

# RETRO ROID

Τεύχος 9  
Σεπτέμβριος 2023

**Παρουσιάση**

Atari ST

Neo Geo Pocket

Αντιρίξ και Συμφωνίξ

Η μάχη των Πλανητών

**Αφιέρωμα**

Η ιστορία του Blasteroids

**Συνέντευξη**

με την Δέσποινα Χ. από  
το θρυλικό κατάστημα Εγκέφαλος







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

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

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

Επικοινωνία με το

**RETROID**

<https://retroid.gr/apopsi>

**Κ**οίτα πως περνά ο καιρός και φτάσαμε φίλε μου στο 9ο τεύχος με 110 σελίδες.. Με γοργό ρυθμό, σύντομα θα πάμε και στο δέκατο τεύχος. Όπως πάντα, εδώ μέσα θα βρείτε σταθερές στήλες αλλά και νεότερες που ελπίζω να βρείτε ενδιαφέρουσες.

Ο φίλος Alucard μας παρουσιάζει το κινηματογραφικό παιχνίδι Arachnophobia.

Ο φίλος Κώστας the punisher μας παρουσιάζει το After the war. Επιπλέον, θα βρείτε και μια συνέντευξη με την κυρία Δέσποινα, ιδιοκτήτη του καταστήματος Εγκέφαλος στο κέντρο της Αθήνας. Όπως επίσης και ένα αφιέρωμα στον Atari ST.

Ο φίλος Leon μας παρουσιάζει την ενδιαφέρον ιστορία του Blasteroids.

Ενώ ο φίλος Sotiris Vog το δικό του Vault of goods.

Ο φίλος omenforever ως συνήθως μας προσφέρει τις Φλασιές.

Σε αυτό το τεύχος ο φίλος Νίκος Γκάτσιος μας προσφέρει την ιστορία της Panavision και επιπλέον το άρθρο Cinecritics.

Όπως θα ανακαλύψετε στις ψηφιακές σελίδες, θα βρείτε τα άρθρα των γνωστών "συνήθων υπόπτων" φίλων. Αλλά και ακόμη δυο νέοι συντάκτες έχουν προστεθεί με τα ενδιαφέροντα κείμενά τους. Ο Dino και ο Stef Panicos. Ελπίζω να παραμείνουν μαζί μας για πολύ καιρό. Ευχαριστώ πολύ για μια ακόμη φορά όλους τους συμπολεμιστές που συνεισέφεραν στην ολοκλήρωση και αυτού του τεύχους του Retroid.

Τα δικά μου reviews και άρθρα θα τα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού.

Αλήθεια, έχετε παρατηρήσει πόσο πολύ έχουν ανέβει οι τιμές στις retro συσκευές; Ηλεκτρονικοί υπολογιστές και κονσόλες έχουν ξεπεράσει κάθε όριο. Ειδικά υπολογιστές που ήταν ακριβοί στο παρελθόν έχουν γίνει πλέον πραγματικά απλησίαστα. Δεν μπορώ να χωνέψω με τίποτα πως για παράδειγμα η Amiga 4000 Tower ξεπερνάει τα 3.000 ευρώ. Μα εδώ και απλές 500αρες φτάνουν τα 250 ευρώ. Ακόμη και κονσόλες που κάποτε έβλεπες να πωλούνται για λιγότερο από 100 ευρώ, οι τιμές του έχουν εκτοξευθεί.

Δεν ξέρω που ακριβώς θα φτάσει αυτό αλλά με τέτοιες τιμές οι αγορές των retro συστημάτων έχει περιοριστεί αρκετά.

Αυτά για το παρόν τεύχος και ελπίζω να σας φανούν τα άρθρα το ίδιο ενδιαφέρον με τα προηγούμενα τεύχη.

Μέχρι το επόμενο τεύχος,

**telonio**

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 3** Editorial
- 4-6** Arachnophobia-Commodore 64
- 7-8** Savage-Amstrad CPC 6128
- 9-10** Knightlore-Spectrum ZX
- 11-12** After the war-Atari ST
- 13-15** Mortal Kombat-Game Gear
- 16-18** Comix Zone-Megadrive
- 19-20** Alien 3-Master System
- 21-24** Loaded-Playstation 1
- 25-26** Probotector-Super Nintendo
- 27-28** Solar Striker-Gameboy
- 29-30** Silkworm-Amiga 500
- 32-34** Τα χειρότερα 8-bit παιχνίδια
- 35-40** 8-bit Horror games
- 41-52** Carnevil Arcade Mega review
- 54** Hints'n'Tips
- 55-56** Συνέντευξη "Εγκέφαλος"
- 57-61** Παρουσίαση Neo Geo Pocket
- 62-65** Αφιέρωμα ATARI ST
- 66-70** Αντιρίξ και Συμφωνίξ
- 71-76** Η μάχη των πλανητών
- 77-78** Και τα μηχανήματα έχουν ψυχή
- 79-82** Η ιστορία του Blasteroids
- 84-89** Φλασιές
- 90-94** Sotiris Vog's vault of goods
- 95-99** Διήγημα επιστημονικής φαν.
- 101** Λικνιζόμενοι με τα Bytes
- 102-103** Panavision
- 104-109** Cinecritics



## ARACHNOPHOBIA

Publisher: Disney ● Type: Action ● Year: 1991 ● Platform: Commodore 64

Για μερικούς ανθρώπους οι αράχνες και οι υφαντικές τους ικανότητες αποτελούν ένα θαύμα της φύσης. Για κάποιους άλλους όμως, αρκεί η εμφάνισή τους σε απόσταση αρκετών μέτρων για να προκαλέσει έντονη φοβία και πανικό ιδιαίτερα το καλοκαίρι. Και λογικό, καθώς η εμφάνιση των, κατά τα άλλα, συμπαθών αρθροπόδων είναι συχνότερη αυτήν την εποχή.

Ίσως σας φανεί παράξενο, αλλά την ημέρα που ξεκίνησαν να γράφονται αυτές οι γραμμές, πριν ακριβώς 33 χρόνια (1 στις 365 πιθανότητες, σωστά; ), έκανε το ντεμπούτο της στους κινηματογράφους, η θρυλική ταινία "Arachnophobia" του Frank Marshall.

Καθώς η ταινία γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία στις κινηματογραφικές αίθουσες και οι εισπράξεις της ήταν υψηλότερες, σχεδόν ένα έτος μετά (1991) μεταφέρθηκε και στους home υπολογιστές από την Titus. Για να δούμε με πόση επιτυχία μεταφέρθηκε και στον αγαπημένο μας Commodore 64.

## Σενάριο

Έκτακτη είδηση αναμεταδίδεται από την τηλεόραση και το ραδιόφωνο της πόλης Canaima της Καλιφόρνιας μετά και τα τελευταία ευρήματα του ιατροδικαστή Irv Kendall. Η πολιτεία έχει δεχθεί επίθεση από ένα σπάνιο είδος δηλητηριώδους αράχνης το οποίο μεταφέρθηκε ακούσια από τη Νότια Αμερική και συγκεκριμένα από τη Βενεζουέλα. Το συγκεκριμένο είδος αποφάσισε να αναπαραχθεί με τις τοπικές βασιλίσσες-αράχνες και η εξάπλωση των αρθροπόδων στην πόλη είναι πλέον ραγδαία. Η δημόσια υγεία και η ασφάλεια των πολιτών βρίσκονται σε κίνδυνο!



### Rock and Roll!

Χρυσές δουλειές όμως για την εταιρεία απεντομώσεων McClintock, η οποία βλέποντας την κατάσταση και τις προοπτικές που δημιουργούνται, προσλαμβάνει νέο προσωπικό παρέχοντας υψηλές αποδοχές, με μόνα κριτήρια την όρεξη για δουλειά και την απέχθεια προς τα αραχνοειδή.

Ακόμη καλύτερα για την ανωτέρω εταιρεία, η εξάπλωση των δηλητηριωδών αραχνών έχει λάβει μεγαλύτερες διαστάσεις από τις αναμενόμενες καθώς το θανατηφόρο είδος έχει κάνει ήδη την εμφάνισή του και σε άλλες 6 γειτονικές πόλεις σκορπίζοντας πανικό και υστερία στους κατοίκους.

Τι ακριβώς έχουμε να κάνουμε λοιπόν εμείς; Μα τι άλλο, από το να εξοπλιστούμε κατάλληλα με αεροζόλ, βόμβες αερίων και φλογοβόλα και να αναλάβουμε δράση για ένα ακόμη αγωνιώδες κυνήγι αρθροπόδων (ή σχεδόν... "bug hunt" όπως έλεγε και ο Hudson στην ταινία Aliens).





**Καλώς ήρθατε στον παράδεισο των οκτάποδων εισβολέων.**

Το να περιπλανηθούμε βέβαια από πόλη σε πόλη ψάχνοντας για τις βασίλισσες και παράλληλα να καθαρίζουμε κάθε κατοικία από τους αρθρόποδους εισβολείς δεν είναι και το πιο εύκολο καθώς όπως αναφέρθηκε δεν έχουμε να κάνουμε με ένα είδος το οποίο εξολοθρεύεται απλά με μια σκούπα ή μια... παντόφλα, αλλά με ιδιαίτερα δραστήριες και επιθετικές αράχνες οι οποίες αντί να κρυφτούν με την εμφάνισή μας αποφασίζουν να μας βγάλουν από τη μέση χρησιμοποιώντας το θανατηφόρο δηλητήριό τους.

Όπως καταλαβαίνετε όσοι έχετε δει την ταινία Arachnophobia, το παιχνίδι ακολουθεί αρκετά πιστά το σενάριο της ταινίας με εμάς να αναλαμβάνουμε τον ρόλο του ατρόμητου εξολοθρευτή αραχνών ο οποίος αποτελεί και τον ήρωα της πολιτείας της Καλιφόρνιας στον πόλεμο ενάντια στους οκτάποδους εισβολείς. Για να δούμε με λεπτομέρειες το «εσωτερικό» του παιχνιδιού.



**Όρα για το μεροκάματο.**

**Gameplay**

Εφόσον θεωρούμε τον εαυτό μας σοβαρό επαγγελματία, θα πρέπει πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι να αναγνωρίσουμε το είδος της αράχνης που εμφανίζεται στην οθόνη μας.



Εφόσον θεωρούμε τον εαυτό μας σοβαρό επαγγελματία, θα πρέπει πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι να αναγνωρίσουμε το είδος της αράχνης που εμφανίζεται στην οθόνη μας. Αν τα καταφέρουμε, το παιχνίδι ξεκινά με εμάς να βρισκόμαστε στο αυτοκίνητο της εταιρείας στο μέσο κάποιου δρόμου της πόλης Canaima όπου καλούμαστε να αποφασίσουμε την κατοικία από την οποία θα ξεκινήσουμε την εξολόθρευση.

Μόλις αποφασίσουμε τον προορισμό μας και κινηθούμε προς

το πρώτο σπίτι, το παιχνίδι αλλάζει οπτική και μετατρέπεται σε ένα arcade platform 2 διαστάσεων καθώς βλέπουμε τον χαρακτήρα μας να κινείται από όροφο σε όροφο μέσα στα μολυσμένα σπίτια.

Μία пуξίδα στο δεξί και κάτω μέρος της οθόνης κινείται σαν τρελή μέχρι να καταστρέψουμε το πρώτο κουκούλι, όπου και το βέλος της пуξίδας θα σταθεροποιηθεί υποδεικνύοντας την κατεύθυνση στην οποία θα πρέπει να κινηθούμε προκειμένου να εντοπίσουμε τη βασίλισσα-αράχνη της πόλης.

Ο ήρωάς μας είναι εφοδιασμένος με ένα ψεκαστικό αεροζόλ με περιορισμένη ποσότητα αερίου η οποία εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Τα σπίτια είναι ευτυχώς κενά από ανθρώπους, με μόνους κάτοικους τις θανατηφόρες αράχνες. Οι τελευταίες είναι τεραστίων διαστάσεων και ιδιαίτερα επιθετικές.

Καθώς κινούμαστε στους διάφορους χώρους των σπιτιών συναντούμε τις αράχνες να περπατούν στο πάτωμα ή να κρέμονται από το ταβάνι. Αν πλησιάσουμε αρκετά κοντά, θα γίνουν ιδιαίτερα επιθετικές και με άλματα κινούνται προς το μέρος μας επιχειρώντας να μας τσιμπήσουν. Σκοπός μας είναι να εντοπίσουμε τη βασίλισσα αράχνη κάθε πόλης η οποία όπως είναι λογικό βρίσκεται σε χώρο όπου φυλά το κουκούλι της και ξεχωρίζει από τις άλλες αράχνες με τις κιτρινωπές ρίγες στα πόδια της.

Προκειμένου να ολοκληρώσουμε την αποστολή μας θα πρέπει να εντοπίσουμε την αρσενική νοτιοαμερικανική αράχνη αφού περιπλανηθούμε σε συνολικά 7 πόλεις με την εξής σειρά: Canaima, Webster, Dudley, Elias (σοβαρά!), Buggley, Infestation και τέλος Arachton (για πολύ... «άραχτων» καταστάσεις).



Ο χαρακτήρας μας διαθέτει περιορισμένη αντοχή στο δηλητήριο των αραχνών ενώ την ενέργειά μας μπορούμε να την παρατηρήσουμε από τους μορφασμούς που παίρνει το πρόσωπό μας μετά από κάθε τσίμπημα. Επίσης, ο ήρωάς μας είναι αρκετά αργοκίνητος (ίσως λόγω του εξοπλισμού που κουβαλά), και αν τυχόν μπλεχτεί στους ιστούς που έχουν υφάνει οι αράχνες η κίνησή του γίνεται ακόμη πιο αργή. Κατά τα λοιπά μπορεί να πραγματοποιεί υποτυπωδώς άλματα προκειμένου να αποφεύγει τους αντιπάλους και τους ιστούς.

Στη διαδρομή μας θα συναντήσουμε κάποια bonus όπως κουτιά πρώτων βοηθειών, φλογοβόλα (τα οποία είναι ιδιαίτερα χρήσιμα καθώς έχουν πολύ μεγαλύτερη εμβέλεια από το αεροζόλ), ενώ ιδιαίτερα χρήσιμες είναι και οι βόμβες αερίου οι οποίες όταν ενεργοποιούνται, αρχικά ζαλίζουν τις αράχνες του δωματίου και είτε τις εξολοθρεύουν αμέσως μετά, αν πρόκειται για αράχνες-στρατιώτες, είτε τις αδρανοποιούν αν πρόκειται για τις βασίλισσες, δίνοντάς μας χρόνο να τις εξολοθρεύσουμε με το αεροζόλ ή το φλογοβόλο.

Αν καταφέρουμε και εξοντώσουμε και την τελευταία αρσενική αράχνη από τη Νότια Αμερική που ξεχωρίζει από τις πράσινες ρίγες στα πόδια, ο Πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών μας επιβραβεύει στέλνοντάς μας στη... Βενεζουέλα για την τελική μάχη με τις βασίλισσες (καλοσύνη του).



**Λίγο απρόσεκτος να είσαι και θα γίνεις τροφή για τις προνύμφες.**

Το παιχνίδι γενικά είναι δύσκολο καθώς λόγω της αργής κίνησης του χαρακτήρα μας οι αράχνες πλησιάζουν το sprite μας με δυσανάλογη με την κίνησή μας ταχύτητα, ενώ οι ποσότητες του αεροζόλ και του φλογοβόλου που διαθέτουμε, θα παρατηρήσετε ότι δεν είναι σχεδόν ποτέ αρκετές. Μια καλή τακτική για να αναπληρώσουμε τον οπλισμό μας είναι να απομακρυνθούμε από το σπίτι που βρισκόμαστε. Με αυτόν τον τρόπο οι φιάλες μας θα ξαναγεμίσουν, αλλά το ίδιο θα κάνει και ο αριθμός των αραχνών του σπιτιού που εγκαταλείπουμε. Κατά τα λοιπά, δεν είναι απαραίτητο να καθαρίζουμε πλήρως ένα σπίτι από αράχνες, αρκεί να εντοπίζουμε τη φωλιά τους σε αυτό και να την ξεπαστρέψουμε μέχρι να βρούμε τη βασίλισσα.

Η μεγαλύτερη δυσκολία του παιχνιδιού ωστόσο έγκειται στον απελπιστικά μικρό αριθμό τσιμπημάτων που απαιτείται προκειμένου οι αράχνες να μας βγάλουν νοκ άουτ. Συγκεκριμένα, αρκούν μόλις τέσσερα τσιμπήματα από τις αράχνες στρατιώτες ή μόλις δύο από τις αράχνες βασίλισσες για να μας στείλουν στον άλλο κόσμο. Θα πρέπει να σημειωθεί δε, ότι οι τελευταίες απαιτούν μεγάλο αριθμό ψεκασμών προκειμένου να ψοφήσουν, εκτός κι αν είμαστε τυχεροί και εντοπίσουμε κάπου το φλογοβόλο.

Ουφφ... Παρ' όλα αυτά το Arachnophobia είναι αρκετά διασκεδαστικό και θα σας κρατήσει αρκετές ώρες κολλημένους στην οθόνη του υπολογιστή πριν το εγκαταλείψετε καθώς συνολικά το gameplay είναι ιδιαίτερα εθιστικό.

## Γραφικά

Αν και είχα πρωτοπαίξει το Arachnophobia σε Amiga 500 όπου και το λάτρεψα, τα γραφικά στον Commodore 64 δεν με απογοήτευσαν. Ιδιαίτερα οι στατικές εικόνες που συνοδεύουν την πλοκή το παιχνιδιού είναι χάρμα οφθαλμών. Ίσως θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν λίγο εκτενέστερες χρωματικές παλέτες στα δωμάτια των σπιτιών, αλλά ακόμη και έτσι τα γραφικά βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα. Κατά τα λοιπά, τα sprites είναι καλοσχηματισμένα με μόνη παρατήρηση ότι σε κάποια σημεία οι αράχνες είναι δύσκολο να διακριθούν ιδιαίτερα όταν βρίσκονται κοντά σε κάποιο σκούρο έπιπλο. Από την άλλη, το παραπάνω ίσως βοηθά και στον ρεαλισμό του παιχνιδιού.

## Ήχος

Χμ... Όχι ιδιαίτερα πράγματα. Ένα μουσικό μοτίβο ακούγεται επαναλαμβανόμενο σε όλα τις πίστες του παιχνιδιού σε βαθμό που καταντά κουραστικό. Από την άλλη, τα ηχητικά εφέ είναι λιγοστά κι επίσης μονότονα. Σώζονται ίσως μόνο τα ηχητικά εφέ από το αεροζόλ και το φλογοβόλο.

## Γενικά

Το Arachnophobia είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι με εντυπωσιακά γραφικά και ενδιαφέρουσα πλοκή. Το ότι αποτελεί μεταφορά της θρυλικής ταινίας στα home micros δίνει επιπλέον «ψυχολογικούς» πόντους στο gameplay το οποίο είναι ούτως ή άλλως πολύ καλό και διασκεδαστικό. Αν είχε λίγο μεγαλύτερη ποικιλία στις πίστες και ιδιαίτερα στα σπίτια όπου εξελίσσεται η δράση, ίσως θα μπορούσαμε να μιλάμε για κάποιο κλασικό παιχνίδι.

## Πριν παίξετε

Προσωπικά, είδα την ομώνυμη ταινία Arachnophobia του 1990 και, για έμπνευση καθώς έπαιζα κι έγγραφα αυτές τις γραμμές, άκουγα στο repeat τον δίσκο The Spider's Lullabye του King Diamond. Τελικά, κατάφερα να τελειώσω το παιχνίδι, να γράψω αυτό το review και να κοιτώ εδώ και 3 ημέρες κάτω από το κρεβάτι μου προτού κοιμηθώ για αράχνες. Επομένως... προτείνω να κάνετε κάτι διαφορετικό.





# SAVAGE



Publisher: Probe ● Type: Platform ● Year: 1988 ● Platform: Amstrad 6128

**A**λήθεια, θυμάστε εκείνες τις αγνές εποχές που στις κινηματογραφικές ταινίες και σε εκείνα τα μυθιστορήματα τσέπης, υπήρχε ένας καλός και σωματώδης βάρβαρος που απλά μαχόταν να σώσει κάποια πριγκίπισσα; Μεγάλη διαφορά με τα σημερινά σενάρια όπου ο βάρβαρος θα είχε ψυχολογικά προβλήματα από την παιδική του ηλικία και θα ένιωθε ενοχές όταν σκότωνε ένα τέρας. Τώρα θα μου πείτε που κολλάνε τα παραπάνω με το παιχνίδι. Ευτυχώς για εμάς, το παιχνίδι ανήκει στην πρώτη κατηγορία, όπου ο βάρβαρος δεν είναι ευνοχισμένος και συμπεριφέρεται σαν κανονικός βάρβαρος και κάνει την βρώμικη δουλειά του όπως πρέπει.

## Σενάριο

Όπως αναφέρει και το manual του παιχνιδιού, Savage είναι το όνομα του ήρωα και όχι γενικά η κατάσταση που βρίσκεται. Αρκετά brutal για όνομα θα έλεγα. Ο βάρβαρος Savage λοιπόν πρέπει να καταφέρει να σώσει την νεαρά παρθένα του από τα χέρια του κακού ο οποίος ακούει στον όχι και τόσο ευφάνταστο τίτλο Dark Guardian. Φυσικά, όπως θα περίμενε κανείς, ο δρόμος δεν είναι στολισμένος με ροδοπέταλα αλλά με πολυάριθμους εχθρούς που όλοι έχουν στόχο να τον σταματήσουν. Μέσα στο σκοτεινό κάστρο του Dark Guardian λοιπόν, ο Savage θα πρέπει να καταφέρει πάση θυσία να φτάσει γρήγορα στην γυναίκα πριν να είναι πολύ αργά.

## Gameplay

Το παιχνίδι αρχίζει, και σας πετά κατευθείαν στα βαθιά. Εχθροί σας κάνουν άμεσα επίθεση και από τις δυο πλευρές και εσείς πρέπει να αντιδράσετε γρήγορα. Η πορεία σας είναι προς τα αριστερά, ενώ αν πάτε προς τα δεξιά ένα μήνυμα θα εμφανιστεί στο κέντρο της οθόνης: «Wrong Way». Οι εχθροί αποτελούνται κυρίως από τεράστια έντομα και κάποιο είδος πράσινου παπαγάλου. Κατά τα άλλα, διάφοροι δαίμονες κάνουν την εμφάνισή τους ανά τακτά διαστήματα. Στην πορεία σας θα βρείτε bonus με διαφορετικά και ενδιαφέροντα όπλα, περιμετρική ασπίδα και άλλα καλούδια που θα σας βοηθήσουν ιδιαίτερα στον στόχο σας.

Το δάπεδο του κάστρου δεν είναι πάντα ευθεία. Πρέπει να δώσετε την απαραίτητη προσοχή στα χάσματα που υπάρχουν, στις πλατφόρμες όπου πρέπει να κάνετε άλμα, και στις φωτιές που υπάρχουν σε συγκεκριμένα σημεία. Όχι τίποτα τραγικά πράγματα που χρειάζεται να κοιτάτε με υπερβολική προσοχή τι γίνεται στην οθόνη, αλλά απαιτείται

-μία στοιχειώδης προσοχή. Στο άνω μέρος της οθόνης υπάρχουν δυο κόκκινες μπάρες που η αριστερή υποδηλώνει την διαθέσιμη ενέργεια που έχετε την δεδομένη στιγμή και η δεξιά, τις ζωές που σας έχουν απομείνει. Συνήθως, δεν έχετε τον χρόνο να κοιτάζετε για πολύ το επάνω μέρος της οθόνης, αφού στο κύριο μέρος συχνά γίνεται της κακομοίρας από sprites που διασκορπίζονται σε όλη την οθόνη.



**Ο πλανήτης των αποκρίων!  
Οι εχθροί διαλύονται  
σε κονφετί!**





Το ενδιαφέρον είναι πως το παιχνίδι διαθέτει μόνο τρεις πίστες, με διαφορετικό gameplay όμως σε κάθε μία από αυτές. Εκτός από την πρώτη που είναι ένα κλασικό platform, στη δεύτερη πίστα το gameplay αλλάζει και γίνεται πρώτου προσώπου. Εδώ δίνει την εντύπωση πως είστε μέσα σε κάποιο όχημα που τρέχει και η όλη φάση θυμίζει αρκετά το γνωστό arcade παιχνίδι Battlezone. Στην τρίτη πίστα, έχουμε να κάνουμε με ένα shoot em' up. Ελέγχετε έναν αετό που μπορεί και πετά σε όλη την οθόνη και πυροβολείτε τους εχθρούς.

Δεν χαρακτηρίζεται εύκολο παιχνίδι, αφού το παραμικρό άγγιγμα από οποιονδήποτε εχθρό θα σας αφαιρέσει ένα σημαντικό τμήμα της ενέργειάς σας. Θα σας κάνει εντύπωση πόσο εύκολα κατεβαίνει η μπάρα ενέργειας και πόσο εύκολο είναι να χάσεις μια ζωή (αχ old good times).

## Γραφικά

Το κεντρικό sprite του ήρωα είναι μεγάλο σε ύψος με αρκετή λεπτομέρεια και καλό animation. Οι εχθροί είναι ένα σκαλί παρακάτω στον σχεδιασμό και στα χρώματα. Τα backgrounds είναι αρκετά πετυχημένα σχεδιαστικά και αποτελούνται κυρίως από το πάτωμα, την οροφή και τις πλατφόρμες. Σε αρκετά σημεία υπάρχει και τοίχος πίσω από τους χαρακτήρες που δίνει ένα σχετικό βάθος στην οπτική γωνία του παίκτη. Το scrolling της οθόνης δεν είναι απόλυτα ομαλό αλλά δεν δημιουργεί προβλήματα. Η αλήθεια είναι πως τότε δεν ήμασταν τόσο μυγιάγγιχτοι με τους τεχνικούς τομείς των παιχνιδιών.



*Μάλλον δεν έπρεπε να πάρω τόσα χάπια μαζί...*

## Ήχος

Έχουμε ένα αδιάφορο μουσικό θέμα στην εισαγωγή, ενώ μέσα στο παιχνίδι ακούγονται τα διάφορα ηχητικά εφέ. Τίποτα το ιδιαίτερο, μόνο τα απαραίτητα βασικά στον τομέα του ήχου.

## Γενικά

Το κακό είναι πως στο τέλος δεν αντιμετωπίζετε κανέναν μεγάλο και εντυπωσιακό κακό όπως θα περίμενε κανείς.

Ακόμη χειρότερα, δεν αναφέρεται καμία νεαρά παρθένα αλλά μόνο το ότι καταφέρατε και σώσατε τους συντρόφους σας (!). Δεν γνωρίζω σε τι είδους σύγχυση και ζάλη βρισκόταν τότε οι προγραμματιστές του παιχνιδιού και άλλο σενάριο έγραψαν στο manual και άλλα πράγματα γίνονται μέσα στο παιχνίδι. Αλλά να περιμένεις στο τέλος να αναμετρηθείς με ένα σοβαρό μεγάλο sprite που δηλώνει τον τελικό κακό και μετά, να σου δείχνει μια εικόνα, έστω και με πρόχειρα γραφικά με τον βάρβαρο να παίρνει αγκαλιά την γυναίκα θα ήταν προτιμότερο και αναμενόμενο. Σίγουρα πολύ καλύτερο από απλά μια οθόνη με κείμενο που σε πληροφορεί ξερά πως τα κατάφερες στο να σώσεις του συντρόφους σου.

Πάντως είναι αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι με τον χαμό που γίνεται στην οθόνη όταν εξολοθρεύεται ταυτόχρονα δυο ή παραπάνω εχθρούς και αυτοί εκτινάσσονται σε πολλά pixels στην οθόνη. Βέβαια, αν θυμάστε, ακριβώς το ίδιο πράγμα είχαμε δει και στο παιχνίδι Trantor The last stormtrooper του 1987. Βέβαια πρόκειται για την ίδια εταιρία και προφανώς για την ίδια ομάδα προγραμματιστών.

Είναι αρκετά εθιστικό, με το πιο δύσκολο τμήμα του παιχνιδιού να είναι σίγουρα η δεύτερη πίστα η οποία κρατά πολύ σε χρόνο και η ενέργεια -λόγω φύσης του gameplay- κατεβαίνει ιδιαίτερα γρήγορα. Αξιόλογο παιχνίδι συνολικά. Αν διασκεδάσατε με το Trantor τότε είναι απόλυτα βέβαιο πως θα διασκεδάσετε και με το Savage.

## Πριν παίξετε

Δείτε τις ταινίες Conan the Barbarian και Destroyer, όπως επίσης και τις ανάλογες επικές ταινίες: Deathstalker, Beastmaster, The Barbarians, Ator the invincible και Thor the conqueror. Αν μετά από όλες αυτές τις ταινίες δεν είστε έτοιμος να παίξετε το παιχνίδι, τότε παίξετε ένα Lemmings κατευθείαν.







Publisher: Ultimate ● Type: Isometric 3D ● Year: 1984 ● Platform: Spectrum ZX

**Ε**να κάστρο και ένας λυκάνθρωπος δεν είναι ποτέ ένας καλός συνδυασμός. Ειδικά δε αν ψάχνετε να βρείτε και να σκοτώσετε τον λυκάνθρωπο μέσα σε σκοτεινές πολυδαίδαλες στοές και λαβυρινθώδη δωμάτια. Καλύτερα να αφήσετε το κυνήγι του λυκανθρώπου και είναι προτιμότερο να ανεβείτε στον κύριο πύργο που βρίσκεται η ξανθά νεαρά καλλονή του κάστρου. Δεν συμφωνείτε μαζί μου;

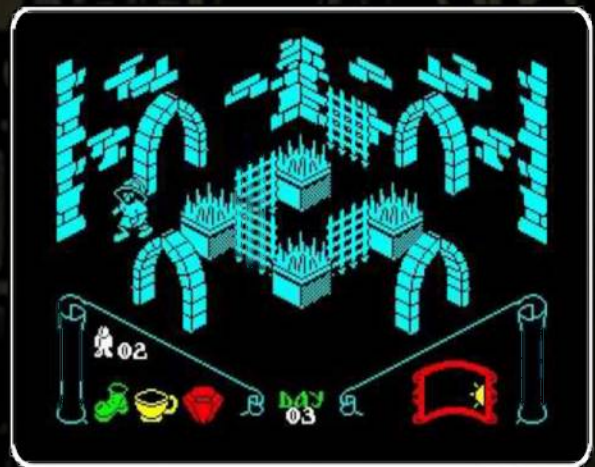
## Σενάριο

Ο Saberman είναι ένας τυχοδιώκτης που μια φεγγαρόφωτη νύχτα, έξω από ένα κάστρο, του επιτίθεται ένας λυκάνθρωπος. Μετά την άγρια επίθεση στέκεται τυχερός και παραμένει ζωντανός, αλλά είναι πλέον δαγκωμένος από τον λυκάνθρωπο και σε πολύ άσχημη κατάσταση. Σύντομα θα ανακαλύψει πως κουβαλά πλέον την κατάρα του σατανικού πλάσματος και κάθε νύχτα μεταμορφώνεται και ο ίδιος σε λυκάνθρωπο. Μέσα στην οργή και στην στεναχώρια του μαθαίνει πως μέσα στο κάστρο υπάρχει ένας μάγος που έχει την δυνατότητα να λύσει την κατάρα του λυκανθρώπου και να ξαναγίνει άνθρωπος. Τρέχει αμέσως προς το κάστρο και ανοίγει με δυσκολία την μεγάλη βαριά ξύλινη πόρτα. Τώρα πρέπει να βρει με κάθε κόστος τον μάγο. Αυτός είναι η μόνη του σωτηρία.

## Gameplay

Χειρίζεστε τον άτυχο Saberman λοιπόν, που τις νύχτες γίνεται λυκάνθρωπος, και ψάχνετε να βρείτε έξι αντικείμενα και στο τέλος να βρείτε και τον μάγο. Τότε, θα πετάξετε τα αντικείμενα μέσα στο καζάνι του και αυτός θα σας φτιάξει το αντίδοτο για να λύσετε την κατάρα. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά αφού τα αντικείμενα είναι διασκορπισμένα μέσα στο κάστρο και επιπλέον η τοποθεσία του μάγου είναι άγνωστη. Πιο συγκεκριμένα, πρέπει πρώτα από όλα να βρείτε που ακριβώς είναι ο μάγος και να μπειτε στο δωμάτιο απαραίτητα ως άνθρωπος. Στο καζάνι του μάγου θα εμφανιστεί ένα αντικείμενο που θα πρέπει να ψάξετε να το βρείτε και να το φέρετε για να το ρίξετε- μέσα.

Τότε θα προβάλλει το επόμενο αντικείμενο που πρέπει να βρείτε. Αυτό γίνεται συνολικά έξι φορές μέχρι να επιστραφεί και το τελευταίο αντικείμενο και ο μάγος να παρασκευάσει το μαντζούνι που έχετε ανάγκη. Προσοχή όμως, έχετε 40 ημέρες (παιχνιδιού) διαθέσιμες. Αν δεν τα καταφέρετε να φέρετε και τα έξι αντικείμενα στον μάγο, ο άτυχος Saberman θα παραμείνει για πάντα λυκάνθρωπος.



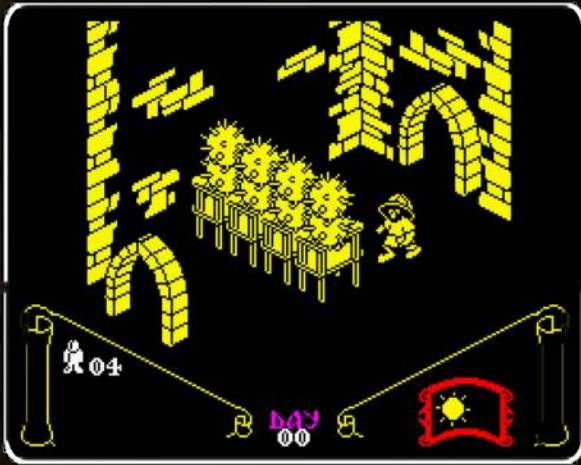
*Νιώθω λίγο Indiana Jones και λίγο λυκάνθρωπος!*

Είναι ένα ισομετρικό ψευδο-3D adventure παιχνίδι και στην οθόνη εμφανίζεται ένα δωμάτιο κάθε φορά. Το control του ήρωα είναι κάπως αλλόκοτο, και παραδόξως πρέπει πάντα να προχωρά όποτε πραγματοποιεί ένα άλμα. Συνδυάστε το με την πρωτότυπη ισομετρική άποψη και τα τμήματα πλατφόρμας που είναι σε διάφορα επίπεδα και έχουμε ένα παιχνίδι που χρειάζεται απαραίτητα να συνηθίσετε τον χειρισμό του. Δεν είναι όμως κάτι αρνητικό αυτό. Όλα τα παρόμοια ισομετρικά παιχνίδια είχαν και αυτά ιδιαίτερο χειρισμό. Το παιχνίδι διαθέτει κύκλο ημέρας και νύχτας, με τον Saberman να είναι σε ανθρώπινη μορφή κατά τη διάρκεια της ημέρας και λύκος τη νύχτα.



Έχει συνολικά 128 δωμάτια στο κάστρο και μια ωραία ανατροπή είναι ότι θα ξεκινήσετε σε διαφορετικό δωμάτιο σε κάθε playthrough. Μπορεί να χρειαστείτε να λύσετε απλά παζλ για να περάσετε από ορισμένα δωμάτια (συνήθως σπρώχνοντας αντικείμενα και πλατφόρμες) ή μπορεί να χρειαστεί να αποφύγετε εμπόδια και εχθρούς. Απλά πράγματα δηλαδή.

Η μόνη πραγματική διαφορά παιχνιδιού μεταξύ των μορφών του Sabreman είναι ότι ο λύκος πηδά ψηλότερα. Αν περιμένατε καμία επίθεση ξεχάστε το.



*Κάτι μου λέει πως σε αυτό το κάστρο δεν είναι και τόσο φιλόξενοι.*

## Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά χωρίς ιδιαίτερες λεπτομέρειες. Η εναλλαγή οθονών γίνεται γρήγορα χωρίς κανένα πρόβλημα. Ενώ και κάθε οθόνη έχει το δικό της μοναδικό χρώμα. Τα sprites είναι μικρά με ένα στοιχειώδες animation, χωρίς βέβαια να είναι απαραίτητο και κάτι παραπάνω.

Πάντως η μεταμόρφωση του Sabreman σε λυκάνθρωπο είναι λίγο αστεία, αφού μοιάζει περισσότερο με δίποδο γουρούνι παρά με άγριο λύκο. Γενικά ο τομέας των γραφικών είναι σε αρκετά καλό επίπεδο αν αναλογιστούμε το 8-Bit hardware του Spectrum.

## Ήχος

Εδώ, όπως συμβαίνει με τα περισσότερα παιχνίδια του Spectrum στον τομέα του ήχου, δυστυχώς τα χαλάμε. Εντάξει, Spectrum είναι, αλλά αυτά τα μπλι, μπλι και γκλικ, γκλικ κάπως άσχημα μου κάθονται. Υπάρχει πάντως και ένα απλό μουσικό θέμα στην εισαγωγή, όμως όχι κάτι το ιδιαίτερο.

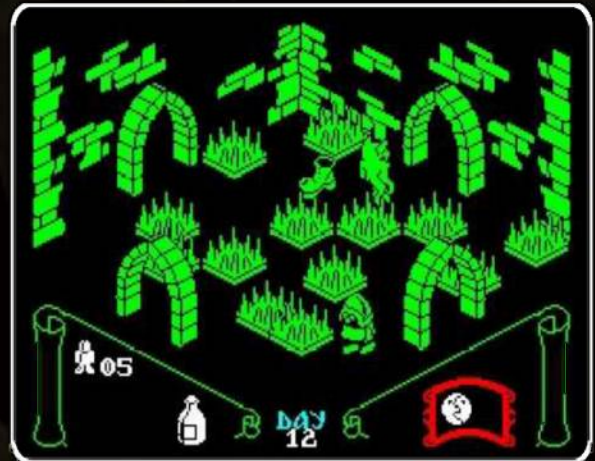
Εντάξει, ίσως έχω γίνει λίγο γραφικός σχετικά με τον ήχο σε κάθε τεύχος για τον Spectrum. Όμως με αντικειμενικά κριτήρια, πιστεύω πως ο Spectrum ZX, θα πρέπει να είχε το χειρότερο ήχο από κάθε σύστημα της εποχής.

## Γενικά

Το 1984 το συγκεκριμένο παιχνίδι θεωρούταν ένα φοβερό επίτευγμα στο gaming των 8-bit ηλεκτρονικών υπολογιστών. Πράγματι, τα ισομετρικά παιχνίδια εκείνη την εποχή αντιμετωπιζόνταν ως να είναι πολύ μπροστά από την εποχή τους.

Στο παιχνίδι, εκτός του ότι πρέπει να συνηθίσετε τον χειρισμό, πρέπει και να έχετε υπ' όψιν σας πως τα δωμάτια του κάστρου είναι συνολικά ένας πραγματικός λαβύρινθος. Μπορεί οι σαράντα ημέρες που σας δίνει χρόνο το παιχνίδι να σας φαίνονται πολλές αλλά, πιστέψτε με, είναι πολύ δύσκολο να βρείτε και τα έξι αντικείμενα και να τα φέρετε πίσω στον μάγο.

Σε γενικές γραμμές είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι για τον Spectrum ZX. Οπαδοί αλλά και μυστήριοι τύποι των ισομετρικών adventure εκείνης της εποχής θα το βρουν ιδιαίτερα ενδιαφέρον.



*Εσύ ψαχνεις να βρείς τον μάγο και εγώ ψάχνω την έξοδο!*

## Πριν παίξετε

Δείτε την ταινία An American werewolf in London του 1981 για να προετοιμαστείτε ψυχικά για να παίξετε το παιχνίδι. Αν πάλι ανησυχείτε για το χθεσινό ουρλιαχτό χτες την πανσέληνο, δεν υπάρχει λόγος. Το λυκόσκυλο της κυρά Ευλαμπίας από δίπλα είναι. Σεληνιάζεται όταν βλέπει γάτες.





# AFTER THE WAR

Publisher: Dymanic Sof. ● Type: Beat'em up ● Year: 1989 ● Platform: Atari ST

**Τ**ο 1989 η Dynamic Software δημιούργησε ένα μικρό διαμάντι που συνυπάρχει στον χώρο των Shoot em up και των Beat em up ταυτόχρονα. Ας πούμε λοιπόν τί εστί το After the War με δύο λόγια...

Στην μεταπυρηνική εποχή μπορεί να μοιάζουν όλα σύνθετα, δύσκολα και ανυπόφορα, αλλά στην πραγματικότητα είναι όλα πιο απλά από πριν. Το μόνο που θες είναι εγρήγορση μυαλού, περίσσεια φαγητού και καλή φυσική κατάσταση. Νομίζω ότι αυτά χρειάζεται κάθε άνθρωπος...

Μεταφερόμαστε λοιπόν στην μεταπυρηνική Νέα Υόρκη όπου τα πάντα είναι εξαϋλωμένα ανάμεσα σε ερείπια και επικίνδυνα μεταλλαγμένα zombie (πρώην τραπεζίτες της Wall Street). Ο κεντρικός ήρωας J.Rogers (οι φίλοι τον φωνάζουν και Jungle Rogers) ενσάρκωσε το αποκαλυπτικό αυτό σενάριο σε όλα τα γνωστά format της εποχής: Amiga, CPC, Atari ST, C64, MS-DOS, ZX Spectrum ακόμα και σε Arcade.

Στο σημερινό review θα καλύψουμε την έκδοση για Atari ST την οποία πρωτοείδα σε ένα Αταράδικο στο Γκύζη. Για να είμαι ειλικρινής με τράβηξε το εξώφυλλο του που σχεδίασε ο γνωστός Luis Royo μαζί με τον Alfonso Azpiri. Ένας εντυπωσιακός σχεδιασμός της Νέας Υόρκης μετά από πυρηνικό όλεθρο. Καθώς λοιπόν γύριζα το ντοσιέ με τα εξώφυλλα των παιχνιδιών το After the War με τράβηξε. Και ήταν και εξάισιος τίτλος τελικά. Ένας όλεθρος στις οθόνες μας.

## Σενάριο

Νέα Υόρκη έτος 1989. Χειρίζεστε τον ήρωα J.Rogers -που είναι παλληκάρι από τα λίγα- και που πρέπει να εκτελέσει τον Professor McJerin. Προφανώς ο προφέσορας είναι υπεύθυνος για την πυρηνική καταστροφή. Η ιστορία λέει ότι μετά από καμιά ντουζίνα πυρηνικές κεφαλές λίγα πράγματα έχουν μείνει όρθια, όπως ξέρουμε και από παλιά. Χαλάσματα κτηρίων, μισογκρεμισμένοι ουρανοξύστες, κατεστραμμένα οχήματα ανάμεσα σε δρόμους, γιγάντιοι αουραίοι και οι συμμορίες που παλεύουν για εδαφική κυριαρχία και βενζίνη. Μοιάζει με Mad Max με ολίγον από Εξολοθρευτή και έχουμε την βάση για ένα πολύ καλό σενάριο πάνω στο οποίο κέντησαν τα καμάρια οι προγραμματιστές...



**Μη μου πεις. Και αυτό το σπίτι νοικιασμένο είναι;**

Λοιπόν που είχαμε μείνει; Α ναι... ο Jonathan Rogers ή Jungle Rogers αφού εκτελέσει τον καθηγητή Professor McJerin μάς θέλει να φθάσει στη διαστημική πλατφόρμα και να πάρει το διαστημικό λεωφορείο για το διάστημα (φοβερό σενάριο!) και θα συναντήσει κάθε λογής εμπόδια στον δρόμο του. (Όρεξη να έχετε να διαβάσετε στο gameplay section).

Να πω και την αμαρτία μου πιστεύω πως ο τίτλος πρέπει να είναι εμπνευσμένος από την ταινία του John Carpenter Escape from New York καθώς οι αναφορές και η πλοκή του σεναρίου έχουν πολλές ομοιότητες.



## Gameplay

Το gameplay του After the war είναι απλούστατο όμως ιδιοφυές όπως όλοι οι επιτυχημένοι τίτλοι. Το πρώτο μέρος είναι scrolling beat 'em up σαν ένα κλασικό Double Dragon ή Final Fight. Το δεύτερο μέρος είναι ένα shoot 'em up platformer! Σαν το Midnight Resistance! Φανταστικό;

Δεν έχουμε πολλά τέτοια παραδείγματα και το After the War είναι μοναδικό στο είδος του. (Αν γνωρίζετε κάποιο αντίστοιχο τίτλο που από beat em up γίνεται shoot em up στείλτε το στο [retroid.gr/aporpsi](http://retroid.gr/aporpsi)).

Ο ήρωας μας προχωρά δεξιά χτυπώντας με μπουνιές, ιπτάμενες κλοτσιές ότι κινείται στο διάβα του. Αυτό γίνεται στο πρώτο επίπεδο... Στο δεύτερο μέρος τα πράγματα γίνονται για εμάς. Ο ήρωας οπλίζεται με ένα οπλοπολυβόλο (σαν το m60 του Rambo) και αρχίζει το γάζωμα σε πανκιά, αστυνομικούς, ζόμπι, ποντίκια, ρομπότ, σκύλους, ανθρωποειδή και συμμορίες τύπου Mad Max. Πραγματικά του δίνεις και καταλαβαίνει... Εκπληκτικό gameplay. Μαζεύετε επίσης add ons όπως ρόπαλα, αλυσίδες και συχνά βρίσκετε power ups για την ραδιενέργεια η οποία είναι παντού.



**Για το Μπρονξ καλά πάω από εδώ;**

## Γραφικά

Τα γραφικά είναι μεγάλα και ευδιάκριτα. Το περιβάλλον αποτελείται από πολλά κατεστραμμένα κτήρια και ουρανοξύστες, υπόγεια και ένα σωρό άλλα ερείπια μέσα από τα οποία προσπαθείτε να περάσετε. Τα sprites είναι όλα καλοσχεδιασμένα και λεπτομερή ενώ ο ίδιος ο J.Rogers είναι ο κλασικός beat em up τύπος ενώ και οι εχθροί έχουν πολύ καλό σχεδιασμό. Στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπετε την μπάρα της ενέργειας σας, την μπάρα της ενέργειας των εχθρών και φυσικά την radio activity μπάρα που υποδηλώνει κίνδυνο.

Ο χρωματισμός είναι πολύ καλός και το scrolling είναι ομαλό. Τα λατρεύω τα backgrounds του After the War διότι είναι ότι ακριβώς περιμένεις να δεις σε ένα μεταπυρηνικό Manhattan. (σ.σ. Λέτε να το δούμε και στην πραγματικότητα και το παιχνίδι να επανεκδοθεί πανηγυρικά;)

## Ήχος

Ο ήχος δεν υπάρχει. Όχι, δεν εννοώ ότι είναι "πολύ καλός" αλλά ότι δεν υπάρχει αντικειμενικά. Μηδέν. Zero. Δεν υπάρχει μουσική, υπάρχουν όμως κάποια υποτυπώδη ηχητικά εφέ κλοτσιές και μπουνιές στο πρώτο level. Στο δεύτερο level υπάρχει το ωραίο ηχητικό effect του οπλοπολυβόλου αλλά και των εχθρών που ανταποδίδουν τα πυρά. Θα δυσκολευόμουν να βάλω βαθμό σε έναν τίτλο που δεν έχει μουσική είναι η αλήθεια. Άξιο λόγου είναι τα effect του ήχου που είναι φτιαγμένα από low-quality ηχητικά samples. Ακούς μέχρι και κλάματα όταν στέλνεις στο πυρ το εξώτερο τους εχθρούς.



**Βιταμίνες που βρίσκεις; Μια ασπιρίνη ψάχνω να βρω εδώ και καιρό.**

## Γενικά

Για να δούμε πόσο μάγκες είστε. Μπορείτε να επιβιώσετε στο μεταπυρηνικό τοπίο ενάντια σε συμμορίες, αστυνομικούς και λοιπά αποβράσματα; Μην βιαστείτε να απαντήσετε. Εδώ χάνετε τα αυγά και τα πασχάλια όταν πέσει το wifi και δεν μπορείτε να ποστάρτε στο insta το "στόρι"... Το παιχνίδι After the War διαχωρίζει τους φλώρους από τα κομάντο, τα "ριζότα" από τα παλικάρια ώστε μόνο λίγοι και εκλεκτοί μπορούν να φθάσουν στην πλατφόρμα του διαστημοπλοίου. Είσαι ένας από αυτούς; Είσαι άξιος;

## Πριν παίξετε

Αγοράστε μάσκα PBXΠ. Πάρτε ενέσεις ατροπίνης από τον Μπακάκο στην Ομόνοια ή από άλλο μεγάλο φαρμακείο. Σιδερώστε την παραλλαγή σας και βγάλτε από το μπαούλο το κλεμμένο HK11 που αφαιρέσατε από τον Ελληνικό Στρατό όταν κάνατε την θητεία σας στον Έβρο. Φορέστε μια παλαιστινιακή μαντίλα και πηγαίστε προς την Αμερικάνικη Πρεσβεία στη Βασιλέως Κωνσταντίνου με όλη την παραπάνω εξάρτηση. Φθάστε στην είσοδο -εκεί που περιμένουν όσοι θέλουν να ταξιδέψουν Αμερική θέλοντας VISA- και πείτε στον υπάλληλο της πρεσβείας "Ήρθα να σώσω το Μανχάταν από τον τρελό επιστήμονα Professor McJerin που σας απειλεί με πυρηνικά. Δώστε μου Visa για να πάω στην Αμερική γιατί ο χρόνος κυλά γρήγορα!".





# MORTAL KOMBAT



Publisher: Probe • Type: Beat'em up • Year: 1993 • Platform: Sega GameGear

**Β**ρισκόμαστε πίσω στο 1993 και το παιχνίδι που ήρθε για να εκθρονίσει το Street Fighter 2 βρίσκεται μπροστά μας και λέγεται Mortal Kombat. Οι arcade αίθουσες είναι γεμάτες με κόσμο αλλά οι ουρές σχηματίζονται όχι πια για το Street Fighter 2 αλλά για το παιχνίδι στο οποίο μπορείς να ακρωτηριάσεις τον αντίπαλό σου, να τον παγώσεις, να του ξεριζώσεις την καρδιά και αν είσαι μερακλής, ακόμα και τη σπονδυλική του στήλη. Όλοι περιμένουν να παίξουν Mortal Kombat.

## Σενάριο

Βρισκόμαστε στην Earthrealm όπου 6 μαχητές συμμετέχουν στο πιο αιματοβαμμένο τουρνουά ξύλου με έπαθλο την συνέχιση της ελευθερίας του βασιλείου τους υπό την απειλή να το χάσουν από το Outworld. Θα πρέπει όμως να νικήσουν τον Shang Tsung ο οποίος αν και εξορίστηκε πριν 500 χρόνια, επέστρεψε με τη βοήθεια του τερατώδους και 2.000 ετών Goro για να πάρει τον έλεγχο του τουρνουά Mortal Kombat και φυσικά να γίνει το μεγάλο αφεντικό της Earthrealm.



**Sonya Blade** - Η δυναμική γυναικεία παρουσία του τουρνουά με κινήσεις γεμάτες πλαστικότητα που μπορούν να σε αφοπλίσουν και το δαχτυλίδι της φωτιάς δαχτυλίδι της φωτιάς που εκτοξεύει ώστε να σε κρατά σε απόσταση.



**Johnny Cage** - Όχι ο Johnny Cade που γράφει στο Retroid, ένας άλλος, ξάδερφος του. Ο Johnny με το γυαλί και το σπαγκάτο του θα σε χτυπήσει στα αχαμνά και ξέρετε πολύ καλά τον πόνο που θα βιώσετε.



**Liu Kang** - Ο master της τέχνης των Shaolin, ο θεός της φωτιάς ή αλλιώς ο κλώνος του Bruce Lee στο παιχνίδι είναι ο πιο γρήγορος χαρακτήρας. Πολύ καλός στην εναέρια κλωτσιά που είναι ικανή να σε κολλήσει στον τοίχο.



**Scorpion** - Ο αθάνατος Ninja που συμμετέχει στο τουρνουά για να πάρει εκδίκηση για τον θάνατο της οικογένειάς του αλλά και του ίδιου. Παίζει τη φωτιά στα δάχτυλα ενώ διαθέτει και τον εμβληματικό-

-του γάντζο με τον οποίο σε καρφώνει για να σε τραβήξει κοντά του και να σε χτυπήσει με upercut.



**Raiden** - Ο γητευτής του ηλεκτρισμού, ο θεός του κεραυνού, ο προστάτης της Earthrealm. Ο μέντορας όλων όσων παλεύουν για την προστασία της Earthrealm. Πρόσεξε τους κεραυνούς που εξαπολύει αλλά και την κίνηση Superman όπου έρχεται πετώντας κατά πάνω σου για να σε χτυπήσει.



**Sub Zero** - Ο Ninja του πάγου. Ο χαρακτήρας που χρησιμοποιεί τον πάγο για να σε παγώσει και να μην μπορείς να αντιδράσεις. Πρόσεχε γιατί είναι ο πιο ηρωικός από όλους τους χαρακτήρες και αυτός που έχει προστατέψει την Earthrealm όσο κανείς άλλος.





## Gameplay

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τα κουμπιά 1 και 2 του Gamegear για μπουνιά και κλωτσιά ενώ το Start είναι η άμυνα. Όμως δεν είναι τόσο απλός και λιτός ο χειρισμός καθώς δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι σπέσιαλ κινήσεις οι οποίες επιτυγχάνονται με συνδυασμό πλήκτρων που είναι διαφορετικός για κάθε χαρακτήρα.

Για παράδειγμα αν έχετε τον Sub-zero και θέλετε να εκτοξεύσετε πάγο θα πρέπει να πατήσετε κάτω - μπροστά - πλήκτρο 1 για να το πετύχετε. Ενώ αν έχετε τον Scorpion και θέλετε να εκτοξεύσετε τον γάντζο σας θα πρέπει να πατήσετε πίσω - πίσω - πλήκτρο 1.



*Κάτσε Γιάννη, έχεις ένα έντομο στο αυτί σου.*



*Πες μου τι καιρό κάνει εκεί ψηλά.*

Το Mortal Kombat όμως έγινε πασίγνωστο για μία άλλη κίνηση που πραγματοποιείται και πάλι με συνδυασμό πλήκτρων όταν ο αντίπαλος σας έχει πια ηττηθεί και περιμένει το τελειωτικό χτύπημα. Η κίνηση αυτή λέγεται Fatality και ουσιαστικά είναι ένας εντυπωσιακός τρόπος για να τελειώσεις τον αντίπαλό σου.

Για να καταφέρεις να την πραγματοποιήσεις μείνε περίπου ένα εκατοστό μακριά του και πάτα για παράδειγμα αν έχεις τη Sonya στην κατοχή σου- τα εξής πλήκτρα με σειρά: Μπροστά - μπροστά - πίσω - πίσω - άμυνα και αποτελείωσε τον αντίπαλο σου κερδίζοντας έξτρα πόντους.



*-32 βαθμοί defroster σε τιμή ευκαιρίας!*



## Γραφικά

Στα γραφικά το παιχνίδι είναι η καλύτερη μεταφορά της arcade έκδοσης σε φορητό μηχάνημα. Τα sprites είναι μεγάλα και ευδιάκριτα ενώ τα περιβάλλοντα έχουν αρκετή λεπτομέρεια και θυμίζουν αρκετά αυτά της arcade έκδοσης. Στο σύνολο τους τα γραφικά δεν αφήνουν τον παίκτη παραπονεμένο σε αντίθεση με την έκδοση του Gameboy όπου το αποτέλεσμα δεν ήταν καλό. Να σας θυμίσω ότι στην έκδοση του SNES το παιχνίδι αντί για αίμα είχε ιδρώτα (αχ ρε άτιμη Nintendo). Εδώ το αίμα υπάρχει σε κάθε χτύπημα και αν καταφέρετε να κάνετε Fatality τότε η οθόνη σας θα γεμίσει με αυτό.

## Ήχος

Ο ήχος είναι μονότονος σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά είναι το κεντρικό θέμα της arcade έκδοσης και αυτό από μόνο του σε βάζει στο κλίμα του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ στα χτυπήματα, τα special moves και τις πτώσεις είναι ικανοποιητικά με σχετική ποικιλία.

## Γενικά

Δεν υπάρχει λόγος να μην παίξετε το παιχνίδι σε αυτή την 8bit έκδοση. Το μόνο που της λείπει είναι ένας χαρακτήρας, ο Καπο. Το παιχνίδι καλύπτει την ανάγκη σας για φορητό ξυλίκι με όμορφα γραφικά και gameplay που απαιτεί εκπαίδευση, αφοσίωση και πείσμα για να καταφέρετε να τερματίσετε το παιχνίδι σε όποιο από τα τρία επίπεδα δυσκολίας και αν επιλέξετε.

## Πριν παίξετε

Δείτε την ταινία Mortal Kombat του 1995 με τον Christopher Lambert στον ρόλο του Raiden και στη συνέχεια δείτε την πιο πρόσφατη ταινία του 2021. Μετά από δύο ταινίες, μπόλικο αίμα και ξύλο, σίγουρα θα θέλετε να πάρετε τον ρόλο ενός από των χαρακτήρων που είδατε. Τι περιμένετε; Gamegear και Mortal Kombat αλαλάζοντας Moosooooortal Kooooooooombaaaaa!!!

## Δωράκι

### FATALITIES

**Johnny Cage:** μπροστά-μπροστά-μπροστά-μπουινιά.

**Rayden:** μπροστά-πίσω-πίσω-πίσω-μπουινιά.

**Liu Kang:** (In 360 motion) μείνε κοντά στον αντίπαλο, με κρατημένη την άμυνα πάτα μπροστά-κάτω-πάνω-πίσω-μπροστά.

**Scorpion:** Μείνε λίγο μακριά από τον αντίπαλο, κρατώντας πατημένη την άμυνα, πάτα δύο φορές το επάνω.

**Sub-Zero:** μπροστά-κάτω-μπροστά-μπουινιά.

**Sonya:** μπροστά-μπροστά-πίσω-πίσω-άμυνα.

**Jonny Cage:** Fireball: πίσω-μπροστά-1. Shadow Kick: πίσω-μπροστά-2.

### Special Moves

**Rayden:** Superman Torpedo: πίσω-πίσω-μπροστά. Electric Charge: κάτω-μπροστά-1.

**Liu Kang:** Fireball: μπροστά-μπροστά-1. Flying Kick: μπροστά-μπροστά-2.

**Scorpion:** Spear: πίσω-πίσω-1. Teleport: κάτω-πίσω-1.

**Sub-Zero:** Freeze: κάτω-μπροστά-1. Slide Kick: πίσω-πίσω-1+2.

**Sonya:** Flight: μπροστά-πίσω-1. Ring Toss: πίσω-πίσω.







Publisher: Sega • Type: Platform • Year: 1995 • Platform: Sega Megadrive

**Κ**άπου εκεί στο μακρινό 1995 όπου την ενασχόληση μου με τα video games είχε μονοπωλήσει αποκλειστικά πλέον το PC, (ο αγαπημένος μου 486 DX2 στα 66 mhz), εμφανίστηκε μπροστά μου εντελώς τυχαία ένα παιχνίδι που αναζωπύρωσε το ενδιαφέρον μου για το Mega Drive αλλά και γενικότερα για τις κονσόλες. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Μια μέρα στο σχολείο, ένας συμμαθητής μου με ενημέρωσε ότι του έκαναν δώρο ένα παιχνίδι για το Mega Drive με πρωταγωνιστή έναν σκεϊτά (φιγούρα πολύ δημοφιλής στους teenagers της εποχής) ο οποίος πολεμά τέρατα μέσα στις σελίδες ενός βιβλίου, αλλά δεν του άρεσε γιατί το βρήκε υπερβολικά δύσκολο και μου πρότεινε να το ανταλλάξουμε με κάποιο άλλο παιχνίδι.

Το concept του παιχνιδιού μου άρεσε και έτσι η συμφωνία έκλεισε με την προϋπόθεση ότι μετά το σχολείο θα περάσουμε από το σπίτι του να μου το δώσει για δοκιμή. Φτάνοντας στο σπίτι ξασασυδέεσα μετά από αρκετό καιρό το Mega Drive στην CRT τηλεόραση του σαλονιού και αμέσως κάρφωσα το cartridge στην κονσόλα. Αυτό το παιχνίδι το ερωτεύτηκα πραγματικά από την πρώτη ματιά. Τα γραφικά, το gameplay, το σενάριο και ο ήχος του ήταν πραγματικά από άλλον πλανήτη για την εποχή εκείνη. Αυτό το Αυτό το παιχνίδι δεν ήταν άλλο από το θρυλικό Comix Zone.

Την δεκαετία του 90 πολλά ήταν τα παιδιά σε όλο τον κόσμο που διάβαζαν φανατικά κόμικς. Μάλιστα και στην Ελλάδα υπήρχε αυτή η τάση καθώς τότε εκδίδονταν πολλά περιοδικά που απευθύνονταν σε παιδιά και εφήβους. Αυτό το μομέντουμ έπιασε η Sega και έφτιαξε για το Mega Drive ένα παιχνίδι ιδιαίτερο το οποίο έμελλε να μείνει στην μνήμη των gamers και την ιστορία. Ο τίτλος του ήταν Comix Zone. Οι πίστες του ήταν σελίδες κόμικ και σε κάθε κελί ο ήρωας αντιμετώπιζε και έναν κίνδυνο.

Μάλιστα ήταν τόσο πρωτότυπο για την εποχή του που η Sega υπέβαλε αίτηση και της χορηγήθηκε-

-δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για τη δημιουργία ενός προσομοιωμένου παιχνιδιού κόμικ. Το Comix Zone είναι ένα βιντεοπαιχνίδι action platformer beat' em up που αναπτύχθηκε και δημοσιεύτηκε από τη Sega για το Mega Drive το 1995. Η ιδέα για το παιχνίδι προήλθε από ένα βίντεο επίδειξης του 1992 για την Amiga Commodore με τίτλο "Joe Pencil Trapped In The Comix Zone", από τον Peter Morawiec ο οποίος προσπαθούσε να συνδυάσει το gameplay ενός βιντεοπαιχνιδιού με τα στοιχεία του κόμικ. Ο ίδιος ο Morawiec αποτέλεσε αργότερα και τον επικεφαλής της προγραμματιστικής ομάδας που έφτιαξε το παιχνίδι για λογαριασμό της Sega Technical Institute (STI).

## Σενάριο

Το στόρι παρόλο που δεν έχει ιδιαίτερο βάθος είναι πραγματικά πρωτότυπο και θυμίζει έντονα αγαπημένα b-movies των 90's. Ο Sketch Turner, ένας φτωχός καλλιτέχνης που παίζει ροκ και ζει στη Νέα Υόρκη, εργάζεται ένα βροχερό βράδυ στο γραφείο του πάνω στο νεότερο του πόνημα, ένα κόμικ, ονόματι Comix Zone.



Εναλλακτική σκηνή από την ταινία  
Απόδραση από τη Νέα Υόρκη.



Ο Turner φτιάχνει την ιστορία αποτυπώνοντας την όπως τη φαντάζεται μέσα από τα παράξενα ζωντανά όνειρα και του εφιάλτες που βλέπει. Βασική του ιδέα είναι η υπεράσπιση της Γης από μια εισβολή εξωγήινων αποστατών. Ξαφνικά, όμως, η εργασία του διακόπτεται όταν μέσα από την ηλεκτρική καταιγίδα που επικρατεί έξω, ένας κεραυνός χτυπά το γραφείο του και δίνει ζωή στον Mortus τον αρχηγό των κακών, ο οποίος με τη σειρά του απορροφά τον Turner μέσα στις σελίδες του κομικ και ξεκινά να του στέλνει εξωγήινα όντα για να τον εξολοθρεύσουν.

Κατά την είσοδο του στο κομικ ο Turner συναντά τη στρατηγό Alissa Cyan, η οποία πιστεύει ότι είναι "ο εκλεκτός" που ήρθε για να σώσει τον μετα-αποκαλυπτικό αυτόν κόσμο από τον κακό Mortus και τους εξωγήινους εισβολείς. Αγνοώντας τις διαμαρτυρίες του Sketch, η Alissa τον στέλνει στην αποστολή του, κρατώντας παράλληλα επαφή μαζί του με οδηγίες και υποδείξεις μέσω ασυρμάτου. Αυτό που μένει στον Sketch είναι να σταματήσει τα σατανικά σχέδια του Mortus και να βρει μια διέξοδο από αυτόν τον τοξικό κόσμο προς τον πραγματικό.

Η περιπέτεια αποτελείται από έξι κεφάλαια και ο τερματισμός θυμίζει επίσης επίλογο ταινίας των 90's. Μόλις ο παίκτης περάσει όλες τις σελίδες και τα κεφάλαια, και αφού νικήσει όλους τους κακούς και τους μεταλλαγμένους, που βρίσκονται στα κελιά θα δει και το στόρι του τερματισμού. Το σενάριο αφήνει δύο εναλλακτικά τέλη. Στο τέλος του παιχνιδιού η Alissa προσπαθεί να εξουδετερώσει ένα πυρηνικό όπλο που ο Mortus και οι Mutants σχεδιάζουν να χρησιμοποιήσουν για να εξαφανίσουν την Αυτοκρατορία του Νέου Κόσμου και την ανθρωπότητα. Όταν ο Mortus επιστρέφει στο κόμικ, πετάει την Alissa σε μια αίθουσα, η οποία αρχίζει να γεμίζει με τοξικό υγρό. Εκεί ο Mortus μάχεται προσωπικά με τον Sketch.



**Ο μάγος από την ταινία Χαμός στην Τσάιναταουν!**

Εάν ο παίκτης νικήσει τον Mortus και τους Kreeps πριν το πυρηνικό όπλο αυτοκαταστραφεί και η αίθουσα γεμίσει με υγρό, εμφανίζεται ένα τέλος όπου η Alissa έρχεται στον πραγματικό κόσμο, συναντά τον Turner και αυτός κατατάσσεται στον στρατό ώσπου τελικά γίνεται διευθυντής ασφαλείας των Ηνωμένων Πολιτειών.

Σε περίπτωση όμως που ο παίκτης καταφέρει μεν να νικήσει τον Mortus, αλλά αφού η αίθουσα πλημμυρίσει, η Alissa πεθαίνει και ο Turner επανέρχεται στον πραγματικό κόσμο, μόνος πλέον να προσπαθεί να ξαναγράψει το κομικ του βάζοντας ένα πιο χαρούμενο τέλος.

## Gameplay

Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ πρωτότυπο, καθώς παρόλο που πρόκειται για ένα action platformer η κίνηση μέσα στο παιχνίδι δεν είναι side scrolling αλλά ο παίκτης κινείται αλλάζοντας κελιά μέσα στις σελίδες του κόμικ. Η κίνηση αυτή μπορεί να είναι οριζόντια ή και κάθετη και παράλληλα δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να κάνει και κάποιες επιλογές στη διαδρομή που θα ακολουθήσει. Το παιχνίδι αποτελείται από έξι κεφάλαια. Το κάθε κεφάλαιο περιλαμβάνει δύο μόλις σελίδες του κόμικ, και διαιρείται σε επιμέρους κελιά μέσα από τα οποία κινείται ο χαρακτήρας και αντιμετωπίζει τους διάφορους κινδύνους υπό την καθοδήγηση βέλους.



**Με Tarzan αλλά εσύ δεν μοιάζεις με την Jane!**

Ο Turner είναι άσος των πολεμικών τεχνών και διαθέτει γροθιές, κλωτσιές και εναέρια χτυπήματα. Επίσης το σπλοστάσιο του αποτελείται και από ένα inventory τριών μόνο θέσεων όπου μπορεί να μεταφέρει κατά το δοκούν ένα μαχαίρι, έναν δυναμίτη, μία χειροβομβίδα, ένα φίλτρο ενέργειας με τη μορφή ice tea, ένα φίλτρο super Sketch που τον μεταμορφώνει σε super ήρωα και μπορεί με ένα χτύπημα να εξολοθρεύσει για μια φορά όλους τους εχθρούς της οθόνης, και τέλος ένα κατοικίδιο ποντίκι ονόματι Road-killer, το οποίο τον βοηθά στην επίλυση κάποιων γρίφων και στην ανακάλυψη κρυμμένων μυστικών.

Η χρήση αυτών των στοιχείων πρέπει να γίνεται με μεγάλη φειδώ, καθώς αυτά είναι ιδιαίτερα περιορισμένα και σε μερικές περιπτώσεις απαραίτητα για να προσπεράσεις ένα σημείο. Όπως προανέφερα το παιχνίδι αποτελείται από έξι μόνο πίστες οι οποίες όλες μαζί συνθέτουν τρία επεισόδια : Episode 1: Night of the Mutants, Episode 2: Welcome to the Temple, Episode 3: Curse of the Dead Ships. Η κίνηση του παίκτη είναι ιδιαίτερα ομαλή καθώς, όπως και των εχθρών, και απαιτείται ιδιαίτερη ακρίβεια στις κινήσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Ο χειρισμός μπορεί να γίνει είτε με εξάκουμπο χειριστήριο όπου τα A,B,C αναλογούν στη μπουινιά, την κλωτσιά και στο άλμα, και τα υπόλοιπα τρία κουμπιά στη χρήση των τριών στοιχείων του inventory, είτε με απλό χειριστήριο τριών κουμπιών όπου η επιλογή γίνεται με τη χρήση του select. Το μόνο αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η υπερβολική δυσκολία του. Αυτό προφανώς επιλέχτηκε, όπως και σε άλλες περιπτώσεις εκπληκτικών παιχνιδιών στο παρελθόν, λόγω της περιορισμένης χωρητικότητας των cartridges, που σε διαφορετική περίπτωση ο χρόνος ολοκλήρωσης του παιχνιδιού θα ήταν ελάχιστος. Ο παίκτης έχει στη διάθεση του τρεις μόνο ζωές, οι δύο εκ των οποίων ξεκλειδώνουν μόνο εφόσον ολοκληρωθεί με επιτυχία και το τρίτο level, πράγμα πολύ δύσκολο, καθώς και ελάχιστα φίλτρα συμπλήρωσης της μπάρας ενέργειας του, τα οποία αν κάνει το λάθος και τα χρησιμοποιήσει σε λάθος στιγμή αυτό θα αποβεί μοιραίο.

## Γραφικά

Τα γραφικά αποτελούν και το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Είναι πραγματικά χάρμα οφθαλμών, ρίχνουν κυριολεκτικά σαγόνια αν σκεφτεί κάποιος την εποχή που φτιάχτηκε ο συγκεκριμένος τίτλος ο οποίος βάζει άνετα τα γυαλιά ακόμη και σε σύγχρονα παιχνίδια του είδους. Σίγουρα πρόκειται για ένα από τα πιο ευφάνταστα videogames σε επίπεδο γραφικών, τα οποία πάτησαν πολύ πάνω στην ιστορία του παιχνιδιού και δίνουν απόλυτα την αίσθηση ενός κινούμενου κόμικ όπου ο ήρωας πηδά από κελί σε κελί και γυρίζει σελίδες και κεφάλαια. Η χρωματική παλέτα επίσης είναι πανέμορφη και ζωντανή και σε συνδυασμό με τον άψογο σχεδιασμό των εχθρών και του πρωταγωνιστή δίνει την αίσθηση ενός αληθινού κόσμου. Τα backgrounds είναι επίσης καλοσχεδιασμένα με εφέ κίνησης, χωρίς θαμπάδες και τεχνικούς περιορισμούς και ολοκληρώνουν τέλεια την οπτική εμπειρία του παίκτη.

## Ήχος

Ο ήχος έχει επίσης πρωταγωνιστικό ρόλο στο παιχνίδι, καθώς ο Sketch δεν είναι μόνο δημιουργός κόμικς αλλά παίζει και ροκ μουσική. Τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού είναι απολύτως ρεαλιστικά και το soundtrack που αποτελείται από είκοσι κομμάτια synthesizer ντύνει πανέμορφα τον τίτλο. Τα κομμάτια αυτά μάλιστα μας δίνουν τη δυνατότητα οι προγραμματιστές να τα ακούσουμε και ξεχωριστά μέσα από το μενού του παιχνιδιού πηγαίνοντας στο jukebox, πράγμα που αποτελεί ακόμη μια ευχάριστη και πρωτότυπη καινοτομία.

## Γενικά

Το παιχνίδι αποτελεί ένα διαμάντι, όχι μόνο για το mega drive αλλά και για το είδος, με μόνο μελανό σημείο τη δυσκολία του. Εγώ προσωπικά προσπάθησα άπειρες φορές να το τερματίσω στην εποχή του αλλά ποτέ δεν κατάφερα να ξεπεράσω το πενήτα τις εκατό του συνολικού παιχνιδιού παρά μόνο πρόσφατα που μπόρεσα να το τερματίσω σε emulator (ντρέπομαι για αυτό) κάνοντας χρήση άπειρων save states και trays and errors, και αφού πρώτα παρακολούθησα αρκετά βίντεο με walkthroughs.

Υπάρχει βέβαια και η δυνατότητα χρήσης δύο και μόνο cheats τα οποία αμφότερα ενεργοποιούνται μέσα από το μενού του sound test στα options, και μπορούν να σας βοηθήσουν να φτάσετε χωρίς να σπάσετε το χειριστήριο σας στον τερματισμό. Το παιχνίδι έχει γίνει επίσης port στο PC, το GameBoy Advance και πρόσφατα στα κινητά.

## Cheats

### Αθάνατος:

Πηγαίνουμε options / jukebox και μεταφέρουμε το κόκκινο τικ στους εξής αριθμούς επιλέγοντας τον καθένα από αυτούς με το c: 3,12,17,2,2,10,2,7,7,11. Επιστρέφουμε πατώντας start και ξεκινάμε νέο παιχνίδι.

### Επιλογή πίστας:

Πηγαίνουμε options/jukebox και μεταφέρουμε το κόκκινο τικ στους εξής αριθμούς επιλέγοντας τον καθένα από αυτούς με το c: 14,15,18,5,13,1,3,18,15,6. Στη συνέχεια επιλέγουμε level πατώντας πάνω στους αριθμούς 1 – 6, επιστρέφουμε πατώντας start και ξεκινάμε νέο παιχνίδι.

## Πριν παίξετε

Κοιμηθείτε καλά ώστε να έχετε τα αντανακλαστικά και την υπομονή σας σε εγρήγορση. Κατεβάστε το παλιό σας skate από το πατάρι, διαβάστε το σχετικό κόμικ, παρακολουθήστε καμιά δεκαριά playthroughs άλλων, αλλά και πάλι μάτια, στα cheats θα καταλήξετε στο τέλος της ημέρας.





# ALIEN 3



Βρε πως μεγάλωσε έτσι το κουταβάκι της Κατερίνας;

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

**Η** Acclaim και η Probe Software Ltd, το 1992, έδωσαν ένα διαμάντι στον κόσμο των 8bit. Το Alien3 του Master System είναι σαφώς ένα ένα διαμάντι και θα το αναλύσουμε διεξοδικά. Όσον αφορά στο Master System ήταν η πρώτη μου επαφή με τον κόσμο της Sega, κάπου το 1992. Μετά την απόλυτη ταύτιση μου με τον Sonic στην ίδια κονσόλα, το cartridge του Alien3 μπήκε στο slot και με γοήτευσε...

Η αλήθεια είναι ότι δεν ήξερα τίποτα για την ταινία Alien μέχρι τότε, ούτε την είχα δει... Όμως το κλειστοφοβικό σκηνικό τρόμου της αγωνίας και της επιβίωσης μου μεταδόθηκε από το παιχνίδι στην εντέλεια. Η κονσόλα του Master System πρέπει να ήταν η πρώτη που έμοιαζε με διαστημόπλοιο και την πρωτοείδα σε έναν κολλητό μου συμμαθητή στο Γαλάτσι. Κάνω μια μικρή παρένθεση γιατί στο Γαλάτσι -λόγω του καταστήματος Panda Computers- είχε αρκετά καλές πωλήσεις η Sega και έσπαγε την πρωτοκαθεδρία της Nintendo. Το Alien3 μπορώ να πω ότι ήταν από τους πρώτους τίτλους που πλασαρίστηκε μαζί με το Master System και συντρόφευε τις πωλήσεις του μηχανήματος. Έπαιξε μεγάλο ρόλο η ταινία Alien3 που τότε είχε διαφημιστεί πολύ (θυμηθείτε αντίστοιχες διαφημίσεις Pepsi στην τηλεόραση) αλλά ευτυχώς στο παιχνίδι πέφτει και αρκετό πιστολιδί καθώς η Ripley έχει όπλα. Όπως θυμόμαστε καλά, στην ταινία δεν έπεφτε παραδόξως ούτε ένας πυροβολισμός. Ευτυχώς στο Alien3 γίνεται πανηγύρι από πυροβολισμούς, εκρήξεις, και πολλά Alien που ανατινάσσονται πηγαίνοντας στον αγύριστο...

## Σενάριο

Για το σενάριο δεν μπορούν να γραφτούν και πολλά πράγματα. Η πλοκή της ταινίας ξεκινά αμέσως μετά το τέλος του Aliens. Η Έλεν Ρίπλεϊ, ο κύριος χαρακτήρας της σειράς Alien, βρίσκεται σε κρυό-ύπνο στο σκάφος Sulaco. Δυστυχώς, ένας ή δύο εξωγήινοι έχουν

-στοιβαχτεί στο Sulaco και προκάλεσαν "ψιλοχαμό" μέσα στο πλοίο. Έτσι, το διαστημόπλοιο προσγειώνεται στον πλανήτη αποικία φυλακών Fiorina 161.



Βρε πως μεγάλωσε έτσι το κουταβάκι της Κατερίνας;

Η Ripley και οι άοπλοι κρατούμενοι (σ.σ. που πάτε χωρίς όπλα ρε Καραμήτρη!) πρέπει να βρουν έναν τρόπο να επιβιώσουν από τα Saliens (Σάλια και Aliens) που τρομοκρατούν την αποικία μέχρι να φτάσει η βοήθεια. Υπάρχουν άνθρωποι που έχουν αιχμαλωτιστεί και είναι έτοιμοι να να γίνουν "κουκούλια" και τους οποίους πρέπει να τους ελευθερώσει. Ο χρόνος είναι αδυσώπητος εχθρός για τους αιχμαλώτους και για την συμπαθητική πρωταγωνίστριά μας.

Σε κάθε επίπεδο αφού ελευθερώσει τους αιχμαλώτους η Ripley πρέπει να βρει το safety zone καθώς τα Alien την κυνηγάνε ακόμα. Δεν ακολουθείτε ακριβώς το σενάριο της ταινίας αλλά αυτό δεν φαίνεται να μας χαλά καθόλου. Ο χρόνος είναι πάντα κατά μας...



## Gameplay

Το gameplay για μένα είναι το πρωταρχικό στοιχείο που κοιτάζω σε έναν τίτλο. Στο Alien3 αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι η ισορροπία μεταξύ της δυσκολίας και της εθιστικότητας. Ομολογώ ότι το παιχνίδι στα 16bit είναι τραγικά δύσκολο, σχεδόν σε απογοητεύει και δεν θες να συνεχίσεις. Το μαγικό με την 8bit κονσόλα της Sega είναι ότι χαιρέσαι να δυσκολεύεσαι και να το προχωράς. Έχει κάποια θεματάκια όπως το πήδημα του χαρακτήρα ανάμεσα στις πλατφόρμες που είναι απίστευτα δύσκολο (οι τουρμπίνες από κάτω είναι έτοιμες για fatality τυπου mortal combat). Επίσης, η Ripley πρέπει να κοιτάζει προς την πλευρά των Alien όταν σέρνεται στους αεραγωγούς. Δύσκολο... Θα μπορούσε ο χειρισμός να της επιτρέπει να κινείται δεξιά αλλά να μπορεί να πυροβολεί προς όλες τις κατευθύνσεις (της την πέφτουν από παντού τα Alien). Μικρά προβλημάκια σε γενικές γραμμές πάντως. Το Gameplay είναι γενικά διασκεδαστικό και δύσκολο όσο πρέπει. Προσοχή λοιπόν, μην σπαταλάτε τα special πολεμοφόδια, εκμεταλλευτείτε τις σκάλες για να κατεβείτε στις πλατφόρμες και να αποφύγετε τα alien... Αξίζει να πούμε ότι πρέπει να είστε φειδωλοί με τις σφαίρες και γενικά με τα πολεμοφόδια. Δεν θα θέλατε να ακούσετε το αγχωτικό click-click-click του ανακρουστήρα ενώ πλησιάζει μια αγέλη από λυσσασμένα Alien. Σωστά;



**Κάτι άλλαξε στον σταθμό του Μετρό για το Αεροδρόμιο...**

## Γραφικά

Τα γραφικά για 8bit μηχανήματα είναι αρκετά λεπτομερή. Προσπεράστε την απαίσιμη εισαγωγική οθόνη του βασικού menu που πρέπει να γίνει με το Paint των Windows95. Οι πίστες είναι καλοσχεδιασμένες, προσεκτικά χρωματισμένες και ευκολοδιάκριτες. Η Probe (developer) έχει κάνει καλή δουλειά όσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά των γραφικών στο παιχνίδι. Τα alien μοιάζουν αρκετά με αυτά της μεγάλης οθόνης με απίστευτα καλό animation όταν περδούν, σέρνονται, τρέχουν ή σκαρφαλώνουν. Το βασικό sprite της Ripley δεν είναι τόσο λεπτομερές (όπως στην έκδοση για Mega Drive ή Amiga) αλλά κάνει την δουλειά του. Φαίνεται η αρματωσιά της ανάλογα με το όπλο που κουβαλά πολυβόλο, φλογόβολο, ρουκέτες κτλ. Για 8bit τίτλο όμως τα γραφικά στέκονται επάξια και είναι αξιομνημόνευτα. Επαναλαμβάνω, μην μπερδευτείτε από την εισαγωγική οθόνη.



**Ρε Βαγγελάκι, πόσα χρόνια έχω να σε δω;**

## Ήχος

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

## Γενικά

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

## Πριν παίξετε

Φορέστε άσπρο φανελάκι και στρατιωτική παραλλαγή. Πάρτε ένα όπλο paintball και μετατρέψτε το σε πολυβόλο σαν αυτό της ταινίας. Βγείτε στον δρόμο μετά τις 24:00 και ρωτήστε τους περαστικούς αν είδαν κάποιο alien εδώ κοντά... Ετοιμαστείτε να έρθει το ασθενοφόρο με τον κατάλληλο ζουρλομανδύα το οποίο θα ταιριάζει μούρλια με το άσπρο σας φανελάκι. Στο φρενοκομείο θα συναντήσετε την "μαμά" Alien και τον θεράποντα γιατρό σας.





# LOADED

Publisher: Gremlin ● Type: Shooter ● Year: 1996 ● Platform: Playstation 1

**Θ**υμάστε που κάποτε υπήρχαν μερικά παιχνίδια που ήταν εξαιρετικά βίαια σε σημείο που έβγαιναν διάφορες ομάδες και γκρίνιαζαν έντονα στα μέσα ενημέρωσης; Ένα τέτοιο παιχνίδι είναι λοιπόν και το **Loaded** για όσους δεν το γνωρίζουν. Ένα βίαιο παιχνίδι που με το καλημέρα σου χαμογελά και σου πετά κομμάτια από ανθρώπινο μυαλό στα μούτρα.

## Σενάριο

Ο F.U.B.«Fat Ugly Boy» ήταν κάποτε αξιωματικός τροφοδοσίας στο Sector Marines. Κατά τη διάρκεια ενός μεγάλου πολέμου, μη θέλοντας να απογοητεύσει τους συντρόφους του και μη μπορώντας να βρει κρέας, ο F.U.B. μαγείρεψε τα πόδια του και τα σέρβιρε σε έναν πλούσιο ζωμό. Παρά το γεγονός ότι ήταν το καλύτερο πιάτο που είχε δημιουργήσει ποτέ, ο F.U.B. έλαβε εξιτήριο άνευ όρων και του ζητήθηκε να μην δείξει ποτέ ξανά το πρόσωπό του. Ο F.U.B. αντικαθιστά τα πόδια του με ανταλλακτικά με υδραυλική ισχύ. Αλλάζει ριζοσπαστικά την εμφάνισή του σε κάτι τρομερό και ανώμαλο.

Οι έξι χαρακτήρες που μπορούν να παίξουν έχουν αξιοσημείωτες διαφορές και διαταραχές, αλλά το κοινό τους είναι ότι είναι όλοι ψυχωτικοί εγκληματίες που έχουν στηθεί από τον ίδιο τον F.U.B. Τώρα εκτίουν ποινή σε έναν αφιλόξενο πλανήτη φυλακή, τον πλανήτη Raulf. Ο F.U.B. έχει αποκτήσει ακόμη και μια νέα ταυτότητα και είναι ο φύλακας του Raulf.

Ο σκοπός του παίκτη είναι να ξεφύγει από τον Raulf και να κυνηγήσει και να σκοτώσει τον F.U.B. Συμμετέχει σε μια αιματηρή οδύσσεια στους παράξενους κόσμους του γαλαξία για να εκδικηθεί τον F.U.B.

Ωστόσο ο F.U.B. βρίσκει ένα μηχανήμα που μπορεί να ανοίξει πόρτες διαφυγής στο σύμπαν. Έτσι αναπτύσσει ένα σατανικό σχέδιο για να κατακτήσει το σύμπαν. Όπως θα έκανε λογικά κάθε σκεπτόμενος άνθρωπος!

Αν καταφέρει να νικήσει μια ομάδα από τα πιο επίφοβα άτομα του γαλαξία που είναι οπλισμένα μέχρι τα δόντια και θέλουν εκδίκηση, πιστεύει ότι μπορεί να νικήσει τον οποιονδήποτε και τίποτα δεν θα είναι ικανό να τον σταματήσει.

Δεν πιστεύω να περιμένετε ένα λογικό και ρεαλιστικό σενάριο έτσι; Πάντως, πιστεύω πως το σενάριο θα ήταν άξιο για μια Ιταλική B movie του 1980 σε VHS. Γιατί όχι;



*Κάτι μου λέει πως σε αυτόν τον όροφο δεν είναι το πάρτι του Βασίλη!*

## Gameplay

Αρχικά επιλέγετε έναν από τους έξι χαρακτήρες (παιδιά μάλαμα). Έχουν φάει από καμία πεννηνταριά άτομα και σου σπάνε τα κόκαλα αν τους στραβοκοιτάξεις στο supermarket. Ήταν όλοι κατάδικοι στην πιο σκληρή φυλακή και μετά από έξι ημέρες κανείς δεν έμεινε ζωντανός από τους κατάδικους ή τους φύλακες. Με λίγα λόγια είναι οι χειρότεροι εγκληματίες που έχουν περάσει ποτέ από τον γαλαξία.

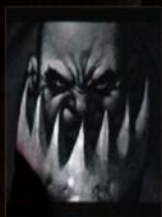




**Mamma:** Ένας πολύ μεγαλόσωμος και ψυχολογικά διαταραγμένος άνδρας με το μυαλό ενός βρέφους. Φοράει πάνα και παντόφλες λαγουδάκι και μπορεί να πει μόνο «μαμά». Το όπλο του Mamma είναι το όπλο πλάσματος και η βόμβα του είναι η χειροβομβίδα Ripple, που δημιουργεί ένα κύμα στο έδαφος που σκοτώνει αμέσως μεγάλο αριθμό εχθρών περιμετρικά. Η ισχύς αυτού του όπλου είναι τόσο δυνατή που μπορεί να περάσει μέσα από τοίχους και πόρτες.



**Fwank:** Εμφανίζεται στο εξώφυλλο του παιχνιδιού, ο Fwank είναι ένας άντρας που φορά μια τσάντα από τράπεζα στο πρόσωπό του και είναι ζωγραφισμένη, κάνοντάς τον να μοιάζει κάπως με κλόουν. Κουβαλά γύρω του το αρκουδάκι του και ένα μπαλόνι που αλλάζει τη διάθεση (πράσινο για το "Chuckly", κίτρινο για το "I Need Space" και κόκκινο για το "I Wouldn't Ask If I Were You"). Το όπλο της επιλογής του Fwank είναι ένα κανόνι που εκτοξεύει σφαίρες νετρονίων και οι βόμβες του είναι τα Homing Teddies, μια πλωτή αρμάδα από αρκουδάκια που τραβούν τα σπλάχνα από τους κοντινούς εχθρούς. Αυτή η επίθεση μπορεί να σκοτώσει αντιπάλους που βρίσκονται ακριβώς πίσω από μια πόρτα, αλλά δεν μπορεί να περάσει μέσα από τοίχους και πόρτες. Ωστόσο, τα αρκουδάκια μπορούν να ακολουθήσουν τον Fwank και να παραμείνουν σε χρήση για αρκετό χρόνο για να επιτεθούν στους εισερχόμενους εχθρούς.



**Bounca:** Ένας πρώην ψεύτης και ψυχοπαθής που έγινε μισθοφόρος. Είναι περίπου τόσο μεγάλος όσο ο χαρακτήρας μαμά, φοράει προστατευτικό ρύγχος και σμόκιν. Το όπλο του είναι ένας εκτοξευτής πυραύλων και η βόμβα του είναι ο πύραυλος Frag, ο οποίος εκτοξεύει μια τυχαία κινούμενη έκρηξη θραυσμάτων. Αυτή η επίθεση δεν μπορεί να περάσει μέσα από τοίχους και πόρτες.



**Vox:** Μια γυναίκα DJ που χρησιμοποιεί τεχνολογία ήχου και μουσικής για να σκοτώσει τους εχθρούς μέσα στο παιχνίδι. Είναι ο μόνος γυναικείος χαρακτήρας (και φυσικά δεν περιμένετε να είναι λογική). Το όπλο της είναι το Hail Flail και η υπερβόμβα της είναι το Sonic Blast, μια έκρηξη θανατηφόρων ηχητικών κυμάτων. Αυτή η επίθεση μπορεί να περάσει μέσα από τοίχους και πόρτες.



**Butch:** Ένας σπιτίσιος άντρας που φορά γυναικεία φορέματα στη μάχη και αντιπαθεί αυτούς που το βρίσκουν αστείο. Το όπλο του είναι ένα φλογοβόλο και η βόμβα του το Εκρηκτικό Δαχτυλίδι, που απελευθερώνει βολίδες προς όλες τις κατευθύνσεις. Αυτή η επίθεση μπορεί να-

-περάσει μέσα από τοίχους και πόρτες.



**Cap'n Hands:** Ένας πειρατικός χαρακτήρας με υπερβολικά παράξενα μεγάλα χέρια αλλά και εκτεθειμένα πλευρά. Το κεφάλι του είναι ανθρώπινο, είναι κυνηγός επικηρυγμένων με cybernetic σώμα που είναι παλαιάς και ξεπερασμένης τεχνολογίας, παρόλα αυτά επιλέγει να το κρατήσει για άγνωστο λόγο. Τα όπλα του είναι ένα ζευγάρι πυρόλιθοι και η βόμβα του είναι η βόμβα Vortex, μια κουρτίνα σκοτεινής ενέργειας που τεμαχίζει τους εχθρούς σε κομμάτια. Αυτή η επίθεση μπορεί να περάσει μέσα από τοίχους και πόρτες.

3D Person shooter με 360 μοίρες από πάνω από το κεφάλι του παίκτη. Πυροβολείτε οτιδήποτε βλέπετε μπροστά σας, γεμίζοντας με αίμα και εντόσθια όλα τα επίπεδα. Ο σκοπός είναι απλός και κατανοητός. Βρείτε τα κλειδιά για να ανοίξετε συγκεκριμένες πόρτες, πάρτε πυρομαχικά και σκοτώστε τους εχθρούς που θα βρεθούν μπροστά σας μέχρι να φτάσετε στο τέλος. Μερικές φορές για ένα πετυχημένο παιχνίδι δεν απαιτούνται κινηματογραφικές φανφάρες πολύπλοκων σεναρίων.

Οι πίστες αποτελούνται από ακανόνιστα δώματα που επικοινωνούν μέσω διαδρόμων. Ο χάρτης στο κάτω αριστερό μέρος συχνά θα σας φανεί χρήσιμος. Όποιον κι αν από τους παραπάνω χαρακτήρες επιλέξετε, τα όπλα τους θα αποδεκατίσουν εντυπωσιακά τα σώματα των εχθρών σας. Θα βρείτε κέρματα και πυρομαχικά στα οποία, για να προχωρήσετε στα ανώτερα επίπεδα, θα πρέπει να γίνεται οικονομία και όχι αλόγιστη χρήση.





Οι εχθροί-στρατιώτες είναι εύκολο να τους μετατρέψετε σε μια άμορφη μάζα σάρκας στο πάτωμα με λίγες ριπές από το όπλο σας. Υπάρχουν βέβαια και κάποιοι εχθροί που μοιάζουν να τους έβαλαν εκεί για πλάκα, όπως οι κρατούμενοι με ζουρλομανδύα που απλώς σας επιτίθενται. Οι αρουραίοι είναι και αυτοί απλοί εχθροί που θα σας παιδέψουν όμως αρκετά για να τους βγάλετε από την μέση, καθώς αναγκάζεστε να περιστρέφεστε τρελά προσπαθώντας να χτυπήσετε το τρωκτικό που σας μασάει. Σκορπιοί και σκυλιά-θηρία ξεχύνονται κατά πάνω σας στα κόκκινα επίπεδα της ερήμου, ένα λαμπρό οπτικό εφέ που θυμίζει υπέροχες στιγμές από τους Starship Troopers, και υπάρχει και το θέμα ότι το όπλο σου χάνει το ενενήντα τοις εκατό της δύναμής του σε κοντινή απόσταση. Ως εκ τούτου, μπορείτε να βρεθείτε εύκολα σε τέτοιες δύσκολες καταστάσεις και να σκοτωθείτε.

Γενικά δεν είναι τόσο εύκολο παιχνίδι, όσο αρχικά μπορεί να φαίνεται. Χρειάζεται συγκέντρωση και σχετικά εύστοχες βολές χωρίς να βαράτε συνέχεια στον γάμο του Καραγκιόζη και να χάνεται συνεχώς άσκοπα πυρομαχικά.

Ένα από τα περισσότερο αξιόλογα στοιχεία του παιχνιδιού είναι το 2 player mode. Μπορείτε να παίξετε με έναν φίλο σας και τα πράγματα θα γίνουν λίγο πιο εύκολα, αρκεί βέβαια να συνεργάζεστε άψογα. Έτσι μόνο θα φτάσετε πιο μακριά από ότι όντας μόνος. Το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό και πιο απολαυστικό στο διπλό.



**Ο ψυχολόγος μου τελικά είχε δίκιο.**

Πάντως στα ανώτερα επίπεδα οι χάρτες είναι πραγματικά λαβύρινθοι και σχεδόν στην τύχη θα βρείτε την έξοδο για το επόμενο επίπεδο. Αυτό ίσως είναι το μόνο αρνητικό του παιχνιδιού. Γιατί σε αυτά τα επίπεδα θα αφιερώσετε πολύ χρόνο τριγουρίζοντας σε κάθε σημείο του χάρτη μέχρι να βρείτε την έξοδο. Και αυτό ίσως είναι κουραστικό για τους περισσότερους παίκτες.

## Γραφικά

Οι πίστες διαθέτουν εξαιρετική λεπτομέρεια αλλά αυτή είναι κάπως σκοτεινή για να ταιριάζει με το σενάριο του παιχνιδιού. Κάθε επίπεδο έχει σκούρα χρώματα αλλά όλη η δουλειά γίνεται με τον καταπληκτικό φωτισμό. Πραγματικά,

-οι προγραμματιστές του παιχνιδιού πρέπει να αφιέρωσαν πολύ χρόνο εδώ. Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό και αναδεικνύει τις λεπτομέρειες των γραφικών. Στα sprites, ο χαρακτήρας που ελέγχετε έχει καλύτερη σχεδίαση από τα εχθρικά sprites τα οποία που δείχνουν κάπως πρόχειρα στη σχεδίαση. Αυτό βέβαια δεν έχει απολύτως καμία σημασία, αφού οι εχθροί εμφανίζονται μόνο για μια στιγμή στην οθόνη πριν τους κάνετε κομμάτια με το όπλο σας.

Άψογο το scrolling της οθόνης και πολύ καλό το animation όλων των sprites. Οι ριπές από το όπλο σας είναι τα πιο φωτεινά γραφικά στην οθόνη. Εντυπωσιακές εκρήξεις κιβωτίων και ηλεκτρονικών σταθμών είναι μέσα στο μενού. Όταν πυροβολείτε έναν εχθρό (πράγμα σπάνιο αφού σας την πέφτουν αρκετοί μαζί σε αριθμό) το σώμα του διασκορπίζεται σε κομμάτια σάρκας αφήνοντας τα στο πάτωμα μέσα σε μια λίμνη αίματος. Πραγματικά, τι παραπάνω μπορεί να ζητήσει κανείς από ένα τέτοιου είδους παιχνίδι;



**Εξοχή, καθαρός αέρας, τι άλλο να ζητήσει κανείς;**

## Ήχος

Τι να πρωτογράψω για τον ήχο; Techno-Metal μουσικά κομμάτια που ταιριάζουν με την νοσηρή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Πραγματικά το παιχνίδι έχει ένα υπέροχο soundtrack που λίγα ανάλογα παιχνίδια έχουν. Τα μουσικά κομμάτια είναι τόσο εμπνευσμένα που κυκλοφόρησε και κανονικό CD soundtrack από το παιχνίδι. Δεν είναι ευχάριστες μελωδίες αλλά ταιριάζουν απόλυτα με το μακάβριο και σκοτεινό ύφος του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, άριστα ψηφιοποιημένα ηχητικά εφέ πυροβολισμών και διάφορων εκρήξεων όπως θα περιμέναμε σε ένα τέτοιου τύπου παιχνίδι, και που φυσικά ακούγονται πιο έντονα από την μουσική. Πραγματικά είναι αμαρτία να παίζει κανείς αυτό το παιχνίδι και να μην έχει αυξήσει την ένταση του ήχου.





## Γενικά

Το παιχνίδι είχε τον τίτλο Blood Factory στην Ιαπωνία (όχι και άδικα). Το παιχνίδι δεν ήταν για όλα τα παιδιά τότε. Φαντάζομαι σκηνή σε Ελληνικό σπίτι, τον πατέρα να φωνάζει σε έξαλλη κατάσταση στο γιο του για αυτό που παίζει στην τηλεόραση. Προσωπικά μου θύμισε περισσότερο τα παιχνίδια Alien Breed και Smash TV αλλά στο πολύ πιο gore, πολύ πιο brutal. Πάντως, δεν πιστεύω πως με αυτό το παιχνίδι επηρέασαν αρνητικά το μυαλό των νεαρών που τότε το έπαιζαν. Πως θα μπορούσε άλλωστε κάποιος να ταυτιστεί με έναν μεταλλαγμένο χαρακτήρα εντελώς φανταστικό;

Πολύ καλά γραφικά και φοβερό soundtrack. Τρομερά διασκεδαστικό είναι το two player mode όπου γίνεται της κολάσεως το πανηγύρι. Γίνεται πραγματικά μακελειό και συχνά θα βρεθείτε σε σκηνές να αναρωτιέστε "τί στο καλό γίνεται εδώ;" ενώ πυροβολείτε ταυτόχρονα και κόβοντας σε κομμάτια μια ομάδα εχθρών και ταυτόχρονα να καταστρέφεται και να ανατινάζεται ένας ηλεκτρονικός σταθμός. Βάλτε επιπλέον και τις ριπές σας που ανακλώνται στα τοιχώματα και αυτό είναι ένα καλό παράδειγμα της έννοιας «χαμός». Όπως καταλαβαίνετε είναι ένα παιχνίδι που θα ελκύσει περιορισμένο κοινό.

Όσοι οπαδοί του gore το έχασαν εκείνη την εποχή ας του ρίξουν μια ματιά τώρα. Είναι ένα πάντα επίκαιρο παιχνίδι. Είναι αρκετά δύσκολο με αρκετή πρόκληση και ίσως απογοητεύσει τους ανυπόμονους παίκτες. Σχεδόν ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού κυκλοφόρησε το δεύτερο μέρος με τον τίτλο Reloaded (τι άλλο;).

## Πριν παίξετε

Επειδή είναι αδύνατο να εφαρμόσετε ότι γίνεται μέσα στο συγκεκριμένο παιχνίδι, προτείνω να δείτε σε VHS τις ταινίες Mad Max με τον Mel Gibson. Μετά κάντε ακριβώς ότι έκανε και ο σκηνοθέτης George Miller το 1979. Βρείτε πρώτα μεταλλικά σκουπίδια και μετά μια ομάδα μηχανόβιων και πείστε τους να συμμετέχουν σε λίγες σκηνές (για την και καλά ταινία που γυρίζετε), ενώ θα τοποθετείτε τα σκουπίδια με δεματικά επάνω στις μηχανές τους. Αν πάνε όλα καλά και δεν σας σαπίσουν στο ξύλο και γυρίσετε μερικές σκηνές με το κινητό σας, τότε στείλτε το υλικό στο email του περιοδικού και υπόσχομαι πως θα σας κάνω διάσημο.



**BODYBAG NOT INCLUDED**







## ALIEN REBELS

Publisher: Konami • Type: Action • Year: 1992 • Platform: Super Nintendo

**T**a platform παιχνίδια με κατεύθυνση scrolling προς τα δεξιά ήταν πετυχημένα και αγαπημένα από πολλούς gamers από τις αρχές της δεκαετίας του 1980. Το Super Probotector ακολουθεί την ίδια πετυχημένη συνταγή. Και όπως θα δούμε παρακάτω, στο συγκεκριμένο παιχνίδι, ή προσπάθεια της Konami είναι αρκετά αξιόλογη.

**Σενάριο**

Το έτος 2636, τρομερά δυνατοί εξωγήινοι έχουν καταστρέψει τον πλανήτη Γη και έχουν σχεδόν αφανίσει όλη την ανθρωπότητα. Μια μοναδική μικρή ομάδα επιστημόνων κατασκευάζει κρυφά δυο ρομπότ που θα έχουν την δυνατότητα να πολεμήσουν τους εξωγήινους. Τα ρομπότ αυτά ονομάζονται RDO08 και RCO11 και είναι τα τεχνολογικά θαύματα που θα δώσουν μια ύστατη ελπίδα στην ανθρωπότητα.

**Gameplay**

Ο χαρακτήρας που ελέγχετε ακούει άμεσα τις εντολές του joystick και είναι ιδιαίτερα ευκίνητος. Στα επίπεδα του το παιχνίδι προσφέρει εναλλακτική δράση και σπάει την μονοτονία του να τρέχετε και να πυροβολείτε συνεχώς. Μπορείτε να ανεβείτε και να χρησιμοποιήσετε άρμα, να σκαρφαλώσετε σε τοίχους και να κρατιέστε από σωλήνες. Τα εχθρικά sprites έρχονται συνεχώς στην πορεία σας και βάζουν ασταμάτητα. Ακόμη, θα βρείτε διάφορα bonus που το καθένα από αυτά θα σας δώσει και ένα διαφορετικό όπλο. Κάθε όπλο διαθέτει μια ισχύ διαφορετικού πυρός που σημαίνει πως θα πρέπει να εκμεταλλευτείτε τις κατάλληλες στιγμές. Στο τέλος κάθε πίστας σας περιμένει (όπως πάντα) ο εντυπωσιακός μεγάλος κακός του κάθε επιπέδου, που χρειάζεται αρκετές βολές σε συγκεκριμένο σημείο για να τον καταστρέψετε και να προχωρήσετε.

Επίσης υπάρχουν και δυο επίπεδα μέσα στο παιχνίδι όπου η οπτική αλλάζει και βλέπετε τον ήρωα και όλα τα άλλα από επάνω. Εδώ λοιπόν έχει χρησιμοποιηθεί το λεγόμενο και πρωτοποριακό mode 7 του SNES.

Γενικά επικρατεί μια συνεχής δράση με λίγα μόνο διαστήματα που δεν σας επιτίθεται κανείς αλλά θα πρέπει να αποφύγετε παγίδες. Το παιχνίδι υποστηρίζει και δεύτερο παίκτη ταυτόχρονα. Αυτό κάνει τα πράγματα λίγο πιο εύκολα, ειδικά στους τελικούς κακούς κάθε επιπέδου.



*Αυτό το ξενοδοχείο δεν προσφέρει και την καλύτερη θέα!*

Τα επίπεδα και οι τίτλοι τους:

**Επίπεδο 1 Occupied City (Side view)**

**Επίπεδο 2 Destroyed Highway (Top view)**

**Επίπεδο 3 Factory Zone (Side view)**

**Επίπεδο 4 Air Battle (Side view)**

**Επίπεδο 5 Sheer Cliff (Top view)**

**Επίπεδο 6 Alien's main base (Side view)**

Οι εχθροί που θα συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι:

**Human faced dog**

**Sniper**

**Dome defender**

**Crawler tank**

**Soldier**

**Gigafry**

**Birdman Garth & Floating bird's**

**nest Garth base**



Tri-transforming Wall walker  
Hellriders  
Rocket Ninja Sasaki  
Tetrandakker  
Magnetic Heavy armoured car Magnus mk2  
Ultra-wild animal Wadder  
Jappa  
Metal Alien  
Gomeramos King

## Γραφικά

Προσεγγίμοι σχεδιαστικά χαρακτήρες με άριστο animation και αρκετά εντυπωσιακά backgrounds. Πολλά χρώματα στην οθόνη από την παλέτα των 257 χρωμάτων που μπορούσε να απεικονίσει το σύστημα. Σε μερικές περιπτώσεις γίνεται ένας ψιλό-χαμός στην οθόνη από χαρακτήρες και εκρήξεις και επικρατεί ένα στιγμιαίο lag που δεν ενοχλεί ιδιαίτερα. Το mode 7 έχει το αρνητικό (για κάποιους) πως φαίνονται τα pixels πολύ έντονα. Βέβαια αυτό δεν είναι κάτι που χαλά την εικόνα του παιχνιδιού. Σκεφτείτε μόνο πως τότε το mode 7 ήταν μια ικανότητα του SNES που τόσο έντονα διαφήμιζε.



*Έχω την εντύπωση πως το θερμαινόμενο πάτωμα έχει κάποιο πρόβλημα!*

## Ήχος

Σε υψηλά επίπεδα βρίσκεται και ο τομέας του ήχου. Εκτός από τα απαραίτητα ηχητικά εφέ πυροβολισμών και εκρήξεων, υπάρχει και ένα διαφορετικό μουσικό θέμα σε κάθε επίπεδο. Χωρίς να πρόκειται για πολύ εμπνευσμένα κομμάτια, ταιριάζουν απόλυτα με το στυλ και το ύφος του παιχνιδιού και συνοδεύουν ευχάριστα το gameplay.

## Γενικά

Το Super Probotector Alien rebels κυκλοφορούσε στην Αμερική για το ίδιο σύστημα με τον τίτλο Contra 3. Οι διαφορές μεταξύ αυτών των τίτλων ήταν κατά βάση πως

-στην πρώτη περίπτωση οι χαρακτήρες ήταν ρομπότ και στην δεύτερη άνθρωποι. Επιπλέον, διέφεραν στο σενάριο, στα cutscenes και στην τελική σκηνή. Κατά τα άλλα, είχαν ακριβώς τα ίδια επίπεδα, backgrounds, power ups και κινήσεις εχθρών. Ουσιαστικά ήταν το ίδιο παιχνίδι με ακριβώς το ίδιο gameplay.

Το παιχνίδι έχει εθιστικό gameplay και δύσκολα γίνεται βαρετό για τον παίκτη. Παίζεται εύκολα ακόμη και σήμερα μετά από τόσα χρόνια. Διαθέτει πολύ αξιολογά γραφικά και αρκετά καλό ήχο. Αξιοσημείωτη είναι επίσης και η δυνατότητα να παίξετε ταυτόχρονα με έναν φίλο σας. Δεν είναι τρομερά δύσκολο παιχνίδι αλλά δεν θα προχωρήσετε πολύ αν δεν επιμείνετε. Για την ακρίβεια έχει σχεδόν τον ορισμό του ιδανικού gameplay που όσο προσπαθείς τόσο πιο μακριά θα φτάσεις. Χωρίς αμφιβολία το Super Probotector Alien rebels προσφέρει ένα συνολικό πακέτο διασκέδασης σίγουρα είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του Super NES.



*Είναι λίγο ψηλά για bungee jumping ε;*

## Πριν παίξετε

Οι απόκριες ακόμη είναι μακριά. Φτιάξτε μια πανοπλία ρομπότ από σκληρό χαρτόνι και πηγαίστε να παίξετε paintball. Βάλτε έναν φίλο σας να τραβά βίντεο πριν διαλυθεί η χαρτονένια πανοπλία. Στείλτε το στο email του περιοδικού και στο επόμενο τεύχος θα βάλω την φωτογραφία σας για εξώφυλλο.





# SOLAR STRIKER



Publisher: Arena ● Type: Shoot'em up ● Year: 1992 ● Platform: GameBoy

**Σ**ωτήριο έτος 1990. Το GameBoy έχει μπει σε κάθε σπίτι και φυσικά στα σπίτια πολλών συμμαθητών μου. Ο κολλητός μου ο Γιάννης φέρνει ένα καινούριο παιχνίδι που δεν το έχει δει κανένας. Ονομαζόταν Solar Striker και το cartridge είχε ένα άκρως εντυπωσιακό εξώφυλλο με ένα διαστημόπλοιο να ανατινάζει τα πάντα. Αν θυμάμαι καλά το "ψείρισα" κατευθείαν από την πρώτη μέρα το cartridge και έκανε καμιά βδομάδα ο Γιάννης να το ξαναδεί.

Το vertical shooting μου θύμιζε αρκετά τα απίστευτα arcade παιχνίδια που βλέπαμε στα ηλεκτρονικά και τα τρέμαμε (Raiden, Aero Fighters) καθώς ήταν πολύ δύσκολα. (σ.σ. Μόνο ο telonio τα ξέρει καλά) Το Solar Striker ήταν αποκλειστικός τίτλος για το GameBoy από τους πρώτους που θυμάμαι το 1990. Αναπτύχθηκε από την Nintendo και την Minakuchi Engineering και ήταν στην πρώτη γενιά παιχνιδιών που ξεπατώσαμε.

## Σενάριο

Μεταφερόμαστε στο έτος 2159. Οι κάτοικοι του ηλιακού συστήματος Turin επιτίθενται ανηλεώς στην γη. Έτσι δημιουργείται η Earth Federal Army για να προασπίσει το ανθρώπινο γένος. Η τεχνολογία όμως του ηλιακού συστήματος της Turin είναι έτη φωτός μπροστά και η ανθρωπότητα φαίνεται καταδικασμένη.

Όλες οι προσπάθειες εναποτίθενται στο πιο εξελιγμένο σκάφος της ανθρώπινης τεχνολογίας. Είναι η τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας και το σκάφος το χειρίζεστε εσείς. Το Solar Striker είναι το "διαστημικό υγρό πυρ" που θα γυρίσει το παιχνίδι μεταξύ των πολιτισμών. (σ.σ. Το Όσκαρ πρωτότυπου σεναρίου πάει στο Solar Striker δικαωματικά).

## Gameplay

Κοιτώντας το παιχνίδι από πάνω πυροβολάς αντίπαλα sprite μέχρι να τα στείλεις στον γεροδιάολο. Τρομερά εθιστικό! Χειρίζεσαι σε περιβάλλον κάθετου scrolling το διαστημόπλοιο προσπαθώντας να αποφύγεις τους καμικάζι αντιπάλους σου ή τα laser και τις βόμβες που σου ρίχνουν. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ένα πολύ ωραίο στοιχείο που είναι και αναμενόμενο είναι τα power ups.

Καθώς scrolαρεις στην μέση της πίστας ανατινάξεις μια νάρκη και αυτή μετατρέπεται σε power up. Η συνέχεια της δύναμης έχει τα εξής 7 επίπεδα. Μονό laser (αρχικό), διπλό laser, διπλό laser γρήγορο, τριπλό laser, τριπλό γρήγορο laser, 2 πυραύλους, 2 πυραύλους γρήγορους. Προσωπικά τα γρήγορα laser τα ευχαριστιέμαι πάρα πολύ γιατί εξαυλώνουν εύκολα εάν έχεις καλό σημάδι και συγκέντρωση. Εννοείται ότι όταν εκρήγνυται χάνεις το power up γυρνώντας στο αμέσως προηγούμενο (ξενέρα!).

Ένα παράπονο έχω με το collision detection. Φαίνεται ότι έστω κι αν έχεις μεγάλο power up δεν τρώει όλο το damage το εχθρικό sprite. Λεπτομέρειες... Αν πατήσεις υστερικά το fire B (και όχι το autofire A) θα διορθωθεί η κατάσταση. Η συγκέντρωση πυρών θέλει χειροκίνητο χειρισμό.



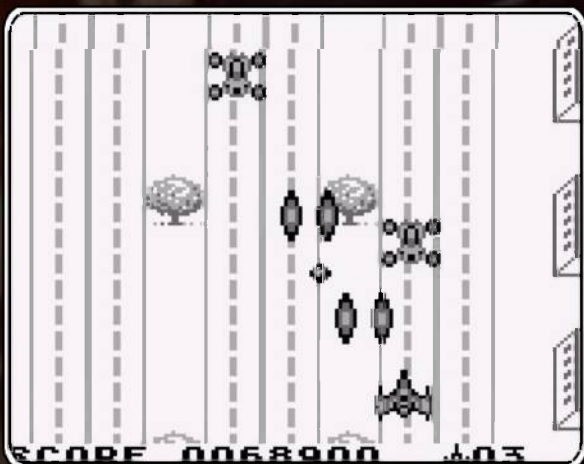
Καλοκαίρι, τις μύγες δεν τις γλιτώνεις ούτε στο Gameboy.



## Γραφικά

Λιτά και απέριπτα και κάνουν την δουλειά τους στο έπακρο. Εξάλλου η δράση εκμεταλλεύεται όλη την οθόνη του game-boy. Μάλιστα ανάλογα με ποια πλευρά είστε, δεξιά ή αριστερά, μετακινείται η οθόνη κάνοντας το gamefield ακόμα μεγαλύτερο.

Το sprite του διαστημοπλοίου ευδιάκριτο, αν και μικρό, μεταφέρει ξεκάθαρα την δράση στην οθόνη. Τα γραφικά όλων των level είναι σχεδιαστικά απλά αλλά κάνουν πολύ καλά την δουλειά τους. Ενταξυ δεν είναι Rtype, δεν είναι Nemesis αλλά δεν κρίνονται όλα με βάση τα γραφικά ειδικά όταν σε τέτοιου είδους τα παιχνίδια το gameplay μεγαλουργεί. Οι εχθροί είναι άλλα διαστημόπλοια, αράχνες διαστημικές και ιπτάμενοι δίσκοι. Το σύστημα Turin εξαπολύει τα πάντα εναντίον σας και ο τομέας των γραφικών τα δείχνει πολύ περιγραφικά.



*Κάπως διαφορετική είναι η εθνική οδό από την τελευταία φορά που πέρασα.*

## Ήχος

Με το που αρχίζεις το Solar Striker δεν υπάρχει περίπτωση να μην προσέξεις το εκπληκτικό soundtrack του. Μοναδικό. Από τα soundtrack που τα θυμίζει στον εγκέφαλο σου η ευχαρίστηση και τα σφυρίζεις. Παίζει ένα μουσικό κομμάτι σε όλα τα επίπεδα. Ακόμα και ο ήχος του rause είναι τέλειος. Τα ηχητικά effect περιορίζονται στα υστερικά πιου-πιου και εκρήξεις που σε συνοδεύουν σε όλα τα επίπεδα.

Μεγάλη ευχαρίστηση η ανατίναξη των big bosses που σε ανταμείβει ηχητικά και σε προετοιμάζει να περάσεις επίπεδο. Όσο πιο πολλά καταστρέφεται στο πέρασμα σας τόσο πιο πολύ θα σε ανταμείβει ο τετρακάναλος στερεοφωνικός ήχος του GameBoy.

Α και κάτι τελευταίο. Όταν μπαίνει η μουσική του boss γαμεί και δέρνει.

## Γενικά

Από τους πρώτους τίτλους. Είναι ένα ωραίο vertical scrolling shoot em-up που έδωσε το έναυσμα για υπόλοιπα αντίστοιχα. (R-type ή Nemesis αμφότερα υπέροχα.) Το Solar Striker όμως κουβαλά μια γλυκιά κληρονομιά των πρώτων τίτλων. Μπορείς να μην έχει τα καλύτερα γραφικά ή να έχει gameplay ανταξιο του Raiden αλλά αυτό δεν μας πολυενδιαφέρει. Έχει αυτή την μαγεία των πρώτων τίτλων που μας κόλλησε στο τοίχο μέσα στην άγνοιά μας και μας έκανε να παραμιλάμε.



*Για την Γη καλά πάω από εδώ ρε πατριώτη;*

## Πριν παίξετε

Αγοράστε μια λάμπα φθορισμού σωληνωτή και εξασκειθείτε στην μάχη με το φωτόσπαθο. Αφού νοιώσετε ότι "το έχετε" πηγαίνετε στην πλατεία στο Μοναστηράκι που έχει πολλούς τουρίστες και κάντε δημόσια επίδειξη. Όλο και κάποιος θεόμουρλος οπαδός από το Star Wars θα βρεθεί να σας προκαλέσει σε μάχη. Η λάμπα να είναι πάνω από 21W μην ξεφτυλιστούμε ετσι;





# SILKWORM



Publisher: Tecmo • Type: Shoot'em up • Year: 1989 • Platform: Amiga 500

**Σ**ε αυτό το τεύχος θα παρουσιάσω ένα παιχνίδι που έπαιξα μικρός όταν είχα πρωτοπάρει την Amiga 500 κάπου στο μακρινό πλέον (κλαψ κλαψ) 1989-90. Ήταν από τα πρώτα που έπαιξα ξανά όταν αποφάσισα πως αυτό το κομπιούτερ πρέπει να το ξαναποκτήσω. Μην με ρωτήσετε τώρα τι δουλειά έχει ένα πλάσμα αργό και δημιουργικό όπως ο μεταξοσκώληκας με ένα ελικόπτερο ή ένα τζιπ, δεν ξέρω να το απαντήσω.

Το παιχνίδι πρωτοεμφανίστηκε στα arcades το 1988 από την Tecmo και έγινε port στην Amiga το 1989. Φυσικά έγινε port και σε όλα τα υπόλοιπα μηχανήματα της εποχής. Επίσης, θεωρείται το prequel του επίσης εθιστικού SWIV (με κάποιες διαφορές).

## Σενάριο

Έχουμε λοιπόν ένα κλασικό side scrolling shoot 'em up. Σενάριο δεν υπάρχει (μου θέλετε και σενάριο). Απλά εξολοθρεύστε τις ορδές ιπτάμενων και επίγειων οχημάτων που έρχονται προς το μέρος σας.

## Gameplay

Το παιχνίδι μπορούν να το παίξουν 2 άτομα με το μοναδικό χαρακτηριστικό να χειρίζεστε διαφορετικά οχήματα. Ο παίκτης 1 λοιπόν έχει στην κατοχή του ένα ελικόπτερο το οποίο εκτοξεύει οριζόντια αμέτρητους πυραύλους και ταυτόχρονα ένα πολυβόλο που στοχεύει προς το έδαφος. Ο παίκτης 2 χειρίζεται ένα τζιπ με πυραύλους εδάφους-αέρος, πολυβόλο το οποίο έχει το χαρακτηριστικό να πυροβολεί προς όλες τις κατευθύνσεις (πολύ χρήσιμο όταν οι εχθροί έρχονται από πίσω), και να κάνει άλματα για να αποφύγει εμπόδια στο έδαφος.

Οι εχθροί: Υπάρχει μεγάλη ποικιλία. Αεροπλάνα, ελικόπτερα διαφόρων ειδών και με διαφορετικά όπλα που κάποια θέλουν αρκετή προσπάθεια για να τα τα εξοντώσεις. Τανκ, ρομπότ και εκτοξευτές πυραύλων διαφόρων ειδών. Υπάρχει και ένα σαν ελικόπτερο να το πω το οποίο έχει κάτι σαν ρευστό πυρήνα φωτιάς εσωτερικά το οποίο είναι αρκετά δύσκολο να το εξοντώσεις και χρειάζονται αρκετές βολές, ενώ ταυτόχρονα έρχονται και άπειροι άλλοι αντίπαλοι προς το μέρος σας.

Εξαιρετικό είναι πως στο βάθος του ορίζοντα μπορείτε να δείτε το μέγεθος (αριθμό) των εχθρών που θα αντιμετωπίσετε.

Για να καταφέρετε να εξολοθρεύσετε ότι σταθεί στο διάβασας το παιχνίδι δίνει upgrades, όχι όμως πολλά. Συγκεκριμένα διπλούς πυραύλους και ασπίδες που αν δεν πλησιάσετε να τις πάρετε και τις πυροβολήσετε, εκρήγνυνται καταστρέφοντας ή προκαλώντας μεγάλη ζημιά σε οτιδήποτε υπάρχει εκείνη τη στιγμή στην οθόνη!



*Συνάδελφε στο ελικόπτερο, πέτα ένα τσιγάρο!*





Οι πίστες έχουμε μεγάλη ιδιομορφία σε χρώματα και σχέδια βοηθώντας αρκετά τον χρήστη να μην βαρεθεί από το συνεχές side scrolling. Δάση, θάλασσες, έρημοι αρχαίοι κίονες, νυχτερινές πίστες και πορτοκαλί ηλιοβασιλέματα (πόσο πιο γλαφυρός να γίνω πια;)

Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει το κλασικό Big Boss. Συνήθως είναι ένα μεγάλο ελικόπτερο ή τανκ που πετά διαφόρων ειδών πυραύλους προς το μέρος σας, δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο να νικήσεις αν ακολουθήσεις ένα μοτίβο στην αντιμετώπιση του. Εξαλείφοντας ότι υπάρχει σε κάθε πίστα μαζεύετε πόντους με απώτερο σκοπό να κάνετε υψηλό σκορ για να μπειτε στο top ten.

Το παιχνίδι αρχικά φαίνεται εύκολο και οι πρώτες πίστες ξεγελούν τον χρήστη, καθώς η δράση εξελίσσεται θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι καθόλου εύκολο, ειδικά τις πρώτες φορές που θα το παίξετε.



**Μπαμπά! εσύ!**

## Γραφικά

Για την εποχή τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα, ειδικά στο μέγεθος και στο πλήθος αυτών υπάρχει πολύ μεγάλη ποικιλία και άνετα συναγωνίζεται γνωστούς εμπορικούς τίτλους της εποχής όπως το R-Type.

Καλοσχεδιασμένα sprites με λεπτομέρεια που κάθε άλλο παρά προχειροδουλειά δείχνουν. Δέντρα, λόφοι, επίγειες εγκαταστάσεις πυραύλων αλλά και εκπληκτικά backgrounds που εκμεταλλεύονται στο έπακρο σχεδόν τις δυνατότητες του μηχανήματος και τις γνώσεις των προγραμματιστών της εποχής.

Ο ορίζοντας έχει το εκπληκτικό χαρακτηριστικό του Parallax scrolling δεν θα αναφερθώ περαιτέρω (ο φίλος Vincent GR έχει ανεβάσει ένα πολύ ωραίο βίντεο στο κανάλι του στο YouTube).

## Ήχος

Ουσιαστικά αν εξαιρέσουμε το ωραίο μπιτάκι-soundtrack της εισαγωγής του παιχνιδιού δεν υπάρχουν άλλα tunes παρά μόνο FX τα οποία όμως είναι εκπληκτικά και με μεγάλη ποικιλία. Από τον ήχο της εκτόξευσης πυραύλων μέχρι τις εκρήξεις των οχημάτων που καταστρέφονται, υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε ήχους και ένταση ανάλογα το μέγεθος αυτών. Ακόμα και όταν η ασπίδα των αντιπάλων αντιστέκεται στα βλήματα που πετά το ελικόπτερο ή το τζιπ ακούς τον ήχο!

Αν θα μπορούσα να αναφέρω κάτι αρνητικό είναι το γεγονός πως από κάποιο σημείο και έπειτα ειδικά αν έχεις ενεργοποιημένο το autofire ο ήχος των πυραύλων του ελικοπτερου κουράζει. Σίγουρα όμως είναι σε αρκετά υψηλό επίπεδο και ντύνει όμορφα το παιχνίδι.

## Γενικά

Έχουμε λοιπόν ένα φοβερό R-Type style port από arcade της δεκαετίας του 90 χωρίς κανένα σενάριο (ποιος χρειάζεται σενάριο άλλωστε) που σε κάνει να αναρωτιέσαι γιατί άλλα port της εποχής ήταν τόσο χάλια! Ξεχωρίζει σε γραφικά και ήχο, ενώ το gameplay του μπορεί να γίνει εθιστικό και να σας κρατήσει μπροστά από την οθόνη της Amiga αρκετή ώρα.

Εντύπωση κάνει η μεγάλη ποικιλία σε αντιπάλους καθώς και το χαρακτηριστικό ότι έρχονται από όλες τις κατευθύνσεις! Τα Big Bosses δυστυχώς δεν έχουν ποικιλία και είναι υπερβολικά εύκολο να νικήσεις. Κατά τη διάρκεια όμως του παιχνιδιού θα χρειαστεί να έχετε πολύ καλά αντανακλαστικά και ιδιαίτερες δεξιότητες για να καταφέρετε να επιβιώσετε.

## Πριν παίξετε

Βρείτε το κράνος του συνταξιούχου ιπτάμενου θείου από την αεροπορία, ξεθάψτε το παλιό QuickJoy που δεν χρησιμοποιείτε ποτέ (γιατί απλά έχουμε όλοι τα εκπληκτικά του Ανερούση) περισσότερο για πιστότητα. Δείτε για άλλη μια φορά το AirWolf. OK το ξέρω, έχουμε σχεδόν όλοι κατεβάσει και δει όλα τα επεισόδια αλλά επανάληψη μήτηρ μαθήσεως.

Πέρα της πλάκας είναι ένα πολύ ωραίο παιχνίδι από τις πρώτες γενιές παιχνιδία port σε Amiga με παράδοξο ότι είναι εξίσου καλό με το arcade. Μια ωραία πρόταση για να θυμηθείτε τα νιάτα σας κωλόγερο!





# Androniki Barbarina Computer Shop

Χαραμοφάη 32 Πετράλωνα

**-50% ΚΑΘΕ ΠΑΝΣΕΛΗΝΟ**

*Sinclair QL*

*Spectrum ZX 81*

*Amstrad CPC 464*

*Commodore VIC 20*

*TI-99/4A*

*Dragon 32*

**ΓΙΑΤΡΟΣΟΦΙΑ ΟΘΟΝΩΝ**

**ΦΙΛΤΡΑ ΓΙΑ ΑΥΞΗΣΗ ΚΙΛΟΒΥΤΕ**

**ΦΥΛΑΧΤΑ ΚΑΚΟΒΟΥΛΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

**ΞΟΡΚΙΑ ΕΠΙΣΚΕΥΩΝ ΣΚΛΗΡΩΝ ΔΙΣΚΩΝ**



# Τα χειρότερα 8-bit παιχνίδια με μια ματιά



telonio

**Τ**ο άρθρο "Τα χειρότερα παιχνίδια με μια ματιά" αναφέρεται σε πολύ σύντομες περιγραφές αθλίων παιχνιδιών των 8-bit που είναι για τους περισσότερους άγνωστα. Αρκετά από αυτά είναι τόσο άσχημα που δεν θα τα παίρνατε ακόμη και αν σας τα χάριζαν. Παιχνίδια που τα περισσότερα από αυτά δεν θα τα δίνετε ούτε στον εχθρό σας.

Επειδή η περιγραφή τους θα έπιανε πολύ δύσκολα μια πλήρη παράγραφο σε μια κανονική παρουσίαση (πόσο μάλλον μια ολόκληρη σελίδα), τα παρουσιάζω εδώ με μια εικόνα στο καθένα (όχι πως θα είχατε το ενδιαφέρον να δείτε και δεύτερη).

## Black Crystal Spectrum



Ένα role playing παιχνίδι όπου μπορείτε να επιλέξετε πολεμιστή, ξωτικό ή μάγο. Ο σκοπός σας είναι να βρείτε τους δακτυλίους της δημιουργίας και να καταστρέψετε τον μαύρο κρύσταλλο. Δεν υπάρχουν sprites αλλά χαρακτήρες του πληκτρολογίου. Τα super graphics που αναγράφει το κουτί του παιχνιδιού είναι τουλάχιστον παραπλανητικό.



## Cosmic Debris Spectrum



Ουσιαστικά πρόκειται για έναν κλώνο του Asteroids. Μόνο που σε αυτή την περίπτωση οι προγραμματιστές επέλεξαν έναν εναλλακτικό και κυριολεκτικό τίτλο. Αν βρήκατε ζορική την arcade έκδοση τότε καλύτερα να μην δοκιμάσετε αυτή την έκδοση. Οι μετεωρίτες πάνε σφαίρα και είναι ζήτημα να καταφέρετε να μην χάσετε σε λίγα δευτερόλεπτα. Αν θέλετε να σας σπάσουν τα νεύρα τότε χωθείτε...

## Shoot out Spectrum



Μην σας ξεγελάει ο cowboy που φαίνεται στο screenshot. Μπορεί οπτικά το παιχνίδι να δείχνει ενδιαφέρον αλλά με τον στόχο να παίρνει τις δικές του αποφάσεις δεν θα φτάσετε μακριά. Ακόμη χειρότερα οι εχθροί σας πετυχαίνουν εξαιρετικά εύκολα. Για την ψυχική σας υγεία μείνετε μακριά και αγαπημένοι.



## Bactron Amstrad



Εδώ έχουμε ένα ψευδο-3D παιχνίδι όπου ελέγχετε ένα περίεργο πράγμα που είναι εξωγήινος (μοιάζει με αποτυχημένο αποτέλεσμα κάποιου εργαστηρίου) και περιφέρεστε μέσα σε ανάλογες μυστήρια σχεδιασμένες πίστες. Διαθέτει ορισμένα όχι και τόσο ευφάνταστα ruzzle που πρέπει να λύσετε. Ένα πολύ περίεργο παιχνίδι για πολύ περιέργους gamers.

## Heartland Commodore 64



Σε αυτό το παιχνίδι ελέγχετε έναν κοντοπίθαρο κουστουμάτο κυριούλη που για επίθεση πετά το καπέλο του. Πρέπει να βρείτε έξι μαγικές σελίδες και να καταστρέψετε άλλες έξι (δεν μας τα λέει καλά το manual). Εντύπωση κάνουν τα εχθρικά sprites όπου έχουμε έναν ηλικιωμένο και φαινομενικά ανήμπορο γερούλη, έναν μάγο και έναν διαστημάνθρωπο. Απίθανο να καταφέρετε να διασκεδάσετε με αυτό το παιχνίδι.

## Elidon Amstrad



Αν ποτέ σας άρεσαν οι νεράιδες μικρός τότε μάλλον σε αυτό το παιχνίδι θα σας φανεί ενδιαφέρον. Η νεράιδα που ελέγχετε δεν έχει και το καλύτερο χειρισμό που έχουμε δει. Επίσης το sprite σας αναβοσβήνει σαν φωτορυθμικό. Οι μυστήριοι εχθροί θα σας κάνουν περισσότερο την ζωή δύσκολη και όλα αυτά δεν είναι καλό για τα νεύρα σας.



## 911 Tiger Shark Commodore 64



Το πρόχειρο σχέδιο μέσα στο παιχνίδι προσπαθεί να μοιάσει σε μια Porsche 911. Το χειρότερο από όλα είναι τα controls. Το αμάξι πάει εντελώς αντίθετα από εκεί που το κατευθύνετε. Μπορείτε να οδηγήσετε επάνω σε κτήρια, μέσα ποτάμια και σε βουνά. Αποφύγετε αυτό το παιχνίδι όπως ο διάολος το λιβάνι.







## Count Duckula 2 Amstrad



Έχει χαρακτηριστεί ένα από τα χειρότερα παιχνίδια στα 8-bit που έχουν υπάρξει ποτέ (ξεπερνώντας το ET στο Atari 2600). Ο χειρισμός του βρικόλακα-πάπια είναι εξαιρετικά αργός στην κίνηση. Επιπλέον, ο χειρισμός είναι απαράδεκτος και οι πλατφόρμες δεν ξεχωρίζουν που μπορείτε να πατήσετε ακριβώς στην οθόνη. Μα το καλύτερο είναι πως το παιχνίδι έχει και αρκετά bugs. Καλύτερα να δείτε τα επεισόδια από το ομώνυμο κινούμενο σχέδιο παρά να ασχοληθείτε με αυτή την τραγωδία.

## SQIJ Spectrum



Όταν βγάζεις ένα παιχνίδι με φοβερό εξώφυλλο σε συλλ Psygnosis και το παιχνίδι είναι μια μεγάλη καταστροφή, να μην περιμένεις να αυξηθούν και ιδιαίτερα οι πωλήσεις. Ένα παιχνίδι που αποτελείται από 100 εντολές στο σύνολο. Μα το χειρότερο είναι τα άθλια controls στο πουλί που ελέγχετε (μοιάζει με χοντρή κουκουβάγια) και μερικές φορές το sprite σας κολλά ανεξήγητα στο κενό. Ακόμη χειρότερα, υπάρχουν σημεία που δεν μπορείτε να πάτε γιατί ο προγραμματιστής του ποτέ δεν το έφτιαξε. Ακόμη το σκέφτεστε;

## Spawn of evil Spectrum



Η τριλογία των κινηματογραφικών ταινιών Star Wars ενέπνευσε αρκετά παιχνίδια την δεκαετία του 1980. Το συγκεκριμένο είναι ένα από τα χειρότερα που υπάρχουν βασισμένα στις ταινίες. Τα εχθρικά σκάφη περνούν υπερβολικά γρήγορα μπροστά από την οθόνη σας. Είναι εντελώς τυχαίο το να καταφέρετε να καταστρέψετε κάποιο από αυτά. Μην κάνετε το λάθος και ασχοληθείτε με αυτό το παιχνίδι.



## Highlander Amstrad



Όταν έχεις να κάνεις ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι από μια κινηματογραφική και πετυχημένη ταινία, υποτιθεται πως κάνεις ότι καλύτερο μπορείς. Στην προκειμένη περίπτωση όμως τα πράγματα δεν είναι καθόλου έτσι. Άθλιο gameplay με unresponsive controls και μέτρια γραφικά κάνουν ένα παιχνίδι που πρέπει να αποφύγετε πάση θυσία.





# 8-BIT HORROR GAMES



telonio

**Α**πόλυτο σκοτάδι επικρατούσε, και ξαφνικά ακούστηκε ένα ανατριχιαστικό σύρσιμο από τον σκοτεινό διάδρομο έξω από το δωμάτιο. Βλέπετε, τα πλάσματα της νύχτας τρύπωσαν παντού. Δεν θα μπορούσαν να κάνουν και διαφορετικά και να μην χάσουν την ευκαιρία να εισαγάγουν τους εαυτούς τους ακόμη και στους υπολογιστές, εκεί στο μακρινό 1980. Ποιος να το έλεγε στον κόμη Δράκουλα πως κάποτε θα έβλεπε τον εαυτό του να κυνηγά θύματα για να πιεί το αίμα τους σε ηλεκτρονικό παιχνίδι! Ακόμη, θα το πίστευε ο Gomez αν του λέγαμε πως κάποια στιγμή, θα έτρεχε σαν παλαβός για να σώσει την άκρως μυστήρια αλλά πολυαγαπημένη του οικογένεια Addams μέσα από τις οθόνες των υπολογιστών;

Πάμε λοιπόν να δούμε μερικά παιχνίδια που έχουν ως θέμα τους το σκοτεινό μεταφυσικό στους υπολογιστές. Βγάλτε τα σκόρδα και τους σταυρούς από τα παράθυρα και τις πόρτες. Η παρουσίαση των πιο σκοτεινών παιχνιδιών τώρα αρχίζει...

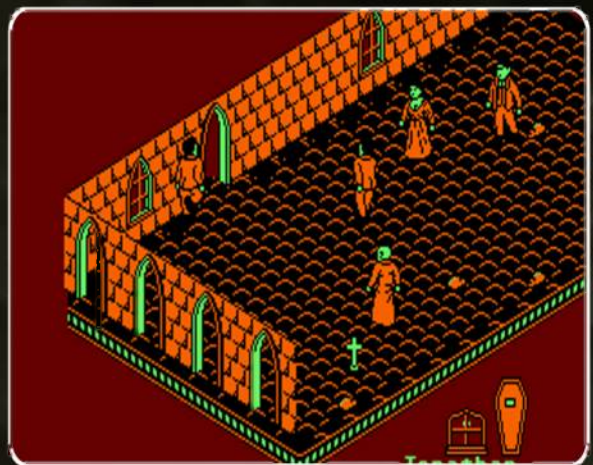


Το συγκεκριμένο άρθρο διαβάζεται καλύτερα νύχτα με πανσέληνο παρέα με μια κουκουβάγια έξω στο δέντρο. Έτσι για ατμόσφαιρα.

## nosferatu THE VAMPIRE

AMSTRAD

Όπως πολύ σωστά φανταστήκατε ο τίτλος είναι από την ομώνυμη ταινία του 1921. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δυο κεφάλαια. Στο πρώτο μέρος ο Jonathan Harker βρίσκεται στην έπαυλη του βρικόλακα και χρειάζεται να βρει τα κλειδιά για να δραπετεύσει. Στο δεύτερο μέρος η δράση διαδραματίζεται στην πόλη Wismar, όπου ο βρικόλακας είναι πλέον ελεύθερος και πρέπει να τον εξοντώσετε.



*Γιώργο, αν τύχει και συναντήσεις τον βρικόλακα πες μου γιατί μου χρωστάει μερικά ενοίκια.*

Γενικά το παιχνίδι είναι port από την έκδοση του Spectrum, οπότε είναι αναμφίβολα μια μικρή τραγωδία. Επίσης είναι ένα μικρό παιχνίδι που κρατά γύρω στα δέκα λεπτά μέχρι το τέλος. Λόγω της ψευδο-3D οπτικής γωνίας αλλάζουν και τα controls και αυτό χρειάζεται συνήθεια. Βέβαια, οι οπαδοί αυτού του είδους γνωρίζουν ήδη πως παίζονται αυτά τα παιχνίδια και αυτοί είναι που θα ασχοληθούν περισσότερο μαζί του. Κατά τα άλλα, αν βρίσκετε ενδιαφέρουσα την ιστορία του παιχνιδιού, τότε δώστε του μια ευκαιρία. Ή θα το λατρέψετε ή θα το μισήσετε.



# SOFT & CUDDLY

commodore 64

# ZOMBI

AMSTRAD

Παρά τον αθώο τίτλο που έχει αυτό το παιχνίδι, διαθέτει μια αρρωστημένη ιστορία. Σκοπός του χαρακτήρα είναι να βρει τα κομμένα κομμάτια του σώματος μια βασίλισσας και να τα ενώσει ξανά. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε μοιάζει με πανκ του 1980, με μεγάλη κοιλιά από τις πολλές μπύρες. Κρατά ένα όπλο που ρίχνει δέσμες λέιζερ (έτσι μοιάζουν τουλάχιστον). Τα backgrounds και οι εχθροί είναι που προκαλούν εντύπωση. Τα περισσότερα από αυτά μοιάζουν να είναι δημιουργίες κάποιου εντελώς διεστραμμένου ανθρώπου.

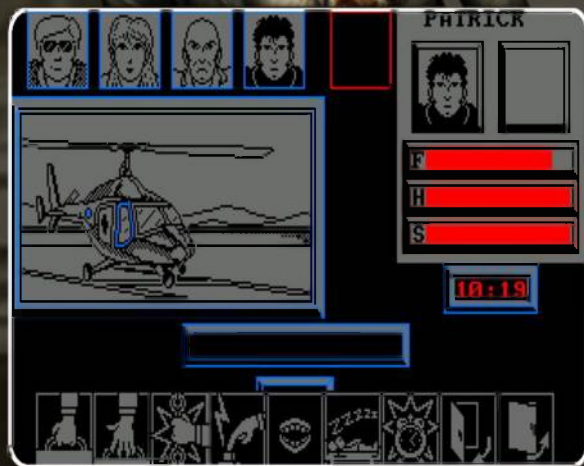


**Ω ρε φίλε! Αυτά τα χάπια πρέπει να ήταν πολύ δυνατά!**

Το παιχνίδι διαθέτει 256 δωμάτια όπως υποστηρίζει ο δημιουργός του. Αν είχατε διασκεδάσει τότε με αυτό το ομολογουμένως περίεργο παιχνίδι, μάλλον πρέπει να είστε πλέον ένας πολύ παράξενος άνθρωπος. Περίεργο παιχνίδι για περίεργους παίκτες.



Σε αυτό το παιχνίδι σκοπός σας είναι να βρείτε καύσιμα για το ελικόπτερο για να φύγετε από το mall που είναι γεμάτο ζόμπι. Έχετε μια ομάδα τεσσάρων ατόμων και στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν αρκετές επιλογές που μπορείτε να κάνετε ανά περίπτωση. Το παιχνίδι είναι ένα είδος ελαφρού adventure, και κυρίως παίκτες που τους αρέσουν τα RPG του στυλ Eye of the beholder θα το εκτιμήσουν περισσότερο.



**Καύσιμα θα βρούμε. Κανένας να πιλοτάρει το ελικόπτερο γνωρίζει παιδιά;**

Το παράξενο πάντως είναι πως τα ζόμπι δεν εμφανίζονται στην κύρια οθόνη, αλλά επάνω δεξιά, σαν σύμβολα με το πρόσωπο ενός ζόμπι. Είναι ένα μέτριο παιχνίδι σε γενικές γραμμές και περισσότερο θα σας τραβήξει το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι παρά το ίδιο το παιχνίδι. Θυμάμαι τότε στον 6128 που έπαιζα το παιχνίδι έψαχνα να βρω που στο καλό είναι τα ζόμπι. Τι να πεις...



# CHILLER

commodore 64

# FRIGHT NIGHT

AMIGA

Ίσως το μπερδεύετε με το arcade Chiller (όπως και εγώ αρχικά). Πρόκειται όμως για ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι. Εδώ έχετε στον έλεγχο σας έναν νεαρό που προσπαθεί να σώσει την κοπέλα του από τις σκοτεινές δυνάμεις σε ένα στοιχειωμένο σπίτι. Μάλλον δεν πρέπει να είναι και ο πιο τυχερός άνθρωπος αφού χαλά και το αμάξι του μέσα σε ένα σκοτεινό δάσος. Φυσικά εσείς θα πρέπει να τον βοηθήσετε για να βγει επιτέλους από αυτή την κακοτυχία (μάλλον είναι απίθανο να βρει την κοπέλα του τελικά).



Όχι σε λάθος αίθουσα μήγκα!

Σε γενικές γραμμές προσπαθείτε να μαζεύετε τους σταυρούς σε κάθε οθόνη οι οποίοι είναι διασκορπισμένοι σε διάφορα σημεία. Φυσικά θα πρέπει και να αποφεύγετε τους εχθρούς που κινούνται σε όλη την οθόνη. Τα μανιτάρια φαίνεται να είναι στην δια(σ)τροφική προτίμηση του ήρωα και καθένα τους τού αυξάνει την ενέργεια. Υπάρχει και ένα μουσικό θέμα μέσα στο gameplay που μάλλον εύθυμο θα το χαρακτηρίζα.

Αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι με τις εναλλαγές της οθόνης. Θα βοηθήσετε αυτόν τον κακόμοιρο και χαζούλη νεαρό να τα καταφέρει;

Παίρνετε τον ρόλο του βρικόλακα Derry Dandridge. Ενώ όλα πήγαιναν μια χαρά στην τελευταία σας κατοικία και κανείς δεν σας ενοχλούσε, να που ο νεαρός γείτονας και η παρέα του έχουν εισβάλει στο σπίτι σας και σας απειλούν. Οφείλετε να τους δώσετε ένα καλό μάθημα πριν έρθει το θανατηφόρο ξημέρωμα.



Το ντεκόρ σκίζει δεν μπορείς να πεις...

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρείτε έναν προς έναν την παρέα του νεαρού, που είναι διασκορπισμένοι σε διάφορα δωμάτια του σπιτιού και να τους πιείτε το αίμα σαν γνήσιος βρικόλακας που είστε. Βέβαια τα θύματα σας πετούν σταυρουδάκια και μπουκαλάκια με αγιασμό. Φυσικά αυτά δεν είναι ικανά για να σας σταματήσουν αλλά το χειρότερο είναι πως τα υπόλοιπα μεταφυσικά πλάσματα είναι εναντίον σας. Φαντάσματα και χέρια που βγαίνουν από το πάτωμα σας στραγγίζουν γρήγορα την ενέργεια, για αυτό δώστε προσοχή.

Αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, και σας συνοδεύει και μια ατμοσφαιρική μουσική που δίνει την αίσθηση του μυστήριου. Αν είχατε ποτέ άχτι να γίνετε βρικόλακας τότε αυτή είναι η ευκαιρία σας.



# GHOSTS 'N GOBLINS

Commodore 64

# GHOST HUNTERS

AMSTRAD

Το συμπαθητικό αυτό παιχνίδι, με το σχεδόν ακατόρθωτο gameplay για τους περισσότερους θνητούς σε τούτο τον πλανήτη. Πιο πιθανό είναι να βρείτε την χαμένη Ατλαντίδα παρά να τερματίσετε αυτό το παιχνίδι. Ο ιππότης Arthur κάνει πικνίκ με την αγαπημένη του πριγκίπισσά Dafne και ξαφνικά με μια αστραπή, ένας δαίμονας την απαγάγει. Φυσικά ο Arthur δεν θα κάτσει με σταυρωμένα χέρια και έτσι ξεκινά την πορεία του μέσα σε περιοχές που έχουν κατακλυσθεί από τις σκοτεινές δυνάμεις, μέχρι να βρει και να απελευθερώσει την αγαπημένη του.



**Καλά ανεβήκαμε στην πρώτη πλατφόρμα.  
Άντε να δούμε αν θα τα καταφέρω  
και για τις επόμενες.**

Εθιστικότατο παιχνίδι, και με το παραπάνω μπορώ να πω. Υπερβολικά δύσκολο όμως και λίγοι παίκτες θα τα καταφέρουν να δουν τα ανώτερα επίπεδα. Η έκδοση του Commodore απέχει πολύ από την γνώριμη arcade έκδοση. Είναι όμως η καλύτερη έκδοση στα 8-bit και με διαφορά. Αν υπάρχει κανείς αναγνώστης του περιοδικού που να μην γνωρίζει αυτό το παιχνίδι καλύτερα να σταματήσει να ασχολείται με τα retro γενικά.

Αν σας πέρασε από το μυαλό πως είναι τυπογραφικό λάθος και πως το σωστό είναι Ghostbusters τότε κάνετε λάθος. Ghosthunters είναι το σωστό και εδώ πρέπει να βοηθήσετε έναν κοκκινομάλλη τύπο για να βρει μερικά αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν να τα βγάλει πέρα με τις σκοτεινές δυνάμεις.



**Εσύ με τον στόχο, πρόσεχε που ρίχνεις έτσι!**

Το παράδοξο και πρωτότυπο με αυτό το παιχνίδι είναι πως εκτός από τον έλεγχο του ήρωα, έχετε και τον έλεγχο ενός στοχάστρου. Με αυτό πυροβολείτε και τον βγάζετε από δυσάρεστες καταστάσεις. Αριστερά της οθόνης υπάρχει και το Terrometer, που είναι ένα όργανο που μετρά τον τρόπο του ήρωα.

Υπάρχει και sampled speech που αναφωνεί Ghosthunters (αν και μερικοί νομίζουν πως λέει Ghostbusters). Περίεργο παιχνίδι που είτε θα το λατρέψετε είτε θα το μισήσετε για πάντα. Πάντως δεν είναι τόσο τραγικό όσο φαίνεται. Σίγουρα έχει αρκετά διαφορετικό gameplay από τα υπόλοιπα.





# NIGHT HUNTER

# THE BRIDES OF DRACULA

ATARI ST

AMIGA

Ποιος είπε πως το να είσαι βρικόλακας είναι εύκολη δουλειά; Στην προκειμένη περίπτωση κάθε άλλο. Σηκώνεστε από τον τάφο σας με ένα μεγάλο χασμουρητό και το νεκρό σας σώμα είναι άσχημα πιασμένο από τόσα χρόνια ακινησίας. Το χειρότερο είναι πως η κοιλιά σας διαμαρτύρεται έντονα και πρέπει να πιείτε ανθρώπινο αίμα άμεσα. Όμως, όπως σύντομα θα ανακαλύψετε, οι ντόπιοι του χωριού άκουσαν το ξυπνητήρι σας και έχουν αρματωθεί κατάλληλα και σας ψάχνουν με άγριες διαθέσεις.

Οι εχθροί είναι άφθονοι και όσο προχωράτε τόσο πιο θανάσιμοι γίνονται. Πάντως, εκτός από βρικόλακας έχετε και τις ιδιότητες του να μεταμορφώνεστε σε νυχτερίδα και σε λυκάνθρωπο. Επιπλέον, το παιχνίδι έχει και λίγο ψάξιμο (χωρίς βέβαια να χαρακτηρίζεται adventure) για να βρείτε ορισμένα κλειδιά που ανοίγουν συγκεκριμένες πόρτες. Όχι κάτι το ιδιαίτερο αλλά προσφέρει μια σπιθαμή ενδιαφέροντος στο gameplay.



**Για να δω αν σου πάει το κολιέ αγαπητή μου.**

Γενικά είναι ένα ωραίο παίγνιο για να περάσετε την ώρα σας. Ο ήχος που ακούγεται όταν ρουφάτε το αίμα ενός θύματος είναι πολύ πετυχημένος. Αυτό το παιχνίδι θα σας κάνει να νιώσετε έστω και λίγο σαν βρικόλακας (πάντα αυτό δεν θέλατε;).

Ο Κόμης Δράκουλας αποφασίζει πως μετά από τόσους αιώνες ήρθε η ώρα να περάσει την υπόλοιπη αιωνιότητα μαζί με μερικές γυναίκες (πολύ θαρραλέο τον βρίσκω). Ξεκινά λοιπόν να βρει και να δαγκώσει 13 γυναίκες. Κάθε γυναίκα που δαγκώνει μεταμορφώνεται σε ένα φαινομενικό αντίγραφο της Elvira. Επιπλέον, θα πρέπει να οδηγήσει την κάθε γυναίκα στο κρησφύγετό του. Ο Van Helsing που στο συγκεκριμένο παιχνίδι περπατά σαν μεθυσμένος, προσπαθεί να βρει τον κόμη Δράκουλα και να τον εξοντώσει πριν αυτός κάνει δικές του και τις 13 γυναίκες. Ο δικός του σκοπός είναι να βρει 13 διαφορετικά αντικείμενα που είναι διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία, πριν αντιμετωπίσει την Δράκουλα.



**Δεν έπρεπε να πιω τα τελευταία σφηνάκια Χικ!**

Χαβαλεδιάρικο παιχνίδι με όμορφα χρώματα στα γραφικά και την δυνατότητα να παίζετε δυο παίκτες ταυτόχρονα.

Είναι ίσως το μοναδικό παιχνίδι που σας δίνει την δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα στον έλεγχο του κόμη Δράκουλα ή του κυνηγού Van Helsing.

Βέβαια το να παίζετε με τον Δράκουλα έχει σε κάθε παιχνίδι άλλη χάρη δεν συμφωνείτε;





# HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT

# FRIDAY THE 13<sup>TH</sup>

ATARI ST

Commodore 64

Είστε ένας νεαρός κόμης με το όνομα Frederik Valdemar ο οποίος τα βάζει με τις δυνάμεις του σκοτούς. Ξεκινάτε την περιπέτειά σας μέσα στο κάστρο του βρικολάκα και τριγυρίζετε μέσα στα δωμάτια αντιμετωπίζοντας μεταφυσικά πλάσματα που δεν βλέπουν με καλό μάτι την παρουσία σας εκεί μέσα. Όμως μεγάλη προσοχή, γιατί μόνο και ένα άγγιγμα από οποιονδήποτε εχθρό θα σημάνει τον θάνατο του χαρακτήρα σας

Φυσικά ο τίτλος είναι από την ομώνυμη ταινία τρόμου. Σκοπός σας μέσα στο παιχνίδι είναι να βρείτε τον Jason, που συνήθως μεταμφιέζεται, και να τον σκοτώσετε (ας πούμε). Γυρνώντας στις πίστες (που αποτελούνται από σταθερές εικόνες) και ψάχνοντας τον Jason, συχνά θα ακούσετε ένα αλλόκοτο τσίριγμα (σαν να βασανίζον το κύκλωμα ήχου του Commodore) που σημαίνει πως ο Jason μόλις σκότωσε κάποιο μέλος της ομάδας σας. Υπάρχουν διάφορα όπλα που μπορείτε να βρείτε και να πάρετε (το μακρύ τσεκούρι είναι το πιο κατάλληλο).



**Το βαμπίρ πίσω μου  
την άκουσε κανονικά!**

Είναι δύσκολο και χρειάζεται αρκετή προσπάθεια για να προχωρήσετε μέσα στο παιχνίδι. Ομολογουμένως, η πιο εντυπωσιακή σύντομη σκηνή είναι η στιγμή πανικού και της έκρηξης του κεφαλιού του ήρωα σε κομμάτια. Υπάρχουν αρκετά δωμάτια που θα εξερευνήσετε αλλά χρειάζετε προσοχή. Γιατί σχεδόν οτιδήποτε μπορεί να σας αφαιρέσει μια ζωή.

Πάντως η μουσική καταβάλλει φιλότιμες προσπάθειες για να δημιουργήσει μια ανάλογη ατμόσφαιρα αλλά καταντά μετά από λίγα λεπτά καταντά κουραστική (στην έκδοση του Atari ST).



**Μόνος στο δάσος.  
Τι μπορεί να πάει στραβά;**

Ενδιαφέρον παιχνίδι που έχει αρκετό ψάξιμο και λίγη αγωνία (όχι πως θα ιδρώσετε κιόλας). Καλή επιλογή για κάτι τρομακτικό (όχι βέβαια πως είχαμε και πολλές παρόμοιες επιλογές τότε). Παίζεται ακόμη ευχάριστα αν κατεβάσετε από το πατάρι τον Commodore και φυσικά αυτός λειτουργεί ακόμη. Διαφορετικά, μπορείτε να το παίξετε σε έναν emulator.

**Σαν να άκουσα έναν παράξενο θόρυβο από το σκοτεινό υπόγειο. Πάω να ρίξω μια ματιά...**







# CARN EVIL

ARCAD


## MEGA REVIEW



telonio

***When the Moon is full and the trees are bare, walk through the Cemetery if you dare. Where the skeletons rot and corpses fester, locate the tomb with the skull of Jester. Feed him the token all shiny and new, it is then that CarnEvil will return for YOU!***



 υμάμαι ακόμη τον παππού μου να μου λέει πως το πιο ασφαλές μέρος από όλα είναι το νεκροταφείο. Μου φάνηκε αρκετά περίεργο αυτό που μου είπε γιατί ήμουν τότε μικρό παιδί και τον ρώτησα τι εννοούσε. Μου απάντησε πως τίποτα δεν συμβαίνει εκεί γιατί όλοι είναι νεκροί και άκακοι και πως επικρατεί η απόλυτη ηρεμία. Δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία στα λόγια του αλλά για κάποιο λόγο έμειναν πάντα χαραγμένα στο μυαλό μου μέχρι σήμερα.

Πολλά χρόνια αργότερα, μεγάλος πλέον ο Tommy επισκέφθηκε μετά από πολλά χρόνια την Greely Valley. Την μικρή κωμόπολη που γεννήθηκε και πήγε σχολείο στις πρώτες τάξεις. Από τους παιδικούς του φίλους, είχαν μείνει εκεί μόνο ο David και ο Aaron, ο Justin που ήταν πάντα ο πιο κολλητός του φίλος είχε μετακομίσει στην Pennsylvania λίγο αργότερα αφοτου έφυγε και ο Tommy για το Toronto. Η Bella, η συμμαθήτριά και η κρυφή του αγάπη όταν ήταν μικρός ήταν ακόμη εκεί. Ήταν παντρεμένη με έναν άξεστο ντόπιο και αγρότη τον Benjamin. Όταν ο Tommy συνάντησε τους παλιούς του φίλους εκείνη την νύχτα, είδε την Bella μαζί με τον άντρα της. Για μια στιγμή μόνο τον πείραξε που έβλεπε την Bella με κάποιον άλλα, ασχέτως που ποτέ δεν την είχε κάνει δική του, παρά μόνο στην φαντασία του. Όμως χαμογέλασε και την αγκάλιασε φιλικά και έσφιξε το χέρι του άντρα της σαν να μην συμβαίνει απολύτως τίποτα. Ήταν μια νυχτερινή τυπική φιλική συνάντηση πέντε ανθρώπων που κράτησε αρκετές ώρες.

Αφού η συζήτηση για τα προσωπικά του καθενός της παρέας είχε ολοκληρωθεί και πλέον το θέμα ήταν περί ανέμων και υδάτων, ο Aaron αναφώνησε: «Παιδιά έχω μια ιδέα!»

«Αλήθεια, για πες.» αποκρίθηκε ο Tommy.

Ο Aaron για μια στιγμή κοίταξε σιωπηλός στα μάτια και τους τέσσερεις φίλους με ένα πονηρό χαμόγελο στο πρόσωπό του: «Τι λέτε να πάμε μια βόλτα στο παλιό νεκροταφείο, όπως ακριβώς κάναμε παλιά. Με την ομίχλη που έχει θα είναι αρκετά μυστήρια πιστεύω. Τι λέτε λοιπόν;»

Οι φίλοι του έμειναν αμίλητοι για λίγο. Ο David έβαλε τα γέλια, ο Tommy κοιτούσε ανέκφραστος, η Bella σχεδόν χαμογελούσε και ο Benjamin φάνηκε πως ενοχλήθηκε αφού έκανε μια γκριμάτσα στο πρόσωπό του λέγοντας: «Δεν νομίζω πως είναι καλή ιδέα. Δεν υπάρχει κάτι ενδιαφέρον εκεί. Προτείνω να πάμε για ύπνο είναι ήδη αργά.»

Η Bella είχε βρει την ιδέα του Aaron ενδιαφέρουσα και πάντα της άρεσαν τα μυστήρια και τα περίεργα: «Ω έλα τώρα Benjamin. Μην μου πεις πως νυστάζεις από τώρα. Πάμε μια βόλτα μέχρι εκεί, δεν είναι τόσο μακριά από εδώ.»

Ο David ήταν πάντα ο πιο εύθυμος και ο πιο ανοιχτόμυαλος της παρέας. Ποτέ δεν έφερνε αντίρρηση για οποιαδήποτε πρόταση, όσο τρελή και ήταν. Έτσι ήταν ο χαρακτήρας του από μικρό παιδί: «Εγώ πάντως είμαι μέσα. Από τότε που ήμασταν παιδιά έχω να επισκεφθώ αυτό το νεκροταφείο. Πιστεύω θα έχει πλάκα. Εί Tommy, τί λες;»

Ο Tommy το σκέφτηκε για μια στιγμή αλλά συμφώνησε. «Ναι, γιατί όχι πάμε μια βόλτα.»

«Ωραία!» αποκρίνεται ο David. Πάμε με το δικό μου αμάξι. Σε περίπου σαράντα λεπτά θα είμαστε εκεί.»

Ο Benjamin ήταν φανερά ενοχλημένος, είχε αρχίσει να εκνευρίζεται: «Εγώ δεν πιστεύω πως πρέπει να πάμε εκεί τέτοια ώρα. Έλα Bella πάμε σπίτι.»

Η Bella φανερά ενοχλήθηκε από την στάση του άντρα της. Bella «Έλα τώρα Benjamin, μην μου πεις πως φοβάσαι τους νεκρούς!»

Ο Benjamin ήταν έτοιμος να εκραγεί και κοιτούσε την Bella φανερά νευριασμένος. Ο Tommy προσπάθησε να σώσει την κατάσταση και να μην χαλάσει η χαλαρή φιλική βραδιά που μέχρι τώρα κυλούσε χωρίς θέματα: «Εντάξει παιδιά, δεν χρειάζεται να πάμε απαραίτητα απόψε. Μπορούμε να πάμε κάποια άλλη στιγμή πρωί.»

Πάνω που ήταν έτοιμος να πάρει την Bella βίαια ο Benjamin και να φύγουν, ξαφνικά άλλαξε έκφραση το πρόσωπό του και συμφώνησε: «Δεν θα αφήσω να πας μόνη σου. Θα έρθω και εγώ.»

Οι υπόλοιποι της παρέας ένωσαν έκπληξη από την παράδοξη κίνηση του Benjamin. Ο Aaron δεν έχασε την ευκαιρία: «Ωραία, ξεκινάμε λοιπόν;» Και ο David «Πάμε!»

Σηκώθηκαν όλοι από το τραπέζι και μπήκαν στο αυτοκίνητο του David με τον Tommy να κάθεται συνοδηγός. Η διαδρομή για το νεκροταφείο ήταν στον επαρχιακό δρόμο και επικρατούσε το απόλυτο σκοτάδι εκτός από τα έντονα λευκά φώτα του αυτοκινήτου που φωτίζαν τον δρόμο. Μετά από περίπου 20 λεπτά το αμάξι έστριψε αριστερά σε έναν στενό χωματόδρομο όπου είχαν φυτρώσει αρκετά ψηλά χόρτα και ήταν λίγο κακοτράχαλος, οπότε ο David ελάττωσε την ταχύτητα του αυτοκινήτου στο ελάχιστο. Μετά από λίγα λεπτά έφτασαν στην είσοδο του παλιού νεκροταφείου.

Επικρατούσε η φήμη από παλιά πως το νεκροταφείο υπήρχε εκεί για περισσότερα από εκατό χρόνια. Πολύ πριν γεννηθούν όλα τα μέλη της παρέας είχε κατασκευαστεί ένα νεκροταφείο στην άλλη πλευρά της πόλης. Στο συγκεκριμένο δεν είχε ταφεί κανείς εδώ και δεκάδες χρόνια.

Ήταν φανερά εγκαταλειμμένο από καιρό, με μια τεράστια μισάνοιχτη σκουριασμένη κεντρική πόρτα. Ψηλά χόρτα είχαν αναπτυχθεί μπροστά από την είσοδο και η όραση ήταν περιορισμένη από την πυκνή ομίχλη που επικρατούσε στον χώρο. Το φεγγάρι δεν φωτίζε ιδιαίτερα γιατί ήταν καλυμμένο από μαύρα σύννεφα. Επιπλέον, κυκλοφορούσαν και φήμες από γηραιότερους ανθρώπους τα παλιά χρόνια, όταν η παρέα ήταν παιδιά, για περίεργα και μεταφυσικά φαινόμενα μέσα στο νεκροταφείο. Ποτέ βέβαια όσο ζούσε και όσο γνώριζε η παρέα δεν είχε συμβεί εδώ ποτέ το παραμικρό αλλόκοτο συμβάν. Επικρατούσε ηρεμία και το μόνο που ακουγόταν ήταν ο αγνός άνεμος που σφύριζε ελαφρά ανάμεσα στα παλιά και κατεστραμμένα μνήματα.



Η ορατότητα ήταν αρκετά περιορισμένη σε λίγα μέτρα μόνο λόγω της πυκνής ομίχλης που επικρατούσε στο νεκροταφείο.

Η παρέα περπατούσε αργά το ανηφορικό κεντρικό μονοπάτι του νεκροταφείου και ο David έφεγγε σε διάφορά σημεία τα μνήματα. Όλα ήταν υπερβολικά παλαιά και στα περισσότερα οι ημερομηνίες θανάτου και τα ονόματα είχαν σημαντικά φθαρθεί από τον χρόνο και ήταν δυσανάγνωστα. Εκεί που περπατούσε η παρέα αργά, σε ένα μνήμα που έπεσε τυχαία το φως από τον φακό του David τούς έκανε εντύπωση η άρτια κατάσταση του μαρμάρου. Ο David πλησίασε πρώτος το μνήμα και από πίσω ακολούθησε και η υπόλοιπη παρέα. Το μνήμα ήταν από μάρμαρο που η κατάστασή του ήταν τόσο καλή που έδινε παραδόξως την εντύπωση πως το είχαν κατασκευάσει μόλις την ίδια ημέρα. Ήταν όμως ένα περίεργο μνήμα αφού δεν είχε πουθενά σταυρό αλλά μόνο το όνομα κάποιου μυστηρίου Professor Ludwig von Tökkentäkker ήταν λαξευμένο πεντακάθαρα στην πρόσοψη του μαρμάρου με έτος θανάτου το 1898.

Μα το πιο περίεργο ήταν πως είχε επίσης κατασκευασμένο από μάρμαρο στην κορυφή του μνήματος ένα περίεργο κεφάλι ενός γελωτοποιού με ανοιχτό το στόμα, που είχε μια κατακόρυφη μεγάλη σχισμή μέσα στο στόμα του. Ήταν μια ιδιαίτερα εντυπωσιακή περίτεχνη κατασκευή που άξιζε τον θαυμασμό των παρόντων αλλά και προκαλούσε την έντονη περιέργειά τους, αφού ήταν κάτι τρομερά ασυνήθιστο και κανείς τους ποτέ δεν είχε δει κάτι παρόμοιο σε κανέναν τάφο.

Ενώ η παρέα περιεργαζόταν με έντονη περιέργεια αυτό το μυστήριο μνήμα, έτσι όπως έπεφτε το φως του φακού, ο Tommy παρατήρησε δεξιότερα, αμυδρά στο έδαφος, ανάμεσα στα χόρτα κάτι να γυαλίζει.

Tommy «Τι είναι αυτό;»

Aaron απάντησε: «Ένα νόμισμα; Τι περίεργο!»

Έσκυψε όλο περιέργεια και έπιασε ένα μεγάλο νόμισμα που δεν ήταν τόσο βαρύ όσο φαινόταν. Ήταν πολύ μεγαλύτερο σε διάμετρο από οποιοδήποτε νόμισμα είχαν δει ποτέ. Ο Tommy σκούπισε την σκόνη που είχε επάνω και τότε φάνηκε το χαραγμένο πρόσωπο ενός δαίμονα και οι λέξεις ADMIT ONE στην επάνω πλευρά, CARNEVIL στην κάτω και το έτος 1898. Ενώ η άλλη πλευρά ήταν πανομοιότυπη. Για μια στιγμή έμειναν όλοι να κοιτάζουν το περίεργο νόμισμα. Κάτι απροσδόκητο, κάτι που δεν περίμενε να γίνει τον έκανε να σηκώσει το χέρι του και να πλησιάσει το κέρμα μέσα στην κάθετη σχισμή στο μαρμάρινο κεφάλι του γελωτοποιού. Το κέρμα χωρούσε ακριβώς στην σχισμή και έμοιαζε να είναι κατασκευασμένη για να δέχεται μόνο το συγκεκριμένο κέρμα. Ο Benjamin τότε θυμήθηκε και φώναξε δυνατά στον Tommy απλώνοντας τα χέρια του προς αυτόν: «Οχι! Μην ρίξεις το νόμισμα μέσα!»

Όμως πολύ αργά ο Benjamin θυμήθηκε την ιστορία του τρελού καθηγητή Tökkentäkker που είχε μάθει από τους μεγαλύτερους του όταν ήταν μικρός. Ο καθηγητής ασχολούταν με την μαύρη μαγεία και υπήρχε η φήμη πως είχε καταφέρει να συνομιλήσει με ανώτερους δαίμονες.

Ήταν όμως πολύ αργά, ο Tommy σχεδόν άβουλος άφησε το κέρμα να πέσει μέσα στη σχισμή του στόματος του γελωτοποιού. Το κέρμα χάθηκε και ξαφνικά τα μαρμάρινα και άχρωμα μάτια του γελωτοποιού μπροστά στα έκκληκτα μάτια όλης της παρέας μετατράπηκαν σε πραγματικά μάτια. Αμέσως το μαρμάρινο δέρμα βιάστηκε από μια σκοτεινή δύναμη λευκό και ο σκούφος του έγινε πολύχρωμος. Ο γελωτοποιός εκτινάχθηκε ψηλά στον αέρα βγάζοντας ένα αλλόκοτο και δυνατό γέλιο. Ο Tommy και η παρέα του έπεσαν όλοι στο έδαφος και ο τρόμος ήταν ζωγραφισμένος στα ωχρά πρόσωπά τους, παγωμένοι από τον μεταφυσικό γελωτοποιό, προσπαθούσαν να καταλάβουν αν αυτό που έβλεπαν ήταν αλήθεια. Ο Tommy σηκώθηκε όρθιος ενώ προσπαθούσε μέσα στο κεφάλι του να δώσει μια ρεαλιστική εξήγηση.

Ξαφνικά ένιωσε το έδαφος να τρέμει έντονα σαν να γινόταν ένας μεγάλος σεισμός και κόντευε να χάσει την ισορροπία του και παραπάτησε. Γύρω τους εμφανίστηκαν ρωγμές στο έδαφος που ανάμεσα στα τοιχώματα φαινόταν κόκκινη καυτή λάβα από ηφαίστειο. Το έντονο ταρακούνημα του εδάφους συνεχίστηκε και ξαφνικά, μέσα στα ουρλιαχτά της Bella και στις φωνές των αντρών, και μέσα σε ένα τρομερό θόρυβο από το έδαφος, αναδύθηκε απότομα ένα τεράστιο δαιμονικό τσίρκο που έπιασε χώρο πέρα από τα όρια του νεκροταφείου. Μια ψηλή ράγα τρένου υψώθηκε στον ουρανό και πάνινα κιόσκια υψώθηκαν με την σειρά τους, λες και κάποιος τεράστιος αόρατος δαίμονας τα σήκωνε με ψηλά με αόρατες αλυσίδες. Η κεντρική σκουριασμένη καγκελόπορτα μετατράπηκε στην είσοδο του τσίρκου με τον τίτλο να αναγράφεται επάνω σε ένα ματωμένο και παλιό πανό «CARNEVIL».

Δεξιά και αριστερά από το πανό εμφανίστηκαν από το πουθενά δυο αναμμένοι δαυλοί. Ένα σκοτεινό και παράξενο αερόπλοιο πέταξε επάνω από τα κεφάλια τους και χάθηκε στον σκοτεινό ουρανό. Μπροστά τους αναδύθηκε ένα κιόσκι με στόχους που είχε την επιγραφή Shooting Gallery και στην οροφή εμφανίστηκε ο Ludwig von Tökkentäkker. Μια σκοτεινή και δαιμονική φιγούρα ενός πλάσματος που έμοιαζε αρκετά με άνθρωπο. Ο Tökkentäkker έσκυψε ελαφρά και κοίταξε την παρέα από κάτω του και άνοιξε διάπλατα τα χέρια του φωνάζοντας με βροντερή φωνή: «Καλώς ήλθατε στο CARNEVIL!» Αμέσως κεραυνοί δίχως σταγόνα βροχής έσκισαν τον σκοτεινό ουρανό και έπεσαν μέσα στο δαιμονικό τσίρκο ενώ ο Tökkentäkker γελούσε ακατάπαυστα.

Ο Benjamin άρχισε να τρέχει με λυγμούς σαν τρελός προς την έξοδο. Ο Aaron με τον David είχαν πέσει στο έδαφος και είχαν παγώσει από τον τρόμο τους μην πιστεύοντας πως ήταν αλήθεια όλο αυτό που έβλεπαν. Ο Tommy παραδόξως ήταν ο μόνος που στεκόταν ακόμη όρθιος. Είχε τρομάξει και αυτός αλλά για κάποιον λόγο και ενώ δεν είχε βιώσει ποτέ κάτι ανάλογο με αυτό, ήταν ψύχραιμος.

Ξαφνικά άκουσε το ουρλιαχτό της Bella κάπου βαθιά μέσα στο τσίρκο. Κοίταξε για μια ακόμη φορά τους δυο φίλους του που ήταν στο έδαφος. Είχαν τρομάξει πολύ για να κάνουν κάτι και ο άντρας της Bella είχε γίνει ήδη καπνός.



Ο Tommy δεν μπορούσε να αφήσει την παλιά του αγάπη να χαθεί και κατάλαβε πως ήταν ο μόνος που είχε την δύναμη να προσπαθήσει να την σώσει. Διαγράφοντας έναν μορφασμό αποφασιστικότητας στο πρόσωπό του, πλησίασε το κίσκι Shooting Gallery και πήρε μια παλιά καρμπίνα που ήταν πεταμένη εκεί. Ήταν απόλυτα αποφασισμένος να βρει την Bella. Ενάντια στο απόλυτο κακό που κυνηγά το ανθρώπινο είδος από τα αρχέγονα γεννοφάσκια του.



Το CarnEvil είναι ένα αποκλειστικό light gun παιχνίδι που βγήκε το 1998 από την εταιρία Midway (Mortal Kombat, NBA Jam, Rampage και πολλά άλλα). Χαρακτηρίστηκε από πολλούς ως το πιο διεστραμμένο παιχνίδι που βγήκε ποτέ στα arcades. Έχει πολύ gore, φαντάσματα, εφιαλτικά και δαιμονικά πλάσματα. Το παιχνίδι ποτέ δεν βγήκε σε καμία κονσόλα και παρέμεινε για πάντα στα arcades. Αν θεωρούσατε πως η ατμόσφαιρα στη σειρά των arcade House of dead ήταν θρίλερ, τότε στο CarnEvil ήταν κάτι παραπάνω από τρομακτική. Αν επίσης αναρωτιέστε τι σημαίνει CarnEvil βγαίνει από το Carnival και το Evil.

## Σενάριο

Το παιχνίδι έχει ένα άκρως κινηματογραφικό αλλά και παράδοξα τρομακτικό σενάριο. Το παιχνίδι διαδραματίζεται στη φανταστική πόλη Greely Valley στην Iowa. Ένας αστικός μύθος ισχυρίζεται ότι εάν ένα χρυσό και περίεργο κέρμα μπει στο στόμα του αγάλματος του γελωτοποιού πάνω από την ταφόπλακα ενός διεστραμμένου δασκάλου που ονομάζεται καθηγητής Ludwig von Tökkentäkker, τότε το καταραμένο και δαιμονικό καρναβάλι του θα εμφανιστεί ξανά μέσα από την Γη.

Το παιχνίδι ξεκινά με μια ομάδα (χαζών) εφήβων που κάνουν μια νυχτερινή ξενάγηση στο νεκροταφείο της Greely Valley. Ο ανώνυμος νεαρός πρωταγωνιστής φεύγει για λίγο από την ομάδα του και πλησιάζει την ταφόπλακα του Tökkentäkker. Εκεί βρίσκει ένα χρυσό νόμισμα να κάθεται στην υποδοχή του. Ο νεαρός τοποθετεί απερίσκεπτα το νόμισμα στο στόμα του γελωτοποιού, με αποτέλεσμα αυτός να έρθει στην ζωή. Αμέσως το στοιχειωμένο λούναπαρκ σηκώνεται από το έδαφος μέσα σε έναν έντονο σεισμό. Ο νεαρός είναι πλέον παγιδευμένος μέσα σε αυτόν το δαιμονικό και διεστραμμένο μέρος. Πάρνει ένα κυνηγετικό όπλο από το σκοπευτήριο (που παραδόξως μοιάζει να είναι πραγματικό) και το χρησιμοποιεί για να καταπολεμήσει ορδές ζόμπι και άλλα μακάβρια πλάσματα προκειμένου να δραπετεύσει. Ο τελικός σκοπός είναι να αντιμετωπίσει τον ίδιο τον σατανικό Tökkentäkker και να δώσει ένα τέλος σε αυτόν τον εφιάλτη.

Το σενάριο δεν ακολουθεί μια λογική πορεία που θα περίμενε κανείς. Ουσιαστικά είναι στο ίδιο μοτίβο όπως οι περισσότερες Αμερικάνικες ταινίες τρόμου του 1980.

## Gameplay

Το CarnEvil είναι ένα κλασσικό light gun παιχνίδι με σκοπό να πυροβολήσετε τους εχθρούς που εμφανίζονται στην οθόνη, να μην ρίξετε στην νεαρή Betty (μέλος της παρέας σας) που εμφανίζεται ξαφνικά τρομαγμένη μπροστά σας σε αρκετές σκηνές και, εν τέλει, να φτάσετε και να καταφέρετε να σκοτώσετε τον τελικό μεγάλο κακό. Όμως δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται, αφού πρέπει να περάσετε μπροστά από ορδές τεράτων και μεταφυσικών πλασμάτων που μόνο σκοπό έχουν να σας σταματήσουν.



*Όταν δεν έχεις πει ακόμη καφέ το πρωί.*





Το παιχνίδι διαθέτει τέσσερα επίπεδα αλλά για να δείτε το 4ο θα πρέπει να ολοκληρώσετε τα τρία πρώτα ακόμη και με τυχαία σειρά. Παρακάτω θα δούμε όλα τα επίπεδα με μια σύντομη ανάλυση. Ο δαιμονικός Jester περιγράφει εριστικά έναν πρόλογο πριν την αρχή κάθε επιπέδου.



## HAUNTED HOUSE

*"Welcome to the Haunted House. Meet a ghoul who lost her head. If you like stay and join us, you're always welcome... Alive or dead!"*

Ένα παλιό Βικτοριανό αρχοντικό που περιβάλλεται από ένα νεκροταφείο. Κρύβει όμως πολλά σκοτεινά μυστικά όπως θα ανακαλύψετε. Ο μύθος λέει πως πριν από πολλά χρόνια η οικονόμος του σπιτιού, με το όνομα Marie, είχε μια κρυφή ασχολία με την μαύρη μαγεία. Μια φεγγαρόφωτη νύχτα λοιπόν, έσφαξε με ένα μαχαίρι όλα τα μέλη της οικογένειας που ζούσε στο κτήριο. Μετά, μέσα σε μια λίμνη αίματος έκανε μια επίκληση σε έναν δαίμονα και εξαφανίστηκε. Από τότε κανείς δεν την έχει δει και κανείς δεν τολμά να πλησιάσει το αρχοντικό. Λέγεται πως κάποιες νύχτες που έχει φεγγάρι, ακούγονται ξαφνικά ανατριχιαστικά ουρλιαχτά που κόβουν το αίμα του άτυχου διαβάτη. Λέγεται ακόμη, πως η σατανική Marie περιμένει να κατασπαράξει την ψυχή όποιου άτυχου τολμήσει να εισχωρήσει μέσα στο καταραμένο αρχοντικό.



*Μου φαίνεται πως δεν με πήραν με καλό μάτι που τους έφερα γλυκά με στέβια.*

Λέγεται πως κάποιες νύχτες που έχει φεγγάρι, ακούγονται ξαφνικά ανατριχιαστικά ουρλιαχτά που κόβουν το αίμα του άτυχου διαβάτη. Λέγεται ακόμη, πως η σατανική Marie περιμένει να κατασπαράξει την ψυχή όποιου άτυχου τολμήσει να εισχωρήσει μέσα στο καταραμένο αρχοντικό.

Έξω από το αρχοντικό θα συναντήσετε ζόμπι που είναι εύκολα να τα διαμελίσετε, όπως και μερικές νυχτερίδες που βγαίνουν από ένα παράθυρο του αρχοντικού. Πριν μπειτε μέσα θα αντιμετωπίσετε μερικά φαντάσματα που καταφθάνουν από τον νυχτερινό ουρανό. Μόλις περπατήσετε λίγα βήματα στον κεντρικό διάδρομο προς το σαλόνι, ξαφνικά πίσω σας ο Hambone θα σπάσει την πόρτα και θα αρχίσει να σας πυροβολεί με το μυδράλιο του. Η ενέργειά του μειώνεται εύκολα και γρήγορα θα τον ξεφορτωθείτε. Στο κυρίως σαλόνι που αποτελείται από δυο δωμάτια θα αντιμετωπίσετε ζόμπι, μεγάλες αράχνες και φαντάσματα. Μέσα στον κρυφό ξύλινο διάδρομο θα έρθετε αντιμέτωπος με χέρια που βγαίνουν δεξιά και αριστερά, με αράχνες και για τελευταία φορά με τον Hambone. Αμέσως μετά θα βρεθείτε στην κουζίνα. Εκεί θα βρείτε μια ομάδα από ζόμπι και μάλιστα θα δείτε και ένα ζόμπι που μαγειρεύει! Ανεβείτε στον επάνω όροφο και θα σας επιτεθούν τεράστιες αράχνες.

Στη συνέχεια, στην οροφή θα τα βάλετε με μερικά φαντάσματα, ζόμπι και αράχνες ακόμη, πριν το φλεγόμενο παλιό αμάξι σας σας πετάξει στο έδαφος μέσα σε έναν ανοιχτό τάφο. Μόλις βγείτε έξω από αυτόν θα βρεθείτε μπροστά σε ένα μεγάλο μνήμα που θα ενεργοποιηθεί, και από μέσα θα βγει η δαιμονική Evil Marie. Σας χτυπά με ένα τσεκούρι και με εκτυφλωτικές λάμπες. Επίσης έχει και την ικανότητα να εξαφανίζεται και να εμφανίζεται σε άλλο σημείο.



*"What goes up, must come down: Now you're headed for Rikety Town! Ride all the rides, have some fun. Then eat your heart out, on a sesame seed bun!"*

Ένα τρενάκι με χριστουγεννιάτικο θέμα που πηγαίνει τον αναβάτη σε μια θανάσιμη βόλτα. Καθώς παραμονεύουν καρτερικά μικρά δαιμονάκια που βαστούν ζαχαρωτά, αλλά αδημονούν να γευτούν και την ανθρώπινη σάρκα. Επιπλέον, μεγάλα και μυστήρια έντομα πετούν και κάνουν ξαφνικές επιθέσεις στον αναβάτη εκκρίνοντας την σιχαμένη βλέννα-



-τους μέσα στο σώμα του ανθρώπου. Στο έδαφος υπάρχουν διάφορα κιόσκια που σε κανονικές συνθήκες φιλοξενούσαν παιχνίδια και γλυκά. Πλέον εδρεύουν δαιμονικές καρικατούρες που δολοφονούν όποιον πλησιάσει τον χώρο. Επίσης τα συγκρουόμενα είναι ένας καταραμένος χώρος που επιβλέπουν οι δαιμονικές καρικατούρες. Μα όποιος τολμήσει να φτάσει μπροστά από το τεράστιο χριστουγεννιάτικο δέντρο, μέσα σε αυτό κρύβεται ο τρομερός δαίμονας Krampus. Με τα μεγάλα γαμψά νύχια του θα κόψει σε κομμάτια το κορμί του οποιουδήποτε τον προκαλέσει.



**Και σου έλεγα να πάμε σε νησί...**

Με άκρως χριστουγεννιάτικο θέμα, ξεκινάτε επάνω σε ένα τρενάκι όπου θα αντιμετωπίσετε μικρά πράσινα δαιμόνια που σας πετούν θανατηφόρα δώρα και σας χτυπούν με ζαχαρωτά. Στην σύντομη διαδρομή που κάνει το τρενάκι θα αντιμετωπίσετε επιπλέον και τεράστια έντομα. Κατεβαίνοντας από αυτό, θα βρεθείτε στα κιόσκια σκοποβολής και οι δαιμονικοί Mr. Smiley θα σας επιτεθούν. Παραπέρα, θα συναντήσετε μεγάλες κούκλες δεινοσαύρων που μοιάζουν λίγο αστείες. Αλλά μην παρασυρθείτε από την αστεία όψη τους, είναι δαιμονικές παρουσίες. Εκεί υπάρχει και ένα περιστροφικό παιχνίδι με τεράστια ψεύτικα αυγά δεινοσαύρων και αρκετές δαιμονικές κούκλες δεινοσαύρων που πρέπει να αντιμετωπίσετε.

Στα κιόσκια πίτσας και μπουρίτος θα συναντήσετε δαιμονικά ανδρείκελα που μοιάζουν με κινέζους και σας πετούν κομμάτια πίτσας. Πιο πέρα, θα μπείτε στον χώρο που είναι τα συγκρουόμενα για μια γρήγορη βόλτα. Στα αντίπαλα οχήματα βρίσκονται οι Mr. Smiley που προσπαθούν να σας σταματήσουν κρατώντας σφυριά και διάφορα μεταλλικά εργαλεία. Το όχημά σας σύντομα θα βγει έξω από τον χώρο και θα βρεθείτε σε ένα παγωμένο μέρος. Μπροστά σας θα είναι ένα μεγάλο ψεύτικο χριστουγεννιάτικο δέντρο. Μέσα από αυτό θα εμφανιστεί ο δαίμονας Krampus. Πρέπει να προσέξετε γιατί κινείται στον πάγο πολύ γρήγορα με πέδιλα του πάγου που φορά. Τα δάχτυλά του είναι τεράστια μυτερά ξύλα που σκίζουν εύκολα την σάρκα. Είναι λίγο πιο δύσκολος από την Evil Marie αλλά με αλλεπάλληλες βολές δεν θα δυσκολευτείτε και τόσο πολύ για να τον ρίξετε κάτω.

## FREAK SHOW

**"It's the freak show! The freak show, see the strange and bizarre. Step right up, we'd love to see you. We think you...Could be the star!"**

Εδώ είναι διάφορες ατραξιόν, που κάποτε φιλοξενούσαν ηθοποιούς που έκαναν την δουλειά τους ενώ προσποιούνταν διάφορες ταχυδακτυλουργικές παραστάσεις. Πλέον εκεί κρύβονται αβυσσαλέοι και τρομακτικοί δαίμονες που αναζητούν να καταβροχθίσουν ανθρώπινες ψυχές. Σκηνές που κρύβουν κάτω από το πάτωμα φλέβες καυτής λάβας και εφιαλτικά πλάσματα που ξεπηδούν μέσα από αυτή. Ακόμη ένα πρόχειρο μουσείο που τα μακάβρια εκθέματα έρχονται στη ζωή από μια σατανική δύναμη.



**Πολύφημη χαιρόμαι που σε βλέπω ξανά.  
Το παρεάκι σου πως τον λένε;**



Στον πύργο του τρόμου ανοίγει ξαφνικά η βαριά ξύλινη πόρτα και εμφανίζεται ο Eyeclors. Ένα εφιαλτικό πλάσμα με ανθρώπινο κορμό και δυο τρομακτικά κεφάλια που έχουν από ένα μάτι το καθένα. Κρατά ένα παλαιό μακρύ σπαθί και είναι έτοιμος να κόψει χωρίς δισταγμό στα δυο όποιον τολμήσει να τον πλησιάσει. Μέσα στον πύργο περιμένουν δαιμονικά ανδρείκελα που έχουν στολιστεί με ανθρώπινη σάρκα και μοιάζουν σαν να έχουν ζωή. Όπως επίσης δαιμονικά έντομα και φρικαλέες μαϊμούδες.

Έξω από τον πύργο και πέρα από την μακριά ξύλινη γέφυρα, υπάρχει το τσιμεντένιο γήπεδο που εκεί υπάρχει η γραμμή τρένου του Jester, αλλά κυρίως το τεράστιο δαιμονικό μωρό Junior που μοιάζει να του έχει δοθεί ζωή από τα ηλεκτρικά μηχανήματα που είναι στην κούνια του. Βγαίνει από την κούνια του και κυνηγά ανελέητα όποιον τολμήσει να μπει στο γήπεδο. Στον χώρο είναι διάσπαρτα τα πλαστικά του παιχνίδια που είναι γιγάντια σε σύγκριση με έναν άνθρωπο. Επιτίθεται άμεσα με τη νεκροκεφαλή που κρατά και ξερνά τον σιχαμερό και θανατηφόρο εμετό του στον επισκέπτη λιώνοντας την σάρκα του.

Σημαντικά αυξημένη δυσκολία σε αυτό το επίπεδο. Οι εχθροί πετάγονται μπροστά σας πιο τακτικά και είναι αρκετά πιο γρήγοροι στα χτυπήματα εναντίον σας. Διάφορα εφιαλτικά και αλλόκοτα τρομακτικά πλάσματα κάνουν άμεσα την εμφάνισή τους δίχως να προλάβετε να πάρετε μια ανάσα. Η στόχευσή σας θα πρέπει να είναι άμεση και αποτελεσματική αν θέλετε να προχωρήσετε. Το τέρας Eyeclors αν και μοιάζει ιδιαίτερα τρομερός, έχει λίγη ενέργεια και μπορείτε να τον βγάλετε εκτός μάχης σχετικά εύκολα αν στοχεύετε επιτυχώς τα δυο του κεφάλια. Σε κάθε περίπτωση όμως θα καταφέρει αναπόφευκτα λίγα χτυπήματα επάνω σας με το σπαθί του πριν πέσει κάτω.

Τα πράγματα είναι δύσκολα μέσα στον πύργο του τρόμου με πολυάριθμα διαβολικά τέρατα να σας κάνουν επίθεση τρία και ακόμη και τέσσερα μαζί. Μέσα στο γήπεδο, το δαιμονικό μωρό Junior έχει μεγάλη μπάρα ενέργειας αφού είναι και ο τελικός κακός αυτού του επιπέδου. Σας κυνηγά με μανία να σας σκοτώσει και είναι αρκετά επίμονο. Ανεβείτε επάνω στο τρένο του Jester και ο Junior θα σας κυνηγήσει από πίσω μανιασμένα. Με αρκετά εύστοχα χτυπήματα ο Junior θα πέσει στο έδαφος και μια ξαφνική ηλεκτρική εκκένωση θα τον μετατρέψει σε κάρβουνο.

## LUDWING VON TÖKKENTÄKKER'S BIG TOP

*"You've made it to our main attraction: the three-ring circus in the big tent. We hope our clowns will entertain you... Before making YOU the main event!"*

Με το καλημέρα, εύσωμοι δαιμονικοί κλόουν και εφιαλτικοί μίμοι σταματούν βίαια τον οποιονδήποτε έχει τολμήσει να φτάσει μέχρι εδώ. Δεκάδες κοντοί και παχύσαρκοι δαιμονικοί κλόουν κρατώντας μπαλτάδες περιμένουν για να τεμαχίσουν ανθρώπινη σάρκα. Ακόμη, δαιμονικά σκυλιά τρέχουν με μανία και προσπαθούν να κατασπαράξουν την σάρκα του άτυχου επισκέπτη. Ισορροπία επάνω στο μονό σχοινί και εφιαλτικές νυχτερίδες κάνουν επίθεση. Στην κεντρική σκηνή είναι και το αερόπλοιο του σατανικού Tökkentäkker που μοιάζει να είναι αήττητος.

Και φτάσαμε στο τελευταίο και δυσκολότερο επίπεδο που είναι η μάχη με τον αρχηγό του δαιμονικού τσίρκου, τον Ludwing von Tökkentäkker.

Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν στον ύψιστο βαθμό. Ένας παίκτης μόνος του είναι απίθανο να καταφέρει να βγάλει αυτό το επίπεδο. Δεν είναι πως οι εχθροί θέλουν αρκετά χτυπήματα για να εξοντωθούν, είναι πως εμφανίζονται πλέον μαζικά στην οθόνη αφήνοντας σας ουσιαστικά μια ελάχιστη ελπίδα να αντιδράσετε. Οι εύσωμοι κλόουν που σας πετάνε σφυριά θα βγουν από την μέση σχετικά εύκολα με μερικές εύστοχες βολές. Σύντομα όμως θα βρείτε μπροστά σας το αερόπλοιο του Tökkentäkker. Εκεί θα αντιμετωπίσετε πρώτα τον Jester και πολυάριθμους σκελετούς. Ο Tökkentäkker εμφανίζεται για λίγα δευτερόλεπτα σε διάφορα σημεία του αερόπλοιου και μόνο τότε έχετε την ευκαιρία να του ρίξετε. Έχει την δυνατότητα να τηλεμεταφέρεται αυτόματα σε οποιαδήποτε σημείο ενώ σκελετοί σας κάνουν επίθεση. Ο Tökkentäkker έχει ένα μακρύκανο όπλο μονής βολής και σας ρίχνει με αυτό. Η ενέργειά του είναι η μεγαλύτερη σε ποσοστό από οποιονδήποτε άλλον εχθρό μέσα στο παιχνίδι.



**Ρε Γιάννη, τι θα κυνηγήσουμε βραδιάτικα;  
Νυχτερίδες;**



Είναι δύσκολη η φάση και οι εχθροί σας κάνουν επίθεση από την αρχή. Η όπλιση της καρμπούνας γίνεται από τον χειροφυλακτήρα του όπλου και έτσι δεν χάνεται χρόνο να οπλιζετε έξω από την οθόνη. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν και καλύτερα όπλα με περισσότερη ακτίνα δράσης σε διάφορα σημεία που μπορείτε να τα πάρετε και να τα χρησιμοποιήσετε. Έχετε όμως ελάχιστα δευτερόλεπτα αντίδρασης για να τα τιμπήσετε. Το παιχνίδι διαθέτει μια σχεδόν συνεχής ροή επίθεσης εχθρικών χαρακτήρων με μικρές παύσεις ανάπαυλας μόνο λίγων δευτερολέπτων.

Πρέπει να δώσετε προσοχή να μην πυροβολείτε την χαζούλα κοπέλα του ήρωα που τυγχάνει να εμφανίζεται ξαφνικά σε διάφορα σημεία δίχως λόγο. Γιατί αυτή η ενέργεια θα αφαιρέσει ένα σημαντικό τμήμα της ζωής σας. Κάποιες φορές πρέπει να την σώσετε από κάποιο τέρας που της επιτίθεται και άλλες φορές πρέπει απλά να μην την πυροβολήσετε. Βέβαια δεν είναι τίποτα άλλο από έναν χαρακτήρα που τοποθετήθηκε επίτηδες για να χάνεται γρήγορα μια ζωή.

Γενικά το παιχνίδι διατηρεί μια κινηματογραφική αίσθηση θυμίζοντας τις ταινίες του 1970 και 1980. Έχει πιο τρομακτικά σχεδιαστικά τέρατα από τα περισσότερα ανάλογα light gun παιχνίδια και γενικά επικρατεί συνεχώς ένα σκοτεινό και μυστήριο ύφος. Η συνολική διάρκεια του παιχνιδιού είναι περίπου 30 λεπτά.



## Λίγα λόγια για την δημιουργία του CarnEvil

Χρειάστηκε μια ομάδα αφοσιωμένων καλλιτεχνών, προγραμματιστών και μηχανικών για να δημιουργηθεί αυτό το παιχνίδι, αλλά το CarnEvil γεννήθηκε στο μυαλό του Jack E. Haeger. «Το CarnEvil ως ιδέα βιντεοπαιχνιδιών ξεκίνησε για μένα από το 1988», λέει ο Haeger. «Δούλευα με τον Eugene Jarvis [δημιουργό σπουδαίων arcade παιχνιδιών όπως το Defender και Robotron: 2084] στο παιχνίδι Narc για να κάνουμε το ζωντανό ψηφιοποιημένο βίντεο μια βιώσιμη πλατφόρμα παιχνιδιών, άρχισα να δουλεύω με μαριονέτες stop-motion για να φέρω την ιδέα πιο κοντά σε μια κινηματογραφική εμπειρία. Μου άρεσε η υπόθεση εκείνων των κλασικών ταινιών τρόμου όπου ο έφηβος τολμά με τον φίλο του να τρέξει μέσα από το στοιχειωμένο νεκροταφείο».



**Ο Jack E. Haeger.**

Το πρώτο σκίτσο της ιδέας του από τον Haeger είχε τον τίτλο "Horror Show" (φωτογραφία παρακάτω), με μια αφίσα με το όνομα CarnEvil και τον ανατριχιαστικό κλόουν Smeek του οποίου το χαμόγελο θα ήταν το κλειδί για την ταυτότητα του τελικού προϊόντος. Αυτό το συγκεκριμένο concept art απεικονίζει ένα παλιό και στοιχειωμένο σπίτι που καλεί τα παιδιά να έρθουν να διασκεδάσουν και εν τέλει να φοβηθούν. Δεν απέχει πολύ από το παιχνίδι που θα γινόταν τελικά το οποίο γοήτευε αρκετούς επισκέπτες στις αίθουσες των arcades. «Ήξερα ότι δεν μπορούσαμε να τα καταφέρουμε εύκολα τότε», λέει ο Haeger, «αλλά ξεκινώντας μια νυχτερινή βόλτα, είσαι δεμένος σε ένα cart αυτοκίνητο και οδηγείς σε μια ράγα, πυροβολείς σε αναδυόμενους τρομακτικούς pop-up στόχους. Το δαιμονικό καρναβαλικό θέμα τότε είχε πολλές δυνατότητες».



Επίσης «Πολλοί άνθρωποι έλκονται από τη μαγεία, τις σκοτεινές διαδρομές του μυαλού, τους κακούς κλόουν, τα τατουάζ και τα μυστήρια Τσίρκα», λέει ο Haeger. "Ένας πετυχημένος τρόμος και μια αξέχαστη περιπέτεια με φίλους είναι αυτό που ελπίζαμε να παραδώσουμε. Τελικά τα καταφέραμε".

Πριν το CarnEvil, η Midway είχε ήδη ασχοληθεί και βγάλει στην παραγωγή παιχνίδια με light gun με δύο επιτυχημένους τίτλους, τους οποίους αμφότερους-



-σκηνοθέτησε ο ίδιος ο Haeger. Το εντυπωσιακό Terminator 2: Judgment Day που προκάλεσε έντονη αίσθηση στις αίθουσες των arcades και το Revolution X, που κατέχει τη διάκριση ως το μοναδικό shooter πρώτου προσώπου με τον πρωταγωνιστή του ροκ συγκροτήματος Aerosmith, τον Steven Tyler. «Η Διοίκηση της εταιρίας έψαχνε να γεμίσει άλλο ένα άνοιγμα στη θέση παραγωγής με ένα άλλο παιχνίδι όπλων arcade και ενέκρινε την ιδέα μου, δηλαδή το CarnEvil», θυμάται ο Haeger. Από εκεί και πέρα, μια μικρή ομάδα συγκεντρώθηκε για να κάνει το παιχνίδι πραγματικότητα, συμπεριλαμβανομένων ανθρώπων από όλη την Midway - κάποιιοι με εμπειρία σε παιχνίδια arcade και άλλοι προερχόμενοι από το τμήμα των φλίπερ.



Πρωτότυπα σκίτσα από το προσωπικό αρχείο του Jack Haeger.



Ο Scott Pikulski, ήταν σχεδιαστής τρισδιάστατων χαρακτήρων στο CarnEvil, θυμάται ακόμα το πρώτα σχέδια για το παιχνίδι που δεν άρεσαν καθόλου στα υψηλότερα στελέχη της Midway. «Το αρχικό παιχνίδι είχε μια αίσθηση σαν το Στοιχειωμένο Σπίτι της Ντίσνεϊ», λέει ο Pikulski. "Υπήρχε ένας παλιός χαρακτήρας και μια μαριονέτα τύπου Punch και Judy. Μετά από μια σκληρή κριτική από τη διοίκηση, αποφασίσαμε να ξεκινήσουμε από την αρχή. Η ομάδα βρήκε χαρακτήρες που ήταν πιο επιθετικοί, με μια νότα σκοτεινού χιούμορ." Το πρώτο σχέδιο που βγήκε από την ανανέωση ήταν ο Hambone, ένας μεγάλος εφιαλτικός και θηριώδης τύπος με μια μάσκα χόκεϋ τύπου Jason που θα γινόταν αργότερα ο miniboss της σκηνής Haunted House.

«Αυτό έδωσε έναν σκοτεινό τόνο στο παιχνίδι» λέει ο Pikulshi. Έτσι ο Haeger και ο Pikulshi σχεδίασαν τους 40 και πλέον χαρακτήρες που είναι μέσα στο CarnEvil, οι οποίοι στη συνέχεια έπρεπε να μεταφερθούν στο 3D Studio Max (μια εφαρμογή 3D που εξακολουθεί να χρησιμοποιείται για σύγχρονα παιχνίδια σε πολύ πιο προηγμένη μορφή).



«Πολλές ιδέες για χαρακτήρες και περιεχόμενο επιπέδου προήλθαν από εμάς ενώ απλώς κάναμε πλάκα και ενώ εργαζόμασταν στο παιχνίδι», θυμάται ο Rikulshi. "Πάντα ένιωθα ότι το έργο θα ακυρωνόταν ανά πάσα στιγμή, οπότε το δουλέψαμε σαν να μην είχαμε τίποτα να χάσουμε. Ο Jack έχει εξαιρετική αίσθηση του χιούμορ και πολλές από τις υπέροχες ιδέες προήλθαν από το κεφάλι του".

Ο Rikulshi είναι πάρα πολύ καλός στα τρισδιάστατα μοντέλα και πίσω από αυτά τα φριχτά γραφικά, από εκτεθειμένα πλευρά και λιωμένα πρόσωπα μέχρι κεφάλια που κόβονται στα δύο από τις βολές του κυνηγητικού όπλου του παίκτη. "Το 1998, το 3D modeling ήταν αρκετά βασικό, αλλά νιώθαμε ότι ήμασταν στο σημείο αιχμής", λέει ο Rikulshi. Καθώς γινόμουν καλύτερος σε αυτό, συνέχισα να προσθέτω όλο και περισσότερο gore και αίμα. Νομίζω ότι ο χαρακτήρας του Mime "Mame" είχε πολύ gore, συμπεριλαμβανομένων των αρτηριών που πετούσαν αίμα. Βέβαια αυτός περνά πολύ γρήγορα από την οθόνη για να τον εκτιμήσει κάποιος πραγματικά".

Ο Junior μπορεί να είναι ένα από τα μοναδικά μωρά σε όλα τα βιντεοπαιχνίδια που πρέπει να πυροβολείτε επανειλημμένα για να προεδρεύσετε. Και σε αντίθεση με τα τιτανικά νήπια στο Zombies Ete My Neighbors, η σάρκα του εκτινάσσεται σε κομμάτια που έχουν πιστολιστεί με αίμα, προτού τελικά χτυπηθεί από ηλεκτροπληξία σε ένα απανθρακωμένο, ντυμένο με πάνες φλοϊό, μόλις προκληθεί αρκετή ζημιά. Είναι απορίας άξιο που οι συντηρητικοί γονείς που υποστήριζαν την υστερία των βίαιων παιχνιδιών που διαφθείρουν τη νεολαία της δεκαετίας του 1990, δεν τα έβαλαν καθόλου με τον χαρακτήρα Junior του CarnEvil. «Θυμάμαι ότι δούλευα μέχρι αργά προσπαθώντας να φτιάξω σωστά το χρώμα του εμετού και την τρομερή σκηνή ηλεκτροπληξίας», θυμάται ο Rikulshi. "Δεν είχαμε καμία αντίρρηση για τον Junior μέχρι να δείξουμε το παιχνίδι στους διανομείς, ιδιαίτερα στους Γερμανούς. Νομίζω ότι πηγαίναμε να αντιμετωπίσουμε σοκ και χιούμορ, αλλά εκ των υστέρων, ευτυχώς ο χαρακτήρας του Junior δεν σόκαρε κανέναν".



## Ο μύθος πίσω από το παιχνίδι

Το CarnEvil είναι ένα από τα λίγα arcade παιχνίδια που γύρω από αυτό έχει δημιουργηθεί μια έντονη και άδικη παραφιλολογία μυστικισμού. Επειδή το παιχνίδι είναι πολύ βίαιο και gory με τόνους αίματος, πολλοί ελαφρόμυαλοι υποστηρίζουν ακόμη πως η ομάδα της Midway πλησίασε πραγματικούς σατανιστές και αποκρυφιστές τότε και ζήτησαν τις συμβουλές τους για να φτιάξουν το παιχνίδι. Ακόμη, στηρίζουν τις απόψεις τους στα υποτιθέμενα μυστήρια σύμβολα που υπάρχουν σε διάφορα σημεία μέσα στο παιχνίδι.

Φυσικά η πραγματικότητα διαφέρει αρκετά από αυτές τις αερολογίες, αφού μιλάμε για ένα απλό παιχνίδι τρόμου και τίποτα παραπάνω. Η βλακεία του κόσμου δεν έχει όρια. Όπως γίνεται και στην περίπτωση του arcade Polybius, μην σας κάνει εντύπωση που έχει εισχωρήσει από παλιά και μέσα στον ψηφιακό χώρο των arcade παιχνιδιών.



**Βρε ο Μπομπ από τα Wendys!**



**Δεν ξέρω σε ποιό γιατρό πήγες αλλά γνωρίζω έναν καλό οδοντίατρο.**



## Γραφικά

Τα γραφικά αποτελούνται από πολύγωνα τριών διαστάσεων. Τα πάντα είναι τρισδιάστατα, από τα backgrounds μέχρι το κάθε sprite μέσα στο παιχνίδι. Τα textures είναι πολύ αξιόλογα και έχουν σχεδιαστεί με προσοχή. Το παιχνίδι έχει χιλιάδες χρώματα σωστά τοποθετημένα σε κάθε σημείο, αν και τα περισσότερα από αυτά είναι σκοτεινές αποχρώσεις. Αρκετοί εχθροί προκαλούν φόβο με την όψη τους και ειδικά μερικοί από αυτούς είναι οι πιο τρομακτικοί που έχουμε δει σε ανάλογο παιχνίδι. Μερικοί θα σας μείνουν στο μυαλό μετά μόλις τελειώσετε το παιχνίδι. Το animation των sprites είναι αρκετά καλό όσο πρέπει. Το scrolling της οθόνης γίνεται σε στάδια που έχουν διάφορα διαστήματα, με το μεγαλύτερο η αναμέτρηση με τον κάθε μεγάλο κακό σε κάθε επίπεδο. Είναι άψογο και δεν παρατηρούνται κολλήματα σε κανένα σημείο ακόμη ούτε όταν η κίνηση είναι υπερβολικά γρήγορη. Τα οπτικά εφέ είναι επίσης πολύ καλά σχεδιασμένα. Η κινηματογραφική εισαγωγή είναι σύντομη αλλά θυμίζει έντονα ταινία του 1970 και ίσως και του 1980. Το Carnevil τρέχει επάνω σε ένα custom pcb που σχεδιάστηκε για το συγκεκριμένο παιχνίδι με τις arcade hardware δυνατότητες εκείνης της εποχής.



*Καλώς σας βρήκα. Εδώ είναι η είσοδος για το πανηγύρι;*

## Ήχος

Στον τομέα του ήχου επίσης έχει γίνει πολύ αξιόλογη δουλειά που δεν περνά απαρατήρητη. Υπάρχουν κανονικά τραγούδια που γράφτηκαν ειδικά για το παιχνίδι και ακούγονται πίσω από τους πυροβολισμούς. Τα ηχητικά εφέ περιλαμβάνουν πραγματικές ανθρώπινες φωνές για τους μεγάλους κακούς στο τέλος κάθε επιπέδου, όπως επίσης και για τη νεαρή Betty. Όλες τους ακούγονται καθαρά και κατανοητά. Ο δαιμονικός Jester που κάνει τον σύντομο πρόλόγο του πριν από κάθε επίπεδο, ομιλεί ευκρινώς και δεν θα δυσκολευτείτε να καταλάβετε τί λέει. Επιπλέον, μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν πετυχημένοι περίεργοι ήχοι που βγάζουν τα διάφορα κτηνώδη πλάσματα. Τα μουσικά θέματα και τα ηχητικά εφέ προσθέτουν σημαντικά στην αλλόκοτη και αρρωστημένη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και με απόλυτη επιτυχία. Πραγματικά προσεγμένος τομέας και αυτό θα το διαπιστώσετε από την εισαγωγή του παιχνιδιού

## Γενικά

Αρκετοί κριτικοί είχαν αναφέρει την δυσαρέσκεια τους για το παιχνίδι, πως απλά πυροβολείς τους εχθρούς που εμφανίζονται. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω τί διαφορά έχει το House of Dead που τόσο εξυψώνουν και όπου κάνουν ακριβώς το ίδιο πράγμα: Πυροβολείς απλά τους εχθρούς που εμφανίζονται στην οθόνη. Δεν υποστηρίζω πως το CarnEvil είναι καλύτερο από το House of the Dead. Όμως όλα τα light gun παιχνίδια έχουν ακριβώς το ίδιο gameplay και την ίδια λογική και πιστεύω πως όλοι συμφωνείτε μαζί μου για αυτό. Σε καμία περίπτωση δεν μπορώ να υποστηρίξω πως οι χαρακτήρες μοιάζουν σαν χαζές 3D κούκλες, αυτό είναι τουλάχιστον αστείο και όχι σοβαρό σχόλιο. Καταλαβαίνω πως η τέχνη του τρόμου στον κινηματογράφο, στα comics και στα μυθιστορήματα επηρεάζει λιγότερο ή περισσότερο τους ανθρώπους που αγαπούν αυτή την τέχνη. Ο καθένας το δέχεται από λίγο έως αρκετά διαφορετικά και αυτό είναι αναμενόμενο. Όμως σε ένα review, πιστεύω πως πρέπει να γράφεις την γνώμη σου αντικειμενικά και όχι κολλημένα στην προσωπική σου εκτίμηση. Ακόμη και αν δεν σου αρέσει εσένα ένα παιχνίδι, αν και το συγκεκριμένο προτιμήθηκε και αγαπήθηκε από χιλιάδες κόσμο, προφανώς και δεν είναι κακό παιχνίδι που πρέπει να αποφύγουν όσοι δεν το έχουν παίξει.

## WELCOME TO CARNEVIL



*Παιδιά να το συζητήσουμε. Δεν έκλεψα εγώ την κότα!*



Γενικά έχει μια νοσηρή ατμόσφαιρα χωρίς απαραίτητα να τρομάζει τον παίκτη. Προκαλεί όμως μια απέχθεια στα ψηφιακά πλάσματα του σκότους. Δείτε μόνο το ύφος των μικρών πράσινων δαιμόνων και θα συμφωνήσετε μαζί μου. Τα γραφικά είναι αξιόλογα και διεστραμμένα σε αρκετές περιπτώσεις. Ο τομέας του ήχου είναι και αυτός σε υψηλά και ανάλογα επίπεδα με τον ήχο του πυροβολισμού, όπως είναι λογικό, να είναι ο δυνατότερος από την μουσική. Η ιδιαιτερότητα του να χρησιμοποιούνται караμπίνες με χειροκίνητη επαναφόρτιση του χειροφυλακτήρα είναι μοναδική και φοβερά ενδιαφέρουσα. Για αυτή τη λειτουργία σε άλλα παιχνίδια πρέπει να πυροβολείς μια φορά έξω από την οθόνη.

Δεν χαρακτηρίζεται και εύκολο παιχνίδι αφού απαιτεί γρήγορες κινήσεις με απόλυτα σωστή στόχευση, όπως συμβαίνει και στα τα υπόλοιπα light gun παιχνίδια, αλλά σίγουρα είναι πιο απαιτητικό για παράδειγμα από τα Virtua Cop της Sega τα οποία διαθέτουν ευκολότερο gameplay. Πάντως σε 2 player mode τα πράγματα είναι σίγουρα λίγο πιο εύκολα από το να προσπαθείτε να το τερματίστε μόνος σας (που θα προσπαθείτε για αρκετό καιρό).

Προσωπικά δεν έτυχε να δω από κοντά την καμπίνα εδώ και δεν είμαι και τόσο σίγουρος αν ήρθε ποτέ στην χώρα μας. Βέβαια κυκλοφόρησε το 1998 τότε που στην χώρα μας τα arcades περνούσαν πλέον στην αιώνια λήθη και το να έφερνε ένας επιχειρηματίας μια καμπίνα από το εξωτερικό δεν ήταν και η σοφότερη επιλογή.



Ο μόνος τρόπος να παίξετε σήμερα το παιχνίδι είναι αποκλειστικά και μόνο το Mame. Προσοχή όμως. Χρειάζεται συγκεκριμένα την έκδοση Mame 0.172 για να τρέξει σωστά η εφαρμογή. Στις υπόλοιπες εκδόσεις υπάρχει έντονο πρόβλημα με τα frames και θέματα με τα ηχητικά εφέ.

Πάντως έχω σκοπό να κατασκευάσω την καμπίνα του CarnEvil από το μηδέν. Αν πάνε όλα καλά και καταφέρω να το ολοκληρώσω θα το παρουσιάσω εδώ στο περιοδικό, stay tuned.

## Πριν παίξετε

Στο επόμενο τσίρκο που θα έρθει στην πόλη σας, πηγαίνετε στο κλουβί με τα λιοντάρια. Δαιμονικά Τσίρκα δεν υπάρχουν βέβαια, και πάλι καλά. Τραβήξτε μια φωτογραφία δίπλα από το κλουβί με τα λιοντάρια και αν δεν γίνετε μεζές για το λιοντάρι, στείλτε την στο email του περιοδικού και θα την δημοσιεύσω στο επόμενο τεύχος.



**12 σελίδες το μεγαλύτερο σε αριθμό Review μέχρι στιγμής στο Retroid.**







# RETROPOLIS

**KANE SUBSCRIBE ΣΤΙΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ ΣΟΥ**

RETROΠΟΛΙΤΕΣ BLOG SHOWS REVIEWS ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΟΔΗΓΟΙ LIVESTREAMS

<https://retropolis.gr>

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

<https://www.instagram.com/panosretropolis>

<https://www.youtube.com/RetropolisGreece>





# HINTS 'N' TIPS



telonio

## RASTAN

Master System

Για άπειρα Continues πιάστε Down, Left, Down και ταυτόχρονα τα 2 fire.

## VIKING CHILD

Atari Lynx

Οι κωδικοί των τεσσάρων επιπέδων.  
Level 1: OMEGAMAN, Level 2: PATRICIA, Level 3: RED-DWARF, Level 4: DEWSBURY

## TERMINATOR II

Super NES

Κωδικός	Λειτουργία
SXOELVK	Άπειρες ζωές
PANTLXGE	Ξεκινάτε με 9 ζωές
GXVTVZAX	Άπειρη ενέργεια
VYETOUNN	Δέχετε το minimum της ζημιάς
PAZPUZZA	Slow motion
LAUONZZA	Fast motion



## SILKWORM

Amiga 500

Όταν φορτώσει το παιχνίδι πατήστε F10 και πληκτρολογήστε SCRAP 28. Έτσι θα πάρετε άπειρες ζωές.

## TAZMANIA

Megadrive

Για επιλογή επιπέδου, στην αρχική οθόνη, συνδέστε 2 joystick και ταυτόχρονα πατήστε και στα 2 τα κουμπιά A,B,C και Start. Μέσα στο παιχνίδι πατήστε A,B,C ταυτόχρονα για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

## GARGOYLE'S QUEST

Gameboy

Οι κωδικοί για όλα τα επίπεδα.  
Level 1: 7EB4-OBUL  
Level 2: ICT6-FHHP  
Level 3: C6VG-TQDU  
Level 4: BZKY-HSJA  
Level 5: USA-USA

## ADDAMS FAMILY

Super NES

Διάφοροι κωδικοί για ζωές και καρδιές.

Κωδικός	Λειτουργία
11111	100 ζωές
B&1&B	80 ζωές και 5 καρδιές
71117	100 ζωές και 3 καρδιές
W111W	100 ζωές και 4 καρδιές
21112	1000 ζωές και 5 καρδιές

Μέχρι την επόμενη φορά...





# Συνέντευξη με την Δέσποινα Χαραλαμπίδου ιδιοκτήτρια του καταστήματος Εγκέφαλος



Κώστας "The Punisher"

**Σ**το θρυλικό κατάστημα Εγκέφαλος που εδρεύει από το 1988 στην οδό Σολωμού 28 και Μπότσαρη στο κέντρο της Αθήνας, είχαμε πρόσφατα την ιδιαίτερη χαρά να συναντήσουμε την κυρία Δέσποινα Χαραλαμπίδου, ιδιοκτήτρια του καταστήματος, και να μας αφιερώσει λίγο από τον πολύτιμο χρόνο της για να απαντήσει σε μερικές ερωτήσεις που της θέσαμε.

Το κατάστημα είναι ένα από τα ελάχιστα που έχουν μείνει ανοιχτά από τότε. Μια και τα περισσότερα έχουν αλλάξει σε σημαντικό βαθμό και σχεδόν τίποτα πλέον δεν θυμίζει τα καταστήματα εκείνης της εποχής. Μάλιστα, η οδός Στουρνάρη και τα στενά που κάποτε ήταν γεμάτα με καταστήματα Πληροφορικής, εκτός από ελάχιστα που έχουν παραμείνει ανοικτά, τίποτα άλλο εκεί δεν θυμίζει τις εποχές που χαζεύαμε στις βιτρίνες με τα αναρίθμητα παιχνίδια για τους home computers που είχαμε.



Το κατάστημα Εγκέφαλος έχει ακόμη την ίδια βιτρίνα όπως τότε. Γεμάτη με κουτάτα PC games τότε που το PC gaming ήταν στις μεγάλες δόξες του στην χώρα μας. Στο εσωτερικό υπάρχουν ακόμη ράφια με παλιά παιχνίδια για PC. Βλέπεις, κανείς πλέον δεν ενδιαφέρεται για αυτά τα παλιά παιχνίδια και έχουν μείνει στα αζήτητα. Ρετρό σύστημα υπολογιστή δεν υπάρχει πλέον κανένα μέσα στο κατάστημα. Η σημερινή εποχή διαφέρει παρασάγγας από την δεκαετία του 1980 και του 1990. Όπως θα δούμε παρακάτω ο Εγκέφαλος ασχολείται πλέον με κάτι εντελώς διαφορετικό επαγγελματικά.

Οφείλω να αναφέρω πως όταν μπήκα μέσα στο κατάστημα, ήταν η ίδια αίσθηση όπως τότε. Όταν μπήκα τότε την πρώτη φορά κάπου στις αρχές του 1990. Η κυρία Δέσποινα με το ίδιο χαμόγελο και την ευχάριστη διάθεση μας καλωσόρισε και μάλιστα μας κέρασε και καφέ. Η συζήτηση που είχαμε μαζί της ήταν άκρως ενδιαφέρουσα και δεν μπορούσα-

-ταυτόχρονα να μην κοιτάζω και τα ράφια με τα παλιά παιχνίδια. Η κυρία Δέσποινα μας ανοίχτηκε πολύ για την κατάσταση που επικρατούσε τότε στα καταστήματα Πληροφορικής και το εκτιμούμε ιδιαίτερα.

Οι ερωτήσεις είναι λίγες σε σύγκριση με μια κανονική συνέντευξη. Ο λόγος ήταν πως δεν θέλαμε να απασχολήσουμε για περισσότερο χρόνο την κυρία Δέσποινα από την επαγγελματική της ασχολία. Η κυρία Δέσποινα ήταν χείμαρρος, μας έδωσε περισσότερες πληροφορίες από αυτές που την ρωτήσαμε και το έκανε με ιδιαίτερη ευχαρίστηση.

Σε ευχαριστώ πολύ για μια ακόμη φορά και από τις ψηφιακές σελίδες του περιοδικού κυρία Δέσποινα, για τον χρόνο που μας αφιέρωσες για να απαντήσεις τις ερωτήσεις μας και που μας καλοδέχτηκες τόσο φιλικά.

**Καταρχήν σας ευχαριστούμε πολύ και είναι μεγάλη μας τιμή που θα σας φιλοξενήσουμε στο περιοδικό μας.**

Η ευχαρίστηση είναι όλη δική μου!

**Ποια χρονιά ανοίξατε το κατάστημα;**

Ανοίξαμε στις αρχές του 1988.

**Ποιος ήταν ο πρώτος home υπολογιστής που φέρατε για πώληση στο κατάστημα;**

Πρώτα φέραμε τον Amstrad 6128 με το πράσινο monitor. Επίσης φέραμε και τον Spectrum ZX, αλλά τον προλάβαμε προς το τέλος του, είχαμε τον Amstrad 464 και τον Commodore 64. Γενικά όμως, εμείς προλάβαμε τα 8-bit με κασέτες για λίγο χρονικό διάστημα, θυμάμαι είχαμε για πώληση λίγες κασέτες μόνο. Με τις δισκέτες της Amiga μπήκαμε για τα καλά στην αγορά.

**Ποια συστήματα έκαναν τις μεγαλύτερες πωλήσεις; Ποιο σύστημα προτιμούσε περισσότερο ο κόσμος τότε την δεκαετία του 1980;**

Όταν εμείς ξεκινήσαμε να πουλάμε και παιχνίδια και joystick και ότι άλλο συναφή με αυτά, γιατί αυτό ήταν το σκεπτικό του μαγαζιού, ο πρώτος υπολογιστής που φέραμε ήταν ο Amstrad 6128. Ο Amstrad 6128 έκανε τις καλύτερες πωλήσεις. Το 1990 φέραμε την Amiga, μάλιστα ήμασταν από τα πρώτα καταστήματα που έφεραν την Amiga. Θυμάμαι έντονα πως την πρώτη Amiga 500 με το monitor που πουλήσαμε το 1990, την πουλήσαμε 225 χιλιάδες δραχμές.



Χωρίς το monitor κόστιζε 130 ή 140 χιλιάδες δραχμές δεν είμαι σίγουρη.

### **Ποια παιχνίδια προτιμούσαν οι περισσότεροι πελάτες στα 8-bit;**

Οι περισσότεροι πελάτες προτιμούσαν το California Games και το Rastan Saga. Επίσης όλα τα γνωστά παιχνίδια εκείνης της εποχής έκαναν πολύ καλές πωλήσεις καθημερινά.

### **Τότε που δεν υπήρχε το Internet η διαφήμιση γινόταν μέσα από τα γνωστά περιοδικά της εποχής. Οι πελάτες πως σας έβρισκαν τότε;**

Το περιοδικό Pixel ήταν το κυρίως περιοδικό που διαφήμιζε και υποστήριζε τα καταστήματα που πουλούσαν παιχνίδια. Το Pixel επίσης σχολίαζε τα παιχνίδια με review, οπότε το Pixel ήταν από τα περιοδικά που βάζαμε διαφήμιση. Με το περιοδικό PC Master δεν είχαμε ασχοληθεί γιατί εμείς πουλούσαμε υπολογιστές που έπαιζαν παιχνίδια. Amstrad και Amiga, πουλούσαμε βέβαια και PC όπως τον Amstrad 1512, 1640, Schneider, Hyundai. Υπολογιστές δηλαδή που ήταν για εφαρμογές και όχι για παιχνίδια.

### **Την δεκαετία του 1980 και του 1990, πόσο μεγάλος ήταν ο ανταγωνισμός με τα άλλα τοπικά καταστήματα πώλησης ηλεκτρονικών υπολογιστών και παιχνιδιών;**

Υπήρχε πολύ μεγάλος ανταγωνισμός και το κακό ήταν πως δεν υπήρχε πλαφόν τιμών. Δηλαδή έβλεπες τον άλλο να παίρνει ένα μεγάλο στοκ, το στόκαρε και στην συνέχεια πουλούσε σε χαμηλότερες τιμές από ότι οι άλλοι. Εσένα σου έμενε το στοκ και αναγκαζόσουν να το δώσεις πολύ φτηνά. Δηλαδή ίσα που έβγαζες κέρδος και αυτό δυστυχώς ισχύει ακόμη.

### **Υπήρχαν τότε και συνεργασίες καταστημάτων πώλησης όμοιων εμπορευμάτων;**

Όχι, τότε κοιτούσε κυριολεκτικά να βγάλει ο ένας το μάτι του άλλου. Ήταν δύσκολες εποχές και ο καθένας κοιτούσε την δική του επιχείρηση.

### **Πόσο εύκολο ήταν να φέρει ένα κατάστημα της εποχής του 1980 γνήσια παιχνίδια από τις εταιρίες;**

Ήταν πολύ εύκολο τότε, μας έλεγαν πάρτε γνήσια παιχνίδια και παίρναμε. Εδώ δεν υπήρχε αντιπροσωπία παιχνιδιών, από χονδρέμπορους έπαιρναν παιχνίδια και έκαναν τους αντιπροσώπους.

### **Ποιος ήταν ο λόγος και δεν φέρατε ATARI ST στο κατάστημα προς πώληση; Ποια ήταν η πολιτική της αντιπροσωπείας της Atari απέναντι στα καταστήματα;**

Όταν είχαμε πάει στην αντιπροσωπεία για να αγοράσουμε υπολογιστές Atari, ο αντιπρόσωπος μας είπε χαρακτηριστικά που πάτε θα φάτε τα μoustάκια σας και μας έδιωξε. Θα μπορούσαμε να εισάγουμε εμείς Atari αλλά δεν υπήρχε λόγος να φαγωθούμε μεταξύ μας περισσότερο από-

--όσο γινόταν. Οπότε ούτε παιχνίδια μπορούσαμε να πάρουμε για Atari. Αυτός είναι ο λόγος που δεν είχαμε, αλλά δεν είχε και κανένας άλλο εκτός από έναν συστήματα της Atari. Μονοπώλιο βλέπεις.

### **Εκτός από την Amiga 500, εμπορευόσασταν και τα ακριβότερα μοντέλα όπως 2000, 3000 και 4000;**

Ναι είχαμε όλα τα μοντέλα. Είχαμε γίνει αποκλειστικό κατάστημα για Amiga με μεγάλη εξειδίκευση. Είχαμε επίσης και όλα τα περιφερειακά για video, τα πάντα. Επειδή δικτυωθήκαμε πολύ με την Amiga, κάναμε και εισαγωγές από την Γερμανία, γιατί δεν έφταναν τα κομμάτια που είχαμε. Είχα πάει και σε εκθέσεις στην Φρανκφούρτη και στο Ανόβερο, και με μια μεγάλη εισαγωγική εταιρία που συνεργαζόταν με την Commodore Γερμανίας από εκεί φέραμε. Επίσης, κάναμε πολύ μεγάλη υποστήριξη στους τότε τηλεοπτικούς σταθμούς. Είχαμε πάει στην Λαμία, στα Γιάννενα στον Πειραιά και έπαιρναν τις ακριβές Amiga γιατί έκαναν τα τηλεοπτικά σήματα. Γιατί η Amiga ήταν εξειδικευμένη για επεξεργασία video. Θυμάμαι είχαμε δώσει και Amiga 3000 στο Mega Channel. Αυτά τα μοντέλα πήγαιναν μόνο σε τηλεοπτικούς σταθμούς.

Θυμάμαι ένας αντιπρόσωπος είχε φέρει ένα κοντέινερ γεμάτο με μηχανήματα και θρόνες με Amiga. Και δώσαμε 20 εκατομμύρια δραχμές και τα πήραμε όλα. Έμεινε τότε η αγορά χωρίς Amiga και μόνο εμείς είχαμε. Μας παρακαλούσαν να τους δώσουμε συστήματα Amiga.

### **Πως και δεν κρατήσατε μέχρι σήμερα μια Amiga 500 εδώ στο κατάστημα;**

Δουλεύαμε από το πρωί μέχρι αργά το βράδυ. Είχαμε πολύ δουλειά και περιμέναμε πως και πως να πάμε σπίτι να ξεκουραστούμε. Για εμάς οι υπολογιστές και τα παιχνίδια ήταν εμπορεύματα. Δεν παίζαμε με αυτά, τα πουλούσαμε.

### **Εμπορευόσασταν και κονσόλες και αν ναι ποια πούλησε περισσότερο;**

Δεν ασχοληθήκαμε πολύ με κονσόλες παρά μόνο λίγο με το PS2. Περισσότερο είχαμε πωλήσεις ηλεκτρονικών υπολογιστών και service.

### **Με τι ασχολείται σήμερα το κατάστημά σας;**

Το κατάστημα δεν ασχολείται τόσο πολύ με παιχνίδια όπως παλαιότερα. Έχουμε υποστήριξη υπολογιστών και προγραμμάτων και έχουμε διατηρήσει ένα ισχυρό όνομα στην αγορά σχετικά με το service. Διαφημιζόμαστε από στόμα σε στόμα.

### **Κυρία Δέσποινα σας ευχαριστούμε πολύ για την ώρα που μας διαθέσατε και τις απαντήσεις που μας δώσατε.**

Εγώ σας ευχαριστώ.





Παρουσίαση

# SNK NEOGEO POCKET



telonio

**T**ο 1998 η SNK δημιούργησε το Neo Geo Pocket, μια 16-bit μονόχρωμη φορητή κονσόλα που στόχο είχε να φτάσει σε πωλήσεις το Game Boy Color της Nintendo. Το ασπρόμαυρο Neo Geo Pocket αρχικά κυκλοφόρησε συνολικά με μόλις 10 τίτλους παιχνιδιών.

Η SNK έχει μια μακρά και επιτυχημένη πορεία στα παιχνίδια των arcades. Το ίδιο ήθελε να καταφέρει και με το Pocket. Μόνο που εδώ το hardware ήταν εξαιρετικά αδύναμο και τα πράγματα δεν πήγαν στην πορεία τόσο ευχάριστα και για την ίδια την SNK.

Η κονσόλα έχει μια λειτουργία sleep. Αν πατήσουμε το κουμπί Power την ώρα που παίζουμε ένα παιχνίδι, τότε η οθόνη θα σβήσει. Αν επιστρέψουμε μετά από ώρες και πατήσουμε ξανά το κουμπί Power, τότε το παιχνίδι θα επιστρέψει ακριβώς στο σημείο που το είχαμε αφήσει. Επίσης ο αναλογικός μοχλός ήταν καλύτερος σε αίσθηση από οποιαδήποτε άλλη φορητή κονσόλα της εποχής. Το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του είναι πως με 2 AA μπαταρίες η διάρκεια μπαταρίας φτάνει περίπου τις 40 ώρες. Ενώ μια μπαταρία τύπου ρολογιών ήταν υπεύθυνη για τις εσωτερικές ρυθμίσεις της κονσόλας.



Αντικαταστάθηκε μόλις έναν χρόνο αργότερα από το Neo Geo Pocket Color. Την ίδια στιγμή που έβγαλαν την έγχρωμη έκδοση, υπήρχε ήδη στην αγορά το Game Boy Color. Αυτό ήδη σάρωνε στις πωλήσεις με την βοήθεια μιας πολύ μεγάλης βιβλιοθήκης παιχνιδιών.

Στα τεχνικά χαρακτηριστικά ήταν σε κάποιους τομείς ανώτερο από το Game Boy. Το Neo Geo Pocket εμφάνιζε 146 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από παλέτα 4.096 χρωμάτων σε ανάλυση 160x152. Το Game Boy Color είχε 56 από 32.768 χρώματα με ανάλυση 160x144. Επίσης μπορούσε να διαχειριστεί περισσότερα sprites στην οθόνη σε αντίθεση με το Game Boy Color.

Το αρνητικό ήταν η διαθέσιμη μνήμη που έφτανε μόνο τα 12kb σε σύγκριση με τα 32kb του Game Boy. Όλα τα παιχνίδια του μονόχρωμου μοντέλου είχαν σχεδόν πλήρη συμβατότητα με το Neo Geo Pocket Color.

Η SNK διατηρούσε ένα επιθετικό marketing στην Ιαπωνία με την φράση "I'm not a BOY" υπονοούσε ότι είχε έρθει η στιγμή να αφήσει κάποιος το Game Boy. Φυσικά δεν κατάφερε να αγγίξει σε καμία περίπτωση τις πωλήσεις του αντιπάλου του.



Περίπου το 2000, μετά την αγορά της SNK από τον Ιάπωνα κατασκευαστή Pachinko Aruze, το Neo Geo Pocket Color αποσύρθηκε τόσο από τις Ηνωμένες Πολιτείες όσο και από τις Ευρωπαϊκές αγορές, λόγω της εμπορικής του αποτυχίας. Το υπόλοιπο απόθεμα αγοράστηκε από την SNK και στάλθηκε για επανασυσκευασία στην Ασία.

Πριν εξαγοραστεί η SNK, το Neo Geo Pocket Color διαφημιζόταν στην τηλεόραση των ΗΠΑ και οι μονάδες πωλούνταν σε μεγάλες αλυσίδες λιανικής. Τον Ιούνιο του 2000, η SNK της Αμερικής και της Ευρώπης ανακάλεσε το μεγαλύτερο μέρος των συστημάτων και παιχνιδιών και τα πούλησε στην Ασία, όπου το σύστημα συνέχισε να προωθείται και να υποστηρίζεται για λίγο καιρό περισσότερο.



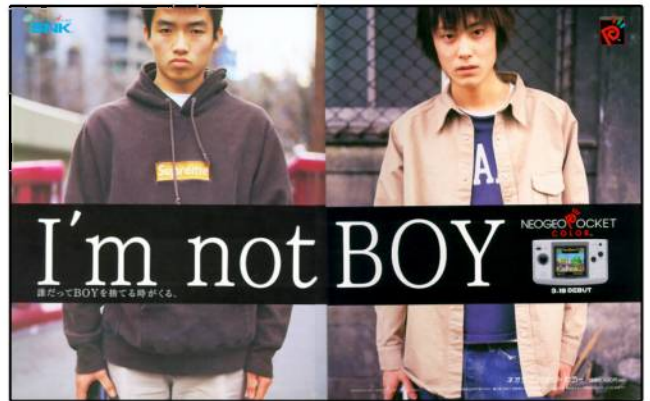
Ήταν αξιοπερίεργο, και προβληματίσε αρκετούς, το πως πήρε την απόφαση η SNK, μια εταιρία που ήταν βασιλιάς των arcades παλαιότερα αλλά και έχοντας την μοναδική και υπέρτατη home κονσόλα Neo Geo AES το να κυκλοφορήσει στην αγορά μια τόσο εντυπωσιακά underpowered handheld συσκευή. Όπως θα περίμενε κανείς, η κονσόλα θα έπρεπε να είχε cutting edge hardware για να έχει πολύ καλύτερα γραφικά και ήχο. Αντ' αυτού, συναγωνίζοταν το Game Boy Color εξαρχής σε μια άνιση μάχη. Μαζί με το Neo Geo Pocket Color, το Neo Geo Pocket έχει πωλήσει συνολικά μόνο 2.000.000 μονάδες.



Μια διαφήμιση του Neo Geo Pocket Color της εποχής.

Το τραγικό λάθος της SNK ήταν περισσότερο η έλλειψη συνεργασίας με τρίτους προγραμματιστές, με αποτέλεσμα να αποκτήσει λίγα παιχνίδια από την ίδια την SNK και ελάχιστα από την Taito. Επιπλέον, η απόφαση για αποστολή Αμερικανικών παιχνιδιών σε κουτιά από χαρτόνι σε μια κίνηση μείωσης του κόστους (αντί για τις σκληρές πλαστικές θήκες στις οποίες αποστέλλονταν οι Ιαπωνικές και Ευρωπαϊκές εκδόσεις) έβλαψε σημαντικά τις Αμερικανικές πωλήσεις.

Φυσικά ήταν μια εντελώς αποτυχημένη κονσόλα στις πωλήσεις, με υπερβολικά πολύ μικρή γκάμα παιχνιδιών και με μια σύντομη ζωή σε παγκόσμιο επίπεδο. Φανταστείτε πως για την ασπρόμαυρη έκδοση βγήκαν μόνο δέκα παιχνίδια διαθέσιμα. Ενώ ο αντίπαλος είχε ήδη εκατοντάδες διαθέσιμα στην αγορά.



Και η διαφήμιση I'm not Boy της SNK. Που προσπαθούσε να μεταφέρει το μήνυμα πως το Neo Geo Pocket ήταν και για μεγαλύτερες ηλικίες από ότι το Game Boy.

**Τα δέκα παιχνίδια της ασπρόμαυρης έκδοσης:**

### Baseball Stars



### King of Fighters R1





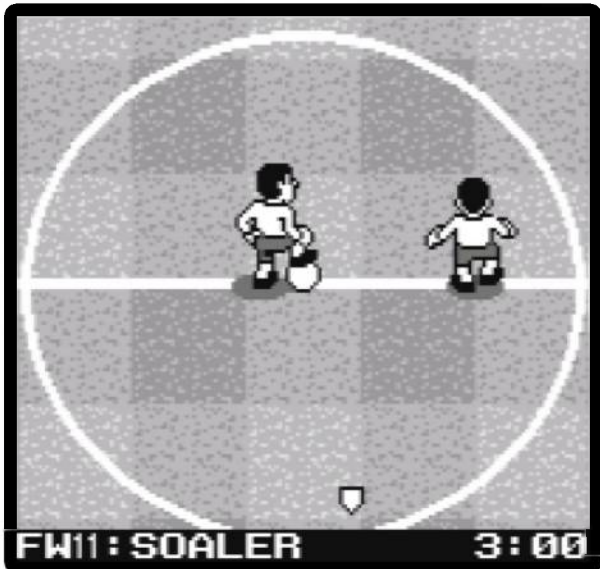
### Melon -chan's Growth Diary



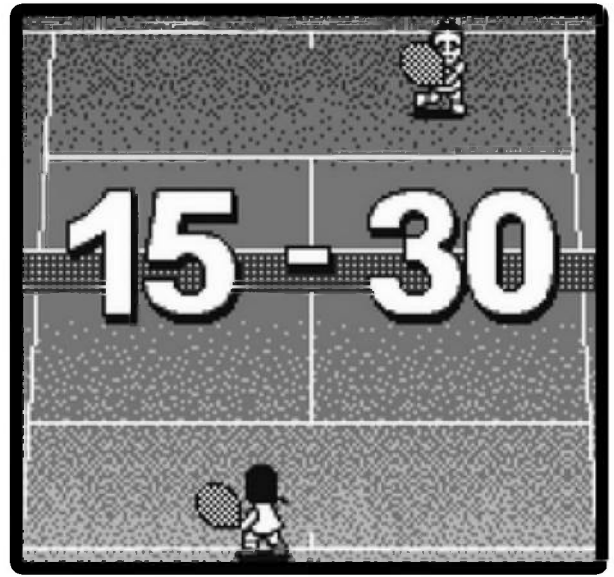
### Neo Cherry Master



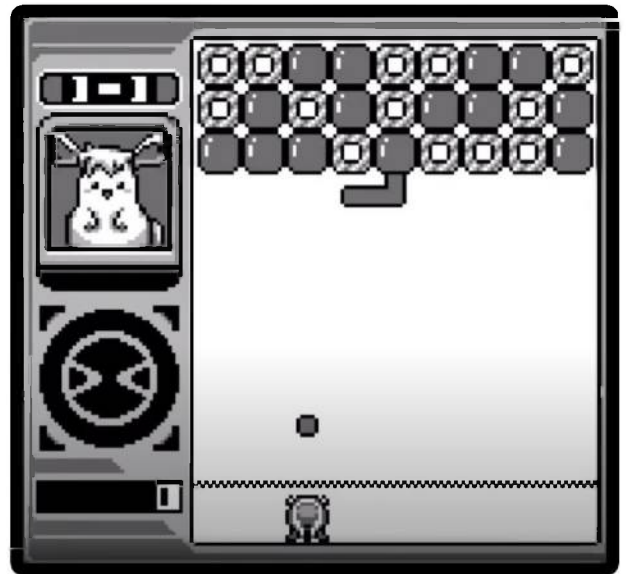
### Neo Geo Cup 98 - Plus



### Pocket Tennis



### Puzzle Link



### Samurai Shodown





## Master of Syougi



## Fantastic night dreams



NEO GEO POCKET  
COLOR

get some colour on your cheeks.

40 hours continuous playtime. 16bit colour power. 14 hot titles. 6 cool cases. 1 machine. Zero alternative.

SNK

NeoGeo Pocket Color ©24.99. Available at Electronics Boutique, Game, HMV, M.C. Dore, Game, @Lakota, Beattie and all good independent retailers.

## Metal Slug first mission



## Metal Slug second mission



Μια τολμηρή διαφήμιση από την SNK για το Neo Geo Pocket Color. Οι Ιάπωνες είχαν πάντα πιο επιθετική διαφήμιση από τους Αμερικάνους. Θυμηθείτε μόνο τις ακραίες διαφημίσεις της Sega και της Nintendo.

Για το έγχρωμο Neo Geo Pocket κυκλοφόρησαν 73 παιχνίδια. Παρακάτω θα δούμε μερικά από τα σημαντικότερα και καλύτερα παιχνίδια για την Color έκδοση.



## Dark Arms Beast Buster



## Samurai Shodown 2



## Neo Turf Masters



## Sonic Pocket adventure



## King of Fighters R-2



## Επίλογος

Το Neo Geo Pocket όσο το ασπρόμαυρο τόσο και το έγχρωμο δεν έκαναν καθόλου καλές πωλήσεις. Σε καμία περίπτωση όσο περίμεναν στην SNK. Έτσι και στην χώρα μας ήρθαν λίγα κομμάτια και πουλήθηκαν ακόμη λιγότερα.

Πλέον, την ασπρόμαυρη εκδόση της κονσόλας θα την βρείτε στο Ebay γύρω στα 100 ευρώ και την έγχρωμη για λίγα παραπάνω. Τα cartidge παιχνίδια, ξεκινούν από 20 ευρώ και μερικά από αυτά (τα No Europe) ξεπερνούν κατά πολύ τα 100 ευρώ. Το χειρότερο βέβαια είναι πως οι περισσότεροι πωλητές είναι στην Αμερική. Πράγμα που σημαίνει πως μια αγορά θα σας στοιχίσει πρακτικά πολλά περισσότερα από όσο υπολογίζουμε. Επιπλέον, υπολογίστε τα μεταφορικά και τα κερατιάτικα του Ελληνικού τελωνείου. Πάντως, αν έχετε σκοπό να μαζέψετε όλα τα παιχνίδια του ασπρόμαυρου Pocket αυτό είναι εφικτό. Αφού έχει μόνο 10 παιχνίδια όταν άλλες κονσόλες ξεπερνάνε τους 200 τίτλους.





# ΑΦΙΕΡΩΜΑ ATARI ST



Κώστας "The Punisher"

**Σ**το σημερινό αφιέρωμα του Retroid θα μιλήσουμε για 16μπιτο όπλο μιας εταιρίας που το όνομά της ήταν επί χρόνια το συνώνυμο των video games. Για την ακρίβεια εάν δεν υπήρχε η Atari τα videogames θα ήταν διαφορετικά σήμερα.

Θα αναλύσουμε με πάθος μία home πλατφόρμα που από τα μέσα του 1985 μέχρι και αυτά του 1987, κυκλοφορούσε στην αγορά και όχι απλά μπορούσε να ανταγωνιστεί τα PCs, αλλά ήταν ανώτερη σχεδόν σε οτιδήποτε κυκλοφορούσε. Έκανε τα πάντα πολύ καλά (DTP, CAD, Gaming, Music) σε μια εξωπραγματική τιμή για την εποχή.

Θα μιλήσουμε για τον άρχοντα Atari ST και την οικογένεια των ST/STE.

Καταρχάς ας εξηγήσουμε το όνομά του. Τα γράμματα "ST" αναφέρονται στην εσωτερική αρχιτεκτονική του μηχανήματος (Sixteen/Thirty-two bits). Είτε το θέλουμε είτε όχι ο Atari ST 520 έθεσε τα standard στα 16bit θεμελιώνοντας το home computing. Ο ST ήταν κατά γενική ομολογία το πιο hot κομμάτι του πλανήτη τις χρονιές 1985-1987 στην πιο τρελή τιμή της αγοράς, σε μια παρανοϊκή τιμή που ξεφτίλιζε τον ανταγωνισμό. 799 δολάρια... Για σκεφτείτε το λίγο για τα δεδομένα της εποχής. Μιλάμε για 512KB μνήμης, το λειτουργικό TOS σε ROM (και όχι σε δισκέτα όπως στην 1000άρα Amiga), μονόχρωμη οθόνη υπερυψηλής (για την εποχή) ανάλυσης/ευκρίνειας και floppy controller στα 800 δολάρια!

Ο ST επίσης είχε ειδικό πρωτόκολλο για σκληρούς δίσκους! Ποιο άλλο μηχάνημα είχε τη δυνατότητα σκληρού στη βασική του έκδοση;

Παραπάνω βλέπετε την διαφήμιση που προκάλεσε σάλο και πάταγο. Με τον τίτλο rip off που βλέπετε στο άρθρο αφιέρωμα. Λίγες διαφημίσεις εταιρειών έπεσαν τόσο μέσα! Τα PC, Mac και Amiga είχαν να αντιμετωπίσουν ένα μοντέλο, τον ATARI ST 520, που είχε ενσωματώσει εξαρχής τη σύνδεση με σκληρούς δίσκους (μιλάμε για δυνατότητα HDD στη βασική έκδοση!) και με τις εκπληκτικές δυνατότητες του GEM για την εποχή του και με floppy controller στα 800 δολάρια!

Πραγματικά "Power Without the Price".

Επίσης, για την ιστορία, αναφέρουμε το μοντέλο που πούλησε σαν τρελό ήταν ο 520STfm (1987) με ενσωματωμένο drive διπλής χωρητικότητας 720k και tv modulator. Μισό χρόνο αργότερα κυκλοφορεί και ο Atari 1040STf. Με ενσωματωμένο το floppy disk drive, με δώρο το μονόχρωμο monitor υψηλής ανάλυσης και τιμή στα 999 δολάρια, με ένα ολόκληρο MegaByte μνήμης RAM - κβαντικό άλμα για την ποσότητα της ram τότε. Για την ιστορία ήταν στην μισή τιμή από το κυριότερο του αντίπαλο Macintosh Plus.

## Το αιώνιο ντέρμπυ...

Για να λέμε και του στραβού το δίκιο με τον Atari ST είμαστε -οι περισσότεροι- Αμιγκάδες νομοτελειακά "εχθροί". Ποιος Αμιγκας με blitter, με Paula, με Agnus και 24 κανάλια DMA (έναντι 1 καναλιού στον ST) δεν θα έβλεπε με μισό μάτι τον Atari ST; Μπαίνω κι εγώ στον πειρασμό να δηλώσω ανώτερος και να αισθανθώ ένα σκαλί παραπάνω αλλά κάτι δεν μου κολλάει στο αφιέρωμα.

Συγγνώμη φίλοι Αμιγαδες (και pcαδες) εκείνη την εποχή θα έπαιρνα ST μετά βαιών και κλάδων. Επίσης θα κορόιδευα τους υπόλοιπους που πούλησαν σπίτια και νεφρά για να πάρουν Mac ή Amiga ή ένα PC (το οποίο δεν είχε καν ήχο). Αυτό γιατί η τιμή είναι για μένα το απόλυτο κριτήριο στην αγορά όλων των αγαθών το λεγόμενο και VFM... Και πόσο μάλλον αν οι τεχνικές δυνατότητες είναι συγκρίσιμες και ορατές.

Μετά από πολλά χρόνια έχω καταλήξει, και γνωρίζοντας ολόκληρη πλέον την εξέλιξη και την ιστορία των μηχανημάτων, είναι ότι ο ST προκάλεσε στην κοινότητα της Amiga τεράστια "ανασφάλεια". Και εξηγούμαι τι εννοώ... Σχεδόν μέχρι την κυκλοφορία της 500 ήταν "κβαντικό" το άλμα που πρόσφερε ο ST σε συνάρτηση με την εκπληκτική τιμή του είτε μιλάμε για τον ST είτε για τον STE.

**THERE'S ONLY ONE WORD FOR THESE PRICES: RIP-OFF.**

*Introducing the Atari 520STf personal computer system. \$799.95\* complete.*

Model	Price	RAM	Storage	Features
Apple Macintosh	\$1299	128K	None	Color display, mouse
IBM PC	\$1299	640K	5.25" floppy	Color display, mouse
Commodore Amiga	\$1299	256K	5.25" floppy	Color display, mouse
Atari 520STf	\$799.95	512K	5.25" floppy	Color display, mouse, hard disk

**ATARI**  
Power without the price.



Την ώρα που η Amiga 1000 πάτωνα σε πωλήσεις και φόρτωνε το Rom από ...δισκέτα ο ST ήταν αναμφίβολα στην κορυφή του κόσμου της πληροφορικής. Για CAD, για μουσική, για DTP και φυσικά για το λεγόμενο Home computing... Παρακάτω στο αφιέρωμα θα μιλήσουμε και για επιστημονικές εφαρμογές που πρωτοστατούσε ο ST...

Σαφώς ανώτερη η Amiga στα σημεία αλλά το feeling του ST το ίδιο και απaráλλαχτο Αδικαιολόγητο το μίσος και οι κακίες των Amigaδων για όλα τα παραπάνω. Και αυτός είναι πιστεύω ένας από τους λόγους που τον ST τον συμπάθησα πολύ... Και τον συμπαθώ ακόμα και θα ήθελα να τον αποκτήσω σαν τρελός. Και το STFm με το Floppy και τον modulator αλλά και τον STE με τον Blitter.

Δεν μιλάω καν για τον Falcon και τον TT. Αυτοί είναι υγρά όνειρα και ιδιαίτερα ο Falcon που ακόμα και σήμερα έχει τρομακτικές δυνατότητες που ακόμα βγάζει τίτλους αφήνοντας μας με ανοιχτό το στόμα.

### "Το λειτουργικό του ST"



Να πούμε και δύο πραγματάκια για το λειτουργικό σύστημα του Atari ST, το λειτουργικό TOS. TOS, σημαίνει The Operating System. The ST-line έβλεπε upgrades σχεδόν κάθε χρόνο. Στο cooperative παγώνει ένα task για να τρέξει κάποιο άλλο, δεν κάνει sharing όπως στο Workbench (preempting multitasking) αλλά αν και στο ATARI ST δεν είχαμε πραγματικό preemptive multitasking είχαμε cooperative μέσω των desk accessories. Συμπέρασμα; Ο Atari μπορεί να μην είχε preemptive multitasking σαν την Amiga, αλλά προσέφερε αλάνθαστο cooperative.

### "Η απάντηση στην Commodore, ο STE"



Να πούμε και κάτι για την απάντηση του ST στην Amiga; Μιλάμε για τον περίφημο STE με λειτουργικό σύστημα TOS + GEM Είναι το μοναδικό μηχάνημα της Atari που βγήκε με σκοπό να αντιμετωπίσει την 500άρα της Commodore, βγαίνοντας δύο χρόνια μετά από αυτήν. Στον STE ενσωματώθηκαν 2 χαρακτηριστικά που είχε και η Amiga, τα 4096 χρώματα παλέτας και το h/w scrolling. Για αυτό και σήμερα βλέπουμε τίτλους όπως το Lotus2 να ξαναγράφονται για τον STE ώστε να εκμεταλλευτούν οι προγραμματιστές τις δυνατότητες του ενσωματωμένου blitter. Επίσης στον STE υπάρχει και το τσιπ, LMC1992 που βοηθά στον ήχο με εφέ όπως, bass, trebble...

Καθώς φθάνουμε αισίως στην μέση του αφιερώματος των ST ας κάνουμε μια λίστα με τα μοντέλα της οικογένειας των Home αλλά και των "επαγγελματικών" ST.

### Τα "μοντέλα" των ST

**520ST:** 8MHz Motorola 68000 με μνήμη ram 512k, floppy μονής όψης 360kb και την πρώτη έκδοση του λειτουργικού συστήματος TOS, είτε σε δισκέτα είτε σε ROM. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο με μονόχρωμη οθόνη RGB ή Atari. Ορισμένα πολύ παλιά παιχνίδια και εφαρμογές τρέχουν μόνο σε ένα original ST.

**1040ST:** Αναβαθμισμένη έκδοση με ένα 1 megabyte μνήμης. Τρομερό για τα δεδομένα της εποχής.

**520STm:** ST με ενσωματωμένη RF έξοδο τηλεόρασης.

**1040STf:** ST με ενσωματωμένη μονάδα floppy 720k διπλής όψης.

**520/1040 STfm:** Το πιο δημοφιλές μοντέλο ST. Διαθέτει ενσωματωμένη floppy 720 kb και RF για την τηλεόραση. TOS 1.02 (ή 1.04 σε μεταγενέστερες εκδόσεις).

**520/1040 STE:** Βελτιωμένη παλέτα χρωμάτων (16 από 4096 χρώματα), τσιπ blitter για hardware scrolling, ψηφιακός στερεοφωνικός ήχος PCM 8 bit και εύκολη αναβάθμιση RAM SIMM έως 4mb. Δεν υποστηρίχτηκε δεόντως από τα studios παιχνιδιών, αλλά τίτλοι όπως το Obsession ή το Star Dust δείχνουν πραγματικά τα δόντια του STE.

Λειτουργικό σύστημα Rainbow TOS 1.06 ή 1.62.

**Falcon030:** Το υγρό όνειρο κάθε Atarόβιου και ο τρόμος κάθε Amigκά. Στο εξωτερικό κυρίως στην Βρετανία τον ονόμαζαν -και όχι άδικα- "The Amiga-smasher".

Είναι το πιο πρόσφατο και φυσικά το καλύτερο διαμάντι της οικογένειας των ST. Σαφώς ανώτερος από την Amiga1200 στην βασική της έκδοση.

Επεξεργαστής 16MHz 68030, συνεπεξεργαστής DSP 32MHz, προαιρετική FPU, επεξεργαστής γραφικών αληθινού χρώματος (VIDEL), μνήμη έως 14 mb, εσωτερικός σκληρός δίσκος IDE, μονάδα δίσκου 1,44 mb, στερεοφωνικός ήχος 8-



-καναλιών 16 bit, SCSI και blitter. TOS 4.0x. Πολύ σπάνιο και πωλείται μέχρι και 3000€ στο Ebay τη στιγμή που γράφεται το άρθρο. Λίγα εμπορικά παιχνίδια κυκλοφόρησαν, κυρίως από την Atari ή τη Silmarils. Όμως αν παρακολουθήσετε την σημερινή σκηνή της Atari για τον Falcon θα εκπλαγείτε. Βγαίνουν διαμάντια από τους indie προγραμματιστές του "γερρακιού".

Δείτε τα Beats of Rage, Racer 2, Pinball Obsession, Road Riot 4w, Double Bobble (καλά διαβάσατε), το Ultimate Area (εμένα μου θυμίζει Mortal Kombat).



### Τα Επαγγελματικά μοντέλα της οικογένειας ST:

**MegaST:** Είναι ένας Standard STfm σε θήκη επιφάνειας εργασίας με αποσπώμενο πληκτρολόγιο. Οι μεταγενέστερες αναθεωρήσεις περιλαμβάνουν blitter και με TOS 1.04.

**MegaSTe:** 16MHz Atari STe σε θήκη επιτραπέζιου υπολογιστή τύπου TT με TOS 2.0x και αποσπώμενο πληκτρολόγιο.

Προαιρετικό FPU, VME bus για κάρτες επέκτασης και σκληρό δίσκο. Τα μεταγενέστερα μοντέλα περιλαμβάνουν floppy 1,44 mb.

**TT030:** Η πραγματική δύναμη για επιτραπέζιες εκδόσεις. Ολοκληρωτική επαγγελματική δύναμη. 68030 32MHz και FPU σε θήκη επιφάνειας εργασίας με αποσπώμενο πληκτρολόγιο.

Έως 16mb μνήμης, ενσωματωμένος σκληρός δίσκος, SCSI και VME-bus για κάρτες επέκτασης.

TOS 3.0x. Έως 1280x960 pixel με κάρτα γραφικών και αποκλειστική οθόνη 19". Μεγαλεία...

ST Book: Πολύ σπάνιο φορητό ST με οθόνη υψηλής ανάλυσης. Αν το βρείτε στο Ebay σφυρίζετε το στους scalpers...

### Οι αναμνήσεις με τον ST

Ας περάσουμε όμως σε κάτι πιο ανάλαφρο και πιο διασκεδαστικό από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του ST.

Τότε την εποχή των 90s Η ενασχόληση μου με τα Amigaδικο ήταν μονόδρομος. Δεν είχα την οικονομική δυνατότητα να πάρω Amiga και βολευόμουν με τον θρυλικό και πράσινο CPC 6128 και τις παιχνιδάρες του. Ο φίλος και κολλητός μου Γιάννης μου τον πούλησε για να αγοράσει την πολυπόθητη 500άρα. Κατα διαβολική σύμπτωση είναι το ίδιο άτομο με μύησε στον κόσμο του Atari ST. Και η εμπειρία ήταν θαυμάσια, πολύχρωμη και συναρπαστική.

Ο φίλος Γιάννης πήγαινε συχνά στο Γκύζη διότι ο πατέρας του είχε φιλικατζίδικο εκεί. Δίπλα ακριβώς υπήρχε ένα Atari αδικο που ξέδιναν οι νέοι της εποχής. Έτσι λοιπόν μια μέρα μου πρότεινε "Πάμε να σε σκίσω στο Lotus 2;" Φυσικά και απάντησα καταφατικά στην πρόταση του λέγοντας "Θα μου κλάσεις μια μάντρα...". Οι γερές φιλίες σφυρηλατήθηκαν με αβρότητες εκατέρωθεν όπως όλοι ξέρουμε.

Η αλήθεια είναι πάντως ότι δεν ήξερα πως μοιάζουν τα παιχνίδια στον ST. Συνηθισμένος από τα γραφικά της 500 αρας όμως έκρινα πολύ αυστηρά διότι τα Amigaδικο είχαν γίνει το δεύτερό μου σπίτι. Ποιο ήταν το ρεπερτόριο των τίτλων που ήθελα να παίξω στο Atariδικο; Ενδεικτικά αναφέρω τα Turrigan2, Lotus 2, Vroom, Wings of Fury και όποιο άλλο μου γυάλιζε. Για μένα το feeling που σου βγάζει ένα home μηχανήμα είναι ακόμα πιο σημαντικό από τα specs του. Ειδικά μάλιστα όταν η εμπειρία των αγαπημένων μου τίτλων είναι σχεδόν ίδια με της Amiga. Αναγκαστικά θα έβλεπα και το KickOff2 μιας και όλοι έπαιζαν φανατικά.

Λοιπόν αφού φθάσαμε στο Atariδικο με τον φίλο Γιάννη ξεφυλλίσαμε -όπως πάντα- το ντοσιέ με τα εξώφυλλα των αντιγραμμένων παιχνιδιών. Εκεί θυμάμαι ότι ανακαλύψαμε ένα μικρό διαμαντάκι το After the War. Μας άρεσε το εξώφυλλο και το είδαμε σε έναν που το έπαιζε εκείνη την στιγμή (μου λείπει πολύ το να κρίνω ένα παιχνίδι από το εξώφυλλο/artwork)...

Καταχράζομαι λίγο τον χώρο του αφιερώματος στον ST για να σας μιλήσω για άλλο ένα σοβαρό στοιχείο της επίσκεψης μας στο Atariδικο. Ο ιδιοκτήτης του Atariδικο ήταν ...κοπέλα! Και τι κοπέλα... Σαν τα κρύα τα νερά, μια ομορφούλα... Πολύ δύσκολο να επιβληθείς σε γομάρια νεαρούς -σχεδόν χουλιγκάνους-. Συχνά πυκνά στα Amigaδικο οι θαμώνες πετούσαν νευριασμένοι τα joystick του Ανερούση στον τοίχο -και συνήθως έσπαγε ο τοίχος. Η κοπέλα όμως δεν ξέρω πως τα κατάφερε αλλά επικρατούσε ησυχία στο Atariδικο. Ως γυναίκα είχε τον τρόπο της φαίνεται. Δεν έβριζε κανέναν, καμιά χριστοπαναγία δεν ακουγόταν στον KickOff2. Χαρακτηριστικά θυμάμαι έναν που έχασε μια ευκαιρία για γκολ έβρισε τα θεία και η κοπέλα τον επανέφερε στην τάξη! Ανήκουστα πράγματα που μόνο μια γυναίκα μπορεί να κάνει.

Επανερχόμαστε στο Atariδικο... Βάζουμε την δισκέτα του Lotus 2 στον 520STfm. Η οθόνη χωρίζει στα δύο και χανόμαστε στον κόσμο των arcade racing με τον ST. Θυμάμαι αμυδρές λεπτομέρειες από το διπλό αλλά το ευχαριστήθηκαν δεόντως με τον κολλητό. Το Lotus και ο ST έδειχναν τα δόντια τους καθώς καταπίναμε τα χλμ. στο-

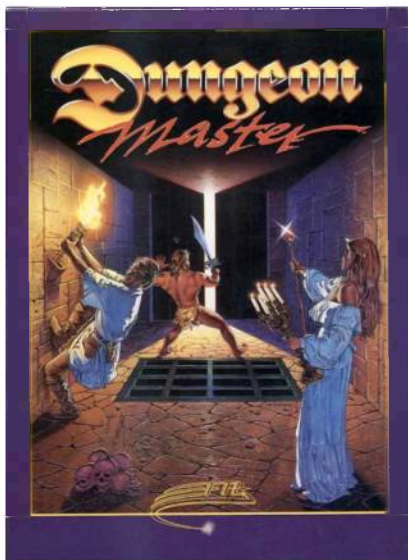


-Forest Camp. Απλά εξαισιο... Συνέχεια έπαιξα το VROOM. Την λατρεύω αυτήν την φόρμουλα. Αργότερα έμαθα ότι στον ST είναι μια ιδέα πιο γρήγορο το παιχνίδι αυτό λόγω της μεγαλύτερης συχνότητας του 68000 σε σχέση με την Amiga500. Επική ταχύτητα, τρομερός ήχος φόρμουλας 1. Όταν τέλειωσε το μισάωρό μου ήρθε η ιδιοκτήτρια δίπλα μου και χαμογελώντας μου είπε "χαίρετε" ανακοινώνοντας μου το τέλος της ώρας που είχαν πληρώσει. Απλά το πιο γλυκό σταμάτημα... Αντίθετα στα Amigάδικα μόνο κλοτσιές δεν μας έριχναν καθώς πατούσαν Ctrl+LA+RA... Αυτά όσο αφορά την εμπειρία μου με τον ST.

Δηλώνω κατηγορηματικά και σε κάθε τόνο ότι διαφορά στα παιχνίδια με την Amiga δεν έβλεπες ξεκάθαρα. Οι μεγάλοι τίτλοι της εποχής Lotus 2, KickOff2, North and South, Silk-worm, Vroom, Xenon II, Turrigan II ή το εκπληκτικό Defender of the Crown δήλωναν παρών στον ST και μας πύρωναν. Άλλωστε ποιος διαφωνεί ότι το Defender of the Crown αγγίζει την τελειότητα σε Atari ST;

Μια λεπτομέρεια την οποία ίσως δεν γνωρίζετε και ομολογώ ότι και εγώ την πληροφορήθηκα πρόσφατα είναι για τις ειδικές εκδόσεις συσκευασίας των παιχνιδιών στον Atari ST. Δεν ξέρω για ποιον λόγο αλλά οι Publishers έκαναν πιο "πλούσιες" τις εκδόσεις των ST προσθέτοντας πλούσιο υλικό όπως αφίσες και merchandise κάνοντας έτσι την προσωπική συλλογή παιχνιδιών για τους home Atari ST/STE.

Ακούω ήδη τους φανατικούς Amigκάδες να ψιθυρίζουν "λεπτομέρειες..." αλλά θα απαντήσω ότι η λεπτομέρεια αυτή και η συμπεριφορά των Publishers δείχνει την μεγάλη αγοραστική δύναμη των Atari ST/STE.



Τέλος αξίζει να δείτε την κοινότητα του Atari ST/STe/Falcon και το software που φτιάχνει ακόμα μέχρι τις ημέρες μας. Μιλάμε φυσικά για indy κοινότητα που πλέον έχει τον χρόνο και την άνεση να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες των Atari ST/STe/Falcon. Π.χ. το Metal Slug port για τον Atari STE στα 50frames ή το Lotus Esprit Turbo Challenge για τον STe σίγουρα θα μείνετε με ανοικτό το στόμα.

Να τσεκάρετε επίσης τα first person shooters του ST. Τα Wolfenstein 3D, Substation, Hellgate, Destruction Imminent για τον Atari ST.

Υπάρχει ένας ωραίος τυπάς στο youtube ονόματι Atari Legend που κάνει υπέροχες αναλύσεις. Να τον βλέπετε ανελλιπώς (Εμείς στην Ελλάδα έχουμε τον Δημήτρη Vincent gr που κάνει υπέροχα τεχνικά video που δεν υπάρχουν ούτε στο ελληνόφωνο αλλά ούτε και στο αγγλόφωνο youtube. Επίσης είμαι σίγουρος ότι θα διαβάσει πολλές φορές το παρών αφιέρωμα στον ST καθώς είναι φανατικός οπαδός του Tramiel!)

## Επιστήμη και ATARI ST

Πως είπατε; η NASA χρησιμοποιεί Amiga; Ο ST χρησιμοποιείται σε πληθώρα επιστημονικών project εδώ και χρόνια κύριοι. Υπάρχει video (The Computer Chronicles - Atari ST (1989) που καταδεικνύει ότι ο ST είναι ο ενδιάμεσος επικοινωνίας επιστημόνων και δελφινιών ή και σε άλλο video ελέγχει μια διάταξη προσομοίωσης ηφαιστειακής έκρηξης!

Επίσης τον ST φαίνεται να τον χρησιμοποιεί και η KGB... (ψάξτε το video με ονομασία "Atari in KGB operations") Αναρίθμητες επιστημονικές εφαρμογές επιλέγουν την σταθερότητα του ST για να δέχονται requests και πιθανώς να καταγράψουν πειραματικά δεδομένα ώστε να τα αναλύσουν.

Ναι, η NASA χρησιμοποιούσε Amiga 4000 αλλά όπως βλέπουμε το να ελέγχεις ολόκληρη διάταξη ενός αστεροσκοπείου ή να αναλύεις τα δεδομένα ηφαιστειακής έκρηξης είναι αντίστοιχα δύσκολο.

Αυτά τα ολίγα λοιπόν για έναν home υπολογιστή που άνοιξε τον χορό και ακόμα και στις μέρες μας παραμένει ενεργός στα σπίτια πολλών. Έχοντας δύο joystick tomahawk φυσικά ώστε να παίξετε KickOff2, Xenon II, Turrigan II ή το εκπληκτικό Defender of the Crown και να νιώσετε την μαγεία ενός ATARI ST. Ιδανικά με ένα null model καλώδιο μπορείτε να ενώσετε έναν ST και μια 500αρα και να παίξετε ένα θρυλικό διπλό στο LOTUS. Αυτό κι αν θα είναι εμπειρία...

Στην φωτογραφία βλέπετε το Lotus φτιαγμένο για STE.





# ΑΝΤΙΡΙΞ ΚΑΙ ΣΥΜΦΩΝΙΞ



telonio

**Η**ταν μια Ισπανική χιουμοριστική σειρά κόμικς που ξεκίνησε το 1958 στο Ισπανικό περιοδικό Pulgarcito και ο σχεδιαστής είναι ο Francisco Ibanez. Πρωταγωνιστές της σειράς είναι δύο γκαφατζήδες μυστικοί πράκτορες της Θ.Ι.Α (παράφραση της C.I.A). Στα Ελληνικά, η μετάφραση σε Αντιρίξ και Συμφωνίξ φανερώνει την προσπάθεια εκμετάλλευσης της μεγάλης φήμης της Γαλλικής σειράς Αστερίξ.

Αρχικά, το κόμικ έκανε την εμφάνισή του στο περιοδικό Βαβούρα, ενώ αργότερα εκδόθηκαν αυτόνομες σειρές από τις εκδόσεις Όσκαρ Press (1987) και Εκδόσεις Παπαχρυσάνθου (1989-1990). Ο Ισπανικός τίτλος είναι Mortadelo y Filemon. Το περιοδικό βασίζεται στην κωμωδία Slapstick που βασίζεται σε pratfalls και ήπια κωμική βία-τοιπήματα στο κεφάλι, τοιπήματα στα μάτια, άτομα που πέφτουν κάτω, κλπ.



**Αντιρίξ:** φαλακρός και διοπτροφόρος, ο Αντιρίξ είναι ο βοηθός του Συμφωνίξ. Φοράει συνήθως ένα μαύρο κουστούμι και έχει χαρακτηριστική μεγάλη μύτη. Είναι, υποτίθεται, ταλέντο στις μεταμφιέσεις, οι οποίες οδηγούν συνέχεια σε γκάφες και παρεξηγήσεις. Πάντα έχει ένα εξωφρενικό σχέδιο, ακόμα κι αν δεν το απαιτεί η κατάσταση. Το όνομά του στα Ισπανικά (Mortadelo), προέρχεται από τη λέξη mortadela.



**Συμφωνίξ:** πρόκειται για τον αρχηγό του διδύμου. Είναι δύστροπος, ξεροκέφαλος και εγωκεντρικός. Συνήθως αυτός χρεώνεται τα αποτυχημένα σχέδια του συντρόφου του, προσπαθώντας να καρπωθεί τη δόξα της πολυπόθητης επιτυχίας των αποστολών τους. Είναι κοντύτερος από τον Αντιρίξ και έχει μονάχα δύο τρίχες στο κεφάλι του. Το όνομά του στο πρωτότυπο (Filemon) είναι λογοπαίγνιο με την ισπανική λέξη filete, δηλαδή μπριζόλα ή φιλέτο. Ο Αντιρίξ συχνά τον αποκαλεί «αρχηγό» (Jefe στο πρωτότυπο).



**Επόπτης "Σούπερ":** είναι ο αρχηγός της Θ.Ι.Α, ο οποίος συνηθίζει να τιμωρεί τους Αντιρίξ και Συμφωνίξ αναθέτοντάς τους τις πιο δύσκολες αποστολές που υπάρχουν.



**Καθηγητής Βακτήριος:** επιστήμονας που εργάζεται για τη Θ.Ι.Α και δημιουργεί συνεχώς νέα γκάτζετ ή χημικά που συνήθως είναι αποτυχημένα.



**Οφήλια:** η γραμματέας του Σούπερ. Είναι ερωτευμένη με τον Αντιρίξ αλλά αυτός δεν ανταποκρίνεται ποτέ.

## Η δημιουργία του περιοδικού

Το καλοκαίρι του 1957, όταν η Ισπανία τελικά άφηνε πίσω της τη μεταπολεμική περίοδο και άρχισε μια αργή οικονομική ανάκαμψη, ο εκδοτικός οίκος Bruguera άνοιξε τις πόρτες του στον Francisco Ibanez χάρη στην ικανότητά του στα καρτουνίστικα γραφικά. Η Bruguera χρειαζόταν απαραίτητα νέους συνεργάτες για τις εκδόσεις της. Έτσι στα τέλη του 1957 (μεταξύ Οκτωβρίου και Νοεμβρίου), ο Rafael Gonzalez, διευθυντής του εκδοτικού οίκου Bruguera, ζήτησε από τον Francisco Ibanez να δημιουργήσει μερικούς ντετέκτιβ. Ο μόνος όρος που έθεσε ήταν ότι έπρεπε να είναι ηλίθιοι και ότι ένας από αυτούς θα χρησιμοποιούσε πάντα κάποιο είδος μεταμφίεσης. Ο Ibanez, πολύ φιλόδοξος, έφτιαξε έτσι την πρώτη του σειρά στην Bruguera και σύντομα έδειξε τη μεγάλη του ικανότητα για δουλειά και την ικανότητά του στο χιουμοριστικό σχέδιο.

Ο σκιτσογράφος παρουσίασε τέσσερις προτάσεις ή σκίτσα στο editorial: ο κύριος Cloro και ο κύριος Yesca, πρακτορείο ντετέκτιβ. Oscarino και Pemales, ειδικοί πράκτορες. Lentejo και Fideino, καλοί ντετέκτιβ και Mortadelo και Filemon, υπηρεσία δίωξης. Ο Ibanez έφυγε από το newsroom της Bruguera με την εγκεκριμένη σειρά, αλλά με κάποιες αλλαγές. Ο αρχισυντάκτης υπέδειξε τα οριστικά στοιχεία που επέλεξε και του έδωσε ποιος θα ήταν ο οριστικός του τίτλος: Mortadelo y Filemon, πρακτορείο πληροφοριών. Ο Ibanez δεν φανταζόταν εκείνη την εποχή ότι μόλις είχε δημιουργήσει τους χαρακτήρες που θα γίνονταν τελικά οι πιο δημοφιλείς του Ισπανικού κόμικ.

Αλλά η πρώτη περιπέτεια του Mortadelo και του Filemon δεν είδε το φως της δημοσιότητας παρά μόνο τον επόμενο χρόνο: τον Ιανουάριο του 1958. Το έκανε στο τεύχος 1394-



-του περιοδικού Pulgarcito. Αν και, στην πραγματικότητα, είναι πολύ πιθανό ότι η πρώτη γελοιογραφία των χαρακτήρων που έφτιαξε ο Ibanez δεν ήταν η πρώτη που δημοσιεύτηκε αλλά εμφανίστηκε δέκα εβδομάδες αργότερα, στο οποισθόφυλλο του τεύχους 1404. Σε αυτή την περιπέτεια, ο Filemon φοράει το πρωτότυπο ρουχισμό: καρό καμπαρντίνα και ασορτί καπέλο, ακολουθώντας ένα χαρακτηρισμένο «holmesian» στυλ, και από το οποίο θα αποχωριζόταν αργότερα, πιθανότατα ακολουθώντας τις οδηγίες του Gonzalez. Η υπογραφή του σκιτσογράφου σε αυτή τη σελίδα είναι σαφώς πιο πρωτόγονη και διαφορετική από εκείνες στα προηγούμενα και μεταγενέστερα κόμικς.

Τα κινούμενα σχέδια σε αυτές τις σελίδες έχουν την προσωποποίηση του Mortadelo και υποστηρίζονται από επεξηγηματικά κείμενα, κάτι που δείχνει έναν έντονο εισαγωγικό χαρακτήρα στη σειρά και που διαφέρει σημαντικά από αυτό που βρίσκουμε στα κινούμενα σχέδια του πρώτου δημοσιευμένου κόμικ. Πάντως, ο ίδιος ο Ibanez αρνήθηκε ότι το κόμικ του τεύχους 1404 ήταν το πρώτο που εμφανίστηκε η σειρά όταν του έγινε αυτή η ερώτηση.



Πιθανώς η πρώτη σελίδα των χαρακτήρων που σχεδίασε ο Ibanez το 1958.

Σχετικά με τα κοστούμια που έδωσε ο Ibanez στον Mortadelo, και το οποίο θα γίνει ένα από τα στοιχεία που θα δώσουν στη σειρά μεγαλύτερη μοναδικότητα και προσωπικότητα. Υπάρχει μια ταινία του Segar's Roroye που δημοσιεύτηκε το 1935 στην οποία ο Castor Olivo, ο αδελφός της γνωστής Olivia, ισχυρίζεται ότι φοράει 57 κοστούμια στο καπέλο του. Ποιος ξέρει άραγε αν ο Ibanez διάβασε τον Ποπάυ ως παιδί και πήρε την συγκεκριμένη ιδέα;

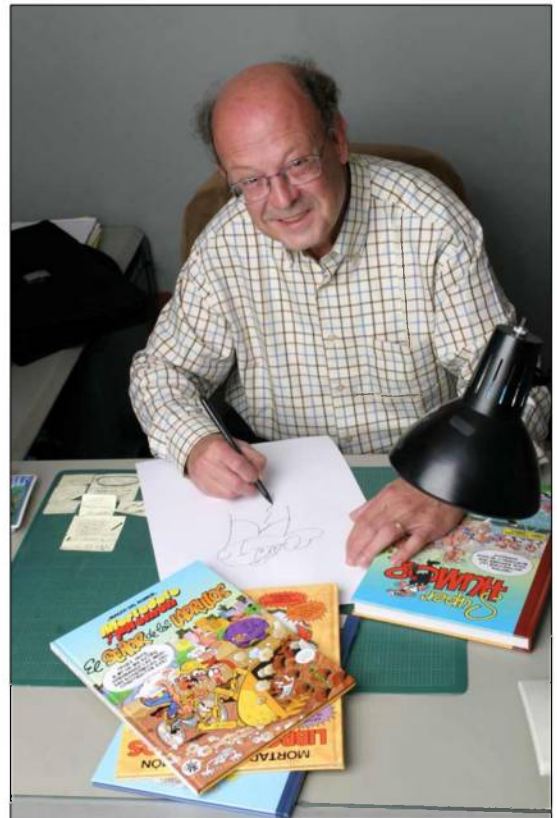


Mortadelo y Filemón, Τεύχος No. 1394 Pulgarcito (1958).

Οι χαρακτήρες εξελίχθηκαν πολύ γρήγορα. Μόλις τρία χρόνια μετά την εμφάνισή της, η εικόνα και των δύο

-χαρακτήρων ήταν ήδη πολύ κοντά στην τελική της έκδοση. Το βασικό σχήμα προσωπικότητας των δύο ερευνητών ήταν ουσιαστικά το ίδιο από την αρχή: ο Filemon «το αφεντικό» του πρακτορείου, πάντα σοβαρός και κυκλοθυμικός, καταλήγει πάντα να δέχεται τα πιο δυνατά χαστούκια εξαιτίας της συντρόφου του. Ο Mortadelo, καλοπροαίρετος αλλά κάπως ανίκανος, είναι πάντα τόσο έξυπνος και γρήγορος στη μεταμπίεση όσο ο προαναφερθείς κόμης του Monte Cristo. Το ζευγάρι θα μπορούσε επίσης να θεωρηθεί ως ένα ζευγάρι κλόουν στο οποίο ο Filemon θα έπαιρνε τον ρόλο του κλόουν, σοβαρός και αυταρχικός, και ο Mortadelo el de Augusto, αυτός που μεταμφιέζεται, αυτός που μπερδεύει τα πάντα και συνεχώς βλάπτει τον σύντροφό του με διάφορους τρόπους προκαλώντας γέλια.

Αυτή η εικόνα των χαρακτήρων θα ενισχυθεί από τη στιλιστική πρόοδο του Ibanez, του οποίου η τέχνη προίκισε στους χαρακτήρες του μια πρόσθετη κωμική όψη, επιτυγχάνοντας έτσι ότι η σειρά δημοσιεύτηκε από το 1958 έως σήμερα, καθιστώντας έτσι τη μακροβιότερη σειρά Ισπανικών κόμικς που δημοσιεύεται από το 1958 έως το 2023.



Francisco Ibanez Talavera (15 March 1936 – 15 July 2023)







ΕΙΔΕΣ ΠΟΣΟ ΕΥΚΟΛΟ ΗΤΑΝΕ, ΣΥΜΦΩΝΙΕ; ΜΠΗΚΑΜΕ!

ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΥΡΑΝΙΑΣ



ΑΚΡΙΒΟΣ... ΜΠΗΚΑΜΕ! ΕΙΜΑΣΤΕ ΜΕΣΑ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ! ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΚΑ...

ΡΟΚ ΡΟΟΟΟΚ ΡΟΟΚ



ΝΑΤΟ, ΣΥΜΦΩΝΙΕ! ΡΙΞΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΔΕΣΜΟΦΥΛΑΚΑ...!

?



ΤΙ ΤΡΕΧΕΙ ΜΕ ΤΟ ΔΕΣΜΟΦΥΛΑΚΑ, Ε; ΔΕ ΝΟΜΙΖΩ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΤΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ΛΟΡΕΝ!

ΠΑΝΩ ΑΠ' ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ, ΑΡΕΝΤΙΚΟ... ΔΕΝ ΒΛΕΠΕΙΣ ΤΗΝ ΑΡΑΧΗΝΗ;



ΘΑ ΤΗΣ ΡΙΞΟΥΜΕ ΛΙΓΗ ΣΟΥΛΦΑΜΙΔΑ ΚΑΙ...

ΦΡΕΣΣΤ!



ΦΛΑΠ!

ΚΡΑΣ!



ΠΟΙΟ ΖΩΟ ΗΤΑΝΕ ΑΥΤΟ, Ε...; ΠΟΙΟ; ... ΑΑΑΑΑΧ!



ΒΟΗΘΕΙΑΑΑ! ΜΙΑ ΑΡΑΧΗΗΗΗΗ! ΒΟΗΘΕΙΑ!



ΜΙΑ ΑΡΑΧΗΗ! ΟΥΑΑΑΑΑΟΥΟΥΟΥ! ΜΕ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ...!



Ο ΣΥΜΦΩΝΙΣ ΗΤΑΝΕ ΚΑΤΕΝΘΟΥ-  
ΣΙΑΣΜΕΝΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ  
ΛΕΞΗ ΤΗΣ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟ-  
ΛΟΓΙΑΣ ...

ΑΦΕ-  
ΝΤΙΚΟ,  
ΔΟΥΛΕΥΕΙ  
ΤΟ ΤΗΛΕ-  
ΤΥΠΟ!

Α, ΤΙ ΥΠΕΡΟΧΟ  
ΠΡΑΓΜΑ ΑΥΤΟ ΤΟ  
ΤΗΛΕΤΥΠΟ!

ΜΗΝΥΜΑ ΑΠΟ  
ΤΟ ΓΕΝΙΚΟ  
ΕΠΙΤΕΛΕΙΟ!

ΛΕΞΙ ΝΑ ΠΑΜΕ ΓΡΗ-  
ΓΟΡΑ ΚΑΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙ-  
ΜΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΤΗΝ  
ΕΙΣΟΔΟ ΑΕΡΟΣ!

ΝΑ ΠΑΡΕΙ...  
ΠΑΛΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ  
ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΗ  
ΕΙΣΟΔΟ!



ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕ-  
ΝΟ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΡΡΗΤΟ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΡΓΑΝΩΣΗ...  
ΧΩΡΙΣ ΑΥΤΟΝ ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΡΑ-  
ΚΤΟΡΕΣ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΔΕΜΕ-  
ΝΟΙ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ  
ΚΙΝΗΘΟΥΝ!





Ο ΑΝΤΙΡΙΞ ΓΥΡΙΣΕ ΣΠΙΤΙ ΜΕ ΠΟΛΛΑ ΠΑΚΕΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΙΑ ΠΕΡΙΕΓΗ ΜΕΤΑΜΦΙΞΗ...



ΑΝΤΙΡΙΞ, ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΤΑ ΠΑΚΕΤΑ;

ΚΛΕΙΔΑ- ΡΙΞΣ ΑΣΦΑ- ΛΕΙΑΣ ΑΦΕ- ΝΤΙΚΟ!



ΘΑ ΔΥΝΑ- ΜΩΣ ΤΗΝ ΠΟΡ- ΤΑ ΜΗΠΩΣ ΤΥ- ΧΟΝ...

ΩΡΑΙΑ ΙΔΕΑ! ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΡ- ΘΟΥΝ ΝΑ ΜΕ ΑΠΑΓΑΓΟΥΝ ΚΑΙ!



Α, ΟΧΙ! ΕΓΩ ΤΟ ΚΑΝΩ ΓΙΑ ΜΕΝΑ! ΓΙΑΤΙ ΕΖΕΝΑ ΚΑΝΕ- ΝΑΣ ΔΕΝ ΘΑ ΕΡΘΕΙ ΝΑ ΣΕ ΑΠΑΓΑΓΕΙ! ΣΙ- ΓΟΥΡΑ!



ΕΧΩ ΦΕΡΕΙ ΜΙΑ ΣΟΥ- ΠΕΡ ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΜΕ ΔΕΚΑΠΕΝΤΕ ΘΙ- ΔΕΣ...



ΕΝΑ ΛΟΥΚΕΤΟ ΜΕ ΕΛΙΚΟΕΙΔΗ ΒΛΑΤΗΡΙΑ...



ΜΙΑ ΑΛΥΣΙΔΑ ΜΕ ΤΙΤΑΝΙΟ ΣΚΛΗΡΗΣ ΒΑΦΗΣ...



ΚΑΙ ΕΝΑ ΖΥΡΤΗ ΑΠΟ ΧΑΛΥΒΑ ΥΠΗ- ΛΗΣ ΑΝΤΟΧΗΣ...



ΩΡΑΙΑ! ΤΩΡΑ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΕΙ ΟΥΤΕ Ο ΑΕΡΑΣ!



... ΣΠΕΡΑΑ!

ΣΑΣ ΦΕΡ- ΝΩ ΜΗΝΥΜΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΡ- ΧΗΓΟ!



ΝΑ ΠΑΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ "ΠΡΙΓΚΗΠΙΚΟΝ". ΘΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ!



ΚΛΕΙΔΑ- ΡΙΞΣ ΑΣΦΑ- ΛΕΙΑΣ Ε; ΔΕΝ ΜΠΑΝΕΙ ΟΥΤΕ ΑΕ- ΡΑΣ, Ε;

ΕΝΤΑΣΕΙ, ΑΡΕΝΤΙΚΟ! ΑΛΛΑ ΕΒΛΕΠΕΣ ΚΙ ΕΖΥ ΟΜΩΣ; ΜΠΟΡΟΥΣΕΣ ΝΑ ΜΟΥ ΠΕΙΣ ΠΩΣ ΤΙΣ ΕΒΑΖΑ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΡΙΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΜΕΝΤΕΣΕΔΕΣ!



ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ! ΠΑΜΕ ΕΠΑΝΩ!

Ε, ΕΞΕΙΣ! ΑΠΟ ΤΗ ΣΚΑΛΑ ΤΗΣ ΥΠΗ- ΡΕΣΙΑΣ!



ΑΚΟΥ... ΦΟΥ... ΦΟΥ... ΠΖΣΣ...



Α, ΩΡΑΙΑ! ΕΞΕΙΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ Ν'ΑΝΕ- ΒΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΥΡΙΑ ΣΚΑΛΑ!

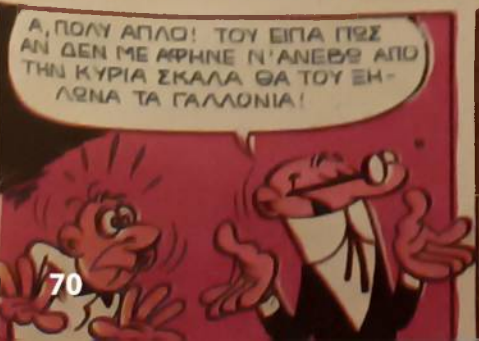


ΠΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΕ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΦΗΣΕ; ΠΩΣ!



ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΑΡΕΝΤΙΚΟ!

ΓΡΗΓΟΡΑ ΕΞΗΓΗΣΕ ΜΟΥ ΤΙ ΤΟΥ ΕΙΠΕΣ ΚΑΙ ΣΕ ΑΦΗΣΕ Ν'ΑΝΕΒΕΙΣ ΑΠΟ ΕΚΕΙ!



Α, ΠΟΛΥ ΑΠΛΟ! ΤΟΥ ΕΙΠΑ ΠΩΣ ΑΝ ΔΕΝ ΜΕ ΑΡΗΝΕ Ν'ΑΝΕΒΩ ΑΠΟ ΤΗΣ ΚΥΡΙΑ ΣΚΑΛΑ ΘΑ ΤΟΥ ΕΗ- ΛΩΝΑ ΤΑ ΓΑΛΛΟΝΙΑ!



ΕΥΤΥΧΩΣ ΠΟΥ ΗΡΘΑΤΕ! ΕΧΕΙ ΣΥΜΒΕΙ ΚΑΤΙ ΤΟ ΤΡΟ- ΜΕΡΟ!



ΕΧΟΥΝ ΑΠΑΓΑΓΕΙ ΤΟΝ ΕΚΑΤΟ- ΜΥΡΙΟΥΧΟ ΔΟΛΛΑΡΙΑΔΗ ΠΟΥ ΕΜΕΝΕ Σ'ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΛΩΜΑ!





# BATTLE OF THE PLANETS



telonio

**Η** σειρά κινουμένων σχεδίων Battle of the Planets (**Η μάχη των Πλανητών** ελληνιστί) ήταν η μεταγλωττισμένη Ιαπωνική σειρά Science Ninja Team Gatchaman που έπαιζε από το 1972 μέχρι το 1974. Αρχικά το σενάριο είχε αρκετές βίαιες σκηνές και πριν την κυκλοφορία τις αφαίρεσαν για να γίνει η σειρά κατάλληλη για τα παιδιά. Στην χώρα μας η σειρά ξεκίνησε προβολή στην τηλεόραση στο κανάλι της EPT προς το τέλος του 1980.

Η παραγωγή έγινε από την Sandy Frank Entertainment, γνωστή στην Αμερική για τις μεταγλωττίσεις Ιαπωνικών ταινιών Kaiju καθώς και για την παραγωγή παιχνιδιών όπως το "Name That Tune" και το "Treasure Hunt". Η Sandy Frank απέκτησε για πρώτη φορά την άδεια Gatchaman το 1977 και η άδεια αυτή τους έδωσε διεθνή δικαιώματα για την αρχική σειρά για τριάντα χρόνια, με διάφορες ξενόγλωσσες μεταγλωττίσεις και να προβάλλονται σε διάφορες χώρες με τον τίτλο Battle of the Planets και G-Force Team.

Η σειρά επικεντρώνεται γύρω από πέντε νεαρούς υπερήρωες που απασχολούνται από τον Nambu, ενός διεθνούς οργανισμού επιστημών, για να αντιταχθούν σε μια διεθνή τρομοκρατική οργάνωση τεχνολογικά προηγμένων κακοποιών (Galactor) που προσπαθούν να ελέγξουν τους φυσικούς πόρους της Γης.



Οι χαρακτήρες της σειράς Gatchaman άλλαξαν ονόματα πριν την κυκλοφορία στην Αμερική. Σκοπός ήταν τα ονόματα να ήταν πιο «φιλικά» για τη νεολαία της Αμερικής και της Ευρώπης.

Ο Ken Washio έγινε Mark.  
Ο Joe Asakura έγινε Jason.  
Η Jun έγινε Princess.

Ο Jinpei έγινε Keyop.

Ο Ryu Nakanishi έγινε Tiny Harper.

Ο Dr. Kozaburo Nambu έγινε Αρχηγός Ασφαλείας Anderson. Παραδόξως, με τη σειρά του, ο διευθυντής Anderson μετονομάστηκε σε President Kane.

Ο Berg Katse μετονομάστηκε σε Zoltar και έγινε εξωγήινος.

Ο X μετονομάστηκε σε The Great Spirit ή ακόμη και The Luminous One.

Το Red Impulse μετονομάστηκε σε Colonel Cronus και λέγεται ότι καταγόταν από τον πλανήτη Riga.

Η ομάδα Science Ninja μετονομάστηκε σε G-Force.

Η οργάνωση Galactor μετονομάστηκε σε Spectra, από τον πλανήτη από τον οποίο λέγεται ότι προέρχονται. Έτσι, ο πλανήτης Selectol έγινε πλέον ο πλανήτης Spectra.

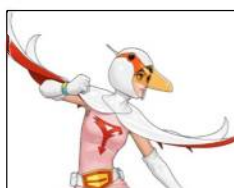
## Οι καλοί χαρακτήρες



**Ken ο Αετός** (Battle of the Planets - **Mark**). Ο Ken Washio, πιλότος και ο αρχηγός της ομάδας. Ο πατέρας του Ken εξαφανίστηκε κατά τη διάρκεια μιας πτήσης και έγινε Red Impulse. Ο Ken δεν γνώριζε τον πατέρα του και ανατράφηκε από τον Δρ. Nambu.



**Jo ο Κόνδορας** (Battle of the Planets - **Jason**). Ο Jo Asakura, οδηγός αγώνων Ιαπωνικής και Ιταλικής καταγωγής, είναι ο υπαρχηγός της ομάδας. Ο Jo γεννήθηκε ως George Asakura, γιος του Giuseppe Asakura και της συζύγου του Caterina (μέλη του Galactor, που σκοτώθηκαν από μια βόμβα όταν προσπάθησαν να διαφύγουν). Ο Δρ. Nambu έσωσε το αγόρι, το ονόμασε Jo για να το κρύψει από τον Galactor και το μεγάλωσε ως γιο του.



**Jun ο Κύκνος** (Battle of the Planets - **Princess**). Η Jun είναι Ιαπωνοαμερικάνικη. Μεγαλωμένη σε ορφανοτροφείο, το επώνυμό της δεν αποκαλύπτεται ποτέ στο anime. Στον ελεύθερο χρόνο της απολαμβάνει να οδηγεί τη μοτοσυκλέτα της και μένει στο Snack Bar J.





**Τζινπει το Χελιδόνη** (Battle of the Planets - **Keyop**). Ο Τζινπει είναι επίσης ορφανός και μεγάλωσε με την Jun. Το επώνυμό του δεν αποκαλύπτεται ποτέ στο anime, και ζει με την Jun στο Snack Bar J.



**Ryu η Κουκουβάγια** (Battle of the Planets - **Tiny Harper**). Ο Ryu Nakani-shi, γιος ψαρά, είναι ο διαχειριστής ενός λιμανιού γιοστ και ο κύριος πιλότος του σκάφους God Phoenix. Είναι το μόνο άτομο στην ομάδα με οικογένεια (γονείς και μικρότερο αδερφό).



## Οι χαρακτήρες υποστήριξης της ομάδας Gatchaman



**Δρ. Kozaburo Nambu** (Battle of the Planets - **Chief Andreson**). Είναι στέλεχος της αστυνομίας που προσλαμβάνει την ομάδα Science Ninja. Είναι επίσης μέλος του Διεθνούς Οργανισμού Επιστημών.



**Director Anderson** (Battle of the Planets - **President Kane**) είναι στέλεχος του Διεθνούς Οργανισμού Επιστημών, που αναφέρεται ως διευθυντής και πρόεδρος. Κατέχει αυτή τη θέση στα πρώτα 105 επεισόδια της σειράς. Μια επίθεση του Galactor τον αποδυναμώνει, αναγκάζοντάς τον να αποσυρθεί.



**Red Impulse** (Battle of the Planets - **Col. Cronos**) είναι ένας μυστηριώδης καπετάνιος της ομάδας μαχητών. Αργότερα στη σειρά, αποκαλύπτεται ότι ο Red Impulse είναι στην πραγματικότητα το alter-ego του

-Kentarō Washio, του πατέρα του Ken Washio.



## Οι κακοί χαρακτήρες

Η Galactor είναι μια διαστημική τρομοκρατική οργάνωση που είναι ως η κύρια ανταγωνιστική ομάδα της Science Ninja Team Gatchaman.



**Berg Katse** (Battle of the Planets - **Zoltar**) είναι ο δεύτερος αξιωματικός της Galactor και κύριος ανταγωνιστής της ομάδας Gatchaman, εμφανιζόμενος σε κάθε επεισόδιο για να πραγματοποιήσει τα σχέδια της Galactor για την παγκόσμια κυριαρχία. Μπορεί να πάρει την μορφή άντρα αλλά και γυναίκας αφού είναι ένας shape sharing mutant. Αργότερα αποκαλύφθηκε ότι είχε χειραγωγηθεί για να ενταχθεί στην Galactor από τον X για να γίνει πιόνι του.



**Sosai X** (Battle of the Planets - **Luminous One**) είναι ο εξωγήινος εγκέφαλος πίσω από την Galactor, χρησιμοποιεί την τρομοκρατική ομάδα στις προσπάθειές της να κατακτήσει τη Γη για τη φυλή του.



**Devil Stars** είναι μια ειδική δύναμη δολοφόνων που χρησιμοποιεί η τρομοκρατική οργάνωση Galactor. Είναι ένας οργανισμός που αποτελείται αποκλειστικά από γυναίκες και λειτουργεί ως το γυναικείο αντίστοιχο των Black Birds.



**Black Birds** είναι μια ομάδα ειδικών δυνάμεων της Galactor, που ενεργούν και λειτουργούν παρόμοια με την ομάδα Gatchaman.



## Το δεύτερο μέρος της σειράς

Το Gatchaman II είναι η άμεση συνέχεια του Science Ninja Team Gatchaman, που διαδραματίζεται περίπου τρία χρόνια μετά την πρώτη τηλεοπτική σειρά. Έπαιξε από την 1η Οκτωβρίου 1978 έως τις 30 Σεπτεμβρίου 1979 στην Ιαπωνία. Το σκηνοθέτησε ο Hiroshi Sasagawa, με τον Ippei Kuri να αναλαμβάνει τον κύριο σχεδιαστή χαρακτήρων λόγω του θανάτου του Tatsuo Yoshida.

Σε αυτό το sequel, ο Leader X παίρνει την εκδίκησή του απαγάγοντας και μεταλλάσσοντας ένα μικρό παιδί για να γίνει ο νέος υπαρχηγός του Galactor, Gel Sadra. Όταν ο Galactor επανεμφανίζεται, ο Δρ. Nambu και ο Διεθνής Οργανισμός Επιστημών επαναφέρουν την ομάδα Science Ninja Gatchaman στην ενεργό δράση.

-μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα ή να αποκλειστούν για τις ανάγκες της πλοκής. Επιπλέον, αρκετές σκηνές αποτελούνταν από τον Mark και τον Jason να παίζουν πινακ-πονγκ, ενώ η Princess και ο Keygor θα έπαιζαν μουσικά όργανα και ο Tiny θα ήταν απασχολημένος τρώγοντας τα αγαπημένα του διαστημικά burgers.

Η εταιρία Gallerie International δημιούργησε και μια ακολουθία σκηνών γνωστή ως "The Ready Room", όπου συγκεντρώνονταν τα μέλη της G-Force ομάδας. Αυτή η ακολουθία αποτελείται από διάφορες λήψεις που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα ή να αποκλειστούν για τις ανάγκες της πλοκής. Επιπλέον, αρκετές σκηνές αποτελούνταν από τον Mark και τον Jason να παίζουν πινακ-πονγκ, ενώ η Princess και ο Keygor θα έπαιζαν μουσικά όργανα και ο Tiny θα ήταν απασχολημένος τρώγοντας τα αγαπημένα του διαστημικά burgers.



### Οι αλλαγές στο animation που έκανε η Sandy Frank Entertainment

Ένα υπερ-έξυπνο ρομπότ με το όνομα 7-Zark-7 προστέθηκε στη σειρά. Ο Zark έλαβε επίσης ένα σκυλί ρομπότ, το 1-Rover-1 και έναν αφανή ερωτικό ενδιαφέρον με μια γυναίκα με το όνομα "Σούζαν" που βρισκόταν στον πλανήτη Πλούτωνα. Η Σούζαν πήρε το όνομά της από μια γραμματέα του Σάντυ Φρανκ, η φωνή της οποίας είχε επηρεάσει τον κύριο σεναριογράφο Τζέιμσον Μπρούερ, ο οποίος δεν κατάφερε ποτέ να δει πώς έμοιαζε στην πραγματικότητα. Το σχέδιο του Zark δημιουργήθηκε από τον Alex Toth, και μια εταιρεία με τον τίτλο Gallerie International ήταν υπεύθυνη για τις σκηνές του.

Πλάνα από το πραγματικό διάστημα με περιορισμένη κινούμενη εικόνα χρησιμοποιήθηκαν για τις ακολουθίες όπου το σκάφος Phoenix θα ταξίδευε εκτός Γης, για να βοηθήσει την ψευδαίσθηση ότι η πλοκή λαμβάνει χώρα σε πολλούς πλανήτες. Επίσης τα ακίνητα πλάνα πλανητών χρησιμοποιούνταν πολύ συχνά στην σειρά.

Η εταιρία Gallerie International δημιούργησε και μια ακολουθία σκηνών γνωστή ως "The Ready Room", όπου συγκεντρώνονταν τα μέλη της G-Force ομάδας. Αυτή η ακολουθία αποτελείται από διάφορες λήψεις που θα

### Οι αλλαγές στην μουσική

Μερικά συγκεκριμένα μουσικά κομμάτια επαναλήφθηκαν σε κάποια επεισόδια από τον Hoyt Curtin για να αντικαταστήσει τη μουσική που θεωρήθηκε ότι δεν ήταν τόσο δυναμική και, όπου έπρεπε, να γίνουν περικοπές σε πλάνα και να καλυφθούν τα κενά της σιωπής. Ωστόσο, η αρχική μουσική επαναχρησιμοποιήθηκε για άλλες σκηνές. Όταν το Γιαπωνέζικο Gath βασίστηκε επίσης σε μεγάλο βαθμό στα ηχητικά εφέ ή στα βουβά τμήματα της πλοκής. Αυτές οι σκηνές στο Battle of The Planets, είχαν προσθέσει μουσική. Η πρωτότυπη σειρά Gatchaman είχε συνθήματα μουσικής πριν τις παύσεις, τα οποία δεν χρησιμοποιήθηκαν ποτέ για το Battle of the Planets.



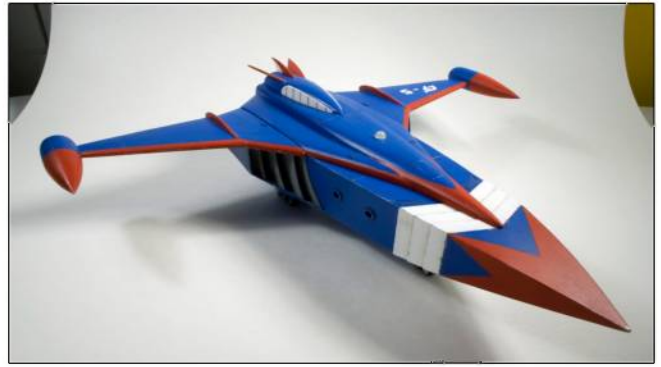


Τα Comic





# Τα παιχνίδια





## Τα επεισόδια της σειράς

01. Gatchaman Versus Turtle King
02. The Monstrous Aircraft Carrier Appears
03. The Giant Mummy that Summons Storms
04. Revenge on the Iron Beast Mechadegon
05. The Ghost Fleet from Hell
06. The Great Mini Robot Operation
07. Galactor's Giant Airshow
08. The Secret of Crescent Coral Reef
09. The Demon from the Moon
10. The Big Battle of the Underground Monsters
11. The Mysterious Red Impulse
12. The Greedy Monster Ibukuron
13. The Mysterious Red Sand
14. The Fearsome Ice-Kander
15. The Fearsome Jellyfish Lens
16. The Indestructible Machine Mechanika
17. The Grand Insect Operation
18. Revenge the Whale Operation
19. Speed Race through Hell
20. A Critical Moment for the Science Ninja Team
21. Who is Leader X?
22. Firebird Against Fire Spouting Dragon
23. The Mecha-Ball Runs Wild
24. The Neon Giant That Laughs in the Dark
25. The Magma Giant, Emperor of Hell
26. God Phoenix, Be Reborn
27. Galactor's Witch Racer
28. The Invisible Demons
29. Galack X the Demon Man
30. Kamisoral, the Guillotine Iron Beast
31. The Plan to Assassinate Dr. Nambu
32. The Great Gezora Operation (Part 1)
33. The Great Gezora Operation (Part 2)
34. The Evil Aurora Operation
35. Burn, Desert Fires
36. Little Gatchaman
37. Renzilla the Electric Monster
38. The Mysterious Mechanical Jungle
39. The People Eating Flower Jigokiller (Part 1)
40. The People Eating Flower Jigokiller (Part 2)
41. The Murder Music
42. The Great Escape Trick Operation
43. The Romance Extinguished by Evil
44. Galactor's Written Challenge
45. The Seal Science Ninja Team in the Night Fog
46. Gatchaman in the Valley of Death
47. The Devil's Airline
48. The Camera Mecha Shutterkiller
49. The Terrible Mechadokuga
50. The Dinosaur Skeleton Torakodon
51. Cata-Roller, the Revolving Beast
52. The Secret of Red Impulse
53. Farewell, Red Impulse
54. Gatchaman Burning with Rage
55. The Death Defying Mini Submarine
56. The Bird Missile of Bitterness
57. The Evil White Sea
58. Mekabudda from Hell
59. The Secret of the Mecha Factory
60. Science Ninja Team G-6
61. The Imaginary Red Impulse
62. The Snow Devil Blizzarder
63. The Devilish Mecha Ball Which Kills Everything
64. The Deadly Christmas Present
65. The Synthetic Mecha Superbeam
66. The Devilish Fashion Show
67. Gatchaman Fire, Kill for Sure!
68. The Particle Mecha Micro Saturn
69. The Cemetery in the Moonlight
70. Unite Girls of the Death Goddess!
71. Invulnerable Sosai X
72. Swarm! The Storm of the Mini Mechas
73. Pursue Katse!
74. The Secret of the Birdstyle
75. The Sea Devil Jumboshakoku
76. The Bracelet Revealed
77. Katse Has Succeeded
78. Death Defying Battle 10'000 Meters Below the Sea!
79. The Stolen Gatchaman Information
80. Come Back Boomerang!
81. Duel on Galactor Island
82. Aim at Crescent Coral!
83. A Death Defying Ring of Fire
84. The Spider Net Mecha Smokefiber
85. He's G-4!
86. Galactor's Buying up Operation
87. The Triple Joint Mecha Patogila
88. The Iron Beast Snake 828
89. Setting a Trap at Crescent Coral
90. Armoured Mecha Matanga
91. The Plan to Blow up Crescent Coral is Completed
92. The End of Crescent Coral
93. Counterattack! The Subterranean Torpedo Plan
94. The Electrical Demon Biest Angler
95. United Ninjas, Giant Devil Man
96. Charge into the Galactor Headquarter
97. The Spaceship Leona 3, Gone Tomorrow
98. The Spherical Mecha Grapebomber
99. G-2 Covered with Wounds
100. Gatchaman 20 Years Later
101. The Sniper Group Hebi-Cobra
102. Reverse! Checkmate X
103. The Death Wager of G-2
104. The Evil Black Hole Operation
105. Earth Extinction 0002





# Και τα Μηχανήματα έχουν ψυχή!!!



DINO

**Π**ριν πούμε οτιδήποτε, να αναφέρω πως είναι μεγάλη μου χαρά και τιμή να συμμετέχω μετά από πολλά χρόνια, σε ένα περιοδικό όπως το Retroid, μετά από την ευγενική πρόσκληση του telonio! Δυστυχώς η καθημερινότητα πλέον δεν μας αφήνει πολλά περιθώρια και πραγματικά αξίζουν πολλά συγχαρητήρια στα παιδιά που βρίσκουν χρόνο και “σκαρώνουν” ετούτο εδώ το πόνημα!

## Πάμε τώρα.....

**Ψυχή:** Αν μπορούμε να την περιγράψουμε, μπορούμε να πούμε ότι είναι η άυλη ουσία ενός ζωντανού όντος. Αυτό που μας ορίζει να κάνουμε ότι κάνουμε στη ζωή μας και που ζει στον ναό της... το σώμα μας... Κάποιοι αναρωτιούνται αν υπάρχει αυτό που λέμε ψυχή, και αν συνεχίζουμε να υπάρχουμε μετά θάνατον... Σκεφτείτε τώρα να αναρωτηθούμε, εάν ένα μηχάνημα έχει ψυχή... Βλασφημία;

Ναι, κυρίες και κύριοι, για εμάς που ζήσαμε την χρυσή εποχή της άνθισης των οικιακών υπολογιστών, όντως, τα μηχανήματα έχουν ψυχή...

Όταν λέω “ψυχή” για κάποιο μηχάνημα, εννοώ ότι έχει “χαρακτήρα” και ότι από την εξωτερική εμφάνιση έως και την ώρα της χρήσης του, αποπνέει “άλλον αέρα”... Από τον Spectrum, τον Commodore, τον Amstrad, την Amiga, τον Atari έως και όλα τα μηχανήματα (8-bit και 16-bit) που εμφανίστηκαν τότε, είχαν κάτι πάρα πολύ σημαντικό: Προσωπικότητα!

Έχουν όμως όλα τα μηχανήματα προσωπικότητα, και “ψυχή”; Θα μιλήσω επί προσωπικού και (φυσικά) περιμένω κάποιοι από εσάς να έχετε αντίθετη άποψη.



Ο ATARI ST, σε περίοπτη θέση στο γραφείο μου, ακόμη και το 2023!

Αν με ρωτήσετε, θα σας πω ότι ο πρώτος υπολογιστής που μου αγόρασαν οι δικοί μου (Atari 800XL) και μαζί του έκανα τα πρώτα μου βήματα στο gaming και γενικά στην Πληροφορική, πραγματικά έχει (και παρέχει) ψυχή, όπως και ο επόμενος υπολογιστής που απόκτησα, ο Atari ST. Έχοντας γράψει ατελείωτα “χιλιόμετρα” μαζί τους, έγιναν οι καλύτεροί μου φίλοι.



Απλά καμία αίσθηση, σαν τα PC ένα πράγμα.

Αργότερα υπήρξε η κυριαρχία των P.C.s & Compatibles, όπου ήρθαν στη ζωή μας τα “σίδερα”, όπως λέει και ένας καλός φίλος από το Retromaniac ( Αντώνη ακούς;).

Μέχρι και τα πρώτα P.C.s (Schneider, Atari PCs κ.α.), μπορώ να πω ότι και αυτά τα μηχανήματα είχαν “ψυχή”... Από εκεί και πέρα, εμφανίστηκαν έτοιμα P.C.s αλλά και συναρμολογούμενα, που τα έφτιαχνες όπως εσύ ήθελες (κάρτες, μνήμες κλπ), τα οποία χρησιμοποιούνταν (και χρησιμοποιούνται), για “σερφάρισμα” στο Internet, διάφορες εργασίες και φυσικά για gaming...

Δε θα σχολιάσω εδώ τα πανάκριβα upgrades, που πρέπει να κάνει κάποιος για να παίξει τα καινούργια παιχνίδια... Αυτό είναι ένα θέμα από μόνο του. Απλά θα σας πω αυτό που νιώθω εγώ: Δε έχω κανένα, μα κανένα, συναίσθημα για το μηχάνημα στο οποίο γράφω τώρα αυτό το άρθρο... Για μένα, είναι απλά ένα “κουτί” με μια οθόνη και ένα πληκτρολόγιο το οποίο αν πάθει κάτι, δε θα στεναχωρηθώ ιδιαίτερα (εκτός από οικονομικής πλευράς)... Άλλωστε, ήδη το πρώτο PC που είχα, χάλασε και βρίσκεται παροπλισμένο στο υπόγειο, όπου μάλλον έχει γίνει σπίτι για κατσαρίδες. Αν όμως είχε χαλάσει ο Atari μου, δεν υπήρχε περίπτωση να πάει στο υπόγειο ή να πεταχτεί... Μη σας πω ότι θα ήταν ακόμα επάνω στο γραφείο έστω και χαλασμένος.





*Το παλιό μου PC στο υπόγειο. Μέσα στο μαύρο χάλι και δεν έχω τύψεις για αυτό.*

Ας δούμε όμως και την περίπτωση του Playstation... Το πρώτο Playstation, μας μύησε σε πράγματα απίθανα, όμως θα μιλήσω ξεκάθαρα για το μηχάνημα αυτό καθαυτό... Είχε χαρακτήρα και φυσικά "ψυχή"... Το Playstation 2, επίσης το ίδιο (και περισσότερο)... Το Playstation 3, κονσόλαρα από τις λίγες...



*Αυτό που άρχισε την δυναστεία! Ετοιμοπόλεμο, πάντα σε CRT TV!*



*Κονσόλαρα από τις λίγες!*

Αν με ρωτήσετε παιδιά για το Playstation 4 ή το 5, βασικά δεν μου καίγεται καρφί! Δε μιλάω για χαρακτηριστικά και δυνατότητες, αλλά σαν μηχανήματα... Επίσης, δεν έχει να κάνει πόσο ωραία ή άσχημη είναι μια κονσόλα, αλλά αυτό που νιώθω γι' αυτήν... Το 4 και το 5, τα βλέπω σαν "σίδερα"... Τέρμα!

Είναι λίγο μυστήριο το θέμα και ίσως να αγγίζει και λίγο το "paranormal"... Τελικά, τι συμβαίνει; Όντως τα μηχανήματα έχουν "ψυχή" ή είμαι ο μόνος που νιώθει έτσι;

Μάλλον, ρητορικό είναι το ερώτημα, καθότι έχοντας ασχοληθεί τόσα χρόνια με τη ρετρό σκηνή, μέσα από τα διάφορα fora, έχω αντιληφθεί ότι η πλειοψηφία των retro-maniacs νιώθει το ίδιο...

Βλέπετε, ο home computer ήταν για εμάς τότε, κάτι παραπάνω από ένα απλό μηχάνημα... Ήταν φίλος και αδερφός, ο οποίος μας ταξίδευε, μέσα από τις συγκεκριμένες ικανότητες που είχε (λειτουργικό, μνήμη, αριθμός χρωμάτων στην οθόνη, ήχο κ.λ.π) σε κόσμους που μέχρι τότε δεν είχαμε γνωρίσει...

Αυτό το άρθρο μπορείτε να το δείτε και σαν ένα ευθυμογράφημα αν το επιθυμείτε, όμως να ξέρετε ότι εγώ είμαι Damn serious about it! :D

Να είστε όλοι καλά και να περνάτε καλά!

### **Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio**

Όλοι εμείς ήμασταν αυτοί που ζήσαμε τα γεννοφάσκια της πληροφορικής σε κάθε τομέα. Ασχοληθήκαμε με τους πρώτους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και παίξαμε με τις πρώτες κονσόλες. Σίγουρα είχαμε μια επαφή με την πληροφορική η οποία είναι διαφορετική από την σημερινή. Με τον πρώτο μου υπολογιστή, έναν Amstrad CPC 6128, καθόμουν ατελείωτες ώρες μπροστά στο πράσινο monitor παίζοντας διάφορα παιχνίδια. Απορώ πως δεν φοράω ακόμη γυαλιά! Το ίδιο ακριβώς γινόταν και λίγο αργότερα με την Amiga 500. Αμέτρητες ώρες παιχνιδιού και στο Deluxe Paint.

Πως θα ήταν δυνατό να μην δεθούμε "μεταφορικά" με αυτά τα συστήματα που μας χάρισαν άπειρες ώρες παιχνιδιού και δημιουργίας γραφικών και ήχου; Δεν είναι άδικο παρά να υποστηρίξω και να συμφωνήσω με τον φίλο Dino πως αυτά τα μηχανήματα "έχουν ψυχή" κατά μια έννοια. Με αυτά τα συστήματα μεγαλώσαμε, προσωπικά είχα σε λειτουργία την Amiga 1200 μέχρι το 1996. Μα ακόμη και σήμερα, εκτιμώ πολύ περισσότερο την Amiga και τον Amstrad από το απρόσωπο high end PC που έχω.

Ο φίλτατος DINO είναι ο μέντορας μου στα review με γραφικά. Το 2007 ο DINO έφτιαξε δικά του review με γραφιστικό layout. Εγώ έφτιαχνα τα δικά μου απλά με κείμενο και φωτογραφίες. Ζήλεψα θυμάμαι και αποφάσισα να μάθω τις εφαρμογές της Adobe. **Είμαι σίγουρος πως χωρίς τον φίλο DINO το Retroid δεν θα υπήρχε σήμερα. Για αυτό του χρωστάω ένα μεγάλο ευχαριστώ.**





# BLASTEROIDS

ATARI



Leon

Όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές πιθανότατα θα έχει κυκλοφορήσει το reboot του αμφιλεγόμενου, κωμικά βίαιου, ολίγον κιτς, αλλά πολύ διασκεδαστικού και εξαιρετικά δημοφιλούς Mortal Kombat. Όμως δύο χρόνια πριν ο Sub-Zero ξεριζώσει το κεφάλι μαζί με την σπονδυλική στήλη από το σώμα των αντιπάλων του, ένα άλλο βίαιο παιχνίδι θα εισήγαγε την τεχνική των ψηφιοποιημένων ηθοποιών στα fighting games: το Pit-Fighter της Atari. Αν και το πρώτο fighting game που χρησιμοποιούσε ψηφιοποιημένα sprites ήταν ένα παντελώς άγνωστο arcade που ποτέ δεν κυκλοφόρησε στην Δύση, το Reikai Doushi: Chinese Exorcist του 1988, αυτά ήταν κούκλες και όχι πραγματικοί ηθοποιοί. Έτσι το Pit-Fighter ήταν το που άνοιξε τον δρόμο για το Mortal Kombat και τους διάφορους κλώνους του. Πριν όμως την τεράστια επιτυχία του Pit-Fighter η Atari είχε ήδη αποκτήσει εμπειρία στα ψηφιοποιημένα γραφικά με το Blasteroids. Αυτή είναι η ιστορία του.

Χρόνια αργότερα ο Ed είχε βαρεθεί να ασχολείται με την διαχείριση του προσωπικού της επιχείρησης (που πλέον είχε εξαγοραστεί από την Bally) και ήθελε να ξαναμπεί στο παιχνίδι ανάπτυξης video games, οπότε όταν του έκανε προσφορά η Atari Games το 1986 την δέχθηκε και ξαναέσμιξε με τους φίλους του από την παλιά φρουρά, Peter Lipson και Mike Hally.



Ο Ed Rotberg.

Η αρχική οθόνη φιλοξενεί ένα ψηφιοποιημένο μοντέλο δια χειρός Bill George.

Ο Ed Rotberg, ο δημιουργός του θρυλικού Battle Zone, δεν ήταν ευχαριστημένος ούτε από τον μισθό του στην Atari ούτε από την έλλειψη αναγνώρισης της δουλειάς του. Έτσι ακολούθησε το παράδειγμα των "4 Φανταστικών" που παραιτήθηκαν από την Atari για να ιδρύσουν την Activision και χέστηκαν στο τάλιρο. Αποχώρησε από την Atari τον Οκτώβριο του 1981 μαζί με τους Howard Delman και Roger Hector για να δημιουργήσουν την δική τους εταιρία παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών, την Videia Inc. Σύντομα τους προσέγγισε ο Nolan Bushnell για να γίνουν το τμήμα παραγωγής video games της αλυσίδας Pizza Time Theater, που ονόμασε Sente, άλλος ένας όρος του αγαπημένου του παιχνιδιού Go, όπως το Atari.

Πλησίασε τον τότε αντιπρόεδρο ανάπτυξης παιχνιδιών της Atari, Dan Van Eldren, με μια ιδέα που είχε για ένα παιχνίδι με διαστημόπλοια βασισμένο στο πέτρα/ψαλίδι/χαρτί. Ο Eldren του απάντησε "Άραξε, θέλουμε ένα sequel του Asteroids" και έτσι η ιδέα του αναμίχθηκε στην ανάπτυξη του Blasteroids. Το παιχνίδι πήρε την βασική ιδέα του Asteroids αλλά προσέθεσε αρκετά νέα στοιχεία. Το διαστημόπλοιο του παίκτη μπορεί να μεταμορφωθεί σε τρία διαφορετικά, το στάνταρ Fighter, το Speeder που είναι πολύ γρήγορο αλλά δεν αντέχει πολύ ζημιά, και το Warrior με τις ισχυρότερες ασπίδες αλλά το οποίο είναι τραγικά αργό. Το παιχνίδι έχει και διπλό όπου αν ο ένας παίκτης έχει μεταμορφωθεί σε Warrior και ο άλλος σε Speeder μπορούν να ενωθούν σε ένα υπερδιαστημόπλοιο όπου ο ένας ελέγχει την κίνηση και ο άλλος την κατεύθυνση των laser. Η αρχική ιδέα ήταν κάποιες πίστες να χρειάζονται ένα συγκεκριμένο είδος διαστημοπλοίου για να νικηθούν (το πέτρα/ψαλίδι/χαρτί) αλλά η ανάπτυξη του παιχνιδιού επιταχύνθηκε (συνολικά 11 μήνες) διότι η εταιρία είχε ένα ανοιχτό παράθυρο κυκλοφορίας και έτσι δεν εφαρμόστηκε ικανοποιητικά.





Ότι χρειάζεται να γνωρίζετε για το παιχνίδι.

Σε αντίθεση με το αρχικό Asteroids το διαστημόπλοιο έχει περιορισμένα καύσιμα. Η κίνηση αλλά και η σύγκρουση με αστεροειδείς ή άλλα αντικείμενα στοιχίζει σε καύσιμα και αν τελειώσουν ο παίκτης χάνει ένα κανονάκι. Ο παίκτης πρέπει να πυροβολήσει συγκεκριμένου χρώματος αστεροειδείς για να μαζέψει κρυστάλλους που του αυξάνουν τα καύσιμα. Υπάρχουν και διάφορα power-ups όπως ασπίδες, διπλό laser και ένα όπλο που καθαρίζει την οθόνη. Μόλις τελειώσει ένα τομέα του γαλαξία, ο παίκτης μπορεί να διαλέξει τον επόμενο. Όταν καθαρίσει όλες τις πίστες του γαλαξία θα αντιμετωπίσει τον τελικό κακό, τον Mukor (ο οποίος θυμίζει πολύ Sinistar), έναν τεράστιο ζωντανό αστεροειδή με ανθρώπινη φάτσα, τον άρχοντα όλων των γαλαξιών. Έχει κάτι ηφαιστεια, που βγάζουν διαστημόπλοια που επιτίθενται στον παίκτη, τα οποία πρέπει να καταστραφούν για να τραπείς σε φυγή ο Mukor. Όταν ο παίκτης τελειώσει όλες τις πίστες του παιχνιδιού θα αντιμετωπίσει τον Mukor μια τελευταία φορά και θα σώσει το σύμπαν.



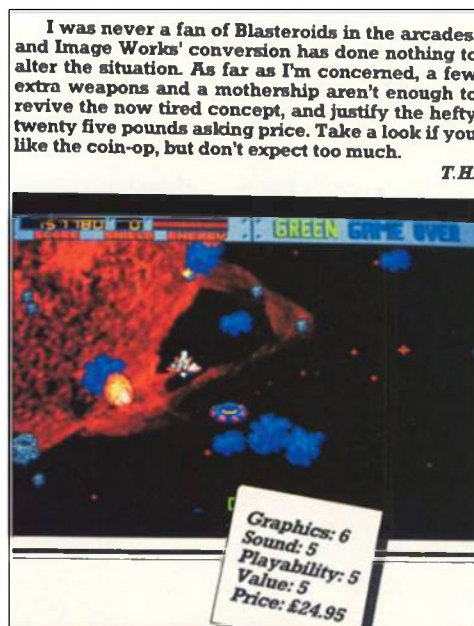
Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει την επόμενη πίστα. Φαίνεται στον χάρτη ποιες έχουν κρυστάλλους αν έχει χαμηλή ενέργεια.

Το παιχνίδι βγήκε τον Φεβρουάριο του 1988 στα ουφάδικα και δεν πήγε καλά οικονομικά. Συνολικά η Atari κατασκεύασε μόλις 2000 καμπίνες. Η αλήθεια είναι ότι για τα δεδομένα του 1988 ήταν ήδη πολύ ξεπερασμένο.

Το Asteroids ήταν εξαιρετικό ως concept το 1979 αλλά δέκα χρόνια αργότερα ένα επαναλαμβανόμενο shooter μιας οθόνης δεν μπορούσε να συγκριθεί με τα εντυπωσιακά, με βαθύτερο gameplay και περισσότερη ποικιλία, scrolling shooters της εποχής. Το 1989 μεταφέρθηκε στους home υπολογιστές όπου είχε εξίσου χλιαρή αντιμετώπιση τόσο από τον τύπο όσο και από το κοινό. Σήμερα βέβαια οι λάτρεις του Asteroids πρέπει οπωσδήποτε να το δοκιμάσουν. Πέρα του ότι ήταν μια πολύ καλή παραλλαγή του Asteroids δεν θα ήταν ίσως άξιο λόγου αν δεν είχε μια σημαντική καινοτομία: τα ψηφιοποιημένα γραφικά.



Ο Mukor αν και ζωγραφισμένο sprite έχει ψηφιακή φωνή.



Ο τύπος της εποχής δεν είχε ακριβώς διθυραμβικές κριτικές για την μεταφορά του παιχνιδιού στους home.

Το Blasteroids δεν είναι το πρώτο arcade game με digitized graphics. Τα εύσημα ανήκουν στο Journey του 1983, ένα πολύ μέτριο παιχνίδι βασισμένο στην εξίσου μέτρια ομώνυμη μπάντα. Το μόνο που το έκανε να ξεχωρίζει είναι ότι τα sprites του παιχνιδιού είχαν ασπρόμαυρες-



-ψηφιοποιημένες προσωπογραφίες των μελών του συγκροτήματος. Όμως το Blasteroids ήταν το πρώτο που είχε έγχρωμα και animated digitized αντικείμενα. Πήραν ηφαιστειογενή πετρώματα και κοράλλια, τα έβαψαν και πραγματοποίησαν την μετατροπή τους σε ψηφιακή μορφή. Τα διαστημόπλοια τα δημιούργησε ως μινιατούρες ο τεράστιος μετρ των οπτικών εφέ Bill George της Industrial Light and Magic και αυτά με την σειρά τους έγιναν ψηφιακά. Ο Bill George είχε στο βιογραφικό του την κατασκευή μοντέλων για ταινίες όπως τα Star Trek I και II, το Return of the Jedi, Blade Runner, το Indiana Jones and the Temple of Doom, ενώ μόλις είχε κερδίσει το Όσκαρ για τα οπτικά εφέ του Innerspace το 1987 (και αργότερα θα το ξανακέρδιζε για το Harry Potter and the Prisoner of Azkaban).



*To Journey της Midway.*

Η καριέρα του Bill George ξεκίνησε από...τα σκουπίδια. Στο γυμνάσιο τρελάθηκε με το Star Wars. Μέχρι τότε διοχέτευε την δημιουργικότητά του σε προσθετικά make-up και κατασκευή μαριονετών επηρεασμένος από το Muppet Show. Όταν όμως είδε ότι μπορούσε να βγάλει τον επιούσιο φτιάχνοντας μοντέλα για ταινίες, έπεσε με τα μούτρα στην δουλειά προσπαθώντας να αναπαράγει τα μοντέλα του Star Wars. Σύντομα έγινε καλός και άρχισε να δείχνει την δουλειά του σε συνέδρια επιστημονικής φαντασίας. Η εμμονή του τον οδήγησε να ψάχνει με τους φίλους του μετά τα μεσάνυχτα τα σκουπίδια της ILM για να βρει πεταμένα κομμάτια μοντέλων, ντεκουπάζ, σχέδια, οτιδήποτε θα τον βοηθούσε να κατασκευάσει και άλλα μοντέλα.

Το 1979 τον ανακάλυψε ο μετρ του μοντελισμού και κάτοχος Όσκαρ Greg Jein (Στενές Επαφές Τρίτου τύπου, 1941). Μαθήτευσε σε αυτόν και δούλεψε στο πρώτο φιλμ Star Trek και στο One from the Heart του Κόπολα. Αυτή του η εμπειρία του άνοιξε τις πόρτες για να δώσει συνέντευξη για την δουλειά των ονείρων του στην Industrial Light & Magic. Με ένα μοντέλο Y-Wing που κατασκεύασε από φωτογραφίες-

-του βιβλίου The Art of Star Wars ανά χείρας, μίλησε με τον υπεύθυνο του τμήματος μοντελισμού Lorne Peterson, ο οποίος εντυπωσιασμένος του προσέφερε να δουλέψει στο Star Trek II: The Wrath of Khan. Εκεί απέδειξε την αξία του κάτι που θα του επέτρεπε να κάνει αυτό που πάντα ήθελε: να δουλέψει στο επόμενο Star Wars.



*Ο Bill George και οι φίλοι του έχοντας ανακαλύψει κάποιον θησαυρό στα σκουπίδια της ILM.*



*Ο Bill George προσθέτει τις τελευταίες πινελιές στο B-Wing.*

Την διαδικασία της ψηφιακής διαδικασίας ανέλαβε ο Rob Rowe, ο οποίος πλέον εργάζεται στην Pixar. Ο Rob είχε πάθος με τα ηλεκτρονικά από μικρός. Στα 15 του, λέγοντας ψέμματα για την ηλικία του, προσλήφθηκε από το θεματικό πάρκο California's Great America, όπου λόγω των γνώσεων του στα ηλεκτρονικά βοήθησε στις εγκαταστάσεις των μηχανημάτων. Σύντομα μεταφέρθηκε στο τμήμα ηλεκτρονικών παιχνιδιών όπου έκανε σέρβις στις καμπίνες. Η Atari δοκίμαζε όλα τα παιχνίδια της εκεί οπότε είχε πρόσβαση σε όλα τα νέα arcades και έπαιζε όλη την νύχτα. Ο ξάδερφος του, ο Don Osborne ήταν αντιπρόεδρος marketing στην Atari και του πρότεινε να πάει να δουλέψει εκεί. Όμως του άρεσε η δουλειά του στο πάρκο και ήταν ακόμα στο κολέγιο.



Όταν ένας συνάδελφος τεχνικός στο πάρκο πήγε στην Atari και του είπε πόσα λεφτά βγάζει και ότι ταξιδεύει σε όλο τον κόσμο, αποφάσισε να κάνει το μεγάλο βήμα τον Οκτώβριο του 1980.



*Ο Rob Rowe.*

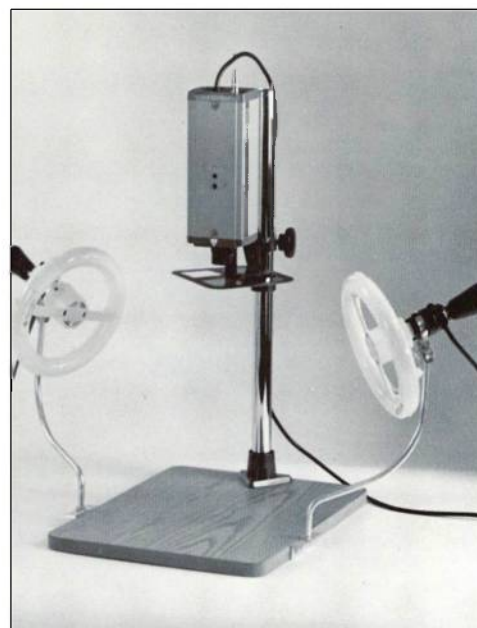
Ξεκίνησε από τα χαμηλά ως τεχνικός. Η πρώτη του δουλειά ήταν να ενώσει τα 87,000 καλώδια του πρωτότυπου circuit board για το πρώτο έγχρωμο vector game, το Tempest. Εκεί γνώρισε τον δημιουργό του παιχνιδιού Dave Theurer, με τον οποίο έγιναν φίλοι και αργότερα συνεργάστηκαν στην ανάπτυξη του Pit-Fighter, αφού ο Theurer παρείχε το υπό ανάπτυξη software του, το πολύ γνωστό DeBabelizer, για την διαδικασία ψηφιοποίησης του παιχνιδιού. Αργότερα ασχολήθηκε με την ανάπτυξη του LaserDisc παιχνιδιού Firefox, βασισμένο στην ταινία του Clint Eastwood. Η Atari έστησε ένα υπερσύγχρονο στούντιο βίντεο για τις ανάγκες του παιχνιδιού και εκεί ο Rob έμαθε τα κόλπα του φωτισμού και των οπτικών εφέ από τον διευθυντή του στούντιο Moe Shore.



*Το Firefox της Atari.*

Όταν η Atari κατέρρευσε το 1984 το στούντιο πουλήθηκε αλλά ο Rob κράτησε κάποια κομμάτια του εξοπλισμού. Υπό το νέο καθεστώς της Atari Games παρέμεινε τεχνικός αλλά έκανε κάποιες παραγωγές βίντεο για τις πωλήσεις και το marketing.

Για τις ανάγκες της ψηφιοποίησης του Blasteroids, χρησιμοποίησε μια Amiga και το DigiView της NewTek, αφού δεν υπήρχαν τότε κάρτες γραφικών για το PC που να κάνουν κάτι ανάλογο. Έβαζε τις πέτρες και τις μινιατούρες κάτω από την κάμερα και τα ψηφιοποιούσε από διάφορες γωνίες με τρία περάσματα ανά καρέ για το κάθε χρώμα (RGB). Αυτό γινόταν γιατί το DigiView χρησιμοποιούσε μια ασπρόμαυρη βιντεοκάμερα. Για να αποκτήσει η εικόνα χρώμα μπροστά από την κάμερα υπήρχε ένας δίσκος με τρεις διαφάνειες (κόκκινη, πράσινη, μπλε) που περιστρεφόταν ελεγχόμενος από την Amiga μέσω της θύρας joystick. Οι τρεις εικόνες συνδυάζονταν στο software του DigiView για να δημιουργήσουν την τελική έγχρωμη εικόνα σε HAM mode με 4096 χρώματα. Στην συνέχεια συνδύαζαν τα καρέ για να δημιουργήσουν το animation ώστε να φαίνεται ότι οι αστεροειδείς περιστρέφονται.



*Το setup του DigiView.*

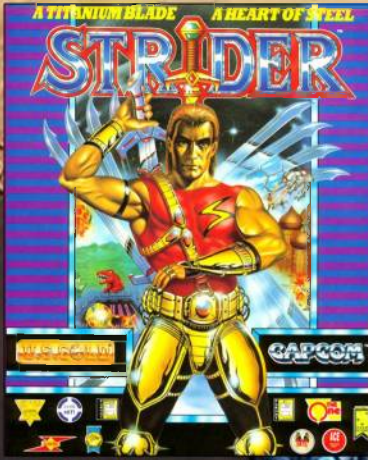
Η Atari πόνταρε στην νοσταλγία των παικτών για την επιτυχία του Blasteroids κάτι που δεν απέδωσε τα αναμενόμενα. Ο όρος retrogaming δεν υπήρχε καν και οι παίκτες ήθελαν νέα είδη παιχνιδιών, όχι επιστροφή στο παρελθόν. Σήμερα η κατάσταση έχει αντιστραφεί με ένα τεράστιο κοινό να προσπαθεί να ξαναζήσει, μάλλον μάταια, τα χρόνια της αθωότητας ξαναπαίζοντας τα παιχνίδια της νιότης τους. Υπό το αυτό το πρίσμα ένα enhanced remake, όπως θα ονομάζαμε τώρα το Blasteroids, του Asteroids θα είχε πολύ καλύτερη τύχη. Μπορεί να μην είναι κλασικό σαν τον προκάτοχο του αλλά προσθέτει αρκετά στοιχεία στην φόρμουλα που αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.



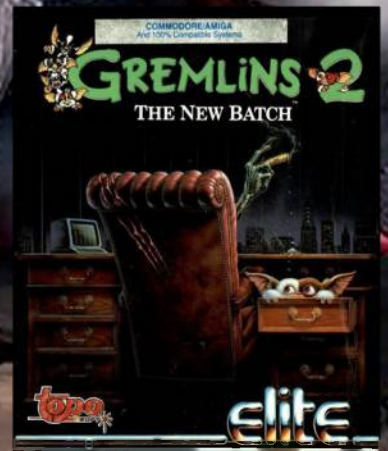


# ISSABELA BIRBILOVELONI

Βυζοσκάμπιλου 15 Αθήνα



Άγρια ερωτικά  
παιχνίδια



Με αγορά 2 παιχνιδιών δώρο μασάζ



# ΦΛΑΣΙΕΣ

Οι αναμνήσεις ξαναγυρίζουν, και μου θυμίζουν τα περασμένα ...PC Games!



Omenforever

## GABRIEL KNIGHT 1993

**Η**ταν η εποχή που οι κλασικές σειρές της Sierra είχαν αρχίσει να χάνουν το μεγαλείο και τη λάμψη τους και ήταν εμφανής η αυξανόμενη έλλειψη πρωτοτυπίας και καινοτομίας. Ήταν τότε λοιπόν όταν η Jane Jensen, ήδη υπάλληλος της εταιρείας, είχε την ευκαιρία να κάνει ντεμπούτο ως επικεφαλής σχεδιασμού ενός Adventure. Το αποτέλεσμα ήταν το «Gabriel Knight», μια περιπέτεια που ξάφνιασε τον κόσμο του gaming και αναμφισβήτητα αποτελεί μια από τις κορυφαίες στιγμές του είδους.

Υποδύμαστε λοιπόν τον Gabriel Knight, έναν αποτυχημένο συγγραφέα που ζει στο βιβλιοπωλείο του στη γαλλική συνοικία της Νέας Ορλεάνης, προσπαθώντας να διασώσει την καριέρα του. Δεν είναι βέβαια το είδος του ανθρώπου που παίρνει τη ζωή πολύ στα σοβαρά. Είναι λίγο μποέμ, λίγο τεμπελάκος, και λίγο εκκεντρικός. Σίγουρα όμως τον διασώζει η ενδιαφέρουσα προσωπικότητα του. Η γραμματέας του, η Γκρέις, είναι ακριβώς το αντίθετο από αυτόν: Σοβαρή, οργανωμένη και μεθοδική. Πολύ συχνά οι έντονες προσωπικότητες τους έρχονται σε δυσαρμονία, αλλά αναμφίβολα υπάρχει και μια ενδιαφέρουσα χημεία μεταξύ τους. Μία από τις λίγες ανησυχίες της ζωής του Γκάμπριελ είναι οι ανεξήγητοι και φρικτοί εφιάλτες του που τον στοιχειώνουν και τον καταθλίβουν βαθιά.



Αυτήν την περίοδο εργάζεται πάνω σε ένα βιβλίο εμπνευσμένο από τους λεγόμενους «Βουντού Φόνους» που λαμβάνουν χώρα στην πόλη του τις τελευταίες εβδομάδες.

Ο καλύτερός του φίλος, ο αστυνομικός ντετέκτιβ Mosely, τού παρέχει μερικές χρήσιμες «εσωτερικές πληροφορίες». Αυτό που δεν περιμένει ο Gabriel είναι ότι μέσα στις επόμενες μέρες θα έρθει αντιμέτωπος με το πεπρωμένο του, και μια «αλυσίδα» από υπερφυσικά γεγονότα θα τον αλλάξει για πάντα! Το σενάριο αντλεί στοιχεία από τη «νεογοτθική» παράδοση. Είναι σκοτεινό, μυστηριώδες, ερωτικό, συναρπαστικό και δραματικό. Θα μπορούσε άνετα να είναι το σενάριο μιας πραγματικής ταινίας.

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



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



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

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



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

Το Gabriel Knight είχε ως γνωστόν δύο υπέροχες συνέχειες. Η καθημέια είχε δραστικές αλλαγές στην τεχνολογία και τη «μέθοδο» που χρησιμοποιούσε. Δεν μπόρεσαν όμως να φτάσουν την ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα και μυσταγωγία του πρώτου μέρους. Αυτό το διαχρονικό αριστούργημα δεν μοιάζει με τίποτα που έχουμε δει ποτέ και συνιστάται σε κάθε παίκτη που σέβεται τον εαυτό του. Το "Gabriel Knight" είναι -ειδικά για εμάς τους παθιασμένους Adventuráδες- μια εμπειρία ζωής.



Όλα είναι καλά στο Πράσινο Βασίλειο μέχρι να επιστρέψει ο Ζόλφαρ, ο αδερφός του βασιλιά που έχει φύγει εδώ και πολλά χρόνια. Μέσω της χρήσης της σκοτεινής μαγείας δολοφονεί τον βασιλιά Τίμπορ. Αμέσως μετά, συγκαλεί αναρίθμητες λεγεώνες των τεράτων της κόλασης οι οποίες κατακλύζουν γρήγορα το κάστρο. Ο ισχυρός Μάλθομ, ο καπετάνιος της φρουράς, σώζει το μωρό γιο του βασιλιά και φεύγει από το φρούριο. Είναι οι δύο μοναδικοί επιζώντες από την επίθεση του Ζόλφαρ. Βρίσκουν καταφύγιο στην καρδιά ενός μεγάλου δάσους όπου συναντούν έναν ηλικιωμένο σοφό. Τους αποκαλύπτει την προφητεία: Μόνο ένα άτομο με το ίδιο αίμα μπορεί να νικήσει τον Ζόλφαρ. Ο Μάλθομ αφιερώνει τη ζωή του προετοιμάζοντας τον βασιλικό γιο για εκείνη τη στιγμή. Μετά από χρόνια εκπαίδευσης ο νεαρός άρχοντας είναι με καθ' όλα έτοιμος να ζητήσει την εκδίκησή του.

Σε αυτό το Action-Adventure παίρνουμε τον ρόλο του πρίγκιπα. Στόχος μας είναι να ανατρέψουμε τον απαίσιο θείο μας, μια όχι εύκολη υπόθεση. Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να κάνουμε μεγάλα επιτεύγματα δύναμης και ικανότητας για να εντυπωσιάσουμε τους ανθρώπους της χώρας και να κερδίσουμε τον θαυμασμό τους. Αφού έχουμε τον σεβασμό τους, θα προσπαθήσουμε να τους πείσουμε να ενωθούν κάτω από τη σημαία μας ενάντια στον κακό άρχοντα. Όταν ξεκινήσει η εξέγερση, πρέπει να νικήσουμε τις ορδές του Ζόλφαρ στο πεδίο της μάχης. Τέλος, θα καταδιώξουμε τα εναπομείναντα ανίερα πλάσματα στα σπήλαια της κολάσεως.

Τα γραφικά αποτελούνται κυρίως από στατικές αλλά όμορφες εικόνες. Υπάρχουν επίσης μερικά ωραία μουσικά κομμάτια και μερικά ηχητικά εφέ που παίζουν εδώ κι εκεί. Ξεκινούμε το παιχνίδι από το έρημο και υπό κατάρρευση κάστρο μας. Αυτό είναι το μόνο μέρος όπου μπορούμε να αποθηκεύσουμε και να φορτώσουμε το παιχνίδι μας. Από εδώ θα κηρύξουμε τον πόλεμο όταν έρθει η κατάλληλη στιγμή. Υπάρχουν έξι τοποθεσίες για να επισκεφθούμε, και για να φτάσουμε στα πιο απομακρυσμένα σημεία πρέπει να κάνουμε στάσεις για την ανάπαυση του ίππου μας.



Κάθε φορά που φεύγουμε από μια τοποθεσία για να ταξιδέψουμε προς μία άλλη, κινδυνεύουμε να συναντηθούμε με έναν από τους δολοφόνους του θείου μας. Εκεί πολεμούμε σε πρώτο πρόσωπο χτυπώντας από διάφορες κατευθύνσεις, και συγχρόνως αντιμετωπίζοντας τα χτυπήματα του εχθρού.



Στα ταξίδια μας θα συναντήσουμε αρκετούς χαρακτήρες, ο καθένας με διαφορετική νοοτροπία και ιδιαίτερο ύφος. Πρέπει να εργαστούμε σκληρά για να λύσουμε τις διάφορες φιλονικίες, να συμφιλιώσουμε τον λαό και να τον πείσουμε να μάς βοηθήσει ενωμένος. Πέρα από τη συζήτηση με τον εκάστοτε χαρακτήρα έχουμε την επιλογή να αγοράσουμε αλλά και να προσφέρουμε αντικείμενα.

Για να αποδείξουμε την αξία μας στους υπηκόους μας πρέπει να διακριθούμε σε τρεις ανταγωνιστικές δραστηριότητες, κρίσιμες και απαραίτητες για την αποστολή μας. Πρώτος είναι ο αγώνας τοξοβολίας, όπου μέσα σε τρεις γύρους πρέπει να κερδίσουμε το τρόπαιο. Βάσει της έντασης και της κατεύθυνσης του ανέμου προσδιορίζουμε την ισχύ, και τη γωνία του βέλους που ρίχνουμε. Ανάλογα με την εγγύτητα της βολής μας προς στο κέντρο του στόχου, κερδίζουμε τους αντίστοιχους πόντους και προχωρούμε στον επόμενο γύρο.

Δεύτερη δοκιμασία είναι ο διαγωνισμός χειροπάλης (μπραντεφέρ). Θα αντιμετωπίσουμε εννέα πρωταθλητές, ο ένας πιο ισχυρός από τον προηγούμενο. Εδώ χρειάζεται έντονη προσπάθεια καθώς πρέπει να πατάμε το space bar και τα δύο arrow keys πάρα πολύ γρήγορα μέχρι να εξαντλήσουμε την αντοχή του αντιπάλου μας.



Τελευταία πρόκληση είναι το παιχνίδι με τα ζάρια, όπου εκεί αγωνιζόμαστε για τη νικητήρια ζαριά των επτά (ρίχνουμε δύο ζάρια τζιμάνια μου). Θα πρέπει να παίζουμε προσεκτικά και συστηματικά, για να καλύπτουμε τα οικονομικά μας έξοδα και να αποσυρόμαστε πριν μας εγκαταλείψει η τύχη.

Το "Iron Lord" είναι πραγματικά ένα σύντομο παιχνίδι όσον αφορά τις ενέργειες που απαιτούνται για να τελειώσει. Τώρα η διάρκεια του παιχνιδιού εξαρτάται από το πόσο γρήγορα θα φτάσουμε στη νίκη στις τρεις παραπάνω διαδικασίες. Είναι όλα θέμα εξάσκησης και λίγης τύχης. Δεν υπάρχουν δηλαδή απαιτητικοί γρίφοι για να μας «κολλήσουν», όλα όσα θα πρέπει να κάνουμε είναι ευθέως καταδεικνυόμενα και προφανή.



Αναμφίβολα, το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι το Strategy κομμάτι, λίγο πριν το τέλος, όπου οι δύο στρατοί συγκρούονται. Με τις συγκεντρωμένες δυνάμεις μας πάμε ενάντια στα εχθρικά στρατεύματα. Η μάχη είναι turn based: Σχεδιάζουμε τους ελιγμούς μας και το πού θα επιτεθούν οι μονάδες μας σύμφωνα με την τρέχουσα μαχητική τους ικανότητα. Η κίνηση και η μάχη μειώνουν διαρκώς τις αντοχές των μονάδων μας. Οι τροφές που εμφανίζονται κατά διαστήματα στο πεδίο της μάχης είναι συχνά καθοριστικές, και πρέπει να τις φτάνουμε πριν τον αντίπαλο ώστε να ενισχύσουμε τους άνδρες μας.

Αφού οι στρατοί μας θριαμβεύσουν στη μάχη, μπαίνουμε στα έξι επίπεδα του φοβερού λαβύρινθου. Ελέγχοντας τον πρίγκιπα από ψηλά, εξερευνούμε τα μπουντρούμια προσπαθώντας να βρούμε τα κλειδιά που ξεκλειδώνουν τις πόρτες για τα επόμενα επίπεδα. Η ζωτικότητα μας μειώνεται διαρκώς, και πρέπει να συλλέγουμε όλα τα αστέρια ενέργειας που βρίσκουμε ώστε να παραμείνουμε ζωντανοί. Μετά από κάθε επίπεδο αντιμετωπίζουμε διάφορα επικίνδυνα τέρατα σε ένα περιβάλλον που θυμίζει λίγο ...Rang όπου εκτοξεύουμε βολές προς τα πάνω με το μαγικό μας σπαθί, αποφεύγοντας ταυτόχρονα την επαφή με το θανατηφόρο οξύ. Κάθε φορά που πεθαίνουμε, ξεκινάμε από το πρώτο επίπεδο. Περιττό να πούμε ότι αυτό είναι μακράν το πιο δύσκολο και αντιπαθητικό μέρος του παιχνιδιού και σίγουρα ένα από τα πιο δύσκολα action-



-sequences που έχουμε δει ποτέ. Χρειάζονται ασάλινα νεύρα και τεράστια υπομονή.

Γνωρίζοντας τα παραπάνω εξαρτάται από εσάς το εάν θα εμπλακείτε! Εγώ πάντως το τόλμησα κατά την ατίθαση νιότη μου, κατάφερα να το τερματίσω, και έγινα ο Άνδρας που είμαι σήμερα!

# PIT-FIGHTER

## 1991

Αυτό το beat em-up είναι μια ΣΑΠΙΑ μετατροπή του ομώνυμου Arcade παιχνιδιού coin-op της Atari. Μας εισάγει στον σκληρό και βίαναυσο κόσμο του παράνομου αθλήματος του "Pit Fighting". Στόχος μας είναι να κερδίσουμε το πρωτάθλημα και να βγάλουμε και χρήματα στην πορεία. Υπάρχουν τρία διαθέσιμα μαχητικά κτήνη για να διαλέξετε: Ο Buzz, ο Ty και ο Kato. Διαπρέπουν σε δύναμη, ευκινησία και ταχύτητα αντίστοιχα.

Πιθανώς το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή. Υπό τον ήχο μια πωρωτικής μελωδίας τα τρία ντούκια μας επιδεικνύουν τα ταλέντα τους: Ο Buzz συγκρούει μεταξύ τους τα κεφάλια δύο αντιπάλων του, μετά δείχνει τους μυς του και κάνει και λίγη άρση βαρών. Ο Ty κάνει κοιλιακούς, εξαλείφει έναν εχθρό με ένα λάκτισμα στο κεφάλι και στη συνέχεια χαλαρώνει με διατάσεις και λίγο σχοινάκι. Ο Kato εξουδετερώνει έναν επιτιθέμενο με δεμένα τα μάτια, διαλογίζεται στην κορυφή ενός λόφου, σπάει ένα κομμάτι πάγου και περιστρέφει ένα ξύλινο σπαθί. ΕΠΟΣ η εισαγωγή λέμε!

Με το που επιλέξουμε τον μαχητή μας, εισερχόμαστε στον «λάκκο» με τα θηρία. Εκεί θα αντιμετωπίσουμε οκτώ φονικότατους αντιπάλους. Ας γνωρίσουμε αυτούς τους «ευυπόληπτους» πολίτες, ξεκινώντας από τον πιο αδύναμο, έως τον ισχυρότερο:

Πρώτος είναι ο "Executioner". Το μόνο πράγμα το οποίο εκτελείται όταν συγκρουόμαστε μαζί του, είναι η διαθήκη του, γιατί ο τύπος είναι «σαπάκι».

Μετά έχουμε τον "Southside Jim", ο οποίος είναι μικροκαμωμένος και γρήγορος. Σύμφωνα με το εγχειρίδιο του παιχνιδιού, μάχεται για να καλύψει τα ιατρικά έξοδα της μητέρας του (τα οποία παίζει να έχει προκαλέσει ο ίδιος).

Υπάρχει και θηλυκή παρουσία στο πάνθεο των «ηρώων». Το όνομα της είναι "Angel" και έχει ένα μικρό στυλιστικό θεματάκι (το χρυσό μου, αχ καλέ...)

Επόμενος είναι "Mad Miles". Είναι βετεράνος του Βιετναμ. Επίσης, είναι τρελός.

Ο "CC Rider" είναι ο μηχανόβιος της παρέας με το σκοτεινό παρελθόν. Κάτι μου λέει ότι αυτό θα είναι γεμάτο με κρεπάλες και καφρίλες, εκτός αν το "CC" διαβάζεται "sissy"...

Την τρίτη θέση καταλαμβάνει ο "Heavy Metal" (ΦΑΚ ΓΕΑ!) με την «καρακίτς-μεταπάνκ» εμφάνιση. Σίγουρα το αγόρι αυτό δεν είναι «μουσική για τα αυτιά μας».

Ο "Chainman Eddie" είναι τρόπον τινά ο μπράβος/τσάτσος του μεγάλου αρχηγού (λες και χρειάζεται κανέναν αυτό το θηρίο...)

Και στην κορυφή του βάρου, στέκεται αγέρωχος και κραταιός ο "Ultimate Warrior" (πρωτότυπο όνομα) από τον οποίον διεκδικούμε τον τίτλο!



Τα γραφικά είναι φτωχά, αλλά το ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό τους είναι ότι τα sprites των χαρακτήρων είναι ψηφιοποιημένα από αληθινά πρόσωπα. Σίγουρα κάτι καινοτόμο για την περίοδο κυκλοφορίας.

Κάθε χαρακτήρας έχει μια ράβδο ενέργειας έξι τετραγώνων. Όταν ένα τετράγωνο εξαντλείται, τότε λιποθυμά για λίγο. Κατά τη διάρκεια αυτής της πτώσης είναι ευάλωτος σε εχθρικά χτυπήματα. Μπορεί επίσης να τον σηκώσουν από το πάτωμα και να τον πετάξουν τριγύρω. Μέσα στον λάκκο, υπάρχουν συχνά και μερικά χρήσιμα «αντικείμενα»: Ένα μαχαίρι, ένας βούρδουλας, ένα βαρέλι, μερικά «αστεράκια»-



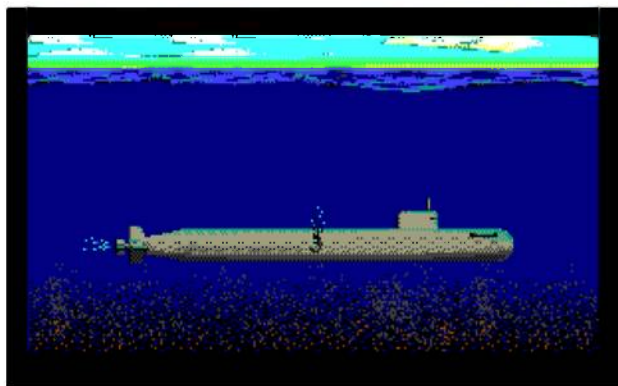
-και μία μηχανή μεγάλου κυβισμού (!), όλα αυτά είναι διαθέσιμα για εκτόξευση εναντίον των εχθρών μας. Επίσης, σε ένα επίπεδο υπάρχει και ένα "power pill" (κουρκουμπίνι) που ενισχύει την αγωνιστική μας απόδοση. Είναι ζωτικής σημασίας το να χρησιμοποιούμε όλα αυτά τα «προϊόντα» γιατί μάς δίνουν πλεονέκτημα νίκης.

Τί και αν το να παίξω το Pit-Fighter σήμερα μού προκαλεί αναφυλαξία; Αυτό που έχει σημασία είναι οι ώρες που πέρασα μαζί του πριν από τριάντα χρόνια, και το πόσο αυτό συντέλεσε στο να γίνω ο ΑΝΤΡΑΣ που είμαι σήμερα!



Αυτή η προσομοίωση υποβρυχίου είναι μια από τις λιγότερο γνωστές δουλειές του τεράστιου Sid Meier. Βασίζεται στο ευπώλητο (best seller που λέμε και στο χωριό) μυθιστόρημα "Red Storm Rising", την απεικόνιση ενός υποθετικού Τρίτου Παγκοσμίου Πολέμου από τον μεγάλο Tom Clancy. Στο παιχνίδι παίρνουμε τον ρόλο του διοικητή ενός πυρηνικού υποβρυχίου του NATO και επιχειρούμε εναντίον της Σοβιετικής Ένωσης.

Αν και στον τεχνικό τομέα το παίγνιο έχει ξεπεραστεί τελείως, υπάρχουν μερικά πράγματα που αξίζει να αναφερθούν. Πρώτα απ' όλα, τα γραφικά καταφέρνουν να μάς μεταφέρουν απόλυτα το αγωνιώδες και κλειστοφοβικό περιβάλλον του υποθαλάσσιου πολέμου, δίνοντάς μας την αίσθηση ότι είμαστε «εκεί» και ότι κάνουμε κάτι σημαντικό. Όλα τα δεδομένα και οι λειτουργίες του υποβρυχίου παρουσιάζονται «καθαρά» και τακτοποιημένα. Επίσης, όταν τα όπλα μας φτάνουν στο στόχο τους, τα γραφικά μάς δίνουν ακαριαία την εικόνα του πλήγματος που επιφέραμε.



Αφού ορίσουμε τη χρονική περίοδο και εισάγουμε το όνομα του κυβερνήτη μας, επιλέγουμε τον τύπο του υποβρυχίου μας. Υπάρχουν τέσσερα διαθέσιμα επίπεδα δυσκολίας.

Αυτά ξεκινούν από τον μέσο όρο, και φτάνουν σε σχεδόν απάνθρωπα επίπεδα. Το παιχνίδι είχε μια απίστευτη campaign με τον ολοκληρωτικό πόλεμο ενάντια στην ΕΣΣΔ. Εκεί, έχοντας μπροστά μας έναν χάρτη των βόρειων θαλασσών, ξεκινούμε από τη βάση μας στο λιμάνι Holy Loch της Σκωτίας για αποστολές στον Ανατολικό Ατλαντικό, τη Νορβηγία, τη Γροιλανδία και τη Θάλασσα του Μπάρεντς. Η απόδοσή μας σε αυτές τις αποστολές θα καθορίσει τελικά την έκβαση του πολέμου. Κατά τη διάρκεια της εκστρατείας μας θα πρέπει να προκαλέσουμε τη μεγαλύτερη δυνατή ζημιά στις εχθρικές αγέλες υποβρυχίων, στις νηοπομπές και στους χερσαίους στόχους. Ο χρόνος είναι καίριος εδώ, οι γρήγορες και αποφασιστικές ενέργειες είναι υψίστης σημασίας. Η γρήγορη επίτευξη των στόχων της αποστολής, η κρυφή κίνηση και τα γοργά ταξίδια πίσω στο Holy Loch για επισκευές και επανεξοπλισμό είναι πολύ σημαντικά για την πολεμική μας προσπάθεια. Βέβαια, πρέπει πρώτα να προετοιμαστεί κανείς επαρκώς στις single αποστολές, πριν αποτολμήσει να μπει στο συναρπαστικό και προκλητικό περιβάλλον της εκστρατείας.



Όπως και στη συντριπτική πλειοψηφία των τίτλων της Microprose, ο ρεαλισμός αποτελεί υψηλή προτεραιότητα. Ο παίκτης πρέπει να ασχοληθεί με πολλές και απαιτητικές δραστηριότητες. Πρέπει να μάθει πώς να εντοπίζει σιωπηλά τον εχθρό και να τον πλήττει, και πώς να χρησιμοποιεί τον οπλισμό του σοφά και αποτελεσματικά. Η αποφυγή των εχθρικών τορπιλών είναι κάτι που χρειάζεται εξάσκηση ώστε να γίνει αποτελεσματικά και χωρίς να παραμελείται η τακτική κατάσταση της μάχης. Τέλος, η βαθιά εξοικείωση με όλους τους αισθητήρες, τα μενού και τα χειριστήρια του υποβρυχίου μας είναι κρίσιμη, γιατί μόνο με την εντατική χρήση τους θα πετύχουμε τους στόχους μας. Το γεγονός ότι χρειάζονται πολλά πλήκτρα για το παιχνίδι μπορεί αρχικά να είναι ένα σοκ για τους αμήνητους. Γι' αυτό και μια καλή μελέτη του λεπτομερούς εγχειριδίου είναι χρήσιμη για μια ολοκληρωμένη εμπειρία.

Το "Red Storm Rising" παραμένει «αβύθιστο» παρά την ηλικία του και συνιστάται κυρίως στους αποφασισμένους φίλους του είδους, στους οποίους προσφέρει αμέτρητες ώρες χορταστικής δράσης. Οι υπόλοιποι παρακαλούνται να κρατήσουν απόσταση ασφαλείας και να παρακολουθήσουν για πολλοστή φορά το "The Hunt for Red October".



# Shinobi

1989

Αυτό το πανίερο platform είναι φυσικά η μεταφορά του θρυλικού coin-op της Sega. Είμαστε ο μοναχικός Νίντζα λοιπόν, με το καθήκον να ξεριζώσουμε ένα τρομοκρατικό δίκτυο και να σώσουμε τους ομήρους που αυτό κρατά. Για να τα πετύχουμε όλα αυτά, πρέπει να περάσουμε πέντε απαιτητικές πίστες.

Τα γραφικά είναι απλά και «βασικά», αλλά ωστόσο λειτουργικά και ελκυστικά. Ο μόνος διαθέσιμος ήχος είναι μια μελωδία που ακούγεται στην αρχή, και μερικά ηχητικά εφέ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Κανένα πρόβλημα!

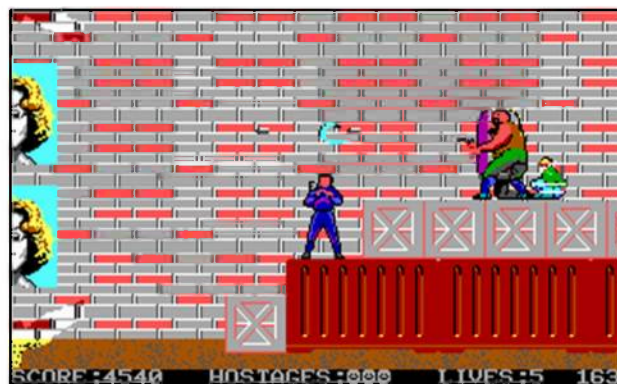
Το παιχνίδι είναι γενικά πιστό στη δομή και το περιεχόμενο του «προγόνου» του. Θα εξερενήσουμε παρόμοια, αλλά μικρότερα, επίπεδα και θα αντιμετωπίσουμε τα ίδια «Αφεντικά» στο τέλος κάθε αποστολής. Το ίδιο ισχύει και με τους «μικρούς» εχθρούς που είναι επίσης πολύ κοντά στο πρωτότυπο. Θα συναντήσουμε δηλαδή άοπλους τραμπούκους, σεκιουριτάδες με πιστόλι, νίντζα, και τους γνωστούς χοντρούς με το μπούμερανγκ που φρουρούν και τους ομήρους.



Επιτιθέμεθα με τα «αστεράκια» μας, τις μπουνιές και τις κλωτσιές μας. Όταν διασώσουμε αρκετούς ομήρους, ανταμειβόμαστε με ένα μπαζούκα και ένα σπαθί. Μία φορά σε κάθε επίπεδο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη «Μαγεία» μας, αυτή την ισχυρή αύρα που σκοτώνει κάθε εχθρό στην οθόνη και προκαλεί σοβαρή ζημιά στα "Bosses". Μετά την ολοκλήρωση κάθε αποστολής, μπαίνουμε στο αξέχαστο "Bonus Stage": Εκεί, με τα shuriken μας, πρέπει να καταστρέψουμε όλους τους εχθρικούς νίντζα που σπεύδουν να μάς φτάσουν. Αν τα καταφέρουμε, κερδίζουμε μια επιπλέον ζωή!

Να τονίσουμε ότι, παρά τη γενική «πιστότητα», εξακολουθούν να υπάρχουν μερικές σημαντικές διαφορές με το arcade παιχνίδι: Τρεις σπρωξιάς από έναν εχθρό είναι-

-θανατηφόρες. Δεν μπορούμε να πετάμε περισσότερα από δύο shuriken τη φορά. Όταν είμαστε γονατισμένοι και πυροβολούμε, σηκωνόμαστε λιγάκι και έτσι κινδυνεύουμε να χτυπηθούμε από εχθρικές βολές. Τέλος, το "Ninja Magic" (η «μαγεία» μας ντε) δεν καταστρέφει τα εχθρικά πυρά.



Το παιχνίδι αναμφισβήτητα καταφέρνει να συλλάβει την «ουσία» και την αίσθηση του πρωτότυπου. Είναι απλά εθιστικότατο! Με πάθος και μανία αγωνιζόμαστε να ξεπεράσουμε τις δυσκολίες, να ελευθερώσουμε ομήρους και να χτυπήσουμε τα αδύνατα σημεία των «Αφεντικών». Οι οκτώ διαθέσιμες ζωές μπορεί αρχικά να φαίνονται πάρα πολλές, αλλά σύντομα αυτή η παρατήρηση αναιρείται. Αν και το παιχνίδι δεν έχει τη φρικιαστική δυσκολία του κερματοφάγου arcade, είναι αναμφίβολα μια σοβαρή πρόκληση. Ο παίκτης πρέπει να είναι σε εγρήγορη και συγκεντρωμένος όλη την ώρα με γρήγορα αντανακλαστικά και ακρίβεια στον έλεγχο. Χωρίς αυτά, θα απωλέσουμε ζωές ακόμα και στα πιο εύκολα επίπεδα.

Όσο χρόνια και να περάσουν, το "Shinobi" εξακολουθεί να ξεχωρίζει με την ποιότητα και τον φοβερό κόσμο του και πάντα θα έχει μια ξεχωριστή θέση στις καρδιές μας. Αθάνατο!





# Sotiris Vog's Vault of Goods



Sotiris Vog

**T**ο 1998 υπήρξε αδιαμφισβήτητα μια από τις σημαντικότερες χρονιές στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Και ειδικά, στον χώρο των παιχνιδιών για τα πολυαγαπημένα μας pc.

Πάμπολλοι τίτλοι που έθεσαν τα θεμέλια για τις επόμενες γενιές του μοντέρνου gaming. Μηχανές γραφικών και εξελιγμένη χρήση 3d accelerated cards, αφηγηματικό gameplay και events που έδιναν ιδιαίτερο ύφος και πνοή στους μέχρι πρότινος υπάρχοντες απλά για να πεθάνουν εχθρούς... Τα πράγματα εξελίσσονταν με σοβαρά και σταθερά βήματα. Και έναν χρόνο πριν, έσκασε η σεισμική βόμβα της id (δεν ζητάω συγγνώμη γι' αυτό, είναι δίκαιο). Ικανή να ταράξει τα θεμέλια των ως τότε εξελιγμένων γραφικών, με τους δημιουργούς να βγάζουν στην φόρα μια τρομερή μηχανή γραφικών, έναν χρόνο πριν από την κυκλοφορία του μακροσκελούς και επίπονου πρότζεκτ που άκουγε στο όνομα Unreal και θα έφερνε στον κόσμο μια εξίσου ιστορική και ως σήμερα εξελισσόμενη μηχανή - και φυσικά μιλάω για την Unreal engine.

Τι ήταν αυτό που συνέβη! Διάστημα, τεχνολογία, βαριές μηχανές, σκουριά, μέταλλο και αίμα. Ο μεσαίωνας και οι δαιμονικές πύλες, οι τηλεμεταφορές και οι βαριές μεταλλικές πόρτες έδωσαν την σκυτάλη σε κάτι νέο. Απειλητικό, επιβλητικό και... Πράσινο;

Τι έγινε λοιπόν με το Quake II;

"Μα τι εννοείτε, κύριε. Το Q2 υπήρξε πετυχημένο και η μηχανή γραφικών του έμεινε ιστορική και το soundtrack του iconic".

Ναι σίγουρα. Ουδμία αμφιβολία χωρά εδώ. Θυμάμαι πώς αγκαλιάστηκε από πολλά άτομα που γνώριζα, πόσο τρομερή εντύπωση έκανε η χρήση scripted αντιδράσεων των εχθρών όταν δέχονταν τα πυρά του Quake Marine και σφάδαζαν κάτω ή πέθαιναν πυροβολώντας παντού. Πραγματικά η αδρεναλίνη ανέβαινε κατακόρυφα, και σε συνδυασμό με το βαρύ soundtrack, η ατμόσφαιρα και η δράση δεν άφηναν τον παίχτη αδιάφορο.

Και το έντονο στοιχείο του body horror με τα μηχανικά υβρίδια που μοιάζουν να φτιάχτηκαν με πόνο και φυσικά, την εμφανή ζημιά από τα πυρά του παίχτη με το αίμα να λούζει το μέταλλο, ικανοποιούσε ακόμα και τους πιο σκληροπυρηνικούς.

Και το έντονο στοιχείο του body horror με τα μηχανικά υβρίδια που μοιάζουν να φτιάχτηκαν με πόνο και φυσικά,-

-την εμφανή ζημιά από τα πυρά του παίχτη με το αίμα να λούζει το μέταλλο, ικανοποιούσε ακόμα και τους πιο σκληροπυρηνικούς

·  
Παρ' όλα αυτά. Άρχισαν και οι γκρίνιες μαζί με τους διθυράμβους:

"Δεν έχει καμία σχέση με το Quake"

"Μα είναι αυτό sequel;"

"Πολύ πράσινο"

"Γιατί οι πίστες είναι έτσι;"

"Τι πρέπει να κάνω εδώ, που είναι η έξοδος"

"Τι είναι αυτοί οι Strogg τέλος πάντων"

"Που είναι τα κάστρα"

"Μα είναι πράσινο!"

Δεν ξέρω κατά πόσο αυτό όλο ήταν αναμενόμενο, πέραν δηλαδή της δεδομένης γκρίνιας, επρόκειτο για το sequel της χρονιάς. Ίσως αυτή η αναμονή τελικά δημιούργησε πολύ-διαφορετική αίσθηση του τι να περιμένει κανείς. Ίσως όντως ο κόσμος περίμενε κάστρα, πεντάλφες και δαιμονικές υπάρξεις, και αντί γι' αυτό, έλαβε ρομποτικά υβρίδια με κατακτητική πολιτική και τί είναι επιτέλους αυτοί οι Strogg!

Αυτό όμως που επίσης αξίζει να σημειωθεί σε ακόμα ένα υπέρ, είναι ότι δεν χρειαζόταν να έχει κάποιος την τελευταία λέξη της τεχνολογίας για να απολαύσει το παιχνίδι αυτό - έστω και στην χαμηλή ανάλυση.

Σε Pentium 133 MHz με 16αρα ram και Diamond Stealth 3D έτρεχε πολύ πολύ smooth χωρίς να σέρνεται. Ακόμα και τα loading times μεταξύ επιπέδων, ήταν πολύ υποφερτά, δεν κούραζαν. Φυσικά αυτό είναι και προσωπική ανάμνηση, ίσως ακόμα και τότε λόγω συστήματος, έδειχνα επιείκεια. Αλλά νομίζω ότι όσον αφορά την εκτέλεση και το gameplay, μόνο αυτό έχω να θυμάμαι σαν μέγα αρνητικό.

Έπρεπε να περάσουν 25 χρόνια για να αναδυθούν αυτά τα καυτά ερωτήματα πάλι στην επικαιρότητα, με την Nightdive να δίνει ρεσιτάλ επαγγελματισμού και μαθήματα στο πώς κάνουν ένα ΣΩΣΤΟ remaster, κρατώντας τα όμορφα στοιχεία του παρελθόντος με την ποιότητα ζωής των μοντέρνων παιχνιδιών.

Όπως έκανε η τρομερή αυτή εταιρία με το φανταστικό remaster του προκατόχου, το εκπληκτικό πακέτο του Quake που ξανάγινε με την Kex engine και περιέχει πέρα από το core game, τα expansion packs "The Scourge of Armagon" και "Dissolution of Eternity," με επιπλέον expansion το βραβευμένο "Dimension of the Past," καθώς και ένα ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ expansion "Dimension of the Machine".



Πολύ καλό, έτσι;

Έτσι και με το δεύτερο, έχουμε ένα καταπληκτικό ρετουσάρισμα που δεν ξέραμε ότι χρειαζόμασταν με επιπλέον υλικό που, οκ, είναι υπέρ το δέον πλούσιο, εφάμιλλο του πρώτου: Τα δύο mission packs "The Reckoning" και "Ground Zero". Καινούριο expansion pack ονόματι "Call of the Machine". Και επειδή δεν μας έχουν καλομάθει αρκετά, ορίστε, να, το Quake II 64... Τι άλλο μπορώ να πω.

Με το teaser της RTS έκδοσης που είχε βγει σαν demo το 2019, υπήρχε η υποψία ότι θα έσκαγε η βόμβα ενός remake. Άλλωστε, αν ρίξουμε μια ματιά ειδικά στον χώρο των κονσολών, τα ports/ remakes/ remasters όχι απλά δίνουν και παίρνουν, αλλά παρουσιάζεται το φαινόμενο του emulator - όσο κι αν οι fans δεν το παραδέχονται. Μεγάλες εταιρείες πρωτοστατούν σε ένα ντελίριο από cash grabbing "επανεκδόσεις", χωρίς ιδιαίτερη έως και μηδαμινή δουλειά στην παρουσίαση και στην εμφάνιση κατά τα άλλα αγαπημένων παιχνιδιών. Όπως για παράδειγμα το πρόσφατο ανακοινωθέν με το Red Dead Redemption της Rockstar, που έφαγε πολύ κράξιμο, ειδικά στη υπόνοια της τιμής που θα κυκλοφορήσει, καθότι θα είναι ένα απλό PS3 port με τιμή του επίπεδου των 50 - 60 €.

Η αγανάκτηση είναι δεδομένη.

Εδώ όμως δεν έχουμε καθόλου το ίδιο. Ο φόρος τιμής, η πολλή δουλειά και η αγάπη που έδειξε η ομάδα στο πόνημα του Quake II remaster είναι στα επίπεδα που έχουμε συνηθίσει από τίτλους όπως Exhumed/Powerslave, Blood - Fresh Supply, φυσικά το Duke Nukem 3D World Tour, με βελτίωση στην απόδοση των γραφικών, κάποιες quality of life αλλαγές, αλλά κρατώντας την αισθητική και αυτό που έκανε το Quake II αυτό που είναι: την ατμόσφαιρα.

Και η έως τώρα τιμή του σε Steam, GOG και Microsoft store: 9.99 ντόλλαρς. Τίμιο κατά την ταπεινή μου άποψη, αναλογιζόμενος και το τι άλλα περιέχει το πακέτο αυτό. Θα γίνω λίγο ρομαντικός και θα προσθέσω πως η αγάπη του κόσμου συντέλεσε κατά ένα μεγάλο ποσοστό σε αυτήν την επιτυχία. Η Bethesda έκανε επένδυση σοβαρή για το ...Nightdive treatment (θα ξαναπώ πως η Nightdive έχει αναγάγει το remastering σε τέχνη) του Quake και η απόφαση για ένα λίφτινγκ του δευτέρου, πιστεύω πως είναι σοφή και εν γένει, απαραίτητη.

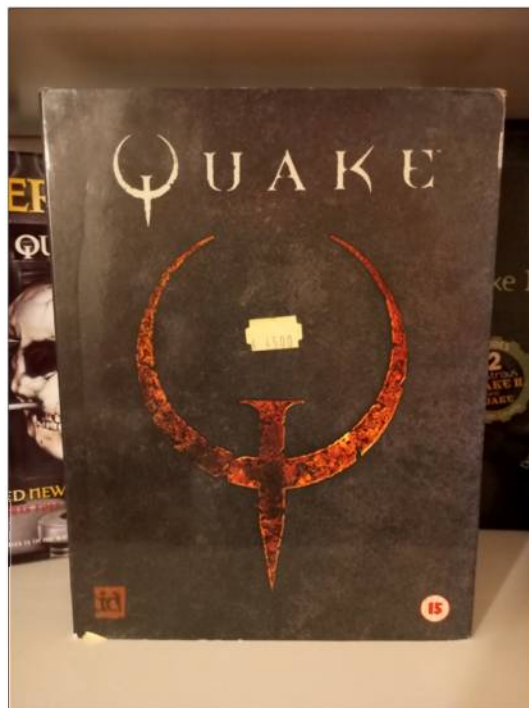
Όταν δηλαδή ξαναφτιάχνεται σωστά ένα παλαιό παιχνίδι χωρίς να υπάρχουν τσιγκουνιές ή να καταλαβαίνουμε ξεκάθαρα ότι είναι αρπαχτή (πάμπολλα τα παραδείγματα), συμβάλλει αυτόματα και στην διατήρηση ενός ιστορικού τίτλου, κάνοντας τον προσβάσιμο σε νέους παίχτες με έναν φρέσκο αέρα. Και από την στιγμή που το σκληρό κοινό αναβιβάζει έναν τίτλο σχεδόν 30 ετών σε best seller, κάτι γίνεται σωστά.

Με αφορμή λοιπόν αυτά, καθώς και με την - ειρωνική ίσως! - έλλειψη της big box windows version του Quake II από την μικρή Quake συλλογή μου, ιδού λοιπόν τι περιέχει για την ώρα το ράφι!



## QUAKE

Το παλαιό. Το ορθόδοξο. Το παιχνίδι που αλλιώς ξεκίνησε, αλλιώς το είχαν στο νου, αλλιώς τους βγήκε τελικά. Χωροχρονικά ταξίδια, παγανισμός, βαρύς οπλισμός, το θρυλικό ατμοσφαιρικό και ανατριχιαστικό soundtrack από Nine Inch Nails, των οποίων λογότυπο βλέπουμε στα ammo packs για το Nailgun... Χωρίς καν καθυστερήσεις για frame αλλαγής όπλων, πρακτικά χωρίς use button, chunky γραφικά σε καφετί γήινες και πέτρινες αποχρώσεις, περιορισμένους εχθρούς ανά περιοχή/ οθόνη λόγω αντίστοιχων συστημικών περιορισμών, η πρωτόγνωρη εμπειρία της μηχανής γραφικών του παιχνιδιού αυτού, προσωπικά που έδινε πάντα την εντύπωση ενός ολοκληρωμένου πειραματικού παιχνιδιού. Με σημερινή ορολογία, ναι, θα το χαρακτήριζα ως tech demo για το τι μέλει γενέσθαι για το μέλλον των fps και όχι μόνο.



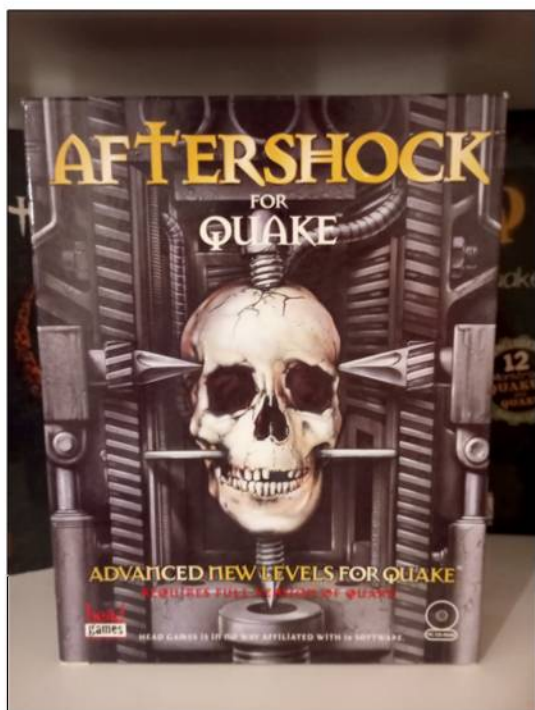


Ο χωρισμός σε επεισόδια, ο interactive τρόπος επιλογής τους καθώς και η αντίστοιχη επιλογή δυσκολίας, ήταν εξίσου διασκεδαστικά και με φαντασία. Το μυαλό του Carmack, πριν γίνει ο σημερινός γκρινιάρης που τον ενοχλούν οι νέοι, ο πρώην μάγιστρος και πάντα πρίγκιπας του κόστους, είχε δει τότε το μέλλον αλλά πάντα οι πατέντες του είχαν το προβάδισμα. Πώς κάτι θα δείχνει καλό πέρα από την λειτουργικότητα. Πώς μπορούμε να τραβήξουμε στα άκρα τον κώδικα ώστε να παίξουμε Quake στα 70 MHz. Πώς θα χωρέσουμε το soundtrack μαζί με το game σε ένα CDROM. Ας μην ξεχνάμε ότι το πρώτο doom, δεν ήταν ούτε 10 megabytes...

Η παρούσα έκδοση, είναι μάλιστα η ελληνική με την distributing company να έχει μεγάλα κέφια και καλή παραγωγή και επιλογή υλικών για το big box. Να σημειωθεί ότι αγοράστηκε από Γερμανία σε χαμηλή τιμή, καθότι ο ιδιοκτήτης και, φυσικά, συλλέκτης, θεώρησε ότι έπρεπε να το έχω και δεν με έγδαρε!

## QUAKE - AFTERSHOCK!

Ένα expansion pack από την Wizardworks, εταιρία που αγαπούσε να βγάζει έξτρα υλικό για τίτλους που μύριζαν από μακριά πως το modding τους θα ήταν διασκεδαστικό και, από ένα σημείο και έπειτα, αναγκαίο!



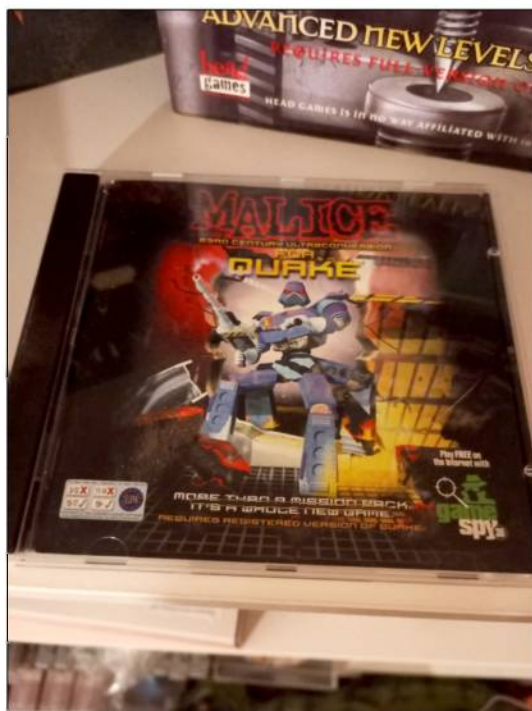
Θυμάμαι το απλό αλλά αποτελεσματικό εξώφυλλο σε τοπικό κατάσταση software και hardware και γενικά... 90s psαδικο (ναι έγραφα πιασάδικο) στο κέντρο της Μυτιλήνης, όπου καταλαβαίνετε οι πιο παλαιοί πώς ήταν αυτά, από σέρβις και τεχνική υποστήριξη ως αγορά καινούριου συστήματος και αντίγραφα... Με είχε στοιχειώσει η γραμματοσειρά μαζί με τον τίτλο Aftershock και το κρανίο.

Να σημειωθεί ότι ο μερακλής ιδιοκτήτης, παραδίπλα είχε το Nuke It, ένα - επίσης ζηλευτό - expansion pack για το Duke Nukem 3D καθώς και έναν τίτλο από τα edutainment adventure mini games του Put Put (αυτό το μωβ αυτοκίνητο before Κεραυνός ΜακΚουιν was even a concept).

Πάμπολλες πίστες, νέα αισθητική, εργαλεία/utilities για τα δικά σας πειράματα, μπλόκι υλικό για ψάξιμο εντός cdrom - εννοείται πως όλοι σκαλίζαμε τα ενδότερα, καλούδια όπως ξεχασμένα splash screens ή ακόμα και game system files με ξεχασμένα πραγματάκια μέσα όπως dumped enemy names κλπ.

## MALICE

Και μιας και αναφέρθηκε και το modding παραπάνω, ιδού ένα από τα καλύτερα full game conversion mods που έγιναν για το Quake. Το Malice. Τόσο καλό που τελικά αντιμετωπίστηκε ως ξεχωριστό παιχνίδι αντί για ένα απλό expansion pack. Πέρα φυσικά από μια συγκεκριμένη πίστα που αν δεν τα είχες πάει καλά πριν, ας πούμε ότι την έβαλες άσχημα. Μιλάμε για επίπεδο bullshittery α λα Plutonia Experiment, ο Romero ΣΙΓΟΥΡΑ θα αισθανόταν απίστευτη υπερηφάνεια γι' αυτό το σημείο του παιχνιδιού. Potential spoils upon request.



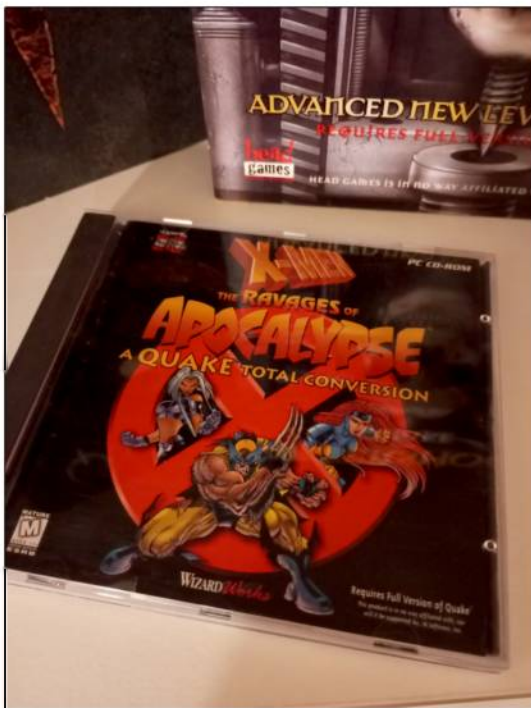
Η συγκεκριμένη έκδοση που έχω, ήταν σε πακέτο που περιείχε το Ultimate DOOM μαζί με το Quake σε ένα big box, μάλιστα ήταν shrink wrapped ΓΥΡΩ από το εν λόγω box. Και μάλιστα απ' έξω... Η εν λόγω συλλογή κυκλοφόρησε Ευρώπη και για όποιον ενδιαφέρεται να κάνει την δική του έρευνα, θα το βρει ως "The Ultimate Doom & the Classic Quake" και κυκλοφόρησε από την GT Interactive (φυσικά...).



Έμαθα πρόσφατα πάραυτα, ότι υπάρχει και big box έκδοση, την οποία δεν έχω δει προσωπικά ποτέ. Νομίζω ότι είχε υπάρξει και σαν σκέτο jewel case σαν πώληση, το οποίο ενδεχομένως ήταν και αυτό που αναφέρθηκε παραπάνω, στο πακέτο δηλαδή του DOOM/ Quake. Δεν φαίνεται να έχουν κάποια διαφορά, όπως και να' χει.

## X-MEN THE RAVAGES OF THE APOCALYPSE

Ακόμα ένα total conversion, με θεματική αυτήν την φορά τους θρυλικούς X-Men. Ένα ακριβό γενικά απόκτημα, προσωπικά το έχω σκέτο ως jewel case και πιστεύω ότι ως εκεί θα μείνει!



Η ιστορία: Ο Apocalypse έχει δημιουργήσει έναν στρατό από cyborg κλώνους με κλεμμένο DNA των γνωστών πρωταγωνιστών και εσύ καλείσαι να καθαρίσεις τον τόπο από τα βδελύγματα και να νικήσεις τον κακό. Not good, not terrible.

Από τα όπλα και το level design, μέχρι τους ίδιους τους εχθρούς που είναι ως ένα σημείο είναι ένα ωραίο συν καθότι υπάρχει χρήση των δυνάμεων τους ενάντια στον παίκτη, η λέξη που θα μπορούσα να το χαρακτηρίσω όλο αυτό το αποτέλεσμα είναι... άνευρο. Δημιουργείται γρήγορα σχετικά εκνευρισμός με τους εχθρούς και τις δυνάμεις τους όχι σε challenging level αλλά περισσότερο σε έναν κακό βραχνά, δεν υπάρχει κάτι τρομερό στο level design, απεναντίας η έλλειψη ατμόσφαιρας και καλού σχεδιασμού δείχνουν την υπεροχή του αρχικού παιχνιδιού.

Επίσης τα όπλα του παίκτη, εντάξει, reskins είναι, τα ξέρουμε, δεν χρειάζεται να ασχοληθώ παραπάνω με αυτό...

Γενικά, δεν αποτελεί ευχάριστη εμπειρία το εν λόγω παιχνίδι, περισσότερο σαν αγγαρεία θα το έλεγα.

## QUAKE II COLOSSUS (FOR LINUX)

Colossal box για το Quake II και τα δύο expansion packs του! Εντυπωσιακά μεγάλο κουτί, αντίστοιχα εντυπωσιακά άδειο μέσα, πολύ καλό στο να κρύψεις κάποιο big box αν δεν υπάρχει χώρος - true story, ο πωλητής εξ Αμερικής έβαλε μέσα (!) το Sim Earth που είχα πάρει από τον ίδιο, προς εξοικονόμηση χώρου!



Πέρα από τα jewel cases, κάποια reference cards και τα manuals, πράγματι η κολοσσιαία συσκευασία είναι τέλεια για display, χωρίς όμως κάποιο επιπλέον περιεχόμενο μέσα. Αυτό προσωπικά δεν με απασχολεί, είναι πάραυτα εντυπωσιακό.

Η έκδοση αυτή, που δουλεύει σε Linux, είναι αυτή που γνωρίζουμε, ίδια δηλαδή με windows pc, φυσικά οι χρήστες Linux πάντα βρίσκουν τον τρόπο να απογειώσουν με τις μετατροπές τους το gameplay experience και ενδεχομένως αυτό να είναι μια καλή ευκαιρία να μπω κι εγώ σιγά - σιγά στο τριπάκι για πειρά(γ)ματα. Επικό κομμάτι βιτρίνας για ένα τρομερό παιχνίδι και τα έξτρα του.

## QUAKE II GERMAN SLIM BOX & EURO DVD CASE

Το body horror στοιχείο, το event storytelling καθώς και η μαγεία της Raven πριν την καταστροφή της, η οποία για άλλη μια φορά έδειξε τι μπορεί να κάνει, αλλά όταν ο παραγωγός πετσοκόβει... Τι να πρωτομαζέψεις. Το πρόβλημα του Q4, είναι δυστυχώς η συνοχή του και οι μόδες της εποχής: Αρχή του παιχνιδιού /turret section/κάτι γίνεται, ωχ όχι!/ δυσκολεύουν λίγο τα πράγματα αλλά ωπ!



Βρήκα αυτό το όπλο/εξελίξεις/ δεύτερο αχρειαστα δύσκολο turret section/ ουαουουου εχμ οκ, παρακάτω/ τέλος με cliff-hanger με ενδεχόμενη συνέχεια. Σαν αποτέλεσμα γενικό, πιστεύω ότι στα προαναφερθέντα έπαιξε πολύ ο παράγοντας "εισβολή" στην υλοποίηση. "Καλή ιδέα, αφεντικό".



Σε καμία περίπτωση δεν είναι κακό παιχνίδι. Όμως η κατακάλυψη της Raven που, αρκετά χρόνια μετά τις αρχικές τις συμμετοχές στον κόσμο της id καθώς και με τα δικά της, σαν εταιρία με μεγάλες συνεργασίες, η δημιουργική ελευθερία ήταν σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Σίγουρα εδώ δεν έχουμε περίπτωση Singularity, δεν μπορώ όμως να μη σχολιάσω ότι το Q4, όσο και αν το αγαπήσαμε, θα μπορούσε να είναι καλύτερο.

Η κυκλοφορία του σε dvd case, ήταν η συνήθης της εποχής. Η ευχάριστη ανακάλυψη του γερμανικού slim box βέβαια, με βρήκε προ εκπλήξεως. Η εν λόγω γερμανική distributor εταιρία, έβγαλε κάποια παιχνίδια λίγο μετά την πρώτη τους κυκλοφορία σε μορφή slim box, με κάποια από αυτά να έχω στην κατοχή μου, όπως το Doom 3 και το πρώτο Far Cry!

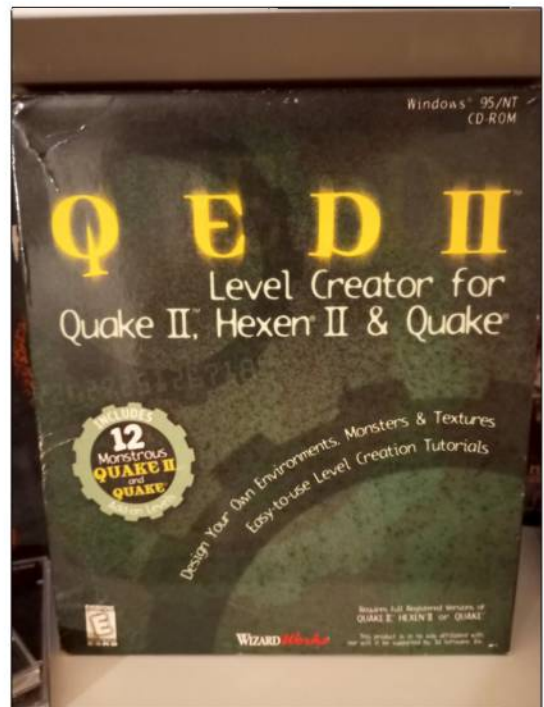
Μεγάλη νοσταλγία η περίοδος αυτή και τα περιεργα παιχνίδια που έβγαιναν και είχαν μεν τρομερά θέματα, δημιούργησαν τις βάσεις πάραυτα για πολύ μεγάλους τίτλους.



## QED II

Ένας μεγάλος και εμπειριστατωμένος episodic level editor, με πολλά εργαλεία και επιλογές, από δημιουργία εχθρών και όπλων, μέχρι περίπλοκους χάρτες και δυνατότητα δημιουργίας ολοκλήρου "επεισοδίου". Περιέχει πολλά παραδείγματα και assets και επιτρέπει δημιουργία πιστών για quake I & II καθώς και για το Hexen II. Με την υπογραφή της Wizardworks ακόμα μια φορά και με την προφανή αγάπη τους να για τα εν λόγω παιχνίδια, επιβάλλεται να δοκιμαστεί εκτενώς αυτό το big box και να φτιαχτούν ωραία πράγματα.

Όπως καταλαβαίνετε, η απουσία του Windows version Quake II αλλά και του Quake III Arena φυσικά, είναι αισθητή!



Συνοψίζοντας, η αλήθεια είναι ότι όσα και αν έχουν γραφτεί όλα αυτά τα χρόνια κυκλοφορίας και αγάπης για κάποιους τίτλους που φέρουν το βάρος της ιστορίας της εξέλιξης των παιχνιδιών, πάντα θα υπάρχει τροφή για συζήτηση. Ακόμα και αν καμιά φορά έχουμε... οπαδικά, η ύπαρξη τίτλων που αλλάζουν τα δεδομένα και είναι παραδείγματα προς μίμηση και κέντρα συζητήσεων δύο δεκαετίες και βάλε μετά, σημαίνει ότι εδώ έχουμε κάτι περισσότερο από ένα "παιχνίδι".

Η τέχνη της αφήγησης, της σκηνοθεσίας και του μαεστρικού προγραμματισμού, χωρίς να παραγκωνίζεται φυσικά η απαραίτητη ύπαρξη σοβαρού sound design, είναι συστατικά που εμπεριέχονται σε ένα παιχνίδι. Πράγμα που τελικά κάνει την σημαντικότητα του, σχεδόν δεδομένη.

Οι νεώτεροι αναγνώστες, ας δώσουν στα δύο αυτά αριστουργήματα μια ευκαιρία. Και που ξέρετε, ίσως τελικά καταλήξετε να σφάζετε online και να απολαύσετε μια δυνατή, πατροπαράδοτη, ορθόδοξη multiplayer εμπειρία σαν να ήταν 1997!





# Διήγημα επιστημονικής φαντασίας



telonio

**Η** Ήταν αργά την νύχτα, περασμένες 12 και στον σκοτεινό ουρανό μεσουρανούσε το μισογεμάτο φεγγάρι. Ένα στιγμιαίο ελαφρύ αεράκι κρούσε πέρασε και έκανε τον Bobby να ανατριχιάσει για λίγα δευτερόλεπτα. Στεκόταν μπροστά από μια ξύλινη παλαιά πόρτα μιας μεγάλης μονοκατοικίας. Έμοιαζε σκεπτικός και λίγο ανήσυχος. Γύρισε και κοίταξε πίσω του. Δεν ήταν κανένας. Η αλήθεια ήταν πως τέτοια ώρα κανείς δεν κυκλοφορούσε έξω από το σπίτι του. Ήταν περιέργο που βρισκόταν εκεί και η στάση του επιβεβαίωνε πως αυτό δεν ήταν το σπίτι του. Όμως δεν έδινε την εντύπωση πως ήταν κάποιος ληστής, αλλά είχε μια σοβαρή και αξιόλογη εμφάνιση δείχνοντας «καθώς πρέπει» νεαρός.

Ο Bobby άπλωσε το χέρι του και το ακούμπησε στην πόρτα. Ήθελε να μπει μέσα αλλά έμοιαζε πως κάτι σκεφτόταν έντονα και δίσταζε. Έκανε μια παύση για λίγα δευτερόλεπτα και πίεσε αργά και ελαφρά την πόρτα. Αυτή άνοιξε κάνοντας έναν αρκετά δυνατό ήχο από σκουριασμένους μεντεσέδες που τον ενόχλησε. Ήταν παράδοξο, που δεν ήθελε να γίνει αντιληπτός αλλά εντούτοις προτίμησε να μπει από την κεντρική πόρτα.

Στάθηκε μόλις πίσω από την πόρτα στο κεντρικό σαλόνι. Υπήρχαν πολύ παλαιά αλλά σε άριστη κατάσταση έπιπλα, όσο βέβαια μπορούσε να δει αφού ελάχιστο φως από μια κολόνα φωτισμού που υπήρχε έξω στο πεζοδρόμιο και έμπαινε στον χώρο από ένα μισάνοιχτο παράθυρο στα δεξιά του. Μπροστά του και μερικά μέτρα παραπέρα, υπήρχε μια μαρμάρινη πλατιά σκάλα που ανέβαινε στον επάνω όροφο. Δεξιά και αριστερά από την σκάλα υπήρχε από μια ξύλινη πόρτα σε σκούρο χρώμα. Η αριστερή ήταν ελαφρά ανοιχτή λίγα εκατοστά, ενώ η δεξιά ήταν κλειστή.

Άφησε την πόρτα πίσω του μισάνοιχτη, σκέφτηκε για να μπορεί να φύγει γρήγορα αν αυτό κρινόταν απαραίτητο. Ο Bobby κοίταξε τριγύρω του και έβγαλε από το σακάκι του ένα κοντό ξύλινο στείλιारी με ακονισμένη μυτερή μύτη και το κράτησε με το δεξί του χέρι. Από την αριστερή τσέπη στο σακάκι του έβγαλε έναν μεγάλο ξύλινο σταυρό και τον κρέμασε στον λαιμό του. Επιπλέον, σιγούρεψε πως στην αριστερή τσέπη είχε ακόμη το σκόρδο. Είχε όλα τα απαραίτητα για καταφέρει ένα θανάσιμο πλήγμα στον βρικόλακα που κατοικούσε στο σπίτι. Αν και ήταν άρτια εξοπλισμένος, ήταν φανερά ανήσυχος αφού ποτέ στην ζωή του δεν είχε αντιμετωπίσει κάποιον βρικόλακα. Ήταν όμως αναγκασμένος να το κάνει, δεν είχε άλλη επιλογή.

Μέσα στο σπίτι επικρατούσε νεκρική σιγή. Ο Bobby σκέφτηκε πως ο βρικόλακας θα βρισκόταν στο υπόγειο του σπιτιού. Είχε μόλις νυχτώσει και ίσως να μην είχε προλάβει-

-ακόμη να σηκωθεί μέσα από το φέρετρό του. Του φάνηκε καλή ιδέα να ξεκινήσει την αναζήτηση του από εκεί. Προχώρησε με αργά βήματα προς την πόρτα που ήταν μισάνοιχτη κοιτώντας δεξιά και αριστερά φανερά αγχωμένος. Πλησίασε και έσπρωξε την πόρτα αργά για να μην κάνει θόρυβο. Για καλή του τύχη αυτή άνοιξε χωρίς να ακουστεί ο παραμικρός θόρυβος. Ο χώρος ήταν σκοτεινός και δεν έβλεπε απολύτως τίποτα. Έβγαλε από το σακάκι του έναν φακό και τον άναψε μπροστά του. Λίγα μέτρα παραπέρα ξεκινούσαν μαρμάρινα σκαλοπάτια που κατέβαιναν προς τα κάτω. Διάνα σκέφτηκε, αυτές οι σκάλες θα οδηγούσαν στο υπόγειο, εκεί που κοιμάται ο βρικόλακας.

Και εκεί που ήταν έτοιμος να αρχίσει να κατεβαίνει, προς έκπληξή του, ακούει από πίσω του ένα δυνατό γρύλισμα από κάποιο άγριο ζώο. Με τρόπο και παγωμένο πρόσωπο γύρισε και κοίταξε πίσω του. Εκεί, μόλις λίγα μέτρα μακριά του, βρισκόταν ένας αλλόκοτος λύκος που δεν θύμιζε τους συνηθισμένους λύκους αλλά που έμοιαζε περισσότερο με καφέ αρκούδα. Ήταν τεράστιος σε σύγκριση με έναν κανονικό λύκο και τα μάτια του ήταν σχεδόν κίτρινα και διαβολικά. Τα κοφτερά μακριά του δόντια εξείχαν από το μεγάλο σαγόνι του και τα σάλια του έτρεχαν στο πάτωμα. Τα νύχια στα πόδια του ήταν εξίσου μεγάλα και κοφτερά σαν ξυράφια. Το τρίχωμά του ήταν υπερβολικά πυκνό και οι τρίχες του ήταν λευκές και γυάλιζαν ασημένιες στις άκρες τους. Ήταν άμεσα αντιληπτό πως αυτό το πλάσμα δεν ήταν ένα φυσιολογικό ζώο αλλά ένα δαιμονικό πλάσμα.

Ο λύκος κοιτούσε τον Bobby επίμονα, γρυλίζοντας και αναπνέοντας βαριά από τα παλλόμενα ρουθούνια του. Τα χαστικά του μάτια προκαλούσαν τρόμο δίνοντας το άμεσο μήνυμα πως θα του επιτεθεί και θα τον κατασπαράξει σε κομμάτια από στιγμή σε στιγμή. Ο Bobby κοιτούσε τον λύκο παγωμένος ενώ προσπαθούσε να πιστέψει αυτό που έβλεπαν τα μάτια του.

Ξαφνικά, ο λύκος εκτινάχθηκε με ένα άλμα και έπεσε επάνω στον Bobby με αποτέλεσμα να τον ρίξει κάτω. Ο λύκος βρισκόταν επάνω από τον Bobby και προσπαθούσε με μανία να δαγκώσει το κεφάλι του, ενώ έμπηγε τα μυτερά νύχια του όλο και βαθύτερα στην σάρκα του Bobby. Ο δύσμοιρος Bobby ένιωθε αφόρητο πόνο από τα κοφτερά νύχια του λύκου και προσπαθούσε με τα δύο του χέρια να κρατήσει το σαγόνι του λύκου που ήταν ορθάνοιχτο και τα δόντια του ήταν μόλις λίγα χιλιοστά μακριά από το πρόσωπό του. Η βρωμερή ανάσα του στόματος του λύκου του προκαλούσε τόσο αηδία που του ερχόταν να ξεράσει.

Εκεί που όλα έδειχναν μάταια και πως ήταν θέμα δευτερολέπτων ο Bobby να χάσει την ζωή του με έναν τόσο-



-άγριο τρόπο, με τη άκρη του ματιού του είδε πως αριστερά του υπήρχε το μυτερό ξύλινο στειλιάρι. Με όση δύναμη είχε κράτησε με το ένα χέρι το σαγόνι του λύκου και αμέσως έπιασε το στειλιάρι και το έμπηξε με όλη του την δύναμη στα πλευρά του λύκου βγάζοντας μια κραυγή. Ο λύκος ανασηκώθηκε και ούρλιαξε με πόνο ενώ πολύ αίμα άρχισε να βγαίνει από τα πλευρά του. Τα νύχια του βγήκαν από το σώμα του Bobby και ο λύκος έπεσε προς τα πίσω βγάζοντας μια σπαραχτική κραυγή απελπισίας. Ο Bobby ανασηκώθηκε και κοιτούσε καταϊδρωμένος τον λύκο που ήταν ακίνητος και έμοιαζε να μην αναπνέει πλέον. Με το στειλιάρι κούνησε το σώμα του λύκου για να βεβαιωθεί πως ο λύκος δεν θα αντιδράσει. Προς καλή του τύχη, ο λύκος ήταν πλέον νεκρός.

Ο Bobby ξάπλωσε προς τα πίσω βογκώντας από τους πόνους που του είχαν επιφέρει τα κοφτερά νύχια του λύκου. Έμεινε εκεί ξαπλωμένος για λίγα δευτερόλεπτα ιδρωμένος και προσπαθώντας να διαχειριστεί τον έντονο πόνο που ένιωσε στο στήθος και στα πλευρά του. Προσπάθησε να σηκωθεί αργά και τα κατάφερε. Ξάφνου είδε μπροστά του, έναν γυμνό ξανθό τύπο κουλουριασμένο στην ίδια ακριβώς θέση που ήταν και ο λύκος. Είχε στα πλευρά του ένα μεγάλο τραύμα και ήταν μέσα σε μια μικρή λίμνη αίματος πεθαμένος. Δεν υπήρχε καμία αμφιβολία, ο νεκρός άντρας ήταν ο λύκος. Ήταν απόλυτα σίγουρος πως αυτό το πλάσμα ήταν ένα ανοσοιούργημα του βρικόλακα. Είχε ακούσει πως οι βρικόλακες είχαν την δαιμονική δυνατότητα να δημιουργήσουν εξίσου τρομερά και μακάβρια πλάσματα. Πλέον, μετά από αυτό τίποτα απολύτως δεν θα του έκανε εντύπωση.



Σηκώθηκε όρθιος και κοίταξε τα τραύματα που είχε επάνω του. Οι πληγές συνέχιζαν να αναβλύζουν αίμα και ο πόνος ήταν αρκετά δυνατός. Έπρεπε να βρει τον βρικόλακα και να τον αποτελειώσει όσο πιο σύντομα μπορούσε. Διαφορετικά, ήταν βέβαιο πως δεν θα κατάφερνε να βγάλει την νύχτα με την αιμορραγία που είχε. Σήκωσε τον φακό προς τις σκάλες και ξεκίνησε να κατεβαίνει φανερά ανήσυχος για τα πλάσματα της νύχτας που τον περίμεναν εκεί κάτω.

Οι σκάλες έστριβαν με κατεύθυνση προς τα δεξιά και πίστεψε πως θα οδηγούσαν ακριβώς κάτω από την κεντρική μαρμαρίνη σκάλα. Κατέβαινε για αρκετή ώρα μέχρι που έφτασε σε έναν επίπεδο διάδρομο που εκτεινόταν προς τα δεξιά. Αριστερά και δεξιά υπήρχαν από τέσσερις ξύλινες πόρτες κλειστές. Πλησίασε την πρώτη αριστερά πόρτα-

-και την άνοιξε αργά. Μέσα ήταν σκοτεινά και έριξε το φως του φακού. Μέσα υπήρχαν πολλά ξύλινα παλιά κιβώτια και αρκετά ξύλινα βαρέλια. Μπήκε μέσα και με το φως του φακού έψαξε κάθε σημείο μήπως κάπου κρυβόταν το φέρετρο του βρικόλακα. Μάταια όμως, ο βρικόλακας δεν ήταν εκεί. Ο Bobby βγήκε αμέσως από το δωμάτιο και πήγε στην επόμενη πόρτα. Τα επόμενα δωμάτια ήταν κενά και του είχε μείνει μόνο ένα δωμάτιο στο τέλος του διαδρόμου στην δεξιά πλευρά.

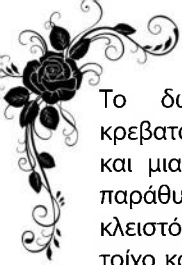
Πλησίασε και άνοιξε την πόρτα, οι τοίχοι ήταν επενδυμένοι με σκούρο κόκκινο βελούδο. Το πάτωμα και το ταβάνι ήταν βαμμένα μαύρο χρώμα. Στο κέντρο του δωματίου υπήρχε το φέρετρο του βρικόλακα με κλειστό το καπάκι. Ο Bobby σκέφτηκε πως ήταν τυχερός αφού βρήκε γρήγορα τον βρικόλακα και προπάντων που αυτός κοιμόταν ακόμη. Έτσι θα είχε την ευκαιρία να του παλουκώσει βαθιά το στειλιάρι στην μαύρη και σαπισμένη του καρδιά. Πλησίασε αργά και σήκωσε το καπάκι στο φέρετρο ενώ με άλλο χέρι κρατούσε το στειλιάρι έτοιμος να το χρησιμοποιήσει. Άνοιξε το φέρετρο αλλά το βρήκε κενό. Αυτό σήμαινε πως ο βρικόλακας πρέπει να ήταν κάπου μέσα στο σπίτι. "Να πάρει" μονολόγησε ενοχλημένος.

Βγήκε από το δωμάτιο, περπάτησε μέχρι την σκάλα και άρχισε να την ανεβαίνει. Κρατούσε με το χέρι του τα πιο βαθιά τραύματα και τα πίεζε για να μην τρέχει τόσο αίμα. Ένιωσε πολύ μεγάλη κούραση και αφόρητο πόνο αλλά δεν είχε άλλη επιλογή. Δεν έπρεπε να τα βάλει κάτω. Έπρεπε να συνεχίσει και έπρεπε πάνω από όλα να βρει τον βρικόλακα το συντομότερο.

Μετά από λίγο έφτασε στο ισόγειο και μπροστά από την κεντρική σκάλα. Η σκάλα ήταν υπερβολικά πλατιά και ήταν εξολοκλήρου κατασκευασμένη από λευκό-γκρι μάρμαρο. Τα πλαϊνά της κουπαστής διακοσμούσαν περίτεχνα ανάγλυφα μαρμάρινα τριαντάφυλλα εξαιρετικής ποιότητάς.

Ο Bobby στηρίχτηκε από την αριστερή κουπαστή και άρχισε να ανεβαίνει πως τον επάνω όροφο. Το σπίτι είχε δυο ορόφους αλλά αυτό που τον προβλημάτιζε ήταν πόσα δωμάτια υπήρχαν σε κάθε όροφο. Φτάνοντας στον πρώτο όροφο, ακριβώς στο τέρμα της σκάλας και στον τοίχο υπήρχε ένα μεγάλο παράθυρο που είχε ανάγλυφα στο σκοτεινό τζάμι την μορφή μιας εξαιρετικά όμορφης κοπέλας. Για μια στιγμή ο Bobby στάθηκε και κοιτούσε την φιγούρα της κοπέλας επάνω στο τζάμι. Ξαφνικά άκουσε έναν απροσδιόριστο θόρυβο αριστερά του και γύρισε αμέσως το κεφάλι του προς αυτή την διεύθυνση. Σφίγγοντας τα δόντια του, κρατώντας το στειλιάρι στο ένα χέρι και τον φακό στο άλλο προχώρησε προς το μέρος που άκουσε τον ήχο. Στον διάδρομο υπήρχαν δυο ξύλινες πόρτες, η μία απέναντι από την άλλη, ακριβώς όμοιες σαν αυτές που ήταν στο υπόγειο. Στάθηκε στη μέση ανάμεσα στις πόρτες και τις κοιτούσε με δυσπιστία προσπαθώντας να πάρει μια απόφαση ποια να ανοίξει πρώτα. Ξαφνικά, ο ήχος που είχε ακούσει πριν από λίγο ακούστηκε μέσα από την δεξιά πόρτα. Δεν έχασε χρόνο και ευτυχώς που η πόρτα δεν ήταν κλειδωμένη. Την άνοιξε και μπήκε μέσα.





Το δωμάτιο ήταν αρκετά μεγάλο, μια τυπική κρεβατοκάμαρα στα αριστερά, ένα μικρό ξύλινο κομοδίνο και μια μεγάλη ξύλινη παλαιά ντουλάπα στα δεξιά. Το παράθυρο δεν είχε κουρτίνα αλλά το παντζούρι ήταν κλειστό. Άπλωσε το χέρι του πάτησε τον διακόπτη στον τοίχο και η μοναδική κίτρινη λάμπα που κρεμόταν από το ταβάνι άναψε και φώτισε το δωμάτιο. Ο Bobby προχώρησε και στάθηκε δίπλα από το κρεβάτι. Κοίταξε τριγύρω του και άνοιξε την ντουλάπα που όμως ήταν άδεια. Γενικά δεν είδε τίποτα το παράξενο που θα μπορούσε να δικαιολογήσει τον ήχο που είχε ακούσει.

Όπως είχε γυρισμένη την πλάτη του προς την πόρτα, ξαφνικά ένιωσε την παρουσία κάποιου πίσω του και γύρισε αμέσως. Στην κάσα της πόρτας υπήρχε μια πανέμορφη κοπέλα. Λίγο ψηλότερη από αυτόν, είχε εντυπωσιακά μακριά κόκκινα μαλλιά με μπούκλες, φορούσε ένα ημιδιάφανο ροζ νυχτικό που το αψεγάδιαστο και λάγνο νεανικό της κορμί διαγραφόταν εύκολα μέσα από αυτό. Τα μικρά αλλά στητά στήθη της τέντωναν ελαφρά το νυχτικό. Το δέρμα στο υπέροχο και νεανικό της πρόσωπο έμοιαζε σαν να είχε μια ελαφριά στρώση λευκής σκόνης. Είχε σαρκώδη κόκκινα χείλια και δυο γαλάζια και διαπεραστικά μάτια που ήταν ικανά να μαγέψουν οποιονδήποτε άνδρα. Τον κοιτούσε και του χαμογελούσε.

Για μια στιγμή ο Bobby χάθηκε στα μάτια και στην μορφή αυτής της κοπέλας και έμεινε να την κοιτάζει και αυτός το ίδιο επίμονα. Ήταν η πιο όμορφη κοπέλα που είχε δει ποτέ στην ζωή του και η μορφή της τον είχε συνεπάρει τόσο πολύ που είχε ξεχάσει τον πόνο από τα τραύματα που είχε. Ξαφνικά, η κοπέλα άρχισε να περπατά με νάζι και διατηρώντας το χαμόγελό της προς αυτόν. Τον πλησίασε και ήρθε τόσο κοντά που το στόμα της ήταν μόλις λίγα εκατοστά από το δικό του. Ένιωσε την μυρωδιά της μεθυστική και μαγική. Ένα μοναδικό άρωμα, τόσο υπέροχο και γαλήνιο.

Ενώ δεν το περίμενε, η κοπέλα τον έσπρωξε και ο Bobby έπεσε στο κρεβάτι που το στρώμα του ήταν φοβερά μαλακό και σχεδόν βυθίστηκε μέσα του. Αυτή έκατσε από πάνω του με σκυμμένο το κεφάλι της προς αυτόν. Ο Bobby είχε ξεχάσει τον σκοπό του σε αυτό το σπίτι, η κοπέλα τον είχε παγιδεύσει με την απίστευτη ομορφιά της. Ήταν απόλυτα ήρεμος, δίχως να νιώθει καθόλου πόνο και εντελώς παραδομένος σε αυτή.

Η κοπέλα τον κοιτούσε έντονα μέσα στα μάτια διατηρώντας ένα μόνιμο χαμόγελο διαγραμμένο στο πρόσωπό της.

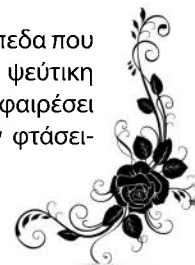
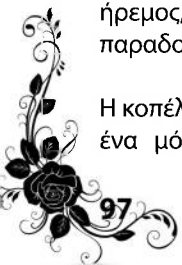
Ο Bobby έπιασε απαλά με τα χέρια της την λεπτή της μέση και αυτή έκανε ένα απαλό χαριτωμένο μορφασμό κουνώντας ελαφρά το κεφάλι της. Η κοπέλα κατέβασε τα μάτια της προς τα τραύματα του Bobby και γούρλωσε έντονα τα γαλάζια μάτια της. Με το δεξί της χέρι, ακούμπησε το ένα της δάχτυλο σε μια πληγή που έτρεχε αίμα και το έβαλε μέσα στο στόμα της. Έκλεισε τα μάτια της και φάνηκε να απολαμβάνει ιδιαίτερα το αίμα του Bobby.

Ο Bobby ήταν ακόμη μαγεμένος και ανήμπορος να κάνει οποιαδήποτε πράξη ή να σκεφτεί κάτι διαφορετικό. Η κοπέλα άνοιξε τα μάτια της, τον κοίταξε και του χαμογέλασε για μια ακόμη φορά. Άνοιξε το στόμα της διάπλατα και φάνηκαν τέσσερις μακριοί και μυτεροί κυνόδοντες. Άμεση έκπληξη κυριεύσε τον Bobby και ακαριαία βρήκε τα χαμένα λογικά του. Κατάλαβε πως η πανέμορφη κοπέλα που καθόταν επάνω του ήταν βαμπίρ. Το βαμπίρ κατέβασε απότομα το κεφάλι του προς στον λαιμό του Bobby και προσπάθησε να βυθίσει τα δόντια του βαθιά μέσα στην σάρκα του.

Ο Bobby αγκομαχώντας την κρατούσε μακριά με τα χέρια του και δεν δυσκολεύτηκε να χρησιμοποιήσει το δεξί του γόνατο και να την πετάξει έξω από το κρεβάτι, αφού το βάρος δεν ήταν μεγάλο. Το βαμπίρ έβγαλε μια κραυγή πόνου χτυπώντας στο τοίχο και ο Bobby σηκώθηκε γρήγορα όρθιος κοιτώντας την με σοβαρό ύφος. Το βαμπίρ σηκώθηκε και στάθηκε απέναντί του και του είπε με νάζι και χαμογελώντας "Κανείς δε μου έχει φέρει αντίρρηση μέχρι σήμερα. Έλα στην αγκαλιά μου, θα περάσεις υπέροχα! Εσύ είσαι αυτός που περίμενα τόσο καιρό. Κάνε με δική σου..." Ο Bobby επέκτεινε το χέρι του κρατώντας το στειλιάρι και είπε στο βαμπίρ "Έλα καταραμένο πλάσμα! Έλα!" Το βαμπίρ βγάζοντας έναν άγριο βρυχηθμό εκτινάχθηκε από την στάση που ήταν και έπεσε επάνω στον Bobby. Ο Bobby στεκόταν ακόμη όρθιος με το βαμπίρ στην αγκαλιά του. Το στειλιάρι είχε τρυπήσει το σώμα του

βαμπίρ και είχε βγει από την πλάτη του. Μια ακατάσχετη ροή αίματος έπεφτε στο πάτωμα και το βαμπίρ σφάδαζε με κραυγές. Ο Bobby έσπρωξε με δύναμη το παγωμένο βαμπίρ και αυτό έπεσε στο έδαφος ακίνητο με ανοιχτό το στόμα. Δεν είχε ζωή πλέον είχε καταφέρει να το εξοντώσει. Έβγαλε το στειλιάρι από το σώμα του βαμπίρ και βγήκε από την πόρτα στον κεντρικό σκοτεινό διάδρομο.

Ο πόνος από τα τραύματα είχε ξαναγυρίσει στα επίπεδα που ήταν πρωτύτερα. Το βαμπίρ χρησιμοποίησε την ψεύτικη ομορφιά για να τον σαγηνεύει και τελικά να του αφαιρέσει την ζωή. Σκέφτηκε τι άλλο θα τον περίμενε πριν φτάσει-





-στον βρικόλακα. Αναρωτήθηκε αν τελικά θα κατάφερνε έστω να τον βρει. Είχε χάσει αρκετό αίμα από τα βαθιά τραύματα και του έκανε εντύπωση πως ακόμη ήταν ζωντανός. Κατάλαβε πως έπρεπε να κάνει γρήγορα γιατί δεν είχε πολύ χρόνο διαθέσιμο. Έπιασε το πόμολο της απέναντι πόρτας αλλά ήταν κλειδωμένη. Προχώρησε στον διάδρομο και πέρασε αριστερά του την κεντρική σκάλα. Ενώ πλησίαζε την πρώτη πόρτα στην απέναντι πλευρά άκουσε μια βαριά φωνή πίσω "Bobby!" Αμέσως γύρισε και αντίκρισε τον βρικόλακα που έψαχνε.

Ο βρικόλακας ήταν λίγο ψηλότερος από αυτόν. Είχε κοντό σγουρό μαύρο μαλλί και φορούσε μια εκρού καμπαρτίνα, από μέσα ένα μαύρο γκρι κουστούμι και τα παπούτσια του γυάλιζαν από καθαρότητα. Ήταν άψογα ντυμένος και όχι με μαύρη κάπα όπως τον φανταζόταν. Στο πρόσωπο είχε μερικές ραγάδες, αλλά ήταν ένας όμορφος μεσήλικας. Είχε ένα απόλυτα ήρεμο ύφος και χαμογελούσε ελαφρά. Είχε τα χέρια του μέσα στις τσέπες της καμπαρτίνας και βρισκόταν λίγα μέτρα μακριά από τον Bobby.

"Ξέρεις δεν είναι απαραίτητο να σου επιτεθώ. Μπορώ να περιμένω και να σε βλέπω να αιμορραγείς. Δεν νομίζω πως θα αντέξεις για πολύ χρόνο ακόμη." Ο Bobby σκέφτηκε πως ο βρικόλακας είχε δίκιο. Ήδη ζαλιζόταν ελαφρά και ένιωθε αρκετά αδύναμος. "Ας τελειώνουμε με αυτό λοιπόν." Μη έχοντας τίποτα να χάσει πλέον, και φωνάζοντας, επιτέθηκε στον βρικόλακα.

Ο βρικόλακας τον έπιασε και τον πέταξε με ιδιαίτερη ευκολία στο ισόγειο. Ο Bobby ήταν ακόμη ζωντανός και σχεδόν αναίσθητος. Πίστευε πως έπρεπε να είχε σπάσει όλα τα κόκαλά στο ταλαιπωρημένο κορμί του και ο πόνος πλέον είχε κυριεύσει όλες του τις αισθήσεις. Αναρωτήθηκε πως ήταν ακόμη ζωντανός και δεν είχε άλλες δυνάμεις για να ανταγωνιστεί τον βρικόλακα. Σκέφτηκε πως το τέλος του είχε έρθει και παρέμεινε στο πάτωμα ακίνητος να αναπνέει με δυσκολία. Ο βρικόλακας υψώθηκε αργά στον αέρα και έφτασε δίπλα στον Bobby από κάποια αόρατη δαιμονική ικανότητα. Έσκυψε επάνω του και τον κοίταξε περιφρονητικά σχεδόν με ένα ύφος σαν να νιώθει λύπηση.



Του είπε ήρεμα χαμογελώντας "Bobby, κατάφερες και έβγαλες από την μέση την Judy. Δεν με πειράζει καθόλου, θα βρω άλλη στην θέση της, να είσαι σίγουρος για αυτό." Ξαφνικά η όψη του σοβάρεψε "Σκότωσες όμως τον Billy! Αυτός ήταν ο πολύτιμος βοηθός μου!" Ο Bobby απάντησε "Ξέρεις, δεν ήταν και πολύ φιλικός." Ο βρικόλακας αστειεύτηκε "Μα εισέβαλες στο σπίτι μου με σκοπό να μου επιτεθείς και να με παλουκώσεις. Πως περίμενες να αντιδράσει ακριβώς;" Ο βρικόλακας έβγαλε τα χέρια του από τις τσέπες, έγειρε και ακούμπησε στην κουπαστή της μαρμάρινης σκάλας κοιτώντας στα μάτια τον Bobby.

Ο Bobby σαν έσχατη ενέργεια έπιασε τον ξύλινο σταυρό που είχε κρεμασμένο στον λαιμό του και τον κράτησε ψηλά. Ο βρικόλακας έπιασε τον σταυρό με το χέρι του και έκοψε το σχοινί από το οποίο κρεμόταν. Κράτησε τον σταυρό στο ύψος των ματιών του και είπε στον Bobby, "Πρέπει να πιστεύεις για να πιάσει. Έτσι είναι απλά ένα ασήμαντο σύμβολο, τίποτα άλλο." και πέταξε με δύναμη τον σταυρό μακριά. Ο Bobby τον κοιτούσε απογοητευμένος και αμίλητος. Θυμήθηκε πως στην αριστερή του τσέπη είχε ένα μικρό μπουκαλάκι με αγιασμό. Το έβγαλε και το πέταξε με όση δύναμη του είχε απομείνει επάνω στο πρόσωπο του-



-βρικόλακα. Το μπουκαλάκι έσπασε και έγινε θρύψαλα και ο αγιασμός έπεσε επάνω στον βρικόλακα. Τότε ο βρικόλακας σηκώθηκε απότομα όρθιος κρατώντας το πρόσωπό του με τα δυο του χέρια και ούρλιαζε. Ο αγιασμός έκαιγε βαθιά την σάρκα του βρικόλακα και καπνοί έβγαιναν από το πρόσωπό του, ενώ κόκκινες φουσκάλες είχαν αρχίσει να ξεπηδούν μέσα από αυτό. Ο βρικόλακας ένιωθε αφόρητο πόνο από το κάψιμο που του προκαλούσε ο αγιασμός. Χτυπιόταν σε όλο το σαλόνι βγάζοντας ζωώδεις κραυγές.

Ο Bobby βρήκε την δύναμη και την ευκαιρία να σηκωθεί όρθιος. Πήρε το στείλιάρι από το πάτωμα αλλά δεν είχε τη δύναμη να το μπήξει στην καρδιά του βρικόλακα. Πλησίασε την κεντρική μαρμάρινη σκάλα και έκατσε στο πρώτο σκαλοπάτι. Είχε καταφέρει ένα δυνατό πλήγμα στον βρικόλακα αλλά αυτό δεν ήταν αρκετό για να τον σταματήσει. Ο Bobby ήταν απελπισμένος, είχε κατεβάσει το κεφάλι και του ήταν πολύ δύσκολο να ανασάνει, είχε παραδεχθεί πως είχε αποτύχει. Έχοντας και τα δυο του χέρια προς τα κάτω, με την άκρη του ματιού του παρατήρησε τους δείκτες του ρολογιού στο δεξί του χέρι. Η ώρα έδειχνε 06:15 το πρωί. Σήκωσε το χέρι του κοντά στο κεφάλι του για να δει καλύτερα και η ώρα ήταν όντως 06:15. Αδυνατούσε να καταλάβει πως είχαν περάσει τόσες ώρες, αφού μπήκε μέσα στο σπίτι γύρω στις 23:00. Αν με κάποιο τρόπο τώρα έριχνε το φως του ήλιου επάνω στον βρικόλακα θα είχε πετύχει τον σκοπό του. Γύρισε και κοίταξε ψηλότερα, στο τέλος της σκάλας, το μεγάλο τζάμι με την ανάγλυφη φιγούρα της κοπέλας.

Ο βρικόλακας είχε πέσει στο πάτωμα κρατώντας το καμένο πρόσωπό του που ακόμη έβγαζε λευκούς καπνούς και ήταν φανερά σε έντονη σύγχυση. Ο Bobby άρχισε να ανεβαίνει την σκάλα με τα τέσσερα και με μεγάλη δυσκολία. Ο βρικόλακας ήταν από πίσω του και τον ακολουθούσε και αυτός με δυσκολία. Προσπαθούσε να τον πιάσει από τα πόδια, ενώ το πρόσωπό του είχε καεί ολοσχερώς. Ήταν ένα φρικτό θέαμα. Ο Bobby με όση δύναμη του είχε απομείνει, κατέβαλε μεγάλη προσπάθεια για να ανέβει την σκάλα και να αποφύγει τον βρικόλακα. Τα σκαλοπάτια του φάνηκαν σαν να μην έχουν τέλος και ο βρικόλακας τον πλησίαζε όλο και περισσότερο.

Φτάνοντας επιτέλους και περνώντας το τελευταίο σκαλί ο Bobby ανασηκώθηκε όρθιος μπροστά από το τζάμι με την ανάγλυφη φιγούρα της κοπέλας. Σήκωσε το στείλιάρι, και μόλις ο βρικόλακας τον γράπωσε από τους ώμους και έμπηξε τα μυτερά του νύχια μέσα τους, πριν προλάβει να τον δαγκώσει θανάσιμα, ο Bobby εκσφενδόνισε το ξύλινο στείλιάρι προς το τζάμι. Ο βρικόλακας φώναξε δυνατά "ΟΧΙ!" και το τζάμι έσπασε σε εκατοντάδες μικρά κομμάτια που έπεσαν επάνω στον Bobby και στον βρικόλακα, κάνοντας έναν δυνατό θόρυβο. Ο Bobby δεν είχε κάνει λάθος, άπλετο φως του ήλιου έπεσε επάνω τους και ο βρικόλακας ξαφνικά λαμπάδισε σαν να τον είχαν περιλούσει με αλκοόλ. Ο βρικόλακας κατρακύλησε τις σκάλες ουρλιάζοντας και έμοιαζε με μια φλεγόμενη μπάλα. Στο πάτωμα, μπροστά από την σκάλα, κοιτώντας την πόρτα, σήκωσε τα χέρια του ψηλά στον αέρα και με ανοιχτό το στόμα. Η φωτιά ξαφνικά έσβησε και το σώμα του έγινε στάχτη, η οποία διαλύθηκε σε άπειρα μικροσωματίδια.

Ο Bobby επάνω στον όροφο, προσπάθησε να χαμογελάσει αλλά δεν του είχε απομείνει καθόλου πλέον δύναμη. Έγειρε στο πλάι αργά και λιποθύμησε γνωρίζοντας πως ο σκοπός του είχε επιτευχθεί, ενώ τα πολλαπλά τραύματα και το αίμα που είχε χάσει τον είχαν φέρει στο όριο του.

Ξαφνικά, από το πουθενά ένα μικρό μαύρο σύννεφο σχηματίστηκε μπροστά από τον λιπόθυμο Bobby και ακούστηκε μια βαριά αντρική φωνή μέσα από αυτό "Bobby!". Ο Bobby ξύπνησε και ανασηκώθηκε. Ένιωθε υπέροχα, δεν ένιωθε πλέον πόνο αλλά ούτε καν την παραμικρή κούραση. Κοίταξε το σώμα του. Δεν υπήρχαν θανάσιμα τραύματα, δεν είχε σταγόνα αίμα επάνω του πλέον. Σηκώθηκε όρθιος και μέσα από το σύννεφο εμφανίστηκε ο Πολέμαρχος "Μπράβο Bobby Patterson, τα κατάφερες μια χαρά και τερμάτισες το παιχνίδι Fright Night. Γλίτωσες επάξια σε αυτόν τον γύρο την Εφιαλτική Ζώνη. Για να δούμε όμως θα τα καταφέρεις στο επόμενο παιχνίδι;"

*Εμπνευσμένο από την ιστορία «Ο πολεμιστής του Κομπιούτερ», που είχε δημοσιευθεί σε αρκετά τεύχη το 1980 στο περιοδικό Αγόρι.*





# CASSANDRA ΣΚΟΤΙΝΙ ΡΙΠΑ

## Software Club

Δάσος μεθυσμένης αρκούδας Πάρνηθα

Ερωτικά προγράμματα:

**Βρείτε τον παλιό ερωτικό  
υπολογιστή σας  
Νέα σχέση με  
υπολογιστές με  
μεγάλους σκληρούς  
δίσκους**

Προγράμματα για:

**Προπό  
Λόττο  
Αγώνες αλόγων  
Καζίνο  
Θανάση  
Ζάρια**



Φέρτε και τους φίλους σας







**Ε**ξερευνώντας τις προάλλες τις Heavy Metal καταβολές/επιρροές μου έπεσα πάνω στα τρία κλασικά Album των Γερμανών Grave Digger: Tunes of War (1996), Knights of the Cross (1998), και Excalibur (1999), που μαζί αποτελούν την λεγομένη "Middle Ages Trilogy", και είπα να τους ρίξω μια «αυτιά» μετά από πάρα, πάρα, πολύ καιρό. Μάγκες μου, εκεί μέσα υπάρχουν άσματα που στέκονται ΠΟΛΥ καλά ακόμα, και είναι κλασικά πέραν πάσης αμφιβολίας. Εντάξει, το "Rebellion" του Tunes ήταν διαχρονικό από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας, αλλά εντός του album βρίσκουμε και το "William Wallace" (συνάμα «ωμό» αλλά και τόσο καλώς εννοούμενα μελωδικό) που ψυχογραφεί τον χαρακτήρα του γνωστού μας Braveheart (Freeeeeeeeeedoooooooo!!!).

Στο "Knights of the Cross" ξαναεκτίμησα το αργόσυρτο και μυστηριακό Ατσάλι του "Keeper of the Holy Grail", και την καφροτρέλα του "Fanatic Assassins". Αλλά το ομώνυμο του άλμπουμ άσμα είναι απλά ΕΠΟΣ ΕΠΩΝ!!! (In the name of God they kill, in the name of God they rape, Blood leads to glory - for God's sake. Knights, Knights of the Cross, murder, murder, fight to defend Jerusalem from the unholy devils, ANATPRIXIAA!)

Μπροστά στις δύο ανωτέρω δουλειές των Grave Digger το τελευταίο μέρος της τριλογίας, το "Excalibur", φαντάζει ως το πιο αδύναμο, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι στα ενδότερα του δεν υπάρχουν αξιολογώτατα κομμάτια όπως το μαγικά απόκοσμο "Pendragon" και το φοβερά συναυλιακό "Round Table".

Αν είστε θιασώτες του Σκληρού Ήχου, (ξανα)ακούστε λίγο Grave Digger. Χάρηκα που είδα ότι το συγκρότημα είναι ακόμα ενεργό, με τον αειθαλή Chris Boltendahl στο πηδάλιο και τη «γρεζώδη» φωνή του σε πολύ καλή κατάσταση. Βέβαια, οι «Νεκροθάφτες» για μένα θα θυμίζουν πάντα εκείνην την εποχή των τελών των 90s (λίγο πριν το κοσμογονικό Napster), όπου τα μεγάλα ονόματα της Metal σκηνής διέρχονταν μια σοβαρή κρίση έμπνευσης/ ύπαρξης/ ομοψυχίας/ προσανατολισμού και εμείς οι τότε νεαροί bangers (ακόμα δακτυλοδεικτούμενοι από την κοινωνία) ψάχναμε διακαώς και άλλους μεταλλικούς «δρόμους» για να κουνήσουμε την κεφαλή μας.

Μέχρι το επόμενο τεύχος: \m/ Keep it TRUE! \m/



**Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!**

- Υ.Γ.1 Τσόκο μαροκάνο!
- Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο τεύχος 65!
- Υ.Γ.3 Gore, που είσαι χαμένος ρε;







Nikos Gatsios

Η ιστορία της είναι στενά συνδεδεμένη με την εξέλιξη του κινηματογράφου

**Μ**ε μια λαμπρή ιστορία δεκαετιών, αυτά τα εμβληματικά κομμάτια κινηματογραφικής τεχνολογίας έχουν δανείσει τη μαγεία τους σε αμέτρητα αριστουργήματα, ανεβάζοντας την τέχνη της αφήγησης σε νέα ύψη. Αυτό το αφιέρωμα μας ταξιδεύει σε ένα μαγευτικό ταξίδι μέσα από επτά αξέχαστες ταινίες, και σε ένα υπέροχο αφιέρωμα για τις κάμερες της Panavision που αφήσαν το στίγμα τους στον κόσμο της κινηματογραφικής παραγωγής.



**Αναμορφικοί φακοί και κινηματογράφος ευρείας οθόνης:**

Στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και στις αρχές της δεκαετίας του 1960, οι αναμορφικοί φακοί της Panavision έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην επανάσταση της ευρείας οθόνης στον κινηματογράφο. Αυτοί οι φακοί επέτρεψαν στους κινηματογραφιστές να γυρίζουν σε αναλογίες ευρείας οθόνης, όπως το Cinemascope και το Ultra Panavision της Panavision, το οποίο έγινε εμβληματικό για επικές ταινίες όπως το "Ben-Hur" (1959) και το "Lawrence of Arabia" (1962).

Η Panavision είναι μια διάσημη εταιρεία που ειδικεύεται στο σχεδιασμό και την κατασκευή φωτογραφικών μηχανών και φακών υψηλής τεχνολογίας. Η ιστορία της είναι στενά συνδεδεμένη με την εξέλιξη του κινηματογράφου και την ανάπτυξη καινοτόμων τεχνολογιών κάμερας.

**Ίδρυση και πρώιμα χρόνια:**

Η Panavision ιδρύθηκε το 1954 από τον Robert Gottschalk, ο οποίος ήταν οπτικός μηχανικός και κινηματογραφιστής. Το όνομα της εταιρείας είναι ένας συνδυασμός του "Panorama" και του "Vision", αντικατοπτρίζοντας την αποστολή της να παρέχει στους κινηματογραφιστές πανοραμικούς φακούς ευρείας γωνίας. Αρχικά, η Panavision επικεντρώθηκε στη δημιουργία αναμορφικών φακών, οι οποίοι επέτρεπαν στους κινηματογραφιστές να φωτογραφίζουν σε μορφή ευρείας οθόνης και να καταγράφουν ένα ευρύτερο οπτικό πεδίο.





## Σύστημα κάμερας Panaflex:

Στη δεκαετία του 1970, η Panavision παρουσίασε το σύστημα κάμερας Panaflex, το οποίο γρήγορα έγινε το βιομηχανικό πρότυπο για τις κάμερες κινηματογραφικών ταινιών. Οι κάμερες Panaflex ήταν ελαφριές, ευέλικτες και πρόσφεραν εξαιρετική ποιότητα εικόνας. Χρησιμοποιήθηκαν σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές και έγιναν οι αγαπημένες μεταξύ των κινηματογραφιστών σε όλο τον κόσμο.



## Καινοτομίες και επεκτάσεις:

Με τα χρόνια, η Panavision συνέχισε να καινοτομεί και να επεκτείνει τη σειρά προϊόντων της. Η εταιρεία ανέπτυξε μια σειρά προηγμένων αναμορφικών και σφαιρικών φακών, που καλύπτουν διάφορες ανάγκες δημιουργίας ταινιών. Εισήγαγαν επίσης ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, όπως η Panavision Genesis και η Millennium DXL, για να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της εξελισσόμενης κινηματογραφικής βιομηχανίας.



## Συνεργασίες και βραβεία:

Η Panavision έχει συνεργαστεί με πολλούς καταξιωμένους κινηματογραφιστές, παρέχοντάς τους εξοπλισμό κάμερας αιχμής. Οι συνεισφορές της εταιρείας στην κινηματογραφική βιομηχανία έχουν αναγνωριστεί με πολλαπλά τεχνικά βραβεία, συμπεριλαμβανομένων πολλών βραβείων Όσκαρ για Επιστημονικά και Τεχνικά Επιτεύγματα.

## Παγκόσμια παρουσία:

Η Panavision επέκτεινε τις δραστηριότητές της παγκοσμίως, παρέχοντας εξοπλισμό και υποστήριξη σε κινηματογραφικές παραγωγές σε όλο τον κόσμο. Η εταιρεία διαθέτει εγκαταστάσεις ενοικίασης σε διάφορες χώρες, διασφαλίζοντας ότι οι κινηματογραφιστές έχουν πρόσβαση στον εξοπλισμό και την τεχνογνωσία τους όπου κι αν εργάζονται.



Σε όλη την ιστορία της, η Panavision παρέμεινε αφοσιωμένη στην προώθηση της τέχνης και της τεχνολογίας του κινηματογράφου. Οι κάμερες και οι φακοί τους έχουν συμβάλει σημαντικά στην οπτική αφήγηση αμέτρητων ταινιών και συνεχίζουν να αποτελούν εξέχουσα δύναμη στη βιομηχανία κινηματογραφικών ταινιών, διατηρώντας τη φήμη τους για κορυφαίες ποιότητες εξοπλισμό κάμερας και οπτικές καινοτομίες.







# CINECRITICS

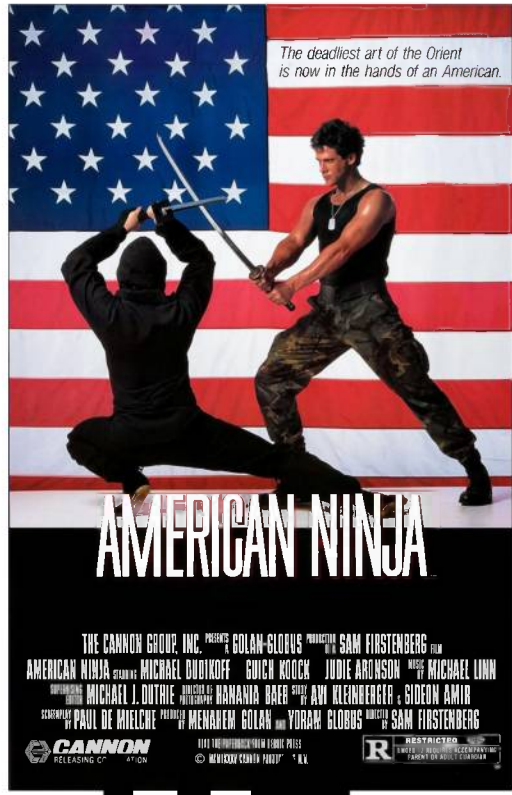


Nikos Gatsios

**Μ**ε μια λαμπρή ιστορία δεκαετιών, αυτά τα εμβληματικά κομμάτια κινηματογραφικής τεχνολογίας έχουν δανείσει τη μαγεία τους σε αμέτρητα αριστουργήματα, ανεβάζοντας την τέχνη της αφήγησης σε νέα ύψη. Αυτό το αφιέρωμα μας ταξιδεύει σε ένα μαγευτικό ταξίδι μέσα από επτά αξέχαστες ταινίες.

## AMERICAN NINJA 1985

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



Η αρχική ταινία "American Ninja" κυκλοφόρησε το 1985 σε σκηνοθεσία Sam Firstenberg. Ακολουθεί την ιστορία του Joe Armstrong, ενός ικανού πολεμικού καλλιτέχνη με μυστηριώδες παρελθόν, ο οποίος μπλέκεται σε μια μάχη ενάντια σε μια ομάδα μισθοφόρων και τον κακό αρχηγό τους νιντζα. Η ταινία συνδυάζει στοιχεία πολεμικών τεχνών, δράσης και κατασκοπείας και έτυχε θετικής υποδοχής από τους θαυμαστές του είδους.



Η επιτυχία της πρώτης ταινίας οδήγησε σε πολλά σίκουελ:

**"American Ninja 2: The Confrontation" (1987):** Συνεχίζει τις περιπέτειες του Joe Armstrong καθώς συνεργάζεται με έναν άλλο Αμερικανό στρατιώτη για να εξαρθρώσει μια επιχείρηση λαθρεμπορίου ναρκωτικών που διευθύνουν οι νιντζα.

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

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

**"American Ninja 5" (1993):** Στο τελευταίο μέρος της αρχικής σειράς, ο Joe επιστρέφει για να βοηθήσει ένα νεαρό αγόρι να ανακτήσει ένα κλεμμένο μαγικό μενταγιόν-





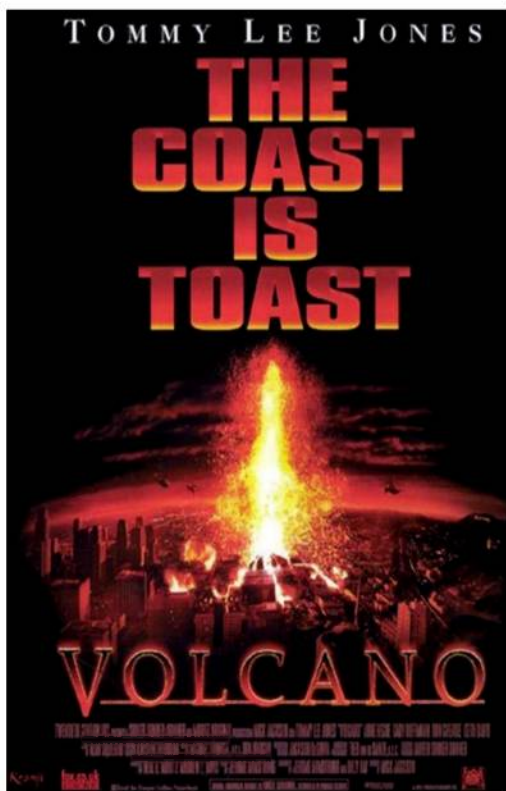
-από έναν κακό επιχειρηματία και τους κολλητούς του νίντζα.

Οι ταινίες "American Ninja" είναι γνωστές για τη δράση πολεμικών τεχνών, τις μάχες και τις διασκεδαστικές, αν και κάπως αστείες, πλοκές τους. Αν και μπορεί να μην έχουν αναγνωριστεί από τους κριτικούς, έχουν κερδίσει μια λατρεία και κατέχουν μια νοσταλγική θέση στις καρδιές των θαυμαστών ταινιών δράσης.



Αν σας αρέσουν οι γεμάτες δράση ταινίες καταστροφής, το "Volcano" αξίζει να το δείτε.

Το "Volcano" είναι μια ταινία καταστροφής που κυκλοφόρησε το 1997, σε σκηνοθεσία Mick Jackson και με πρωταγωνιστές τους Tommy Lee Jones και Anne Heche. Η ταινία περιστρέφεται γύρω από μια ξαφνική και απροσδόκητη έκρηξη ενός ηφαιστείου στην καρδιά του Λος Άντζελες και τις προσπάθειες γεωλόγων και ανταποκριτών έκτακτης ανάγκης να μετριάσουν τις καταστροφικές συνέπειες.



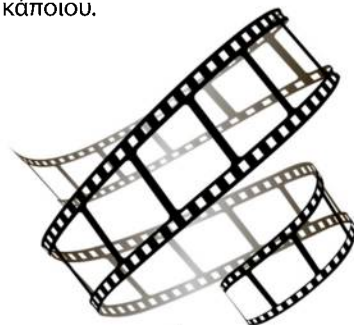
Οι απόψεις των κριτικών για το "Volcano" ήταν ανάμεικτες. Κάποιοι επαίνεσαν τις συναρπαστικές σεκάνς καταστροφής της ταινίας και τα ειδικά εφέ που απεικονίζουν την έκρηξη και τα επακόλουθά της. Η ερμηνεία του Tommy Lee Jones ως ξεροκέφαλου και αποφασισμένου διευθυντή διαχείρισης έκτακτης ανάγκης έλαβε ιδιαίτερο έπαινο για την ερμηνεία του ως αφοσιωμένου επαγγελματία μέσα στο χάος.

Από την άλλη πλευρά, ορισμένοι κριτικοί θεώρησαν ότι η ταινία δεν είχε βάθος στους χαρακτήρες και την εξέλιξη της ιστορίας της. Υποστήριξαν ότι η πλοκή ήταν τυποποιημένη και προβλέψιμη και το σενάριο απέτυχε να διερευνήσει επαρκώς τις συναισθηματικές επιπτώσεις της καταστροφής στους κατοίκους της πόλης.



Παρά τις ανάμεικτες κριτικές, το «Volcano» βρήκε κάποια επιτυχία στο box office, ελκυστικό στο κοινό που απολάμβανε ταινίες με θέμα την καταστροφή με συναρπαστικές σεκάνς δράσης. Αν και μπορεί να μην έχει λάβει παγκόσμια αναγνώριση, παραμένει μια αξιομνημόνευτη είσοδος στο είδος ταινιών καταστροφών στα τέλη της δεκαετίας του 1990.

Αν σας αρέσουν οι γεμάτες δράση ταινίες καταστροφής, το "Volcano" αξίζει να το δείτε. Ωστόσο, αν ψάχνετε για μια πιο λεπτή και βασισμένη στους χαρακτήρες ιστορία, μπορεί να βρείτε την ταινία λιγότερο ικανοποιητική. Όπως σε κάθε ταινία, το προσωπικό γούστο παίζει σημαντικό ρόλο στην απόλαυση κάποιου.

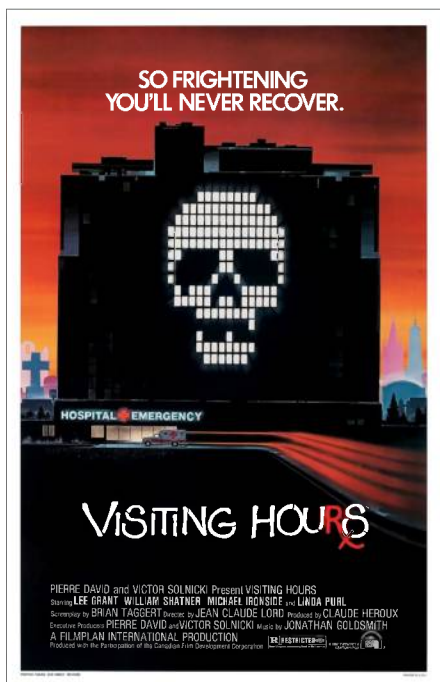




# VISITING HOURS

1982

Το Visiting Hours, το οποίο κυκλοφόρησε μέσω του 20th Century Fox στην αγορά των ΗΠΑ, σκηνοθέτησε ο Jean-Claude Lord (Bingo 1974, North Station 2002) και το έγραψε ο Brian Taggart (V series, Poltergeist III 1988), με πρωταγωνιστή τον Michael Ironside (Total Recall 1990, Total Starship, Troopers 1997) ως διαταραγμένος, μισογυνικός δολοφόνος Colt Hawker που επιτίθεται στη δημοσιογράφο Deborah Ballin (Lee Grant: In the Heat of the Night 1967, Damien: Omen II 1978). Όταν ανακαλύπτει ότι με κάποιο τρόπο επέζησε από την επίθεση, την ακολουθεί στο νοσοκομείο όχι για να της φέρει ένα λούτρινο και λουλούδια, αλλά για να τελειώσει αυτό που ξεκίνησε.



Μια ταινία που θα μπορούσε να εμπίπτει στο είδος του Thriller, θα μπορούσε επίσης να θεωρηθεί ως Slasher, και σίγουρα μια από τις καλύτερες εισόδους στο υποείδος του τρόμου κατά τη διάρκεια της δεκαετίας. Τούτου λεχθέντος, δεν είναι διαφορετικό από πολλά άλλα στη χρονική του περίοδο, και ως αποτέλεσμα, έχει κακή φήμη από πολλούς κριτικούς. Ωστόσο, αυτή η ταινία είναι πολύ περισσότερο από αυτό που πολλοί αρνητικά ισχυρίζονται ότι είναι. Το Visiting Hours αφιερώνει χρόνο για να επενδύσει στο σασπένς, να αναπτύξει μια πλοκή με καλό ρυθμό, καθώς και να προσφέρει μερικές πολύ καλές ερμηνείες και από το κύριο καστ. Ο Colt Hawker (Michael Ironside). Ένας μισογυνιστής ψυχοπαθής σε μια εξαιρετική ερμηνεία ως ψυχοπαθής Villain (τον έχουμε συνηθίσει σε villain ρόλους στα θρυλικά 80s).



Δεν καταλαβαίνω γιατί ορισμένες ταινίες αδικούνται από την ιστορία τόσο πολύ. Η συγκεκριμένη πρόκειται για μια ταινία που θα έπρεπε να διδάσκεται στα ...μαθήματα θρίλερ! Μιλάμε για ένα από τα πιο καλά θρίλερ της εποχής, με σασπένς, μαεστρική σκηνοθεσία και ελάχιστες υπερβολές και ανακρίβειες. Μάλιστα στέκεται ως τέτοιο άνετα ακόμα και σήμερα, μια εποχή που η κινηματογραφική βιομηχανία είναι γεμάτη από θριλεράκια της σειράς, και παραδόξως όλο και περισσότερα κυκλοφορούν και θα κυκλοφορήσουν στο μέλλον, με ακριβοπληρωμένα και πασιγνώστα ονόματα στα credits, αλλά χωρίς ουσία πέρα απ' αυτό.

# FAREWELL TO THE KING

1989

Ο John Milius περιέγραψε την ταινία ως "το πιο φιλόδοξο έργο του".

Η αρχική εικόνα στο "Farewell to the King" δείχνει έναν άνδρα που φεύγει για τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Η σωσίβια λέμβος του έχει ξεβραστεί στην ακτή σε ένα τροπικό νησί κάπου στον Ειρηνικό, και ενώ οι άλλοι επιζήσαντες αιχμαλωτίζονται και εκτελούνται από τους Ιάπωνες, εκείνος βυθίζεται στη ζούγκλα, τρεκλίζοντας και έχοντας παραισθήσεις μέχρι που τον βρίσκει μια ιθαγενής φυλή. Όταν η ταινία επανέρχεται στη ζωή του τρία χρόνια αργότερα, είναι ο βασιλιάς της φυλής και προσπαθεί να την απομακρύνει από τον πόλεμο.

Αυτή η εικόνα του λευκού άνδρα βαθιά στη ζούγκλα που κυβερνά μια φυλή πρέπει να είναι συναρπαστική για τον John Milius, ο οποίος έγραψε και σκηνοθέτησε το "Farewell to the King". Στο σενάριό του για το «Aocalypse Now» του Francis Ford Coppola, ο Milius δημιούργησε έναν παρόμοιο χαρακτήρα με τον Marlon Brando.



Ο Learoyd, ο χαρακτήρας που υποδύεται ο Nick Nolte σε αυτή την ταινία, μοιάζει με τον Kurtz, τον χαρακτήρα του Brando: Έχει φύγει από τη ζωή, και ζει σε μια ζούγκλα, που τροφοδοτείται από μια φυλή που τον θεωρεί ένα είδος θεού.



Υπάρχει πιθανώς μια βαθιά προσωπική παρόρμηση στη δουλειά εδώ. Ο Milius φαντάζεται τους χαρακτήρες του να επωμίζονται το βάρος του Λευκού Ανθρώπου ή τους βλέπει να δραπετεύουν από έναν διεφθαρμένο πολιτισμό για να ζήσουν σε μια παρθένα φυσική κοινωνία; Με τον Kurtz, ποτέ δεν ξέραμε, αλλά ο χαρακτήρας του Nolte στο "Farewell to the King" αγκαλιάζει με χαρά τη νέα του κατάσταση και θέλει να εγκαταλείψει τον δυτικό πολιτισμό, αν μπορεί.



Σε ένα βασικό σημείο της ταινίας, δείχνει σε έναν επισκέπτη Βρετανό αξιωματικό μια μυστική κοιλάδα στην καρδιά του νησιού, όπου έχει μεγαλώσει ένα είδος τόπου σαγ το-

-Shangri-La (φανταστικό μέρος στα βουνά Kunlun που περιγράφεται στο μυθιστόρημα του 1933 Lost Horizon του Άγγλου συγγραφέα James Hilton), απομονωμένο από τις διαφθορές του εξωτερικού. Νιώθει ότι είναι αποστολή του να προστατεύσει αυτόν τον ιερό τόπο από τους Ιάπωνες και τους Συμμάχους.

Η ταινία επρόκειτο αρχικά να γίνει το 1972, σε σκηνοθεσία Pierre Schoendoerffer και παραγωγή Robert Dorfman, με πρωταγωνιστή τον Donald Sutherland. Ωστόσο, δεν έγινε. Ο John Milius ενδιαφέρθηκε για το θέμα του βιβλίου και έτσι ανέλαβε την σκηνοθεσία αυτός. Είναι μια ιστορία που εξερευνά την πίστη, τις έννοιες της ελευθερίας και της δικαιοσύνης. Ο Nick Nolte πήρε το ρόλο με αμοιβή 3 εκατομμύρια δολάρια. Τα γυρίσματα ξεκίνησαν στις 24 Αυγούστου 1987. Η ταινία γυρίστηκε σε τοποθεσία στο Βόρνεο (Bau, Kuching, Sarawak).



Η δημιουργία των ταινιών "Maniac Cop" περιλάμβανε έναν συνδυασμό ταλαντούχων κινηματογραφιστών, πρακτικών εφέ και αφοσίωσης στη δημιουργία έντονων εμπειριών δράσης-τρόμου. Το concept για το "Maniac Cop" δημιουργήθηκε από τον Larry Cohen, γνωστό για τη δουλειά του στο είδος του τρόμου. Έγραψε το σενάριο και ο παραγωγός James Glickenhaus σκηνοθέτησε την ταινία. Η ιδέα του Cohen ήταν να δημιουργήσει μια ταινία slasher με μια μοναδική ανατροπή, παρουσιάζοντας έναν αστυνομικό δολοφόνο ως τον κύριο ανταγωνιστή.





Το casting της ταινίας περιλάμβανε ηθοποιούς όπως ο Tom Atkins που υποδύθηκε τον ντετέκτιβ Frank McCrae, ο Bruce Campbell υποδύθηκε τον αστυνομικό Jack Forrest και ο Robert Z'Dar ανέλαβε τον ρόλο του μανιακού αστυνομικού, Matt Cordell.

Η ταινία γυρίστηκε κατά κύριο λόγο σε τοποθεσία στην πόλη της Νέας Υόρκης, κάτι που πρόσθεσε την σκληρή και ατμοσφαιρική αίσθηση της. Η ομάδα παραγωγής αντιμετώπισε προκλήσεις κατά τα γυρίσματα σε πραγματικές τοποθεσίες της πόλης, αλλά συνέβαλε στην αυθεντική ατμόσφαιρα της ταινίας.

Η σειρά "Maniac Cop" ενσωμάτωσε πρακτικά εφέ για να δημιουργήσει τα στοιχεία τρόμου της. Ο καλλιτέχνης των ειδικών εφέ William Munns ήταν υπεύθυνος για το σχεδιασμό και τη δημιουργία της ξεχωριστής εμφάνισης του μανιακού αστυνομικού, συμπεριλαμβανομένου του σηματοδεδεμένου προσώπου του. Οι κινηματογραφιστές χρησιμοποίησαν επίσης πρακτικά εφέ για να ενισχύσουν τις σεκάνς δράσης και τη βία σε όλες τις ταινίες.



Η αρχική ταινία "Maniac Cop" κυκλοφόρησε το 1988 και συγκέντρωσε λατρεία. Παρά τις ανάμεικτες κριτικές κατά την κυκλοφορία, η ταινία έγινε δημοφιλής μεταξύ των θαυμαστών του είδους του τρόμου. Δημιουργήθηκαν δύο σίκουελ, το "Maniac Cop 2" (1990) και το "Maniac Cop III: Badge of Silence" (1993), σε σκηνοθεσία William Lustig.

Συνολικά, οι ταινίες "Maniac Cop" είναι γνωστές για το μείγμα δράσης και τρόμου, με έναν μοναδικό και αξέχαστο ανταγωνιστή. Η σειρά έχει διατηρήσει μια ειδική βάση θαυμαστών με τα χρόνια και παραμένει μια αξιοσημείωτη είσοδος στο είδος του τρόμου.

# The Prowler

1981

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



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

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





Διαδραματίζεται στη Σαγκάη κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, η ταινία ακολουθεί τον Jim, ένα προνομιούχο Βρετανό αγόρι που ζει με τους γονείς του στον Διεθνή Διακανονισμό. Όταν οι Ιάπωνες εισβάλλουν στη Σαγκάη, ο Jim χωρίζεται από την οικογένειά του και αφήνεται να τα βγάλει πέρα μόνος του. Βρίσκεται σε μια σειρά από στρατόπεδα εγκλεισμού, όπου γίνεται μάρτυρας της σκληρής πραγματικότητας του πολέμου και του αγώνα για επιβίωση.

Σε όλη την ταινία, η γοητεία του Jim με τα αεροπλάνα και τον πόλεμο γίνεται κεντρικό θέμα. Δημιουργεί φιλία με τον Basie (τον υποδύεται ο John Malkovich), έναν Αμερικανό οδοκαθαριστή που εκμεταλλεύεται τις χαοτικές συνθήκες. Μαζί, αντιμετωπίζουν τους κινδύνους και τις προκλήσεις της ζωής στα στρατόπεδα εγκλεισμού.



Το "Prowler" έλαβε μικτές κριτικές κατά την κυκλοφορία του, με επαίνους για το αποτελεσματικό σασπένς του και τις φρικτές δολοφονίες του. Θεωρείται μια αξιοσημείωτη είσοδος στο είδος slasher και έχει συγκεντρώσει μια ειδική βάση θαυμαστών.



Το "Empire of the Sun" (1987) είναι μια ταινία του 1987 σε σκηνοθεσία Στίβεν Σπίλμπεργκ. Βασίζεται στο ομώνυμο ημιαυτοβιογραφικό μυθιστόρημα του J.G. Ballard. Στην ταινία πρωταγωνιστεί ο δεκατριάχρονος Christian Bale ως ο νεαρός πρωταγωνιστής, Jim "Jamie" Graham.

Το «Empire of the Sun» εξερευνά θέματα απώλειας, ανθεκτικότητας και μεταμόρφωσης της οπτικής γωνίας ενός νεαρού αγοριού μπροστά στον πόλεμο. Η σκηνοθεσία του Spielberg αναδεικνύει την αντιπαράθεση της φαντασίας του Jim και τις σκληρές πραγματικότητες του πολέμου, δημιουργώντας μια οπτικά εκπληκτική και συναισθηματικά δυνατή εμπειρία.

Η ταινία απέσπασε την αναγνώριση των κριτικών για τις ερμηνείες της, ιδιαίτερα για την ερμηνεία του Jim από τον Bale. Θεωρείται ως μια ιστορία ενηλικίωσης με φόντο τον πόλεμο και έχει γίνει ένα αγαπημένο κλασικό. Το "Empire of the Sun" αναγνωρίζεται για την αριστοτεχνική αφήγηση, την εντυπωσιακή κινηματογράφηση και την εξερεύνηση του ανθρώπινου πνεύματος εν μέσω της αναταραχής του πολέμου.

Ελπίζω να βρήκατε ενδιαφέρον τις ταινίες του άρθρου. Μερικές ίσως να τις έχετε δει και γιατί όχι, να τις δείτε για μια φορά ακόμη. Ραντεβού στο επόμενο τεύχος του Retroid, που θα δούμε μαζί ένα αφιέρωμα για τις Ελληνικές VHS ταινίες του 1980.





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

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

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

