

RETROID

Τεύχος 7
Απρίλιος 2023



PlayStation
Παρουσίαση

BABOYPA

Αφιέρωμα

Τα ειδικά εφέ στις
κινηματογραφικές
ταινίες

REVIEWS

Pang ● Scary Monsters ● Brian the lion ● Vroom ● Dark Tower
Lakers vs Celtics ● Solomon's Key ● Operation Wolf

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;

Επικοινωνία με το

RETROID

Συμπλήρωσε την φόρμα στο
<https://retroid.gr/apopsi>

Το 7ο τεύχος είναι εδώ παρά τις δυσκολίες που υπάρχουν. Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε για ακόμη μια φορά ενδιαφέροντα θέματα. Άρθρα που ίσως θα θυμίσουν όμορφες και πιο αθώες εποχές. Πλέον, μπορώ να σας αναφέρω με σιγουριά τα σταθερά άρθρα που συνοδεύουν κάθε τεύχος. Εκτός από τα reviews παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες, που υπάρχουν στις πρώτες σελίδες κάθε τεύχους, ακολουθούν με συνέπεια και μερικά reviews για παιχνίδια arcade. Επιπλέον, υπάρχει παρουσίαση μιας κονσόλας, σε αυτό το τεύχος μιλάμε για το PlayStation πρώτης γενιάς. Καθιερωμένες είναι οι PC-παιχνιδικές αναπολήσεις του Omenforever, και το κινηματογραφικό "Cinecritics" του Νίκου Γκάτσιου. Ακλόνητη είναι και η σελίδα των "Hints'n'Tips", που παρότι αναγνωρίζω πως δεν έχει λόγο ύπαρξης πιστεύω πως δένει με την υπόλοιπη ύλη του περιοδικού. Μόνιμο είναι πια και το αινιγματικό "Λικνιζόμενοι με τα bytes" του μυστηριώδους γράφοντος, όπως και το δικό μου "Μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας" που θέλω να πιστεύω πως έχει αναγνώστες.

Τα υπόλοιπα άρθρα ποικίλουν σε θεματολογία από τεύχος σε τεύχος, αλλά πιστεύω πως σε γενικές γραμμές ξέρετε τι σας περιμένει κάθε φορά. Αν σας αρέσει το Retroid, ή αν ακόμη θέλετε να στείλετε το δικό σας άρθρο προς δημοσίευση, τότε δεν έχετε παρά να μου στείλετε μήνυμα μέσω της σελίδας <https://retroid.gr/aporpsi>.

Επιπλέον, πρέπει να σας αναφέρω πως το εξώφυλλο κάθε τεύχους που προέρχεται από κάποιο παιχνίδι, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι εντός θα βρίσκεται και το review του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Να σας θυμίσω πως το ίδιο ακριβώς έκαναν και τα γνωστά περιοδικά Pixel και User. Συχνά τα εξώφυλλα των παραπάνω περιοδικών ήταν άσχετες με τα άρθρα εικόνες, αλλά απόλυτα σχετικές με τη γενικότερη θεματολογία. Το Retroid, μέχρι τώρα τουλάχιστον, έχει για εξώφυλλα επικές θεματικές εικόνες που προέρχονται από κουτιά ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Φυσικά αυτό μπορεί να αλλάξει ανά πάσα στιγμή.

Ας δούμε όμως εν συντομία τι ακόμη περιέχει αυτό το τεύχος του Retroid:

Από reviews παιχνιδιών έχουμε το Scary Monsters του φιλότατου Alucard για την έκδοση του Commodore. Ο αξιολάτρευτος Πάνος από το κανάλι Retropolis μάς προσφέρει το Brian the lion για την Amiga. Το Lakers vs Celtics για PC είναι μια προσφορά του αγαπητού Gus G. Ο προσφιής Κώστας The punisher μάς προσφέρει το Vroom για τον Atari ST και ο αυτάδελφος Johnny Cade το arcade Pang. Ο νέος φίλος Σωτήρης Vog μας συστήνει σε ένα νέο άρθρο Sotiris Vog's Vault of goods. Από δικά μου reviews θα βρείτε το Solomon's key για Amstrad, το Phantomas για Spectrum, το Master of darkness για Game Gear και το νέο παιχνίδι της Amiga Maria's Renard revenge. Arcade reviews το Dark Tower και το Operation Wolf, ενώ Mega review σε αυτό το τεύχος σας παρουσιάζω το Myth - History in the making, φυσικά για Amiga 500. Στις εισαγωγές των mega review συνηθίζω να γράφω μια εξαιρετικά σύντομη φανταστική ιστορία σχετικά με το παιχνίδι. Ελπίζω να σας αρέσει.

Από τα υπόλοιπα άρθρα (που καταλαμβάνουν το 60% του περιοδικού) έχουμε το άρθρο του Κώστα the punisher "Intel vs Motorola", το δικό μου αφιέρωμα στο περιοδικό Βαβούρα, την παρουσίαση του PlayStation που προαναφέραμε, ένα άρθρο για τα ειδικά εφέ στις κινηματογραφικές ταινίες και τέλος ένα αφιέρωμα για την σειρά κινουμένων σχεδίων SilverHawks.

Ελπίζω να απολαύσετε τις σελίδες και αυτού του τεύχους του Retroid. Μέχρι το επόμενο τεύχος να είστε όλοι καλά.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 4-5** Solomon's Key- Amstrad 6128
- 6-7** Scary Monsters-Commodore 64
- 8-9** Phantomas - Spectrum ZX
- 10-11** Lakers vs Celtics - PC
- 12-13** Brian the Lion - Amiga 500
- 14-16** Maria's Renard Revenge- Amiga 500
- 17-18** Vroom - Atari ST
- 19-20** Master of darkness - GameGear
- 22-28** Myth - Amiga 500
- 29-31** Pang - Arcade
- 32-35** Operation Wolf - Arcade
- 36-37** Dark Tower - Arcade
- 39** Hints'n'Tips
- 40-44** Sotiris Vog's Vault of goods
- 45-47** Retro Arena
- 49** Περί πειρατείας
- 50-51** Intel versus Motorola
- 52-58** Παρουσίαση Sony PlayStation
- 59-67** Αφιέρωμα περιοδικό Βαβούρα
- 68-75** Τα ειδικά εφέ στις κινηματογραφικές αίθουσες
- 76-83** Κινούμενα σχέδια Ασημένια Γεράκια (SilverHawks)
- 84-86** Διήγημα επιστημονικής φαντασίας
- 88-92** Cinecritics
- 92** Λικνιζόμενοι με τα bytes

Publisher: Tecmo • Type: Platform • Year: 1986 • Platform: Amstrad 6128

Η δουλειά σας είναι να βρίσκετε σπάνια βιβλία και συγγράμματα με κάθε μέσο, φυσικά έναντι αδράς αμοιβής. Ο τελευταίος πελάτης, που σας ζήτησε απεγνωσμένα το πρωτότυπο του Μιγκέλ ντε Θερβάντες "Ο Δον Κιχώτης", σας απέφερε μερικά εκατομμύρια στον προσωπικό σας λογαριασμό. Μόλις χτες την νύχτα συμφωνήσατε να βρείτε και να παραδώσετε το 2ο πρωτότυπο γριμόριο από το "Κλειδί του Σολομώντα". Φυσικά δεν ήταν δυνατό να αρνηθείτε το αμύθητο ποσό που σας προσφέρθηκε για αυτή τη δουλειά. Επιπλέον σας έδωσαν και το πιθανό στίγμα στο Ισραήλ. Όμως ήταν αρκετά περίεργο όταν πήγατε σπίτι και η Θέκλα η πεθερά σας άρχισε τα θυμιάματα και να σας σταυροκοπά δίχως σταματημό. Μάλλον δεν ήταν και τόσο καλή ιδέα να της πείτε για την νέα σας συμφωνία.

Σενάριο

Πριν από πάρα πολλά χιλιάδες χρόνια, στον κόσμο επικρατούσε το απόλυτο χάος. Δαίμονες κυριαρχούσαν σε όλη την πλάση και βασάνιζαν τους πάντες. Αυτά άλλαξαν όταν ο Solomon, ο οποίος ήταν τρανός βασιλιάς, και μάγος, εφηύρε μια μαγική φόρμουλα και την έγραψε σε ένα μυστικό βιβλίο που αποκάλεσε "Solomon's Key". Το βιβλίο περιέχει την δύναμη για να επανέλθει το φως και την ειρήνη στον κόσμο. Χρόνια αργότερα, το βιβλίο σφραγίστηκε και κρύφτηκε μακριά από τις δαιμονικές δυνάμεις.

Χιλιάδες χρόνια αργότερα, όταν ένας μοναχός του Ταοϊσμού άκουσε για αυτό τον μύθο άρχισε να ψάχνει που είναι το βιβλίο επί αρκετό καιρό. Κάποια στιγμή κατάφερε να το βρει, το έπιασε και το άνοιξε. Αμέσως τρομεροί δαίμονες ελευθερώθηκαν από το μαγικό βιβλίο. Έτσι ο κόσμος επανήλθε για μια ακόμη φορά στο χάος και στο σκοτάδι. Όλα τα πλάσματα ήταν πλέον στον έλεγχο των δαιμόνων.

Ο βασιλιάς Yutra από την μαγική πόλη Lyrac, δίνει εντολή στον μεγάλο μάγο Dana να βρει το βιβλίο Solomon's Key και να επαναφέρει την τάξη σε όλο τον κόσμο. Ο μάγος Dana αποδέχεται την αποστολή του και ξεκινά το ταξίδι του στην ξεκινά το ταξίδι του στην απαγορευμένη περιοχή των δαιμόνων, εκεί που φημολογείται πως βρίσκεται καλά κρυμμένο το μαγικό βιβλίο από τις σκοτεινές δυνάμεις.

Gameplay

Το Solomon's Key ήταν αρχικά ένα arcade παιχνίδι παζλ που κυκλοφόρησε από την Tecmo το 1987.

Χειρίζεστε τον μάγο Dana και σκοπός σας είναι σε κάθε οθόνη να βρείτε το κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα για το επόμενο δωμάτιο. Το παιχνίδι διαθέτει 20 δωμάτια (οθόνες) που αποτελούν το κάθε επίπεδο (η arcade έκδοση έχει 50 οθόνες). Σε μερικά επίπεδα τα κλειδιά είναι κρυμμένα μέσα σε πέτρες και πρέπει να τις σπάσετε για να τα βρείτε. Ο μάγος Dana έχει την ικανότητα με το ραβδί του να ρίχνει ένα ξόρκι και να εξαφανίζει ένα τετράγωνο που είναι μπροστά του και να το επαναφέρει στιγμιαία.



Χτύπησα το κεφάλι μου στον βράχο και πονάει!



Κάθε δωμάτιο έχει έναν αριθμό από διάφορους δαίμονες που πραγματοποιούν ένα συγκεκριμένο pattern. Επιπλέον, υπάρχουν μπλε φωτιές σε διάφορα σημεία που θα πρέπει να τις αποφεύγετε. Επίσης υπάρχουν νεράιδες φυλακισμένες μέσα στα δωμάτια από τους δαίμονες. Ελευθερώστε τις και θα σας ανταμείψουν με σημαντικά bonus.

Αν χτυπήσετε με το ξόρκι μερικές συγκεκριμένες πέτρες θα εμφανιστούν bonus. Σαν όπλο έχετε την δυνατότητα να πετάτε μια fireball που αυτή ακολουθεί μια επίπεδη πορεία ανάλογα με τη διάταξη των πετρών. Το ραβδί δεν χρησιμεύει σαν όπλο παρά μόνο σαν μέθοδος εξαφάνισης ή εμφάνισης πέτρας. Η ρίψη των fireball θα πρέπει να γίνει τις κατάλληλες στιγμές γιατί είναι περιορισμένες. Βέβαια το παιχνίδι σας δίνει την ευκαιρία στην πορεία σας να βρείτε και να προσθέσετε fireballs.

Συνήθως το κλειδί είναι εύκολη υπόθεση να το πάρετε στην κατοχή σας. Το δύσκολο -και η πρόκληση του παιχνιδιού- είναι να καταφέρετε να φτάσετε στην πόρτα της κάθε οθόνης. Τα τετράγωνα που αποτελούν το πάτωμα που μπορεί να πατήσει ο μάγος, αλλά και τα εχθρικά sprites, δεν είναι τυχαία τοποθετημένα. Κάθε άλλο. Θα διαπιστώσετε σύντομα πως τα πράγματα δεν είναι τόσο εύκολα όσο φαίνονται. Θα βρεθείτε αρκετές φορές να σχηματίζετε τετράγωνα για να ανεβείτε προς τα επάνω ή να αποκλείετε εχθρούς και να τους αλλάζετε την κατεύθυνση. Ο μάγος μπορεί να δημιουργήσει τετράγωνα στις τέσσερις κατευθύνσεις που μπορεί να περπατήσει. Οπότε όπως καταλάβατε συχνά υπάρχουν αρκετές επιλογές κατεύθυνσης για να φτάσετε σε μια πόρτα.

Το παιχνίδι σε αφήνει να παίξεις με τις πρώτες πίστες να είναι αρκετά εύκολες και με το κλειδί σε εμφανές σημείο και την διαδρομή εύκολη. Στα ανώτερα επίπεδα όμως η διαδρομή που πρέπει να ακολουθηθεί για να πάρετε το κλειδί είναι ιδιαίτερα δύσκολη και απαιτεί να σκεφτείτε το κατάλληλο πλάνο για το πως θα φτάσετε τον μάγο στο κλειδί. Και αυτό είναι το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει η ένδειξη bonus με αριθμούς. Μειώνεται συνεχώς και αυξάνεται όταν παίρνετε ένα bonus. Προσοχή μην μηδενίσει γιατί θα χάσετε μια ζωή.



Κάτι μου λέει πως η είσοδος για το μπαρ ήταν η δίπλα πόρτα!

Γραφικά

Στα γραφικά έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και είναι αρκετά κοντά στην έκδοση του arcade (φυσικά με τις δυνατότητες ανάλυσης και χρωμάτων του Amstrad). Σωστή επιλογή χρωμάτων και sprites που φαίνονται ξεκάθαρα χωρίς να μπερδεύονται. Τα backgrounds δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο και είναι μόνιμα κόκκινα τούβλα σε όλες τις πίστες. Scrolling δεν υπάρχει, οι οθόνες είναι στατικές. Όχι βέβαια πως ήταν απαραίτητο να υπάρχει scrolling. Μιλάμε για ένα puzzle παιχνίδι. Το sprite του μάγου δεν είναι τόσο γρήγορο στην κίνηση όσο στην arcade έκδοση. Δεν χαρακτηρίζεται και αργό πάντως, κινείται αξιοπρεπώς.

Ήχος

Το μουσικό θέμα που παίζει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι χαρακτηριστικό και πολύ αξιόλογο. Σίγουρα θα ξυπνήσει όμορφες μνήμες για όποιον το ακούσει σήμερα. Κατά τα άλλα υπάρχουν και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ από εκρήξεις και ήχους που κάνουν τα εχθρικά sprites.

Γενικά

Η μεταφορά του Amstrad έγινε κατευθείαν από την arcade έκδοση σε σύγκριση με τα άλλα συστήματα της εποχής. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά αξιόλογο στους τεχνικούς τομείς αλλά ιδιαίτερα στο εθιστικό gameplay. Και είναι εθιστικότατο γιατί σε τραβάςυνεχώς να περάσεις στο επόμενο δωμάτιο ενώ προσπαθείς να σκεφτείς τον τρόπο. Το παιχνίδι απαιτεί από τον παίκτη να σκεφτεί καλά πριν κάνει το επόμενο βήμα. Συχνά, μια λάθος επιλογή είναι αρκετή για να σας κοστίσει μια ζωή.

Είναι ένα πολύ αξιόλογο puzzle παιχνίδι για τον 6128 και αν δεν το έχετε δοκιμάσει μέχρι τώρα, δώστε του μια ευκαιρία. Πιθανώς θα το βρείτε αρκετά ενδιαφέρον και θα περάσει ευχάριστα η ώρα παίζοντας. Προσωπικά είναι ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια στον 6128. Καμιά φορά ακόμη θα το τρέξω στον Amstrad για να παίξω ξανά και να προσπαθήσω να περάσω στο επόμενο δωμάτιο. Όμορφα γραφικά, προσεγγμένος ήχος και προπάντων με εθιστικό gameplay. Τι παραπάνω μπορεί να ζητήσει κανείς;



Πριν παίξετε

Πάρτε από μαγαζί που πουλά ταχυδακτυλουργικά τρικ μια πλαστική μασέλα βρικόλακα και ψεύτικο αίμα. Οργανώστε μια πλάκα σε έναν φίλο σας που τρομάζει εύκολα μια νύχτα. Τραβήξτε βίντεο με την αντίδρασή του και στείλτε το στο email του περιοδικού για να γελάσουμε λίγο.



SCARY MONSTERS

Publisher: Firebird • Type: Action • Year: 1986 • Platform: Commodore 64

Χειμώνας... κρύο... βράδυ... ησυχία. Μπορείτε να μου βρείτε καλύτερη εποχή για να παίξετε παιχνίδια τρόμου; Ναι ξέρω, για όσους φοβάστε(-μαστε), το μεσημέρι του καλοκαιριού μοιάζει ως ιδανικότερη εποχή για horror games. Αν όμως θέλουμε να βυθιστούμε στο παιχνίδι και να ζήσουμε την αγωνία και τον τρόμο, θα πρέπει η ατμόσφαιρα στους χώρους του σπιτιού ή του δωματίου ή της κουζίνας, μέχρι και του WC, να είναι σκοτεινή και ανατριχιαστική. Τι καλύτερο λοιπόν από το να εξιστορήσουμε αυτόν τον μήνα το Scary Monsters της Firebird για τον Commodore 64. Χωρίς να έχω δοκιμάσει το συγκεκριμένο παιχνίδι τη μακρινή εποχή του '80, σκέφτομαι ότι ήρθε πλέον η ώρα να τεστάρω ένα από τα γνωστά παιχνίδια της εταιρείας η οποία είχε εκδώσει κάποια ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά παιχνίδια όπως τα Underwurld, Savage κ.λπ.

"A thriller to chill your bones", γράφει το διαφημιστικό του παιχνιδιού και ο ενθουσιασμός για την τρομακτική εμπειρία μεγαλώνει. Εξάλλου, δεν φοβόμαστε πλέον το σκοτάδι... Έτσι δεν είναι;

Σενάριο

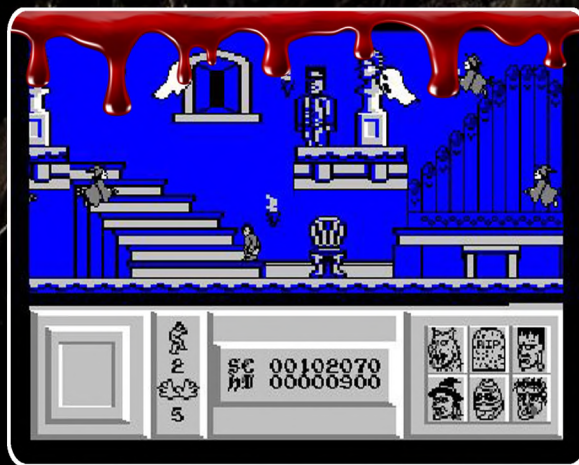
*I will create in my own image
If God can, then why can't I?*

Είμαστε ο Χάρι Τζονς, ένας πρώην Αμερικάνος παίκτης του football λάτρης της περιπέτειας, ο οποίος βρίσκεται παγιδευμένος σε ένα έρημο νησί μαζί με την κοπέλα του Κόνι. Το νησί λέγεται Grave's Island (χμμ...) και καταλήξαμε εκεί ως ναυαγοί μετά από περίεργο ατύχημα με το σκάφος μας.

Με την πρώτη ματιά το νησί φαίνεται πολύ ωραίο, με αρκετούς όμορφους καταπράσινους λόφους και δάση, που το καθιστούν ένα όμορφο σκηνικό για τη δική μας εκδοχή του ιδιωτικού επίγειου παράδεισου. Σύντομα όμως γίνεται φανερό ότι μερικοί ιδιαίτερα ανατριχιαστικοί χαρακτήρες κατοικούν σ' αυτό το κομμάτι γης.

Η διαβολική οντότητα που παγίδευσε εμάς και την κοπέλα μας είναι ο κακός Δόκτωρ Γκρέιβς (εξού και το όνομα του νησιού), ο οποίος τυγχάνει να είναι χειρουργός που έχει τρελαθεί τελείως! Παίζοντας τον δημιουργό-Θεό και

χρησιμοποιώντας τις γνώσεις του στη γενετική, δημιούργησε κι εγκατέστησε στο νησί έξι από τα πιο διαβολικά τέρατα που πέρασαν ποτέ από τις... μεγάλες οθόνες. Έτσι, μέσα σε επαύλεις, κάστρα, εκκλησίες, ακόμη και σε πυραμίδες, ζουν ο Δράκουλας, το τέρας του Φρανκενστάιν, ένας λυκάνθρωπος, μια μούμια, μια μάγισσα κι ένα ζόμπι. Και σαν να μην έφθανε μόνο η παρουσία αυτών των τρομακτικών τεράτων στο νησί, καλούμαστε να έρθουμε αντιμέτωποι μαζί τους και να τα σκοτώσουμε προκειμένου να αποδράσουμε από το νησί. Ο τρόμος όμως δεν σταματά εδώ καθώς μέσα στα οικήματα κατοικούν και τα πνεύματα όσων άτυχων τόλμησαν πριν από εμάς να αντιμετωπίσουν τα τρομερά τέρατα του Δόκτωρ Γκρέιβς.



Εξερεύνηση στην εκκλησία υπό το βλέμμα του τέρατος του Φράνκενσταϊν.

Δεν υπάρχει όμως ούτε και για εμάς άλλη επιλογή παρά να αντιμετωπίσουμε κατάματα τον τρόπο που κατοικεί στο νησί και να δραπετεύσουμε με την αγαπημένη μας από την καταραμένη αυτή γη.

Gameplay

Τα τέρατα κρύβονται στα διάφορα κτίρια του νησιού και για να τα σκοτώσουμε θα πρέπει να βρούμε τα κατάλληλα όπλα. Συγκεκριμένα, για να σκοτώσουμε τον θρυλικό Δράκουλα θα χρειαστούμε έναν πάσσαλο και ένα

σφυρί, για να σκοτώσουμε τον λυκάνθρωπο ένα πιστόλι με ασημένιες σφαίρες, για τη μάγισσα θα χρειαστούμε δηλητήριο, για το ζόμπι ένα τσεκούρι, για τη μούμια έναν Σταυρό (σαν περίεργα να μας τα λέει εδώ το παιχνίδι) και τέλος για το τέρας του Φράνκενσταϊν, έναν πυρσό.

Όλα τα όπλα είναι διάσπαρτα στα διάφορα κτίρια, αλλά όχι απαραίτητα στα ίδια κτίρια με τα τέρατα. Ακόμη όμως κι αν το όπλο βρίσκεται στο ίδιο κτίριο με το τέρας, δεν είναι απαραίτητα το κατάλληλο για να το σκοτώσει. Έτσι, θα πρέπει να περιπλανηθούμε στο νησί ψάχνοντας στα διάφορα κτίρια, αναζητώντας τα όπλα και τα αντίστοιχα τέρατα για να τα χρησιμοποιήσουμε. Δυστυχώς, μπορούμε να κρατάμε ένα και μοναδικό όπλο κάθε φορά, οπότε πρέπει να θυμόμαστε που είναι κρυμμένοι οι εχθροί αλλά και τα διαφορετικά όπλα, ώστε να τα αναζητήσουμε αργότερα όταν χρειαστεί.

Κατά την περιήγησή μας στο νησί η απεικόνιση του χαρακτήρα μας γίνεται σε κάτοψη (σα να κινούμαστε σε χάρτη), ενώ μέσα στα κτίρια το παιχνίδι μετατρέπεται σε scrolling platform game.



Οι απέθαντοι μας την πέφτουν από παντού.

Στη διάθεσή μας έχουμε έναν (ιδιαίτερα) περιορισμένο αριθμό βολών οι οποίες εξουδετερώνουν τα πνεύματα στα κτίρια, αλλά ανάθεμα κι αν φαίνεται κάπου ο διαθέσιμος αριθμός τους. Επίσης, έχουμε 5 «ευχές» ή όπως αλλιώς αναφέρονται στο παιχνίδι "pick-a-boo", οι οποίες εξαφανίζουν όσους αντιπάλους εμφανίζονται εκείνη τη στιγμή στην οθόνη. Τέλος, έχουμε στη διάθεσή μας 3 ζωές τις οποίες χάνουμε κάθε φορά που δεχόμαστε έναν απροσδιόριστο αριθμό χτυπημάτων.

Το επίπεδο δυσκολίας του Screamers είναι πολύ υψηλό και συγκεκριμένα σε εκνευριστικό επίπεδο. Οποιαδήποτε επαφή με αντίπαλο sprite στέλνει τον χαρακτήρα να πετάξει αρκετά μέτρα μακριά. Αν σε αυτήν την εξωφρενικά περίεργη πορεία του έρθει σε επαφή με νέο αντίπαλο θα αναπηδήσει και πάλι για άλλα τόσα μέτρα θυμίζοντας μπαλάκι του τένις.

Όσον αφορά την κίνηση του χαρακτήρα μας, είναι ιδιαίτερα εκνευριστική και αφύσικη καθώς ο χαρακτήρας μας όταν βρίσκεται εκτός των κτηρίων «σκαλώνει» σε διάφορα σημεία της πίστας με αποτέλεσμα να μην μπορεί να κινηθεί. Τραγικό παρουσιάζεται και το άλμα του ήρωα καθώς δεν μπορεί να πηδήξει κάθετα αλλά μόνο εις μήκος με ενωμένα τα πόδια θυμίζοντας έντονα τα επίσης τραγικά άλματα στο μεταγενέστερο Horror Zombies from the Crypt (ωραία επιρροή πήρε το τελευταίο από το Scary Monsters).

Γραφικά

Το Screamers δεν διακρίνεται για τα ποιοτικά του γραφικά ιδιαίτερα στην περιοχή που η κίνηση του χαρακτήρα μας παρουσιάζεται σε κάτοψη, ενώ τα χρώματα είναι ιδιαίτερα περιορισμένα σε όλους τους χώρους του παιχνιδιού. Ίσως δεν θα έπρεπε να υπάρχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις για εκείνη την εποχή (1986), αλλά το επίπεδο γραφικών κατά την περιήγηση στο νησί δεν χαρακτηρίζεται καν ανεκτό. Στο εσωτερικό των κτηρίων, τα sprites εμφανίζονται σχετικά καλοσχηματισμένα, αλλά οι χώροι με τα μονότονα χρώματα δεν προσφέρουν καθόλου στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενώ έξω από τους χώρους αυτούς όπως αναφέρθηκε τεχνικά επικρατεί χάλι μαύρο. Ας μην επεκταθούμε καλύτερα άλλο.

Ήχος

Τα ίδια και χειρότερα ισχύουν και για τον ήχο του παιχνιδιού. Μια μικρή προσπάθεια υποφερτού μουσικού θέματος έχει γίνει στους τίτλους της αρχής αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγονται μόνο περιορισμένα ηχητικά εφέ και μάλιστα μέτρια. Αντί αυτών, θα μπορούσε να ακούγεται ένα έστω υποτυπώδες μουσικό χαλί, αλλά προτιμήθηκαν τα ηχητικά εφέ τα οποία όμως δεν ανταποκρίνονται καν στη δράση του παιχνιδιού.

Γενικά

Κακό. Δυστυχώς αυτή και μόνο η λέξη αρκεί για να περιγράψει το Screamers και μάλλον δεν υπάρχουν πολλά επιχειρήματα περί του αντιθέτου. Από το gameplay μέχρι τα ηχητικά εφέ το παιχνίδι απογοητεύει σε όλους τους τομείς. Μόνη δικαιολογία, όπως αναφέρθηκε, η χρονολογία στην οποία εκδόθηκε. Τέτοια κούραση και εκνευρισμό παίζοντας παιχνίδι είχα καιρό να νιώσω.

Πριν παίξετε

Καλό θα είναι να μην έχετε ιδιαίτερες προσδοκίες πριν πατήσετε start. Επίσης, αν η ημέρα σας δεν ήταν καλή, θα ήταν προτιμότερο να δοκιμάσετε κάποιο άλλο παιχνίδι που θα σας προκαλέσει λιγότερο εκνευρισμό. Αν από την άλλη θέλετε, για κάποιον περίεργο λόγο, να νιώσετε το αίσθημα της απογοήτευσης, δοκιμάστε το... ανεπιφύλακτα



PHANTOMAS

Publisher: Dinamic • Type: Platform • Year: 1986 • Platform: Spectrum ZX

Είσαι τρανός στα περίξ ως ο καλύτερος ασύλληπτος κλέφτης όλων των εποχών. Σου αναθέτουν να εισβάλεις νύχτα μέσα σε μια έπαυλη στην εξοχή για να ανακαλύψεις και να κλέψεις τον θησαυρό που κρύβει ο ζάμπλουτος γέρος ιδιοκτήτης. Το πρόβλημα όμως δεν είναι τα τέσσερα Ροτβάιλερ που κόβουν βόλτες, ούτε το εξελιγμένο σύστημα συναγερμού που διαθέτει η έπαυλη, αλλά οι απόκοσμες φωνές που ακούγονται και οι σκιές που εμφανίζονται στα παράθυρα τις νύχτες με πανσέληνο. Μάλλον πρέπει να ακούσετε τον πάτερ Αντώνη και να πάρετε μαζί σας ένα σταυρουδάκι και λίγο αγιασμό.

Σενάριο

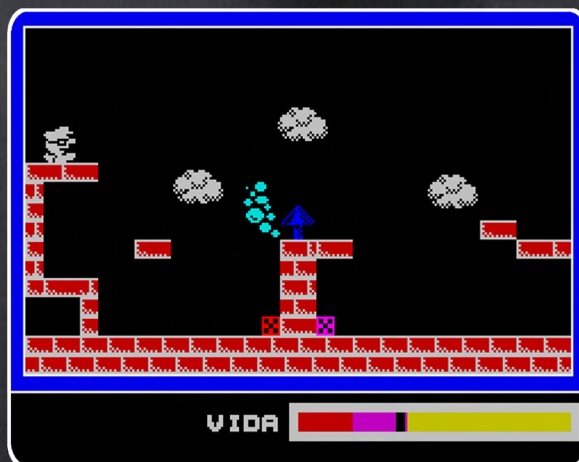
Παραδόξως ο φαντομάς στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν είναι ένας συνηθισμένος κλέφτης. Όπως μας περιγράφουν οι Code Masters, είναι ένα πλάσμα από την Ανδρομέδα και πρέπει να πάει σε μια έπαυλη, που παράδοξα είναι και αυτή σε έναν κλώνο της Γης με τον τίτλο Earth-Gamma. Εκεί πρέπει να εισχωρήσει μέσα στην έπαυλη και να κλέψει τα πολύτιμα αντικείμενα που βρίσκονται κάπου εκεί μέσα. Φυσικά, αν το καταφέρει αυτό, μετά θα πρέπει να βρει τον τρόπο να δραπετεύσει. Η έπαυλη είναι γεμάτη από εχθρούς που σκοπό έχουν να κάνουν δύσκολη την ζωή του φαντομά.

Καταλαβαίνω πως τα παιχνίδια απευθύνονταν κυρίως σε μικρά παιδιά. Νομίζω όμως είναι λίγο λίγο ξεχειλωμένη η ιδέα πως ο κλέφτης δεν είναι άνθρωπος αλλά εξωγήινος και, ακόμη χειρότερα, η έπαυλη είναι σε έναν πλανήτη κλώνο της Γης. Αν μπορούσα θα έσφιγγα το χέρι αυτού που έγραψε το σενάριο.

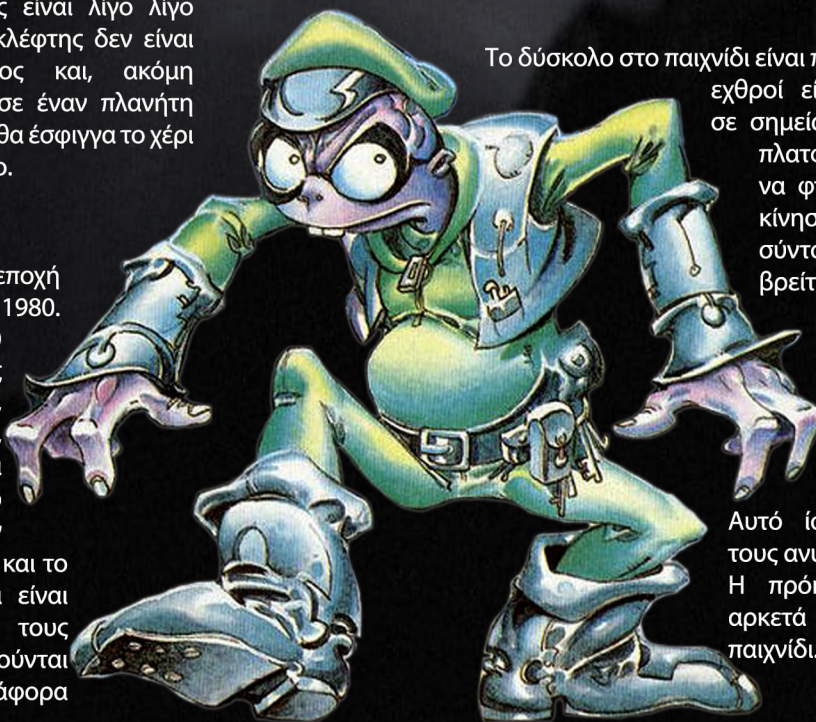
Κλασικό platform από την εποχή αίματος και ατσαλιού του 1980. Παίρνετε τον έλεγχο του φαντομά, ο οποίος είναι ένας μικρόσωμος χαρακτήρας, που μάλλον δεν έχει κορμό, γιατί φαίνεται πως τα πόδια του είναι κολλημένα στο κεφάλι του. Ο φαντομάς δεν διαθέτει ικανότητα επίθεσης και το μόνο που μπορεί να κάνει είναι άλματα για να αποφύγει τους εχθρούς. Οι εχθροί αποτελούνται από μεγάλα πουλιά και διάφορα

γεωμετρικά και άλλα μυστήρια σχέδια. Υπάρχουν διακόπτες που μάλλον καλό είναι να τους αλλάζετε τη φορά (όσο το προχώρησα δεν βρήκα κάποια κλειστή είσοδο και να μην μπορώ να συνεχίσω).

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μια μπάρα που δηλώνει την ενέργεια του φαντομά. Κάθε επαφή με ένα εχθρικό sprite θα κατεβάσει αρκετά γρήγορα την μπάρα ενέργειας. Φυσικά όταν τελειώσει η μπάρα (σωστά μαντέψατε) τότε έρχεται το game over.



Κλέφτης ή αγίος Βασίλης; Καλύτερα να μην κατέβεις από την καμινάδα όσο βγάζει καπνό.



Το δύσκολο στο παιχνίδι είναι πως οι περισσότεροι εχθροί είναι τοποθετημένοι σε σημεία κοντά σε κάποια πλατφόρμα που πρέπει να φτάσετε. Αν και σαν κίνηση κάνουν όλοι ένα σύντομο pattern, θα βρείτε τον εαυτό σας να προσπαθεί ξανά και ξανά σε κάποια σημεία που βρίσκονται οι εχθροί.

Αυτό ίσως δυσαρεστήσει τους ανυπόμονους ιπαίκες. Η πρόκληση αυτή είναι αρκετά συχνή μέσα στο παιχνίδι..

Γραφικά

Ο τομέας των γραφικών σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας αλλά κρίνεται γενικά επαρκής. Μικρά sprites με ελάχιστο animation και αρκετά μεμονωμένα χρώματα στους εχθρούς και στις πλατφόρμες. Το background είναι πάντα μαύρο και αυτό λειτουργεί θετικά, αφού δεν μπερδεύονται τα sprites. Gameplay δεν υπάρχει αλλά στατικές εικόνες. Μάλιστα η Dinamic υποστήριζε πως το παιχνίδι διαθέτει 80 διαφορετικά δωμάτια (δηλαδή εικόνες). Καθόλου άσχημα.

Ήχος

Απορώ γιατί βάζω κατηγορία ήχου όταν πρόκειται για παιχνίδι του Spectrum. Καλά, άντε θα περιγράψω τι ακριβώς ακούγεται μέσα στο παιχνίδι. Κλίκ, μπρλλλ, μπρλλλ, μπρλλλ και πάει λέγοντας.



Διαστημόπλοιο και ιπτάμενα υφο. Κατά τα άλλα πάμε να ληστέψουμε σε μια έπαυλη, καλά πάμε!

Γενικά

Το παιχνίδι δεν ανήκει στην τραγική κατηγορία όσων παιχνιδιών βλέπουμε εδώ στο Retroid για τον Spectrum. Έχει αρκετά ενδιαφέρον gameplay αν και είναι αρκετά δύσκολο και χρειάζεται προσπάθεια για να προχωρήσετε πιο μακριά. Πάντως αν σας αρέσει στις πρώτες στατικές εικόνες, είναι πιθανό να κολλήσετε για αρκετό καιρό.

Πάντως, οι υποσχέσεις των προγραμματιστών στο κουτί του παιχνιδιού πως διαθέτει φοβερά γραφικά και ήχο είναι λίγο παραπλανητικά. Τώρα θα μου πεις αν δεν παينέψεις το σπίτι σου θα πέσει και θα σε πλακώσει. Βέβαια ούτε στο κουτί του Wrath of the demon στην Amiga δεν ανέφεραν καν τα εξαιρετικά γραφικά και τον τρομερό ήχο.

Ομολογουμένως ευφάνταστο σενάριο και ίσως αν ο φαντομάς είχε στη διάθεσή του ένα όπλο, αντί να αποφεύγει συνεχώς τους εχθρούς, ίσως να είχε πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι, ποιος ξέρει; Σε κάθε περίπτωση, είναι ένας αξιόλογος τίτλος του 1986 από την Dinamic (αργότερα το παιχνίδι κυκλοφόρησε από τους Code Masters).

Η συνέχεια του παιχνιδιού κυκλοφόρησε το ίδιο έτος και από την ίδια εταιρία. Στο δεύτερο μέρος ο φαντομάς παραμένει το ίδιο ακριβώς sprite όπως και στο πρώτο μέρος. Περπατά όμως κανονικά και δεν φέρνει τούμπες γύρω από τον εαυτό του πλέον. Επίσης έχει γίνει σημαντική βελτίωση στα background και στον ήχο. Όσοι πιστοί προσέλθετε.



Από το Phantomas 2.



Αμάν! Δεν είμαι ο Indiana Jones!

Υπόσχομαι σαν telonio πως στο επόμενο τεύχος του Retroid θα βάλω ένα πραγματικά αξιόλογο παιχνίδι για τον Spectrum. Πιστεύω πως αρκετό άδικο θάψιμο έχω ρίξει ως τώρα.

Πριν παίζετε

Να γίνετε κλέφτης-φαντομάς δεν το προτείνω γιατί το πιθανότερο είναι να έχετε μεγάλα ντράβαλα με τον νόμο. Παίξετε το επιτραπέζιο κλέφτες και αστυνόμοι, όποιον και να επιλέξετε δεν θα έχετε πρόβλημα με τον νόμο.





AND THE

NBA PLAYOFFS

Publisher: Electronic Arts • Type: Sports • Year: 1989 • Platform: MS DOS

Αρχές δεκαετίας '90 και στον εγχώριο αθλητισμό έχει επικρατήσει το άθλημα που παίζεται με την σφυριάρα μπάλα aka το μπάσκετ. Ο θρίαμβος της εθνικής το '87 είναι ακόμα νωπός και πέραν των μεγάλων ομάδων του Παοκ και Άρη, έχουν αρχίσει να γιγαντώνουν και οι Αθηναϊκές ομάδες (Ολυμπιακός και Παναθηναϊκός) που στην συνέχεια θα σαρώσουν όλους τους τίτλους εντός και εκτός συνόρων. Οι αγώνες μπάσκετ που μεταδίδονταν στο κρατικό κανάλι θα περάσουν στα νεοσύστατα ιδιωτικά κανάλια που έχουν μυριστεί το χρήμα.

Το τηλεοπτικό κανάλι MEGA παράλληλα με το ελληνικό πρωτάθλημα αρχίζει να μεταδίδει και αγώνες του καλύτερου πρωταθλήματος του κόσμου, του NBA. Πέραν των αγώνων, κάθε Σάββατο μεσημέρι ο Κώστας Μπατής παρουσιάζει την εκπομπή NBA Action με αφιερώματα, συνεντεύξεις και top 5 από τα highlight της εκάστοτε αγωνιστικής.

Είναι η εποχή που σαν πισσικαάδες ανακαλύπταμε τους Bulls, τους Jazz, τον Barkley και τον Ewing, ενώ παράλληλα αναρωτιόμασταν αν στέκει αυτό που μας ανέφερε ο «φιδέμπορας» της τάξης. Αν δηλαδή ο Jordan κάρφωσε κατά την διάρκεια αγώνα πατώντας από πιο πίσω από τις βολές. Στα ουφάδικα εμφανίζονται τα NBA Jam και Run & Gun, κάνοντας τα 50άρικα να φεύγουν από τις τσέπες μας σαν τις σφαίρες του Schwarzenegger στο Commando.

Ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του '80, ξεκίνησαν να εμφανίζονται τα πρώτα παιχνίδια μπάσκετ που σχετίζονταν ξεκάθαρα με το NBA. Τα Jordan vs. Bird: One on One (1988) και το Magic Johnson's Fast Break (1988) συμπεριέλαβαν τρεις από τους μεγαλύτερους παίκτες που έπαιξαν το άθλημα ενώ αργότερα στις αρχές του '90 αρχίσαν να κάνουν την εμφάνιση τους όλο και περισσότερα παιχνίδια όπως τα Pat Riley Basketball David (1990) Robinson's Supreme Court (1991), Bill Laimbeer's Combat Basketball (1991) και Tecmo NBA Basketball (1992).

Την πρώτη όμως σοβαρή προσπάθεια να αποδοθεί πιστά το πρωτάθλημα του NBA, είχε κάνει ήδη η Electronic Arts το 1989 με το Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs. Η EA,

βασισμένη στην κλασική αντιπαλότητα της δεκαετίας του '80 μεταξύ των Lakers και των Celtics, κατάφερε να δημιουργήσει ένα από τα καλύτερα παιχνίδια μπάσκετ της εποχής.

Gameplay

Περνώντας την αρχική οθόνη με τον James Worthly να καρφώνει στην μάπα του Robert Parish, μεταφερόμαστε στο μενού του παιχνιδιού, που δίνει αρκετές επιλογές. Καταρχάς, μπορείτε να παίξετε μονοί σας ή κόντρα σε κάποιο φίλο σας που έχει μεγάλη γλώσσα και πρέπει να τιμωρηθεί για αυτό. Υπάρχει και η επιλογή του Tournament όπου ξεκινάτε από την φάση των 8 για να σηκώσετε την κούπα. Και ναι, το παιχνίδι ήταν τόσο μπροστά που ήταν χωρισμένο σε Western και Eastern Conference, που πρακτικά σημαίνει ότι αν διαλέξετε τους Supersonics δεν θα πέσετε πάνω στους Pistons πάρα μόνο στον τελικό.

Άλλη επιλογή που έχετε είναι μεταξύ Arcade και Simulation. Στο Arcade mode οι παίκτες σας βγάζουν το ματς χωρίς να κουράζονται, ενώ στο simulation mode οι παίκτες κουράζονται κατά την διάρκεια του ματς και χρειάζονται αλλαγή. Οι κουρασμένοι παίκτες έχουν μειωμένη απόδοση οπότε χάνουν την ταχύτητα τους και γίνονται άστοχοι.



Όλοι οι θεατές φορούν μαύρα γυαλιά. Μυστήριο.

Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε την χρονική διάρκεια κάθε περιόδου (από 2 έως 12 λεπτά) και να ορίσετε αν θα υπάρχει ήχος κατά την διάρκεια του ματς. Στο μενού επιλογής ομάδων θα βρείτε τις εξής επιλογές: Στην ανατολή τους Celtics, Bulls, Pistons και Knicks ενώ

στην δύση τους Lakers, Suns, Supersonics και Jazz. Εξτρά κερασάκι, η δυνατότητα να παίξετε και το All Star Game αφού μπορείτε να επιλέξετε και μεταξύ των East All stars και West All stars ομάδων.

Πριν ξεκινήσει το ματσάκι μπορείτε να δείτε τις δυο πεντάδες και τους αναπληρωματικούς κάθε ομάδας μαζί με τα αναλυτικά στατιστικά τους από την προηγούμενη χρονιά ώστε να καταλάβετε τι μπορείτε να περιμένετε από τον κάθε ένα. Αφού επιλέξετε την αρχική πεντάδα βγαίνετε στο παρκέ για το τζάμπολ. Εξτρά αλλαγές παιχτών μπορείτε να ξανακάνετε αφού πάρετε time out ή ενδιάμεσα των περιόδων.

Το γήπεδο χωρίζεται σε δυο οθόνες (μία που επιτίθεστε και μία που αμύνεστε) και έχουμε ένα ματς 5 εναντίον 5 με την κάμερα να είναι από απόσταση. Καταπληκτική απεικόνιση που σας δίνει την δυνατότητα να «βλέπετε γήπεδο» και να περνάτε έτσι σωστές πάσες για ελευθέρως σουτ και αιφνιδιασμούς.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός με τον παίκτη που ελέγχετε να κάνει ακριβώς αυτό που του ζητάτε. Και ο παίκτης σας μπορεί να κάνει τα πάντα: πάσες, σουτ, προσποήσεις, κλειψίματα και τάπες. Οι υπόλοιποι παίκτες της ομάδας σας δεν είναι στατικοί. Στην επίθεση κάνουν κινήσεις που θα σας βοηθήσουν να βρείτε χώρους και να περάσετε πάσες ενώ στην άμυνα παίζουν man to man τον αντίπαλο τους σε όλο το court.



Οι φίλαθλοι με πράσινα μάλλον από κάποια συμμορία θα είναι.

Αν στο χειρισμό το παιχνίδι έχει πάρει άριστα τότε στο ρεαλισμό παίρνει παραπάνω από άριστα. Οι κανόνες που γνωρίζετε ισχύουν όλοι κανονικά: επιθέσεις 24 δευτερολέπτων, 5 δευτερόλεπτα στην επαναφορά, βήματα, μπρος-πίσω, φάουλ επιθετικά και αμυντικά ακόμα και 10 δευτερόλεπτα για να περάσεις την μπάλα στο άλλο μισό του γηπέδου. Στο ρεαλισμό προσθέστε και το γεγονός ότι ορισμένοι παίκτες έχουν κανονικά τις signature κινήσεις τους. Έτσι ο Kareem θα σκάσει sky hook στην μάπα των αντίπαλων του, ο Isiah Thomas θα αφήσει με finger-roll την μπάλα στο καλάθι και ο Jordan στον αιφνιδιασμό θα καρφώσει από τις βολές (ακόμα και εδώ δεν τον θέλει τον «φιδέμπορα»).

Θέλετε και άλλο ρεαλισμό; Οι παίκτες έχουν αποδοθεί βάσει ιδιαίτερων χαρακτηριστικών τους: χρώμα, ύψος και χρώμα μαλλιών. Το παιχνίδι έχει πάει ένα βήμα παρακάτω και έχει ξεχωρίσει και πάλι κάποιους παίκτες πχ ο Worthy και ο Jabbar φοράνε τα γυαλιά τους. Τέλος, περιπτώ να αναφερθεί ότι οι φανέλες είναι στα original χρώματα.

Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού παραμένουν μέχρι και σήμερα εξαιρετικά. Στο background οι θεατές στην κερκίδα αν και στατικοί είναι όμορφα σχεδιασμένοι ενώ ταυτόχρονα θα παρατηρήσετε ότι και ο πάγκος σε κάθε ματς φοράει τα χρώματα της εκάστοτε ομάδας. Ο αγωνιστικός χώρος παραμένει σταθερός σε εμφάνιση σε κάθε ματς, με μια καφέ απόχρωση που αν και θα σας ξενίσει αρχικά, τελικά θα τον λατρεύσετε δεδομένου ότι η απόχρωση βοηθά στο να ξεχωρίσει το μάτι σας τους παίκτες.

Ήχος

Δεδομένου ότι μιλάμε για ένα παιχνίδι μπάσκετ του 1989 δεν υπάρχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις. Οι ήχοι περιορίζονται σε αυτούς του χτυπήματος της μπάλας, του σφυρίγματος του διαιτητή και της κόρνας λήξης. Εξαιρετική προσθήκη ο ξεχωριστός ήχος που ακούγεται όταν χλατσώνει το τρίποντο.

Γενικά

Το παιχνίδι ήταν το μοναδικό που συνέχισα να επισκέπτομαι μέχρι και λίγο μετά τα μέσα του '90, τότε που ο Amstradacos με τον Intel 8086 είχε από χρονιά «πεθάνει» και δεν μπορούσε να ακολουθήσει τις απαιτήσεις της εποχής. Κοιτάζοντας πίσω συνειδητοποιώ ότι ο λόγος της επίμονής μου με το παιχνίδι δεν ήταν ότι δεν μπορούσα να παίξω κάτι άλλο πλέον αλλά το ίδιο το παιχνίδι. Ο ρεαλισμός του και το καταπληκτικό gameplay του μου χάρισαν ώρες άπειρης διασκέδασης. Στο κόλλημα με το παιχνίδι πρέπει να προστεθεί και το γεγονός ότι λειτούργησε και σαν εγκυκλοπαίδεια. Έχει πλάκα να εξηγείς σε πολύ μεγαλύτερους σου ότι ο Xavier McDaniel που έρχεται στον Ηρακλή είναι ένας παίχταρας που έβαζε 20 πόντους μέσο όρο παίζοντας στους Supersonics.

Προτείνεται ανεπιφύλακτα για λάτρες των παιχνιδιών μπάσκετ που θέλουν να ζήσουν την εμπειρία του παλιού καλού ορθοδόξου NBA χωρίς να χρειαστεί να έχουν τις γνώσεις του Phil Jackson και να στραμπουλίζουν κανένα δάχτυλο όπως επιτάσσει σήμερα η μόδα. Με δυο κουμπιά και βασική κατανόηση του αθλήματος γίνεται η δουλειά.

Πριν παίξετε

ΑΝ: Ξέρετε ποιοι είναι οι «Detroit Bad Boys», θυμάστε ότι ο Robert Parish φορούσε το 00 και έχετε εικόνα τον Γκάλη να τρέχει με φόντο το Λευκό Πύργο και να πίνει στα καπάκια γάλα Αγνό TOTE. Φορέστε τα Reebok Pump D-Time μαζί με την φόρμα με τα κουμπιά στα πλαγιά, βάλτε να παίζει το Τιρινίνο στο Background και ξεκινήστε άμεσα το Tournament Mode του παιχνιδιού.





Publisher: Psygnosis • Type: Platform • Year: 1994 • Platform: Amiga

Το λιοντάρι είναι ο βασιλιάς της ζούγκλας. Σωστά; Σωστά θα λέγαμε όλοι μας εκτός από αυτόν που θέλει να γίνει χαλίφης στη θέση του χαλίφη. Ή έστω να στεφθεί νέος βασιλιάς της ζούγκλας. Και πως θα το καταφέρει αυτό; Μα φυσικά στέφοντας όλα τα ζώα απέναντι στον βασιλιά τους.

Κάπως έτσι σκέφτηκε το σενάριο του παιχνιδιού η Reflections και το έκανε Published η Psygnosis το 1994 θέλοντας να δείξει ότι η Amiga μπορεί να ανταγωνιστεί τις κονσόλες SNES και Mega Drive.

Σενάριο

Ο Brian ζει στη ζούγκλα σε ένα νησί στις ακτές της Αφρικής. Τις περισσότερες μέρες τις ξοδεύει κάνοντας ότι πρέπει σαν βασιλιάς των ζώων. Κοιμάται και ξεκουράζεται από την ξεκούραση, μασουλώντας ζουμερούς ψύλλους που μαζεύονται στη χείτη του και μιλώντας με τον καλύτερό του φίλο, τον κρύσταλλο Chris.

Ξαφνικά, ένα μεγάλο και κακομούτσουνο τέρας που ακούει στο όνομα Geeza απαγάγει τον Chris ώστε να αποκτήσει τις πρισματικές δυνάμεις του και να υπνωτίσει όλα τα ζώα της ζούγκλας ώστε να τα στρέψει ενάντια στον Brian.

Μόνο όπλο στη διάθεση του Brian είναι ο βρυχηθμός του. Ντυμένος με μία λουλουδάτη βερμούδα που θα ζήλευε και ο Bernie από την ταινία του 1989, πρέπει να καταφέρει περνώντας από διάφορες περιοχές να αντιμετωπίσει τους οπαδούς του Geeza που έχουν υποστεί πλύση εγκεφάλου και να φτάσει στον Chris.



Με αυτό το ύφος δεν νομίζω να καταφέρω και πολλά.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι ένα horizontal scrolling platform με μικρή καθετότητα στα levels και εύκολους μηχανισμούς ενώ μεταφορτώνεται σε shoot em up κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων levels.

Αρχικά στην οθόνη τίτλων θα δούμε τις επιλογές Password ώστε να εισάγετε τον κωδικό για να μεταφερθείτε στην πίστα που έχετε αφήσει την πρόοδο σας, καθώς κάθε φορά που ολοκληρώνετε μία πίστα, σας δίνεται ένας κωδικός. Η δεύτερη επιλογή είναι η Difficulty ώστε να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα σε normal και hard.

Αμέσως μετά εμφανίζεται ο χάρτης και μία μικρογραφία του Brian για να μετακινηθείτε στο σημείο του χάρτη που επιθυμείτε. Οι περιοχές του χάρτη είναι 5 και έχουν μεγάλη ποικιλία στο design τους καθώς θα περιπλανηθείτε σε δάσος, σε νεκροταφείο, μέχρι και σε ηφαίστειο.

Οι κινήσεις του χαρακτήρα μας γίνονται προς 4 κατευθύνσεις με το πάνω να είναι το άλμα του Brian, αριστερά – δεξιά για την κίνηση, κουμπί fire για χτύπημα με τα νύχια του ενώ το space bar πλήκτρο έχει διπλή ιδιότητα.



Η πρώτη είναι ότι κάνει παύση στο παιχνίδι και η δεύτερη είναι η επιλογή της special κίνησης που έχουμε στην διάθεσή μας από τις παρακάτω:

Βρυχηθμός του Rajar – Είναι τόσο μεγάλος που μπορεί να τρομάξει ακόμη και τον ίδιο τον Bryan ή να σπρώξει εκτός οθόνης τους αντιπάλους του.

Υπερηχητική ταχύτητα – Μεταμορφώνει τον Bryan σε Σπύρο Λούη.

Τεράστιο άλμα – Το χρησιμοποιείτε για να φτάσετε σε μέρη όπου συνήθως το απλό άλμα δεν τα καταφέρνει.

Το κατάστημα ΣΥΝΝΕΦΟ

Σε συγκεκριμένες πίστες μόνο, ο Brian μπορεί να πραγματοποιήσει αγορές από το κατάστημα Σύννεφο και να εξοπλιστεί με έξτρα ζωές, hit points και special δυνάμεις πληρώνοντας με κρυστάλλους που συλλέγει σε όλο το παιχνίδι.



Πληρωμές και πιστωτική κάρτα άτοκα!

Αν καταφέρετε να νικήσετε την πίστα εντός του προκαθορισμένου χρόνου που υπάρχει στην αρχή κάθε μίας, τότε σας περιμένουν και bonus levels και μάλιστα είναι τρία. Θα τα συναντήσετε στους κόσμους Liquid Land, Crystal Kingdom και Sky High World. Στα bonus levels θα πρέπει και πάλι να φτάσετε ως το τέλος της πίστας αλλά εκτός του χρόνου που αποτελεί τον συνήθη αντίπαλό σας, τώρα έχετε μόλις ένα hit point.

Τέλος το παιχνίδι διαθέτει μυστικά μονοπάτια στα οποία ο Brian θα συναντήσει τον Τόνυ τον Τυφώνα. Αυτός κυριολεκτικά θα σας πάρει και θα σας σηκώσει σε νέα μυστικά levels δίνοντας έναν ακόμη λόγο για να θέλετε να παίξετε. Θα βρείτε τον Τόνυ στα levels που σημειώνονται με μπλε κουκίδα στον χάρτη αντί για πορτοκαλί.

Γραφικά

Τα sprites του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα, μεγάλα και κερδίζουν με τη πρώτη ματιά τις εντυπώσεις. Το καλοκαιρινό κλίμα μεταφέρεται άψογα στην οθόνη μας με μεγάλους φοίνικες, τρεχούμενα νερά και ένα απέραντο

δάσος να δίνει βάθος στην εικόνα μέσω του parallax scrolling. Εντύπωση προκαλούν οι μικρές λεπτομέρειες όπως τον Brian να λαχανιάζει μόλις τρέξει λίγα μέτρα ή τη χαιτή του που κουνιέται με βάση τους κανόνες της φυσικής όταν απογειώνεται ή προσγειώνεται από διάφορα άλματα.

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία στον σχεδιασμό των αντιπάλων μας κάτι που δεν συνηθιζόταν στα παιχνίδια της εποχής καθώς και καλοσχεδιασμένα boss fights.



Φιλαράκο μήπως σου βρίσκεται καμιά ομπρέλα;

Ήχος

Τα μουσικά εφέ αποτελούνται από τον βρυχηθμό του Brian, τον ήχο των νυχιών του όταν τα στρέφει ενάντια στους εχθρούς του και τα επιφωνήματα πόνου όταν δέχεται χτυπήματα.

Η μουσική αποτελείται από μελωδία που αλλάζει σε κάθε level και αν και μονότονη δεν καταντάει κουραστική. Ταιριαστή με το ύφος της κάθε πίστας, πχ στο νεκροταφείο είναι λίγο πιο spooky ενώ στο αρχικό δάσος είναι μία χαρούμενη μελωδία. Η έκδοση της Amiga CD32 έχει κρυστάλλινο ήχο, ένα επίπεδο πάνω από τις εκδόσεις στις A500/A1200.

Δωράκι

Level Password

The Spooky Ruins: sXr7vgqaGP
The Way Forward: sXqkKgqaGd
Graveyard: sXqkKgqaGd
Volcano: RF20QpCqVx
Eek!: sXqkK0KaGU

Πριν παίξετε

Βλέπετε πρώτα το Lion King και αμέσως μετά το Weekend at Bernie's για να εισπράξετε κλίμα και ως λιοντάρι και ως άνθρωπος που απολαμβάνει τις διακοπές του.



MARIA RENARD'S REVENGE



Publisher: Z-Team • Type: Platform • Year: 2023 • Platform: Amiga 1200

Μα ποιο είναι αυτό το γλυκό κοριτσίστικο μουτράκι, με τα ξανθά μαλλιά, τα μικρά κατακόκκινα χείλη και αυτά τα διαπεραστικά καστανά μάτια; Μα ποια είναι αυτή η μικρούλα που φέρνει βόλτες μέσα σε σκοτεινά μουντρούμια και σε τρομακτικά νεκροταφεία;

Σας θυμίζει κάτι το όνομα Maria Renard; Ίσως κάτι από το Castlevania; Σωστά, είναι κυνηγός βρικολάκων από την τρομερή φατρία των κυνηγών Belmont. Αν και, εμφανισιακά τουλάχιστον, δεν πείθει με το γλυκό παρουσιαστικό της πως είναι δεινός κυνηγός μεταφυσικών πλασμάτων (με ένα «φου» έχει φύγει πέντε στενά παραπέρα) διαθέτει την τόλμη να τα βάλει με όλα τα πλάσματα του σκότους. Δεν με πείθει καθόλου αλλά ας δούμε πόσο καλά θα τα καταφέρει ενάντια στους απέθαντους.

Σενάριο

Ήταν μια ακόμη φεγγαρόφωτη νύκτα, και ο μόνος ήχος ήταν τα νυχτοπούλια που έκραζαν με τους απόκοσμους ήχους τους στο μικρό χωριό. Κανένας δεν κυκλοφορούσε στο χωριό, ειδικά τις νύκτες που το φεγγάρι ήταν ολόγιομο. Υπήρχε ένας μύθος, κάποιοι το έλεγαν κατάρα, πως τα πλάσματα της νύκτας τριγυρνούν μέσα στις σκιές ψάχνοντας ανθρώπινη σάρκα. Το κρύο που επικρατούσε είχε παγώσει το νερό που έτρεχε από τις ανοιχτές βρύσες. Το ποτάμι δίπλα από το χωριό είχε σχεδόν παγώσει το τρεχούμενο νερό και έμοιαζε πλέον στάσιμο. Ο νυκτερινός ουρανός ήταν καθαρός και το η πανσέληνος φώτιζε απαλά τα χωριά, αφήνοντας στο σκοτάδι μερικά στενά ανάμεσα στα μικρά σπίτια.

Ήταν μεσάνυχτα. Ξαφνικά δύο δυνατοί κρότοι τάραξαν την ησυχία που επικρατούσε στο χωριό. Οι θόρυβοι ξύπνησαν τους περισσότερους κατοίκους και, αν και ανήσυχoi, κανείς δεν βγήκε έξω από το σπίτι του για να δει τί συμβαίνει. Οι περισσότεροι δεν άναψαν ούτε ένα κερί και παρέμειναν τρομαγμένοι μέσα στο σκοτάδι. Οι πιο θαρραλέοι πλησίασαν το παραθύρι τους και δειλά κοίταξαν έξω. Με τρόμο είδαν λίγα μέτρα πιο πέρα από το χωριό, στην αρχή του πυκνού δάσους, να εμφανίζονται κόκκινοι στρόβιλοι από το πουθενά. Και μέσα από αυτούς να ξεπηδάνε τρομεροί λυκάνθρωποι, τρέχοντας στα τέσσερα και γρυλίζοντας με κατεύθυνση το χωριό. Όσοι τους είδαν έπιασαν αμέσως τους ξύλινους σταυρούς τους και τρομαγμένοι άρχισαν να ψελλίζουν προσευχές. Οι λυκάνθρωποι έσπασαν με μανία τις ξύλινες πόρτες αρκετών σπιτιών, όρμησαν και κατακρεούργησαν σχεδόν όλους του κατοίκους. Αυτοί οι ελάχιστοι που γλίτωσαν κρύφτηκαν στα

υπόγεια που είχαν μέσα στα σπίτια τους. Η επίθεση κράτησε λίγα λεπτά, και από τις σπασμένες πόρτες των σπιτιών άρχισε να ρέει καυτό ανθρώπινο αίμα επάνω στον πλακόστρωτο δρόμο. Τα δαιμόνια έτρεξαν γρήγορα προς το δάσος, ουρλιάζοντας. Έκαναν άλματα μέσα στους κόκκινους στρόβιλους και εξαφανίστηκαν από προσώπου γης. Ο σκοπός τους ήταν να αιματοκυλήσουν το χωριό και το πέτυχαν αυτή τη νύκτα.

Την επόμενη ημέρα, η μικρή Μαρία έφτασε στο χωριό με το μαύρο αλόγο της. Βρήκε όσους γλίτωσαν από την οργή των λυκανθρώπων να κλαίνε στις εισόδους των σπιτιών τους. Η Μαρία αμέσως κατάλαβε πως κάτι πολύ άσχημο είχε συμβεί. Κατέβηκε από το αλόγο και έτρεξε στο σπίτι της γιαγιάς της.



Και να φανταστείς πως πλήρωσα για Σαντορίνη.



Φτάνοντας εκεί, αντίκρισε την σπασμένη ξύλινη πόρτα και φαντάστηκε το χειρότερο. Μπήκε μέσα στο σπίτι και βρήκε την γιαγιά της νεκρή μέσα σε μια λίμνη αίματος, κατακρεουργημένη στο πρόσωπο και στο στήθος από τα βαθιά κοψίματα των νυχιών των λυκανθρώπων. Η Μαρία την κοιτούσε παγωμένη και ανέκφραστη για αρκετή ώρα μη μπορώντας να πιστέψει αυτό το αιματηρό και μακάβριο θέαμα που αντίκριζε.

Ξαφνικά, έτρεξε στην κουζίνα που ήταν στο διπλανό δωμάτιο και είδε ένα χάος. Τα πάντα ήταν κατεστραμμένα, ο μικρός πάγκος της κουζίνας ήταν κομμένος στα δυο και τα ράφια ήταν σπασμένα σε κομμάτια στο πάτωμα. Η Μαρία γονάτισε και άρχισε να σηκώνει ξύλα με μανία σαν να έψαχνε να βρει κάτι συγκεκριμένο. Αφού έψαξε όλο το μικρό δωμάτιο, σηκώθηκε και γύρισε στην νεκρή γιαγιά της. Την κοίταξε ξανά νευριασμένη και είπε στον εαυτό της "Να πάρει, πήραν την συνταγή με την μηλόπιτα της γιαγιάς! Αυτή η δουλειά είναι των λυκανθρώπων που έχουν κυρίαρχο τον μεγάλο βρικόλακα στην κορυφή του όρους."

Η Μαρία βγήκε έξω από το σπίτι και κοίταξε προς το κάστρο του βρικόλακα που αχνοφαινόταν ψηλά στο βουνό. Έβαλε τα χέρια της στη μέση της και φώναξε με δύναμη "Θα πάρω πίσω την συνταγή, θα πάρω εκδίκηση!" Έτρεξε και ανέβηκε στο άλογο της που την περίμενε υπομονετικά λίγα μέτρα παραπέρα. Αμέσως άρχισε να τρέχει με το άλογο και χάθηκε μέσα στο πυκνό δάσος με πορεία το κάστρο του βρικόλακα. Έπρεπε να πάρει πίσω την συνταγή μέχρι το απόγευμα. Το τραπέζι που είχε κλείσει ο Βαγγέλης στο κλαμπ «Κόκαλο» στο Περιστέρι τού είχε στοιχίσει πολλά. Και επιπλέον ανυπομονούσε για το όργιο που είχε κλείσει με την παρέα που γνώρισε την περασμένη εβδομάδα στο Φάληρο, στην kinky έκθεση.

Gameplay

Το παιχνίδι βγήκε μόλις τον περασμένο Φεβρουάριο και έχει δημιουργηθεί με την πολλά υποσχόμενα Scorpion engine. Είναι ένα platform παιχνίδι που θυμίζει έντονα το Castlevania, αν και ο δημιουργός του υποστηρίζει πως δεν συνδέεται απαραίτητα με αυτό (ας τον πιστέψουμε).

Ξεκινάτε λοιπόν έχοντας τον έλεγχο της μικρής Μαρίας και προχωράτε προς τα δεξιά αντιμετωπίζοντας διάφορα εχθρικά πλάσματα.

Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα συνολικά που μπορείτε να εξερευνήσετε. Το πρώτο επίπεδο βρίσκεται την Μαρία μέσα σε ένα σπήλαιο. Εχθροί σας είναι σκελετοί, πουλιά φοίνικες, τεράστια σκουλήκια και κάτι μυστηρία πλάσματα που μοιάζουν με σκαντζόχοιρους αλλά τρέχουν πολύ γρήγορα. Το δεύτερο επίπεδο είναι μέσα σε κάτι μπουντρούμια ενός κάστρου. Το τρίτο είναι στην ύπαιθρο και το τέταρτο είναι πάνω από ένα ποτάμι και μέχρι τον τελικό κακό.



Αυτό το ξενοδοχείο λίγο μυστήριο μου φαίνεται. Μάλλον πρέπει να είναι self service.

Ένα χαρακτηριστικό του...Μαρακίου είναι πως πετάει περισσότερα αντί για σφαίρες ή λείζερ, και στην πράξη είναι λίγο παράξενο να βλέπετε να βγάζει εκτός μάχης εχθρούς με τη χρήση πιτσουνακιών. Ακόμη πιο περίεργο είναι πως όταν βρείτε ένα αγαματίδιο γάτας και το πάρετε, τότε για λίγα δευτερόλεπτα με το fire εκτοξεύεται γάτες (ναι, γάτες) ενάντια στους εχθρούς. Ομολογουμένως από τις πιο αλλόκοτες μεθόδους επίθεσης που έχουμε δει μέχρι σήμερα (νομίζω είναι πιο περίεργο και από το Chuck Rock που ο προϊστορικός ήρωας βαράει με την τεράστια κοιλιά του υπό τους ήχους ροκ μουσικής).

Γραφικά

Το παιχνίδι διαθέτει 3-way-parallax-scrolling και ομαλότατο είναι το scrolling της οθόνης. Έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά στα backgrounds. Είναι σχεδιασμένα με λεπτομέρεια και σωστά χρώματα. Στην πρώτη πίστα υπάρχουν διάσπαρτοι δαυλοί με φωτιά, που αν τους χτυπήσετε θα σβήσουν και για λίγα δευτερόλεπτα η οθόνη θα γίνει σκοτεινή. Αρκετά καλό εφέ. Το sprite που ελέγχετε είναι μικρό στην οθόνη αλλά τουλάχιστον διαθέτει αξιόλογο animation. Οι εχθροί ποικίλουν σε διαστάσεις και το animation είναι με αισθητά χαμηλότερα frames.

Ήχος

Υπάρχουν αρκετά μυστήρια μουσικά θέματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δεν θα τα χαρακτηρίζα και ιδιαίτερα πετυχημένα, αλλά σίγουρα σε βάζουν στο κλίμα του παιχνιδιού. Μάλιστα, στην τρίτη πίστα, το μουσικό θέμα είναι από το κλασσικό Castlevania. Κατά τα άλλα, υπάρχουν τα απαραίτητα ηχητικά εφέ εκεί που χρειάζονται. Κορυφαίος ήχος πάντως το νιαούρισμα που κάνουν οι γάτες όταν πατάτε το fire και κάνουν επίθεση!

Γενικά

Το παιχνίδι είναι αποκλειστικά για 1200 ή CD32 και όχι για ECS/OCS, και επιπλέον απαιτεί 1MB Fast Ram. Πάντως υπάρχει και η executable έκδοση για το PC σας αν το προτιμάτε. Προσωπικά δεν το βρίσκω εξαιρετικά εντυπωσιακό στον τεχνικό τομέα. Πιστεύω πως θα μπορούσε να βγει και για τις απλές Amiga. Στο παρελθόν έχουμε δει πολύ ανώτερα στον τεχνικό τομέα παιχνίδια για την 500.

Πάντως παίζοντας εντόπισα δυο bug όπου ο χαρακτήρας βγήκε εκτός οθόνης αλλά το παιχνίδι συνέχιζε και έτσι έπρεπε αναγκαστικά να κάνω restart. Εντάξει δεν έχω παράπονο, ακόμη η πρώτη έκδοση είναι. Σίγουρα στις επόμενες εκδόσεις τα όποια λάθη θα διορθωθούν. Αν και δεν είναι σίγουρα κάτι πρωτότυπο, και διαθέτει gameplay που έχουμε παίξει άπειρες φορές, είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι. Έχει μια στοιχειώδη δυσκολία και είμαι βέβαιος πως δεν θα το τελειώσετε με την πρώτη ή τη δεύτερη φόρα. Μα το σημαντικότερο από όλα είναι πόσο εξελιγμένη είναι (και δείχνει τις μεγάλες δυνατότητές της) η Scorpion engine. Εξελίσσεται συνέχεια τα τελευταία χρόνια και αναμένουμε να δούμε ακόμη πιο εντυπωσιακά παιχνίδια στο άμεσο μέλλον.



**Φίλε το τρένο για Λάρισα από εδώ περνάει;
Στην προηγούμενη οθόνη ο Μανώλης το ξωτικό
δεν είχε ιδέα.**

Μπορείτε να κατεβάσετε το παίγνιο δωρεάν στο ακόλουθο link (αν και καλό είναι να δείξετε την υποστήριξή σας στον δημιουργό με ένα μικρό ποσό της αρεσκείας σας). <https://z-team.itch.io/maria-renards-revenge>

Πριν παίξετε

Η γλυκιά και όμορφη Ελενίτσα (η κρυφή σας αγάπη από το δημοτικό ντε) τελικά δεν έγινε κυνηγός βρικολάκων όπως φανταζόσασταν τότε. Αντιθέτως, δουλεύει τα τελευταία χρόνια σε ένα κερπαιμαπατζίδικο στο Παγκράτι. Πηγαίνετε ένα βράδυ εκεί και καθίστε και παραγγείλετε ένα με από όλα. Πείτε πως σας άρεσε όταν ήταν μικρή χαριτολογώντας. Όμως μην το πείτε σοβαρά και τσιμπήσει γιατί η Ελενίτσα έχει ξεπεράσει τα εκατό κιλά (γιατί ούτε το κρεβάτι θα αντέξει ούτε και εσείς).



Ρε φιλαράκι τι καιρό κάνει εκεί πάνω;

Σαν επόμενο παιχνίδι περιμένω το Elenitsa's Revenge. Ελπίζω να το κάνουν πραγματικότητα κάποια στιγμή στο μέλλον. Η βαριά και ασήκωτη Ελληνίδα με τις κοτσίδες θα βγάλει εκτός μάχης κάθε μεταφυσικό πλάσμα της νύχτας. Κεμπάμπ λυκάκθρωπους και σουβλάκι με πίτα βρυκολακες. Μπυρίτσα δώρο σε όλους τους καλεσμένους.



**Ρε telonio
το Retroid δεν είναι
για παιχνίδια του 2023**





Vroom

Publisher: Lankhor • Type: Racing • Year: 1991 • Platform: Atari ST

Οι φόρμουλες έχουν κάνει ήδη τον δοκιμαστικό γύρο και είναι μαζεμένες στην εκκίνηση. Ο λυσσασμένος θόρυβος των κινητήρων. Η ατμόσφαιρα μυρίζει κηροζίνη και υψηλής περιεκτικότητας οκτανίων βενζίνη. Οι Ιάπωνες στην αρχική πίστα της Fuji Yama υποχρεώνονται ως τους θεατές να φορούν ωτοασπίδες. Σε 3 δευτερόλεπτα τα χρώματα γίνονται από κόκκινα σε πράσινα και η καρό σημαία πέφτει. Σύντομα τα 210mph (ή αν σας αρέσουν τα χλμ. 314) θα είναι μια εκρηκτική πραγματικότητα...

Φέτος η θρυλική Atari γίνεται 50 χρόνων. 1972 με 2022. Έτσι η σκέψη μου να κάνω ένα review που αποθεώθηκε στον ST/STE είναι το Vroom! Το Vroom αναπτύχθηκε το 1991 από το gaming Γαλλικό στούντιο Lankhor. Το παιχνίδι προγραμματίστηκε από τον Dan Mcrae. Ήταν η μαγική εποχή όπου ένας άνθρωπος μπορούσε να αναπτύξει τον βασικό κορμό και προγραμματισμού ενός gaming τίτλου. Το 1993, η developer Lankhor προσαρμοσε το παιχνίδι του στο Sega Megadrive υπό την άδεια της FIA με τον τίτλο F1, που εκδόθηκε από την Domark. Είχε σαν συνέχεια τα Vroom Data Disk και Vroom Multiplayer. Το παιχνίδι αποτέλεσε το μήλο της έριδος μεταξύ Atari ST users και Amiga users για το σε ποια πλατφόρμα ήταν καλύτερο. Στο σημερινό μας review θα μιλήσουμε για την έκδοση ST/STE που κατά την άποψή του γράφοντα ήταν και η κορυφαία.

Σενάριο

Το σενάριο ακολουθεί τις κλασικές νόρμες ενός racing game και μυρίζει κηροζίνη υψηλών οκτανίων. Είσαι ένας από τους κορυφαίους οδηγούς του κόσμου που παίρνεις μέρος στο παγκόσμιο πρωτάθλημα της FIA. Την πρώτη μέρα του αγώνα, στα λεγόμενα qualifications, προσπαθείς να κάνεις τον καλύτερο γύρο το οποίο θα σου δώσει καλύτερη θέση στον αγώνα της Κυριακής. Είσαι έτοιμος να αγωνιστείς με άλλους παγκόσμιας κλάσης οδηγούς και να κριθείς στο δευτερόλεπτο; Θα γυρίσεις όλο τον κόσμο, θα σε αποθεώσουν τα πλήθη αλλά και θα σε χλευάσουν αν βγάλεις το μονοθέσιο στην αμμοπαγίδα.

Gameplay

Το gameplay είναι μνημειώδες και προσδίδει κύρος στον τίτλο. Η εκπληκτική "λύσσα" της μηχανής της φόρμουλας λίγο πριν τρακάρει με 314 Km στην πινακίδα στην πίστα της Fuji Yama χρειάζεται να έχει αντίστοιχα ένα κορυφαίο gameplay με άμεση απόκριση. Και το Vroom έγινε διάσημο για αυτό ακριβώς τον λόγο. Το ιλιγγιώδες gameplay που δεν άφηνε περιθώρια αμφισβήτησης για το ποια είναι η πιο γρήγορη φόρμουλα.



Οδηγώ και σε σκέφτομαι με τα μάτια κλαμένα και το νιώθω πως χάνομαι αφού χάνω εμένα.

Στην έκδοση Multiplayer του Vroom η δυνατότητα gameplay με multiplayer Vroom με Amiga και ST, η Amiga είναι πάντα πιο αργή. Η επιλογή αυτή βρίσκεται στο βασικό menu με την ονομασία DATA LINK. Είναι το βασικό στοιχείο του gameplay που καρυφώνει την διάρκεια ζωής του τίτλου. Μέχρι και σήμερα το Vroom μένει κορυφή καθώς δεν γνωρίζω τουλάχιστον εγώ στα 16 bit. Με μόνο έξι πίστες για να διαλέξετε, το επίπεδο ποικιλίας είναι χαμηλό, ενώ η καμπύλη εκμάθησης είναι πολύ δύσκολη.

Τέλος, υπάρχει ένας πίνακας υψηλών βαθμολογιών, αλλά δεν υπάρχει τρόπος αποθήκευσης υψηλών βαθμολογιών στην δισκέτα (σ.σ. Δεν πειράζει προγραμματιστάρα Dan Mcrae. Λεπτομέρειες...) Γρήγορο αλλά εθιστικό gameplay

Γραφικά

Τα γραφικά είναι λιτά αλλά πολύ εντυπωσιακά. Ουσιαστικά οι σχεδιαστές κατάφεραν το αδύνατο. Να αποδώσουν την πίστα, τις αμμοπαγίδες και το πράσινο της πίστας χωρίς να αποβεί εις βάρος της ταχύτητας. Η φόρμουλα τοποθετείται κλασικά στο κέντρο της οθόνης και το στροφόμετρο μαζί με το ταχύμετρο είναι πολύ ευανάγνωστο. Το ταχύμετρο είναι ψηφιακό και το στροφόμετρο δείχνει τότε ακριβώς φθάνει στα κόκκινα η μηχανή. Είναι καλοσχεδιασμένο το cockpit και βοηθάει πολύ στις γρήγορες αποκρίσεις του χρήστη. Οι πίστες είναι οι γνωστές των Grand Prix: Ιαπωνία, Αυστραλία, Mexico, Αυστρία, Αγγλία, Σουηδία και Πορτογαλία. Συνολικά 6 διάσημα circuits που έχουν τα γραφικά των χωρών που αντιπροσωπεύουν. Αγαπημένες μου είναι η Ιαπωνική Fuji Yama και το Estoril της Πορτογαλίας.



Ήχος

Από το ρελαντί της μηχανής, το ανέβασμα των στροφών και ο ήχος της τελικής, όλα εξάισιο. Ο ήχος στις φόρμουλες χρειάζεται, καθώς δεν μιλάμε για platform game που δεν πειράζει αν είναι ελλιπής. Πολύ ωραία επίσης τα samples της σύγκρουσης σε πινακίδες, τοίχους, ακόμα και ανάμεσα στις φόρμουλες. Όταν μάλιστα η φόρμουλα φύγει στον αέρα για δευτερόλεπτα οι στροφές τρελαίνονται και πάνε πολύ ψηλά, στα κόκκινα. Ο ήχος της σύγκρουσης με το έδαφος ξανά επαναφέρει και τις στροφές στο κανονικό. Εξάισιο μίγμα αδρεναλίνης και οδηγικής ευχαρίστησης.



Τελείωνε ρε φιλαράκι με περιμένει η γκόμενα.

Γενικά

Αυτό που κάνει αυτό το παιχνίδι τόσο εκπληκτικό είναι η αίσθηση της ταχύτητας που δημιουργεί. Ο 68000K Motorola χρονισμένος στα 8Mhz διαχειρίζεται ιδανικά τα γραφικά και την κίνηση. Ποτέ δεν είχα ξανανιώσει κάτι τέτοιο σε παρόμοιο παιχνίδι. Την πιο κοντινή αίσθηση μου την έδινε το Stunt Car Racer, όμως εδώ μιλάμε για πραγματική φόρμουλα και απίστευτη αίσθηση της ταχύτητας. Με 50 καρέ το δευτερόλεπτο μιλάμε για ένα προγραμματιστικό θαύμα! Ο αγώνας μέσα από στενά τμήματα και τις σήραγγες σας κάνει πραγματικούς άντρες. (Και αφήστε τους φλώρους να παίζουν gran turismo...)

Η ταχύτητα του Vroom είναι μια πραγματική δοκιμασία για τα αντανakaλαστικά των ST users! Εννοείται επίσης ότι για να χειριστείτε ιδανικά την φόρμουλα χρειάζεστε ένα tomahawk για να του "βγάλουν τα μάτια". Για μένα η καλύτερη φόρμουλα σε home μηχανήματα όλα τα άλλα είναι οδοντόκρεμες...



Παιδιά, στην άκρη γεννάει η γυναίκα μου!

Πριν παίξετε

Δείτε το Days of Thunder...ξέρω ότι δεν έχει φόρμουλες αλλά θα σας πορώσει τόσο και θα σας βγει σε καλό στο Vroom.



MASTER OF DARKNESS

Publisher: Sega • Type: Platform • Year: 1992 • Platform: Sega GameGear

Πολεμάς δυο μήνες να σου κάτσει η όμορφη από το διπλανό γραφείο, που όταν την βλέπεις σου χαμογελάει και σου τρέχουν τα σάλια σαν σκύλος ράτσας Μαστίφ. Τι λουλούδια, τι προτάσεις για καφέ και σινεμά μα αυτή ακόμη δεν λέει να πει το ναι. Από την άλλη πλευρά, η διπλανή της, η φώκια, με τα γυαλιά και τις κοτσίδες, κάθε φορά που σας κοιτάζει χαμογελάει και κοκκινίζουν τα μάγουλά της που είναι σαν μικρά μπαλόνια. Καλύτερα να της δώσετε μια ευκαιρία και να σταματήσετε να την στραβοκοιτάτε με μίσος σαν να βλέπετε εχθρό. Ίσως να έχει δίκιο όταν σας λέει με χαμόγελο "Το βαρύ φορτηγό είναι πιο σταθερό στις στροφές" και σας κλείνει το μάτι πονηρά. Σκεφτείτε το.

Σενάριο

Κάπου στο Λονδίνο και στη βικτοριανή εποχή, ο νεαρός δόκτωρ Ferdinand Social είναι ψυχίατρος με έντονη ερωτική λόξα για την νεαρή ξανθιά και πανέμορφη (με μεγάλα στήθη) Julia Arkham. Και οι δυο έχουν ως χόμπι, παραδόξως, την έρευνα για τον αποκρυφισμό. Μια νύχτα λοιπόν, ο Social περνάει την ώρα του με ένα Ouija board (είναι λίγο περίεργο το παλληκάρι). Εκεί τα πνεύματα του φανερώνουν εκτός από το νούμερο στηθόδεσμου που φοράει η Julia, πως κάτω από τους δρόμους του Λονδίνου, ελλοχεύουν τρομακτικά και μεταφυσικά πλάσματα που περιμένουν να τους δοθεί η ευκαιρία για να ανέβουν και να προκαλέσουν χάος και θάνατο. Με το μυαλό του αποκλειστικά στο εντυπωσιακό κωλομέρι της Julia ο νεαρός δεν δίνει ιδιαίτερη σημασία στα λεγόμενα των πνευμάτων. Σύντομα όμως θα ανακαλύψει πως η αγαπημένη του Julia έχει πέσει θύμα απαγωγής από πλάσματα της νύχτας.

Ο νεαρός θα καταλάβει πως ο βρικόλακας είναι υπεύθυνος (ένας είναι) για την απαγωγή της Julia και για την εμφάνιση των τρομακτικών πλάσμάτων στο Λονδίνο. Θα πρέπει να βρει την Julia γρήγορα και να δώσει ένα τέλος σε αυτόν τον εφιάλτη. Όχι τίποτα άλλο, μην πάνε και τσάμπα τα εισιτήρια για την Βενετία που έχει πληρώσει. (του κόστισαν ένα νεφρό).

Gameplay

Παιχνίδι τύπου platform (βγάζουν μάτια οι φωτογραφίες) με τον ήρωα να πηγαίνει προς τα δεξιά. Το παιχνίδι ξεκινά δίπλα από τον ποταμό Τάμεση (στην Αγγλία είναι) και έχει συνολικά πέντε επίπεδα.



Πάλι τα ήπιαμε ρε Χρήστο;



Στην πρώτη πίστα οι εχθροί αποτελούνται από νυχτερίδες, ζόμπι, λύκους και τύπους με κουστούμια και τραγιάσκα. Για όπλο έχετε αρχικά ένα σφυρί και ένα πιστόλι. Στην πορεία θα βρείτε και διαφορετικά όπλα όπως βόμβες, ξίφος, τσεκούρι, μια extra ζωή κλπ. Σε διάφορα σημεία της πίστας αιωρούνται λευκές μάσκες θεάτρου. Κάθε μια σας δίνει και κάτι διαφορετικό, όπως bonus ή κάποιο όπλο. Στο τέλος της πίστας αντιμετωπίζεται τον γνωστό Τζακ τον αντεροβγάλτη.

Στην δεύτερη πίστα είστε ακόμη στον Τάμεση αλλά με ελαφρώς διαφορετικά backgrounds και με λίγο αυξημένη δυσκολία. Γενικά το gameplay είναι επαναλαμβανόμενο για πέντε πίστες μέχρι να φτάσετε στο τελικό επίπεδο και στο κάστρο του βρικόλακά και να τα βάλετε μαζί του (καλή τύχη). Φυσικά, με κάθε πίστα που περνάτε τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο δύσκολα. Όχι όμως στον τόσο αριθμό εχθρών αλλά στο πως είναι οι πλατφόρμες τοποθετημένες. Στα ανώτερα επίπεδα θα διαπιστώσετε πως θα πρέπει να κάνετε άλματα για να φτάσετε στην απέναντι πλατφόρμα και υπάρχουν παρόμοια εμπόδια για να σας κάνουν την ζωή ιδιαίτερα δύσκολη. Όπως για παράδειγμα κάτι ευφάνταστοι μηχανισμοί που περιστρέφονται και σας μεταφέρουν σε άλλο σημείο της πίστας.

Ο χειρισμός του ήρωα που ελέγχεται είναι άμεσος και οι εντολές κίνησης που δίνεται με το pad πραγματοποιούνται αστραπιαία. Φυσικά για να γίνει η κατάσταση ακόμη πιο δύσκολη, σημειώστε πως υπάρχει και χρόνος που μετρά αντίστροφα στο επάνω μέρος της οθόνης. Αν έρθετε σε επαφή με ένα εχθρικό sprite τότε δεν θα χάσετε αμέσως, θα χάσετε όμως αρκετή από την ενέργειά σας. Γενικά δεν έχει ακατόρθωτο gameplay, αλλά είναι αρκετά ισορροπημένο και μπορεί ακόμη και ο νέος παίκτης να το φτάσει αρκετά μακριά.

Γραφικά

Αρκετά μεγάλα sprites με γρήγορη κίνηση, εντυπωσιακά backgrounds με αρκετή λεπτομέρεια. Πολλά χρώματα στην οθόνη και ένα γρήγορο scrolling χωρίς να προκαλεί προβλήματα. Οι περισσότεροι εχθροί είναι σχεδιασμένοι με την ίδια λεπτομέρεια με τον ήρωα. Πολύ προσεγγμένος σε γενικές γραμμές ο τομέας των γραφικών.

Ήχος

Στην εισαγωγή υπάρχει μια αλλόκοτη μελωδία που είτε θα την λατρέψετε είτε θα την μισήσετε. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχει ένα πετυχημένο και μυστήριο μουσικό θέμα που αλλάζει σε κάθε πίστα.



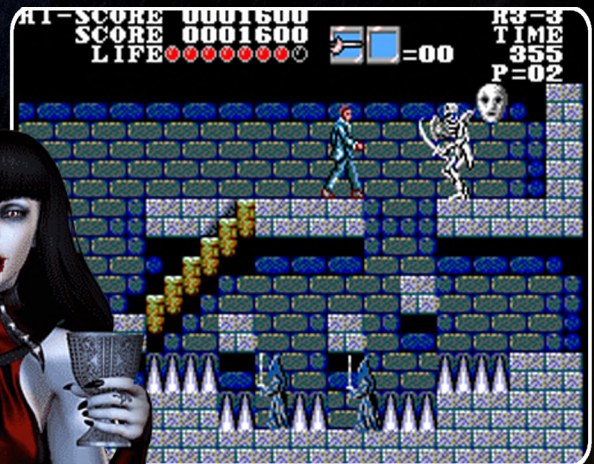
Άριστος στην ξιφασκία!

Δύσκολα θα κουραστείτε με αυτούς τους ήχους γιατί ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος του σεναρίου. Στο τέλος κάθε πίστας όπου αντιμετωπίζετε τον εκάστοτε μεγάλο κακό ακούγεται μια διαφορετική και σύντομη μελωδία.

Γενικά

Δεν μπορώ να καταλάβω την γκρίνια που έχουν μερικοί πως το παιχνίδι θυμίζει το Castlevania. Είναι ένα παιχνίδι καθαρά platform και με παρόμοιο σενάριο, αναμενόμενο είναι αυτό. Εξάλλου το Castlevania δεν είναι το πρώτο platform παιχνίδι που βγήκε στην ιστορία των video games. Έχει πραγματικά ενδιαφέρον gameplay και αν είστε λάτρης των platform παιχνιδιών είναι σίγουρο πως θα ασχοληθείτε για αρκετό καιρό μαζί του.

Πολύ καλή δουλειά στους τομείς των γραφικών και του ήχου. Άριστο gameplay με μεγάλη αντοχή στον χρόνο. Όχι άδικα είχε ψηφιστεί ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του Game Gear.



Φίλε πρέπει να τρώς λίγο παραπάνω.

Είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι που όσοι δεν είχατε την ευκαιρία να το παίξετε, προτείνω να του δώσετε μια ευκαιρία έστω και τώρα μετά από τόσα πολλά χρόνια.

Πριν παίξετε

Δείτε όλες τις ταινίες με βρικόλακες ξεκινώντας με τον Bela Lugosi και τον Christopher Lee. Συνεχίστε με την ταινία Dracula του Francis Ford Coppola και μετά με οποιαδήποτε από τις δεκάδες ανάλογες ταινίες σε VHS που βγήκαν, όλα αυτά μέσα σε 7

ημέρες. Αν μετά από αυτές τις προβολές, δεν έχουν μεγαλώσει οι κυνόδοντές σας και δεν έχετε αναπτύξει μια αποστροφή για το φως του ήλιου, τότε επικοινωνήστε μαζί μου για να σας πάρω συνέντευξη, που αντέξατε να δείτε όλες αυτές τις ταινίες και να καείτε μέσα σε μια βδομάδα.



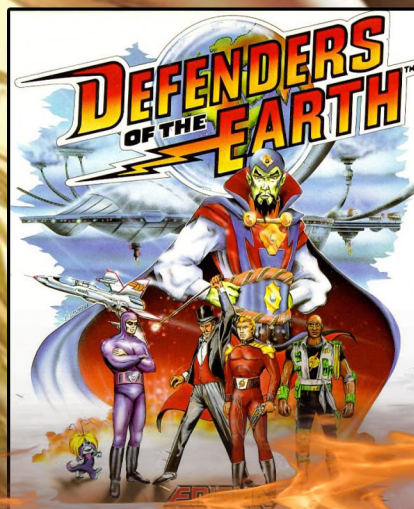
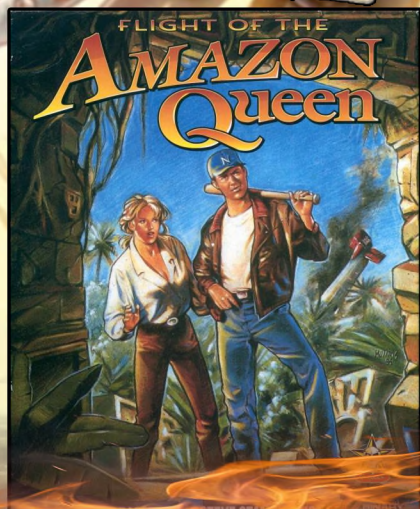
Στουρνάρη 45 -Αθήνα

Xena Thraciani Software Club

20% μείωση
στα παιχνίδια
με βάρβαρους

10% μείωση
στο software
πανοπλίας

Πολεμάμε τις τιμές!



Ηταν μια φεγγαρόφωτη νύκτα και ο σκοτεινός ουρανός έλαμπε από τα μακρινά και φωτεινά αστέρια που έλαμπαν καθαρά σαν διαμάντια. Στο ορεινό χωριό με ορεινό χωριό με τα ελάχιστα πέτρινα σπίτια, κατασκευασμένα από μαύρη λαξευτή πέτρα, έμεναν λιγότερο από μια ντουζίνα μάγοι.

Εξόριστοι σαν αποδιοπομπαίοι τράγοι πριν πολλά χρόνια από τις μεγαλουπόλεις των ανόητων και άπιστων ανθρώπων, αφιέρωναν πλέον τον χρόνο τους να μελετούν τις απόκρυφες τέχνες. Μόνοι και έρημοι. Μακριά από τα κοροϊδευτικά πρόσωπα των ανθρώπων που ήθελαν να τους κάψουν στην πυρά σαν ψεύτικους μάγιστρους. Ήταν λίγοι σε αριθμό, αλλά ήταν οι δυνατότεροι μάγοι σε όλο τον ξακουστό κόσμο.

Πριν πολλά χρόνια, ο βασιλιάς Έλρινγκ τους έδωσε χάρη και τους επέτρεψε να φύγουν μακριά από το βασίλειό του, προστατεύοντας τους από το οργισμένο πλήθος που δεν τους πίστευε πλέον τα λόγια τους και τα μαγικά τους. Ο βασιλιάς ήταν ο μοναδικός άνθρωπος που τους είχε απόλυτη εμπιστοσύνη. Ήταν οι μάγοι αυτοί που παλιά γλίτωσαν την ζωή του από βέβαιο θάνατο από τους μαύρους δράκους στο κοκάλινο όρος του νεκρού Μερνίρ.

Οι μάγοι δεν ήταν άνθρωποι, αν και η μορφή τους έμοιαζε με τυπικούς ανθρώπους. Η πραγματική τους μορφή ήταν εντελώς διαφορετική, δεν είχαν μάζα και ήταν αστρικά όντα μιας άλλης διάστασης. Ζούσαν για χιλιάδες χρόνια και είχαν γνώσεις πέρα από τα όρια των ανθρώπων. Παρέμεναν όμως πάντα στην αφάνεια προσπαθώντας να μην δείξουν τις πλήρεις μαγικές ικανότητές τους στους ανθρώπους γιατί θα ήταν αδύνατο αυτοί να τους κατανοήσουν.

Ο σκοπός τους ήταν μόνο ένας: Κάθε δώδεκα χιλιάδες χρόνια, οι θεοί δίνουν μια ευκαιρία σε έναν θνητό να περάσει μια μοναδική δοκιμασία πέρα από κάθε φαντασία. Μια δοκιμασία μέσα στον χρόνο όπου θα αντιμετωπίσει αιώνια τέρατα, στρατούς αθανάτων και πλάσματα μιας άλλης διάστασης. Ένα εγχείρημα που μοιάζει εντελώς ακατόρθωτο για έναν άνθρωπο. Η ανταμοιβή είναι η υπέρτατη προσφορά για έναν θνητό. Αν καταφέρει ο άνθρωπος να ολοκληρώσει την περιπέτεια που θα του αναθέσουν οι θεοί, τότε θα τον δεχτούν μαζί τους και από άνθρωπος και θνητός θα γίνει θεός.

Μα ποιος άνθρωπος θα μπορούσε να καταφέρει μια τέτοια αδύνατη δοκιμασία; Μόνο ένας εκλεκτός άνθρωπος υπάρχει ανά δώδεκα χιλιάδες χρόνια. Μόνο ένας, όχι μόνο δυνατός στους μυς, έξυπνος στο μυαλό και άριστος μαχητής, αλλά με μαγεία μέσα του εκ γενετής. Να έχει την ικανότητα να μιλά με τα άγρια ζώα από μικρός, να βλέπει καθαρά τις νύχτες κάτω από το ολόγιομο φεγγάρι. Μόνο ο

εκλεκτός θα είχε μια και μόνο ελπίδα να τα καταφέρει. Και απόψε ήταν η νύχτα που οι θεοί θα τον προσκαλούσαν και θα έδιναν το έναυσμα να ξεκινήσει η φανταστική δοκιμασία.

Όλα ήταν απόλυτα ήρεμα στο χωριό και στον σκοτεινό ουρανό. Τίποτα δεν προμήνυε αυτό που θα ακολουθούσε.

Ξαφνικά άρχισε η Γη να τρέμει, τα πέτρινα σπίτια έτρεμαν και έμοιαζαν έτοιμα να πέσουν. Οι μάγοι πετάχτηκαν έξω από τα σπίτια τους κοιτάζοντας ψηλά προς τον ουρανό. Με τον δυνατό σεισμό ακόμη ενεργό, παρατηρούσαν ένα τεράστιο σύννεφο με μωβ-μπλε χρώμα που ήταν ψηλότερα, λίγα μόνο μέτρα πιο μακριά από το χωριό. Ο σεισμός άρχισε να γίνεται δυνατότερος και οι μάγοι δυσκολεύτηκαν να σταθούν όρθιοι.

Σε μια μόλις στιγμή, ένας γαλάζιος κεραυνός έπεσε αθόρυβα στο έδαφος ανάμεσα σε δύο κοντούς λόφους που βρίσκονταν έξω από χωριό. Εκεί η Γη άνοιξε με μια δυνατή έκρηξη και ανοίχτηκε μια τρύπα με δεκάδες μέτρα περίμετρο. Οι μάγοι είδαν πως το περίεργο σύννεφο στάθηκε ακριβώς επάνω από την τρύπα. Τότε κατάλαβαν πως είχε έρθει η ώρα και πως θα ακολουθούσε το κάλεσμα των θεών για τη φανταστική δοκιμασία. Οι μάγοι σήκωσαν ψηλά στον ουρανό τα χέρια τους προς το σύννεφο και άρχισαν να ψιθυρίζουν αρχαία ξόρκια. Ο σεισμός σταμάτησε, και ένα λευκό και δυνατό φως βγήκε ξαφνικά μέσα από το σύννεφο και με έναν δυνατό βόμβο έπεσε μέσα στη σκοτεινή τρύπα στο έδαφος. Το βουητό κράτησε λίγα δευτερόλεπτα μαζί με το έντονο φως και μετά σταμάτησε. Το φως άρχισε να σβήνει αργά μέχρι που δεν έφεγγε πλέον καθόλου. Η τρύπα στο έδαφος ήταν και πάλι σκοτεινή. Όμως από εκεί, άρχισαν να βγαίνουν στον αέρα μια σειρά από μικρά και φωτεινά αστέρια που χάνονταν ψηλά στο σύννεφο που διατηρούσε τον περίεργο χρωματισμό του.

Οι σειρές με τα αστέρια συνέχιζαν να βγαίνουν από την τρύπα στο έδαφος χωρίς σταματημό. Οι μάγοι κατάλαβαν πως αυτό ήταν το κάλεσμα των θεών για τον εκλεκτό. Θα υπήρχε όμως αυτή τη φορά κάποιος που θα δεχόταν να πάρει μέρος σε αυτή τη φανταστική περιπέτεια; Είχαν περάσει τουλάχιστον σαράντα χιλιάδες χρόνια και παραπάνω, από τον τελευταίο εκλεκτό που είχε εμφανιστεί και είχε πάρει μέρος στη δοκιμασία των θεών. Από τότε οι μάγοι περίμεναν αλλά κανείς δεν είχε εμφανιστεί σε καμία εποχή και χρονολογία.

Και τότε ο ένας μάγος παρατήρησε έναν άνδρα που στεκόταν αγέρωχος στην κορυφή ενός λόφου, κοντά στην τρύπα στο έδαφος. Τα μάτια του άνδρα έλαμπαν καθαρά μέσα στο σκοτάδι και τότε ο μάγος κατάλαβε πως αυτή τη φορά είχε καταφθάσει ο εκλεκτός.

Σενάριο

Οι μαγικές ιστορίες περιπέτειας και μυστηρίου δημιουργήθηκαν πριν από χιλιάδες χρόνια, καθώς οι θεοί και οι δαίμονες της μυθολογίας χάραξαν με αίμα τον κόσμο του ανθρώπου. Έχοντας βάλει το δικό τους χέρι στο παιχνίδι της ζωής, τα παντοδύναμα όντα κυβέρνησαν τις περιοχές του ανθρώπου μέσω του φόβου. Αν ο άνθρωπος επρόκειτο να αποκτήσει τον έλεγχο της μοίρας του, θα έπρεπε να αποσπάσει την εξουσία από τα χέρια εκείνων που είναι πιο ισχυροί από αυτόν. Μόνο ένας θνητός άνθρωπος μπορεί να το καταφέρει αυτό.

Η απόλυτη εξουσία δεν είχε διαφθείρει όλους όσους βρίσκονταν στους ουρανούς. Υπήρχαν ακόμα Τιτάνες που πίστευαν ότι η μοίρα του ανθρώπου θα έπρεπε να είναι υπό τον έλεγχό αυτού. Αλλά πώς θα μπορούσαν να καταστειλουν τους άλλους, εκείνους που ήταν αποφασισμένοι να σταματήσουν με κάθε τρόπο την κάθε στιγμή της αδύναμης ύπαρξης της ανθρωπότητας.

Οι Τιτάνες χρειάζονται έναν ήρωα (ή θύμα αν προτιμάτε). Ένας απίθανος και θνητός υποψήφιος επρόκειτο να βρεθεί, ονειροπολώντας στο σχολικό του θρανίο. Πάντα ονειρευόταν (γιατί δεν καταλάβαιναν οι άλλοι) και θεωρούσε ότι η μόνη ιστορία άξια μάθησης ήταν αυτή του θρύλου και του μύθου. Όλη του η ύπαρξή ήταν για να μάθει με κάθε λεπτομέρεια για τους μεγάλους μύθους και θρύλους. Πίστευε, γνώριζε καλά ότι όλα αυτά ήταν αληθινά. Οι γνώσεις και τα πιστεύω του δεν είχαν περάσει απαρατήρητα στους Τιτάνες που πρόσεχαν. Για κάποιο διάστημα οι καλοί Τιτάνες έψαχναν τον κόσμο για έναν θνητό που θα μπορούσε να τα βάλει με το αιώνιο σκοτάδι και να το σταματήσει. Ο ήρωας, απρόθυμος ή μη, θα έπρεπε να αντιμετωπίσει τη μεγαλύτερη πρόκληση της ζωής του. Η μεγαλύτερη πρόκληση που είχε αντιμετωπίσει ποτέ κάποιος θνητός.

Αποκομμένος από τον γνωστό και ασφαλή κόσμο του, ο ήρωας μας θα χρειαζόταν να χρησιμοποιήσει όλη του την απόκρυφη γνώση πάνω στη μυθολογία και την παράδοση για να επιβιώσει, και τελικά να θριαμβεύσει στη χώρα των θρύλων. Οι προκλήσεις που τον περίμεναν κάλυπταν τις εποχές των Ρωμαϊκών, Ελληνικών, Σκανδιναβικών και Αιγυπτιακών μύθων. Θα καταφέρει να επιβιώσει και να κερδίσει; Η εποποιία του βρίσκεται στο στάδιο της δημιουργίας!

(Βέβαια στην πραγματικότητα το παιδί θα είχε μείνει στην ίδια τάξη από την πρώτη δημοτικού. Μην ενοχλείστε απλά ένα παιχνίδι είναι δεν είναι το δικό σας παιδί.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι κατά βάση platform, ένα σύνηθες είδος παιχνιδιού εκείνης της εποχής. Ο ήρωας, που είναι γυμνός από την μέση και επάνω και με μπλε μαλλί, είναι δημιούργημα ενός αντισυμβατικού και μυστήριου ήρωα. Εξάλλου ποιος άλλος θα μπορούσε να τα βάλει με τους θεούς; Σκοπός είναι να καταφέρετε να περάσετε και τα 10

επίπεδα που αναφέρονται σε διαφορετικές μυθικές και χρονολογικές εποχές. Μια αρκετά ενδιαφέρουσα πρόταση, διαφορετική από τα συνηθισμένα παιχνίδια, που προκαλεί ενδιαφέρον στον υποψήφιο παίκτη. Είναι θνητός λοιπόν θα πρέπει να τα βάλει με στρατούς από διάφορες εποχές, ακόμη και μυθολογικά τέρατα. Μια περιπέτεια με γρήγορη κίνηση, και με διάφορα ευφάνταστα όπλα που θα βρει στην πορεία του.



Βλέπω η διαίτα είχε αποτελέσματα.

Ο έλεγχος του ήρωα δεν είναι απόλυτα ομαλός με το joystick. Όχι βέβαια πως το παιχνίδι είναι unplayable, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να είχε γίνει καλύτερη δουλειά στον έλεγχο του ήρωα. Χρειάζεται λίγο συνήθεια για να μπορείτε να κάνετε άλματα στις πλατφόρμες με επιτυχία. Επιπλέον, συνήθεια χρειάζεται και στις κινήσεις που μπορεί να κάνει στη μάχη ή στη γρήγορη επιλογή ενός αντικειμένου από το inventory του. Δεν είμαι τόσο σίγουρος πως συμφωνώ σε αυτό που γράφουν οι προγραμματιστές στο manual του παιχνιδιού "The controls of this game are complex in order to ensure you gain the maximum enjoyment". Ποιος σας είπε πως στα παλιά παιχνίδια, στα manual οι προγραμματιστές δεν τρόλαραν τους παίκτες;

Πιο συγκεκριμένα, οι κινήσεις του ήρωα που είναι αρκετά περίεργες, όπως και ο ίδιος είναι στην εμφάνιση:

Κίνηση χωρίς πατημένο το κουμπί fire.

Άλμα προς τα επάνω - Επάνω

Άλμα επάνω+ Δεξιά/Αριστερά - Διαγώνιος πάνω δεξιά/αριστερά Περπάτημα - Αριστερά από δεξιά

Σκύψιμο - Κάτω

Κίνηση με πατημένο το κουμπί fire.

Χωρίς όπλο

Γροθιά - Αριστερά/δεξιά

Κλοτσιά - Κάτω

Με σπαθί

Περιστροφικά πάνω από το κεφάλι - Επάνω

Κάθετο προς τα εμπρός - Διαγώνιος επάνω αριστερά/δεξιά

Μαχαίρωμα - Δεξιά

Πίσω περιστροφή - Αριστερά

Επιλογή μενού όπλων -Κουμπιά πληκτρολογίου αριστερά και δεξιά

Επιλογή όπλου - Space

Ειδικά όπλα

Στιλέτο - Αριστερά ή δεξιά

Τσεκούρι - Πάνω

Τρίαινα - Δεξιά

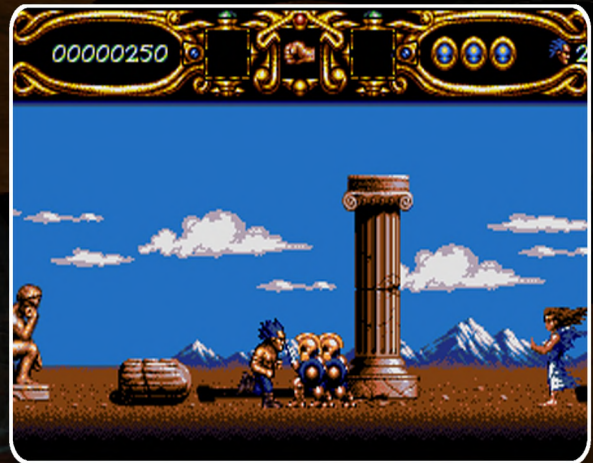
Φλόγα - Αριστερά ή Δεξιά

Σήκωμα ασπίδας - Κουμπί fire

Με την προϋπόθεση πως καταλάβατε και συνηθίσατε τα παραπάνω όχι και τόσο εύκολα controls (λέμε τώρα) συνεχίζουμε. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν οι ενδείξεις για σκορ, τα αντικείμενα που έχετε στο inventory, η ενέργεια του χαρακτήρα σας και οι ζωές. Το παιχνίδι έχει scrolling προς τα δεξιά και τα περισσότερα επίπεδα είναι γεμάτα με πλατφόρμες και ελάχιστα έχουν στέρεο έδαφος. Οι εχθροί κυμαίνονται σε χρονολογική και μυθολογική περίοδο και οι περισσότεροι κρατούν σπαθί. Άλλοι έχουν την δυνατότητα να πετούν στον αέρα και να εκτοξεύουν ακτίνες laser, ακτίνες ηλεκτρισμού ή fireballs. Όσο περνάτε επίπεδα, τόσο τα εχθρικά sprites γίνονται όλο και περισσότερα στην οθόνη (περιμένετε το αντίθετο;).

Εκτός από διάφορα όπλα που θα βρείτε στην πορεία, θα πρέπει να βρείτε οπωσδήποτε και special αντικείμενα σε κάθε επίπεδο (συνήθως πρόκειται για όπλα) που είναι απαραίτητα να τα πάρετε για να καταφέρετε να περάσετε έναν μεγάλο κακό.

Σε διαφορετική περίπτωση (δηλαδή αν δεν τα βρείτε) απλά θα πρέπει να παίξετε το συγκεκριμένο επίπεδο από την αρχή. Υπάρχουν μερικές λεπτομέρειες που κάνουν το παιχνίδι μοναδικό. Για παράδειγμα, στο δεύτερο επίπεδο αν χτυπήσετε το άγαλμα του Αχιλλέα στην πτέρνα (το μοναδικό αδύναμο σημείο του ήρωα στην μυθολογία) θα σας δώσει ένα σημαντικό bonus. Όπως είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικό να κόβετε με μια κίνηση, χρησιμοποιώντας το σπαθί σας, τα κεφάλια των σκελετών στο πρώτο επίπεδο (maximum enjoyment).



Σούλα αγάπη μου σου έρχομαι!

Εντύπωση κάνει που τα επίπεδα δεν είναι καθόλου μεγάλα σε διάρκεια αλλά τουλάχιστον είναι αρκετά σε αριθμό και είναι θεματικά. Θα τα δούμε αναλυτικά παρακάτω.

Τα επίπεδα και how to play (στα όπα-όπα σας έχω).

Επίπεδο 1 - Άδης Το βασίλειο των καταραμένων

Στο πρώτο επίπεδο βρίσκεστε σε κάποιο σημείο του κάτω κόσμου (στον Άδη προφανώς). Υπάρχουν πλατφόρμες σε διαφορετικά ύψη, και για να φτάσετε μερικές χρειάζεται άλμα ακριβείας. Η κατεύθυνση γενικά σε όλο το παιχνίδι είναι προς τα δεξιά. Οι εχθροί κάνουν την εμφάνισή τους από την πρώτη στιγμή. Αποτελούνται κατά βάση από σκελετούς με υπερμεγέθη νεκροκεφαλές που κρατούν σπαθιά. Επιπλέον, μικροί και φτερωτοί πράσινοι δράκοι εμφανίζονται από το πουθενά και σας επιτίθενται. Μερικά από αυτά, αφήνουν μετά την καταστροφή τους ένα μυστήριο φωτεινό σχήμα (που μοιάζει με ψυχή) και αν το πάρετε θα λάβετε ένα αρκετά μεγάλο bonus.

Την εμφάνισή του κάνει, κάποια στιγμή, ένας τεράστιος δαίμονας και κρατά στο χέρι του έναν μικρότερο (αλλά πάντως μεγαλύτερο από τον χαρακτήρα σας) κόκκινο φτερωτό δαίμονα. Με ένα σατανικό γέλιο ο μεγάλος δαίμονας ανοίγει το χέρι του και ελευθερώνει τον φτερωτό δαίμονα ο οποίος σας επιτίθεται.



Το παρκούρ κάνει δουλειά!

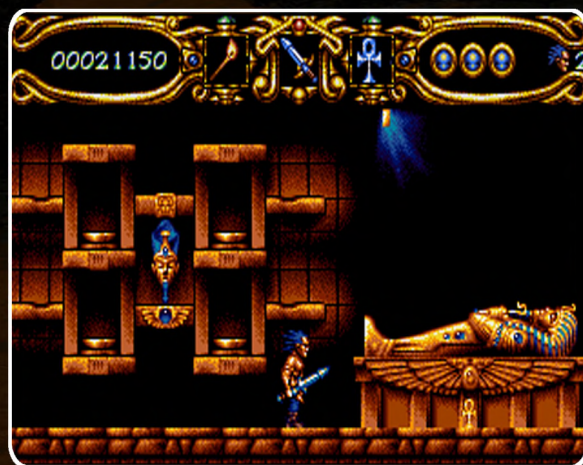
Αυτός ο δαίμονας βαστά στα χέρια του μια τρίαينا (σαν τον Ποσειδώνα) και πρέπει να τον νικήσετε οπωσδήποτε για να πάρετε την τρίαينا στα χέρια σας. Είναι το μόνο όπλο με το οποίο μπορείτε να νικήσετε το μυθολογικό τέρας Χίμαιρα που σας περιμένει με όρεξη για να σας κάνει μεζέ.



Επίπεδο 2 - Σκύρος το νησί των σειρήνων

Εδώ επισκεπτόμαστε το γνωστό νησί της Σκύρου και όχι βέβαια για διακοπές (τα μπάνια ξεχάστε τα). Είναι σε διάρκεια το πιο σύντομο επίπεδο που θα συναντήσετε. Οι εχθροί σας εδώ είναι Έλληνες αρχαίοι πολεμιστές και σας επιτίθενται μαζικά. Σύντομα θα βρείτε μπροστά σας μια νεαρή γυναίκα (μάλλον κάποια Θεά) που σας καλεί να την πλησιάσετε. Ξαφνικά θα σας πει να σταματήσετε και αυτό θα πρέπει να κάνετε αμέσως. Ακριβώς η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται για 2-3 φορές και όταν φτάσετε ακριβώς μπροστά της θα σας πει να γονατίσετε. Όταν γονατίσετε αυτή θα εξαφανιστεί ξαφνικά και εσείς θα πάρετε επιπλέον ενέργεια και 5.000 βαθμούς bonus επιπλέον.

Στο μεγάλο άγαλμα του Αχιλλέα, χτυπήστε το στην πτέρνα και καταστρέψτε το με το σπαθί σας. Έτσι θα βρείτε και θα πάρετε την ασπίδα του Περσέα. Με αυτή κάθε εχθρός χρειάζεται μόνο ένα χτύπημα για να βγει εκτός μάχης και θα σας φανεί απόλυτα χρήσιμη στο επόμενο επίπεδο.



Κάπως σαν τον Ιντιάνα Τζόουνς ένα πράγμα.

Επίπεδο 3 - Ο ναός της Αθηνάς

Τα πράγματα είναι περίπου σαν το πρώτο επίπεδο, μόνο που εδώ οι πλατφόρμες έχουν εντελώς διαφορετικό σχήμα με πολύ μικρότερη επιφάνεια να πατήσετε. Επιπλέον, οι αρχαίοι πολεμιστές είναι μαρμαρωμένοι, και μόνο όταν τους πλησιάσετε σπάει το μάρμαρο και σας επιτίθενται. Επίσης, οι μικροί και φτερωτοί δράκοι κάνουν και εδώ την εμφάνισή τους.

Σύντομα θα συναντήσετε την Μέδουσα να εμποδίζει την πρόσβασή σας για το επόμενο επίπεδο. Χρησιμοποιήστε την ασπίδα για να αποκρούσετε τις θανατηφόρες ακτίνες που σας πετάει. Όταν φτάσετε κοντά της, χρησιμοποιήστε το σπαθί σας για να της αφαιρέσετε το κεφάλι. Πάρτε το κεφάλι της και τοποθετήστε το στο inventory σας. Χρησιμοποιήστε το σαν όπλο αφού είναι ένα πολύ δυνατό laser. Επίσης είναι το μοναδικό όπλο με το οποίο μπορείτε να αντιμετωπίσετε την Λερναία Ύδρα.

Επίπεδο 4 Naelstorm - Η διαφυγή προς τον Βορρά

Εδώ έχουμε αλλάξει πολιτισμό και είμαστε πλέον στη Νορβηγία. Βρισκόμαστε επάνω σε ένα καράβι των Βίκινγκς νύχτα, με κεραυνούς να πέφτουν συνεχώς (ήχος κεραυνών από το Shadow of the beast 2) και τον άνεμο να λυσσομανά (παρόλα αυτά το μπλε μαλλί του ήρωα είναι απόλυτα σταθερό). Αγριεμένοι Βίκινγκς σας κάνουν άμεσα επίθεση (με το δίκιο τους). Ο ένας από τους πρώτους 3 Βίκινγκς που σας ορμούν, βγάζοντας τον εκτός μάχης θα σας αφήσει ένα δίκιοπο τσεκούρι. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε εναντίον των εχθρών σας και με μία μόνο κίνηση μπορείτε εύκολα να τους εξολοθρεύσετε.

Αντιμετωπίστε αρκετούς Βίκινγκς που σας έρχονται εναντίον σας με μανία, και στην δεξιά άκρη του καραβιού το κοράκι που στέκεται εκεί θα απογειωθεί και σας πετάξει ένα ασημένιο νόμισμα. Πάρτε το και προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο (πάμε παρακάτω).

Επίπεδο 5 - Τα δάση του Nidhogg

Βρίσκεστε μέσα σε ένα σκοτεινό και πυκνό δάσος και είναι ακόμη νύχτα. Αμέσως, γιγαντόσωμοι και μυώδεις τύποι με κέρατα σκάνε μαζί με κάτι μικρούς πράσινους καλικάντζαρους με τόξα. Στους γιγαντόσωμους τύπους πετάξετε τους δύο μαχαίρια και θα μετατραπούν σε αγάλματα από πέτρα. Πλησιάστε την κοπέλα που είναι δεμένη σε έναν πάσσαλο φλεγόμενη και μικρά πνεύματα θα κάνουν την εμφάνισή τους ψηλότερα στον αέρα. Ενώ η κοπέλα ουρλιάζει και φωνάζει να την βοηθήσετε, πάρτε έναν αναμμένο δαυλό από τα ξύλα που καίνε και αντιμετωπίστε τα πνεύματα. Μόλις τελειώσετε με δαύτα, η φωτιά θα σβήσει αυτόματα και η κοπέλα θα ελευθερωθεί. Θα αποκαλυφθεί πως η κοπέλα είναι κάποιου είδους θεά και θα εξαφανιστεί στον αέρα. Στο μέρος που βρισκόταν θα σας αποθέσει ένα περίεργο σπαθί.

Στο τέλος της διαδρομής θα συναντήσετε έναν μεγάλο και σταθερό δράκο. Σας επιτίθεται με φωτιά που βγάζει από το στόμα του και με ριπές ενεργειακής μπάλας που πετάει με τα μπροστινά του πόδια. Δώστε προσοχή όταν τον πλησιάζετε κοντά γιατί δαγκώνει. Χρησιμοποιήστε το σπαθί που άφησε η κοπέλα και χτυπήστε τον μέχρι να κατεβάσει το κεφάλι του και να μαρμαρώσει. Αυτόματα μια πλατφόρμα θα εμφανιστεί κάτω από τα πόδια σας και θα σας ανεβάσει πάνω από τα σύννεφα στο επόμενο επίπεδο, στο βασίλειο του θεού Όντιν (τον Δία τον νικήσατε σε άλλο παιχνίδι).

Επίπεδο 6 Asgard - Το βασίλειο του Όντιν

Εδώ βρίσκεστε έξω από το βασίλειο του Όντιν. Υπάρχουν μικρές πλατφόρμες που αιωρούνται και σε μερικές από αυτές είναι εγκατεστημένα μυστήρια φυτά που πετούν με γρήγορο ρυθμό θανατηφόρους σπόρους. Επίσης, μικροί πράσινοι και φτερωτοί δράκοι βγάζουν φωτιά από το στόμα τους. Επιπλέον, ο θεός Θορ κάνει την εμφάνισή του ξαφνικά στον αέρα και σας πετά ηλεκτρικές δέσμες από το τσεκούρι του. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, πλησιάζοντας την είσοδο του βασιλείου (που μοιάζει με κάστρο) ηλεκτρικές κυκλικές

δέσμες έρχονται προς το μέρος σας από την τεράστια πέτρινη νεκροκεφαλή της εισόδου. Το κερασάκι στην τούρτα είναι όταν πέφτει η ξύλινη πόρτα και βγαίνουν Βίκινγκς από μέσα φωνάζοντας "Get back". Όπως αντιλαμβάνεστε πλέον τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά. Αφού λοιπόν καταφέρετε να φτάσετε στις ψηλότερες πλατφόρμες και να καταστρέψετε και τις 2 πέτρινες νεκροκεφαλές, που θα συναντήσετε, πετώντας τους μαχαίρια, ο θεός Θορ θα εμφανιστεί και εκτιμώντας την προσπάθεια που κάνατε μέχρι τώρα, θα σας παραλάβει και θα σας αφήσει μπροστά από τον πατέρα του για να πολεμήσετε μαζί του.

Αφού λοιπόν καταφέρετε να φτάσετε στις ψηλότερες πλατφόρμες και να καταστρέψετε και τις 2 πέτρινες νεκροκεφαλές, που θα συναντήσετε, πετώντας τους μαχαίρια, ο θεός Θορ θα εμφανιστεί και εκτιμώντας την προσπάθεια που κάνατε μέχρι τώρα, θα σας παραλάβει και θα σας αφήσει μπροστά από τον πατέρα του για να πολεμήσετε μαζί του.

Ο Όντιν κάθεται στον μαρμάρινο θρόνο του. Ενώ σας κοιτάζει συνεχώς σάς πετά δέσμες ηλεκτρισμού που πρέπει να αποφύγετε. Μικροί κόκκινοι και φτερωτοί δράκοι κάνουν την εμφάνισή τους ανά ζευγάρι και σας πετούν φωτιά. Υπάρχουν 4 μικρές μαρμαρίνες πλατφόρμες που μπορείτε να ανεβείτε και να αποφύγετε τις βολές του Όντιν. Πετάξετε του μερικά μαχαίρια και θα δείτε πως είναι ανώφελο. Όμως κάποια στιγμή θα εμφανιστεί πάλι ο Θορ και θα σας ρίχνει και αυτός δέσμες ηλεκτρισμού. Χτυπήστε τον αρκετές φορές με τα μαχαίρια σας σε όποιο σημείο εμφανίζεται κάθε φορά. Όταν τελικά εξαφανιστεί, ο Όντιν παίρνει πάλι σειρά προς επίθεση. Αφού του πετάξετε αρκετά μαχαίρια στο πρόσωπο, θα κατεβάσει το κεφάλι του και θα σας πει "I salute thee". Με τον Θορ και τον Όντιν νικημένους μπορείτε πλέον να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο (ποιος σας πιάνει από εδώ και πέρα).



Επίπεδο 7 - Η κοιλάδα των βασιλέων

Πλέον βρίσκεστε στην αρχαία Αίγυπτο, κάτω από τον καυτό ήλιο δίπλα στις πυραμίδες. Αμέτρητα φίδια που πετούν ασημένιες βολές υπάρχουν παντού. Προσπαθήστε να αποφύγετε τις θανατηφόρες βολές τους και ανεβείτε επάνω στις πλατφόρμες που εξέχουν στην πυραμίδα. Χρειάζεται παρατηρητικότητα και θα δείτε πως σε μια πλατφόρμα, όχι πολύ ψηλότερα από το έδαφος, υπάρχει στην πυραμίδα μια πόρτα που φαίνεται ελάχιστα. Όταν σταθείτε μπροστά της, ακόμη και τυχαία, θα ακούσετε μερικούς έντονους μεταλλικούς ήχους. Αυτοί οι ήχοι είναι σημάδι πως εκεί που βρίσκεστε υπάρχει μια πόρτα. Σταθείτε για λίγο εκεί και η θύρα πράγματι θα ανοίξει.

Στο εσωτερικό της πυραμίδας λοιπόν δώστε μεγάλη προσοχή στις παγίδες που ελλοχεύουν. Καταφέρετε να φτάσετε στην άκρη του σκοτεινού διαδρόμου, εκεί που είναι το σύμβολο μάτι του θεού Ώρου, και προσθέστε το στο inventory σας. Γυρίστε πίσω και βγείτε πάλι έξω στις πλατφόρμες. Ανεβείτε προς τα επάνω και δεξιά, και μπίτε στην 3η πόρτα που θα βρείτε. Εκεί σας περιμένουν ακόμη περισσότερες παγίδες και χάσματα. Αποφύγετε όλα αυτά και στην άκρη του διαδρόμου υπάρχει μια ξύλινη πόρτα που οδηγεί σε ένα διαφορετικό σημείο. Ανοίξτε την και μπίτε μέσα. Θα βρεθείτε σε μια παραπλήσια διαδρομή αλλά με εντονότερη δυσκολία παγίδων (ζορίζουν αρκετά τα πράγματα). Στην άκρη του διαδρόμου υπάρχει ακόμη μια ξύλινη πόρτα. Ανοίξτε την και θα περάσετε στο επόμενο επίπεδο (πίστα ή level αν προτιμάτε).

Επίπεδο 8 - Οι θάλαμοι του Ανούβη

Βρίσκεστε μέσα στο εντυπωσιακό εσωτερικό μιας πυραμίδας. Αρχαίοι Αιγύπτιοι κραδαίνουν μαχαίρα και άλλοι ρίχνουν ακτίνες. Κρατήστε μια πορεία προς τα επάνω και πάρτε τον αμφορέα που θα βρείτε. Μετά συνεχίστε την πορεία σας προς τα κάτω και μόλις βρεθείτε στον υπόγειο διάδρομο θα σας επιτεθούν μούμιες. Προχωρήστε προς τα αριστερά με μεγάλη προσοχή και θα βρείτε άλλους δύο αμφορείς. Μόλις τους σπάσετε και τους πάρετε θα φορέσετε αυτόματα ένα αιγυπτιακό κράνος και θα εκτοξεύετε τις δικές ακτίνες. Προχωρήστε τέρμα δεξιά και θα βρείτε έναν ακόμη αμφορέα για να σπάσετε και να πάρετε. Μετά γυρίστε πίσω προς τα αριστερά και ανεβείτε προς τα επάνω (από το σημείο που κατεβήκατε στον υπόγειο διάδρομο).

Εκεί προχωρήστε προς τα δεξιά και θα βρείτε τον Ανούβι με τη μορφή μεγάλου ζώου. Ενώ αποφεύγετε τις ριπές του, σταθείτε μπροστά από το σύμβολο Άνκχ που είναι στον τοίχο και επιλέξτε από το inventory

το αντίστοιχο σύμβολο. Τα αρχαία ιερά Αιγυπτιακά σύμβολα θα φορτίσουν την μάσκα που έχετε. Μετά επιλέξτε την και ευθυγραμμίστε το κεφάλι του ήρωα με το κεφάλι του Ανούβι. Μια μπλε και λευκή δέσμη θα εμφανιστεί, και ο Ανούβις θα απενεργοποιηθεί αφήνοντας μπροστά του έναν αμφορέα. Πάρτε τον, ανεβείτε τις πλατφόρμες και μπίτε στη σκοτεινή είσοδο. Αυτό ήταν το πέρασμα για το επόμενο επίπεδο (ξανά).

Επίπεδο 9 - Ο τάφος του Φαραώ

Εδώ βρίσκεστε μέσα έναν τάφο ενός βασιλεία των Φαραώ. Μπροστά από τον τάφο υπάρχουν 4 πλατφόρμες με 4 υποδοχές για αναθήματα. Πηγαίνετε και αφήστε τους ισάριθμους αμφορείς στα σημεία επάνω στις πλατφόρμες. Μόλις αφήσετε έναν αμφορέα θα διαπιστώσετε πως στα πλαϊνά του τάφου ανοίγουν διαδοχικά καταπακτές για λίγο και φαίνονται κάποια μπλε δοχεία. Μόλις αφήσετε όλους τους αμφορείς και ανοίξουν και οι πλαϊνές καταπακτές, προχωρήστε προς τα δεξιά και θα βρεθείτε μπροστά στο τεράστιο κεφάλι ενός Φαραώ (ο φίλτατος Τουταγχαμών;). Σταθείτε πίσω ακριβώς από τον τάφο και μια δέσμη ενέργειας θα βγει από τον τάφο και θα πέσει επάνω σας. Θα σας μεταφέρει υπέρτατη γνώση και δύναμη για να μπορείτε να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο Φαραώ.

Πλέον ο ήρωας σας δεν περπατά αλλά κάθεται σε στάση οκλαδόν με τα χέρια του σαν να διαλογίζεται. Μπορείτε να ίπταστε και να πετάτε δέσμες laser. Τα μάτια του μεγάλου Φαραώ έχουν ανοίξει και εκτοξεύουν laser και fireballs. Προσπαθήστε και αποφύγετε την επίθεση του Φαραώ και καταφέρετε αρκετά χτυπήματα μέχρι να τον νικήσετε. Αφού λοιπόν τα καταφέρετε θα περάσετε στο τελευταίο επίπεδο του παιχνιδιού (respect αν φτάσατε μέχρι εδώ).

Επίπεδο 10 - Το βασίλειο του χάους

Στο τελικό επίπεδο το παιχνίδι είναι καθαρό shoot-em up. Βρίσκεστε πλέον κάπου στο διάστημα και με μεγάλη ταχύτητα καταστρέφετε με δέσμες laser εξωγήινους οργανισμούς που εμφανίζονται και σας πυροβολούν από τη δεξιά πλευρά της οθόνης. Για λίγα λεπτά αντιμετωπίζετε τους εχθρούς και μετά θα περάσετε στη τελική αναμέτρηση (όχι άλλο επίπεδο).

Η τελική αναμέτρηση

Πλέον σαν ένα shoot-em up σταθερά, αντιμετωπίζετε έναν υπέρ-τεράστιο εξωγήινο με ανθρώπινη μορφή και



μικρότερα ανθρώπινα κεφάλια επάνω στο δικό του κεφάλι. Η μάχη κρατά αρκετή ώρα και είναι εξαιρετικά δύσκολο να τον νικήσετε. Απαιτούνται πολλές βολές, ενώ τα δικά του πυρά είναι περισσότερα από κάθε άλλο χαρακτήρα σε όλο το παιχνίδι. Στόχος σας είναι ρίχνετε τις δέσμες laser αρχικά στα μικρότερα κεφάλια και μόλις τα καταστρέψετε όλα, τότε ρίχνετε κατά ριπάς στον εξωγήινο. Αν καταφέρετε τον εξοντώσετε θα έχετε ολοκληρώσει το παιχνίδι και θα ανακαλύψετε πως ο ήρωας έχει το ευρηματικό όνομα Ankagagan. Πως τους ήρθε αυτό το όνομα πραγματικά μόνο οι θεοί γνωρίζουν.

Γραφικά

Εξαιρετικά εντυπωσιακές οι φλεγόμενες γραμματοσειρές που εμφανίζονται στην αρχή του παιχνιδιού. Όπως επίσης και οι φλεγόμενοι τίτλοι ανάμεσα στις οθόνες που φορτώνουν το επόμενο επίπεδο. Μέσα στο παιχνίδι τα sprites είναι σχετικά μικρά, το ίδιο και η οθόνη. Τα sprites πάντως είναι αξιόλογα, με πετυχημένους συνδυασμούς χρωμάτων. Διαθέτουν καλό animation χωρίς βέβαια να είναι κάτι το φοβερό, εξαιρείται βέβαια ο μεγάλος τελικός κακός που είναι από τους μεγαλύτερους και πιο εντυπωσιακούς μεγάλους κακούς που έχουμε δει ποτέ. Οι πιο απλοί και μικροί σε μέγεθος μεγάλοι κακοί είναι εντυπωσιακοί και εξαιρετικά σχεδιασμένοι. Τα backgrounds είναι σε πολύ καλά επίπεδα, διαφορετικά για κάθε επίπεδο. Τριάντα δύο χρώματα έχουν χρησιμοποιηθεί ταυτόχρονα στην οθόνη.

Το scrolling δεν είναι τόσο ομαλό όσο θα περίμενε κανείς. Με 16FPS είναι λίγο απότομο και δεν αφήνει να ολοκληρωθεί η επική εμπειρία που προσφέρει το παιχνίδι. Έχουμε δει παιχνίδια με άριστο scrolling και μεγαλύτερη οθόνη δράσης όπως τα Robocop 2, Risky Woods, Turrican 2 και πολλά άλλα. Αυτό ίσως απογοητεύσει τους περισσότερους. Πάντως, τότε που ήμασταν μικροί και παίζαμε αυτά τα παιχνίδια, δεν δίνανε τόση σημασία στις τεχνικές λεπτομέρειες (να μου πει κάποιος που ήταν τότε 12 ετών ότι έδινε σημασία, και εγώ θα του κάνω το τραπέζι!).

Ήχος

Ο τομέας του ήχου είναι αρκετά εντυπωσιακός και περιλαμβάνει ένα μυστήριο και ιδιαίτερο μουσικό κομμάτι στην εισαγωγή, που πιστεύω ταιριάζει απόλυτα με το concept του παιχνιδιού. Μέσα στο παιχνίδι δυστυχώς δεν υπάρχει μουσική, εκτός από το την τελική αναμέτρηση όπου ακούγεται ένα μουσικό θέμα καθώς μάχεστε με τον τελικό εξωγήινο. Κατά τα άλλα υπάρχουν διάφορα ηχητικά εφέ αλλά και αρκετό και ωραίο sample speech! Ακούγονται οι κραυγές των εχθρών αλλά και του ήρωα, ο ήχος των σπαθιών που συγκρούονται, οι ασπίδες που χτυπούν, τα βράχια που σπάνε και πέφτουν, οι ήχοι από τις παγίδες, οι εκρήξεις και ακόμη ένας σκασμός από ηχητικά εφέ. Πραγματικά είναι εντυπωσιακή η δουλειά που έχουν κάνει εδώ χωρίς καμία αμφισβήτηση.

Θα προτιμούσα, και είμαι απόλυτα σίγουρος πως και εσείς θα συμφωνήσετε, να υπήρχαν μουσικά θέματα κατά την

διάρκεια όλου του gameplay. Ίσως αυτό να σήμαινε την ύπαρξη μιας ακόμη δισκέτας, ποιος ξέρει; Σίγουρα όμως θα συνέβαλλε θετικά στη μοναδική εμπειρία του παιχνιδιού.

Γενικά

Το παιχνίδι αν και ακολουθεί κάποιες μυθικές αναφορές για αρχαία Ελλάδα, Νορβηγική μυθολογία και αρχαία Αίγυπτο, οι εχθροί δεν είναι απαραίτητα από αυτούς τους κόσμους αλλά είναι εν πολλοίς χαρακτήρες της φαντασίας. Το gameplay απαιτεί προσπάθεια για να προχωρήσετε σε ανώτερο επίπεδο και δεν είναι και από τα ευκολότερα παιχνίδια που υπάρχουν. Αυτό που κάνει ιδιαίτερο το gameplay είναι οι ποικιλία των εχθρών μέσα στα επίπεδα. Δεν αντιμετωπίζετε συνέχεια τα ίδια εχθρικά sprites όπως στα περισσότερα ανάλογα παιχνίδια. Διαφορετικά είναι και τα backgrounds κάθε επιπέδου που έχουν και τα ανάλογα εφέ. Τα επίπεδα είναι μικρά σε διάρκεια και κυμαίνονται από 3 έως 5 λεπτά το πολύ. Αυτό βέβαια προϋποθέτει να γνωρίζετε τι ακριβώς γίνεται μέσα στο παιχνίδι πολύ καλά.

Προσωπικά τουλάχιστον θα προτιμούσα τα επίπεδα να είχαν λίγο μεγαλύτερη διάρκεια, και μουσική επένδυση όπως προείπαμε. Μου αρέσει που το concept του παιχνιδιού είναι αρκετά φιλοσοφημένο. Χρειαζόταν προσοχή σε μόνο 2-3 σημεία για είναι το τελικό αποτέλεσμα καλύτερο και πιο ενδιαφέρον. Αν το scrolling ήταν καλύτερο και ο χειρισμός του χαρακτήρα ήταν άμεσος, ίσως τότε να ομιλούσαμε για το απόλυτο hit της Amiga. Ίσως είμαι λίγο παραπάνω αυστηρός από όσο θα έπρεπε. Προσωπικά θα υποστήριζα σίγουρα ένα σύγχρονο remake για την Amiga.

Εν κατακλείδι είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια platform εκείνης της εποχής, που αξίζει σίγουρα την προσοχή σας. Μεταφέρθηκε στον Commodore 64, στον Spectrum ZX και στον Amstrad CPC 6128, το 1989. Στις 8-bit εκδόσεις ήταν αρκετά διαφορετικό οπτικά αλλά ήταν αρκετά αξιόλογο και στα 3 συστήματα. Το 1991 βγήκε και ένα demo για τον Atari ST, χωρίς να ακολουθήσει κανονικό παιχνίδι. Η έκδοση αυτή ήταν σε γενικές γραμμές παρόμοια με την Amiga 500. Το 1991 βγήκε επίσης το και για το Nintendo Nes, αλλά με τον παράδοξο τίτλο Conan, αντί για Myth, και ήταν παρόμοιο με τις εκδόσεις των 8-bit ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Στο τέλος του παιχνιδιού εμφανίζεται το μήνυμα πως ο ήρωας θα επιστρέψει σε μια συνέχεια με τον τίτλο "Η αυγή του ατσαλιού". Βέβαια το sequel το είδαμε ποτέ. Κρίμα...

Πριν παίξετε

Δείτε σε VHS (όχι σε DVD) τις ταινίες Conan the Barbarian και Willow. Πηγαίνετε στη βιβλιοθήκη του δήμου σας και διαβάστε βιβλία για τις μυθολογίες των αρχαίων Ελλήνων, των Βίκινγκς και των αρχαίων Αιγυπτίων. Μετά πείστε την όμορφη Μαρία την υπεύθυνη της βιβλιοθήκης, με τις γνώσεις που μόλις αποκτήσατε. Αν τα καταφέρετε στείλτε στο email του περιοδικού μια φωτογραφία μαζί της από εκδρομή στην Αράχωβα για να την δημοσιεύσουμε.





Johnny Cade

Πολλές φορές, όταν συζητάτε με φίλους σας για τα παιχνίδια που παίζατε στα arcades (ή ουφάδικα όπως τα λέγαμε τότε) και προσπαθείτε να ανακαλέσετε τίτλους παιχνιδιών στο μυαλό σας, σίγουρα ένας από τους 5-10 τίτλους παιχνιδιών είναι το PANG... Ένα τρομερά εθιστικό παιχνίδι που πολλές φορές κατάφερνε να μας βγάζει από τα ρούχα μας και να κοπανάμε ή να κλωτσάμε το μηχάνημα... Δεν είναι τυχαίο που όσες καμπίνες έχουν επιζήσει από τότε έχουν σημάδια από κλωτσιές...

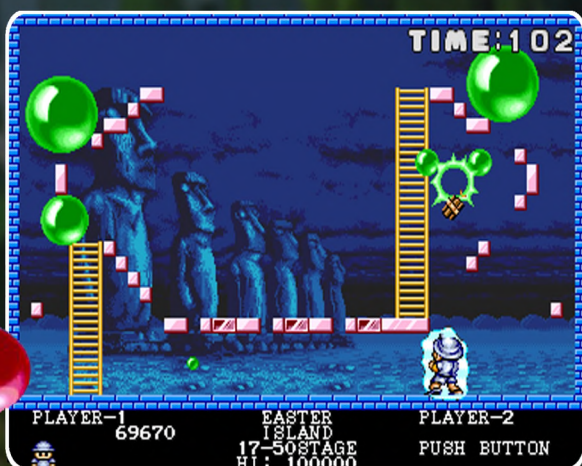
Στο θέμα μας λοιπόν. Το PANG (στην Ιαπωνία Pomping World, και στη Λατινική Αμερική Buster Bros), είναι ένα παιχνίδι που αναπτύχτηκε το 1989 από τη Mitchell Corporation για τα arcades. Είναι ένα παιχνίδι 2 παικτών όπου χειρίζεστε ένα sprite (μοιάζει με χαρακτήρα Manga) ντυμένο με ρούχα για σαφάρι όπου σε ένα ταξίδι σε ολόκληρο τον κόσμο θα πρέπει να καταστρέψετε περιέργως πολύχρωμες σφαίρες που έχουν τρομοκρατήσει τον πλανήτη.

Gameplay

Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την απλότητα του και είναι ένα ακόμα παράδειγμα (ιδιαίτερα για τα σημερινά παιχνίδια) του ότι κάτι απλό μπορεί να είναι καλό και συνάμα εθιστικό και ευχάριστο.

Αποτελείται από 50 πίστες που περιλαμβάνονται σε 17 τοποθεσίες, θα τις αναφέρω όλες: Όρος Φούτζι, όρος Κερίν, ο ναός του σμαραγδένιου Βούδα, Angor Wat, Ayers rock, Ταζ Μαχάλ, Λένινγκραντ, Παρίσι, Λονδίνο, Βαρκελώνη, Αθήνα, Αίγυπτος, όρος Κιλιμάντζαρο, Νέα Υόρκη, Ερείπια ναών των Μάγια, Ανταρκτική και τέλος το νησί του Πάσχα.

Κάθε τοποθεσία και οι πίστες αυτής έχουν ένα πραγματικά υπέροχο τοπίο για background και εκεί μάχεστε ενάντια στις περιέργως σφαίρες που όταν τις σκάτε με το εκάστοτε όπλο σας σπάνε σε μικρότερες (σαν μπάμπουσκες) οι οποίες είναι ακόμα πιο δύσκολο να τις πετύχετε, καθώς αναπηδούν άναρχα στη πίστα μέχρι να πετύχετε και την μικρότερη και να εξαφανιστούν.

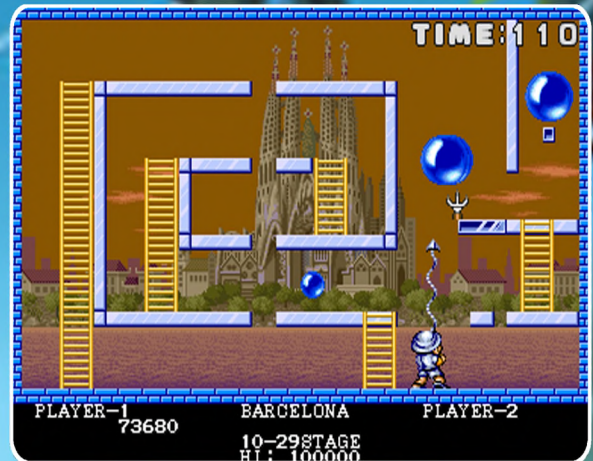


Άντε να τελειώνω με τις φουσκάλες για να βγάλω φωτογραφία τα αγάλματα.

Το έργο σας γίνεται ακόμα πιο δύσκολο από την ύπαρξη διαφόρων blocks (ή τούβλα όπως τα λέμε στο χωριό μου) που αλλάζουν τον τρόπο που κινούνται οι σφαίρες με απώτερο αποτέλεσμα να σας ακουμπήσουν και να χάσετε αυτόματα μια ζωή.

Ξεκινάτε με όπλο σας που είναι ένα καμάκι που το εκτοξεύετε κάθετα προς τα πάνω αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αποκτήσετε νέα όπλα: Διπλό καμάκι (για μένα το καλύτερο όπλο), ένα άλλο καμάκι που μένει μέχρι να πέσει κάποια σφαίρα πάνω του. Το σπλοπολυβόλο που με

αυτό ρίχνετε πολλές ριπές και μπορείτε να πετύχετε πολλές σφαίρες-μπαλόνια, έχει όμως περιορισμό στα πυρομαχικά. Άλλα βοηθήματα αποτελούν το μαγνητικό πεδίο σαν ασπίδα που για περιορισμένο χρόνο σας προστατεύει από τις κακόβουλες πολύχρωμες σφαίρες-μπαλόνια. Μετά είναι το ρολόι που παγώνει τον χρόνο και μπορείτε να πετύχετε τις σφαίρες χωρίς αυτές να αναπηδούν από εδώ και εκεί. Και τέλος υπάρχει ο δυναμίτης που σκάει όλες τις σφαίρες-μπαλόνια στο μικρότερο δυνατό μέγεθος ταυτόχρονα (αυτό δεν κατάλαβα ποτέ που βοηθάει καθώς το παιχνίδι γίνεται πολύ δύσκολο).



Στην Βαρκελώνη για τουρισμό ήρθα όχι για αυτό!



Μέσα στο παιχνίδι εμφανίζονται κάποια φαγώσιμα που αν τα πάρετε θα κερδίσετε πολλούς πόντους καθώς και διάφορα ζώα πουλιά καβούρια κ.α που επίσης δίνουν καμμία φορά πόντους. Αν όμως δεν τα χτυπήσετε, και αυτά σας αγγίζουν, τότε αδρανοποιείται το όπλο σας με αποτέλεσμα να κινδυνεύετε από τα ιπτάμενα μπαλόνια.

Οι ζωές που έχετε είναι 5 (αλλά οι μαγαζάτορες πείραζαν το μηχάνημα και τις έκαναν 3 για να το ταϊζουμε 50αρικά), αν μαζέψετε πολλούς πόντους κερδίζετε ζωή.

Κάθε φορά που μια σφαίρα-μπαλόνι σας ακουμπήσει αυτόματα χάνεται ζωή και η πίστα ξεκινά από την αρχή. Ειδικά όταν έχει μείνει ένα τελευταίο μπαλονάκι στην πίστα και χάσεις, αυτό μπορεί να σε κάνει να χτυπάς το κεφάλι σου στο μηχάνημα μέχρι να σε διώξει ο ιδιοκτήτης.

Όταν παίζετε διπλό το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο καθώς μοιράζονται τα μπαλόνια που πρέπει να χτυπήσετε και πολλές φορές μπορείτε να παίζετε στρατηγικά και να μοιράζετε τη δουλεία!

Για να περάσουμε την πίστα δεν πρέπει να υπάρχει ότε ένα μπαλόνι που χοροπηδάει ανέμελο. Μόλις καταφέρνουμε να αλλάξουμε τοποθεσία υπάρχει μια εισαγωγική οθόνη που δείχνει τους ήρωες μας σε ανέμελες στιγμές π.χ. στην παραλία κλπ. Να σημειωθεί ότι κάθε πίστα έχει περιορισμένο χρόνο εντός του οποίου πρέπει να την ολοκληρώσεις, αλλιώς χάνεις ζωή.



Γραφικά

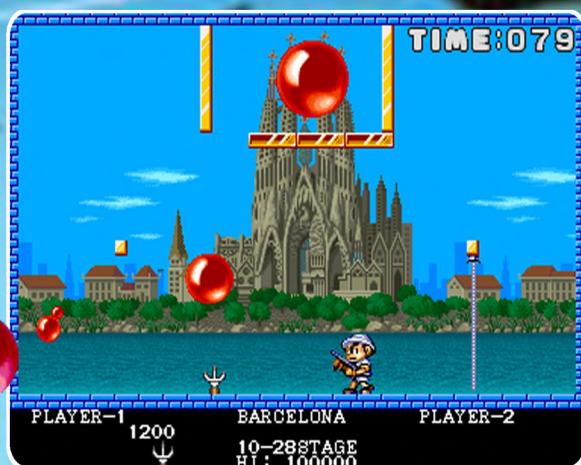
Απλά γραφικά, καλοσχεδιασμένα, που μοιάζουν με Manga (ειδικά οι χαρακτήρες μας). Το παιχνίδι λόγω της απλότητας του δεν έχει κατι φοβερό να επιδείξει σε γραφικά. Οι τοποθεσίες και τα background της κάθε πίστας ουσιαστικά είναι ένα όμορφο τοπίο που μοιάζει με καρτ-ποστάλ. Πέραν αυτού δεν υπάρχει κάτι άλλο αξιοσημείωτο.

Ήχος

Απλά, μονότονα, tunes που θυμίζουν κάτι από Ιαπωνία, τα οποία είναι εκνευριστικά αλλά δεν τους έδινες και πολλή σημασία καθώς το gameplay του παιχνιδιού είναι ο απόλυτος πρωταγωνιστής. Τα FX είναι κυρίως ήχοι από τα μπαλόνια που σπάτε και τους πόντους που κερδίζετε ούτε εδώ υπάρχει κάτι ιδιαίτερο.

Γενικά

Νομίζω πως το Rang είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα ότι για να είναι ένα παιχνίδι επιτυχημένο και ευχάριστο δεν χρειάζονται εντυπωσιακά χαρακτηριστικά πέραν του καλού gameplay, κάτι που δυστυχώς δεν έχουμε σήμερα ενώ κάθε μήνα σχεδόν έχουμε κυκλοφορίες παιχνιδιών με φανταστικά γραφικά και ήχο.



Ο άλλος έκανε τον γύρο του κόσμου σε 80 ημέρες και εγώ γυρνάω όλο τον κόσμο και σκάω φουσκάλες!

Χωρίς να θελω να γίνω υπερβολικός ή νοσταλγικός, εμείς που ζήσαμε τη χρυσή εποχή των arcades είμαστε μάρτυρες παιχνιδιών που κατάφεραν να μας καθηλώνουν και να μας είναι εθιστικά ευχάριστα ακόμα και αν πολλές φορές αυτά ήταν εκνευριστικά δύσκολα! Είχαν όμως το καίριο χαρακτηριστικό που πρέπει να διέπει κάθε παιχνίδι για να είναι δημοφιλές και αυτό δεν είναι τίποτα περισσότερο από το gameplay.

Έκανα ένα review που για τα γραφικά και τον ήχο έχω αφιερώσει μόνο 2-3 σειρές (θα με σκοτώσει ο αρχισυντάκτης, ακούς Τελονίο;;;) και αναφέρομαι σε ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια εκείνης της εποχής. Κάτι τέτοιο θα ήταν αδιανόητο σήμερα όπου ο τεχνικός τομέας είναι το παν.

Πριν παίζετε

Οπλιστείτε με υπομονή, πιείτε και κανένα ηρεμιστικό. Βάλτε κανένα τραγούδι που σας αρέσει να παίζει γιατί η μουσική του παιχνιδιού είναι άστα να πάνε.





telonio

ARCADE

OPERATION

WOLF

Το Operation Wolf της Taito κανονικά δεν χρειάζεται και δεν έχει καθόλου ανάγκη για συστάσεις και κριτική. Είναι ένα από τα πιο πετυχημένα arcade παιχνίδια όλων των εποχών και κέρδισε επάξια την υψηλότερη βαθμολογία στον διαγωνισμό Golden Joystick Award for Game of the Year το 1988. Επειδή ήταν ένα καθαρό shooting arcade παιχνίδι, ήταν πολύ πολύπλοκο την δεκαετία του 1980 για να το αντιγράψουν οι πονηροί Έλληνες και να το βγάλουν σαν νανάκι με Κορεάτικο hacked jamma. Κάτι που έγινε με σχεδόν όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια arcade που είχαν για χειρισμό joystick, ακόμη και trackball και spinner. Για τον ίδιο λόγο δεν είδαμε κάκιστα αντίγραφα και από τις arcade καμπίνες Ridge Racer, Daytona USA και Sega Rally. Η πολυπλοκότητα τους ήταν πολύ υψηλή για εκείνη την εποχή.

Θα δούμε μαζί λοιπόν το Operation Wolf που βγήκε στις arcade αίθουσες το 1987 και έκανε πάταγο. Ένα από τα λίγα παιχνίδια που με αυτό τότε σαν μικρά παιδιά νιώθαμε για λίγο άντρες (στο σινεμά ήμασταν πλήρως καλυμμένοι είχαμε το Commando, Cobra και Conan).

Σενάριο

Παίρνετε τον ρόλο του Αμερικάνου στρατιώτη Roy Adams των ειδικών δυνάμεων. Στόχος σας είναι να εισβάλετε στο στρατόπεδο του εχθρού και να καταφέρετε να διασώσετε πέντε ομήρους που κρατά ο εχθρός. Βέβαια η αποστολή σας δεν είναι καθόλου εύκολη αφού καλείστε να αντιμετωπίσετε έναν ολόκληρο στρατό ολομόναχος. Απλά και άμεσα κατανοητά πράγματα δηλαδή. Όχι σαν σήμερα που ακόμη και τα shooting σύγχρονα παιχνίδια έχουν τις χολυγουντιανές υπερβολικές φανφάρες με πολύπλοκα σενάρια.

Gameplay

Η καμπίνα ήταν ψηλή και έπαιζες όρθιος (όπως στις περισσότερες γνήσιες καμπίνες). Το παιχνίδι ήταν πρώτου προσώπου και η κάμερα ακολουθούσε μια απόλυτα ευθεία πορεία στην οθόνη. Το παιχνίδι έχει 6 επίπεδα και υπάρχει μια τυπική ιστορία με μια εικόνα που εμφανίζεται όταν περνάτε ένα επίπεδο.

Το παιχνίδι χρησιμοποιούσε ένα μεταλλικό και ψεύτικο ομοίωμα από όπλο Uzi το οποίο είχε σκανδάλη για πυρ και ένα κουμπί στη βάση για την ρίψη χειροβομβίδας. Η τεχνολογία που είχε το όπλο ήταν optical controller, με άλλα λόγια light gun.



Ας δούμε λίγο με ποιο τρόπο λειτουργούσε αυτή η τεχνολογία. Όταν τραβάμε τη σκανδάλη, η οθόνη μαυρίζει τελείως και περνά σε όλους τους πιθανούς στόχους που εμφανίζονται αυτήν τη στιγμή, αναβοσβήνοντας με μια έντονη λευκή εικόνα για κάθε στόχο. Το όπλο έχει μια φωτοδίοδο μέσα στην κάννη που λέει στο σύστημα εάν εντόπισε ή όχι το λευκό φλας. Το κύκλωμα συγχρονίζει αυτές τις πληροφορίες με τους στόχους για να δει ποιος στόχος (εάν υπάρχει) χτυπήθηκε και να πράξει αναλόγως. Όλα αυτά συμβαίνουν σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο και ο παίκτης το αντιλαμβάνεται μόνο ως στιγμιαίο φλας. Επίσης μέσα στο όπλο υπήρχε και ένα μοτέρ που έδινε την ανάδραση σε κάθε πίεση της σκανδάλης (περισσότερος ρεαλισμός).



Αυτός με το μουστάκι τα πάει καλά για Danny Trejo. Ο άλλος με το ξανθό μαλλί θέλει ακόμη δουλειά για να θυμίζει τον Schwarzenegger.

Μέσα στο παιχνίδι λοιπόν, στη διάθεσή σας έχετε περιορισμένες σφαίρες (6 γεμιστήρες) και ακόμη πιο περιορισμένες χειροβομβίδες (5 στον αριθμό). Οπότε η αλόγιστη χρήση του όπλου σας θα σας κοστίσει αναπόφευκτα μια ζωή. Οι εχθροί εμφανίζονται στην οθόνη από δεξιά και αριστερά καθώς η οθόνη κάνει scroll. Οι εχθροί βγαίνουν εύκολα εκτός μάχης με μια ριπή από το πολυβόλο σας. Όμως τα οχήματα χρειάζονται πολύ περισσότερες βολές για να καταστραφούν. Με την ρίψη χειροβομβίδας θα τα κάνετε παλιοσίδερα πολύ γρήγορα. Επίσης, η χειροβομβίδα θα σας φανεί χρήσιμη όταν υπάρχουν αρκετοί εχθροί μαζεμένοι. Πυρομαχικά με γεμιστήρες θα βρείτε κατά την πορεία σας σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Χειροβομβίδες θα σας δώσει δυο το παιχνίδι όταν περάσετε μια πίστα.

Τα items που θα βρείτε στην πορεία σας και θα σας βοηθήσουν είναι γεμιστήρες με σφαίρες, χειροβομβίδες (τις ονομάζει ρουκέτες), ένα κόκκινο μπουκάλι με το σύμβολο P που σας δίνει recovery 5 χτυπημάτων, δυναμίτης και μια μεγάλη κίτρινη σφαίρα που αναγράφεται τη λέξη FREE και είναι ουσιαστικά ένα μυδράλιο με άπειρες σφαίρες αλλά για σύντομο χρονικό διάστημα.

Στο δεξιά τμήμα της οθόνης υπάρχει μια κατακόρυφη μπλε στήλη με τετράγωνα που δηλώνει την ενέργειά σας. Όσο δέχεστε χτυπήματα το κόκκινο χρώμα ανεβαίνει κατακόρυφα, και όταν φτάσει στο τέλος της στήλης θα χάσετε μια ζωή. Ακριβώς δίπλα βλέπετε το score σας και από κάτω τον αριθμό με τους γεμιστήρες, τις σφαίρες και τις χειροβομβίδες που έχετε διαθέσιμες την συγκεκριμένη στιγμή. Παρακάτω θα δείτε με αριθμούς και σύμβολα πόσους έχετε σκοτώσει από πεζοπόρα τμήματα και πόσα ελικόπτερα και οχήματα έχετε καταστρέψει.

Στην πρώτη πίστα βρίσκεστε μέσα στο εχθρικό στρατόπεδο. Ο εχθρικός στρατός απαρτίζεται από πεζοπόρα τμήματα, πύργους σκοπευτών, οχήματα μεταφοράς προσωπικού, άρματα και ελικόπτερα. Θα πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή να μην πυροβολείτε τις νοσοκόμες που κρατούν το φορείο και εμφανίζονται ξαφνικά στην οθόνη. Αν τους ρίξετε θα χάσετε ένα σημαντικό τμήμα της ενέργειάς σας.

Στη δεύτερη πίστα βρίσκεστε στη ζούγκλα και δίπλα από ένα ποτάμι. Οι εχθροί είναι πεζοπόρα τμήματα, στρατιωτικά σκάφη με πολυβόλα και διαφορετικού τύπου τεθωρακισμένα οχήματα. Οι νοσοκόμες κάνουν και πάλι την εμφάνισή τους στην οθόνη για αυτό μεγάλη προσοχή που ρίχνεται τις σφαίρες.



Εγώ πάπες βγήκα να κυνηγήσω...

Στην τρίτη πίστα βρίσκεστε σε ένα χωρίο με καλύβες. Και εδώ είναι γεμάτο με εχθρούς και τα παραπάνω στρατιωτικά πεζοπόρα τμήματα και οχήματα κάνουν την εμφάνισή τους. Εδώ όμως εμφανίζονται πολύ πιο γρήγορα πράγμα που σημαίνει πως τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά. Πλέον 2 τύποι γυναικών περνούν τρέχοντας και φωνάζοντας στην οθόνη. Μια γυναίκα του χωριού αλλά και μια ξανθή γυναίκα με μπικίνι! Εννοείται πως δεν πρέπει να τις πυροβολήσετε. Στην τέταρτη πίστα βρίσκεστε σε ένα στρατόπεδο με αποθήκες πυρομαχικών. Εδώ στους εχθρούς έχουν προστεθεί πλέον και όλμοι που βάλλουν εναντίον σας.

Στην τέταρτη πίστα βρίσκεστε στο στρατόπεδο συγκέντρωσης κρατουμένων. Σκοπός εδώ είναι να

καταφέρετε να μην χτυπήσετε τους πέντε ομήρους που βγαίνουν από τις φυλακές και να καταφέρετε να επιβιώσετε από τις εχθρικές δυνάμεις.

Στην πέμπτη και τελευταία πίστα είστε πλέον στο αεροδρόμιο. Εδώ πρέπει να πυροβολείτε τα εχθρικά sprites με ακρίβεια και να μην ρίχνετε στους ομήρους που προσπαθούν να ανέβουν στο αεροπλάνο διαφυγής. Εδώ το παιχνίδι σας εμφανίζει όλο το εχθρικό στράτευμα εναντίον σας. Μόλις καταφέρετε να προστατέψετε του πέντε ομήρους και ανέβουν στο αεροπλάνο, αυτό θα απογειωθεί. Μαζί του προφανώς επιβιβάσετε και εσείς σε ένα ελικόπτερο ή αεροπλάνο (η οθόνη ανεβαίνει υψομετρικά δίνοντας αυτή την εντύπωση). Πίσω του κάνουν την εμφάνισή τους αρκετά επιθετικά και εχθρικά ελικόπτερα. Αφού τα καταστρέψετε όλα εμφανίζεται το τελικό επιθετικό ελικόπτερο που είναι ένα Mil Mi-24 και μπορεί να καταστραφεί σχετικά εύκολα.

Γραφικά

Πολύ καλά γραφικά με αρκετή λεπτομέρεια και σωστά τοποθετημένα χρώματα. Οι εχθροί φαίνονται ξεκάθαρα στην οθόνη και δεν μπερδεύονται με τα backgrounds. Το scrolling της οθόνης είναι ομαλότατο και τα backgrounds είναι καλοσχεδιασμένα με την απαραίτητη λεπτομέρεια. Ήταν αδιαμφισβήτητα ένα από τα παιχνίδια που είχαν τα καλύτερα γραφικά σε arcades. Δείτε μόνο τις φωτογραφίες και θα καταλάβετε τι εννοώ και μην ξεχνάτε πως αναφερόμαστε στο 1988.

Ήχος

Ο τομέας του ήχου είναι επίσης προσεγγμένος και υπάρχουν οι απαραίτητοι ήχοι για το είδος του παιχνιδιού. Υπάρχουν λίγες σύντομες μελωδίες στην εισαγωγή και κάθε φορά που περνάτε μια πίστα. Μέσα στο παιχνίδι επικρατούν κατά βάση οι ήχοι των πυροβολισμών και των εκρήξεων. Επιπλέον ακούγονται και οι ήχοι θανάτου των εχθρών. Στην εισαγωγή υπάρχει sampled speech που λέει τον τίτλο του παιχνιδιού και μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, ακούγεται και πάλι sampled speech "Operation initiated".



Αλήτες που μου κλέψατε τα κοκόρια!

Γενικά

Στην arcade έκδοση δεν υπήρχε στόχος στην οθόνη όπως υπάρχει σε κάθε format ηλεκτρονικού υπολογιστή ή κονσόλας. Η στόχευση γινόταν από το κλισιοσκόπιο του όπλου. Οπότε αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να είστε ακριβής στον στόχο σας. Φυσικά αυτό ήταν πολύ εύκολο στα home συστήματα λόγω του στόχου που βλέπαμε στην οθόνη. Ήταν τρομερό -και ακόμη είναι- το να στοχεύεις και να πυροβολείς τους εχθρούς και εκτός των έντονων ήχων από τους πυροβολισμούς, να νιώθεις και την ανάδραση στο μεταλλικό όπλο. Το να έπαιζες αυτό το παιχνίδι ήταν μια εμπειρία.

Το gameplay δεν ήταν τόσο εύκολο αλλά σε άφηνε να παίζεις και άξιζε τις είκοσι δραχμές να φτάσεις τουλάχιστον μέχρι το δεύτερο επίπεδο. Μετά τα πράγματα δυσκόλευαν αισθητά και το παιχνίδι απαιτούσε από τον παίκτη απόλυτη στόχευση και συγκέντρωση για να προχωρήσει παραπέρα. Οι εχθρικές δυνάμεις πολλαπλασιάζονται ανάλογα σε κάθε πίστα που περνάτε. Ειδικά στο 4ο και 5ο επίπεδο δεν προλαβαίνεις να αποφασίσεις σε ποιόν να ρίξεις πρώτα.

Το παιχνίδι βγήκε σχεδόν σε κάθε ηλεκτρονικό υπολογιστή 8 bit και 16 bit και σχεδόν σε κάθε κονσόλα. Είχε το ίδιο gameplay με διαφορά πως υπήρχε εμφανής ο στόχος (δεν γινόταν διαφορετικά αφού δεν υπήρχαν light guns για όλα τα συστήματα τότε). Επίσης επειδή έπαιζες με τα πλήκτρα ή το joystick δεν ήταν όπως το να παίζεις με ένα όπλο που είχε και ανάδραση.

Μετά την κυκλοφορία του στα arcades, το παιχνίδι έλαβε ευρεία αναγνώριση από τους κριτικούς, ιδιαίτερα για το gameplay, τα γραφικά και το ιδιαίτερο χειριστήριό του. Ωστόσο, έλαβε επίσης και κάποια αρνητική κριτική για τη βία του, ιδιαίτερα μετά τη σφαγή στο Χάνγκερφορντ που είχε συμβεί στις 19 Αυγούστου του 1987 στην Αγγλία με 16 νεκρούς. Δηλαδή λίγους μήνες πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού.

Το περιοδικό Commodore User είχε γράψει πως ξεπερνά το After Burner της Sega ως «Είναι σίγουρα το παιχνίδι της χρονιάς», αλλά και ότι μπορεί να προκαλέσει κάποια διαμάχη για το βίαιο περιεχόμενο που μοιάζει με την ταινία Rambo. Η Clare Edgeley του Computer and Video Games το χαρακτήρισε σαν μία από τις καλύτερες νέες κυκλοφορίες, δηλώνοντας ότι, αν και υπερβολικά βίαιο, ήταν ένα εξαιρετικό και γρήγορο παιχνίδι δράσης. Ο Sinclair το ονόμασε «γρήγορο και εξαγριωμένο» παιχνίδι δράσης και είπε ότι «έσπασε ένα νέο έδαφος για τα παιχνίδια arcade, καθώς οι κακοί πυροβολούσαν απευθείας εναντίον σας μέσω της οθόνης».

Το παιχνίδι ήταν το πρώτο arcade shooting game με light-gun που είχε βία. Ενέπνευσε πολλά μεταγενέστερα arcade shooters με τοποθετημένα χειριστήρια πολυβόλου και αυξανόμενα επίπεδα βίας από τα τέλη της δεκαετίας του 1980 έως τις αρχές της δεκαετίας του 1990.

Το Operation Wolf δημιούργησε τέσσερις συνέχειες: **Operation Thunderbolt (1988)**, **Operation Wolf 3 (1994)** και το **Operation Tiger (1998)**.

Η καμπίνα ήρθε στην Ελλάδα το 1989 αν και δεν το συναντούσες τότε και τόσο εύκολα στις αίθουσες με τα arcades σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια. Παραμένει ακόμη ένα διασκεδαστικό παιχνίδι και είναι ίσως το holy grail των shooting arcade cabinets. Αλήθεια, ποιός δεν θα ήθελε να το έχει στο σπίτι του;

Πριν παίζετε

Περάστε στίβο μάχης των λοκατζήδων. Μετά παίζετε airsoft και νικήστε όλη την ομάδα μόνος σας. Αν τα καταφέρετε να τους νικήσετε όλους, βάλτε τους όλους να παριστάνουν στο έδαφος τους νεκρούς και εσείς από επάνω να ποζάρετε με χαμόγελο. Βγάλτε μια φωτογραφία και στείλτε την στο email του περιοδικού και θα την δημοσιεύσω.





ARCADE

DARK TOWER



telonio

Κοίτα να δεις που έμπλεξε ο Χαρίλαος φίλε μου. Είχε πάρει μάτι τα δώδεκα στρέμματα και το μαντρί με τα γίδια και τα κατσίκια του μπάρμπα Βαγγέλη Χαβουζοπαντελή. Ο μόνος τρόπος για να τα έκανε όλα αυτά δικά του ήταν να παντρευτεί την μοναχοκόρη του την Ευλαμπία.

Το μπάζο με τα σπυριά στο πρόσωπο που αν στεκόταν δίπλα από μια αγελάδα δεν ξεχώριζες ποια είναι ποια (πιθανόν να φώναζες Ευλαμπία την αγελάδα). Στο χωρίο κανείς δεν την ήθελε για γυναίκα του και δεν τους δίνω άδικο σε καμία περίπτωση. Ο Χαρίλαος όμως είχε κάνει την καρδιά του πέτρα για το βόδι την Ευλαμπία γιατί απλά στόχευε να αποκτήσει την μεγάλη προίκα από τον πατέρα της. Τόσα στρέμματα ελιές και τα ζώα θα του έδιναν τα χρήματα που ονειρευόταν μια ολόκληρη ζωή. Όμως το πράγμα στράβωσε όταν πήγε να ζητήσει το χοντρό χέρι της κόρης από τον μπάρμπα Βαγγέλη. Τον βρήκε να κλαίει γοερά καθισμένος στο σκαλί της εξώπορτας και όταν τον ρώτησε τι έχει, ο μπάρμπα Βαγγέλης του είπε κλαψουρίζοντας πως ο Πέτρος ο μπετόβλακας ο αλχημιστής από το διπλανό χωριό, έκλεψε την Ευλαμπία την προηγούμενη νύχτα. Ο Χαρίλαος ήταν έτοιμος να κάνει τα πάντα για να αποκτήσει την προίκα του μπάρμπα Βαγγέλη. Ύψωσε το ανάστημά του και ξεκίνησε για τον πύργο του πανούργου Πέτρου.

Σενάριο

Το σενάριο του παιχνιδιού πραγματεύεται αρκετά την γνωστή (και βαρετή) ιστορία της ωραίας νεαρής που είναι φυλακισμένη σε έναν πύργο και ένας ιππότης δίνει μάχη με τις κακές δυνάμεις για να την σώσει και να την κάνει δική του. Στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε έναν τύπο που μόνο ιππότη δεν μπορείς να τον ονομάσεις. Είναι κοντός και μάλλον άσχημος (η χαμηλή ανάλυση δεν βοηθά για να το εξακριβώσουμε) και κρατά στο χέρι του ένα ρόπαλο (μάλλον άνθρωπος των σπηλαίων πρέπει να είναι). Σκοπός του είναι να καταφέρει να φτάσει στον σκοτεινό πύργο και να σώσει την όμορφη κοπέλα (που μάλλον θα εκπλαγεί άσχημα όταν τον δει) και βεβαίως πριν φτάσει εκεί τον περιμένουν ορδές από πλάσματα της νύχτας (μάλλον θα τρομάξουν και αυτά). Όπως καταλαβαίνετε δεν υπάρχει κάποιο φιλοσοφημένο και πρωτότυπο σενάριο (δύσκολο να γυριστεί και ταινία με αυτό).

Gameplay

Ελέγχετε λοιπόν έναν μυστήριο τύπο που φορά μια μπλε κοντομάνικη μπλούζα και κρατά στα χέρια του ένα ρόπαλο. Με αυτό χτυπάτε αλύπητα τους εχθρούς που βρίσκονται στην οθόνη μέχρις εσχάτων. Απλά πράγματα δηλαδή. Η οθόνη είναι στατική και μόλις ξυλοφορτώσετε όλους τους εχθρούς περνάτε αυτόματα στην επόμενη οθόνη, ήτοι στο επόμενο επίπεδο. Δηλαδή είναι παρόμοιο με την αλλαγή επιπέδων όπως στο γνωστό Bubble Bobble. Σε κάθε οθόνη υπάρχουν αρκετές πλατφόρμες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αλλά ακριβώς το ίδιο μπορούν να κάνουν και οι εχθροί.



Μην το παίρνεις προσωπικά Βλαδίμηρε. Όλοι πρέπει να πληρώνουν τα πιάτα που σπάνε στο μαγαζί.

Το παιχνίδι διαθέτει πενήντα επίπεδα και θα πει κανείς πως είναι ενδιαφέρον. Όμως το χειρότερο είναι πως οι εχθροί είναι μόνο τέσσερα διαφορετικά sprites και ο μεγάλος κακός είναι πάντα ο ίδιος. Ναι σωστά διαβάσατε, δεν υπερβάλω καθόλου. Στην αρχή ομολογώ πως έχει λίγο ενδιαφέρον αλλά μετά από μερικά επίπεδα, είναι πολύ πιθανό να κουραστείτε να τα βάζετε με τους ίδιους εχθρούς (καθόλου απίθανο).

Γραφικά

Πρέπει να παραδεχτώ πως τα γραφικά είναι κάπως συμπαθητικά. Χωρίς βέβαια να διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας, έχουν καλοσχεδιασμένα backgrounds που είναι και το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Παραδόξως, τα εχθρικά sprites διαθέτουν περισσότερη λεπτομέρεια από τον κεντρικό ήρωα. Μυστήριο πράγμα μπορώ να πω που δεν συναντάμε συχνά σε παιχνίδια. Το animation είναι στοιχειώδες και scrolling υπάρχει μόνο όταν καθαρίζετε ένα επίπεδο από εχθρούς και πάτε στο επόμενο.

Ήχος

Εδώ θα τα χαλάσουμε λίγο γιατί όλα τα μουσικά θέματα είναι κυρίως από το Double Dragon. Εντάξει, δεν γνωρίζω το μπάτζετ της εταιρίας που έβγαλε το παιχνίδι. Τουλάχιστον θα μπορούσαν να βάλουν μουσική από κάποιο όχι και τόσο γνωστό παιχνίδι. Όχι να βγάζει μάτι. Τα ελάχιστα ηχητικά εφέ θυμίζουν και αυτά -ύπουλα- τα εφέ του Double Dragon. Γενικά ο ήχος μοιάζει σαν ένα κακόγουστο αστείο.



Χρήστο κοίτα, οι άλλοι εκεί κάτω δεν θα σε βοηθήσουν. Είναι πουλημένοι όλοι.

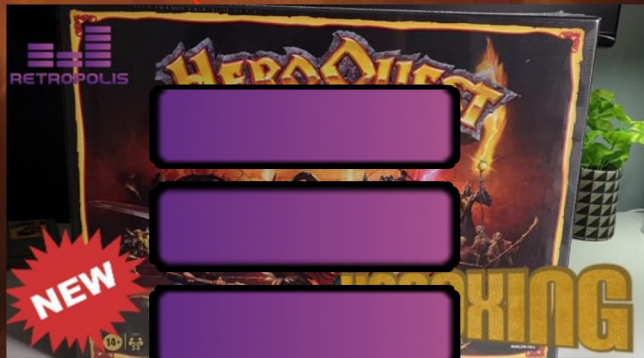
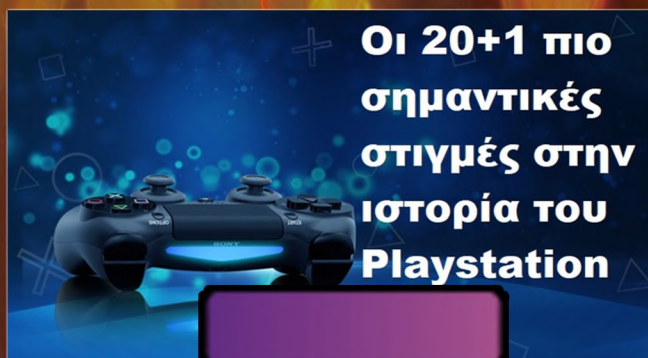
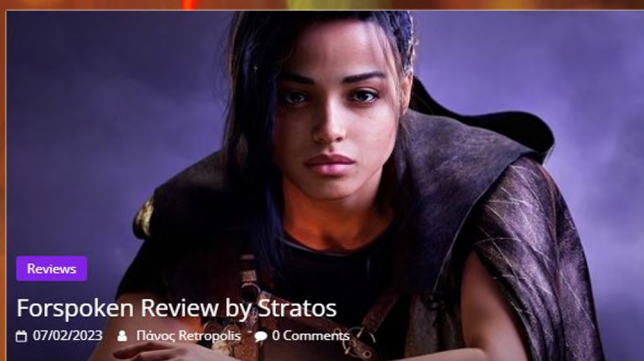
Γενικά

Πέφτει πολύ ξύλο, εννοώ πως ρίχνετε το ξύλο της αρκούδας κυριολεκτικά, στα φτωχά τέρατα των πρώτων επιπέδων τουλάχιστον. Γενικά το παιχνίδι μοιάζει σαν να είναι μια αρπαχτή που έφτιαξαν οι προγραμματιστές για να βγάλουν γρήγορα λεφτά. Σίγουρα η καθαρή αντιγραφή των μουσικών κομματιών είναι ένας καλός λόγος να μην πάρει κανείς σοβαρά την προσπάθεια. Ακόμη χειρότερα είναι πως οι εχθροί δεν έχουν ποικιλία και οι τελικοί κακοί είναι πάντα οι ίδιοι.

Πριν παίξετε

Η πραγματική Ευλαμπία στο χωριό σας είναι ακόμη πιο χοντρή από αυτή της περιγραφής στην εισαγωγή. Μάλιστα πριν μια εβδομάδα τα έβαλε με τον ταύρο του γείτονα και τον νίκησε. Πριν παίξετε το παιχνίδι (ήρωας) αφήστε στην πόρτα της Ευλαμπίας ένα τριαντάφυλλο και γίνετε καπνός για πάντα. Μην σας πάρει πρέφα όμως γιατί σας βλέπω να σας δένει με μια αλυσίδα και να σας κάνει κατοικίδιο. Και σίγουρα δεν το θέλετε αυτό.





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>

HINTS 'N' TIPS



telonio

Battle Squadron

AMIGA

Δώστε μεγάλη προσοχή γιατί αυτό το hint είναι δύσκολο. Πληκτρολογήστε την λέξη CASTOR σε οποιαδήποτε στιγμή για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Τόσο δύσκολο...

Pacmania

Spectrum

Αν περνάτε δύσκολα μέσα στο παιχνίδι, τότε δώστε POKE 35141,0 και έτσι θα έχετε την δυνατότητα να περνάτε μέσα από τους αντιπάλους. Όχι και άσχημα έτσι;

Chase H.Q

Amstrad

Κάντε redefine keys και ορίστε σαν πλήκτρα τα SHOCKED και πατήστε Return. Θα εμφανιστεί ένα ιδιαίτερα χρήσιμο test screen στην οθόνη. Ξαναπιέξτε τα πλήκτρα όπως εσείς θέλετε.

Μέσα στο παιχνίδι πατήστε το πλήκτρο 2 για να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο. Πατώντας το 1 παίζεται το 1ο επίπεδο από την αρχή. Με το 4 έχετε ένα credit παραπάνω και με το 3 βλέπετε την τελική οθόνη. Όμορφα πράγματα.



Jumping Jackson

Atari ST

Ο μυστικός κωδικός για τα 4 πρώτα επίπεδα, που κρατά ο Κέρβερους και δεν σας τον δίνει όσα κόκαλα του πετάτε, είναι KAYLEIGH.

Xenon

Atari ST

Ένα τρομερά δύσκολο hint που λίγοι θα καταφέρουν να το ενεργοποιήσουν. Απλά πατήστε το F5 για άπειρη ενέργεια και το F4 για να αλλάξετε πίστα.

Matchday

Spectrum

Σε αυτό το παιχνίδι οι αντίπαλοι διαθέτουν πρωτοποριακή τεχνική νοημοσύνη. Μάλιστα, οι προγραμματιστές μετά από το παιχνίδι είχαν μεταβεί στην Nasa.

Μόλις προηγηθείτε στο σκορ, απλά πάρτε την μπάλα στην κατοχή σας και σταθείτε ακίνητος. Όλοι οι παίκτες θα μείνουν επίσης ακίνητοι μέχρι να τελειώσει το ματς.

XCEL

Amstrad

Για να ενεργοποιήσετε τις άπειρες ζωές πληκτρολογήστε το παρακάτω listing και με ευχαριστείτε αργότερα.

```
10 MEMORY %8FF: LOAD"!xcel"  
20 50/1 &901E, &C9  
30 CALL &9000  
40 POKE &3227, 0  
50 POKE &3228, &BE 55 FOR p= &BE00 TO &BE07  
65 READ a$  
70 POKE p, VAL ("&" + a$)  
75 NEXT: CALL &3000  
85 DATA 3e, 00, 32, a4  
90 DATA 33, c3, 5d, 6a
```



Sotiris Vog's Vault of Goods



Sotiris Vog

Mια από τις μεγαλύτερες χαρές του κυνηγιού αγαπημένων παιχνιδιών από εταιρίες και developers που γνωρίσαμε μέσω των υπέροχων τους τίτλων, είναι όταν πέφτουμε σε τίτλους που είτε αγνοούσαμε την ύπαρξη τους, είτε είχαμε μια γενική ονομαστική αναφορά, συνήθως σε κάποιο περιοδικό του χώρου (που πιθανώς χλιοδιαβάσαμε). Και ενώ υπήρχε η περιέργεια, δεν δόθηκε ποτέ η ευκαιρία!

Και αυτή είναι η περίπτωση του πρώτου παιχνιδιού που θα δούμε εδώ!



Developers: New World Computing

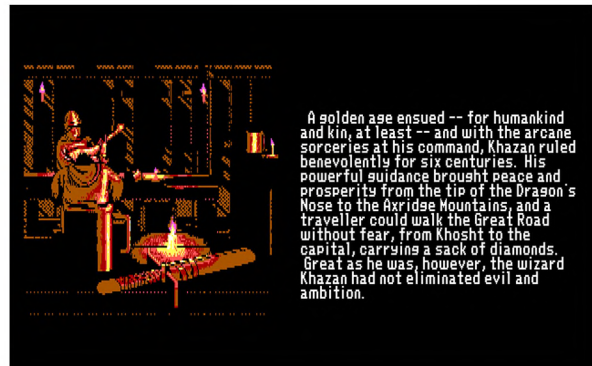
Publisher: New World Computing

Format: DosBox

Είμαστε στην δεκαετία του '70 και ένας βιβλιοθηκάριος στην δημοτική βιβλιοθήκη στο Phoenix της Arizona, διαβάζοντας από έναν φίλο του το βιβλίο κανόνων του D&D, ενθουσιάστηκε με την ιδέα του κόσμου αυτού των RPG.

Όμως, αυτό που σχολίασε ο Ken St. Andre, ήταν το πόσο πολλοί κανόνες υπήρχαν και του φάνηκε αρκετά περίπλοκο... και τον Απρίλιο του 1975, ολοκλήρωσε την συγγραφή του δικού του κόσμου. Του δικού του RPG που άκουγε στο όνομα Tunnels & Trolls. Αυτοέκδοση μεν, με αρκετά μεγάλη επιτυχία δε, τόσο που μερικούς μήνες αργότερα η εκδοτική Flying Buffalo εξέδωσε την δεύτερη έκδοση του.

Η επιτυχία του και το γεγονός πως ήταν ο μοναδικός σοβαρός ανταγωνιστής του D&D, οδήγησε ήδη ως το 1979 στην πέμπτη έκδοση των κανόνων και αγκαλιάστηκε θερμά σε Ηνωμένο Βασίλειο, Γερμανία, Γαλλία, Ιταλία, Φινλανδία αλλά και Ιαπωνία. Οι πιο κατανοητοί του κανόνες και η έμφαση στην διασκέδαση, το έκαναν ιδιαίτερα αγαπητό. Άλλωστε, ο ίδιος υπήρξε RPG fan καθώς και λάτρης του Tolkien και του φανταστικού.

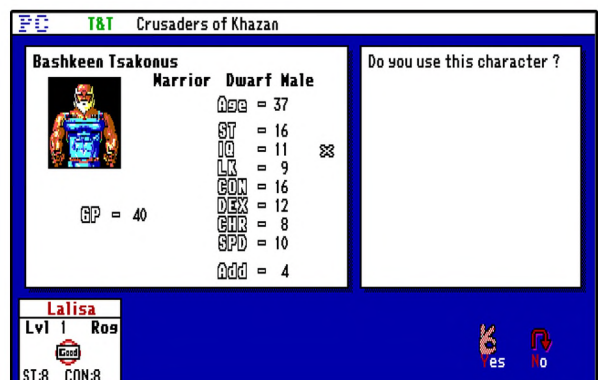


Αυτά τα στοιχεία και την αμεσότητα του όμορφου αυτού κόσμου, είδε και λάτρεψε ο Jon Van Caneghem, ο θρυλικός game designer της New World Computing, υπεύθυνος μεταξύ άλλων για την δημιουργία μερικών από τα, κατά γενικά ομολογία, καλύτερα και ιστορικότερα RPG και όχι μόνο: Might & Magic, Heros of Might & Magic, King's Bounty, Planet's Edge...

Έχοντας ήδη δημιουργήσει τα Might & Magic I & II και Nuclear War, έρχεται το 1990 με μια αρκετά τολμηρή κίνηση: Ένα παιχνίδι δυτικής νοοτροπίας, σε απόδοση jrrpg της εποχής για το θρυλικό Ιαπωνικό NEC PC 88 & 98 αλλά και άλλων συστημάτων όπως FM Towns.

Με lead τον Jon Van Caneghem και με Ιάπωνες προγραμματιστές, γίνεται το launch, σημειώνει μεγάλη επιτυχία, φυσικά ΚΑΙ στην dos release του για IBM & Tandy. Θεωρείται κλασσικό και με μεγάλο κοινό από πίσω, η υποστήριξη του με τελευταίο γνωστό (τουλάχιστον σε μένα) patch, να έρχεται κάπου στο 2001... Όμως, αυτή είναι η μία πλευρά του νομίσματος.

Είναι από τις φορές που παιχνίδι δίχασε πολύ το κοινό και, κυρίως, τους reviewers της εποχής, καθότι οι κριτικές ήταν τουλάχιστον διφορούμενες.



Υπήρχε κόσμος που δεν άρεσε καθόλου η αισθητική των '80s που υπήρχε στα visuals και ακόμα και τότε, υπήρξε out-dated. Και η αλήθεια είναι ότι η προσπάθεια να παντρέψουν το στυλ του Ultima με του Ys, μάλλον πήγε πίσω τεχνολογικά το οπτικό κομμάτι. Και γι' αυτό οι επικριτές του παιχνιδιού, μιλούσαν για χάσμα επικοινωνίας designer με προγραμματιστές. Διότι σαν κόσμο και ιστορία.. Είναι εξαιρετικά καλογραμμένο, ήδη από την πρώτη πόλη έχεις πάνω από 10 μέρη να επισκεφτείς, ηrcs να μιλήσεις και εξοπλισμό να αγοράσεις.

Φυσικά, όσο απλός και να είναι ο κόσμος αυτός, άλλο τόσο δύσκολος είναι και απαιτεί απαραίτητη προετοιμασία για να επιβιώσεις, ακόμα και από την πρώτη μάχη!

Με επιλογή του να ξεκινήσεις με έναν random χαρακτήρα ή με ένα party of four με ένα σχετικό character modification και με την δυνατότητα για dice roll για τα stats, με ένα σχετικά απλό story σαν background ξετυλίγεται μια μεγάλη περιπέτεια.

Ο Μάγος – Βασιλιάς Khazan είναι σε έναν μαγικό λήθαργο, σε μια κατάσταση αλλοιωμένης πραγματικότητας και είναι ο μόνος που μπορεί να επαναφέρει την ισορροπία στον κόσμο: Η Αυτοκράτειρα του Θανάτου Lerotra'h'h έχει σπείρει παντού τον σπόρο της καταστροφής και γέμισε με τέρατα τον κόσμο. Και μόνο οι ήρωες που ανέλαβαν την αποστολή της αποκατάστασης του ισχυρού Μάγου – Βασιλιά, μπορούν να κάνουν κάτι γι' αυτό και να αντιμετωπίσουν την Lerotra'h'h!

Προσωπικά, θεωρώ ότι το Tunnels & Trolls ανήκει στην κατηγορία εκείνων των παιχνιδιών που δικαίως θεωρούνται κλασσικά, όμως "απαιτούν" από τον παίκτη ακόμα και να παραβλέψει κάποιες στιλιστικές επιλογές καθώς και την έλλειψη ολοκληρωμένου ήχου /soundtrack.



Το gameplay του είναι κατά τη γνώμη μου πολύ στιβαρό και οι επιλογές που έχει ο παίκτης στο σύστημα μάχης, είναι ένα κράμα αυτόματης μάχης εφόσον υπήρξε στρατηγική προετοιμασία και μπορεί να οδηγήσει σε μια σχετικά σύντομη νίκη – ή στον απόλυτο όλεθρο. Όμως αυτό μπορεί πάντα να διορθωθεί πιέζοντας το space και πηγαίνοντας σε λειτουργία manual combat που επιτρέπει πολλές ρυθμίσεις όπως ανταλλαγή εξοπλισμού, αποφάσεις του πως θα κινηθούν οι παίκτες σου και άλλα πολλά.

Η κίνηση, οι διάλογοι, τα πάμπολλα quests και interactions έχουν μια τρομερά πετυχημένη δόση χιούμορ και μαζί με την τρομερά καλογραμμένη δομή του παιχνιδιού, δίνει μια ροή στην ιστορία και στο gameplay που θα ζήλευαν πολλά επιτυχημένα RPG εκεί έξω...



Το πέρασμα του χρόνου, η εναλλαγή νύχτας και ημέρας, οι εποχές αλλά και ο καιρός, είναι στοιχεία που έχουν εισαχθεί, φτιάχνοντας ένα real time επίτευγμα που προσδίδει βάθος στην εξερεύνηση και την γενική ροή. Η χρήση μεταφορικών μέσων όπως η ναύλωση караβιού για ταξίδια σε άλλες περιοχές του κόσμου, είναι ενδιαφέροντα από μόνα τους και σε κάθε λιμάνι, χωριό ή κάστρο θα συναντήσεις μοναδικούς χαρακτήρες και δομή. Εκεί φαίνεται και το πόσο καλογραμμένο είναι και τι δυνατότητες δίνει στην εξερεύνηση του κόσμου.

Το πλούσιο εσωτερικό του τώρα, με τον πανέμορφο του χάρτη να δεσπόζει ως σήμα κατατεθέν της New World Computing, το βιβλιαράκι του που είναι μια σύντομη εξιστόρηση για τον κόσμο και τα γεγονότα, ταυτόχρονα έχει τον ρόλο appendix για οπλισμό και πανοπλίες και... φυσικά... αποτελεί σύστημα password για να μπορέσεις να παίξεις το παιχνίδι. Ξέρετε τώρα: "Πληκτρολογείτε την τρίτη λέξη της δωδέκατης σειράς της έβδομης σελίδας του manual για να συνεχίσετε". Φυσικά, δεν λείπουν τα reference cards και η επεξήγηση εγκατάστασης και controls πληκτρολογίου.

Στην συλλογή μου κατέχω την έκδοση με τις έξι δισκέτες των 5 1/4", γι' αυτό και παίχτηκε σε DosBox σε μοντέρνο σύστημα καθότι δυστυχώς δεν έχω ανάλογο drive στα retro συστήματά μου. Προτείνονται όπως πάντα, ρυθμίσεις για την ταχύτητα του παιχνιδιού και σωστή απόδοση ήχου!

Το Tunnels & Trolls είναι ένα ιδιαίτερα φτιαγμένο πόνημα, γεμάτο αγάπη από τους δημιουργούς και σίγουρα με τις δικές του αστοχίες σε τομείς όπως τα γραφικά και ο ήχος. Θα επαναλάβω πάραυτα πως πιστεύω ακράδαντα ότι αξίζει να βρίσκεται στο πάνθεον των κλασσικών και, γιατί όχι, θα έπρεπε απαραίτητως να υπάρξει κάποια re-imagined παρουσίαση.

AREA-51

Developers: Mesa Logic
Publisher: Atari
Format: Windows XP SP3

Είμαστε σχεδόν στα μέσα της δεκαετίας του '90, και η θρυλική και αγαπημένη Atari, ήταν σε μεγάλα οικονομικά αδιέξοδα. Ήδη ο οικονομικός όλεθρος του Jaguar φαινόταν τεράστιος με μόλις ένα χρόνο κυκλοφορίας, και η Atari χρειάζεται επείγοντως ένα hit. Κάτι να την φέρει στην κορυφή.

Είμαστε στο '93 με '94 και η μεγάλη μόδα στα arcade ήταν τα light gun games και η συνεχώς εξελισσόμενη τεχνολογία έμελλε να βγάλει ογκόλιθους στο είδος – βλέπε Time Crisis το 1995 και House of the Dead το 1996! Η απόφαση λοιπόν πάρθηκε και το κυνήγι για το επόμενο hit που θα έφερνε στα συγκαλά της την Atari ήταν καθ' οδόν και άκουγε στο όνομα Bounty Hunter... με μια μεγάλη αναποδιά, καθώς όχι μόνο το development team του παιχνιδιού αυτού, είχε ήδη απορροφηθεί από την Electronic Arts, αλλά και πολλοί lead devs είχαν ήδη αποχωρήσει για την EA.

Έπρεπε να παρθεί μια γρήγορη απόφαση και η Atari αποφάσισε να αναθέσει σε εξωτερικό studio την ολοκλήρωση του Bounty Hunter. Η λύση βρέθηκε στην Mesa Logic Inc, μια μικρή εταιρία που, όχι μόνο έκαναν ditch όλο το Bounty Hunter γιατί απλά το βρήκαν στην καλύτερη περίπτωση μέτριο, όταν έπαιξαν την έκδοση που είχε στα χέρια της η Atari. Τους ζήτησαν χρόνο μερικών μηνών για να ξαναφτιάξουν από την αρχή το παιχνίδι και, με την σύμφωνη Atari στο πλευρό τους, φτιάχτηκε το Area 51, το δεύτερο παιχνίδι που θα δούμε εδώ.



Railway shooter, με fully digitised ανθρώπινα μοντέλα - όπως περίπου στα Mortal Kombat - αλλά και με την τεχνική του stop motion για τους εξωγήινους και τα τέρατα, σε ένα 90s 3D περιβάλλον που εναλλάσσεται σαν σκηνικό συνεχώς. Η καταγυστική του δράση, το πολύ ομαλό frame rate, το ανάλογης αισθητικής soundtrack και το περίεργο περιβάλλον που θυμίζει περισσότερο αποθήκη λιμανιού παρά κάποιο military base από το οποίο ξεχύθηκε φονικός εξωγήινος ιός μετατρέποντας τους πάντες σε εξωγήινα

zombie και πορτοκαλί εντομοειδή εξωγήινα πλάσματα που μοιάζουν ΥΠΟΠΤΑ με τους "καινούριους" εχθρούς στο Duke Nukem 3D Atomic Edition. Φυσικά η ερώτηση εδώ είναι, ποιος εμπνεύστηκε από ποιον.

Και ναι, μόλις περιέγραφα εν συντομία το σενάριο...Μάλιστα, στο gameover screen, δείχνει τον generic πρωταγωνιστή να μετατρέπεται και εκείνος σε ένα εκ των πλασμάτων αυτών. Γενικά, η όλη αίσθηση του παιχνιδιού, δίνει αυτό το sci fi action του '90, και με την κατάλληλη δόση χιούμορ που το διακατέχει, το κάνει μια ευχάριστη εμπειρία, δεν είναι καθόλου σοβαροφανές και ενώ έχει για το είδος του πολύ στιβαρό gameplay, δεν παίρνει τον εαυτό του και πολύ σοβαρά και δεν μας δίνει αχρείαστη σοβαροφάνεια.

Αν είναι κάτι που με ξένισε κάπως, ήταν πως δεν δόθηκε τόσο βάρος στην δημιουργία δυναμικών stage & final stage bosses, με το τελευταίο να είναι... meh.



Η ποικιλία αντιπάλων γενικώς είναι αρκετά περιορισμένη, αρκετά λογικό δεδομένης κατάστασης, δεν με πείραξε ιδιαίτερα αυτό αλλά σίγουρα όταν κάποιοι εχθροί δεν πέφτουν με τη μία και θέλουν 2 με 3 γεμιστήρες ενώ έχει και άλλους στην οθόνη, καλό θα ήταν να μην είχαν απλά διαφορετικού χρώματος jumpsuit.

Κάτι όμως που εκτίμησα είναι πως έβαλαν multiple endings (καλό και κακό) αναλόγως της επίδοσης του παίχτη (spoiler free σχόλιο!), πράγμα που σε ωθεί να παίζεις, όπως λέμε κι εμείς, "σοβαρά"!

Το παιχνίδι γνώρισε μεγάλη επιτυχία, με τα πρώτα τεστ να γίνονται σε buckets που ουσιαστικά, ήταν modded Atari Jaguar consoles που φτιάχτηκαν από τους devs της Mesa Logic για να δοκιμάσουν το παιχνίδι. Κοντραρίστηκε δικαίως με το μεγάλο hit της Sega, το Virtua Cop, και κυκλοφόρησε ένα χρόνο αργότερα σε pc, Playstation 1 και Sega Saturn.

Με ένα μυστικό mode, αρκετά κρυφά δωμάτια και κλιμακωτή δυσκολία που όμως δεν είναι ιδιαίτερα εκνευριστική - μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για Arcade game - έχουμε ένα ωραίο παιχνίδι ικανό να μας χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης, ειδικά με το double mode που πάντα είναι μια δυνατή προσθήκη αυξάνοντας την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

Η midi μουσική στο background, οι digitised actors συμπολεμιστές σου που είναι όσο cheesy πρέπει και

επιβάλλεται να είναι, τα στατιστικά που πάντα είναι καλοδεχούμενα έστω και για να δεις για λίγα δευτερόλεπτα πόσο καλός ή ... άμπαλος μπορεί να είσαι, σόλο ή με φίλους! Όλα αυτά καθιστούν μια πολύ ευχάριστη 90s εμπειρία που, εκείνη την χρονιά, βοήθησε την Atari να κρατηθεί οικονομικά και μάλιστα, γέννησε και δυο συνέχεια στην επόμενη γενιά arcades και home consoles.



Για το εν λόγω review, παίχτηκε σε Windows Xp, με την ανάλυση να είναι σαφώς υποδεέστερη των arcade – όπως φυσικά συμβαίνει σε κάθε arcade port – και με τα αδελφάκια του στις κονσόλες να είναι εξίσου πολύ τίμια σαν απόδοση, με του ps1 να είναι σαφώς κατώτερο, πράγμα περίεργο.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι που κάποιοι, ίσως ήταν τυχεροί και το έπαιξαν στα arcades της εποχής – προσωπικά, ήμουν ένας από αυτούς καθώς υπήρχε σε ένα από τα μεγάλα “ουφάδικα” της Μυτιλήνης, όπου και είναι ο τόπος καταγωγής μου και παίχτηκε ουκ ολίγες φορές πριν αποκτηθεί για τον παλιό Pentium I.

Προτείνεται ανεπιφύλακτα, γιατί όχι και σε κάποια console version που μπορεί να υπάρξει και light gun!



Developers: Monolith Productions

Publisher: Monolith Productions

Format: Windows XP SP3

Σε μια από τις ερωτήσεις που γίνονται συχνά σε μια gaming κουβέντα στα πλαίσια μιας συνάντησης, ενός post, σε κάποιο con, οτιδήποτε έχει να κάνει με το αγαπημένο μας χόμπι, είναι και η εξής κλασσική: “Ποιο είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι;”

Ναι όντως. Αυτή η, τετριμμένη μεν, πάντοτε ενδιαφέρουσα δε ερώτηση, που στέκεται ως αφορμή για πολύωρες κουβέντες και πιθανότατα να γέννησε πάμπολλα άρθρα (sic) και βίντεο, είναι η εισαγωγή μου: Θα αποφύγω να πω το DOOM, τον βασιλιά όλων, το παιχνίδι που μπορώ να παίξω ανά πάσα ώρα και στιγμή χωρίς να βαρεθώ – πράγμα το οποίο γίνεται από το 1996 που το έβαλα πρώτη φορά... Και η αμέσως επόμενη απάντησή μου: Blood. Ένα αδυσώπητο, δύσκολο, υπέροχα ατμοσφαιρικό παιχνίδι, που έκανε ακραία χρήση της μηχανής Build και μας έδωσε έναν εφιαλτικό, σκοτεινό, brutal κόσμο με σέκτες, δαίμονες, ζόμπι και έναν vocal πρωταγωνιστή που είναι τόσο μα τόσο καλός που θα έπρεπε να αποτελεί σεμινάριο για voice acting.

Ποια η σύνδεση; Μα φυσικά, μια από τις πιο απίθανες εταιρίες στον χώρο των pc games.

Monolith Productions.

Με πρώτη μάλιστα εμφάνιση με το Blood για το dos καθώς και το τραγικά υποτιμημένο platforming έπος που ακούει στο όνομα Claw, το 1998 μπαίνει με αρκετή... πίεση θα έλεγα.

Με την GT Interactive να κόβει τους πόρους της παραγωγής για το Blood II – the Chosen, που είχε ως καταστροφικό αποτέλεσμα να βγει ένα μισοτελειωμένο και προβληματικό παιχνίδι που δυστυχώς, εισήγαγε με αυτόν τον τρόπο την LithTech game engine στο προσκήνιο, καθώς και το στήσιμο και την ολοκλήρωση ενός άλλου κλασσικού 90s shooter, του Shogo: Mobile Armor Division, τα πράγματα φαίνονται λίγο περίεργα.

Η απογοήτευση του Blood II και το γενικά μέτριο Shogo – διασκεδαστικό και κατά γενική ομολογία, πολύ cool παιχνίδι μεν, αλλά ήδη ένα χρόνο πριν βγήκε το Quake II και το 1998 έχουμε την είσοδο του Unreal, που έκοψε φέτες visually, οτιδήποτε άλλο πήγαινε να σηκώσει αναστήμα...

Και την ίδια χρονιά, έσκασε μύτη και το Get Medieval!

Ένα ιδιαίτερα ευχάριστο φως στο τούνελ θα έλεγα, σε μια χρονιά που είχαμε όλο υποσχέσεις (Duke Nukem Forever), έκρηξη τεχνολογική (Unreal), στρατηγική (Starcraft) και “επεισοδιακή” (Half Life), η Monolith έβαλε μέσα και τον τομέα της αγνής και αθώας διασκέδασης.

Αν θυμάστε, στο προηγούμενο τεύχος, κάναμε μια εκτενή αναφορά στο Mageslayer της Raven. Ένα top down Gauntlet – like action adventure dungeon crawler με κανονική 3D μηχανή και δισδιάστατα sprites. Σκοτεινή ατμόσφαιρα, brutal εχθρούς, θανατηφόρες παγίδες και... tank controls. Το ίδιο έχουμε και εδώ – χωρίς τα tank controls – μόνο που αυτή τη φορά, έχουμε κάφρικη κωμωδία!

Το σενάριο απλό.

Ένας πολύ πολύ κακός generic κόκκινος δράκος εμφανίζεται στο βασίλειο, καίει χωριά, σπέρνει όλεθρο και καταστροφή, στο εισαγωγικό βίντεο μάλιστα βλέπουμε να καίει ζωντανούς κάποιους χωρικούς οι οποίοι αμέριμνοι κάνανε τις δουλειές τους – ο άντρας να αλωνίζει βαριεστημένα και η γυναίκα να σκουπίζει, πράγμα που προφανώς είχε μια δόση κοινωνικής ειρωνείας - οι main χαρακτήρες να σχολιάζουν ότι ο δράκος μοιάζει με ιπτάμενο κοτόπουλο.. εεε τι;

Ναι, αυτό είναι το Get Medieval! Το τρίτο παιχνίδι που βλέπουμε, είναι ένα πολύ μοντέρνο και βελτιωμένο Gauntlet με τρομερές δόσεις χιούμορ και ειρωνείας!



Ας δούμε όμως λίγο το cast των χαρακτήρων μας, οι οποίοι είναι όλοι καρικατούρες, πολύ vocal και έχουν τρομερές ατάκες:

Η Kellina, η αρχηγός του team, έχασε τον πατέρα της από τον δράκο και είναι η πιο ισορροπημένη σε stats χαρακτήρας. Εννοείται είναι πολύ matcho, οι ατάκες της ξεχειλίζουν τεστοστερόνη και η δύναμη της, ασύλληπτη! Μια κανονική Βαλκυρία.

Ο Erys ως ελφ, είναι φυσικά ο τοξότης, πολύ γρήγορο range attack και σχετικά χαμηλότερα HP. Κυνικός και πολύ φιλάρεσκος, η προσωποποίηση της “τελειότητας”.

Η μάγισσα Levina έχει επικίνδυνα υψηλή λίμπιντο, ισχυρά spells και η εισαγωγική της ατάκα στο menu επιλογής χαρακτήρα “Take me now!” ήταν αρκετά... NSFW για να το πω έτσι!

Άφησα τελευταίο τον Zared τον Βάρβαρο, του οποίου η φωνή είναι ΙΔΙΑ με αυτή του αγαπημένου μας Arnold the Barbarian από την γνωστή ταινία και ο οποίος πηγαίνει σε αυτήν την αποστολή για να αποδείξει ότι είναι “the bigger and the stronger of all the girly men”. Ναι.



Gameplay λοιπόν: Γρήγορο, responsive, στα ίδια χνάρια του Gauntlet, με την HP μπάρα να πέφτει συνεχώς με αποτέλεσμα ο παίχτης να πρέπει να είναι γρήγορος, οξυδερκής και να μην σταματάει να σφάζει τις ορδές των εχθρών που έρχονται από παντού!

Μυστικά δωμάτια, power ups που ανεβάζουν damage, shield, magic, ποικιλία εχθρών, ένα δυνατό επικό soundtrack και 8 bosses, κάνουν το Get Medieval να είναι ένα πάρα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι που υπόσχεται ώρες σοβαρού gameplay και μάλιστα, με έναν δυνατό χαρακτηριστικό: Δυνατότητα τεσσάρων παιχτών στον ίδιο υπολογιστή. Χάος ή δύναμη; Why not both...

Σίγουρα δεν έχουμε το game of the year, άλλωστε το 1998 στον κόσμο του pc gaming αλλά και στους υπολογιστές γενικότερα, ήταν χρονιά φωτιά! Και ένα πόνημα όπως ένα Gauntlet game, σίγουρα είναι λίγο underdog... Όμως, κάτι που οφείλουμε να πούμε, είναι ότι το Gauntlet ήταν σταθμός παιχνίδι της εποχής αλλά πέραν αυτού, ήταν και διασκεδαστικό.

Και το Get Medieval, αν και δεν είναι genre defining επ' ουδενί λόγο, είναι σίγουρα ΠΟΛΥ διασκεδαστικό.





Χαίρετε, χαίρετε! Μιας και στα προηγούμενα τεύχη μας έχουμε επισκεφθεί τις καταβολές των FPS και των Action RPG, θεωρούμε πώς είναι η ώρα να δούμε και τη «θέσπιση» άλλης μιας σημαντικότερης κατηγορίας παιχνιδιών που μεγαλούργησε στους υπολογιστές μας. Ομιλούμε βεβαίως για τα Real Time Strategy, που για μια μεγάλη περίοδο κυριάρχησαν στις προτιμήσεις των PC Gamers! Έτσι, δύο είναι οι μεγάλοι αντίπαλοι που μοιραία θα βρεθούν αντιμέτωποι εδώ: Το **Command & Conquer** (1995) της Westwood, και το **Warcraft II: Tides of Darkness** (επίσης το 1995) της Blizzard.

Ας περιγράψουμε, στα γρήγορα, το ιστορικό υπόβαθρο της εποχής: Από το 1992, με το μυθικό Dune II, η Westwood είχε θεμελιώσει την κατηγορία των RTS. Η Blizzard, εμπνεόμενη (οι κακές γλώσσες λένε «αντιγράφοντας») το Dune II μάς έδωσε δύο χρόνια μετά το πρώτο Warcraft (Orcs & Humans) και πραγματικά κέρδισε τις εντυπώσεις. Η Westwood όμως, από καιρό, και άσχετα με την ύπαρξη του Warcraft, ετοιμάζε το C&C το οποίο προκάλεσε «σεισμό» καθιερώνοντας τα RTS ως κατηγορία. Έτσι, η Blizzard ανασυντάχθηκε, οργάνωσε την αντεπίθεσή της με το Warcraft II, και η διαμάχη των δύο εταιρειών για την πρωτοκαθεδρία στα RTS θα κρατούσε για πολλά χρόνια ακόμα με φανατικό κοινό και στις δύο «παρατάξεις». Η άμιλλα αυτή θα ήταν επωφελής για όλους, και για τις εταιρείες, αλλά πάνω από όλα για τους παίκτες. Ας περάσουμε τώρα στη μονομαχία των δύο αντιπάλων αυτού του τεύχους.

Υπόθεση/Ατμόσφαιρα

Το Command and Conquer έχει ως θέμα του τον πόλεμο μεταξύ δύο παρατάξεων, της "Global Defense Initiative" (GDI) και της "Brotherhood of Nod" (NOD) για τον έλεγχο μια νεοφανούς στον πλανήτη μας πρώτης ύλης, του Tiberium. Η GDI είναι μια διεθνής στρατιωτική συμμαχία (σε στυλ NATO) και εκπροσωπούν τους «καλούς» της ιστορίας, ενώ η NOD (οι κακοί) διοικούνται από τη σκοτεινή και αινιγματική φυσιογνωμία με το όνομα Kane (περισσότερα για αυτή τη μορφή πιο κάτω) που για τους οπαδούς του είναι ο νέος μεσσίας... Πραγματικά πρωτότυπο σεναριακό στήσιμο για το C&C, οι δημιουργοί της Westwood πάσχισαν να επινοήσουν έναν δικό τους κόσμο και να κτίσουν προοδευτικά επ' αυτού. Και τούς βγήκε το «πείραμα».

Η Blizzard από την άλλη, με το το Warcraft II, συνέχισε στο τυπικό μεσαιωνικό μοτίβο που υιοθέτησε με το πρώτο μέρος, περιγράφοντας μας τους πολέμους μεταξύ των Ανθρώπων και των Ορκ. Ιππότες, Μάγοι, Ξόρκια, και δεν συμμαζεύεται. Σίγουρη και δοκιμασμένη συνταγή. Γι' αυτό

και τα σεναριακά εύσημα θα τα αποδώσουμε στο Command and Conquer που «ψάχτηκε» παραπάνω.



Γραφικά

Ζητώ συγγνώμη περιπόθητα και αγαπητά μου τέκνα της Blizzard, αλλά τα γραφικά του Warcraft II μοιάζουν σαν φιγούρες θεάτρου σκιών μπροστά στην αληθοφάνεια, στη λεπτομέρεια, και στην κλίμακα μεγέθους του Command and Conquer. Σεβαστή η fantasy αισθητική του Warcraft, αλλά η κίνηση και τα χρώματα των μονάδων και των κτηρίων του C&C συνηθίζονται πολύ γρήγορα ακόμα και στις μέρες μας, αν φυσικά είμαστε έτοιμοι να το «ζήσουμε» όπως άλλοτε. 2-0 για τη Westwood λοιπόν!



Προς επίρρωση της οπτικής ανωτερότητας του C&C, αξίζει να σταθούμε και στον τρόπο με τον οποίο αυτό προωθεί την πλοκή του μετά από το επιτυχημένο πέρας κάθε αποστολής. Η συνέχιση της ιστορίας λοιπόν συντελείται με τη χρήση κάποιων αξέχαστων Full Motion Video σκηνών. Εκεί, οι επικεφαλής μας μάς συγχαίρουν για την επιτυχία μας και μάς ενημερώνουν για το τί έπεται. Σε αυτά τα FMV παίζουν «κανονικοί» ηθοποιοί που κάνουν ...ότι καλύτερο μπορούν! Το αποτέλεσμα ακροβατεί μεταξύ σοβαρού και αστείου και θαρρώ πως αυτή η ασταθής ισορροπία είναι που κάνει αυτά τα βίντεο να παραμένουν τόσο νοσταλγικά και τόσο «χαριτωμένα» ανά τις δεκαετίες.



Βέβαια, μέσα στον εσμό των ηθοποιών, υπάρχει ένας που ξεχωρίζει με άνεση και που η ερμηνεία του κινείται σε απολύτως επαγγελματικό επίπεδο. Ομιλούμε προφανώς για τον έναν, τον μοναδικό Joseph D. Kusan που ενσαρκώνει απίστευτα επιτυχημένα των μακιαβελικό Kane. Ο τρόπος που μάς σερβίρει τις ατάκες του ψυχάκια τον οποίον υποδύεται πραγματικά παγώνει το αίμα. Μιλάμε για τον αγαπημένο μου καραφλόμπα όλων των εποχών, μαζί με τον ShadowCaster προφανώς! Ο Kane (που μπορεί να έχει μια μικρή ομοιότητα με τον επίσης μανιακό μεσσία Caine του Robocop 2, αλλά δεν θα κολλήσουμε εδώ τώρα) είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς χαρακτήρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ο μόνιμος «κράχτης» των περισσότερων παιχνιδιών της οικογένειας των C&C. Τί σημασία έχει αν δεν ήταν όλα τους καλά παιχνίδια (για να το θέσω ευγενικά), ο Kane, εκεί, βράχος, ήταν πάντα ένας σημαντικός λόγος για να τα αγοράσει κάποιος. "Kane lives" λέμε!



Ήχος

Αν για κάποιον λόγο, κανένα από τα δύο παιχνίδια δεν διέθετε μουσική, τότε θα είχαμε μία ωραιότατη ισοπαλία μιας και ο ήχος είναι αξιοπρεπέστατος σε αμφότερα τα αντιμαχόμενα μέρη. Στα RTS, διαχρονικά, αυτό που μένει στο μυαλό είναι οι φωνές των μονάδων μας, όταν τις επιλέγουμε, όταν τις διατάσσουμε να επιτεθούν, και όταν αυτές ...αποθνήσκουν! Η σκληρή πραγματικότητα όμως είναι ότι -εκτός από ηχητικά εφέ- και τα δύο παίγνια διαθέτουν μουσικό τομέα, και εδώ έχουμε νικητή!

Θεωρώ ότι θα ήταν υποτιμητικό για τη νοημοσύνη όλων μας, το να επιχειρήσουμε να προσποιηθούμε ότι υπάρχει οποιαδήποτε σύγκριση μεταξύ των δύο αντίπαλων μουσικών θεμάτων όταν το soundtrack του C&C (που φέρει την υπογραφή του τιτανομέγιστου Frank Klepacki) μέχρι και σήμερα φαντάζει το ίδιο δυναμικό, το ίδιο «βαρύ» και το ίδιο «κουλ» όπως την πρώτη φορά που το ακούσαμε και ...μάς έπεσαν τα αυτιά! Οι μελωδίες του Warcraft II, φυσικά και δεν αντιλέγω ότι φέρνουν αβίαστα ωραίες αναμνήσεις σε όσους το είχαν λιώσει τότε (όπως ο αδερφός μου), αλλά σίγουρα δεν προσφέρουν κάτι που να μένει χαραγμένο στο υποσυνείδητο όπως για παράδειγμα τα μνημειώδη κομμάτια "Act on Instinct" και "No Mercy" του Command and Conquer... Εύκολος πόντος για τη Westwood και εδώ, «τριάρα» προς το παρόν, και συνεχίζουμε!

Gameplay

Γνωστά πράγματα εδώ, τουλάχιστον για τους περισσότερους οπαδούς: Συγκέντρωση πρώτων υλών, κτίσιμο εγκαταστάσεων, κατασκευή επιγείων, θαλασσίων, και εναερίων μονάδων, μέριμνα για την άμυνα της βάσης μας, και επίθεση στο στρατόπεδο του αντιπάλου μέχρι να μην τού μείνει ούτε καν ένα ...κολυμπηθρόξυλο! Και στα δύο παιχνίδια υπάρχει αυτή η μαγική αίσθηση του «Εντάξει, κατάφερα να αποκρούσω τις πρώτες φοβιστικές επιθέσεις του εχθρού χωρίς μεγάλες απώλειες. Τώρα όμως θα αναπτυχθώ, και θα περάσω στην αντεπίθεση», και όταν τελικά η εχθρική βάση έχει μετατραπεί σε έναν σωρό ερειπίων λίγα πράγματα στη ζωή είναι πιο απολαυστικά. Προσωπικά, από αυτά τα «πρωταρχικά» RTS μού έχει μείνει πάντα εκείνη η ανάμνηση του «Έχω πολλή ώρα να δεχθώ επίθεση,

Εντάξει, ομολογουμένως η Westwood ήταν πάντα της φιλοσοφίας “make them and send them”, με άλλα λόγια «φτιάξε το μπούγιο σου και στείλε το εναντίον του αντίπαλου μπούγιου και όπου το πει». Ενώ στα RTS της Blizzard (ειδικά στα μεταγενέστερα StarCraft) η γενική αίσθηση είναι ότι ένας καλός παίκτης μπορεί να κάνει και «το κάτι παραπάνω» με τις μονάδες του από απλά να τις στείλει να σκοτώσουν και εν τέλει να σκοτωθούν. Επίσης, οι παρατάξεις στο Warcraft II ήταν πολύ πιο ισορροπημένες μεταξύ τους όταν πολεμούσαν με αυτές ανθρώπινοι παίκτες σε δικτυακά παιχνίδια, ενώ δυστυχώς η αλήθεια είναι ότι στο C&C εκείνες οι μονάδες της NOD που έτρεχαν σαν τираμόλες ήσαν υπερβολικά γρήγορες για να αντιμετωπιστούν αποτελεσματικά από τις αντίστοιχες της GDI...

Και εκεί που λες «Ας δώσω και κανένα ποντάκι στη Blizzard» το μυαλό κολλάει και φέρνει στον νου εκείνο το «δεξί κλικ στο ποντίκι για κίνηση, αριστερό κλικ για επίθεση» της Blizzard που δεν το χώνεψα ποτέ μου γιατί μπέρδευε το ήδη-σας διαβεβαιώνω- πολύ μπερδεμένο νεανικό μυαλό μου. Τέλος πάντων, έχει χυθεί πολύ μελάνι για το ποια φιλοσοφία χειρισμού και gameplay είναι καλύτερη, και ομολογώ ότι η ανακήρυξη ισοπαλίας εδώ με βολεύει ιδιαίτερα (ώστε να μην θεωρηθώ τελείως fanboy της Westwood, χεχε) παρά το ότι υποκειμενικά υπήρξα οπαδός του «στυλ» των C&C.



Διαχρονικότητα

Όπως και στο gameplay, και εδώ θα αποφύγουμε να είμαστε απόλυτοι, αν και θεωρώ ότι ένας σημερινός παίκτης RTS που δεν έχει παίξει κανένα από τα δύο παιχνίδια, θα βρει το C&C πολύ πιο «φιλικό» στο μάτι, πολύ πιο «ρεαλιστικό» και πολύ πιο «επιχειρησιακό» με αποτέλεσμα να προτιμήσει να περάσει κάποιες ώρες ενασχόλησης μαζί του, παρά με το Warcraft II. Υποκειμενικό όμως είναι και αυτό, γιατί δεν αποκλείεται κάποιος «μερακλής» να θέλει να «ψηλαφήσει» τις παλιές μέρες της Blizzard ώστε να αντιληφθεί καλύτερα την εξελικτική πορεία αυτού του gaming κολοσσού, για ιστορικούς λόγους. Έτσι, ας το «λήξουμε» και αυτό το ζήτημα με ισοπαλία για λόγους ιστορικής δικαιοσύνης αλλά και προσωπικών βιωμάτων του καθενός μας. Ας υπενθυμίσω απλά ότι τόσο το Command & Conquer, όσο και το αμέσως επόμενο του Red Alert, απέκτησαν remastered εκδόσεις το έτος 2020 με διάφορες «καλύτερεύσεις» -κυρίως στα γραφικά- καθιστώντας ακόμα πιο εύκολη την «εμβύθιση» ενός σημερινού παίκτη στον κόσμο τους.

Ο τελικός νικητής

Command and Conquer! Μπορεί η σειρά των C&C μετά από μια σειρά γεγονότων και επιλογών (που δεν θα αναλύσουμε εδώ) να πήρε την κατιούσα και να έπεσε στη λήθη, αλλά είναι πασιδηλό ότι εκείνο το πρώτο Command and Conquer ήταν για ένα σεβαστό διάστημα ότι καλύτερο είχε να επιδείξει ο χώρος. Καθόλου βέβαια δεν την «χάλασε» τη Blizzard αυτή η ήττα, αφού στον αγώνα της για εξέλιξη και πρωτοτυπία δημιούργησε το πρώτο StarCraft το οποίο ήταν η αρχή της παντοκρατορίας της στον χώρο, ώσπου τελικά να επικρατήσει οριστικά και αδιαμφισβήτητά με την έλευση του StarCraft II, ενός από τα καλύτερα RTS όλων των εποχών και του απόλυτου «βαρόμετρου» για οτιδήποτε νέο κυκλοφορεί.



Η σημερινή μέρα όμως ανήκει στο Command and Conquer που προσωπικά πάντα θα με γεμίζει όμορφα συναισθήματα, αναμοχλεύοντας μαγικές αναμνήσεις από σχολικές διακοπές (ειδικά χριστουγεννιάτικες), απίστευτες χαρές στο πέρασ κάθε πίστας, αγωνιώδεις στιγμές για το κρύβεται πίσω από το “fog of war”, και φοβερά επεισοδιακά σκηνικά από εκείνα τα αξέχαστα «lanάκια» με τον αδερφό μου. Ας τού θυμίσω λοιπόν ότι κάποτε είχαμε συνδέσει με “null modem” καλώδια έναν Pentium III στα 500 MHz, έναν Pentium (σκέτο) στα 166 MHz, και έναν 486 DX/2 στα 66 MHz ώστε να παίξουμε τριπλό μαζί με τον ξαδερφό μας ο οποίος ας πούμε ότι δεν είναι και ο πιο «φωτισμένος» Gamer. Ως μια πράξη ανθρωπισμού και ελέους, τόν αφήσαμε ήσυχο στη γωνία του να φτιάχνει με ρυθμούς ιγκουάνα τη βάση του, ενόσω εμείς πλακωνόμασταν αδυσώπητα μεταξύ μας. Έτσι, πρακτικά «καταφέραμε» να αλληλοεξοντωθούμε, με αποτέλεσμα να γίνουμε εύκολη λεία για τον ξαδερφούλη μας ο οποίος αφού ετοίμασε τον στρατό του, τού έδωσε προάριστο, τον γυάλισε, τον ξύρισε, τον επιθεώρησε, τόν έβγαλε εξοδούχο με διανυκτέρευση, τού έκανε επισκεπτήριο με σπανακόπιτα και κρουασάν, τόν έβαλε να σκουπίσει πευκοβελώνες, τού έδωσε φοιτητική/αγροτική/αναρρωτική άδεια, τού έκανε και μετάθεση στα ΚΑΑΥ, προέλασε σε ρυθμό παρέλασης και κέρδισε το συγκεκριμένο «ματσάκι», αφού από τον αδερφό μου και εμένα είχαν μείνει μόνο τα αποκαΐδια της σύρραξή μας. Και σαν μην έφθανε αυτό το όνειδος, στο τέλος αυτός ο τραγέλαφος είχε και ένα «μπλαζέ» υφάκι του τύπου «Χαχα, σάς κέρδισα νουμπάδες». Αχ, ρε βρεγμένη σανίδα που ήθελε... Τέλος πάντων, συμβαίνουν αυτά στον πόλεμο.

Αντί άλλου αποχαιρετισμού λοιπόν, ας αναφωνήσουμε όλοι μαζί τώρα κάποια αξέχαστα εμψυχωτικά συνθήματα του ηγέτη μας, του Kane: “One vision, one purpose!”, και “Peace through power!”. Εις το επανιδείν!



Χριστίνα Πακμανίνα Χατζηκλάφτη

DISCO - ARCADE ROOM

Ηρακλείτου 28 - Θεσσαλονίκη

Disco με όλες τις νέες επιτυχίες & αίθουσα με τα τελευταία arcades

Κάθε Παρασκευή oriental χωροί





Ηταν στις αρχές του 1990 όταν αυξήθηκαν δραματικά οι αντιγραφείς (ένα νέο είδος «επαγγέλματος») που η δουλειά τους ήταν να αντιγράφουν παιχνίδια σε δισκέτες και να τις πωλούν για 40 με 50 δραχμές τη μια. Βλέπεις, τα γνήσια παιχνίδια πάντα ήταν ακριβά και δεν ήταν τόσο εύκολο για τις μικρομεσαίες οικογένειες να αγοράζουν συχνά «κουτάτα» παιχνίδια στο καμάρι τους. Μερικοί ιδιώτες είχαν μια άκρη, ή ακόμη καλύτερα μια «πηγή» που τούς προμήθευε δισκέτες με όλες τις νέες κυκλοφορίες παιχνιδιών (βασικά και αυτοί τις αγόραζαν αρχικά, και έπειτα τις πουλούσαν ακριβότερα). Με την σειρά τους λοιπόν πουλούσαν τα παιχνίδια σε αγοραστές που έρχονταν συνήθως σε τηλεφωνική επαφή μαζί τους.

Θυμάμαι τον Σταύρο, λίγα χρόνια μεγαλύτερος μου, που πουλούσε αντίγραφα για τον 6128 και αργότερα για την Amiga, αλλά ήταν αρκετά μυστικοπαθής (μάλλον σε σημείο αηδίας). Μου τον σύστησε ένας καλός μου φίλος και μετά από αρκετά τηλεφωνήματα, με δέχτηκε στο σπίτι του εκεί που έδινε τα αντίγραφα. Ένα απόγευμα πήγα με σκοπό να αγοράσω ένα παιχνίδι, χτύπησα την πόρτα και περίμενα. Μετά από λίγο η πόρτα άνοιξε ελάχιστα και φάνηκε ένα μισό πρόσωπο να με κοιτάζει επίμονα. Για λίγες στιγμές, παραμείναμε και δυο αμίλητοι και μπορώ να πω πως με παραξένευε αρκετά αυτό. Είχα την εντύπωση πως προσπαθώ να μπω σε κάποιο κακόφημο μπαρ και πως ο τύπος περίμενε να του το πω το σύνθημα (σ.σ. Omenforever: Ken sent me. Εντάξει το κόβω- telonio: Και εγώ αυτό σκέφτηκα). Όταν του είπα ποιος είμαι, άνοιξε την πόρτα και μου είπε να περάσω. Στο υπνοδωμάτιό του είχε μια εντυπωσιακή βιβλιοθήκη με όλα τα ράφια πλήρως γεμάτα με δισκέτες. Με ρώτησε πως τον βρήκα και ήταν αρκετά καχύποπτος καθ'όλη την παραμονή μου στο σπίτι του. Με κοιτούσε με μισό μάτι για κάποιον λόγο λες και ήμουν αστυνομικός (ασχέτως που ήμουν τότε 14 ετών). Εκτός από την βιβλιοθήκη είχε και ράφια κάτω από κρεβάτι του τα οποία ήταν γεμάτα με δισκέτες. Τον ρώτησα που τα βρίσκει όλα αυτά και μου απάντησε με σοβαρό ύφος "Δεν αποκαλύπτω τις πηγές μου". Μου έδωσε λοιπόν τις δισκέτες από το παιχνίδι που του ζήτησα, είχε ήδη έτοιμα τα αντίγραφα και μετά με ρώτησε με "Θέλεις κάτι άλλο;". Πριν προλάβω καν να μιλήσω μου έδειξε με το χέρι του την πόρτα. Βγαίνοντας μου είπε με μια βραχνή φωνή "Μην πεις σε κανένα ότι ήρθες εδώ".

Έφυγα και είχα την εντύπωση πως είχαμε κάνει δοσοληψία με κάποια ναρκωτική ουσία. Ένιωθα σχεδόν ένοχος. Μετά από δυο χρόνια περίπου, τον κάλεσα ξανά για παιχνίδια. Στο τηλέφωνο προσποιούνταν πως δεν ήταν αυτός, δεν γνώριζε τίποτα για το έγκλημα και επέμενε πως ήταν αθώος.

Θυμάμαι επίσης και τον Γιάννη (γύρω στα 40 τότε) που τον καλούσες στο τηλέφωνο και του έλεγες τα παιχνίδια που ήθελες. Είχε και πλαφόν τουλάχιστον τέσσερις δισκέτες γιατί ερχόταν με το μηχανάκι του και μετά εξαφανιζόταν σαν σίφουνας προς το άγνωστο. Αρκετό καιρό αργότερα που τον κάλεσα και αυτόν για να αγοράσω μερικά παιχνίδια που ήθελα, βγήκε στο τηλέφωνο εταιρία security. Όταν άκουσαν το όνομά του μου είπαν μάλλον εννοώ τον κύριο Γιάννη διευθυντή της εταιρίας. Μπορώ να πω πως ξεπλάγην. Μωρέ είδες πόσο καλά πήγαν οι πωλήσεις;

Εκτός από τους ιδιώτες, φυσικά και ορισμένοι καταστηματάρχες πληροφορικής δεν έμειναν με σταυρωμένα χέρια. Δεν διαφημίζαν βέβαια πως πωλούν αντίγραφα παιχνίδια, αλλά αρκετά (συνήθως συνοικιακά) καταστήματα πληροφορικής πουλούσαν αντίγραφα και μάλιστα σου πρότειναν και παιχνίδια ανάλογα το γούστο σου.

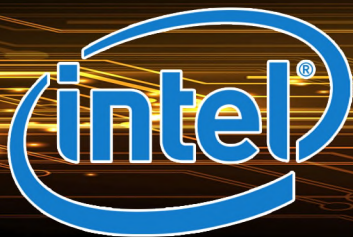
Θυμάμαι ακόμη ένα μικρό κατάστημα πληροφορικής κάπου στη Νίκαια. Από αυτούς είχα αγοράσει τον Amstrad CPC 6128 με πράσινο αθάνατο monitor. Ο πωλητής που έμοιαζε να προσπαθεί να πουλήσει αυτοκίνητο, μου πρότεινε να αγοράσω μαζί με τον Amstrad και μερικά παιχνίδια. Τα οποία φυσικά και ήταν αντίγραφα. Εκείνη την εποχή, ήταν λίγο σπάνιο να έμπαινες σε ένα κατάστημα πληροφορικής, να ζητούσες αντιγραμμένα παιχνίδια και να σε κοιτάζουν σαν εξωγήινο που κατέβηκε από τον Άρη ή πιο πιθανά σαν υποψήφιο μαζικό δολοφόνο. Ήταν απλά το εύκολο κέρδος.

Τα περιοδικά της εποχής είχαν «φρίξει» και αφιέρωναν ολόκληρες σελίδες αναφέροντας πόσο κακό και παράνομο πράγμα είναι η πειρατεία (μάλιστα σε μερικές περιπτώσεις απειλούσαν ξεκάθαρα τους αναγνώστες που είχαν σκοπό να αγοράσουν ένα αντίγραφο). Μάλιστα οι αθεόφοβοι είχαν το χιούμορ και έβαζαν ακόμη και λογότυπο με πειρατική σημαία και νεκροκεφαλή. Στα πιο γνωστά περιοδικά πληροφορικής της εποχής, όπως το Pixel και το User, έβλεπες για χρόνια σε μια σελίδα ένα διαφημιστικό αποτροπής αγοράς αντίγραφου παιχνιδιού (σαν να επρόκειτο για ειδικές έγκλημα).

Τα αντί-γραμμένα παιχνίδια ήταν παράνομα αλλά προσωπικά είχα περισσότερα παιχνίδια σε αντίγραφα παρά γνήσια. Δεν ήμουν ποτέ κατά της αγοράς γνήσιων παιχνιδιών, ούτε και τώρα είμαι. Ειδικά όταν αρκετά από αυτά είχαν και άκρως εντυπωσιακά artwork στα κουτιά τους και δεν σε άφηναν ασυγκίνητο. Όμως τα περισσότερα γνήσια παιχνίδια κόστιζαν από 700 μέχρι 1.500 δραχμές και αυτά τα χρήματα τότε δεν ήταν και λίγα. Ήταν «θέμα» συνήθως για τους περισσότερους από εμάς να αγοράσουμε συχνά παιχνίδια τέτοιου κόστους. Πάντως το ίδιο ακριβώς έκαναν και οι φίλοι μου, είχαν σε αντίγραφα πολλά παιχνίδια τα οποία και μοιραζόμασταν. Μάλιστα ήμουν ο μόνος από όλη την παρέα που είχα τα περισσότερα γνήσια.

Γνώριζα τότε και κάποιον που πουλούσε αντίγραφα παιχνίδια σε κασέτες και δισκέτες και το έπαιζε θεατρικά. Παρουσιαζόταν με πειρατική μπαντάνα και ψεύτικο προσοφθάλμιο. Κανονικός πειρατής δηλαδή!





Κώστας "The Punisher"

MOTOROLA

Ο επεξεργαστής 68000 της Motorola ήταν γνωστός και με την ονομασία 68K. Το K ως συντομογραφία του χιλιάδες. Πάμε όμως μαζί να ανακαλύψουμε την μαγεία των 68000 που τόσο πολύ βοήθησαν τα home computers που αγαπήσαμε να αποκτήσουν χαρακτήρα, δυνατότητες, και φανατικό κοινό. Και τον ξεπεσμό με την επικράτηση των pc μετά...

Η ιστορία της μεγαλύτερης μάχης όλων των εποχών αρχίζει περίπου πριν 35 χρόνια... Είναι κατά τη γνώμη μου μια από τις μεγαλύτερες μάχες που δόθηκε στην αρένα της πληροφορικής, και που ο "ηττημένος" είναι καλύτερος και με διαφορά. Ας δούμε όμως τις λεπτομέρειες της μάχης αναλυτικά και ιστορικά...

Κάπου το 1985, η IBM ζητά από την Motorola μια μεγάλη παραγγελία από 68K επεξεργαστές. Η Motorola απαντά ότι δεν μπορεί να εγγυηθεί την παράδοση τόσο μεγάλου αριθμού επεξεργαστών. Η Intel συνεργάζεται παρασκηνιακά με την Microsoft και κάνει αντιπρόταση στην IBM για τους x86. Τα επόμενα 7 χρόνια τα pc θα κυριαρχήσουν την αγορά με ολεθρια αποτελέσματα για τα home, αλλά και για την επεξεργαστική ισχύ που πήγαινε χαμένη καθώς η αρχιτεκτονική των x86 ήταν "απαρχαιωμένη" εν την γένεση της. Κοινώς δεν μπορούσε να συγκριθεί ούτε για αστείο με τους Motorola. Στο σημερινό αφιέρωμα θα αναλύσουμε διεξοδικά το πως και το γιατί.

Κατά γενική ομολογία, ο 68000 ήταν καλύτερη cpu. Δεν εβρισκε εφαρμογή μόνο στα personal computers και στις κονσόλες, αλλά και στα επαγγελματικά workstations των 80s. Κατασκευαστικά είναι ένας 32-bit CPU που τρέχει πάνω σε 16-bit bus, ενώ ο 8086 είναι 16bit και τρέχει και αυτός σε 16 bit εύρος bus. (Υπήρχε και ο 68008 αλλά δεν τον χρησιμοποιούσε κανείς λόγω του κακού performance.)

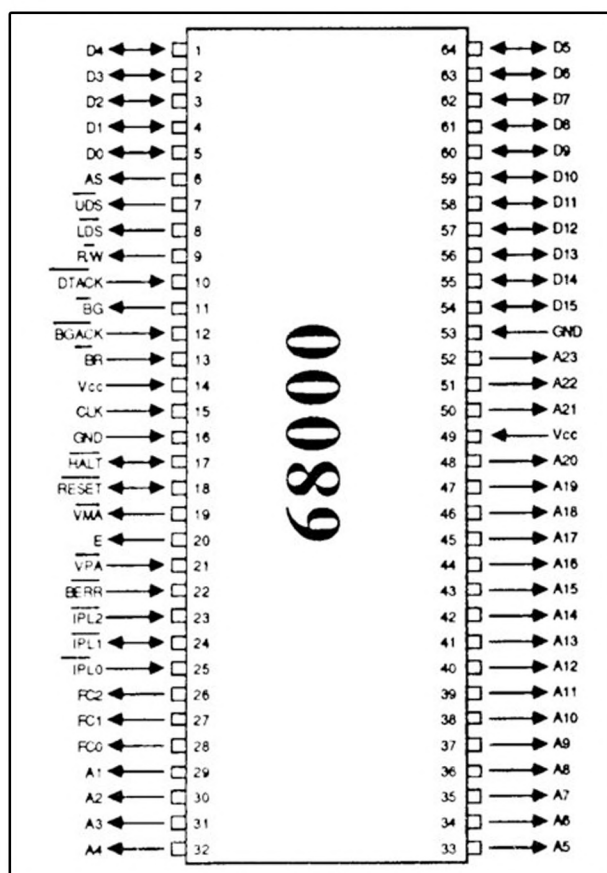
This manual contains detailed information about software instructions used by the microprocessors and coprocessors in the M68000 family, including:

MC68000	—	16-/32-Bit Microprocessor
MC68EC000	—	16-/32-Bit Embedded Controller
MC68HC000	—	Low Power 16-/32-Bit Microprocessor
MC68008	—	16-Bit Microprocessor with 8-Bit Data Bus
MC68010	—	16-/32-Bit Virtual Memory Microprocessor
MC68020	—	32-Bit Virtual Memory Microprocessor
MC68EC020	—	32-Bit Embedded Controller
MC68030	—	Second-Generation 32-Bit Enhanced Microprocessor
MC68EC030	—	32-Bit Embedded Controller
MC68040	—	Third-Generation 32-Bit Microprocessor
MC68LC040	—	Third-Generation 32-Bit Microprocessor
MC68EC040	—	32-Bit Embedded Controller
MC68330	—	Integrated CPU32 Processor
MC68340	—	Integrated Processor with DMA
MC68851	—	Paged Memory Management Unit
MC68881	—	Floating-Point Coprocessor
MC68882	—	Enhanced Floating-Point Coprocessor

Ο πρώτος intel επεξεργαστής που μπορούσε να συγκριθεί με τον 68000 ήταν ο 386SX ο οποίος όπως καλά γνωρίζετε

ήρθε πολύ πολύ αργότερα και ήταν αρκετά ακριβός. Ο x86 συγκρινόμενος με τον 68000 ήταν ο εφιάλτης του προγραμματιστή. Ο 68000 με τη σχεδίαση του είχε ρίζες στις αρχιτεκτονικές του minicomputing όπως ο PDP-11, ενώ ο 8086 προέρχεται από την οικογένεια των 8080 και προσπαθούσε να μείνει συμβατός με τον πηγαίο κώδικα τους. Αυτό πρακτικά σήμαινε ότι χρειαζόταν reassemble των προγραμμάτων χωρίς πολλές αλλαγές στον πηγαίο κώδικα. Επιπρόσθετα, οι καταχωρητές των 68000 ήταν 32bit, σε σύγκριση με τους καταχωρητές των 8086 που ήταν 16bit, και επιπρόσθετα είναι και διπλάσιοι σε αριθμό. Έτσι μπορούν να απευθυνθούν σε μεγαλύτερο κομμάτι μνήμης χρησιμοποιώντας κανονικούς 32 bit pointers, ενώ οι 16 bit registers του 8086 σε αφήνουν να απευθυνθείς σε 64 kilobytes. Όταν γίνεται η χρήση του 8086 το μέγεθος του καταχωρητή είναι ένα μείζον πρόβλημα.

Ενας προγραμματιστής της C μπορεί να θυμηθεί τους "near"/"far"/"huge" pointers και 4/5 "memory models" που συνθέτουν την δουλειά ενός compiler... Μια κόλαση από εντολές για να κάνεις απλά πράγματα δλδ... (σ.σ. μπράβο Intel και Microsoft πάλι μας πισωγυρίσατε).



Επίσης, ο 68000 διαθέτει χαρακτηριστικά ασφαλείας που του επιτρέπουν τη δημιουργία πιο προηγμένων λειτουργικών συστημάτων. Είχε επίσης πολύ περισσότερους καταχωρητές. Αυτό σημαίνει αυτόματα λιγότερη χρήση του stack και καλύτερης ποιότητας εσωτερικών εντολών ξεκάθαρα. Το σύνολο εντολών του 68000 είναι πιο σωστά δομημένο, πράγμα που σημαίνει ότι οι περισσότεροι από τους καταχωρητές του είναι "εναλλάξιμοι", χωρίζονται δηλαδή μόνο σε 2 ομάδες καταχωρητών (διευθύνσεων και δεδομένων) ενώ στον 8086 πολλοί registers/καταχωρητές συνδέονται με ορισμένες συγκεκριμένες εντολές, αν και σε πολύ μικρότερο βαθμό από ό,τι στα 8080, Z80 και 6502.

Η αρχιτεκτονική Intel 386(IA32) έφερε πολλές αλλαγές, αυξάνοντας το μέγεθος των καταχωρητών σε 32-bit (και επίσης τον bus/δίαυλο, στο 386DX), την ορθογωνιότητα, τη γραμμική διευθυνσιοδότηση μνήμης με πιο προηγμένους τρόπους διευθυνσιοδότησης και μια σειρά από νέα instruction set. Βασικά, είναι μια ακόμη "αρχιτεκτονική" που προστέθηκε πάνω από την υπάρχουσα.



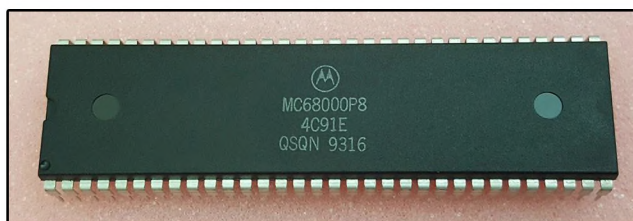
Ο 386 ήταν επίσης αρκετά ακριβός, ειδικά ο 100% μετασχηματισμένος σε 32-bit 386DX. Ωστόσο, η ιστορία της συμβατότητας 8086 ήταν εκεί, και ο αριθμός των καταχωρητών δεν αυξήθηκε έως ότου η AMD κυκλοφόρησε την πρώτη CPU αρχιτεκτονικής AMD64/x64 64 bit το 2003. Με απλά λόγια ότι είχε λύσει η Motorola το 1985 το έλυσε η AMD το 2003... (Μετά την αντίγραψε και η Intel).

Εν κατακλείδι, τι σημαίνουν όλα αυτά για εμάς;

Προσωπική μου άποψη είναι ότι ξεκάθαρα οι home υπολογιστές έπρεπε να επικρατήσουν κυρίως λόγω την σωστής αρχιτεκτονικής της 68000 CPU που έθεσε σωστά standards για το performance, αλλά και για το security των εφαρμογών. Ένα δεύτερο συμπέρασμα είναι ότι λόγω της επικράτησης του 8086 η ανθρωπότητα "έχασε" σε υπολογιστική ισχύ προς όφελος του μονοπωλίου Intel/Microsoft.

Η "εξαφάνιση" των υπολογιστών που βασίζονται σε 68k, όπως οι Atari ST και Amiga τη δεκαετία του '90, λόγω κακής διαχείρισης, κακού μάρκετινγκ, προβλημάτων παραγωγής κ.λπ. όπως MIPS, SH, Sparc και ARM. Έτσι τα 68k εξαφανίστηκαν πολύ γρήγορα από τις καταναλωτικές και επαγγελματικές αγορές στα μέσα της δεκαετίας του '90, Παρέμειναν μόνο σε ορισμένες ενσωματωμένες συσκευές κυρίως επειδή ορισμένοι σχεδιαστές υλικού δεν τους αντικατέστησαν με x86 τεχνολογία.

Η 8086 τεχνολογία άργησε πολύ να διορθώσει τα σφάλματα της. Πολλοί λένε ότι το 2003 η AMD έφτασε σε ποιότητα αρχιτεκτονικής την 68K Motorola. Για εμάς τους απλούς καταναλωτές και χρήστες σήμαινε συνεχείς αναβαθμίσεις κάθε 18μηνο με βάσει τον νόμο του Moore. Ο οποίος νόμος του Moore έγινε "καραμέλα" από την Intel για μας φορτώνει κάθε λίγο και λιγάκι επεξεργαστές εκτρώματα. Αντίθετα Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η συνέχεια των Motorola είναι η PowerPC αρχιτεκτονική...



Πως θα ήταν σχεδιαστικά το AAA chip της Amiga 5000; Πως θα εφαρμοζόταν η αρχιτεκτονική PowerPC στον αντικαταστάτη του Falcon; Αυτά θα τα πούμε σε ένα άλλο αφιέρωμα στο Retroid...

Μια δεύτερη γνώμη από τον telonio

Δεν θα σταθώ σε τεχνικές λεπτομέρειες. Θα αναφερθώ στην Amiga και ειδικά στην 1200. Μετά την 2000, η Amiga 1200 ήταν η Amiga που δεχόταν αναβαθμίσεις. Θυμάμαι είχα πάει με έναν φίλο για να αγοράσει έναν επιταχυντή για την 1200 που είχε. Ήταν η κάρτα Viper με τον 68030/30Mhz και με slot για μνήμη. Δεν θυμάμαι πόσα πλήρωσε γιατί έχουν περάσει πολλά χρόνια. Σίγουρα ήταν αρκετά ακριβός (πολύ πιο πάνω από 100.000 χιλιάδες δραχμές).

Στις Amiga οι επεξεργαστές Motorola έφτασαν μέχρι τον 68060 50Mhz. Πλέον τους κάνουν και overclock. Το 1993 με 1994 μια κάρτα με τον 68060 για την 4000 κόστιζε ένα νεφρό. Πλέον έχουν βγει καινούργιες κάρτες με όλα τα parts καινούργια. Είναι μακράν ποιο οικονομικά από τότε αλλά δεν τα λες και τόσο φτηνά σε καμία περίπτωση.

Οι τιμές έχουν ξεφύγει όπως και να βρεί κάποιος σήμερα έναν γνήσιο CPU Motorola με οποιαδήποτε Mhz. Οι Κινέζοι έχουν αντιγράψει τα πάντα και στο Ebay γίνεται χαμός από Motorola επεξεργαστές αμφιβόλλου ποιότητος. Μα και στο γνήσιο hardware οι τιμές είναι απίστευτες πλέον. Πριν αρκετά χρόνια είχα αγοράσει τον κάρτα Blizzard 68030/40 με 32mb για την 1200 στα 200 ευρώ. Καλύτερα να μην σας αναφέρω πόσο κοστίζει πλέον...



Παρουσίαση PlayStation



telonio

Πίσω στις αρχές του 1990, οι δίσκοι cd-rom είχαν το πλεονέκτημα της αποθήκευσης 550mb. Σε αντίθεση με τα cartridge που είχαν αρκετά περιορισμένη χωρητικότητα και αυξημένο κόστος παραγωγής. Επίσης ο ήχος στα cd ήταν πολύ ανώτερος σε ποιότητα από τα cartridge. Η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών που χρησιμοποιούσε cd-rom drive ήταν το Philips Cdi το 1990. Ακολούθησε το Amiga CD32 της Commodore τον Σεπτέμβριο του 1993 και τον Οκτώβριο του ίδιου έτους το 3DO της Panasonic. Επίσης το 1991 κυκλοφόρησε το Mega CD της Sega σαν πρόσθετη συσκευή για το Megadrive.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Ο Γαπωνέζος Ken Katouragi ο οποίος ήταν ηλεκτρονικός μηχανικός και παρακολουθούσε το 1984 μια παρουσίαση στο Sony Information Processing Research Center. Το θέμα ήταν το νέο σύστημα G της Sony, που ήταν ένα workstation με την δυνατότητα να αναμεταδώσει σε τηλεοπτικό σήμα 3D computers graphics σε πραγματικό χρόνο. Εκεί φαντάστηκε την τεχνολογία του CD να ενσωματώνεται σε μια κονσόλα παιχνιδιών. Οι δυνατότητες που θα είχε αυτό το σύστημα θα ξεπερνούσαν κάθε προηγούμενο.

Έχοντας προσέξει τον όχι και τόσο ικανοποιητικό 8-bit ήχο του Nes, πρότεινε στην Nintendo, να σχεδιάσει και να κατασκευάσει το κύκλωμα ήχου για την ανερχόμενη κονσόλα της, το Super Nintendo. Έτσι λοιπόν, το Super Nintendo κυκλοφόρησε με το κύκλωμα ήχου που σχεδίασε ο Ken.

Το 1990 η Sony δεν ενδιαφερόταν να σχεδιάσει και να βγάλει στην αγορά μια κονσόλα. Ήταν ήδη γνωστή για την κατασκευή high end ηλεκτρονικών συστημάτων όπως τηλεοράσεις, ηχοσυστήματα και βέβαια το καινοτόμο φορητό κασετόφωνο. Εκείνη την εποχή, στην Sony θεωρούσαν πως αν ασχοληθούν με μια κονσόλα θα ήταν σαν να έφτιαχναν απλά ένα παιχνίδι.

Όμως ο Ken τελικά κατάφερε να πείσει την διαχείριση της Sony για να σχεδιάσει ένα σύστημα CD-Rom για το Super Nintendo, κάνοντας το να είναι η πιο δυνατή κονσόλα της εποχής. Η συμφωνία ήταν να κατασκευάσει η Sony ένα CD-Rom για το Super Nintendo σαν πρόσθετη συσκευή και επιπλέον μια έκδοση standalone με το CD-Rom ενσωματωμένο στο Super Nintendo με τον τίτλο Play-Station. Κατασκευάστηκαν 200 πρωτότυπες κονσόλες Play-Station που είχαν την δυνατότητα να παίζουν παιχνίδια μέσω cartridge της Nintendo.

Όμως αυτή η συμφωνία δεν άρεσε στην διαχείριση της Nintendo, αν και παρέμειναν σαν αγοραστές του κυκλώματος ήχου για το Super Nintendo από την Sony. Η Nintendo εξέφραζε δημόσια τη δυσπιστία της σχετικά με τη χρήση CD για την αποθήκευση παιχνιδιών, παραθέτοντας ως επιχείρημα τον μεγαλύτερο χρόνο φόρτωσης καθώς και ζητήματα σχετικά με την αντοχή των αποθηκευτικών αυτών μέσων. Είναι ευρέως διαδεδομένη η θεωρία ότι η εταιρεία είχε ακόμα μεγαλύτερη ανησυχία σχετικά με την παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων, δεδομένου ότι η εταιρεία είχε την αποκλειστικότητα πολλών παιχνιδιών και δεν έκανε χρήση πολλών τίτλων από άλλες εταιρείες.



Ο Ken Katouragi

Το 1991 λοιπόν, στο Consumer Electronic Show η Sony ανακοινώνει την συνεργασία της με την Nintendo και την παραγωγή του CD-Rom για το Super Nintendo σαν addon. Ωστόσο, λίγο αργότερα στο ίδιο show η Nintendo ανακοίνωσε δημόσια πως έκανε συμφωνία με την Philips για να βγάλουν το Cd-i σαν πρόσθετο για το Super Nintendo, αφού αυτό ήταν πιο φτηνό σαν κατασκευή από το CD-Rom της Sony. Όμως η Sony γνώριζε εκ προτέρων για την μυστική συμφωνία της Nintendo με την Philips. Μετά από άμεσες διαπραγματεύσεις που έγιναν ανάμεσα στην Sony και στην Nintendo, η συσκευή Play-Station τελικά ακυρώθηκε. Ο Ken Katouragi δικαιολογημένα απογοητευμένος και εκνευρισμένος από την στάση της Nintendo, πλησίασε τον πρόεδρο της Sony Norio Ogha και του εξήγησε πως η Sony θα πρέπει να προχωρήσει στην ανάπτυξη της δικής της κονσόλας. Ο Norio Ogha ήταν έξαλλος με την στάση της Nintendo και είπε στον Ken "Απλά κάντε το!" Η Nintendo πήγε αντίθετα με τον κανόνα της Ιαπωνίας που ήθελε μια Γαπωνέζικη εταιρία να συνεργάζεται αποκλειστικά με μια άλλη Γαπωνέζικη. Μια τέτοια κίνηση εκείνο τον καιρό στον επιχειρηματικό τομέα της Ιαπωνίας ήταν αδιανόητη και ήταν μια καθαρή προδοσία.

Ο Ken Katouragi ξεκίνησε να σχεδιάζει υπό άκρα μουσικότητα μια κονσόλα με τεχνολογία 32-bit και ενσωματωμένο CD-Rom. Ο κωδικός τίτλος της κονσόλας ήταν PS-X, που σήμαινε Playstation X ως υπενθύμιση της προδοσίας της Nintendo. Ο Ken και η ομάδα του μεταφέρθηκαν στην εταιρία Sony Music, που ήταν ένα παράρτημα της Sony και είχε την φήμη πως ελκύει ταλέντα. Η ομάδα του Ken έδωσε πλήρη ελευθερία σε developers που ήδη αντιμετώπιζαν προβλήματα με την Nintendo και την Sega. Επιπλέον, είχαν πρόσβαση στο εργοστάσιο που κατασκευάζονταν τα μουσικά CD. Αυτό ήταν ένα πολύ δυνατό ατού για την Sony, αφού την κατασκευή των cartridges την είχε αποκλειστικά η Nintendo και αυτή όριζε πόσα θα πάρουν σε αριθμό οι developers.

Το 1994 λοιπόν πραγματοποιήθηκε ένα Press conference στο Τόκιο στα κεντρικά της Sony. Οι πωλητές της Sony παρουσίασαν στους publishers και στους developers τα πλάνα τους για να την νέα κονσόλα. Ήταν η πρώτη φορά που μια Ιαπωνική εταιρία έθετε τόσο καλούς όρους. Σε αντίθεση με την Nintendo και την Sega, όπου ίσχυε η αυστηρή διανομή, αργή πιστοποίηση (μήνες), ανταγωνισμός για τους πρώτους τίτλους και πολύ υψηλά κόστη, η Sony προσέφερε ανοιχτή διανομή, γρηγορότερη πιστοποίηση (δύο εβδομάδες), καθόλου ανταγωνισμό για τους πρώτους τίτλους και πιο λογικά κόστη. Επιπλέον, η Sony δεν είχε ακόμη δική της ομάδα από game developers, έτσι δεν υπήρχε ανταγωνισμός και έδωσε την ευκαιρία σε άλλους developers να κάνουν όπως επιθυμούν τα παιχνίδια τους. Οι εταιρίες Namco, EA, Konami, Square Soft και Electronic Arts, μα και πολλές περισσότερες συμφώνησαν κατευθείαν με την Sony την παραγωγή παιχνιδιών.

Ο Ken Katouragi πέτυχε να έχει η κονσόλα τρομερές 3D δυνατότητες για την εποχή, να έχει χαμηλό κόστος παραγωγής και εύκολο προγραμματισμό από τους developers. Η κονσόλα Saturn της Sega που είχε ανώτερα τεχνικά χαρακτηριστικά, και ήταν επίσης CD-Rom, η αρχιτεκτονική του ήταν ιδιαίτερα δύσκολη στον προγραμματισμό. Έτσι οι developers βρήκαν πρόσφορο έδαφος μπροστά τους για να αξιοποιήσουν πιο εύκολα τις δυνατότητές τους και τις ιδέες τους.

Η παρουσίαση του PlayStation στο κοινό.

Το PlayStation βγήκε στην αγορά της Ιαπωνίας για πρώτη φορά στις 3 Δεκεμβρίου 1994. Μόλις μια εβδομάδα μετά από την κυκλοφορία του αντιπάλου Sega Saturn, που γνώριζε ήδη μεγάλη επιτυχία. Η Sony πωλούσε όμως το PlayStation σε τιμή αρκετά χαμηλότερα (39.800 γιέν) από ότι πουλούσε το Saturn η Sega (44.800). Επίσης, το PlayStation ξεκίνησε με περισσότερα παιχνίδια από ότι το Saturn. Στην Ιαπωνία μόνο την πρώτη ημέρα έφτασε τις ένα εκατομμύριο πωλήσεις.

Προς το τέλος του 1994 το PlayStation θα παρουσιαστεί στην Αμερική με στόχο τις περισσότερες πωλήσεις. Η Sony προσλαμβάνει τον Steve Race, ο οποίος ήταν πρώην παραγωγός της Sega και της Nintendo. Στην έκθεση E3 στις 11 Μαΐου του 1995 λοιπόν, η Sega ήθελε να προλάβει την

Sony στις πωλήσεις και ανακοίνωσαν πως μουσικά παρέδωσαν κονσόλες Saturn σε Αμερικάνικα καταστήματα και πως θα είναι διαθέσιμα για αγορά, την ίδια ημέρα, στην τιμή των 399 δολαρίων. Όταν ανέβηκε στο βήμα της έκθεσης ο Steve Race ανέφερε μόνο την τιμή των 299 δολαρίων και αποχώρησε. Αυτό ήταν ένα σοκ και κανείς δεν περίμενε η Sony να κατεβάσει τόσο πολύ την τιμή πώλησης του PlayStation. Επιπλέον, στην έκθεση παρουσιάστηκαν σε βίντεο τα hit παιχνίδια Ridge Racer, Wipeout και Tekken. Επίσης, μια εμφάνιση του διάσημου Michael Jackson στο περίπτερο της Sony συμπλήρωσε μια δυνατή και τρομερή παρουσίαση για την κονσόλα.



Ο Michael Jackson στην E3 το 1995.

Ένα demo που έτρεχε έδειχνε έναν Τυραννόσαυρο να περπατά και η κάμερα να περιστρέφεται γύρω του. Το εντυπωσιακό ήταν ο μεγάλος αριθμός των πολυγώνων, τα ρεαλιστικά textures και το πολύ καλό animation. Ήταν η πρώτη φορά που μια κονσόλα παρουσίαζε τέτοιες δυνατότητες στα γραφικά.



Εικόνα από το demo με τον τυραννόσαυρο.

Από την άλλη πλευρά η Sega δεν είχε δώσει καν κονσόλες στο καταστήματα και η πραγματικότητα ήταν πολύ διαφορετική από αυτό που ανακοινώθηκε. Το αποτέλεσμα ήταν τα καταστήματα να απογοητευτούν από τα ψέματα της Sega και τα μεγάλα πολυκαταστήματα αρνήθηκαν να παραλάβουν και να πουλήσουν κονσόλες της.

Στην Αμερική βγήκε στα καταστήματα στις 9 Σεπτεμβρίου του 1995. Τα καταστήματα ανέφεραν πως δεν μπορούσαν να καλύψουν την απαιτούμενη ζήτηση και 100.000 μονάδες ήταν preorder και δώδεκα παιχνίδια διαθέσιμα.

Το Saturn βγήκε στην αγορά με μόνο 6 παιχνίδια. Αυτή η κίνηση απογοήτευσε ακόμη περισσότερο το αγοραστικό κοινό.

Τα παιχνίδια που ακολούθησαν την πώληση του PlayStation στα καταστήματα ήταν τα εξής.

Air Combat

Ridge Racer

NBA Jam

Total Eclipse

Street Fighter the movie

Battle Arena Toshinden

Rayman

Extreme Games

Raiden Project

Zero Divide

Kileak

Power Serve

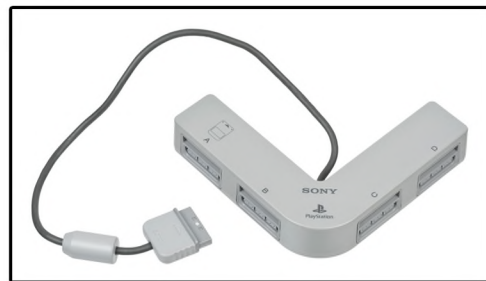
Το PlayStation κατάφερε να πετύχει πωλήσεις 130.000 κονσολών μέσα σε μια εβδομάδα. Στην Ευρώπη ήρθε στις 29 Σεπτεμβρίου του 1995.

Κυκλοφορούσε ήδη μια φήμη πως η Nintendo θα έβγαζε την κονσόλα με τις περισσότερες δυνατότητες. Η Nintendo παρουσίασε το Nintendo 64 το 1996 αλλά οι πωλήσεις του ήταν πολύ λιγότερες από το PlayStation.

Το 1997 η Sony παρουσίασε το joyrad με τα δυο αναλογικά χειριστήρια με ανάδραση, που ήταν αρχικά μόνο για την Ιαπωνική αγορά. Λίγους μήνες αργότερα, στην παγκόσμια αγορά, το αντικατέστησε με το dual shock controller που είχε ενσωματωμένο το σύστημα ανάδρασης.



Επίσης παρουσίασε και το Multitap. Που ήταν ένα interface για να μπορούν τέσσερις παίκτες να παίζουν ταυτόχρονα.



Το 2000 η Sony έβγαλε στην παραγωγή ένα μικρότερο PlayStation, το PlayStation One, το οποίο έγινε γνωστό ως PlayStation Slim. Στη πιο σημαντική διαφορά ήταν σημαντικά μικρότερο σε διαστάσεις. Επιπλέον έλειπε το reset κουμπί και η σειριακή θύρα. Σαν hardware ήταν ουσιαστικά το ίδιο αλλά με βελτιωμένη δυνατότητα να μην δέχεται τόσο εύκολα modchip.



Είχε βγει ακόμη και μια addon οθόνη για το PlayStation. Είχε διαγώνιο πέντε ιντσών και είχε στερεοφωνικά ηχεία δεξιά και αριστερά.



Τα τεχνικά χαρακτηριστικά

Central Processing unit

LSI CoreWare CW33300-based core

MIPS R3000A-compatible 32-BIT RISC CPU MIPS R3051 with 5KB L1 cache, running at 33.8688 MHz.

The microprocessor was manufactured by LSI Logic Corp. with technology licensed from SGI.

Features:

Initial feature size (process node) was 0.5 micron (500nm)

850k – 1M transistors

Operating performance: 30 MIPS

Bus bandwidth 132 MB/s

One arithmetic/logic unit

One shifter

CPU cache RAM:

4 KB instruction cache

1 KB non-associative SRAM data cache

Geometry Transform Engine (GTE)

Coprocessor that resides inside the main CPU processor, giving it additional vector math instructions used for 3D graphics, lighting, geometry, polygon and coordinate transformation – GTE performs high-speed matrix multiplications.

Operating performance: 66 MIPS

Polygons per second (rendered in hardware):

90,000 with texture mapping, lighting and Gouraud shading

180,000 with texture mapping

360,000 with flat shading

Motion Decoder (MDEC)

Also residing within the main CPU, enables full screen, high quality FMV playback and is responsible for decompressing images and video into VRAM.

Operating performance: 80 MIPS

Documented device mode is to read three RLE-encoded 16×16 macroblocks, run IDCT and assemble a single 16×16 RGB macroblock.

Output data may be transferred directly to GPU via DMA.

It is possible to overwrite IDCT matrix and some additional parameters, however MDEC internal instruction set was never documented.

It is directly connected to a CPU bus.

System Control Coprocessor (Cop0)

This unit is part of the CPU. Has 16 32-bit control registers.

Modified from the original R3000A cop0 architecture, with the addition of a few registers and functions.

Controls memory management through virtual memory technique, system interrupts, exception handling, and breakpoints.

Memory

2 MB main EDO DRAM

Additional RAM is integrated with the GPU (including a 1 MB framebuffer) and SPU (512 KB).

Cache RAM for CPU core and CD-ROM.

Flash RAM support through the use of memory cards.

BIOS stored on 512 KB ROM

Graphics processing unit (GPU)

32-bit Sony GPU (designed by Toshiba)

Handles display of graphics, control of framebuffer, and drawing of polygons and textures.

Handles 2D graphics processing, in a similar manner to the 3D engine.

RAM:

1 MB VRAM (later models contained SGRAM) for framebuffer

2 KB texture cache (132 MB/s memory bus bandwidth, 32-bit wide)

64 bytes FIFO Buffer

Features:

Adjustable framebuffer (1024×512)

Emulation of simultaneous backgrounds (to simulate parallax scrolling)

Mask bit

Texture window

Dithering

Clipping

Alpha blending (4 per-textel alpha blending modes)

Fog

Framebuffer effects

Transparency effects

Render to texture

Offscreen rendering

Multipass rendering

Flat or Gouraud shading and texture mapping

No line restriction

Colored light sourcing

Resolutions:

Progressive: 256×224 to 640×240 pixels

Interlaced: 256×448 to 640×480 pixels

Colors:

Maximum color depth of 16,777,216 colors (24-bit true color)

57,344 (256×224) to 153,600 (640×240) colors on screen

Unlimited color lookup tables (CLUTs)

32 levels of transparency

All calculations are performed to 24 bit accuracy

Texture mapping color mode:

Mode 4: 4-bit CLUT (16 colors)

Mode 8: 8-bit CLUT (256 colors)

Mode 15: 15-bit direct (32,768 colors)

Mode 24: 24-bit (16,777,216 colors)

Sprite engine

1024×512 framebuffer, 8×8 and 16×16 sprite sizes, bitmap objects

Up to 4,000 sprites on screen (at 8×8 sprite size), scaling and rotation

256×256 maximum sprite size

Special sprite effects:

Rotation

Scaling up/down

Warping

Transparency

Fading

Priority

Vertical and horizontal line scroll

Sound processing unit (SPU)

16-bit Sony SPU
Supports ADPCM sources with up to 24 channels
Sampling rate of up to 44.1 kHz
512 KB RAM
PCM audio source
Supports MIDI sequencing
Digital effects include:
Pitch modulation
Envelope
Looping
Digital reverb

I/O system and connectivity

CD-ROM Drive
660 MB maximum storage capacity, double speed CD-ROM drive
2x, with a maximum data throughput of 300 KB/s (double speed), 150 KB/s (normal)
128 KB data buffer
XA Mode 2 compliant
Audio CD play
CD-DA (CD-Digital Audio)
Rated for 70,000 seek operations
Two control pads via connectors
Expandable with multitap connector
Backup flash RAM support
Two removable cards
Each card has 128 KB flash memory
OS support for File Save, Retrieve and Remove
Video and audio connectivity
AV Multi Out (Composite video, S-Video, RGBS)
RCA Composite video and Stereo out (SCPH-100x to 5000 only)
RFU (SCPH-112X) DC out (SCPH-100x to 5000 only)
S-Video out (SCPH-1000 only)
Serial and parallel ports
Serial I/O (used for PlayStation Link Cable SCPH-100x to 900x only)
Parallel I/O (N/A) SCPH-100x to 750x only)

Αλλαγές στα μοντέλα βάσει αριθμού

SCPH-1001 – Γνήσιο μοντέλο με πρόσθετες επιλογές εξόδου AV στο πίσω μέρος. Η μονάδα δεν υποστήριζε Full-Motion-Video (FMV) και είχε και προβλήματα θερμότητας.

SCPH-5001 – Η μονάδα CD-ROM επανατοποθετείται στη δεξιά πλευρά της θήκης CD. Εισήχθη ψηφιακός σερβομηχανισμός focus/tracking, αφαιρέθηκε η χειροκίνητη βαθμονόμηση gain/balance. Ενισχυμένος φορέας φακού και απλούστευση ισχύος, επιλύοντας προβλήματα παράβλεψης FMV. Αναθεώρηση μόνο με αποσβεστήρα κραδασμών κάτω από τη μονάδα. Απευθείας έξοδος A/V και αφαιρέθηκε η υποδοχή τροφοδοσίας RFU.

SCPH-5501 – Πρόσθετες τροποποιήσεις εσωτερικής εξοικονόμησης κόστους στο 5001.

SCPH-7001 – DualShock τώρα στάνταρ. Εισαγωγή του Sound Scope. Σημαντικές μειώσεις του κόστους κατασκευής σημειώθηκαν από αυτό το μοντέλο και μετά. Ο αριθμός των τσιπ μνήμης και των ελεγκτών CD-ROM μειώθηκε, άλλα εξαρτήματα απλοποιήθηκαν, ειδικά στο SCPH-750x.

SCPH-7501 – Πρόσθετες τροποποιήσεις εσωτερικής εξοικονόμησης κόστους στο 7001.

SCPH-9001 – Η παράλληλη θύρα αφαιρέθηκε (κρυμμένη κάτω από την θήκη σε παλαιότερες μονάδες 9000, αφαιρέθηκε εντελώς σε μεταγενέστερα μοντέλα 9000). PCB πλακέτας μειωμένο σε μέγεθος.

To joypad

Το joypad είχε αρχική επιρροή από το controller του Snes που ήταν ήδη μεγάλη επιτυχία. Η Sony δεν ήθελε να είναι κάτι ξένο για τους παίκτες που υπήρχαν ήδη. "At the time the Snes was a hit and naturally we wanted Snes gamers to upgrade to our system. That's why the management department didn't want the controller to be a radical departure. They said that it had to be a standard type of design, or gamers wouldn't accept it."

Όπως και το controller του Snes, το joypad του PlayStation είχε επίσης εννέα κουμπιά μπροστά. Στο άνω μέρος όμως είχε τέσσερα αντί για δυο. Δηλαδή δυο επιπλέον κουμπιά. Επιπλέον, η ομάδα σχεδίασης αποφάσισε να αλλάξει τα κουμπιά από γράμματα σε σύμβολα που έτσι όλοι θα καταλαβαίνουν. "We wanted something simple to remember, which is why we went with symbols and icons. I gave each symbol a meaning and a color."

Η κάρτα μνήμης

Τα cartridge της Nintendo είχαν τοποθετημένη μπαταρία μέσα στο cartridge. Το Sega Saturn είχε αποκλειστικό cartridge που με αυτό μπορούσες να κάνεις save την πορεία σου σε παιχνίδια. Η Sony παρουσίασε την δική της κάρτα μνήμης, σε πολύ μικρές διαστάσεις και με την δυνατότητα να μπορείς να την μεταφέρεις πιο εύκολα.



Το PlayStation είχε λοιπόν μια μακρά διάρκεια στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Από το 1994 έως το 2006 που καταργήθηκε και ακολούθησε ο διάδοχος το PlayStation 2. Πούλησε 102.49 εκατομμύρια κονσόλες, ενώ το Nintendo 64 32.93 εκατομμύρια και το Saturn 9.26 εκατομμύρια. Το PlayStation ήταν αδιαμφισβήτητα μια κονσόλα σταθμός και άλλαξε τα δεδομένα στο χώρο του gaming.

Τα παιχνίδια

Η κονσόλα έχει μια πολύ μεγάλη συλλογή παιχνιδιών που αριθμεί 4.221 παιχνίδια (Ευρώπης, Αμερικής και Ιαπωνίας). Υπάρχουν παιχνίδια για όλα τα γούστα και πολλά είναι μεταφορές από τις εκδόσεις των arcade. Ενδεικτικά θα δούμε ελάχιστα από αυτά παρακάτω.



Το Ridge Racer προέρχεται από το ομώνυμο arcade cabinet. Η Namco μετέφερε το παιχνίδι στο PlayStation και ήταν ένα από τα πρώτα που κυκλοφόρησαν για την κονσόλα. Έκανε αρκετά μεγάλες πωλήσεις και η Namco συνολικά κυκλοφόρησε τέσσερα παιχνίδια με την σειρά Ridge Racer στο PlayStation. Ήταν αρκετά κοντά στην arcade έκδοση και προσέφερε το ίδιο διασκεδαστικό gameplay.



Μια κυκλοφορία επίσης τις Namco με ένα εντυπωσιακό arcade στυλ 1 vs 1 3d fighting παιχνίδι. Περιελάμβανε 2 modes, με το πρώτο να είναι το arcade και το δεύτερο να είναι το edgemaster mode που γυρνούσε τον κόσμο (Κορέα, Κίνα και γύρω) και έπαιρνε μέρος σε διάφορες μάχες. Εντυπωσιακοί 3d χαρακτήρες με πολύ καλό animation και με εξίσου εντυπωσιακά backgrounds. Επίσης μπορούσε να σπάσεις το όπλο του αντιπάλου, κάτι που



Το Tekken ήταν μια ακόμη μεταφορά της Namco από την arcade έκδοση. Πετυχημένο 3d fighting παιχνίδι στα arcades, σύντομα έγινε και πετυχημένο στο PlayStation. Περιελάμβανε περισσότερους χαρακτήρες και modes από το arcade. Έγινε το δημοφιλέστερο 3d fighting παιχνίδι για την κονσόλα. Κυκλοφόρησαν συνολικά τρία παιχνίδια της σειράς Tekken στο PlayStation.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION **METAL GEAR** SOLID



Ένα stealth παιχνίδι σχεδιασμένο από την Konami και πιο συγκεκριμένα από Hideo Kojima. Το παιχνίδι ήταν το 3ο σε μια επιτυχημένη σειρά, είχε κινηματογραφικούς χαρακτήρες όπως και σκηνές. Επίσης, είχε και ορισμένους μηχανισμούς που δεν υπήρχαν πιο πριν σε κάποιο παιχνίδι, όπως για παράδειγμα οι εχθροί αντιδρούν στους ήχους που κάνουν τα βήματα του ήρωα. Όχι και άδικα έχει ψηφιστεί ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους.

GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR



Το συγκεκριμένο παιχνίδι πούλησε 10.85 εκατομμύρια αντίτυπα και είναι από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια οδήγησης. Χρησιμοποιώντας το moto Real driving racing και δίνοντας στον παίκτη μια πληθώρα 233 αυτοκινήτων, με εντυπωσιακά γραφικά και εθιστικό gameplay ήταν ένα άμεσο hit. Επίσης μπορούσες να κάνεις upgrade το αυτοκίνητο και να το κάνεις ακόμη πιο γρήγορο και σταθερό στον δρόμο. Ένα παιχνίδι τόσο πετυχημένο που η πορεία του συνέχισε για αρκετά χρόνια μετά το τέλος του PlayStation.

NEED FOR SPEED



Το συγκεκριμένο παιχνίδι πούλησε 10.85 εκατομμύρια αντίτυπα και είναι από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια οδήγησης. Χρησιμοποιώντας το moto Real driving racing και δίνοντας στον παίκτη μια πληθώρα 233 αυτοκινήτων, με εντυπωσιακά γραφικά και εθιστικό gameplay ήταν ένα άμεσο hit. Επίσης μπορούσες να κάνεις upgrade το αυτοκίνητο και να το κάνεις ακόμη πιο γρήγορο και σταθερό στον δρόμο. Ένα παιχνίδι τόσο πετυχημένο που η πορεία του συνέχισε για αρκετά χρόνια μετά το τέλος του PlayStation.

RESIDENT EVIL



Ένα από τα κορυφαία παιχνίδια τρόμου που κυκλοφόρησαν ποτέ και κυκλοφορεί ακόμη και σήμερα με νέες εκδόσεις. Πολύ καλά σχεδιασμένα γραφικά, με creepy ατμόσφαιρα και πετυχημένους τρομακτικούς ήχους και όλα αυτά σε έναν 3d χώρο. Τι παραπάνω θα μπορούσαν να ζητήσουν οι gamers των Horror παιχνιδιών; Ένα από τα καλύτερα survival horror παιχνίδια για το PlayStation. Εντυπωσιακό είναι πάντως που δεν υπήρχε περιορισμός ηλικίας για το συγκεκριμένο παιχνίδι.



ΒΑΒΟΥΡΑ

ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΗΣ ΠΛΑΚΑΣ



telonio

Η Βαβούρα ήταν ένα πολυθεματικό περιοδικό μικρού μεγέθους γεμάτο με αστείες εικονογραφήσεις για παιδιά. Αρχικά τα βρίσκαμε στα περίπτερα κάθε δεκαπενθήμερο, στη συνέχεια όμως έγινε εβδομαδιαίο και κυκλοφορούσε κάθε Παρασκευή με συνήθως 65 ή 68 ασπρόμαυρες σελίδες. Το χαρτί δεν είχε και την καλύτερη ποιότητα, και μύριζε έντονα και χαρακτηριστικά. Επίσης η εκτύπωση ήταν σε γενικές γραμμές πρόχειρη. Όμως όλα τα παραπάνω δεν είχαν απολύτως καμία σημασία για εμάς τα παιδιά τότε γιατί μετά το διάβασμα μερικών σελίδων καταλήγαμε να κλαίμε από τα γέλια.

Πρωτοεμφανίστηκε στα περίπτερα το 1981, με εκδότη τον Νικόλα Δεληγιώργη. Στο ξεκίνημά της κυκλοφορούσε δύο φορές το μήνα, την 1η και την 15η. Στην συνέχεια άρχισε να κυκλοφορεί εβδομαδιαία, και το κόστος του πήγε από τις 15 στις 200 δραχμές και έφτασε προς το τέλος της κυκλοφορίας στις 300 δραχμές. Πόσα τεύχη βγήκαν συνολικά είναι άγνωστο (τουλάχιστον όσο και αν έψαξα δεν κατάφερα δυστυχώς να βρω πόσα ήταν). Κάποιοι αναφέρουν 400 και άλλοι 500 τεύχη. Όποιος γνωρίζει τον ακριβή αριθμό και δεν του είναι κόπος ας μου στείλει ένα μήνυμα στο περιοδικό.

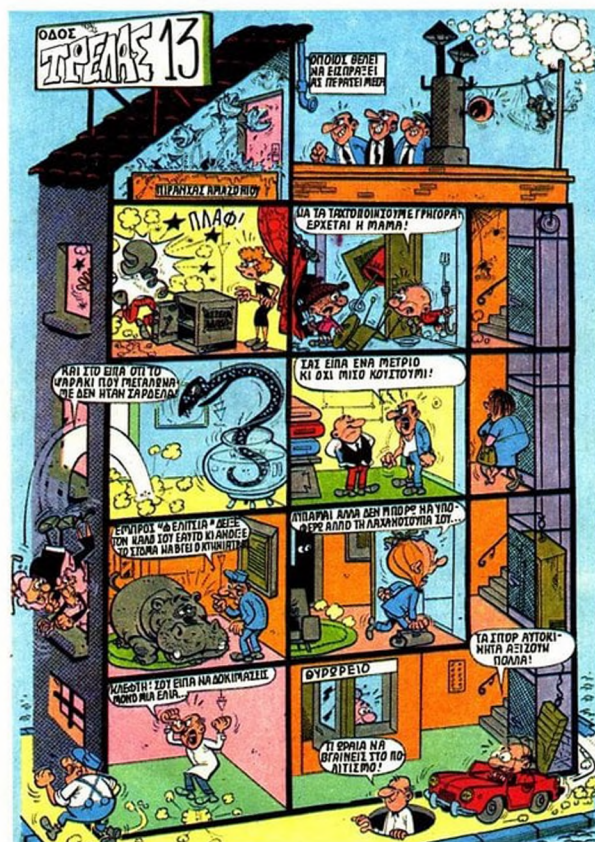
Η Βαβούρα ενσωμάτωνε στις σελίδες της ιστορίες από τα βρετανικά κόμικς Whizer & Chips, The Beano, Buster και από τα ισπανικά (Zipry y Zarpe) που τα αναδημοσίευαν προσαρμοσμένα στην Ελληνική.

Το τμήμα που προκαλούσε στους περισσότερους πάντοτε το μεγαλύτερο ενδιαφέρον ήταν το ισπανικής προελεύσεως, η Οδός Τρέλας 13 (το 13 Rue del Percebe είχε ξεκινήσει το 1961 στην Ισπανία από τον γραφίστα Francisco Ibanez) όπου μέσα σε μερικά τετράγωνα, αρκούσε ένα συννεφάκι και μια ατάκα για να φτιαχτεί μια ιστορία. Η Οδός τρέλας 13 αντικατόπτριζε την πραγματικότητα του χάους της Ελληνικής κοινωνίας με μια αστεία υπερβολή. Ήταν εγγυημένα η πιο αστεία σελίδα του περιοδικού (και πάντα η τελευταία σελίδα).

Αρκετά κείμενα περιείχαν έναν ιδιαίτερο καλοπροαίρετο σαρκασμό. Καμία ιστορία δεν ήταν βέβαια ακατάλληλη για παιδιά. Δεν υπήρχαν φοβερά σόκιν κείμενα και ανάρμοστα στοιχεία στο περιοδικό. Αντιθέτως οι ιστορίες ήταν πολύ αστείες και οι περισσότερες ήταν καθαρά φανταστικές. Το χιούμορ ήταν γοητευτικό και αρκετά πικάντικο για εκείνη την εποχή, αλλά αδιανόητο για το σήμερα.

Τα εξώφυλλα συνήθως ήταν διάφορες αστείες σκηνές. Αρκετά συχνά είχαν και σκηνές από το αστείο δίδυμο Αντριξ και Συμφωνίξ και το δίδυμο της συμφοράς Ζίπι και Ζάπε.

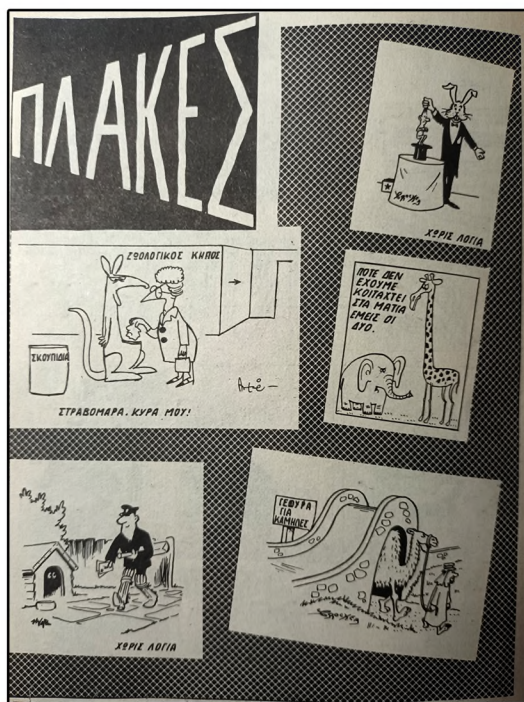
Σε αρκετά τεύχη έβρισκες ανάμεσα στις σελίδες και παιχνίδια όπως Βρείτε τις διαφορές, σπαζοκεφαλίες, απλούς γρίφους, ανέκδοτα αλλά και σύντομες αναφορές γεγονότων από την ζωή. Επίσης, ακόμη και ο πορτοκαλί γάτος Γκάρφιλντ έκανε την εμφάνισή του στο περιοδικό και έπιανε συνήθως δυο έγχρωμες σελίδες. Οι μοναδικές έγχρωμες σελίδες ήταν το εξώφυλλο, οι σελίδες του Γκάρφιλντ, και το οπισθόφυλλο που είχε σχεδόν πάντα την Οδό τρέλας 13. Όταν προστέθηκαν οι σελίδες του Γκάρφιλντ, η Οδός τρέλας μετακόμισε στο κέντρο του περιοδικού με διαφορετικό αριθμό αλλά με το ίδιο χάος μέσα στα διαμερίσματα. Εκεί ήταν πλέον η οδός τρέλας 9.



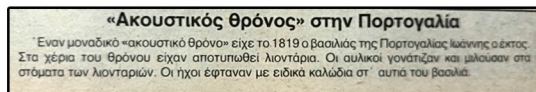
Το οπισθόφυλλο του περιοδικού η περίφημη οδός τρέλας 13. Μια πολυκατοικία που επικρατούσε συνεχώς η απόλυτη τρέλα ανάμεσα στους ενοίκους.

Οι προτάσεις που διαφήμιζαν το ίδιο το περιοδικό και το έκαναν ενδιαφέρον στα παιδιά ήταν 60 ιστορίες με πολύ γέλιο: Εβδομαδιαίο περιοδικό της πλάκας, Περιοδικό με πλάκα, Περιοδικό με πολύ πλάκα και περιοδικό για έξυπνα παιδιά.

Υπήρχαν διάφορες μεμονωμένες σελίδες γέλιου και εικόνες "Βρείτε τις διαφορές" όπως και πολλά άλλα. Συνήθως υπήρχαν 2-3 σελίδες με αυτό το περιεχόμενο σε κάθε τεύχος.



Επιπλέον υπήρχαν και σε αρκετές σελίδες, στο κάτω μέρος, με σύντομες πληροφορίες γνώσεις διαφορετικών θεμάτων.



Οι πιο χαρακτηριστικοί ήρωες και ιστορίες της Βαβούρας

Πολέμοι μαγαζιών



Η ιστορία ήταν για 2 μαγαζιά, ένα μικρό και ένα πολυκατάστημα. Ο ιδιότροπος καταστηματάρχης του πολυκαταστήματος πάντα ζήλευε το μικρό κατάστημα Μπλογκ και υιός και έκανε ότι μπορούσε για να του σαμποτάρει τις πωλήσεις. Στο τέλος κάθε ιστορίας ότι και έκανε ο καταστηματάρχης, σε κάθε περίπτωση, κέρδιζε τελικά ο Μπλογκ και ο γιος του!

Γουρουνομούρης



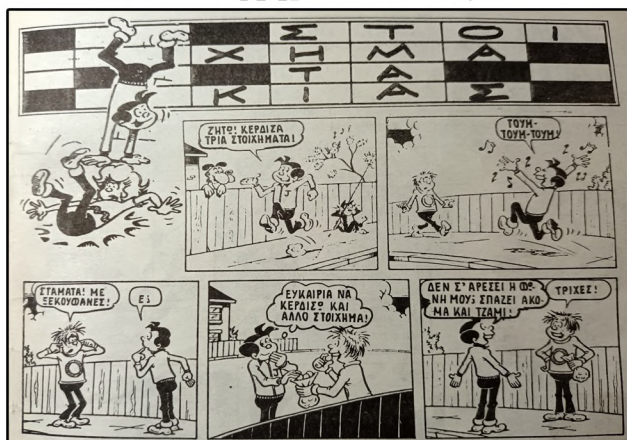
Ο γουρουνομούρης ήταν ένα αγόρι που όχι μόνο δεν είχε φυσική ομορφιά, αλλά είχε και την ικανότητα να αλλάζει το πρόσωπο του σε διάφορα τρομακτικά προσωπεία. Γενικά τρώμαζε τα άλλα παιδιά και ήταν φανερό πως το απολάμβανε αυτό!

Ακτίνες - X



Ο μικρός Ραίφ φορά τα μοναδικά γυαλιά που έχουν ακτίνες X και μπορεί να βλέπει μέσα από τοίχους και άλλες επιφάνειες. Τα γυαλιά τον βοηθούν να ξεμπλέξει από άσχημες καταστάσεις αλλά και να βοηθά άλλους!

Στοιχηματάκιας



Ένα νεαρό αγόρι με τον τίτλο στοιχηματάκιας δεν έχανε ευκαιρία να στοιχηματίζει για το οτιδήποτε. Συχνά βέβαια αυτή η επιμονή του τον έβαζε σε μπελάδες!

Ζοχάδας ο επιστάτης



Ο Ζοχάδας ήταν ένας ηλικιωμένος επιστάτης ενός σχολείου. Τα παιδιά-μαθητές έκαναν τα πάντα για να του σπάνε τα νεύρα. Ιδιότροπος χαρακτήρας μα πάντα ήθελε το καλό του σχολείου, αλλά έπαιζαν συχνά με τα νεύρα του και ήταν επιπλέον και αρκετά άτυχος!

Φίτσουλας



Ο φίτσουλας ήταν μικρό αγόρι με 3 τρίχες για μαλλιά και το σύμβολο της Αγγλικής λίρας στην μπλούζα του. Ο σκοπός του ήταν πάντα να βρει ευφάνταστους τρόπους για να βγάλει χρήματα. Ήταν καλός χαρακτήρας και αρκετά έξυπνος παρά το νεαρό της ηλικίας του!

Πράμπο



Πράμπο, σωστά διαβάσατε, όχι Ράμπο. Φυσικά ήταν μια παρωδία του Ράμπο. Ήταν ένα μικρό αγόρι που είχε

τρομερά γυμνασμένο σώμα με εντυπωσιακούς μυς. Έμενε με την Πόλιν (ήταν η μάνα του). Συχνά χρησιμοποιούσε την δύναμή του για να βοηθήσει ή να τιμωρήσει κάποιους!

Σέρλοκ και υιός



Απλή συνωνυμία με τον Σέρλοκ Χολμς θαρρώ. Ντετέκτιβ και αυτός ο Σέρλοκ με παρέα τον γιό του προσπαθούσαν να λύσουν διάφορα ζητήματα που τους ανάθεταν. Πάντα κατάφερναν να βγάλουν εις πέρας τις αποστολή τους, αλλά με πραγματικά ανορθόδοξους τρόπους και πολλές φορές τον λογαριασμό πλήρωνε ο ίδιος ο Σέρλοκ!

Υπερφυσικός μπεμπές



Ο υπερφυσικός μπεμπές ήταν ένας ενήλικας με υπερβολικά ανεπτυγμένο σώμα και μυαλό μικρού παιδιού. Φοβόταν τα πάντα ακόμη και την σκιά του αλλά πάντα τα κατάφερνε!

Τσιπ



Ο Τσιπ ήταν ένα μυστήριο πετράδι αγνώστου προελεύσεως

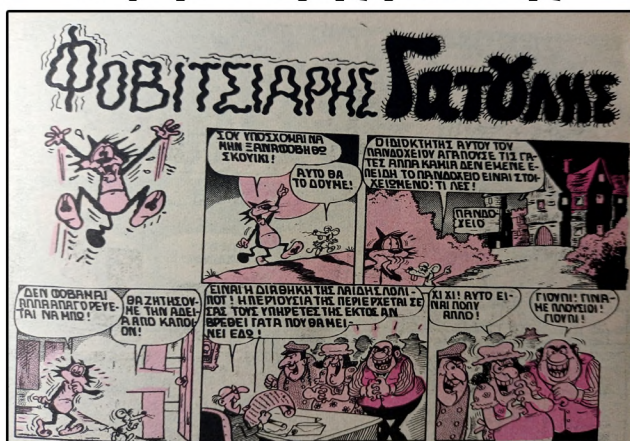
που ήταν κατά κάποιο περίεργο τρόπο ζωντανό και πετούσε. Ακολουθούσε τον φίλο του τον μικρό Μαικλιγάτι και τον βοηθούσε με τους πιο απίθανους τρόπους. Ο Τσιπ δεν μιλούσε ποτέ αλλά έβγαζε έναν χαρακτηριστικό ήχο "Μπλιπ"!

Ο μαστροχαλαστής



Ο μαστροχαλαστής ήταν ένας ηλικιωμένος εφευρέτης που κατασκεύαζε πρωτότυπες κατασκευές που συχνά του προκαλούσαν μπελάδες. Αστείες εφευρέσεις που σχεδόν πάντα δεν λειτουργούσαν σωστά και προκαλούσαν άφθονο γέλιο!

Ο φοβιτσιάρης γατούλης



Όπως αναφέρει και ο τίτλος επρόκειτο για έναν μαύρο γάτο που φοβόταν τα πάντα και επιπλέον μιλούσε. Συχνά έμπλεκε σε σύντομες περιπέτειες που ο φόβος του παράδοξα τελικά τον βοηθούσε να τα καταφέρει!

Εκατομμυριούχα και απένταρη



Η Πέννυ ήταν ένα μικρό κορίτσι από μια φτωχή οικογένεια που συχνά δεν είχαν αρκετό φαγητό. Η Μίλλυ από την άλλη πλευρά, ήταν ένα υπερβολικά πλούσιο κορίτσι που έκανε τα πάντα για να δείξει την ανωτερότητα της στην Μίλλυ, αλλά σε κάθε περίπτωση, πάντα η απειρία της την έκανε να βγαίνει η χαμένη!

Οι δισεκατομμυριούχοι



Οι οικογένεια Μπάμκιν είχε κερδίσει άπειρα εκατομμύρια. Σε αντίθεση με την πραγματικότητα, δεν μπορούσαν να απαλλαγούν από όλα αυτά τα τσουβάλια χρήματα. Έκαναν τα πάντα για να τα χάσουν όλα και να μείνουν κυριολεκτικά ταπύ. Όμως πάντα κάτι αναπάντεχο γινόταν και στο τέλος κάθε ιστορίας έβγαιναν περισσότερο πλουσιότεροι και ακόμη πιο δυστυχισμένοι!

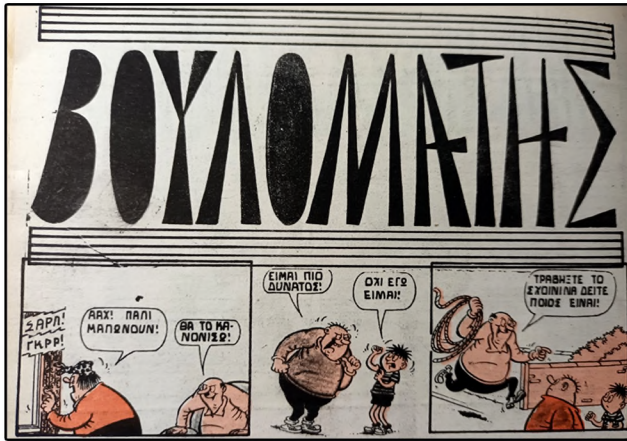
Γιατί μπαμπά;



Ήταν ένα μικρό παιδί (που ποτέ δεν κατάλαβα αν φορά καπέλο ή είναι έτσι το χρώμα των μαλλιών του) που είχε συνεχώς ερωτήσεις για το οτιδήποτε έβλεπε!

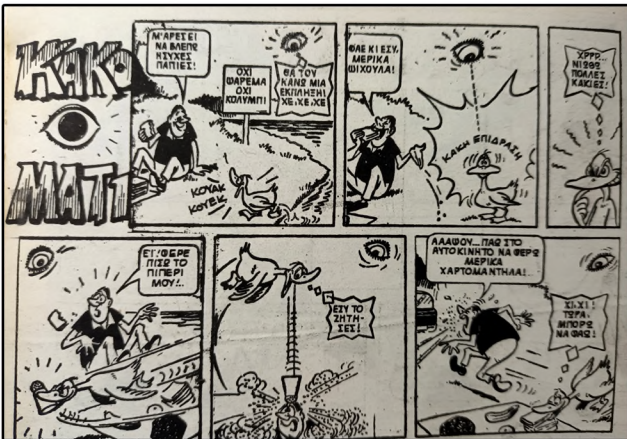


Βουλομάτης



Ο Βουλομάτης ήταν ένα πραγματικά άτυχο μικρό παιδί, που συνήθως ό,τι και αν γινόταν χτυπούσε και μαύριζε το μάτι του. Αυτό μπορεί να μοιάζει λίγο στενάχωρο αλλά πιστέψτε με γινόταν με πολύ αστείο τρόπο. Σε μερικές ιστορίες μάλιστα, δεν ήταν αυτός που μαύριζε το μάτι του αλλά ο πατέρας του που κατάφερνε να χτυπά με κάποιο απίθανο τρόπο!

Το κακό μάτι



Το κακό μάτι ήταν ένα μεταφυσικό μάτι που πετούσε στον αέρα και ο στόχος του ήταν να ταλαιπωρεί τον κόσμο. Είχε επιρροή σε ζώα και προκαλούσε άσχημες καταστάσεις σε αθώους ανθρώπους που έβρισκε τυχαία. Στην πράξη όμως όλα του πήγαιναν κάθε φορά τόσο στραβά, που πάντα κάτι καλό θα έβγαινε τελικά για τον άνθρωπο που θα ταλαιπωρούσε!

Πανδοχείο τρόμου



Το σκοτεινό πανδοχείο τρόμου πάντα κάποιος θα το επισκεπτόταν. Τα μεταφυσικά τέρατα που κατοικούσαν εκεί στο σκοτάδι έκαναν τα πάντα για να τρομάξουν και διώξουν τον επισκέπτη. Αστείες σκηνές με πολλές φορές τα ίδια τα τέρατα να αντιμετωπίζουν δύσκολες καταστάσεις!

Ο Σαγώνας



Ο Σαγώνας ήταν ένας αλλόκοτος καρχαρίας που ζούσε έξω από το νερό και επιπλέον μιλούσε. Εμπλεκε συχνά σε μικρές περιπέτειες που συνήθως του έβγαιναν σε καλό!

Μαγικά γάντια



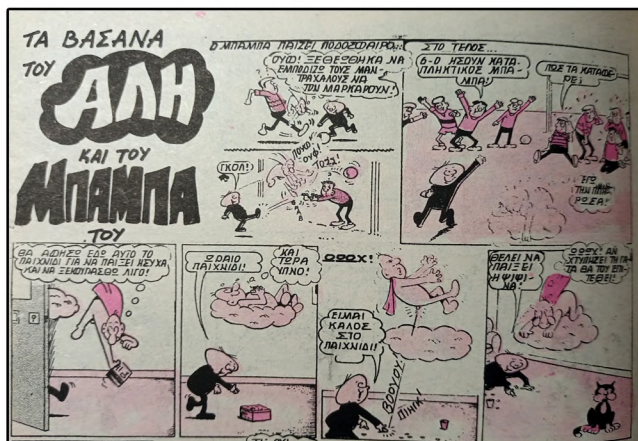
Ένα παιδάκι είχε φίλο δύο μεταφυσικά λευκά γάντια που πετούσαν στον αέρα και εμφανιζόταν η σκέψη τους με λέξεις. Ο μικρός έπεφτε συνέχεια σε καταστάσεις που του προκαλούσαν μικρά προβλήματα. Τα μαγικά γάντια ήταν πάντα εκεί για να τον βοηθήσουν σε κάθε περίπτωση!

Διαβολάκι



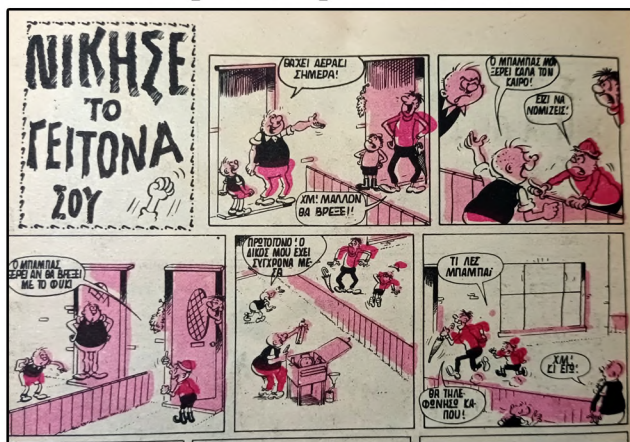
Το διαβολάκι ήταν το μικρό αγοράκι ο Σουίνη, που στην αρχή κάθε ιστορίας τον βλέπαμε να φορά την μπεμπέ φόρμα του. Στη συνέχεια έκανε διάφορες σκανδαλιές και συνήθως ήταν οι γονείς του που βίωναν τα άσχημα αποτελέσματα των πράξεών του. Πάντως, σχεδόν σε κάθε ιστορία κατέληγε τιμωρημένος ή να τρώει ξύλο από τον πατέρα του!

Τα βάσανα του Αλή και του μπαμπά του



Ο Αλή ήταν ένα πνεύμα, ή τζίνι αν προτιμάτε, και ο μπαμπάς ήταν ένας υδροκέφαλος μπόμπιρας. Η δουλειά του Αλή ήταν να προστατεύει με κάθε τρόπο τον μικρό μπαμπά. Ο οποίος μικρός έμπλεκε υπερβολικά εύκολα σε διάφορες περιπέτειες!

Νίκησε το γειτονά σου



Ίσως η πραγματικότητα σε πολλές περιπτώσεις της κοινωνίας μας. Δύο οικογένειες γειτόνων που συναγωνίζονται κάθε ημέρα με το παραμικρό!



Μούργος ο καραβόγατος



Ένας γάτος πραγματικός μπελάς που ζει μέσα σε ένα μεγάλο καράβι και συνήθως προκαλεί αστεία προβλήματα στο πλήρωμα. Ο πονηρός γάτος βρίσκει πάντα τους πιο απίθανους τρόπους για να πετύχει τον στόχο του. Στους ανθρώπους κάνει σαν γάτα αλλά εμείς οι αναγνώστες βλέπουμε με λέξεις τι πραγματικά σκέφτεται!

Ο λιχούδης



Ήταν ένα μικρό παιδί που του άρεσαν υπερβολικά τα γλυκά (καθόλου απίθανο για ένα μικρό παιδί). Το αστείο της ιστορίας όμως ήταν πως πάντα έμπλεκε σε μια μικρή περιπέτεια και πάντα με κάποιο τρόπο κατάφερνε στο τέλος να φάει το γλυκό!

Η ωραία του σχολείου



Η ωραία του σχολείου ήταν ένα όμορφο μικρό κορίτσι που πάντα έβαζε με το λόγια της σε μπλέξιμο τους συμμαθητές

Κλαψιάρια



Ένα μικρό κορίτσι με την ιδιότητα να κλαίει κυριολεκτικά ποτάμια με το παραμικρό.

Ζωντανή μπάλα



Σε αυτή την ιστορία, ένα παιδάκι είχε μια μπάλα η οποία ήταν ουσιαστικά ένα τέρας με ένα μάτι και μεγάλο στόμα με μυτερά δόντια. Συνήθως ο μικρός έπεφτε θύμα μεγαλύτερων που τον ενοχλούσαν. Το τέρας έκανε την εμφάνισή του και τους τρόμαζε!

Διαφημισάκιες



Του αρέσει υπερβολικά να κάνει διαφημίσεις μπροστά στην κάμερα. Δεν αφήνει καμία ευκαιρία ανεκμετάλλευτη όταν είναι για μια διαφήμιση. Ακόμη και αν γίνει ο χαμός μέσα σε ένα πολυκατάστημα, το παιδί πάντα στο τέλος θα κάνει την διαφήμισή του!

Πόλεμοι στη τάξη



Η ιστορία ήταν σχετικά με μια τάξη δημοτικού με μικρά παιδιά, που ενώ πάντα το μάθημα ξεκινούσε ομαλά, και σε κάθε περίπτωση τα παιδιά θα κατέληγαν να παίζουν ξύλο μαζί. Συνήθως ήταν δυο σελίδες με περίπου 17 εικόνες. Σε αυτές τις λίγες εικόνες συχνά γινόταν ο χαμός από παιδιά που παίζανε ξύλο μέχρι και 3 φορές!

Η κόρη του Δράκουλα



Η κόρη του Δράκουλα ήταν ένα μικρό κορίτσι-βαμπίρ που κάθε φορά συνήθως προσπαθούσε να πει αίμα από κάποια συμμαθήτριά της. Βεβαίως κάθε φορά στο τέλος δεν πήγαιναν καλά τα σχέδιά της και έτσι την πατούσε με αστείο τρόπο!

Σούπερ Κατάστημα



Το πιο απίθανο κατάστημα που τα πιο τρελά όνειρα μπορούν να γίνουν πραγματικότητα!

Ματάκιες



Μια αθώα και αστεία εκδοχή του ηδονοβλεψία, που ο μικρός κρατώντας τα κιάλια του παρακολουθεί οτιδήποτε του προκαλεί το ενδιαφέρον από την καθημερινότητα. Συχνά όμως θα βρεθεί μπλεγμένος σε διάφορες καταστάσεις με αφορμή την επιμονή του να παρακολουθεί τα πάντα!

Ο άτυχος



Ο άτυχος ήταν ένα μικρό και καραφλό αγόρι (με τρεις τρίχες στο κεφάλι) που σε κάθε περίπτωση όλα του πήγαιναν ανάποδα. Κάθε ιστορία ξεκινούσε με κάτι να του συμβαίνει, μέσα σε λίγες εικόνες, τα πράγματα πήγαιναν λίγο καλύτερα και στο τέλος του έπεφτε η κατσάδα!

Ο χερούκλας



Ο Άντυ ήταν ένα μικρό παιδί που είχε την εντυπωσιακή ιδιότητα οποιοδήποτε σχηματισμό και αν έκανε με το χέρι του, αυτό παράδοξα ζωντάνευε μπροστά του. Πάντα

βοηθούσε φίλους του με αυτόν τον τρόπο αλλά συχνά βρισκόταν και ο ίδιος μπλεγμένος σε κάποια κατάσταση, που και πάλι τα κατάφερνε δημιουργώντας σκιές. Στο τέλος κάθε ιστορίας είχε και την συμβουλή του Άντυ, που έδειχνε στους αναγνώστες πως να κάνουν ένα ζωό με σκιά χρησιμοποιώντας το χέρι τους!

Το μαίκ-απ της Μάρθας



Η μικρή Μάρθα είχε ένα μυστήριο μαίκ-απ με το οποίο μπορούσε να μεταμορφώσει τον ευατό της, αλλά και άλλους, σε τέρατα. Φυσικά πάντα για καλό σκοπό!

Ο γιός του λεφτά



Ένας πλούσιος και υπερβολικά τσιγκούνης πατέρας και ο γιός του απόλυτα λογικός με τα απαραίτητα πράγματα. Εντελώς διαφορετικοί χαρακτήρες με τον μικρό πάντα σωστό στις αποφάσεις του.

Ο τύπος με την κιμωλία



Ο τύπος με την κιμωλία ήταν ένα νεαρό αγόρι που είχε μια κιμωλία και ήταν ιδιαίτερα καλός στα σχέδια με αυτή. Χρησιμοποιούσε την κιμωλία σε κάθε ιστορία και σε ότι του τύχαινε. Άλλοτε έβγαине νικητής και άλλοτε χαμένος!

Βιονική γιαγιά



Ήταν μια γιαγιά που σε πλήρη αντίθεση με την πραγματικότητα είχε δυνάμεις του Superman. Συχνά προσπαθούσε να βοηθήσει κόσμο αλλά, λόγω της υπερβολικής δύναμης που είχε, καταντούσε να κάνει ζημιές και να κάνει τον κόσμο έξαλλο. Εμφανισιακά ήταν μια κανονική γιαγιά. Με ανάλογα ρούχα, τα γυαλιά της και την τσάντα της!

Το φυλαχτό της Νταϊζης



Η μικρή Νταϊζη είχε ένα λυχνάρι που όταν αντιμετώπιζε κάποιου είδους προβλήματος, έτριβε το λυχνάρι και από μέσα έβγαине ένα τζίνι (σαν το λυχνάρι του Αλαντίν). Το τζίνι την βοηθούσε πάντα αλλά με λίγο ανορθόδοξο και αστείο τρόπο!



Ο μάγκας και το μαμόθρεφτο



Ένα δυνατό και πειραχτήρι παδίδι (ο μάγκας) και ένα αδύνατο και αθώο παιδί (το μαμόθρεφτο). Πάντα ο μάγκας να κάνει προσπάθειες να του την φέρει του μαμόθρεφτου αλλά πάντα να καταλήγει ο φταιχτής!

Ο βρωμιάρης



Ο βρομιάρης έμοιαζε περισσότερο με κάποιου είδους τέρας παρά με ανθρώπινο παιδί. Σκοπός του ήταν να κάνει βρομερές πλάκες στον οποιοδήποτε άτυχο και αν βρισκόταν στον δρόμο του!

Επίλογος

Φυσικά οι ιστορίες δεν ήσαν μόνο αυτές αλλά πολύ περισσότερες. Αυτό ήταν απλά ένα δείγμα που πιστεύω θα σας έφερε πιθανώς ευχάριστες αναμνήσεις. Όπως καταλαβαίνετε δεν ήταν δυνατό να τις παρουσιάσουμε όλες (άνετα θα έπιαναν όλο το περιοδικό όλες οι ιστορίες). Άφησα έξω τόσες αστείες ιστορίες, αυτές ήταν απλά ενδεικτικές.

Τεύχη με βαβούρες πλέον μπορείτε να βρείτε σε αγγελίες ιδιωτών με λίγη προσπάθεια. Εγώ ευτυχώς κράτησα μερικά τεύχη από τότε που τα είχα από μικρός. Είναι πλέον ένας μικρός "θησαυρός" από την παλαιά αθώα παιδική ηλικία.



Τα ειδικά εφέ στις κινηματογραφικές ταινίες



telonio

Ο κινηματογράφος ξεκίνησε το 1895 στο Παρίσι από τους αδελφούς Lumiere. Την ίδια χρονιά μάλιστα το πρώτο ειδικό εφέ ήταν στην ταινία *The execution of Mary, Queen of the Scots* του Alfred Clarke (1895).

Ως ο πρωτοπόρος στα ειδικά εφέ, και πατέρας αυτών, θεωρείται ουσιαστικά ο Georges Melies (1861-1938). Αγόρασε το θέατρο Robert Houdin στο Παρίσι και παρήγαγε τρικ-ψευδαισθήσεις επάνω στη σκηνή. Παρακολουθώντας ένα από τα πρώτα show των αδελφών Lumiere, μετά από τρεις μήνες αγόρασε την συσκευή κινητοσκόπιο (πρώιμη μηχανή παρουσίασης ταινιών) την οποία είχε σχεδιάσει ο Thomas Edison. Στη συνέχεια την εξέλιξε και κατασκεύασε τη δική του πρωτότυπη κάμερα. Κατά τύχη ανακάλυψε την τεχνική stop-action.

Οι ταινίες του Melies που περιείχαν πρωτότυπα οπτικά εφέ για την εποχή είναι η εξής:

Cinderella (1899) - Με τη χρήση της stop-action τεχνικής μετέτρεπε επί σκηνής κολοκύθα σε παλτό και κουρέλια σε φόρεμα.

Indian rubber head (1902) - Διαίρεση οθόνης και εφέ ανατινάζοντας το ίδιο του κεφάλι.

A trip to the moon (1902) - Αλλαγές οπτικής κάμερας και εφέ με σενάριο βικτωριανούς εξερευνητές να επισκέπτονται το φεγγάρι.

Για τα επόμενα δέκα χρόνια θεωρείτο ο καλύτερος κινηματογραφιστής της εποχής. Κήρυξε πτώχευση στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Άλλοι πρωτοπόροι των ειδικών εφέ στις αρχές του 1900

Ο Robert W. Paul αντέγραψε τον προβολέα του Edison, κατασκεύασε τη δική του κάμερα και σύστημα προβολής και τα διέθεσε στην αγορά της Αγγλίας. Παρήγαγε ταινίες για την πώληση συστημάτων, όπως για παράδειγμα τη *The Haunted Curiosity Shop* (1901) και *The motorist* (1906). Οι περισσότεροι τίτλοι του καταστράφηκαν αφού πούλησε το studio του και έβαλε φωτιά στα έργα του.

Ο Άγγλος G.A. O Smith κατασκεύασε τη δική του κινηματογραφική μηχανή, πατενταρίζοντας τη διπλή έκθεση στην Αγγλία. Χρησιμοποίησε αυτή τη μέθοδο για να φτιάξει ένα εφέ με ένα φάντασμα για την ταινία

The Corsican Brothers (1909). Επίσης, στην ταινία *Airship Destroyer* (1919) χρησιμοποίησε ένα ρεαλιστικό μοντέλο/μακέτα του Λονδίνου για να δημιουργήσει αεροπορική επίθεση στην πόλη.

Ο Albert Smith και ο J. Stuart Blackton δημιούργησαν την εταιρία Vitagraph και στα γυρίσματα του *The Battle of Santiago Bay* (1898), χρησιμοποίησαν πίνακες ζωγραφικής και φωτογραφίες. Στην ταινία *In The Windson hotel fire* (1899), μινιατούρες έπεσαν από κτίρια κατασκευασμένα από χαρτόνι και χρησιμοποιήθηκαν πιστόλια ψεκασμού για την προσομοίωση των προσπαθειών της πυροσβεστικής.

Άλλα στούντιο (Biograph, Lubin, Selig και Edison) μιμήθηκαν καταστροφικά γεγονότα της εποχής όπως ο σεισμός του Σαν Φρανσίσκο του 1906 στην Αμερική.

Άξια αναφοράς είναι επίσης η ταινία των 12 λεπτών *The great robbery train* της Edison Manufacturing του 1903. Θεωρείται ορόσημο στη δημιουργία ταινιών. Η ταινία χρησιμοποίησε αντισυμβατικές τεχνικές για εκείνη την εποχή, όπως το σύνθετο μοντάζ, τη λήψη επί τόπου και τη συχνή κίνηση της κάμερας.

Η δεκαετία του 1910

Το 1912 Οι αδελφοί Bell & Howell διευκόλυναν τη διαίρεση της οθόνης και βελτίωσαν γενικά την εικόνα. Την ίδια χρονιά ο 1912 ο Mark Sennet κατασκεύασε για την ταινία *Keystone Corps* εφέ τούβλα από καουτσούκ, κατάρρευση τηλεγραφικών στύλων, ψεύτικα σπίτια και ψεύτικα τροχαία ατυχήματα. Το 1916 ο Φρανκ Ουίλιαμς επινοεί το ματ σύστημα, που αργότερα βελτιώθηκε ως μπλε οθόνη (φαινόμενο υπερέκθεσης).

Η δεκαετία του 1920

Χρησιμοποιήθηκαν μινιατούρες στις ταινίες *The Crowd* (1928) και *Just Imagine* (1930). Κυριαρχία Γερμανών κινηματογραφιστών είχαμε στα ειδικά εφέ σε έργα όπως το *Living Buddhas* (1923) του Paul Wegener και το *Die Niebelungen* (1924) του Fritz Lang. Στην τελευταία ταινία, πρόβαλλαν τεχνητό δράκο 18 μέτρων με διαδικασία που συνδυάζει σετ πλήρους μεγέθους με μινιατούρες και χρησιμοποιώντας καθρέφτες. Οι Αμερικάνοι προσπάθησαν να ανταγωνιστούν στα ειδικά εφέ με το *Thief of Baghdad* (1924). Χρησιμοποίησαν σύρματα για το εφέ με το ιπτάμενο χαλί. Στην ταινία *Metropolis* (1926) είχαμε μοντέλο ρομπότ (Maria), πίνακες ζωγραφικής, κινούμενα σχέδια, ματ βαφή, οπίσθια προβολή και πλήρη κλίμακα μηχανικών αυτοματισμών για τις ανάγκες του φιλμ.

Η δεκαετία του 1930

Ο Kenneth Strickfaden κατασκεύασε τα ηλεκτρικά εφέ για την ταινία *Frankenstein* (1931), ενώ ειδικό εφέ του John P. Fulton με μοντέλο είχαμε στην ταινία *Ο αόρατος άνθρωπος* (1934). Ο Merian C. Cooper και ο animator Willis O'Brien στην ταινία *King Kong* (1933) χρησιμοποίησαν τεχνική stop motion, μινιατούρες, οπίσθια προβολή και οπτική σύνθεση χρησιμοποιώντας ζωντανούς ηθοποιούς. Επίσης κατασκεύασαν μαριονέτες και μινιατούρες. Μόνο η stop-motion διαδικασία πήρε 55 εβδομάδες. Το 1939 δόθηκε το πρώτο Όσκαρ σε ειδικό εφέ στην ταινία "*The Rains Came*" όπου παρουσιάζεται μια τεράστια πλημμύρα στην οθόνη. Επίσης, βραβεύτηκαν για ειδικά εφέ και οι ταινίες *Gone with the Wind* και *Wizard of Oz*.

Η δεκαετία του 1940

Στην ταινία *Citizen Kane* (1941) χρησιμοποιήθηκαν ματ πίνακες ζωγραφικής, μινιατούρες και προχωρημένη οπτική εκτύπωση. Πραγματοποιείτε και σημαντική βελτίωση με το έγχρωμο φιλμ. Ο Willis O'Brien σκηνοθέτησε το *Mighty Joe Young* (1949) με τη βοήθεια του νεαρού Ray Harryhausen που συνέχισε να δημιουργεί περισσότερες από 20 ταινίες, όπως η *Jason and the Argonauts* και *Sinbad and the Eye of the Tiger*.

Η δεκαετία του 1950

Η παρακολούθηση των ταινιών μειώνεται όσο μεγαλώνει η καλωδιακή τηλεόραση. Παραγωγές γεμάτες εφέ και format μεγαλύτερης διάρκειας όπως το Cinema Scope, Vista Vision, Cinerama και 3-D.

Η ταινία *The Robe* (1953) είναι η πρώτη ταινία Cinema Scope. Στις ταινίες *Destination Moon* και *The War of the Worlds* τα εντυπωσιακά εφέ κατασκευάζει ο George Pal.

Στην ταινία *The 7th Voyage of Sinbad* (1959) ο Harryhausen χρησιμοποίησε κινηματογραφική προοπτική, split screen, props, ματ σύστημα και stop motion τεχνική.

Στην ταινία *The Ten Commandments* (1956) χρησιμοποιήθηκαν τα ειδικά εφέ μπλε οθόνη, μινιατούρες, πυροτεχνήματα, 600 κομπάρσοι, ματ πίνακες και ένα πραγματικό φράγμα ύψους σχεδόν δέκα μέτρων.

Η δεκαετία του 1960

Υπερβολικοί προϋπολογισμοί, εντυπωσιακά σετ, εντατική χρήση έξτρα κομπάρσων. Μεγάλες και πιο βίαιες παραγωγές για να προσελκύσουν περισσότερο κοινό στις χιλιάδες κινηματογραφικές αίθουσες που ήταν ήδη κλεισμένες.

Η ταινία *Cleopatra* κόστισε 44 εκατομμύρια δολάρια για την παραγωγή της. Ρωμαϊκό φόρουμ κομπάρσων μεγαλύτερο από το πρωτότυπο. Φορτηγίδα σε πλήρη κλίμακα με επιχρυσωμένη πρύμνη. Η ταινία είχε το μεγαλύτερο budget μέχρι εκείνη την εποχή.

Για την ταινία *Fantastic voyage* (1966) κατασκευάστηκαν τεράστια και κοστοβόρα σκηνικά, ενώ οι ηθοποιοί κρέμονταν με σύρματα.

Η παραγωγή της ταινίας *Planet of the Apes* (1968) με τα εντυπωσιακά κουστούμια και τα ειδικά εφέ.

Στην ταινία *A space odyssey* (1968) χρησιμοποιήθηκαν τεχνικές πρώιμου motion control και μινιατούρες.

Η δεκαετία του 1970

Βγήκαν στην παραγωγή οι ταινίες που έδειχναν καταστροφές όπως οι *The Poseidon Adventure* (1972), *Earthquake* (1974), *Towering Inferno* (1974) και *The Hindenburg* (1975).

Βγαίνουν στην παραγωγή ταινίες με εκπληκτικά ειδικά εφέ: *Jaws* (1975), *Close Encounters of the Third Kind* (1977) και *Star Wars* (1977). Ξεκινά η εποχή των blockbuster.

Οι τεχνικοί του Λούκας κατασκεύασαν το πρώτο ελεγχόμενο από υπολογιστή κάμερα (με χειριστήριο κίνησης) που εφευρέθηκε από τον επόπτη FX, John Dykstra, και χρησιμοποιήθηκε μέσω διαστημικών μαχών. Επίσης χρησιμοποιήθηκαν οπτικά εφέ, ματ πίνακες, μοντέλα, μακιγιάζ, κινούμενα σχέδια και πυροτεχνήματα.

Παραγωγή των ταινιών *Superman* (1978), *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *The Black Hole* (1979) και *Alien* (1979).

Η δεκαετία του 1980

Όσο περνούσαν χρονολογικά οι δεκαετίες δημιουργήθηκαν άπειρες νέες ταινίες, ενώ με τον καιρό η τεχνολογία άρχισε να κάνει άλματα στο σύστημα του κινηματογράφου αλλά και στα ειδικά εφέ. Ειδικά στην δεκαετία του 1980, τα ειδικά εφέ έγιναν πιο ρεαλιστικά και πειστικά από ποτέ, με αποτέλεσμα να μην αφήνουν κανένα θεατή ασυγκίνητο. Οι τεχνίτες των ειδικών εφέ άρχισαν να εφαρμόζουν latex επάνω στα σώματα των ηθοποιών και έβγαζαν αντίγραφα με εκμαγεία. Με βαφή χρωμάτων που έπαιρνε ώρες έκαναν απόλυτα ρεαλιστικό και πειστικό το τελικό αποτέλεσμα στην οθόνη.

Μετά ακολούθησαν τα animatronics, ρομποτικοί μηχανισμοί συνήθως μέσα σε μια κούκλα που έλεγχαν με καλώδια από απόσταση οι τεχνικοί. Οι περισσότερες ταινίες που βασίζονταν περισσότερο στα ειδικά εφέ ήταν βέβαια οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας και οι ταινίες τρόμου. Τα γραφικά από πανάκριβα συστήματα CGI δεν άργησαν να έρθουν στις κινηματογραφικές ταινίες του 1980 και σε συγκεκριμένες σκηνές.

Θα δούμε χαρακτηριστικές εικόνες από μερικές γνωστές ταινίες που δείχνουν με ποιον τρόπο γυρίστηκαν συγκεκριμένες γνωστές σκηνές. Η τέχνη των ειδικών εφέ που σπάνια συναντούμε πλέον στους κινηματογράφους,

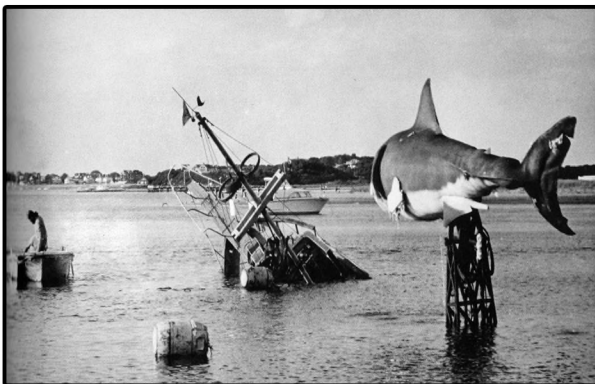
αφού τα γραφικά είναι πια οικονομικά και γίνονται πιο γρήγορα στον χώρο των κινηματογράφων.

Superman 1978



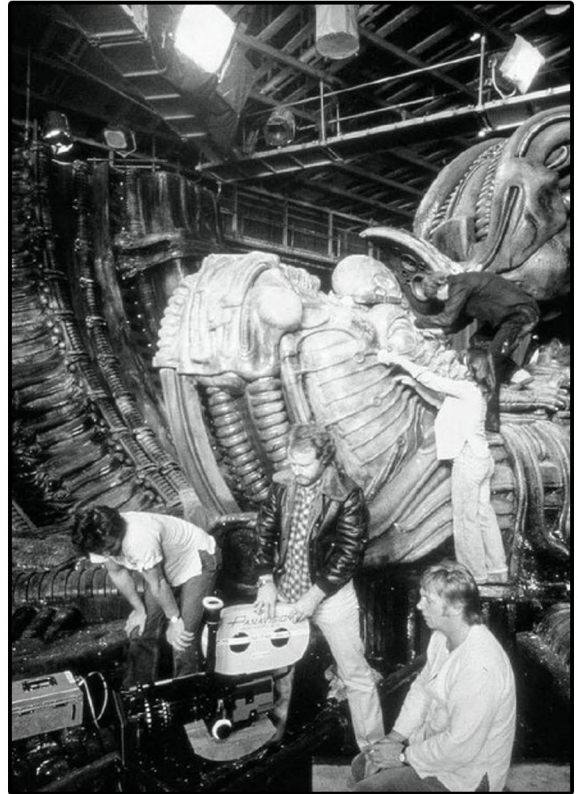
Πως θα πετούσε διαφορετικά ο Superman; Ο γερανός τον κρατούσε κατά την διάρκεια πτήσης και πολλές σκηνές γυρίστηκαν με διάφορα τρुक στο μοντάζ.

Jaws 1975



Φυσικά ο καρχαρίας δεν ήταν πραγματικός. Πως θα μπορούσε άλλωστε; Ήταν σταθερό και η λειτουργία του γινόταν απομακρυσμένα με καλώδια που έλεγχαν οι τεχνικοί. Μεμονωμένα πλάνα που τον έδειχαν να κινείται ήταν λήψεις από πραγματικό λευκό καρχαρία.

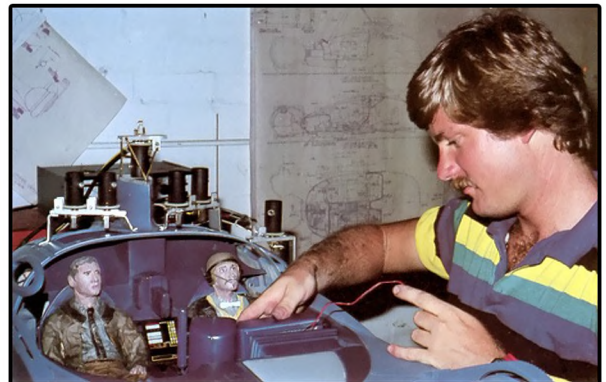
Alien 1979



Τα περισσότερα εσωτερικά σκηνικά ήταν σε πραγματικό μέγεθος και στον ρόλο του εξωγήινου τέρατος Alien, ήταν ο Νηγηριανός Bolaji Badejo.

Γνωρίζατε πως η ταινία The Last Starfighter, του 1984, ήταν η πρώτη ταινία που είχε τόσο μεγάλη διάρκεια τρισδιάστατων σκηνών (27 λεπτά);

Blade Runner 1982



Το σκάφος με τους ήρωες είναι μοντέλο. Τα κοντινά πλάνα ήταν σε τμηματική κατασκευή του σκάφους με τους ηθοποιούς.

Batman 1985



Με αυτόν τον τρόπο σήκωνε ο Batman τον Joker. Το εντυπωσιακό είναι πως κατασκεύασαν δρόμους και πολλά ψεύτικα κτήρια σε πραγματικό μέγεθος για την Gotham City.



Επίσης το Batwing προς το τέλος της ταινίας, ήταν μοντέλο. Όπως βλέπουμε και στην φωτογραφία, ήταν πολύ εύθραστο.

Επιπλέον, η στολή Batman του Michael Keaton ήταν κατασκευασμένη από μαύρο latex. Το αποτέλεσμα ήταν να κάνει τις κινήσεις του με ιδιαίτερη δυσκολία. Η επική κίνηση απότομης στροφής του σώματός του, οφείλεται στο ότι δεν ήταν δυνατό να γυρίσει το κεφάλι του ούτε στο ελάχιστο.

Star Wars 1977



Η τριλογία των ταινιών Star Wars είχε άπειρα ειδικά εφέ αλλά και αρκετά πρωτότυπα οπτικά τρυκ. Οι τεχνικές ομάδες των ειδικών εφέ ξεπέρασαν τον εαυτό τους και κάθε προσδοκία.

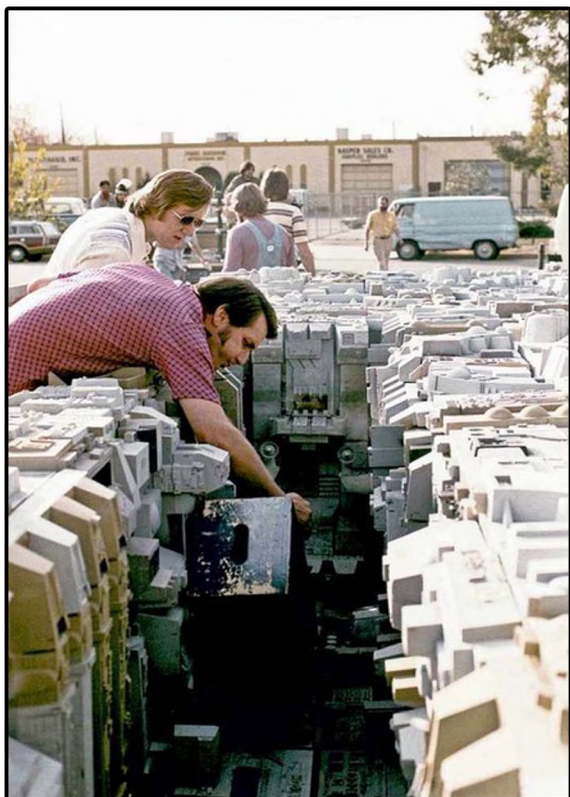
Στην παραπάνω φωτογραφία μπορούμε να δούμε πως τα εκατοντάδες μέτρα κάτω από τα πόδια του Luke και της Leia, στην πραγματικότητα ήταν μόλις 1.5 μέτρο.



Μέσα στον R2D2 ήταν ο ηθοποιός Kenny Baker.



Η μάχη στο άστρο του θανάτου ήταν σε μακέτα.



Οι μάχες μέσα στο star destroyer trench ήταν μακέτα και τα μαχητικά ήταν μοντέλα υπό κλίμακα.



Στην ταινία **Return of the jedi (1983)**, οι περισσότεροι εξωγήινοι ήταν κούκλες που τα χέρια και τον κορμό χειρίζονταν άνθρωποι και το πρόσωπο απομακρυσμένα με κοντρόλ (εξού και τα καλώδια στην άνω φωτογραφία).



Στην ταινία **The empire strikes back (1980)** το Tauntaun ήταν άνθρωπος μέσα στη στολή όπως μπορούμε να δούμε στην άνω φωτογραφία. Φαίνονται τα χέρια και τα πόδια του αν παρατηρήσετε καλά. Φυσικά στα γυρίσματα αυτά ήταν καλυμμένα με το latex δέρμα του πλάσματος.

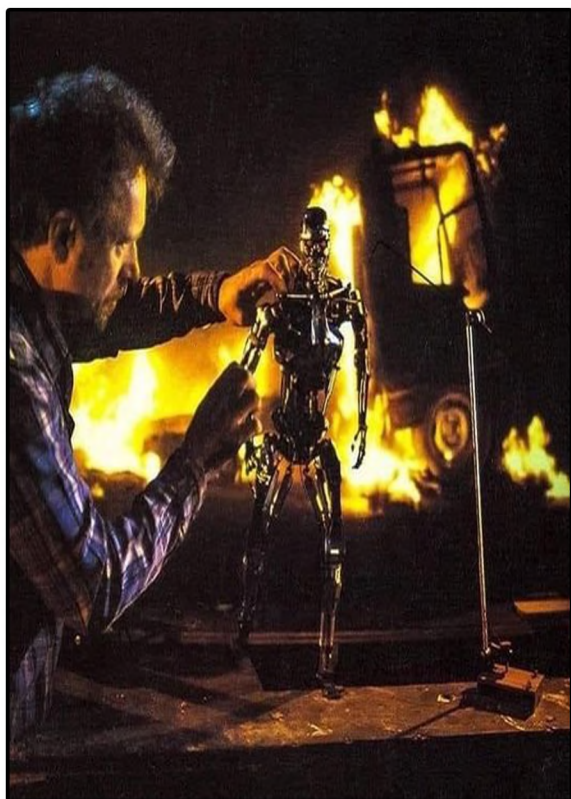
Γνωρίζετε πως στην ταινία **Alien** του 1979 και στη σκηνή που πετάγεται το μικρό alien μέσα από το στομάχι του John Hurt, η έκπληξη και ο τρόμος στα πρόσωπα των υπόλοιπων ηθοποιών είναι πραγματικός. Ο σκηνοθέτης **Ridley Scott** δεν τους είχε αναφέρει τι θα ακολουθήσει ακριβώς με σκοπό να πιάσει στην κάμερα την αληθινή τους αντίδραση.

Doctor Who 1963



Τα ρομπότ Daleks από την ταινία Doctor Who (1963).

Terminator 1984



Στην ταινία Terminator (1984) σε αρκετά πλάνα το ρομπότ ήταν μοντέλο. Το νυχτερινό δυστοπικό τοπίο ήταν μακέτα.

Γνωρίζετε πως η ταινία Robocop του 1987 ήταν b-movie και πως η παραγωγή θεωρούσε αρχικά πως ήταν υπερβολικά βίαια και ήθελε να την κυκλοφορήσει χωρίς τις βίαιες σκηνές; Ο σκηνοθέτης Paul Verhoeven επέμενε πως οι βίαιες σκηνές έπρεπε να μείνουν οπωσδήποτε. Φυσικά εν τέλει δικαιώθηκε.

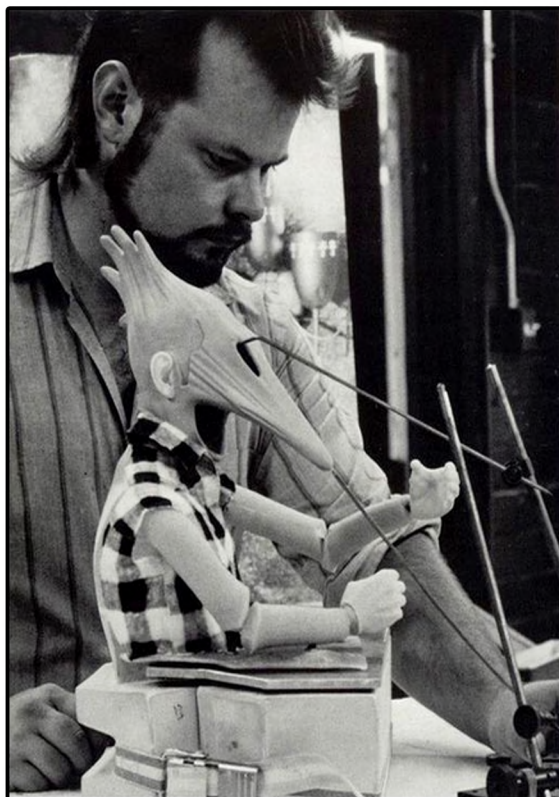
Jurassic Park 1993



Στην ταινία Jurassic Park (1993) για τις ανάγκες της ταινίας κατασκεύασαν έναν στατικό τυραννόσαυρο σχεδόν σε πραγματικό μέγεθος. Στα περισσότερα πλάνα που δείχνουν τους δεινόσαυρους να κινούνται ήταν γραφικά από CGI.

Γνωρίζετε πως ο σκηνοθέτης George Lucas μισούσε κυριολεκτικά την ατάκα του Harrison Ford "I know" στην ταινία The empire strikes back του 1980; Υποτίθεται πως ο Ford έπρεπε να πει βάση σεναρίου την ατάκα "I love you".

Beetlejuice 1988



Μοντέλο υπό κλίμακα στην ταινία Beetlejuice (1988). Η ταινία του Tim Burton είχε αναρίθμητα ειδικά εφέ.

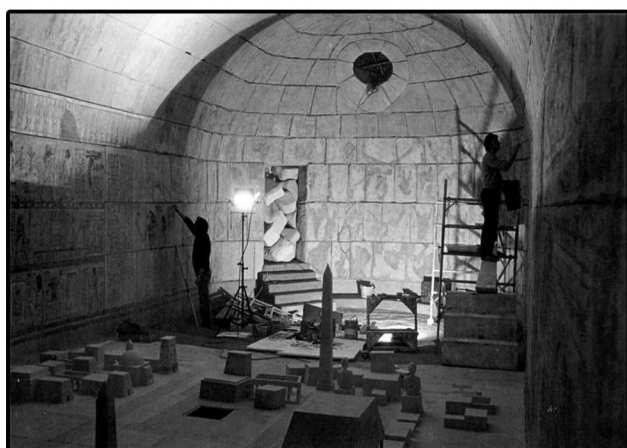
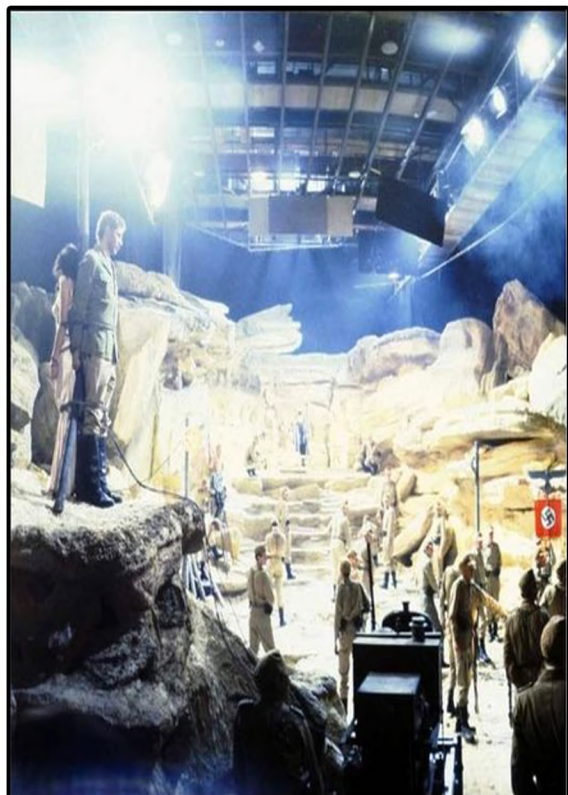
Outland 1981



Στην ταινία Outland (1981) η φουτουριστική πόλη είναι μακέτα όπως μπορούμε να δούμε στην φωτογραφία. Οι μακέτες ήταν κάτι συνηθισμένο στις ταινίες και μπορούσαν να αποδόσουν με ρεαλισμό φανταστικούς κόσμους.

Γνωρίζετε πως στην ταινία *The Terminator* του 1984, ο Arnold Schwarzenegger ήθελε να αλλάξει την εμβληματική ατάκα "I'll be back" σε "I will be back" επειδή είχε πρόβλημα να προφέρει το "I'll"; Όμως ο σκηνοθέτης της ταινίας, James Cameron, αρνήθηκε να τον αφήσει να την αλλάξει.

Indiana Jones and the raiders of the lost Ark 1981



Σκηνικά από την ταινία του 1981 που κατασκευάστηκαν εξολοκλήρου στο χέρι. Η σκηνή του Γερμανού που λιώνει από το θεϊκό φως είναι μια κούκλα με κεφάλι αντίγραφο του ηθοποιού. Απαλό latex και ψεύτικο αίμα σε συνδιασμό με έντονη θερμότητα έφεραν αυτό το αποτέλεσμα.

Indiana Jones and the last crusade 1989



Ο αόρατος δρόμος του ιππότη που πρέπει ο Indy να κάνει το βήμα της αλήθειας στο κενό, ήταν στην πραγματικότητα μια μακέτα σε μικρογραφία.

Γνωρίζετε πως στην ταινία *Raiders of the Lost Ark*, οι ηθοποιοί που πέρασαν casting για τον ρόλο του Indiana Jones ήταν οι Nick Nolte, Bill Murray, Chevy Chase, Jack Nickolson και ο Tom Selleck; Ο Harrison Ford πήρε τον ρόλο σε λιγότερο από τρεις εβδομάδες πριν ξεκινήσει το γύρισμα της ταινίας.

Predator 1987



Ο έλεγχος για το σαγόνι και τα φρύδια της μάσκας γινόταν από σερβό μηχανισμούς.

Γνωρίζετε πως στην ταινία *Die Hard* του 1988, απέρριψαν τον ρόλο οι Harrison Ford, Sylvester Stalone, Clint Eastwood, Mel Gibson και Richard Gere προτού τελικά επιλεγεί ο Bruce Willis;

Robocop 1987



Στην ταινία Robocop υπήρχαν δυο ED-209. Ένα σταθερό μοντέλο σε πραγματικό μέγεθος (άνω φωτογραφία) καθώς και ένα μοντέλο σε μικρογραφία για τις κινήσεις (stop motion τεχνική).



Στην άνω φωτογραφία ο ηθοποιός Peter Weller και ο σκηνοθέτης της ταινίας Paul Verhoeven.

Αυτή λοιπόν είναι η ιστορία των ειδικών εφέ στους κινηματογράφους. Έχουν περάσει περισσότερα από εκατό χρόνια από την εμφάνισή των εφέ στο πανί των κινηματογράφων. Πλέον, τα ειδικά εφέ έχουν αντικατασταθεί από τα γραφικά σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Σπάνια βλέπουμε πλέον σκηνές με «πρακτικά» ειδικά εφέ στις σημερινές ταινίες, τα οποία ήταν κάποτε εξαιρετικά αληθοφανή σε σχέση με τα γραφικά.

Αν και τα γραφικά έχουν εξελιχθεί σε αξιοσημείωτο βαθμό τα τελευταία τριάντα χρόνια, έχουν ακόμη πολύ δρόμο μπροστά τους. Φυσικά αρκετές ταινίες φαντασίας όπως το Transformers δεν ήταν δυνατό να επιτευχθεί αυτό το εντυπωσιακό αποτέλεσμα με πρακτικά εφέ. Τα γραφικά είναι μονόδρομος και είναι απόλυτα κατανοητό. Είναι και το άλλο όμως: Τα γραφικά μπορεί να τα φτιάξει ένα άτομο μπροστά σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, ενώ παλαιότερα τα ειδικά εφέ τα έφτιαχναν ομάδες τεχνικών διαφόρων ειδικοτήτων και χρειαζόταν τέχνη και ευρηματικότητα. Κάτι που προσωπικά πιστεύω πως λείπει από τα εφέ με τα γραφικά στις σημερινές ταινίες.

Ειδικά ορισμένες παλαιές ταινίες τρόμου έκαναν τα πάντα για να δείξουν τον απόλυτο ρεαλισμό στους θεατές. Το μεταφυσικό στοιχείο χρειάζεται απαραίτητα τα ειδικά εφέ για να δείξει πειστικό στην οθόνη. Για παράδειγμα, στην ταινία Day of the dead (1985) ο κακός στρατιώτης προς το τέλος της ταινίας, που τον κόβουν στην μέση τα ζόμπι, ήταν φυσικά από τη μέση και κάτω μια κούκλα γεμάτη με εντόσθια γουρουνιού. Οι ηθοποιοί που υποδύονταν τα ζόμπι, έβαζαν στο στόμα τους τα εντόσθια του γουρουνιού. Το αστείο όμως είναι πως μια νύχτα πριν γυριστεί η συγκεκριμένη σκηνή, κάποιος ξέχασε να βάλει τα εντόσθια στο ψυγείο. Έτσι την επόμενη ημέρα που γύριζαν την σκηνή, τα εντόσθια βρομούσαν απίστευτα. Ήταν μια πολύ άσχημη εμπειρία για όλους τους ηθοποιούς. Επίσης, στην ταινία The Texas Chainsaw Massacre (1974), στη νεαρή ηθοποιό Marilyn Burns έκοψαν σε σοβαρό βαθμό ένα δάχτυλό της αφού έγινε λάθος και χρησιμοποίησαν πραγματικό μαχαίρι αντί για το ψεύτικο.

Αν είχατε ποτέ απορία πως φτιάχνουν το αίμα στις κινηματογραφικές ταινίες μάθετε ότι πρόκειται για κόκκινη χρωστική τροφίμων ως βάση, μαζί με υγρό πιάτων για να αποτρέψει το ψεύτικο αίμα από λεκέδες και άσπρισμα. Μετά αδιαφανοποιητής, π.χ. διοξείδιο του τιτανίου για να κάνει το αίμα μη διαφανές, και τέλος μπλε χρωματισμός τροφίμων για σκουρόχρωμο τόνο. Φυσικά σε μερικές παλιές ταινίες χρησιμοποιούσαν πραγματικό αίμα ζώων για τον απόλυτο ρεαλισμό.

Γνωρίζετε πως στα πλάνα της ταινίας Star Wars, που δείχνει από απόσταση το εσωτερικό του Star Destroyer, οι μεγάλοι σωλήνες είναι χαρτόνι από το ρολό τουαλέτας; Όσο για την ταινία Alien, και τη σκηνή του θαλάμου με τα αυγά, ο σκηνοθέτης Ridley Scott ήθελε μια απόκοσμη μπλε λάμψη αλλά δεν είχε εξοπλισμό που θα μπορούσε να δημιουργήσει το εφέ, έτσι τα παιδιά της διπλανής πόρτας έπρεπε να βοηθήσουν: Το ροκ συγκρότημα The Who έκανε πρόβες εκεί κοντά και έτυχε να έχουν μερικά εφεδρικά λείζερ μαζί τους.

Αυτή ήταν λοιπόν επιγραμματικά η ιστορία των ειδικών εφέ στον χώρο του κινηματογράφου. Ελπίζω να βρήκατε όλα τα παραπάνω ενδιαφέροντα. Μέχρι την επόμενη φορά λοιπόν...ραντεβού στις κινηματογραφικές αίθουσες.





SilverHawks (Ασημένια Γεράκια ελληνιστί) ήταν μια Αμερικάνικη σειρά κινουμένων σχεδίων που βγήκε στις 8 Σεπτεμβρίου του 1986. Το animation είχε γίνει από την ιαπωνική εταιρία Pacific Animation Corporation. Εδώ το είδαμε στην τηλεόραση στο κανάλι του ANT1 το 1991. Ήταν μια δημιουργία που είχε σκοπό να φτάσει στα υψηλά επίπεδα της πετυχημένης σειράς Thundercats. Τα κατάφερε αρκετά καλά με ένα catchy εισαγωγικό κομμάτι (όχι τόσο επικό όσο η εισαγωγή των Thundercats αλλά εξίσου αξιόλογο) και με χαρακτηριστικούς δυναμικούς υπερ-ήρωες. Φυσικά δεν κατάφερε ποτέ να φτάσει την δημοτικότητα των Thundercats. Απέκτησε όμως πολλούς οπαδούς στην Ευρώπη και στην Αμερική. Πάντως η σειρά γνώρισε επιτυχία περισσότερο στο εξωτερικό. Επίσης, τα επεισόδια κυκλοφόρησαν και στα vhs στα videoclubs της εποχής. Κάθε επεισόδιο είχε διάρκεια περίπου 23 λεπτά. Η σειρά ολοκληρώθηκε σε 65 επεισόδια.

Το σενάριο της σειράς

Ένας βιονικός αστυνομικός που ονομάζεται Commander Stargazer στρατολόγησε τους SilverHawks, ήρωες που είναι «εν μέρει μέταλλο, εν μέρει αληθινοί», για να πολεμήσουν τον κακό Moon*Star, ένα αφεντικό εξωγήινων που δραπέτευσε που μεταμορφώνεται σε ένα τεράστιο πανοπλισμένο πλάσμα με τη βοήθεια του Limbo's Moonstar. Συμμετέχοντας στο Mon*Star στην κακία του είναι ένας διαγαλαξιακός όχλος: ο Yes-Man που μοιάζει με φίδι, ο Buzz-Saw με όπλα, ο Mumbo-Jumbo με κεφάλι «ταύρου», ένας ελεγκτής καιρού που ονομάζεται Windhammer, ένας μετατροπέας σχήματος γνωστός ως Mo-Lec- To U-Lar, ένας ρομποτικός καρχαρίας που ονομάζεται Poker-Face, το βαρύ για όπλα Hardware και "η μουσική τρέλα της" Melodia που χρησιμοποιεί ένα "keytar" που πυροδοτεί μουσικές νότες.

Ο Quicksilver (πρώην Jonathan Quick) οδηγεί τους SilverHawks, έχοντας στο πλευρό του τον μεταλλικό σύντροφό του πουλί Tally-Hawk. Οι δίδυμοι Emily και Will Hart έγιναν Steelheart και Steelwill, τεχνικός και ισχυρός άνδρας των SilverHawks αντίστοιχα. Οι Bluegrass που τραγουδούσαν country πιλόταραν το πλοίο της ομάδας, το Maraj (προφέρεται "mirage" στη σειρά, αλλά δεδομένης αυτής της ορθογραφίας στο παιχνίδι Kenner). Ολοκληρώνει την ομάδα ένας νεαρός "από τον πλανήτη των μίμων", που ονομάζεται "The Copper Kidd" και συνήθως αποκαλείται "Kidd" για συντομία, μια μαθηματική ιδιοφυΐα που μιλούσε με σφυρίχτρες και υπολογιστικούς τόνους. Τα βιονικά σώματά τους καλύπτονται από μια ολόσωμη μεταλλική θωράκιση που εκθέτει μόνο το πρόσωπο και τον βραχίονα, η πανοπλία

είναι εξοπλισμένη με ανασυρόμενη προστατευτική μάσκα, αναδιπλούμενα φτερά κάτω από τον βραχίονα (εκτός από το Bluegrass), προωστήρες στις φτέρνες τους και όπλα λείζερ στους ώμους τους.



Οι χαρακτήρες των SilverHawks



Commander Stargazer - Ένας σκληρός και γκριζαρισμένος γέρος αστυνομικός με βιονικές ικανότητες, αιχμαλώτισε τον Mon*Star πριν από αρκετά χρόνια και τον έβαλε στη φυλακή. Μεγαλύτερος από τους άλλους SilverHawks, λαχταρά να επιστρέψει στη Γη είτε για διακοπές είτε για συνταξιοδότηση. Χρησιμεύει κυρίως ως «μάτια και αυτιά» των SilverHawks, κρατώντας τους ενημέρους για την τρέχουσα κατάσταση τους. Το μικρό του όνομα είναι προφανώς Burt. Στην πρώτη περιπέτεια των SilverHawks, ο

Stargazer απεικονίζεται ως ο φύλακας του Tally-Hawk, ο οποίος στη συνέχεια συνεργάστηκε με τον Quicksilver. Η πανοπλία του είναι χρυσή, καλύπτει το πάνω αριστερό μέρος του κεφαλιού του καθώς και το σώμα του και το αριστερό του μάτι έχει αντικατασταθεί από τηλεσκοπικό φακό. Ο Stargazer φορά ένα λευκό πουκάμισο με κουμπί, χαλαρή γραβάτα, τιράντες και παντελόνια, που τον κάνουν να μοιάζει με έναν αστυνομικό με πολιτικά ρούχα.



Quicksilver - Ο Captain Jonathan Quick ήταν ο πρώην επικεφαλής της Interplanetary Force. Η και είναι ο αρχηγός πεδίου των SilverHawks. Γνωστός για τα γρήγορα αντανάκλαστικά του (και για την γρήγορη σκέψη του), ο Quicksilver είναι ένας άψογος μαχητής. Η πανοπλία του είναι ασημί χρώματος.



Bluegrass - Είναι ο δεύτερος στην εξουσία των SilverHawks και ο επικεφαλής πιλότος του γκρουπ. Είναι ο μόνος ενεργός SilverHawk που δεν μπορεί να πετάξει, αλλά είναι αυτός που πιλοτάρει το όχημα της ομάδας το «Maraj». Χρησιμοποιεί το όπλο/όργανο (που απεικονίζεται στη γραμμή του παιχνιδιού ως το όπλο-πουλί του με το όνομα Sideman) και το λάσο του. Έχει μια διασύνδεση με το πιλοτικό σύστημα του Maraj, το οποίο έχει ονομάσει στοργικά "Hot Licks". Η πανοπλία του έχει μπλε-ασημί απόχρωση και φορά μια κόκκινη μπαντάνα στο λαιμό του και ένα καουμπόικο καπέλο.



Steelheart & Steelwill - Οι λοχίες Emily και Will Hart είναι δίδυμα αδέρφια. Πήραν τα παρόμοια ονόματα Steelheart και Steelwill αντίστοιχα όταν εντάχθηκαν στους SilverHawks. Κατά τη διάρκεια της μεταμόρφωσής τους εμφυτεύθηκαν τεχνητές καρδιές. Οι πανοπλίες τους είναι και οι δύο σε σκούρο ατσάλι. Λόγω ενός ενσυναισθητικού δεσμού, όταν ο ένας αδερφός νιώθει κάτι, το νιώθει και ο άλλος. Ο Steelwill, είναι από τα πιο δυνατά μέλη της ομάδας.



The Copper Kidd - Είναι το νεότερο μέλος των SilverHawks και ο μόνος που δεν είναι από τη Γη. Μαθηματική ιδιοφυΐα από τον Πλανήτη των Μίμων, «μιλά» με τόνους και σφυρίγματα. Το δέρμα του είναι μπλε εκτός από λευκά σημάδια στο πρόσωπό του που μοιάζουν με το μακιγιάζ ενός μίμου. Η πανοπλία του είναι χάλκινη, αλλά τα φτερά έχουν μια ασημί εμφάνιση παρόμοια με αυτές της ομάδας

του. Φυσικός ακροβάτης, ο Copper Kidd έχει δύο δίσκους με ξυράφι (έναν τοποθετημένους σε κάθε ισχίο) τους οποίους πετάει σαν φρίσμπι. Στο τέλος κάθε επεισοδίου, δεχόταν κουίζ σε μαθήματα αστρονομίας από τον Bluegrass, καθώς εκπαιδεύτηκε για να γίνει ο έφεδρος πιλότος Maraj (έναν ρόλο που κατέλαβε αργότερα).

Κατώτεροι ιεραρχικά Silverhawks



Hotwing - Ένας χρυσός SilverHawk που προστέθηκε στη μέση της σεζόν. Τα φυσικά του χαρακτηριστικά τα οποία περιλαμβάνουν μυτερά αυτιά, δείχνουν ότι είναι πιθανώς ένα μείγμα Αφροαμερικανών και ορισμένων ειδών που δεν ανήκουν στη Γη. Είναι μάγος και επιδέξιος παραισθησιολόγος. Ο Hotwing έλαβε τις δυνάμεις του από μια μυστικιστική ενεργειακή δύναμη που τον επέλεξε για να φέρει τις δυνάμεις και να πολεμήσει ενάντια στην αδικία. Πρέπει να επαναφορτίζει αυτές τις δυνάμεις κάθε 14 χρόνια διαφορετικά θα πεθάνει.



Flashback - Ένας πράσινος Silverhawk που ταξιδεύει στον χρόνο από το μακρινό μέλλον. Όταν συναντά τον πολύ μεγαλύτερο Stargazer που του λέει τη μοιραία μέρα που πέθαναν οι SilverHawks, ο Flashback ταξιδεύει πίσω στο χρόνο για να τους σώσει από έναν ήλιο που εκρήγνυται. Ταξίδεψε επίσης πίσω στο χρόνο για να σταματήσει το Hardware από το να καταστρέψει τα SilverHawks (όταν ο τρελός εφευρέτης σαμποτάρισε τους Maraj κατά τη διάρκεια του υπερδιαστημικού ύπνου τους στο Hawk-Haven από τη Γη, κάτι που θα έκανε τον αυτόματο πιλότο να τους πετάξει κατευθείαν στον ήλιο).



Moon Stryker - Ένας τρκουάζ Silverhawk. Έχει την δυνατότητα να προωθηθεί στο διάστημα από έναν πολύ ισχυρό κυκλώνα που δημιουργείται από έλικες που αναδύονται από τη μέση του. Είναι αλαζονικός αλλά άριστος σκοπευτής, όπως αποδείχθηκε όταν πυροβόλησε στο χέρι του Stargazer όταν συναντήθηκαν για πρώτη φορά στο επεισόδιο "Battle Cruiser".



Condor - Ένας παλιός σύμμαχος του Stargazer, τον οποίο ο Condor αποκαλεί "Gaze". Ο Condor άφησε τους SilverHawks για να γίνει ιδιωτικός ερευνητής πριν από τη σειρά, αλλά τελικά επέστρεψε. Αντί για φτερά, έχει ένα jetpack και το κύριο όπλο του είναι ένα ενεργειακό μαστίγιο.

Οι κακοί χαρακτήρες

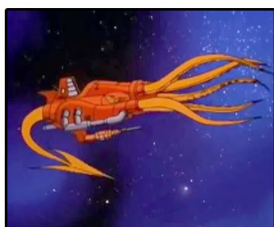


Mon'Star's Mob - Είναι μια ομάδα οργανωμένου εγκλήματος που διαπράττει εγκλήματα σε όλο το Limbo. Ταξιδεύουν συνεχώς με τρία διαστημόπλοια με οροφή που ονομάζονται Zoomer, Road Star και Limbo Limo.



Mon'Star - Είναι το αφεντικό της εξωγήινης εγκληματικής μαφίας που δραπέτευσε από το κελί του στον Penal Planet 10. Εμφανίζεται ως ένα αιλουροειδές μυώδες ανθρωποειδές με σκούρα μαλλιά με κόκκινες ραβδώσεις σε όλο το σώμα, ογκώδη κόκκινη χείτη και γενειάδα. Με ένα προσοφθάλμιο (με το σύμβολο ενός μαύρου αστεριού) που καλύπτει το αριστερό του μάτι. Χρησιμοποιώντας ακτίνες από το Moonstar του Limbo και τη χρήση του Θαλάμου Μεταμόρφωσής του, το σώμα του Mon'Star εγκλείεται σε αιχμηρή πανοπλία καθώς απαγγέλλει "**Moon Star of Limbo, give me the might, the muscle, the menace of Mon Star!**". Σε αυτή την κατάσταση, ανακτά προσωρινά το αριστερό του μάτι με αυτό ικανό να πυροδοτήσει την κατακόκκινη δέσμη Light Star που έχει διάφορα αποτελέσματα, κυρίως καταστροφικά.

Έχει λίγο «κακό αίμα» με τον Stargazer λόγω των προηγούμενων συγκρούσεων τους και επεκτείνει αυτή την εχθρότητα στους SilverHawks. Ο Mon'Star εμφανίζεται σε όλα εκτός από δύο επεισόδια (επεισόδια νούμερο 15 και 45) όπου ο Hardware και ο Bounty Hunter είναι οι κακοί αντίστοιχα.



Sky-Runner - Είναι ένα γιγάντιο διαστημικό καλαμάρι τέρας που μεταμορφώνεται σε σκάφος σε χρησιμεύει ως μεταφορικό μέσο του Mon'Star. Μοιάζει σαν να έχει δικό του μυαλό και έχθρα για τους SilverHawks.



Ο **Yes-Man** είναι ο συκοφάντης για όλες τις χρήσεις του Mon'Star. Όπως υποδηλώνει το όνομά του, είναι ο βοηθός του Mon'Star που συμφωνεί αποκλειστικά και μόνο με τον Mon'Star. Έχει εμφάνιση μισή ανθρωπίνη και μισό φίδι. Ως μέλος του Mon'Star's Mob, ο Yes-Man λειτουργεί το Transformation Chamber. Ο Yes-Man χρησιμοποίησε κάποτε τις δυνάμεις του Moonstar μαζί με το Mon'Star, αλλά δεν άλλαξε μορφή. Το Moonstar του έδωσε κυρίως αυξημένες νοητικές ικανότητες και φιλοδοξίες. Αυτό οδήγησε σε μια κόντρα μεταξύ του ίδιου και του αφεντικού του.



Hardware - Είναι ο ειδικός οπλισμού για το Mon'Star's Mob. Είναι εξαιρετικά έξυπνος, κοντός αλλά ογκώδης, με ανοιχτόχρωμο μωβ δέρμα με ροζ μαλλιά. Είναι ένα πλάσμα που κουβαλά ένα μεγάλο σακίδιο γεμάτο όπλα και εξοπλισμό που κατασκευάστηκε από τον εαυτό του. Ο Mon'Star θεωρεί το Hardware το πιο επικίνδυνο τσιράκι του λόγω του ταλέντου του στην εφεύρεση.



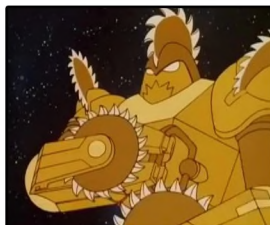
Melodia - Μια ερωμένη της μουσικής που είναι και αντίστοιχη του Bluegrass των SilverHawks, η Melodia είναι η μόνη γυναίκα μέλος του Mon'Star's Mob. Η Melodia εμφανίζεται συνήθως να κάνει κρουαζιέρες στο Limbo Limo, προκαλώντας όλεθρο και διάφορες τρομοκρατικές ενέργειες. Η Melodia φέρει σχεδόν πάντα ένα μουσικό συνθεσάιζερ (που ονομάζεται Sound Smasher) ως όπλο. Είναι συνήθως ντυμένη με μια υπερβολική στολή ροκ τραγουδίστριας: πράσινα μαλλιά με δύο σκιές και ένα κοντό μαύρο φόρεμα. Κόκκινη ζώνη με πρίζα μπαταρίας για Sound Smasher, μακριά κόκκινα γάντια χωρίς δάχτυλα, μισό σκούρο μωβ και μισό ανοιχτό ροζ καλσόν και σκούρα μπλε γυαλιά με κόκκινο πλαίσιο μουσικής νότας.



Windhammer - Είναι ένας τρομοκράτης μέλος του Mon'Star's Mob με ένα μεγάλο πιρούνι συντονισμού που του επιτρέπει να χειρίζεται ή να δημιουργεί καταστροφικά καιρικά μοτίβα είτε σε έναν πλανήτη είτε στο διάστημα. Οι δυνάμεις του περιλαμβάνουν κεραυνούς και ανεμοστρόβιλους. Είναι ένα μυώδες ανθρωποειδές με γαλαζοπράσινο δέρμα, μακριά ξανθά μαλλιά και μεγάλα αυτιά που μοιάζει με ξωτικό.



Molecular - Έχει την δυνατότητα να αλλάζει μορφή και η κύρια μορφή του. Είναι ένα ανθρωποειδές σώμα που αποτελείται από μέταλλο με χάλκινες αποχρώσεις. Χρησιμεύει ως κύριος της μεταμόρφωσης και κορυφαίος δολοφόνος του Mon'Star's Mob. Εκτός από την ικανότητα αλλαγής μορφής, ο Molecular έγινε κάποτε αόρατος για να διεισδύσει στη βάση των SilverHawks.

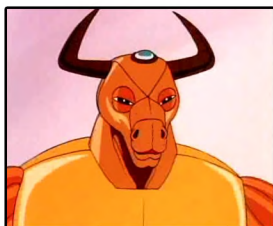


Buzz-Saw - Είναι μια πολεμική μηχανή ανοιχτόχρωμης χάλκινης απόχρωσης που είναι μέλος του Mon'Star's Mob. Ο Buzz-Saw έχει αιχμηρές λεπίδες κοπής κυκλικού πριονιού πάνω από το σώμα του. Μιλάει με ψηλή μεταλλική φωνή.



Poker-Face - Είναι ρομποτικός άντρας με γυαλιά ηλίου με κάπα που έχει γράμματα για μάτια και κουβαλά ένα μπαστούνι. Είναι ο ιδιοκτήτης του Starship Casino. Ο Poker-Face χρεώνει πάντα τον Mon'Star δισεκατομμύρια για

για τις νέες εφευρετικές ιδέες του ενάντια στους Silver-Hawks.



Mumbo-Jumbo - Ο Mumbo-Jumbo είναι ένας χάλκινος ρομποτικός μινώταυρος που είναι ο βοηθός στην Mon'Star's Mob. Βοηθείται από την ικανότητά του να μεγαλώνει και να γίνεται πιο μυώδης,

αυξάνοντας τη δύναμή του με αυτόν τον τρόπο. Μιλάει με μεταλλικά γρυλίσματα που φαίνεται να καταλαβαίνουν οι συνεργάτες του (αν και συνήθως προφέρει σωστά το όνομα του Mon'Star) και φαίνεται να βρίσκεται στη χαμηλή κλίμακα του διανοητικού φάσματος. Η χαρακτηριστική του επίθεση είναι μια τετράποδη επίθεση σε έναν αντίπαλο. Ο Mumbo-Jumbo είναι ο ορκισμένος εχθρός του Steelheart λόγω της δύναμης και της ικανότητας του Steelheart που τον καταστρέφει εύκολα.



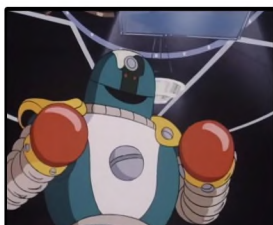
Timestopper - Είναι ένας αναιδής 14χρονος ανήλικος παραβατικός και νυκτοφοβικός χαρακτήρας. Έχει μια συσκευή στο στήθος του που έχει την ικανότητα να αναστέλλει όλη την κίνηση του περιβάλλοντος

και την κινητική ενέργεια γύρω του. Είναι συχνά στις υπηρεσίες του Mon'Star, αλλά δεν έχει κανέναν ενδοιασμό να μπει στον δρόμο του αν δεν πληρωθεί για την δουλειά του. Ο φόβος του για το σκοτάδι οφείλετε πιθανότατα στο γεγονός ότι η συσκευή στο στήθος του λειτουργεί μόνο με φως.



Zero the memory thief - Είναι ένας σκιερός χαρακτήρας με μακριά μύτη που κλέβει αναμνήσεις χρησιμοποιώντας ένα περίεργο όπλο. Κατά καιρούς στο παρελθόν έκανε δουλειές με τη συμμορία του

Mon'Star. Ενώ μπορεί να κλέψει αναμνήσεις, δεν μπορεί να απομνημονεύσει δεδομένα με τον τρόπο που μπορούν τα θύματά του.



Smiley - Είναι ένα ρομπότ που επαναφέρεται στη ζωή από τον Poker-Face. Ο Smiley είναι πρωταθλητής βαρέων βαρών του Limbo. Ο χειρισμός του γίνεται από απόσταση με τηλεχειριστήριο. Στο Starship

Casino, ο Smiley μπορεί να νικήσει εύκολα τον Mumbo-Jumbo και τον Buzz-Saw, αλλά δεν κατάφερε να νικήσει τους SilverHawks.



Darkbird - Ο Darkbird είναι ένα κακό αντίγραφο του Quicksilver, που δημιουργήθηκε από τον Hardware.



Bounty Hunter - Είναι ένα μυώδες τέρας με πρόσωπο που μοιάζει με μπουλντόγκ, και με ψηλά και μυτερά αυτιά. Έχει ένα αστραφτερό λείζερ στο κεφάλι του και ένα κόκκινο αστέρι στη ζώνη του. Φυλακίστηκε από τον

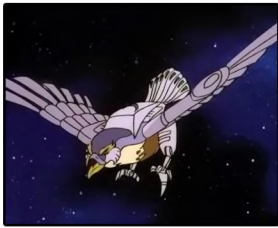
Stargazer για 200 χρόνια, αλλά κατάφερε και δραπέτευσε δύο φορές. Μπορεί να απορροφήσει ενέργεια που κατευθύνεται προς αυτόν και να τη χρησιμοποιήσει για να διατηρήσει την φυσική του μορφή καθώς και να γίνει μεγαλύτερος και πιο δυνατός. Μπορεί να νικηθεί μόνο από το μπαζούκας της ηλιακής ενέργειας που πυροδοτεί ο Commander Stargazer. Γενικά είναι εξαιρετικά επικίνδυνος και δυνατός, καθώς έχει νικήσει στο παρελθόν όλους τους SilverHawks δύο φορές.



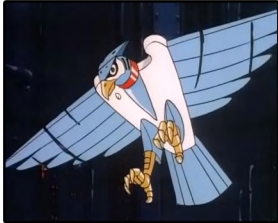
Uncle Rattler- Είναι ο θεός του Yes-Man και εμφανίζεται μόνο σε ένα επεισόδιο.



Τα όπλα-πουλιά



Tally-Hawk (Quicksilver)



Side Man (Bluegrass)



Razor (Steelwill)



Stronghold (Steelheart)



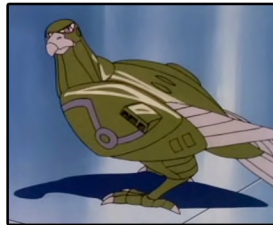
May-Day (Copper Kidd)



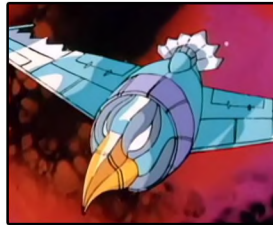
Sly-Bird (Stargazer)



Gyro (Hotwing)



Backlash (Flashback)



Tail-Spin (Moon Stryker)



Sky Shadow (Mon'Star)



Prowler (Hardware)



Vulture (Molecular)



Shredator (Buzz-Saw)



Airshock (Mumbo-Jumbo)



Οι πλανήτες

Η επιφάνεια του πλανήτη Brimstar είναι ένας απέραντος σκουπιδότοπος.



Bedlama - Ένας πλανήτης παρόμοιος με τη Γη, αν και τα αστέρια μπορούν να φανούν στον ουρανό του ακόμη και κατά τη διάρκεια της ημέρας. Το Hawk Haven είναι ο δορυφόρος του.



Starship Casino - Ο πλανήτης του Poker-Face όπου γίνονται τα τυχερά παιχνίδια. Βρίσκεται εκτός της δικαιοδοσίας των SilverHawks.



Hawk Haven - Η βάση επιχειρήσεων των Silverhawks. Περιφέρεται γύρω από τον Bedlama.



Automata - Ένας μισός πλανήτης εργοστασιακού μεγέθους, που ελέγχεται από έναν υπερυπολογιστή που ονομάζεται Monotone, ο οποίος είναι το μόνο αισθανόμενο σύστημα στον πλανήτη.



Brimstar - Ο πλανήτης όπου δρα η μαφία του Mon'Star. Είναι κούφιος και είναι προσβάσιμος από το εξωτερικό μέσω ενός μεγάλου ανοίγματος σε σχήμα αστεριού στον φλοιό του.



Dolar - Ένας κοίλος πλανήτης που μοιάζει με πολύτιμο λίθο.

Η μεταλώττιση στα Ελληνικά

Η μεταγλώττιση στα Ελληνικά έγινε το 1989 από τους παρακάτω ηθοποιούς.

Quicksilver/Mon-Star/Hardware: Χρήστος Λεττονός

Steelheart/Melodia: Ασπασία Κράλλη

Steelwheel/Yes-Man/Chronoplayer/Buzz Shaw: Πάρις Θεοφανίδης

Στρατηγός Bluegrass/Windhammer/Poker-

face/Mol-Le-Cu-Lar/Seymour: Πέτρος Δαμουλής

Διοικητής Stargazer/Zero: Νίκος Σκιαδάς

Σκηνοθετική επιμέλεια: Νίκος Σκιαδάς

Η μεταγλώττιση έγινε στα στούντιο της Audio Visual.

Τα επεισόδια

1. The Origin Story 09/08/1986
2. Journey To Limbo 09/09/1986
3. The Planet Eater 09/10/1986
4. Save The Sun 09/11/1986
5. Stop Timestopper 09/12/1986
6. Darkbird 09/15/1986
7. The Backroom 09/16/1986
8. The Threat of Drift 09/17/1986
9. Sky-Shadow (09/18/1986)
10. Magnetic Attraction 09/19/1986
11. Gold Shield 09/22/1986
12. Zero The Memory Thief 09/23/1986
13. The Milk Run 09/24/1986
14. The Hardware Trap, Part 1 09/25/1986
15. The Hardware Trap, Part 2 09/26/1986
16. Race Against Time 09/29/1986
17. Operation Big Freeze 09/30/1986
18. The Ghost Ship 10/01/1986
19. The Great Galaxy Race 10/02/1986
20. Fantascreen 10/03/1986
21. Hotwing Hits Limbo 10/06/1986
22. The Bounty Hunter 10/07/1986
23. Zeek's Fumble 10/08/1986
24. The Fighting Hawks 10/09/1986
25. The Rengade Hero 10/10/1986
26. One on One 10/13/1986
27. No More Mr. Nice Guy 10/14/1986
28. Music of the Spheres 10/15/1986
29. Limbo Gold Rush 10/16/1986
30. Countdown to Zero 10/17/1986
31. The Amber Amplifier 10/20/1986
32. The Saviour Stone 10/21/1986
33. Smiley 10/22/1986
34. Gotbucks 10/23/1986
35. Melodia's Siren Song 10/24/1986
36. Tally-Hawk Returns 10/27/1986
37. Undercover 10/28/1986
38. Eye of Infinity 10/29/1986

39. A Piece of the Action 10/30/1986
40. Flashback 10/31/1986
41. Super Birds 11/03/1986
42. The Blue Door 11/04/1986
43. The Star of Bedlama 11/05/1986
44. The Illusionist 11/06/1986
45. The Bounty Hunter Returns 11/07/1986
46. The Chase 11/10/1986
47. Switch 11/11/1986
48. Junkyard Dog 11/12/1986
49. Window in Time 11/13/1986
50. Gangwar, Part 1 11/14/1986
51. Gangwar, Part 2 11/17/1986
52. Sneak Attack, Part 1 11/18/1986
53. Sneak Attack, Part 2 11/19/1986
54. Moon*Star 11/20/1986
55. The Diamond Stick-Pin 11/21/1986
56. Burnout 11/24/1986
57. Battle Cruiser 11/25/1986
58. Small World 11/26/1986
59. Match-Up 11/27/1986
60. Stargazer's Refit 11/28/1986
61. The Invisible Destroyer 12/01/1986
62. The Harder They Fall 12/02/1986
63. Uncle Rattler 12/03/1986
64. Zeek's Power 12/04/1986
65. Airshow 12/05/1986

Πλαστικές φιγούρες

Η συλλογή φιγούρων δράσης Silverhawks δημιουργήθηκαν από την εταιρία LJN, ο κατασκευαστής των φιγούρων Thundercats, αρχικά επρόκειτο να παράγει τις φιγούρες των SilverHawks, αλλά αποφάσισε να παραδώσει το έργο την τελευταία στιγμή.

Το Monstar με Laser Lance, ο Copper Kidd με τους δίσκους λείζερ και το όχημα Copper Racer δεν κατασκευάστηκαν αλλά παρουσιάστηκαν στον κατάλογο παιχνιδιών παιχνιδιών της Kenner το 1988. Το φρούριο Hawk Haven επίσης δεν κυκλοφόρησε ποτέ, λόγω του πολύ υψηλού κόστους παραγωγής. Επιπλέον, πολλοί χαρακτήρες δεν έγιναν ποτέ, συμπεριλαμβανομένων των Yes-Man, Melodia και του Poker-Face.





Τα comic SilverHawks

Επίσης κυκλοφόρησε ένα comic με τους χαρακτήρες της σειράς με συνολικά επτά τεύχη από το 1987 έως το 1988.

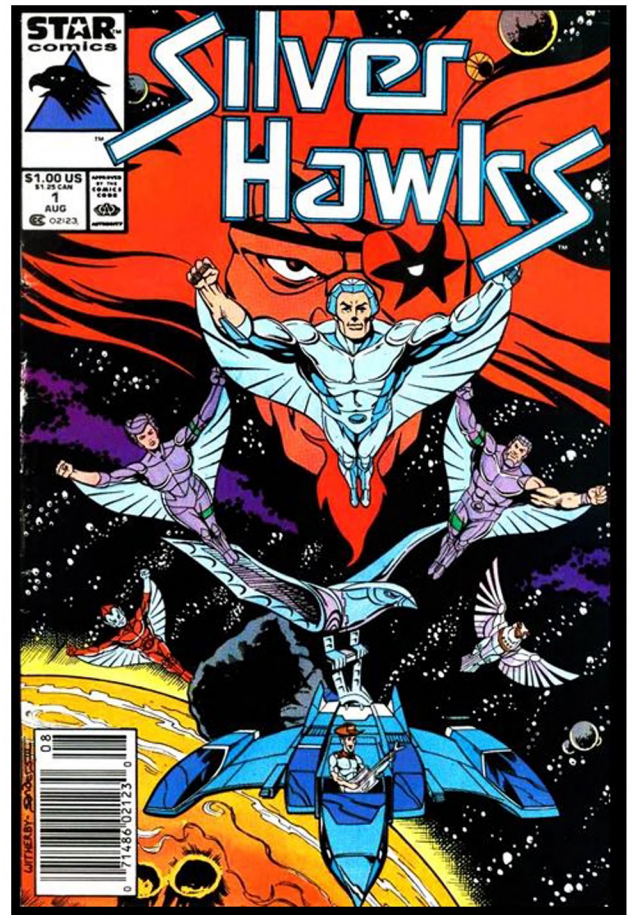
1) The Origin Story, Αύγουστος 1987. Όταν ο Mon'Star δραπετεύει από τον Penal Planet 10 και ξεσπά το υπόλοιπο Mob, ο Commander Stargazer καλεί τη Γη για ενίσχυση. Τέσσερις άνθρωποι εθελοντές και ένας εθελοντής από τον Πλανήτη των Μίμων μεταμορφώνονται σε Silverhawks και σύντομα πηγαίνουν στο Limbo Galaxy και το Hawk Haven, το σπίτι τους.

2) Kidnapped, Οκτώβριος 1987. Όταν ο Tallyhawk πιάνει το Mon'Star και τον Hardware που σχεδιάζουν να απαγάγουν τον Commander Stargazer, ο Stargazer αποφασίζει ότι είναι η ευκαιρία του να πάρει όλα τα μυστικά του Mob.

3) Clementine, Δεκέμβριος 1987. Ο Space Bandit πηγαίνει στο Automata και φέρνει τη Melodia να πάρει το χρυσό για το Mon'star.

4) Copper Kidd Beats The Odds, Φεβρουάριος 1988. Ο τζογαδόρος Percunius Wadsworth Wellington εμφανίζεται στο Hawkhaven λέγοντας ότι τον έκλεψε ο όχλος. Το Poker-face έχει ένα νέο παιχνίδι στο Starship Casino και δεν ήταν χαρούμενος που το Wellington κέρδισε πολλά πριν το Poker-face το στηθεί. Αλλά οι Silverhawks δεν μπορούν να κάνουν τίποτα για να τον βοηθήσουν - το Starship Casino βρίσκεται πέρα από το όριο Lightyear - το τέλος της δικαιοδοσίας τους. Ο Copper Kidd προσφέρεται εθελοντικά να τον πάρει σπίτι, αλλά αποφασίζει να τον βοηθήσει να κερδίσει πίσω τα χρήματά του. Ο Stargazer διατάζει τους άλλους Silverhawks να τον σταματήσουν γιατί η Γη θα τους διέλυε αν κέρδιζε τους Mob.

5) Fantascreeen, Απρίλιος 1988. Η Hardware κατασκευάζει ένα μηχάνημα που θα δείξει τη μεγαλύτερη φαντασία κάποιου και θα τον κάνει έναν ανόητο σκλάβο. Όταν ο Steelwill υποδουλώνεται από αυτό, ο Steelheart και οι άλλοι Silverhawks πηγαίνουν να τον σώσουν.



6) A Few Laughs With The Old Crowd, Ιούνιος 1988. Όταν ο Stargazer συλλαμβάνει από τους Silverhawks ο Mon'Star και οι Mob, αποφασίζουν να επιστρέψουν στη Γη για αναβαθμίσεις. Αλλά τι πρόκειται να κάνει όταν ο Mon'Star κατακτήσει το Hawkhaven και ο Copper Kidd είναι ο μόνος που μένει για να καλέσει για βοήθεια;

7) Darkbird, Αύγουστος 1988. Ο Λόρδος Cash του Bankworld of Dolare καλεί σε βοήθεια όταν ο Quicksilver φαίνεται να επιτίθεται. Αλλά το Tallyhawk έχει μια αναφορά από το Brim'Star - Η Hardware κατασκεύασε ένα ψεύτικο Silverhawk για το Mon'Star. Μπορούν οι Silverhawks να νικήσουν τον Darkbird;



Διήγημα επιστημονικής φαντασίας



telonio

Μια ακόμη ημέρα ξημέρωνε επάνω από την σύγχρονη πόλη IGSS-22. Οι ακτίνες του ηλίου περνούσαν με δυσκολία ανάμεσα στα πυκνά και σκούρα νέφη που είχαν δημιουργηθεί πριν από αρκετές δεκαετίες από τα εργοστάσια και τις μηχανές παράλληλης καύσης. Τα πολυάριθμα -υπερβολικά μαύρα- και ψηλά κτήρια με τα 400 διαμερίσματα υψώνονταν μέχρι τον ουρανό. Τα περισσότερα από αυτά είχαν ύψος πάνω από τα νέφη και έδιναν την εντύπωση πως ανέβαιναν στο άπειρο. Ήταν σαν πανύψηλα μαρμαρωμένα τέρατα με σάρκα από μέταλλο. Η πόλη εκτεινόταν σε εκατοντάδες χιλιόμετρα μέχρι το βάθος του σκοτεινού ορίζοντα. Παντού υπήρχαν μεταλλικά κτήρια, ενώ χιλιάδες σκούροι σωλήνες διαφόρων διαμετρημάτων διέσχιζαν κάθε κτήριο... Αυτά τα οικοδομήματα φτιάχτηκαν για τους υπεράριθμους πολίτες. Η πόλη είχε περισσότερα από 12 εκατομμύρια μόνιμους κατοίκους.

Πάντου υπήρχε μέταλλο, ακόμη και οι δρόμοι ήταν κατασκευασμένοι από τεράστιες μεταλλικές πλάκες καφέ χρώματος. Δεν υπήρχε πουθενά ίχνος χώματος ή πανίδας. Όπως δεν υπήρχαν και πλατείες ή ανοίγματα σε κανένα σημείο. Παντού μαύρα μεταλλικά κτήρια. Είχαν περάσει περισσότερα από 100 χρόνια που τελευταία φορά είδαν άνθρωποι τον γαλανό ουρανό, χόρτα και δέντρα, ζώα, ακόμη και θάλασσα. Η τεχνολογία, μαζί με την απληστία του ανθρώπου γένους, αλλά και την αλαζονεία καταδίκασαν τα παλιά εκείνα χρόνια τις σημερινές γενεές στο σκοτάδι και στο μέταλλο. Και παρά τα παρακάλια πολλών θρησκών κανένας θεός δεν το απέτρεψε. Όλες οι προσευχές και τα παρακάλια έπεσαν στο κενό.

Τα πυρηνικά εργοστάσια πολλαπλασιάστηκαν, οι βιομηχανίες πετούσαν τα θανατηφόρα λύματα στα ποτάμια και στη θάλασσα. Τα πυκνά δάση αποψιλώθηκαν μέχρι το τελευταίο δέντρο. Τα ορυχεία εξόρυξαν την γη στο έσχατο σημείο μέχρι να μην υπάρχει τίποτα πλέον για την ανθρωπότητα. Η Γη έμεινε κρανίου τόπος και στη θέση των φυσικών πόρων δημιουργήθηκαν ψηλά μεταλλικά κτήρια από μαύρο και σκουριασμένο μέταλλο. Οι παλιοί αποκαλούσαν την πόλη «Κόλαση» και αν και με τόση υψηλή τεχνολογία στη διάθεσή τους οι σημερινοί άνθρωποι δεν την αποκαλούσαν έτσι. Μερικοί όμως παραδέχονταν πως ίσως έχει την πλήξη της κόλασης. Η κατήφεια και η απαισιοδοξία ήταν μόνιμα συναισθήματα για τους κατοίκους. Οι μόνοι που περνούσαν καλά, γιατί δεν είχαν καταλάβει ακόμη πλήρως την άθλια κατάσταση που ζούσαν, ήταν μόνο τα μικρά παιδιά.

Ο 12χρονος Άγγελος μισοάνοιξε τα μάτια του και είδε στην άκρη του κρεβατιού την μητέρα του να κάθεται και να χαμογελάει. Αμέσως τα έκλεισε ξανά γιατί νύσταζε πολύ.

“Ξύπνα μικρέ, ώρα να πας στο σχολείο.”

Του είπε η μητέρα του και πάτησε το μικρό λευκό κουμπί που ήταν στο προσκέφαλο του κρεβατιού: Η κουβέρτα αυτόματα διπλώθηκε μόνη της στο κάτω μέρος. Ο Άγγελος απλά γύρισε πλευρό ενοχλημένος. Η Μητέρα του τού έπιασε τον ώμο του και τον γύρισε απαλά προς το μέρος της. Ο Άγγελος άνοιξε ξανά τα μάτια του και η μητέρα του χαμογελούσε ακόμη.

“Έλα σήκω. Σήμερα είναι η μέρα που θα δείτε τα άγρια ζώα που υπήρχαν κάποτε.”

Ο Άγγελος το πήρε απόφαση και σηκώθηκε από το κρεβάτι. Η μητέρα του τον αγκάλιασε σφιχτά. Περίμενε αρκετό καιρό για να έρθει η στιγμή που το σχολείο θα έδειχνε εικόνες με τα άγρια ζώα.

“Καλημέρα Μαμά.”

“Μια καλή ημέρα να έχουμε παιδί μου.” Και του χαμογέλασε. Η μητέρα του τον έντυσε με την σχολική φορεσιά που φορούσαν όλα τα παιδιά. Ήταν σκούρα μπλε, σχεδόν μαύρη, με δυο κατακόρυφες κόκκινες γραμμές που ξεκινούσαν από τη λαιμόκοψη και έφταναν μέχρι τη μέση. Τα αγόρια και τα κορίτσια φορούσαν το ίδιο σκούρο μπλε παντελόνι. Όλοι οι άνθρωποι είχαν παρόμοιο στερεοτυπικό σκοτεινό ντύσιμο. Ταίριαζε με την απέλπιδα ζωή που έκαναν στη μαύρη και μεταλλική πόλη.

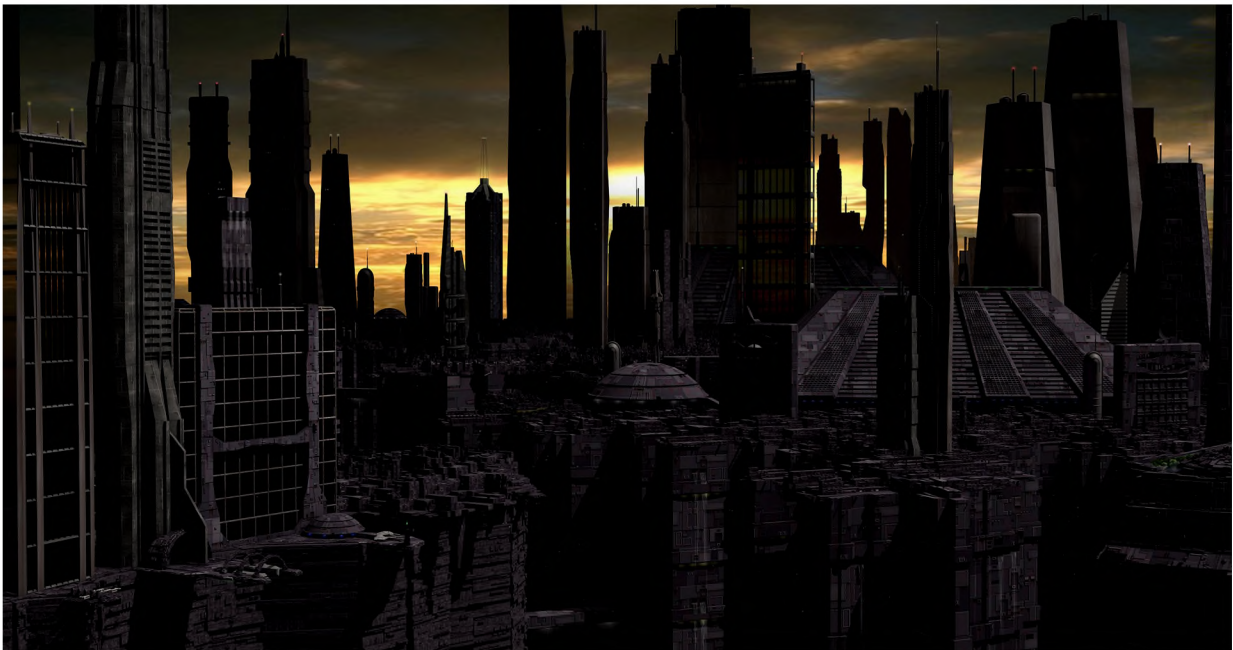
Ο Άγγελος προχώρησε και έκατσε σε μια μεταλλική μαύρη καρέκλα που ήταν μπροστά από ένα μικρό επίσης μεταλλικό γραφείο κόκκινου χρώματος, μόλις λίγο πέρα από το κρεβάτι. Η μητέρα του, τού έδωσε τα ψηφιακά γυαλιά μαθήματος, τον φίλησε στο κεφάλι, και πήγε στο διπλανό δωμάτιο. Ο Άγγελος πάτησε το μικροσκοπικό κουμπί αφής που ήταν στην δεξιά πλευρά των γυαλιών. Αμέσως τα γυαλιά τέθηκαν σε λειτουργία και βρέθηκε νοητικά σε ένα σχολείο εικονικής πραγματικότητας. Ήταν μια μακρόστενη φωτεινή λευκή αίθουσα, με πολλά μεταλλικά μαύρα θρανία και πολλά παιδιά παρόμοιας ηλικίας με αυτόν. Στο βάθος υπήρχε ένα τεράστιο μαύρο έδρανο και εκεί ήταν ο δάσκαλός τους. Οι τοίχοι ήταν τόσο λευκοί που δεν ξεχώριζε το που άρχιζε το πάτωμα με τους παλιούς τοίχους και το ταβάνι. Τα έπιπλα και όλοι οι μαθητές με τον δάσκαλο έμοιαζαν πως αιωρούνταν. Ο δάσκαλος χαιρέτησε τα παιδιά και άρχισε να διδάσκει το μάθημα της ημέρας.

Το μάθημα κράτησε τέσσερις ώρες, τόσο κρατούσε κάθε ημέρα. Ο Άγγελος δεν έβλεπε την ώρα να παίξει με τον φίλο του τον Βασίλη που έμενε στον επάνω όροφο και την

Χριστίνα, κάτοικο του ίδιου ορόφου. Αμέσως μόλις τελείωσε το μάθημα και ο δάσκαλος χαιρέτησε ξανά τα παιδιά, ο Άγγελος έβγαλε τα γυαλιά εικονικής πραγματικότητας και τα ακούμπησε επάνω στο τραπέζι. Έτρεξε και άνοιξε με δυσκολία την μεταλλική πόρτα και βγήκε έξω από το σπίτι φωνάζοντας στη μητέρα του “Μαμά πάω στον Βασίλη!” δίχως να πάρει απάντηση.

Ανέβηκε με γρήγορο ρυθμό τη μεταλλική σκάλα και έφτασε στον επάνω όροφο. Εκεί, λίγα μέτρα παραπέρα βρισκόταν ο Βασίλης με την Χριστίνα. Ήταν καθισμένοι στο πλατύ μεταλλικό μπαλκόνι-διάδρομο και παρακολουθούσαν ένα παιδικό πρόγραμμα σε μια μικρή οθόνη που εξέπεμπε στον αέρα μια μικρή λευκή και κυλινδρική συσκευή.

Ο Άγγελος τους πλησίασε και έκατσε δίπλα από τον Βασίλη λέγοντας “Γεια!” και ο Βασίλης ανταπέδωσε θετικά τον χαιρετισμό εξίσου μονολεκτικά. Η Χριστίνα του χαμογέλασε και του είπε “Γεια σου Άγγελε, τί κάνεις;” Ο Άγγελος απάντησε “Καλά είμαι.” Και η Χριστίνα συνέχισε “Σου αρέσει έτσι όπως έκανα τα μαλλιά μου;” ενώ χάιδεψε με το χέρι της απαλά τα μακριά ξανθά της μαλλιά με μπουκλές. Η Χριστίνα ήταν αρκετά συμπαθητική με έντονες φακίδες στα μάγουλά της, αλλά ήταν ιδιαίτερα σχολαστική με την εξωτερική της εμφάνιση σε σημείο που συχνά τον εκνεύριζε αρκετά.



Ο Άγγελος προσπάθησε να χαμογελάσει και της απάντησε “Ναι, ωραία είναι!” Η Χριστίνα το δέχτηκε κάνοντας έναν μορφασμό ενώ χάιδεψε ξανά τα μαλλιά της. Ο Βασίλης ρώτησε τον Άγγελο χωρίς να τον κοιτάξει “Έχεις δει αυτή τη σειρά με τα τρελά ρομπότ στον κυβερνοχώρο;” Ο Άγγελος απάντησε “Όχι δεν το έχω δει.” Και κούνησε ελαφρά τους ώμους του αρνητικά.

Ξαφνικά ο Βασίλης άπλωσε το χέρι του στην μικρή συσκευή και έκλεισε η εικόνα. Γύρισε προς τον Άγγελο και του χαμογέλασε “Καλύτερα, βλακεία είναι.” Η Χριστίνα τούς κοίταξε και τούς είπε με έντονο ύφος “Παιδιά βαριέμαι τι θα κάνουμε;”

Και οι δυο κοιτάχτηκαν για μια στιγμή και έμοιαζαν να συμφωνούν μαζί της, ήταν όντως βαρετά. Ο Άγγελος πρότεινε να πάνε μια βόλτα μέχρι την ταράτσα για να δούνε την θέα.

Η Χριστίνα του είπε με έντονο ύφος “Μα απαγορεύεται από τον νόμο να πάμε στην ταράτσα, το γνωρίζεις αυτό.” Ο Άγγελος ήταν πιο θαρραλέος και της απάντησε με σιγουριά “Λένε πως οι κάμερες δεν λειτουργούν εδώ και χρόνια, γιατί δεν πάμε να δούμε; Φαντάζομαι η θέα από εκεί θα είναι πολύ καλή.” Πριν προλάβει να απαντήσει η Χριστίνα, ο Βασίλης είπε “Παιδιά έχω μια καλύτερη ιδέα. Ο πατέρας μου βρήκε στην αποθήκη ένα κουτί που άνηκε στον προπάππου μου. Τι λέτε να πάμε να το ανοίξουμε να δούμε τι έχει μέσα;”

Η πρόταση του Βασίλη ακούστηκε αρκετά ενδιαφέρουσα για τον Άγγελο και την Χριστίνα και αμέσως συμφώνησαν. Σηκώθηκαν όλοι και περπάτησαν για λίγα μέτρα στον διάδρομο και έφτασαν έξω από την σκούρα μεταλλική πόρτα του σπιτιού του Βασίλη. Πίεσε ελαφρά ένα μικρό τετράγωνο σχήμα που εξείχε στην πόρτα και αυτή άνοιξε διάπλατα. Το σύστημα ασφαλείας της πόρτας αναγνώρισε το δαχτυλικό αποτύπωμα του Βασίλη και του έδωσε την πρόσβαση.

Τα παιδιά μπήκαν μέσα στο σπίτι και στάθηκαν στον προθάλαμο μπροστά σε μια μεταλλική ραφίερα που έφτανε από το πάτωμα μέχρι το ταβάνι και ήταν γεμάτη με κουτιά και κιβώτια διαφόρων μεγεθών. Ο Βασίλης έσκυψε και έβγαλε ένα μεγάλο καφέ κουτί από το πρώτο ράφι με τη βοήθεια του Άγγελου. Έκατσαν και οι τρεις γύρω από το κουτί και το κοιτούσαν. Οι γονείς του έλειπαν για εργασία.

Ο Βασίλης είπε “Πρέπει να είναι τουλάχιστον εκατό ετών.” Ο Άγγελος απάντησε “Ενδιαφέρον, ας το ανοίξουμε να δούμε τι έχει μέσα.” Η Χριστίνα ρώτησε τον Βασίλη “Οι γονείς σου δεν θα έχουν πρόβλημα που θα ανοίξουμε το κουτί έτσι;” Ο Βασίλης της απάντησε “Μπα, δεν πιστεύω πως θα έχουν

πρόβλημα που θα ανοίξουμε το κουτί έτσι;” Ο Βασίλης της απάντησε “Μπα, δεν πιστεύω πως θα έχουν πρόβλημα. Ας το ανοίξουμε.”

Στην συνέχεια, ο Βασίλης απασφάλισε την παλιά κλειδαριά επάνω στο κουτί και ακούστηκε ένα μεταλλικό κλικ. Με αργές κινήσεις ο Βασίλης σήκωσε με τα δυο χέρια του το καπάκι και το άφησε στην άκρη. Τα παιδιά αντίκρυσαν μπροστά τους παράξενα ρούχα διπλωμένα πολύ σφιχτά.

Η Χριστίνα τον ρώτησε “Πως το έλεγαν τον προπάππου σου;” Και ο Βασίλης απάντησε “Δεν γνωρίζω, οι γονείς μου δεν θυμούνται το όνομά του.”

Ο Άγγελος είπε “Τον δικό μου προπάππου τον έλεγαν Παναγιώτη.”

Τον κοίταξαν με περιέργεια και η Χριστίνα τον ρώτησε “Πως και γνωρίζεις το όνομά του;”

Ο Άγγελος της απάντησε “Ο πατέρας μου θυμάται το όνομά του. Η μάνα μου δεν γνωρίζει ούτε το όνομα του παππού της. Από όσο μου είπε δεν το έμαθε ποτέ.”

Η Χριστίνα είπε “Εντυπωσιακό!”



Ο Άγγελος έπιασε μια λευκή διπλωμένη μπλούζα και την ξεδίπλωσε. Και οι τρεις κοίταξαν την μπλούζα εντυπωσιασμένοι. Ο Βασίλης είπε “Κοίτα να δεις, πόσο ανοιχτού χρώματος μπλούζες φορούσαν τότε. Απίστευτο.” Τα ρούχα όλων των παιδιών αλλά και όλων των ενηλίκων ήταν σε σκούρο μαύρο. Η μόνη εξαίρεση ήταν οι στολές των περιφερειακών αστυνομικών που ήταν κόκκινες.

Τα παιδιά άρχισαν να βγάζουν έξω από το κουτί ένα προς ένα τα ρούχα και τα περιεργάζονταν με σπουδή. Περνώντας τα τελευταία ρούχα, αποκαλύφθηκαν στον πάτο του κουτιού δυο παραλληλόγραμμα περιέργα αντικείμενα. Τα παιδιά έμειναν για λίγες στιγμές ακίνητα να τα κοιτάζουν μην γνωρίζοντας τι είναι ακριβώς αυτά που έβλεπαν. Η απορία ήταν ζωγραφισμένη στα πρόσωπά τους.

Η Χριστίνα είπε “Τι είναι αυτά;” και ο Βασίλης απάντησε κουνώντας το κεφάλι του “Δεν έχω την παραμικρή ιδέα.” Μετά από λίγο άπλωσε το χέρι του και έπιασε και σήκωσε το ένα αντικείμενο. Ο Άγγελος είπε “Νομίζω πως τα αποκαλούν βιβλία. Τα είδα προχτές στο μάθημα Ιστορίας της Δευτέρας. Είναι πάρα πολύ παλιά από τα αρχαία χρόνια.”

Το βιβλίο που κρατούσε ο Βασίλης στα χέρια του ήταν μαύρο και είχε τίτλο με χρυσά γράμματα «Οι αρχαίοι πολιτισμοί». Το άνοιξε τυχαία κάπου στην μέση και οι κατακίτρινες σελίδες έμοιαζαν έτοιμες να ξεκολλήσουν. Το κράτησε με περισσότερη προσοχή.

Άρχισε να γυρίζει αργά και προσεκτικά σελίδες προς τα δεξιά. Τα άλλα δυο παιδιά κοιτούσαν με ενδιαφέρον τις σελίδες που ήταν γεμάτες με κείμενα.

Στην επόμενη σελίδα είδαν μια έγχρωμη φωτογραφία μιας τεράστιας πυραμίδας σε μια έρημο. Η γλώσσα ήταν Ελληνικά και μπορούσαν να τα διαβάσουν με ευκολία. Ο τίτλος της αριστερής σελίδας έγραφε «Ο αρχαίος Αιγυπτιακός πολιτισμός».

Η Χριστίνα με τον Βασίλη άρχισαν να περιεργάζονται με περιέργεια τις ωχρές σελίδες του βιβλίου. Ο Άγγελος άπλωσε το χέρι του, έπιασε και σήκωσε το δεύτερο βιβλίο που ήταν μέσα στο κουτί. Το εξώφυλλό του ήταν από κόκκινη δερματίνη που είχε ξεφτίσει σχεδόν όλη. Ο τίτλος του όμως είχε παραμείνει και έγραφε καθαρά «Οι μύθοι του Αισώπου». Άνοιξε την πρώτη σελίδα και άρχισε να διαβάει με ενδιαφέρον το κείμενο.

Για αρκετή ώρα και οι τρεις διάβαζαν σιωπηλοί τα βιβλία με απόλυτη προσήλωση και ηρεμία. Ήταν μια απόλυτα πρωτόγνωρη εμπειρία για αυτά τα παιδιά. Δεν είχαν αντικρύσει ποτέ στην ζωή τους βιβλία.

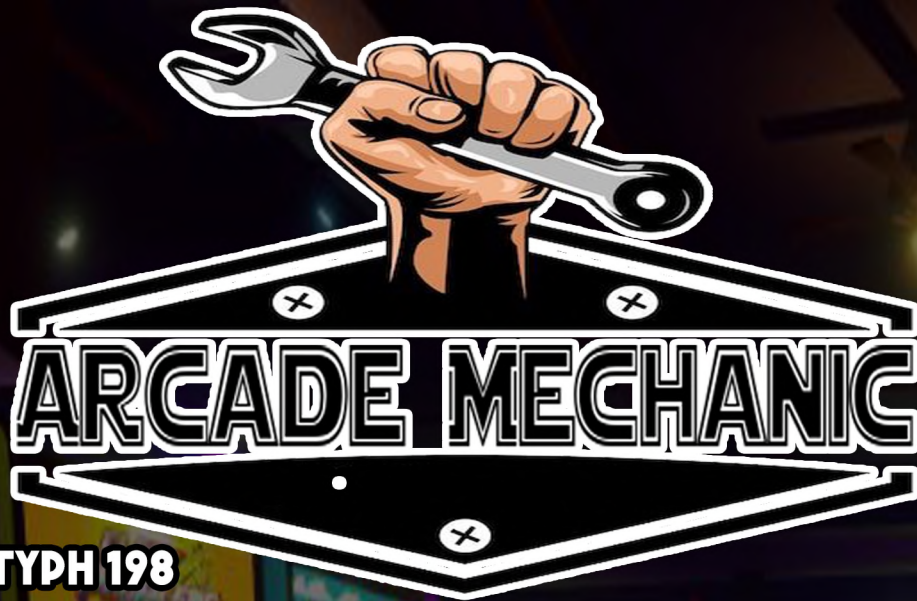
Ο Βασίλης μονολόγησε “Θα ήταν ωραία να είχαμε βιβλία να διαβάζαμε αντί την εικονική πραγματικότητα. Οι σελίδες είναι τόσο ενδιαφέρον πράγμα...”

Μετά από λίγες στιγμές ο Άγγελος χωρίς να πάρει τα μάτια του από τις σελίδες του βιβλίου, χαμογέλασε ελαφρά και απάντησε “Ναι, πόσο ωραίο θα ήταν...”

Η ώρα πέρασε και τα παιδιά ούτε κατάλαβαν πως πέρασε τόσος χρόνος. Τα βιβλία ήταν πολύ παλιά και ήταν σύμβολα μιας εποχής που ξεχάστηκε. Μιας εποχής αγνής με όμορφες εικόνες και στοιχεία με ζωντάνια. Τότε που υπήρχε η ελπίδα.

Όλα αυτά που έλειπαν από την ωχρή και άψυχη σύγχρονη κοινωνία του μέλλοντος.





ΧΑΤΖΗΑΡΓΥΡΗ 198

ΒΟΛΟΣ

ΕΥΓΕΝΙΟΣ ΝΕΣΗΣ ΑΡΚΑΔΙΟΣ **ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ARCADE FLIPPERS**

**Προσφορές στα ερωτικά
video games**

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΩ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΩ ΚΑΜΠΙΝΕΣ
ARCADE ΚΑΙ FLIPPERS ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ



CINECRITICS



Nikos Gatsios

Το Cinecritics είναι για ακόμη μια φορά μαζί σας. Θα δούμε αγαπημένες ταινίες του κινηματογράφου από τις δεκαετίες του 1980 και του 1990. Ταινίες έγραψαν ιστορία. Γιατί όχι να τις δούμε για ακόμη μια φορά;

THE LONG KISS GOODNIGHT

1996



Το The Long Kiss Goodnight είναι μια ταινία δράσης της δεκαετίας του '90, του σκηνοθέτη Renny Harlin, εν έτει 1996, και αποτελεί την επιτομή της εξαιρετικής αυτής χρυσής εποχής του κινηματογράφου δράσης.

Το σενάριο γράφτηκε από τον Shane Black, ο οποίος στις αρχές της δεκαετίας του 90 ήταν ένας από τους πιο ακριβοπληρωμένους σεναριογράφους στο Χόλιγουντ. Περισσότερο γνωστός για τη συγγραφή του Lethal Weapon και του The Last Boy Scout, όταν πούλησε αυτό το σενάριο για 4 εκατομμύρια δολάρια, και πρόσφερε το σήμα κατατεθέν του συνδυασμού εντυπωσιακών σκηνικών δράσης και αιχμηρών διαλόγων. Δεν έχει σημασία ότι μέχρι το τέλος, η πλοκή είναι σχεδόν ανόητη (κάτι για μια κυβερνητική συνωμοσία στους καταρράκτες του Νιαγάρα...) γιατί σε αυτό το σημείο έχουμε επενδύσει πλήρως στην επιβίωση των δύο κεντρικών μας χαρακτήρων. Ο χαρακτήρας "Mitch Hennessey" αρχικά υποτίθεται ότι ήταν λευκός και Εβραίος και είχε διαφορετικό όνομα. Ο Matthew Broderick και ο Richard Dreyfuss βολιδοσκοπήθηκαν για τον ρόλο. Όμως, ο Samuel L. Jackson άκουσε για το σενάριο, το διάβασε και κανόνισε να κάνει μια ανάγνωση. Εντυπωσίασε τόσο πολύ τους πάντες που πήρε τον ρόλο και ξαναγράφηκε για αυτόν.

Η άνοδος της Gena Davis στο Χόλιγουντ ήταν γρήγορη. Κωμωδίες όπως το "Tootsie" οδήγησαν σε περισσότερους σύνθετους ρόλους σε ταινίες όπως το "The Fly", το οποίο οδήγησε σε ένα Όσκαρ για το "The Accidental Tourist" του 1988 - όλα αυτά σε λιγότερο από μια δεκαετία. Με τη βοήθεια του τότε συζύγου της Renny Harlin, Φινλανδού «μαέστρου» δράσης, ανέλαβε πρωταγωνιστικούς ρόλους σε ταινίες δράσης όπως στην συγκεκριμένη.



Η ταινία γυρίστηκε στο Οντάριο του Καναδά. Τα γυρίσματα πραγματοποιήθηκαν στο Τορόντο, στο Χάμιλτον, στο Κόλλινγκουντ, στο Μίλτον, στο Uxbridge, στο Wasaga Beach, στο Unionville και στο Windermere House στη Muskoka. Οι έντονοι διάλογοι από τον σεναριογράφο Shane Black βοηθούν να γίνει αυτό ένα από τα πιο διασκεδαστικά θρίλερ δράσης της δεκαετίας του 90.

Πλοκή: Η δασκάλα Samantha Caine (Geena Davis) έχτισε μια καλή ζωή για την ίδια και την κόρη της οκτώ χρόνια αφότου ξεβράστηκε στην ξηρά με ολική αμνησία. Όταν μια ελαφριά διάσειση και ένας ιδιωτικός ερευνητής (Samuel L. Jackson) αποκαθιστά μέρος της μνήμης της, η Samantha συνειδητοποιεί ότι ήταν κάποτε μια άρτια εκπαιδευμένη δολοφόνος, και ότι δεν έχει ξεφύγει αρκετά από το παρελθόν της.

MAD MAX

1979

Για μια ακόμα φορά, ο George Miller έχει τον απόλυτο έλεγχο των συστατικών που συνθέτουν ένα από τα αξεπέραστα δημιουργήματα δράσης της δεκαετίας: Ο πολιτισμός έχει απόλυτα και αμετάκλητα καταστραφεί και η αστυνομία δεν παίζει πια κανέναν ρόλο. Ο Max όμως, διατηρώντας το αμάξι του, περιπλανιέται στους δρόμους βασανισμένος από την εικόνα του θανάτου των δικών του.

Καινοτομία σε αυτό το φιλμ είναι πως αποτελεί το κύριο τμήμα της διήγησης ενός γέροντα, που αναφέρεται στον παντοτινά ζωντανό θρύλο ενός ήρωα, που οδήγησε τον λαό του στη δημιουργία μιας νέας κοινωνίας. Έτσι ο Max ξέφυγε από το παραδοσιακό πρότυπο των ηρώων και ενσωματώθηκε στο Μύθο, στην Αιωνιότητα. Μιας αιωνιότητας, όμως που λίγο ενδιέφερε τον θεατή να μάθει ποιος και γιατί είναι γνήσιο τέκνο, καθώς η προσοχή του ήταν νοσηρά στραμμένη και με αμείωτο ενδιαφέρον στις συνταρακτικές σκηνές δράσης που διαγράφονταν μπροστά στα μάτια του.



Ποιος δεν θυμάται άλλωστε το ατίθασο θηριάκι που ακρωτήριαζε και αποκεφάλιζε τους αντιπάλους του με το εκπληκτικό του μπούμερανγκ. Για να μην αναφερθώ στην ανυπέβλητα νευρική καταδίωξη του τέλους, που όμοια της σε ένταση δεν έχουμε ξαναδεί στον κινηματογράφο. Σίγουρα, ο Miller με το MAD MAX 2, έφτασε στο ζενίθ των ικανοτήτων του. Έτσι το MAD MAX 3: Beyond Thunderdome που θα ερχόταν αργότερα έπρεπε να αγγίξει τα όρια του αριστουργήματος, για να σταθεί επάξια πλάι του. Αυτό όμως δυστυχώς δεν έγινε...

Πλοκή: Στη μετα-αποκαλυπτική αυστραλιανή ερημιά, ένας κυνικός περιπλανώμενος δέχεται να βοηθήσει μια μικρή, πλούσια σε βενζίνη κοινότητα να ξεφύγει από μια ορδή ληστών.



1979

Θρίλερ δράσης βασισμένο στο μυθιστόρημα του Alistair MacLean, με πρωταγωνιστές τον Donald Sutherland και την Vanessa Redgrave ως μέλη μιας αποστολής των Ηνωμένων Εθνών στην Αρκτική που ανακαλύπτουν μια περιουσία σε χρυσό κρυμμένη σε ένα ναζιστικό υποβρύχιο σε αποσύνθεση.

Λίγοι συγγραφείς έχουν μεταφράσει τόσο συχνά στη μεγάλη οθόνη με τόσο μεγάλη επιτυχία όσο ο Alistair MacLean. Ο Alistair MacLean είναι ένα όνομα που θα γνωρίζει όποιος αγαπά τις ταινίες. Έγραψε μερικές από τις καλύτερες περιπέτειες δράσης που έγιναν ποτέ που έχουν αντέξει στη δοκιμασία του χρόνου, όπως το "Where Eagles Dare". Το πρωτότυπο μυθιστόρημα δημοσιεύτηκε το 1971 και έγινε best-seller, πουλώντας πάνω από οκτώ εκατομμύρια αντίτυπα.



Η σκηνοθεσία είναι του Don Sharp με καριέρα στην Hammer Films και πρωταγωνιστούν οι Donald Sutherland, Vanessa Redgrave, Richard Widmark, Christopher Lee και Lloyd Bridges.



Τα γυρίσματα ξεκίνησαν στις 22 Νοεμβρίου 1978 στο Στιούαρτ της Βρετανικής Κολομβίας. Η μονάδα στη συνέχεια μεταφέρθηκε στο Εθνικό Πάρκο Glacier Bay στην Αλάσκα. Τα γυρίσματα στο Stewart και στο Glacier Bay διήρκεσαν τρεις μήνες.

Η ταινία ήταν μια αποτυχία στο box office. Ο ίδιος ο σκηνοθέτης ο Don Sharp είχε δηλώσει σε συνέντευξη του ότι η ταινία παρόλο που δεν πήγε καλά στον κινηματογράφο, είχε μεγάλη επιτυχία στο VHS. Οι σκηνές δράσης είναι άφθονες και περιλαμβάνουν μια δολοφονική χιονοστιβάδα, μια έκρηξη-μαμούθ, και μια καταδίωξη με μεγάλη ταχύτητα σε χιονισμένο έδαφος χρησιμοποιώντας καινοτόμα μηχανοκίνητα οχήματα.

Η ταινία, παρά τις αρνητικές κριτικές, για μένα είναι μια ωραία και εντυπωσιακή περιπέτεια και την προτείνω ανεπιφύλαχτα.

Πλοκή: Στο απομακρυσμένο Νησί Bear Island, που χρησιμοποιήθηκε ως βάση υποβρυχίων από τους Γερμανούς κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ο επιστήμονας των Ηνωμένων Εθνών Λάρσεν στέλνει ένα σήμα κινδύνου χρησιμοποιώντας μια έκτακτη Ν.Α.Τ.Ο. συχνότητα, και λαμβάνεται από το επιστημονικό σκάφος Morning Rose.

WILLOW

1988

ΝΑΙ ΠΑΡΑΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ότι είμαστε αιώνια παιδιά. Και ως παιδιά τα παραμύθια όπως το Willow για την μάχη του Καλού και του Κακού, για περίεργα ξωτικά, για ανίκητους ήρωες, για διαβολικές μάγισσες πάντα μας συνάρπαζαν. Ο υπερπαραγωγός George Lucas έβαλε το χεράκι του και μαζί με τον σκηνοθέτη Ron Howard έδωσαν σάρκα και οστά για δύο ώρες στα σκηνικά της παιδικής φαντασίας μας. Το Willow είναι η αγαπημένη περιπέτεια φαντασίας της δεκαετίας του 1980 που ενέπνευσε μια τηλεοπτική σειρά σχεδόν 25 χρόνια αργότερα (με πρωταγωνιστή επίσης τον Warwick Davis). Η ταινία ξεχωρίζει για τις θετικές ερμηνείες μικρών ανθρώπων, που συνθέτουν τη φανταστική φυλή της ταινίας "The Nelwyn". Ετοιμαστείτε για πολλές και έντονες σκηνές μάχης και σύγκρουσης, μερικές από τις οποίες φωτίζονται με χιούμορ.

Η μουσική του έργου είναι γραμμένη από τον James Horner, ενώ κάπου συμμετέχει και ο Ian Underwood. Βέβαια η μουσική είναι απόλυτα συνδεδεμένη με την πλοκή του έργου. Γι' αυτό δεν μπορεί να δράσει αυτόνομα. Αποτελεί όμως την ιδανική επένδυση για τις περιπέτειες των ηρώων των ονείρων μας, που τώρα τελευταία έχουν πολύ δουλειά.

Το "Willow" έχει πολλές ιδέες και θέματα που μιμούνται στοιχεία που βρίσκονται στην επική παράδοση του Tolkien. Οι άνθρωποι του Ufgood μοιάζουν πολύ με τα Χόμπιτ, με τη διαφορά ότι οι ηθοποιοί είναι στην πραγματικότητα νάνοι και δεν παρουσιάζονται μικροσκοπικοί στο ανάστημα μόνο μέσω τεχνασμάτων κάμερας.





. Το σενάριο ενσωματώνει μια σατιρική κοινωνική άποψη μεταξύ των διαφόρων ειδών που ζουν στη φανταστική σφαίρα του Nockmaar: Ενώ οι νάνοι «Nelwyns» δεν βρίσκονται στο κάτω μέρος της τροφικής αλυσίδας, γίνονται διακρίσεις εις βάρος τους και αποκαλούνται «ραμφίοι» με υποτιμητικό τρόπο. Οι άνθρωποι ονομάζονται «Daikinis» και παρόλο που φαίνεται να κυβερνούν τις περισσότερες χώρες, υπάρχουν επίσης τα τrol, τα ξωτικά και άλλοι μυθολογικοί κάτοικοι που συμβάλλουν σε μια ταξική ιεραρχία.

Πλοκή: Ένας νεαρός αγρότης επιλέγεται να κάνει ένα επικίνδυνο ταξίδι προκειμένου να προστατεύσει ένα ιδιαίτερο μωρό από μια κακιά βασίλισσα.

UNDER SIEGE

1992

Το Under Siege είναι η καλύτερη ταινία του Steven Seagal. Αυτή είναι η γενική αίσθηση τουλάχιστον. Η σκηνοθεσία είναι του Andrew Davis (ο οποίος θα συνέχιζε με το The Fugitive την επόμενη χρονιά) και η ταινία αυτή λειτουργεί ως Die Hard on a boat: Ένα καλά σκηνοθετημένο θρίλερ δράσης

που εκμεταλλεύεται στο έπακρο το περιορισμένο σκηνικό του, το Under Siege είναι ένα ορόσημο για τον χώρο των ταινιών δράσης των αρχών της δεκαετίας του '90. Μαθαίνω, διαβάζοντας πληροφορίες, ότι ο σκηνοθέτης Andrew Davis και η ομάδα του δεν κάνανε γυρίσματα στο πραγματικό πλοίο Μιζούρι, αλλά χρησιμοποίησαν το παροπλισμένο USS Alabama. Σε πολλά πλάνα το πλοίο φαίνεται να είναι στη θάλασσα ενώ στην πραγματικότητα ήταν ελλιμενισμένο.

Οι κακοί είναι υπέροχοι, άθλιοι και απίστευτα τρελοί. Τους υποδύονται ο Tommy Lee Jones, ως πρώην μυστικός πράκτορας της CIA, και ο Gary Busey, ως ένας απογοητευμένος αξιωματικός στο πλοίο. Ο Jones έχει εξελιχθεί σε έναν από τους πιο αποτελεσματικούς και ενδιαφέροντες κακοποιούς στις ταινίες, ίσως επειδή δεν φοβάται να ξεπεράσει τα όρια -όπως κάνει εδώ- μεταμφιεσμένος ως ρόκερ και αργότερα διαχέοντας πολιτικά συνθήματα στο ραδιόφωνο σαν διαταραγμένος δικτάτορας. Ο Busey, ως αστυνομικός με το παλτό, είναι σε μεγάλα κέφια απολαμβάνοντας την κάθε σκηνή.



Ο Andrew Davis δεν είναι ένας σκηνοθέτης του οποίου το όνομα είναι γνωστό σε πολλούς θεατές, υποθέτω, αλλά έχει δημιουργήσει ένα εντυπωσιακό σύνολο έργων δράσης: Το "Code of Silence" ήταν η καλύτερη ταινία του Chuck Norris, το "The Package" ήταν ένα καταπληκτικό θρίλερ με τον

Gene Hackman, ενώ σκηνοθέτησε και το κινηματογραφικό ντεμπούτο του Seagal στο "Above The Law" (1988). Το Under Siege ήταν και η αφορμή για να του γίνει πρόταση από τη Warner Bros για να σκηνοθετήσει το The Fugitive (1993) με τον Harrison Ford.

Όλα τα στοιχεία που κάνουν τις ταινίες δράσης της δεκαετίας του 1990 τόσο διασκεδαστικές: Ο ρυθμός, οι πυροβολισμοί, η σαφήνεια του κινήτρου των χαρακτήρων, οι εκπλήξεις, και οι ανατροπές είναι εδώ, στο Under Siege.

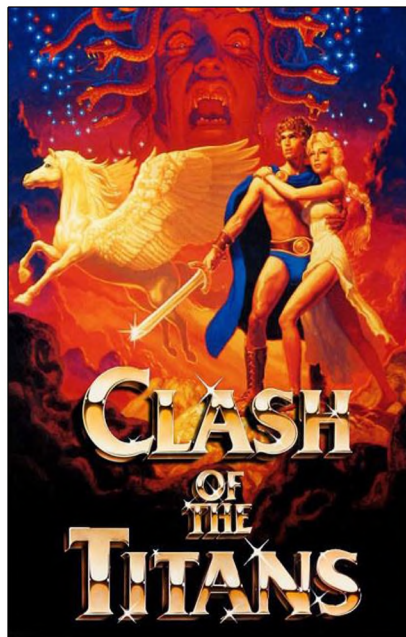


CLASH OF THE TITANS

1991

Η μυθολογία είναι η κληρονομιά περασμένων αιώνων. Και η πρωτότυπη ταινία, Clash of the Titans, είναι ένα κλασικό παράδειγμα αυτού του τύπου μυθολογίας. Πρόκειται για μια κινηματογραφική μεταφορά του μύθου του Περσέα και της προσπάθειάς του να πολεμήσει τόσο τη Μέδουσα όσο και το τέρας Kraken για να σώσει την πριγκίπισσα Ανδρομέδα.

Ο Ray Harryhausen είναι ίσως περισσότερο γνωστός για το JASON AND THE ARGONAUTS, οπότε δεν πρέπει να εκπλήσσει το γεγονός ότι μετά από μια δεκαετία εργασίας στην ταινία Sinbad, ο άρχοντας του stop motion animation επέστρεψε στο σύμπαν της ελληνικής μυθολογίας. Ο Ray Harryhausen χρησιμοποίησε τη συγκεκριμένη τεχνική ειδικών εφέ για να δημιουργήσει τα διάφορα πλάσματα. Ο Harryhausen ήταν επίσης συμπαραγωγός της ταινίας και αποσύρθηκε από τον κινηματογράφο λίγο μετά την κυκλοφορία της ταινίας, κάνοντας έτσι την τελευταία του μεγάλου μήκους ταινία. Παρά τις ομοιότητες της μηχανικής κουκουβάγιας Bubo με το droid R2-D2 της ταινίας Star Wars του 1977, ο Harryhausen ισχυρίστηκε ότι ο Bubo δημιουργήθηκε πριν από την κυκλοφορία του Star Wars.

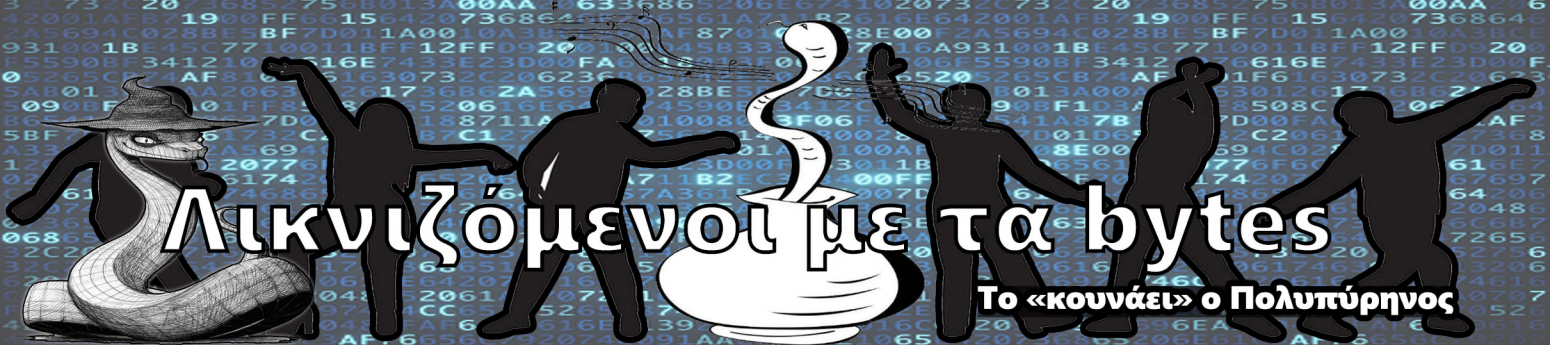


Η ταινία ήταν ιδέα του συγγραφέα Beverley Cross. Η Columbia Pictures αρχικά επρόκειτο να διανείμει την ταινία έχοντας γυρίσει τις περισσότερες ταινίες του Harryhausen και του παραγωγού Charles H. Schneer, αλλά μετά από αλλαγή φρουράς στο στούντιο, εγκατέλειψαν το έργο κατά την προπαραγωγή, λέγοντας ότι ήταν πολύ ακριβό. Ο Schneer το πήγε στην Orion Pictures που επέμενε στον Arnold Schwarzenegger για τον τον πρωταγωνιστικό ρόλο, αλλά ο παραγωγός αρνήθηκε καθώς ο ρόλος περιλάμβανε πάρα πολύ διάλογο. Στη συνέχεια δοκίμασε τη Metro-Goldwyn-Mayer η οποία συμφώνησε να χρηματοδοτήσει.



Πλοκή: Ο Περσέας (Harry Hamlin), γιος του Έλληνα θεού Δία (Laurence Olivier), μεγαλώνει σε ένα έρημο νησί. Η μοίρα του είναι να παντρευτεί την πριγκίπισσα Ανδρομέδα (Judi Bowker), η οποία κάποια μέρα θα κυβερνήσει την πόλη της Ιόππης. Αλλά όσο ο σάτυρος Κάλιμπος (Neil McCarthy) -που χρησιμοποιεί έναν γιγάντιο γύπα για να απαγάγει την ψυχή της Ανδρομέδας κάθε βράδυ- είναι ζωντανός, κανείς δεν μπορεί να την παντρευτεί. Ο Περσέας ταξιδεύει στην Ιόππη, όπου πρέπει να νικήσει τον Κάλιμπο και άλλα μυθολογικά τέρατα για να σώσει την Ανδρομέδα.





Μαθαίνω που λέτε ότι η Roberta Williams (παλιά γκόμενα του ShadowCaster) έβγαλε νέο παίγνιο μετά από 25+ χρόνια με τον τίτλο "Colossal Cave", και λέω «Οκ, ας μάθω περισσότερα μιας και η Sierra συνέβαλε τα μέγιστα στο να γίνω ο Άνδρας που είμαι σήμερα». Πάω λοιπόν στο κανάλι του Metal Jesus (δεν μου αρέσει το «soy boy πουρείτζερ» στυλάκι του MJ, αλλά σέβομαι τις γνώσεις του) για να μάθω περισσότερα, και τί βλέπω; Ακόμα και ο MJ (παλιός εργαζόμενος της Sierra και fanboy του ζεύγους Williams) δυσανασχετεί σφόδρα με τις σχεδιαστικές επιλογές της Ρομπέρτα...

Πιο συγκεκριμένα, βλέπω έναν αρχικό γρίφο να είναι πιο κουφός ακόμα και από εκείνον με το μέλι στο δάσος του King's Quest V... Να βρίσκει δηλαδή ο παίκτης ένα μαγικό ραβδί κάτω, να το μαζεύει (τί πιο λογικό), και μετά από λίγο να συναντά ένα πουλάκι το οποίο να προσπαθεί να πιάσει με ένα κλουβί που επίσης έχει βρει νωρίτερα αλλά το πουλί να μην κάθεται. Και γιατί φοβάται το πουλάκι; (Το πουλί το πουλάκι, δεν μου δίνει πια φιλάκι!) Μα φυσικά γιατί ο παίκτης έχει στο inventory του το μαγικό ραβδί(!) Άρα; Άρα πρέπει πρώτα ο παίκτης να αφήσει κάτω το ραβδάκι, να πιάσει το πουλάκι, και μετά να ξαναπάρει το ραβδάκι από κάτω και να συνεχίσει. Είναι λογική αυτή ρε Ροβέρτα, Ροβέντα, Χούβερ, Ηλεκτρολούξ, πώς στο καλό σε λένε; Τι έκανες; Πας καλά; Την παλεύεις; Και σαν να μην έφθανε αυτή η "moon logic" κάποιων γρίφων, μετά από λίγο στο βίντεο του MJ βλέπω ότι το παιχνίδι έχει και random action σκηνές με κάτι νανάκια που εμφανίζονται από το πουθενά, πετάνε κάτι στιλέτα και, αν δεν είσαι αρκετά γρήγορος, απλά πεθαίνεις. Ότι να 'ναι απλά!



Ηρέμησε αγοράρα μου, ένα μουστάκι από τρίχα γάτας σε βάλαμε να φτιάξεις, πώς κάνεις έτσι;



Αααααααααα! Ένα νανάκι με στιλέτο και ξέχασα να κάνω save ρε #@!%!



Το ραβδάκι μου, το ραβδάκι μου, θέλω το ραβδάκι μου!

Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

Υ.Γ.1 Έφαγα μια μπρι(τ)ζόλα σε ένα εστιατόριο με «αστέρι Μισελέν» και ήταν λάστιχο!

Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο τεύχος 67!

Υ.Γ.3 Sonic, πότε θα μάς στείλεις γράμμα ρε;



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



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

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