

Τεύχος 13 Δεκέμβριος 2025

CYBER CHICKS

RETROID

ONLINE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ VIDEO GAMES

**ZAK
McKRACKEN**

**ALLADIN
NIGHT TRAP
COMMANDO**

DOGS OF WAR

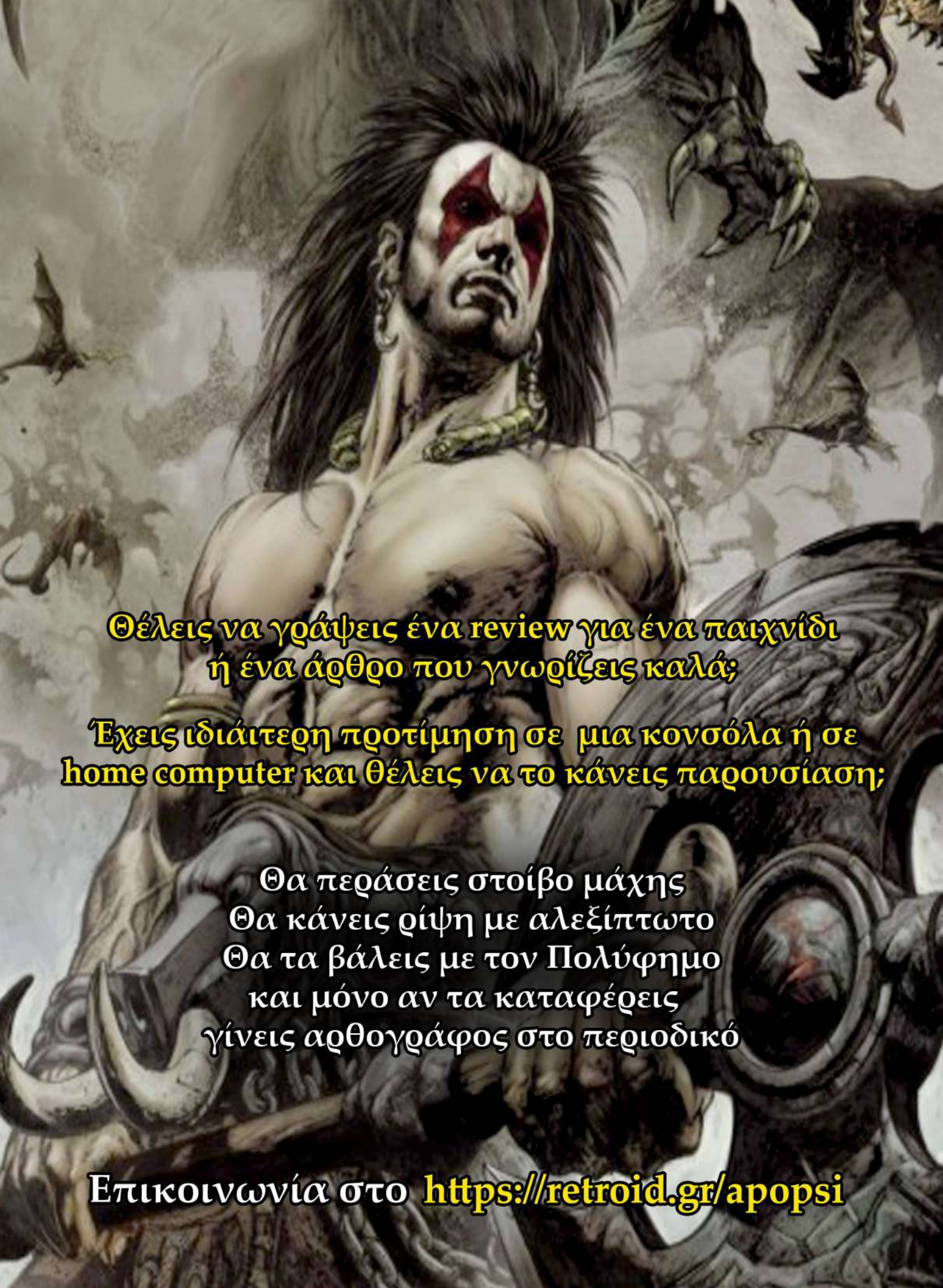
GHOST PILOTS

VICTORY ROAD

F18 INTERCEPTOR

PANZA KICK BOXING

SPACE COMBAT SIMULATORS



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

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

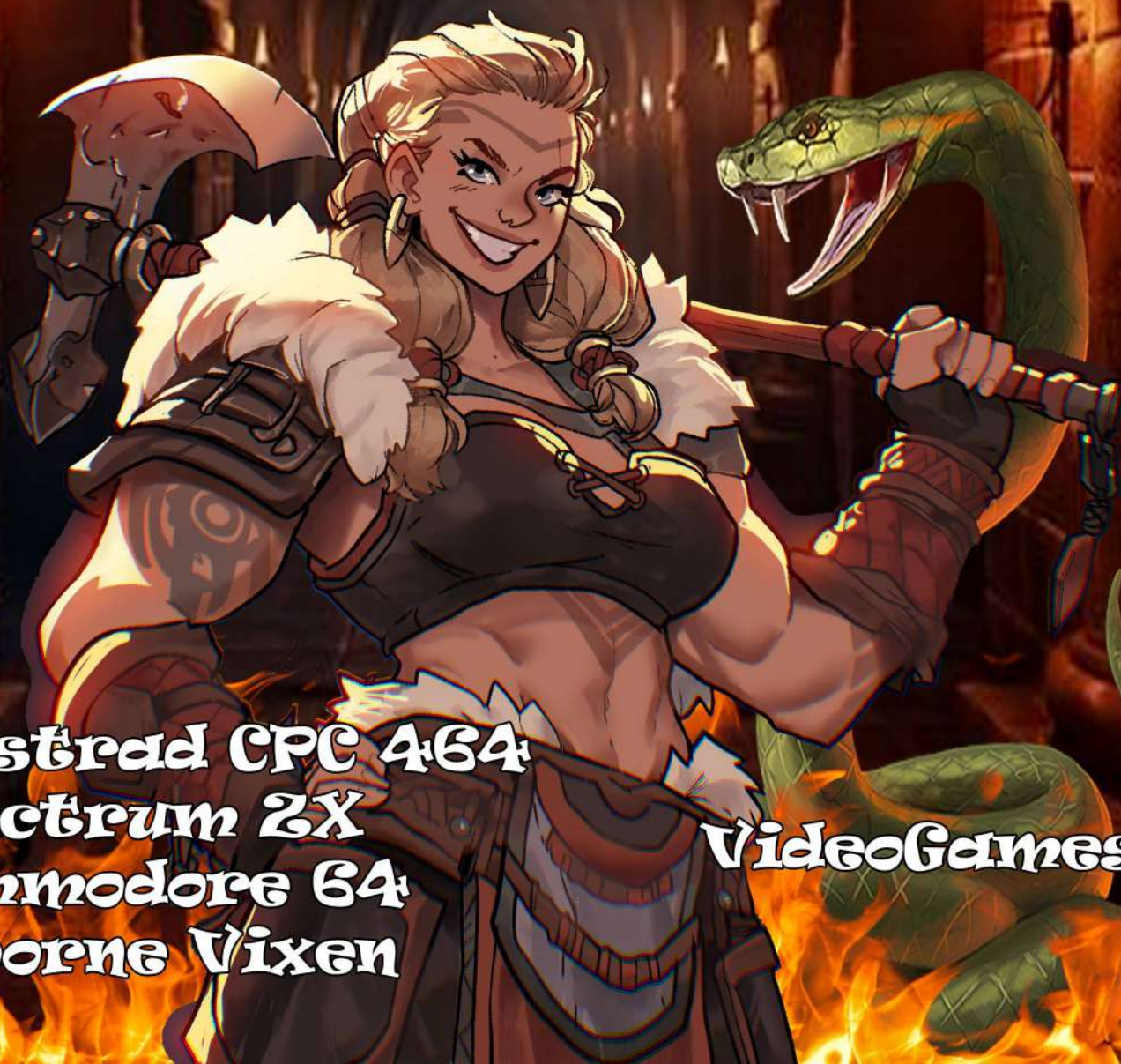
**Θα περάσεις στοίβο μάχης
Θα κάνεις ρίψη με αλεξίπτωτο
Θα τα βάλεις με τον Πολύφημο
και μόνο αν τα καταφέρεις
γίνεις αρθογράφος στο περιοδικό**

Επικοινωνία στο <https://retroid.gr/apopsi>

Σταματίνα Βαρναρίνα Computers



Ελάτε στο μπουντρούμι της Σταματίνας
για όλα τα καλά συστήματα κομμένα
με το μαχαίρι!



Amstrad CPC 464
Spectrum ZX
Commodore 64
Osborne Vixen

VideoGames

Αγαπητοί φίλοι, το 13ο τεύχος του Retroid είναι εδώ, μετά από σχεδόν 1 χρόνο. Είμαι σίγουρος πως αρκετοί από εσάς πιστέψατε πως δεν θα βγάλω άλλο περιοδικό. Βλέπετε το Retroid το κάνω επειδή διασκεδάζω φτιάχνοντας τις σελίδες, δεν μου αποφέρει κανένα χρηματικό έσοδο και στην ζωή μου δεν υπάρχει μόνο το περιοδικό (προφανώς). Εγγυώμαι πως το Online Retroid θα παραμείνει εντελώς δωρεάν μέχρι το τέλος του (ποιος ξέρει πότε θα είναι). Πάντως, υπόσχομαι πως για το επόμενο τεύχος, δεν θα περάσει ξανά ένα έτος για να το κυκλοφορήσω.

Αλήθεια, έχετε συνειδητοποιήσει πως όλοι εμείς ανήκουμε στις τελευταίες γενιές που γνωρίσαμε τα γεννοφάσκια της πληροφορικής, τα arcade, τα φλίπερ, τους πρώτους 8bit και 16bit υπολογιστές, τις πρώτες κονσόλες; Όταν χαθούμε εμείς όλα αυτά που αγαπήσαμε, όλα αυτά θα είναι σε κάποιο μουσείο στη καλύτερη περίπτωση. Σήμερα, κανείς δεν ενδιαφέρεται πλέον από τις νεότερες ηλικίες. Ακόμη και παιδιά που γνώρισαν για πρώτη φορά κονσόλα το PlayStation 2, δεν γνωρίζουν τι υπήρχε πιο πριν από κονσόλες. Οι αναμνήσεις των εποχών του 1980 και 1990 θα ξεθωριάσουν και θα χαθούν μαζί μας. Και ίσως αυτά να σας ακούγονται άσχημα μπορεί και μακάβρια. Όμως μην ανησυχείτε, εμείς τα ζήσαμε για τα καλά και όσοι μπορούμε τα ζούμε ακόμη, τα σημερινά παιδιά και οι μελλοντικοί ενήλικες που μεγαλώνουν με tablets και τα smartphones δεν θα τα γνωρίσουν ποτέ. Δεν θα γνωρίσουν ποτέ το αίσθημα που ένιωθες όταν έμπαινες μέσα σε μια αίθουσα με καμπίνες arcade, όταν ο πατέρας σου αγόραζε το πρώτο παιχνίδι για τον 8bit ηλεκτρονικό υπολογιστή που μόλις σου είχε πάρει, όταν έπαιρνες στα χέρια σου το τεύχος του Pixel και του User, όταν άκουσες για πρώτη φορά τον αγαπημένο σου μουσικό καλλιτέχνη στο πικ-απ του πατέρα σου, όταν σου αγόραζαν σαν παιδί που ήσουν παιχνίδια από το μαγαζί με παιχνίδια την γειτονιάς, όταν πρώτο-έμπαινες μέσα σε μια αίθουσα για να δεις την ταινία που ήθελες τόσο, όταν νοίκιαζες μια βιντεοταινία από το βιντεοκλάμπ της γειτονιάς, όταν περνούσες νύχτες να ακούς μουσική στο ραδιόφωνο και να ψάχνεις τους σταθμούς.

Οφείλω να αναφέρω, πως για αυτό το τεύχος είχα τα περισσότερα άρθρα από φίλους από κάθε άλλη φορά μέχρι τώρα. Ας δούμε λοιπόν εν συντομία τι μας περιμένει και σε αυτός το τεύχος.

Ο Alucard μας παρουσιάζει το Victory Road για τον Commodore 64 αλλά επίσης και το Mega Review αυτού του τεύχους, το Zack McKraken για το ίδιο σύστημα.

Ο Κώστας the punisher μας παρουσιάζει για τον Atari ST το Dogs of war, το θρυλικό joystick Pacman, ιστορίες από την Στουρνάρη, την ιστορία φαντασίας αλλά και τον μοναδικό Ονειροκρίτη.

Ο Johnny Cade μας παρουσιάζει το F18 Interceptor για Amiga 500.

Ο Johnny19818 μας παρουσιάζει το Alladin για το Game Gear.

Ο Dalfas μας παρουσιάζει τα καλύτερα παιχνίδια των Amstrad, την ταινία Robocop που έγινε παιχνίδι και τα Space simulators.

Ο Κωνσταντίνος Κυρίμης μας παρουσιάζει τις συλλεκτικές κάρτες τρόμου.

Ο SteffPanikos μας παρουσιάζει το πικάντικο Cyber Chicks και το Night Trap.

Ο Νίκος Γκάτσιος μας παρουσιάζει το Cinecritics.

Μέχρι την επόμενη φορά σας εύχομαι να περνάτε καλά.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

4	Editorial
5-6	Fat Gary News
7-8	Κάποτε στα περιοδικά
9-11	Παρουσίαση Amiga 4000
12-16	Unreleased Amiga games
17-21	Ταινίες που έγιναν παιχνίδια
22-25	Robocop σε παιχνίδια
26-28	Nebulus Amstrad CPC
29-30	Panza Kick Boxing Amstrad
31-32	Commando Spectrum ZX
33-34	Dogs of war Atari ST
35-37	F18 Interceptor Amiga 500
38-39	Alladin Game Gear
40-45	Zack McKraken Mega Review
46-48	Ghost Pilots Arcade
50-51	Night Trap Sega Mega CD
52-56	Space Simulators
57-63	Best Amstrad games
64-68	Cyber Chicks
69-70	Locomalito game developer
71-73	Anerousis Joystick Pacman
74-76	Ιστορίες από την Στουρνάρη
78-80	Ιστορία φαντασίας
81-83	Συλλεκτικές κάρτες τρόμου
84-88	Making of Batman 1989
89-93	Cinecritics
94-95	Rock your world
96	Χορεύοντας με τα bytes
97-98	Ονειροκρίτης 2026

Quickshot II Joystick



Το θρυλικό (για τους άλλους) joystick Quickshot για τον Commodore 64 θα βγει ξανά στις 30 Ιανουαρίου του 2026. Η εταιρία που θα το διαθέσει υποστηρίζει πως θα είναι ανώτερο από το προηγούμενο. Θα έχει καλύτερη απόκριση κινήσεων, έξι κομπιά στα πλαινά και πολύ μακρύτερο καλώδιο. Αν και οι περισσότεροι από εμάς παίζαμε με το Ρασμα του Ανερούση, σίγουρα υπήρχαν και παίκτες που έπαιζαν με αυτό το joystick.

<https://retrogames.biz/products/thequickshot-ii/>

A1200 full size

Όταν κυκλοφόρησε η A500 στους περισσότερους δεν άρεσε το πόσο μικρή ήταν σε διαστάσεις. Λίγο μεγαλύτερη από ένα smartphone, με φυσικά μη λειτουργικό πληκτρολόγιο (πως θα μπορούσε άλλωστε). Μετά από αρκετό καιρό (και αρκετές νομικές διαμάχες) επιτέλους έβγαλαν την Amiga σε πλήρη διάσταση και με λειτουργικό πληκτρολόγιο.



Σαν hardware θα είναι και πάλι emulation βέβαια όπως και στην A500. Το floppy drive δεν είναι λειτουργικό και αυτό ήταν κάτι που περίμεναν πολλοί. Με τιμή 180 ευρώ και κυκλοφορία τον Ιούνιο του 2026. Όμως για την ώρα δεν είναι δυνατή η αποστολή της στην χώρα μας. Υποπεύομαι πως στην χώρα μας θα κοστίζει τουλάχιστον 200 ευρώ. Αναμένουμε ποτέ θα είναι τελικά διαθέσιμη και εδώ. <https://plaionreplai.com/collections/consoles/products/th-e-a1200>

Reginald and the She Vampires



Το παιχνίδι είναι για Amstrad 6128 και ο σκοπός σας είναι να βοηθήσετε τον Reginald να καταφέρει να σώσει τον θείο του από τα βαμπίρ. Αρκετά καλά γραφικά και

ήχος με ενδιαφέρον gameplay, μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν από το παρακάτω link:

<https://typhonsoft.itch.io/reginald>

Wings of fear



Το Wings of fear είναι ένα shoot'em up παιχνίδι για τα AGA συστήματα μόνο, που διαδραματίζεται στον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο. Διαθέτει 6 πίστες και 5 μεγάλα bosses. Έχει 78 χρώματα και 5 μουσικά θέματα με επιπλέον 1 θέμα της εισαγωγής. Ενδιαφέρον shoot'em up και θυμίζει το Flying Shark και τα ανάλογα παιχνίδια. Το παιχνίδι είναι ολοκληρωμένο και μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν από το παρακάτω link:

<https://roartj.itch.io/wings-of-fear>

Submarine Attack



Ένα arcade conversion για την 1200 με την Scorpion Engine. Το Submarine Attack είναι ένα απλό παιχνίδι αλλά αρκετά εθιστικό. Το παιχνίδι έχει λεπτομερή γραφικά και βεβαίως αξιόλογο ήχο. Φυσικά και αυτό το παιχνίδι είναι δωρεάν και μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:

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

Mission Alien



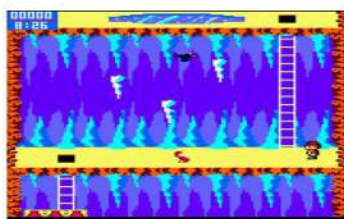
Το παιχνίδι είναι κλασσικό platform. Αν και το παιχνίδι είναι για 1200, ο δημιουργός αναφέρει πως θέλει να το βγάλει και για την 500. Το παιχνίδι δεν είναι ακόμη έτοιμο. Όμως θα είναι πολύ σύντομα έτοιμο. Για περισσότερες πληροφορίες: <https://matze1887.itch.io/mission-alien>

Camelot Warriors



Ένα remake που δείχνει αρκετά ενδιαφέρον αν και ακόμη δεν είναι έτοιμο το παιχνίδι. Πολύ αξιόλογα γραφικά με parallax scrolling. Είναι μόνο για 1200 και ακόμη φαίνεται πολύ δουλειά ακόμη για να ολοκληρωθεί. Πάντως ο δημιουργός του μοιάζει πολύ ενθουσιασμένος και προτείνει να περιμένουμε. Βέβαια ακόμη link δεν υπάρχει αλλά ελπίζουμε κάποια στιγμή να ολοκληρωθεί.

Pitfall II Lost caverns



Το Pitfall είναι ένα παιχνίδι για τον Amstrad. Έλέγχετε έναν μικρό εξερευνητή (φανταστείτε τον Indiana Jones αλλά πολύ μικρό) που εξερευνά επικίνδυνα μέρη στον κόσμο.

Αξιόλογο παιχνίδι και μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν σε αυτό το link: <https://21bloques.itch.io/pitfall2>

World of spells

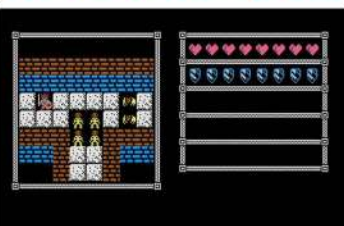


Το World of spells είναι ένα παιχνίδι για τον Spectrum ZX. Το παιχνίδι είναι παράδοξα 3D, κάτι που δεν έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε σε 8bit συστήματα. Το παιχνίδι

δεν είναι δωρεάν αλλά κοστίζει μόνο 6 δολάρια:

<https://jtpl.itch.io/world-of-spells>

Hero Fantasy the king's sword



Το Hero Fantasy the king's sword είναι ένα παιχνίδι για τους Atari ST/E. Παίρνετε τον ρόλο ενός ιππότη και προσπαθείτε να βρείτε ένα μαχικό σπαθί. Προσοχή όμως στον Necromancer.

Το παιχνίδι είναι εντελώς δωρεάν και για download: <https://monos51.itch.io/hero-fantasythe-kings-sword-atari-megaste>

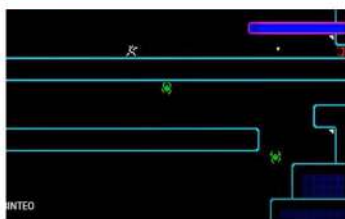
Pepper Buster



Το Pepper Buster όπως θα καταλάβετε από την εικόνα είναι ένα Pacman style παιχνίδι για τον Amstrad CPC 6128. Ο δημιουργός του πάντως υποστηρίζει πως είναι

πολύ κοντά στο γνήσιο arcade feel. Εκτός από το να σας κυνηγάνε τα φαντάσματα, υπάρχουν και διάφορες εκπλήξεις, όπως επίπεδα που ξαφνικά αλλάζουν και άλλα τα οποία θα σας κάνουν την ζωή δύσκολη. Όμορφα γραφικά με πετυχημένα χρώματα σε mode 1 και ιδανικός ήχος. Το παιχνίδι είναι δωρεάν και είναι διαθέσιμο για download στο ακόλουθο link: <https://crazypiri.itch.io/pepper-buster>

Ziona quest II



Το Zona quest II είναι ένα παιχνίδι για τον Spectrum ZX. Ο σκοπός σας είναι να περάσετε τον λαβύρινθο και να φτάσετε στον πυρήνα και να τον καταστρέψετε. Το παιχνίδι

είναι δωρεάν και μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:

<https://iamai-creation.itch.io/ziona-quest-ii>

Max Stone



Ο Max Stone είναι ένας ακόμη τυχοδιώκτης που αναζητά θησαυρούς. Με τόλη εισχωρεί παντού και αντιμετωπίζει τέρατα δίχως φόβο. Το παιχνίδι είναι για τον Spectrum ZX

και είναι δωρεάν για download στο παρακάτω link: <https://flopping.itch.io/max-stone-edicion-mh>

Sherwood



Το Sherwood είναι ένα παιχνίδι για τον Commodore 64. Εδώ ο Ρομπέν των δασών έχει μπλέξει σε μια τρελή ιστορία και χρειάζεται την βοήθειά σας. Φυσικά και αυ

αυτό είναι δωρεάν και μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:

<https://psytronik.itch.io/sherwood>

Tony Montezuma's gold



Το Tony Montezuma's gold είναι ένα παιχνίδι για τον Amstrad CPC 6128. Ο μικρός Tony εξερευνά χαμένους πολιτισμούς και ο δημιουργός του παιχνιδιού υποστηρίζει

πως ο χαρακτήρας βασίζεται σε πραγματικό άνθρωπο. Το παιχνίδι είναι platform και διαθέτει λεπτομερή γραφικά (αν και τα sprites είναι μικρά) και αξιόλογο ήχο. Το gameplay είναι αρκετά εθιστικό και αν και δεν υπάρχει scrolling της οθόνης, όσοι είστε fan αυτού του είδους παιχνιδιών είναι σίγουρο ότι θα το λατρέψετε. Το παιχνίδι είναι δωρεάν και εδώ είναι το link για να το κατεβάσετε:

<https://monochrome-productions.itch.io/tony-montezumas-gold-amstrad-cpc>





■ Συνέδριο εναντίων των virus

Ο φόβος των υπολογιστικών μικροβίων ήταν η αφορμή για τη διοργάνωση ενός συνεδρίου κορυφής. Μάλιστα, μάλιστα, κορυφής. Στο συνέδριο θα συμμετέχουν οι εκπρόσωποι της S&S Enterprises και της IBM, οι οποίοι εξέτασαν τα χαρακτηριστικά όλων των μέσων αποθήκευσης (floppies και σκληροί δίσκοι) και τους τρόπους που



προσβάλλονται από τα virus. Επίσης, συζητήθηκαν και όλες οι δυνατότητες δημιουργίας αντιγράφων που δεν θα κινδυνεύουν να μολυνθούν κατά την αντιγραφή, καθώς και εξειδικευμένων software-αντιβιοτικών. Όσοι χαροκαμένοι users, αναμείνате νεότερα.

■ Adventures και άγρυπνες νύχτες

Από την Αγγλία και από την Electronic Arts μας έρχονται πολύ ευχάριστα νέα. Ξέρετε τι σημαίνει "Clue Book"; Γιατί... αν ξέρετε, να σας πληροφορήσω ότι η Electronic Arts κυκλοφόρησε (Clue Books για τα Bard's Tale I, II, III, το Deathlord, το Wasteland, το The Mars Saga και το Sentinel Worlds. Αν πάλι δεν ξέρετε, να πω ότι τα Clue Books είναι μερικά πολύ χρήσιμα βιβλία που περιέχουν χάρτες και διάφορα tips για τα παραπάνω παιχνίδια.

Να μιλήσουμε όμως και λίγο για τα παιχνίδια και να πούμε ότι είναι όλα τους role-playing games, που έχουν βασανίσει πολλούς άμοιρους 4βπποτς ανά τον κόσμο (εξ ου και οι «άγρυπνες νύχτες»). Για τη σειρά Bard's Tale (έχουμε κάνει και Special Review) να μην πούμε πολλά πράγματα. Πρόκειται για μια τριλογία βασισμένη στην κατάρα που έχει ρίξει ένας κακός μάγος στην Skara Brae (πόλη είναι αυτή).

Το "Deathlord" είναι ένα παιχνίδι στο οποίο πρέπει να νικήσετε τον κακό Deathlord, Προσοχή, όμως, διότι εδώ, εκτός από τη μαγία, μπαίνει στη μέση και το Καράτε.

Στο "Wasteland", παίζετε το ρόλο ενός Desert Ranger που, μαζί με την ομάδα του, ψάχνει για ταξιδιώτες προς φρούρηση από τους ληστές της ερήμου. Το "Mars Saga" είναι κάπως πιο computerized, αφού σας βάζει να παίζετε το ρόλο ενός hacker που πάει να βρει τους συναδέλφους του στον Άρη.

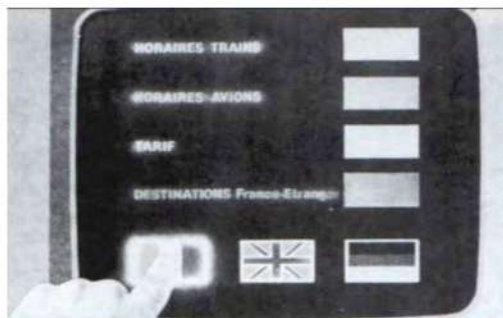
Τέλος, στο "Sentinel World" είστε υπεύθυνος μιας αρκετά φασαριόζικης ομάδας, που έχει αναλάβει να βρει μια συμμορία... διαγαλαξιακών ληστών.

Αυτά από την Electronic Arts.

■ Το mouse πέθανε

Πρώτ τα PC απέκτησαν τον διάδοχο του ποντικιού. Μιλάμε για το touch screen, την οθόνη δηλαδή που αντιδρά στα αγγίγματα των δαχτύλων (ελπίζω να έχετε καθαρά δάχτυλα) και είναι συγκριτικά πολύ φτηνή. Το πρόγραμμα driver που συνοδεύει το περιφερειακό είναι ικανό να εξομοιώσει και τα τρία πλήκτρα του mouse, κάνοντας το χειρισμό των menus και των παραθύρων του Microsoft Windows εύκολο και (το κυριότερο) πιο γρήγορο. Το μόνο μειονέκτημα σε όλα αυτά είναι το γεγονός ότι ο χρήστης είναι αναγκασμένος να προσθέσει μια οθόνη στην οθόνη του, η οποία θα μεταφράζει τα σήματα του χρήστη, αν βέβαια δεν θέλει να αγοράσει το ειδικό monitor.

Η τιμή του driver είναι 25 λίρες και το τηλέφωνο της κατασκευάστριας εταιρίας Ellinor Technology είναι (0734) 311066.



■ R-Type Απομιμήσεων συνέχεια

Θα θυμάστε το σαματά που είχε δημιουργηθεί το Σεπτέμβριο του 1988, όταν η Activision έκανε μήνυση στην US Gold, ζητώντας (και πετυχαίνοντας) να σταματήσει να πουλιέται το γνωστό Katakis, με την αιτιολογία ότι ήταν αντιγραφή του R-Type.

Τώρα, αρκετό καιρό μετά τη μήνυση, η US Gold βρίσκεται σε επαφή με το γερμανικό software house German Bytes. Οι κύριοι αυτοί έχουν Φτιάξει ένα game που ονομάζεται Denaris και είναι όμοιο με το R-Type. Παρό όλα αυτά, η US Gold που, για να μπει στο μάτι της Activision, ετοιμάζεται να αναλάβει το distributing του Denaris, ισχυρίζεται ότι τα δύο games δεν έχουν καμιά σχέση.

Εγώ ένα ξέρω να πω: έχουμε πήξει στα shoot'em ups!!!



Cherry Tablet

Έπειτα από την κυκλοφορία για τον ST ήρθε η σειρά της Amiga να προσθέσει στη γκάμα των προϊόντων της το Cherry Graphics tablet.

Ο νέος digitizer επιτρέπει πλήρη αξιοποίηση των γραφικών δυνατοτήτων της Amiga, μιμούμενο της κινήσεις του ποντικιού, με πολύ περισσότερη ακρίβεια. Για το σκοπό αυτό υπάρχει ένας ειδικός διακόπτης που σας επιτρέπει να ζωγραφίζετε σταθερότερα με ελεύθερο χέρι. Ειδικά πηλκτρα επάνω στο περιφερειακό αντικαταθιστούν τα δύο κουμπιά του ποντικιού, ενώ δύο ακόμη πηλκτρα εξομοιώνουν τα δύο A του υπολογιστή. Αν βρισκόσασταν στην Αγγλία θα κόστιζε 550 λίρες.

Η Sega μπαίνει δυναμικά

Και μάλιστα με τον πρώτο της 16-μπιτο υπολογιστή για παιχνίδια (τα γνωστά μας game consoles). Το όνομά του είναι Megadrive και οι hardware δυνατότητές του είναι καταπληκτικές. High resolution graphics, στερεοφωνικός ήχος υψηλών προδιαγραφών και πολλοί συνεπεξεργαστές που θα βάζουν φωτιά στα πόδια των αντιπάλων sprites, αλλά του δικού σας.

Οι αναγγελίες της Sega όμως δεν σταματούν εδώ. Κάτι ακούστηκε για να modems και πολλά παιχνίδια για τους home. Ότι και να βγάλει, ευπρόσδεκτο.

ST -Προπό για Atari

Το κυνήγι της τύχης είναι εθνικό άθλημα των Ελλήνων. Μέχρι τώρα στηριζόταν αποκλειστικά στη διαίσθηση, όμως, όπως και τόσα άλλα, ούτε και αυτό μπόρεσε να γλιτώσει από την εισβολή της Πληροφορικής στη ζωή μας. Στα πλαίσια, λοιπόν, των βοηθημάτων για φανατικούς του Προ-πό, εντάσσεται και το καινούργιο πρόγραμμα για Atari ST της εταιρίας Computer Κανέλλης.

Το πρόγραμμα αυτό στηρίζεται στη στατική μέθοδο του αθροίσματος, σύμφωνα μ'αυτή υπολογίζεται το σημείο του άσσου για 1, το σημείο του δύο για 2 και το σημείο του X για 0. Αν προσθέσουμε λοιπόν τα σημεία της νικήτριας στήλης θα δούμε ότι έχουμε συνήθως ένα άθροισμα από 10 έως 15, ενώ θεωρητικά δυνατό άθροισμα είναι 0 (13X) έως 26 (13 δυάρια), έτσι αποκλείοντας απίθανες, στατιστικά, στήλες υπάρχει εξοικονόμηση χρημάτων.

Το πρόγραμμα, αφού του δώσουμε το σύστημα που θα παίξουμε, ζητάει το μέγιστο και το ελάχιστο άθροισμα (βάρος σύμφωνα με άλλα προγράμματα). Εκτός του αθροίσματος μας ζητούνται και οι περιορισμοί σε μέγιστο και ελάχιστο αριθμό άσων, δύο και X, καθώς και των πρώτων σημείων. Ανάλογα δηλαδή με τους περιορισμούς γίνεται μια οικονομία στηλών από 50% έως 80%, σύμφωνα πάντα με τα λεγόμενα του προγραμματιστή. Την εφαρμογή την έγραψε ο κ.Κανέλλης και διατίθεται από την εταιρία Κανέλλης, Αγγελάκη 3 Θεσσαλονίκη, (031). 236101 έναντι 5000 δραχμών.

Το τελευταίο κατόρθωμα του Clive

Τελικά ο Θεός δεν σταματά με τίποτα. Η νέα επίπεδη δορυφορική κεραία είναι έτοιμη και φτηνότερη από την αντίστοιχη του Sugar κατά 50 λίρες. Είναι επίπεδη και τετράγωνη, με μήκος σε κάθε πλευρά περίπου 60cm και κατασκευασμένη ειδικά για να λαμβάνει τις νέες εκπομπές του καναλιού Sky. Ο sir Clive έχει προβλέψει αρκετές ακόμα υποδοχές για την νέα κεραία: υποδοχή για stereo λήψη, τηλεχειρισμό και αυτόματο επιλογή καναλιών, φυσικά με πρόσθετη επιβάρυνση. Το γεγονός της κυκλοφορίας της κεραίας έχει γίνει δεκτό με ιδιαίτερη ικανοποίηση από εταιρίες, καταστήματα και από το ίδιο το Sky, το οποίο φυσικά δεν έχει τίποτα να χάσει από όλη αυτή τη φασαρία. Μένει να δούμε πόσο καλή θα είναι στις υποχρεώσεις της η κεραία του Sinclair και αυτό θα το μάθουμε σύντομα, όταν θα μπει σε τροχιά ο νέος δορυφόρος Astra.

Ο Bruce Willis...coin-op!

Ο καλός, γλυκός και πονηρός Bruce έγινε ο κακός, άγριος και μοχθηρός Bruce, φόρεσε δύο φορητά κανονάκια και αποφάσισε να απελευθερώσει τον κόσμο από τους τρομοκράτες. Κάι σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, θα τον έχουμε και σε λίγο καιρό και σε high resolution στις οθόνες μας! Μην γελάτε καθόλου, το πολύ σε έναν μήνα θα πρέπει να έχει κυκλοφορήσει το coin-op στην Amiga και στον C64. Τη δουλειά έχει αναλάβει η Mediagenic, η οποία υπέγραψε πρόσφατα τα δικαιώματα για τη χρησιμοποίηση της φασούλας του Bruce και του τίτλου της ταινίας Die Hard. Μέχρι που έρχεται ο Bruce και...χε,χε,χε!



**ΔΩΣΤΕ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ
ΤΑ ΙΔΙΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ
ΠΟΥ ΔΙΝΕΤΕ ΣΤΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ
ΚΑΙ ΣΤΟ VIDEO ΣΑΣ**

TDK
THE NO-RISK DISK.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ: ΑΦΘΙ ΣΑΡΑΒΕΛΟΥ Α.Ε.Ε.
ΔΙΑΔΕΧΗ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
ΑΘΗΝΑ: ΟΗΣΣΕΣ 8-18, Τ.Κ. 178 76 ΚΑΛΑΙΘΕΑ, ΘΕΣΣ.: 9220.719-9221.531-9228.652-4
ΕΚΔΕΣΗ: ΟΜΗΡΟΥ 32, ΘΕΣΣ.: 580.220, Τ.Κ. 106 72
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΒΑΣ. ΟΥΓΑΣ 248, Τ.Κ. 546 55, ΘΕΣΣ.: 428.970-3

AMIGA 4000



telonio

Η Amiga 4000 ήταν ένας προσωπικός υπολογιστής υψηλής τεχνολογίας που κυκλοφόρησε από την Commodore τον Οκτώβριο του 1992. Ήταν ο διάδοχος των Amiga 2000 και Amiga 3000 και προοριζόταν κυρίως για την επαγγελματική αγορά, καθώς και για απαιτητικούς οικιακούς χρήστες. Η ανάπτυξη της Amiga 4000 ήταν μια προσπάθεια της Commodore να δημιουργήσει έναν υπολογιστή ικανό να ανταγωνιστεί τους τότε ισχυρούς σταθμούς εργασίας και τους προσωπικούς υπολογιστές υψηλών επιδόσεων. Η Amiga 3000 είχε θέσει μια καλή βάση, αλλά η 4000 προχώρησε περαιτέρω, ενσωματώνοντας πιο ισχυρούς επεξεργαστές και βελτιωμένη αρχιτεκτονική.

Υπήρξαν δύο κύριες εκδόσεις της Amiga 4000:

Η Amiga 4000/040 που κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 1992 και διέθετε έναν επεξεργαστή Motorola 68040 στα 25 MHz. Αυτή ήταν η πιο ισχυρή έκδοση κατά την αρχική κυκλοφορία.

Η Amiga 4000/030 κυκλοφόρησε τον Απρίλιο του 1993 και διέθετε έναν πιο οικονομικό επεξεργαστή Motorola 68EC030 στα 25 MHz.



Τεχνικά Χαρακτηριστικά:

Επεξεργαστής: Motorola 68040 ή Motorola 68EC030 και οι δύο στα 25 MHz. Υπήρχαν επίσης μελλοντικές αναβαθμίσεις που επέτρεπαν τη χρήση ταχύτερων επεξεργαστών, όπως οι 68040 και 68060.

Μνήμη: Με 2MB chip RAM και δυνατότητα επέκτασης της fast RAM μέχρι 16MB.

Chipset: Χρησιμοποιούσε την τελευταία γενιά custom chips της Commodore, γνωστή ως AGA (Advanced Graphics Architecture) όπως είχε και η 1200. Αυτό επέτρεπε την εμφάνιση 256 χρωμάτων στην οθόνη χωρίς περιορισμούς παλέτας, ή έως και 262.144 χρωμάτων με συγκεκριμένες αναλύσεις.



Ήχος: Δυστυχώς παρέμεινε ο στερεοφωνικός ήχος 8-bit με τέσσερα κανάλια μέσω του παλαιού chipset Paula.

Θύρες επέκτασης: Διέθετε υποδοχές Zorro III για κάρτες επέκτασης υψηλής ταχύτητας, καθώς και υποδοχές ISA για συμβατότητα με κάρτες PC (μέσω bridgeboards).

Σκληρός Δίσκος: Περιλάμβανε IDE controller που εκτός από IDE σκληρούς δίσκους, μπορούσαν να συνδεθούν και επιπλέον CD-Rom.

Λειτουργικό Σύστημα: AmigaOS 3.0, ένα προηγμένο για την εποχή του λειτουργικό σύστημα με γραφικό περιβάλλον εργασίας, πραγματικό multitasking και ένα ευέλικτο σύστημα αρχείων.

Η Amiga 4000 διαθέτει μια σειρά από υποδοχές, συμπεριλαμβανομένων δύο θυρών DE-9 για joysticks, ποντίκια και στυλό φωτός, μια τυπική σειριακή θύρα 25 ακίδων RS-232 και μια παράλληλη θύρα Centronics 25 ακίδων. Ως αποτέλεσμα, κατά την κυκλοφορία η 4000 ήταν συμβατή με πολλά υπάρχοντα περιφερειακά της Amiga, όπως συσκευές MIDI, σειριακά μόντεμ και δειγματολήπτες ήχου.

Η 4000 είχε ide controller αντί για scuzzy (όπως η 3000). Ήταν βέβαια πιο σύγχρονο εκείνη την εποχή, αλλά σημαντικά πιο αργό πρωτόκολλο επικοινωνίας data από το scuzzy. Οπότε δεν ήταν απαραίτητα αρνητικό.

Όλες οι 4000 έρχονταν με high density floppy drivers, που λόγω της Paula, λειτουργούσαν στην μισή ταχύτητα ανάγνωσης και αντιγραφής. Η Paula δεν ανανεώθηκε και δεν είχε την δυνατότητα να διαχειριστεί τα high density floppy drivers.

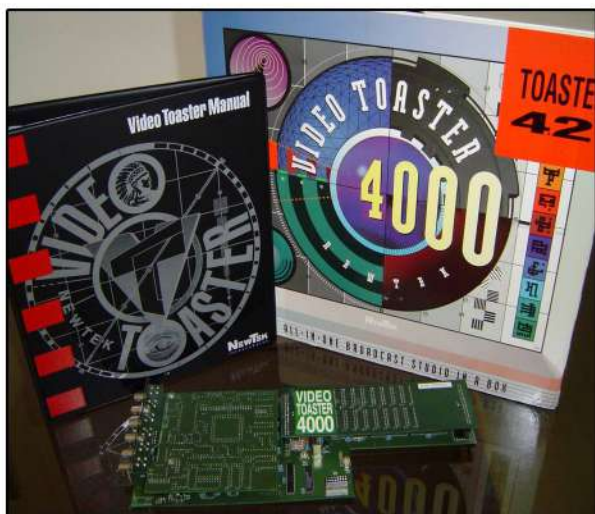
Μα το πιο σημαντικό αρνητικό ήταν πως δεν είχε scandou- bler για vga οθόνες ενώ παρέμεινε το output στα 15Khz. Ενώ είχαν τοποθετηθεί στην 3000 scandoublers, η 4000 δεν είχε παραδόξως. Έχω ακούσει γνώμες πως μάλλον το έκαναν αυτό για να είναι cost effective το σύστημα. Μα η 4000 όταν πρωτοβγήκε κόστιζε 500.000 δραχμές, που τότε ήταν ένα αξιοσέβαστο ποσό. Οπότε για ποιο cost effective συζητάμε ακριβώς;

Το 1989 η Commodore ξεκίνησε το project Pandora που αργότερα εξελίχθηκε στο AGA Chipset.

Η 3000 plus θα είχε AGA chipset και αναβαθμισμένο ήχο με DSP, κάτι που δεν έγινε υπαρκτό μέχρι τον ερχομό της 4000 Tower που ήταν μια προαιρετική κάρτα ήχου DSP.

Η 3400 θα είχε επίσης AGA chipset και επάνω σε αυτή βασίστηκε το πρωτότυπο της 4000.

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα που είχε η 4000 σε σχέση με τα PC και τα MAC, ήταν το Video Toaster. Στην Αμερική και στην Ιαπωνία που έχουν NTSC σύστημα, η 4000 με το Video Toaster ήταν στις αρχές μονόδρομος.

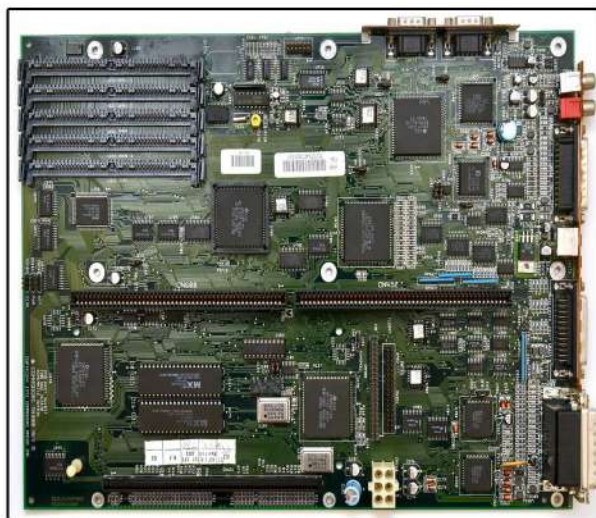


Η A4000 κυκλοφόρησε με το AmigaOS 3.0, αποτελούμενο από Workbench 3.0 και Kickstart 3.0, τα οποία μαζί παρέχουν ένα λειτουργικό σύστημα πολλαπλών εργασιών ενός χρήστη και υποστήριξη για το ενσωματωμένο υλικό. Μετά την κυκλοφορία του AmigaOS 3.1 κατέστη δυνατή η αναβάθμιση του A4000 με την εγκατάσταση συμβατών chip ROM Kickstart 3.1. Οι τελευταίες εκδόσεις AmigaOS 3.5 και 3.9 ήταν ενημερώσεις μόνο λογισμικού που απαιτούσαν Kickstart 3.1

Λίγα λόγια για το AGA Chipset

Στο World of Commodore Show (Pasadena California) στις 11 Σεπτεμβρίου 1992, η Commodore παρουσίασε το chipset AGA. Όπως ανακοίνωσε η Commodore, ήταν η πιο σημαντική νέα τεχνολογική πρόοδος της εταιρείας στη σειρά της Amiga από την εισαγωγή του προϊόντος το 1985.

Το AGA chipset είναι σε θέση να εμφανίζει λειτουργίες γραφικών με βάθος έως και 8 bit ανά pixel. Αυτό επιτρέπει 256 χρώματα σε λειτουργίες εμφάνισης με ευρετήριο και 262.144 χρώματα (18-bit) σε λειτουργίες Hold-and-Modify (HAM-8). Η παλέτα για το chipset AGA έχει 256 εγγραφές από 16.777.216 χρώματα (24-bit), ενώ τα προηγούμενα chipset, το Original Chip Set (OCS) και το Enhanced Chip Set (ECS), επιτρέπουν μόνο 32 χρώματα από τα 4096 ή 64 χρώματα σε Amiga Extra Half-EHBrite (Λειτουργία Extra Half-EHBrite). Άλλα χαρακτηριστικά που προστέθηκαν στο AGA μέσω ECS είναι η ομαλή κύλιση εξαιρετικά υψηλής ανάλυσης και η γρήγορη ανάκτηση μνήμης σελίδας 32 bit για την παροχή του εύρους ζώνης δεδομένων γραφικών για λειτουργίες γραφικών 8 bitplane και ευρύτερα sprites.



Ακόμη, το AGA εξακολουθεί να λειτουργεί μόνο με δεδομένα 16-bit, πράγμα που σημαίνει ότι χάνεται σημαντικό εύρος ζώνης κατά τις προσβάσεις καταχωρητών και τις λειτουργίες χαλκού και blitter. Στην πράξη, η λειτουργία AGA HAM είναι κυρίως χρήσιμη σε προγράμματα ζωγραφικής, προγράμματα προβολής εικόνων και για αναπαραγωγή βίντεο. Η παλέτα με τα 256 χρώματα είναι πολύ πιο αργή από τον τρόπο λειτουργίας του ECS για κανονική χρήση εφαρμογών. Μια λύση είναι η χρήση πολλαπλών οθονών με διαφορετικά βάθη χρωμάτων.

Το AGA δεν διαθέτει λειτουργίες υψηλότερης ανάλυσης χωρίς τρεμόπαιγμα, καθώς μπορεί να εμφανίσει μόνο 640x480 στα 72Hz λειτουργία χωρίς τρεμόπαιγμα. Η λειτουργία 800x600 χρησιμοποιείται σπάνια, καθώς μπορεί να λειτουργήσει μόνο σε λειτουργία που τρεμοπαίζει 60Hz. Αντίθετα, τα συστήματα υπολογιστών υψηλότερης τεχνολογίας αυτής της εποχής μπορούν να λειτουργήσουν 1024x768 στα 72Hz με πλήρη οθόνη 256 χρωμάτων.

Η υψηλότερη ανάλυση του AGA είναι 1440×580 (262 144 χρώματα) σε πλεγμένη λειτουργία PAL 50Hz, όταν χρησιμοποιείται υπερσάρωση.

Αυτές οι χαμένες ευκαιρίες στην αναβάθμιση της AGA συνέβαλαν στο να χάσει η Amiga την τεχνική ηγεσία στον τομέα των πολυμέσων. Μετά την τελική αναστολή του AAA που καθυστέρουσε πολύ, το AGA επρόκειτο να διαδεχθεί το chipset Hombre, αλλά τελικά ακυρώθηκε λόγω πτώχευσης της Commodore.

Η Amiga 4000 Tower

Μέχρι το 1992, καθώς τα PC έγιναν το πρότυπο τόσο για επαγγελματική όσο και για προσωπική χρήση, η Commodore άρχισε να αναπτύσσει την Amiga 4000T για να ανταγωνιστεί τους υπολογιστές IBM και τους Macintosh της Apple. Όμως, όταν κυκλοφόρησε η Amiga 4000T, η Commodore αντιμετώπιζε ήδη σοβαρές οικονομικές δυσκολίες. Τον Απρίλιο του 1994, λίγο μετά την έναρξη πώλησης της 4000T, η εταιρεία κήρυξε πτώχευση. Μόνο ένας μικρός αριθμός A4000T -που πιστεύεται ότι είναι κάποιες χαμηλές εκατοντάδες- κατασκευάστηκε από την Commodore.

Ενώ η A4000 ήταν μια μεγάλη βελτίωση σε σχέση με το A3000, δεν ανταποκρίθηκε πλήρως στις ανάγκες των επαγγελματιών χρηστών. Ένα σημαντικό πρόβλημα ήταν ο περιορισμένος χώρος στο εσωτερικό της θήκης, ο οποίος προκάλεσε κακή κυκλοφορία του αέρα, με αποτέλεσμα τυχόν πρόσθετες κάρτες συχνά να υπερθερμανθούν. Ένα άλλο μειονέκτημα ήταν η έλλειψη σύνδεσης SCSI, ένα κοινό χαρακτηριστικό στους επαγγελματικούς υπολογιστές εκείνη την εποχή. Αυτό συνέβη επειδή το A4000 κατασκευάστηκε χρησιμοποιώντας σχέδια εξοικονόμησης κόστους από προηγούμενα πρωτότυπα.



Μετά την πτώχευση της Commodore, η Escom AG, μια Γερμανική εταιρεία κατασκευής υπολογιστών, απέκτησε τα περιουσιακά στοιχεία της Amiga τον Απρίλιο του 1995 και ξεκίνησε ένα νέο τμήμα που ονομάστηκε Amiga Technologies. Η Escom ξανάρχισε την παραγωγή της A4000T (με μικρές τροποποιήσεις), το οποίο σημείωσε κάποια επιτυχία.

Ωστόσο, τα στενά περιθώρια κέρδους και τα στρατηγικά λάθη της εταιρείας οδήγησαν στην αφερέγγυότητα. Έτσι λοιπόν η εταιρεία κήρυξε πτώχευση τον Ιούλιο του 1996, μόλις ένα χρόνο αφότου ξεκίνησε την εκ νέου κατασκευή της A4000T (και της Amiga 1200). Μετά την κατάρρευση της Escom, η QuikPak, μια Βορειοαμερικανική εταιρεία που κατασκεύαζε ήδη προϊόντα Amiga (με άδεια από την Escom), συνέχισε την παραγωγή της Amiga 4000T μέχρι το 1998.

Επιτυχία και Παρακμή

Η Amiga 4000 θεωρήθηκε ένας πολύ ισχυρός και ικανός υπολογιστής για την εποχή του. Χρησιμοποιήθηκε ευρέως σε επαγγελματικούς τομείς όπως η γραφιστική, η επεξεργασία βίντεο, η μουσική παραγωγή και η τρισδιάστατη απεικόνιση.

Ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα της 4000 ήταν η χρήση της στην τηλεοπτική και κινηματογραφική παραγωγή. Σε συνδυασμό με το Video Toaster, το A4000T ήταν ένα από τα πρώτα συστήματα ικανά για μη γραμμική επεξεργασία βίντεο, μια τεχνολογία που έφερε επανάσταση στην παραγωγή βίντεο επιτρέποντας στους συντάκτες να χειριστούν το βίντεο σε μια γραμμή χρόνου αντί να εργάζονται με κασέτες διαδοχικά. Σημειωτέον, εκπομπές όπως το Babylon 5 και το SeaQuest DSV χρησιμοποίησαν συστήματα Amiga για ειδικά εφέ και μέρη της ταινίας υπερπαραγωγής Terminator 2 είχαν αποδοθεί σε προηγούμενα μοντέλα της Amiga. Σε σύγκριση με τους προκατόχους της, η A4000T διέθετε βελτιωμένες δυνατότητες γραφικών και έναν πιο ισχυρό επεξεργαστή, καθιστώντας το μια σημαντική πρόοδο στην τεχνολογία επεξεργασίας βίντεο.

Ωστόσο, παρά τις τεχνικές της δυνατότητες, η Amiga 4000 δεν κατάφερε να επιτύχει την ίδια εμπορική επιτυχία σε πωλήσεις με τους προκατόχους της, όπως η Amiga 500 και η Amiga 2000.

Αρκετοί παράγοντες συνέβαλαν σε αυτό:

Υψηλή τιμή: Η Amiga 4000 ήταν ένας ακριβός υπολογιστής, καθιστώντας την λιγότερο προσιτή για τον μέσο οικιακό χρήστη.

Ανταγωνισμός: Η αγορά των προσωπικών υπολογιστών γινόταν όλο και πιο ανταγωνιστική, με τους υπολογιστές που βασίζονταν στην πλατφόρμα Intel και το λειτουργικό σύστημα Windows να κερδίζουν γρήγορα έδαφος.

Οικονομικά προβλήματα της Commodore: Η Commodore αντιμετώπιζε σοβαρά οικονομικά προβλήματα και δεν μπόρεσε να υποστηρίξει αποτελεσματικά την Amiga 4000 με το κατάλληλο μάρκετινγκ.

Η Commodore χρεοκόπησε το 1994, σηματοδοτώντας το τέλος της παραγωγής των νέων μοντέλων Amiga, συμπεριλαμβανομένης και της Amiga 4000.



UNRELEASED AMIGA GAMES



telonio

Υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που υπόσχονταν ώρες ατελείωτες εθιστικού gameplay, κάποια είχαν μάλιστα και εντυπωσιακά γραφικά για την εποχή. Πολλά από αυτά έμειναν μισοτελειωμένα με μόνο ένα demo για να τα θυμίζει.

Η αλήθεια είναι πως δεν υπάρχουν εταιρίες που έφτιαχναν παιχνίδια για την Amiga και γενικά για τους παλιούς υπολογιστές. Τις περισσότερες φορές, κάποιος ιδιώτης με γνώσεις θα κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι. Με πολλά από αυτά δεν αξίζει να ασχοληθεί κάποιος, όμως υπάρχουν ελάχιστες εξαιρέσεις που έχουν φτιαχτεί με μεράκι και είναι αρκετά αξιόλογα.

Θα δούμε μερικά παιχνίδια που δυστυχώς δεν κατάφεραν να ολοκληρωθούν ποτέ. Μερικά από αυτά φαίνονται αρκετά ενδιαφέροντα και είναι κρίμα που έμειναν για πάντα στα αζήτητα. Ενώ, για τα περισσότερα, καλύτερα μάλλον που τα έφαγε η μαρμάγκα. Τα περισσότερα δεν θα λείψουν από κανέναν.

Alchemy

Platform με εντυπωσιακά χρώματα, όπου ο ήρωας σας περιφέρεται σε έναν αλλόκοτο και αφιλόξενο τόπο. Εντύπωση προκαλούν τα εξαιρετικά δυστοπικά background με τις αμέτρητες νεκροκεφαλές και τα καρφιά. Αλλά και οι εκπλήξεις που θα κοστίσουν στον ήρωα μια ζωή είναι συχνές. Τι πρωτότυπο!



Armworld

Το Armworld ήταν ένα 3D παιχνίδι με έντονα pixelated τοιχώματα. Το demo σάς έβαζε μέσα σε ένα υποτυπώδες dungeon με κάποιους ομολογουμένως μυστηριώδεις εχθρούς. Σίγουρα θα χρειαζόταν πολλή βελτίωση για την τελική εφαρμογή (αν την βλέπαμε ποτέ).



CALEPHAR

Ένα shoot-em up όπου ως συνήθως προσπαθείτε να βγείτε ζωντανός σε όλες τις πίστες. Τεχνικά δεν μοιάζει με παιχνίδι κάποιας γνωστής εταιρίας αλλά με κάποιας απλής ομάδας προγραμματιστών. Όχι κάτι το ιδιαίτερο δηλαδή. Πάμε για άλλα.



CITY LIMITS

Το City Limits ερχόταν από την Psygnosis και ήταν ένα driving παιχνίδι παραπλήσιο προς το Nitro της ίδιας εταιρίας. Φυσικά το demo δεν ήταν στον ίδιο τεχνικό τομέα με το Nitro. Ακόμη και έτσι πάντως, δεν ήταν τόσο άσχημο και σίγουρα αν κατάφερνε να κυκλοφορήσει η Psygnosis θα το βελτίωνε αισθητά (υποπτεύομαι).



DRAGON

Αυτό το έκτρωμα θύμιζε σε αρκετό βαθμό το κλασσικό Gods. Ο ήρωας είναι σχεδόν ο ίδιος και οι πλατφόρμες μοιάζουν αρκετά. Τουλάχιστον, οι στοές σε αυτό το παιχνίδι ήταν πιο πολύπλοκες. Ομολογώ πως είχε ένα ενδιαφέρον και κρίμα που εγκαταλείφθηκε (Θα πiw ένα ποτήρι κρασί προς τιμήν του απόψε).



Deep Silence

Ήταν ένα παιχνίδι RPG με πετυχημένα γραφικά και ήχο. Δυστυχώς το demo είναι πολύ σύντομο και μπορούμε να δούμε ελάχιστα πράγματα (πάλι καλά γιατί βαριόμουν να γράψω για αυτό).



Dragon's Kingdom

Το Dragons Kingdom ήταν ένα platform σε στυλ Ghosts 'n' Goblins. Η πετυχημένη εισαγωγική οθόνη μάς έπειθε πως τα γραφικά θα ήταν ανάλογα. Μέσα στο παιχνίδι, τα γραφικά είναι μέτρια και δεν διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας. Κοινώς μια από τα ίδια.



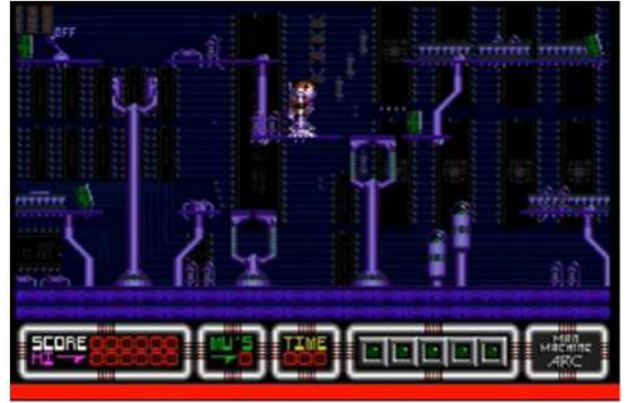
In shadow of time

Ήταν ένα κλασσικό point 'n' click adventure παιχνίδι. Το σενάριο δυστυχώς δεν το γνωρίζουμε αλλά το παιχνίδι είχε αρκετό ενδιαφέρον βάσει του σύντομου demo που παρακολουθήσαμε.



MAN MACHINE

Εδώ ελέγχετε ένα ρομπότ και πυροβολείτε οτιδήποτε κινείται. Πάντως, δεν μοιάζει με ένα παιχνίδι που αξίζει να ασχοληθείτε (εκτός βέβαια και αν την βρίσκεται με τα χαζά παιχνίδια).



Indigo

Ένα ακόμη platform παιχνίδι που παίρνεται τον χειρισμό σε έναν κοντοπίθαρο νεαρό, που φορά στο κεφάλι του κάσκα ράγκμπι. Δεν φαίνεται άσχημο, έχει ωραία γραφικά και animation αλλά δεν θα τον δούμε και ποτέ. Οπότε...



No buddies land

Ομολογουμένως ευφάνταστος τίτλος. Πρέπει να πω πως είναι ενδιαφέρον platform παιχνίδι. Κρίμα που δεν θα το δούμε να κυκλοφορεί ποτέ (κλαψ, λυγμ).



Fatal Noise

Το Fatal Noise ήταν ένα beat'em up παιχνίδι με εξαιρετικά parallax backgrounds και πολλά πετυχημένα χρώματα. Τα sprites αν και σε αρκετά μεγάλο μέγεθος σίγουρα θα χρειάζονταν λίγη περισσότερη δουλίτσα για να τελειοποιηθούν (Βάλτε κανένα χρώμα στους μύς).



FRATZENGEBALLER

Ένα 3D παιχνίδι με ομολογουμένως πολύ καλό τεχνικό τομέα και πολύ καλά fps στην κίνηση του χαρακτήρα (φαντάζομαι θα ήθελε τουλάχιστον 68030 ή μπορεί και να ήθελε να βάλετε το χέρι στην τσέπη βαθύτερα). Ενδιαφέρον project, που δυστυχώς μας άφησε μόνο ένα σύντομο demo (Και με περισσότερα χρήματα στην τσέπη).



Flower

Το Flower ήταν ένα ενδιαφέρον platform παιχνίδι όπου ελέγχατε ένα κοντοπίθαρο ξωτικό με πράσινα μαλλιά. Εξίσου χαζοχαρούμενοι και απίθανοι είναι και οι εχθροί σας. Καλό scrolling και κατάλληλα χρώματα στην οθόνη.



H01

Το Hoi ήταν ένα platform όπου ο ήρωας ήταν ένας μικρός animated δεινόσαυρος. Έπρεπε να λύσετε απλά puzzles και να τα βάζετε με αστείους εχθρούς. Ο σκοπός ήταν να βοηθήσετε τον άμοιρο δεινόσαυρο να βρει τα διαμάντια που ήταν διάσπαρτα σε όλες τις πίστες.



Babylonian Twins

Σε αυτό το παιχνίδι ελέγχατε έναν νεαρό (που λες και τού είχαν βάλει νέφτι ξέρετε πού) τρέχει σαν τον σίφουνα. Platform παιχνίδι με τον ήρωα να τρέχει μέσα σε ένα κάστρο που ούτε ο ίδιος γνωρίζει τον λόγο. Πάλι καλά που δεν κυκλοφόρησε, τόσο γρήγορα που έτρεχε ο ήρωας τόσο γρήγορα θα το παρατάγατε στην άκρη.



Nuxelia

Αρκετά συμπαθητικό platform με όμορφα γραφικά και καλό ήχο. Αν και έδειχνε από το demo πως θα μας έδινε πολλά, τελικά πήγε στα αζήτητα. Το demo βγήκε πριν 12 χρόνια αλλά ποτέ δεν θα σταματήσουμε να ελπίζουμε (η ελπίδα πάντα πεθαίνει τελευταία).



DESOLATE WORLD

Ακόμη ένα platform παιχνίδι όπου εδώ ελέγχατε έναν ματσό τύπο που πυροβολεί τους εξωγήινους από τους οποίους βρίθουν οι στοές. Δεν ήταν άσχημο παιχνίδι και είχε δυνατότητες για να γίνει πολύ αξιόλογο. Κρίμα που έμεινε στην ιστορία ανεκπλήρωτο.



Επίλογος

Υπάρχουν περισσότερα παιχνίδια που δεν κυκλοφόρησαν. Φυσικά αρκετά από αυτά δεν θα έλειπαν από κανέναν (όπως θα διαβάσατε παραπάνω). Η αλήθεια είναι πως υπήρχαν και μερικά διαμαντάκια που και αυτά δεν κατάφεραν να βρουν το φως στο τέλος του τούνελ. Πάντως, βγαίνουν ακόμη παιχνίδια για τον αγαπημένο μας υπολογιστή. Συχνά θα δεις να ένα παιχνίδι να ανακοινώνεται πως θα βγει (τώρα αν τα καταφέρει είναι άλλο θέμα). Θυμάστε έτσι; Ελάχιστα public domain άξιζαν τότε. Τουλάχιστον θα πρέπει να χαϊρόμαστε που έστω σπάνια βγαίνει και ένα καλό παιχνίδι.

Να πω την αλήθεια έχω γράψει το σενάριο και έχω κάνει όλα τα γραφικά για ένα παιχνίδι που ήθελα να φτιάξω στην 1200 το 1993. Η δισκέτα έχει επιζήσει μέχρι σήμερα, μήπως να το συνεχίσω αφού νιώθω πως και το δικό μου παιχνίδι ανήκει σε αυτή τη κατηγορία; Λες;



Ταινίες που έγιναν παιχνίδια



telonio

Την δεκαετία του 1980 και του 1990 αρκετές software εταιρίες κυκλοφόρησαν παιχνίδια που ήταν βασισμένα σε πετυχημένες ταινίες. Ήταν μια καλή ευκαιρία αφού τα σενάρια ήταν έτοιμα και δεν ήταν απαραίτητο να πέσουν στο τραπέζι νέες ιδέες για ευφάνταστες ιστορίες. Αρκετά από αυτά κυκλοφόρησαν αρχικά σε arcades και μετέπειτα στους 8-bit και 16-bit ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Οι εταιρίες που κυκλοφόρησαν τα περισσότερα κινηματογραφικά παιχνίδια σε αριθμό ήταν η Ocean και η Cinemaware. Αρκετά παιχνίδια της Ocean δεν ήταν αξιόλογα με αντίθεση με τα προσεγμένα της Cinemaware η οποία στόχευε στους 16bit υπολογιστές.

Παρακάτω θα θυμηθούμε εν συντομία μερικά από αυτά παιχνίδια. Δεν ήταν δυνατό να αναφέρουμε όλα τα ανάλογα παιχνίδια γιατί είναι μερικές δεκάδες. Πράγμα που σημαίνει πως θα έπινε το άρθρο τουλάχιστο 20 σελίδες και δεν έχω σκοπό να κάνω το περιοδικό τόμο.



Το παιχνίδι βασίζεται στην ασπρόμαυρη ταινία φαντασίας με τίτλο Them! του 1954. Η Cinemaware, γνωστή για τις μεταφορές ταινιών σε βίντεοπαιχνίδια ειδικά για την Amiga, εκείνο το καιρό, κυκλοφόρησε το It came from the desert το 1989 και ήταν ένα παιχνίδι που αγαπήθηκε από πολλούς και όχι άδικα. Η κινηματογραφική εισαγωγή σου έβαζε αμέσως στο μυαλό ένα μεγάλο μυστήριο.



Το gameplay ήταν ενδιαφέρον, αφού έπρεπε να ψάξεις να βρεις τη φωλιά από τα τερατώδη μυρμήγκια και να καταστρέψεις την βασιλίσσά τους πριν επιτεθούν στην πόλη με ολέθρια αποτελέσματα.

Με ελαφρά στοιχεία adventure ήταν περισσότερο μια μίξη platform, shoot'em up και μερικές σκηνές πρώτου προσώπου. Τα γραφικά ήταν απλά υπέροχα και ο ήχος δεν μπορούσε να είναι καλύτερος. Ένα από τα καλύτερα και σίγουρα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια για τα 16bit.



Η μεγάλη επιτυχία στις κινηματογραφικές αίθουσες της ταινίας φαντασίας Predator το 1987, δεν μπορούσε να περάσει δίχως να μην βγει ένα παιχνίδι για του ηλεκτρονικούς υπολογιστές 8bit και 16bit. Η παρουσία του Arnold έκανε σίγουρη για μεγάλες πωλήσεις σε κάθε μορφή διασκέδασης. Το παιχνίδι μας το έφερε η Activision και ομολογουμένως δεν ήταν και τόσο αρεστό στους gamers.



Τα γραφικά και ήχος δεν ήταν τόσο άσχημα, στα 8bit τουλάχιστον, αλλά το gameplay δεν ήταν τόσο διασκεδαστικό όσο περιμέναμε. Τα επίπεδα ήταν λίγο χαώδη και δύσκολα έβρισκες στην έξοδο και το collision detection ήταν σε μέτρια επίπεδα σε επίπεδο εκνευρισμού. Σε γενικές γραμμές ήταν ένα μέτριο παιχνίδι που πέρασε χωρίς να κάνει ιδιαίτερη αίσθηση. Απλά βασιζόταν σε ένα δυνατό τίτλο ταινίας της εποχής.



BATMAN

Η ταινία Batman του Tim Burton το 1989 είχε προκαλέσει μια φρενίτιδα από merchandise αντικείμενα και φυσικά οι υπολογιστές της εποχής δεν θα ήταν λογικό να ξεφύγουν. Το παιχνίδι το ανέλαβε η Ocean και το έβγαλε για 8bit και για 16bit ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Με βασικό gameplay στοιχείο platform είχε και αρκετές άλλες διαφορετικές σκηνές όπως να λύσεις τον γρίφο με τα χημικά, να οδηγήσεις το Batmobile και να πιλοτάρεις το Batwing. Στα 16bit ήταν πολύ πιο εντυπωσιακό βεβαίως από τα 8bit και σε έβαζε σε ένα πιο ενδιαφέρον περιβάλλον.



Τα γραφικά ήταν πολύ καλά και ο ήχος και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Το gameplay ήταν κλιμακωτό και σε άφηνε να παίξεις αρκετά πριν χάσεις και τις τρεις ζωές σου. Δικαιολογημένα λοιπόν οι fan του Batman το λάτρεψαν, και όχι μόνο αυτοί.

ROBOCOP

Επίσης το 1989, κυκλοφόρησε η ταινία φαντασίας Robocop. Και αυτή τη φορά η Ocean έκανε την μεταφορά της ταινίας στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ένα ενδιαφέρον παιχνίδι όπου παίρνατε τον ρόλο του Murphie ενάντια στην εγκληματικότητα του Detroit city.



Ειδικά στα 8bit και στην έκδοση του Amstrad υπάρχει ακόμη και sampled speech στην εισαγωγή. Κλασσικό platform με εναλλακτική σκηνή που προσπαθείτε να πυροβολήσετε τον κακό που κρατά όμηρο μια γυναίκα (σκηνή από την ταινία). Σε γενικές γραμμές οι σκηνές του παιχνιδιού έχουν παρθεί από την ταινία με σωστή σειρά. Πετυχημένα γραφικά και αξιόλογος τομέας του ήχου με ενδιαφέρον gameplay. Το παιχνίδι προέρχεται από τα arcades και η μεταφορά του ειδικά στους 8bit υπολογιστές, παρά στα 16bit, ήταν αρκετά πετυχημένη.

STAR WARS

Οι τριλογία των ταινιών Star Wars είχαν και έχουν fan σε παγκόσμιο επίπεδο. Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι το έβγαλε για arcades η Atari και ήταν με vector graphics. Στη συνέχεια, βγήκε για τα 8bit και φυσικά και για τα 16bit που δεν είχαν και μεγάλη απόκλιση πρακτικά από την arcade έκδοση. Το παιχνίδι ήταν με κάμερα μέσα από το πιλοτήριο του X-Wing. Απλά πράσινα vector γραφικά σε μαύρο background και μουσικό θέμα από την ταινία.



Η arcade έκδοση του παιχνιδιού είχε μεγάλη επιτυχία εκείνη την εποχή στις αίθουσες των arcades. Το δεύτερο μέρος Empire strikes back ήταν στο ίδιο στυλ με το πρώτο όσο αφορά τα γραφικά και το gameplay. Όμως το τρίτο μέρος Return of the Jedi, ήταν εντελώς διαφορετικό παιχνίδι από τα άλλα. Δεν βασιζόταν πλέον σε vector graphics, είχε άθλιο gameplay και δεν είχε απολύτως καμία σχέση με τα προηγούμενα.



HIGHLANDER

Η ταινία φαντασίας Highlander του 1986 από τις κινηματογραφικές αίθουσες έγινε παιχνίδι για τους home ηλεκτρονικούς υπολογιστές την ίδια χρονιά από την Ocean. Αν και με μια τόσο πετυχημένη ταινία θα περίμενε κανείς ένα αξιόλογο παιχνίδι στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, το αποτέλεσμα είναι ακριβώς το αντίθετο.



Μικρά pixelated sprites και το χειρότερο από όλα, εντελώς μη ελεγχόμενο control του ήρωα. Όσο και να προσπαθούσες και να πάλευες με το joystick να κάνεις συγκεκριμένες κινήσεις κάθε φορά έπεφταν στο κενό. Με βεβαιότητα από τα χειρότερα παιχνίδια που έχουν βγει και ίσως το χειρότερο από την Ocean. Απλά μείνετε μακριά από αυτό το έκτρωμα.

Addams Family

Την ταινία Addams Family μετέφερε και πάλι η Ocean στους home υπολογιστές. Παίρνατε τον ρόλο του Gomez και ο σκοπός σας ήταν να βρείτε τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειάς σας μέσα στην έπαυλη αλλά και έξω από αυτή. Ένα platform παιχνίδι με πολύ όμορφα γραφικά, πετυχημένο scrolling και animation και αρκετά καλός ήχος.

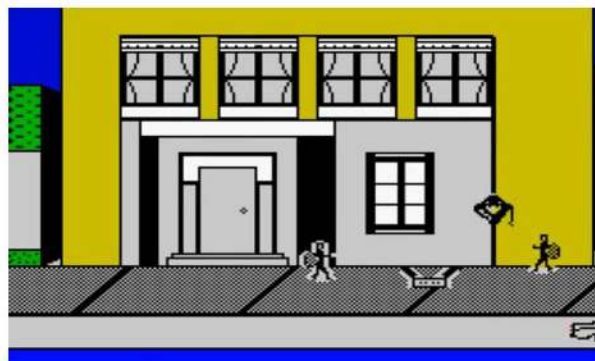


Ένα υπέροχο παιχνίδι από την Ocean, που εκτίμησαν όχι μόνο οι νυκτόβιοι οπαδοί της σκοτεινής ταινίας.

Είχε πάντως κάπως δύσκολο gameplay για τον συνηθισμένο gamer της εποχής και απαιτούσε προσπάθεια. Πολλά μουσικά δωμάτια υπάρχουν μέσα στην έπαυλη και αναρίθμητες παγίδες. Ο δρόμος του Gomez δεν είχε ροδοπέταλα αλλά σκοτεινά μπουντρούμια με ανίερα τέρατα που τον περίμεναν. Δεν θα μπορούσε να είναι κάτι διαφορετικό για τον ίδιο.

GHOSTBUSTERS

Who you gonna call? Ήταν το μότο της ταινίας και φυσικά βγήκε από την Activision το 1984 για τους home υπολογιστές. Απλό παιχνίδι με επίσης απλά γραφικά χωρίς κάτι το ιδιαίτερο αλλά είχε την πλάκα του. Φυσικά είχε και το μουσικό θέμα της ταινίας στην εισαγωγή. Στο gameplay έπρεπε να καταφέρετε να πιάσετε στην παγίδα τα φαντάσματα που ήταν σε διάφορα κτήρια.



Ένα ενδιαφέρον είχε το που εξοπλίζες το αμάξι της ομάδας και μετά οδηγούσες το αμάξι για μια σύντομη διαδρομή προσπαθώντας να μαζέψεις τα φαντάσματα που ήταν στον δρόμο. Αυτές οι εναλλαγές έδιναν στο παιχνίδι μια καλή διάρκεια ενασχόλησης από τον παίκτη χωρίς να έχει ένα επίπεδο gameplay. Χαβαλεδιάρικο παιχνίδι που χωρίς να είναι κάτι σπουδαίο έκανε καλά την δουλειά του για αρκετό καιρό.



FRIDAY THE 13TH

Ελληνιστί Παρασκευή και 13. Την ταινία έκανε μεταφορά στους 8bit υπολογιστές η Domark το 1986. Ο σκοπός σας ήταν να καταφέρετε να σώσετε τους φίλους σας από τον δολοφόνο που караδοκεί κάθε στιγμή για να αφαιρέσει την ζωή τους.



Το τρικ ήταν πως στο πρόσωπο κάποιου φίλου σας μπορούσε να κρυβόταν ο δολοφόνος. Μια ανατριχιαστική κραυγή έβγαине από ηχείο του 8bit υπολογιστή που πάγωνε το αίμα των μικρών παικτών. Απλά γραφικά με ψευδό-τρισεδιάστατη εικόνα αλλά με ενδιαφέρον gameplay που κρατούσε το ενδιαφέρον του παίκτη για αρκετό καιρό. Οι λάτρεις των ταινιών τρόμου το εκτίμησαν ιδιαίτερα.

A L I E N S

Το παιχνίδι Aliens ήταν από την Activision το 1986. Το gameplay ήταν πρώτου προσώπου σταθερό και η κίνηση ήταν δεξιά και αριστερά. Στην αρχή ήταν κάπως δύσκολο να καταλάβεις που ακριβώς πηγαίνεις, όμως σύντομα μπορούσες να αντιληφθείς την κατεύθυνση.



Έπαιζες με κάθε μέλος της ομάδας της Ripley αλλά το gameplay ήταν αργό και έπρεπε να περάσουν αρκετά λεπτά μέχρι να έρθεις αντιμέτωπος με το πρώτο alien.

Τα γραφικά δεν ήταν άσχημα αλλά στο περισσότερο μέρος του παιχνιδιού η οθόνη είχε ένα κόκκινο χρώμα που ήταν αρκετά εκνευριστικό. Αν και το παιχνίδι διέθετε μια ελαφρά σκοτεινή ατμόσφαιρα σε γενικές γραμμές ήταν ένας μέτριος τίτλος.

THE UNTOUCHABLES

Παίρνετε το μέρος του αδιάφθορου αστυνομικού Eliot Ness και τα βάζετε με την συμμορία του Al Capone. Το παιχνίδι το έφερε αρχικά στους υπολογιστές η Ocean το 1987 και το σενάριο ήταν πιστό στην κινηματογραφική ταινία. Αργότερα κυκλοφόρησε και στις κονσόλες της εποχής. Το παιχνίδι είχε platform και shooting επίπεδα.



Πολύ καλά γραφικά με αρκετή λεπτομέρεια (μονόχρωμα στα 8bit) με αξιόλογο ήχο. Είχε ενδιαφέρον gameplay (με τις εναλλαγές platform και shooting) που σε κράταγε κοντά του για αρκετό καιρό. Είχε έξι επίπεδα και το πιστολίδι πήγαινε σύννεφο σε κάθε σκηνή. Είχε πολύ καλές κριτικές από τα περιοδικά όχι και άδικα.

FRIGHT NIGHT

Ακόμη ένα παιχνίδι που βασίστηκε σε μια τρομακτική ταινία. Το 1988 η Microdeal έφερε το Fright Night στην Amiga 500. Το παράδοξο με αυτό το παιχνίδι είναι πως παίρνατε τον έλεγχο του βαμπίρ Jerry Dandrige και όχι κάποιου ήρωα της ταινίας.



Ο σκοπός σας ήταν να πιείτε το αίμα των ανθρώπων και να καταφέρετε να επιβιώσετε από τα φαντάσματα και τις νυχτερίδες. Ομολογουμένως πρωτότυπο σενάριο παιχνιδιού οφείλω να γράψω. Το παιχνίδι ήταν από την αρχή μέχρι το τέλος μέσα στο σπίτι του βαμπίρ. Αυτό το έκανε επαναλαμβανόμενο και βαρετό μετά από κάποιο σημείο και μετά.

ARACHNOPHOBIA

Το παιχνίδι ήταν της Disney το 1991 και όπως και στην ταινία, παίρνατε μέρος ενός επαγγελματία απεντομωτή που σκοπό έχει να καθαρίσει το μέρος από τις πολυάριθμες αράχνες.



Στην πορεία του αντιμετώπιζε διαφόρου μεγέθους αράχνες και σε προχωρημένα επίπεδα έπρεπε να σώσει και ανθρώπους που ήταν παγιδευμένοι με ιστούς. Σχετικά καλά γραφικά και τίποτα το ιδιαίτερο όσο αφορά τον ήχο, παρά μόνο τα ηχητικά εφέ. Ήταν σίγουρα πρωτότυπο παιχνίδι, αν σκεφτεί κανείς πόσα παιχνίδια υπήρχαν που σκότωνες αράχνες;

TRON

Το Tron ήταν ένα κατεξοχήν arcade παιχνίδι που κυκλοφόρησε από την Ball Midway το 1982. Το παιχνίδι είχε μερικά διαφορετικά είδη gameplay. Αρχικά ήταν shoot'em up, μετά θύμιζε σαν πίστα το Pacman και μετά ο σκοπός σας ήταν να καταφέρετε να επιβιώσετε στα επίπεδα καταστρέφοντας τους άλλους αναβάτες με την ακτίνα που άφηνε η φουτουριστική σας μηχανή.



Τα γραφικά ήταν βασικά με λίγα χρώματα και ο ήχος ήταν φτωχός. Ήταν ένα παιχνίδι που είτε θα το έβρισκες πολύ ενδιαφέρον και θα το έπαιζες συνέχεια ή θα δεν θα σου άρεσε και δεν θα ήθελες να το ξαναδείς. Παραδόξως το Tron δεν κυκλοφόρησε ποτέ σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές αλλά κυκλοφόρησαν πολλά παρόμοια παιχνίδια σε στυλ αλλά με διαφορετικό τίτλο.

RAMBO FIRST BLOOD PART II

Το Rambo II μετέφερε στους 8bit υπολογιστές η Ocean το 1985. Το παιχνίδι θύμιζε πολύ στο gameplay το Commando, μόνο που σε αυτό, ο ήρωας έτρεχε τόσο πολύ που το πιθανότερο ήταν να πέσεις επάνω σε έναν εχθρό με μεγάλη ευκολία.



Τα γραφικά δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο και μάλλον είχαν φτιαχτεί πρόχειρα. Ο ήχος είναι ήταν στα ίδια επίπεδα χωρίς να έχει κάτι αξιόλογο να αναφερθεί. Γενικά ήταν ένα μέτριο παιχνίδι που δεν είχε κάτι ενδιαφέρον να προσφέρει.

Φυσικά δεν ήταν μόνο αυτές οι ταινίες που έγιναν παιχνίδια. Άλλες ταινίες που είχαν κυκλοφορήσει σε παιχνίδια ήταν και τα Jaws, Never ending story, Dick Tracy, Back to the future, Death Wish, Cobra, Jurassic Park, Willow, Masters of the universe και πολλά άλλα ακόμη.



ROBOCOP

ΣΤΑ VIDEO GAMES



Dalfas

Robocop μια ταινία επιστημονικής φαντασίας και δράσης που κυκλοφόρησε το 1987, σε σκηνοθεσία του σκηνοθέτη Paul Verhoeven με πρωταγωνιστές τους Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy. Τη ταινία την χαρακτηρίζουν οι βίαιες σκηνές δράσης η κοινωνική σάτιρα και το sci-fi στήσιμο, δημιουργώντας έτσι έναν από τους πιο εμβληματικούς χαρακτήρες της κινηματογραφικής ιστορίας.

Προσωπικά για μένα το Robocop είναι από τις αγαπημένες μου ταινίες (το πρώτο εννοείτε, άντε και η αρχή από το δεύτερο μετά δεν υπάρχει ταινία Robocop για μένα) και είναι ανάμεσα στο προσωπικό μου top 5 (δε ξέρω πόσες φορές την έχω δει, σίγουρα είναι τριψήφιος αριθμός). Την είχα δει μικρός αν και ήταν θυμάμαι για πάνω από 16 χρόνων λόγω των έντονων σκηνών βίας. Με είχε συναρπάσει η στολή του, ο τρόπος που περπατούσε η δράση, τότε δεν καταλάβαινα το μηνύματα που περνούσε, αυτά την εκτίμησα αργότερα. Στα μάτια μου ήταν η ενσάρκωση ενός super ήρωα σαν να ήταν από comics στην μεγάλη οθόνη και μιλάμε για το 1987 (Eurobasket εποχή).

Το Robocop είναι ταινία σταθμός και για το ίδιο το Hollywood, έφερε επανάσταση σε πολλά πράγματα. Απέδειξε ότι μια ταινία επιστημονικής φαντασίας μπορεί να έχει και ιστορία αλλά μπορεί να έχει και βάθος. Να μην ξεχάσουμε και την εμβληματική μουσικάρα του Βασίλη Πολυδούρη που ντύνει την ταινία.

Η επιτυχία της ταινίας οδήγησε στη δημιουργία πολλών video games βασισμένων στον χαρακτήρα, για home computers, arcade και κονσόλες την δεκαετία του '80 και μετά. Σε αυτό το άρθρο, θα εξετάσουμε τις εκδόσεις του Robocop στα video games, στις πλατφόρμες όπου κυκλοφόρησε.



(1988 ARCADE)

Το πρώτο παιχνίδι Robocop έγινε από την Data East σε συνεργασία με την Ocean Software και κυκλοφόρησε το 1988 για τα coin-op.



Ήταν ένα side-scrolling-platformer και ακολουθούσε το σενάριο της ταινίας με κάποιες διαφορές στο στήσιμο των levels για χάρη του gameplay. Μπορούσες να πάρεις διάφορα όπλα, όπως το Auto-9 pistol του Robocop αλλά και το εκρηκτικό όπλο που υπήρχε προς το τέλος της ταινίας. Τα γραφικά ήταν πολύ ωραία για την εποχή και πολύ ωραίο και επιβλητικό sprite του Robocop. Σαν παιχνίδι ήταν σχετικά μικρό αλλά με μεγάλο βαθμό δυσκολίας.

(1988-1990 HOME MICROS)

Η γνωστή μας το 1988 Ocean Software ανέλαβε τις εκδόσεις για τα home micros computers Amstrad CPC/ZX Spectrum/Commodore 64, Amiga, Atari ST. Στα 8-bit ports και ειδικά η έκδοση του ZX Spectrum, που θεωρείται από τις καλύτερες εκδόσεις με πολύ ωραίο sprite.



Με τον Amstrad να ακολουθεί (στην ουσία είναι port απο ZX) με καλύτερα και πιο πολύχρωμα γραφικά σε αντίθεση με τα μονόχρωμα (περίπου) στο ZX, ενώ στο Commodore 64 οπτικά ήταν χειρότερο όπως και στο gameplay (ας με συγχωρήσουν οι commodoraδες), όπου το άλμα και το να στοχεύσει πάνω ο Robocop ήταν το ίδιο. Επιπλέον είχε κάποια bugs, αλλά την παρτίδα την έσωζε ήχος που ήταν καλύτερος. Είχε φοβερό μουσικό θέμα, στο menu άλλα και μέσα στο παιχνίδι, όπως και sample ήχο σε όλα τα 8μπιτα όπου έλεγε τις Prime Directives (πώρωση). Στην Amiga και Atari ST το στήσιμο των Levels είναι όπως το arcade σε αντίθεση από τα 8μπιτα όπου είναι διαφορετικά. Τα γραφικά συμπαθητικά όχι όμως ανάλογα των δυνατοτήτων αυτών των μηχανημάτων.

Το sprite προσωπικά είναι ένα χάλι μαύρο (ιδιαίτερα όταν στοχεύει προς τα πάνω χέρι, πλάτη γίνονται ένα πράγμα) όπως και η απόφαση να έχει γύρω γύρω ένα περίεργο border και η οθόνη που δείχνει την δράση να είναι μικρή. Στον ήχο τα πράγματα είναι καλύτερα με πλούσια ηχητικά εφέ. Η έκδοση για Amiga θεωρείται η καλύτερη home port (κατά το internet), αν και δεν συμφωνώ προσωπικά με αυτό.

Το 1989 βγήκε και για MS-DOS. Υποστήριζε EGA και CGA με μέτρια γραφικά. Είχε σχεδόν ανύπαρκτο ήχο κάτι μπιμπλίκια ακούγονται και μουσική αλλά όταν κινείται το sprite κόβεται ο ήχος (μου αρέσει που είχε και την μουσική τρομάρα τους, λέμε τώρα). Το gameplay ακολουθεί και αυτό του arcade άλλα όλα κίνηση, scrolling κλπ είναι απότομα και είναι σχεδόν unplayable. Υπάρχει και ακόμα μια έκδοση για PC όπου είναι βασισμένη στο port του ZX και σαφώς είναι καλύτερη από την πρώτη.

(1988 NES)

Στην κονσόλα της Nintedo έχουμε τα γνωστά γραφικά του NES με στήσιμο των Levels λίγο από arcade λίγο NES λίγο το "αγόρι μου" με κλασικά ηχητικά εφέ αλλά NES (πάλι) και ένα μουσικό θέμα στο menu ψιλό άσχετο με Robocop, και μέσα στο παιχνίδι το άλλο μουσικό θέμα άλλα πιο χαρούμενο.



Το sprite του Robocop είναι και εδώ διαφορετικό. Αυτήν την φορά είναι ψηλόλιγνο (με κάτι αδύνατα ποδαράκια). Γενικά είναι σαν έκδοση χαριτωμένη.

ROBOCOP 2 (1990 ARCADE)

Η ταινία Robocop 2 κυκλοφόρησε το 1990, και πάλι η Data East έκανε την arcade έκδοση του παιχνιδιού. Τα γραφικά είναι βελτιωμένα και το στήσιμο θυμίζει Final Fight και άλλα τέτοια arcades, δηλαδή ένα ψευδό 3D. Εννοείτε νέοι εχθροί, όπλα κλπ, όπως και η υποστήριξη για διπλό (2 Robocop, μάλιστα.. τι να πω, βάλτε σαν δεύτερο player την luis) Προσωπικά το 2ο το θεωρώ υποδεέστερο από το 1ο.



(1989/1990 HOME MICROS)

Home micros Computers. Στο σπίτι μας για μια ακόμα φορά την έκδοση του Robocop 2 μας την έφερε η OCEAN όπως και πολλές ταινίες που τις κάνανε παιχνίδια εκείνη την εποχή. Κυκλοφόρησε για Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, C64 και όλος περίεργός για Amstrad CPC plus μόνο και όχι για τον απλό.



Το στήσιμο των levels είναι ίδιο σε όλες τις εκδόσεις αλλά τελείως διαφορετικό από το arcade. Είναι 2D side scrolling platform. Στο θέμα των γραφικών τα πράγματα είναι ανάλογα των δυνατοτήτων των μηχανημάτων. Στην amiga και ST επιτέλους καλύτερα γραφικά. Στα λοιπά format ZX λίγα χρώματα, C64 χοντροκομμένα ξεπληρωμένα όμορφα (ας πούμε γραφικά) και στον plus πολύ καλή χρήση τις παλέτας άλλα απότομη κίνηση. Ομοίως και στον ήχο ανάλογα το μηχάνημα. Γενικά όπως και η ταινία ψιλό-αδιάφορο.

(1991 NES)

Πιο arcade στήσιμο, με βελτιωμένα γραφικά και πολύ ωραίο sprite και level design, όμως βρε παιδιά τι άλμα έκανε ο Robo-cop ούτε ο Neo στο MATRIX δεν έκανε τέτοιο άλμα!



Η έκδοση του Mega Drive είναι ένα side scrolling ολίγον τι platform όπου είναι και πιο γρήγορη έκδοση με πλούσια γραφικά και ήχο. Ομοίως και στο SNES παρόμοια με το MD με την διαφορά κάποιες πίστες όπου πετάει ο Robocop (πετάει? Ας μην το σχολιάσω τώρα αυτό, την ταινία μου μέσα), η κάμερα είναι από πάνω σε ψεύδο 3D.



(1992/1993 HOME COMPUTERS)

Με την κυκλοφορία της ταινίας (πραγματικά απαράδεκτη ταινία, σκηνοθεσία, ηθοποιία όλα ένα χάλι μαύρο), η Ocean κυκλοφόρησε το Robocop 3 για ZX, C64, Amiga, Atari ST, STE όπως και σε PC. Στα 8μπιτα είναι ένας συνδυασμός operation wolf και side scrolling platform. Ιδιαίτερα στον C64 έχει (επιτέλους) πολύ ωραία γραφικά και καλό ήχο (εννοείτε).



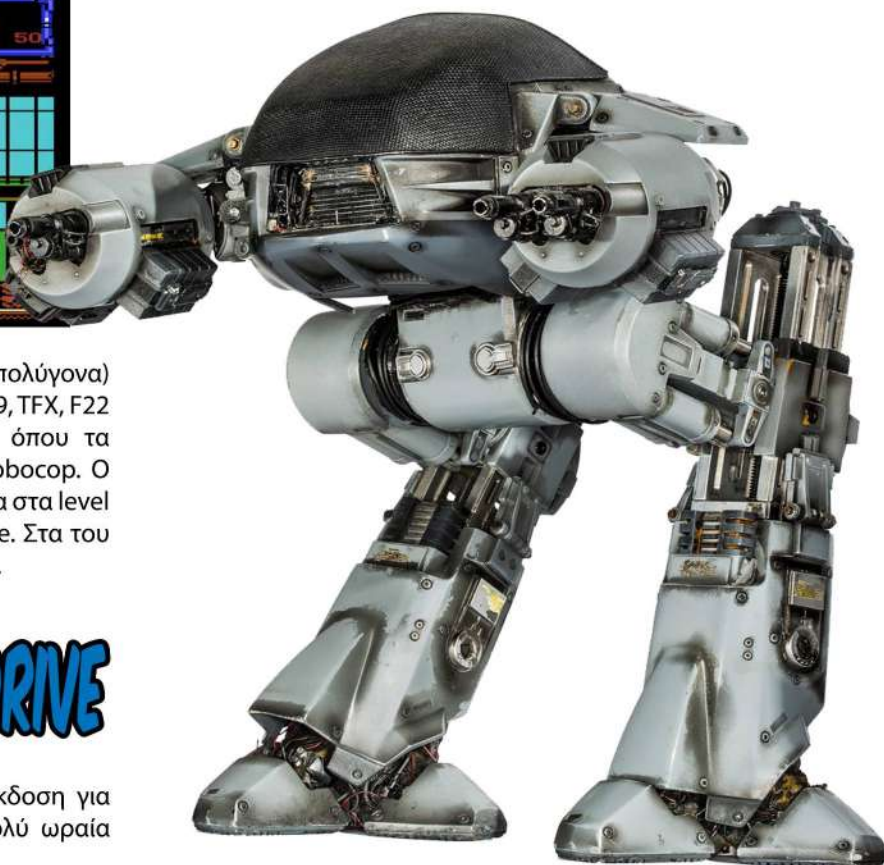
Στα 16μπιτα και PC έχουμε 3D (καθαρόαιμα πολύγωνα) γραφικά από την ομάδα που θα μας έδωσε το F29, TFX, F22 Air Dominator. Τελείως διαφορετικό στήσιμο όπου τα πάντα τα βλέπουμε μέσα από τα μάτια του Robocop. Ο χειρισμός ολίγον τι δύστροπος όμως και ιδιαίτερα στα level με το αμάξι διότι τα πάντα γίνονται με το mouse. Στα του ήχου ωραίο μουσικό θέμα όπως και ηχητικά εφέ.

NES/SUPER NES/MEGADRIVE

Διαφορετικά gameplay, με τα computers. Η έκδοση για NES οπτικά θυμίζει το Robocop 2 και έχει πολύ ωραία μουσική.

(1993-1994 ROBOCOP VS TERMINATOR)

Βασισμένο στο δημοφιλές crossover comic, κυκλοφόρησε από την Virgin Interactive (1993-1994) σε διάφορες κονσόλες όπως Mega Drive, SNES, Game Gear, Game Boy, Master System, και είχαν μεγάλες διαφορές μεταξύ τους. Η Mega Drive/Genesis (1993) έκδοση είχε εξαιρετικά γραφικά και ήχο με γρήγορο gameplay και ήταν πολύ βίαιο.





Είχε ίσως το πιο ωραίο sprite Robocor. Για το SNES (1993) η έκδοση αυτή ήταν λιγότερο βίαιη, και πιο platform άλλα με εξίσου πολύ ωραία γραφικά και ήχο. Τώρα στις handheld εκδόσεις Game Boy / Game Gear τα πράγματα ήταν σαφώς πιο απλοποιημένα με λιγότερα χρώματα, ιδιαίτερα για Gameboy και ήχο αλλά εξίσου όμορφες και με ωραίο gameplay.

Να σημειώσουμε εδώ και την έκδοση για Gameboy του 1990 όπου είναι πάρα πολύ καλή και σαν gameplay άλλα και οπτικά (πάντα με βάση τις δυνατότητες του Gameboy) και βασίζεται στις εκδόσεις των 8μπιτων (ZX, CPC).

(2023 - PS5, XBOX SERIES X, PC)

Αν και δεν είναι retro παιχνίδι και στο ύφος του περιοδικού αξίζει να αναφερθεί το πιο πρόσφατο παιχνίδι Robocor όπου κυκλοφόρησε το 2023 από την Teyon (Rambo Video game) και προσπάθησε να αποκαταστήσει το όνομα του franchise στα video games που τόσο το είχαν μαγαρίσει όπως είδαμε και πιο πάνω. Δεν θα σας πω κάτι για αυτό απλά παίξτε το, είναι Robocor με τα όλα του, ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ σε όλα τα επίπεδα. Είναι ότι το Batman Arkham City για τον Batman.

(2003 PS2, XBOX, GAMECUBE, PC)

Και περνάμε στο 2003, όπου η Titus κυκλοφόρησε ένα νέο Robocor για τις κονσόλες έκτης γενιάς άλλα και για PC. Ήταν ένα 3D FPS, όπου απέτυχε εμπορικά με κακές κριτικές λόγω κακού gameplay, άσχημα γραφικά, glitch/bugs και άσχημο χειρισμό.



Από τα arcade/computers των '80/'90s, μέχρι 3D FPS των 2000s και το καινούργιο Robocor: Rogue City, ο Robocor έχει αφήσει το στίγμα του στα video games αν και οι περισσότερες εκδόσεις δεν ήταν αντάξιες του franchise το οποίο γνώρισε σκαμπανεβάσματα,

- 1 Serve the public trust**
- 2. Protect the innocent**
- 3. Uphold the law**
- 4. AMSTRADARA FOR EVER**

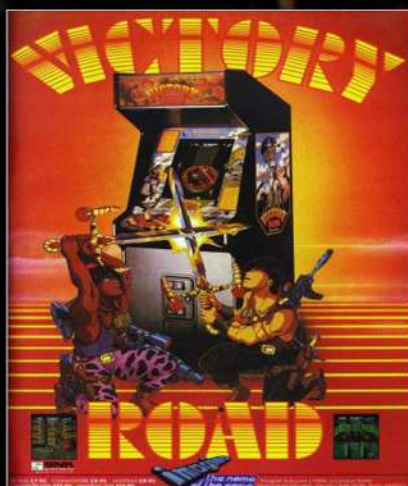




VICTORY ROAID

Publisher: Data East • Type: Arcade • Year: 1987 • Platform: Commodore 64

Τι να κάνουμε; Ό,τι πει το Pixel (της εποχής εκείνης). Διαφήμιση του παιχνιδιού με εξώφυλλο με μπρατσαράδες που κρατάνε σπαθιά, πολυβόλα και χειροβομβίδες. Φήμες λένε ότι πρόκειται για το Ikari Warriors II. Τι να κάνουμε; Ό,τι πει το Pixel (της εποχής εκείνης). Διαφήμιση του παιχνιδιού με εξώφυλλο με μπρατσαράδες που κρατάνε σπαθιά, πολυβόλα και χειροβομβίδες. Φήμες λένε ότι πρόκειται για το Ikari Warriors II. Α..., γι' αυτό φαίνονται δύο παίκτες στη διαφήμιση του παιχνιδιού. Εδώ είμαστε. Θα ευχαριστηθούμε ηρωικό gameplay με φίλους. Ναι; Για να δούμε.



Κάτι περίεργο πάντως συμβαίνει. Ενώ το εξώφυλλο του παιχνιδιού αναγράφει την εταιρεία Imagine, οπότε και μας προϊδεάζει ότι αυτή ανέλαβε την έκδοση για τον Commodore 64, εντούτοις μέσα στο παιχνίδι βλέπουμε ότι η Data East είναι η εταιρεία που υλοποίησε την έκδοση για τον αγαπημένο 8-bit υπολογιστή μας. Φευ, ελπίζω να βγήκε καλό.

Σενάριο *No guts, no glory.*

Η ιστορία μας ξεκινά απευθείας από το τέλος του Ikari Warriors. Αμέσως μόλις ο στρατηγός Kawasaki μας συγχαρεί και μας ευχαριστηθεί για τη διάσωσή του, παίρνουμε το πρώτο αεροπλάνο πίσω για την πατρίδα. Μόλις επιστρέφουμε όμως βλέπουμε ότι ξεσπά μια μυστηριώδης καταιγίδα μέσα στην οποία χανόμαστε και με κάποιο τρόπο μας μεταφέρει χιλιάδες χρόνια μπροστά στο μέλλον. Εκεί μας συναντά ένα εξωγήινο πλάσμα (Stonehead) το οποίο έχει καταλάβει τη Γη.

Αντί λοιπόν για ξεκούραση μετά από τις τελευταίες μάχες, θα πρέπει τώρα να νικήσουμε τους κακούς εξωγήινους που κυριαρχούν στον πλανήτη μας ώστε να τον απελευθερώσουμε. Για να το καταφέρουμε αυτό, ως βετεράνοι πολεμιστές, θα χρησιμοποιήσουμε όλα τα διαθέσιμα όπλα που διαθέτουμε όπως πολυβόλα και χειροβομβίδες, αλλά και όσα θα συναντήσουμε στο δρόμο μας (Σπαθί πάντως δεν έχει. Άδικο χάρηκα στην αρχή).



Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, θα διασχίσουμε έρημα τοπία με δύσβατα εδάφη όπου ορδές από αιμοδιψή πράσινα gremlins, φτερωτά ανθρώπινα κτήνη, trolls και κίτρινα καβούρια (ναι, έχει και τέτοια), προσπαθούν να μας σταματήσουν. Σε κάθε ένα από τα πέντε επίπεδα του παιχνιδιού πρέπει να ξεπεράσουμε τον τελικό σούπερ δαίμονα πριν προχωρήσουμε σε ακόμα πιο δύσκολα τερέν και μοχθηρούς εχθρούς.

Σκοπός μας λοιπόν, είναι να πολεμήσουμε μέχρι το τέλος για να ελευθερώσουμε τον κόσμο από αυτά τα τρομερά πλάσματα που απειλούν να καταστρέψουν ολοκληρωτικά τον πλανήτη μας. Θα πρέπει να γίνουμε εμείς η δύναμη που θα επαναφέρει στον κόσμο την ελευθερία.

Έχουμε τα κότσια να διασχίσουμε τον «Δρόμο της νίκης»;



Το παιχνίδι ξεκινά με το απόκοσμο κεφάλι να μας... καλωσορίζει.

Τι έγινε ρε παιδιά; Που είναι οι επιλογές για 2 παίκτες ταυτόχρονα;

Τσάμπα έφερα τον γείτονα από το σπίτι για να παίξουμε μαζί; Μα, είναι δυνατόν η συνέχεια του Ikari Warriors να μην έχει ως βάση το συνεργατικό παιχνίδι; Κάτι ίσως δεν είδα καλά στο αρχικό menu και δεν το επέλεξα. Ποιο menu δηλαδή, αφού δεν υπάρχει, κάτι. Τέλος πάντως, πατάμε fire και συνεχίζουμε, μπορεί η επιλογή να εμφανιστεί... στην πορεία. Ξεκινάμε.

Phase 1. (δηλαδή, τι φάση);

Χμμ... ακούμε το παιχνίδι πριν ξεκινήσει να κάνει μια προσπάθεια να μιλήσει. Δεν ξεχωρίζονται όμως και πολλά από αυτά που λέει. Μόνο ένα "get" και το γέλιο στο τέλος της πρότασης. Εντάξει, το εκτιμούμε. Εξάλλου, οι ικανότητες του sid του Commodore 64 έχουν αποδειχθεί μεγάλες (Αργότερα έμαθα ότι το παιχνίδι έλεγε: "You can't escape me! Come get me if you can! Ha ha ha haa!").

Με τα πολλά, το παιχνίδι ξεκινά, αλλά τι ακριβώς βλέπουμε εδώ; Γραφικά "atari at its finest!!!" Δεν καταλαβαίνω τι βλέπω. Ένα ριχέλο-τετραγωνισμένο άσχημο sprite για ήρωα να πατάει πάνω σε κάτι κόκκινες πέτρες στο διάστημα. Μαζί στην ίδια οθόνη, ένα τεράστιο ιπτάμενο κακοσχηματισμένο κεφάλι προσπαθεί να αποκόψει το δρόμο μας προς τη... «δόξα». Ο χαρακτήρας μας περπατά συχνά σα χελώνα και είναι λευκός σα γάλα. Που πήγαν τα γήινα και ωραία χρώματα του Ikari Warriors; Οπτική φρίκη μέχρι εδώ. Πάμε παρακάτω.

Ο χαρακτήρας μας διαθέτει αρχικά ένα πολυβόλο με άπειρες σφαίρες οι οποίες όταν πυροβολούμε φαίνονται σαν πέτρες, ενώ η ταχύτητά τους είναι πιο αργή από την κίνηση του χαρακτήρα μας. Αν οι σφαίρες δεν εξαφανιζόντουσαν μετά από μερικά μέτρα απόστασης από το όπλο μας, πιθανότατα θα τις προλαβαίναμε στο sprint!!! Εκτός πάντως από το πολυβόλο, ο γυμνός από τη μέση και πάνω και με τη χαρακτηριστική κορδέλα στο κεφάλι χαρακτήρας μας (τα μόνα στοιχεία που μοιάζουν κάπως με το πρώτο μέρος του Ikari Warriors), διαθέτει επίσης άπειρες χειροβομβίδες τις οποίες πετάμε με πατημένο το fire του joystick. Οι συγκεκριμένες έχουν μικρή εμβέλεια και αν και κάνουν μεγαλύτερη ζημιά σε εχθρούς που απαιτούν αρκετές βολές για να εξοντωθούν, δεν είναι ιδιαίτερα βοηθητικές. Λίγο καλύτερο όπλο αποτελεί το φλογοβόλο το οποίο μπορούμε να βρούμε σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού και το οποίο έχει μεγαλύτερο βεληνεκές, ενώ είναι αρκετά αποτελεσματικότερο εναντίον πολλαπλών εχθρών.



Ο τελικός κακός της κάθε πίστας βγαίνει από τη μέση κυρίως με χειροβομβίδες.

Εντύπωση πάντως προκαλεί το ότι οι βολές με το φλογοβόλο και το πολυβόλο, έχουν την ικανότητα να αναχαιτίζουν τις αντίπαλες σφαίρες των εχθρών (τι άλλο θα δούμε). Αν πάντως χάσουμε μια ζωή από τις 4 που αρχικά διαθέτουμε, θα ξεκινήσουμε και πάλι με το βασανιστικά αργό πολυβόλο. Κάθε μερικές δεκάδες χιλιάδες πόντους, κερδίζουμε μια extra ζωή.

Σε άλλα σημεία του παιχνιδιού θα βρούμε κάποια εικονίδια με το σύμβολο του κεραυνού όπου αν τα αγγίξουμε εξολοθρεύουν όλους τους εχθρούς που εμφανίζονται εκείνη τη στιγμή στην οθόνη. Αρκετά βοηθητικό όπλο αλλά δεν εμφανίζεται συχνά.

Γενικά, στις πίστες του παιχνιδιού θα συναντήσουμε εδάφη με αρκετά περίεργη μορφολογία όπου άλλοτε μας κάνει να πιστεύουμε ότι βρισκόμαστε στο αχανές διάστημα και άλλοτε ότι παίζουμε το αλήστου μνήμης Commando, μιας κι εδώ δεν λείπουν οι λίμνες/ βάλτοι στις οποίες ο χαρακτήρας μας γίνεται αρκετά δυσκίνητος και επομένως ευάλωτος στους εχθρούς. Στο τέλος κάθε πίστας συναντάμε τον τελικό κακό ο οποίος είναι πάντα ίδιος και μοιάζει με τεράστια μύγα με... παπούτσια. Αυτή η μύγα εκτοξεύει βολές κατά ριπάς εναντίον μας τις οποίες μπορούμε να αποκρούσουμε με τις σφαίρες από τα όπλα μας. Η καλύτερη τακτική εδώ είναι να χρησιμοποιήσουμε παράλληλα και τις χειροβομβίδες.

Γενικά το Victory Road είναι αρκετά δύσκολο, με τα φτερωτά ανθρώπινα κτήνη (τα οποία μοιάζουν μάλλον με περιστέρια με καπέλο), να αποτελούν τους πιο δύσκολους εχθρούς στο παιχνίδι καθώς κινούνται ακαθόριστα κι έχουν την δυνατότητα πολλαπλών βολών, ενώ ακόμη και στην περίπτωση που εξοντωθούν, επανεμφανίζονται μετά από λίγο στην οθόνη κάνοντας τη ζωή του αργοκίνητου sprite μας ακόμη πιο δύσκολη. Η μόνη λύση στους χώρους που εμφανίζονται, είναι να κινούμαστε συνεχώς ώστε να αποφεύγουμε το respawn των αντιπάλων.



Στους βάλτους ο ήρωας γίνεται απίστευτα αργός. Αν δεν πατήσουμε ξανά σε έδαφος σύντομα θα δούμε το Game Over.

Γραφικά

Θα ξεκινήσω με το μοναδικό θετικό του Victory Road, αναφέροντας ότι το scrolling του είναι σχετικά ομαλό. Όπως όμως ανέφερα πιο πάνω, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάκιστα για τη χρονολογία έκδοσής του, για τις δυνατότητες του Commodore 64, αλλά και για τις προσδοκίες μας ως gamers για τη συνέχεια του εξαιρετικού Ikari Warriors. Επίσης, τα χρώματα είναι λίγα, το background ανύπαρκτο και τα sprites κακοσχηματισμένα με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνει κάποιος το τι ακριβώς βλέπει στην οθόνη του.

Δεν θα μπορούσα να χαρακτηρίσω τα γραφικά ως αξιοπρεπή ούτε καν για τον Atari 2600. Με δύο λέξεις: ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ.

Ήχος

Όχι πολλά πράγματα. Ακούγεται ένα σχετικά αξιοπρεπές μελαγχολικό μουσικό θέμα, του οποίου όμως ο ρυθμός δεν εναλλάσσεται, με αποτέλεσμα μετά από λίγο να καταντά κι αυτό μονότονο. Από τα ηχητικά εφέ, τα μόνα που ακούγονται είναι οι ήχοι από τα όπλα μας, όπου το πολυβόλο ακούγεται σαν κανόνι και το φλογοβόλο σαν laser. Α, ναι! Ακούγεται κι ένας ήχος από τα αντίπαλα τέρατα όταν πεθαίνουν παρόμοιος με αυτόν που ακούγαμε στον Atari 2600 (ναι, πάλι), όταν... πυροβολούσαμε σε διάφορα παιχνίδια. Το μόνο που διασώζεται είναι η αρχική φωνή του εξωγήινου που ακούγεται από το megafono του Commodore 64.

Γενικά

Το Victory Road είναι ένα κακό και αρκετά δύσκολο παιχνίδι, το οποίο δεν θυμίζει σε τίποτα τον ηρωικό προκάτοχό του Ikari Warriors. Το gameplay είναι αργό κι εκνευριστικό, τα γραφικά κακοσχηματισμένα και με λίγα χρώματα, ενώ το μουσικό θέμα είναι επαναλαμβανόμενο με ελάχιστα ηχητικά εφέ. Το μοναδικό σχετικά εντυπωσιακό στοιχείο που μένει στον gamer, όπως αναφέρθηκε, είναι η εισαγωγική φωνή του κακού του παιχνιδιού με το διαβολικό του γέλιο.



Πριν παίξετε

Κάντε μια μεγάλη αποχή από τα retro παιχνίδια ώστε να τα νοσταλγήσετε αρκετά. Είναι ο μόνος τρόπος ώστε να μην απογοητευθείτε άμεσα παίζοντας το Victory Road.



Panza KICK BOXING

Publisher: Loriciels • Type: Beat'em up • Year: 1991 • Platform: Amstrad 6128

Ηταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έτρεχαν επανεπιλημμένως στο drive του CPC μου. Έχω γράψει αμέτρητες φορές την εντολή RUN"Panza". Και εννοείται ότι έπαιζα το παιχνίδι σε πράσινο monitor αποκλειστικά. Είναι αδύνατο να το παίξω σε έγχρωμη εκδοχή πλέον. Το πράσινο μόνιτορ είναι αναπόσπαστο κομμάτι της ηδονής του να παίζω Panja Kick Boxing. Εν ολίγοις είναι ένα γαλλικό beat em up που αναπτύχθηκε από τη Futura και είχε ως publisher αρχικά από τη Loriciels το 1991.

Το παιχνίδι είναι μια παραλλαγή του ταϊλανδικού kick boxing με ολίγον κλασικό αμερικάνικο box. Στην συνέχεια βγήκε με διάφορα ονόματα για να αποστασιοποιηθεί από την έγκριση του André Panza. Μπορεί και να το δείτε λοιπόν ως Best of the Best: Championship Karate με το ίδιο εντυπωσιακό εξώφυλλο. Το καμπανάκι χτυπάει και το ματς αρχίζει με ένα απότομο direct στην μύτη.

Σενάριο

Σενάριο σαφώς και δεν υπάρχει! Καλά μην σκούζετε, υπάρχει υποτυπώδες σενάριο. Ο παίκτης ελέγχει έναν kick-boxer που παλεύει να ανέβει στον πίνακα του πρωταθλήματος Kickbox νικώντας αντιπάλους, ενώ ο απώτερος στόχος τους είναι να ρίξουν κλοτσιές και φάπες στον Πρωταθλητή André Panza και να πάρουν τον τίτλο του.

Συμφωνώ ότι το σενάριο είναι εντελώς ανύπαρκτο αλλά μας γοητεύει η απλότητα του, έτσι δεν είναι; Για την τιμή των όπλων θα αναφέρω εδώ τους συντελεστές του παιχνιδιού: Προγραμματιστής ο Nicolas Massonnat, Σχεδίαση γραφικών ο Marco de Florès και στον ήχο ο δημιουργός Michel Winogradoff (M. W.)

Gameplay

Ο λόγος που έγινε επιτυχία το Panja Kick Boxing. Το joystick (σ.σ. του Ανερούση ποιο άλλο;) βοηθά να γίνουν τα χτυπήματα των kickboxers ολόενα και πιο ακριβή. Κάθε διαγώνιος κάνει και μια κίνηση είτε με το πόδι είτε με την γροθιά. Εάν επιλέξεις όμως να πατήσεις το fire ο παίκτης θα κάνει αντίστοιχη δυνατή κίνηση. Απλός, λιτός αλλά αποθεωτικός τρόπος να παλέψεις σε beat em up.

Όταν οι παίκτες βρεθούν πολύ κοντά επεμβαίνει ο διαιτητής και τους επιβάλλει να πάρουν ξανά 1 μέτρο απόσταση. Εάν οι παίκτες βρεθούν σε απόσταση βολής υπάρχει περίπτωση ο ένας να χτυπά χαμηλά και ο άλλος ψηλά μέχρι να αλληλοεξοντωθούν! Η επαναληψιμότητα της κίνησης γίνεται εξάρτηση για επικές μάχες.



Σου λέω ξανά, δεν κοιμήθηκα εγώ με την γυναίκα σου!

Πολλοί κατηγορήσαν το gameplay του Panja ως επαναλαμβανόμενο. Εμείς -που ξέρουμε από ξύλο- υψώσουμε το μεσαίο δάκτυλο ως απάντηση και μόνο. Οι μάχες είναι δύσκολες, αμφιρόπτες ενώ εάν παίζεις με ακρίβεια μπορείς να ξαπλώσεις έναν πολύ δυνατότερο αντίπαλο. Δυο έμπειροι παίκτες θα παίξουν επικές μάχες ώσπου ένας από τους δύο να βρεθεί στο καναβάτσο. Όλες οι κινήσεις είναι πραγματικά παρμένες από το kickboxing και το μια tai, περιέχοντας στριφογυριστές κλοτσιές, σκούπες αλλά και κοντινά λακτίσματα συνοδευόμενα από κροσέ και direct.



Κατ' εμέ το μεγαλείο ενός παιχνιδιού είναι το Gameplay και το Panja το αποδεικνύει περίτρανα.

Η ιδιοφυΐα του προγραμματιστή εδώ είναι ότι ένας μέτριος ήχος συμπληρώνει σχεδόν τέλεια το παιχνίδι.

Γραφικά

Μια πληροφορία για τα γραφικά και τα sprite του παιχνιδιού: Το PANZA KICK BOXING προγραμματιζόταν για πάνω από 2 χρόνια πριν από την κυκλοφορία του. Οι Γάλλοι προγραμματιστές συνεργάστηκαν πολύ στενά με τον André Panza και οι μαχητικές κινήσεις των kickboxers μέσα στο παιχνίδι ψηφιοποιήθηκαν στην πραγματικότητα από βίντεο του ίδιου του Panza(!) Η αληθοφάνεια και η εκρηκτικότητα των κινήσεων είναι κάτι παραπάνω από εμφανής λόγω του σχεδιασμού της. Τα γραφικά του τίτλου είναι απλά, λιτά αλλά πολύ καλοσχεδιασμένα. Βλέπετε από πλάγια πλευρά το ring και τους δυο μονομάχους να ξυλοφορτώνει ο ένας τον άλλο και ο διαιτητής να παρακολουθεί στο background.

Η οθόνη επιλογής των παικτών είναι καλοσχεδιασμένη και τα γραφικά του Amstrad εξωθούνται στα άκρα απεικονίζοντας με αρτιότητα τα πρόσωπα των kickboxers. Χωρίς αμφιβολία έχουμε να κάνουμε από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά σε beat em up των 8 bit.



Αυτό για να μην κάνεις τον ξερόλα ξανά!



Γενικά

Beat em up σε CPC; Δεν νομίζω να έχει βγει καλύτερος τίτλος από το Panja Kick boxing! Απλό αλλά ιδιοφυές και πολύ κολλητικό ειδικά στο διπλό. Μερικές φορές το άρτιο αποτέλεσμα προκύπτει από απλά καθημερινά πράγματα που δένουν τόσο καλά μεταξύ τους. Χωρίς φανφάρες φρου και αρώματα το Panja είναι μια κλοτσιά στην μούρη σε όσους λένε ότι ο CPC δεν μπορεί να προσφέρει διασκέδαση σε beat em up!



Αυτοί εκεί δεν έχουν καταλάβει πως γυρνάμε ταινία και χτυπάει ο ένας τον άλλον!

Ήχος

Μπορεί ένας μέτριος ήχος να είναι υπεραρκετός να σου κρατήσει το ενδιαφέρον; Ναι σαφώς και γίνεται. Το μόνο που ακούγεται μέσα στο παιχνίδι είναι το σφύριγμα του διαιτητή που χωρίζει τους παίκτες όταν έρθουν κοντά και τα ξερά χτυπήματα των 2 αντιπάλων. Τα χτυπήματα ανάλογα με την σφοδρότητα τους έχουν και διαφορετική ένταση αλλά πρόκειται για τον ίδιο ακριβώς δείγμα ήχου. Έτσι μια δυνατή κλοτσιά θα ακουστεί πιο δυνατά από μια χαμηλή ενώ αντίστοιχα ένα μπουνίδι ανάποδο θα ακουστεί περισσότερο από μικρή γροθιά. Το φοβερό με τον ήχο είναι ότι σου αρκεί χωρίς να σου στερεί στάλα από την αρτιότητα του τίτλου.

Ξέχασα να αναφέρω ότι η μουσική υπόκρουση της εισαγωγής είναι ο ήχος του πρωταθλητή Andrea Panja που υπερασπίζει τον τίτλο του. Εμβληματική και επική. Δεν χρειάζεται πραγματικά τίποτα περισσότερο.

Πριν παίξετε

Γραφείτε στο γυμναστήριο της γειτονίας σας. Γίνετε "ντούκι" και σαπίστε στο ξύλο τον πρώτο φλώρο που θα σας κοιτάξει. Η εποχή της "πολιτικής ορθότητας" που ξέραμε να την ξεχάσετε.



COMMANDO



Publisher: Elite • Type: Shoot'em up • Year: 1985 • Platform: Spectrum ZX

Συντεταγμένες στρατοπέδου απόρρητες:
 - Μα στρατηγέ μου, πως θα τα βγάλω πέρα μόνος μου; - Εσύ αγόρι μου είσαι ο καλύτερος Commando από τους υπόλοιπους.
 - Δεν μπορεί να έρθει μια μικρή ομάδα μαζί μου;
 - Όχι παιδί μου, αυτή η αποστολή είναι μυστική.
 - Ωραία, τουλάχιστον μπορώ να ζητήσω μια χάρη;
 - Ότι θέλεις αγόρι μου.
 - Μπορείτε να στείλετε ένα μήνυμα στην γυναίκα μου;
 - Φυσικά.
 - «Ευλαμπία, το γνωρίζω πως με απατάς. Αν τα καταφέρω και επιβιώσω θα έρθω και θα σε κάνω τόπι στο ξύλο μαζί με αυτόν τον χλιμίζουρα.»

Σενάριο

Στο άκρως ρεαλιστικό σενάριο, παίρνετε τον ρολό του Super Joe. Ένας υπερ-στρατιώτης που μπορεί να τα βάλει με έναν ολόκληρο στρατό. Ποιος Rambo; Ο Super Joe είναι ικανός να τα βάλει ακόμη και με άρματα και άλλα πολεμικά τεθωρακισμένα. Παίρνει το όπλο του και δεν μασάει τίποτα. Δεν χρειάζεται ποτέ βοήθεια και πάντα ολοκληρώνει τις άκρως επικίνδυνες αποστολές του μοναχός.

Φυσικά, αυτή η τακτική δεν πιάνει σε καμία περίπτωση στην πραγματικότητα. Συνεπώς, μην επιχειρήσετε να κάνετε ότι βλέπετε στο παιχνίδι. Μην πει κανείς πως δεν τον προειδοποίησα..

Gameplay

Ξεκινάτε με άπειρες σφαίρες και μερικές χειροβομβίδες. Φυσικά στον δρόμο σας θα βρείτε κουτιά που περιέχουν περισσότερες χειροβομβίδες. Κατακόρυφο gameplay (περιμένατε κάτι διαφορετικό;) και ο σκοπός σας να φάτε τους κακούς στρατιώτες. Το πρόβλημα όμως πως αυτό ακριβώς προσπαθούν να κάνουν και αυτοί και είναι και πολλοί, ενώ εσείς είστε ένας στρατιώτης. Φυσικά τα πράγματα για εσάς δεν φαίνονται ομολογουμένως και τόσο καλά. Βέβαια, βρισκόμαστε στο 1980, που στις ταινίες και στα παιχνίδια το one man army έπαιζε πολύ.

Βεβαίως, στα ανώτερα επίπεδα γίνεται το έλα να δεις από εχθρικά sprites στην οθόνη. Εδώ απαιτείται να δώσετε τον καλύτερο εαυτό σας για να καταφέρετε να προχωρήσετε. Ασφαλώς, μια μόνο σφαίρα αν δεχτείτε φτάνει να χάσετε μια από τις πολλές ζωές σας. Εννοείται, πως και οι εχθροί πάνε για βρούβες με μια ριπή από το πολυβόλο σας.



Παιδιά, σε πιο επίπεδο θα βρω και άλλα χρώματα;



Ήχος

Μουσική δεν υπάρχει (και πως θα μπορούσε άλλωστε). Τα συνηθισμένα μπλι μπλι και μπλου μπλου. Τι πρωτότυπο θα μου πεις τώρα, έτσι;

Γενικά

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι εδώ είναι λίγο πιο εύκολο από τις υπόλοιπες εκδόσεις (και ειδικά από την απάνθρωπη arcade έκδοση). Όχι πως θα κάνετε βόλτα στο πάρκο με τον σκύλο, αλλά δεν σας ρίχνει από την αρχή στα τάρταρα όπως κάνουν οι υπόλοιπες εκδόσεις. Κάτι είναι και αυτό.

Στα γραφικά δεν τα πάει και τόσο άσχημα. Για τον ήχο, και αυτή τη φορά, δεν έχουμε εμπνευσμένα ορχηστρικά κομμάτια από τον Πολυδούρη ή από τον Γιαννί, όπως μας έχει συνηθίσει...ο Spectrum στα παιχνίδια του. Όπως καταλαβαίνεται τα μπλι μπλι δεν τα γλιτώνουμε σε κάθε review του spectrum εδώ και καιρό τώρα.



Στη ζούγκλα ή στην έρημο είμαι;

Παρόλα αυτά, το παιχνίδι διαθέτει αξιόλογο gameplay και πιστέψτε με, δεν θα το μετανιώσετε αν του δώσετε μια ευκαιρία. Φυσικά, οι παλιοί παλαίμαχοι του γομολάστιχα, θα το θυμηθούν ευχάριστα (αν δεν θυμηθούν ταυτόχρονα και την μάνα τους κυνήγαγε με την παντόφλα στο χέρι για να αφήσουν επιτέλους τον υπολογιστή).

Το παιχνίδι θεωρείται ακόμη και στις ημέρες μας αρκετά εθιστικό παρά την μεγάλη του δυσκολία. Βλέπετε, τα καλά παιχνίδια διαθέτουν πολλά ζόρια.

Πριν παίξετε

Απαραίτητα δείτε τις ταινίες Commando με τον Arnold και τα πρώτα 3 Rambo, ώστε να μπειτε στο πνεύμα του παιχνιδιού. Δεν χρειάζεται να περάσετε ξανά στίβο μάχης για να παίξετε το παιχνίδι, σε αυτή την ηλικία δεν το προτείνω. Ο γιατρός σας δεν θα το εκτιμήσει καθόλου, να είστε σίγουροι για αυτό.



Καταραμένη τύχη, έπρεπε να έμενα με την Θέκλα!



DOGS OF WAR

Publisher: Elite • Type: Shoot'em up • Year: 1991 • Platform: Atari ST

Βράδυ. Σχεδόν μεσάνυχτα. Μέσα στην ζούγκλα ακούγονται τα δυνατά θροϊσμάτα του αέρα. Τα δέντρα ακολουθούν και αυτά την κίνηση και κουνούν μανιασμένα τα φύλλα τους. Ο πρασινομπερές προχωρά σιγά, σχεδόν αθόρυβα. Μόνο ένα λάθος θα μπορούσε να προδώσει την θέση του. Αλλά η εκπαίδευση τον έχει κάνει αθόρυβο και αόρατο. Ο εχθρός έχει στήσει "σκηνές" κοντά και πιθανώς να έχει σκοπιές που ξαγρυπνούν. Το χτύπημα πρέπει να είναι ισοπεδωτικό και ολοκληρωτικό. Ο πρασινοσκούφης έχει φθάσει σε απόσταση αναπνοής. Ξεσκεπάζει τον φίλο του τον "Ανώδυνο". Αφού κοιτάξει αριστερά και δεξιά με τις γρύλιες των ματιών του αποφασίζει να οπλίσει. Οι σφαίρες πέφτουν βροχή... Ο εχθρός πιάστηκε στον ύπνο κυριολεκτικά! Σε λίγα δευτερόλεπτα δεν θα υπάρχει ο αντίπαλος λόχος. Οι κάλυκες πετιούνται αριστερά-δεξιά και ζεματάνε σαν να έκαναν μπάνιο στην κόλαση... Κυρίες και κύριοι σε αυτό το τεύχος του Retroid θα διαβάσετε για το διαβόητο Dogs Of War!



Μπορεί να μην μοιάζω με τον Rambo, αλλά με το minigun ρίχνω στο ψαχνό!

Σενάριο

Το σενάριο είναι πιο γραφικό κι από καλντερίμη στην Μήλο! Οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο των ανεξάρτητων μισθοφόρων που στέλνονται σε διεθνείς αποστολές για να ανατρέψουν κυβερνήσεις και να σώσουν (!) ανθρώπους που βρίσκονται σε κίνδυνο. Χμ, ας το προσπεράσουμε χωρίς να πούμε τίποτα παραπάνω. Παντως αυτά τα run and gun παιχνίδια δεν χρειάζονται και πολύ δυνατό σενάριο.

Gameplay

Το μεγάλο ατού κάθε πετυχημένου τίτλου είναι το gameplay. Το Dogs of War το αποδεικνύει περίτεχνα. Όσο πιο ταχυβόλο είναι το όπλο σας τούσες περισσότερες πιθανότητες να αντιμετωπίσετε τους υπεραριθμούς εχθρούς σας. Για αυτό το ιδανικό όπλο είναι το minigun. Ναι το παιχνίδι είναι ωδή στον "ανώδυνο" που σας βοηθά να ρίχνετε προς όλες τις πλευρές πολύ γρήγορα, ή να καλύπτετε τον συμπολεμιστή σας όταν εφορμά μπροστά. Δυστυχώς όλα τα άλλα όπλα και ειδικά τα πιστόλια είναι σχεδόν άχρηστα. Μόνο ο ανώδυνος είναι φίλος σας μέσα στα πυκνά δέντρα της ζούγκλας (σ.σ. Να το πάλι το predator).

Γραφικά

Τα γραφικά είναι απλοϊκά, μικρά αλλά ευκρινή. Ο ήρωας μας είναι ίδιος ο Rambo με μια κόκκινη κορδέλα στο κεφάλι. Το sprite όμως σχεδόν δεν φαίνεται. Αριστερά και δεξιά της οθόνης ξεδιπλώνεται κάποιο είδος βασικού menu. Στο πάνω μέρος είναι η φάτσα του commando, αριστερά ο μαυρομάλλης και δεξιά ο ξανθός. Λίγο πιο κάτω το είδος του όπλου (η οπλοπολυβόλου καλύτερα) που κουβαλά ο παίκτης, καθώς και πόσες σφαίρες έχει. Στο κάτω μέρος φαινονται οι υπολειπόμενες ζωές κάνοντας την ζωή μας εύκολη καθώς μέσα στον γενικό χαμό είναι καλό να ξέρουμε πόσες ευκαιρίες έχουμε.



Αν πεθάνει ο παίκτης μας τότε το προσωνύμιο MIA αναγράφεται. Εάν δεν ξέρετε τι σημαίνει γρήγορα ανατρέξτε σε στρατιωτικό λεξικό και αύριο με τον κηδεμόνα σας. Γενικά τα γραφικά είναι ικανοποιητικά χωρίς κάτι το σπουδαίο. Τα χρώματα δίνουν τον τόνο της ζούγκλας και της ερημου ενώ τα αντιπαλά sprite μοιάζουν να έχουν βγει από ταινίες όπως American Ninja και Commando...

Ήχος

Ο ήχος των εχθρών όταν τους σκοτώνεις είναι χαρακτηριστικός. Μετά από 2 ώρες συνεχόμενων σκοτωμών συνεχίζεις να ακούς τις κραυγές/κλάμα τους μέσα στο κεφάλι σου. Οι πυροβολισμοί και οι εκρήξεις απλά ακολουθούν το πολεμικό μοτίβο. Δεν χρειάζεται κάτι ιδιαίτερο να προσθέσουμε αφού τέτοια παιχνίδια στηρίζονται πρωτίστως στο gameplay.



Τα ράφια ενός μελλοντικού supermarket.

Γενικά

Το παιχνίδι βγήκε το 1989 από την Elite Systems που ήταν Publisher και Developer ταυτόχρονα. Κυκλοφόρησε για Amiga και Atari ST και έκανε αρκετή επιτυχία. Στο παρόν άρθρο θα αναλύσουμε την έκδοση για Atari ST αν και σας διαβεβαιώνω ότι η έκδοση για την Amiga είναι ίδια, σχεδόν απαράλλακτη. Είναι ένα κάθετης δράσης run and gun παιχνίδι από αυτά που κολλάς χωρίς να πολυκαταλάβεις το γιατί.



Ο πιο σίγουρος τρόπος για να κόψεις το κάπνισμα!



Το paintball δεν ήταν ποτέ πιο διασκεδαστικό...

Πριν παίξετε

Βάλτε την γνωστή κασέτα VHS στο video. Ποια κασέτα ρωτάτε ρε βλάσφημοι; Φυσικά του Predator 1. Κάντε fast forward στην σκηνή με τον ανώδυνο που ισοπεδώνει το κομμάτι της ζούγκλας. Φωνάξετε κι εσείς "Sergeantttttttt..." και αρπάξτε το tomahawk. Η παραπάνω τακτική ισχύει αποκλειστικά και μόνο για VHS, σε κανένα άλλο format ούτε DVD ούτε Blue Ray. Μην με ρωτήσετε γιατί θα σας τιμωρήσω ως Punisher που είμαι!





F/A 18 INTERCEPTOR

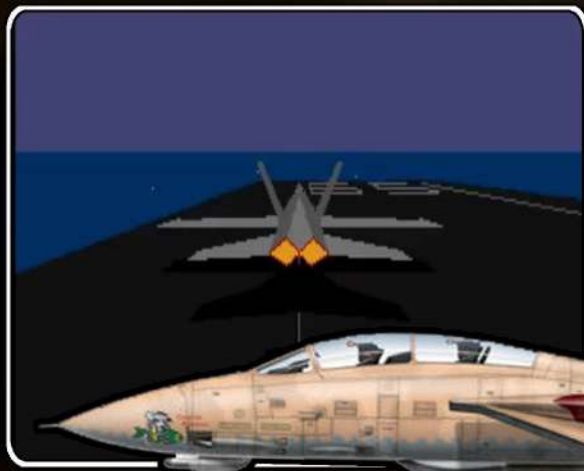
Publisher: Intellisoft • Type: Simulator • Year: 1988 • Platform: Amiga 500

Αλήθεια, σάς αρέσουν οι εξομοιωτές πτήσης; Είναι μια ιδιαίτερη κατηγορία που είτε τη λατρεύεις είτε τη μισείς. Κάπου το 88-89 ήταν και η δική μου πρώτη επαφή με το είδος... Λίγο πριν είχαμε όλοι πάθει πλάκα με το Top Gun και θέλαμε να γίνουμε πιλότοι για να σώσουμε τον κόσμο, πιάνοντας σφιχτά στο χέρι μας το Quickshot.

Το "F/A-18 Interceptor" είναι ένα από τα πιο εμβληματικά βιντεοπαιχνίδια που κυκλοφόρησαν για την πλατφόρμα Amiga. Αναπτύχθηκε από την Intellisoft και κυκλοφόρησε το 1988 από την Electronic Arts. Το παιχνίδι αυτό θεωρείται ένας από τους πρώτους και πιο επιτυχημένους εξομοιωτές πτήσης για οικιακούς υπολογιστές, αφήνοντας ανεξίτηλο το στίγμα του στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών.

Σενάριο

Το σενάριο του παιχνιδιού διαδραματίζεται σε μια υποθετική κατάσταση κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου, όπου οι εντάσεις μεταξύ των Ηνωμένων Πολιτειών και της Σοβιετικής Ένωσης κλιμακώνονται. Το Πλαίσιο • Θέατρο Επιχειρήσεων: Οι αποστολές διαδραματίζονται γύρω από τον Κόλπο του Σαν Φρανσίσκο και τη Δυτική Ακτή των ΗΠΑ. • Πρωταγωνιστής: Εσύ, ο πιλότος ενός F/A-18 Hornet της Αμερικανικής Ναυτικής Αεροπορίας (US Naval Aviation). Η Απειλή Ο κύριος εχθρός, που εκπροσωπείται από τη Σοβιετική Ένωση, έχει αρχίσει να αναπτύσσει μια σειρά από επιθετικές ενέργειες στον αμερικανικό εναέριο χώρο, κυρίως για να δοκιμάσει τις άμυνες και να προκαλέσει. Το παιχνίδι σε βάζει στη θέση του πιλότου που πρέπει να αντιμετωπίσει αυτούς τους εισβολείς.



Gameplay

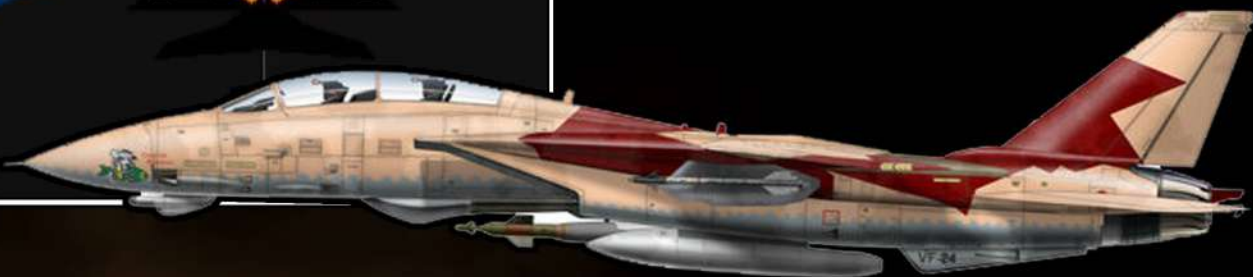
Το "F/A-18 Interceptor" αναπτύχθηκε σε μια εποχή που οι εξομοιωτές πτήσης ήταν ακόμα στα σπάργανα. Η Amiga, με τις προηγμένες γραφικές δυνατότητες και τον ισχυρό επεξεργαστή της, αποτέλεσε την ιδανική πλατφόρμα για την ανάπτυξη ενός τέτοιου παιχνιδιού. Η ομάδα ανάπτυξης της Intellisoft εκμεταλλεύτηκε πλήρως τις δυνατότητες της Amiga, δημιουργώντας ένα παιχνίδι που ξεχώρισε για τα ρεαλιστικά γραφικά και την αίσθηση της πτήσης.



Α, ο ισθμός Κορίνθου. Να πετάξω χαμηλά για να πω ένα γειά στον Βαγγέλη.

Πλοκή και Στόχοι

Στο "F/A-18 Interceptor", οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο ενός πιλότου μαχητικού αεροσκάφους F/A-18 Hornet. Το παιχνίδι διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου, και οι παίκτες καλούνται να εκτελέσουν μια σειρά από αποστολές που περιλαμβάνουν αναχαίσεις εχθρικών αεροσκαφών, επιθέσεις σε επίγειους στόχους και αποστολές αναγνώρισης. Οι αποστολές αυτές είναι σχεδιασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να προσφέρουν ποικιλία προκλήσεων και να κρατούν το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο.



Αναχατίσεις Εχθρικών Αεροσκαφών

Μία από τις κύριες αποστολές στο παιχνίδι είναι η αναχαίτιση εχθρικών αεροσκαφών. Οι παίκτες πρέπει να εντοπίσουν και να καταρρίψουν εχθρικά αεροσκάφη που παραβιάζουν τον εναέριο χώρο. Αυτές οι αποστολές απαιτούν γρήγορα αντανakλαστικά και ακριβή χειρισμό του αεροσκάφους, καθώς οι εχθροί είναι συχνά καλά εξοπλισμένοι και επικίνδυνοι.

Επιθέσεις σε Επίγειους Στόχους

Άλλες αποστολές περιλαμβάνουν επιθέσεις σε επίγειους στόχους, όπως στρατιωτικές βάσεις, ραντάρ και αποθήκες όπλων. Οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα όπλα του αεροσκάφους τους, πυραύλους και βόμβες, για να καταστρέψουν αυτούς τους στόχους. Απαιτείται ακριβής στόχευση και στρατηγικός σχεδιασμός, καθώς οι στόχοι είναι συχνά καλά προστατευμένοι.

Αποστολές Αναγνώρισης

Οι αποστολές αναγνώρισης απαιτούν από τους παίκτες να πετάξουν πάνω από εχθρικό έδαφος και να συλλέξουν πληροφορίες χωρίς να εντοπιστούν. Αυτές οι αποστολές είναι ιδιαίτερα δύσκολες, καθώς οι παίκτες πρέπει να αποφύγουν τα εχθρικά ραντάρ και τα αντιαεροπορικά συστήματα. Η επιτυχία απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό και ακριβή πλοήγηση.



*Κατεβαίνω με όλα γιατί δεν κρατιέμαι άλλο,
θα τα κάνω επάνω μου!*

Συνοδεία και Προστασία

Σε ορισμένες αποστολές, οι παίκτες καλούνται να συνοδεύσουν και να προστατεύσουν άλλα αεροσκάφη ή πλοία. Αυτές οι αποστολές απαιτούν από τους παίκτες να παραμείνουν κοντά στους συμμάχους τους και να τους προστατεύσουν από εχθρικές επιθέσεις. Η συνεργασία και ο συντονισμός είναι κλειδιά για την επιτυχία.

Εκπαίδευση και Προσομοίωση

Το παιχνίδι περιλαμβάνει επίσης αποστολές εκπαίδευσης και προσομοίωσης, όπου οι παίκτες μπορούν να εξασκηθούν στις δεξιότητές τους χωρίς τον κίνδυνο της αποτυχίας. Ιδανικά για νέους παίκτες που θέλουν να μάθουν τα βασικά του χειρισμού του αεροσκάφους και των όπλων του.

Το "F/A-18 Interceptor" έχει ένα εύρος που καλύπτει όλες τις πτυχές της αεροπορικής μάχης και της στρατιωτικής αεροπορίας. Κάθε αποστολή είναι σχεδιασμένη με προσοχή στη λεπτομέρεια και προσφέρει μια μοναδική πρόκληση, καθιστώντας το παιχνίδι μια αξέχαστη εμπειρία για τους παίκτες.

Ο χειρισμός του "F/A-18 Interceptor" ήταν αρκετά προχωρημένος για την εποχή του. Οι παίκτες είχαν τη δυνατότητα να ελέγχουν πλήρως το αεροσκάφος τους, με επιλογές για απογείωση, προσγείωση, ελιγμούς και χρήση όπλων.

Το παιχνίδι προσέφερε επίσης μια σειρά από βοηθήματα πτήσης, όπως αυτόματο πιλότο και συστήματα πλοήγησης, που βοηθούσαν τους παίκτες να εκτελούν τις αποστολές τους με μεγαλύτερη ακρίβεια.



*Δεν έπρεπε να πω στα φανάρια να μου πλύνει
το τζάμι. Τώρα έφυγε όλο το χρώμα!*

Γραφικά

Ένα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του "F/A-18 Interceptor" ήταν τα γραφικά του. Για την εποχή του, το παιχνίδι προσέφερε εξαιρετικά ρεαλιστικά γραφικά, με λεπτομερείς απεικονίσεις των αεροσκαφών και των τοπίων. Οι παίκτες μπορούσαν να δουν τα αεροσκάφη τους από διάφορες γωνίες, ενώ οι εναλλαγές του καιρού και οι εναλλαγές ημέρας/νύχτας προσέθεταν μια επιπλέον διάσταση ρεαλισμού.



Νομίζω πως βλέπω τα χωράφια μου στην Ακράτα.

Ήχος

Ο ήχος επίσης έπαιξε σημαντικό ρόλο στην εμπειρία του παιχνιδιού, με ρεαλιστικούς ήχους κινητήρων και εκρήξεων που ενίσχυαν την αίσθηση της πτήσης.



Για την απογείωση δεν ανησυχώ για την προσγείωση δεν ξέρω!

Γενικά

Το "F/A-18 Interceptor" άφησε ανεξίτηλο το στίγμα του στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Θεωρείται ένα από τα πρώτα και πιο επιτυχημένα εξομοιωτές πτήσης για οικιακούς υπολογιστές, και επηρέασε σημαντικά την ανάπτυξη μελλοντικών παιχνιδιών του είδους. Η επιτυχία του παιχνιδιού οδήγησε στην ανάπτυξη πολλών άλλων εξομοιωτών πτήσης, και έθεσε τα θεμέλια για την εξέλιξη του είδους.

Με τα ρεαλιστικά γραφικά, τον προχωρημένο χειρισμό και την ποικιλία αποστολών, το παιχνίδι αυτό κατάφερε να κερδίσει τις καρδιές των παικτών και να καθιερωθεί ως ένας από τους κορυφαίους εξομοιωτές πτήσης της εποχής του. Σήμερα, παραμένει ένα κλασικό παράδειγμα της δημιουργικότητας και της καινοτομίας που χαρακτήριζε την εποχή της Amiga, και συνεχίζει να εμπνέει νέες γενιές παικτών και προγραμματιστών.

Πριν παίξετε

Ξεθάψτε όπως εγώ το παλιό Quickshot, (γιατί από τότε που πιάσατε στα χέρια σας τα Pacman και Tomahawk του Ανερούση το έφαγε το μαύρο σκοτάδι). Επίσης, δείτε ξανά το παλιό Top Gun το ορθόδοξο, βάλτε στο κασετόφωνο να παίξει το Danger Zone και βουρ πέρασμα κάτω από τη γέφυρα Golden Gate.





Aladdin

Publisher: Sega • Type: Platform • Year: 1994 • Platform: Sega GameGear

Στα βάθη της μαγευτικής πόλης της Ασίας, Άγκραμπα, ένας αλητάκος με το όνομα Αλαντίν και η πονηρή μαϊμού του ο Αμπού παλεύουν να σώσουν την πριγκίπισσα Γιασμίν από τις κακοτοπιές της πόλης και τελικά από τον ίδιο τον διαβολικό βοηθό του βασιλιά, τον Τζαφάρ. Η ζωή του Αλαντίν θα αλλάξει όταν τριβεί ένα παλιό λυχνάρι από το οποίο ελευθερώνεται ένα τζίνι εύθυμο και γεμάτο καλοσύνη. Όμως ο κακός Τζαφάρ και ο πανούργος παπαγάλος του Ιάγος θέλουν να κλέψουν το λυχνάρι και να επωφεληθούν από τις δυνάμεις του. Ο Αλαντίν τώρα θα πρέπει να σταθεί δυνατός και να υπερνικήσει με εξυπνάδα τον Τζαφάρ ώστε να φέρει πάλι πίσω το λυχνάρι.

Σενάριο

Το παιχνίδι είναι βασισμένο στην ομώνυμη ταινία της Disney η οποία έσπασε ταμεία το 1992 και αποτελεί μέχρι και σήμερα ταινία-σταθμό στην βιβλιοθήκη της Disney. Έτσι λοιπόν η ιστορία ξεκινά με τον Αλαντίν να αρπάζει από ένα πάγκο ένα καρβέλι ψωμί και τους φρουρούς του παλατιού να τον κυνηγάνε. Από εκεί κι έπειτα ξετυλίγεται το κουβάρι του σεναρίου όπως η ταινία.

Gameplay

Το gameplay του παιχνιδιού είναι ομαλό και δεν θα δυσκολέψει τον παίκτη. Ο χαρακτήρας μας έχει στο ενεργητικό του πολλές κινήσεις. Περπατά αλλά και τρέχει. Σκύβει για να πιάσει αντικείμενα από το έδαφος, πηδά και σκαρφαλώνει σε άκρες, ανεβοκατεβαίνει σκαλοπάτια όπως επίσης παίρνει φόρα και γλιστρά για να περάσει κάτω από στενά σημεία και τέλος μπορεί να περπατήσει στις μύτες των ποδιών του. Όλα τα παραπάνω γίνονται πολύ εύκολα και αβίαστα.



Πιστεψέ με νέε μου, εμείς με τις δραχμές περνούσαμε καλύτερα.



Τρέχα Γεωργία μην μας πιάσει η εφορία!



Χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι τα πολλά cutscenes που ουσιαστικά ακολουθούν σε πάρα πολύ ικανοποιητικό βαθμό την πλοκή της ταινίας. Καλό είναι λοιπόν να μην προσπερνάτε τις σκηνές αυτές διότι αναφέρονται χρήσιμες πληροφορίες για την επόμενη πίστα και τι πρέπει να κάνετε. Τέλος να αναφέρουμε ότι υπάρχουν απεριόριστα continues καθώς και passwords για να συνεχίζετε το παιχνίδι εκεί που το αφήσατε.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού πραγματικά αγγίζουν το τέλειο. Η πλούσια παλέτα χρωμάτων που "ντύνουν" τις πίστες είναι πραγματικά μια οπτασία για τα μάτια σας. Η βαρύτητα που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια είναι πολύ μεγάλη τόσο στις ίδιες τις πίστες αλλά και στους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τα cutscenes που αναφέρθηκαν παραπάνω πραγματικά σας δίνουν την αίσθηση ότι παρακολουθείτε την ίδια την ταινία μέσα από την μικρή οθόνη του Game Gear σας.



Βεζύρη μου πλήρωσα τον ΕΝΦΙΑ.

Ήχος

Το παιχνίδι έχει επενδυθεί με πολύ όμορφα μουσικά κομμάτια που ανάλογα την πίστα αλλάζουν αλλά σε κάθε περίπτωση δένουν αρμονικά με το περιβάλλον του κάθε επιπέδου. Για παράδειγμα στην πίστα που ο Αλαντίν είναι παγιδευμένος στη σπηλιά, υπάρχει το ανάλογο μυστηριώδες μουσικό θέμα. Αντίστοιχα στην πίστα που ο Αλαντίν με την Γιασμίν ταξιδεύουν με το μαγικό χαλί, μια χαριτωμένη απαλή μουσική συνοδεύει την δράση στην οθόνη. Και φυσικά μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγονται γνωστά μουσικά τραγούδια από την ταινία που αν και προσαρμοσμένα στην 8μπιτη κονσόλα σας θα τα αναγνωρίσετε αμέσως. Αν και γενικά τα παιχνίδια της κονσόλας ακολουθούν ένα μοτίβο στο θέμα ήχου, αυτό δεν συμβαίνει εδώ και αυτό από μόνο του είναι μια ευχάριστη έκπληξη στα αυτιά μας.

Γενικά

Συμπερασματικά λοιπόν το Aladdin είναι από τα καλύτερα παιχνίδια του Game Gear που επιβάλλεται να έχει κάποιος κάτοχος της κονσόλας στην κατοχή του. Τα όμορφα γραφικά, οι χαρακτήρες, τα περιβάλλοντα και η μουσική είναι σαν όλα να ξεπήδησαν από την ταινία. Ακόμη και αν σε κάποιον δεν αρέσουν τα παιχνίδια πλατφόρμας (άραγε υπάρχει κάποιος;) αυτό εδώ το παιχνίδι θα το αγαπήσει. Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι το Aladdin είναι λόγος να αγοράσει κάποιος ένα Game Gear. Είναι μια καταπληκτική μεταφορά μιας κλασσικής ταινίας στην φορητή κονσόλα της Sega. Δεν είναι τυχαίο εξάλλου που κυκλοφόρησε συγκεκριμένο bundle της κονσόλας με το παιχνίδι αυτό.

Πριν παίξετε

Θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε δει την ταινία, διότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αναγνωρίσετε πολύ εύκολα σκηνές από αυτήν που θα σας κάνουν να μείνετε με ανοικτό το στόμα. Μην διστάσετε να ψήσετε ακόμη και λίγο ποπ κορν και να πάρετε το αγαπημένο σας ρόφημα ώστε να τα απολαμβάνετε κατά τη διάρκεια των cutscenes!



ZAK McKRACKEN

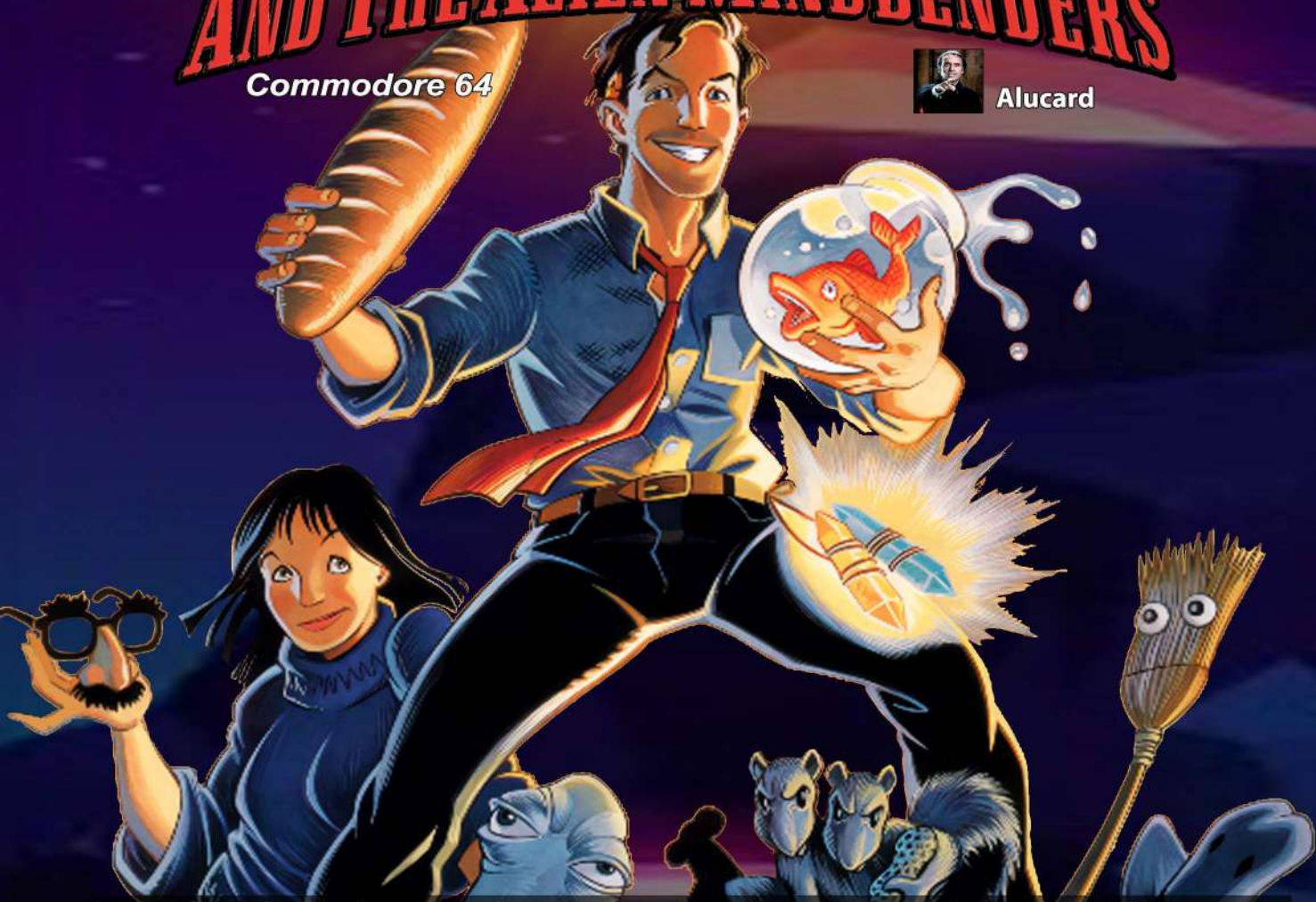
MEGA REVIEW

AND THE ALIEN MINDBENDERS

Commodore 64



Alucard



Εχω αναφέρει ποτέ τα αγαπημένα μου adventures; Θα μου πείτε ποιον ρωτάω; Εσάς, που δεν με γνωρίζετε; Πως να ξέρετε τι αρέσει σε εμένα και γιατί εξάλλου να σας ενδιαφέρει; Καθίστε όμως να σας πω αν έχετε λίγο χρόνο. Να σας φτιάξω κι έναν καφέ.

Βρισκόμαστε λοιπόν πίσω στο μακρινό 1988 και συζητώντας με φίλους για τα video-games του Commodore 64 και συγκεκριμένα για το αγαπημένο μου Maniac Mansion, μου παρουσιάζουν μια δισκέτα με τη... συνέχειά του (όπως τότε μου ανέφεραν), το επονομαζόμενο "Zak McKracken". Τι ωραία! Έχοντας ήδη υπερ-ενθουσιαστεί με το Maniac Mansion μερικά

χρόνια πριν, το οποίο ως παιχνίδι έδινε τεράστια ελευθερία κινήσεων κι επιλογών στον gamer-προσομοιάζοντας μια παράλληλη ψηφιακή ζωή (όπως φανταζόμουν τότε το επιστέγασμα των video-games), τώρα θα έχω την ευκαιρία να το ξαναζήσω!

Το παιχνίδι φορτώνει και το χαρακτηριστικό λογότυπο LucasFilm Games εμφανίζεται στην οθόνη δημιουργώντας μεγάλο ενθουσιασμό και προσμονή γι' αυτά που θα δω στον αγαπημένο μου Commodore 64. Τι θαυμαστό μηχάνημα αυτός ο υπολογιστής και πόσο τυχερός είμαι που τον έχω! Και είχα δικίο...

Είμαστε ο Zak, ένας νεαρός και μοναχικός δημοσιογράφος από το San Francisco ο οποίος το 1997 (περίπου 10 χρόνια μετά την έκδοση του παιχνιδιού), εργάζεται σε μια μικρή εταιρεία με την επωνυμία: «Ο εθνικός Ιεροεξεταστής» η οποία ασχολείται με την tabloid δημοσιογραφία. Ενώ πασχίζουμε εδώ και χρόνια να κερδίσουμε το βραβείο Pulitzer μέσα από τα άρθρα μας, το αφεντικό συνήθως μας αναθέτει βαρετές και ανούσιες αποστολές με σκοπό να καταγράφουμε γεγονότα που δεν έχουν σχεδόν κανένα ενδιαφέρον για εμάς και για τον κόσμο.

Τελευταία βαρετή ανάθεση, η αποστολή στο Seattle προκειμένου να γράψουμε άρθρο σχετικά με έναν «μοχθηρό δικέφαλο σκίουρο», ο οποίος... τρομοκρατεί τους τοπικούς κατασκηνωτές.

Τι να κάνουμε όμως... Πρέπει να βγάλουμε τα προς το ζην. Καθώς φεύγουμε από το γραφείο, το αφεντικό μας ενημερώνει ότι στο Όρος Ρενιέρ που βρίσκεται κοντά στο Seattle, καταγράφηκε πριν από περίπου 50 χρόνια η πρώτη εμφάνιση UFO στον ουρανό. Θα πρέπει να γράψουμε κάτι και γι' αυτό στο αρχικό άρθρο. Σα να μην έφθαναν όλα τα υπόλοιπα ανούσια θέματα...

Το βράδυ πέφτουμε για ύπνο, αλλά καθώς αυτές τις ημέρες αισθανόμαστε αρκετά απογοητευμένοι από την ανούσια δουλειά και ζωή, κοιμόμαστε αρκετά βαριά. Ο ύπνος μας όμως είναι ιδιαίτερα ανήσυχος και στα όνειρά μας βλέπουμε τον εαυτό μας να περιπλανιέται σε δαιδαλώδεις διαδρόμους, κυνηγημένο από γιγάντιες μορφές και αντικείμενα.

Το επόμενο πρωί ξυπνάμε και σκεφτόμαστε ότι ίσως πρέπει να σχεδιάσουμε τον περίεργο χάρτη που είδαμε στον ύπνο μας. Όλα εξάλλου σήμερα μοιάζουν περίεργα, ενώ ακόμη και η Sushi, το χρυσόφαρό μας, κοιτά με περιέργεια μέσα από τη γυάλα της καθώς περιφερόμαστε σα χαμένοι στο δωμάτιο.

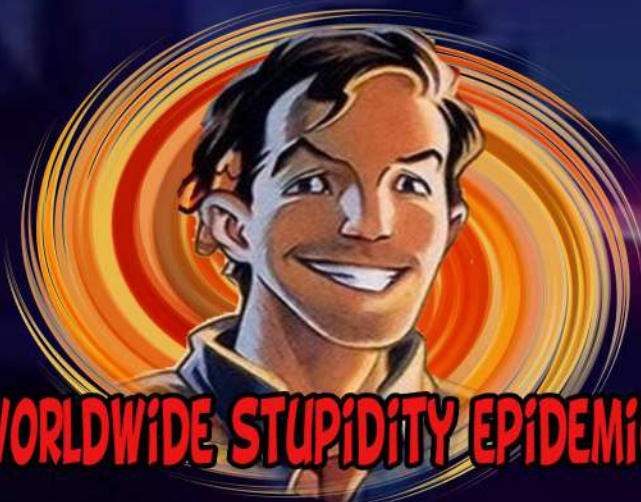
Μη γνωρίζοντας τι νόημα είχε ο χθεσινός εφιάλτης, αποφασίζουμε τελικά να ετοιμαστούμε για το ταξίδι μας στο Seattle. Ανοίγοντας για λίγο την τηλεόραση μέχρι να ετοιμαστούμε, εμφανίζεται στην οθόνη μια κοπέλα η οποία είναι μέλος της Εταιρείας για την «Αρχαία Σοφία του San Francisco» και η οποία ζητά αρχαία αντικείμενα προκειμένου να μελετηθούν για να εξαχθούν χρήσιμα συμπεράσματα για τους αρχαίους πολιτισμούς της περιοχής. Μα που την έχουμε ξαναδεί αυτήν την κοπέλα;



Εντωμεταξύ πάνω από τη Γη, η εξωγήινη (φίλο-Elvis) φυλή Caronians έχει βάλει στόχο τον πλανήτη μας και έχει αποφασίσει να τον καταλάβει με έναν ιδιαίτερα μοχθηρό τρόπο. Αναλαμβάνει τη διαχείριση της εταιρείας τηλεπικοινωνιών στη Γη: "The Phone Company", η οποία αποτελεί μια συνένωση διάφορων εταιρειών τηλεπικοινωνιών ανά τον κόσμο και μέσω αυτής επιχειρεί να μειώσει αργά τη νοημοσύνη των ανθρώπων εκπέμποντας ένα «βουητό» συχνότητας 60 Hz από το μηχάνημα "Mind Bending Machine". Αρχηγός της φυλής των εξωγήινων είναι ο τρομερός και φοβερός... "The King". Μόνος τρόπος σωτηρίας από αυτό το διαβολικό σχέδιο, είναι η εύρεση και ενεργοποίηση της συσκευής των έτερων εξωγήινων Skolarians οι οποίοι την κατασκεύασαν προκειμένου να προστατεύσουν τους γήινους από την υποδούλωσή τους στους Caronians.



Πίσω όμως στη Γη, παίρνουμε το λεωφορείο για το αεροδρόμιο και σε λίγα λεπτά επιβιβάζομαστε στο αεροπλάνο με προορισμό το Seattle. Η όχι και τόσο ευδιάθετη αεροσυνοδός, μας υποδεικνύει τη θέση μας κι εμείς λίγο μετά βρίσκουμε την ευκαιρία να δημιουργήσουμε μικρό-προβλήματα, βουλώνοντας τον νιπτήρα του WC με το χαρτί τουαλέτας και κάνοντας ρημαδιό τον φούρνο μικροκυμάτων θερμαίνοντας μέσα του ένα... αβγό.



Φυσικά με αυτόν τον τρόπο αποσπούμε την προσοχή της ήδη εκνευρισμένης αεροσυνοδού και βρίσκουμε ευκαιρία να πάρουμε κάποια αντικείμενα από την καμπίνα που θα μας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα αργότερα. Η περιπετειώδης πτήση τελειώνει κι εμείς βρισκόμαστε περιπλανώμενοι στο Seattle, προσπαθώντας να λύσουμε το μυστήριο με τον δικέφαλο αιμοβόρο σκίουρο που τρομάζει τους τουρίστες.

Η περιέργεια όμως μας οδηγεί σε ένα μυστικό πέρασμα μέσα στο βουνό όπου φυλάσσεται ένας μπλε κρύσταλλος τοποθετημένος σ' έναν περίεργο κίονα. Μήπως όλα αυτά έχουν να κάνουν με το όνειρό μας το προηγούμενο βράδυ;

Επιστρέφοντας στη βάση μας, θυμόμαστε ότι η κοπέλα στην τηλεόραση ζήτησε να μελετήσει οποιαδήποτε αρχαία αντικείμενα κατέχουμε προκειμένου να κατανοήσουμε καλύτερα την αρχαία ιστορία του τόπου. Η διεύθυνση που ανέφερε δεν είναι μακριά από το σπίτι μας. Μια βόλτα από τη γειτονία και τοποθετούμε τον μπλε κρύσταλλο στην ειδική θυρίδα που υπάρχει έξω από την «Εταιρεία για την Αρχαία Σοφία του San Francisco».

Δεν περνάει πολλή ώρα μέχρι η πόρτα να ανοίξει και να εμφανιστεί η Annie Larris, η κοπέλα που είδαμε στην τηλεόραση. Σαν αναλαμπή μας έρχεται στη μνήμη, ότι η ίδια κοπέλα είναι και αυτή που είδαμε την προηγούμενη ημέρα στο όνειρό μας. Συμπτωματικά μας αναφέρει ότι και η ίδια μας είχε δει το ίδιο βράδυ στον ύπνο της. Κάτι πολύ περίεργο σημαίνουν όλα αυτά!



Η Annie είναι ιστορικός και μας προσκαλεί στη βιβλιοθήκη της εταιρείας όπου μας εξηγεί ότι εδώ και λίγο καιρό οι «Αρχαίοι» στέλνουν μηνύματα σε όνειρα στην ίδια και σε 2 φίλες της σχετικά με μια μυστική συσκευή η οποία ενεργοποιείται με τη βοήθεια 3 κρυστάλλων και η οποία είναι απαραίτητη για να προστατεύσει την ανθρωπότητα. Ένας από τους κρυστάλλους μάλιστα είναι αυτός που μόλις βάλαμε στη θυρίδα της εταιρείας! Η Annie μας δίνει άλλο ένα κομμάτι κρυστάλλου μέσω του οποίου μπορούμε να μοιραζόμαστε πληροφορίες στα όνειρά μας με την ίδια και τις 2 φίλες της, την Melissa China και την Leslie Bennett, φοιτήτριες του Πανεπιστημίου Yale, οι οποίες όμως βρίσκονται σε ερευνητική αποστολή στον πλανήτη Άρη. Η ζωή μας από ανιαρή και επαναλαμβανόμενη μετατρέπεται πλέον σε συναρπαστική αλλά και επικίνδυνη, καθώς ο κλήρος έπεσε σε εμάς προκειμένου να βρούμε τα υπόλοιπα κομμάτια και να συναρμολογήσουμε την αρχαία συσκευή που θα σώσει τον γήινο κόσμο από την καταστροφή.

Θα αναζητήσουμε τους υπόλοιπους 2 κρυστάλλους και τα τμήματα της συσκευής ανά την υφήλιο, ταξιδεύοντας από το Stonehenge της Αγγλίας, μέχρι τις Αιγυπτιακές πυραμίδες, από τη Λίμα του Περού μέχρι το Κατμαντού του Νεπάλ και από το Μεξικό, μέχρι το διαβολικό τρίγωνο των Βερμούδων και τη χαμένη Ατλαντίδα.

Αμέτρητα όμως εμπόδια και προκλήσεις θα βρεθούν στο δρόμο μας μέχρι να καταφέρουμε να εντοπίσουμε τα εναπομείναντα τμήματα για να συναρμολογήσουμε τη συσκευή. Θα πρέπει να συνδυάσουμε με σωστό τρόπο στοιχεία και αντικείμενα που βρίσκουμε σε διάφορες χώρες προκειμένου να δωροδοκήσουμε φύλαρχους που γνωρίζουν μυστικούς χορούς, να ποτίσουμε με ούισκι των φρουρό του Stonehenge για να πραγματοποιήσουμε τελετή μεταξύ των ογκόλιθων, αλλά και να συναντήσουμε Γκουρού που θα μας διδάξουν με ποιον τρόπο μπορούμε να μπούμε στα σώματα διαφόρων ζώων για να συνεχίσουμε την αποστολή μας. Η τύχη όμως μας χαμογελάει στις σκοτεινές πυραμίδες του Μεξικού (αχμμ.. θα χρειαστούμε και λίγο φως δηλαδή εκεί), στη βυθισμένη Ατλαντίδα και στη Μεγάλη Σφίγγα της Γκίζας στην Αίγυπτο.



Κάπου κοντά στο Τρίγωνο των Βερμούδων έχουμε την πρώτη μας επαφή με τους εξωγήινους Caronians οι οποίοι μας απαγάγουν με το διαστημικό τους σκάφος και μας πηγαίνουν στον αρχηγό τους, τον φοβερό κι επιβλητικό... "The King". Έναν τύπο με κοιλίτσα, λευκό παντελόνι καμπάνα, λευκή ανοικτή πουκαμίσια με σηκωμένο γιακά και μαύρη περούκα και γυαλί ηλίου (χμμ.. άραγε γιατί θέλει να τον αποκαλούν «Ο Βασιλιάς»;) Οι Caronians μας επιστρέφουν στη Γη αφού πρώτα το μηχανήμα τους μας έχει μετατρέψει σε πιο βλάκες από τους ίδιους και συνεπώς ακίνδυνους.

Ευτυχώς η βλακεία μας είναι απλά προσωρινή (είναι!). Σε κάθε περίπτωση, είτε προσωρινή είτε όχι, δεν είμαστε τόσο χαζοί ώστε να παρατήσουμε στη μέση την αποστολή μας και να αφήσουμε τον πλανήτη στα χέρια των διαβολικών Caronians. Επιστρατεύοντας όσο κουράγιο μας έχει απομένει και με τη βοήθεια της Annie, βρίσκουμε κάπου στην Ευρώπη τον κίτρινο κρύσταλλο ο οποίος διαθέτει την ιδιότητα να μας τηλεμεταφέρει στον Άρη, κοντά στις συμμαχήτριές μας Melissa και Leslie.

Κι έτσι λοιπόν γίνεται. Από την (όποια) ασφάλεια της Γης μεταφερόμαστε στον Άρη, όπου συναντάμε τις 2 νεαρές φοιτήτριες του Yale. Συνειδητοποιούμε ότι ο χρόνος για να δράσουμε είναι λίγος και αποφασίζουμε να κινητοποιηθούμε ταυτόχρονα. Αρχικά εμείς (Zak), θα ψάξουμε μέσα στις σκοτεινές στοές του Άρη όπου θα μας αποκαλυφθεί σε ολόγραμμα, ότι η αρχαία εξωγήινη φυλή Skolarians, η οποία εξαφανίστηκε πριν πενήντα χιλιέτιες, υπήρξε προστάτιδα της ανθρώπινης φυλής. Οι Skolarians γνωρίζοντας τον κίνδυνο να αφανιστούμε από τη φυλή των Caronians, προειδοποίησαν σε όνειρο εμάς και τις 3 φίλες μας για την απειλή, υποδεικνύοντας την ανάγκη της κατασκευής της συσκευής που θα σταματήσει την υποδούλωση της Γης.



Με τη βοήθεια της Melissa και της Leslie, μεταφερόμαστε σε μια αρχαία πυραμίδα στον Άρη, όπου κι εντοπίζουμε τον λευκό κρύσταλλο. Έχοντας συμπληρώσει όλα τα τμήματα της συσκευής απομένει η συναρμολόγηση και η ταυτόχρονη ενεργοποίησή της από δύο άτομα. Ποιος άλλος θα μπορούσε να μας βοηθήσει να την ενεργοποιήσουμε, από την κοπέλα η οποία πρώτη ξεκίνησε την έρευνα για την αρχαία συσκευή. Καλά καταλάβατε, πρόκειται για την Annie, η οποία βρίσκεται ήδη στην αιγυπτιακή πυραμίδα και περιμένει να τηλε-μεταφερθούμε από τον Άρη προκειμένου να ενεργοποιήσουμε τη συσκευή.

Με τη βοήθεια του κίτρινου κρυστάλλου βρισκόμαστε μαζί με την Annie στην πυραμίδα έχοντας συναρμολογήσει πλέον όλα τα τμήματά της. Ταυτόχρονα και αποφασιστικά, ανεβάζουμε τους διακόπτες ενεργοποιώντας την αρχαία συσκευή η οποία εκπέμπει μια μωβ προστατευτική ασπίδα γύρω από τη Γη, στέλνοντας το διαστημόπλοιο και τους Caronians, από εκεί που ήρθαν.



Συγχαρητήρια! Σώσαμε τον πλανήτη από τη βλακεία. Ίσως οι Caronians ψάξουν στο μέλλον για πλανήτες με πιο ηλίθιους κατοίκους να κατακτήσουν (δύσκολο).

Όσο για εμάς, χμμ.. σαν πολύ να πλησιάζουμε την Annie. Μα και αυτή βλέπω να μας χαμογελάει αρκετά. Όταν πάντως με τα πολλά γίνεται γνωστή η περιπέτειά μας στη Γη, κερδίζουμε όχι απλά το Pulitzer αλλά το Νόμπελ ειρήνης για τη διάσωσή του πλανήτη (εντάξει, κερδίζουμε αργότερα και το Pulitzer γράφοντας απλά μια νουβέλα για την περιπέτειά μας). Και κάπως έτσι τελειώνει η ιστορία των τεσσάρων ηρώων.



Κατά τα λοιπά, ο Zak και η Annie έζησαν μαζί την υπόλοιπή ζωή τους καλά, κι εμείς... ηλιθιότερα.

“SCUMM”! Όχι με την κακή έννοια, αλλά με αυτή του Script Creation Utility for Maniac Mansion. Τι είναι αυτό; Μα σας παρακαλώ. Ρετρό περιοδικό διαβάζετε. Δεν γνωρίζετε το Maniac Mansion; Φυσικά και το γνωρίζετε, όπως και το ότι η συγκεκριμένη Μηχανή που αναπτύχθηκε από τον Ron Gilbert το 1987, χρησιμοποιήθηκε σε πλείστα παιχνίδια της LucasFilm Games και της μετέπειτα LucasArts και η οποία παρουσίαζε ένα γραφικό περιβάλλον χρήστη “point-and-click” που εμφανίζει κάθε πιθανή εντολή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο παιχνίδι. Και γιατί τα αναφέρουμε αυτά; Απλά και μόνο, γιατί η συγκεκριμένη μηχανή δημιούργησε επανάσταση στο gameplay των adventure games καθιστώντας τα πολύ πιο εντυπωσιακά και φιλικά στον gamer. Αντικαθιστώντας την απαρχαιωμένη γραμμή εντολών στην οποία ο χρήστης έπρεπε να μαντεύει την όποια εντολή προκειμένου να εξελίξει την περιπέτεια, τώρα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει από ένα μεγάλο πλήθος εντολών – ρημάτων προκειμένου να κατευθύνει ελεύθερα τον πρωταγωνιστή του παιχνιδιού.

Αυτή λοιπόν η Μηχανή μετά το Maniac Mansion, χρησιμοποιήθηκε για 2η φορά στο Zak McKracken and the Alien Mindbenders με το σύστημα κίνησης κι εντολών των χαρακτήρων να είναι όμοιο με αυτό του Maniac Mansion με κάποιες μικρές διαφορές στις χρήσεις νέων εντολών όπως Put on, Take off κ.α.. Δεν είναι τυχαίο εξάλλου το γεγονός ότι τα δύο αυτά παιχνίδια μοιάζουν τόσο μεταξύ τους, όσον αφορά την εμπειρία του Gaming. Κατά τα λοιπά διαφέρουν πολύ, τόσο όσον αφορά το σενάριο, όσο και τον τεράστιο κόσμο του δεύτερου παιχνιδιού.

Κι ενώ λοιπόν το Maniac Mansion ήταν αρκετά κλειστοφοβικό καθώς όλο το σενάριο διαδραματιζόταν σε μια έπαυλη, το Zak McKracken and the Alien Mindbenders, προσφέρει στον gamer έναν κυριολεκτικά αχανές κόσμο για να κινηθεί, που συμπεριλαμβάνει εκτός του δικού μας πλανήτη και τον Άρη. Αυτό όμως που έχει διατηρηθεί ακέραιο (αλλά και ίσως βελτιωμένο), είναι το ιδιαίτερο χιούμορ της LucasFilm Games στα παιχνίδια.

Το τελευταίο δημιουργεί μία πολύ ευχάριστη ατμόσφαιρα στο gameplay, αλλά και βοηθά στην εξέλιξή του σεναρίου, καθώς ο σχεδιαστής του παιχνιδιού (David Fox) πείστηκε να αυξήσει τις χιουμοριστικές πτυχές του. Έτσι το παιχνίδι βρίσκεται αστείων στιγμών, όπως η «γραφική λατρεία» των κακών εξωγήινων στον Elvis Presley, με αναφορές σε στίχους τραγουδιών του, αλλά και ως προς τη μίμηση της εμφάνισης του αρχηγού των Caponians με τον «Βασιλιά».



Ο δημιουργός του παιχνιδιού, David Fox.

Τα adventures της LucasFilm Games υπήρξαν ανέκαθεν εκπληκτικά και αποδίδονταν συνήθως στους υπολογιστές με μορφή χιουμοριστικών cartoon ιστοριών περιπέτειας. Η καλή παράδοση σ’ αυτά ξεκίνησε από το Maniac, το οποίο λόγω του σεναρίου ήταν αρκετά σκοτεινό, και συνεχίστηκε στο Zak McKracken το οποίο διαδραματίζεται κυρίως σε ανοικτό χώρο. Γι’ αυτόν το λόγο, στο παιχνίδι χρησιμοποιείται όλη η χρωματική παλέτα που διαθέτει ο Commodore 64, με το αποτέλεσμα να κρίνεται ως «χάρμα ιδέσθαι».

Το background είναι καλοσχηματισμένο, σχεδιασμένο με τα σωστά χρώματα και συνήθως περιέχει πολλές λεπτομέρειες. Τα sprites είναι τεράστια και το βλέμμα του gamer καρφώνεται στον χαρακτήρα του καθώς αυτός κινείται στους τεράστιους χώρους του παιχνιδιού. Και μιας και αναφέρουμε την κίνηση, θα πρέπει επίσης να επισημάνουμε ότι το scrolling του παιχνιδιού είναι κι αυτό ομαλότατο και άψογο.



Συνθέτης του μουσικού θέματος του Zak McKracken and the Alien Mindbenders υπήρξε ο Mathew Kane, ο οποίος δημιούργησε και την κωδικοποίηση του μουσικού θέματος για τον Commodore 64. Ο ίδιος ήταν επίσης συν-σχεδιαστής του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Η μουσική στην εισαγωγή του Zak McKracken είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστική. Παρατηρήστε μόνο, πόσο αρμονικά συνδυάζεται το μουσικό θέμα με την κίνηση του Zak στο αρχικό του όνειρο. Αγχωτικό και ατμοσφαιρικό ταυτόχρονα!

Μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει μουσικό background, ενώ ακούγεται ένα μελαγχολικό μουσικό θέμα σε μερικά terminals αεροδρομίων στα οποία ο Zak περνάει. Κατά τα λοιπά, τα ηχητικά εφέ αν και είναι αρκετά ρεαλιστικά είναι μάλλον περιορισμένα.

ΤΡΕΝΤΑ

1. Διάβαζα πρόσφατα σε μια συνέντευξη του David Fox ότι ο χαρακτήρας του παιχνιδιού αρχικά επρόκειτο να ονομαστεί "Jason", αλλά μετά από μια γρήγορη ανάγνωση του τηλεφωνικού καταλόγου της κομητείας Μάριον της Ιντιανάπολις, ο Jason μετονομάστηκε σε Zak, ενώ από τον ίδιο κατάλογο επιλέχθηκε και το επώνυμο του χαρακτήρα κι έτσι ο πρωταγωνιστής μετονομάστηκε σε: "Zak McKracken". Επίσης, "Annie Larris" είναι το πατρικό όνομα της γυναίκας του David Fox κι έτσι της έκανε την τιμή να την εμφανίσει στο παιχνίδι με τη μορφή της συμπρωταγωνίστριας του Zak. Τέλος, η Leslie ήταν η κοπέλα του συν-σχεδιαστή και προγραμματιστή Mathew Kane, ενώ Melissa ήταν το όνομα της κοπέλας του Ron Gilbert εκείνη την εποχή.

2. Ο αριθμός της οδού που βρίσκεται το διαμέρισμα του Zak είναι «5858». Ο αριθμός αυτός αντιστοιχεί σε αυτόν της πύλης στο Skywalker Ranch. Το τελευταίο ήταν το Ράντσο του George Lucas που εκτός από την κύρια λειτουργία του ως εγκατάσταση μίξης και εγγραφής ήχου κινηματογραφικών ταινιών, εξυπηρετούσε και τους σχεδιαστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών της LucasFilm Games όπου διατηρούσαν γραφεία εργασίας στις εγκαταστάσεις του.

3. Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού έγινε για τον θρυλικό Commodore 64 και μετέπειτα για όλους τους άλλους υπολογιστές. Τι πιστεύετε; Ότι τυχαία γράφω reviews γι' αυτόν τον υπολογιστή;

Μετά από τα παραπάνω τόσο κολακευτικά λόγια για όλους τους τομείς του παιχνιδιού, φαντάζομαι ότι δεν περιμένετε παρά η γενική εντύπωση να είναι άριστη. Κι έτσι ακριβώς είναι. Δεν ξέρω αν ένας άνθρωπος νεότερης γενιάς θα μπορούσε να εκτιμήσει ένα video-game adventure παραγωγής της δεκαετίας του '80, αλλά την εποχή εκείνη το συγκεκριμένο παιχνίδι δικαίως έμοιαζε με τεχνολογικό θαύμα της πληροφορικής. Η ευχαρίστηση του να κινείς ένα χαρακτήρα ο οποίος μπορεί να αλληλεπιδρά λογικά με δεκάδες τρόπους με άλλους χαρακτήρες - ψηφιακούς ηθοποιούς, δεν μπορούσε να συγκριθεί με κανένα παιχνίδι της εποχής εκείνης.

Προσωπικά, το Zak McKracken, εκτός από τον ψυχαγωγικό του χαρακτήρα, αποτελούσε ένα παιχνίδι-adventure υπόσχεση για το πόσο ρεαλιστική μπορεί να είναι η ψηφιακή ζωή και πόσους «βαθμούς ελευθερίας» μπορεί να έχει ένας χαρακτήρας σε κάποιο παιχνίδι. Συνδυάζει αθώο χιούμορ της δεκαετίας του '80, δύσκολους γρίφους, ρομαντισμό και θεωρίες συνωμοσίας, αποδοσμένα άρτια τεχνικά στην οθόνη του υπολογιστή από τον οποίο δεν θέλεις να ξεκολλήσεις, αν και έχεις ξεκινήσει να παίζεις εδώ και πολλές ώρες.

Μετά από 37 περίπου χρόνια, ακόμη το λατρεύω.

Πριν παίξετε

Είναι από τις λίγες φορές που πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να κάνετε απολύτως τίποτα. Απλά παίξτε.

Αν τέλος πάντων, θέλετε οπωσδήποτε να κάνετε κάτι για να σας βάλει στο mood του παιχνιδιού, διαβάστε κάποια θεωρία συνωμοσίας για εξωγήινους ή εναλλακτικά ανοίξτε την τηλεόραση και δείτε ειδήσεις σε κάποιο ΜΜΕ. Το IQ σας θα πέσει σε δευτερόλεπτα και οι Caronians ίσως βρουν ευκαιρία να επανέλθουν στη Γη.

SEE YA!





Η ομάδα των δύο στρατιωτών προχωρά μέσα στο σκοτεινό θάλαμο. Βαγγέλης «Ρε συ, δεν σου κάνει εντύπωση που τόση ώρα δεν έχουμε δει κανέναν ναζι;» Αντώνης «Τι να σου πω ρε, δεν έχω ιδέα τι γίνεται.» Ξαφνικά, ένας ναζι τρέχει σαν τρελός και τους προσπερνά στο σκοτάδι πίσω τους. Οι δύο στρατιώτες μένουν έκπληκτοι και κοιτάζει ο ένας τον άλλο. Αντώνης «Τι διάολο ήταν αυτό;»

Βαγγέλης «Δεν έχω ιδέα!»

Οι στρατιώτες ξαφνικά άκουσαν φωνές σπαρακτικές από μπροστά τους. Θορυβήθηκαν και παρέταξαν τα όπλα τους μπροστά. Προχωρούσαν με αργό βηματισμό και βγήκαν σε μια μεγάλη κυκλική αίθουσα που φαινόταν να ήταν φτιαγμένη από ασημί μέταλλο. Δεν είχαν ξαναδεί κάτι τέτοιο άλλη φορά και ήταν πραγματικά μυστήριο. Ξαφνικά, υλοποιείται μπροστά στα μάτια τους μια φρικιαστική μορφή. Ένα ζόμπι που τα χαρακτηριστικά του ελάχιστα θύμιζαν πως ήταν άνθρωπος. Με σαπισμένη σάρκα και λευκά μάτια, μα το πιο περίεργο ήταν πως φορούσε μια μεταλλική πανοπλία. Κρατούσε στο χέρι του ένα μεγάλο μαχαίρι και για μια στιγμή ήταν ακίνητο και τους κοιτούσε. Οι στρατιώτες δεν μπορούσαν να πιστέψουν αυτό που αντίκρυζαν μπροστά τους. Σε μια στιγμή, το ζόμπι βγάζοντας μια κραυγή σηκώνει το χέρι του που κρατούσε το μαχαίρι και έτρεξε προς τους στρατιώτες. Αυτοί το πυροβόλησαν φανερά τρομαγμένοι αλλά οι σφαίρες που το χτύπησαν δεν έδειχναν πως ήταν ικανές να το σταματήσουν. Οι στρατιώτες χωρίστηκαν και άρχισαν να τρέχουν στο δωμάτιο προσπαθώντας να αποφύγουν το ζόμπι που τους κυνηγούσε.

Βαγγέλης «Ρε Αντώνη το Wolfenstein δεν έτρεξες;»

Αντώνης «Δεν είμαι σίγουρος ρε Βαγγέλη, μάλλον το Doom έτρεξα!»

Βαγγέλης «Όχι ρε φίλε!»

Σενάριο

Η ιστορία θέλει στον 2ο παγκόσμιο πόλεμο να βρίσκει πιλότους τους Tom Phillips και Charlie Stingley. Οι σύμμαχοι δέχονται ξαφνική επίθεση από έναν μυστηριώδες και παντοδύναμο ναζί (περισσότερα γιοκ). Οι δύο πιλότοι έχουν δείξει αρετή και τόλμη σε πολλές αερομαχίες και δεν έχουν τραυματιστεί. Στέλνονται ενάντια των εχθρικών στρατευμάτων και πολλοί σύμμαχοι αναρωτιούνται αν είναι άνθρωποι (ή απλά τυχεροί). Ευφάνταστη ιδέα για σενάριο επιστημονικής φαντασίας ομολογουμένως. Θα μπορούσε να έχει δουλευτεί περισσότερο για μια πιο φανταστική και ενδιαφέρουσα συνέχεια στο σενάριο.

Gameplay

Το παιχνίδι διαθέτει προφανώς κατακόρυφο scrolling της οθόνης και είναι ένα καθαρόαιμο shoot 'em up. Φυσικά θυμίζει έντονα το gameplay της σειράς 194X, αλλά εδώ έχουμε να κάνουμε με μια πανδαισία χρωμάτων στην οθόνη και με αρκετές παραλλαγές. Επίσης, η μεγάλη διαφορά είναι πως δεν ελέγχετε κάποιο καθαρά πολεμικό αεροπλάνο, αλλά ένα υδροπλάνο (πραγματικά μυστήριες οι βουλές των προγραμματιστών)!

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές βόμβες που μπορείτε να κεράσετε τους αγαπημένους εχθρούς. Η πρώτη βόμβα είναι η πιο απλή στο παιχνίδι και κάνει κάνα δευτερόλεπτο για να εκραγεί. Η δεύτερη, με τον τίτλο flash bomb, ακολουθεί μυστηριωδώς την δική σας πορεία. Η τρίτη και η τέταρτη είναι Napalm και support bombs που κάνουν τα πράγματα λίγο πιο ενδιαφέροντα από τις προηγούμενες. Οι σφαίρες που πυροβολείτε είναι απεριόριστες και οι ριπές εξαρτώνται μόνο από το πόσο γρήγορα μπορείτε να πατήσετε το fire επανειλημμένα.

Οι εχθροί είναι μια μίξη από δυνάμεις εδάφους και αέρα. Που όμως δεν χαρίζουν κάστανα και συχνά θα βρεθείτε προς έκπληξή σας να ελίσσεστε μέσα σε δεκάδες εχθρικές σφαίρες (το κουράγιο είναι για τους δυνατούς). Βεβαίως, στο τέλος κάθε πίστας σας περιμένει ένας εντυπωσιακός σε μέγεθος μεγάλος κακός με πολλαπλάσια δύναμη πυρός (βάστα Θανάση νικάμε).



Γιώργο! Τον kiss fm πιάνω!

Το παιχνίδι γίνεται δύσκολο σχετικά γρήγορα σε σχέση με αντίστοιχα shoot 'em ups. Χρειάζεται προσπάθεια για να αποφύγετε τις σφαίρες που σας πετούν χωρίς σταματημό οι εχθρικές δυνάμεις. Πάντως, αν παίζετε διπλό τα πράγματα γίνονται λίγο πιο εύκολα (εκτός και παίζατε διπλό με το σπασικλάκι της γειτονιάς).

Γραφικά

Τα backgrounds είναι χάρμα οφθαλμών και διαθέτουν πολλά χρώματα. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και διαθέτουν επίσης προσεκτικό σχεδιασμό με πολλά πετυχημένα χρώματα. Το scrolling της οθόνης δεν παρουσιάζει προβλήματα ακόμη και όταν υπάρχει κυριολεκτικά ένας σκασμός από εχθρικά sprites ταυτόχρονα στην οθόνη. Εξάλλου μιλάμε για το Neo Geo, που το χειρότερο παιχνίδι είναι τεχνικά το καλύτερο στα 16bit (έσκαγες 70.000 δραχμές το παιχνίδι τότε, εννοείται πως τα παιχνίδια έπρεπε να είναι άρτια και στα γραφικά και στον ήχο).



Σούλα σου'ρχομαι!



Ήχος

Στον τομέα του ήχου δεν τα πάει και τόσο άσχημα. Τα περισσότερα τραγούδια που υπάρχουν κατά την διάρκεια του gameplay είναι λίγο σπαστικά αν τα ακούσεις χωρίς τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Έχουν έναν μονότονο ρυθμό αλλά αυτό δεν είναι άμεσα αντιληπτό λόγω της μεγαλύτερης έντασης των εκρήξεων και των πυροβολισμών. Έτσι και αλλιώς, αυτό το παιχνίδι το συναντούσες μέσα σε κάποια αίθουσα με arcades, που ο ήχος από τα πολλά μπλιμπλίκια γινόταν μια ευχάριστη φασαρία.



Ώρε μάνα μου! Και μου είχαν πει πως είναι μικρό!



Πάλι λάθος παιχνίδι ρε telonio!

Γενικά

Δύσκολο παιχνίδι που θέλει επιμονή και να μάθετε τα patterns των εχθρών. Είναι σχεδόν βέβαιο πως με τη δυσκολία του θα το παρατήσετε σίγουρα. Θα αποθαρρύνει τους ανυπόμονους παίκτες (Το Neo Geo AES ήταν και είναι η πιο ακριβή κονσόλα όλων οπότε μεγάλη προσοχή με τα νεύρα σας). Υπέροχα γραφικά και πολύ αξιόλογος ήχος όπως συμβαίνει βέβαια και τα περισσότερα παιχνίδια του Neo Geo. Το ότι μπορείτε να παίξετε διπλό με έναν φίλο σας είναι ειλικρινά το πιο ενδιαφέρον. Καταστρέψτε τις εχθρικές ορδές παρέα, δεν υπάρχει καλύτερο πράγμα σε ένα παιχνίδι δράσης.

Πριν παίξετε

Τώρα στα 50 να γίνεται πιλότος απλά ξεχάστε το, στην άλλη ζωή ίσως. Για το τώρα, κάντε προθέρμανση στα arcade 1942 και 1943. Αν καταφέρετε να τα τερματίσετε, τότε εμπρός για το Ghost Pilots χωρίς κανένα φόβο.



Φτού! Την λάθος βόμβα έριξα!



SOΦΙΑ ΟΚΤΑΒΙΤΤΙ COMPUTER SHOP

Προσφορές κάθε πανσέληνο

Φίλτρα για επαναφορά κώδικα
Φίλτρα για αυτόματο πέρασμα πίστας
Φίλτρα για να πάρεις άπειρη ζωή



Όλα τα 8bit στις καλύτερες τιμές!

NIGHT TRAP

SEGA CD



Stef Panicos

Το Night Trap αποτελεί ένα FMV (Full-motion video) βιντεοπαιχνίδι του 1992 από τη Digital Pictures για λογαριασμό της SEGA, αποκλειστικά για το SEGA SEGA CD. Το ύφος του παιχνιδιού ήταν τόσο ιδιαίτερο που απασχόλησε μέχρι και τη Γερουσία των ΗΠΑ, οδηγώντας στη σύσταση του ESRB (Επιτροπής Χαρακτηρισμού Ψυχαγωγικού Λογισμικού) και στη δημιουργία του συστήματος αξιολόγησης που υπάρχει μέχρι και σήμερα.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Όλα ξεκίνησαν πριν 32 χρόνια και συγκεκριμένα το 1985, όταν ο Τομ Ζίτο ξεκίνησε να δουλεύει πάνω σε μία νέα κονσόλα. Επρόκειτο για το NEMO Control-Vision, ένα σύστημα που χρησιμοποιώντας βιντεοκασέτες (VHS) αντί cartridges, θα προσέφερε gaming εμπειρίες που θα παρέπεμπαν περισσότερο σε διαδραστικές ταινίες, συνδυάζοντας full motion video (FMV) με ένα βασικό gameplay. Η ιδέα του Ζίτο άρεσε στη Hasbro η οποία και τη χρηματοδότησε με 7 εκατομμύρια δολάρια, επιτρέποντάς του να προχωρήσει στη δημιουργία των πρώτων τίτλων.



Η αρχή έγινε με τρία μικρά demo παιχνίδια για να ακολουθήσουν δύο πλήρη και μεγαλύτερα, το Night Trap και το Sewer Shark. Το μπάτζετ των δύο τίτλων ήταν εντυπωσιακό για την εποχή, 1,5 εκατομμύριο δολάρια για το Night Trap και 3 εκατομμύρια δολάρια για το Sewer Shark, καθώς απαιτούνταν όχι μόνο προγραμματισμός αλλά και γυρίσματα, ηχοληψία, μισθοί ηθοποιών και μοντάζ ανάλογα μιας χαμηλού κόστους κινηματογραφικής παραγωγής. Κανένας όμως από τους δύο τίτλους δεν κυκλοφόρησε στην ώρα του, αφού μόλις δύο μήνες πριν το λανσάρισμα του Control-Vision, η Hasbro επικαλούμενη την υψηλή του τιμή ακύρωσε ολόκληρο το πρότζεκτ.

Τότε Ο Ζίτο φρόντισε να αγοράσει τα δικαιώματα των παιχνιδιών και δικαιώθηκε για την επιλογή του τρία χρόνια αργότερα, καθώς η SEGA που στο μεταξύ έψαχνε launch τίτλους για το SEGA CD, επικοινωνήσε μαζί του και του εκδήλωσε το ενδιαφέρον της για αυτούς. Έτσι το Night Trap έκανε τη μετάβαση από το VHS στο CD-ROM και κυκλοφόρησε στο SEGA CD το 1992, πέντε δηλαδή χρόνια μετά τα γυρίσματά του και από εκεί και πέρα δεκάδες παρόμοιοι τίτλοι έκαναν την εμφάνιση τους.



Η ιδέα πίσω από το παιχνίδι είναι αν μη τι άλλο πρωτότυπη αλλά η υπόθεση του στηρίχτηκε σε ρηχά σενάρια ανάλογων B-movies θρίλερ της εποχής. Εμείς αναλαμβάνουμε τον ρόλο ενός μέλους μιας ομάδας ειδικών δυνάμεων (S.C.A.T. από το SEGA Control Attack Team) η οποία ερευνούσε την εξαφάνιση μιας ομάδας νεαρών κοριτσιών σε μία έπαυλη. Κατά τη διάρκεια της έρευνας μία νέα κοριτσοπαρέα ετοιμάζεται να επισκεφθεί την οικία της οικογένειας Martin. Εμείς έχοντας πρόσβαση σε ένα κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης θα προσπαθήσουμε να ξεδιαλύνουμε το μυστήριο της εξαφάνισης των κοριτσιών, φροντίζοντας ταυτόχρονα να σώσουμε τις νέες δεσποινίδες, μεταξύ των οποίων υπάρχει και μία μυστική πράκτορας.



Αν και το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα βίαιο, με εξαίρεση κάποιες μεμονωμένες σκηνές και δεν κάνει καθόλου χρήση γυμνού, λόγω του ότι τα βιντεοπαιχνίδια εκείνη την εποχή απευθύνονταν κυρίως σε μικρές ηλικίες, το γεγονός πως στηρίζεται αποκλειστικά σε βίντεο με πραγματικούς ηθοποιούς, έκανε την όλη εμπειρία να δείχνει ιδιαίτερα ρεαλιστική και προκάλεσε μεγάλη αίσθηση τόσο στους Gamers όσο και στα μέσα της εποχής.

Το παιχνίδι στη συνέχεια κυκλοφόρησε στο SEGA 32X, το 3DO και τα PC με διαφορετικά εξώφυλλα, ενώ πρόσφατα επέστρεψε από τη Limited Run Games, σε μία επετειακή έκδοση 25 χρόνων από την αρχική του κυκλοφορία για, για PS4, Xbox One και Nintendo Switch με αναβαθμισμένο περιεχόμενο.

Όπως αντιλαμβανόμαστε στην πορεία του παιχνιδιού, οι εξαφανίσεις οφείλονται σε μια ομάδα βαμπίρ που τρέφονται με αίμα, μέλη της οποίας ήταν και οι ίδιοι οι οικοδεσπότες. Εμείς, ενεργοποιώντας τις σωστές παγίδες την κατάλληλη στιγμή, προσπαθούμε να σώσουμε τα κορίτσια και να εξουδετερώσουμε τους κακούς επισκέπτες. Η δράση εξελίσσεται μέσω FMV με τον παίκτη να αλλάζει δωμάτιο και να καθορίζει τις παγίδες μέσω ενός μενού. Το φινάλε μάλιστα του τίτλου, εξαρτάται από τον αριθμό των κοριτσιών που θα καταφέρουμε να σώσουμε, ένα χαρακτηριστικό ιδιαίτερα εντυπωσιακό για τα την εποχή.



SPACE SIMULATORS



Dalfas

Aπό μικρό παιδί, το διάστημα με μάγευε πάντα, η απεραντοσύνη του σύμπαντος, οι μυστηριώδεις πλανήτες η ιδέα της εξερεύνησης άγνωστων κόσμων πάντα με γοήτευε. Αυτή η αγάπη μεταφέρθηκε και στα βιντεοπαιχνίδια, όπου μπορούσα να ζήσω τις φανταστικές περιπέτειες μου πιλότος - εξερευνητής ή κυβερνήτης ενός διαστημικού σκάφους. Τα διαστημικά παιχνίδια των δεκαετιών 1980 και 1990 μας έδωσαν τη δυνατότητα να ταξιδέψουμε σε νέους κόσμους σε καινούργιους πλανήτες από την άνεση του σπιτιού μας.

Από την δεκαετία του '80 και την γέννηση των Home micro's αλλά και μετέπειτα των PC ένα νέο είδος άνθισε, ήταν τα space flight "simulator". Την λέξη simulator επίτηδες την έχω σε αποσιωπητικά διότι μόνο εξομοίωση δεν ήταν και αυτό γιατί άμα βάζανε οι προγραμματιστές πως κινούνταν στον διάστημα τα διαστημικά σκάφη δεν θα παίζονταν με βάση τους νόμους της αστροφυσικής (καλά ούτε λόγω για αστρομαχίες τύπου Star Wars κλπ). Ναι λοιπόν τα σκάφη στον Πόλεμο των άστρων δεν κινούνται έτσι στο διάστημα και ναι κανονικά δεν υπάρχει ήχος ούτε από τουρμπίνες ούτε από λέιζερ, αλλά για λόγους gameplay κάνανε κάποιες παραδοχές/υποχωρήσεις, στο θέμα μας τώρα.

Τα πρώτα χρόνια η gaming βιομηχανία (δεκαετία 80) γέννησε κλασικούς τίτλους που καθόρισαν το είδος, προσφέροντας δράση, εξερεύνηση, διαστημικό εμπόριο και στρατηγική στο μαύρο και αχανές διάστημα. Θα μου πείτε πως χώρεσαν ολόκληρο διάστημα σε λίγες δισκέτες και 64 KB (μην πω 32KB) έως 512KB μνήμη. Τότε βλέπετε οι προγραμματιστές ήταν Προγραμματιστές και είχαν μεράκι ακούτε οι τωρινοί (εντάξει γκρίνιαξα όπως κάθε φορά, τώρα είμαι κομπλέ); Ας δούμε όμως μερικά από τα πιο εμβληματικά διαστημικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν σε συστήματα όπως: Amstrad CPC (η αλλιώς AMSTRADARA), Commodore 64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum και MS-DOS PCs.



1984

Κορυφαίο παιχνίδι στο είδος και στο top 10 των αγαπημένων μου παιχνιδιών. Ένα από τα πιο επαναστατικά παιχνίδια όλων των εποχών, το Elite (David Braben & Ian-

Bell) κυκλοφόρησε αρχικά για BBC Micro και Acorn Electron, και αργότερα μεταφέρθηκε σε πολλές πλατφόρμες, όπως Amstrad (εκεί το πρώτο έπαιξα και είχα πάθει σοκ με την ελευθερία που σου έδινε που μόνο στο Pirates είχα δει, άσχετο), Commodore 64 και το ZX Spectrum. Ύστερα βγήκε και για AMIGA (Elite plus), ST, και DOS με καλύτερα γραφικά. Τα vector 3D γραφικά του ήταν πρωτοποριακά για την εποχή και περνούσαν την αίσθηση του διαστήματος και του άπειρου. Δεν είχε κάποια συγκεκριμένη ιστορία άλλα σε έβαζε στην θέση ενός ταλαίπωρου πιλότου που είχε ένα σκάφος της κακιάς στιγμής.



Εσύ έπρεπε να βγάλεις τα προς το ζην μέσω εμπορίου ή κυνηγώντας επικηρυγμένους/πειρατές αναλαμβάνοντας αποστολές ή ακόμα και να γίνεις εσύ πειρατής και να ληστεύεις άλλα σκάφη (τελικά δεν ήταν άσχετο αυτό που είπα για το Pirates) κ.α. Γενικά αν θέλαμε να πούμε ότι είχες ένα στόχο στο παιχνίδι ήταν να φτάσεις στο βαθμό Elite με οποιονδήποτε τρόπο άλλα και να κάνεις και λεφτά για να αγοράζεις καλύτερα όπλα πυραύλους, χώρο για εμπορεύμα κ.α.

Ήταν το πρώτο παιχνίδι ανοικτού κόσμου sandbox που λέμε στις μέρες μας το οποίο χωρούσε ένας ολόκληρος γαλαξίας και οι πλανήτες του μόλις σε μια δισκέτα/κασέτα, φανταστείτε μιλάμε για το 1984!!! Το Elite ήταν η βάση στην οποία όλα τα μετέπειτα παιχνίδια βασίστηκαν στους μηχανισμούς του μέχρι και στις μέρες μας. Το 1993 και με καθυστέρηση βγήκε κατ' εμέ το καλύτερο Elite, το Elite 2 Frontier. Κυκλοφόρησε για Amiga, Atari ST και MS-DOS. Ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια αν όχι το πρώτο που παρουσίασαν έναν πλήρως αληθοφανή γαλαξία με αστρονομική ακρίβεια και με νόμους αστροφυσικής (όσο βεβαία το επέτρεπε το gameplay όπως είπαμε και στην αρχή). Είχε ρεαλιστικό physics model, καθιστώντας τη διαστημική πτήση πιο ρεαλιστική, με αδράνεια, τροχιές κλπ.

Σε αντίθεση με το πρώτο Elite, εδώ οι παίκτες μπορούσαν να προσγειωθούν σε πλανήτες, κάτι που πρόσθετε ακόμα περισσότερες επιλογές για εξερεύνηση και αποστολές. Ο παίκτης αναλάμβανε αποστολές για διάφορες παρατάξεις, με τις επιλογές του να επηρεάζουν τη σχέση του με τις αντίστοιχες παρατάξεις. Το σύστημα μάχης ήταν ποιο δύσκολο και η πλοήγηση του σκάφους ποιο κοντά στους νόμους της αστροφυσικής (παραδείγμα δεν αλλάζει πορεία ξαφνικά σαν F16 άλλα με μεγαλύτερη δυσκολία και αντίστροφη ώθηση). Το 1995 βγήκε και η τρίτη συνέχεια του το Frontier: First Encounters που όμως δεν είχε την ανάλογη επιτυχία εξαιτίας των πολλών bug που είχε. Στο σήμερα και συγκεκριμένα μέσω Kickstarter αναβίωσε η σειρά με το Elite Dangerous (2014), και έφερε το franchise στη σύγχρονη εποχή προσθέτοντας ακόμα και first person shooter αποστολές σε πλανήτες.

Μια παρατήρηση (έλεγα να μην την γράψω άλλα δεν μπορώ) Το Elite Dangerous έχει κάνει και υλοποιήσει πολλά πράγματα παραπάνω από όσα είχε υποσχεθεί στην καμπάνια του Kickstarter και με λιγότερα λεφτά K, Chris Roberts με το Star όποτε βγει και άμα citizen, όπως πάει το license key που έχω για το παιχνίδι θα το παίξουν τελικά όπως πάει τα εγγόνια μου και πάλι παίζεται (700 εκ dollars και ακόμα alpha έκδοσή).

Starglider 1986

Το Starglider ήταν ένα 3D space flight combat παιχνίδι που κυκλοφόρησε το 1986 που εκδόθηκε από την Rainbird Software και αναπτύχθηκε από την Argonaut Software, βγήκε σε Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Amiga, Atari ST, και MS-DOS, έχοντας 3D vector γραφικά. Το παιχνίδι ήταν εμπνευσμένο από το Star Wars (1983) και φυσικά το Elite (όπως όλα τα παιχνίδια εκείνης της εποχής), όμως έδωσε ποιο πολύ βάση στη δράση και τις διαστημικές μάχες.



Είσαι πιλότος ενός AGAV (Airborne Ground Attack Vehicle) και πρέπει να υπερασπιστεί τον πλανήτη Novenia (όπως Narnia καμία σχέση) από τα επιθετικά εξωγήινα Stargliders της Egron Empire (Ergon Empire; Empire starwars; πολύ πρωτότυπο σαν στήσιμο βρε παιδί μου δεν μου θυμίζει κάποιο άλλο, όχι).

Να σημειώσω εδώ ότι η έκδοση για Amiga άλλα και για Atari ST είχα και sample φωνές. Το Starglider είχε κάνει τεράστια επιτυχία. Το 1988, κυκλοφόρησε και η συνέχεια του το Starglider 2, το οποίο είχε καλύτερα 3d γραφικά, βελτιωμένο gameplay και μεγαλύτερη ελευθερία για εξερεύνηση.

Trivia: Η Argonaut Software είναι η εταιρία που αργότερα θα έφτιαχνε Super FX chip για το Super Nintendo, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στο Star Fox (1993), που περιέργως επηρεάστηκε από το Starglider!!!

Wing Commander 1990

Τι να πρώτο πει κάποιος για αυτό το παιχνίδι. Είναι ένα από τα παιχνίδια μαζί με το doom που φέρανε επανάσταση στα PC, και βοήθησαν στην επικράτηση τους. Αναπτύχθηκε από την Origin Systems (του κυρίου Richard Garriott οι λάτρεις των rpg τον γνωρίζουν καλά) και κυκλοφόρησε για MS-DOS, Amiga 500/1200, Snes, Sega cd, 3DO. Το Wing Commander ήταν ένα "κινηματογραφικό" space combat simulator, με πολύ ωραία cutscene και μουσική, πρωτοφανές για εκείνη την εποχή. Βεβαία όλα αυτά τα καλούδια είχαν και ένα τίμημα, έπρεπε να έχει κάποιος 386 και πάνω με soundcard όταν εκείνη την εποχή τα 2/3 είχαν στην καλύτερη 286 χωρίς soundcard.



Το παιχνίδι είχε φοβερά bitmap γραφικά και ιστορία, ενώ μπορούσες να συνομιλείς με NPCs. Το WC (όχι η τουαλέτα) προσέφερε μη γραμμική ιστορία, όπου η επιτυχία ή αποτυχία των αποστολών επηρέαζε την εξέλιξη της ίδιας της ιστορίας. Οι διαστημικές μάχες ήταν σε ένα ψευδό 3D περιβάλλον (bitmap graphics), όμως το παιχνίδι σου έδινε την αίσθηση τρισδιάστατης απεικόνισης. Ακόμα σου έδινε την δυνατότητα πετάξεις διάφορα μαχητικά, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά τόσο σε ταχύτητα όσο σε και οπλισμό. Η επιτυχία του Wing Commander έδωσε το πράσινο φως για να βγουν και άλλα παιχνίδια Wing Commander βασισμένα στον κόσμο του. Ενδεικτικά βγήκαν τα Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi (1991) με βελτιωμένα γραφικά και voice acting (σε ξεχωριστό πακέτο όμως, από τότε είχε ξεκινήσει αυτό με τα DLC).

Wing Commander III: Heart of the Tiger (1994) με full-motion video και ηθοποιούς όπως τον Mark Hamill (Luke Skywalker από το Star Wars) Malcolm McDowell (κουρδιστό κεράσι εεεε πορτοκάλι) και άλλους γνωστούς ηθοποιούς. Wing Commander IV: The Price of Freedom (1996). Wing Commander: Prophecy (1997) το οποίο εισήγαγε νέους εχθρούς και είχε 3D γραφικά με υποστήριξη direct 3D και glide (voodoo 2). Παράλληλα βγήκαν ανάμεσα στο WC 2 και WC 3 το WC: Armada και WC: Academy.

Trivia: Το παιχνίδι είχε τέτοια επιτυχία που ενέπνευσε μια ταινία το 1999.

STARFIGHTER

1986

Το Starfighter (1986) ήταν ένα arcade 3D space combat game που κυκλοφόρησε στα home micros computers από την Realtime Software. Ήταν ένα κλασικό κάθετο scrolling shooter όπου έχεις ένα διαστημόπλοιο και αντιμετωπίζει εχθρικά σκάφη, αυτή είναι η ιστορία τέλος (πραγματικά υπόθεση με βάθος και ανάπτυξη χαρακτήρων). Κυκλοφόρησε για Amstrad CPC, ZX Spectrum. Στον Amstrad CPC, το Starfighter είχε ωραία γραφικά και animations. Στην αρχή είχε και sample ομιλία και μια συμπαθητική μουσική.



EPIC

1992

Το Epic είναι ένα space combat simulator που κυκλοφόρησε το 1992 εκδόθηκε από την Ocean Software και αναπτύχθηκε από την Digital Image Design (F29, TFX) για Amiga, Atari ST και PC. Το παιχνίδι είναι επηρεασμένο από την σειρά Wing Commander. Έχει 3D γραφικά που θυμίζουν έντονα το F29 Retaliator (1989) και με κινηματογραφικό στήσιμο κατά τα πρότυπα του Wing Commander. Η ιστορία εκτυλίσσεται στο μέλλον, όπου η ανθρωπότητα πρέπει να εγκαταλείψει τον πλανήτη της (μάλλον την Γη εννοεί), καθώς ένα άστρο πρόκειται να εκραγεί και να αφανίσει το ηλιακό σύστημα.

Εμείς αναλαμβάνουμε τον ρόλο ενός πιλότου μαχητικού σκάφους, μέλους του UFF (United Federal Forces) που πρέπει να υπερασπιστεί την ανθρωπότητα από την εξωγήινη φυλή των Raaxhon (εμένα τώρα γιατί με πάει στο REXONA δεν ξέρω). Θα πρέπει να συνοδεύσεις τον στόλο των ανθρώπων σε ένα νέο σπίτι (κάτι σαν το Battlestar Galactica), πολεμώντας εχθρικά σκάφη και καταστρέφοντας εχθρικές βάσεις. Τα γραφικά του ήταν 3D shaded graphics που ήταν πολύ ωραία για την εποχή τους.



Τα πάντα τα έβλεπες μέσα από το cockpit (όπως και στο Wing Commander), Για τα δεδομένα της εποχής, το Epic είχε εντυπωσιακά 3D γραφικά και εφέ, όμως το frame rate δεν ήταν πάντα σταθερό ακόμα και σε Amiga.

X-WING

1993

Το X-Wing, κυκλοφόρησε το 1993 από τη LucasArts, ήταν η πρώτη φορά που παιχνίδι που έβαζε τους παίκτες στο πιλοτήριο ενός X-Wing Starfighter (που είναι ο πλήρης τίτλος του αεροσκάφους), μπορούσες να πάρεις μέρος στις επικές διαστημικές μάχες του Star Wars. Ήταν ένα από τα πιο πρωτοποριακά space combat simulators της εποχής. Οι μάχες δεν ήταν arcade όπως άλλα παιχνιδιού του είδους (ακόμα και το wing commander ήταν ποιο arcade) αλλά απαιτούνταν στρατηγική όπως η διαχείριση των ασπίδων του σκάφους, των όπλων κ.α. Εκτός από το X-Wing, μπορούσες να πετάξεις ακόμα το A-Wing, Y-Wing και B-Wing, το καθένα με διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα.



Οι αποστολές περιλάμβαναν συνοδείες μητρικών σκαφών, περιπολίες και επιθέσεις σε αυτοκρατορικά πλοία, με κορυφαία αποστολή την μάχη του Death Star όπως στην ταινία Star Wars A New Hope. Τα γραφικά του X-Wing είχε ήταν 3D πολυγωνικά. Τα εφέ των εκρήξεων, των λέιζερ και των hyperspace jumps όπως και ο ήχος όλων αυτών ήταν φοβερά. Εννοείτε η μουσική επένδυση ήταν εμπνευσμένη από το soundtrack του Jon Williams (υπήρχε ακόμα και το βασικό θέμα από την ταινία). Το X-Wing σημείωσε τεράστια επιτυχία και θεωρήθηκε ένα από τα καλύτερο space combat simulator.

Θυμάμαι ακόμα είχα τον Amstrad. Μια μέρα πήγα να αγοράσω ένα παιχνίδι από το μαγαζί που πήγαίνα πάντα (πως λέμε ο προσωπικός μου Ιατρός, έτσι είχα και εγώ το προσωπικό μου μαγαζί για αυθεντικά/αντιγραμμένα παιχνίδια). Είχα γνωρίσει το αφεντικό (τόσα λεφτά είχα αφήσει εκεί) και πολλές φορές πιάναμε και κουβέντα για παιχνίδι, μηχανήματα και άλλα. Εκείνη την ημέρα λοιπόν καθώς κοιτούσα τα ράφια για κανένα παιχνίδι μου λέει το αφεντικό Τολή έλα να δεις κάτι, να σημειώσω το αφεντικό στο γραφείο του πάντα είχε την τελευταία λέξη της τεχνολογίας σε computer μα ήταν amiga (ποιο παλιά) μα οτιδήποτε άλλο. Τότε αν θυμάμαι είχε 486 νομίζω με svga με μια ΤΕΡΑΣΤΙΑ οθόνη crt, Soundblaster και εξωτερική Roland κάρτα ήχου, γενικά την Άρτα και τα Γιάννενα, και μου μου έδειξε το X-wing στον υπολογιστή του, περιττό να σας πω, μου έπεσε το σαγόνι στο πάτωμα, ήχος (είχε συνδεδεμένο τον υπολογιστή σε stereo); γραφικά; Ο πόλεμος των άστρων που ήταν και είναι από τις αγαπημένες μου ταινίες (τα ορθόδοξα πάντα επεισόδια 4-5-6). Ένα θα σας πω μόλις γύρισα σπίτι και έβαλα να παίξω στον ταπεινό μου CPC με έπιασε το πικρό παράπονο μην πω κύλισε ένα δάκρυ απογοήτευσης πια AMIGA ποιος ATARI. Τότε ήταν που έβαλα σκοπό (να πείσω του γονείς μου) για να πάρω PC η αιτία ήταν το X-Wing.



Το 1994 LucasArts επέστρεψε με το κορυφαίο και για μένα καλύτερο starwars game το φοβερό και τρομερό TIE Fighter, ένα παιχνίδι που θεωρείται όχι μόνο καλύτερο από τον προκατόχό του, αλλά και ένα από τα καλύτερα space combat simulators όλων των εποχών (ουφ το είπα δεν άντεξα, μπροστά του το wing commander προσωπικά φαίνεται λίγο). Για πρώτη φορά, μπορούσες να είσαι με το μέρος των κακών δηλαδή την Γαλαξιακή Αυτοκρατορία (Darth Vader και ξερό ψωμί), προσφέροντας μια διαφορετική οπτική γωνία από την πλευρά των αντιπάλων.

Ξεκινούσες σαν απλός και "τίμιος"; πιλότος της Αυτοκρατορίας, πετώντας με Tie Fighter, και στην πορεία θα έπαιρνες εκτός από το απλό Tie το Tie Interceptor (το σκάφος του Darth Vader), Tie Bomber και ένα ακόμα πειραματικό Tie, Η ιστορία είναι καλύτερη και ποιο σκοτεινή στο ύφος της Αυτοκρατορίας δείχνοντας την όχι απλά ως "ο κακούς της ιστορίας", αλλά ως η μόνη λύση που θα φέρει την "τάξη στο χάος" του γαλαξίας στον κόσμο του Star Wars (και κάπου εδώ ακούγεται η βάρια μηχανική αναπνοή του Darth Vader). Στο θέμα του gameplay σαφώς υπάρχει εξέλιξη με βελτιωμένη AI από τους αντιπάλους άλλα και τους δικούς σου συντρόφους. Ακόμα μαζί με τις αποστολές σου δίνονταν και κάποιες δευτερεύουσες αποστολές απευθείας από τον αυτοκράτορα, όπου αν την ολοκληρώναμε εκτός από βαθμούς και μετάλλια βοηθούσε στο να μάθουμε περισσότερα πράγματα από το lore του Star Wars.

Το γραφικά του παιχνιδιού ήταν πολύ καλύτερα (και ιδιαίτερα όταν βγήκε και μια έκδοση Tie Fighter CD 95/98 ήταν ακόμα καλύτερα), με πιο ομαλά animations και καλύτερο φωτισμό. Το soundtrack προσαρμοζόταν ανάλογα με την δράση, κάτι που έκανε τις μάχες ακόμα πιο συναρπαστικές. Για την ιστορία κυκλοφόρησε μετά το X-wing vs Tie Fighter που ήταν προσανατολισμένο ποιο πολύ στο διαδικτυακό παιχνίδι, και το Star Wars Rogue Squadron με arcade προσανατολισμό. Στην συνέχεια βγήκε το X-wing Alliance (1999) στα πρότυπα του X-wing/Tie Fighter με μια πρωτότυπη ιστορία και καλύτερα γραφικά (3d Accelerators).

Trivia: Άμα θέλετε να παίξετε το Tie Fighter άλλα με γραφικά ποιο κοντά στην εποχή μας, υπάρχει ένα φοβερό mod όπου άμα έχεις το X-wing Alliance και το Tie Fighter, βάζεις αυτό το μοντάκια (μοντάκια 20 GB κοντά είναι, λέμε τώρα) όπου παίρνει την μηχανή γραφικών από το alliance, τις αποστολές από το Tie Fighter και τα ντύνει με καινούργια textures/φωτισμένους/backgrounds. Πραγματικά σας προτείνω να το δείτε βάζει τα γυαλιά σε πολλές τωρινές παραγωγές ακοής Electronic Arts με το Squadron;



Rescue on Fractalus

1984

Το Rescue on Fractalus κυκλοφόρησε το 1984 από τη Lucasfilm Games (πριν μετονομαστεί σε LucasArts) και εκδόθηκε από την Activision. Ήταν ένα πρωτότυπο παιχνίδι για την εποχή που βγήκε. Χρησιμοποιούσε generated 3D τοπία, και προσέφερε μια ατμοσφαιρική εμπειρία επιστημονικής φαντασίας όχι όμως στο διάστημα αλλά στην επιφάνεια του πλανήτη Fractalus.



Την παρθενική του εμφάνιση την έκανε πρώτα Atari 400/800 και Atari 5200 και στην συνέχεια για Amstrad cpc, Apple II, ZX Spectrum, Commodore 64. Το Return to Fractalus ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που σου έδιναν την ευκαιρία να πετάξεις πάνω από την επιφάνεια ενός πλανήτη με σκοπό να σώσεις άλλους πιλότους που έχουν πέσει στην επιφάνεια του πλανήτη και αποφεύγοντας τους μοχθηρούς κατοίκους του που σε κυνηγάνε (τι πρωτότυπο).

Trivia: Υπάρχει ένα remake του παιχνιδιού σε αυτήν την διεύθυνση <https://www.lsdwa.com/projects/fractalus/>. Πραγματικά ο τύπος έχει κάνει φοβερή δουλειά. Είναι από τις λίγες φορές που ένα remake διατηρεί την ίδια ατμόσφαιρα με το πρωτότυπο.

PRIVATEER

1993

Το Privateer κυκλοφόρησε το 1993 από την Origin Systems, ήταν ένα παιχνίδι που λάμβανε χώρα στο σύμπαν του του Wing Commander. Ήταν ένα open-world space trading & combat games (όπως το λέει και στο internet), βαθιά εμπνευσμένο από το Elite, συνδύαζε την ελεύθερη εξερεύνηση όχι όμως όπως το Elite 2, εμπορικές συναλλαγές και διαστημικές μάχες. Σε σχέση με το Elite υπήρχε μια κεντρική ιστορία. Μπορούσες να πας σε διάφορα συστήματα και βάσεις αλλά δεν ήταν πολλά όπως το Elite.

Εκεί όμως που έδινε ρέστα ήταν στα γραφικά, είχε εντυπωσιακά 2D sprite-based γραφικά, με λεπτομερή cockpit, (ίσως να είχε καλύτερα γραφικά από Wing commander 3, ίσως) και πολύ κάλο ήχο.



Γενικά ήταν ένα τουμπανιασμένο ας πούμε Elite που όμως δεν είχε την έκταση και το μεγαλείο του. Ακολούθησε και μια συνέχεια με full motion videos αλλά η ατμόσφαιρα και το στήσιμο του ήταν πολύ μακριά από αυτή της σειράς Privateer/Wing Commander.



Επίλογος

Τα Space Combat games των δεκαετιών 1980 και 1990 έβαλαν τις βάσεις για μελλοντικά αριστουργήματα του είδους. Από το Elite μέχρι το κινηματογραφικό Wing Commander και το ατμοσφαιρικό Tie Fighter επηρέασαν την εξέλιξη του gaming όπως την ξέρουμε σήμερα σε παιχνίδια όπως X4, No man's Sky κ.α. Παρόλο που τα τεχνικά μέσα της εποχής ήταν περιορισμένα (ιδιαίτερα την δεκαετία του 80), κατάφεραν να δημιουργήσουν κόσμους γεμάτους περιπέτεια και μυστήριο και να μας ταξιδέψουν σε μέρη που δεν νομίζω ποτέ να πάει ο άνθρωπος.

Κλείνοντας θα πω.....Amstradara for ever!!!!



BEST OF THE BEST GAMES

AMSTRAD



Dalfas

Πάντα ήθελα να γράψω/συγκεντρώσω τα καλύτερα παιχνίδια του υπολογιστή της καρδιάς μου και μην με ρωτήσετε ποιος είναι αυτός. Μα φυσικά το παιδί του Άλαν(ιάρη) του ζάχαρη, ο φοβερός και τρομερός AMSTRAD CPC. Κάνοντας μια λίστα για το παρόν άρθρο με τα καλύτερα παιχνίδια για το cpc από τα 2000 και κάτι παιχνίδια που έχουν βγει (εντάξει δεν είναι όλα καλά, αλίμονο είχε και πολλά που ήταν χάλια όπως όλα τα συστήματα εκείνης της εποχής), προσπάθησα να κάνω ένα top 20 άλλα δυστυχώς δεν είναι 20 άλλα πολύ περισσότερα. Έτσι αποφάσισα να γράψω τα καλύτερα, (κατά την προσωπική μου άποψη) χωρίς top περιορισμούς, δέκα ή είκοσι κλπ., απλά ενδεικτικά όσα περισσότερα μπορώ και δεν ξεφύγω σε σελίδες και λέξεις και το κάνουμε τόμο.

Ξεκινάμε όμως γιατί δεν έχουμε πολύ χώρο.

ROBOCOP 1988

OCEAN

Το πρώτο παιχνίδι που αγόρασα για τον 6128 μου. Είναι ένα side scrolling shoot em-up με ενδιάμεσα mini games βασισμένο στην ταινιέρα του 1987. Πολύ ωραίο μουσικό θέμα, ασταμάτητη δράση ποικιλία εχθρών και όπλων.



Το level design στο port του Amstrad (όπως και στους ZX) διαφέρει λίγο από τα άλλα port C64, Amiga, ST που είναι πιο κοντά στο arcade ή μάλλον το arcade κοντά σε αυτά. Η έκδοση του cpc είναι από τα πιο ωραία port που έγιναν για τον Ρομπάτσο. Σημ: Ποτέ δεν χώνεψα στις άλλες εκδόσεις και στο arcade που ο Robo είχε άλμα, σοβαρά τώρα;

BATMAN 1989

OCEAN

Στο ίδιο περίπου στήσιμο όπως το Robocop από την ίδια εταιρία, απλά έχει γίνει platform με 2 level και αλλά 2 με τα δύο οχήματα του Batman όπως στην ταινία, καθώς και με τα γνωστά mini games της Ocean. Ωραία γραφικά gameplay που σε κρατάει (είναι πιο δύσκολο από το Robo). Ένα χρόνο νωρίτερα η Ocean/Special FX έβγαλε ίσως για μένα ένα καλύτερο παιχνίδι με τον γνωστό υπερήρωα το Batman Cape Crusader 1988 που είναι μια μίξη action – Adventure με 2 part όπου στο πρώτο μέρος κυνηγάτε τον Πιγκουίνο και στο δεύτερο τον Τζόκερ (όχι το Τζόκερ που κληρώνει).



Με στήσιμο σε στυλ κόμιξ και σε mode 1 άρα καλύτερη ανάλυση και με ένα πολύ ωραίο μουσικό θέμα που θυμίζει την τηλεοπτική σειρά του Batman (1966-68). Αρκετά δύσκολο αλλά πολύ όμορφο παιχνίδι για τον CPC.



3D GRAND PRIX 1985 AMSOFT

Από τους πιο γνωστούς και αγαπημένους τίτλους για τον CPC. Το 3D Grand Prix περιλάμβανε αρκετές πίστες από πραγματικές διαδρομές του παγκόσμιου πρωταθλήματος της Formula 1. Καινοτόμο για την εποχή του με γρήγορο κατακόρυφο scrolling και με καλά σχετικά γραφικά για την εποχή του.



Οι παίκτες είχαν τη δυνατότητα να νιώσουν την αίσθηση της ταχύτητας ενός μονοθέσιου της φόρμουλα ένα. Ένα παιχνίδι με ωραίο gameplay που άφησε εποχή στο παιδί του Sugar.

SHINOBI 1989 VIRGIN

Το γνωστό από τα arcade παιχνίδι έγινε port και στον ταπεινό μας cpc. Μια από τις καλύτερες μεταφορές, έγινε στον Amstrad σε σχέση με τα άλλα port δια χειρός Richard Alpin (άρχοντας).



Η ιστορία γνωστή, είσαι ένας Νίντζα και προσπαθείς να σώσεις τους μαθητές σου από τους κακούς (πρωτότυπο εεε;). Πολύ ωραία γραφικά, μουσική όπως του ηλεκτρονικού και εθιστικό gameplay με την μόνη διαφορά δεν υπάρχει τελικός κακός (αν και πιστεύω τον λόγο και θα σας το πω στο τέλος). Ο ίδιος προγραμματιστής μας έδωσε άλλα 2 φοβερά conversion το Double Dragon 1 και 2 το 1988 και 89 αντίστοιχα (μην μπερδευτείτε με την μούφα που είχαν βγάλει το 1988-89 η Melbourne house, μια λέξη ΤΡΑΓΙΚΟ κανονικά θα έπρεπε τους προγραμματιστές να τους μαστιγώσουν και να τους απελάσουν από την χώρα) και αυτό ένα από τα καλύτερα port αν και πιο αργό από τις άλλες εκδόσεις, όμως τα έχει όλα. Ο κύριος Alpin όταν έφτιαχνε το shinobi αλλά και τα double dragon καθώς και αργότερα το Final Fight δεν του είχε δώσει ούτε η Sega αλλά ούτε και η Taito τον πηγαίο κώδικα και γενικά τίποτα για να φτιάξει τα ports. Ο φοβερός αυτός άνθρωπος πήγαινε σε μια κοντινή pub και έπαιζε το παιχνίδι στο arcade, κρατούσε σημειώσεις (λογικά και καμιά φώτο από τις πίστες) και μετά γυρνούσε σπίτι και προγραμματίζε (άρχοντας) και έβγαλε αυτές τις παιχνιδιάρηδες στον CPC. Βάλτε και στην εξίσωση ότι αν θυμάμαι η εκδότρια εταιρία του είχε πει να είναι έτοιμα 2-4 μήνες (περίπου) χωρίς και αυτή να του δώσει κάποιο υλικό. Εικάζω για αυτό στο shinobi δεν έχει τελικό κακό δεν προλάβαινε ο άνθρωπος.



Άλλο ένα κορυφαίο παιχνίδι στο CPC αλλά και γενικά σαν port είναι το Renegade 1987 και ο διάδοχός του μόνο όμως στους υπολογιστές Target Renegade 1988 από την Image. Το πρώτο είναι conversion από το ομώνυμο arcade και στην Ιαπωνική έκδοση έχει άλλα sprite και άλλο όνομα "Nekketsu Kōha Kunio-kun". Φοβερά γραφικά ήχος και gameplay μεγάλη ποικιλία κινήσεων (φανταστείτε τους έριχνε κάτω και πήγαινε από πάνω και τους έριχνε μπουνιδια) και ίσως κατά την ταπεινή μου άποψη η καλύτερη έκδοση στον Amstrad με πλήθος κινήσεων αλλά και με μεγάλο βαθμό δυσκολίας (είχε πολύ μικρό χρονικό διάστημα για να βγάλεις το κάθε επίπεδο). Στα ίδια επίπεδα και η συνέχεια του με την εξής διάφορα, μπορούσες να παίξεις και διπλό (όπως βέβαια και στο double dragon) και με φοβερές μελωδίες σε κάθε level. Σημ.: Στο Target Renegade τα γραφικά είναι σε mode 0 αλλά η ενέργεια, ο χρόνος και γενικά οι πληροφορίες είναι σε Mode 1 στην ίδια οθόνη (Amstradara).

GRYZOR 1987

OCEAN

Κυκλοφόρησε στα arcade το 1986 από την Konami και είναι γνωστό και ως "Contra" ή Robotector. Η έκδοση για Amstrad CPC κυκλοφόρησε με το όνομα Gryzor to 1987. Είναι ένα run-and-gun παιχνίδι, όπου ο παίκτης πρέπει να πολεμήσει μέσα από διάφορα επίπεδα γεμάτα εχθρούς και εμπόδια.



Η έκδοση για Amstrad CPC διατηρεί πολλά από τα στοιχεία του arcade μην σαν πω και είμαι υπερβολικός είναι σχεδόν ίδιο. Στο γραφικό κομμάτι ο CPC ζωγραφίζει στην κυριολεξία, φοβερά γραφικά, πολύ ωραίο μουσικό θέμα, άψογο gameplay αν και λίγο δυσκολούτσικο. Θεωρείται ίσως το καλύτερο port και συγκαταλέγεται στα top 10 παιχνίδια του CPC.

EXOLON 1987

HEWSON

Είναι ένα καθαρόαιμο platform shooter όπου παίρνουμε το ρόλο ενός στρατιώτη σε μια εχθρική βάση όπου πρέπει να την καθαρίσουμε από τις εχθρικές δυνάμεις (φοβερά πρωτότυπο σενάριο πραγματικά πρώτη φορά είδα τέτοιο σενάριο).



Οπτικά πολύ όμορφο με ωραίους χρωματισμούς, όλα τα λεφτά είναι το gameplay που είναι εθιστικό αλλά συνάμα και δύσκολο. Στην αρχική οθόνη έχει ένα πολύ ωραίο μουσικό θέμα που είναι διαφορετικό από τις άλλες εκδόσεις (C64, Amiga κλπ.).

PIRATES 1987

MICROPROSE

Τι να πεις για αυτό το έπος του κ Sid Meier. Ζεις της ζωή ενός πειρατή κουρσεύοντας άλλα πλοία και πόλεις, παίρνοντας τίτλους και κάνοντας εμπόριο στις μακρινές θάλασσες την Καραϊβικής. Από τα πρώτα παιχνίδια open world εκείνης της εποχής. Πολύ καλό στον CPC με ωραία γραφικά ήχο και τα λοιπά αλλά για μία ακόμα φορά την παράσταση κλέβει το φοβερό gameplay (κάτι που στις μέρες μας αρχίζει να γίνεται είδος προς εξαφάνισή, δεν συνεχίζω θα με πιάσει η γκρίνια).



Δεν θα ξεχάσω καλοκαίρι πιτσιρικάς στην Λάρισα με 40 φεύγα βαθμούς Κελσίου να έχει ζέστα (γιατί εμείς στη Λάρισα έχουμε ζέστα και όχι ζέστη) και να λιώνω μπροστά στο μόνιτορ 8ωρα στο συγκεκριμένο παιχνίδι.



BARBARIAN

1987

PALACE SOFTWARE

Ακόμα ένα παιχνίδι έπος. Έχεις ένα βάρβαρο με το σπαθί του και προσπαθεί να σώσει την πριγκίπισσα από τον κακό τον λυκ... εεε μάγο (ο μάγος στο παιχνίδι δεν σας μοιάζει σαν τον Δρακουμέλ;). Καθαρόαιμο Beat 'em up εκείνης της εποχής με πληθώρα κινήσεων επιθετικών όσο και αμυντικών και με πωρωτική μουσική εμπνευσμένη από το Conan του Βασίλη Πολυδούρη.



Ακόμα μια φορά ένα παιχνίδι με φοβερό αν και σύντομο gameplay. Άξιο αναφοράς είναι το εξώφυλλο του παιχνιδιού, δείτε το και θα καταλάβετε (αν και είμαι σίγουρος σαν πιτσιρικάδες το έχετε δει και έχετε φανταστεί πολλά). Το παιχνίδι γνώρισε και μια συνέχεια το 1989 με το ευφάνταστο τίτλο Barbarian II The Dungeon of Drax. Α! Και κάτι τελευταίο, το Barbarian είχε κυκλοφορήσει και σαν Death sword στο Αμέρικα που εκτός από το όνομα είχε καλύτερα γραφικά.

IKARI WARRIORS

1986

ELITE

Το παιχνίδι ήταν δημοφιλές στα arcade και μεταφέρθηκε σε πολλές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένου του Amstrad CPC (όπου είναι από τις καλύτερες εκδόσεις αντίθετα με μερικές εκδόσεις που στο ίδιο μηχάνημα έχουν 2 διαφορετικές εκδόσεις και είναι η μια χειρότερη από την άλλη, ακούς C64;).



Ο παίκτης ελέγχει έναν στρατιώτη σε στυλ Rambo (καλά κλόπυ πείστ είναι, λέμε τώρα) και πρέπει να καθαρίσει το μέρος από τις κακές εχθρικές δυνάμεις σε ένα run and gun παιχνίδι που όμως τα πάντα τα βλέπετε από πάνω. Πολύ ωραία και ευδιάκριτα γραφικά με σωστό και άμεσο χειρισμό αλλά και με την δυνατότητα διπλού, ένα διαμάντι στη βιβλιοθήκη του CPC.

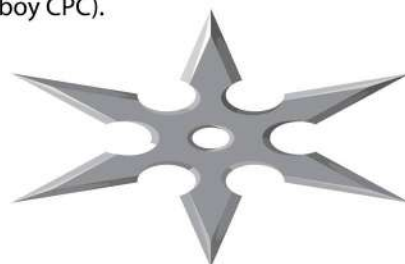
IK PLUS 1988

SYSTEM 3

Ακόμα ένα Beat 'em up αλλά αυτή την φορά έχουμε αντί για βάρβαρους, έχουμε καρατέκα. Τρεις masters των πολεμικών τεχνών κοντράρονται στο Dojo με φόντο το ιαπωνικό ηλιοβασίλεμα υπό την επίβλεψη του δασκάλου τους (μάλλον, σαν τον Μιγιάγκι είναι ο μάστορας).



Πολλές κινήσεις με γρήγορο ρυθμό, όπως πάντα ωραία γραφικά αλλά και με πωρωτική και μεγάλη σε διάρκεια μελωδία. Ακόμα μια καλή στιγμή για τον άρχοντα των 8bit (I am a fanboy CPC).



HOSTAGES 1990

INFORGAMES

Από την Γαλλία με αγάπη έχουμε ένα παιχνίδι δράσης αλλά και με ψήγματα στρατηγικής. Έχουμε μια κατάσταση ομηρίας σε μια πρεσβεία και οι ειδικές δυνάμεις της Γαλλικής αστυνομίας GIGN (όντως υπάρχει τέτοια ομάδα και είναι σαν την δικιά μας ΕΚΑΜ) καλούνται να λύσουν το πρόβλημα. Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε τρεις φάσεις. Στην πρώτη φάση, ο παίκτης πρέπει να τοποθετήσει τους ελεύθερους σκοπευτές στις κατάλληλες θέσεις γύρω από την πρεσβεία. Στην συνέχεια οι ελεύθεροι σκοπευτές παρακολουθούν τις κινήσεις των τρομοκρατών από τα παράθυρα και εξουδετερώνουν τους στόχους χωρίς όμως να σκοτώσουν τους ομήρους. Και στην τρίτη φάση, ο παίκτης εισβάλλει στην πρεσβεία από την ταράτσα με μια 2 η ομάδα κρούσης και πρέπει να κινηθεί μέσα στο κτίριο για να σώσει τους ομήρους και να εξουδετερώσει τους τρομοκράτες.



Παιχνίδι που ήταν πολύ μπροστά για την εποχή του πριν βγουν ακόμα Rainbow Six και λοιπά τέτοια παιχνίδια. Πολύ καλά γραφικά που εναλλάσσονται ανάμεσα σε mode 0 και 1, ατμοσφαιρική μουσική. Γενικά οι Γάλλοι βγάλαν παιχνίδια διαμάντια στον CPC καθώς είναι γνωστό ότι είχαν αδυναμία στο συγκεκριμένο μηχάνημα (άμα έχει κάποιος γούστο φαίνεται) όπως και στον ATARI ST.



PRINCE OF PERSIA

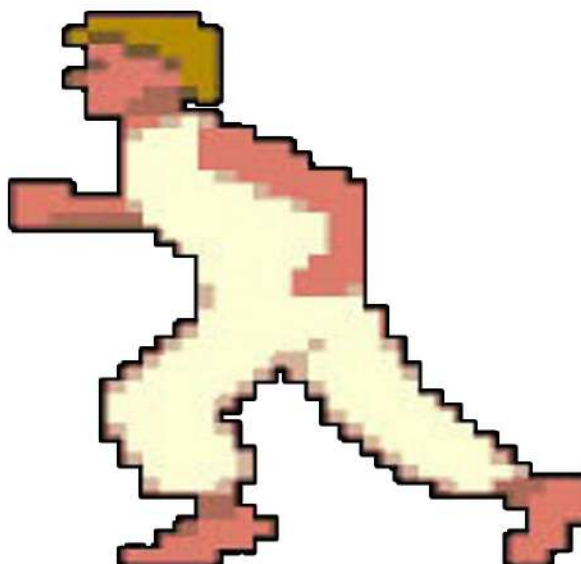
1990

BRODERBUND

Ακόμα ένα παιχνίδι από τους φίλους μας τους Γάλλους όπου έχουμε ένα πρίγκιπα της Περσίας (σώπα) και πρέπει να σώσουμε την πριγκίπισσα από τον κακό βεζίρη σε μόλις 60 λεπτά πραγματικού χρόνου, γενικά οι πριγκίπισσες έχουν ένα θεματάκι, όλη την ώρα θέλουν ντάντεμα. Κλασικό platform παιχνίδι με ωραία γραφικά. Αυτό που είχε κάνει εντύπωση όταν κυκλοφόρησε ήταν το φοβερό του animation που είχε.



Ο προγραμματιστής είχε βιντεοσκοπήσει τον αδερφό του να κάνει τις κινήσεις του χαρακτήρα και στην συνέχεια τις είχε περάσει ψηφιακά, όπως και οι κινήσεις από τις ξιφομαχίες είναι από μία παλιά ταινία του Errol Flynn. Φοβερή μεταφορά στον CPC ένα από τα top παιχνίδια για τον CPC.



RICK DANGEROUS 1989 FIREBIRD

Ελέγχουμε τον φοβερό Rick Dangerous, έναν θαρραλέο αρχαιολόγο, σε μια σειρά από επίπεδα γεμάτα παγίδες και εχθρούς φίδια, μούμιες και ότι κακό πλάσμα υπάρχει στον πλανήτη Γη. Το παιχνίδι έχει τέσσερα επίπεδα, το καθένα με την δική του θεματολογία.



Εμπνευσμένο από τον Indiana Jones με πολύ ωραία γραφικά και ήχο για τον CPC ένα platform παιχνίδι με αρκετή δυσκολία βασισμένο στην λογική του trial and error. Το Rick γνώρισε και μια συνέχεια το 1990 που από αρχαιολόγος ο Rick έγινε Superman ή κάτι τέτοιο (αν και μου μοιάζει πιο πολύ σαν τον Flash Gordon) και προσπαθεί να διώξει τους κακούς εξωγήινους από την καλή μας Γη.



Όλα γίνονται στον χάρτη της Αμερικής (στρατηγικό κομμάτι) μπορείς να κλέψεις χρυσό από τα τρένα (arcade) που τον μεταφέρουν, να μπεις σε φρούρια άλλα και να κάνεις μάχες με ιππικό κανόνια και στρατό. Ακόμα υποστηρίζει και διπλό.

MR HELI 1989 FIREBIRD

Βασισμένο στο ομώνυμο arcade όπου έχεις ένα ζωντανό ελικόπτερο να πω; Τεσπά και σκοτώνεις ότι βρεθεί στον δρόμο σου. Γραφικάρες με φοβερή χαρούμενη μουσικούλα αλλά και με γουστόζικο γρήγορο gameplay.



NORTH AND SOUTH 1991 INFORGAMES

Ένα παιχνίδι στρατηγικής με arcade κομμάτι που βασίζεται σε Γαλλικό comics με την ονομασία "Les Tuniques Bleues" με θέμα τον Αμερικανικό Εμφύλιο Πόλεμο. Η έκδοση για Amstrad CPC είναι μία από τις πιο όμορφες οπτικά, μπορώ να πω ότι πλησιάζει τις 16bit εκδόσεις, άλλωστε όπως έχουμε πει τα Γαλλικά software house βγάζατε φοβερά παιχνίδια για τον CPC οπτικά αλλά και σε θέμα gameplay. Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει φοβερή ποικιλία σαν περιεχόμενο.

RAINBOW ISLANDS

1989

OCEAN

Η συνέχεια του Bubble Bobble όπου ο χαρακτήρας μας έχει γίνει πια άνθρωπος και αυτή την φορά μπορεί να δημιουργεί ουράνια τόξα αντί για φούσκες. Προσπαθεί να σώσει την αγαπημένη του περνώντας από 7 νησιά με το καθένα να έχει διαφορετικό θέμα (νησί με μαμούνια, νησί με τέρατα κλπ.).



Τα γραφικά στην έκδοση του Amstrad CPC είναι πολύχρωμα και καλά σχεδιασμένα οι χαρακτήρες και τα γραφικά γενικά είναι χαριτωμένα και ζωηρά πολύ κοντά στο arcade. Αν και πιο αργό από άλλες εκδόσεις (τι να πρωτοκάνει ο Z80) είναι πάρα πολύ ωραίο αν και λίγο δύσκολο.

ELITE 1985

FIREBIRD

Ο κύριος David Braben και Ian Bell μας χάρισαν αυτή την παιχνιδάρα όπου κατάφεραν να χωρέσουν σε λίγα μόλις Kb ολόκληρο σύμπαν με πλανήτες και διαστημικούς σταθμούς.



Έχουμε ένα απλό διαστημικό σκάφος και ξεκινάμε την καριέρα μας σαν έμποροι ή κυνηγοί επικηρυγμένων και άλλα πολλά να μαζέψουμε φράγκα για να πάρουμε καλύτερο σκάφος αλλά και όπλα. Με vector γραφικά και με έναν τελείως ανοικτό κόσμο προσπαθούμε να πάρουμε τον βαθμό του Elite και να γίνουμε οι καλύτεροι του σύμπαντος. Απλά υπέροχο και αν αναλογιστούμε ότι αυτός ο ανοικτός κόσμος χώρεσε σε μόλις λίγα Kb τι να πεις τότε υπήρχε πολύ μεράκι.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πραγματικά θα μπορούσα να γεμίσω σελίδες ολόκληρες με τα καλύτερα παιχνίδια για τον Amstrad αλλά δυστυχώς δεν έχω τόσο χώρο, μπορώ μόνο ενδεικτικά να γράψω μερικά ακόμα όπως Saboteur 2, η Νίντζα της καρδιάς μας με το φοβερό μουσικό θέμα, Hero Quest φοβερή μεταφορά από το επιτραπέζιο. Operation Wolf, Ghost'n Goblins, ATF, Carrier Command πολύ μπροστά για την εποχή του. Baby Jo γραφικάρες. Chase HQ από τις πιο σωστές μεταφορές από το arcade. Myth ωραία γραφικά σε mode 1 αλλά και μόνο που έχει την αρχαία Ελλάδα αξίζει. Savage, τι να πει κανείς γραφικά; μεγάλα sprite; γρήγορο scrolling; animation, δείτε μόνο τον αετό στο 3 επίπεδο, απλά τέλειο και δείχνει ο CPC ότι άμα τον προγραμματίσεις σωστά κάνει φοβερά πράγματα. Cybernoid 2, Solomon's Key, Gauntlet εθιστικό gameplay. Prehistorik 2 και Super Cauldron και τα 2 οπτικά όσο και τεχνικά είναι ένα επίπεδο πάνω από τα άλλα. Zap't'Balls, το Pang του CPC. Ninja Spirit, Sorcery, Druid, Head over hill. Xyphoes Fantasy, φοβερά γραφικά και με εισαγωγική sample μουσική, έτσι όπως θα έπρεπε να είναι το Shadow of the beast για CPC. L'aigle D'or Le Retour το Flashback του Amstrad από τις Γαλλίας βεβαίως-βεβαίως. Match Day 2, Night Shift, Fruity Frank, Prohibition, Sly Spy από τα καλύτερα port για το συγκεκριμένο arcade, Slap Fight, Stunt car racing, Wonder-Boy, Hot Rod, Seymour Goes to Hollywood, Defender of the crown τα λόγια είναι περιττά, και πολλά πολλά ακόμα.

Επίσης θα σας πρότεινα να δείτε το Pinball Dreams (μετά τα 16Bit ότι πιο κοντά σε αυτές τις εκδόσεις, τεχνικά άρτιο σε όλα και εννοώ σε όλα), R-Type 128 (η διόρθωση ενός ιστορικού κακού port), BB4CPC (ομοίως) που βγήκαν μετά το 2000 για αυτό και δεν τα έβαλα στα καλύτερα. Αυτές οι εκδόσεις για μια ακόμα φορά επιβεβαιώνουν αυτό που λέω πάντα. Ο CPC ήταν ο πιο ολοκληρωμένος σε όλα home micro, απλά ήθελε ο προγραμματιστής να είναι μερακλής και να καθίσει να προγραμματίσει έξυπνα και σωστά και όχι να κάνει αρπαχτές με πρόχειρα port, ακούς US GOLD και κυρία Gremlin εε ακούς;

Amstradara και τα μυαλά στα κάγκελα....!!!



Cyber Chicks



Stef Panicos

Chun Lee Cammy White

Τη δεύτερη θέση στη λίστα μας καταλαμβάνουν οι δύο κυρίες του fighting παιχνιδιού street fighter. Η Chun Lee έκανε πρώτη την εμφάνιση της στο γνωστό fighting game και μας άφησε κόκαλο με την εμφάνιση της και κυρίως τα καλλίγραμμα γυμνασμένα πόδια της με τα οποία κάνει απίθανα σπαγκάτα ελικόπτερα και άλλα περίεργα κόλπα.



Χρόνια αργότερα ήρθε και η Cammy White, η οποία όμως δεν έρχεται δεύτερη και στην εμφάνιση καθώς είναι υπερτούμπανο.

Ο χώρος των βιντεοπαιχνιδιών δεν είναι μόνο ανδροκρατούμενος. Καλοί οι σκληροί και ζόρικοι αρσενικοί "macho" τύποι, αλλά **ό**αν θέλουν μπορούν και οι γυναίκες να επιδείξουν τσαμπουκά και attitude και σε συνδυασμό με τα ιδανικά σωματικά τους προσόντα να εξιτάρουν τη φαντασία των Gamers. Στο αφιέρωμα αυτό θα δούμε μερικές από τις πιο διάσημες, σέξυ γυναίκες παρουσίες στο χώρο των Games.

Lara Croft

Η λίστα μας δε μπορεί να ξεκινήσει παρά μόνο με τη Θρυλική αρχαιολόγο Lara Croft. Η πρωταγωνίστρια του εμβληματικού παιχνιδιού Tomb Raider αποτέλεσε το πρώτο ηλεκτρονικό σύμβολο του σεξ, χάρη στις θανατηφόρες καμπύλες της, οι οποίες μάγευαν τους άρρενες gamers σε ολόκληρο τον κόσμο.



Την καριέρα της θα ζήλευαν ακόμη και τα πιο διάσημα Top Model, καθώς η εικόνα της κόσμησε εκατοντάδες εξώφυλλα περιοδικών, συμμετείχε σε δεκάδες διαφημίσεις και πούλησε χιλιάδες διαφορετικά προϊόντα με την εικόνα της. Η κουκ-Λάρα αγαπήθηκε όσο λίγες τόσο για τις ασύλληπτες αναλογίες της όσο και για τον ανθρώπινο χαρακτήρα της. Άλλωστε, ο θηλυκός Ιντιάνα Τζόουνς δεν έχει υπερδυνάμεις ούτε φανταστικές στολές. Μονίμως κυκλοφορεί με κοντό σορτσάκι, μποτάκια και ραντάκι.

Tifa Lockhart

Η ηρωίδα του Final Fantasy, είναι αναμφισβήτητο ότι πιο σέξι έχει παίξει σε RPG και αποτελεί τη φαντασίωση του κάθε λάπωνα και όχι μόνο. Στην Ιαπωνία η φιγούρα της είναι κάτι αντίστοιχο με τη Lara στο δυτικό κόσμο.



Jill Valentine

Η Jill του Resident Evil αποτελεί άλλη μία από τις πιο αναγνωρίσιμες κυρίες του gaming, που γοητεύει τόσο τους άνδρες όσο και τις γυναίκες gamers. Οι μεν τη βρίσκουν ανυπέρβλητη ελκυστική, οι δε τη θεωρούν ένα πρότυπο δυναμικού θηλυκού που θα ήθελαν να μοιάσουν!



Bayonetta

Η μάγισσα με τα δίμετρα πόδια, το λαιμό κύκνου, το έξυπνο ύφος και τις θελκτικές αναλογίες αποτελεί μια ηρωίδα που σίγουρα δεν αφήνει κανέναν αδιάφορο. Αποτελεί αντικείμενο του πόθου χωρίς να είναι προκλητική αλλά ούτε ψυχρή και απόμακρη.



Kasumi

Η σειρά Dead or Alive είναι από τις πιο γνωστές στο χώρο των video games, όχι τόσο για την υψηλή ποιότητα των τίτλων, όσο για τις πανέμορφες κοπέλες που πρωταγωνιστούν στις μάχες. Η Kasumi είναι αυτή που ξεχώρισε από την πρώτη στιγμή, με το ψιλόλιγνο κορμί της και τα πλούσια χαρακτηριστικά με τα οποία την όπλισαν οι σχεδιαστές.



Οι ενδυμασίες που φοράει, βοηθάνε ακόμα περισσότερο ώστε το κορίτσι με το αθώο βλέμμα να είναι ένα από τους μεγαλύτερους έρωτες των σύγχρονων games. Εξίσου όμορφα βέβαια την πλαισιώνουν τόσο η Tina Armstrong, η Helena όσο και η Hitomi.

Lula

Ο λόγος για την σεξοβόμβα Lula. Την πρώτη διδάσσα. Μπορεί τα video games στα οποία πρωταγωνιστούσε να ήταν πολύ μέτρια έως κακά, αλλά κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί το στίγμα που άφησε η παρουσία της στο χώρο. Κατακρίθηκε και λογοκρίθηκε για την πορνογραφική της υπόσταση καθώς και για το περιεχόμενο των τίτλων αλλά, αναμφισβήτητα, παραμένει η πλέον απελευθερωμένη και συνειδητοποιημένη πορνοστάρ στην ιστορία των video games. Η Lula διαθέτει όλα τα προσόντα για να αφυπνίσει κάθε αρσενικό, να ανεβάσει τη λίμπιντο στα ύψη και να εκτινάξει τα επίπεδα τεστοστερόνης.



Ivy

Είτε είναι κάποιος οπαδός των Soul Calibur, είτε όχι, δεν μπορεί να μην παραδεχτεί ότι έχει ενδιαφέροντες χαρακτήρες με πρώτο και καλύτερο την θεά Ivy. Αποτελεί μία από τις πιο αποκαλυπτικές παρουσίες στην ιστορία των games καθώς καλύπτει μόνο τα απαραίτητα, ενώ το μπούστο της είναι έτοιμο να εκραγεί. Φάτε μάτια ψάρια.



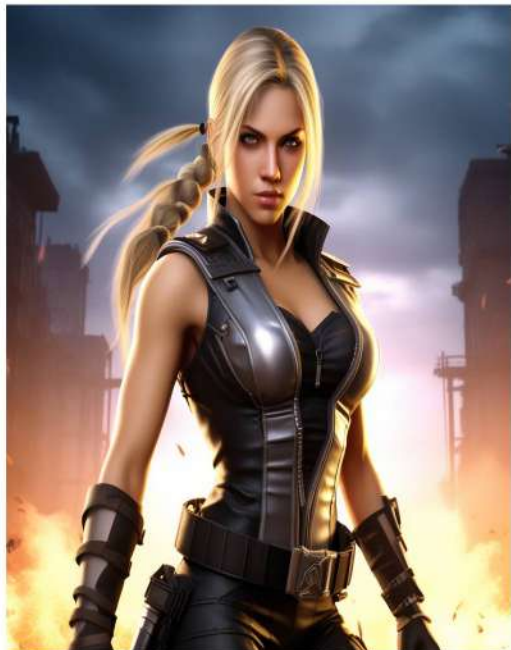
Christie Monteiro

Κατάφερε να μας συνεπάρει με την απaráμιλλη latin γοητεία της, καθώς και τα ιδιαίτερα προσόντα που σκιαγραφούνται στο μελαμψό κορμί της. Γλυκιά, αισθησιακή και ιδιαίτερα καυτή παρουσία, η Christie της σειράς Tekken μπορεί να χρησιμοποιήσει το κορμί της ως το απόλυτο όπλο, αφού έχει ειδικευτεί στην τεχνική Capoeira! Με τόσο sexy ενδυμασίες και τόσο προκλητικά ανοίγματα δε μπορεί παρα να καταλαμβάνει μία θέση στη λίστα μας.



Sonya Blade Nina Williams

Καλή και η Christie αλλά δε θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε τις δύο μεγάλες πρωταγωνίστριες (παλιές καραβάνες) των fighting games, την Sonya Blade του Mortal Kombat και την Nina Williams του Tekken. Εντυπωσιακές ξανθιές με τέλειες αναλογίες, αλλά και χάρη, θανατηφόρες και αμείλικτες στη μάχη, χρησιμοποιούν τα μακριά τους πόδια, βάζοντας μια άκρως θηλυκή υπογραφή στα παιχνίδια που πρωταγωνιστούν.



Samus Aran

Ειδική θέση στη λίστα μας καταλαμβάνει η Samus καθώς αποτελεί το πρώτο playable ανθρώπινο γυναικείο χαρακτήρα σε video game (το μακρινό 1986) που κυκλοφόρησε μαζικά. Πίσω από την διαστημική πανοπλία με το χαρακτηριστικό κανόνι στο ένα χέρι κρύβεται άκρως εντυπωσιακή και καλλίγραμμη ξανθιά παρουσία, που αποτελεί διακαή πόθο για κάθε gamer να την γνωρίσει.



Lady Dimitrescu

Η Lady Alcina Dimitrescu του Resident Evil είναι δίχως αμφιβολία μία από τις πιο sexy ατραξιόν των τελευταίων χρόνων. Η ύψους 2.9 μέτρων επιβλητική φιγούρα της Dimitrescu με το στενό φόρεμα και το καπέλο της δεν άφησε ασυγκίνητο κανέναν gamer και cosplayer ανά τον πλανήτη.



Aya Brea

Η petite πρωταγωνίστρια του Parasite Eve και μέλος της ειδική υπηρεσίας του FBI, MIST (Mitochondrion Investigation and Suppression Team), παρόλο που δε διαθέτει τις καμπύλες των άλλων κυριών της λίστας μας, προκαλεί το ενδιαφέρον των παικτών λόγω της αθώας και εύθραυστης εμφάνισής της.



Princess Peach Princess Zelda

Από τη λίστα μας δε μπορούν να λείπουν οι δύο υπέροχες πριγκίπισσές της Nintendo από τις σειρές Mario και Zelda. Παρόλο που οι σχεδιαστές τους δεν τις έχουν προικίσει με τις καμπύλες και τα χαρακτηριστικά άλλων ηρωίδων, λόγω της family friendly φιλοσοφίας της εταιρίας τους, δε μπορούμε να τις παραμερίσουμε καθώς έχουμε δαπανήσει τη μισή μας ζωή στην προσπάθεια να τις προστατέψουμε από τους μοχθηρούς εχθρούς που τις διεκδικούν.



Δεσποινίδες όπως η Cortana (Halo), η Kitana (Mortal Kombat), η Mai Shiranui (The King of Fighters series) και δεκάδες άλλες που δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα από τις χάρες των παραπάνω κοριτσιών, θα πρέπει να μας συγχωρέσουν που δεν τις συμπεριλάβαμε στη λίστα μας, αλλά θα ήταν αδύνατο να χωρέσουν όλες στις σελίδες ενός μόνο τεύχους του περιοδικού.





Locomalito

Game developer



telonio

O Juan Antonio Becerra (κατά κόσμων Locomalito) είναι Ισπανός game developer που μας έχει δώσει εντελώς δωρεάν μερικά αξιόλογα arcade παιχνίδια. Αρκετά από αυτά έχουν αγαπηθεί από πολλούς χρήστες και όχι άδικα αφού, όπως θα δούμε παρακάτω, ο ίδιος διαθέτει αγάπη και μεράκι για τα παλιά arcade παιχνίδια που παίζαμε όλοι εμείς μικροί.

Όπως μας αναφέρει και ο ίδιος στην ιστοσελίδα του:

Μεγάλωσα ανάμεσα σε ιστορίες μυθολογίας, τρόμου και επιστημονικής φαντασίας, όπως όλοι οι άλλοι στην Ισπανία τις δεκαετίες του '80 και του '90. Τότε ήταν εύκολο να επισκεφθείς arcades σε καφετέριες και εστιατόρια, και ήμουν ερωτευμένος με τους κόσμους τους, το οπτικοακουστικό τους στυλ και την αδιάκοπη δράση τους.

Καθώς σπάνια είχα χρήματα για να παίξω, συνήθιζα να στέκομαι στην άκρη, παρακολουθώντας τους άλλους να παίζουν. Έδινα προσοχή στις λεπτομέρειες επειδή ήμουν περίεργος για τα πράγματα που έκαναν τα αγαπημένα μου παιχνίδια τόσο ξεχωριστά. Και έτσι, σταδιακά, εμπνεύστηκα τον σχεδιασμό τους.



Έναν ιδανικό χώρο για τα δικά μου έργα.

Άρχισα να πειραματίζομαι κάτω από το κάλυμμα της νύχτας. Τότε η εξάσκηση και η περιέργεια αναζωπύρωσαν ένα όνειρο που, με όλα όσα είχα μάθει, δεν φαινόταν πλέον αδύνατο. Ένιωσα ότι να πραγματοποιήσω τα παιχνίδια μου με βοήθησε να κρατήσω την καρδιά μου ενωμένη και πριν το καταλάβω καλά, μετέτρεψα την ανάπτυξη παιχνιδιών σε χόμπι.



Έχω την επίσημη δουλειά μου ως σχεδιαστής σε ένα πρακτορείο branding. Κάποιες μέρες μου αρέσει η δουλειά μου, αλλά οι τεχνολογίες και οι μόδες έχουν γίνει τόσο ξέφρενες και ασταθείς που δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου χρόνος για να εργαστώ με προσοχή και υπομονή.

Το θέμα είναι ότι μια μέρα, ενώ ασχολούμουν με αυτό και με πιο σοβαρά ζητήματα, συνειδητοποίησα ότι τα απαρхайωμένα μέσα ήταν πάντα δίπλα μου, προσφέροντάς μου έναν γαλήνιο και σταθερό χώρο στον οποίο μπορούσα να χάνομαι όποτε χρειαζόμουν ένα διάλειμμα.

Μετά από πολλά projects, το 2008 ολοκλήρωσα το πρώτο μου παιχνίδι πλήρους μεγέθους. Το υπέγραψα με μια ψηφιακή νεκροκεφαλή που συμβολίζει τους ασφαλείς μου χώρους: κλασικά βιντεοπαιχνίδια, μέσα από άλλες εποχές και γοτθική υποκοულτούρα.

Από τότε αφιερώνω μέρος του ελεύθερου χρόνου μου στη δημιουργία κλασικών βιντεοπαιχνιδιών, δουλεύοντας αργά, απολαμβάνοντας τη διαδικασία και επιλέγοντας τα projects που μου αρέσει να κάνω χωρίς να δίνω μεγάλη σημασία στην πιθανή τους εμβέλεια εκεί έξω.

Από τότε αφιερώνω μέρος του ελεύθερου χρόνου μου στη δημιουργία κλασικών βιντεοπαιχνιδιών, δουλεύοντας αργά, απολαμβάνοντας τη διαδικασία και επιλέγοντας τα projects που μου αρέσει να κάνω χωρίς να δίνω μεγάλη σημασία στην πιθανή τους εμβέλεια εκεί έξω.

Αλλά δεν είμαι ο μόνος. Στην πορεία γνώρισα τον Gryzor87, συνθέτη, στενό φίλο και βασικό μέλος του project, τον Marek Barej και τον Jacobo García, οι οποίοι συνεργάζονται τακτικά με τις εικονογραφήσεις τους, και τον Alberto McAlby, με τον οποίο συνεργάστηκα στενά στις εμπορικές μετατροπές ορισμένων από τα παιχνίδια μου.



Με τα χρόνια το project μας έχει αναπτυχθεί και έχει φτάσει σε μέρη που δεν είχαμε φανταστεί ποτέ χάρη στην υποστήριξη των αγαπημένων μας προσώπων, των συνεργατών μας και μιας παγκόσμιας κοινότητας ανθρώπων που μοιράζονται τα πράγματα που και εγώ αγαπώ.

Ο συνδυασμός pixel art και chip sound είναι μια όμορφη, προσιτή, απλή, ισχυρή, παγκόσμια και διαχρονική μορφή έκφρασης. Μελετώ τα κλασικά παιχνίδια λεπτομερώς για να εξάγω τα καλύτερα και να αποφύγω τα χειρότερα. Για μένα, το gameplay είναι η βάση για όλα τα υπόλοιπα. Κάθε παιχνίδι είναι μια πρόκληση που πρέπει να ξεπεράσεις, αλλά καταβάλλω κάθε δυνατή προσπάθεια για να διασφαλίσω ότι η δυσκολία είναι καθαρή, δίκαιη και στην υπηρεσία της διασκέδασης.



Επιλέγω το περιεχόμενο, αφαιρώντας τα περιττά στοιχεία και συγκεντρώνοντας τη δράση στον συντομότερο δυνατό χρόνο. Το σχέδιό μου είναι να δημιουργώ σύντομα παιχνίδια όπου κάθε δευτερόλεπτο μετρά.

Εξώφυλλα, εγχειρίδια, αφίσες... Λένε ότι δεν είναι πλέον απαραίτητα, αλλά ντύνουν τα παιχνίδια μου και παρατείνουν τη διάρκεια ζωής τους στο εξωτερικό δίκτυο. Η χρέωση είναι μια χαρά, αλλά αν μπορώ να καλύψω τα έξοδα με την επίσημη εργασία μου και κάποιες δωρεές, προτιμώ να ζω με λιγότερα και να έχω την ελευθερία να μοιράζομαι τα παιχνίδια μου από τον δικό μου ιστότοπο.



Ο Juan έχει καταφέρει κάτι παραπάνω από το να φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αρκετοί άνθρωποι άσχετοι με αυτόν, έχουν κατασκευάσει θεματικά arcades και bartops με γραφικά από τα παιχνίδια του, άλλοι έχουν φτιάξει κρεμαστά, φιγούρες και artwork από χαρακτήρες των παιχνιδιών του. Ακόμη, άλλοι έχουν διασκευάσει μουσικά θέματα από τα παιχνίδια. Αυτό είναι σημαντικό γιατί δείχνει πόσο έχει αγαπήσει ο κόσμος τα παιχνίδια του Juan.

Δεν έχουμε παρά να ευχαριστήσουμε τον Juan που μας προσφέρει εντελώς δωρεάν τόσο αξιόλογα παιχνίδια, που κάποτε, αρκετά από αυτά θα μπορούσαν άνετα να ήταν για πώληση στα μεγάλα καταστήματα.

Αξίζει να κάνετε ένα donate στον Juan, αφού προσφέρει όλα τα παιχνίδια του δωρεάν.

Τι περιμένετε λοιπόν; 18 παιχνίδια σας περιμένουν να τα κατεβάσετε δωρεάν στην ιστοσελίδα του.

www.locomalito.com



Το καλύτερο JOYSTICK στον πλανήτη Anerousis Control



Κώστας "The Punisher"

Σάββατο μεσημέρι μπαίνω με τον κολλητό στο αμιγάδικο στην Κυψέλη... Ο Μήτσος ιδιοκτήτης μας λέει "Με το που αδειάσει Amiga κάθεστε" και αμέσως πιάνουμε θέση αναμονής. Παρακολουθούμε σχεδόν και τις 12 Amiga να είναι πιασμένες από το μικρό θαύμα του Dino Dini το Kickoff 2... Την προσοχή μας την τραβάει ένα ματς κάπως πιο θορυβώδες που οι δύο παίκτες τα δίνουν όλα. Έχουν διαλέξει ΠΑΟ-ΟΣΦΠ... Καταλαβαίνετε...

Η οθόνη 1084 χωρίς ήχο και Οι 11άδες ανεβοκατεβαίνουν σαν pinball με μεγάλη ταχύτητα. Οι κινήσεις των joystick ακουγονται σαν κλαγγες σπαθίων στο πεδίο της μάχης. Μεταλλικές συγκρούσεις και μανιώδη πατήματα των fire... Οι εκφράσεις των παικτών νευρικές σαν να κρέμεται το παγκόσμιο κύπελλο από αυτούς. Ξάφνου η επιτιθέμενη ομάδα σκοράρει και ο παίκτης ουρλιάζει "Παρτααααα στην μάπα" στο αυτί του κολλητού του. Νευριασμένος αυτός που δέχθηκε το γκολ κοπανάει με μανία τον μοχλό του μαύρου joystick. Δεν μπορεί να το πιστεψει πως το έφαγε... Προσπαθεί να ξεκολλήσει τις βεντούζες του joystick... Δεν ξεκολλάει με τίποτα το ρημάδι, οι βεντούζες είναι σαν τσιμεντωμένες στο τραπέζι. Αναγκάζεται να βάλει όλη του την δύναμη και το πετάει στον τοίχο μπροστά του! "EEEEEE ήσυχα εκεί πέρα μην σας πετάξω έξω" Φωνάζει ο ιδιοκτήτης του αμιγάδικου στην παρέα. Γίνεται σέντρα και συνεχίζουν μανιασμένα να χτυπάνε τους μεταλλικούς μοχλούς... κλανγκ...κλουνγκ...ηχητική πανδαισία.

Εγώ λίγο πιο δίπλα -έχω πέσει κάτω από τα γέλια- κοιτάζω το μαύρο Joystick με θαυμασμό... Γυρίζω στον κολλητό μου και του λέω "Ρε έκανε σημάδι το joystick στον τοίχο και συνεχίζει να δουλεύει ακάθεκτο". Αυτός απαντάει μονολεκτικά "Γράφει Tomahawk πάνω...Μόνο τέτοια βλέπω στα amigάδικα...".

Κυρίες και κύριοι του Retroid...ήρθε η ώρα να μιλήσουμε για το καλύτερο joystick όλων των εποχών. Για το μικρό θαύμα του Ανερούση το οποίο άκουγε στο όνομα Tomahawk ή Pac Man ή και StarFighter 2000.

Το καλύτερο joystick παγκοσμίως φοράει τα ελληνικά χρώματα. Πάμε να δούμε την ιστορία του...

Η έδρα του Ανερούση βρισκόταν στο Αιγάλεω. Πουλούσε παιχνίδια και ήταν και ο επίσημος εισαγωγέας του περήφημου Neo Geo. Μαζί με τον αδερφό του εβλεπαν ότι τα Joystick που υπήρχαν στην αγορά δεν τους καλυπταν στο gaming.

Οι πλαστικοί λεβιέδες δεν αρκούσαν για τους home της εποχής πόσο μάλλον για τους τίτλους σε Amiga και AtariST που πλησίαζαν τα arcade της εποχής. Ετσι λοιπόν τα αδέρφια Ανερούση άρχισαν να πειραματίζονται.



Βρήκαν έναν μεταλλικό λεβιέ πάνω στον οποίο προσαρμόσαν ένα χοντρό πλαστικό κελυφος και διακόπτες που βρήκαν στο εμπόριο μαζί με τις βεντούζες. Η συνδεσμολογία του 9pin μελετήθηκε με αντίστοιχα του εξωτερικού και σύντομα το μυστήριο λύθηκε. Το μονόκουμπο Pacman "δούλεψε" για πρώτη φορά και ξεπέρασε τις προσδοκίες όλου του πλανήτη. Ήταν το έτος 1985. Από εκεί και πέρα κύλισε νερό στο αυλάκι στην Ελληνική αγορά. ο Ανερούσης δειγμάτιζε μόνος του το joystick στην Στουρνάρη αφήνωντας από ένα κουτί-δείγμα σε κάθε μαγαζί να το δοκιμάσουν. Το χάρτινο κουτί του Ανερούση έγραφε "Anerousis Control" με κόκκινα γράμματα και είχε το γνωστό σήμα που έμοιαζε με ακτίνες. Από φωτογραφίες της εποχής η τιμή του ήταν στις 5000 δραχμές για κάποια περίοδο.

PacMan: η πρώτη ονομασία του joystick που μάλιστα έφερε και το γνωστό ήρωα από το παιχνίδι. Ένας μεταλλικός μοχλός, παράκεντρα τοποθετημένος για να αφήσει χώρο στο ένα και μοναδικό "fire" κουμπί, βολικό για αριστερόχειρες και δεξιόχειρες.



Tomahawk: Ίδιο ακριβώς με το pacman. Προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι το μετόνόμασε για να μην φάει κάποια μήνυση από την εταιρία που είχε τα δικαιώματα του θρυλικού arcade. Ίδιο και αππαραλακτο σε στιβαρότητα και ποιότητα κατασκευής. Προστέθηκε και η λειτουργία του autofire κάποια χρόνια αργότερα.



Starfighter2000: Auto fire και κάτω δεξιά κουμπί στρογγυλό. Κατα τά άλλα ίδιο με το Tomahawk. Είχε διακόπτη autofire και όχι pcb. Σταμάτησε το 1998.



Super stick 2000: Τετράγωνο κουμπί και autofire κάτω αριστερά. Εντυπωσιάζει το λαμπάκι του autofire και ο χαρακτηρισμός for ever. Πιο 80s και 90s δεν γίνεται.



PACMAN: Πολλοί λένε ότι είναι το καλύτερο joystick από όλα. Το 1992/1993 φτιάχτηκε. Έχει δύο κουμπιά οπότε βολεύει αριστερόχειρες και δεξιόχειρες. Σε αυτό ο Ανερούσης επιτέλους έβαλε pcb στο autofire.

Η σχεδίαση θυμίζει έντονα gameboy κάτω αριστερά και δεξιά σαν φόρο τιμής στο μικρό hand held της Nintendo που μεσουρανούσε εκείνη την περίοδο.



Για όσους έχουν εξομοιωτές αλλά δεν μπορούν να αποχωρηστούν το κορυφαίο joystick έχουμε λύση: Το 9pin βύσμα μπορεί να προσαρμοστεί ακόμα και σήμερα με έναν συγκεκριμένο αντάπτορα σε usb να σας οδηγήσει στον παράδεισο του υστερικού "ξερού κλακ" ακόμα και με τους emulator όπως ο WinUAE ή ο Hatari ή του Amstrad. Μπορείτε να συνδέσετε και 2 Tomahawk και να ξεσκιστείτε στα διπλά μέσω usb.

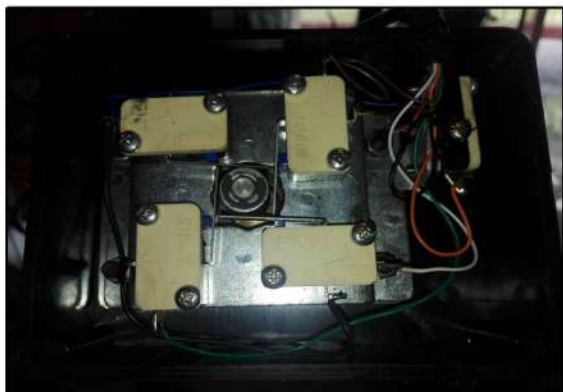


Αν ο Ανερούσης είχε επεκταθεί σε πωλήσεις στο εξωτερικό, θα είχε κάνει σκόνη όλες τις άλλες εταιρείες. Με λίγη τύχη, το Tomahawk θα είχε γίνει το εμβληματικό χειριστήριο των 8 μπιττων και 16μπιττων και σήμερα θα μίλαγε η παγκόσμια σκηνή για αυτόν τον Έλληνα οπαδό της "πατέντας".

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Tomahawk είναι τα εξής: Μεταλλικός μοχλός, fire button, 4 βεντούζες διαμέτρου 33mm που σηκώνουν ακόμη και "πάγκους".



Βυσμα σύνδεσης με 9pin και καλώδιο μήκους 140cm. Στο εσωτερικό πεντε micro-switches με έλασμα στηριγμένοι σε μεταλλική βάση παχους 6mm.



και ο θρυλικός Αριθμός πατέντας. 890100584

Οι sexy θρυλικές διαστάσεις του κορμιού του Joystick είναι περίπου οι εξής:

- Tomahawk: 126χιλ. x 92χιλ. x 43χιλ.
- Pac-man: 149χιλ. x 103χιλ. x 40χιλ.

Ένας μεταλλικός μοχλός, παράκεντρα τοποθετημένος για να αφήσει χώρο στο ένα και μοναδικό "fire" κουμπί, βολικό για αριστερόχειρες και δεξιόχειρες, για κράτημα με το ένα χέρι ή στηριγμένο στην κοιλία ή το μπουτι του μανιακού gamer. Στην βάση του οι τέσσερις βεντούζες, διαμέτρου 33mm, σηκώνουν το γραφείο και το χειριστήριο παραμένει σταθερό.

Λογότυπο ANEROUSSIS, το άστρο δεσπόζει και στο κέντρο του μοχλού. Αριθμός πατέντας. 890100584

Το βύσμα σύνδεσης με το gaming σύστημα μας είναι 9-pin και το καλώδιο έχει μήκος 140cm...αρκετά μακρύ για να υπάρχουν αποστάσεις ασφαλείας από τον συμπαίκτη ή την οθόνη.

Στο εσωτερικό του πέντε micro-switches με έλασμα είναι καλά στηριγμένοι σε μεταλλική βάση με βίδες πάχους 6mm. και Zipry Micro Switches. Η βάση με τις 4 βίδες μήκους 20mm.

Να μην παραλείψω ένα μεγάλο "respect" στους ξένους που καταφέρνουν και παίζουν χρησιμοποιώντας αυτά τα τεχνολογικά ανοσιουργήματα που έχουν μάθει να χρησιμοποιούν. Και άλλη τόση χλεύη που δεν κατάφεραν τόσα χρόνια να εντοπίσουν και να λατρεύσουν ένα κανονικό χειριστήριο!

Τέλος να μην ξεχάσω να συγχαρώ τους ξένους παίκτες Sensible και Kickoff που παίζουν με κάτι Δονητές πλαστικούς μην ξέροντας οτιδήποτε άλλο. Ειλικρινά χλευάζουμε χαιρέκακα που δεν μπόρεσαν ποτέ να φθάσουν την αξία του Ελληνικού Joystick και να γευτούν την πραγματική home εμπειρία σε 8 και 16 bit.

Στην φωτό το δύο αχώριστοι φίλοι. Ο πρώτος μου υπολογιστής και το πρώτο μου αντρικό joystick. (Η καμπίνα παίρνει μάτι)



Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Το είχα και εγώ το joystick Pacman στον πρώτο μου ηλεκτρονικό υπολογιστή τον Amstrad CPC 6128. Ήταν ότι πρέπει στον έλεγχο που έπρεπε να έχεις στα περισσότερα παιχνίδια, που ήταν ζήτημα το κάθε ρίxel που στεκόταν ο χαρακτήρας σου επάνω σε πλατφόρμα. Ειδικά για κινήσεις ακριβείας αυτό το joystick ήταν το ιδανικό. Φυσικά, αργότερα και στην Amiga 500 το ίδιο είχα. Μάλιστα, είχα και ένα Tomahawk για τα παιχνίδια που παίζαμε με φίλους διπλό. Οι απομιμήσεις που ακολούθησαν στην συνέχεια ήταν βεβαίως κατώτερες στην αίσθηση και στην αντοχή.

Άξιο αναφοράς είναι το πόσο αντοχή είχε το Pacman. Σκληρό πλαστικό και μεταλλικός μηχανισμός το είχαν κάνει σχεδόν άφθαρτο. Ήταν ακόμη λειτουργικό ακόμη και αν το χτυπούσες στο πάτωμα! Άντεχε στα χέρια του χειρότερου gamer και έβγαине αλώβητο κάθε φορά.

Παραδόξως, οι μαύρες βεντούζες δεν υπάρχουν εδώ και αρκετά χρόνια σε παγκόσμιο επίπεδο. Διαθέσιμες είναι μόνο οι διάφανες, που δεν κολλάνε τόσο καλά σε επιφάνειες όπως οι μαύρες.

Επειδή τυγχάνει και έχω αρκετά διαφορετικά joystick, το Pacman και το Tomahawk είναι από τα αγαπημένα μου. Δεν μπορώ καν να φανταστώ να παίξω κάποιο παιχνίδι με άλλο joystick. Είναι πραγματικά άξιο απορίας, πως οι ξένοι παίζουν παιχνίδια με πολύ χειρότερα joystick χωρίς καμία αίσθηση στον μοχλό. Θα πρέπει να δώσουμε βραβείο για παράδειγμα, στους Άγγλους που καταφέρνουν και παίζουν Kick off 2 και Sensible Soccer με κάτι απομιμήσεις της κακιάς ώρας.

Τα joystick του Ανερούση θα είναι για πάντα μέσα στην καρδιά μας και πάντα θα τα επιλέγουμε σε κάθε παιχνίδι που θα τύχει να παίξουμε.



Ιστορίες από την Στουρνάρη



Κώστας "The Punisher"

Στον «Ναο» στην οδό Τζορτζ κάπου μέσα στα 90's. Θυμάμαι ήταν Σάββατο. Κλασική μέρα για βόλτα στα arcades. Όταν δεν έχεις σχολείο ξυπνάς νωρίς φαίνεται. Έτσι κι εγώ ξύπνησα κατά τις 9 και κατηφόρισα από την Ανω Κυψελή προς τα δικαστήρια της σχολής Ευελπίδων ώστε να βρω τον φίλο Μιχάλη. Θέλαμε να πάμε νωρίς στον ΝΑΟ στην Τζωρτζ καθώς στον δεύτερο όροφο είχε μια ωραία τεράστια καμπίνα με το Mortal Kombat 2 με πολύ ωραίους μοχλούς και πάρα πολύ δυνατό ήχο. Μας άρεσε η καμπίνα αυτή γιατί παρόλο που δεν ήταν γνήσια είχε φοβερούς μοχλούς... Ετσι λοιπόν δεν χάνουμε άλλο χρόνο. Περνώντας από το σπίτι του φίλου και χτυπώντας το κουδούνι σε λίγο βρεθήκαμε στην γνώριμη μας κατάσταση να περπατάμε γοργά μέσα από το Πεδίο του Αρεως και να κατευθυνόμαστε προς τα Εξαρχεία και την οδό Τζορτζ. Καθοδόν δεν παραλείπουμε πάντα να μιλήσουμε για την στρατηγική μας στο Mortal Kombat 2. Ποιες fatalities είναι οι αγαπημένες μας, πως βγαίνει ο Smoke και οι διάφορες κρυφές πίστες και τα έχουμε γράψει όλα αυτά στο αγαπημένο μας μπλοκάκι με τις fatalities!



Ναι σωστά καταλάβατε... Είχα σχεδιάσει ένα μπλοκάκι με το σήμα του Mortal Kombat στο εξώφυλλο που έσταζε αίμα. Πολύ αίμα! Για να φαίνεται πολύ εντυπωσιακό στους συμμαθητές μου είχα χρησιμοποιήσει ένα κόκκινο bic στυλό και του είχα δώσει πολύ ωραίο περίγραμμα. Μέσα στο μπλοκάκι κάθε σελίδα είχε και τις κινήσεις ανά παίκτη. Sub Zero, Scorpion, Jax, Kung Lao... οι γνωστοί ύποπτοι του MK2! Το μπλοκάκι μας συντρόφευε σε κάθε εξόρμηση μας και εγώ περήφανος κάτοχος και δημιουργός το φύλαγα σαν κόρη οφθαλμού μέσα στο μπουφάν fly. Νομιζω είχα και μια παραγγελία από τον Μιχάλη να του φτιάξω ένα αντίστοιχο, και είχα φτιάξει άλλο ένα. Φυσικά ο φίλος Μιχάλης ήταν και αυτός μέγας γνώστης των κινήσεων. Ήξερε τις περισσότερες κινήσεις αλλά για κάποιον λόγο γουστάρουμε να το «μοστράρουμε» το ιερό μπλοκάκι μπροστά μας καθώς παίζαμε. Περπατάγαμε προς τον ΝΑΟ των arcade ενώ η ώρα πλησίαζε σχεδόν 10 πμ... Είπαμε Σάββατο πιάναμε νωρίς δουλειά στα arcades...

Μπαίνοντας στον ΝΑΟ ο «παππούς» της εισόδου μας ήξερε ήδη. Έχοντας κάνει το κόλπο με τις ταυτότητες μας είχε συνηθίσει και δεν μας τσέκαρε. Ανεβήκαμε με γρήγορα βήματα στον 2 όροφο και αμέσως πήγαμε στην φωτεινή δεξιά γωνία δίπλα στα παράθυρα που έβλεπαν την οδό Τζορτζ.

Εκεί ήταν η καμπίνα όνειρο με το Mortal Kombat 2. Ο ήχος ήταν τρομακτικά δυνατός ακόμα και όταν δεν έπαιζε κάποιος. Η εισαγωγή με τους κεραυνούς και τα σύννεφα ήταν καθηλωτική. Αποκλείεται να βρίσκεσαι στον χώρο και να μην κοιτάξεις το λογότυπο MK2 που σχηματίζεται μέσα σε κεραυνούς και μαύρα σύννεφα. Μια καθηλωτική πανδαισία όταν το ακούς και το βλέπεις. Κοντά στο arcade είδαμε εκείνη την ημέρα 2 τεχνικούς που είτε είχαν φτιάξει τα κουμπιά ενός κοντινού arcade είτε είχαν αλλάξει γυψοσανίδα σε κάποια καμπίνα. Εμείς στρογγυλοκαθίσαμε στην καμπίνα του MK2. Ριχνοντας το 1 πεννητάριο. Ο ήχος δυναμώνει. Μετά την εισαγωγική οθόνη επιλέγουμε τον μάγο Shang Tsung... Ο μάγος ήταν η ιδανική επιλογή μας καθώς στο τέλος κάθε δεύτερου γύρου μεταμορφωνόμασταν σε οποιον παίκτη θέλαμε και κάναμε και διαφορετική fatality. Στο μεταξύ το μπλοκάκι με τις fatalities στρώνεται περήφανα σε περίοπτη θέση δίπλα στα κουμπιά (με τέτοιο τρόπο που όλοι να το βλέπουν και να αναρωτιούνται πως ακριβώς μοιάζουν οι επαγγελματίες οπαδοί του MK2).



Ο Μιχάλης παίρνει κι αυτός θέση δίπλα μου, και μου λέει χαμηλόφωνα και με μια δόση υπεροψίας: "Ας δώσουμε θέαμα στον λαό" ... Πρώτος γύρος και σκέφτομαι η πρώτη fatallity πρέπει να είναι πολύ θεαματική για να προσελκύσει κόσμο δίπλα στην καμπίνα. Τι άλλο να σκεφτώ... Γυρίζω και λέω στον Μιχάλη "Μάλλον θα πάμε για Kintaro"... Ο Μιχάλης γνέφει συγκαταβατικά. Ο δεύτερος γύρος αρχίζει και το κουμπί της LP είναι ήδη πατημένο... Το finish him έρχεται σχετικά γρήγορα και ο Shang Tsung παίρνει απόσταση ενός παίκτη από τον ζαλισμένο αντίπαλο.

Το LP απελευθερώνεται και η σκηνή σκοτεινιάζει. Ο διαβολικός κίτρινος μάγος παίρνει την μορφή του πρίγκιπα Kintaro κάνοντας τον γνωστό βρυχηθμό και εξαπολύοντας γροθιά με ένα από τα έξι χέρια του. Η γνωριμή σκηνή του αίματος συνοδευόμενη με την κραυγή του παίκτη θύματος ήδη μαγνητίζει τα βλέματα των τεχνικών που πριν εφτιαχναν διπλανες καμπίνες... Εγώ ατάραχος κάνω πως συμβουλευόμαι το μπλοκάκι με τις fatalities (τις ήξερα όλες απ' έξω) ενώ ο Μιχάλης επικροτεί την fatality. Ο ένας τεχνικός κάθισε αριστερά μου στην διπλανή καμπίνα και με τσιγαράκι και τασάκι αμιλητος και ο άλλος όρθιος πίσω μας παρείγγελε καφεδάκι. Καλά αρχίσαμε σήμερα σκέφτηκα. Θα δώσουμε στον λαό τον άρτο και θεάματα.



Δεύτερη πίστα στο MK2 είχε τα καρφιά στην οροφή. Συνήθως η fatality τελειώνει με τον αντίπαλο να καρφώνεται ψηλά. Όχι για εμάς όμως τους «επαγγελματίες». Κρατώντας και τους δύο μοχλούς του arcade προς τα κάτω ο αντίπαλος ξεκολλά από ψηλά και πέφτει στο έδαφος. Όσοι παρακολουθούν εκείνη την στιγμή καταλαβαίνουν ότι δεν αστειεύομαστε με τις fatalities. Επειδή η καμπίνα έχει ψηλά την ένταση του ήχου το Mortal Kombat 2 έχει ήδη ξεχωρίσει στον όροφο. Οι κραυγές από τις fatalities λειτουργούν σαν κράχτης. Άλλος ένας παίκτης αφήνει για λίγο ένα διπλανό παιχνίδι και προστίθεται στην "εξεδρα" μας παραδίπλα...

Τρίτος αγώνας και ήρθε η ώρα να μεταμορφωθούμε σε Jax! Αγαπημένος παίκτης. Δυνατός και σαπάκις. Οι δύο γύροι παίρνανε με απανωτά back breaker που σπάνε κυριολεκτικά την μέσα του εχθρού μέσα σε κραυγές πόνου. Για fatality μην ρωτάτε καν. BL BL BL BL και LP από μεσαία απόσταση. Τα χέρια του ηττημένου παίκτη αποκολλούνται και αίμα πλημυρίζει το πάτωμα. Περήφανος ο Μιχάλης αναφωνεί "Ωραίος ο Jax" Το σερί των fatality συνεχίζεται αμείωτο. Ήδη έχουν καθίσει δίπλα μας 3 άτομα. Η κερκίδα «γεμίζει».



Στον επόμενο γύρο πάλι με ο Shung Tsung έχουμε μια μίνι συζήτηση με τον φίλο Μιχάλη. Ποια fatality να κάνουμε; Πως να εντυπωσιάσουμε το φιλοθεάμον κοινό πίσω και δίπλα μας. Με κοφτές κουβεντες αποφασίζουμε με τον Μιχάλη να ρίξουμε το μεγάλο άσσο στις θεαματικές fatalities ... Τον master Kung Lao με ίσως την πιο εντυπωσιακή fatality όλου του Mortal Kombat .

Ετσι λοιπόν λίγο πριν το τέλος του δεύτερου γύρου κάνω πίσω, κατω, πίσω και μεταμορφώνομαι σε Kung Lao. Το Finish him ακούγεται και ο αντίπαλος Reptile είναι ήδη ζαλισμένος. BL πατημένο, και τέσσερις φορές μπροστά και LK. Η πίστα σκοτεινιάζει και ο Lao βγάζει το καπέλο ξυράφι. Όλοι παγώνουν γύρω μας! Ο Lao με μια αστραπιαία κάθετη κίνηση χωρίζει τον άτυχο Reptile στα δύο! Για ένα δευτερόλεπτο ο κομμένος αντιπαλος μένει όρθιος ενώ το κάθετο σιαμαίο χώρισμα τινάζει πίδακες αίματος! Σωριάζεται κάτω στα δύο και το ενώ φοράμε το σαρόνιο χαμόγελο μας μπροστά από την καμπίνα. Ο ήχος από το ξυράφι του Lao είχε "ανατριχιάσει" τους πάντες γύρω μας.



Οι τεχνικοί κάνουν τσιγαράκι με καφέ ενώ οι άλλοι παίκτες δείχνουν να το διασκεδάζουν... Νοιώθουμε μικροί θεοί με τον φίλο μου. Συνεχίζουμε ενώ γύρω μας έχουν καθίσει περίπου 5-6 άτομα... Ο επόμενος αντίπαλος παίρνει θέση. Το κλασικό Fight! ακούγεται ξανά... Αυτή την φορά ο αντίπαλός μας ήταν ο Baraka. Κάθε φορά που παίζαμε με αυτόν αντίπαλό συνηθίζαμε να κάνουμε babality διότι ...καταλαβαίνετε το γιατί! Αφού σκορπίσαμε γελάκια στους παρευρισκόμενους συνεχίσαμε ακάθεκτοι.



Γενικά μιλώντας δεν προτιμούσαμε όλες τις fatalities... Κάποιες ήταν πιο εντυπωσιακές από κάποιες άλλες. Σε κάποιες μας άρεσαν οι κραυγές των αντιπάλων... Και κάποιες δεν μας άρεσαν καθόλου. Συνοπτικά μας άρεσε πολύ η Fatality του Scorpion με το δορυ που πρώτα έκοβε τον λαιμό και μετά την μέση.

Υπέροχη η γραμμή αίματος στην αρχική κίνηση ενώ αρκετά συχνά κάναμε και το βγαλισμο της κουκούλας και το κάψιμο του αντιπάλου.



Για τον Sub Zero αναθεματίζαμε την ώρα και την στιγμή που δεν κρατήσαν την spine off fatality από το 1. (σ.σ. Γιατί ρε Tobias) Αλλά ήταν πολύ εντυπωσιακή η fatality που πάγωναμε τον αντίπαλο και μετά τον σπάγαμε. Τρομερός ήχος πολύ εντυπωσιακή fatality. Την κάναμε συχνά!



Από τις γυναίκες του παιχνιδιού συχνά κάναμε την μεταμόρφωση σε Millena από Shang Tsung. Τα Shai δούλευαν υπερωρίες και πέταγαν πολύ ωραία το αίμα μαζί με μια πολύ ωραία κραυγή. Σχεδόν ποτέ δεν επιλέγαμε να μεταμορφωθούμε σε Kitana. Δεν μας άρεσε καμιά από τις δύο fatality. Ο Jax όπως έχετε ήδη καταλάβει μας άρεσε πολύ. Και οι δυο fatalities του ήταν πολύ βίαιες και εντυπωσιακές. Ειδικά αυτή με τα χέρια πολλές φορές εντυπωσίαζε τους θεατές του παιχνιδιού μας.



Ο Γιάννης Κλουβής ή αλλιώς Johnny Cage είχε περίεργη fatality με το uppercut που έπαιρνε το κεφάλι του αντιπάλου. Τα σαΐνια όμως του Mortal Kombat είχαν τροποποιήσει την fatality με αποτέλεσμα να μπορείς να εκτινάξεις έως 3 κεφάλια(!) του αντίπαλου. Φυσικά και δεν μας χάλαγαν καθόλου εννοείται.

Ο Liu Kang είχε πλέον αντάξια fatality μετά την αηδία στο Mortal Kombat 1. Ο Κινέζικος δράκος ήταν επικό τελείωμα πολλές φορές.

Με τον Raiden δεν ασχοληθήκαμε ποτέ και με τον Reptile κάνα δυο φορές κάναμε το φάγωμα του κεφαλιού. Ο Baraka είχε την εντυπωσιακή fatality που σήκωνε τον εχθρό ψηλά με τα μαχαίρια. Την κάναμε αρκετά συχνά. Κάνα δύο φορές είχαμε δοκιμάσει και το Decapitation... Ο Shang Tsung αν θυμάμαι καλά είχε 3 fatalities... Όταν δεν κάναμε την αγαπημένη μας με τον Kintaro δοκιμάζαμε να μπούμε μέσα σαν πνεύμα στον αντίπαλο και να τον τινάξουμε! Εντυπωσιακός ο μάγος... Ότι του έλειπε σε ειδικές κινήσεις το είχε σε fatalities και μεταμορφώσεις.

Ας γυρίσουμε όμως στην καμπίνα μας στην Τζορτζ εκείνο το Σαββατιάτικο πρωινό. Με τα πολλά φθάσαμε στον πρίγκιπα Kintaro... Οι παρευρισκόμενοι θεατές θαυμαστές μας σίγουρα θα στοιχημάτιζαν ότι ο πρίγκιπας Kintaro θα ήταν παιχνιδάκι για εμάς που παίζαμε τις fatalities στα δάκτυλα. Όμως δεν είναι καθόλου έτσι εύκολος και όσοι τον έχετε αντιμετωπίσει το γνωρίζετε από πρώτο χέρι.

Με την μία μου χώνει uppercut προτού προλάβω και μεταμορφωθώ. Ο Shang Tsung εξαφανίζεται στα ουράνια και ο σωματοφύλακας του Shao Kan βρυχάται επιδεικτικά. Όταν επιστρέψει ο μάγος μας στην πίστα ο Kintaro χοροπηδά πάνω μας στέλνοντάς μας την ενέργεια στα ...τάρταρα. Ο Μιχάλης δίπλα μου με προειδοποιεί "Άλλη μία μπούφλα αντέχεις" ενώ με έχει λούσει κρύος ιδρώτας! Ξαναπροσπαθώ να μεταμορφωθώ σε Scorpion διότι πολλές φορές το κεντρί λειτουργούσε με τον Kintaro αλλά εις μάτην. Ο πρίγκιπας του Εξώκοσμου μου ρίχνει 3 διαολεμένες μπάλες φωτιάς και με στέλνει στην αντιστροφή μέτρηση των 10 δευτερολεπτών. Μονολογώ φωνακτά στον Μιχάλη "Καλό ήταν το ζέσταμα για Σάββατο πρωί, μόλις ξυπνήσαμε" Μου την γλύτωσε ο Shao Kan μέχρι στιγμής. Γελιά κι από τους δύο. "Ελα για δοκίμασε εσύ τώρα" λέω στον φίλο μου και του παραχωρώ ευλαβικά την θέση μου στην καμπίνα. Τα 6-7 άτομα που είχαν μαζευτεί γύρω μας δεν κουνήθηκαν. Ήξεραν ότι με εμάς θα είχαν άλλο ένα 40λεπτο λουτρό οφθαλμών με αίμα και μπόλικες ζόρικες fatalities.

Ο Μιχάλης θα πέρναγε κι από το μυστική πίστα με τον Smoke τον κρυφό νήινα και το επόμενο 40λεπτό θα ήταν εξίσου συναρπαστικό. Είχαμε και ανοικτούς λογαριασμούς με τον Kintaro βλέπετε...

Η καμπίνα του MK2 στον δευτερο όροφο του ΝΑΟΥ ήταν το ιδανικό μέρος για να εκτοξεύσεις ένα πράγμα. Την "αθώα" ματαιοδοξία με το να μαζεύεις κόσμο πίσω σου να σε βλέπει να παίζεις και να σε θαυμάζουν!

Συνεχίζεται...



Ερρίκος Πιρατίς

Computer Store

Στο καράβι του Ερρίκου όλοι υπολογιστές σε προσφορά



Διήγημα επιστημονικής φαντασίας



Κώστας "The Punisher"



α ήθελα να καταθέσω μέσω του περιοδικού μια ιστορία που συνέβη σε εμένα και τον φίλο μου Νίκο 6 μήνες πριν στις αρχές Σεπτεμβρίου που έχει σχέση με τα αγαπημένα μας arcade και τις καμπίνες. Τα γεγονότα εξελίχθηκαν έτσι ακριβώς όπως τα διαβάζετε δεν έχει αλλαχθεί ούτε ένα κόμμα από όσα ζήσαμε με τον κολλητό μου και καταθέτουμε τα γεγονότα για πρώτη φορά δημόσια.

Ο Νίκολας είναι ηλεκτρονικός και μεγάλος λάτρης των arcade. Όταν δεν δουλεύει περνά τον ελεύθερο του χρόνο επισκευάζοντας καμπίνες. Μάλιστα έχει μία ιστοσελίδα που διαφημίζει το χόμπι του και επικοινωνεί με πελάτες ανά την Ελλάδα.

Μία μέρα έλαβε email από ένα άνθρωπο ονόματι Χρήστος που μένει έξω από την Κόρινθο. Ήθελε επείγοντως βοήθεια για τις καμπίνες του. Είχε ακούσει καλά λόγια για τον φίλο μου. Ο Νικόλας είχε βοηθήσει κάμποσους να επισκευάσουν τις καμπίνες τους. Πιάναν τα χέρια του και στρόφαρε το μυαλό του.

Ο Χρήστος λοιπόν μας έγραφε στο email ότι ανακάλυψε 4 καμπίνες φυλαγμένες και σκεπασμένες προσεκτικά στο πατρικό του σπίτι στην Κόρινθο. Ο πατέρας του εμπορευόταν και νοίκιαζε καμπίνες arcade και ο Χρήστος ήταν μεγαλωμένος κυριολεκτικά μέσα σε "ουφάδικα" και στοές. Τότε τα ουφάδικα και οι καμπίνες έβγαζαν γερό μεροκάματο. Ο πατέρας του όπως μας είπε στο mail διόρθωνε τις βασικές βλάβες και αυτό τον βοηθούσε να κερδίσει ένα κομποδεματάκι παραπάνω. Εμπορευόταν καμπίνες, είχε δικό του μαγαζί με arcade και αν μπορούσε επιδιόρθωνε κάποιες από αυτές. Ο Χρήστος μας ανέφερε ότι με τον νόμο του 2002 όλες οι αίθουσες arcade έκλεισαν άδοξα και όσες καμπίνες δεν κατάφερε να πουλήσει τις μάζεψε σε ένα υπόγειο στο πατρικό του. Έτσι μας ανέφερε ότι αγάπησε παράφορα τις καμπίνες όντας μεγαλωμένος δίπλα σε αυτές. Οπότε ζήτησε πολύ ευγενικά από τον Νίκο να τσεκάρει εάν είναι λειτουργικές ακόμα.

Ο φίλος μου ο Νίκος έχει καλή φήμη στην επισκευή σε πολλά "νανάκια" καθώς είναι η αγαπημένη του ασχολία. Έτσι ο Χρήστος ήθελε όχι μόνο έναν λάτρη των arcade αλλά και έναν που ήξερε να τα επιδιορθώνει ακόμα και δύσκολες βλάβες. Επιπλέον ο Χρήστος τα αγαπούσε παράφορα τα arcade όπως μας είπε. Προθυμοποιήθηκε και να πληρώσει την διανυκτέρευση και το φαγητό σε περίπτωση που τον επισκεπτόμασταν. Δεν υπήρχε περίπτωση να χαλάγαμε χατίρι σε έναν φανατικό φίλο των arcade, έτσι αποφασίσαμε να πάμε να τον βοηθήσουμε.

Ο Χρήστος από την Κόρινθο ήταν ανυπόμονος από το τηλέφωνο κιόλας καθώς είναι μεγάλος λάτρης των arcade καμπινών. Όπως μας είχε πει ήταν το όνειρο του να επαναλειτουργήσει έστω και μία. Ειδικά από αυτές που θυμόταν ως παιδί στο μαγαζί του πατέρα του. Φανταστείτε την χαρά του όταν του είπαμε ότι εάν ήταν σωστά φυλαγμένες θα ήταν λειτουργικές. Οι πυκνωτές των jamma ήταν κυρίως από την Ιαπωνία άρα πολύ ανθεκτικοί στον χρόνο.

Το περίεργο της υπόθεσης είναι ότι οι καμπίνες ήταν αυθεντικές, δεν ήταν τα λεγόμενα νανάκια. Ο Χρήστος επέμενε και πρότεινε να μας φιλοξενήσει και ένα βράδυ όποτε θέλουμε ώστε να έχουμε ώρα να ανοίξουμε τις καμπίνες και να δούμε γενικά σε τι κατάσταση είναι, αν είναι λειτουργικές κτλ. Κατόπιν παρασκευιάτικης συνεννόησης αποφασίσαμε να ξεκινήσουμε ένα Σάββατο μεσημέρι για Κόρινθο. Παρόλη την πρωινή βροχή ο καλός καιρός επανήλθε και ήλιος έκανε το ταξίδι μας εύκολο με την μηχανή. Φορέσαμε τα κράνη μας και τα δερμάτινα μπουφάν, φουλάραμε τις μηχανές και φύγαμε προς την Αθηνών Κορίνθου...

Φθάσαμε το μεσημέρι κατά τις 2. Το ταξίδι σύντομο και ο προορισμός η Καστανιά Κορινθίας. Ένα μικρό χωριό με ελατόδασος με πανοραμική θέα στις πλαγιές της Ζήριας. Είχαμε επικοινωνήσει με τον Χρήστο όταν σταματήσαμε μια ολιγόλεπτη στάση στην Κόρινθο. Θα μας περίμενε σπίτι του. Σε λιγότερο από 20 λεπτά ήμασταν στην Καστανιά, ο Χρήστος μας κέρασε καφεδάκι στην πλατεία του χωριού -φραπέ γλυκό με γάλα- και μιλήσαμε για τα arcade τις κονσόλες (φανατικός με Game boy και Snes) και φυσικά λάτρης των ουφάδικων. Φαινόταν καλό παιδί. Από νεαρός πήγαινε στην αίθουσα arcade που βρισκόταν σε ένα κεντρικό χωριό/κωμόπολη στις Μελιάδες 1 χλμ. από το πατρικό του. Εκεί τάζε τα Cabal, Bubble Bobble και το Wonder Boy. Μάλιστα όταν του είπαμε ότι πολύ πιθανό να είναι κάποιες από αυτές τις καμπίνες στο υπόγειο του πατέρα του αναθάρρησε από χαρά!

Είχε αρχίσει να γλυκοχαράζει και κατευθυνθήκαμε στο πατρικό του Χρήστου. Είχε ήδη περάσει η ώρα και θα διανυκτερεύαμε στην Κόρινθο. Έτσι πήγαμε κατευθείαν στο υπόγειο κατεβαίνοντας στην παλιά σκάλα φθάνοντας σε κάτι σαν αποθήκη. Η μυρωδιά -αν και δεν ήταν τόσο ωραία- πρόδιδε ότι κάποιος είχε φροντίσει και καθαρίσει τον χώρο αυτόν όλα αυτά τα χρόνια. Ο Χρήστος ανέβασε τον γενικό του υπογείου και άναψε την κεντρική λάμπα. Το υπόγειο φωτίστηκε αρκετά από άκρη σε άκρη. Οι καμπίνες ήταν σκεπασμένες και δεμένες με σχοινί γύρω γύρω. Ήταν τοποθετημένες ή μία πίσω από την άλλη.

Με τον Χρήστο δοκιμάσαμε να ξεσκεπάσουμε την πρώτη καμπίνα. Η μαρκίζα έλεγε Cabal! Η χαρά του Χρήστου δεν περιγραφόταν. Ήταν ένα από τα αγαπημένα του. Βάλαμε ένα πρόχειρο πολύμπριζο και πήραμε ρεύμα από μια κεντρική πρίζα. Η καμπίνα έκανε checksum και το λογότυπο του Cabal εμφανίστηκε στην οθόνη. Η μαρκίζα όμως τρεμόπαιζε και φαινόταν ότι ήθελε μέτρηση με το πολύμετρο. Οι υπόλοιπες δύο καμπίνες πίσω από το cabal ήταν το Wonder boy και το Arkanoïd. Όταν όμως δοκιμάσαμε και τις βάλαμε στην πρίζα δεν δούλεψαν. Κρίμα... Ο Νικόλας δεσμεύτηκε να κοιτάξει τις jamma με το πολύμετρο την επόμενη μέρα το πρωί που θα υπάρχει περισσότερο φως και να τις ανοίξει να δει σε τι κατάσταση βρίσκονταν οι πυκνωτές.

Η τελευταία καμπίνα ήταν και η πιο παράξενη απ' όλες. Η μαρκίζα της ήταν σπασμένη μισή και τα πρώτα γράμματα είχαν το αρκτικόλεξο «POL» με μια πράσινη, μπλε γραμματοσειρά. Είχε ένα μοχλό και ένα κουμπί μόνο. Δεν μας θύμιζε τίποτα ο τίτλος όμως σε σχέση με τα άλλα τα arcade που ήταν πάνω κάτω γνωστά. Ο Χρήστος μας είπε ότι δεν την είχε δει την καμπίνα στην αίθουσα με τα arcade ποτέ. Θυμάται όμως καλά ότι ο πατέρας του είχε απαγορεύσει να πλησιάζει την καμπίνες. Προφανώς για να μην τις χαλάσει. Έτσι τουλάχιστον του έλεγε.

Το απόγευμα είχε ήδη αποχαιρετήσει το λιγοστό φως και το σκοτάδι έπεσε πυκνό στο γραφικό χωριό. Ήταν ήδη 8 το βράδυ και το κρύο διαπεραστικό λόγω του υψομέτρου. Φέραμε την καμπίνα στο κέντρο του δωματίου. 3 άτομα κουβαλήσαμε την καμπίνα και μας έκανε εντύπωση το βάρος της, σίγουρα η πιο βαριά και από το Cabal. Μας παραξένεψε το πως δεν υπήρχε πορτάκι στο πίσω μέρος της καμπίνας ώστε να έχουμε πρόσβαση στην jamma πλακέτα. Υπήρχε μόνο η πρίζα των 220V λες και η καμπίνα ήταν φτιαγμένη για να μην ανοίγει ποτέ! Αφού την ξεσκονίσαμε -φαινόταν πολύ παλαιότερη από τις υπόλοιπες- βγάλαμε την καμπίνα του Cabal από την πρίζα και βάλαμε την πρασινόμαυρη καμπίνα στην πρίζα. Ένας περίεργος θόρυβος σαν βουητό απλώθηκε στο δωμάτιο και η οθόνη έκανε το συνηθισμένο βόμβο που κάνουν οι CRT όταν ανάβουν. Η οθόνη έκανε ένα check μνήμης και στην οθόνη εμφανίσε τα εξής στοιχεία.

POLYBIUS
1981 Sinneslöschen inc
Credit 0

Ο φίλος μου ο Νικόλας κάτι ψέλλισε ότι θυμάται αυτόν τον τίτλο σε κάποιες αναφορές σε παλιά forum... Η καμπίνα προφανώς ήταν το παιχνίδι POLYBIUS το οποίο δεν το είχε ακούσει κανένας μας. Αν κρίνουμε από την χρονολογία φαινόταν αρκετά παλιό, κοντά το 1981. Δεν μου θύμιζε τίποτα και σίγουρα δεν ήταν τόσο γνωστή καμπίνα σε μένα. Το παιχνίδι ήταν σαν ένα maze game με πολύγωνα και περίεργους ήχους. Δεν είχα ξαναδεί κάτι τέτοιο... Καθώς δεν είχαμε κέρμα να ρίξουμε βλέπαμε απλά το demo που εναλλασσόταν με την αρχική οθόνη. Ο Χρήστος κοίταζε σιωπηλός την καμπίνα του πατέρα του ενώ ο Νικόλας έδειχνε βαθύτατα προβληματισμένος, προσπαθούσε να θυμηθεί λεπτομέρειες για αυτό το παιχνίδι... Εγώ κοιτούσα με περιέργεια την στιβαρή μαυροπράσινη καμπίνα. Το δωμάτιο είχε μια περίεργη ενέργεια που γινόταν πιο έντονη για όποιον κοιτούσε πολύ ώρα την οθόνη.

Ο περίεργος βόμβος λειτουργίας της καμπίνας ήταν διαφορετικός από τον ήχο που έκανε η καμπίνα του Cabal πιο πριν. Ήταν μια αίσθηση που δεν μπορούσα να την περιγράψω καθώς την ένιωθα για πρώτη φορά. Ο Χρήστος αποσβολωμένος και αυτός κοιτούσε την οθόνη και μονολογούσε "Δεν θυμάμαι ποτέ αυτό το παιχνίδι να υπήρχε στο μαγαζί του πατέρα μου..." . Ξαφνικά γυρίζω στον Νικόλα λέγοντας του "Μήπως έχουμε κάποιο σύρμα;

Να δοκιμάσουμε το κόλπο της πετονιάς;"

Κοιταχτήκαμε και οι τρεις. "Ωραία ιδέα" είπαμε με ένα στόμα. Σε ένα παλιό κομοδίνο φυλαγμένο λίγο πιο πέρα βρήκαμε ένα σύρμα. Ο Χρήστος επειδή ουσιαστικά του άνηκε η καμπίνα ανέλαβε να βάλει την "πετονιά" στη σχισμή και να τραβήξει προς τα πάνω. Η οθόνη έγραψε 1 credit και ο ήχος άλλαξε, σταμάτησε... Το δωμάτιο φωτίστηκε και διαπιστώθηκε μια μικρή πτώση τάσης. Σαν να τρεμόπαιξε στιγμιαία η τάση... Ήταν περίεργο γιατί μέχρι στιγμής δεν είχαμε πρόβλημα με το ρεύμα. Η καμπίνα σταμάτησε στιγμιαία να βγάζει αυτόν τον απόκοσμο θόρυβο και σαν να περίμενε εντολή από εμάς να

κάνουμε κάτι... Εμείς όμως καθόμασταν σαστισμένοι και κοιτάζαμε την οθόνη με την προτροπή "Press button to start"... Ο Χρήστος κοίταζε απορημένος το φως που τρεμόπαιζε στο υπόγειο. "Είναι πολύ περίεργο, ο πίνακας είναι καινούργιος ποτέ δεν είχα θέμα με το ρεύμα εδώ" Ο φίλος μου ξαφνικά αναφώνησε "Μην πλησιάζετε την καμπίνα, έχω διαβάσει την ιστορία της, την θυμήθηκα" "ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ"... Ξαφνικά ο Χρήστος πάτησε το start button και το ρεύμα έπεσε κατευθείαν...



Το υπόγειο έμεινε εντελώς σκοτεινό σαν να έχει πέσει ο γενικός όμως η οθόνη του arcade έμεινε ανοιχτή. Κοιταχτήκαμε με τρόμο ανάμεσα μας. Μα πως είναι δυνατόν... Ο Χρήστος άφησε το joystick και έκανε ένα βήμα πίσω ενστικτωδώς. Στην οθόνη βλέπαμε ακαθόριστα σχήματα σαν να μην έχει σχέση με το gameplay πολυγώνων που βλέπαμε πριν. Έντονα χρώματα και μεταλλικοί ήχοι ακούγονταν από την καμπίνα. Σαν να είχε ενεργοποιηθεί έναν περιέργο mode που να μην είχε σχέση με το παιχνίδι. Μια δυσφορία μας έπιασε όλους μας με έντονη τάση ναυτίας...

"Βγείτε όλοι έξω τώρα" προέτρεψε ο Νίκος! Άρπαξα τον Χρήστο από το μπράτσο και τον έσπρωξα προς την έξοδο... Καθώς ανέβαινα τα σκαλιά του υπογείου το ρεύμα ερχόταν και έφευγε αλλά η καμπίνα δεν έκλεινε. Οι ήχοι από την καμπίνα έγιναν ακόμα πιο έντονοι σαν να μας ήθελε κοντά της. Λαχανιασμένοι φτάσαμε στην είσοδο και κλείσαμε την πόρτα.

Είχαμε μείνει πάνω και δεν μπορούσαμε να συνειδητοποιήσουμε αυτό που μόλις είχε γίνει! Ο Χρήστος ανησυχούσε και ήθελε εναγωνίως να κατέβει ξανά κάτω στο υπόγειο "Θα καθίσουμε εδώ Χρήστο, μαζί σου, θα κατεβούμε όλοι μαζί σε λίγο" του είπα και γύρισα κοιτάζοντας τον Νικόλα... Αυτός είχε χλομιάσει και επαναλάμβανε "Δεν έπρεπε να την είχαμε αγγίξει την καμπίνα..." μονολογούσε.

Από το υπόγειο το οποίο ήταν στο σκοτάδι για το επόμενο τρίωρο ακούγονταν περιέργοι ήχοι και δεν κατεβήκαμε. Το φως ερχόταν και έφευγε καθιστώντας το σπίτι από πάνω σχεδόν αφιλόξενο. Κάθε λίγο πηγαίναμε προς το υπόγειο και οι ήχοι μεγάλωναν ενώ το ρεύμα είχε ακόμα διακυμάνσεις. Μετά από μισή ώρα οι ήχοι σταμάτησαν από το υπόγειο. Το ρεύμα σταθεροποιήθηκε στο σπίτι και σιγά σιγά αρχίσαμε την κάθοδο μας στο υπόγειο. Πλέον φωτισμένο διάπλατα η καμπίνα ήταν σβηστή. Σαν κάποιος να την είχε βγάλει από την πρίζα. Πλησίασα προσεκτικά και αποσύνδεσα το POLYBIUS. Τίποτα περιέργο δεν συνέβη. Μετακινήσαμε πάλι πίσω την μεγάλη μαυροπράσινη καμπίνα στην θέση της πίσω πίσω. Μετά κοιτάξαμε τον Χρήστο κάπως καχύποπτά κάνοντας του την εξής ερώτηση:

"Χρήστο ήξερες τίποτα για όλα αυτά;" ο φίλος μας πήρε μια βαθιά ανάσα και μας απάντησε. "Σας οφείλω μια συγνώμη, μια ειλικρινή συγνώμη." Ο πατέρας μου με είχε προειδοποιήσει για αυτή την καμπίνα να μην την χρησιμοποιήσω ποτέ. Όταν είχε πέσει στα χέρια του είχε δει πολύ παράξενα πράγματα να συμβαίνουν και ποτέ δεν τόλμησε να την τοποθετήσει σε πελάτη." Την είχε πάντα εδώ σβηστή και σιωπηλή δεν είχε τολμήσει να την ανάψει ξανά."

Όταν την είχε ανάψει τί είχε συμβεί; Ρώτησε ο Νίκος. "Θυμάμαι λεπτομέρειες" Ήταν Χριστούγεννα του 1985 και ήμουν 6 χρονών. Ο πατέρας μου μόλις είχε παραλάβει 2 καμπίνες καινούριες.

Τις είχε φέρει εδώ στο υπόγειο για να τις δοκιμάσει. Πάντα το έκανε αυτό προτού τις νοικιάσει. Θυμάμαι εκείνη την ημέρα σαν χθες καθώς μπήκε στο σπίτι πανικόβλητος και απαγόρευσε ρητά σε μένα να πάω στο υπόγειο να παίξω. Όταν τον ρώτησα με απορία γιατί, μού απάντησε ότι θα πρέπει να τον ακούσω χωρίς άλλη κουβέντα. Φαινόταν πολύ αναστατωμένος δεν τον είχαμε ξαναδεί έτσι τον πατέρα μου. Απ' ότι θυμάμαι την καμπίνα αυτή την είχε πάντα σκεπασμένη. Έφερνε καινούργιες καμπίνες τις δοκίμαζε τις επιδιόρθωνε αν μπορούσε αλλά την συγκεκριμένη δεν την ξαναπείραξε ποτέ. Είχα πάντα την περιέργεια να δω σε λειτουργία την καμπίνα και για αυτό φώναξα εσάς..." Σας ζητώ ειλικρινά συγνώμη που δεν σας είπα όλη την αλήθεια από την αρχή... Είχα δοκιμάσει σε κάποιους τεχνικούς κάποτε να πω την αλήθεια αλλά δεν με έπαιρναν στα σοβαρά και δεν ήρθε ποτέ κανένας εδώ. Εσείς τουλάχιστον είδατε... Δεν είμαι τρελός... Ο Χρήστος έβαλε τα κλάματα καθώς φαίνεται τον είχαν κατηγορήσει ως μυθομανή (και ποιος ξέρει τί άλλο... Ίσως τρελό και ψυχάκια). Ο Νικόλας τον πλησίασε σαν να το καταλάβαινε. "Έχεις ευθύνη αυτήν την καμπίνα να μην την μετακινήσεις ποτέ. Ας την εδώ στην γωνιά της. Φαίνεται να της "αρέσει" εδώ..."



"Ναι αυτό σκοπεύω να κάνω" αποκρίθηκε με σπασμένη φωνή ο Χρήστος. Κλειδώσαμε το υπόγειο, σβήσαμε το φως και ετοιμαστήκαμε για το ταξίδι της επιστροφής.

Όταν γυρίσαμε στην Αθήνα το ίδιο βράδυ είπαμε μεταξύ μας την ιστορία αυτή να την μοιραστούμε με εσάς στο περιοδικό μετά από καιρό... Δεν την είπαμε στους δικούς μας, δεν θα μας πίστευε κανείς άλλωστε...



ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΡΟΜΟΥ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ 1990



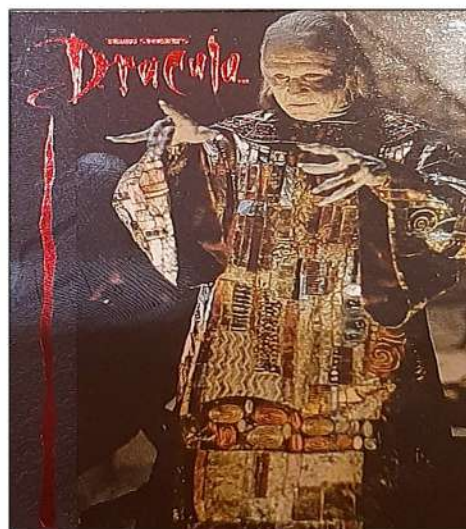
Κωνσταντίνος Κυρίμης

Οσοι μεγαλώσαμε τις δεκαετίες του 1980-90, σίγουρα θυμόμαστε την μεγάλη απήχηση που είχαν οι συλλογές από αυτοκόλλητα. Την ίδια χρονική περίοδο, στην απέναντι πλευρά του Ατλαντικού, και συγκεκριμένα στις ΗΠΑ, οι συνομήλικοί μας προτιμούσαν να συλλέγουν κάρτες.

Σε σχέση με τα αυτοκόλλητα, οι κάρτες είχαν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Κύριο μειονέκτημα, ήταν το προφανές γεγονός ότι δεν μπορούσαν να κολλήσουν πουθενά. Μεταξύ των πλεονεκτημάτων ήταν η στιβαρότητά τους (όντας τυπωμένες σε λεπτό χαρτόνι) και το ότι υπήρχε εκτύπωση και στο πίσω μέρος της κάρτας.

Υπήρχαν δύο τρόποι απόκτησής τους. Αρχικώς, ο κλασσικός τρόπος με φακελάκια (λίγες κάρτες σε κάθε φακελάκι, πολλά «διπλά», και ανάγκη για ανταλλαγή με άλλους συλλέκτες). Πολλές σειρές όμως, έδιναν τη δυνατότητα αγοράς με τη μια, ενός πλήρους σετ, συνήθως σε διάφανο πλαστικό κουτί. Εκεί χανόταν η «μαγεία» της αγωνίας του να ανοίξεις τον φάκελο, αλλά από την άλλη, με μια αγορά, συμπλήρωνες όλη τη συλλογή, χωρίς να γεμίζεις «διπλές» κάρτες.

Πολλές εταιρίες δραστηριοποιήθηκαν σε αυτόν τον χώρο, με ηγέτιδα την TOPPS. Άλλες εταιρίες ήταν η CARDZ και η Eclipse. Η θεματολογία των καρτών ήταν ανεξάντλητη. Παρακάτω θα σας παρουσιάσω κάποιες κάρτες από την προσωπική μου συλλογή. Κυκλοφόρησαν κατά το πρώτο μισό της δεκαετίας του 1990 και θεματικά καταπαίνουν με τρόπο και φαντασία.



Κάρτα της σειράς "Dracula". Κάθε κάρτα είχε ανάγλυφη και με μεταλιζέ χρώμα, τη λέξη "Dracula", στο πάνω-αριστερό μέρος της



Οι κάρτες της σειράς Dracula, ήταν είτε φωτογραφίες (σκηνές ταινίες ή backstage γυρισμάτων), ή εικόνες από το σχετικό κόμικ

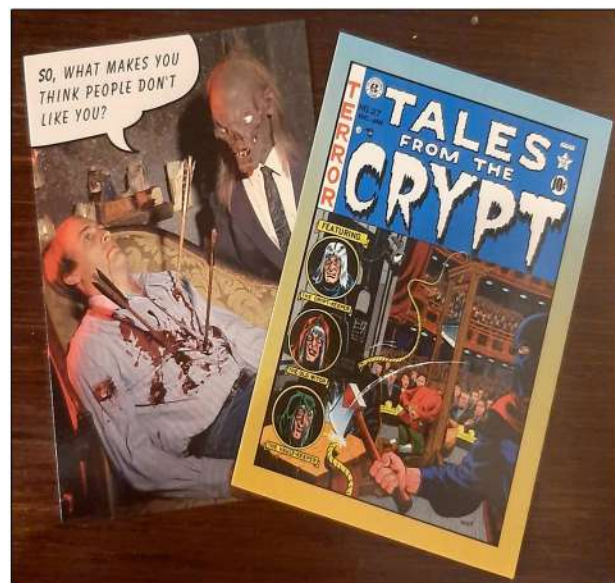
Η πλήρης σειρά "Dracula" της TOPPS, με θέμα την ταινία "Bram Stokers Dracula" του 1992, στο πλαστικό κουτί της.





Στην πίσω πλευρά των καρτών "Dracula", συνήθως υπήρχε κάποιο καρέ από storyboard και η επεξήγηση της εικόνας στη μπροστινή πλευρά.

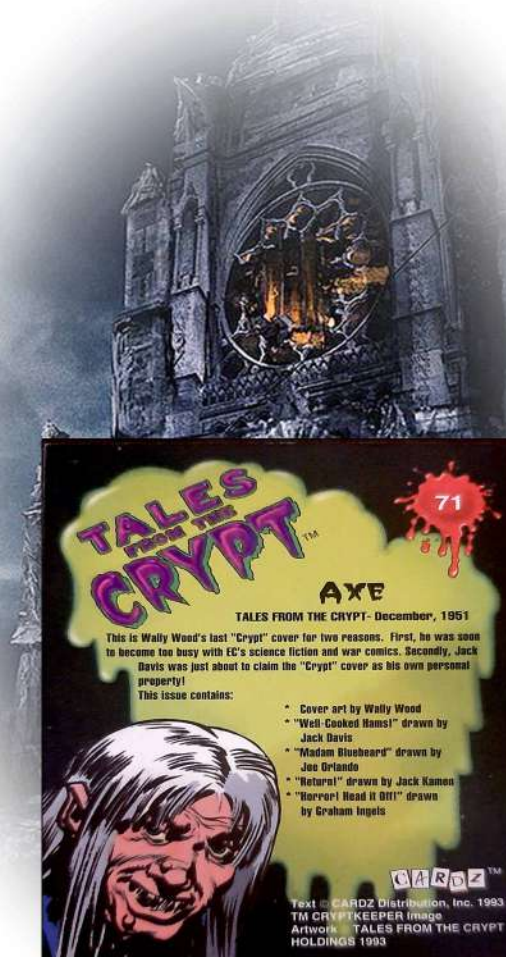
Στο πίσω μέρος των καρτών FANGORIA, υπήρχε πλούσια θεματολογία, όπως δηλώσεις ηθοποιών, movie trivias, κ.α.



Κάρτες TALES FROM THE CRYPT. Απεικόνιζαν είτε καρέ και εξώφυλλα από το ομότιτλο κόμικ της δεκαετίας του 1950, είτε εικόνες (με χιουμοριστικές λεζάντες) από τη σχετική τηλεοπτική σειρά των αρχών της δεκαετίας του 1990.



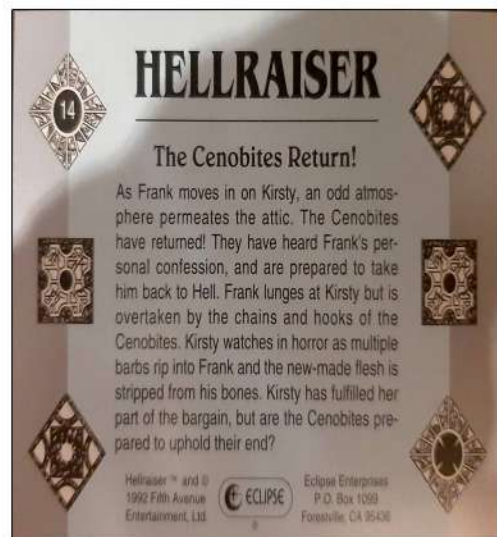
Η σειρά FANGORIA που κυκλοφόρησε το 1992. Όλες οι κάρτες είχαν εξώφυλλα από το ομότιτλο περιοδικό ταινιών τρόμου.



Ενδεικτικό οπισθόφυλλο από κάρτα της σειράς TALES FROM THE CRYPT. Αναφέρει πληροφορίες για συγκεκριμένο τεύχος της σειράς.



Κάρτες που δίνονταν δώρο, μαζί με το αγγλικό περιοδικό τρόμου THE DARK SIDE. Σε καθεμία από τις δύο πλευρές, είχαν μια αφίσα ταινίας τρόμου. Σε κάθε τεύχος υπήρχαν μόλις δύο κάρτες και η προσφορά «έτρεξε» για πολύ λίγα τεύχη, οπότε μπορούν να θεωρηθούν σπάνιες.



Οπισθοφύλλο κάρτας HELLRAISER. Απεικονίζει πτυχές του γνωστού «κύβου» και επεξηγεί την εικόνα του οπισθοφύλλου.



Κάρτες από σειρά, αφιερωμένη σε σκιτσογράφους κόμικ τρόμου.



Κάρτες της σειράς HELLRAISER (1992). Απεικονίζουν φωτογραφίες από τις 3 πρώτες ταινίες του franchise.



Όχι ακριβώς τρόμου, αλλά πολύ κοντά! Κάρτες IRON MAIDEN, που απεικονίζουν τον Eddie.



The Making Of BATMAN



telonio

Η ταινία έκανε πρεμιέρα στις 29 Ιουνίου 1989 στο Los Angeles. Η διάρκεια της ταινίας είναι 126 λεπτά και κόστισε στην Warner Bros 48 εκατομμύρια δολάρια φέρνοντας κέρδος 411.6 εκατομμύρια δολάρια. Σκηνοθέτης ήταν ο Tim Burton και η ταινία Batman ήταν η τρίτη μεγάλου μήκους ταινία του. Εφαρμόζοντας το έντονο Gothic και σκοτεινό στοιχείο στην ταινία, παρουσίασε τον υπέρ-ήρωα Batman αλλά και το Gotham city με μια πρωτόγνωρη οπτική στο μεγάλο πανί. Έκανε εντύπωση στο κοινό αφού παρουσίαζε έναν σκοτεινό και βίαιο Batman σε αντίθεση με τον πιο φιλικό χαρακτήρα που είχε υποδυθεί παλαιότερα ο Adam West.

Η πλούσια οικογένεια Wayne με τον μικρό τους γιο, τον Bruce, περπατούν νύχτα από μια κοσμική έξοδο σε ένα σκοτεινό σοκάκι. Εκεί τους σταματούν δύο κλέφτες. Γίνεται μια συμπλοκή στην προσπάθεια να πάρουν τα κοσμήματα της γυναίκας και ο ένας από τους δύο κλέφτες ο Jack Napier, πυροβολεί και σκοτώνει τους γονείς του Bruce.

Χρόνια αργότερα, ο Bruce έχει κληρονομήσει την αμύθητη περιουσία του πατέρα του. Εν τω μεταξύ, το Gotham City έχει βυθιστεί στην παρανομία και στην εγκληματικότητα με την αστυνομία να είναι ανίκανη να εφαρμόσει την τάξη. Στις εφημερίδες επικρατεί η φήμη πως ένας σκοτεινός εκδικητής καταδιώκει τους εγκληματίες τις νύκτες. Η δημοσιογράφος Vicky Vale αναλαμβάνει το θέμα και ταυτόχρονα γνωρίζει τον πλούσιο Bruce Wayne, που σύντομα ερωτεύονται. Όμως σύντομα, η Vicky θα καταλάβει πως ο Bruce κάτι της κρύβει.

Μια νύχτα σε μια συμπλοκή στο εργοστάσιο Axis Chemicals, η εγκληματική ομάδα του Napier προσπαθεί να αποφύγει την αστυνομία. Ο Batman κάνει την εμφάνισή του και πολεμά με τους μπράβους του Napier. Στην συμπλοκή με τον ίδιο τον Napier τον ρίχνει σε ένα μεγάλο κάδο με χημικά. Εδώ ο ακραίος και τρελός εγκληματίας και αιώνιος εχθρός του Batman, ο Joker, γεννιέται. Ο Batman θα ανακαλύψει πως ο Joker πως σκοπεύει να σκοτώσει τους πολίτες του Gotham με διάφορα τεχνάσματα. Θα καταφέρει άραγε ο Batman να σταματήσει τα θανάσιμα σχέδια του Joker;

Τα σκηνικά για την ταινία γυρίστηκαν σε διαφορετικές περιοχές.

Σκηνικό Gotham city: Ο εμβληματικός ορίζοντας και οι εξωτερικοί χώροι της Gotham city δημιουργήθηκαν σε ηχητικά σκηνικά στα Pinewood Atlanta Studios στην Georgia των ΗΠΑ, καθώς και σε τοποθεσίες στο κέντρο του Chicago του Illinois, τα οποία χρησίμευσαν ως υποκατάστατα της Gotham σε ορισμένες σκηνές.

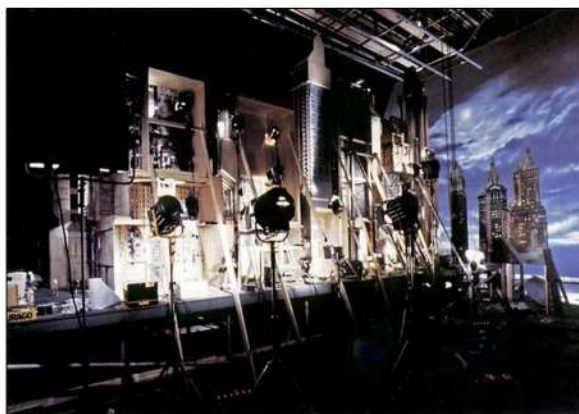
Pinewood Atlanta Studios, Georgia: Το κύριο στούντιο όπου έγινε μεγάλο μέρος των εσωτερικών και σκηνικών εργασιών.

London, UK: Ορισμένες σκηνές, συμπεριλαμβανομένων των εξωτερικών χώρων του Arkham Asylum, γυρίστηκαν σε διάφορες τοποθεσίες.

Η χαρακτηριστική σκηνή της Gotham city ήταν ένα μείγμα πραγματικών αστικών τοπίων (Chicago) και περίτεχνων σκηνών.



Επιπλέον, για τα επιβλητικά κτήρια και τους δρόμους του Gotham city στήθηκε το μεγαλύτερο stage για εκείνη την εποχή. Ένα μεγάλο και λεπτομερές σκηνικό που αναπαριστούσε μέρη του Gotham κατασκευάστηκε, ιδιαίτερα στα Pinewood Atlanta Studios στη Georgia. Αυτό το τεράστιο σκηνικό περιλάμβανε δρόμους, κτίρια (πρόσοψη) και την εμβληματική αρχιτεκτονική της Gotham. Σχεδιασμένα για να δημιουργήσουν τη σκοτεινή και γοτθική ατμόσφαιρα της πόλης του Batman.



Ο παραγωγός John Popick ήταν αυτός που σκέφτηκε να αναλάβει τον ομώνυμο ρόλο στον Michael Keaton μετά την κυκλοφορία της ταινίας Beetlejuice (1988).

Ο Keaton σκόπευε να πει όχι, καθώς δεν διάβαζε ποτέ τα κόμικς ως παιδί και ποτέ δεν ήταν πραγματικά θαυμαστής τους. Τα διάβασε μόνο από ευγένεια. Αλλά αφού άρχισε να ασχολείται με τον χαρακτήρα, τελικά δέχτηκε.

Ο Michael Keaton δεν μπορούσε να ακούσει όσο φορούσε τη στολή του Batman. Είπε ότι η κλειστοφοβία του τον βοήθησε να βρει την κατάλληλη διάθεση για να υποδυθεί τον σκοτεινό χαρακτήρα. Είπε πως «Έτσι ήθελα να είναι ο χαρακτήρας αυτός, όχι τόσο άνετος».

Σκέφτηκε ο ίδιος την περίφημη ατάκα «I am Batman» ενώ η ατάκα στο σενάριο ήταν «I am the night».



Σύμφωνα με τον Michael, προσλήφθηκαν επτά κασκαντέρ, εκ των οποίων ένας καλλιτέχνης πολεμικών τεχνών παγκόσμιας κλάσης και ένας άλλος είναι ένας χορευτής που εμφανίζεται για λίγο σε ένα πλάνο να διπλώνει την κάπα του Batman πίσω του με έναν συγκεκριμένο τρόπο που ο Michael δεν μπορούσε να καταφέρει. Έχει αστειευτεί ότι, προς μεγάλη του απογοήτευση, όλοι τους ήταν ψηλότεροι από αυτόν.

Για να προετοιμαστεί για τον ρόλο του, έκανε κάποια έρευνα για τις νυχτερίδες, μελέτησε την ταινία «Ο Σκοτεινός Ιππότης Επιστρέφει» του Frank Miller για έμπνευση και έζησε μόνος του στο Λονδίνο πριν ξεκινήσει η παραγωγή.



Σύμφωνα με τον Keaton, το υπόβαθρό του στην κωμωδία αποδείχθηκε χρήσιμο στο να υποδυθεί τον Batman, επειδή του έδωσε ένστικτα για το πώς να διαμορφώνει τον φανταστικό χαρακτήρα του.

Για παράδειγμα, στη σκηνή όπου η Vicky και ο Bruce δειπνούν μαζί, ο Keaton πρότεινε να καθίσουν μακριά ο ένας από τον άλλον σε ένα πολύ μακρύ τραπέζι και η ατάκα του ήταν «I don't think I've been in this room before.». Σε ένα άλλο παράδειγμα, συνέβαλε στην ιδέα του Bruce να κρέμεται ανάποδα σαν νυχτερίδα αφού κοιμηθεί με τη Vicky. «It makes all the other stuff even weirder and darker because you're thinking, "This guy's off"», είπε ο Keaton.

Η επιλογή του Michael Keaton για τον ρόλο του Bruce Wayne, προκάλεσε αρχικά διαμάχη μεταξύ των λάτρων των κόμικς, με 50.000 επιστολές διαμαρτυρίας να αποστέλλονται στα γραφεία της Warner Bros. Οι Bob Kane, Sam Hamm και Michael E. Uslan αμφισβήτησαν επίσης έντονα την επιλογή του ηθοποιού.

Σε μια συνέντευξη του 2020, ο Michael Keaton αποκάλυψε ότι ήταν πολύ νευρικός και αμήχανος που συνεργάστηκε με τον Jack Nicholson, επειδή ήταν τόσο δυνατός στον κινηματογράφο και είχε τόση φήμη. Τελικά, όλα πήγαν τέλεια, επειδή ο Nicholson έκανε τους πάντες να νιώθουν πραγματικά χαλαροί. Έτσι κατέληξαν να γίνουν στενοί φίλοι.



Η Michelle Pfeiffer, η οποία εκείνη την εποχή είχε σχέση με τον Michael Keaton, κλήθηκε να περάσει από οντισιόν για τον ρόλο της Vicki Vale, αλλά ο Keaton ήταν αντίθετος, λέγοντας ότι αυτό θα ήταν αμήχανο και για τους δύο. Η Pfeiffer αργότερα επιλέχθηκε μαζί με τον Keaton ως Selina Kyle/Catwoman στην ταινία Batman Returns το 1992, μετά το τέλος της σχέσης τους.

Η Kim Basinger φαίνεται να βγάζει τα παπούτσια της χωρίς προφανή λόγο καθώς βγαίνει από το Batmobile. Στην πραγματικότητα, αυτό οφειλόταν στο γεγονός ότι έξι συνεχώς με τα παπούτσια της το χρώμα του Batmobile καθώς έβγαине. Το χρώμα εισήχθη από την Ιαπωνία και ήταν πολύ ευαίσθητο, επομένως χρειαζόταν συνεχώς ξανά βάψιμο.

Ο ρόλος του Joker αρχικά προσφέρθηκε στον Robin Williams όταν ο Jack Nicholson δίστασε. Μάλιστα, είχε δεχτεί τον ρόλο, όταν οι παραγωγοί προσέγγισαν ξανά τον Nicholson και του είπαν ότι ο Williams θα έπαιρνε τον ρόλο αν δεν το έκανε. Ο Nicholson δέχτηκε τον ρόλο και ο Williams απολύθηκε.

Ο Williams δυσανασχέτησε που χρησιμοποιήθηκε ως δόλωμα και όχι μόνο αρνήθηκε να υποδυθεί τον Riddler στην ταινία "Batman για πάντα" (1995), αλλά αρνήθηκε και να συμμετάσχει σε οποιαδήποτε παραγωγή της Warner Bros μέχρι που το στούντιο του ζήτησε συγγνώμη.

Ο Jack Nicholson είπε για τον ρόλο του: «Αυτό που μου αρέσει στον Joker είναι ότι το χιούμορ του είναι εντελώς άγευστο». Αργότερα είπε ότι ο Joker ήταν ένας από τους αγαπημένους του ρόλους που έπαιξε. Έλαβε ένα ποσοστό επί των ακαθάριστων εσόδων της ταινίας και, λόγω της τεράστιας εισπράξεως στα box-office, κέρδισε περίπου 60 εκατομύρια δολάρια.

Ο Nicholson παραδέχτηκε σε μια συνέντευξη ότι ήταν μεγάλος φαν των κόμικς την εποχή που εμφανίστηκε για πρώτη φορά ο Batman και ότι ο Joker ήταν ο αγαπημένος του χαρακτήρας από τα κόμικς.



Ο Nicholson είχε ένα αυστηρό πρόγραμμα που οριζόταν στο συμβόλαιό του, σύμφωνα με αυτό, έπρεπε να έρχεται αργότερα από τους περισσότερους ηθοποιούς στο πλατό. Ο Nicholson ήταν γνωστός για το ότι έφευγε πολύ αργά το βράδυ, κατά τις 3:00 π.μ., και πριν γυρίσει σπίτι δειπνούσε έξω πήγαινε σε μικρά πάρτι. Ο Keaton έφτανε πάντα νωρίς το πρωί και ο Nicholson ερχόταν γύρω στις 10:00 π.μ. το νωρίτερο, χαιρετούσε τον Keaton και μετά καθόταν στην καρέκλα του. Στη συνέχεια, έγερνε το κεφάλι του προς τα πίσω και αποκοιμιόταν αμέσως καθώς οι μακιγιέρ δούλευαν στα προσθετικά του Joker.

Στην ταινία, ο Joker πρέπει να καλύψει το λευκό σαν κιμωλία πρόσωπό του βάφοντας τον εαυτό του στο χρώμα του δέρματος. Στο σενάριο, οριζόταν ότι ο Joker θα έπρεπε να αφαιρέσει το μακιγιάζ στο χρώμα του δέρματος για να αποκαλύψει το λευκό δέρμα από κάτω, πράγμα που σημαίνει ότι η ομάδα εφέ μακιγιάζ έπρεπε να βρει έναν τρόπο να αφαιρέσει μια στρώση μακιγιάζ και να αφήσει μια άλλη άθικτη. Ο σχεδιαστής μακιγιάζ Nick Dudman βρήκε τη λύση: έβαψαν το πρόσωπο του Jack Nicholson με τη λευκή μπογιά PAX που χρησιμοποιούσαν πάντα και στη συνέχεια έβαλαν ένα λεπτό στρώμα λαδιού σιλικόνης τροφίμων, στο οποίο δεν κολλάει τίποτα από πάνω. Στη συνέχεια, πήραν greasepaint στο χρώμα του δέρματος και την έβαψαν σχολαστικά στο σημείο που καθόταν πάνω από τα έλαια.

Στη συνέχεια, το πέρασαν με αερογράφο και το ξεθώριασαν για να φαίνεται φυσικό. Αφού μουςκέψαν το μαντήλι του Joker σε ισοπροπυλική αλκοόλη, ο Nicholson μπόρεσε να σκουπίσει το πρόσωπό του και αυτό θα αφαιρούσε τη greasepaint, αλλά άφηνε τη λευκή μπογιά PAX άθικτη.

Ως λάτρης της τέχνης, ο Jack Nicholson παραδέχτηκε ότι η σκηνή στην οποία ο Joker καταστρέφει ανεκτίμητα έργα τέχνης ήταν η μόνη σκηνή που τον έκανε να νιώθει άβολα. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο ο Joker εμποδίζει τον Bob να καταστρέψει τον πίνακα του Francis Bacon's "Figures With Meat".

Ο Jack Nicholson λάτρεψε τόσο πολύ την ερμηνεία του σε αυτή την ταινία που κάποια στιγμή την παρακολουθούσε μία φορά την εβδομάδα στο σπίτι του. Απέκτησε και τη συνήθεια να υπογράφει τα γάντια του Joker και να τα δίνει ως δώρα στους επισκέπτες του πλατό, προς μεγάλη απογοήτευση του ενδυματολόγου Bob Ringwood. Ο Ringwood ζήτησε στη συνέχεια από τον Nicholson να σταματήσει να μοιράζει τα γάντια και, παρόλο που του υποσχέθηκε ότι θα το έκανε, συνέχισε να το κάνει. Νέα γάντια φτιάχνονταν συνεχώς καθ' όλη τη διάρκεια των γυρισμάτων. Ο Ringwood εκτίμησε ότι στο τέλος πρέπει να υπήρχαν εκατοντάδες υπογεγραμμένα γάντια Joker που χάρισε ο Nicholson.



Ο κόσμος περίμενε ότι ο Tim Burton θα έδινε έναν αστέιο τόνο με την ταινία. Δεν ήταν μεγάλος φαν των κόμικς, αλλά αγαπούσε τον Batman και την ψυχολογία του χαρακτήρα, πράγμα που σήμαινε ότι ήξερε ότι ήθελε να παραμείνει πιστός σε αυτή την ιδέα.

Ούτε ο Tim Burton ούτε ο Michael Keaton είχαν προηγούμενη επαφή με τα κόμικς του Batman. Ο εκτελεστικός παραγωγός Michael E. Uslan τους παρείχε υλικό αναφοράς για την ταινία. Στον Burton δόθηκαν όλα τα τεύχη του πρώτου έτους του Batman στα κόμικς πριν από την κυκλοφορία του Robin, από τα Detective Comics #27 (Μάιος 1939) έως #37 (Μάρτιος 1940), ενώ στον Keaton δόθηκε το graphic novel "The Dark Knight Returns".

Το εικονικό Batmobile κατασκευάστηκε στο πλαίσιο ενός Chevy Impala και ενσωμάτωνε τον κινητήρα ενός Impala, τα πίσω φώτα από μια Ferrari, τα καπάκια ρεζερβουάρ -

ενός λεωφορείου του Λονδίνου και μέρη κινητήρα τζετ από ένα Harrier Jump Jet. Το συρόμενο πιλοτήριο ήταν επίσης εμπνευσμένο από αυτό ενός Harrier, με τα λεπτά παράθυρα ενός θωρακισμένου χώρου πυροβόλων. Ο καλλιτεχνικός διευθυντής Terry Ackland-Snow πρόσθεσε τους προβολείς ενός Honda Civic ανάποδα στο όχημα αφού τους παρατήρησε στο αυτοκίνητο της συζύγου του.



Μόλις είδε το αρχικό μοντέλο του Batmobile σε φυσικό μέγεθος, ο Tim Burton στράφηκε στον καλλιτεχνικό διευθυντή Terry Ackland-Snow και του είπε «Great. Where's the door?». Η ομάδα σχεδιασμού ξαφνικά συνειδητοποίησε ότι παραδόξως το αμάξι δεν είχε πόρτες και εμπνευσμένος από το πιλοτήριο ενός Harrier Jump Jet, ο Terry σκέφτηκε το συρόμενο πιλοτήριο.

Οι σχεδιαστές του Batmobile δεν είχαν λάβει υπόψη τα επιπλέον τέσσερα εκατοστά που πρόσθεταν τα αυτιά της νυχτερίδας στην κουκούλα του Batman στο ύψος του Michael Keaton, και ως εκ τούτου, τα αυτιά κόλλησαν στο συρόμενο πιλοτήριο την πρώτη φορά που δοκιμάστηκε. Δεδομένου ότι το κάθισμα του πιλοτηρίου ήταν ήδη τοποθετημένο όσο το δυνατόν χαμηλότερα, έπρεπε απαραίτητα να κατασκευαστεί μια εναλλακτική κουκούλα με πιο κοντά αυτιά για τις σκηνές με το Batmobile.

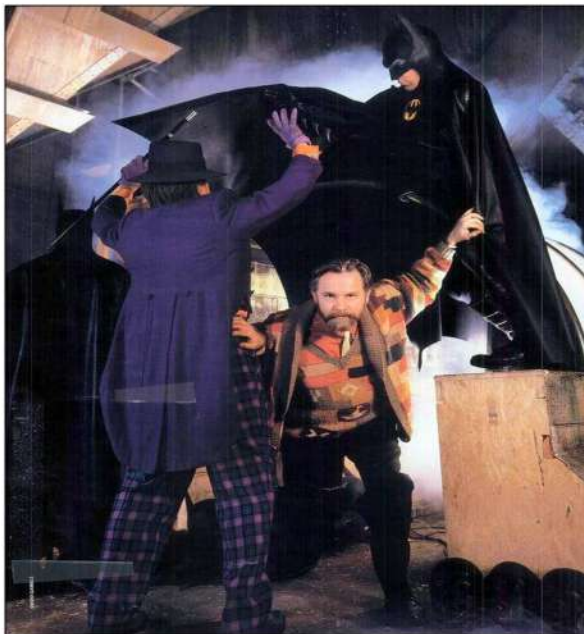


Αν το Batwing είχε κατασκευαστεί στο κατάλληλο μέγεθος όπως φαίνεται στην ταινία, θα είχε άνοιγμα φτερών 10,7 μέτρα.

Περίπου στα 13 λεπτά στην αρχή της ταινίας, ο Nox μπαίνει στην αίθουσα τύπου και του δίνουν ένα σκίτσο ενός Batman, που είναι μια νυχτερίδα με ριγέ στολή. Το σκίτσο είναι υπογεγραμμένο από τον Bob Kane, ο οποίος είναι ο συν δημιουργός του κόμικ του Batman.



Αρχικά, οι μουσικοί George Michael και ο Michael Jackson είχαν ληφθεί υπόψη για τη συνεισφορά τους στο soundtrack της ταινίας, εκτός από τον Prince, με τον δεύτερο να λαμβάνεται υπόψη για το ερωτικό θέμα της ταινίας, ενώ ο Prince έγραψε τραγούδια για τον Joker. Ο Jackson απέρριψε την ευκαιρία λόγω των υποχρεώσεών του σε συναυλίες που είχε ήδη προγραμματίσει.



Η πόρνη στην αρχική σκηνή ήταν αρχικά γραφτό να είναι 14 ετών. Επίσης, επρόκειτο να την παρουσιάσουν να συνομιλεί αδιάφορα με μερικούς αστυνομικούς, δείχνοντάς μας πόσο διεφθαρμένη είναι η αστυνομία της Γκόθαμ, πριν καν γνωρίσουμε τον Υπολοχαγό Eckhart. Υπάρχουν αρκετά στοιχεία μέσα στην ταινία που δείχνουν το πόσο δυστοπική είναι η πόλη του Gotham.

Λίγο μετά την ολοκλήρωση της ταινίας, ο Tim Burton είπε: «Μου άρεσαν κάποια σημεία, αλλά ολόκληρη η ταινία είναι κυρίως βαρετή για μένα. Είναι εντάξει, αλλά ήταν περισσότερο ένα πολιτιστικό φαινόμενο παρά μια σπουδαία ταινία». Επίσης, δεν ενθουσιάστηκε με τον τρόπο που χρησιμοποιήθηκαν τα τραγούδια του Prince στην ταινία.



Όταν συζητούσε το κεντρικό θέμα του Batman, ο σκηνοθέτης Tim Burton εξήγησε: «Όλη η ταινία και η μυθολογία του χαρακτήρα είναι μια ολοκληρωμένη μονομαχία φρικιών. Είναι μια μάχη μεταξύ δύο διαταραγμένων ανθρώπων», προσθέτοντας ότι "The Joker is such a great character, because there's a complete freedom to him. Any character who operates on the outside of society and is deemed a freak and an outcast, then has the freedom to do what they want. They are the darker sides of freedom. Insanity is in some scary way the most freedom you can have, because you're not bound by the laws of society."



Προκειμένου να καταπολεμηθούν οι αρνητικές φήμες σχετικά με την παραγωγή, προκειμένου να καταπολεμηθούν οι αρνητικές φήμες σχετικά με την παραγωγή, ένα τρέιλερ για τις κινηματογραφικές αίθουσες συναρμολογήθηκε βιαστικά για να διανεμηθεί στους κινηματογράφους.

Προκειμένου να καταπολεμηθούν οι αρνητικές φήμες σχετικά με την παραγωγή, ένα τρέιλερ για τις κινηματογραφικές αίθουσες συναρμολογήθηκε βιαστικά για να διανεμηθεί στους κινηματογράφους. Για να δοκιμάσουν την αποτελεσματικότητά του, τα στελέχη της Warner Bros. το παρουσίασαν σε έναν κινηματογράφο στο Westwood της California σε ένα ανυποψίαστο κοινό ένα σύντομο τρέιλερ της ταινίας. Το τρέιλερ των ενενήντα δευτερολέπτων έλαβε όρθια χειροκροτήματα. Αργότερα, θα γινόταν δημοφιλές bootleg σε τοπικά συνέδρια κόμικς.



Η ταινία σημείωσε τεράστια επιτυχία τόσο από κριτικής όσο και από οικονομικής άποψης, κερδίζοντας συνολικά πάνω από 400 εκατομμύρια δολάρια σε εισπράξεις. Οι κριτικοί και το κοινό επαίνεσαν ιδιαίτερα τις ερμηνείες των Nicholson και Keaton, τη σκηνοθεσία του Burton, τον σχεδιασμό παραγωγής και τη μουσική επένδυση του Elfman. Ήταν η έκτη ταινία με τις υψηλότερες εισπράξεις στην ιστορία κατά την κυκλοφορία της. Η ταινία έλαβε αρκετές υποψηφιότητες για τα βραβεία Saturn και μια υποψηφιότητα για Χρυσή Σφαίρα για την ερμηνεία του Nicholson, και κέρδισε το Όσκαρ Καλύτερης Καλλιτεχνικής Διεύθυνσης.



Πολλοί υποστηρίζουν πως η συγκεκριμένη ταινία είναι η καλύτερη ταινία Batman. Η έκπληξη του Jack Nicholson και ειδικά του Michael Keaton, που αρχικά δεν έπεισε με την επιλογή του τους περισσότερους, ήταν τελικά όπως αποδείχτηκε η καλύτερη περίπτωση. Η χημεία των δύο χαρακτήρων είναι υπέροχη και λειτουργεί αποτελεσματικά και με απόλυτη επιτυχία. Η ταινία έχει αρκετή δράση και ένα σκοτεινό vibe, μεταφέροντας τον θεατή σε μια σύγχρονη πόλη που το κακό караδοκεί σε κάθε γωνία τις νύχτες του δυστοπικού Gotham.





CINECRITICS



Nikos Gatsios

Το σινεμά των '80s και '90s δεν ήταν ποτέ ενιαίο. Δεν χωρούσε σε ένα είδος, μια φόρμα, μια αισθητική. Ήταν μια εποχή όπου τα στούντιο δοκίμαζαν, οι δημιουργοί ρίσκαραν, και τα «παράξενα» γίνονταν διαχρονικά.

Σε αυτήν τη σειρά διαλέγουμε έξι ταινίες που δεν βγήκαν ποτέ για να γίνουν blockbusters, αλλά έμειναν γιατί ήταν αυθεντικές. Ταινίες που κουβαλούν cult αύρα, αντισυμβατικές φόρμες και αναμνήσεις VHS.

Από τον pulp vigilante του *The Shadow* μέχρι τον συναισθηματικό μπρα-ντε-φερ πατέρα του *Over the Top*, και από τη σκληρή ερημιά του αυστραλιανού *Razorback* μέχρι τη χειμωνιάτικη ειρωνεία του *Fargo*, κάθε φιλμ εδώ κουβαλά τη δική του ένταση, αισθητική και σκοτεινή γοητεία.

Μπαίνουμε στον σουρεαλιστικό τρόπο της αυστραλιανής outback, ακολουθούμε τους αδελφούς Coen σε τέσσερις διαφορετικές αποδόσεις του εγκλήματος — την πρώτη, ωμή (*Blood Simple*), τη λογοτεχνική και γεμάτη προδοσίες (*Miller's Crossing*), την υπόγεια ειρωνική (*Fargo*) και την πιο ανθρώπινη και αληθινή απ' όλες. Στο κλείσιμο, τιμούμε την αγνή, σχεδόν παιδική υπερβολή των '80s με τον Stallone να προσπαθεί να σπάσει όχι μόνο χέρια, αλλά και τη σιωπή ανάμεσα σ' έναν πατέρα και έναν γιο.

The Shadow 1994

Μια pulp περιπέτεια με σκοτεινή αύρα και... Baldwin σε ρόλο υπερήρωα.

Περίληψη

Στη Νέα Υόρκη του Μεσοπολέμου, ένας μυστηριώδης τιμωρός του εγκλήματος με την ικανότητα να "θολώνει" το μυαλό των ανθρώπων, γνωστός ως *The Shadow*, μάχεται ενάντια στον απόγονο του Μογγόλου κατακτητή Τζένγκις Χαν, ο οποίος απειλεί να καταστρέψει την πόλη με μια ατομική βόμβα. Πίσω από τη μάσκα του Σκιά βρίσκεται ο Λαμόν Κράνστον, ένας άνδρας με σκοτεινό παρελθόν που προσπαθεί να εξιλεωθεί μέσω της μάχης ενάντια στο κακό.



Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Ο Russell Mulcahy, γνωστός και από το *Highlander*, δίνει στη ταινία ένα στιλιζαρισμένο, νεο-νουάρ αισθητικό πακέτο γεμάτο σκιές, καπνούς και Art Deco διακόσμηση. Το αποτέλεσμα είναι ένας κόσμος ανάμεσα στο ρεαλισμό και το fantasy, που αποπνέει το άρωμα παλιών pulp comics και ραδιοφωνικών σειρών. Η σκηνοθεσία δίνει έμφαση στην ατμόσφαιρα περισσότερο απ' ό,τι στην ουσία, με αποτέλεσμα η πλοκή να χάνει σε βάθος αλλά να κερδίζει.

Ερμηνείες

Ο Alec Baldwin υποδύεται τον Shadow με αρκετή μυστικοπάθεια, προσπαθώντας να ισορροπήσει ανάμεσα στο σκοτεινό vigilante και τον πλούσιο playboy alter ego. Η Penelope Ann Miller έχει τον ρόλο της ψυχικά δεκτικής πρωταγωνίστριας, χωρίς όμως να αξιοποιείται πλήρως. Ο John Lone, ως κακός Shiwan Khan, κλέβει αρκετές σκηνές με το υπνωτιστικό βλέμμα του και μια ελαφριά camp υπερβολή που ταιριάζει στον τόνο της ταινίας.

Trivia & Backstage

- Η ταινία βασίζεται σε έναν χαρακτήρα που πρωτοεμφανίστηκε σε ραδιοφωνική εκπομπή του 1930 και επηρέασε τη δημιουργία του Batman.
- Αρχικά ο Sam Raimi ήθελε να κάνει δική του ταινία *The Shadow*, αλλά όταν η Universal αρνήθηκε, έφτιαξε το *Darkman* (1990).
- Το soundtrack γράφτηκε από τον Jerry Goldsmith, προσδίδοντας έπος και κλασικότητα στις σκηνές δράσης.
- Αν και υπήρχαν σχέδια για sequels, η μέτρια εμπορική πορεία της ταινίας τα ακύρωσε.

Συμπέρασμα

Το *The Shadow* είναι ένα στυλιζαρισμένο δείγμα ρετρό υπερηρωικής φαντασίας, που γοητεύει οπτικά αλλά πάσχει από αδύναμο σενάριο. Παρ' όλα αυτά, είναι ένα cult κομμάτι των '90s που αξίζει να το ξαναδείς — αν όχι για την πλοκή, τότε σίγουρα για τη μοναδική αισθητική του.



1984

Το αυστραλιανό creature feature που έκανε το outback πιο τρομακτικό από ποτέ.

Περίληψη

Όταν η Αμερικανίδα δημοσιογράφος Beth Winters ταξιδεύει στην αυστραλιανή έρημο για να ερευνήσει τη λαθροθηρία ζώων, εξαφανίζεται μυστηριωδώς. Ο άντρας της, Carl, έρχεται από τις ΗΠΑ για να την αναζητήσει και έρχεται αντιμέτωπος με έναν θανάσιμο εχθρό: ένα γιγάντιο αγριόχοιρο (*Razorback*) που σπέρνει τον τρόμο στην περιοχή. Παράλληλα, η αυστραλιανή outback αποκαλύπτεται ως ένα τοπίο σκληρό, βίαιο και βαθιά αλλόκοτο.



Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Ο Russell Mulcahy (ναι, ο ίδιος σκηνοθέτης με το *The Shadow*!) κάνει εδώ το σκηνοθετικό του ντεμπούτο στον κινηματογράφο, και προσφέρει ένα φιλμ με απρόσμενα καλλιτεχνική ματιά για το είδος του. Με έντονες επιρροές από βιντεοκλίπ, σουρεαλιστικά κάδρα και ονειρικά fade-ins, η έρημος γίνεται κάτι περισσότερο από απλό σκηνικό, μετατρέπεται σε μια μεταφυσική απειλή. Η φωτογραφία του Dean Semler (που αργότερα βραβεύτηκε με Όσκαρ για το *Dances with Wolves*) απογειώνει το αποτέλεσμα, κάνοντας το *Razorback* οπτικά εντυπωσιακό ακόμα και σήμερα.

Ερμηνείες

Οι ηθοποιοί λειτουργούν περισσότερο ως "αγωγοί έντασης" παρά ως πλήρως ανεπτυγμένοι χαρακτήρες. Ο Gregory Harrison (ως Carl) είναι ικανοποιητικός, αλλά το πραγματικό βάρος πέφτει στους χαρακτήρες της επαρχίας — αγροίκοι, παράξενοι, σχεδόν μετα-αποκαλυπτικοί.

Ξεχωρίζει ο Bill Kerr στον ρόλο του κυνηγού Jake Cullen, ενός μοναχικού άνδρα που στοιχειώνεται από την απώλεια του εγγονού του από το θανάσιμο θηρίο.

Trivia & Backstage

- Η ταινία βασίζεται στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Peter Brennan.
- Πολλές από τις σκηνές με το αγριόχοιρο γυρίστηκαν με μηχανικά εφέ — το "τέρας" ήταν ένα τεράστιο animatronic μοντέλο που συχνά δυσλειτουργούσε.
- Η Warner Bros. είχε τόσο μικρή εμπιστοσύνη στο φιλμ που του έκανε ελάχιστη διανομή στις ΗΠΑ — παρ' όλα αυτά, απέκτησε cult φήμη μέσω VHS.
- Σήμερα θεωρείται πρωτοπόρο του λεγόμενου "Ozploitation" κινηματογράφου (Australian exploitation cinema).

Συμπέρασμα

Το *Razorback* είναι κάτι πολύ περισσότερο από μια B-movie με ένα τεράστιο γουρούνι: είναι ένα στιλιστικό θρίλερ, γεμάτο υπαρξιακό τρόμο, εντυπωσιακή κινηματογράφηση και παράξενη, σχεδόν λυρική ένταση. Αν δεν το έχεις δει, χάνεις ένα από τα πιο ιδιαίτερα θρίλερ των '80s.



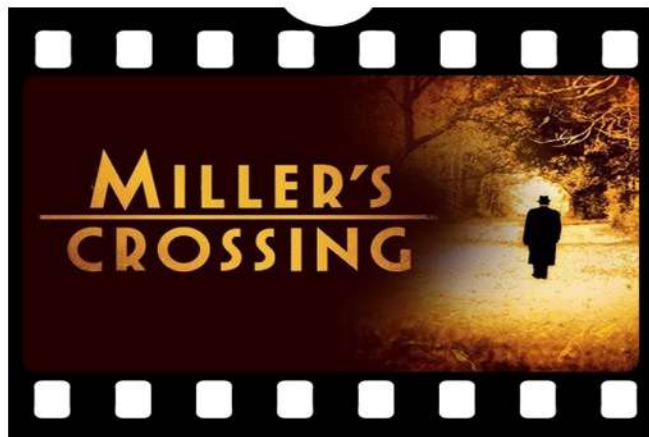
Μια μαφιόζικη ωδή στους αινιγματικούς χαρακτήρες και τη σκληρή ζωή των γκάνγκστερ των '20s.

Περίληψη

Η ταινία εξελίσσεται στη δεκαετία του 1930, κατά την εποχή της ποτοαπαγόρευσης, και επικεντρώνεται στον Tom Reagan, τον δεξί χέρι του γκάνγκστερ Leo. Όταν ένας διαπληκτισμός μεταξύ δύο μαφιόζικων φατριών απειλεί να ξεσπάσει πόλεμος, ο Tom παίζει ένα επικίνδυνο παιχνίδι διπλωματίας και προδοσίας για να σώσει τον εαυτό του και όσους αγαπά. Ένας κόσμος γεμάτος ίντριγκες, δολοποκίες και αιματηρές συμφωνίες ξεδιπλώνεται με λεπτομέρεια.

Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Οι αδελφοί Coen υπογράφουν μια ταινία που συνδυάζει στυλιζαρισμένο noir με πλούσια σκηνικά και χειρουργική σκηνοθεσία. Η ατμόσφαιρα είναι σκοτεινή, με έντονα παιχνίδια φωτός και σκιάς, που θυμίζουν κλασικά φιλμ της εποχής. Η σκηνοθεσία αποτυπώνει την ψυχολογική ένταση και την αβεβαιότητα των χαρακτήρων, ενώ η μουσική και ο ήχος υποστηρίζουν το τεταμένο κλίμα.



Ερμηνείες

Ο Gabriel Byrne ως Tom Reagan είναι αινιγματικός, κοφτερός και γεμάτος αντιφάσεις, ενώ ο Albert Finney στον ρόλο του Leo δίνει βαρύτητα και μια γκριζα μεγαλοπρέπεια. Ξεχωρίζουν επίσης οι Marcia Gay Harden και Jon Polito, που πλαισιώνουν με επιδέξια ερμηνεία τις πολύπλοκες ανθρώπινες σχέσεις που αναπτύσσονται.

Trivia & Backstage

- Το σενάριο γράφτηκε από τους αδερφούς Coen, που ήθελαν να αποτίουν φόρο τιμής στο κλασικό γκάνγκστερ κινηματογράφο.
- Η ταινία κέρδισε το Βραβείο Grand Prix στο Φεστιβάλ Καννών το 1990.
- Το Miller's Crossing θεωρείται ένα από τα καλύτερα έργα των Coen, αν και αρχικά δεν είχε μεγάλη εμπορική επιτυχία.
- Το όνομα της ταινίας αναφέρεται σε μια κρίσιμη σκηνή όπου παίζεται ένα παιχνίδι γέφυρας (bridge), που λειτουργεί ως μεταφορά για τις προδοσίες.

Συμπέρασμα

Με Miller's Crossing, οι Coen αδέρφια δημιουργούν ένα αριστοτεχνικό φιλμ που ισορροπεί ανάμεσα στην ένταση, τη σκληρότητα και το ανθρώπινο δράμα. Αποτελεί must-watch για τους λάτρεις του noir και του καλού σινεμά γενικότερα.

FARGO

1996

Μια μακάβρια κωμωδία εγκλήματος στην παγωμένη καρδιά της Αμερικής.

Περίληψη

Ο Jerry Lundegaard, ένας απελπισμένος πωλητής αυτοκινήτων, προσλαμβάνει δύο κακοποιούς για να απαγάγουν τη σύζυγό του και να ζητήσουν λύτρα από τον πλούσιο πεθερό του. Όμως το σχέδιο καταρρέει με αιματηρό και εντελώς απρόβλεπτο τρόπο, μπλέκοντας τρεις ζωές σε έναν ανελέητο ιστό εγκλήματος. Στην υπόθεση μπαίνει και η Marge Gunderson, η έγκυος αρχηγός της αστυνομίας, που μεθοδικά ξετυλίγει το κουβάρι της υπόθεσης με ηρεμία και ανθρωπιά.



Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Οι αδελφοί Coen στο απόγειό τους. Με το Fargo, δημιουργούν έναν κόσμο που ισορροπεί τέλεια ανάμεσα στο μαύρο χιούμορ και το ωμό έγκλημα. Η χιονισμένη Μινεσότα γίνεται σχεδόν χαρακτήρας από μόνη της — ψυχρή, λευκή, άδεια — αντανακλώντας την απομόνωση και το υπαρξιακό κενό των ηρώων. Η σκηνοθεσία είναι ήσυχη, με σιωπές που λένε περισσότερα απ' ό,τι οι διάλογοι.

Ερμηνείες

Η Frances McDormand ως Marge είναι απλώς συγκλονιστική: καθημερινή, προσιτή, ανθρώπινη — και την ίδια στιγμή πανέξυπνη και αποτελεσματική. Ο William H. Macy δίνει μία από τις καλύτερες ερμηνείες της καριέρας του ως ο ανίκανος και θλιβερός Jerry. Οι Steve Buscemi και Peter Stormare, ως το δίδυμο των απαγωγέων, φέρνουν μια ακραία, ψυχρή βία που "σπάει" την ήρεμη καθημερινότητα.

Trivia & Backstage

- Αν και η εισαγωγή λέει πως βασίζεται σε αληθινή ιστορία, αυτό ήταν ένα αφηγηματικό τέχνασμα των Coen — η υπόθεση είναι καθαρά φανταστική.
- Η ταινία κέρδισε δύο Όσκαρ (Καλύτερου Σεναρίου και Α' Γυναικείου Ρόλου για τη McDormand) και ήταν υποψήφια για 7 συνολικά.
- Έδωσε έμπνευση για τη μεταγενέστερη ομώνυμη σειρά του FX.
- Η έκφραση "Yah, you betcha!" και το προφορικό ύφος της Μινεσότα απέκτησαν εμβληματική θέση στη λαϊκή κουλτούρα μετά την ταινία.

Συμπέρασμα

Fargo είναι μια από τις πιο αναγνωρίσιμες και καλοφτιαγμένες ταινίες των '90s — ένα φιλμ που αποδεικνύει ότι το έγκλημα μπορεί να είναι βαθιά ανθρώπινο, τραγικό αλλά και... ειρωνικά αστείο. Αξίζει κάθε λεπτό της φήμης του.



Ο Sylvester Stallone με καπέλο γυρισμένο, μπράτσα σφιγμένα — και η αγάπη ενός πατέρα.

Περίληψη

Ο Lincoln Hawk (Stallone), ένας μοναχικός οδηγός φορτηγού και ερασιτέχνης μπρα-ντε-φερ παλαιστής, προσπαθεί να ξαναχτίσει τη σχέση με τον αποξενωμένο γιο του μετά τον θάνατο της γυναίκας του. Καθώς οι δυο τους διασχίζουν την Αμερική, ο Hawk συμμετέχει σε αγώνες μπρα-ντε-φερ, στοχεύοντας στο παγκόσμιο πρωτάθλημα — και κυρίως, στη δεύτερη ευκαιρία να γίνει ο πατέρας που δεν μπόρεσε ποτέ να είναι.



Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Ο Menahem Golan, συνιδρυτής της Cannon Films, σκηνοθετεί ένα φιλμ που συνδυάζει φορμουλαϊκή περιπέτεια με οικογενειακό δράμα. Αν και η σκηνοθεσία είναι απλή, η ταινία έχει άφθονες στιγμές emphatic υπερβολής, με αργές κινήσεις, μουσικά μοντάζ και γωνίες λήψης που αποθεώνουν τον Stallone. Ουσιαστικά, είναι ένας ύμνος στα '80s: στυλ πάνω απ' όλα, συγκίνηση με... γροθιές.

Ερμηνείες

Ο Stallone υποδύεται έναν ήσυχο, εσωστρεφή ήρωα, μακριά από τον εκρηκτικό Rambo ή τον Rocky. Παρά την απλότητα της ερμηνείας του, υπάρχει μια αφοπλιστική ειλικρίνεια. Ο μικρός David Mendenhall ως γιος του Michael προσπαθεί να ισορροπήσει ανάμεσα στην παιδική αφέλεια και την ξαφνική ωριμότητα. Ξεχωρίζει ο Robert Loggia ως ο αυταρχικός παππούς/αντίπαλος.

Trivia & Backstage

- Η ταινία χρηματοδοτήθηκε από την Cannon Films και γράφτηκε ειδικά για τον Stallone, που πληρώθηκε \$12 εκατομμύρια — ποσό τεράστιο για τα δεδομένα της εταιρείας.
- Τα τournouά μπρα-ντε-φερ ήταν αληθινά, με πραγματικούς πρωταθλητές να συμμετέχουν στα γυρίσματα.
- Το τραγούδι "Winner Takes It All" από τον Sammy Hagar έγινε hit και είναι συνώνυμο της ταινίας.
- Αν και χλευάστηκε αρχικά από κριτικούς, το Over the Top απέκτησε cult status — και λατρεία στους κύκλους του... arm wrestling.

Συμπέρασμα

Το Over the Top είναι γεμάτο κλισέ, υπερβολή και συναισθηματικά μηνύματα γραμμένα με bold. Αλλά μέσα στην υπερβολή του, κρύβει καρδιά. Είναι μια feel-good ταινία που θυμίζει ότι με επιμονή, αγάπη και λίγη μυϊκή δύναμη, μπορείς να φέρεις τα πάνω-κάτω.



BLOOD SIMPLE

1984

Η σκοτεινή αρχή του Coen universe — ένα εφιαλτικό θρίλερ γεμάτο απάτες και φόνο.

Περίληψη

Σε μια μικρή πόλη του Τέξας, ένας ιδιοκτήτης μπαρ υποπτεύεται τη γυναίκα του για απιστία και προσλαμβάνει έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ να την παρακολουθήσει. Όταν η υπόθεση ξεφεύγει από κάθε έλεγχο, ακολουθεί μια αλυσιδωτή αντίδραση βίας, προδοσίας και παρανοήσεων που οδηγούν σε μια σκοτεινή και απρόβλεπτη κατάληξη.



Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Οι αδελφοί Coen κάνουν το σκηνοθετικό τους ντεμπούτο με ένα φιλμ που αναμειγνύει στοιχεία neo-noir και ψυχολογικού θρίλερ. Η ατμόσφαιρα είναι βαριά, γεμάτη αγωνία και ένταση, με τη χρήση φωτισμού και γωνιών λήψης που υπογραμμίζουν την παρανοϊκή ψυχολογία των χαρακτήρων. Η σκηνοθεσία είναι λιτή αλλά αποτελεσματική, δίνοντας έμφαση στη δυναμική των διαπροσωπικών σχέσεων.

Ερμηνείες

Ο M. Emmet Walsh ως ιδιοκτήτης μπαρ αποδίδει με σκληρότητα και απελπισία τον χαρακτήρα του, ενώ ο John Getz και η Frances McDormand (στην πρώτη της συνεργασία με τους Coen) δίνουν πειστικές και γεμάτες ένταση ερμηνείες. Η ατμόσφαιρα κλιμακώνεται με τις λεπτές αποδόσεις που κάνουν την απειλή να μοιάζει ακόμα πιο κοντινή.

Trivia & Backstage

Το Blood Simple ήταν η πρώτη ταινία των Coen Brothers, που τους έδωσε αμέσως αναγνώριση ως ταλαντούχοι σκηνοθέτες.

NO WAY OUT

1987

Ένα πολιτικό θρίλερ παγίδα — όταν το ψέμα γίνεται ο μόνος δρόμος διαφυγής.

Περίληψη

Ένας χαρισματικός αξιωματικός του Πολεμικού Ναυτικού βρίσκεται ξαφνικά στο επίκεντρο ενός φαινομενικά άλυτου εγκλήματος. Μετά τον μυστηριώδη θάνατο μιας γυναίκας με δεσμούς στην πολιτική ελίτ της Ουάσινγκτον, ο πρωταγωνιστής εμπλέκεται σε μια έρευνα που δεν ελέγχει. Καθώς τα ίχνη οδηγούν ολοένα και πιο κοντά του, το κυνήγι της αλήθειας μετατρέπεται σε έναν λαβύρινθο από μυστικά, συγκάλυψη και ψευδείς ταυτότητες.



Σκηνοθεσία & Ατμόσφαιρα

Ο Roger Donaldson σκηνοθετεί ένα θρίλερ υψηλής έντασης, χτισμένο πάνω σε διαρκή καχυποψία και πολιτική ίντριγκα. Η ατμόσφαιρα του No Way Out είναι ασφυκτική, με την κάμερα να κινείται μέσα σε κλειστούς χώρους, σκοτεινά γραφεία και διαδρόμους εξουσίας, ενισχύοντας το αίσθημα εγκλωβισμού.

Ερμηνείες

Ο Kevin Costner παραδίδει μια από τις πιο συγκρατημένες και αποτελεσματικές ερμηνείες της καριέρας του, ενσαρκώνοντας έναν ήρωα που παλεύει ανάμεσα στο καθήκον και την αυτοσυντήρηση. Ο Gene Hackman επιβάλλεται με κύρος και υπόγεια απειλή στον ρόλο του ισχυρού πολιτικού, ενώ ο Sean Young προσδίδει δραματικό βάθος σε έναν χαρακτήρα-κλειδί για την εξέλιξη της πλοκής.

Trivia & Backstage

Το No Way Out βασίζεται στο μυθιστόρημα The Big Clock του Kenneth Fearing, το οποίο είχε μεταφερθεί ξανά στον κινηματογράφο το 1948.



ROCK YOUR WORLD

METALLICA

27/06/1993

Νέα Σμύρνη



telonio

Στις 27/06/1993 οι Metallica έδωσαν το πρώτο τους live στην Ελλάδα στο στάδιο του Πανιωνίου στη Νέα Σμύρνη. Τότε ήμουν 16 ετών και έχοντας αγοράσει το εισιτήριο που κόστιζε 7.000 δραχμές ανυπομονούσα να δω ζωντανά εκείνο το απόγευμα τους Metallica. Είχα αγαπήσει το Ride the lighting, Master of Puppets και ειδικά το And justice for all. Το Black album είχε κατά την γνώμη μου μερικά πετυχημένα τραγούδια όπως το Wherever I may roam και το Sad but true, αλλά ήταν πιο εμπορικό και διαφορετικό από τους προηγούμενους δίσκους (ειδικά το Nothing else matters και το Unforgiven, έβλεπες ζευγαράκια να τα χορεύουν λες και ήταν μπαλάντες για αισθησιακό χορό). Οι Metallica βέβαια εκείνη την εποχή περιόδευσαν για αυτόν το δίσκο, αν και αυτό μικρή σημασία είχε για εμένα, αφού ήμουν βέβαιος πως θα έπαιζαν και αρκετό υλικό από τους προηγούμενους δίσκους.

Μπροστά στην σκηνή υπήρχαν λίγα άτομα και αμέσως έτρεξα προς το μέρος τους. Ήμουν μπροστά, ακριβώς μπροστά, από την σκηνή και στο αριστερό μέρος. Υπόψιν, ήταν η πρώτη μου συναυλία τέτοιου βεληνεκούς συγκροτήματος.

Δεν θυμάμαι ακριβώς τι ώρα ήταν, αλλά μετά από 30 λεπτά περίπου η Ελληνική Λευκή Συμφωνία βγήκε στην σκηνή. Δεν τους είχα ακούσει ξανά και μου ακούγονταν αρκετά καλοί παρά τον ελληνικό στοίχο. Το κοινό, όπως και εγώ, ανυπομονούσε βέβαια για τους Metallica.

Μετά βγήκαν στην σκηνή οι Cult, που είχα δει μερικά βίντεο στο MTV. Η διαφορά με τα Ελληνικά rock συγκροτήματα ήταν εμφανής. Ο ήχος ήταν καλύτερος και τα μέλη του συγκροτήματος έπαιζαν με εμφανή άνεση δίνοντας ένα δυναμικό show. Ειδικά όταν ο τραγουδιστής Ian Robert Astbury έσκισε την μπλούζα του και στο γυναικείο κοινό επικράτησε πανικός. Πρέπει να έπαιζαν περίπου 45 λεπτά.

Στη συνέχεια για λίγα λεπτά επικράτησε σιγή από την σκηνή και ήδη η νύχτα είχε πέσει. Σαν κάτι να προμήνυε πως κάτι σημαντικό θα γινόταν μπροστά μου. Από τα ηχεία ξεκίνησε το The Ecstasy of Gold του Ennio Morricone που τότε οι Metallica συνήθιζαν να παίζουν πριν ξεκινήσει η συναυλία τους. Το τραγούδι κράτησε μόνο μερικά δευτερόλεπτα και ξαφνικά σκάνε εκρηκτικά -με έναν εκκωφαντικό ήχο- επάνω στην σκηνή που για λίγα δευτερόλεπτα μας τύφλωσαν όλους. Οι Metallica βγαίνουν στην σκηνή παίζοντας τις πρώτες νότες του Creeping death και το κοινό παραληρεί με φωνές. Χαμός κυριολεκτικά!



Εγώ βρίσκομαι ακριβώς κάτω από τον Jason Newsted και βλέπω και ακούω τον Hetfield με αυτή την επιβλητική παρουσία να τραγουδά και η φωνή του να είναι ακριβώς όπως στους δίσκους.



Εκείνο το απόγευμα με πήγε ο πατέρας μου στον χώρο της συναυλίας, καμιά ώρα πριν αυτή αρχίσει. Εκατοντάδες άτομα κάθε ηλικίας κατευθύνονταν προς τα εκεί. Μπήκα στο γήπεδο και ο περισσότερος κόσμος πήγαινε προς τις κερκίδες.



Το setlist ήταν το ακόλουθο:

1. Creeping Death
 2. Harvester of Sorrow
 3. Welcome Home (Sanitarium)
 4. Of Wolf and Man
 5. Wherever I May Roam
 6. The Thing That Should Not Be
 7. The Unforgiven
 8. Disposable Heroes
 9. Bass Solo
 10. Instrumental Medley (Orion / To Live is to Die / Call Of Ktulu)
 11. Guitar Solo
 12. The Four Horsemen
 13. For Whom the Bell Tolls
 14. Fade to Black
 15. Master of Puppets (Short Version)
 16. Seek & Destroy (Extended Version)
 17. Whiplash
- Encore:
18. Nothing Else Matters
 19. Sad But True
 20. Last Caress (Misfits cover)
 21. One
- Encore 2:
22. Enter Sandman



Περιττό να πω πως στο Seek and destroy και στο One επικρατούσε πανικός στο κοινό στην αρένα. Όμως για να μην μακρηγορώ, πρέπει να έπαιξαν συνολικά μιάμιση ώρα. Το μοναδικό εφέ (εκτός από τον καπνό) ήταν πως στις δύο γιγάντιες οθόνες που υπήρχαν αριστερά και δεξιά στο τραγούδι Of wolf and man, εμφανίστηκε πίσω από τον Het-field το φεγγάρι (αρκετά ψαρωτικό).

Θυμάμαι που στις περιμετρικές τσάτσες των πολυκατοικιών έβλεπα κόσμο να παρακολουθεί την συναυλία. Επίσης, κάποια στιγμή γύρισα προς τα πίσω και είδα την πύλη απ' όπου είχα μπει, εκεί ήταν και αρκετοί αστυνομικοί που παρακολουθούσαν επίσης την συναυλία.

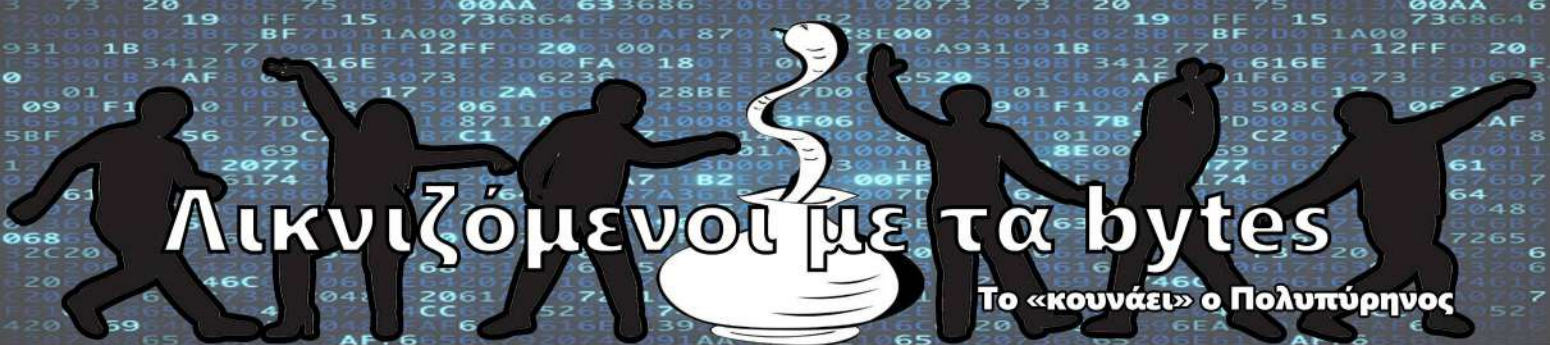


Παρατράγουδα και τσακωμοί δεν υπέπεσαν στην αντίληψή μου. Αντιθέτως, βγαίνοντας από το γήπεδο είδα νεαρούς μεγαλύτερους από εμένα να περπατάνε και να τραγουδάνε τραγούδια των Metallica. Πολλοί ζητούσαν νερό και όλοι έφυγαν με ηρεμία. Η μάνα μου που μου νόμιζε πως είχα πάει για να πάρω ναρκωτικά ή να ασπαστώ τον σατανισμό, θυμάμαι ότι της έκανε μεγάλη εντύπωση που είδε τόσους νεαρούς να βγαίνουν από το γήπεδο και να είναι απόλυτα ήρεμοι. Στα επόμενα χρόνια, με όσους μίλησα και είχαν παραστεί σε αυτήν την συναυλία μόνο τα καλύτερα είχαν να πουν, και τόνιζαν πως για όλους εμάς ήταν μια αξέχαστη συναυλία.



Γενικά η πρώτη συναυλία (και η τελευταία) των Metallica για εμένα προσωπικά, όπως και για πολλούς άλλους, ήταν μια εμπειρία, ένα δυνατό και μοναδικό μουσικό ταξίδι στο Heavy metal που όλοι εμείς ακόμη αγαπάμε παθιασμένα.





The guard didn't let his skepticism and mistrust show, for there was something rather unusual about his nocturnal visitor's determination. He took a horn hanging on the wall and sounded out three short notes. Soon afterwards, the sound of footsteps on the cobbles could be heard from afar. A heavily built man wearing the insignia of Captain of the Guard appeared. He was no longer a young man, and the many scars on his face hardened by time revealed that he had once been a great warrior. The captain, named Malthom, was indeed one of the oldest warriors in the kingdom. His talent and loyalty had promoted him to the rank of friend and confidant of the lord and his family.



"My word!" he exclaimed before the guard had the chance to say a word, "Lord Zolphar, what brings you here?" "I am glad that someone actually recognizes me" replied Zolphar. "I also remember you Malthom, you haven't changed". "And yet it's been years since we last met" said Malthom with a pensive air; then addressing the guard: "Don't make our guest wait any longer, open the door".



As Malthom and Zolphar walked through a maze of courtyards, corridors and galleries leading to the manorial quarters, Zolphar suddenly recollected the past. He was slightly younger than Tibor, the present lord. He had always suffered from being the youngest son and kept himself to himself, preferring to be alone, whereas Tibor had been a talkative and gracious boy. Zolphar's behaviour had earned him the nickname "Dark One". One day, Zolphar was involved in a plan to overthrow his brother. The attempt failed and he was forced to leave the kingdom immediately. No one had heard of him since. After being announced, the two men entered the manorial apartments. Lord Tibor, who had been informed of their arrival by the guard, was waiting impatiently...



Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

- Υ.Γ.1 Όταν όλα τα άλλα αποτύχουν, διαβάστε το manual.
- Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο επόμενο τεύχος!
- Υ.Γ.3 Έσπασα ένα πόδι στο Σκι, αλλά ευτυχώς δεν ήταν το δικό μου.





Κώστας "The Punisher"

Ονειροκρίτης 2026

Φίλε αναγνώστη του Retroid. Το 2026 είναι μια χρονιά καμπίς όπου θα χρειαστείς να αποστηθίσεις τον ΟΝΕΙΡΟΚΡΙΤΗ ΤΟΥ RETROID ως οδηγό επιβίωσης. Τύφλα να έχουν τα βιβλία επιβίωσης της SAS και ο Τσελεμεντές του Αναρχικού! Κράτα τον Ονειροκρίτη του Retroid ως οδηγό που θα σου λύνει κάθε απορία και θα φωτίζει τα βήματα σου για όλη την χρονιά! Πάμε να δούμε τι σε περιμένει...

Αν δεις Amiga στον ύπνο σου τότε δεν θα χρειαστεί να πας ποτέ στον οφθαλμίατρο μέσα στο 2026. Θα βλέπεις όλα τα χρώματα άψογα κυρίως τα πρώτα 4096 πέρα των βασικών χρωμάτων. Επίσης, θα ακούς τα πάντα στερεοφωνικά και πεντακάθαρα.

Αν δεις Amiga500 με κάρτα επέκτασης Terrible Fire 536 θα εμφανιστούν οικονομικά προβλήματα που δεν τα περιμένεις. Αν δεις την Blizzard MKIV 1230 64mb μάλλον ληστές έχουν βάλει στόχο να σε ληστέψουν. Προσεχε είσαι στόχος για γδάρσιμο. Βαλε συναγερμούς παντού.

Αν δεις Amiga500 με Gotek τότε σημαίνει ότι τα οικονομικά σου θα είναι σταθερά καλά. Ότι περιμένεις να σου έρθει αυτό θα έρθει χωρίς εκπλήξεις και απρόοπτα.

Αν δεις Amiga 3000 στον ύπνο σου τότε θα δεχθείς πρόταση από κανάλι να παίξεις σε σειρά. Ίσως να σου προτείνουν ρόλο παρουσιαστή σε τηλεπαιχνίδι. Αν η 3000 έχει τον συνεπεξεργαστή BFG9060 τότε η πρόταση θα είναι να παίξεις στο blockbuster του Hollywood με συμβόλαιο εκατομμυρίων. Τυχεράκια!

Αν δεις Amiga 4000, σκούρα τα πράγματα. Ότι μετοχές έχεις θα κατακυλήσουν πολύ σύντομα. Θα τα χάσεις όλα. Αν δεις όμως την 4000 με την κάρτα MNT ZZ9000 θα βρείς κιουπί με λίρες στο βουνό δίπλα στο χωρίο σου καθώς περπατάς ή θα είσαι ο επόμενος νικητής του Joker.

Αν δεις Atari ST 520 ή 1040 στον ύπνο σου πιθανότητα θα ξεκινήσεις μαθήματα μουσικής. Παράλληλα μπορεί να ξεκινήσεις μαθήματα DTP ή CAD. Γενικά θα ξεκινήσεις πολλά δημιουργικά πράγματα και θα είσαι εξίσου καλός σε όλα δίχως να χρειαστεί να πληρώσεις μια περιουσία σε σεμινάρια ή να δώσεις τον νεφρό σου σε δίδακτρα.

Αν δεις Atari Falcon, και έχεις μπαλκόνι στο σπίτι σου, πρόσεχε για επίθεση γεράκιου. Πιθανά καποιος "μαυροπετρίτης" θα έρθει στο μπαλκόνι σου. Αποχαιρέτα την μπουγάδα σου δηλαδή. Αν όμως δεις Atari Falcon και μένεις σε μονοκατοικία θα έρθουν περιστέρια και θα σου κουτσουλήσουν το πλατύσκαλο. Όλα αυτά θα γίνουν με μεγάλη ταχύτητα και δεν θα προλάβεις να αντιδράσεις.

Αν δεις Atari 2600 στον ύπνο σου θα συναντήσεις εξωγήινους στην νυχτερινή σου βόλτα. Ο ET σε διάλεξε και σου εστειλε σήματα μέσω του ονείρου σου. Αν δεις ότι παίζεις με θυρλικό τετράγωνο joystick CX 40 τότε θα σε απαγάγουν οι εξωγήινοι για πειράματα και σε ξαναφέρουν στον πλανήτη γη μετά από κανά εξάμηνο και βάλε.

Αν δεις Amstrad CPC 6128 με πράσινο Monitor θα γίνεις χορτοφάγος και θα τρώς μόνο πρασινάδες. Κυρίως λάχανο μπορεί και λίγο μπρόκολο.

Πρόσεξε πολύ το χρώμα μόνιτορ στο όνειρο. Αν είναι το έγχρωμο μονιτορ τότε τα πράγματα αλλάζουν άρδην καθώς επιτρέπεται να τρως και κρέας. Φιλέτο κοτόπουλο κυρίως. Γενικώς αν δεις Amstrad θα φας καλά!

Αν δεις PC 286 SX θα πάθει λάστιχο το αυτοκίνητο σου και θα πας αργά στην δουλειά σου εκείνη την μέρα. Αν δεις 386DX θα πας στην δουλειά σου πιο γρήγορα με μετρό. Αν δεις Pentium θα σε πάει ένας συνάδελφος με την μηχανή του δικάβαλο. Δώσε ιδιαίτερη βαρύτητα στα Mhz του Pentium! Όσα περισσότερα Mhz δεις τόσο περισσότερα κυβικά θα είναι η μηχανή. Αν στο όνειρο δεις Pentium 2 θα καβαλήσεις 1000άρα μηχανή και πρέπει να κρατιέσαι στην σέλα.

Αν δεις το σήμα της Commodore στον ύπνο σου πρόσεχε διότι θα σου κάνει μήνυση ο Perifractic. Επίσης το σήμα της Commodore σημαίνει ότι η παραγγελία σου από το PCWay είναι καθοδόν. Όμως αν δεις τον Commodore 64 αλλάζουν τα πράγματα. Θα ανοίξεις φούρνο σύντομα. Αν δεις τον Commodore 128 τότε θα ανοίξεις φούρνο και θα πουλάς μαζί και τυροπιτοειδή (σπανακόπιτες, τυρόπιτες, μπουγάτσες, κοτόπιτες, κ.α.)

Αν δεις το GameBoy στον ύπνο σου τότε θα χρειαστείς σύντομα μπαταρίες 2Α. Αν δεις το GameGear ή το Atari Lynx σημαίνει ότι στο σπίτι θα έχεις διακοπή ρεύματος για καμιά βδομάδα. Αν δεις το GameBoy με φορτιστή τότε σημαίνει ότι το ηλεκτρικό σου αμάξι θα χρειαστεί σύντομα φόρτιση. Προσεξε γιατί είναι όνειρο οίωνός ειδικά για ηλεκτρικά αυτοκίνητα! Μην μείνεις καθοδόν προς Αράχωβα με το ηλεκτροκίνητο χαρχαλο που ονομάζεις SUV!

Αν δεις Arcade στον ύπνο σου θα αρχίσεις το ψάρεμα με πετονιά. Αν δεις ότι παίζεις σε μαύρη καμπίνα νανάκι τότε θα πιάσεις γερή ψαριά και ίσως γίνεις ψαράς στο επάγγελμα. Αν δεις ότι παίζεις Mortal Kombat θα της φας σε καυγά. Αν δεις ότι παίζεις Pac Man θα χρειαστείς σύντομα χάπια πιθανότατα για τον πονοκέφαλο. Αν δεις ότι παίζεις Daytona USA τότε πρόσεχε πολύ καθώς οδηγείς με το «σαπάκι» σου. Κινδυνεύεις να γλυστρήσεις σε καμιά στροφή μπαίνοντας σε κανά μαγαζί με παντηλίκι.

Αν δεις ότι βρήκες την καμπίνα του Polybius ετοιμάσου να δεχθείς επίσκεψη από το FBI καθώς και οι ίδιοι ψαχνουν 30 χρόνια τις καμπίνες και δεν τις βρίσκουν πουθενά. Αν δεις ότι βρήκες την καμπίνα Polybius και έκανες και high score θα έχεις παραισθήσεις με το που ξυπνήσεις. Αν δεις ότι βρήκες την καμπίνα του Polybius ετοιμάσου να δεχθείς επίσκεψη από το FBI καθώς και οι ίδιοι ψαχνουν 30 χρόνια τις καμπίνες και δεν τις βρίσκουν πουθενά. Αν δεις ότι βρήκες την καμπίνα Polybius και έκανες και high score θα έχεις παραισθήσεις με το που ξυπνήσεις.

Αν δεις την Tyris Flare στον ύπνο σου θα βγεις ραντεβού με κοκκινομάλλα. Ενώ αν δεις την Elvira μάλλον θα βγεις ραντεβού με ξαναμμένο Milf. Πρόσεξε αν δεις στον ύπνο σου την Poison από το Final Fight. Μαλλον θα βγείς ραντεβού με μια που έχει μαυρη ζώνη στο MMA. Αν δεις τον Haggar στον ύπνο σου μην βγεις καθόλου ραντεβού. Πιθανότητα θα συναντήσεις κανά μουστακαλή!

Αν δεις φραπέ στον ύπνο σου τότε θα αγοράσεις σύντομα Bartor με μαρκίζα. Αν δεις φραπέ γλυκό με πολύ γάλα τότε θα βρείς λειτουργική καμπίνα νανάκι στα σκουπίδια κάτω από το σπίτι σου. Όταν ξυπνήσεις τρέξε γιατί θα στην φάει άλλος. Αν δεις καπουτσίνο στον ύπνο σου τότε θα βρείς original γνήσια καμπίνα κάτω από το σπίτι σου! Ξυπνα αμέσως από το όνειρο και τρέξε προς τον κάδο προτού περάσει το σκουπιδιάρικο!

Αν δεις δράκο στον ύπνο σου τότε θα παίζεις σύντομα το Dragon Ninja. Αν δεις στον ύπνο σου δύο δράκους τότε θα παίζεις το Double Dragon 2. Αν δεις στον ύπνο σου έναν αστεροειδή τότε θα παίζεις το Asteroids. Αν κοιμηθείς ακριβώς τα μεσάνυχτα τότε θα παίζεις το Midnight Resistance. Αν δεις Λωτό στον ύπνο σου τότε θα παίζεις το Lotus. Πρόσεξε τον αριθμό των Λωτών όμως. Αν δεις 2 ή 3 Λωτούς τότε πας για Lotus 2 ή Lotus 3 αντίστοιχα. Αν δεις μια μυστηριώδη σκιά στον ύπνο σου θα παίζεις το Shadow of the Beast. Όμως αν δεις ότι τερματίζεις το Shadow of the Beast γύρνα κι από το άλλο πλευρό! Διότι μόνο στον ύπνο σου τερματίζεται!

Τέλος αν δεις το Retroid στον ύπνο σου θα είσαι καλόκεφος και τυχερός για όλη την χρονιά!





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

