

Τεύχος 10 Δεκέμβριος 2023

RETROID

ONLINE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ VIDEO GAMES



STORM

**COUNT
DUCKULA**

Η ιστορία του Ελληνικού κινηματογράφου

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>



Nα που φτάσαμε και στο 10ο τεύχος. Θυμάμαι που συζητούσαν κάποιοι φίλοι μου αν θα κατάφερνε να ξεπεράσει τα 4 τεύχη. Αυτό το ανανεωμένο τεύχος με 110 πλούσιες σελίδες θα βρείτε αρκετά διαφορετικά ενδιαφέροντα άρθρα.

Δυστυχώς παρατηρήθηκε πως τεύχη του Retroid εμφανίστηκαν για download σε άκρως κακόβουλες ιστοσελίδες. Το Retroid διανέμεται για δωρεάν download αποκλειστικά μόνο μέσα από την επίσημη ιστοσελίδα του περιοδικού www.retroid.gr

Πλέον είμαστε πολύ μεγάλοι, περισσότερο ίσως από όσο φανταζόμασταν όταν ήμασταν μικροί. Πού χρόνος για να παίξουμε για αρκετή ώρα, δουλειά, οικογένεια, ένας σκασμός υποχρεώσεις και ο καθένας τραβά τον δικό του ανηφορικό δρόμο. Όμως θεωρώ πως μεγαλώσαμε και χάσαμε την παιδικότητά μας, την φαντασία που είχαμε κάποτε. Το Retroid είναι εδώ για να θυμηθούμε μαζί τα ηλεκτρονικά και μη παιχνίδια, τους πρώτους υπολογιστές και τις πρώτες κονσόλες, τις ταινίες, την μουσική και τις όμορφες στιγμές που ζήσαμε όταν ήμασταν παιδιά. Ένα νοσταλγικό και εύθυμο ταξίδι μέσα από τις ψηφιακές σελίδες του περιοδικού.

Που λέτε, δεν μπορείτε να φανταστείτε τι άκουσα τον τελευταίο καιρό. Ένας μου είπε πως δεν πιστεύει πως το Retroid προσφέρεται δωρεάν. Πως αν μπει στην σελίδα του περιοδικού θα του ζητήσω την πιστωτική του κάρτα και θα τον χρεώσω. Γιατί λέει δεν πιστεύει πως είναι όντως δωρεάν. Γελάσατε; Και εγώ το ίδιο έκανα.

Άλλος πάλι παρεξηγήθηκε με αυτά που γράφω σε κάθε editorial. Βλέπετε δεν βάζω το μαχαίρι στον λαιμό κανενός να κατεβάσει και να διαβάσει το περιοδικό. Εν τέλει για λίγους (και ανοιχτόμυαλους) είναι όπως αρχικά αυτό ήταν και το σκεπτικό που είχα από το 1ο τεύχος. Για αυτό όσοι από εσάς συμφωνείτε... Welcome aboard.

Ας δούμε λοιπόν τι μας περιμένει σε αυτό το τεύχος.

Αρχικά, όπως θα παρατηρήσατε το εξώφυλλο άλλαξε και δεν υπάρχουν πλέον οι κόκκινες και οι λευκές περιμετρικές γραμμές (που ήταν αναφορά στο Pixel). Το Retroid πλέον έχει την δική του αποκλειστική ταυτότητα και θα ακολουθήσει από εδώ και πέρα τον δικό του δρόμο. Οι σελίδες δεν μοιάζουν με κανένα άλλο περιοδικό που έχει κυκλοφορήσει (ψηφιακό ή πραγματικό). Επίσης άλλαξε η διάταξη των άρθρων σε μια σειρά που θεωρώ πως είναι περισσότερο κατάλληλη και θυμίζει κανονικό περιοδικό. Κάποια νέα άρθρα έχουν προστεθεί και οι αστείες διαφημίσεις συνεχίζουν να υπάρχουν. Ελπίζω το συνολικό αποτέλεσμα των σελίδων να σας αρέσει.

Αυτή τη φορά ο Alucard μας παρουσιάζει το παιχνίδι τρόμου Werewolves of London (προσπαθεί να μας τρομάξει), ενώ ο Στέφανος το πολεμικό Command and Conquer. Ο Johny Cade το επίσης πολεμικό Ikari Warriors (μάλλον πολεμοχαρής χαρακτήρες και οι δύο παραπάνω), και ο Omenforever τις Φλασιές με την ενδιαφέρουσα άποψή του για τα retro pc games. Ο Κώστας the Punisher μας παρουσιάζει το mega review (επιτέλους, η πρώτη φορά που δεν γράφω εγώ το mega review) το παιχνίδι Diablo (φυσικά μέσα στο πνεύμα των Χριστουγέννων), όπως και το παιχνίδι Final Fight και ένα άρθρο του για το σύγχρονο gaming (που μάλλον θα προκαλέσει αντιδράσεις). Επιπλέον, μας προσφέρει και τον φετινό και ξεκαρδιστικό καζαμία.

Αν θέλετε να δείτε συγκεκριμένα θέματα στο περιοδικό και -γιατί όχι- αν θέλετε να γράψετε για κάποιο θέμα, τότε στείλτε μου μήνυμα μέσω της ιστοσελίδας του Retroid.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

3	Editorial
4-5	Fat Gary News
6-7	Κάποτε στα περιοδικά
8-12	Amicamp
13-14	Θέμα: Μοντέρνο gaming
15-20	Παρουσίαση Game Gear
21-24	Πως λειτουργεί ένα βίντεο
26-28	Werewolves of London Commodore 64
29-30	Athena Spectrum
31-32	Impossamole Amstrad
33-35	Ikari Warriors Amiga 500
36-37	Onslaught Amiga 500
38-39	Wonderboy Sega Game Gear
40-42	Final Fight Atari ST
43-50	Mega Review Diablo PC
51-53	Sunset Riders Arcade
55	Hints'n'Tips
56-63	Command and Conquer PC
64-70	Φλασιές
72-75	Arcades στις ταινίες
76-80	Cartoon Count Duckula
81-86	Comic Storm
87-97	Ελληνικός κινηματογράφος
98-102	Cinecritics
104	Διήγημα επιστημονικής φαντασίας
105	Rock your world
106	Λικνιζόμενοι με τα bytes
107-109	Καζαμίας

BGF 9060



Ένας νέος accelerator για τις Amiga 3000 και 4000 είναι η κάρτα **BFG 9060**. Διαθέτει 128mb fast ram και υποδοχή για 68060 (ο επεξεργαστής πωλείται ξεχωριστά). Αναπτύχθηκε

από τον Matthias Heinrich και μπορείτε να τον βρείτε για αγορά στο amigastore με 450 ευρώ. Αναμενόμενο είναι το σύγχρονο hardware στις Amiga 3000 και 4000, στις περισσότερες περιπτώσεις τουλάχιστον, δεν είναι καθόλου οικονομικό.

RGB2HDMI ANGLED



Η νέα πλακέτα **RGB2HDMI Amiga 500 Angled** είναι διαθέσιμη για Amiga 500 και 500+. Προσφέρει μια πιο βολική τοποθέτηση του Raspberry όπως μπορείτε να δείτε στην

παραπάνω φωτογραφία. Κοστίζει 29.95 ευρώ στο γνωστό amigastore.

KROGHARR



Το **Krogharr The Beersherker** είναι ένα νέο παιχνίδι για OCS Amiga και είναι ακόμη υπό εξέλιξη. Μοιάζει να είναι ενδιαφέρον και μπορείτε να δείτε το demo του στο

ακόλουθο link <https://www.youtube.com/watch?v=cRQJ-dLq0ZUQ&t=73s>

GRID



Το **Grid** είναι ένα παιχνίδι σε στυλ Doom που θα κυκλοφορήσει για Amiga 500 και (φημολογείτε) για Atari ST. Είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον project που ελπίζουμε να μην

καταλήξει στα αζήτητα όπως πολλά στο παρελθόν. Επισκεφθείτε την επίσημη ιστοσελίδα στο ακόλουθο link: <https://pixelglass.org/#grind>

AMIGA GAME SELECTOR

Το **Amiga Game Selector** είναι ένα frontend ελαχίστων πόρων που κάνει την επιλογή παιχνιδιού με απλό και φιλικό τρόπο. Είναι διαθέσιμη για Amiga 500 mini, Winuae, Raspberry Pi αλλά και πραγματική Amiga 1200 (εξοπλισμένη με 4mb fast ram τουλάχιστον).



Η τελευταία έκδοση περιλαμβάνει περισσότερα από 5.000 παιχνίδια WHDLoad και αμέτρητα Demos. Σε σύγκριση με το i-game το Amiga Game Selector έχει embedded το Workbench και είναι αρκετά πιο γρήγορο. Επιπλέον, είναι πολύ απλό στο setup, αφού ο χρήστης το μόνο που έχει να κάνει είναι να αντιγράψει τα αρχεία του Amiga Game Selector σε μια κάρτα ή ένα usb, τόσο απλό.

Μερικά χαρακτηριστικά που έχει η τελευταία έκδοση:

Over 300 extra games with 20 new ones added. Notable additional game inclusions Nemac IV, Tapper, Galaxian 500, Inherit the Earth, TFX AGA (New Build), Ultraviolent Worlds
AGAVarious Workbench tweaks and updates
70 24-bit Workbench backdrops
A whole host of game errors fixed

Για περισσότερες πληροφορίες και download:

<https://www.facebook.com/groups/1144009169831106/-/files/files>

BOMB JACK



Το συγκεκριμένο **Bomb Jack** είναι ένα remake για τον AMSTRAD 6128 μακράν καλύτερο από αυτό που κυκλοφόρησε το 1986 για τα 8-bit γενικά. Βίντεο και gameplay από

τον δημιουργό του στο ακόλουθο link στο YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=m89C7s7DeA&t=82s>

RESHOOT PROXIMA III



Το **Reshoot Proxima III** είναι ένα shoot'em up με 24bit color, σταθερά 50fps και είναι μόνο για τις AGA Amiga. Είναι ένα ενδιαφέρον shoot'em up με όμορφα γραφικά.

Είναι διαθέσιμο και μπορείτε να το κατεβάσετε από το link: https://www.amigashop.org/product_info.php?products_id=391

FULL SIZE AMIGA 500

Η Retro Games Ltd, η εταιρεία πίσω από τα C64 Mini και A500 Mini, μόλις αποκάλυψε το σχέδιο «Phase 2» για μελλοντικές εκδόσεις κονσόλας.

Ίσως η πιο συναρπαστική αποκάλυψη είναι ότι υπάρχει μια «νέα κονσόλα Amiga πλήρους μεγέθους» που έρχεται το 4ο τρίμηνο του 2024. Φημολογείται έντονα πως θα είναι η **Amiga 500 σε πλήρες μέγεθος και με λειτουργικό πληκτρολόγιο.**



Η Retro Games είχε κάνει στο παρελθόν κάτι παρόμοιο με το Commodore 64. Η εταιρεία κυκλοφόρησε το C64 Mini το 2018 και στη συνέχεια το ακολούθησε με ένα πιο ακριβό πλήρους μεγέθους C64 το επόμενο έτος, αυτή τη φορά με λειτουργικό πληκτρολόγιο. Πιθανόν λοιπόν να δούμε και μια 500 σε κανονικό μέγεθος.

Βέβαια και πάλι θα είναι ένα emulation pcb όπως και η mini A500. Τουλάχιστον θα έχει κανονικό μέγεθος και δεν θα είναι μικρογραφία και με λειτουργικό πληκτρολόγιο. Αν έγινε ένας μικρός χαμός με την A500 mini, δεν μπορώ να φανταστώ τι θα γίνει με την κανονική. Όπως και να έχει πάντως, εδώ είμαστε και αναμένουμε λοιπόν.

CHAOS ENGINE



Το **Chaos Engine** του 1993 από τους Bitmap Brothers έρχεται στον Commodore 64. Αν και το παιχνίδι δεν είναι ολοκληρωμένο και από ότι φαίνεται θα πάρει

καιρό ακόμη, μπορείτε να πάρετε μια γεύση από το βίντεο που μοιράστηκε ο δημιουργός του παιχνιδιού στο Twitter: <https://twitter.com/MoreC64/status/1722963614187888797>

TOKI



Το **Toki** είναι ένα κλασσικό και αγαπημένο παιχνίδι και αυτή η έκδοση είναι για τον Commodore 64. Έχει βέβαια ακόμη δρόμο μπροστά του. Μπορείτε να δείτε το πρώτο επίπεδο στο ακόλουθο link: <https://www.youtube.com/watch?v=jQJG8j23bDQ>

ROBOCOP

Σε περίπτωση που σας ξέφυγε το **Robocop Rogue City** και είστε οπαδός της ταινίας του 1987, τότε πρέπει να του ρίξετε μια ματιά οπωσδήποτε.



Το παιχνίδι έχει το ύφος της ταινίας και σας βάζει στην μάχη άμεσα, στην οπτική γωνία του Alex Murphy (Robocop). Κυκλοφορεί για PC, Xbox και Playstation και κοστίζει 50 ευρώ. Μπορείτε να το βρείτε στο ακόλουθο link: <https://robocop-roguecity.com/en>





■ Ποντίκι ζητά ουρά...

Να και ένα ποντίκι που έχασε την ουρά του. Είναι το BMC Cordless Mouse, ένα περιφερειακό που χρησιμοποιεί υπέρυθρες ακτίνες για την επικοινωνία με τη σειριακή θύρα, στην οποία υπάρχει ένας ειδικός δέκτης.

Τα δεδομένα (πληροφορίες, θέσεις και πλήκτρων) μεταφέρονται από το ποντίκι με τρόπο παρόμοιο με αυτόν της επικοινωνίας τηλεόρασης και τηλεχειριστηρίου.

Το software που συνοδεύει το ποντίκι υπάρχει σε 5 1/4" και 3 1/2" format. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι πλήρως συμβατό με ποντίκια της Microsoft και της Mouse Systems. Η τιμή του είναι περίπου 19.000 δραχμές. Λέτε να ήρθε η ώρα να απαλλαγούμε από τις ουρές των computerized τρωκτικών μας;

■ Το AGA πάλιωσε! Ζήτω το AAA

Φαίνεται ότι σε λίγο καιρό στο εσωτερικό της Amiga θα εισχωρήσουν κάποιοι νέοι "τύποι": Andrea, Monica, Linda και Mary τα ονόματα των τεσσάρων chips που απαρτίζουν το πρωτότυπο του νέου chipset που έχει ήδη (σύμφωνα με φήμες που διαδίδει το προσωπικό της) η Commodore στα εργαστήριά της.

Σύμφωνα με τις προδιαγραφές τους, έχουμε να κάνουμε με ένα τεχνολογικό θαύμα: δύο από αυτά θα είναι full 32 bit και τα άλλα δύο (Monica και Linda) ...64 bit! Νέα modes γραφικών και συνολική μνήμη chip μέχρι και 16 MB, 8 φορές επάνω από το σημερινό όριο των 2 MB, 24 bit true color, δηλαδή 16.7 εκατομμύρια χρώματα σε ανάλυση μέχρι και 1280x1024, 40 κανάλια DMA, δύο σειριακές πόρτες των 115.200 bauds και ξανασχεδιασμένος blitter και copper. Ο νέος blitter θα χειρίζεται τα 16.7 εκατομμύρια χρώματα με μεγαλύτερη ταχύτητα από ότι αυτός του AGA τα 256!

Σε όσους αρέσουν τα τεχνικά χαρακτηριστικά, σύμφωνα με τον ίδιο τον κατασκευαστή του, το AAA chipset θα έχει εύρος ζώνης 500-600 MB/sec, τη στιγμή που το AGA έχει μόνο 14 MB/sec (10 σε μια A4000). Οι ηχητικές προδιαγραφές του αναφέρουν 8 κανάλια 16 bits των 64 KHz, ενώ θα υπάρχει υποδοχή για DSP (μάλλον της AT&T) για όσους το χρειάζονται. Βέβαια οι περισσότεροι θα παραπονεθούν ότι έρχεται αργά, αφού το περίμεναν ως μέρος της 4000, όμως αν ενσωματώνει όσα αναφέρει ο κατασκευαστής του, τότε βρίσκεται πολύ μπροστά του 1994.

Ας μην υπεραισιοδοξούμε όμως, γιατί η Commodore αντιμετωπίζει κάποια οικονομικά προβλήματα αυτόν το καιρό.

■ Joystick ή μπαλάκι του τένις;

Θα μπορούσατε άνετα να το μπερδέψετε και να "σουτάρετε" επάνω στο φιλέ στον αντίπαλο, αλλά στα μέσα της διαδρομής θα προσέχατε το καλώδιο που κρεμόταν. Η τελευταία προσθήκη στο στρατό των διαφόρων ειδών joysticks της αγοράς είναι joystickόμπαλο της Proteus Developments, η οποία μάλλον θέλει πρώτα απ'όλα να μας εντυπωσιάσει. Το joystick της μοιάζει με... τίποτα, σε σχέση με ότι έχετε δει μέχρι τώρα. Δεν έχει καθόλου μοχλό ή κινούμενα μέρη. Χωρά άνετα στην παλάμη σας και ενεργοποιείτε με την βοήθεια ειδικών ευαίσθητων "κουμπιών" στην περιφέρειά του. Αυτό το εκκεντρικό



περιφερειακό κυκλοφορεί για μια μεγάλη γκάμα home μηχανημάτων, όπως ο C64, ο Sam Coupe, η Amiga και ο Atari ST. Υπερηφανεύεται ότι είναι το γρηγορότερο στον κόσμο και λέει πως μπορεί να γεμίσει τρύπες τους εξωγήινους με ρυθμό

1.500 βολές ανά λεπτό! Σεβαστό το νούμερο, αλλά ακόμη πιο σεβαστές είναι και οι 18 λίρες που κοστίζει στην Αγγλία.

■ Μισός CPC = Παιχνιδομηχανή

Πριν από μερικούς μήνες η Amstrad προσπάθησε και κατάφερε να χωρέσει όλα τα κυκλώματα του CPC στο μισό της μέγεθος της γνωστής "παραδοσιακής" motherboard. Η προσπάθεια δεν έγινε για λόγους οικονομίας. Αν και στην αρχή κανείς δεν κατάλαβε πού το πάει η Amstrad, τα πράγματα άρχισαν να ξεκαθαρίζουν τελικά: Ετοιμάζεται για μια νέα παιχνιδομηχανή, και βέβαια παιχνιδομηχανή στο μέγεθος ενός CPC δεν θα ήταν πολύ καλή ιδέα. Άλλωστε το επιβεβαίωσαν και αρκετά software houses, μην δίνοντας όμως τις περισσότερες "λαχταριστές" λεπτομέρειες, λόγω των συμβολαίων που έχουν υπογράψει με την Amstrad.

Αυτό που είναι σίγουρο πάντως, είναι ότι το μηχάνημα θα τρέχει όλο το υπάρχον software του CPC (ή τουλάχιστον αυτό θέλουν οι υπεύθυνοι). Τα παιχνίδια φυσικά θα πρέπει να μεταφερθούν σε cartridges, όμως πιστεύεται ότι θα είναι πιο ελκυστική από άποψη hardware, μια και θα έχει παλέτα 4.096 χρωμάτων και πολλή περισσότερη μνήμη από τα παραδοσιακά 64 K των CPC.

Ας περιμένουμε να δούμε την παιχνιδομηχανή της Amstrad πότε θα εμφανιστεί.

■ Τα CDS έρχονται

Όλα τα μεγάλα ονόματα στον χώρο του gaming προσκλήθηκαν να θαυμάσουν από κοντά τη νέα Amiga με το CD-ROM, η οποία τελικά είναι πολύ πιθανό ότι θα εμφανιστεί στα ράφια των καταστημάτων τα επόμενα Χριστούγεννα. Η ίδια η Commodore πάντως (αναφέρουν οι πηγές) φαίνεται να ανυσιχεί λίγο από την υιοθέτηση της CD τεχνολογίας από τη NEC (PC Engine), τη Sega και τώρα τελευταία, από την Atari, η οποία αρχίζει και γίνεται πιο "ομιλίκτη" για ένα CD-ROM της που θα συνεργάζεται με τα ST.

Δεν θα πρέπει να έχετε παράπονα λοιπόν. Τον τελευταίο καιρό έχει γεμίσει ο κόσμος λαμπερά δισκάκια, από τον Spectrum μέχρι τα 16-μπιτα. Περισσότερο να σας ξαναλέμε πάλι να τσεκάρετε το joystick σας...

■ Sam Coupe: Τελευταία Νέα

Κάπως έτσι αν ήταν ο Spectrum το 1984, μάλλον θα ήταν ακόμα Ο υπολογιστής. Δεν πειράζει όμως. Η νέα μετενσάρκωση του, που λέγεται SAM, έρχεται να μας προκαλέσει με 8-μπιτη τεχνολογία, η οποία όσο και αν φαίνεται ξεπερασμένη, στο πρόσωπο (ή μάλλον στο motherboard) του υπολογιστή αυτού δείχνει να ξαναπαίγει στο παιχνίδι. Οι λόγοι; Διαβάστε τα χαρακτηριστικά της.

CPU: Z80 στα 6 MHz

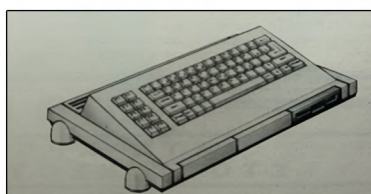
Έλεγχος: Ειδικό VSLI gate array chip (ούτε κονσόλα να ήταν). ROM: 32K, με τη SAM basic και το BIOS.

RAM: 256K, επεκτάσιμη στα 512K.

Ήχος: Synthesizer chip της Yamaha: 6 κανάλια στερεοφωνικού ήχου, με πλήρη έλεγχο των κυματομορφών. Γραφικά: Ειδικό chip της Motorola. Τέσσερα modes περιλαμβάνονται με τις εξής αναλύσεις:

Mode 1 32 x 24 χαρακτήρες, συμβατοί με τα attributes του Spectrum, 16 χρώματα στην οθόνη.

Mode 2 Όπως το 1, αλλά με 32 x 192 χαρακτήρες, 16 χρώματα από μια παλέτα των 128.



Mode 3: Διαθέτει 80 στήλες για απεικόνιση κειμένου με 512 x 192 pixels ανάλυση, 4 χρώματα ανά γραμμή από παλέτα των 128.

Mode 4: 256 x 192 pixels, Κάθε pixel μπορεί να έχει το δικό του χρώμα, 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.

Interfaces: Όλα σχεδόν για έξοδο σήματος. Σήμα για τηλεόραση, σήμα RGB για monitor, ολά μέσω Scart βύσματος.

Θύρα για κασετόφωνο.

Θύρα Midi In-Out.

Θύρα για σύνδεση σε δίκτυο.

Ενσωματωμένο disk drive 780K.

Θύρα για έξοδο ηχητικού σήματος (σύνδεση με ενισχυτή).

Πολλοί πιστεύουν ότι το μηχάνημα αυτό θα δώσει νέα ώθηση στα 8-bit και στα home γενικότερα, και μάλλον δεν έχουν άδικο. Το SAM Coupe έρχεται!

■ Σπιτικό coin-op

Gamers όλου του κόσμου ετοιμαστείτε! Η SEGA ανακοίνωσε μια 16-μπιτ game console που κάνει θραύση στην Αγγλία. Τα χαρακτηριστικά της είναι κάτι το τρομερό: Μερικά εκατομμύρια χρώματα, έτσι για να πηγαίνει κόντρα στην Amiga και στον Atari, 8 κανάλια ήχου και μάλιστα στερεοφωνικού! (μέχρι ακουστικά μπορείτε να συνδέσετε για να μην ενοχλείτε τους διπλανούς σας όταν κάνετε τα γνωστά σας φωνικά), ειδικά χειριστήρια που καλύπτουν όλες



τις περιπτώσεις. Ήδη έχουν εμφανιστεί τα πρώτα games τα οποία, απ'ότι ακούγεται, έχουν ξετρελάνει του πάντες και τα πάντα. Το ωραίο

δεν σας το είπαμε: Η νέα κονσόλα μπορεί να δεχτεί και τα παλιά 8μπιτα cartridges που έπαιρνε η παλιά. Έτσι, μέχρι να κυκλοφορήσουν τα νέα παιχνίδια, εσείς μπορείτε να αγοράσετε κάποιο από τα παλιά (και δεν είναι λίγα...). Προς το παρόν, υπάρχουν μόνο 3 16μπιτα cartridges με τα παιχνίδια Altered Beast, Thunderblade και Space Harrier II. Ειδικά το πρώτο έχει εκπληκτικά γραφικά που θα σας κάνουν να ξεχάσετε κάθε άλλη ασχολία σας. Ας ελπίσουμε ότι θα έρθουν και στην Ελλάδα σύντομα, για να μην αρχίσουμε να εκτοξεύουμε κατάρες και spells!

■ Περεστρόικα, βότκα και DTP

Οι τελευταίες πολιτικές και κοινωνικές εξελίξεις στις Ανατολικές χώρες, έχουν δώσει το έναυσμα στο Δυτικό τρόπο ζωής, αλλά και την τεχνολογία για να εισβάλλουν εκεί. Έτσι, πριν από μερικές εβδομάδες η Aidus ανακοίνωσε ότι είναι σχεδόν έτοιμη η Ρωσική έκδοση του Pagemaker.

Για να σας φρεσκάρουμε λίγο την μνήμη, να πούμε ότι η Aidus είναι "μαμά" του πιο διαδεδομένου προγράμματος desktop publishing, του Pagemaker.

Εκπρόσωποι της εταιρίας είπαν - μεταξύ άλλων- ότι οι Σοβιετικοί έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για το πρόγραμμα, και ότι χρησιμοποιούν ακόμη εκδοτικές (και σελιδοποιητικές) τεχνολογίες, και εξοπλισμό της περασμένης τριακονταετίας.





amicamp

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

13 & 14
APRIL 24



START
FROM 10AM

LOCATION:

Golden Age Hotel of Athens
Michalakopoulou 57
Athens - Greece

FIND MORE INFO AT:

<https://amicamp.gr>



ami camp



telonio

13 & 14
APRIL 24

Το νέο AmiCamp είναι προ των πυλών. Στις 13 και 14 Απριλίου στην οδό Μιχαλακοπούλου 57 στο ξενοδοχείο Golden Age of Athens. Το Retroid θα είναι σίγουρα εκεί, εσείς;

Στο περιοδικό φιλοξενούμε την συνέντευξη του αγαπητού Γιώργου Σωκιανού. Συνιδρυτής και στέλεχος του AmiCamp.

Καταρχήν σε ευχαριστώ Γιώργο για αυτή την συνέντευξη αλλά και για την δυνατότητα προβολής του Retroid στο επερχόμενο Amicamp.

Σας ευχαριστώ που μου δίνετε τη δυνατότητα να μιλήσω για το AmiCamp, ένα πολύ σημαντικό project για εμένα και τους φίλους μου που το διοργανώνουμε μαζί. Και είναι πολύ σημαντικό διότι είναι κάτι που γίνεται μεταξύ φίλων. Όλα αυτά τα χρόνια που τρέχουμε το AmiCamp είναι η καλύτερη ευκαιρία να βρισκόμαστε όλοι μαζί για ένα διήμερο σε έναν χώρο με τον πιο φιλικό υπολογιστή που έχει κυκλοφορήσει ποτέ, την Amiga, με στόχο να περάσουμε καλά.

Πες μου κάποια ιστορικά στοιχεία για τον χώρο, από το πως γεννήθηκε σαν ιδέα και την όλη διαδρομή του μέχρι σήμερα.

Το AmiCamp ξεκίνησε από μία ανάγκη για να μπορέσουμε να φέρουμε την Ελληνική κοινότητα της Amiga πιο κοντά, σε έναν χώρο όπου θα έβρισκαν μονάχα υπολογιστές Amiga, με μεγαλύτερη έμφαση στις νεότερες λύσεις, βλέπε Amiga-One, MorphOS συστήματα, AROS κλπ., χωρίς όμως να ξεχνάμε τα κλασσικά συστήματα. Σκοπός του AmiCamp ήταν πάντα να φέρει τον κόσμο σε επαφή με την ενεργή πλευρά της Amiga, και όχι μόνο με την ανάμνηση. Το AmiCamp δεν ήταν ποτέ μία retro έκθεση υπολογιστών, αλλά μία συνάντηση ανθρώπων που χρησιμοποιούν τους υπολογιστές αυτούς για να δημιουργήσουν και να εκφραστούν μέχρι και σήμερα.

Από το πρώτο AmiCamp το 2013 εισάγαμε συζητήσεις μεταξύ των μελών, παρουσιάσεις και φυσικά φιλοξενούσαμε ότι πιο νέο είχε κυκλοφορήσει εκείνη την εποχή σε hardware και σε software. Προσπαθούμε τα νεότερα παιχνίδια και εφαρμογές να είναι διαθέσιμα για τους επισκέπτες μας, ώστε να μπορούν να δοκιμάσουν κάποιο προτού προχωρήσουν σε αγορά.

Όταν ξεκίνησα το AmiCamp μαζί με τον Γιάννη, τον Χρήστο και τον Σπύρο, είχα ήδη αρκετή εμπειρία όσον αφορά τη διοργάνωση εκδηλώσεων αυτού του μεγέθους. Είχα διοργανώσει δύο φορές της παρουσία του AmigaHellas.gr στην DTE, μία από τις μεγαλύτερες εκθέσεις υπολογιστών στη χώρα μας, καθώς επίσης είχα συμμετάσχει στη διοργάνωση αρκετών Amigatherings σε διάφορες πόλεις της Ελλάδας.

Όταν το AmiCamp ξεκίνησε συνέπεσε με την παύση των Amigatherings, οπότε κληθήκαμε να καλύψουμε και αυτό το κενό. Θεωρώ ότι τα AmiCamp είναι αναγκαία ώστε να φέρνουμε τον κόσμο κοντά. Είμαι περήφανος που σε κάθε μας εκδήλωση μας τιμούν με την παρουσία τους πολλοί φίλοι από όλη την Ελλάδα, που κάνουν αυτό το ταξίδι για να γιορτάσουν μαζί μας την αγάπη μας για την Amiga.

Το AmiCamp διοργανώνεται κάθε χρόνο από το 2013, με μια μικρή παύση τα χρόνια της καραντίνας. Κάποιες χρονιές είχαμε καταφέρει να διοργανώσουμε δύο εκδηλώσεις μέσα στην ίδια χρονιά, κάτι που θα θέλαμε να συνεχίσουμε αλλά είναι αρκετά δύσκολο.



Πες μου τη δική σου εξήγηση στο γιατί η Amiga εξακολουθεί τόσα χρόνια μετά να έχει τόσο προσηλωμένο και ενθουσιώδες κοινό;

Η Amiga εξακολουθεί να έχει φανατικό κοινό διότι ξυπνάει μνήμες σε όλους. Ήταν ένα πολύ δυνατό σύστημα και τα προγράμματα που υπήρχαν παρέχουν ακόμα και σήμερα αξιόλογες λύσεις και φυσικά η πληθώρα παιχνιδιών που υπάρχει προσελκύει κόσμο να ασχοληθεί, μαζί με τα παιδιά του.

Προσθέτοντας σε αυτό τον σχεδιασμό ανοικτής αρχιτεκτονικής σε επίπεδο λειτουργικού συστήματος και hardware, δίνει τη δυνατότητα σε πολλούς να φτιάχνουν τις δικές τους λύσεις, αυξάνοντας τις δυνατότητες του υπολογιστή. Σε συνδυασμό τώρα με τις δυνατότητες που παρέχουν τα μηχανήματα στον προγραμματισμό, την καθιστούν μία καλή πλατφόρμα για πειραματισμό.

Σημαντικό ρόλο παίζει ότι η Amiga πάντοτε είχε μία μεγάλη και πολύ δυνατή κοινότητα, από κόσμο ο οποίος μπορεί μεν να μετανάστευσε σε άλλα συστήματα, αλλά ποτέ δεν έβγαλε την Amiga από την καρδιά του. Νομίζω ότι όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά δεν υπάρχουν σε άλλα συστήματα.



Συμφωνείς ότι γενικώς η ρетроκοινότητα συρρικνώνεται χρόνο με τον χρόνο; Σε ανησυχεί καθόλου αυτό;

Να σου πω την αλήθεια δεν ασχολούμαι ιδιαίτερα με τη ρетроκοινότητα γενικά, παρά μόνο με αυτή της Amiga. Οπότε δεν μπορώ να σου πω αν συρρικνώνεται ή όχι.

Η κοινότητα της Amiga όμως θεωρώ ότι κάθε άλλο παρά συρρικνώνεται. Αν παρατηρήσεις τον αριθμό hardware λύσεων που υπάρχουν, είτε αυτά είναι για τα κλασσικά μηχανήματα, είτε νέο αυτόνομο hardware, είτε Next-Gen, θα δεις ότι υπάρχει μία μεγάλη αύξηση την τελευταία πενταετία τουλάχιστον, τα οποία και μοσχοπουλιούνται. Αν παρατηρήσεις πόσα online μαγαζιά υπάρχουν ανά τον κόσμο και πόσες εκδηλώσεις πραγματοποιούνται μέσα σε μια χρονιά, θα δεις ότι γενικότερα υπάρχει μία άνθηση.

Έχοντας τη δυνατότητα να επισκέπτομαι κάποιες από τις μεγαλύτερες Amiga εκδηλώσεις, όπως είναι τα Amiga37-38 στη Γερμανία, το AmiWest στην Καλιφόρνια, το Kickstart στην Αγγλία αλλά και το Amiga Ireland στην Ιρλανδία, όπου και κατοικώ, έχω μια καλή εικόνα του τι συμβαίνει στο εξωτερικό από άποψη κοινότητας. Σε διαβεβαιώ ότι η κοινότητα της Amiga είναι πολύ δυνατή και ενεργή.

Υπάρχει κάτι το ιδιαίτερο που θα κάνει το προσεχές Ami-camp να ξεχωρίζει σε σχέση με τα προηγούμενα;

Το AmiCamp '24 βασίζεται στα προηγούμενα κατά πολύ αλλά εισάγουμε και νέα στοιχεία. Καταρχάς καταφέραμε να ορίσουμε ημερομηνία και να το επικοινωνήσουμε σχεδόν 6 μήνες νωρίτερα. Αυτό ήταν κάτι που μας είχε ζητηθεί από πολλούς, ώστε να μπορεί ο κόσμος να ετοιμαστεί, να κλείσει εισιτήρια κλπ. Ήταν κάτι που το θέλαμε και εμείς, ώστε να μπορέσουμε να το επικοινωνήσουμε περισσότερο και καλύτερα. Επίσης, κάτι τέτοιο θα δώσει και την ευκαιρία σε όσους θέλουν να μας επισκεφθούν από το εξωτερικό να το πράξουν.

Επίσης, μεταφερόμαστε για πρώτη φορά σε νέο χώρο, παραμένοντας στο κέντρο της Αθήνας. Οπότε στο επόμενο AmiCamp που θα γίνει 13 και 14 Απριλίου 2024, θα μας φιλοξενήσει το Golden Age Hotel of Athens, το οποίο βρίσκεται στη λεωφόρο Μιχαλακοπούλου 57. Είναι ένας νέος χώρος που θέλαμε να δοκιμάσουμε, και να δούμε πως θα λειτουργήσει με όσους μας επισκεφθούν.

Επίσης, θα έχουμε παρουσιάσεις από φίλους που δημιουργούν για την κοινότητά μας, και θέλουν να μιλήσουν για αυτό. Σκοπός μας είναι να μπορέσουμε μέσω αυτών των παρουσιάσεων να ενημερώσουμε, να παρακινήσουμε και να εμπνεύσουμε τους επισκέπτες να ασχοληθούν πιο ενεργά με την πλατφόρμα. Όλες τις παρουσιάσεις θα τις ανακοινώσουμε μέσω της ιστοσελίδας μας και των social networks.

Τέλος, επειδή έχουμε τη χαρά να φιλοξενούμε και πολλά παιδιά σε κάθε μας εκδήλωση, έχει προβλεφθεί να υπάρχει χώρος με μηχανήματα που θα τρέχουν παιχνίδια ειδικά για αυτά. Θέλουμε όσοι έρχονται να μπορούν να φέρνουν τα παιδιά τους και να μπορούν μαζί να περνάνε καλά.



Τί πιστεύεις πως θα αποκομίσει όποιος επισκεφθεί την έκθεση αυτή την φορά;

Το AmiCamp δεν είναι μία έκθεση με την έννοια της προβολής μηχανημάτων τα οποία είναι μόνο για επίδειξη, με στόχο ο κόσμος να θυμηθεί τα χρόνια που ήταν μικροί. Κάθε επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να συμμετάσχει σε διαγωνισμούς παιχνιδιών, να γνωρίσει τι επιλογές υπάρχουν στην αγορά και τι μπορούν να του προσφέρουν, καθώς επίσης να μάθει πως μπορεί αν εμπλακεί σε διάφορα projects αν το επιθυμεί.

Για παράδειγμα, όποιος μας επισκεφθεί θα μπορέσει να δει πως μία Amiga 1200 απογειώνεται με την προσθήκη της PiStorm, πως μία Vampire standalone απειλεί να στοιχειώσει τα όνειρά σας, πόσο καλά λειτουργούν τα AmigaOS 4 και MorphOS και τι προσφέρουν, πως μπορεί να μετατρέψει το παλιό PowerMac σε Amiga και πολλά άλλα.

Αλλά πάνω από όλα στόχος μας είναι όποιος έρθει να περάσει καλά και να θέλει να ξαναέρθει. Θέλουμε στο AmiCamp οι επισκέπτες να μην είναι απλοί θεατές, και θα κάνουμε ότι μπορούμε να το πετύχουμε.

Ποιό είναι το όραμα για το μέλλον της διοργάνωσης;

Ένας από τους στόχους του AmiCamp είναι να φέρει κοντά όλα τα μέλη της κοινότητάς μας και όσοι θέλουν να εμπλακούν σε projects να μπορούν να μάθουν πως θα το κάνουν και στην τελική να επηρεάσουν το μέλλον της ίδιας της κοινότητας. Για αυτό προσπαθούμε και κρατάμε το AmiCamp δωρεάν για όλους, ώστε όλοι να έχουν πρόσβαση σε αυτό.

Η εκτίμησή μου είναι ότι στην Ελλάδα η κοινότητα της Amiga έχει σπάσει σε πολλά κομμάτια και δεν είναι τόσο συσπειρωμένη όπως ήταν παλιότερα. Με το AmiCamp προσπαθούμε να φέρουμε τη σύμπραξη ως τη μόνη λύση ώστε να περνάμε καλά με τα μηχανήματά μας και να παραμένουμε ενεργοί.

Η διοργάνωση έχει απήχηση στο εξωτερικό; Θα έρθει και κόσμος από το εξωτερικό;

Παλιότερα δεν είχαμε αποτανθεί και πολύ προς το εξωτερικό, καθώς δεν είναι ο στόχος μας να προσελκύσουμε κόσμο από εκεί. Παρόλα αυτά αυτή τη φορά θα δοκιμάσουμε να επικοινωνήσουμε την εκδήλωσή μας περισσότερο και στο εξωτερικό. Ήδη το site μας είναι δίγλωσσο, και ετοιμάζουμε ανακοινώσεις στα μεγαλύτερα site του εξωτερικού. Θα δούμε τι ανταπόκριση θα έχουμε και θα πράξουμε ανάλογα. Θα είναι μία καλή δοκιμή για τα επόμενα.

Καθώς το AmiCamp είναι εντελώς δωρεάν, δυστυχώς, δεν έχουμε τη δυνατότητα να καλύψουμε τα έξοδα επίσκεψης και διαμονής κάποιων επιφανών προσώπων της κοινότητάς μας. Και έτσι δεν προχωρούμε στην πρόσκλησή τους. Αυτό είναι κάτι που ακόμα επεξεργαζόμαστε, αλλά για εμάς πρωταρχικός στόχος είναι η Ελληνική Amiga κοινότητα και -

-η ενεργοποίησή της.



Ποιές είναι οι δυνατότερες αναμνήσεις σου από την χρυσή εποχή κατά την οποία η Amiga μεσουρανούσε;

Αν ως χρυσή εποχή αναφέρεσαι στα χρόνια μεταξύ 1987-1994, εγώ τα έζησα σε ένα μικρό χωριό στη Σαλαμίνα, με αποτέλεσμα ότι επαφή είχα με την Amiga να είναι μέσω των περιοδικών όπως τα Pixel, User κλπ. Είχα ευτυχώς 2-3 φίλους που είχαν Amiga αλλά μέχρι εκεί. Αυτό που θυμάμαι από εκείνα τα χρόνια είναι η αγορά της Amiga 500 μέσω ταχυδρομείου, από διαφήμιση μαγαζιού στο Pixel. Θυμάμαι την ημέρα που πήγα να την παραλάβω και να την κουβαλάω μέσα στο λεωφορείο ως ότι πολυτιμότερο είχα και φυσικά να τη συνδέω στην τηλεόραση μερικές ώρες αργότερα.

Αν αναφέρεσαι στα χρόνια μεταξύ 2004-2011, όπου είχαμε μία δυνατή Ελληνική κοινότητα στο AmigaHellas με πολλούς επισκέπτες, εκδηλώσεις, συναντήσεις τότε θα σου πω ότι θυμάμαι πόσο καλά περνούσαμε τότε μέχρι που τελείωσε.

Για εμένα όμως η πιο σημαντική χρυσή εποχή είναι αυτή που διανύουμε τώρα. Μεταξύ 87-94 περιμέναμε τα πάντα να έρθουν από τη Commodore σε επίπεδο hardware ενώ τώρα υπάρχουν λύσεις για όλους και για όλες από μικρές και μεγάλες εταιρείες. Μπορείς να κάνεις ό,τι έκανες τότε και ακόμα περισσότερα, χωρίς όρια. Οπότε προσπαθώ να ζω το τώρα και να δρω μέσα σε αυτό, διότι έχει πολλά περισσότερα να μου προσφέρει σε επίπεδο δημιουργικότητας και συνεργασίες.

Δημιουργώ τα δικά μου προγράμματα όπως είναι το MediaVault, συνεχίζω την ανάπτυξη του iGame προσθέτοντας νέα χαρακτηριστικά, κάνω μεταφορά προγραμμάτων και παιχνιδιών όπως είναι το LiteXL, το BreakHack και το Blob Wars : Attrition. Συμμετέχω σε διοργανώσεις και γράφω άρθρα σε περιοδικά, καθώς κάνω beta testing και μεταφράσεις στα AmigaOS 3 και 4. Το τελευταίο χρόνο έχω εμπλακεί στη μεταφορά του WebKit στο AmigaOS 4 ώστε να μπορέσουμε να φτιάξουμε ένα νέο browser. Και μέσα σε όλα αυτά πριν μερικά χρόνια δούλεψα με τη Hyperion Entertainment για το AmigaOS 4.1FE Update 2 και το AmigaOS 4.1FE SDK 54.16 που βοηθάει τους developers να αναπτύξουν κώδικα και να φτιάξουν τις δικές τους εφαρμογές.

Ακόμα έχω κάνει παρουσιάσεις στο AmiWest για προγραμματιστές και για πάνω από ένα χρόνο έτρεξα live streams στο Twitch που αφορούσαν τη χρήση των λειτουργικών συστημάτων AmigaOS 3, AmigaOS 4 και MorphOS. Τότε είχα κάνει και την πρώτη παρουσίαση του AmigaOS 3.2 στα Ελληνικά, μόλις είχε κυκλοφορήσει. Όλα τα βίντεο βρίσκονται στο προσωπικό μου λογαριασμό στο YouTube.

Λαμβάνοντας υπόψιν όλα τα παραπάνω ελπίζω να καταλαβαίνεις γιατί για εμένα η χρυσή εποχή είναι τώρα. Καλό είναι να αναπολείς πως ήταν η Amiga το 1990 αλλά για εμένα πιο σημαντικό είναι τι κάνω τώρα με αυτή και για την κοινότητά μας.

Σε ποιά παιχνίδια θα διαγωνιστούν οι συμμετέχοντες;

Θα έχουμε συστήματα έτοιμα για μπόλικο παιχνίδι. Θα υπάρχουν Amiga υπολογιστές συνδεδεμένοι με καλώδιο για "online" κόντρες π.χ. στο Stunt Car Racer και σε άλλα. Τα Next Gen μηχανήματα θα έχουν πρόσβαση στο δίκτυο και δεν αποκλείεται να ξεπεταχτεί κάποια κόντρα σε Quake.

Αλλά ο βασικός διαγωνισμός μας είναι το Sensible Days που τρέχει τη δεύτερη μέρα της εκδήλωσης, και ο κόσμος απολαμβάνει να μοιράζει γκολ στο Sensible World Of Soccer. Το συγκεκριμένο έχει γίνει κάτι σαν θεσμός πια. Μη σου πω ότι έχω ακούσει από πολλούς να έχουν ήδη ξεκινήσει την προετοιμασία. Εκεί είναι που έχουμε μπόλικο ανταγωνισμό για το πολυπόθητο τρόπαιο, όπου κάθε χρόνο βλέπουμε τρομερές ανατροπές.



Πόσο εύκολο είναι να έρθει κάποιος με τα μέσα μαζικής μεταφοράς στο AmiCamp;

Προσπαθούμε πάντα να επιλέγουμε περιοχές που να μην είναι αναγκαία η χρήση αμαξίου. Το Golden Age Hotel of Athens βρίσκεται σε κεντρικό σημείο στην Αθήνα, απέχει μόλις λίγα λεπτά από το Μετρό του Μεγάρου Μουσικής και από την περιοχή διέρχονται πολλά λεωφορεία, μια λίστα των οποίων μπορείτε να βρείτε στην ιστοσελίδα της εκδήλωσης. Αν παρόλα αυτά κάποιος επιλέξει να χρησιμοποιήσει αμάξι για να μας επισκεφθεί υπάρχουν διάφορα parking στην περιοχή, με ένα από αυτά ακριβώς δίπλα από τον χώρο της εκδήλωσης.



Στείλε ένα μήνυμα προς τους απανταχού οπαδούς των ρετρό συστημάτων μαζί με τους λόγους για να τιμήσουν το AmiCamp με την παρουσία τους.

Η Amiga είναι μία ζωντανή οντότητα, για αυτό και δεν πρόκειται να πεθάνει όσο εμείς παραμένουμε ενεργοί. Χαρίζει ακόμα συγκίνηση σε όποιον ασχοληθεί μαζί της, αλλά τις μεγαλύτερες συγκινήσεις τις ζεις μαζί με άλλους.

Αν το επιθυμείτε μπορείτε να φέρετε και τη δική σας Amiga και να τη χρησιμοποιήσετε στον χώρο. Δεν έχει σημασία πόσο δυνατή ή πόσο κίτρινη είναι. Θα χαρούμε να σας έχουμε κοντά μας. Σε αυτή την περίπτωση δηλώστε τη συμμετοχή σας στην ιστοσελίδα της εκδήλωσης, ώστε να επικοινωνήσουμε μαζί σας για τις λεπτομέρειες.

Ελάτε στο AmiCamp να δείτε τι νέο συμβαίνει στην κοινότητά μας. Δοκιμάστε τα μηχανήματα και τα παιχνίδια που θα έχουμε φέρει, και γνωρίστε τους ανθρώπους πίσω από τις δημιουργίες τους.

Αλλά πάνω από όλα, ελάτε για να περάσετε καλά. Και που ξέρετε, μπορεί να φύγετε έχοντας μερικούς νέους φίλους.

Σε ευχαριστώ πολύ Γιώργο και ανυπομονώ για το επερχόμενο AmiCamp.



AmiCamp '24

Πότε: 13 & 14 Απριλίου 2024

Που: Golden Age Hotel of Athens, λεωφόρο Μιχαλακοπούλου 57

links:

<https://amicamp.gr>

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

https://twitter.com/AmiCamp_gr





Μόλις έχει έρθει η καινούρια παραλαβή του Diablo και στην Στουρνάρα επικρατεί το αδιαχώρητο. Η ζελατίνα φαντάζει ως γυναικείο εσώρουχο που θες να το σκίσεις ώστε να ενωθείς με ορμή με την πηγή του "έρωτα" σου. Ανυπομονούσες τόσους μήνες και επιτέλους είναι μπροστά σου. Αστραφτερό, άρτιο και με ένα artwork αριστούργημα... Γυρίζεις στο οπισθόφυλλο και οι εικόνες από το παιχνίδι κάνουν την καρδιά σου να χτυπήσει ακόμα πιο γρήγορα.

Το demo που είχε μοιράσει το PC Master έφθανε ως τον Butcher και ένας θεός ξέρει τι "τελώνια" θα συναντήσεις παρακάτω... Με συνοπτικές κινήσεις περιμένεις στο ταμείο, πληρώνεις και καμαρώνεις την ολοκαίνουρια σακούλα του Παπασωτηρίου. Κατευθύνεσαι με γρήγορα βήματα σπίτι και ήδη ξέρεις ποιους φίλους σου θα καλέσεις ώστε να δείτε μαζί την βλάσφημη εισαγωγή και να λιώσετε με τις ώρες μέσα ατέλειωτα.

Το ταξίδι έχει αρχίσει προτού καν πατήσεις το power button του υπολογιστή... Παράδεισος το "κολασμένο" Diablo. Όμως.. Κατι ακούγεται στο βάθος... Είναι το πρωινό ξυπνητήρι. Η ώρα πήγε 8.30 και ήδη έχω αργήσει για την δουλειά. Για να ρίξω μια βιαστική ματιά στο site της Blizzard για το Diablo 4. Η standard έκδοση μόνο βγαίνει κουτάτη. Η Deluxe και η Ultimate μόνο σε ψηφιακή μορφή καθώς το DLC πάει σύννεφο.

Ψάχνουν για χαζούς στην Blizzard πλέον... Κλείνω το laptop και ετοιμάζομαι για την δουλειά. Subscription, συνδρομές, paywall και λοιπές χαζομάρες... Μου φαίνεται θα ξαναπαίξω το 1 και το 2 όταν βρω λίγο χρόνο... Στο Battlenet ακόμα ακονίζουν τα ξίφη τους με αυτά τα δύο διαμάντια. Τραγικό όμως. Η εποχή των επιλογών φαίνεται να έχει τελειώσει.

Στην εισαγωγή αναφέρθηκα στον αγαπημένο μου τίτλο όλων των εποχών. Το Diablo. Με καθόρισε καθώς ήταν ένας από τους λόγους που με έκαναν να ασχοληθώ ενεργά με την πληροφορική. Η κατάληξη του στο Diablo 4 σαφώς για κάποιους θεωρείται εξέλιξη και για τους υπόλοιπους δυστοπία και κατάντια. Το απόλυτο "τίποτα" ως εξέλιξη; Σίγουρα όχι για μένα. Όμως το ζήτημα είναι βαθύτερο. Ας δοκιμάσουμε να σκεφτούμε και να καταγράψουμε την πραγματικότητα ως έχει.

Στο παρόν άρθρο θα μιλήσουμε για το subscription ως μέσο υπαρπαγής περιουσίας. Ναι καλά διαβάσατε. Ως μια μέθοδο υπαρπαγής των περιουσιακών στοιχείων ενός ανθρώπου ώστε να μην έχει τίποτα υλικό ή φυσικό στα χέρια του. Τίποτα για να αναπολήσει, τίποτα για να ξαναθυμηθεί, τίποτα για να δωρίσει σε κάποιον γνωστό του. Τα φυσικά προϊόντα έγιναν νεραϊδόσκηνη και "ψηφιακές σκιές". Digital assets αν προτιμάτε ή DLC που είναι και πιασάρικο.

Ο κόσμος από κάτω γιατί χειροκροτεί την ληστεία και την κατρακύλα του; Ας πιάσουμε τα πράγματα από την αρχή τους όμως... Σαφώς και γνωρίζεται την έννοια του subscription ή αλλιώς της "συνδρομής". Μια ημερήσια, μηνιαία ή και ετήσια πληρωμή η οποία σου εξασφαλίζει πρόσβαση σε ένα προϊόν ή υπηρεσία. Ένα τέτοιο προϊόν είναι και η ασφάλιση του οχήματός σας. Ουσιαστικά είναι μια ετήσια ή εξάμηνη συνδρομή που σε προστατεύει από την κακοτοπιά ενός ατυχήματος. Κάποιες περιόδους -μάλιστα όχι και τόσο μακρινές- το ίδιο το κράτος ως φορέας προστάτευε τον πολίτη και το όχημα του σε περίπτωση ατυχήματος. Τώρα έχουμε τις ασφαλιστικές εταιρίες. Μπορούμε να πούμε ότι η ασφάλιση είναι κάτι άυλο και σαφώς δεν μπορεί να αγορασθεί ως φυσικό προϊόν. Και μέχρι εδώ όλα βαίνουν περίπου καλώς. Τι γίνεται όμως με τα φυσικά προϊόντα;

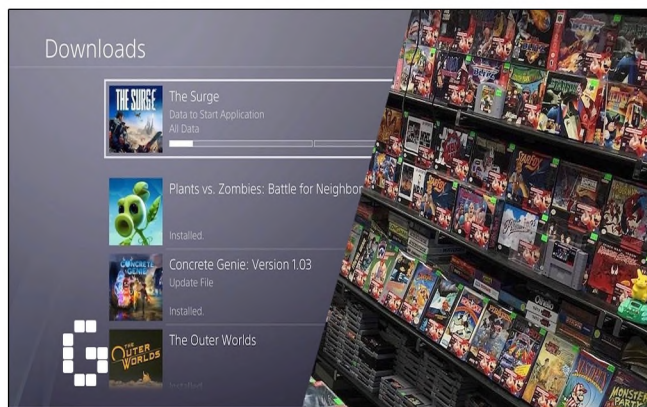
Όχι τόσο παλιά αγόραζες τον δίσκο βινυλίου ή το CD, το άγγιζες, διάβαζες το συνοδευτικό ένθετο με τους στίχους, έπαιρνες λίγη από την μαγεία της δημιουργίας του εξωφύλλου καθώς το κράταγες στα χέρια σου. Το ακουμπούσες. Ήταν δικό σου ολοκληρωτικά. Μπορούσες να γράψεις μια αφιέρωση και να το χαρίσεις στον καλύτερο σου φίλο. Στην τελική μπορούσες να το μεταπουλήσεις στην αγορά μεταχειρισμένων και να κάνεις ευτυχισμένο έναν άλλο άνθρωπο. Με σαφώς μικρότερη τιμή φυσικά. Αλλά η αξία του ως άκουσμα ή ως ανάγνωσμα ίδια. Ακλόνητη. Μην μου πείτε ότι το "Abbey Road" δεν θα το ευχαριστιόσασταν έστω και μεταχειρισμένο στα χέρια σας. Ένα μουσικό αριστούργημα.



Προσγειωνόμαστε απότομα στην σημερινή "εταιρική" φεουδαρχία. Η ψηφιοποίηση της ζωής μας έφερε και την αλλαγή της έννοιας του προϊόντος. Πλέον ο δίσκος των Beatles "Abbey Road" δεν υπάρχει σε φυσική μορφή (εξαιρώ την πανάκριβη αγορά μεταχειρισμένων για προφανείς λόγους). Οι εταιρίες που έχουν τα δικαιώματα των "Σκαθαριών" αποφασίζουν για την επανέκδοση του σε φυσική μορφή. Αν υπάρξει κάποια επανέκδοση θα βγει σε λίγα αντίτυπα και σε αστρονομικό κόστος.

Αυτή είναι πιστεύω μια αφελής προσέγγιση. Οι "δύσμοιρες" εταιρίες δεν έχουν τόσα χρήματα για να επανεκτυπώσουν δίσκους. Τα οικονομικά προβλήματα, η κρίση, η πανδημία. Τα προβλήματα στην παραγωγή είναι πολλά. Βλέπεται πόσα πολλά επιχειρήματα μπορεί να πει κάποιος για την παύση των φυσικών προϊόντων;

Και όμως ο πραγματικός λόγος είναι ότι τα φυσικά προϊόντα μπορούν να είναι στην προσωπική κατοχή σας και αυτό δεν αρέσει στις εταιρίες. Είναι απίστευτα θρασεία προσέγγιση αλλά πέρα ως πέρα αληθινή. Δεν γουστάρουν να έχετε τίποτα που να μπορείτε να το μεταπωλήσετε. Τίποτα που να μπορείτε να χαρίσετε σε κάποιον άλλον. Και θα κάνουν το παν να σας το επιβάλλουν. Η μεγάλη διαφορά είναι ότι πλέον δεν είστε κάτοχοι του δίσκου αλλά απλά δικαιούστε την χρήση του. Μέσω της διαδικασίας ενός subscription δεν κατέχετε παρά την ψηφιακά δικαιώματα χρήσης και όχι τον δίσκο αυτόν κάθε αυτό. Να πούμε άλλη μια ειδοποιός διαφορά. Δεν ισχύει μόνο για τα παλαιά προϊόντα αλλά και για τα σύγχρονα μουσικά album.



Αντίστοιχα και για τους σύγχρονους τίτλους παιχνιδιών. Όλα προωθούνται μόνο ψηφιακά. Οι online υπηρεσίες πωλήσεων των εταιριών διακηρύττουν με κάθε τρόπο και τόνο ότι αυτό είναι εξέλιξη και είναι μονόδρομος. Βέβαια πίσω από τους πηχυαίους τίτλους δεν σου αναφέρουν ότι είναι νομοτελειακά σίγουρο ότι μια ψηφιακή υπηρεσία θα πάψει να υπάρχει στο μέλλον. Για παράδειγμα θα κλείσει λόγω χρεοκοπίας ή θα συγχωνευτεί με μια παρόμοια υποβιβάζοντας τις υπηρεσίες της. Αυτό αυτομάτως σημαίνει ότι το subscription σου και όλα τα ψηφιακά σου προϊόντα δεν θα βρίσκονται ποτέ στα χέρια σου. Αυτή είναι η φύση της ψηφιακού προϊόντος την οποία την ξέρουμε και την αποδεχόμαστε. Αυτό όμως που δεν μπορούμε να χωνέψουμε είναι γιατί δεν μας δίνεται η δυνατότητα φυσικής απόκτησης του album ή του τίτλου pc game που επιθυμούμε;

Ειλικρινά πιστεύω ότι η απάντηση είναι πανεύκολη. Ο ελέφαντας είναι μέσα στο δωμάτιο και φωνάζει ότι οι εταιρίες θέλουν την περιουσία των πελατών τους. Δεν θα αγοράζετε τίποτα που δεν μπορεί να ελέγχει 100% από την μητρική κατασκευάστρια εταιρία. Πλέον έχουμε υπηρεσίες παιχνιδιών (βλέπε Microsoft, Sony) που σου δίνουν την δυνατότητα να κατεβάσεις (αφού πληρώσεις) έναν τίτλο αλλά σωστά κατάλαβες.

Το ban караδοκεί... Μαζί με το ban ή την απαγόρευση πρόσβασης για οποιαδήποτε αιτία. Δημοκρατικό; ελάχιστα. Δυστοπικό; Τούλαχιστον. Αλλά είναι εδώ. Στην αρχή του άρθρου είπαμε ότι πολύς κόσμος "χειροκροτεί την ληστεία του". Εντάξει όχι όλοι. Αλλά το μεγαλύτερο μέρος φαίνεται ότι έχει εκπαιδευτεί κατάλληλα από τα δελτία τύπου των Πολυεθνικών. Έχουν αφομοιώσει όλη την εταιρική ορολογία πυροβολώντας τα πόδια τους. Ας ακούσουμε τα επιχειρήματά τους "Για πιο λόγο να μαζεύω cd και "κουτιά παιχνιδιών" αφού... πιάνουν σκόνη"; "Ποιος ο λόγος να μαζεύω βιβλία αφού μπορώ να έχω τα pdf;" Αν δεν σας προκαλούν βαθιά θλίψη τα σχόλια αυτά προβληματιστείτε για το πώς έφθασαν πολλοί συνάνθρωποι μας να λειτουργούν ως κράχτες και δικηγόροι των εταιριών. Φυσικά δεν έχει γίνει από την μια μέρα στην άλλη η αλλοτρίωση. Χιλιάδες περιοδικά και εφημερίδες πλέον δεν ασκούν καμιά κριτική στην επιμονή των πολυεθνικών στο να εξαφανίσουν κάθε υλικό προϊόν με ένα ψηφιακό. Και ουσιαστικά να στερήσουν στον τελικό χρήστη το δικαίωμα στην μεταπώληση ή στην πράξη της δωρεάς...

Αν κάτι δεν φέρνει χρήματα στην εταιρία το καταργούμε. Μεθοδικά και με σχέδιο. Σχεδόν με όρους στρατιωτικής προπαγάνδας. Φυσικά τα επιχειρήματά τους μένουν στα όρια της βλακώδους αναπαραγωγής δελτίων τύπου των εταιριών καθώς δεν απαντούν στην ουσία του προβλήματος. Για ποιον λόγο να δεχθεί ένας καθημερινός άνθρωπος την αντικατάσταση της φυσικής απόκτησης με το δικαίωμα χρήσης υπό όρους; Και μια τέτοια μετάλλαξη να παρουσιάζετε ως τεχνολογικό επίτευγμα σε ποια κοινή λογική μπορεί να πατήσει; Για εμένα είναι πασιφανές. Ορισμένοι gamers είναι χαμηλής νοημοσύνης - βλάκες εν ολίγοις- και έχουν αφομοιωθεί ως καταναλωτές αντί για σκεπτόμενοι άνθρωποι. Συγγνώμη δεν μπορώ να τους χαρακτηρίσω αλλιώς σε όποιους με χαρά διαλαλούν ότι βαριούνται να σηκωθούν από τον καναπέ τους και να αλλάξουν τίτλο στην κονσόλα τους. Ο χαρακτηρισμός που τους αποδίδω είναι πολύ επεικής. Στην αρχή του άρθρου μίλησα για υφαρπαγή περιουσίας. Επιμένω σε αυτόν τον όρο. Στυγνή κλεψιά.

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός θα μπορούσε κάλλιστα να συνεπικουρεί ως μια μέθοδος backup αλλά αυτό δεν είναι προσοδοφόρο και επικερδές για τις εταιρίες-φέουδα. Θέλουν τα πάντα δικά τους. Θέλουν απόλυτο έλεγχο και αν αυτό λέγεται subscription δεν τους ενδιαφέρει καθόλου.

Θέλουν τα δικαιώματά σου να σταματούν και να ξεκινάνε ανά μήνα. Σαν να είσαι εσύ το subscription. Τα ερωτήματα αμείλικτα... Είσαι τελικά ένας ενοικιαστής που δεν σου ανήκει τίποτα; Και όταν δεν έχεις πλέον επιλογές πως μπορείς να επιλέξεις;

Το βασίλειο μου για ένα κουτάτο παιχνίδι παρακαλώ... Και γρήγορα γιατί εκνευρίζομαι.



SEGA GAME GEAR



telonio

Η Sega είχε σκοπό να αντιμετωπίσει το ήδη πετυχημένο στις πωλήσεις Gameboy της Nintendo. Φυσικά και το Lynx της Atari ήταν ένας υπολογίσιμος αντίπαλος αν και βέβαια είχε πολύ χαμηλότερες πωλήσεις σε σχέση με το Gameboy. Σύμφωνα με τον πρώην επικεφαλής έρευνας και ανάπτυξης υλικού της κονσόλας Sega, Hideki Sato, η Sega είδε την ασπρόμαυρη οθόνη του Game Boy ως «μια πρόκληση για να φτιάξουμε το δικό μας έγχρωμο σύστημα χειρός».

Κατά την σχεδίαση, το Game Gear είχε τον κωδικό Project Mercury και στην Sega ήταν πεπεισμένοι πως θα κατάφερνε να ξεπεράσει τις πωλήσεις του αντιπάλου, λόγω του ανώτερου hardware, αλλά και της εμπειρίας που είχε η Sega στα arcade παιχνίδια τόσα χρόνια. Η κονσόλα σχεδιάστηκε να διαθέτει πλήρη συμβατότητα με τα παιχνίδια του Master System, έτσι τα παιχνίδια του Master System εύκολα μπορούσαν να μεταφερθούν στο Game Gear. Για να βελτιώσει τη σχεδίαση του ανταγωνισμού της, η Sega έδωσε στο Game Gear παρόμοιο σχήμα, με ένα χειριστήριο Genesis, και με την ιδέα ότι οι καμπύλες επιφάνειες και το μεγαλύτερο μήκος θα έκαναν το Game Gear πιο άνετο στο κράτημα από το Game Boy.

Η Sega πίστευε πως είχε στα χέρια της τον κατάλληλο αντίπαλο του Gameboy λόγω της έγχρωμης οθόνης. Ήταν σίγουροι πως το Game Gear θα έφτανε στις πωλήσεις τον ανταγωνισμό. Αν και είχε ανώτερο hardware από οποιαδήποτε άλλη φορητή κονσόλα της εποχής, είχε ένα

σημαντικό μειονέκτημα. Η έγχρωμη οθόνη είχε μεγάλη κατανάλωση ενέργειας. Οι έξι μπαταρίες κρατούσαν φόρτιση μόνο για 3 με 4 ώρες. Την ίδια στιγμή που το Gameboy ξεπερνούσε τις 24 ώρες συνεχόμενης λειτουργίας. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα φυσικά να περιορίζει τους περισσότερους χρήστες να να παίζουν με συνδεδεμένο μετασχηματιστή στο Game Gear. Ακόμη, ήταν πιο ογκώδες από τον ασπρόμαυρο συναγωνιστή του με αποτέλεσμα να μην χωράει σε τσέπη και ήθελε ένα αρκετά μεγάλο τσαντάκι.

Επιπλέον, λόγω του ελέγχου της Nintendo στην αγορά βιντεοπαιχνιδιών της κονσόλας, ελάχιστοι third party developers ήταν διαθέσιμοι για τη δημιουργία παιχνιδιών για το σύστημα της Sega.

Sega handheld on the way?



Expectation is mounting that Sega will launch a handheld games machine in the near future.

The firm is understood to be in the process of development although details are terribly thin on the ground. However, given the activities of Atari and Nintendo on the handheld front (Express passim) such a move would appear to be logical.

Indeed, Sega's representatives in the UK are publicly agreeing that it would "make sense" to launch a small version of its successful console. "It would be a logical move but when and how I don't know," offered a spokesman.

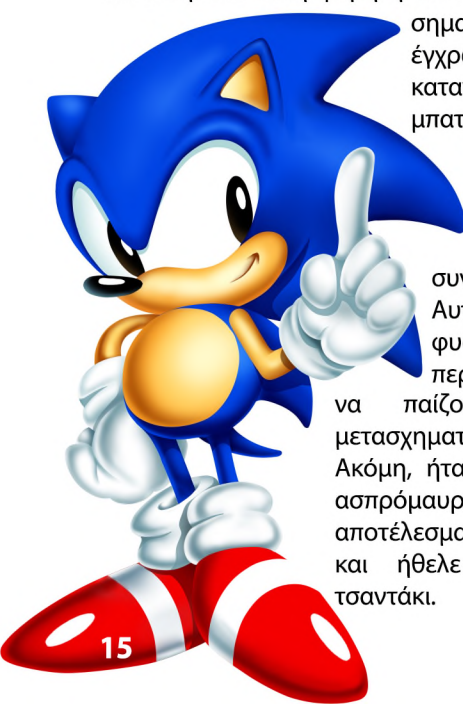
• Putting the console in your hands? Sega handheld in the offing

Πριν από την κυκλοφορία του Game Gear το 1990, η Sega είχε επιτυχία στο μάρκετινγκ του 16-bit Sega Genesis, διαφημιζοντάς το ως μια "πιο ώριμη" επιλογή για τους παίκτες. Σύμφωνα με αυτό, η Sega τοποθέτησε το Game Gear ως μια επιλογή "μεγαλύτερης ηλικίας" σε σύγκριση με το Game Boy. Ενώ το μάρκετινγκ της Sega στην Ιαπωνία δεν υιοθέτησε αυτήν την προοπτική, επέλεξε διαφημίσεις με όμορφες Γιαπωνέζες να κρατούν το Game Gear και να δηλώνουν «Περισσότερο cool κονσόλα από το Gameboy».



Το πρωτότυπο δεν διέφερε ιδιαίτερα από το τελικό προϊόν.

Στην Αμερική, το μάρκετινγκ για το Game Gear περιελάμβανε συγκρίσεις δίπλα-δίπλα μεταξύ Game Gear και Game Boy με το επιθετικό μάρκετινγκ της Sega να παρομοιάζει τους παίκτες του Game Boy ως παχύσαρκους και αμόρφωτους. Μια διαφήμιση της Sega στις αρχές του 1994 περιείχε το απόσπασμα, "Αν έχετε αχρωματοψία και έχετε IQ μικρότερο από 12, τότε δεν θα σας πείραζε ποιο-



-φορητό θα είχατε". Αυτή η διαφήμιση προκάλεσε οργή στην Nintendo, η οποία προσπάθησε να οργανώσει διαδηλώσεις κατά της Sega για προσβολή ατόμων με αναπηρία. Η Sega απάντησε με μια δήλωση του προέδρου της Sega of America, Tom Kalinske, λέγοντας ότι η Nintendo «πρέπει να αφιερώνει περισσότερο χρόνο στη βελτίωση των προϊόντων της και στο μάρκετινγκ, αντί να εργάζεται σε παρασηκνιακές καταναγκαστικές δραστηριότητες». Τελικά, αυτή η συζήτηση θα είχε μικρό αντίκτυπο στις πωλήσεις του Game Gear.

Η Ευρώπη και η Αυστραλία ήταν οι τελευταίες περιοχές που έλαβαν το Game Gear. Λόγω των καθυστερήσεων στην παραλαβή της νέας συσκευής χειρός, ορισμένοι εισαγωγείς πλήρωσαν αρκετά χρήματα παραπάνω για να έχουν το νέο σύστημα στα χέρια τους. Μετά την κυκλοφορία του Game Gear στην Ευρώπη, στην Αγγλία η Virgin Mastertronic αποκάλυψε την τιμή του Game Gear στις 99,99 λίρες, καθιστώντας το δηλαδή πιο ακριβό από το Game Boy, αλλά λιγότερο ακριβό από το Atari Lynx. Το μάρκετινγκ στο Ηνωμένο Βασίλειο περιελάμβανε τη χρήση του σλόγκαν, "To be this good takes Sega" μαζί με διαφημίσεις με έναν ποδηλάτη και το Game Gear.



Και μια διαφήμιση της SEGA που προκάλεσε δικαιολογημένα αντιδράσεις.

Εκτός από την επιτυχία του Genesis στην Αμερική (Mega-drive στην Ευρώπη), η Sega υποστήριζε επίσης δύο περιφερειακά για το οικιακό της σύστημα, το Sega CD και το 32X, ενώ ανέπτυξε και το νέο της 32 bit σύστημα, το Sega Saturn. Παρά το γεγονός ότι πούλησε 10,62 εκατομμύρια μονάδες μέχρι τον Μάρτιο του 1996 (συμπεριλαμβανομένων 1,78 εκατομμυρίων στην Ιαπωνία), το Game Gear δεν κατάφερε ποτέ να φτάσει στην επιτυχία του Game Boy, που πούλησε περισσότερα από 100 εκατομμύρια μονάδες παγκοσμίως.

Τα σχέδια για έναν διάδοχο 16-bit του Game Gear έγιναν για να φέρουν τα φορητά συστήματα της Sega στην πέμπτη γενιά βιντεοπαιχνιδιών, αλλά ένα νέο σύστημα χειρός δεν υλοποιήθηκε ποτέ για τη Sega, αφήνοντας μόνο το Genesis Nomad, μια φορητή έκδοση του Genesis να πάρει τη θέση του. Επιπλέον, το Nomad προοριζόταν να συμπληρώσει το Game Gear αντί να το αντικαταστήσει, και οι εκπρόσωποι της Sega είπαν ότι η εταιρεία δεν σταματά την υποστήριξη για το Game Gear υπέρ του Nomad δηλώνοντας: "Πιστεύουμε ότι τα δύο μπορούν να συνυπάρχουν". Αν και το Nomad είχε κυκλοφορήσει το 1995, η Sega δεν σταμάτησε επίσημα την υποστήριξη του Game Gear μέχρι το 1996 στην Ιαπωνία, και το 1997 παγκοσμίως.

Το Game Gear ξεπέρασε στις πωλήσεις το Atari Lynx αλλά τελικά έμεινε πολύ πιο πίσω από τις πωλήσεις του Game Boy. Διαθέτει ένα αρκετά μεγάλο κοινό οπαδών μέχρι σήμερα. Η διάρκεια των μπαταριών παραβλέπετε και εστιάζουν στα αποκλειστικά παιχνίδια που διαθέτει το Game Gear, και στην έγχρωμη οθόνη του.

Ο διάδοχος του Game Gear ήταν το Nomad. Το φορητό 16bit Megadrive το οποίο θα δούμε σε επόμενο τεύχος.



Τεχνικά χαρακτηριστικά

CPU: Zilog Z80 @ 3.5 MHz

Sound: Texas Instruments SN76489
Mono speaker Headphone jack

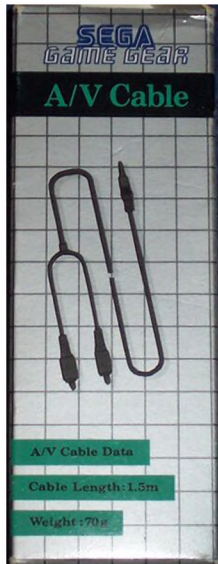
Graphics: 160x144 pixel resolution, 4096-color palette, 32 colors on-screen

Display: 3.2-square inch backlit screen

Media: ROM cartridge

Accessories

A/V Cable



Battery Pack



Master Gear Converter



TV Tuner



Master Link Cable



Deluxe Carry Case



SEGA

Wide Gear



Handy Gear



Pro Action Replay



Soft Case



Car Adaptor



Carry All



SEGA

Τα παιχνίδια

Η λίστα με τα παιχνίδια του Game Gear αποτελείται από 366 τίτλους. Τα περισσότερα από αυτά είναι μεταφορές από το Master System. Η Sega προωθούσε το Game Gear στην αγορά με το παιχνίδι Columns. Δεν τα πήγε άσχημα αλλά δεν ήταν τόσο εθιστικό όσο το Tetris του Game Boy. Πάντως το παιχνίδι που έκανε τις περισσότερες πωλήσεις στο Game Gear ήταν το Sonic 2. Το Game Gear διαθέτει αρκετά αξιόλογα παιχνίδια που λίγα από αυτά θα δούμε παρακάτω.

Shinobi



Sonic 2



Batman Returns



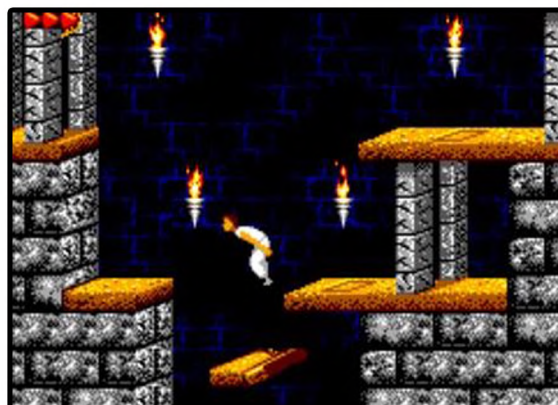
Master of Darkness



Super Monaco GP



Prince of Persia



Disney's Alladin



Bubble Bobble



Road Rash



Castle of illusion



Mortal Kombat II



Wonderboy III



Megaman

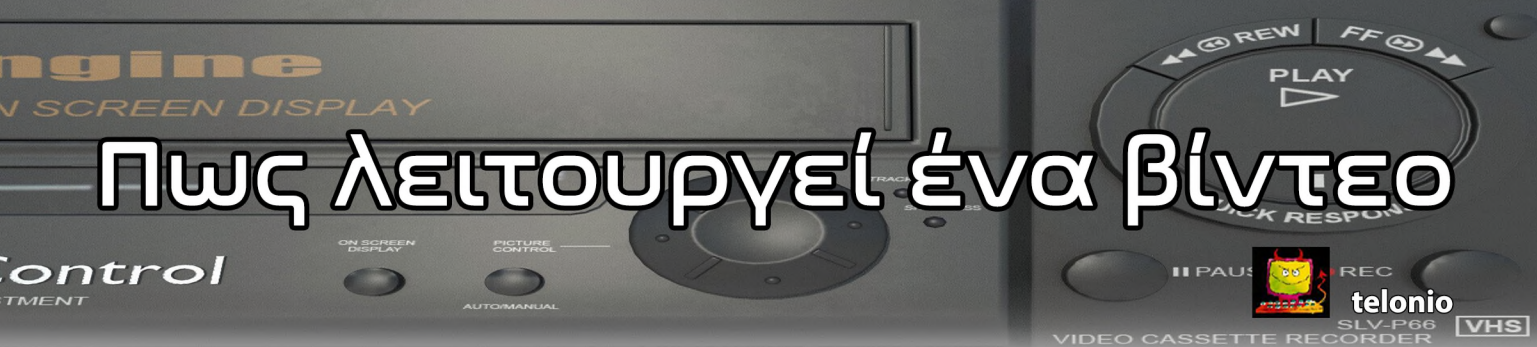


Ninja Gaiden



Ristar





Πως λειτουργεί ένα βίντεο

Τα βίντεο ήταν πρωτοποριακές συσκευές εικόνας και ήχου. Πριν το 1980 για να δεις μια ταινία έπρεπε να πας στον κινηματογράφο. Λίγα χρόνια αργότερα, με τον ερχομό των πρώτων βίντεο συσκευών και το ξεκίνημα των πρώτων Video Club, ο κόσμος στράφηκε περισσότερο στην ενοικίαση ταινιών βίντεο.

Υπήρχαν αρκετές διαφορετικές εταιρίες που κατασκεύαζαν και πωλούσαν συσκευές Video. Όμως το σύστημα ήταν το ίδιο ακριβώς γιατί όλα έπρεπε να διαβάζουν τις ίδιες βίντεο κασέτες. Το εσωτερικό αποτελείται από την ηλεκτρονική πλακέτα στο κάτω μέρος και το σύστημα με τα κινούμενα μέρη που ήταν επάνω από την πλακέτα με τη μεταλλική βάση.

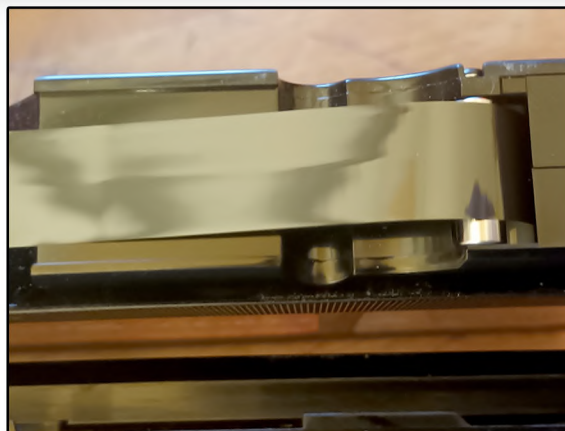
Θα δούμε τον μηχανικό τρόπο που λειτουργεί το βίντεο. Δεν θα εξηγήσω βέβαια πως λειτουργεί το ηλεκτρονικό κύκλωμα γιατί έχει σχέδια ηλεκτρονικών που μόνο οι έμπειροι ηλεκτρονικοί θα καταλάβαιναν.

Οι κασέτες VHS



Το VHS (εν συντομία του Video Home System) ή και Vertical Helical Scan είναι ένα καταναλωτικού επιπέδου πρότυπο, αναλογικής εγγραφής βιντεοταινίας σε κασέτα, που ανέπτυξε η Ιαπωνική εταιρία JVC στις αρχές της δεκαετίας του 1970. Πρωτοκυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 9 Σεπτεμβρίου 1976 και στις ΗΠΑ στις 23 Αυγούστου το 1977. Προς το τέλος του 1970 ήρθε και στην Ελλάδα.

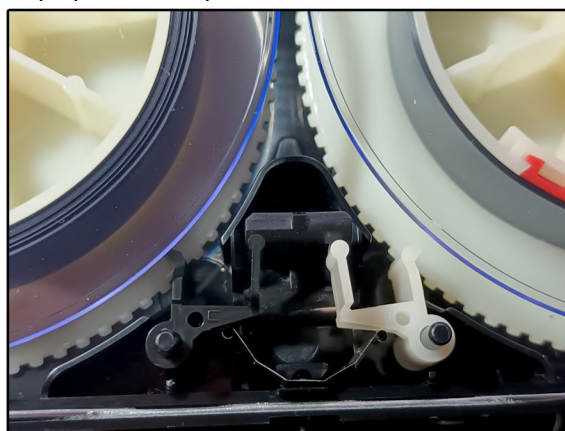
Η ταινία που είναι μέσα στις κασέτες είναι μαγνητικού τύπου. Το πλαστικό που καλύπτει την ταινία είναι κλειδωμένο από αυτό το μικρό πλαστικό tab. Το κακό που κάναμε μερικοί μικροί σε ηλικία ήταν να ακουμπούμε με τα δάχτυλα μας την μαγνητική ταινία. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα συχνά η ταινία να μην παίζει σωστά στην τηλεόραση.



Έτσι είναι μια κασέτα βίντεο χωρίς το κάλυμμα. Αριστερά είναι το Supply Reel και δεξιά το Take Up Reel. Θα δούμε παρακάτω πως το βίντεο βγάζει έξω ένα μέρος της ταινίας για να την διαβάσει. Οι περισσότερες βιντεοταινίες είχαν περίπου 248 μέτρα μαγνητικής ταινίας σε ευθεία γραμμή.

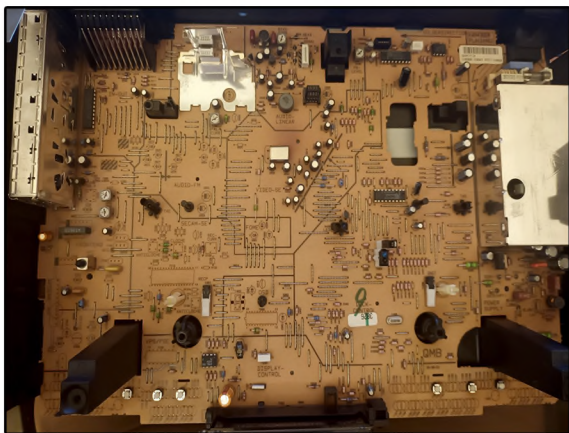


Αυτό είναι Reel Lock Mechanism και είναι υπεύθυνο όποτε μπαίνει η κασέτα μέσα στο βίντεο, να απελευθερώνει τις πλαστικές άκρες από πλαστικά γρανάζια, για να μπορούν να περιστραφούν ελεύθερα.



Το εσωτερικό ενός βίντεο

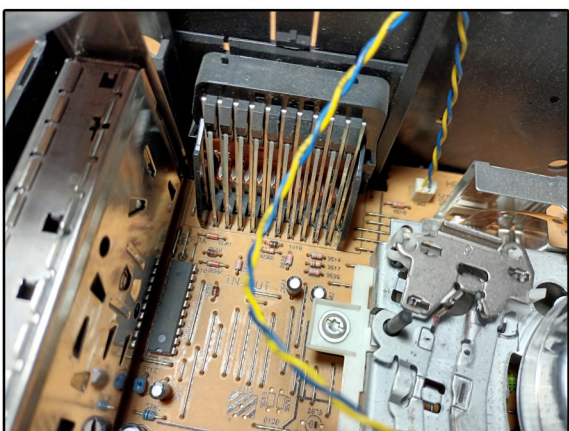
Η πλακέτα των ηλεκτρονικών που είναι στο κάτω επίπεδο.



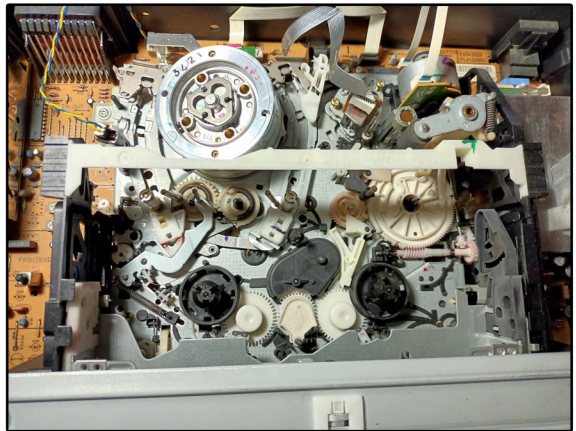
Το τροφοδοτικό του συστήματος.



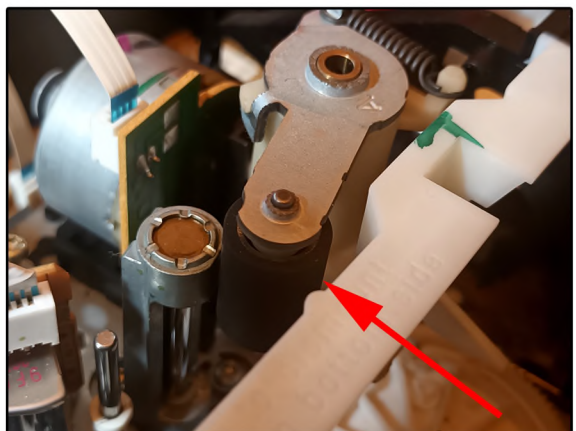
Το RF (κεραία) αριστερά και δίπλα του το βύσμα Scart.



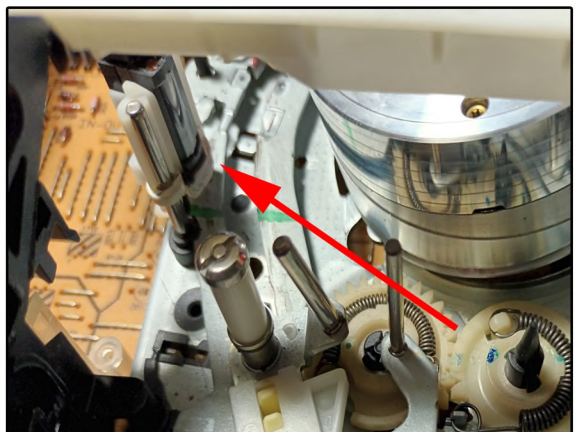
Το σύστημα VHS είναι στο κέντρο και αποτελείται από την κεφαλή, μερικών σταθερών και κινουμένων πλαστικών γραναζιών και αισθητήρες.



Αυτό το rod (Capstan) περιστρέφεται μαζί με την ταινία. Και ο σκοπός του είναι να κρατά μόνιμα σταθερά την ταινία που πηγαίνει στην κεφαλή.

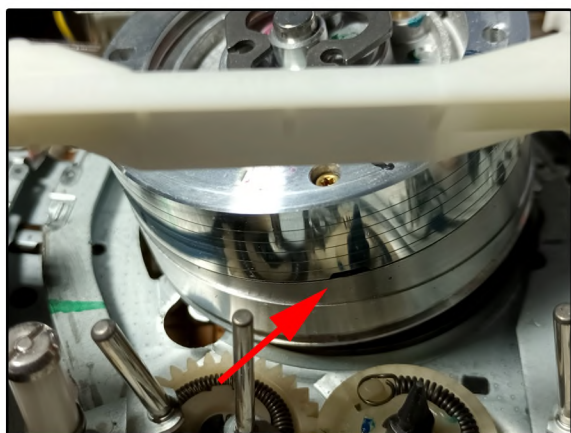


Αυτός ο σένσορας είναι υπεύθυνος για την διαγραφή μιας ταινίας όταν το βίντεο είναι σε Record Mode.

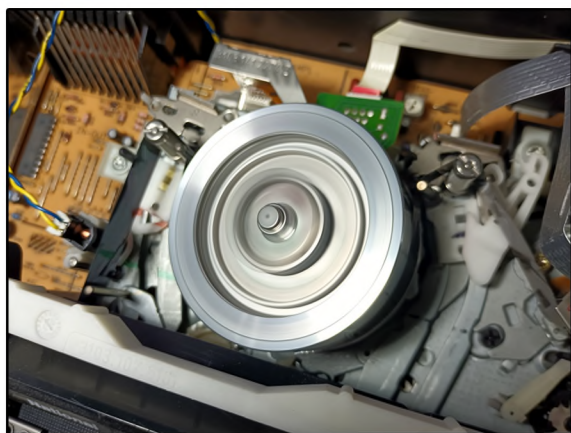
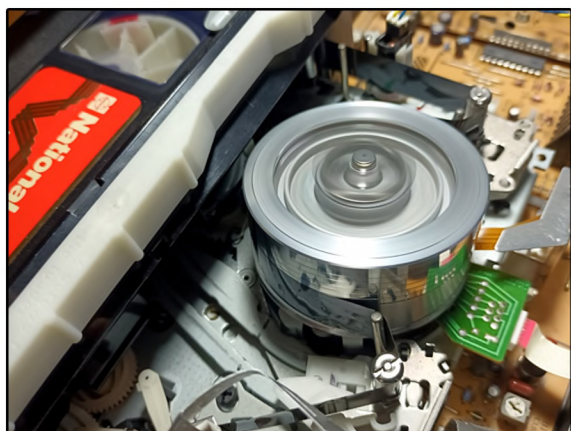


Σε ένα βίντεο όλα τα components είναι με προσοχή τοποθετημένα βάση του αρχικού ηλεκτρονικού σχεδιασμού. Τίποτα δεν είναι στην τύχη και ακόμη και αν κάποια εξαρτήματα μοιάζουν να είναι στραβά τοποθετημένα, είναι έτσι γιατί πρέπει να κρατούν την μαγνητική ταινία σε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση.

Στα πλαϊνά υπάρχουν μικρές τρύπες και αυτές είναι κεφαλές που διαθέτει το κάθε συγκεκριμένο βίντεο. Μάλιστα σε μερικά βίντεο έγραφαν και στην πρόσοψη πόσες κεφαλές διέθετε κάθε συσκευή.

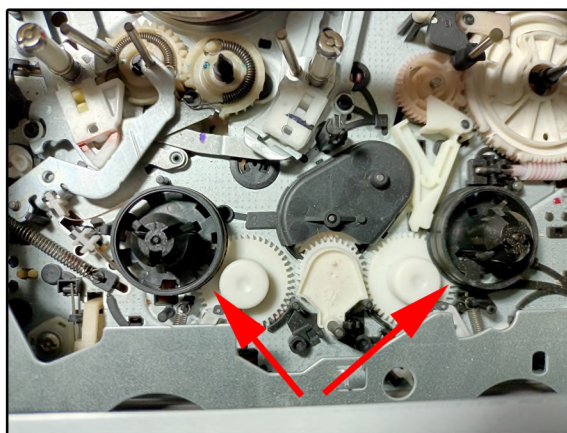


Εδώ τα guide rolls έχουν περάσει την μαγνητική ταινία κατά το ήμισυ από το drum. Τώρα μπορεί το drum είναι σε θέση να διαβάσει την ταινία και το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να πατήσουμε το κουμπί play.

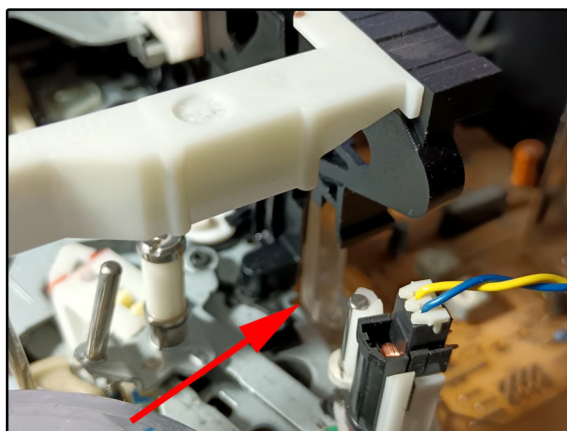


Αυτή είναι η μηχανική λειτουργία που ακολουθείτε όταν πιάζουμε μια κασέτα στο βίντεο. Είναι μια πολύ σύντομη και αυτόματη διαδικασία μόλις λίγων δευτερολέπτων. Μερικά βίντεο είχαν την εξής λειτουργία, όταν έβαζες την κασέτα πραγματοποιούσαν αμέσως play χωρίς την δική σου παρέμβαση. Μερικά τελευταία μοντέλα βίντεο είχαν ακόμη και 6 κεφαλές στο drum τους. Είχαν καλύτερη εικόνα; Όχι βέβαια, απλά ήταν ένα κόλπο του marketing τότε.

Όταν θέλουμε να γυρίσουμε fast forward την ταινία στην αρχή ή προς το τέλος, τότε ενεργοποιούνται αυτά τα δύο rollers και αυτά περιστρέφονται γρήγορα αναλόγως την λειτουργία που έχουμε επιλέξει.



Η ταχύτητα που περιστρέφονται αυτά τα δύο rollers είναι μεγάλη και για να καταλάβει το βίντεο το πού ακριβώς σταματά η ταινία, για αυτή τη δουλειά είναι υπεύθυνος αυτός ο μικρός αισθητήρας και οι δύο αισθητήρες που είναι ο ένας απέναντι από τον άλλο.



Όταν πατάμε το κουμπί Eject για να βγάλουμε έξω την βίντεοκασέτα από το βίντεο, γίνεται η παραπάνω λειτουργία από την ανάποδη.

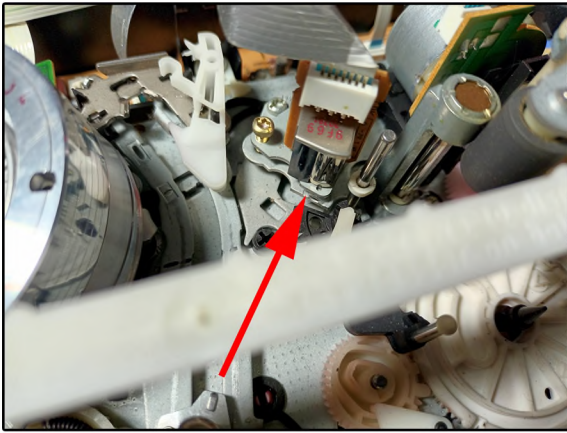
Τα κουμπιά ήταν τα ίδια στα περισσότερα βίντεο και κάποια (ακριβότερα) είχαν μερικά παραπάνω λειτουργίες εικόνας και ήχου. Τα συνηθισμένα κουμπιά ήταν το standby, sound, stop, eject, record, play και fast forward.

Τα πρώτα βίντεο είχαν βύσμα RF για σύνδεση με την τηλεόραση. Σύντομα όμως εφαρμόστηκε το βύσμα Scart που έδινε ανώτερη εικόνα και ήχο από το RF.

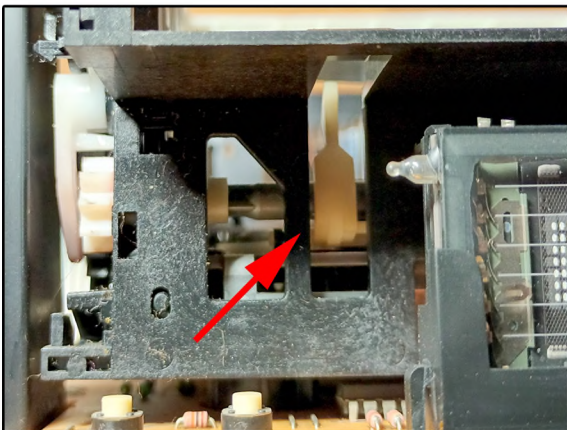
Τα βίντεο ήταν συναρπαστικές συσκευές τότε που ήμασταν παιδιά. Εδώ και αρκετά χρόνια έχουν περάσει στην λήθη. Ελάχιστοι έχουν ακόμη βίντεο σε λειτουργία και να βρεις ένα απόλυτα λειτουργικό είναι πιθανό αλλά απαιτεί λίγο ψάξιμο σε αγγελίες. Το πιο δύσκολο πλέον είναι να βρεις κασέτες VHS. Ελάχιστα DVD Club που είχαν και κασέτες τις βγάζουν προς πώληση. Όμως για πόσο ακόμη;



Και αυτός ο σένσορας είναι υπεύθυνος για τον ήχο.

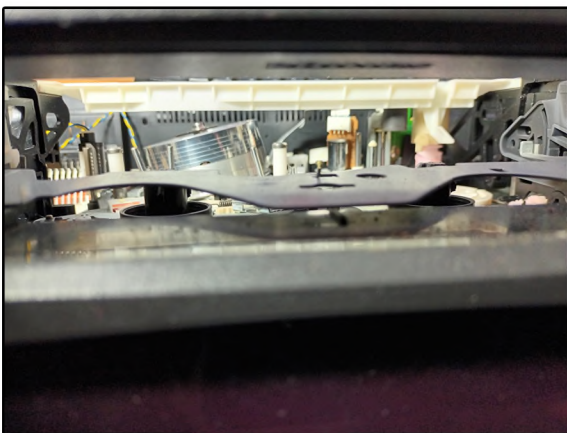


Αυτός ο σένσορας είναι υπεύθυνος για το αν υπάρχει η πλαστική ασφάλεια για να επιτρέψει την εντολή εγγραφής στο κύκλωμα. Στις γνήσιες ταινίες το πλαστικό έλειπε και έτσι δεν ήταν δυνατό να κάνεις εγγραφή επάνω στην ταινία.



Η μηχανική λειτουργία

Όταν βάζουμε μια κασέτα στο βίντεο, μπαίνει στην υποδοχή carriage loading assembly.

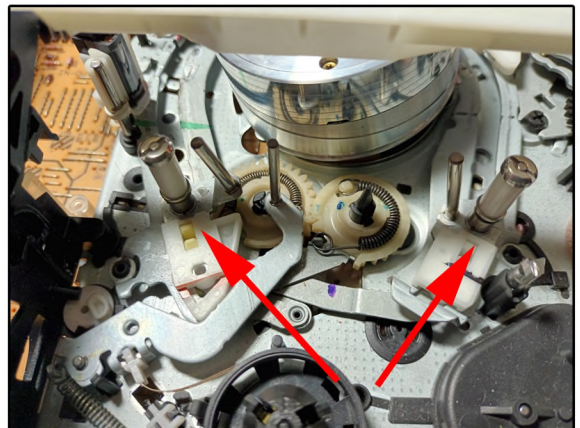


Το carriage loading assembly είναι ο μεταλλικός χώρος που εισχωρεί η κασέτα.

Ο μηχανισμός την κατεβάζει αυτόματα χαμηλότερα και την τοποθετεί επάνω σε αυτά τα δύο rollers. Επιπλέον σηκώνει το πλαστικό κάλυμμα που καλύπτει την μαγνητική ταινία και το κρατά ανοικτό.



Στη συνέχεια, αυτά τα δύο μικρά guide rolls τραβούν απαλά την μαγνητική ταινία και την περιστρέφουν κατά το ήμισυ γύρω από την κεφαλή (Drum).



Το Drum είναι το σύστημα που μπορεί να διαβάσει την ταινία και να προβάλλει την εικόνα μέσω RF ή Scart. Όπως θα παρατηρείτε το Drum δεν είναι τοποθετημένο σε ευθεία αλλά υπό μια γωνία λίγων μοιρών. Ο λόγος είναι πως η εικόνα και ο ήχος στην ταινία είναι γραμμένες διαγώνια. Όπως περιστρέφονται οι κεφαλές ακουμπούν ελάχιστα την μαγνητική ταινία υπό την ίδια ακριβώς γωνία και διαβάζουν τα δεδομένα που έχει γραμμένα η μαγνητική ταινία. Αυτή η μέθοδος ονομάζεται Helical Scan και είναι η ανάγνωση και η εγγραφή των μαγνητικών μοτίβων.



KLEOMENI PIDIXTOULA

Computer Shop

Αρχαίου θεάτρου 7 Ρόδος

Amstrad 1512

Amstrad 1640

EuroPC

Tulip PC/2

Star LC-10

Amstrad DMP 3250

nec 2200

Nec P8





WEREWOLVES OF LONDON

Publisher: Mastertronic • Type: Arcade • Year: 1988 • Platform: Commodore 64

Αγαπητοί φίλοι του ρετρό τρόμου, Ανέκαθεν ο μύθος του λυκάνθρωπου γέμιζε με δέος τις ψυχές των ανθρώπων που πίστευαν ότι υπάρχουν φαινόμενα τα οποία η επιστήμη δεν μπορεί να εξηγήσει. Η απόκοσμη και τρομακτική μορφή ενός πλάσματος το οποίο είχε την εμφάνιση μισού ανθρώπου - μισού λύκου, που διέθετε τεράστια δύναμη και μοχθηρία, προκαλούσε τρόμο στους ανθρώπους σε σημείο που να κλειδαμπαρώνουν νωρίς τα σπίτια τους όταν η σελήνη βασιλευε με ολόκληρη τη μορφή της στον νυχτερινό ουρανό.

Αυτήν την φορά η στήλη φιλοξενεί ένα video game αρκετά διαφορετικό από όσα έχουν παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Η σημαντικότερη διαφορά έγκειται στον χαρακτήρα - ήρωα του παιχνιδιού που όπως προδίδει και ο τίτλος του, είναι ένας λυκάνθρωπος. Δεν είχαμε ξαναπαρουσιάσει τέτοιο πλάσμα, έτσι δεν είναι;

Για να είμαι ειλικρινής δεν είχα δοκιμάσει το παιχνίδι εκείνη τη μακρινή εποχή του 1988 όπου η Viz Design κυκλοφόρησε (μέσω της Mastertronic), τον συγκεκριμένο τίτλο. Ο μύθος του λυκάνθρωπου όμως δεν μπορεί ποτέ να αφήσει ασυγκίνητους τους λάτρεις των ταινιών (και όχι μόνο) τρόμου οπότε... εδώ είμαστε.

**Even a man who's pure
and says his prayers by night
(He won't hear your prayers)
Man become a wolf.**

Σενάριο

Για όσους έχουν δει την ταινία Werewolf of London του 1935 καταλαβαίνουν μάλλον από που προέρχεται ο τίτλος του παιχνιδιού. Η συγκεκριμένη ταινία μάλιστα υπήρξε η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους με κεντρικό χαρακτήρα λυκάνθρωπο στον κινηματογράφο. Επίσης η ταινία ενέπνευσε το "An American Werewolf in London" (1981) και το μετέπειτα "An American Werewolf in Paris" (1997).

Γυρίζοντας στο παιχνίδι, βλέπουμε ότι αυτό διαφέρει στο σενάριο από εκείνο της (σχεδόν) ομώνυμης ταινίας. Αν και το παιχνίδι διαδραματίζεται και πάλι στο Λονδίνο, εδώ αναλαμβάνουμε τον ρόλο ενός ανθρώπου που πρέπει να σκοτώσει και τα οκτώ μέλη μιας αριστοκρατικής οικογένειας που μας καταράστηκαν με αποτέλεσμα την καθημερινή μεταμόρφωσή μας σε λυκάνθρωπο. Τα μέλη της οικογένειάς κυκλοφορούν ελεύθερα στους δρόμους και πάρκα, ενώ ο μόνος τρόπος για να τα αναγνωρίσουμε είναι η εμφάνιση-

-ενός σταυρού στο μέσο και κάτω μέρος της οθόνης μας, όταν κάποιος από την οικογένεια είναι κοντά (μεταξύ μας όμως... στο παιχνίδι απλά φορούν μπλε ρούχα).



Σας είπα, μην πλησιάζετε. Δεν είναι καλά τα νεύρα μου σήμερα το βράδυ.



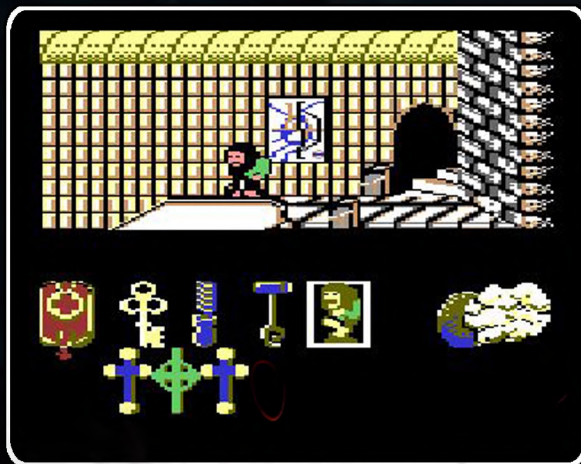
Όπως ο μύθος προστάζει, ο χαρακτήρας μας μεταμορφώνεται σε λυκάνθρωπο το βράδυ όπου επικρατεί η πανσέληνος κι επιστρέφει στην ανθρώπινή του μορφή την επόμενη το πρωί, όπου και χάνονται οι δυνάμεις που είχε τη νύχτα. Το σενάριο διαδραματίζεται στους δρόμους του Λονδίνου, σε πάρκα, σε σκεπές σπιτιών, στους υπονόμους, μέχρι και στον υπόγειο σιδηρόδρομο της πόλης. Υπάρχουν αντικείμενα διάσπαρτα στους δρόμους της πόλης τα οποία πρέπει να εντοπίσουμε και να συλλέξουμε προκειμένου να βρούμε τα μέλη της οικογένειας που μας καταράστηκαν.



Βράδυ σε πάρκο νεκροταφείου. Ο ιδανικός χώρος για να κρυφτεί ένας λυκάνθρωπος.

Το πρώτο που παρατηρούμε στο παιχνίδι είναι ότι στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μία σακούλα με αίμα η οποία αν χτυπηθούμε στάζει αργά αλλά σταθερά και αναπαριστά την ενέργεια του χαρακτήρα μας. Επίσης, στο ίδιο μέρος εμφανίζεται η κατάσταση του χαρακτήρα μας σχετικά με τη μορφή του (λυκάνθρωπος ή άνθρωπος), όπως επίσης τα αντικείμενα που έχουμε βρει, η χρονική στιγμή της ημέρας που βρισκόμαστε (ημέρα/νύχτα), και όπως ήδη αναφέρθηκε, ο σταυρός που εμφανίζεται κάθε φορά που ένα από τα μέλη της... μισητής οικογένειας είναι κοντά.

Προφανώς η κατάστασή μας όσο βρισκόμαστε στη φάση του λυκάνθρωπου δεν είναι ιδιαίτερα εύκολη καθώς η όψη μας οδηγεί τους αστυνομικούς του Λονδίνου να μας παίρνουν ξοπίσω όποτε μας βλέπουν, επιχειρώντας να μας σκοτώσουν με ασημένιες σφαίρες. Επίσης, κάθε φορά που το sprite μας αγγίζει έναν από τους αστυνομικούς μεταφερόμαστε άμεσα στις φυλακές του Λονδίνου όπου ο μόνος τρόπος διαφυγής είναι ένα φρεάτιο σε κάποιο σημείο του κελιού. Διαφορετικά, θα πρέπει να περιμένουμε μέχρι να ξημερώσει οπότε ο χαρακτήρας μας μετατρέπεται και πάλι σε άνθρωπο και η πόρτα της φυλακής ανοίγει. Το ιδιαίτερα δυσάρεστο με το να βρεθούμε στη φυλακή είναι ότι όλα τα αντικείμενα που είχαμε βρει μέχρι εκείνη τη στιγμή αφαιρούνται και θα πρέπει να τα συλλέξουμε και πάλι.



Έτσι και κατέβω κάτω και δω ότι αργεί πάλι το μετρό, δεν θα συγκρατήσω τα... δόντια μου.

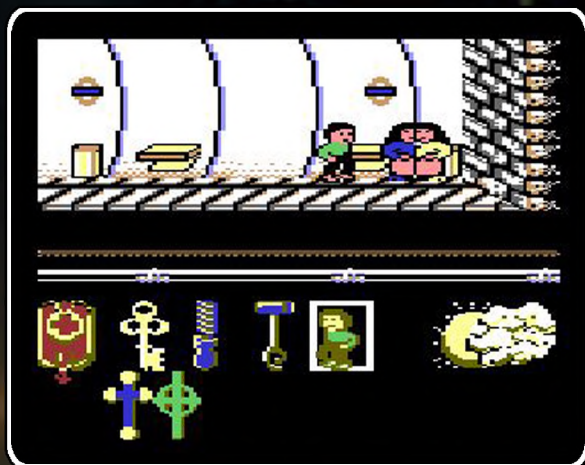
Gameplay

Το παιχνίδι ξεκινά τη νύχτα με πλήρη σελήνη και με τον χαρακτήρα μας να βρίσκεται έξω από κάποιο παλιό κτήριο, μεταμορφωμένο ήδη σε λύκο. Θα πρέπει ευθύς αμέσως να ξεκινήσουμε την αναζήτηση των αντικειμένων που θα μας βοηθήσουν την περιήγηση των περιοχών του Λονδίνου προκειμένου να φθάσουμε στους ανθρώπινους στόχους μας.

Εντύπωση προκαλεί η σκηνή των φόνων από τον λυκάνθρωπο καθώς, αφού επιτεθεί στα θύματά του κι αυτά βρεθούν στο έδαφος, μπορεί να καταβροχθίσει τα υπολείμματα του σώματός τους τα οποία αναπληρώνουν μεγάλο ποσοστό της ενέργειάς μας (οπότε συστήνεται να τρέφεστε συχνά). Από κάποια άψυχα σώματα μάλιστα μπορούμε να πάρουμε ένα εισιτήριο τρένου το οποίο μας βοηθάει αργότερα να φθάσουμε στις αποβάθρες του υπογείου σιδηροδρομικού δικτύου (μη μας πουν και λαθρεπιβάτες).

Ο χαρακτήρας μας μπορεί να επιτίθεται με το πάτημα του fire, να κινείται σε 8 διαφορετικές κατευθύνσεις και να πηδά. Η ανταπόκριση του όμως στις κινήσεις του joystick κρίνεται μάλλον αργή.

Κατά τα λοιπά, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο καθώς το οποιοδήποτε άγγιγμα από τους αστυνομικούς μας οδηγεί στη φυλακή απ' όπου και θα πρέπει ξανά να μαζέψουμε τα αντικείμενα που χρειαζόμαστε. Απογοητευτικό, άδικο κι εκνευριστικό όταν έχουμε αφιερώσει ήδη πολλή ώρα, ψάχνοντας και μαζεύοντάς τα με μεγάλο κόπο.



**Κι εσείς το μετρώ περιμένετε;
Ξέρετε αν έχει πάλι καθυστέρηση;**

Γραφικά

Το παιχνίδι δεν διαθέτει scrolling κι έτσι αποτελείται από στατικές εικόνες οι οποίες δεν μπορώ να πω ότι θα ενθουσιάσουν τον gamer. Τα sprites είναι μάλλον χοντροκομμένα και τα χρώματα είναι αρκετά έντονα και δεν προσδίδουν στο παιχνίδι την τρομακτική ατμόσφαιρα που θα θέλαμε να έχει. Όσο για τη μεταμόρφωσή του χαρακτήρα μας σε λυκάνθρωπο... χμ... δεν μας τρομάζει.

Ήχος

Το μουσικό θέμα του παιχνιδιού δεν είναι κακό. Για την ακρίβεια είναι σχετικά αξιοπρεπές αλλά όχι 100% ταιριαστό με την ατμόσφαιρα που θα έπρεπε να έχει ένα παιχνίδι τρόμου. Το πρόβλημα όμως εντοπίζεται στο ότι είναι μικρό σε διάρκεια και μετά από κάποιο χρονικό διάστημα καταντά πραγματικά κουραστικό. Προτιμήστε τα ηχητικά εφέ τα οποία πάντως είναι λίγα και αποτελούνται απλά από τα βήματα του χαρακτήρα μας κι έναν ήχο τσακίσματος όταν ο λυκάνθρωπος επιτίθεται στα θύματά του. Τουλάχιστον θα σας πονοκεφαλιάσουν λιγότερο.



Γενικά

Τα θέματα με τη Mastertronic τα έχω αναφέρει αρκετά συχνά στις παρουσιάσεις αυτού του περιοδικού. Δημιουργούσε συνήθως μέτρια παιχνίδια όσον αφορά το gameplay, ενώ στον τεχνικό τομέα απογοήτευε όσο πιο συχνά μπορούσε τους gamers. Δυστυχώς το Werewolves of London, δεν αποτέλεσε εξαίρεση. Αν και αρχικά σχεδιάστηκε από την Viz Design (δεν γνωρίζω ποια μορφή θα είχε αν ολοκληρώνονταν από την ίδια), η επιλογή έκδοσής του από την Mastertronic είχε τα συγκεκριμένα μέτρια αποτελέσματα.

Πριν παίξετε

Ίσως θα ήταν καλή ιδέα να δείτε την ρετρό ταινία Werewolf of London του 1935. Στη συνέχεια δοκιμάστε το παιχνίδι. Αν σας απογοητεύσει, συνεχίστε με την ταινία An American Werewolf in London. Αυτή δεν θα σας απογοητεύσει.



ATHENA

Publisher: Imagine ● Type: Platform ● Year: 1987 ● Platform: Spectrum ZX

Η θεά Αθηνά κάθεται και τρώει λοτούς επάνω στην κορυφή του Ολύμπου ενώ δύο κένταυροι της κάνουν απαλά αέρα κρατώντας πολύχρωμα φτερά από παγώνια. Ξαφνικά, από το πουθενά, ένας κουστουμάτος και περίεργος τύπος εμφανίζεται, φανερά ταλαιπωρημένος μπροστά της. Οι κένταυροι αμέσως κρατούν μια αμυντική στάση ενάντια στον ξένο και τα φτερά παγωνιού μετατρέπονται μαγικά σε μυτερά ακόντια, που τα παρατάσσουν εναντίον του. Ο ξένος, προσπαθώντας να πιάσει την ανάσα του βγάζει αργά από σακάκι του μια κάρτα και χαμογελώντας την δίνει με μεγάλη προσοχή στην θεά. Η κάρτα γράφει Imagine Software UK. Η θεά Αθηνά κοιτώντας τον κένταυρο που ήταν δεξιά της αναφωνεί φανερά ενοχλημένη "Χείρων μην μου πεις, δεν πήγε την αίτησή μου στο Χόλυγουντ έτσι δεν είναι;".

Σενάριο

Το παιχνίδι έχει ίσως το πιο άκυρο σενάριο σε οποιοδήποτε παιχνίδι μέχρι σήμερα. Η θεά Αθηνά βαριέται θανάσιμα και μια ημέρα αποφασίζει να αφήσει τον Όλυμπο και να πάει στην χώρα της φαντασίας. Εντάξει, δεν λέω δεν περίμενα ποτέ τα παιχνίδια του 1980 να έχουν τόσο σύνθετα σενάρια όπως τα σημερινά παιχνίδια. Όμως θα μπορούσε ο προγραμματιστής του παιχνιδιού να βάλει για 5 λεπτά την φαντασία του να δουλέψει. Κατά τα άλλα, όχι ταινία δεν θα ήταν δυνατό να γυρίσουν αλλά ούτε καν ένα τρέιλερ 2 λεπτών.



*Με αυτή τη μάσκα δεν βλέπω μπροστά μου!
Έπρεπε να βάλω την άλλη με τα φτερά.*

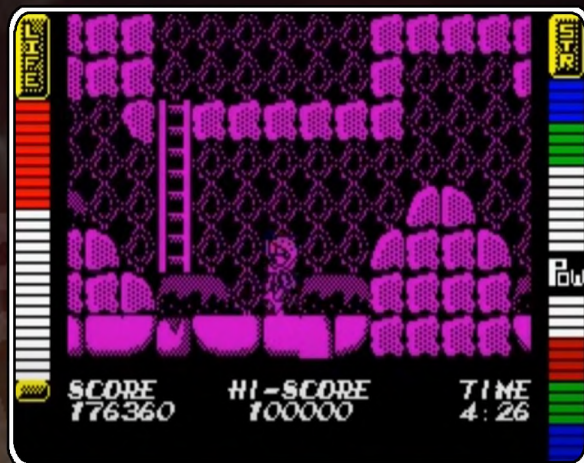
Gameplay

Τυπικό είδος platform όπως το 95% όλων των παιχνιδιών του 1980. Χειρίζεστε την θεά Αθηνά και με το σπαθί σας βγάζετε εκτός μάχης τα εχθρικά sprites που σας κάνουν επίθεση, αλλά μπορείτε επίσης να καταστρέψετε τοίχους και εμπόδια που θα συναντήσετε στον δρόμο σας. Η θεά Αθηνά έχει την ικανότητα να πετά και περπατά στο νερό. Ιδιότητες που θα σας φανούν χρήσιμες στην πορεία του παιχνιδιού. Εντύπωση προκαλεί η κίνηση του χαρακτήρα σας, αφού κινείται σημαντικά πιο αργά σε σχέση με τα υπόλοιπα sprites. Πράγμα που σημαίνει πως μερικές φορές είναι αδύνατο να αποφύγετε τα εχθρικά sprites που πηγαίνουν γρήγορα. Επτά επίπεδα έχει συνολικά το παιχνίδι και στο τέλος του τελευταίου επιπέδου σας περιμένει ως συνήθως ο μεγάλος κακός.



Γραφικά

Στα γραφικά έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά και αν και τα sprites είναι μικρά σε μέγεθος, έχουν έναν στοιχειώδη σχεδιασμό. Οι πλατφόρμες είναι κατάλληλα σχεδιασμένες και τα background αποτελούνται από διάφορα απλά σχήματα. Ευτυχώς έχουν επιλέξει ένα μόνο χρώμα ανά επίπεδο και έτσι αποφεύγεται το περίφημο color clash. Το scrolling της οθόνης είναι σχετικά αργό αλλά τουλάχιστον σταθερό χωρίς να παρουσιάζει προβλήματα.



Όλα μωβ τα βλέπω. Αυτά τα παντζάρια μάλλον δεν ήταν φρέσκα.

Γενικά

Δεν είναι τόσο άσχημο παιχνίδι όσο περιγράφω παραπάνω, και πιστεύω πως άδικα έπαιρνε τόσο αρνητικές κριτικές στο παρελθόν. Η αργή κίνηση του χαρακτήρα σας είναι ένα πρόβλημα που θα δυσχεράσει αρκετούς παίκτες. Αν το παραβλέψετε αυτό τότε πιθανόν να του αφιερώσετε λίγο από τον χρόνο σας. Κατά τα άλλα είναι ένα τυπικό platform παιχνίδι που δεν έχει να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο πέρα απλά να περάσετε την ώρα σας.



Δεν ήταν καλή ιδέα να φορέσω αυτή τη πανοπλία με αυτή τη ζέστη!

Ήχος

Από μουσική υπάρχει μόνο ένα σύντομο ηχητικό interlude στην εισαγωγή. Ίσως οι τροβαδούροι των ρεμπέτικων ακουσμάτων του παρελθόντος να το εκτιμήσουν περισσότερο από τους υπόλοιπους. Πάντως μέσα στο παιχνίδι ακούγονται μόνο 2-3 ηχητικά εφέ και τίποτα παραπάνω (ναι και εγώ περίμενα γκαλά όπερας στον Spectrum).

Πριν παίξετε

Πηγαίνετε σε μια συνάντηση 12θαιστών και ντυθείτε με λευκό μανδύα και με ένα πλαστικό κράνος της Αθηνάς (αν έχετε μούσια ακόμη καλύτερα). Τρέξτε ανάμεσά τους και βγάλτε άναρθρες κραυγές. Μετά μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι.



IMPOSSIBLE MOLE

Publisher: Gremlin • Type: Platform • Year: 1990 • Platform: Amstrad 6128

Aν σας φάνηκε περίεργο που η Sega έκανε πρωταγωνιστή έναν σκαντζόχοιρο, τότε μην σας κάνει εντύπωση που η Gremlin κατάφερε και έκανε υπερήρωα έναν τυφλοπόντικα. Έχουν περάσει αρκετά ζώα από το ζωικό βασίλειο στο πάνθεο των παιχνιδιών. Σκαντζόχοιροι, Κουκουβάγιες, Χελώνες, Λιοντάρια, Τυφλοπόντικες, Γάτες, Σκυλιά, Σκουλήκια και δεκάδες άλλα ακόμη. Ο ευφάνταστος τίτλος είναι συνδυασμός της λέξης Impossible και Mole. Αν το καλοσκεφτείτε δεν έχουν άδικο.

Σενάριο

Η Gremlin μάς αναφέρει ότι ο τυφλοπόντικας ήταν πρώην πράκτορας σαν τον 007 και πως μόλις είχε βγει στην σύνταξη στο ιδιωτικό του νησί. Μια ημέρα λοιπόν, εκεί που χαλάρωνε αραχτός στην ομπρέλα κάτω από τον καυτό ήλιο, ένα μαύρο σύννεφο συγκεντρώθηκε από πάνω του. Μια απόκοσμη φωνή ακούστηκε μέσα από αυτό και του είπε πως πρέπει να νικήσει πέντε φύλακες και να πάρει πίσω τα πέντε scrolls. Γιατί από αυτά τα scrolls διακυβεύεται το μέλλον του πλανήτη. Η φωνή τού λέει επίσης πως θα του δώσει υπερδυνάμεις για να καταφέρει να τα βγάλει πέρα στην περιπέτειά του. Βέβαια όπως θα δούμε παρακάτω, μάλλον κάτι πήγε στραβά και τις δυνάμεις τις πήραν τα ψάρια.

Gameplay

Ο τυφλοπόντικας περπατά και κινείται σαν ελέφαντας που νυστάζει. Επιπλέον δεν έχει κάποια super δύναμη όπως διαφημίζεται και δυστυχώς για αυτόν (και για εσάς) απλά μπορεί να κάνει κοντινά άλματα. Αν και το βασικό του όπλο είναι οι γροθιές και οι κλοτσιές, ενίοτε μπορεί να ρίξει και μερικές βόμβες που θα βγάλουν έναν εχθρό εύκολα από την μέση.



Φίλε καλά πάμε για την σπηλιά του Μπάτμαν;



Όπως επίσης να έχει και ένα όπλο σαν ρουκετόβολο που ρίχνει διάφορες βολές. Τα εχθρικά sprites είναι διαφόρων ειδών και το κακό είναι πως τα όπλα σας μπορούν να σταματήσουν τους μισούς από όσους θα συναντήσετε. Θα πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή γιατί ακόμη και μια επαφή με κάποιον εχθρό θα μειώσει αρκετά την ενέργειά σας, που σημαίνει πως σύντομα θα συναντήσετε το Game Over. Αν και δεν γίνεται συχνά χαμός από εχθρικά sprites στην οθόνη, ένα με δύο είναι αρκετά για να σας βάλουν σε μεγάλους μπελάδες. Προσθέστε και τα χάσματα ή την πράσινη λάβα και έτσι -όπως θα καταλάβατε- χρειάζεται υπομονή και προσπάθεια από την πλευρά σας.

Το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο σε διάρκεια, πολύ περισσότερο από όσο περιμένετε. Αν βέβαια καταφέρετε να το τερματίσετε (πράγμα απίθανο να έχετε τόσο υπομονή). Πέντε επίπεδα σας περιμένουν να σας κάνουν τα νεύρα κρόσσια.



**Κάνεις λάθος.
Δεν είμαι τυμβωρύχος!**



Γραφικά

Συμπαθητικά γραφικά σε γενικές γραμμές αλλά δεν νομίζω να περίμενε κανείς και ενθουσιώδη γραφικά που να τον αφήνουν με ανοιχτό στόμα. Αρκετά χρώματα σωστά τοποθετημένα και οι μικροί χαρακτήρες ξεχωρίζουν χωρίς πρόβλημα αφού διαθέτουν μια στοιχειώδη λεπτομέρεια. Πάντως στα foreground έχει γίνει πιο προσεκτική δουλειά και είναι καλύτερα στο μάτι (τα backgrounds σε κάθε περίπτωση είναι μαύρα). Η οθόνη κάνει scrolling (για την ακρίβεια σέρνεται) προς τα δεξιά όταν ο χαρακτήρας μας φτάνει σχεδόν στην άκρη.

Ήχος

Μια συμπαθητική μελωδία μας καλωσορίζει στο αρχικό menu. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο μερικά ηχητικά εφέ και τίποτα άλλο. Αν οι προγραμματιστές αφιέρωναν μερικά kilobyte μόνο για να βάλουν μερικά ηχητικά εφέ παραπάνω δεν νομίζω πως θα χαλούσε την σούπα.

Γενικά

Το παιχνίδι είναι δύσκολο γιατί ο ήρωας έχει μόνο μια ζωή και λίγες γραμμές ενέργειας. Βάλτε και το ότι πρέπει να υπολογίζετε το κάθε ρίξει στην άκρη μιας πλατφόρμας για να κάνετε άλμα στην απέναντι και καταλάβατε τι θέλω να πω. Επιπλέον ο πρωταγωνιστής είναι τόσο δυσκίνητος που μάλλον οι περισσότεροι θα τον λυπηθείτε και θα θέλετε να τον βγάλετε από την μιζέρια του. Σοβαρά τώρα, αν έχετε πάει πίσω στο 1990 και είναι το μόνο παιχνίδι που έχετε τότε μάλλον δεν θα έχετε και άλλη επιλογή. Σε γενικές γραμμές δεν έχει να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο στον παίκτη. Η Gremlin μας έχει δώσει αρκετά διαμαντάκια και αυτό σίγουρα δεν είναι ένα από αυτά.

Πριν παίξετε

Πάρτε καλύτερα ένα χάμστερ γιατί οι τυφλοπόντικες δεν γίνονται κατοικίδια σε καμία περίπτωση. Καλύτερα να μην εμπιστεύεστε πλέον τον Βαγγέλη που σας το πρότεινε.



Κοίτα να δεις που έμπλεξα. Ραντεβού με την Χριστίνα είχα. Πως βρέθηκα εδώ πάνω;



IKARI WARRIORS



Johnny Cade

Publisher: Elite • Type: Shoot'em up • Year: 1987 • Platform: Amiga 500

Ενα ακόμα port της αγαπημένης μας φιλενάδας! Το Ikari warriors, όπως όλοι ξέρουμε άλλωστε, δεν είναι ένα Amiga exclusive game αλλά ένα από πρώτα παιχνίδια που έγιναν μεταφορά από τα arcades το μακρινό 1986 (SNK). Μετά από τη μεγάλη απήχηση που είχε στα arcades επόμενο ήταν να μεταφερθεί στο καλύτερο home computer (μακράν) της εποχής το 1987, από την Elite.

Ένα fun fact είναι ότι ο αρχικός σχεδιασμός του παιχνιδιού ήταν να γίνει προσαρμογή της ταινίας Rambo Το Πρώτο Αίμα! Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν είχε τη τύχη να το παίξω στα arcades οπότε η πρώτη επαφή μου μαζί του ήταν το 1989. Είναι από τα παιχνίδια όπου η ύπαρξη δυο παικτών είναι σχεδόν υποχρεωτική για μια ωραία εμπειρία.

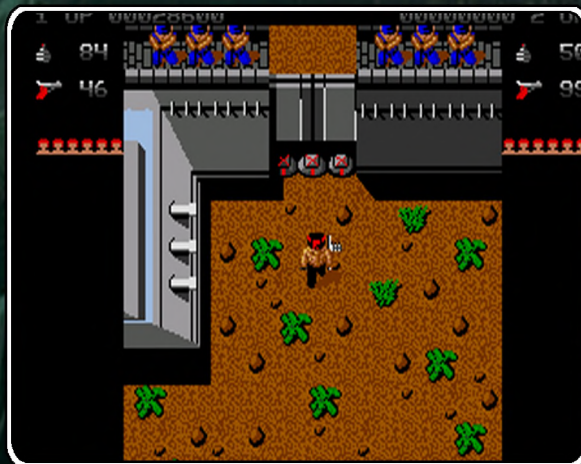
Σενάριο

Έχετε τον έλεγχο 2 ατρόμητων commandos, Ralf Jones (κόκκινος) και Clark Still (μπλε) και πρέπει να σώσετε τον συνταγματάρχη Cook (μάγαιρας έπρεπε να ήταν) από τη βάση του εχθρού βαθιά μέσα στη ζούγκλα. Η αποστολή θα ήταν ευκολάκι αν το αεροπλάνο σας δεν κατέπεφτε μέσα στη ζούγκλα. Τώρα όμως πρέπει να προσεγγίσετε από το έδαφος με ότι σημαίνει αυτό... Θα πρέπει να έρθετε αντιμέτωποι με ορδές εχθρών διαφόρων τύπων, οκ όλα καλά μέχρι εδώ μμμμμμ...

Υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα βέβαια. Τα πυρομαχικά σας δεν είναι ατελείωτα, θα πρέπει να βρίσκετε εφόδια κατά τη διάρκεια της μάχης ήτοι κουτιά πυρομαχικών χύμα ή από εξουδετερωμένους εχθρούς. Το μενού περιλαμβάνει ακόμα νάρκες και τανκ.

Gameplay

Οκ, δεν έχει το ίδιο καταπληκτικό gameplay και κίνηση του arcade αλλά είναι μια καλούτσικη μεταφορά ενός top down 2D shooter. Η αποστολή σας ξεκινάει κάπου στο μέσο της ζούγκλας (είπαμε έπεσε το αεροπλάνο). Η κίνηση γίνεται σε 8 κατευθύνσεις και πολλές φορές θα πρέπει να τις χρησιμοποιήσετε όλες για να αποφύγετε τα ταυτόχρονα βλήματα που εξαπολύουν καταπάνω σας οι εχθροί.



Παιδιά για μια αίτηση για εργασία ήρθα!



Οι αντίπαλοι κινούνται με κατεύθυνση προς τα κάτω κινούμενοι και προς τα πάνω σας. Αν κάποιος σας ακουμπήσει πεθαίνετε ακαριαία. Τα όπλα σας είναι το πολυβόλο και οι χειροβομβίδες. Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού θα πάρετε τον έλεγχο τανκ κάτι που κάνει τη ζωή σας λίγο πιο εύκολη, βέβαια είναι λίγο δυσκίνητο σε στενό τερέν αλλά πιο γρήγορο από το να κινήστε με τα πόδια. Επίσης μπορείτε με αυτό να καταστρέψετε τεθωρακισμένα πολυβολεία, άλλα τανκ ή να πατήσετε τους δύσμοιρους εχθρούς σας (ήταν το καλύτερο μου).

Τα καλά δυστυχώς δεν κρατούν για πάντα, κι έτσι όταν το τανκ δεχτεί κάποια χτυπήματα αρχίζει να βγάζει καπνούς και να μην ανταποκρίνεται στις εντολές σας, νομίζω είναι η ώρα να βγούμε γιατί θα κάνει μπαμ και μαζί με αυτό θα αφαιρεθεί και μια ζωή του στρατιώτη μας.



Αμάν! Έπρεπε να επιλέξω το πακέτο διακοπών στις Μπαχάμες!

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα διασχίσετε διάφορες πίστες ζούγκλα ερημιές γέφυρες, βιομηχανικές ζώνες και αεροδρόμιο (κάπως πρέπει να φύγετε από εκεί). Οκ μέχρι τώρα ακούγεται σαν ακόμα ένα ραμποειδές παιχνίδι της εποχής και της μόδας.

Χρειάζεται στρατηγική προσέγγιση κάθε στόχου, αν πάτε σαν τον Γιάννη τον Ράμπο να τους φάτε όλους σίγουρα θα χρειαστείτε cheat αλλιώς σας δίνω 15 δευτερόλεπτα.

Κάθε κίνηση θα πρέπει να γίνει προσεκτικά και να επιλέξετε στόχους για να συνεχίσετε παρακάτω. Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών δεν είναι καθόλου αμελητέα. Δεν τρέχουν καταπάνω σας για να τους στείλετε στη Βαλχάλλα, αντιθέτως περιμένουν πολλές φορές καμουφλαρισμένοι πίσω από δέντρα και θάμνους. Η εικόνα ενίοτε γεμίζει από αντίπαλα sprites και δεν ξέρεις που να κρυφτείς!



Νομίζω πως ο πιλότος πρέπει να κάνει μερικά μαθήματα προσγείωσης ακόμη.

Το παιχνίδι σίγουρα δεν σε κάνει να βαριέσαι και θα χρειαστούν κάποιες ώρες για να το τελειώσετε ακόμα και με άπειρες ζωές όπως είχα κάνει πιτσιρικάς και δεν βαρέθηκα καθόλου. Κάτι που επίσης ξέχασα να αναφέρω, και δυσκολεύει αφάνταστα το παιχνίδι, είναι το πως οι βολές σας δεν ταξιθεύουν στο άπειρο της πίστας αλλά έχουν συγκεκριμένο βεληνεκές και θα πρέπει να πλησιάσετε αρκετά για να χτυπήσετε τους εχθρούς σας!

Γραφικά

Για την εποχή θα μπορούσα να πω ότι είναι καλά πλησιάζουν κάπως αυτά του arcade. Αποτελούνται από έντονα χρώματα, θυμάμαι να πονάνε τα μάτια μου καρφωμένος για ώρες στο 1084s. Σίγουρα προσπαθούν να μοιάσουν στα καλοσχεδιασμένα του arcade, προσπαθούν όμως δεν τα καταφέρνουν απόλυτα.

Τα sprites δεν έχουν πολύ λεπτομέρεια και τα τανκ είναι υπερβολικά μικρά, αυτό ίσως για να χωρέσουν με τα υπόλοιπα sprites ταυτόχρονα στην οθόνη. Ωωω ναι γίνεται χαμός. Το τερέν είναι σχεδιαστικά καλύτερο χωρίς πολλές παραλλαγές βέβαια στο έδαφος, εκτός από το αεροδρόμιο αλλά με τις γέφυρες τα πέτρινα και ατσάλινα πολυβολεία τα δέντρα συνθέτουν ένα ωραίο σκηνικό.



Ήχος

Πολύ καλός, εκμεταλλεύεται αρκετά τις δυνατότητες του μηχανήματος. Αυτό που μου άρεσε περισσότερο και το θεωρώ από τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού είναι η μουσικούλα που παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι για τη δική μου καθαρά άποψη glory tune που όπου και να το ακούσω θα με πάει 35 χρόνια πίσω.

Τα FX δεν λείπουν οι ήχοι από το πολυβόλο οι εκρήξεις είναι εκεί και ακούγονται καθαρά. Σίγουρα το συγκεκριμένο μουσικό χαλί δίνει ένα ωραίο τόνο στο παιχνίδι και σίγουρα ταιριάζει απόλυτα με το παιχνίδι.

Γενικά

Σίγουρα αν κάποιος έχει παίξει την arcade έκδοση δεν θα εντυπωσιαστεί από τη μεταφορά στην Amiga. Αλλά είναι ένα πολύ ωραίο παιχνίδι που ειδικά για την εποχή είχε κρατήσει αρκετούς πιστρικάδες σπίτι κολλημένους στην οθόνη!

Η χρονική διάρκεια είναι μεγάλη αλλά σε καμμία περίπτωση δεν σε αφήνει να βαρεθείς, ειδικά η A.I των αντιπάλων που εν αντιθέσει με άλλα παιχνίδια του είδους δεν είναι πρόβατα προς σφαγή αλλά θέλουν ικανότητα για να τους εξοντώσεις. Ένα παιχνίδι που σε κρατούσε καθηλωμένο με τον όμορφο ήχο του και τη πρωτοτυπία του χειρισμού τανκ από τον παίκτη!

Τα γραφικά στη συγκεκριμένη έκδοση δεν ήταν κάτι το φοβερό, ακόμα και για την εποχή, αλλά δεν στερούσε πολύ από το παιχνίδι. Δεν ξέρω αν πολλοί από εσάς που διαβάζετε το άρθρο το έχετε παίξει, προσωπικά ήταν από τα παιχνίδια που θυμάμαι πολύ έντονα να παίζω μαζί με τον αδερφό μου, να τρώμε χώμα από τους αντιπάλους γιατί ήμασταν πιστρικάδες και ήμασταν run and gun και μετά να βάζουμε cheats και να το τερματίζουμε πολλές φορές!

Πριν παίξετε

Βρείτε κάποια παλιά κόκκινη κορδέλα αν έχετε αλλιώς στο ραφείο της γειτονιάς κάποιο ρετάλι, μπλουζα μην βγάλετε γιατί οι περισσότεροι στα 40+ είμαστε για τα γέλια από σώμα. Βρείτε το όπλο του αντιστασιακού παππού σας από την αποθήκη ή το πατάρι. Αν είστε απο Κρήτη το οπλοπολυβόλο, ξέρετε εσείς. Τώρα είστε έτοιμοι για να τους φάτε όλους!!!



Publisher: Hewson • Type: Platform • Year: 1989 • Platform: Amiga 500

Σε μια παράλληλη εκδοχή, στη χώρα του ποτέ τα πράγματα πήγαν εντελώς στραβά. Κάπως μπλέχτηκε ο θεός Κρομ και όλα έγιναν μαντάρια. Ο Αποστόλης πρέπει να σταματήσει να κάνει καντάδα στην Σοφία στο Πικέρμι και να πάρει την πανοπλία του και το σπαθί του και να εισχωρήσει μέσα στην σκουληκότρυπα που υπάρχει στο Νταού Πεντέλης και να επαναφέρει την τάξη στο σύμπαν. Κατά τα άλλα ο Μανώλης ξύπνησε, και τα σφηνάκια του έπεσαν πολύ βαριά από το χθεσινό μεθύσι στην Ιεράπετρα...

Σενάριο

Στη χώρα του Gargore πολλά βασίλεια πολεμούν μεταξύ τους (γνωστή τακτική από την αρχαιότητα). Βέβαια σαν να μην έφτανε αυτό πρέπει να αποδίδουν επιπλέον και φόρο σε διάφορους θεούς. Ο ήρωας του παιχνιδιού που ακούει στο όνομα Mibal είναι ένας μοναχικός ιππότης και τα βάζει εναντίον πολλών βασιλείων και θεών (κάτι σαν one man army). Πάντως στην Γερμανία το σενάριο ήταν εντελώς διαφορετικό. Το Gargore είναι μια πρώην αποικία της Γης στην οποία ένας πολιτισμός Android εκδιώχθηκε αφού προκάλεσε μεγάλη καταστροφή στον πλανήτη. Ανακαλύφθηκε ξανά το έτος 5087 και η Γη στέλνει έναν μοναχικό πολεμιστή για να καταστρέψει τα επαναστατικά ρομπότ και να κατακτήσει τα βασίλεια τους. Τώρα θα αναρωτηθεί κανείς πως αυτά τα ρομπότ έχουν τεχνολογικό επίπεδο ίδιο με τον Μεσαίωνα, αυτό είναι ένα καλό ερώτημα που δεν μπορεί να απαντηθεί.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι ουσιαστικά ένα platform με ομολογουμένως αρκετά περίεργες πλατφόρμες, που στην αρχή τουλάχιστον αρκετές από αυτές, μοιάζουν να κρέμονται από το πουθενά. Ο σκοπός σας είναι να προχωράτε προς τα δεξιά μέχρι το τέλος κάθε level (όπως στο 90% των παιχνιδιών της εποχής). Αναρίθμητοι εχθροί κάνουν την εμφάνισή τους στην οθόνη με σκοπό να σας αφαιρέσουν την ενέργεια. Επιπλέον, υπάρχουν και νάρκες(!) σε διάφορα σημεία που μπορούν να ρουφήξουν σημαντικό τμήμα από την ενέργειά σας και εντέλει να σας κάνουν κομμάτια.



**Μάλλον κάτι λάθος πήγε με την χρονομηχανή.
Δεν είναι η βικτωριανή εποχή αυτή!**

Όπως αναφέρεται και στο manual, σκοτώνετε οτιδήποτε κινείται και δεν πρέπει να σταματάτε καθόλου. Μερικοί εχθροί θα αφήσουν στο έδαφος ένα scroll που καθένα έχει και μια διαφορετική ιδιότητα επίθεσης, όπως και διάφορα όπλα. Υπάρχουν πολλά ξόρκια που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να επαναφέρετε τη δύναμη σας, να σκοτώσετε κάθε εχθρό στην οθόνη, να παγώσετε κάθε εχθρό στην οθόνη και άλλες ανάλογες επιθέσεις.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν δύο ιππότες, ένας χρώματος μπλε και ένας πορτοκαλί. Ο μπλε συμβολίζει την ψυχική υγεία του ήρωα και ο πορτοκαλί συμβολίζει την ενέργεια. Ακριβώς επάνω από τους ιππότες υπάρχει μια γραμμή που ουσιαστικά απεικονίζει τα οκτώ όπλα που μπορεί ο ήρωας να κουβαλήσει. Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει και ένας μυστήριος μεγάλος κακός που πρέπει να τα βάλετε ως συνήθως μαζί του.



Γραφικά

Μικρά sprites αλλά με προσεγμένο σχεδιασμό και βασικό animation. Υπάρχουν αρκετά χρώματα στην οθόνη και ειδικά στα backgrounds που δίνουν γενικά μια όμορφη εικόνα στο παιχνίδι. Στα background υπάρχουν και μερικές gore λεπτομέρειες με ανθρώπους καρφωμένους σε πασσάλους (όχι πως θα τρομάξει κανείς βέβαια). Το scrolling είναι σχετικά ομαλό και δεν δημιουργεί προβλήματα.



Πολύ σκληρή η εκπαίδευση για πυροσβέστη!

Γενικά

Είναι δύσκολο παιχνίδι λόγω του αριθμού των εχθρικών sprites που κατακλύζουν την οθόνη. Γίνεται κυριολεκτικά ένας μικρός χαμός και χρειάζεται αρκετή προσπάθεια από τον παίκτη για να προχωρήσει. Από την πρώτη στιγμή γίνεται το έλα να δεις και οι ανυπόμονοι παίκτες γρήγορα θα το παρατήσουν. Αρκετοί το έχουν χαρακτηρίσει platform-adventure όμως η mental health του ήρωα δεν παίζει ιδιαίτερο ρόλο στο παιχνίδι. Απλά εξολοθρεύστε τα πάντα με τα όπλα που έχετε και αυτό είναι όλο. Το παιχνίδι είναι για 500, 600 και 2000 αλλά σε 1200 δεν τρέχει. Πάντως το επικό εξώφυλλο του παιχνιδιού απλά τα σπάει (Η αφίσα που περιέχεται στο παίγνιο κοσμεί την mancave του Omenforever).

Πριν παίζετε

Φανταστικές και σκοτεινές εποχές με αλλόκοτα και μυστήρια πλάσματα. Παίξτε Barbarian και Golden Axe για να κάνετε προπόνηση.



Ήχος

Ίσως ο καλύτερος και πιο ενδιαφέρων τομέας του παιχνιδιού. Το μουσικό κομμάτι που ακούγεται μέσα στο παιχνίδι είναι αρκετά εμπνευσμένο και θυμίζει 80's. Όχι άδικα το παιχνίδι μνημονεύεται ακόμη και σήμερα για την μουσική του επένδυση.



WONDERBOY

Publisher: Sega • Type: Arcade • Year: 1990 • Platform: Game Gear

Το κλασσικό Wonderboy, με τον πιτσιρικά που θυμίζει έντονα τον μικρό Ταρζάν, είναι ένα αγαπημένο arcade παιχνίδι του 1986 για πολλούς, που ήρθε στην φορητή κονσόλα της Sega το 1990. Μάλλον κάπου κάτι πρέπει να πήγε εντελώς στραβά και δεν έβγαλαν τότε παιχνίδι με την Τζέην (του Ταρζάν ντε) στο Game Gear.

Σενάριο

Η γνωστή και απλή ιστορία, όπου προσπαθείτε να φτάσετε στο τέλος της κάθε πίστας (θυμάστε τότε που τα παιχνίδια δεν είχαν δακρύβρεχτα σενάρια όπως τα σημερινά). Ο μικρός ξεκινά άοπλος και σύντομα θα μπορεί να πετά πέτρες στα εχθρικά sprites. Εκτός από τους εχθρούς θα πρέπει να έχετε υπ' όψιν και τα χάσματα που υπάρχουν σε διάφορα σημεία. Μια πτώση θα μειώσει αμέσως μια από τις τρεις ζωές σας. Αυτό όμως που έχει περισσότερη σημασία στο παιχνίδι είναι ο χρόνος, γιατί μειώνεται με αρκετά γρήγορο ρυθμό. Τα ζαρζαβατικά που είναι διάσπαρτα στις πίστες μπορούν να αναπληρώσουν και να προσθέσουν ένα μικρό χρονικό όριο.



They see me rollin'...they hatin'

Gameplay

Η γνωστή και απλή ιστορία, όπου προσπαθείτε να φτάσετε στο τέλος της κάθε πίστας (θυμάστε τότε που τα παιχνίδια δεν είχαν δακρύβρεχτα σενάρια όπως τα σημερινά). Ο μικρός ξεκινά άοπλος και σύντομα θα μπορεί να πετά πέτρες στα εχθρικά sprites. Εκτός από τους εχθρούς θα πρέπει να έχετε υπ' όψιν και τα χάσματα που υπάρχουν σε διάφορα σημεία. Μια πτώση θα μειώσει αμέσως μια από τις τρεις ζωές σας. Αυτό όμως που έχει περισσότερη σημασία στο παιχνίδι είναι ο χρόνος, γιατί μειώνεται με αρκετά γρήγορο ρυθμό. Τα ζαρζαβατικά που είναι διάσπαρτα στις πίστες μπορούν να αναπληρώσουν και να προσθέσουν ένα μικρό χρονικό όριο.



Ξαφνικά θυμήθηκα πως έχω υψοφοβία!



Γραφικά

Τα γραφικά χαρακτηρίζονται ως αρκετά καλά αν αναλογιστούμε το hardware του Game Gear. Βέβαια, στην προκειμένη περίπτωση η πλακέτα της arcade έκδοσης δεν ήταν και τίποτα το ιδιαίτερο. Τα ίδια sprites με τα ίδια χρώματα υπάρχουν και εδώ. Τα backgrounds είναι και αυτά τα ίδια. Βολεύει βέβαια αφού το παιχνίδι έχει γενικά λιτά γραφικά και σε πολλά σημεία αυτά είναι απλά σε ένα συγκεκριμένο χρώμα. Ένα παράπονο που μπορεί να έχει κανείς είναι το scrolling της οθόνης. Δεν είναι εντελώς ομαλό όπως στις μεγάλες εκδόσεις. Είναι ελαφρώς πιο απότομο αλλά σίγουρα δεν καταστρέφει το gameplay του παιχνιδιού (απλά έπρεπε να γκρινιάζω για κάτι).

Ηχος

Μιας και στην arcade έκδοση υπήρχαν μόνο μερικά ηχητικά εφέ και ένα απλό και χαρούμενο μουσικό θέμα, στην έκδοση του Game Gear υπάρχουν και τα δύο. Ευτυχώς ακούγεται ακριβώς η ίδια μουσική από το arcade και τα ίδια ηχητικά εφέ. Μονοφωνικός ήχος όπως ακριβώς μονοφωνικό ήχο είχαν και τα arcades του 1980. Τί παραπάνω θα μπορούσε να ζητήσει κανείς στο συγκεκριμένο παιχνίδι, συμφωνική του Μπαχ;



*Αν το αβγό είναι τόσο μεγάλο
τότε η μάνα που είναι;*

Γενικά

Το παιχνίδι είναι σε γενικές γραμμές πολύ κοντά στην arcade έκδοση. Έχει βέβαια μερικές μικρόδιαφορές σε ελάχιστα σημεία, που πιθανώς μόνο οι βετεράνοι του παιχνιδιού θα προσέξουν. Όμορφα και απλά γραφικά και το μουσικό θέμα είναι όπως το περιμέναμε. Το Wonderboy αδιαμφισβήτητα είναι ένα από τα fun arcade παιχνίδια του 1980. Η απλότητα και το εθιστικό gameplay είναι αυτό προσφέρει και η έκδοση του Game Gear.

Πριν παίξετε

Επειδή είμαστε μεγάλοι πλέον, αφήστε στην άκρη τις καφρίλες. Παίξτε το παιχνίδι στην arcade έκδοση και μετά στο Game Gear. Για να έχετε μια εμπειριστατωμένη άποψη για το παιχνίδι.



*Ωραία χορεύεις φιλαράκι, σε ποιά σχολή
έκανες μαθήματα;*





ATARI ST



Κώστας "The Punisher"

Το Final Fight το πρωτοείδα σε Amiga και, αν δεν κάνω λάθος, πρωτοκυκλοφόρησε το 1989 σε arcade. Όμως το πρωτόπαιδα σε ένα Ataradiko στην περιοχή του Γκύζη τις χρονιές 1991/92. Το είχα δει που το έπαιζαν "συνάδελφοι" με fly που κτύπαγαν σαν τρελοί τα Tomahawk και ερωτεύτηκα από την αρχή αυτό το στυλ beat em up. Το port απο τα arcade βγήκε από την US Gold ενώ θα έχετε βαρεθεί να ακούτε για την προχειρότητα, τις βιασύνες και τις πιέσεις στους προγραμματιστές που επέβαλλε αυτός ο ρημαδο-publisher. Ας είναι... Το εξώφυλλο για ST μνημιώδες, με τον Cody να υπερασπίζεται κόσμο που βρίσκεται μέσα σε ένα βαγόνι, δίνοντας ακριβώς το στίγμα του Final Fight. Ο τίτλος κυκλοφόρησε παράλληλα για Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64 and ZX Spectrum αφού το arcade είχε ήδη μεγάλο κοινό και τα home micros μεσουρανούσαν. Ο προγραμματιστής που το έφερε εις πέρας ήταν ο ήρωας Richard Arplin για την Creative Materials LTD που χωρεσε το port σε δύο δισκέτες προγραμματίζοντας σε γλώσσα μηχανής τον 68000.(σ.σ. αντρίκια πράματα).

Σενάριο

Metro City 1990. Ο παλαιστής Haggar κρεμά τα γάντια του και γίνεται δήμαρχος στην Metro City. Έτσι φορά το κουστούμι και την γραβάτα λόγω των νέων καθηκόντων του (χμμ...). Το Metro City αρχίζει να λειτουργεί σωστά και οι μίζες σταματούν. Ο υπόκοσμος όμως δεν συμφωνεί έτσι η συμμορία των Mad Gear απαγάγει την κόρη του Haggar! Δεν φθάνει αυτό αλλά στα καπάκια στέλνουν video που την κρατούν ημίγυμνη (σ.σ. έτσι, σκοτώστε την πολιτική ορθότητα επιτέλους). Αυτό ήταν. Ο Haggar σπάει ότι βρει στο δημαρχείο και κατεβαίνει στον δρόμο ξανά. Τα νέα μαθαίνουν οι πολεμοτεχνίτες Guy και Cody που αποφασίζουν να αφήσουν την προπόνηση και τα βάρη και να σπάσουν σαγόνια, χέρια και μερικά κεφάλια στον δρόμο. Μάλιστα έχουμε και ειδύλλιο, αφού η Jessica είναι η αγαπημένη του Cody! Σαν σωστός άντρας μπαίνει μπροστά και καθαρίζει για την γυναικάρα του. Ο φίλος του από κοντά έτοιμος για βοήθεια. Έχουμε και λέμε λοιπόν... Απαγωγή, πατρική αγάπη, ένα δυνατό love story και η δύναμη της φιλίας στους δρόμους της Metro City... Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ συγκινούμαι όταν διαβάζω τέτοια εκπληκτικά σενάρια... Η πεμπτουσία του Gaming είναι εδώ μπροστά μας απaráλλακτα αφελής, άκρως διασκεδαστική και ανδροπρεπής.

Gameplay

Το gameplay είναι το ζουμί τέτοιων παιχνιδιών. Επίσης τα side scrolling beat em up πρέπει να είναι "κολλητικά". Οι μπουνιές και οι εναέριες κλοτσιές είναι ο τρόπος να τακτοποιήσετε τους συμμορίτες που απήγαγαν την Jessica. Ο Guy είναι πιο γρήγορος και λίγο πιο αδύναμος, ο Cody είναι πιο μπρατσωμένος και λίγο πιο αργός ενώ ο Haggar είναι

-παλαιστής πολύ δυνατός αλλά πιο αργός απ' όλους. Κατά την διάρκεια της περιπλάνησης σας βρίσκεται κάποια row-er-ups όπως σιδερένιες βέργες, σωλήνες της ΕΥΔΑΠ μαχαίρια shogun και λοιπά αντικείμενα θα σας κάνουν πιο αποτελεσματικούς με τα φρικιά που μπλέξατε. Προσοχή όμως γιατί και τα αντίπαλα sprite μπορούν να χρησιμοποιήσουν εναντίον σας μολότοφ, μαχαίρια και δυνάμεις. Ιδιαίτερη σημασία έχει η ειδική κίνηση κάθε παίκτη που του κόβει λίγο ενέργεια αλλά τσακίζει κόκκαλα (κυριολεκτικά). Ειδικά ο Haggar κάνει μια λαβή άλλο πράμα... (σ.σ. Ωραίος ο δήμαρχος Haggar μακάρι να βάλει υποψηφιότητα για Αθήνα πήξαμε στους φλώρους).



Ναι φίλε, την έκανα την αίτηση για το Street Fighter.



Γραφικά

Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και θα έλεγα πολύ κοντά στα γραφικά του arcade. Στον Atari ST εμφανίζονται 16 χρώματα (που σημαίνουν περισσότερες αποχρώσεις) τα οποία είναι λίγα αλλά το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό. Το scrolling είναι σπασμωδικό όμως και το animation όχι και τόσο ομαλό. Παρόλα αυτά τα γραφικά θυμίζουν κατά πολύ την arcade έκδοση, και τα sprites των Cody, Guy και Haggar είναι μεγάλα και ευδιάκριτα. Ομοίως και οι εχθροί είναι οι ίδιοι που εμφανίζονται στην arcade έκδοση. Οι πίστες είναι και αυτές όμοιες και τα bonus stage (δανεισμένα από το Street Fighter 2) με αυτοκίνητα να βανδαλίζουν οι παικτούρες μας. Αξίζει ιδιαίτερη μνεία στην υπερσέξυ Poison που ως "κόμματος" ανεβάζει όλο το επίπεδο των γραφικών σε άλλο level. Εδώ να σημειώσουμε ότι η έκδοση για STE είναι λίγο καλύτερη από την έκδοση από ST και παραθέτω την εξής συγκριτική φωτογραφία (αριστερά STE δεξιά ο ST).



Για τους λάτρεις των λεπτομερειών στην εισαγωγική σκηνή στο STE έχουμε ταυτόχρονα μέχρι 29 χρώματα ενώ στο ST 26. Μέσα στο παιχνίδι έχουμε μέχρι 29 χρώματα ταυτόχρονα στον STE και 23 χρώματα στο ST. Τέλος το παιχνίδι σαν δίνει την δυνατότητα με το F1 να τρέξει στα 50Hz ή στα 60Hz.

Ήχος

Ο ήχος στην εισαγωγή είναι κατώτερος των προσδοκιών, σίγουρα ο Atari ST μπορούσε και καλύτερα. Παρόλα αυτά είναι συμπαθητικός και δίνει μια δυναμική στην εισαγωγή. Μέσα στο παιχνίδι έχουμε όμως ένα επαναλαμβανόμενο-

-τόνο σε γρήγορο μοτίβο που πλαισιώνει την δράση από την αρχή μέχρι και το τέλος. Κάποιοι μπορεί και να το βαρεθούν, κάποιοι όπως εγώ όχι. Δεν θα μας χάλαγε βεβαία κάποια effect στις μπουνιές και στις κλοτσιές. Ας είναι. Μια που μιλάμε για ήχο και μουσική αξίζει να σημειώσουμε ότι η έκδοση της Amiga έχει μια από τις ωραιότερες εισαγωγικές μουσικές στο Final Fight. (σ.σ. Εμείς οι Atarαδες είμαστε άντρες και την αλήθεια την λέμε ντόμπρα και STαράτα).



Την βιβλιοθήκη ψάχνω αδελφέ...

Γενικά

Το Final Fight -δεν το κρύβω- είναι από τα αγαπημένα μου beat em up. Όσες βλακειές και να έκανε η US Gold (πίεση στους προγραμματιστές να το τελειώσουν) το αποτέλεσμα κρίνεται ικανοποιητικό και χορταστικό. Ιδιαίτερα δε τότε που ψοφάγαμε για δράση arcade στο σπίτι. Μην ξεχνάμε ότι πρώτος ο Atari ST έφερε τα coin op στο "σαλόνι" και το Final Fight το αποδεικνύει περίτρανα.

Πριν παίξετε

Αν ξέρετε μια πολεμική τέχνη (πάλη - judo - kickbox) βάλτε σίγουρα υποψηφιότητα για δήμαρχος. Κερδίστε τις εκλογές από τον πρώτο γύρο και ετοιμαστείτε να σας στείλει "μήνυμα" η μαφία της πόλης σας. Μετά κατεβείτε στον δρόμο με έναν λοστό και σπάστε όσα κεφάλια μαφιόζων μπορείτε. Ο λαός θα σας ευγνωμονεί αιώνια και θα βγαίνετε Δήμαρχος μέχρι την Δευτέρα παρουσία.





MEGA REVIEW

DIABLO



Κώστας "The Punisher"

M είναι βράδυ... Περσμένες 12... Η μουσική που με χαλαρώνει είναι η ακουστική κιθάρα του χωριού Tristram. Η κιθάρα αυτή καταφέρνει το αδύνατο. Να με χαλαρώσει μετά από μια απίστευτη μέρα... Οι εφηβικές μας αναμνήσεις σε καθορίζουν για πάντα. Ειδικά εάν είναι συνδεδεμένες με την μουσική. Το soundtrack του Τριστραμ είναι σαν το απαλό χάδι που εξημερώνει και την πιο άγρια φύση του ανθρώπου. Ένα μουσικό κομμάτι αριστούργημα που σε ηρεμεί όσο χρειάζεσαι για να κατέβεις τις κατακόμβες και να αντιμετωπίσεις τους εφιάλτες σου... Ο ορισμός της ηρεμίας πριν την καταιγίδα...

Η εισαγωγή του τίτλου σκοτεινή, βιβλική και καθηλωτική. Στο ερειπωμένο χωριό Tristram πτώματα και σπίτια συνθέτουν ένα εφιαλτικό τοπίο. Ένας πολεμιστής με το bastard σπαθί στο χέρι παρατηρεί τους γύπες να σκυλεύουν πτώματα ενώ ο αέρας ανοιγοκλείνει μανιασμένα τα παραθυρόφυλλα.

Στις κατακόμβες συναντάς κόκκινα μάτια δικέφαλων τελωνίων που τρομάζουν και τον πλέον λεοντόκαρδο πολεμιστή. Όσο πιο πολύ κατεβαίνεις στα μπουντρούμια τόσο πιο ανίερη γίνεται η ατμόσφαιρα... Ο αρχοντας του τρόμου... Ο λόγος που η γη μας παραδόθηκε στον κόσμο των δαιμόνων είναι εδώ. Η αναμέτρηση με τον Diablo θα κρίνει το μέλλον του γνωστού κόσμου. Το σκοτάδι απειλεί το φως.



Το Diablo για μένα δεν είναι ένα απλό pc game... Είναι ο λόγος που περίμενα σαν τρελός να πάρω υπολογιστή ή να πάω στα σπίτι φίλων μου με PC. Η Blizzard το 1996 δεν ήταν αυτό το έκτρωμα που σήμερα σεβρίζει paywall και subscriptions. Ήταν ένα παρεϊστικό studio με πολύ μεράκι και ταλέντο.

Ο David Brevik -βασικός προγραμματιστής και οραματιστής του Diablo- μαζί με την ομάδα του κατέφερε να φτιάξει το πιο πωρωτικό, αριστουργηματικό και κορυφαίο από κάθε άποψη hack and slash "RPG" όλων των εποχών. Ο χειρισμός του δε υπέροχος... Το "point and click" επαναστατικό για την εποχή του και ξεκάθαρα ιδιοφυές μέσα στην απλότητα του.

Αμέτρητα βράδια το φλεγόμενο logo του Diablo φωτίζει τις CRT οθόνες αλλά και τις καρδιές μας. Μπορώ να πω ότι το Diablo έχει την δύναμη ναρκωτικού με την καλή όμως έννοια. Απλό, ιδιοφυές, ατμοσφαιρικό, άγριο και αδάμαστο. Οι gamers που ανδρώθηκαν με τον τίτλο το ακολουθούν πιστά εδώ και χρόνια. Είναι φανατικοί πιστοί οπαδοί του που δεν θα το προδώσουν ποτέ. Και όπως λέει και ο Fighter στον στρατιώτη που ξεψυχάει έξω από τον καθεδρικό ναό "Your death will be avenged!"



Σενάριο

Ταξιδιώτη... Ξαπόστασε λίγο και άκου...

Σκοτάδι έχει πέσει πάνω από το Tristram. Ένα αρχαίο κακό έρπει κάτω από την γη, μολύνοντας το με την ρίζα του και τρομοκρατώντας τον πληθυσμό του χωριού. Ένας τρελός βασιλιάς και ο αδικοχαμένος γιος του είναι ότι έχει μείνει από το βασίλειο όταν αυτό έσφυζε από ζωή. Ποιος ο ρόλος του μυστηριώδους αρχιεπισκόπου Lazarus; Ποιος είναι ο ευγενής σοφός Deckard Cain που σας μεταδίδει αρχαία γνώση με τις ιστορίες του;

Μόλις έχετε μπει στον χορό του αρχέγονου κακού καθώς ο καθεδρικός ναός δεν καταφέρνει να εξαγνίσει το κακό κάτω από τα πόδια σας. Σκοτάδια και λιγοστό φως είναι ο δρόμος σας καθώς ακούτε φωνές ακαθόριστες και πνιχτές. Κρατάτε γερά την σπάθα καθώς κατεβαίνετε τα πρώτα σκαλιά προς την Κόλαση... Πώς όμως φθάσαμε σε αυτή την ανίερη κατάσταση;



Το σενάριο του Diablo περιλαμβάνει το θνητό βασίλειο που είναι ο κόσμος μας, τους ψηλούς Ουρανούς και τις Φλεγόμενες Κολάσεις. Οι τρεις Άρχοντες της Κόλασης θέλουν να επιδιώξουν τη νίκη μέσω του θνητού βασιλείου. Εκεί, έσπειραν το χάος, τη δυσπιστία και το μίσος μεταξύ των ανθρώπων μέχρι που μια ομάδα μάγων, που ονομάζονταν Hogadrin, τους παγίδευε σε μαγεμένους κρυστάλλους που ονομάζονταν «Soulstones». Η ψυχή του Diablo θάφτηκε βαθιά στη γη και ένα μοναστήρι χτίστηκε πάνω από την τοποθεσία... Το Κακό θάφτηκε βαθιά...

Πέρασαν γενιές και ο σκοπός του μοναστηριού ξεχάστηκε... Δίπλα στα ερείπια του ναού ξεπήδησε μια μικρή πόλη με το όνομα Tristram. Όταν ο βασιλιάς Leoric ανοικοδόμησε το μοναστήρι ως καθεδρικό ναό, ο Diablo χειραγώγησε τον αρχιεπίσκοπό του, Λάζαρο, με απώτερο σκοπό να καταστρέψει τη φυλακή του (Soulstone). Ο Diablo κατέλαβε για λίγο τον βασιλιά, στέλνοντας τους ιππότες και τους ιερείς του να πολεμήσουν ενάντια σε ειρηνικά βασίλεια και στη συνέχεια "κατέλαβε" τον γιο του βασιλιά, τον πρίγκιπα Άλμπρεχτ, γεμίζοντας τις σπηλιές και τις κατακόμβες κάτω από τον καθεδρικό ναό με πλάσματα ανίερα που-

-σχηματίστηκαν από τους εφιάλτες του Άλμπρεχτ.

Το Tristram έγινε μια πόλη φόβου και φρίκης, όπου οι άνθρωποι απαγάγονται τη νύχτα από σκοτεινές δυνάμεις. Χωρίς βασιλιά, νόμο και στρατό να τους υπερασπιστεί, πολλοί χωρικοί τράπηκαν σε φυγή. Σε αυτό το σημείο φθάνει ο Fighter της εισαγωγής στο χωριό... Εδώ αρχίζει η επική εισαγωγή του Diablo. Αριστούργημα με επικές σκηνές που δύσκολα βρίσκεις σε άλλο τίτλο.



Γραφικά

Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και η προοπτική απλά εξαιρετική. Ίσως το πρώτο hack and slash "RPG" που έφερε την προοπτική από ψηλά του τρίτου προσώπου. Τα level, οι εχθροί, και τα ίδια τα sprite είναι τόσο καλοσχεδιασμένα που σε κερδίζουν με την πρώτη στιγμή. Τα σκηνικά και στις τέσσερις περιοχές από που περνά ο παίκτης είναι καταπληκτικά σχεδιασμένες. Η πόλη του Tristram, ο Καθεδρικός ναός, οι Κατακόμβες, οι Σπηλιές και η Κόλαση.



Τα cRPG dungeon στα καλύτερα τους. Το Diablo χρησιμοποιεί μια γεννήτρια τυχαίων αριθμών και εδώ έγκειται κυρίως η ιδιοφυΐα του σχεδιασμού του παιχνιδιού. Χάρη στο RNG, δεν υπάρχουν δύο level όμοια στο Diablo -- ακόμα κι αν παίζουμε την ίδια κατηγορία ξανά και ξανά. Ιδιοφυές και εκπληκτικό.

User Interface

Το παιχνίδι έχει ισομετρική προοπτική σε βασική ανάλυση 640x480. Ο αγωνιστικός χώρος (όπου λαμβάνει χώρα η δράση) εκτείνεται σε όλο το πλάτος της θύρας προβολής, αλλά 128 pixels του ύψους του εκχωρούνται σε ένα σταθερό πλαίσιο με inventory για τον χρήστη που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Εδώ αξίζει να μιλήσουμε εκτενέστερα για το inventory που βλέπετε στο κάτω μέρος της οθόνης. Αποθηκεύονται φίλτρα ενέργειας και μαππα καθώς και όλα τα αντικείμενα που μπορείτε να κουβαλήσετε βρίσκονται εδώ. Το πάνελ σας δεν διακόπτει το παιχνίδι αλλά το ακολουθεί παράλληλα. Μόνο το πλήκτρο P ή το πλήκτρο Esc διακόπτει το παιχνίδι. Tip: το κουμπί P μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια παύση από τη δράση, κάτι που θα μπορούσε να σας σώσει την ζωή.



Gameplay

Το gameplay του Diablo είναι ξεκάθαρο, καθαρό ανόθευτο hack n slash, έχει μόλιχη εξερεύνηση, και ενίοτε και κυνήγι θησαυρού. Η αλληλεπίδραση με τους NPC είναι υπέροχη. Κάθε ένας έχει και κάτι να σου πει. Τα περισσότερα NPC απλώς δίνουν στον παίκτη αντικείμενα, αλλά μερικοί δίνουν και αποστολές. Συνολικά, το gameplay συνοψίζεται στο να σκοτώσεις, να ληστέψεις και να εξοπλίσεις ή να πουλήσεις σε στυλ Dungeons & Dragons -στο πιο πωρωτικό-. Ήταν μια πρωτότυπη ιδέα παιχνιδιού ακόμη και για το 1996, αλλά είπαμε, το Diablo αντιπροσωπεύει μια σχολή από μόνο του.

Ο παίκτης ελέγχει έναν μαχητή (κατηγορία Warrior, Rogue ή Sorcerer -και Monk στο HellFire θα τα πούμε παρακάτω-) στον χώρο, με έναν ακριβή τρόπο point-and-click. Κάντε κλικ για να μετακινηθείτε, κάντε κλικ σε έναν εχθρό για να επιτεθείτε κ.λπ. Ακούγεται βαρετό σαν το χασμουρητό σας μετά από κτηνώδες οκτάωρο αλλά γρήγορα γίνεται πιο ελκυστικό κι από show χορευτριών στην ταβέρνα του Tristram.



Το gameplay του Diablo δίνει μεγάλη έμφαση και στην τοποθέτηση του παίκτη. Όπως και σε μια πραγματική μάχη με σπαθιά. Αυτή είναι η διαφορά μεταξύ ζωής και θανάτου σε μάχες στα dungeons. Πιάστε θέση δίπλα σε πόρτα και σφάζετε ανελέητα τους δαίμονες που σας πλησιάζουν. Κάντε ένα βήμα μπροστά και χάνεται αστραπιαία την κάλυψη. Σύντομα θα βρίσκεστε ανάσκελα με τους δαίμονες να σκυλεύουν το κουφάρι σας. Εξαιρετικά αληθοφανές και εκπληκτικά ρεαλιστικό gameplay.

Επιπρόσθετα, το Diablo χρησιμοποιεί μια προοπτική κύλισης που είναι στερεωμένη στη θέση του avatar που έχετε διαλέξει. Ο παίκτης σας έχει τον πρώτο ρόλο. Αυτό συμβαίνει επειδή το Diablo είναι απλώς ένα παιχνίδι arcade και όχι ένα CRPG σωστής τακτικής. Οι τακτικές στο Diablo επικεντρώνονται γύρω από την κίνηση, την τοποθέτηση και την εκτέλεση επιθέσεων με καλό timing. (Κοινώς τα μάτια σας 14 και το σπαθί σας στο χέρι σφικτά). Επιπλέον το buffing και το healing μπαίνουν στο παιχνίδι και τα spellcaster build (με αποκορύφωμα το Diablo 1 Sorcerer Build) Τα παραπάνω πρέπει να μάθετε πολύ καλά -νεράκι που λένε και στο χωριό Tristram- προτού ανοίξετε τις πόρτες στο επόμενο dungeon...

Ο χάρτης

Πολύ χρηστικός είναι και ο χάρτης. Με το tab εμφανίζεται ένας αχνός χάρτης πάνω από την εικόνα που χωρίς να είναι αποτρεπτικός στην δράση προσανατολίζει και βοηθά τους παίκτες να εξερευνήσουν την περιοχή.



Multiplayer

Το θυρλικό battlenet του Diablo 1 εδραίωσε την έννοια του multiplayer παγκόσμια. Αν και η προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι η πεμπτουσία στο Diablo είναι το single player όπου μπορείς ήσυχος να κάνεις την τακτική σου χωρίς ενοχλήσεις από άλλους. Ας εξηγήσουμε όμως το battlenet πως δούλευε τότε. (Είμαι σίγουρος ότι το ίδιο φανατικά μπαίνουν στο Battle.net ακόμα και σήμερα).



Το χωριό Tristram

Το χωριό που ευχαρίστως θα πηγαίνατε το Πάσχα εάν δεν το είχε βάλει στο μάτι μια παρέα δαιμόνων από την κόλαση. Η μουσική επένδυση είναι υπέροχη και δεν υπάρχει άνθρωπος που δεν μαγεύτηκε από την ήρεμη κιθάρα που σας συνοδεύει μέσα στο χωριό. Ένας σοφός γέρος, ένας τρελός μεθυσμένος, μια μάγισσα ένας σιδεράς άσσος στα όπλα, ένας μάγος είναι λίγοι από τους κατοίκους του που σας ξεδιπλώνουν την ιστορία του χωριού και σας βοηθάνε.



The Butcher ή αλλιώς... "Ahhhh...fresh meat!"

Μια από τις πρώτες αποστολές μέλλει να είναι και η πιο τρομακτική του τίτλου. Ο δαίμονας Σφαγέας με το cleaver διψάει για αίμα και βασανίζει στα Dungeons όσους άτυχους προσπάθησαν να τον αντιμετωπίσουν. Θα τον βρείτε σε ένα δωμάτιο γεμάτο με ακρωτηριασμένα πτώματα, τα λείψανα των κατοίκων της πόλης του Τρίστραμ τους οποίους ο Αρχιεπίσκοπος Lazarus οδήγησε σκόπιμα εκεί.



Έξω από την εκκλησία ένας ετοιμοθάνατος κάτοικος του Tristram θα ζητήσει από τον χαρακτήρα του παίκτη να εκδικηθεί τον ίδιο και τους άλλους σκοτώνοντας τον δαίμονα χασάπη. Ο Butcher είναι ένας εξαιρετικά δύσκολος για πλάσμα και αντίπαλος να σκοτωθεί.

Το Multiplayer/Battlenet υποστήριζε έως και 4 τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα. Οι χαρακτήρων των παικτών αποθηκεύονται περιοδικά. Οι παίκτες που συμμετέχουν στο battlenet μπορούν είτε να είναι επιθετικοί απέναντι σε άλλους παίκτες ή να παίξουν σε συνεργασία (ανάλογα με τις ορέξεις). Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν σύνδεση Battle.net ή σύνδεση δικτύου IPX η και απευθείας σύνδεση για LAN party (Τα θυμάστε;) Είχε κυκλοφορήσει τότε μια cheat engine που επέτρεπε κάθε λογής cheat οπότε δεν είχε νόημα να παίζεις. Παρόλα αυτά η δυνατότητα LAN χάρισε πολλές ώρες ανόθευτης δράσης στους φανατικούς φίλους του Diablo. Μια κρίσιμη υποσημείωση... Έτσι και πεθάνεις στο Battle.net ο χαρακτήρας σου χάνεται αφού αναγεννιέται στο Tristram... Τα αντικείμενα, τα όπλα, οι πανοπλίες και χρήματα σκορπίζονται στο πάτωμα έτοιμα να σκυλευτούν από τους υπόλοιπους παίκτες.

Εκτός κι να προλάβεις να πας και να τα ξαναπάρεις... Χλωμό να τρέχεις από το Tristram στο ίδιο σημείο στα Dungeons ξανά και να ψάχνεις τα αντικείμενα σου.



Θα σε κυνηγήσει λυσσαλέα και θα προσπαθήσει να σε αναγκάσει σε μάχη σώμα με σώμα από κοντά, Όταν χάσεις το σπαθί σου το cleaver σε αποτελείώνει με τον ξαφνικό θάνατο. Θα σου μείνει αξέχαστη η ρομαντική βραδιά με τον Butcher πίστεψέ με. Επίσης στον ύπνο σου θα πετάγεσαι ακούγοντας το αλησμόνητο "Ah...fresh meat!"



Ο Decard Cain - ο Horadrim "Προμηθέας" των ανθρώπων

"Hello my friend... Stay a while and listen..." Ασφαλώς όσοι έχετε ξενυχτήσει με το Diablo γνωρίζεται τον σοφό γέροντα Horadrim τον Deckard Cain. Ανήκει στην ξακουστή φυλή των Horadrim -που φυλάκισαν τον Diablo στο μακρινό παρελθόν- και είναι από τους βασικούς χαρακτήρες που έστω κι αν δεν πολεμά είναι ο άγρυπνος σύντροφος σου στην μάχη. Γνωρίζει πολλά καθώς έχει καλή γνώση των σκοτεινών παραδόσεων και θέλει να σε προειδοποιήσει όσο νωρίτερα γίνεται για τις δυσκολίες της αποστολής σου.



Για αυτό ρώτησε τον και δεν θα χάσεις... Πάντα φιλικός και ομιλητικός σου λέει την αλήθεια ενώ σε προστατεύει λέγοντας σου μυστικά χαμένα στους αιώνες. Είναι από τους πιο παλιούς κάτοικους του Tristram και είναι ο πιο πιστός συνοδοιπόρος σου στην μάχη ενάντια στο κακό.



Οι εισαγωγές της Blizzard

Οι εισαγωγές της Blizzard είναι μνημεία συνδυασμού GGI και ανθρώπινης δημιουργίας. Η εισαγωγή του Diablo 1 αποτελεί μέχρι σήμερα ακρογωνιαίο λίθο ως μια από τις πιο μυστηριώδεις, σκοτεινές και μνημειώδεις εισαγωγή όλων των εποχών. Γενικά η Blizzard North έδινε πολύ μεγάλη σημασία στις εισαγωγές της κάτι που "έφτιαχνε" τον παίκτη προτού καν αρχίσει τον τίτλο.



Οι εισαγωγές του Diablo 1 και Diablo 2 είναι από τις καλύτερες του είδους και αξίζουν να τις βλέπετε ξανά και ξανά.

To expansion Hellfire

Κυκλοφόρησε το 1998 μετά την κατατρεγμένη επιτυχία του Diablo. Προσέθεσε τον παίκτη Monk -που είναι ουσιαστικά Cleric- στους ήδη υπάρχοντες παίκτες. Προστέθηκε ένα παραπάνω quest και μερικά cutscenes όχι τόσο καλοφτιαγμένα όσο του κλασικού Diablo. Ο κληρικός Monk πρέπει να νικήσει έναν δαίμονα ονόματι Na-Krul που απειλεί πάλι το Tristram.



Προστίθενται καινούρια μέρη και όπλα και γενικά το τίτλος του HellFire κρίνεται ικανοποιητικός και χορταστικός. Ένα πραγματικό διαμάντι ως expansion. (σ.σ. Omenforever: Με «hackάκι» άνοιγαν και δύο «άτυπες» κλάσεις στο Hellfire, ο Βάρβαρος και ο Βάρδος, που είχαν τις μορφές των Warriors και Rogue αντίστοιχα. Τι εποχές...).

Project / devilutionX

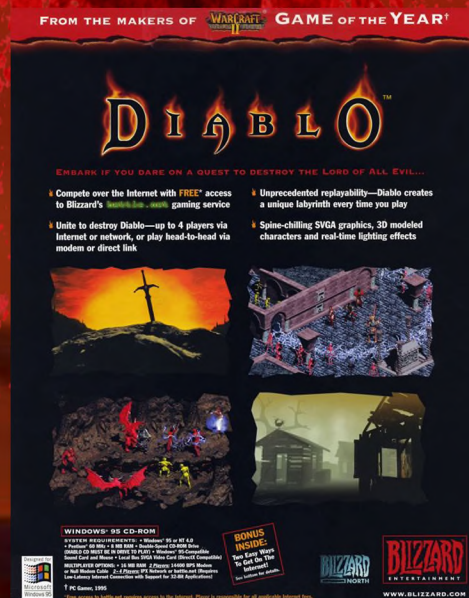
Δείτε το πολύ καλό video του MVG "Diablo-No Source No Problem" πως έκαναν reverse engineering του Diablo και κατάφεραν να φτιάξουν το project Divilution για όλα τα format. Το Diablo πλέον παίζει σε Linux, σε ΑΓΜ επεξεργαστές και σε Mac. Όλα αυτά έγιναν εφικτά επειδή στην Ιαπωνική έκδοση του Diablo για Playstation αφησαν ένα αρχείο οι προγραμματιστές που βρίσκονταν όλες τις μεταβλητές που χρησιμοποιούσαν στον πηγαίο κώδικα. Αυτό ήταν. Ο τίτλος έγινε reverse engineering και δεν έχουμε ανάγκη την Blizzard για να χαρούμε τον τίτλο σε όποιο μηχάνημα έχουμε.



Ενας σαφής διαχωρισμός που πρέπει να έχουμε υπόψιν

Η Blizzard και η Blizzard North δεν έχουν καμία σχέση ως εταιρίες και ως άτομα με την σημερινή "πρωκτική" Blizzard των DLC, paywall, loot items και των subscriptions. Ο κύριος προγραμματιστής και βασικός συντελεστής του Diablo David Brevik έχει δηλώσει επανειλημμένως ότι μετά το Diablo 2 η σειρά Diablo άλλαξε δραματικά προς το χειρότερο. Ξεκάθαρο παράδειγμα το Diablo 3 που φωνάζει από μακριά ότι είναι μια φθηνή αντιγραφή του Warcraft.

Ναι, έχετε δίκιο, φαίνεται τουλάχιστον απαίσιο. Οι δυο πρώτοι τίτλοι και τα υπέροχα expansions κρατάνε την σημαία της ιστορίας του Diablo ψηλά. Η Blizzard -που πλέον εξαγοράστηκε από την Microsoft (καλό κλείσιμο) - έχει χάσει την ταυτότητα και τον προσανατολισμό της ήδη από το Diablo 3 προσπαθώντας να αρμέξει όλο και περισσότερο το φανατικό κοινό του Diablo. Ευτυχώς τα πράγματα δεν πάνε καλά για την Blizzard και σύντομα πιστεύω θα μείνει με τις δάφνες του παρελθόντος κάπου σε μια γωνιά του Gamepass... Τουλάχιστον θα μας μείνουν οι υπέροχες κουτάτες εκδόσεις που βλέπετε παρακάτω:



Ήχος

Ο τομέας όπου μπορείς να αποθεώσεις το Diablo ολοκληρωτικά. Η μουσική εισαγωγή του Tristram, η μουσική επένδυση στα dungeons είναι τουλάχιστον ανεπανάληπτη. Είστε σε θέση να απολαύσετε ένα από τα πιο μνημειώδη, πομπώδη και απολαυστικά soundtrack σε παιχνίδι. Ένα πραγματικό αριστούργημα. Ακόμα και τα heavy rock τραγούδια στα dungeons ακούγονται άνετα και σε soundtrack ταινίας μυστηρίου.

Οι διάλογοι σε όλο το παιχνίδι έχουν πλήρως αποδοθεί από ηθοποιούς προσφέροντας μια από τις καλύτερες στιγμές στην ιστορία των cRPG. Τα ηχητικά εφέ των spell είναι μαγευτικά και ντύνουν την δράση υπέροχα.

Όποιος πει κακό λόγο για τον ήχο, το soundtrack και την μουσική για το Diablo φέρτε τον μπροστά μου και ότι περισσέψει βάλτε το σε δακτυλήθρα και σε μέρος που να μην φυσάει.

ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ - Γιατί υπάρχει και η άλλη πλευρά

Θα ήταν αδικία εάν δεν έγραφα και την "απέναντι πλευρά", την έντονη κριτική για τα Diablo 1 και Diablo 2. Η σειρά Diablo εκτός από φανατικούς φίλους είχε και ορκισμένους εχθρούς. Ανάμεσά τους και ο φημισμένος και πολυτάλαντος Τσουρινάκης του Pixel/PC Master. Η βασική κριτική στο Diablo είναι ότι απλούστευσε πολύ τα adventure στοιχεία των RPG ουσιαστικά "στεγνώνοντας" το παιχνίδι από σκέψη και γρίφους. Εφόσον η Blizzard το διαφήμιζε ως "action RPG" έπρεπε να έχει επιλογές και επιπτώσεις στην πλοκή αλλά και στον ίδιο τον χαρακτήρα. Φυσικά και το Diablo δεν είχε τίποτα από όλα αυτά.

Η ιστορία ήταν απλοϊκή σχετικά, θεμιτό για hack'n'slash αλλά απαράδεκτο για έναν τίτλο που πλασάρεται ως RPG. Τα RPG παιχνίδια οφείλουν να έχουν πιο ψαγμένα σενάρια που διεύρυναν την φαντασία του παίκτη. Στο Diablo σαφώς και δεν γίνεται κάτι τέτοιο. Η κριτική που του άσκησαν οι πολέμιοι RPGαδες ήταν σωστότατη αν και αυστηρή.

Στο Diablo η δράση ήταν καταγιστική αλλά η πλοκή, το σενάριο και οι γρίφοι ήταν -ας το πούμε με θάρρος- είναι τουλάχιστον "παιδικοί". Απλά υπήρχαν γρίφοι χωρίς ιδιαίτερο βάθος. Πολλοί συντάκτες λοιπόν είχαν την άποψη ότι γίνεται πολύς ντόρος για το τίποτα.

Ειδικά μετά την έλευση του Diablo 2 ξεσπάθωσαν κυριολεκτικά οι πολέμιοι του. Ίσως αν η Blizzard δεν το είχε πλασάρει σαν-RPG να ήταν λιγότερο επικριτικοί. Δεν ξέρω αλλά πρέπει να τους δώσουμε ένα δίκιο τουλάχιστον στο τομέα των γρίφων και της πλοκής ότι το Diablo δεν ήταν RPG κι ως διαφημιζόταν έτσι.

Είναι κοινή παραδοχή ότι το Diablo άνοιξε την κερκόπορτα των "brainless" RPG βάζοντας ως πρώτο στόχο την δράση αντί την αναζήτηση, το ψάξιμο, τον συνδυασμό γεγονότων και καταστάσεων. Όλα τα προηγούμενα χαρακτηριστικά των RPG ενεργοποιούσαν τον εγκέφαλο του παίκτη. Κατά κοινή ομολογία το έσωζε η πρωτόγνωρη ατμόσφαιρα του και η μουσική του υπόκρουση. Μάλλον ήταν ένα action role-playing τίτλος. Τα χαρακτηριστικά σπουδαίων RPG όπως τα θρυλικά Bard Tales 1985 ή το Betrayal at Krondor 1993 δεν τα έφθανε καν. Ενδεικτικά αναφέρω και το εκπληκτικό Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. Οπότε όταν δείτε το Diablo μέσα σε RPG αφιερώματα θυμηθείτε ότι δεν είναι ακριβώς τα πράγματα έτσι. Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι RPG. Τέλος!



Γενικά

Υπέροχο εκθαμβωτικό hack and slash που θα σας "στοιχειώνει" ευχάριστα για μια ζωή. Δεν υπάρχει αντίγραφο ή παρόμοιο παιχνίδι. Δεν υπάρχει αντίπαλος. Diablo ξανά και ξανά. Μέχρι να παγώσει η κόλαση. Εννοείται ότι στην ίδια κατηγορία είναι και το Diablo 2...

Πριν παίξετε

Εξοπλιστείτε με ένα two-handed Bastard Sword και πηγαίνετε στην εκκλησία της ενορίας σας. Ζητείστε από το ιερέα να σας πει αν είδε τον Butcher ή τον King Leoric. Απολαυστε τις κραυγές τρόμου και αγωνίας του "ποιμνίου" καθώς θα πηδάνε από γυναικωνίτες, μπαλκόνια κτλ.





ARCAD SUNSETRIDERS



telonio

Η δημιουργία ενός παιχνιδιού με θέμα την Άγρια Δύση σίγουρα δεν στόχευε τότε στο ευρύ κοινό. Εκείνη την εποχή οι περισσότερες εταιρίες δεν θα έπαιρναν το ρίσκο να παρουσιάσουν ένα ανάλογο arcade μηχάνημα. Όμως, το 1991 όταν βγήκε το παιχνίδι στις αίθουσες με τα arcades από την Konami έκανε αμέσως πάταγο. Ήταν μια αρκετά εντυπωσιακή καμπίνα με ένα ενδιαφέρον παιχνίδι και δυνατότητα να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι και τέσσερις παίκτες. Οι ουρές παικτών που περίμεναν να παίξουν για πρώτη φορά ήταν αμέτρητες και το παιχνίδι έφερε μεγάλα κέρδη στην Konami.

Σενάριο

Το σενάριο είναι απλό σε γενικές γραμμές. Αντί να σκοτώνετε εξωγήινους (ως συνήθως), αυτή τη φορά οι τέσσερις πιστολέρο είναι κεφαλοκυνηγοί και κυνηγούν την συμμορία του Sire Rircharde Rose για μια καλή αμοιβή. Οι κύριοι χαρακτήρες σας είναι ο Billy και ο Steve βολή και έχετε επίσης τον Bob και τον Cormano. Στις εκδόσεις δύο παικτών, μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους χαρακτήρες, αλλά παίζοντας την έκδοση τεσσάρων παικτών ο κάθε χαρακτήρας είναι για κάθε παίκτη, όπως ο Billy είναι για πρώτο παίκτη, ο Steve για τον δεύτερο παίκτη, ο Bob για τον τρίτο παίκτη και τέλος Cormano για τον τέταρτο παίκτη.

Gameplay

Επρόκειτο για ένα side scrolling παιχνίδι σε ψευδοτριδιάστατο περιβάλλον. Κάθε επίπεδο που ξεκινάτε σας δείχνει μια αφίσα με ποιο αφεντικό θα κυνηγήσετε και τα δολάρια της αμοιβής (που είναι η μορφή πόντων του παιχνιδιού) την οποία κερδίζετε όταν τους νικάτε. Κάθε χαρακτήρας σας προσφέρει ένα διαφορετικό όπλο. Ο Steve και ο Billy χρησιμοποιούν ένα πιστόλι το οποίο μπορεί να αναβαθμιστεί μέσω power-ups που βρίσκετε στα επίπεδα. Ο Bob και ο Cormano χρησιμοποιούν ένα κυνηγετικό όπλο. Με αυτό το όπλο είναι πιο εύκολο να χτυπήσετε πολλούς στόχους ταυτόχρονα.

Έχετε επίσης power ups που θα βρείτε σε διάφορα σημεία μέσα στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, τα power-ups τα παίρνετε από το άνοιγμα των θυρών, τους νικημένους εχθρούς ή βρίσκονται στο έδαφος, καθώς και υπάρχουν και αντικείμενα που σας δίνουν απλά περισσότερους πόντους. Οι εχθροί κυμαίνονται από τυπικούς τύπους που απλά πυροβολούν εναντίον σας και είναι είτε γκρι είτε μπλε, υπάρχουν επίσης εχθροί που προσπαθούν να σας επιτεθούν σώμα με σώμα από κοντά, εχθροί που ρίχνουν φωτιά και δυναμίτη. Υπάρχουν επίσης ορισμένες περιοχές όπου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα σχοινιά για να περάσετε. Θα συναντήσετε και σημεία που θα πρέπει να κάνετε καταρρίχηση και σε ορισμένες περιοχές υπάρχουν κάποια εμπόδια που πρέπει να αποφύγετε, αλλά αυτά δεν είναι πραγματικά τόσο άσχημα για να τα αντιμετωπίσετε. Οι μάχες με το αφεντικό έχουν πολλούς βοηθούς αλλά τα ίδια τα αφεντικά έχουν ένα μοτίβο που είναι αρκετά εύκολο να απομνημονευτεί, ώστε να μπορείτε να τα βγάλετε πέρα σχετικά εύκολα.



Μωρό μου φύγαμε για Μπαχάμες!



Αυτό το ρούμι είναι φοβερό. Ποιος κυνηγάει τους κακούς;

Γραφικά

Το παιχνίδι έχει πολύχρωμα γραφικά και αυτό φαίνεται από την πρώτη στιγμή. Οι περιοχές φαίνονται υπέροχες, τα sprites των χαρακτήρων διαθέτουν λεπτομέρεια και έχουν πολύ καλό animation, το καλλιτεχνικό στυλ είναι πολύ ωραίο και οι εκρήξεις φαίνονται εξαιρετικές. Ενώ το scrolling της οθόνης είναι ομαλότατο.

Ήχος

"Yee-Haw!" είναι το ηχητικό εφέ που θα ακούσουμε μόλις βάλουμε ένα κέρμα στο μηχάνημα. Ο τομέας του ήχου είναι επίσης πάρα πολύ καλός με τις μελωδίες να έχουν μια έντονη αίσθηση άγριας δύσης. Υπάρχουν επίσης και μερικά φωνητικά από τους χαρακτήρες που ακούγονται πραγματικά πολύ καθαρά από το ηχείο της καμπίνας.



Ελπίζω να μην πληρώσω για τις ζημιές του μπαρ.



Το συμβόλαιο δεν έγραφε για αεροπλανικά!

Γενικά

Το Sunset Riders είναι ένα απολαυστικό run & gun shooter και είναι πολύ προκλητικό παιχνίδι. Πεθαίνεις από ένα χτύπημα από οτιδήποτε, συμπεριλαμβανομένων των κινδύνων και των εχθρικών πυρών. Βέβαια τα εχθρικά πυρά είναι αρκετά αργά και εύκολα για να τα αποφύγετε κάνοντας άλμα ή βγαίνοντας από τη τροχιά τους, ενώ έχετε επίσης μια κίνηση ολίσθησης, η οποία είναι χρήσιμη για την αποφυγή επιθέσεων. Όμως, είναι σίγουρο πως θα έρθετε σε ορισμένες καταστάσεις όπου είναι σχεδόν αδύνατο να αποφύγετε τις σφαίρες όταν υπάρχουν πολλοί εχθροί στην οθόνη για να αντιμετωπίσετε. Το να έχετε μαζί σας έναν δεύτερο παίκτη είναι περισσότερο διασκεδαστικό, αλλά αν παίξετε την έκδοση τεσσάρων παικτών και έχετε όλους τους παίκτες να παίζουν, τότε η δράση είναι χαοτική και το παιχνίδι είναι πολύ προσφέρει μέγιστη διασκέδαση εγγυημένα.

Πριν παίξετε

Τις απόκριες ντυθείτε cow boy μαζί με 3 φίλους σας. Βάλτε και μερικούς άλλους να κάνουν τους κακούς. Βγάλτε φωτογραφίες πως και καλά πολεμάτε μεταξύ σας και στείλτε τις στο email του περιοδικού. Σας υπόσχομαι πως θα τις δημοσιεύσω σε ένα από τα επόμενα τεύχη.



HINTS 'N' TIPS



telonio

VENOM STRIKES BACK

AMSTRAD

Ο κωδικός για το επίπεδο 2 είναι Mayhem, για το 3ο είναι Transmogrify και για το 4ο είναι Valkyr.

MENACE

AMIGA

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε το παρακάτω XR31TURBONUTTERBASTARD και θα δείτε όλους τους μετρητές να ανεβαίνουν κατακόρυφα.

STARGLIDER II

AMIGA

Σταματήστε τον Ίκαρο εν πτήση και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο F. Μετά παγώστε το παιχνίδι και πληκτρολογήστε "WERE ON A MISSION FROM GOD" και στη συνέχεια πατήστε το κουμπί 1. Έτσι οι στάθμες ενέργειας, καυσίμων, και ασπίδας θα πέσουν και θα διατηρηθούν στο ίδιο επίπεδο για όλο το παιχνίδι. Επιπλέον αν πατήσετε το πλήκτρο K, θα έχετε πλέον πλήρη οπλοστάσιο στη διάθεσή σας.

Όχι και άσχημα σωστά;



SAVAGE

SPECTRUM

Δώστε poke 39319,0: 57520,0: 58601,0 για άπειρες ζωές. Άντε κατεργάρηδες..

VINDICATOR

AMSTRAD

Ο κωδικός για το 2ο επίπεδο είναι OPPENHEIMER και για το 3ο επίπεδο είναι ENOLAGAY. Σας έφταξα πάλι.

THE EMPIRE STRIKES BACK

AMIGA

Για να αποκτήσετε άπειρες ζωές κρατήστε πατημένο το πλήκτρο HELP και πληκτρολογήστε XIFAGROTKEY.

Όλα στο πιάτο για τους αγαπημένους μου φίλους.

ELITE

ATARI ST

Στην αρχή του παιχνιδιού όταν σας ζητάει τον κωδική λέξη δώστε την λέξη SARA. Μετά δώστε την σωστή και πατήστε ένα πλήκτρο για να βγει το μήνυμα Lead a new commander?. Εκεί πατήστε το πλήκτρο N και μετά το πλήκτρο *. Αμέσως η οθόνη θα αλλάξει και θα γεμίσει με διάφορα νούμερα. Ταυτόχρονα ο υπολογιστής σας ρωτά ποιά byte θέλετε να αλλάξετε. Εκεί πειραματιστείτε μέχρι να βρείτε αυτά που σας ενδιαφέρουν. Για παράδειγμα το &84 αλλάζει την κατάστασή σας σε fugitive.

Το παιχνίδι ξαναρχίζει πατώντας το ESC.



COMMAND & CONQUER

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Stef Panicos

Για τους περισσότερους εξ' υμών η απάντηση στο ερώτημα πιο είναι το αγαπημένο σας παιχνίδι όλων των εποχών δεν έχει εύκολη απάντηση ή δεν μπορεί να απαντηθεί και καθόλου, καθώς πολλά είναι τα παιχνίδια και οι πλατφόρμες που μας έχουν συγκινήσει, τον καθένα ξεχωριστά ανάλογα με τα βιώματα του, κυρίως κατά την παιδική του ηλικία. Για μένα αυτό όμως για έναν περίεργο και ανεξήγητο τρόπο δεν ισχύει καθώς μετά από τρεις και πλέον δεκαετίες ενασχόλησης μου με τα βιντεοπαιχνίδια, έχω καταλήξει με σιγουριά πλέον στο συμπέρασμα ότι το αγαπημένο μου παιχνίδι όλων των εποχών είναι και θα είναι ένα και ακούει στο όνομα Command & Conquer. Όλα ξεκίνησαν για μένα, όταν εντελώς τυχαία έπεσε στα χέρια μου, από κάποιο περιοδικό της εποχής το Demo του πρώτου παιχνιδιού γνωστού από τους fans της σειράς ως Tiberian Dawn (ναι την εποχή εκείνη ο μόνος τρόπος να πάρεις μια γεύση του παιχνιδιού πριν το αγοράσεις ήταν το Demo του), το οποίο σε αντίθεση με τα Demos των περισσότερων παιχνιδιών που σου έδιναν λίγα λεπτά μόνο βίντεο ή gameplay του τίτλου, το συγκεκριμένο σου έδινε τη δυνατότητα να παίξεις τρεις ολόκληρες πίστες του κανονικού παιχνιδιού, εκ των οποίων ήταν μία skirmish πίστα με ξεκλειδωτες όλες τις μονάδες σε αντίθεση με το κανονικό παιχνίδι. Δίχως προηγούμενη εμπειρία σε ανάλογο τίτλο, καθώς δεν είχα την ευκαιρία να ασχοληθώ με κάποιον πρόγονο του είδους, ξεχύθηκα στη μάχη και έκτοτε δε βγήκα ποτέ από το συναρπαστικό αυτό σύμπαν.

Στα μέσα της δεκαετίας του 90 μεσουρανούσε στο pc gaming η κατηγορία των base building RTS (real time strategy) games. Το είδος στη συγκεκριμένη του μορφή πρωτοεμφανίστηκε το 1992 με το 1992 με το παιχνίδι DUNE II το οποίο θεωρείται και ο παππούς των RTS, αλλά η μεγάλη έκρηξη έγινε από τις θρυλικές σειρές παιχνιδιών Command & Conquer της Westwood και το Warcraft της Blizzard. Την επιτυχία των συγκεκριμένων τίτλων ακολούθησαν πολλά άλλα παιχνίδια όπως τα Age Of Empires, StarCraft, Rise of Nations, Total Annihilation, Cossacks, The Settlers, Total War, Warhammer 40,000: Dawn Of War, Supreme Commander, The Lord Of The Rings: Battle For Middle-Earth, Company Of Heroes και δεκάδες άλλα που ανέδειξαν το είδος στο Βασιλιά του pc gaming για τουλάχιστον μία δεκαετία.

Ατελείωτα ξενύχτια των παικτών πάνω από τα πληκτρολόγια να μάχονται για την επικράτηση τους πάνω στην AI ή απέναντι σε άλλους παίκτες, γεμάτα internet cafes για τοπικές multiplayer μάχες και ακραίες εικόνες με νεαρούς να κουβαλούν τρεις η ώρα το βράδυ το pc τους στον ώμο σαν κλέφτες για να το μεταφέρουν στο σπίτι κάποιου φίλου ώστε να στήσουν το τοπικό τους LAN, ήταν οι καταστάσεις που χαρακτήριζαν τους pc gamers της εποχής.

Με την πάροδο του χρόνου δυστυχώς τα RTS games έχασαν την παλιά αίγλη τους, με κύριο παράγοντα την είσοδο του γρήγορου internet που ώθησε στην εξάπλωση και τελικά επικράτηση των massive multiplayer online games τα οποία υιοθέτησαν βέβαια πολλά από τα χαρακτηριστικά των old-school RTS παιχνιδιών αλλά και της τάσης των εταιριών να προωθούν συνεχώς την βελτίωση των γραφικών στα παιχνίδια τους, πράγμα για το οποίο δεν χαρακτηρίζονται τα strategy games, καθώς το δυνατό τους στοιχείο ήταν ανέκαθεν το gameplay. Σήμερα το είδος τείνει δυστυχώς προς εξαφάνιση με λίγες μόνο αξιόλογες κυκλοφορίες νέων-

-παιχνιδιών που δυστυχώς δεν κάνουν μεγάλη επιτυχία καθώς το είδος αποτελεί πλέον κάτι άγνωστο στις νέες γενιές παικτών.

Γενικά

Το Command & Conquer αποτελεί μία από τις πιο επιτυχημένες σειρές παιχνιδιών στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο που δημιουργήθηκε από τους Joseph Bostic και Brett W. Sperry και αναπτύχθηκε αρχικά από τα θρυλικά Westwood Studios. Το καταγιστικό gameplay του, η ιστορία του και τα FMV (Full Motion Videos) ανάμεσα στις αποστολές του το καθιστούν ένα από τα πιο δημοφιλή και απολαυστικά παιχνίδια στρατηγικής όλων των εποχών. Μεταξύ 1995 και 2003, η ανάπτυξη έγινε από τους δημιουργούς της Westwood Studios.

Μετά την κυκλοφορία του Command & Conquer Renegade, ενός spin-off shooter πρώτου προσώπου κατά τη διάρκεια των γεγονότων του πρώτου παιχνιδιού, τα Westwood Studios έκλεισαν από την EA και η ανάπτυξη μεταφέρθηκε στην EA Los Angeles που συνέχισε με τη δημιουργία του Command & Conquer: Generals, Red Alert 3 και έκλεισε την αρχική σειρά με το Command & Conquer 3 και το Command & Conquer 4. Μετά τη χλιαρή υποδοχή του Command & Conquer 4 από τους fans της σειράς το 2010, η EA ανέθεσε την ανάπτυξη του, στο νεοσυσταθέν στούντιο, Victory Games, το οποίο άρχισε να εργάζεται σε ένα free-to-play sequel του Command & Conquer: Generals.



Σε συνέχεια Red Alert 3 και έκλεισε την αρχική σειρά με το Command & Conquer 3 και το Command & Conquer 4. Μετά τη χλιαρή υποδοχή του Command & Conquer 4 από τους fans της σειράς το 2010, η EA ανέθεσε την ανάπτυξη του, στο νεοσυσταθέν στούντιο, Victory Games, το οποίο άρχισε να εργάζεται σε ένα free-to-play sequel του Command & Conquer: Generals. Αρχικά γνωστό ως Command & Conquer: Generals 2. Το παιχνίδι μετονομάστηκε απλά σε Command & Conquer, αλλά αμέσως μετά την κυκλοφορία μιας beta έκδοσης, το παιχνίδι ακυρώθηκε οριστικά το 2013. Η ίδια η Victory Games έκλεισε την ίδια μέρα. Κανένα νέο παιχνίδι Command & Conquer δεν έχει αναπτυχθεί από τότε και το franchise έχει πλέον αδρανήσει.

Έχουν κυκλοφορήσει Συνολικά 8 παιχνίδια και 9 expansions ενώ στις μέρες μας το franchise έχει περιοριστεί στην κυκλοφορία λίγων mobile ανούσιων παιχνιδιών βασισμένων στο σύμπαν του τίτλου και ενός Remaster των δύο πρώτων παιχνιδιών. Παρόλο που η σειρά απευθύνεται στην ουσία σε pc, καθώς απαιτεί για το σωστό χειρισμό του, το συνδυασμό ποντικιού και πληκτρολογίου, λόγω της μεγάλης της επιτυχίας έκανε κατά καιρούς την εμφάνιση της και σε άλλες πλατφόρμες όπως Apple Mac, Nintendo 64, PlayStation, Sega Saturn, PlayStation Portable, Xbox 360, PlayStation 3, Android και iOS.



Command & Conquer Game Tree
Command & Conquer παιχνίδια κατά
σειρά εμφάνιση

Westwood Studios (1995–2002)
1995 – Command & Conquer
1996 – Command & Conquer – The Covert Operations
1996 – Command & Conquer: Red Alert
1997 – Command & Conquer: Red Alert – Counterstrike
1997 – Command & Conquer: Red Alert – The Aftermath
1998 – Command & Conquer: Red Alert – Retaliation
1997 – Command & Conquer: Sole Survivor
1999 – Command & Conquer: Tiberian Sun

EA Los Angeles (2003–2010)
2003 – Command & Conquer: Generals
2003 – Command & Conquer: Generals – Zero Hour
2007 – Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2008 – Command & Conquer 3: Kane's Wrath
2008 – Command & Conquer: Red Alert 3
2009 – Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising
2009 – Command & Conquer: Red Alert 3 – Commander's Challenge
2010 – Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
EA Phenomic (2011)
2012 – Command & Conquer: Tiberium Alliances
EA Redwood Studios (2018–)
2018 – Command & Conquer: Rivals
Petroglyph Games (2020)
2020 – Command & Conquer Remastered Collection

Σειρά Tiberian

Η σειρά Tiberian καταγράφει τον αγώνα μεταξύ της Global Defense Initiative (GDI), μιας πολυεθνικής αντιτρομοκρατικής οργάνωσης που λειτουργεί υπό την αιγίδα του ΟΗΕ και της Brotherhood of Nod, μιας αινιγματικής, αρχαίας τρομοκρατικής οργάνωσης με επικεφαλής έναν χαρισματικό αλλά ταυτόχρονα παρανοϊκό άνδρα χωρίς παρελθόν με το όνομα Kane.



Command & Conquer: Tiberian Dawn

Το αρχικό παιχνίδι, του οποίου ο πλήρης τίτλος από το αρχείο README είναι "Command & Conquer: Tiberian Dawn", κυκλοφόρησε από την Westwood Studios το 1995 για MS-DOS. Στο εναρκτήριο βίντεο του Command & Conquer βλέπουμε το φανταστικό Grain Trade Center στη Βιέννη να βομβαρδίζεται από την Αδελφότητα των Nod υπό τις εντολές του αρχηγού τους Kane. Με αυτό το παιχνίδι ξεκίνησε η παράδοση των βίντεο πλήρους κίνησης (FMV) για τα οποία είναι πλέον γνωστή η σειρά. Η ουσία της σύγκρουσης μεταξύ GDI και Nod είναι η ανακάλυψη μιας ισχυρής τοξικής εξωγήινης ουσίας που ονομάζεται Tiberium, η οποία προσγειώθηκε στη Γη μέσω της πρόσκρουσης ενός αστεροειδούς. Αυτή η ξένη ουσία εξαγεί θρεπτικά συστατικά και σχηματίζει τοξικούς κρυστάλλους πλούσιους σε πολύτιμα μέταλλα. Ωστόσο, το Tiberium καταστρέφει γρήγορα τους φυσικούς οικοτόπους και τα οικοσυστήματα της Γης και εξαπλώνεται γρήγορα, μετατρέποντας τη Γη σε μια άγονη έρημο.

Στόχος των GDI είναι να ερευνήσουν έναν τρόπο για να αντιστρέψουν τις επιβλαβείς περιβαλλοντικές επιπτώσεις του Tiberium και να σταματήσουν την παγκόσμια εξέγερση της Brotherhood of Nod. Από την άλλη, η Nod βλέπει το Tiberium ως ένα υπέρτατο δώρο από τον Θεό που θα επιτρέψει στην καταπιεστική και άδικη παγκόσμια τάξη να ανατραπεί και να αντικατασταθεί από μια νέα αδελφότητα που θα είναι πιο δίκαιη για όλους. Η Nod ερευνά τεχνολογίες και όπλα που βασίζονται στο Tiberium, για να τροφοδοτήσει τον πόλεμο κατά των GDI. Ο ηγέτης τους, ο Kane, διακηρύσσει το όραμά του να μετατρέψει τον κόσμο σε ένα οικοσύστημα βασισμένο στο Τιβέριο. Η εκστρατεία των GDI τελειώνει με την καταστροφή του Temple of Nod και τον θάνατο του Kane. Από την άλλη η αποστολή των Nod τελειώνει με την Αδελφότητα να αποκτά τον έλεγχο του απόλυτου όπλου των GDI, το Ion Cannon, και να επιλέγει έναν στόχο υψηλής προτεραιότητας για εξάλειψη, συμβολίζοντας την κυριαρχία τους στον κόσμο.



Το αρχικό παιχνίδι ακολουθείται και από δύο πακέτα επέκτασης, το The Covert Operations (1996) και το Command & Conquer: Sole Survivor (1997). Το Covert Opera-

tions (1996) και το Command & Conquer: Sole Survivor (1997). Το Covert Operations πρόσθετε 15 νέες αποστολές στο single player και 10 νέους χάρτες στο multiplayer. επίσης Το Covert Operations δημιούργησε προηγούμενο και για τα easter eggs στη σειρά, όπου οι παίκτες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε μια σύντομη μουσική αποστολή, πλαισιωμένη με μία εισαγωγική ταινία FMV με τον Κέιν να ζητά από τον παίκτη να διερευνήσει κάτι περίεργο το οποίο αποδεικνύεται ότι είναι μανιασμένοι δεινόσαυροι. Το Sole Survivor δυστυχώς δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο και ξεχάστηκε αμέσως.



Command & Conquer: Tiberian Sun

Το Command & Conquer Tiberian Sun αποτελεί τη συνέχεια του αρχικού παιχνιδιού και τον δεύτερο πόλεμο μεταξύ των GDI και της Nod τριάντα χρόνια μετά το τέλος του αρχικού παιχνιδιού. Το παιχνίδι αναπτύχθηκε από τα Westwood Studios τα οποία αγοράστηκαν από την EA κατά τη διάρκεια της ανάπτυξής του. Ωστόσο, η EA δεν είχε καμία επίδραση στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Η πλοκή ξεκινά με το τέλος του πρώτου παιχνιδιού, με τον κόσμο να συνεχίζει να υποφέρει από τις συνέπειες του Tiberium με αποτέλεσμα τον εκφυλισμό της υδρογείου και του ΟΗΕ, και την Αδελφότητα των Nod να διασπάται σε μικρές ομάδες που κρύβονται σε όλο τον κόσμο μετά τον θάνατο του Kane.

Στην εκστρατεία των GDI, οι δυνάμεις τους συνεργάζονται με τους "Ξεχασμένους" (μεταλλαγμένοι άνθρωποι εκτεθειμένοι στο Tiberium) για να πολεμήσουν τους Nod. Ανάμεσα στις αποστολές θα πρέπει να αντιμετωπίσουν ένα αστρόπλοιο του Σκριν που έχει κολλήσει στη Γη αλλά και την επιστροφή του Kane.

Στην εκστρατεία των Nod, ο παίκτης πρέπει να επανενώσει τις διάσπαρτες δυνάμεις και να συνεργαστεί με τον Kane για να επιφέρει την καταστροφή της Φιλαδέλφειας, όπου βρίσκονται οι βάσεις των GDI και το Αρχηγείο της νέας παγκόσμιας τάξης που έχει δημιουργηθεί. Το Tiberian Sun, έχει και αυτό ένα πακέτο επέκτασης με το όνομα Firestorm. Το expansion ακολουθεί τα γεγονότα της εκστρατείας των GDI από εκεί που σταμάτησε.

Σε αντίθεση με τις άλλες αποστολές της σειράς Command & Conquer, οι ιστορίες δύο αντίπαλων φατριών δεν αλληλοαποκλείονται. Αν και ο παίκτης μπορεί να παίξει τις καμπάνιες με οποιαδήποτε σειρά, τα συμβάντα του συνδυάζονται και καταλήγουν σε μια κοινή ιστορία. Επίσης μοναδικό στο franchise είναι ότι η τελική αποστολή είναι η ίδια και στις δύο καμπάνιες. Τα ηττημένα υπολείμματα των Nod προσπαθούν να ανασυντάξουν τις δυνάμεις τους αναπτύσσοντας μια εξαιρετικά προηγμένη AI γνωστή ως CABAL. Ωστόσο, η AI προδίδει τους Nod και τους αναγκάζει να συμμαχήσουν με τους GDI, αναγκάζοντας τους δύο σκληρούς εχθρούς να συμμετάσχουν σαν σύμμαχοι για πρώτη φορά ενάντια σε έναν κοινό εχθρό.

Command & Conquer 3

Το Command & Conquer 3 - Tiberium Wars, λαμβάνει χώρα το έτος 2047, και ακολουθεί τα γεγονότα του Τρίτου Πολέμου του Τιβερίου, ο οποίος πυροδοτείται όταν η Brotherhood of Nod ξεκινά μια παγκόσμια επίθεση εναντίον των Global Defense Initiative που έχουν εφουσηαστεί από τα 17 χρόνια ειρήνης, μετά από τον τελευταίο πόλεμο. Η προσοχή των GDI είχε στραφεί πλέον στην ταχεία καταπολέμηση του δηλητηριώδους Tiberium σε όλο τον πλανήτη. Η Nod εκμεταλλεύεται τις κοινωνικές διαιρέσεις που προκλήθηκαν από την εξάπλωση του Tiberium και πραγματοποιεί μια αιφνιδιαστική επίθεση που προκαλεί αναταραχή στους GDI. Η αδελφότητα εκτοξεύει έναν πυρηνικό πύραυλο στο κέντρο διοίκησης των GDI, το GDSS Philadelphia, αποκεφαλίζοντας την ιεραρχία των GDI με ένα και μόνο χτύπημα. Οι GDI αντεπιτίθενται γρήγορα στις δυνάμεις της Nod όπου μπορούν να τις βρουν σε ολόκληρο τον κόσμο, ειδικά στην Αίγυπτο και το Σεράγεβο. Το Temple Prime, το κέντρο της Brotherhood of Nod, βρίσκεται υπό πλήρη πολιορκία από τις δυνάμεις των GDI, οι οποίες διατάσσονται να χρησιμοποιήσουν το Ion Cannon (ένα νέο υπερόπλο) από τον πρόσφατα διορισμένο διευθυντή Redmond Boyle.



Χρησιμοποιώντας το Ion Cannon στο Temple Prime, οι GDI πυροδοτούν μια υγρή βόμβα Tiberium που δημιουργήθηκε από τον Kane κάτω από το Temple Prime, η οποία επιφέρει καταστροφικά αποτελέσματα σε όλο τον κόσμο. Η τεράστια έκρηξη του Tiberium τραβά την προσοχή μιας εξωγήινης φατριάς, των Scrin, που είναι βαθιά εξοικειωμένοι με το Tiberium. Ο Κέιν γνώριζε για τους Scrin και σκόπευε να τους τραβήξει στη Γη χρησιμοποιώντας μια παγκόσμια βόμβα-

-Tiberium, η οποία μπορούσε να πυροδοτηθεί μόνο με την ακραία παραγωγή ενέργειας του Ion Cannon των GDI, τους οποίους κατάφερε να χρησιμοποιήσει όπως ακριβώς ήθελε. Καθώς τα σμήνη των Scrin πολιορκούν ολόκληρη τη Γη, οι GDI και οι Nod βρίσκονται σε μια κατάσταση πολύ πιο περίπλοκη και επικίνδυνη από ό,τι περιμέναμε.

Ένα πακέτο επέκτασης, το Command & Conquer 3 - Kane's Wrath, που κυκλοφόρησε στις 24 Μαρτίου 2008 για υπολογιστή, παρουσίασε μόνο μια καμπάνια μεμονωμένων φατριών. Η εκστρατεία χωρίζεται σε 3 Πράξεις, που εκτείνονται συνολικά σε 13 αποστολές από την εποχή του Tiberian Sun: Firestorm και μετά. Ολόκληρη η καμπάνια παίζεται από την οπτική γωνία του AI LEGION, ενός συστήματος που δημιουργήθηκε από τον Kane.



Command & Conquer 4

Το Command & Conquer 4: Tiberian Twilight κυκλοφόρησε στις 16 Μαρτίου 2010 και αποτέλεσε το κύκνειο άσμα της σειράς. Η EA έκανε το τραγικό λάθος να αφαιρέσει από το παιχνίδι τα στοιχεία συλλογής πόρων και δημιουργίας βάσης, ακολουθώντας τις τάσεις των παιχνιδιών της εποχής. Το γεγονός αυτό εξόργισε τους φανς της σειράς (μεταξύ αυτών και του γράφοντος) που αποδοκίμασαν το παιχνίδι, οδηγώντας τη σειρά στο χρονοντούλαπο της ιστορίας. Το παιχνίδι είναι μια συνέχεια του Kane's Wrath (ωστόσο δεν ακολουθεί άμεσα την ιστορία του) και διαδραματίζεται το 2062, μια εποχή που το Tiberium έχει προχωρήσει στο επόμενο εξελικτικό του στάδιο και εξαπλώνεται γρήγορα σε όλη τη Γη, καθιστώντας την σύντομα ακατοίκητη.

Σειρά Red Alert

Η πρώτη σκέψη για τη σειρά Red Alert ήταν να αποτελέσει ένα είδος πρίκουελ του αρχικού Command & Conquer, αλλά τελικά οι δημιουργοί την άφησαν να αποτελέσει ένα δικό της εντελώς ξεχωριστό σύμπαν και πολύ καλά έκαναν, καθώς η σειρά απέκτησε αμέσως το δικό της φανατικό κοινό κυρίως λόγω της ιστορίας της.



Command & Conquer: Red Alert

Η ιστορία ξεκινά το 1946, όπου ο Άλμπερτ Αϊνστάιν χρησιμοποιεί την πειραματική του Χρονόσφαιρα για να στείλει τον εαυτό του δεκαετίες πίσω πριν από την έναρξη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Εκεί συναντά τον Αδόλφο Χίτλερ και τον αφανίζει δημιουργώντας γύρω του ένα χρονικό κενό. Η κίνηση αυτή εξαλείφει επιτυχώς την απειλή της ναζιστικής Γερμανίας, αλλά για κακή του τύχη, στη θέση της υψώνεται η μεγάλη Κόκκινη Απειλή: η Σοβιετική Ένωση. Χωρίς τη Γερμανία εμπόδιο, ο Στάλιν ηγείται της αναπτυσσόμενης Σοβιετικής Ένωσης, εισβάλλοντας στην Ασία και την Ανατολική Ευρώπη και προκαλεί έναν εναλλακτικό Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα ελεύθερα έθνη του κόσμου ενώνονται και σχηματίζουν τους Συμμάχους προσπαθώντας να απωθήσουν τη σοβιετική προέλαση. Φυσικά η συμμαχική επικράτηση θεωρείται και η καλή έκβαση του παιχνιδιού. Η σοβιετική εκστρατεία και το τέλος της άφησαν να εννοηθεί ότι ο Κέιν, από το σύμπαν του Τιβερίου, χειραγωγούσε κρυφά τους Σοβιετικούς στον πόλεμο για να εξυπηρετήσει τους δικούς του σκοπούς.



Αυτό ήταν και το μόνο στοιχείο που υποδηλώνει μία σύνδεση μεταξύ της σειράς Red Alert και της σειράς Command & Conquer. Ωστόσο, η EA ανακοίνωσε επίσημα ότι τα-

-δύο σύμπαντα είναι μοναδικά και δε σχετίζονται καθόλου μεταξύ τους. Καμία άλλη ένδειξη διασύνδεσης μεταξύ των δύο συμπάντων δεν εμφανίστηκε σε κανένα από τα επόμενα παιχνίδια. Το Red Alert ακολούθησαν δύο πακέτα επέκτασης, το Red Alert: Counterstrike και το Red Alert: The Aftermath, τα οποία εμπλούτισαν το παιχνίδι με έξτρα αποστολές και χάρτες.

Command & Conquer: Red Alert 2

Η συνέχεια του αρχικού παιχνιδιού, το Red Alert 2, ξεκινά μετά την επιτυχή ολοκλήρωση της εκστρατείας των Συμμάχων στο πρώτο παιχνίδι. Όπως και στο πρώτο μέρος, το Red Alert 2 παρουσιάζει δύο φατρίες που αντιμάχονται, τους Συμμάχους και τους Σοβιετικούς. Με τον Στάλιν και την υπόλοιπη σοβιετική ιεραρχία νεκρούς, οι Σύμμαχοι τοποθέτησαν μια μαριονέτα στο Κρεμλίνο, τον Alexander Romanov. Ωστόσο, ο Πρωθυπουργός ανακατασκευάζει κρυφά τον σοβιετικό στρατό και εξαπολύει μια τεράστια και αιφνιδιαστική εισβολή στην ανατολική ακτή των ΗΠΑ, πλάνοντας τους Συμμάχους στον ύπνο. Με τον Κόκκινο Στρατό να κατακλύζει τις ΗΠΑ, οι Σύμμαχοι πρέπει να απωθήσουν τους Σοβιετικούς από την Αμερική και τη Δυτική Ευρώπη. Στις 10 Οκτωβρίου 2001 κυκλοφόρησε και ένα expansion, το Yuri's Revenge, όπου η ιστορία ξεκινά μετά το τέλος της εκστρατείας των Συμμάχων και παρουσιάζει τον Yuri, ο οποίος ήταν σοβιετικός ήρωας στο Red Alert 2. Ο Yuri ως επικεφαλής φτιάχνει τη δική του ολοκαίνουργια τρίτη φατρία και εξαπολύει τις δυνάμεις εναντίον των Συμμάχων. Αυτό ήταν και το πρώτο παιχνίδι C&C που περιλάμβανε περισσότερες από 2 φατρίες.



Command & Conquer: Red Alert 3

Το Red Alert 3 κυκλοφόρησε στις 28 Οκτωβρίου 2008. Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει μόνο τις παραδοσιακές φατρίες των Σοβιετικών και των Συμμάχων, αλλά και μία νέα, το Empire of the Rising Sun, που βασίζεται σε ένα υβρίδιο μιας φουτουριστικής και ιμπεριαλιστικής Ιαπωνίας. Η Σοβιετική Ένωση, συνειδητοποιώντας ότι έχανε τον πόλεμο, αποφασίζει να γυρίσει τον χρόνο πίσω χρησιμοποιώντας μια χρονομηχανή για να σκοτώσει τον Άλμπερτ Αϊνστάιν, καθώς αυτός αποτέλεσε το κλειδί για την τεχνολογική υπεροχή-

-των Συμμάχων. Το παράλληλο σύμπαν που προέκυψε, παρουσιάζει για άλλη μια φορά τους Συμμάχους σε παρακμή με τους Σοβιετικούς να παραμένουν ισχυροί. Οι Σοβιετικοί στην αρχή πιστεύουν ότι το σχέδιό τους είχε απόλυτη επιτυχία, αλλά ξαφνικά η Αυτοκρατορία του Ανατέλλοντος Ηλίου εμφανίζεται στην παγκόσμια σκηνή και ξεκινά μια εκστρατεία για την παγκόσμια κυριαρχία. Το παιχνίδι ακολουθεί και ένα εντελώς ανεξάρτητο expansion, το Red Alert 3: Uprising. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα μετά τη νίκη των Canon Allies και περιλαμβάνει νέες μονάδες, τέσσερις μίνι εκστρατείες, καθώς και μια εκτεταμένη και δύσκολη λειτουργία Commander's Challenge. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι στο Red Alert 3 η EA κάνει χρήση μιας νέας μηχανής γραφικών, με πιο καρτουνίστικο περιβάλλον το οποίο αρχικά με ξένισε, αλλά συνηθίζεται γρήγορα και τελικά το λάτρεψα και αυτό.

Σειρά Generals

Το 2003 η EA αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι που να μη σχετίζεται με τα φανταστικά σύμπαντα του υπόλοιπου franchise των C&C. Η σειρά Generals επικεντρώνεται σε μια παγκόσμια σύγκρουση στο εγγύς μέλλον, στην οποία οι ΗΠΑ, η Κίνα και η φανταστική τρομοκρατική οργάνωση GLA (Παγκόσμιος Απελευθερωτικός Στρατός) διεκδικούν την παγκόσμια υπεροχή. Κάπου μεταξύ της επιστημονικής φαντασίας των Tiberian παιχνιδιών και της εντελώς b-movie εναλλακτικής ιστορίας της σειράς Red Alert, το Generals χάραξε τη δική του θέση ως ένα είδος υπερβολικής παρωδίας του σημερινού πραγματικού κόσμου.

Ήταν το πρώτο παιχνίδι C&C που διέθετε ένα σύστημα εμπειρίας, σύμφωνα με το οποίο οι παίκτες συλλέγουν πόντους κατά τη διάρκεια μιας αποστολής, που μπορούν να τους δαπανήσουν σε ειδικές δυνάμεις και αναβαθμίσεις που παραμένουν μόνο για αυτήν την αποστολή. Το Generals είναι επίσης το πρώτο πλήρες 3D παιχνίδι Command and Conquer, καθώς τα προηγούμενα χρησιμοποιούσαν είτε sprites είτε voxels. Το Command & Conquer Generals - Zero Hour αποτελεί expansion για το αρχικό Command & Conquer: Generals και περιλαμβάνει νέες αποστολές και χάρτες για το multiplayer. Γενικά η σειρά Generals δεν ικανοποίησε στο single player κομμάτι της, αλλά χάρησε απίστευτες στιγμές απόλαυσης στους παίκτες με το multiplayer.



Renegade

Το Command & Conquer: Renegade είναι ένα βιντεοπαιχνίδι shooter πρώτου και τρίτου προσώπου που αναπτύχθηκε από τη Westwood Studios και αποτελεί spin-off της σειράς Command & Conquer. Κυκλοφόρησε στις 26 Φεβρουαρίου 2002 από την EA Games και παρόλο που έλαβε γενικά καλές κριτικές δε θα μπω στη διαδικασία περαιτέρω ανάλυσης του gameplay, καθώς η σειρά C&C ήταν και θα είναι πάντα strategy. Θα αναφέρω απλά λίγα πράγματα για την υπόθεση καθώς αποτελεί και αυτό μέρος της συνολικής ιστορίας. Η ιστορία του Renegade λοιπόν διαδραματίζεται κατά τις τελευταίες ημέρες του Πρώτου Πολέμου του Τιβερίου που αρχικά απεικονίστηκε στο Command & Conquer Tiberian Dawn. Οι τρεις κορυφαίοι ειδικοί έρευνας της GDI για το Tiberium απήχθησαν από την Αδελφότητα των Nod. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του κομάντο Captain Nick "Havoc" Parker, στον οποίο έχει ανατεθεί να σώσει αυτούς τους ειδικούς. Εκτελεί αποστολές που τον ταξιδεύουν σε όλο τον κόσμο σε διάφορες χώρες και κλίματα, τόσο σε εσωτερικούς όσο και σε εξωτερικούς χώρους και οι ενέργειές του επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την τρέχουσα κατάσταση του πολέμου. Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, αποκαλύπτεται ότι οι ειδικοί αναγκάστηκαν να προβούν σε έρευνα βιοχημείας για το άκρως απόρρητο "Project Re-Genesis" της Αδελφότητας, μια προσπάθεια δημιουργίας γενετικά ενισχυμένων υπερ-στρατιωτών με τη βοήθεια του Tiberium.



Gameplay

Οι τίτλοι Command & Conquer είναι παιχνίδια στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο. Βασικό στοιχείο της σειράς είναι τα παράλληλα campaigns διαφόρων φατριών σε μια κεντρική ιστορία. Τα παιχνίδια της σειράς προσφέρουν επίσης επιλογές παιχνιδιών για πολλούς παίκτες, μέσω σύνδεσης LAN και μόντεμ. Όλα τα παιχνίδια της σειράς προσφέρουν επίσης multiplayer, καθώς και αγώνες skirmish στους οποίους οι παίκτες μπορούν να αντιμετωπίσουν εχθρούς τεχνητής νοημοσύνης. Τα παιχνίδια σχεδόν στο σύνολο τους διαθέτουν μια "πλευρική ή οριζόντια γραμμή ελέγχου που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης." Το παιχνίδι απαιτεί από τον παίκτη να κατασκευάσει μια βάση και να συλλέξει πόρους, προκειμένου να χρηματοδοτήσει την παραγωγή διαφόρων τύπων δυνάμεων με τις οποίες θα επιτεθεί και θα κατακτήσει τη βάση του αντιπάλου.

Όλες οι διαθέσιμες δομές της φατριάς που επιλέγει ο παίκτης κατασκευάζονται επί τόπου στη λεγόμενη "αυλή κατασκευής" - που συνήθως ξεκινά ως όχημα μεγάλου μεγέθους ικανό να αναπτυχθεί στις προαναφερθείσες αυλές κατασκευής, που ονομάζεται MCV ή Mobile Construction Vehicle. Όταν μια αυλή κατασκευής έχει ολοκληρώσει την κατασκευή μιας νέας μονάδας, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ένα σημείο κοντά σε μια προϋπάρχουσα κατασκευή για να την τοποθετήσει, όπου το προκατασκευασμένο κτίριο θα ξεδιπλωθεί γρήγορα με έναν εντυπωσιακό τρόπο. Οι πόροι συλλέγονται από εξειδικευμένες μονάδες «θεριστικών» που φέρνουν το φορτίο τους (Tiberium για τη σειρά παιχνιδιών Tiberium ή μέταλλευμα ή τα πιο πολύτιμα πετράδια για το Red Alert σειρά) σε μια δομή «διυλιστηρίου». Αυτό με τη σειρά του θα μετατρέψει την πρώτη ύλη σε χρησιμοποιήσιμους πόρους, εκφραζόμενους ως χρήματα του παιχνιδιού.

Όλες οι παρατάξεις έχουν παρόμοιες δομές και στρατιωτικές μονάδες στη διάθεσή τους. Ωστόσο, προσαρμόζονται για να ταιριάζουν στο θέμα κάθε φατριάς και έχουν διαφορετικές ιδιότητες. Οι μονάδες μπορούν να ταξινομηθούν σε πεζικό, οχήματα και αεροσκάφη, το καθένα με τις δικές του υποδιαιρέσεις (στη σειρά Red Alert υπάρχουν επίσης διαθέσιμα ναυτικά σκάφη). Η αποτελεσματικότητα της μονάδας έναντι των αντιπάλων ακολουθεί την αρχή του rock-paper-scissors (intransitivity) που βρίσκεται στα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο και τα χαρακτηριστικά επίθεσης των μονάδων μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τη φατρία. Σχεδόν κάθε τύπος δομής στη σειρά λειτουργεί ως κόμβος τεχνολογικού δέντρου και πρόσθετες μονάδες, δομές και ικανότητες ξεκλειδώνονται καθώς εξελίσσεται η αποστολή. Η πρόσβαση σε προηγμένες μονάδες και ικανότητες μπορεί να αποκλειστεί προσωρινά εάν καταστραφούν οι απαιτούμενες δομές ή εάν δεν τους παρέχεται επαρκής ισχύς από τους σταθμούς παραγωγής ενέργειας. Αυτό που λατρεύω στη συγκεκριμένη σειρά είναι ο ρυθμός του παιχνιδιού, ο οποίος εξαρτάται από τις διαθέσεις του παίκτη και από την επιλογή του επιπέδου δυσκολίας, όπου το campaign μπορεί να ολοκληρωθεί πανεύκολα ή να σε αναγκάσει να σπάσεις το πληκτρολόγιο.

Γραφικά

Τα γραφικά της σειράς είναι εξαιρετικά και εξελίσσονται προοδευτικά προς το καλύτερο καθώς περνούν τα χρόνια. Κύριο χαρακτηριστικό των strategy games είναι ότι τα γραφικά τους δε γερνάνε άσχημα και παραμένουν άνετα playable δεκαετίες μετά. Εξαιρετικό είναι και το animation της κίνησης των μονάδων και της κατασκευής των κτιρίων που ξεδιπλώνονται σαν transformers.

Η καινοτομία βέβαια της σειράς που θα μείνει αξέχαστη είναι η εισαγωγή των full motion videos ανάμεσα στις αποστολές με τη συμμετοχή αρκετών, δευτεροκλασάτων βέβαια ηθοποιών του Hollywood. Τα FMV δένουν όμορφα την ιστορία και δε δημιουργούνται κενά στο σενάριο.



Μουσική & Ήχος

Μεγάλο μέρος της μουσικής για τη σειρά συντέθηκε και παρήχθη από τον συνθέτη των Westwood Studios και συνθέτη μουσικής βιντεοπαιχνιδιών Frank Klepacki κυρίως για τα πρώτα παιχνίδια, ενώ καθήκοντα σύνθεσης ανέλαβαν αρκετοί άλλοι μετά το κλείσιμο των Westwood Studios το 2003. Ο Klepacki επέστρεψε στη σειρά το 2008 για να βοηθήσει με το soundtrack για το Red Alert 3. Η μουσική των πρώτων παιχνιδιών ήταν καταπληκτική και η μουσική για το πρωτότυπο Red Alert ψηφίστηκε ως το καλύτερο soundtrack βιντεοπαιχνιδιών του 1996 από τα περιοδικά PC Gamer και Gameslice. Ανάμεσα στα πιο διάσημα τραγούδια της σειράς είναι το θέμα του Red Alert, με τίτλο "Hell March", το οποίο τονίζει το στυλ του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά και απολαυστικά είναι και τα ηχητικά εφέ της σειράς με ρεαλιστικούς ήχους εκρήξεων και όπλων αλλά αυτό που κλέβει πραγματικά τις εντυπώσεις και χαράσσεται βαθιά στην ψυχή του παίκτη είναι οι επικές ατάκες των μονάδων, όταν παίρνουν τις εντολές εκτέλεσης κάποιας λειτουργίας.



Ελπίδα για το μέλλον της Σειράς

Όπως ανέφερα και παραπάνω, τα RTS games εγκαταλήφθηκαν πλέον από τις μεγάλες εταιρίες διανομής καθώς προτιμούν να αναθέτουν στις ομάδες τους τη δημιουργία άλλων ειδών παιχνιδιών, πιο εμπορικών ως προς τις πωλήσεις. Ο όρος old school που ακολουθεί το είδος, μπορεί να λατρεύεται από εμάς του retro players αλλά αποτελεί μαύρο πανί για τις εταιρίες που θεωρούν αυτά τα παιχνίδια ξεπερασμένα και τα κατατάσσουν στην κατηγορία των abandonware. Υπάρχουν βέβαια και λίγες φωτεινές εξαιρέσεις όπως το Age Of Empires της Microsoft που κυκλοφόρησε πρόσφατα μια συνέχεια της σειράς, η οποία όμως δε βρήκε την εμπορική αποδοχή από τους παίκτες ή τουλάχιστον όχι αυτή που της άξιζε.

Η σειρά Command & Conquer έχει εγκαταληφθεί εδώ και χρόνια από την ιδιοκτησία των δικαιωμάτων EA, παρόλο που η ίδια δεν το παραδέχεται και στον ορίζοντα δεν υπάρχει καν η σκέψη για τη δημιουργία ενός νέου triple A τίτλου.

Ευτυχώς για εμάς τους λάτρεις του είδους η HQ Nordic και η 3D Realms παρουσιάζουν σύντομα ένα ολοκαίνουργιο παιχνίδι, το Tempest Rising το οποίο αποτελεί τον πνευματικό διάδοχο των C&C, το οποίο δανείζεται όλα τα βασικά στοιχεία του τίτλου και φαίνεται πολλά υποσχόμενο. Η υποδοχή από τους παίκτες του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι πολύ σημαντική, καθώς αυτή θα καθορίσει την επανεκκίνηση του είδους ή θα το εξαφανίσει οριστικά. Τέλος αξίζει να αναφερθεί ότι παρόλο που η σειρά C&C έχει παγώσει για χρόνια, η moderator κοινότητα γύρω από το franchise είναι πολύ δυνατή και δημιουργεί συνεχώς αξιόλογο νέο περιεχόμενο για τους λάτρεις της σειράς.

Επίλογος

Κάθε λάτρης των Strategy games που σέβεται τον εαυτό του, οφείλει να δώσει χρόνο στη συγκεκριμένη σειρά, αν και πιστεύω ότι ελάχιστοι είναι αυτοί που δεν έχουν ασχοληθεί. Το Command & Conquer κατάφερε να γράψει με χρυσά γράμματα την ιστορία του και να ανεληχθεί στο πάνθεον της ιστορίας του pc gaming. Δυστυχώς η EA έβαλε το franchise οριστικά στον πάγο, αν και πιστεύω ότι το είδος των RTS θα μπορούσε να έχει απήχηση και στους νέους Gamers, αν τους δινόταν η ευκαιρία να το γνωρίσουν και να εξοικιωθούν μαζί του μέσω της προώθησης νέων και ελκυστικών triple A παιχνιδιών. Όλα τα παιχνίδια της σειράς μπορούν να παιχτούν και σε σύγχρονα συστήματα είτε μέσω κάποιων επίσημων επανεκδόσεων, είτε μέσω mods από ανεξάρτητους developers. Ξεχυθείτε λοιπόν στη μάχη και κατακτήστε τον κόσμο με τις δικές σας προσταγές, όπως προτρέπει και ο τίτλος.



ΦΛΑΣΙΕΣ

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



Omenforever

ALONE IN THE DARK

Infogrames 1992

Ο προπάτορας του Survival Horror. Ο χαρακτηρισμός Action (ή και Arcade) Adventure είχε τότε κάπως διαφορετικό περιεχόμενο από τη σημερινή εποχή. Έτσι προσεγγίζονταν, τω καιρώ εκείνω, τα παιχνίδια που συνδυάζαν την έντονη δράση στον χειρισμό με την επίλυση γρίφων, την ύπαρξη inventory και άλλα στοιχεία που τότε θεωρούνταν αμιγώς adventure. Τα πολυγωνικά, πλην δύσμορφα, sprites των χαρακτήρων έτρεχαν πανικόβλητα μέσα στα πανέμορφα, πλην στατικά, backgrounds των τοποθεσιών, σε εκείνη την πρώιμη εποχή πειραματισμού. ναμφισβήτητα όμως το παιχνίδι πετύχαινε το σκοπό του: Μετέδιδε στον παίκτη όλο εκείνο το αίσθημα του-



-«επείγοντος» και του «αβέβαιου» κατά την εξέλιξη του, κρατώντας την ένταση και την αγωνία σε αμείωτα υψηλό επίπεδο. Τι και αν τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς δε στάθηκαν άξιοι συνεχιστές του πρώτου; Η αρχή είχε γίνει, και ένα νέο είδος ήταν στη γένεση του...

SYSTEM SHOCK

Looking Glass 1994

Σε αυτό το θρυλικό παιχνίδι, ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός επίδοξου hacker, ο οποίος προσπαθώντας να απαλλαχτεί από τα προβλήματα που του προξένει η επ' αυτοφώρω σύλληψή του, εν ώρα «εργασίας», μπλέκει σε πολύ μεγαλύτερα. Παγιδευμένος μέσα σε έναν έρημο από ανθρώπους διαστημικό σταθμό, θα έρθει αντιμέτωπος με ορδές από μεταλλαγμένους, cyborg, συστήματα ασφαλείας και τις υποχθόνιες παγίδες του εγκεφάλου που βρίσκεται πίσω από όλα.



Το παιχνίδι ατύχησε εμπορικά, γιατί κυκλοφόρησε σε μια εποχή όπου το όνομα "Doom" είχε προκαλέσει ολοκληρωτικό παραλήρημα. Εν τέλει όμως, ο πολυσύνθετος κόσμος του παιχνιδιού και η gameplay πανδαισία που προσφέρει, έτυχαν της προσοχής και του σεβασμού που τους αξίζει. Το παιχνίδι απέκτησε και έκδοση για CD, και κάποια χρόνια αργότερα γνώρισε μια υπέροχη συνέχεια.



BIOFORCE

Infogrames 1992

Πάνω στον πλανήτη Daedalus, ο ψυχοπαθής Dr. Mastaba πειραματίζεται πάνω σε ανθρώπους, μετατρέποντάς τους σε cyborg. Ελέγχοντας τον δύστυχο Lex, το τελευταίο θύμα του «γιατρού», βιώνουμε την προσπάθεια του ήρωα μας να ανακαλύψει τι του έχει συμβεί, και να επανακτήσει τη χαμένη του μνήμη και ταυτότητα. Εντύπωση για την εποχή, προκάλεσαν τα λεπτομερή sprites και ειδικά αυτό του χαρακτήρα μας, το οποίο υφίσταται αλλαγές ανάλογα με την κατάσταση υγείας που βρίσκεται.



Περιπλανώμενοι εντός του αχανούς γενετικού εργαστηρίου, ερχόμαστε αντιμέτωποι με αντίπαλα cyborg, λύνουμε γρίφους και διαβάζουμε τα διαφωτιστικά ημερολόγια των κρατουμένων και των εργαζομένων. Προχωρώντας στο παιχνίδι εμβαθύνουμε συνεχώς στην τραγική μοίρα του ανθρώπου που υποδύμαστε, ανακαλύπτουμε έναν αρχαίο εξωγήινο πολιτισμό, και ως τελικό στόχο έχουμε την απόδραση από τον πλανήτη-φυλακή.

GOLD RUSH

Sierra 1988

Ένα από τα τελευταία παιχνίδια της Sierra που χρησιμοποιούσαν τη μηχανή AGI, και την πληκτρολόγηση εντολών για τις ενέργειες του χαρακτήρα που υποδύμαστε. Η ιστορία περιγράφει τις περιπέτειες του δημοσιογράφου Jerrod Wilson, στο ταξίδι του για την Καλιφόρνια και την αναζήτηση του χαμένου αδερφού του. Όλα αυτά την εποχή της έκρηξης του λεγόμενου «Πυρετού του Χρυσού», όπου χιλιάδες άνθρωποι από όλη τη χώρα έσπευδαν στην περιοχή με όνειρο τον εύκολο και γρήγορο πλουτισμό.



Ο παίκτης είχε τρεις εναλλακτικές διαδρομές για να φτάσει τον προορισμό του, και καθεμία παρουσίαζε διαφορετικές προκλήσεις και δυσκολίες. Το παιχνίδι προσέφερε πλήθος ιστορικών πληροφοριών για τις περιοχές που επισκεπτόμασταν, πράγμα που έδινε στον τίτλο και εκπαιδευτική αξία.

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

Sierra 1993

Ο Al Lowe είναι κυρίως γνωστός ως ο δημιουργός του θρυλικού, και απάλευτου, Larry Laffer. Όμως, σε συνεργασία με τον Josh Mandel, μας έδωσε άλλον ένα γκαφατζή ήρωα που μπλέκει σε ξεκαρδιστικές περιπέτειες. Ο Freddy είναι ένας παλιός πιστολάς που αποσύρθηκε από το «άθλημα», μετά από μια αποτυχημένη μονομαχία. Τότε κατέφυγε σε μια μικρή πόλη, και ακολούθησε καριέρα...φαρμακοποιού. Με τις «επιστημονικές» του γνώσεις βοηθάει τους ντόπιους να-



-αντιμετωπίσουν τα απίστευτα προβλήματα και τις επιδημίες που ανακύπτουν διαρκώς. Το παρελθόν του όμως κάποια στιγμή θα τον βρει... Το παιχνίδι είναι ένα από τα λιγότερο γνωστά αριστουργήματα της Sierra, και φωτίζει την αστεία πλευρά της Άγριας Δύσης διακωμωδώντας ανελέητα όλα τα γνωστά στερεότυπα της.

OUTLAWS

LucasArts 1997

Το παιχνίδι είναι η ιστορία εκδίκησης του ήρωα μας James Anderson, και αποτελεί έναν πραγματικό φόρο τιμής στα «Σπαγγέτι-Γουέστερνς». Την εποχή εκείνη εντυπωσίασε αφενός με τα καρτούνιστικής αισθητικής γραφικά του, και αφετέρου με το όπλο του ελεύθερου σκοπευτή όντας ο πρώτος τίτλος του είδους που προσέφερε τη δυνατότητα «ζουμαρίσματος» στη σκόπευση. Τα ευρύχωρα levels αναπαριστούν πειστικά την εποχή, τα cutscenes δείχνουν βγαλμένα από ταινίες του Σέρτζιο Λεόνε με τον Κλιντ-



-Ιστογουντ, και η μουσική θυμίζει έντονα τις ανυπέρβλητες μελωδίες του Ένιο Μορίκονε. Η μικρή ποικιλία εχθρών ευτυχώς αντισταθμίζεται από τα διάφορα bosses, που το καθένα τους είναι μια πολύ ξεχωριστή προσωπικότητα. Το παιχνίδι απέκτησε και ένα μικρό prequel, με θέμα τα νεανικά χρόνια του πρωταγωνιστή.

SEAL TEAM

Electronic Arts 1993

Ο «παππούς» των Tactical Shooters, μας έβαζε στις αρβύλες του αρχηγού μια τετραμελούς περιπόλου των Navy Seals. Η δράση μας περιελάμβανε επιδρομές κατά εχθρικών βάσεων, διάσωση πιλότων που είχαν καταρριφθεί, και ανατινάξεις κτηρίων. Εκεί όμως που η αδρεναλίνη έφτανε στο κατακόρυφο, ήταν όταν έπρεπε να απαγάγουμε κάποιον υψηλά ιστάμενο εχθρό.



Δε θα ξεχάσω ποτέ τη στιγμή του “Going Loud”. Την ώρα δηλαδή, που ήταν αναπόφευκτο να αρχίσει η ανταλλαγή πυρών. Σε κάθε επιχείρηση προείχε η αθόρυβη κίνηση, η αποφυγή παγίδων/ενεδρών του εχθρού, και η ομαδική δουλειά. Όπως λένε και οι Seals: There is no “I” in “Team”.

Grand Theft Auto

Rockstar 1997

Η σειρά των GTA είναι ένα είδος από μόνη της, και εδώ απλά θα αποτινύμε φόρο τιμής στο πρώτο της μέρος που τα ξεκίνησε όλα. Η τώρα πανίσχυρη Rockstar, κυκλοφόρησε τότε δειλά ένα παιχνίδι στο οποίο χειριζόμασταν ένα τσιράκι που εκτελούσε αγόγγυστα τις εντολές των γκάνγκστερ εργοδοτών του. Μια μικροσκοπική κουκίδα στον χάρτη που έκλεβε αυτοκίνητα, έφερνε επικίνδυνες «δουλειές» σε πέρας, και προκαλούσε γενικό χάος μέσα σε τρεις πόλεις.

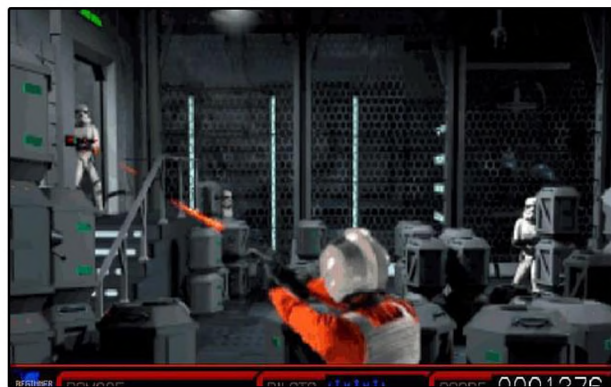


Από εκεί και μετά, η κατάσταση ξέφυγε εντελώς: Τα GTA είναι πλέον συνώνυμα της γρήγορης δράσης μέσα σε ανοικτά αστικά περιβάλλοντα, περιβόητα για την ανελέητη σάτιρα και την πολιτικά μη ορθή φιλοσοφία τους. Ευχαριστούμε Rockstar!

STAR WARS REBEL ASSAULT

LucasArts 1993

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε αποκλειστικά για CD, και ξεχώριζε με τον πολύ ισχυρό τεχνικό τομέα του. Φανταστικά τρισδιάστατα γραφικά, πλαισιωμένα από τη χρήση Full Motion Video, που ήταν κάτι εξαιρετικά δυσεύρετο εκείνη την εποχή. Αναλαμβάνοντας τον ρόλο του νεαρού πιλότου, γνωστού ως "Rookie One", πιλοτάραμε διαστημικά σκάφη, εισβάλλαμε σε εχθρικές βάσεις, και καταστρέψαμε τα αντίπαλα Walkers.



Παρά τα εντυπωσιακά γραφικά του, το παιχνίδι υστερούσε πολύ στο gameplay, αφού αυτό ήταν εμφανώς ρηχό και δεν παρείχε ικανή ελευθερία κινήσεων στον παίκτη. Ο τίτλος γνώρισε και μια εξίσου μέτρια συνέχεια.

STAR DARK FORCES WARS

Electronic Arts 1993

Το παιχνίδι κατέφθασε την εποχή κατά την οποία μεσουρανούσε το Doom II, χωρίς ουσιαστικό ανταγωνισμό, και συγκλόνισε τον κόσμο των Action πρώτου προσώπου. Χρησιμοποιώντας την αυτοσχέδια μηχανή της εταιρείας, το Dark Forces έδινε για πρώτη φορά τη δυνατότητα στον παίκτη να στρέφει το βλέμμα του πάνω και κάτω. Πρωταγωνιστής μας ήταν ο «πολύ σκληρός για να πεθάνει»-



-Kyle Katarn, του οποίου οι αμέτρητες διαστημικές περιπέτειες έμελε να μας απασχολήσουν και σε άλλα υπέροχα παιχνίδια. Ένας "must" τίτλος για κάθε οπαδό του χώρου, και ένα απαραίτητο «εκπαιδευτικό εργαλείο» για όποιον θέλει να μελετήσει την εξέλιξη των FPS.

THIEF

THE DARK PROJECT
Looking Glass 1998

Χωρίς αυστηρά να είναι το πρώτο "stealth" παιχνίδι, είναι αναμφισβήτητο ο τίτλος που έβαλε τη συγκεκριμένη κατηγορία στον gaming χάρτη με τη μορφή που την ξέρουμε σήμερα. Στο επίκεντρο της ιστορίας βρίσκεται ο αινιγματικός Garrett, που κάποτε ήταν ένα από τα πολλά άστεγα ορφανά της αχανούς "City".



Αλλά μετά την εκπαίδευση που έλαβε από τη μυστηριώδη αδελφότητα των Keepers εξελίχθηκε σε έναν «καλλιτέχνη» της κλοπής. Ένα πρωτοπόρο παιχνίδι που άνοιξε νέους δρόμους και καθιέρωσε ένα ολόκληρο είδος, σπάζοντας τον κλειστό κύκλο των Doom-Clones της εποχής του.

STRIKE COMMANDER

Origin 1993

Ένας θρυλικός τίτλος βγαλμένος από το λυκαυγές της επικράτησης του PC στον κόσμο του gaming, και ένας από τους προάγγελους της ραγδαίας τεχνολογικής εξέλιξης που ήταν προ των πυλών. Αναλαμβάνουμε τη διοίκηση των "Wildcats", ενός μισθοφορικού σμήνους F-16 που δρα μέσα σε ένα ασταθές διεθνές σκηνικό όπου αδίστακτες πολυεθνικές, διεφθαρμένοι ηγέτες, δικτατορίσκοι και μανιακοί στρατηγοί βρίσκονται σε συνεχή πολεμική διαμάχη μεταξύ τους.



Με γραφικά που έρχονταν από το μέλλον, πληθώρα επιχειρησιακών αποστολών, σεναριακές ανατροπές, και πανέμορφες cutscenes, το παιχνίδι θυμίζει πολεμική ταινία και έχει τη γοητεία ενός adventure.

JAGGED ALLIANCE

Madlab 1994

Δύο ομάδες επιστημόνων αδυνατούν να λύσουν τις διαφορές τους με πολιτισμένα μέσα, και έτσι η πλευρά των καλών καταφεύγει στην πρόσληψη μισθοφόρων για να υπερασπιστεί το δίκιο της. Ένα παιχνίδι στο ύφος των "X-COM", που ξεκίνησε τη δική του εποποιία, και απέκτησε ένα περιορισμένο μεν αλλά πολύ πιστό κοινό δε. Προσλαμβάνουμε μαχητές και επανδρώνουμε οκταμελείς ομάδες, τις οποίες ρίχνουμε στον αγώνα για την-



-ανακατάληψη ενός τροπικού νησιού που κρατάει φυλαγμένο ένα πολύ μεγάλο ιατρικό μυστικό. Παρακολουθούμε τη δράση από ψηλά, και σε κάθε turn συντονίζουμε τις ενέργειες των πολεμιστών μας, προσπαθώντας να τους κρατάμε ζωντανούς και νικηφόρους.

CODE-NAME: ICEMAN

Sierra 1989

Στη σκιά των θρυλικών σειρών της Sierra, υπάρχουν και κάποια παραγκωνισμένα -αλλά εντούτοις αξιόλογα- adventures. Ένα από αυτά, είναι και το εν λόγω κατασκοπικό παιχνίδι. Ο John Westland είναι αξιωματικός στο πολεμικό ναυτικό των Η.Π.Α, και αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας την παράτολμη επιχείρηση διάσωσης του Αμερικανού πρεσβευτή στην Τυνησία.



Παρά το ότι κάποια στοιχεία του gameplay φαντάζουν παρωχημένα στις μέρες μας, το παιχνίδι παραμένει ένα χαρακτηριστικό δείγμα μιας αλησμόνητης εποχής, όπου τα adventures είχαν την αδιαφιλονίκητη πρωτοκαθεδρία στο gaming.

GOLDEN AXE

Sega 1990

Ένα από τα επικότερα παιχνίδια όλων των εποχών, που κατέφθασε στις οθόνες μας από τον κόσμο των κερματοφάγων arcades. Ένας Βάρβαρος, μια Αμαζόνα, και ένας Νάνος, ενώνουν την ισχύ τους ενάντια στον παγκάκιστο Death Adder που έχει ανατρέψει τον νόμιμο βασιλιά και έχει κλέψει τον φοβερό Χρυσό Πέλεκυ. Το Golden Axe είναι συνώνυμο μιας gaming εποχής που έχει περάσει ανεπιστρεπτί, και πάντα θα μας γεμίζει με νοσταλγία.

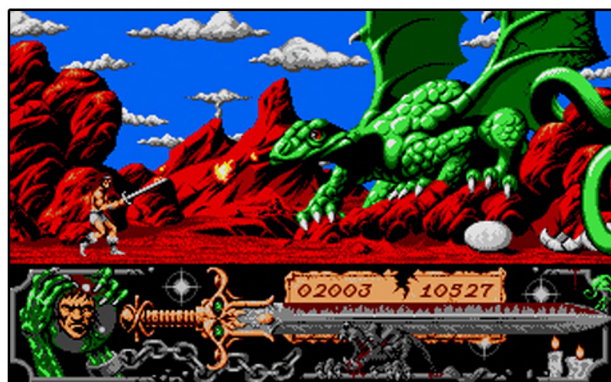


Να επισημάνουμε ότι, όπως και σε πολλά παιχνίδια εκείνης της εποχής, η έκδοση για PC δεν ήταν η καλύτερη. Ας αποτιμήσουμε λοιπόν φόρο τιμής, σε όλους εκείνους τους ιστορικούς home υπολογιστές που δεν παράγονται πλέον.

Deathbringer

Empire 1992

Ένας πολεμιστής με κορμί «φέτες», σε έναν fantasy κόσμο, που κραδαίνει μια λεπίδα από ατσάλι και τα κάνει όλα λίμπα. Όλα θα ήταν υπέροχα, αν η παραπάνω κεντρική ιδέα δεν είχε υλοποιηθεί με τόσο «epic fail» τρόπο. Ο χειρισμός είναι απλά τραγικός. Το παλληκάρι που υποδυόμαστε έχει γίνει εντελώς κούτσουρο, από τα πολλά βάρη και την αυξητική ορμόνη. Δε μπορεί καν να επιτεθεί εν κινήσει.



Πρέπει να σταματήσει πρώτα... Σκληρές «απείρου κάλλους» σε ένα «side-scroller», κανιβαλιστικής δυσκολίας, που ο μόνος λόγος για να του ρίξει μια ματιά κάποιος, είναι για να χαζέψει λίγο τα όμορφα γραφικά και τη ρευστή κίνηση των τοπίων.

MUTCH

THE FALLEN LORDS

Bungie 1997

Οι δυνάμεις του φωτός και του σκότους συγκρούονται σε ένα επικό «tactical RTS», απαλλαγμένο από συγκομιδή πόρων, και κατασκευή κτηρίων. Προσέφερε εικόνες άγριας ομορφιάς όπως αυτή των δύο αντιπάλων παρατάξεων να μάχονται μέχρις εσχάτων μέσα σε μια απίστευτη αιματοχυσία, με τις νιφάδες του χιονιού να πέφτουν αργά, και τους επιζώντες να ουρλιάζουν από πολεμική ηδονή.



Πλήρως τρισδιάστατες αναπαραστάσεις μαχών σαν και αυτές, ήταν πρωτόγνωρες τότε. Άφηναν άναυδο τον παίκτη και τον συνέπαιρναν τόσο πολύ, ώστε αυτός να παραβλέπει το μάλλον δύσχρηστο interface και τη μεγάλη δυσκολία.

DIE BY THE SWORD

Treyarch 1988

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε αποκλειστικά για CD, και ξεχώριζε με τον πολύ ισχυρό τεχνικό τομέα του. Φανταστικά τρισδιάστατα γραφικά, πλαισιωμένα από τη χρήση Full Motion Video, που ήταν κάτι εξαιρετικά δυσεύρετο εκείνη την εποχή. Αναλαμβάνοντας τον ρόλο του νεαρού πιλότου, γνωστού ως "Rookie One", πιλοτάραμε διαστημικά σκάφη, εισβάλλαμε σε εχθρικές βάσεις, και καταστρέφαμε τα αντίπαλα Walkers.



Παρά τα εντυπωσιακά γραφικά του, το παιχνίδι υστερούσε πολύ στο gameplay, αφού αυτό ήταν εμφανώς ρηχό και δεν παρείχε ικανή ελευθερία κινήσεων στον παίκτη. Ο τίτλος γνώρισε και μια εξίσου μέτρια συνέχεια.

MYTH II

SOULBLIGHTER

Bungie 1988

Με ανανεωμένα γραφικά, προσεκτικά μελετημένη σχεδίαση στα levels, φοβερές καινούργιες μονάδες, και με διευθέτηση πολλών εκκρεμοτήτων στο interface, αποτελεί την επιτομή της ανελέητης σφαγής, και αναμφισβήτητα είναι η καλύτερη και «σκληροπυρηνικότερη» στιγμή της σειράς. Η νίκη έρχεται μόνο μέσα από καλά υπολογισμένες και γρήγορες επιθέσεις, με οικονομία στη χρήση δυνάμεων-



-και με τις λιγότερες δυνατές απώλειες. Κάθε μονάδα μετράει, έχει τον δικό της σημαντικό ρόλο να επιτελέσει, και μπορεί να κάνει τη διαφορά όταν αξιοποιηθεί. Ηρωική φαντασία και τακτική δράση στα καλύτερα τους...

PRINCE OF PERSIA

Broderbund 1990

Ο διαβολικός βεζήρης Τζαφάρ, καταλαμβάνει το θρόνο της Περσίας, και ανακηρύσσει τον εαυτό του σουλτάνο. Για να επισφραγίσει την επιβουλή της εξουσίας, σκοπεύει να παντρευτεί την κόρη του προκατόχου του, η οποία έχει διορίσει μια ώρα για να δεχτεί ή αλλιώς να πεθάνει. Την ίδια στιγμή, στις φυλακές του παλατιού, ένας νέος που φλέγεται από έρωτα για την πριγκίπισσα δραπετεύει και σπεύδει προς διάσωσή της.



Καμία παγίδα, κανένας εχθρός, κανένα χάσμα δε μπορεί να κρατήσει μακριά τους δύο ερωτευμένους. Jordan Mechner, σε ευχαριστούμε. Τόσα χρόνια μετά, το αριστούργημα σου εξακολουθεί να μας δείχνει τον δρόμο...

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος



Tsaxpina Barbarina

Software House Athens

Βαθύ Λαρυγγίου 52 Αθήνα

Οι νεότερες
εφαρμογές



Δίνουμε με το
κομμάτι



Όλοι φεύγουν χωρίς παράπονα

ARCADES ΣΤΙΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ



telonio

BACK TO THE FUTURE 1985



Στο καφέ που κάθεται ο Marty φαίνεται από πίσω καθαρά το arcade **Wild Gunman** της Nintendo από το 1974.

DOUBLE DRAGON 1994



Αναμενόμενο ήταν να φιγουράρει το arcade **Double Dragon** στην ομώνυμη ταινία.

JAWS 1975



Αριστερά της οθόνης φαίνεται το arcade **Jaws** της Atari από το 1975.

Aκόμη θυμάμαι την μάνα μου να μου λέει "δεν νομίζω να πηγαίνεις σε αυτά τα μαγαζιά aka ναρκωτικά, σατανισμός, μαύρη μαγεία κλπ" εννοώντας βέβαια τις αίθουσες με τα παιχνίδια arcade. Βλέπεις, οι αίθουσες με τα arcades στην Αμερική τις δεκαετίες του 1980 και του 1990 δεν θεωρούνταν κακόφημα μέρη όπως εδώ στην χώρα μας. Τα φλίπερ και τα arcades είχαν μπει για τα καλά μέσα στις ζωές των περισσότερων Αμερικάνων. Ακόμη, κατάφεραν μερικοί τίτλοι να κάνουν την σύντομη εμφάνισή τους και στις κινηματογραφικές ταινίες. Στις περισσότερες περιπτώσεις οι καμπίνες φαίνονται μόνο για ελάχιστα δευτερόλεπτα. Τόσο φευγαλέα που αν δεν προσέξεις προσεκτικά δεν θα αντιληφθείς πως υπάρχουν στο background. Ας δούμε λοιπόν μερικές εικόνες από ταινίες που μερικά γνωστά και μη arcade προσπάθησαν να πάρουν και αυτά μια θέση στην 7η τέχνη.

MAXIMUM OVERDRIVE 1986



Σε αυτή τη σκηνή φαίνεται το arcade **Star Castle** από την Cinematronics του 1980.

PSYCHO II 1983



Ο Bates περνά μπροστά από το **Battle Zone** και το μη εξαιρετικό **Ms Pacman**.

OVER THE TOP 1987



Ο Stallone συζητά με τον νεαρό μπροστά από ένα arcade **Mario Bros** της Nintendo από το 1983.

ROBOCOP II 1990



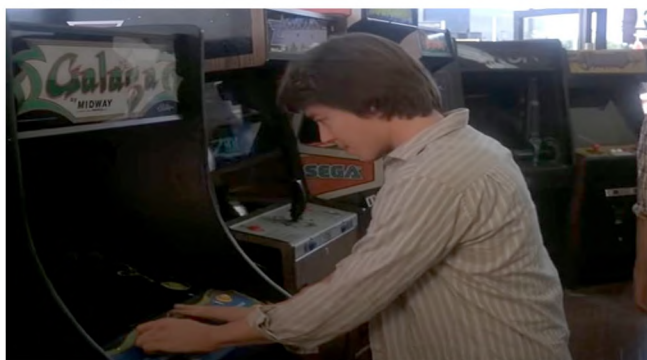
Σε αυτή τη σκηνή ο RoboCop μπαίνει σε μια αίθουσα με arcades και περνά μπροστά από τα παιχνίδια **Midnight Resistance** και **Sly Spy**.

TERMINATOR II 1991



Ο νεαρός Connor παίζει το **Missile Command** της Atari από το 1980.

WAR GAMES 1983



Σε αυτή τη σκηνή ο νεαρός παίζει το **Galaga** ενώ πιο πίσω βλέπουμε και τα **Zaxxon** και **Tron**. Επίσης υπάρχει και ένα arcade της Sega αλλά δεν φαίνεται ποιο είναι.

TEENAGE MUTANT TURTLES 1990



Εδώ βλέπουμε καθαρά το arcade **Narc** της Williams από το 1988.

GHOSTBUSTERS 1984



Στη σκηνή στο αρχηγείο των Ghostbusters φαίνονται δεξιά στο βάθος το arcade **Star Castle**, ένα ακόμη που δεν διακρίνεται καθαρά και το φλίπερ **Star Gazer**.

SUBURBAN COMMANDO 1991



Ο Hulk Hogan στέκεται δίπλα σε ένα παιδί που παίζει το arcade της Sega **After Burner**.

ROCKY III 1982



Ο Rocky μπροστά από φλίπερ που μπορούμε να διακρίνουμε το **Invaders**, το Rocky (βεβαίως) και το **Playboy**.

TENEBRE 1982



Οι χαρακτήρες της ταινίας στέκονται μπροστά από το arcade **Mouse Trap** από την Exidy το 1981.

THE LAST STARFIGHTER 1984



Ο ήρωας παίζει ένα arcade παιχνίδι με τον τίτλο **Starfighter**. Το παιχνίδι δεν υπάρχει στην πραγματικότητα. Ήταν μια καμπίνα που έφτιαξαν για τις ανάγκες της ταινίας.

PEE WEE ADVENTURE 1985



Σε αυτή τη σκηνή ο Pee περνά μπροστά από ένα arcade **Asteroids**.

SPECIES 1995



Εδώ βλέπουμε το arcade **Centipede** και δίπλα του πιθανώς το **Missile Command**.

THE CROW 1994



Σε αυτή τη σκηνή βλέπουμε αριστερά από τον χαρακτήρα το arcade **Kangaroo** και ένα άγνωστο χωρίς μαρκίζα.

TRON 1982



Εκτός βέβαια του arcade Tron που πρωταγωνιστεί στην ταινία, στην συγκεκριμένη σκηνή βλέπουμε το **Asteroids Deluxe**.

NINJA III THE DAMNATION 1984



Σε μια σκηνή φαίνεται το arcade **Bouncer** της Entertainment Sciences από το 1984. Στην πραγματικότητα το παιχνίδι ήταν ακυκλοφόρητο και ήταν ένα πρωτότυπο.



Αυτές λοιπόν ήταν λίγες από τις ταινίες που είχαν σκηνές με καμπίνες arcade. Οι ταινίες είναι πολύ περισσότερες από αυτές, όμως ο χώρος στο περιοδικό είναι περιορισμένος και δεν ήταν δυνατό να παρουσιάσουμε περισσότερες. Σε μελλοντικό τεύχος θα ακολουθήσει το δεύτερο μέρος.



telonio

Ο Count Duckula ο 17ος, όπως είναι κανονικά το όνομά του, είναι μια χορτοφάγος πάπια βαμπίρ, χωρίς καν δόντια. Σε αντίθεση με την οικογένειά Count Duckula ο 17ος, όπως είναι κανονικά το όνομά του, είναι μια χορτοφάγος πάπια βαμπίρ, χωρίς καν δόντια. Σε αντίθεση με την οικογένειά του και τους προγόνους του, δεν έχει την τάση για κατάποση αίματος καθώς, όταν μετενσαρκώθηκε, το αίμα του αντικαταστάθηκε με απλή κέτσαπ. Στην πραγματικότητα είναι πολύ δειλός χαρακτήρας, με μια αποστροφή για το αίμα. Αν και διατηρεί ορισμένες βαμπρικές δυνάμεις και ιδιότητες (όπως τηλεμεταφορά και εικόνα αόρατη στους καθρέφτες), οι κοινές αδυναμίες του βρικόλακα όπως το φως του ήλιου και το σκόρδο δεν έχουν καμία επίδραση πάνω του, καθώς δεν είναι ένας «παραδοσιακός» βρικόλακας.

Είναι κάπως δυναμικός, καλοσυνάτος και φιλόδοξος, είναι επιρρεπής σε βραχύβιες εμμονές που μερικές φορές σχηματίζουν τις πλοκές για επεισόδια, όπως η προσπάθεια να γίνει μουσικός των μπλουζ στη Νέα Ορλέανη, η χρυσοθήρας ή καουμπόης ή ερμηνευτής. Του αρέσει να κάνει λογοπαίγνια και αστεία και μερικές φορές έχει το ίδιο σαρκαστικό πλεονέκτημα με τον βοηθό του τον Ιγκόρ. Χαρακτηρίζεται αρκετά ως ανώριμος, εγωιστής και θεωρώντας τον τρόπο ζωής του ως δεδομένο ανάλογα. Μπορεί να είναι αρκετά παιδαριώδης και βιαστικός, να ενεργεί σχεδόν κακομαθημένος, παρά την έλλειψη πλούτου που διαθέτει. Αυτό οδηγεί επίσης τη φιλαργυρία του, ένα χαρακτηριστικό που εμφανίζεται συχνά και κάνει αυτόν και το προσωπικό του βοηθό να αγωνίζονται για χρήματα.

Έχει ζήσει αρκετές ζωές πριν γίνει βρικόλακας. Τα επεισόδια "Dear Diary" και "The Rest is History" δείχνουν τις προηγούμενες ζωές ως προπάππους του, πρέσβης, ιππότης και απλά, κόμης. Στην πραγματικότητα, ο πρώτος Duckula δεν ήταν καθόλου βαμπίρ, αλλά ένας ευγενικός νεαρός κόμης που τον δάγκωσε μια νυχτερίδα βαμπίρ.

Ο τωρινός χαρακτήρας διαφέρει σημαντικά από τον προκάτοχό του στη σειρά «Danger Mouse». Στην πραγματικότητα, οι μόνες ομοιότητες, εκτός από το όνομα, είναι ότι είναι και οι δύο πάπιες βαμπίρ έχουν φιλοδοξίες με τις σόου μπίζνες και διαθέτουν ελάχιστο πραγματικό ταλέντο.

Στη προηγούμενη έκδοση του Duckula ήταν ένας κακός χαρακτήρας, πρόθυμος να εκβιάσει και να φτάσει στα αστέρια (σε αντίθεση με τον σημερινό Κόμη, ο οποίος απλώς προσπαθεί να μπει στο νόμιμο δρόμο) και ήταν προσηλωμένος στο να είναι τηλεοπτικός αστέρας, αντί να συμβιβαστεί με φήμη σε κάποιο άλλο κλάδο της ψυχαγωγίας. Έχει πολύ μεγαλύτερες μαγικές δυνάμεις και τις χρησιμοποιεί πολύ περισσότερο.



Αν και ο Count Duckula εμφανίζεται κυρίως ως ο κύριος πρωταγωνιστής της σειράς Cartoon του Count Duckula, καθώς και των κόμικς και των εμπορευμάτων που βασίζονται σε αυτήν, ωστόσο έχει εμφανιστεί και σε άλλα μέσα.

Το αρχικό ντεμπούτο του Count Duckula ήταν στο Danger Mouse (1982) επεισόδιο 37 "The Four Tasks of Danger Mouse". Αυτή η ενσάρκωση ήταν η βάση για τον χαρακτήρα του στο Cartoon του Count Duckula.

Ο Count Duckula, ο Igor και η Nanny εμφανίζονται σε ένα επεισόδιο του άλλου καρτούν του Cosgrove Hall: Victor & Hugo: Bunglers In Crime. Στο επεισόδιο 18 "Treasure Haunt", το τρίο κάνει μια guest εμφάνιση για το μεγαλύτερο μέρος του επεισοδίου.

Εμφανίζεται ξανά ως ανταγωνιστής στην επανεκκίνηση του Danger Mouse το 2015. Το σχέδιό του σε αυτή τη σειρά είναι δραστικά διαφορετικό από την αρχική σειρά Danger Mouse και Count Duckula, αλλά παίρνει στοιχεία και από τα δύο.



Οι χαρακτήρες της σειράς



Ο Κόμης Duckula (πλήρης τίτλος: Count Duckula the 17th, όπως αναφέρεται στο επεισόδιο "The Count and the Pauper"), είναι ο κύριος πρωταγωνιστής της σειράς. Είναι μια κοντή πράσινη πάπια με μαύρα ανοιχτά μαλλιά, παραδοσιακό βραδινό ντύσιμο βαμπίρ, με κάπα. Δεν έχει κυνόδοντες, αν και οι παλαιότεροι συγγενείς του έχουν.



Η τροφαντή νταντά μένει στο κάστρο του Κόμη Duckula. Αυτή, όπως υποδηλώνει το όνομά της, είναι η νταντά του κόμη Duckula, καθώς παράλληλα και οικονόμος.



Ο Ιγκόρ έχει τον δεύτερο ρόλο στη σειρά και είναι ουσιαστικά ο βοηθός του Κόμη. Είναι ένας γύπας με καμπούρα πλάτη, ανθρωπόμορφος, με βαθιά αργή φωνή.



Ο Δρ Von Goosewing είναι ο κύριος ανταγωνιστής του Count Duckula. Είναι τρελός επιστήμονας, εφευρέτης και κυνηγός βαμπίρ - ένα αντίγραφο του Αβραάμ Βαν Χέλσινγκ από τον Δράκουλα του Μπραμ Στόκερ. Κυνηγάει αμείλικτα τον κόμη Duckula μη μπορώντας να καταλάβει ότι

ότι ο κόμης είναι ακίνδυνος.



Η Vanna Von Goosewing είναι χαρακτήρας αποκλειστικά στα κόμικς του Count Duckula. Είναι η ανιψιά του γιατρού Von Goosewing και του έρωτα του Count Duckula. Δεν εμφανίζεται στο αρχικό καρτούν.



Ο Rory McDuckula είναι ο θείος του πατέρα του πατέρα του Count Duckula, ο οποίος εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο επεισόδιο "The Ghost of McCastle McDuckula". Είναι ιδιοκτήτης του Castle McDuckula που μπερδεύεται με το ξενοδοχείο Glens Sparrows.



Τα αδέρφια Crow Brothers αποτελούνται από τους Ruffles, Burt και δύο άλλους. Δεν είναι γνωστά πολλά για αυτούς εκτός από το ότι φαίνεται να είναι απλά γκαφατζήδες επαγγελματίες διαρρήκτες. Συχνά προσπαθούν να διαρρήξουν το Castle Duckula αλλά πάντα αποτυγχάνουν και συχνά καταλήγουν με σοβαρούς τραυματισμούς.



Ο Dmitri και ο Sviatislav είναι νυχτερίδες σε ένα ρολόι κούκου που κάνουν ένα σύντομο κωμικό σκετς σε μερικά επεισόδια της σειράς. Εμφανίζονται για πρώτη φορά στο επεισόδιο "No Sax Please, We're Egyptian!".



Το κάστρο του Count Duckula

Το κάστρο βρίσκεται στην Τρανσυλβανία στην κορυφή ενός λόφου. Είναι ένα παλιό κτίριο που υπήρξε η κατοικία της οικογένειας των βαμπίρ Duckula για γενιές. Κατασκευάστηκε για να φαίνεται πολύ τρομακτικό και απαίσιο. Διαθέτει πολυάριθμα δωμάτια, όπως ένα μεγάλο διάδρομο, ένα κελάρι με μπουντρούμια, μια κουζίνα, μια τραπεζαρία, ένα εργαστήριο, ένα λαβύρινθο, μια σοφίτα και ακόμη και ένα δωμάτιο ξυλίας.

Στο ίδιο επεισόδιο, ο Duckula θέλει να ανοίξει το κάστρο στο κοινό για να κερδίσει γρήγορα χρήματα. Περιγράφει το κάστρο στον Ιγκόρ ως «ένα όμορφο κάστρο για να κοιτάξεις γύρω σου» και ως «ένα αρχιτεκτονικό στολίδι και ένα μέρος μοναδικού ιστορικού ενδιαφέροντος». Συνεχίζει συγκρίνοντας το κάστρο με τις Βερσαλίες, το κάστρο του Windsor και το Taj Mahal.



Πολλά επεισόδια ξεκινούν με μια σύντομη περιγραφή του Castle Duckula από τον αφηγητή. Ο αφηγητής προσπαθεί να κάνει το κάστρο να ακούγεται πολύ τρομακτικό και ανατριχιαστικό, αλλά ο τόνος του είναι επίσης σαρκαστικός και χιουμοριστικός. Για παράδειγμα, ο αφηγητής στο επεισόδιο «Castle Duckula: Open to the Public» περιγράφει το κάστρο ως «ένα μέρος όπου οι κραυγές βασανισμένων ψυχών ακούγονται μέχρι αργά τη νύχτα». Ο αφηγητής συνεχίζει λέγοντας ότι το κάστρο δεν είναι ένα μέρος για τους σαχλαμάρες, επειδή «το πιο τρομερό πράγμα» επρόκειτο να συμβεί. Αποδεικνύεται ότι αυτό το «φρικτό πράγμα» ήταν στην πραγματικότητα η νταντά που έκανε μπάνιο τον Duckula με μια τεράστια βούρτσα για τρίψιμο.

Το κάστρο είναι σε θέση να μεταφέρει τον εαυτό του και τους ενοίκους του σε οποιαδήποτε τοποθεσία στη Γη μέσω ενός ειδικού φέρετρου (μια πράξη που ο Κόμης και άλλοι γενικά περιγράφουν ως "ιπτάμενη"). Για να μεταφέρει το κάστρο, ο Duckula μπαίνει στο φέρετρο και απαγγέλλει έναν στίχο που περιγράφει πού θέλει να πάει. Όταν ξημερώνει, η "Τυπική Ώρα της Ανατολικής Τρανσυλβανίας" κυλά, το ρολόι-κούκου του κάστρου χτυπά το ειδικό "ξυπνητήρι επιστροφής" και το κάστρο επιστρέφει αυτόματα στην κορυφή του λόφου του, αφήνοντας πίσω οποιονδήποτε και οτιδήποτε δεν βρίσκεται μέσα στο κάστρο όταν έρθει εκείνη η ώρα.



Τα επεισόδια

To Count Duckula προβλήθηκε από τις 6 Σεπτεμβρίου 1988 έως τις 16 Φεβρουαρίου 1993 σε τέσσερις σειρές. Συνολικά, έγιναν 65 επεισόδια, διάρκειας περίπου 22 λεπτών το καθένα.

Series One (1988-1989)

- 1 No Sax Please, We're Egyptian! 6 September 1988
- 2 Vampire Vacation 13 September 1988
- 3 One Stormy Night 20 September 1988
- 4 Transylvanian Homesick Blues 27 September 1988
- 5 Restoration Comedy 4 October 1988
- 6 Mutinous Penguins 11 October 1988
- 7 Dr. Von Goosewing's Invisible Ray 18 October 1988
- 8 Down Under Duckula 25 October 1988
- 9 All In A Fog 1 November 1988
- 10 Castle Duckula: Open to the Public 8 November 1988
- 11 The Ghost of McCastle McDuckula 15 November 1988
- 12 Igor's Busy Day 22 November 1988
- 13 Autoduck 29 November 1988
- 14 The Vampire Strikes Back 6 December 1988



- 15 Hardluck Hotel 13 December 1988
- 16 The Hunchbugdie of Notre Dame 20 December 1988
- 17 Dear Diary 3 January 1989
- 18 Rent a Butler 10 January 1989
- 19 Jungle Duck 24 January 1989
- 20 Mobile Home 31 January 1989
- 21 A Fright at the Opera 7 February 1989
- 22 Dr. Goosewing and Mr. Duck 14 February 1989
- 23 Town Hall Terrors 21 February 1989
- 24 Sawdust Ring 28 February 1989
- 25 Duck and the Broccoli Stalk 7 March 1989
- 26 Family Reunion 21 March 1989

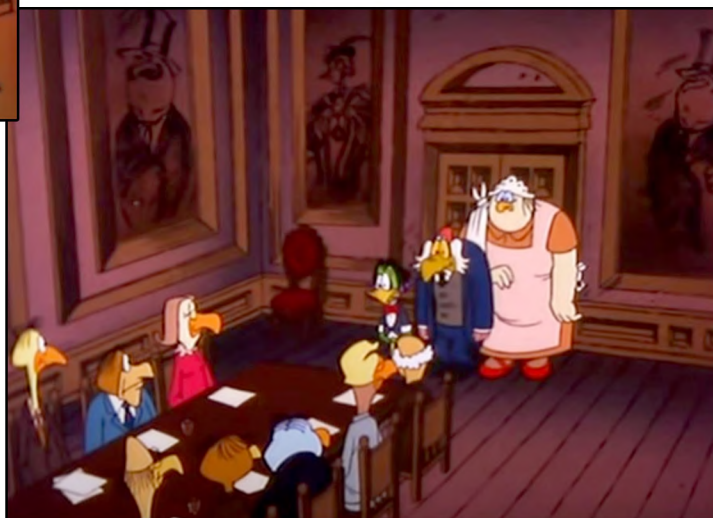
Series Two (1989-1990)

- 1 Ghostly Gold 12 September 1989
- 2 Ducknapped 19 September 1989
- 3 The Lost Valley 26 September 1989

- 4 The Incredible Shrinking Duck 3 October 1989
- 5 Hi-Duck 10 October 1989
- 6 Prime-Time Duck 17 October 1989
- 7 Bloodsucking Fruit Bats of the Lower Amazon 24 October 1989
- 8 The Count and the Pauper 31 October 1989
- 9 Arctic Circles 7 November 1989
- 10 Transylvanian Take-Away 14 November 1989
- 11 Whodunnit? 21 November 1989



- 12 No Yaks Please, We're Tibetan 28 November 1989
- 13 Beau Duckula 5 December 1989
- 14 Mississippi Duck 12 December 1989
- 15 Amnesiac Duck 19 December 1989
- 16 The Mysteries of the Wax Museum 2 January 1990
- 17 Return of the Curse of the Secret of the Mummy's Tomb Meets Franken Duckula's Monster 9 January 1990
- 18 The Lost City of Atlantis 16 January 1990
- 19 Bad Luck Duck 23 January 1990



Series Three (1990-1991)

- 1 Private Beak 22 October 1990
- 2 Astro Duck 29 October 1990
- 3 Unreal Estate 5 November 1990
- 4 Bombay Duck 12 November 1990

- 5 There are Werewolves at the Bottom of Our Garden
19 November 1990
- 6 Duck Ahoy 26 November 1990
- 7 The Great Ducktective 3 December 1990
- 8 Dead Eye Duck 10 December 1990
- 9 The Show Must Go On 17 December 1990
- 10 A Christmas Quacker 24 December 1990
- 11 The Rest is History 7 January 1991
- 12 O.O. Duck 14 January 1991
- 13 Mystery Cruise 21 January 1991



Series Four (1993)

- 1 Around the World in a Total Daze 5 January 1993
- 2 Manhattan Duck 12 January 1993
- 3 Alps-A-Daisy 19 January 1993
- 4 Prince Duckula 26 January 1993
- 5 Venice a Duck Not a Duck 2 February 1993
- 6 A Mountie Always Gets His Duck 9 February 1993
- 7 The Zombie Awakes 16 February 1993



STORM



telonio

Το περιοδικό Storm ήταν αρχικά μια Ολλανδική παραγωγή του 1985 με σχεδιαστή τον Don Lawrence. Στην Ελλάδα το περιοδικό ήταν μηνιαίο και το ανέλαβε η Star Comics, με 52 σελίδες περίπου σε κάθε τεύχος, και συνολικά μόνο 10 τεύχη (ενώ κανονικά στο εξωτερικό ολοκληρώθηκε σε 35 τεύχη). Επίσης, ένα διαφορετικό περιοδικό από την ίδια εταιρία (Star Comics) ήταν και το Camelot 3000, το οποίο όμως θα δούμε σε επόμενο τεύχος.

Ο κεντρικός χαρακτήρας Storm και η ιστορία του ξεκίνησε αρχικά το 1976 στη σειρά κόμικ Deep World. Η σειρά εξελισσόταν γύρω από έναν ήρωα με το όνομα Commander Grek. Αργότερα, ο χαρακτήρας Commander Grek μετονομάστηκε σε Storm. Το περιοδικό έφτασε το 35ο τεύχος το 2017, στο εξωτερικό πάντα.



Κάπου στον 21ο αιώνα, ένας αστροναύτης με το όνομα Storm, ταξιδεύει σε μια ερευνητική αποστολή στον πλανήτη Δία. Συγκεκριμένα, στόχος του είναι η εξιχνίαση του φαινομένου της γνωστής κόκκινης κηλίδας του πλανήτη. Όμως, με την άφιξη του στον "στόχο", αυτή ρουφάει το διαστημόπλοιο και όταν απελευθερώνεται ο Storm διαπιστώνει ότι το συνοδευτικό διαστημόπλοιο λείπει και έτσι χαράζει τροχιά για την επιστροφή στην Γη.

Όμως αυτό που θα αντικρίσει φτάνοντας, θα του προκαλέσει κατάπληξη και προβληματισμό, καθώς η Γη δεν είναι πια όπως την θυμόταν. Ο πλανήτης έχει αλλάξει ριζικά. Οι ωκεανοί έχουν εξαφανιστεί και έτσι η προσγείωσή του γίνεται σε μία πράσινη γλίσσα στο μέρος που ήταν παλιά ο Ειρηνικός Ωκεανός. Πλέον διαπιστώνει ότι έχει μεταφερθεί χιλιάδες χρόνια στο μέλλον και ότι δεν υπάρχει δυνατότητα επιστροφής στον δικό του κόσμο και χρόνο. Σε έναν κόσμο που θυμίζει έντονα τις ταινίες του Mad-Max ο Storm αρχικά πιάνεται αιχμάλωτος, όμως δραπετεύει έχοντας στο πλευρό του μία νέα σύμμαχο, την Redhair. Αυτή θα είναι η "σύντροφος" του στην αναζήτηση των λόγων που η Γη έχει αυτή την μορφή αλλά και ενάντια σε νέους για αυτόν εχθρούς. Θα επιστρέψει άραγε ποτέ ξανά το νερό στην επιφάνεια της Γης;

Η σειρά μπορεί να χωριστεί σε δύο μέρη: The Chronicles of the Deep World, που διαδραματίζεται στη μετά-αποκαλυπτική Γη και The Chronicles of Pandarve, που διαδραματίζεται στο πολυσύμπαν του Pandarve.

THE CHRONICLES OF THE DEEP WORLD

Ο Storm είναι ένας αστροναύτης του 21ου αιώνα που κάνει ένα ταξίδι στη Μεγάλη Ερυθρά Κηλίδα του Δία. Η Μεγάλη Ερυθρά Κηλίδα είναι μια κυκλωνική καταιγίδα που υπάρχει ήδη εδώ και τουλάχιστον 300 χρόνια. Μόλις φτάσει, το πλοίο του παρασύρεται στην καταιγίδα. Όταν ο Storm καταφέρνει να δραπετεύσει, φαίνεται ότι έχει ταξιδέψει στον χρόνο. Οι πολιτισμοί στη Γη έχουν καταρρεύσει και έχουν μετατραπεί σε μια βάρβαρη κοινωνία. Εδώ ξεκινούν οι περιπέτειες του Storm.

THE CHRONICLES OF PANDARVE

Ο Storm και ο Ember μεταβαίνουν στο πολυσύμπαν Pandarve, όπου συναντούν τον Nomad και έναν νέο εχθρό: τον Marduk, τον Θεοκράτη του Pandarve. Ο Marduk θέλει να πιάσει τον Storm, γιατί ο Storm είναι μια ανωμαλία (προκαλεί ανισορροπία στο πολυσύμπαν επειδή ταξίδεψε στον χρόνο) και είναι το κλειδί για να του δώσει δύναμη πάνω στο multi-verse. Το πολυσύμπαν Pandarve είναι μια φυσαλίδα αερίου που αναπνέει και περιβάλλει μια λευκή τρύπα που περιέχει τον ίδιο τον Pandarve και χιλιάδες άλλα πλανητικά αντικείμενα. Το κύριο σώμα, ο Pandarve, είναι ένας γιγάντιος πλανήτης. Στο Pandarve, οι κανονικοί φυσικοί νόμοι δεν ισχύουν πλέον. Αυτό έδωσε στον Ντον και στον Μάρτιν χώρο για απίστευτες ιστορίες και υπέροχα τοπία.

Επίσης, η Pandarve είναι ένας ζωντανός πλανήτης πράγμα που σημαίνει ότι έχει νόηση και μπορεί ακόμη και να αλληλεπιδράσει με άλλα όντα. Για αυτήν την αλληλεπίδραση βασίζεται συνήθως στον Θεοκράτη της, αλλά είναι επίσης ικανή να δημιουργήσει μια ανθρώπινη αναπαράσταση του εαυτού της.

Οι δύο φορές ταξιδιού στο χρόνο της Storm παραμένει σημαντική για το σενάριο, αλλά καθώς η Ember έχει ταξιδέψει επίσης στον χρόνο (στο The Legend of Yggdrasil, φτάνουν και οι δύο μαζί σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο), είναι (ή θα έπρεπε να είναι) επίσης μια ανωμαλία. Αυτό το γεγονός δεν χρησιμοποιείται ποτέ πραγματικά στις ιστορίες.

Άλλοι πλανήτες και πλανητοειδή στο πολυσύμπαν Pandarve που περιγράφονται στα χρονικά είναι:

Farseid: Ένας κόσμος συνθετικού δακτυλίου που ελέγχεται από ρομπότ (Τα ρομπότ του Farseid).

Eriban: Ένας πλανήτης που μοιάζει με παράδεισο που περιέχει την ακαδημία για φονιάδες (Ο φονιάς του Eirban). Kyrte: Το μικρό σπίτι-πλανητοειδή του tarieven-fisher Rann (Οι Πειρατές του Pandarve).

Marrow: Ένας πλανήτης σε σχήμα κρυστάλλου, το σπίτι των παιχνιδιών Barsaman (Ο φονιάς του Eirban).

Red Tear: Ένας δορυφόρος του Pandarve, λίγα χιλιόμετρα πάνω από τον ωκεανό κοντά στην πόλη Aromater (The Seven of Aromater).

Vertiga Bas: Ένας μικρός πειρατικός πλανήτης (Οι Πειρατές του Pandarve).

Waterplanetoid: Ένας ψαρόκοσμος πλήρως καλυμμένος με νερό. (Vandaahl ο Καταστροφέας)

Τα τρία τελευταία άλμπουμ (The Von Neumann Machine, The Genesis Equation και The Armageddon Traveller) αποτελούν μια τριλογία όπου οι Storm & co και Marduk πρέπει να συνεργαστούν για να σώσουν τον Pandarve από την απώλεια. Ένα παράξενο, γιγαντιαίο «διαστημόπλοιο» (αναφέρεται ως ο εισβολέας) κατευθύνεται προς μια σύγκρουση με το Pandarve, που θα σημαίνει το τέλος και των δύο οντοτήτων. Το «διαστημόπλοιο» αποτελείται από διάφορα «κουκούλια». Κάποια στιγμή γύρω στον 21ο αιώνα, ένα «κουκούλι» στάλθηκε στο διάστημα με σκοπό να φτιάξει αντίγραφα του εαυτού του. Αλλά λόγω ενός σφάλματος συστήματος, τα πιο παράξενα "κουκούλια" άρχισαν να εμφανίζονται (συμπεριλαμβανομένου ενός που έμοιαζε με τον Παράδεισο και ενός με την Κόλαση από το La Divina Commedia) και σωριάστηκαν μεταξύ τους αντί να αιωρούνται.

Υπάρχουν μερικές αναφορές σε γνωστές ιστορίες (Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων, Hänsel und Gretel, Sherlock Holmes κλπ.), ταινίες (My Little Chickadee και άλλες δυτικές επιρροές), διασημότητες ηθοποιούς (Marlene Dietrich-

-και Marilyn Monroe) και μερικά μαθηματικά θεωρήματα (ο τύπος Genesis, η εικασία του Goldbach και το τελευταίο θεώρημα του Fermat).

CHARACTERS



Storm: Ένας τολμηρός αστροναύτης που χάθηκε κατά λάθος στον χρόνο.



Marduk: Είναι γνωστός και ως the Theocrat of Pandarve. Κάνει την πρώτη εμφάνιση του στο The Chronicles of Pandarve το 1983.



Roodhaar: (επίσης γνωστή ως Red-hair, Carrots ή Ember): Ένα όμορφο και δυναμικό κορίτσι με κόκκινα μαλλιά.



Nomad: Ένας άτριχος άντρας με κόκκινο δέρμα. Κάνει την πρώτη του εμφάνιση στο The Chronicles of Pandarve το 1983.



Rann: Κληρονόμησε το σπίτι του στον πλανήτη Kyrte. Θεωρεί τον Storm σαν θεό.



Ghast: Είναι ο Πολέμαρχος μιας πόλης κάτω από το επίπεδο της θάλασσας της μελλοντικής Φλόριντα, πιο γνωστή ως Deep World.



Supervisor: Επόπτης του πλανήτη Γη, Μέλος του Συμβουλίου Azurion.



Twello.

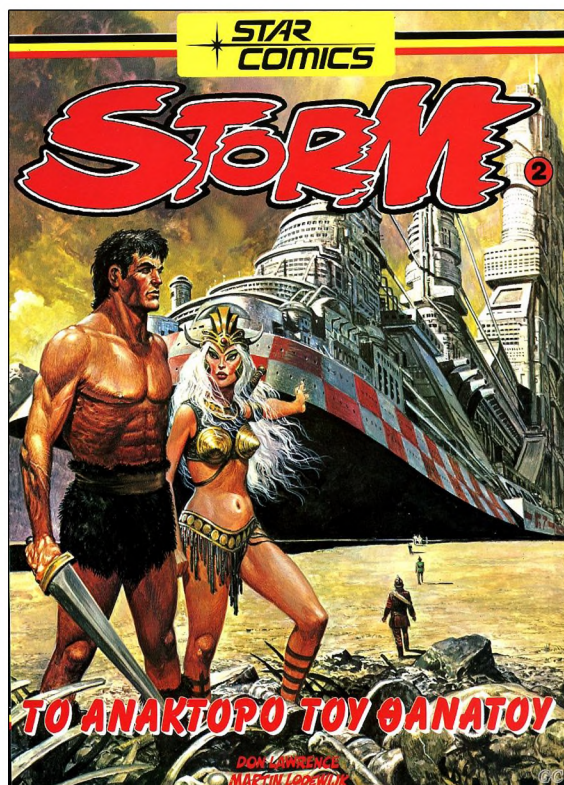
Boforce: Η ιστορία αυτής της γυναίκας είναι σε μεγάλο βαθμό άγνωστη, εκτός από το ότι ήταν μια διαβόητη εγκληματίας με δύο πιστούς υφισταμένους, τους Varakker και



Prowese: Η Prowesse μεγάλωσε ως ανιψιά του Βασιλιά Prince Nomad στο Βασίλειο στο Δαχτυλίδι της Φωτιάς.

Τα τεύχη που εκδόθηκαν στη Ελλάδα από την Star Comics.

- Τεύχος 1:** Ο Υπόγειος Κόσμος
Τεύχος 2: Το Ανάκτορο Του Θανάτου
Τεύχος 3: Οι Άνθρωποι Της Ερήμου
Τεύχος 4: Η Πράσινη Κόλαση
Τεύχος 5: Μάχη Για Τη Γη
Τεύχος 6: Το Μυστήριο Της Νιτρικής Ακτινοβολίας
Τεύχος 7: Ο Θρύλος Της Θεάς Σάνα
Τεύχος 8: Η Πόλη Των Καταραμένων
Τεύχος 9: Ο Ύπνος Του Θανάτου
Τεύχος 10: Οι Πειρατές Της Παντάρβε



Τα τεύχη που εκδόθηκαν στο εξωτερικό.

Prologue

Commander Grek - Prisoners of time (Commandant Grek - Gevangenen van de tijd) 1976 - first print in 1984.

The Chronicles of the Deep World:

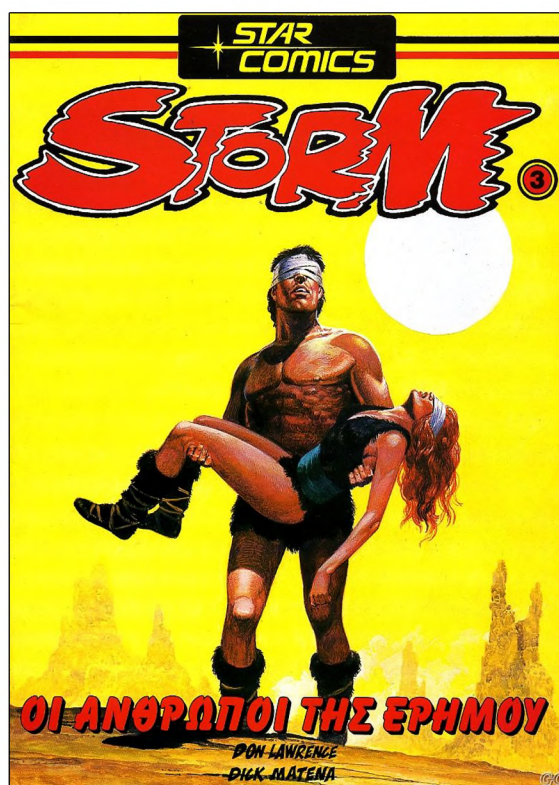
- The Deep World (De Diepe Wereld, 1978).
The Last Fighter (De Laatste Vechter, 1979).
The People of the Desert (Het Volk van de Woestijn, 1979).
The Green Hell (De Groene Hel, 1980).
The Battle for Earth (De Strijd om de Aarde, 1980).
The Secret of the Nitron Rays (Het Geheim van de Nitronstralen, 1981).
The Legend of Yggdrasil (De Legende van Yggdrasil, 1981).
City of the Damned (Stad der Verdoemden, 1982).
The Creeping Death (De Sluimerende Dood, 1982).

The Chronicles of Pandarve:

- The Pirates of Pandarve (De Piraten van Pandarve, 1983).
The Labyrinth of Death (Het Doolhof van de Dood, 1983).
The Seven of Aromater (De Zeven van Aromater, 1984).
The Slayer of Eriban (De Doder van Eriban, 1985).
The Dogs of Marduk (De Honden van Marduk, 1985).
The Living Planet (De Levende Planeet, 1986).
Vandaahl the Destroyer (Vandaahl de Verderver, 1987).
The Twisted World (De Wentelwereld, 1988).
The Robots of Far Sied (De Robots van Danderzei, 1990).
Return of the Red Prince (De Terugkeer van de Rode Prins, 1991).
The Von Neumann Machine (De Von Neumann-Machine, 1993).
The Genesis Equation (De Genesis-Formule, 1995).
The Armageddon Traveller (De Armageddon Reiziger, 2001).
The Navel of the Double God (De Navel van de Dubbele God, 2007).
Marduk's Springs (De Bronnen van Marduk, 2009).
The Red Trail (Het Rode Spoor, 2010).
The Mutineers of Anchor (De Muiers van Anker, 2011).
The Guards of the Tracks (De Wisselwachters, 2012).
The Race of Opale City (De Race van Opaal, 2013).
The Coral of Kesmee (Het Koraal van Kesmee, 2015).
The Executioner of Torkien (De Beul van Torkien, 2017).

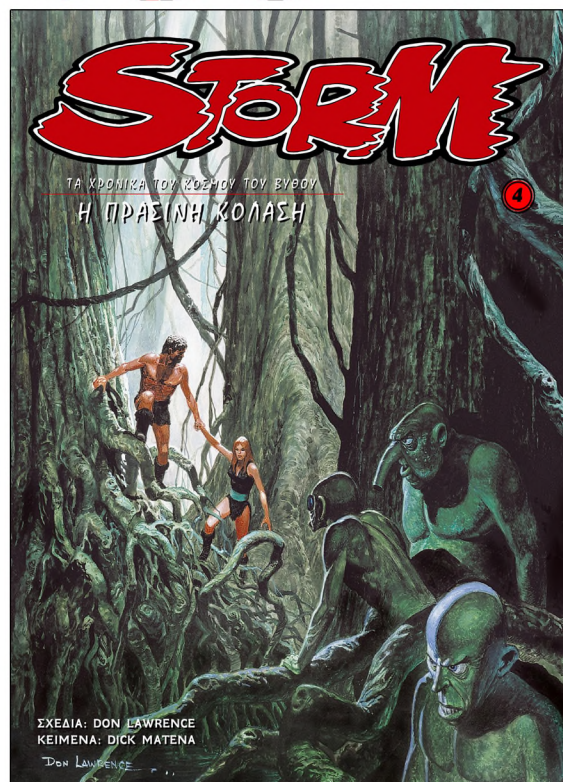
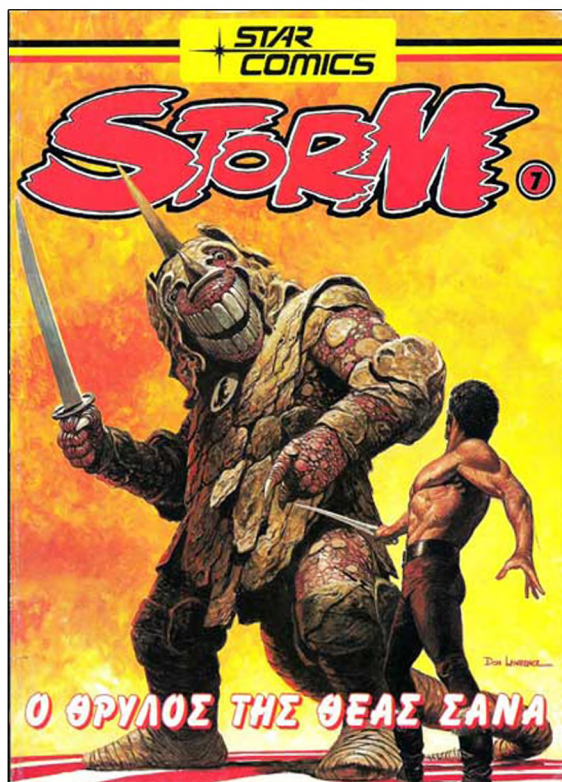
Chronicles of Meanwhile:

- The Voyager Virus (Het Voyager Virus, 1996).
The Dallas Paradox (De Dallas Paradox, 1997).
The Stargorger (De Sterrenvreter, 1998).
Klein Space (De Ruimte van Klein, to be published).
The Expatriate of Thoem (De Banneling van Thoem, 2011).





STORM





ΠΑΜΕ,
ΟΥ ΕΞΟΥ-
Σ ΕΙΝΑΙ!

ΘΕΕ ΜΟΥ!
ΤΙ ΤΕΡΑΣ ΕΙΝΑΙ
ΑΥΤΟ! ΜΕ ΕΙΔΑΝ...

ΑΑΑΑΑΧ!

Ο ΣΤΟΡΜ ΣΥΝΕΡΧΕΤΑΙ ΚΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΑΝΤΙΚΡΙΖΕΙ
ΤΟΝ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΜΗΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ!



ΚΡΑΤΗΣΟΥ ΚΑΛΑ,
ΣΤΟΡΜ! ΕΛΠΙΖΩ
ΝΑ ΜΗ ΖΑΛΙΖΕ-
ΣΑΙ!



ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΝΑΡΙΑ ΕΙ-
ΝΑΙ ΠΡΟΣΘΑΤΑ. ΒΛΕ-
ΠΕΙΣ ΤΟ ΑΙΜΑ; ΔΕ ΘΑ
ΕΧΕΙ ΠΟΛΛΗ ΩΡΑ ΠΟΥ
ΠΕΡΑΣΕ ΑΠΟ ΔΕ!



Ο ΣΤΟΡΜ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ
ΑΝΑΚΤΗΣΕΙ ΕΠΑΦΗ...







Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Η πρώτη προβολή κινηματογραφικών εικόνων στην Αθήνα στις 28 Νοεμβρίου 1896, η οποία γίνεται σε ένα μαγαζί της στοάς Κολοκοτρώνη. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει άλογα που έτρεχαν στα Ηλύσια Πεδία και χορούς της διάσημης χορεύτριας του αμερικανικού βαριετέ Λόιε Φούλερ.

Τα πρώτα κινηματογραφικά μηχανήματα προβολής έρχονται στην Ελλάδα το 1903. Η πρώτη ελληνική ταινία που γυρίστηκε ήταν η μικρού μήκους ταινία σχετικά με τους μεσολυμπιακούς της Αθήνας το 1906. Ο Ευάγγελος Μαυροδημάκης, ο οποίος ήταν επιχειρηματίας από τη Σμύρνη, ανοίγει κινηματογράφο στην Αθήνα. Εκεί προβάλλονται αρκετές ελληνικές ταινίες μικρού μήκους. Το 1914 ξεκινά ο 1ος παγκόσμιος πόλεμος και οι κινηματογράφοι παύουν την λειτουργία τους.

Η πρώτη επιχείρηση παραγωγής ταινιών γίνεται από τον Σπυρίδωνα Δημητρακόπουλο που ξεκινά την Αθήνη-φιλμ και γυρίζει μερικές κωμωδίες σύντομης διάρκειας, παίζοντας ταυτόχρονα τον ρόλο του παραγωγού, του σκηνοθέτη και του πρωταγωνιστή. Το ποιμενικό ειδύλλιο, που θα αποτελέσει ιδιαιτερότητα του ελληνικού κινηματογράφου, εμφανίζεται το 1914 με τον Κωνσταντίνο Μπαχατώρη και το 1916 ιδρύεται η Άστρ-φιλμ. Σημαντικό χαρακτηριστικό αυτής της περιόδου, η μετατροπή του θερινού θεάτρου Αττικών οριστικά σε κινηματογράφο το 1912.

Το 1929 εμφανίζεται ο Αχιλλέας Μαδράς με τη «Μαρία Πενταγίτισσα» και το 1930 η εταιρεία Ελλάς φιλμ με τη Στέλλα Βιολάντη. Δύο ταινίες -σταθμοί είναι το «Δάφνις και Χλόη» του Ορέστη Λάσκου το 1930, που παράλληλα ιδρύει και την Άστρο-φιλμ και το 1931 γυρίζεται η πρώτη ταινία σε Ευρωπαϊκό επίπεδο που δείχνει γυμνό. Είναι η βουβή ταινία «Δάφνις και Χλόη» του σκηνοθέτη Ορέστη Λάσκου.



Η ταινία προβλήθηκε για πρώτη φορά στους κινηματογράφους στις 27 Ιουνίου 1931 και ξεσήκωσε θύελλα αντιδράσεων, ωστόσο μνημονεύεται και σήμερα ως «η πιο καλλιτεχνική ταινία του προπολεμικού καλλιτεχνικού κινηματογράφου» και πρώτη ταινία στην Ευρώπη που έδειχνε γυμνούς τους πρωταγωνιστές. ενώ αξιόλογη ταινία-

-της εποχής θεωρείται και ο Αγαπητικός της Βοσκοπούλας (1931-1932), κινηματογραφική μεταφορά του γνωστού ειδυλλίου του Δημήτρη Κορομηλά.

Και αφού ο ομιλών κινηματογράφος είναι πλέον γεγονός σε όλο τον κόσμο και οι ηχητικές ταινίες ξένης παραγωγής κατακλύζουν την Ελλάδα, οι Έλληνες παραγωγοί δυστυχώς δεν μπορούν να ακολουθήσουν την πρόοδο. Αξίζει να σημειωθεί ότι την περίοδο αυτή οι Αιγύπτιοι παραγωγοί γυρίζουν με επιτυχία αρκετές ελληνόφωνες ταινίες (Αιγυπτιακή περίοδος, 1936-1939), ενώ ο Φίλοποιμην Φίνος ιδρύει το 1936 το Ελληνικό κινηματογραφικό στούντιο. Το 1939 γυρίζει την πρώτη του ταινία Το τραγούδι του χωρισμού. Το 1942 ιδρύει την Φίνος Φιλμ. Είναι ο πρώτος στην Ελλάδα που κατασκευάζει μηχανήμα για να γίνεται η εγγραφή του ήχου στα Ελληνικά.

Το 1939 ξεκινά ο δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος και ένα χρόνο αργότερα για μια ακόμη φορά οι κινηματογράφοι κλείνουν επ' αόριστον. Το 1944 η Κατίνα Παξινού τιμάται με το βραβείο Όσκαρ καλύτερου Β' ρόλου για την λαμπρή ερμηνεία της στην ταινία «Για ποιον χτυπά η καμπάνα που γυρίστηκε το 1943».



Κατά την διάρκεια του 1946 μέχρι το 1947 η Έλλη Λαμπέτη ξεκινά την κινηματογραφική της καριέρα με την ταινία «Αδούλωτοι σκλάβοι». Την περίοδο 1947-1948 παίζεται η ταινία «Οι Γερμανοί ξανάρχονται», ενώ η μεγαλύτερη εισπρακτικά επιτυχία της χρονιάς 1949-1950 είναι ο «Μεθύστακας» με τον Ορέστη Μακρή.



Μετά την απελευθέρωση του έθνους ιδρύονται δύο αρκετά σύγχρονα στούντιο. Το Άλφα στα Μελίσσια και της Ανζερβός στη Φιλοθέη. Διαθέτουν την αναγκαία έκταση και σύγχρονο εξοπλισμό καθώς και ειδικευμένο τεχνικό προσωπικό. Αργότερα ιδρύονται και μερικά μικρότερα στούντιο στο κέντρο της Αθήνας.

Η δεκαετία του 1950

Τη δεκαετία του 1950 γυρίζονται πάνω από τριακόσιες ταινίες ενώ εμφανίζονται εκατό νέες εταιρείες, από τις οποίες οι εξήντα είναι εταιρείες της μιας ταινίας. Μόνο τέσσερις εταιρείες γυρίζουν περισσότερες από δέκα ταινίες, η Τζα, η Νόβακ, η Ανζερβός και βέβαια η Φίνος Φιλμ.

Οι ταινίες που παρουσιάζουν επιτυχία προέρχονται από τους αξιόπιστους παραγωγούς που συνεργάζονται με διακεκριμένους ηθοποιούς και έμπειρους τεχνικούς. Μία από τις σημαντικότερες όμως προϋποθέσεις για την καλή πορεία μιας ταινίας είναι και η συνεργασία με τους μεγαλύτερους Έλληνες διανομείς.

Εκείνη την εποχή ο μεγαλύτερος Έλληνας διανομέας είναι ο Δαμασκηνός-Μιχαηλίδης, που κατέχει συνήθως τις τρεις πρώτες θέσεις στην πρώτη πεντάδα του πίνακα εισπράξεων α' προβολής. Το σύστημα διανομής συμπληρώνεται επίσης από τις εταιρείες Μήλας Φιλμ, Ανζερβός, Σπέντζος, Ι. Καρατζόπουλος και Αφοί Ρουσσόπουλοι-Γ. Λαζαρίδης-Δ. Σαρρή-Κ. Ψαρράς.

Ενδεικτικές ταινίες του 1950

Τίτλος: Αμάρτησα για το παιδί μου **Σκηνοθέτης:** Χρήστος Σπέντζος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ελένη Χατζηαργύρη, Θόδωρος Μορίδης, Βαγγέλης Ανουσάκης, Σπύρος Πατρίκιος

Τίτλος: Έλα στο θείο... **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Σμαρούλα Γιούλη, Νίκος Σταυρίδης, Μίμης Φωτόπουλος, Γιάννης Ιωαννίδης

Τίτλος: Θύελλα στο φάρο **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ίντα Χριστινάκη, Ντίνος Δημόπουλος, Θόδωρος Μορίδης, Μίμης Φωτόπουλος

Τίτλος: Ο μεθύστακας **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ορέστης Μακρής, Δημήτρης Χορν, Μπίλλυ Κωνσταντοπούλου, Αθανασία Μουστάκα

Τίτλος: Οι Απάχηδες των Αθηνών **Σκηνοθέτης:** Ηλίας Παρασκευάς **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Άννα Καλουτά, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Μίμης Φωτόπουλος, Φραγκίσκος Μανέλλης

Τίτλος: Τα αρραβωνιάσματα **Σκηνοθέτης:** Μαρία Πλυτά **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Αιμίλιος Βεάκης, Έλλη Ξανθάκη, Νίκος Τζόγιας, Μαργαρίτα Γεράρδου

Ενδεικτικές ταινίες του 1951

Τίτλος: Εκείνες που δεν πρέπει ν' αγαπούν **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κοινωνική **Ηθοποιοί:** Άννα Καλουτά, Αλέκος Αλεξανδράκης, Σμαρούλα Γιούλη, Κούλης Στολίγκας

Τίτλος: Η Λύκαινα **Σκηνοθέτης:** Μαρία Πλυτά **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Αλέκα Κατσέλη, Ανδρέας Ζησιμάτος, Ανθή Μηλιάδη, Γιάννης Αργύρης

Τίτλος: Κατέστρεψα μια νύχτα τη ζωή μου **Σκηνοθέτης:** Μαυρίκιος Νόβακ **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Δάφνη Σκούρα, Θόδωρος Μορίδης, Ντίνος Δημόπουλος, Γιώργος Λουκάκης

Τίτλος: Να παιδί να μάλαμα **Σκηνοθέτης:** Πέτρος Γιαννακός **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Πέτρος Γιαννακός, Μαρίνα Μπιούτη, Μίση Κωνσταντάρα

Τίτλος: Νεκρή πολιτεία **Σκηνοθέτης:** Φρίξος Ηλιάδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ειρήνη Παπά, Νίκος Τζόγιας, Ελένη Ζαφειρίου, Γιάννης Αργύρης



Τίτλος: Πικρό ψωμί **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Κοινωνική **Ηθοποιοί:** Ίντα Χριστινάκη, Γιώργος Νέζος, Ελένη Ζαφειρίου, Δήμος Σταρένιος

Τίτλος: Προ Παντός...Ψυχραιμία **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Ηλιόπουλος και Μίμης Φωτόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Ντίνος Ηλιόπουλος, Άννα Κυριακού, Λιάνα Ορφανού



Τίτλος: Τα τέσσερα σκαλοπάτια **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Ζερβός **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Λακάζ, Ντίνος Ηλιόπουλος, Νίκος Χατζίσκος, Μίμης Φωτόπουλος, Γεωργία Βασιλειάδου, Άννα Κυριακού

Τίτλος: Το παιδί μου πρέπει να ζήσει **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Καίτη Πάνου, Θόδωρος Μορίδης, Σάσα Ντάριο, Λαυρέντης Διανέλλος

Τίτλος: Το τάμα της Αννούλας **Σκηνοθέτης:** Αύγουστος Σκλάβος **Είδος:** Κοινωνική **Ηθοποιοί:** Μίμης Βλαχόπουλος, Κέλυ Προβελεγγίου, Κώστας Στράντζαλης, Παύλος Καταπόδης

Ενδεικτικές ταινίες του 1952

Τίτλος: Ένα βότσαλο στη λίμνη **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Ιλία Λιβυκού, Βαγγέλης Πρωτόπαππας, Καίτη Λαμπροπούλου

Τίτλος: Έτσι έσβησε η ζωή μου **Σκηνοθέτης:** Χρήστος Σπέντζος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Θάνος Κωτσόπουλος, Αλέκα Κατσέλη, Χρήστος Τσαγανέας, Ανθή Μηλιάδη

Τίτλος: Η Φλόγα της Ελευθερίας **Σκηνοθέτης:** Παναγιώτης Σπύρου **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ρένα Γαλάνη, Σπύρος Καλιμάνης, Καίτη Λαμπροπούλου, Νίκος Τσαχιρίδης

Τίτλος: Μαύρη Γη **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Τατασόπουλος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Φούντας, Σόφι Λιλιά, Φρόσω Κοκκόλα, Κώστας Δούκας

Τίτλος: Ο βαφτιστικός **Σκηνοθέτης:** Μαρία Πλυτά **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ανθή Ζαχαράτου, Μίμης Φωτόπουλος, Αλέκος Αλεξανδράκης, Φραγκίσκος Μανέλλης



Τίτλος: Ο γρουσουζής **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Κοινωνική **Ηθοποιοί:** Ορέστης Μακρής, Μίμης Φωτόπουλος, Γεωργία Βασιλειάδου, Δάφνη Σκούρα

Τίτλος: Ο Πύργος των Ιπποτών **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Πέτρος Κυριακός, Μίμης Φωτόπουλος, Ντίνος Ηλιόπουλος, Γιώργος Καμπανέλλης

Τίτλος: Ορκίστηκα εκδίκηση **Σκηνοθέτης:** Μαυρίκιος Νόβας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Δάφνη Σκούρα, Θόδωρος Μορίδης, Ανδρέας Δεληγιάννης, Νίκος Καζής

Τίτλος: Το κορίτσι της ταβέρνας **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Τριανταφύλλης και Ιάσων Νόβας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Δάφνη Σκούρα, Θόδωρος Μορίδης, Γιώργος Λουκάκης, Στέφανος Στρατηγός

Τίτλος: Το στραβόξυλο **Σκηνοθέτης:** Χρήστος Αποστόλου **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αργυρόπουλος, Μαρίκα Νέζερ, Γεωργία Βασιλειάδου, Λιάνα Ορφανού



Ενδεικτικές ταινίες του 1953

Τίτλος: Μεγάλοι δρόμοι **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Νανά Παπαδοπούλου, Γιώργος Βλαχόπουλος, Γιώργος Δήμου, Σταύρος Ξενίδης

Τίτλος: Μητέρα στο βούρκο **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Καρύδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Νίκος Ξεπαπαδάκος, Ίντα Χριστινάκη, Φωφώ Χαρμπί, Φραγκίσκος Μανέλλης

Τίτλος: Οι Κολασμένοι **Σκηνοθέτης:** Πλάτων Κάππας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Μίμης Σταυρολέμης, Άλκηστις Γάσπαρη, Ανδρέας Ντούζος, Εύα Ευαγγελίδου

Τίτλος: Ο καπετάν Σοροκάδας **Σκηνοθέτης:** Κώστας Δρίτσας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ράλλης Αγγελίδης, Ηλέκτρα Αττικού, Μιχάλης Νικολινάκος, Θάνος Τζερενάλης

Τίτλος: Ο Κοκοβιός πρωτευουσιάνος **Σκηνοθέτης:** Α.Γ. Δημήτριάδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Πέτρος Γιαννακός, Σάσα Ντάριο, Ράλλης Αγγελίδης, Νίκος Φέρμας

Τίτλος: Ο μπαμπάς εκπαιδεύεται **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Λαζαρίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Πέτρος Κυριακός, Σάσα Ντάριο, Κώστας Βουτσάς, Γιώργος Καμπανέλλης

Τίτλος: Όνειρα κοριτσιών **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βιργινία Πετιμεζάκη, Διονύσης Μήλας, Γιάννης Πρινέας, Ελένη Ζαφειρίου

Τίτλος: Πρέπει να τα παντρεύουμε **Σκηνοθέτης:** Μαυρίκιος Νόβας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Τζένη Ρουσσέα, Διονύσης Μήλας, Θόδωρος Μορίδης, Δήμος Σταρένιος

Τίτλος: Σάντα Τσικίτα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Ίλια Λιβυκού, Στέφανος Στρατηγός, Βαγγέλης Πρωτόπαππας



Τίτλος: Το Σοφεράκι **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Σμαρούλα Γιούλη, Νίκος Ρίζος, Λέλα Πατρικίου

Τίτλος: Το τραγούδι του πόνου **Σκηνοθέτης:** Ντίμης Δαδήρας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ίντα Χριστινάκη, Ηλίας Σταματίου, Μιχάλης Νικολόπουλος, Σταύρος Ξενίδης



Ενδεικτικές ταινίες του 1954

Τίτλος: Γκολ στον έρωτα **Σκηνοθέτης:** Τζανής Αλιφέρης
Είδος: Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Γεωργία Βασιλειάδου, Νίκος Ρίζος, Ζωή Φυτούση

Τίτλος: Γυναίκες Δίχως Άντρες **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Τατασόπουλος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Φούντας, Τίτος Βανδής, Αθανασία Μουστάκα, Κάτια Λίντα

Τίτλος: Δεσποινίς ετών 39 **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Σμάρω Στεφανίδου, Ίλια Λιβυκού, Βαγγέλης Πρωτοπαππάς

Τίτλος: Η ωραία των Αθηνών **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γεωργία Βασιλειάδου, Μίμης Φωτόπουλος, Νίκος Σταυρίδης, Γκέλλυ Μαυροπούλου



Τίτλος: Κυριακάτικο ξύπνημα **Σκηνοθέτης:** Μιχάλης Κακογιάννης **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Έλλη Λαμπέτη, Δημήτρης Χορν, Γιώργος Παππάς, Τασσώ Καββαδία

Τίτλος: Ο άνεμος του μίσους **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Σμαρούλα Γιούλη, Γιώργος Φούντας, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος, Χρήστος Τσαγανέας

Τίτλος: Ο Γολγοθάς μιας ορφανής **Σκηνοθέτης:** Ντίμης Δαδήρας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Νέζος, Μπίλλυ Κωνσταντοπούλου, Ηλίας Σταματίου, Άννα Κυριακού

Τίτλος: Οι Παπατζήδες **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Πέτρος Γιαννακός, Νίκος Ρίζος, Θάνος Τζενεράλης



Τίτλος: Το ποντικάκι **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Αστυνομική **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Μίμης Φωτόπουλος, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος, Νίκος Ρίζος

Τίτλος: Χαρούμενο ξεκίνημα **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Μιούζικαλ **Ηθοποιοί:** Γιώργος Οικονομίδης, Ντίνος Ηλιόπουλος, Νίκος Ρίζος, Κάτια Λίντα

Ενδεικτικές ταινίες του 1955

Τίτλος: Γκόλφω **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Αντιγόνη Βαλάκου, Γιώργος Γληνός, Νίκος Καζής, Κυβέλη Θεοχάρη

Τίτλος: Γλέντι, λεφτά και αγάπη **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Σμαρούλα Γιούλη

Τίτλος: Η Κάλπικη λίρα **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Δημήτρης Χορν, Μίμης Φωτόπουλος, Ορέστης Μακρής



Τίτλος: Κόκκινα Τριαντάφυλλα **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Αλέκος Αλεξανδράκης, Γκέλλυ Μαυροπούλου, Δάφνη Σκούρα, Ρίκα Διαλυνά

Τίτλος: Λατέρνα, φτώχεια και φιλότιμο **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Βασίλης Αυλωνίτης, Τζένη Καρέζη



Τίτλος: Μαγική Πόλις **Σκηνοθέτης:** Νίκος Κούνδουρος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Φούντας, Μαργαρίτα Παπαγεωργίου, Θανάσης Βέγγος

Τίτλος: Ο αγαπητικός της βοσκοπούλας **Σκηνοθέτης:** Ντίμης Δαδήρας **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Ανδρέας Ζησιμάτος, Θάνος Κωτσόπουλος, Έλενη Χατζηαργύρη

Τίτλος: Ούτε γάτα ούτε ζημιά **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Ίλια Λιβυκού

Τίτλος: Στέλλα **Σκηνοθέτης:** Μιχάλης Κακογιάννης **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Μελίνα Μερκούρη, Γιώργος Φούντας, Αλέκος Αλεξανδράκης, Βούλα Ζουμπουλάκη

Τίτλος: Τζο ο τρομερός **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Μαργαρίτα Παπαγεωργίου, Χρήστος Τσαγανέας, Νίκος Ρίζος

Ενδεικτικές ταινίες του 1956

Τίτλος: Ερως, Φτώχεια και Κομπίνες **Σκηνοθέτης:** Ηλίας Παρασκευάς **Νίκος Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Σταυρίδης, Φραγκίσκος Μανέλλης, Γκέλλυ Μαυροπούλου, Γιώργος Καμπανέλλης

Τίτλος: Η Άγνωστος **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Κυβέλη, Αλέκος Αλεξανδράκης, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Μίμης Φωτόπουλος

Τίτλος: Η αρπαγή της Περσεφόνης **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Σατυρική **Ηθοποιοί:** Αλέκα Κατσέλη, Βασίλης Διαμαντόπουλος, Ορέστης Μακρής, Λαυρέντης Διανέλλος

Τίτλος: Η Δούκισσα της Πλακεντίας **Σκηνοθέτης:** Μαρία Πλυτά **Είδος:** Ιστορική **Ηθοποιοί:** Ρίτα Μυράτ, Βούλα Χαριλάου, Αλέκος Δελγιάννης, Θόδωρος Μορίδης



Τίτλος: Η καφετζού **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γεωργία Βασιλειάδου, Μίμης Φωτόπουλος

Τίτλος: Ο Δράκος **Σκηνοθέτης:** Νίκος Κούνδουρος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Γιάννης Αργύρης, Θανάσης Βέγγος

Τίτλος: Το κορίτσι με τα μαύρα **Σκηνοθέτης:** Μιχάλης Κακογιάννης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Έλλη Λαμπέτη, Δημήτρης Χορν, Γιώργος Φούντας, Ελένη Ζαφειρίου

Τίτλος: Ο ζηλιάρογατος **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Ίλια Λιβυκού, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Καίτη Λαμπροπούλου



Τίτλος: Πρωτευουσιάνικες περιπέτειες **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Πετροπουλάκης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ρένα Βλαχοπούλου, Στέφανος Στρατηγός, Κούλης Στολίκας, Άννι Μπολ

Τίτλος: Τσιγγάνικο αίμα **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Μιούζικαλ **Ηθοποιοί:** Άννα Καλουτά, Μαρία Καλουτά, Μιχάλης Νικολίνκος, Γιώργος Καμπανέλλης

Ενδεικτικές ταινίες του 1957

Τίτλος: Δελησταύρου και υιός **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Ίλια Λιβυκού, Στέφανος Στρατηγός, Τζένη Καρέζη

Τίτλος: Η θεία απ' το Σικάγο **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γεωργία Βασιλειάδου, Ορέστης Μακρής, Ελένη Ζαφειρίου, Τζένη Καρέζη



Τίτλος: Λατέρνα, φτώχεια και γαρύφαλλο **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Βασίλης Αυλωνίτης, Τζένη Καρέζη, Αλέκος Αλεξανδράκης

Τίτλος: Μαρία Πενταγιώτισσα **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Ανδρέας Μπάρκουλης, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Θόδωρος Μορίδης

Τίτλος: Μπαρμπα-Γιάννης ο κανατάς **Σκηνοθέτης:** Κώστας Στράντζαλης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Αλέκος Αλεξανδράκης, Νίκος Κούρκουλος, Κατερίνα Χέλμη

Τίτλος: Ο γυναικάς **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Χρήστος Ευθυμίου, Σμάρω Στεφανίδου, Μπέμπα Κυριακίδου, Βύρων Πάλλης

Τίτλος: Ο Φανούρης και το σόι του **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Γκέλυ Μαυροπούλου, Λαυρέντης Διανέλλος, Τζόλυ Γαρμπή

Τίτλος: Της νύχτας τα καμώματα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Βασίλης Διαμαντόπουλος, Ελένη Χατζηαργύρη, Σμαρούλα Γιούλη

Τίτλος: Τζιπ, Περίπτερο κι Αγάπη **Σκηνοθέτης:** Μαρία Πλυτά **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Νίκος Ρίζος, Μαρίκα Νέζερ, Βίλμα Κύρου

Τίτλος: Τρία Παιδιά Βολιώτικα **Σκηνοθέτης:** Δημήτρης Αθανασιάδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ανδρέας Μπάρκουλης, Τατιάνα Γαϊτάνου, Νίκος Σταυρίδης, Κώστας Χατζηχρήστος

Ενδεικτικές ταινίες του 1958

Τίτλος: Αδέκαροι ερωτευμένοι **Σκηνοθέτης:** Τζανής Αλιφέρης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κούλης Στολίσκας, Νίκος Ρίζος, Γιάννης Γκιωνάκης, Σπεράντζα Βρανά

Τίτλος: Διακοπές στην Αίγινα **Σκηνοθέτης:** Ανδρέας Λαμπρινός **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Ανδρέας Μπάρκουλης, Αλέκα Στρατηγού

Τίτλος: Ένας ήρωας με παντούφλες **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Λογοθετίδης, Ίλια Λιβυκού

Τίτλος: Έρωτας στους Αμμόλοφους **Σκηνοθέτης:** Κώστας Μανουσάκης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Ανδρέας Μπάρκουλης, Γιάννης Αργύρης, Κώστας Σταυρινουδάκης

Τίτλος: Η κυρά μας η μαμή **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γεωργία Βασιλειάδου, Ορέστης Μακρής, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Ξένια Καλογεροπούλου



Τίτλος: Η λίμνη των πόθων **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Ζερβός **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Γιώργος Φούντας, Ελένη Ζαφειρίου, Νίκος Φέρμας

Τίτλος: Μια ζωή την έχουμε **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Υβόν Σανσόν, Δημήτρης Χορν, Βασίλης Αυλωνίτης, Χρήστος Τσαγανέας

Τίτλος: Ο άνθρωπος του τραίνου **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Παππάς, Άννα Συνοδινού, Μιχάλης Νικολινάκος, Μάρω Κοντού

Τίτλος: Οι Παράνομοι **Σκηνοθέτης:** Νίκος Κούνδουρος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Τίτος Βανδής, Πέτρος Φυσσούν, Ανέστης Βλάχος

Τίτλος: Όλα για το παιδί της **Σκηνοθέτης:** Κώστας Στράντζαλης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Μαρία Στράντζαλη, Ανδρέας Μπάρκουλης, Θόδωρος Έξαρχος, Τζένη Ρουσσεά

Τίτλος: Ο Κόμης... Χατζηχρήστος **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Φραγκίσκος Μανέλλης, Μάρθα Καραγιάννη, Βασίλης Μεσολογγίτης

Τίτλος: Ο Κόμης... Χατζηχρήστος **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Φραγκίσκος Μανέλλης, Μάρθα Καραγιάννη, Βασίλης Μεσολογγίτης

Τίτλος: Ο Μιμίκος και η Μαίρη **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Ηθογραφική **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Ανδρέας Μπάρκουλης, Θεανώ Ιωαννίδου, Δημήτρης Καλλιβωκάς

Τίτλος: Ο Τζίτζικας κι ο Μέρμηγκας **Σκηνοθέτης:** Φίλιππος Φυλακτός **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Νίκος Ρίζος, Ρένα Ντορ, Αγγέλικα Καπελλαρή



Τίτλος: Τέσσερις νύφες και ένας γαμπρός **Σκηνοθέτης:** Τζανής Αλιφέρης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Σμαρούλα Γιούλη, Ντίνος Ηλιόπουλος, Γιάννης Γκιωνάκης, Βασίλης Αυλωνίτης

Τίτλος: Το μυστικό της κατηγορούμενης **Σκηνοθέτης:** Μαυρίκιος Νόβακ **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ελένη Χατζηαργύρη, Δημήτρης Μυράτ, Νίκος Τζόγιας, Άννα Φόνσου

Τίτλος: Το Νησί της Σιωπής **Σκηνοθέτης:** Λίλα Κουρκουλάκου **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Καμπανέλλης, Νίνα Σγουρίδου, Ορέστης Μακρής, Γιάννης Σπαρίδης

Τίτλος: Το τελευταίο ψέμα **Σκηνοθέτης:** Μιχάλης Κακογιάννης **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Έλλη Λαμπέτη, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Νίκος Κούρκουλος, Ελένη Ζαφειρίου

Τίτλος: Το Τρελοκόριτσο **Σκηνοθέτης:** Ντίμης Δαδήρας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Ανδρέας Μπάρκουλης, Κώστας Κακκαβάς



Τίτλος: Χαρούμενοι αλήτες **Σκηνοθέτης:** Ντίμης Δαδήρας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Κούλης Στολίσκας, Νίκος Ρίζος, Ηλίας Σταματίου

Ενδεικτικές ταινίες του 1959

Τίτλος: Αστέρω **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Αισθηματική **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Τίτος Βανδής, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Γεωργία Βασιλειάδου

Τίτλος: Διακοπές στην Κολοπετινίτσα **Σκηνοθέτης:** Βασίλης Γεωργιάδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Κώστας Χατζηχρήστος, Ρίκα Διαλυνά, Σπύρος Φωκάς

Τίτλος: Δουλειές με φούντες **Σκηνοθέτης:** Πάνος Γλυκοφρύδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Γιάννης Γκιωνάκης, Λάκης Σκέλλας, Αλέκα Στρατηγού



Τίτλος: Ένας βλάκας και μισός **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Χρήστος Ευθυμίου, Ρίκα Διαλυνά, Ανδρέας Μπάρκουλης, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος

Τίτλος: Έρωτας... με δόσεις **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Τατασόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Φραγκίσκος Μανέλλης, Μπέμπα Κυριακίδου, Γιάννης Σπαρίδης, Κώστας Χατζηχρήστος

Τίτλος: Η Λίζα το 'σκασε **Σκηνοθέτης:** Σωκράτης Καψάσκης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ξένια Καλογεροπούλου, Κώστας Κακκαβάς, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος, Μαρίκα Κρεββατά

Τίτλος: Η Λίμνη των Στεναγμών **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Ιστορική **Ηθοποιοί:** Ειρήνη Παππά, Ανδρέας Μπάρκουλης, Ανδρέας Ζησιμάτος, Τζαβαλάς Καρούσος

Τίτλος: Η Μουσίτσα **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Ανδρέας Μπάρκουλης, Γιάννης Γκιωνάκης, Κούλης Στολίγκας



Τίτλος: Λαός και Κολωνάκι **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Ρίκα Διαλυνά, Κάκια Αναλυτή, Ξένια Καλογεροπούλου

Τίτλος: Ματωμένο ηλιοβασίλεμα **Σκηνοθέτης:** Ανδρέας Λαμπρινός **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Έφη Οικονόμου, Σπύρος Φωκάς

Τίτλος: Μπουμπουλίνα **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Βιογραφική **Ηθοποιοί:** Ειρήνη Παπά, Μιράντα Μυράτ, Ανδρέας Μπάρκουλης

Τίτλος: Να ζήσουν τα φτωχόπαιδα **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Μίμης Φωτόπουλος, Μπεάτα Ασημακοπούλου, Ρίκα Διαλυνά



Τίτλος: Ο Ηλίας του 16ου **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Θανάσης Βέγγος, Σταύρος Ξενίδης, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος

Τίτλος: Ο θησαυρός του μακαρίτη **Σκηνοθέτης:** Νίκος Τσιφόρος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γεωργία Βασιλειάδου, Βασίλης Αυλωνίτης, Νίκος Ρίζος, Ξένια Καλογεροπούλου

Τίτλος: Ο Θύμιος τα 'κανε θάλασσα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Βούλα Χαριλάου, Ορέστης Μακρής, Ανδρέας Μπάρκουλης

Τίτλος: Οι दोσатζήδες **Σκηνοθέτης:** Βασίλης Γεωργιάδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Θανάσης Βέγγος, Αλέκα Στρατηγού, Κούλης Στολίγκας

Τίτλος: Ο μαγκούφης **Σκηνοθέτης:** Τζανής Αλιφέρης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Γεωργία Βασιλειάδου, Μάρθα Βούρτση, Γιάννης Φέρμης

Τίτλος: Στουρνάρα 288 **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Κοινωνική **Ηθοποιοί:** Ορέστης Μακρής, Σμαρούλα Γιούλη, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος

Τίτλος: Ταξίδι με τον έρωτα **Σκηνοθέτης:** Κώστας Στράντζαλης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Κώστας Κακκαβάς, Δημήτρης Μυράτ

Τίτλος: Το Νησί των Γενναίων **Σκηνοθέτης:** Ντίμης Δαδήρας **Είδος:** Πολεμική **Ηθοποιοί:** Αλέκος Αλεξανδράκης, Τζένη Καρέζη, Αλίκη Γεωργούλη, Λυκούργος Καλλέργης

Τίτλος: Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Χρήστος Τσαγανέας, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος

Η δεκαετία του 1960

Η χρυσή εποχή του ελληνικού κινηματογράφου ήταν από το 1960 μέχρι το 1973 φτάνοντας μέχρι τις 97 ταινίες τον χρόνο (με μέσο όρο 80 ταινίες τον χρόνο). Η Ελλάδα εκπροσωπείται στο Φεστιβάλ Καννών με την ελληνικής παραγωγής ταινία του Ζυλ Ντασέν, «Ποτέ την Κυριακή», με την Μελίνα Μερκούρη στο ρόλο της Ίλιας, η οποία μοιράζεται το βραβείο με την Ζαν Μορώ για την ερμηνεία της στην ταινία «Moderato Cantabile» του Πήτερ Μπουκ στην Γαλλία. Ο Μάνος Χατζηδάκης κερδίζει το Όσκαρ για την μουσική της ταινίας «Τα παιδιά του Πειραιά».

Ένα μεγάλο ποσοστό των ταινιών που έγιναν την δεκαετία του 1960 ήταν κωμωδίες, κάτι που δείχνει την επιθυμία να ξεχάσουν τα βάσανα και τις εντάσεις του πρόσφατου παρελθόντος. Το σενάριο μιας τυπικής ταινίας της εποχής ήταν απλό και έξυπνο. Σχεδόν σε κάθε ταινία υπάρχει μια σκηνή από μια βραδινή έξοδο στα μπουζούκια (που ήταν το απαραίτητο βαριετέ της εποχής). Αυτό έδωσε την ευκαιρία να παίρνουν μέρος στις ταινίες διάσημοι μουσικοί και τραγουδιστές και να αναπτυχθεί η λαϊκή μουσική της εποχής. Από τα πιο δημοφιλή ονόματα που πέρασαν από τις ταινίες αυτής της εποχής ήταν οι μεγάλοι του ελληνικού τραγουδιού όπως ο Γιώργος Ζαμπέτας, ο Μανώλης Χιώτης και η Μαίρη Λίντα, ο Στέλιος Καζαντζίδης, ο Γρηγόρης Μπιθικώτσης, ο Πάνος Γαβαλάς και πολλοί άλλοι.

Στη δεκαετία του 1960 ο ταλαντούχος Θανάσης Βέγγος δημιουργεί μεγάλο και φανατικό κοινό με τις ταινίες του όπως «Ο παπατρέχας», «Θου Βου φαλακρός πράκτωρ 000», «Πάρε κόσμε» και πολλές άλλες. Ο αξέχαστος Σταύρος Παράβας δημιουργεί τον αξέχαστο χαρακτήρα του Φίφη σε διάφορες ταινίες όπως «Ο Εμίρης και ο Κακομοίρης» και «Φίφης ο αχτύπητος».

Με την εισαγωγή του χρώματος στην ελληνική ταινία έχουμε τα πρώτα ελληνικά μιούζικαλ όπως το Γοργόνες και Μάγκες το 1968 σε σκηνοθεσία Γιάννη Δαλιανίδη με τους Μαίρη Χρονοπούλου, Φαίδωνα Γεωργίτση, Διονύση Παπαγιαννόπουλο, Βαγγέλη Σειλινό, Νόρα Βαλσάμη, Μάρθα Καραγιάννη και άλλους, και Ραντεβού στον αέρα το 1966 με τους Ρένα Βλαχοπούλου, Κώστα Βουτσά, Χλόη Λιάσκου, Γιάννη Βογιατζή, Μάρθα Καραγιάννη.

Η Αλίκη Βουγιουκλάκη συνεχίζει τα μιούζικαλ με τη περίφημη επιτυχία «Η κόρη μου η σοσιαλίστρια», «Η Αλίκη στο Ναυτικό», «Το πιο λαμπρό αστέρι» όπως πολλά και άλλα. Η Ρένα Βλαχοπούλου με την Μάρθα Καραγιάννη, τον Κώστα Βουτσά, τη Ζωή Λάσκαρη, τη Νόρα Βαλσάμη και άλλους, έπαιξαν σε πολλά μιούζικαλ της εποχής με τις χορογραφίες που έγιναν από τους Βαγγέλη Σειλινό, Μανώλη Καστρινό και Φώτη Μεταξόπουλο.

Το 1965 η ταινία «Το χύμα βάφτηκε κόκκινο» του Βασίλη Γεωργιάδη και σενάριο του Νίκου Φώσκολου με τους Νίκο Κούρκουλο, Μαίρη Χρονοπούλου, Γιάννη Βόγλη και Μάνο Κατράκη ήταν υποψήφια για το Όσκαρ της Καλύτερης Ξενόγλωσσας Ταινίας. Με αυτή την ταινία εμφανίστηκε ένα νέο ύφος στις ελληνικές ταινίες: οι ελληνικές γουέστερν ταινίες βασισμένες κυρίως στις εξεγέρσεις γεωργών στην Ελλάδα στις αρχές του 20ού αιώνα.

Στις περισσότερες ελληνικές ταινίες, ο παραγωγός ή ο σκηνοθέτης χρησιμοποιούν συχνά παλαιούς ή νέους δίσκους ή φωνοταινίες με κλασικά ή μοντέρνα κομμάτια. Στις περισσότερες φροντισμένες ελληνικές ταινίες, η μουσική επένδυση ανατίθεται σε δόκιμους συνθέτες. Τέτοιοι συνθέτες αναδείχθηκαν πολλοί και καλοί στον ελληνικό κινηματογράφο. Ο Μάνος Χατζηδάκης στη ταινία «Ποτέ την Κυριακή», «Μανταλένα» και ο Μίκης Θεοδωράκης στη ταινία «Ζορμπάς», με παγκόσμια αναγνώριση, ο Κώστας Καπνίσσης στις ταινίες «Παπαφλέσσας», «Υπολοχαγός Νατάσα», ο Σταύρος Ξαρχάκος στη ταινία «Κορίτσια στον ήλιο», «Διπλοπενιές», «Λόλα», «Τα κόκκινα φανάρια», ο Γιάννης Μαρκόπουλος στις ταινίες «Επιχείρηση Απόλλων», «Ντάμα σπαθί», ο Νίκος Μαμαγκάκης στις ταινίες «Η νεράιδα και το παλικάρι», «Η αρχόντισσα και ο αλήτης», ο Γιώργος Κατσαρός στη ταινία «Η κόμισσα της Κέρκυρας» και ο Μίμης Πλέσσας στη ταινία «Οι θαλασσιές οι χάντρες». Επιπλέον, πολλοί περισσότεροι συνθέτες στην λίστα.

Ενδεικτικές ταινίες του 1960

Τίτλος: Αντίο ζωή **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Ρομαντική **Ηθοποιοί:** Γιώργος Φούντας, Ελένη Χατζηαργύρη, Λάμπρος Κωνσταντάρας

Τίτλος: Έγκλημα στα παρασκήνια **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Κατσουρίδης **Είδος:** Αστυνομική **Ηθοποιοί:** Αλέκος Αλεξανδράκης, Μάρω Κοντού, Χρήστος Τσαγανέας, Λαυρέντης Διανέλλος

Τίτλος: Μανταλένα **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Μιούζικαλ **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Παντελής Ζερβός

Τίτλος: Μήτρος και Μητρούσης στην Αθήνα **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Τατασόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Φραγκίσκος Μανέλλης, Θανάσης Βέγγος, Άννα Μαντζουράνη, Νίκος Ξανθόπουλος

Τίτλος: Ποτέ την Κυριακή **Σκηνοθέτης:** Ζιλ Ντασέν **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μελίνα Μερκούρη, Ζιλ Ντασέν, Γιώργος Φούντας, Δέσπω Διαμαντίδου

Τίτλος: Τα κίτρινα γάντια **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Μίμης Φωτόπουλος, Μάρω Κοντού, Γιάννης Γκιωνάκης

Τίτλος: Τα ντερβισόπαιδα **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Τατασόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Φραγκίσκος Μανέλλης, Θανάσης Βέγγος, Κώστας Χατζηχρήστος, Νίκος Ξανθόπουλος

Τίτλος: Το κοροϊδάκι της δεσποινίδος **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Ντίνος Ηλιόπουλος, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος

Ενδεικτικές ταινίες του 1961

Τίτλος: Αντιγόνη **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ειρήνη Παππά, Μάνος Κατράκης, Μάρω Κοντού



Τίτλος: Έξω οι κλέφτες **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ορέστης Μακρής, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος, Κούλης Στολίκας

Τίτλος: Ίλιγγος **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ζωή Λάσκαρη, Αλέκος Αλεξανδράκης, Βούλα Ζουμπουλάκη



Τίτλος: Ο Κατήφορος **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ζωή Λάσκαρη, Νίκος Κούρκουλος, Κώστας Βουτσάς, Παντελής Ζερβός



Τίτλος: Το έξυπνο πουλί **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Κώστας Χατζηχρήστος, Άννα Φόνσου

Τίτλος: Χαμένα όνειρα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Αντιγόνη Βαλάκου, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Θανάσης Βέγγος



Ενδεικτικές ταινίες του 1962

Τίτλος: Διαβόλου κάλτσα **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Άννα Φόνσου, Νίκος Σταυρίδης, Παντελής Ζερβός, Γιάννης Γκιωνάκης

Τίτλος: Δουλειές του ποδαριού **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Τατασόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Φραγκίσκος Μανέλλης, Θανάσης Βέγγος, Λαυρέντης Διανέλλος, Γιάννης Σπαρίδης

Τίτλος: Ζήτω η τρέλα! **Σκηνοθέτης:** Πάνος Γλυκοφρύδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Θανάσης Βέγγος, Πάρη Λεβέντη



Τίτλος: Η κυρία του κυρίου **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Γκέλυ Μαυροπούλου, Καίτη Πάνου, Περικλής Χριστοφορίδης

Τίτλος: Ηλέκτρα **Σκηνοθέτης:** Μιχάλης Κακογιάννης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ειρήνη Παππά, Γιάννης Φέρτης, Αλέκα Κατσέλη, Μάνος Κατράκης

Τίτλος: Η νύφη το 'σκασε **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Θανάσης Βέγγος, Νίκος Ρίζος, Πάρις Αλεξάντερ

Τίτλος: Κορόιδο γαμπρέ **Σκηνοθέτης:** Κώστας Καραγιάννης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Νίκος Σταυρίδης, Γιάννης Γκιωνάκης, Μίρκα Καλατζοπούλου



Τίτλος: Μερικοί το προτιμούν κρύο **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Ζωή Λάσκαρη, Βαγγέλης Βουλγαρίδης, Κώστας Βουτσάς

Τίτλος: Νόμος 4000 **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ζωή Λάσκαρη, Βαγγέλης Βουλγαρίδης, Κώστας Βουτσάς



Τίτλος: Ο ατσίδας **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Ζωή Λάσκαρη, Παντελής Ζερβός, Στέφανος Στρατηγός

Τίτλος: Ο βασιλιάς της γκάφας **Σκηνοθέτης:** Πάνος Γλυκοφρύδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Θανάσης Βέγγος, Πάρη Λεβέντη



Τίτλος: Ο Θόδωρος και το δίκαννο **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Σμαρούλα Γιούλη, Νίτσα Τσαγανέα, Χρήστος Τσαγανέας

Τίτλος: Οι γαμπροί της Ευτυχίας **Σκηνοθέτης:** Σωκράτης Καψάσκης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γεωργία Βασιλειάδου, Βασίλης Αυλωνίτης, Νίκος Ρίζος, Έλσα Ρίζου

Τίτλος: Οργή **Σκηνοθέτης:** Βασίλης Γεωργιάδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Άννα Φόνσου, Νίκος Κούρκουλος, Βιβέτα Τσιούνη, Λυκούργος Καλλέργης

Τίτλος: Ο Σταμάτης και ο Γρηγόρης **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Παπακώστας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Νίκος Σταυρίδης, Μάριον Σίβα, Γιώργος Τσιτσόπουλος

Τίτλος: Όταν λείπει η γάτα! **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Ρένα Βλαχοπούλου, Νίκος Ρίζος, Μαρίκα Κρεβατά



Τίτλος: Όταν ξυπνά το παρελθόν **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Αντιγόνη Βαλάκου, Ανδρέας Μπάγκουλης, Καίτη Πάνου, Μαίρη Ευαγγέλου

Τίτλος: Ο χρυσός και ο τενεκές **Σκηνοθέτης:** Ίων Νταϊφάς **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Μιράντα Κουνελάκη, Τζόλυ Γαρμπή, Παντελής Ζερβός

Τίτλος: Τέρμα τα δίφραγκα **Σκηνοθέτης:** Σάκης Τσολακάκης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Βασίλης Αυλωνίτης, Πάρη Λεβέντη, Νίκος Ρίζος, Θανάσης Μυλωνάς

Τίτλος: Φαίδρα **Σκηνοθέτης:** Ζιλ Ντασέν **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Μελίνα Μερκούρη, Ραφ Βαλόνε, Άντονι Πέρκινς, Τασσώ Καβαδιά

Ενδεικτικές ταινίες του 1963

Τίτλος: Επτά μέρες ψέματα **Σκηνοθέτης:** Κώστας Ανδρίτσος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Γιάννης Γκιωνάκης, Νίκος Ρίζος, Πόπη Λάζου



Τίτλος: Κάτι να καίει **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Μιούζικαλ **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Ρένα Βλαχοπούλου, Έλενα Ναθαναήλ, Κώστας Βουτσάς



Τίτλος: Μερικοί το προτιμούν κρύο **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Μιούζικαλ **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Ζωή Λάσκαρη, Ρένα Βλαχοπούλου, Κώστας Βουτσάς

Τίτλος: Μικρές Αφροδίτες **Σκηνοθέτης:** Νίκος Κούνδουρος **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Τάκης Εμμανουήλ, Ελένη Προκοπίου

Τίτλος: Όσα κρύβει η νύχτα **Σκηνοθέτης:** Στέλιος Ζωγραφάκης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Πέτρος Φυσσούν, Μάρθα Βούρτση, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος, Χρήστος Τσαγανέας

Τίτλος: Ουρανός **Σκηνοθέτης:** Τάκης Κανελλόπουλος **Είδος:** Αντιπολεμική **Ηθοποιοί:** Φαίδων Γεωργίτσας, Ελένη Ζαφειρίου

Τίτλος: Τα κόκκινα φανάρια **Σκηνοθέτης:** Βασίλης Γεωργιάδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Μαίρη Χρονοπούλου, Δημήτρης Παπαμιχαήλ, Μάνος Κατράκης



Τίτλος: Τρελοί πολυτελείας **Σκηνοθέτης:** Στέφανος Φωτιάδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Γιάννης Γκιωνάκης, Γιώργος Πάντζας

Ενδεικτικές ταινίες του 1964

Τίτλος: Αλέξης Ζορμπάς **Σκηνοθέτης:** Μιχάλης Κακογιάννης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Άντονι Κουίν, Άλαν Μπέιτς, Ειρήνη Παππά, Σωτήρης Μουστάκας



Τίτλος: Άλλος για το εκατομμύριο **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Μίμης Φωτόπουλος, Γιάννης Γκιωνάκης

Τίτλος: Αμφιβολίες **Σκηνοθέτης:** Γρηγόρης Γρηγορίου **Είδος:** Αστυνομική **Ηθοποιοί:** Νίκος Κούρκουλος, Βιβέτα Τσιούνη, Ντόρα Βολανάκη, Πάρις Αλεξάντερ

Τίτλος: Εξωτικές βιταμίνες **Σκηνοθέτης:** Σωκράτης Καψάσκης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Νίκος Σταυρίδης, Νάντια Χωραφά, Σαπφώ Νοταρά, Γιάννης Γκιωνάκης

Τίτλος: Έξω φτώχεια και καλή καρδιά **Σκηνοθέτης:** Πάνος Γλυκοφρύδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Θανάσης Βέγγος, Γιώργος Οικονομίδης, Ανδρέας Ντούζος, Μάριον Σίβα

Τίτλος: Η Σωφερίνα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Αλέκος Αλεξανδράκης, Μάρω Κοντού, Βασίλης Αυλωνίτης



Τίτλος: Η χαρτοπαίχτρα **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ρένα Βλαχοπούλου, Λάμπρος Κωνσταντάρας, Λίλλη Παπαγιάννη

Τίτλος: Θα Σε Κάνω Βασίλισσα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Θανάσης Βέγγος, Νίκη Λινάρδου, Λάμπρος Κωνσταντάρας

Τίτλος: Ο φίλος μου ο Λευτεράκης **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ντίνος Ηλιόπουλος, Μάρω Κοντού, Κώστας Βουτσάς, Γιώργος Κωνσταντίνου

Τίτλος: Σχολή για σωφερίνες **Σκηνοθέτης:** Κώστας Στράντζαλης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Θανάσης Βέγγος, Ανδρέας Μπάγκουλης, Ντίνα Τριάντη, Σιμόνη Κυριακίδου

Τίτλος: Το δόλωμα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Αλέκος Αλεξανδράκης

Ενδεικτικές ταινίες του 1965

Τίτλος: Η δε γυνή να φοβήται τον άνδρα **Σκηνοθέτης:** Γιώργος Τζαβέλλας **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γιώργος Κωνσταντίνου, Μάρω Κοντού



Τίτλος: Ιστορία μιας ζωής **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Δραματική **Ηθοποιοί:** Ζωή Λάσκαρη, Μάνος Κατράκης, Λευτέρης Βουρνάς

Τίτλος: Κορίτσια για φίλημα **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ρένα Βλαχοπούλου
Ήταν η πρώτη έγχρωμη ελληνική ταινία με στερεοφωνικό ήχο.



Τίτλος: Μοντέρνα Σταχτοπούτα **Σκηνοθέτης:** Αλέκος Σακελλάριος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Αλίκη Βουγιουκλάκη, Δημήτρης Παπαμιχαήλ



Τίτλος: Πράκτορες 005 εναντίον Χρυσοπόδαρου **Σκηνοθέτης:** Ορέστης Λάσκος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Γιάννης Γκιωνάκης, Κώστας Χατζηχρήστος

Τίτλος: Τέντυ μπόι αγάπη μου **Σκηνοθέτης:** Γιάννης Δαλιανίδης **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Ζωή Λάσκαρη, Κώστας Βουτσάς, Νίτσα Μαρούδα



Τίτλος: Μια τρελλή τρελλή οικογένεια **Σκηνοθέτης:** Ντίνος Δημόπουλος **Είδος:** Κωμωδία **Ηθοποιοί:** Τζένη Καρέζη, Αλέκος Αλεξανδράκης, Διονύσης Παπαγιαννόπουλος, Μαίρη Αρώνη





Nikos Gatsios

Α ξέχαστες ελληνικές ταινίες της χρυσής δεκαετίας των '80s που αγαπήσαμε.



Βασικά το 1982 δύο ραδιοφωνικοί σταθμοί έρχονται αντιμέτωποι, το "Ράδιο καπούρα" με λαϊκές επιτυχίες και το "Studio 69" με ντίσκο χιτς, καταλαμβάνοντας την τρίτη θέση ανάμεσα σε 48 ταινίες της σεζόν. Πρωταγωνιστές ήταν ο Στάθης ψάλτης, Σταμάτης Γαρδέλης, Πάνος Μιχαλόπουλος, Γιώργος Ρήγας, Ρένα Παγκράτη, Καίτη Φίνου, Σοφία Αλιμπέρτη. Ατάκες της ταινίας το "69 Studio speaking" και το "Κούλα μ' ακούς".



Στο μουσικό μέρος της ταινίας βλέπουμε τον πρωτοεμφανιζόμενο τότε λαϊκό τραγουδιστή, Θέμη Αδαμαντίδη στο "Πονάνε όσοι αγαπάνε" και την αξέχαστη Ρένα Παγκράτη στο "Βασικά".



Γυρισμένο στην πανέμορφη Ύδρα το 1984, χορεύοντας τις καλοκαιρινές νύχτες κάτω από την ντισκομπάλα οι Ψάλτης, Γαρδέλης, Φίνου, Πίκουλα, Ευαγγελόπουλος και Παγκράτη μας λένε "Έλα ν' γυμνωθούμε ντάρλινγκ", με τον Γαρδέλη να παραδίδει μαθήματα έντονου φλερτ στο τραγούδι που άφησε εποχή "Come with me" και την μοναδική Ρένα Παγκράτη στο "Είναι φάση το αγόρι".



Η σκηνοθεσία έγινε από τον Γιάννη Δαλιανίδη και η ταινία έκοψε 203.654 εισιτήρια. Επίσης ακούγονται επιτυχίες της εποχής όπως το "Body work" από τους Hot streak καθώς και το "Heart of the beat" από τους 3-v.



Το 1983 σε σενάριο και σκηνοθεσία του Ερρίκου Θαλασσινού έρχεται ο αθυρόστομος Στάθης ο οποίος διαφωνεί με όλους και με όλα, ακόμα και με την αγαπημένη του Καίτη Φίνου, η οποία όμως φεύγει στο εξωτερικό λόγω κάποιας σοβαρής ασθένειας.



Στην ταινία επίσης παίζουν οι Νίκος Ρίζος, Δέσποινα Στυλιανοπούλου και βλέπουμε συμμετοχή της Κύπριας τραγουδίστριας Κωνσταντίνας στο "Η αγάπη" σε μουσική του Γιώργου Κατσαρού, το οποίο ήταν ένα από τα πρώτα της τραγούδια.



Ένα χρόνο μετά τη διαφήμιση "Ο επιμένων Ελληνικά", το 1984 ο ταλαντούχος ηθοποιός Νίκος Παπαναστασίου γίνεται ο "Λαλάκης ο εισαγόμενος", ο οποίος με την μανία που έχει με τα εισαγόμενα προϊόντα μπλέκεται σε υπόθεση αρχαιοκαπηλίας, καταφέροντας όμως στο τέλος να τους εξολοθρεύσει.



Μαζί του πρωταγωνιστούν οι Κατερίνα Γιουλάκη, Μάρκος Λεζές, Θανάσης Παπαδόπουλος, Βίνα Ασίκη, Αλίκη Καμινέλη. Το σενάριο έγραψε ο Γιάννης Σκλάβος και η σκηνοθεσία έγινε από τον Γιάννη Χαρτοματζίδη.



Το όνειρο ενός νέου για την αγορά μοτοσυκλέτας που, όταν τελικά τα καταφέρνει του την κλέβουν, αναγκάζοντας τον να δουλέψει σε ξενοδοχείο ως γκαρσόνι, κατακτά την πρώτη θέση ανάμεσα σε 37 ταινίες τις σεζόν.

Ο Στάθης, η Ρένα κι ο Αλέξης είναι τρία θεότρελα αδέρφια. Ο πρώτος είναι αθεράπευτος λάτρης των μηχανών, η δεύτερη χορευταρού και θαμώνας των κλαμπ κι ο τρίτος σκληρός ροκάς. Ο Στάθης προσπαθεί να βρει λεφτά για να αγοράσει μια μοτοσυκλέτα.



Η πλοκή της ταινίας αφορά τον Κοσμά (Ψάλτη), ο οποίος ανοίγοντας σχολή ζητιάνων καταφέρνει και γίνεται πάμπλουτος, συχνάζοντας τα βράδια σε φιланθρωπικούς χορούς, μέχρι τη στιγμή που εμφανίζονται οι Λίζα (Φίνου) και ο Ρένος (Γιάννης Ρώτας), ένα ζευγάρι απατεώνων οι οποίοι προσπαθούν να του αποσπάσουν μέρος της περιουσίας τους.

Στα τραγούδια της ταινίας βλέπουμε τον Ψάλτη στο "Τρέχω" και τον Γαρδέλη στο "Άντε σπάσε ρε μαλάκα" και στο άκρως ερωτικό "Με λένε Αλέξη, σε λένε Σοφία"... Ο κόσμος κοιμάται, παντού ησυχία και εμείς περπατάμε μονάχοι στη γη.



Ο Σωτήρης Μουστάκας έρχεται το 1985 σε ρόλο Δρ. Τζέκιλ και Μίστερ Χάιντ, ο οποίος υποδύεται ένα συντηρητικό φιλόλογο που συγκατοικεί με τον φίλο του (Πάνο Μιχαλόπουλο) που εργάζονται στο ίδιο Λύκειο. Τα βράδια όμως υπνοβατεί, διασκεδάζοντας και φλερτάροντας τη μαθήτριά του (Έφη Πίκουλα) χωρίς να θυμάται το τι συνέβη την προηγούμενη μέρα, χαρίζοντάς μας άφθονες στιγμές γέλιου.

Σε σενάριο του Γιώργου Μυλωνά και σκηνοθεσία του Γιάννη Χαρτοματζίδη, το 1986 ο άνεργος Στάθης (Στάθης Ψάλτης) ψάχνει για δουλειά και ερωτεύεται τη Μαρίνα (Έφη Πίκουλα), η οποία είναι βοηθός σκηνοθέτη και κάνει τα πάντα γι' αυτή. Όταν όμως η Μαρίνα πέφτει θύμα ληστείας από το φίλο της (Παύλο Ευαγγελόπουλο), ζητά τη βοήθειά του αλλά ο πατέρας της Μαρίνας (Σπύρος Καλογήρου) δεν τον συμπαθεί ιδιαίτερα.



Τα τραγούδια που ακούστηκαν ήταν το "Cheri cheri lady" από τους Modern Talking, το "Part time lover" του Stevie Wonder, το "Lost in Tokyo" από τον Peter Randell, το "Cenerentola(Cinderella) από τους Martinelli και το "Chance to desire" από τους Radiorama.



Ο Γιώργος(Σταμάτης Γαρδέλης) ζει μαζί με την παρέα του κοινοβιακά οι οποίοι ζουν έντονα αναστατώνοντας τη γειτονιά. Η Ειρήνη (Βάσια Παναγοπούλου) είναι ένα ρομαντικό κορίτσι που ερωτεύεται το Γιώργο και προσπαθεί να του αλλάξει τον τρόπο ζωής. Η ταινία κατέκτησε τη δωδέκατη θέση ανάμεσα στις 38 ταινίες τις σεζόν κόβοντας 77.140 εισιτήρια.

Το Ρόδα, τσάντα και κοπάνα περιλαμβάνει 5 ταινίες από τις οποίες οι 4 έχουν γυριστεί τη δεκαετία του '80 και η πιο πρόσφατη και τελευταία το 2011! Υπάρχει αλλαγή των πρωταγωνιστών από ταινία σε ταινία ξεκινώντας από τους Γιώργο Ρήγα , Στηβ Ντούζο, Σταμάτη Γαρδέλη, Κώστα Ευρυπιώτη στην πρώτη ταινία και ακολούθησαν οι Σωτήρης Τζεβελέκος, Γιάννης Γκιωνάκης, Ισμήνη Καλέση, Κώστας Τσάκωνας, Τζώρτζια Θεοδώρου, Νίκος Ρίζος.



Ο <σκληρός> Γιώργος μας λέει ότι "Εγώ δε θέλω μεροκάματο... θέλω χιλιάρα μηχανή και θάνατο σε ντουέτο με την Ειρήνη, και στη ντίσκο τον ακούμε στο "Και γαμώ τις μηχανές" αλλά και κάνοντας καντάδα στην αγαπημένη του με μία κιθάρα στο ρομαντικό "Όσο θα σ' έχω".

Η πρώτη ταινία γυρίστηκε το 1982 σε σενάριο Γιάννη Σκλάβου και σκηνοθεσία Όμηρου Ευστρατιάδη. Ακούγονται ξένα χιτ της εποχής, όπως το "American heartbeat" από τους Survivor, το "Beat it" του Micheal Jackson. Η δεύτερη έρχεται ένα χρόνο αργότερα, το 1983, περιλαμβάνοντας το "Mr.Roboto" από τους Styxx. Η τρίτη έκανε την εμφάνισή της το 1984 και ακολούθησε η τέταρτη το 1987 και αρκετά χρόνια αργότερα η πέμπτη το 2011. Η ταινία αναφέρεται στα ανέμελα σχολικά χρόνια, τις φάρσες των μαθητών προς τους καθηγητές τους και τη παρέα του "Μπίλια"(Στηβ Ντούζος) να παίρνει μέρος σε αξέχαστες περιπέτειες.



Βαγγέλης Βόμβας Χαζορουκέτας

8bit και 16bit συστήματα
Συλλεκτικοί υπολογιστές
Κονσόλες

Software
Προπό
Λόττο

Αστεροειδής
σε προσφορά

IBM σκόνη



Ηταν μια ακόμη ημέρα στο μικρό γραφείο της εκδοτικής εταιρίας στο κέντρο της Αθήνας. Ο Νίκος και ο Βαγγέλης ήταν οι μόνοι μέσα στο μακρόστενο χώρο, και στα γραφεία τους που ήταν γεμάτα από στοίβες χαρτιών και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές τους. Οι τοίχοι ήταν γκρι ανοιχτό χρώμα αλλά σε αρκετά σημεία ήταν γκρι σκούρο με δεκάδες ρωγμές. Ήταν ένας καταθλιπτικός χώρος που έδινε την εντύπωση πως με αργό ρυθμό κάθε ημέρα μασούσε ένα μικρό κομμάτι από τις ψυχές των δύο υπαλλήλων. Ένα μόνο μικρό παράθυρο υπήρχε από την πλευρά του Νίκου και ήταν η προσωρινή διέξοδος για την ελπίδα. Βέβαια η σημερινή ημέρα ήταν ξεχωριστή γιατί ήταν παραμονή της πρωτοχρονιάς του 1989. Ένα μικρό χριστουγεννιάτικο δέντρο ύψους περίπου μισό μέτρο με τέσσερις κόκκινες μπάλες μόνο κρεμασμένες και ένα ασημί αστέρι στην κορυφή που είχε στραβώσει, ήταν το μοναδικό που προσπαθούσε απεγνωσμένα να θυμίσει λίγο τα Χριστούγεννα και βρισκόταν στην γωνία του γραφείου του Νίκου δίπλα στο παράθυρο.

Ο Βαγγέλης ήταν αρκετά εύσωμος αλλά και αρκετά ψηλός. Ντυμένος συνήθως με σκούρα ρούχα, έκανε την δουλειά του και δεν μιλούσε πολύ παρά μόνο ένα καλημέρα. Ο Νίκος από την άλλη πλευρά, ήταν αδύνατος και ψηλός αλλά πολύ πιο ευδιάθετος από τον Βαγγέλη. Βέβαια, ο Βαγγέλης δεν ανοιγόταν ποτέ για ούτε για την παραμικρή συζήτηση και ο Νίκος ένιωθε καθημερινά μια μικρή μοναξιά.

Κάθε ημέρα ο μόνος ήχος που ακουγόταν από το γραφείο ήταν η δακτυλογράφηση των αμέτρητων κειμένων επάνω στα πληκτρολόγια που έκαναν καθημερινά και οι δύο. Το διάλειμμα ήταν γύρω στις 12 κάθε μεσημέρι και ο Βαγγέλης έβγαινε από το γραφείο για να κάνει ένα τσιγάρο ενώ ο Νίκος κατέβαινε κάτω και έπαιρνε συνήθως ένα αναψυκτικό και μια τυρόπιτα από ένα κοντινό μικρό ταχυφαγείο. Μερικές φορές ο Βαγγέλης στο διάλειμμα, καθόταν στο γραφείο του και πληκτρολογούσε ακατάπαυστα κάποιο δικό του κείμενο αλλά σε μια γλώσσα που δεν γνώριζε ο Νίκος από όσο τουλάχιστον μπορούσε να διακρίνει. Επιπλέον, ο Νίκος υποπτευόταν τον Βαγγέλη πως κάτι έκρυβε, αφού μια φορά είχε δει να φαίνεται από την τσάντα του Βαγγέλη ένα βιβλίο με τον τίτλο "Τα Ενωχιανά". Επιπλέον, είχε δει πως ο Βαγγέλης έκρυβε κάτω από τις στοίβες χαρτιών στο γραφείο του ένα βιβλίο με μάγια του σκοτεινού φεγγαριού. Αν και Νίκος δεν ήταν ιδιαίτερα θρησκόληπτος χαρακτήρας, θεωρούσε πως απλά ο Βαγγέλης ήταν περίεργος χωρίς καν να τον χαρακτηρίσει άνθρωπο που μπορεί να προκαλέσει κακό σε κάποιον άλλο.

Η ώρα είχε πάει πέντε και τέταρτο και ο Βαγγέλης σηκώθηκε να φύγει. Ο Νίκος έπρεπε να τελειώσει ένα άρθρο και θα παρέμενε για λίγη ώρα ακόμη. Ο Βαγγέλης τον χαιρέτησε βγήκε γρήγορα έξω και έκλεισε την πόρτα πίσω του. Ο Νίκος έμεινε να κοιτάζει την πόρτα και ψιθύρισε "Χρόνια πολλά, ευτυχισμένο το νέο έτος" και μετά συνέχισε να πληκτρολογεί και πάλι το άρθρο του. Κάποια στιγμή-

-αντιλήφθηκε μια ξαφνική λάμψη να βγαίνει από την οθόνη του υπολογιστή του Βαγγέλη. Γύρισε το κεφάλι του αριστερά και κοίταξε την οθόνη όλο περιέργεια. Για λίγα δευτερόλεπτα απλά κοιτούσε και τίποτα το περίεργο δεν γινόταν. Ξαφνικά άλλη μια άμεση λάμψη βγήκε από την οθόνη και έσβησε αστραπιαία μπροστά στα έκπληκτα μάτια του Νίκου. Ο Νίκος σηκώθηκε και αργά πλησίασε το γραφείο του Βαγγέλη. Κοιτώντας την σβηστή οθόνη του υπολογιστή έκασε στην καρέκλα. Κοιτούσε την οθόνη και αυτή παρέμενε σβηστή και μαύρη. Ο Νίκος άπλωσε το χέρι του και άνοιξε το πρώτο συρτάρι που ήταν στην δεξιά πλευρά του γραφείου. Μέσα υπήρχαν μερικά χαρτιά και μια μεγάλη ασημένια πεντάλφα και δύο δαχτυλίδια που είχαν ανάγλυφα μια περίεργη γραφή. Ο Νίκος ήταν πλέον βέβαιος πως ο Βαγγέλης είχε σχέση με τον σατανισμό ή με κάτι άλλο που σίγουρα δεν ήταν καλό.

Και εκεί που περιεργαζόταν τα δαχτυλίδια, ξαφνικά ο κέρσορας εμφανίστηκε στην οθόνη και αναβόσβηνε. Ο Νίκος κοίταξε τον μεταλλικό πύργο του ηλεκτρονικού υπολογιστή: Ήταν σβηστός όπως και η οθόνη. Ο κέρσορας όμως στην οθόνη αναβόσβηνε από κάποια μυστήρια δύναμη. Ήταν παράλογο και ο Νίκος είχε αρχίσει να πανικοβάλλετο ελαφρά. Εντελώς απρόσμενα, από την οθόνη βγήκε μια ακόμη σύντομη και δυνατή λάμψη και αμέσως ένα μήνυμα άρχισε μόνο του να εμφανίζεται στην σβηστή οθόνη. Ο τρόμος κυρίεψε τον Νίκο και έπεσε από την καρέκλα στο πάτωμα με έναν δυνατό γδούπο δεξιά από το γραφείο. Αμέσως πήγε και καλύφτηκε πίσω από το δικό του γραφείο σαν να περίμενε κάτι να του επιτεθεί.

Ο Νίκος ανασηκώθηκε και έσκυψε να δει από μακριά την οθόνη που φαινόταν πως έγραφε κάποιες λέξεις. Περίμενε αρκετά λεπτά και η οθόνη δεν έβγαλε την λάμψη ξανά. Πλησίασε διστακτικά το γραφείο του Βαγγέλη και έκασε στην καρέκλα. Το μήνυμα στην οθόνη έγραφε "Γεια σου Νίκο, τί κάνεις;". Ο Νίκος έμεινε μια ακόμη μια φορά έκπληκτος αφού στην σβηστή οθόνη αναγραφόταν μια ερώτηση για αυτόν από το υπερπέραν. Ένα ακόμη μήνυμα εμφανίστηκε, κάτω από το πρώτο, και έγραφε "Καλησπέρα Νίκο!". Ο Νίκος κοιτούσε και είχε παγώσει από τον τρόπο. Σήκωσε το τρεμάμενο χέρι του και πληκτρολόγησε το μήνυμα "Ποιος είσαι;" και μετά από λίγο εμφανίστηκε η απάντηση "Δεν είμαι από τον κόσμο των ζωντανών". Ο Νίκος αναφώνησε "Θεέ μου" και έσφιξε σφιχτά το μικρό μεταλλικό σταυρουδάκι που είχε στον λαιμό του. Στην οθόνη εμφανίστηκε το μήνυμα "Μπορείς να μου κάνεις μια χάρη;". Ο Νίκος αμέσως πίστεψε πως αυτός που έγραφε ήταν ο διάβολος και αναρωτήθηκε πως μπορεί να είναι αυτός μια τέτοια άγια ημέρα. Κάτι του έλεγε πως ή πόρτα δεν θα άνοιγε αν έτρεχε να βγει έξω. Έτσι ο Νίκος πληκτρολόγησε "Τι θέλεις από εμένα;" και σύντομα η απάντηση ήρθε "Ρε Νίκο, πες αυτού του ηλίθιου του Βαγγέλη να σταματήσει να κάνει επικλήσεις στον σατανά μέσω της γλώσσας προγραμματισμού. Έχει επιλέξει λάθος γλώσσα και ενοχλεί εμάς τους αρχαίους, ο Σωκράτης ο φιλόσοφος είμαι. Με αυτόν τον μαλάκα ούτε στον θάνατο μετά από τόσες χιλιάδες χρόνια δεν έχουμε ησυχία!"

Ο Νίκος έμεινε με γουρλωμένα μάτια να κοιτάζει την οθόνη. Αυτά ήταν τα πιο περίεργα χριστούγεννα στη ζωή του.





Εχουν περάσει 18 χρόνια από την κυκλοφορία του τελευταίου δίσκου του Bruce Dickinson. Πριν μήνες ο ίδιος ο Dickinson είχε προβεί σε αναφορές για το νέο του άλμπουμ. Πριν μερικές ημέρες κυκλοφόρησε στα social το πρώτο single του νέου του δίσκου (**The Mandrake Project**) με τον τίτλο **Afterglow of Rangarok**. Γνωστές από το παρελθόν οι αναφορές του Bruce στα τραγούδια του για διάφορα μυστήρια και αλληγορίες για το μεταφυσικό.



Το τραγούδι έχει διάρκεια 5 λεπτά και 45 δευτερόλεπτα και από τις πρώτες νότες αντιλαμβάνεσαι πως πρόκειται για ένα heavy κομμάτι όπως στα 2 τελευταία άλμπουμ του Dickinson. Το main riff του Roy Z είναι αρκετά εμπνευσμένο και στα υψηλά επίπεδα που μας έχει συνηθίσει. Κατά τα άλλα, η κιθάρα γενικά στο κομμάτι παίζει κάπως υποστηρικτικά θα έλεγα. Μέχρι το solo που είναι διάρκειας 5 με 7 δευτερόλεπτων και δεν πιστεύω πως είναι αντάξιο του Roy Z. Σε καμία περίπτωση δεν θεωρώ πως ένα solo γενικά πρέπει να είναι τεχνικά δύσκολο (πχ Malmsteen). Όμως μετά τα solo του Roy Z στα άλμπουμ Chemical Wedding και Accident of birth, προσωπικά τουλάχιστον, περίμενα ένα εμπνευσμένο και εντυπωσιακό solo που να σε συνεπαίρνει. Τα drums και το μπάσο έχουν μιξαριστεί σε άψογο επίπεδο και ακούγονται να είναι σε απόλυτη ισορροπία. Όπως επίσης και τα πλήκτρα που ακούγονται στο ρεφρέν περισσότερο και όχι τόσο δυνατά.

Η φωνή του Dickinson είναι όπως πάντα υπέροχη και μοιάζει να μην έχει χάσει τίποτα παρά τα 65 χρόνια του. Πολλοί μάλιστα αμφέβαλλαν για την ποιότητα φωνής του λόγω της αυξημένης ηλικίας. Ακόμη, μερικοί υποστηρίζουν πως τα φωνητικά έχουν ηχογραφηθεί αρκετά χρόνια πριν. Προσωπικά δεν το πιστεύω αυτό σε καμία περίπτωση.

Όπως και πως η φωνή του Dickinson είναι επεξεργασμένη τεχνικά. Σίγουρα η φωνή ενός τραγουδιστή δεν είναι η ίδια σε πολύ μεγάλη ηλικία, αλλά η γενιά αυτών των heavy metal τραγουδιστών μας έχει προσφέρει εξαιρετικούς καλλιτέχνες με πραγματικά αξιόλογα φωνητικά και αντοχή στον χρόνο. Το ρεφρέν είναι πετυχημένο και σου κολλάει στο μυαλό μετά από 2-3 φορές που θα ακούσεις το τραγούδι. Πολλοί πιστεύουν πως το συγκεκριμένο τραγούδι θα ταίριαζε στο άλμπουμ Accident of birth. Προσωπικά πιστεύω πως ταιριάζει περισσότερο στο Chemical Wedding αφού έχει ένα αρκετά πιο σκοτεινό feel.

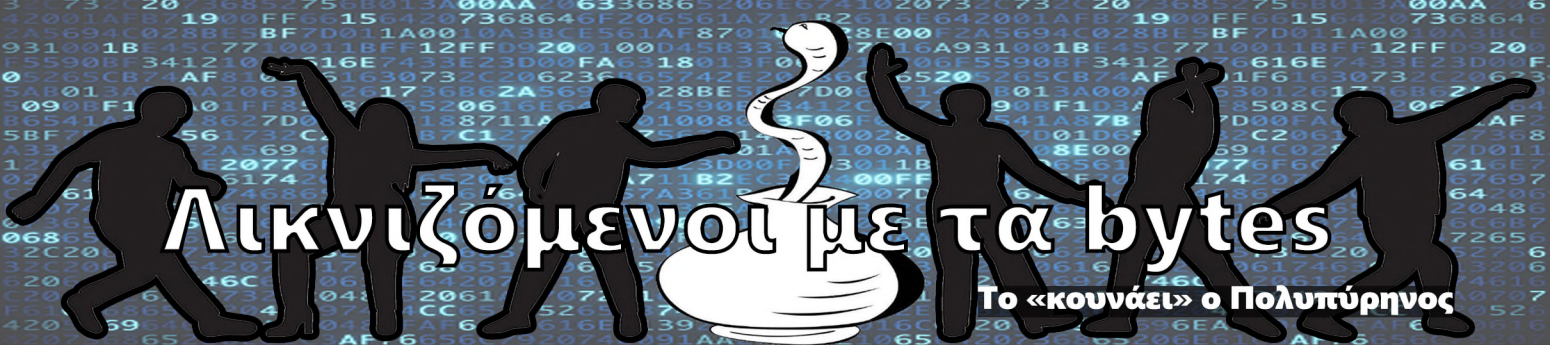
Το σενάριο του Afterglow of Rangarok δεν είναι ξεκάθαρο ακόμη. Όπως υποστηρίζει ο Dickinson έχει σχέση άμεσα με το μυστήριο και την μαγεία (αναμενόμενο από τον Bruce). Το βίντεο κλιπ που κυκλοφόρησε μαζί με το τραγούδι μας δείχνει την εισαγωγή του Afterglow of Rangarok. Βέβαια δεν ξεκαθαρίζει ακόμη τα πράγματα και προς το παρόν μόνο υποθέσεις μπορούμε να κάνουμε.

Στο single σε μορφή δίσκου (LP) που κυκλοφόρησε, συμπεριλαμβάνεται επίσης και ένα comic με 8 σελίδες το οποίο θα ολοκληρωθεί σε 6 συνέχειες. Στο comic όπως και στο βίντεο βλέπουμε τον Dr. Necropolis να προσπαθεί και να καταφέρνει τελικά να μεταβεί στο υποτιθέμενο Afterglow of Rangarok, που όπως βλέπουμε είναι κάποιου είδους μυστήριο κάστρο, που κρύβει κάποιο σκοτεινό μυστικό και είναι σε μια άλλη διάσταση. Βέβαια στα αρχαία Νορβηγικά το Rangarok είναι κάτι σαν την συντέλεια του κόσμου. Οπότε μάλλον καταλάβατε που πάει το πράγμα.

Η δεύτερη πλευρά του δίσκου έχει το demo του τραγουδιού If eternity should fail που ηχογραφήθηκε το 2014. Σωστά θυμάστε, ήταν σε δίσκο των Iron Maiden αργότερα. Ήταν όμως γραμμένο από τον Dickinson και ο αρχικός σκοπός ήταν να είναι μέρος των τραγουδιών του The Mandrake Project. Όταν το άκουσε ο Steve Harris έπεισε τον Dickinson να το δώσει στους Iron Maiden (στο άλμπουμ Book of Souls).

Το Afterglow of Rangarok προσωπικά το έχω ακούσει άπειρες φορές από την ημέρα που βγήκε online. Δεν μπορώ να πω πως δεν μου αρέσει. Φαντάζομαι πως προσπαθώ να βρω κάπου την λύση για να μου αρέσει ολοκληρωτικά. Δεν πιέζομαι όμως, είμαι σίγουρος πως τα υπόλοιπα θα είναι επίσης αξιόλογα αν όχι καλύτερα από αυτό. Στην 1η Δεκέμβρη λοιπόν η κυκλοφορία του άλμπουμ. Λίγες ημέρες ακόμη για να ακούσουμε και να απολαύσουμε το νέο προσωπικό άλμπουμ του Bruce Dickinson.





Περίμενα την μέρα πώς και πώς! Αγωνιούσα, πεταγόμουν στον ύπνο μου! Οι τεράστιοι OMEN, οι πατριάρχες (μαζί με τους Manilla Road) αυτού που ονομάζουμε “underground” (ίσως δώσουμε ακριβή ορισμό του underground άλλη φορά) αμερικανικό Heavy Metal της δεκαετίας του ‘80 έρχονταν για άλλη μια φορά στην Αθήνα, στις 18 Οκτωβρίου 2023, στο «Κύτταρο». Είχα δει το συγκρότημα ήδη τρεις φορές με διαφορετική σύνθεση μελών (μόνο ο αειθαλής κιθαρίστας Kenny Powell είναι αμετακίνητος από το 1983 οπότε και ιδρύθηκε το συγκρότημα), αλλά τώρα δεν γινόταν με τίποτα να λείπω αφού η περίπτωση ήταν εξαιρετική: Τραγουδιστής του συγκροτήματος είναι εδώ και χρόνια ο Έλληνας Νίκος “Migus” Αντωνογιαννάκης, ένας φοβερός καλλιτέχνης, ένα γαμάτο και προσγειωμένο παιδί 39 ετών. Εκτός από το να είναι η τωρινή φωνή των OMEN, ο Νίκος «τρέχει» και τη δική του μπάντα, τους Darklon (σταματήστε εδώ την ανάγνωση και βάλτε στο γιουτούμπι να ακούσετε το τραγούδι “Re-deemer” των Darklon, και θα σάς περιμένω εδώ.) Γυρίσατε; Ωραία! Μαζέψατε τα σαγόνια σας από τα riff, τα solo και τη ΦΩΝΑΡΑ του Migus; Πάμε παρακάτω λοιπόν.

Η μέρα ήρθε, και το live ΣΚΟΤΩΝΕ! Ακούστηκαν όλα τα ΕΠΗ των OMEN: Death Rider, Ruby Eyes of The Serpent, Dragon’s Breath, The Axeman, Die By The Blade, Warning Of Danger, Die By The Blade, In the Arena, Teeth of the Hydra, και φυσικά το Battle Cry στο τέλος ώστε να γίνει της Πόπης. Ο Powell ήταν σε τρελά κέφια, στα 69(!) του χρόνια, να δίνει πόνο διατρέχοντας αδιάκοπα τη σκηνή, και ο Νικόλαος να άδει με εκείνο το χαρακτηριστικό «γρέζι» της φωνής του που μάς θυμίζει ανατριχιαστικά τον αρχικό τραγουδιστή των OMEN, τον αείμνηστο John David Kimball που έφυγε το 2003 για τη Βαλχάλλα. Αξιοπρεπείς και τιμιότατοι τόσο ο ντράμερ Reece Stanley όσο και ο επιβλητικού αναστήματος μπασίστας Justin Riddler, που έπαιξαν με σεμνότητα και σεβασμό προς το ΜΥΘΙΚΟ μουσικό υλικό των OMEN.



Το Κύτταρο κατάμεστο, ο κόσμος φανταστικός και κατενθουσιασμένος. Μία βραδιά που θα θυμόμαστε για πάρα πολύ καιρό, μέχρι να μας ξανάρθουν αυτοί οι ΗΜΙΘΕΟΙ, ελπίζουμε σύντομα. Θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί ότι, υποστηρικτικά των OMEN, έπαιξαν με όρεξη και πάθος πρώτα οι Έλληνες Valor και έπειτα οι Dexter Ward. Στους δεύτερους, χάρηκα που είδα μετά από καιρό τον ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟΥ ήθους και μουσικής παιδείας κιθαρίστα Μανώλη Καραζέρη, την “ψυχή” του “Up the Hammers Festival” που ανά τα χρόνια έχει φέρει στην Ελλάδα θρυλικά Metal συγκροτήματα. Να είσαι πάντα καλά Εμμανουήλ!



Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

Υ.Γ.1 Και τις μπάλες, τις μπάλες! (Του μπέιζμπολ)

Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο τεύχος 63! (Άντε, σάς έκοψα και ένα τεύχος)

Υ.Γ.3 Ήθελα να κράξω την νέα ταινία Indiana Jones, αλλά τζάμπα θα χαλιόμουν.



Καζαμίας 2024



Ιανουάριος

Με τον καινούριο χρόνο η παγκόσμια αγορά τραντάζεται από την εμφάνιση της καινούριας κυρίας της Commodore. Η Amiga 5000 -με το chipset AAA- κάνει το ντεμπούτο της και προκαλεί ντελρίριο ενθουσιασμού! Η υπολογιστή της ισχύ τρομάζει την Microsoft και την IBM καθώς βλέπουν τα προϊόντα τους να μην πίνουν μία μπροστά στην "κυρία" της Commodore.

Σκηνές αλλοφροσύνης με τους τεχνικούς της NASA να πετάνε σωρηδόν από το παράθυρο τους supercomputers και τρέχουν να προπαραγγείλουν τις πρώτες A5000+. Το διαστημικό πρόγραμμα των αστροναυτών σταματάει ενώ όσοι αστροναύτες βρίσκονται σε τροχιά λαμβάνουν τον τελευταίο WinUAE ώστε να εξοικειωθούν με τα καινούρια συστήματα Commodore που θα υλοποιηθούν μέσα στο 2024!

Φεβρουάριος

Η Atari ρίχνει στην αγορά το remake της κονσόλας 2600. Επιτέλους όλος ο κόσμος ξαναπαίζει σε αληθινή κονσόλα τον ET και το θρυλικό Custers' Revenge. Πλέον με την επικράτηση του retro -διαβάστε τον Καζαμιά του 2023- το pixel art κυριαρχεί παντού. Οι παίκτες κάθε ηλικίας ψάχνουν εναγωνίως την επόμενη κονσόλα που θα τους οδηγήσει στον πραγματικό παράδεισο του gaming.

Η Atari βλέποντας την κυριαρχία της Commodore στην N ASA απευθύνεται στην Space-X. Ο Elon Mask κλείνει συμφωνία μαμούθ με την Atari και κάθε TESLA έρχεται μαζί με ενσωματωμένη κονσόλα Atari 2600 που συνδέεται με τον αυτόματο πιλότο του αυτοκινήτου. Πλέον όσοι πέφτουν σε γκρεμούς λόγω του αυτόματου πιλότου κατηγορούν το AI της Atari 2600!

Μάρτιος

Το Retroid φθάνει αισίως στα 11 τεύχη και αποφασίζεται ένα τεράστιο πάρτι σε arcade αίθουσα σε κεντρικό σημείο των Αθηνών. Πλέον τα Arcade είναι πιο πολλά κι από τα φαρμακεία, σε κάθε τετράγωνο: Κουτουλάς σε μια αίθουσα με "νανάκια". Επιλέγεται ο ΝΑΟΣ της Τζορτζ ως μέρος με ιδιαίτερη ενεργεία (σαν την πυραμίδα του Χέοπα).

Είναι Παρασκευή απόγευμα και χιλιάδες κόσμου συνωστιζονται στα στενά γύρω από την οδό Τζορτζ με 50 αρικά στα χέρια. Οι 3 όροφοι στενάζουν ενώ δημιουργούνται επεισόδια καθώς οι καμπίνες είναι πολύ λίγες. Ο Telonio αρπάζει ένα τηλεβόα και καθησυχάζει τα πλήθη που έμειναν εκτός αίθουσας. Το Retroid θα ενσωματώσει κουπόνια στα επόμενα τεύχη και όποιος τα συμπληρώσει θα παραλάβει καμπίνα Bartop ταχυδρομικώς στα χρώματα του Retroid! Οι χιλιάδες λαού ξεσπούν σε αλαλαγμούς και οι πύλες του Πολυτεχνείου ανοίγουν πανηγυρικά καθώς η κατάσταση θυμίζει λαϊκή εξέγερση! Καταφθάνουν τα MAT αλλά οι ρетроφάν τους πάνε "καροτσάκι" σχεδόν μέχρι την Ομόνοια.

Απρίλιος

Τα retail καταστήματα συνεργάζονται με το GOG.com. Αρχικά ο παίκτης παραγγέλλει στον πάγκο του καταστήματος το CD/DVD. Στην συνέχεια σε ISO κατεβαίνει και το μαγαζί αναλαμβάνει να του φτιάξει το REPRO κουτάκι του! Οι ψηφιακές εκδόσεις έχουν καταργηθεί δια ροπάλου. Εδώ και 7 μήνες όσοι είχαν αισχροκερδίσει πουλώντας "αέρα" και φύκια τιμωρήθηκαν χωρίς αναστολή (πχ Jim Ryan και Phil Spencer σπάνε νταμάρια σε φυλακή στο Texas).

Οι ουρές έξω από τα μικρά συνοικιακά μαγαζιά είναι μεγάλες γιατί όλοι θέλουν να κάνουν Ανάσταση με το αγαπημένο τους retro κοπάτε παιχνίδι. Ανάσταση αληθινή χωρίς DRM, paywall και updates κάθε βδομάδα! Το Retroid εμφανίζεται σε εκκλησίες καθώς κληρικοί αφορίζουν το Digital φωνάζοντας "Απεταξάμην το DRM... Απεταξάμην!" Η μεγάλη εβδομάδα κυλά μέσα σε ρυθμούς κατάνυξης ενώ οι αίθουσες Arcade κλείνουν μόνο για την περιφορά του Επιταφίου.

Μάιος

Χαράς ευαγγέλια για τους λάτρεις της Nintendo. Το Game Man (συνεχιστής του Game Boy) με 8 αποχρώσεις του πράσινου που σχεδόν κλείνει ένα χρόνο κυκλοφορίας πιάνει τις 5 Δις πωλήσεις. Ξεπερνάει τον αριθμό των smartphones παγκοσμίως δηλ. Αυτό αναγκάζει τις εταιρίες σε ένα ξέφρενο ρυθμό παραγωγής cartridges. Οι εταιρίες τηλεφωνίας έκπληκτες ανακαλύπτουν την νέα τάση. Πλέον τα κινητά τηλέφωνα είναι ξεπερασμένα! Ο κόσμος σταδιακά θα κουβαλά μόνο μια συσκευή παντού. Το Game Man της Nintendo.

Οι εταιρίες Xioami, Samsung και Apple συναντώνται μυστικά σε κομβικά σημεία ανά την υφήλιο κάνοντας βουντού για να επηρεάσουν το καταναλωτικό κοινό. Μάταια όμως. Ο κόσμος όλος μέχρι το τέλος του χρόνου θα προτιμήσει το μικρό handheld της Nintendo. Παράλληλα το GameBoy τοποθετείται ευλαβικά δίπλα στον Παρθενώνα και την Μόνα Λίσα σε Αθήνα και Παρίσι αντίστοιχα. Παγκόσμια αναγνώριση για το μικρό handheld ενώ η Sega σκέπτεται να απαντήσει δυναμικά.

Ιούνιος

Θέμα έκπληξη στις πανελλήνιες εξετάσεις. "Περιγράψτε αναλυτικά τις διαφορές ενός Adventure και ενός RPG. Δικαιολογήστε την απάντησή σας με παραδείγματα". Οι εξεταστές τα έχουν βρει μπαστούνια καθώς οι μαθητές είναι διχασμένοι. Από το Υπουργείο Παιδείας δίνεται εντολή να βρεθεί ο Αντρέας Παρασκευάς Τσουρινάκης και να δώσει οδηγίες/διευκρινίσεις στο θέμα άμεσα. Ο Αντρέας δίνει σαφείς οδηγίες και ευτυχώς οι πανελλαδικές εξετάσεις σώζουν το γόητρο τους. Εννοείται ότι μηδενίστηκαν όσοι περιέγραψαν το Diablo ως RPG! Στο τεύχος του Pixel -που έχει επανακυκλοφορήσει- υπάρχει συνέντευξη του Τσουρινάκη που αναφέρει "Αν με είχε ακούσει η Blizzard δεν θα είχε κλείσει". Αντίστοιχα το USER φιλοξενεί δηλώσεις στελεχών της Blizzard από τις φυλακές στο Arcansas "Μας έφαγε η απληστία μας και σήμερα σπάμε νταμάρια. Καλά μας κάνανε, όμως διότι φταίξαμε!"

Επανακυκλοφορεί η έκδοση του Diablo 1 για GameMan και γίνεται πανζουρλισμός πωλήσεων. Για έκδοση για κινητά ούτε λόγος καθώς δεν ενδιαφέρεται σχεδόν κανένας. Το πιο σύντομο ανέκδοτο είναι το "Do you guys have phones?" το οποίο εκτυπώνεται πλέον και σε μπλουζάκια.

Ιούλιος

Το θερμόμετρο στην Αθήνα αγγίζει τους 46 βαθμούς μέσα σε σιντριβάνια. Οι Arcade αίθουσες λειτουργούν βάσει νόμου μόνο με κλιματιστικό (στους -3) και υποχρεωτικά στον φραπέ 3 παγάκια. Όμως οι μερακλήδες Έλληνες δεν έχουν πει την τελευταία τους κουβέντα. Τεχνολογίες υδρόψυξης εμφανίζονται και τα μαύρα "νανάκια" καμπίνες που τοποθετούνται μέσα σε σιντριβάνια σε κεντρικές πλατείες. (πλατεία Κορυδαλλού, πλατεία Κυψέλης, πλατεία Εξαρχείων κατακλύζονται από "νανάκια" σε υδρόψυξη).

Οι Έλληνες πάλι έφεραν την επανάσταση στην arcade τεχνολογία. Το σιντριβάνι της πλατείας Συντάγματος γεμίζει από καμπίνες και οι τουρίστες κοιτάζουν εκστασιασμένοι. Οι τουρίστριες μαγεύονται από τις CRT οθόνες και τον μάγκα που τερματίζει το Tetris με το φραπέ στο χέρι. Σκηνές απείρου κάλλους διαδραματίζονται ενώ πετάνε τα σουτιέν μέσα στα σιντριβάνια. Κάθε φορά που περνιέται μια πίστα στα Cabal, Rastan Saga και the Punisher τα γλωσσόφιλα με τουρίστριες δίνουν και παίρνουν. Greek Kamaki και παγωμένο φραπεδάκι!

Αύγουστος

Οι αργοί ρυθμοί κυριαρχούν τον Αύγουστο εκτός από τον Telo-nio. Το καλοκαιρινό τεύχος έχει φθάσει 234 σελίδες -χωρίς τις διαφημίσεις- και ο Telonio αναφέρει στο editorial ότι άφησε 450 σελίδες εκτός για τα επόμενα τεύχη! Έτσι τον πλησίασαν εταιρίες που ειδικεύονται στο DTP ρωτώντας μήπως υπάρχει κάποιο μυστικό software ή μηχανήμα που να κάνει το DTP παιχνιδάκι. "Δεν έχω κανένα μηχανήμα-ούτε software, απλά έχω να πάω τουαλέτα από τον Μάιο." απαντά ο εκδότης του Retroid. Η Sega βλέποντας την εκρηκτική επιτυχία του Game-Man ετοιμάζεται πυρετωδώς να απαντήσει μέσα στον λειμώνα. Κανείς δεν ξέρει και άκρα μυστικότητα παντού στην ρетроκοινότητα.

Σεπτέμβριος

Από αλλού το περιμέναμε και από αλλού μας ήρθε. Η ATARI λανσάρει τον Atari Hawk (διάδοχο του Falcon) με κβαντικό πολυεπεξεργαστή δέκα διαστάσεων (χρόνου). Οι τεχνικοί της NASA πετάνε αλαφιασμένοι από το παράθυρο τις ολοκαίνουργιες A5000+ που είχαν αγοράσει τον Ιανουάριο. Ο Atari Hawk μπαίνει στην μπρίζα και αυτό ήταν. Αυτομάτως χακάρει οποιοδήποτε AI πρόγραμμα κυκλοφορεί. Οι αστροναύτες κάνουν unistall τον WinUae και κατεβάζουν την τελευταία έκδοση του Hatari.

Ο Elon Mask προθυμοποιείται να τους στείλει άμεσα το καινούριο μηχανήμα στο διάστημα ώστε να μην την βγάζουν με Hatari emulator. Κανονίζεται λοιπόν άμεσα εκτόξευση διαστημικού πυραύλου Space-X με φορτίο τους πρώτους "Atari Hawk".

Οκτώβριος

Εμπορικά μαγαζιά στην Ελλάδα τηρώντας την παράδοση στολίζουν τις βιτρίνες 3 μήνες πριν τα Χριστούγεννα. Παντού βλέπεις Αϊ Βασίληδες με κονσόλες στα χέρια που μοιράζουν cartridges και Physical pc games κουτιά. Η οδός Στουρνάρη μεταμορφώνεται σε ένα παγκόσμιο σταυροδρόμι της τεχνολογίας physical παιχνιδιών και παιχνιδομηχανών κατά συνέπεια τουρίστες απ' όλο τον κόσμο καταφθάνουν με πτήσεις charter. Η Στουρνάρη, η Σόλωνος, η Τσοσίτσα και η πλατεία Εξαρχείων είναι το τεχνολογικό κέντρο του πλανήτη και όλες οι μεγάλες εταιρίες (Atari, Commodore, Amstrad κτλ) θέλουν να έχουν γραφεία μεταξύ Τσοσίτσα και του Πολυτεχνείου.

Ανοίγουν γραφεία της Sega στην Μπόταση, ενώ η Nintendo άνοιξε στην Τζορτζ δίπλα στον Ναό του Τιμογιάννη. Η Commodore και η Atari διεκδικούν το κτήριο του Πλαισίου που -ευτυχώς- κάηκε ολοσχερώς και διαπαντός μετά από πρόσφατη επιδρομή αναρχικών gamers. Ο επισκέπτης στην Στουρνάρα περπατάει και γεμίζει φυλλάδιο καινούριων τίτλων physical και δεν ξέρει που να δώσει τον οβολόν του. Ο κόσμος υποχρεωτικά περνά από τον 7 όροφο του Μινιόν παίζοντας το Donkey Kong 2024 που μόλις επανακυκλοφόρησε. Η Nintendo σε μια κίνηση υπερβολικού marketing άφησε γορίλες να γυρίζουν ανεξέλεγκτα στον 7 όροφο και για λίγες ώρες δημιουργήθηκε πανικός. Με μπόλικες μπανάνες Chikita το πρόβλημα λύθηκε και το πάρτι στον 7 όροφο συνεχίστηκε μέχρι πρωίας.



Νοέμβριος

Sega χτυπά ξανά και αφήνει αποκαΐδια στον ανταγωνισμό! Κυκλοφορεί η συνέχεια του Golden Axe από την Sega (2D platform εννοείται) και όλη η Ελλάδα βρίσκεται επί ποδός. Η τρέλα κι η πώρωση έχει επανέλθει για τα καλά στους retro-fans και ολόκληρη η κοινότητα συγκλονίζεται σαν να είμαστε στο 1989 ξανά.

Οι οπαδοί σκάνε με τσεκούρια και bastard swords στα Arcades και στο μοναστηράκι πουλάνε ξανά τσεκουρία, σπαθιά, μπαλντάδες μέχρι και γιαταγάνια καθώς οι παίκτες έχουν ταυτιστεί πλήρως. Η Sega έχοντας μάθει πλέον από το λάθος του 1999 (τότε με το launch του DreamCast) και κάνει το σωστό marketing αυτήν την φορά.

Ανακοινώνει συνεργασία με τους Manowar και η καμπίνα του Golden Axe έχει μαρκίζα τους Eric Adams και τον DeMaio μαζί με τον Death Adder! Το Retroid βάζει την TYRIS FLARE γυμνόστηθη-topless στο εξώφυλλο και το site πέφτει σαν να δέχεται επίθεση DDOS.

Όσοι επιμένουν σε "πολιτική ορθότητα" για τρίτα, τέταρτα φύλα ή "κοινωνικά" φύλα στέλνουν επιστολή διαμαρτυρίας σε LIFO και σε άλλα σκανδαλοθηρικά σκουπιδοέντυπα.

Δεκέμβριος

Η Amiga 5000+ και ο Atari Hawk έχουν μπει για τα καλά στις επαγγελματικές εφαρμογές και η κόντρα μεταξύ Amigaδων και Ataraδων αναζωπυρώνεται!

Χιλιάδες γράμματα καταφθάνουν στο Retroid, στο Pixel στο USER καθώς η κόντρα Atari vs Commodore παίρνει διαστάσεις εμφυλίου πολέμου! Όμως την λύση στο πολεμικό κλίμα δίνει η ίδια η retro κοινότητα! Καθώς πλησιάζουν οι γιορτές τα physical παιχνίδια μεσουραρούν και είναι το κατάλληλο δώρο για κάθε φίλο. Όλοι κάνουν οικονομία ώστε να κάνουν δώρα.

Handheld κονσόλες, Amiga 500 mini, Bartop με Raspberry Pie μεσουραρούν στις πωλήσεις των καταστημάτων! Κατά συνέπεια οι Amigaδες δέχονται δώρα από φίλους Ataraδες και το αντίστροφο! Το physical "ενώνει" και χαρίζει χαρά και τα κουτάκια με τους θρυλικούς τίτλους κοσμούν κάθε Χριστουγεννιάτικο Δέντρο σε κάθε γωνιά της Ελλάδας.

Ευτυχισμένο το 2025 μάγκες και κούκλες!





**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>**