

RETROiD

Τεύχος 5
Δεκέμβριος 2022

ATARI
vs
AMIGA

REVIEWS

Kid Chaos

Backlash

Terminator 2

Deliverance

Rastan Saga

Shadows of Cairn

Knights of the round

Dungeons and dragons

Cadillacs and dinosaurs

Συνέντευξη με τον ιδρυτή
του **retromaniax**

Παρουσίαση **MEGA DRIVE
MINI 2**

Αφιέρωμα comic

CONAN
THE BARBARIAN

Επικοινωνία με το RETROID

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

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

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

Συμπλήρωσε την φόρμα στο retroid.gr/apopsi

Ολυμπίας 38 Δάφνη

Video Out

Γάτες της θυγατέρας
Ο μυστικός σκορπιός
Τι σου κάνω μάναμ'

Ασημένια κοράκια
Τρελλά σαξόφωνα
Το αφοδευτήρι της Άννας

Τα καλύτερα παιδικά



Πrive προβολές ζητήστε την τσαχπίνα Αναστασία

Χριστούγεννα λοιπόν και το 5ο τεύχος του Retroid είναι εδώ. Με βελτιωμένο layout των reviews και μερικές μικρές διαφορές από τα προηγούμενα τεύχη, που πιστεύω βελτιώνουν την συνολική εικόνα. Αν και το σύννηθες είναι το κάθε τεύχος να έχει 60 με 65 σελίδες. Λόγο αλλαγής layout στα reviews, σε αυτό το τεύχος έχουμε λίγες περισσότερες σελίδες (όπως και περισσότερα άρθρα) και έχουμε φτάσει πλέον στις 85 σελίδες. Τα επόμενα τεύχη λοιπόν θα είναι γύρω στις 80 σελίδες.

Το εξώφυλλο του περιοδικού αυτού του τεύχους είναι από την ταινία φαντασίας και περιπέτειας, κινουμένων σχεδίων Fire and Ice του 1983. Από όσο γνωρίζω τουλάχιστον στη χώρα μας δεν παίχτηκε ποτέ στον σινεμά. Εδώ τη γνωρίσαμε και την είδαμε σε VHS στα ράφια των videoclub (συνήθως λανθασμένα ανάμεσα στις παιδικές ταινίες). Η ταινία ήταν συνεργασία των πολύ γνωστών Ralph Bakshi και Frank Frazetta. Δείτε την αξίζει.

Αλήθεια, έχετε σκεφθεί ποτέ πόσο αυστηρά και με πόσο διαφορετικό σκεπτικό σκεφτόμαστε τα ρετρό παιχνίδια σήμερα από ότι στο παρελθόν; Τότε δεν μας ένοιαζαν τα καταπληκτικά γραφικά ή ο φοβερός ήχος τόσο όσο ένα παιχνίδι να είχε απλά εθιστικό gameplay. Σε αναρίθμητα απλά ηλεκτρονικά παιχνίδια αφιερώσαμε μερόνυχτα το 1980. Ακόμη το Pacman, το Arkanoid, το Ghosts'n'Goblins και τόσα άλλα, τι είναι αυτό που τραβάει τον κόσμο μετά από τόσα χρόνια; Μα φυσικά το gameplay. Κάτι που σπάνια πλέον βρίσκεις στα σύγχρονα παιχνίδια. Γιατί καλά είναι τα πανέμορφα γραφικά και τα κινηματογραφικά βίντεο, αλλά το gameplay είναι αυτό που κρατάει τους παίκτες διαχρονικά να ασχολούνται με τα συγκεκριμένα παιχνίδια. Δεν συμφωνείτε;

Αλλά επειδή ο χώρος είναι περιορισμένος για να αναπτύξω περισσότερο τις προσωπικές απόψεις, ας δούμε εν συντομία τι περιέχει και αυτό το τεύχος.

Αρχικά έχουμε μερικά νέα άρθρα που ελπίζω να είναι μόνιμα σε κάθε τεύχος που θα ακολουθήσει. Το πρώτο από αυτά είναι η παρουσίαση του φίλου **Georgor** για το adventure παιχνίδι Indiana Jones and the last crusade. Έχουμε και adventure στήλη λοιπόν και θέλω να πιστεύω πως όλα θα πάνε καλά και θα συνεχιστεί. Επίσης, από αυτό το τεύχος έχουμε και άρθρα με παρουσιάσεις παιχνιδιών σε PC.

Βεβαίως έχουμε και τα καθιερωμένα reviews για διάφορα συστήματα από τους γνωστούς πλέον φίλους **Alucard**, **Johny Cade**, **Κώστας The Punisher** και έχουμε και το review από τον φίλο **Πάνο από το κανάλι Rertropolis**.

Ο φίλος **Omenforever** μας μεταφέρει στην αρένα του και στα 2 παιχνίδια που συγκρίνει.

Αυτή την φορά έχουμε και δυο reviews για PC (XP και MSDOS) από τον φίλο **Gus G** και τον νέο φίλο μας **Sotiris Vlog**.

Ο φίλος **Κώστας the Punisher** μας διηγεί την ιστορία του κόμικ Κόναν ο βάρβαρος και τολμά να βάλει φωτιά αναζωπυρόνωντας τον παλιό πόλεμο, ξεκινώντας την μάχη για μια ακόμη φορά με το άρθρο του Amiga 500 vs Atari ST. Μυρίζω μπαρούτι ή κάνω λάθος;

Μα και φίλος **Γιώργος Παύλου** αυτή τη φορά μας χαρίζει το ενδιαφέρον άρθρο του 4 πρωτοποριακές κονσόλες που απέτυχαν και ξεχάστηκαν.

Βεβαίως και ο φίλος **Νίκος Γκάτσιος** μας προσφέρει και σε αυτό το τεύχος με το άρθρο του Cinecritics μια παρουσίαση μερικών ρετρό χριστουγεννιάτικων ταινιών και όχι μόνο.

Εγώ σας παρουσιάζω για mega review αυτού του τεύχους το παιχνίδι Batman 1989. Ίσως σωστά να έχετε αναρωτηθεί τι γίνεται και σε κάθε τεύχος υπάρχει και ένα άρθρο για τον Batman. Παραδέχομαι πως είμαι οπαδός του σκοτεινού υπερ-ήρωα. Τουλάχιστο όχι τόσο όσο ο περιπτεράς που είναι μερικά στενά από το σπίτι μου και έχει τοποθετήσει το τεράστιο οβάλ σχήμα της ταινίας Batman του 1989, φωτιζόμενο επάνω από την σκεπή του περιπτερού.

Δεν ξέρω αν το έχετε καταλάβει, αλλά η διαφήμιση του Retropolis είναι η μοναδική πραγματική ανάμεσα στις υπόλοιπες που είναι φανταστικές. Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους φίλους που συμμετέχουν και σε αυτό το τεύχος.

Μέχρι την επόμενη φορά..

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

**4 -5 Dragons Lair
Amstrad CPC 6128**

**6 -7 Rastan Saga
Commodore 64**

**8 -9 Stormlord II
Amiga 500**

**10 Bruce Lee
Spectrum ZX**

**11 Astro Marine Corps
Amstrad CPC 6128**

**12 -13 Backlash
Amiga 500**

**14 -15 Kid Chaos
Amiga 500**

**16 - 20 Batman 1989 Mega Review
Amiga 500**

**21 - 22 Starwing
Super Nintendo**

**24 - 25 Cadillacs & Dinosaurs
Arcade**

**26- 27 Knights of the round
Arcade**

**28 - 30 Dungeons & Dragons
Arcade**

**32 - 34 Terminator II
PC**

**35 - 37 Shadows of Cairn
PC**

**38 - 42 Indiana Jones
PC Adventure**

**44 - 46 Συνέντευξη με τον ιδρυτή του
Retromanix**

47 - 53 Atari vs Amiga

54 - 55 Sega Megadrive Mini II

**56 - 58 Τέσσερις πρωτοποριακές
κονσόλες που απέτυχαν και ξεχάστηκαν**

59 Hints'n'Tips

60 - 63 Παιχνίδια με μια ματιά

64 -66 Retro Arena

67 - 70 Comic Κόναν ο βάρβαρος

**71 - 74 Δίληγμα επιστημονικής
φαντασίας**

77 - 80 Cinecritics

81 Λικνιζόμενοι με τα bytes

82 -83 Καζαμίας 2023

DRAGON'S LAIR



Publisher: Software Projects • Type: Action • Year: 1986 • Platform: Amstrad 6128



Το 1980 οι προγραμματιστές δεν σταματούσαν να μας εκπλήσσουν και μερικές φορές τρίβαμε τα μάτια μας με αυτό που βλέπαμε στην οθόνη (τις φόλες δηλαδή).

Ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι του 1983 από τα arcades με την τότε πρωτοπόρα τεχνολογία laserdisc από την Cinematronics. Τότε ήταν από τα παιχνίδια που είχε τρομερά γραφικά και έκανε μεγάλη εντύπωση μέσα στις arcade αίθουσες αφήνοντας πολλούς με ανοιχτό στόμα. Λίγο αργότερα, παραδόξως, το παιχνίδι βγήκε κυριολεκτικά σε κάθε σύστημα που υπήρχε το 1980 (ακόμη και σε Apple IIGS). Τώρα πώς τους ήρθε (και πώς κατάφεραν) να μεταφέρουν δώδεκα λεπτά παιχνιδιού με 50.000 frames animated χαρακτήρων στα 8 bit είναι άξιο απορίας. Και για να μην μακρηγορώ, εντελώς καμία σχέση: Άλλο παραμύθι.

Σενάριο

Ο κατά τα άλλα ρωμαλέος (πόντιος) ιππότης Dirk ζει με την πανέμορφη γυναίκα του Daphne (Καλαματιανή). Εκεί που το νεαρό ζευγάρι χαίρεται τον φλογερό του έρωτά του στα ύδατα της Στυγός, ξαφνικά ένας μεγάλος κόκκινος δράκος κάνει την εμφάνισή του και απαγάγει την Daphne. Όταν το ανακαλύπτει ο Dirk τρέχει στο κάστρο του δράκου που είναι γεμάτο παγίδες και αλλόκοτα πλάσματα. Δεν σας θυμίζει το σενάριο κάτι από το Ghosts'n'Goblins σε γενικές γραμμές;

Αν έβγαине remake του παιχνιδιού σήμερα, είμαι σίγουρος πως το σενάριο θα ήταν κάτι σαν αυτό: Ο Dirk (μεγαλέμπορος ναρκωτικών) είχε παράνομη σχέση με την κοπέλα του δράκου. Αν και μέλος της CIA, η Daphne δεν είχε πάρει χαμπάρι και συνέχιζε την κρυφή ζωή της. Ο βαρόνος δράκος, μέλος μιας τρομοκρατικής οργάνωσης απαγάγει την Daphne γιατί γνωρίζει τους κωδικούς πυρηνικών κεφαλών. Ο Gustav είναι φίλος με τον Dirk αλλά τον προδίδει ενώ διατηρεί και αυτός κρυφή ερωτική σχέση με την Daphne. Ξεκινά ο Dirk και ο Gustav να σώσουν την Daphne αλλά είναι αντίπαλοι. Θα πρέπει να εισχωρήσουν μέσα στο κάστρο των τρομοκρατών και να τα βάλουν με βαριά οπλισμένους τρομοκράτες πριν φτάσουν στον μεγάλο βαρόνο δράκο. Τα πράγματα περιπλέκονται ακόμη περισσότερο όταν το FBI εισβάλει και αυτό μέσα στο κάστρο όπου κρύβονται επικίνδυνα χημικά.

Gameplay

Το arcade παιχνίδι είχε την ιδιαιτερότητα στον χειρισμό του να απαιτεί κινήσεις του joystick συγκεκριμένες στιγμές σε

κλάσμα δευτερολέπτου (έκλεισες τα μάτια σου για μια στιγμή και έχασες). Στην περίπτωση του Amstrad (και γενικά στα θρυλικά 8 bit) το gameplay δεν έχει σχέση με την arcade έκδοση (αν περιμένετε το αντίθετο τότε καλύτερα να κατεβείτε από τον ιπτάμενο πορτοκαλί ελέφαντα με τα τικουάζ φτερά) και να προσγειωθείτε στο έδαφος.

Όπως είναι αναμενόμενο το gameplay διαφέρει τρομερά από την έκδοση του arcade. Το παιχνίδι έχει οκτώ επίπεδα που θυμίζουν μερικές σκηνές από την arcade έκδοση αλλά πολύ πιο απλοποιημένες και με διαφορετική οπτική γωνία. Αν και δεν χρειάζεται να κάνετε μια κίνηση με το joystick σε συγκεκριμένο χρόνο πλέον, η κίνηση είναι ως επί το πλείστον σε τρεις διαστάσεις. Αυτό σημαίνει πως είναι αρκετά δύσκολο να υπολογίσετε το πού ακριβώς βρίσκεται ο Dirk σε σχέση με κάποιο εχθρικό sprite. Αυτή είναι η δυσκολία του και λιγότερο είναι να το κάνετε μια κίνηση του joystick σε συγκεκριμένο χρόνο.



Γραφικά

Δεν νομίζω να περιμένετε να δείτε τα γραφικά του arcade ούτε στο ελάχιστο στον Amstrad έτσι; Ξεχάστε τα μεγάλα sprites με το φοβερό animation. Επίσης αφήστε πίσω τα τρομερά video. Όλα αυτά είναι όνειρα θερινής νυκτός για τους 8 bit υπολογιστές. Σε αντίθεση λοιπόν, εδώ έχουμε τον Dirk μικροσκοπικό να χοροπηδά δεξιά και αριστερά. Υπάρχουν πάντως και δυο-τρεις σκηνές που το sprite του ήρωα Dirk είναι αρκετά μεγάλο αλλά χωρίς λεπτομέρεια και φυσικά με λίγα και μετρημένα frames. Το καλύτερο είναι η στατική οθόνη της εισαγωγής που δείχνει το κάστρο με το λογότυπο. Όποιος το δει πρώτη φορά θα νομίζει πως τέτοια γραφικά και λεπτομέρεια έχει το παιχνίδι.



Αφήστε τα χοροπηδητά. Η μουσική που ακούτε δεν είναι παραδοσιακά τραγούδια.

Ήχος

Αν δεν σας τρελάνει το μουσικό θέμα στην εισαγωγική οθόνη τότε σίγουρα θα το καταφέρουν οι ήχοι που είναι σκόρπιοι μέσα στο παιχνίδι. Το να πιάσεις το μικρό ηχείο του amstrad να βγάλει τόσο σύνθετους μουσικούς ρυθμούς είναι δύσκολο και σίγουρα ο ήχος γενικά του παιχνιδιού δεν είναι και από τους καλύτερους.



Σωστά αναρωτιέστε ποιός από τους δύο θα κατεβάσει πρώτος το τσεκούρι του επάνω στο κεφάλι σας.

Γενικά

Δεν είναι το παιχνίδι που θα αρέσει στους περισσότερους. Σίγουρα οι οπαδοί της arcade έκδοσης θα το εκτιμήσουν περισσότερο (μπορεί και όχι). Δεν είναι παιχνίδι που έχει συνεχή δράση αλλά σκηνές που πρέπει να κάνετε μερικές κινήσεις. Τα πράγματα είναι ζόρικα λόγω των τριών διαστάσεων και σίγουρα θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Τουλάχιστον τα επίπεδα θυμίζουν κάπου τα επίπεδα του arcade αλλά και πάλι δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Αν θέλετε να σπάσετε τα νεύρα σας τότε το Dragon's Lair στον Amstrad είναι το ιδανικό μέσο.

Πριν παίξετε

Πηγαίνετε σε ένα εγκαταλειμμένο κάστρο (έχουμε μερικά στη χώρα μας) με έναν φίλο σας και την κοπέλα του. Εσείς προσποιηθείτε πως είστε ο Dirk κρατώντας ένα πλαστικό σπαθί, ο φίλος σας να φορέσει μια σακούλα σκουπιδιών και να παριστάνει τον δράκο βγάζοντας άναρθρες κραυγές και η κοπέλα του να παριστάνει την Dafne φορώντας μια αποκριάτικη στολή πριγκίπισσας και να τσιρίζει (όχι συνέχεια). Προσποιηθείτε πως αντιμετωπίζετε φανταστικά τέρατα και περνάτε επίσης φανταστικές παγίδες.

Τραβήξτε βίντεο και στείλτε το στο email του περιοδικού για να γελάσουμε λίγο.



Όχι τα πλάσματα αυτά δεν το έσκασαν από κάποιο ζωολογικό κήπο και δεν είναι χορτοφάγα.



Publisher: Software Taito ● Type: Platform ● Year:1987 ● Platform: Commodore 64

Manowar και Conan. Αυτά τα δυο είναι το Rastan Saga στον Commodore 64. Τουλάχιστον εγώ με αυτά το έχω συνδέσει. Οι επιρροές του παιχνιδιού μάλιστα από το Conan the Barbarian είναι κάτι παραπάνω από εμφανείς τόσο στο καταπληκτικό εξώφυλλο του παιχνιδιού, όσο και στο ίδιο το παιχνίδι όπου ο μυώδης μακρυμάλλης πολεμιστής αντιμετωπίζει τις ορδές διαβολικών μάγων και τρομακτικών τεράτων.

Το Rastan λοιπόν, πρωτοκυκλοφόρησε από την Taito για τα coin-ops το 1987 κι ένα μόλις χρόνο αργότερα είχαμε την τύχη και την τιμή να το απολαύσουμε και στα 8μπιτα από την Imagine. Για να επανέλθω λίγο στο εξώφυλλο -κι αν δεν κάνω λάθος- ο συγκεκριμένος τίτλος πρέπει να έχει ένα από τα ωραιότερα εξώφυλλα παιχνιδιών. Θυμάμαι ότι το είχα πρωτοδεί εκείνη τη μακρινή εποχή σε τεύχος του PIXEL και ήθελα διακαώς να το αποκτήσω. Το τι μάχες σκεφτόμουν ότι θα γινόντουσαν μέσα στο παιχνίδι δεν περιγράφεται... Ή μάλλον, ας τις περιγράψω σήμερα έστω και 30 περίπου χρόνια μετά.

Let me tell you of the days of high adventure!

Σενάριο

Είμαστε ο Rastan, ο επί πολλά έτη βάρβαρος πολεμιστής - Βασιλιάς της Marnna. Ο σατανικός μάγος Karg άνοιξε τις πύλες της κόλασης και μέσω αυτών ξεπήδησαν μυριάδες δαίμονες και τέρατα στη γη μας, Σκοπός μας είναι να παλέψουμε για να φτάσουμε στη χώρα του μάγου σκοτώνοντας όλους όσους στέκονται εμπόδιο στο δρόμο μας. Η τελική αναμέτρηση θα γίνει με τον ίδιο τον Karg στην πιο θανατηφόρα μορφή του, ως δράκος!

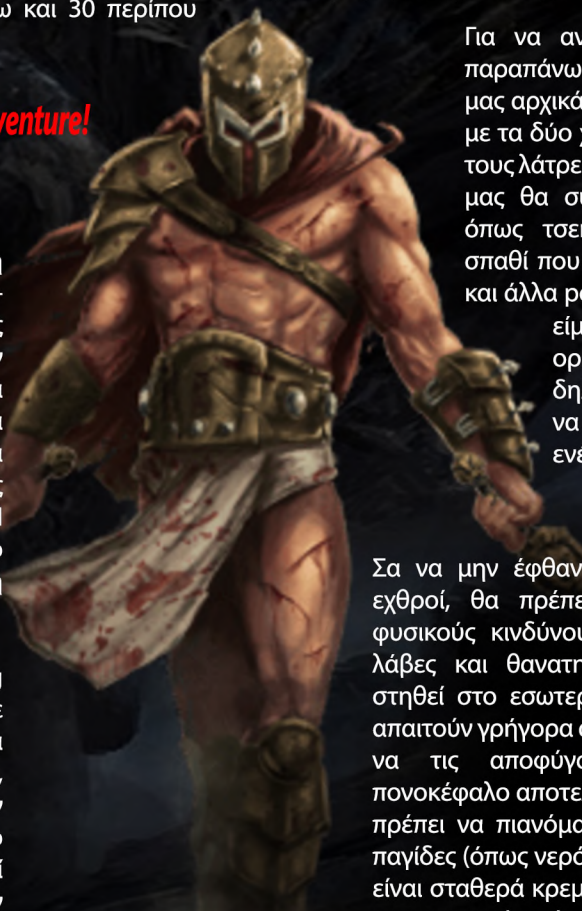
Ο δρόμος για τη χώρα του Karg αποτελείται από συνολικά έξι πίστες, κάθε μία εκ των οποίων χωρίζεται σε τρία τμήματα: Στον εξωτερικό-υπαίθριο χώρο, στο εσωτερικό του κάστρου και στην αίθουσα του θρόνου όπου βρίσκεται ο τελικός κακός της πίστας. Οι τελικοί κακοί που θα πρέπει να εξουδετερώσουμε πριν αντιμετωπίσουμε τον μάγο είναι κατά σειρά οι εξής:

1. Ο Βασιλιάς Graton, ένας σκελετός-πολεμιστής που κρατά ένα τεράστιο τσεκούρι,
2. Ο Βασιλιάς Slay, ένας φτερωτός δαίμονας που κρατά σπαθί,
3. Ο Μάγος Βασιλιάς Symplegades (ναι, «Συμπληγάδες» λέγεται),
4. Ο Δράκος Βασιλιάς Laios,
5. Η Ύδρα, το μυθολογικό τέρας που μοιάζει με φίδι, με πέντε κεφάλια

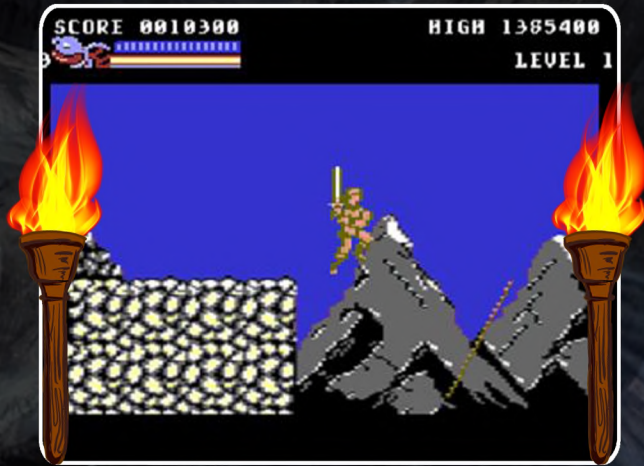
Το έπος μας (Saga) ξεκινά από τις ψηλές βουνοπλαγιές της χώρας μας, όπου οι εχθροί δεν αργούν να κάνουν την εμφάνισή τους. Και η μορφή τους ποικίλει από πολεμιστές, ανθρώπους-σαύρες, λιοντάρια που εκτοξεύουν φωτιά, σκελετούς, νυχτερίδες, χίμαιρες κι άλλα περίεργα εξω-πλάσματα. Οποιαδήποτε επαφή με τους εχθρούς έχει ως αποτέλεσμα τη μείωση της μπάρας ενέργειας του χαρακτήρα μας η οποία απεικονίζεται στο πάνω και αριστερό μέρος της οθόνης.

Για να αντιμετωπίσουμε όλους τους παραπάνω εχθρούς έχουμε στη διάθεσή μας αρχικά ένα σπαθί το οποίο κρατάμε με τα δύο χέρια (two-handed sword για τους λάτρεις των RPG), αλλά στην πορεία μας θα συναντήσουμε κι άλλα όπλα όπως τσεκούρι, ρόπαλο με καρφιά, σπαθί που εκτοξεύει φωτιές, πανοπλίες και άλλα power ups. Θα πρέπει όμως να είμαστε προσεκτικοί καθώς ορισμένα αντικείμενα είναι δηλητηριασμένα και μπορούν να μειώσουν το επίπεδο της ενέργειάς μας.

Σα να μην έφθαναν όλοι αυτοί οι περίεργοι εχθροί, θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε και φυσικούς κινδύνους όπως ορμητικά ποτάμια, λάβες και θανατηφόρες παγίδες που έχουν στηθεί στο εσωτερικό του κάστρου οι οποίες απαιτούν γρήγορα αντανakλαστικά προκειμένου να τις αποφύγουμε. Ακόμη μεγαλύτερο πονοκέφαλο αποτελούν τα σχοινιά από τα οποία πρέπει να πιανόμαστε για να αποφύγουμε τις παγίδες (όπως νερό ή λάβα) και τα οποία άλλοτε είναι σταθερά κρεμασμένα και άλλοτε κινούνται σαν εκκρεμή οπότε και ο συγχρονισμός μας π.χ. για να πιαστούμε από το επόμενο σχοινί πρέπει να είναι κυριολεκτικά άψογος.



Αν τελικά κατορθώσουμε περνώντας κυριολεκτικά μέσα από φωτιά και ατσάλι, να φθάσουμε στην έκτη και τελευταία πίστα του παιχνιδιού, μάς περιμένει μέσα στις κατακόμβες ο Μάγος Karg στη μορφή του δράκου. Τα χτυπήματα που πρέπει να δώσουμε εδώ για να εξοντώσουμε τον δράκο είναι πάρα πολλά και θα χρειαστούμε όλη μας τη δεξιοτεχνία στο σπαθί αλλά και την εμπειρία μας ως gamers που αποκτήσαμε στις προηγούμενες πίστες.



Άλμα προς το σχοινί. Ο Crom βοηθός.

Gameplay

Το Rastan γενικά είναι ένα από τα δυσκολότερα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί στον Commodore 64. Δεν θα γκρινιάζω για τα πολλά bugs που κάνουν ορισμένα άλματα του χαρακτήρα μας με το σχοινί σχεδόν αδύνατα, αλλά θα μπορούσα σίγουρα να απαιτήσω να ελαττώνεται η ενέργεια όταν πέφτουμε σε κάποια παγίδα αντί να χάνουμε απευθείας όλη τη ζωή. Τέλος πάντων, ξεκίνησα από τα αρνητικά.

Στα πολύ θετικά στοιχεία του gameplay του παιχνιδιού συγκαταλέγεται ο συναρπαστικός ρυθμός του, το εντυπωσιακό περιβάλλον και τα ποικιλόμορφα τέρατα αλλά και οι κινήσεις των όπλων από τον ήρωά μας. Συγκεκριμένα, ο χαρακτήρας μας μπορεί να χρησιμοποιεί το σπαθί και τα υπόλοιπα όπλα που βρίσκει στον διάβα του και να εξουδετερώνει τους αντιπάλους με ευθύ χτύπημα, σκύβοντας, πραγματοποιώντας ταυτόχρονα άλματα, αλλά ακόμη και με άλμα προς τα κάτω. Πολύ εντυπωσιακό για την εποχή του.

Κρατώντας το fire του joystick πατημένο και κινώντας το μοχλό προς πάνω ή διαγώνια ο χαρακτήρας μας πραγματοποιεί υψηλότερα άλματα τα οποία είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για να φθάσουμε σε κάποιο υψηλότερο επίπεδο ή κάποιο σχοινί. Ευτυχώς το sprite μας ανταποκρίνεται σχετικά γρήγορα στις κινήσεις του joystick.

Γραφικά

Από τα επίσης δυνατά σημεία του παιχνιδιού είναι σίγουρα τα καλοσχεδιασμένα γραφικά με το ιδιαίτερα εντυπωσιακό background. Οι σχεδιαστές της Imagine επιχείρησαν να

μεταφέρουν με τον πιστότερο δυνατό τρόπο τα γραφικά του παιχνιδιού από τα arcades, περιορισμένοι βέβαια από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Commodore 64. Κατά τα λοιπά, το scrolling είναι καλό και κρίνεται σχεδόν ομαλό, ενώ τα αντίπαλα sprites (με ορισμένες εξαιρέσεις), είναι καλοσχηματισμένα και με αρκετά χρώματα. Προσωπικά όμως, θα επιθυμούσα λίγα περισσότερα χρώματα στο sprite και του δικού μας χαρακτήρα.

Ήχος

Έπος... Επικό έπος. Μουσική για μάχες με σπαθιά, μάγους, ασπίδες, τέρατα και βασιλεία. Όποιος δεν έχει ακούσει τη μουσική του Rastan Saga (από το SID του Commodore 64 συγκεκριμένα), απλά χάνει ένα από τα καλύτερα μουσικά θέματα παιχνιδιών. Τολμώ να πω ότι το παιχνίδι αυτό θα άξιζε μόνο και μόνο λόγω της μουσικής του. Στην αρχική οθόνη, αντί του μουσικού θέματος μπορεί κάποιος να επιλέξει να ακούγονται μόνο τα ηχητικά εφέ, αλλά ας ΜΗΝ το κάνει. Ποιος νοιάζεται για τα sound FX όταν έχει τέτοια επική μουσικάρα;



Σαφείς επιρροές του background του παιχνιδιού από την ταινία Conan the Barbarian.

Γενικά

Δεν θα ήθελα να πω άλλα. Μόνο και μόνο το χαμόγελο που μου φέρνει στα χείλη το άκουσμα της λέξης "Rastan" από retro-οπαδούς, πιστεύω ότι αρκεί για να περιγράψω το τί συναισθήματα και αναμνήσεις μου φέρνει ο συγκεκριμένος τίτλος. Το παιχνίδι παίζετε το σπωσδήποτε. Είναι ένα αμάλγαμα ατσαλιού και επικής μυθολογίας σε ανάμιξη με τις επικές ταινίες και τη μουσική της εποχής των 80's.

Πριν παίξετε

1. Ακούστε τη δισκογραφία των Manowar ή και μεμονωμένα όποιον δίσκο θέλετε. Δεν έχει σημασία.
2. Παίξετε Role Playing Games. Μόνο όμως με βάρβαρο. Δεν θα γίνουν δεκτοί φλώροι χαρακτήρες (βλ. Rogue, Wizard, Thief κ.λπ.).
3. Μην ξαναδείτε σειρές και ταινίες που αμφισβητούν την αρρενωπότητα των ανδρών (Τα φιλαράκια – Friends, Sex education, κ.λπ.).
4. Δεν χρειάζεται να αναφέρω να δείτε την ταινία «Κόναν, βάρβαρος», ε;

STORMLORD

DELIVERANCE II

Publisher: 21st Century • Type: Platform • Year: 1992 • Platform: Amiga 500

Ο ι αζεπέραστες ερωτικές (sic) στιγμές ομαδικών νεραϊδο-οργίων με άφθονο φινό ρούμι, είχαν φτάσει πλέον στο τέλος τους στο φανταστικό και ερωτικό βασίλειο Ilzn Cerrig. Όλα βλέπετε έχουν ένα τέλος κάποτε. Και ο προηγούμενος βασιλιάς δεν άντεξε τις δώδεκα ώρες σεξ κάθε ημέρα και ας του έλεγαν πως δεν θα το βγει σε καλό. Δεν έχω ιδέα αν χαίρεται πλέον τον ξέφρενο έρωτα στον άλλο κόσμο, αλλά αυτοί που του έλεγαν να κόψει λίγο το άλμα επί κοντώ είχαν δίκιο προφανώς.

Σενάριο

Όλα λοιπόν είχαν αλλάξει και ζοφερές ημέρες δυστυχίας επικρατούσαν σε κάθε άκρη του βασιλείου. Ο λόγος ήταν η σκοτεινή και ανέραστη κακιά μάγισσα Baht (Ινδή;) που από την ζήλεια της (σαν καθαρό γυναικείο και σαρκοβόρο αρπακτικό) άρπαξε τις πανέμορφες νεραίδες-φύλακες του βασιλείου, με σκοπό να στραγγίξει την φυσική ομορφιά τους και να αναζωογονήσει το γερασμένο και κουρασμένο κορμί της. Με άλλα λόγια θέλει να τις βάλει στο καζάνι και να τις κάνει στιφάδο (μιαμ!).

Μια μόνο μικρή, πεταχτούλα και τσαχπίνα νεραίδα κατάφερε με πολύ δυσκολία (και νάζι) να δραπετεύσει χοροπηδώντας, και να ζητήσει απεγνωσμένα και γονυπετών τη βοήθεια του φοβερού μαχητή και ερωτύλου Stormlord. Ο οποίος, στο προηγούμενο επεισόδιο, κατάφερε να σκοτώσει τον κακό Crone (και να πάρει στο χαρέμι του όλες τις νεραίδες της προηγούμενης γενιάς) αλλά η βασιλισσά του κατάφερε και έφυγε σε άγνωστα μέρη (μισές δουλειές). Ακόμη χειρότερα, η μάγισσα Baht έκανε συμφωνία με τον διάβολο και αυτός συμφώνησε να τη βοηθήσει. Έτσι λοιπόν, ο Stormlord πρέπει να ξεκινήσει να τα βάλει με όλες τις ορδές των εχθρών που τον περιμένουν, να τα βάλει με τον διάβολο και τη μάγισσα (βάλει και κάτι πιο δύσκολο). Η αλήθεια είναι όμως τελικά πως δεν θα σηκωνόταν καν από το κεχριμπαρένιο και χειροποίητο χαλί, ανάμεσα στις γυμνές νεραίδες που βρισκόταν επάνω του, αν και οι φυλακισμένες νεραίδες δεν ήταν μέλη από το ερωτικό χαρέμι του. Όχι και άδικα...

Εσείς βέβαια, είστε ο παίκτης και με την χρήση του joystick-φαλλού θα πρέπει να βοηθήσετε τον Stormlord να πετύχει τον στόχο του. Σε αντάλλαγμα, δεν θα αγγίζετε ούτε πιθαμή από τα υπέροχα νεανικά κορμιά των νεραϊδών και δεν και θα πιείτε ούτε μια σταγόνα από το παλιό ρούμι. Αλλά θα δείτε ένα απλό Game Over στην οθόνη. Είναι λίγο άδικο δεν νομίζετε;

Gameplay

Θυμάστε την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, το Stormlord 1; Το ίδιο παιχνίδι είναι και αυτή είναι η συνέχεια, η οποία ακολούθησε με τον τίτλο Deliverance Stormlord 2. Πατροπαράδοτη ράτσα platform αλλά αυτή τη φορά με πολύ μεγαλύτερα sprites και βελτιωμένα γραφικά (οι νεραίδες πλέον μοιάζουν περισσότερο με γυναίκες). Πρέπει να καταφέρετε να σώσετε τις νεαρές (και γυμνές προπάντων) νεραίδες που βρίσκονται διασκορπισμένες σε διάφορα σημεία μέσα στις πίστες. Οι εχθροί είναι τέρατα, όχι τόσο πολλών και διαφόρων ειδών, αν και αυτό που θα πρέπει να σας ανησυχήσει περισσότερο είναι οι παγίδες και τα κενά.



Η τσαχπίνα νεραίδα παραπάνω είναι η αδερφή της τσιτσολίνας.

Ο χαρακτήρας που ελέγχετε (και μοιάζει πολύ με τον Θωρ) έχει τη δυνατότητα να πετά το τσεκούρι του προς τους εχθρούς και να το περιστρέφει περίπρانا μπροστά τους, καταστρέφοντας τον οποιοδήποτε θα σταθεί ενώπιόν του. Επίσης, με αυτήν την κινηματογραφική περιστροφή, μπορεί να αποκρούσει και ριπές επίθεσης.

Γραφικά

Τα γραφικά είναι αξιόλογα και ξεπερνούν αρκετά παιχνίδια παρόμοιου είδους αμμόδους μηρυκαστικού, που αναζητεί οπίσθια με στρινγκ σε παραλία της Μυκόνου κάτω από τον καυτό ήλιο. Μεγάλα sprites με σωστά χρώματα και αρκετά καλό animation (όμορφα κινούνται). Ειδικά δε οι γυμνές νεράιδες είναι μια όμορφη νότα που θα έπρεπε να διαθέτουν τα περισσότερα παιχνίδια. Από την άλλη πλευρά, τα περίεργα και μυστήρια σύμβολα είναι παντού στα παραδόξως φωτεινά backgrounds. Ειδικά στο δεύτερο επίπεδο, με όλους αυτούς τους δαίμονες και τα στοιχειά εσείς οι περίεργοι κρυφό-σατανιστές θα νιώσετε εγγυημένα ευχάριστα σαν το σπίτι σας.



Το μικρό σας ιγκουάνα σαν να μεγάλωσε λίγο.

Ήχος

Και ενώ περίμενα να ακούσω βογγητά από τις νεράιδες δυστυχώς αυτό δεν συνέβη. Ένα ψιλό-αδιάφορο μουσικό θέμα στην εισαγωγή και μέσα στο παιχνίδι, παραδόξως μόνο ηχητικά εφέ. Που καλά είναι, αλλά και η συνοδεία ενός μουσικού θέματος σίγουρα θα έδινε παραπάνω αξία στο παιχνίδι. Έστω μια μικρή κραυγούλα από τις νεράιδες που σώζετε δεν θα ήταν καθόλου άσχημα.

Γενικά

Αν και το παιχνίδι δεν περιέχει πολύ γυμνό και γενικά δεν εμπνέει ερωτισμό σε κανένα επίπεδο, διαθέτει τουλάχιστον αρκετή δράση και hack and slash των δύσμοιρων εχθρικών και ανέραστων sprites. Είναι λίγο gory αφού το αίμα πετάγεται από τον εχθρό όταν χτυπάτε με το τσεκούρι, αλλά τίποτα το ιδιαίτερο που να αξίζει να μην παίξει και δει ένα παιδί (του τότε). Αν υπήρχε επιλογή για λίγα διαφορετικά όπλα θα είχε περισσότερο ενδιαφέρον. Επίσης, αν είχε και κάποιο μουσικό κομμάτι να ακούγεται μέσα στο παιχνίδι δεν θα ήταν άσχημα γιατί μόνο με τα ηχητικά εφέ νιώθεις πως κάτι λείπει. Το gameplay είναι λίγο πιο εύκολο από το αδελφάκι του το Gods, και θα φανεί ιδανικό στους casual gamers. Ο άρτιος τεχνικός τομέας των γραφικών το καθιστά αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι για την Amiga 500.

Πριν παίξετε

Δείτε την ταινία Κόναν ο βάρβαρος (ξανά) και μια οποιαδήποτε ταινία soft πορνό που να έχει γυμνές νεράιδες. Θα μπειτε στο κλίμα του παιχνιδιού και με το παραπάνω αλλά δεν πειράζει.

ΛΑΘΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΕ ΤΕΛΟΝΙΟ



Σαν να κάνει λίγο ζέστη εδώ μέσα ή είναι η ιδέα μου;

BRUCE LEE

Publisher: US Gold • Type: Platform • Year:1984 • Platform: Spectrum ZX

Όταν προσπαθείς απεγνωσμένα να φτιάξεις ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, με τίτλο το όνομα του πιο γνωστού και θρυλικού καρατέκα στον κόσμο και μοιάζει να βγήκε από την σχολή κρεοπωλών του μπάρμπα Μήτσου με απολυτήριο τσαγκάρη, ενώ έχεις ήδη πάγκο στη λαϊκή κα πουλάς ζαρζαβατικά, ε μάλλον κάτι πήγε πάρα πολύ στραβά.

Σενάριο

Στο συγκεκριμένο σενάριο (ο Θεός να το κάνει σενάριο) ο Bruce Lee πρέπει να εξερευνήσει τους θαλάμους στο κάστρο του κακού μάγου και αφού τα βγάλει πέρα με τους κακούς που τον περιμένουν εκεί και τον ίδιο τον κακό μάγο, να βρει εν τέλει την αθανασία και τα πλούτη. Ευφάνταστη ιστορία πραγματικά και σίγουρα δεν ταιριάζει στον εκλιπόντα Bruce Lee. Το 1980 τα σενάρια στα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν συνήθως μια απλή ιδέα που οι προγραμματιστές ξεχειλίζουν το σχοινί από την μια πλευρά στην άλλη. Μια ακριβώς τέτοια περίπτωση έχουμε και εδώ λοιπόν.

Gameplay

Χειρίζεστε τον ήρωα Bruce Lee ή κάτι που προσπαθεί μάταια να του μοιάσει, και σκοπός σας είναι να μαζεύεται όλα τα φανάρια που είναι σε διάφορα σημεία κάθε οθόνης (υποτίθεται πως είστε μέσα σε ένα κάστρο). Η οθόνη είναι στατική και υπάρχουν συνολικά 20. οθόνες.

Σε κάθε οθόνη κάνουν την εμφάνισή τους πάντα δύο εχθροί. Ένας μαχητής Sumo, και ένας πιο αδύνατος (σαν τον χοντρό και λιγνό), μέχρι να φτάσετε στον τελικό κακό. Το παράδοξο είναι πως αν τους χτυπήσετε και τους βγάλετε αμφοτέρους εκτός μάχης, μετά από λίγο εμφανίζονται ξανά. Είναι λίγο περίεργο να παίζεις ενάντια σε δύο συγκεκριμένους αντίπαλους ξανά και ξανά. Θυμίζει λίγο déjà vu θαρρώ.

Γραφικά

Όσο και να προσπαθώ να βρω λέξεις για να περιγράψω αυτή την άσχημη προχειρότητα, μού είναι δύσκολο. Τα sprites μοιάζουν περισσότερο με καρικατούρες παρά με κανονικά σχεδιασμένα εικονοστοιχεία. Ειδικά ο Bruce Lee μοιάζει περισσότερο με τον καραγκιόζη σε μικρογραφία. Τα



Η σκιά του Bruce Lee φεύγει από την σκηνή.

αντίπαλα (πραγματικά ο Θεός να τα κάνει sprites) ακολουθούν την ίδια μίζερη λογική. Τα στατικά backgrounds είναι πολύ βασικά και δεν έχουν κάτι το ιδιαίτερο να προσφέρουν στο συνολικό δράμα της θλίψης.

Ήχος

Γράφουμε που και που κανένα αστείο για να γεμίσει και η σελίδα. Μπλιπ, ντουπ, γκλιι, μλιμπ!

Γενικά

Θα το γράψω απλά, το παιχνίδι είναι απλά μια τραγωδία. Κλάψτε ελεύθερα. Εντύπωση μού κάνει που το μνημονεύουν ακόμη μερικοί αφού στο Spectrum υπάρχουν μακράν καλύτερα παιχνίδια από αυτό. Θα μου πεις... Θα μπορούσε να είναι καλύτερο; Ναι είμαι απόλυτα σίγουρος πως το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι καλύτερο στον τεχνικό τομέα και μακράν πιο playable από αυτή την θλιβερή και βαρετή ψυχορραγία.

Και σχεδόν κάθε φορά που γράφω ένα review για τον Spectrum, σκέφτομαι πόσο τυχερός ήμουν που ο πρώτος μου ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν ήταν ένας Spectrum.

Πριν παίξετε

Γραφέιτε σε μια σχολή καράτε (για ψυχολογικούς λόγους) για να ολοκληρωθεί επιτέλους το απωθημένο σας από μικρό παιδί. Με ρέγουλο τα χοροπηδητά εκεί γιατί είμαστε και σε μια ηλικία έτσι;

ASTRO MARINE CORPS



Publisher: Dinamic Software • Type: Platform • Year: 1989 • Platform: Amstrad 6128

Βρίσκεστε μόλις τρία εκατομμύρια έτη φωτός μακριά από τη βάση σας. Πράγμα που σημαίνει, πως ακόμη και να καταφέρετε να τα βγάλετε πέρα με τις ορδές των εχθρών, τί σας κάνει να πιστεύετε πως θα γυρίσετε πίσω;

Σενάριο

Ξυπνάτε ζαλισμένος στον αφιλόξενο πλανήτη Dendor. Η αποστολή σας είναι να σταματήσετε το σχέδιο της τρομερής και αναρχικής φυλής Deahbringers να κατακτήσει τον γαλαξία, ανεβαίνοντας στο σκάφος τους. Μετά θα πρέπει να τους αποτελειώσετε στον ίδιο τους τον πλανήτη (ακόμη πιο μακριά). Φυσικά, αντί το στράτευμα να στείλει έναν ολόκληρο τακτικό στρατό, αποφάσισε να στείλει μόνο έναν άντρα ενάντια σε χιλιάδες εχθρούς. Μα μην σας κάνει εντύπωση, βρισκόμαστε στο 1989 που στις ταινίες και στα παιχνίδια ανθίζει ο όρος one man army (με Rambo και Commando μεγάλωσαν και οι προγραμματιστές).



Σαν μια απλή βόλτα στο πάρκο.. που πήγε ο σκύλος;

Gameplay

Το A.M.C είναι ένα sideways scrolling shooter της «παλαιάς σχολής». Τα πράγματα είναι απλά, τρέχετε προς τα δεξιά πυροβολώντας τους κακάσχημους εξωγήινους που εμφανίζονται μπροστά σας. Υπάρχει ένας σκασμός από διαφορετικούς εχθρούς που σας περιμένουν ανυπόμονα μέσα σε οκτώ επίπεδα. Το όπλο σας μπορεί να αναβαθμισθεί με upgrades που πέφτουν από τον σκοτεινό ουρανό ή αφήνουν πίσω τους συγκεκριμένοι εχθροί που βγάξετε εκτός μάχης. Μπορείτε να πυροβολήσετε σε οκτώ κατευθύνσεις και επίσης έχετε στη διάθεσή σας και λίγες

χειροβομβίδες, που μερικές φορές θα σας βγάλουν από μια πολύ δύσκολη κατάσταση. Βεβαίως μπορείτε να κάνετε και άλματα. Κάτι που είναι απαραίτητο γιατί πρέπει να αποφύγετε να πέσετε μέσα στις τρύπες στο έδαφος. Επίσης υπάρχουν και μερικές πλατφόρμες όπου μπορείτε να ανεβείτε επάνω (σε περίπτωση που γκρινιάζατε πως δεν έχει και θα τρέχατε όλο ευθεία).

Γραφικά

Το παιχνίδι διαθέτει γενικά μέτρια γραφικά με λίγα backgrounds. Το scrolling της οθόνης δεν είναι απόλυτα ομαλό, αλλά είναι ικανοποιητικό και δεν δημιουργεί προβλήματα. Στον χαρακτήρα που ελέγχετε φαίνονται έντονα τα pixels (βγάζουν μάτια), ενώ οι εχθροί είναι πιο πρόχειρα σχεδιασμένοι (όσο προλαβαίνετε να τους δείτε στην οθόνη).



Ήχος

Μακράν το καλύτερο σημείο το παιχνιδιού. Είναι εντυπωσιακό το πως κατάφεραν να βγάλουν μουσική με τόσους συνδυασμούς διαφορετικών ήχων. Σας καλωσορίζει ένα παράδοξα καλό μουσικό κομμάτι (ίσως από το πιο περίεργα που έχουμε ακούσει σε Amstrad). Μέσα στα επίπεδα ακούγονται μερικοί ανάλογοι ρυθμοί μαζί με τα απλά ηχητικά εφέ των εκρήξεων. Πάντως στην αρχική οθόνη έχετε την επιλογή να κλείσετε τη μουσική και να ακούτε μόνο τα ηχητικά εφέ.

Γενικά

Το μυστήριο με αυτό το παιχνίδι είναι πως οι βολές του όπλου σας ακολουθούν, κατά έναν περίεργο λόγο, την πορεία του εδάφους. Δηλαδή αν το έδαφος είναι μπροστά σας ευθεία και μετά ανηφορίζει, η βολή σας θα ακολουθήσει την ίδια ακριβώς πορεία μέχρι να χαθεί από την οθόνη. Γενικά ο χαρακτήρας που ελέγχετε είναι ακούραστος και μπορεί να τρέχει δίχως να σταματά. Θυμάστε τη διαφήμιση της Duracell; Τα γραφικά σίγουρα δεν διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας και ο τομέας του ήχου αν και παράξενος ή θα τον λατρέψετε ή θα σας παίρνει τα αυτιά.

Πριν παίξετε

Αγοράστε μια στολή Predator και τρέξτε στο κοντινότερο δάσος. Προσοχή μόνο να μην είναι περίοδος κυνηγιού.



BACKLASH

Publisher: Novagen ● Type: 3d Action ● Year:1987 ● Platform: Amiga 500

Τριών διαστάσεων graphics το 1988; Πως; Χωρίς μια κάρτα γραφικών; Ωωω ναι αγαπητοί αναγνώστες, only Amiga makes it possible... Το Backlash δεν είναι από τα παιχνίδια που σου έρχονται στο μυαλό όταν σκέφτεσαι εκείνα τα χρόνια που έπαιζες με την αγαπημένη σου φίλη (Amiga).

Η αλήθεια είναι ότι προσωπικά μετά από δύο χρόνια που ασχολούμαι ενεργά το ανακάλεσα στη μνήμη μου. Δεν είναι από τα παιχνίδια που έκαναν πάταγο εκείνη την εποχή, όμως είναι ένα παιχνίδι που αν το είχατε παίξει τότε θα είχατε ίσως την πρώτη επαφή με FPS (First Person Shooter) και τρισδιάστατα γραφικά ψεύδο-3D αλλά ok... Το παιχνίδι αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την Αγγλική Novagen Software αρχικά για Atari ST και ένα χρόνο αργότερα έγινε port στην Amiga (πρέπει να ανακαλέσω το only Amiga makes it possible) χαχαχαχαχα.

Σενάριο

Αφού δεν μπήκαν στον κόπο να γράψουν έστω ένα τυπικό σενάριο για το παιχνίδι, ας δούμε τι είναι λοιπόν το Backlash; Είναι από τα πρώτα παιχνίδια που είχαν απεικόνιση 3D και είναι και παππούς των FPS. Χειρίζεστε ένα σκάφος (δεν φαίνεται εξωτερικά τι είναι) και τα βάζετε με ορδές αντιπάλων U.F.Os και όχι μόνο(...) μέχρι να κάντε το υψηλότερο σκορ (τελειωμό δεν έχουν οι εχθροί).

Gameplay

Ο χειρισμός γίνεται με joystick, κινείστε με μεγάλη ταχύτητα σε όλες τις κατευθύνσεις του ορίζοντα (βλέπουμε εδώ τις τρομερές δυνατότητες της Amiga). Σχεδόν εφάπτεται το σκάφος που χειρίζεστε με το έδαφος, σε ένα ατελείωτο τερέν (σαν έρημο). Στο κέντρο της οθόνης υπάρχει ένα HUD (Heads up Display) που σας ενημερώνει για την ύπαρξη αντιπάλων καθώς και των βολίδων (πύρινες σφαίρες) που εξαπολύουν εναντίον σας. Οι αντίπαλοι είναι διαφόρων ειδών και βγαίνουν από καταπακτές στο έδαφος.



Αφιλόξενος πλανήτης. Ούτε ένα δέντρο μα ούτε και ένας θάμνος. Τουλάχιστον έχει γαλάζιο ουρανό.

Έχουμε λοιπόν: Ιπτάμενους δίσκους, σβούρες και στρογγυλά μάτια που καθώς ανοιγοκλείνουν εκτοξεύουν πύρινες σφαίρες (μια ή περισσότερες που κάνουν bounce στο έδαφος) εναντίον σας! Μπορείτε με ευέλικτες κινήσεις να τις αποφύγετε. Σε κάποια στιγμή το ραντάρ του σκάφους σας χτυπάει σαν τρελό και μια σφαίρα κατευθύνεται προς το μέρος σας και θα πρέπει άμεσα να γυρίσετε και να προσπαθήσετε να την πετύχετε γιατί αν δεν... τότε χάνετε άμεσα μια ζωή. Όσο συνεχίζετε στο παιχνίδι δεν αλλάζει κάτι ιδιαίτερο, εκτός από τη μέρα που γίνεται νύχτα και δυσκολεύει κάπως την ορατότητά σας. Επίσης, οι αντίπαλοι πληθαίνουν καθώς και οι πύρινες σφαίρες που σας ρίχνουν. Αυτό είναι και το στοιχείο που κάνει λίγο μονότονο το παιχνίδι και το κατατάσσει στα old school games (όσο παίζεις, οι αντίπαλοι αυξάνουν και γίνονται ταχύτεροι μέχρι να χάσεις).



Όταν χτυπηθεί το σκάφος από τις πύρινες σφαίρες ή βολίδες ξαφνικά η οθόνη γίνεται σαν τα χιόνια στις παλιές τηλεοράσεις όταν δεν έπιανε σήμα, αλλά έγχρωμα!



Ένα κενό...

Γραφικά

Τα γραφικά είναι ψευδό-3D σχεδιασμένα και δεν έχουν ιδιαίτερες λεπτομέρειες που όμως για την εποχή είναι κάτι εντελώς "out of the blue" που λένε και στο χωριό μου. Όλα τα αντίπαλα sprites είναι χρώματος γκρι που μαζί με το εντελώς ερημώδες τερέν δυσκολεύουν αρκετά την ορατότητα. Θα πρέπει συνεχώς να κοιτάτε το HUD ή να κινείστε αρκετά κοντά στους αντιπάλους για να τους πετύχετε εύκολα.

Ήχος

Η αρχική οθόνη έχει ένα πολύ όμορφο tune το οποίο πολλές φορές το αφήνεις να παίζει λίγα λεπτά. Βέβαια, σε τίποτα δεν συνάδει με τον κακό χαμό που πρόκειται να ακολουθήσει στο παιχνίδι. Εδώ δεν έχουμε τραγουδάκια, αλλά fx ήχους αρκετά έντονους και σε αρμονία με τον βίαιο τρόπο που κινείστε και παίζετε για να επιβιώσετε από τον χάος που ακολουθεί.

Ακούγονται οι εκτοξεύσεις των βολίδων (σφαιρών) που εξαπολύετε ή εξαπολύουν προς εσάς, καθώς και οι ήχοι των εκρήξεων όταν πετύχετε τα αντίπαλα σκάφη. Εντονότερος βέβαια είναι ο ήχος από το δικό σας σκάφος όταν δεχθεί τα αντίπαλα πυρά.

Γενικά

Ένα παιχνίδι που οπτικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι μοιάζει και με ένα από τα υπέροχα demo της Amiga μας, με υπέροχα 3D γραφικά που ήταν κάτι πολύ ιδιαίτερο για την εποχή. Πολύ γρήγορο, δράση και gameplay παλαιάς κοπής όπου απώτερος σκοπός είναι η επιβίωση σε συνεχώς δυσκολότερους αντιπάλους ατέρμονα ερχόμενους. Σε καμία περίπτωση δεν είναι από τα παιχνίδια όπου θα κάνεις αυτόματη ανάκληση, αλλά ένα πολύ ωραίο παιχνίδι γενικά, και ειδικά για μένα η πρώτη μου επαφή με 3D γραφικά. Θυμάμαι μού είχε φανεί τόσο «παράξενο». Η αντοχή του στον χρόνο όχι κάτι το ιδιαίτερο, βοηθάει αν το παίζεις με φίλο σου και κοντράρεστε για το ποιος θα φέρει το μεγαλύτερο σκορ. Σίγουρα όμως αξίζει να του ρίξετε μια μάτια ειδικά αν δεν το είχατε παίξει τότε!

Πριν παίξετε

Πριν παίξετε βρείτε που έχετε πεταμένο το παλιό quickjoy σας. Ανεβάστε τον ήχο στα ηχεία να ακούτε ποιο εντονα τα εφέ από τις σφαίρες που εκτοξεύετε και σας εκτοξεύουν. Καθίστε σε μια καρέκλα γραφείου κατά προτίμηση να έχει και πλευρικά μαξιλαράκια για να νιώθετε ότι είστε στο cockpit του σκάφους. Φορέστε και ένα κράνος μηχανής και είστε ο σούπερ πιλότος!



Κυνηγώντας ιπτάμενους δίσκους πάνω από το τίποτα.



Publisher: Ocean • Type: Platform • Year:1994 • Platform: Amiga 500

Το έτος είναι το 1994 και οι κάτοχοι SEGA κονσολών απολαμβάνουν ήδη τον υπερηχητικό σκαντζόχοιρο Sonic. Στην Amiga είχαμε αντίστοιχα τον Superfrog από την Team17. Τη δόξα και τη φήμη του Sonic δεν τα κατάφερε ο βάτραχος και έτσι η Magnetic Fields θέλησε να κάνει τη δική της προσπάθεια κυκλοφορώντας το παιχνίδι Kid Chaos το οποίο έγινε published από την Ocean αποκλειστικά για συστήματα της Commodore, την Amiga και Amiga CD32.

Σενάριο

Η ιστορία έχει να κάνει με το παιδί των σπηλαίων το οποίο απήγαγαν σατανικοί επιστήμονες και το έφεραν στον 21ο αιώνα με σκοπό να κάνουν πειράματα πάνω του και σαν δεν έφτανε αυτό, του φόρεσαν και ρούχα που καθόλου μα καθόλου δεν το βολεύουν. Το παιδί έχοντας ως εφόδια την ταχύτητά του και το ρόπαλο του που ήταν το μόνο αντικείμενο που κατάφερε να πάρει μαζί του από το μακρινό παρελθόν θα προσπαθήσει να δραπετεύσει από κάθε περιοχή που τον έχουν πετάξει οι επιστήμονες για να τον τεστάρουν. Είναι τόσο νευριασμένο αυτό το παιδί που πραγματικά καταστρέφει όλα τα σκηνικά γύρω του προκαλώντας ένας χάος.

Το καλό που σας θέλω είναι να απαλλάξετε αυτό το παιδί από ότι το ταλαιπωρεί, και να απαλλαγεί και από τα νεύρα που έχει, γιατί το έχω ικανό να βγει από την οθόνη και να σας δώσει μία με το ρόπαλο στο κεφάλι για να μάθετε! Βοηθήστε το να βρει τη χρονομηχανή και να επιστρέψει πίσω στην εποχή των σπηλαίων όπου και ανήκει.



Με τέτοιο ύφος σίγουρα είναι ο νταής του σχολείου.

Gameplay

Ο χειρισμός είναι απλός και λιτός. Κινείστε σε τρεις κατευθύνσεις, αριστερά - δεξιά και κάτω. Με το fire button πηδάτε ενώ ταυτόχρονα στριφογυρίζετε στον αέρα και χτυπάτε με το ρόπαλο ότι ακουμπάτε στο πέρασμά σας. Με την κάτω κίνηση και το fire, στριφογυρίζετε στο έδαφος σαν τον διάβολο της Τασμανίας και ανοίγεται μουσικά περάσματα όπου υπάρχουν. Στο αρχικό μενού σας δίνονται επιπλέον επιλογές, αλλά μείνετε με την προεπιλογή γιατί βολεύει πιο πολύ.

Σε όλο το παιχνίδι τα physics είναι αρκετά καλά και η ταχύτητα του χαρακτήρα μας μειώνεται όταν ανεβαίνει μία ανηφόρα ή είναι σε υποβρύχια διαδρομή, ενώ αντίθετα αυξάνεται αν μας πάρει η κατηφόρα.

Στη δεύτερη οθόνη έχουμε επιλογές για Start Game όπου αφορά σε νέο παιχνίδι, Enter Password ώστε να γράψουμε το password και να ξεκινήσουμε από το σημείο που μείναμε την τελευταία φορά, ενώ υπάρχουν και επιλογές Options και Exit.



Πάμε τώρα να ξεκινήσουμε το παιχνίδι με πρώτη περιοχή τον μυστικό κήπο. Πριν την έναρξη της πίστας το παιχνίδι μάς δείχνει σε μία καρτέλα τους στόχους μας για να καταφέρουμε να ανοίξουμε την πύλη στο τέλος της και να πάμε στην επόμενη. Έχουμε τρεις στόχους κάθε φορά. Τον πρώτο στόχο ο οποίος επιτυγχάνεται καταστρέφοντας συγκεκριμένα αντικείμενα σε κάθε κόσμο, π.χ. στον πρώτο κόσμο καταστρέφουμε λουλούδια και μάς λέει πόσα από αυτά πρέπει να διαλύσουμε. Δεύτερος στόχος είναι ο χρόνος μέσα στον οποίο πρέπει να περάσουμε την πίστα και τρίτος στόχος είναι πόσο Damage θα πρέπει να έχουμε δεχθεί. Π.χ. όχι κάτω από 30 εναπομείνουσες καρδιές. Με το που μπαίνουμε στο παιχνίδι βλέπουμε επάνω αριστερά το score μας και τον χρόνο που μάς απομένει, ενώ κάτω αριστερά βλέπουμε τον αριθμό των αντικειμένων που πρέπει να καταστρέψουμε, τον αριθμό των ζώων μας και τις καρδιές που έχουμε.

Σε αυτή την πρώτη περιοχή τα χρώματα είναι έντονα και χαρούμενα ενώ τα πολλαπλά επίπεδα scrolling δίνουν απίστευτη αίσθηση του βάθους. Ότι χαριτωμένο θα βλέπετε στην οθόνη το χτυπάτε χωρίς ενδοιασμούς είτε αυτό είναι χήνες είτε μελισσούλες. Μέχρι να ακούσετε τον μαγικό ήχο και να εμφανιστεί το μήνυμα ότι η πύλη άνοιξε ώστε να πάτε εκεί για να περάσετε στην επόμενη πίστα. Το παιχνίδι διαθέτει πέντε περιοχές με τρεις πίστες η κάθε μία και ένα μίνι παιχνίδι ανάμεσα σε κάθε αλλαγή περιοχής. Στην περίπτωση που θέλετε να μην ξεκινάτε όλη την πίστα από την αρχή κάθε φορά που χάνετε, θα πρέπει να ενεργοποιείτε περνώντας από δίπλα τους τις κολώνες προσωρινής αποθήκευσης.

Η δεύτερη περιοχή είναι η Toxic Wasteland όπου εδώ είναι όλα μολυσμένα και μεταλλαγμένα. Σε αυτό το περιβάλλον θα πρέπει να καταστρέψουμε μολυσμένα μανιτάρια και να αντιμετωπίσουμε εξωγήινους, αγκάθια και βαρέλια που έρχονται κατά πάνω μας με φόρα. Προσοχή μην πέσετε στο οξύ και λιώσετε σαν το κερί.

Τρίτη περιοχή είναι το παιδικό εργοστάσιο παιχνιδιών. Αυτοκινητάκια, αρκουδάκια και καροτσάκια παίζουνουν τα ράφια και τις μηχανές στο εργοστάσιο και εμείς καλούμαστε να σπάσουμε όλους τους γλόμπους που θα βρούμε στον



Μάλλον δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα όρθια για να σπάσετε.

δρόμο μας σε ένα level design περίπλοκο με πολλές εκπλήξεις.

Τέταρτη περιοχή το τεχνολογικό κάστρο. Φουτουριστικό περιβάλλον γεμάτο υπολογιστές τους οποίους θα πρέπει να κάνουμε γυαλιά καρφιά και εδώ θα δούμε όλη την τεχνολογία να χρωματίζεται με έντονες αποχρώσεις του μπλε καθώς το επίπεδο δυσκολίας έχει ανέβει αρκετά. Το mini game στο τέλος είναι μία παραλλαγή του πασίγνωστου Space Invaders.

Πέμπτη περιοχή και τελευταία είναι η πόλη με τα ερείπια. Εδώ θα βρεθείτε σε αρχαιοελληνικό περιβάλλον με κίονες των οποίων το κιονόκρανο θα πρέπει να καταστρέψετε ώστε να φτάσετε τον επιθυμητό αριθμό για να ανοίξει η τελευταία πύλη και να δείτε τον τερματισμό του παιχνιδιού. Πριν όμως από αυτό θα κληθείτε να νικήσετε κουνούπια και να αποφύγετε τις παγίδες του περιβάλλοντος. Το mini game εδώ είναι shooting και θα σας γυρίσει στα early 80s.

Στο τέλος κάθε level θα δείτε την οθόνη των στατιστικών σας και θα περάσετε στο mini game όπου την πρώτη φορά μοιάζει πολύ με το Arkanoid.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά, με μεγάλα sprites, λεπτομερή περιβάλλοντα και γεμάτα αντικείμενα χωρίς να έχουμε θέμα με τα frames. Όλα είναι ευδιάκριτα και κερδίζει τις εντυπώσεις από την πρώτη κιάλας περιοχή.

Ήχος

Στα 90s επικρατούσε το μουσικό ρεύμα της techno μουσικής. Έτσι και εδώ το παιχνίδι παλαιώνεται από πανέμορφη techno μουσική που θα σας ξεσηκώσει όση ώρα παίζετε και θα μπειτε στις ψηφιακές πλατφόρμες για να ψάξετε τα παλιά σας ακούσματα. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης πάρα πολύ καλά και ταιριαστά με ότι βλέπουμε να συμβαίνει στην οθόνη μας και σε αυτό τον φρενήρη ρυθμό του παιχνιδιού.

Γενικά

Το Kid chaos είναι ένα αριστούργημα που την εποχή που κυκλοφόρησε θεωρώ ότι αδικήθηκε από τις βαθμολογίες καθώς είχε μέσο όρο το 7.5. Προσωπικά πέρασα πάρα πολύ καλά με τον φίλο μας που ήρθε από την παλαιολιθική εποχή στη σύγχρονη και προσπαθούσε με κάθε τρόπο να γυρίσει κυριολεκτικά από κει που ήρθε.

Πριν παίξετε

Σηκώνετε από καναπέδες/ντιβάνια/πολυθρόνες και βάζετε τέρμα στα ηχεία σας το no limit των 2unlimited και το get away των Maxx και αφού χορέψετε μέχρι τελικής πτώσης, ξεκινάτε το Kid Chaos.

Καλή σας διασκέδαση.





BATMAN

Εχουν περάσει 33 χρόνια από την εξαφάνιση του Μπρούς Γουέιν και την ολική καταστροφή του πύργου Γουέιν, από εκείνη την τρομερή φωτιά εκείνη την τραγική νύχτα. Από τότε σταμάτησε να εμφανίζεται και ο σωτήρας του Γκόθαμ στις ψηλές στέγες την νύχτα και στα σκοτεινά σοκάκια. Για αυτόν τον λόγο αρκετοί υπέθεσαν πως ο Μπρούς Γουέιν ήταν ο Μπάτμαν, αλλά αυτό δεν αποδείχθηκε από κανέναν μέχρι σήμερα. Μάλιστα, στο παρελθόν είχαν αναφερθεί μερικές εμφανίσεις του σκοτεινού εκδίκητή σε διάφορα σημεία στις πιο κακόφημες γειτονιές του Γκόθαμ. Όμως ήταν απλά φήμες, που δημιουργήθηκαν από τους κατοίκους της πόλης, σε μια προσπάθεια να σταματήσουν την αυξανόμενη άνοδο της εγκληματικότητας, που μετά την εξαφάνιση του Μπάτμαν έφτασε σε τρομακτικά ύψη. Οι εγκληματίες συσπείρωσαν μεγάλες βαριά οπλισμένες ομάδες σε διάφορα σημεία της πόλης και πήραν σύντομα τον έλεγχό στα χέρια τους. Η αστυνομία ανίκανη να αντιμετωπίσει αυτόν τον μεγάλο αριθμό εγκληματιών και του σύγχρονου οπλισμού που διέθεταν, ήταν στα πρόθυρα της κατάρρευσης. Νύχτα δεν τολμούσε κανένας πολίτης να κυκλοφορήσει, μα μόνο οι εγκληματίες. Κανένας και τίποτα δεν μπορούσε να τους σταματήσει πλέον. Το Γκόθαμ ήταν στο έλεος του εγκλήματος.

Η ώρα ήταν περασμένη και αυτή τη έντονη φεγγαρόφωτη νύχτα η πυκνή ομίχλη είχε σκεπάσει ολοκληρωτικά την νότια επαρχία του Γκόθαμ. Αυτή η ομίχλη που είχε σαν αποτέλεσμα να έχεις ορατότητα λιγότερο από δυο μέτρα στον ορίζοντα, ήταν σύνηθες κατά την διάρκεια του μακρού χειμώνα. Ακόμη χειρότερα από την πόλη, στην περιοχή του Σάντερουν, σε αυτή τη μικρή επαρχία με τα λίγα σπίτια που έμοιαζαν να έχουν μείνει πίσω στο παρελθόν, η φτώχεια και η εξαθλίωση που μάστιζε συνέχεια τους λιγοστούς μόνιμους κατοίκους. Τουλάχιστο αυτή η κοινότητα δεν απέκτησαν την βαριά βιομηχανική μεταλλική ασχήμια που διαφέντευε την άχαρη πόλη στο κέντρο του Γκόθαμ. Εδώ τα πράγματα ήταν πιο ήσυχα και τις νύχτες αν και δεν προτεινόταν να βγει κάποιος να περπατήσει στον δρόμο, οι εγκληματικές ομάδες έκαναν σπάνια την εμφάνισή τους.

Έτσι λοιπόν ο Αάρον καθοδηγούμενος από το φωτεινό φεγγάρι ψηλά περπατούσε κοντά στην εγκαταλελειμμένη αγροικία στις παρυφές του λόφου Μούνρεη. Όσο ήταν στην ζωή ο γερό-παράξενος Λάρικσον δεν πλησίαζε κανείς κοντά στο σπίτι του. Ο γέρος σήκωνε την καραμπίνα του και σημάδευε και απειλούσε τον όποιο τυχόντα επισκέπτη χωρίς λόγο. Έζησε μόνος και έφυγε μόνος, μαζί με την

μυστηριώδη παραξενιά του, που από όσο φάνηκε δεν έλειψε σε κανέναν. Έμοιαζε σαν να είχε κάτι να κρύψει, αλλά τι θα μπορούσε να έχει αφού ήταν και αυτός φτωχός σαν του υπόλοιπους κάτοικους. Κάτι έτρωγε τον Αάρον να το ανακαλύψει, αλλά δεν ήταν σε καμία περίπτωση κλέφτης, απλά τον καθοδηγούσε η έντονη περιέργειά του. Ήταν δυνατός σωματικά και αποφασιστικός χαρακτήρας. Αυτό που ήθελε και ποθούσε ήταν να πολεμήσει με κάποιο τρόπο τους εγκληματίες στη πόλη του Γκόθαμ. Όμως ήταν μόνος και ακόμη αν είχε στην κατοχή του κάποιο όπλο, οι πιθανότητες ήταν μηδαμινές να καταφέρει κάτι σημαντικό. Τον ενοχλούσε που οι ντόπιοι άντρες δεν έκαναν μια ομάδα να τους αντιμετωπίσουν. Μα και πάλι, οι πιθανότητες θα ήταν ελάχιστες να τα καταφέρουν, αφού οι ντόπιοι δεν είχαν πιάσει ποτέ όπλα στα χέρια τους. Πόσο μάλλον να πυροβολήσουν κάποιον, έστω και αν αυτός ήταν ένας συγγενός εγκληματίας. Αυτές οι σκέψεις περνούσαν συνεχώς μέσα στο κεφάλι του.

Είχαν περάσει 3 μήνες από τον θάνατο του γέρου και το σπίτι ήταν ακατοίκητο. Ο γέρος δεν είχε συγγενείς. Ήταν σκοτεινό εσωτερικά και από τα μεγάλα παράθυρα κάθε νύχτα έμοιαζε και αρκετά τρομακτικό στα μάτια των περισσότερων. Μα ο Αάρον δεν ένιωθε φόβο. Πλησίασε το σπίτι και ανέβηκε αργά τα λίγα ξύλινα σκαλιά που οδηγούσαν στην κεντρική πόρτα του σπιτιού και στάθηκε έξω από αυτή. Έπιασε το πόμολο και προσπάθησε να το περιστρέψει, αλλά η παλιά κλειδαριά ήταν κλειδωμένη. Πλησίασε το κεφάλι του στο μακρόστενο παράθυρο που είχε η πόρτα για να δει και έβγαλε τον φακό του από την τσέπη του και έφεξε προς αυτό, αλλά ήταν φιμέ και τίποτα απολύτως δεν διακρινόταν μέσα στο σπίτι. Σκέφτηκε πως το σπίτι λογικά θα έπρεπε να είχε και μια πίσω πόρτα ή στα πλαϊνά του. Έτσι κατέβηκε τις σκάλες και αποφάσισε να προχωρήσει προς τα δεξιά του σπιτιού ρίχνοντας το βλέμμα του περιμετρικά μήπως και τον έβλεπε κανένας. Αυτή τη νύχτα κανείς δεν κυκλοφορούσε εκτός από αυτόν και επικρατούσε απόλυτη ησυχία. Μερικά μέτρα παραπέρα βρήκε την αποθήκη που η πόρτα ήταν μισάνοιχτη. Δεν έχασε την ευκαιρία να ρίξει μια ματιά και άναψε ξανά τον φακό που κρατούσε στο χέρι του για να δει το εσωτερικό της αποθήκης. Όμως τίποτα το ενδιαφέρον δεν υπήρχε, παρά μόνο μερικά σακιά το ένα επάνω στο άλλο προς το τέρμα της αποθήκης και λίγα αγροτικά σκουριασμένα εργαλεία, που έμοιαζαν να έχουν να χρησιμοποιηθούν μερικές δεκαετίες. Άφησε την αποθήκη και συνέχισε την πορεία του προς το πίσω μέρος του σπιτιού.

Δεύτερη πόρτα δεν συνάντησε μέχρι εκείνη τη στιγμή, αλλά του έκανε εντύπωση μια δεύτερη αποθήκη πολύ μεγαλύτερων διαστάσεων που ήταν στο πίσω μέρος του σπιτιού, που κρυβόταν πίσω από αρκετές ψηλές στοίβες ξύλων και μια ντουζίνα βαρελιών.

Πλησίασε την μεγάλη ξύλινη πόρτα και την έσπρωξε απαλά με το χέρι του. Παραδόξως η πόρτα ήταν ξεκλείδωτη και αμέσως άνοιξε κάνοντας έναν ήρεμο μεταλλικό ήχο ευτυχώς για αυτόν.

Με το φακό παρατήρησε στο βάθος κάτι παράξενο που του κίνησε την περιέργεια. Εκεί πίσω από μερικά στοιβαγμένα βαρέλια, υπήρχε ένας πολύ παλιός καφέ σκούρος μουςαμάς που κάλυπτε κάποιο μεγάλο και πλατύ αντικείμενο. Πλησίασε με αργά βήματα και από μπροστά και αμέσως κατάλαβε πως το σχήμα του έμοιαζε κάπως με αυτοκίνητο. Στο πίσω μέρος ήταν στοιβαγμένα βαρέλια που άγγιζαν σχεδόν την ξύλινη οροφή. Πλησίασε το δεξί μέρος και με το ένα του χέρι σήκωσε αργά τον μουςαμά και με το άλλο έριξε το φως για να δει τι υπήρχε από κάτω. Τότε ένιωσε ένα κρύο ρίγος να τον διαπερνά και έκπληκτος, αντίκρισε το παλινό μακρύ μαύρο φτερό του αυτοκινήτου του θρυλικού ήρωα Μπάτμαν, το τρομερό και φοβερό Μπατμομπίλ. Μέσα στην μεγάλη του έκπληξη, κοντοστάθηκε για μια στιγμή μη μπορώντας να πιστέψει πως αυτό που έβλεπε ήταν αλήθεια. Αφησε στο πάτωμα τον φακό για να φωτίζει από μπροστά το αυτοκίνητο και σήκωσε γρήγορα τον μουςαμά μέχρι πίσω τα βαρέλια. Ένα σύννεφο πυκνής σκόνης σηκώθηκε στον αέρα και έβαλε το αριστερό του χέρι στο πρόσωπό του για να μην εισπνεύσει την σκόνη. Το οπτικό του πεδίο γρήγορα καθάρισε και έμεινε έκπληκτος από αυτό που υπήρχε μπροστά του. Έτριψε τα μάτια του με τα χέρια του μην πιστεύοντας πως αυτό που έβλεπε ήταν πραγματικότητα.

Και εκεί, μπροστά στα μάτια του αποκαλύφθηκε το σκονισμένο αμάξι που κάποτε οδηγούσε ο ήρωας του Γκόθαμ. Το κοιτούσε για αρκετή ώρα με θαυμασμό και ένα μεγάλο χαμόγελο στο πρόσωπο του σαν μικρό παιδί. Αμέσως μετά, πλησίασε πάλι την δεξιά πλευρά του και άγγιξε το παγωμένο μεταλλικό θόλο που κάλυπτε το εσωτερικό του. Το έσπρωξε με αρκετή δύναμη με τα δυο του χέρια προς τα αριστερά και ο θόλος απασφάλισε με ένα χαμηλό μηχανικό ήχο και μόνος του σύρθηκε προς τα μπροστά, αποκαλύπτοντας έτσι το εσωτερικό του αυτοκινήτου. Ο Αάρν έπιασε τον φακό στα χέρια του και φώτισε την καμπίνα. Αμέτρητα κουμπιά τοποθετημένα στο παράξενο ταμπλό και αρκετές οθόνες περιμετρικά. Τα μαύρα δερμάτινα καθίσματα είχαν ραγάδες και πολύ σκόνη. Ο μοχλός ταχυτήτων αποτελούταν από 3 μοχλούς και ο μεσαίος είχε κόκκινη λαβή.

Και τότε ήταν που ένιωσε μέσα του σαν να του δίνει εντολή ο Μπάτμαν να βγάλει ο ίδιος το Μπατμομπίλ ξανά στους δρόμους του Γκόθαμ. Με ένα άλμα μπήκε μέσα στην καμπίνα και κάθισε στο σκληρό κάθισμα. Έσφιξε το αριστερό του χέρι επάνω στο δερμάτινο τριάκτινο τιμόνι και το δεξί επάνω στο μοχλό ταχυτήτων με την κόκκινη λαβή κοιτώντας μπροστά από το στενό και φιμέ παρμπρίζ το σκοτάδι. Σαν να έπαιρνε εντολές από τον Μπάτμαν, πάτησε

ελαφρά το γκάζι και ξαφνικά ο κινητήρας βρυχήθηκε από τις 4 εξατμίσεις του έναν τρομερά δυνατό μηχανικό ήχο που έμοιαζε με ουρλιαχτό, ενώ η τουρμπίνα στο πίσω μέρος ξέρασε μια φωτιά μίγματος προπανίου βάζοντας φωτιά στον πίσω ξύλινο τοίχο της αποθήκης, ενώ το αυτοκίνητο είχε αρχίσει να τραντάζεται ελαφρά.

Η μυρωδιά του καυσίμου μπήκε βίαια μέσα στα ρουθούνια του και στο πρόσωπο του διαγράφηκε ένα ελαφρύ χαμόγελο και σίγουρος για την πράξη του πίεσε με δύναμη τον μοχλό ταχυτήτων και έβαλε την πρώτη ταχύτητα. Πάτησε τέρμα το γκάζι και η ιπποδύναμη τον κόλλησε πίσω στο κάθισμα απότομα. Το Μπατμομπίλ εκτινάχθηκε από την θέση του βίαια προς τα μπροστά σαν πύραυλος, σπάζοντας σε κομμάτια τα βαρέλια και τα ξύλα που υπήρχαν μπροστά του, σκίζοντας την απόλυτη ησυχία της νύχτας σαν ένας μαύρος δαίμονας που ξύπνησε και ήταν έτοιμος να καταβροχθίσει ότι και αν βρεθεί στον δρόμο του. Με αυτόν το εκκωφαντικό μηχανικό ήχο να σκίζει την νύχτα και αυτόν τον ελάχιστο απόκοσμο πορτοκαλί φωτισμό μπροστά του, το θρυλικό Μπατμομπίλ κατευθύνθηκε σαν αστραπή προς το κέντρο της πόλης που ήταν λίγα χιλιόμετρα μακριά. Για να υψώσει απόψε το λαμπερό σύμβολο του σκοτεινού εκδικητή ψηλά στον σκοτεινό ουρανό και να προκαλέσει τον τρόμο για μια φορά ακόμη στις καρδιές των εγκληματιών του Γκόθαμ.

Στο κέντρο της πόλης, ψηλά σε στην οροφή ενός κτηρίου, ξαφνικά μια σκιά εμφανίστηκε ανάμεσα σε 2 ψηλά μαρμάρινα διακοσμητικά αγάλματα. Ήταν ο Μπάτμαν.



Η Ocean γνωστή για την μεταφορά αρκετών γνωστών κινηματογραφικών ταινιών στους Home Computers, τον ίδιο χρόνο κυκλοφορίας της ομώνυμης ταινίας το 1989, μας έφερε στην οθόνη του υπολογιστή μας τον μασκοφόρο εκδικητή της νύχτας Batman.

Σενάριο

Όπως και στην ομώνυμη ταινία του Tim Burton, η πόλη Gotham City μαστίζεται από ακραία εγκληματικότητα και διαφθορά. Όταν πέφτει η νύχτα οι κάτοικοι περιορίζουν τις μετακινήσεις τους και αποφεύγουν τα σκοτεινά σημεία της πόλης. Ληστείες και δολοφονίες συμβαίνουν συχνά σε κάθε σημείο της πόλης και η αστυνομία αδυνατεί να διαχειριστεί την ανεξέλεγκτη κατάσταση. Και εκεί που όλα

έμοιαζαν να έχουν χαθεί τα πάντα και οι κάτοικοι να μην έχουν καμιά απολύτως ελπίδα, τις νύχτες κάποιος ντυμένος με στολή νυχτερίδας τα βάζει με τους εγκληματίες. Ένας σκοτεινός τιμωρός των κακών που η αστυνομία δεν μπορεί να αγγίξει. Αυτοαποκαλείται Μπάτμαν και πολύ σύντομα προκαλεί απόλυτο φόβο και τρόμο μόνο με την εμφάνισή του στους κακοποιούς και στους εγκληματίες τις νύχτες.

Μια νέα δημοσιογράφος η Βίκυ Βέλ θα προσπαθήσει να βρει την πραγματική ταυτότητα του Μπάτμαν, αλλά και θα συνάψει μια ερωτική σχέση με τον πολυεκατομμυριούχο Μπρους Γουέιν που μοιάζει να κρύβει κάτι σημαντικό.

Μια νύχτα λίγο έξω από το Gotham στο εργοστάσιο Axis Chemicals, ο Μπάτμαν αντιμάχεται με την μαφία του αρχιμαφιόζου Τζακ Νάπιερ. Στην συμπλοκή του με τον ίδιο τον Τζακ, ο Τζακ πέφτει μέσα σε ένα βυτίο με χημικά. Ενώ εκείνη την στιγμή ο Μπάτμαν αποχωρεί πιστεύοντας πως ο Jack είναι πλέον νεκρός. Όμως ο Τζακ είναι ζωντανός, παραμορφωμένος και εντελώς ψυχικά διαταραγμένος. Ο Τζόκερ μόλις έχει γεννηθεί στο πρόσωπο του Τζακ Νάπιερ. Ως Τζόκερ πλέον θα καταστρώσει ένα μυστικό και πονηρό σχέδιο για να σκοτώσει τους περισσότερους κατοίκους του Gotham. Ο Μπάτμαν θα το αντιληφθεί γρήγορα και θα πρέπει να αντιδράσει άμεσα για να τον σταματήσει με όποιο μέσο διαθέτει.



Καλύτερα να δώσετε προσοχή στον τύπο που κατεβαίνει από την σκάλα.

Η Ocean έδωσε στο παιχνίδι την ιδιαιτερότητα να έχει αρκετά διαφορετικό gameplay σχεδόν στα 5 διαθέσιμα επίπεδα που διαθέτει. Σε κάθε περίπτωση χειριζόμαστε την φιγούρα του Μπάτμαν ή κάποιου οχήματος ενάντια στην ομάδα του Τζόκερ. Κάθε επίπεδο λοιπόν αναφέρετε και σε κάποια συγκεκριμένη σκηνή της ταινίας και η ακολουθία είναι όμοια με αυτή. Ας δούμε παρακάτω όλα τα διαθέσιμα επίπεδα ένα προς ένα με κάθε λεπτομέρεια.

Gameplay

Επίπεδο 1 - Axis Chemical Factory

Το πρώτο επίπεδο και είναι καθαρό platforming. Ξεκινάτε και αμέσως σας κάνουν επίθεση 2 κακοποιοί της ομάδας του Τζακ Νάπιερ. Σκοπός σας είναι να προχωράτε προς τα δεξιά

της οθόνης. Σκοπός σας είναι να βρείτε και αντιμετωπίσετε τον Τζόκερ. Σαν όπλο έχετε τα batarangs τα οποία είναι απεριόριστα, αλλά και το συρματόσχοινο που πετάει ο Μπάτμαν για να σκαρφλώσει σε ψηλότερο σημείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης σαν όπλο.

Θα χρειαστεί να ανεβείτε και να κατεβείτε πλατφόρμες χρησιμοποιώντας το σχοινί που πετάει ο Μπάτμαν. Σε κάποια σημεία υπάρχουν και σκάλες αλλά αυτό θα σας καθυστερήσει και θα γίνεται εύκολος στόχος για τους αντίπαλους. Οι εχθροί εδώ διαχωρίζονται σε αυτούς που σας πυροβολούν και αυτούς που σας πετάνε χειροβομβίδες. Η ενέργεια που έχετε διαθέσιμη φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης, που μοιάζει με την ζώνη του Μπάτμαν και μειώνετε ανάλογα με το κάθε χτύπημα που δέχεστε. Όσο χάνεται η εικόνα του Μπάτμαν από πίσω φαίνεται η εικόνα του Τζόκερ. Όταν δεχτείτε πολλά χτυπήματα τότε η εικόνα του Τζόκερ θα καλύψει πλήρως το πλαίσιο και έτσι θα χάσετε μια από τις 3 ζωές. Επίσης θα πρέπει να προσέχετε για σωλήνες που έχουν τρυπήσει και βγαίνει από αυτές χημικό αέριο, που θα μειώσει την ενέργειά σας. Ακόμη θα δείτε και σταγόνες χημικών που πέφτουν κατακόρυφα από σωλήνες ψηλότερα και θα πρέπει να τις αποφύγετε. Μα το πιο επικίνδυνο που θα σας κοστίσει αμέσως μια ζωή είναι να πέσετε από πολύ μεγάλο ύψος. Ο Μπάτμαν μπορεί να πέσει από αρκετό ύψος και να μην πάθει κάτι, αλλά αν πέσει από μεγάλο ύψος (δύο επιπέδων και περισσότερο) τότε αυτό θα σας κοστίσει μια ζωή και θα σας γυρίσει στο τελευταίο checkpoint. Τον Τζακ θα τον βρείτε επάνω στην τελευταία πλατφόρμα και αν του ρίξετε μερικά batarang θα τον πετάξετε κάτω στο βυτίο με τα χημικά. Το επίπεδο διαρκεί περίπου 7 λεπτά αν το μάθετε καλά και έχει μια αυξανόμενη δυσκολία, αλλά σε αφήνει ακόμη και σαν πρωτάρη να παίξετε αρκετά. Υπάρχει βέβαια ο περιορισμός των 8 λεπτών για να ολοκληρώσετε το συγκεκριμένο επίπεδο. Οπότε χρόνος για χάσιμο δεν υπάρχει.



Αφού λοιπόν καταφέρετε να ρίξετε τον Jack μέσα στα χημικά. Η οθόνη μαυρίζει και αναφέρει "Jack is dead. The Joker lives..." και ξεκινάει το δεύτερο επίπεδο.

Επίπεδο 2 – The streets of Gotham city

Εδώ το gameplay αλλάζει εντελώς και χειριζόμαστε το Batmobile και η κάμερα είναι 3ου προσώπου. Στο άνω μέρος της οθόνης, αριστερά βλέπουμε την ταχύτητα που τρέχουμε ανά πάσα στιγμή και στην δεξιά πλευρά την απόσταση που έχουμε διαθέσιμα για να περάσουμε το επίπεδο. Το Batmobile τρέχει με ιλιγγιώδη ταχύτητα και πρέπει να με τις κατάλληλες μανούβρες να αποφύγουμε τα προπορευόμενα αυτοκίνητα γιατί αν τρακάρουμε συχνά, όχι μόνο δεν θα προλάβουμε τον χρόνο που έχουμε διαθέσιμο, αλλά θα καταστραφεί και το Batmobile και θα χάσουμε μια ζωή. Λίγο πριν πλησιάσουμε μια στροφή που όλες είναι κάθετες στον δρόμο που πηγαίνουμε, πρέπει να πατήσουμε το fire ακριβώς την κατάλληλη στιγμή και το Batmobile θα πετάξει από τα πλαινά του έναν γάντζο με χοντρό συρματόσχοινο και θα στρίψει ακαριαία (σκηνή από την ταινία). Εδώ η πρόκληση είναι εκτός του ότι πρέπει να αποφεύγετε την σύγκρουση με τα υπόλοιπα συμβατικά αυτοκίνητα (που το collision detection δεν βοηθά και ιδιαίτερα) θα πρέπει να είστε γρήγορος για τα 5 λεπτά που σας δίνει το παιχνίδι είναι οριακά. Αν αποτύχετε να πιάσει ο γάντζος τον στύλο που είναι στο πεζοδρόμιο και δεν στρίψει το αμάξι στο στενό που σας δείχνει με το βέλος το παιχνίδι, τότε σας δίνει μια δεύτερη και τελευταία ευκαιρία. Αν αποτύχετε και πάλι να πετάξετε τον γάντζο στο σωστό σημείο, τότε λίγο παρακάτω σας περιμένει ένα μπλόκο αστυνομικών αυτοκινήτων και δεν μπορείτε να το αποφύγετε. Έτσι θα χάσετε μια ζωή.



Κορνάρετε σαν γνήσιος κάγκουρας νεο-Έλληνας.

Το επίπεδο είναι δύσκολο και θέλει ιδιαίτερη προσπάθεια για να καταφέρετε να περάσετε στο επόμενο. Αν περάσετε το 50% και χάσετε μια ζωή, τότε το παιχνίδι ξεκινά από το 50% και όχι από την αρχή του επιπέδου. Τουλάχιστο κάτι είναι αυτό από το να ξεκινάς από την αρχή του επιπέδου.

Επίπεδο 3 – The Batcave

Εδώ έχετε διαθέσιμα μόλις 59 δευτερόλεπτα διαθέσιμα. Έχετε 7 προσπάθειες για να βρείτε μέσα από 8 διαφορετικά είδη γενικής χρήσης τον κατάλληλο συνδυασμό των 3 ειδών που αν συνδυαστούν και τα 3 μαζί είναι θανατηφόρα. Κάθε φορά που επιλέγετε 3 διαφορετικά είδη, στην οθόνη βλέπετε με αριθμό πόσα έχετε βρει σωστά (1 έως 3). Σκοπός είναι να βρείτε και τα 3 σωστά είδη σε λιγότερο από 59 δευτερόλεπτα. Είναι σίγουρα το πιο γρήγορο αλλά και το πιο αγχωτικό επίπεδο του παιχνιδιού. Μα όχι και τόσο δύσκολο πάντως.

Επίπεδο 4 – Gotham city carnival

Ίδια οπτική γωνία όπως και το 2 επίπεδο, μόνο που εδώ ελέγχετε το Batwing, το αεροπλάνο του Μπάτμαν. Μέσα σε 3 λεπτά θα πρέπει να σκάσετε με την μύτη του Batwing (που διαθέτει μεγάλους κόφτες) τα σχοινιά από τα μεγάλα μπαλόνια που υπάρχουν στον δρόμο και περιέχουν το θανατηφόρο αέριο smilex. Θα πρέπει να καταφέρετε να κόψετε 100 σχοινιά μέσα στα 3 λεπτά, που σημαίνει πως θα πρέπει να πετάτε αρκετά γρήγορα. Εδώ η πρόκληση (εκτός από τον περιορισμένο χρόνο) είναι να πετύχετε το σχοινί και όχι την βάση ή το μπαλόνι. Αν πετύχετε ένα από αυτά τα 2, τότε θα χάσετε ενέργεια και η ταχύτητά σας θα πέσει σημαντικά.

Είναι μακράν το πιο δύσκολο και προκλητικό επίπεδο του παιχνιδιού και θέλει πολλή προσπάθεια για να καταφέρετε να το περάσετε.

Επίπεδο 5 – Gotham city cathedral

Το τελευταίο επίπεδο του παιχνιδιού σας μεταφέρει στα τελευταία λεπτά της ταινίας μέσα στον καθεδρικό ναό. Σκοπός εδώ είναι να φτάσετε στην οροφή του καθεδρικού ναού και να σταματήσετε τον Τζόκερ πριν φύγει με το ελικόπτερο που τον περιμένει. Το επίπεδο έχει το gameplay του πρώτου με τις πλατφόρμες. Μόνο που εδώ είναι πολύ μεγαλύτερο σε διάρκεια και σας δίνει 12 λεπτά για να το ολοκληρώσετε. Σας περιμένουν τουλάχιστον οι διπλάσιοι εχθροί και αρκετές πλατφόρμες που σπάνε αμέσως μόλις ανεβαίνετε επάνω τους. Εδώ κάνει την εμφάνισή του και ένας νέος εχθρός που είναι ένας τεράστιος αρουραίος και μπορείτε μόνο να τον αποφύγετε. Η πορεία σας γενικά είναι ευδιάκριτη με εξαίρεση 2 αδιέξοδα που αν τα επιλέξετε θα χάσετε σημαντικό χρόνο. Μην σας φαίνονται πολλά τα 12 λεπτά γιατί το επίπεδο είναι αρκετά μεγάλο και θα περάσετε χρόνο για να φτάσετε στο τελικό σημείο στην οροφή του καθεδρικού ναού.

Όπως καταλαβαίνεται τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά και χρειάζεται προσπάθεια για να φτάσετε στην οροφή και στον Τζόκερ. Εκεί θα τον βρείτε να τρέχει και να ανεβαίνει μια ανεμόσκαλα προς το ελικόπτερο. Έχετε μόνο λίγα δευτερόλεπτα να αντιδράσετε και αρκεί να τον χτυπήσετε μια φορά και να πέσει στο κενό.

Γραφικά

Τα γραφικά είναι τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Πολύ καλά σχεδιασμένα και αξιόλογα backgrounds και με σωστά τοποθετημένα έντονα χρώματα. Άρτια σχεδιασμένο το Axis chemical factory, φοβερά τα backgrounds στα επίπεδα με το batmobile και με το batwing, εντυπωσιακά μέσα στον καθεδρικό ναό επίσης. Τι παραπάνω μπορούσε να ζητήσει κανείς εκείνη την εποχή στα 16bit;

Ο χαρακτήρας του Μπάτμαν είναι πολύ καλά σχεδιασμένος αν και του έδωσαν λίγα κιλά παραπάνω από όσο έπρεπε (το παραβλέπουμε). Έχει παραδόξως ένα γκρι σκούρο χρώμα η στολή του και όχι μαύρο ματ όπως ήταν και στην ταινία. Διαθέτει αρκετά ομαλό animation και το ίδιο animation διαθέτουν επίσης και οι εχθροί που είναι εξίσου αξιόλογα σχεδιαστικά sprites. Ομαλότατο scrolling σε κάθε επίπεδο (με εξαίρεση φυσικά το 3ο που είναι στατικό) ακόμη και στα επίπεδα που έχουν πολύ γρήγορο gameplay με το batmobile και το batwing.

Πραγματικά πολύ καλή δουλειά της Ocean στον τομέα των γραφικών. Όχι και άδικα έπαιρνε υψηλές βαθμολογίες για τα γραφικά του στα περιοδικά της εποχής.

Ήχος

Εξίσου αξιόλογος είναι και τομέας του ήχου. Με ένα αρκετά δυναμικό σύντομο μουσικό ρυθμό και με το sample speech "What are you? I am Batman!". Μέσα στο παιχνίδι, κάθε επίπεδο έχει και τους δικούς του πετυχημένους μουσικούς ρυθμούς. Μουσική που ταιριάζει κατάλληλα σε κάθε σκηνή – επίπεδο που παίζεται και συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στην εμπειρία του gameplay.

Τα ηχητικά εφέ ακούγονται πιο δυνατά από την μουσική όπως πρέπει και αποτελούνται από το πέταγμα των batarang, το σχοινί με τον γάντζο, οι πυροβολισμοί, οι ρίψεις και οι εκρήξεις των χειροβομβίδων αλλά και ο ήχος που κάνουν οι εχθροί όταν τους βγάζετε από την μέση. Ειδικά δε ο ήχος του κινητήρα του batmobile και του batwing είναι καταπληκτικοί πιο δυνατοί από κάθε άλλο ηχητικό εφέ. Ακούστε μόνο τον ήχο του κινητήρα του batmobile στο δεύτερο επίπεδο και θα με θυμηθείτε.

Γενικά

Το παιχνίδι προφανώς πατάει στην ίδια φόρμουλα platform-ing του Robocorp από την ίδια εταιρία. Ο χαρακτήρας του Μπάτμαν παραδόξως δίνει την εντύπωση πως είναι αρκετά βαρύς, σχεδόν σαν τον Ρόμποκοπ (που είναι από μέταλλο) και η κίνησή του δεν χαρακτηρίζεται και ιδιαίτερα γρήγορη. Τουλάχιστο με το σχοινί μπορεί να μεταφερθεί άμεσα σε άλλη ψηλότερη πλατφόρμα. Όταν ανεβαίνει ή κατεβαίνει σκάλες με τα πόδια το κάνει με σταθερά και σχετικά αργά βήματα με μισάνοιχτα χέρια (μάλλον είναι θέμα prestige).

Πολύ πετυχημένα γραφικά γενικά πολύ καλός τομέας του ήχου. Ειδικά στο επίπεδο που πιλοτάρετε το Batwing ανάμεσα στα κτήρια τα γραφικά είναι φοβερό και ο ήχος Το gameplay είναι αρκετά εθιστικό και ισορροπημένο (με μοναδική παραφωνία το collision detection στο δεύτερο επίπεδο με το Batmobile). Μάλιστα με μικρή προσπάθεια δεν θα δυσκολευτείτε να δείτε και τα επόμενα επίπεδα. Ευχάριστη εναλλαγή τα επίπεδα που πρέπει να βρείτε την κατάλληλη τοξική ένωση των προϊόντων και τα επίπεδα με το Batmobile και το Batwing. Αν όλα τα επίπεδα ήταν στο συλ platform του πρώτου, τότε σίγουρα θα ήταν ένα βαρετό παιχνίδι. Το παιχνίδι Batman κυκλοφόρησε σε κάθε πλατφόρμα προσωπικού ηλεκτρονικού υπολογιστή 8 bit και 16 bit. Ήταν προσεγμένο σε κάθε περίπτωση ανάλογα με τις δυνατότητες του κάθε υπολογιστή. Η έκδοση της Amiga και του Atari ST είναι φυσικά οι οι καλύτερες από κάθε άποψη και κάθε άλλο σύστημα. Το παιχνίδι παίζεται ακόμη και σήμερα και ας το έχετε τερματίσει δεκάδες φορές παλιά.

Πριν παίξετε

Το να ντυθείτε νυχτερίδα και προσπαθήσετε αν κάνετε άλμα από την τάρταρα στην διπλανή καλύτερα να το ξεχάσετε. Όλα γίνονται μόνο στην φαντασία του σινεμά.

Δείτε για μια ακόμη φορά την ταινία Batman του 1989 και το Batman Returns του 1992 του Tim Burton. Τις ταινίες του 1995 Batman Forever και 1997 Batman and Robin, απλά ξεχάστε τις. Είναι άθλιες και δεν αξίζουν καν τον τίτλο του σκοτεινού εκδικητή.





STARWING

Publisher: Nintendo • Type: 3D Shooter • Year: 1993 • Platform: SUPER NES

Βάζεις σε ένα κλουβί μια αλεπού, ένα γεράκι, ένα κουνέλι και ένα βάτραχο και βάζεις στην τηλεόραση να δουν Star Wars, με σκοπό να κατανοήσουν βαθυστόχαστα το σενάριο και να οργανώσουν μια ομάδα που θα αντιμετωπίσει μια διαστημική αυτοκρατορία. Δεν χρειάζεται να γράψω τι θα γίνει μέσα στο κλουβί από το πρώτο δευτερόλεπτο, και πως η ιδέα αυτή δεν είναι τόσο καλή στην πράξη, έτσι;

Σενάριο

Στο γαλαξιακό σύστημα Lylat (κάπου κοντά εκεί στην Κόρινθο), το οποίο κατοικείται από ζώα με ανθρώπινα χαρακτηριστικά (όχι γορίλλες), περιέχει τους πλανήτες Corneria και Venom, που αντιπροσωπεύουν το καλό και το κακό, αντίστοιχα. Ο Andros (Victor Frankenstein), ένας κακός επιστήμονας, κατέφυγε στον πλανήτη Venom (όχι του Spiderman) αφού εκδιώχθηκε από την Corneria και κήρυξε τον πόλεμο στον τελευταίο, εξαπολύοντας έναν τεράστιο στρατό για να προκαλέσει τον όλεθρο με το οπλικό σύστημα Lylat (σφεντόνα νομίζω). Ο στρατηγός Peppor (ιδιοκτήτης καταστήματος μπαχαρικών), ο διοικητής της αμυντικής δύναμης της Corneria, αποστέλλει ένα πρωτότυπο μαχητικό αεροσκάφος υψηλών επιδόσεων που ονομάζεται Arwing (βουβουζέλα ήταν ο αρχικός τίτλος). Ωστόσο, έχοντας έλλειψη χρόνου για να εκπαιδεύσει πιλότους για το νέο αεροσκάφος, καλεί την επιλεκτική ομάδα μισθοφόρων Star Fox να νικήσει τον Andros. Ο Fox McCloud (Connor McCloud), ο αρχηγός της ομάδας, συνοδεύεται από τους συμπαίκτες του, Falco Lombardi, Peppy Hare και Slippy Toad (κομπάρσοι στο Highlander).

Gameplay

Πιλοτάρετε το αεροσκάφος Airwing, και με την παρέα των άλλων ζώων (εσείς είστε η αλεπού και τα άλλα ζώα πιλοτάρουν τα άλλα σκάφη). Θα αντιμετωπίσετε από την πρώτη στιγμή τρισδιάστατους εχθρούς που ποικίλουν και έχουν διάφορους σχηματισμούς.



Ο βάτραχος απαντάει Ok! Με τους βατράχους που έχω δει μέχρι τώρα δεν έχω καταφέρει να συννενοηθώ ακόμη.

Επίσης θα πρέπει να αποφύγετε τα κτήρια και τα στατικά εμπόδια που υπάρχουν στην πορεία σας (κάποια καταστρέφονται). Στο τέλος κάθε πίστας σας περιμένει και ένας all time classic μεγάλος κακός, που είναι πάντα εντυπωσιακός και με μεγάλη ισχύ πυρός.



Το Airwing έχει ασπίδα προστασίας που διακρίνεται με τη μωβ μπάρα στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης. Διαθέτει επίσης, εκτός από απεριόριστες ριπές λέιζερ, και τρεις βόμβες. Όσον αφορά τα controls, αυτά μπορούν να διαμορφωθούν σε τρία διαφορετικά συστήματα. Γενικά πάντως έχετε στη διάθεσή σας Nova bomb, φρένο (για να μην τρακάρετε με όλα πουθενά), προσωρινό Boost και τα δυο πτερύγια του joypad είναι Roll δεξιά και αριστερά.

Μαζί σας πετούν με τα δικά τους σκάφη και οι φίλοι σας οι οποίοι αντιμετωπίζουν κάποιους εχθρούς. Τη βασική δουλειά όμως την κάνετε φυσικά εσείς (γιατί σε κάθε παιχνίδι ο παίκτης πρέπει να βγάλει το φίδι από την τρύπα).

Όποιος γκρινιάζει πως το σκάφος, στην οπτική γωνία πίσω από αυτό, δεν έχει στόχο να στοχεύσετε τους κακούς ας πάρει τα κουβαδάκια του και ας πάει σε άλλη παραλία. Μόνο οι μισθοφόροι των 80s και 90s γνωρίζουν πως χρησιμοποιείς τις ριπές λέιζερ για να δεις πού ρίχνεις. Η οπτική γωνία διαθέτει τρεις επιλογές: Μέσα από το κόκπιτ που βλέπετε ουσιαστικά τον στόχο, κοντά όπου η κάμερα είναι πλησίον του διαστημοπλοίου, και η στάνταρ όπου το βλέπετε από κάποια απόσταση.

Ο χάρτης του παιχνιδιού χωρίζεται από τρεις διαδρομές που όλες τους καταλήγουν στον τελικό πλανήτη Venom. Όλες τους επίσης ξεκινούν από τον πλανήτη Corneria. Η πρώτη ακολουθεί τον Sector X, μετά τον Titania, μετά τον Sector Y και τέλος τον Venom. Η δεύτερη διαδρομή ακολουθεί πορεία μέσα σε αστεροειδείς, μετά στη Space Armada, μετά σε μετεωρίτη και τέλος στο Venom. Τέλος, η τρίτη διαδρομή ακολουθεί επίσης πορεία μέσα σε αστεροειδείς, μετά στον πλανήτη Fortuna, μετά στον Sector Z, στον πλανήτη Macbeth και τέλος στον Venom.

Γενικά το παιχνίδι δεν χαρακτηρίζεται και ιδιαίτερα δύσκολο, και δεν πιστεύω πως αυτός ήταν ο σκοπός των προγραμματιστών. Είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι με έντονη δράση στο gameplay. Ότι ζητούσαμε τότε εμείς οι περισσότεροι από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι (τώρα πλέον ζητούμε gameplay).



Καλά θα πάρω πατάτες από την λαϊκή..

Γραφικά

Το Starwing ήταν ένα από τα ελάχιστα παιχνίδια που στο cartridge υπήρχε το Super FX chip. Κάτι που ήταν αρκετά πρωτοπόρο για την εποχή του. Ήταν ένα 16bit RISC chip (ανώτερο αρκετά από τα απλά 16bit) κατασκευασμένο από την εταιρία Argonaut και η δουλειά του ήταν να δημιουργεί ταχύτατα render τα 3d πολύγωνα. Το αποτέλεσμα ήταν να σχεδιάζει γρήγορα αρκετά πολύγωνα και να τα κινεί επίσης γρήγορα. Αν και τα fps δεν είναι πολλά, και η κίνηση των σκαφών δεν είναι απόλυτα ομαλή και δεν υπάρχουν textures, εντούτοις δεν θεωρείτε πως υπάρχει πρόβλημα (για να μην γκρινιάζετε άδικα μην ξεχνάτε πως βρισκόμαστε στο 1993. Snhs αγοράσατε όχι Arcade μηχανήμα).

Ήχος

Εξαιρετικά μουσικά κομμάτια που συμβάλλουν θετικά στη διαστημική πανδαισία. Ξεχάστε τα «πίου πίου» των προηγούμενων παιχνιδιών. Εδώ έχουμε πιο φιλοσοφημένους ήχους ειδικών εφέ άψογα εκτελεσμένα. Επιπλέον την πορεία σας ακολουθούν εμπνευσμένα και πετυχημένα μουσικά κομμάτια. Οι χαρακτήρες μιλούν μεταξύ τους με και θυμίζουν δίχρονα (μπλιρλμπ ραλ νδιφιν ρο).



Είστε απόλυτα σίγουρος πως χωράει να περάσει από μέσα;

Γενικά

Starwing στην Ευρώπη και Starfox στην Αμερική (σε περίπτωση που είχατε μπερδευτεί και νομίζατε πως είναι δυο εκδόσεις). Είναι ένα παιχνίδι σίγουρα ορόσημο για τη 16bit era των κονσολών. Εθιστικό gameplay που θα σας ανταμείψει με τα πολύγωνα, τα μουσικά θέματα και γενικά με τη δράση του. Ειδικά δε αν σας άρεσαν οι ταινίες Star Wars και οι υπόλοιπες ταινίες επιστημονικής φαντασίας του 1980-90, τότε θα το απολαύσετε και με το παραπάνω.

Πριν παίξετε

Αφήστε ήσυχη και στο φυσικό τους περιβάλλον την αλεπού στο δάσος, το γεράκι στο βουνό, το κουνέλι στην πεδιάδα και τον βάτραχο στην λίμνη. Εκπαιδεύστε τον νεαρό γάιδαρο του μπάρμπα Αντώνη στο χωρίο να γίνει Jedi, πριν τον πάρει ο γείτονας και τον κάνει Sith.

Μενελάου 37 Καλαμπάκα

Vintage Games Society

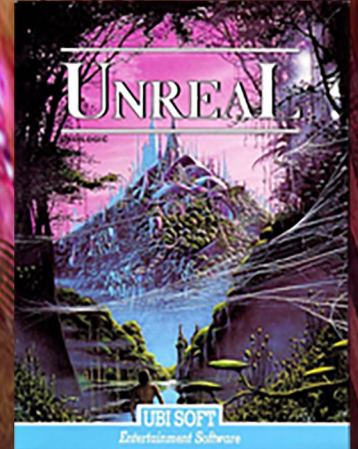
Anna Feggariomakariti

Γκοστς'εν' Γκομπλινς



THE BEST GAMES

Ανρέαλ



Αμπάντοντ πλεισες



Φοργκότεν
Γουόρλντς



Ηλεκθρονικά και τυθερά
παιχνίδα για κάθ' λικία

Καβείρια παιχνίδια
Αρχαία εξωτικά ξωτικά
Τελώνια (έχουμε και τον telonio σε βιτρίνα)



Κώστας "The Punisher"

Η Capcom έχει μεγάλη παράδοση στα παιχνίδια που ξεπαράδισαν τους θαμώνες των arcade, αυτό είναι σε όλους γνωστό. Σήμερα θα ασχοληθούμε με έναν τίτλο που σαφώς τον έχετε "ταΐσει" όλοι με 50 άρκα και το έχετε ευχαριστηθεί όσο λίγα beat em up.

Φυσικά μιλάμε για το Cadillacs and Dinosaurs το οποίο κυκλοφόρησε το 1993 στην Ιαπωνία. Αυτό που δεν ξέρουνε πολλοί -ούτε κι εγώ μέχρι να το ψάξω- είναι ότι το παιχνίδι βασίζεται σε ένα κόμικ με το όνομα Xenozoic Tales και το αρχικό του όνομα στην Ιαπωνία ήταν Cadillacs Kyougyuu Shinseiki. Οι εξτρά αυτές λεπτομέρειες δεν έχουν πολύ σημασία καθώς το παιχνίδι έγραψε ανεξίτηλα στις σκοτεινές αίθουσες των arcade ανά τον πλανήτη και συνεχίζει να είναι από τα πιο πολυφορεμένα rom σε

μοντέρνες καμπίνες και bartop που τρέχουν πλέον mame ή retroPie. Διαχρονικό, αειθαλές, καταγιστικό ξυλίκι για να γουστάρουμε.

Σενάριο

Το σενάριο θα μπορούσαμε να πούμε ότι θυμίζει λίγο Mad Max, αλλά όχι μόνο σε αχανείς ερήμους. Οι πρωταγωνιστές συγκρούονται με μηχανόβιους με πέτινα και με κάθε λογής κατακάθια που μοιάζουν να έχουν βγει παγανιά να σκοτώσουν και να βρουν βενζίνη για τις συμμορίες τους. Χ μ... Δεινόσαυροι μαζί με συμμορίες, και εσύ απέναντί τους. Όχι και τόσο κοινότυπο σενάριο... Σίγουρα το comic θα έχει ενδιαφέρον για όποιον το βρεί.

Gameplay



Το Cadillacs and Dinosaurs είναι άλλο ένα κλασικό left to right beat em up. Όμως είναι μεγάλη αδικία να το βάλετε με τον σωρό καθώς το gameplay είναι εξάισιο. Ισορροπημένο αλλά ιδιοφυές ξυλίκι που δεν χορταίνεις να το δίνεις ή να το τρως. Οι παίκτες που έχεις στη διάθεση σου (στο διπλό εννοείται γίνεται αποθέωση) είναι οι Jack (ισορροπημένος μάγκας) ο Mustapha (είναι γρήγορος και ευέλικτος), ο Mess (το γομάρι της παρέας) και η πανέμορφη εκπληκτική κουκλάρα Hannah με αρκετά ιδιαίτερο ξυλίκι που μου είχε πάρει τα μυαλά ...και τα πεννητάρικα! Η Capcom είχε φροντίσει, έχοντας τεχνογνωσία και ταλέντο σε τέτοιους τίτλους, το gameplay να ευχαριστήσει και τον πλέον απαιτητικό χρήστη. Και το καταφέρνει από τα αποδυτήρια. Αξίζει να σημειωθεί ότι μέχρι και τρεις παίκτες ταυτόχρονα μπορούν να παίξουν, κάτι μάλλον που δεν το είδαμε ποτέ στα νανάκια καμπίνες στην Ελλάδα με τους κλασικούς δύο μοχλούς. Λεπτομέρειες... Α, και να μην το ξεχάσω: Οι δεινόσαυροι επιτίθενται και σε εσάς αλλά και στους ελεεινούς συμμορίτες τύπου Mad Max. Λογική και ωραία λεπτομέρεια που βάζει το κερασάκι στην τούρτα για το διαμαντάκι της Capcom.



Τέτοια δύναμη η Hannah που τα βάζει ακόμη και με τυραννόσαυρο.

Γραφικά



Στον τομέα των γραφικών τώρα ο τίτλος αριστεύει. Βέβαια εκεί που περπατάτε μπορεί να δείτε και κανά Δεινόσαυρο. Νομίζω ότι έχει να κάνει με το story του comic σίγουρα. Το βέβαιο είναι ότι οι Δεινόσαυροι δίνουν ένα μετα-αποκαλυπτικό σκηνικό το οποίο, λες και έχει τηλεμεταφερθεί από το παρελθόν, γεμίζουν τα επίπεδα με αρκετά μεγάλα sprites και εικόνες ζούγκλας αλά Jurassic Park. Τα γραφικά καλοσχεδιασμένα και με εκτενή λεπτομέρεια δίνουν το τόνο που πρέπει, και πολλές φορές θα βρεθείτε να τρώτε κλοτσιές ενώ χαζεύετε τα background. Εντάξει, θυμίζει λίγο Final Fight αλλά πως αλλιώς θα μπορούσε να αποδοθεί το σκηνικό της πόλης; Μεγάλη λεπτομέρεια επίσης έχει δοθεί στα sprites που αντιμετωπίζετε καθώς προχωράτε.

Το γλυκό έρχεται και δένει με τις πανέμορφες Cadillacs που βρίσκονται εδώ και εκεί και μάλιστα σε μερικές πίστες τίς οδηγείτε ξετινάζοντας τους εχθρούς σας. Έρημοι, πόλεις, ζούγκλες, υπόγεια, όλα υπερτονισμένα και με την Capcom να παραδίδει μαθήματα σωστών γραφικών σε beat em up.



Μα που πάει αυτό το κορίτσι;

Ηχος



Ο ήχος είναι κλασικός για beat em up. Τίποτα ιδιαίτερο αλλά και δεν του λείπει και τίποτα. Οι κλοτσιές και οι μπουινιές ακούγονται, και αυτό έχει σημασία. Οι Cadillacs, οι δεινόσαυροι, τα κλωτσομπουνίδια και τα πιασάρικα background ηχητικά μουσικά κομμάτια δεν θα αφήσουν κανέναν παραπονεμένο.

Γενικά



Λίγοι από εσάς δεν το έχετε παίξει. Όσοι μεγαλώσατε στα arcade σίγουρα έχετε πολύ ωραίες αναμνήσεις και ίσως μερικούς μώλωπες από το beat em up της Capcom. Μαζί με το The Punisher και το Final Fight για εμένα προσωπικά συμπληρώνει την Αγία Τριάδα των beat em ups. Είναι σαν το παλιό καλό κρασί. Όσο παίζεις τόσο πορώνεσαι και δεν το αφήνεις ποτέ. Διαλέξτε τη Hannah λοιπόν και όποιον άλλον θέλετε, καβαλήστε μια Cadillac και ξυλοφορτώστε δεινόσαυρους και ελεεινούς που θα τολμήσουν να μπουουν στον δρόμο σας.

Πριν παίξετε



Δείτε ξανά το φοβερό μπουστάκι και κολλητό τζιν της Hannah στο κόμικ και στην εισαγωγή. Δεν χρειάζεστε τίποτα άλλο για να φτιαχτείτε ακόμα και για ξύλο.





Johny Cade

Ποιος θα βγάλει το Excalibur από το βράχο; Το **Knights of the Round** είναι ένα παιχνίδι που πρωτο βγήκε στα arcades το 1991 από τη Carcom, σε μια περίοδο που το θέμα ιππότες γνώριζε πέραση (είχαν βγει και κάποιες ταινίες εκείνη τη εποχή π.χ. το Λάνσελοτ το 1995).

Σενάριο

Ο μύθος λέει ότι αυτός που θα βγάλει το ξίφος από τον βράχο θα γίνει ο βασιλιάς, έτσι και έγινε. Ένας νεαρός ιππότης ονόματι Αρθούρος το κατάφερε, αλλά κανείς από τους ευγενείς δεν τον στήριξε και έτσι η χώρα βυθίστηκε στο σκοτάδι και την παρακμή... (Λέγε με Γκαριμπάλντι.)

Ο Αρθούρος ζήτησε τη συμβουλή του ξακουστού μάγου Μέρλιν και αυτός απεφάνθη: «Η δύναμη του χαμένου θρυλικού Δισκοπότηρου μπορεί να ενώσει ξανά τη διαλυμένη χώρα.»

Έτσι, με τη βοήθεια δύο φίλων του (Λάνσελοτ και Πέρσεβαλ) ξεκίνησε την αναζήτηση του ιερού Δισκοπότηρου και παράλληλα τον αγώνα του να ξεπαστρέψει το κακό που είχε κατακλύσει τη χώρα. Οι χαρακτήρες που χειρίζεται ο παίκτης-ες στο παιχνίδι, όπως καλά καταλάβατε, είναι οι τρεις παρακάτω με διαφορετικά χαρακτηριστικά ο καθένας. Ξεκινάμε με τον Αρθούρο. Ναι, αυτός που θέλει να γίνει βασιλιάς. Ίσως ο πιο ισορροπημένος χαρακτήρας βάσει χαρακτηριστικών.

Ο Λάνσελοτ είναι ο ευγενής ιππότης με το μπλε χρώμα που δεν κάνει άλλη δουλειά (σ.σ. Omenforever: Εκτός από το να «φορτώνει» την Γκουίνεβιρ) παρά να ψάχνει έναν ικανό αφέντη να υπηρετήσει (το λες και μαζοχισμό). Είναι ο χαρακτήρας με το πιο γρήγορο χτύπημα, που όμως δεν έχει μεγάλη ισχύ (καλός για νέους παίκτες).

Ο γιός του σιδερά Πέρσεβαλ που φέρει πέλεκυ για όπλο είναι ένας πολύ δυνατός παίκτης αλλά με πολύ αργή κίνηση (ίσως για πιο έμπειρους παίκτες). Κάτι πολύ ωραίο είναι ότι, σε αντίθεση με παρόμοια παιχνίδια, καθώς ο παίκτης αναβαθμίζεται αλλάζει και η όψη του εκτός από τα χαρακτηριστικά του.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι ένα πανέμορφο side scrolling hack and slash με ολίγα στοιχεία role play, που φυσικά δανείζεται και χαρακτηριστικά από άλλα παιχνίδια της εταιρίας (Final Fight) κάτι που το κάνει ιδιαίτερα γνώριμο στον χειρισμό.

Αποτελείται από επτά πίστες, κάθε μια με το δικό της Boss μέχρι τον τελικό αρχηγό Γκαριμπάλντι. Οι παίκτες -όπως αναφέρθηκε πριν- αναβαθμίζονται καθώς ανεβαίνουν level (φτάνουν μέχρι 160) τόσο σε ικανότητες όσο και σε εμφάνιση (ο δύσμοιρος ο Πέρσεβαλ, ότι κερδίζει σε χρ το χάνει σε μαλλί), κάτι που προσωπικά με είχε ενθουσιάσει τότε. Όπως και το γεγονός ότι μπορούσαμε να ιππεύσουμε και να κοπανάμε με ευκολία τους αντιπάλους στο κεφάλι!

Κάτι που δεν ήξερα αλλά το έμαθα πρόσφατα (typical Greek ποτέ δεν διαβάζω οδηγίες) είναι ότι μπορούσε ο παίκτης να αποκρούσει μια επίθεση! Πατώντας το fire και τραβώντας το μοχλό στην αντίθετη κατεύθυνση!!! (Γι' αυτό δεν έφρασα ποτέ lvl 16) και τάζα το μηχανήμα αδιάκοπα...Φυσικά αξίζει να το παίξεις διπλό για να ανταγωνιστείς τον φίλο σου στις αναβαθμίσεις αλλά και να ξεκάνετε ευκολότερα τους αντιπάλους.

Ένα επίσης γνωστό «μπουκέτο» είναι η κλωτσιά απόγνωσης όπου ο παίκτης καταφέρνει να ξαπλώσει όλους τους αντιπάλους που τον έχουν περικυκλώσει, χάνοντας όμως και ο ίδιος ενέργεια. Μιλώντας για ενέργεια, κατά τη διάρκεια του quest συναντούμε βαρέλια-σεντούκια τα οποία όταν τα σπάσουμε περιέχουν τροφή ή τιμαλφή που αναπληρώνουν ενέργεια και πόντους αντίστοιχα. Οι δύσμοιροι αντίπαλοι (που θα γνωρίσουν από κοντά το ξίφος ή το τσεκούρι μας) απαντώνται σε μεγάλη ποικιλία. Από απλούς στρατιώτες, μέχρι μάγους ή chamrion μαχητές που δεν είναι εύκολο να τους αντιμετωπίσεις ιδιαίτερα όταν πρέπει να τους νικήσεις όλους μαζί! Τα Bosses κάθε πίστας είναι και αυτά με τις δικές τους special κινήσεις και δεν στερούνται φαντασίας στο σχεδιασμό.



Οι πρώτοι εχθροί είναι του χεριού σας. Οι επόμενοι;

Γραφικά

Αναφέροντας τον σχεδιασμό, να πούμε ότι το παιχνίδι είναι ένα κόσμημα, με υπέροχα καλοσχεδιασμένα πολύχρωμα γραφικά. Από το περιβάλλον που αλλάζει συνεχώς μεταξύ χωραfiών και λιμνών, με αλώνια, κάστρα κοιλάδες, πεδιά μαχών, που όλα σε βάζουν αμέσως στο κλίμα και δίνουν την εντύπωση ενός πολύ προσεγμένου παιχνιδιού για τα δεδομένα της εποχής. Τα sprites είναι όλα καλοδουλεμένα με έμφαση στη λεπτομέρεια και η χρήση πολλών χρωμάτων δίνει ένα υπέροχο αποτέλεσμα ανεξάρτητα αν είναι ο χαρακτήρας μας, οι αντίπαλοι ή τα bosses (έχουμε εδώ και το κοινό χαρακτηριστικό της Capcom όλοι οι αρχηγοί να είναι μεγαλύτερα sprites). Τα πάντα είναι όμορφα και για το 1993-94 που πρωτόπαιξα το παιχνίδι ήταν εξωπραγματικά!



Καλύτερα να ρίξετε κανένα ψιλό μέσα στην κολυμπήθρα.

Ήχος

Εδώ πονάμε... Δεν είναι κάτι το φοβερό, υπάρχουν κάποια tunes που δεν κολλούν με το ύφος του παιχνιδιού, και φαίνονται τελείως generic. Τα fx φαίνεται να κυριαρχούν, αν και αυτά είναι φτωχά και θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Αυτό που με εκνεύριζε ιδιαίτερα ήταν ο ήχος που έβγαζαν οι αντίπαλοι όταν τους χτυπάς κάτι σαν ουρλιαχτό-σίριγμα (σ.σ. Omenforever: Σαν να παθαίνουν τραυματισμό στο γυμναστήριο θα έλεγα εγώ).

Γενικά

Ένα πολύ ωραίο παιχνίδι με απλό χειρισμό, ιδιαίτερα φιλικό gameplay, και μεγάλη ποικιλία αντιπάλων, πρωτοποριακά χαρακτηριστικά όπως η εμφανισιακή αναβάθμιση του χαρακτήρα καθώς ανεβαίνει lvl κάτι που σε ωθεί να το τελειώσεις για να δεις πόσο θα βελτιωθεί η πανοπλία σου. Είχα χαλάσει πολλά πενηντάρικα παίζοντας το, και θυμάμαι πολύ έντονα πως ήταν από τα παιχνίδια που με είχαν προκαλέσει να το τερματίσω (δεν ήταν και πολύ δύσκολο άλλωστε). Κλώνος του Final Fight και στο ίδιο μοτίβο με το επίσης πολύ καλό Cadillacs and Dinosaurs.

Πριν παίξετε

Οποσδήποτε δείτε όλες τις ταινίες με Ιππότες της Στρογγυλής τραπέζης, θα σας δώσουν ψυχολογία να πετσοκόψετε τους ταλαίπωρους που θα βρεθούν στον δρόμο σας. Επίσης πηγαίνετε σε κατάστημα με vintage ξίφη και σπάθες, αγοράστε ένα ή περισσότερα και κάντε προπόνηση σε καρπούζια. Προσοχή! Όχι σε κοινή θέα για να μην γίνετε πρωτοσέλιδο (δεν θέλει και πολύ σήμερα).





Κώστας "The Punisher"

Συνεχώς στο Retroid διαβάζετε για την Capcom και τα παιχνίδια arcade που έχει λανσάρει κατά καιρούς. Αυτό είναι πολύ λογικό. Δεν υπάρχει άλλο παράδειγμα εταιρείας με τόσους επιτυχημένους τίτλους. Στο παρόν άρθρο θα προσπαθήσουμε να αναλύσουμε τη μαγική συνταγή που ακούει στο όνομα Dungeons and Dragons - Tower of Doom και πρωτοκυκλοφόρησε το 1993.

Το συγκεκριμένο arcade ήταν το αγαπημένο της παρέας μας στα ουφάδικα των 90s για δύο λόγους. Ασχολούμασταν ενεργά με τα Forgotten Realms και τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων με τα ζάρια, τις φιγούρες και το βάψιμό τους κτλ. οπότε η ηλεκτρονική οπτικοποίηση του κόσμου των role play ήταν κάτι παραπάνω από εθιστική. Ο δεύτερος λόγος που λατρέψαμε το παιχνίδι αυτό είναι ότι το ξέραμε τόσο καλά που με ένα 50αρικο (δραχμές) μπορούσαμε να παίζουμε μία ώρα γεμάτη και σχεδόν να το τερματίζουμε. Δεν είχε την παράλογη δυσκολία ενός Ghouls and Ghosts, δεν είχε τον περιορισμό των δύο πεννητάρικων του

εκπληκτικού Daytona ή ενός Sega Rally. Ήταν ένα αυξανόμενης δυσκολίας beat em up με το οποίο πραγματικά χόρταινες gameplay και αδρεναλίνη. Ένας επικός συνδυασμός που δεν άφηνε κανέναν ασυγκίνητο.

Σενάριο

Η δημοκρατία του Darokin στην περιοχή Mystara βρίσκεται σε πολιορκία. Ο άρχοντας Corwyth Linton στέλνει τέσσερις πολεμιστές να εξετάσουν τις επιθέσεις στο βασίλειο του και να ανακαλύψουν ποιος ή τί κρύβεται από πίσω. Τελικά ο μοχθηρός μάγος Deimos και οι στρατιές που εξορμούν από τον πύργο του (Tower of Doom) πρέπει να καταστραφούν τελειωτικά.

Gameplay

Όσον αφορά το gameplay, η Capcom είχε μια πρόκληση να αντιμετωπίσει. Έπρεπε να ενσωματώσει σε ένα beat em up τη δυνατότητα των role playing game όπου οι παίκτες εναλλάσσουν αντικείμενα, ξόρκια και όπλα στα χέρια τους

κατά τη διάρκεια του λεγόμενου "γύρου" (σ.σ. σουβλάκι) ή round στην ορολογία των forgotten realm κανόνων. Οι γνώστες των role play γνωρίζουν ότι χρειάζεσαι χρόνο να αλλάξεις το όπλο σου με ένα άλλο όπλο π.χ. από dagger σε burning oil, και συνήθως ο εχθρός σου παίρνει το λεγόμενο initiative και επιτίθεται. Υπάρχει μια ολόκληρη διαδικασία που επιβλέπει ο DM (Dungeon Master) και ολόκληροι τόμοι με κανόνες που δίνουν ρεαλιστικότητα στις μάχες. Για αυτόν τον λόγο πιστεύω ότι η Carcom ξεπέρασε τον εαυτό της στο gameplay ενσωματώνοντας τους παραπάνω κανόνες των forgotten realms σε μόλις τέσσερα κουμπιά κρατώντας την επιθετικότητα ενός beat em up με τη λυρικότητα ενός role play. Και τα κατάφεραν θαυμάσια. Τέσσερα κουμπιά, δύο εκ των οποίων για attack και jump, ένα για να γίνεται η ανταλλαγή των αντικειμένων/ξορκιών, και ένα για να πραγματοποιούνται τα special attacks.



Οι τέσσερις χαρακτήρες του Dungeons and Dragons είναι οι εξής:



Fighter

Ο Fighter που είναι ο πιο ισορροπημένος με ένα μεγάλο bastard sword και αρκετή δύναμη έχοντας επίσης μεγάλη μπάρα ενέργειας (hitpoint). Το μειονέκτημα του είναι ότι δεν έχει μαγείες και μπορεί να χρησιμοποιεί μόνο δαχτυλίδια και artifacts που βρίσκει στην πορεία. Αλλά όπως λέει και ο Conan "Σιχαίνομαι την μαγεία" έτσι και εμείς προτιμούσαμε κυρίως τον fighter για να σφάζουμε τα ορks τα goblins και τους undead... Έτσι πρέπει!



Elf

Η Elf είναι για τους φλώρ... εεε για πιο ήσυχους παίκτες ήθελα να πω. Έχει σαφώς μικρότερο range από τον fighter, μικρότερη δύναμη και health (hitpoints) αλλά μπορεί να χρησιμοποιήσει πολλά διαφορετικά spells Magic Missile, Invisibility, Fireball, Lightning Bolt, Polymorph Others, Ice Storm και CloudKill. Εντάξει, καλή επιλογή είναι (σ.σ. Φωνή από το υπερπέραν: Για φλώρους!!!)

Cleric



Ο Cleric ομολογώ ότι μου άρεσε γιατί είναι "παλικάρι από τα λίγα". Θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχει τα fighting skills του Fighter χωρίς τη δύναμη και το range του. Επίσης λόγω του alignment (Chaotic good) δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αιχμηρά αντικείμενα. Χρησιμοποιεί ματσούκι και ασπίδα πολύ καλά, ενώ μπλοκάρει κάθετες επιθέσεις από ψηλά και αποτελεσματικά. Χρησιμοποιεί πέντε θεϊκά spells όπως turning undead (στέλνει απέθαντους στην πηγάδα κατευθείαν) Hold person, Continual Light, Sticks to Snakes, Hold person, Continual Light, Sticks to Snakes, Cure Serious Wounds και το αγαπημένο μας Striking. Λέω αγαπημένο διότι συνήθως ευλογούσαμε την σπάθα του Fighter και ουρλιάζαμε "Crom δέξου τους νεκρούς" μέσα στα Palladium και στον Ναό στην Τζωρτζ με υστερία... Όχι δεν ήμασταν πωρωμένοι με τον Conan, πώς το συμπεράνατε αυτό;



Dwarf

Ο Dwarf ήταν ένας άλλος αγαπημένος μου χαρακτήρας που κουβαλά (τι άλλο) ένα διπλό τσεκούρι για να τιμωρεί τους απίστους. Μηχανή του πολέμου ο νάνος κλασικά. Μπορεί να μπλοκάρει όλες τις κάθετες επιθέσεις με μαεστρία και μαγκιά. Έχει μικρό attack range και μικρή ενέργεια αλλά αν καταφέρει critical hit στον εχθρό η πηγάδα γεμίζει εντυπωσιακά. Με τα μαγικά δεν τα πάει καλά ενώ με το τσεκούρι του αποκρούει όλες τις κάθετες επιθέσεις εντυπωσιακά. Η σπέσιαλ κίνηση του χαρακτήρα είναι μια ουρανοκατέβατη τσεκουριά ή οποία τον κατατάσσει στους καλύτερους χαρακτήρες εάν σου αρέσει το σφάξιμο και όχι τα spells από μακριά.

Γραφικά

Τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να μην ακολουθούν σε τελειότητα το εκπληκτικό gameplay. Οι χρωματισμοί είναι υπέροχοι, τα τοπία ποικίλλουν από δάση μέχρι κάστρα, ταβέρνες, σπηλιές, οροσειρές και λίμνες. Ότι υπάρχει στον κόσμο των forgotten realms έχει μεταφερθεί και εδώ με απόλυτη επιτυχία προσδίδοντας μια RPG πινελιά. Ακόμα και οι εχθροί είναι καλοσχεδιασμένοι και πιστοί στις αρχικές τους καταβολές των Forgotten Realms. Τα Troll που κερδίζουν ξανά ενέργεια, οι δράκοι που φωλιάζουν σε λίμνες και δάση, ένα απαίσιο μάτι Beholder, ένα dark Elf και ο τελικός μάγος Deimos συνθέτουν περίτεχνα τις γραφικές λεπτομέρειες των εχθρών... Τα γραφικά και η ατμόσφαιρα γίνονται εντελώς αποκαλυπτικά όταν αποφασίστε να πάτε από το μονοπάτι του Κόκκινου Δράκου... Περνώντας από γέφυρες μέσα σε σπηλιές με το χάος κάτω από τα πόδια σας ο Κόκκινος Δράκος εμφανίζεται μπροστά σας. Θυμωμένος που είχατε το θράσος να τον ξυπνήσετε. Λίγοι τον έχουν νικήσει και έχοντας αυτό στο μυαλό θαυμάστε τα γραφικά καθώς σας λούζει με φωτιά.



Ο γίγαντας θέλει τα νοίκια που του χρωστάτε.

Οι τοποθεσίες που διεξάγονται οι μάχες. Από τα άγρια δάση του Darocin city, σε σκοτεινές σπηλιές με undead, trolls και λοιπά συμπαθή κατοικίδια σε επιβλητικά κάστρα και κρυφούς γρίφους που οδηγούν σε πλίνθινα δωμάτια. Ακολουθούν ελώδεις περιοχές γεμάτες ομίχλη και κινδύνους ενώ αν επιλέξετε τη διαδρομή προς τον Δράκο ετοιμαστείτε να ζήσετε τη γραφική εμπειρία της ζωής σας. Απόκοσμα ωραίες σπηλιές που παραπέμπουν στην πανδαισία που όλοι ζήσαμε στους κινηματογράφους με τον δαίμονα Balrog στο επικό Lord of the Rings... Η σπηλιά του Κόκκινου Δράκου είναι επιβλητικά σκοτεινή και γεμάτη ερεβώδη χρώματα, ένα από τα καλύτερα ζωγραφιστά 2d background σε arcade όχι μόνο από την Carcom. Ο πύργος του Μάγου Deimous είναι το τελικό σκηνικό των γραφικών που θα θαυμάσετε προτού καθαρίσετε τον Tower Of Doom και σώσετε το βασίλειο του Darokin. Σε ότι περιγράψαμε αξίζει να προσθέσουμε ότι τα parallax effects χρησιμοποιούνται πολύ συχνά κάνοντας τα backgrounds ακόμα πιο θελκτικά στο μάτι. Οι φιγούρες των ηρώων μας, οι εχθροί και τα bosses είναι ρεαλιστικά και δένουν τέλεια με το gameplay. Εύγε Carcom για δεύτερη φορά...

Ήχος

Από τη στιγμή που πέφτει το πεννητάρικο τα samples και η μουσική σε βάζουν στο κλίμα. Το εισαγωγικό sample "Welcome to the D6D World" θα έλεγα ότι παραπέμπει στα λόγια ενός DM που κηρύσσει την έναρξη ενός Role Playing game σε κάποιο στρογγυλό τραπέζι με παίκτες. Οι ιαχές των παικτών στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα δείχνουν την υψηλή ποιότητα των samples που χρησιμοποιούνται στο tower of doom. Όταν αρχίζει η περιπέτεια όμως, θα σάς εντυπωσιάσει ο ήχος ακόμα περισσότερο. Η δράση κορυφώνει ή ηρεμεί την μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι πολύ χαρακτηριστικά. Π.χ. όταν μπαίνει η ομάδα σε ένα σκοτεινό σπήλαιο... Αργά ή γρήγορα σε προϊδεάζει να τραβήξεις το σπαθί σου. Η μουσική ηρεμία είναι προσωρινή... Ο ήχος δεν είναι ο φτωχός συγγενής σε αυτόν τον τίτλο. Πλαισιώνει όλα τα κομμάτια της περιπέτειας με περίσσεια μαεστρία. Αργός και καθησυχαστικός όταν περιπλανιέστε στο δάσος χωρίς εχθρούς και ξαφνικά κορυφώνεται με την εμφάνιση των εχθρών.



Τελικά δεν είναι τσιουάουα έτσι Μήτσο;

Γενικά

Ένα από τα καλύτερα hack-and-slash beat-em-up της Carcom. Στιβαρό και ενθουσιώδες παιχνίδι που αντέχει στον χρόνο σαν γρανίτης. Τα γραφικά μέσα στο κλίμα των role playing games, οι παίκτες ταυτίζονται με τους τέσσερις χαρακτήρες και το gameplay σε καλεί ξανά και ξανά να τερματίσεις το διαμάντι της Carcom. Ακόμα και να μην σάς αρέσουν τα role play games, το Dungeons and Dragons-Tower of Doom θα σάς αιχμαλωτίσει με την εκπληκτική του διαχρονικότητα.



Πριν παίξετε

Βάλτε και ακούστε το Bridge of Death των Manowar και πηγαίστε από το μονοπάτι για τον Κόκκινο Δράκο.

RETROPOLIS

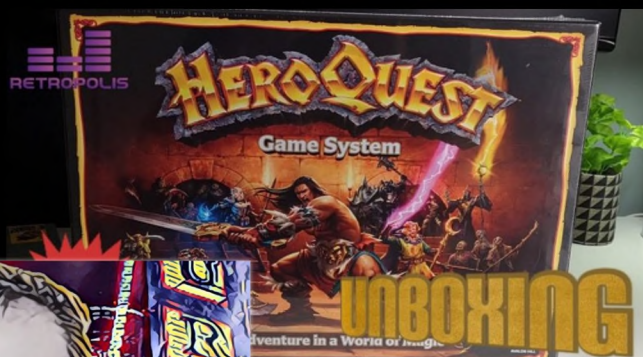
RETROΠΟΛΙΤΕΣ BLOG SHOWS REVIEWS ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΟΔΗΓΟΙ LIVESTREAMS

<https://retropolis.gr>

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

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

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



TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



Publisher: Ocean Software • Type: Action • Year: 1991 • Platform: PC MS DOS

Η αγωνία είχε χτυπήσει κόκκινα. Ο θεός θα ερχόταν από στιγμή σε στιγμή. Μαζί του θα έφερνε και κάτι, όπως πάντα συνήθιζε. Αυτό το κάτι, είχε αναβαθμιστεί τις τελευταίες φορές και δεν ήταν τηλεκατευθυνόμενο, παζλ κλπ. Ήταν πλέον ένα original game, το λεγόμενο και «κουτάτο παιχνίδι».

Μέχρι να ξεκινήσει να ματώνει οικονομικά ο θεός, δεν υπήρχε στην κατοχή μου κουτάτο παιχνίδι. Αυτός ο πανούργος σαλιμπάγκος, ο πειρατής Τζακ Σπάρου, μεταμφιεζόταν σε κάποιον από τους φίλους μου ή σε πωλητή καταστήματος και φρόντιζε να δίνει απλόχερα κάθε είδους παιχνίδια χωρίς να ζητά ανταλλάγματα. Ενίοτε το παιχνίδι συνοδευόταν από φωτοτυπίες ή χειρόγραφες σημειώσεις για να αποφύγεις τα κλειδώματα που οι «κακοί» προγραμματιστές έβαζαν για προστασία. Τις ερωταπαντήσεις του Larry 1 παίζει να τις θυμάμαι όλες ακόμα και σήμερα.

Βλέπεις, όταν είσαι παιδί, το μόνο που σε νοιάζει είναι να έχεις όλα τα παιχνίδια που μπορούν να υπάρχουν στον πλανήτη ώστε να παίζεις με τις ώρες και ο Τζακ φρόντιζε για αυτό. Αδύνατο να περιγράψει το συναίσθημα που μου προκαλούσε η αναμονή μέχρι να φορτωθεί ένα νέο παιχνίδι και σκάσει η αρχική οθόνη του μπροστά στα παιδικά μου μάτια. Με τα χρόνια και αφού άρχισα να αποφεύγω την κολλητή παρέα με τον Τζακ, ώσπου και τελικά σάλπαρα για άλλες θάλασσες που για να ανακαλύψεις τους θησαυρούς που κρύβονταν στα βάθη τους έπρεπε να βάλεις το χέρι στην τσέπη.

Κουδούνι, ο θεός. Η αναμονή είχε τελειώσει. Θα συνεχιζόταν άραγε το σερί των κάλων παιχνιδιών? Το τελευταίο που είχε φέριε ήταν το Centrefold Squares της Artworx. Erotic puzzle game και το βλέμμα της Penny στα τέσσερα να διαπερνά την οθόνη. Πάρτι είχαμε κάνει. Από μακριά το μάτι μου έπιασε ένα μαύρο κουτί με ένα cool τύπο με γυαλί πάνω σε μηχανή. Το πιάνω στα χεριά μου και προσπαθώ να διαβάσω «Τερμι...Τερμινάτορ δυο». Γυρίζω το κουτί και βλέπω ένα robot με όπλο και τα καταπληκτικά screenshots του παιχνιδιού. Δεν θυμάμαι, αλλά λογικά πρέπει να τσίριξα πιο δυνατά και από τον Kevin στο Home Alone. Η έκπληξη συνεχίστηκε αφού ανοίγοντας το κουτί βρήκα ένα μαύρο t-shirt με το logo T2 στο στήθος. Ο Τζακ είχε μόλις δεχτεί ένα πρώτο direct σαν αυτά που έδωσε ο Ντάκο στον Rocky με το καμπανάκι του πρώτου γύρου και η συγχωρεμένη η γιαγιά μου, μετά από μήνες, θα έβρισκε μια μπλούζα να βάλει κάτω από την ζακέτα της για να πάει στην κηδεία της κυρά-Φωφώς (true story).

Στην ηλικία που ήμουν, φυσικά και αγνοούσα την πρώτη ταινία του franchise αλλά και την δεύτερη που μόλις είχε βγει στους κινηματογράφους. Το παιχνίδι αποτέλεσε το εφελτήριο για να δω το Terminator 2 σε βίντεο μετά από λίγους μήνες (το είδα στην ζούλα λόγω μεγαλύτερου αδερφού). Χρόνια αργότερα είδα και την πρώτη ταινία, οπότε κάπου εκεί μου κούμπωσε και το driftάρισμα της Sarah Connor όταν είδε τον T-800 στο διάδρομο της ψυχιατρικής κλινικής.



Το κουτί είχε ανεβάσει της προσδοκίες στα ύψη. Παίρνοντας ύφος «μου φάγαν το μπιφτέκι μου», ζήτησα το καλώδιο τροφοδοσίας του Amstradaku (κλώνος IBM PC) δεδομένου ότι ήταν καθημερινή και η συμφωνία ήταν ξεκάθαρη...«Το PC ανοίγει μόνο την Παρασκευή απόγευμα και κάποιες ώρες το Σαββατοκύριακο». Σε ενδεχόμενο τσουνάμι εκτεταμένης γκρίνιας και κλάψας, μιας και ήταν αρχή της εβδομάδας, ο πατέρας μου λύγισε και πήγε να φέρει το καλώδιο από την μυστική κρυψώνα. Φυσικά και είχα ανακαλύψει που ήταν και το έπαιρνα στα κρυφά.

Οι προσδοκίες εκτοξευτήκαν στον Όλυμπο όταν αντίκρισα την εισαγωγή του παιχνιδιού. Ένα τεράστιο logo της Ocean σε μπλε-γκρι αποχρώσεις, ένα άρτια σχεδιασμένο κεφάλι T-800 (μισό Arnold-μισό σκελετός), ένα βίντεο συναρμολόγησης του T-800 straight out από την ταινία και το all time classic soundtrack με έκαναν να χαζεύω την οθόνη όπως ο Χάλιος τα μπούτια της Βίνας Ασίκη. Δυο ώρες μετά όμως τα συναισθήματα μου ταυτιστήκαν με αυτά των οπαδών της Bayern στον τελικό του Champions League του '99. Τι συνέβη όμως και πήγα από το ζενίθ στο ναδίρ;



Αυτοί πρέπει να είναι οι πιο χαζοί αστυνομικοί. Κάθονται ακίνητοι ενώ ο εξολοθρευτής τους πυροβολεί.

Σενάριο

Το σενάριο του παιχνιδιού ακολουθεί πιστά το αντίστοιχο σενάριο της ταινίας. Συνεχίζοντας από εκεί που έμεινε το πρώτο Terminator (διάβασε την στήλη Cinecritics του προηγούμενου τεύχους), αναλαμβάνετε τον ρόλο ενός cyborg (T-800) που στάλθηκε από το μέλλον για να προστατεύσει τον John Connor (γιο της Shara Connor και μελλοντικό ηγέτη της επανάστασης) από ένα άλλο πιο ένα εξελιγμένο μοντέλο cyborg (T-1000).

Gameplay

Το παιχνίδι αποτελείται από 8 πίστες. Ουσιαστικά, κάθε πίστα είναι ένα mini game που αφορά και σε μια σκηνή της ταινίας. Στην πρώτη πίστα βρίσκεστε αντιμέτωποι με τον T-1000 στο εμπορικό κέντρο και αφού του αδειάσετε τον γεμιστήρα του όπλου σας, αρχίζετε την κλωτσοπατινάδα. Με το fire button και συνδυασμούς κατευθύνσεων, μπορείτε

να εκτελέσετε μπουνιές, κλωτσιές και κεφαλιές οι οποίες θα μειώσουν την ενέργεια του αντιπάλου σας. Θυμάστε κάτι μυστήριους τύπους που έρχονταν εκεί που παίζατε Street Fighter II, σας ζητούσαν να παίξετε διπλό, αρχίζουν να πατάνε τα κουμπιά στην τύχη και με μανία δίχως να καταλαβαίνουν τι κάνουν και σας έπαιρναν τον πρώτο γύρο; Αυτούς ακριβώς πρέπει να μιμηθείτε εδώ για να κερδίσετε τον αντίπαλο σας. Η πίστα αυτή επαναλαμβάνεται άλλες δυο φορές και αποτελεί την τέταρτη και ογδόη πίστα του παιχνιδιού. Απλά αυξάνεται η δυσκολία και αλλάζει το background (ψυχιατρική κλινική και χαλυβουργείο).



Ένα λαθάκι και να δω μετά πως θα πιάνει τον καφέ.

Στην δεύτερη πίστα ελέγχετε την μηχανή που έχουν καβαλήσει ο Arnie με τον John και προσπαθούν να ξεφύγουν από την φονική νταλικά που οδηγεί ο T-1000. Εδώ θα πρέπει αποφύγετε διάφορα πράγματα που είναι διάσπαρτα στον δρόμο σας (πχ πέτρες, θάμνοι, βαρέλια) και μπορούν να κόψουν ενέργεια από τον T-800. Ταυτόχρονα, δεν θα πρέπει να σας ακουμπήσει και η νταλικά γιατί χάνει ενέργεια ο John. Αντικαταστήστε τώρα την μηχανή με περιπολικό, τον John με την Shara, τα εμπόδια με αυτοκίνητα και την νταλικά με ένα ελικόπτερο. Έχετε την έκτη πίστα.



Οι πίστες τρία και πέντε πρακτικά είναι Puzzle games που ως τελική επιβράβευση έχουν το replenishment της ενέργειας σας και δεν έχουν κανένα άλλο αντίκτυπο σχετικά με την πρόοδο σας στο παιχνίδι. Στην τρίτη πίστα επιδιορθώνετε το χέρι του Arnie (σεκάνς από την πρώτη ταινία) ενώ στην πέμπτη πίστα πρέπει να επιδιορθώσετε το πρόσωπο του Arnie (κομμένη σεκάνς από το theatrical release της ταινίας).

Τέλος, στην έκτη πίστα (η πιο βαρετή πίστα του παιχνιδιού) ελέγχετε τον Arnie έξω από τα κεντρικά γραφεία της Cyberdyne Systems και με το grenade launcher στο χέρι πρέπει να καθαρίσετε τον τόπο από τους SWAT που σας έχουν περικυκλώσει και σας πυροβολούν. Θυμίζει το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού After the War (1989) στον Amstrad CPC. Μόνο που το After the War είναι μακράν πιο διασκεδαστικό και εθιστικό. Βασικά, τώρα που το ξανασκεύομαι το After the War είναι καλύτερο παιχνίδι στο σύνολο του.

Γραφικά

Το παιχνίδι τα καταφέρνει πολύ καλά στον τομέα αυτό. Το χέρι και το κεφάλι του Arnie στα puzzle μέρη του παιχνιδιού έχουν αποδοθεί άψογα. Τα sprites των T-800 και T-1000 είναι εξίσου καλοσχεδιασμένα και με μεαρκετές λεπτομέρειες. Το background ακολουθεί την λογική του σχεδιασμού του παιχνιδιού αλλά θα μπορούσε να έχει γίνει περισσότερη δουλειά ιδιαίτερα στην έκτη πίστα.

Ήχος

Not much to say. Το παιχνίδι έχει συμπεριλάβει ένα sample της μουσικής της ταινίας στην εισαγωγή και από εκεί και μετά, υπάρχουν μόνο sound effects κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, τα οποία εξυπηρετούν επαρκώς τον σκοπό τους.



Κάντε λάθος εδώ και μετά ο οφθαλμίατρος θα ψάχνει το μάτι στο στόμα.

Γενικά

Για να θυμηθώ πως η θετική εμπειρία μου κατέληξε σε τραγωδία εκείνη την εποχή, ξαναφόρτωσα το παιχνίδι για τις ανάγκες του review. Σιγά σιγά, οι αναμνήσεις αρχίσαν να επιστρέφουν. Ήταν σαν ξαναβρίσκεσαι με την πρώην σου. Αρχικά υπάρχει ο ενθουσιασμός και η οικειότητα αλλά τελικά αρχίζεις να θυμάσαι όλα εκείνα τα αρνητικά στο χαρακτήρα της και θέλεις να φύγεις από το πρώτο διαθέσιμο παράθυρο.

Καταρχάς, το παιχνίδι έχει μικρή διάρκεια. Ένα πλήρες run του παιχνιδιού μέχρι τον τερματισμό του θα σας πάρει περίπου 10 λεπτά. Ένας έμπειρος παίχτης θα μπορέσει να το τελειώσει στα πρώτα 10-15 runs που θα πραγματοποιήσει. Όπως καταλαβαίνετε, η αντοχή του στο χρόνο είναι ίση με την αντοχή που έχει ένα burger στα χέρια του Wellington Wimpy. Άλλος μέγιστος αρνητικός παράγοντας είναι η επανάληψη.

Από την ομαδοποιημένη περιγραφή του gameplay πιο πάνω θα καταλάβατε ότι οι πίστες επαναλαμβάνονται σε μεγάλο βαθμό και το στοιχείο της έκπληξης καληνυχτίζει από νωρίς. Δικαιολογημένα λοιπόν τότε ο ενθουσιασμός μου

είχε εξατμιστεί μέσα σε δυο ώρες αφού είχα καταφέρει να τελειώσω, χωρίς ιδιαίτερο κόπο, ένα παιχνίδι που επαναλάμβανε τον εαυτό του. Άμα δεν αργούσε και στο φόρτωμα ο Amstradacos (με Intel 8086 δεν πρόκοψε κανείς) μάλλον θα είχε λήξει το «ματσάκι» στην μια ώρα.

Πίσω στο παρόν. Μετά από 5-6 προσπάθειες, έκλεισα ευλαβικά το παιχνίδι και το άφησα να γλιστρήσει στον «ωκεανό της λήθης» όπως αντιστοίχως άφησε και η γιαγιούλα να γλιστρήσει το κόσμημα στον ωκεανό σε εταίρο blockbuster του James Cameron. Sorry baby but.... No "Hasta la Vista" for you!

Πριν παίξετε

Δείτε και τις έξι ταινίες του Terminator franchise κα μετά κάντε συνεδρίες υπνωτισμού για να θυμάστε μόνο τις δυο πρώτες.

SHADOWS OF CAIRN



Sotiris Vog

Publisher: Ant Software • Type: Platform • Year:1994 • Platform: Windows XP SP3

Το έτος είναι 1994 και μια εταιρία που ακούει στο όνομα Masque, αναλαμβάνει να εκδώσει ένα εντελώς διαφορετικό project για τα δικά της δεδομένα. Η συντριπτική πλειοψηφία των τίτλων που είχε στο ενεργητικό της, θα έλεγε κανείς πως ήταν μάλλον... retro shovelware.

Και όχι άδικα: Casino Lite Series, Masque Blackjack, World Series of Poker Adventures και άλλα πολλά software ανάλογης διαλογής, φέραν το όνομα της ως publisher. Οι παραπάνω τίτλοι, καθώς και άλλοι πολλοί, παρουσιάζονται ως... award winning στα έντυπα της συσκευασίας. Με την Ant Software (who?) σαν developers και έχοντας την φιλοδοξία να βγάλουν ένα κανονικό πλέον παιχνίδι, η περιπέτεια του νεαρού επίδοξου κλέφτη Quinn, ξεκινά... στην φυλακή!

Ο ήρωας μας, ο οποίος παραείναι έντιμος για να κλέψει κάτι τεράστιας αξίας για να αποδείξει την πίστη του στο Guild του, φέρεται ως κατηγορούμενος για την δολοφονία του Δούκα του Cairn. Αυτό, φυσικά, πρόκειται για σκευωρία που έστησε ο Master του Guild του για να εξυπηρετήσει τους δικούς του σκοτεινούς σκοπούς.

Είναι ένα Prince of Persia game; Είναι platforming adventure; Είναι μεσαιωνική δράση με λαβύρινθους και έναν έντιμο κλέφτη που του την έστησαν για φόνο και προσπαθεί να αποδείξει την αθωότητα του και να σώσει εν τέλει το Thieves' Guild του από τον πρώην Master του;

Όλα αυτά, στο Shadows of Cairn!

Είναι όμως τόσο καλό όσο ακούγεται;

Θα ξεκινήσω από το καλύτερο του χαρακτηριστικό για το οποίο είχε πάρει και τα καλύτερα reviews και είναι το sound design και το soundtrack του. Το υπέροχο και υψηλής απόδοσης στον προγραμματισμό και μίξη στα 44 kHz rock soundtrack του, έμεινε στον κόσμο του pc retro gaming ως κάτι το υπέροχο, με κάποια έντυπα της εποχής να το χαρακτηρίζουν ως soundtrack για βράβευση! Το κοινό επίσης, ως σήμερα σαν γενική άποψη, συνεχίζει να το χαρακτηρίζει ως killer soundtrack.

Μετά... Ας πούμε ότι το delivery που κάνει, δεν είναι αυτό που περίμενε ο μέσος παίκτης...



Το εξοχικό μου στην Ανάβυσσο.

Έχει δύσκολο χειρισμό, οι εναλλαγές με κίνηση, μάχη και stealth/ climbing/ jumping, η φιλοσοφία του γενικά, είναι κοντά σε παιχνίδι για το Philips CDI (τα cutscenes και το audio voice track δουλεύει με παρόμοιο τρόπο, το CDRom σας θα βελάξει!). Ξεχάστε τα cinematic platformers τύπου Flashback. Όλα γίνονται με περισσότερο κόπο και επιμονή. Παραδόξως, δεν υπάρχουν πολλά pixel perfect σημεία, όμως αυτό δεν κάνει το gameplay πιο άνετο.



Να πω όμως ότι το βρήκα και κακό, δεν θα είναι accurate. Καμιά φορά, ένα δύσκολο ή ξύλινο gameplay, δεν κάνει ένα παιχνίδι απαραίτητα κακό στο σύνολο του, ούτε φυσικά το αντίθετο. Ένα ίσως αμφιλεγόμενο παράδειγμα, είναι και το πρώτο Tomb Raider. Εξαιρετικό, εντυπωσιακό, κλασσικό. Αλλά ο χειρισμός του, πρέπει να παραδεχτούμε επιτέλους ότι ήταν, στην καλύτερη, ξύλινος. Σίγουρα responsive, σίγουρα ειδικά για την εποχή, ικανοποιητικός, αλλά πόσο μα πόσο stiff, σχεδόν κακός για platforming!

Σε γενικές δηλαδή γραμμές, δεν είναι σίγουρα στα χειρότερα που έχω παίξει για κανένα λόγο, αλλά μια κάποια υπομονή την θέλει. Προσωπικά, το βρήκα όχι απλά ενδιαφέρον, αλλά κάτι πολύ περισσότερο από ένα "δύσκολο" παιχνίδι.

Στα καλά τώρα στοιχεία του gameplay του, είναι ότι έχεις κάτι σαν πυξίδα να σε καθοδηγεί για τις αποστολές σου και που πρέπει να πας στην σκοτεινή πόλη του Cairn, πράγμα που βοηθάει πολύ καθώς ο προσανατολισμός σου είναι αρκετά ζόρικος.

Επαναλαμβανόμενα τοπία και μοτίβα, ίδιοι τοίχοι, αρκετά δύσκολο να βάλεις σημείο προσανατολισμού. Προτείνεται να κρατάς σημειώσεις για το δαιδαλώδες terrain και εντός συσκευασίας, υπάρχει και ειδικό σημειωματάριο! Εννοείται πως λατρεύω κάτι τέτοια novelties που είχαν τα παλαιότερα RPG's (κυρίως).

Ένα ακόμα στοιχείο που μου έκανε εντύπωση, ήταν ότι μπορείς πρακτικά να γίνεις αθάνατος μέσω των options! Υπάρχει δυνατότητα να ρυθμίσεις τι damage δέχεσαι και να το βάλεις στο ελάχιστο! Αυτό βέβαια είναι δίκαιο μαχαίρι, άνετα παίζει να κολλήσεις σε παγίδα, σε κάποιο pit πχ, που έπρεπε να σε σκοτώσει ακαριαία οπότε μια η άλλη... Πίσω ξανά.

Καλά όλα αυτά, αλλά τι γίνεται με τα γραφικά;

Λοιπόν... Οπτικά δεν είναι πολύ όμορφο. Βασικά, δεν είναι παιχνίδι που θα σε κερδίσει με την εικόνα και τα χρώματα του. Σε σημεία, είναι ανέλπιστα εντυπωσιακό, αυτό του το δίνω. Όμως το επαναλαμβανόμενο τοπίο, τα μουντά χρώματα με κάποιες εκφάνσεις φύσης και άλλων στοιχείων, δεν δημιουργούν την καλύτερη εντύπωση για να σε κρατήσει οπτικά. Μια γκρι και καφέ μετριότητα, κατά γενική ομολογία.



Κάνοντας τον Spiderman στο τοίχος του κάστρου.

Το καλό είναι ότι μπορείς να παίξεις αρκετά με την ανάλυση, ειδικά σε κάποιο DOS pc. Όπως αναγράφεται στο αρκετά εκτενές manual, για αναλύσεις άνω των 320 X 200, απαιτούνται VESA drivers που "οι πιο καινούριες κάρτες, τους υποστηρίζουν" (τέλειο). Υπάρχει ειδική εντολή μέσω DOS για να ξεκινήσετε το παιχνίδι με απεικόνιση ως και 1024 X 768 mode, με ακριβώς επόμενο το 800 X 600 mode.



Ειδική μνεία στην παράγραφο του manual που αναγράφει πως "high resolutions modes can damage your monitor", οπότε το νου σας!

Οφείλω να πω πάντως ότι το performance του σε XP system, ήταν άψογο μεν σε Windows mode, αλλά φαινόταν πολύ καλύτερα σε ανάλυση οθόνης 800 X 600 απ' ότι η υψηλότερη. Πάντα window mode, καθώς το full screen δεν ήταν κολακευτικό.

Και επίσης, μπορείς να έχεις μέσω του help file ανά πάσα στιγμή τα control keys variations μιας και πρέπει να τα συνηθίσεις. Αν έχεις και ένα reference, δεν θα ήταν κακό.

Όρα όμως να συνοψίσω.

Αν σκέφτεστε ότι το Shadows of Cairn δεν μ' αρέσει σαν παιχνίδι, όχι. Μου άρεσε αρκετά. Όχι το αγαπημένο μου, δεν θα το έπιανα σαν regular παιχνίδι να το λιώσω όπως πχ θα έβαζα ανά πάσα στιγμή και λεπτό το Doom, αλλά σίγουρα με εντριγκάρει να εξερευνήσω τον κόσμο που ήθελαν οι προγραμματιστές να αποδώσουν και διαφωνώ πλήρως με τα περιοδικά της εποχής με κάτι reviews του 20% που έδιναν.

Ίσως να δεχτώ, ότι είναι so bad it's good. Και με φανταστική μουσική. Αλλά ... Είναι ΚΑΙ good.



Προσπαθώντας να κάνω blend με τον τοίχο.

Να πω επίσης, ότι λατρεύω τα πολλά έξτρα της συσκευασίας. Υπάρχει φάκελος με φόρμα παραγγελίας άλλων software της εταιρίας - που, κρίνοντας από τον κατάλογο τους και όπως ανέφερα και στην αρχή, μάλλον είναι το περίπου, ίσως πρώτο (και νομίζω τελευταίο τους) σωστό παιχνίδι. Φυσικά, δεν μπορώ να μην αναφέρω το αναλυτικότερο manual που εξηγεί τα πάντα.

Να σημειωθεί ότι η Masque υπάρχει ακόμα! Με ένα σωρό από casino games, puzzle games, find the clue adventures και ένα - δύο που εμφανίζονται κατά καιρούς και σε cd/dvd rom, όπως το "Return to Mysterious Island". Ναι, δεν έπαψαν ποτέ να είναι (οριακά) shovelware.



Δεν είναι καλή ιδέα να πολεμάτε με γυμνά χέρια.

Μια ενδιαφέρουσα αγορά και ένα big box που ευτυχώς, δεν προσπέρασα. Μπορεί να απαιτεί την αγάπη του παίχτη για να σκεφτεί να το προχωρήσει, καθότι όπως έγραψα, δεν έχει και την καλύτερη παρουσίαση, θεωρώ πάραυτα ότι αξίζει τον κόπο και έχει, αν μη τι άλλο, πολύ ενδιαφέρον.



Μην τα παίρνεις, δεν ήμουν εγώ με την γυναίκα σου.





Georgor

INDIANA JONES

and the
LAST CRUSADE
THE GRAPHIC ADVENTURE

ATARI ST

Tο Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure είναι παιχνίδι περιπέτειας του 1989 που κυκλοφόρησε από την Lucasfilm Games (μεταγενέστερα, γνωστή ως LucasArts). Είναι το τρίτο παιχνίδι που χρησιμοποίησε την μηχανή SCUMM του Ρον Γκίλμπερτ και επίσης το τρίτο παιχνίδι της σειράς Indiana Jones.

Το Παιχνίδι με λίγα λόγια, η πλοκή και... η Σταυροφορία

Βρισκόμαστε στο 1938 και ο αρχαιολόγος-τυχοδιώκτης Δρ. Ιντιάνα Τζόουνς, αρχικά αναζητώντας τον πατέρα του, καταλήγει σε μία αποστολή στην οποία πρέπει να τα βάλει με το Ναζιστικό καθεστώς και να ανακαλύψει το Άγιο Δισκοπότηρο. Η αποστολή αυτή έχει δύο κίνητρα: το ένα είναι το κίνητρο της αναζήτησης που έχουν πατέρας και υιός, αλλά και το κίνητρο της ευαισθητοποίησης να μην πέσει το πολύτιμο αντικείμενο στα χέρια των Ναζί!

Η πλοκή εκτυλίσσεται λίγο πριν από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Η έρευνα για το Άγιο Δισκοπότηρο έχει ξεκινήσει και οι Ναζί κάνουν ό,τι χρειάζεται για να εντοπίσουν αυτόν τον ιερό θησαυρό, όπως όμως και ο Ίντυ. Το στοίχημα είναι μεγάλο καθώς ο Ίντυ ανακαλύπτει ότι ο πατέρας του, Henry Jones, ο οποίος έχει πάθος ζωής για το Άγιο Δισκοπότηρο, όπως είπαμε πριν, έχει απαχθεί από τους Ναζί. Οι Ναζί έχουν ληστέψει επίσης το σπίτι του πατέρα του, αναζητώντας ένα σημειωματάριο που έχει γράψει ο Χένρι και όπου λέει την τοποθεσία του Αγίου Δισκοπότηρου. Χωρίς να το γνωρίζουν οι Ναζί, ο Χένρι έστειλε το σημειωματάριό του στον Ίντυ, ο οποίος στη συνέχεια ταξιδεύει στην Ιταλία σε μια προσπάθεια να εντοπίσει το δισκοπότηρο και να σώσει τον πατέρα του.

Ως Ίντυ, πρέπει τώρα να χρησιμοποιήσεις την εξυπνάδα σου και τα μυαλά σου για να σώσεις τον πατέρα, να βρεις το Άγιο Δισκοπότηρο, να πολεμήσεις τους Ναζί. Με λίγα λόγια, εσείς, ως "Ίντυ" φυσικά, θα πρέπει να τα βάλεις με ολόκληρη την ιεραρχία του εχθρού: Από απλούς φρουρούς, τη Luftwaffe και τους κατασκόπους, μέχρι και τον ίδιο τον Αδόλφο (ναι τον Χίτλερ για) ώστε να ολοκληρώσεις μία τελευταία Σταυροφορία!

Οι περισσότερες τοποθεσίες του παιχνιδιού προέρχονται από την ταινία, αλλά φυσικά προστίθενται και άλλες σκηνές. Σύμφωνα πάντα με την κινηματογραφική περσόνα, το παιχνίδι διαθέτει επίσης σκηνές καθαρής δράσης, δηλαδή ξύλου εναντίον διαφόρων χαρακτήρων που συναντάμε στο διάβα μας. Σε αντίθεση με τις περισσότερες περιπέτειες της Lucasfilm, εδώ, μπορείς να πεθάνεις ενώ όλα «πασπαλίζονται» με το πετυχημένο χιούμορ της ταινίας και της Lucasfilms!



Ο παίκτης κατευθύνει τις ενέργειες του Ιντιάνα κάνοντας κλικ σε διάφορες κατευθύνσεις και δρα μέσω του μενού εντολών στο κάτω μέρος της οθόνης, χρησιμοποιώντας εντολές όπως: Πήγαινε, Μίλα, Άνοιξε, Μετακίνησε κλπ. Το παιχνίδι επιτρέπει επίσης επιλογές όπως "Ρίξε μια γροθιά" όπου και ακολουθεί δράση με ξύλο. Μια ακόμα διαφορετική στιγμή δράσης στο παιχνίδι λαμβάνει χώρα πάνω από τους ουρανούς της Ευρώπης, με τον Τζόουνς να πιλοτάρει ένα διπλό και να πυροβολεί τα ναζιστικά αεροπλάνα.



Ο ήρωάς μας βρίσκοντας τον πατέρα του, Χένρι Τζόουνς, αιχμάλωτο από τους Ναζί στο Κάστρο Μπρούνβαλντ (μία από της αποστολές του παιχνιδιού) συνεχίζουν την αναζήτηση του Αγίου Δισκοπότηρου στην Κοιλιά της Ημισελήνου. Στην ιστορία φυσικά έχουμε και την αρχαιολόγο Έλσα Σνάνιντερ με τον διπλό της ρόλο.

Γενικά, οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι βατοί και με ένα κλασικό ψάξιμο μπορείτε να προχωρήσετε. Πάρτε τα πάντα, δοκιμάστε ό,τι σας γυαλίζει, συνδυάστε ό,τι βγάζει νόημα και βάλτε το μυαλό σας να σκεφτεί. Ξεπλύνετε και επαναλάβετε. Κάποιες φορές θα χρειαστεί να ερευνήσετε τις οθόνες σε επίπεδο pixel αλλά οκ! Ήταν σύνθηρες συστατικό

των adventure games της εποχής.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει και τρεις λαβύρινθους. Ο πρώτος στις κατακόμβες της Βενετίας, ο δεύτερος στο Κάστρο Μπρούνβαλντ και ο τρίτος μέσα στο Zerpelin. Προσωπικά από τους τρεις, θεωρώ μόνο αυτόν με τις κατακόμβες ότι έχει ουσία, καθώς οι άλλοι δύο λαβύρινθοι είναι απλά λίγο βαρετοί έως εκνευριστικοί. Πιάστε λοιπόν μολύβι και χαρτί και χαρτογραφήστε για να είστε αποτελεσματικοί και να τους ξεφορτωθείτε το ταχύτερο πριν σπάσετε τον ST σας ή πριν παρατήσετε το παιχνίδι (και πιστέψτε με θα είναι κρίμα).

Χειρισμός - Μέθοδοι - Γρίφοι

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το ίδιο σύστημα παιχνιδιού SCUMM με το προηγούμενο Maniac Mansion. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης χρησιμοποιείται για την οπτική απόδοση της δράσης. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν λέξεις-εντολές, που όπως είπαμε και παραπάνω, μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω τους χρησιμοποιώντας το ποντίκι για να ενεργοποιήσετε τις λειτουργίες τους. Για παράδειγμα, τα αντικείμενα μπορούν να σηκωθούν, να χρησιμοποιηθούν, να σπρωχθούν ή να τραβηχθούν και να ενεργοποιηθούν και να απενεργοποιηθούν. Φυσικά υπάρχει και το κλασικό inventory που χωράει τα πάντα.



Ενώ το Indiana Jones and the Last Crusade είναι ένας τίτλος περιπέτειας, ο Ίντυ πρέπει να παίξει αρκετό ξύλο σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όχι, δεν είναι beat 'em up φυσικά, αλλά το παιχνίδι εισάγει έναν πραγματικό τρόπο μάχης για τον Ίντυ, και υπάρχουν πολλοί εχθροί τους οποίους πρέπει να ξεπεράσει. Ενώ κάποιος μπορεί να ξεγελαστούν χωρίς να πέσουν φάπες, τις περισσότερες φορές θα πρέπει να τους σαπίσετε στο ξύλο. Εάν είστε αρκετά τολμηροί, μπορείτε πάντα να προσπαθήσετε να πολεμήσετε όλους τους Ναζί, αλλά μην περιμένετε να είναι εύκολη υπόθεση! Κάντε καλού save τακτικά. Στην αρχή του παιχνιδιού, υπάρχει ένα σκηνικό όπου ένας φίλος του Ίντυ, στο γυμναστήριο του πανεπιστημίου, σας προσκαλεί για box σε πλαίσιο προπόνησης. Ε! Αυτό σας προτείνω ανεπιφύλακτα να το

κάνετε κάμποσες φορές. Είναι το δείγμα από το τι θα ακολουθήσει σε αυτές τις action σκηνές.

Ως παιχνίδι αυτού του είδους, υπάρχει μια σειρά από γρίφων στο παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένων και των «γρίφων διαλόγου», δηλαδή των γρίφων που λύνονται μέσω συγκεκριμένων απαντήσεων που θα δώσετε κατά τη διάρκεια μιας συνομιλίας. Δυστυχώς, τους περισσότερους από τους γρίφους διαλόγου θα τους απαντήσετε τυχαία ή θα τους λύσετε με την κλασική ορθόδοξη μέθοδο: save, trial and error...

Ορισμένοι γρίφοι αλλάζουν κάθε φορά που ξεκινά ή επανεκκινείται το παιχνίδι. Άλλοι γρίφοι έχουν πολλαπλές λύσεις. Ένα παράδειγμα είναι η σκηνή του αεροδρομίου όπου υπάρχουν τέσσερις τρόποι για να πάτε παρακάτω. Μπορείτε να κλέψετε τα εισιτήρια για το Zerpelin, ή μπορείτε να αγοράσετε τα εισιτήρια για το Zerpelin, ή μπορείτε να πολεμήσετε τον ελεγκτή εισιτηρίων για να ανέβετε στο Zerpelin ή μπορείτε να κλέψετε ένα διπλάνο στο αεροδρόμιο για να παρακάμψετε εντελώς το Zerpelin (άρα και τον μίνι λαβύρινθο!). Κοντά στο τέλος, σας δίνεται μια επιλογή να κάνετε που τελικά αλλάζει το τέλος του παιχνιδιού. Γενικά, στο παιχνίδι υπάρχουν περισσότερα από

ένα μονοπάτια προς το Δισκοπότηρο. Κατά καιρούς, μπορείτε να ακολουθήσετε την ίδια διαδρομή που έκανε ο Ίντυ. Άλλες φορές, θα βρίσκεστε σε άγνωστα μέρη και θα πρέπει να πάρετε αποφάσεις για πράγματα που δεν είδατε στην ταινία. Επίσης, στο παιχνίδι υπάρχει ένα σύστημα πόντων που σας ανταμείβει με πόντους IQ (Indy Quotient) για αυτό που κάνετε.

Ακόμη και όταν βρείτε αντικείμενα που δεν είναι απαραίτητα για να κερδίσετε το παιχνίδι, ανταμείβετε με επιπλέον πόντους. Τα περισσότερα από τα αντικείμενα που βρίσκετε μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίλυση των γρίφων, αλλά υπάρχουν πολλοί γρίφοι που μπορούν επίσης να λυθούν χωρίς τη χρήση αυτών των αντικειμένων.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι όμορφα παρότι η παλέτα χρωμάτων στην έκδοση για τον Atari ST είναι σχεδόν όμοια με αυτήν της EGA. Τα τοπία και τα σκηνικά αποδίδονται όμορφα και πειστικά, οι χαρακτήρες είναι καλοσχεδιασμένοι, τα «close ups» είναι απίστευτα (π.χ. ο Ιππότης στις Κατακόμβες) με αποτέλεσμα να δημιουργείται η απαιτούμενη κινηματογραφική αίσθηση καθώς το σενάριο ακολουθεί σχεδόν πιστά το αντίστοιχο κινηματογραφικό σενάριο.



Αξιοσημείωτο είναι πως η έκδοση για τον Atari ST υποστηρίζει και ασπρόμαυρο format! Δηλαδή μπορούν να το παίξουν και οι κάτοχοι της SM124 και η έκδοση είναι θεαματική! Όπως ξέρουμε αυτό είναι σπάνιο καθώς το λογισμικό του ST χωρίζεται σε εκδόσεις color/monochrome, με τα παιχνίδια σε monochrome να είναι πραγματικά ελάχιστα.



Ήχος

Ο ήχος στο μουσικό του μέρος υιοθετεί το βασικό θέμα του Ιντιάνα Τζόουνς αλλά και τα άλλα γνωστά tracks της κινηματογραφικής ταινίας. Όλα αυτά στη γνωστή ST chip-tune έκδοση. Τα εφέ δυστυχώς, αν και υπάρχουν, είναι πολλές φορές ανακόλουθα των αντίστοιχων δράσεων.

Δε θα ξεχάσω το εφέ που κάνει το διαλυτικό στο μπουκαλάκι και θυμίζει ηλεκτρική σκούπα εξομοιωμένη από το τσιπάκι της Yamaha στον ST. Γενικά ο ήχος είναι ok και λόγω των γνωστών μουσικών θεμάτων συμβάλλει τα μέγιστα στην κινηματογραφική ατμόσφαιρα.

Συμπέρασμα

Το παιχνίδι είναι άρτιο τεχνικά για τη χρονιά που βγήκε, όμως τα όποια μειονεκτήματά του υπερκαλύπτονται από τη φοβερή ατμόσφαιρα! Για μένα όταν το έπαιξα στην εποχή του, ήταν η πρώτη φορά που ένιωσα πραγματικά τι σημαίνει να παίζεις ένα παιχνίδι μεταφοράς από τη μεγάλη οθόνη! Όλα είναι εκεί και -το σημαντικό- με εσάς εντός! Προϋπόθεση για την υπέρβαση; Να είστε απλά λάτρης του σύμπαντος Indiana Jones! Μα τι πιο φυσικό η έννοια του «adventure» να συνοδεύεται με αυτήν του «Indiana»; Σε περίπτωση που ΔΕΝ είστε λάτρης του εν λόγω σύμπαντος, το παιχνίδι παραμένει ένα καλό adventure φυσικά.



Ως παιχνίδι περιπέτειας, το Indiana Jones and the Last Crusade είναι ένας πολυποίκιλος τίτλος. Μερικοί γρίφοι στο παιχνίδι είναι καλά φτιαγμένοι καθώς αλλάζουν κάθε φορά που το παίζετε και μπορούν να λυθούν με πολλούς τρόπους. Αυτοί οι γρίφοι προσθέτουν πολύ στην αντοχή του χρόνου του τίτλου. Η σκηνή του διπλάνου είναι πολύ διασκεδαστική και αποτίνει (έναν ακόμα) φόρο τιμής στην ταινία. Από την άλλη, το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ δύσκολο λόγω των στοιχείων δράσης του. Η μάχη είναι σχεδόν συνεχής και πάντα προκλητική. Υπάρχουν επίσης αρκετές σκηνές, ειδικά κοντά στο τέλος, που απαιτούν τύχη για να επιβιώσετε.

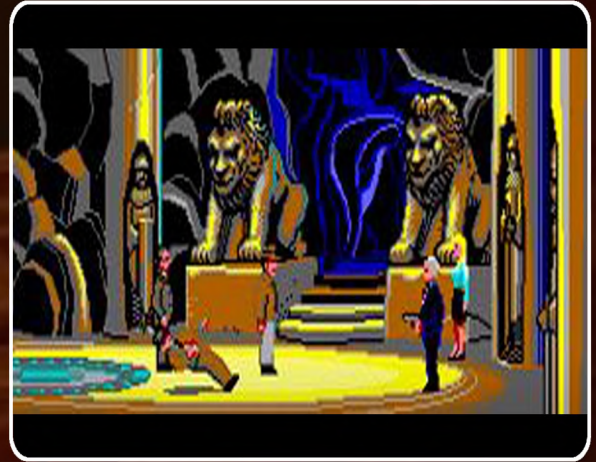
Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι σχετικά μεγάλη. Αν είστε συγκεντρωμένοι και «άνετοι» adventurers, σε λιγότερο από δύο ώρες θα το έχετε καταφέρει. Ένα ακόμη ατού του παιχνιδιού και της σύνδεσής του με το σενάριο της ταινίας είναι ότι η ταινία αποτελεί πηγή hints για τη λύση. Έτσι αν θέλετε να ξέρετε πάνω-κάτω τι πρέπει να κάνετε αλλά παράλληλα να μην σκεβρώσετε διαβάζοντας παράλληλα το «λυσάρι», απλά (ξανα)δείτε την ταινία!



Έξτρα βαθμούς παίρνει και το κουτί του παιχνιδιού. Είναι πανέμορφο, περιλαμβάνει όλα τα κλασικά: Εγχειρίδιο, κάρτες κλπ, αλλά... και το Grail Diary! Δηλαδή το ημερολόγιο του πατέρα του Ιντιάνα Χένρι Τζόουνς με όλα τα χειρόγραφα σχέδια και σημειώσεις που παρουσιάζονται στην ταινία!



Μάλιστα η original έκδοση περιλαμβάνει ένα αυθεντικό ημερολόγιο Grail που περιέχει περίπου 60 σελίδες ως μέρος του πακέτου του παιχνιδιού. Αυτό το ημερολόγιο είναι γεμάτο με ενδείξεις για την επίλυση πολλών από τους γρίφους του παιχνιδιού!



Πριν παίζετε

Ψαχτείτε αν έχετε απωθημένα με τον πατέρα σας και τον σκύλο σας. Σκεφτείτε αν σας αρέσουν τα δερμάτινα και τα μαστίγια (δεν εννοώ αυτά της κρεβατοκάμαρας), καθώς επίσης σε περίπτωση που έχετε κλέψει τίποτα μανουάλια από εκκλησίες, επιστρέψτε τα. Όταν κάνετε όλα αυτά και επέλθει η κάθαρσις, εξοπλιστείτε με το θάρρος που χρειάζεται κάποιος για να βανδαλίζει ευρήματα αλλά που να το κάνει με ηθικό πρόσημο. Βάλτε να παίζει Wagner και είστε έτοιμοι! Σας είπα άλλωστε ποτέ να βουρτσίζετε τα δόντια σας;



Vassilis Alienakos

Computer games

Καππαδοκίας 214 Θεσσαλονίκη

Exolon
Solomon's key
Operation wolf
Kung fu master
Commando
Donkey Kong
Pacman
Double Dragon

Scramble
Moon patrol
Arkanoid
Wonderboy
Space Invaders
Alien storm

Nes Games
Master system Games
Watara Vision Games
Games από το μέλλον

Συνήθως..
Δεν δαγκώνουμε!



retromaniax



telonio

GREEK RETRO MANIACS

Καλησπέρα Χρήστο, ελπίζω να είσαι καλά και χαίρομαι πολύ που σε φιλοξενούμε στο περιοδικό **Retroid**.

Δική μου η χαρά και συγχαρητήρια για αυτήν την πολύ όμορφη προσπάθεια. Το Retroid είναι στο γνώριμο παλιό και καλό format που όλοι αγαπήσαμε, οπότε εύχομαι να αγκαλιαστεί από όσο το δυνατόν περισσότερα άτομα.

Ποια ήταν η πρώτη σου επαφή με τα video games γενικότερα;

Νομίζω το 1980 στο πλοίο της γραμμής Ραφήνα – Άνδρος (νομίζω το Χρυσή Άμμος) όπου πρέπει για πρώτη φορά να είχε φέρει το Asteroids και το Space Invaders (όταν το παιχνίδι κόστιζε ακόμα μόνο 5 δραχμές, ένα τάληρο δηλαδή), αλλά και στο θρυλικό Rodeo όπου σε ένα υπόστεγο είχα παίξει το Sea Wolf 2, αυτό με το περισκόπιο. Το δεύτερο πρέπει μάλιστα να είχε προηγηθεί τουλάχιστον κατά 1 χρόνο. Την ίδια περίπου περίοδο είχα πρωτοπαίξει Atari 2600 στο σπίτι κάποιων ξαδέρφων, ενώ την επόμενη διετία πάλι στο Rodeo είχε ξεκινήσει ένας σχετικός οργανισμός αφίξεων νέων τίτλων, οπότε ακολούθησε η εντρύφηση στα Pac Man, Ms Pac Man, Moon Cresta, Galaxian, Galaga, Phoenix, Scramble, Defender... Θυμάμαι καθ' όλη δεκαετία του '80 υπήρχαν σταθερά παραταγμένα στο πλοίο Επτάνησος που έκανε την ίδια θαλάσσια διαδρομή τα Amidar, Devil Fish, Pleiads, Donkey Kong, τα οποία τσάκιζα συστηματικά κάθε καλοκαίρι στο δρόμο για το εξοχικό. Την ίδια περίοδο είχαν αρχίσει να διαδίδονται και τα LCD Handheld Games. Τα πρώτα μου ήταν το Fire Attack (Game & Watch 1982) και ηλιακά φορτιζόμενο Marine Hunter της Casio (1983). Επρόκειτο για έναν πρωτόλειο, μαγευτικό κόσμο που με είχε συνεπάρει, περισσότερο ίσως από ότι θα έπρεπε (γέλια). Για πρώτη φορά υπήρχε η δυνατότητα να παίζεις σε ένα έγχρωμο ηλεκτρονικό ψηφιακό μέσο, να υπάρχει ψηφιακή αλληλεπίδραση με εντυπωσιακά γραφικά και ταχύτητα, πάντα για την εποχή εκείνη! Ήταν ο παράδεισος κάθε πιτσιρικά και μια πραγματική επανάσταση στον χώρο της διασκέδασης.

Και με τα home micros;

Αυτό καθυστέρησε λίγο, γιατί έβλεπαν οι γονείς το πάθος μου με τα arcades και φοβόντουσαν ότι αν έπαιρνα και υπολογιστή που μπορούσε να ανασυνθέσει στην τηλεόραση του σαλονιού τους τέτοιου είδους παιχνίδια θα καιγόμουν εντελώς, οπότε πάει περίπατο το διάβασμα. Δεν είχαν και άδικο εδώ που τα λέμε. Έτσι κατέφευγα σε gaming sessions σε σπίτια συμμαθητών και συγγενών, αλλά και στο Datatronics στου Ζωγράφου, το οποίο πωλούσε software

για 8μπιτα διατηρώντας παράλληλα στημένους πάγκους όπου μπορούσες να παίζεις παιχνίδια για όση ώρα ήθελες σε Commodore 128, Amstrad 464 και Spectrum. Μου είχαν δανείσει σε κάποια φάση έναν Spectrum και του άλλαξα τα μάτια, ενώ η πρώτη μου επαφή με PC έγινε με έναν Amstrad 1512 σε σπίτι ξαδέρφου που έπαιζε σε CGA τα Bushido, Ancient Art of War, Lode Runner, Test Drive κλπ. Μετά πολύ κλάμα και παρακάλι κατάφερα και αγόρασα τον πολυαγαπημένο μου Commodore 64C (που διατηρώ ακόμα σε λειτουργική κατάσταση). Γύρω στο '89 ήρθε η Amiga 500 και 2-3 χρόνια μετά η 1200άρα. Τι να πρωτοθυμηθεί κανείς...κόσμοι ολόκληροι, αισθάνομαι σαν έχω ζήσει εκατοντάδες και χιλιάδες ζωές μέσα από interactive gaming storylines κάθε λογής. Για να μην πιάσουμε τα apps και τα utilities με τις φανταστικές δυνατότητες και τους πρωτοποριακούς ορίζοντες που άνοιγαν. Κατάφερα ευτυχώς και διατήρησα μια ισορροπία με τις υπόλοιπες ασχολίες, αλλά το gaming ως hobby παραμένει διαχρονική και απρόσκοπτη ενασχόληση από το 1979 και εντεύθεν.

Πως σου ήρθε η ιδέα για να ξεκινήσεις την ιστοσελίδα το 2006;

Η αλήθεια είναι ότι μου είχε περάσει στο παρελθόν αρκετές φορές σαν ιδέα, καθώς ήδη διατηρούσα διάφορα forum communities από την εποχή που πρωτοέκανε την εμφάνισή της η συγκεκριμένη τεχνολογία στην Ελλάδα (γύρω στο '98). Ειδικά ως προς το retrogaming θεωρούσα αρχικά ότι ο κόσμος ήταν λίγος και δε θα «περπάταγε» εύκολα ένα τέτοιο εγχείρημα. Πέραν του πολύ εξειδικευμένου θεματικά mame.gr παίζει να μην υπήρχε κάποια άλλο σχετικά οργανωμένο community έως τότε. Θυμάμαι είχα πετύχει ένα ημιτελές και δυστυχώς εγκαταλελειμμένο Pixel Scanning project στο Pathfinder (R.I.P.) και με αφορμή αυτό μπήκα και άρχισα να ψάχνω στο Insomnia αν υπήρχε κάποιο παρόμοιο thread. Προς μεγάλη μου έκπληξη πέτυχα μια μεγάλη κι αρκετά συγκινητική συζήτηση στην οποία συμμετείχαν μεταξύ άλλων πρώην συντάκτες του περιοδικού. Σκέφτηκα ότι στη βράση κολλά το σίδερο και δημιούργησα έναν πρώτο σκελετό αφιερωμένο στο 8bit / 16bit retrocomputing & retrogaming, στα arcades, σε 80s σειρές, ταινίες, παιδικά, παιχνίδια αλλά και στην έναρξη ενός νέου Pixel Scanning project που αυτή τη φορά θα ολοκληρωνόταν. Όποιος θέλει να πάρει μια γεύση από την αρχική δομή λίγους μήνες μετά τη δημιουργία του Greek Retro Maniax, μπορεί να επισκεφθεί [εδώ](http://retromaniax.gr).

Προσκάλεσα όσα άτομα μπόρεσα τόσο από το εν λόγω thread (σίγουρα χρωστώ πολλά στα παιδιά του Insomnia που δεν το θεώρησαν spamming), όσο και από το mame.gr το οποίο εκείνη την περίοδο ήταν σχεδόν αποκλειστικά

computers του Φώτη, το Retrovisions του ακμακας και πολλές άλλες.

Εξ αρχής πάντως αν δεις την αρχική μορφή του forum είχα προετοιμάσει ενότητες με ταινίες, σειρές, 80s culture κλπ, οπότε σε καμία περίπτωση τα νέα παιδιά δεν βγήκαν εκτός θέματος. Ίσα ίσα θα ήθελα να τους απευθύνω για από το βήμα τους ένα μεγάλο ευχαριστώ για την συγκλονιστικά ευμεγέθη συνεισφορά τους. Ούτε στον ύπνο μου δε θα φανταζόμουν π.χ. ότι θα σκαναρίζονταν όλα τα τηλεοπτικά προγράμματα σχεδόν κάθε μέρας όλων των ετών από τα βρεφικά ως τα εφηβικά μας χρόνια. Βοηθά πολύ στην διάσωση των παιδικών μνημών (ειδικά των πρεσβυτέρων εξ ημών που βαίνουμε προς το Αλτσαχάιμερ).

Όπως θα έχεις διαπιστώσει, ήδη έχουν λάβει ήδη χώρα ορισμένες διορθωτικές κινήσεις, ώστε να επανέλθει κάποια θεματική ισορροπία. Τα retrocomputing latest news αποτελούν πλέον ξεχωριστή οντότητα ώστε να μη χάνονται μέσα στην πληθώρα των updates, ενώ και το retrocomputing section έχει επεκταθεί στις αρχικές ευρύτερες ενότητες που διέθετε. Όσοι έχουν περισσότερες ιδέες ή προτάσεις πάνω σε αυτό, είναι ελεύθεροι να τις διατυπώσουν στην σχετική ενότητα του Retromaniac.

Παλαιότερα κάναμε συναντήσεις από κοντά. Πόσο πιστεύεις ότι λειτούργησαν θετικά στην εξέλιξη του forum;

Ήθελα από την αρχή να χτίζουμε μια ζωντανή και δυναμική παρέα φίλων με κοινά ενδιαφέροντα που δε θα περιορίζονταν πίσω από τα πληκτρολόγια. Επομένως οι συναντήσεις στάθηκαν καθοριστικές για να χτιστεί το ομαδικό πνεύμα. Απλά λόγω της διαρκώς αυξανόμενης δημοφιλίας από ένα σημείο κι έπειτα κάπου άρχισε να ξεφεύγει το πράγμα. Κανονίζαμε π.χ. για κοπή της ετήσιας βασιλόπιτας στο Αθηναίων Πολιτεία στο Θησείο και σχεδόν δε μας χώραγε ολόκληρο το μαγαζί. Εννοείται ότι οι συναντήσεις θα επαναληφθούν σε πιο «ελεγχόμενη μορφή» μόλις ξεφύγουμε λίγο περισσότερο από τη λαίλαπα του Covid κι επιστρέψει η καθημερινή ζωή σε μια κανονικότητα.

Από τα subforum (συνεντεύξεις, , Phoenix, RetroDB κλπ) ξεχωρίζεις κάποιο ως ιδιαίτερα αξιόλογο;

Το καθένα πιστεύω έχει τη δική του αξία και γοητεία. Από εκεί κι έπειτα είναι θέμα τι τραβά καθέναν περισσότερο. Οι συνεντεύξεις διάσημων και cult φυσιογνωμιών για παράδειγμα, αλλά και το RetroDB αποτέλεσαν μεγάλο πόλο έλξης. Η τωρινή σου δουλειά τώρα με το Retroid είναι επίσης πολύ αξιόλογη.

Στο GRM υπάρχει ένας τεράστιος όγκος καταγραφής σημαντικής πληροφορίας. Σκοπεύεις να το κρατήσεις ζωντανό το forum για αρκετό καιρό ακόμη;

Όσο ζω θα υπάρχει το Retromaniac (ελπίζω εκτός απροόπτου και κατόπιν «αποδημήσεως»). Την τελευταία ετία συνεισφέρουν και μέσω donations διάφορα αφοσιωμένα μέλη, οπότε όλος ο κουμπαράς που χτίζεται

πηγαίνει για το hosting, το software που χρησιμοποιούμε κι αν δούμε και περισσέψει κάτι θα κρατηθεί για μελλοντικές εκδηλώσεις.

Σε περίπτωση που σταματήσει στο μέλλον το forum, Πως πιστεύεις θα διατηρηθεί αυτός ο όγκος των πληροφοριών;

Πρόκειται για δημιούργημα με καθαρά συναισθηματική αξία, οπότε δε θα το αφήσουμε να «πέσει» ποτέ. Όμως ακόμα και στην χειρότερη των περιπτώσεων (πλην λιμού, σεισμού, καταποντισμού κλπ), αν δηλαδή ας πούμε καταργηθούν τελειώς τα forum-based sites εξαιτίας κάποιου τεχνικού λόγου που θα έχει να κάνει με την εξέλιξη του web γενικότερα, θα μεριμνήσουμε να διατηρηθεί το υλικό σε μορφή read-only archive, προσβάσιμη από όλους.

Το GRM πέρασε από διάφορες φάσεις και πέρασαν και αναρίθμητοι χρήστες. Θυμάσαι κάποιο εντράπελο post που να σου έκανε ευχάριστη εντύπωση;

Εντράπελα υπήρχαν πολλά, αλλά μάλλον όχι τόσο ευχάριστα. Είχαμε π.χ. έναν giorgos με διάφορα θεματάκια ψυχολογικής φύσεως που ήθελε να τσακώνεται με τους πάντες για οποιονδήποτε λόγο. Όσα ban και να του ρίχναμε ξαναγραφόταν με άλλο mail και άλλο nickname επί εβδομάδες (ίσως και μήνες), δημιουργώντας πονοκεφάλους στο διαχειριστικό team. Το ευχάριστο κομμάτι προερχόταν κυρίως από την εθελοντική προσφορά τόσων μελών που αγκάλιασαν τόσο αβίαστα και εγκάρδια την όλη προσπάθεια. Πιστεύω ότι η αναβίωση του Retro κινήματος στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια, αν και δε θα το δεις να γίνεται credited πουθενά, έχει ως αφανή πνευματικό πατέρα το GRM, με όλες αυτές τις δεκάδες παραφυάδες και παρακλάδια που δημιουργήθηκαν από μέλη του αρχικά στο web κι αργότερα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αυτό αποτελεί ίσως και την μεγαλύτερη ηθική δικαίωση για τις αναρίθμητες ώρες δουλειάς που έχουν πέσει για τη δημιουργία του.

Είμαι μέλος από το 2006 και ήμουν παρών σε όλα τα στάδια του φόρουμ. Θέλω να σε ευχαριστήσω προσωπικά για αυτό το υπέροχο ταξίδι μέσα στις αναμνήσεις που άρχισε τότε και συνεχίζεται ακόμη.

Η ευγνωμοσύνη είναι δική μου προς όλα τα μέλη που συνέβαλαν τα μέγιστα στο να χτιστεί αυτό το όμορφο οικοδόμημα, μεταξύ των οποίων είσαι κι εσύ άλλωστε αγαπητέ Μάριε, καθώς πέραν των υπολοίπων μου παρείχες αυτήν την ευκαιρία να μοιραστώ με ένα ευρύτερο κοινό ορισμένες λιγότερο γνωστές πτυχές του. Έχω την αίσθηση ότι θα αποτελέσει ένα όμορφο κληροδότημα για τις επερχόμενες γενιές, ενδεχομένως και μια χρήσιμη πηγή πληροφοριών για τον ιστορικό του μέλλοντος. Στο σημείο αυτό επέτρεψέ μου να μνημονεύσω τα παιδιά που βοήθησαν καθοριστικά στην μετάβασή και την επιβίωσή του στην νέα εποχή: τον θρυλικό geoanias, τον drWho και τον n1cked από την άκρως υποστηρικτική ομάδα του iam-retro community, στην οποία επίσης συμμετέχω. Καλή συνέχεια και κάθε επιτυχία στο περιοδικό! Stay retro!

Atari vs Amiga

Ο πόλεμος ακόμη καλά κρατεί



Κώστας "The Punisher"

Ο πρώτος υπολογιστής που έφερε τα 16bits και το GUI γραφικό περιβάλλον στο ευρύ κοινό είναι ο ST. Ξεκάθαρα. Και σε μια εξωπραγματική τιμή. Όταν ολόκληρη Γερμανία χρησιμοποιούσε Atari ST στο δημόσιο τομέα της και ολόκληρη Βρετανία χρησιμοποιούσε και Atari ST στα σχολεία της, κάτι λέει... Πρέπει λοιπόν προσεκτικά να δούμε όλα τα στοιχεία της απαρχής της 16bit δυναστείας, και της Amiga αλλά και του Atari ST. Χωρίς παρωπίδες πλέον, και έχοντας την ωριμότητα της εποχής να μιλήσουμε ξεκάθαρα για το τί θεωρεί ο καθένας επαναστατικό, πρωτοποριακό και "καλύτερο υπολογιστή".

Σας ακούω ήδη Amigaδες μου να φωνάζετε. "Εμείς είχαμε το Wow factor!" Κανείς δε το αμφισβητεί αυτό. Όμως το θέμα είναι, αν το "WOW! Factor" της Amiga ήταν λίγο, ή πολύ περισσότερο από αυτό του ST. Επίσης έχω παρατηρήσει στις κόντρες επιχειρημάτων ένα φαινόμενο. Πολλές φορές αντιστρέφεται το πλεονέκτημα ως μειονέκτημα και θα αρχίσω με κάτι πολύ βασικό για έναν home υπολογιστή...

Το λειτουργικό του ST

Το λειτουργικό του ST ονομάζεται GEM-TOS, και σημαίνει "The Operating System." Έβλεπε upgrades σχεδόν κάθε χρόνο. Το πρωτοποριακό για την εποχή ήταν ότι οι μηχανικοί της Atari προέβλεψαν και το ενσωμάτωσαν σε Rom παράλληλα με τις δισκέτες.

Φίλοι amigaδες... Λειτουργικό το οποίο φορτώνεται από δισκέτα είναι τεχνολογικά πολύ λάθος. Σκέτο το μηχάνημα μένει κολλημένο στη γνωστή δισκέτα. Τον Atari τον άνοιγες και σε 40 δευτερόλεπτα ήσουν κατευθειάν στο περιβάλλον εργασίας όπου μπορούσες να αντιγράψεις αρχεία, να φορμάρεις δισκέτες και να τρέξεις προγράμματα. Δίχως να χρειάζεται να αλλάξεις τρεις δισκέτες «βάλε-βγάλε διάβασε, βάλε άδεια δισκέτα κτλ.» Αυτό για όσους γνωρίζουν τα βασικά περί OS ήταν επαναστατικό και σίγουρα ο λόγος που εισχώρησε πάρα πολύ στη γερμανική και αγγλική αγορά ο ST και το λειτουργικό του TOS. Για το 1985 που πρωτοεφαρμόστηκε ήταν Wow factor! Αναμφισβήτητο.

Την ίδια ώρα η Amiga1000 φόρτωνε το kickstart από δισκέτα, ούτε καν το λειτουργικό! Η Amiga500 δύο χρόνια μετά, το 1987, φόρτωνε μεν το kickstart από rom αλλά το λειτουργικό ήθελε τρεις δισκέτες επιπλέον. Όχι και τόσο πρακτικό, δεν νομίζετε;

Από την άλλη, όντως η Amiga είχε native preemptive multitasking. Πρωτοποριακό σίγουρα. Να τρέχεις πολλά προγράμματα ταυτόχρονα χωρίς να κλείσεις κάποια και να μεταφέρει κάποιος ήχους και εικόνες από το ένα στο άλλο

και το κυριότερο, να μην παγώνει η εργασία στο background. Είναι όντως πολύ ενδιαφέρουσα προσθήκη στο GUI του cooperative, κανείς δεν μπορεί να το αμφισβητήσει. Όμως εδώ υπάρχει ένα σημαντικό στοιχείο που πρέπει να προσέξουμε. Ο συνδυασμός μικρής μνήμης στην Amiga και η έλλειψη memory protection ήταν ο λόγος να τιναχτούν όλα στον αέρα.

Τα γνωστά guru meditation εμφανίζονται πανεύκολα και ειδικά από κακογραμμένα προγράμματα. Εδώ έχει ένα θεωρητικό πλεονέκτημα ο ST που είχε το λεγόμενο cooperative multitasking. Στον ST το cooperative παγώνει ένα task για να τρέξει κάποιο άλλο, δεν κάνει sharing όπως στο Workbench.

Οι χρήστες της Amiga συνήθως ξεσπάνε σε αλαλαγμούς εδώ. "Το cooperative δεν μπορεί να συγκριθεί με το native pre-emptive". Αυτό είναι και σωστό και λάθος. Ο AtariST μπορεί να μην είχε preemptive multitasking, αλλά προσέφερε σωστό cooperative και επιπλέον είχε και κάτι ακόμα: Ίσως να μην το γνωρίζουν πολλοί αλλά στο TOS υπήρχε το λεγόμενο Desk accessories τα οποία τρέχουν παράλληλα (ταυτόχρονα δηλαδή!) μέχρι έξι εφαρμογές.

Μπορείς να βάλεις το ένα desk accessory να δουλέψει σε κάτι ενόσω ο χρήστης δουλεύει σε κάτι άλλο π.χ. στην κύρια εφαρμογή που έχει επιλέξει. Αυτό ονομάζεται cooperative multitasking. Και για να γίνω πιο σαφής είναι ταυτόχρονη η λειτουργία των προγραμμάτων με τα Desk Accessories (που φθάνουν σε αριθμό τις έξι). Για παράδειγμα, ένα Desk accessory επέτρεπε το παίξιμο μουσικής ενώ βρισκόσουν στο λειτουργικό. Επίσης υπήρχε και player, για να ακούς sampled μουσική. Μίλησε κανένας για multitasking; Όχι και τόσο άσχημα για τον Atari ST με το λειτουργικό στη rom και όχι σε δισκέτες.



CUSTOM CHIPS

Ας περάσουμε και σε άλλο ένα τεράστιο κομμάτι σύγκρισης. Custom chips Amiga vs Atari ST. Μια κατά βάση άνιση μάχη καθώς έχουμε την εξής αντιστοιχία όσον αφορά τα custom chips. GLUE = GARY, MMU + SHIFTER = Denise, DMA = fat agnus, ACIA 6850 = ?, YM2149 = Paula.

Το πλεονέκτημα της Amiga είναι η συνολική αρχιτεκτονική των custom chips όταν αυτά συνεργάζονται. Όμως σε αριθμητικούς και λογικούς υπολογισμούς ο ST είναι πάντα 8% πιο γρήγορος. Λόγω υψηλότερου χρονισμού του 68000 στα 8Mhz έναντι στα 7.09Mhz της Amiga. Κατά συνέπεια ο ST ήταν λίγο πιο γρήγορος στα vector γραφικά από την Amiga. Για αυτό ο ST είναι πολύ πιο εύχρηστος σε υψηλές αναλύσεις για CAD, DTP, small office/home office και φύλλα επεξεργασίας. Τα custom chips της Amiga είναι άχρηστα στα περισσότερα προγράμματα. Αν εξαιρέσεις 2d animation σε όλα τα υπόλοιπα δεν τα χρειάζεσαι. Για παράδειγμα το Scala έκανε animation και χρειαζόταν πολύ τα custom chips. Τα λογιστικά φύλλα όχι, δεν χρειαζόνταν custom chips.

ΤΙΤΛΟΙ

Όσο αφορά τους τίτλους παιχνιδιών ο ST έχει δώσει ρέστα σε παιχνίδια όπως, Vroom, Starglider 2, Midwinter και Kick-Off2 για ακριβώς τον ίδιο λόγο. Του υψηλότερου χρονισμού του Motorola. Ενδεικτικά θα αναφέρω τα εξής παιχνίδια: Interphase (καλύτερο frame rate), Captain Blood (ταχύτερο), KickOff2 (εμφανέστερα ταχύτερο), Wings of Death (Σαν το Swin και ομαλότερο), No second prize (δίνει ρέστα ο 68000 στον ST), Robocop 3 (λόγω Vector graphics είναι ομαλότερο), Enchanted land (στο scrolling). Defender of the crown (πολύ πιο ολοκληρωμένο), Dungeon Master, Lethal Xcess, RVF Honda, Sly Spy, Stunt Car Racer (γρηγορότερο), Microprose F1 (γρηγορότερο), International Karate +, F1 GP (framerate), Vroom (ταχύτερο), Prince of Persia (πολύ ωραιότερα γραφικά), Starglider 2 (εμφανώς ταχύτερο), Midwinter (εκπληκτικό στον ST). Επίσης όσοι τίτλοι παίζουν multiplayer με Amiga και ST, η Amiga είναι πιο αργή.



Η Amiga από την άλλη είχε custom chips τα οποία "ξεκούραζαν" τον 68000 ενώ στον AtariST όταν ο προγραμματιστής ήταν καλός ο επεξεργαστής λειτουργούσε στο 130% και έδειχνε θαύματα. Δείτε το demo του Shadow of the Beast για Atari ST από την demo scene.

Και φανταστείτε να έβγαине το παιχνίδι με αυτόν τον τρόπο και όχι σαν αυτούς τους "κάγκουρες" της Psygnosis που έφτιαξαν το SOTB για Atari ST. Στην τελική ας έπαιρναν μαθήματα από την Rainbow Arts με case study το Turrigan2.

Κανείς Atarάς λοιπόν δεν ακυρώνει τα custom chips απλά τα πράγματα μπαίνουν στη σωστή τους διάσταση. Όταν λοιπόν συγκρίνουν οι Amigaδες ένα σύστημα "φορτωμένο" με custom chip από τη μία και ένα σύστημα με τον 68000 Motorola από την άλλη, αυτό από μόνο του είναι μια νίκη για τον Atari ST. Αν συνυπολογίσουμε και την τιμή αυτό δείχνει πολλά και είναι από μόνο του "Wow! Factor".

Ακόμα και το περίφημο -και εντυπωσιακό HAM Mode- μπορούσε να αναπτυχθεί στον ST.



Το Spectrum 512, το Quantum paint και το Photochrome είναι προγράμματα που δημιούργησαν το software "Atari-ST HAM" mode με 512 χρώματα (ST) και 4096 χρώματα (STE) ταυτόχρονα στην οθόνη! Ο ST/STE -και με τη βούλα- μπορεί να δείχνει τις ίδιες εικόνες με το HAM χωρίς απώλειες! Οι τεχνικές δυνατότητες είναι συγκρίσιμες και ορατές σε ότι αφορά το περίφημο HAM mode της Amiga.

Η δικαστική διαμάχη με την Amiga

Στη συνέχεια θα ασχοληθούμε με ένα όχι τόσο τεχνικό στοιχείο. Αλλά σημαντικό για να καταρρίψουμε άλλον ένα μύθο για τον ST. Υπάρχει η υπόνοια από πολλούς Amiga users ότι ο ST φτιάχτηκε βιαστικά και "στο πόδι". Έτσι πολλοί λοιπόν υποστηρίζουν ότι δόθηκε εντολή από τον Tramiel τύπου: "Φτιάξτε έναν 16μπιτο τώρα για να προλάβουμε την Amiga που έχασα μέσα από τα χέρια μου."

Τα γεγονότα και η ιστορία είναι λίγο διαφορετικά όμως. Ο ιστορικός home άρχισε να δημιουργείται πριν ο Tramiel πάρει την Atari από την Tramiel Technologies και τον μηχανικό Shiraj Shivji που είχε δημιουργήσει και τον C64. Επίσης φαντάζομαι ότι δεν είναι γνωστό επίσης ότι με το που μπήκε στα γραφεία της Atari μάζεψε όλους τους προγραμματιστές με την ερώτηση αν γνωρίζουν από λειτουργικά συστήματα, διώχνοντας πολλούς. Μέσα σε

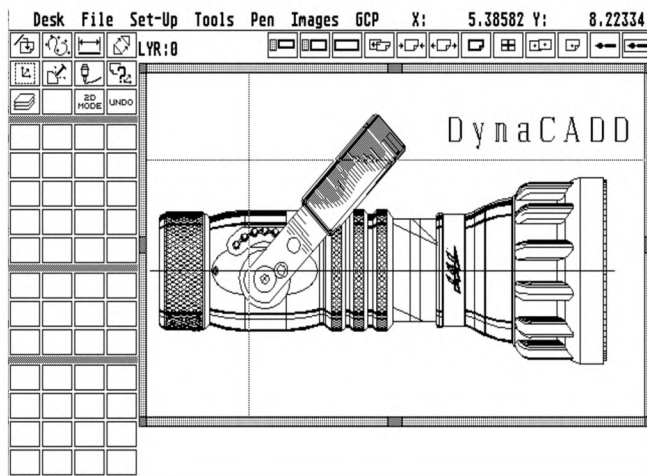
μερικούς μήνες από την αγορά της Atari είχαν και το πρωτότυπο του μηχανήματος. Η ιστορία με την Amiga ξεκινά αρκετά μετά. Ο Tramiel είχε φτάσει σε ένα σημείο με τον ST, βρήκε τη συμφωνία της Amiga και ζήτησε κάποια από τα chips. Όχι όλο το μηχανήμα φυσικά.

Έτσι ο ST χτύπησε κόκκινο στις πωλήσεις. Επίσης η ιδέα να ενσωματώσουν midi σε έναν home υπολογιστή δείχνει κίνηση θαρραλέα και εκτός "αυστηρού" budget πράγμα που δικαιώνει απόλυτα τον Tramiel. Το R&D της Atari έφτιαξε ένα υπέροχο αμάγαλμα εξαρτημάτων (GLUE,MMU + SHIFTER ,DMA,ACIA 6850 ,YM2149). Πιστεύω ότι ούτε και οι ίδιοι περίμεναν την έκρηξη των πωλήσεων. Με τον ST τα πάντα λειτουργούν ομαλά και χωρίς προβλήματα. Κατά συνέπεια το 1987 βραβεύτηκε ως ο καλύτερος home εκτοπίζοντας Mac,pc και Amiga.

"Ο Atari ST είναι μια φθηνή αντιγραφή της Amiga" αναφωνούν περιπαικτικά οι πολέμιοι του ΙΣΤορικού πρώτου home; Πώς λοιπόν ένα μηχανήμα που κυκλοφόρησε έξι μήνες πριν από την Amiga1000 μπορεί να θεωρηθεί "φθηνή" αντιγραφή του δεύτερου; Δεν μπορώ να απαντήσω με σοβαρότητα σε αυτό το επιχείρημα... Το θεωρώ αστείο.

Τα Hires monitor του ST

Πολλά έχουν ειπωθεί για το ασπρόμαυρο μόνιτορ της υψηλής ανάλυσης του ST (SM124 640x400). Κυρίως το επιχείρημα είναι ότι παρόλη την οικονομική τιμή του ST ως μηχανήμα το ασπρόμαυρο μόνιτορ υψηλής ανάλυσης ήταν ακριβό. Άρα πήγαινε περίπατο το πλεονέκτημα της χαμηλότερης τιμής. Για να δούμε λίγο πιο προσεκτικά τα επιχειρήματα γιατί ο καθένας μπορεί να έχει την άποψη του.



Οι επαγγελματίες που θα αγόραζαν το extra monitor κυρίως ασχολούνταν με DTP/Cad. Σαφώς και ένα monitor είναι σαφώς προτιμότερο από τον πανάκριβο MAC σαν εναλλακτική/οικονομική λύση. Ο ST τα κατάφερε πέραν του δέοντος καλά στις CAD εφαρμογές (DynaCad), DTP περιοδικών και εφημερίδων (στην Ελλάδα το USER (Calamus), ο Αδέσμευτος Τύπος) και φυσικά στα μουσικά Studio (Cubase, Zero X). Όσοι έχουν χρησιμοποιήσει το ασπρόμαυρο monitor της Atari αναφέρουν ότι έχει εντυπωσιακή καθαρότητα και είναι ξεκούραστο στα μάτια.

Αν πάμε επίσης και στις home εφαρμογές και games ο ST υπερτερούσε μιας που τα μόνιτορ εκείνη την εποχή κόστιζαν από 80.000 δρχ. (σ.σ. Omenforever: Αν δραχμούλα μου δραχμούλα μου, να σε είχαμε και τώρα, just kidding :P) και πάνω! Όταν επικράτησε ο 520 STFM που κόστιζε τριάντα χιλιάδες λιγότερες δραχμές από την 500άρα. Η τηλεόραση μέσω RF ήταν η λύση πασπαρτού για τα πάντα με συνέπεια με μόνο 89.000 δρχ. να μπορεί ο καθημερινός χρήστης να τρέξει παιχνίδια αλλά και spreadsheets. Ο home χρήστης ήταν ικανοποιημένος με το RF και ο επαγγελματίας με το Hires monitor. Όλοι ικανοποιημένοι. Ας κάνουμε τη σύγκριση λοιπόν και πιο άμεσα με την Amiga και στο οικονομικό αλλά και στο ποιοτικό κομμάτι.

Ο Atari με ένα ασπρόμαυρο monitor κόστιζε τα μισά: 120.000δρχ από μια Amiga με color monitor 230.000δρχ ή πολύ λιγότερα από μια "σκέτη" Amiga, χωρίς monitor, χωρίς rf: 150.000δρχ. (non-working system). Περισσότερο home σύστημα μοιάζει να είναι ο Atari ST λοιπόν. Η A500, σαν το "καλύτερο home computer όλων των εποχών", ΔΕΝ είχε ενσωματωμένο tv-modulator. Είχε όμως το A520! ένα τεράστιο και ακριβό αξεσουάρ το οποίο πωλούνταν φυσικά ξεχωριστά ανεβάζοντας ακόμα περισσότερο το κόστος για να μπορεί ο μέσος χρήστης να έχει μια Amiga ολοκληρωμένη στο σαλόνι

Η δύναμη της Demo Scene

Ο αγαπημένος σας φίλος -και Amigas- έχει όρεξη να σας πικάρει και σήμερα αγαπητοί Αταράδες . Και σας λέει το γνωστό ποίημα "Το SOTB στον ST φθάνει στο maximum των δυνατοτήτων που μπορεί να δείξει ο ST, αν μπορούσαν να φτιάξουν κάτι καλύτερο οι προγραμματιστές της Psygnosis θα το έφτιαχναν".

Ενώ προσπαθείς να μην τραβήξεις το bastard sword και προσπαθείς -και σκέφτεσαι yoga και tai chi για να ηρεμήσεις- ανοίγεις την κουβέντα για το SOTB. Καταρχάς να παραδεχθούμε ως Αταράδες ότι το Shadow of the Beast για ST είναι τραγικό και πολλές φορές για γέλια αν όχι για κλάματα. Η σύγκριση με το αριστούργημα της Amiga είναι αχρείαστη.

Οι προγραμματιστές της Psygnosis για ST για μένα είναι ο ορισμός του κακού προγραμματισμού, της τεμπελιάς και της έλλειψης γνώσεων. Ίσως να είχε βάλει και το marketing το χεράκι του, όρκο δεν μπορώ να πάρω όμως ποιος φταίει και βγήκε έτσι το παιχνίδι; Είναι δυνατόν να υπάρχει το Turrican 2 και να τολμούν μερικοί να μιλάνε για περιορισμένες δυνατότητες του ST;

Η εκδίκηση του ST είναι ένα πιάτο όμως που τρώγεται καλύτερα κρύο. Και αυτή ήρθε το 2016.Το Atari ST Demo που ονομάζεται Beast Scroll by Joefish. Οι ρουτίνες scrolling ξαναγράφονται και το αποτέλεσμα είναι εξάισιο και στα 50frames φυσικά. Η απόδειξη ότι ο ST μπορούσε ήταν μπροστά μας εδώ και χρόνια το ξέραμε αλλά έπρεπε να το δούμε. Να αποδείξουμε ως Αταράδες ότι δεν είμαστε ελέφαντες. Αλλά η demo scene δεν είχε πει την τελευταία της κουβέντα.



NEO GEO στον STE

Τώρα θα περάσουμε σε έναν τίτλο που μεταμόρφωσε τον STE σε Neo GEO! Είναι το πρώτο level του Metal Slug 1. Η απεικόνιση είναι εξωπραγματική και είναι εφάμιλλη του coin op. Χρειάζεται φυσικά σκληρό δίσκο ο Atari STE @ 8 MHz CPU. Πάνω από 70 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και καρέ κοντά στα 40 με 50 frames ενώ ο ήχος περιέχει samples στα 12.5Khz. Το playable demo έχει γραφτεί εξ ολοκλήρου σε C και αποτελεί ακρογωνιαίιο λίθο στο τί μπορεί να πετύχει η demo σκηνή της Atari σήμερα. Αναφέρουν ότι η νέα μηχανή ανάπτυξης παιχνιδιών ονόματι AGT είναι κάτι αντίστοιχο της Scorpion Engine για Amiga. Ο blitter του STE δείχνει τα δόντια του και είναι ξεκάθαρο ότι ο STE βρισκόταν πολύ μπροστά από την εποχή του. Κι ας τον σνομπάρουν ως αποτυχημένη προσπάθεια να φτάσει τον blitter της Amiga. Τα πάντα ακόμα και οι blitter είναι θέμα σωστού προγραμματισμού. Φαίνεται ότι ο STE παραμένει ένα υπέροχο μηχάνημα για πειραματισμό.



Έχουμε ακούσει πολλές φορές για την χρησιμοποίηση της Amiga σε σειρές όπως Babylon5 και Seaquest Εδώ βέβαια συγκρίνω Amiga 500 base και Atari 520 ST/STE base... Αλλά θα ανοίξουμε και αυτό το κεφάλαιο έστω και για λίγο.

Την Amiga την αντικατέστησαν μετά το πρώτο επεισόδιο ενώ τη δεύτερη σεζόν όλα τα μοντέλα ξανασχεδιάστηκαν σε Silicon Graphics mainframes. Ο τεχνικός λόγος που χρησιμοποίησαν Amiga είναι γιατί δεχόταν genlock σήμα, κάτι που δεν κάνει ο ST. Τα SGI δεν ξεπεράστηκαν ποτέ αν και θα θέλαμε πολύ την 4000 να επικρατήσει. Θα ακολουθούσε και η Atari αντίστοιχη πορεία με τον Falcon και τον TT σίγουρα και το παρόν θα ήταν διαφορετικό.

Όσον αφορά στην επεξεργαστική ισχύ, ο Falcon δεν μπορεί να συγκριθεί με την A1200. Μόνο όταν η 1200 έχει accelerator μπορεί να σταθεί δίπλα στο Falcon ή μια A4000/030. Τέτοιο μηχάνημα είναι το FALCON. Σαφέστατα πόσα "falcon" παιχνίδια ξέρουμε; Αντίθετα δείτε πόσα είναι τα AGA παιχνίδια της A1200. Πολύ περισσότερα... Τον έφαγε τον FALCON η ίδια η Atari που έριξε το βάρος της στο Jaguar.

Επίσης πολλοί λένε για το πρώτο σήμα του MEGA που φτιάχτηκε με Amiga2000. Φίλοι Αμιγκάδες αυτό να μην το λέτε για επίτευγμα. Αυτό το σήμα είναι πολύ πρόχειρα φτιαγμένο. Δεν φταίει η Amiga2000 για αυτό βέβαια αλλά μην το λέμε και ως επίτευγμα. Δείχνει πραγματικά απαίσιο.

Midi

Ας περάσουμε στη μεγαλύτερη κακία προς τον ST που λέγεται από διάφορες "Κασσάνδρες". Πολλές φορές ακούμε το εξής εξωφρενικό: "Ο ST δεν έφερε απολύτως καμία καινοτομία στο computing. Εκτός τη MIDI θύρα ως standard." Αυτό καταρχάς υποβαθμίζει τον ST συνολικά αλλά και για ότι ήταν ο πρώτος home που θεμελίωσε τα 16bit στο ευρύ κοινό. Επίσης οι «Κασσάνδρες» αναφέρονται στους μουσικούς λες είναι κατηγορία περιορισμένου ενδιαφέροντος ή είναι ειδική ομάδα πληθυσμού και όχι ενεργοί χρήστες. Τί μας λέτε ρε παιδιά;

Ρωτήστε τον Fatboy Slim, τους Prodigy και χιλιάδες άλλους που δεν τους χαλούσε ο ST. (Τον χρησιμοποιούσαν για sequencing και για συναλίες.) Ρωτήστε και τους άπειρους μουσικούς της δεκαετίας '80-'90 που είχαν τον ST στα μουσικά studios. Μια χαρά "εκατομμύρια" έβγαλαν όλοι αυτοί. Αλλά τί να ξέρουν αυτοί μπροστά στις "Κασσάνδρες"; Τι να πούμε για προγράμματα όπως το Cubase που έγινε industry standard; Η το Logic, ή το notator;

Ακούστε επίσης sampling στον Atari ST. Ναι δεν είχε δειγματοληψία cd αλλά Όταν εκμεταλλεύσαι τον 68000 θα ανέβεις και σε Khz. Και θα δημιουργήσεις θαύματα. Η Paula εργοστασιακά ήταν στα 8bits/22Khz. Να πάμε και στους τίτλους που υποστηρίζουν midi. Βρείτε παιχνίδια που το υποστηρίζουν και θα ζήσετε μια εμπειρία που όμοια της δεν είχατε ποτέ ξανασυναντήσει! Αν ξινίζουν πολλοί amiga users θεωρώντας το midi υποδεέστερο εμείς θα τους απογοητεύσουμε. Εκτός από το να βοηθά τους μουσικούς ανά τον κόσμο, βοηθούν στο να δημιουργούνται ανεπανάληπτες ακουστικές εμπειρίες σε τίτλους software.

Επίλογος

Ο Atari ST, δεν ήταν η Amiga του φτωχού, όσο κι αν θέλουν να το παρουσιάζουν έτσι οι Amiga users! Μην ακυρώνετε με ευκολία τον ST επειδή δεν είχε stereo, multitasking και 32 χρώματα στην οθόνη, με τη γέννησή του... Εκεί που σταματούσε το hardware, ξεκινούσε το software! Και ο ST έκανε παπάδες και καλόγριες μαζί... Το "αμερικανάκι" με τη φανταστική τιμή είναι ακόμα εδώ όπως το 1985 κρατώντας το λάβαρο των 16bit ψηλά. Viva Atari!

Ο αντίλογος από τον telonio



Να ξεκινήσουμε από τα βασικά, θεωρώ πως καλύτερος υπολογιστής δεν υπήρχε, δεν υπάρχει και δεν θα υπάρξει ποτέ. Γιατί το καλύτερο είναι διαφορετικό για κάθε χρήστη. Δεν χρειάζονται όλοι οι χρήστες παγκοσμίως να έχουν την ταχύτερη CPU ή την πιο ακριβή κάρτα γραφικών. Είναι ανάλογα τί εργασίες θέλει να κάνει κανείς με τον ηλεκτρονικό του υπολογιστή. Κάτι παραπάνω πιστεύω πως είναι καθαρά εγωισμός και τίποτα περαιτέρω.

Μεγάλα λόγια πώς όλοι στην Γερμανία και στην Αγγλία χρησιμοποιούσαν μόνο Atari. Αναρωτιέμαι, γιατί η Γερμανία και η Αγγλία έχουν τα πιο δυνατά Amiga fan club σε παγκόσμιο επίπεδο; Τυχαίο; Πολύ αμφιβάλλω.

Ο Atari ST ήταν σίγουρα πιο φτηνός από την Amiga 500 (ότι έδινες έπαιρνες). Όμως σχετικά σύντομα η τιμή της 500 έπεσε αρκετά κάτω από την αρχική της τιμή. Και μια που σου αρέσει να γράφεις για πωλήσεις, συνολικά ο Atari ST έκανε περίπου 2.1 εκατομμύρια πωλήσεις, ενώ η Amiga 500 έκανε περισσότερα από 4 εκατομμύρια.

Οφείλω να σου εξηγήσω αγαπητέ μου φίλε το "Wow factor" που ανέφερες. Η Amiga 500 ήταν συνολικά ένας ολοκληρωμένος υπολογιστής. Μπορούσες να τρέξεις επαγγελματικές εφαρμογές, multimedia, να ασχοληθείς με τη γραφιστική animation (βραβευμένη σειρά Deluxe Paint), να δημιουργήσεις μουσικά κομμάτια (Soundtracker, Protracker) και ακόμη να παίζεις και παιχνίδια. Όλα αυτά στα έδινε η Commodore τότε με την 500. Το μόνο που χρειαζόταν να αγοράσεις έξτρα ήταν ένα joystick αν βεβαίως ήθελες να παίζεις και παιχνίδια. Κάτι που αξίζει να αναφέρω εδώ είναι το εξής. Δυστυχώς εδώ στην χώρα μας την μάθαμε ως παιχνιδιομηχανή και μόνο. Αν ρωτήσουμε σήμερα δέκα άτομα τι είναι η Amiga, οι εννιά θα απαντήσουν πως ήταν παιχνιδιομηχανή με πληκτρολόγιο. Φυσικά στις άλλες χώρες (Γερμανία, Αγγλία, Γαλλία, Αμερική, Καναδάς) οι Amiga χρησιμοποιήθηκαν περισσότερο σαν επαγγελματικά μηχανήματα. Σίγουρα το gaming δεν έλειπε από πουθενά και από κανένα σύστημα (ακόμα θυμάμαι να προσπαθεί να παίξει ένα πολύ απλό παιχνίδι σε ασπρόμαυρο monitor ο μεγαλύτερος αδελφός ενός φίλου μου στον 8088 που είχε μόλις είχε αγοράσει).

Στις πρώτες Amiga το workbench έπρεπε να τρέξεις για το λειτουργικό σύστημα (workbench). Δεν ήταν απαραίτητο να τρέξεις και τις υπόλοιπες αν δεν το ήθελες (fonts, locale). Σαφώς οφείλω να παραδεχτώ πως ήταν καλύτερη κίνηση που ενσωμάτωσαν το λειτουργικό στον Atari σε αντίθεση με την Amiga. Πάντως κάθε λογικά σκεπτόμενος άνθρωπος δεν θα θεωρούσε σε καμία περίπτωση πως αυτό ήταν ένα Wow factor για έναν υπολογιστή. Το Wow factor είναι μια

συνολική εικόνα δυνατοτήτων που είχε η Amiga. Και αυτό επιβεβαιώνεται από χιλιάδες, αν όχι παραπάνω, ενεργούς χρήστες παγκοσμίως και το νέο hardware και η υποστήριξη που ακόμη και στις ημέρες μας συνεχίζει να βγαίνει και να υπάρχει.

Η 500 είχε 512kb μνήμης και επειδή είχα την Amiga 500 μικρός και εσύ δεν είχες, επέτρεψέ μου να γνωρίζω πολύ καλύτερα. Τα 512kb ήταν αρκετά για να τρέξουν το 80%-90% των παιχνιδιών (εκτός των πολύ απαιτητικών) και όλες οι εφαρμογές έτρεχαν χωρίς κανένα πρόβλημα απολύτως. Επίσης το ότι έβλεπες συχνά το Guru mediation στην οθόνη στα μαγαζιά που πήγαινες και έπαιζες (όπως έχεις αναφέρει) εννοείται πως δεν αντικατοπτρίζει το γενικό σύνολο σε καμία περίπτωση. Αυτό το σφάλμα όντως υπήρχε και εμφανιζόταν μόνο σε σπάνιες περιπτώσεις που κάποιο παιχνίδι είχε πρόχειρο crack ή στις πολύ ταλαιπωρημένες δισκέτες που λειτουργούσαν όλη ημέρα. Αλήθεια, στον Atari όλα πάντα λειτουργούσαν ρολόι και τίποτα δεν κράσαρε; Δεν νομίζω. Τότε είχα περισσότερα από εκατόν τριάντα αντίγραφα παιχνίδια για την 500 μα και μερικά γνήσια με μικρά και μεγάλα κουτιά. Σε πληροφορώ πως ποτέ δεν κόλλησε κανένα γνήσιο παιχνίδι ή κάποια εφαρμογή. Για μερόνυχτα θυμάμαι ήμουν μπροστά στην οθόνη του 1084 σχεδιάζοντας στο Deluxe paint, γράφοντας φανταστικές ιστορίες στον κειμενογράφο (που δεν θυμάμαι τον τίτλο του) και στη Basic φτιάχνοντας ένα Adventure παιχνίδι (το Feast in the abbey) που βέβαια ποτέ δεν κατάφερα να ολοκληρώσω και το άφησα στη μέση (και γιατί δεν αξιώθηκα ποτέ να μάθω Amos). Πρέπει να ήμουν από τους ελάχιστους σε αυτή τη χώρα που δεν είχα την 500 αποκλειστικά και μόνο για παιχνίδια.

Οι Amiga γενικότερα είχαν πραγματικό multitasking και όχι κάτι που μοιάζει όπως στις περιπτώσεις των Atari (το ότι ο Atari μπορούσε να εμφανίσει ταυτόχρονα μέχρι έξι παράθυρα είναι απλά γελοίο σε σύγκριση με την Amiga). Θα σε παραπέμψω όμως στην εφαρμογή της Amiga με τον τίτλο Scala, για να δεις και να θαυμάσεις τι εστί πραγματικό multitasking. Τώρα για το Mortal Kombat που έπαιζες στην 500 και σε κάποιο μαγαζί και πλήρωνες με την ώρα και κολλούσε και έβλεπες το Guru Meditation, επειδή προφανώς ήταν σπασμένο και αντιγραμμένο εκατό φορές, όπως καταλαβαίνεις δεν μπορώ να το πάρω σοβαρά και να συμφωνήσω μαζί σου πως αυτό το σφάλμα ήταν συχνό.

Η αλήθεια είναι πως οι Amiga ήταν πολύπλοκα μηχανήματα με μακράν με πιο σύνθετα κυκλώματα από τα Atari (τα οποία αναφέρει και εσύ). Όπως έχει αναφέρει και ένας engineer της 500: "Όλοι λέμε πώς αυτό είναι καλύτερο από το άλλο, αλλά τότε οι περισσότεροι δεν καταλάβαιναν καν τον σύνθετο τρόπο που λειτουργούσε μια Amiga." Με τα μαθηματικά δεν πρέπει να τα πήγαινες και τόσο καλά από όσο διαβάζω αυτά που γράφεις. Η Pal 500 έβγαζε 7.09 Mhz ενώ η NTSC 7.16 Mhz. Πραγματικά, από πού προκύπτει πως ο Atari ST ήταν 10% ταχύτερος; Στην πράξη είσαι απόλυτα σίγουρος πως ήταν ταχύτερος ο Atari ST; Πρέπει να γνωρίζεις πως δεν εξαρτάται η ταχύτητα μιας Amiga μόνο από τον επεξεργαστή 68000 της Motorola. Ο Atari ST έχει μέγιστο αριθμό δεκαέξι χρωμάτων από μια παλέτα 512 ενώ

η Amiga μπορεί να εμφανίσει 32 από παλέτα 4.096 χρωμάτων. Αργότερα η Amiga είχε λειτουργία EHB (Extra Half-Brite). Αυτό επέτρεψε 64 χρώματα, 32 από αυτά ήταν η μισή φωτεινότητα από τα πρώτα 32. Το μεταγενέστερο Atari STe μπορούσε να εμφανίσει μόνο 16 χρώματα από μια παλέτα 4.096 χρωμάτων. Ο Atari ST δεν διαθέτει hardware scrolling. Η Amiga βεβαίως και έχει. Το Atari STe έχει αλλά πολλά παιχνίδια, αλλά δεν το υποστηρίζουν γιατί γράφτηκαν πριν βγει το STe μοντέλο. Η Amiga είχε hardware sprites ενώ ο Atari ST και ο STe δεν έχουν. Ο Atari ST και ο STe μπορούν φυσικά να κάνουν software sprites αλλά το ίδιο μπορούσε να εφαρμόσει επίσης πολύ πιο εύκολα και η Amiga. Η Amiga διαθέτει GPU με blitter για γρήγορες κινήσεις μνήμης χωρίς να φορτώνει τη CPU, αφήνοντας την ελεύθερη να κάνει άλλα πράγματα. Το Atari ST δεν έχει blitter και όλα περνούσαν αναπόφευκτα μέσα από την cpu. Αργότερα το Atari STe απέκτησε blitter. Όπως καταλαβαίνεις λοιπόν στην Amiga δεν ισχύει μόνο η ταχύτητα της cpu, σε αντίθεση με τον ST που όλα περνούσαν μέσα από τον 68000. Αυτό σου θυμίζει τίποτα;

Ο ST είχε ανάλυση 320x200 pixels με 16 από 512 χρώματα και 640x200 pixels με 4 από 512 χρώματα. Με ανώτερη ανάλυση 600x400, και ήθελες και ειδικό πανάκριβο monitor μονόχρωμο. Από την άλλη πλευρά είχες την Amiga 500 με αναλύσεις 320x200 με 32 χρώματα από 4.096 χρώματα, 640x400 με 16 χρώματα από 4.096 και 704x576 (overscan που και εδώ ήθελες ειδικό monitor αλλά έγχρωμο). Ότι monitor και αν διάλεγες τότε για την Amiga ήταν έγχρωμο και φυσικά μπορούσες να δεις το Ham mode. Γράφεις λοιπόν για CAD, DTP, Small office/home. Σου μοιάζει ο Atari ST περισσότερο από την Amiga για τέτοιες εργασίες; Στην πράξη πόσο χρησιμοποιήθηκε το Atari και πόσο η Amiga επαγγελματικά στον κόσμο γνωρίζεις;



Ενδεικτικά, στις σειρές Sea Quest και Babylon 5 που παίχτηκαν και εδώ τα 3D γραφικά ήταν φτιαγμένα σε Amiga 4000 με τον 68060. Pre-render σκηνές με τα υποβρύχια στην ταινία Τιτανικός είναι πάλι με Amiga 4000. Πολλές σειρές του εξωτερικού και διαφημίσεις έγιναν πάλι με Amiga.

Γράφεις τα custom chips στην Amiga είναι άχρηστα στα περισσότερα προγράμματα. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω το μένος που έκρυβες τόσο καιρό για την Amiga

μέσα σου. Μπορεί σε έναν απλό κειμενογράφο να μην είχαν να κάνουν πολύ δουλειά όλα τα custom chips, αλλά όλα αυτά είναι κομμάτια του κυκλώματος μιας Amiga που λειτουργούσαν σαν ένα. Και όπως σου εξήγησα και παραπάνω, η Amiga είχε εντελώς διαφορετική φιλοσοφία κατασκευής και λειτουργίας από τα Atari. Κάτι που οι χρήστες Atari απλά δεν χώνεψαν ποτέ. Μια τεχνολογία που αδιαμφισβήτητα εξύψωσε τους υπολογιστές Amiga όχι μόνο στο gaming αλλά και στον επαγγελματικό τομέα. Στα Atari που ακόμη και ο ήχος περνούσε μέσα από τον 68000, βάλε και scrolling, animation, backgrounds, sprites και βάραινε όλο το σύστημα. Καταλαβαίνεις λοιπόν τι σημαίνει τεχνολογία στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Τα λίγα παραπάνω MHz που ήταν πιο γρήγορος ο 68000 του Atari, πρακτικά δεν ήταν γρηγορότερος τις περισσότερες φορές για τον παραπάνω λόγο.



Όσο αφορά τα παιχνίδια δεν μπορώ να φανταστώ καν τα παιχνίδια Vroom και Kick Off 2 που αναφέρεις πιο γρήγορα από την Amiga. Αναρωτιέμαι αν είναι playable ειδικά το Kick Off 2 (που έτσι και αλλιώς διαθέτει πολύ γρήγορο gameplay). Το Shadow of the beast στον Atari είσαι σίγουρος πως είδες τα γραφικά με το animation και άκουσες τον ήχο καλά; Ειδικά δε ο ήχος στον Atari ST στα περισσότερα παιχνίδια τουλάχιστον είναι σαν να παίζει ήχο 8 bit μηχανήμα και δεν θυμίζει καν 16bit μηχανήμα.



Παιχνίδια όπως Agony, Lionheart και Ruff'n'Tumble είναι δύσκολο να τα βγάλει ο Atari ST. Εδώ βγήκε σε demo το Ruff'n'Tumble σε ATARI STE (που τόσο εξυψώνεις) και είναι ψιλοτραγικό. Πάντως κατά τα άλλα τα περισσότερα παιχνίδια ήταν ουσιαστικά όμοια και στα δύο συστήματα δίχως μεγάλες αλλαγές.

Και ξέρεις το άλλο; Εδώ και πολλά χρόνια, κάθε χρόνο γίνεται παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick off 2 και Sensible Soccer, όπως και εκθέσεις που παρουσιάζεται παλαιό και νέο υλικό. Μάντεψε για ποιο σύστημα είναι...

Γράφεις για vector graphics και εδώ κάνεις ένα πολύ μεγάλο λάθος. Vector graphics δεν είχε κανένας ηλεκτρονικός υπολογιστής. Τα κυκλώματα του Atari και της Amiga δεν είναι κυκλώματα που μπορούν να απεικονίσουν vector και έχουν χαώδη διαφορά στον ηλεκτρονικό σχεδιασμό τους με ένα vector σύστημα. Ακόμη και η οθόνη χρειάζεται να υποστηρίξει απεικόνιση vector (που εδώ δεν μιλάμε πλέον για γραφικά αλλά για δέσμες φωτός). Το μοναδικό σύστημα που ήταν πραγματικό vector και δεν ήταν καν υπολογιστής αλλά κονσόλα, ήταν το Vectrex. Αρκετά παιχνίδια που αναφέρεις δεν είναι καν vector, αλλά είναι με 3D πολύγωνα. Εδώ έπαιζε ρόλο ο μαθηματικός επεξεργαστής που ο Atari ST είχε από το εργοστάσιο, ενώ στην Amiga 500 ήταν προαιρετικός (και ένα από τα λάθη που έκανε η Commodore).

Επίσης μην συγκρίνεις τί μπορεί να γίνει τώρα το 2022 σε αυτά τα συστήματα με το τότε. Τώρα υπάρχει πολύ περισσότερη πληροφορία και δυνατότητες εφαρμογής, που τότε απλώς ήταν αδιανόητα όλα αυτά. Ακόμη και το Retroid σαν πραγματικό περιοδικό δεν είχα την δυνατότητα να το βγάλω το 1980 και επειδή ήμουν μικρός σε ηλικία. Ναι, μπορεί να είναι πολύ καλό το τελευταίο demo του Shadow of the beast στον Atari, αλλά θυμάσαι πόσο κοντά είναι στο arcade και το Street Fighter 2 στην Amiga έτσι δεν είναι; Το ίδιο νόημα έχει να συγκρίνει κάποιος αυτοκίνητα του 1980 με το 2022. Δεν νομίζω λοιπόν πως έχει νόημα να το συνεχίσουμε αυτό.

Αναφέρεις πως κάποιοι υποστηρίζουν πως ο Atari ST είναι μια φθηνή αντιγραφή της Amiga. Είναι όντως αστείο και θα συμφωνήσω εδώ απόλυτα μαζί σου. Είναι πολύ κοντά στην 500 αλλά όχι ανώτερο σαν σύστημα και δυνατότητες.

Και για αυτό το midi που μασάνε σαν καραμέλα και χαίρονται οι χρήστες των Atari, ας βάλουμε τα πράγματα στη θέση τους. Γνωρίζεις πόσες midi συσκευές ήταν συμβατές με το midi του Atari; Σίγουρα ήταν κάτι δυναμικό για τον Atari που είχε midi, αλλά πιστεύεις ειλικρινά πως όποιος αγόραζε τότε Atari το αγόραζε επειδή είχε midi on-board; Και στην 500 με ελάχιστα χρήματα μπορούσες να φτιάξεις midi. Το αναγνωρίζω βέβαια σαν θετικό για τον Atari πάνω από την Amiga. Για τον ήχο και στα δύο ήταν 8bit. Η Amiga όμως είχε επιπλέον sound samples που ο Atari απλά δεν είχε. Στην Amiga έχουμε μεγάλη και δυνατή demo scene σε παγκόσμιο επίπεδο μέχρι και τα μισά του 1990. Για τον ήχο στα περισσότερα παιχνίδια ο Atari δεν φαίνεται αντάξιος με τις τρομερές δυνατότητες που υποστηρίζουν

πως έχει. Ακόμη θυμάμαι όταν έτρεξα το Swin στην 600 και άκουσες για πρώτη φορά την μουσική που λάτρεψες. Μουσικά θέματα από Turrifican 2, Agony, Mig29 Fulcrum, Project X και τόσα άλλα που ποτέ δεν είχες ακούσει τόσο ποιοτική μουσική από άλλο σύστημα 16bit.

Τώρα πως κατάφερες να πείσεις τον εαυτό σου πως το μονόχρωμο monitor είναι πιο ξεκούραστο από το έγχρωμο, ειλικρινά δεν μπορώ καν να φανταστώ. Ο πρώτος μου υπολογιστής ο Amstrad CPC 6128 που κόντεψα να στραβωθώ κυριολεκτικά μπροστά στο πράσινο monitor όταν ήμουν μικρός, λες να ήταν καλύτερο από το έγχρωμο που είχε σχεδόν την διπλάσια τιμή; Και όταν λες high resolution πόσο υψηλή ήταν η ανάλυση, αλλά ακόμη και υψηλή να ήταν πραγματικά τι νόημα είχε με μόνο 2 χρώματα όταν ο ανταγωνισμός σου πρόσφερε 4.096 χρώματα; Τι παραπάνω να γράψω;

Για τις τιμές ασ' το, έχουν ξεφύγει όλα τα ρετρό. Από υπολογιστές, κονσόλες, περιοδικά κλπ. Δυστυχώς την παράνοια των τιμών με τη Amiga γενικά δύσκολα την περνά άλλος υπολογιστής. Κοντά στα 2.500 ευρώ πιάνει άνετα η Amiga 3000 και η 4000 και αν έχουν και κάτι έξτρα επάνω τους πάνε ακόμη παραπάνω στο Ebay. Για τις tower εκδόσεις άστο καλύτερα ξεφεύγουν εδώ και πολλά χρόνια σε εντελώς παράλογες τιμές. Αλλά το Ebay δεν είναι σίγουρα το μέτρο για να μετράμε και ορίζουμε τις τιμές για οτιδήποτε retro.

Αναρωτιέμαι λοιπόν αφού αγόρασες Amiga 600 και θέλεις να βρεις και Amiga 500, γιατί δεν έπαιρνες ένα Atari που το θεωρείς πως είναι ανώτερο από Amiga; Όχι τίποτα άλλο, αλλά να απολαμβάνεις καλύτερα παιχνίδια από την Amiga όπως υποστηρίζεις.

Εν κατακλείδι δεν είναι μάλλον οι Amigaδες που είναι τυφλοί και δεν βλέπουν τίποτα άλλο μόνο από την Amiga, είναι που οι χρήστες των Atari που πάντα προσπαθούσαν να φανούν ανώτεροι, όχι μόνο με το σύστημα αλλά ακόμη και προσωπικά (κάτι που παραδέχτηκες). Βλέπεις φίλε μου από παλιά αυτοί που άρχιζαν τον καβγά ήταν βασικά οι χρήστες των Atari. Γιατί αυτοί ζήλευαν προφανώς το ότι η Amiga ήταν ένας ολοκληρωμένος υπολογιστής και αυτά που μπορούσε να καταφέρει. Τα πρόσφερε όλα (με το αζημίωτο φυσικά) μπορούσες να κάνεις τα πάντα και είχε τρομερή υποστήριξη. Και φυσικά δεν γνωρίζουν περισσότερα για την Amiga οι χρήστες των Atari. Η άγνοιά τους και η ζήλια τους είναι και τίποτα παραπάνω. Δεν περιμένω πολλοί να έχουν μελετήσει τα ηλεκτρονικά σχέδια μιας 500 και ούτε να γνωρίζουν ακριβώς πως κάνει αυτά που μπορεί να κάνει, για να καταλάβουν τον σύνθετο τρόπο που λειτουργεί η 500. Αν αποφασίσω να γράψω άρθρο για την τεχνολογία της 500 και τον τρόπο που λειτουργούσε το σύνολο των κυκλωμάτων, θα εκπλαγείς με την τεχνολογία που είχε εκείνη την εποχή. Μια τεχνολογία που ήταν πολύ μπροστά από οτιδήποτε άλλο και ξεπερνούσε τον τότε ανταγωνισμό.

Στο τέλος και οι δύο εταιρίες έκαναν τρομερά λάθη που τα πλήρωσαν με ένα άδοξο, πικρό και σύντομο τέλος. Έκτοτε ο τομέας της πληροφορικής πήρε έναν διαφορετικό δρόμο με τα Pc και τα MAC.



Sega does it (again).

Tο business case είναι αρκετά απλό και με σίγουρο κέρδος. Οι εταιρίες που καθόρισαν τα πρώτα και αθώα gaming βιώματα μας (Nintendo, Sega, Sony, SNK, Konami κλπ), παράγουν ρέπλικες παλιών κονσόλων τους που είναι φορτωμένες με μια προεγκατεστημένη συμπαθητική (συνήθως) γκάμα παιχνιδιών.

Οι πελάτες που τα αγοράζουν είναι οι ίδιοι που είχαν αγοράσει τότε την original κονσόλα ή και αυτοί που δεν την είχαν αγοράσει αλλά την λιγουρεύονταν. Μαζί τους και κανένας ξέμπαρκος περιέργος. Πλέον οι εν λόγω πελάτες δεν χρειάζεται να πάνε να πουν τα κάλαντα, δεν χρειάζεται να πείσουν τον πατέρα/μάνα τους να ανοίξει πορτοφόλι για να πάει να τους ψωνίσει και ούτε χρειάζεται να μείνουν νηστικοί στο σχολείο για να καβατζώσουν το χαρτζιλίκι με σκοπό να το «επενδύσουν» σε κανένα cartridge. Όλοι αυτοί πλέον έχουν μεγαλώσει, είναι κοντά στην μέση ηλικία και έχουν χτίσει μπακίτσα σε συνάρτηση πάντα με το άσπρο (ή και καθόλου) μαλλί.



Τα σημαντικά κοινά χαρακτηριστικά των πελατών αυτών όμως, είναι διαφορετικά από αυτά που προαναφέρθηκαν. Οι πελάτες αυτοί έχουν α) πλέον δικό τους πορτοφόλι και β) ένα «θηρίο» φωλιασμένο στο ασυνείδητο τους, που περιμένει την ευκαιρία του να εκδηλωθεί. Όπου «θηρίο», please choose your fighter: νοσταλγία αθώων και ευχαριστών εποχών, απωθημένο που δεν κατάφερε να εκπληρωθεί, ρετρολαγνεία ή ακόμα και συλλεκτικό ενδιαφέρον.

Μια απλή ανακοίνωση στον τύπο (ακόμα και ένα Tweet) για την κυκλοφορία μιας mini retro console, είναι αρκετό για να κάνει trigger το θηρίο και τα πελατάκια αυτά να βρεθούν κατευθείαν στο ταμείο για να ψωνίσουν την εκάστοτε mini retro console.

Κάποιες από τις προαναφερθείσες εταιρίες κυκλοφορήσαν την mini retro console τους πετυχημένα και κάποιες άλλες εντελώς αποτυχημένα (πχ Sony). Ευτυχώς η SEGA μετά από χρόνια βρίσκεται ξανά στην σωστή πλευρά της ιστορίας όσον αφορά στην παραγωγή hardware. Ξεκίνησε με το εξαιρετικό Mega Drive Mini που έγινε release τον Οκτώβριο 2019 και συνέχισε με το Mega Drive II Mini με release τον Οκτώβριο που μας πέρασε (2022).



Hardware

Το SEGA Mega Drive 2 mini (ρέπλικα του Genesis model 2 του 1993) χρησιμοποιεί το ίδιο SOC chip (ZUIKI Z7213) με το πρώτο Mega Drive mini αλλά με περισσότερο Memory και RAM. Το μοντέλο διαθέτει δύο θύρες USB στο μπροστινό μέρος, μια υποδοχή Micro USB για τροφοδοσία και μια θύρα HDMI στο πίσω μέρος για σύνδεση τηλεόρασης /οθόνης. Το SEGA MD 2 mini διαθέτει ένα μόνο εξάκουμπο χειριστήριο σε αντίθεση με το πρώτο MD1 mini που είχε δυο κλασσικά τρίκουμπα χειριστήρια. Η κατάσταση σώζεται συνδέοντας τα χειριστήρια του MD1 mini ή αγοράζοντας τα αντίστοιχα εξάκουμπα χειριστήρια που έχει διαθέσει η SEGA στην αγορά (περίπου στα 20 €). Το εξάκουμπο χειριστήριο που περιλαμβάνεται στην συσκευασία είναι πιο ελαφρύ από το original αλλά πιάνοντας το στο χέρι σας θα νιώσετε σαν τον Τζόνι που (ξανά) παίρνει το όπλο του.

User interface και ήχος

Όσον αφορά στο User Interface, η SEGA δεν πρωτοτύπησε και ξαναχρησιμοποίησε το πετυχημένο (από την προηγούμενη φορά) layout επιλογής των κουτιών των παιχνιδιών, τα οποία μπορείτε και να περιστρέψετε ώστε να προβάλλονται οι ράχες τους. Φυσικά θα ξαναβρείτε στο μενού την επιλογή γλώσσας (επιλέγοντας Ιαπωνικά αλλάζουν τα εξώφυλλα των κουτιών και η γλώσσα στα παιχνίδια), τα φίλτρα της οθόνης και επιλογές διάφορων ταπετσαριών για να καλύψετε τα κενά επειδή τα παιχνίδια παρουσιάζονται σε αναλογία διαστάσεων 4:3 (το 16:9 καλύτερα να μην το δοκιμάσετε). Η καινοτομία έρχεται στο ήχο δεδομένου ότι μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ του ήχου που είχαν τα original MD1 και το MD2 (ιστορικά ο ήχος διέφερε λόγω του διαφορετικού sound hardware που φορούσαν). Μιλώντας για ήχο, ο συνθέτης-προγραμματιστής ήχου Yuzo Koshiro (The Revenge of Shinobi, Streets of Rage, Sonic the Hedgehog κλπ.) επιστρέφει στο MD2 mini για να ξαναγράψει μουσική για το μενού, όπως είχε κάνει και με το πρώτο MD1 mini.



Παιχνίδια

Το Mega Drive 2 mini έρχεται με 60 προεγκατεστημένα παιχνίδια, εκ των οποίων: 12 παιχνίδια ανήκουν στο library του SEGA CD και 7 είναι Bonus Original games. Ενδεικτικά, από τα Mega Drive Classics θα βρείτε τα: After Burner II, Golden Axe II, The revenge of Shinobi, Phantasy Star II, Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, Streets of Rage 3, Virtua Racing και από το library του SEGA CD τα Ecco: The tights of time, Final Fight CD, Sonic the Hedgehog CD. Σε κάποια από αυτά τα παιχνίδια θα συναντήσετε ευχάριστες εκπλήξεις όπως πχ. στο Phantasy Star II έχει προστεθεί "easy mode", το Outrun έχει νέα μουσική και στο Rainbow Islands Extra έχει προστεθεί "extra mode". Όσον αφορά στα Bonus Original games, περιλαμβάνονται παιχνίδια που δεν είχαν εκδοθεί για το original MD τότε και έγιναν port ειδικά για το MD 2 mini (πχ Fantasy Zone), ακυκλοφόρητα παιχνίδια του original MD (πχ Star Mobile) και παιχνίδια του original MD που υπέστησαν βελτιώσεις (πχ Space Harrier II).



Αξίζει να το αγοράσεις;

Καταρχάς, στο κομμάτι του emulation έχει γίνει εξαιρετική δουλειά δεδομένου ότι εμπλέκεται η εταιρία M2 που έχει αναλάβει τα ports, remakes, και compilations του SEGA Ages που βρίσκουμε στο Nintendo Switch. Προσωπικά και με γυμνό μάτι/αυτί δεν κατάφερα να παρατηρήσω κάποιο ενοχλητικό lagάρισμα κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Όσον αφορά στα προεγκατεστημένα παιχνίδια, το MD2 mini παρουσιάζει μια ευρεία γκάμα παιχνιδιών (το Night Trap ρε σατανάδες;) που αναδεικνύει το βάθος του library της original κονσόλας και φανερώνει τους λόγους για τους οποίους η SEGA κατάφερε να πιάσει στην κορυφή την Nintendo. Τα Bonus Original games και οι μικροαλλαγές σε κάποια παιχνίδια δίνουν ένα έξτρα κίνητρο για να αγοράσεις την κονσόλα.

Στα αρνητικά, να αναφέρουμε την υψηλή τιμή (περίπου 125 € με τα μεταφορικά, λόγω Amazon exclusive) και το γεγονός ότι διαθέτει ένα μόνο χειριστήριο. Αναρωτιέμαι ποιος έκανε το έγκλημα να συμπεριλάβει το Street Fighter 2 και το Final Fight χωρίς να δίνεται δεύτερο χειριστήριο.

Πάντα υπάρχει και θα υπάρχει, η επιλογή να φορτώσεις ένα φάκελο με roms σε ένα emulator του PC και να αποκομίσεις μια παραπλήσια εμπειρία gaming. Το θέμα είναι πόσο δυνατό είναι το θηρίο μέσα σου, ώστε να σε αναγκάσει να (ξανά)επιβραβεύσεις με την αγορά σου μια εταιρία που κατάφερε να το ξανακάνει σωστά και αποτελεσματικά. Good Job SEGA!



4 πρωτοποριακές κονσόλες που απέτυχαν & ξεχάστηκαν...



Γιώργος Παύλου

Τα 90's «φιλοξένησαν» ένα πολύ ιδιαίτερο φαινόμενο για τον χώρο των video games: Την κυκλοφορία αμέτρητων συστημάτων από εταιρίες οι οποίες διεκδικούσαν ένα κομμάτι της πίτας της ανερχόμενης τότε βιομηχανίας.

Για κάθε όμως επιτυχημένο Playstation, SNES και Game Boy, υπήρξαν και αμέτρητα συστήματα τα οποία όχι απλά πάτωσαν εμπορικά, αλλά ξεχάστηκαν εντελώς... Δικαιολογημένα θα πούνε πολλοί, αφού πολλές από αυτές τις «προσπάθειες» ήταν κάκιστες, ή τουλάχιστον αδιάφορες, σε επίπεδο hardware...

Και όμως μέσα σε εκείνο των κυκεώνα κυκλοφοριών, υπήρξαν και συστήματα τα οποία, αν και απέτυχαν εμπορικά, ήταν τρομερά πρωτοποριακά για την εποχή τους...



Νομίζω ότι δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσω αυτό το άρθρο από το PC Engine της NEC...



Μπορεί να ακουστεί οξύμωρο αλλά είναι η πιο επιτυχημένη "αποτυχία" αυτής της λίστας. Το PC-Engine είναι από παρά πολλές απόψεις πρωτοπόρος στο κομμάτι του gaming. Κυκλοφόρησε το 1987 στην Ιαπωνία, ήταν εντυπωσιακά μικρό και, κατά μια έννοια ήταν η πρώτη 16-bit κονσόλα, αφού αν και η κεντρική CPU ήταν 8-bit, το σύστημα είχε δύο 16-bit GPUs!

Οι καινοτομίες του συστήματος είναι πολλαπλές: Μιλάμε για την πρώτη κονσόλα που απέκτησε CD-ROM και μάλιστα το 1988! Στην Ιαπωνία το τέλος της 16-bit era βρήκε το PC-Engine ως μια εμπορική επιτυχία στη δεύτερη θέση, μετά το SNES, με εκατοντάδες παιχνίδια και αρκετές παραλλαγές του συστήματος. Ακόμα και σε φορητή έκδοση κυκλοφόρησε! Δυστυχώς, η πορεία του PC-Engine στις Δυτικές αγορές ήταν ένα φιάσκο. Η NEC της Αμερικής αποφάσισε ότι τόσο το όνομα όσο και το form factor του PC Engine, έπρεπε να αλλάξουν για να «πιάσουν» το Αμερικανικό κοινό. Το όνομα άλλαξε σε TurboGrafx-16 και η κονσόλα σχεδιάστηκε για να είναι μεγαλύτερη...

Όλα αυτά ήταν τρομερά χρονοβόρα και η κονσόλα ήρθε στην αμερικανική αγορά 2 εβδομάδες μετά την κυκλοφορία του Sega Mega Drive. Το επιθετικό marketing της Sega και οι arcade τίτλοι που ήταν διαθέσιμοι στο Mega Drive, κυριολεκτικά σακάτεψαν την κυκλοφορία του TurboGrafx.

Μετά από αυτό η NEC αποτραβήχτηκε από τις δυτικές αγορές. Το σύστημα κυκλοφόρησε σε ελάχιστες Ευρωπαϊκές χώρες (Γαλλία, Αγγλία, Ισπανία, Πορτογαλία) με ελάχιστη διαθεσιμότητα και μηδενική προώθηση. Αυτό ήταν, πολύ απλά, το τέλος...

Games to Check: **Street Fighter II: Champion Edition**, **Castlevania: Rondo Of Blood**, **Ghouls and Ghosts**



AMIGA CD³²

Το 1993 η Commodore, η εταιρία πίσω από τη θρυλική σειρά υπολογιστών "Amiga", αποφάσισε να μπει δυναμικά στον χώρο του Console gaming.



Η Amiga CD32 "ξεκίνησε" με το "δεξί": Ήταν η πρώτη 32-bit κονσόλα που κυκλοφόρησε στην δυτική αγορά! Το σύστημα ήταν ουσιαστικά μια Amiga 1200 (με ένα μικρό downgrade στον επεξεργαστή), με διπλής ταχύτητας CD-ROM και ένα αρκετά "ανάποδο" gamepad (το οποίο δεν ήταν τόσο κακό στην χρήση όσο φαίνεται).

Το σύστημα φαινόταν αρκετά υποσχόμενο αφού ήταν πολύ πιο ισχυρό από τις μέχρι τότε κονσόλες. Φανταστείτε ότι με με ένα floppy drive και ένα πληκτρολόγιο μπορούσε να το μετατρέψει σε μια πλήρως λειτουργική Amiga 1200!

Δυστυχώς, πέρα από τις υποσχέσεις για μια νέα γενιά στο gaming η Amiga CD32 δεν κατάφερε να προσφέρει αυτό το «κάτι παραπάνω». Τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για το σύστημα δεν εκμεταλλευόταν τις δυνατότητες του και ήταν ουσιαστικά ports των παιχνιδιών που κυκλοφορούσαν για τις Amiga 500/1200, με απλά καλύτερο ήχο λόγω του CD-Rom. Η αδυναμία της Commodore να φέρει τίτλους στο Amiga CD32 οι οποίοι θα εντυπωσίαζαν, σε συνδυασμό με τα οικονομικά προβλήματα της εταιρείας, οδήγησαν πολύ γρήγορα στην λήθη...

Games to Check: **Microcosm**, **Simon the Sorcerer**, **Beneath a Steel Sky**



Panasonic
R.E.A.L.
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER **3DO**

Ίσως το πιο γνωστό σύστημα αυτής της λίστας....

Το 3DO αναπτύχθηκε σαν hardware από τους Dave Needle και R.J. Mical, τους ανθρώπους πίσω από τον σχεδιασμό της Amiga 500 και του Atari Lynx. Τα δικαιώματα της κονσόλας τα κατείχε η 3DO Interactive, η οποία παραχωρούσε τα δικαιώματα κατασκευής σε τρίτους κατασκευαστές, οι οποίοι έβγαζαν της δικές τους εκδόσεις του συστήματος, η καθεμία με το δικό της μοναδικό form factor οι οποίες όμως, από άποψη hardware, ήταν πανομοιότυπες και έπαιζαν ακριβώς τα ίδια παιχνίδια.

Το 3DO ήταν εντυπωσιακό σαν μηχανήμα. ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ εντυπωσιακό. Φανταστείτε ότι ανακηρύχτηκε "Προϊόν της χρονιάς" από τους Times για το 1993! Αυτό είχε ως αποτέλεσμα εταιρίες όπως η Panasonic, η Sanyo και η Goldstar να "τρέξουν" να αποκτήσουν τα δικαιώματα του συστήματος.

Πρώτη στον χώρο μπήκε η Panasonic η οποία κυκλοφόρησε το 3DO τον Σεπτέμβριο του 1993. Για πρώτη φορά βλέπαμε κάτι το οποίο ήταν πραγματικά Next Gen (σε αντίθεση με το Amiga CD32 που απλά δεν είχε το software). Το full motion video (που ήταν το trend της εποχής) ήταν εκπληκτικής ποιότητας, ενώ τα 3D γραφικά του συστήματος ξεπερνούσαν κατά πολύ οτιδήποτε είχε προηγηθεί!

Παιχνίδια όπως το Alone in The Dark μπορούσε να τα δεις μόνο σε πολύ ακριβά PC, ενώ διάσημα franchises όπως το Need for Speed έκαναν την παρθενική τους εμφάνιση στο 3DO!

Δυστυχώς, το όλο μοντέλο με το licencing της τεχνολογίας έκανε την κατασκευή της κονσόλας τρομερά ακριβή. Μέχρι να πέσει το κόστος του 3DO σε λογικά επίπεδα, είχαν ήδη κυκλοφορήσει το Sega Saturn και το Playstation τα οποία υποσκίασαν το πλέον πιο αδύναμο 3DO. Παρά τους δεκάδες εξαιρετικούς τίτλους, και τα σχέδια για ένα σημαντικό αναβαθμισμένο μοντέλο, το 3DO πολύ απλά χάθηκε.

Games to Check: **Crash 'n Burn, Road Rush, The Need For Speed**



Το Lynx σχεδιάστηκε από τους Dave Needle και R.J. Mical, τους ίδιους ανθρώπους πίσω από το 3DO, και ήταν ένα κτήνος σε επίπεδο υπολογιστικής ισχύς αφού επί της ουσίας μιλάμε για ένα 16-bit σύστημα!

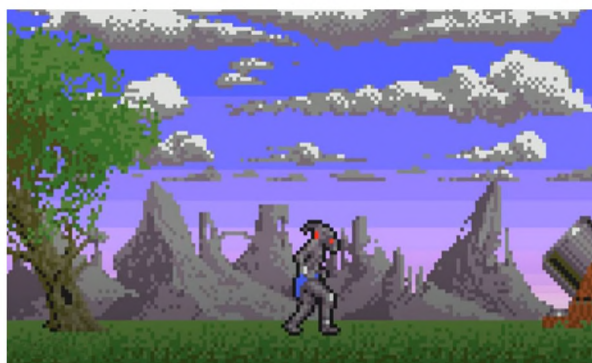


Ειδικά στο κομμάτι των γραφικών, το Lynx είχε μια σειρά από προηγμένες λειτουργίες: Parallax scrolling, scaling, sprite rotation, sprite distortion... Μιλάμε για ορισμένα πράγματα που δεν μπορούσε να κάνει ούτε το Mega Drive!

Το σύστημα ξεκίνησε αρκετά καλά εμπορικά παρά το γεγονός ότι το GameBoy της Nintendo, το οποίο είχε κυκλοφορήσει 2 μήνες νωρίτερα, στοίχιζε τα μισά χρήματα και είχε πολύ μεγαλύτερη αυτονομία από το Lynx. Ένα χρόνο αργότερα όμως, ήρθε το επίσης έγχρωμο Gamegear της Sega... Μπορεί να ήταν τεχνολογικά πιο "πίσω", ακριβότερο και με χειρότερη αυτονομία, ΑΛΛΑ είχε με την υποστήριξη της Sega.

Το Lynx είχε μια αρκετά ποιοτική βιβλιοθήκη τίτλων αλλά είχε την "ατυχία" να κυκλοφορήσει από την Atari, μια εταιρία "διάσημη" στο να κυκλοφορεί καλό hardware και μετά να το εγκαταλείπει με την πρώτη δυσκολία... Με μόλις 74 παιχνίδια διαθέσιμα, το Lynx ξεχάστηκε. Παρέμεινε στην κυκλοφορία μέχρι το 1995 οπότε και διακόπηκε η παραγωγή του...

Games to Check: **Shadow of the Beast, Blue Lightning, Battle Wheels**



HINTS 'N' TIPS



telonio

The empire strikes back

AMIGA

Για άπειρες ζωές κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Help και πληκτρολογήστε τον γλωσσόδετη XIFAGROTKEV. Μερσί.

Bionic Commando

AMSTRAD

Άντε και περάσατε τον στοίβο μάχης. Δεν θα σας βοηθήσει στην συγκεκριμένη περίπτωση. Για να έχετε άπειρες ζωές δώστε POKE &EC4,0 POKE &ECC,0

Impact

AMSTRAD

Εδώ σας τα δίνω όλα έτοιμα στο πιάτο. Για άπειρες ζωές (γιατί πλέον τα πράγματα είναι ζόρικα) δώστε POKE 9432,0 : POKE &6F95,&C3

Επιπλέον πάρτε και τους κωδικούς των επιπέδων.

AMEN, BOOK, CROW, DOOR, EDGE, FALL, GATE, USER

Μετά από αυτά νομίζω πως αξίζω ισάξια μια βανίλια υποβρύχιο. Επίσης αν κάποιος όντως δοκιμάζει αυτά τα Pokes το 2022 σε αυτά τα παιχνίδια να μου στείλει email.



Dark Side

Commodore

Κάντε reset και μετά δώστε τα ακόλουθα Pokes.
Άπειρος χρόνος: POKE 2672,173: POKE 29005,173
Άπειρα καύσιμα: POKE 24891,173: POKE 24671,173

R - Type

Spectrum

Σας έχει κουράσει το επαναλαμβανόμενο Game Over, καταλαβαίνω. Απλά δώστε POKE 37374,0 και έτσι θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

Operation Wolf

Spectrum

Επειδή οι σφαίρες και οι χειροβομβίδες δεν είναι άπειρες (μόνο στις ταινίες του 1980) αυτό μπορούμε να το διορθώσουμε εύκολα.

Δώστε τα ακόλουθα Pokes και έτσι θα γίνεται θεός. Pokes:
40681,0: 40686,183: 40710,0: 40729,175: 40730,50.
40731,195: 40732,154: 40733,55

Castle Master

Amiga - Atari

Που θα βρείτε τα κλειδιά.

Για το κλειδί για την πόρτα του τετάρτου ορόφου: Από το προαύλιο πηγαίνετε εκεί που είναι το σανό. Αντιμετωπίστε το φάντασμα, γυρίστε δεξιά και κοιτάξτε επάνω στην στοίβα με το σανό. Για το κλειδί της κασέλας: Σταθείτε επάνω στην κρεμαστή γέφυρα και κλείστε την. Έτσι θα προσγειωθείτε στην κορυφή της εκκλησίας, όπου εκεί υπάρχει το κλειδί.

Για το κλειδί της βιβλιοθήκης: Ψάξτε την τρύπα μέσα στο πηγάδι. Για το κλειδί των υπνοθαλάμων: Στον σταύλο ανοίξτε την πόρτα στην οποία υπάρχει το άλογο. Συρθείτε από κάτω και ψάξτε την τρύπα.

Παιχνίδια με μια ματιά



telonio

Μια σύντομη ματιά για να θυμηθούμε ξανά γνωστά, αλλά και σχετικά άγνωστα, παιχνίδια από τους αγαπημένους μας (και μη) 8 bit και 16bit ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ας τα δούμε λίγο διαφορετικά αυτή τη φορά. Τα περισσότερα από αυτά αξίζουν σίγουρα περισσότερο κείμενο αλλά έχουμε και κανονικά reviews, όπως θα έχετε ήδη δει, για παιχνίδια που είναι τριάντα και ετών. Μην το παρακάνουμε, δεν συμφωνείτε;



DEATH WISH 3

Gremlin  1987

Ήσασταν και εσείς οπαδοί του Charles Bronson που έκανε τον τιμωρό σε τέσσερις ταινίες Death Wish; Αν και μακράν πιο αποτελεσματικός από τον σκοτεινό υπερ-ήρωα Batman, καλύτερα να μην επιχειρήσετε στην πραγματικότητα να κάνετε ότι έκανε ο Charles στην ταινία (γιατί τα σίδερα της φυλακής δεν είναι για τους λεβέντες).

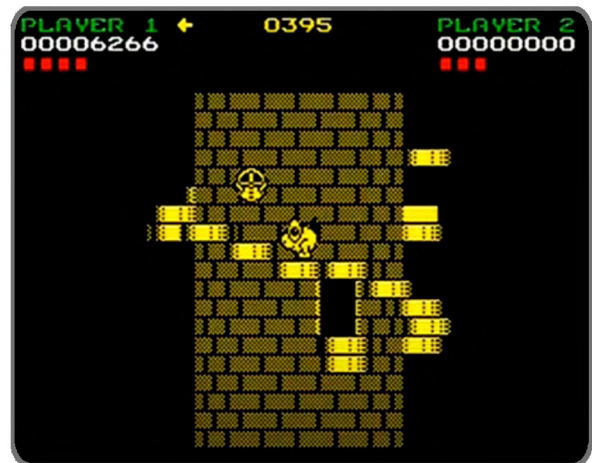


Αντίθετα, με απόλυτη ασφάλεια παίξετε το παιχνίδι στον Commodore 64. Πάρτε τον ρόλο του εξοργισμένου Paul Kersey και ξαμοληθείτε στους δρόμους και φάτε όποιον κακό βρείτε μπροστά σας. Και υπάρχουν αρκετοί εκεί μέσα στο παιχνίδι.

NEBULUS

Hewson  1987

Σίγουρα θα είχατε ακούσει το παραμύθι που πίστευαν μικρά τα κορίτσια, πως αν φιλήσουν έναν βάτραχο αυτός θα μεταμορφωθεί σε πανέμορφο και προπάντων ζάμπλουτο πρίγκιπα. Σε εμάς τα αγόρια τα πράγματα ήταν διαφορετικά και αρκετά πιο παράξενα.



Το υπουργείο οικονομικών του πλανήτη Nebulus προσλαμβάνει εσάς (που εκτός του ότι είστε δημόσιος υπάλληλος τυχάνει να είστε και βάτραχος -αλλά σε αυτόν τον πλανήτη όλα αυτά είναι κανονικά-) για να ανακαλύψετε ποιος χτίζει πύργους ξαφνικά μέσα στη θάλασσα. Φυσικά στους πύργους σας περιμένουν διάφορα μυστήρια πλάσματα που προσπαθούν να σας κόψουν την πορεία ώστε να μην ανακαλύψετε τον διαβολικό εργολάβο.

Αγόρια είμαστε..



CHUBBY GRISTLE

Irem

AMSTRAD

1988

Ο πιο περίεργος αστυνομικός είναι ο χαρακτήρας που ελέγχετε μέσα στο παιχνίδι. Αν και περισσότερο μοιάζει με τον ιδρωμένο γείτονά σας που δυσκολεύεται να βγει από την εξώπορτα της πολυκατοικίας, και ζορίζεται ενώ προσπαθεί να σας πει καλημέρα με τα διακόσια κιλά που κουβαλά τα τελευταία χρόνια. Στην πράξη έχουμε να κάνουμε με ένα pixel perfect platform (θυμάστε που ένα pixel κάνει τη διαφορά και σημαίνει game over;) όπου πρέπει να βρείτε αντικείμενα που φωσφορίζουν και είναι διάσπαρτα στις πίστες.



Μην πιέζετε τον αφρατούλη χαρακτήρα να αδυνατίσει, δεν θα του προφέρει τίποτα. Αντίθετα, ένα χάμπουργκερ από όλα πάω στοίχημα πως θα του φτιάξει τη διάθεση.



Gremlin

commodore 64

1987

Θυμάστε το arcade παιχνίδι τότε στα μπιλιάρδαρα που μπαίνατε κρυφά (μη σας πάρει χαμπάρι ο υπεύθυνος) και με άγχος ρίχνατε το εικοσάρικο στην καμπίνα (η πετονιά εφαρμοζόταν σε πιο ελεύθερες περιπτώσεις) για να προλάβετε να παίξετε το παιχνίδι για λίγα λεπτά; Επίσης, ήταν το τελευταίο μέρος που θα μπορούσες να συναντήσεις γυναίκα, και δη όμορφη. Κάτι σαν forgotten δηλαδή.



Το παιχνίδι είναι shoot 'em up και μάλιστα παίζετε και διπλό με έναν φίλο ή φίλη σας (προτιμότερο το δεύτερο). Διάφορα εξωγήινα πλάσματα έρχονται κατά πάνω σας και εσείς έχετε το laser στα χέρια σας. Μην στέκεστε άπραγος λοιπόν.



Psygnosis

AMIGA

1990

Μπορεί από τον τίτλο να σάς έρχεται στο μυαλό να σπάτε με μανία τζαμαρίες καταστημάτων και παρκαρισμένα αυτοκίνητα. Το πρόβλημα είναι πως βρίσκεστε στο διάστημα και απολύτως τίποτα από τα παραπάνω δεν υπάρχει. Shoot 'em up με γρήγορο scrolling λοιπόν και back-grounds που θυμίζουν Shadow of the Beast (Psygnosis γαρ). Αρκετά καλός τεχνικός τομέας και αρκετά εθιστικό gameplay. Ακόμη ένα παιχνίδι που σας βάζει μέσα σε μαχητικό διαστημόπλοιο ενάντια σε εχθρικούς εξωγήινους.



Το διαστημόπλοιο είναι έτοιμο μετά από το καθιερωμένο service και την αλλαγή φίλτρων και λαδιών. Μην κάθεστε λοιπόν. Κάτι πάει στραβά με τους κατοίκους ενός μακρινού πλανήτη και όλα πάνε κατά διαόλου.

Τώρα γιατί πρέπει εσείς να πάτε να ερευνήσετε το τί συμβαίνει είναι ένα θέμα. Ίσως τα δανεικά που δεν έχετε επιστρέψει τόσο καιρό στον Μήτσο τον έμπορο πλάσματος να έχει σχέση. Ποιος ξέρει;

HOBGoblin

Atlantis **AMSTRAD** 1991

Αν φτύσατε αίμα με το Ghosts'n'Goblins (που φτύσατε) και θέλετε κάτι σχετικά παρόμοιο αλλά λίγο πιο εύκολο (να μην χάνετε στα πρώτα δέκα δευτερόλεπτα) και να μην γίνονται τα νεύρα σας κρόσσια, τότε το Hobgoblin είναι μάλλον ιδανικό για εσάς. Κλωνάκι κανονικό του Ghosts και εννοείται πιο πρόχειρο στον τεχνικό τομέα όπου τού αξίζει ένας θερμός θρήνος. Κατά τα άλλα, το ίδιο gameplay που και εδώ τα βάζετε με τις σκοτεινές δυνάμεις του κακού.



Ένα μέτριο προς κακό παιχνίδι για τον 6128 σας. Οι λάτρεις των θλιβερών και αυτοκαταστροφικών παιχνιδιών θα το λατρέψετε.



IMPOSSAMOLE

Gremlin **sinclair** ZX Spectrum 1990

Αφού λοιπόν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έχουν αφήσει το ζωικό βασίλειο ήσυχο και έχουν βγάλει κάθε μορφή ζωής σαν ήρωα σε παιχνίδι (χελώνες, παπάκια, λιοντάρια, πιθήκους, άλογα κλπ.) δεν μπορούσαν να αφήσουν και τους τυφλοπόντικες απέξω. Εδώ λοιπόν έχουμε να κάνουμε με έναν super τυφλοπόντικα που πρώτα από όλα μπορεί και βλέπει. Κατά τα άλλα, διαθέτει και μερικές παράδοξες και διαφορετικές ανθρώπινες δυνάμεις. Επιπλέον είναι και λίγο ζόρικός τύπος, αφού κρατά στα χέρια του (!) και όπλο.



Στυλ αλλά Rick Dangerous (όποιος δεν το γνωρίζει να γράψει εκατό φορές τις λέξεις Core Design) με οριζόντιο scrolling και αρκετές πλατφόρμες να χοροπηδά το χαριτωμένο τρωκτικό.

WEIRD DREAMS

Rainbird **ATARI ST** 1988

Σίγουρα το καλλίγραμμο Σοφάκι από την απέναντι πολυκατοικία που τα καλοκαίρια βγαίνει από το μπάνιο με τα εσώρουχα και την κουρτίνα τραβηγμένη, είναι χάρμα οφθαλμών και σίγουρα κολάσιμη αμαρτία. Και εκεί που περιμένατε να τη δείτε να σας επισκέπτεται στο όνειρό σας τουλάχιστον, κάπου κάτι πήγε εντελώς στραβά και βρίσκεστε σε έναν ατελείωτο και αλλόκοτο εφιάλτη από τον οποίο δεν είναι εύκολο να ξυπνήσετε. Το παιχνίδι διαθέτει μεγάλα sprites με αρκετά καλά γραφικά. Θα πρέπει να λύσετε απλά puzzle και άλλες φορές να αποφύγετε αντικείμενα.

Το παιχνίδι διαθέτει μεγάλα sprites με αρκετά καλά γραφικά. Θα πρέπει να λύσετε απλά ruzzle και άλλες φορές να αποφύγετε αντικείμενα. Καλό θα είναι πάντως να τελειώνετε γρήγορα με τον εφιάλτη. Για ποιόν νομίζετε δίνει νυχτερινό strip show το Σοφάκι;

SOFIAKI'S KEY

Tecmo  **64** **1987**

Ένα ακόμη παιχνίδι platform-puzzle που μεταπήδησε από τις arcade αίθουσες στους home computers. Χειρίζεστε τον μικρό μάγο και προσπαθείτε να περάσετε όλα τα επίπεδα, καθώς σε κάθε ένα από αυτά θα πρέπει πρώτα να πάρετε το κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα, γιατί μόνο έτσι θα περάσετε το επίπεδο. Επίσης, μην περιμένετε πως θα κόβετε βόλτες μόνος σας, κάθε άλλο.



Αν λοιπόν από μικρός θέλατε να γίνετε μάγος τότε αυτή είναι η ευκαιρία σας. Δεν χρειάζεται να διαβάσετε μεσαιωνικά βιβλία με ξόρκια και ούτε να εφαρμόσετε αλχημικές φόρμουλες. Ένα καλό joystick είναι αρκετό ως το σύγχρονο μαγικό ραβδί. Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια των 1980s.



EQUINOX

Microgem **AMSTRAD** **1986**

Αυτό το παιχνίδι διαθέτει κάτι πρωτότυπο, και δεν έχουμε δει μέχρι τώρα κάτι αντίστοιχο. Ο κεντρικός ήρωας είναι μια μεθυσμένη ρομποτική μπάλα που περιστρέφεται συνεχώς. Δεν γνωρίζω τί της έδωσαν αλλά πρέπει να ήταν πολύ δυνατό. Το παράξενο είναι που υπακούει χωρίς πρόβλημα τις κινήσεις που κάνετε με το joystick. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι θυμίζει αρκετά το Cybernoid και το Zynaps όσον αφορά στο gameplay. Shoot έμακι που αν δεν μουρλαθείτε με τη μόνιμη περιστροφική κίνηση της μπάλας και δεν πετάξετε στο έδαφος το monitor, ίσως να το βρείτε ενδιαφέρον (σε περίπτωση που χάσετε τόσο την ψυχραιμία σας και πετάξετε το monitor κάτω, τραβήξτε μια φωτογραφία και στείλτε την στο email του περιοδικού για να το θαυμάσουμε).



Πάντως μετρά πολύ αν έχετε καταναλώσει λίγο αλκοόλ πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Θα το εκτιμήσετε αρκετά αφού θα συμπάσχετε με την πιωμένη μπάλα.

Εν κατακλείδι

Αυτά λοιπόν ήταν μερικά παιχνίδια που είδαμε με μια διαφορετική και σίγουρα σύντομη ματιά. Στο επόμενο τεύχος θα δούμε ακόμη περισσότερα παιχνίδια. Ελπίζω κάποιο να σας θύμισε παλιές καλές στιγμές ανέμελου gaming και για κάποιους άλλους, γιατί όχι την επιθυμία να παίξετε κάποιο παιχνίδι από αυτά.

Πάντως για την ιστορία, το Σοφάκι μεγάλωσε, παντρεύτηκε, έκανε 3 παιδιά και τώρα χάσκει σαν θαλάσσιος ελέφαντας με τα κιλά που πήρε (πλέον την κατεβάζουν με γερανό από τον 4ο όροφο που μένει). Έχουν περάσει πολλά χρόνια από τότε που ήταν καλλιγραμμή και εξύψωνε την αχαλίνωτη ερωτική σας φαντασία. Καλύτερα να την θυμάστε έτσι όπως ήταν. Καλύτερα Σοφάκι παρά Σοφάρα XXL.



Μιας και η ανατροφοδότηση (feedback) από την πρεμιέρα της παρούσας στήλης ήταν θετική, είπαμε να επανέλθουμε με μία ακόμα ιστορική σύγκρουση μεταξύ δύο αριστουργημάτων των απαρχών της κυριαρχίας του PC στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αντιμέτωπα λοιπόν αυτή τη φορά είναι το Star Wars: Dark Forces και το DOOM II. Το πρώτο κυκλοφόρησε στις αρχές του 1995 ενώ το δεύτερο λίγους μήνες πριν, στα τέλη του 1994.

Ας δούμε όμως αρχικά το υπόβαθρο αυτής της «σύγκρουσης». Τα δύο αυτά παιχνίδια υπάγονται στην κατηγορία των First Person Shooters, ενός νεότευκτου είδους που έκανε τα πρώτα του βήματα τότε. Από το 1992, έχοντας δει τον προπάτορα του χώρου, το Wolfenstein 3D, γνωρίζαμε ότι η προοπτική του πρώτου προσώπου δύναται να χρησιμοποιηθεί και σε άλλα πράγματα εκτός από π.χ. RPG και εξομοιωτές πτήσεις, και μάλιστα με μια πρωτόγνωρη “action” ένταση. Το Wolfenstein 3D σίγουρα μάς προξένησε το ενδιαφέρον, αλλά κάτι οι μονότονοι διάδρομοί του και κάτι το -σε στυλ παρωδίας- σκηνικό Β’ Παγκοσμίου Πολέμου δεν γινόταν να μάς προϊδεάσουν για αυτό που ερχόταν.

Την επόμενη χρονιά όμως, το 1993, μάς έφυγαν τα σαγόνια αντικρίζοντας τη shareware έκδοση του DOOM: Τα FPS πλέον είχαν σφυρηλατηθεί ως κατηγορία και μια νέα εποχή ανέτειλε. Η id, από μια απλή παρέα «σπασικλών», ήταν πια μια κανονική εταιρεία που όλοι έπαιρναν πολύ σοβαρά, ενώ ο PC ήταν το μόνο οικιακό σύστημα που είχε την απαιτούμενη υπολογιστική ισχύ για να «σηκώσει» το DOOM, καταργώντας έτσι οποιαδήποτε έννοια του ανταγωνισμού με τα άλλα μηχανήματα. Και πριν καλά-καλά καταλάβουμε τί μας «χτύπησε», εμφανίστηκε και το DOOM II που είχε κανονική εμπορική κυκλοφορία, δηλαδή μπορούσε κάποιος να το προμηθευθεί από τα ράφια των καταστημάτων σε αντίθεση με το πρώτο μέρος που ερχόταν στον «πελάτη» μόνο κατόπιν παραγγελίας.

Παράλληλα με τα DOOM, εμφανίστηκε και η τάση της δημιουργίας των λεγομένων τότε “DOOM-Clones”, με διάφορες εταιρείες και ...εταιρειούλες να θέλουν να «βάλουν το δάχτυλο στο μέλι» κατασκευάζοντας τα δικά τους FPS, που τότε ακόμα δεν τα λέγαμε καν FPS. Μακράν ο επιφανέστερος «κλώνος» των DOOM, και ευθέως ανταγωνιστικός του DOOM II, ήταν το Dark Forces της μεγάλης LucasArts. Ο χαρακτηρισμός «κλώνος» είναι εντελώς συμβατικός, μόνο και μόνο για να περιγράψουμε το κλίμα της εποχής, αφού στην πραγματικότητα αυτός το αδικεί κατάφορα όπως θα δούμε στη συνέχεια.

Υπόθεση/Ατμόσφαιρα

Έχοντας λοιπόν ορίσει το ιστορικό πλαίσιο της εμφανίσεως των δύο υπό εξέταση διαμαντιών, είναι η ώρα να μιλήσουμε για το ύφος και το στήσιμο των κόσμων τους. Από πλευράς σεναρίου τα πράγματα είναι πολύ ξεκάθαρα: Το παιχνίδι Dark Forces έχει μια πλήρως δομημένη ιστορία να αφηγηθεί, ακολουθώντας τη δράση του σκληροτράχηλου Kyle Katarn, ενός μισθοφόρου που από την επάρατη Αυτοκρατορία τώρα πολεμά στο μέρος των Επαναστατών. Στον αντίποδα, το DOOM II έχει ένα πολύ «βασικό» σενάριο που μπορεί να συνοψιστεί στο «αμίλητος διαστημικός Πεζοναύτης εξολοθρεύει διαβόλια και τριβόλια». Δηλαδή, σε ότι αφορά στην υπόθεση, έχουμε το καταπληκτικό lore και τον απίστευτο κόσμο του Star Wars κόντρα σε κάτι τελείως τετριμμένο.

Αλλοίμονο, όμως, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, και θα πρέπει να σκεφθούμε πολύ πριν ανακηρύξουμε νικητή σε αυτήν την κατηγορία που είναι διττή και περιλαμβάνει και τον τομέα της «Ατμόσφαιρας» των εκάστοτε παιχνιδιών. Είναι δύσκολο, ακόμα και με το πιο περίτεχνο λεξιλόγιο, να αποδοθεί πλήρως το ΔΕΟΣ που προκαλούσαν οι αχανείς, πολυεπίπεδες, ερεβώδεις, απειλητικές πίστες του DOOM II γεμάτες από θανάσιμους κινδύνους, φρικιαστικούς αντιπάλους, «διακοσμημένες» με αποκρυφιστικά σύμβολα, γκροτέσκα αρχιτεκτονικά στοιχεία, ζοφερά σκηνικά, και αναρίθμητους μυστικούς χώρους... Αναμφισβήτητα, και οι πίστες του Dark Forces ήταν επιδέξια «στημένες», πιστές στο ύφος και στη δομή των εγκαταστάσεων και των περιβαλλόντων που αναπαριστούσαν, αλλά αυτό που πετύχαινε το DOOM II με τον μακάβρια σουρεαλιστικό και μυστικιστικό κόσμο του που «εκμηδένιζε» ψυχολογικά τον παίκτη από την πρώτη κιόλας στιγμή, κάνοντάς τον να τρέμει για τη ζωή του σε κάθε γωνιά, είναι κάτι που δεν βλέπουμε τόσο συχνά ακόμα και σήμερα παρά τη δραματική πρόοδο και την τεχνολογική εξέλιξη που έχει σημειωθεί.

Δεν γίνεται να μην σταθούμε και στους εχθρούς. Το Dark Forces, «υπάκουο», «φιλότιμο» και με αίσθημα καθήκοντος απέναντι στη μυθοπλασία του Πολέμου των Άστρων, μάς παρουσιάζει μια αξιοσέβαστη γκάμα αντιπάλων από «κουστουμαρισμένους» και «καθαρούς» Αυτοκρατορικούς Αξιωματικούς και Stormtroopers, μέχρι πιο «εξωτικά πράγματα» όπως κάποια μη ανθρώπινα όντα, ορισμένα ρομπότ κλπ. Όλα καλά και όλα ωραία ως εδώ. Η άλλη πλευρά όμως, αυτή του DOOM II, δεν είχε τέτοιους είδους «υποχρεώσεις» απέναντι σε κάποιον φανταστικό κόσμο και έτσι η id πραγματικά είχε το ελεύθερο να το ...παρακάνει!

Είναι γεγονός ότι οι εχθροί του DOOM II συνιστούν ένα απίστευτα ΒΟΡΒΟΡΩΔΕΣ ΣΚΥΛΟΛΟΪ, κατευθείαν από τα ΕΓΚΑΤΑ της Κολάσεως που όμοιο του ελάχιστες φορές έχουμε αντιμετωπίσει οπουδήποτε αλλού! Περισσότερο να εισέλθουμε σε περαιτέρω περιγραφές... Οι ήχοι που έκαναν αυτά τα κτήνη, οι βολές που εκτόξευαν, και η «σπαστική» κίνησή τους, ακόμα κάνουν την ραχοκοκαλιά μου να ανατριχιάζει... Πόντος στο DOOM II λοιπόν εδώ!

Γραφικά

Στις αρχές του 1995, ευτυχώς καταστράφηκε ο 386 μου (είχε κλείσει τον «βιοϊστορικό» του κύκλο και τον ευχαριστώ για όλα) και με λίγη κλαούνα απέκτησα έναν πανίσχυρο τότε 486 DX/2 στα 66 MHz με 8 MB μνήμη που μου έδωσε τη δυνατότητα να απολαύσω αμφότερα τα παίγνια σε όλο τους το μεγαλείο. Και τα δύο κάνουν υπέροχη δουλειά στην απεικόνιση των κόσμων με τους οποίους καταπιάνονται, και είναι καθαρά υποκειμενικό θέμα γούστου το να πει κάποιος πιο προτιμά εμφανισιακά: Το Dark Forces, κομψό, «γεωμετρικό», sci-fi, «γυαλισμένο» όσο δεν πάει, ενώ το DOOM II σάπιο μέχρι το κόκκαλο στην εμφάνιση. Και φυσικά: Αίμα, αίμα, αίμα, και να ξαναδώσ' του περισσότερο αίμα! Είναι σχεδόν χιουμοριστικό πλέον το να αναφέρουμε τις αντιδράσεις που είχε προκαλέσει τότε η άφθονη βία που περιείχαν και τα δύο DOOM με τα πρωταρχικά, «πιξελωδή», γραφικά τους που μπορεί να μοιάζουν εντελώς «άκακα» στις ημέρες μας, αλλά εκείνη την εποχή είχαν ξεσηκώσει σάλο, και διεθνώς αλλά και ...στα ίδια μας τα σπίτια! Παραδέχομαι πρώτος ότι σχεδόν κρυφά από τους γονείς μου έπαιζα DOOM II και περιμένω και από εσάς να το παραδεχτείτε, εάν είστε παντελονάτοι! (χαχαχαχ!)



Ήχος

Επίσης πολύ αμφίρροπα τα πράγματα, και καλύτερα να μην το «κουράσουμε» στην προσπάθεια μας να δώσουμε προβάδισμα σε κάποιον από τους μονομάχους μας. Και οι δυο αξίζουν εύσημα για τον ηχητικό τομέα τους. Το DOOM II έχει να επιδείξει τα φρικιαστικά ουρλιαχτά των τεράτων του, τον «χορταστικό» ήχων των όπλων και κυρίως τα απολύτως πωρωτικά μουσικά θέματα ("Shawn's Got The

Shotgun" for ever προφανώς!) που κάνουν τη σφαγή απίστευτα εθιστική. Αλλά και το Dark Forces, με το κινηματογραφικό soundtrack του, με τις ψηφιοποιημένες φωνές του, με τα «Starwarίκως» ακριβέστατα διαστημικά ηχητικά εφέ του δεν υστερεί καθόλου. Οπότε ας συμφωνήσουμε ότι και εδώ υπάρχει ισορροπία και ότι και τα δύο παιχνίδια επιτελούν την ηχητική «αποστολή» τους στο έπακρο.



Gameplay

Καταρχάς, ας διώξουμε πάνω από το Dark Forces τη «ρετσίνα» του «κλώνου» του DOOM την οποία προαναφέραμε. Κυρίες και κύριοι, εν έτει 1995, στο Dark Forces ο παίκτης μπορούσε να κοιτάξει επάνω και κάτω, μπορούσε να πηδήξει (να κάνει άλμα εννοώ πονηρούληδες), και να σκύψει.



Το DOOM δεν προσέφερε τίποτα από αυτά! Πώς λοιπόν γίνεται το Dark Forces να είναι «απομίμηση» του DOOM, όπως υπονοεί ο υποτιμητικός όρος «κλώνος»;

Αφού το λύσαμε και αυτό, προχωρούμε αναφέροντας ότι στο Dark Forces κάθε πίστα είναι και μια αποστολή όπου ο παίκτης έχει συγκεκριμένους αντικειμενικούς σκοπούς, κάνοντας μας να νιώθουμε ως επίλεκτοι καταδρομείς των Επαναστατών. Αντιθέτως, στο DOOM II ο παίκτης απλά χρειάζεται να βρει τα κλειδιά για τις πόρτες της εκάστοτε πίστας που οδηγούν στην είσοδο του επόμενου επιπέδου. Κανείς δεν μάς μιλά, κανείς δεν μάς δίνει οδηγίες, κανείς δεν μάς περιμένει στην έξοδο, και κανείς τέλος πάντων δεν νοιάζεται για εμάς. Βέβαια, το Dark Forces, με τους περιορισμένους και «ρεαλιστικούς» χώρους του, δεν μπορεί να πιάσει αυτήν την αίσθηση της αιμοβόρας «χορογραφίας» την οποία πρέπει να εκτελέσει ο παίκτης στο DOOM II αναμετρώμενος με αμέτρητες ορδές αντιπάλων, μέσα σε δαιδαλώδεις πίστες, διαρκώς ελισσόμενος ανάμεσα στη βροχή των εχθρικών πυρών.

Και τα δύο παιχνίδια έχουν ευρεία ποικιλία οπλισμού, κατάλληλου για όλες τις περιστάσεις και τις απειλές, και ιδιαίτερα «απολαυστικού» στη χρήση. Το Dark Forces έχει ακόμα και χειροβομβίδες ενώ ορισμένα όπλα του έχουν δύο είδη πυροδότησης. Και φυσικά, τα «μπουριά του θανάτου» στο DOOM II είναι απλά μνημειώδη με την καταστροφικότητα αλλά και με το πόσο καλά «δένουν» με

τη συνεχή κίνηση του παίκτη. Το αποτέλεσμα λοιπόν θα ήταν πολύ αμφίρροπο και στον τομέα του Gameplay εάν το Dark Forces δεν κατάφερνε να πετύχει ένα μεγάλο «αυτογκόλ». Αυτό της απουσίας saves! Ναι, καλά διαβάσατε/θυμάστε. Κάθε πίστα έπρεπε να τελειώσει «μονορούφι», με τη χρήση των διαθέσιμων «ζωών» όπως συνέβαινε στα συνηθισμένα Action παιχνίδια της εποχής. Σχεδιαστική αδυναμία ή συνειδητή απόφαση; Ότι και από τα δύο κι αν συνέβη, αυτό το «σκάνδαλο» της μη δυνατότητας του σωσίματος της προόδου μας ανά πάσα στιγμή εμείς επιθυμούσαμε, μαζί και με την έλλειψη multiplayer (παρόλο που ούτε τα lan party ούτε το internet ήταν διαδεδομένα τότε φυσικά) μάς κάνουν εδώ να δώσουμε το προβάδισμα στην κτηνωδία του DOOM II που παρείχε τα πάντα στον «κυρίαρχο λαό»...

Διαχρονικότητα

Ακόμα και να ξεχάσουμε τελείως την παρακαταθήκη των DOOM από τα οποία μετά ξεπήδησε μια ολόκληρη εποποιία FPS αριστουργημάτων (από το Quake μέχρι το DOOM Eternal, τα άπειρα συμπληρωματικά και mods), πρέπει να παραδεχθούμε ότι είναι πολύ ευκολότερο για έναν βετεράνο των FPS να εισέλθει σήμερα σε μια οποιαδήποτε πίστα του DOOM II και να αρχίσει να δίνει πόνο ακόμα και με το ...αλυσοπρίονο, παρά να εμπλακεί με το Dark Forces και να αρχίσει να λύνει γρίφους, να πηδάει χάσματα, και να αναρωτιέται γιατί δεν υπάρχει save και δυνατότητα "free look" με το ποντίκι. Όπως και να το κάνουμε, αυτή η αμεσότητα και η ωμότητα του DOOM II είναι απλά απaráμιλλη και ασκεί μια εντελώς «αρχέγονη» έλξη.

Κατά μία έννοια, στην ανακήρυξη του DOOM II ως διαχρονικότερου FPS μάς «διευκολύνει» και το γεγονός ότι το -καθ' όλα εξαιρετικό- Dark Forces II, που κυκλοφόρησε το 1997, προσέθεσε και θέαση από τρίτο πρόσωπο (για τις ανάγκες του Lightsaber), «ξεκόβοντας» έτσι από τα FPS και τραβώντας έναν διαφορετικό «δρόμο» που ναι μεν έθεσε τα θεμέλια για καταπληκτικά παιχνίδια, όπως τα Jedi Outcast και Jedi Academy, τα οποία όμως δεν αποτελούν «καθαρόαιμα» FPS.



Ο τελικός νικητής



Μέχρι τώρα θα έχετε καταλάβει ότι αυτός δεν γίνεται να είναι άλλος από το DOOM II! Επαινούμε όμως, τιμούμε και δοξάζουμε το Dark Forces που εμφανώς το «πάλεψε» πασχίζοντας να δώσει καινοτομία στα FPS ακόμα και όταν αυτά ήταν στα «σπάργανα». Η μοίρα όμως τα έφερε έτσι ώστε να αντιπαρατεθεί με τη λαίλαπα του DOOM II και την παγκόσμια επανάσταση που αυτό έφερε.

Μέχρι την επόμενη φορά που άλλοι δύο μονομάχοι της «Χρυσής Εποχής» του PC Gaming θα εισέλθουν στην Αρένα μας, και θα πολεμήσουν μέχρι θανάτου, να είστε καλά και να αναπολείτε εκείνες τις ιερές, τις ανεπανάληπτες εποχές...





Κώστας "The Punisher"

Ο Κόναν γεννήθηκε στο πεδίο της μάχης. Ο θρύλος λέει ότι δεν έκλαιγε από φόβο αλλά επειδή ήταν ακόμα αδύναμος να κρατήσει σπαθί στα χέρια του. Γιος του σιδερά Κορίν και της μητέρας του ανατράφηκε με την κιμμέρια βαρβαρική ηθική. Παρόλο που ήταν και "κλέφτης" ποτέ δεν πρόδωσε όσους τον εμπιστεύονταν. Απεναντίας θα έδινε και την ζωή του για τους συντρόφους που δεν τον πρόδωσαν ποτέ. Ήταν ρωμαλέος και πανέξυπνος και επιδείκνυε αξιοθαύμαστο θάρρος μπροστά στον βέβαιο θάνατο. Μισούσε την μαγεία και λάτρευε τις γυναίκες. Ποτέ δεν ανάγκασε καμιά γυναίκα να πάει μαζί του. Ίσα ίσα οι γυναίκες καιγόntonταν από πόθο επειδή έβλεπαν τον αρρενωπό σεβασμό στα μάτια του προς αυτές. Η Μπελίτ και η Βαλέρια ήταν οι μεγάλες αγάπες της ζωής του. Η Μπελίτ των Μαύρων Κουρσάρων έγινε η πρώτη του αληθινή αγάπη, και ήταν τα χρόνια που ο Κόναν έμεινε γνωστός ως Άμρα (το λιοντάρι). Η Βαλέρια ήρθε στην ζωή του αργότερα και την παντρεύτηκε. Κυβέρνησε μαζί της το βασίλειο της Ακουιλονίας και απέκτησαν έναν γιο.

Οι νομάδες βάρβαροι της Κιμμέριας δεν είχαν τον "σεβασμό" του πολιτισμένου νότου καθώς είχαν διαφορετικές αξίες. Διαφθορά, απληστία και παρακμή για τον πλούσιο Νότο, τιμή και δόξα για τον "απολίτιστο" Βορρά. Φαίνεται ότι με κάποιον τρόπο ο δημιουργός Robert Howard έβλεπε την ανισότητα της κοινωνίας που ζούσε και την πέρασε εξάισια στις ιστορίες του Conan.



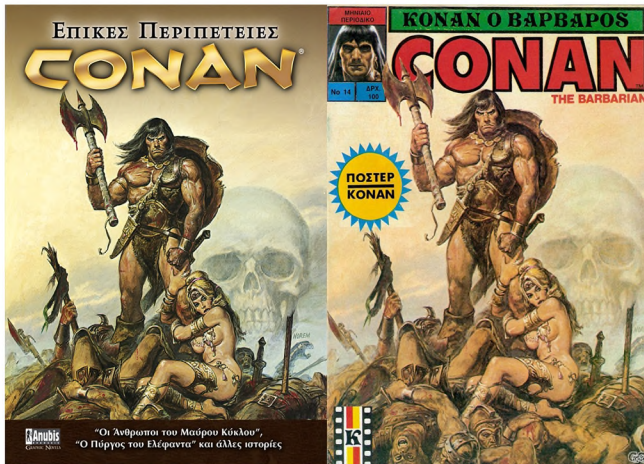
Ο Κόναν έζησε πολλά χρόνια ως κλέφτης στα βασίλεια της Ζαμόρα και της Νεμεδίας. Αν και πολύ δυνατός σωματικά ποτέ δεν χρησιμοποίησε την ρώμη του σε αδύναμο ή σε χτυπημένο. Πολεμούσε λυσσαλέα στα πεδία των μαχών και υπερασπιζόταν τους συντρόφους του μέχρι θανάτου. Στα υβοριανά βασίλεια έκλεβε από πλούσιους και η ηθική του προέτρεπε να βοηθήσει τους φτωχούς όπως μπορούσε. Στον χαρακτήρα μπορούμε να πούμε ότι ήταν παρορμητικός και πολλές φορές ακραία συναισθηματικός.

Ο Κόναν ως ιδέα ανήκει στον διάσημο συγγραφέα R.E. Howard και τοποθετείται χρονικά στη φανταστική Υβοριανή Εποχή. Οι κορυφαίοι δημιουργοί Roy Thomas, John Buscema, Pablo Marcos και Alfredo Alcala μετέτρεψαν τις ιστορίες του Βάρβαρου σε σχεδιαστικά αριστουργήματα. Έτσι ο θρύλος αναζωογονήθηκε και ο φοβερός Κοναν απέκτησε καινούργιους λάτρεις σε κάθε γωνιά του πλανήτη.

Το 1985 στην Ελλάδα η ΚΟΜΠΡΑ ΠΡΕΣΣ ξεκινά την έκδοση του ήρωα CONAN Ο ΒΑΡΒΑΡΟΣ. Τυπωμένο σε μεγάλο σχήμα με μαυρόασπρες σελίδες, η εκδοτική εταιρεία κυκλοφορεί 147 τεύχη πριν σταματήσει την κυκλοφορία τους. Η συγκεκριμένη έκδοση του ΚΟΝΑΝ είναι η μακροβιότερη, καθώς προηγούμενες και μετέπειτα προσπάθειες από διάφορους άλλους εκδοτικούς οίκους, δεν κατάφεραν να κυκλοφορήσουν πολλά τεύχη. Πρόκειται για τη δεύτερη έκδοση του συγκεκριμένου ήρωα στην Ελλάδα. Η πρώτη ήταν αυτή των τεσσάρων τευχών του Καμπανά στην δεκαετία του 1970. Πλέον η Anubis έχει κυκλοφορήσει δύο τόμους με αρκετές κλασικές ιστορίες. Ονομάζονται "Επικές Περιπέτειες Κόναν" και "Θρυλικές Περιπέτειες Κόναν".



Τοιπήστε τα και δεν θα το μετανιώσετε.



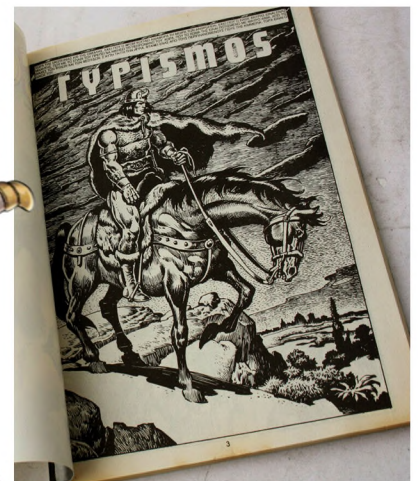
Τα τεύχη της Κόμπρα Πρες είναι ασπρόμαυρα και πλέον θεωρούνται κλασικά. Όλοι οι σχεδιαστές είναι υπέροχοι προσωπικά όμως έχω ξεχωρίσει τον Bushema.

Τα τεύχη είναι σε απευθείας μετάφραση από το "Savage Sword of Conan" στα οποία δυστυχώς η Κομπρα Πρες παρεμβαίνει ορισμένες φορές στο εξώφυλλο σβήνοντας μέρος του background. Αν βρείτε πουθενά τα αγγλικά τεύχη του Savage Sword of Conan πάρτε τα χωρίς δισταγμό καθώς είναι ακόμα πιο υπέροχα τα εξώφυλλα. Δεν μπορώ να γνωρίζω τον ακριβή λόγο που έγινε αυτή η αλλαγή, ίσως κάτι έπαιξε με τα πνευματικά δικαιώματα των εξωφύλλων. Παρόλα αυτά και της Κόμπρα Πρες θεωρούνται μνημειώδη εξώφυλλα αντάξια της μεγαλοπρέπειας του κεντρικού μας ήρωα. Εξαιρετικά εξώφυλλα όλα.



Ο "Γυρισμός" για μένα είναι προσωπικά η αγαπημένη μου ιστορία. Σαφώς και όλες οι ιστορίες είναι υπέροχες όμως έχω μια ιδιαίτερη προσωπική προτίμηση σε αυτήν: Ο Κόναν γυρίζει στα πάτρια εδάφη στην ορεινή Κιμμέρια. Εκεί η οικογένεια των δολοφόνων Δαρμίδων έχει σκλαβώσει την αδερφή και τα ξαδέλφια του. Έχει σκοτώσει και τον πατέρα και τη μητέρα του. Επίσης έχει μετατρέψει σε αλέτρι το ξίφος του πατέρα του. Κατά την παράδοση μόνο το ξίφος του σιδερά Κορίν μπορούσε να λύσει τα μάγια της οικογένειας των Δαρμίδων γιατί σφυρηλατήθηκε με το Μυστικό του Ατσαλιού που περνούσε από γενιά σε γενιά. Ο Κόναν παρουσιάζεται ως "Άμρα" που σημαίνει Λιοντάρι όπως προείπαμε και ενημερώνεται από την αδερφή του για τα γεγονότα... Οι Δαρμίδες τον καλούν σπίτι τους λόγω μιας ημερομηνίας γιορτής του Κρομ στην οποία κανένας φιλοξενούμενος στην πόλη δεν μπορεί να σφαχτεί. Το παρουσιαστικό του όμως προδίδει την καταγωγή του και οι Δαρμίδες τον υποψιάζονται.

Το φυσερό θα δουλέψει σε θερμοκρασία πιο υψηλή κι από την κόλαση και το αλέτρι θα λιώσει... Το σπαθί του σιδερά Κορίν θα σφυρηλατηθεί ξανά στη γνώριμη για τον Κόναν σπηλιά του πατέρα του... Ο Κρομ θα στείλει οιωνό ότι η εκδίκηση θα πετύχει... Ο Κόναν έχει υποσχεθεί στην αδερφή του ότι θα βάψει τα χέρια της με το αίμα όσων την σκλάβωσαν και δολοφόνησαν την οικογένεια τους...



Μην μέινετε στην ιστορία του "Γυρισμού". Επ' ουδενί μην νομίζετε ότι είναι η μόνη κορυφαία ιστορία. Οι "Τρεις θάνατοι του Κόναν", θάνατοι του Κόναν, ο "Δαίμονας Νυαρλατοτέπ", ο "Ψυχοφάγος" είναι λίγα από τα διαμάντια που θα πρέπει να διαβάσετε. Μα τι λέω... Τί μεγάλη αδικία για τον ήρωα του Howard. Όλες οι ιστορίες και τα σχέδια είναι κλασικά και κανένα από αυτά δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

Ο αέρας του Mexico του κάνει καλό. Φρέσκος, διαφορετικός, αδάσματος. Τα χρώματα είναι διαφορετικά, λιγοστά τα κτήρια και ο τόπος ακόμα καίει κι ας έχει δύσει ο ήλιος εδώ και ώρα... Ο Robert φορώντας ένα καπέλο σομπρέρο αποφασίζει να μπει σε ένα bar και να πιεί μια κρύα μπύρα. Έξω από το bar γράφει "cringo go home". Οι μεπελάδες φωνάζουν από χιλιόμετρα...

Παραγγέλνει και κάθεται σε ένα στρογγυλό τραπέζι στην άκρη. Η διπλανή παρέα παίζει χαρτιά και φωνάζει δυνατά αφού είναι μεθυσμένοι όλοι τους εδώ και ώρα. Το μεγάλο σομπρέρο δεν μπορεί να κρύψει το ότι είναι "ξένος" και σύντομα ο μάγκας της παρέας των Μεξικανών τον λοξοκοιτά σκανάροντάς τον. Σκέφτεται ότι ο "τουρίστας" θα έχει πάνω του εκατό δολάρια το λιγότερο. Και το ρολόι που φορά δείχνει σίγουρα πλούσιο τουρίστα. Ο Howard όμως δεν δίνει σημασία. Στο μυαλό του προσπαθεί να βρει καινούριες ιδέες για τις ιστορίες του. Αφήνεται στην κρύα μπύρα του και σημειώνει στο σημειωματάριο του με μολύβι πρόχειρες ιδέες...

Τον βοήθησε η αλλαγή περιβάλλοντος αυτό είναι σίγουρο.

Ο μεγαλόσωμος Μεξικανός σηκώνεται από το τραπέζι και τον πλησιάζει. Χωρίς να χάσει καιρό του απευθύνεται στα αγγλικά και του λέει "Πρέπει να πληρώσεις φόρο που βρίσκεσαι στο Μεξικό ξένε! Ότι δολάριο έχεις στην τσέπη σου για αρχή". ο Robert κοιτά απορημένος "Έχω ξανάρθει εδώ. Δεν πλήρωσα κανέναν φόρο" Απαντά με θάρρος και κοιτάζει στα μάτια τον μεγαλόσωμο άντρα. Παράλληλα οι υπόλοιποι δύο Μεξικανοί παίρνουν θέση όρθιοι και απειλητικοί. Ο Robert καταλαβαίνει ότι δεν αστειεύονται.



Μπορεί να είναι φιλήσυχος αλλά με τους αλήτες πρέπει να είσαι "αλήτης". Κλοτσάει την καρέκλα του με το πόδι του και πετά το σομπρέρο. "Για κοπιάστε καθάρματα...Ξέρω καλό μπουνίδι."

Τα επόμενα δύο λεπτά επικρατεί ένας χαμός στο bar. Οι τρεις μεξικανοί -αν και με εμπειρία στις φέρμες των τουριστών- είναι μεθυσμένοι και δεν καταφέρνουν πολλά χτυπήματα στον θαρραλέο συγγραφέα. Ο Robert ρίχνει κανά δύο γερές μπουνιές και οι Μεξικανοί καταλαβαίνουν ότι αυτός ο "τουρίστας" δεν φαίνεται να είναι του χεριού τους. Είναι όμως μόνος του εναντίον πέντε και η μάχη είναι άνιση.

Ούτε που καταλαβαίνει πως καταλήγει στο σκοτεινό δρομάκι πίσω από το bar. Ζαλισμένος κάθετα λίγο στο έδαφος και παίρνει ανάσες.

Καθώς σηκώνει το βλέμμα του μέσα στο σκοτάδι κάποια μορφή τον πλησιάζει αργά. Μια σωματώδης αντρική μορφή... "Ποιος είναι εκεί;" Αναφωνεί ο Robert... Μπροστά του βλέπει μια φιγούρα με μαύρα πυκνά μαλλιά και φρύδια. Κρατά ένα σπαθί στο χέρι. "Με λένε Conan και είμαι από την Κιμμέρια. Πιστεύω στον Crom και στο σπαθί μου." Ο Robert ανοιγοκλείνει τα μάτια του και ξανακοιτά στο σημείο που είδε τον ψηλό βάρβαρο... Δεν βλέπει τίποτα τώρα... Σηκώνεται σιγά σιγά... Βρίσκει τον βηματισμό του δύσκολα. "Ο Conan από την Κιμμέρια λοιπόν..." Χαμογελά... Φορά το σομπρέρο του και κατευθύνεται στο ξενοδοχείο. Ευτυχώς έχει φέρει μαζί του όλα τα σύνεργα ενός συγγραφέα. Μολύβια και χαρτιά.

Ξενυχτά γράφοντας μανιασμένα. Όλα μοιάζουν πεντακάθαρα σαν πρόσφατη ανάμνηση. Όλα είναι ξεκάθαρα στο μυαλό του πλέον. Γύρισε σίπι το επόμενο πρωί ταξιδεύοντας χάραμα... Κουρασμένος αλλά με μια γλυκιά δύναμη δημιουργίας που τον δυνάμωνε να μην καταρρεύσει από την κούραση. Η μητέρα του τον καλωσορίζει φιλώντας τον στο μάγουλο με προσμονή. Είχες κάποιες ιδέες; Τον ρωτάει γεμάτη ανυπομονησία. Μία! Αλλά κάνει για πολλές...αποκρίνεται. Θα τα πούμε όλα μαζί στο φαγητό όταν έρθει και ο πατέρας από τη δουλειά.

Κάθεται αναπαυτικά στην πολυθρόνα του σαλονιού και αρχίζει τις πρώτες λέξεις...

"Μάθε, ω Πρίγκιπα, ότι ανάμεσα στα χρόνια που οι ωκεανοί κατάρπιαν την Ατλαντίδα και σε εκείνα που είδαν την άνοδο των γιων του Αρείου, υπήρξε μια εποχή πέρα από τη φαντασία, όταν τα λαμπερά βασίλεια απλώθηκαν στη γη σαν γαλάζιοι μανδύες κάτω απ' τα άστρα... Τότε ήρθε ο Κόναν ο Κιμμέριος, μαυρομάλλης, με βλέμμα σκοτεινό κι ένα σπαθί στο χέρι, κλέφτης, επιδρομέας, φονιάς, κάποτε αφάνταστα μελαγχολικός, άλλοτε αφάνταστα εύθυμος, να συντρίψει τους χρυσαφένιους θρόνους της Γης κάτω απ' τα σανδάλια του."

Τα υπόλοιπα είναι ιστορία.

Διήγημα επιστημονικής φαντασίας



telonio

Σάββατο του Δεκεμβρίου, ένα πρωί με καλό καιρό ξεκινώ από το σπίτι παρέα με τον πατέρα μου για μια βόλτα στα μαγαζιά. Ο σκοπός είναι να επιλέξω οποιοδήποτε παιχνίδι θέλω και να μου το αγοράσει. Χαρούμενος, και το χαμόγελο μόνιμα ζωγραφισμένο στο παιδικό μου πρόσωπο. Ενώ με κρατάει από το χέρι, μετά από μερικά λεπτά περπατούμε στον κεντρικό πλακόστρωτο δρόμο. Όλα τα φανάρια και τα περισσότερα καταστήματα που υπάρχουν δεξιά και αριστερά μας έχουν στολιστεί με τα χριστουγεννιάτικα γιορτινά τους. Πράσινες γιρλάντες και λαμπάκια που αναβοσβήνουν παντού. Ευχές για ένα καλύτερο έτος ακούγονται συχνά και ο κόσμος είναι καλοντυμένος λόγω Χριστουγέννων και με εύθυμη διάθεση. Το νέο έτος του 1985 έρχεται σε μόλις μερικές ημέρες και τα Χριστούγεννα είναι η αγαπημένη μου γιορτή. Δεν ήταν μόνο τα δώρα που λάμβανα από τον νονό μου και του θείου μου αλλά η γιορτινή γενική ατμόσφαιρα που επικρατούσε στους δρόμους, και στους περισσότερους ελάχιστους ανθρώπους που γνώριζα, ήταν κάτι πολύ ευχάριστο.

Από μικρός ήθελα να μεγαλώσω γρήγορα. Έβλεπα τους ενήλικες και νομίζω πως ζήλευα αυτά που μπορούσαν να κάνουν και να έχουν στην κατοχή τους. Να ξενυχτούν, να βλέπουν όση τηλεόραση θέλουν, να οδηγούν αυτοκίνητα και μηχανές και να αγοράζουν ότι επιθυμούν. Σχεδόν πάντα έλεγα πως θέλω να μεγαλώσω και ο πατέρας μου πάντα μου έλεγε "Μην βιάζεσαι να μεγαλώσεις, αυτό είναι σίγουρο πως θα γίνει.". Βλέπεις τότε δεν έδινα σημασία τί μου έλεγε και έκανα περισσότερο παρέα με λίγο μεγαλύτερα παιδιά στο σχολείο. Βλέπεις, ήμουν παιδί που βιαζόμουν να μεγαλώσω, να χορτάσω την ζωή χωρίς να έχω καταλάβει καν το μεγάλο τίμημα που απαιτείται να πληρώσω όπως όλοι.

Όμως, εκείνη την ημέρα είχα μια χαρούμενη αίσθηση αν και στην πραγματικότητα, η χαρά μου δεν ήταν τόσο για το τί συμβαίνει γύρω μου αλλά για το παιχνίδι που θα επέλεγα. Στον δρόμο υπήρχαν ελάχιστα μικρά καταστήματα γεμάτα με παιχνίδια. Μεγάλα πολυκαταστήματα δεν υπήρχαν εδώ, μόνο πολύ μακριά και έπρεπε να πας με το αμάξι ή το λεωφορείο. Όμως το να επισκεφθώ τα τοπικά καταστήματα παιχνιδιών μου ήταν αρκετό.

Το πρώτο κατάστημα με παιχνίδια είχε μια αρκετά μεγάλη βιτρίνα γεμάτη με παιχνίδια και σχολικά βοηθήματα. Κόλλησα αμέσως τα χέρια μου και το πρόσωπό μου στο τζάμι της βιτρίνας και κοιτούσα δεξιά και αριστερά τα παιχνίδια. Ο πατέρας μου περίμενε υπομονετικά στέκοντας δίπλα μου με τα χέρια του στις τσέπες. Εγώ δεν μπορώ να αποφασίσω τί θέλω, Playmobil, στρατιωτάκια, αυτοκινητάκια, ρομπότ, ένας χαμός από διάφορα παιχνίδια. Μετά από λίγο, ακόμη δεν έχω αποφασίσει και πατέρας μου

λέει "Δεν αποφάσισες τί θα πάρεις;". Γύρισα και τον κοίταξα. Κούνησα το κεφάλι μου αρνητικά. Θέλω να δω όλες τις βιτρίνες σε όλα τα καταστήματα. Και μόνο το να τα βλέπω τα παιχνίδια μαζεμένα ήταν θεραπευτικό για εμένα. Βέβαια πάντα ήθελα να επιλέγω ένα παιχνίδι και να γυρίζω στο σπίτι με αυτό.

Το δεύτερο κατάστημα δεν ήταν πολύ μακριά από το πρώτο αλλά αυτό είχε μια μεγαλύτερη βιτρίνα, που απαρτιζόταν από διάφορα παιχνίδια και κούκλες, αλλά και αρκετό κοριτσιίστικο υλικό που με άφηνε παγερά αδιάφορο. Δεν σπατάλησα πολύ χρόνο εκεί γιατί είχε σχεδόν τα ίδια παιχνίδια με το προηγούμενο κατάστημα. Επιπλέον είχε και διάφορα βιβλία με παιδικά παραμύθια αλλά και σχολικά βιβλία. Ήμουν μεγάλος για παραμύθια και τα σχολικά βιβλία σίγουρα δεν ήταν τα αγαπημένα μου. Ο πατέρας μου ήταν πολύ υπομονετικός μαζί μου και σύντομα με έπιασε από χέρι για προχωρήσουμε προς το επόμενο κατάστημα.

Προχωρώντας στο πλακόστρωτο και περνώντας δίπλα από άλλους ανθρώπους που έκαναν τα ψώνια τους, ο πατέρας μου είπε "Πάμε να δεις τα παιχνίδια στο παιχνιδρόμιο;". Τον κοίταξα και έκανα μια γκριμάτσα ελαφριάς απέχθειας στο πρόσωπό μου. Το παιχνιδρόμιο ήταν ένα υπόγειο μακρόστενο κατάστημα παιχνιδιών, το παλαιότερο από όλα τα υπόλοιπα. Είχε παλαιά παιχνίδια και τα περισσότερα ήταν μεταχειρισμένα, αλλά τουλάχιστον ήταν καθαρά και είχαν ελάχιστες ζημιές. Ο πρωτεύων λόγος που ο πατέρας μου ήθελε να επισκεφθούμε αυτό το κατάστημα ήταν για να δει τον κύριο Λουκά, τον ιδιοκτήτη του καταστήματος και φίλο του πατέρα μου. Συμφώνησα γιατί δεν ήθελα να τον στεναχωρήσω και ίσως έβρισκα κάποιο ενδιαφέρον παιχνίδι σε καλή τιμή. Έτσι συνεχίσαμε την πορεία προς το παιχνιδρόμιο που ήταν μερικά στενά πιο πέρα από εκεί που βρισκόμασταν.

Λίγα λεπτά είχαν περάσει και κατεβαίναμε μαζί τα παλαιά πλατιά μαρμάρινα σκαλοπάτια που οδηγούσαν στο εσωτερικό του παιχνιδρόμιου. Ο εσωτερικός χώρος πολύ στενός και γεμάτος -παντού κυριολεκτικά- με παλαιά και μεταχειρισμένα παιχνίδια. Σε κάθε τοίχο υπήρχαν κατά μήκος ράφια γεμάτα κουκλάκια του 1970, κυρίως, και στον ξύλινο πάγκο κάτω από αυτά υπήρχαν πιο σύγχρονα παιχνίδια πλαστικά, άναρχα τοποθετημένα. Ακόμη και στο πάτωμα, στον στενό διάδρομο, υπήρχαν κουτιά με παιχνίδια που μερικά από αυτά ήταν σε καλύτερη κατάσταση. Στο τέλος του διαδρόμου, μερικά μέτρα πιο πέρα βρισκόταν το γραφείο του κύριου Λουκά. Αριστερά και δίπλα από το γραφείο του υπήρχαν ξύλινες σκάλες που κατέβαιναν στο υπόγειο που ήταν η αποθήκη.

Ο πατέρας μου πλησίασε πρώτος στο γραφείο και χαιρέτησε χαμογελώντας στον κύριο Λουκά. Ο κύριος Λουκάς ήταν ηλικιακά αρκετά μεγαλύτερος από τον πατέρα μου. Είχε άσπρα σγουρά πλούσια μαλλιά και φορούσε ένα κοντό σκούρο καφέ καπέλο. Φορούσε επίσης μικρά στρογγυλά γυαλιά και κάτω από τα πρησμένα μάγουλά του ήταν τα άσπρα μούσια του. Όσες φορές τον είχα δει φορούσε πάντα το ίδιο γκι πουκάμισο και το μαύρο παντελόνι. Είχε τα κιλά του και ήταν αρκετά μεγαλόσωμος. Κινούνταν με δυσκολία μέσα στον στενό χώρο αλλά αυτό δεν έμοιαζε να τον ενοχλεί.

Εγώ βρισκόμουν πίσω ακριβώς από τον πατέρα μου και ο κύριος Λουκάς χαμογελαστός έγειρε το κεφάλι του προς τα αριστερά και με χαιρέτησε "Γεια σου μικρέ, τι κάνεις;". Του απάντησα ανέκφραστος "Καλά είμαι." και κοιτούσα περιμετρικά τα παιχνίδια. Ο πατέρας μου άρχισε την συζήτηση μαζί του και εγώ ψαχούλευα μια λευκή σακούλα με μικρά στρατιωτάκια που υπήρχε εκεί παραδίπλα. Για λίγα λεπτά κοιτούσα τα παιχνίδια που υπήρχαν περιμετρικά μου μάλλον βαριεστημένα, γιατί ο κύριος Λουκάς μου είπε "Θέλεις να πας στο υπόγειο να δεις τα παιχνίδια εκεί;

Έχω παραλάβει κάτι καινούργια αλλά δεν τα έχω φέρει ακόμη εδώ επάνω." Είχα κατέβει στο παρελθόν σε αυτό το συγκεκριμένο υπόγειο και δεν φοβόμουν. Συμφώνησα, και έτσι ο κύριος Λουκάς πάτησε έναν διακόπτη δεξιά του στον τοίχο και μου είπε "Πήγαινε, άναψα το φως για να βλέπεις". Κοίταξα τον πατέρα μου που μου έδωσε την άδειά του να κατέβω κουνώντας θετικά το κεφάλι και έτσι λοιπόν κατέβηκα στο υπόγειο.

Ήταν ένα αρκετά μικρό δωμάτιο στο μέγεθος του δωματίου μου.

Είχε για μοναδικό φωτισμό μια αναμμένη κίτρινη λάμπα στο ταβάνι να κρέμεται πολύ χαμηλά. Ένας ενήλικας σίγουρα θα έβρισκε το κεφάλι του στη λάμπα. Γινόταν ο χαμός από παιχνίδια σχεδόν μέχρι την οροφή με το ένα κουτί επάνω στο άλλο. Διάφορες σακούλες γεμάτες με παιχνίδια και πολλά χαρτόνια από διαφημιστικά παιχνιδιών υπήρχαν στο πάτωμα. Υπήρχαν πολλά και διάφορα Playmobil σε κουτιά, αλλά υπήρχαν σημάδια χρήσης σε αυτά. Βέβαια ήταν γνωστό πως τα περισσότερα παιχνίδια ήταν μεταχειρισμένα και φυσικά οι τιμές ήταν πολύ πιο χαμηλές από τα καινούργια που πουλούσαν άλλα καταστήματα. Ψαχουλεύοντας σε κάτι μικρές σακούλες βρήκα μερικούς τερατομάχους και άφησα μία στην άκρη για να την πάρω μαζί μου. Εκεί κοντά βρήκα, προς μεγάλη μου έκπληξη, και ένα κουτί με κυρίαρχους του σύμπαντος σε άριστη κατάσταση. Αμέσως το έπιασα και σκέφτηκα πως και τα δυο δεν θα κόστιζαν πολύ, και το πιθανότερο ήταν να συμφωνούσε ο πατέρας μου να μου αγοράσει και τις δύο επιλογές μου. Αν και ήταν μεροκαματιάρης πάντα ήθελε να μου παίρνει δώρα.

Έστριψα να γυρίσω να ανέβω την σκάλα και άθελά μου ακούμπησα ένα τυλιγμένο ψηλό χαρτόνι και αυτό έπεσε στο έδαφος, παρασέρνοντας και μερικά παρόμοια τυλιγμένα διαφημιστικά. Πίσω από αυτά αποκαλύφθηκε ένα θεματικό χάρτινο σπηλαιο ύψους περίπου ενός μέτρου. Ήταν κατασκευασμένο από κομμάτια με σκληρό χαρτόνι και στο ψηλότερο μέρος είχε ανάγλυφο τον τίτλο «Οι στρατιώτες του μέλλοντος».

Δεξιά και αριστερά είχε χάρτινες φιγούρες εντυπωσιακών στρατιώτες με διαστημικές στολές. Τα πλαινά ήταν από γκρι σκούρο χαρτόνι και έδιναν την εντύπωση πως ήταν σπηλιά. Ήταν αρκετά εντυπωσιακό και σκέφτηκα μήπως εκεί γύρω υπήρχαν και σχετικές φιγούρες. Η τρύπα στην χάρτινη κατασκευή ήταν μεγάλη, και χωρούσα γονατιστός μέσα. Έσκυψα να δω αν υπήρχαν φιγούρες ή οχήματα μέσα στο κουτί και, προς μεγάλη μου έκπληξη, παρατήρησα ένα αμυδρό μπλε φως που έμοιαζε να έρχεται αρκετά μέτρα βαθύτερα στο χάρτινο κουτί. Μυστήριο σκέφτηκα για μια στιγμή αλλά φαντάστηκα πως θα έχει κάποια μπρίζα πίσω στον τοίχο. Με αυτό τον τρόπο θα άναβε το μπλε φως.



Σηκώθηκα και κοίταξα το ελάχιστο κομμάτι τοίχου που φαινόταν από πίσω, ήταν λιγότερο από ένα μέτρο. Ήταν παράλογο η χάρτινη σπηλιά να έχει τόσο μήκος. Ήταν τρομερά παράξενο και απόλυτα κατανοητό άμεσα ακόμη και για έναν πισσιρίκο σαν εμένα. Σκέφτηκα πως μάλλον δεν θα είδα καλά και πως τα μάτια μου έπαιζαν κάποιο παιχνίδι. Έτσι έσκυψα ξανά και έβαλα το κεφάλι μου μέσα στη χάρτινη σπηλιά.

Παραδόξως, το αχνό μπλε φως υπήρχε εκεί στο σκοτεινό βάθος και ήταν πιο δυνατό φως σε ένταση.

Επίσης είχα την εντύπωση πως άκουγα έναν αχνό σταθερό βόμβο να έρχεται βαθύτερα μέσα από τη χάρτινη σπηλιά και φαινόταν να έρχεται από το μπλε φως. Και ενώ είχα μείνει στα τέσσερα απορημένος, ξαφνικά, το μπλε φως έγινε αυτόματα πιο έντονο και ο βόμβος πιο δυνατός. Τρόμαξα και έκανα μια κίνηση να πάω προς τα πίσω και να βγω έξω αλλά για κάποιο ανεξήγητο λόγο θυμάμαι έμεινα κολλημένος να κοιτάζω το μπλε φως, και έμοιαζε σαν μια μαγική δύναμη να με έχει στην επήρειά της. Ξαφνικά, το μπλε φως άρχισε να μεγαλώνει και μαζί του να μεγαλώνει και άλλο ο ήχος του βόμβου. Έδινε την εντύπωση πως ερχόταν γρήγορα κατά πάνω μου. Εγώ, αποσβολωμένος, είχα παγώσει και, ενώ ήθελα να βγω έξω, το σώμα μου είχε παγώσει από κάποια μυστήρια δύναμη. Σύντομα το μπλε φως είχε σχεδόν καλύψει την όρασή μου και ο ήχος του βόμβου ήταν τόσο δυνατός που πονούσαν τα αυτιά μου. Έκλεισα τα μάτια τρομαγμένος μην γνωρίζοντας τι θα συμβεί και σκεφτόμουν πως ίσως είναι εφιάλτης και απλά κοιμάμαι στο κρεβάτι μου στο σπίτι. Ίσως ξυπνούσα και έτσι τελείωναν όλα.

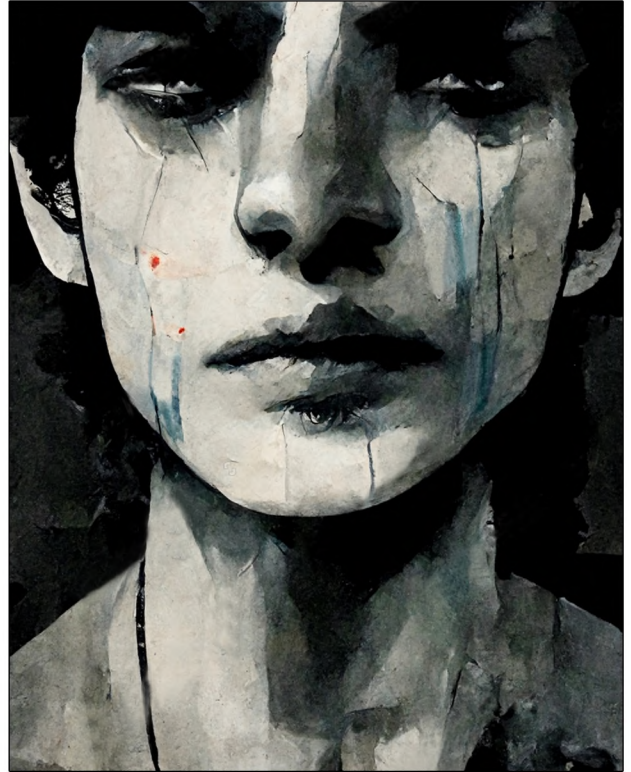
Θυμάμαι ξύπνησα και ήμουν ακόμη μέσα στο χάρτινο κουτί. Το μπλε φως δεν υπήρχε πλέον και ούτε κάποιος ήχος ακουγόταν. Τρομαγμένος βγήκα όπως-όπως από τη χάρτινη σπηλιά και προσπάθησα να σταθώ όρθιος. Το κεφάλι μου πονούσε και η ισορροπία μου δεν ήταν άριστη. Ένωθα τα πόδια μου να τρεκλίζουν ελαφρώς και γονάτισα στηρίζοντας τα χέρια μου στο πάτωμα. Τότε εμβρόντητος αντιλήφθηκα πως γύρω μου δεν υπήρχαν πλέον παιχνίδια αλλά ξύλινα κιβώτια. Από ένα κιβώτιο που ήταν ανοιχτό κατάλαβα πως όλα είχαν μέσα μπουκάλια με κρασιά. Η χάρτινη σπηλιά ήταν εκεί ανάμεσα στα ξύλινα κιβώτια αλλά ξεβαμμένη και αρκετά φθαρμένη σε κακή κατάσταση. Το φως που έβγαине από τη μοναδική λάμπα ήταν πλέον λευκό και πολύ πιο δυνατό.

Χωρίς να καθυστερήσω άλλο έτρεξα αμέσως να ανέβω τις σκάλες για να βρω τον πατέρα μου. Όμως ανεβαίνοντας στο ισόγειο ο πατέρας μου δεν ήταν εκεί και ούτε και ο κύριος Λουκάς. Για την ακρίβεια, ο χώρος δεν θύμιζε σε τίποτα το παιχνιδρόμιο. Ο διάδρομος ήταν γεμάτος με ξύλινα κιβώτια ακριβώς όπως αυτά που υπήρχαν στο υπόγειο. Αναρωτήθηκα τι στο καλό συμβαίνει εδώ και πλησίασα την τζαμένια και θολή πόρτα που ήταν κλειστή. Έπιασα το πόμολο και το κατέβασα και ευτυχώς η πόρτα άνοιξε.

Ανέβηκα τις σκάλες και βρέθηκα στο ίδιο μέρος αλλά όλα ήταν διαφορετικά. Ήταν ακόμη ημέρα και κανένα μαγαζί δεν θύμιζε αυτά που υπήρχαν λίγο πριν εκεί. Ούτε τα δέντρα υπήρχαν και οι άνθρωποι που περπατούσαν φορούσαν διαφορετικά ρούχα. Γύρισα γύρω από τον εαυτό μου με πολύ άγχος προσπαθώντας να αναγνωρίσω κάτι από αυτά που θυμόμουν. Όμως απολύτως τίποτα δεν ήταν το ίδιο. Ακόμη και ο πεζόδρομος δεν υπήρχε πλέον αλλά στη θέση του ήταν ένας δρόμος που περνούσαν πολλά περιέργα αυτοκίνητα σε διάφορους σχηματισμούς. Ήταν σαν να βρίσκομαι ξαφνικά σε μια διαφορετική πόλη. Κόντευα να τρελαθώ και το αφόρητο άγχος με είχε καταβάλει, ένωθα το σώμα μου να μην έχει άλλη δύναμη και παραπάτησα. Προσπαθώντας να πιάσω την ανάσα μου και με δάκρυα να τρέχουν στα μάγουλά μου, σκέφτηκα να πάω στο σπίτι. Ίσως να ήταν ακόμη οι γονείς μου εκεί αν υπήρχε ακόμη εκεί το σπίτι. Άρχισα να τρέχω όσο πιο γρήγορα μπορούσα και τότε κατάλαβα πως τα στενά ήταν τα ίδια, αλλά τα σπίτια ήταν διαφορετικά. Έτσι μπορούσα να υπολογίσω την απόσταση από το σπίτι και σημείο που ήμουν. Ο κεντρικός δρόμος υπήρχε ακόμη αλλά υπήρχε πλέον μια ψηλή γέφυρα πεζών. Την ανέβηκα γρήγορα και πέρασα απέναντι συνεχίζοντας τη γρήγορη πορεία μου περνώντας ανάμεσα από τους περαστικούς που με κοιτούσαν με περιέργεια. Το μυαλό μου ήταν άδειο, το μόνο που ήθελα ήταν να δω ξανά τους γονείς μου.

Μετά από λίγο έφτασα λαχανιασμένος και κατάκοπος στο στενό που υποτίθεται ότι βρισκόταν το σπίτι. Μου έκανε εντύπωση πως το σπίτι υπήρχε ακόμη στη θέση του. Παρατήρησα όμως πως η πόρτα και τα παντζούρια ήταν διαφορετικά. Πλησίασα την πόρτα και κοντοστάθηκα μπροστά της για μια στιγμή. Το κουδούνι δεν έγραφε πλέον όνομα και με τρεμάμενο χέρι το πάτησα. Μετά από λίγο η πόρτα άνοιξε και εμφανίστηκε μια μεγάλη γυναίκα με

μακριά μαλλιά και με κοίταξε με απορία. Μου είπε “Τι θέλεις;” και εγώ βρήκα το κουράγιο να τη ρωτήσω αν μένει εδώ οι οικογένεια μου (ανέφερα το επίθετο του πατέρα μου). Τότε το πρόσωπό της άλλαξε και πήρε το βλέμμα της λύπης και μου είπε “Παιδί μου έχουν πεθάνει πριν πολλά χρόνια πριν. Τώρα μένω εγώ εδώ.” Την κοίταξα με γουρλωμένα μάτια μην πιστεύοντας τα λόγια της και τα δάκρυα συνέχισαν να τρέχουν πιο γρήγορα από τα μάτια μου. Οπισθοχώρησα με αργά βήματα και η γυναίκα άπλωσε το χέρι της προς εμένα με το ίδιο βλέμμα και μου είπε “Μην φεύγεις, πώς σε λένε;”. Δεν της απάντησα γιατί προσπαθούσα να καταλάβω τι συμβαίνει και να βάλω σε μια σειρά το μυαλό μου. Ένωθα πως βιώνω έναν πραγματικό εφιάλτη.



Και ενώ ήμουν έτοιμος να καταρρεύσω, θυμήθηκα τους φίλους μου. Έτρεξα προς το σπίτι του φίλου μου του Γρηγόρη που ήταν μόνο δυο στενά πιο μακριά. Φτάνοντας όμως εκεί είδα πως το σπίτι ήταν ακατοίκητο και φαινόταν πως ήταν εγκαταλειμμένο χρόνια πριν. Έπιασα το κεφάλι μου απογοητευμένος και συνέχισα τη γρήγορη πορεία μου προς το σπίτι του Αλέξη, του επόμενου φίλου μου που ήταν τρία στενά παραπέρα. Φτάνοντας εκεί αντίκρισα μια διαφορετική πολυκατοικία με περισσότερους ορόφους. Ανέβηκα τις σκάλες και έφτασα στην πόρτα. Κοίταξα ένα προς ένα τα ονόματα στα κουδούνια και κανένα δεν έγραφε το επίθετο της οικογένειας του φίλου μου. Απογοητευμένος και βουτηγμένος μέσα στην απόγνωση έκατσα κάτω στο ψηλότερο σκαλί και άρχισα να κλαίω. Όσο και να προσπαθούσα να βρω μια λογική εξήγηση αυτό δεν ήταν δυνατό. Δεν ήταν εφιάλτης να ξυπνήσω και αυτό με τρόμαζε ακόμη περισσότερο. Μέσα στα κλάματα ψέλλιζα “Τι συμβαίνει;” μα κανένας δεν υπήρχε να μου δώσει μια απάντηση.

Κοίταξα ένα προς ένα τα ονόματα στα κουδούνια και κανένα δεν έγραφε το επίθετο της οικογένειας του φίλου μου. Απογοητευμένος και βουτηγμένος μέσα στην απόγνωση έκατσα κάτω στο ψηλότερο σκαλί και άρχισα να κλαίω. Όσο και να προσπαθούσα να βρω μια λογική εξήγηση αυτό δεν ήταν δυνατό. Δεν ήταν εφιάλτης να ξυπνήσω και αυτό με τρόμαζε ακόμη περισσότερο. Μέσα στα κλάματα ψέλλιζα “Τι συμβαίνει;” μα κανένας δεν υπήρχε να μου δώσει μια απάντηση που απεγνωσμένα ζητούσα.

Και εκεί στο παγωμένο κενό που ένιωθα μού ήρθε μια ιδέα. Αφού πέρασα μέσα από τη χάρτινη σπηλιά και βρέθηκα εδώ, ίσως μέσα από αυτή θα μπορούσα να γυρίσω πίσω στην εποχή μου; Χαζή ιδέα αλλά ήταν η μοναδική που μπορούσα να σκεφθώ εκείνη τη στιγμή. Χωρίς να καθυστερήσω άλλο σηκώθηκα και κατέβηκα γρήγορα τις σκάλες. Κουρασμένος πλέον περπατούσα με κατεύθυνση το μέρος που ήταν το τεχνοδρόμιο και η χάρτινη σπηλιά.

Στον δρόμο δεν συνάντησα ούτε ένα περίπτερο ή ψιλικατζίδικο. Αναγκάστηκα και σταμάτησα μπροστά από έναν ηλικιωμένο που καθόταν σε ένα μεταλλικό παγκάκι και τον ρώτησα “Συγγνώμη, μπορείτε να μου πείτε την ημερομηνία που έχουμε σήμερα;”

περνούσαν δίχως να μου δώσουν σημασία και προσοχή. Μπήκα μέσα και έκλεισα την πόρτα πίσω μου, τα φώτα ήταν ακόμη ανοιχτά. Κατέβηκα την σκάλα και στάθηκα μπροστά από χάρτινη σπηλιά.

Η μοναδική μου ελπίδα για να ξεφύγω από αυτόν τον εφιάλτη ίσως να ήταν μπροστά μου. Έσκυψα και μπήκα μέσα στο κουτί. Το μπλε φως με τον βόμβο ήταν ακόμη εκεί. Χαμογέλασα και μπουσουλήσα μπροστά γρήγορα και όλα έσβησαν για ακόμη μια φορά. Ξύπνησα με ένα πολύ βαρύ κεφάλι και αμέσως βγήκα από το κουτί. Τριγύρω υπήρχαν πάλι τα διάφορα παιχνίδια που υπήρχαν πριν. Σκέφτηκα πως πέτυχε και έτρεξα γρήγορα να ανέβω τις σκάλες. Πάτησα την σακούλα με τους τερατομάχους που είχα αφήσει εκεί και ανέβηκα επάνω. Με ιδιαίτερη χαρά είδα τον πατέρα μου και τον κύριο Λουκά να είναι στο ίδιο σημείο όπως τους είχα αφήσει. Έτρεξα και με δύναμη αγκάλιασα τα πόδια του πατέρα μου. Τόσο γρήγορα που τον τράνταξα. Ο πατέρας μου ρώτησε “Έ τι έπαθες;” Αλλά εγώ δεν του απάντησα, συνέχισα να τον κρατάω αγκαλιά σφιχτά. Τότε ο πατέρας μου κατάλαβε πως κάτι δεν πήγαινε καλά και είπε “Πάμε να φύγουμε.” Χαιρέτησε τον κύριο Λουκά και κατευθυνθήκαμε προς την έξοδο.



Με κοίταξε όλο περιέργεια και μου απάντησε “15 Δεκέμβριου έχουμε αγόρι μου”. Συνέχισα “Ποιο έτος;” και με κοίταξε όλο περιέργεια. Καθυστέρησε λίγο απορημένος και μετά μου απάντησε “Δεν γνωρίζεις πιο έτος έχουμε;” Του απάντησα “Όχι!” και αυτός κούνησε το κεφάλι του και νομίζω διαγράφηκε κι ένα αχνό γέλιο στα γερασμένα χείλη του. “Μα φυσικά 2030.” Μου απάντησε με στόμφο και είχε έναν αέρα που απόπνεε σιγουριά. Τότε ήταν που κατάλαβα πως είχα μεταφερθεί μπροστά στον χρόνο. Είπα μόνο ένα “Ωχ” και συνέχισα την πορεία μου προς το παιχνιδρόμιο.

Μετά από περίπου δέκα λεπτά, που μου φάνηκαν σαν να ήταν ένας αιώνας, έφτασα επιτέλους έξω από τις σκάλες. Κατέβηκα και σταμάτησα μπροστά στη γυάλινη πόρτα. Άπλωσα το χέρι μου και έλπιζα να μην έχουν κλειδώσει την πόρτα. Γύρισα το χερούλι και η πόρτα άνοιξε. Με μισάνοιχτη την πόρτα γύρισα και κοίταξα πίσω μου. Οι διαβάτες

Ανοίγοντας την πόρτα ο κύριος Λουκάς φώναξε “Μικρέ έχω ένα νέο παιχνίδι «Οι στρατιώτες του μέλλοντος», θέλεις να το δεις;” Εγώ κούνησα το κεφάλι μου αρνητικά και του απάντησα όχι. Ο κύριος Λουκάς γέλασε και με ρώτησε “Μεγάλωσες τώρα για τέτοια παιχνίδια ε;” Κοίταξα στα μάτια τον πατέρα μου και απάντησα σίγουρος πλέον πως ο εφιάλτης είχε τελειώσει “Όχι θέλω να παραμείνω παιδί.”

Φύγαμε με τον πατέρα μου να με κρατάει στην αγκαλιά του και να με ρωτάει επίμονα τι συνέβη. Δεν ήταν εύκολο να του εξηγήσω και σίγουρα δεν θα με πίστευε αν του έλεγα τί είχε γίνει. Γυρίσαμε σπίτι και μας περίμενε η μάνα μου. Την αγκάλιασα δυνατά σαν να ήταν η τελευταία φορά που την έβλεπα. Οι γονείς μου έμειναν ακίνητοι με μία απορία ζωγραφισμένη στα πρόσωπά τους. Εγώ απλά χαμογέλασα και το επόμενο πράγμα που έκανα ήταν να επισκεφθώ για άλλη μια φορά τους καλούς μου φίλους.

Ο

GARFIELD

Σας εύχεται χαρούμενο
ΤΟ ΝΕΟ ΈΤΟΣ 1987



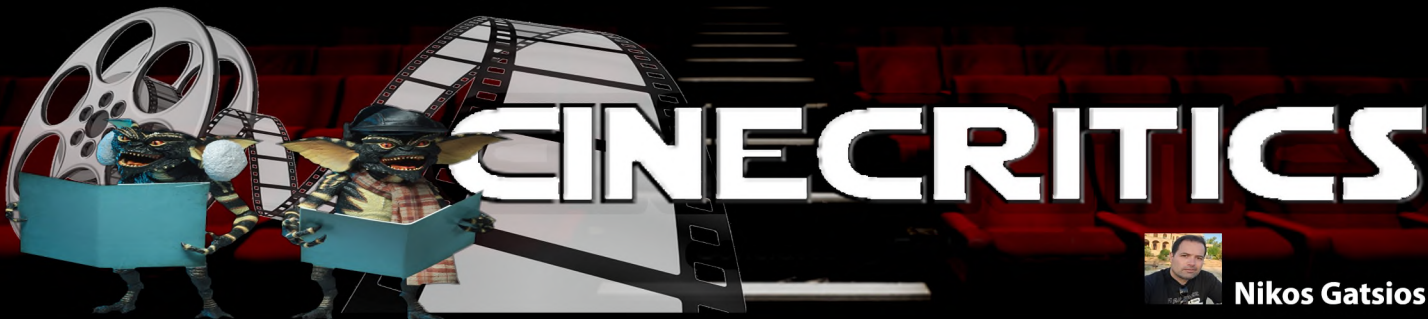
RETROID

Οι κακοί του σινεμά της εποχής μας



Και οι καλοί





Nikos Gatsios

Υπάρχουν πολλές υπέροχες και κλασικές χριστουγεννιάτικες ταινίες που κυκλοφόρησαν όλα αυτά τα χρόνια και αναμφίβολα ο καθένας έχει τις αγαπημένες του. Ας δούμε μερικές από αυτές ώστε να μπούμε σιγά σιγά στο πνεύμα των Χριστουγέννων:

DIE HARD

1988

Αρκεί μια ταινία να διαδραματίζεται την παραμονή των Χριστουγέννων για να θεωρηθεί χριστουγεννιάτικη; Κλασικό παράδειγμα διαφωνιών είναι η κλασική περιπέτεια «Πολύ σκληρός για να πεθάνει» με τον Μπρους Γουίλις, όπου ο ήρωας αναλαμβάνει να εξουδετερώσει μια ομάδα τρομοκρατών που έχουν καταλάβει έναν ουρανοξύστη.

Η ταινία κυκλοφόρησε στους κινηματογράφους στις 15 Ιουλίου 1988. Απέσπασε θετικά σχόλια από τους κριτικούς, έγινε μεγάλη εισπρακτική επιτυχία με συνολικά έσοδα 140,7 εκατομμύρια δολάρια παγκοσμίως και έλαβε τέσσερις υποψηφιότητες για Όσκαρ.



Μπορεί να πρόκειται για μια βίαιη, συχνά εξωφρενική περιπέτεια δράσης, όμως η ταινία του Τζον ΜακΤίρναν -με πρωταγωνιστές τους Μπρους Γουίλις, Άλαν Ρίκμαν, Αλεξάντερ Γκοντούνοβ και Μπόνι Μπεντίλια- έχει εξασφαλίσει μέσα στα χρόνια ένα cult status, με θαυμαστές που την έχουν αναδείξει ως τη νούμερο ένα εναλλακτική χριστουγεννιάτικη ταινία.

Η ταινία ακολουθεί τον αξιωματικό αστυνομίας της Νέας Υόρκης Τζον Μακλίν καθώς τα βάζει με μια ομάδα εξαιρετικά οργανωμένων εγκληματιών με επικεφαλής τον Χανς Γκρούμπερ, οι οποίοι εκτελούν μια ληστεία υπό το πρόσχημα τρομοκρατικής επίθεσης και κρατούν όμηρους, συμπεριλαμβανομένης και της συζύγου του Μακλίν για να αποτρέψουν την αστυνομία από το να τους σταματήσει.

Η επιτυχία της ταινίας οδήγησε σε τέσσερις συνέχειες: Πολύ Σκληρός για να Πεθάνει 2 (Die Hard 2, 1990), Πολύ Σκληρός για να Πεθάνει: Η Εκδίκηση (Die Hard: With a Vengeance, 1995), Πολύ Σκληρός για να Πεθάνει 4 (Live Free or Die Hard, 2007) και Πολύ Σκληρός για να Πεθάνει Σήμερα (A Good Day to Die Hard, 2013), όλες με τη συμμετοχή του Μπρους Γουίλις στον πρωταγωνιστικό ρόλο.

Πλοκή: Ένας αξιωματικός του NYPD προσπαθεί να σώσει τη σύζυγό του και αρκετούς άλλους που κρατήθηκαν όμηροι από Γερμανούς τρομοκράτες κατά τη διάρκεια ενός χριστουγεννιάτικου πάρτι στο Nakatomi Plaza στο Λος Άντζελες.

HOME ALONE

1990

Το «Μόνος στο σπίτι» είναι μια αμερικανική κωμωδία του 1990 σε σκηνοθεσία του Chris Columbus σε σενάριο και παραγωγή του John Hughes και διανομή από την 20th Century Studios. Ακολούθησαν δύο θεατρικές ταινίες και δύο τηλεοπτικές ταινίες.

Έγινε η κωμωδία με τις υψηλότερες εισπράξεις μέχρι την κυκλοφορία του The Hangover Part II (2011) και έκανε τον Macaulay Culkin παιδικό σταρ. Επιπλέον, ήταν η δεύτερη ταινία με τις περισσότερες εισπράξεις του 1990, πίσω από το Ghost. Το Home Alone θεωρείται έκτοτε μια από τις καλύτερες χριστουγεννιάτικες ταινίες. Ένα σίκουελ, το Home Alone 2: Lost in New York, κυκλοφόρησε το 1992.



Ο σεναριογράφος και παραγωγός John Hughes συνέλαβε την ιδέα του Home Alone ενώ ετοιμαζόταν να πάει διακοπές. Είπε: "Εφευγα για διακοπές και έκανα μια λίστα με όλα όσα δεν ήθελα να ξεχάσω. Σκέφτηκα, "Λοιπόν, καλύτερα να μην ξεχάσω τα παιδιά μου". Τότε σκέφτηκα, "Και αν άφηνα τον 10 χρόνο γιο μου στο σπίτι; Τί θα έκανε;" Ο Hughes έγραψε οκτώ σελίδες σημειώσεων που εξελίχθηκαν στο σενάριο. Φανταζόμενος ότι τα παιδιά από τη φύση τους φοβούνται περισσότερο τους ληστές, ο Hughes δούλεψε πολύ αυτή την πτυχή στην πλοκή της ταινίας.

Πλοκή: Ο Kevin McCallister (Macaulay Culkin), ένα οκτάχρονο αγόρι του οποίου η επιθυμία της οικογένειάς του να εξαφανιστεί γίνεται πραγματικότητα όταν κατά λάθος τον άφησαν στο σπίτι όταν πάνε διακοπές στο Παρίσι για τα Χριστούγεννα. Ενώ αρχικά απολάμβανε χρόνο μόνος του, αργότερα τον υποδέχονται δύο διαρρήκτες, ο Χάρι και ο Μαρβ, τους οποίους υποδύονται ο Τζο Πέσι και ο Ντάνιελ Στερν, αντίστοιχα. Ο Κέβιν τελικά καταφέρνει να τους ξεγελάσει με μια σειρά από παγίδες.

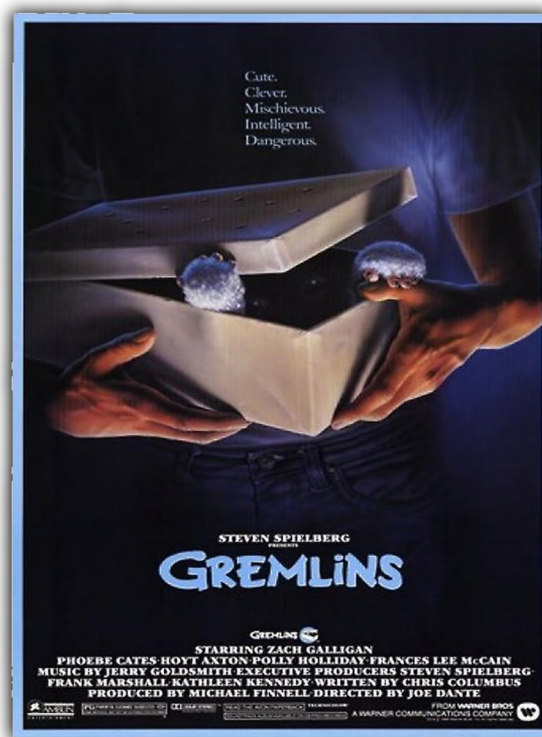
GREMLINS

1984

Θεωρείται το Gremlins χριστουγεννιάτικη ταινία; Όχι μόνο το Gremlins είναι σίγουρα μια χριστουγεννιάτικη ταινία. Είναι μία κλασική γιορτινή ταινία που μπορούμε να τη ξαναβλέπουμε χρόνο με το χρόνο, όχι μόνο αλλά ίσως ειδικά, τα Χριστούγεννα.

Το Gremlins έχει όλα όσα θα περιμένατε σε μια χριστουγεννιάτικη ταινία, όπως χιόνι, μουσική, κάλαντα, διακοσμητικά και παιχνίδια. Η ίδια η υπόθεση της ταινίας είναι για έναν πατέρα που αγοράζει ένα δώρο στον γιο του και οι διακοπές είναι το κύριο θέμα που τρέχει σε όλη την ταινία. Τα χρώματα και οι εικόνες βασίζονται πιστά στα Χριστούγεννα. Τα ίδια τα Γκρέμλιν είναι πράσινα με κόκκινα μάτια. Όταν εκκολάπτονται από τα κουκούλια τους, λάμπουν σε πράσινο και κόκκινο.

Η ιστορία των Gremlins δημιουργήθηκε από τον σεναριογράφο Chris Columbus. Όπως εξήγησε ο Columbus, η έμπνευσή του προερχόταν από τη σοφία του, όταν τη νύχτα «αυτό που ακουγόταν σαν μια διμοιρία ποντικών έβγαине και το να τους ακούς να σκιρτούν στο σκοτάδι ήταν πραγματικά ανατριχιαστικό». Στη συνέχεια έγραψε το αρχικό σενάριο για να δείξει στους πιθανούς εργοδότες ότι είχε συγγραφικές ικανότητες. Η ιστορία δεν προοριζόταν πραγματικά να γυριστεί έως ότου ο Steven Spielberg ενδιαφέρθηκε να τη μετατρέψει σε ταινία. Όπως εξήγησε ο Spielberg, «Είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα πράγματα που έχω συναντήσει εδώ και πολλά χρόνια, γι' αυτό και το αγόρασα».



Κάθε καλή χριστουγεννιάτικη ταινία πρέπει να έχει έναν κακό, έναν χαρακτήρα που να είναι αποφασισμένος να καταστρέψει την εορταστική ατμόσφαιρα. Σε αυτή την περίπτωση είναι ο Stripe, ο αρχηγός των όχι και τόσο χαριτωμένων ερπετών Γκρεμλίνων που θα μπορούσαν να ονομαστούν αντι-ξωτικά. Σπέρνουν τον όλεθρο στην πόλη Kingston Falls και σαν τους Grinch είναι αποφασισμένοι να καταστρέψουν τη διασκέδαση όλων γεννώντας έναν στρατό Gremlins.

Το Gremlins δημιουργήθηκε σε μια εποχή που ο συνδυασμός τρόμου και κωμωδίας γινόταν όλο και πιο δημοφιλής. Οι Ghostbusters κυκλοφόρησαν το ίδιο Σαββατοκύριακο με τους Gremlins, και το κόμικ The Far Side ακολούθησε επίσης αυτή την τάση. Πλέον υπάρχει ένα νέο είδος που δίνει έμφαση στις ξαφνικές εναλλαγές μεταξύ χιουμοριστικών και φρικιαστικών σκηνών, προκαλώντας γέλια με αρκετά στοιχεία πλοκής που παραδοσιακά χρησιμοποιούνταν για να τρομάζουν τους θεατές.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

1993

Ένα από τα πιο γνωστά μιούζικαλ του Τιμ Μπάρτον όπου ο εφιάλτης του Χάλοουιν προσπαθεί να εισβάλλει στα Χριστούγεννα απαγάγοντας τον Άγιο Βασίλη.

Ο Tim Burton λοιπόν, δημιουργός υπέροχων ταινιών όπως το Ed Wood, ο Ψαλιδοχέρης, το Pee-Wee's Big Adventure, τα δυο Batman και το μαγευτικό Sleepy Hollow, σχεδίαζε τον κόσμο του «εφιάλτη» μέσα στο μυαλό του, για μια δεκαετία σχεδόν, όταν δούλευε ως σχεδιαστής για τη Disney. Αρχικά είχε γράψει ένα ποίημα, το οποίο αργότερα απετέλεσε τη βάση του σεναρίου. Η ιστορία του Χριστουγεννιάτικου Εφιάλτη περιστρέφεται γύρω από τον αγαπημένο τύπο ηρώα του Tim Burton. Έναν χαρακτήρα αταίριαστο με τον κοινωνικό του περιβάλλον που θέλει να κάνει το καλό, τον οποίο όμως η μοίρα έχει προικίσει με μια ιδιαίτερη προσωπικότητα, που οι υπόλοιποι άνθρωποι δεν ξέρουν και δεν μπορούν να αποδεχτούν με ευκολία.



Ο ήρωας της ταινίας, ο Jack Skellington, είναι η αδελφή ψυχή όλων των ηρώων του Burton που αγαπήσαμε, του Batman, του Ψαλιδοχέρη, ακόμη και του δαιμονικού Σκαθαροζούμη. Είναι ένας ήρωας για τον οποίο τα ανθρωπινά συναισθήματα είναι άλυτος γρίφος.

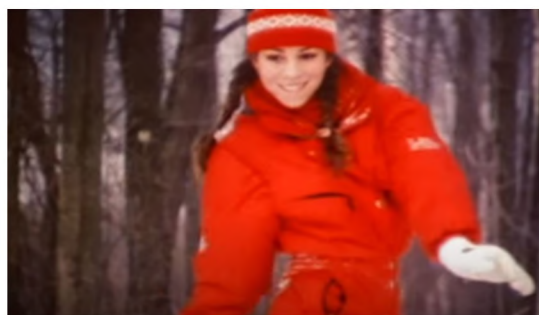
Ο εφιάλτης των Χριστουγέννων (Nightmare before Christmas) έχει καθιερωθεί από τους Έλληνες θαυμαστές του εκκεντρικού σεναριογράφου-σκηνοθέτη να είναι μία χριστουγεννιάτικη συνήθεια. Λίγο ο τίτλος, λίγο τα χριστουγεννιάτικα μοτίβα, δε θες και πολύ να μεταφερθείς στο χιονισμένο τοπίο και να σιγοτραγουδήσεις το «What's this?». Στην πραγματικότητα αποτελεί τον ορισμό του Halloween. Κάθε χρόνο τα τέρατα των χειρότερων ονείρων μας κάνουν παρέλαση στην πόλη τους και στόχος τους δεν είναι άλλος από το να φέρουν τον πανικό στον κόσμο.

Πλοκή: Ο Τζακ Σκέλινγκτον, βασιλιάς της Πόλης του Χάλογουιν, ανακαλύπτει την πόλη των Χριστουγέννων, αλλά η προσπάθειά του να φέρει τα Χριστούγεννα στο σπίτι του προκαλεί σύγχυση.

Μιας και είμαστε στο εορταστικό κλίμα που επιβάλλουν οι ημέρες αυτές με γιορτινή διάθεση, ας δούμε μέσα από τη μουσική, τραγούδια χαρούμενα, εορταστικά, διαχρονικά που έγιναν μεγάλες επιτυχίες και άντεξαν στο πέρασμα του χρόνου. Η μουσική των γιορτών πάντοτε περιλαμβάνει εορταστικά τραγούδια. Ας δούμε πέντε διάσημα χριστουγεννιάτικα τραγούδια:

All I want for Christmas is you Mariah Carey 1994

"All I Want for Christmas Is You": Το εορταστικό κομμάτι, ένα πραγματικό αριστούργημα της ποπ που έγραψε και ερμήνευσε η Carey (με συν-συγγραφική βοήθεια από τον μακροχρόνιο συνεργάτη της τότε, Walter Afanasieff) κυριαρχεί σταθερά όχι μόνο στα μουσικά τσαρτ των γιορτών, αλλά και στο κέφι από τότε που έκανε το χαρούμενο ντεμπούτο του, το 1994. Ίσως ακόμη πιο εντυπωσιακή είναι η ικανότητα του χριστουγεννιάτικου τραγουδιού να είναι αγαπητό σε όλη αυτή τη χρονική περίοδο, ικανό να γοητεύει τους ακροατές παρά την πανταχού παρουσία του σε κάθε εορταστική περίοδο.



Το τραγούδι έχει γίνει ένας από τους απόλυτους σύγχρονους χριστουγεννιάτικους ύμνους, ασυναγώνιστος από τους σύγχρονους του και περισσότερο από ικανός να σταθεί ισάξιο με τα υπόλοιπα αγαπημένα των γιορτών.

Winter Wonderland Eurythmics 1987

Γράφτηκε αρχικά το 1934 και έχει ηχογραφηθεί από περισσότερους από διακόσιους καλλιτέχνες, από τον Guy Lombardo μέχρι τον Johnny Mathis. Το ASCAP σημειώνει ότι αυτό είναι ένα από τα πιο πολυπαιγμένα χριστουγεννιάτικα τραγούδια, εν μέρει χάρη στη δημοτικότητα αυτής της έκδοσης από την Annie Lennox και τον Dave Stewart.



Do they know it's Christmas Band Aid 1984

Ο Bob Geldof και ο Midge Ure το έγραψαν ως απάντηση στις ειδήσεις για τον καταστροφικό λιμό στην Αιθιοπία. Στη συνέχεια, το πήγαν παραπέρα προσκαλώντας τους φίλους τους ροκ σταρ να συμμετάσχουν στο Band-Aid, μια «υπερομάδα» ηχογράφησης. Από τα πνευματικά φωνητικά του Paul Young, μέχρι τα μέρη που τραγούδησαν οι Boy George, Bono, Sting και Simon Le Bon, η ηχογράφηση ήταν ένα «γεγονός» στη μουσική της δεκαετίας του '80.



Wonderful Christmastime Paul McCartney 1980

Υπάρχουν εκείνοι που θεωρούν ότι αυτό είναι ένα από τα πιο ενοχλητικά χριστουγεννιάτικα τραγούδια εκεί έξω, αλλά αυτό το σύγχρονο κλασικό κομμάτι εξακολουθεί να αποφέρει μεγάλα ετήσια έσοδα για τον Sir Paul.



Το Wonderful Christmastime ηχογραφήθηκε στην πραγματικότητα το καλοκαίρι του 1979 ως μέρος ενός σόλο έργου του Paul McCartney. Μπορώ να φανταστώ ότι θα ήταν αρκετά δύσκολο να μπει στο εορταστικό πνεύμα τον Ιούλιο! Παρόλο που στο βίντεο εμφανίζονται μέλη του συγκροτήματος των Wings, δεν συνέβαλαν με κανέναν τρόπο στην ηχογράφηση. Στην πραγματικότητα, αυτό ήταν ένα σόλο έργο που ηχογραφήθηκε για το άλμπουμ McCartney II.

Merry Christmas Album Mariah Carey 1994

Το Merry Christmas είναι το τέταρτο στούντιο άλμπουμ της Αμερικανίδας τραγουδίστριας Mariah Carey και το πρώτο της χριστουγεννιάτικο άλμπουμ. Κυκλοφόρησε από την Columbia Records στις 28 Οκτωβρίου 1994, στο απόγειο της αρχικής διαδρομής της καριέρας της Carey, μεταξύ Music Box (1993) και Daydream (1995). Το άλμπουμ περιλαμβάνει διασκευές δημοφιλών χριστουγεννιάτικων τραγουδιών εκτός από πρωτότυπο υλικό. Τρία σινγκλ κυκλοφόρησαν από το άλμπουμ, εκ των οποίων το "All I Want for Christmas Is You" έγινε ένα από τα σινγκλ με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών και ο χριστουγεννιάτικος ήχος κλήσης με τις περισσότερες πωλήσεις στις Ηνωμένες Πολιτείες.





Ενημερώνομαι που λέτε ότι στο Epic Games (που είχα να το ανοίξω κανέναν χρόνο) προσφέρεται δωρεάν το remastered Doom 64 για τον PC! Εννοείται ότι μπαίνω άμεσα, αφού το TZAMPA είναι το «μεσαίο» όνομά μου, και το κατεβάζω ακαριαία. Το 1997 που κυκλοφόρησε για ...Nintendo 64 δεν με είχε απασχολήσει καθόλου, γιατί αφενός δεν έχω την παραμικρή σχέση με τις κονσόλες (σε αντίθεση με την κονσομασιόν που είναι από τα κύρια ενδιαφέροντά μου) και αφετέρου γιατί εκείνη τη χρονιά ήδη οι πεφωτισμένοι του PC δίνανε πόνο με το Quake!

Παιδιά, έπαθα την πλάκα μου με το πόσο ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ είναι αυτό το remastered port. Μιλάμε για ΕΠΟΣ! Άφησα οτιδήποτε άλλο, και επένδυσα κάποιες ΜΑΓΙΚΕΣ μεταμεσονύκτιες ώρες μέχρι να το τερματίσω! Οι αρχικοί δημιουργοί (εμφανώς «πονηρεμένοι») ενέταξαν στο DOOM 64 κολπάκια και γρίφους από τα Heretic και Hexen που μετρούσαν ήδη αρκετά χρόνια κυκλοφορίας, μαζί με νέους εχθρούς και ένα νέο όπλο! Ενώ, οι απίστευτοι τύποι που «καλλώπισαν» το παίγνιο ώστε να μην «χτυπά» έντονα στο σημερινό μάτι το «πιξέλιασμα» έδωσαν πραγματικά ρέστα, και επιπλέον προσέφεραν και ορισμένες ολοκαίνουργιες πίστες! Το DOOM 64 δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι ΞΕΦΤΙΛΙΖΕΙ το 69.666% των σύγχρονων FPS. «Δείτε το και θα με θυμηθείτε!» (Με τη φωνή εκείνης της καρακαθόνας που διαφημίζει φίλτρα νερού...)



Ο Αρχισυντάκτης μας λίγο πριν το κλείσιμο της ύλης του εκάστοτε τεύχους.



Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

Υ.Γ.1 ShadowCaster, the NEW ultimate karafla shine?!

Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο τεύχος 69!

Υ.Γ.3 Άλκη, πότε θα γράψεις στο Retroid;

Καζαμίας 2023



Κώστας "The Punisher"

Ιανουάριος

Το πέμπτο, και χριστουγεννιάτικο, τεύχος του Retroid σπάει κάθε ρεκόρ αναγνωσιμότητας. Το τεύχος εκτυπώνεται και κυκλοφορεί σε κάθε γωνιά της Ελλάδας επαναφέροντας το ρετρό gaming στην κοινωνία από άκρη σε άκρη. Ο κόσμος βγάζει τις Amiga, τους ST, και τους Amstrad από τα πατάρια του και οι τεχνικοί για recapping γίνονται πανάκριβοι σε μια νύχτα. Οι μεγάλες αλυσίδες retail που πλασάρουν modern gaming θορυβούνται καθώς μένουν απούλητα στα ράφια τους ps5 και Xbox series X.

Φεβρουάριος

Χιλιάδες πλέον οι πρόθυμοι συντάκτες για το Retroid και το site πρέπει πια να φιλοξενηθεί σε google server για να αντέξει το traffic. Ο κόσμος μανιασμένα ψάχνει για physical τίτλους ακόμα και για cartridges παλαιών κονσολών. Στα σχολεία εισάγεται το Tetris του Gameboy ως βασικό μάθημα δεξιότητας ενώ τα πανεπιστήμια επανεισάγουν την Pascal, την Cobol και την Basic ως βασικά μαθήματα της πληροφορικής.

Μάρτιος

Το έκτο τεύχος Retroid βγαίνει πρώτη του μηνά στα περιπερά όλης της Ελλάδας. Μέχρι το απόγευμα της ίδιας μέρας όλα τα τεύχη εξαντλούνται και εμφανίζονται τα πρώτα φαινόμενα scalping για τα προηγούμενα έντυπα συλλεκτικά τεύχη. Οι μεγάλες αλυσίδες αποσύρουν τους AAA τίτλους του PS5 και XBOX Series X και βάζουν δειλα-δειλα mini κονσόλες ώστε να μπορέσουν να κερδίσουν από την λαίλαπα του Retro που ξανασαρώνει. Υπάρχουν φήμες ότι επανέρχονται στην νομιμότητα οι αίθουσες arcade που αδικώς είχαν απαγορευτεί το 2002 μαζί με τα φρουτάκια.

Απρίλιος

Υπάρχουν προτάσεις από το εξωτερικό για μετάφραση του περιοδικού σε Αγγλικά, Γαλλικά, Ρωσικά και Κινέζικα. Οι μεγάλες αλυσίδες retail στην Ελλάδα αρνούνται να δώσουν ράφια στις Sony, Microsoft και Nintendo καθώς οι πωλήσεις στο modern gaming έπιασαν αυτόν τον μήνα το 0.04%. Μαθητικές πορείες στην Ομόνοια στον Λευκό τον Πύργο, από τα Χανιά μέχρι και τον Έβρο καταλήγουν στις πλατείες καίγοντας τις ακριβές κάρτες γραφικών, και PC κουτιά φορτωμένα με ledakia. Το σύνθημα "Βάλτε όλο το DRM στον κύκλο" δονεί την ατμόσφαιρα.

Μάιος

Το έβδομο τεύχος Retroid βγαίνει τελικά μεταφρασμένο σε 37 γλώσσες και υπάρχουν αλλαγές σε Ευρώπη, Αμερική και Ασία. Το φαινόμενο Retro επανέρχεται παγκοσμίως και μαζικά. Εκτάκτως συγκαλούνται τα διοικητικά συμβούλια της Microsoft και Sony καθώς βλέπουν αντίστοιχα Gamerepass και PlayStation+ να χάνουν συνδρομητές. Στην Ελλάδα υποχρεούται κάθε Δήμος να συντηρεί και μια αίθουσα ουφάδικου ενώ καταστήματα με pinball κάνουν την επανεμφάνισή τους.

Ιούνιος

Καλά τα νέα από την Ιαπωνία. Επανιδρύεται η SEGA με άλλο καταστατικό και δηλώνει φανατική προσήλωση στα coin op και στις κονσόλες. Ανακοινώνεται η κονσόλα Sega Ultra Drive (συνεχιστής του Mega Drive) με αποκλειστικά 2-D παιχνίδια. Η Nintendo σε μια κίνηση εντυπωσιασμού ανακοινώνει το Game Man (συνεχιστής του Game Boy) με οκτώ αποχρώσεις του πράσινου αντί για τέσσερις του προκατόχου του. Όπως είναι φυσικό η αγορά της Αμερικής ακολουθεί τις τάσεις της Ιαπωνίας. Κλείνει οριστικά το Gamerepass και το PlayStation+ και απολύονται οι Jim Ryan και Phil Spencer.

Ιούλιος

Με το που τελειώνουν οι πανελλήνιες οι μαθητές ξεχύνονται στα ουφάδικα/Coin op. Πλέον κάθε γειτονιά έχει και μια υπόγεια αίθουσα με νανάκια arcade με jamma ενώ οι πιο "ψαγμένοι" βάζουν retrorie και maximus arcade έχοντας πλέον σε μια καμπίνα έως και 13000 παιχνίδια. Ειδική νομοθεσία θεσπίζεται και επιτρέπεται το κάπνισμα σε αυτές τις αίθουσες καθώς οι Έλληνες παίκτες είναι μερακλήδες. Ο φράπες γλυκός με γάλα σερβίρετέ πάνω στα "μαύρα" νανάκια ενώ άλλη μια καινοτομία εισάγεται στα arcade εν ετει 2023. Διπλά από τους μοχλούς Sanwa ενσωματώνεται υποχρεωτικά και τασάκι. Η πατέντα ανήκει φυσικά σε Έλληνες σχεδιαστές.

Οκτώβριος

Η Gremlin κυκλοφορεί το Lotus 4 σε Home computers και οι πωλήσεις εκτοξεύονται πέρα από κάθε προσδοκία. Ίσως να παίζει ρόλο το γεγονός ότι μιλάμε πλέον για το απόλυτο physical πακέτο αφού εκτός από τις δισκέτες προσφέρεται μπλουζάκι με το σήμα της Lotus καθώς και ένα κανονικό αυτοκίνητο Lotus!!! Το physical είναι πλέον σε άλλο επίπεδο και οι χρήστες καθαριούνται όλη μέρα τον εαυτό τους για τα χρόνια που έχασαν στο digital. Οι δρόμοι σε όλο τον κόσμο πλημμυρίζουν από μοντέλα Esprit και Elan των αγοραστών του παιχνιδιού. Κατά συνέπεια τα "λιμανάκια" στην Ελλάδα αναβιώνουν αυτήν την φορά με σοβαρά γρήγορα αμάξια και όχι σαξοπουντόραλλα...

Αύγουστος

Το αυγουσιτιάτικο τεύχος του Retroid βρίσκει όλους τους Έλληνες στην παραλία και τους τουρίστες στα Ελληνικά νησιά. Η καλοκαιρινή ραστώνη με 45 υπό σκιάν γίνεται πιο υποφερτή σε όσους έμειναν στο κλεινόν άστυ αφού οι αίθουσες των arcade κλιματίζονται. Φήμες κάνουν λόγο για επανακυκλοφορία των Sprite, USER και Pixel ενώ ο θρυλικός αρχισυντάκτης Κροντηράς επανεμφανίζεται στη Στουρνάρα μέσα σε αλαλαγμούς του πλήθους που τον αναγνώρισε αμέσως. Έντονες φήμες -που σε παγκόσμια αποκλειστικότητα- γράφονται στο editorial του Retroid Αυγούστου αναφέρουν το άνοιγμα μεγάλης home εταιρίας!

Νοέμβριος

Το Retroid προτείνεται για βραβείο Pulitzer και για διεθνή βραβεία DTP. Το telonio βρίσκεται εξώφυλλο στο Times με αποκλειστική φωτογράφιση ενώ παίζει Daytona στην καμπίνα του. Η παγκόσμια αναγνώριση του περιοδικού έφερε το Retro στη θέση που του αξίζει ενώ οι εταιρείες προσπαθούν να προσαρμοστούν στην νέα πραγματικότητα Το Netflix γίνεται εταιρία με videoclub, το HBO γίνεται τεράστια αλυσίδα κινηματογράφων και τα subscription, paywall και λοιπά κατάλοιπα του παρελθόντος τιμωρούνται πλέον μέχρι και με φυλάκιση των εταιριών που θα τα προωθήσουν.

Σεπτέμβριος

Η Commodore Αμερικής ανοίγει ξανά τα εργοστάσια της! Πρώτο βήμα είναι η επανακυκλοφορία όλων των βασικών μοντέλων της Amiga ώστε να καταπολεμηθεί το scalping. Πλέον στις μεγάλες αλυσίδες βρίσκεις Amiga 1000, 500 και 2000 δίπλα στα πλυντήρια και τις μοντέρνες τηλεοράσεις. Οι A3000 και A4000 είναι λογικό να έρχονται μόνο μέσω παραγγελίας. Ακολουθεί η Atari καθώς δεν υπάρχει Amiga χωρίς το αντίπαλο δέος Atari ST/STE. Μάλιστα στα σχολεία -καλή σχολική χρονιά- τα εργαστήρια γίνονται σε Atari Falcon και TT (νομίζεις - telonio). Οι μαθητές πετάνε τα κινητά τους από το παράθυρο και οι δάσκαλοι χτυπούν το κεφάλι τους στον τοίχο γιατί τόσα χρόνια δεν είχαν επιβάλλει τους Home Computers.

Δεκέμβριος

Όλος ο πλανήτης περιμένει καρτερικά το τεύχος Δεκεμβρίου του Retroid. Όλα τα τεύχη έχουν προπωληθεί ενώ ό κόσμος θυμάται με ρίγος το τεύχος με το εξώφυλλο "Fide and Ice" του περσινού Δεκεμβρίου. Το τεύχος που άλλαξε τον ρου της ιστορίας του Retro και της παγκόσμιας σκηνής στο gaming. Στο εξώφυλλο βρίσκονται τα Gremlins ενώ σε παγκόσμια αποκλειστικότητα το περιοδικό παρουσιάζει την Amiga 5000 με το AAA chip που η Commodore επιτέλους υλοποίησε.

happy new year 2024

ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΓΡΥΖΟΡΑΚΗΣ

COMPUTERS

Εντός Στρατόπεδου Κατσιμήτρου
Ιωάννινα



**Όλοι οι νεοσύλλεκτοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές
Και μεταχειρισμένα (παλιοσειρές) -50%**



Προϋπηρεσία Gryzor, Commando, Mercs, Operation wolf.

LezoniMo & Groovy

88.9 FM
STEREO

ΓΙΑ
ΟΛΕΣ
ΤΙΣ
ΦΥΛΕΣ

Nikos Peroufios

