

RETROID

Τεύχος 6
Φεβρουάριος 2023



SEGA
SATURN

Παρουσίαση

REVIEWS

Agony

Chiller

Navy Seals

DoDonPachi

Night Hunter

Moon Patrol

Shadow Warriors

Samurai Shodown

Wonderboy in monsterland

ATARI
POWER
PACK

CINEMA
ΤΟΥ 1980



Sexy γυναικεία sprites στα

VIDEO
GAMES

**Ο τελonio κατά την εργασία για το
επόμενο τεύχος του Retroid!**



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

Το 6ο τεύχος του Retroid είναι εδώ. Θα αναρωτιέστε βέβαια πως μετά από 1.5 μήνα από την κυκλοφορία του 5ου τεύχους, το 6ο ετοιμάστηκε τόσο γρήγορα και μάλιστα έφτασε τις 93 σελίδες. Η αλήθεια είναι πως είχα περισσότερο χρόνο, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως και τα επόμενα τεύχη θα κυκλοφορούν σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα. Επίσης, το περιοδικό δεν θα έχει απαραίτητα περισσότερες σελίδες σε κάθε νέο τεύχος. Οι σελίδες κυμαίνονται από 80 μέχρι 90. Αρκετά περισσότερες από τις 45 που είχε το 1ο τεύχος, έτσι;

Είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολο είναι να αλλάξουν τα θέματα ενός μελλοντικού τεύχους. Τα άρθρα των φίλων είναι συγκεκριμένα και τα δικά μου μπορώ να τα αλλάξω αρκετές φορές. Για παράδειγμα το άρθρο μου «Τα σινεμά του 1980» το έχω ετοιμάσει από το 3ο τεύχος. Απλά έγραψα πιο ενδιαφέροντα άρθρα και το άφηνα για το επόμενο τεύχος. Αυτή την φορά όμως τα κατάφερα και το συμπεριέλαβα εδώ.

Πιστεύω πως είναι απαραίτητο να αναφέρω τι ακριβώς είναι το Retroid. Το Retroid δεν είναι ένα συνηθισμένο περιοδικό που μια παλαιότερη εποχή θα το βρίσκατε στα περίπτερα. Δεν μοιάζει με τα υπόλοιπα γιατί ο σχεδιασμός είναι αποκλειστικά δικός μου. Θέλω να είναι κάτι διαφορετικό και να μην θυμίζει τα «συνηθισμένα» περιοδικά. Η κόκκινη γραμμή στο εξώφυλλο, ναι, είναι φόρος τιμής στο Pixel. Αλήθεια, οι σελίδες σας θυμίζουν το Pixel, το User ή κάποιο άλλο περιοδικό της εποχής;

Σε αυτό τεύχος ξεκινά μια νέα στήλη με αλληλογραφία. Μπείτε στο site του περιοδικού και στείλτε μήνυμα. Θα δημοσιευθεί χωρίς το επίθετο ή το email σας. Διαβάστε την συγκεκριμένη σελίδα για περισσότερες πληροφορίες.

Ας δούμε λοιπόν εν συντομία τι μας περιμένει και σε αυτό το τεύχος.

Ο αγαπητός **Alucard** μάς πηγαίνει βόλτα νύχτα σε ένα τρομακτικό μέρος με την παρουσίασή του για το παιχνίδι Chiller. Ο φίλτατος **Πάνος, με το κανάλι Retropolis**, αυτή την φορά μάς παρουσιάζει το παιχνίδι Agony για την Amiga 500. Ο αυτάδελφος **Johnny Cade** μάς μιλά για την arcade έκδοση του παιχνιδιού Shadow Warriors αλλά και για το παιχνίδι Venus the flytrap της Amiga. Ο "bro" **Κώστας The Punisher** μάς παρουσιάζει το παιχνίδι Navy Seals για το Gameboy. Επίσης είναι ο αρθρογράφος του πικάντικου άρθρου «Sexy γυναικεία sprites στα video παιχνίδια». Και, επιπλέον, υπογράφει και το ενδιαφέρον άρθρο «Το arcade hoax του δάσκαλου Sheng Long στο Street Fighter 2».

Ο λατρεμένος **Sotiris Vog** μάς παρέχει το mega review αυτού του τεύχους με το παιχνίδι Mageslayer για PC. Ο συναγωνιστής **Gus G** μάς προσφέρει το παιχνίδι Wonderboy in monsterland στην έκδοση του Megadrive. Ο σύντροφος **Γιώργος Παύλου** αναλαμβάνει το παιχνίδι Samurai Shodown για την έκδοση του Neo Geo. Ο συμπολεμιστής **Georgor** καταπιάνεται με το πακέτο Atari ST Power Pack. Ο ομοϊδεάτης **Omenforever** μάς ρίχνει για άλλη μια φορά στη Retro Arena του. Τέλος, ο θεσπέσιος **Νίκος Γκάτσιος** είναι σταθερά στη στήλη του με τις κινηματογραφικές ταινίες.

Τα δικά μου άρθρα ως συνήθως θα τα βρείτε διάσπαρτα μέσα στις σελίδες. Πιστεύω θα δείτε ενδιαφέροντα πράγματα. Μέχρι την επόμενη φορά λοιπόν, ελπίζω να είστε όλοι καλά και να απολαμβάνετε τις σελίδες του Retroid.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

4-5 Night Hunter- Amstrad 6128

6-8 Chiller - Commodore 64

9-10 Moon Alert - Spectrum ZX

11-12 Gloom - Amiga 1200

13-15 Agony - Amiga 500

16-17 Venus the flytrap - Amiga 500

18-19 Wonderboy 2 - Megadrive

20-21 Navy Seals - Gameboy

23-26 Mageslayer - PC

27-29 Samurai Shodown - Neo Geo

30-32 Shadow Warriors - Arcade

33-36 DodonPachi - Arcade

38-40 Atari ST Power Pack

41-42 Fat Gary News

43-46 Sexy γυναικεία sprites στα video games

48 Hints'n'Tips

49-50 Το arcade hoax του δάσκαλου Sheng Long στο Street Fighter 2

51-57 Παρουσίαση Sega Saturn

58-61 Εξώφυλλα παιχνιδιών τρόμου

62-66 Τα cinema του 1980

67-76 Τα παιχνίδια του 1980

78-80 Ευθυμογράφημα

81-83 Retro Arena

84 Αλληλογραφία

86-90 Cinectritics

91 Λικνιζόμενοι με τα bytes

NIGHT FUNTER

Publisher: UBI Soft • Type: Platform • Year: 1990 • Platform: Amstrad 6128

Υπνάτε μετά από 650 χρόνια και ανακαλύπτετε με τρόπο πως οι άνθρωποι έχουν χτίσει παντού εκκλησίες και, επιπλέον, είναι προστατευμένοι με σταυρούς και σκόρδα από τα πλάσματα του σκότους. Ακόμη ο Van Helsing δεν έχει μάθει τρόπους και κόβει βόλτες για να σας βρει και να σας παλουκώσει. Δεν ξέρω ποιος είχε τη φαεινή ιδέα να σας ξυπνήσει στον μεσαίωνα, αλλά καλό θα είναι να προσπαθήσετε να διατηρηθείτε ενεργός όσο μπορείτε. Το καλό της υπόθεσης είναι πως δεν χρειάζεται να ανησυχείτε πλέον για εκείνα τα νοίκια που χρωστάγατε στη Βιέννη το 992 π.Χ.

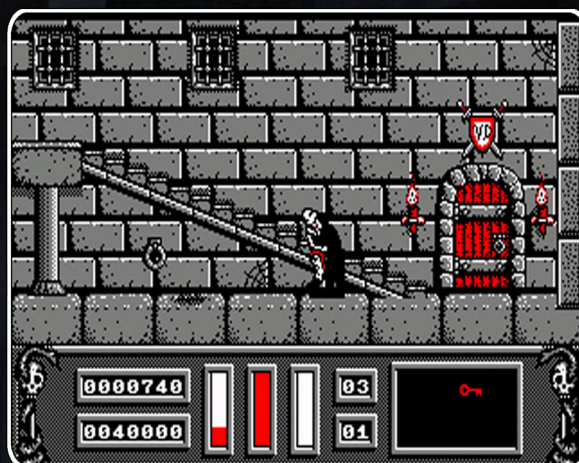
Σενάριο

Το σενάριο ως συνήθως στα παιχνίδια (ακόμη και στα πιο απλά εκείνη την εποχή) ήταν κινηματογραφικό. Στο συγκεκριμένο, η ιστορία θέλει τους απλούς ανθρώπους προστατευμένους από τους βρικόλακες χάρις σε διάφορα ιερά αντικείμενα. Ο φίλος μας ο βρικόλακας έχει σκοπό να τα κλέψει και να φέρει το χάος και σκοτάδι στη Γη. Ο ατρόμητος Van Helsing έμαθε το σχέδιο του βρικόλακα και έστησε παγίδες παντού, και ενημέρωσε τον πληθυσμό να είναι προετοιμασμένοι για τον ερχομό του βρικόλακα.

Η αλήθεια είναι πως ο βρικόλακας μού είπε πως πήγαινε διακοπές στις Αζόρες και τον έπιασαν από την Ubi Soft και τον έχωσαν με τη βία μέσα στο παιχνίδι. Τι να πεις...

Gameplay

Ξεκινάτε μέσα στο κάστρο του βρικόλακα που έχει γεμίσει από άσχετο κόσμο που περιφέρεται άσκοπα μέσα στους διαδρόμους και κρατά αντικείμενα που μπορούν να σας βλάψουν. Πρέπει να βρείτε οκτώ αντικείμενα για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο (κλειδιά, scrolls κτλ). Η ενέργειά σας κατεβαίνει με σχετικά γρήγορο ρυθμό και αν δεν θέλετε να δείτε τα ραδίκια ανάποδα, τότε θα πρέπει συχνά να τρέφεστε με ανθρώπινο αίμα αρπάζοντας από τον λαιμό τους ανθρώπους και βυθίζοντας τους μυτερούς κυνόδοντες για να πιείτε το αίμα τους.



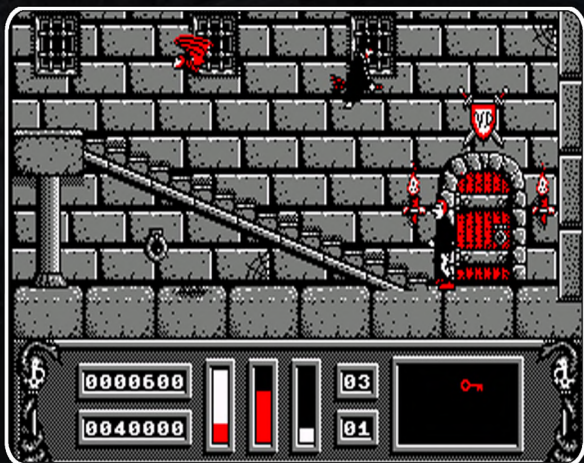
Άσε με να μαντέψω. Άλφα ρέζους θετικό;

Ο αξιαγάπητος και μοναχικός βρικόλακας έχει την ικανότητα να μεταμορφωθεί επίσης σε νυχτερίδα και σε λυκάνθρωπο (πρωτοτυπία που δεν έχουμε δει ούτε στον σινεμά). Ο κάθε χαρακτήρας έχει τα θετικά και τα αρνητικά του. Ανάλογα την κατάσταση, θα βρείτε πιο ικανό έναν από τους τρεις χαρακτήρες. Για παράδειγμα σε τμήματα που υπάρχει νερό, μόνο ως νυχτερίδα μπορείτε να περάσετε με ασφάλεια πετώντας από επάνω. Επίσης, κάθε χαρακτήρας έχει περιορισμένο χρόνο πριν γυρίσει στη μορφή του βρικόλακα. Προσοχή! Αν καθυστερήσετε, θα εμφανιστεί ο Van Helsing και τότε τα πράγματα θα γίνουν πολύ δύσκολα για εσάς. Αρκετά ζόρικη κατάσταση ακόμη και για έναν βρικόλακα.

Οι εχθροί σας (οι άνθρωποι) κυκλοφορούν σχεδόν σε κάθε οθόνη και έχουν για όπλα μαχαίρια και σταυρούς. Για να βγάλετε από την μέση έναν από αυτούς, θα πρέπει να του ρουφήξετε πλήρως το αίμα του. (δεν θα μείνει σταγόνα).

Γραφικά

Αρκετά λεπτομερή γραφικά αλλά κατά βάση ασπρόμαυρα με ελάχιστα άκυρα χρώματα σε διάφορα σημεία. Spectrum οειδή γραφικά, με λεπτομέρεια και καλοσχεδιασμένα backgrounds. Scrolling δεν υπάρχει και (να σας προλάβω πριν αρχίσετε να γκρινιάζετε) ούτε στις 16bit εκδόσεις υπάρχει. Οι χαρακτήρες ακολουθούν την ίδια λογική και αν και είναι μικρά τα sprites εντούτοις υποστηρίζουν τον εαυτό τους αρκετά καλά. Το animation είναι στοιχειώδες αλλά δεν νομίζω να περιμένετε και 60 fps το 1990 σε 8 bit υπολογιστή έτσι;



Σαν κόκκινη νυχτερίδα να είστε σίγουρος πως δεν θα τραβήξετε τα βλέμματα.

Ήχος

Η μουσική στην εισαγωγή ταιριάζει περισσότερο σε shoot'em up παιχνίδι παρά στο συγκεκριμένο. Μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει κάποιο μουσικό θέμα αλλά λίγα μεμονωμένα ηχητικά εφέ που δεν είναι ενοχλητικά. Σίγουρα αν υπήρχε έστω μια απλή και μυστήρια μελωδία το παιχνίδι θα έδινε μια διαφορετική εμπειρία στον παίκτη. Βέβαια μπορείτε να βάλετε μουσική από το soundtrack μιας ταινίας τρόμου ενώ παίζεται το παιχνίδι. Εκτός και αν οι φωνές της πεθεράς σας δεν σας αγγίζουν πλέον την ψυχή. Σας νιώθω...



Πες μου που σου γυαλίζουν την φαλάκρα γιατί έχω λίγο περιττή τρίχα να ξεφορτωθώ.

Γενικά

Ευχάριστο παιχνίδι που αν είστε fan των ταινιών τρόμου και ειδικά των κινηματογραφικών βρικόλακων θα περάσετε αρκετή ώρα μαζί του (ειδικά αν είστε ο ίδιος βρικόλακας). Σίγουρα στα συν είναι ότι μπορείτε να αλλάξετε μορφή. Αυτό είναι κάτι που δεν θα κάνει γρήγορα μονότονο το παιχνίδι. Πάντως εντύπωση μου προκαλεί το γιατί η μάγισσα που πετάει με το σκουπόξυλό της σας κάνει κακό. Όπως και να έχει, το καλύτερο χαρακτηριστικό είναι που πιάνετε τους ανθρώπους και ρουφάτε το αίμα τους μέσα σε δευτερόλεπτα.

Πάντως ποτέ δεν κατάλαβα γιατί τότε τα περιοδικά της εποχής το έθαβαν με τις χαμηλές βαθμολογίες που του έδιναν. Σίγουρα δεν είναι από τα καλύτερα παιχνίδια για τον Amstrad αλλά είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι. Είναι αρκετά πιο ιδιαίτερο από τα υπόλοιπα ανάλογα platform παιχνίδια.

Αν δεν το είχατε παίξει ποτέ αυτό το παιχνίδι (αν σας έτρεχαν μικρό από εκκλησία σε εκκλησία) δώστε του μια ευκαιρία ακόμη και τώρα. Μια μόνο σταγόνα αίμα μέσα στο σκοτάδι δεν πειράζει...



Πριν παίξετε

Τον Βλαδίμηρο Καραμούζη τον Φαβέλο, τότε το 1937 στην Άμφισσα, τσάμπα τον φάγανε εκείνη την φεγγαρόφωτη νύχτα νομίζοντας πως ήταν βρικόλακας. Πηγαίνετε στο κοιμητήριο της Άμφισσας και βρείτε τον τάφο του (είναι χαρακτηριστικός, δεν έχει σταυρό και έχει μια ανάγλυφη νεκροκεφαλή που βγάζει γλώσσα περιπαικτικά επάνω στο μάρμαρο). Αφήστε ένα λουλούδι της επιλογής σας στη μνήμη του και ένα γλυφιτζούρι φράουλα. Κοιτάξτε με μισό μάτι τη γριά που σάς κοιτάζει και σταυροκοπιέται. Φάτε κόλλυβα και μετά αν έχετε όρεξη παίξτε το παιχνίδι.





CHILLER

Publisher: Mastertronic • Type: Action • Year: 1984 • Platform: Commodore 64

Το 1985 η Mastertronic δημιουργεί το Chiller (όχι τους καταψύκτες, και ούτε το ομότιτλο παιχνίδι για τα Arcades). Οι ταινίες τρόμου είναι στα φόρτε τους εκείνη την εποχή και καθώς τα videos προσφέρουν την ευκολία του cinema στο σπίτι, το σαλόνι μετατρέπεται σε χώρο τρόμου και ψυχαγωγίας για τους φίλους των παραφυσικών ταινιών.

Φυσικά οι εταιρείες παιχνιδιών δεν θα έμεναν στην απ' έξω και ξεκινούν τη δημιουργία τίτλων με περιεχόμενο που φέρνει σε ταινίες τρόμου. Κάπως έτσι ήρθε λοιπόν και το Chiller το οποίο για να είμαι ειλικρινής δεν είχα την τύχη να το δοκιμάσω στο μακρινό 1985 αλλά αυτό το εξώφυλλο... «εδώ μου καθόταν» από τότε. Πάμε λοιπόν.

Σενάριο

Η νύχτα μας γεμίζει με ανείπωτο τρόμο και φοβόμαστε για τον εαυτό μας και για την κοπέλα που αγαπάμε καθώς παρασύρθηκε στη στοιχειωμένη έπαυλη από διαβολικά πλάσματα που τώρα απειλούν εκείνη αλλά κι εμάς. Καθώς πλησιάζουμε στο δάσος αναζητώντας την αγαπημένη μας, το αυτοκίνητό μας αγκομαχά και τελικά ο κινητήρας σβήνει. Έχουμε ξεμείνει από βενζίνη. Πρέπει πλέον να συνεχίσουμε την πορεία μας με τα πόδια μέσα από το επικίνδυνο δάσος.

Αν μας αγγίξει ένα από τα πλάσματα, ένα ζόμπι, ένα φάντασμα ή μια νυχτερίδα, αποστραγγίζεται η ενέργειά μας. Μετά από λίγη ώρα ακόμη και η παραμικρή κίνηση όπως το περπάτημα ή το άλμα μας κουράζει όλο και περισσότερο. Μπορούμε να αναπληρώσουμε την ενέργειά μας τρώγοντας τα μανιτάρια που θα βρούμε στο δρόμο μας (προσοχή όμως, στα μανιτάρια που αποδεικνύονται δηλητηριώδη). Η μόνη μας ευκαιρία να φύγουμε από το δάσος είναι να μαζέψουμε όλους τους μαγικούς σταυρούς που είναι διάσπαρτοι σε κλαδιά και σχοινιά.

Καθώς η αναζήτησή μας συνεχίζεται και βρισκόμαστε όλο και πιο κοντά στη στοιχειωμένη έπαυλη, ο κίνδυνος αυξάνεται. Θα μπούμε στον κινηματογράφο στο τέλος του δάσους όπου μας περιμένουν περισσότερα απόκοσμα πλάσματα. Ακολουθεί η στοιχειωμένη γειτονιά, δίπλα στο νεκροταφείο και επιτέλους θα φθάσουμε στην έπαυλη όπου κρατείται η κοπέλα μας. Σε κάθε χώρο πρέπει για την προστασία μας να μαζέψουμε όλους τους μαγικούς σταυρούς πριν μας εγκαταλείψουν οι δυνάμεις μας. Οι εχθροί είναι ταχύτατοι και συνεπώς οι αισθήσεις και τα αντανakλαστικά μας πρέπει να ιδιαίτερα οξυμένα προκειμένου να αποφεύγουμε τις επιθέσεις τους. Ο φόβος που νιώθουμε εδώ ίσως να λειτουργεί υπέρ μας.



Το κατάλληλο μέρος για να μείνουμε από βενζίνη.
Νύχτα, μέσα στο δάσος.

Φθάνουμε τελικά στην έπαυλη και στην αγαπημένη μας, κι ενώ η χαρά μας είναι μεγάλη που την ξαναβλέπουμε, συνειδητοποιούμε ότι τα προβλήματά μας δεν σταματούν εδώ καθώς πρέπει πλέον να ακολουθήσουμε μαζί την αντίστροφη διαδρομή για να γυρίσουμε πίσω στο αυτοκίνητο. Ο πανικός γεμίζει την ψυχή μας και πρέπει να δραπετεύσουμε πίσω από όπου ήρθαμε και πάλι μέσα από το σκοτεινό νεκροταφείο, τη στοιχειωμένη γειτονιά, τον κινηματογράφο και τελικά το δάσος. Σε κάθε βήμα μας ξέρουμε ότι πίσω μας μπορεί να παραμονεύει κάποιο από τα πλάσματα και ο φρικτός θάνατος.



Ακόμη και η ζόμπι-ταξιδέτρια στον κινηματογράφο μας έχει βάλει στο μάτι.

Gameplay

«Παλιάς κοπής» gameplay θα μπορούσα να το χαρακτηρίσω. Τι σημαίνει αυτό; Ότι το Chiller είναι διασκεδαστικό μέσα στην απλότητά του. Ξέρετε πολλά παιχνίδια (πέραν του θρυλικού Pac-man), που να μην χρειάζονται καν το fire; Λοιπόν, μιας και οι νεολογισμοί εδώ και χρόνια είναι της μόδας, θα ονομάσω το είδος του Chiller ως "jump and go".

Το παιχνίδι αποτελείται από 5 πίστες (+5 με τον γυρισμό) και σκοπός της κάθε πίστας όπως αναφέρθηκε, είναι να μαζέψουμε όλους τους σταυρούς προκειμένου να περάσουμε στην επόμενη χωρίς η μπάρα της ενέργειας να φθάσει στο μηδέν. Ανάμεσα από τα levels εμφανίζεται μία οθόνη με το λογότυπο του παιχνιδιού κι ένα συμβουλευτικό-απειλητικό μήνυμα για την επόμενη πίστα γραμμένο με απόκοσμη γραμματοσειρά.

Αν τα καταφέρουμε και φθάσουμε στην αγαπημένη μας στην τελευταία πίστα, θα πρέπει να γυρίσουμε πίσω αυτή τη φορά κάνοντας σχεδόν τον διπλάσιο κόπο καθώς εκτός από τους σταυρούς που θα πρέπει να συλλέξει ο χαρακτήρας μας (μπλε χρώματος), θα πρέπει να συλλέξει και τους αντίστοιχους (κόκκινους) και η κοπέλα μας. Και τα προβλήματα δεν σταματούν εδώ, καθώς ορισμένες φορές για να φθάσουμε κάποιον σταυρό πρέπει πρώτα ο άλλος χαρακτήρας να πάρει πρώτα τον δικό του. Επιπλέον, κάθε φορά που πατάμε το fire για να αλλάξει ο χειρισμός του χαρακτήρα μας (είναι η μοναδική φορά που το fire έχει

κάποια χρησιμότητα), ο άνδρας ή η κοπέλα που ελέγχουμε ακινητοποιείται στο σημείο που βρίσκεται με αποτέλεσμα να είναι εκτεθειμένος/η σε όλους τους εχθρούς. Το τελευταίο σημαίνει ότι κάθε ζόμπι, σκελετός, φάντασμα κ.λπ. που θα περάσει από πάνω τους θα αφαιρέσει ένα σεβαστό(-τατο) ποσό ενέργειας. Ακόμη χειρότερα, η ενέργεια και για τους δύο χαρακτήρες είναι κοινή!

Στη διάθεσή μας έχουμε μόνο μία ζωή η οποία απεικονίζεται μέσω της μπάρας ενέργειας στο πάνω μέρος της οθόνης. Καθώς η ενέργειάς μας τείνει στο μηδέν ο χαρακτήρας που ελέγχουμε γίνεται όλο και πιο αργός και ο θάνατος είναι όλο και πιο βέβαιος (μπρρρ... τι έγραψα!).

Όπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για ένα αρκετά έως πολύ δύσκολο παιχνίδι το οποίο όμως είναι εξόχως διασκεδαστικό καθώς είναι ιδιαίτερα απλό και με την εμπειρία το επίπεδο δυσκολίας ομαλοποιείται. Πραγματικά το Chiller είναι τόσο εθιστικό που πιστέψτε με δεν θα ξεκολλάτε για ώρες από την οθόνη.



Το μονοπάτι που οδηγεί στο ξωκλήσι φαίνεται πιο ασφαλές σε σχέση με τους... τάφους.



Οι χαρακτήρες που ελέγχουμε είναι πλέον δύο και η δυσκολία του παιχνιδιού αυξάνεται κατακόρυφα.

Γραφικά

Είπαμε είναι 1985, μην περιμένετε τίποτα τρομερό. Από την άλλη, παρά την εποχή που εκδόθηκε το παιχνίδι διαθέτει μέτρια προς αξιοπρεπή γραφικά ενώ η εισαγωγική οθόνη κάνει μια καλή προσπάθεια να μιμηθεί το εξώφυλλο του παιχνιδιού.

Scrolling δεν υπάρχει καθώς το παιχνίδι αποτελείται από στατικές οθόνες, ενώ η κίνηση και τα sprites του χαρακτήρα μας και των αντιπάλων είναι σχετικά καλά. Ας είχε λίγα περισσότερα χρώματα...

Ήχος

Κι ερχόμαστε στο επίμαχο (κυριολεκτικά) σημείο του παιχνιδιού. Το μουσικό θέμα του παιχνιδιού και συγκεκριμένα στην αρχική του έκδοση ήταν το τραγούδι Thriller του Michael Jackson. Από τον φόβο όμως (όχι τον παραφυσικό αυτή τη φορά), ότι η εταιρεία θα βρεθεί μπλεγμένη νομικά, το παιχνίδι επανακυκλοφόρησε με άλλο μουσικό θέμα, πολύ κατώτερου του αρχικού. Κι εδώ που τα λέμε, όλο το παιχνίδι είχε επηρεαστεί από το video-clip του Thriller καθώς οι πιο παρατηρητικοί θα αντιλήφθηκαν πως όλες οι πιστές διαδραματίζονται στα σκηνικά του παραπάνω video-clip (δάσος, cimetière, νεκροταφείο κ.λπ.). Εκτός από τον σχεδόν ομόηχο τίτλο Thriller – Chiller, προσωπικά, μέχρι και ο χαρακτήρας στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού μου φέρνει λίγο με τον M.J., αλλά ας μην το κάνουμε θέμα.

Η μουσική λοιπόν στην πρώτη έκδοση ταιριάζει αρκετά με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι λιγοστά και όχι κάτι το ιδιαίτερο.

Γενικά

Ήταν μια πολύ ευχάριστη έκπληξη να δοκιμάσω ένα παιχνίδι το οποίο έβλεπα κι άκουγα συχνά τη δεκαετία του '80 αλλά δεν είχα τσεκάρει ποτέ. Αυτήν τη φορά η Mastertronic τα κατάφερε αρκετά καλά και το Chiller επιτυγχάνει τον κύριο σκοπό του ως παιχνίδι που είναι να διασκεδάσει τον gamer, ενώ το εξώφυλλό του είναι ένα κόσμημα για οποιονδήποτε κατέχει τον αυθεντικό τίτλο. Σχεδιασμένο με την αισθητική των ταινιών τρόμου της εποχής δημιουργεί τις κατάλληλες προσδοκίες για έναν «τρομολάτρη» ώστε να κολλήσει με αυτό και τον παραφυσικό του κόσμο για ώρες - μέρες.

Παίξτε... άφοβα.

Πριν παίξετε

Δείτε το βράδυ μια τρομακτική ταινία της δεκαετίας του 1980 με προτίμηση στην «Τα ζόμπι δεν είναι χορτοφάγα» και αμέσως μετά ακούστε – χορέψτε το τραγούδι Thriller του Michael Jackson. Στη συνέχεια, παίξτε το παιχνίδι Chiller μέχρι που ο Μορφέας να σας καλέσει και τα μάτια σας να μην αντέχουν άλλο ανοικτά.

Αν τα μεσάνυχτα ακούστε κάποιο κουδούνι ή χτύπημα σε πόρτα, μην ανοίξετε...



MOON ALERT

Publisher: Ocean • Type: Action • Year: 1984 • Platform: Spectrum ZX

Οταν δεν έχεις τα δικαιώματα για το official παιχνίδι Moon Patrol από την Atari, και σου έχουν αναθέσει να φτιάξεις έναν κλώνο για 8 bit, εσύ περίμενες να σου φέρουν έναν Commodore 64 ή τουλάχιστον έναν Amstrad 464. Μόλις σου έφεραν τον Spectrum ZX κατάλαβες πως πάλι το παιχνίδι θα απέχει όσο το Α από Ω. Ενώ ξύνεις το κεφάλι σου, αναρωτιέσαι λοιπόν πότε θα ζωντανέψουν όλα αυτά τα ψηφιακά ανοσιουργήματα και θα αρχίσουν την επίθεση στην ανθρωπότητα. Δεν θέλω να σε κάνω να ανήσυχο αλλά ποιος νομίζει πως κλείδωσε την πόρτα του σπιτιού;

Σενάριο

Έστω ένα τυπικό σενάριο δεν υπάρχει. Εδώ δεν υπάρχει και για το arcade Moon Patrol. Ο σκοπός είναι καταφέρετε να φτάσετε από το σημείο Α στο σημείο Β, όπου εκεί σας περιμένει μια κατασκευή σαν βάση. Φυσικά ο δρόμος δεν είναι γεμάτος ροδοπέταλα αλλά υπάρχουν κρατήρες και βράχια. Όπως επίσης και εξωγήινα σκάφη που θέλουν να σας χαλάσουν τα σχέδια.

Gameplay

Είναι ένας κλώνος του Moon Patrol, και συνεπώς τα ίδια ακριβώς πράγματα πρέπει να κάνετε και εδώ. Αποφεύγετε να πέσετε μέσα σε κρατήρες, κάνετε άλματα επάνω από βράχους και πυροβολείτε τους ιπτάμενους δίσκους που

κάνουν βόλτες από πάνω σας. Μόνο που εδώ δεν ελέγχετε κάποιο όχημα με ρόδες ακριβώς όπως στο Moon Patrol, αλλά κάτι που θυμίζει buggy παραλίας με ραντάρ (λείπει η ομπρέλα θαλάσσης). Το έδαφος έχει περισσότερες ανωμαλίες από όσες συναντάμε στο Moon Patrol. Οι εχθροί είναι ιπτάμενοι δίσκοι και σχήματα που συναντάμε μέσα σε εργαστήρι φυσικής και σας ρίχνουν δέσμες λέιζερ, με σκοπό να σας αφαιρέσουν μια ζωή.



Ελενάκι σου έρχομαι!

Στην οθόνη βλέπουμε στο άνω μέρος το σκορ, τον χρόνο που έχουμε διαθέσιμο, και την πορεία γραμμής που συμβολίζει πόσο έχουμε προχωρήσει. Στο τέλος της γραμμής είναι και το τέλος του παιχνιδιού. Απλά πράγματα δηλαδή όπως στα περισσότερα παιχνίδια της εποχής. Πάντως η Ocean υποστήριζε πως το παιχνίδι έχει 300 σκηνές gameplay (δεν (δεν κάθισα να τις μετρήσω να πω την αλήθεια).

Γραφικά

Είναι ανούσιο να γράψουμε για χρώματα. Για κάποιον άγνωστο λόγο το sprite που ελέγχουμε αναβοσβήνει συνεχώς. Ενώ σε άλλα παιχνίδια του Spectrum τα sprites είναι σταθερά (με το κλασικό color clash βέβαια). Τα ατελείωτα μπλε βουνά δίνουν ένα στοιχειώδες βάθος και το έδαφος είναι μονίμως μωβ. Αναγνωρίζουμε πόσο περιορισμένο είναι το hardware του δύστυχου Spectrum ZX. Τουλάχιστον το scrolling της οθόνης είναι σταθερό.



Ναρκοπέδιο στο διάστημα ρε;

Ήχος

Το να γράφουμε για ήχο στον Spectrum είναι σαν να προσπαθούμε να αποδείξουμε πως τα ψάρια τραγουδούν ιταλικές άριες. Υπάρχει πάντως ένα μουσικό θέμα στην εισαγωγή που είναι ελαφρώς καλύτερο από το να ακούς γάτες να νιαουρίζουν. Όσον αφορά τα μέσα στο παιχνίδι -και αφού επιμένετε- δεν θα σας χαλάσω το χατίρι! Κλικ, κλικ, κλικ, μπιπ, μπιπ, μπλίουου...

Γενικά

Αν εξαιρέσουμε τα γραφικά και τον ήχο (που σχεδόν πάντα εξαιρούμε στην περίπτωση του Spectrum) το παιχνίδι έχει αξιόλογο gameplay (επειδή είχατε την ατυχία να μην έχετε Commodore ή Amstrad στην κατοχή σας). Όχι, σοβαρά τώρα, υπάρχουν πολύ χειρότερα παιχνίδια στα 8-bit. Το παιχνίδι είναι ενδιαφέρον και έχει ένα αρκετά καλό challenge με όλα τα εμπόδια που θα συναντήσετε στον δρόμο σας. Τα εξωγήινα σκάφη σας κάνουν την ζωή πιο δύσκολη αλλά ευτυχώς οι βολές τους δεν είναι πάντα εύστοχες. Γενικά ο κόσμος (οι fan του Spectrum) το κατατάσσουν ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για τον Spectrum (δεν μπορώ καν να φανταστώ το χειρότερο). Βοήθειά μας συνάδελφοι.

Πριν παίξετε

Μπαμπά ο Spectrum με κοιτάζει αγριεμένος. Μα τι είναι αυτά που λες παιδί μου; Μπαμπά ο Spectrum τρώει τον σκύλο του παππού...



Ω γαμώτο! Έφυγε η πίσω ρόδα. Α ρε Μανώλη γαμώ το service που έκανες!

GLOOM



Publisher: Black Magic Software • Type: FPS • Year: 1995 • Platform: Amiga 1200

Οταν είσαι μέλος μιας στρατιωτικής ομάδας που ως αποστολή της έχει να επιχειρήσει στα περίγυρα της κόλασης, μάλλον τα πράγματα δεν πάνε καθόλου καλά. Επιπλέον, δεν νομίζω πως θα του αρέσει η ιδέα να το πείτε στον παππά της ενορίας. Φάγατε τόσους στο Αφγανιστάν αλλά όταν ήρθατε εδώ ανάψατε ένα κεράκι και κάνατε την αγία οσία. Να τα λέμε όλα.

Σενάριο

Κλασικό σενάριο που κάποιος (ονόματι Black) πρέπει να βγάλει μόνος του το φίδι από την τρύπα. Μια ομάδα επίλεκτων στρατιωτών (που όλως τυχαίως τυγχάνει να είστε και εσείς επίσημο μέλος τους) τηλεμεταφέρονται σε ένα αστρόπλοιο όπου υπάρχουν πληροφορίες πως αντάρτες κλέβουν το εμπόρευμα. Σκοπός σας είναι να βρείτε τι ακριβώς γίνεται εκεί και να αναφέρετε στους ανωτέρους σας. Βέβαια, όπως θα διαπιστώσετε από την αρχή του παιχνιδιού, εκτός από αντάρτες θα βρείτε δαίμονες και διάφορα ανάλογα τέρατα που περιφέρονται μέσα στους διαδρόμους. Από ότι φαίνεται μέσα στο αστρόπλοιο υπάρχει η είσοδος για την κόλαση (τυχεροί εσείς οι σατανιστές και αλχημιστές του κακού). Πιάσατε το τζόκερ.

Gameplay

Η ειρωνεία είναι πως ενώ στις στατικές οθόνες πριν από κάθε επίπεδο εμφανίζεται μια φωτογραφία όπου είναι όλη μαζί η στρατιωτική ομάδα, στην πράξη είστε μόνος σας και όπως και στα περισσότερα παιχνίδια. Βέβαια το παιχνίδι υποστηρίζει ταυτόχρονα και δεύτερο παίκτη, οπότε είναι άδικο να γκρινιάζω άδικα. Αρκεί να παίρνετε πάντα πρώτος τα power ups.

Κλασικό fpsοϊδές αντίγραφο του κλασσικού Doom (μπορείς να πεις πως είναι και ως στυλ ντουμοειδές). Βαράτε (πυροβολείτε αβέρτα) τους πάντες και τα πάντα στο οπτικό σας πεδίο. Upgrades για το όπλο σας υπάρχουν σκόρπια όπως και bonus αύξησης ενέργειας και ενέργεια. Οι διάδρομοι είναι σχετικά λαβυρινθώδεις (λίγο πιο μπερδεμένα τα πράγματα από τον λαβύρινθο με τον Μινώταυρο στην Κρήτη) αλλά τουλάχιστον στην αρχή οι διαδρομές είναι εύκολες σε σχέση με το που ακριβώς είναι η έξοδος. Οι εχθροί συνήθως σας επιτίθενται μαζικά και οι περισσότεροι φέρουν κάποιο όπλο ρίχνοντάς σας από απόσταση (υπάρχουν τα ζομποϊδή που έρχονται κατευθείαν επάνω σας). Από την άλλη πλευρά, εσείς έχετε το δυνατότερο όπλο και έτσι δεν χρειάζεται ιδιαίτερη προσπάθεια για να βγάλετε από τη μέση τους περισσότερους εχθρούς.



Βαγγέλη, στην άλλη πτέρυγα των φυλακών έπρεπε να μπούμε. Τρέχα!

Όσο προχωράτε, τα επίπεδα γίνονται πιο δαιδαλώδη και οι εχθροί περισσότεροι και πιο επιθετικοί. Αξίζει να προσπαθήσετε να φτάσετε στον τελικό κακό που είναι απλά ο ορισμός του αυτοσαρκασμού εκ μέρους των προγραμματιστών. Το παιχνίδι παίζεται ακόμη (εκτός από καθαρόαιμους rcaδες) και θα σας προσφέρει την παλιά και ξεχασμένη σκοτεινή συγκίνηση που αφήσατε στην τελευταία τάξη του δημοτικού.

Γραφικά

Αφού η εταιρία παραγωγής του παιχνιδιού ονομάζεται Black Magic Software και στο κουτί μοστράρει ένας δαίμονας, οι fan του χώρου γνωρίζουν τι να περιμένουν. Για τους



υπόλοιπους σας διαβεβαιώ πως δεν θα επικαλεστείτε κανένα κακό πνεύμα τρέχοντας τη δισκέτα. Ενδιαφέρον έχει η επιλογή Violence Mode και μπορείτε να επιλέξετε Meaty (πολύ σωστά, γίνεται της... Πηελόπης το κάγκελο).

Ήχος

Ότι περιμένατε, πυροβολισμοί και "Αααααα" και "Οουουου" από τους εχθρούς που τους κόβετε σε φέτες (κυριολεκτικά) με τις βολές σας. Κατά τα άλλα, σκόρπια και λίγα ηχητικά εφέ για τα βασικά. Ανάμεσα στα levels ένα σύντομο funky μουσικό θέμα μου δίνει την εντύπωση πως οι στρατιώτες θέλουν να οργανώσουν πάρτι με κονφετί και σερπαντίνες. Περίεργα πράγματα...

Γενικά

Από το τότε (εκείνη την εποχή) που βγήκε το Wolfenstein και ειδικά το Doom στα PC οι Amiga έμειναν πίσω σε αυτό τον τομέα παιχνιδιών, αφού ο μαθηματικός επεξεργαστής (πολύγωνα νιονιό) ήταν προαιρετικός και με αρκετά υψηλό κόστος. Το Gloom είναι ένα από τα καλύτερα παραδείγματα του τί ήταν μια Amiga ικανή να προσφέρει σε 3D γραφικά μόνο με την ισχύ του επεξεργαστή (μην γελάτε χαιρέκακα PCαδες). Προσφέρει αρκετό gore για τους λάτρεις του είδους και τα αιμοσταγή σκοτεινά και μακάβρια τέρατα που τους αρέσει το gaming. Είναι διασκεδαστικό και αυτό που υπόσχεται το κάνει αρκετά καλά. Εκτός του ότι μπορείτε να παίξετε διπλό με έναν φίλο σας, σάς δίνεται και η δυνατότητα να συνδέσετε την Amiga σε δίκτυο και να παίξετε διπλό μεμακρυσμένα. Επίσης, το σημαντικότερο είναι πως μπορείτε να παίξετε ενάντια σε έναν φίλο σας και να βγάλετε το άχτι σας που προχτές έφαγε το τελευταίο κομμάτι πίτσα στον αγώνα της Εθνικής. Το παιχνίδι είναι αποκλειστικά για AGA μηχανήμα αφού θέλει τουλάχιστον 68020 και 2mb Fast Ram. Που να δίνεις έναν σκασμό λεφτά για επιταχυντή για την 1200 πλέον; Και στον Winuae παίζει μια χαρά το παιχνίδι.



Μπορείς να το πεις και τέχνη...

Πριν παίξετε

Νύχτα με πανσέληνο, με σβηστά φώτα ανάψτε δίπλα από την Amiga δυο κεράκια. Βάλτε και ένα βιβλίο Σολομωνικής μαγείας για ντεκόρ και τρέξτε το παιχνίδι με φουλ ένταση στον ήχο. Αν δεν σας κυνηγήσει η μάνα σας με τον πλάστη σαν αγριεμένος ταύρος στείλτε μου μήνυμα στο περιοδικό για να σας στείλω δώρο ένα κουτί φυστίκι Αιγίνης.



Πες μου που κουρεύεσαι φίλε.

Ρε συ ως πότε θα μας έχει έτσι σαν αγάλματα ο telonio;

Άντε ρε telonio τελείωνε επιτέλους με αυτή την φωτογραφία γαμώτο!

Κουραστήκατε παλληκάρια μου; (telonio)



Art & Magic

Publisher: Psygnosis • Type: Shoot'em up • Year: 1992 • Platform: Amiga 500

Αν είχες amiga το έτος 1992 και ήσουν περήφανος για αυτό, τότε το Agony ήταν ένας ακόμη λόγος για να την επιδεικνύεις στην παρέα σου όταν ερχόταν στο σπίτι. Ένα οριζόντιο scrolling shooter παιχνίδι με αεροπλάνια; Όχι. Με διαστημόπλοια; Όχι. Ε καλά τί είχε τέλος πάντων αυτό το παιχνίδι; Μία κουκουβάγια! Αλλά όχι όποια και όποια κουκουβάγια. Είχε την αγαπημένη όλων των κατόχων Amiga κουκουβάγια από το λογότυπο της κορυφαίας ίσως εταιρίας της εποχής Psygnosis.

Σενάριο

Ο μάγος του ήλιου master Acanthopsis μετά από πολλά χρόνια πειραματισμού, κατάφερε και ανακάλυψε την Cosmic Power έχοντας όμως τίμημα την ίδια του τη ζωή. Πριν πεθάνει, θέλησε να δει ποιος από τους μαθητές του, Alestes και Mentor, είναι πιο ικανός να σηκώσει το βάρος της Κοσμικής Δύναμης και των ευθυνών που αυτή επιφέρει στον κόσμο της.

Έτσι επινόησε μία δοκιμασία βάζοντας τους δύο μαθητές αντιμέτωπους σε μία σειρά προκλήσεων όπου θα επικρατήσει ο καλύτερος και ο ικανότερος. Ο Alestes μεταμορφώνεται σε κουκουβάγια και καλείται να ξεπεράσει όλες τις παγίδες και τους εχθρούς που με μεγάλη μαεστρία έχει στήσει και στείλει ο Mentor εναντίον του. Θα καταφέρει να επιβιώσει ο Alestes, ή θα αποδειχθεί ικανότερος ο Mentor, στη μάχη για τον τελικό νικητή και τον απόλυτο έλεγχο στην Κοσμική Δύναμη;

Gameplay

Το παιχνίδι είναι οριζόντιο scrolling shooter στο οποίο κινούμαστε από αριστερά προς τα δεξιά μέχρι να φτάσουμε στο boss. Αυτό αυτομάτως σημαίνει ότι από θέμα χειρισμού τα πράγματα είναι απλά καθώς δεν έχουμε συνδυασμούς

κινήσεων και όλα γίνονται εύκολα. Δηλαδή κινούμε την κουκουβάγια στις οκτώ κατευθύνσεις του μοχλού και με το fire button πυροβολούμε. Αν ο μοχλός σας διαθέτει auto fire διακόπτη, είναι η κατάλληλη στιγμή να το χρησιμοποιήσετε. Υπάρχει όμως μία σημαντική λεπτομέρεια που ίσως δυσκολέψει κάποιους από εσάς και αυτό οφείλεται στην ύπαρξη των power ups που θα αναλύσουμε στη συνέχεια, και το μενού επιλογής των οποίων εμφανίζεται πατώντας το πλήκτρο space στο πληκτρολόγιο.



Νομίζω πως είναι λίγο μεγάλα τα ψάρια για βραδινό.

Δηλαδή εκεί που παίζεις και έχεις ιδρώσει από το άγχος σου στο παιχνίδι και τα χέρια σου τρέμουν καθώς με ένα χτύπημα χάνεις όλη σου την πρόοδο, θα πρέπει να έχεις στο νου σου ότι πατώντας το space ανοίγει το μενού για να χρησιμοποιήσεις τις έξτρα δυνάμεις σου για λίγα δευτερόλεπτα. Έχε χάρη που είχαμε ένα fire button και δεν υπήρχε άλλη λύση.

Ξεκινάμε με τρεις ζωές οι οποίες μπορούν να αυξηθούν μαζεύοντας πόντους, ενώ αν χάσουμε μία ζωή ο χαρακτήρας μας γίνεται αόρατος (βλέπουμε μόνο το περίγραμμα του) για λίγα δευτερόλεπτα μέχρι να είμαστε έτοιμοι για δράση.



Το όπλο μας αρχικά έχει μικρή εμβέλεια και είναι αδύναμο, όμως στη διάρκεια συλλέγουμε από διάφορους εχθρούς κάτι πράσινα μπουκαλάκια που περιέχουν το φίλτρο που θα δυναμώσει τόσο την ένταση του όπλου μας όσο και τη διάμετρό του. Στο μαχ της δύναμής του καταλαμβάνει σχεδόν όλο τον κάθετο χώρο της οθόνης. Ένα ακόμη αντικείμενο που αφήνουν πίσω τους κάποιοι εχθροί, είναι τα ξίφη. Μόλις αποκτήσεις ένα ξίφος αυτό στέκεται ετοιμοπόλεμο λίγο πάνω από την κουκουβάγια και την ακολουθεί μέχρι να χάσει, εξολοθρευοντας οτιδήποτε ακουμπήσει. Αν αποκτήσεις και δεύτερο ξίφος τότε αυτό τοποθετείται κάτω από την κουκουβάγια δίνοντας τεράστια βοήθεια στον παίκτη.



Τέλος ένα ακόμη αντικείμενο που κερδίζουμε από κάποιους εχθρούς είναι ο πάπυρος με τον οποίο γεμίζει το οπλοστάσιο μας που εμφανίζεται όπως είπαμε νωρίτερα με το πλήκτρο space. Οκτώ διαφορετικά power ups κάθε ένα από τα οποία διαρκεί δέκα δευτερόλεπτα.

Γραφικά

Στα γραφικά το παιχνίδι είναι χάρμα οφθαλμών χωρίς καμία υπερβολή. Πριν ακόμη μπούμε στο παιχνίδι βλέπουμε τη loading screen η οποία μαζί με τις υπόλοιπες που θα δούμε στο παιχνίδι, άνετα τις εκτυπώνεις και τις μετατρέπεις σε κορνίζες. Πανέμορφες και εντυπωσιακές.



Αυτό εκεί μοιάζει λίγο με την πεθερά μου.

Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, και αφού ακούγεται ο ήχος του floppy drive, ξεκινά το παιχνίδι και βλέπουμε το κεντρικό sprite του παιχνιδιού, την κουκουβάγια. Ο ίδιος ο Franck Sauer δήλωσε:

The owl as a main character was not imposed to us by Psygnosis. We were looking for a flying animal to match with the graphical design of the game, and when we signed with Psygnosis, we liked that company so much we thought the

elegant beauty of an owl seemed a good fit. I used a sequence at the beginning of the film 'Labyrinth' as a reference for creating the animation (πηγή: <http://francksauer.com>).

Το παιχνίδι διαθέτει έξι περιοχές στις οποίες θα περιπλανηθούμε.

Η πρώτη περιοχή είναι η είσοδος μας στο ζωντανό δάσος. Εκεί μας περιμένουν τεράστιες αράχνες, ιπτάμενες νεκροκεφαλές και νυχτερίδες ενώ η τρικυμία στη θάλασσα θα μάς κάνει να σκεφτούμε «τί έφτιαξαν ρε φίλε οι άνθρωποι!»

Η δεύτερη περιοχή είναι αυτή των καταρρακτών. Εδώ οι κύριοι εχθροί μας είναι τα μπλε σύννεφα, οι πτεροδάκτυλοι και οι ιπτάμενοι καβαλάρηδες ενώ το τοπίο αλλάζει στην πορεία καθώς στο παιχνίδι αρχίζει να σουρουπώνει.

Η τρίτη περιοχή είναι τα βάθη του δάσους όπου αρχίζει το φως να γίνεται ελάχιστο και οι εχθροί να καμουφλάρονται χρησιμοποιώντας τα χρώματα της φύσης. Εδώ θα δούμε και ανθρώπινα κτίσματα στα οποία ζουν όλοι οι φτερωτοί εχθροί μας. Σαρκοφάγα φυτά, τοξικά αέρια και μέλισσες θα προσπαθήσουν να μας σταματήσουν.

Η τέταρτη περιοχή είναι αυτή της κρεμαστής γέφυρας και του πέτρινου περιβάλλοντος. Φωτιές, νεκροκεφαλές, ανθρωπόμορφα τέρατα, εξωγήινες μπάλες θα βρεθούν στον δρόμο σας μέχρι να φτάσετε στο boss.



Η πέμπτη περιοχή είναι αυτή του στοιχειωμένου κάστρου. Κόκκινος ουρανός, τεράστιες κάμπιες και έντομα σε μία πίστα όπου τόσο εσείς όσο και οι εχθροί έχουμε ανέβει σε επίπεδο και ικανότητες με αποτέλεσμα να είναι μία πραγματική πρόκληση μέχρι να φτάσουμε στον τελικό κακό.

Η έκτη και τελευταία περιοχή είναι η κόλαση πραγματικά. Το τοπίο φλέγεται από άκρη σε άκρη. Οι περισσότεροι εχθροί έχουν καλυφθεί από λάβα, περιστρεφόμενες φωτιές και ότι έχουμε συναντήσει μέχρι τώρα θα το βρούμε μπροστά μας μέχρι να φτάσουμε στον ίδιο τον Mentor. Αν καταφέρουμε να νικήσουμε θα λάβουμε ως αντάλλαγμα τον πάπυρο με το μυστικό της Cosmic Power.

Ήχος

Τον ήχο του παιχνιδιού επιμελήθηκε ο ίδιος ο Frank Sauer μαζί με τον εκ των κορυφαίων της εποχής Tim Wright. Στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού ακούμε μία πανέμορφη μελωδία πιάνου την οποία αργότερα έκλεψε το νορβηγικό black metal συγκρότημα Dimmu Borgir (το Agony κυκλοφόρησε το 1992 ενώ το τραγούδι Sorgens Kammer του άλμπουμ Stormblast το 1996) και έπειτα από δικαστική διαμάχη κέρδισε φυσικά ο Tim Wright υποχρεώνοντας έτσι το συγκρότημα να αφαιρέσει το τραγούδι από το άλμπουμ.

Τα ηχητικά εφέ είναι ότι ακριβώς περιμένεις σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι αλλά σίγουρα όλοι οι ήχοι επισκιάζονται από τις μουσικές μελωδίες που ακούγονται.

Γενικά

Το Agony είναι ένα από τα πιο όμορφα παιχνίδια που μπορεί να παίξει κάποιος στην Amiga, τόσο στον οπτικό τομέα όσο και στον ακουστικό και στο gameplay. Δυστυχώς κυκλοφόρησε σε μία εποχή που πολλοί είχαν ήδη κάνει τη μετάβαση στις κονσόλες και δεν έτυχε θεωρώ της αναγνώρισης που του άρμοζε ως παιχνίδι. Είναι άλλωστε και ένα μικρό παράπονο που έχει εκφράσει αρκετές φορές ο ίδιος ο Sauer.

Το παιχνίδι μπορείτε να το θυμηθείτε και να το παίξετε μέσα από τους γνωστούς emulators. Ακόμα και δεν το παίξετε όμως, ακούστε οπωσδήποτε τη μουσική του.



Στα του ήχου τώρα θα συναντήσουμε σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού επτά μελωδίες οι οποίες είναι χαρακτηριστικές και ακούγονται ευχάριστα μέχρι και σήμερα. Αυτό που σίγουρα θυμούνται όσοι έπαιξαν το Agony στην εποχή τους, είναι ότι πριν την έναρξη του παιχνιδιού εμφανιζόταν ένα γραφικό που προέτρεπε τον παίκτη να συνδέσει την Amiga με το ηχοσύστημά του για να απολαύσει τις μελωδίες.

Πριν παίξετε

Δείτε την animation ταινία Legend of the Guardians: The owls of Ga'Hooole του Ζακ Σνάιντερ (300) όπου θα δείτε τη ζωή της κουκουβάγιας Σόρεν πετώντας πάνω από θάλασσες και βουνά, αναζητώντας το Μεγάλο Δέντρο. Πολλά κοινά με τις πίστεις του Agony και είναι ότι πρέπει για να μπειτε στο κλίμα.



Publisher: Ocean • Type: Platform • Year: 1990 • Platform: Amiga 500

Το πλέον γνωστό φυτό από την οικογένεια των σαρκοφάγων, η Διωναία (*Dionaea Muscipula*) Μυγοπαγίδα, γνωστή και ως Venus Flytrap, είναι ένα φυτό το οποίο με μια απότομη κίνηση παγιδεύει το θήραμα του μέσα στις δαγκάνες του όπου και το τρώει. Είναι ένα σαρκοφάγο φυτό το οποίο αιχμαλωτίζει και τρέφεται με μικρά ζώα (κυρίως μικρά έντομα και αραχνίδες).

Σενάριο

Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, η ανθρωπότητα λόγω του υπερπληθυσμού και των διατροφικών της αναγκών (ναι, συζητιόταν το θέμα από τότε) έχει καταστρέψει όλα τα δάση για να φτιάξει καλλιέργειες, τα φυτοφάρμακα έχουν εξοντώσει όλα τα έντομα και η οικολογική ισορροπία απειλείται.

Τότε κάποια «λαμπρά μυαλά» σκέφτηκαν να κατασκευάσουν αρκετά ρομπωτικά έντομα για να αποκαταστήσουν την ισορροπία, όμως κάποιο λάθος στον προγραμματισμό και στο DNA τους τα στρέφει εναντίον της ανθρωπότητας με σκοπό να την εξαλείψουν.

Εδώ αναλαμβάνετε δράση εσείς. Μέσω ενός ρομπότ-εντόμου (σαν ρόμπκοπ των καταρτιδών). Σκοπός σας να διορθώσετε το λάθος και να ξεκάνετε τα έντομα τρελό-ρομπότ. Ένα απλό εφικτό σενάριο φαντασίας δηλαδή... Παρόλα αυτά είναι αρκετά πρωτότυπο και ενδιαφέρον για παιχνίδι.

Το άκρως ενδιαφέρον στο παιχνίδι είναι οι πίστες «τα κάτω πάνω» που θα χρειαστεί να περάσετε (και πιστέψτε με δεν είναι εύκολο) ή τα μεγάλα άλματα που πραγματοποιείτε σε σημεία που υπάρχει ανάλογο εικονίδιο στο έδαφος. Ο χειρισμός του ρομπότ-εντόμου (που είναι σαν χοντρή μύγα) είναι ιδιαίτερα εύκολος, κινείστε με το joystick σε όλες τις κατευθύνσεις και με το fire πυροβολείτε τα αντίπαλα έντομα ρομπότ.

Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται και εσείς εξοντώνετε τους αντιπάλους σας, αφήνουν πίσω τους μικρές σφαίρες που περιέχουν ενέργεια, ζωές, upgrades διαφορετικά και πολύ αποτελεσματικά όπλα, αλλά και παγίδες που μπορεί να σας αφαιρέσουν ζωές και ενέργεια.



Φιλαράκι μήπως έχεις μερικές σταγόνες λάδι;

Γραφικά

Καλοσχεδιασμένα και πρωτότυπα sprites (που επαναλαμβάνονται) δίνουν μια αίσθηση ενός αρκετά premium παιχνιδιού που οι προγραμματιστές τού έδωσαν ιδιαίτερο βάρος στην καλαισθησία.

Ειδικά το ρομπότ-έντομο (είπαμε είναι μια χοντρή μύγα) που χειρίζεστε είναι πανέμορφο με λεπτομέρειες που αν αναλογιστούμε τις δυνατότητες της εποχής είναι υπέροχο. Το περιβάλλον είναι εξίσου πολύχρωμο, και με αρκετές λεπτομέρειες, και κάθε κόσμος είναι εντελώς διαφορετικός στο σχεδιασμό (δάσος, πάγος, νεκρή πόλη, σπηλιές, βάλτοι κ.α). Τα background είναι και αυτά πολύχρωμα και προσδίδουν μια όμορφη νότα.



Ήχος

Είναι το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Εκμεταλλεύεται σε μεγάλο βαθμό το πολύ καλό hardware της Amiga μας, ειδικά το κομμάτι στον τίτλο ακόμα και σήμερα με ανατριχιάζει, είναι από τα κομμάτια που θα αναγνώριζα παντού όπου και να ακούσω, και είναι άρρηκτα συνδεδεμένο για μένα με τη νοσταλγία μιας ανεπανάληπτα υπέροχης εποχής. (σ.σ. Omenforever: Ξέρω ακριβώς τί εννοείς Τζόνι μου).

Τα κομμάτια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι συμπαθητικά και δένουν με την post apocalyptic ατμόσφαιρα. Τα εφέ είναι απλά όχι κάτι το ιδιαίτερο.



*Δεν έπρεπε να πτώ τόσο πολύ.
Όλα ανάποδα ήρθαν!*

Γενικά

Ένα συμπαθητικό παιχνίδι με χαρακτηριστικά από άλλα παιχνίδια της εποχής. Καλοσχεδιασμένα γραφικά, καλός ήχος, εύκολο gameplay που όμως είναι αρκετά αργό και κάποια στιγμή ίσως γίνει βαρετό. Σίγουρα όμως είναι από τα παιχνίδια που θα σας τραβήξει τη προσοχή και θα το θυμάστε όπως και εγώ αν το παίζατε τότε.



*Ποιός άνοιξε στο τέρμα τον κλιματισμό;
Μάνα κλείσε το air-condition!*

Από τους χαρακτηριστικούς τίτλους της εποχής στην Amiga. Θα μπορούσε να είναι λίγο πιο γρήγορο και ίσως έπρεπε να υπάρχει ένας μεγαλύτερος πλουραλισμός στον σχεδιασμό των sprites θα βοηθούσε να γίνει περισσότερο ενδιαφέρον και με αντοχή στο χρόνο.

Πριν παίξετε

Πάρτε μια μυγοσκοτώστρα και ξεπαστρέψτε όλες τις μύγες και τα κουνούπια του σπιτιού, συνεχίστε την αιμοδιψή σας μανία με απανωτά χτυπήματα σε ότι έντομο κινείται και πετάει (πλάκα κάνω).



Μάγκες για Καλαμάτα καλά πετάω;

Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιξα στην Amiga 500. Επίσης είναι και ένα από τα αγαπημένα μου. Η ικανότητα της μηχανικής μύγας να περπατάει στα ταβάνια ήταν πρωτότυπη. Το gameplay είναι αργό αλλά έχει σημασία και πόσο γρήγορα προχωράς στα επίπεδα. Στην αρχή φαίνεται εύκολο αλλά σύντομα ανακαλύπτεις πως η κατάσταση είναι αρκετά δύσκολη και χρειάζεται προσπάθεια. Ομολογώ πως το είχα φτάσει μακριά αλλά ποτέ δεν κατάφερα να το τερματίσω.

Πάρα πολύ καλά γραφικά με πετυχημένα χρώματα στα sprites και ευδιάκριτα backgrounds. Το animation είναι ικανοποιητικό και το scrolling της οθόνης είναι άριστο. Το μουσικό θέμα στην εισαγωγή ανεπανάληπτο και σίγουρα ένα από τα καλύτερα που έχουμε ακούσει στην Amiga. Τα ηχητικά εφέ όντως δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Όμως μερικά από αυτά είναι ιδιαίτερα περίεργα στο πως ακούγονται.

Πρόκειται για ένα αλλόκοτο platform-shoot'em up. Το ότι περιλαμβάνει και καθαρά shoot'em up επίπεδα είναι μια έξυπνη ιδέα. Το κάνει να μην γίνεται μονότονο. Κάτι που ανάλογα platform παιχνίδια μεγάλα σε διάρκεια πάσχουν. Σίγουρα είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που μας έχει δώσει η Ocean.

Wonder Boy

IN MONSTER WORLD



Gus G

Publisher: Westone • Type: Platform • Year: 1992 • Platform: Sega Megadrive

Το πρώτο Wonder Boy στα ουράδια υπήρξε πάντα μια σταθερή μου επιλογή δεδομένου ότι είχε εξαιρετικό gameplay, ωραία γραφικά και ήταν value for money (μέτριας δυσκολίας παιχνίδι που μπορούσες να παίξεις για αρκετή ώρα χωρίς να χρειαστεί να στάξεις πολλά στο εκάστοτε αδηφάγο μηχανάκι). Παρομοίως και τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς διεκδικήσαν και πήραν αρκετά από τα 50άρικα (πλέον) που είχα στην τσέπη μου αφού κάθε νέο παιχνίδι της σειράς είχε να προσφέρει φρέσκιες ιδέες. Το δεύτερο παιχνίδι Wonder Boy το έστριψε επιτυχώς και από κλασικό platform μετατράπηκε σε action RPG ενώ το τρίτο παιχνίδι της σειράς επέστρεψε στις αρχικές platform ρίζες του. Κάπου εκεί έχασα την συνέχεια αφού τα υπόλοιπα παιχνίδια εμφανιστήκαν στις κονσόλες της Sega που ήταν και ο publisher του παιχνιδιού.

Την ύπαρξη του Wonder Boy in Monster World την αγνοούσα μέχρι σχετικά πρόσφατα, όταν και αγόρασα το Sega Mega Drive mini. Αφού «καθάρισα» τα must play των προεγκατεστημένων παιχνιδιών της κονσόλας, κοίταξα τι μου είχε απομείνει. Διστακτικά το φόρτωσα και στο πρώτο κιάλας 5 λεπτό έμεινα να χαζεύω την οθόνη όπως ο Τραβόλτα το περιεχόμενο του χαρτοφύλακα στο Pulp Fiction.

Σενάριο

Το σενάριο δεν ξεφεύγει από τα αντίστοιχα τετριμμένα εκείνης της εποχής. Για άλλη μια φορά, αναλαμβάνετε τον έλεγχο του ήρωα (ονόματι Shion) που θα πρέπει να «καθαρίσει» τον κόσμο από τα τέρατα που τον δυναστεύουν. Στο ταξίδι σας θα βρεθούν διάφοροι φιλικοί χαρακτήρες πχ Fairy Queen Eleanora, Elder Dragon να σας καθοδηγήσουν ενώ δεν παραλείπεται το κλασικό και αναγκαίο φλερτάκι με την πριγκίπισσα για να μην χάσετε το ενδιαφέρον σας. Σε κάποια κομμάτια που παιχνιδιού θα αποκτήσετε ακολούθους πχ μια νεράιδα, ένα dwarf κτλ που μεταξύ μας, δεν είναι και ιδιαίτερα χρήσιμοι.

Gameplay

Το Wonder Boy in Monster World είναι ένα action RPG με έντονο το στοιχείο του platforming που έχει καταφέρει να ισορροπήσει ιδανικά αναμεσα σε όλα τα αυτά τα είδη που έχει αγκαλιάσει. Αυτό σημαίνει ότι πέραν της συλλογής όπλων και μαγικών, καλείστε να πραγματοποιήσετε άλματα σε σωστό χρόνο, να ανεβείτε σκάλες, να κρεμαστείτε από σκοινιά και να σκοτώσετε ότι σας επιτίθεται.

Κατά την διάρκεια του quest, ο Shion μπορεί να συλλέξει διάφορες πανοπλίες, μπότες και όπλα που θα τον βοηθήσουν να προχωρήσει μέχρι το τέλος. Κάθε είδος εξοπλισμού μπορεί να πάρει έως και 8 αναβαθμίσεις και θα προσδώσουν στον χαρακτήρα σας διάφορες νέες ικανότητες όπως π.χ μεγαλύτερη αντοχή στα χτυπήματα των αντίπαλων, μεγαλύτερη ταχύτητα στα πόδια. Όσον αφορά τον σπλιισμό, ο χαρακτήρας σας μπορεί να κουβαλήσει από σπαθιά και ασπίδες για μάχη από μικρή απόσταση, μέχρι δόρυα και τριαινές που θα του επιτρέψουν να επιτίθεται από απόσταση.



Πέρα μέσα να φας την πεθερά μου σε παρακαλώ.

Πέραν των αντικειμένων αυτών, ο Shion μπορεί να χρησιμοποιήσει έξι διαφορετικά μαγικά (πχ. Fire Storm, Thunder, Quake), τα οποία θα βρει είτε σε σεντούκια είτε νικώντας ορισμένους εχθρούς στο παιχνίδι. Στα αντικείμενα που μπορείτε να συλλέξετε θα πρέπει να προστεθούν και αυτά που θα σας αυξήσουν την χαμένη ενέργεια σας καθώς και οι «καρδούλες» που θα σας επιμηκύνουν το health bar.



Αυτή η μανιταρόσουπα που έφτιαξε η Ευλαμπία μάλλον με πείραξε λίγο.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, θα επισκεφτείτε πόλεις στις οποίες μπορείτε να μιλήσετε με τους κάτοικους για να πάρετε πληροφορίες, να σώσετε την πρόοδο σας ρίχνοντας ένα ύπνο στο πανδοχείο και να επισκεφτείτε τα μαγαζιά για να αγοράσετε όπλα και αντικείμενα. Τις αγορές σας θα τις κάνετε με τα χρήματα που θα αφήσουν πίσω τους οι διάφοροι εχθροί που θα ξεπαστρέψετε (π.χ. μανιτάρια, αράχνες, καβούρια, φίδια).

Το παιχνίδι έχει επιτυχώς προσθέσει Puzzle στοιχεία στο gameplay του για να μην μείνει κανείς παραπονεμένος. Έτσι, νωρίς στο παιχνίδι, καλείστε να βρείτε την ocarina και να παίξετε τον σωστό σκοπό για να ανοίξουν πόρτες (δεν είναι ο Link ο μοναδικός οργανοπαίχτης) αλλά και αργότερα θα πρέπει να βρείτε τους γρίφους που θα σας θέσει η Σφίγγα για να προχωρήσετε παρακάτω.

Η δυσκολία του παιχνιδιού μπορεί να χαρακτηριστεί μέτρια με τον πήχη να ανεβαίνει όσο πλησιάζει προς το τέλος και να καταλήγει στο επίπεδο του «σπάσε την οθόνη με το joystick». Για παράδειγμα, το τελευταίο boss είναι από τα πιο δύσκολα που έχουν υπάρξει στην ιστορία του gaming ενώ το σημείο που πρέπει να πραγματοποιήσετε συνεχόμενα άλματα σε πλατφόρμες που εμφανίζονται για δευτερόλεπτα και μετακινούνται, απαιτεί επίπεδο συγκέντρωσης Grand Master Yoda.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα και συνεχίζουν να ακολουθούν την πολύχρωμη καρτούνιστική εμφάνιση που είχε αρχικά υιοθετήσει το πρώτο Wonder Boy. Το background είναι καλοσχεδιασμένο με αρκετές λεπτομέρειες (π.χ. ιερογλυφικά στους τοίχους της πίστας με την πυραμίδα) ενώ δεν λείπουν και οι οθόνες που χρησιμοποιείται parallax scrolling. Πολλή καλή δουλειά έχει γίνει και στα sprites, με τα υπερμεγέθη bosses και τους φιλικούς χαρακτήρες να έχουν ζωγραφιστεί με μοναδική έμπνευση.

Ήχος

Το παιχνίδι από την αρχή μέχρι το τέλος του είναι ντυμένο με πολλές και εξαιρετικές μελωδίες οι οποίες είναι customized ανά περίπτωση. Έτσι όταν βρίσκεστε βαθιά στην ζούγκλα

ακούγεται μελωδία που στηρίζεται στα τύμπανα, ενώ όταν προσπαθείτε να σκοτώσετε καβούρια σε παραθαλάσσια μέρη η μελωδία είναι πιο ανάλαφρη και παιχνιδιάρικη. Αρκετές από αυτές τις μελωδίες είναι πιασάρικες και θα σας κολλήσουν στο μυαλό για καιρό.

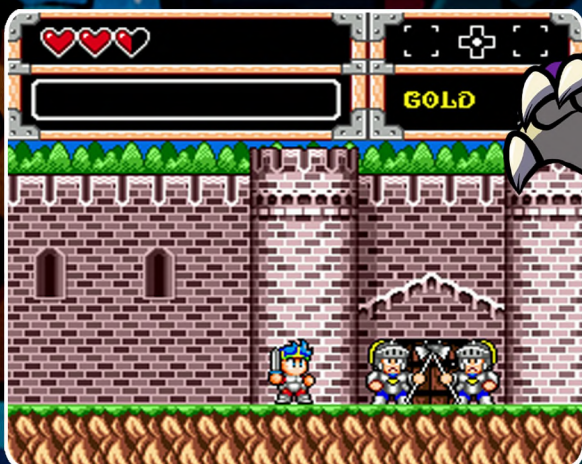
Γενικά

Καταρχάς μην πέσετε στην παγίδα του περιτυλίγματος. Ξεκινώντας, το παιχνίδι μπορεί να σας κάνει φανεί αρκετά απλό, χαριτωμένο και παιδικό βάσει οπτικοακουστικών κριτηρίων. Προχωρώντας όμως θα δείτε ότι δεν τίθεται τέτοιο θέμα δεδομένου ότι το παιχνίδι έχει αρκετό βάθος. Όσο προχωράτε τόσο μεγαλύτερο κομμάτι του κόσμου ξεκλειδώνει και μπορείτε πλέον με τις νέες δεξιότητες που αποκτάτε σταδιακά να ανακαλύψετε κρυμμένα μυστικά σε σημεία που δεν εντοπίσατε στο πρώτο σας πέρασμα. Το Metroid σας ήρθε στο μυαλό και πολύ σωστά.

Η Westone έχει καταφέρει να πάρει και να βελτιώσει τα καλύτερα στοιχεία από τα πρώτα παιχνίδια της σειράς, να προσθέσει εξτρά πινελιές και να παραδώσει ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει σε εγρήγορση για αρκετές ώρες. Εξαιρετική επιλογή για όσους θέλουν να παίξουν ένα action platform που ταυτόχρονα θα μπορέσουν να εξελίσουν τον χαρακτήρα τους στο χαλαρό χωρίς να χρειαστεί να διαβάσουν scrolls με κατεβαστά και να κάνουν crafting. Για όσους ταίσαμε τα Wonder Boy στα ουράδικα είναι μονόδρομος.

Πριν παίξετε

Αν έχετε παίξει τα Mario και τα Zelda, ξέρετε ήδη να σκοτώνετε μανιτάρια και να παίξετε την ocarina σας, οπότε φορτώστε το απευθείας χωρίς ενδιαασμούς.



*Παιδιά ψάχνω να νοικιάσω ένα διαμέρισμα.
Μήπως υπάρχει κάτι διαθέσιμο εδώ;*

NAVY SEALS

Publisher: Ocean ● Type: Platform ● Year:1990 ● Platform: Gameboy

Τα παιχνίδια πολέμου είχαν πάντα την τιμητική τους στις κονσόλες και τα home. Ακολουθώντας τα πρότυπα των ταινιών του 80/90, όπου είδαμε κλασικά αριστουργήματα στη μεγάλη οθόνη (Commando, Rambo, Die Hard), οι publishers/developer έκαναν τα αδύνατα δυνατά να μεταφέρουν το πολεμικό κλίμα και τη μυρωδιά του μπαρουτιού στις οθόνες μας. Κάποιοι τα κατάφεραν εξάίσια και ορισμένοι απέτυχαν παταγωδώς με αρπαχτές (όπως για παράδειγμα η σειρά Rambo).

Σήμερα όμως θα ασχοληθούμε με το Navy Seals το οποίο όχι μόνο τα κατάφερε αλλά και έθεσε τα standard στα Stealth action platformer στο μικρό handheld της Nintendo. Η Ocean πάλι έκανε το θαύμα της και παρέδωσε ένα μπαροτοκαπνισμένο cartridge που λίγοι και τολμηροί μπορούν να τερματίσουν. Για την ιστορία, το παίγνιο κυκλοφόρησε σε Amstrad GX4000, Commodore 64, Amiga, Amstrad CPC, ZX Spectrum και Atari ST αλλά η έκδοση που έμελλε να το κάνει γνωστό ήταν στο Game Boy. Στην Ελλάδα κυκλοφόρησε με εξώφυλλο το σήμα των Navy Seals, ενώ η Αμερικάνικη έκδοση στηρίχθηκε στο εξώφυλλο της αντίστοιχης ταινίας του 1990 με τον ομώνυμο τίτλο. Και οι δύο εκδόσεις είναι υπέροχες και αξίζουν να τις έχετε στην συλλογή σας για το υπέροχο και υποδειγματικό τους artwork.

Gameplay

Το δυνατό χαρτί του τίτλου. Απλό αλλά ιδιοφυές left-to-right platform που ξεχωρίζει. Το καλοσχεδιασμένο sprite του ήρωα περπατά και πηδά κρατώντας ένα Uzi (ή Ingram) ρίχνοντας ριπές στους τρομοκράτες. Τα αντίπαλα sprite σάς κάνουν τη ζωή δύσκολη αφού πολλές φορές τρέχουν κατά πάνω σας. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι θυμίζει το gameplay του Greenberet (σ.σ. να το πάλι αυτό το παιχνίδι!) αλλά νιώθω ότι είναι μια κλάση καλύτερο στο μικρό hand held της Nintendo. Πολύ ωραίο στοιχείο του gameplay το ότι μπορείτε κατά τη διάρκεια της μάχης να λάβετε βοήθεια από έναν sniper που θα "καρφώσει" τους αντιπάλους με headshots επί της οθόνης.

Εντυπωσιακό! Αξίζει να σημειωθεί ότι το παιχνίδι κλιμακώνει τη δυσκολία του σταδιακά. Τα τελευταία level θα δοκιμάσουν την υπομονή σας με κίνδυνο να εκσφενδονιστεί το μικρό gameboy στην στρατόσφαιρα. Κάθε σφαίρα και κάθε δευτερόλεπτο που χάνετε μετράει. Θέλει χειρουργική ακρίβεια όπως ακριβώς και στις πραγματικές στρατιωτικές επιχειρήσεις. Αντάξιος λοιπόν ο τίτλος του Navy Seals από άποψη gameplay.

Γραφικά

Όλα τα γνωστά μέρη για πολεμικές επιχειρήσεις εμφανίζονται στο διαμάντι της OCEAN. Από αποβάθρες, μέχρι σκοτεινά υπόγεια και μυστικές κρυψώνες "τρομοκρατών".



Όταν έχεις ικανότητα καγκουρό στα άλματα.



Ουσιαστικά πρόκειται για guerilla warfare με ολίγον Μέση Ανατολή. Τα sprites όμως είναι καλοσχεδιασμένα. Ειδικά του κεντρικού ήρωα, που έχει με πολλή λεπτομέρεια και ακρίβεια ακόμα και στον οπλισμό του.

Όμως οι εχθροί είναι σαν να έχουν βγει από μελίσσι. Είναι όλοι ίδιοι, κάτι που προσωπικά δεν μου άρεσε. Είναι όλοι Άραβες με τουρμπάνι ζωσμένοι με εκρηκτικά και μαχαίρια στο στόμα. (σ.σ. πήξαμε στην προπαγάνδα) Πάντως είναι σχεδιασμένοι με λεπτομέρεια και δένουν πολύ όμορφα με τις πίστες. Στα ενδιάμεσα υπάρχουν ωραίες cutscenes που σε βάζουν στο πνεύμα του παιχνιδιού. Εντυπωσιακές οι σκηνές των sniper που σάς βοηθούν όταν τους καλέσετε. Ξεκαθαρίζουν την κατάσταση όταν υπάρχει κίνδυνος να σας (τον) ακουμπήσουν οι εχθροί και να χάσετε.



Βγάλε λίγο γρήγορα την φωτογραφία σε παρακαλώ.

Ήχος

Εδώ θα ήθελα να σταθώ διότι έχουμε μια πολύ ιδιαίτερη περίπτωση μουσικής επένδυσης. Το τετρακάναλο στερεοφωνικό μπλιμπλίκι του μικρού handheld φθάνει στα δημιουργικά του όρια. Μια μουσική σύνθεση πλαισιώνει τον τίτλο από τη στιγμή που θα δείτε το σήμα των Seals μέχρι και τον τερματισμό. Εμβληματική και επική, η μουσική σου ανυψώνει το ηθικό ενώ είσαι έτοιμος να ζωστείς με εκρηκτικά και να διεισδύσεις στις γραμμές του εχθρού. Τα ηχητικά effect από την άλλη είναι φτωχά: Έχουμε ξανακούσει ριπές καλύτερες στο Game-boy, αυτές του "The Punisher".

Γενικά

Ο τίτλος δικαιώνει την Ocean για τη μεταφορά στη μικρή ασπροπράσινη οθόνη της Nintendo. Ακόμα και σήμερα παίζεται άνετα, καθώς το gameplay και ο ήχος διαμορφώνουν έναν τίτλο-διαμάντι. Αξίζει να σημειώσουμε ότι το έμβλημα των Navy Seals και τα γραφικά του κουτιού είναι από τις ομορφότερες συσκευασίες που έχουμε δει. Έχει γίνει σωστή δουλειά στο γραφιστικό κομμάτι, η οποία βοήθησε στην εξάπλωση του τίτλου ακόμα περισσότερο. Όσοι το είχαν πάρει και έχουν διατηρήσει το κουτί είναι τυχεροί αφού το εξώφυλλο είναι αντάξιο του περιεχόμενου. Είναι μέρος της μαγείας που κάνει έναν τίτλο να μείνει αειθαλής μέσα στον χρόνο, και ακόμα και σήμερα να κατέχει ιδιαίτερη θέση στις καρδιές μας. Το σενάριο ακολουθεί τη γνωστή συνταγή επιτυχίας αντίστοιχων ταινιών του Chuck Norris, και φυσικά του Commando (ένας εναντίων όλων) και όποιον πάρει ο χάρος. Τόσο γραφικό που καταντά απολαυστικό. Μας αρέσει πολύ και συνεχίζει να μας εκπλήσσει ευχάριστα και να μας ξεκουράζει.

Πριν παίξετε

Φορέστε παραλλαγές, κατεβείτε στο μοναστηράκι να πάρετε άρβυλα, και βαφτείτε με μπόλικο φούμο. Παραγγείλτε και ένα UZI από το Silk road, έχουν περίοδο εκπτώσεων αυτήν την περίοδο.

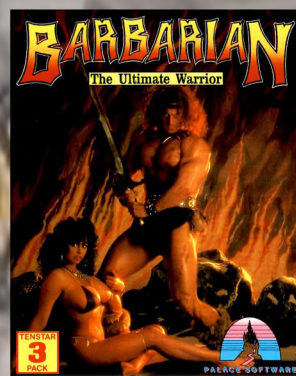


Να πάρει, με αυτά τα γυαλιά όλο διαφορετικά χρώματα βλέπω.

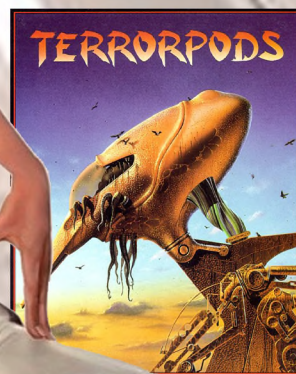
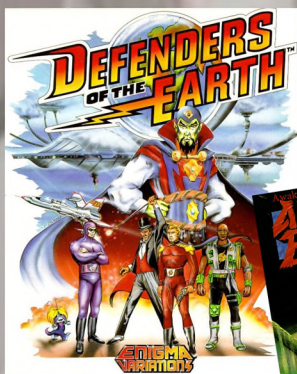
Χριστήνα ΒΑΡΒΑΡΕΛΛΑ

Σόλωνος 139 Εξάρχεια

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



**ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ
ΜΟΥΣΤΑΚΑΛΙΔΕΣ**



MAGESLAYER

MEGA SOFTWARE REVIEW

Publisher: Gt Interactive • Type: Action • Year: 1997 • Platform: Pentium 4

Το έτος είναι 1997 και η Raven βρίσκεται προ των πυλών στην εξαγορά της από την Activision, η οποία έκανε συνεχώς expand σε αυτό που θα ονόμαζε κανείς σήμερα, έναν από τους κολοσσούς της video game αγοράς.

Με την EA και την Blizzard να κερδίζουν συνεχώς έδαφος, η Activision συγκέντρωνε πολύ ταλαντούχα άτομα στο δυναμικό της και, όπως έμελλε να γίνει, η Raven θα ήταν ένας σημαντικός παράγοντας στην επιτυχία της εταιρίας, σαν μηχανή παραγωγής των μελλοντικών Call of Duty...

Αυτό επ' ουδενί λόγω δεν σημαίνει ότι η Raven δεν ήταν και παραγωγική. Με publisher την Red Orb Entertainment και την χρήση της δικής τους μηχανής γραφικών Vampire Engine, έβγαλαν τον Οκτώβρη του '97 το top down action shooter Take No Prisoners και, έναν μήνα πριν, το Mageslayer!

Και τι παιχνίδι!

Φόρος τιμής στο πάλαι ποτέ κλασσικό και genre defining "Gauntlet", το Mageslayer είναι ένα top down shooter μεσαιωνικής φαντασίας με έντονη έμφαση στην δράση που όμως, δίνει χώρο για σεναριακό setting που είναι εξαιρετικά φιλόδοξο για την κατηγορία του. Προφανώς μπορεί να προσπεραστεί, πάραυτα, οι 3D rendered cutscenes του, το audio track με διάλογο από τους διάφορους χαρακτήρες και την επιλογή dungeon σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο, όπως ίσως θυμάστε να γίνεται στο πρώτο Quake, αξίζει να του δώσετε μια κάποια σημασία. Θα επανέλθουμε σε όλα αυτά εννοείται, οπότε πάμε να δούμε τι το ιδιαίτερο έχει αυτό το παιχνίδι αλλά και κάποιους λόγους που είχε αρκετές μικτές κριτικές.

Σε έναν φανταστικό κόσμο far far away, που καταρρίπτεται από βροχή μετεωριτών, το Starfal κατά πως το κατονομάσαν, με τα φράγματα αυτών να εκπέμπουν ραδιενεργές δυνάμεις, τις οποίες οι άνθρωποι θέλησαν βεβαίως να τιθασεύσουν.

Οι τρεις κάστες που μπορούσαν να αξιοποιήσουν τις δυνάμεις αυτές, οι Mages, οι Mageslayers και οι Lorethanes, βεβαίως ήρθαν σε ρήξη μεταξύ τους, σε πόλεμο που κράτησε αιώνες και είχε διάφορα phases. Και όλα αυτά επειδή οι Mages εκμεταλλεύτηκαν τις δυνάμεις τους και θέλησαν να υποδουλώσουν τον τότε γνωστό κόσμο.



Μια καλημέρα από την πεθερά μου.

Με τις πέντε clans των Mageslayers να καταφέρνουν να νικήσουν τους Mages, να κουμαντάρουν τις δυνάμεις των μετεωριτών και να φροντίζουν την φύλαξη αυτών για μια χιλιετία, που όμως σαν τίμημα ήταν να καταστραφεί η μία εκ αυτών. Η Clan of Knowledge, θεώρησε υπαίτιους όλους τους άλλους για την καταστροφή της και, ο σατανικός undead Wyark που ήταν και Lorethane, άρα ικανός να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις των μετεωριτών, αποκτώντας με το πέρασμα των αιώνων απίστευτη δύναμη, συγκέντρωσε τις δυνάμεις του για να κατακτήσει τον κόσμο! Και τώρα, οι Mageslayers καλούνται να καταστρέψουν την νέα αυτή απειλή. Αρκετά... ενδιαφέρον, με μόλιχη high fantasy ίντριγκα που θα μπορούσε να συναντήσει κανείς σε κάποιο βιβλίο φαντασίας.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, η Raven μας υποδέχεται με το λογότυπο της και με ένα εισαγωγικό βίντεο με voice over που μας εισάγει συνοπτικά στον κόσμο του Mageslayer και μας παρουσιάζει τους τέσσερις ήρωες που καλούμαστε να χειριστούμε.

Splash page με το καταπληκτικό artwork του τεράστιου Brom, ενός από τους πιο αξιόλογους και αγαπητούς εικονογράφους, ειδικευμένος στον χώρο του φανταστικού και ήδη συνεργάτη της Raven μεταξύ άλλων, καθώς μας είχε χαρίσει και το εξώφυλλο του Heretic. Αξίζει να σημειωθεί πως ο Brom, έχει φιλοτεχνήσει τα παρακάτω εξώφυλλα που έχουν μείνει στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, ως κάποια από τα πιο εικονικά που έχουμε δει ποτέ και χαρακτηρίζονται δικαίως ως κλασσικά: **Doom II, Dark Sun, Heretic I + II, Diablo II, Pool of Radiance, World of Warcraft.**

Συνεχίζουμε με το απαραίτητο demo gaming που είναι η πρώτη πίστα του παιχνιδιού μέχρι ενός σημείου και, επιτέλους, με το χτύπημα ενός πλήκτρου, ιδού! Το μενού. Ένα αρκετά περιεκτικό starting menu, όπου ο παίκτης μπορεί να σετάρει το παιχνίδι πλήρως, από τα controls μέχρι τα γραφικά και την ανάλυση. Πάντα νοσταλγικά καλοδεχούμενο, το help option που στην πραγματικότητα είναι το γνωστό σε όλους τους retro players, F1, όπου βγαίνει η οθόνη με τα πλήκτρα χειρισμού και, ενδεχομένως, κάποια tips (όχι στην δική μας περίπτωση!).

Save and Load menus φυσικά, καθώς και η επιλογή για Multi Slayer... που, απ' ό,τι διάβασα και στο manual, δεν περιέχει option για ταυτόχρονο παιχνίδι στον ίδιο υπολογιστή, όπως γινόταν για παράδειγμα στο Get Medieval!, που μπορούσαν να παίξουν ως 4 παίκτες ταυτόχρονα (και φυσικά γινόταν ο κακός χαμός)! Μόνο σε συγκεκριμένα ιντερνετικά πρωτόκολλα, όπως modem play, TCP/IP play, IPX και Direct Connect – η σύνδεση σε κάποιον server είναι πολύ πιο απλή απ' ό,τι ακούγεται, με την προϋπόθεση φυσικά ότι θα ... βρεθούν άτομα για να γίνει host κάποιο παιχνίδι! Με modes όπως cooperative mode, deathmatch και capture the flag- εχμ, συγγνώμη, capture the relic, η υπόσχεση για επικές σφαγές είναι σίγουρα δεδομένη!



Όλοι τον αγώνα της εθνικής πήγαν να δούν;

Πάμε λοιπόν στο Single Slayer option όπου καλούμαστε να διαλέξουμε τον χαρακτήρα μας μεταξύ τεσσάρων φατριών. Όλοι έχουν ένα κοινό στοιχείο στο gameplay: melee attack, που απλά χτυπάνε τους εχθρούς με το βασικό τους όπλο (ή τις γροθιές τους...), magic ranged

attack που είτε το όπλο τους είτε κάποιο spell, με κατανάλωση mana επιτίθενται στον εχθρό και τέλος, την μεγάλη μαγική επίθεση που καταναλώνει όλο το mana μονομιάς αλλά σκοτώνει τους εχθρούς γύρω από τον παίκτη.

Οι εχθροί γενικά, ως minions κατά κόρων κατά πως είναι, έχουν αρκετά απλό design με κάποιους να είναι πιο μεγαλόσωμοι και πιο δυνατοί. Ακόμα και εκεί, κρατάμε τον μιμιτισμό του Gauntlet, αφήνοντας την φαντασία να δουλέψει περισσότερο – αρκεί να υπάρχει και προσοχή, καθώς σε σημεία υπάρχουν “φωλιές” που γεννάνε συνέχεια εχθρούς, οπότε έχουν και προτεραιότητα εξολόθρευσης!



Συγγνώμη παιδιά. Δεν έπρεπε να φάω τόσο παστούρμά!

Όρα να γνωρίσουμε και τους ήρωες μας!

Earthlord – χαρακτήρας που θα τον έλεγε κανείς ως κλασσικό Νάνο στον χώρο του φανταστικού, οπλισμένο με ένα μεγάλο σφυρί το οποίο και πετάει σε range attack, καταναλώνοντας mana. Με την υψηλότερη μπάρα υγείας από όλους τους χαρακτήρες, με αρκετό strength και μέτρια ταχύτητα, ένας καλός starting character για να γνωρίσει κανείς το παιχνίδι.

Arch-Demon – ένας μυώδης κερασφόρος δαίμονας με δυνατό melee attack και ο πιο μεγαλόσωμος απ' όλους. Φυσικά είναι ο δυνατότερος, με λίγο λιγότερη υγεία από τον Earthlord αλλά αρκετά μικρότερη ταχύτητα.

Warlock – δυνατό spell attack αλλά οι γροθιές του, ίσως όχι ιδιαίτερα δυνατές. Ίσως ο πιο ισορροπημένος σε stats, αλλά σίγουρα καλός θα ήταν να τον χειριστεί κάποιος που προτιμά ένα challenge ή έχει κάμποση εμπειρία με το παιχνίδι.



Inquisitor – υψηλότερη ταχύτητα απ' όλους, υστερεί σε strength και υγεία. Προσωπικά μιλώντας, την προτίμησα από τον Warlock, αλλά στ' αλήθεια κάθε χαρακτήρας δίνει πολύ διαφορετική χροιά στο gameplay, θεωρώ ότι η εξερεύνηση και των τεσσάρων, αξίζει τον κόπο ώστε να καταλήξει ο παίκτης στον δικό του αγαπημένο.

Και η περιπέτεια ξεκινά!...περίπου.

Έχοντας επιλέξει λοιπόν χαρακτήρα, και ένα από τα τρία επίπεδα δυσκολίας – Initiate (easy), Clansman (normal), MageSlayer (hard), ξεκινάμε στον χώρο του hub του παιχνιδιού! Ένας βωμός με γύρω – γύρω κλειστές πύλες, θάλαμο αναζωογόνησης και ο ναός που βρίσκεται ο Oracle, που μας κατευθύνει στις αποστολές μας – κοινώς, μας λέει που θα πάμε για να σφαχτούμε... Αυτό ήταν επίσης ένα από τα στοιχεία που συντέλεσαν στο να γίνουν συγκρίσεις ομοιοτήτων με το Quake, πέρα φυσικά από τα lava floors, τους chunky διακόπτες και την medieval καφέ αισθητική.

Και εδώ πρέπει να σημειωθεί, πως βλέπουμε την απίστευτη χρήση της μηχανής γραφικών του παιχνιδιού.

Η Vampire Engine, που εμείς της απολαμβάνουμε ως top down, κοιτάζοντας δηλαδή την δράση από ψηλά, είναι στην πραγματικότητα όντως μια 3D μηχανή. Θυμίζει στο ύφος την Doom Engine που χρησιμοποίησαν στο Heretic και στο Hexen, όπως και η θεματολογία του σε σκηνικά, ατμόσφαιρα και αισθητική και ακριβώς αυτό φαίνεται όταν μιλάμε πρώτη φορά στον Oracle: Το παιχνίδι για λίγο, γίνεται first person – αλλά όχι σαν one time gig, γίνεται κανονικό 3D rendering.

Υπάρχει εντολή/ cheat στο console του παιχνιδιού που όντως βάζει τον παίκτη σε πρώτο πρόσωπο και, θεωρητικά, μπορεί να παιχτεί ακριβώς έτσι το παιχνίδι.

Πρακτικά όμως είναι αδύνατον διότι πολύ απλά, οι εχθροί, τα collectable power ups και γενικά, τα interactive στοιχεία του παιχνιδιού που μπορούν να σε σκοτώσουν, είναι 2D sprites.

Το Mageslayer άλλωστε, ΔΕΝ είναι φτιαγμένο για να παιχτεί ως first person shooter! Παρόλα αυτά, ένα σύντομο gameplay, μου έδωσε ακριβώς αυτό το feeling που περιέγραψα πιο πάνω, την άμεση δηλαδή αισθητική και ατμόσφαιρα του Heretic και του Hexen.

Την χρήση της Vampire Engine, την έκαναν συνολικά τρία παιχνίδια. Το παρόν φυσικά, το Take No Prisoners και, εδώ είναι και το πιο ενδιαφέρον, το πρώτο που την εισήγαγε, το Necrodome. Ένα ... first person assault vehicle παιχνίδι, κάτι μεταξύ Mechwarrior και fps. Αν στο διάβασμα αυτού, νιώσατε λίγο άβολα για το gameplay, οι απορίες σας θα λυθούν παρακάτω...

Το παιχνίδι τρέχει υπέροχα, είναι γρήγορο χωρίς frame drops – αν και κάπως ζορίστηκε όταν έψαχνε για servers όταν δοκίμασα το multiplayer στον XP pc, αν και αυτό μάλλον οφείλεται στο ότι απλά δεν έβρισκε κανέναν.

Με το ικανοποιητικότατο 640 X 480 να δείχνει όμορφα το περιβάλλον, χωρίς να πιεζιάζει το true 3D του χώρου, η επιλογή του Direct 3D είναι πολύ καλοδεχούμενη. Στα XP πάραυτα και με την NVIDIA 9400 GT, δεν υπάρχει η κατάλληλη ... απεικόνιση. Απ' ότι φαίνεται, θα πρέπει να το δοκιμάσω κάποια στιγμή σε Windows 95/98 pc με ανάλογο hardware – ιδανικά με Voodoo 2 κάρτα, για να δούμε πόσο ακόμα θα μπορούσαμε να ανεβάσουμε την ανάλυση.

Τα 3D cutschenes φυσικά, εκ των πραγμάτων είναι αυτά που είναι, με ότι συνεπάγεται για τα τότε δεδομένα. Άλλωστε, gamechanger σε αυτόν τον τομέα, υπήρξε το Starcraft με τα απίστευτα cut schenes του και το οποίο κυκλοφόρησε έναν χρόνο αργότερα...

Ωραία ειπώθηκαν αυτά όλα, πάμε όμως και στον πραγματικό πρωταγωνιστή των αρκετά διαφορετικών και mixed βαθμολογιών και κριτικών.



Και αυτό το τσίλι βρε παιδί μου...

Χειρισμός και gameplay.

Ξεκινάω με δυο λέξεις που, ειδικά την σήμερα ημέρα, στο άκουσμα τους είναι ικανές να ξυπνήσουν είτε φριχτές αναμνήσεις, είτε νοσταλγικό μαζοχισμό αλλά και πολλά πονεμένα χαμόγελα (όπως το δικό μου): Tank controls.

Arrow keys – το πάνω πάει εμπρός, το κάτω πίσω, δεξιά στρίβει δεξιά, αριστερά στρίβει αριστερά... Φανταστείτε το αυτό σε top down gameplay με περιστάσεις σε μετέπειτα πίστες – 30 στο σύνολο τους – να έρχονται εχθροί από παντού.

Προσθέστε σε αυτό, τρία κουμπιά επίθεσης και, επειδή υπάρχει και - ευτυχώς υποτυπώδες – platforming, jump button.



Πολύ χρήσιμη λειτουργία, αυτή του freelook ώστε να βολιδοσκοπήσει ο παίχτης τι γίνεται στον επόμενο διάδρομο ή δωμάτιο καθώς επίσης και δυνατότητα να χαμηλώσει η κάμερα κατά πολύ προς τον παίχτη. Άλλο ένα σημείο που δείχνει ακόμα καλύτερα το πως μπορεί να δουλέψει η 3D engine.

Καταλάβατε τώρα το connection με το Necrodome; Πως θα ήταν δηλαδή ο χειρισμός ενός τανκ μέσα σε ένα μεσαιωνικό κάστρο, αλλά κοιτάζοντας την δράση από ψηλά;

Αυτή είναι η χειρότερη εντύπωση που θα μπορούσε κανείς να έχει για το Mageslayer.

Διότι, ευτυχώς για εμάς, πολλοί διαφώνησαν με την γκρίνια του χειρισμού. Μεταξύ τους και εγώ. Ναι, είναι αρκετά tricky, δεν αντιλέγω καθόλου, πόσο μάλλον όταν πρέπει να διασχίζεις γέφυρες και ταυτόχρονα να κάνεις spell casting. Όταν σε κάποια σημεία, το platforming είναι instadeath και αν δεν έχεις κάνει save; Πάλι από την αρχή η πίστα.

Ακόμα και έτσι, συνηθίζεται. Μαθαίνεται. Μετά από λίγα λεπτά, το dungeon crawling γίνεται παιχνιδάκι και ο χειρισμός, όπως κάθε άλλου παιχνιδιού που δεν θεωρείται "μπελάς". Μεγάλη βοήθεια, το υποτυπώδες autoaim που υπάρχει και βοηθάει σε άπειρες περιστάσεις και στο mellee αλλά και στο ranged attack, ειδικά όταν αρχίσουν και σκάνε από παντού. Δεν είναι πού accurate μηχανισμός, παρόλα αυτά, με έσωσε σε πολλές περιστάσεις.

Εκεί λοιπόν αυτό το, κατά τα άλλα και κατά κοινή ομολογία, φανταστικό παιχνίδι, έχασε πόντους.



Κάτι μου λέει πως η άσπρη σκόνη δεν ήταν ζάχαρη!

Το sound design του τώρα, αν και απλό, είναι πολύ στιβαρό και κάνει πολύ καλά την δουλειά του, με τα σημεία του spoken dialogue να θυμίζουν λίγο b-movie φαντασίας! Όμως, η μουσική του, τα audio tracks του, είναι άκρως ατμοσφαιρικά με την μουσική των Kevin Schilder και Chia Chin Lee, αμφότεροι βετεράνοι της Raven, ένα πολύ επιβλητικό soundtrack που δίνει άλλη αίσθηση στην μοναδικότητα του παιχνιδιού αυτού.

Συνοψίζοντας, το Mageslayer μπορούμε να πούμε πως παρά την αρχική του απλότητα ως concept και gameplay, είναι ένα από εκείνα τα ιδιαίτερα πονήματα. Σε μια εποχή μεταβατικότητας του χώρου των βιντεοπαιχνιδιών γενικώς, με τις μεγάλες αλλαγές που έμελλε να έρθουν στον εμπορικό και τεχνολογικό τομέα τους, βγήκε μαζί με το Take No Prisoners με έναν retro αέρα διαφορετικότητας, ακόμα

και για την τότε εποχή. Φόρος τιμής στο Gauntlet, πιο περίπλοκο σε gameplay και με πολλά μοναδικά χαρακτηριστικά, είναι ένα must για τους φανατικούς pc gamers. Δυστυχώς, ως τώρα τουλάχιστον, το βλέπω ως κοιμισμένη IP, δεν υπάρχει καν στο GOG ή στο Steam, και δεν βλέπω κάποια κινητικότητα στο όνομα του.



Ρε Βαγγέλη, πως μεγάλωσαν έτσι οι αράχνες σου;

Εγώ το έπαιξα για την συγγραφή αυτού του review από το original cd rom του.

Η Nightdive ελπίζω να ακούει και να ξυπνήσει από την λήθη του αυτό το τέρας, μερικά σενιάρια στο gameplay και ένα ρετούς στα videos του χρειάζεται και έχουμε το revival ενός παιχνιδιού που του αξίζει!





Giorgos Pavlou

NEO·GEO

SAMURAI

SHODOWN

Δεν νομίζω ότι θα ξεχάσω ποτέ την στιγμή που είδα για πρώτη φορά το Samurai Shodown, πίσω στο μακρινό 1994... Πως θα μπορούσα άλλωστε; Την εποχή που μεσουρανούσαν τα 2D fighting games, με το Street Fighter 2 να έχει τα σκήπτρα του βασιλιά του genre, η κυκλοφορία του Samurai Shodown έπεσε σαν κεραυνός! Όταν όλοι προσπαθούσαν να μιμηθούν το αριστούργημα της Capcom, το Samurai Shodown ήταν το απόλυτο "screw you", σπάζοντας όλους τους κανόνες. Ακόμα και αυτούς, που προσπαθούσε να ακολουθήσει η ίδια η SNK με τα υπόλοιπα παιχνίδια της!

I did it my way...

Κοιτώντας την κυκλοφορία του Samurai Shodown, με τα δεδομένα του 1993, βλέπει έναν τίτλο ο οποίος, από τόσες διαφορετικές απόψεις, έφερε επανάσταση στον χώρο των fighting games.

Όταν τα υπόλοιπα παιχνίδια της εποχής, είχαν εστιάσει στο hand to hand combat, το Samurai shodown ήταν το πρώτο **weapon based fighting game**. Αυτό από μόνο του, θα ήταν αρκετό για να κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίσει, αλλά το παθιασμένο development team δεν έμεινε εκεί.

Εκεί που σχεδόν όλα τα fighting games, προσέφεραν ένα "international" cast χαρακτήρων, και τις εκφωνήσεις στη "διεθνή γλώσσα" των Αγγλικών, σε μια προσπάθεια να δημιουργήσουν τίτλους «relatable» από όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος της gaming κοινότητας, το Samurai Shodown, **υπερφηανεύεται** για την "καταγωγή" του!

Το setting είναι η φεουδαρχική Ιαπωνία, οι εκφωνήσεις είναι στα Ιαπωνικά ενώ ακόμα και οι 7 από τους **12 επιλέξιμους χαρακτήρες** είναι Ιαπωνικής «καταγωγής». Μέχρι και το καταπληκτικό soundtrack του παιχνιδιού, βασίζεται κυρίως στη χρήση παραδοσιακών ιαπωνικών μουσικών οργάνων. Και όλα αυτά έκαναν το Samurai Shodown να έχει τον δικό του μοναδικό, «εξωτικό» χαρακτήρα, κάνοντας το να ξεχωρίζει μέσα από τις δεκάδες κυκλοφορίες του είδους.



Changing the Pace!

Κόντρα στο trend των combo-hits, το Samurai Shodown στηρίζεται σε μια εντελώς διαφορετική λογική. Σε ωθεί να **παίζεις αμυντικά**, να περιμένεις ένα άνοιγμα στις επιθέσεις του αντιπάλου. Δεν στηρίζεται σε combos. Δεν χρειάζεται άλλωστε. Το κάθε επιτυχημένο hit έχει καταστροφικά αποτελέσματα και δεν θα είναι λίγες οι φορές, όπου ένα round θα έχει λήξει με 3-4 πετυχημένες επιθέσεις...

Και εδώ, όμως, η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου έφερε ακόμα μια πρωτοπορία στον χώρο των fighting games: Το Rage gauge. Με κάθε χτύπημα που δέχεται ένας χαρακτήρας, το Rage Gauge στο κάτω μέρος της οθόνης αυξάνεται και όταν επιτελούς «γεμίσει» ξεκινά το **Rage mode**!



Μικρέ ακόμη περιμένω τα νοίκια που χρωστάς!



Και οι 2 από το καρναβάλι της Πάτρας ήρθαν!

Τότε, για λίγα, πολύτιμα δευτερόλεπτα, το damage output του χαρακτήρα αυξάνεται σημαντικά! Αυτό όμως σημαίνει ότι παίκτης θα πρέπει να ρισκάρει περισσότερες επιθέσεις, εκθέτοντας περισσότερο τον χαρακτήρα του, κάνοντας τον όλο μηχανισμό να έχει πολύ υψηλό risk/reward value.

Cutting Edge!

Φυσικά, στην όλη προσπάθεια της SNK να δημιουργήσουν ένα fighting game, το οποίο θα ήταν πραγματικά ξεχωριστό, δεν εξαιρέθηκε ούτε ο **τεχνικός τομέας**.

Τα sprites είναι **τεράστια** και καλοσχεδιασμένα, με τον κάθε χαρακτήρα να είναι ξεχωριστός. Τα backgrounds είναι εντυπωσιακά, το κάθε ένα να έχει το δικό του vibe, είτε μιλάμε για το λιμάνι στην πίστα του Halfrod, με τα δεκάδες κινούμενα sprites ή το γαλήνιο δάσος από bamboo στην πίστα του Jubei.

Ταυτόχρονα, το **zooming system** που είδαμε για πρώτη φορά στο Art of Fighting, δίνει και εδώ το παρόν, αλλά πολύ πιο εκλεπτυσμένο: Το scaling είναι πολύ πιο ομαλό και ανταποκρίνεται πολύ πιο άμεσα στην δράση, κάνοντας τις μάχες να αποκτούν μια κινηματογραφική αίσθηση.

Εκεί, όμως, όπου το Samurai Shodown πραγματικά εντυπωσιάζει, είναι στο θέμα του ήχου! Δεν είναι μόνο το καταπληκτικό soundtrack, τόσο σε επίπεδο σύνθεσης όσο και σε επίπεδο ποιότητας. Είναι η μικρές λεπτομέρειες: Οι κλαγγές των όπλων των χαρακτήρων και οι ambient ήχοι της κάθε πίστας, όπως ο ήχος του ανέμου και των κυμάτων, που πραγματικά σε «ταξιδεύουν» στο setting του παιχνιδιού!



Τι να σου πω φίλε. Έπαιζε με τον αναπτήρα.

Flawed gem...

Είναι όμως το παιχνίδι αψεγάδιαστο; **Δυστυχώς όχι.**

Το πρώτο πράγμα που ίσως παρατηρήσετε είναι ότι οι 6 από τους 12 χαρακτήρες του παιχνιδιού, έχουν **μόνο 2** special moves ο καθένας. Πέρα από το γεγονός ότι περιορίζει τις επιλογές σας κατά την διάρκεια της μάχης, νοιώθεis ότι είναι «αδικημένοι» σε σχέση με τους άλλο μισό roster που έχουν τις διπλάσιες, ή και παραπάνω, διαθέσιμες κινήσεις. Ταυτόχρονα, υπάρχει ένα θέμα με τα special moves των χαρακτήρων που απαιτούν button smashing (πχ Earthquake).

Όταν ένα παιχνίδι απαιτεί γρήγορα αντανάκλαστικά, για να εκμεταλλευτείτε το κάθε «άνοιγμα» ενός αντίπαλου, τα συγκεκριμένα special moves είναι δύσχρηστα, ανούσια. Μέχρι να αρχίσει η εκτέλεση της κίνησης, το πιθανότερο είναι ότι θα έχετε χάσει την ευκαιρία σας για να κάνετε damage στον αντίπαλο.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα, όμως, του παιχνιδιού έχει να κάνει με τα «ασαφή» **hit-boxes**. Πολύ απλά, υπάρχουν στιγμές που δεν κάνει register κάποιο hit. Κανείς την επίθεση, βλέπεις την άκρη του όπλου σου να ακουμπά το sprite του αντίπαλου και απλά δεν καταγράφεται το χτύπημα!

Σαν θέμα, δεν προκύπτει μονίμως και θα το δείτε περισσότερο να εμφανίζεται στα πιο μεγάλα sprites, αλλά ακόμα και έτσι, σε ένα fighting game με τόσο «αμείλικτο» σύστημα μάχης όπως του Samurai Shodown, το παραπάνω θέμα θα σας στοιχήσει αρκετές **ήττες** και το ανάλογο σπάσιμο νεύρων.

Final words...

Όταν κυκλοφόρησε το 1993, το Samurai Shodown έφερε επανάσταση στον χώρο των Fighting game. **Εντυπωσιακό**, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά, το παιχνίδι ακόμα και σήμερα μπορεί να σε μαγνητίσει με το μοναδικό, αμείλικτο και γεμάτο ένταση fighting system που υιοθετεί.

Ναι, έχει αδυναμίες. Και το θέμα των hit-boxes, δεν παύει να είναι σοβαρό και ικανό να σας σπάσει τα νεύρα αρκετές φορές. Αυτό, όμως δεν αλλάζει το γεγονός ότι gameplay συνεχίζει, τρεις δεκαετίες μετά, να παραμένει επικίνδυνα εθιστικό!





Johnny Cade

ARCADE

SHADOW WARRIORS

Τα 80s ήταν η δεκαετία που είδαμε τους περισσότερους ninja! Σε trash b-movies, σε ταινίες δράσης μυστηρίου, κωμωδίες σε παιδικές σειρές και σε παιχνίδια (μέχρι και οι Gi.Joe είχαν Νίντζα). Φυσικά δεν θα αποτελούσαν εξαίρεση τα arcades όπου εκείνη τη περίοδο ήταν ο κυρίαρχος τρόπος ηλεκτρονικής διασκέδασης.

Προσωπικά το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν η πρώτη φορά που έπαιξα arcade και καταλάβαινα τι κουμπιά πατούσα και τι έκανα (9 ετών περίπου). Θυμάμαι τόσο έντονα τον τεράστιο ενθουσιασμό μου ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΑ ΜΕ ΝΙΝΤΖΑ ΚΑΙ ΣΠΑΘΙΑ Ουάου! Αυτά που έβλεπα στις ταινίες τώρα μπορούσα να τα κάνω εγώ πατώντας τα κουμπιά και δίνοντας εντολές στο μαχητή μου να εξοντώσει οποίο δύστυχο εχθρό βρισκόταν μπροστά του... Φυσικά μετά από λίγα λεπτά είχαν τελειώσει όλα τα κέρματα, όχι όμως και ο ενθουσιασμός, αφού έφυγα από το ουφάδικο με τον φίλο μου, κάναμε λίγο εξάσκηση τις ανάποδες κλωτσιές ο ένας στον άλλο (αφού τις κάνει το sprite μπορούμε και εμείς) καταλήγοντας σε κλωτσοπατινάδες...ωραία χρόνια.

Το παιχνίδι πρωτοκυκλοφόρησε από την Temco το 1988 με 3 ονομασίες: Ninja Gaiden (το πρώτο του franchise) στην Αμερική, Shadow Warriors στην Ευρώπη και σαν Ninja Ryūkendō στην Ιαπωνία. Αργότερα κυκλοφόρησε σε όλους σχεδόν τους home micros το 1990 από την OCEAN.

Σενάριο

Πρόκειται για ένα κλασσικό side scrolling beat 'em up που μπορούσαν να το παίξουν μέχρι 2 παίκτες, στο οποίο χειρίζεστε έναν νιντζα (ή δυο) που έχει προσλάβει η αμερικανική κυβέρνηση για να εξοντώσει μια συμμορία που διοικείται από τον αρχηγό της, τον Bladedamius (ξάδερφος του Νοστράδαμου). Αυτός έχει απελευθερώσει ποινικούς από το Alcatraz και έχουν απαγάγει τον πρόεδρο των Ηνωμένων Πολιτειών. Σαν να μην έφτανε αυτό, έχουν και τους κωδικούς για εκτόξευση πυρηνικών πυραύλων που θα φέρει το τέλος του κόσμου! (Εντάξει έχουν φαντασία τους το δίνω αυτό).



Σαν να κάνει λίγο ψύχρα ρε Βαγγέλη. Έπρεπε να έχω πάρει το μπουφάν.

Gameplay

Ο μπλε και ο πορτοκαλί Νίντζα λοιπόν που χειρίζεστε θα πρέπει να περάσουν επιτυχώς μέσα από 5 πίστες που είναι ισάριθμες Αμερικανικές πόλεις (Λος Άντζελες, Νέα Υόρκη, Λας Βέγκας, Βόρεια Καρολίνα και Γκραντ Κάνυον) και μια έκτη όπου βρίσκεται το κρησφύγετο του Bladedamius, εξοντώνοντας προφανώς όποιον αντίπαλο βρεθεί μπροστά τους.

Ο βασικός χειρισμός γίνεται με το Joystick και δυο κουμπιά (μπουινιές και κλωτσιές) σε συνδυασμό και με πολύ ωραία αρμονική κίνηση σαν χορογραφία. Το να χτυπά τους αντιπάλους του είναι η βασική του επίθεση, και υπάρχει και η σπέσιαλ κίνηση κατά την οποία ο μαχητής μας ενώ πηδά αρπάζει από τον λαιμό τους εχθρούς και τους εκτοξεύει με δύναμη στο κενό ή πάνω σε τηλεφωνικούς θαλάμους/κάδους απορριμμάτων/άλλα αντικείμενα της πίστας προκαλώντας τους ένα πολύ δυνατό δολοφονικό χτύπημα.

Ένα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι ο Νίντζα μας μπορεί να πιαστεί/κρεμαστεί από σωλήνες ή πινακίδες, και

κλωτσώντας με τα δυο πόδια να ξεπαστρέψει τους αντιπάλους του.

Όταν σπάτε κάποια αντικείμενα στη πίστα, όπως αυτά που προαναφέρθηκαν, θα βρείτε κάποια κρυμμένα αντικείμενα που σας δίνουν χρόνο, ενέργεια, πόντους αλλά και ένα σπαθί! (Ακόμα θυμάμαι πόσο πολύ είχα ενθουσιαστεί με αυτό) για περιορισμένα χτυπήματα, όμως, έτσι γίνεστε άμεσα αποτελεσματικοί και θανάσιμοι.

Οι αντίπαλοι σας είναι διαφόρων ειδών: Πολύχρωμοι Νίντζα, διάφοροι μασκοφορεμένοι τύποι (κάποιοι εξ αυτών που μοιάζουν έντονα στον Τζέισον Βόρχες), μεγαλόσωμοι τύποι που κουβαλούν κυριολεκτικά κορμούς δέντρων με καρφιά. Κάποιοι άλλοι που κουβαλούν κάτι σαν πτυσσόμενα γκλοπ και παλαιστές σούμο! Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει και ένας αρχηγός που πρέπει να περάσετε. Φτάνοντας στον τελικό αρχηγό, τον Bladedamius, ο τύπος μοιάζει περισσότερο με ενθουσιώδη φαν των Judas Priest με σπαθιά!



Ρε Μανώλη δεν την άγγιξα λέμε την Ελένη!

Πρέπει λοιπόν να τον εξοντώσετε και να σώσετε τον κόσμο. Όταν σάς τελειώσουν οι ζωές και χάσετε, υπάρχει μια φανταστική εικόνα που δείχνει τον μαχητή σας δεμένο και ένας περιστρεφόμενος τροχός με δόντια να κατεβαίνει για να τον εξοντώσει δίνοντας σας 10 δευτερόλεπτα να ρίξετε το κέρμα σας και να ταΐσετε το μηχανήμα!

Γενικότερα υπάρχουν εισαγωγικές οθόνες σε κάθε πίστα, κάποιες λίγο κωμικές. Μία δείχνει τον Νίντζα μας να πλησιάζει από θάλασσα μέσα σε βάρκα, άλλη να είναι σε εστιατόριο μπαρ, αλλού σε τρένο να διαβάζει εφημερίδα, φυσικά την κουκούλα δεν τη βγάζει ποτέ.

Γραφικά

Πολύ όμορφα με καλοσχεδιασμένα sprites, πολύ καλή δουλειά αν αναλογιστούμε και τις δυνατότητες των μηχανημάτων της εποχής. Ο παίκτης μας αποτυπώνεται με αρκετές λεπτομέρειες στην εμφάνιση, ενώ η κίνηση του στον χώρο είναι απόλυτα αρμονική, καθώς και ο συνδυασμός χτυπημάτων που επιφέρει στους αντιπάλους του που όπως προανέφερα μοιάζουν με χορογραφία. Τα αντίπαλα sprites και αυτά είναι καλοσχεδιασμένα με πολλά χρώματα. Το περιβάλλον έχει πολύ λεπτομέρεια και αρκετά αντικείμενα που μπορείτε να σπάσετε ή να ανεβείτε απάνω τους.



Οι απόκριες αργούν λίγο φιλαράκι.

Πάντως, ιδιαίτερο ενδιαφέρον και δυσκολία παρουσιάζουν κάποια σημεία όπου θα πρέπει να περάσετε από σωλήνες κρεμάμενοι και ταυτόχρονα να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς που έρχονται με αμείωτο ρυθμό! Πραγματικά θυμάμαι τον πλουραλισμό χρωμάτων και τον καλό σχεδιασμό των γραφικών που με είχε κάνει πιστορικά τότε να κάτσω να χαζεύω τις εισαγωγικές οθόνες πριν ρίξω μέσα στο coin-op τον επόμενο οβολό μου.

Ήχος

Αρκετά καλός και ο ήχος του παιχνιδιού με ενδιαφέροντα tunes να εναλλάσσονται με τις μπουνιές και τις κλωτσιές που τρώτε και δίνετε. Μία ευχάριστη μίξη FX και μουσικής που δεν κουράζει αλλά σε βάζει κατάλληλα στο πνεύμα του παιχνιδιού. Αλλού σε αγχώνει, άλλου είναι δραματική και ενίοτε σε πωρώνει. Σε κάθε πίστα αλλάζει και δεν βαριέσαι, ενδιάμεσα ακούγονται και οι κραυγές όσων εξοντώνετε ή τα αντικείμενα που σπάτε πετώντας τους πάνω, όλα καλά λοιπόν!

Γενικά

Ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, έντονα επηρεασμένο από το hype με τους Ninja. Δείχνει να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των μηχανημάτων της εποχής τόσο σε γραφικά όσο και σε ήχο. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι ομαλή στον χώρο και οι κινήσεις του σε αρμονία παρόλο που το sprite κινείται με μεγάλη ταχύτητα. Ήχος και γραφικό περιβάλλον σε βάζουν γρήγορα στο πνεύμα, ένα ατέλειωτο ξυλίκι στις ορδές των αντιπάλων.

Θα το χαρακτηρίζα αρκετά δύσκολο παιχνίδι, ακόμα και πρόσφατα που το έπαιξα χρειάστηκε να πατήσω πολλές φορές το continue για να μην γίνει ο Ruy μου splatter από τον οδοντωτό τροχό. Σε κάποια σημεία ίσως κουράσει η ατελείωτη μάχη με τους αντίπαλους Ninja αλλά έτσι ήταν τα παιχνίδια της εποχής. Προσωπικά και με αρκετή γνώση νοσταλγίας το συγκεκριμένο παιχνίδι το θεωρώ διαμαντάκι και αν δεν έτυχε τότε να το παίξετε δώστε του μια ευκαιρία σήμερα.



Πριν παίξετε

Βρείτε τη στολή Νίντζα που φορούσατε τις αποκριές (αν σας κάνει ακόμη φτύστε με) κάπου θα έχετε και το πλαστικό σπαθί, κλείστε τις κουρτίνες γιατί θα γελάει η γειτονιά μαζί σας. Καλέστε ένα φίλο σας (όμοιου mindset) να το παίξει ο κακός Νίντζα και ξεκινήστε τα λακτίσματα!



Tο DoDonPachi του 1997 είναι ένα καθαρόαιμο κατακόρυφο arcade shoot'em up της Ιαπωνικής Cave και ανήκει σε μια ιδιαίτερη υπό-κατηγορία των shoot'em up παιχνιδιών, που ονομάζεται Bullet Hell. Δηλαδή η οθόνη καλύπτεται πλήρως από εχθρικά πυρά και ο παίκτης πρέπει να κατέχει ιδιαίτερες ικανότητες (και υπομονή) για να καταφέρει να περάσει αλώβητος τις στρατιές των εχθρικών sprites, που βάλουν συνεχώς άπειρα πυρά εναντίον του. Το παιχνίδι απευθύνεται σε συγκεκριμένο κοινό σκληροπυρηνικών gamers των shoot'em ups.

Είναι το δεύτερο μέρος της Cave με το πρώτο παιχνίδι να έχει τον τίτλο DonPachi που είχε κυκλοφορήσει το 1995. DonPachi σημαίνει "Αρχηγός μέλισσα" και το DoDonPachi "Θυμωμένη αρχηγός μέλισσα". Όχι και άδικα, ένα τόσο επικίνδυνο έντομο να δώσει το όνομά του σε ένα τόσο δύσκολο arcade παιχνίδι.

Σενάριο

Το σενάριο ακολουθεί τη συνηθισμένη και απλή ιστορία με κάποιους μηχανοκίνητους εξωγήινους να έχουν εισβάλλει και εσείς να μάχεστε για την άμεση εξόντωσή τους. Σίγουρα το σενάριο δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας αλλά δεν είναι κάτι που μειώνει την αξία του παιχνιδιού. Αυτό που έχει σημασία είναι οι υπόλοιποι τομείς που όπως θα δούμε και παρακάτω είναι ιδιαίτερα ενδιαφέροντες.

Gameplay

Στην εισαγωγική οθόνη δεν σας περιμένει κάποια εντυπωσιακή εισαγωγή όπως ίσως να περιμένατε. Insert credit απλά, επιλέγουμε 1 ή 2 παίκτες και μετά έχουμε 20 δευτερόλεπτα να επιλέξουμε ένα από τα 3 σκάφη που είναι διαθέσιμα. Κάθε σκάφος έχει διαφορετικό τρόπο που εκτοξεύει πυρά αλλά και τα 3 είναι ισάξιας δύναμης. Είναι δηλαδή καθαρά θέμα γούστου η επιλογή σκάφους.

Τα μαχητικά σκάφη



Type A: Ένα κόκκινο (ή κίτρινο/πορτοκαλί για τον δεύτερο παίκτη) μαχητικό σκάφος, που εκτοξεύει μια στενή ροή βολών.



Type B: Ένα πράσινο (ή μωβ για τον δεύτερο παίκτη) μαχητικό ελικόπτερο, το οποίο εκτοξεύει πυρά προς τα εμπρός αλλά έχει και πλευρικά πυροβόλα που περιστρέφονται προς την κατεύθυνση της κίνησης.



Type C: Ένα μπλε (ή μαύρο για τον παίκτη δύο) μαχητικό σκάφος, που εκτοξεύει ταυτόχρονα 3 βολές.



Ακολουθώντας, επιλέγουμε το Shoot/ Laser type. Στην οθόνη βλέπουμε παραστατικά το πώς θα είναι οι βολές μας.

Το gameplay ξεκινά, και σχεδόν αμέσως σας πετά στα βαθιά. Οι ορδές των διάφορων εχθρών κάνουν αμέσως την εμφάνισή τους στην οθόνη και σας πυροβολούν άμεσα δίχως σταματημό. Ο εχθρικός στρατός αποτελείται από εναέρια οχήματα όσο και επίγειες δυνάμεις. Κάποιες από αυτές πυροβολούν και οι πυκνές ριπές τους είναι σε συγκεκριμένα patterns. Ριπές από άλλες είναι πιο απλές και έχουν διαστήματα μεταξύ τους. Όλοι όμως οι εχθροί στοχεύουν και πυροβολούν εναντίον σας και ποτέ τυχαία. Το σκάφος σας έχει τη δυνατότητα εκτός από τις συνηθισμένες ριπές -με το να κρατήσετε το fire πατημένο- να ρίξει και μια μαζική δέσμη καταστρέφοντας έτσι σχεδόν οτιδήποτε βρεθεί μπροστά του. Επιπλέον έχετε στη διάθεσή σας και 3 βόμβες που μια από αυτές θα σας βγάλει γρήγορα από μια πολύ δύσκολη κατάσταση. Το σκάφος σας είναι σβέλτο όσο χρειάζεται και απόλυτα άμεσο στις κινήσεις του joystick. Συγκεκριμένα, τα εχθρικά σκάφη αν καταστραφούν θα αφήσουν κάποια bonus, που όλα είναι χρήσιμα για την πορεία σας.

Τα bonus μέσα στο παιχνίδι

Το πρώτο κάνει τα όπλα του παίκτη πιο δυνατά και το λείζερ παχύτερο.

Το δεύτερο προσθέτει μία επιπλέον βόμβα. Ο παίκτης μπορεί να κρατήσει το πολύ τρεις βόμβες στην αρχή. Στο τέλος ενός επιπέδου, η παροχή βόμβας αποκαθίσταται πλήρως, στο όριο που βρίσκεται αυτή τη στιγμή.

Το τρίτο εμφανίζεται αφού ο παίκτης έχει χάσει μια ζωή. Η συλλογή αυτού του bonus ενισχύει τα όπλα του παίκτη σε πλήρη ισχύ.



Υπάρχουν 13 χρυσές μέλισσες διάσπαρτες σε κάθε επίπεδο, οι οποίες εκρήγνυνται εκτοξεύοντας μια δέσμη λείζερ πάνω από την περιοχή που βρίσκονται. Η αξία κάθε μέλισσας αυξάνεται σε κάθε στάδιο, υπό την προϋπόθεση ότι ο παίκτης δεν έχει χάσει μια ζωή, ξεκινώντας με 100, μετά 200, 400, 800, 1.000, 2.000, 4.000, 8.000, 10.000, 20.000, 40.800 και τελικά 100.000. Όταν ο παίκτης χάσει μια ζωή, η επόμενη μέλισσα που συλλέγεται πέφτει στους 100 πόντους.

Το τέταρτο δίνει 100 πόντους αύξηση στο σκορ. Όταν ένα mid-boss ή ένα end boss καταστρέφεται, κάθε σφαίρα του μετατρέπεται αυτόματα σε αστέρι.

Το πέμπτο δίνει 10.000 πόντους. Σε ένα τελικό boss πολλαπλών οπλικών τμημάτων, η καταστροφή του προκαλεί την εμφάνιση ενός γιγαντιαίου αστέρα.

Το έκτο είναι ένα πεντάγωνο και δίνει 300 πόντους. Πεντάγωνα βρίσκονται μόνο στο έδαφος.



Περιλαμβάνει ηλεκτρικό τιμόνι, 6 αερόσακους, abs αλλά ο κλιματισμός είναι έξτρα.

Το παιχνίδι απαιτεί απόλυτη προσήλωση από τον παίκτη στο τί γίνεται στην οθόνη. Δεν συγχωρά το παραμικρό λάθος. Τα εχθρικά πυρά καλύπτουν την οθόνη και πολύ συχνά, εκ πρώτης όψεως, το σκάφος δεν μοιάζει πως είναι σε θέση να αποφύγει ορισμένα πυρά. Εδώ όμως είναι το τρικ του παιχνιδιού. Το σκάφος που ελέγχετε δεν είναι όλο ένα ολοκληρωμένο hit point που αν το πετύχει ένα εχθρικό βλήμα θα καταστραφεί και θα χάσετε μια ζωή (όπως συμβαίνει συνήθως στα περισσότερα ανάλογα παιχνίδια). Το hit point είναι μόνο το μπροστινό μέρος του σκάφους, δηλαδή ας πούμε η θέση του πιλότου με το ρύγχος του σκάφους (μιλάμε μόνο για λίγα χιλιοστά με pixels). Μόνο αν χτυπήσει ένα εχθρικό βλήμα το συγκεκριμένο σημείο θα καταστραφεί το σκάφος. Κατά τα άλλα, όπου αλλού και αν το βρουν τα εχθρικά πυρά απλά θα περάσουν από μέσα του χωρίς να του προκαλέσουν απολύτως καμία ζημιά. Αυτό ακούγεται εύκολο έτσι δεν είναι; Σκεφτείτε όμως την οθόνη πλημμυρισμένη κατά 99% από εχθρικά πυρά και έναν σκασμό από εχθρικά sprites.

Οι κινήσεις που απαιτείται να κάνετε με το joystick πρέπει να είναι μικρομετρικές, στη σωστή κατεύθυνση και στη σωστή χρονική στιγμή. Το ρύγχος του σκάφους θα περάσει κυριολεκτικά 0.01 χιλιοστά δίπλα από τα εχθρικά πυρά. Επιπλέον σκεφτείτε πως αυτό γίνεται για αμέτρητα πυρά ταυτόχρονα και σε πολύ γρήγορη κίνηση. Ακούγεται αδύνατο; Μα για αυτό το παιχνίδι είναι για συγκεκριμένους gamers και όχι για τον οποιοδήποτε. Αυτό είναι το challenge που διαθέτει και έτσι παραμένει μέχρι σήμερα ένα από τα κορυφαία Bullet Hell shoot'em ups που έχουν βγει μέχρι σήμερα.



Ρε Χρήστο τι πράσινη χλέπα είναι αυτή; Μάλλον σε πείραξε το κοντοσούβλι.

Γραφικά

Το παιχνίδι έχει κατακόρυφο και ομαλότατο scrolling. Η Cave έχει κάνει αξιόλογη δουλειά στον τομέα των γραφικών. Εντυπωσιακά backgrounds με ερείπια και καλοσχεδιασμένοι εχθροί διαφόρων μεγεθών με σωστά τοποθετημένα χρώματα. Στο τέλος κάθε επιπέδου σάς περιμένει ένας μεγάλος και εντυπωσιακός κακός, που πιάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης και είναι αξιόλογα

σχεδιασμένος. Γενικά το παιχνίδι διαθέτει όμορφα χρώματα και το σημαντικό είναι ότι ξεχωρίζουν έντονα οι βολές από το background. Επιπλέον, τα sprites διαθέτουν πολύ καλό animation και τα περισσότερα από αυτά κινούνται αρκετά γρήγορα. Το παιχνίδι μνηστήκε αρκετά για τα εξαιρετικά γραφικά του, βεβαίως όχι άδικα.



Ωραίο το πορτοκαλί χρώμα. Να δω πως θα περάσεις ΚΤΕΟ με τόσα όπλα όταν έρθει η ώρα.

Ήχος

Εξίσου σε προσεγμένο επίπεδο είναι και ο τομέας του ήχου. Υπάρχουν διαφορετικά ευχάριστα και διακριτικά rock μουσικά κομμάτια σε κάθε επίπεδο, τα οποία ταιριάζουν απόλυτα με τον ξέφρενο ρυθμό του gameplay. Κατά τα άλλα, υπάρχουν τα κατάλληλα και πετυχημένα ηχητικά εφέ που θα περιμέναμε σε ένα shoot'em up παιχνίδι (αυτά των εκρήξεων και των βολών). Ένα σύντομο αλλά αξιόλογο μουσικό θέμα σας περιμένει στην τελική σκηνή και αξίζει να το ακούσετε.

Γενικά

Μπορώ να αναφέρω πως το πρώτο επίπεδο δεν είναι υπερβολικά δύσκολο. Σίγουρα στην οθόνη γίνεται ο χαμός σε σύγκριση με άλλα παρόμοια παιχνίδια, αλλά με λίγη επιμονή και προσοχή θα το βγάλετε, όπως θα βγάλετε και με μια μικρή προσπάθεια τον πρώτο μεγάλο κακό. Στο δεύτερο επίπεδο τα πράγματα αλλάζουν δραματικά και σχεδόν οτιδήποτε σας πυροβολεί κατά ριπάς δίχως έλεος. Πρέπει να το δείτε για με πιστέψετε.

Μα θα αναρωτηθεί κανείς πως στο καλό μπορεί να είναι διασκεδαστικό ένα παιχνίδι με τόσο δύσκολο gameplay. Πιστέψτε με, είναι διασκεδαστικό και αρκετά εθιστικό παρά την έντονη δυσκολία του. Είναι φιλοσοφημένα δύσκολο, για "δυνατούς" και "σκληρούς" gamers που έχουν τις ικανότητες να καθοδηγήσουν το σκάφος μέσα από σύννεφα εκατοντάδων εχθρικών πυρών. Τα patterns των εχθρικών πυρών και των sprites αν και υπερβολικά πυκνά, είναι συγκεκριμένα και συγχρονισμένα. Οι παρατηρητικοί παίκτες θα τα καταφέρουν αρκετά καλά. Δεν φτάνει όμως μόνο η παρατήρηση για να το τερματίσετε.



**Ρίχτε καμιά σφαίρα παραπάνω παιδιά.
Δεν πειράζει αντέχουμε.**

Η πρόκληση που προσφέρει το παιχνίδι είναι μεγάλη ακόμη και για τον casual παίκτη. Το player mode είναι ενδιαφέρον, και αν γνωρίζουν αρκετά καλά το τί γίνεται σε κάθε πίστα και οι 2 παίκτες, τότε τα πράγματα γίνονται λίγο πιο εύκολα. Δεν είναι απαραίτητο να ανήκετε στην ομάδα παικτών που μπορούν να παίζουν με άνεση ένα Bullet Hell για να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι.

Σας αφήνει να παίξετε, αλλά όσο περισσότερο αφιερωθείτε στο gameplay τόσο πιο μακριά θα φτάσετε. Εξάλλου δεν χρειάζεται απαραίτητα να το τερματίσετε (είναι εξαιρετικά δύσκολο). Είναι διασκεδαστικό όσο πρέπει για το συγκεκριμένο είδος, και αν το βρείτε έστω λίγο ενδιαφέρον τότε συχνά θα παίξετε ένα ακόμη credit.



Σε κάσωμα arcade δεν το είδαμε ποτέ στην Ελλάδα. Έτσι και αλλιώς είμαι σίγουρος πως το 100αρικο θα έφευγε σε λίγα δευτερόλεπτα για τους περισσότερους από εμάς. Χαρείτε το δωρεάν σε κάποια έκδοση του mame πλέον. Βάλτε και άπειρα credits αν το επιθυμείτε, για να δείτε τα τελευταία επίπεδα και να θαυμάσετε με δέος τις οθόνες που γεμίζουν από εχθρικά πυρά. Αν καταφέρατε να το τερματίσετε με 3 ζωές τότε στείλτε μου μήνυμα να σας πάρω συνέντευξη.

Το παιχνίδι βγήκε επίσης στο Sega Saturn και το Sony PlayStation. Και αυτές είναι αξιόλογες εκδόσεις.

Πριν παίξετε

Αν περιμένετε οι εξωγήινοι να είναι τόσο φιλικόι όσο ο ET, καλύτερα να το σκεφτείτε ξανά. Αν τύχει και προσγειωθεί ποτέ ιπτάμενος δίσκος στο Σύνταγμα, μην σας κάνει εντύπωση: Στην Ελλάδα βρισκόμαστε. Δείτε την ταινία The last starfighter του 1984 για να φτιάξετε διάθεση και μετά παίξετε το παιχνίδι στο Mame για να κλάψετε με μαύρο δάκρυ.

RETROPOLIS

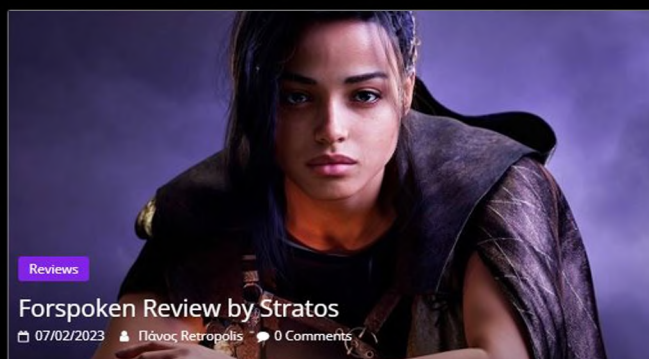
RETROΠΟΛΙΤΕΣ BLOG SHOWS REVIEWS ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΟΔΗΓΟΙ LIVESTREAMS

<https://retropolis.gr>

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

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

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





Η δύναμη του ATARI ST (και ίσως ταυτόχρονα η αδυναμία του).

Το "Power Pack", ήταν μια συλλογή είκοσι παιχνιδιών που αντιπροσώπευαν ένα μείγμα από πρωτότυπους τίτλους και μεταφορές από arcade (ή coin-op) που έγιναν δημοφιλή κατά τη διάρκεια της εποχής.

Επίσης, εκτός από παιχνίδια -και σε ξεχωριστή συσκευασία- το πακέτο περιελάμβανε και τις εφαρμογές FirST BASIC, Music Maker, Organiser στις οποίες όμως δε θα αναφερθώ καθώς το πακέτο τείνει να θεωρείται αποκλειστικά συλλογή των παιχνιδιών. Τα παιχνίδια με αλφαβητική σειρά: Afterburner, Black Lamp, Bomb Jack, Bombuzal, Double Dragon, Eliminator, Gauntlet II, Nebulus, Outrun, Overlander, Pacmania, Predator, R-Type, Space Harrier, Star Goose, Star Ray, Starglider, Super Hang-On, Super Huey, και Xenon.

Εισαγωγή - Εξομολόγηση

Ήταν Ιούνιος του 1989 στην Αθήνα. Τελείωναν τα σχολεία και εγώ ήμουν πιτσιρικάς μόλις 9 χρονών. Έχοντας 3-4 φίλους που είχαν Amstrad 6128 και PCXT8088 με ασπρόμαυρη CGA, είχα αποφασίσει ότι ήθελα και εγώ «κομπιούτερ»! Με τα πολλά ψηστήρια, οι δικοί μου δέχτηκαν και μου είπαν ότι θα μου έκαναν το χατίρι, αλλά μόλις τελείωνε η σχολική χρονιά! Η στιγμή είχε έρθει μετά από βασανιστικό count down ημερών και εγώ περίμενα σαν διψασμένος οδοιπόρος να με πάρουν από το χέρι και να με πάνε «στα μαγαζιά της Στουρνάρη»!

Μια μέρα λοιπόν βρέθηκα (με την κατάλληλη ενήλικη συνοδεία φυσικά) στο κέντρο της Αθήνας για να πάρω το πολυπόθητο κομπιούτερ μου! Μετά από μία τσάρκα, καταλήξαμε στο Computer Market στην Μπότσαρη. Τι ναός ήταν αυτός μπροστά στα παιδικά μου μάτια! Ήθελα να μετακομίσω μέσα για πάντα! Ένας παράδεισος όπου παντού υπήρχαν εν λειτουργία υπολογιστές! Ένα πλήθος να χαζεύει, να δοκιμάζει, να ρωτάει για τη νέα αυτή μόδα που άρχιζε τότε περίπου να κερδίζει έδαφος συνεχώς στην Ελλάδα. Ενώ λοιπόν ήμουν σχεδόν σίγουρος ότι θα κατέληγα με τον πολυπόθητο Amstrad 6128, οι πωλητές έπεισαν τους δικούς μου να πάμε σε 16bit μηχανήματα και ειδικότερα σε ATARI STE ή AMIGA (για εμένα εντελώς άγνωστα και τα δύο μηχανήματα μέχρι τότε). Με δεδομένη την άγνοια της εποχής, το γεγονός ότι ο STE ήταν εκείνη τη στιγμή ολοκαίνουργιο μοντέλο, αλλά και επίσης ότι τότε η Amiga 500 κόστιζε ελάχιστα λιγότερο από ότι ο Atari 520 STE μαζί με την οθόνη Commodore 1084, βρέθηκα με τον τελευταίο συνδυασμό. Ειλικρινά, ποτέ δεν κατάλαβα πώς και οι δικοί μου δεν πήραν την οθόνη της Atari. Ίσως επειδή της Commodore ήταν δεκατέσσερις ίντσες ενώ της Atari 12

(SC1224). Ίσως πάλι απλά της Atari η οθόνη να μην ήταν διαθέσιμη εκείνη την ημέρα. Ξέρω ότι ακούγεται πολύ περίεργος λόγος, αλλά είχαν καταλάβει ότι αν δεν γυρνούσα σπίτι με τα όλα μου εκείνη την ημέρα, θα ήμουν στεναχωρημένος. Δεν ήμουν γκρινιάρης, αλλά είχαν νιώσει την αγωνία μου! Το κερασάκι στην τούρτα της επιλογής για τους δικούς μου ήταν όμως και το γεγονός ότι μαζί με τον ATARI θα μου έδιναν και το POWER PACK!



Υπήρχε τόσο τεράστια αξία στο πακέτο που θα μπορούσε να είναι τα μόνα παιχνίδια που θα χρειαζόνταν ποτέ ορισμένοι χρήστες για το σύστημά τους, ενώ κάτι που λέγεται μέχρι και σήμερα είναι πως προκάλεσε μεγάλη ενόχληση στους publishers εκείνη την εποχή, καθώς απέτρεπαν τον χρήστη να αναζητήσει σύντομα νέα παιχνίδια! Θα έλεγα ότι με σημερινή ορολογία, το Power Pack είχε τουλάχιστον δεκαέξι «AAA» τίτλους. Υπήρχαν σίγουρα αρκετά παιχνίδια εκεί που οι πιθανότητες ήταν μεγάλες ότι ορισμένα τους θα γίνονταν αγαπημένα για τους Αταρόβιους κατά την εμπορική διάρκεια ζωής του συστήματος, γεγονός που αυτό δε συγχωρέθηκε στην Atari από τους publishers παιχνιδιών. Λέγεται μάλιστα ότι ως αντίποινα κάποιοι απέκλεισαν τον Atari ST με σοβαρές συνέπειες (εξού και ο υπότιτλος του παρόντος).

Mega κράχτης της συλλογής ήταν τα arcade παιχνίδια της Sega που κυκλοφορούσαν τότε και ήταν πολύ μεγάλη υπόθεση, οπότε τα συγκεκριμένα που περιείχονταν στο πακέτο το έκαναν αρκετά ελκυστικό.

Επίσης, άξια αναφοράς είναι η συσκευασία του Power Pack η οποία είναι απλά αφοπλιστική και επιβλητική!

Ένα μεγάλο κουτί λεπτό που ανοίγει σαν κασετίνα η οποία έχει θήκες από πλαστικό για κάθε δισκέτα χωριστά, ενώ πίσω από κάθε δισκέτα μπαίνει μία κάρτα με πολύ βασικές οδηγίες για κάθε παιχνίδι! Οι απεικονίσεις πάνω στο κουτί είναι πανέμορφες!

Περιπλάνηση - Εμπειρίες

Ξεκινώντας την περιπλάνηση στο πακέτο, πρώτα θα αναφέρω κάποιους τίτλους της Sega ξεκινώντας με το **Afterburner**, shoot 'em up, combat flight simulation. Ευχάριστο αλλά ποτέ δεν το αγάπησα πραγματικά καθώς στον ST δεν παίζει τόσο ομαλά, ενώ το **Space Harrier** και το Super Hang-On εξακολουθούν να αντέχουν καλά μέχρι σήμερα. Ειδικά το **Super Hang-On**, racing game με μηχανές, εκτός των πολλών ωρών που του είχα αφιερώσει και της απόλαυσης που μου είχε χαρίσει, ήταν το πρώτο παιχνίδι που με «ανάγκασε» να γράψω σε κασέτα την εισαγωγική μουσική για να την ακούω όταν δεν έπαιξα... και ναι η ηχογράφηση ήταν με τα σχετικά «μη μιλήσει κανείς τώρα γιατί το κασετόφωνο γράφει».

Για το Space Harrier, εντυπωσιακό sci-fi shooter τρίτου προσώπου με ιπτάμενο χαρακτήρα, είχα πάντα ένα ανάμεικτο συναίσθημα καθώς απαιτούσε χειρισμό με το ποντίκι. Όμως, ειδικά για άτομα της δικής μου ηλικίας, ήταν σχεδόν απαγορευτικό καθώς το ποντίκι ήταν για εμένα άγνωστο αξεσουάρ μέχρι τότε, αν και τελικά με το πέρασμα του χρόνου συνειδητοποίησα πως ο τρόπος αυτός μπορεί να κάνει το παιχνίδι λίγο πιο εύκολο. Πολλές ώρες δαπάνησα επίσης στο **Outrun**, το γνωστό racing game με τη Ferrari, και μάλιστα ήταν ανάμεσα στα παιχνίδια που τερμάτισα στην εποχή τους!

Πρωτότυπα παιχνίδια όπως το **Nebulus** και το **Eliminator** (και τα δύο από τον ίδιο προγραμματιστή, τον John M. Phillips) έδειξαν ότι ο Atari ST μπορούσε να δημιουργήσει arcade εμπειρίες. Το Nebulus ψευδοτριδιάστατο platformer-puzzle game όπου κάθε πίστα είναι ένας πύργος που πρέπει να ανεβείτε, και το Eliminator, ένα απίστευτα ομαλό space shooter με κάμερα πάνω από το διαστημόπλοιο. Το Nebulus το είχα προχωρήσει αρκετές πίστες χωρίς να καταφέρω να το τελειώσω, σε αντίθεση με το Eliminator που το είχα τερματίσει!

Οι άλλες μεταφορές από arcade στη συλλογή ήταν επίσης επιτυχημένες στο να προσφέρουν μια αξέχαστη εμπειρία για τους παίκτες. Τι να πρωτοπεί κανείς για τα **Gauntlet II** και το **Double Dragon** που ήταν υπέροχα co-op παιχνίδια. Το Gauntlet II το έπαιξα για ένα διάστημα σε υπερβολικά μεγάλο βαθμό κάπου το 1991. Ατελείωτο. Ξενύχτια και κυνηγητό με τη μάνα και μετά παρακάλια γονατιστός να αφήσουμε έστω τον Atari αναμμένο, με σβηστή οθόνη και με pause και μην κλείσει όσο εγώ θα κοιμόμουν!! (γενικά βλέπετε δεν σκάμπαζα με το τι είναι save, κωδικοί κλπ.). Όσο για το Double Dragon ένα έχω να πω: Παίζοντας αυτό το παιχνίδι ανταλλάξαμε τις πρώτες σφαλιάρες με τον κατά τέσσερα χρόνια μικρότερο

αδερφό μου. Και αν με θεωρείτε σαδιστή, έχω να σας πω ότι είχαμε ήδη αγοράσει δεύτερο joystick Pacman και το έφαγα στο κεφάλι για τα μάτια της γκόμενας του παιχνιδιού! Επόμενο παιχνίδι-μεταφορά από arcade ήταν το πανδύσκολο **R-Type**! Αυτό το παιχνίδι δεν το έπαιξα σε επίπεδο λιωσίματος παρά τις αρχικές μου εκτιμήσεις. Ο λόγος ήταν ότι αν και το απολάμβανα, δεν ξεκινούσε πάντα! Κάποιες φορές πατούσα fire και η αρχική οθόνη συνέχιζε να παίζει τη μουσική της ανενόχλητη. Εικάζω ότι αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι για να χωρέσουν όλα αυτά τα παιχνίδια σε λίγες δισκέτες (κάποιες δισκέτες είχαν δύο και τρεις τίτλους) ήταν συμπιεσμένα, με αποτέλεσμα το soft reset που χρησιμοποιούσα κατά κόρον να μην αδειάζει τη μνήμη (512 KB στον 520 STE). Ποιος ξέρει; Παρεμπιπτόντως, προκειμένου να χωρέσουν όλα τα παιχνίδια σε είκοσι δισκέτες, εκτός από τη συμπίεση, αφαιρέθηκαν και κάποια εισαγωγικά θέματα από κάποιους τίτλους όπως το **Star Ray**. Διαστημικό scrolling shooter. Δυνατό, ευχάριστο και ταχύτατο.



Άλλα παιχνίδια όπως το **Starglider** έδειξαν τι μπορούσε να κάνει η πλατφόρμα από νωρίς με το γρήγορο wire-frame 3D. Όχι, δεν το πολυέπαιξα είναι η αλήθεια. Αντιθέτως, έλιωσα κυριολεκτικά το **Bomb Jack**. Σε βαθμό που η εκνευριστική μουσική του έπαιζε συνεχώς κάθε μέρα σχεδόν πάντα! Έχοντας λοιπόν τον Atari στο σαλόνι, θυμάμαι ένα μεσημέρι καύσωνα, τον πατέρα μου να βγαίνει από το υπνοδωμάτιο, και να μου λέει ότι αν δεν το χαμήλωνα, το κομπιούτερ θα έφευγε από το παράθυρο! Τώρα που ακούω τη μουσική, απορώ και πώς άντεξε τόσο πολύ! Χεχεχε! Άραγε αν του τη βάλω τώρα να παίζει θα το θυμηθεί; Ίσως το δοκιμάσω! (σε emulator για να είναι ασφαλής ο STE μου φυσικά).

Πέρασα ευχάριστα με το **Xenon**, και μάλιστα την πρώτη φορά που το έβαλα, είδα το μίνι ασπρόμαυρο vidi(:) κεφάλι σε μέγεθος μισού γραμματοσήμου να λέει "sector one" με speech και ούρλιαζα «MAMA TO ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΜΟΥ ΜΙΛΑΕΙ!». Επόμενο παιχνίδι είναι το **Pacmania**, που κατ' εμέ η πιο ενδιαφέρουσα παραλλαγή του γνωστού

Pac-Man, αφού ο ήρωας μπορεί και πηδάει τα φαντάσματα (σ.σ. Omenforever: Να πηδά ή να υπερπηδά;) καθώς η δράση εξελίσσεται σε ψευδοτριδιάστατο περιβάλλον.

Ένας ακόμα τίτλος είναι το **Overlander**. Ένα shooting racing game. Μου άρεσε αλλά πάντα το θεωρούσα λειψό στο θέμα των όπλων. Βλέπετε ένας από τους τίτλους που ζήλευα στου AT/XT (ναι υπήρχαν δύο-τρεις τέτοιοι) ήταν το Death Track (αν δεν το έχετε παίξει, βάλτε DOS box και δοκιμάστε το). Στη συνέχεια θα αναφερθώ στο **Black Lamp**. Ένα πολύχρωμο μεσαιωνικό platformer δίχως τέλος για το οποίο έγινε review στο τέταρτο τεύχος του Retroid.

Η συλλογή διαθέτει και τίτλο franchise, και είναι το **Predator**, ένα παιχνίδι δράσης side-scrolling του 1987 που βασίζεται στην ομότιτλη ταινία, μέτριο παιχνίδι στην εποχή του και μάλιστα πολύ σύντομο, αλλά είχε digitized φωτογραφία του Arnie στην εισαγωγή! Το συγκεκριμένο παιχνίδι το έσβησα τότε κατά λάθος γιατί δοκίμαζα στο TOS εντολές, και... έμαθα το Format! Χαχαχα!

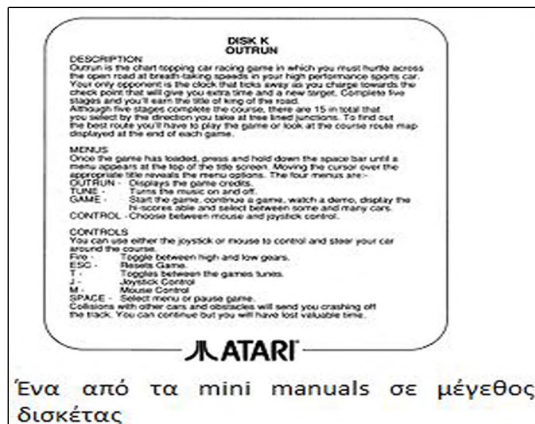


Στη συνέχεια ακολουθεί ένα παιχνίδι που κατατάσσεται στην κατηγορία των puzzle και είναι το **Bombuzal** όπου ο ήρωας πρέπει να ανατινάξει βόμβες σε μικρά νησιά που αποτελούνται από πλακίδια. Για να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο, όλες οι βόμβες πρέπει να εκραγούν με συγκεκριμένο τρόπο και κατόπιν αρκετής σκέψης. Τότε το βρήκα unplayable, αλλά όταν το προσπάθησα (γιατί ως γνωστόν τότε τα παιχνίδια τα εξαντλούσαμε μετά από μελέτη και πολύ χρόνο) διασκέδασα αρκετά!

Προτελευταίο είναι το **Super Huey**, ένα παιχνίδι προσομοίωσης πτήσης με ελικόπτερο. Είναι το μοναδικό παιχνίδι που δεν κατάφερα ποτέ να το παίξω τότε λόγω «κουμπιών», αλλά πάντα έδειχνα σε φίλους την εισαγωγή που έβρισκα θεαματική! (και δεν είναι).

Για το τέλος άφησα το **Star Goose**, ένα vertical shooter όπου πιλοτάρετε ένα διαστημικό σκάφος που μοιάζει με

χήνα φυσικά. Σκοπός είναι να μαζέψετε έναν αριθμό κρυστάλλων σκοτώνοντας εχθρούς, αποφεύγοντας εμπόδια, καθώς διανύετε ένα terrain με ανηφόρες, κατηφόρες αλλά και περνώντας μέσα από τούνελ που σας δίνουν δυνατότητα 3D πλοήγησης! Πολύ συμπαθητικό, και πρωτότυπο.



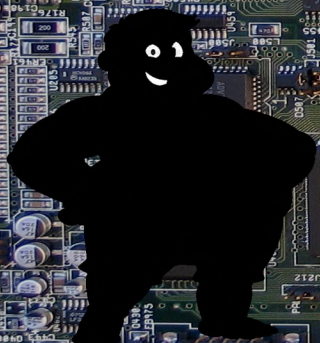
Ένα από τα mini manuals σε μέγεθος δισκέτας

Επίλογος

Ξέρω, η έννοια της συλλογής στις μέρες μας είναι υποβαθμισμένη καθώς όλο το λογισμικό retro είναι προσβάσιμο και μάλιστα σε ψηφιακή μορφή, αφού κάποιος σήμερα μπαίνει στη διαδικασία να αγοράσει retro original παιχνίδια μόνο και μόνο να έχει το πλήρες κουτί με τα βιβλία, manuals, και τυχόν αφίσες, κονκάρδες, μπλούζες κλπ. Οπότε γιατί να νοιαστεί για το Power Pack; Έχω δύο λόγους! Ο πρώτος είναι η πανέμορφη συσκευασία. Πλέον αρκετά σπάνια να βρεθεί σε καλή κατάσταση και με όλες τις δισκέτες μέσα. Ο δεύτερος είναι συναισθηματικός, όπως και φάνηκε από τα γραφόμενά μου. Είμαι σίγουρος ότι όσοι αγόρασαν Atari ST και πήραν τη συγκεκριμένη συλλογή, πέρασαν πανέμορφα! Για να καταλάβετε, το συναισθηματικό κομμάτι μιας συλλογής από games είναι σα να βρήκατε μια κασέτα 90άρα με συλλογή από διάφορα τραγούδια hits της εποχής που κάναμε εκείνα τα πάρτυ! (ξέρετε εσείς)

Ξέρω επίσης ότι κάποια παιχνίδια όπως το Double Dragon και το Outrun έχουν περάσει στη συνείδηση των χρηστών ως «αποτυχημένες μεταφορές» στον ST (και κατ' επέκταση και στην Amiga καθώς πέρασαν ως ST ports στην τελευταία), αλλά εγώ διασκέδασα. Και πιστεύω όχι μόνο εγώ. Δεν είχαμε όλοι την ευκαιρία να συγκρίνουμε τις εκδόσεις με αυτές των arcades καθώς λόγω ηλικίας η πρόσβασή μας σε «ουφάδικα» ήταν απαγορευμένη. Θεωρώ ότι ένας λόγος που οι δικοί μου δέχτηκαν να έχω home computer ήταν κυρίως το «home». Επιπλέον τα «ουφάδικα» της γειτονιάς ήταν μπαράκια που είχαν και τρία-τέσσερα coin-ops. Δεν υπήρχε ποικιλία. Άρα λοιπόν ήταν πανεύκολο να μην επηρεαστεί κανείς και να παίξει τα παιχνίδια και να τα κρίνει με βάση την δική του και μόνο εμπειρία.

Τέλος, η συλλογή έχει ποικιλία, έχει ποιότητα, έχει γενικά παιχνιδάρες. Αποκλείεται κάποιος όσο περίεργος και αν είναι να μην τη χαρεί στο μεγαλύτερο μέρος της!



Fat Gary News



telonio

RemGAME

Το RemGame είναι ένα ενδιαφέρον νέο action παιχνίδι για όλες τις Amiga. Έχει πολύχρωμα γραφικά, πολύ καλό animation/ scrolling και funky μουσική. Μπορείτε να το κατέβασετε δωρεάν και να το δοκιμάσετε στην Amiga σας στο παρακάτω link.

<http://eab.abime.net/showthread.php?t=113501>



Tiger Heli

Το Tiger Heli είναι ένα conversion από τα arcade που φτιάχνει ένας άνθρωπος για την Amiga. Αν και ακόμη κυκλοφορεί μόνο το demo έχουμε λίγο καιρό για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Το ενδιαφέρον είναι πως χρησιμοποιείτε η Scorpion engine.



Minty

Το Minty είναι ένα κλασσικό platform παιχνίδι για OCS και ECS Amiga. Το μικρό ποντικάκι πρέπει να περάσει 28 επίπεδα γεμάτα προκλήσεις. Κοστίζει 4.99 ευρώ και μπορείτε να το αγοράσετε από το παρακάτω link.

<https://matze1887.itch.io/minky>



NinjFeratu

Το NinjFeratu (έτσι ονομάζεται δεν ξέχασα το α) είναι ένα άλλο ένα platform παιχνίδι. Έχετε έναν ninja που πρέπει να τα βάλει με τις σκοτεινές δυνάμεις. Επίσης ο ninja έχει 2 κέρατα στο κεφάλι του. Οπότε δεν είμαι σίγουρος ποιός ακριβώς είναι ο κακός. Προς το παρόν υπάρχει ένα demo και περιμένουμε την κυκλοφορία του.



Agonman

Το Agonman είναι ένα platform παιχνίδι και είναι έτοιμο προς αγορά. Είναι αρκετά ενδιαφέρον αλλά είναι μόνο για τις AGA εκδόσεις. Μάλιστα, ο δημιουργός υποστηρίζει πως καλό είναι να υπάρχει επεξεργαστής 68030. Το παιχνίδι δεν έχει μια συγκεκριμένη τιμή. Αν σας ενδιαφέρει μπορείτε να το αγοράσετε από το ακόλουθο link και να δώσετε ότι εσείς θέλετε.

<https://pixorragames.itch.io/agonman>



Devils Temple

Το Devil's Temple είναι (όπως υποστηρίζει ο δημιουργός του) η συνέχεια του arcade παιχνιδιού Kung Fu Master. Μάλιστα ο πλήρης τίτλος του είναι Devil's Temple - The son of kung fu master. Ίδιο gameplay με βελτιωμένα γραφικά και ήχο. Υπάρχει έκδοση και για OCS/ECS και για AGA.

Κοστίζει 14 λίρες Αγγλίας και αν σας ενδιαφέρει μπορείτε να το αποκτήσετε από εδώ.



Maria Renard's Revenge

Όπως θα έχετε καταλάβει έχουμε τρελλαθεί με τα platform παιχνίδια. Τι να κάνουμε, δεν τα βγάζουμε εμείς. Το παιχνίδι Maria Renard's Revenge παίρνετε τον ρόλο της Μαρίας που είναι κυνηγός βαμπίρ. Διαθέτει μόνο 4 επίπεδα αλλά είναι αρκετά μεγάλα και γεμάτα με πολλές προκλήσεις. Επίσης είναι παιχνίδι αποκλειστικά για την 1200 και το CD32. Την beta έκδοση μπορείτε να αγοράσετε με όποια τιμή εσείς θέλετε.

<https://z-team.itch.io/maria-renards-revenge>



Grind

Θυμάστε το παιχνίδι τύπου Doom το Dread; Πλέον ονομάζεται Grind και από το 2019 ο δημιουργός του ασχολείται με αυτό. Κλασσικό αντίγραφο του Doom (εντελώς αντίγραφο) αλλά αυτό δεν μας πειράζει καθόλου. Ελπίζουμε να πάνε όλα καλά και στο τέλος να κυκλοφορήσει. Για περισσότερες πληροφορίες διαβάστε στο ακόλουθο link.

<https://pixelglass.org/#grind>



Μέχρι την επόμενη φορά, ελπίζουμε να υπάρχουν αρκετά νέα παιχνίδια για να σας παρουσιάσουμε. Δυστηχώς μερικά πολλά υποσχόμενα παιχνίδια έχουν εγκαταληφθεί.



Κώστας "The Punisher"

Sexy γυναικεία sprites στα

VIDEO GAMES

Τα video παιχνίδια από τα γεννοφάσκια τους απευθύνονται σε ένα αρκετά σκληροπυρηνικό ανδροκρατούμενο κοινό. Αυτό το γνωρίζουν πολύ καλά οι εταιρείες από το 1970 κιόλας. Η Atari, η Carcom, η KONAMI αλλά και οι publishers όπως οι Palace και Accolade βρήκαν τρόπους να απευθυνθούν και να πείσουν το ανδροκρατούμενο κοινό τους.

Εκτός λοιπόν από τα flyers και τα τολμηρά εξώφυλλα των διαφημίσεων που κατακλύζονταν τις προηγούμενες δεκαετίες με γυναικεία κορμιά, τα θηλυκά sprites ήρθαν να εδραιώσουν την επιτυχία ορισμένων video game τίτλων. Πως ακριβώς έγινε αυτό; Τοποθέτησαν μια γυναίκα πειρασμό μέσα στο ίδιο το gameplay!

Το αντρικό κοινό ικανοποιεί τα πρωτόγονα ένστικτά του χαζεύοντας την θηλυκή σεξουαλικότητα ενώ παράλληλα σφάζει ή ξυλοφορτώνει ασύστολα τα αντίπαλα sprite. Ιδανικός συνδυασμός!

Πολύ ωραίο το Ms PacMan με τις καρδούλες και τους φιόγκους ή το Tetris, αλλά στο σημερινό αφιέρωμα θα μιλήσουμε για γυναικίους χαρακτήρες που έχουν "κολασμένες" αναλογίες και σπαθί στο ένα χέρι. Είναι οι Σειρήνες που ανέφερε ο Όμηρος στην Οδύσσεια αλλά σχηματισμένες με pixel... Ας πάμε να γνωρίσουμε λοιπόν μερικές από αυτές.

elvira Mistress of the Dark

Περισσότερα λόγια απ' όσα έχουν ήδη γραφτεί για την πριγκίπισσα του σκότους Elvira δεν χρειάζεστε. Έχοντας πρωταγωνιστήσει επί χρόνια στη σειρά Elvira's Movie Macabre (1981-1993), μεταφέρεται από την HorroSoft και την Accolade στους Home και στα PC. Η παρουσία της Elvira πληθωρική και ακόμα και σήμερα το εξώφυλλο του παιχνιδιού με το μπούστο της βγάζει μάτια και προκαλεί. Τα περιοδικά του χώρου -και στην Ελλάδα τα Pixel και USER- όταν ήθελαν να πουλήσουν την έβαζαν εξώφυλλο ή και οπισθόφυλλο. Και πουλούσαν εννοείται σαν τρελά.





Οι θηλυκοί χαρακτήρες στα video games πολλές φορές είναι συμπρωταγωνιστές με τους αρσενικούς. Και μερικές φορές κλέβουν την παράσταση. Δεν θα μπορούσε να υπάρχει άλλη τέτοια περίπτωση από την Tyrís Flare την αμαζόνα του Golden Axe.

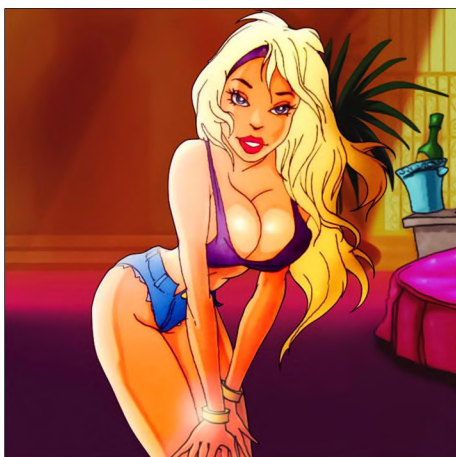
Το παιχνίδι είναι ένα adventure με horror και κωμικά στοιχεία. Ακολούθησε και το Elvira the Arcade game που και αυτό -σωστά μαντέψατε- είχε εξώφυλλο τολμηρό.



Εντάξει πόσο πιο sexy μπορεί να είναι ένα γυναικείο sprite; Η αλήθεια είναι ότι με το business simulation τίτλο Wet: The Sexy Empire φθάσαμε δεν μπορεί να πάει παραπέρα. Η Lula είναι μια ανερχόμενη pornstar που προσπαθεί να φτάσει με το σπαθί της το επίπεδο της Lisa Ann και της Jenna Jameson (Τί πάει να πει δεν ξέρετε τα ονόματα αυτά; Απαράδεκτοι!) Το παιχνίδι και το σενάριο περιστρέφονται γύρω από το πώς μπορεί η πληθωρική πρωταγωνίστρια να χτίσει μια πολυεκατομμυριούχα πορνογραφική αυτοκρατορία στην ερωτική βιομηχανία. Όπως καταλάβατε η Lula τα κερδίζει όλα αυτά με το "σπαθί" της. Το παιχνίδι και φυσικά το εξώφυλλο είναι πιο κλασικό κι από την 7η συμφωνία του Μπετόβεν.



Η Sega το 1987 εμφάνισε ένα arcade που έμελλε να αλλάξει πολλά στην ιστορία των arcade side-scrolling beat 'em up. Η αμαζόνα του Golden Axe είναι ευέλικτη, χρησιμοποιεί σπαθί ενώ είναι η πιο δυνατή στα spells καθώς φέρνει έναν δράκο στην οθόνη διαλύοντας τα πάντα. Γρήγορη, sexy και αποτελεσματική είναι η πιο ικανή να επιφέρει πολλαπλά χτυπήματα στον εχθρό. Επίσης είναι χάρμα οφθαλμών να την βλέπεις να ιππεύει τους δράκους του Golden Axe...



Η Poison (και το alter ego της η Roxy) είναι ένα από τα πιο πολύ διαφημισμένα sexy sprites για διάφορους περιέργους λόγους. Καταρχάς, η εμφάνιση της είναι προκλητική. Χειροπέδες, κοντά σορτς και προκλητικά top σου τραβούν την προσοχή κατευθείαν (σ.σ. Omenforever: Κόσα!) Και για αυτό μάς αρέσει περισσότερο από όλους τους άλλους εχθρούς του Final Fight.

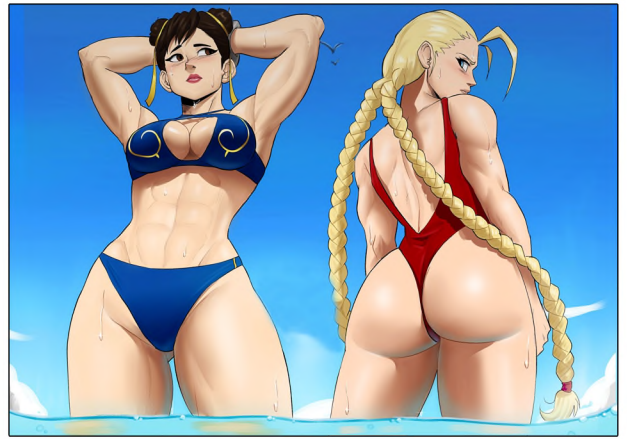
Οι περισσότεροι θυμάστε ότι στην arcade έκδοση όταν δέχεται χτυπήματα εμφανίζει το πληθωρικό της στήθος, το οποίο και οδήγησε σε λογοκρισία του sprite σε εκδόσεις του Final Fight στο SNES. Όμως τα προβλήματα που προκαλεί η εκκεντρική Poison δεν τελείωσαν εδώ. Στην Αμερική θεωρήθηκε απαράδεκτο να ξυλοκοπούν ένα γυναικείο sprite. Έτσι η Poison (και το alter ego της η Roxy) "θεωρήθηκε" από τον δημιουργό τους, Akira Yasuda, και την Capcom ως transgender χαρακτήρας! Υπερβολικό τουλάχιστον. Φαίνεται όμως ότι αυτή η παρανοϊκή εκδοχή δεν ικανοποίησε τις οργανώσεις που διαμαρτύρονταν.



Έτσι στις μεταγενέστερες εκδόσεις του Final Fight αντικαταστάθηκαν εντελώς από αντρικά sprite τον Billy και τον Sid. Εντάξει έλεος... Βγάλανε δύο μανουλομάνουλα την Poison/Roxy και βάλανε δύο καραβανάδες! Η Poison φυσικά συνέχισε να υπάρχει και εμφανίζεται στα παιχνίδια Street Fighter X Tekken, και στο Ultra Street Fighter IV. Προσωπικά τη λατρεύω όπου και να τη βλέπω συνεχίζοντας την παράδοση της να προκαλεί το ανδρικό -και όχι μόνο- κοινό.



Δεν θα μπορούσε να λείπει από αυτό το αφιέρωμα η πρώτη γυναίκα που εμφανίζεται σε beat em up τίτλο. Φυσικά μιλάμε για το Street Fighter 2 και για την Chun-Li που έκανε το ντεμπούτο της στο SF2-The World Warrior. Η Chun Lee έγινε το σήμα κατατεθέν για τους γυναικείους χαρακτήρες και απογείωσε εννοείται το merchandise της Capcom. Εμφανίζεται φυσικά και σε πολλά artwork όπως στην εκπληκτική έκδοση Street Fighter II (SNES, 1992).



Μιας και μιλάμε για SF2 πρέπει να αναφερθούμε και στην Cammy που πρωτοέκανε την εμφάνιση της στο Super Street Fighter 2 το 1993. Τα κολλητά φορμάκια, οι... λαβές της, και οι ναζιάρικες πόζες της όταν νικούσε έκαναν την φαντασία των ανδρών να οργιάσει (ενώ έχαναν τα 50άρικα τους). Εξυπακούεται ότι πολλά artwork διαφόρων καλλιτεχνών εμπνεύστηκαν από την σύγχρονη παρουσία δύο τόσο όμορφων γυναικών στον ίδιο τίτλο... Τα λόγια περιττεύουν.



Η Hanna είναι μία από τις 4 ήρωες του Cadillac and Dinosaurs του φανταστικού arcade της Capcom. Έχει ύψος: : 170 cm, βάρος: : 53 kg προφίλ: Διπλωμάτης και εξερευνητής και παρουσιαστικό Femme Fatale



Κατάμαυρα μακριά μαλλιά, πουκάμισο μισοδεμένο για να δείχνει το μπούστο, άσπρο κατάλευκο παντελόνι για να τονίζει τα λεπτά πόδια. Η Hanna έχει ήδη περάσει με την αξία της στο πάνθεον των πιο sexy γυναικείων sprite με διαφορά στήθους. Από το 1993/1994 πρωτοεμφανίστηκε και στην tv σε σειρά κινουμένων σχεδίων για παιδιά με όνομα Cadillacs and Dinosaurs.



Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι και το arcade και αλλά η σειρά στηρίζονται στο κόμικ Xenozoic Tales το οποίο αναφέρεται σε μια post apocalyptic εποχή με συμμορίες και δεινόσαυρους.



Η Mai Shiranui είναι μια κατηγορία από μόνη της. Δεν χρειάζεται να αναφέρω το γιατί. Όσοι την έχετε δει έχετε σχηματίσει άποψη. Πρωτοεμφανίστηκε στο Fatal fury 2 και



από τότε το ανδρικό κοινό χαλαρώνει με τα κάλλη της. Ο τυχερός που είναι μαζί της είναι, ο Andy Bogard, όπως λένε οι φήμες εκπαιδεύτηκε στο NINJITSU με τη βοήθεια της Mai.

Η Mai Shiranui όντας κυριολεκτικά ένας γυναικείος ninja μπορεί ευκολά να αποπροσανατολίσει τους αρσενικούς αντίπαλους της δίνοντας της την δυνατότητα να τους κατανικήσει. Φορά συνήθως παραδοσιακά ιαπωνικά κιμονό και εμφανίζεται σε τίτλους όπως το Fatal Fury, King of Fighters και Street fighter. Είναι δεδομένο ότι θα τη δούμε πάντα προκλητικά ντυμένη -στα όρια της λογοκρισίας-. Όπως λέει και ο φίλος μου ο Νίκος "the Matrix" το πληθωρικό της μπούστο χρειάζεται blitter ώστε να μπορέσουν να κινηθούν ομαλά όλα τα pixel της. Σίγουρα εάν ήταν αληθινός χαρακτήρας θα τη βρίσκαμε στο only fans (σ.σ. Omenforever: Κόσα!)



Το Tomb Raider εμφανίστηκε σαν κεραυνός εν αιθρία στα 3d action adventures. Εξάισια προοπτική στο παιχνίδι, απόλυτη ελευθερία κινήσεων, ρεαλιστική απεικόνιση του περιβάλλοντος, textures πάνω σε πολύγωνα και ένα σενάριο βγαλμένο από το Indiana Jones. (Ξεκάθαρη κλοπή εντάξει μην φωνάξετε). Αλλά μην γελιόμαστε... Αν αντί τη sexy αρχαιολόγο με τις πληθωρικές καμπύλες και τα καυτά σορτσάκια ήταν κάποιος μαντράχαλος το παιχνίδι θα είχε πιάσει πάτο. Η έξυπνη, ατίθαση και ευλύγιστη αρχαιολόγος είναι ο λόγος που ο τίτλος πούλησε στους χρήστες σαν ζεστά ψωμάκια.



Η επιτυχία του Tomb Raider... εχμμ της Lara ήταν τόσο μεγάλη που μέχρι και το Hollywood επιστράτευσε την Angelina Jolie (μανουλομάνουλο) ώστε να μεταφέρει στο κινηματογραφικό πανί τον χαρακτήρα της Lara. Εντάξει η ταινία ήταν ξεκάθαρα ριζότο αλλά όσοι την είδαν σίγουρα το έκαναν για την sexy αρχαιολόγο και όχι για το σενάριο ή την δράση της.

Στο καλύβι της κυρά Φροσύνης Μπεμπελούζας
θα βρείτε ότι νεότερο από Η/Υ και παιχνίδια.

Κάστρο του Γλα - Βοιωτία

Philips 80286/12 40MB
Quest 80286 1D 40MB
Line 386 SX/40 2MB
Amstrad 7386 SX 2MB
Quest 80386SX 2MB
Ikaros 80386/40MHZ 4MB

BODYBLOWS
HUMANS 2
BATMAN RETURNS
COBRA MISSION
JURASSIC PARK
FREDDY PHARKAS

Εόρκια για τα μαθηματικά
Εόρκια για την χημεία
Εόρκια για την φυσική
Εόρκια για την όμορφη
Μαρία

Μαγικά βιβλία 8 bit
Συγγράμματα Cobol
Φλασκιά 16bit
Πάπυροι EGA & CGA



Σολωμού 45 Αθήνα

Εξειδίκευση Ιαπωνικών αυτοκινήτων

Πληροφορίες Κώστας Ριο και Νίκος Κενές



HINTS 'N' TIPS



telonio

Robocop II

AMIGA

Μόλις βγεί η εικόνα παρουσίασης , πληκτρολογήστε SERIALINTERFACE (μια λέξη χωρίς κενά) Από εδώ και πέρα κάθε φορά που θα πατάτε το F9 θα γεμίζει η μπάρα ενέργειας.

Trojan

NES

Υπάρχει τρόπος να κάνετε continue από το σημείο που χάσατε την τελευταία σας ζωή. Στρέψτε το joystick προς τα επάνω και πατήστε συγχρόνως το πλήκτρο Start.

Better dead than alien

Atari ST

Οι κωδικοί για όλες τις πίστες είναι εδώ.

1 ELEKTRA	2 SYGZY	3 DRAMBUIE
4 PLUG	5 SOPRANO	6 MAYONAISE
7 FAUCET	8 POTATO	9 WOOMERA
10 NARCISSUS	11 DEBUTANTE	12 FIRKIN
13 ACOUSTIC	14 TRIPTYCH	15 JABBERWOCKY
16 WHIMSICLE	17 CORNUCOPIA	18 PUNJABI
19 TIDDLY POM	20 KEWPIE DOLL	21 SEPULCHRE
22 EUPHENSIM	23 GRAMMERIAN	24 CROSSWORD
25 QUARANTINE		



Kung Fu Heroes

NES

Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, κρατήστε το A πατημένο και πατήστε Start. Ξεκινάτε κατευθείαν από το σημείο όπου χάσατε για τελευταία φορά.

Renegade III

Amstrad

Για να αποκτήσετε άπειρες ζωές, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα 11QT. Τόσο εύκολα.

Final Fight

Amiga

Μόλις φτάσετε στο σημείο της εισαγωγής που ο τύπος λέει "not so fussed" πατήστε το Help.

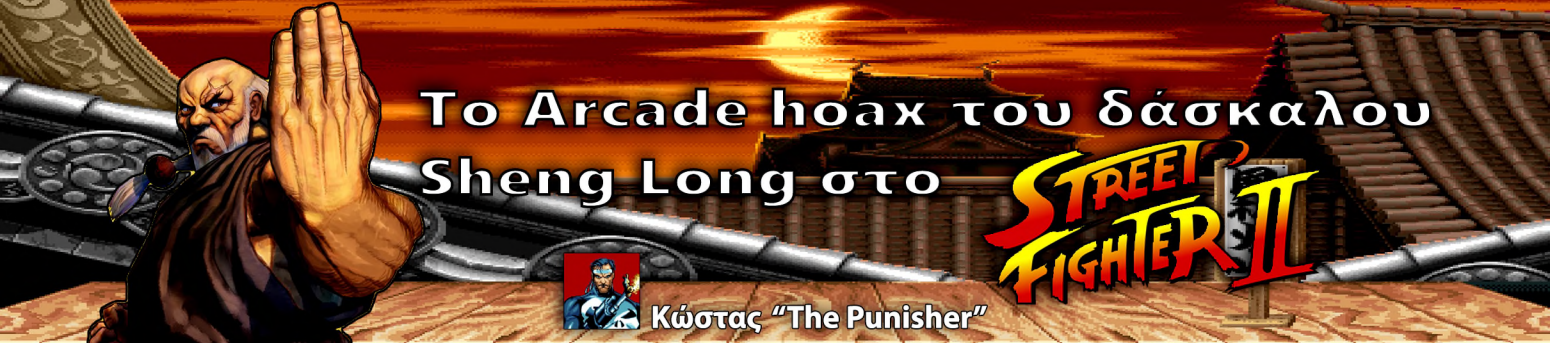
Μέσα στο παιχνίδι και όταν τα βρείτε δύσκολα, πατήστε το = και όλοι οι εχθροί θα εξαφανιστούν.

Cybernoid 1 & 2

Για τα επίπεδα του υγρού οι κωδικοί είναι οι εξής:

5 DISC
9 NAIL
13 ONCE
17 ROPE
21 PENS
25 SLIP
29 EACH
33 RISE

Με ευχαριστείτε αργότερα.



Το Arcade hoax του δάσκαλου Sheng Long στο

STREET FIGHTER II



Κώστας "The Punisher"

Ο Ryu έχει μόλις νικήσει τον 13ο αγώνα στη σειρά... Ο Sagat στέκεται ξαπλωμένος στην έδρα του στην Ταϊλάνδη... Ο Γιαπωνέζος μαθητής δεν έχει χάσει ούτε μια μπάρα ενέργειας και ετοιμάζεται να αντιμετωπίσει τον τελικό κακό M. Bison! Καθώς λοιπόν τα sprites είναι έτοιμα για την τελική αναμέτρηση κάποιος επιτίθεται στον Bison λίγο πριν αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση! Τον βγάζει νοκ άουτ κατευθείαν...

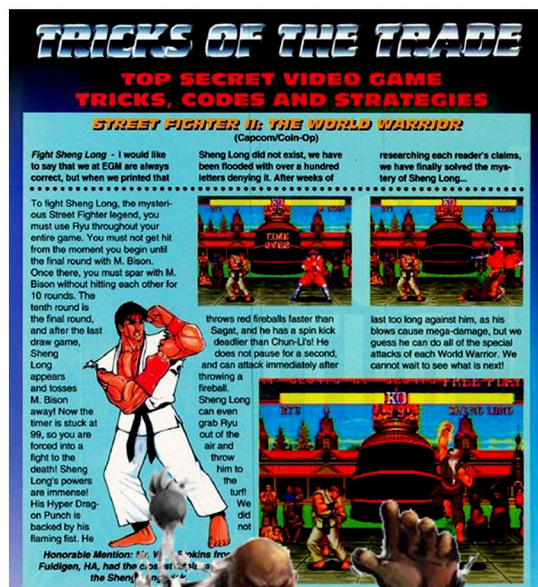


Μεταφερόμαστε κάπου στο 1992 στο κέντρο της Αθήνας. Κλασικά λιώνουμε σαν παρέα το SF2 champion edition. Παίρναμε φανατικά Ryu ή Ken καθώς έτσι θα τερματίζαμε το παιχνίδι άνετα και θα παίζαμε περισσότερη ώρα. Ξαφνικά εμφανίζεται ένας γνωστός θαμώνας λίγο μεγαλύτερος από εμάς που τον φωνάζαμε Ζακ. Αν και μελαμψός, πρέπει να είχε ρίζες από Γαλλία και έπαιζε φανατικά street fighter 2. Μάς πλησιάζει εκεί που καθόμασταν στην καμπίνα και μας λέει. "Το γράψανε σε ένα περιοδικό στο εξωτερικό, υπάρχει τρόπος να εμφανίσουμε ως μυστικό αρχηγό τον Sheng Long, τον δάσκαλο του Ryu και του Ken!" Κάγκελο εμείς... "Και πώς το κάνουμε ρε Ζακ;" "Ε είναι δύσκολο λένε αλλά γίνεται. Πρέπει να παίζεις με τον Ryu μόνο και να κερδίσεις όλους τους αγώνες χωρίς να χάσεις ούτε pixel ενέργειας!" "Όλα flawless; Πλάκα μας κάνεις;" "Ναι, ναι γίνεται, το έχουने κάνει στο εξωτερικό, είχαν και φωτογραφία του Sheng Long" "-Άντε ρε..."

Όπως καταλαβαίνετε, ο Ζακ μάς έβαλε φιτιλιές εκείνο το πρωινό του Σαββάτου. Εμείς σκύλοπωρμεμένοι με το Street Fighter 2 Champion Edition βρήκαμε άλλο έναν λόγο να ξημεροβραδιαζόμαστε απέναντι από τον «Ναό» στη Τζωρτζ (δες τεύχος 2 του Retroid). Το κορυφαίο παιχνίδι όλων των εποχών, το SF2 CE είχε αποκτήσει πλέον ένα urban legend που όμοιο του δεν είχε εμφανιστεί ποτέ πάλι στα ουφάδικα...

Ας δοκιμάσουμε όμως να δώσουμε μερικά ιστορικά χαρακτηριστικά για αυτό το θαυμάσιο urban legend. Το πώς άρχισε στο εξωτερικό, και το κυριότερο το πώς εξαπλώθηκε στα ουφάδικα της Ελλάδας. Τότε δεν υπήρχε πρόσβαση στο Διαδίκτυο (ευτυχώς), και οι περισσότεροι παίκτες αναζητούσαν κόλπα και cheats για το αγαπημένο τους βιντεοπαιχνίδι στα ξένα κυρίως περιοδικά.

Όλα ξεκίνησαν το 1992, όταν το περιοδικό Electronic Gaming Monthly δημοσίευσε ένα άρθρο για το April Fool's (Day of Jokes) με θέμα έναν νέο χαρακτήρα στο Street Fighter II, ο οποίος ήταν πιο δυνατός από τους κλασικούς μαχητές, αφού οι επιθέσεις του προκαλούν διπλάσια ζημιά. Όπως χαρακτηριστικά ανέφεραν «Πετά βολές πιο γρήγορα από τον Sagat και έχει πιο θανατηφόρα λακτίσματα από τον Chun-Li». Όπως μπορεί οποιοσδήποτε να καταλάβει αυτό το άρθρο προκάλεσε πολύ ντόρο εκείνη την εποχή.



Το άρθρο συνοδεύτηκε από δύο εικόνες που μέχρι και σήμερα προκαλούν ρίγος συγκίνησης στους οπαδούς του SF2 στο πλανήτη. Στην πρώτη ο Sheng Long -ο οποίος είχε την εμφάνιση ενός κατατερίστα, αλλά με μαύρο κοστούμι και αλογοουρά- ξυλοφόρτωσε τον M. Bison σε δευτερόλεπτα, και η άλλη εικόνα τον δείχνει με το χρονόμετρο σταματημένο στα 99 δευτερόλεπτα να κάνει επίδειξη δύναμης στον Ryu με μια φλεγόμενη dragon punch! Αφέθηκε να εννοηθεί ότι ο Sheng Long χτυπά πολύ δυνατότερο από τον Ryu κι έτσι ο αγώνας γίνεται ακόμα πιο άνισος αλλά και τρομερά ενδιαφέρων. Οι εικόνες του περιοδικού -έγχρωμες και αληθοφανείς- ήταν «αδιάψευστος» μάρτυρας ειδικά τότε που ο μόνος τρόπος να διασταυρώσεις μια πληροφορία ήταν τα περιοδικά. Τι όμως είχε γίνει στην Ελλάδα; Ποιος είχε διασπείρει τον θρύλο του Sheng Long;

Το περιοδικό USER, ποιο άλλο βέβαια; Στο τεύχος 27 (αυτό με το αφιέρωμα MegaCD στο εξώφυλλο) ο αρχισυντάκτης Νίκος Κροντηράς πέταξε τη βόμβα νετρονίου στο ελληνικό κοινό. Στη στήλη coin op παρουσιάζει το review του SF2 CE και σε ασπρόμαυρο φόντο εμφανίζεται η κάτωθι φωτογραφία USER Sheng Long SF2.



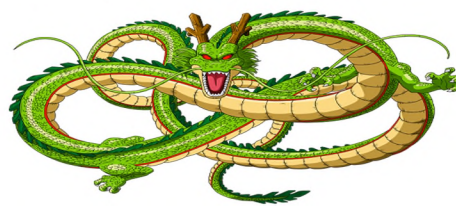
Αριστερά διακρίνεται ο Ryu και στα δεξιά ο δάσκαλος Sheng Long να κάνει επίδειξη μιας φλεγόμενης dragon punch. Αξίζει να σημειωθεί ότι στο review δεν αναφέρεται τίποτα για τον "μυστικό" τελικό απλά ο Κροντηράς εκθειάζει το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, κάνοντας μάλιστα τις απαραίτητες συγκρίσεις με τον προκάτοχό του, το λεγόμενο World Warrior. Η φωτογραφία όμως ήταν εκεί και επιβεβαίωσε αυτό που μας είχε πει ο Ζακ στα ηλεκτρονικά. Ο Sheng Long είναι υπαρκτός, και περιμένει να τον ξεκλειδώσει κάποιος τόσο καλός και άξιος παίκτης.

Χιλιάδες παίκτες από όλο τον κόσμο λοιπόν πίστευαν ότι οι πληροφορίες ήταν αληθινές και πέρασαν πολλές ώρες προσπαθώντας να εκπληρώσουν το ξεκλείδωμα που. Τα υποτιθέμενα «προαπαιτούμενα», εκτός από ψευδή, ήταν και πολύ δύσκολα έως απάνθρωπα για έναν παίκτη. Ευτυχώς, αυτό το «τρολάρισμα» που έκανε το περιοδικό Electronic Gaming Monthly ενέπνευσε την Capcom να σχεδιάσει ένα μυστικό "τελικό" που είχε παρόμοια είσοδο με ξυλίκι στον Bison και που τελικά έγινε ένας από τους πιο δημοφιλείς κακούς της σειράς: Τον Akuma.



Σαν επίλογο θα γράψουμε μια σκηνή από το 1992-1993 από τα ηλεκτρονικά στην Τζωρτζ απέναντι από τον ναό του Τσιμογιάννη. Ο Ζακ -θαμώνας στα ουφάδικα στην Τζωρτζ- ήταν πωρωμένος με το να βγάλει τον Sheng Long. Ερχόταν κάθε μέρα αποφασισμένος να μην χάσει ούτε μια «τρίχα» ενέργειας από άμυνα και μου έλεγε "Κάτσε να δεις πως θα ξεκλειδώσω τον Sheng Long τώρα". Εριχνε το μέταλλο και άρχιζε τους πρώτους αγώνες. Εγώ του την έπεφτα από κοντά και τον εμψύχωνα "Ναι ρε εννοείται. Κάτσε να σε βλέπω..." Φυσικά και γνώριζα ότι είναι ανθρωπίνως αδύνατο να περάσεις 13 αγώνες perfect και όλα τα bonus stage επιτυχώς. Όντως ο Ζακ ήταν καλός παίκτης, αλλά ακόμα και στο easy mode δεν υπήρχε περίπτωση να εκπληρώσει τον «άθλο» αυτόν (την φάρσα δηλαδή). Και φανταστείτε ότι τα «ουφάδικα» τα έβαζαν στο medium τουλάχιστον. Ο Ζακ που λέτε μετά τον δεύτερο αγώνα δεχόταν καμιά ξώφαλτση και το πλάνο του Sheng Long πήγαινε για... κουβά! Ο Ζακ φόρτωνε άσχημα έβριζε και χτύπαγε το νανάκι (πολύ πλάκα) και μου έλεγε "Έλα πάρ' το, δεν το θέλω, τσαντίστηκα". Οπότε με το πάσο μου έπαιζα καμιά ωρίτσα με τον Ryu και το τερμάτιζα πανηγυρικά. Πρέπει να μου είχε δώσει να παίξω τσάμπα πάνω από καμιά 20ριά φορές ενώ τον παρότρυνα ξανά και ξανά να βγάλει τον Sheng Long "Έλα αφού μπορείς, μόνο εσύ το πας τόσο καλά" (φουλ δούλεμα, μιλάμε για τρομερά γέλια με τους κολλητούς).

Μετά από τόσα χρόνια και μέσα από το περιοδικό Retroid ας ευχαριστήσω προσωπικά τον Νίκο "Ryu" Κροντηρά και τους μερακλήδες photoshopαδες του Electronic Gaming Monthly. Έδωσαν μια άλλη διάσταση στο Street Fighter 2 CE, έστω κι αν δεν καταφέραμε ποτέ να εμφανίσουμε τον δάσκαλο Sheng Long. ShoryuKen! (σ.σ. Omenforever: Hadouken!)



Παρουσίαση SEGA SATURN



telonio

Aρχικά, το 16-bit Sega Megadrive (Genesis) στην Αμερική ήταν εξαιρετικά επιτυχημένο στις πωλήσεις. Ο γρήγορος σκαντζόχοιρος Sonic ήταν το έμβλημα της Sega και αρκετά αγαπημένος χαρακτήρας στις νεανικές ηλικίες. Συνόδευε το Megadrive και συνέβαλε τα μέγιστα στο να φτάσει η κονσόλα τα 30 εκατομμύρια πωλήσεις. Ενώ λοιπόν οι πωλήσεις πήγαιναν πολύ καλά (ακόμη και τους πρώτους μήνες με τον ερχομό του Super Nes από την Nintendo), οι Ιάπωνες αποφάσισαν παραδόξως αντί να βγάλουν μια νέα κονσόλα πιο δυνατή από το Megadrive, να βγάλουν στην αγορά addon για αυτό.

Σαν addon λοιπόν η Sega παρουσίασε το 1991 το Sega CD. Σε αντίθεση με το cartridge του Megadrive, το CD είχε διαθέσιμα πολύ περισσότερα MB για data και πολύ πιο ποιοτικό ήχο. Επιπλέον, μπορούσε να υποστηρίξει και FMV παιχνίδια (Full Motion Video). Πρακτικά αυτό συνεπαγόταν βίντεο με σκηνές αρκετών δευτερολέπτων ανάμεσα στο gameplay. Όμως τελικά είχε αρκετά περιορισμένη συλλογή παιχνιδιών. Δεν τα πήγε και τόσο καλά, και πούλησε περίπου 2.2 εκατομμύρια μονάδες σε παγκόσμια κλίμακα.



Ακολούθησε το Sega 32X (το οποίο ήταν καθαρό 32-bit) με το οποίο η Sega μπορούσε πλέον να διαθέσει arcade παιχνίδια που ήταν αδύνατο να βγάλει στο Megadrive. Το Sega 32X δεν τα πήγε καθόλου καλά και πούλησε μόνο περί τις 800 χιλιάδες μονάδες. Ήταν πολύ ακριβό σαν addon συσκευή, αφού κόστιζε όσο ένα Megadrive. Επιπλέον ούτε αυτό δεν είχε τη συλλογή παιχνιδιών που χρειαζόταν ώστε να κρατηθεί ψηλά στις πωλήσεις.



Προς το τέλος κύκλου του Megadrive η Sega δούλευε επάνω σε μια νέα κονσόλα: Το Saturn. Στα κεντρικά της Sega στην Ιαπωνία, αφιέρωσαν επίσης πόρους και σε μια άλλη κονσόλα που ήταν 32-bit και χρησιμοποιούσε cartridges, με την κωδική ονομασία Jupiter (φαίνεται στο team της Sega άρεσαν οι ονομασίες πλανητών). Η διαχείριση της Sega εξέτασε τη δυνατότητα να κυκλοφορήσει στην αγορά και τις δύο κονσόλες. Προσπαθούσε να πείσει τους εξωτερικούς developers να υποστηρίξουν ταυτόχρονα τρία διαφορετικά συστήματα 32-bit (32X, Saturn και Jupiter). Φυσικά αυτό δεν έγινε ποτέ και η κονσόλα Jupiter ακυρώθηκε. Μάλιστα η Sony πλησίασε τη Sega και πρότεινε να κατασκευάσουν μαζί ένα σύστημα με CD. Ο Ken Katouragi από τη Sony και ο Tom Kalinske από τη Sega συμφώνησαν απόλυτα σε αυτό. Όμως τα κεντρικά γραφεία της Sega στην Ιαπωνία, ο διευθύνων σύμβουλος Hayao Nakayama δεν δέχτηκε την συμφωνία γιατί θεώρησε πως η Sony δεν είχε εμπειρία στην κατασκευή κονσολών. Έτσι η Sony κατασκεύασε το PlayStation που το αποκάλυψε τον Νοέμβριο του 1993. Ο Hayao Nakayama εντυπωσιάστηκε με τις 3D δυνατότητες που είχε το PlayStation και έτσι απαίτησε άμεσα από τις τεχνικές ομάδες να αποκτήσει το Saturn και δεύτερο επεξεργαστή. Όπως και έγινε.

Η παρουσίαση στην έκθεση E3 το 1995.

Το Saturn λοιπόν κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 22 Νοεμβρίου το 1994. Σύντομα κατάφεραν να πουλήσουν 200.000 χιλιάδες μονάδες. Μέσα σε σχεδόν ένα έτος είχαν πουλήσει 1 εκατομμύριο. Με αυτή την επιτυχία οι Ιάπωνες της Sega πίστευαν πως είχαν στα χέρια τους το απόλυτο hit console στην έκθεση Electronic Entertainment Expo (ή αλλιώς E3) το 1995 στην Αμερική. Παρόλα αυτά, τότε παρουσίασε και η Sony τη δική της κονσόλα, το PlayStation. Απελπισμένοι να νικήσουν την Sony και το PlayStation (που ήταν ο μεγαλύτερος αντίπαλος) ο πρόεδρος της Sega Hayo Nakayama, ανέφερε πως το Saturn έπρεπε να είναι διαθέσιμο την ημέρα της E3 και την επόμενη. Ωστόσο ο διευθύνων σύμβουλος της Sega of America ο Tom Kalinske, θεώρησε πως η στρατηγική των Ιαπώνων ήταν εντελώς λάθος. Παρόλα αυτά, πήγε στην E3 και ανακοίνωσε πως το Saturn είχε ήδη φτάσει. Όμως, ακόμη χειρότερα, η τιμή του θα ήταν 399 δολάρια, μια εξαιρετικά ακριβή τιμή για εκείνη την εποχή.

Πρακτικά, η Sega είχε έτοιμες προς παράδοση 30.000 μονάδες για τα καταστήματα, και αυτές οι μονάδες δεν μπορούσαν να καλύψουν όλα τα καταστήματα στην Αμερική. Έτσι τις μοίρασε μόνο στις μεγάλες αλυσίδες των

πολυκαταστημάτων. Το αποτέλεσμα ήταν οι πελάτες να μην βρίσκουν την κονσόλα για αγορά καθόλου εύκολα, και επιπλέον είχε και μικρή συλλογή παιχνιδιών στα ράφια των καταστημάτων. Από την άλλη πλευρά, η Sony δεν έχασε την ευκαιρία και εκμεταλλεύτηκε στο έπακρο το PlayStation, δίνοντας σε αυτό μια μεγάλη ποικιλία δυνατών τίτλων από την αρχή και η οποία αυξανόταν με γοργό ρυθμό.



Fun fact: Ο χαρακτήρας που διαφήμιζε το Saturn Segata Sanshiro, ήταν ουσιαστικά μια παρωδία-αναφορά στην ταινία *Sugata Sanshiro* του Akira Kurosawa το 1943.

Τα ολέθρια λάθη της Sega.

Έτσι λοιπόν ενώ η Sony ετοιμαζόταν να παρουσιάσει το PlayStation στην E3 του 1995, η Sega ανακοίνωσε την άμεση διαθεσιμότητα του Saturn στην αγορά. Όμως η τιμή του ήταν στα 399 δολάρια όπως είπαμε. Ο εκπρόσωπος της Sony Steve Race ανακοίνωσε πως το PlayStation θα κοστίζει 299 δολάρια. Δηλαδή 100 δολάρια λιγότερο από την κονσόλα της Sega. Επιπλέον, η Sony παρέδωσε το PlayStation σε κάθε κατάστημα με καμιά εξαίρεση. Ακόμη, το PlayStation απαιτούσε μια πιο απλή σχετικά αρχιτεκτονική για κώδικα σε αντίθεση με την πολύ πιο περίπλοκη του Saturn. Το PlayStation ήταν επίσης 32-bit αλλά πολύ πιο εύκολο στον προγραμματισμό. Έτσι ήταν πιο εύκολο για τους third party developers να φτιάξουν παιχνίδια, και σύντομα το PlayStation απέκτησε μια μεγάλη και δυνατή συλλογή παιχνιδιών.



Μα ακόμη χειρότερα για την Sega, η Silicon Graphics ήταν ένας σημαντικός κατασκευαστής chipset της εποχής που είχε προσεγγίσει αρχικά τη Sega σχετικά με την παραγωγή chip για το Saturn, όμως στα κεντρικά γραφεία της Sega στην Ιαπωνία απέρριψαν αυτή την συνεργασία. Έτσι η Silicon Graphics έκανε την ίδια προσφορά στη Nintendo. Το αποτέλεσμα ήταν το Nintendo 64 που, αν και λειτουργούσε ακόμη με cartridges, συνέβαλε καθοριστικά στην έναρξη της νέας 3D εποχής των παιχνιδιών.

Δίνοντας την σκυτάλη στην επόμενη κονσόλα.

Καθώς η πέμπτη γενιά κόνσολων πλησίαζε στο τέλος της, το Saturn είχε αποδεκατιστεί από το Nintendo 64 και ειδικά από το PlayStation. Ο Tom Kalinske αποχώρησε από τη θέση του διευθύνοντος συμβούλου της Sega στην America. Σύντομα όμως η εταιρία στην Ιαπωνία αποφάσισε να επιστρέψει δυναμικά με την έκτη γενιά κόνσολων. Με μια νέα κονσόλα με δυνατότητες και παιχνίδια ισότιμα με τα arcades. Αυτή η νέα κονσόλα ήταν το Dreamcast. Η τελευταία κονσόλα της Sega, που θα τη δούμε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη του περιοδικού.

Πιστεύω πως αν η Sega περίμενε λίγο περισσότερο πριν να κυκλοφορήσει το Saturn, είχε εφοδιάσει κάθε πωλητή λιανικής, και επιπλέον είχε κλείσει καλύτερες συμφωνίες με 3d party developers (ώστε να έχει μια μεγάλη πληθώρα αξιοπρεπών παιχνιδιών), τότε το Saturn ίσως να είχε μια διαφορετική λαμπρή ιστορία.

Στη χώρα μας ήταν πολύ πιο ακριβό από το PlayStation και τα παιχνίδια δεν ήταν καθόλου οικονομικά, αν και το έβρισκες σχεδόν παντού. Το PlayStation σαν κονσόλα αλλά ακόμη και και τα παιχνίδια του ήταν αρκετά φτηνότερα. Εδώ δεν υπήρχε η πληθώρα των παιχνιδιών που έβρισκες στην Αμερική. Υπήρχαν βέβαια οι κυριότεροι και δυνατοί τίτλοι στα καταστήματα. Ειλικρινά δεν γνωρίζω πόσες κονσόλες πουλήθηκαν εδώ, φαντάζομαι σίγουρα τις περισσότερες πωλήσεις θα είχαν τα Master System, Megadrive και Game Gear. Στην Ελλάδα αντιπρόσωπος της Sega και επίσημος πωλητής του Saturn ήταν η εταιρία Zegetron στο Χαλάνδρι.

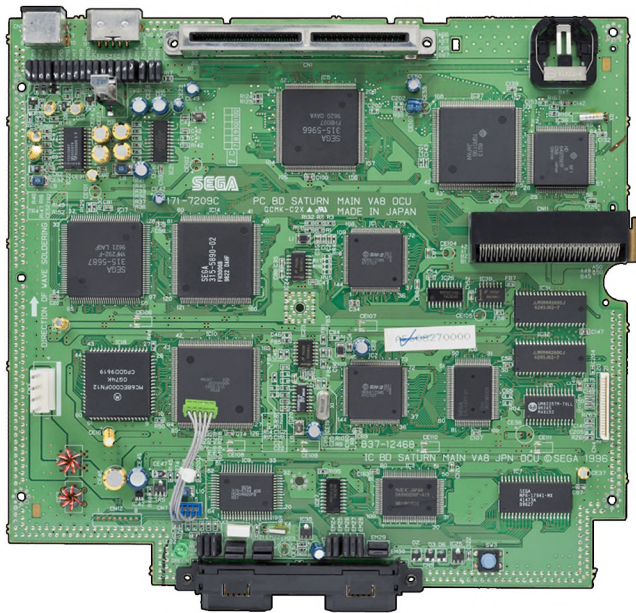
Οι τίτλοι τέλους.

Οι τίτλοι τέλους έπεσαν όταν η υποστήριξη του Saturn τελείωσε επίσημα στην Ιαπωνία το 2000 έχοντας φτάσει τα 9.26 εκατομμύρια πωλήσεις σε παγκόσμιο επίπεδο. Πολύ κατώτερα από τα 30 εκατομμύρια πωλήσεις που είχε κάνει το Megadrive. Έτσι δεν θεωρείται μια επιτυχημένη κονσόλα. Παρόλα αυτά υπάρχουν ακόμη οπαδοί της ενώ μερικοί τίτλοι παιχνιδιών μπορούν να φτάσουν σε υπερβολικά αυξημένες τιμές.



Αριστερά η Ευρωπαϊκή μαύρη έκδοση του Saturn και άνω η λευκή Ιαπωνική.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά.



Αν και το Saturn ήταν ανώτερο σαν hardware από το PlayStation, τα λάθη της Sega το έκαναν τελικά υποδεέστερο. Παρέμεινε στην σκιά του PlayStation και του Nintendo 64.

Η κονσόλα έχει όχι έναν αλλά δύο επεξεργαστές Hitachi SH-2 που τρέχουν στα 28.63 MHz ο καθένας. Ενώ και τα δύο είναι ίδια, τοποθετούνται σε κατάσταση master-slave, όπου ο πρώτος μπορεί να στείλει εντολές στον δεύτερο.

Το Saturn περιέχει συνολικά 2 MB μνήμης RAM για γενική χρήση που ονομάζεται Work RAM (WRAM). Αυτά τα δύο megabyte χωρίζονται σε δύο πολύ διαφορετικά μπλοκ:

Το πρώτο παρέχει 1 MB SDRAM και λόγω των γρήγορων ρυθμών πρόσβασης, αυτό το μπλοκ ονομάζεται επίσης «WRAM-H». Το άλλο μπλοκ περιέχει το άλλο megabyte, αλλά ονομάζεται "WRAM-L", καθώς χρησιμοποιεί DRAM αντ' αυτού, με αποτέλεσμα να διαθέτει χαμηλότερους ρυθμούς.

Εάν οι δύο CPU SH-2 δεν ήταν αρκετές, η κονσόλα περιέχει έναν πρόσθετο συνεπεξεργαστή, τη μονάδα ελέγχου Saturn ή «SCU» που αποτελείται από δύο μονάδες:

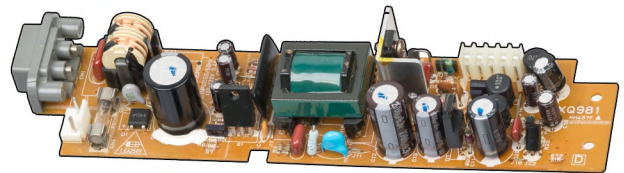
Ένας ελεγκτής DMA: Ελέγχει την πρόσβαση στο WRAM στους τρεις κύριους buses χωρίς την παρέμβαση των CPU.

Ένα DSP: Χρησιμοποιείται ως «μονάδα γεωμετρίας» σταθερού σημείου. Σε σύγκριση με το SH-2, κάνει πιο γρήγορα τους υπολογισμούς matrix/vectors, όπως επίσης και τρισδιάστατους μετασχηματισμούς και φωτισμό. Ωστόσο, λειτουργεί με μισή ταχύτητα και το σέτ εντολών του είναι πιο περίπλοκο. Επιπλέον, βασίζεται στο WRAM του SH-2 για την ανάκτηση και αποθήκευση δεδομένων (χρησιμοποιώντας το DMA). Από τη άλλη πλευρά, το SCU διαθέτει 32 KB SRAM για τοπική χρήση. Βέβαια το SCU δεν μπορεί να έχει πρόσβαση στο WRAM-L.

Η GPU βασίζεται πλέον σε ένα frame-buffer. Τα γραφικά δεν απαιτείται πλέον να αποδίδονται άμεσα. Αντίθετα, η GPU διατηρεί ένα τμήμα της VRAM για να σχεδιάσει ένα bitmap με όλη την υπολογισμένη γεωμετρία που ζητά η CPU και, στη συνέχεια, ένας κωδικοποιητής βίντεο δεσμεύει αυτήν την περιοχή και την εξάγει μέσω του σήματος βίντεο.

Η κατοχή αυτού του δεσμευμένου χώρου επιτρέπει στη GPU να συνεχίσει να χειρίζεται το bitmap ακόμα και μετά την ολοκλήρωση rendering της σκηνής, έτσι η CPU μπορεί τώρα να εκφορτώσει ορισμένες εξαντλητικές εργασίες, όπως ο φωτισμός και η αντιπαραβολή στη GPU.

Όταν απαιτείται περισσότερη VRAM. Η χρήση μιας προσωρινής μνήμης πλαισίου συνεπάγεται αύξηση των απαιτήσεων μνήμης (που δεν είναι πλέον μεγάλο πρόβλημα), η ποσότητα μνήμης RAM που απαιτείται για μια προσωρινή μνήμη καρέ είναι ανάλογη με τη διάσταση της οθόνης και τον αριθμό των χρωμάτων που χρησιμοποιούνται. Για παράδειγμα, με 600 KB VRAM μπορούμε να έχουμε μια προσωρινή μνήμη πλαισίου πλάτους 640x480 pixel με 32.000 χρώματα ανά pixel.



CPU: 2 x 32-Bit RISC SH2 at 28.6 MHz, 32-Bit RISC SH1 at 20 MHz. 25MIPS.

Memory: 16 Mbit Work RAM, 4 Mbit Audio RAM, 256 Kbit Backup RAM, 12 Mbit Video RAM, 4 Mbit CD Buffer RAM, 4 Mbit IPL ROM.

Sound: 16-Bit CISC 68EC000 (11.3 MHz), PCM & FM sound sources, 32 channels, 16-Bit Sampling, Sampling rate 44.1 KHz max, Audio DSP.

Graphics: 16.77 Million Colors Sprite Enlargement, Reduction, Rotation, Transformation. Resolution: 320x224 to 704x224 pixels.

CG Capability: Polygon Specialized Hardware Texture Mapping, Flat Shading, Gouraud Shading, Wire Frame.

Scroll: 5 Screens (Scaling, rotating, enlargement, reduction). CD Drive: Intelligent 2x. Data Transfer Rate (DMA to RAM), 150 KB/sec. (Normal), 300 KB/sec. (Double speed), Maximum Capacity - 660 Megabytes, Audio CD play with reactive display, CD+G compatible, CD+EG compatible, CD Single compatible, Photo CD compatible, Video CD compatible and Ebook compatible.

2D Graphical Capabilities: VDP1 processor handling sprites, polygons and geometry VDP2, processor handling backgrounds, 5 simultaneous planes with two rotation planes, 32,000 colors from 24-bit palette.

Το υποσύστημα ήχου αποτελείται από διάφορα μέρη όπως παρακάτω.

Motorola 68EC000: Ελέγχει τα άλλα στοιχεία και τις διασυνδέσεις με τις κύριες μονάδες CPU. Εκτελεί ένα πρόγραμμα οδήγησης ήχου για τη λειτουργία των περιμετρικών στοιχείων.

Προσαρμοσμένος επεξεργαστής ήχου Saturn (SCSP): Αναφέρεται επίσης ως Yamaha YMF292, αποτελείται από δύο ενότητες: Μια γεννήτρια ήχου πολλαπλών λειτουργιών: Επεξεργάζεται έως και 32 κανάλια με δείγματα PCM (έως 16 bit με 44,1 kHz, γνωστό και ως «ποιότητα CD») ή κανάλια FM. Στην περίπτωση του τελευταίου, ορισμένα κανάλια προορίζονται αποκλειστικά για operators.

DSP: Εφαρμόζει εφέ όπως ηχώ, αντήχηση και ρεφρέν. 512 KB RAM: Αποθηκεύει το πρόγραμμα οδήγησης, τα δεδομένα ήχου (δηλ. δείγματα PCM) και είναι επίσης μια περιοχή εργασίας για το DSP.

Operating System

Μόλις ο χρήστης ενεργοποιήσει την κονσόλα, το πρώτο στοιχείο που ξεκινά είναι το System Management & Peripheral Control (SMPC), ένας μικροελεγκτής 4-bit που φροντίζει για την προετοιμασία των τοπικών τσιπ όπως η ενεργοποίηση των δύο SH-2 και η ρύθμισή τους σε master-slave.

Στη συνέχεια, το reset vector του master SH-2 ορίζεται σε 0x00000000, το οποίο οδηγεί σε μια εσωτερική ROM που περιέχει τον Initial Program Loader (IPL). Αυτό το πρόγραμμα εκτελεί τις ακόλουθες λειτουργίες:

Ολοκλήρωση λειτουργίας hardware.

Εάν έχει τοποθετηθεί cartridge και περιλαμβάνει πρόγραμμα, πραγματοποιείται το boot από εκεί.

1) Εάν έχει τοποθετηθεί στο slot η κάρτα «Video CD», πραγματοποιείται boot.

2) Εάν έχει τοποθετηθεί δίσκος, έλεγχος ότι είναι γνήσιος.

3) Ενώ βρίσκεται σε αυτό, εμφανίζει την κινούμενη εικόνα της οθόνης εκκίνησης.

4) Εάν ο δίσκος είναι γνήσιος, εκκίνηση του παιχνιδιού.

5) Εάν ο δίσκος δεν είναι γνήσιος ή δεν έχει τοποθετηθεί δίσκος, εκτέλεση του shell.

Σε αντίθεση με το PlayStation του οποίου το τσιπ ROM περιλάμβανε ένα BIOS, το οποίο με τη σειρά του εξέθετε τα API για χρήση από τους προγραμματιστές. Η ROM του Saturn ονομάζεται συχνά «IPL» πιθανώς, καθώς η κύρια δουλειά της είναι να εκκινήσει το παιχνίδι και να εκτελέσει το shell. Ωστόσο, το τελευταίο εξακολουθεί να αποθηκεύει ορισμένες ρουτίνες (που ονομάζονται services) για τον χειρισμό του υλικού (όπως διαχείριση αποθήκευσης δεδομένων και έλεγχος ισχύος). Εφαρμόζει ακόμη και 'semaphore' (χρησιμοποιείται για το συγχρονισμό λειτουργιών που περιλαμβάνουν πολλούς επεξεργαστές ταυτόχρονα). Ως εκ τούτου, αυτό το τμήμα της ROM ονομάζεται πρόγραμμα συστήματος.

Τα περιφερειακά που κυκλοφόρησαν.

Controllers

Sega Saturn Controller
Sega Saturn 3D Controller
Other Controllers
Sega Saturn Mouse
Sega Saturn Keyboard
Hori Zerotech SS

Arcade Sticks

Sega Saturn Arcade Stick
Sega Saturn Virtua Stick
Sega Saturn Mission Stick
Sega Saturn Twin Stick
Hori Real Arcade VF (3 Button)
Hori Real Arcade VF (4 Button)
Hori Fighting Stick SS

Light Guns

Sega Saturn Stunner

Steering Wheels

Sega Saturn Arcade Racer Joystick

Memory

Sega Saturn Back Up Memory

Expansions

Sega Saturn Video CD Card
Sega Saturn Floppy Disk Drive
Sega Saturn 1MB RAM Expansion
Sega Saturn 4MB RAM Expansion
The King of Fighters '95 RAM Cartridge
Sakura Taisen RAM Cartridge
Ultraman: Hikari no Kyojin Densetsu RAM Cartridge
Hi-Saturn Karaoke Unit
Multitaps

Sega Saturn 6-Player Adapter

Microphones

Sega Saturn Voice Word Sample

System Links

Sega Saturn Direct Link
Sega Saturn Modem

Travel Accessories

Hi-Saturn Navi LCD Screen

Games

Τα παιχνίδια του Saturn αριθμούν 1.046 τίτλους που μερικοί από αυτούς είναι μεταφορές από τα arcade. Στην Ευρώπη έφτασε στις 8 Ιουλίου του 1995 με τους τίτλους Virtua Fighter, Worldwide Soccer, Daytona USA, Panzer Dragoon και το Peeble Beach Golf. Το τελευταίο παιχνίδι που κυκλοφόρησε για το Saturn στην Ευρώπη ήταν το Deep Fear το 1998. Τα παιχνίδια πλέον είναι αρκετά ακριβά και πρέπει να ελεγχθούν για τυχών μεγάλες γρατζουνιές στην επιφάνεια του CD.

Το Saturn ήταν μία από τις πρώτες κονσόλες που μπορούσες να αποθηκεύσεις την πρόοδο που έκανες σε ένα παιχνίδι, χωρίς να χρειάζεται να αγοράσεις κάποιο αξεσουάρ για αυτό. Αν και είχε μόνο 32kb για αυτό το σκοπό ήταν αρκετό για τα save λίγων παιχνιδιών.

Τα παιχνίδια κατά βάση είναι καθαρά arcades. Επιπλέον έχει και 157 adventure παιχνίδια για τους οπαδούς αυτής της κατηγορίας. Οι σελίδες του περιοδικού είναι περιορισμένες και έτσι θα δούμε μαζί μερικά από αυτά τα παιχνίδια.

DAYTONA USA



Το Daytona USA στα arcades έκανε πάταγο. Φυσικά δεν μπορούσε να μην υπάρχει και στο Saturn. Με έντονα χαμηλότερη ανάλυση από την arcade έκδοση απογοήτευσε αρκετούς. Είναι playable όμως, και μην ξεχνάτε τα πολύγωνα στο πρώτο Ridge Racer στο PlayStation. Αν είχες και το τιμόνι της Sega, τότε η αίσθηση ήταν αρκετά κοντά στο arcade. Υπεύθυνη για το παιχνίδι ήταν το τμήμα της Sega με τον τίτλο M2 Department.

Τότε στις Ελληνικές μεγάλες αίθουσες με τα arcades, το πιθανότερο ήταν να βρεις ένα Daytona US ή ένα Sega Rally. Λειτουργούσαν και τα 2 με 100 δραχμές.



Όπως και το Daytona USA και το Sega Rally ήταν παιχνίδια-ορόσημα στις αίθουσες των arcades. Οι ίδιες σύντομες πίστες με την arcade έκδοση. Σίγουρα αυτά τα παιχνίδια είχαν πρωτότυπες καμπίνες arcade με force feedback και ήταν αδύνατο να έχεις μια στο σπίτι σου. Το joypad δεν ήταν άσχημο αλλά δεν ήταν το ίδιο με την καμπίνα arcade. Το Saturn ήταν τότε η μόνη επιλογή για να παίξεις αυτά τα παιχνίδια.

Virtua Fighter 2



Η συνέχεια του εντυπωσιακού fighting game Virtua Fighter 2 που απέκτησε περισσότερα πολύγωνα και πιο σύνθετα textures. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν να αφήνει άφωνους τους παίκτες μέσα στις αίθουσες arcade με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Η έκδοση του Saturn είναι αρκετά

κοντά στην arcade και είναι εξίσου διασκεδαστικό. Όλοι οι χαρακτήρες είναι παρόντες εδώ, όπως και όλες οι πίστες. Ένα από τα καλύτερα 3D beat'em up παιχνίδια.



Ένα arcade παιχνίδι με αγωνιστικές μηχανές. Αν και δεν κάθεστε επάνω σε ομοίωμα μηχανής όπως στα arcades, παίζετε με το joystick. Μια ενδιαφέρουσα μεταφορά στο Saturn που, αν και έχει μόνο δύο πίστες από το arcade, εντούτοις διαθέτει αξιόλογο gameplay.



Ένα ακόμη παιχνίδι που ήρθε από τις arcade αίθουσες. Κινηματογραφικό παιχνίδι εμπνευσμένο από την ταινία δράσης Die Hard, με εντυπωσιακές σκηνές και ένα αξιόλογο soundtrack. Αν σας άρεσε στην arcade έκδοση τότε δεν πρέπει να το χάσετε στο Saturn.



Άλλη μία εξαιρετική arcade μεταφορά. Ένα πολύ καλό shooter με ενδιαφέρον gameplay που παίζεται καλύτερα αν έχετε στη διάθεσή σας και το light gun. Ένα από τα καλύτερα shooting "παιδιά" της Sega που δεν ήταν δυνατό να μην μεταφερθεί στο Saturn. Φυσικά και υποστηρίζει δύο παίκτες για περισσότερη διασκέδαση.



Σας αρέσουν τα κατακόρυφα shoot'em' ups; Αν ναι, τότε το Radiant Silvergun είναι από τα καλύτερα (αν όχι το καλύτερο) shoot'em' up για το Saturn που πρέπει να το παίξετε. Ακρως εντυπωσιακά γραφικά με πολύ προσεγμένο τομέα ήχου και ισορροπημένο gameplay, κατατάσσουν το παιχνίδι στη λίστα με τα καλύτερα για το Saturn.

THE HOUSE OF DEAD



Ακόμη ένα arcade παιχνίδι και αναμφίβολά ένα από τα καλύτερα της Sega. Shooting τρόμος όπου πυροβολείτε διάφορα μεταφυσικά τέρατα στην οθόνη. Μα και εδώ, το παιχνίδι αποκτά περισσότερο ενδιαφέρον εάν έχετε δύο light guns (παίζετε και διπλό). Αδιανόητο να μην το έχετε παίξει μέχρι σήμερα. Ακόμη και ταινία έγινε αυτό το παιχνίδι το 2003.

Nights into dreams...



Shoot'em up με υπέροχα χρώματα σαν να έχουν βγει από πίνακα ζωγραφικής. Πρωτότυπο περιστροφικό scrolling και ένας ήρωας που πετά προς κάθε κατεύθυνση σαν όνειρο. Εξαιρετικά μουσικά θέματα που ταιριάζουν απόλυτα με το gameplay. Τρομερός τεχνικός τομέας που δύσκολα βρίσκουμε αλλού. Επίσης ένα από τους καλύτερους τίτλους για το Saturn.

PANZER DRAGON SAGA



Ένα 3D shooter όπου χειρίζεστε έναν δράκο που πετά και αντιμετωπίζει διάφορα μυστήρια πλάσματα. Πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών που θα σας θυμίσει λίγο από το Space Harrier και λίγο από το Afterburner. Τα μουσικά θέματα είναι το κάτι άλλο. Είναι τόσο προσεγμένα που θα ταίριαζαν και σε κάποια ταινία επιστημονικής φαντασίας του σινεμά.

THE LEGEND OF OASIS



Ένα Role Playing παιχνίδι αποκλειστικό για το Saturn. Με εντυπωσιακά γραφικά και με ένα ενδιαφέρον σενάριο που δύσκολα θα χάσετε το ενδιαφέρον σας.



telonio

Εξώφυλλα παιχνιδιών τρόμου

Την δεκαετία του 1980 και του 1990 οι εταιρίες δημιουργούσαν εντυπωσιακά εξώφυλλα στα κουτιά των παιχνιδιών τους για έναν μόνο λόγο: Τις περισσότερες πωλήσεις. Στα ράφια και στις βιτρίνες των τότε καταστημάτων έβλεπες κουτιά παιχνιδιών με δράκους, διαστημικά θέματα και διάφορους γνωστούς ή μη ήρωες της εποχής. Φυσικά όλα αυτά τα θέματα είχαν σκοπό να εντυπωσιάσουν τα παιδικά μάτια με απώτερο σκοπό να αγοράσουν οι μπαμπάδες το τάδε παιχνίδι.

Πολλά από αυτά έμειναν στην ιστορία με τα εντυπωσιακά τους artwork και μάλιστα μερικά από αυτά περιείχαν μέσα στη συσκευασία αφίσα και -ακόμη πιο σπάνια- μπλουζάκι με το λογότυπο του παιχνιδιού (εντελώς διαφορετικές εποχές με το σήμερα). Επίσης, μεγάλη επιτυχία στις πωλήσεις είχαν τα κουτιά παιχνιδιών που είχαν θέμα κινηματογραφικές ταινίες φαντασίας και δράσης όπως Star Wars, Robocop, Rambo και λοιπές ταινίες δράσης και φαντασίας. Τα κουτιά με ερωτικό περιεχόμενο ήταν ελάχιστα και σαφώς δεν ήταν τόσο προκλητικά. Πάντως, καταλάβαινες για το περιεχόμενο και μόνο με την εικόνα που έβλεπες στο κουτί. Δεν χρειαζόταν να έχει γυμνό, αν θυμάστε ακόμη και το strip roker Teenage Queen, στο εξώφυλλο του κουτιού είχε μόνο τα μάτια της κοπέλας.

Μα κάτι που μου έκανε εντύπωση τότε ήταν τα εξώφυλλα των παιχνιδιών τρόμου. Μερικά από αυτά ήταν εντελώς φρικτά και είμαι σίγουρος πως θα σόκαραν αρκετούς θρησκευόμενους και μη. Τα έβρισκες ανάμεσα σε παιχνίδια που είχαν κάποιο φανταστικό θέμα και γενικά σε παιχνίδια που είχαν συνηθισμένα εξώφυλλα.

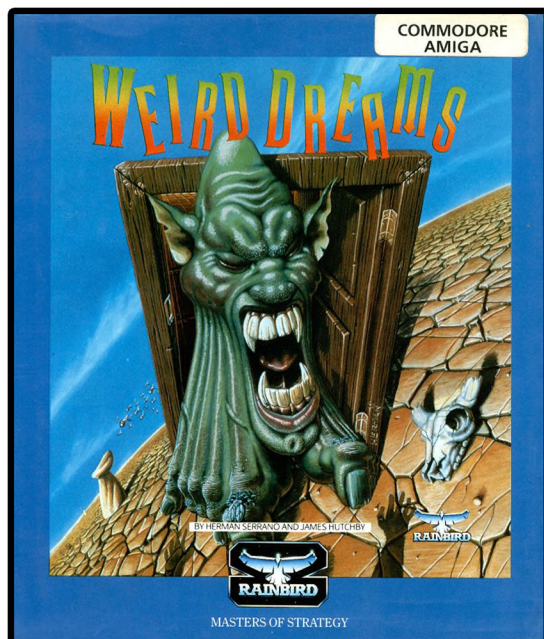
Μα ο τρόμος στα παιχνίδια (όπως επίσης στο θέατρο, στο σινεμά και στα βιβλία) είναι καθαρά μια μορφή τέχνης και έχει πολλά παρακλάδια. Υπάρχουν πολλοί (αναμεσά τους και εγώ) που μάς αρέσει ο θεατρικός τρόμος και τα φοβερά θεατρικά τέρατα. Θυμάμαι να χαζεύω παιχνίδια με αλλόκοτα και τρομακτικά εξώφυλλα που συνήθως το gameplay τους δεν είχε να κάνει με αυτό που έβλεπα στο εξώφυλλο (αυτό συνέβαινε και με παιχνίδια διαφορετικής κατηγορίας).

Πως λειτουργεί λοιπόν ο φανταστικός τρόμος στον άνθρωπο κατά την ταπεινή μου άποψη; Τυγχάνει να ανήκω στην κατηγορία με αυτούς που την διασκεδάζουν με τις ταινίες τρόμου και φαντασίας. Το γνωρίζω πως μπορεί να ακούγεται περίεργο για κάποιους αλλά είναι αλήθεια. Προσέξτε, διασκεδάζουμε με την φανταστικό τρόπο όχι με τον πραγματικό. Εξάλλου ο τρόμος στην πραγματική ζωή δεν έχει απολύτως καμία σχέση με αυτά που βλέπουμε στις ταινίες. Μας αρέσουν τα οπτικά εφέ και τα μυστήρια σενάρια. Αυτό είναι όλο και σας διαβεβαιώ πως δεν έγινε κανείς από εμάς δολοφόνος.

Αυτό το άρθρο λοιπόν, έχει να παρουσιάσει μερικά τρομακτικά και άβολα για τον τότε θεατή εξώφυλλα από παιχνίδια. Σίγουρα δεν θα σας κάνουν να χάσετε τον ύπνο σας (ακόμη και αν κάποια από αυτά το είχαν καταφέρει τότε) και ακόμη και αν δεν σας άρεσαν τέτοιου είδους παιχνίδια, ίσως τώρα τα δείτε με διαφορετικά μάτια.

WEIRD DREAMS

Αλήθεια και ποιος δεν θα τρόμαζε αν σε κάποιο εφιάλτη σου έβλεπες αυτό το τερατώδες ανοσιούργημα; Αν μόνο σε κάθε εφιάλτη κάθε πόρτα έκρυβε ένα τέτοιο τέρας...

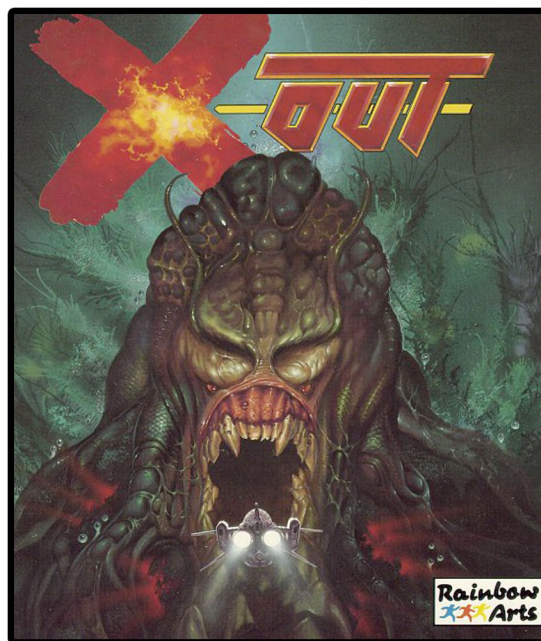


Το παιχνίδι πάντως είναι ένα platform που κυκλοφόρησε το 1988 για τους 16bit ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ελέγχεται έναν χαρακτήρα τον οποίο βοηθάτε να ξυπνήσει από έναν περίεργο εφιάλτη που βιώνει. Στις πίστες υπάρχουν διάφορα μυστήρια και αλλόκοτα πλάσματα και θα πρέπει να τον βοηθήσετε να τα αποφύγει.

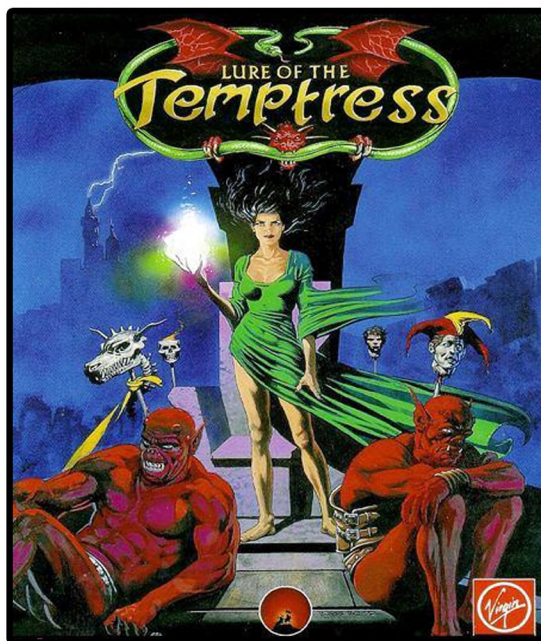


Αν και πάντα μου θύμιζε την αφίσα της ταινίας Krull, σίγουρα πρόκειται για ένα εντυπωσιακό και τρομερό βουνό-τέρας που δεν θα ήταν ευχάριστο να συναντούσες ενώ πέταγες με ένα αεροπλάνο. Έτσι δεν είναι;

Το παιχνίδι είναι ένα από τα καλύτερα οριζόντια shoot'em up του 1990 από την Rainbow Arts. Έγινε επιτυχία στους 8bit όσο και στους 16bit ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Το δεύτερο μέρος ακολούθησε λίγο αργότερα την ίδια χρονιά με τον τίτλο Z-Out και το ίδιο gameplay. Προσέφερε όμως βελτιωμένα γραφικά και περισσότερο εμπνευσμένα μουσικά κομμάτια. Ειδικά το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι είναι από τα πιο αξιόλογα στην ιστορία παιχνιδιών των Amiga.



Δεν είναι τόσο οι κόκκινοι και μυώδης δαίμονες στο foreground της εικόνας. Είναι τα κομμένα κεφάλια που είναι σφηνωμένα στους πασσάλους, και ειδικά το διαβολικό και προκλητικό βλέμμα της μάγισσας. Εννοεί καθαρά πως αυτή είναι που το προκαλεί όλο αυτό το πραγματικά μακάβριο σκηνικό.



Το Lure of the Temptress είναι ένα 2D adventure παιχνίδι με προοπτική τρίτου προσώπου. Κυκλοφόρησε το 1992 από την Virgin σε MS DOS και 16 bit.

BAAL

Το όνομα Baal έχει δύο διαφορετικές έννοιες. Στην πρώτη ήταν ένας τιμητικός τίτλος που σήμαινε κύριος και ιδιοκτήτης στις βορειοδυτικές σημιτικές γλώσσες στο Levant στην αρχαιότητα. Στη δεύτερη, είναι το όνομα ενός δαίμονα (Bael, Ba'al ή Baal) που αναφέρετε στα δαιμονολογικά γριμόρια κατά τον 17ο αιώνα.



Παιχνίδι platform της Psygnosis που κυκλοφόρησε το 1988 για τα 16bit συστήματα. Σε τίποτα δεν θυμίζει το gameplay το artwork.

ASTAROTH

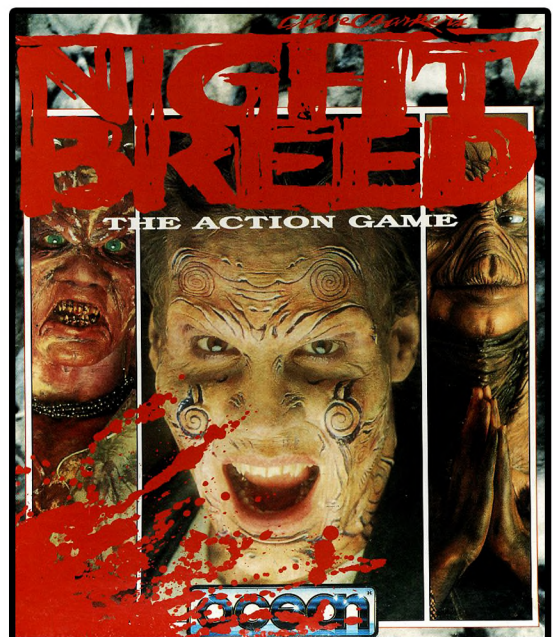
Το Lesser key of Solomon είναι ένα ανώνυμο γριμόριο για τη δαιμονολογία το οποίο χωρίζεται σε πέντε βιβλία: Τα Ars Goetia, Ars Theurgia-Goetia, Ars Paulina, Ars Almadel και το Ars Notoria. Ο δαίμονας Astaroth είναι ένας δυνατός δούκας της Κόλασης και αναφέρεται στο Ars Goetia. Περιγράφεται πως έχει φτερά με άκρες κοφτερά ξυράφια όπως φαίνεται και στο εξώφυλλο του παιχνιδιού. Δεν δίνω και πολλές πιθανότητες ένας βαθιά θρήσκος γονιός να αγοράζε αυτό το παιχνίδι στο παιδί του τότε.

Platform παιχνίδι από την Hewson το 1989 για Amiga 500 και Atari ST. Χειρίζεστε έναν χαρακτήρα με το μυστήριο όνομα Ozymandias. Σκοπός σας είναι να περιπλανηθείτε μέσα στο βασίλειο του Astaroth και να τα βάλετε με 3 μεγάλους κακούς. Στο τέλος θα τα βάλετε με τον ίδιο το δαίμονα Astaroth. Είμαι σίγουρος πως η ενόρα σας θα είχε εντελώς αντίθετη άποψη.



NIGHTBREED

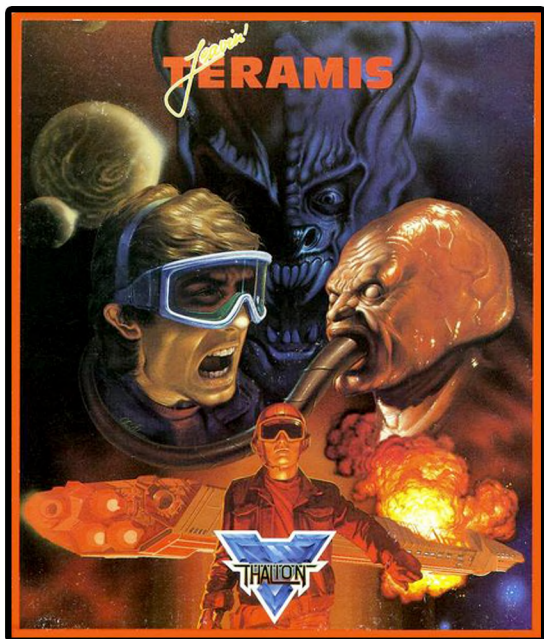
Με εικόνες από την ομώνυμη κινηματογραφική ταινία τρόμου του Clive Barker εν έτει 1990 και κουτί με άφθονο αίμα. Ένα παιχνίδι που μόλις είδα στη βιτρίνα του καταστήματος που πουλούσε μουσικά όργανα και computer games το 1990, έπεισα τον πατέρα μου να το αγοράσει παρά την αντίρρησή του.



Βασισμένο στην ομώνυμη ταινία του Clive Barker από την Ocean το 1990. Ο νεαρός Aaron Boone κυνηγημένος από τρομερούς εφιάλτες πηγαίνει στην Midian. Στην πόλη κάτω από το νεκροταφείο που ζούν οι απόκληροι και τα τέρατα που δεν δέχεται η κοινωνία.

LEAVIN' TERAMIS

Ένα, ο κακάσχημος εξωγήινος που η γλώσσα του έχει τυλιχτεί γύρω από τον λαιμό του τύπου που φαίνεται να ουρλιάζει. Δύο, ο άγριος δαίμονας που είναι πίσω στο background. Συνθέτουν μια μακάβρια και αγχωτική σκηνή. Συμφωνείτε;



Ένα shoot'em up από την Thalion το 1990. Απλά και συνηθισμένα πράγματα. Το διαστημόπλοιο σας έχει καταληφθεί από κάποια άγνωστη και εχθρική μορφή ζωής. Θα καταφέρετε να βγείτε ζωντανός μέσα από αυτό;

THE LORD OF THE RINGS

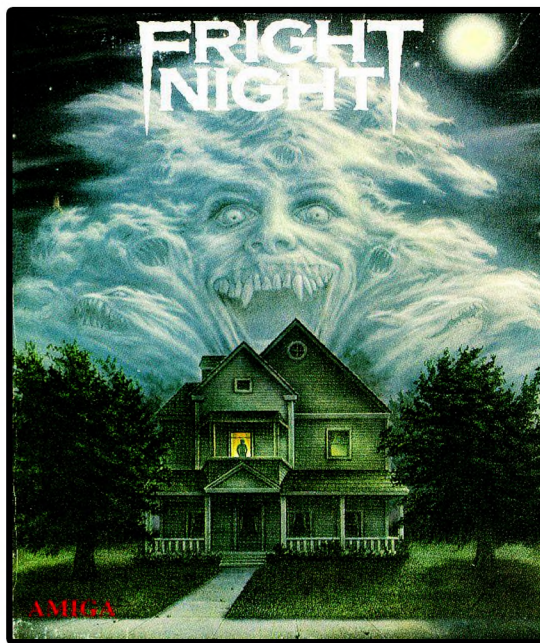
Αν και πρόκειται για ένα παιχνίδι που βασίζεται στο γνωστό φανταστικό βιβλίο Lord of the rings του Tolkien, η γιγαντώσμη τερατώδης φιγούρα που κοσμεί το εξώφυλλο δεν θυμίζει τον σατανά; (τουλάχιστον όπως τον έχουν φανταστεί οι περισσότεροι) Δεν πιστεύω να πήγατε κάποια ημέρα στο κατηχητικό κρατώντας αυτό το κουτί..

2D role playing παιχνίδι από την Interplay. Βγήκε το 1990 για MS DOS και το 1991 για Amiga 500. Παίρνουμε τον ρόλο του Frodo Baggins λίγο έξω από το Bag End. Σταδιακά στρατολογούμε μέλη της ομάδας με διάφορες δεξιότητες. Η αλληλεπίδραση των χαρακτήρων πραγματοποιείται μέσω της "ερώτησης" άλλων χαρακτήρων πληκτρολογώντας λέξεις-κλειδιά σε ένα πλαίσιο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει επίσης έναν κύκλο ημέρας/νύχτας, στον οποίο εχθροί όπως ο Nazgûl εμφανίζονται πιο συχνά εκτός των ωρών της ημέρας και άλλοι εχθροί λαμβάνουν μπόνους δύναμης στο σκοτάδι.



FRIGHT NIGHT

Ένα ακόμη εξώφυλλο από αφίσα κινηματογραφικής ταινίας τρόμου, την ταινία Fright Night. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά προσωπικά όταν ήμουν μικρός τρόμαξα και μόνο να κοιτάξω τη γυναίκα βρικόλακα στην εικόνα.



Εδώ έχετε τον έλεγχο του βαμπίρ Jerry Dandrige και πρέπει να τραφέτε με αυτούς που έχουν εισβάλει μέσα στο σπίτι σας. Από τα ελάχιστα παιχνίδια που ο ήρωας είναι ο κακός.

Ελπίζω μετά από αυτό άρθρο να μην βάλετε σκόρδα γύρω από την οθόνη και καλέσετε παπά να διώξει τα φανταστικά τέρατα. Εγώ και τόσοι άλλοι δεν πάθαμε τόσα χρόνια τίποτα, σάς το εγγυώμαι.

Cinema του 1980



telonio

Εμείς οι συνεφίλ πλέον είμαστε μεγάλα παιδιά και βλέπαμε ταινίες από μικρή ηλικία. Αφού το όριο ηλικίας που υπήρχε από τότε αρκετές φορές οι υπεύθυνοι το παρέβλεπαν. Για να θυμίσω και για όσους αναγνώστες δεν γνωρίζουν, τα σινεμά είχαν αρκετές διαφορές με τα σημερινά (κατά βάση Village Cinemas).

Στο κοινωνικό κομμάτι, οι θεατές ήταν διαφορετικοί τότε σε σχέση με τα τελευταία χρόνια. Για παράδειγμα, το να πάει ένα ζευγάρι να δει ένα Σάββατο βράδυ μια ταινία θεωρούνταν κάτι αρκετά επίσημο εκείνη την εποχή. Είχες την δυνατότητα να μπει σε οποιοδήποτε λεπτό ήταν η ταινία και δεν ήταν περίεργο να βλέπεις να μπαίνουν άτομα στη μέση μιας ταινίας. Επίσης, δεν υπήρχαν πουθενά αριθμημένες θέσεις, όποτε έπρεπε να πας νωρίτερα από την έναρξη της προβολής για να προλάβεις να κάτσεις σε μια θέση της αρεσκείας σου. Ακόμη, σε κάθε ταινία γινόταν ένα διάλειμμα λίγων λεπτών περίπου στο μέσο της ταινίας. Πίσω από τα καθίσματα συνήθως, υπήρχε το μικρό κυλικείο που μπορούσες να αγοράσεις νερό ή κάποιο αναψυκτικό, πατατάκια, ποπ-κορν, ακόμη και ξηρούς καρπούς. Ναι, μετά το τέλος κάθε ταινίας, στο πάτωμα γινόταν χαμός από τσόφλια και ποπ-κορν (πολύ περισσότερο από όσο γίνεται σήμερα). Το εισιτήριο δεν ήταν υπερβολικά ακριβό μα ούτε και φτηνό. Μια μικρομεσαία οικογένεια μπορούσε να πάει να δει ακόμη και 2 ταινίες τον μήνα.

Το πώς ενημερωνόμασταν για το ποιά ταινία έπαιζε, ή θα έπαιζε σύντομα, ένα σινεμά γινόταν με δύο τρόπους. Είτε περνούσαμε έξω από τον σινεμά για να δούμε ποιά ταινία παιζόταν ή, διαφορετικά, θα διαβάζαμε ποιά ταινία ήταν και την ώρα προβολής αυτής σε κάποια εφημερίδα. Όταν βγήκαν στην κυκλοφορία τα εβδομαδιαία περιοδικά της τηλεόρασης είχαν και προγράμματα των πιο γνωστών σινεμά και των ταινιών που έπαιζαν.

Μια ταινία τότε δεν έπαιζε για έναν μήνα συνεχόμενα όπως τώρα, και οι καθημερινές προβολές δεν ξεκινούσαν από το μεσημέρι μέχρι το βράδυ. Μια ταινία παιζόταν συνήθως για μερικές ημέρες και είχε δύο ή τρεις προβολές το πολύ ξεκινώντας από το απόγευμα.

Οι ταινίες και οι μηχανές προβολείς δεν ήταν ψηφιακές. Ήταν μεγάλα καρούλια με φιλμ για κάθε ταινία. Πώς λειτουργούσε το σύστημα τότε; Τα καρούλια τα νοίκιαζαν οι ιδιοκτήτες και δεν τα αγόραζαν. Συνήθως, όταν μια ταινία παιζόταν σε έναν σινεμά για λίγες ημέρες, μετά το καρούλι πήγαινε σε κάποιον άλλο με μηχανάκι.

Φυσικά, στον τεχνολογικό τομέα, η εικόνα και ο ήχος σε κανέναν κινηματογράφο τότε δεν ήταν όπως είναι σήμερα.

Ήταν χειρότερα; Κάθε άλλο. Άψογα ήταν η εικόνα και ο ήχος. Δεν ήταν ψηφιακή η εικόνα αλλά ήταν εντούτοις πάρα πολύ καλή. Για τον ήχο υπήρχαν αρκετά ηχεία έτσι ώστε να σε συνεπάρει ο ήχος με το σενάριο της ταινίας. Δεν έχει τίποτα να ζηλέψει η τεχνολογία εκείνης της εποχής από τη σημερινή, τουλάχιστον κατά την ταπεινή άποψή μου.

Βέβαια, σπάνια σε μερικές προβολές τύχαινε μερικές φορές να ξεκινάει η ταινία και να μην εμφανίζονται οι Ελληνικοί υπότιτλοι για αρκετά λεπτά. Ο κόσμος φώναζε «Χασάπη τα γράμματα!» (κι εγώ φώναζα). Συνήθως η εικόνα έσβηνε και η ταινία ξεκινούσε από την αρχή με εμφανείς τους Ελληνικούς χαρακτήρες. Αυτό δεν θεωρούνταν πρόβλημα και ήταν περισσότερο αστείο.

Επιπλέον, γινόταν ένα ολιγόλεπτο διάλειμμα, και δεν έβλεπες μονότερμα μια ταινία δυόμιση με τρεις ώρες, όπως μας έμαθαν τα Village Cinemas. Τα ελάχιστα σινεμά που έχουν μείνει πλέον κάνουν διάλειμμα στον πατροπαράδοτο χρόνο (περίπου στα μισά μιας ταινίας). Ποτέ δεν κατάλαβα την λογική να κάθομαι και βλέπω μια ταινία 2 με 2.5 ώρες σερί.

Σε προβολές που οι ταινίες ήταν γνωστές, στην αίθουσα έμπαιναν υπεράριθμοι πελάτες. Για παράδειγμα, θυμάμαι στην προβολή της ταινίας Rocky, να είναι γεμάτα όλα τα καθίσματα και να κάθονται και στο πάτωμα ανάμεσα στις πλαϊνές σκάλες των σειρών με τα καθίσματα. Ακόμη και όρθιοι παρακολουθούσαν την ταινία. Κανείς δεν γκρίνιαζε, αντιθέτως ήταν απόλυτα φυσιολογικό.

Σε αρκετές αίθουσες υπήρχαν εξώστες. Είναι αξέχαστη η αίσθηση να βλέπεις μια ταινία σε έναν εξώστη. Δεν γνωρίζω αν έχει μείνει σε λειτουργία σινεμά σε κάποια περιοχή που να έχει, αλλά προσωπικά από τότε έχω να δω εξώστη.

Τα σινεμά είχαν περισσότερο στυλ. Βεβαίως και δεν ήταν αίθουσες με καθίσματα μόνο. Θυμάμαι σινεμά με αντίγραφα από αρχαίες Ελληνικές κολώνες και πλάκες με όμορφα στους τοίχους. Ακόμη εξώστες με περίτεχνη σκαλιστή κουपाστή.

Στον παρεξηγημένο Κορυδαλλό με τα άγρια ζώα, όπου μεγάλωσα, θυμάμαι τα cinema που θα αναφέρω παρακάτω. Επίσης, πήγα να και σε σινεμά στο Αιγάλεω, στη Νίκαια και φυσικά στον Πειραιά. Βλέπετε είχα την τύχη να έχω γονείς σινεφίλ κι έτσι από πολύ μικρή ηλικία έβλεπα μαζί τους ταινίες. Η πρώτη μου επίσκεψη σε αυτά ήταν το 1986. Ταινίες επιστημονικής φαντασίας και τρόμου. Τώρα βέβαια αν αναρωτιέστε αν ήταν σωστό ένα 11 χρόνο παιδί να βλέπει τέτοιες ταινίες με σκληρές σκηνές, σας εγγυώμαι πως δεν έχω ψυχολογικά προβλήματα (ή έτσι νομίζω).

Το σινεμά Άστρον

Ήταν στην οδό Γρηγορίου Λαμπράκη 137 (πλέον Supermarket "My Market") στον Κορυδαλλό. Στο πεζοδρόμιο είχε ένα τριγωνικό διαφημιστικό με τη συγκεκριμένη ταινία που έπαιζε. Η είσοδος ήταν λίγο ψηλότερα με μερικές μαρμάρινες πλατιές σκάλες που οδηγούσαν σε αυτή. Ανοίγοντας τη γυάλινη πόρτα, στη δεξιά πλευρά (αν θυμάμαι καλώς) ήταν το ταμείο και αυτός ο μακρόστενος προθάλαμος που οδηγούσε στην αίθουσα προβολής. Η αίθουσα προβολής ήταν αρκετά μεγάλη και χωρούσε πολύ κόσμο, συγκεκριμένα 576 άτομα.

Το τυχερό μου ήταν πως ο πατέρας μου ήταν φίλος με τον ιδιοκτήτη και έτσι μπορούσα να βλέπω ταινίες φαντασίας και τρόμου, από πάρα πολύ μικρή ηλικία, σε αντίθεση με τα άλλα παιδιά. Χαρακτηριστικά θυμάμαι, μια νύχτα του 1986, να βλέπουμε με τους γονείς μου την ταινία Aliens. Στο τελείωμα των πίσω καθισμάτων υπήρχε ένα τσιμεντένιο πάσο.

Στη σκηνή που η Alien queen κόβει στη μέση το ανδροειδές Bishop ένιωσα «κάπως» γιατί δεν το περίμενα. Ο ιδιοκτήτης ήταν στο πάσο ακριβώς από πίσω μου, και μού λέει χαμογελώντας "Φοβήθηκες μικρέ;". Φυσικά, η συγκεκριμένη σκηνή έγινε μια από τις αγαπημένες μου σκηνές στην ταινία. Το κυλικείο ήταν στο πίσω της αίθουσας και άνοιγε στο διάλειμμα της ταινίας για πέντε με δέκα λεπτά.



Εδώ ακριβώς ήταν κάποτε το Άστρον. Τίποτα πλέον δεν θυμίζει αυτό το υπέροχο σινεμά.

Το Άστρον ήταν το αγαπημένο μου σινεμά. Είχα δει πολλές ταινίες σε αυτή την αίθουσα και πάντα όταν περνάω από εκεί το θυμάμαι με νοσταλγία. Θυμάμαι μόνο ελάχιστες όπως το Aliens, το Robocop και το Barbarian. Δυστυχώς όσο και αν σπάω το κεφάλι μου δεν μπορώ να θυμηθώ περισσότερες. Ήταν ανοιχτός από το 1962 μέχρι και το 1989.

Το σινεμά Ακροπόλ

Ένα ακόμη αγαπημένο μου σινεμά ήταν και το Ακροπόλ. Μπορούσες να το βρεις στην οδό Ταξιαρχών 44 και Σερρών. Το περίφημο Ακροπόλ είχε μια ευχάριστη ιδιαιτερότητα σε σχέση με τις υπόλοιπα σινεμά. Ήταν μια κανονική μεγάλη κλειστή αίθουσα χωρητικότητας επτακοσίων θέσεων τον χειμώνα. Το καλοκαίρι η οροφή άνοιγε ηλεκτρικά σε 2 κομμάτια και φαινόταν ο σκοτεινός ουρανός, κι έτσι γινόταν και θερινό! Θυμάμαι ήταν φοβερό να βλέπεις πάνω από το κεφάλι σου να ανοίγει στα δύο η οροφή, λίγο πριν ξεκινήσει η ταινία.

Στον εξωτερικό λευκό τοίχο, και δεξιά από την είσοδο, υπήρχε μια βιτρίνα με τζάμι που διαφήμιζε την ταινία που παιζόταν ή θα παιζόταν σύντομα. Ανοίγοντας τη γυάλινη πόρτα ήταν ένας προθάλαμος αρκετά μεγάλος σε διαστάσεις. Στα αριστερά ήταν το ταμείο που εκεί πάντα ο ηλικιωμένος αγέλαστος ιδιοκτήτης σου έκοβε το εισιτήριο με ένα παγερό βλέμμα. Λίγα μέτρα μακριά ήταν η είσοδος όπου στεκόταν η γυναίκα του που σε καλωσόριζε ευχάριστα με ένα πλατύ χαμόγελο. Το ακριβώς αντίθετο δηλαδή. Αφού λοιπόν έφτανε η ώρα να ξεκινήσει η ταινία, ο ιδιοκτήτης ανέβαινε στην αίθουσα που ήταν στον όροφο. Εκεί βρισκόταν η μηχανή προβολής και άρχιζε την προβολή της ταινίας στο πανί.



Το σινεμά Ακροπόλ το 1977. Πλέον είναι κατάστημα Κωτσόβολος

Τίμησα πάρα πολλά χρόνια αυτόν τον κινηματογράφο μαζί με τους γονείς μου, αλλά και περισσότερο μόνος μου ή με φίλους. Θυμάμαι και εδώ ελάχιστες ταινίες όπως τα Gremlins, Tremors, The crow, αλλά και την πρώτη τριλογία των Star Wars (σε επαναπροβολές). Θυμάμαι επίσης μια σκηνή που μου έτυχε το 1992 στον συγκεκριμένο κινηματογράφο. Είχα πάει ένα βράδυ να δω την ταινία Batman Returns. Μπαίνω στον προθάλαμο λίγα λεπτά πριν ξεκινήσει προγραμματισμένα η ταινία. Ο ιδιοκτήτης μού λέει πως δεν είχε έρθει κανείς άλλος και ήμουν μόνο εγώ. Μου είπε πως δεν συμφέρει να κάψω τόσο ρεύμα και τη θέρμανση (ήταν χειμώνας) για ένα άτομο μόνο. «Μικρέ φύγε», μού λέει, «και έλα αύριο το απόγευμα», αν έχουν έρθει και άλλοι λίγοι θα

παίζει η ταινία. Θυμάμαι να μου φαίνεται λογικό, όμως έφυγα με μια μεγάλη απογοήτευση και γύρισα στο σπίτι. Την επόμενη ημέρα πήγα ξανά και είδα στον προθάλαμο πέντε-έξι άτομα. Ήταν πολύ ευχάριστο γιατί σήμαινε πως θα έπαιζε την ταινία κανονικά, όπως και έγινε.

Άνοιξε το 1949 και έκλεισε το 1995. Ακριβώς δίπλα, και στη δεξιά πλευρά (επί της οδού Σερρών) είναι ακόμη εκεί από το 1955 το ψητοπωλείο "Η αγανάκτηση". Δίπλα από το ψητοπωλείο ήταν μέχρι το 2004 περίπου το video club "Acropoli" (τιμής ένεκεν για τον κινηματογράφο δίπλα).

Ο δημοτικός κινηματογράφος Σινέ Παράδεισος (θερινός) στον Κορυδαλλό.

Δεν ήμουν ποτέ και συνεχίζω σταθερά να μην είμαι οπαδός των θερινών σινεμά. Η μοναδική ταινία που έχω δει στο συγκεκριμένο ήταν το Captain Hook το 1991. Ο λόγος ήταν το 1984-1985 είδα την ταινία Ghostbusters σε ένα θερινό σινεμά στην Χαλκίδα. Μου είχε κάνει τόσο άσχημη εντύπωση που έβλεπα εκείνα τα αναμμένα φώτα από τα διαμερίσματα από τις περιμετρικές πολυκατοικίες πάνω από την σκηνή. Μάλλον μου έμεινε ψυχολογικό πρόβλημα.



Το σινέ Παράδεισος σήμερα.

Ήταν ο μοναδικός δημοτικός σινεμά της περιοχής, και ο χώρος με τα καθίσματα και την οθόνη ήταν υπερυψωμένος. Άνοιξε για πρώτη φορά το 1985 και παραμένει ανοιχτός μέχρι και σήμερα. Για την ακρίβεια είναι ο μοναδικός κινηματογράφος εν λειτουργία πλέον στην περιοχή του Κορυδαλλού.

Ελάχιστα θυμάμαι και το **Ποπίκο** (πλέον και αυτό supermarket «Κρητικός») στην οδό Ταξιαρχών 7. Άνοιξε το 1959 και έκλεισε το 1987.

Τα σινέμα στον Πειραιά

Θυμάμαι στη Ζέα τα Παλλάς, Κάπιτολ, Πάνθεον, και το Σινεάκ. Τα είχα επισκεφθεί πολλές φορές με τους γονείς μου. Αλλά δεν θυμάμαι και πολλά πράγματα γενικά. Πάντως ήταν πολύ μεγάλες αίθουσες θυμάμαι χαρακτηριστικά μια σκηνή που συνέβη στο τέλος της ταινίας Rambo 3 (αν δεν κάνω λάθος πρέπει να ήταν στο Παλλάς). Στη σκηνή που χτυπάει ο Ράμπο με το άρμα το ελικόπτερο του κακού της ταινίας, και γίνεται η τρομερή σύγκρουση, μετά από λίγα δευτερόλεπτα η ταινία μάς δείχνει πως ο Ράμπο έχει επιβιώσει. Το τι έγινε μέσα στην αίθουσα δεν το περίμενα σε καμία περίπτωση. Χειροκροτήματα, σφυρίγματα, φωνές, ποπ-κορν και ξηροί καρποί, αναψυκτικά και λοιπά φαγώσιμα να φεύγουν στον αέρα από τους περισσότερους, και να πέφτουν επάνω σε άλλους. Πανικός, πάλι καλά που δεν ήμασταν σε θερινό γιατί θα πετούσαν και τις καρέκλες και θα είχαμε και ατυχήματα. Αυτά σταμάτησαν να γίνονται προ πολλού.

Στον Πειραιά υπήρχαν επίσης αρκετοί κινηματογράφοι με τον πρώτο να χρονολογείται από το 1905 (τουλάχιστον τριάντα τρεις καταγεγραμμένοι).



Εδώ ήταν κάποτε το σινεμά Κάπιτολ.



Το Σινεάκ είναι ακόμη ανοιχτό και βρίσκεται στην πλατεία δημαρχείου του Πειραιά.

Κινηματογράφοι σε διαφορετικές περιοχές

Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε, ήταν πρακτικά αδύνατο να έχω γυρίσει όλους τους κινηματογράφους το 1980 σε όλη την Αττική. Έτσι, γύριζα κατά βάση στον Κορυδαλλό, στον Πειραιά, στη Νίκαια και στο Αιγάλεω. Ελάχιστες φορές είχα επισκεφθεί τα σινεμά του κέντρου (λόγο απόστασης) και μόνο για συγκεκριμένες ταινίες.

Στο Αιγάλεω είχα δει την ταινία Terminator 2 σε ένα σινεμά που νομίζω πρέπει να ήταν το **Άνταμς**. Στη Νίκαια είχα δει το Predator (αλλά και πολλές άλλες ταινίες) σε ένα σινεμά που μου διαφεύγει εντελώς ο τίτλος του (ήταν επί της οδού 7ης Μαρτίου 1944 187 πλέον Σκλαβενίτης). Είχε και ένα πανέμορφο εξώστη, περίτεχνα σκαλισμένο με μάρμαρο.

Επίσης, στα Ιωάννινα που έμεινα το 1996 με 1998 υπήρχαν δύο σινεμά. Που όσο έμεινα εκεί μόνο αυτούς τους 2 γνώριζα. Σίγουρα πρέπει να υπήρχαν και άλλες αίθουσες πιο μακριά.

Στον κεντρικό δρόμο, λίγο πιο κάτω από την κεντρική πλατεία (σχεδόν απέναντι από το ρολόι) ήταν το σινεμά **Τιτάνια**. Είχε την οθόνη υπερηψωμένη και είχε και εξώστη. Εκεί είχα δει αρκετές ταινίες και θυμάμαι μόνο το Scream το 1996 και το Starship troopers το 1977. Θυμάμαι επίσης πάντα γινόταν χαμός από κόσμο. Αν δεν κάνω λάθος, η είσοδος και έξοδος γινόταν από τα δεξιά μέσα από μια μικρή στοά μέσα στο κτήριο.

Το δεύτερο σινεμά ήταν κάπου στην οδό σικελιανού (δεν θυμάμαι πως το έλεγαν) και είχε μια μικρή αίθουσα. Είχε όμως κάτι που δεν είχα ξανατύχει σε άλλο σινεμά. Στο πίσω μέρος της αίθουσας είχε κανονικό μπαρ με οιοπονευματώδη ποτά. Πίσω στην τελευταία σειρά καθισμάτων είχε δίπλα σε κάθε κάθισμα, ένα τραπεζάκι (σαν αυτά που έβρισκες στα καφενεία). Εκεί είχα δει μόνο την ταινία Contact το 1977. Καθόμουν σε ένα από τα τελευταία καθίσματα και παρακολουθούσα την ταινία με ένα ποτήρι ούισκι. Αξέχαστο.

Το τέλος των περισσότερων σινεμά

Με την έλευση των VHS ταινιών και την κατακόρυφη αύξηση των καταστημάτων Video Club, κατά τη δεκαετία του 1980, τα σινεμά άρχισαν να χάνουν πελάτες και πολλοί κατέβασαν ρολά. Αρκετά από αυτά όμως κατάφεραν και έμειναν ανοιχτά και λειτουργούσαν μέχρι τα μέσα του 1990. Οι ταινίες DVD με τις γρήγορες γραμμές του internet, αλλά και το άνοιγμα του Village Cinemas που είχε 10 αίθουσες στην Κηφισιά (τουλάχιστον στην Αττική) επισφράγισαν τον χαμό τους και εισήγαγαν έναν διαφορετικό τρόπο διασκέδασης. Σχεδόν όλοι χώροι ήταν πολλά τετραγωνικά, και αργότερα οι περισσότεροι μετατράπηκαν σε Supermarket και υποκαταστήματα μεγάλων και γνωστών αλυσίδων. Μερικοί γκρεμίστηκαν για να κατασκευαστούν στη θέση τους πολυκατοικίες.

Ελάχιστοι κινηματογράφοι έχουν μείνει πλέον όχι μόνο στην Αττική, αλλά και σε ολόκληρη τη χώρα. Μια συνήθεια

παλαιότερων γενεών που έχει ξεχαστεί αρκετά. Εν πάση περιπτώσει δεν πιστεύω πως θα χαθούν εντελώς τα σινεμά από τη χώρα. Έχουν ήδη περιοριστεί υπερβολικά. Πιστεύω πως θα συνεχίσουν να υπάρχουν, ελάχιστοι και μετρημένοι στο ένα χέρι. Για να θυμίζουν μια διαφορετική εποχή και έναν διαφορετικό τρόπο διασκέδασης.

Μία δεύτερη γνώμη από τον Νίκο Γκάτσιο

Και η περιοχή του Ζωγράφου ήταν και αυτή μια εξαιρετικά δημοφιλής περιοχή με κινηματογράφους, όπως και οι γειτονικοί Αμπελόκηποι. Γι' αυτό θα μοιραστώ μαζί σας αυτή τη διαδρομή προς τους αγαπημένους κινηματογράφους της γειτονιάς μου.

Ο κινηματογράφος ΑΪΦΕΛ

Θα έλεγα ότι είναι ο κινηματογράφος που με έχει στιγματίσει πιο πολύ στη ζωή μου. Και αυτό το λέω γιατί σε αυτόν τον κινηματογράφο ξεκίνησαν οι πρώτες μου επαφές με τον συγκεκριμένο χώρο. Τί να πρωτοθυμηθώ! Ο Κροκοδειλάκιος (1986), Επάγγελμα γυναίκα (1986), μια παλιά ταινία με θέμα την Τροία, απ' αυτές της ιστορικές ταινίες που βγαίνουν στα 50ς με πρωταγωνιστή τον τεράστιο εκείνη την εποχή, Steve Reeves (ο οποίος είχε ενσαρκώσει τέλεια τον Ηρακλή), όλες ήταν στα μάτια μου εκείνη την εποχή σαν παιδάκι κάτι μαγικό όπως και η ίδια η σκοτεινή αίθουσα.

Ο συγκεκριμένος κινηματογράφος ήταν στην οδό Αγίας Λαύρας γωνία και Σπηλιωτοπούλου στο Γουδί, μετά το νοσοκομείο Παίδων. Ξεκίνησε το 1968 και έκλεισε το 1988. Ξεκίνησε ως χειμερινός και θερινός, με τον θερινό να είναι στην ταρατσα. Ένας υπέροχος και μοντέρνος κινηματογράφος. Αριθμούσε Θέσεις 350.



Η αίθουσα του χειμερινού ήταν ελαφρώς ημιυπόγειο, είχε εξώστη και ήταν αρκετά εντυπωσιακή. Οι τοίχοι ήταν κατάλευκοι, τα διακοσμητικά φαντώματα ήταν βυσσινί, καθώς και τα καθίσματα. Ιδιαίτερο ήταν και το κυματιστό μέτωπο του εξώστη, ενώ η πλατεία ανηφόριζε αισθητά προς την οθόνη. Είχε συμμαζεμένες διαστάσεις αλλά δεν το χαρακτηρίζαμε μικρό.

Λίγα χρόνια αργότερα, το θερινό σταμάτησε να λειτουργεί και στη θέση του ...συμπληρώθηκε πολυκατοικία. Έτσι έμεινε μόνο το χειμερινό, που και αυτό όμως δεν άντεξε για πολλά χρόνια. Μετατράπηκε σε ιδιωτικό γυμναστήριο.

Ο κινηματογράφος ΦΡΥΝΗ

Η ΦΡΥΝΗ ξεκίνησε σχεδόν ταυτόχρονα με το γειτονικό ΑΪΦΕΛ. Ήταν στην οδό Παπαδιαμαντοπούλου 146, κοντά στην Πλατεία του Αγ. Θωμά. Ήταν Χειμερινός & Θερινός. Το θερινό ξεκίνησε το 1957, το 1968 χτίστηκε το χειμερινό. Αριθμούσε θέσεις 980. Ιδιαίτερα ωραίος και πολύ μεγάλος κινηματογράφος.



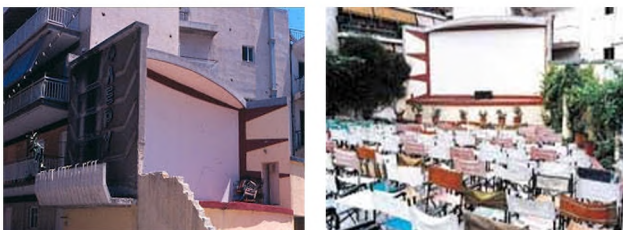
Από τα πολύ αντιπροσωπευτικά παλιά θερινά της Αθήνας. Από πολύ ψηλά στην οδό Παπαδιαμαντοπούλου, τα φώτα της Φρύνης τα έβλεπες από μακριά. Η Φρύνη ήταν ένας γνήσιος παραδοσιακός θερινός με ψηλό μαντρότοιχο, πρασινάδα, χαλίκι και εξαιρετική οθόνη.

Όταν ήρθε ο καιρός για τη χειμερινή Φρύνη, αυτή δημιουργήθηκε λίγο πιο κάτω και έτσι θερινό και χειμερινό σινεμά για ένα διάστημα συνυπήρχαν. Όπως όλα, σχεδόν, τα θερινά, η Φρύνη έδωσε τη θέση του σε πολυκατοικία.

Η χειμερινή Φρύνη χτίστηκε στο ισόγειο (κατέβαινες δυο-τρία σκαλάκια) μιας νεόδμητης πολυκατοικίας. Δεν είχε εξώστη. Καλοσχεδιασμένος κινηματογράφος, με καλαίσθητα χρώματα, άνετος, αλλά έπεσε σε μια πολύ δύσκολη εποχή αφού όταν ξεκίνησε, ξεκίνησε μαζί του και η πτώση των κινηματογραφικών εισιτηρίων. Τελικά μετατράπηκε σε σούπερ μάρκετ.

Ο κινηματογράφος ΦΛΕΡΥ

Από τους τελευταίους θερινούς κινηματογράφους που χτίστηκαν στην Αθήνα, στα τέλη της μοιραίας δεκαετίας του 60. Ήταν στην οδό Πελοποννήσου 28 & Δαμασπίπου, και ήταν θερινός. Αριθμούσε Θέσεις 600.



Βρισκόταν σε έναν μικρό και πολύ ανηφορικό δρόμο. Η οθόνη ήταν πολύ χαρακτηριστική, μετά από μερικά σκαλοπάτια έμπαινες στην είσοδο, η οποία είσοδος ήταν

δίπλα από την οθόνη, ιδιόμορφα σχεδιασμένη και χωρίς πανί, και η προβολή γινόταν σε ασπρισμένο τοίχο. Τα καθίσματά του διέθεταν πλαστικό μαξιλαράκι με ελατήρια, πολύ αναπαυτικά. Μια σπάνια πολυτέλεια για την εποχή. Γκρεμίστηκε το 1993.

Ο κινηματογράφος ΑΛΕΚΑ

Στην ΑΛΕΚΑ έχω της πιο πρόσφατες αναμνήσεις μου σε σχέση με τους προαναφερθέντες. Ήταν στην οδό Γ' Ορεινής Ταξιαρχίας 15, (Πλ. Γαρδένια), από το 1968 και αριθμούσε 600 θέσεις. Το θερινό είναι στη πίσω μεριά του χειμερινού, στην ταράτσα.



Θα τον έλεγα έναν απρόσωπο κινηματογράφο με μια ημιυπόγεια αίθουσα, ο οποίος δεν έχει εξώστη. Ωστόσο, η Αλέκα είναι ο μόνος κινηματογράφος του Ζωγράφου που κατάφερε να επιβιώσει χάρη στη μετατροπή του σε δημοτικό. Τώρα ο χειμερινός δεν λειτουργεί πάρα μόνο για διάφορες εκδηλώσεις και ομιλίες. Οι ταινίες που έχω δει στην ΑΛΕΚΑ είναι οι Terminator 2: Judgement Day (1991), Jaws 4 (1987), Saw (2004), Once upon a time in Hollywood (2019), και The bear (1988).

Ο Κινηματογράφος ΝΙΟΒΗ

Ξεκίνησε το 1958 και ήταν στις οδούς Αφων Πιερράκου & Ευρυνώμης, (πρώην Κενταύρων). Ήταν θερινός με χωρητικότητα 800 θέσεων. Η Νιόβη ήταν από τους ωραιότερους θερινούς της Αθήνας. Η μια μεγάλη της πλευρά, που έβλεπε στο δρόμο, ήταν φτιαγμένη με χτιστές κάθετες περσίδες ενώ η καταφορική κλίση που είχε βοηθούσε τον θεατή σε καλύτερη θέαση στην οθόνη. Υπήρχε ένα είδος μικρού εξώστη από τον οποίο έμπαινες και στη συνέχεια λίγα σκαλοπάτια οδηγούσαν στην κυρίως πλατεία.



Το αρνητικό σημείο της Νιόβης, θα έλεγα ότι ήταν το σημείο της το οποίο δεν ήταν κεντρικό οπότε δεν βοηθούσε πολύ και για τις ταινίες Β διαλογής που είχε προβολές. Τελικά ο κινηματογράφος γκρεμίστηκε το 1984 και έγινε χώρος στάθμευσης.



Τα παιχνίδια του 1980

telonio

Θυμάστε τότε εκείνες τις εποχές που μας ένοιαζε περισσότερο να παίζουμε με τα παιχνίδια μας παρά να κάνουμε οτιδήποτε άλλο; Εκείνες τις εποχές που μεσουρανούσε στις βιτρίνες των καταστημάτων η εταιρία Lyra και η El Greco; Ακόμη, θυμάστε όλα εκείνα τα μικρά καταστήματα που ήταν γεμάτα με παιχνίδια στις βιτρίνες τους, και κανένα τους δεν υπάρχει πλέον εδώ και πολλά χρόνια; Εκείνα τα καταστήματα που χαζεύατε τα παιχνίδια κάθε φορά που περναίγατε από εκεί; Τα πολυκαταστήματα στο κέντρο με τους ορόφους παιχνιδιών (ήταν ο παράδεισος για εμάς τότε) του Κλαουδάτου και του Μινιόν. Αδιαμφισβήτητα όλα τους είναι αξέχαστα, από το πιο μικρό μέχρι το πιο μεγάλο κατάστημα.

Τα παιχνίδια που με αυτά μεγαλώσαμε θα δούμε και θα θυμηθούμε μαζί λοιπόν, και δεν θα αναφερθούμε σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες (ως συνήθως). Θα θυμηθούμε πρακτικά και υλικά παιχνίδια τα περισσότερα από τα οποία άγγιξαν τα παιδικά μας χέρια. Οι περισσότεροι από εμάς δεν είχαμε τα πάντα, αλλά είχαμε μερικά έως και αρκετά παιχνίδια. Τότε τα παιχνίδια δεν ήταν φτηνά, ειδικά τα επώνυμα (ακόμη το ίδιο συμβαίνει). Για παράδειγμα, θυμάμαι το πειρατικό καράβι και το μεγάλο διαστημικό σταθμό των Playmobil που κόστιζαν αρκετές χιλιάδες δραχμές, και δεν ήταν τόσο εύκολο να τα αγοράσουν οι περισσότερες μικρομεσαίες οικογένειες. Να μας αγόραζαν έστω ένα φτηνό παιχνίδι είχε πολύ σημασία για εμάς και τον παιδικό μικροκοσμό μας. Συνήθως έφτανε το εντυπωσιακό artwork στο κουτί για να επιλέξουμε αμέσως ένα συγκεκριμένο παιχνίδι.

Βεβαίως δεν πρέπει να ξεχάσουμε να αναφέρουμε και τα μικρά παιχνίδια που είχαν σε σακουλάκια τα περίπτερα και τα ψιλικατζίδικα. Με διάφορες μικρές φιγούρες όπως τερατομάχοι και εξωγήινοι, διαφόρων ειδών αυτοκόλλητα και άλλα μικρά παιχνίδια που η συσκευασία τους περιείχε και κάποιο γλύκισμα. Ήταν απίθανο να συναντούσες κάποιο επώνυμο παιχνίδι μέσα σε αυτά.

Τα περισσότερα από τα παραπάνω παιχνίδια υπάρχουν και σήμερα. Είναι όμως εντελώς διαφορετικά από αυτά που υπήρχαν όταν ήμασταν παιδιά. Ακόμη και οι φιγούρες των Playmobil έχουν αρκετές διαφορές με αυτές του 1980.

Είναι όμως και το άλλο. Εμείς προλάβουμε την εποχή που ήρθε η Πληροφορική και εξαπλώθηκε στην Ελλάδα. Εμείς παίξαμε με φιγούρες, στρατιωτάκια και αυτοκινητάκια στους δρόμους έξω από τα σπίτια, στις πλατείες και στις αλάνες που υπήρχαν τότε. Οι γονείς μας δεν τα πρόλαβαν αυτά. Δεν υπήρχε τόσο ο φόβος μην σε αρπάξει κανείς, ενώ αυτοκίνητο περνούσε μια φορά στο τόσο. Τα περισσότερα

πράγματα ήταν διαφορετικά από είναι σήμερα. Εδώ κοιμόμασταν το καλοκαίρι με ανοιχτά παράθυρα. Θυμάστε;

Προσωπικά απέκτησα τον πρώτο μου ηλεκτρονικό υπολογιστή (έναν Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor) προς το τέλος του 1986. Μέχρι τότε έπαιζα με τα φυσικά παιχνίδια που είχα. Ακόμη θυμάμαι πρώτη ημέρα τον 6128 στο σπίτι, να παίζω το Target Renegade και να έχω στο γραφείο πίσω από τον 6128 τις φιγούρες του Lion-O και του Mumm-Ra (συνεχίζω να έχω στο γραφείο μου λίγα από τα παιχνίδια που είχα μικρός).

Να σάς αναφέρω και κάτι που μάλλον θα σάς κάνει να γελάσετε. Είναι δεδομένο πως οι περισσότερες μανάδες πέταξαν τα παιχνίδια όταν εμείς μεγαλώσαμε (και μαζί κάποια θρυλικά παιχνίδια που είναι τρομερά δυσεύρετα και ακριβά πλέον). Γνωρίζω από φίλο μου που μικρός είχε άπειρα παιχνίδια (είχε ότι καινούργιο κυκλοφορούσε) και είχε μια αξιεζήλευτη συλλογή, η μητέρα του τα πέταξε όλα όταν μεγάλωσε.

Στην περίπτωση μου, είχα τοποθετήσει όλα τα παιχνίδια μου σε δυο μεγάλα κουτιά στην ντουλάπα των γονιών μου, και εκεί έμειναν ξεχασμένα για αρκετά χρόνια. Κάποια στιγμή, και ενώ ήμουν γύρω στα 15, είχα πει στη μάνα μου να τα πετάξει, μιας και η ασχολία μου ήταν αποκλειστικά οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Παραδόξως, το 2015 σε μια συζήτηση που είχα μαζί της μού είπε πως τα είχε κρατήσει όλα. Έτσι λοιπόν έκπληκτος βρήκα όλα τα παιχνίδια που είχα μικρός κρατημένα μέσα σε σακούλες και στα γνήσια κουτιά. Ακριβώς έτσι όπως τα είχα αφήσει παλαιότερα. Κάστρα και Πολιορκητές, φιγούρες και οχήματα από Thundercats και Κυρίαρχους του Σύμπαντος, διάφορα Hot Wheels, Playmobil, τερατομάχους, εξωγήινους, ένα σκασμό στρατιωτάκια Solra και διάφορα άλλα παιχνίδια που αν τα έγραφα όλα θα έπιανα σχεδόν όλη τη σελίδα. Είχε κρατήσει ακόμη και τα βρεφικά μου ρούχα και τα μωρουδίστικα παιχνίδια που είχα. Εντυπωσιακό, έτσι δεν είναι;

Ελπίζω μετά από την ανάγνωση του άρθρου να μην σας έβαλα σε σκέψεις να βρείτε ξανά τα παιχνίδια που είχατε μικροί (ή να τρέχουν δάκρυα για τα παιχνίδια που κάποτε είχατε και πλέον όχι). Δυστυχώς τα περισσότερα από αυτά είναι πλέον πανάκριβα και απίθανο να τα βρείτε. Μα και αν τελικά τα βρείτε δεν θα είναι πιθανώς σε άριστη κατάσταση. Καλύτερα να τα αφήσετε στο χρονοντούλαπο της ιστορίας.

Ας αρκεστούμε λοιπόν να τα δούμε και να τα θυμηθούμε μαζί, με λίγα λόγια, μέσα από αυτές τις σελίδες. Υπόψη, δεν φέρω καμία ευθύνη αν μετά την ανάγνωση του άρθρου ξετινάξετε τις οικονομικές σας καταθέσεις.

Playmobil

Ίσως οι πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες όλων των εποχών. Διαστημάνθρωποι, Ινδιάνοι και καουμποί, ιππότες και κάστρα, πυροσβέστες, αστυνομικοί και γενικά όλες οι ειδικότητες από κάθε εποχή της ανθρωπότητας. Τα σημερινά έχουν μερικές διαφορές από τα παλαιότερα αλλά συνεχίζουν τη διάθεσή τους με συνεχώς με νέες θεματικές φιγούρες. Αυτά που γνωρίσαμε εμείς ήταν λίγο πιο απλά στον σχεδιασμό με λιγότερες λεπτομέρειες αλλά δεν έχαναν τίποτα στη διασκέδαση. Κατασκευαστής στην Ελλάδα ήταν η εταιρία Lyra (Βακάκης, σήμερα Jumbo). Ποιος δεν είχε έστω ένα Playmobil τότε;



Κάποια παλαιά κομμάτια (ειδικά αν είναι πλήρη και με το κουτί τους) πίνουν εντυπωσιακές τιμές όπως πιθανώς θα έχετε διαπιστώσει. Υπάρχουν και συλλέκτες ανά τον κόσμο που έχουν συλλογές με Playmobil που γεμίζουν ολόκληρα δωμάτια. Επίσης, γίνονται και εκθέσεις με άκρως εντυπωσιακά θεματικά σκηνικά με Playmobil.

Thundercats

Ποιος δεν θυμάται τις εντυπωσιακές γάτες της Thundera που έκαναν την εμφάνισή τους στην Ελληνική τηλεόραση το 1985 σε νυχτερινό πρόγραμμα; Η LGN ήταν μια Αμερικάνικη εταιρία κατασκευής παιχνιδιών που έφτιαξε τις θρυλικές φιγούρες των Thundercats. Ήταν αρκετά μεγάλες φιγούρες με πετυχημένα χρώματα και τα ανάλογα αξεσουάρ για τον κάθε χαρακτήρα.

Εντυπωσιακό και πανάκριβο ήταν (και παραμένει) το λευκό κάστρο των Thundercats. Οι φιγούρες δεν ήταν τόσες πολλές σε αριθμό αλλά υπήρχαν αρκετά έξτρα από οχήματα και άλλα από τη σειρά. Το ξίφος των οιωνών, το οποίο ήταν πλαστικό και πάνω του άναβε κόκκινο το σήμα της Thundera δεν νομίζω να μην το θυμάται κανείς. Επίσης θυμάμαι πως στην συσκευασία του Lion-O είχε μαζί και ένα κόκκινο ανταπτοράκι με δαχτυλίδι για να μπαίνει στο δάχτυλο και έπαιρνε μπαταρία. Στην πλάτη της φιγούρας υπήρχε μια μικρή επαφή που μόλις ακουμπούσες εκεί το ανταπτοράκι άναβαν κόκκινα τα μάτια του.



Ο σχεδιαστής των Thundercats τους είχε αποτυπώσει όλους γυμνούς και υποτίθεται αρχικά πως η σειρά θα ήταν για ενήλικες. Αυτό δεν άρεσε στην παραγωγή και επέμεναν να τουςβάλουν ρούχα και να είναι σειρά για παιδιά. Όπως και έγινε εν τέλει. Πάντως ακόμη θυμάμαι να γράφει στο τηλεοπτικό εβδομαδιαίο πρόγραμμα (νομίζω ήταν Παρασκευή και πρέπει να ήταν στο περιοδικό Τηλεθεατής) ότι κάτω τις 23:00 είχε Thundercats, σειρά για ενήλικους.

Masters of the Universe

Άλλη μια τηλεοπτική σειρά της δεκαετίας του 1980 που βγήκε σε φιγούρες και οχήματα. Η σειρά Master of the Universe (ελληνιστί οι κυρίαρχοι του σύμπαντος) έχει αρκετές διαφορετικές φιγούρες και φυσικά το τρομερό κάστρο Greyskull. Τις έβρισκες τότε στα καταστήματα

μαζί με τις φιγούρες των Thundercats, και το Masters of the universe είχε το δικό του φανατικό κοινό. Επιπλέον υπήρχαν και διαφορετικά variations στις φιγούρες ανάλογα με τη χώρα κατασκευής.



Η σειρά κινουμένων σχεδίων ήταν τόσο επιτυχημένη που κατάφερε κάτι που δεν κατάφερε να πραγματοποιήσει η σειρά Thundercats. Το 1987 βγήκε η ομότιτλη ταινία στους κινηματογράφους με πρωταγωνιστές τον Dolph Lundgren (στον ρόλο του He-Man) και τον Frank Langella (στον ρόλο του Skeletor).

GI JOE

Οι φιγούρες των G.I. Joe ήταν από την ομώνυμη σειρά κινουμένων σχεδίων. Στη χώρα μας η σειρά και τα παιχνίδια δεν είχαν την απήχηση που είχαν στην Αμερική, και αυτό ήταν μάλλον αναμενόμενο. Οι φιγούρες είχαν αρκετά σημεία κίνησης στα άκρα τους και έτσι ένα παιδί μπορούσε εύκολα να στήσει τη φιγούρα όπως επιθυμούσε.



Συνοδεύονταν από το κατάλληλο αξεσουάρ μέσα στη συσκευασία (συνήθως ήταν ένα όπλο). Οι G.I. Joe είχαν τα μεγαλύτερα και ακριβότερα οχήματα. Το μεγαλύτερο μα και το πιο εντυπωσιακό από όλα ήταν το αεροπλανοφόρο. Είναι από τις ακριβότερες φιγούρες του 1980 που μπορεί να αγοράσει κανείς.

Κάστρα και Πολιορκητές

Το παιχνίδι Κάστρα και πολιορκητές είναι ένα από τα αγαπημένα των περισσότερων και ήταν από τα καλύτερα παιχνίδια που μπορούσε να έχει τότε ένα παιδί. Ήταν αυστηρά για δύο παίκτες και πέρα από το βασικό σετ πωλούνταν και προαιρετικά μεγαλύτερες φιγούρες (όπως για παράδειγμα ο μινώταυρος, ο δούρειος ίππος και ο πολιορκητικός κριός). Κατασκευαστής ήταν η θρυλική εταιρία El Greco.



Αρκετά δύσκολο να βρεθεί ένα σετ σήμερα και να είναι πλήρες και σε καλή κατάσταση. Ελάχιστα βγαίνουν προς πώληση σε αγγελίες και οι τιμές είναι ιδιαίτερα αυξημένες. Οι οπαδοί του παιχνιδιού θέλουν εδώ και χρόνια να ξαναβγει αυτό το παιχνίδι από κάποια εταιρεία. Μάταια όμως μέχρι τώρα.

Visionaries Zzoids

Ο τίτλος αυτών των παιχνιδιών είχε ένα μικρό μπέρδεμα. Στην Αμερική είχαν τον τίτλο Visionaries (από τη σειρά κινουμένων σχεδίων που υπήρχε). Εδώ τα μετονόμασαν σε Zzoids για κάποιο άγνωστο λόγο. Ήταν φιγούρες με αρκετές στάσεις στις αρθρώσεις τους. Το ιδιαίτερο ήταν πως στο στήθος της πανοπλίας που φορούσαν είχαν ένα γυαλιστερό αυτοκόλλητο από κάποιο ζώο. Υπήρχαν και οχήματα αλλά προσωπικά ποτέ δεν τα είδα σε κανένα κατάστημα της εποχής. Οι φιγούρες ήταν μια από τις παραγωγές της El Greco.



Στο eBay υπάρχουν προς πώληση, και μερικές είναι σε σχετικά χαμηλές τιμές σε σχέση με άλλες. Θυμηθείτε μόνο να ψάξετε για Visionaries και όχι για Zzoids.

Οι κυρίαρχοι του σύμπαντος

Μια ακόμη κυκλοφορία της El Greco το 1980. Στην πραγματικότητα οι φιγούρες ήταν βασισμένες στην σειρά κινουμένων σχεδίων Blackstar. Εδώ τους έδωσαν τον τίτλο Οι κυρίαρχοι του σύμπαντος. Ο χαρακτήρας Άτλας μοιάζει επικίνδυνα με τον He-Man. Αποτελούνταν από οκτώ βασικές φιγούρες, τρία οχήματα και ένα κάστρο. Το ιδιαίτερο που είχαν αυτές οι φιγούρες ήταν πως είχαν μέσα καρβουνάκι (όπως έχουν οι αναπτήρες) και στην πλάτη μια πλαστική ροδέλα, που όταν την γύριζες γρήγορα, άναβαν σπίθες μέσα στον κορμό της φιγούρας. Στο στήθος είχε ένα σχετικά διάφανο πλαστικό απ' όπου φαινόταν οι σπίθες. Αρκετά πρωτότυπο για τα μάτια των παιδιών τότε.



Αρκετά σπάνια να βρεθούν πλέον, μιας και ο αριθμός τους δεν ήταν και ιδιαίτερα μεγάλος σε σχέση με τον ανταγωνισμό.

Η μάχη των πλανητών

Διαφορετικά ομάδα Τζι. Ήταν αρκετά μεγάλες φιγούρες σε μέγεθος, και τα άκρα τους ήταν κατασκευασμένα από κάποιου είδους λάστιχο. Υπήρχαν σε φιγούρες οι βασικοί ήρωες και ο κακός Ζολτάρ. Οχήματα δυστυχώς δεν θυμάμαι αν είχαν κυκλοφορήσει (αν και δεν πιστεύω). Άγνωστο ποια εταιρία τα είχε κατασκευάσει.



Πρέπει να βγήκαν για πώληση στα καταστήματα αρχές του 1980, αν όχι τέλος του 1970.

Hot Wheels

Τα μεταλλικά αυτοκινητάκια Hot Wheels υπάρχουν από το 1968 (περισσότερα από 54 χρόνια παρακαλώ). Εδώ το 1980 σχεδόν κάθε παιδάκι είχε μερικά από αυτά. Τα πουλούσαν μέχρι και στα supermarket στα είδη με παιχνίδια. Θυμάμαι να παίζουμε με τους φίλους μου με αυτά επάνω στα πεζοδρόμια και επάνω σε βράχια. Σε αντίθεση με τα πλαστικά αυτοκινητάκια που έσπαγαν με το παραμικρό, αυτά άντεχαν πεσίματα και στα χέρια των παιδιών. Πλέον είναι λίγο δύσκολο να βρεθούν αυτά του 1980 σε άριστη κατάσταση. Τα χρώματα τους ξεθώριασαν και τα αυτοκόλλητα έχουν ξεκολλήσει.

Πάντως ακόμη και σήμερα η Mattel συνεχίζει να βγάζει στην αγορά νέες κυκλοφορίες για όποιον ενδιαφέρεται.



Σε παγκόσμιο επίπεδο υπάρχουν μεγάλες και αξιοθαύμαστες συλλογές από Hot Wheels. Ψάξτε να δείτε τι έχουν μερικοί και δεν θα πιστεύετε τα μάτια σας.

Matchbox

Οι παλαιότεροι θα θυμάστε και τα αυτοκίνητα Matchbox που φιγούραραν στα ράφια των καταστημάτων δίπλα από αυτά της Mattel. Ήταν επίσης μεταλλικά και στην ίδια κλίμακα με αυτά της Mattel. Ήταν και παλαιότερα αφού η εταιρία Matchbox άνοιξε το 1953 στην Αγγλία. Ήταν επίσης διαθέσιμη μια πληθώρα διαφορετικών πραγματικών και φανταστικών οχημάτων. Τα σύγχρονα θα τα βρείτε στα γνωστά καταστήματα παιχνιδιών ακόμη και σε μεγάλα supermarket.

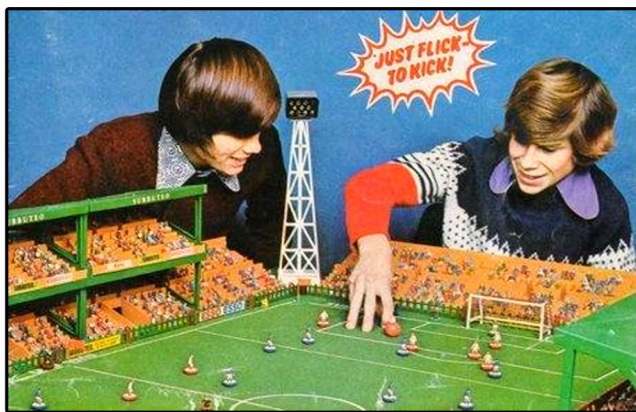




Η εταιρία Matchbox μέχρι το 1997 ήταν σε ανταγωνισμό με τη Mattel. Τότε η Mattel αγόρασε τη Matchbox και έκτοτε τα αυτοκινητάκια που κυκλοφορούν είναι κατασκευασμένα από τη Mattel.

Subbuteo

Το Subbuteo ξεκίνησε το 1964 και εξελίχθηκε σε αυτό που είδαμε τότε που ήμασταν παιδιά. Τσόχινο γήπεδο, πλαστικές περιμετρικές κερκίδες με θεατές, προβολείς που άναβαν και ρεαλισμός στο έπακρο (στο σημείο του δυνατού βέβαια). Δεν ήταν παιχνίδι για πολύ μικρά παιδιά γιατί (εκτός των πολύ μικρών πλαστικών κομματιών) έπρεπε να ακολουθηθούν και κανόνες μέσα στο παιχνίδι. Τότε είχαν κυκλοφορήσει ακόμη και Ελληνικές ομάδες.



Θυμάμαι μεγαλύτερα παιδιά από εμένα τότε να έχουν στήσει σε ένα τραπέζι στην αυλή το γήπεδο και να παίζουν. Θυμάμαι αμυδρά, έπαιρναν μέρος και unofficial αγώνες με μεγαλύτερους σε ηλικία και το γήπεδο είχε όλα τα απαραίτητα αξεσουάρ.

Τα αγρίμια

Τα αγρίμια ήταν και αυτά προϊόν της El Greco το 1980. Ήταν κατασκευασμένα από πλαστικό και έπαιρναν μπαταρίες. Το marketing τμήμα της El Greco είχε δείξει τον καλύτερο εαυτό του με τα φοβερά διαφημιστικά που έπαιζαν στην τηλεόραση και τα εντυπωσιακά artwork στα κουτιά. Ο συνδυασμός άγριων ζώων με τα οχήματα ήταν απόλυτα επιτυχής και αντικείμενα πόθου για εμάς τα μικρά αγόρια.



Μια φορά και έναν καιρό είχα τον Μονόκερο. Θυμάμαι ήταν αρκετά ακριβά από άλλα παιχνίδια.

Στρατιωτάκια της Solra

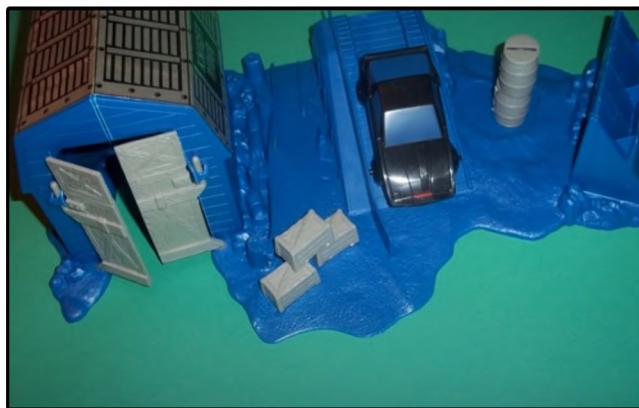
Η Solra ήταν μια Ελληνική εταιρία τους αδερφούς Σολακίδη στον Πειραιά. Κατασκεύαζε γενικά διάφορα παιχνίδια (αυτοκίνητα από τσίγκο, αρκουδάκια κλπ.) εκτός από τα γνωστά σε όλους στρατιωτάκια. Τα στρατιωτάκια ήταν πολύ μικρά σε διαστάσεις (γύρω στα 1,5 εκατοστά) και υπήρχαν στην αγορά στρατοί διαφόρων εθνικοτήτων. Τα έβρισκες σχεδόν παντού. Σε καταστήματα παιχνιδιών, σε supermarket, σε παζάρια και σε ψιλικάτζιδικα. Ποτέ δεν κατάλαβα αν ο σκοπός τους ήταν για επιτραπέζιο παιχνίδι με κανόνες. Ποιός γνωρίζει άραγε;



Μού είχε κάνει εντύπωση που για κάποιο λόγο, πάντα έβρισκα περισσότερο τους στρατιώτες της Γερμανίας (Β' παγκόσμιος πόλεμος) παρά κάποιον άλλο στρατό.

Ο ιππότης της ασφάλτου

Το 1980 ελάχιστα αγόρια δεν είχαν τρελαθεί με την αμερικάνικη σειρά Knight Rider και το υπερβολικά ανώτερο τεχνολογικά αυτοκίνητο KITT. Πολλά παιχνίδια είχαν βγει με θέμα τον ιππότη της ασφάλτου όπως ρολόι, πίστα, κασέτα με ομιλία κλπ. Ποιος δεν θα ήθελε τότε να έχει τον KITT στην κατοχή του;



Η μεγάλη περιπέτεια ήταν ένα ακριβό παιχνίδι για την συγκεκριμένη εποχή. Το πιο ακριβό της συγκεκριμένης σειράς. Θυμάμαι όταν ήμουν μικρός το ήθελα σαν τρελός, μα ποτέ δεν το απέκτησα. Αναρωτιέμαι πλέον τι στο καλό του έβρισκα και το ήθελα τόσο πολύ;

Tommy turbo dashboard

Ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι και γνωστό σε αρκετούς είναι και το ταμπλό οδήγησης της Tommy. Η λειτουργία του ήταν απλή. Ένας φωτιζόμενος κύλινδρος περιστρεφόταν από ένα μικρό μοτέρ εσωτερικά. Με το τιμόνι απλά πήγαινε δεξιά και αριστερά το πλαστικό αμάξι. Ο μοχλός ταχυτήτων ανέβαζε τις στροφές στο μοτέρ και έτσι ο κύλινδρος γυρνούσε ταχύτερα.



Υπήρχε και η έκδοση με το περιπολικό με τον φάρο που άναβε. Βεβαίως υπήρχαν και οι γνωστές απομιμήσεις με τα κινέζικα.

Τερατομάχοι

Τους έβρισκες στα περίπτερα και στα ψιλικατζίδικα. Ήταν μέσα σε μαύρα σακουλάκια και ήταν φτηνά. Ήταν αντίγραφα των Αμερικάνικων Battle beasts και ήταν άβαφα σε αντίθεση με τα Battle beasts. Κυκλοφόρησαν μόνο 18 φιγούρες σε αντίθεση με την πλήρη σειρά Battle beasts που αριθμεί περίπου 120.



Όλοι είχαν στο στήθος τους ένα μικρό τετράγωνο πλαίσιο που κολλούσες ένα αυτοκόλλητο (φωτιά, νερό και Γη) στον καθένα. Πλέον τους βρίσκεις συνήθως να λείπει κάποιο χέρι ή χωρίς όπλο (τα αυτοκόλλητα έχουν προ πολλού πάει στο άπειρο). Μερικές φιγούρες είναι εξαιρετικά ακριβές και είναι μια από τις πιο ακριβές συλλογές που μπορείτε να ξεκινήσετε.

Εξωγήινοι

Εξίσου ακριβές και συλλεκτικές φιγούρες πλέον. Ήταν βέβαια αρκετά πιο μικρές σε μέγεθος (και πιο φτηνές) από τους τερατομάχους. Τους εξωγήινους τους έβρισκες και αυτούς στα περίπτερα και στα ψιλικατζίδικα. Ακόμη και κάτω από κυπελάκια από παγωτά. Υπήρχε και μια χάρτινη πυραμίδα που περιείχε πολλούς εξωγήινους μέσα.



Ήταν αντίγραφα από την σειρά M.U.S.C.L.E στην Αμερική. Εδώ τα κυκλοφόρησε η El Greco. Παραδόξως στην Ιταλία κυκλοφόρησαν με τον τίτλο Exogini. Στην πραγματικότητα ήταν επαγγελματίες παλαιστές στην Ιαπωνία, οι Kinnikuman, με δικό τους κόμικ manga και σειρά κινουμένων σχεδίων.

Κάτι σαν επίλογος...

Πριν με στήσετε στον τοίχο και με κατηγορήσετε πως ξέχασα να παρουσιάσω κάποιο γνωστό παιχνίδι, να σάς αναφέρω το εξής: Τα παιχνίδια του 1980 είναι άπειρα και είναι αδύνατο να τα παρουσιάσουμε όλα στο περιοδικό. Να αναφέρουμε έστω και ονομαστικά τις πλαστικές φιγούρες της AIRGAM Toys, τα περίφημα και γνωστά Lego που υπάρχουν και εξελίσσονται μέχρι σήμερα, τους ηλεκτρικούς αυτοκινητόδρομους με μοχλούς, φιγούρες με Ninja, τα πλαστικά οχήματα της Lyra toys και τα άπειρα επιτραπέζια παιχνίδια.

Κάποια από τα παλαιά παιχνίδια κυκλοφορούν και σήμερα στα καταστήματα αλλά με σημαντικές διαφορές. Πλέον τα παιχνίδια είναι πολλά περισσότερα από αυτά που ήταν διαθέσιμα όταν ήμασταν μικροί. Βέβαια δεν υπάρχουν τα καταστήματα που αγοράζαμε παιχνίδια τότε. Πληθώρα παιχνιδιών βρίσκεις πλέον στα Jumbo, στον Μουστάκα και στα μεγάλα Supermarket.

Παρακάτω θα δούμε με εικόνες μερικά τέτοια γνωστά παιχνίδια, από τα οποία κάποια είμαι σίγουρος πως τα είχατε στην κατοχή σας. Κοριτσίστικα παιχνίδια όπως Barbie, Bibibo, Pony κτλ. δεν ανέφερα γιατί αμφιβάλλω αν διαβάζει έστω μια γυναίκα το περιοδικό. Έβαλα λίγα στο τέλος του άρθρου.



Το κλασικό ποδοσφαιράκι με τα ελατήρια.



Οι κεραυνοί της ασφάλτου της El Greco.



Η Mercedes 450 SE της Mister P.



Super Domino από την El Greco.



Επιτραπέζιο παιχνίδι πεινασμένοι ιπποπόταμοι.



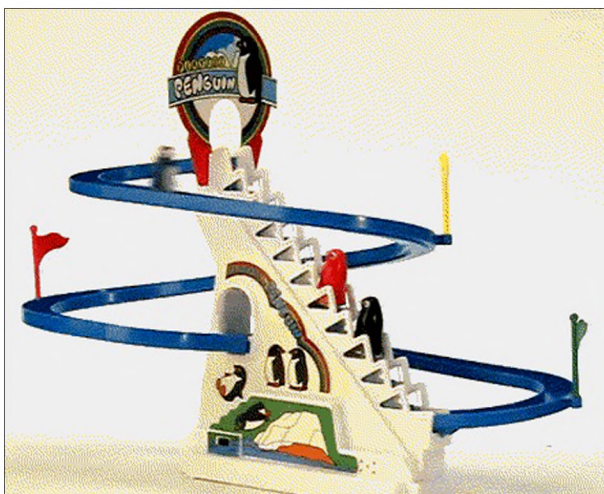
Οι τρακατρούκες από την El Greco.



Τα σουζάκια που έβαζες την δραχμή για να σηκωθούν σουζα. Μια ακόμη κυκλοφορία της El Greco.



Waterful ring toss της Tomy.



Η σουλήθρα με τος πιγκουίνους.



Οι μικροί ψαράδες.



Πλαστικά σήματα της τροχαίας σε καρτέλα από χαρτόνι.



Οι σπιρτούλδες.



Ο φασουλέτος.



Μάγια η μέλισσα και η παρέα της.



Η παπαπούφα.



Ο αγκαλίτσας.



Και το πιτσιποπάκι.

Αστέριος Τούρμπο Πασχάλης

COMPUTER STORE

ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΑΛΑ ΣΤΑ ΚΑΓΚΕΛΑ

Πεζοπούλης 32 Αθήνα



69 Υπολογιστές
για όλα τα γούστα

Ερωτικά παιχνίδια
Ερωτικές αφίσες
Ερωτικά βοηθήματα

**SHARK
ATTACK**



Ξεκωλιάρικες προσφορές στα 8bit



Ευθυμογράφημα



telonio

Για λίγα λεπτά είχε τα μάτια του κλειστά λόγω της απότομης ζάλης που ένιωθε. Μόλις άνοιξε τα μάτια του, μια κοντή Κινέζα με στρατιωτικά ρούχα τον άρπαξε από το χέρι και του φώναξε σε άπταιστα Αγγλικά "Πέσε κάτω!". Ο Γιάννης έπεσε αμέσως στο έδαφος μαζί με την Κινέζα, ακριβώς δίπλα από τα κομμάτια ενός τσιμεντένιου τοίχου, ενώ λίγα εκατοστά πάνω από τα κεφάλια τους πέρασαν δεκάδες σφαίρες. Η Κινέζα κρατώντας το κράνος της με το χέρι της του φώναξε ξανά "Περίμενε!". Ο Γιάννης είχε πάθει σοκ και την κοιτούσε αποσβολωμένος και αμίλητος. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, οι πυροβολισμοί είχαν σταματήσει και η Ασιάτισσα γύρισε και του είπε με στόμφο "Ακολούθησε με!".

Σηκώθηκαν όρθιοι, αλλά ο Γιάννης σηκώθηκε πιο διστακτικά. Είδε έκπληκτος μπροστά του χαλάσματα παντού, μια πόλη κατεστραμμένη από εκρήξεις. Τα ελάχιστα κτήρια που ήταν ακόμη όρθια είχαν υποστεί ανεπανόρθωτες ζημιές και ήταν ζήτημα το πότε θα καταρρεύσουν. Πυκνοί καπνοί έβγαιναν από διάφορα σημεία και ψηλές φλόγες υψώνονταν μακριά στον ορίζοντα. Αν και ήταν ημέρα οι καπνοί έμοιαζαν να έχουν καταπιεί τον ήλιο που φαινόταν αμυδρά ανάμεσά τους. Η γυναίκα δεν έχασε χρόνο, άρχισε να τρέχει με ιδιαίτερη ευκολία επάνω στα σπασμένα τσιμέντα και ο Γιάννης την ακολούθησε φοβούμενος μην φάει καμιά σφαίρα ξαφνικά. Ήταν πιο αργός από αυτήν, ήταν δύσκολο για αυτόν να τρέχει επάνω σε χαλάσματα. Εκείνη σταμάτησε και γύρισε προς το μέρος του "Ελα τελείωνε!". Ο Γιάννης κατάφερε να φτάσει μετά από λίγα δευτερόλεπτα κοντά της λαχανιασμένος. "Εδώ μέσα!" του είπε, και άρχισε να τρέχει προς μια μεγάλη τρύπα που είχε ανοιχτεί από κάποια έκρηξη σε έναν τοίχο ενός κατεστραμμένου κτηρίου, μόλις λίγα μέτρα δεξιά τους. Μπήκαν μέσα, ήταν αρκετά σκοτεινά. Αυτή του έπιασε το χέρι και συνέχισε να περπατά. Του φάνηκε να γνωρίζει που πηγαίνει και έτσι την ακολούθησε.

Ανέβηκαν αρκετά τσιμεντένια σκαλιά και βρέθηκαν σε ένα μεγάλο δωμάτιο, που το φως έπεφτε λιγοστό από ένα μικρό παράθυρο. Εκεί βρίσκονταν πέντε οπλισμένοι άνδρες, Κινέζοι και αυτοί, και του έκαναν εντύπωση τα μοντέρνα κουρέματά τους και πως όλοι είχαν ξανθά μαλλιά. Μπροστά τους υπήρχε ένα μακρύ τραπέζι που είχε επάνω διάφορα πολεμικά όπλα και πυρομαχικά. Πλησίασαν τους άντρες και στάθηκαν μπροστά τους. Ο Γιάννης ένιωθε φόβο και τα χέρια του έτρεμαν. Ο ένας από αυτούς έκανε ένα βήμα μπροστά, σήκωσε το δεξί του χέρι προς το κεφάλι του, και τον χαιρέτησε χαμογελώντας "Χαίρε Ομέγκα, είμαι ο Ζουών!". Ο Γιάννης έμεινε να τον κοιτάζει και έμοιαζε να μην καταλαβαίνει τι γίνεται και ποιος είναι ο Ομέγκα. Προσπάθησε να ψελλίσει το όνομά του αλλά τον πρόλαβαν

οι άλλοι άντρες που έκαναν και αυτοί ένα βήμα μπροστά χαιρετώντας τον και αναφέροντας τα ονόματά τους: "Χαίρε Ομέγκα, είμαι ο Τσεν!", ο άλλος "Χαίρε Ομέγκα, είμαι Λι!", και ο τελευταίος "Χαίρε Ομέγκα, εγώ είμαι ο Ζανγκ!". Η γυναίκα τού είπε χαμογελώντας "Εγώ είμαι η Φεν!". Ο Γιάννης τους κοίταξε όλους και είπε διστακτικά ανασκώνοντας τα χέρια του "Εγώ είμαι ο Γιάννης...". Οι άντρες και η γυναίκα κοιτάχτηκαν μεταξύ τους για μια στιγμή και του είπαν με μια φωνή "Χαίρε Ομέγκα!". Ο Γιάννης τους κοίταξε με απορία και αναρωτήθηκε γελώντας "Τι λέτε ρε παιδιά;". Αμέσως ο Ζουών του είπε να διαλέξει τον οπλισμό του που ήταν επάνω στο τραπέζι. Έδειχνε να μην καταλάβαινε τα λόγια του Γιάννη. Ο Γιάννης κοίταξε την γυναίκα και εκείνη του χαμογέλασε.

Κοίταξε τα όπλα που υπήρχαν επάνω στο τραπέζι. Υπήρχαν διάφορα πολεμικά πολυβόλα και πολεμικά πιστόλια που όλα ήταν άγνωστα για αυτόν εκτός από ένα. Διάλεξε ένα G3A3 που ήταν μονταρισμένο με ράγα με σκόπευτρο red dot. "Αυτό το θυμάμαι," είπε αμέσως και η γυναίκα έπιασε και αυτή ένα σύγχρονο πολυβόλο στα χέρια της. Δίχως να χάσει χρόνο ο Ζουών είπε "Πρέπει να πάμε βόρεια μέχρι να βρούμε την Νέμεσις. Ο δρόμος βέβαια δεν θα είναι εύκολος. Τα Άρετας έχουν κατακλύσει την πόλη. Ομέγκα! Εσύ θα μας οδηγήσεις, εσύ είσαι ο αρχηγός! Είμαι σίγουρος πως με εσένα θα τα καταφέρουμε!". Ο Γιάννης τον κοίταξε έκπληκτος "Ωπα παιδιά, εγώ στο πυροβολικό ήμουν. Δύο φορές είχα κάνει βολές όλες και όλες.". Η ομάδα των αντρών και η γυναίκα δεν έδωσαν σημασία στα λόγια του Γιάννη, προχώρησαν γρήγορα και κατέβηκαν τις σκάλες. Ο Γιάννης, μην έχοντας, αλλού να πάει τους ακολούθησε φωνάζοντας καθώς κατέβαινε τις σκάλες "Γαμώτο!".



Βγήκαν όλοι έξω από το κτήριο και άρχισαν να περπατούν επάνω στα χαλάσματα έχοντας την προσοχή τους μην συναντήσουν κανέναν. Ο Γιάννης τους ακολουθούσε μην γνωρίζοντας τί ακριβώς να περιμένει. Το πολυβόλο του είχε μια γεμιστήρα αλλά του φαινόταν παραδόξως ελαφρύτερο από εκείνο που είχε σαν στρατιώτης.

Πέρασαν δυο οικοδομικά τετράγωνα επάνω σε τσιμεντένια χαλάσματα όταν ξαφνικά άρχισε να ακούγεται ένας περίεργος συριγμός από μακριά, ο οποίος δυνάμωνε αισθητά. Αμέσως ο Ζουών έκανε νόημα στην ομάδα να καλυφτούν. Έπεσαν αμέσως όλοι κάτω πίσω από κάποια τσιμεντένια ερείπια με τελευταίο τον Γιάννη. Ο συριγμός είχε γίνει πλέον σαν ένα μυστήριο έντονο σφύριγμα και ξαφνικά σφαίρες άρχισαν να έρχονται μαζικά προς το μέρος τους. Ο Γιάννης τρόμαξε και κούρνιασε στο σημείο που ήταν. Αγκάλιασε σφιχτά το G3 του, ενώ οι σφαίρες δεν είχαν σταματημό. Έπεφταν βροχή σπάζοντας σιγά σιγά τα τσιμεντένια χαλάσματα όπου ήταν καλυμμένοι, ο Ζουών και ο Λι βρήκαν ένα μικρό άνοιγμα χαμηλά που είχε ορατότητα μπροστά και άρχισαν να πυροβολούν. Ο Γιάννης άφησε το όπλο του και σκέπασε τα αυτιά του μην αντέχοντας τους θορύβους από τους πυροβολισμούς που έπεφταν δίπλα του. Οι υπόλοιποι της ομάδας είχαν καθλωθεί στα σημεία τους μη μπορώντας να αντιδράσουν και να βάλουν ενάντια στον επιτιθέμενο. Η ώρα περνούσε και αυτό που έκανε μεγάλη εντύπωση στον Γιάννη ήταν πως οι σφαίρες δεν τελείωναν, ούτε του επιτιθέμενου αλλά ούτε και των δυο της ομάδας που τον πυροβολούσαν. Ξαφνικά σταμάτησαν να δέχονται βολές και ο Ζουών φώναξε "Το πετύχαμε! Πάμε!".

στην ιεραρχία της Νέμεσις.". Ο Γιάννης συνέχισε "Ποια είναι η Νέμεσις;" και αυτή τη φορά του απάντησε ο Ζουών "Εξωγήινος επιθετικός και παντοδύναμος οργανισμός. Έχει αφανίσει πολλούς πλανήτες μέχρι τώρα σε διάφορα ηλιακά συστήματα. Όσοι έχουν καταφέρει να τον πλησιάσουν δεν έχουν γυρίσει πίσω.". Ο Γιάννης μονολόγησε "Κοίτα να δεις και εγώ περίμενα τόσα χρόνια να έρθουν οι Τούρκοι." Η ομάδα φάνηκε για μια ακόμη φορά να αγνοεί αυτά που έλεγε. Ξαφνικά, το πλάσμα έκανε μια κίνηση του κεφαλιού του και αμέσως ο Ζουών του έριξε μια ριπή στο κεφάλι από όπου έτρεξε -αντί για αίμα- μπλε υγρό! Η Φεν είπε "Πρέπει να συνεχίσουμε. Αν μείνουμε εδώ θα γίνουμε γρήγορα στόχος των πυροβόλων τους..".

Συνέχισαν να περπατούν όλοι προς τον βορρά. Ο Γιάννης συνέχιζε να απορεί για ποιόν λόγο δεν του απαντούσαν και ήταν ιδιαίτερα ανήσυχος, ιδρωμένος, μα και πολύ μπερδεμένος. Για αρκετή ώρα δεν συνάντησαν κάποιο εχθρικό πλάσμα αλλά ούτε κανέναν άνθρωπο. Έφτασαν σε ένα μέρος που θύμιζε πλατεία και ήταν αρκετά στρέμματα ανοιχτό. Παντού χαλάσματα σε διαφορετικά ύψη. Εκεί ξαφνικά άρχισε να ακούγεται και πάλι αυτό το σφύριγμα αλλά τώρα ακούγονταν πολλά σφυρίγματα μαζί. Αυτό



Οι υπόλοιποι εκτός του Γιάννη σηκώθηκαν και άρχισαν να περπατούν ξανά. Ο Γιάννης σηκώθηκε διστακτικά και κοίταξε στο βάθος μπροστά του.

Εκεί βρισκόταν μπροστά τους ξαπλωμένο ένα περίεργο μεγάλο λευκό πλάσμα. Όταν έφτασαν κοντά σε αυτό, ο Γιάννης είδε με μεγάλη του έκπληξη ένα ον με λευκό δέρμα που έμοιαζε λίγο με δράκο στο πρόσωπο, είχε τέσσερα μακριά πόδια, μακριά ουρά και στο επάνω μέρος του είχε κάτι σαν μεταλλική πανοπλία αλλά έμπαινε στις άκρες μέσα στο δέρμα του. Εκεί υπήρχε ένα μεταλλικό σύστημα με τοποθετημένα δυο μυδράλια που κάπνιζαν από τις ριπές που έριξε.

Ο Γιάννης μονολόγησε "Τι είναι αυτό;" και η απάντηση ήρθε αμέσως από την Κινέζα "Αυτό είναι ένα Άρετας. Το κατώτερο

υποδήλωνε πως τα πλάσματα ήταν περισσότερα από από ένα. Αμέσως ο Ζουών φώναξε "Καλυφτείτε γρήγορα εκεί μέσα θα έχουμε πολλαπλή επαφή!" και έδειξε με το χέρι του ένα κτήριο που ήταν κοντά τους. Έτρεξαν όλοι και μπήκαν μέσα, και από τις τρύπες που υπήρχαν στους τοίχους στάθηκαν και σημάδευαν με τα όπλα τους προς το κέντρο της πλατείας. Τα σφυρίγματα είχαν γίνει πολύ δυνατά σε ένταση, από το μέσο περίπου της πλατείας πλέον. Εμφανίστηκαν τότε τέσσερις μεγάλες γαλάζιες μπάλες που αμέσως διαλύθηκαν σαν ζελέ και μέσα τους ήταν τέσσερα Άρετας πλήρως οπλισμένα. Η ομάδα άρχισε να τα πυροβολεί αμέσως και αυτά γύρισαν προς το μέρος τους και ακίνητα άρχισαν να τους πυροβολούν και αυτά. Ο Γιάννης είχε πάει λίγα μέτρα πιο μακριά από την ομάδα και κοιτούσε από ένα μικρό άνοιγμα τα Άρετας που πυροβολούσαν ακατάπαυστα εναντίον της ομάδας. Λίγα δευτερόλεπτα

αργότερα, ο Γιάννης πήρε την απόφαση και σήκωσε το όπλο προς την τρύπα στον τοίχο. Χωρίς καν να σημαδέψει, πάτησε την σκανδάλη και άρχισε να πυροβολεί στον αέρα ψηλά από τα Άρετας. Του έκανε εντύπως πως δεν ένιωθε καθόλου ανάκρουση από το όπλο και παρατήρησε πως όσο είχε πατημένη την σκανδάλη, τόσο το όπλο πυροβολούσε σφαίρες και ούτε ζεσταινόταν, ούτε έμοιαζε να τελείωναν οι σφαίρες του γεμιστήρα. Ο Γιάννης μόλις το αντιλήφθηκε αυτό συγκέντρωσε τις ριπές του πολυβόλου του επάνω στο τέταρτο Άρετας από δεξιά. Δεν χρειάστηκε πολύ και το Άρετας έπεσε νεκρό στο έδαφος και ο Γιάννης έβγαλε μια κραυγή "Ναι! Πάρτα ρε! Να ποιος είναι ο Γιάννης!" γύρισε και κοίταξε χαμογελώντας τους υπόλοιπους που ήταν παραπέρα. Κανείς όμως δεν γύρισε να τον κοιτάξει και συνέχισαν να πυροβολούν στα υπόλοιπα Άρετας.

Πριν προλάβει να πει την επόμενη λέξη ένας πύραυλος χτύπησε τον τοίχο που κάλυπτε την ομάδα και τον έσπασε με μια μεγάλη και δυνατή έκρηξη. Το χτύπημα του πυραύλου ήταν πιο κοντά στο σημείο που ήταν ο Γιάννης και η πίεση της έκρηξης τον τίναξε μέτρα μακριά. Έπεσε στο έδαφος βγάζοντας ένα αγκομαχητό αλλά ήταν ακόμη ευτυχώς ζωντανός. Προσπάθησε να συνέλθει και είπε "Ωωω ρε φίλε τι πάθαμε." Σηκώθηκε όρθιος και κοίταξε το σώμα του, δεν είχε πάθει το παραμικρό και κρατούσε στο δεξί του χέρι ακόμη το πολυβόλο του. Κοίταξε αριστερά του και πλέον δεν υπήρχε οπτική επαφή με τους υπολοίπους. Η έκρηξη είχε μπλοκάρει με κομμάτια τσιμέντου το μέρος που βρισκόταν η ομάδα και μπροστά του υπήρχε μια μεγάλη τρύπα... Άρχισαν να φτάνουν στα πόδια του σφαίρες από τα υπόλοιπα Άρετας!

Στα δεξιά παρατήρησε ένα άλλο άνοιγμα και έτρεξε προς εκεί σαν τρελός για να μην τον χτυπήσει καμιά σφαίρα. Σχεδόν έσκασε επάνω στο τσιμέντο δίπλα ακριβώς στο ανώφλι της εισόδου και μπήκε γρήγορα μέσα. Εκεί είδε σκάλες που ανέβαιναν προς τον επάνω όροφο. Μη έχοντας άλλη επιλογή ανέβηκε γρήγορα τα τσιμεντένια σκαλιά. Στον επόμενο όροφο υπήρχε αρκετό σκοτάδι και οι

πυροβολισμοί ακούγονταν από τον κάτω όροφο. Σκέφτηκε αν τα κατάφεραν οι άλλοι όπως αυτός. Αναρωτήθηκε αν είχαν πεθάνει, και αν θα τα κατάφερνε μόνος του ενάντια σε αυτά τα πλάσματα. Ενώ περιπλανήθηκε στον χώρο με βοήθεια το φως που έμπαινε από τα σπασμένα παράθυρα, ξαφνικά μια έκρηξη έγινε λίγα μέτρα πιο πίσω του. Ο Γιάννης έπεσε κάτω και γύρισε αμέσως να κοιτάξει. Ένα Άρετας είχε μπει από τον κάτω όροφο. Αμέσως ο Γιάννης ούρλιαξε, σήκωσε το όπλο του και άρχισε να πυροβολεί. Το Άρετας τον πυροβολούσε και αυτό αλλά ήταν τυχερός που δεν τον είχε βρει καμιά σφαίρα μέχρι εκείνη την στιγμή.

Και ενώ αντάλλασσαν αμέτρητους πυροβολισμούς, ξαφνικά το Άρετας φάνηκε να μένει από σφαίρες και άρχισε να τρέχει κατά πάνω του ουρλιάζοντας. Ο Γιάννης συνέχιζε δίχως να σταματήσει να το πυροβολεί. Τα τελευταία μέτρα το Άρετας πήδηξε στον αέρα εναντίον του κραυγάζοντας και ενώ οι σφαίρες του Γιάννη δεν του έκαναν τίποτα. Τότε ο Γιάννης γούρλωσε τα μάτια του και φώναξε "Ω ρε πούστη μου!" και έκλεισε τα μάτια του σφιχτά. Εκείνη τη στιγμή άκουσε την φωνή της Φεν να του φωνάζει "Ομέγκα!" και μέσα στο χαμό των πυροβολισμών και του ουρλιαχτού του Άρετας, ένωσε έναν έντονο πόνο στην πλάτη και άκουσε ένα κρύσταλλο να σπάει.

Ο Γιάννης πίστεψε πως αυτό ήταν το τέλος του. Παρέμεινε με κλειστά μάτια πεσμένος κάτω και όλοι οι ήχοι είχαν σταματήσει. Ένωσε μια έντονη λάμψη να αναβοσβύνει μπροστά του.

Τότε ήταν που ο φίλος του ο Νίκος τού έβγαλε από το κεφάλι την μάσκα VR και τα ακουστικά. Ο Γιάννης ήταν πεσμένος στο έδαφος και ζαλισμένος, με την πλάτη του σε ένα κομοδίνο που βρισκόταν πίσω του και ένα λευκό βάζο κομμάτια στο πάτωμα. "Ρε μαλάκα είπαμε να παίξεις όχι να διαλύσεις το σπίτι!" του είπε ο Νίκος φανερά εκνευρισμένος. Ο Γιάννης έβγαλε μια ανάσα ανακούφισης και τον κοίταξε "Ασ' το φίλε δεν είναι για εμένα αυτά. Θα συνεχίσω να παίζω Pacman."





Καλώς ήρθατε και πάλι φίλοι μου! Ας μου επιτραπεί να δηλώσω πώς σάς έχουμε κάτι «ιδιαίτερο» αυτή τη φορά: Δυο κλασικά παιχνίδια που μπορεί να μην αντιμάχονται το ένα το άλλο «ευθέως» διότι υπάγονται σε διαφορετικά «υποείδη», αλλά που και τα δύο στην «καρδιά» τους είναι καθαρά ρόλοι Role Playing τίτλοι με τις κυκλοφορίες τους να είχαν πέσει πολύ κοντά με αποτέλεσμα να διαγκωνιστούν σθεναρά για την προσοχή μας... Εν τέλει, αμφότερα κατάφεραν να την αποσπάσουν για αμέτρητες ώρες, και εδώ απλά θα προσπαθήσουμε να διερευνήσουμε τις πάμπολλες πτυχές της σύγκρουσής τους και να ανακηρύξουμε τον «νικητή» μέσω των αναμνήσεων μας αλλά και της προβολής τους στο σήμερα. Τιτάνιο έργο, αλλά φοβερά ευχάριστο και συγκινητικό συγχρόνως αφού πρόκειται για παίγνια που έχουν σημαδέψει το τελικό στάδιο της εφηβείας του γράφοντος, και προφανώς συνετέλεσαν τα μέγιστα στο να γίνει ο Άνδρας που είναι σήμερα! Στη μία γωνία του «ρινγκ» λοιπόν έχουμε το μεγαλειωδώς αποτρόπαιο Daggerfall (1996) και στην άλλη το καταγιγιστικά ερεβώδες Diablo (1997). Ας αρχίσει η μάχη!

Υπόθεση/Ατμόσφαιρα

Το Daggerfall είναι το δεύτερο μέρος της πασίγνωστης σειράς "Elder Scrolls" (πρώτο ήτο το Arena, του 1994, που οι περισσότεροι παίζαμε υπερβολικά πολύ DOOM II για να το προσέξουμε...) και μάς μεταφέρει στον φανταστικό κόσμο του Tamriel, μιας απέραντης ηπείρου χωρισμένης σε βασιλεία και τεράστια γεωγραφικά διαμερίσματα, κατοικουμένης από διάφορες ετερόκλητες φυλές. Εμείς, στον ρόλο ενός έμπειρου κατασκόπου, αναλαμβάνουμε μια λεπτεπίλεπτη αποστολή κατευθείαν από τον ίδιο τον Αυτοκράτορα σε μια μυστική συνάντηση μαζί του. Από την άλλη, το Diablo διηγείται μια σαφώς απλούστερη και αρχετυπική ιστορία, με έναν ήρωα να αναφαίνεται ταπεινά, να ξεκινά την περιπέτειά του προς τη δόξα με αφετηρία ένα φαινομενικά ασήμαντο χωριουδάκι και να φθάνει μέχρι τα έγκατα της Κολάσεως για να αντιμετωπίσει τον Εωσφόρο αυτοπροσώπως. Ιδιαίτερη μνεία αξίζουν οι εισαγωγές και των δύο παιχνιδιών αφού προκάλεσαν αίσθηση, η καθεμιά με τη δική της τεχνολογία: Στο μεν Daggerfall, βλέπαμε τον αυτοκράτορα σε Full Motion Video να μάς αναλύει -θεατρικότητα- την επιχείρηση που θα πρέπει να φέρουμε εις πέρας (αξέχαστος ο καραφλόμπας μάγος που τον πλαισιώνει), στο δε Diablo το «καλωσόρισμά» μας στον κόσμο του αναλαμβάνει ένα άψογα σκηνοθετημένο βίντεο με τον ήρωά μας να καταφθάνει στον καθημαγμένο οικισμό του Tristram, και εκεί που αρχίζει να μάχεται τα απόκοσμα

όντα που στοιχειώνουν την περιοχή η δράση διακόπτεται από ένα κοντινό πλάνο στον Diablo που ουρλιάζει με μανία... Εξαιρετικές -και ανεξίτηλα χαραγμένες- εναρκτήριες σκηνές και οι δύο, αλλά η σεναριακή νίκη ανήκει στο Daggerfall: Ξεδιπλώνει με μαεστρία μπροστά μας έναν αχανή, γεμάτο λεπτομέρεια και βαθύ υπόβαθρο, κόσμο συνομωσιών και προδοσιών, γεωπολιτικών συσχετισμών, και μεγάλων πολέμων. Θυμάμαι να στοχάζομαι τον κόσμο του Daggerfall και την πολυπλοκότητά του, ακόμα και σε άσχετες στιγμές εκείνων των ημερών της νιότης μου (π.χ. κατά τη διάρκεια σχολικής μελέτης) και να εντυπωσιάζομαι με τη «δυνατότητα» που μου έδινε αυτό το παίγνιο να βρίσκομαι μέσα στη δίνη όλου αυτού του χάους. Αλλά ας σταματήσω εδώ την «ξενάγηση» στο ταραγμένο εφηβικό μυαλό μου. Είναι καλύτερο για όλους μας, πιστέψτε με...



Γραφικά

Το Daggerfall μοιάζει πολύ με τα FPS της εποχής του, με τη ειδοποιό διαφορά ότι το μέγεθος και η κλίμακα των τοποθεσιών που μάς παρουσιάζει είναι απλά τεραστίων διαστάσεων. Όλα μέσα του έχουν μια «αδρή» λεπτομέρεια και αρκετό «πιξέλιασμα» αλλά, παρόλα αυτά, η θέα του να εισερχόμαστε σε μια τειχισμένη πόλη με αμέτρητα κτήρια εντός της, με κόσμο να περπατά στις οδούς, με φρουρούς (Halt! Halt!) να περιπολούν, και στη μέση ένα πλήρως εξερευνήσιμο παλάτι, προκαλούσε δέος. Ακόμα μεγαλύτερη «ταπεινώση» βιώναμε κάθε φορά που εισερχόμασταν δειλά σε ένα οποιοδήποτε από τα δαιδαλώδη dungeon (μπουντρούμια) του Daggerfall. Ένας ...Κρομ ήξερε αν ποτέ θα βρίσκαμε την έξοδο από εκεί μέσα μετά την εκτέλεση του εκάστοτε quest ή θα χανόμασταν για πάντα στους ατελείωτους διαδρόμους, τα αμέτρητα δωμάτια, τα απότομα χάσματα, και τα σκοτεινά σπήλαια.

Εντελώς στον αντίποδα, το Diablo ήταν απλά μια συλλογή «σφιχτοδεμένων» κλειστοφοβικών μπουντρουμιών μεσαίου μεγέθους τόσο όμορφων στη σχεδίαση όμως, τόσο υποβλητικών, τόσο «θεματικών», και τόσο προκλητικών στην εξερεύνηση που έκτιζαν μια απίστευτα μαγική ψευδαίσθηση περιπλάνησης μέσα σε έναν κόσμο ηρωικής φαντασίας και μαγείας που σχεδόν μπορούσαμε να αγγίξουμε και να αισθανθούμε! Τα sprites των χαρακτήρων μας, οι φορεσιές μας, τα όπλα μας, οι μορφές των εχθρών, το animation του πορφυρού αίματος του που κύλαγε αφειδώς, ο «ομιχλώδης» φωτισμός, τα εφέ των spell, η σκοτεινή παλέτα των χρωμάτων, και η οπτική -ισομετρική- γωνία θέασης όλων των παραπάνω καθιστούσαν τη συνολική εμπειρία εντελώς βιωματική και υπερβατική. Δύσκολο, μα την αλήθεια, να περιγραφεί ο ενθουσιασμός που προκαλούσε στον παίκτη η αλληλεπίδραση με αυτόν τον, πανέμορφο δοσμένο, μυστηριώδη και απειλητικό κόσμο... Πρέπει λοιπόν να αναφωνήσουμε ότι το Diablo υπερσχύει εδώ, έστω και με μικρή διαφορά, όχι επειδή απαραίτητα έχει τα «καλύτερα» γραφικά αλλά κυρίως λόγω του φοβερά εκλεπτισμένου και αισθητικού ύφους αυτών. Ο οπτικός τομέας του Diablo είναι ένα αριστούργημα γοτθικής αισθητικής, ένα έργο τέχνης χωρίς αμφιβολία.

Northmoor" και τα ξαναλέμε. (Το εννοώ, πηγαίνετε, σάς περιμένω... Α, ήρθατε; Είδατε που σάς έλεγα;) Συμπεριλαμβάνοντας στην «εξίσωση» και τα ηχητικά εφέ των δύο παιχνιδιών τα πράγματα γίνονται εντελώς αμείωρα. Ναι, η αδηφάγος ατάκα "Fresh Meat" του Butcher με στοιχειώνει ακόμα όταν είμαι τυλιγμένος με το κρύο και ιδρωμένο σεντόνι μου, αλλά το ίδιο κάνει και η ιαχή "Vengeance" του φαντάσματος του Lysandus κάθε φορά που είχα την ατυχία να επισκέπτομαι την πόλη του Daggerfall κατά τη διάρκεια της νυκτός... Να σημειωθεί ότι τόσο το Daggerfall όσο και το Diablo έχουν διάχυτο μέσα τους στο στοιχείο του τρόμου, κάτι που δεν θα μπορούσε να υλοποιηθεί χωρίς το ...μοχθηρότατο ακουστικό τους περιβάλλον. Σταματώ εδώ για τον τομέα του ήχου, δεν έχει νόημα να το «κουράσω άλλο». Ισοπαλία απόλυτη λέμε.

Gameplay

Είναι αναμφισβήτητο γεγονός ότι το Daggerfall είναι ένα από τα πιο σύνθετα σε gameplay μηχανισμούς RPG που έχουμε δει ποτέ: Μια καταιγίδα από skills, spells, χαρακτήρες, καταστάσεις και προκλήσεις για τον παίκτη.



Ήχος

Είναι εύκολο να πει κανείς εδώ: «Μα εννοείται ότι το μουσικό θέμα που συνέθεσε ο μεγάλος Matt Uelmen είναι απλά αξεπέραστο και ασύγκριτο.» Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά στον ηχητικό τομέα. Ναι, ο Uelmen μπορεί να δημιούργησε ένα διαχρονικό έπος, οι μελωδίες του οποίου προκαλούν ακόμα ανατριχίλα σε όλο το μήκος της δασύτριχης ραχοκοκαλιάς μου, αλλά και το Daggerfall διαθέτει ένα απίστευτο μουσικό θέμα. Ας δούμε απλά τους αριθμούς: Έξι μουσικά κομμάτια αποτελούν την ηχητική υπόκρουση του Diablo έναντι πενήντα πέντε(!) -συντομότερων σε διάρκεια βέβαια- ατμοσφαιρικότατων μουσικών δημιουργιών που θα μπορούσαν να είναι η επένδυση ενός κινηματογραφικού έργου με θέμα τον σεπτό Κιμμέριο. Ακούστε για παράδειγμα το τραγούδι "Snow over

Όλα αυτά τα δομικά στοιχεία πάντως εδράζονταν πάνω στα ίδια θεμέλια που είχαν ως φιλοσοφία και άλλα εξαιρετικά RPG της περιόδου, όπως φερ' ειπείν τα Might and Magic και τα Eye of the Beholder. Ήταν πράγματα που είχαμε ξαναδεί δηλαδή, απλά το Daggerfall τα είχε σε μια πιο εξελιγμένη μορφή. Έτσι, οφείλουμε χωρίς δισταγμό να δώσουμε το προβάδισμα εδώ στο ρηχικόλευθο και καινοτόμο Diablo που μάς παρουσίασε κάτι εντελώς νέο. Ας θυμηθούμε: Όταν κραδαίναμε ένα σπαθί στο Daggerfall, χτυπούσαμε τον αντίπαλο μας με αυτό κινώντας το ποντίκι μας δεξιά-αριστερά, και όλα καλά μέχρι εδώ. Αλλά στο Diablo για να κάνουμε το ίδιο, απλά κλικάρουμε επάνω στον εχθρό και αρχίζαμε να τού σπάμε τα μούτρα. Ένας τέτοιος χειρισμός ήταν κάτι το επαναστατικό για τότε, ήταν πρωτοφανές, και πρωτίστως ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ εθιστικό! Τίποτα δεν ήταν πια ο ίδιο για το «γένος» των RPG. Αυτή η

αμεσότητα του συστήματος μάχης του Diablo, το συνεχές κυνήγι καλύτερων και ισχυρότερων αντικειμένων για τον χαρακτήρα μας, η ευχάριστη διεύθυνση του inventory μας, η αγωνία το identify να μάς αποκαλύψει κάποια ωραία ιδιότητα εκείνου του ξίφους που έπεσε από το τάδε νεκρό τέρας, το rotion που προλάβαμε να πιούμε πριν δεχτούμε ένα πιθανώς μοιραίο χτύπημα, και όλα τα άλλα πραγματάκια που σήμερα μπορεί να θεωρούνται αυτονόητα αλλά εκείνες τις μακρινές ημέρες της «υψηλής περιπέτειας» ήταν τόσο «ουρανοκατέβητα» και πρωτοποριακά! Όπως ακριβώς το DOOM, που είδαμε στο προηγούμενο τεύχος, δημιούργησε μια ολόκληρη κατηγορία (τα FPS που τα λέγαμε DOOM-clones αρχικά), έτσι και το Diablo εγκαινίασε τα Action RPGs, τα οποία για αρκετό καιρό μετά αποκαλούσαμε Diablo-clones. Και για αυτό επικρατεί σε ότι αφορά στο Gameplay.



Διαχρονικότητα

Ας πούμε τα πράγματα με το όνομα τους εδώ: Το να παίξει κανείς, σήμερα, την αρχική (vanilla) έκδοση του Daggerfall ισοδυναμεί με αισχίστου είδους μαρτύριο που μπροστά του όλα αυτά που τράβηξε ο Τάνταλος, ο Σίσυφος, και ο Ιξίων (δεν τον ξέρατε αυτόν τον τρίτο, έτσι δεν είναι;) φαντάζουν ως φανταστικές απολαύσεις. Μιλάμε ότι το αρχικό Daggerfall είχε τόσα bugs, σκαθάρια, τριβόλια, τσιμπούρια, κοριούς, ψύλλους, μouxρίτσες και αλογόμυγες που προκαλούσαν κρύο ιδρώτα και ίλιγγο. Ας αναφέρουμε ένα κλασικό παράδειγμα: Λίγο να «ξυνόμασταν» με «λάθος» τρόπο σε μια γωνιά κάποιου τοίχου και -τσουπ- ξεκινούσαμε ένα «απείρου κάλλους» ταξίδι μέσα στα ...άδυτα των γραφικών του παιχνιδιού με οδυνηρή κατάληξη στον πάτο του εκάστοτε dungeon! Ακόμα πάντως και στην πλήρως «επιδεμένη» (patcharισμένη ντε) μορφή του, το Daggerfall έχει «απαρχαιωμένες» όψεις που ακόμα και οι τολμηρότεροι μύστες το σκέφτονται καλά πριν «καταδυθούν» μέσα του, έστω και για λίγο. Για αυτό και όσοι ασχολούνται μαζί του σήμερα, το πράττουν μέσω διαφορών mods κυρίως στα γραφικά. Αντιθέτως, το «άτιμο» το Diablo είναι τόσο «καλοκουρδισμένο» και επιμελώς φιλοτεχνημένο που μετά από τα πρώτα λίγα λεπτά εξοικείωσης μαζί του (ώστε να συνηθίσουμε τα πολύ περισσότερα κλικ που απαιτούνται να

κάνουμε με το ποντίκι μας σε σχέση με τα σύγχρονα Action RPG) κάποιος μπορεί να «αναλuthεί» ευχάριστα μαζί του για πολλές ώρες. Ειδικά αργά μέσα στη νύχτα, μέσα στο απόλυτο σκοτάδι, με τον άνεμο έξω να λυσσομανά. (True story...)

Ο τελικός νικητής

Μα φυσικά το κοσμογονικό Diablo! Η Gaming Ιστορία έχει για άλλη μια φορά δώσει την ετυμηγορία της. Σίγουρα το Daggerfall είναι ένας ισχυρός κρίκος στην αλυσίδα των μυθικών Elder Scrolls (ποιος δεν ξέρει τη μεγαλειώδη «κορωνίδα» τους, το Skyrim αλλά και το προγενέστερο του Oblivion;), όμως ας αναλογιστούμε ότι έπρεπε να φτάσουμε στο τρίτο μέρος αυτής της εποποιίας, στο μαγικό Morrowind, για να αρχίσουμε να αντιλαμβανόμαστε πλήρως τη δυναμική και το βάθος του κόσμου του Tamriel.



Με το Daggerfall, η Bethesda ακόμα «δοκίμαζε τα νερά» ("testing the waters" που λέμε και στο χωριό) ενώ το αδυσώπητο Diablo της Blizzard έφερε μια ολόκληρη επανάσταση με το «καλημέρα». Μια επανάσταση της οποίας ο απόηχος φτάνει μέχρι τις μέρες μας, με εκατομμύρια Gamers να αδημονούν για τον ερχομό του Diablo IV σε λίγον καιρό. Το οποίο Diablo IV, βέβαια, δεν αποκλείεται να εμφανιστεί και κοντά με το επίσης πολυαναμενόμενο έκτο μέρος των Elder Scrolls. Ενδέχεται δηλαδή, ακόμα και τόσα χρόνια μετά, η αύρα της παλιάς «βεντέτας» να συνεχιστεί, και αυτά τα δύο αριστουργήματα να συγκρουστούν και πάλι για το ενδιαφέρον μας, στην πιο εξελιγμένη μορφή τους πια! Μέχρι την επόμενη φορά, που άλλα δύο πανίερα κτήνη θα βρεθούν αντιμέτωπα, να θυμάστε: Time cannot diminish the power of Steel...



Αυτή η νέα στήλη περιέχει τα μηνύματα που στέλνουν οι αναγνώστες του περιοδικού μέσω της φόρμας στο <https://retroid.gr/aropsi>. Μέσω της φόρμας επικοινωνίας μπορείτε να στείλετε ένα άρθρο για ένα παιχνίδι που γνωρίζετε καλά, μια παρουσίαση σε έναν υπολογιστή ή κονσόλα ή κάποιες ιδέες αναφορικά με το περιοδικό. Επίσης μπορείτε να στείλετε και ερωτήματα για ρετρό συστήματα. Η επικοινωνία γίνεται αποκλειστικά μέσα από την φόρμα του retroid.gr. Επίθετα και email δεν δημοσιεύονται παρά μόνο τα ονόματα (πχ Γιάννηςδες υπάρχουν χιλιάδες). Οπότε μην ανησυχείτε δεν θα βγάλω τα στοιχεία σας δημόσια σε καμία περίπτωση (εκτός βέβαια και αν το επιθυμείτε). Η επικοινωνία και ένα έστω μήνυμά πως βρίσκεται το περιοδικό ενδιαφέρον είναι σημαντικό. Έτσι δεν θα αναγκάζομαι να μαστιγώνω τους αρθρογράφους για να μου γράφουν άρθρα. Επιπλέον μου δίνεται κουράγιο για να ετοιμάσω το επόμενο τεύχος. Εφόσον το περιοδικό το διαθέτω εντελώς δωρεάν η υποστήριξη με οποιοδήποτε τρόπο είναι σημαντική.

Νίκος

Καταρχήν πολύ ωραίο το περιοδικό σας. Μου άρεσε πολύ το review του Street Fighter 2 (τεύχος 3) για Amiga και με αυτήν την αφορμή κατέβασα και τα υπόλοιπα τεύχη. Ήμουν και χρήστης Amiga600 αλλά δυστυχώς δεν την κράτησα. Μου άρεσε πολύ το αφιέρωμα και στα sexy εξώφυλλα και διαφημίσεις που δεν είχα ξαναδιαβάσει κάτι αντίστοιχο σε περιοδικό του χώρου. Θα ήθελα να διαβάσω κάποιο αφιέρωμα για το Playstation 1 και ειδικά για τίτλους όπως Soul Blade, Metal Gear Solid και για το Tekken 1 αν είναι δυνατό.

Σε ευχαριστούμε Νίκο για τα καλά σου λόγια. Στο συγκεκριμένο τεύχος παρουσιάζουμε την κονσόλα της Sega το Saturn. Κάθε τεύχος από εδώ και πέρα θα περιλαμβάνει και μια παρουσίαση από κάποια κονσόλα. Το Playstation 1 είναι σίγουρα μια κονσόλα από τις επόμενες που θα παρουσιαστούν εδώ.

Κυριάκος

Γεια σας, θα πρότεινα να κάνετε κάποια review παρουσίασης 8 bit home όπως ο Amstrad CPC 464 ή 6128 ή Commodore 64. Εκτός από τα reviews που κάνετε κατά καιρούς. Επίσης Atari400 αλλά και Atari800 και φυσικά κάποιες κονσόλες. Επίσης παρουσίαση emulators που προσομοιώνουν τα μηχανήματα αυτά (πχ οι καλύτεροι emulators για Amstrad, Atari, Amiga) και κάποιες βασικές τεχνικές λεπτομέρειες αυτών emulators. Κάποιοι από εμάς δεν μπορούμε πλέον να βρούμε τα μηχανήματα αυτά. Θα μας βοηθούσε πολύ να τα έχουμε επεξηγημένα και συγκεντρωμένα πως να τα προσομοιώσουμε. Συνεχίστε την προσπάθεια σας. Το Retroid έχει ιδιαίτερο στυλ.

Σε ευχαριστούμε πολύ Κυριάκο για την πρόταση και σε ένα από τα επόμενα τεύχη θα έχουμε θέμα με emulators.

Δημήτρης

Είμαστε οι Φύλακες των Αναμνήσεων μας... Μέσα από αυτές συνεχίζουμε να ταξιδεύουμε μέσα στο Χρόνο! Σπουδαίο το έργο σας.. πολύ σημαντικό που κάποιοι ακόμη θυμούνται, αναπολούν και συνεχίζουν να αισθάνονται. Θερμά συγχαρητήρια σε όλους!!!

Σε ευχαριστούμε πολύ Δημήτρη. Κάνουμε ότι καλύτερο μπορούμε.

Μιχάλης

Ωραίο το πέμπτο τεύχος. Πιστεύω όμως ότι πρέπει να συμπεριλάβετε και περισσότερα reviews για PC εκείνης της περιόδου αν γίνεται. Θα ήταν καλό να δούμε επίσης και αφιερώματα σε τίτλους που έσπασαν τα ταμεία και μεταφέρθηκαν μετά σε κονσόλες. Τα αφιερώματα για τις καμπίνες ήταν μοναδικά. Το ίδιο και τα αφιερώματα στην Στουρνάρη και τα coin op.

Μιχάλη όπως θα έχεις ήδη δει τα reviews για τα παιχνίδια των PC είναι ήδη περισσότερα. Υπάρχουν 3 δυνατοί αρθρογράφοι για PC που κάνουν ότι καλύτερο μπορούν.

Σταύρος

Σας βρήκα τυχαία και ήδη διάβασα το πρώτο τεύχος. Πεθαίνω με τις διαφημίσεις, η ατάκα που έλεγε δεχόμαστε και νεφρά για Amiga 2000 επική.. Μόλις ξεκίνησα το δεύτερο τεύχος. Έπεσα στο review του Operation Wolf. Το 1988, στα 12, μόλις έχω βάλει σιδεράκια σε ένα άθλιο IKA κοντά στην Ομόνοια. Μία από τις χειρότερες μέρες στη ζωή μου, σιδεράκια στο στόμα να φαίνονται, να ψευδίζω όταν μιλάω και να πρέπει να τα φοράω για 1,5 χρόνο. Η μάνα μου προφανώς με είδε κομμάτια και με πέρασε μια βόλτα από το αγαπημένο μου μέρος τον Εγκέφαλο. Μόλις είχε βγει το Operation Wolf και μου το πήρε σε "γνήσιο" αντίγραφο όπως λέτε και εσείς. Γυρίσαμε σπίτι. Ήταν μεσημεράκι και το έβαλα να τρέξει. Σταμάτησα να παίζω μετά από αρκετές ώρες. Έχουν περάσει ακριβώς 35 χρόνια και θυμάμαι σαν χθες πως όταν σταμάτησα να παίζω δεν ήμουν τόσο στεναχωρημένος και έστω για λίγες ώρες είχα ξεχάσει τα σιδεράκια. Δεν νομίζω ότι έχει περάσει μια μέρα από τη ζωή μου που να μην έχω παίξει έστω και για λίγα λεπτά κάποιο game (τώρα πιά συνήθως στο κινητό). Να είσατε καλά που μου ξυπνήσατε όμορφες αναμνήσεις. Game on.

Σε ευχαριστούμε Σταύρο για τα καλά σου λόγια. Αυτός είναι και ο στόχος του περιοδικού να ξυπνά όμορφες αναμνήσεις.

Βασίλειος

Πολλά μπράβο και σας εύχομαι να συνεχίσετε αυτήν τη πολύ γλυκιά περιήγηση στη NeverLand των παιδικών μας αναμνήσεων. Μαζί σας 1000%!

Σε ευχαριστούμε πολύ Βασίλη. Η περιήγηση στις παιδικές μας αναμνήσεις θα συνεχιστεί με την υποστήριξή σας.

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



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

**Donation στο
<https://www.paypal.com/paypalme/telonio9>**



CINECRITICS



Nikos Gatsios

Ταινίες που έγιναν μεγάλες επιτυχίες και έμειναν στο πάνθεον της ιστορίας των κινηματογράφων. Μοναδικές ταινίες που αγαπήθηκαν από το κοινό και έγιναν διαχρονικές μέχρι σήμερα. Ας θυμηθούμε μαζί μερικές από αυτές τις αξεπέραστες ταινίες. Τις είδαμε μικροί σε ηλικία και γιατί όχι να μην τις δούμε για μια ακόμη φορά;

KRULL

1983

Ποιός μπορεί να μην θυμάται το Krull, αυτήν τη sci-fi ταινία επιστημονικής φαντασίας 39 χρόνια πριν, το 1983; Πολύ καλή φωτογραφία και εντυπωσιακά οπτικά εφέ. Ήταν κάτι αντίστοιχο με τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών της τότε εποχής. Η ατμόσφαιρα, φοβερή. Τα εφέ, για την εποχή, πολύ καλά. Είναι εντυπωσιακή ταινία. Ανήκει πάντως σαφέστατα στο είδος του fantasy, με ελάχιστα στοιχεία επιστημονικής φαντασίας.



Η ιδέα της ταινίας εμφανίστηκε το 1980, όταν ο πρόεδρος της Columbia Pictures, Frank Price, έδωσε στον παραγωγό Ron Silverman την ιδέα να δημιουργήσει μια ταινία φαντασίας. Η ταινία είχε μια τεράστια και δαπανηρή διαδικασία παραγωγής, κυρίως λόγω του ότι οι σχεδιαστές έπρεπε να κάνουν πολλές αλλαγές στα σκηνικά. Η ταινία γυρίστηκε σε πολλές ηχητικές σκηνές στο Pinewood Studio. Οι ηθοποιοί αναγκάστηκαν να κάνουν επικίνδυνα ακροβατικά κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.

Το Krull περιεγράφηκε από το Variety ως το «Excalibur meets Star Wars», ένα φιλόδοξο, παγκόσμιο πρότζεκτ, ένα μαγικό έπος που ήταν μια από τις πιο ακριβές ταινίες που έγιναν ποτέ εκείνη την εποχή. Ενώ η ουσία της πλοκής δεν άλλαξε ποτέ κατά την ανάπτυξη και την παραγωγή, ο αρχικός τίτλος της ταινίας είχε τον τίτλο The Dragons of Krull, όπου το Τέρας αρχικά σχεδιαζόταν να είναι ένας δράκος. Ωστόσο, οι δημιουργοί άλλαξαν το Τέρας σε κάτι πιο «ερπετικό» και έτσι έχουμε το συγκεκριμένο πλάσμα στην ταινία, ενώ ο τίτλος έγινε απλά Krull.



Στη σκηνοθεσία έχουμε τον Peter Yates (Σκηνοθέτη του Bullit του 1968 με τον Steve McQueen), που μόλις είχε ολοκληρώσει το Eyewitness (1981). Μελέτησε το σενάριο του αρχικού τότε «The Dragons of Krull». Τον «ιντρίγκαραν» αυτά που διάβασε και αποδέχτηκε τη θέση του σκηνοθέτη της ταινίας ως «πρόκληση». Θεώρησε ότι το Krull θα ήταν μια ευκαιρία να εκμεταλλευτεί πλήρως τις τότε τεχνικές ειδικών εφέ, και να κάνει κάτι που θα διέφερε από τις πιο ρεαλιστικές προηγούμενες δουλειές του αφού θα έπρεπε να κάνει τα πάντα εξ ολοκλήρου βάσει της φαντασίας του.

Ο Stanford Sherman επιμελήθηκε το σενάριο, και οι Stephen B. Grimes και Derek Meddings δημιούργησαν τα σκηνικά. Ο Meddings ηγήθηκε του τμήματος ειδικών εφέ του Krull. Ο Βρετανός καλλιτέχνης Christopher Tucker ήταν επίσης αρχικά στο έργο, αλλά έφυγε λόγω δημιουργικών διαφορών. Ο Nick Maley και το συνεργείο του παρήγαγαν αρκετά εφέ

έξι εβδομάδες πριν από την έναρξη των γυρισμάτων. Ο Meddings δημιούργησε μινιατούρες για το σκηνικό του ομώνυμου πλανήτη της ταινίας. Το μοντέλο του Meddings που κατασκευάστηκε για το κάστρο είχε ύψος είκοσι πόδια. Το μοντέλο του Μαύρου Φρουρίου είχε ύψος δώδεκα πόδια και χρησιμοποιήθηκε ένα ηλεκτρικό σύστημα για να δημιουργηθεί το φως μέσα σε αυτό.

Το soundtrack του James Horner, από τις καλύτερες δημιουργίες του, καθλώνει. Η μουσική σύνθεση της ταινίας ερμηνεύτηκε από τη Συμφωνική Ορχήστρα του Λονδίνου. Έχει επαινεθεί ως μέρος των καλύτερων πρώιμων προσπαθειών του συνθέτη. Το soundtrack θεωρείται κορυφαίο σημείο της ταινίας.

Στο καστ της ταινίας βλέπουμε και τον 31 χρονών τότε Liam Neeson, δύο χρόνια μετά την εμφάνιση του στο Excalibur του 1981. Παίζουν επίσης οι Ken Marshall, Lysette Anthony, Trevor Martin κ.α.

Πλοκή: Στον πλανήτη Krull, ένα κακό πλάσμα αποδεκατίζει τον στρατό και απαγάγει την υπέροχη πριγκίπισσα Lyssa (Lysette Anthony), η οποία προορίζεται να γίνει βασίλισσα. Ο πρίγκιπας Colwyn (Ken Marshall), ηγείται μιας ετερόκλητης ομάδας πολεμιστών, συμπεριλαμβανομένων των Ergo (David Battley) και Kegan (Liam Neeson), για να σώσουν την αγαπημένη του. Ωστόσο, προτού μπορέσει να αντιμετωπίσει το Τέρας, ο Colwyn πρέπει να εντοπίσει ένα μυστικό όπλο γνωστό ως Glaive, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιήσει για να σκοτώσει τον αποκρουστικό κακό.

NIGHTHAWKS

1981

Στη φιλμογραφία κάθε ηθοποιού υπάρχουν ψηλά και χαμηλά, και δεν υπάρχει αμφιβολία ότι αυτό ισχύει για τις ταινίες του Sylvester Stallone. Ωστόσο, υπάρχουν περιπτώσεις που κάποια από τα καλύτερα έργα ενός ηθοποιού παραβλέπονται, και το Nighthawks του 1981 είναι σίγουρα μία από αυτές τις περιπτώσεις.

Για πολλούς, ο Sylvester Stallone συχνά σκιαγραφείται ως ένας από τους αστέρες του κινηματογράφου των δεκαετιών του '80 και '90 που μπήκε πολύ στο κουτί του «Action Star». Ωστόσο, για κάθε αρνητικό σχόλιο που γίνεται για τις υποκριτικές του ικανότητες, έχω ακούσει ανθρώπους -που θεωρούν τους εαυτούς τους πιο έμπειρους θαυμαστές του κινηματογράφου- να τον υπερασπίζονται.

Όταν ο Sylvester Stallone, στον ρόλο του αστυνομικού, και ο Rutger Hauer στον ρόλο του τρομοκράτη συναντιούνται, τότε γίνεται αυτό το υπέροχο διαμαντάκι θρίλερ από τη χρυσή εποχή των 80s και συγκεκριμένα το 1981 με

σκηνοθέτη των Bruce Malmouth (Εκδίκηση σε δεύτερο χρόνο).



Ο Rutger Hauer είχε χάσει τη μητέρα του και τον καλύτερό του φίλο κατά την περίοδο παραγωγής αυτής της ταινίας. Επέστρεψε στην πατρίδα του, την Ολλανδία για τις δύο αυτές κηδείες, αλλά επέστρεψε στην παραγωγή κάθε φορά μέσα σε λίγες μέρες. Παρ' όλο το προσωπικό δράμα και όλες τις δυσκολίες στο set, ο Hauer δήλωσε στην αυτοβιογραφία του ότι ήταν χαρούμενος που έκανε αυτή την ταινία, καθώς αυτή τον έκανε να γίνει αντιληπτός στο Χόλιγουντ και να ξεκινήσει μια εντυπωσιακή διεθνή καριέρα.



Υπόθεση: Οι Deke DaSilva (Sylvester Stallone) και Matthew Fox (Billy Dee Williams) είναι δύο σκληροτράχηλοι αστυνομικοί της Νέας Υόρκης, που ανήκουν σε μια ειδική διεθνή ομάδα ντετέκτιβ. Αποστολή τους είναι να εντοπίσουν και να εξουδετερώσουν τον αδιάτακτο Wolfgar (Rutger Hauer), υπεύθυνο για μια σειρά τρομοκρατικών ενεργειών με θύματα αθώους πολίτες. Ο εντοπισμός του είναι υπόθεση αρκετά δύσκολη, αφού ο Wolfgar έχει

αλλοιώσει τα χαρακτηριστικά του προσώπου του με αλλεπάλληλες πλαστικές εγχειρήσεις και έχει ως βοηθό του τον πανέξυπνο αλλά παρανοϊκό Σάκα. Όταν οι δύο αστυνομικοί πληροφορούνται ότι ο Wulfgar βρίσκεται στη Νέα Υόρκη, επιστρατεύουν τις ικανότητές τους για να τον εντοπίσουν, και ένα ανελέητο κυνηγητό αρχίζει.

ALIEN

1979

Το αξέπραστο έργο του Ridley Scott, που μεγάλωσε γενιές και γενιές και γέννησε δεκάδες ομοιότυπα έργα και γνώρισε τρία sequels, που κανένα όμως ποτέ δεν το πλησίασε. Κάθε καινούρια ταινία της μυθολογίας του Alien, κάθε νέο κεφάλαιο στην εξέλιξη ενός από τους πιο σκοτεινούς μύθους του διαστήματος, αποτελούσε και μία ακόμη τολμηρή παραλλαγή στο αρχικό όραμα του Ρίντλεϊ Σκοτ.



Το πλάσμα που σχεδίασε ο Ελβετός σουρεαλιστής ζωγράφος Hans Rudolf Giger φέρει αρκετά κοινά στοιχεία με την ανθρώπινη ανατομία, ώστε να δίνει μια γνώριμη αίσθηση οικειότητας αλλά και επαρκείς ανατομικές υπερβολές για να τονίσει τον τρόμο του απόκοσμου. Ο εξωγήινος του είναι ένα άθροισμα φαλλικών συμβόλων και βιομηχανικής, όχι μακριά από τη συνήθη τεχνοτροπία του καλλιτέχνη, η οποία σχεδόν αγκαλιάζει την φροϋδική

προσέγγιση για να αναδείξει το σεξ και την πράξη της δημιουργίας ως κάτι το φυσικά βιολογικό αλλά και εγγενώς απόλυτα οργανικά τρομακτικό. Το σενάριο έγραψε ο Νταν Ο' Μπάνον.

Το Άλιεν έγινε μεγάλη εισπρακτική και καλλιτεχνική επιτυχία, λαμβάνοντας δύο υποψηφιότητες για Όσκαρ, κερδίζοντας εκείνο για τα καλύτερα οπτικά εφέ. Το εξωγήινο πλάσμα στο «Alien» ήταν και είναι ένα από τα πιο cult και εμπορικά τέρατα στον παγκόσμιο κινηματογράφο. Ο αρχικός τίτλος του «Alien» ήταν «Star Beast». Για το περίφημο εξωγήινο τέρας φτιάχτηκαν τρία ξεχωριστά κουστούμια ενώ ένα μεγάλο μέρος των διαλόγων προήλθε από αυτοσχεδιασμό των ηθοποιών. Πολυάριθμες ταινίες τρόμου/sci-fi, με κακό της υπόθεσης ένα εξωγήινο τέρας που σκοτώνει ένα ολόκληρο πλήρωμα ή μια εξερευνητική-επιστημονική αποστολή, στηρίζονται σε αυτό εδώ το αριστούργημα του Ridley Scott. Αυτό δείχνει την επιδραστικότητα του φιλμ.



Ήταν 1979, και το Hollywood είχε λίγο κουραστεί με τα δράματα εποχής και τις βιβλικοεπικές ταινίες και έψαχνε καινούριους δημιουργούς και ανατρεπτικές ιδέες, που θα ανανέωναν το σύστημα των studio όπου η βασιλεία Kubrick και Hitchcock σιγά-σιγά όδευε προς τη δύση της.

Τι συνέβη τότε; Γεννήθηκε το blockbuster όπως το γνωρίζουμε σήμερα. Δεν το λες και πολύ ανατρεπτικό το σκηνικό σε σχέση με τις επικές παραγωγές που επικρατούσαν νωρίτερα, αλλά σίγουρα το στυλ αλλάζει. Σκηνοθέτες όπως ο Spielberg και ο Lucas επιστρατεύουν καρχαρίες και μακρινούς γαλαξίες, και με έντεχνη μαεστρία και το κατάλληλο marketing αλλά και timing εκτοξεύουν ιστορίες που κάποτε θα είχαν αποτυπωθεί σε B-movies, στο A-list menu του Hollywood και στα all-time classic του παγκόσμιου σινεμά.

Η στιγμή ήταν λοιπόν κατάλληλη για μια ανανέωση στο horror. Και τότε ήρθαν οι συμφοιτητές Carpenter και Ο'Ban-non με μία ιδέα για ένα εξωγήινο υπερτέρας, ένα σενάριο που επιτέλους τους «έκανε», και με έναν μη δοκιμασμένο Βρετανό σκηνοθέτη ονόματι Ridley Scott. Και τότε γεννήθηκε το Alien, αφού απορρίφθηκε ο αρχικός τίτλος Star Beast. Η επιτυχία τεράστια, το φαινόμενο παγκόσμιο, τα λεφτά πολλά, τα sequel εξίσου πολλά. Όλα στο ALIEN λειτουργούν σωστά. Με αφετηρία τα σκοτεινά και επιβλητικά πλάνα του διαστήματος και τα καταθλιπτικά εσωτερικά των διαστημοπλοίων, που μοιάζουν πιο πολύ με

εσωτερικό εργοστασίου παρά διαστημόπλοιου, μαζί με την υποβλητική μουσική του Jerry Goldsmith το ALIEN σε βάζει στο νόημα με τη μία: Ξέρεις ότι δεν θα είναι η τυπική περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας τύπου STAR TREK, STAR WARS κλπ, που είχε συνηθίσει το κοινό μέχρι τότε. Το μέλλον που παρουσιάζεται στο ALIEN προκαλεί μία αίσθηση καταπίεσης και κατάθλιψης στον θεατή, η οποία μεγαλώνει διαρκώς με τη σκηνοθετική μαεστρία ο Ridley Scott ξεδιπλώνοντας τις λεπτομέρειες αυτής της μακρινής εποχής. Και όπως λέει και η ατάκα του φίλμ: In space, no one can hear you scream.

LETHAL WEAPON

1987

Το Lethal Weapon είναι ένα αμερικανικό action franchise που δημιουργήθηκε από τον σπεσιαλίστα σεναριογράφο του Action Genre, Shane Black. Το franchise αρχικά αποτελούνταν από μια σειρά τεσσάρων ταινιών που κυκλοφόρησαν μεταξύ 1987 και 1998, και αργότερα μια τηλεοπτική σειρά που προβλήθηκε από το 2016 έως το 2019.



Όταν το Lethal Weapon βγήκε στους κινηματογράφους στις 6 Μαρτίου 1987, ήταν στην κορυφή των κινηματογραφικών τσαρτ για 21 ημέρες. Η ταινία προτάθηκε για το Όσκαρ Καλύτερου Ήχου αλλά ο Τελευταίος Αυτοκράτορας ήταν η

ταινία που κέρδισε αυτό το βραβείο. Αν σας αρέσουν οι αστυνομικές ταινίες όπως το Starsky & Hutch, το The Nice Guys, το Rush Hour ή ακόμα και το Bad Boys, όλα είναι χάρη στην ιδιοφυΐα του Lethal Weapon. Δεν είναι περίεργο που η ταινία έγινε μια από τις καλύτερες ταινίες δράσης της δεκαετίας του '80. Ο πρόσφατος απόφοιτος του UCLA, Shane Black, έγραψε το σενάριο στα μέσα του 1985. Ο Black δήλωσε ότι πρόθεσή του ήταν να κάνει ένα "αστικό γουέστερν" εμπνευσμένο από τον Dirty Harry, όπου ένας βίαιος χαρακτήρας που "υβρίζεται για ό,τι έκανε, για όσα είναι ικανός, για τα πράγματα στα οποία πίστευε" τελικά στρατολογείται ως αυτός που θα μπορούσε να λύσει το πρόβλημα.

Η ταινία είναι μια ιστορία δύο αντίθετων αστυνομικών: Ο Murtaugh είναι ένας οικογενειάρχης, που ανησυχεί για τα γκρίζα μαλλιά του και ο Riggs ένας αυτοκτονικός μανιακός που βιώνει συναισθηματική δυστυχία μετά την απώλεια της γυναίκας του. Οι δύο αστυνομικοί ανθρωποκτονιών αντιμετωπίζουν μια συμμορία εμπόρων ναρκωτικών σε έναν αγώνα επιβολής του Νόμου που περιλαμβάνει καταδίωξη αυτοκινήτων και πυροβολισμούς σε όλη τη νότια Καλιφόρνια. Η ταινία τραβάει την προσοχή και τα νεύρα σας από την αρχή μέχρι το τέλος, ένα τέλος-έκπληξη, που θα σας αφήσει με το στόμα μισάνοιχτο καθώς οι τελικοί τίτλοι κυλούν.



Το 1989, το Lethal Weapon 2 έγινε η τρίτη πιο επιτυχημένη ταινία στη Βόρεια Αμερική, μετά τις υπερπαραγωγές Batman και Indiana Jones & the Last Crusade. Στο δεύτερο μέρος, οι Riggs και Murtaugh μπλέκονται σε μια περίπλοκη ιστορία όπου προσπαθούν να σταματήσουν τους άπιαστους Νοτιοαφρικανούς εμπόρους ναρκωτικών που προστατεύονται από διπλωματική ασυλία. Οι δύο αταίριαστοι αστυνομικοί πρέπει να εμποδίσουν τους λαθρεμπόρους από να εισάγουν χρυσά νομίσματα, γνωστά ως Krugerrand.

Η υπόθεση μπερδεύεται όταν οι δύο ντετέκτιβ που έχουν το καθήκον προστασίας μαρτύρων συνειδητοποιούν ότι ο μάρτυρας, που βρίσκεται υπό την επίβλεψή τους, έχει ήδη διασταυρωθεί με τους λαθρέμπορους. Ο Leo Getz (Joe Pesci) έκανε το ντεμπούτο του σε αυτή την ταινία ως μάρτυρας με νευρωτική συμπεριφορά, προκαλώντας τον Riggs και τον Murtaugh έναν ολοκληρωτικό εφιάλτη.

Μετά την επιτυχία της πρώτης ταινίας, η Warner Bros και οι παραγωγοί αποφάσισαν να κάνουν τη συνέχεια. Ο παραγωγός Joel Silver ζήτησε από τον σεναριογράφο της πρώτης ταινίας Shane Black να γράψει το σενάριο για το sequel την άνοιξη του 1987, και ο Black συμφώνησε. Παρόλο που πάλευε με προσωπικά ζητήματα, ο Black κατάφερε να γράψει το πρώτο προσχέδιο μαζί με τον φίλο του, μυθιστοριογράφο Warren Murphy. Ο αρχικός τους τίτλος για το σενάριο ήταν Play Dirty. Αν και πολλοί θεώρησαν ότι το σενάριό τους ήταν εξαιρετικό, απορρίφθηκε από τον Silver, από το στούντιο και από τον σκηνοθέτη Richard Donner επειδή ήταν πολύ σκοτεινό και αιμοβόρο, και επειδή στο τέλος του σεναρίου ο Riggs πεθαίνει, ενώ ήθελαν να τον κρατήσουν ζωντανό σε περίπτωση περαιτέρω συνεχειών. Ήθελαν επίσης η δεύτερη ταινία να επικεντρώνεται περισσότερο στην κωμωδία, ενώ το προσχέδιο του Black εστίαζε περισσότερο στο θάρρος και τους ηρωισμούς.

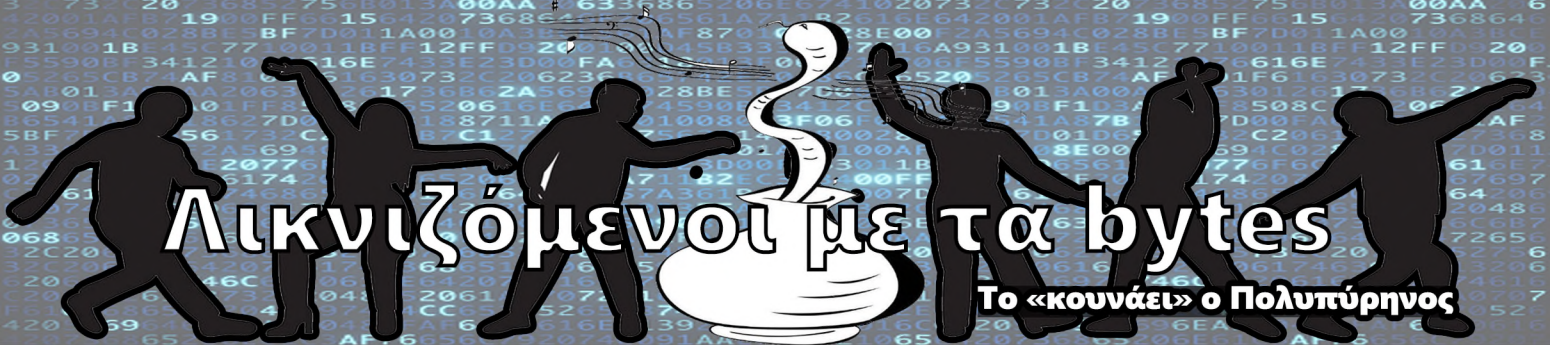


Το Lethal Weapon 3 σημείωσε τεράστια επιτυχία το 1992. Ακολούθησε το Batman Returns ως η δεύτερη πιο επιτυχημένη ταινία το καλοκαίρι του 1992. Ως τρίτη ταινία της σειράς, ήταν η ταινία με τις υψηλότερες εισπράξεις στο franchise, με 320 εκατομμύρια δολάρια παγκοσμίως. Η υπόθεση της ταινίας περιστρέφεται γύρω από τους δύο αστυνομικούς, τον Martin Riggs, ο οποίος ανακαλύπτει έναν πρώην αστυνομικό που διαχειρίζεται παράνομο εμπόριο πυροβόλων όπλων, και τον Roger Murtaugh, που βγαίνει στη σύνταξη σε επτά ημέρες. Η ιστορία εξελίσσεται με τους Riggs, Murtaugh, και τη νέα τους σύντροφο Lorna (Rene Russo), να σχεδιάζουν να εξοντώσουν τον Jack Travis (Stuart Wilson), τον κύριο κακό ο οποίος σχεδιάζει να εξουδετερώσει το αστυνομικό τμήμα του Λος Άντζελες με

τα όπλα του. Η ταινία συνεχίζει την παράδοση που θέλει καταδίωξη αυτοκινήτων, πλούσια σκηνικά και εκρήξεις. Τα δύο αρχικά προσχέδια του σεναρίου του Jeffrey Boam ήταν διαφορετικά από την τελική ταινία. Ο σκηνοθέτης Richard Donner ζήτησε κάποιες μεγάλες αλλαγές στο σενάριο. Ο Boam είχε κάποιες διαφωνίες με τις αλλαγές που έκανε ο Donner, αλλά δεν ήταν γενικά εναντίον τους. Ο Boam απολύθηκε τελικά, αφού πρώτα έγραψε τα δύο προσχέδια, λόγω αγεφύρωτης ασυμφωνίας με τον Donner. Έτσι, ένας άλλος σεναριογράφος, ο Robert Mark Kamen, προσλήφθηκε για να ξαναγράψει το σενάριο, και παραδόξως ο Boam κλήθηκε να επιστρέψει και να το ξαναδουλέψει.



Lethal Weapon 4: Υπάρχει ένα ταμπού ότι οι σειρές ταινιών χειροτερεύουν μετά από κάθε νέο μέρος. Αλλά όχι όταν πρόκειται για το franchise Lethal Weapon. Το Lethal Weapon 4 ενσαρκώνει την ωρίμανση της φιλίας μεταξύ του Roger Murtaugh (Danny Glover) και του Martin Riggs (Mel Gibson). Η ταινία είναι ένα αριστούργημα λόγω των τέλεια χορογραφημένων σκηνών δράσης, της κωμικής λάμψης και της πλοκής που ενώνει την ταινία. Αν θέλετε να γελάσετε δυνατά, τότε θα πρέπει να ξέρετε ότι ο Chris Rock είναι σε αυτήν την ταινία και αποδίδει το standup του με την τελειότητα. Ωστόσο, ο Jet Li, στο ρόλο του κακού, θα έπρεπε να είχε σκοτώσει τον Riggs. Γιατί; Ο Jet Li ήταν πιο θανατηφόρος από τον Murtaugh και τον Riggs μαζί. Αν μπορούσε να είχε σκοτώσει τον Murtaugh, κανείς δεν θα μπορούσε να παραπονεθεί.



Λικνιζόμενοι με τα bytes

Το «κουνάει» ο Πολυπύρηνος

Επαθα την πλάκα μου μιλάμε παρακολουθώντας το απίστευτο ντοκιμαντέρ με τον τίτλο "DIO: Dreamers Never Die" με θέμα τη ζωή και το έργο του Ronnie James Dio, αυτής της καθοριστικής μορφής για τον χώρο του Heavy Metal. Για τον μεγάλο καλλιτέχνη μιλά μια σειρά διασημοτήτων, από τον «τσιμπομαγουλάκη» Johnny Black μέχρι τον «θεό» Rob Halford, ενώ συγκινητικές όψεις της ζωής του απίστευτου αυτού ανθρώπου μάς προσφέρει και η σύζυγός του, η Wendy. Το ντοκιμαντέρ διανθίζεται με την απίστευτη μουσική του Dio και αποτελεί έναν συνολικό φόρο τιμής στο μουσικό είδος που δόξασε αυτός ο Τιτάνας, με την απίστευτη, τη βαθιά, τη μελωδική φωνή του. Αθάνατος!



Ως ελάχιστο δείγμα της ευγνωμοσύνης μου προς αυτόν τον σπουδαίο Άνδρα, σάς προσφέρω τους στίχους του "Children of the Sea" (Black Sabbath, 1980) μεταφρασμένους στα Ελληνικά από την ελαχιστότητά μου...

«Μέσα στο ομιχλώδες πρωινό, πάνω στην κόψη του Χρόνου
Χάσαμε τον ανατέλλοντα Ήλιο, ένα τελικό σημάδι
Όσο το ομιχλώδες πρωινό κυλά μακριά για να πεθάνει

Φτάνοντας τα άστρα, εμείς τυφλώνουμε τον Ήλιο

Πλεύσαμε μέσα στον αέρα πριν να μάθουμε να πετάμε
Νομίσαμε ότι δεν γινόταν να τελειώσει ποτέ
Θα γλιστρούσαμε πάνω από το έδαφος πριν να μάθουμε να τρέχουμε
Τώρα φαίνεται ότι ο κόσμος μας έχει καταρρεύσει

Ώ, λένε ότι τελείωσε
Και ότι έτσι έπρεπε να γίνει
Ώ, λένε ότι τελείωσε
Είμαστε τα Χαμένα Παιδιά της Θάλασσας

Κάναμε τα βουνά να σείονται από τα γέλια, όσο εμείς παίζαμε
Κρυπτόμενοι στη γωνιά μας μέσα στον Κόσμο
Μετά κάναμε τον χορό των δαιμόνων και σπεύσαμε στο Ποτέ
Πετάξαμε μακριά το κλειδί και κλειδώσαμε την πόρτα

Ώ, λένε ότι τελείωσε
Και ότι έτσι έπρεπε να γίνει
Ώ, λένε ότι τελείωσε
Είμαστε τα Χαμένα Παιδιά της Θάλασσας...



ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ Η ΟΥΡΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΒΛΟ 4;

Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

Υ.Γ.1. Πώς λέγεται ο μόνιμα εκνευρισμένος αδερφός του Jean-Claude VAN DAMME; Λέγεται ...GOD DAMN! (Καλό εεεεε; Ε; Ε; Ε;!)

Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητάς μου στο τεύχος 68!

Υ.Γ.3 Rak, τότε θα γράψεις στο Retroid;



ALL ABOUT ART

FILMELODY

Κινηματογράφος - Σειρές - Μουσική

www.filmelody.gr



ALL ABOUT ART
FILMELODY



ΑΡΧΙΚΗ

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

ΣΕΙΡΕΣ

ΜΟΥΣΙΚΗ

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

RICHARD GERE

KIM BASINGER

NO MERCY

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ο Richard Gere και η Kim Basinger πρωταγωνιστούν σε ένα θρίλερ δράσης με πάθος και φόνο

BY FILMELODY

NETFLIX

ΣΕΙΡΕΣ

Η τέταρτη σεζόν του You στο Netflix

BY FILMELODY

SONY | MARVEL STUDIOS

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Το Kraven the Hunter είναι μια επερχόμενη αμερικανική ταινία υπερήρων βασισμένη στον ομώνυμο χαρακτήρα της Marvel Comics

TEASER TRAILER

Τα νεότερα παιχνίδια
Προγράμματα ΠΡΟΠΟ
Εκτυπωτές Τζαμάικας
Σκάνερ Μαδαγασκάρης
Οθόνες Ελ Τρινιάντ
Δισκειοθήκες Μπαρμπάρσα
Φίλτρα οθόνης Σάντα Μαρία
Joystick Μπαχάμας
Δισκέτες Δομινικιανές

Vangelis Maurogennis



Πειρατικής σανίδας 52 Αθήνα



Όλα τα καινούργια συστήματα

Nintendo

1992



GAME BOY™