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια του Game Boy, και η καινοτομία του στον σχεδιασμό επιπέδων και στους μηχανισμούς παιχνιδιού συνεχίζει να επηρεάζει τα σύγχρονα παιχνίδια Mario. Όχι μόνο έθεσε τα θεμέλια για τα μελλοντικά φορητά παιχνίδια Mario, αλλά βοήθησε επίσης να καθιερωθεί το Game Boy ως μια ισχυρή πλατφόρμα παιχνιδιών η οποία θα κυριαρχούσε στη φορητή αγορά για πολλά χρόνια.



Γραφικά

Για την εποχή του, τα γραφικά του ήταν εντυπωσιακά. Το παιχνίδι εκμεταλλεύτηκε πλήρως τις δυνατότητες του Game Boy, προσφέροντας καθαρές και ευδιάκριτες εικόνες σε μικρή οθόνη. Οι σχεδιαστές κατόρθωσαν να έναν ζωντανό και ελκυστικό κόσμο, παρά τους τεχνικούς περιορισμούς της συσκευής. Οι χαρακτήρες ήταν αναγνωρίσιμοι και οι κινήσεις τους ομαλές, προσδίδοντας μια αίσθηση ρεαλισμού και ενέργειας στο παιχνίδι. Οι λεπτομέρειες στα περιβάλλοντα, όπως τα τοπία της Sarasaland και τα διάφορα επίπεδα με τις μοναδικές θεματικές τους, έδιναν μια ξεχωριστή αίσθηση κάθε φορά που ο παίκτης προχωρούσε στο παιχνίδι.



Ο κόκκινος Οκτώβρης οργώνει τις θάλασσες..



GRIND



Κώστας "The Punisher"

Μπαίνοντας στην αίθουσα του **Amicamp** το βλέμμα μου πέφτει σε μια 1200άρα. Βλέπω καλά; Ένα... παιχνίδι Doom-οειδές στην οθόνη. Κοντοζυγώνω δειλά. Κάποια πανάκριβη Vampire θα έχουν βάλει που θα παίζει το Doom! Πλησιάζω στην οθόνη και διαψεύδομαι πανηγυρικά. Τα πράγματα δεν μοιάζουν με οτιδήποτε έχω δει έως τώρα.

Παρατηρώ την πίστα και δεν μου θυμίζει κάτι γνωστό, ενώ ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός, γοτθικός και σκοτεινός... (και γουστάρω κάργα). Οι πρώτοι εχθροί ξεπροβάλλουν και ο παίκτης τους πυροβολεί με το πιστόλι του ενώ τα fps δεν λένε να πέσουν. Εντυπωσιακό! Ξάφνου ξεπροβάλλει και ο telonio λέγοντας ενθουσιασμένος "Το είδες το demo του 'the Grind'; Είναι ένας Έλληνας από πίσω από το εγχείρημα" ο Γιάννης Τσακλής. Ο telonio φοράει ένα σαρόνιο χαμόγελο και προσθέτει "Μην ψαρώνεις από την 1200 το παιχνίδι τρέχει σε στοκ Amiga 500 OCS!"...

Εγώ μένω Κάγκελο! Παίρνω σειρά με τον φίλο μου τον Νίκο πίσω από την 1200 να το δοκιμάσουμε. Η οθόνη επιλογής δυσκολίας είναι κατατοπιστική καθώς ο Νίκος διαλέγει το μέτριο επίπεδο - A Day at the Jym. Εγώ κοιτάζω τους φωτισμούς, παρατηρώ την κίνηση του παίκτη, ακούω τον ήχο και το soundtrack και στο μεταξύ ο φίλος Νίκος αντικρίζει την γνωστή κόκκινη όψη καθώς πέφτει στο έδαφος! Και εγώ ήδη σκέφτομαι τι θα γράψω στο πρώτο review για demo παιχνίδι το Grind: 'Darkenward East' v0.3 showcase! Για πάρτε την κοντόκانه σας και καθίστε γύρω από την φωτιά που σιγοκαίει μάγκες... Θα σας πω μια ιστορία για το ελληνικό Doom... που λέγεται The Grind.



Τα γραφικά στο demo τρέχουν σε μια 1200 με fast ram και η κίνηση είναι ομαλότατη. Πιθανολογώ κοντά στα 25-30 fps. Στο demo είδα διακόπτες περιμετρικά ενός κλειδωμένου δωματίου. Γύρω-γύρω ήταν σαν μια αρένα.

Υπάρχει μια τηλεμεταφορά μέσα στο δωμάτιο και υποθέτω ότι οι διακόπτες ανοίγουν κάποιες καταπακτές και εμφανίζονται εχθροί. Ανάλογα με το επίπεδο ευκολίας που επιλέξεις οι εχθροί εμφανίζονται λίγοι λίγοι ή μαζικά. Και σε εξαυλώνουν ευχαρίστως αν έχεις διαλέξει το δύσκολο επίπεδο δυσκολίας. Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα και τα textures "ντύνουν" ένα γοτθικό περιβάλλον. Το demo μού έδωσε την εντύπωση ότι έχει σαφείς επιρροές από το Chaos Engine σε Doom μορφή. Ο ουρανός μου έκανε μεγάλη εντύπωση καθώς είναι κοκκινωπός με πολλές ηλιαχτίδες ήλιου σαν δύση.

Ο παίκτης κρατάει κλασικά το όπλο σε κεντρικό σημείο και οι πυροβολισμοί είναι εντυπωσιακοί καθώς υπάρχουν πολλά effect κρότου. Οι τοίχοι φαίνονται πολύ ωραίοι με καλά textures και οι πυρσοί φωτίζουν πολύ ωραία τον περιβάλλοντα χώρο, όταν αναζητάτε εχθρούς.



Σε μια A500 με 1mb chip ram ο δημιουργός του Demo αναφέρει ότι σκοράρει κοντά στα 10-12 FPS. Ο τίτλος είναι full OCS και ότι βλέπουμε μπροστά μας εικονοστοιχεία, ανάλυση και gameplay είναι ακριβώς τα ίδια σε μια 500άρα! εκπληκτικό πραγματικά! Το περιμένουμε στην 500άρα μας και οι πιο μερακλήδες στον AtariST μας! (σ.σ. Θα σε κάνω At-arobio telonio πάει και τελειώσε)

Η μουσική που πλαισιώνει το demo επίπεδο είναι απλά εκπληκτική. Πομπώδης, ατμοσφαιρική και σε κρατά με αγωνία καθώς κρυφοκοιτάς για εχθρούς πίσω από τους τοίχους. Στα ειδικά effect τα πράγματα είναι όπως τα περιμένετε. Είναι αληθοφανή και ταιριάζουν με το κλίμα που βιώνετε. Ο ήχος της διπλής κοντόκانه είναι πωρωτικός πραγματικά όταν λιώνεις στα σκάγια τον εχθρό αυτός "πολτοποιείται" με ένα ωραίο θόρυβο. Τόσα χρόνια "καλομάθαμε" με το doom! και έχουμε υψηλά standard. Και το the Grind φαίνεται τα υπερκαλύπτει. Boom - CaBoom και reload! Ξανά και ξανά...

Ας πούμε την αλήθεια χωρίς περιστροφές. Το gameplay του Grind πρέπει να είναι σαν το Doom. Και το πρώιμο στάδιο που είδαμε στην 1200άρα στο Amicamp μοιάζει να το πλησιάζει αρκετά...

Το gameplay έχει όμως ακόμα δρόμο να διανύσει και βρίσκεται αισίως στον τέταρτο χρόνο προγραμματισμού. Περισσότεροι τύποι εχθρών αναμένονται, σίγουρα και η "εξυπνάδα" (σ.σ. μισώ τον όρο AI) των κινήσεων τους θα αναπτυχθεί καθώς και η μηχανική συμπεριφορά των όπλων αναμένεται να βελτιωθεί (ανάκρουση, εκपुरσοκρότηση κτλ).

Εννοείται ότι τα levels αναμένονται να αυξηθούν ώσπου να δοθεί ένα ολοκληρωμένο τελικό πακέτο. Το gameplay απέχει ώστε να πούμε ότι είναι στο τελικό στάδιο αλλά φαίνεται ότι έχει γίνει ήδη καλή δουλειά. Λέτε άραγε να δούμε το "DoomΕιδες" που χρειαζόταν η Amiga και ο AtariST για να αντιμετωπίσουν την λαίλαπα των pc; Μένει να το δούμε ολοκληρωμένο ώστε να πάρουμε την απάντηση... Άποψή μου είναι ότι το Grind αν κυκλοφορούσε τότε τα πράγματα θα ήταν αρκετά διαφορετικά για τα 16bit μηχανήματα.



Αν και παρακολουθώ την retro development σκηνή, το project "Dread" δεν το είχα πάρει χαμπάρι. Και φυσικά και την μετεξέλιξη του το υπέροχο "Grind". Το εγχείρημα γίνεται ακόμα πιο ενδιαφέρον μιας που ο στόχος είναι να μεταφερθεί και στον Atari ST όπως το βλέπετε στις φωτό! Η μετεξέλιξη του Dread λοιπόν έχει στα υπόψιν της και το αντίπαλο αγαπημένο δέος το αγαπημένο από όλους μας AtariST! (σ.σ. θα με πυροβολήσει ο telonio δεν την γλυτώνω) Να σημειωθεί ότι όταν πρωτόπαιξα το demo στο Amicamp είχα την εντύπωση ότι έπαιζα ένα ωραίο κλώνο του Doom και O-X-I του Wolfenstein 3D!

Και αυτό λέει πολλά για όσους δηλώνουν "επαγγελματίες" στο άθλημα των first person shooters. Υπάρχει τεράστια διαφορά μεταξύ αυτών των δύο πρωτοποριακών τίτλων. Πιστεύω ότι όποιος ήταν τυχερός και δοκίμασε το παιχνίδι στην 1200 στο Amicamp έμεινε με αυτήν την γεύση. Ότι έπαιξε το Doom της Amiga όπως θα έπρεπε να είχε βγει... τότενες!

Όταν πληροφορήθηκα ότι το Grind σχεδιάζεται για να παίξει σε Amiga500 ocs και Atari ST έπεσα ξερός. Ένα αξιο doom clone επιτέλους στις CRT οθόνες μας. Έντερα, σπληνάντερα και metal μουσική μαζί με κομματιασμένους δαίμονες σε 16bit φόντο!



Ο Γιάννης Τσακίρης (κατά κόσμο "Τσακ") είναι ο καλοσυνάτος και ευγενικός βασικός προγραμματιστής του Grind και μου είπε βγαίνοντας από το ξενοδοχείο όπου έγινε το Amicamp μου είπε "έχει πολύ δουλειά ακόμα ο τίτλος".

Σε έναν κόσμο που όλοι βιάζονται να έχουν γρήγορα και άριστα αποτελέσματα είμαι απόλυτα πεπεισμένος ότι το project του Grind θα πετύχει διότι πάει αργά και μεθοδικά. Αν το καλοσκεφτείς όλοι οι άριστοι τίτλοι που βγήκαν στα home φτιάχτηκαν αργά δίνοντας προσοχή στην λεπτομέρεια. Και πέτυχαν διάνα. Στηρίζουμε το patreon project εδώ εννοείται: https://www.patreon.com/Grind_Amiga

Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Το παιχνίδι είναι όντως εντυπωσιακό που τρέχει σε μια απλή Amiga 500. Τα textures δεν φαίνονται τόσο άσχημα όσο σε άλλα παρόμοια παιχνίδια που κυκλοφόρησαν παλιά. Η κίνηση είναι σε πάρα πολύ καλά επίπεδα και τα ηχητικά εφέ ταιριάζουν απόλυτα με ύφος του παιχνιδιού. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι αφήνει τις καλύτερες εντυπώσεις. Επιπλέον, τράβηξε το ενδιαφέρον όλων εκείνη την ημέρα.

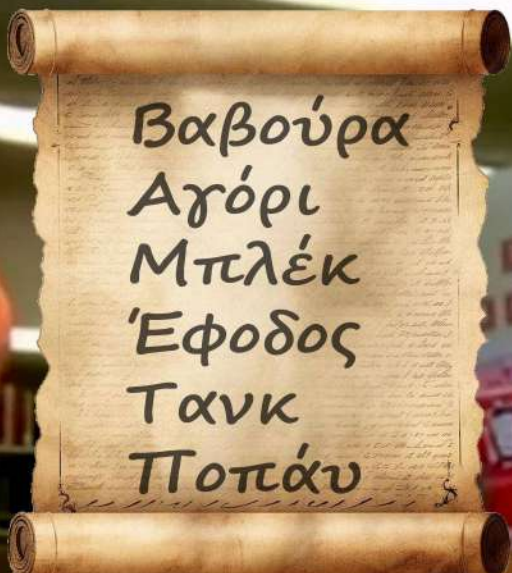
Ρώτησα τον Γιάννη αν το τελικό παιχνίδι θα έχει textures στο έδαφος (αντί για ένα χρώμα). Μου απάντησε αρνητικά καθώς θα καθυστερούσε σε σημαντικό βαθμό το gameplay, όπως μου είπε. Αυτό είναι απόλυτα κατανοητό αν θυμηθούμε πως η Amiga 500 δεν διαθέτει μαθηματικό επεξεργαστή για τα πολύγωνα. Τα textures είναι διαθέσιμα αρκετή λεπτομέρεια και ακόμη έτσι όπως είναι το παιχνίδι, ο υπολογιστής πρέπει να εκτελέσει αρκετές βαριές δουλειές.

Όπως και να έχει πάντως, ας περιμένουμε να δούμε το τελικό παιχνίδι. Είμαι απόλυτα σίγουρος πως θα είναι αντάξιο της demo έκδοσης που βλέπουμε.





Βαγγέλης Βάρβαρος Comics



Βαβούρα
Αχόρι
Μπλέκ
Έφοδος
Τανκ
Ποπάυ

Ενοικίαση σπάνιων comic χωρίς καθυστερήσεις



Χρυσοβαλάντης Πειρατής Computer store

Amiga 500
Amiga 2000
Commodore 64
PC Schneider 64
PC Compatibles

Φίλτρα, Joysticks,
Δισκετοθήκες και
παντός είδους
αναλώσιμα



Όλα με το μαχαίρι

Ηταν αρχές του 1994. Εγώ όπως πάντα ξημεροβραδιαζόμουν στα σπίτια κολλητών που τύχαινε να είχαν pc ή κονσόλα. Ναι το βρήκατε... τα pc μέσω των adventures άρχιζαν να κυριαρχούν στην αγορά. Οι 286 των 1mb ram έδιναν σιγά σιγά την σκυτάλη στους 386 με περισσότερη ram (4mb) και οι πιο άνετοι οικονομικά έπαιρναν τους κορυφαίους 486 που έπαιζαν άνετα simulator όπως τα Falcon 3.0. Τα adventures άρχιζαν να έχουν interactive σκηνές όπως το μαγευτικό under a killing moon με τον detective Tex Murphy.

Μαγεμένος εγώ από τα εκπληκτικά αυτά interactive adventures με point and click video σκηνές είχαμε πει με τον Μάκη (τον συμμαθητή μου) να το δούμε μαζί. Πήγα στο σπίτι του και εξερευνούσαμε το Under a Killing Moon. Μετά από καμιά ώρα παιχνίδι μου λέει "Δεν μου λες ρε συ...το Doom το έχεις δει;"... Κάτι μου λέει ο τίτλος το USER το έχει κάνει review. Ωραίο φαινόταν. Ο Μάκης φορά ένα σαρδόνιο χαμόγελο μέχρι τα αυτιά και μου λέει "Κάτσε ρε να δεις. Το έχω!... Καθώς έψαχνε το συρτάρι να βρεις τις δισκέτες μού έλεγε κάτι ακαταλαβίστικα πράγματα για δαίμονες και κοντόκαννες! και ήταν ενθουσιασμένος!

Από κοντινή απόσταση τα σκάγια παίρνουν και τους δύο marines στέλνοντάς τους στο έδαφος κομματιασμένους! Πλέον έχω κι εγώ το ηλίθιο βλέμμα του Μάκη και του Doom Guy! Όπως καταλαβαίνετε είμαστε στο πρώτο διάσημο level και πλησιάζουμε το διάσημο ζικγ ζαγκ μέσα σε τοξικά πράσινα απόνερα. Ένας δαίμονας ακούγεται από μακριά ενώ δεχόμαστε fireball!

Η κοντόκανη δουλεύει υπερωρίες και καθαρίζει με μακρινές βολές τρεις marines και τον απομακρυσμένο δαίμονα πάνω αριστερά! Εγώ κοντεύω να λιποθυμήσω με αυτά που βλέπω και ο Μάκης συνεχίζει απότομος με το πιστόλι πλέον.

Κάνει κινήσεις evade αριστερά δεξιά και καλύπτεται από τα εχθρικά πυρά καθώς "καθαρίζει" την πίστα. Άλλο ένα στοιχείο αληθοφανούς κίνησης που με εκπλήσσει ευχάριστα. Τα σοκ είναι απανωτά και πωρωτικά! Οι ήχοι από τις πόρτες που ανοιγοκλείνουν καταιγιστικοί και κλειστοφοβικοί. Ο πράσινος και ο κόκκινος διακόπτης καταλαβαίνω ότι είναι σήμα κατατεθέν στο Doom. Ο Μάκης βρίσκει σφαίρες κοντόκαννης και το αγαπημένο όπλο επανέρχεται στα χέρια του.

MEGA REVIEW



Κώστας "The Punisher"

Το τρέξαμε φυσικά σε DOS -αντρικά πράγματα- με κάποιες εντολές τύπου DIR και τρέχοντας το Doom executable. Για λίγα λεπτά είχα μείνει και έβλεπα το demo run που φαίνεται πριν να επιλέξεις το level και το επίπεδο δυσκολίας.

Το σοκ ήταν πρωτοφανές! Όλες οι αισθήσεις στο έπακρο! Η κίνηση της προοπτικής του ήρωα ήταν κάτι το πρωτόγνωρο. Το χέρι τοποθετημένο στο κέντρο να ακολουθεί την ανθρώπινη κίνηση και ξαφνικά... η κοντόκαννη παίρνει την θέση του όπλου. Ο Doom Guy χαμογελά σαρδόνια στο κέντρο της οθόνης και εγώ κοιτάζω τον Μάκη σαν χαζός! Έχει το ίδιο σαρδόνιο χαμόγελο με τον Doom Guy ο κολλητός! "Τώρα κάτσε να δεις τι έχει να γίνει" Μου λέει και πλησιάζει τους πρώτους εχθρικούς marines. Δεν μου έφθανε το πρώτο σοκ της κίνησης και της τρισδιάστατης οπτικής έρχεται και το πραγματικό σοκ της ΑΝΑΚΡΟΥΣΗΣ της κοντόκαννης. Μπουουυυμμμ!

Πίσω από το τοίχο και τον διακόπτη ακούγονται γρυλίσματα. Με κοιτάζει πονηρά και ανοίγει την πόρτα κατακόρυφα. Σε απόσταση αναπνοής είναι ένας δαίμονας που τον γρατζουνά κάνοντας έναν εφιαλτικό ήχο σάρκας! Η κοντόκαννη από αυτή την απόσταση δεν δείχνει κανένα έλεος!

Ο δαίμονας πάει κυριολεκτικά στον διάολο μέσα σε ένα βίαια σύμπλεγμα πυρίτιδας αίματος και κιμά! Εγώ και ο Μάκης έχουμε τρελαθεί φωνάζοντας 'Κιμάςζζζζζ! και άλλα τέτοια που δεν γράφονται στο περιοδικό. Ο διακόπτης ο τελικός πατιέται, το εφέ που λιώνει την οθόνη μας παραδίδει στην τελική οθόνη που μετρά kills και μυστικά και bonus! "Σειρά μου, σειρά μου" αναφωνώ σαν τρελός... με ποια πλήκτρα παίζεις ρε; Ο Μάκης γελά πάλι "Ελα πάρε να δοκιμάσεις! Είναι φοβερό το παιχνίδι! Οι υπόλοιπες 2 ώρες ήταν πολύ λίγες για με χορτάσουν... Πλέον το review του USER είχε αποκτήσει άλλη αξία για μένα... και το ίδιο βράδυ κοιμήθηκα ξεφυλλίζοντας το USER με το review ξανά και ξανά.

Δεν θα είμαι καθόλου αντικειμενικός με αυτό το τίτλο. Το δηλώνω εξ αρχής, το DOOM δεν είναι απλά το πιο επιδραστικό FPS όλων των εποχών. Ήταν ο λόγος που κινήθηκε μια ολόκληρη γενιά χρηστών παρασυρμένη από την απίστευτη ατμόσφαιρα που δημιουργούσε η ναυαρχίδα της ID. Μια ολόκληρη γενιά εθίστηκε παράφορα με την τρομερή περιπέτεια στις διαστημικές κατακόμβες που θύμιζαν ταινία alien μεταμορφωμένο σε ταξίδι στα έγκατα της κόλασης.

Το Doom κυκλοφόρησε αρχικά από την Id Software το 1993 ως τίτλος ταχυδρομικής παραγγελίας που αποτελείται από τρία επεισόδια, με το πρώτο επεισόδιο να διατίθεται επίσης ως shareware. Το παιχνίδι γνώρισε τεράστια επιτυχία και γρήγορα έγινε ένα από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια της εποχής του.

Ενώ το Doom δεν εφηύρε το First Person Shooter (προηγούμενος του Wolfenstein 3D μεταξύ άλλων), έφερε σχεδόν μόνο του το είδος στο προσκήνιο και το έκανε ένα από τα βασικά είδη των παιχνιδιών υπολογιστή. Είχε τόση επιρροή στην πραγματικότητα που για τα επόμενα αρκετά χρόνια ολόκληρο το είδος αναφερόταν ως Doom clones. Η τεράστια επιτυχία του αρχικού παιχνιδιού είχε ως αποτέλεσμα ένα sequel το επόμενο έτος και μια έκδοση λιανικής το 1995 που ονομάζεται Ultimate Doom που περιείχε ένα νέο τέταρτο επεισόδιο.



Ποιός Ράμπο και πράσινα άλογα...

Σενάριο

Πάρε το Alien και ανακάτεψε το με τον Εξολοθρευτή. Πρόσθεσε λίγο από H-R-Gigger και ενώ το έχεις έτοιμο πέρασε το μια βόλτα από τις "7 πύλες της κολάσεως"! Ωραίο δεν ακούγεται; Εμείς να δεις όταν το πρωτοείδαμε... Η αποπνικτική ατμόσφαιρα των Alien με την "μπρουταλαρία" του Εξολοθρευτή και του Die Hard εμφυτευμένα στον ήρωα (το παλικάρι λέγεται Doom Guy).



Gameplay

Το gameplay των Doom 1 και Doom 2 είναι αρκετά απλό, τρέχετε και πυροβολείτε δαίμονες, ωστόσο μερικοί από αυτούς τους δαίμονες (μάλλον οι περισσότεροι από αυτούς) μπορούν επίσης να πυροβολήσουν εναντίον σας. Αυτά θα ήταν μάλλον πολύ επικίνδυνο για την υγεία σας καθώς μπορούν να στοχεύουν πολύ καλά. Θα ξεκινήσετε μόνο με το πιστόλι, αλλά καθώς περνάτε τα επίπεδα, θα βρείτε πολύ μεγαλύτερα όπλα μην ανησυχείτε. (Θα μιλήσουμε αναλυτικά για τα όπλα των Doom παρακάτω έτσι θα σας άφηνα βρε ρεμάλια;)



Οπλισμός

Η μεγάλη ώρα που όλοι περιμένετε είναι εδώ. Ο οπλισμός του Doom Guy έχει μείνει ιστορικός, ανεπανάληπτος και έθεσε νέα δεδομένα στα FPS. Όταν μιλάς για Gameplay και Doom πρέπει να αναφερθείς απαραίτητα και για τον οπλισμό. Μέσα στο παιχνίδι το όπλο είναι "κλειδωμένο" σε σταθερό οριζόντιο επίπεδο και χωρίς δυνατότητα μεγέθυνσης, Αρά η στόχευση είναι "παιχνιδάκι". Εάν το όπλο είναι στραμμένο προς τη σωστή κατεύθυνση, πιθανότατα θα χτυπήσει τον στόχο. Αντίθετα, η ικανότητα στόχευσης προέρχεται από τους ελιγμούς στο βεληνεκές του στόχου, τη χρήση του σωστού όπλου και την αποφυγή ζημιών όταν περπατάτε ανάμεσα σε ορδές πεζοναυτών, τεράτων και άλλων γλυκών πλασμάτων του Doom.

Ξεκινάτε με ένα βασικό πιστόλι (σαν ιταλική bereta μου φέρνει), το οποίο καλύτερα σύντομα να το κρύψετε. Σύντομα θα έχετε πρόσβαση στην κοντόκαννη (Shotgun) σήμα κατατεθέν του Doom και της οργιώδους βίας του. Ψωμί, ελιά και κοντόκαννη λοιπόν που προκαλεί υψηλά ποσά ζημιών -κοινώς γαμάει και δέρνει- ειδικά όταν βρίσκεται σε μικρή απόσταση, είναι το αγαπημένο μου όπλο σε όλο την σειρά Doom!

Μετά από αυτό έχετε το chaingun που λειτουργεί καλύτερα στην εμβέλεια και έχει έναν γελοία υψηλό ρυθμό που σας κύριο μειονέκτημα ότι τρώει τα πυρομαχικά πολύ γρήγορα. Μετά έχετε τον εκτοξευτή πυραύλων (rocket launcher) που κάνει μεγάλη ζημιά σε μεγάλη απόσταση, αλλά σε κοντινή απόσταση πιθανότατα θα σας βγάλει τα άντερα έξω για μαγειρίτσα.

Το πιστόλι πλάσματος, μπορεί να κάνει τεράστια ζημιά πολύ γρήγορα και έχει εντυπωσιακή βολή. Το BFG (σε πλήρη ανάπτυξη Big Fucking Gun) που στέλνει αργές, βαριές μπάλες ενέργειας προκαλεί απίστευτες ζημιές. Και τέλος το αγαπημένο σε όλους αλυσοπρίονο σας επιτρέπει να κόψετε τας κεμπάπ τους εχθρούς σας χωρίς να χρησιμοποιήσετε πυρομαχικά, το δεύτερο αγαπημένο μου όπλο του παιχνιδιού και πολύ αποτελεσματικό σε ένας προς έναν.

Δοκιμάστε να σφάζετε ένα Cacodeamon με αυτό. Είναι σίγουρο ότι οι κραυγές του θα ακούγονται ως αιθέρια άσματα στα αυτιά σας. Για τους πολύ μερακλήδες (και όχι μόνο) υπάρχουν και τα μπρατσωμένα γυμνά χέρια συνήθως ντυμένα με σιδερογροθιές με καρφιά. Κάντε λοιπόν τα Cacodeamons σάκους του box (σαν να ήταν οι εργοδότες σας) και να βγάλετε το άχτι σας πάνω τους. Ειδυλλιακές καταστάσεις!

Επίπεδα

Τα επίπεδα στο Doom χωρίζονται από μια σειρά από πύλες που μπορούν να ξεκλειδωθούν μόνο εάν ληφθούν οι σχετικές κάρτες-κλειδιά, τόσο τον καιρό θα ψάχνετε σε έναν λαβύρινθο διαδρόμων για την έξοδο μέχρι να βρείτε την πύλη και στη συνέχεια πρέπει να ψάξετε λίγο περισσότερο για το σχετικό κλειδί. Μερικές φορές το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ εξερευνητικό καθώς προσπαθείτε να βρείτε πλαϊνές διόδους και κρυφές πόρτες και διακόπτες που θα σας οδηγήσουν είτε σε κλειδιά είτε σε πολλά πυρομαχικά και πακέτα υγείας.



Γραφικά

Τα γραφικά του Doom 1 είναι εξαιρετικά και έχουν παλαιώσει εξαιρετικά με τα χρόνια. Αν και είναι ξεκάθαρο, ότι είναι τίτλος μιας άλλης εποχής, ακόμα και σήμερα "λένε"! Μπορείς να δεις καθαρά κάθε είδους αίμα και αιματοχυσία! Ή ακόμα και το πτώμα που στριμώχνεται από μια πόρτα να λιώνει βαθμιαία! Όλα αυτά εισήγαγε το Doom και δημιούργησε σχολή. Τα textures υφές δένουν άψογα σε όλα τα level. Ο John Romero βασικός σχεδιαστής των level είχε πει για μια άλλη καινοτομία που εισήγαγε το Doom. Κάθε υψομετρική διαφορά είχε και άλλου είδους texture δίνοντας μια υπέροχη εικόνα αντίληψης του level στον παίκτη από την πρώτη κιόλας στιγμή.



Βρε το σκυλάκι του Μπάμπη πως μεγάλωσε έτσι;

Το Doom έχει τα γραφικά ενός βασικού FPS χωρίς τις σύγχρονες φλώρικες καινοτομίες όπως σκύψιμο, άλμα, εναλλακτική βολή ή ακόμα και δυνατότητα στόχευσης προς τα πάνω ή προς τα κάτω, καθώς το όπλο είναι στερεωμένο σε σταθερό επίπεδο. Αυτό που μπορείτε να κάνετε -και το κάνετε καλά- είναι να μετακινηθείτε και να πυροβολήσετε. Αλλά το παιχνίδι κάνει αυτά τα δύο βασικά πράγματα τόσο καλά, που δεν πεθυμήσετε αυτές τις παραπάνω σύγχρονες "ανέσεις" ούτε για μια στιγμή.

Η βασική πτυχή αυτού που κάνει το Doom τόσο διασκεδαστικό είναι ότι τα γραφικά κινούνται πολύ γρήγορα και ομαλά σε αυτό το παιχνίδι. Ο παίκτης μπορεί να κάνει αγώνα δρόμου γύρω γύρω από τα επίπεδα και να χρησιμοποιεί την ταχύτητά του για να ελίσσεται γύρω από τους εχθρούς, να στρέφεται για την επίθεση, να υποχωρεί όταν τα πράγματα γίνονται πολύ ζόρικα και να αποφεύγει εύκολα τα βλήματα. Η ικανότητα να κινείσαι τόσο εύκολα σε σύγκριση με πιο νωχελικά σύγχρονα παιχνίδια FPS είναι τόσο κολλητική, που νοιώθεις ημίθεος με ένα οπλοστάσιο στη διάθεσή σου που καταστρέφει τα πάντα, αλλά κυρίως ξεπαστρεύει ορδές κολασμένων "ωτοκιών".

Τα γραφικά σχηματίζονται από το θρυλικό Doom Engine, που είναι η μηχανή παιχνιδιών Doom και Doom II της id Software, καθώς και τους τίτλους Heretic και Hexen της Raven Software. Ας πούμε κάποια χαρακτηριστικά της DOOM Engine:

- Απόδοση σε VGA 320x200 256 χρώματα.
- Ενημέρωση οθόνης με συγχρονισμό στα 35 Hz.
- Δισδιάστατοι χάρτες με υφές (textures).
- Επιπλέον υφή δαπέδου και οροφής.
- Υφή τοίχου.
- Κινούμενες υφές τοίχου και δαπέδου/οροφής.
- Διαφανείς υφές τοίχου (τρύπες δηλαδή).
- Φωτισμός χώρου δυνατότητα κινούμενων φωτών.
- Λειτουργία μεγέθους οθόνης και χαμηλής λεπτομέρειας (οριζόντια διπλά pixels) σε πιο αργούς υπολογιστές.
- Ορισμένα χρώματα σε μερικά sprites μπορούν να αντιστοιχιστούν αυτόματα σε διαφορετικό χρώμα.



Κάτι μου λέει πως δεν είμαι πλέον στο Βερολίνο!

Ήχος

Το soundtrack είναι τόσο εκπληκτικά "κολλητικό" που θα σας κρατάει όρθιους στα πόδια σας ενώ συνεχίζετε να τρέχετε σαν μανιακός για να αποφύγετε τους δαίμονες και τους πεζοναύτες. Τα ηχητικά εφέ και samples είναι επίσης μοναδικά, οι εκρήξεις, οι πυροβολισμοί και τα splash που ακούτε θα σας απογειώσουν την διάθεση! Όσο για τις μουσικές επιρροές του Doom; Λαϊκό και ανόθευτο thrash φίλοι μου!

Φανερές επιρροές από Pantera, Slayer, Judas Priest και γενικά όλο το thrash/heavy των 90s είναι εδώ μπροστά σας και φωνάζει παρών. Και φλώροι όμως να είστε πιστεύω ότι η ατμόσφαιρα που δημιουργεί η μουσική επένδυση του Doom θα σας βοηθήσει. Ειδικά αυτή του πρώτου ιστορικού επιπέδου μέσα στην διαστημική βάση. Ίσως να είναι το πλέον συναρπαστικό level του Doom.



Διαφορές Doom 1 και Doom 2

Το Doom II διπλασίασε τον αριθμό των τύπων τεράτων που θέλουν να σας φυτέψουν και άρχισε να χρησιμοποιεί boss από το αρχικό Doom ως εχθρούς κανονικού επιπέδου. Η κοντόκαννη απέκτησε αδελφάκι ένα πολύ ισχυρό κυνηγητικό όπλο διπλής κάννης (ω τι χαρά!) και ενός νέου power-up, της megasphere. Κιμάς...



Τώρα πείτε μου, ποιός από τους δύο έχει τα κλειδιά για το ψυγείο;

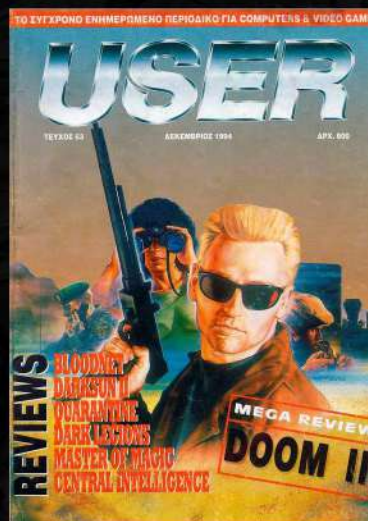
Doom Guy

Ας πούμε και 2 λογάκια για το παλικάρι μας. Και κυρίως για ποιον λόγο ο Doom guy δεν έχει όνομα. Πολύ έξυπνα η ID δεν ανέπτυξε το υπόβαθρο του βασικού ήρωα του Doom. Ο Doom guy είναι ένας από εμάς, αλλά μεταμφιεσμένος σε σκληροτράχηλο πεζοναύτη του διαστήματος οπλισμένος βαριά και προσπαθεί να καθαρίσει μόνος του όλη την βάση. Όπως πολύ εύκολα μαντέψατε αυτό βοηθά τον παίκτη να ταυτιστεί γρηγορότερα. Ο Doom Guy είναι ένας από εμάς μόνος σε μια διαστημική βάση αντιμέτωπος με ορδές μηχανικών δαιμόνων. Δηλαδή μια απλή καθημερινή διαστημική βόλτα αναψυχής. Πρωτότυπο; Καθόλου. Αποτελεσματικό; Πολύ.



User και Doom

Το DOOM είχε αναφερθεί με διθυράμβους και στο αφιέρωμα για τον σατανισμό στο τεύχος 53 του USER. Είχε εάν υπέροχο κείμενο περιγραφής που ενέπλεκε τον κόσμο του Doom και τον παρομοίαζε με αυτό της ...μαγείας. Η μαγεία μοιάζει με πτώση από έναν ψηλό πύργο άπαξ και αρχίζεις και πέφτεις δεν μπορείς να σταματήσεις. Έτσι και το Doom έτσι και αρχίσεις δεν μπορείς να σταματήσεις γιατί είναι απίστευτα εθιστικό.



Το αφιέρωμα για τον Σατανισμό έπρεπε να αναφέρει και το Doom. Οχι γιατί ο τίτλος είναι σατανιστικός, κάθε άλλο. Απλά έπρεπε να αναφερθεί για προφανείς λόγους! Οι πεντάλφες, οι δαίμονες τα γλυκά cacodeamons χτίζουν ένα εφιαλτικό σκηνικό κόλασης το οποίο ο Doom guy οφείλει να "πολτοποιήσει" με κάθε τρόπο. Οι αναφορές στα σατανιστικά σύμβολα είναι μάλλον η αφορμή που θέλουμε για να γκρεμίσουμε με την κοντόκαννη ή τον BFG όλη την διαστημική βάση.



User και Doom

Η κοινότητα του Doom έδωσε μεγάλη πνοή στον τίτλο. Η ανοικτή αρχιτεκτονική του John Romero και τους John Carmack έδωσε την ευκαιρία στους φανατικούς παίκτες να πάρουν το τίτλο στα χεριά τους από την πρώτη στιγμή. Καινούρια engines (GZDoom, Zandronum) Καινούρια level καινούρια όπλα και features προστίθενται από το 1997 συνεχώς.

Μέχρι και σήμερα το 2025 το κάνουν άξιο προσοχής. Τα modifications που έχουν βγει κυριολεκτικά μπορούν να καλύψουν κάθε παράξενο γούστο. Τα wad, τα pwad, τα iwad είναι τα βασικό λεξιλόγιο που χρειάζεστε για να εξερευνήσετε τον ανεξάντλητο κόσμο του Doom. Μια καλή αφετηρία είναι το <https://www.moddb.com/games/doom> Μετεξέλιξη της Doom Engine είναι οι μηχανές γραφικών GZDoom και Zandronum. (Υπάρχει και το ZDoom για παλιές εκδόσεις Windows) Προσθέτουν ρεαλιστικούς τεμαχισμούς, χτυπήματα κεφαλιού, εκτελέσεις, εφέ κεραυνού και μια ατμόσφαιρά που όμοια της δεν έχετε ματαδεί. Επίσης υπάρχουν mods για όλα τα γούστα και βίτσια. Μέχρι και Sonic Doom έχει βγει! ότι και να σας πω όμως είναι λίγο. Μπείτε στον μαγικό κόσμο του modding του Doom και αγαλλιάστε!



Να μην του πω για την αράχνη που σκότωσα χτες.

Σε αυτό το σημείο είναι χρήσιμο να εξηγήσουμε λίγο την ορολογία της κοινότητας του Doom. Γνωρίζετε τον όρο Vanilla Doom; Είναι η διαδικασία του να τρέχεις τα διάφορα καινούρια wad με την original μηχανή. Αντίθετα με τον όρο Chocolate Doom εννοούμε κάποιες αλλαγές που έχουν προστεθεί στις κινήσεις (mechanics) της Doom μηχανής π.χ. σκύψιμο, άλμα, εναλλακτική βολή ή ακόμα και δυνατότητα στόχευσης προς τα πάνω ή προς τα κάτω.

Ακόμα και διαφορετική αλληλεπίδραση με τους εχθρούς καθώς αλλάζει μέχρι και η εξόντωσή τους! Μέσα στην κοινότητα του DOOM πέφτει πολύ γέλιο... Η "ορθόδοξη" αντρική προσέγγιση στα ρεκόρ ή στο multiplayer είναι ΜΟΝΟ η "Vanilla Doom" προσέγγιση. Δηλαδή όπως το 1994. Το Chocolate Doom προσφέρει μια διαφορετική εμπειρία -εμένα πάντως μου αρέσει η προσέγγιση του Chocolate Doom- αλλά μην τυχόν την αναφέρετε στους φανατικούς του Doom! Σας βλέπω κρεμασμένους δίπλα σε πεντάλφες...

Γενικά

Η ανάπτυξη του αρχικού Doom ξεκίνησε το 1992, όταν ο John Carmack ανέπτυξε μια νέα μηχανή παιχνιδιών, τη "Doom" engine ενώ η υπόλοιπη ομάδα της id Software ολοκλήρωσε το πρίκουελ του Wolfenstein 3D, Spear of Destiny. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε σε επεισοδιακή μορφή με το πρώτο επεισόδιο να σχεδιάζεται σε μεγάλο βαθμό από τον John Romero (χάρτης, όπλα, αλληλεπίδραση).

Ο τίτλος αποδείχθηκε εξαιρετικά δημοφιλής, με την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού να πωλεί ένα εκατομμύριο αντίτυπα! Ο όρος "Doom clone" έγινε το όνομα για το νέο είδος που είναι γνωστό πλέον ως first-person shooters μέχρι και σήμερα.

Το Doom II: Hell on Earth κυκλοφόρησε το 1994 στα ράφια. Μόνο μικρές αλλαγές έγιναν σε τεχνικό επίπεδο όπως μπορούμε να δούμε. Το παιχνίδι περιείχε νέους εχθρούς, ένα νέο όπλο "Super Shotgun" και πιο περίπλοκα επίπεδα. Το παιχνίδι ακολούθησε ένα expansion το 1995, με τίτλο Master Levels for Doom II, το οποίο πρόσθεσε 20 επιπλέον επίπεδα. Ένα τέταρτο επεισόδιο προστέθηκε στο αρχικό παιχνίδι από την επανέκδοση του 1995.

Αλλά η περίοδος της κλασικής σειράς του Doom είναι από το 1992 μέχρι το 1997. Ο παίκτης -εσύ δηλαδή- μάχεται τις δυνάμεις της κολάσεως που αποτελούνται από γλυκύτατα πλάσματα όπως δαίμονες και απέθαντους. Καθένα από αυτά έχει «αγγελικά» ονόματα όπως Cacodeamons, Arachotron και Baron of Hell κτλ. τα οποία δεν θα τα θέλατε να τα δείτε ούτε στον ύπνο σας.



Γενικά

Πάρτε το δίκαννο του παππού. Κόψτε τις άκρες της κάννης και πείτε ότι παίζετε Doom 2 μέσα στην Βουλή. Με όλους αυτούς που έχουν φωλιάσει εκεί κανένας δεν θα σας πει τίποτα. Μην τυχόν και φορέσετε μάσκα σαν αυτή του Doom Guy γιατί θα χάσετε όλη την δόξα.

Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Μέχρι το 1996 είχα την Amiga 1200 που εκεί έπαιζα Gloom και Nemas 7, τα οποία φυσικά ήταν υποδεέστερα από το Doom και αυτό λόγω του ότι οι Amiga δεν είχαν ενσωματωμένους μαθηματικούς επεξεργαστές για πολύγωνα, οπότε οι δυνατότητές τους ήταν αρκετά περιορισμένες. Τότε βέβαια, είχα παίξει το πρώτο Doom σε έναν 486 ενός φίλου (που κόστιζε όσο ένα νεφρό). Δεν μπορώ να πω πως εντυπωσιάστηκα και τόσο, γιατί έτσι και αλλιώς μου αρέσουν περισσότερο τα arcade παιχνίδια. Η πλάκα ήταν όμως όταν ο φίλος έβαζε να παίξουμε το Mortal Kombat που κατέβαζε καρέ στον 486 και πάντα καταλήγαμε να το παίζουμε στην Amiga. Όπως και να έχει πάντως, σίγουρα η σειρά Doom είναι ένα παιχνίδι που έχει δικαιολογημένα εκατομμύρια οπαδούς.





Mεσάνυχτα και αυτός ο περίεργος ήχος που ακούστηκε ξαφνικά με έχει ανατριχιάσει διαπερνώντας την ραχοκοκαλιά μου. Οι σκιές μοιάζουν να χορεύουν μέσα στο σκοτάδι και η αναπνοή μου έχει κοπεί. Η φωτιά στο τζάκι τρεμοπαίζει τόσο έντονα λες και κάποια πύρινα πλάσματα θα ξεπηδήσουν μέσα από αυτή. Η ομίχλη που επικρατεί έξω μοιάζει ιδανικό μέρος για να εμφανιστούν φαντάσματα. Το φεγγάρι είναι κοκκινωπό και αυτό προμηνύει πως κάτι κακό θα συμβεί απόψε. Ξαφνικά, η ξύλινη παλαιά πόρτα ανοίγει αργά, η καρδιά σταματάει από τον τρόμο και είμαι παγωμένη και ανήμπορη να βγάλω μια κραυγή. Η πόρτα ανοίγει τελείως και μπαίνει μέσα στο σπίτι ένας κοντός άνδρας που η μύτη του εξέχει αρκετά και φοράει μια μαύρη κουκούλα. Η γυναίκα τον κοιτάζει με γουρλωμένα μάτια ενώ αυτός στέκεται μπροστά της..

Ο νεκροθάφτης φανερά ενοχλημένος «Ρε Ευλαμπία τι κάνεις πάλι;» Η γυναίκα συνέρχεται αστραπιαία και τον καλωσορίζει «Καλώς το καμάρι μου! Πόσους έθαψες απόψε;» Ο νεκροθάφτης πηγαίνει και κάθεται σε μια ξύλινη καρέκλα κοντά στην κουζίνα. «Μόνο έναν τύπο έθαψα απόψε να πάρει» και ξεφύσησέ βγάζοντας την κουκούλα και η καράφλα του γυάλιζε έντονα στο φως του φανού. Η γυναίκα τον πλησιάζει και τον αγκαλιάζει στοργικά «Δεν πειράζει αγάπη μου, είμαι σίγουρη πως θα θάψεις πολλούς τις επόμενες ημέρες».

Πριν προλάβουν να πουν μια ακόμη λέξη, ένας αλλόκοτος ήχος ακούστηκε έξω από το παράθυρο. Το ανδρόγυνο έμεινε έκπληκτο γιατί το σπίτι τους ήταν μέσα στο νεκροταφείο και ήταν μαύρα μεσάνυχτα. Ο νεκροθάφτης σηκώθηκε και πλησίασε το παράθυρο. Κοιτώντας έξω είδε το χέρι του νεκρού που πριν από λίγα λεπτά είχε θάψει να έχει βγει από το έδαφος. Ο νεκροθάφτης αναστέναξε και είπε στην γυναίκα του «Ευλαμπία άκυρη η ταφή...»

Σενάριο

Το σενάριο είναι αρκετά πρωτότυπο, μια νύχτα το κακό άρχισε να εξαπλώνεται από το νεκροταφείο. Εφιαλτικά πλάσματα του σκότους εμφανίστηκαν με άμεσο κίνδυνο για τις ζωές των κατοίκων (χωρίς προφανή λόγο). Αυτή τη φορά όμως, ο ήρωας που θα τα βάλει με το κακό δεν είναι ένας όμορφος και δυνατός νεαρός, αλλά ο ασχημομούρης νεκροθάφτης του νεκροταφείου!



**Σαν να άλλαξε λίγο το νεκροταφείο
ή μου φαίνεται;**

Ομολογουμένως δεν θυμάμαι να έχω διαβάσει ανάλογο σενάριο σε κανένα παιχνίδι μέχρι σήμερα. Ο νεκροθάφτης μπορεί να μην είναι εμφανισιμος παρουσιαστικά, αλλά γνωρίζει τον τρόπο για να αντιμετωπίσει τις κακές δυνάμεις. Εκεί που όλοι γελούσαν μαζί του και τον απέφευγαν, τώρα είναι ο μόνος που μπορεί να τους βοηθήσει. Αποφασίζει λοιπόν να τα βάλει μόνος του ενάντια στο απόλυτο κακό. Τα σκοτεινά πλάσματα που θα αντιμετωπίσει είναι ζόμπι, φαντάσματα και άλλες χθόνιες μορφές του σκοταδιού.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι τύπου platform με στατικές εικόνες και σε κάθε πίστα υπάρχουν διάφορες μικρές πλατφόρμες (τι άλλο). Χρησιμοποιείτε σαν όπλο έναν φανό που δέχεται και upgrades. Μερικές μόνο φλόγες του φανού είναι ικανές να τυλίξουν τον κοντινότερο εχθρό σε μια μεγάλη μπάλα φωτιάς. Τότε μόνο μπορείτε να πιάσετε την μπάλα φωτιάς και να την μεταφέρετε μέσα στην πίστα. Όταν την εκτοξεύσετε θα εξοντωθεί ο εχθρός που είναι μέσα στη φωτιά αλλά και θα δημιουργηθεί μια έκρηξη, που θα εξοντώσει τους εχθρούς που θα είναι κοντά της. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, αφού συχνά με μια κίνηση μπορείτε να βγάλετε από την μέση γρήγορα μερικούς εχθρούς και με εντυπωσιακό τρόπο.



**Κοίτα να δεις που ήμουν πυρομανής
και δεν το γνώριζα!**

Αν καθυστερήσετε κρατώντας την μπάλα φωτιάς, σταδιακά αλλά γρήγορα, ο εχθρός θα απελευθερωθεί από τα δεσμά της φωτιάς και θα αφαιρέσει μια από τις ζωές που έχετε διαθέσιμες. Παρά το γεγονός ότι ξεκινάει σε ένα νεκροταφείο, η περιπέτειά σας μεταφέρει σε τριάντα επίπεδα που είναι κατανεμημένα σε πέντε στάδια, τα στάδια περιλαμβάνουν σκηνικά όπως μια σπηλιά, ένα δάσος και ένα στοιχειωμένο δάσος.



Τα εμπλεκόμενα τέρατα καθορίζουν πόσο θα διαδραματιστεί η δράση στην οθόνη, οι διαφορετικοί τύποι τεράτων απαιτούν και διαφορετικές προσεγγίσεις. Τα φαντάσματα μπορούν να κυκλοφορούν ελεύθερα στο επίπεδο, με αποτέλεσμα να είναι πιο εύκολο να παρασυρθούν στο μονοπάτι της βολίδας σας, μπορούν επίσης να αγνοήσουν το έδαφος όπου θα κυλήσει η μπάλα σας. Τα ζόμπι και οι σκελετοί κινούνται με ξεκάθαρες κινήσεις, αλλά οι υπόλοιποι εχθροί σας χτυπούν αρκετά γρήγορα, πράγμα που σημαίνει πως θα πρέπει να δώσετε την ανάλογη προσοχή σε κάθε περίπτωση.

Οι εχθροί με τις καμπούρες χοροπηδούν περισσότερο από άλλους τύπους τεράτων και οι άνθρωποι από λάσπη μπορούν να γλιστρήσουν μέσα από το έδαφος πριν αναδυθούν, κάνοντάς τους αρκετά σκληρούς στόχους για να τους χτυπήσετε. Η μίξη τεράτων σημαίνει ότι μερικές φορές μπορεί να θέλετε να επιστρατεύσετε κάτι απλό για να απομακρύνετε τους πιο κινητικούς και ενοχλητικούς εχθρούς, αλλά άλλες φορές δεν έχετε άλλη επιλογή από το να αναζητήσετε τους πιο δύσκολους εχθρούς για να τους βγάλετε από την μέση πιο γρήγορα. Αν ο χαρακτήρας σας πληγωθεί ενώ προσπαθεί να κάψει τους κακούς, τότε έχεις διαθέσιμες τρεις ζωές πριν εμφανιστεί το Game Over. Το να χάσεις μια ζωή σε κάνει resawn σχετικά κοντά στο σημείο που έχασες, οπότε αν ήσουν απασχολημένος με το κάψιμο ορισμένων τεράτων, μπορείς να επιστρέψεις αμέσως σε αυτό το σημείο.



Γάτα: Δεν παίζουμε κανένα άλλο παιχνίδι;

Επιπλέον, επαναφέρετε πλήρως το χρονόμετρο στάθμης, ώστε δεν χρειάζεται να ανησυχείς για τον χρόνο που έχεις να περάσεις την πίστα. Ωστόσο, χάνεις τις αναβαθμίσεις σου όταν πεθάνεις, επομένως τα μάτια σου δεκατέσσερα.



Στο τέλος κάθε πίστας σε περιμένουν οι μεγάλοι κακοί. Είναι διαφορετικοί οπτικά σε κάθε πίστα και εφαρμόζουν διαφορετικές τακτικές εναντίον σας. Ωστόσο, δεν μπορείτε να τους βλάψετε απευθείας με το φανάρι σας, αντί αυτού, να τυλίξετε σε μπάλα φωτιάς τα τέρατα που καλούν οι μεγάλοι εχθροί και να τους πετάξετε εναντίον τους. Αυτό ως επί το πλείστον είναι κάπως δύσκολο και θα χρειαστεί μεγάλη προσπάθεια για τους περισσότερους μεγάλους κακούς.

Γραφικά

Πολύ καλός ο τομέας των γραφικών σε γενικές γραμμές. Υπέροχα backgrounds με εκατοντάδες χρώματα και πετυχημένο σχεδιασμό. Αλλόκοτες αλλά ενδιαφέρουσες εικόνες που εμπνέουν μυστήριο και ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού. Τα sprites από την πλευρά τους, διαθέτουν επίσης αρκετά καλό σχεδιασμό και animation χωρίς προβλήματα. Σε γενικές γραμμές έχει γίνει πολύ προσεκτική δουλειά και αυτό φαίνεται από την πρώτη πίστα.

Ήχος

Ενδιαφέροντες ρυθμοί παίζουν ενώ πολεμάτε με τις δυνάμεις του κακού. Βέβαια τα ηχητικά εφέ ακούγονται αρκετά δυνατότερα. Πάντως, η μουσική ταιριάζει με το ύφος του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ είναι πολλά και αποτελούνται κυρίως από εκρήξεις και άλματα. Σε γενικές γραμμές ο τομέας του ήχου είναι και αυτός σε πολύ υψηλά επίπεδα.



Γενικά

Με την έντονη ατμόσφαιρα τρόμου και τη διασκεδαστική δράση arcade, το Nightmare in the Dark αξίζει σίγουρα αξίζει μια θέση των καλύτερων παιχνιδιών platform τρόμου για arcade. Με εντυπωσιακές μάχες και με την ξέφρενη δράση στην πορεία, το Nightmare in the Dark καταφέρνει να είναι μια ευχάριστη και απολαυστική περιπέτεια. Πολύ καλά γραφικά και ταιριαστός ήχος που συνολικά κάνει το παιχνίδι ολοκληρωμένο από κάθε άποψη. Η ατμόσφαιρα τρόμου είναι για παιδιά και οι ενήλικες οπαδοί του τρόμου θα την βρουν ευχάριστη. Είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι που αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του.

Το παιχνίδι δεν βγήκε ποτέ σε έκδοση για τις home κονσόλες και παρέμεινε στο Neo Geo. Το παιχνίδι ήταν το μοναδικό που έβγαλε η εταιρία Eleven/Gavaking πριν κλείσει και περάσει για πάντα στην ιστορία. Οπότε είναι αναμενόμενο το ότι παρέμεινε αποκλειστικά στην SNK.

Πριν παίξετε

Ντυθείτε δράκος (δεν πειράζει που δεν είναι ακόμη Απόκριες) και πηγαίνετε σε ένα σπήλαιο, πάρτε μαζί και τον κολλητό σας. Προσποιηθείτε πως είστε δράκος και ο κολλητός σας να κάνει το θύμα. Τραβήξτε το βίντεο και προσπαθήστε να γίνει πιστευτό από τον κόσμο. Τραβήξτε φωτογραφίες ενώ τα κάνετε όλα αυτά και στείλτε τις στο email του περιοδικού. Θα σας κάνω διάσημο.



HINTS 'N' TIPS



telonio

Rastan

SPECTRUM

Στο πρώτο level και ενώ ξεκινάτε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο Break. Μόλις ξαναρχίσετε, τα εχθρικά sprites θα περνούν από μέσα σας, χωρίς να χάνεται ενέργεια.

N.O.M.A.D

CBM

Για άπειρες ζωές, φορτώστε το παιχνίδι, κάντε reset και δώστε POKE 4469,76: POKE 4470,124: POKE 4477,17: και Sys 319.

BUBSY 3D

PLAYSTATION

Χρησιμοποιήστε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη load/save password.

XLVLCHTMSB Μεταπηδάς σε άλλο level.

XBNSCHTMMM Κερδίζεις extra γύρους ως bonus.

XMUCHOLIFE Αποκτάς αυτόματα 99 ζωές.

XTOOROCKET Αποκτάς όλες τις ρουκέτες.

Σας ευχαριστώ για το κέρασμα..

BATMAN THE MOVIE

AMIGA

Αν τα βρίσκετε δύσκολα με τον σκοτεινό ιππότη, τότε στην εισαγωγική οθόνη, πληκτρολογήστε JAMMMMM και η εικόνα θα αναποδογυρίσει. Αυτό σημαίνει πως το cheat είναι ενεργό.

Τα ευχάριστα είναι πως πλέον έχετε άπειρες ζωές και πατώντας το F10, θα περνάτε αυτόματα level.

THE GREAT GIANNA SISTERS

AMSTRAD

Για να περάσετε από την μια πίστα στην άλλη, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα TGHUI. Τόσο απλά..

OBLIVION

SPECTRUM

Για να αλλάξετε πίστα, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα 2,3,4,5 και space.

ALIEN TRILOGY

SATURN

Μερικοί κωδικοί που θα σας κάνουν την ζωή ενάντια στα αιμοδιψή alien πιο εύκολη. Για να πάρετε όλα τα όπλα F1SH1NGFORGVNS, για άπειρα πυρομαχικά (πάλι σας έφτιαξα) F1LLM0POCK1TS, για να γίνεται αόρατος FVNKYG1BB0N.

Όχι και τόσο άσχημα..





ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ AMICAMP

Το AmiCamp είναι η μεγαλύτερη ετήσια εκδήλωση στην Ελλάδα που σκοπό έχει να φέρει κοντά τα μέλη της Ελληνικής κοινότητας της Amiga, ώστε να γνωριστούν και να δημιουργηθούν νέες συνεργασίες σε διάφορα επίπεδα. Όσοι θυμούνται την Amiga ως ένα μηχάνημα που συντρόφευε τα παιδικά τους χρόνια, θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν για τις τελευταίες εξελίξεις στον χώρο και την ανανέωση αυτών των υπολογιστών.

amibcamp

We celebrate

40

Years Amiga



5 & 6 APRIL '25

Backstage Studio
Dim. Gounari 26, Pireas

amicamp.gr

Η εκδήλωση θα γίνει στην αίθουσα εκδηλώσεων στον δεύτερο όροφο του **Backstage Music Studios**, το οποίο βρίσκεται στη οδό Δημ. Γούναρη 26 στον Πειραιά, κοντά στον κεντρικό λιμένα και στον σιδηροδρομικό σταθμό.

Σε απόσταση 350 μέτρων βρίσκεται ο σταθμός τρένων του Πειραιά, όπου κάνει στάση το Μετρό στη μπλε γραμμή, αλλά και ο ηλεκτρικός στη πράσινη γραμμή. Από εκεί μπορείτε να φθάσετε στον χώρο σε περίπου 6 λεπτά με τα πόδια.

Μέσα μαζικής μεταφοράς που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε:

- Σταθμός Μετρό Πειραιά - Μπλε γραμμή
- Σταθμός Ηλεκτρικού Πειραιά - Πράσινη γραμμή
- 300 Πλ. Καραϊσκάκη - Τζανείο
- 420 Αγ. Αναργύροι - Πειραιας (Μεσω Κηφισού)
- 703 Αγ. Ελευθεριος - Αγ. Αναργύροι - Πειραιας
- 827 Πειραιας - Ασπρα Χωματα - Στ.Νικαία
- 828 Πειραιας - Θηβων - Στ.Νικαία
- 831 Αιγαλεω - Πειραιας
- 838 Ομονοία - Ρεντης - Παλ. Κοκκινία - Πειραιας
- 843 Πειραιας - Πέραμα
- 16 Αγ. Ιωαννης Ρεντης - Πειραιας
- 20 Ν. Φαληρο - Καστελλα - Δραπετσώνα

Σας προτείνουμε ως την ταχύτερη και ευκολότερη λύση μεταφοράς την χρήση του μετρό ή του ηλεκτρικού. Αν όμως χρησιμοποιήσετε αυτοκίνητο, υπάρχουν αρκετοί κλειστοί χώροι στάθμευσης στην ευρύτερη περιοχή, με έξτρα χρέωση.

Σε κάθε περίπτωση συμβουλευθείτε τον **χάρτη της σελίδας** προτού ξεκινήσετε.



Μύθοι και φήμες στα arcades

telonio

Το παράξενο ανέκαθεν κινούσε το ενδιαφέρον στον άνθρωπο, και με την έλευση των arcades υπήρχαν περιπτώσεις που μερικά από αυτά είχαν χαρακτηριστεί ως αρκετά περίεργα μηχανήματα σε σχέση με τα υπόλοιπα παιχνίδια. Για ορισμένα υποστήριζαν πως προκαλούν ζαλάδα και ημικρανίες παίζοντάς τα. Σε άλλα πως υπήρχαν φανταστικοί χαρακτήρες. Εδώ στην χώρα μας δεν πιστεύω πως υπήρχαν τέτοιες αναφορές. Οι περισσότερες έρχονται από την Αμερική, εκεί που ξεκίνησαν και υπήρχαν σε μεγάλο αριθμό τα arcades.

POLYBIUS

Αυτό είναι ίσως το πιο γνωστό arcade game hoax. Η ιστορία λέει ότι το 1981, ένα arcade παιχνίδι με τον τίτλο Polybius εμφανίστηκε σε ορισμένες στοές στο Πόρτλαντ του Όρεγκον. Οι παίκτες υποτίθεται ότι αντιμετώπισαν ορισμένες ενοχλήσεις όπως επιληπτικές κρίσεις, αμνησία και εφιάλτες. Οι άντρες με τα μαύρα φημολογούνταν ότι επισκέπτονταν τις μηχανές για να συλλέγουν δεδομένα. Παρά τη δημοτικότητά του, δεν υπάρχουν αξιόπιστες αποδείξεις ότι το συγκεκριμένο arcade υπήρξε ποτέ. Είναι πιθανόν ένας αστικός μύθος που μεγάλωσε με την πάροδο του χρόνου.



SHENG LONG

Ο χαρακτήρας Sheng Long είναι μια διάσημη φάρσα που σχετίζεται με τη σειρά Street Fighter. Σε μια πρώιμη μετάφραση του Street Fighter II, μια εσφαλμένη απόδοση οδήγησε τους παίκτες να πιστέψουν ότι ο Ryu ανέφερε έναν πλοίαρχο ονόματι Sheng Long. Αυτό πυροδότησε φήμες και εικασίες για έναν κρυμμένο παντοδύναμο χαρακτήρα. Αν και η φάρσα αποσαφηνίστηκε τελικά, αρκετοί παίκτες εξακολουθούσαν να πιστεύουν ότι ο Sheng Long ήταν ένας «ξεκλειδωσμένος» χαρακτήρας. Το 2008, ο παραγωγός του Street Fighter IV, Yoshinori Ono, ανακοίνωσε ότι η ομάδα του μετέτρεπε την φάρσα σε πραγματικότητα. Χάρη σε πολλά αιτήματα θαυμαστών, ο Sheng Long εμφανίστηκε τελικά στο Street Fighter IV.



KILLER INSTINCT

Πριν κυκλοφορήσει το πραγματικό παιχνίδι Killer Instinct από τη Rare το 1994 στις αίθουσες των arcades, υπήρχαν φήμες για ένα διαφορετικό arcade παιχνίδι Killer Instinct που ήταν απίστευτα βίαιο και περιλάμβανε ψηφιοποιημένους ηθοποιούς. Αυτή η φήμη πιθανότατα τροφοδοτήθηκε από τη δημοτικότητα παιχνιδιών όπως το Mortal Kombat και το Night Trap, τα οποία ήταν γνωστά για την έντονη βία και τα ψηφιοποιημένα γραφικά τους.

THE BEAST

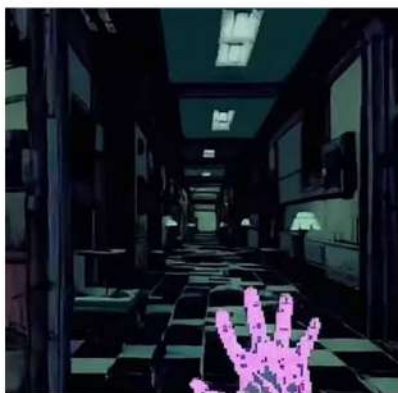
Η ιστορία λέει ότι το arcade παιχνίδι The Beast ήταν ένα παιχνίδι μάχης με απίστευτα ρεαλιστικά γραφικά και βάνουσες επιθετικές κινήσεις. Ορισμένες εκδοχές της ιστορίας υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι ήταν τόσο βίαιο που τραβήχτηκε γρήγορα από arcades. Δεν υπάρχουν συγκεκριμένες αποδείξεις ότι αυτό το παιχνίδι υπήρξε ποτέ.

DEATH RACE 2000

Ενώ υπήρχε ένα arcade παιχνίδι με τον τίτλο Death Race που κυκλοφόρησε το 1976 (βασισμένο στην ταινία), υπάρχουν φήμες για ένα arcade με μια πολύ πιο γραφική και αμφιλεγόμενη έκδοση που υποτίθεται ότι αποσύρθηκε από τα arcades λόγω του βίαιου περιεχομένου του. Δεν υπάρχουν στοιχεία που να δηλώνουν την ύπαρξη αυτού του arcade παιχνιδιού.

SPIRIT CATCHER

Δεν υπάρχει καμία ένδειξη ότι ένα παιχνίδι με το όνομα Spirit Catcher κυκλοφόρησε ποτέ για στα arcades και ούτε στο Super Nintendo Entertainment System. Δεν υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με αυτό σε βάσεις δεδομένων των παιχνιδιών και δεν υπάρχουν γνωστές κριτικές ή αναφορές για αυτό σε καμία έκδοση παιχνιδιών από εκείνη την εποχή. Είναι απλά μια φήμη που κυκλοφόρησε όπως και τόσα άλλα.



SINISTAR II

Το 1983 στο αρχικό arcade Sinistar ήταν γνωστό για την απειλητική φωνή του όταν ξεκινούσε το παιχνίδι. Οι φήμες για ένα σίκουελ με ακόμη πιο προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη και τρομακτικό σχεδιασμό ήχου κυκλοφορούσαν εδώ και χρόνια. Αυτό ήταν πιστευτό γιατί τα σίκουελ συχνά προσπαθούν να ενωθούν τους προκατόχους τους. Πάντως, ποτέ μέχρι σήμερα δεν βγήκε το δεύτερο μέρος του Sinistar.

Φλίπερ

Τα φλίπερ δεν γλίτωσαν την ίδια μοίρα. Λόγω των περίπλοκων έργων τέχνης στα playfield και των φωτών που αναβοσβήνουν, τα φλιπεράκια θεωρούνταν μερικές φορές ύποπτα ότι περιείχαν κρυφές εικόνες ή μηνύματα. Όμως και πάλι, αυτοί οι ισχυρισμοί σπάνια τεκμηριώθηκαν.

Επίλογος

Ο φόβος ότι τα μηνύματα θα μπορούσαν να κρυφτούν με την αντιστροφή των ηχογραφήσεων ήταν ένα ευρέως διαδεδομένο πολιτιστικό φαινόμενο τη δεκαετία του 1980, που επηρέασε τη μουσική, την τηλεόραση και σε μικρότερο βαθμό, τα βιντεοπαιχνίδια. Η αποτελεσματικότητα των υποσυνείδητων μηνυμάτων γενικά είναι ένα πολυσυζητημένο θέμα στην ψυχολογία. Υπάρχουν ελάχιστα ισχυρά στοιχεία ότι μπορεί να επηρεάσει σημαντικά τη συμπεριφορά ενός ανθρώπου.

Συνοψίζοντας, ενώ υπήρχαν κατηγορίες και φήμες για υποσυνείδητα μηνύματα σε αρκετά παιχνίδια arcade, τα περισσότερα βασίζονταν σε παρερμηνείες, ψυχολογικά φαινόμενα ή ηθικούς «πανικούς». Οι πραγματικές τεκμηριωμένες περιπτώσεις αποτελεσματικών υποσυνείδητων μηνυμάτων σε αυτό το μέσο είναι εξαιρετικά σπάνιες, αν υπάρχουν καθόλου.

ARCADIA

Στην ταινία Joysticks του 1983, υπάρχει μια σύντομη σκηνή που περιλαμβάνει ένα arcade παιχνίδι που ονομάζεται Arcadia. Ενώ ήταν απλώς ένα prop για την ταινία, από τότε έχει γίνει ένα είδος χαμένου παιχνιδιού στο μυαλό ορισμένων θεατών. Αυτό υπογραμμίζει πόσο εύκολα η μυθοπλασία μπορεί να μπλεχτεί με την πραγματικότητα, ειδικά στον τομέα της ψυχαγωγίας.





Τα πιο δύσκολα arcade παιχνίδια όλων των εποχών



telonio

Μιλάμε για τα παιχνίδια που με το gameplay που φτύνεις αίμα για να περάσεις την πρώτη πίστα. Καταφέρνεις και περνάς τελικά την πρώτη πίστα μετά από εκατοντάδες προσπάθειες και το θεωρείς και κατόρθωμα (όχι και άδικα εδώ που τα λέμε). Arcade λοιπόν παιχνίδια που σου έτρωγαν τις 20/50 δραχμές σε μόλις λίγα δευτερόλεπτα το πολύ. Ελάχιστοι άνθρωποι κατάφερναν να προχωρήσουν στα ανώτερα επίπεδα με ευκολία και σπάνια να συναντούσες έναν τύπο με αυτές τις ικανότητες. Τα δύσκολα παιχνίδια για τους περισσότερους ήταν κατά βάση platform ή shoot 'em up σε αντίθεση με τα είδη των άλλων παιχνιδιών. Παρά την έντονη δυσκολία τους ήταν παραδόξως αρκετά εθιστικά και ακόμη, πολλοί από εμάς, γυρίζουμε σε αυτά τα παιχνίδια ακόμη και σήμερα. Ακόμη και τώρα προσπαθούμε να προχωρήσουμε σε αυτά τα δύσκολα παιχνίδια. Θα δούμε λοιπόν 10 πραγματικά δύσκολα παιχνίδια ψυχοβγάλτες για τους περισσότερους από εμάς.

GHOSTS 'N GOBLINS

Τα πράγματα είναι απλά, βοηθήστε τον ιππότη να σώσει την αγαπημένη του πριγκίπισσα από δεσμά του κακού. Ο χαρακτήρας σας είναι εξοπλισμένος με μια πανοπλία και την δυνατότητα να εκτοξεύει μεταλλικά ακόντια. Όμως το κακό έχει παραταγμένες αμέτρητες ορδές από διάφορα τέρατα που μοναδικό σκοπό έχουν να σας σταματήσουν. Αν και η πανοπλία του αντέχει ένα χτύπημα από εχθρικό sprite, μετά ο Arthur θα μείνει κυριολεκτικά με τα σώβρακα και φυσικά απόλυτα ευάλωτος στο επόμενο εχθρικό χτύπημα που θα λάβει. Προσθέστε και τα κενά ή τις τάφρους φωτιάς που υπάρχουν εκτός από τις βολές και επιπλέον τον μεγάλο αριθμό των εχθρών και τα πράγματα είναι εξαιρετικά ζορικά.



Για τους περισσότερους παίκτες είναι πραγματικά άθλος και ένας καλός λόγος για τρικούμπερτο γλέντι με εξαντλητικό φαγοπότι, μόνο και μόνο εάν καταφέρουν να περάσουν την πρώτη πίστα. Το παιχνίδι απαιτεί από τον παίκτη να εφαρμόσει την άμεση προσοχή του και να διαθέτει αστραπιαία αντανakλαστικά. Πολύ δύσκολο παιχνίδι που πάω στοίχημα πως αν ρωτήσετε είκοσι gamers ηλικίας 40 και βάλε, ζήτημα να βρείτε έναν να σας πει πως το παιχνίδι είναι εύκολο και μπορεί να φτάσει τις ανώτερες πίστες.

COMMANDO

Το 1980 μεσουρανούσαν κινηματογραφικές πολεμικές ταινίες σε στυλ one man army (ένας εναντίον όλων). Με τις πιο γνωστές τα Commando και Rambo. Το παιχνίδι αν και έχει τον τίτλο Commando δεν έχει άμεση σχέση με την ομώνυμη ταινία. Εδώ ελέγχετε έναν στρατιώτη που τον αφήνει σε εχθρική περιοχή ένα ελικόπτερο. Με το κατακόρυφο scrolling της οθόνης, ο σκοπός σας είναι να φτάσετε μέχρι το τέλος κάθε πίστας και να εξουδετερώσετε τους εχθρούς.



Το πρόβλημα είναι πως ο χαρακτήρας σας δεν διαθέτει ενέργεια αλλά μπορεί να χάσει μια από τις τρεις ζωές του αν δεχτεί μια και μόνο σφαίρα. Στη πράξη, δέχεστε έναν καταγισμό από εχθρικά πυρά στις περισσότερες στιγμές του gameplay. Το να σας πετύχει μια σφαίρα ανάμεσα σε τόσες είναι το πιθανότερο που μπορεί να συμβεί. Πρέπει να έχετε την άμεση προσοχή σας στα εχθρικά πυρά από την πρώτη στιγμή που ξεκινά το παιχνίδι. Θα πρέπει να αποφεύγετε τις σφαίρες και τις χειροβομβίδες που σας ρίχνουν τα εχθρικά sprites. Το παρήγορο στην υπόθεση πάντως είναι πως και ένας εχθρός σας θα φύγει από την μέση με μια μόνο ριπή από το πολυβόλο σας.

Οι περισσότεροι παίκτες τα βρίσκουν σκούρα από την αρχή και αρκετοί δεν αντέχουν περισσότερο από δέκα δευτερόλεπτα και χάνουν μια ζωή. Είναι δύσκολο να φτάσεις στο τέλος της πρώτης πίστας και να καταφέρεις να εξοντώσεις τον μικρό στρατό που εμφανίζεται όταν ανοίγει η πύλη. Ακόμη πιο δύσκολα γίνονται τα πράγματα στις επόμενες πίστες τις οποίες ελάχιστοι gamers έχουν δει. Παρά την δυσκολία του το παιχνίδι διατηρεί ακόμη το ενδιαφέρον των παικτών του τότε.



Το Outzone ήταν ένα vertical shoot'em up παιχνίδι από την Tecmo το 1990. Παίρνοντας τον ρόλο ενός πολεμιστή στο μέλλον, που κατεβαίνει σε έναν πλανήτη και προσπαθεί να καταστρέψει τους εξωγήινους που έχουν εγκατασταθεί εκεί. Εξοπλισμένος με ένα όπλο laser που είναι εφικτό να πάρει δυνατές αναβαθμίσεις.

Όλα καλά ως εδώ μέχρι την στιγμή που αρχίζεις να παίζεις. Οι πρώτοι εχθροί καταστρέφονται με μια μόνο βολή, όμως και ο χαρακτήρας σας μπορεί να πάθει το ίδιο και να χάσει μια από τις ζωές του, αν δεχτεί εξίσου μια βολή από έναν αντίπαλο. Ίσως για τους πρώτους εχθρούς που εμφανίζονται μεμονωμένοι στην οθόνη είναι σχετικά εύκολο να αποφύγετε τα πυρά τους. Όμως λίγα δευτερόλεπτα αργότερα, ο αριθμός των εχθρών πυκνώνει όπως επίσης πυκνώνουν και ο αριθμός των ριπών τους. Γρήγορα οι ριπές τους γεμίζουν την οθόνη. Επίσης, κάνουν την εμφάνισή τους και sprites που για να καταστραφούν χρειάζονται περισσότερα χτυπήματα. Οι εχθροί κινούνται και σας πυροβολούν πολύ γρήγορα και είναι θέμα λίγων δευτερολέπτων να χάσετε μια από τις ζωές σας.



Τα κάθε upgrade του όπλου σας έχει τα θετικά και τα αρνητικά του και κανένα δεν είναι απόλυτο. Επιπλέον, υπάρχει και μια μπλε μπάρα σαν ενέργεια που ουσιαστικά λειτουργεί σαν ρολόι. Αυτή μειώνεται με ταχύτατο ρυθμό και θα πρέπει μέσα στον χαμό, να βρείτε τα bonus με το γράμμα-

-Ε για να την αναπληρώσετε. Γενικά οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έχουν κάνει τα πάντα για να κάνουν την ζωή του χαρακτήρα σας δύσκολη.

Το παιχνίδι παίζεται και διπλό με έναν φίλο σας και αυτό κάνει τα πράγματα λίγο καλύτερα στην επιβίωση των χαρακτήρων σας μέσα στο παιχνίδι. Αρκεί βέβαια και οι δύο να έχετε μάθει πολύ καλά να παίζετε το παιχνίδι.



Κλασικό shoot 'em up παιχνίδι αλλά σίγουρα για γερά νεύρα. Στην οθόνη γίνεται ο χαμός κυριολεκτικά. Το σκάφος σας αλλά και τα εχθρικά sprites πηγαίνουν με τόσο μεγάλη ταχύτητα που είναι θέμα τύχης να μην τρακάρετε επάνω σε κάποιο εχθρικό sprite. Οι δέσμες laser τους σκάφους σας μπορεί να πηγαίνουν πολύ γρήγορα αλλά όταν στριφογυρίζεις λες και έχεις πάρει φωτιά είναι πολύ δύσκολο να στοχεύσεις, με αποτέλεσμα να εμφανίζεται στην οθόνη πολύ συχνά το μισητό Game Over.



Όχι και άδικα έχει χαρακτηριστεί ένα από τα δυσκολότερα παιχνίδια που έχουν βγει ποτέ. Παίζει να έχασα μέσα σε 10 δευτερόλεπτα όλες τις ζωές που είχα όταν το έπαιξα μικρός.



DRAGON'S LAIR

Το παιχνίδι ήταν αρχικά σε μια πρωτότυπη μορφή laser disc στις αίθουσες των arcades. Άψογα γραφικά με υπέροχα χρώματα και φοβερά μουσικά θέματα πρωταγωνιστούσε ουσιαστικά έναν χαρακτήρα σε ένα cartoon. Πολύ μπροστά από την εποχή τους. Βέβαια πέρα από αυτούς τους άρτιους τομείς (οπτικό και ακουστικό) το παιχνίδι ζητούσε από τον παίκτη να κάνει σε κάθε σκηνή, μια συγκεκριμένη κατεύθυνση του joystick σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Πράγμα που πολύ συχνά κατέληγε σε αποτυχία και χάσιμο μιας ζωής του ήρωα. Συνήθως, οι περισσότεροι παίκτες το εγκατέλειπαν μετά από την 2η ή 3η σκηνή, αφού τους είχε σπάσει τα νεύρα με την δυσκολία του.

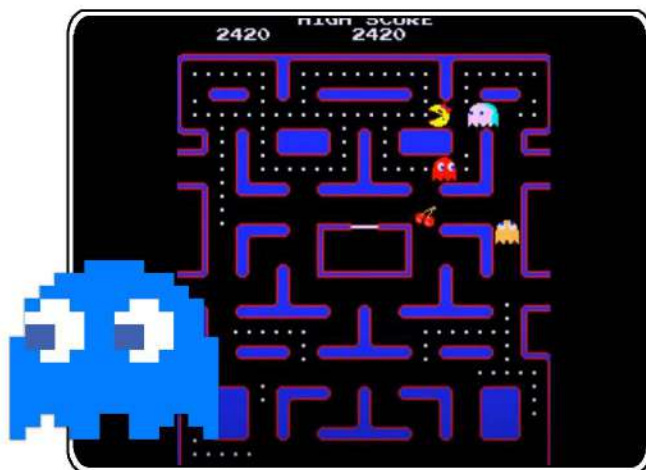


Το gameplay ήταν ασυνήθιστο για την εποχή που βγήκε το παιχνίδι και σίγουρα είχε προκαλέσει τρομερή εντύπωση στις αίθουσες των arcades. Το ζήτημα όμως ήταν πως και μια περιουσία κέρματα να δίδεσθε, χρειαζόταν επιπλέον και μεγάλα αποθέματα υπομονής για να θυμάσαι ποια κατεύθυνση θα πρέπει να κάνεις την κάθε στιγμή. Δικαιολογημένα λοιπόν το κατατάσσουν σε ένα από τα δυσκολότερα παιχνίδια όλων των εποχών.

MS. PAC-MAN

Το Ms. Pacman έχει εκατομμύρια οπαδούς και όχι και άδικα. Είναι και θα είναι για πάντα το κλασικό παράδειγμα πως ένα απλό παιχνίδι με ελάχιστα γραφικά και ήχο, μπορεί να είναι διαχρονικό λόγω του gameplay του. Αν και το παιχνίδι δεν χαρακτηρίζεται και εύκολο σε καμία περίπτωση, η φόρμουλα του gameplay είναι ιδανική για να το κάνει εθιστικό. Δεν χρειάζεται να αναφέρω τι πρέπει να κάνετε μέσα στο παιχνίδι. Είναι προφανές από τα πρώτα δευτερόλεπτα ακόμη και για κάποιον που για πρώτη φορά θα δει αυτό το παιχνίδι.

Ζημιά, το μόνο που με ενδιέφερε ήταν να γυρίσω σπίτι από σχολείο και τα εξωσχολικά και να χαθώ στον κόσμο του UFO.

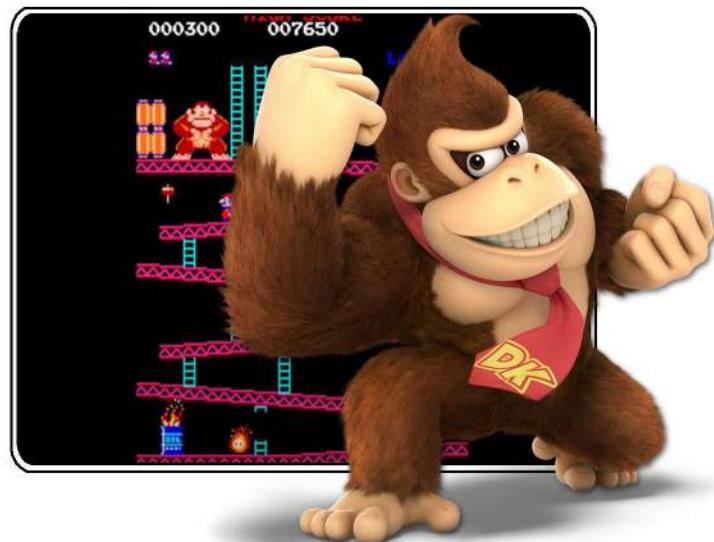


Στη πράξη, οι δύο άντε τρεις πρώτες πίστες βγαίνουν κάπως εύκολα. Μετά τα πράγματα αρχίζουν και δυσκολεύουν αισθητά προς το να δείτε το Game Over στην οθόνη. Τα φαντάσματα σας κυνηγούν με περισσότερη ταχύτητα και μοιάζουν σαν να παίρνουν από μόνα τους τις πιο σύντομες διαδρομές για να σας φτάσουν. Επιπλέον, ο χρόνος που μπορείτε να τα "φάτε" μικραίνει σε σημαντικό βαθμό. Όλα μοιάζουν να έχουν στραφεί εναντίον σας και μόνο οι ικανότητές σας στον χειρισμό του χαρακτήρα θα γλιτώσουν από την απόλυτη καταστροφή.

Το παιχνίδι διαθέτει 255 πίστες να καταφέρετε να δείτε το kill screen αμέσως μετά την 255η πίστα είναι εξαιρετικά απίθανο και όνειρο για εμάς τους περισσότερους. Βέβαια εδώ και δεκαετίες οι περισσότεροι δεν έχουν καταφέρει να περάσουν την 5η πίστα. Το Ms Pacman θα είναι για πάντα εδώ, ακόμη και όταν εμείς θα έχουμε φύγει. Θα είναι πάντα η κορωνίδα του απόλυτου arcade εθιστικού game.

DONKEY KONG

Βοηθήστε τον υδραυλικό Mario να σώσει την πριγκίπισσα που έχει απαγάγει και κρατά όμηρο στο ψηλότερο σημείο ο μεγάλος γορίλας (θυμίζει λίγο τον King Kong).



Αν και τα πράγματα μοιάζουν να είναι απλά στην αρχή, σύντομα ο παίκτης αντιλαμβάνεται πως χρειάζονται ικανότητες και υπομονή. Το παιχνίδι δεν είναι για τους casual παίκτες αλλά για τους πιο ικανούς (μέχρι τους πιο σκληροπυρηνικούς). Οι περισσότεροι από εμάς μπορούμε να φτάσουμε δύσκολα μέχρι την τρίτη ή τέταρτη πίστα. Μετά η κίνηση των βαρελιών γίνεται πολύ πιο γρήγορη και πολύ πιο επικίνδυνη για τον Mario. Χρειάζονται γερά νεύρα και άμεσες αντιδράσεις για να δείτε τις ανώτερες πίστες. Ένα ακόμη απλό αλλά αναμφίβολα απόλυτα εθιστικό παιχνίδι που παίζεται ακόμη και σήμερα.



Σε αυτό το παιχνίδι ακόμη και ένα παιδί μπορεί να βάλει 7 με 8 γκολ στην αντίπαλη ομάδα με μεγάλη ευκολία. Λυπάμαι που θα σας χαλάσω το όνειρο αλλά το γνήσιο παιχνίδι δεν είχε σχέση με την καμπίνα που παίζαμε εδώ στη χώρα μας. Η γνήσια καμπίνα, εκτός του ότι ήταν αρκετά διαφορετική σε σχήμα, στα controls είχε trackball και όχι joysticks. Με το trackball ιδρώνες να ελέγξεις τον παίκτη που είχε στην κατοχή του την μπάλα και τα πράγματα ήταν περισσότερο δύσκολα να καταφέρεις να βάλεις μόνο ένα γκολ.

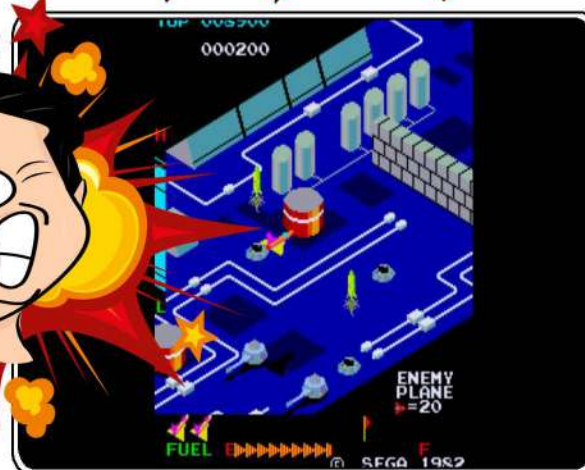
Προσωπικά τουλάχιστον, δεν συνάντησα ποτέ εδώ την γνήσια καμπίνα αλλά πάντα μόνο το ελληνικό αντίγραφο πετύχαινα. Πάντως, δοκίμασα και έπαιξα το παιχνίδι με trackball, όπως ακριβώς προοριζόταν, και πιστέψτε με ήταν δύσκολο. Θα πρέπει να δοκιμάσει κανείς να παίξει με trackball και μόνο τότε θα καταλάβει πρακτικά την διαφορά.



Πάντως μην σας κάνει εντύπωση. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν είναι το μόνο που έκαναν αντίγραφο και άλλαξαν εντελώς τα control οι πονηροί κατασκευαστές των arcades στη χώρα μας εκείνο το καιρό. Επίσης, η γνήσια καμπίνα του Cabal δεν είχε joysticks αλλά trackballs. Επιπλέον, το Asteroids δεν είχε και αυτό joystick αλλά κουμπιά για την κατεύθυνση του σκάφους. Εδώ είχα δει και το Arkanoid με joystick αντί για spinner.



Στην οθόνη τα πράγματα για τον παίκτη γίνονται δύσκολα από την αρχή. Αμέτρητοι εχθροί που τρέχουν καταπάνω σας κάνουν επίθεση. Εσείς δεν προλαβαίνετε να εξοντώνετε τους εχθρούς που σας έχουν περικυκλώσει. Οι εχθροί βγαίνουν από τις τέσσερις πύλες που είναι περιμετρικά της οθόνης. Επιπλέον, drones, μικρά άρματα και νάρκες είναι σοβαροί παράγοντες που θα πρέπει να σας ανησυχήσουν. Μην σας ξεγελάσει η πρώτη πίστα που μπορείς να την περάσεις σχετικά με ευκολία. Στη συνέχεια τα πράγματα γίνονται εξαιρετικά πιο δύσκολα.



Το παιχνίδι Zaxxon διαθέτει ψευδοτριδιάσταση οπτική γωνία, πράγμα που κάνει δύσκολο να υπολογίσεις πόσο μακριά είναι ακριβώς ένα background ή ένας εχθρός από το διαστημόπλοιό σου. Το μεγαλύτερο κακό είναι οι τοίχοι που πρέπει να υπολογίσεις με ακρίβεια πόσο απόσταση έχουν. Κάτι που τις περισσότερες φορές έχει ως αποτέλεσμα την καταστροφή του σκάφους σου. Οι ανυπόμονοι καλύτερα να στραφούν κάπου αλλού.



Οι Θρύλοι της Δεκαετίας του '80

Amstrad CPC vs Commodore 64 και λίγο ZX



Dalfas

Γεια σας αγαπητοί μου ρετρό φίλοι και αναγνώστες του RETROID. Πήρα την απόφαση να γράψω ένα άρθρο για τον αγαπημένο μου home micro τον φοβερό και τρομερό Amstrad cpc. Ομολογώ πως στην αρχή είχα κάποιους ενδοιασμούς για αυτό το άρθρο. Γιατί; Δεν έχω σκοπό απλά να γράψω ιστορικά και τεχνικά πράγματα (όχι μόνο) αυτό έχει γίνει πολλάκις αλλά να κάνω και μια γενική σύγκριση με τα μηχανήματα εκείνης της εποχής και ιδιαίτερα με τον C64.

Είδα σε πολλά φόρουμ συζητήσεις για ποιο μηχανήμα είναι ανώτερο, καλύτερο και τέτοια όμως σε αυτές τις συζητήσεις μας φεύγει η ουσία και μια τέτοια σύγκριση δεν είναι ούτε τόσο απλή αλλά έχει πολλές παραμέτρους. Δεν θέλω να θίξω κανένα μηχανήμα ούτε να μπω στην λογική το τάδε μηχανάκι είναι καλύτερο το άλλο χειρότερο και τέτοια. Το κάθε ένα έχει την γοητεία του και την ομορφιά του και για το καθένα μας είναι ίσως το πρώτο μηχανήμα που μας έφερε σε επαφή στον μαγικό κόσμο των υπολογιστών, στην ουσία είναι οι παιδικές μας αναμνήσεις και τα όμορφα χρόνια που περάσαμε. Είμαστε η τυχερή γενιά 40 plus που είχαμε την τύχη να δούμε την εξέλιξη των υπολογιστών, να την ζήσουμε από πρώτο χέρι, να δούμε από τα άπλα γραφικά (pixels) την εξέλιξή τους σε 3D. Από απλή basic και DOS σε λειτουργικά με interface και άλλες ευκολίες που οι επόμενες, γενιές τα θεωρούν δεδομένα και ασχολούνται μόνο με το αν πίνουν 60 frames η πόσα achievement ξεκλείδωσαν και άλλα τέτοια, αλλά δεν διαμαρτύρονται καθόλου που το 90% των παιχνιδιών δεν έχει καθόλου gameplay, απλά είναι copy paste με άλλα 100 που έχουν βγει. Σταματώ γιατί ξεκίνησα να γκρινιάζω ήδη και θα πάμε αλλού.

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '80, οι home computers μπήκαν στα σπίτι τον τότε πιτσιρικάδων, προσφέροντας μια πύλη στον ηλεκτρονικό κόσμο της τεχνολογίας και του προγραμματισμού. Ήταν κάτι καινούργιο αλλά ταυτόχρονα μαγευτικό. Μερικοί από τους πιο εμβληματικούς εκπροσώπους αυτής της εποχής ήταν ο ZX spectrum, Commodore 64 και Amstrad CPC.

Αυτά τα συστήματα (όπως και πολλά άλλα) είχαν καταλάβει ένα κομμάτι στην αγορά καθώς πρόσφεραν μοναδικές εμπειρίες στους χρήστες τους. Με εκατομμύρια πωλήσεις και αφοσίωση από το κοινό, συνέβαλαν στη διαμόρφωση της κουλτούρας των home computing και είχαν βαθιά επίδραση στον χώρο της τεχνολογίας.

Ο Sinclair ZX Spectrum, γνωστός ως ZX Spectrum ή απλά Spectrum, ήταν ένας από τους πιο εμβληματικούς home computers της δεκαετίας του '80.

Κυκλοφόρησε αρχικά από την εταιρεία Sinclair Research το 1982 στην Αγγλία και στη συνέχεια σε πολλές άλλες χώρες, αποκτώντας μια τεράστια βάση οπαδών και μια σημαντική θέση στην ιστορία των υπολογιστών. Ο Spectrum ήταν ένας υπολογιστής με χαμηλό κόστος για να είναι προσιτός για το κοινό.



Σχεδιασμένος από τον Sir Clive Sinclair. Κυκλοφόρησε σε δύο εκδόσεις, το ZX Spectrum 16K και το ZX Spectrum 48K, με τα ονόματα να αντιπροσωπεύουν τη μνήμη RAM τους. Παρόλο που οι προδιαγραφές του ήταν αρκετά μικρές για την εποχή του, ο ZX Spectrum έγινε ένας δημοφιλής υπολογιστής λόγω του χαμηλού κόστους του και της εκτεταμένης βιβλιοθήκης παιχνιδιών που διατίθεντο για αυτόν. Ο Spectrum έχει αφήσει μια μεγάλη κληρονομιά στον χώρο των υπολογιστών, επηρεάζοντας αρκετές γενιές προγραμματιστών και game designers. Ακόμη και σήμερα, οι φανατικοί του Spectrum συνεχίζουν να διατηρούν την αγάπη και το ενδιαφέρον τους για αυτόν τον ιστορικό υπολογιστή.

Ας δούμε μερικά από τα κύρια τεχνικά χαρακτηριστικά του ZX Spectrum:

Ο Επεξεργαστής (CPU) του ZX Spectrum ήταν ο Zilog Z80A στα 3.5 Mhz. με μνήμη (RAM), με το αρχικό μοντέλο να διαθέτει μόλις 16KB μνήμη RAM, ενώ η πιο δημοφιλής έκδοση είχε 48KB RAM. Στον τομέα των γραφικών ο ZX Spectrum είχε ανάλυση 256x192 pixels, επέτρεπε την εμφάνιση 15 χρωμάτων (ο πρώτος ZX δεν είχε καν χρώματα). Ο ήχος του Spectrum ήταν αρκετά απλός και περιορισμένος. Αρχικά, είχε μόνο έναν ενσωματωμένο beeper ήχο, που μπορούσε να παράγει απλούς τόνους. Αργότερα στα μοντέλα πρόσθεσαν επιπλέον υποστήριξη για ήχο μελωδίας. Το κασετόφωνο ήταν το κύριο μέσο αποθήκευσης και τη φόρτωσης παιχνιδιών και προγραμμάτων (αργότερα και υπό την σκέπη της Amstrad τα μοντέλα είχαν και ενσωματωμένο drive 3").

Ο Commodore 64 (γνωστό και ως C64) ήταν ένας από τους πιο αναγνωρίσιμους υπολογιστές της δεκαετίας του '80 και ιδιαίτερα στην απέναντι πλευρά του Ατλαντικού ωκεανού όπου ήταν και η γενέτειρά του και ένας από τους πιο επιτυχημένους στην ιστορία της βιομηχανίας των υπολογιστών. Ο Commodore 64 κυκλοφόρησε τον Αύγουστο του 1982 από την εταιρεία Commodore Machine του φοβερού (όπως θέλει κάποιος μπορεί να το πάρει) Jack Tramiel.



Διέθετε έναν επεξεργαστή MOS Technology 6510 στα 1MHz, 64KB RAM και γραφικά που υποστήριζαν 16 χρώματα ταυτόχρονα με το custom chip VIC-II που είχε αναπτύξει η Commodore. Ο ήχος του ήταν επίσης εντυπωσιακός για την εποχή του, με τρία κανάλια ήχου και υπεύθυνο για αυτό ήταν το τσιπάκι με την ονομασία SID 6580/658. Επίσης διέθετε και hardware sprite (όμως δεν μπορούσε να χρησιμοποιήσει όλα τα χρώματα του στο sprite είχε περιορισμό). Ο C64 ήταν ιδιαίτερα δημοφιλής λόγω της ποικιλίας παιχνιδιών που υποστήριζε και είναι ο μακροβιότερος Home στην ιστορία των υπολογιστών. Ακόμη και σήμερα, υπάρχουν χρήστες που συνεχίζουν να χρησιμοποιούν τον C64 και να βγάζουν παιχνίδια και DEMOS.

Ο τρίτος της παρέας μας είναι ο Amstrad CPC 464/6646128. Η Amstrad ιδρύθηκε από τον Alan Sugar το 1968 στο Λονδίνο. Αρχικά, η εταιρεία ειδικευόταν στην κατασκευή και πώληση οικονομικών ηλεκτρονικών εξαρτημάτων και συστημάτων ήχου. Ωστόσο, στα μέσα της δεκαετίας του '80, επέκτεινε τη δραστηριότητά της στην αγορά των home computers (αφού είδε ότι εκεί υπήρχε ψωμί). Ο Amstrad CPC (Colour Personal Computer) κυκλοφόρησε το 1984 σε τρεις εκδόσεις: το CPC 464 (το 64 στο τέλος υποδηλώνει την μνήμη) τον 664 (το 6 ότι αντί για κασετόφωνο είχε drive για 3" δισκέτες και φυσικά 64 μνήμη) και τέλος ο CPC 6128. Και οι τρεις υπολογιστές μπορούσαν να χρησιμοποιούσαν το λειτουργικό σύστημα CP/M της Digital Research στους 664 και 6128 το είχαν στο βασικό πακέτο. Στα τεχνικά χαρακτηριστικά CPC 464 διέθετε 64KB RAM όπως είπαμε και ενσωματωμένο κασετόφωνο, ενώ ο CPC 6128 είχε 128KB RAM και ενσωματωμένο Disk Drive 3". Χρησιμοποιούσαν τον επεξεργαστή Zilog Z80A στα 4MHz. Εμφάνιζε 16 χρώματα ταυτόχρονα από μια παλέτα 26 χρωμάτων, ενώ είχε 3 mode αναλύσεων 160X200 (16 χρώματα) 320X200(4 χρώματα) και 640X200 (2 χρώματα).



Ακόμα διαθέτει και CRTC (Cathode Ray Tube Controller) ενσωματωμένο κύκλωμα που χρησιμοποιείται για τη διαχείριση της εικόνας που εμφανίζεται στην οθόνη. Στο θέμα του ήχου είχε ένα τσιπάκι AY-3-8912 με 3 καναλιού ήχου με ενσωματωμένο μονοφωνικό ηχείο και στερεοφωνική έξοδο για σύνδεση με στέρεο. Ο Amstrad CPC ήταν δημοφιλής στην Ευρώπη, ιδιαίτερα στη Βρετανία, Γαλλία και στη Ισπανία όπως βεβαίως γνωρίζουμε όλοι και στη Ελλάδισσα μας. Είχε μια εκτενής βιβλιοθήκη παιχνιδιών και εφαρμογών λόγω του ιδού επεξεργαστή με τον ZX, αυτό βέβαια ήταν ευχή και κατάρα μαζί. Το 1990 βγήκε ο Amstrad 6128/464 plus με περισσότερα χρώματα, hardware sprite και λοιπά πράγματα, όμως ήταν πια αργά για τα 8bita, ήδη κυριαρχούσαν τα 16Bbita, έτσι δεν πέτυχε σαν μοντέλο. Να σημειώσουμε ότι η Amstrad καινοτόμησε και πουλούσε μαζί υπολογιστή ενσωματωμένο drive/κασέτα οθόνη όλα μαζί πακέτα σε πολύ καλή τιμή όταν για τους υπόλοιπους Home θα έπρεπε ο αγοραστής να τα πάρει ξεχωριστά με αποτέλεσμα μεγαλύτερο κόστος αλλά και έναν χαμό από καλώδια. Ακόμα ο CPC είχε από τις καλύτερες BASIC και από τα καλύτερα manual για αυτόν το σκοπό.

Αφού είπαμε πέντε πραγματάκια για τους τρεις κυριότερους Home micro's ας δούμε αναλυτικότερα μερικά πραγματάκια μεταξύ τους. Η μουσική επένδυση στα βιντεοπαιχνίδια είναι βασική προϋπόθεση για τη δημιουργία ατμόσφαιρας για τους παίκτες. Μια καλή μουσική μπορεί να ενισχύσει την ατμόσφαιρα, να δημιουργήσει συναισθήματα ακόμα και να ενισχύσει τον ρυθμό του παιχνιδιού. Στον τομέα αυτό ο C64 με το SID και για την εποχή που βγήκε έβγαζε πολύ κάλο 8Bit ήχο. Πόσες μουσικές μας έχουν μείνει από εκείνη την εποχή και ιδιαίτερα από το C64 (Last Ninja 3, supremacy). Πραγματικά πολύ κάλο τσιπάκια. Ο έτερος ανταγωνιστής του C64 ο CPC στο θέμα του ήχου δεν είχε την ποιότητα του SID αλλά ο ήχος που έβγαζε ήταν αξιοπρεπείς με πολύ ωραίες μελωδίες (Trivía: ο CPC σε πολλά παιχνίδια που είχαν βγει και στους άλλους 2 8bitους είχε διαφορετικά μουσικά θέματα όπως cybernoid 2, Exolon, marauner, bravestarr, ghost n goblins κα.). Ιδιαίτερα άμα τον είχες συνδέσει και σε stereo το αποτέλεσμα ήταν πολύ καλό (είχε πολύ ωραία μπάσα). Ο τρίτος της παρέας μας ο ZX στα πρώτα μοντέλα δεν... δεν υπήρχε ήχος καπούτ, Στον ZX spectrum υπήρχε στοιχειώδης ήχος 1 κανάλι με 5 οκτάβες και από το μοντέλο 128 και μετά το AY-3- 8912 όπως ο CPC με 3 κανάλια και 8 οκτάβες.

Περνάμε τώρα στον οπτικό τομέα των micro φίλων μας και ξεκινάμε με τον ZX Spectrum. Ο ZX spectrum Εμφάνιζε 15 χρώματα ταυτόχρονα.

Στη ουσία 7 βασικά και άλλα 7 τα ίδια αλλά ποιο φωτεινά συν το μαύρο που δεν είχε αντίστοιχο φωτεινό στην μία και μοναδική ανάλυση 256X192. Αρκετά καλή ανάλυση με πολύ καλά οπτικά αποτελέσματα. Πραγματικά μερικά sprite όπως του RASTAN ή το Robocor ήταν πολύ ωραία. Έκτος από τα βασικά χρώματα ο spectrum είχε και ένα άλλο προβληματάκι το περιβόητο Color Clash. Ήταν θεματάκι που συνδέεται συχνά με τον ZX Spectrum. Οι γραφικοί χαρακτήρες αποτελούνταν από blocks των 8x8 pixels, και κάθε block μπορούσε να έχει μόνο δύο χρώματα, το βασικό χρώμα του block και το χρώμα του περιβάλλοντος. Το πρόβλημα εμφανίζεται όταν χρησιμοποιούνταν διαφορετικά blocks με διαφορετικά χρώματα δίπλα-δίπλα και καθώς τα blocks δεν μπορούν να έχουν περισσότερα από δύο χρώματα, αυτό οδηγούσε σε μια ορατή σύγκρουση (clash) χρωμάτων, στις άκρες των blocks. Πάντως σε γενικές γραμμές και για τα δεδομένα του ZX είχε κατά καιρούς πολύ καλά και λεπτομερή γραφικά αν και τις περισσότερες φορές επέλεγαν οι προγραμματιστές να είναι μονόχρωμα για την αποφυγή του color clash. Στην αντίπερα όχθη και ο εξ Αμερικής home (C64) έτρεχε σε 320X200 ανάλυση και έβγαζε ταυτόχρονα 16 χρώματα με το VIC-II. Όμως κατ'εμέ αλλά και πολλών που έχω μιλήσει ή και έχω διαβάσει ήταν, συγγνώμη για την έκφρασή μου "ξεπλυμένα"



Η παλέτα του C64 ήταν άτονη, προσωπικά ήταν και ένας από τους λόγους που ποτέ δεν μπόρεσα να συμπαθήσω το συγκεκριμένο μηχάνημα (φαντάζομαι οι φίλοι του C64 άμα διαβάζουν το άρθρο θα έχουν ξεκινήσει τα βρισίδια, πραγματικά δεν το λέω με κακία αλλά η αλήθεια είναι ότι έπασχε σε αυτό). Την παρτίδα βεβαίως την έσωζε το hardware sprite που είχε αλλά δεν μπορούσε να κάνει χρήση όλης της παλέτας στο sprite (νομίζω 2 χρώματα σε κάθε sprite με μέγιστο 8 sprite's;), Αυτό του έδινε την ικανότητα να έχουν καλή ταχύτητα στα περισσότερα παιχνίδια του C64 και ομαλό scrolling. Ο CPC από την άλλη είχε 16 ζωντανά χρώματα ταυτόχρονα από μια παλέτα 26 χρωμάτων στο Mode 0. Καλός ή κακός και θα στεναχωρήσω του φίλους του C64 όταν τα παιχνίδια δεν ήταν port από ZX ο Amstrad πάντα είχε ποιο ωραία γραφικά και στα δύο από τα τρία mode's που είχε. Δεν θα ξεχάσω παιχνίδια όπως Gryzor, Renegade, Trador, Exolon, Cybernoid 2, Mr Helli, Shinobi, Dynamite Dux και αλλά, μπορώ να γράψω πάρα πολλά που ανά τα βάλουμε δίπλα δίπλα με τον C64 όπως και να το κάνουμε-

-διάφορα υπάρχει (και μιλάμε για το 84-85). Θα συμφωνήσω... ναι ο CPC δεν είχε hardware sprite με αποτέλεσμα να ζορίζεται στο scrolling, ιδιαίτερα στο δεξιά αριστερά. Όμως υπάρχουν πολλά παραδείγματα/παιχνίδια που όταν δεν ήταν port από ZX και το είχαν φτιάξει οι προγραμματιστές από την αρχή με τις δυνατότητες του CPC και με έξυπνα προγραμματιστικά τρικ καλυπτόταν αυτή την έλλειψη. Ιδιαίτερα στο πάνω κάτω scrolling τα πράγματα ήταν καλύτερα (με την χρήση του CRTC και έξυπνος προγραμματισμός). Απλά στην περίπτωση του CPC είχε την τύχη αλλά και την ατυχία να φοράει τον ίδιο επεξεργαστή με το τον ZX spectrum άρα για τις περισσότερες εταιρίες ήταν ποίο εύκολο ένα port από τον ZX παρά να μάθουν ένα νέο μηχάνημα και να βγάλουν παιχνίδια/λεφτά σε μια αγορά που υπήρχε ήδη ανταγωνισμός.

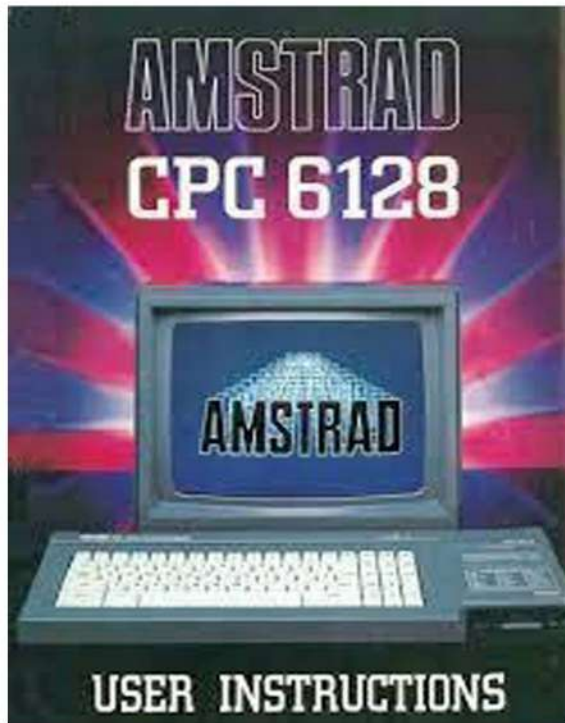
Υπήρξαν όμως και software House και ιδιαίτερα από Γαλλία, Ισπανία που το 90% των παιχνιδιών δεν ήταν port και οπτικά και προγραμματιστικά ήταν ένα ποίημα (Hostages, Tin Tin, North and South, Aigle D'or, Panza kickboxing, turbo cup).



Έχω ακούσει και διαβάσει από πολλούς κομοντοράδες, το εξής πετυχημένο Αααα τα χρώματα του Amstrad ήταν πολύ δυνατά με πονούσαν τα μάτια δεν ήταν κάλος ούτε εκεί.....σοβαρό τώρα αυτό είναι επιχείρημα; Να θυμίσω ότι βρισκόμαστε στην αρχή με μέση της δεκαετίας του 80, η μέση Ελληνική οικογένεια έχει ασπρόμαυρη τηλεόραση, δηλαδή τα μισά πιτσιρίκια βλέπουν την Φρουτοπία και τον ιππότη της ασφάλτου στην ΕΡΤ με σήμα ψιλοχάλια και χιόνια, ασπρόμαυρα, παίζουν με τον C64 και ZX που δεν είχαν δικιά τους οθόνη άρα η αγοράζαν μια μικρή ασπρόμαυρη (η έγχρωμες φορητές 80-85 ήταν απλησίαστες) ή κάνανε χρήση της τηλεόρασης που ήταν για όλη την οικογένεια και καταπονημένη.

Αντίθετα ο ζάχαρης σου έδινε (όσοι είχαν) έγχρωμη ΔΙΚΙΑ ΤΟΥ οθόνη ΕΓΧΡΩΜΗ φτιαγμένη για αυτήν την δουλειά και λες δεν μου αρέσει, με πονάνε τα μάτια, χάλια και άλλα τέτοια πετυχημένα. Δηλαδή οι περισσότεροι αργότερα που πήραν AMIGA ή ATARI μόλις είδαν τα χρώματα αυτών των μηχανημάτων (που ήταν 100πλάσια) πρέπει να τους κάηκαν τα μάτια, σοβαρά τώρα είναι επιχείρημα αυτό;

Σε ένα ακόμα κομμάτι που ο CPC ήταν καλύτερος ήταν στο κομμάτι στα δίνω όλα πακέτο δηλαδή πληκτρολόγιο οθόνη (στην οθόνη μέσα είχε και το τροφοδοτικό του εσωτερικά) κασετόφωνο ή drive όλα σε ένα δηλαδή όχι πολλά καλώδια και ήθελε μόνο μια πρίζα, κομψός με πολύ καλό εργονομικό πληκτρολόγιο με μία από τις καλύτερες διαλέκτους BASIC για home και με CP/M λειτουργικό (664/6128) με αποτέλεσμα πρόσβαση σε μια μεγάλη λίστα προγραμμάτων CP/M. Ένα από τα καλύτερα manual που σου έδινε η Amstrad πλήρες και ολοκληρωμένο και καλογραμμένο (πολύ καλή δουλειά είχε κάνει και η αντιπροσωπεία και στην Ελλάδα στο θέμα του manual στα ελληνικά) για την εισαγωγή σου στην basic.



Δηλαδή για να το πω απλά και εκεί που θέλω να δώσω βάση σε όλο το άρθρο. Ο Amstrad δεν ήταν ο καλύτερος απ' τους άλλους σε ένα κομμάτι εδώ ή σε ένα σημείο εκεί άλλα τα είχε όλα σε μια ισορροπία τα έκανε όλα απλά καλά και τίμια και σε πολύ καλή τιμή. Ήταν αυτό ακριβώς ένας πλήρης Home micro. Ήταν μια λύση για μικρές επιχειρήσεις που ήθελαν μια στοιχειώδη μηχανογράφηση, κειμενογράφο.



Γενικά ήταν μια φθηνή λύση για μια μικρή επιχείρηση (για αυτό τον προίκισε με το mode 2) και έδινε για αυτόν το λόγο πράσινη οθόνη, άσχετος που στην Ελλάδα λόγω κόστους πολλοί πιτσιρικάδες τους έπαιρναν με πράσινη οθόνη ενώ αγόραζαν τον CPC για παιχνίδι (βεβαία η διάφορα αν θυμάμαι πακέτο με πράσινη και πακέτο με έγχρωμη οθόνη ήταν 20 χιλιάδες δραχμές).



Όμως ο ζάχαρης σου έκλεινε και το μάτι, "και σου έλεγε" κοιτά να δεις είναι και για διασκέδαση αλλιώς στις συνοδευτικές δισκέτες δεν θα σου έβαζε το demo από το παιχνίδι (Roland in time). Με θύρα centronics για σύνδεση με εκτυπωτές και άλλες συσκευές, 64/128KB άλλα και με τον Z80 στα 4MHz ήταν πραγματικά.... ναι θα το πω στο σύνολο του καλύτερος ή μάλλον θα το πω αλλιώς ο ποιο ολοκληρωμένος Home.

Αντίθετα ο C64 με επεξεργαστή στα 1MHz δεν μπορούσε να κάνει πολλά, ιδιαίτερα άμα δεν έκανε χρήση hardware sprite ήταν πολύ αργός. Ιδιαίτερα στα παιχνίδια που είχαν vector έναντι ZX,CPC ήταν πιο αργός (Total Eclipse, F16 CP κ.α). Παράδειγμα το αγαπημένο μου Carrier Command και ενώ στον CPC,ZX είναι vectors στον C64 δεν είναι 3D άλλα τα πάντα τα βλέπουμε από πάνω με sprites, δηλαδή ήταν άλλο παιχνίδι και αυτό πιστεύω έγινε μάλλον γιατί το CC στον C64 άμα το κάνανε με vector θα ήταν unplayable λόγω CPU.



Σας προτρέπω να διαβάσετε την ιστορία το πως σχεδιάστηκε και πως βγήκε ο CPC. Πραγματικά αυτό που κατάφεραν να βγάλουν σε 8 – 10 μήνες και με την πρώτη σχεδιαστική ομάδα να εγκαταλείπει είναι ένα μικρό θαύματα όπως βγήκε και τότε βγήκε σε μια αγορά που υπήρχαν ήδη άλλα μηχανήματα με μεγάλη βάση χρηστών και κονταροχτυπήθηκε με τον C64 και ZX που σάρωναν μέχρι εκείνη την στιγμή.



Λένε ο C64 πούλησε εκατομμύρια κομμάτια. Ναι σύμφωνα είναι ο ποιο πετυχημένος σε πωλήσεις micro (είναι και στο βιβλίο γκίνες). Όμως αν το δούμε τώρα αντικειμενικά, σκέτα τα νούμερα δεν λένε όλη την αλήθεια και τι θέλω να πω με αυτό. Ο C64 πούλησε (δεν ξέρουν ακριβώς 10 – 18 εκ τεμάχια). Ο μεγαλύτερος αριθμός τεμαχίων πουλήθηκε ιδιαίτερα 82-86 και στην πατρίδα του την Αμερική, άρα στις χώρες που κονταροχτυπήθηκαν οι τρεις micro που μιλάμε ήταν στην ουσία η Ευρώπη. Ο Amstrad και ο ZX δεν διέσχισαν τον ατλαντικό επομένως άμα θέλουμε να δούμε τις πωλήσεις πρέπει να γίνει σύγκριση στην αγορά της Ευρώπης, εκεί που όλα τα micro αναμετρήθηκαν. Παρόλο που ο CPC κυκλοφόρησε τελευταίος χρονικά κατέλαβε ένα σεβαστό μερίδιο στην αγορά με 4 – 5 εκατομμύρια περίπου πωλήσεις με τους αντιπάλους του να έχουν βγει 2 -3 χρόνια νωρίτερα και στην ουσία να έχουν πουλήσει πάνω κάτω ο καθένας γύρω στα 5 - 7 εκ. τεμάχια. Αυτό δεν είναι απόδειξη της αποδοχής του από το αγοραστικό κοινό; κάτι είδαν και αγόρασαν τον CPC σε μια αγορά ήδη κορεσμένη με micro's. Πιστεύω αυτό που είδαν ήταν το συνολικό πακέτο που ήταν ο CPC. Εκτός από την Γερμανία (όχι ότι εκεί πήγε άσχημα απλά η Γερμανοί είχαν προτίμηση προς τον C64) στις υπόλοιπες χώρες πουλούσε σαν ζεστό ψωμί όταν βγήκε (την έκφραση την δανείστηκα από κάποιον άλλον)

Αντικειμενικά τώρα και σοβαρά και τα τρία Home micro είχαν την γοητεία τους ξεχωριστά για τον καθένα μας. Ο C64 ομολογούμενος είχε πολλές αρετές αλλά και πολλές παθογένειες που κρυβόταν όμως επιμελώς (Basic, αργή CPU, συσκευές αποθήκευσης, υψηλό κόστος για πολλούς η χρωματική παλέτα κ.α.) και μην ξεχνάμε ότι ο C64 και ιδιαίτερα το VIC-II ήταν στην αρχή να γίνει κονσόλα και να ανταγωνιστεί το NES που σάρωνε εκείνη την εποχή την Αμερική, απλά ο Τζακ του έβαλε και ένα πληκτρολόγιο για να πιάσει μεγαλύτερο αγοραστικό κοινό.

Προσωπικά δεν με τράβηξε ποτέ σαν μηχανήμα, ίσως φταίει ότι όταν τον είχα πρώτο δει σε έναν ξάδερφο μου, μου είχε βάλει το platoon να το δω. Λίγο αιώνες να φόρτωση λίγο τα χρώματα λίγο τα γραφικά μου έμοιαζαν (λες και ήξερα το ντουβάρει) σαν atari 2600 δεν μου έκανε κλικ ποτέ. Αντίθετα και συγκεκριμένα μετά από κανένα 2μηνο σε έναν φίλο μου είδα για πρώτη φορά CPC 6128 που έπαιζε το Ikari Warrior. Έρωτας με την πρώτη μάτια. Τι και αν είχε σπασμωδικό λίγο scrolling (λες και το καταλάβαινα), μόνο τα γραφικά, ο χρόνος που φόρτωσε το παιχνίδι και ήταν όλα εκεί μαζί, πληκτρολόγιο οθόνη όλα σε ένα (μετά τον CPC που είχα δει στον φίλο μου νόμιζα ότι έτσι πουλιούνται οι υπολογιστές τα έχουν όλα πακέτο μαζί, αυτό βεβαία είναι μια ιστορία που θα σας την πω άλλη φορά).

Για τον κάθε ένα από μας το κάθε μηχανήμα είναι αναμνήσεις των παιδικών μας χρόνων, είναι στιγμές που απολαύσαμε και είδαμε φοβερά πράγματα στον χώρο των υπολογιστών. Εκείνη την εποχή δεν μας ενδιέφερε αν ο CPC ή C64 ήταν καλύτερος. Ποτέ δεν συζητούσαμε τέτοια, δεν ξέραμε αλλά και να ξέραμε δεν μας ενδιέφεραν αν έχει καλύτερο ήχο το ένα καλύτερα χρώματα το άλλο, κοιτούσαμε την ουσία, ότι είχαμε παιχνίδια με φοβερό gameplay η παιχνίδια που υπήρχαν στα arcade και εμείς τα είχαμε σπίτι. Δεν θα ξεχάσω το Double Dragon (το κανονικό της Virgin και όχι το έκτρωμα της Melbourne House που είχαν βγει για cpc) και Shinobi όταν τα είχα είχα πάρει αυθεντικά και τα έτρεξα στον ταπεινό CPC και τα φόρτωσα (παύση)..... τρελάθηκα είχα τα arcade στο σπίτι μου (Σημ.: πολύ καλές εκδόσεις και οι 2 και ο Richard Alpin που τα έφτιαξε, ΦΟΒΕΡΟΣ, διαβάστε την ιστορία για την δημιουργία αυτόν τον 2 και θα πάθετε πλάκα με το τελικό αποτέλεσμα, ο άνθρωπος ζωγράφισε).

Έγραψα αυτό το άρθρο πιο πολύ να πω τις σκέψεις και απόψεις μου σαν Super FanBoy του Amstrad (γιατί να το κρύψω μεν άλλωστε) ποιο συγκεντρωμένα και όχι σε κάποιο forum που μιλάμε και συγκρίνουμε αυτά τα μηχανήματα που μετά από λίγο κάποιος τα παίρνει σοβαρά (πάντα γίνεται αυτό) και παρεξηγείτε και χαλάει τον χαβαλέ που μπορεί να γίνεται μέχρι εκείνη την στιγμή και να τελειώσει απότομα μια ωραία κουβέντα με τα πειράγματα και χαβαλέ εκατέρωθεν χωρίς όμως κάκια. Αγαπητοί που ρετρό σαραντάρηδες αλλά και νεότεροι ρετρό φίλοι ένα πρέπει να κρατήσουμε απ' όλο αυτό, έτσι το βλέπω τουλάχιστον εγώ. Είμαστε η τυχερή γενιά που είδαμε πολλά χαρήκαμε και γευθήκαμε ακόμα περισσότερα, είδαμε πραγματικά τεχνολογική εξέλιξη. Θα το πω ξανά, είχαμε τη τύχη να δούμε Home micro όπως ο commodore 64,ZX και άλλα, AMIGA, ST PC με 3dfx, 3D gru κ.α. Είδαμε και παίξαμε παιχνίδια μέσα από αυτά τα μηχανήματα που μας ερέθισαν την φαντασία, μας κάνανε να ασχοληθούμε με προγραμματισμό και να γνωρίσουμε την πληροφορική και μερικοί ακόμα να το κάνουν επάγγελμα. Είχαμε C64, ZX ή AMIGA, CPC και άλλα. Αυτό και μόνο σε έκανε να αισθανθείς ξεχωριστός, να νιώσεις ότι ανήκες σε μια ελίτ ομάδας ανθρώπων που είχαν σαν χόμπι τα home micro και αυτό στο μυαλό σου αυτομάτως σε έκανε ξεχωριστό.

Πάντα κλείνω με το AMSTRADARA for EVER, αυτή την φορά όμως θα πω HOMEMICRO's for EVER.....!!



Ο μαγικός κόσμος των COMBAT FLIGHT SIMULATORS



Dalfas

Aκούγεται η βαριά ανάσα του πιλότου μέσα από την μάσκα οξυγόνου (από τα πολλά G) συνοδευόμενη από τον χαρακτηριστικό ήχο εγκλωβισμού του εχθρικού αεροσκάφους και ταυτόχρονα φωτίζεται η ένδειξη lock στο HUD (Head up Display). Ξαφνικά ακούγεται η φωνή του πιλότου: Είμαι στα ψαλίδια, είμαι πίσω του... Είμαι στο ένα μίλι... (LOCK LOCK) ακούγεται από τον υπολογιστή του αεροσκάφους. Ο νούμερο 2 του σχηματισμού επιβεβαιώνει και αυτός το Lock: Είμαι και εγώ πίσω στα 2 μίλια, σε καλύπτω. Τότε ακούγεται ο Νο1: Fox 2 (κοντινή βολή όπου έχουμε οπτική επαφή με τον εχθρό), θα τον (κάποια Γαλλικά...) Θα τον ξεσκίσω τον μπνίνε... είναι kill από ώρα. Αυτή είναι μια κλασική ημέρα στο όμορφο Αιγαίο μας όπου ανταλλάσσουμε τους πολιτισμούς μας με τους γείτονες μας που πάντα μας τιμούν με την παρουσία τους.

Ανέκαθεν μου άρεσαν τα αεροπλάνα και ιδιαίτερα τα πολεμικά αεροσκάφη. Το όνειρό μου ήταν να γίνω πιλότος άλλα στην πορεία ξέχασα να διαβάσω για να μπω στην Ικάρων (με είχαν ξεμυαλίσει τα computers). Είμαι -και πιστεύω είμαστε- η γενιά του TOP GUN, IRON EAGLE κλπ. (για τους σαρανταφεύγα λέω). Πόσοι από μας πισιρικάδες δεν είδαμε ταινίες με αεροπλάνα και φανταζόμασταν να ήμασταν και εμείς σε ένα μαχητικό, να πετάμε και να νιώθουμε κάτι το διαφορετικό, την δράση, την ελευθερία και γενικά την αεροπορική ιδέα. Δυστυχώς όμως οι περισσότεροι δεν κάναμε πραγματικότητα αυτό το όνειρό μας ο καθένας για τους δικούς του λόγους. Το κενό ήρθαν να το καλύψουν τα πρώτα home computers (8 – 16 BIT) και τα μετέπειτα PC ή για τους νοσταλγούς τα IBM compatible.

Η εξέλιξη των εξομοιωτών (αν και το σωστός όρος είναι προσομοιωτής simulators), από την αυγή των πρώτων Home και μέχρι σήμερα είναι φοβερή. Δυστυχώς είναι πάρα πολλοί οι εξομοιωτές/προσομοιωτές που έχουν βγει από το 80 και μετά για αυτό και θα προσπαθήσω να βάλω τους πιο σημαντικούς και θα ασχοληθούμε κυρίως με εξομοιωτές μαχητικών αεροσκαφών της σύγχρονης εποχής (1970 και μετά).

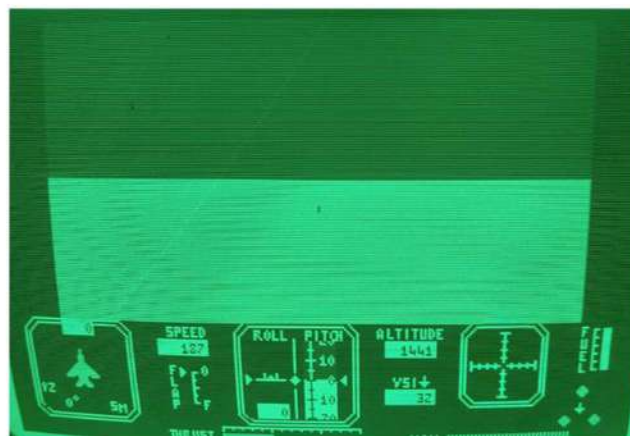
Καταρχάς, τί είναι προσομοιωτής (simulator). Είναι κάθε σύστημα μίμησης ενός πραγματικού ή φανταστικού περιβάλλοντος που αναπτύσσεται για επιστημονικούς ή εκπαιδευτικούς σκοπούς (η φράση δεν είναι δική μου την ξεσήκωσα από αλλού) στην δική μας περίπτωση ένα πολεμικό αεροσκάφος που προσομοιώνεται η πτητική του συμπεριφορά (πως αντιδρά στους φυσικούς νομούς βαρύτητας, ταχύτητα και άλλα) και τα όργανά πλοήγησης και οπλικών συστημάτων σε γενικές γραμμές. Τέλος θεωρίας (boring).

Ο πρώτος προσομοιωτής που πληρούσε τα κριτήρια από την παραπάνω παράγραφο ήταν το Flight simulator της Micro-soft, ναι κύριοι ο «Βασιλάκης» έκανε τον πρώτο για apple ii σωτήριο έτος 1979 και μετέπειτα σε IBM 1982. Μια σημείωση εδώ, μιλάμε για τον πρώτο προσομοιωτή για το ευρύ κοινό. Από την δεκαετία του 60 υπήρχαν προσομοιωτές αλλά για επιστημονικούς σκοπούς.

Στις αρχές του 80 μπήκαν στην ζωή μας τα home microcomputers (ZX ,CPC, C64 και άλλα). Με σχετικά χαμηλό κόστος μπορούσε ο καθένας να έχει έναν micro. Έτσι οι εταιρίες software εκτός από τα beat em up, shoot em up και λοιπά μας έφεραν σε αυτά τα ταπεινά άλλα συνάμα πανέμορφα μηχανήματα και τα Flight simulators.



Ξεκινάμε με το Fighter Pilot 1984 DI (digital integration η οποία στο μέλλον θα μας δώσει πολλά διαμαντάκια) για ZX, CPC, c64. Το FP είναι απλό σε γραφικά και έχει τα βασικά όργανα ενός πολεμικού αεροσκάφους υψόμετρο, ταχύτητα, γωνιά προσβολής (AOA, angle of attack που λέμε στο χωρίο μου). Το αεροσκάφος μοιάζει να είναι F15 αλλά όρκο δεν παίρνω, το cockpit δεν έχει καμιά σχέση με ένα πραγματικό αεροπλάνο αλλά το νόημα ήταν να μυήσει τον κόσμο στην λογική το πως είναι (περίπου) ένα αεροπλάνο και τα όργανα του. Τίμιος προσομοιωτής που μας έδειξε τον δρόμο για το τι θα ακολουθήσει.





ACE 2 1987 Cascade games για τους συνήθεις υπόπτους (ZX, CPC, C64) άλλα ναι και για Dos (cga). Ήταν πιο χαλαρό σαν sim με λιγότερα όργανα και μεγαλύτερη ανοχή σε θέματα προσομοίωσης αλλά έδινε βάρος πιο πολύ στην δράση. Χώριζε την οθόνη στα 2 και μπορούσαν να παίξουν και 2 μεταξύ τους αντίπαλοι εκτός human vs Computer.



F15 Strike Eagle 1984 – 1993 (Apple II, 8bit, IBM ,Atari ST PC 88, Arcade, NES!, GameBoy! GameGear) από την μεγάλη Microprose. Έχεις ένα F15 SE και αναλαμβάνεις αποστολές στην Μέση Ανατολή. Όμορφα για την εποχή με απλά vector γραφικά, λειτουργικό ήχο (μπιτ μπουμ τσαφ τσαφ κλπ) λειτουργικά όργανα και μια αίσθηση μιας πιο σοβαρής προσομοίωσης σε σχέση με τις μέχρι τότε απόπειρές άλλων εταιριών.



F15 Strike Eagle 2 1989 Microprose (Amiga, Atari st, PC, Mega drive. Το δεύτερο μέρος αναβαθμίστηκε σε όλα τα επίπεδα γραφικά ήχο αποστολές gameplay (βοηθούσε ότι βγήκε για 16bit). Επιχειρούσες σε περισσότερα μέρη του κόσμου και το σημαντικότερο δεν ήσουν μόνος αλλά έβλεπες φίλια αεροσκάφη να κάνουν δικές τους αποστολές και αυτό έδινε πόντους ρεαλισμού. Βεβαία προσωπικά είχα την αίσθηση ότι είχε γίνει λίγο πιο arcade φάση. Σε παρόμοια στήσιμο όπως το F15 SE 2 η ίδια εταιρία έβγαλε και άλλα όπως το πολύ κάλο F117 Nighthawk, F19 που στην ουσία ήταν το F117 άλλα στην θέση του είχαν το πειραματικό F19 με αναβαθμισμένα γραφικά (Πάντα vectors) σε σχέση με το F117.



F-16 Combat Pilot 1989 DI (Amiga, Atari ST, C64 1990, CPC, ZX 1991) Το F16 CP είναι μια ιδιαίτερη περίπτωση για μένα. Μέχρι τότε στον υπολογιστή της καρδιάς μου (τον Amstrad βρε) δεν υπήρχαν προσομοιωτές όπως υπήρχαν στα 16bit format εκτός του Fighter Bomber της Activision αλλά και πάλι δεν ήταν το ίδιο με τα f29 retaliator ή F18 interceptor και falcon. Θυμάμαι είχα πάει στους παππούδες μου στα Τρίκαλα (έμενα Λάρισα όπως και τώρα) και κατά την επιστροφή πέρασα με τους γονείς μου από το μαγαζί που είχε αυθεντικά για πολλά μηχανήματα αλλά ιδιαίτερα είχε πάρα πολλά για Amstrad (η χαρά του παιδιού) αντίθετα από την Λάρισα που περιέργως δεν είχε πολλά. Ξαφνικά βλέπω στην προθήκη του μαγαζιού ένα κατάμαυρο κουτί και με μεγάλα άσπρα και κόκκινα γράμματα έγραφε F16 COMBAT-

-και από κάτω amstrad 464, 664, 6128. Τρελάθηκα, το είχα δει σε amiga παλιότερα και είχα ξετρελαθεί και έλεγα μακάρι να έβγαине και σε cpc και να που η ευχή μου έγινε πραγματικότητα. Δεν θυμάμαι αλλά πρέπει να είχα τάξει στους γονείς μου τα πάντα για να μου το πάρουν (ότι θα διαβάσω, θα είμαι καλό παιδί θα κάνω τα πάντα σφουγγάρισμα πλύσιμο σίδερο κλπ), τελικά μου το πήραν. Στη επιστροφή για Λάρισα (τότε η διαδρομή Τρίκαλα-Λάρισα ήταν περίπου 1 ώρα) είχα ανοίξει το κουτί και ξεφύλλιζα το τεράστιο manual του. Η πληθώρα οργάνων συστημάτων που προσομοίωνε από ένα πραγματικό F16, τακτικές, τεχνικές τα πάντα ήταν όλα εκεί. Ήταν από τους πρώτους προσομοιωτές που εμβάθυναν σε τεχνικά και πτητικά χαρακτηριστικά ενός μαχητικού αεροσκάφους (radar AA, AG, προσέγγιση ILS ρεαλιστικό HUD κ.α.), βέβαια πολλά που έλεγε μέσα στην έκδοση για cpc δεν υπήρχαν ήταν μόνο για τις 16bit εκδόσεις αλλά δεν με πείραζε τα κυριότερα τα είχαν βάλει. Αυτό ήταν, με το που το έτρεξα το F16 CP χάθηκα, ήταν ο πρώτος σοβαρός προσομοιωτής που έκανε ένα βήμα πιο κοντά στον ρεαλισμό και ναί έτρεχε στην Amstradara μου και είχε και ωραία γραφικά σε mode 1, vectors, λειτουργικό ήχο και ικανοποιητική για τα δεδομένα του μηχανήματος ταχύτητα. Το έλιωσα, πολλά πράγματα για την λογική των οργάνων και τεχνικών βόλων, ILS μου τα εισήγαγε το F16 CP.

Εννοείτε στις 16bit εκδόσεις είχε και να βλέπεις δεξιά αριστερά κάτι που στα 8bit έλλειπε και κάποια άλλα καλούδια και βέβαια καλύτερα γραφικά.



Εδώ θα αναφέρω και κάποιους άλλους προσομοιωτές επιγραμμικά (εκείνη την εποχή έβγαιναν συνέχεια και είναι δύσκολο σε ένα άρθρο να τους καλύψουμε όλους) κατά κύριο λόγο βγήκαν σε Amiga, Atari ST. F18 interceptor της EA ένας σχετικά απλός προσομοιωτής με τα απολύτως απαραίτητα για πτήση όργανα και πτητικό μοντέλο συμπαθητικά γραφικά και εισαγωγικό μουσικό κομμάτι εμπνευσμένο/κλεμμένο από το TOP GUN. F29 retaliator της DI υπό την σκέπη της OCEAN 1989. Ωραία γραφικά, κάλος ήχος, πολλές αποστολές σωστή πάντα για τα δεδομένα της εποχής προσέγγιση προσομοίωσης στο πτητικό μοντέλο και όργανα. Διαλέγουμε ανάμεσα σε 2 πρωτότυπα μαχητικά που δεν είχαν βγει ακόμα σε υπηρεσία, το F22 και F29, τελικά όπως ξέρουμε όλοι κέρδισε τον διαγωνισμό το F22.

Όταν ξεκίνησε η άνοδος του IBM compatibility / PC λόγω υπολογιστικής δύναμης οι εταιρίες μας έδωσαν πραγματικά πολύ κάλους προσομοιωτές πτήσης. Ενδεικτικά θα αναφέρω TFX της DI 1993. Είναι η εξέλιξη του f29 με 3D γραφικά πολλές αποστολές, δυνατότητα να κάνουμε την δικιά μας αποστολή, επιλογή ανάμεσα σε 3 μαχητικά/βομβαρδιστικά F22, EF2000, F117. Σημείωση: Βγήκε και για amiga 1200 αλλά είχε πολλά θέματα, ήταν στην ουσία μισοτελειωμένο. F14 fleet defender της Microprose. Σαν άλλος maverick παίρνεις το F14 tomcat, Απογειώσεις προσγειώσεις σε αεροπλανοφόρο, τέλεια γραφικά για την εποχή (φανταστείτε στις εξωτερικές κάμερες μέχρι και τα φτερά φαίνονταν που γυρνούσαν ανάλογα την κλίση του αεροσκάφους), καλή προσομοίωση με ωραία campaign και την επιλογή εκτός από τον πιλότο χειρίζουν και τον συγκυβερνήτη του F14 (RIO). Eurofighter 2000 της DI 1995. Ογκωδέστατο manual, φοβερά γραφικά με υποστήριξη της έκδοσης v2 για 3dfx, τέλειος ήχος, δυνατότητα να μιλάς σε πύργο ελέγχου και σε άλλα αεροσκάφη ποικιλία απόστολων και ακόμα καλύτερη προσομοίωση και ρεαλισμό. Πια το πτητικό μοντέλο και τα όργανα γίνονται πιο πολύπλοκα με περισσότερα κουμπάκια από το πληκτρολόγιο και η απόκτηση ενός Joystick επιτακτική (όχι ότι δεν ήταν πιο πριν αλλά τώρα για να το χαρείς τον προσομοίωση έπρεπε να πάρεις Joy/μανέτα..



Από την ίδια εταιρία F22 Air domination 1997. Γραφικά από άλλο πλανήτη (direct x, 3dfx) τα γνωστά ένα βήμα προς τα μπροστά σε όλα αλλά και δυναμικό campaign όχι σαν το falcon που θα πούμε παρακάτω άλλα λειτουργικό. Εντύπωση έκανε ότι την ίδια στιγμή πετούσαν και άλλα μεικτά πακέτα αεροσκαφών (comao) σε άλλες αποστολές και αυτό σου έδινε την εντύπωση ότι ήσουν κομμάτι ενός πραγματικού κόσμου που λειτουργούσε εκείνη την στιγμή.

Εδώ θα ήθελα να κάνω μια παρένθεση πριν αναφερθώ σε μερικές σειρές με θέμα τα μαχητικά αεροπλάνα τα οποία εσκεμμένα δεν αναφέρω. Είναι παιχνίδια του στυλ jetfighter, ace combat, f22 lighting, USNF (άσχετο άλλα φοβερό με πολύ ωραία δράση), ATF και λοιπά γιατί στον πυρήνα τους είναι καθαρά arcade games με μια επικάλυψη simulator, δεν γίνεται το μαχητικό να έχει 100 πυραύλους πάνω ή να στρίβει αδιαφορώντας για την βαρύτητα, να απογειώνεται σε 5 μετρά διάδρομο και άλλα πραγματάκια που μειώνουν τον ρεαλισμό. Όχι ότι αυτά είναι άσχημα, απεναντίας το ατού τους είναι η δράση και μου αρέσουν πολύ, όμως δεν είναι προσομοιωτές πτήσης άλλα ένα πάντρεμα διαφορετικών ειδών ώστε οι εταιρίες να προσελκύσουν μεγαλύτερο κοινό-

-γιατί κακά τα ψέματα ανέκαθεν τα simulators δεν είναι για όλους και ο λόγος είναι ότι δεν είναι καθαρά ένα παιχνίδι που θα το βάλεις για μισή ώρα να παίξεις. Θέλεις χρόνο, διάβασμα (πολλές σελίδες), να ασχοληθείς μαζί ώρες, να μάθεις κουμπιά τεχνικές να διαβάζεις όργανα και νούμερα, να έχεις καλό σχετικό χειριστήριο (αναλογικό) και άλλα, επόμενος δεν είναι ο τύπος παιχνιδιού που θα το βάλω έχοντας λίγο χρόνο να ξεσκάσω αλλά απεναντίας θα σε πονοκεφαλιάσει και άμα δεν έχεις και λίγο μεράκι με τα αεροπλάνα θα σε απωθήσει. Επομένως κάποιες εταιρίες βρήκαν την χρυσή τομή με αυτό το είδος παιχνιδιών που ανάφερα πιο πάνω.

Η σειρά FALCON της μεγάλης Microprose και αγαπημένος μου προσομοιωτής πτήσης ξεκίνησε το σωτήριο έτος 1987 από την spectrum holobyte (προηγήθηκε το f16 fighting falcon to 84 για msx) για AMIGA, Atari ST, PC (cga) όπως εκείνη την εποχή εξομοίωνε τα βασικά με εξωτερικές κάμερες βασικά όργανα και οπτικά συστήματα αλλά με πολύ καλό gameplay. Η επανάσταση όμως θα γινόταν το 1991 με το φοβερό και τρομερό FALCON 3.0 PC (το 2 δεν ξέρουμε την έγινε μάλλον το κατέρριψαν). Τεράστιο manual (μέχρι και βιντεοκασέτα είχε με τεχνικές) ρεαλισμός και προσομοίωση στο έπακρο 3D γραφικά με textures (καλά μην νομίζετε raytracing, ήμαστε ακόμα στο 91) cockpit πολύ κοντά στο πραγματικό F16A, δίνεις εντολές στον wingman σου να κάνει συγκεκριμένα πράγματα άλλα η ουσία είναι αλλού. Πραγματικά δυναμικό campaign.

Το αποτέλεσμα κάθε αποστολής που κάνεις έχει αντίκτυπο στις άλλες αποστολές και γενικά στις μάχες που γίνονται εκείνη την στιγμή. Πραγματικά ο πρώτος προσομοιωτής που εμβάθυνε στο θέμα μέχρι εκείνη την στιγμή (το 93 έβγαλε και δυο addon με το mig29 και f18). Η ανάγκη για συνέχεια επιτακτική και η καλή μας microprose άκουσε τις φωνές του λαού και υποσχέθηκε να βγάλει την συνέχεια του falcon. Το Falcon 4.0 ήρθε στις οθόνες μας το 1998 με αρκετή καθυστέρηση και αναβολές αλλά και με μπόλικά bugs που διορθώθηκαν με το πρώτο patch. Σε όλα ήταν εννοείται καλύτερο με φωτορεαλιστικά γραφικά, καλύτερο δυναμικό campaign, καιρό, άλλα και cockpit που ήταν πιστό αντίγραφο του αληθινού f16 και με την δυνατότητα να μπορείς να πατάς με το mouse τα κουμπιά πάνω στο cockpit (σαν να είσαι στο πραγματικό αεροπλάνο και να αλληλεπιδράς μαζί του). Τα avionics είχαν φτάσει σε επίπεδο πολύ κοντά στο πραγματικό. Η στοχοποίηση του εχθρού δεν ήταν πια εύκολη, αλλά πληθώρα παραμέτρων έπρεπε να υπολογιστούν και να περαστούν στον υπολογιστή βολών του μαχητικού (ύψος, απόσταση γωνία βολής αναγνώρισή φίλιου η εχθρικού αεροσκάφους και άλλα τέτοια καλούδια).

Ήταν η επίτομη της προσομοίωσης και με ένα κουτί που είχε μέσα εγχειρίδια 100δων σελίδων (πρέπει να ζύγιζε 2-4 κιλά το κουτί) τα είχε όλα. Δυστυχώς όμως η καλή μας microprose και spectrum holobyte που έκανε το falcon λόγω οικονομικών προβλημάτων αγοράστηκαν από άλλες εταιρίες και το falcon δεν είδε άλλη συνέχεια. Στο διάστημα που γίνονταν αυτά με την microprose διέρρευσε ο πηγαίος κώδικας του falcon στο internet και έτσι έγινε open source.

Από εκεί δυο διαφορετικές ομάδες (γραφίστες, προγραμματιστές και πραγματικοί πιλότοι) βάλθηκαν να φτιάξουν 2 εκδόσεις του F4, το open Falcon και το freefalcon και έφεραν τον προσομοιωτή ακόμα πιο κοντά σε ρεαλισμό πτητικά τόσο στα avionics αλλά και στα physics. Εννοείται γραφικά και ήχο ακόμα καλύτερα όπου έχουμε πλήρες όλο το cockpit του F16 σε 360 μοίρες λειτουργικότητα.



Στο μεσοδιάστημα τα δικαιώματα του falcon τα πήρε η lead pursuit και το 2005 βγάζει το allied force falcon που στην ουσία είναι ένα καλογουλισμένο παιχνίδι απαλλαγμένο από bugs, όμως ήδη οι 2 ομάδες έχουν φέρει το falcon σε άλλο επίπεδο και το AF μοιάζει υποδεέστερο αν και εμπορικό πρόγραμμα (το μόνο που υπερτερούσε ήταν ότι ήταν πιο σταθερό αντίθετα με τα open/free που δεν ήταν τόσο σταθερά και crashpan συχνά). Στη συνέχεια οι δύο ομάδες ενώθηκαν και ξεκίνησαν να βγάζουν το Falcon BMS που βγαίνει ακόμα και σήμερα και είναι free το μόνο που πρέπει να κάνει κάποιος να αγοράσει το falcon 4.0 (2-3 ευρώ από gog ή steam, πιστεύω το έκαναν για να μην έχουν νομικά θέματα με την lead pursuit και με την microprose που αναβίωσε πριν 2 χρονιά περίπου και υποσχέθηκε ότι θα βγάλει το falcon 5.0). Το BMS στην έκδοση 4.37.υ6 που είναι τώρα έχει φτάσει να προσομοιώνει κατά 95% πλήρως ένα πραγματικό F16. Βεβαία δεν σημαίνει ότι πετώντας το BMS μπορεί κάποιος να πετάξει και πραγματικό F16 (απλά έχεις την θεωρητική γνώση πάνω σε πολλά θέματα ενός αεροσκάφους avionics και πτήσης) γιατί καλά να διαβάζεις και να κάνεις εκκίνηση (rampstart) το μαχητικό, αερομαχίες, βομβαρδισμούς και όλα τα άλλα άλλο πράγμα όμως να είσαι μέσα σε ένα πραγματικό μαχητικό και να νιώθεις τα Gs, την ροπή, να είσαι στο αέρα και με το παραμικρό λάθος να δεις ραδίκια ανάποδα.

Βέβαια το ζουμί του BMS είναι το multiplayer που έχει, μπορούν να συνδεθούν πολλά άτομα και να πετάξουν μαζί σε πολύπλοκες αποστολές που μπορούν να σχεδιαστούν από τον editor που έχει το πρόγραμμα. Πραγματικά μόνο άμα το ζησει κάποιος μπορεί να το καταλάβει. Προσωπικά πετάω χρονιά με την ehaf 320 τα πάντα γίνονται όπως πραγματικά, ορολογίες διαδικασίες τροχοδρομήσεις αποστολές τα πάντα όπως τα κάνει η ΠΑ και όλα αυτά επιτυγχάνονται επειδή το ίδιο το πρόγραμμα έχει φτιαχτεί και αναπτυχθεί για αυτόν τον λόγο την όσο γίνεται πιο κοντά ρεαλιστική εμπειρία πτήσης ενός μαχητικού.

Δεν είναι τυχαίο ότι η Πολεμική μας Αεροπορία εκτός των επίσημων προσομοιωτών του F16 από την Lockheed martin έχει φτιάξει και η ίδια 10 πλήρεις σταθμούς (κανονικό λειτουργικό cockpit) που τρέχει το BMS σαν λογισμικό.

Το αντίπαλο δέος του BMS είναι το DCS. Η σειρά ξεκίνησε από την Ρωσική εταιρία Eagle Dynamic το 1995 με την τότε ονομασία su27 Flanker. Ένας σχετικά καλός προσομοιωτής όπως όλοι οι προσομοιωτές εκείνης της εποχής δηλαδή τα βασικά σε θέματα ανιόνics. Το ατού του προγράμματος ήταν το πτητικό μοντέλο που ήταν σχετικά δύσκολο να κουμαντάρεις (εύκολη στοχοποίηση εχθρού/στόχου) το μαχητικό όπως στην πραγματικότητα και σου έδινε την δυνατότητα για πρώτη φορά να έχεις τον έλεγχο ενός Ρωσικού τύπου μαχητικό.

Στα αρνητικά, τα γραφικά του που μπροστά σε άλλες παραγωγές ήταν πολύ λιτά και ο κόσμος τους σχεδόν άδειος. Στην συνέχεια και υπό την σκέπη της UBI Soft βγάζει την συνέχεια του su 27 το Flanker 2.0 και 2.5. Στον τομέα της προσημείωσης πάνω κάτω τα ίδια χωρίς μεγάλες διαφορές, το πτητικό μοντέλο ρεαλιστικό και δύσκολο στον έλεγχο (θέλει χέρια να κρατήσεις και να μανουβράρεις το μαχητικό, γιατί η απώλεια στήριξης караδοκεί). Τα γραφικά σαφώς βελτιωμένα με 3D textures όπως επιτάσσει η εποχή.



Συνεχίζουμε το 2005 και αλλάζει πάλι όνομα και ονομάζεται lock on flaming cliff (κάποιο θέμα με τα ονόματα έχουν εκεί στην Ρωσία). Φοβερά γραφικά λίγο καλύτερη προσομοίωση αλλά πάντα στη ίδια φιλοσοφία, φανταστείτε ότι αν ξέρατε τα πλήκτρα που αντιστοιχούσαν στο πρώτο του 1995 είναι ακριβώς τα ίδια και στο Lockon και ακροβατεί όπως και τα προηγούμενα ανάμεσα σε προσομοίωση και arcade (όταν έχεις δει το falcon 4 το 98 όλα τα άλλα σου φαίνονται πια απλοϊκά). Καλύτερα physics στο πτητικό κομμάτι αλλά στα θέματα ανιόνics, βολές αέρος-αέρος και αέρος-εδάφους είναι φιλό arcade. Θα δούμε και μια συνέχεια το 2010 σαν lockon FC 2 με ένα γενικό update σε γραφικά επί το πλείστον.

Η μεγάλη αλλαγή για σοβαρή προσομοίωση θα γίνει το 2012 από την εταιρία που πια είναι και ανεξάρτητη με την ονομασία DCS world. Στην ουσία είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα που έχει ένα βασικό θέατρο επιχειρήσεων όπως και τα προηγούμενα την Ουκρανία και σου δίνει δωρεάν το su 25.

Είναι ένας ρεαλιστικός προσομοιωτής του συγκεκριμένου αεροσκάφους. Η εταιρία ποντάρει στα πακέτα που πουλάει χωριστά με διάφορα μοντέλα αεροσκαφών και θέατρα επιχειρήσεων ακόμα και αποστολές. Μέχρι τώρα έχει βγάλει πακέτα για πάρα πολλά αεροσκάφη (F14, JF17, F4, Harrier, F18, Mig 21 και πολλά άλλα, ακόμα και αεροσκάφη του 2ου ΠΠ). Το πρόβλημα σε όλο αυτό είναι ότι τα περισσότερα είναι ακόμα σε Beta version και με πολλά θέματα. Λίγα είναι ολοκληρωμένα και πλήρως λειτουργικά. Μέχρι τώρα έχει βγάλει πακέτα για πάρα πολλά αεροσκάφη (F14, JF17, F4, Harrier, F18, Mig 21 και πολλά άλλα, ακόμα και αεροσκάφη του 2ου ΠΠ). Το πρόβλημα σε όλο αυτό είναι ότι τα περισσότερα είναι ακόμα σε Beta version και με πολλά θέματα. Λίγα είναι ολοκληρωμένα και πλήρως λειτουργικά.



Εδώ θα κάνω μια αναφορά σε ένα arcade/προσομοιωτή (που είναι και αγαπημένος μου βεβαίως βεβαίως) που αν και δεν είναι 100% ρεαλιστικός παντρεύει τελεία την δράση και την ψευδαίσθηση της προσομοίωσης μαζί με ένα φοβερό σενάριο. Ποιο είναι; Μα το επικό Strike Commander της Origin που το είδαν οι cru των Pc και μόνο το 1993 του Κρις Ρόμπερτς πατέρα του wing commander και νυν Star Citizen (αν και όποτε μπορεί -και ίσως- να βγει μετά από το kickstart που έχει κάνει και έχει μαζέψει το χρήμα αλλά είναι ακόμα alpha version εδώ και 13 περίπου χρόνια). Ξεκινάμε πρώτα από τα γραφικά, σου έπεφταν τα σαγόνια στο έδαφος και μιλάμε για το 1993. Βέβαια είχε ένα τίμημα όλο αυτό, ήθελες ένα κτήνος για την εποχή PC και 35 – 50 MB σκληρό όταν ο μέσος σκληρός άμα υπήρχε ήταν γύρω στα 40 MB. Το σενάριο μας βάζει να είμαστε μισθοφόροι με έδρα την Κωνσταντινούπολη που αναλαμβάνουμε συμβόλαια με τρίτες χώρες και κύριός με πολέμαρχους και δικτάτορες, σε εμφυλίου ή σε γειτονικούς πολέμους με αντιπάλους τις τοπικές πολεμικές αεροπορίες ή άλλες μισθοφορικές ομάδες.

Εντάξει το σενάριο είναι ψιλοκλεμμένο αν και στο manual στην τελευταία σελίδα αν θυμάμαι κάτι λέει. Είναι δανεισμένο από το ΦΟΒΕΡΟ anime AREA 88 που βγήκε το 1979, πραγματικά δείτε το αξίζει. Ίντριγκες, δολοποκίες αλλά ίσως και οι καλύτερες dogfight μάχες που έχω δει. Σε κανέναν προσομοιωτή δεν έχω νιώσει τόσο έντονο το αίσθημα του να σε κυνηγάει ή να κυνηγάς τον άλλο, κινηματογραφική ατμόσφαιρα, πραγματικά νιώθεις σαν τον Θωμά τον κρουαζιέρα (Tom Cruise).

Ο χειρισμός του τέλειος και άμεσος με δόσεις ρεαλισμού (G, stalls κα.). Το αστείο ήταν ο ελληνικός τύπος και ιδιαίτερα ένα review (ονόματα δεν λέμε) που μάλλον ο συντάκτης, τί να πω δεν είχε ξαναπαίξει simulator και έλεγε ότι έχει πολλά bugs ο χειρισμός γιατί όταν έκανε δεξιά αριστερά το stick γυρνούσε το αεροπλάνο γύρω από τον άξονα του και το ψιλ οέθαψε σε βαθμολογία. Μα, έτσι πετά ένα αεροπλάνο (Roll), για να κάνει στροφή θέλει δεξιά ή αριστερά και το χειριστήριο λίγο πάνω ή κάτω ανάλογα για να στρίψει. Ο ήχος τέλειος και άμα είχες και Roland κάρτα ήχου πρόσθετε βαθμούς στην συνολική εμπειρία, πολύ ωραία μουσικά θέματα και άμα έσκαγες και κανένα φράγκο παραπάνω έπαιρνες και ένα πακέτο που είχε και τις ομιλίες στα cinematics (από τότε είχαν αρχίσει οι ανοησίες με τα DLC). (σ.σ. Omenforever: Το IEPD Strike Commander είχε και ένα απίστευτο add on με επιπλέον αποστολές, το λεγόμενο Tactical Operations) Για να μην αναφέρω την φοβερή εισαγωγή που ακόμα και τώρα καμία φορά τρέχω το SC για να την δω.



Υπήρχαν πάρα πολλοί προσομοιωτές από την αυγή των home micro 8 - 16 bit και τους λοιπούς υπολογιστές μέχρι το 2005 τουλάχιστον, δεν μπόρεσα να τους βάλω όλους θα θέλαμε όλες τις σελίδες του Retroid.

Δυστυχώς είναι μια κατηγορία προγραμμάτων που απευθύνεται σε συγκεκριμένα άτομα. Πρέπει να έχεις μεράκι για να ασχοληθείς γιατί εκτός από χρόνο, εκμάθηση, ήθελε και θέλει έστω στους λίγους που πια κυκλοφορούν καλό μηχανήμα άλλα και μερικά παρελκόμενα. Ίσως αυτός ήταν ο λόγος που πια οι εταιρίες δεν επενδύουν (εκτός μερικών) γιατί κακά τα ψέματα η ανάπτυξη ενός τέτοιου προγράμματος θέλει και χρόνο και χρήμα και τα έσοδα δεν θα είναι τόσα ώστε να δικαιολογούν μια τέτοια επένδυση από μια εταιρία. Αντίθετα το να κάνεις ένα FPS κουτσά-στραβά λίγο καλό να είναι θα τα βγάλει τα λεφτά του και με λιγότερους πόρους ανάπτυξης. Εκτός από τους σύγχρονους προσομοιωτές υπήρξαν και υπάρχουν αξιόλογα simulators με θέμα το 2ο ΠΠ όπως το φοβερό 1942 the Pacific Air War (1994 microprose), Battlehawks (1988 lucasfilm), Combat flight simulator 1-2-3 (2002 microsoft), European Air War (1998 microprose), Il2 sturmovik (2001 1C maddox), Overlord (1994 Rowan). Όπως και simulators με επιβατικά αεροσκάφη όπως το γνωστό Flight simulator της microsoft που ξεκίνησε το 1982 μέχρι τις μέρες μας, X plane της Laminar Research από το 1995 έως σήμερα με την 12η έκδοση του.

Όσοι έχετε την περιέργεια να δείτε αν δεν έχετε δει και παίξει τότε κανένα τέτοιο πρόγραμμα ή έστω να τα θυμηθείτε ξανά, βγάλτε τα 8bita σας, τις AmigaAtarist σας τα 386 και φορτώστε μερικά simulators έτσι βρε αδέρφια να τους δώσετε μια ευκαιρία έστω και τώρα, σας το εγγυώμαι θα διασκεδάσετε και ίσως μερικοί έστω και στα γεράματα μπορεί να κολλήσουν το μικρόβιο του πιλότου.

Ζήτω ο Amstrad.....!!!! Άσχετο.



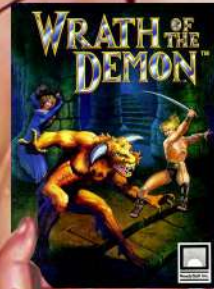
Ιππώνακτος 142 Αθήνα

CHRISTIANA DARKOKARAMOUZA

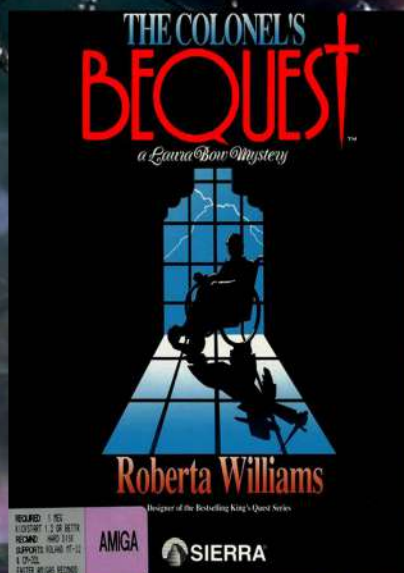
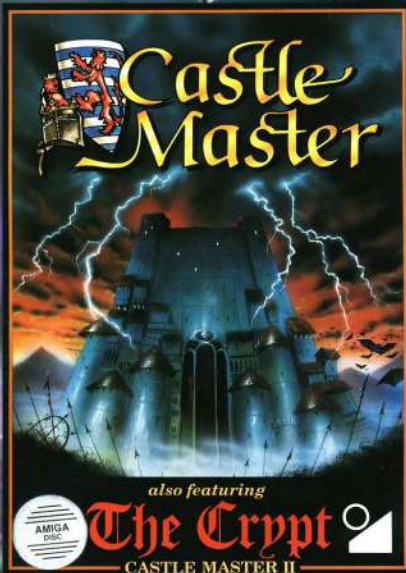
COMPUTER SHOP

Ανοικτά κάθε πανσέληνο

Ξόρκια
Φίλτρα
Μαγικές Πέτρες
Περγαμηνές Κθούλου



Όλα τα Amiga games σε προσφορά!





Ο φίλος Dalfas εκτός από αρθρογράφος του Retroid, είναι και μουσικός με πετυχημένες και νοσταλγικές συνθέσεις από παλιά και γνωστά μας παιχνίδια.

Μπορείτε να βρείτε τις συνθέσεις του στο κανάλι του στο YouTube: <https://www.youtube.com/@tollistsio5946> και επίσης στο Bandcamp: <https://tollis.bandcamp.com/music>

Αρχικά σε ευχαριστώ για αυτή τη μικρή συνέντευξη για το περιοδικό.

1. Πως σου ήρθε η ιδέα να ξεκινήσεις να συνθέτης μουσική από παιχνίδια;

Κατ' αρχάς να σε ευχαριστήσω με την σειρά μου για την φιλοξενία στις σελίδες του υπέροχου περιοδικού σας. Πραγματικά κάθε τεύχος είναι και καλύτερο. Ελπίζω και σας εύχομαι να συνεχίσετε έτσι ανοδικά για πάρα μα πάρα πολλά τεύχη.

Πως ξεκίνησα, καλή ερώτηση. Ανέκαθεν μου άρεσε να συνθλέτω δικά μου κομμάτια, από πιτσιρικάς. Έχω κάνει Μουσική Πιάνο/Θεωρία γύρω στα 10 χρόνια και το όνειρο μου ήταν να γράφω μουσική για ταινίες και για παιχνίδια. Τα μουσικά μου ακούσματα είναι Rock/Metal αλλά το είδος που λατρεύω είναι τα soundtrack από ταινίες και παιχνίδια. Έτσι περίπου πριν 2 χρονιά, εκτός από την μουσική που γράφω από χόμπι από το 92-93, μου ήρθε η ιδέα να κάνω διασκευές μουσικών κομματιών από παιχνίδια και ιδιαίτερα από την χρυσή εποχή των 8-16Bit, όχι remix το τονίζω γιατί είναι άλλο πράγμα αυτό.

2. Ποιά συστήματα περισσότερο επιλέγεις για να συνθέσεις μουσική;

Σαν κριτήριο πρωτίστως για να κάνω μια μουσική, διασκευή από παιχνίδι υπολογιστή είναι η μελωδία που μου είχε μείνει από τότε, όμως επειδή το αγαπημένο μου μηχάνημα -ο υπολογιστής της καρδιάς μου που λέω- είναι ο Amstrad CPC τα περισσότερα μουσικά θέματα είναι από αυτόν. Εκεί άκουσα φοβερές μελωδίες, και όπως έχει πει και ένας φίλος πολλά μουσικά θέματα από τα παιχνίδια εκείνης της εποχής είχαν φοβερή μελωδία, μπορούσαν να μπουν άνετα ακόμα και σε ταινίες με την σωστή ενορχήστρωση. Να σημειώσω κάτι που δεν ξέρω αν το έχουν προσέξει πολλοί αλλά ο CPC είχε σε πολλά παιχνίδια διαφορετικά μουσικά θέματα από ότι στα αλλά φορμάτ στο ίδιο παιχνίδι.

Παραδείγματα που μου έρχονται στο μυαλό, Cybernoid 2, Exolon, Ghost 'n' goblins, Prohibition, Double dragon. Βέβαια κάνω διασκευές και από άλλα μηχανήματα όπως παράδειγμα από την Amiga που είχε φοβερά μουσικά θέματα, PC, C64 και άλλα. Γενικά όποιο κομμάτι μου αρέσει αυτό θα προσπαθήσω να το κάνω διασκευή. Όταν λέω διασκευή δηλαδή το βασικό μουσικό θέμα αλλά εμπλουτισμένο και με μελωδίες και όργανα που πιστεύω ότι ταιριάζουν στο ύφος του.

3. Ποιά προγράμματα χρησιμοποιείς;

Τα προγράμματα-πρόγραμμα που χρησιμοποιώ και κατά την ταπεινή μου γνώμη είναι και το πιο πλήρες σε σχέση με τον ανταγωνισμό είναι το Cubase μαζί με 500 Gb περίπου σε vst όργανα και samples συν ένα midi keyboard και διάφορα άλλα παρελκόμενα.

4. Ανέφερε μου μερικά αγαπημένα σου παιχνίδια που ξεχώρισαν με τα μουσικά τους θέματα.

Τώρα μου βάζεις δύσκολα, μπορώ να σου πω πάρα μα πάρα πολλά σε σημείο να γεμίσουμε πολλές σελίδες. Λοιπόν έχουμε και λέμε όπως μου έρχονται στο μυαλό τώρα: UFO Enemy unknown, Hero Quest της Gremlin, φυσικά το Vindicator, Tai Pan. Πολύ όμορφο άλλα και λίγο μελαγχολικό το Target Renegade, Hostages, Strike Commander στο PC. Φοβερό κομμάτι το F1 GP της Micro prose. Α ξέχασα (ιεροσουλία) το Exolon, Cybernoid 2. Barbarian κομματάρα αν και είναι εμπνευσμένο από το Conan the destroyer του Βασίλη Πολυδούρη. Parasite EVE στο psx, FF 8. Rainbow Six Rogue spear, Lotus 2, Cannon fodder, Skyrim και πολλά άλλα όμως σταματάω εδώ γιατί είμαι ικανός για την επόμενη ώρα να σου προσθέτω συνέχεια παιχνίδια και δεν θα τελειώσουμε ποτέ.

5. Βλέπεις τα μουσικά σου κομμάτια να έχουν θετική ανταπόκριση από το κοινό;

Γενικά ναι, αν και το είδος μουσικής που γράφω ή κάνω διασκευές είναι κάτι πιο ιδιαίτερο, θα πρέπει και αυτός που θα το ακούσει να του αρέσει αυτό το είδος μουσικής δηλαδή μουσικά θέματα από παιχνίδια/ταινίες ώστε να ακούσει μια εναλλακτική εκτέλεση του κομματιού που του άρεσε από κάποιο παιχνίδι εκείνης της εποχής. Γενικά να του αρέσει η ορχηστρική μουσική. Βλέπω σε διάφορα site υπάρχει κόσμος που θα δείξει ενδιαφέρον για τις διασκευές που ανεβάζω κατά καιρούς. Μου αρέσει η δημιουργία μουσικής είναι κάτι που εμένα με γεμίζει προσωπικά πολύ.

6. Έχεις ασχοληθεί με κάποιο μουσικό όργανο στο παρελθόν;

Όπως είπα και στην αρχή ξεκίνησα στην αρχή με αρμόνιο και θεωρία σε ωδέιο αλλά επειδή από αρμόνιο δεν μπορείς να πάρεις πτυχίο έπρεπε να κάνω αναγκαστικά κάποια χρόνια πιάνο. Βέβαια αυτό μου βγήκε σε καλό γιατί κακά τα ψέματα μαθαίνοντας πιάνο εμπλουτίζεις περισσότερο τις γνώσεις σου πάνω στην μουσική, αν και στην αρχή σου φαίνεται βαρετό τουλάχιστον στα δικά μου μάτια ή μάλλον στα αυτιά για την ακρίβεια. Τα πρώτα χρόνια που μεταπήδησα στο πιάνο ήταν τα πιο βαρετά χρόνια στην μουσική, αντίθετα από το αρμόνιο/Synth όπου ήταν πιο εντυπωσιακό με του ρυθμούς τους ήχους κτλ. Είναι σαν να έχεις μια AMIGA το 92 και σου δίνουν ένα PC με cga, άντε και με EGA, από τα χιλιάδες χρώματα και τους ήχους πας σε κάτι που ήταν υποδεέστερο με την πρώτη ματιά ασχέτως αν στο μέλλον θα εκτίμησες το PC και τις γνώσεις τις δυνατότητες που θα σου προσφέρουν.

7. Γράφεις και δική σου μουσική εκτός από τα παιχνίδια;

Ναι, ξεκίνησα από πιτσιρικάς να σκαρώνω μελωδίες, μου άρεσε αυτό. Δημιουργούσα στο μυαλό μου συγκεκριμένες σκηνές ή σενάρια που θα μου άρεσαν να γίνουν ταινίες και ύστερα έγραφα το μουσικό θέμα που πίστευα ότι ταιριάζει. Καλά, μην φανταστείς, τα περισσότερα δεν ακούγονταν όχι ότι τώρα ακούγονται πολλά αλλά λέμε τώρα. Με ικανοποιούσε και μόνο η ασχολία με αυτό. Φαντάσου τα πρώτα τα έφτιαχναν σε ένα αρμόνιο όπως είχαν η Olympians το 70, Πασχάλης στυλ, και τις νότες από το κομμάτι τις έγραφα με το χέρι αφού έβρισκα την μελωδία σε πεντάγραμμο για να μην τις ξεχάσω. Ευτυχώς βγήκαν προγράμματα, κάρτες ήχου και υπολογιστές με υπολογιστική δύναμη και έτσι έγινε πιο εύκολη η σύνθεση. Ιδιαίτερα με την τωρινή τεχνολογία έχεις μια συμφωνική στο σπίτι σου.

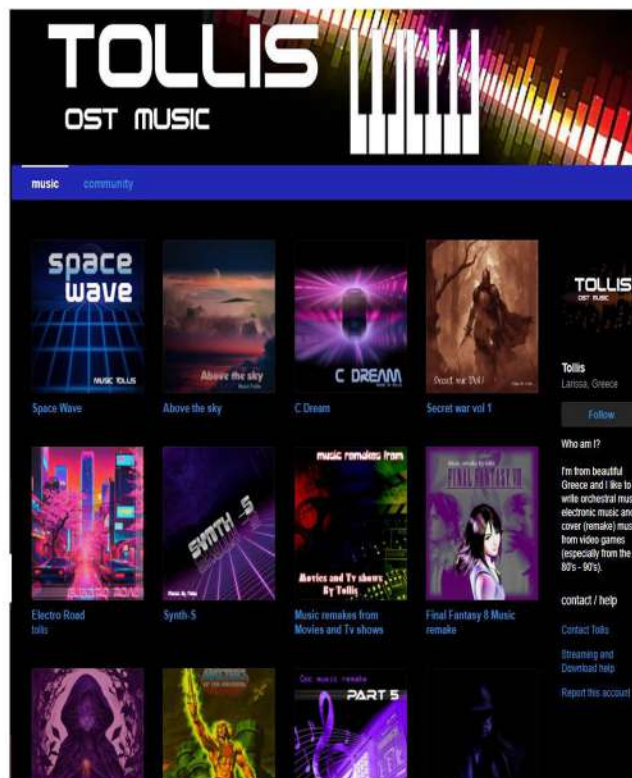
8. Με μεγάλη συγκίνηση είδα ότι έχεις καταπιαστεί και με το μουσικό θέμα του Gabriel Knight. Τι σε ώθησε στο να ασχοληθείς μαζί του;

Ο Γαβριήλ Ιππότης είναι από τα αγαπημένα μου παιχνίδια τόσο σε ατμόσφαιρα/γρίφους/γραφικά όσο και στο θέμα της μουσικής. Έχει από τα πιο εμβληματικά-αναγνωρίσιμα μουσικά θέματα που άμα το ακούσεις θα πεις Gabriel Knight με την μια. Φυσικό και επόμενο να προσπαθήσω να το κάνω διασκευή αν και σαν το πρωτότυπο δεν υπάρχει.

9. Θέλω να σε «παρασύρω» κάπου αλλού τώρα. Μίλησε μας λίγο και για τη σχέση με τους Προσομοιωτές Πτήσης.

Οι προσομοιωτές πτήσης κοινώς simulators είναι ή άλλη μου μεγάλη αγάπη ή μάλλον θα το πω αλλιώς: Τα αεροπλάνα είναι η άλλη μου μεγάλη αγάπη και ιδιαίτερα τα πολεμικά/μαχητικά αεροσκάφη. Ένα από τα όνειρα σαν πιτσιρικάς αλλά και μεγαλύτερος -φυσικά εκτός της μουσικής- ήταν ότι ήθελα να γίνω πιλότος, όπως πιστεύω τα περισσότερα παιδιά εκείνης της εποχής.

.Όμως κάπου στην πορεία το όλο θέμα σκάλωσε, έπρεπε να διαβάσω και αυτό εκείνη την εποχή το είχα ξεχάσει παντελώς, με είχαν ξεμυαλίσει οι υπολογιστές. Ευτυχώς μέσω των simulators στους υπολογιστές κάνω το κομμάτι μου, βγάζω τον καημό μου που λένε και υπάρχουν πια προσομοιωτές που πλησιάζουν πραγματικά μοντέλα αεροσκαφών πτητικά όσο και στα ανιόνics τους, έχουν γίνει πολύ ρεαλιστικά. Ιδιαίτερα το Falcon BMS η εξέλιξη του Falcon 4 έχει φτάσει σε υψηλά επίπεδα ρεαλισμού. Φαντάσου η Πολεμικής μας Αεροπορία το χρησιμοποιεί για την εκπαίδευση των ιπταμένων της, εκτός του επίσημου προσομοιωτή της Lockheed Martin, Έχει κάνει και 10 σταθμούς προσομοιωτών με βάση το BMS.



10. Έχεις ασχοληθεί και με άλλα είδη Προσομοιωτών (τανκ, υποβρύχια, ελικόπτερα κλπ.);

Γενικά ότι έχει την λέξη simulator σε πρόγραμμα δεν είναι υπερβολή αυτό που θα πω αλλά το έχω παίξει, μα τανκ μα ελικόπτερο μα μπουλντόζα στην χειρότερη το έχω τρέξει να το δω. Γενικά με εξιτάρουν αυτού του είδους τα προγράμματα. Δεν τα αποκαλώ παιχνίδια επίτηδες, γιατί είναι κάτι παραπάνω από αυτό, τουλάχιστον πολλά από αυτά.

Σε ευχαριστώ και ελπίζω να συνεχίσεις τις μουσικές σου συνθέσεις από τα αγαπημένα μας παιχνίδια!

Και εγώ σε ευχαριστώ.





Οι emulators είναι εφαρμογές που έχουν την δυνατότητα να εξομοιώσουν έναν ρετρό ηλεκτρονικό υπολογιστή ή κάποια ρετρό κονσόλα. Ακόμη και γνωστό Mame εξομοιώνει τα roms των arcades.

Δημιουργήθηκαν γιατί δεν έχουν όλοι την οικονομική άνεση ή ακόμη και την ευκαιρία για να αγοράσουν την τάδε κονσόλα με τα παιχνίδια της. Τα παιχνίδια βέβαια είναι κάτι που σχεδόν κάθε σύστημα μετράει εκατοντάδες παιχνίδια. Πράγμα τρομερά δύσκολο να τα έχεις όλα στην πραγματικότητα. Σκεφτείτε μόνο πως ασχέτως το υπέροχο ποσό που θα χρειάζοταν να πληρώσετε για όλα τα παιχνίδια, θα πρέπει να έχετε και τον κατάλληλο χώρο για να τα αποθηκεύσετε.

Τους παραπάνω λόγους έρχονται να καλύψουν οι emulators. Να μπορείς να τρέξεις στο pc σου όλα τα παιχνίδια από το αγαπημένο σου σύστημα με υποστήριξη πληκτρολογίου και joystick. Τι σημασία έχει αν για παράδειγμα δεν έχεις την καμπίνα του Ghosts'n'Goblins στο σπίτι σου; Τρέχεις το Mame και παίζεις το παιχνίδι στον υπολογιστή σου. Σαφώς δεν είναι ίδια η αίσθηση όπως να παίζεις στην arcade καμπίνα δεν υποστηρίζει κανείς το αντίθετο. Είναι εύκολο όμως να έχουμε μια καμπίνα arcade με ένα arcade παιχνίδι στο σπίτι μας;

Θα αναφερθούμε λοιπόν τους περισσότερους emulators που υπάρχουν. Όχι απλά ονομαστικά αλλά από που κατεβάζουμε τον emulator, με ποιο τρόπο τον παραμετροποιούμε και πως φορτώνουμε και τρέχουμε ένα παιχνίδι. Βέβαια, δεν θα καλύψουμε όλα τα συστήματα γιατί οι σελίδες του περιοδικού είναι περιορισμένες. Θα αναφερθούμε λοιπόν στα πιο γνωστά συστήματα.

Παρουσιάζονται με φωτογραφίες και κείμενο στον κάθε emulator τι ακριβώς πρέπει να κάνετε για να τρέξετε τον emulator με επιτυχία. Όλοι οι emulators που παρουσιάζονται στο άρθρο έγιναν δοκιμή σε Windows λειτουργικό.

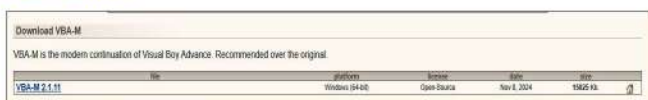
Γενικά πάντως πρέπει να γνωρίζετε πως σε αρκετές περιπτώσεις τα roms των παιχνιδιών (ή τα λειτουργικά συστήματα) διατηρούν ακόμη πνευματικά δικαιώματα (μην σας κάνει εντύπωση) και είναι παράνομο να τα κατεβάζουμε. Οπότε είναι αδύνατο να σας αναφέρω και που θα βρείτε roms. Πάντως, με λίγο ψάξιμο στο internet θα καταφέρετε σχετικά εύκολα να βρείτε αρκετά παιχνίδια για το σύστημα που σας ενδιαφέρει.

Το Retroid είναι ενάντια στο παράνομο λογισμικό σε οποιαδήποτε μορφή.

GAME BOY

Για τα GameBoy ο emulator που είναι απλός και δωρεάν είναι ο Visual Boy Advance και μπορείτε να τον κατεβάσετε από εδώ:

<https://www.emulator-zone.com/doc.php/gba/vboyadvance.html>

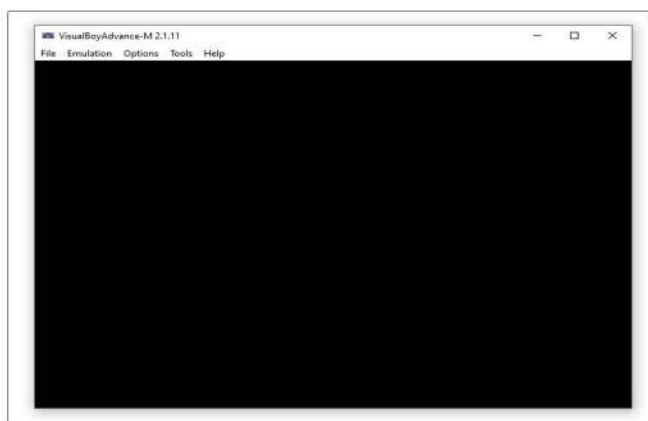


Τα παιχνίδια της Nintendo προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.

Κατεβάζουμε και αποσυμπιέζουμε το αρχείο με τον emulator.



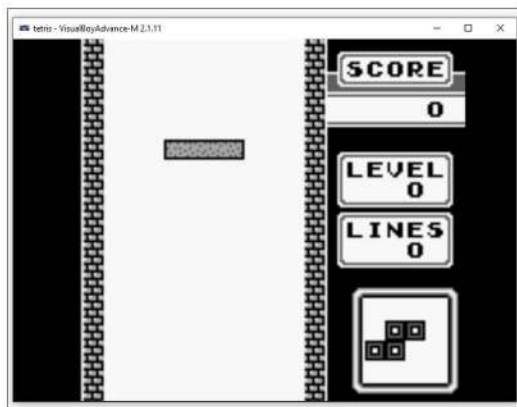
Στη συνέχεια τρέχουμε τον emulator.



Θα ανοίξει το παράθυρο και πάμε File και Open GameBoy ή GameBoy Color (ανάλογα με ποιο παιχνίδι έχουμε κατεβάσει).

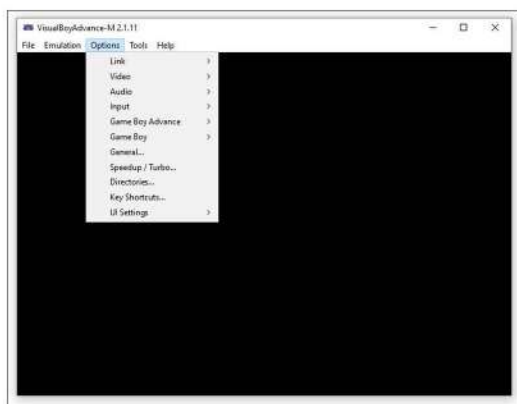


Το παιχνίδι που επιλέξαμε θα τρέξει σύντομα.



Τα κουμπιά για το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι A, D κίνηση δεξιά και αριστερά και K κατέβασμα γρήγορα και K, L είναι τα 2 fire που αλλάζουν τη φορά.

Επάνω στο taskbar του emulator θα βρείτε διάφορες ρυθμίσεις στο Tools.



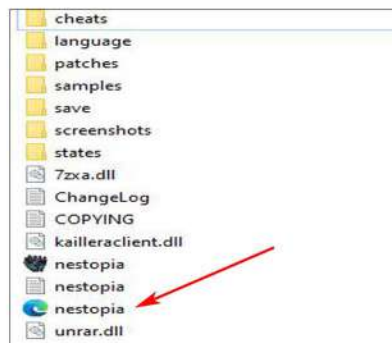
Προσωπικά έχω επιλέξει τον emulator Nestopia που μπορείτε να βρείτε εδώ:

<https://www.emulator-zone.com/nestopia>

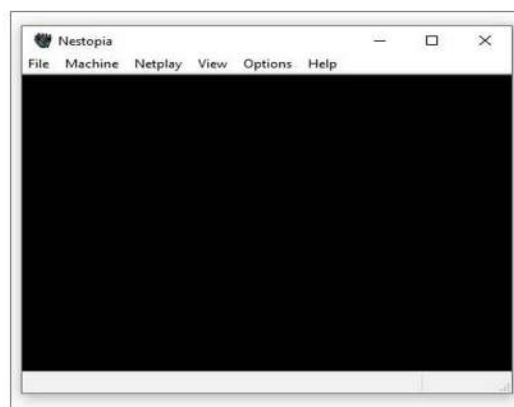
Κατεβάζουμε τον emulator και αποσυμπιέζουμε το αρχείο.



Τρέχουμε τον emulator επιλέγοντας το αρχείο nestopia.



Θα ανοίξει το παράθυρο του emulator, αρχικά είναι πολύ μικρό αλλά μπορείτε να το κάνετε resize και θα πιάσει όλη την οθόνη.

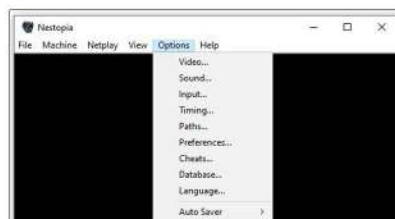


Πηγαίνοντας File και μετά Open, επιλέγουμε το αρχείο με το παιχνίδι που θέλουμε να τρέξουμε.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα κουμπιά είναι τα βέλη του πληκτρολογίου, το C και το V (το Space λειτουργεί σαν start στην εισαγωγή και σαν Pause μέσα στο παιχνίδι).

Φυσικά, στο επάνω μέρος στο taskbar υπάρχουν τα απαραίτητα controls που μπορείτε να ορίσετε όπως θέλετε.



Master System

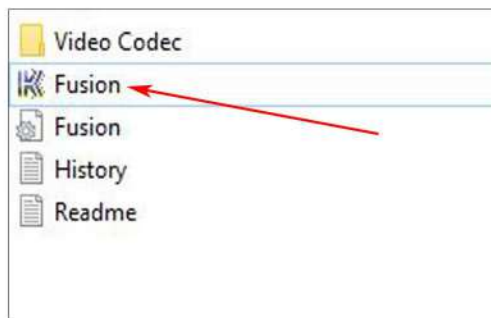


GAME GEAR

SEGA 

Τον Fuison μπορείτε να τον βρείτε εδώ:

Αποσυμπιέζουμε το Zip αρχείο και τρέχουμε το exe αρχείο του emulator



60



Fusion 3.64 (C) Steve Snake, 2010.
File Video Sound Options Help



Windows Amrind Plus Emulator (WinAPE) 2.0 Beta 2

File Settings Debug Assembler Help

Drive A: >

Drive B: >

Swap Discs A and B: Shift-Ctrl-F2

Drive Setup...: F2

Load Cartridge...: Ctrl-F3

Tape: >

Load Snapshot...: F5

Save Snapshot...: F6

Update Snapshot: Ctrl-F6

Playback Session...

Record Session...

Save Screenshots...: Ctrl-F7

Record JIFF...:

Record WAV...:

Record VM...:

Poller...: Ctrl-F8

Auto Type...: Ctrl-F9

Pause: Ctrl-F11

Exit

Insert Disk Image...: Ctrl-F1

New Hard Disc...:

Format Disk Image...:

Edit Disc...: Shift-Ctrl-F1

Flip Disc: Shift-F1

Remove Disc:

C:\> cd \

C:\> dir

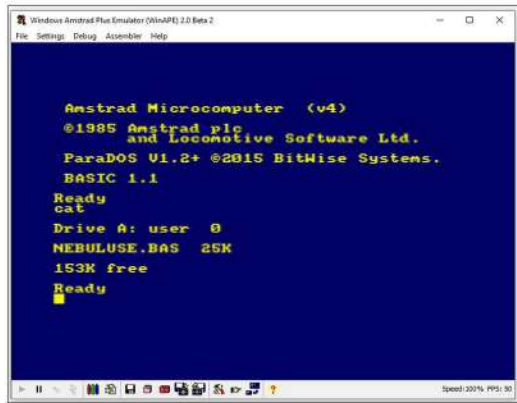
COMPTON Software Ltd.

+ @2015 BitWise Systems.

Speed: 100% FPS

Εφόσον έχουμε κατεβάσει και το παιχνίδι, επιλέγουμε File-Drive A-Insert disc image.

Έχουμε βάλει την δισκέτα και τώρα πρέπει να τρέξουμε το παιχνίδι. Πληκτρολογούμε CAT και πατάμε το Enter.

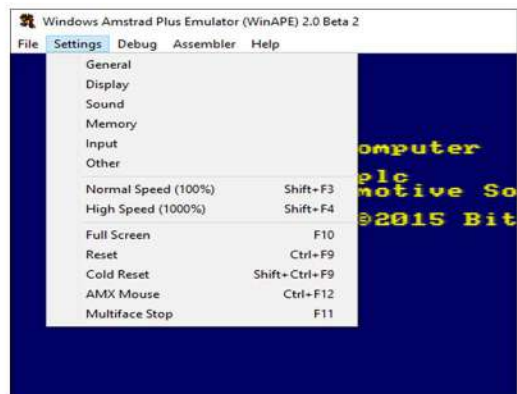


Σε συνέχεια, πληκτρολογούμε run"όνομα του παιχνιδιού και ο emulator θα το φορτώσει. Σε αυτή τη περίπτωση, πληκτρολογούμε run"nebuluse και πατάμε το Enter. Έτσι θα τρέξει το παιχνίδι.



Στο παιχνίδι τα κουμπιά είναι αριστερά το O, δεξιά το P, κάτω το A, επάνω το Q και fire το Space.

Στα Settings στην μπάρα που είναι στο επάνω μέρος της οθόνης μπορούμε να ρυθμίσουμε τα controls, display κτλ.



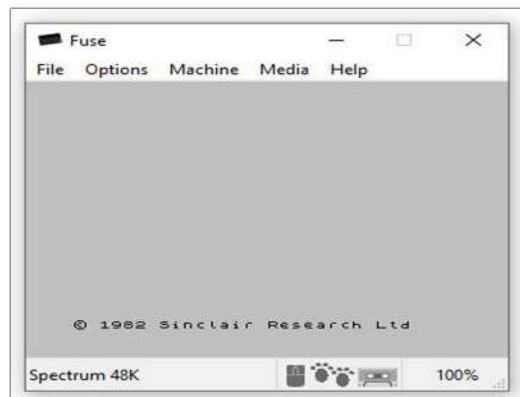
Η διαδικασία είναι ακριβώς ίδια όπως και σε έναν πραγματικό Amstrad 6128. Ο συγκεκριμένος Emulator είναι ο μοναδικός που το λειτουργεί με αυτόν τον τρόπο.



Για τον Spectrum ένας απλός emulator είναι ο Fuse. Κατεβάζουμε από εδώ τον emulator:

<https://sourceforge.net/projects/fuse-emulator/>

Ο Fuse κάνει setup στον σκληρό δίσκο και δεν είναι τρέχει αυτόνομα όπως οι προηγούμενοι emulators. Είναι όμως απλός στην λειτουργία του και αξίζει. Απλά εγκαταστήστε το σαν μια οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή. Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, θα εμφανιστεί ένα shortcut που θα τρέχει την εφαρμογή.

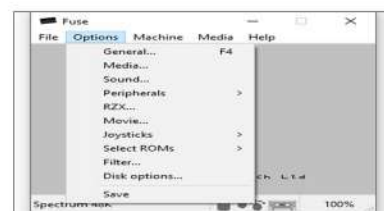


Πάμε File και Open, επιλέγουμε το παιχνίδι που έχουμε κατεβάσει (δεν έχει σημασία αν είναι 64 ή 128k). Έτσι το παιχνίδι θα τρέξει.



Για τα κουμπιά στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι K και L αριστερά και δεξιά και πάνω και κάτω είναι τα Q και A. Για fire είναι το space.

Στο Options επάνω στο λευκό taskbar του emulator θα βρείτε μια πληθώρα από ρυθμίσεις.





Πιο βολικό βρήκα τον emulator C64 Forever. Τον οποίο μπορείτε να τον κατεβάσετε από εδώ και δεν είναι απαραίτητο να τον αγοράσετε:

<https://www.c64forever.com/>

Αφού ολοκληρωθεί το download τρέχουμε το setup αρχείο. Θα ανοίξει ένα παράθυρο που θα σας ρωτάει διάφορα πράγματα, απλά πατήστε σε όλα next. Όταν ολοκληρωθεί το setup τότε εμφανίζεται στην επιφάνεια εργασίας μια συντόμευση της εφαρμογής. Τρέχουμε την εφαρμογή (πατάμε ok στο registration).

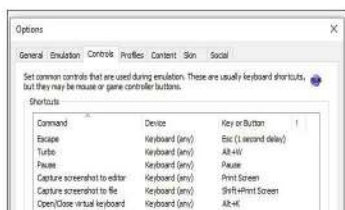


Ο emulator έχει ήδη αρκετά γνωστά παιχνίδια ενσωματωμένα που μπορείτε να τρέξετε. Απλά επιλέξετε παιχνίδι και κάντε αριστερό double click στο ποντίκι και το παιχνίδι θα τρέξει αμέσως.



Για το Arkanoid τα κουμπιά είναι V αριστερά, B δεξιά και Space.

Στο taskbar του emulator, αν πάτε στο Tools και μετά Options θα βρείτε αρκετές επιλογές που μπορείτε να αλλάξετε κατά προτίμηση.



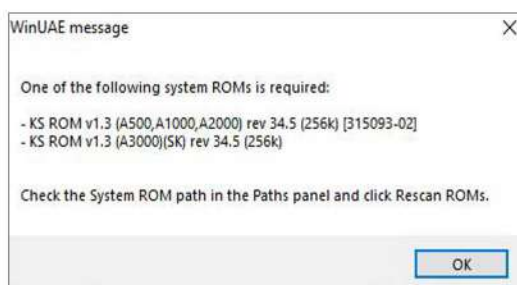
Ο emulator της Amiga Winuae έχει μια ιδιαιτερότητα. Το πιο δύσκολο με αυτόν τον emulator είναι να βρεις τα kickstart roms παρά να βρει κάποιος τα παιχνίδια. Τα kickstarts έχουν πνευματικά δικαιώματα και δεν είναι δωρεάν όσο περίεργο και αν σας φαίνεται αυτό για μηχανήματα 30+ ετών.

Ο βασικός emulator για τις Amiga είναι ο Winuae και μπορείτε να τον βρείτε εδώ:

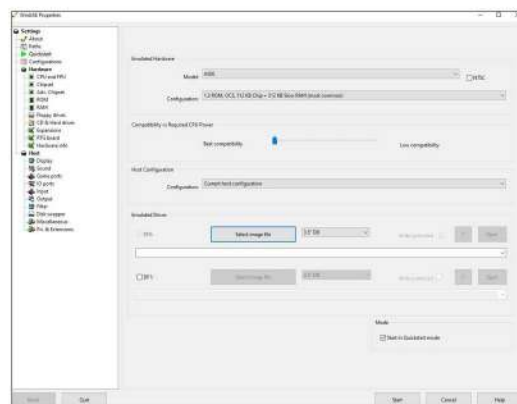
<https://www.winuae.net/download/>

Η εφαρμογή θα κάνει setup και θα εμφανίσει το shortcut για την εφαρμογή που είναι το A της Amiga.

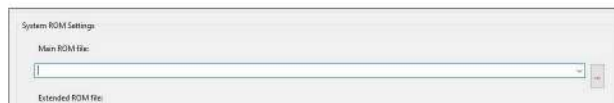
Όταν τρέξουμε την εφαρμογή, θα εμφανιστεί αμέσως ένα μήνυμα που μας αναφέρει πως χρειάζεται κάποιο kickstart (και θα πρέπει να έχουμε βρει ήδη ένα από όλα).



Όταν ανοίξει ο emulator θα εμφανίσει αυτό το παράθυρο.



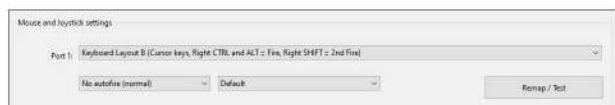
Στο Hardware - ROM και στην επιλογή Main Rom file: θα πρέπει να βρούμε και να ορίσουμε το kickstart.



Ακολουθώντας, στο Hardware - Floppy Drives και στο DF0: πατάμε το πεδίο με τις τρεις τελείες που είναι δεξιότερα και ψάχνουμε το παιχνίδι που κατεβάσαμε. Αν το παιχνίδι είναι περισσότερες από μια δισκέτα, τότε ενεργοποιούμε το DF1 και DF2.



Στο HOST - Game Ports μπορούμε να επιλέξουμε το setup του πληκτρολογίου.



Τέλος, πατάμε το Start στο κάτω μέρος δεξιά και το παιχνίδι θα ξεκινήσει.



Γενικά, ο emulator διαθέτει πολλές παραμέτρους για να αλλάξετε στο παράθυρο με τα Options. Από αύξηση μνήμης, επιλογή συστήματος και διάφορες άλλες ρυθμίσεις.

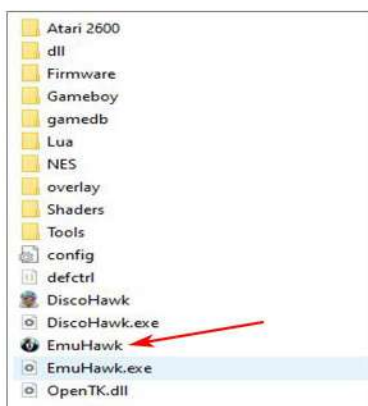
ATARI 2600

Για το Atari 2600 ένας απλός emulator (που έχει την δυνατότητα να τρέξει και παιχνίδια και άλλων κονσολών) είναι ο Bizhawk.

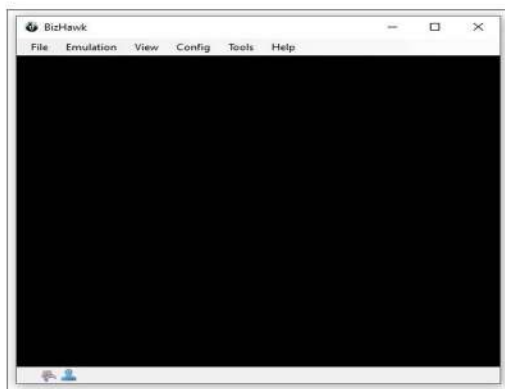
<https://www.emulator-zone.com/misc/bizhawk>

Κατεβάζουμε το αρχείο και το αποσυμπιέζουμε.

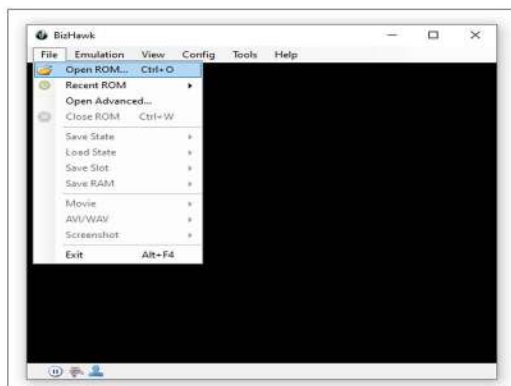
Τρέχουμε την εφαρμογή Emuhawk.



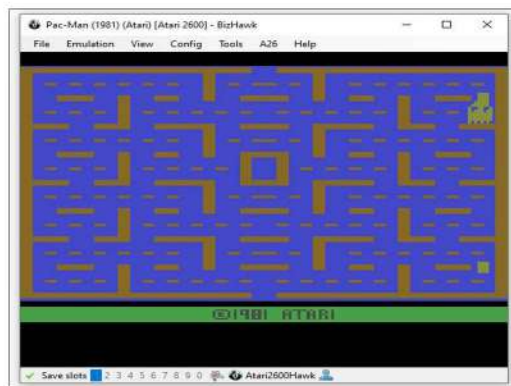
Και ο emulator θα ξεκινήσει.



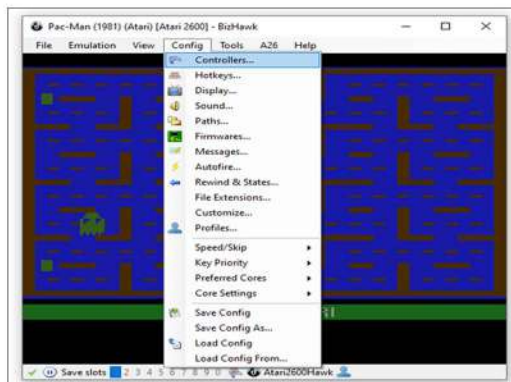
Μετά πάμε File και Open Rom (εδώ επιλέγουμε το παιχνίδι που έχουμε κατεβάσει).



Ο emulator θα τρέξει αυτόματα το παιχνίδι.



Στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα κουμπιά είναι τα βέλη του πληκτρολογίου. Στο taskbar και στην επιλογή Config θα βρείτε τις επιλογές του emulator.

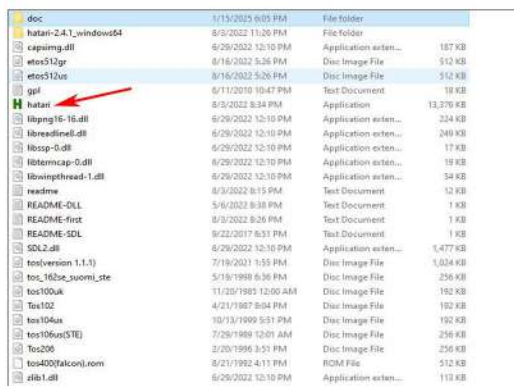




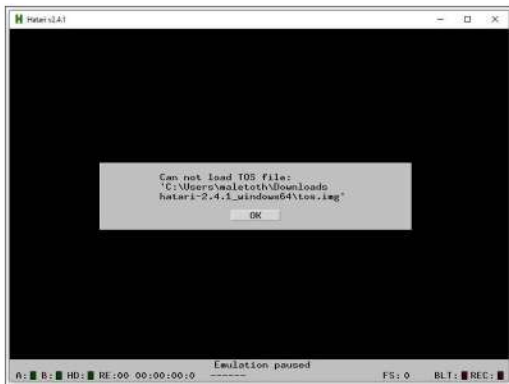
Ο καλύτερος emulator για τον Atari ST είναι ο Hatari και η έκδοση 2.4.1. Μπορείτε να τον κατεβάσετε σε μορφή zip από εδώ: https://archive.org/details/hatari-2.4.1_windows

Όπως στην περίπτωση της Amiga, έτσι και εδώ χρειάζεται απαραίτητα το operation system (TOS στους Atari), το οποίο έχει πνευματικά δικαιώματα. Οπότε δεν είμαι σε θέση να σας πω που μπορείτε να βρείτε το TOS.

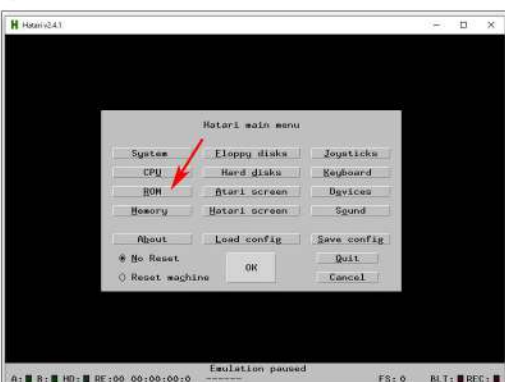
Αποσυμπιέζουμε το αρχείο. Τρέχουμε το πράσινο εικονίδιο Η που είναι το executable αρχείο και θα ανοίξει ο emulator.



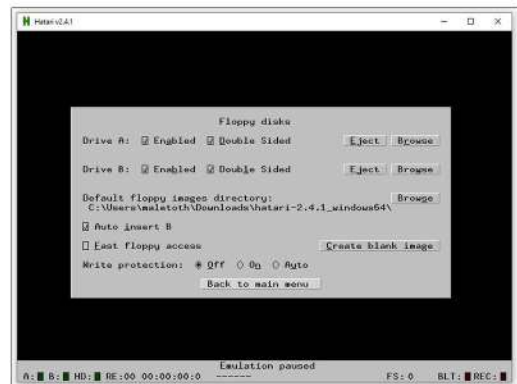
Αμέσως όμως θα δούμε το μήνυμα Cannot load TOS file.



Μόλις πατήσουμε OK θα ανοίξει το παράθυρο με τα Options. Εκεί, πάμε στο πεδίο ROM και βρίσκουμε που έχουμε αποθηκεύσει το TOS.



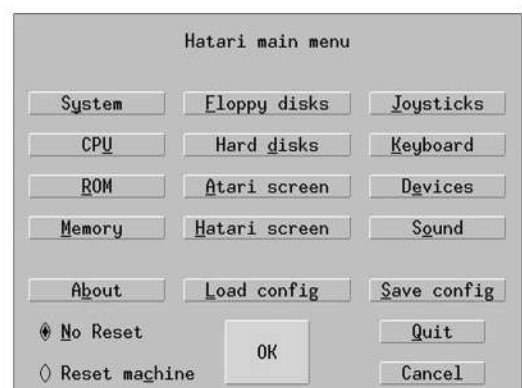
Μετά, πάμε στην επιλογή Floppy Disks και στην επιλογή Drive A: επιλέγουμε το browse και βρίσκουμε το παιχνίδι που έχουμε κατεβάσει.



Ακολούθως, πάμε Back to main menu και επιλέγουμε το Reset machine και OK (ακόμη και αν δεν επιλέγουμε το Reset machine, το σύστημα θα μας ενημερώσει πως θα χρειαστεί reset και θα το κάνει μόνο του). Έτσι θα ο emulator θα κάνει load και θα εμφανίσει στην οθόνη μας το παιχνίδι.

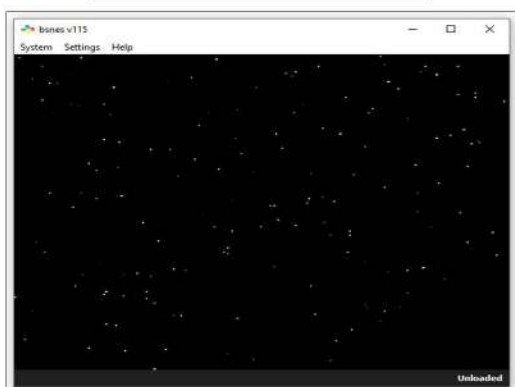
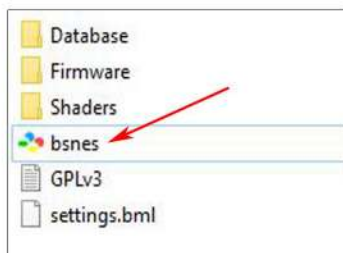


Στην εισαγωγή θα σας ρωτήσει να ορίσετε τα πλήκτρα και αυτό θα ισχύει για όλα τα παιχνίδια που θα φορτώσετε αργότερα. Στο Main menu βρίσκονται όλες οι επιλογές που μπορείτε να αλλάξετε.

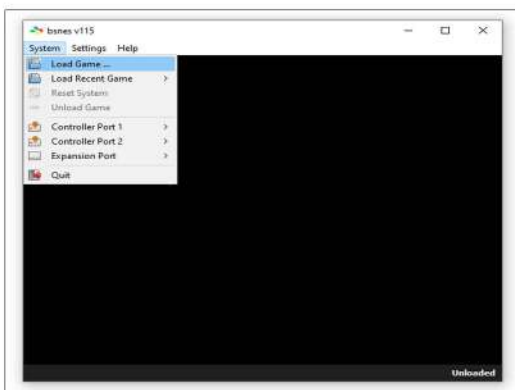


Ένας απλός και καλός emulator για το Super NES είναι ο BSNES και τον οποίο μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν από εδώ: <https://bsnes.org/download/windows>

Το αρχείο bsnes τρέχει την εφαρμογή.



Τα λευκά pixel στο μαύρο φόντο είναι η οθόνη του emulator, μην σας ανυσηχεί. Επιλέγουμε System και μετά Load Game.



Και το παιχνίδι θα τρέξει.

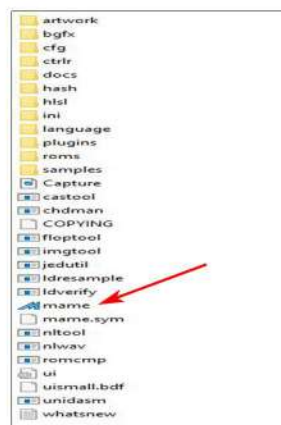


Στα Settings θα βρείτε όλες τις ρυθμίσεις.

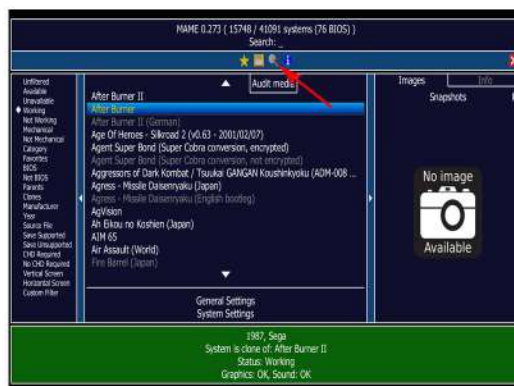
Φυσικά δεν θα μπορούσε να λείπει και το Mame που εξομοιώνει τα arcades (και όχι μόνο). Για τα παιχνίδια ισχύουν πνευματικά δικαιώματα και θα πρέπει να βρείτε τις roms με τα παιχνίδια και τα screenshots για κάθε έκδοση του Mame απαραίτητα. Πάντως, οι περισσότεροι φάκελοι που έχουν τα παιχνίδια μιας έκδοσης έχουν και τα screenshots και τα banner.

Εδώ πάντως, μπορείτε να βρείτε την νεότερη έκδοση για να κατεβάσετε <https://www.mamedev.org/release.html>

Για να τρέξει η εφαρμογή τρέχουμε το mame.



Θα πρέπει να έχετε κατεβάσει τα παιχνίδια (roms) και τις εικόνες από κάθε παιχνίδι (screenshots). Επιλέξτε τον μεγενθυντικό φακό και κάντε Audit Media και μετά θα μπορείτε να τρέξετε τα παιχνίδια.



Αυτό λοιπόν ήταν άρθρο για τους βασικούς emulators. Τα roms με τα παιχνίδια για τα συστήματα που τα χρειάζονται βρίσκονται σχετικά εύκολα αν ψάξετε λίγο. Λίγο πιο δύσκολο να βρεθούν είναι τα kickstarts των Amiga και πιο εύκολο τα OS των Atari. Όπως και να έχει, σε κάθε περίπτωση τα παραπάνω έχουν πνευματικά δικαιώματα και δεν είναι νόμιμο να τα κατεβάζουμε.

Οι emulators έδωσαν την λύση να μην χρειαζόμαστε να αγοράσουμε ένα σύστημα με μια βιβλιοθήκη παιχνιδιών, που θα κόστιζαν μια μικρή περιουσία.



UFO

ENEMY UNKNOWN



Dalfas

Η αναζήτηση ζωής σε άλλους πλανήτες αποτελεί έναν από τους πιο συναρπαστικούς και αινιγματικούς τομείς της επιστήμης και της επιστήμης και της ανθρώπινης περιέργειας. Απαντήσεις δεν υπάρχουν μόνο σκόρπιες ενδείξεις και ιστορίες από ανθρώπους που έχουν βιώσει κάτι σχετικά με αυτό, θεάσεις, επαφές 3ου τύπου μέχρι και απαγωγές. Πόσες φορές έχουμε κοιτάξει τον ουρανό και έχουμε αναρωτηθεί, είμαστε μόνοι στο σύμπαν; Η απάντηση σε αυτήν την ερώτηση δεν έχει ακόμα απαντηθεί. Παρόλο που έχουμε ανακαλύψει χιλιάδες πλανήτες σε άλλα αστρικά συστήματα και έχουμε αναλύσει τις συνθήκες σε αυτούς τους κόσμους, μέχρι σήμερα δεν έχουμε ανιχνεύσει σαφή ένδειξη ζωής. Η ανθρώπινη περιέργεια και επιμονή συνεχίζει να μας καθοδηγεί προς την αναζήτηση απαντήσεων σε αυτό το μεγάλο ερώτημα. Όμως τι θα γινόταν άμα ανακαλύπταμε ότι τελικά υπάρχει ζωή και όχι μόνο αυτό αλλά έχει και εχθρικές διαθέσεις εναντίων του όμορφου αυτού γαλάζιου πλανήτη που λέγεται Γη και κατ' επέκταση τον κατοίκων του;

Σε αυτό το υποθετικό σενάριο έρχεται να μας δώσει τις απαραίτητες απαντήσεις το ΦΟΒΕΡΟ και ΘΡΥΛΙΚΟ UFO ENEMY UNKNOWN του 1994 από την θρυλική Microprose. Το UFO Enemy Unknown ή X-COM: UFO defence με την ονομασία που κυκλοφόρησε στη Βόρειο Αμερική (αυτό που ανά ήπειρο μερικά αλλάζουν όνομα με ξεπερνάει), είναι ένα από τα πιο ολοκληρωμένα παιχνίδια στρατηγικής που δημιουργήθηκαν ποτέ. Δεν είναι τυχαίο στις λίστες με τα best games of all time φιγουράρει πάντα στις πρώτες πέντε θέσεις. Κυκλοφόρησε το 1994 από την MicroProse, και αμέσως έγινε επιτυχία παντρεύοντας στοιχειά στρατηγικής με turn base μηχανισμούς, logistic και builds κομμάτια τα οποία θα τα δούμε στην συνέχεια. Πρώτα όμως θα πρέπει να κάνουμε μια αναδρομή στους ανθρώπους που δημιούργησαν αυτό το έπος (οκ είμαι FanBoy του παιχνιδιού το παραδέχομαι).

Η ιστορία μας ξεκινάει με τους αδερφούς, Julian και Nick Gollor. Ο Julian Gollor είναι ο βασικός δημιουργός της σειράς XCOM και ο σχεδιαστής πίσω από το πρώτο παιχνίδι, το "UFO: Enemy Unknown. Γεννημένος το 1965 στο Λονδίνο. Το 1982 και μαθητής ακόμα του γυμνασίου αγόρασε έναν ZX 81 με 1Kb (αυτά να τα βλέπουν μερικοί μερικοί που είναι αχόρταγοι και γκρινιάζουν για όλα άντε τώρα.....!!!), μαγεμένος με τις τότε δυνατότητες των Home micro και τους ορίζοντες που του ανοίχτηκαν το 83 δημοσιεύει τα πρώτα του παιχνίδια το Islandia και το Times Lords για BBC micro μαζί με το παιδικό του φίλο και συμμαθητή Andy Greene.

Στην συνέχεια τον βρίσκουμε φοιτητή στο London School of economics (παρακαλώ να το πείτε με αγγλική προφορά) για να σπουδάσει κοινωνιολογία, όπως φαίνεται όμως το μικρόβιο του προγραμματισμού δεν είχε φύγει.



Julian Gollor

Στο διάστημα αυτό θα μας δώσει το Battle of the Wizards και το Rebelstar το οποίο δεν είχε AI αλλά παίζονταν μόνο με 2 παίκτες. Ήταν ένα παιχνίδι τακτικής έχοντας ο κάθε παίκτης από μια ομάδα στρατιωτών σε φουτουριστικό περιβάλλον. Το εντυπωσιακό ήταν ότι ο κάθε στρατιώτης είχε τα δικά του στατιστικά, όπλα κλπ και αν προσθέσουμε ότι υπήρχαν μηχανισμοί του στυλ κάνω βολές μόνο σε αυτούς που έχω οπτικό πεδίο line of sight που λένε και στο χωριό μου έγινε επιτυχία στον ZX, αργότερα βγήκε και για Amstrad. Όλα αυτά δεν σας τα λέω έτσι αλλά υπάρχει λόγος. Ότι είδαμε στο rebelstar (σημ. Βγήκε και αργότερα και rebelstar 2) αλλά και στο μετέπειτα laser Squad του 1988 είναι μηχανισμοί – ιδέες που θα ωριμάσουν και θα μας δώσουν το αργότερα το επικό UFO EU. Το 1988, μαζί με τον αδερφό του, Nick Gollor (να και το αδερφάκι του), ίδρυσαν την Target Games, μια εταιρεία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών που στη συνέχεια άλλαξε σε (άντε πάλι με τα ονόματα) στην γνωστή μας M hytos Games. Το 1988 θα εκδώσουν το Laser Squad με παρόμοιο στήσιμο όπως το rebelstar, ομάδα με στρατιώτες, στατιστικά, όπλα line of sight, turn base με ποικιλία αποστολών αλλά και με αντίπαλο τον υπολογιστή να παίζει τον εχθρό. Γρήγορα έγινε επιτυχία σε όσα Format βγήκε (ZX, Amstrad cpc, C64, AMIGA, MSX, PC).

Όμως οι αδερφοί Gollor δεν είχαν επαναπαυτεί στην επιτυχία του laser Squad στο μυαλό τους είχαν άλλα σχέδια όπως έδειξε ο χρόνος.

Ήθελαν να φτιάξουν ένα παιχνίδι ποιο μεγάλο ποιο πολύπλοκο με ακόμα καλύτερο lore με όσα είχαν φτιάξει σε μηχανισμούς και ιδέες να τα βελτιώσουν ακόμα περισσότερο. Δύστυχος όμως ήταν ένα μικρο στούντιο και η ιδέες τους θελαν πόρους και λεφτά έτσι μια ωραία πρωία που λέει ο λόγος ((μπορεί να ήταν και μεσημεράκι) χτύπησαν την πόρτα της εταιρίας που έβγαζε παιχνίδια διαμάντια και ιδιαίτερα παιχνίδια στρατηγικής, ποια; μα φυσικά την Microprose του Κυρίου Sid Meier.

Εδώ θα κάνω μια παρένθεση και θα σας πω την δικιά μου ιστορία για το πως έμαθα για UFO EU. Σαν παιδί που σκεφτόταν και ονειρεύονταν διάφορα πράγματα που θα ήθελα να κάνω πάντα σκεφτόμουν πως θα ήταν αν έκανα μια ταινία με εξωγήινους. Μου άρεσαν και μου αρέσουν πολύ οι ταινίες και ιδιαίτερα ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Στο μυαλό μου είχα φτιάξει το σενάριο (ο κολλητός μου πρέπει να είχε βαρεθεί να με ακούει να του το λέω συχνά τις ιδέες μου για την υποτιθεμένη ταινία μου.

Το στόρι... Εξωγήινοι εισβάλουν στην γη αλλά όχι όπως στις περισσότερες ταινίες φόρα παρτίδα αλλά ύπουλα και υπόγεια, Μια μυστική οργάνωση με άντρες τον ειδικών δυνάμεων προσπαθούν να τους σταματήσουν αυτή ήταν σε γενικές γραμμές η ιστορία (δηλαδή μια μίξη War of world, B movie, swat στυλ κ.α). Θυμάμαι να λέω στον φίλο μου τι ωραία ταινία θα γινόταν (το ψώνιο).

Δύο τρία χρόνια μετά και μόλις έχω πάρει το πρώτο μου PC τον ταπεινό πλην τίμιο 386DX και κάνοντας και ένα μεγαλοooo λάθος να πουλήσω όλες μου τις δισκέτες του Amstrad που είχα για να μαζέψω λεφτά για να πάρω την 8bit soundblaster. Ξεφύλλιζα το καινούργιο user τεύχος 47, ξαφνικά το μάτι μου πέφτει στην πάνω αριστεροί πλευρά του εξωφύλλου. UFO ENEMY UNKNOWN έλεγε και μόνο ο τίτλος κάτι μου έκανε. Χωρίς να χάσω χρόνο πάω στις σελίδες που ήταν το 6 σέλινο review. Ξεκινάω να το διαβάζω. Σοκ η ιστορία πάνω κάτω ήταν σαν αυτό που είχα φανταστεί με μεγαλύτερη βεβαία λεπτομερεια. Βλέπετε εκείνη την εποχή δεν υπήρχε ίντερνετ και ότι μαθαίναμε ήταν μέσα από τα περιοδικά της εποχής και στόμα με στόμα και τις περισσότερες φορές τα μαθαίναμε όταν είχαν ήδη είχαν κυκλοφορήσει τα παιχνίδια. Περιττό να σας πω την επόμενη ώρα ήμουν ήδη στον πειρατή της πόλη μου και κοιτούσα με αγωνία την μακροσκελή λίστα καρφίτσωμένη στον τοίχο για pc άμα το είχε φέρει. Και ξαφνικά προς το τέλος με φαρδιά πλατιά γράμματα UFO ENEMY UNKNOWN 3 δισκέτες. Το παραγγέλνω με την μια. Το απόγευμα έλα να το πάρεις μου λέει. Η προσμονή μέχρι να το πάρω μεγάλωνε, ακόμα δεν ήξερα αν είναι καλό ή όχι απλά και μόνο από το review είχα πωρωθεί. Ήρθε η ώρα, πήγα το πήρα σπίτι πειρατής σπίτι πρέπει να το έκανα σε χρόνο ρεκόρ. Install στον 386 και αυτό ήταν φίλοι μου μόλις είχα πάρει ένα από τα καλύτερά παιχνίδια κατ'εμέ για υπολογιστές. Για τις επόμενες μέρες μήνες χάθηκα από τον κόσμο 8ωρα μπροστά στο μόνιτορ. Οι κοινωνικές υποχρεώσεις/σχέσεις αλλά και οι επιδόσεις μου στο σχολείο για τους επόμενους μήνες ήταν σε ελεύθερη πτώση, φανταστείτε γράφημα μια εταιρίας που στην αρχή είναι ανοδική και ξαφνικά η γραμμή κάνει κλίση 80 μοίρες προς τα κάτω μην πω 90.

Ζημιά, το μόνο που με ενδιέφερε ήταν να γυρίσω σπίτι από σχολείο και τα εξωσχολικά και να χαθώ στον κόσμο του UFO.



Το παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1994 για PC αλλά και για Amiga 1200 (ήθελε όμως μνήμη και HD για να να είναι ανεκτό στο παίξιμο, γενικά είχε θεματακία) όπως και λίγο αργότερα για Playstation (με περισσότερα cutscene και καλύτερο ήχο) υπό την σκέπη της Microprose. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του διοικητή μιας μυστικής οργάνωσης με την ονομασία XCOM (eXtraterrestrial Combat Unit) που πρέπει να υπερασπιστεί τη Γη από την εισβολή μοχθηρών εξωγήινων. Η δράση διαιρείται σε δύο μέρη: τη διαχείριση της βάσης και των πόρων σας (μάνατζμεντ και logistics και όλα αυτά το 1994), και τις μάχες εναντίον των εξωγήινων το τακτικό κομμάτι. Μία από τις μεγαλύτερες δυνατότητες του παιχνιδιού είναι η ελευθερία που δίνει στον παίκτη να διαχειριστεί τους πόρους του όπως επιθυμεί. Από την κατασκευή και την αναβάθμιση της βάσης του, μέχρι την εκπαίδευση και τον εξοπλισμό των στρατιωτών του, την έρευνα και κατασκευή υλικών και τεχνολογιών που έχουν ανακτηθεί από τον εχθρό μέχρι και την πωλήσει τμημάτων από ιπτάμενους δίσκους αλλά και άλλων πολύτιμων υλικών στην μαύρη αγορά. Αναχαιτίσεις καταρρίψεις UFO και αποστολή οπλισμένων ομάδων ανακτήσεις.



Είναι τόσο λεπτομερή όλα και το σημαντικότερο όλα γίνονται με ένα απλό αλλά πλήρως λειτουργικό menu χωρίς να πελαγώνει ο παίκτης. Φανταστείτε λεπτομέρεια πριν την αποστολή ανάκτησης μετά από κατάρριψη UFO, πρέπει ο παίκτης να υπολογίσει ο κάθε στρατιώτης τι εξοπλισμό θα έχει αλλά ακόμα και πόσους γεμιστήρες χειροβομβίδες θα έχει και άλλα τέτοια. Ποιο πολλά πυρομαχικά; είναι πιο βαρύς στο πεδίο της μάχης, λιγότερα; άμα κρατήσει η μάχη πολύ και βαράει και στον γάμο του караγκιόζη θα ξεμεινεί από σφαίρες και σύντομα θα πάει να συναντήσει τους-

-προγόνους του, μιλάμε για λεπτομέρειες που ήταν κάτι το επαναστατικό σε παιχνίδι εκείνη την εποχή. Οι μάχες είναι εντυπωσιακές, ενώ η τακτική και η στρατηγική είναι ζωτικής σημασίας για την επιβίωση. Κάθε απόφαση που λαμβάνετε μπορεί να έχει καταστροφικές επιπτώσεις είτε πρόκειται για την τοποθέτηση των μονάδων σας είτε για τη χρήση των διαθέσιμων όπλων και εξοπλισμού άμα δεν γίνει σωστή σχεδίαση πριν άλλα και κατά τη διάρκεια της μάχης. Στον χάρτη ο χρόνος περνάει είτε κανονικά ή μπορούμε να τρέξουμε τον χρόνο ώρες ακόμα και μέρες. Στο τακτικό κομμάτι είναι ένα καθαρόαιμο turn base σύστημα με συγκεκριμένο αριθμό κινήσεων ανάλογα με τον εξοπλισμό του κάθε στρατιώτη σε συνδυασμό το είδος βολής, τύπος όπλου, βάρος οπλισμού κλπ. Θα λέγαμε ότι ήταν κοντά στην λογική του σκάκι με μια ποιο ελεύθερη απόδοση. Ακόμα έχουμε ποικιλία εχθρών, φοβερή ατμόσφαιρα εμπνευσμένη από B movie. Θα ήθελα να σημειώσω όπως έχουν πει και οι δημιουργοί το όλο στήσιμο/ιδέα του παιχνιδιού είναι εμπνευσμένο από μια Αγγλική σειρά το UFO του 1970-71 και την ιστορία μιας μυστικής οργάνωσης ενάντιων των εξωγήινων επισκεπτών την SHADO)(Supreme Headquarters Alien Defence Organization).



Η μουσική και οι ήχοι του παιχνιδιού επίσης συμβάλλουν στη δημιουργία μιας εντυπωσιακής B movie ατμόσφαιρας. Φοβερά μουσικά θέματα άλλοτε γρήγορα και δυνατά και άλλοτε σιγανά και υποχθόνια. Να σημειώσω εδώ την άκρως πορωτική εισαγωγή που στο ένα με ενάμιση λεπτό που διαρκεί σε βάζει μέσα στο κλίμα και στο τι θα επακολουθήσει στην συνέχεια. Στο θέμα των γραφικών το UFO: Enemy Unknown έχει ψεδο τρισδιάστατα όμορφα γραφικά με εναλλαγές μέρας νύχτας σκιές, ποικιλία τοπίων στο τακτικό κομμάτι (αυτό μόνο σας λέω νύχτα, Αμερικάνικο αγρόκτημα, σκοτάδι και περίεργοι ήχοι....αυτό είναι δεν περιγράφω άλλο). Στο κομμάτι διαχειρίσεις όμορφες και λειτουργικές στατικές εικόνες εκτός της γης που είναι 3d. Συνολικά, το UFO Enemy Unknown είναι ένας κλασικός τίτλος που συνδυάζει με επιτυχία στρατηγική τακτική, micromanagement και όλα αυτά σε μια τελεία ισορροπία χωρίς να κουράζει αλλά απεναντίας να σε βάζει στο τρυπάει... πέρασε η ώρα άντε ακόμα έναν γύρο και χωρίς να το καταλάβεις από την ώρα που το είπες να έχει περάσει ακόμα μια ώρα και το πρωί θα πρέπει να ξυπνήσεις νωρίς. Με εκατομμύρια οπαδούς παγκοσμίως, παραμένει ένας από τους πιο αναγνωρίσιμους τίτλους στον κόσμο των video games.

Το παιχνίδι γνώρισε και συνέχειες όπως και διάφορους κλώνους.

XCOM Terror from the Deep

Κυκλοφόρησε ακριβώς ένα χρόνο μετά το 1995 από τη MicroProse χωρίς την συμμετοχή των αδελφών Gollor, ως συνέχεια του επιτυχημένου UFO Enemy Unknown. Στο Terror from the Deep, οι παίκτες αναλαμβάνουν ξανά το ρόλο του Διοικητή του X-COM, αντιμετωπίζοντας μια νέα εξωγήινη απειλή αυτή τη φορά από τα βάθη των ωκεανών. Τα γραφικά είναι ποιο σκοτεινά και η ατμόσφαιρα είναι ποιο κλειστοφοβική έχει ποιο πολύ μυστήριο και ο τρόμος παραμονεύει σε κάθε σου βήμα. Το όλο στήσιμο είναι εμπνευσμένο από τον συγγραφέα Χ. Φ. Λάβκραφτ και τα μυθιστορήματά του. Στα γραφικά οι αναβαθμίσεις δεν είναι τεράστιες σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι, αλλά ακολουθούν την ίδια σκοτεινή αισθητική που έκανε το "UFO Enemy Unknown" τόσο ατμοσφαιρικό.



Στο Στρατηγικό/τακτικό κομμάτι διατηρεί τη βασική φόρμουλα του προκατόχου του, χωρίς κάτι το καινούργιο. Οι παίκτες κάνουν τα ίδια πράγματα πάνω κάτω, μεγαλύτερη ποικιλία σε αποστολές, έρευνα και την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών, καθώς και την καταπολέμηση των εξωγήινων σε μάχες που διεξάγονται στον βυθό της θάλασσας. Το Terror from the Deep είναι γνωστό για την μεγάλη του δυσκολία (ιδιαίτερα στην τελευταία αποστολή θα κλάψανε αρκετές μανούλες). Οι παίκτες θα αντιμετωπίσουν πολλές προκλήσεις καθώς προχωρούν στο παιχνίδι, με τις μάχες να γίνονται ολοένα πιο δύσκολο και τους εχθρούς να γίνονται όλο και πιο ανθεκτικοί.



Με την συμμετοχή των αδερφών Gollor εκδόθηκε το 1997 το X-COM: Apocalypse Αντίθετα με τους προκατόχους του, αυτό το παιχνίδι εστιάζει σε μια μεγάλη πόλη που πληττεται από εξωγήινες επιθέσεις. Συνδυάζει turn base μαζί με real time τακτικές. Η όλη αισθητική του έχει αλλάξει και έχουμε ένα μείγμα από την δεκαετία του 50 – 60 σε ένα φουτουριστικό background. Γενικά αρχίζει η σειρά να φεύγει από τις ρίζες του. Παραμένει ο συνδυασμός της διαχείρισης πόρων, της έρευνας και των τακτικών μάχες.

Στην συνέχεια βγαίνει το X-COM: Interceptor (1998) εμπνευσμένο από την σειρά wing commander και η δράση λαμβάνει χώρα στο διάστημα. Μέτριο παιχνίδι γενικά Η σειρά θα κλείσει με το X-COM: Enforcer (2001) και με την infogrames σε ρόλο publicer. Είναι arcade-style shooter παιχνίδι όπου ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός ρομπότ που πολεμάει εξωγήινους.

Μια σειρά που προσπάθησε να μιμηθεί και να πιάσει την ατμόσφαιρα των αρχικών UFO ήταν η σειρά UFO AFTERMATH (2003). Αυτό το παιχνίδι βάζει τους παίκτες σε έναν κόσμο που έχει πληγεί από μια εξωγήινη εισβολή. Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον έλεγχο μιας ομάδας στρατιωτών που προσπαθούν να απελευθερώσουν τη Γη από τους εισβολείς. Είναι συνδυασμός πραγματικού χρόνου και turn base. Η σειρά θα γνωρίσει ακόμα 2 συνέχεις το UFO: Aftershock (2005) και UFO: Afterlight (2007) με το τελευταίο εστιάζει σε μια ομάδα ανθρώπων που έχουν εγκαταλείψει τη Γη και κατοικούν στον Άρη.



UFO: Alien Invasion: Ένα δωρεάν και ανοικτού κώδικα παιχνίδι που είναι έντονα επηρεασμένο από το "UFO: Enemy Unknown", με 3D γραφικά. XCOM: The Bureau Declassified Το παιχνίδι ξεκίνησε ως προσπάθεια να επανεκκινήσει τη σειρά XCOM με μια διαφορετική προσέγγιση. Αντί για τον τυπικό στρατηγικό στήσιμο που χαρακτηρίζει τη σειρά, το Bureau προσφέρει έναν συνδυασμό FPS και τακτικής δράσης σε πραγματικό χρόνο. Η ιστορία είναι γραμμική επικεντρώνοντας την πλοκή της σε έναν αμερικανικό πράκτορα κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '60 (X-file την δεκαετία του 60). Υπήρξαν και άλλες προσπάθειες να μιμηθούν τον original τίτλο και γενικά τους μηχανισμούς του.

Όμως το reboot της σειράς θα γίνει το 2013 και από την Firaxis του sid Meier με την ονομασία XCOM: Enemy Unknown Έγινε προσπάθεια αναβίωσης του κλασικού παιχνιδιού της σειράς. Είναι ένας τίτλος που ενσωματώνει τη στρατηγική που αγαπήθηκε από τους φαν της αρχικής σειράς αν και ποιο απλουστευμένο (δεν είχε το βάθος του αρχικού), ίσως γιατί θέλανε και όπως και έγινε να βγει και σε κονσόλες και σε smartphone ενώ παράλληλα προσφέρει μια φρέσκια πλέον εμπειρία με σύγχρονα γραφικά και κινηματογραφική δράση. Το παιχνίδι σας βάζει πάλι στον έλεγχο της XCOM, πρέπει να διαχειριστείτε τους πόρους σας, να εκπαιδεύσετε το προσωπικό σας και να ερευνήσετε νέες τεχνολογίες ενώ παράλληλα προστατεύετε τη Γη από την εξωγήινη απειλή.



Οι τακτικές μάχες είναι απολαυστικές και προσφέρουν πολλές επιλογές στρατηγικής. Κάθε απόφαση που λαμβάνετε έχει σημαντικές συνέπειες, καθώς η απώλεια ακόμη και ενός εκπαιδευμένου πολεμιστή μπορεί να έχει μακροπρόθεσμες επιπτώσεις στην επιτυχία της αποστολής σας. Είναι ίσως ότι ποιο κοντά στο αρχικό UFO. Το 2016 θα δούμε και την συνέχεια του το XCOM 2 όπου η γη έχει κατακτηθεί από τους εξωγήινους (τζάμπα ο κόπος που κάναμε στο πρώτο μέρος τζάμπα) και η XCOM είναι τώρα μια αντάρτικη ομάδα που αγωνίζεται για την απελευθέρωση του πλανήτη (παίρνει στοιχεία από το Xcom Apocalypse και από το UFO aftershock). Για την ιστορία έχει βγει ακόμα μια σειρά το Xenonauts και πρόσφατα βγήκε και το νούμερο 2. Πιστό μέχρι το κόκαλο στο αρχικό UFO σε όλα μέχρι και στα γραφικά που είναι κοντά στο αρχικό με την διαφορά μας βάζει στην χρονική περίοδο του ψυχρού πολέμου μεταξύ Ρωσίας – Αμερικής υπό την απειλή των Εξωγήινων.

Αξίζει να σημειώσουμε εδώ πως οι αδερφοί Gollor κυκλοφόρησαν το 2019 σαν Snapshot Games το Phoenix Point. είναι ένα ενδιαφέρον παιχνίδι τακτικής μάχης ακριβώς σαν το UFO τόσο σε gameplay όσο και σε lore με μεγάλη ποικιλία και βάθος στο gameplay, αλλά ίσως χρειάζεται ακόμα λίγη δουλειά για να φτάσει στο επίπεδο που έχουν υποσχεθεί κατά την αρχική του ανακοίνωση οι δημιουργοί του. Παρ' όλα αυτά, οι αναβαθμίσεις και οι διορθώσεις συνεχίζονται, οπότε η εμπειρία παίζοντας το Phoenix Point ενδέχεται να βελτιωθεί στο μέλλον



Για το τέλος άφησα το καλύτερο το OpenXcom. Είναι όπως το λει και ο τίτλος του open (source) του κλασικού παιχνιδιού UFO Enemy Unknown. Το OpenXcom είναι πρόγραμμα ανοιχτού κώδικα της αρχικής εκδοχής του παιχνιδιού, υποστηρίζει σύγχρονα λειτουργικά συστήματα, υψηλές ανάλυσεις, προσαρμογή του UI και άλλες βελτιώσεις που καθιστούν την εμπειρία του παιχνιδιού ακόμα πιο ευχάριστη. Επιπλέον, το OpenXcom παρέχει τη δυνατότητα επεκτασιμότητας μέσω mods. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες μπορούν να προσθέσουν νέο περιεχόμενο, νέους εχθρούς, νέες αποστολές, επεκτείνοντας τη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού. Για τους φανατικούς της σειράς (σαν και μένα παράδειγμα) και για τους λάτρεις των τακτικών παιχνιδιών γενικότερα, το OpenXcom προσφέρει μια εξαιρετική ευκαιρία να απολαύσουν ξανά έναν κλασικό τίτλο με όμορφες πινελιές και προσθήκες.



Η Γη στραγγαλιζόταν από το βάρος της αόρατης απειλής. Ένας χορός ανατριχίλας και μυστηρίου ξετυλιγόταν στα βάθη του πλανήτη, εκεί όπου η σιωπή σπαρτάριζε με τον ηχητικό κρότο της μάχης που δεν έβλεπε το φως του ηλίου. Σε έναν κόσμο που ο φόβος και την ανασφάλεια πλανιέται στο αέρα, η οργάνωση XCOM είχε αναδυθεί ως η τελευταία ελπίδας για την ανθρωπότητα. Αποστολή της να αντιμετωπίζει την εξωγήινη απειλή που έρχεται από τα βάθη των ωκεανών και το σκοτεινό διάστημα. Γενναίοι πολεμιστές της XCOM σηκώθηκαν απέναντι στο σκοτάδι που απειλούσε να καταπιεί την ανθρωπότητα. Μόνο ο χρόνος θα αποκαλύψει αν η ανθρωπότητα θα σωθεί τελικά, ενώ οι ήχοι του πολέμου αναδεικνύουν τον πραγματικό χαρακτήρα της ανθρωπότητας και της επιβίωσής της.

Welcome back Commander.....!!!!



BARBARA

Η Βάρβαρη

COMPUTERS STORE

MONO
ΒΑΡΒΑΤΕΣ
ΚΟΤΤΙΕΣ !!!

- ATARI ST
- AMIGA500
- AMSTRAD
- SNES
- SEGA CD

Κασσέτες με πολλά
παιχνίδια για
Μέγκα Ντράιβ
Σούπερ Νες
Γκειμ Μπλόυ

Γερανίου
269 Αθήνα



Μουσική επένδυση στα παιχνίδια



Dalfas

Ανέκαθεν αγαπητοί μου ρετροφίλοι σημαντικός παράγοντας στην επιτυχία ενός Video Game ήταν το gameplay (που στις μέρες μας έχει πάει περίπατο) τα γραφικά, η ατμόσφαιρα ακόμα και η ιστορία που μας εξιστορεί το κάθε παιχνίδι. Είναι ο συνδυασμός όλων αυτών των παραπάνω πραγμάτων πραγμάτων. Ωραία όλα αυτά, όμως μας διαφεύγει ένα σημαντικό συστατικό στην παραπάνω συνταγή είναι ένα συστατικό που βοηθάει τα παραπάνω για να αποδώσουν τα μέγιστα, είναι κάτι που δεν του δίνουμε τις περισσότερες φορές σημασία όσο του αρμόζει και όμως υποσυνείδητα δένει τα παραπάνω στοιχεία αρμονικά, δίνει ρυθμό και συναίσθημα, Ποιο είναι αυτό; Μα φυσικά η μουσική επένδυση που έχει το κάθε παιχνίδι.

Η μουσική πολλές φορές είναι σε δευτερεύοντα ρολό όμως είναι το στοιχείο που βοηθάει ένα παιχνίδι να αναδειχτεί. Ακριβώς το ίδιο είναι και στις ταινίες, δίνει τον ρυθμό την ένταση την ατμόσφαιρα, δίνει στην εικόνα χρώμα όσο περίεργο και αν σας φαίνεται. Ας πάρουμε ένα παράδειγμα. Φανταστείτε την ταινία CONAN με τον Άρνυ (τον Σβαρτσενέγκερ βρε) αλλά χωρίς την επική μουσική του Βασίλη Πολυδούρη, θα διαπιστώσετε ότι ναι μεν ωραία πλάνα, ωραίες σκηνές δράσης αλλά κάτι λείπει. Λείπει ο ρυθμός που θα σε οδηγήσει σε ότι βλέπεις, η ατμόσφαιρα τα συναισθήματα που θα σου δημιουργήσει.

Όμως με το που βάλουμε την μουσική αλλάζει άρδην και η ταινία, αποκτά υπόσταση, χαρακτήρα. Στις ταινίες τρόμου άμα τις δείτε χωρίς ήχο/μουσική κατά 95% (αφήνω και ένα 5% που σκιάζονται που λέμε και στο χωριό μου με το παραμικρό) στην ποιο τρομακτική σκηνή δεν θα τρομάζετε αντίθετα άμα δείτε την ίδια σκηνή με μουσική και παίξει ξαφνικά πέντε νότες μια βιόλα και δείτε την σκηνή οι περισσότεροι θα τρομάζετε. Αυτό γίνεται διότι σκέτη η εικόνα χωρίς κάποιο άλλο ερέθισμα ο εγκέφαλος την καταλαβαίνει ότι είναι ψέμα δεν συμμετέχουν όλες οι αισθήσεις μας, ο εγκέφαλος είναι σε εγρήγορση και σε κάτι άλλο ενώ βάζοντας και την μουσική είμαστε 100% προσηλωμένοι σε αυτό που βλέπουμε. Έτσι ακριβώς είναι και στα παιχνίδια η μουσική σου δίνει την ένταση μιας μάχης, τον ρομαντισμό μιας σκηνής, την τελική μάχη με ένα Boss κ.α.

Από την αυγή των υπολογιστών/κονσολών πάντα οι εταιρίες τις περισσότερες φορές έδιναν βάση και στην μελωδία του παιχνιδιού. Πόσα μουσικά θέματα σιγοτραγουδάμε καμιά φορά από εκείνη την εποχή ή που όταν το ακούσουμε μας έρχεται ακριβώς στο μυαλό το παιχνίδι και οι αναμνήσεις που έχουμε από αυτό. Exolon, Shadow of the beast, GODS, Shinobi και πολλά άλλα.

Στις αρχές του 80 και με την έλευση των Home micro και των κονσολών (βλέπε NES) οι μελωδίες ήταν απλές κατά τις δυνατότητες τον τότε μηχανημάτων. Μην φανταστείτε ότι ακούγαμε μουσικές με πολλά όργανα όπως σήμερα. Οι ηχητικές δυνατότητες των περισσότερων μηχανημάτων ήταν τόσο απλές που στην χειρότερη δεν υπήρχε ήχος στην καλύτερη άκουγες κάποια απλή μελωδία με ηλεκτρονική χροιά το πολύ σε 3 κανάλια ήχου. Βεβαία υπήρξαν και Home micro που έκαναν το κάτι παραπάνω στο θέμα του ήχου, είχαν καλύτερο τσιπάκι για την εποχή τους όπως το πολύ καλό SID στον C64 που έβγαζε ωραίο ήχο πάντα για τα δεδομένα της εποχής, Amstrad cpc υποδεέστερο κύκλωμα ήχου από το SID βεβαίως αλλά με αξιοπρεπή ήχο (όχι που δεν θα το ανέφερα), NES πολύ καλός ήχος για τα δεδομένα μιας κονσόλας εκείνης της εποχής. Βέβαια με την έλευση του ATARI αλλά ιδιαίτερα της AMIGA (Paula) λόγω δυνατοτήτων ακούσαμε πραγματικά φοβέρες μελωδίες με αποκορύφωμα όταν βγήκαν η πρώτες κάρτες ήχου για συμβατούς Adlib, soundbaster, roland.



Οι μουσικοί εκείνης της εποχής βλέποντας τους ηχητικούς περιορισμούς και τον ηλεκτρονικό ήχο που έβγαζαν τα μηχανήματα, επένδυναν πάρα πολύ στην μελωδία. Έφτιαχναν μελωδίες που πραγματικά ήταν αριστουργήματα, μελωδίες που ακόμα και τώρα είναι τόσο όμορφες τόσο "πιασιρικές" τόσο κοντά στο παιχνίδι, μουσικές που παρόλο έχουν περάσει δεκαετίες και όμως ακούγονται ακόμα ευχάριστα. Αντίθετα σήμερα μπορεί να ακούμε πια μουσικές με φυσικά όργανα, τραγούδια, εκτελεσμένες πολλές από συμφωνικές ορχήστρες αλλά σκεφτήκατε πόσες μελωδίες σας έρχονται στο μυαλό από τα σημερινά και πόσες από τα παλιά, εμένα προσωπικά θυμάμαι περισσότερες από 1985-2010 παρά από τα σημερινά.

Πόσοι από μας δεν μας έχουν μείνει οι μουσικές από το Bubble bobble, lotus 2, Lost patrol, Giana sister, cybernoid, commando, Platoon, ποιο σύγχρονα που λέει ο λόγος Metal gear solid, Gabriel Knight, Wing commander, UFO EU, DIABLO (η μουσική στο χωριό).

Πια δεν γράφονται μελωδίες όπως παλιά (προσωπική μου άποψη) και δεν είναι μόνο στα παιχνίδια αλλά γενικό φαινόμενο στην μουσική, άμα ρωτήσεις κάποιον να σου πει ένα κομμάτι από 2022 δεν θυμάται η αν θυμάται θα είναι το πολύ δυο, αντίθετα αν πεις κάποιον πες μου από το 90 θα σου πει ολόκληρη λίστα από τραγούδια που του έμειναν.

Στην εποχή μας μπορεί να έχουμε τα πάντα από εργαλεία δημιουργίας άλλα λείπει η έμπνευση το μεράκι να κάνουν κάτι το διαφορετικό και πιστεύω θα γίνει χειρότερο ποια με την AI. Μην πάτε μακριά και να γυρίσουμε στα παιχνίδια, έχουμε ποια φοβερές μηχανές γραφικών, ήχο, υπολογιστική δύναμη αλλά τα περισσότερα παιχνίδια στερούνται game-play, στερούνται αυτό το κάτι που θα σε κρατήσουν. Εντάξει μην τα ισοπεδώσουμε όλα υπάρχουν και αξιόλογοι τίτλοι απλά στο όγκο παιχνιδιών που βγαίνουν ποια είναι πολύ λίγοι. Σταματάω εδώ την γκρίνια γιατί ξεφεύγω από το θέμα μας που είναι η μουσική.

Ας δούμε τώρα μερικές κλασικές μελωδίες που μας έχουν χαραχτεί σε διαφορά φορμάτ. Θα ξεκινήσω φυσικά με το επιβλητικό Barbarian της palace που συνέθεσε ο Richard Joseph το 1987 επηρεασμένος βεβαία από την μουσική του Βασίλη Πολυδούρη από την ταινία Conan. Ο ίδιος μας έχει δώσει ακόμα το The Secret Armour of Antirid (1986), Cauldron 2 (1986), Myth (1992), αλλά κυρίως μας έχει δώσει φοβερές μελωδίες στα 16Bit και ιδιαίτερα στην AMIGA όπως το GODS (1991), SpeedBall 2 (1990), Cannon Fodder (1993). Από τον γνωστό David Whittaker έχουμε γνωστές και φοβέρες μελωδίες όπως το shadow of the beast, thundercats όπως και το πολύ όμορφο θέμα του XENON, Glider Rider (1986), Elevator Action (1987) για c64 και CPC.



Στην συνέχεια θα παραθέσω μερικά ακόμα μουσικά θέματα που προσωπικά μου έχουν μείνει από τότε, Ξεκινάω με το Target renegade που σε κάθε level έχει διαφορετικό μουσικό θέμα, Hostages της infogrames με φοβερή μελωδία που σε βάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Batman the Movie της Ocean όπου οι μουσικές είναι η μία καλύτερη από την άλλη. Robocop και συγκεκριμένα η μουσική από την 8bit version. Rambo 3 σας προτείνω να την ακούσετε. Επίσης Arkanoid, Cauldron, Deflector, Exolon, Samurai warrior, εννοείται το International Karate plus του Rob Hubarrd όπως και το φοβερό Hero quest της gremlin. Το Hybris, Inertie, Monty of the run το ατμοσφαιρικό Solomon's Key, Spellbound, Vindicator, Taipan. Δεν γίνεται βέβαια να ξεχάσουμε την μουσικάρα του Saboteur 2 και του Last Ninja 3 καθώς και το Wec le mans.

Φοβερά μουσικά κομμάτια μας έχουν δώσει και τα 16Bit όπως το Utopia, Lotus 2, Lost Patrol, Xenon 2 όπως έχουμε πει η τριλογία shadow of the beast, Jim Power, Turrigan 1-2, pinball Dreams, The secret of the Monkey Island, Body Blows, James Pod τα φοβερά μουσικά θέματα από τα Lemmings, Another World, Ninja spirit, Battle squadron και πόσα άλλα που θα μπορούμε να γράψουμε γεμίζοντας όλο το περιοδικό και πάλι δεν θα μας έφτανε.



Με την έλευση των πρώτων καρτών ήχου στους συμβατούς έχουμε και εκεί μελωδίες που άφησαν ιστορία. Το φοβερό Wing commander 1-2 και privateer. Το αγαπημένο μου παιχνίδι το UFO EU, το TFX και strike commander (ναι και τα simulator μπορούν να έχουν ωραίες μελωδίες), Gabriel Knight, F1 Grand Prix (αν και είχε βγει πρώτα σε Amiga), Tie Fighter στο πνεύμα του Πόλεμου των Άστρων, Doom. Αλλά και μεταγενέστερα όπως Deus EX, Morrowind (και εννοείτε SKYRIM), Red Alert 2, Age of empires και Mythology. το φοβερό soundtrack του Outcast το οποίο ηχογραφήθηκε από την συμφωνική ορχήστρα της Μόσχας. Το Batman Arkham City που εκτός από φοβερό παιχνίδι έχει και πάρα πολύ καλό soundtrack. Το Max Payne, Mass Effect που στους τίτλους τέλους έχει ένα φοβερό τραγούδι, Battlefield 1942 και εδώ η λίστα είναι μεγάλη.

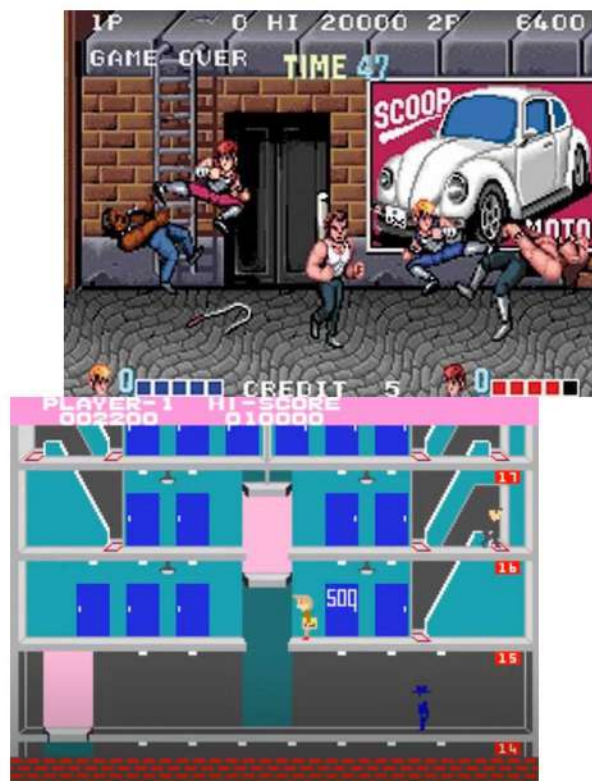


Εννοείται και στο στρατόπεδο των κονσολών έχουμε φοβερά μουσικά θέματα όπως Parasite Eve (PSX), Final Fantasy VIII (PSX), ACE COMBAT series. Η σειρά METAL GEAR SOLID που έχει από τα πιο φοβερά και ατμοσφαιρικά μουσικά θέματα (ακούστε το τραγούδι από το snake eater και το εισαγωγικό κομμάτι με την κιθάρα από το MG4). Το εισαγωγικό θέμα του HALO, το Shadow of colossus (PS2) και πολλά άλλα.

Δεν ξεχνάμε βέβαια και από τα Arcade μουσικές που έχουν μείνε χαραγμένες στο μυαλό μας (αν και τις ακούσαμε ποιο πολύ με ηρεμία στο MAME γιατί στα ηλεκτρονικά γίνονταν ο κακός χαμός) όπως Shinobi, Dragon Ninja, Double Dragon, Black Tiger, Street Fighter (Ken theme), RASTAN Cabal, Green Beret, Rainbow Island, Super wonder boy, Altered Beast, Golden Axe, RYGAR, WonderBoy, R-type κ.α.



Εδώ θα σας αναφέρω ότι το παιδί του ζάχαρη (464/6128) σε πολλά παιχνίδια που είχαν βγει σε όλα τα γνωστά φορμάτ εκείνης της εποχής C64, AMIGA κ.α., πολλές μελωδίες στον cpc ήταν διαφορετικές, για κάποιο περίεργο λόγο (αυτό ίσχυε και για τον ZX σε μερικά όμως) η δημιουργοί έγραφαν άλλη μελωδία για CPC. Παραδείγματα όπως το EXOLON, Cybernoid 2, Ghosts n goblins, Bravestarr, prohibition, Double Dragon, Ikari warrior, Zombi, Elevator Action, Night Hunter.



Η μουσική επένδυση στον κόσμο των video games διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία μιας ατμόσφαιρας, και στη δημιουργία συναισθημάτων στον παίκτη. Η μουσική επένδυση καθορίζει το πώς θα αντιληφθεί ο παίκτης το παιχνίδι και μπορεί να κάνει την εμπειρία τους πολύ πιο εμβληματική.



Η ιστορία της μουσικής στα video games είναι πολύ ενδιαφέρουσα και συνδέεται στενά με την εξέλιξη της τεχνολογίας και της βιομηχανίας των video games. Η μελωδία στα παιχνίδια ξεκίνησε με απλούς ηλεκτρονικούς ήχους μουσικά θέματα, αλλά σταδιακά εξελίχθηκε σε κάτι πιο σύνθετο. Έχει διανύσει μια μακρά πορεία από τις πρώτες μελωδίες έως τις πολύπλοκες και συναισθηματικά φορτισμένες συνθέσεις των σύγχρονων παιχνιδιών και είναι πραγματικά έργα τέχνης τα περισσότερα που μπορούν να σταθούν άνετα ανεξάρτητα σαν καλλιτεχνικές δημιουργίες χωριστά από τα παιχνίδια.

Μέχρι την επόμενη φορά..





INSPECTOR GADGET



telonio

Ο αστυνόμος Σαϊνης είναι μια σειρά αστεία κινουμένων σχεδίων που δημιουργοί του είναι οι Andy Heyward, Jean Chalopin και ο Bruno Bianchi. Η σειρά έκανε πρεμιέρα στις 4 Δεκεμβρίου του 1982. Η σειρά κυκλοφόρησε ευρέως το 1985 και αποτελούνταν από 86 συνολικά επεισόδια σε 2 σεζόν. Στην χώρα μας ο Τάσος Κωστής ήταν εκείνος που με την φωνή του έντυσε τον συγκεκριμένο χαρακτήρα.

Ο αστυνόμος Σαϊνης είναι ηρωικός, αποφασιστικός, γενναίος και καλόκαρδος, αν και είναι επίσης ευκολόπιστος και αδέξιος. Έχει επίσης έναν φρικτό κριτή χαρακτήρα και πιστεύει ότι οι κακοί είναι σύμμαχοί του και οι σύμμαχοί του είναι οι εχθροί του. Αγαπά την ανιψιά του Πένυ και θα έκανε τα πάντα για να την προστατεύσει από το κακό.

Γενικά δεν είναι τόσο ικανός όσο πιστεύει και τα βάζει όχι μόνο με την τύχη του, αλλά και από την άγνοια για αυτόν βοήθεια της Πένυ και του Μπρέιν. Ο Σαϊνης ανατρέπει τα καθημερινά κακόβουλα σχέδια του Dr. Claw, συχνά με μυστική βοήθεια από την Penny και τον Brain. Οι δύο πιο κοντινές στιγμές που ο Gadget φτάνει ποτέ να συλλάβει τον Claw είναι κατά τη διάρκεια της εισαγωγής όπου μπαίνει στο άντρο του Dr. Claw και του βάζει χειροπέδες σε ένα γάντι δόλωμα, μόνο για να εκραγεί μια βόμβα στο πρόσωπό του. Επίσης, και μια φορά σε καταδίωξη με αυτοκίνητο με μεγάλη ταχύτητα, όπου σχεδόν πιάνει τον M.A.D. Ωστόσο, αυτό έχει σκοπό να αποδείξει ότι ο Dr. Claw καταφέρνει πάντα να ξεφεύγει από τη δικαιοσύνη και ότι το πρόσωπό του δεν φαίνεται ποτέ σε κανένα επεισόδιο.

Επίσης, και μια φορά σε καταδίωξη με αυτοκίνητο με μεγάλη ταχύτητα, όπου σχεδόν πιάνει τον M.A.D. Ωστόσο, αυτό έχει σκοπό να αποδείξει ότι ο Dr. Claw καταφέρνει πάντα να ξεφεύγει από τη δικαιοσύνη και ότι το πρόσωπό του δεν φαίνεται ποτέ σε κανένα επεισόδιο.

Οι λίγες στιγμές που ο Σαϊνης δείχνει ότι είναι έξυπνος και έχει κοινή λογική είναι στην πρώτη σεζόν, όταν στο τέλος κάθε επεισοδίου, δίνει σημαντικά μαθήματα σχετικά με το να είναι προσεκτικός όταν κάποιος χρησιμοποιεί εργαλεία, να οδηγεί ποδήλατο, να μην προσπαθεί να κάνει επικίνδυνες πράξεις. Δηλαδή πράγματα που απευθύνονται περισσότερο στα παιδιά.

Ο Σαϊνης έχει στη διάθεσή του ένα ευρύ φάσμα από ευφάνταστα τεχνάσματα που αποκαλεί Go-Gadgets. Η αλήθεια είναι πως μοιάζει με ένα εξελιγμένο ρομπότ, αλλά στα επεισόδια δείχνει καθαρά πως έχει αισθήματα.

Η λίστα με τα gadget του Σαϊνη

Κιάλια Gadget: Τα κιάλια χαμηλώνουν από το καπέλο του και πάνω από τα μάτια του.

Gadget Ears: Μεταλλικοί κώνοι που αναπτύσσονται από το κεφάλι του, γύρω από τα αυτιά του και επιτρέποντάς του να ακούει καλύτερα.

Gadget Brella: Ένα ρομποτικό χέρι που κρατά μια ομπρέλα που βγαίνει από το καπέλο του. Συνήθως το χρησιμοποιεί ως αλεξίπτωτο.

Gadget Coat / Gadget Airbag: Η καμπαρντίνα του φουσκώνει όταν τραβήξει ένα από τα κουμπιά της και του επιτρέπει να επιπλέει — στο νερό ή στον ουρανό.

Gadget 'Copter / Gadget Chopper: Λεπίδες έλικας ελικοπτέρου που βγαίνουν από το καπέλο του και του δίνουν τη δυνατότητα να πετάξει.

Gadget Cuffs: Μια χειροπέδα βγαίνει ακριβώς πάνω από το χέρι του.

Gadget Hands: Πολλά μηχανικά ρομποτικά χέρια μπορούν να βγουν από το



το καπέλο του Gadget. Αυτά τα χέρια μερικές φορές κρατούν διάφορα αντικείμενα, όπως μια κάμερα, έναν ανεμιστήρα, έναν προβολέα, ένα ανοιχτήρι κονσερβών και άλλα αντικείμενα. Φυσικά, υπάρχουν συχνά στιγμές που θα κρατούν επίσης κάτι άχρηστο ή άχρηστο για την συγκεκριμένη κατάσταση

Gadget Arms/ Gadget Legs / Gadget Neck: Ο λαιμός, τα χέρια και τα πόδια του μπορούν να τηλεσκοπούν και να εκτείνονται σε μεγάλα μήκη. Επιπλέον, τα πόδια του περιέχουν μηχανισμούς ελατηρίου για να αυξήσουν τον βηματισμό του.

Top-Secret Gadget Phone: Ένα τηλέφωνο στο χέρι του. Το ακουστικό βρίσκεται στον αντίχειρά του, ενώ το επιστόμιο στο ροζ δάχτυλό του. Αυτό είναι ένα από τα λίγα gadget που δεν ενεργοποιείται με φωνή. Υπάρχει επίσης ένα κανονικό τηλέφωνο μέσα στο καπέλο του.

Gadget Skates / Gadget Blades: Τα ρολέϊ βγαίνουν από το κάτω μέρος των παπουτσιών του. Συχνά είναι πολύ αδέξιος και παλεύει να κρατήσει την ισορροπία του στα πατίνια. Αργότερα στη σειρά, προσπαθεί να προσθέσει τις δικές του τροποποιήσεις με τη μορφή πυραύλων που βγαίνουν από τα πλάγια. Αυτά έχουν ακόμη περισσότερες αστείες δυσλειτουργίες από τα περισσότερα gadget του στις πρώτες τους εμφανίσεις.

Gadget Springs: Ένα ελατήριο βγαίνει από το καπέλο του, δίνοντάς του τη δυνατότητα να αναπηδήσει, συνήθως όταν πέφτει πρώτα με το κεφάλι και χτυπά στο έδαφος. Τα πόδια του μπορούν επίσης να εκτείνονται με ελατήρια, τα οποία χρησιμοποιεί συχνά για άλματα και προσγείωση. Έχει και ελατήρια στα παπούτσια του.

Finger Gadgets: Κάθε δάχτυλο στα χέρια του Gadget διαθέτει διαφορετικό gadget. Περιλαμβάνουν φακό, κλειδί σκελετού, λείζερ, στυλό, κατσαβίδι, τρυπάνι, πιστόλι χιονιού, τριμπουσόν, νεροπίστολο και σφυρίχτρα.



Οι χαρακτήρες της σειράς



Ο αστυνομός Σαϊνης γνωστός και ως θείος Σαϊνης (στην ανιψιά του Penny). Είναι ο ομώνυμος πρωταγωνιστής του franchise Inspector Gadget του 1983.



Η Penny είναι η ανιψιά του αστυνομίου Σαϊνη και είναι ένας από τους βασικούς πρωταγωνιστές του franchise. Η Penny βοηθά κρυφά τον θείο της με τις αποστολές του και κάνει όλη τη δουλειά, αλλά τελικά τον αφήνει πάντα να πάρει όλα τα εύσημα χωρίς αυτός να την καταλάβει.



Ο Brain είναι ο σκύλος της Penny και είναι ο μόνος που ξέρει και βοηθά την Penny όταν αυτή λύνει τις αποστολές του Σαϊνη.



Ο William Billy Thaw είναι ο γιος του Dr. Thaw και ανιψιός του Dr. Claw, καθώς και ξάδερφος του Talon. Είναι ένα από τα ρομαντικά ενδιαφέροντα της Penny. Εμφανίστηκε μόνο στο επεισόδιο Claw's Nephew.



Ο Dr. Claw πάντα σκοπεύει να κάνει ότι μπορεί για να επιτύχει πλούτο και παγκόσμια κυριαρχία. Ωστόσο, τα σχέδιά του τείνουν να αποτυγχάνουν συνεχώς όταν οι άντρες του συλλαμβάνονται ή όταν ο Σαϊνης, η Penny ή ο Brain παρεμβαίνουν επιτυχώς στα σχέδιά του.



Ο MAD Cat είναι ο ευτραφής κατοικίδιος γάτος του Dr. Claw που δέχεται τα χάρδια του.

Η σειρά χαρακτηρίζεται από τις απίθανες αποστολές, που αναλαμβάνει ο Σαϊνης και συχνά έρχεται σε δύσκολη θέση, που η ανιψιά του Penny και ο σκύλος Brain τον βοηθάνε να τα βγάλει πέρα. Ο Σαϊνης είναι εντελώς γκαφατζής σε αυτά που κάνει και αρκετά συχνά μπλέκει με τον ευατό του. Τα gadgets που διαθέτει στην στολή του, μερικές φορές δεν λειτουργούν σωστά, δίνοντας έτσι μια αστεία εικόνα του Σαϊνη.

Η σειρά συνεχίστηκε μέχρι το 2018.

Inspector Gadget (1983–1985)

Gadget Boy (1995–1998)

Inspector Gadget's Field Trip (1996–1998)

Gadget and the Gadgetinis (2002–2003)

Inspector Gadget (2015–2018)

Ενώ πέντε ταινίες προβλήθηκαν από το 1999 μέχρι το 2005.

Inspector Gadget (1999)

Inspector Gadget: Gadget's Greatest Gadgets (2000)

Inspector Gadget's Last Case (2002)

Inspector Gadget 2 (2003)

Inspector Gadget's Biggest Caper Ever (2005)









POPEYE



telonio

Ο Ποπάου είναι ο κύριος πρωταγωνιστής του ομότιτλου franchise, ένας ναυτικός χαρακτήρας που δημιουργήθηκε το 1929 από τον Elzie Crisler για το κόμικ του Thimble Theatre. Ο Ποπάου απέκτησε γρήγορα σημαντική δημοτικότητα μεταξύ του αναγνωστικού κοινού, καταφέροντας την εισαγωγή του στο κανονικό καστ τον Αύγουστο του 1929. Τα επόμενα χρόνια δε, θα ανέβει σε δημοτικότητα σημαντικά. Η έλευση του Ποπάου ενίσχυσε θετικά τη δημοτικότητα του Thimble Theatre από τα μέσα της δεκαετίας του 1930.

Ο πρωταγωνιστής κόμικς και κινούμενων σχεδίων, είναι περισσότερο γνωστός για το δεξί του μάτι που στραβίζει (ή λείπει τελείως), τους τεράστιους πήχεις με δύο τατουάζ άγκυρας, τα αδύνατα μπράτσα και το πίπα από καλαμποκάλευρο που έχει στο στόμα του. Περιστασιακά μπορεί να τον δει κανείς να καπνίζει την πίπα του, αλλά συνήθως το πιάνει σαν ρυμουλκό και μερικές φορές το χρησιμοποιεί ως όπλο φυσώντας τον καπνό στα πρόσωπα των εχθρών του. Η δύναμή του ποικίλλει μεταξύ των ερμηνειών του: σύμφωνα με τα πρωτότυπα κόμικς, είναι υπεράνθρωπα δυνατός και μπορεί να σηκώσει τεράστια αντικείμενα, ενώ σε μεταγενέστερες προσαρμογές δεν είναι τόσο δυνατός μέχρι να αποκτήσει ώθηση στη δύναμη τρώγοντας σπανάκι. Είναι γνωστό ότι μουρμουρίζει όταν μιλάει, τραγουδάει μόνος του και μπερδεύει την αγγλική γλώσσα π.χ. αποκαλεί τους ελέφαντες και τα βρέφη "ele-rhinks" και "infinks" αντίστοιχα. Εκτός από το θεματικό του τραγούδι, η φράση του είναι "Blow me down!" και είναι επίσης γνωστός για το ότι είπε "Αυτό είναι το μόνο που μπορώ να αντέξω, γιατί δεν αντέχω άλλο!". Ο δημιουργός του Ποπάου E. C. Segar τον χαρακτήρισε ως ένα βίαιο και ορμητικό αλλά ενδοσκοπικό και ανθρωπιστικό ελεύθερο πνεύμα, με ιδιαίτερη συμπάθεια προς τα άτομα που πλήττονται από τη φτώχεια και τα ορφανά παιδιά.

Ο Ποπάου έχει μια μακρά και πλούσια ιστορία που εκτείνεται σχεδόν έναν αιώνα και είναι ένας από τους πιο αναγνωρίσιμους και αγαπημένους χαρακτήρες κινούμενων σχεδίων στον κόσμο και θεωρείται σταθερά ως ένας από τους καλύτερους υπερήρωες που δημιουργήθηκαν ποτέ.

Η τεράστια δημοτικότητα του Ποπάου τον οδήγησε να προσαρμοστεί σε κινούμενα σχέδια, τα οποία θα βασίζονταν ελεύθερα στο Thimble Theatre λόγω του περιορισμένου εκείνης της εποχής που εμποδίζει τις σωστές και πλήρεις διασκευές, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα οι μικρές ταινίες να είναι σύντομες. Η τεράστια επιτυχία του πρώτου καρτούν Ποπάου ο Ναύτης (το οποίο αρχικά ξεκίνησε ως μέρος των σορτς Betty Boop) θα εξασφάλιζε μια μακροχρόνια σειρά ανεξάρτητων θεατρικών «σορτς»-

-για τον διάσημο πλέον ναύτη. Στα διάφορα κινούμενα σχέδια των Fleischer Studios, θα έπρεπε συνήθως να σώσει τη φίλη του Όλιβ από τον Μπλούτο, τον αντίπαλό του και μερικές φορές φίλο του ή να πάει σε μια τολμηρή περιπέτεια με την Όλιβ και τον καλό του φίλο Πόλντο.

Μερικά από τα κινούμενα σχέδια ακολουθούν μια διαφορετική επαναλαμβανόμενη προσέγγιση: Να σώζει την Όλιβ από μια άλλη απειλή, να αντιμετωπίζει κάτι μόνος του, να πολεμά έναν μικρό εχθρό που δεν μπορεί να νικήσει ή να παρακολουθεί τον υιοθετημένο γιο του. Καθώς αυτά τα θεατρικά σορτς παρέκκλιναν αρκετά από τις ταινίες του Segar, πολλοί χαρακτήρες από το κόμικ δεν εμφανίστηκαν ποτέ ή εμφανίστηκαν μόνο μία φορά. Ωστόσο, άλλοι χαρακτήρες όπως ο Πόλντο (ο οποίος μερικές φορές υπηρετούσε ως βοηθός του Ποπάου), ο Παππούς και -πιο σπάνια- ο Όσκαρ θα έκαναν «ημικανονικές» εμφανίσεις στα σορτς. Ο Ευγένιος Τζιπ έκανε επίσης κάποιες εμφανίσεις, αλλά δεν θα χρησιμοποιηθεί τόσο συχνά όσο τα παραπάνω. Ο Τζορτζ Τζεσίλς έκανε επίσης μόνο δύο εμφανίσεις στο πλευρό του Ποπάου. Πολλά από αυτά τα κινούμενα σχέδια επικεντρώθηκαν κυρίως στις περιπέτειες και τις γελοιότητες του Ποπάου μαζί με την Όλιβ και περιστασιακά τον Πόλντο καθώς προσπαθούσαν να αντισταθούν στο ανταγωνιστικό Μπλούτο. Αν και δεν εμφανιζόταν πολύ συχνά ως ναύτης (όπως ο Ποπάου συνήθως απεικονιζόταν με πολλές περιέργες δουλειές), οι ιστορίες στα κινούμενα σχέδια περιλάμβαναν τους καυγάδες του ή τις περιπέτειές του σε ορισμένες περιοχές του κόσμου, ενώ έκανε εντυπωσιακά κατορθώματα και διατηρώντας την ασφάλεια της Όλιβ και της σχέσης τους σε κάθε περίπτωση.



Κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ο Ποπάι υιοθετήθηκε σαν μέλος του Πολεμικού Ναυτικού των ΗΠΑ και η στολή του άλλαξε σε λευκό κοστούμι του Ναυτικού και θα συνέχιζε να μοιάζει με αυτό στα κινούμενα σχέδια από τη δεκαετία του 1940 έως τη δεκαετία του 1960. Κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών λειτουργίας των Fleischer Studios, τα μικρού μήκους ταινίες που παρήγαγαν ήταν ιστορίες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου που επικεντρώνονταν στις ηρωικές προσπάθειες του Ποπάι να βοηθήσει την Αμερική να πολεμήσει τον εχθρό, κυρίως τους Ιάπωνες και τους Γερμανούς. Τα κινούμενα σχέδια με αυτές τις σκηνές μάχης συχνά είχαν απαγορευτεί στην τηλεόραση επειδή θεωρήθηκαν πολύ politically incorrect.



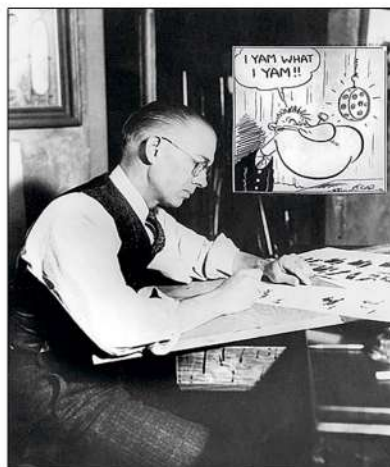
Ντεμπούτο της υπερδύναμής του (11 Ιουνίου 1929). Ο Ποπάι πήρε δύναμη τρίβοντας το κεφάλι της Bernice the Whiffle Hen (αντί να φάει σπανάκι, αυτό εισήχθη αργότερα).



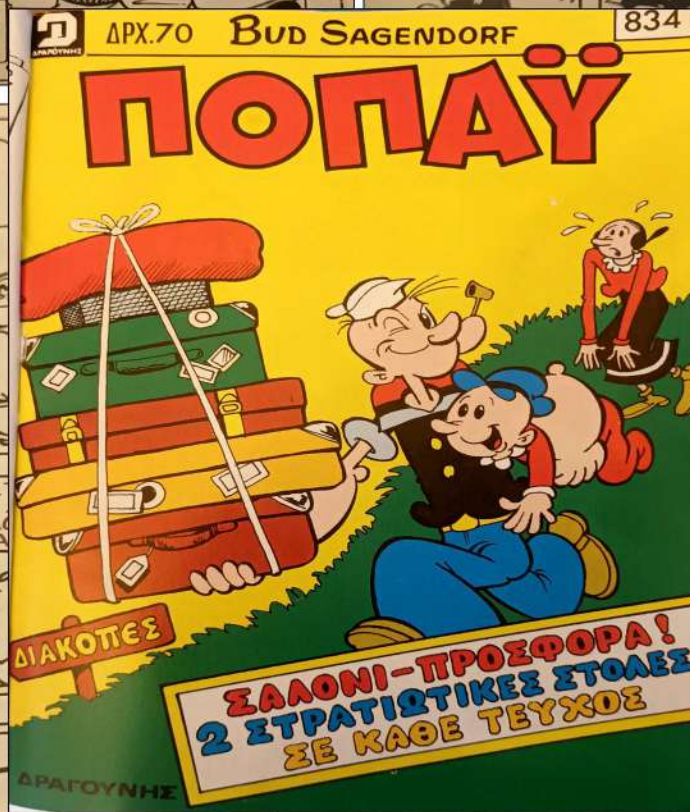
Το πρώτο (τυχαίο;) φιλή από την Όλιβ (27 Αυγούστου 1929).



Η πρώτη του εμφάνιση στο Thimble Theatre daily strip (17 Ιανουαρίου 1929).



Elzie Crisler Segar (8 Δεκεμβρίου 1894 – Σάντα Μόνικα, 13 Οκτωβρίου 1938), ο σκιτσογράφος που δημιούργησε τον Ποπάι.





ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ

ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΛΕΙΨΩ ΕΝΑ ΛΕ-
ΠΤΟ ΚΙ ΑΡΧΙΖΕΙΣ ΝΑ ΨΑΧΝΕΙΣ
ΓΙΑ ΚΑΝΑ ΜΠΟΥΚΑΛΙ ΚΡΑΣΙ.....

ΜΑ..... ΔΙΩΣΑΣ,
ΓΙΑΓΙΑ ΤΣΕΛΕ-
ΣΤΑ!

ΦΙΡΜΑ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ



Παιδικά Εικονογραφημένα

J. J. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ & ΥΙΟΙ Α.Ε.





Γενική Συζήτηση
Λίγο απο όλα!

Retro Hardware
For all machines
Υπο-συστήματα: Amiga, C64-C128, Atari, Amstrad, Sinclair, Other

Retro Software
For all Machines
Υπο-συστήματα: Amiga, C64-C128, Atari, Amstrad, Sinclair, Other

Νέα γενιά Υπολογιστών
Τα πάντα για τους νέους υπολογιστές

MASTER RETRO4FUN

Ένας κόσμος που δεν πρέπει να ξεχαστεί ποτέ!

<https://www.retro4fun.gr>

PROJECTS BY MASTERGR

ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ 2015-2024
Κατασκευές για όλους μας...

DONY'S SECTION

Dony's (not only) New Stuff for Old Computers
ΟΛΑ ΕΔΩ!!

TELONIO SECTION

Telonio Section
Game Reviews & More

ΑΡΧΕΙΑ - ΜΥΣΤΙΚΑ - DOWNLOADS

- Επισκευές
- Χρήσιμα Video
- Χρήσιμο Links
- Retropie & Raspeberry
- Hyperspin
- Φωτογραφίες & Events
- Βλάβες και λύσεις
- Μουσική & Retro music
- Υπολογιστές
- Consoles
- Κινητά τηλέφωνα
- Gadgets
- Επιτραπέζια παιχνίδια
- Video Games
- Συλλογές
- Βιβλία & Περιοδικά



Διήγημα επιστημονικής φαντασίας



telonio

Το αχνό σεληνόφως έλουζε για ακόμη μια νύχτα απαλά το ήσυχο Biarritz. Ήταν Χριστούγεννα, και σε λίγες ημέρες η πόλη θα καλωσόριζε το 1986. Σχεδόν κάθε σπίτι είχε στον κήπο του φωτιζόμενα λαμπάκια και πλαστικές φιγούρες Χριστουγέννων. Ήταν μια γιορτινή και φωτεινή περίοδος όπως κάθε χρόνο. Η παρέα των νεαρών Will, Jonathan, Lucy και Amanda ήταν στο δρόμο με σκοπό να περάσουν την βραδιά παίζοντας arcade και πίνοντας κανένα ποτό. Αυτό βέβαια ήταν ένα σημαντικό πρόβλημα, αφού τα αγόρια ήταν 18 ετών και τα κορίτσια 17. Δεν υπήρχε πρόβλημα να παίξουν στις αίθουσες των arcades, αλλά το να πιούν αλκοόλ ήταν νόμιμο από τα 21 έτη και επάνω.

Η παρέα τριγύριζε στους κεντρικούς δρόμους κάτω από τα έντονο λευκό φωτισμό που είχε τοποθετήσει ο δήμος στις κολώνες. Το κρύο ήταν αρκετά τσουχτερό και μια ελαφρά ομίχλη επικρατούσε στην ατμόσφαιρα. Φορούσαν σφιχτά τα μπουφάν τους και είχαν τα χέρια στις τσέπες τους. Τα κορίτσια φορούσαν επιπλέον από δύο ροζ σκούφους στα κεφάλια τους. Η ώρα περνούσε και δεν είχαν αποφασίσει σε ποιο κατάστημα θα πάνε τελικά. Μπροστά περπατούσαν τα κορίτσια και πίσω τα αγόρια.

Η Lucy σταμάτησε να περπατά και γύρισε προς τα αγόρια που σταμάτησαν και αυτά.

Lucy "Τελικά που θα πάμε; Κάπου πρέπει να αποφασίσουμε, περπατάμε αρκετή ώρα τώρα."

Ο Will είπε κάπως επιφυλακτικά. "Μπορούμε να δοκιμάσουμε στη στοά λίγο πριν το Mall. Έχει δύο μπουραρίες με arcades εκεί. Δεν τα έχω επισκεφθεί ποτέ βέβαια, δεν ξέρω αν σερβίρουν σε ανήλικους."

Ο Jonathan ενθουσιασμένος τους διέκοψε. "Ει, ο φίλος μου ο Randy, μου είπε για ένα μπαρ που έχει arcades και δεν έχει περιορισμό στις ηλικίες!"

Η Amanda φάνηκε ενοχλημένη. "Ποιός αυτός ο χασικλής; Δεν νομίζω πως πρέπει να τον εμπιστευτούμε."

Ο Jonathan αντέτεινε. "Κοίτα, μπορεί να μην είναι και το καλύτερο παιδί που όλοι περιμένουν, αλλά γνωρίζει τέτοια μέρη."

Για μια στιγμή επικρατούσε ησυχία και κανείς δεν μιλούσε. Η πρόταση του Jonathan σίγουρα ενόχλησε την υπόλοιπη ομάδα, κάποιους λιγότερο και κάποιους περισσότερο.

Ο Will πήρε μια απόφαση. "Λοιπόν, δεν νομίζω πως έχουμε διαθέσιμη και άλλη επιλογή. Γιατί δεν πάμε να ρίξουμε μια ματιά εκεί;"

"Έξοχα! Δεν είναι πολύ μακριά από εδώ. Είναι κοντά στο Grand Hillside περίπου δέκα λεπτά από εδώ." Είπε ο Jonathan.

Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας φάνηκαν να διστάζουν. Αυτή η περιοχή είχε αποκτήσει μια πολύ άσχημη φήμη τα τελευταία χρόνια. Υπήρχαν αρκετά σκοτεινά σοκάκια και ήταν γνωστό πως ναρκομανείς έκαναν δοσοληψίες εκεί. Γενικά ήταν ένα μέρος που οι περισσότεροι κάτοικοι απέφευγαν να περπατήσουν εκεί ιδιαίτερα την νύχτα. Η Amanda και η Lucy ήταν ανήσυχες φανερά.

Η Amanda μίλησε πρώτη "Παιδιά είστε σίγουροι πως πρέπει να πάμε προς τα εκεί; Δεν ακούσατε την προηγούμενη εβδομάδα πως βρήκαν έναν νεκρό στον δρόμο οι αστυνομικοί;"

Lucy "Ναι δεν το βρίσκω και τόσο καλή ιδέα να πάμε εκεί. Καλύτερα να κατευθυνθούμε προς την άλλη πλευρά." συμπλήρωσε η Lucy.

Ο Will προσπάθησε να τις ησυχάσει. "Μην ανησυχείτε κορίτσια. Εγώ και ο Jonathan εγγυόμαστε την ασφάλειά σας. Έτσι δεν είναι Jonathan;"

Ο Jonathan πιάστηκε λίγο απροετίμαστος με τα λόγια του Will. "Ε ναι!... Βέβαια!... Μην ανησυχείτε όλα θα πάνε καλά!"

Ο Will ήταν ψηλός, μεγαλόσωμος και δυνατός αφού έκανε τα τελευταία δύο χρόνια εντατικό body building. Παρά το παρουσιαστικό του ήταν απόλυτα ήρεμος και φιλήσυχος και σχεδόν ποτέ δεν μπλεκόταν σε καβγάδες εκτός και αν δεν υπήρχε άλλη επιλογή. Ο Jonathan από την άλλη πλευρά, ήταν αδύνατος και λίγο κοντύτερος από τον Will, αλλά ήταν ιδιαίτερα αποφασιστικός όταν ήθελε να κάνει κάτι. Απέναντί τους, η Lucy ήταν ψηλή, λίγο κοντύτερη από τον Will, ξανθιά και καλλίγραμμη με μακριά ξανθά μαλλιά και γαλάζια μάτια. Με ένα αθώο κοριτσίστικο βλέμμα στο πρόσωπό της. Η Amanda ήταν στο άλλο άκρο, ήταν πιο κοντή και είχε αρκετά κιλά πάρα την ηλικία της. Έμοιαζε όμως μεγαλύτερη και οι προσπάθειες που έκανε για να φαίνεται πιο θηλυκή, συχνά αποτύγγαναν. Είχε μαύρα μαλλιά με μπούκλες μέχρι τον ώμο της και χοντρά άκρα. Το πρόσωπό της ήταν σχεδόν στρογγυλό με μαύρα μάτια, πυκνά φρύδια και έντονο κόκκινο κραγιόν.

Τα κορίτσια κοιτάχτηκαν μεταξύ τους για μια στιγμή και συμφώνησαν να ακολουθήσουν. Περπατούσαν για αρκετή ώρα όταν έφτασαν στην περιοχή που ήταν το μπαρ. Το μέρος ήταν διαφορετικό από εκεί που βρίσκονταν προηγουμένως.

Τα ψηλά γκρίζα κτήρια σκέπαζαν τον ουρανό και οι δρόμοι που έβλεπαν ήταν γεμάτοι με διάφορα σκουπίδια. Αυτό δεν ήταν μέρος που σύχναζε κανένα μέλος της ομάδας.



Ο Jonathan πρότεινε "Πάμε από εδώ" και έδειξε με το χέρι του την κατεύθυνση να πάνε δεξιά σε ένα στενό. Περπάτησαν αργά και όταν έφτασαν εκεί είδαν πως υπήρχε μια στοά. Ο Jonathan έδειξε για κατεύθυνση την στοά που ήταν αρκετά σκοτεινή. Υπήρχαν ελάχιστα φώτα και μια ταμπέλα ενός πιθανού μπαρ όπου φαινόταν μόνο τα μισά γράμματα. Η παρέα κοντοστάθηκε στην είσοδο της στοάς.

Η Amada ήταν φανερά φοβισμένη. "Εεε παιδιά, θα μπορούμε εδώ μέσα;"

Ο Will μέσα του συμφωνούσε με την Amanda, αλλά βρήκε την ευκαιρία να δείξει πως είναι θαρραλέος και ειδικά για την Lucy, που έκρυβε κρυφά ερωτικά αισθήματα για αυτήν. "Jonathan, αυτό εκεί είναι το μπαρ που σου είπε ο φίλος σου;"

Ο Jonathan του απάντησε.

"Ναι αυτό πρέπει να είναι, μου είπε πως λέγεται Astrobar. Τα φωτιζόμενα γράμματα είναι obar, οπότε αυτό πρέπει να είναι."

Η Lucy δίσταζε, "Δεν ξέρω αν είμαστε και τόσο ασφαλής που είμαστε εδώ."

"Πάμε μέσα, θα μπω εγώ πρώτος και θα κόψω κίνηση αν δω τίποτα περίεργο θα βρούμε αμέσως εντάξει;" Καθησύχασε ο Will.

Τα κορίτσια ήταν λίγο διστακτικά για να συμφωνήσουν αλλά η Lucy πήρε αμέσως την απόφαση. Ήταν αρκετά θαρραλέα και συχνά επιδίωκε την περιπέτεια σε όποια ευκαιρία και αν της δινόταν. "Περπατάγαμε τόση ώρα για να γυρίσουμε πίσω έτσι απλά. Εξάλλου, πιστεύω πως μέσα στο μπαρ θα είμαστε πιο ασφαλής από ότι είμαστε εδώ έξω!"

Ο Will χαμογέλασε και προχώρησε προς την κλειστή πόρτα του μπαρ. Οι υπόλοιποι τον ακολούθησαν. Στάθηκαν όλοι μαζί έξω από την πόρτα, που ήταν μεταλλική και αρκετά σκουριασμένη. Το πόμολο ήταν και αυτό μεταλλικό αλλά παραδόξως φαινόταν να είναι καινούργιο και ήταν στρογγυλό σε σατινέ χρώμα. Ο Will έσπρωξε την πόρτα και αυτή άνοιξε αργά γιατί ήταν αρκετά βαριά.

Ο χώρος του μπαρ ήταν αρκετά μεγάλος, δεν υπήρχαν έντονα φώτα και ο περισσότερος φωτισμός προερχόταν από τις καμπίνες arcade που υπήρχαν περιμετρικά των τοίχων και από μερικές κίτρινες λάμπες στον καθρέπτη του μπαρ. Η μουσική ήταν σε χαμηλή ένταση που ακουγόταν ελάχιστα. Στο κέντρο υπήρχαν τραπέζια με καρέκλες και τρεις θαμώνες κάθονταν σε ένα τραπέζι και ένας τύπος ήταν στο μπαρ. Γύρισαν όλοι και τους κοίταξαν και τα κορίτσια ένοιωσαν άβολα.

Ο Will βρήκε το θάρρος και προχώρησε προς το μπαρ. Τώρα έπρεπε να τα παίξει όλα για όλα δεν μπορούσε να κάνει πίσω. Πλησίασε το μπαρ και ακούμπησε το χέρι του επάνω στον ξύλινο πάγκο και απευθύνθηκε στον μπάρμαν. "Καλησπέρα, τέσσερις μπίρες παρακαλώ". Το είπε με αποφασιστικότητα και με κάπως ψυχρό βλέμμα προσπαθώντας να φανεί απόλυτα σοβαρός.

Ο μπάρμαν ήταν μια κάπως μυστήρια φιγούρα για τα μάτια του Will. Ήταν ψηλός και φαλακρός και αδύνατος. Φορούσε ένα μαύρο κουστούμι σαν αυτά που φορούσαν οι μπάρμαν σε γνωστά και υψηλού επιπέδου μπαρ. Το πρόσωπό του ήταν ανέκφραστο και του θύμιζε νεκρό. Ξαφνικά όμως η έκφραση του μπάρμαν άλλαξε και έσκασε ένα χαμόγελο. "Καλώς ήλθατε! Αμέσως κύριε!"

Ο μπάρμαν γύρισε την πλάτη του και άρχισε να γεμίζει μπίρα τέσσερα μεγάλα ποτήρια. Ο Will ξεφύσηξε αθόρυβα και ήταν ευχαριστημένος που τόσο εύκολα κατάφερε να πάρει αλκοόλ, δεν το περίμενε καθόλου. Γύρισε και κοίταξε την υπόλοιπη παρέα με χαμόγελο. Ο Jonathan, η Amanda και η Lucy τον πλησίασαν.

Ο Jonathan έδειχνε έκπληκτος. "Σου πήρε παραγγελία τόσο εύκολα;"

Ο Will έγνεψε το κεφάλι του καταφατικά και χαμογέλασε.

Ο μπάρμαν ακούμπησε τα τέσσερα ποτήρια γεμάτα με μπίρα στον πάγκο και χαμογέλασε στην παρέα λέγοντας. "Στην υγεία σας!"

Ο Will έβγαλε μερικά δολάρια και τα άφησε στον πάγκο του μπαρ μπροστά στον μπάρμαν σαν πληρωμή για τις μπίρες. "Ευχαριστούμε!"

Τα παιδιά πήραν στα χέρια τους τις μπίρες και πήγαν στην δεξιά πλευρά, αυτή με τις καμπίνες arcade. Εκεί υπήρχαν τα Dark rider, Fantasy zone, Galactic warriors, Mega force, Space harrier και Space invaders. Η διάθεση της παρέας είχε αλλάξει προς το καλύτερο και αυτό φαινόταν στα πλατιά χαμόγελά και τα εύθυμα πρόσωπά τους.

Ο Jonathan πήγε αμέσως για να παίξει το Space Invaders που ήταν και το αγαπημένο του παιχνίδι. Δίπλα του ήταν το Fantasy zone που επέλεξε να παίξει η Amanda, αν και δεν ήταν και τόσο καλή στο gameplay και έχανε πολύ γρήγορα. Ο Will με την Lucy έκατσαν σε ένα τραπέζι κοντά του για να απολαύσουν τις μπίρες τους. Τα μάτια τους διασταυρώθηκαν και κοιτούσαν για μια στιγμή ο ένας τον άλλον. Ο Will χανόταν μέσα στα γαλάζια μάτια της Lucy και έκανε σαν μαγεμένος. "Όμως η Lucy αποφάσισε να σπάσει τον πάγο.

"Λοιπόν Will, τι σε έκανε να ακολουθήσεις τον κλάδο της ιατρικής;"

Ο Will επανήλθε ξαφνικά στην πραγματικότητα. "Έεε να ξέρεις, μου αρέσει να βοηθώ ανθρώπους που πονάνε. Γενικά μου αρέσει να βοηθώ αλλά βρίσκω και πολύ ενδιαφέρον στα ανθρώπινα όργανα."

"Έχεις αποφασίσει κάποιον κλάδο συγκεκριμένο;"

"Δεν είμαι σίγουρος ακόμα, ίσως καρδιολόγος γιατί βρίσκω ιδιαίτερα ενδιαφέρον τον τρόπο που λειτουργεί η καρδιά."

"Σε ενδιαφέρει η καρδιά λοιπόν..." είπε η Lucy με νάζι.

"Η καρδιά, και τα αισθήματα που πάνε μαζί της."

Η Lucy του χαμογέλασε λίγο πονηρά και έτσι επιβεβαίωσε στα μάτια του πως υπήρχε ένα ενδιαφέρον για αυτόν. Ο Will έγειρε ελαφρά προς την Lucy και αυτή έκανε το ίδιο. Η καρδιά του Will πήγαινε να σπάσει χτυπώντας με γρήγορο ρυθμό στο στήθος του. Όμως πριν γίνει το όνειρο πραγματικότητα, στο τραπέζι ήρθε και έκατσε δίπλα στην Lucy η Amanda, που ήταν φανερά ενοχλημένη που έχασε τόσο γρήγορα στο παιχνίδι. Τότε αμέσως και οι δύο τραβήχτηκαν πίσω στις θέσεις τους.

Η Amanda επισήμανε "Αυτό το παιχνίδι είναι τόσο ωραίο αλλά τόσο δύσκολο!"

Ο Will στραβομουτσούνιασε ελαφρά. "Ίσως να δοκίμαζες κάποιο άλλο πιο εύκολο παιχνίδι Amanda." Έδειξε με το χέρι του την απέναντι πλευρά με τα arcades. "Να εκεί έχει το Section Z. Είναι εύκολο παιχνίδι γιατί δεν το δοκιμάζεις;"

Ο Will προσπαθούσε να διώξει την Amanda από το τραπέζι, αφού είδε πως υπήρχε ανταπόκριση από την Lucy, δεν ήθελε να χάσει ξανά αυτή την ευκαιρία. Όμως η Amanda ήταν ανένδοτη. "Δεν πειράζει, δεν θέλω να παίξω άλλο προς το παρόν. Θα κάτσω εδώ μαζί σας!"

Η Lucy χαμογέλασε ελαφρά και ο Will είχε πάρει φωτιά εσωτερικά, κόντευε να εκραγεί. Έδειχνε όμως επαγγελματική ηρεμία στο πρόσωπό του και είχε σταυρώσει τα χέρια του. Η Lucy τον είχε καταλάβει από το βλέμμα στα μάτια του και το έβρισκε αστείο όσο και ενδιαφέρον. Εν το μεταξύ, ο Jonathan κόντευε να τερματίσει για ακόμη μια φορά το Space Invaders. Ήταν το αγαπημένο του παιχνίδι και σχεδόν πάντα το τερμάτιζε κάθε φορά που βρισκόταν στα arcades.

Και ενώ ο Jonathan έπαιζε το παιχνίδι ο Will με την Lucy και την Amanda τον κοιτούσαν πίνοντας μπίρα, αλλά τότε μόνο ο Will παρατήρησε πως κοιτούσαν και τον Jonathan και οι υπόλοιποι θαμώνες του μπαρ με μια αλλόκοτη επιμονή. Ο Jonathan ήταν στο τελευταίο επίπεδο και κατέστρεφε τα τελευταία σκάφη των εξωγήινων στο παιχνίδι. Οι άντρες σηκώθηκαν και πλησίασαν τον Jonathan κοιτώντας επίμονα την οθόνη του arcade. Είχαν τις πλάτες τους τον Will, την Lucy και την Amanda αγνοώντας τους επιδεικτικά. Σε λίγα δευτερόλεπτα ο Jonathan κατάφερε να τερματίσει το Space Invaders και σήκωσε το χέρι του θριαμβευτικά. Τότε ήταν που πήρε χαμπάρι πως από πάνω του υπήρχαν οι τέσσερις άνδρες και τον κοιτούσαν αλλά αμέσως έκανε την τρομακτική διαπίστωση πως τα μάτια τους ήταν εντελώς μαύρα! Ξαφνικά οι άνδρες μιλούσαν σε μια ακαταλαβίστικη γλώσσα μεταξύ τους. Αμέσως ο ένας άντρας τον έπιασε σφιχτά τον ώμο του Jonathan και τότε είδε πως τα δάχτυλά του ήταν σαν μικρά πλοκάμια. Ο Jonathan τρομοκρατήθηκε και έβγαλε μια δυνατή κραυγή. Αμέσως σηκώθηκε όρθιος ο Will και η Lucy.

Ο Will φώναξε. "Τι διάολο έγινε;"

Τότε οι άνδρες γύρισαν προς αυτούς με τον ένα να κρατά τον Jonathan και η παρέα αντίκρυσε τα πρόσωπά τους που είχαν εντελώς μαύρα μάτια και τα δάχτυλα τους ήταν πλοκάμια. Η Lucy είχε μείνει στήλη άλατος ενώ η Amanda σηκώθηκε από την καρέκλα της και έβγαλε μια κραυγή. Ο Will χωρίς να το σκεφτεί όρμησε σαν ταύρος επάνω στους τέσσερις άνδρες καταφέρονοντας να ρίξει μια δυνατή γροθιά στον ένα από αυτούς. Έπεσαν όλοι επάνω στο arcade και οι αλλόκοτοι άνδρες προσπαθούσαν να γραπώσουν τον Will, αυτός από την πλευρά του τούς έριχνε γροθιές και προσπαθούσε να τούς απωθήσει με κλοτσιές.

Ο Jonathan έκανε απεγνωσμένες προσπάθειες να ξεφύγει από το εφιαλτικό χέρι που τον κρατούσε. Η Amanda συνέχιζε να ουρλιάζει υστερικά και η Lucy με γουρλωμένα μάτια πάσχιζε να εξηγήσει με την λογική την κατάσταση μέσα στο μυαλό της. Ο Will όντας δυνατός κατάφερε και κλότσησε τον τύπο που κρατούσε τον Jonathan πήρε τον φίλο του και έκαναν ένα άλμα παραπέρα.

Τότε ο μπάρμαν έβγαλε κάτω από τον πάγκο ένα περιέργο όπλο που δεν θύμιζε σε τίποτα τα συμβατικά όπλα των ανθρώπων και πάτησε την σκανδάλη. Μια λευκή ακτίνα λέιζερ πέρασε ξυστά πάνω από τα κεφάλια του Will και του Jonathan και τρύπησε την μεταλλική πόρτα που ήταν πίσω τους. Ο μπάρμαν φώναξε με μια περιέργη φωνή σε μια άγνωστη ομιλία τους άνδρες. Ο Will αμέσως δεν έχασε ευκαιρία και άρπαξε το χέρι της Lucy. Φώναξε στον Jonathan και στην Amanda πως πρέπει να φύγουν τώρα. Αμέσως ο Will έριξε μια δυνατή κλοτσιά στην πόρτα και αυτή άνοιξε αρκετά αλλά όχι πλήρως. Έπεσε με το βάρος του και την άνοιξε τελείως και η παρέα βγήκε κακήν κακώς έξω στον δρόμο.

Άρχισαν να τρέχουν και είχαν σκοπό να φύγουν όσο πιο μακριά μπορούν. Ο Will ήταν μπροστά και κρατούσε με το χέρι του την Lucy και δίπλα τους ήταν ο Jonathan, που προσπαθούσε να ανασάνει.

Η Amanda συνέχιζε να ουρλιάζει ξέφρενα. Από το μπαρ βγήκαν οι μυστήριοι άντρες, μαζί και ο μπάρμαν που άρχισε να πυροβολεί με το λείζερ ξανά. Οι φωτεινές δέσμες περνούσαν από κοντά τους αλλά δεν τους πετούχαιναν.



Η παρέα έστρεψε τρέχοντας στο πρώτο στενό και μετά από λίγο βγήκαν στον κεντρικό δρόμο. Συνέχισαν να τρέχουν και ο Will είχε πάρει πλέον αγκαλιά την Lucy που είχε τρομοκρατηθεί. Του ήταν δύσκολο να κρατήσει μια ισορροπία στο τρέξιμο με την Lucy επάνω του, αλλά δεν του περνούσε από το μυαλό να την αφήσει μόνη της. Ο Jonathan αλαφιασμένος έτρεχε με όση δύναμη είχε, ενώ για την Amanda ο Will απόρησε πως δεν είχε λιποθυμήσει τόσο ώρα από τα συνεχόμενα ουρλιαχτά της.

Είχαν απομακρυνθεί αρκετά και ο Will γύρισε το κεφάλι του και δεν είδε τους διώκτες τους στο οπτικό του πεδίο. Εξάλλου, η παρέα είχε κουραστεί και ήταν αδύνατο να συνεχίσει να τρέχει. Σταμάτησαν για να πάρουν μια ανάσα και ο Will άφησε την Lucy η οποία είχε επανέλθει. Η Amanda είχε επιτέλους σταματήσει να ουρλιάζει και προσπαθούσε να πάρει ανάσα.

Ο Jonathan ξεστόμισε "Αυτοί είναι πλάσματα που μου θύμισαν Κθούλου!" και ο Will απάντησε "Φίλε, δεν έχω ιδέα τι μπορεί να ήταν αυτοί, αλλά σημασία έχει που την γλιτώσαμε."

"Αυτό ξαναπέστο!"

Πριν προλάβουν να πουν μια λέξη παραπάνω, ξαφνικά, ο σκοτεινός ουρανός φωτίστηκε απότομα από ένα εκτυφλωτικό φως που ερχόταν από πιο ψηλά. Η παρέα σήκωσε τα βλέμματά τους για να δουν τι ήταν αυτό που έβγαζε το έντονο φως αλλά ήταν τόσο δυνατό που δεν μπορούσαν να διακρίνουν κάτι.

Η Lucy απόρησε "Τι είναι αυτό;" για να ακούσει το προφανές από τον Will "Δεν ξέρω..."

Τότε άρχισε αργά να εμφανίζεται ψηλά στον ουρανό, πάνω από τα κτήρια, ένας τεράστιος ιπτάμενος δίσκος. Έμοιαζε να έχει ανοιχτό γκρι μεταλλικό χρώμα, στο κέντρο του ήταν ένας τεράστιος κύκλος απ' όπου έβγαине αθόρυβα αυτό το εκτυφλωτικό φως.

Η παρέα έμεινε με ανοιχτό το στόμα προσπαθώντας να εκλογικεύσει αυτό το αναπάντεχο γεγονός που έβλεπε με τον Jonathan να λέει σαστισμένα "Αυτό γίνεται ακόμη καλύτερο!"

Ο ιπτάμενος δίσκος σταμάτησε ακριβώς λίγα μέτρα πάνω από τα ψηλότερα κτήρια και το φως που έβγαζε έγινε αχνό. Ξαφνικά, από ένα στενό εμφανίστηκαν ο μπάρμαν και οι υπόλοιποι μυστήριοι άνδρες. Όταν τους είδε η παρέα σηκώθηκαν και ετοιμάστηκαν να τρέξουν αμέσως με όση δύναμη τους είχε απομείνει. Ο Will διαπίστωσε με λύπη του πως δεν θα άντεχαν να πάνε μακριά και πως είναι πλέον χαμένοι. Πριν προλάβει να εκφράσει την λύπη του στην παρέα μια έκρηξη ακούστηκε ψηλότερα από τον ιπτάμενο δίσκο. Στην παρέα έβαλαν αμέσως τα χέρια στα αυτιά τους για να τα καλύψουν από τον έντονο θόρυβο. Τότε είδαν πως η έκρηξη στον ιπτάμενο δίσκο του είχε προκαλέσει μια μικρή αλλά έντονη ρωγμή. Από ένα διπλανό στενό εμφανίστηκε ένα άρμα του στρατού που η κάνη του άχνιζε, δίπλα του ακολουθούσαν δεκάδες στρατιώτες κρατώντας πυροβόλα και μερικοί με αντιαρματικά. Ο μπάρμαν και οι μυστήριοι άνδρες έκαναν πίσω και την παρέα πλησίασε ένας στρατιώτης τρέχοντας.

"Τι κάνετε εδώ; Ελάτε γρήγορα μαζί γιατί εδώ κινδυνεύετε!"

Κανείς από την παρέα δεν έφερε αντίρρηση ή είπε μια λέξη, αυτό ακριβώς ήθελαν και αυτοί. Ο στρατιώτης τους πήγε γρήγορα πίσω από ορδές των αρμάτων που είδαν παραταγμένα ένα προς ένα. Οι στρατιωτικοί είχαν κάτι περίεργες μικρές οθόνες που κοιτούσαν επίμονα. Άλλοι κρατούσαν κάτι περίεργους μικρούς πυραύλους που δεν έμοιαζαν με τους κλασσικούς πυραύλους.

Ο στρατιώτης τούς συνόδευσε μέχρι εκεί που τελείωνε το τελείωνε ο χώρος που είχε αποκλείσει ο στρατός με συρματοπλέγμα, προτρέποντας την παρέα "Πηγαίνετε στα σπίτια σας και μην βγείτε από εκεί."

Η παρέα έφυγε και ενώ απομακρύνονταν άκουγαν δυνατές εκρήξεις από πίσω τους. Προφανώς ο στρατός μαχόταν με τον ιπτάμενο δίσκο. Μετά από αρκετή ώρα πήγαν όλοι στο σπίτι της Lucy και άνοιξαν την τηλεόραση. Ο Will είχε κάτσει στον καναπέ με δίπλα του την Lucy, η Amanda είχε κάτσει απέναντι και ο Jonathan από την άλλη πλευρά σε μια καρέκλα.

Η τηλεόραση έδειχνε μια τηλεπαρουσιάστρια να αναφέρει: "Κάποιοι υποστήριξαν πως είδαν έναν ιπτάμενο δίσκο πάνω από την πόλη. Όμως η αστυνομία αρνείται πως συνέβη κάτι τέτοιο." Η παρέα κοιτάχτηκαν μεταξύ τους χωρίς να πουν λέξη. Ο Jonathan άρχισε να γελά ελαφρά κρατώντας το κεφάλι του με τα δυο του χέρια και ο Will πρότεινε "Φίλε μου, νομίζω πως πρέπει να αρχίζεις να τερματίζεις κάποιο άλλο παιχνίδι αλλά όχι κάτι με σχέση το διάστημα!"





Από τότε που –ως νεαρός– έμπλεξα με τον «εκμεταλλευτικό κινηματογράφο» (exploitation cinema) συνέλαβα τον εαυτό μου να αναζητά και να εκτίθεται σε διάφορα φιλικά σκουπίδια, απλά και μόνο επειδή είχαν έναν πιασάρικο τίτλο. Αυτή τη συνήθεια, την τηρώ ευλαβικά ακόμα, λίγο πριν το ψυχολογικό όριο της ηλικίας των πενήντα.

Πρέπει να ήταν στις αρχές της υπέροχης δεκαετίας των 90s, όταν με ιδιαίτερο ζήλο αντάλλαζα έργα με διάφορους συλλέκτες του εξωτερικού. Αυτό ήταν μια υπέροχη, αλλά χρονοβόρα «ιεροτελεστία». Από τη στιγμή που εντόπιζα την αγγελία ενός ενδιαφερομένου, μέχρι τη στιγμή που έφτανε στα χέρια μου το πρώτο έργο, περνούσαν περίπου τρεις μήνες. Η (ένχαρη) αλληλογραφία με το εξωτερικό και ειδικά η αποστολή πακέτων, απαιτούσαν μέγιστη υπομονή τότε.

Μια μέρα, σε έναν από τους καταλόγους που μου είχαν στείλει, εντόπισα μια ταινία με τίτλο «Achtung! The desert tigers». Κάτι η μίξη γερμανικών-αγγλικών στον τίτλο, κάτι το ... θαυμαστικό, κάτι η εντυπωσιακή προφορά της λέξης «Achtung» (“προσοχή”), κάτι που δεν την είχα ξανακούσει πουθενά, κάτι που δεν αναφερόταν η πλοκή ή οι συντελεστές της, όλα μαζί «δέσανε» στο μυαλό μου και αμέσως τη ζήτησα από τον έτερο συλλέκτη.

Περίπου ενάμιση μήνα μετά, έσκιζα με μανία το πακέτο που είχε καταφτάσει από το εξωτερικό, αντικρύζοντας με δέος την βιντεοκασέτα. Χωρίς πολλές αργοπορίες, την έβαλα στο βίντεο και πάτησα Play. Η εικόνα, ήταν (δυστυχώς) όπως φανταζόμουν. Αντίγραφο εκατοστής γενεάς, με ενσωματωμένους υπότιτλους σε κάποια ακαταλαβίστικη βαρβαρική διάλεκτο και χρώματα πιο ξεθωριασμένα και από το «σοσιαλιστικό όνειρο» στην Τσεχοσλοβακία του 1968. Όμως το περιεχόμενο, τελικά δε με απογοήτευσε καθόλου.

Από τα αρχικά credits, ήταν εμφανές ότι επρόκειτο περί ιταλικής παραγωγής, γεγονός που με ιντριγκάρισε ιδιαίτερω. Η ταινία ξεκινούσε με μάχες στη Βόρεια Αφρική επί εποχής Β΄ ΠΠ, παρουσιάζοντας Συμμάχους να επιτίθενται σε ένα απομακρυσμένο γερμανικό φυλάκιο. «Α, ένα ακόμα ξεχασμένο σπαγγέτι-πολεμικό» σκέφτηκα με μια δόση ψιλο-απογοήτευσης. Όταν οι φερέλπιδες επιδρομείς αποτυγχάνουν και αιχμαλωτίζονται από άνδρες του περίφημου “Deutsches Afrika Korps”, η ταινία ξεδιπλώνει το αληθινό της πρόσωπο. Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο nazis-exploitation έργο, με την ιδιαιτερότητα να είναι ίσως το μόνο του είδους του, που διαδραματίζεται όχι σε κάποιο στρατόπεδο συγκέντρωσης στην Ευρώπη, αλλά στην καυτή (κυριολεκτικά και μεταφορικά) έρημο.

Όλα τα στερεότυπα που απαντώνται στο συγκεκριμένο φιλικό υπο-είδος, είναι παρόντα στην ταινία.

Κατ’αρχάς, ο σαδιστής ημι-παράφρων ναζί διοικητής. Καθώς αντικρύζει έναν κρεμασμένο εβραίο, διατάζει έναν στρατιώτη να τον μαστιγώσει. «Μα είναι ήδη νεκρός, κύριε διοικητή» αποκρίνεται ο στρατιώτης, με τον διοικητή να απαντάει «Δεν πειράζει, σε κάθε περίπτωση μαστίγωσέ τον, ποτέ δεν ξέρεις εάν ένας εβραίος είναι όντως νεκρός»!

Το έτερο στερεότυπο της σαδίστριας-ναζί γιατρού, τιμάται και αυτό δεόντως. Η δρ. Λέσινγκ, επιθεωρεί κάποιες γυναίκες που αιχμαλωτίστηκαν πρόσφατα. Σταματώντας μπροστά σε μία, αναφωνεί στον στρατιώτη: «Γδύσε την». «Μα δεν είμαι άρρωστη γιατρέ, γιατί να γδυθώ;», ρωτάει με μορονικό ύφος η κρατούμενη, που προφανώς μπέρδεψε το κολαστήριο του Afrika Korps με το τοπικό παράρτημα του ΕΟΠΥΥ. Αφού οι στρατιώτες γδύσουν βιαίως το ανυποψίαστο θύμα, η δρ. Λέσινγκ παρατηρεί: «Για κατώτερη ράτσα, ομολογώ ότι δεν είσαι τόσο κακή!». Τα βασανιστήρια (αλλά και το γυμνό) συνεχίζουν αδιαλείπτως για αρκετή ώρα, με τους στρατιώτες να γελάνε σατανικά, καθώς καταβρέχουν τις κρατούμενες με κρύο νερό και στο τέλος τις πλένουν με υπερμεγέθεις μπαντανόβουρτσες.



«Χωρίς να σε πιέζω, πες μου ειλικρινά τη γνώμη σου για τους αυστριακούς ζωγράφους ...»

Εν μέσω των φρικτών βασανιστηρίων, εμφανίζεται και ο παράφρων διοικητής, που επικροτεί με στωικότητα: «Βλέπω ότι σας απασχολεί ιδιαίτερα το θέμα της καλής υγιεινής, γιατρέ».

Στο πλαίσιο της «ισότητας των φύλων», βλέπουμε να γίνονται αντίστοιχα (και χειρότερα) βασανιστήρια σε βεδουίνους αιχμαλώτους (αντιστασιακούς), οι οποίοι μαστιγώνονται και ευνοχίζονται.

Μερικά βασανιστήρια αργότερα, γίνεται μια «αποκάλυψη» που σίγουρα δεν ξενίζει όσους έχουν δει έστω και μια ιταλική ταινία με στρατόπεδα συγκέντρωσης: Η δρ. Λέσινγκ έχει «αδυναμία» στις γυναίκες. Με την πρώτη ευκαιρία ξεμοναχιάζει τη βοηθό της και αρχίζει την (εργασιακή) σεξουαλική-παρενόχληση. «Σας ικετεύω» αναφωνεί με απόγνωση η βοηθός και η γιατρός (προφανώς ξεχνώντας τον όρκο του Ιπποκράτη) απαντά : «Όχι, εγώ σε ικετεύω! Κάνε με σκλάβο σου, μαστίγωσέ με!».



Εάν νομίζετε ότι το ΙΚΑ της περιοχής σας είναι χάλια, προφανώς δεν έχετε δει τις «υπηρεσίες» της δρ. Λέσινγκ.

Κανένα nazisploitation έργο δεν μπορεί να θεωρηθεί πλήρες, εάν δεν κορυφωθεί με μια σκηνή οργίου. Μη παρεκκλίνοντας του κανόνα, βλέπουμε μέθυσους ναζι αξιωματικούς να επιδίδονται σε κραιπάλες με γυμνές γυναίκες. Την παράσταση κλέβει ο διαβόητος διοικητής, που επιλέγει ως ερωτικό παρτενέρ ... ένα τραβεστί. «Με έναν στρατό από ανώμαλους, θα κερδίσουμε τον πόλεμο» αναφωνεί υστερικά.



«Γιατρέ μου, μπορούμε να γράψουμε τα φάρμακα, γιατί δεν έχω ιδιωτική ασφάλεια ; »

Στην πιο ευφάνταστη σκηνή του έργου, η βοηθός της δρ.Λέσινγκ, οργανώνει ένα σχέδιο απόδρασης μαζί με μια αιχμάλωτη. Έχοντας αμφοτέρους καταναλώσει αρκετή φαιά ουσία σε αυτό, επιδίδονται στη συνέχεια σε μια λεσβιακή συνεύρεση για να χαλαρώσουν. Ο κινηματογραφικός φακός αποκαλύπτει τότε, ότι η δρ. Λέσινγκ τις παρατηρούσε από την αρχή κρυφά, από την κλειδαρότρυπα.

Ως γνήσια πρωταγωνίστρια σε τέτοιου είδους ταινίες, αντί να τις καταδώσει που σχεδιάζουν να αποδράσουν, αποφασίζει ότι είναι καλύτερο να ... αυτοϊκανοποιηθεί απολαμβάνοντας το θέαμα. Μια «κορύφωση» αργότερα, θυμάται το ρόλο της ως αξιωματικό και καλεί τους φρουρούς για να συλλάβουν τις συνωμώτριες.



Κατάρα, μας πυροβολούν από παντού! Τι θα κάνουμε; Σεξάκι;

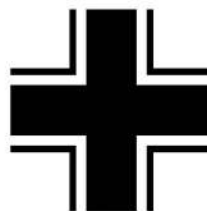
Κάπου εκεί οι συντελεστές μάλλον θεώρησαν ότι το «χόντρυναν» και έτσι το έργο επιστρέφει στο πολεμικό μοτίβο «σφαίρες και κυνηγητά στην έρημο» καθώς κάποιοι από τους αιχμαλώτους δραπετεύουν, απαγάγωντας και τη δρ Λέσινγκ. Ακόμα και τότε όμως, η ταινία «τιμάει τα γαλόνια της». Εν μέσω μια κρίσιμης μάχης και με τις σφαίρες να «βρέχουν σαν το χαλάζι», η δρ. Λέσινγκ ζητάει από τον φρουρό της, να της κάνει παθιασμένο έρωτα ! Μια αδέσποτη σφαίρα, θα «κλιμακώσει» την αναπάντεχη αυτή συνεύρεση, με τρόπο διαφορετικό από ότι αρχικώς αμφοτέροι προσδοκούσαν.

Δεν θα αποκαλύψω άλλες λεπτομέρειες (ή το τέλος) της ταινίας, ώστε να αναγκάσω όσους από εσάς έχουν κακό κινηματογραφικό γούστο, να την αναζητήσουν. Εν κατακλείδι, πρόκειται περί ενός έργου, που εάν καταστρώνετε movie-night με ποπ-κορν και κοκα-κόλα με την κοπέλα σας, ή τους κουμπάρους σας (οι παντρεμένοι), καλύτερα να αποφύγετε.

Fun facts:

Τα φορτηγά της ταινίας, προφανώς ξέμειναν «στοκ» από άλλη ταινία πολεμικής θεματολογίας, καθότι είναι βαμμένα γκρι, ενώ και ο πλέον άσχετος γνωρίζει ότι τα οχήματα στην έρημο ήταν βαμμένα σε χρώμα της άμμου.

Η ταινία είναι του 1977, σε σκηνοθεσία Luigi Batzella. Ο ίδιος σκηνοθέτης, μας έδωσε το παρόμοιες θεματολογίας (και αισθητικής) "The best in heat" (a.k.a «Horrificing Experiments of SS Last Days»).



ROBOCOP

Οι καλές μπίζνες γίνονται όπου τις βρίσκεις Dick Jones - Αντιπρόεδρος της OCP



Κώστας "The Punisher"

Την ταινία "Robocop" λίγο πολύ όλοι την ξέρετε. Ίσως και να την έχετε δει ίσαμε από 10 φορές στον κινηματογράφο, σε VHS και μετέπειτα σε DVD. Μπορεί μάλιστα να είστε σαν τον γράφοντα που την βλέπει μια φορά κάθε μήνα ως μια μορφή ψυχοθεραπείας από τον θλιβερό μοντέρνο κινηματογράφο. Μια ταινία του 1987 με χαμηλό budget αλλά με φουτουριστική αισθητική και βάθος.

Το σενάριο λοιπόν λίγο πολύ το γνωρίζετε αλλά μια επανάληψη δεν έβλαψε ποτέ. Ο αστυνομικός Murphy μετά από μια σύγκρουση με τον υπόκοσμο έχει σχεδόν πεθάνει. Ο ιδιωτικός όμιλος -του Omni Consumer Products (OCP) έχει αναλάβει μέσω συμβολαίων τη φύλαξη της πόλης του Detroit στην Αμερική. Το Διοικητικό συμβούλιο της OCP αποφασίζει την τεχνητή ανάσταση του άτυχου αστυνομικού μέσω του σώματος του Robocop.

Το αξιοπερίεργο με την ταινία είναι ότι χαρακτηρίστηκε αρχικά σαν ποκ-κορν movie. Φυσικά και δεν είναι... Στην ουσία ο Paul Verhoffen-σεναριογράφος και σκηνοθέτης-υπογράφει ένα αριστούργημα μεταφέροντας στην μεγάλη οθόνη τα δεινά των ιδιωτικοποιήσεων. Στην ταινία βλέπουμε: ιδιωτική αστυνομία, επίορκους ιδιοκτήτες μετόχους της OCP που καυχώνται μεταξύ τους κυνικά ποιος καταχράστηκε περισσότερα από τον δήμο του Detroit και μια σειρά από βαρόνους του real estate, οι οποίοι ελέγχοντας ταυτόχρονα και τους εγκληματίες και τους διώκτες τους θέλουν να προχωρήσουν σε απαλλοτριώσεις μεγάλων περιοχών του Detroit. Οι συνοικίες όπου κάποτε ζούσαν οι εργάτες πρέπει να εκκενωθούν για να χτιστεί η Delta City. Μια πόλη στα πρότυπα του Ντουμπάι.



Γνωστοί πανεπιστημιακοί όπως ο Μίλο Σουίντλερ εξυψώνει το σενάριο λέγοντας ότι αποτελεί διαμάντι πολιτικής κατηγορίας απέναντι στην απληστία του δυτικού. «Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος να πραγματοποιήσεις μια κλοπή παρά μέσω της ιδιωτικής επιχειρηματικότητας» όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο μεγάλος αυτός Αμερικάνος-

-πανεπιστημιακός. Όλα επί πληρωμή, όλα σε ιδιώτες σε ένα τρομακτικό ξεπούλημα δημόσιων κατακτήσεων. Δυστοπικό σενάριο όπως δυστοπικός είναι και ο διαμελισμός του σώματος του Murphy από τους Λούμπεν ανθρώπους του υποκόσμου... (σ.σ. λούμπεν: κόσμος χαμηλής οξυδέρκειας που έχει χάσει την ταξική του συνείδηση).

Το Σενάριο του Robocop; Απλό, λιτό και σε βάζει κατευθείαν στην κέντρο της δράσης: Έτος 1987 το Detroit βυθίζεται στη φτώχεια συνεπώς η παραβατικότητα καλπάζει. Ο υπόκοσμος παίζει το ρόλο του καθώς επιβάλλεται στους δρόμους λεηλατώντας και τρομοκρατώντας εύκολους στόχους π.χ. ο παρολίγον βιασμός μιας νεαρής κοπέλας δεν επιλέχθηκε τυχαία, τα λούμπεν στοιχεία ποτέ δεν φημιζόνταν για το θάρρος τους ώστε να τα βάλουν με δυνατότερους ή έστω ισάξιους.



Αυτή τη περίοδο τα στελέχη ιδιωτικών κολοσσών βρίσκουν τη κατάλληλη ευκαιρία και ιδιωτικοποιούν μέχρι και την αστυνόμευση! Έτσι ο Δήμαρχος και ο Διοικητής της αστυνομίας γίνονται απλοί εκτελεστικοί υπάλληλοι της OCP. Καμία δυνατότητα για χάραξη πλάνου στην φύλαξη της Πόλης! Τα πάντα αρχίζουν και τελειώνουν στα διοικητικά συμβούλια της OCP. Οι αστυνομικοί, οι οποίοι από δημόσιοι υπάλληλοι μετατράπηκαν σε ανάλωσιμα στοιχεία της εταιρείας και δεν έχουν καν τους απαραίτητους πόρους για την αυτοπροστασία τους πχ. αγορά αλεξίσφαιρων και αμυντικού εξοπλισμού. Οι αστυνομικοί βρίσκονται υπό τον φόβο της ανεργίας μη μπορώντας ούτε καν να απεργήσουν. Βρίσκουν όμως ανάμεσά τους το δημιουργήμα της OCP ως έναν συνάδελφο αστυνομικό, ο οποίος -ώ τι έκπληξη- δεν μπορεί να συλλάβει στελέχη της OCP ακόμα κι αν έχουν παραβιάσει το μισό ποινικό κώδικα. (δολοφονίες, εμπόριο ναρκωτικών, ξέπλυμα μαύρου χρήματος). Στην ταινία η 4η εντολή χαρακτηρίζεται ως απόρρητη.

Άλλο ένα υπέροχο μήνυμα που περνάει ο Verhoffen πανέξυπνα είναι μέσω των διαφημίσεων που προβάλλονται παράλληλα με την ταινία.

Είναι τόσο προβληματικές, που προκαλούν άλλοτε γέλιο και άλλοτε έντονο σκεπτικισμό. Στην πρώτη διαφήμιση μια οικογένεια βρίσκεται συγκεντρωμένη γύρω από ένα τραπέζι παίζοντας το αγαπημένο τους επιτραπέζιο. Το κλίμα μεταξύ τους όχι και τόσο φιλικό καθώς απειλούν ο ένας τον άλλο. Ανταλλάσσουν αβρότητες και ξαφνικά ο γιός φωνάζει... "δεν έχω άλλη επιλογή.. θα χρησιμοποιήσω πυρηνικά". Ο πλανήτης δείχνει να καταστρέφεται ολοσχερώς ενώ το επιτραπέζιο αναπαράγει μια τεράστια 3D-έκρηξη. Όλοι η οικογένεια χειροκροτεί στην έκρηξη! Στόχος επετεύχθη για τον σκηνοθέτη. Η παράλογη χρήση πυρηνικών η ύστατη ηλιθιότητα της ανθρωπότητας.



Πολλές φορές ιδιαίτερα στις μέρες μας χρησιμοποιούνται ακόμα και βίντεο games για να περάσουν αντίστοιχα μηνύματα. Ο Paul Verhoffen χρησιμοποίησε πανέξυπνα ένα απλό επιτραπέζιο με εντυπωσιακό συμβολισμό. Όλοι χαρούμενοι, όλοι νικητές αλλά όλοι νεκροί!

Άλλη μια εντυπωσιακά έξυπνη διαφήμιση στην ταινία RoboCop εντυπωσιάζει με την κυνικότητα της αφορά τα ιατρικά χειρουργεία. Συγκεκριμένα στις μεταμοσχεύσεις τεχνητής καρδιάς. Ο γιατρός στην εν λόγω διαφήμιση μιλάει σχεδόν σαν "πωλητής-πλασιέ" και όχι σαν ανθρωπιστής επιστήμονας. Φυσικά η διαφήμιση τελειώνει με την επισήμανση του γιατρού ότι υπάρχει δυνατότητα αποπληρωμής της εγχείρησης μέσω τραπεζικού δανείου! Η ιστορική ατάκα του γιατρού-πωλητή "And remember... We care!" αποτελείώνει την λογική του τηλεθεατή. Στυγνός παραλογισμός. Ο σκηνοθέτης φιλοτεχνεί υπέροχα την απληστία και τον φιλοτομαρισμό και μέσα στην ιδιωτικοποιημένη Υγεία στην ρημαγμένη Αμερική.



RoboCop λοιπόν. Μια ταινία που έχει πάρα πολλά να πει στον παρατηρητικό τηλεθεατή. Ειδικότερα σε όσους έχουν, κρίση, νόσηση και όρεξη για σκέψη το RoboCop φαντάζει σαν ένα εγχειρίδιο ανάλυσης για τα δεινά που επιφέρει η ιδιωτική "πρωτοβουλία". 37 χρόνια που πέρασαν από την κυκλοφορία της ταινίας και οι περισσότερες από τις «προφητείες» του σκηνοθέτη επιβεβαιώθηκαν.

Στην ταινία ο αστυνομικός Murphy ανακτά -ευτυχώς για εμάς- τη μνήμη και τη συνειδήσή του αδειάζοντας το όπλο του στον απεχθή ιδιώτη που κινεί τα νήματα μέσα στην OCP. Όμως στην πραγματική ζωή απεχθείς επιχειρηματίες του Real estate γίνονται πρόεδροι των ΗΠΑ!



Μέχρι και σήμερα 37 και πλέον χρόνια μετά ελπίζω -και ελπίζω να ελπίζετε κι εσείς- σε έναν RoboCop που να μπορεί να προσπεράσει την 4 "απόρρητη" εντολή καθαρίζοντας όσους αναφέρουν ότι "Οι καλές μπίζνες γίνονται όπου τις βρίσκεις" όπως θρασύτατα έλεγε και ο Αντιπρόεδρος της OCP.

Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Την ταινία RoboCop την είχα δει στο σινεμά πολύ μικρός. Ήμουν σε μια ηλικία που δεν καταλάβαινα τα μηνύματα που ήθελε να στείλει τότε ο σκηνοθέτης. Βέβαια, σε VHS νοίκιαζα την ταινία συχνά και είχα φτάσει σε σημείο που είχα μάθει τους περισσότερους διαλόγους μόνος μου.

Θα συμφωνήσω με τον φίλο Κώστα για όσα αναφέρει παραπάνω. Επιπλέον, θα αναφέρω και πως σήμερα το Detroit είναι χρεοκοπημένο και είναι από τις πόλεις με την χειρότερη κατάσταση στις Ηνωμένες Πολιτείες. Η φτώχεια, η ανεργία, τα μη λειτουργικά μέσα μαζικής μεταφοράς και οι ομάδες βίαιων ανήλικων είναι μόνο μερικά από τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν πλέον οι κάτοικοι.

Ίσως να θυμάστε πως πριν μερικά χρόνια, η κατάσταση με τις ληστείες και τους φόνους είχε φτάσει στο απροχώρητο. Η πόλη είχε κυριχτεί σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης, με το αστυνομικό τμήμα ανύμπορο να κάνει οτιδήποτε (ακριβώς όπως στην ταινία). Φυσικά, στην πραγματικότητα η OCP και ο RoboCop δεν υπάρχουν. Έτσι, την λύση έδωσε ο στρατός των ΗΠΑ.



The Making Of THE FLY



telonio

Η κινηματογραφική ταινία *The fly* του 1986, ήταν ένα remake τρόμου διάρκειας 96 λεπτών της ομότιτλης ασπρόμαυρης ταινίας του 1958. Σκηνοθέτης της ταινίας ήταν ο David Cronenberg και πρωταγωνιστούσαν οι ηθοποιοί Jeff Goldblum, Geena Davis και John Getz. Τα γυρίσματα της ταινίας κόστισαν περίπου 15 εκατομμύρια δολάρια, ενώ τα συνολικά κέρδη έφτασαν τα 60.6 εκατομμύρια δολάρια.

Ο Seth Brundle (Jeff Goldblum), είναι ένας λαμπρός αλλά εκκεντρικός επιστήμονας που επιχειρεί να προσελκύσει την ερευνήτρια δημοσιογράφο Veronica Quaife (Geena Davis) προσφέροντάς της την τελευταία του έρευνα στον τομέα της μεταφοράς ύλης, η οποία ενάντια σε όλες τις προσδοκίες του επιστημονικού κατεστημένου έχει αποδειχθεί επιτυχής, μέχρι ένα ορισμένο σημείο. Ο Seth πιστεύει ότι έχει λύσει το τελευταίο πρόβλημα όταν μεταφέρει επιτυχώς ένα ζωντανό πλάσμα από ένα rod στο άλλο, αλλά όταν προσπαθεί να τηλεμεταφέρει τον εαυτό του, χωρίς να έχει καταλάβει πως μια μύγα βρίσκεται μαζί του στον θάλαμο μετάδοσης, η μεταφορά πραγματοποιείται με επιτυχία. Όμως ο Seth σύντομα θα ανακαλύψει για τη μύγα μέσα στο rod και πως στο σώμα του συμβαίνει μια τρομακτική αλλαγή πέρα από κάθε φαντασία.

Η μεταμόρφωση του κεντρικού ήρωα είναι εκπληκτική και τρομακτική ταυτόχρονα. Δημιουργεί σασπένς και κάνει τους θεατές να νιώσουν αηδία όσο και συμπόνια για τον χαρακτήρα. Το σώμα του αρχίζει να μεταμορφώνεται όχι σε μύγα, αλλά κάτι πολύ πιο τερατώδες και φρικαλέο. Η χημεία μεταξύ του Jeff Goldblum και της Geena Davis είναι πετυχημένη και εκφράζεται με έναν στοιχειώδη ρομαντισμό χωρίς να καταστρέφει στο ελάχιστο την αίσθηση του απόλυτου τρόμου που θέλει να δώσει η ταινία. Αν και αρχικά οι κριτικοί εκείνης της εποχής ήταν αρκετά δύσπιστοι για το σενάριο που πραγματευόταν έναν άνθρωπο να μεταμορφώνεται σε μύγα, όμως σύντομα αναθεώρησαν και η ταινία έσπασε το box office.

Ακόμη και μετά από τόσα χρόνια που έχουν περάσει, τα οπτικά εφέ είναι εξαιρετικά διαθέτοντας την παραμικρή φρικιαστική λεπτομέρεια, εφαρμοσμένη με απόλυτη τεχνική. Σε καμία περίπτωση δεν θα αφήσουν παραπονεμένο κανέναν οπαδό των οπτικών εφέ. Το αποκρουστικό πλάσμα της ταινίας είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα της τέχνης των οπτικών εφέ την δεκαετία του 1980. Είναι αδιαμφισβήτητα μια από τις καλύτερες ταινίες τρόμου του 1980.

Το 1989 κυκλοφόρησε η συνέχεια της ταινίας με τον τίτλο *The fly II*. Με διαφορετικούς ηθοποιούς και σκηνοθέτη πλέον τον Chris Walas δεν είχε όμως την απήχηση και τα εισιτήρια που είχε η πρώτη ταινία. Τα εφέ σε αυτή τη ταινία κάνουν την μύγα να μοιάζει περισσότερο με εξωγήινο πλάσμα παρά με κάποιο φρικαλέο και τρομακτικό ανθρώπινο υβρίδιο. Για αυτό το λόγο παρέμεινε στην σκιά της πρώτης ταινίας.

Οι ηθοποιοί



Ο Jeff Goldblum ως Seth Brundle. Δημιουργός των pods μεταφοράς και πρωταγωνιστής της ταινίας.



Η Geena Davis ως Veronica Quaife. Δημοσιογράφος, ερωμένη του Seth Brundle και πρώην σχέση με τον Stathis Borans.



Ο John Getz ως Stathis Borans. Ιδιοκτήτης εταιρίας περιοδικού που δουλεύει σε αυτή η Veronica. Πρώην σχέση με την ίδια.



Η Joy Boushel ως Tawny. Κοπέλα στο μπαρ που γνωρίζει τον Seth και παρολίγο να γίνει το θύμα του.

Κατά την επιλογή του κεντρικού ρόλου του Seth Brundle, ο Cronenberg αντιμετώπισε αντίσταση από το στούντιο σχετικά με την πρόσληψη του Jeff Goldblum, ο οποίος δεν κρίθηκε αρκετά αξιόπιστος. Ο Mel Gibson προτάθηκε στον ρόλο, αλλά τον αρνήθηκε για να κάνει το Lethal Weapon. Άλλοι διάσημοι ηθοποιοί που ήταν υποψήφιοι για τον ρόλο ήταν οι Willem Dafoe, Michael Keaton, John Lithgow, James Woods, Richard Dreyfuss και John Travolta.

Η Geena Davis και ο Jeff Goldblum ήταν ζευγάρι στην πραγματικότητα την εποχή που γυρίστηκε η ταινία. Ο ρομαντισμός τους στην πραγματική ζωή έκανε τον Cronenberg να διστάζει να παίξει η Davis ως Veronica στην ταινία, ανοίγοντας την πόρτα για άλλες ηθοποιούς. Μεταξύ αυτών που προορίζονταν για τον ρόλο της Veronica ήταν η Jennifer Jason Leigh και η Laura Dern. Η πρώτη επιλογή του Cronenberg για τον ρόλο ήταν η Linda Hamilton αφού την είδε στο Terminator. Ωστόσο, η Hamilton απέρριψε τον ρόλο αφού διάβασε τη σκηνή στην οποία ο χαρακτήρας της γεννά ένα γιγάντιο σκουλήκι κατά τη διάρκεια μιας ονειρικής σκηνής. Η Geena Davis κατάφερε και έπεισε τον Cronenberg πως όλα θα πάνε καλά με τον Goldblum.

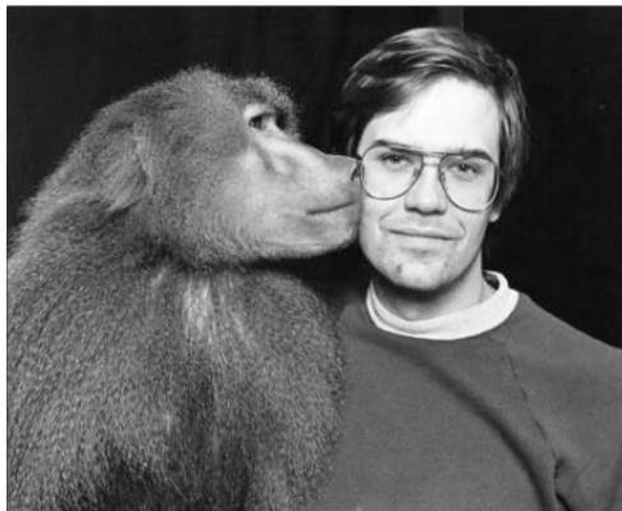


Ο σκηνοθέτης David Cronenberg κάνει μια cameo εμφάνιση ως γυναικολόγος στην ταινία. Τη δεκαετία του 1980, ο σκηνοθέτης Martin Scorsese ζήτησε να συναντήσει τον Cronenberg αφού είδε μια σειρά από τις πρώτες ταινίες του. Όταν συναντήθηκαν οι δυο τους, ο Scorsese αστειεύτηκε ότι ο Cronenberg έμοιαζε με πλαστικό χειρουργό του Beverly Hills. Ο Cronenberg θυμήθηκε το σχόλιο όταν γύριζε το The fly και έτσι έδωσε στον εαυτό του έναν ρόλο γιατρού.

Ένας από τους πιο αξέχαστους χαρακτήρες της ταινίας είναι ο κατοικίδιος μπαμπούνος του Seth. Για τις ανάγκες της ταινίας ονομάστηκε Tyrhoon και ήταν εξαιρετικά ασταθής αφού συχνά δημιουργούσε έντονα προβλήματα στο πλατό. Ο μπαμπούνος ήταν ένα άγριο, απρόβλεπτο ζώο με υπεράνθρωπη δύναμη και αυτό έκανε ανήσυχους τους περισσότερους. Αφού λοιπόν ο μπαμπούνος τρόμαξε από τα έντονα φώτα που αναβοσβήνουν στο pod τηλεμεταφοράς, έσπασε κυριολεκτικά την πόρτα για να δραπετεύσει. Ο Jeff Goldblum βοήθησε να ησυχάσει το ζώο στο πλατό και να γυριστούν οι απαραίτητες σκηνές.

Για την περίφημη μεταμόρφωση της μύγας στο τέλος της ταινίας, το makeup του Jeff Goldblum απαιτούσε συχνά πέντε κιλά προσθετικού μακιγιάζ που χρειάζονταν έως και πέντε ώρες για να ολοκληρωθεί κάθε μέρα. Ο όξινος εμετός της μύγας αποτελούταν από ένα μείγμα γάλακτος, αυγών και μελιού.

Όσον αφορά τον οπτικό σχεδιασμό των pods τηλεμεταφοράς, ο Cronenberg άντλησε έμπνευση από τον κυλινδρικό κινητήρα της κλασικής του μοτοσυκλέτας Ducati. Πριν από το τελικό σχέδιο, τα pods είχαν σχέδια με γυάλινους πάγκους ντους και τηλεφωνικούς θαλάμους.



Ένα από τα πιο απαιτητικά οπτικά εφέ που επιτεύχθηκε στην ταινία ήταν το χέρι του Stathis Borans's (John Getz) που λιώνει στο τέλος της ταινίας. Η λήψη επιτεύχθηκε με τον ίδιο τρόπο όπως η κούπα που έλιωσε στο χέρι του Toht στο Raiders of the Lost Ark. Και οι δύο λήψεις επιβλήθηκαν από τον καλλιτέχνη οπτικών εφέ Chris Walas. Το αποτέλεσμα δημιουργήθηκε με το να διαμορφώσει πρώτα το ακρωτηριασμένο χέρι και να το τοποθετήσει από επάνω ένα γλυπτό με ζελατίνη ενός υγιούς χεριού. Η ζελατίνη του υγιούς χεριού άρχισε να λιώνει με ένα στεγνωτήρα μαλλιών ενώ η κάμερα κινηματογραφούσε με χαμηλή ταχύτητα.



Ο Chris Walas και το συνεργείο του είχαν μια συνάντηση πριν από τα γυρίσματα. Συζητήσαν αν θα δουλέψουν σε αυτήν την ταινία ή στο Gremlins 2: The New Batch. Το πλήρωμα του Walas αποφάσισε ομόφωνα ότι αν και θα ήταν πολύ δύσκολο να καταλήξουν σε όλα τα σχέδια και να ξεκινήσουν την κατασκευή σε μόλις τρεις μήνες, η πρόκληση ήταν επιθυμητή για αυτούς, γι' αυτό επέλεξαν αυτήν την ταινία.

Ο Stathis Borans είχε μια έντονη ημικρανία κατά τη διάρκεια της οντισιόν του για την ταινία. Για την πρώτη του σκηνή όπου αυτός και η Veronica συζητούν, ο Croneberg του ζήτησε να έχει ξανά πονοκέφαλο. Αυτός είναι ο λόγος που ο Getz έχει το χέρι του στο κεφάλι του σε όλη τη σκηνή.

Οι βολβοί του Brundlefly που λιώνουν δημιουργήθηκαν χρησιμοποιώντας προφυλακτικά, ζελέ και καουτσούκ.



Ο Croneberg ονόμασε τον Seth Brundle από τον δρομέα της Formula 1, Martin Brundle.

Αν και ο πραγματικός Seth έχει φύγει όταν κάνει την τελική του μεταμόρφωση, ο David Cronenberg ήθελε ακόμα λίγη ανθρωπιά στο πλάσμα. Αυτό το πέτυχαν με τα μάτια του πλάσματος, που αναφέρονται ως μεγάλες εκδοχές των ματιών του Jeff.

Μετά την κυκλοφορία της ταινίας, ο Jeff Goldblum έγραψε στον Vincent Price, τον πρωταγωνιστή του αυθεντικού The Fly. Στην επιστολή, ο Goldblum είπε στον Price "Ελπίζω να σου αρέσει όσο και η δική σου ταινία". Ο Price συγκινήθηκε πολύ και πήγε να δει την ταινία. Του έγραψε πίσω, λέγοντας ότι η ταινία ήταν "υπέροχη μέχρι ένα ορισμένο σημείο... μετά πήγε λίγο πολύ μακριά".

Σύμφωνα με τον David Croneberg, ο Mel Brooks ήταν αυτός που σκέφτηκε τη διάσημη γραμμή "Be afraid. be very afraid". Ο Brooks ήταν υπεύθυνος στο πώς έπρεπε να αντιδράσουν οι χαρακτήρες στα πρώτα στάδια της μεταμόρφωσης του Seth.

Για τη σκηνή όπου ο Seth και η Veronica έπιναν καφέ και ο Seth νευρίαζε, το σενάριο για τη σκηνή ήταν μόνο μισογραμμένο στην αρχή. Η υπόλοιπη σκηνή γράφτηκε την τελευταία στιγμή για να προσθέσει περισσότερα στον χαρακτήρα του Seth.



Όταν πέφτει το αυτί του Seth, η σοκαρισμένη αντίδραση της Geena Davis ήταν αληθινή γιατί δεν την είχαν ενημερώσει για αυτό το γεγονός επίτηδες.

Για τη σκηνή του μπαμπούνου από μέσα προς τα έξω, δύο κουκλοπαίκτες ήταν κάτω από το πάτωμα που εμψύχωναν τον μπαμπούνο ενώ ένα τρίτο άτομο πετούσε ψεύτικο αίμα με μια αντλία. Οι τρεις κουκλοπαίκτες χρειάστηκε να φορέσουν αδιάβροχα λόγω της ποσότητας του αίματος που χυνόταν πάνω τους. Όταν το καστ και το συνεργείο πήγαν για μεσημεριανό γεύμα ξέχασαν εντελώς τους τρεις κουκλοπαίκτες κάτω από το πάτωμα.

Η σκηνή όπου η Veronica αποκόπτει κατά λάθος το σαγόνι του Seth χρειάστηκε 2 εβδομάδες γυρισμάτων για να ολοκληρωθεί σωστά.



Για να πετύχει το τέλειο πλάνο όπου κάνουν άλμα όλοι οι ηθοποιοί στη σκηνή του μπαρ, ο David Cronenberg έβαλε το συνεργείο να εκπλήξει τους ηθοποιούς κάνοντας μια έκρηξη στο σετ.

Για την τελευταία σκηνή, οι κουκλοπαίκτες κάτω από το πάτωμα βαριόντουσαν πολύ. Για να διασκεδάσουν, κόλλησαν το πόδι του John Getz στο πάτωμα από κάτω. Ο Getz αργότερα είπε ότι έπρεπε να το είχε συνειδητοποιήσει επειδή δεν μπορούσε να κινηθεί.



Η ταινία είναι γνωστή για δύο διαβόητες πλέον σκηνές που έχουν διαγραφεί, η μία από τις οποίες γυρίστηκε και η άλλη έμεινε στο σενάριο. Η πρώτη σκηνή περιελάμβανε τον Seth να συγχωνεύει τον μπαμπούνο με μια γάτα στον rod τηλεμεταφοράς για να δημιουργήσει ένα εξαιρετικά βίαιο μεταλλαγμένο τέρας. Το θηρίο γίνεται τόσο επιθετικό στο εργαστήριο που ο Seth καταφεύγει στο να χτυπήσει το πλάσμα μέχρι θανάτου με ένα μολύβδινο σωλήνα. Η σκηνή κρίθηκε πολύ σκοτεινή και αφαιρέθηκε από το τελικό μοντάζ. Η άλλη σκηνή που έμεινε στο σενάριο για την βαρβαρότητα της, περιελάμβανε τον Seth να τρώει από ένα σκουπιδοτενεκέ σε ένα δρομάκι πριν τον εντοπίσει μια ηλικιωμένη που περνά τυχαία από εκεί. Όταν η ηλικιωμένη ουρλιάζει τρομαγμένη, ο Seth της επιτίθεται αμέσως και ρίχνει τον τοξικό εμετό του επάνω λιώνοντας το κορμί της.



Δύο εναλλακτικά τελειώματα γυρίστηκαν για το την ταινία αλλά τελικά απορρίφθηκαν. Σε αντίθεση με τον εφιάλτη της Veronica που γεννούσε ένα σκουλήκι, και οι δύο εναλλακτικές καταλήξεις περιελάμβαναν τη Veronica να γεννήσει ένα μωρό με φτερά πεταλούδας. Η διαφορά μεταξύ των δύο είναι ότι, στο ένα, η Veronica ξυπνά και συνειδητοποιεί ότι είναι ακόμα έγκυος. Η άλλη αφήνει την εγκυμοσύνη της αμφίρροπη. Σε δύο άλλες εναλλακτικές εκδοχές, ο Borans παρηγορεί τη Veronica αφού έχει έναν έντονο εφιάλτη λέγοντάς της ότι το μωρό είναι δικό του. Τελικά όμως, ο Cronenberg επέλεξε να ολοκληρώσει την ταινία με τον θάνατο του κεντρικού ήρωα.



Η εκπληκτική ερμηνεία του Jeff Goldblum του χάρισε μια υποψηφιότητα για την κατηγορία Καλύτερος ηθοποιός σε κινηματογραφική ταινία – δράμα στα Βραβεία Χρυσής Σφαίρας του 1987. Η ερμηνεία του σαν Seth Brundle παραμένει ένας από τους πιο αξέχαστους ρόλους του ηθοποιού.



CineMusic

Κινηματογράφος-Μουσική-Βιβλία-Σειρές-Θέατρο-Gaming



«Σαράκι» της Λάιλα Μαρτίνεθ από της εκδόσεις Carnivora

15 Ιανουαρίου, 2025 —



«Here»: Ο Τομ Χανκς νεότερος χάρη στην τεχνολογία AI

15 Ιανουαρίου, 2025 —



Έρχεται το The Witcher: Sirens of the Deep – Η νέα anime περιπέτεια

Κινηματογράφος
15 Ιανουαρίου, 2025



Grammy 2025: Κανονικά η διεξαγωγή της τελετής

15 Ιανουαρίου, 2025 —



The Alto Knights: Μια γκανγκστερική ταινία με τον Robert De Niro σε διπλό ρόλο!

15 Ιανουαρίου, 2025 —



CINECRITICS



Nikos Gatsios

Η μαγεία της μεγάλης οθόνης: 10 ταινίες που μας ταξιδεύουν πίσω στο χρόνο Υπήρχε μια εποχή που το σινεμά είχε έναν διαφορετικό παλμό. Ήταν η εποχή των βινυλίων και των βιντεοκασετών, των σκοτεινών αιθουσών όπου η μυρωδιά του ποπ-κορν ανακατευόταν με την ανυπομονησία του κοινού. Οι δεκαετίες του '70 του '80 και του '90 μάς χάρισαν κάποιες από τις πιο αξέχαστες στιγμές του κινηματογράφου – ταινίες που όχι μόνο όρισαν το στυλ της εποχής τους, αλλά παραμένουν ζωντανές στις καρδιές μας μέχρι σήμερα.

Από περιπέτειες, θρίλερ, επιστημονικής φαντασίας που μας κράτησαν στην «άκρη» του καθίσματος, μέχρι συγκινητικά δράματα και αλησμόνητες κωμωδίες, αυτές οι ταινίες έχουν κάτι μοναδικό: την ικανότητα να μας ταξιδεύουν πίσω στον χρόνο, σε μια περίοδο που η αθωότητα και η φαντασία κυριαρχούσαν. Σ' αυτό το άρθρο, διαλέξαμε 10 κλασικές ταινίες που αξίζουν να ξαναδούμε – ή να ανακαλύψουμε για πρώτη φορά. Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι γεμάτο νοσταλγία, γοητεία και φυσικά, κινηματογραφική μαγεία.



Η ταινία είναι επίσης επίκαιρη, καθώς διερευνά θέματα όπως η βία, η ειρήνη και η ανθρώπινη φύση. Μας δείχνει ότι η βία είναι πάντα παρούσα, ακόμα και σε ένα κόσμο όπου έχει επίσημα εξαλειφθεί. Μας τονίζει επίσης ότι η ανθρώπινη φύση είναι πάντα μια πηγή τόσο καλού όσο και κακού.

DEMOLITION MAN

Η ταινία **"Demolition Man"** του 1993, με πρωταγωνιστές τους Sylvester Stallone και Wesley Snipes, είναι μια διασκεδαστική και επίκαιρη ταινία δράσης που εξακολουθεί να προσφέρει διασκέδαση και ανατριχίλες ακόμη και σήμερα. Η ταινία διαδραματίζεται σε ένα μέλλον όπου η βία έχει εξαλειφθεί και η κοινωνία είναι απολύτως ειρηνική. Ωστόσο, όταν ο εγκληματίας Simon Phoenix (Snipes) απελευθερώνεται από την κρυογονική του κατάψυξη, και η ειρήνη της πόλης βρίσκεται σε κίνδυνο. Ο Phoenix θα πρέπει να σταματήσει από τον John Spartan (Stallone), έναν αστυνομικό που παγιδεύτηκε στην κρυογονική κατάψυξη μαζί του.

Η ταινία είναι γεμάτη με δράση, κωμικά στοιχεία και ανατροπές. Οι δύο πρωταγωνιστές έχουν εξαιρετική χημεία και οι ερμηνείες τους είναι πειστικές. Οι σκηνές δράσης είναι εντυπωσιακές και οι σκηνές χιούμορ εύστοχες.

CONVOY

Το **"Convoy"** είναι μια ταινία δράσης του 1978 σε σκηνοθεσία Sam Peckinpah και με πρωταγωνιστές τους Kris Kristofferson, Ali MacGraw και Ernest Borgnine. Η ταινία επικεντρώνεται γύρω από μια ομάδα φορτηγατζήδων με επικεφαλής τον χαρακτήρα «Rubber Duck» που εμπλέκονται σε μια συνοδεία υψηλής ταχύτητας cross-country για να διαμαρτυρηθούν για τις άδικες συνθήκες εργασίας και τις συγκρούσεις με διεφθαρμένες αρχές επιβολής του νόμου.

Το σενάριο του **"Convoy"** γράφτηκε από τον Bill Norton, ο οποίος το διασκεύασε από το ομώνυμο δημοφιλές country τραγούδι του C.W. McCall. Η ιστορία ήταν εμπνευσμένη από την πραγματική απεργία του 1974.

Ο Kris Kristofferson επιλέχτηκε για τον πρωταγωνιστικό ρόλο του Martin «Rubber Duck» Penwald, ενός φορτηγατζή που γίνεται ο de facto αρχηγός της συνοδείας. Η Ali MacGraw έπαιξε τη Melissa, μια φωτογράφο που συμμετέχει στη συνοδεία, και ο Ernest Borgnine απεικόνιζε τον ανταγωνιστικό σερίφη «Dirty Lyle».



Η ταινία γυρίστηκε σε διάφορες τοποθεσίες, όπως το Νέο Μεξικό και η Αριζόνα. Το "Convoy" περιλάμβανε μεγάλο αριθμό φορτηγών και οι σκηνοθέτες έπρεπε να συντονίσουν και να διαχειριστούν έναν στόλο περίπου 70 φορτηγών για τις διάφορες σκηνές συνοδείας. Προσλήφθηκαν οδηγοί κασκαντέρ και σύμβουλοι φορτηγών για να διασφαλίσουν την αυθεντικότητα των ακολουθιών οδήγησης.

Ο σκηνοθέτης Sam Peckinpah ήταν γνωστός για το ξεχωριστό του στυλ, το οποίο συχνά περιλάμβανε έντονη δράση, βία και εστίαση στο δράμα με γνώμονα τους χαρακτήρες. Το "Convoy" παρουσιάζει την χαρακτηριστική προσέγγιση του Peckinpah στη δράση και την αφήγηση. Η διαδικασία επεξεργασίας της ταινίας φέρεται να ήταν αμφιλεγόμενη, με συγκρούσεις μεταξύ του Peckinpah και του στούντιο για την τελική περικοπή. Η έκδοση της ταινίας που κυκλοφόρησε κόπηκε από το αρχικό της μήκος. Όπως το "Major Dundee", έτσι και το "Convoy" αντιμετώπισε προκλήσεις με παρεμβολές στο στούντιο.

AMERICAN NINJA

Η ταινία "American Ninja" είναι ένα franchise ταινιών δράσης που κέρδισε δημοτικότητα στη δεκαετία του 1980 και στις αρχές της δεκαετίας του 1990. Το franchise επικεντρώνεται κυρίως στον χαρακτήρα Joe Armstrong, τον οποίο υποδύεται ο ηθοποιός Michael Dudikoff (Γνωστός για τους ρόλους του σε ταινίες δράσης, ιδιαίτερα τις δεκαετίες του 1980 και του 1990, όπου συχνά απεικόνιζε σκληρούς και ικανούς χαρακτήρες) στις δύο πρώτες ταινίες και ο David Bradley στις επόμενες δόσεις.

Η αρχική ταινία "American Ninja" κυκλοφόρησε το 1985 σε σκηνοθεσία Sam Firstenberg. Ακολουθεί την ιστορία του Joe Armstrong, ενός ικανού πολεμικού καλλιτέχνη με μυστηριώδες παρελθόν, ο οποίος μπλέκεται σε μια μάχη ενάντια σε μια ομάδα μισθοφόρων και τον κακό αρχηγό τους ninja.

Η ταινία συνδυάζει στοιχεία πολεμικών τεχνών, δράσης και κατασκοπείας και έτυχε θετικής υποδοχής από τους θαυμαστές του είδους.



Η επιτυχία της πρώτης ταινίας οδήγησε σε πολλά σίκουελ:

"American Ninja 2: The Confrontation" (1987) – Αυτή η συνέχεια συνεχίζει τις περιπέτειες του Joe Armstrong καθώς συνεργάζεται με έναν άλλο Αμερικανό στρατιώτη για να αναλάβει μια επιχείρηση λαθρεμπορίου ναρκωτικών που διευθύνουν οι νίντζα.

"American Ninja 3: Blood Hunt" (1989) – Σε αυτό το επεισόδιο, ο Joe Armstrong έρχεται αντιμέτωπος με έναν ισχυρό και κακόβουλο ninja που σχεδιάζει να εξαπολύσει έναν θανατηφόρο ιό.

"American Ninja 4: The Annihilation" (1990) – Ο Joe συνεργάζεται με μια γυναίκα πράκτορα πληροφοριών για να σταματήσει μια τρομοκρατική οργάνωση που έχει αποκτήσει θανατηφόρα όπλα.

"American Ninja 5" (1993) – Στο τελευταίο μέρος της αρχικής σειράς, ο Joe επιστρέφει για να βοηθήσει ένα νεαρό αγόρι να ανακτήσει ένα κλεμμένο μαγικό μενταγιόν από έναν κακό επιχειρηματία και τους κολλητούς του νίντζα.

THE PROWLER

Οι ταινίες Slasher είναι ένα υποείδος ταινιών τρόμου που χαρακτηρίζεται από έναν δολοφόνο που καταδιώκει και δολοφονεί βάνουσα μια ομάδα ανθρώπων, συνήθως με «σειριακό» τρόπο. Αυτές οι ταινίες χαρακτηρίζουν συνήθως γραφική βία, σασπένς σεκάνς καταδίωξης και υψηλό αριθμό σώματος. Οι ταινίες Slasher κέρδισαν δημοτικότητα στα τέλη της δεκαετίας του 1970 και στις αρχές της δεκαετίας του 1980 και από τότε παρέμειναν σημαντικό μέρος του κινηματογράφου τρόμου. Μια απ' αυτές τις ταινίες είναι και το "Prowler" (1981).

Το "Prowler" είναι μια ταινία τρόμου που κυκλοφόρησε το 1981. Σε σκηνοθεσία Joseph Zito (Friday the 13th: the final chapter 1984), η ταινία είναι επίσης γνωστή ως "The Graduation". Εμπίπτει στο υποείδος slasher και απέκτησε λατρεία με τα χρόνια.



Η πλοκή του "Prowler" περιστρέφεται γύρω από έναν μασκοφόρο δολοφόνο που καταδιώκει και δολοφονεί ανθρώπους σε μια μικρή πόλη κατά τη διάρκεια μιας τελετής αποφοίτησης γυμνασίου. Η ταινία περιλαμβάνει στοιχεία που βρίσκονται συνήθως σε ταινίες slasher, όπως σκηνές καταδίωξης με αγωνία, γραφική βία και έναν μυστηριώδη δολοφόνο.

Θεωρείται μια αξιοσημείωτη είσοδος στο είδος slasher και έχει συγκεντρώσει μια ειδική βάση θαυμαστών

Το "Prowler" έλαβε μικτές κριτικές κατά την κυκλοφορία του, με επαίνους για το αποτελεσματικό σασπένς του και τις φρικτές δολοφονίες του. Θεωρείται μια αξιοσημείωτη είσοδος στο είδος slasher και έχει συγκεντρώσει μια ειδική βάση θαυμαστών. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι προτιμήσεις ταινιών τρόμου μπορεί να είναι υποκειμενικές και οι μεμονωμένες απόψεις μπορεί να διαφέρουν.

True Lies

Το "True Lies" είναι μια ταινία δράσης-κωμωδίας του 1994 σε σκηνοθεσία Τζέιμς Κάμερον και με πρωταγωνιστές τους Άρνολντ Σβαρτσενέγκερ και Τζέιμι Λι Κέρτις. Η ταινία ακολουθεί τον Χάρι Τάσκερ (τον οποίο υποδύεται ο Σβαρτσενέγκερ), ένας μυστικός κυβερνητικός πράκτορας που κάνει διπλή ζωή, κρατώντας τις κατασκοπευτικές του δραστηριότητες κρυφές από τη σύζυγό του Έλεν (την οποία υποδύεται η Κέρτις).

Όταν η Έλεν εμπλέκεται σε μια επικίνδυνη συνωμοσία, οι δύο κόσμοι του Χάρι συγκρούονται, οδηγώντας σε μια σειρά από σεκάνς δράσης υψηλών οκτανίων και κωμικές στιγμές.

Ο Άρνολντ Σβαρτσενέγκερ επιλέχθηκε για τον πρωταγωνιστικό ρόλο του Χάρι Τάσκερ. Η Τζέιμι Λι Κέρτις έπαιξε την ανυποψίαστη σύζυγό του, Έλεν, η οποία μπλέκεται στις μυστικές δραστηριότητες του συζύγου της. Η δυναμική της ταινίας βασιζόταν σε μεγάλο βαθμό στη χημεία μεταξύ των δύο πρωταγωνιστών.



Ο Τζέιμς Κάμερον, γνωστός για τη δουλειά του στο "Terminator" και το "Aliens", συνδύασε δράση, χιούμορ και ρομαντισμό στο "True Lies". Η προσέγγιση ανάμειξης των ειδών της ταινίας έδειξε την ικανότητά του να ενσωματώνει συναρπαστικές σεκάνς δράσης με στιγμές που βασίζονται στους χαρακτήρες.

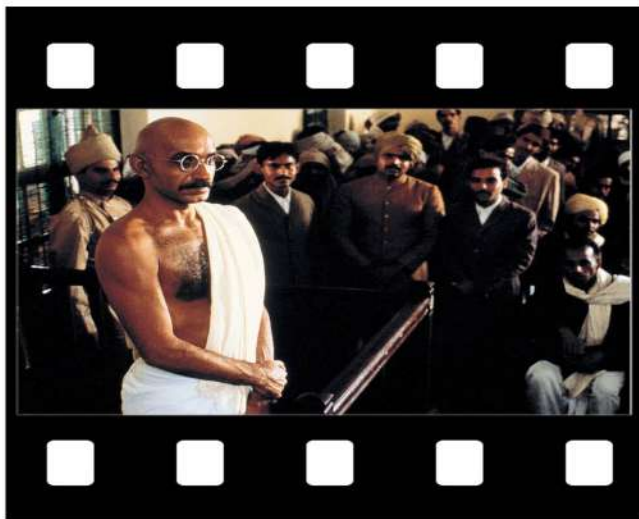
Το «True Lies» είναι γνωστό για τις περίτεχνες σκηνές δράσης του, οι οποίες εκτελέστηκαν με ακρίβεια. Η ταινία περιλάμβανε αξέχαστες σεκάνς όπως η τολμηρή απόδραση του Χάρι με ένα άλογο μέσω ενός ξενοδοχείου, η εμβληματική καταδίωξη με αεροσκάφος Harrier και η κορυφαία μάχη στη γέφυρα Florida Keys. Η ταινία χρησιμοποίησε έναν συνδυασμό πρακτικών εφέ και οπτικών εφέ για τις σεκάνς δράσης της.

GANDHI

Το "Gandhi" είναι μια βιογραφική ταινία του 1982 σε σκηνοθεσία του Richard Attenborough, η οποία απεικονίζει τη ζωή του Mahatma Gandhi, ηγέτη του κινήματος ανεξαρτησίας της Ινδίας κατά της βρετανικής κυριαρχίας. Ενώ η ταινία έλαβε ευρεία αναγνώριση και κέρδισε πολλά βραβεία Όσκαρ, συμπεριλαμβανομένης της Καλύτερης Ταινίας, αντιμετώπισε επίσης κάποια κριτική από διάφορες

-πλευρές. Απλοποίηση και ιστορική ακρίβεια: Μερικοί κριτικοί υποστηρίζουν ότι η ταινία απλοποιεί και συμπυκνώνει περίπλοκα ιστορικά γεγονότα και χαρακτήρες. Ορισμένες πτυχές της ζωής του και του ευρύτερου κινήματος ανεξαρτησίας της Ινδίας απεικονίζονται με τρόπο που μπορεί να μην είναι απολύτως ακριβής.

Η ταινία έχει επικριθεί για την εστίασή της στον χαρακτήρα του στρατηγού Reginald Dyer, ο οποίος διέταξε τη διαβόητη σφαγή της Jallianwala Bagh, και για την παρουσίαση μιας αφήγησης που θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως σύμπλεγμα "λευκού σωτήρα". Αυτή η κριτική επικεντρώνεται στην ιδέα ότι η ταινία δίνει προτεραιότητα στο ρόλο ενός συμπαθητικού λευκού χαρακτήρα (ο φανταστικός αντίστοιχος του Ντάιερ) έναντι της αντιπροσωπείας των Ινδών μαχητών της ελευθερίας.



Ορισμένοι κριτικοί έχουν επισημάνει ότι η ταινία δεν αντιπροσωπεύει επαρκώς τη συνεισφορά και τους αγώνες των γυναικών στο ινδικό κίνημα ανεξαρτησίας. Οι γυναίκες έπαιξαν σημαντικό ρόλο σε διάφορες πτυχές του κινήματος, αλλά η εκπροσώπησή τους στην ταινία είναι περιορισμένη. Η ταινία μπορεί να υπεραπλουστεύσει τη σύνθετη φιλοσοφία του Gandhi για τη μη βίαιη αντίσταση (Satyagraha) και τις πεποιθήσεις του. Ορισμένοι κριτικοί υποστηρίζουν ότι η ταινία δεν εμβαθύνει στα πνευματικά και φιλοσοφικά ερείσματα των αρχών του Gandhi.

Όπως πολλές ιστορικές ταινίες, το «Gandhi» έπρεπε να κάνει επιλογές για το ποια γεγονότα θα συμπεριλάβει και ποια θα παραλείψει. Ορισμένοι κριτικοί πιστεύουν ότι ορισμένα σημαντικά γεγονότα ή χαρακτήρες παρέμειναν έξω, οδηγώντας σε μια ελλιπή απεικόνιση της ζωής του Gandhi και του αγώνα για την ανεξαρτησία της Ινδίας.

Το κάστινγκ του Ben Kingsley, Βρετανού ηθοποιού ινδικής και αγγλικής καταγωγής, στον ρόλο του Mahatma Gandhi πυροδότησε κάποιες διαμάχες. Κάποιοι υποστήριξαν ότι θα έπρεπε να είχε επιλεγεί ένας Ινδός ηθοποιός για να υποδυθεί μια από τις πιο εμβληματικές φιγούρες της Ινδίας.

BRUBAKER

Λίγες ταινίες έχουν αποτυπώσει τα βάθη της διαφθοράς και του αγώνα για μεταρρυθμίσεις, όπως το αριστούργημα του Στιούαρτ Ρόζενμπεργκ του 1980, το **Brubaker**. Με πρωταγωνιστή τον Ρόμπερτ Ρέντφορντ ως τον ομώνυμο χαρακτήρα, τον Χένρι Μπρούμπικερ, η ταινία εμβαθύνει στις οδυνηρές πραγματικότητες ενός συστήματος φυλακών που έχει υποκύψει στη βία, την εκμετάλλευση και την παραμέληση.

Ο Brubaker, ένας ιδεαλιστής και αποφασισμένος φύλακας, αναλαμβάνει το τρομακτικό έργο να μεταμορφώσει τη διεφθαρμένη φυλακή Wakefield, όπου η βαρβαρότητα κυριαρχεί και οι κρατούμενοι αντιμετωπίζονται ως απλά εμπορεύματα. Κάτω από το πρόσχημα ενός νέου τρόφιμου, ο Μπρούμπικερ διεισδύει στη φυλακή, παρακολουθώντας από πρώτο χέρι τις ανεξέλεγκτες καταχρήσεις και τις βαθιά ριζωμένες δομές εξουσίας που τις διαιωνίζουν.



Ο Ρέντφορντ προσφέρει μια σαγηνευτική ερμηνεία ως Μπρούμπικερ, εμποτίζοντας τον χαρακτήρα με ένα μείγμα ακλόνητης αποφασιστικότητας, ενσυναίσθησης για τους κρατούμενους και θυμού που σιγοβράζει για τις αδικίες που συναντά. Η μεταμόρφωση του Brubaker από κρατούμενο σε φύλακα που αναζητά μεταρρύθμιση προσθέτει ένα στρώμα πολυπλοκότητας στην αφήγηση, τονίζοντας τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει για να κερδίσει την εμπιστοσύνη τόσο των κρατουμένων όσο και του προσωπικού της φυλακής.

Η έντονη απεικόνιση της ζωής στη φυλακή της ταινίας είναι τόσο ανησυχητική όσο και εντυπωσιακή. Ο Ρόζενμπεργκ απεικονίζει με μαεστρία τη σωματική και ψυχολογική επιβάρυνση που επιβαρύνει το περιβάλλον της φυλακής στους κατοίκους της. Από τις άθλιες συνθήκες ζωής μέχρι τους βάνους ξυλοδαρμούς, η ταινία αποκαλύπτει την απανθρωποποίηση που συμβαίνει μέσα στα όρια των τειχών της φυλακής.

Το Brubaker παραμένει ένα διαχρονικό κλασικό, ένα φλογερό κατηγορητήριο για διαφθορά και μια απόδειξη της δύναμης της ελπίδας και της αποφασιστικότητας. Είναι μια ταινία που προκαλεί τους θεατές να αντιμετωπίσουν την πραγματικότητα του σωφρονιστικού συστήματος και να αναλογιστούν τις δυνατότητες μεταρρύθμισης και λύτρωσης. Πρωταγωνιστούν: Robert Redford, Morgan Freeman, Yaphet Kotto.

PREDATOR

Το **"Predator"** ξεκινάει σαν **"Rambo"** και τελειώνει σαν **"Alien"**, και στο σημερινό Hollywood, αυτό είναι η δημιουργικότητα. Οι περισσότερες ταινίες είναι εμπνευσμένες από ένα προηγούμενο blockbuster.

Το franchise Predator είναι αγαπημένο εδώ και πάνω από τριάντα χρόνια. Οι θαυμαστές έχουν δεχτεί πέντε ταινίες συνολικά (που ειλικρινά είναι χαμηλός αριθμός σε σύγκριση με άλλα μακροχρόνια franchise), με την πιο πρόσφατη, το Prey (2022). Αλλά αυτό που ξεκίνησε τα πάντα είναι το θρίλερ δράσης Predator του 1987 του John McTeirnan.

Ο Arnold Schwarzenegger πρωταγωνιστεί ως ταγματάρχης Dutch, ο οποίος έχει προσληφθεί ως μέλος μιας ομάδας κομάντος για να πάει σε μια αποστολή διάσωσης πεσόντων αεροπόρων στη ζούγκλα της Κεντρικής Αμερικής. Νομίζουν ότι οι μεγαλύτερες απειλές τους είναι οι αντάρτες που εδρεύουν στην τοποθεσία, αλλά ένας εξωγήινος τούς κυνηγάει και αρχίζει να σκοτώνει το πλήρωμα έναν προς έναν. Οι όλο και λιγότεροι επιζώντες πρέπει να βρουν έναν τρόπο να αντεπιτεθούν και να βγουν ζωντανοί από τη ζούγκλα.



Ο Arnold Schwarzenegger πρωταγωνιστεί ως ταγματάρχης Dutch, ο οποίος έχει προσληφθεί ως μέλος μιας ομάδας κομάντος για να πάει σε μια αποστολή διάσωσης πεσόντων αεροπόρων στη ζούγκλα της Κεντρικής Αμερικής.

Νομίζουν ότι οι μεγαλύτερες απειλές τους είναι οι αντάρτες που εδρεύουν στην τοποθεσία, αλλά ένας εξωγήινος τούς κυνηγάει και αρχίζει να σκοτώνει το πλήρωμα έναν προς έναν. Οι όλο και λιγότεροι επιζώντες πρέπει να βρουν έναν τρόπο να αντεπιτεθούν και να βγουν ζωντανοί από τη ζούγκλα.

Το «Predator» είναι γυρισμένο πολύ καλά. Είναι μια κομψή, υψηλής ενέργειας εικόνα δράσης που αντλεί μεγάλο μέρος της δύναμής της από τις ατμοσφαιρικές τοποθεσίες της στο Μεξικό. Οι ήρωες περνούν τον περισσότερο χρόνο τους περιτριγυρισμένοι από μια αδιαπέραστη ζούγκλα, ένα πράσινο τείχος με μαγευτικές όψεις που κατοικείται από κάθε είδους φυσικά αρπακτικά εκτός από τον εξωγήινο. Σπάνια έχω δει μια ζούγκλα να φαίνεται πιο όμορφη ή πιο πειστική.

Το σενάριο των αδερφών Thomas για το Predator είχε αρχικά τον τίτλο Hunter. Το παρέλαβε η 20th Century Fox το 1985 και παραδόθηκε στον παραγωγό Joel Silver, ο οποίος, με βάση την εμπειρία του με το Commando (1985), φαινόταν η σωστή επιλογή για να μετατρέψει την ιστορία επιστημονικής φαντασίας σε μια ταινία μεγάλου προϋπολογισμού. Ο Silver στρατολόγησε το πρώην αφεντικό του Lawrence Gordon ως συμπαραγωγό και ο John McTiernan προσλήφθηκε ως σκηνοθέτης για την πρώτη του ταινία στούντιο. Ο Νεοζηλανδός σκηνοθέτης Geoff Murphy (Under Siege 2-Fortress 2) είχε προταθεί πρώτα για να αναλάβει την σκηνοθεσία.

Το αρχικό κοστουμί του Predator ήταν πολύ διαφορετικό από το τελικό, σχεδιασμένο από τον τεράστιο Stan Winston. Ο Jean-Claude Van Damme αρχικά επρόκειτο να παίξει το πλάσμα, αλλά φέρεται να ισχυρίστηκε ότι το κοστουμί ήταν "πολύ αδέξιο και πολύ ζεστό". Το αρχικό τέρας ήταν ένα δυσανάλογο, αδιάφορο πλάσμα με μεγάλα κίτρινα μάτια και κεφάλι σαν σκυλί. Δεν ήταν τόσο ευκίνητο όσο το πλάσμα που απεικονίστηκε από τον Kevin Peter Hall. Μετά την απομάκρυνση του Van Damme από την ταινία, σε μια βόλτα με αεροπλάνο στα στούντιο της Fox μαζί με τον σκηνοθέτη James Cameron, ο Winston σκιαγράφησε ιδέες για τέρατα. Ο Cameron πρότεινε ότι πάντα ήθελε να δει ένα πλάσμα με γνάθους, το οποίο έγινε μέρος της εμβληματικής εμφάνισης του Predator.



The Hitcher

Μερικές φορές, οι κλασικές ταινίες του παρελθόντος μας προσφέρουν μια μοναδική εμπειρία και ενσωματώνουν θέματα που παραμένουν επίκαιρα και σήμερα. Ένα από αυτά τα κλασικά αριστουργήματα είναι το **"The Hitcher"**, μια ταινία θρίλερ-τρόμου που ανήκει στη δεκαετία του '80 και σημειώνεται για την εντυπωσιακή ερμηνεία του Rutger Hauer και την εκπληκτική ατμόσφαιρα που δημιουργεί.

Το **"The Hitcher"** είναι μια ταινία που παρασύρει το κοινό σε έναν κόσμο τρόμου και αγωνίας. Με έναν παρανοϊκό φονιά στο επίκεντρο της ιστορίας, το φιλμ αφηγείται την περιπέτεια ενός νεαρού οδηγού που βρίσκεται στο λάθος μέρος την λάθος στιγμή. Μετά από μια σειρά φόνων και παρά τις αρχικές απειλές, ο πιτσιρικάς αναγκάζεται να αντιμετωπίσει έναν παρανοϊκό φονιά που τον κυνηγάει με αδιάλειπτη αποφασιστικότητα.



Η εμφάνιση και η ερμηνεία του Rutger Hauer ως δολοφόνου αποτελεί ένα από τα ισχυρότερα στοιχεία της ταινίας. Ο Ολλανδός ηθοποιός δίνει στο ρόλο έναν ατμοσφαιρικό, απειλητικό και αποτελεσματικό χαρακτήρα, που μένει αξέχαστος στο κοινό. Η ατμόσφαιρα παράνοιας που δημιουργεί καθιστά τον χαρακτήρα του Hauer μια συναρπαστική μελέτη της διαταραγμένης ανθρώπινης φύσης.

Η εξέλιξη του χαρακτήρα του νεαρού οδηγού, από έναν φοβιτσιάρη σε έναν αποφασισμένο εκδικητή, προσδίδει βάθος στον πλούσιο ψυχολογικό κόσμο της ταινίας. Οι δύο αντίζηλοι αναπτύσσουν μια σχέση αντιπαλότητας που συνοδεύεται από έναν ατμοσφαιρικό αγώνα για επιβίωση.

Το **"The Hitcher"** αποτελεί ένα από τα εμβληματικά θρίλερ-τρόμου των 80s που συνδυάζει δράση, αγωνία και απειλή. Με την αξιοσημείωτη ερμηνεία του Rutger Hauer και την ενδιαφέρουσα σχέση μεταξύ των χαρακτήρων, το φιλμ καταφέρνει να διατηρεί το ενδιαφέρον του κοινού. Ακόμα και μετά από χρόνια, αυτό το κλασικό έργο παραμένει μια επιλογή που απολαμβάνεται από τους λάτρεις του είδους. Είναι σίγουρο ότι θα το ευχαριστηθείτε. Κρίμα που δεν μπορεί να ειπωθεί το ίδιο για το sequel του 2003 και το remake του 2007.



Η πρώτη προβολή της ταινίας **JAWS** ήταν στις 20 Ιουνίου του 1975. Βασισμένη στο βιβλίο του Πίτερ Μπέντσλεϊ, κυκλοφορώντας στις αίθουσες, σάρωσε κάθε ρεκόρ εισπράξεων στο box-office και απέσπασε υποψηφιότητα για το βραβείο Όσκαρ Καλύτερης Ταινίας. Συνολικά, κατέκτησε τρία Όσκαρ, μεταξύ των οποίων και το βραβείο για την εμβληματική μουσική σύνθεση του Τζον Γουίλιαμς.

Η ταινία γυρίστηκε στο νησί Μάρθας Βίνεγιαντ, μια περιοχή που δεν είχε φιλοξενήσει μεγάλη παραγωγή του Χόλιγουντ προηγουμένως. Αρκετοί ντόπιοι αντιμετώπισαν με κάποιον σκεπτικισμό την παρουσία του καστ. Ειδικά το τελευταίο τμήμα της ταινίας αποδείχτηκε πρόκληση. Όπως συμβαίνει συχνά όταν το Χόλιγουντ γυρίζει σε θάλασσες, οι ημέρες γυρισμάτων ξεπέρασαν το αρχικό πρόγραμμα, επεκτείνοντας τον προϋπολογισμό και δημιουργώντας έντονο άγχος στους δημιουργούς. Παρόλα αυτά, ο Σπίλμπεργκ, ακόμα και αντιμετωπίζοντας πίεση, διατήρησε την καλλιτεχνική του όραση.



Η ταινία προωθήθηκε ως ένα μεγάλο γεγονός, μέσα από τηλεοπτικές διαφημίσεις. Συγκέντρωσε πάνω από 260 εκατομμύρια δολάρια έσοδα κατά την αρχική προβολή της, αρκετά για να την κατατάξει ως τη μεγαλύτερη εισπρακτική επιτυχία στην ιστορία του Χόλιγουντ μέχρι εκείνη τη στιγμή. Το **"Jaws"** εξακολουθεί να βρίσκεται στη δεκάδα των ταινιών με τα υψηλότερα έσοδα όλων των εποχών.



ROCK YOUR WORLD

OZZY OSBOURNE NO MORE TEARS



telonio

Η φωνή του Ozzy βγαίνει δυναμικά με την σιχαμένη ιστορία του Mr. Tinkertrain. Το δυνατό μπάσο του Bob Daisley καθορίζει τον ρυθμό, ενώ οι μεταλλικές μελωδίες της κιθάρας του Zakk ακούγονται δυνατά και παντού. Το κομμάτι εναλλάσσεται σε ρυθμό καθώς γίνεται όλο πιο σκοτεινό. Ο Randy Castillo είναι μπροστά με τις τυμπανοκρουσίες του στο I Don't want to change the World. Το ρεφρέν είναι απλό και επίκαιρο. Το Mama I'm Coming Home είναι ίσως η μπαλάντα που εκτόξευσε επίσημα τον Ozzy στο mainstream. Το τραγούδι αυτό γράφτηκε από κοινού με τον Lemmy Kilmister.

Το Desire για κάποιο λόγο δεν κυκλοφόρησε ποτέ ως single, αλλά πιστεύω πως θα μπορούσε εύκολα να ήταν ένα από αυτά. Αυτός ο εμπνευσμένος ύμνος λειτουργεί ως μελωδικός δυναμίτης ανάμεσα στα τραγούδια που αγωνίζονταν για την αναγνώρισή τους εκείνη την εποχή στον αχανή χώρο του metal. Κάθε μέλος είχε την ευκαιρία να λάμψει, από το μπάσο, μέχρι τα κομψά riff, τα παλλόμενα πλήκτρα και τα χαρακτηριστικά φωνητικά του Ozzy. Σύμφωνα με τον Zakk Wylde, το συγκεκριμένο κομμάτι γεννήθηκε σε ένα από τα πολλά jam session που είχαν. Οι περισσότεροι θαυμαστές του Metal πιθανώς συνδέουν το Hellraiser με τους Motörhead λόγω της εμφάνισής του τραγουδιού στην ταινία Hellraiser III: Hell on Earth, αλλά ο Lemmy το έδωσε πρώτα στον Ozzy. Πάντως, στην ψηφιακή κυκλοφορία του άλμπουμ, υπάρχει μια έκδοση του τραγουδιού στην οποία συμμετέχουν και οι δύο τραγουδιστές.



Το Sin που δεν είναι τόσο heavy αλλά στέκεται αρκετά καλά ανάμεσα στα υπόλοιπα τραγούδια. Ένα τραγούδι που θα μπορούσε άνετα να γίνει mainstream και να παίζεται στο MTV εκείνη την εποχή.

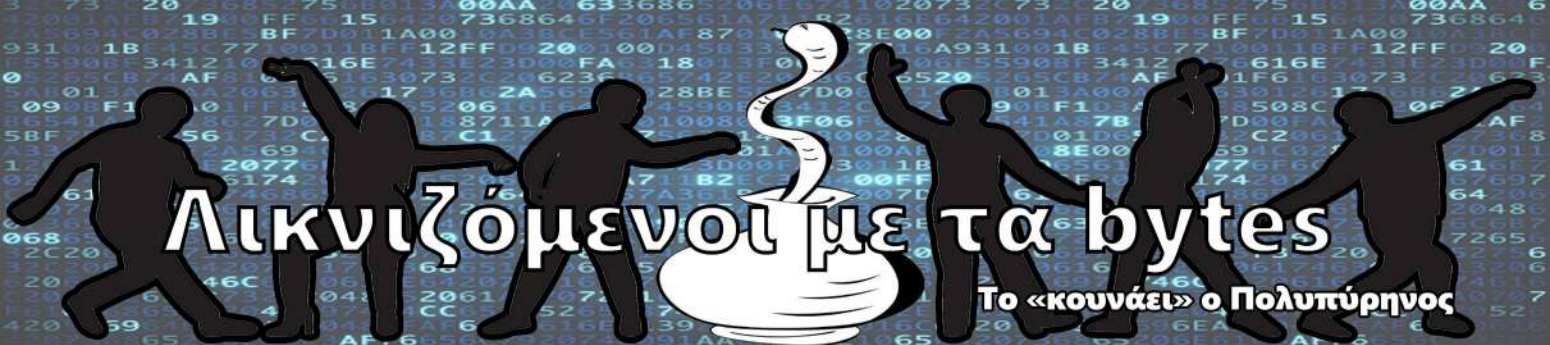
Το Time after time που είναι μια δυναμική μπαλάντα. Με τον Ozzy να τραγουδά μελωδικά χωρίς ακρότητες και τον Zakk Wylde με κάπως πιο ήρεμο στυλ στην ηλεκτρική κιθάρα σε σχέση με τα υπόλοιπα τραγούδια του δίσκου. Για το συγκεκριμένο τραγούδι κυκλοφόρησε και το video clip.

Η θρυλική γραμμή του μπάσου και το γοτθικό ύφος παρέχουν μια απλή αλλά περίτεχνη βάση που επιτρέπει συμπληρωματικά τις συγχροδίες κιθάρας, τις τεντωμένες φωνητικές γραμμές, ένα εκτεταμένο διάλειμμα αφιερωμένο στη συμφωνική υπερβολή και ίσως ένα από τα πιο κομψά σόλο του Zakk Wylde ποτέ στο No more tears.



Το No More Tears δεν ήταν απλώς το πιο επιτυχημένο σόλο άλμπουμ του Osbourne του Ozzy, αλλά ήταν και το τελευταίο του υπέροχο άλμπουμ για τους περισσότερους. Κάθε κομμάτι του άλμπουμ θα μπορούσε να ήταν ένα hit single. Ακόμη και το Zombie stomp, θα μπορούσε να το είχε πλασάρει εκτός του Heavy Metal και να είχε μια σίγουρη επιτυχία. Το No More Tears έγινε remaster το 2002 και περιείχε τα μπόνους κομμάτια Don't blame me και Party with the animals. Το ζωντανό υλικό του δίσκου έχει κυκλοφορήσει παλιότερα μέσω ζωντανών βίντεο συναυλιών. Πολλά από τα demos έχουν κυκλοφορήσει και στο παρελθόν.





The sun had long since disappeared beyond the horizon. A constant glacial wind blew about the layers of fog gathered around the castle. Behind the lowered portcullis, a guard wrapped up in a cape warmed himself in front of a brazier, fighting off cold and his fatigue. Since nightfall he had stood there, chilled to the bone... Peering vainly into the gloom, aided from time to time by a dim moonbeam. His night-watch was almost at an end and he was comforted by the thought of his warm room awaiting him.

Suddenly, the night seemed to grow even darker, as if an immense shadow had just masked the moon, emphasizing the menacing aspect of the fog. The guard shivered in spite of himself. He told himself that it was due to the cold, and gripped his lance more tightly... At that very moment he noticed a figure standing immobile on the other side of the portcullis. The guard started, suppressing a cry of surprise. In fact, although the fog usually muffled any sound, it was impossible for anyone to arrive at the gateway without his footsteps on the pebbly ground betraying his arrival.

"Who goes there?" asked the sentry in a loud but not very confident voice. "I am a traveler, and I would like to see your lord..." replied the stranger. The latter spoke with great ease, and a slight note of authority could be heard in his deep voice. "Who do you think you are, disturbing the lord at this late hour?" asked the guard, approaching with a lantern in his hand. The stranger, lit up by a misty halo, still hadn't moved. He was dressed very elegantly, in the style popular in faraway lands. His clothes were dark and a large cloak covered his shoulders, in sharp contrast to other foreigners who were usually dressed in bright colours.

"I am Zolphar", he replied coldly, "your master's brother"...

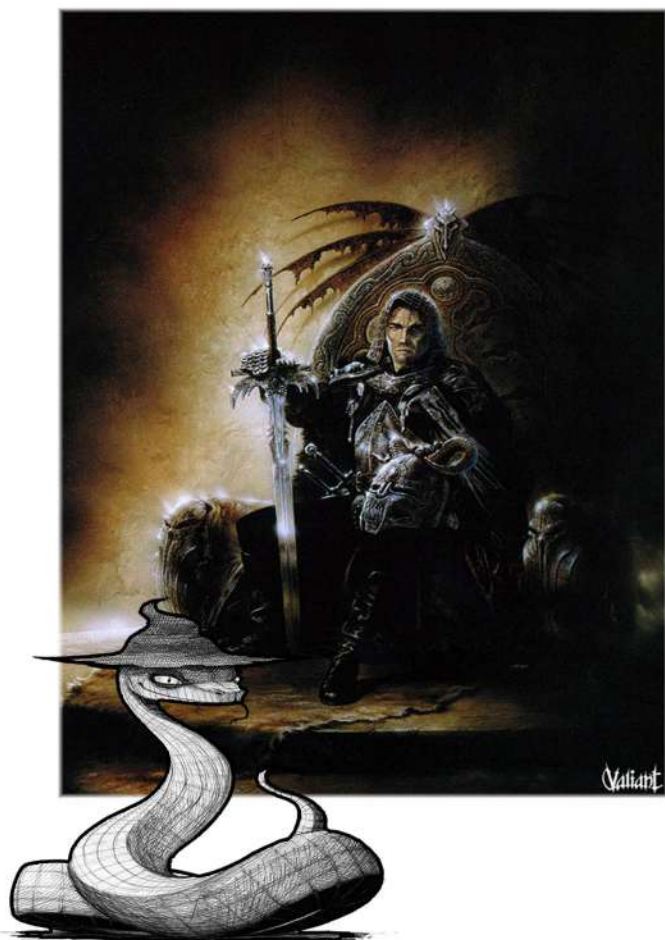


Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

Υ.Γ.1 Τα πάντα ήταν διαφορετικά, πριν αλλάξουν όλα.

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

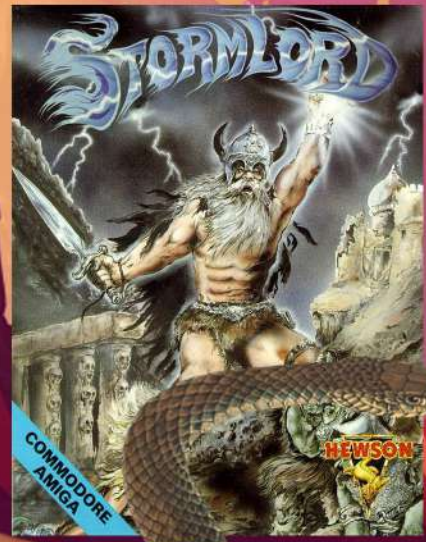
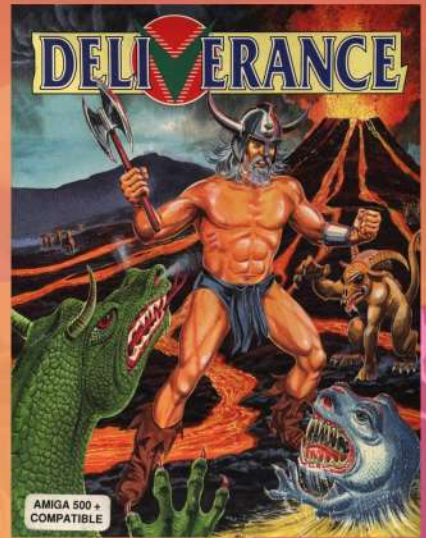
Υ.Γ.3 Παν μέτρον, εκατό πόντοι.



Cassandra's Computer Store

Τρύφωνος Κοπαδιού 32 Αθήνα

Όλα τα σύγχρονα παιχνίδια
8bit και 16bit



Κάθε Τετάρτη απόγευμα δωρεάν χαρτομαντεία

Καζαμίας 2025



Κώστας "The Punisher"

Ιανουάριος

Η Commodore κυριάρχησε στην Χριστουγεννιάτικη αγορά του 2024 με την Amiga 5000 με το AAA Chipset. Άπαντες μέσα στις φάντες βρίσκουν την καινούρια τρέλα της εποχής που ήρθε για να μείνει. Επειδή όμως Amiga χωρίς CRT τηλεόραση οθόνη είναι σαν την κοτόσουπα χωρίς το αυγολέμονο η SONY ξεκινά ξανά τις παραγωγές τηλεοράσεων SONY Trinitron 21, 23 και 27ιντσών αντίστοιχα. Οι κατασκευαστές των επιπέδων smart TV ιδρώνουν διότι ξέρουν σε λίγο καιρό θα παίξουν μαντολίνο στις κεντρικές πλατείες των χωρών τους.

Φεβρουάριος

Έχοντας πλέον τεράστια υπολογιστική δύναμη με τον Atari HAWK και την Amiga 5000 επιστήμονες όλων των χωρών μαζεύονται κάτω από άκρα μυστικότητα στο CERN στην Γενεύη και δημιουργούν μια παράλληλη συστοιχία εκατοντάδων Atari HAWK συνδεδεμένες "παράλληλα" με Amiga 5000! Απαραίτητη η σύνδεση της συστοιχίας γίνεται με 3 χλμ. null-modem καλωδίου που οι τεχνικοί το τοποθετούσαν υπόγεια στο tunnel επί 4 νύκτες!

Οι επιστήμονες πατάνε το κουμπί on και η συστοιχία "αυτοσυνειδητοποιεί" την ύπαρξη της και Απομονώνει το σωματίδιο Higgs(!) μέσα σε nano seconds! Οι επιστήμονες χτυπάνε το κεφάλι τους στον τοίχο που τόσα χρόνια έχαναν την ώρα τους με άχρηστα μηχανήματα σπαταλώντας τα λεφτά μας. Στα διαλλείματα στο CERN διοργανώνονται πρωταθληματάκια Sensible και Kick Off 2 με τους επιστήμονες να παραγγέλνουν μαζικά από Ελλάδα παλιά Tomahawk του Ανερούσση!

Πλέον πλακώνονται νυχθημερόν όχι για το "σωματίδιο του Θεού"(αυτό βρέθηκε) αλλά για το αν θα παίξουν τα πρωταθλήματα σε Amiga5000 ή σε Atari Hawk καθώς η κόντρα μεταξύ Αταράδων και Amigάδων διχάζει όλη την επιστημονική κοινότητα.

Μάρτιος

Η λιανική στα πολυκαταστήματα έχει αλλάξει πλέον προσανατολισμό 180 μοιρών. Η αγορά κατακλύζεται από τηλεοράσεις ογκόλιθους τύπου Trinitron καθώς άπαντες θέλουν να βλέπουν πραγματικά χρώματα RGB και όχι τον ψευτοκορεσμό των IPS και OLED οθονών. Παράλληλα η τέχνη του να πλέκεις και να φτιάχνεις σεμεδάκια ξαναγίνεται must και trendy. Ακόμα και νέες κοπέλες πλέκουν μανιωδώς ώστε να στολίσουν τις CRT οθόνες των σπιτιών τους με κατάλευκα σεμεδάκια σήμα κατατεθέν την αυθεντικής προέλευσης των οθονών. Τα σεμεδάκια πλέον προστατεύουν κι από τις ηλιακές καταιγίδες τις CRT καθώς οι άσπρες κλωστές είναι από λευκό διαστημικό υλικό.

Απρίλιος

Το φετινό Πάσχα το κάψιμο του προδότη Ιούδα φέτος αλλάζει δραματικά. Ο λαός σε κάθε γωνιά της Ελλάδας καεί ομοιώματα του Phil Spencer και του Jim Ryan αντί του Ιούδα. Και οι δυο τους εκτίουν ποινή φυλάκισης στο Texas για απόπειρα δολοφονίας του physical! (διάβασε Καζαμία 2024). Το κάψιμο των ανδρείκελων συνοδεύεται με τους πιστούς να συνωστίζονται μέσα σε κλίμα κατάνυξης σε αίθουσες arcade παίζοντας τίτλους αυστηρά στο Πασχαλινό πνεύμα. Οι πιστοί παίζουν μόνο Wonder Boy, Ms.Pac man, Tetris άντε βαριά και το Daytona USA (Απαραίτητη η νηστεία εννοείται).

Από την θεία Ανάσταση όμως και μετά επιτρέπονται τα Mortal Kombat, Punisher, το House of the Dead, Continental Circus και φυσικά "αμαρτωλά" arcade όπως Fantasia Splash και άλλα. Σημειώνουμε ότι για πρώτη φορά με τιμές αρχηγού κράτους -εκτός από το Άγιο Φως- υποδεχθήκαμε τα πρώτα πακέτα Amiga 5000 AAA στην χώρα μας. Βοήθεια μας!

Μάιος

Ο μήνας μπαίνει δυναμικά αφού τα Amigάδικα εκτός από τις 500άρες πλέον προμηθεύονται και τις ολοκαίνουριες 5000 AAA. Τα Atarάδικα ακολουθούν υποχρεωτικά και δίπλα στους STFM και STE πλέον βρίσκεις και τον ATARI HAWK. Η συμβατότητα των παλιών τίτλων είναι στο 100% η Atari και η Commodore έμαθαν από το παρελθόν τους.

Οι αίθουσες με χρονοχρέωση φυσικά επανέρχονται στο προσκήνιο και η αιώνια διαμάχη "Που είναι καλύτερο το Kick off 2... σε Atari ή σε Amiga;" γίνεται πρωτοσέλιδο στις

Ιούνιος

Έντονη η κινητικότητα στο κέντρο της πρωτεύουσας. Αν τύχει και δείτε τίποτα περίεργους τύπους να τρέχουν αριστερά και δεξιά μεταξύ Μπότσα και Τσιτσα κραδαίνοντας bastard swords και φορώντας καλοκαιριάτικα γούνινα σωβρακάκια μην ανησυχείτε. Οι φανατικοί του Diablo 2 γιορτάζουν την έλευση του τίτλου στην οδό Στουρνάρη το 1998 τότε που είχε σχεδόν γκρεμιστεί ο "Παπασωτηρίου" και ο κόσμος είχε σπάσει την βιτρίνα του καταστήματος!

Όπως κάθε επέτειο οι Necromancers ανεβαίνουν από Ομόνοια να πάνε να συγκρουστούν με Βαρβάρους επί της οδού Πατησίων στο ύψος του Μουσείου. Οι Paladin -γνήσια αρσενικά πάντα- βοηθάνε τις γιαγιάδες στην Σταδίου να περάσουν απέναντι μην τυχόν τις σκοτώσει κάνα διερχόμενο πατίνι! Οι Αμαζόνες/Rogue κάνουν manicure/-pedicure (πάντα ημιμόνιμο) και γεμίζουν ασφυκτικά τα Hondos στην Ομόνοια!

Ιούλιος

Οι μετεωρολόγοι προβλέπουν χιόνια στις αρχές του μήνα. Φυσικά και πάνε πάλι κουβά καθώς η θερμοκρασίες αγγίζουν τους 48 βαθμούς υπό σκιάν. Στις αίθουσες των arcade τα πράγματα πάνε καλά μόνο εάν υπάρχει κλιματιστικό στο -20 και φραπόγαλο. Ο Ιούλιος είναι ο μήνας που πέφτει το περισσότερο "μέταλλο" στα ουφάδικα. Παντού υπάρχουν επιγραφές "UFO", ΟΥΦΟ με μικρά πράσινα ανθρωπάκια στην Μαρκίζα προς τιμήν την ιστορίας των Arcade των 80. Το γεγονός αυτό προκαλεί την περιέργεια διαγαλαξιακών πλασμάτων αφού ξαφνικά βλέπουν ιπτάμενους δίσκους σε μαρκίζες παντού στην Ελλάδα. Έτσι επιστρέφουν οι εξωγήινοι στην Αταλάντη και προσγειώνονται ξανά στο εκεί κοντινό arcade store.

"Απαγάγουν" τις καμπίνες νανάκια για πειράματα καθώς δεν υπάρχει τέτοια κατασκευή σε όλον τον γνωστό γαλαξία! Η Ελληνική πατέντα με τα μαύρα νανάκια φθάνει σε κάθε γωνιά του σύμπαντος! Οι εξωγήινοι στο τέλος του μήνα επιστρέφουν τα νανάκια στην Αταλάντη και τα highscore είναι όλα τερματισμένα.

Αύγουστος

Καιρός διακοπών και οι Έλληνες αφήνουν τις κονσόλες και τα pc για λίγο. Κρατώντας μόνο το υπερ-επιτυχημένο Game Man της Nintendo (8 αποχρώσεις του γκρι-συνεχιστής του Game-Boy κτλ. κτλ.) εγκαταλείπουν το κλεινόν άστυ προς τις εξοχάς. Το μποτιλιάρισμα της εξόδου όμως είναι τέτοιο που τερματίζουν δυο με τρεις φορές όλους τους τίτλους που πήραν μαζί τους σε όλα τα επίπεδα δυσκολίας. Οι ώρες κυλάνε ευχάριστα μέσα στα ακινητοποιήμενα αμάξια με τους άντρες να έχουν κολλήσει το φορητό handheld της Nintendo ενώ η υπόλοιπη οικογένεια έχει εγκαταλείψει το αμάξι και κινείται με τα πόδια προς τον προορισμό των διακοπών. Atari, Nintendo και Sega ετοιμάζονται για γερό comeback με νέους τίτλους σε ανάλυση 320x240 αυστηρά! Οι μετεωρολόγοι προβλέπουν ισχυρές χιονοθύελλες από 25 μέχρι 30 Αυγούστου! Πάνε Κούβα για άλλη μια φορά εννοείται.

Σεπτέμβριος

Η απαίτηση πολλών παικτών γίνεται πραγματικότητα. Οι developers κάνουν downscale τις αναλύσεις των AAA τίτλων που μας τα είχαν κάνει "πλανήτες" με τις αναλύσεις 4K,8K και 320K. Πλέον τα God Of War, Cyber Punk, Grand Turismo και το Forza παίζουν σε αναλύσεις 320x200 ως 640x400 pixels με παλέτα 512 χρωμάτων αυστηρά.

Τα προαναφερθέντα παιχνίδια πλέον χωράνε χαλαρά σε floppy disk-drive 3,5 ιντσών σε 880Kb. Οι προπαραγγελίες φθάνουν σε ιλιγγιώδεις αριθμούς ενώ οι πρώτες δισκέτες του Diablo 4 φθάνουν με drone στον Εγκέφαλο στην Στουρνάρη. Φυσικά ο τίτλος αντιγράφεται μέσα σε αλαλαγμούς φανατικών gamers εν ριπή οφθαλμού.

Οκτώβριος

Στην Γενεύη οι επιστήμονες στο CERN έχουν χωριστεί οριστικά σε 2 στρατόπεδα. Πλέον η κόντρα AMIGA και ATARI διχάζει όλη την επιστημονική κοινότητα. Οι αστροφυσικοί προτιμούν για τους υπολογισμούς τους την Amiga 5000 AAA και οι φυσικοί μαγνητικών πεδίων τον νεοσύστατο Atari HAWK με κβαντικό πολυεπεξεργαστή!

Όπως καταλαβαίνετε το θέμα είναι πολύ σοβαρό καθώς το ξύλο, οι μπουινές και οι καρπαζιές πέφτουν σύννεφο στα πρωταθλημάκια Sensible που άρχισαν τον Φεβρουάριο. Έτσι οι επιστήμονες που γουστάρουν μόνο ATARI έφτιαξαν δικό τους επιταχυντή σωματιδίων -αποκλειστικά με μηχανήματα ATARI HAWK- και οι αντίστοιχοι fan της Commodore δημιούργησαν έναν επιταχυντή αδρονίων με Amiga 5000 AAA!

Χαράς ευαγγέλια για τα τυπωμένα περιοδικά επιτέλους. Το περιοδικό Retroid έχει σπάσει κάθε ρεκόρ κυκλοφορίας και έχει συμπαρασύρει την επανακυκλοφορία του Pixel, του USER και του Sprite. Ο telonio έχει στανταροποιήσει τις σελίδες του περιοδικού στις 250 σελίδες (κυκλοφορεί με μάσκα οξυγόνου και πατερίτσες) και έχει σαρώσει κάθε βραβείο DTP που υπάρχει. Το USER κάνει ρεκόρ πωλήσεων προσπερνώντας για πρώτη φορά στην ιστορία το Pixel! Κλείνεται ραντεβού για ξύλο με ρόπαλα κάτω από την Ακρόπολη μεταξύ των φανατικών αναγνωστών USER και Pixel για το ποιο είναι καλύτερο περιοδικό.

Η "πολιτική ορθότητα" όπως καταλαβαίνετε πήγε περίπατο και ο λαός εκφράζεται και πάλι όπως πρέπει. Η Ακρόπολη γίνεται και πάλι το κέντρο του κόσμου καθώς στα δυο αετώματα προβάλλονται με laser οι επιγραφές του USER και του Pixel ενώ το logo του Retroid φωταγωγεί τον Λευκό Πύργο.

Τα πολυκαταστήματα επανακυκλοφορούν τα εκτυπωμένα φυλλάδια καταλόγων. Απαγορεύεται πλέον ρητά και δια νόμου οι online καταλογοι pdf. Παρόλα αυτά στα εκτυπωμένα φυλλάδια οι τιμές των Desktop έχουν φθάσει σε σημείο "τρελάδικου". Για βασική χρήση internet η σύνθεση Desktop αγγίζει τα 5.000 χωρίς ΦΠΑ, για χρήση CAD προγραμμάτων η τιμή αγγίζει τα 12.000 χωρίς ΦΠΑ ενώ για Gaming σύνθεση οι τιμές αρχίζουν από 50.000 η φθηνότερη σύνθεση(αλλά με ΦΠΑ!)

Τα gaming laptop γίνονται τεκμήριο σαν να έχεις πισίνα ή σκάφος 30 μέτρων. Λογικό αφού οι τιμές τους ξεκινούν από 60.000 ευρώ (ευτυχώς πάλι με ΦΠΑ!). Τα πολυκαταστήματα χτυπάνε μύγες και ενισχύεται έτσι το μικρομεσαίο μαγαζί Retail τα οποία και ξεπουλάνε εν ριπή οφθαλμού. Επιτέλους Κωτσόβολος, Public και Πλαίσιο κλείνουν μέσα σε τυμπανοκρουσίες και ζητωκραυγές του gaming κοινού δίνοντας επετειακό τέλος στον γιορτινό μήνα.

happy new year 2025



**Σας αρέσει το Retroid;
Πιστεύετε πως αξίζει η προσπάθεια;**

**Στείλτε μήνυμα στο:
<https://www.retroid.gr/apopsi>**

**Κάντε ένα donation αν το επιθυμείτε:
<https://www.paypal.com/paypalme/telonio9>**

**Hello,
My Baby!**
**Hello, My
Honey...**