

RETROID

Τεύχος 8
Ιούλιος 2023

Αφιέρωμα

Βγούρι

MASK
MOBILE ARMORED STRIKE KOMMAND



**ATARI
LYNX**

Παρουσίαση
TIGER
LCD Games

EROTIC SOFTWARE

VALERIOS GAMEBOIS

Λογοθέτη 82
Βέροια

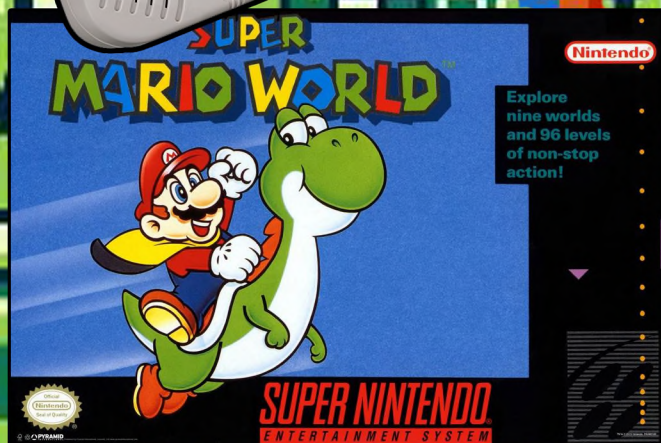


Τα πάντα για Nintendo
Για το Gameboy σας
Για το Nes σας
Για το Super Nes σας
Για την Super πεθερά σας

Τα πρώτα cartridge
με ερωτικό περιεχόμενο



Βαλέριος Γκέμποις ο άγριος



Το 8ο τεύχος του Retroid είναι εδώ, και αυτή τη φορά (ξέρω πως το περιμένατε πως και πως). Σε αυτό το τεύχος έχουμε φτάσει τις 104 σελίδες. Ναι, είναι περισσότερες από κάθε άλλη φορά αλλά αυτό δεν σημαίνει πως συνέχεια θα αυξάνονται. Όπως θα καταλάβατε δεν έχω εξαρχής πλάνο για το πόσες σελίδες θα έχει το εκάστοτε νέο τεύχος. Ο αριθμός των σελίδων εξαρτάται από αρκετούς παράγοντες. Για παράδειγμα από το πόσα άτομα θα συμμετέχουν, πόσο μεγάλα θα είναι τα κείμενα που θα μου στείλουν, ποια γραφικά θα χρησιμοποιήσω σε κάθε άρθρο, κι έτσι προκύπτει ο αριθμός των σελίδων. Φυσικά τα παραπάνω ισχύουν και για όλα τα δικά μου άρθρα που σε κάθε τεύχος, έτσι και αλλιώς, είναι και τα περισσότερα σε αριθμό. Δεν θέλω να σας το χαλάσω αλλά μην περιμένετε το επόμενο τεύχος να είναι απαραίτητα με περισσότερες σελίδες.

Λίγα λόγια για το πως φτιάχνω τις σελίδες. Χρησιμοποιώ τις εφαρμογές της Adobe, το Illustrator και το Photoshop. Ένα review μπορεί να μου πάρει από δύο ώρες έως και μερικές ημέρες (μην φανταστείτε πως κλείνω και 8ωρα μπροστά στον υπολογιστή). Ειδικά τα mega review που συνήθως είναι 6 με 7 σελίδες μπορούν να μου πάρουν και πέντε ημέρες. Ο λόγος είναι καθαρά ο γραφιστικός τομέας γιατί πρέπει να βρω εικόνες από το παιχνίδι, γραφικά που να ταιριάζουν με το θέμα του παιχνιδιού (συχνά αυτά δεν είναι PNG αλλά πρέπει να τα "κόψω" εγώ) και τέλος να ταιριάξω τα κείμενα με τις εικόνες και τα γραφικά για ένα όμορφο συνολικό αποτέλεσμα. Εδώ βέβαια το "όμορφο" είναι αρκετά υποκειμενικό. Δεν είμαι γραφίστας αλλά καθαρά το κάνω από χόμπι. Η αλήθεια είναι πως μέσα από το περιοδικό έχω μάθει αρκετά πράγματα επάνω στην γραφιστική και μπορείτε να το δείτε αν ρίξετε μια ματιά στα πρώτα τεύχη σε σύγκριση με τα τελευταία.

Αν αναρωτήθηκε κανείς γιατί σε κάθε τεύχος γράφω εγώ αποκλειστικά τα review για Amstrad, Spectrum και το mega review, θα αναφέρω απλά πως δεν μου στέλνει κανείς άρθρα για αυτά τα συστήματα. Ειλικρινά δεν το έχω πάρει εργολαβία και δεν έχω κόλλημα να τα γράφω εγώ, κάθε άλλο μάλιστα. Γράφω σε κάθε τεύχος για ένα παιχνίδι σε Amstrad και Spectrum γιατί δεν αξίζει να έχουμε μόνο για Commodore 64 και Amiga. Όποιος μου στείλει ένα πραγματικά μεγάλο και αναλυτικό άρθρο για κάποιο παιχνίδι εννοείται πως θα είναι το mega review του επόμενου τεύχους. Απλά μέχρι τώρα δεν έχει τύχει και έτσι γράφω τα άρθρα εγώ. Όχι, το καλάμι δεν το καβάλησα ακόμη.

Δέχθηκα και αρκετές αρνητικές κριτικές (καλοδεχούμενες βέβαια) και πρέπει να ξεκαθαρίσω ορισμένα πράγματα. Το Retroid είναι πραγματικά δωρεάν μέσω PDF, και μέσω της ιστοσελίδας του www.retroid.gr (γιατί μερικοί δεν το πίστεψαν και νόμιζαν πως στην ιστοσελίδα ζητάω χρήματα). Υπάρχει το πεδίο Donation στην ιστοσελίδα, ναι, αλλά δεν βάζω το μαχαίρι στον λαιμό κανενός. Είναι καθαρά προαιρετικό, και όποιος έχει την καλή θέληση και μπορεί ας προσφέρει. Άλλο πάλι αρνητικό σχόλιο που έλαβα ήταν το γιατί κάποιος να διαβάσει review για τα γνωστά παιχνίδια; Μα και σαφώς όλοι γνωρίζουμε αυτά τα παιχνίδια. Ο λόγος για να τα διαβάσει κάποιος στο περιοδικό είναι να διαβάσει μια διαφορετική άποψη. Γιατί όχι;

Αναρωτιέμαι τώρα, διαβάσει κανείς αυτό το εισαγωγικό κείμενο ή τσάμπα το γράφω;

Μέχρι την επόμενη φορά...

telonio

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 4-6** Bride of Frankenstein-Commodore 64
- 7-8** Bomb Jack-Spectrum ZX
- 9-10** Bad Dudes vs Dragon Ninja-Amstrad CPC 6128
- 11-12** Shinobi-Sega GameGear
- 13-14** Heart of Darkness-Playstation 1
- 15-17** Asterix and the secret mission-Sega GameGear
- 18-24** Mega Review Blood Money-Amiga
- 26-29** Bubble Bobble-Arcade
- 30-32** Magician Lord-Neo Geo
- 33-35** Wrestlefest-Arcade
- 37** Hints'n'Tips
- 38-44** Erotic Software
- 39** Hints'n'Tips
- 46-48** Guts'n'Gurters-PC
- 49-52** Φλασιές
- 53-59** Παρουσίαση Atari LYNX
- 60-61** Η αβάσταχτη περιπλοκότητα του Sega Mega CD
- 62-65** Tiger LCD Games
- 66** Arcade vs LCD Monitors
- 68-70** Μετροπή τροφοδοτικού από PC σε Amiga
- 71-72** Μια ημέρα στα Arcades
- 73-82** Αφιέρωμα περιοδικό ΑΓΟΡΙ
- 83-89** Αφιέρωμα κινούμενα σχέδια MASK
- 91-94** Διήγημα επιστημονικής φαν.
- 96-102** Cinecritics
- 103** Πόσο θα ήθελα

The Bride of FRANKENSTEIN



Alucard

Publisher: Ariolasoft • Type: Action • Year: 1987 • Platform: Commodore 64

Καθώς τα ουρλιαχτά των λύκων μέσα στη νύχτα ακούγονταν από απόσταση, το φως του φεγγαριού έπεφτε στο παλιό νεκροταφείο εμφανίζοντας όλα όσα κάποιος δεν θα ήθελε να δει την ημέρα. Η φιγούρα της έστεκε εκεί αγέρωχη και αέρινη. Το πρόσωπό της φωτίστηκε από την αντανάκλαση ενός κεραυνού ο οποίος έπεσε μέσα στο νεκροταφείο και τα έντονα και άγρια χαρακτηριστικά της έγιναν ορατά μέσα στο σκοτάδι. Ήταν αποφασισμένη να σκάψει όσους τάφους χρειαστεί προκειμένου να ξεθάψει τα σαπισμένα πτώματα για ανασυνθέσει το σώμα του αγαπημένου της. Ήταν η νύφη του Φράνκενσταϊν!

1987 λοιπόν και η Ariolasoft (γλωσσολόγος κι αυτός), εκδίδει το αλήστου μνήμης Bride of Frankenstein για τους 8-bit υπολογιστές βασισμένο στην ομώνυμη ταινία του 1935 η οποία αποτελούσε συνέχεια του θρυλικού και μοναδικού διηγήματος «Φράνκενσταϊν» της Mary Shelley.

Σενάριο

Περιέργως, το σενάριο δεν ακολουθεί την ιστορία της ομώνυμης ταινίας. Αξίζει να υπενθυμίσουμε ότι το τέρας του Φράνκενσταϊν είχε αναστηθεί στο εργαστήριο του Henry Frankenstein και του καμπούρη βοηθού του Fritz συνδέοντας μέλη από φρεσκοθαμμένα πτώματα κι απαγχονισμένους εγκληματίες. Στην ομώνυμη ταινία αυτού του παιχνιδιού (η οποία αποτελούσε συνέχεια της πρώτης "Frankenstein"), δυστυχώς η νύφη δεν ήθελε... ιδιαίτερα να παντρευτεί το τέρας του Φράνκενσταϊν προκαλώντας του ανείπωτη θλίψη καθώς αντιλαμβανόταν πως ακόμη και αυτή που αποτελούσε όμοιο είδος με τον ίδιο, τελικά τον μισούσε.

Στο Bride of Frankenstein της Ariolasoft, η ιστορία αλλάζει και η νύφη του τέρατος του Φράνκενσταϊν επιχειρεί να επαναφέρει το σώμα του άνδρα της στη ζωή. Έχοντας αποφασίσει πως θα παντρευτούν όταν τα καταφέρει, θα

πρέπει να βρει αρκετά από τα μέλη και ζωτικά όργανα (όπως η καρδιά, το μυαλό, το συκώτι και τα πνευμόνια) που του λείπουν και να τα μεταμοσχεύσει σε αυτόν. Και ποιο είναι το κατάλληλο μέρος για να βρει όλα αυτά τα όργανα; Μα προφανώς το νεκροταφείο δίπλα στον πύργο όπου κείται ο αγαπημένος της.

Αν νομίζετε όμως ότι πρόκειται για μια απλή υπόθεση κάνετε λάθος. Το μέρος εκτός από κατασκότεινο και ζοφερό, κρύβει μεγάλο αριθμό απειλών καθώς τα πνεύματα των νεκρών δεν συμφωνούν ακριβώς μ' αυτό που η επιχειρεί να κάνει η νύφη. Έτσι, η ηρωίδα μας πρέπει να περιπλανηθεί σε αναρίθμητα μουντρούμια, περάσματα, εργαστήρια και φυσικά στο νεκροταφείο προκειμένου να συλλέξει τα απαραίτητα όργανα για να επαναφέρει στη ζωή τον αγαπημένο της. Ακόμη χειρότερα όμως, πολλά από τα περάσματα και τις κρύπτες είναι κλειδωμένα συνεπώς πρέπει να βρει και τα κατάλληλα κλειδιά προκειμένου να έχει πρόσβαση στο εσωτερικό τους.

Shall each man," cried he, "find a wife for his bosom, and each beast have his mate, and I be alone?



Δεν βλέπω να μας αφήνουν να κάνουμε τη δουλειά μας βραδιάτικα.

Κι όπως είναι αναμενόμενο η εκταφή δεν μπορεί να γίνει με τα χέρια, συνεπώς χρειάζεται κατάλληλα εργαλεία (φτυάρι και αξίνα) και άλλα αντικείμενα προκειμένου να ολοκληρώσει αυτό που είναι αποφασισμένη να κάνει. Εξάλλου, ο μέλλον σύζυγος μας περιμένει στην οροφή του πύργου. Δύσκολα τα πράγματα, αλλά η αγάπη θέλει θυσίες.

Σενάριο

Το παιχνίδι μάς καλωσορίζει με μια εισαγωγική οθόνη όπου εμφανίζεται αλυσοδεμένος ο αγαπημένος μας Frankie υπό τη μουσική υπόκρουση του Toccata and Fugue του Johann Sebastian Bach. Προφανώς ιδανική μουσική για horror game. Ξεκινάμε λοιπόν στην είσοδο του πύργου όπου η κλασική σύνθεση του J.S. Bach σταματά κι αντιλαμβανόμαστε γρήγορα ότι στην οθόνη εκτός από τον χώρο που κινούμαστε εμφανίζονται και οι ζωτικές ενδείξεις του χαρακτήρα μας όπως ο ρυθμός που χτυπά η καρδιάς της και η ενέργειά της σε μορφή ενός πράσινου υγρού σε έναν ογκομετρικό σωλήνα. Επίσης παρατηρούμε ότι η ξανθιά ηρωίδα μας, χμμμ... «το τρώει το φαί της», καθώς προσωπικά δεν έχω ξαναδεί πιο ευτραφές sprite σε video-game των 8-bit υπολογιστών. Λεπτομέρεια θα μου πείτε (εξαιρετικά εμφανής βέβαια), οπότε ας πάμε παρακάτω.

Καθώς ξεκινούμε την περιπλάνηση στα διάφορα δωμάτια παρατηρούμε ότι αρκετές από τις πόρτες είναι κλειδωμένες, έτσι πρέπει να εντοπίσουμε τα κρεμασμένα από τους τοίχους κατάλληλα κλειδιά προκειμένου να δούμε τί κρύβεται πίσω από αυτές. Το παιχνίδι αποτελείται από συνολικά εξήντα εικόνες που περιλαμβάνουν χώρους τόσο εντός του πύργου, όσο και έξω από αυτόν και κρύβουν αρκετούς κινδύνους όπως αναστημένους σκελετούς και φαντάσματα.



**Η νύφη μπήκε στον πύργο.
Σημάνετε τις καμπάνες.**

Κάθε φορά που ερχόμαστε σε επαφή με κάποιο απέθαντο πλάσμα ο ρυθμός που χτυπά η καρδιά μας ανεβαίνει όλο και γρηγορότερα μέχρι που στο τέλος δεν αντέχει κι επέρχεται το μισητό game over. Αν απομακρυνθούμε από τον κίνδυνο, και αφού περάσει λίγος χρόνος, ο ρυθμός της καρδιάς

που χτυπά η καρδιά μας ανεβαίνει όλο και γρηγορότερα μέχρι που στο τέλος δεν αντέχει κι επέρχεται το μισητό game over. Αν απομακρυνθούμε από τον κίνδυνο, και αφού περάσει λίγος χρόνος, ο ρυθμός της καρδιάς επανέρχεται στο φυσιολογικό. Ιδιαίτερα σημαντικό είναι επίσης το πράσινο υγρό που αναπληρώνει την ενέργειά μας και το οποίο υπάρχει μόνο σε συγκεκριμένα δωμάτια.



I'm digging graves, below that crazy moon.

Στην πορεία μας στον πύργο θα συναντήσουμε στα μπουντρούμια αλυσοδεμένους ανθρώπους οι οποίοι αποτελούν... χμμμ... ιδανικούς δότες οργάνων για τον αγαπημένο μας. Η αξίνα που εντοπίζουμε στο δρόμο μας θα χρειαστεί σίγουρα για τη δουλειά αυτή. Χρήσιμη επίσης είναι η λάμπα που θα βρούμε σε κάποιο δωμάτιο προκειμένου να φωτίσουμε τα δωμάτια που δεν υπάρχουν πυρσοί.

Πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι θέλει ιδιαίτερο ψάξιμο καθώς τα κλειδιά που ξεκλειδώνουν τις πόρτες είναι πολλά και δεν υπάρχει το παραμικρό στοιχείο για το ποια πόρτα ξεκλειδώνει το καθένα. Και σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, μπορούμε να κουβαλάμε ένα και μόνο κλειδί κάθε φορά. Ιδιαίτερα εκνευριστικό είναι επίσης το «στρίμωγμα» από τους απέθαντους καθώς το sprite μας σε αυτές τις περιπτώσεις δεν μπορεί να κινηθεί και ο θάνατος είναι αναπόφευκτος.



Γραφικά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι γενικά καλά και τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι αρκετά. Θα προτιμούσα να είναι λιγότερο λαμπερά ώστε να προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού (οι εικόνες του παιχνιδιού στη διχρωμία του Spectrum μου άρεσαν περισσότερο), αλλά ακόμη κι έτσι είναι καλοσχηματισμένα και σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, καταλαβαίνει κανείς τι βλέπει στην οθόνη. Δυστυχώς δεν υπάρχει scrolling ή κάποιο ιδιαίτερο animation στο background, συνεπώς τα καλοσχηματισμένα γραφικά τα χαίρεται κανείς μόνο σε στατική μορφή.

Ήχος

Όπως αναφέρθηκε, το επιβλητικό Toccata and Fugue στην αρχή του παιχνιδιού χάνεται με το που ξεκινά η δράση και απομένουν μόνο κάποια ηχητικά εφέ από τον χτύπο της καρδιάς της ηρωίδας μας και τους ήχους από τα χτυπήματα που μας καταφέρουν τα απέθαντα πλάσματα. Που και που, στον πύργο ακούγονται επίσης κάποιοι ήχοι από κεραυνούς. Κατά τα λοιπά, τα αποτελέσματα στον τομέα αυτό είναι μετριότατα.



Η απόδειξη πως ο Franky ήταν Κρητικός.

Γενικά

Έχω την εντύπωση ότι το Bride of Frankenstein απέχει αρκετά από το να χαρακτηριστεί από τα καλά παιχνίδια τρόμου στον Commodore 64. Η υπερβολική του δυσκολία, οι αχανείς χώροι με τον σχεδιασμό τους να επαναλαμβάνονται από οθόνη σε οθόνη αλλά και η έλλειψη επιβλητικής ατμόσφαιρας (παρά το σενάριο), συνέβαλαν ώστε ο συγκεκριμένος τίτλος να μην μείνει στη μνήμη των περισσότερων gamers.

Η προσπάθεια της Ariolasoft κρίνεται μεν φιλότιμη, αλλά δεν έφθασε το αποτέλεσμα που θα ανέμεναν οι οπαδοί των παιχνιδιών τρόμου της εποχής.



Άντε πάλι, η ιστορία της ζωής μου με αυτά τα θέματα.



Πριν παίξετε

Δείτε αν θέλετε την ομώνυμη ασπρόμαυρη ταινία του 1935 κι αν απογοητευτείτε από το φινάλε της ιστορίας, φορτώστε το παιχνίδι προκειμένου να αλλάξετε το τέλος σε κάτι πιο ρομαντικό. Εγώ πάντως, όπως η παραπάνω εικόνα προδίδει, δεν τα κατάφερα.



BOMB JACK



Publisher: Elite Systems • Type: Platform • Year: 1986 • Platform: Spectrum ZX

Όταν ήσουν μικρός σου άρεσε να τρομάξεις την γιαγιά σου με τις κροτίδες κάθε Πάσχα. Τώρα που μεγάλωσες πλέον, καλύτερα θα είναι να αφήσεις την ασχολία σου να κατασκευάζεις εκρηκτικούς μηχανισμούς και να τους πουλάς σε τρομοκρατικές οργανώσεις. Γιατί ξέρεις, η αλήθεια δεν είναι πως τα σίδερα είναι για τους λεβέντες, κάθε άλλο.

Σενάριο

Η έκδοση του 1986 δεν είχε καν κάποιο στοιχειώδες σενάριο. Έτσι μπορεί να υποθέσει ο καθένας ότι νομίζει. Ο Jack είναι εξωγήινος με υπέρ-δυνάμεις που προσπαθεί να σώσει την ανθρωπότητα από τα τέρατα. Μήπως θέλει απλά να τοποθετήσει βόμβες στα μέρη που φαίνονται στα back-grounds; Είναι απλά ένας τρομοκράτης;

Ποιός ξέρει; Ίσως η αντιτρομοκρατική υπηρεσία;

Gameplay

Το να προσπαθώ να εξηγήσω το gameplay σε ένα τόσο κλασικό παιχνίδι όπως το Bomb Jack, είναι σαν να προσπαθώ να μάθω το αλφάβητο σε έναν 50χρονο.

Εν συντομία, για όσους τους έδωσαν να διαβάσουν το περιοδικό οι πατεράδες τους και μόνο, ο βομβιστής Jack έχει την δυνατότητα να πετά όπως ακριβώς ο Superman σε όλη την πίστα. Σκοπός είναι να αυξήσετε το σκορ, και αυτό θα το καταφέρετε μαζεύοντας τις βόμβες των οποίων ανάβει το φτίλι κατά σειρά. Έτσι κάθε βόμβα θα σας δώσει 200 πόντους, ενώ αν πάρετε βόμβα που δεν έχει αναμμένο το φτίλι τότε θα λάβετε μόνο 100 πόντους.



Αμάν! Πολύ ψηλά είναι πως θα κατέβω τώρα;

Οι βόμβες είναι διάσπαρτες στην οθόνη και υπάρχουν πλατφόρμες που μπορείτε να περπατήσετε. Φυσικά η δυσκολία είναι οι εχθροί που κυκλοφορούν απρόκοπα μέσα στην πίστα. Το να τους αποφύγετε και να μαζεύετε τις βόμβες που πρέπει δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Κάποιες στιγμές εμφανίζεται ένα bonus που αν το πάρετε ταυτόχρονα όλοι οι εχθροί θα ακινητοποιηθούν για λίγα δευτερόλεπτα και θα αλλάξουν μορφή. Αν ακουμπήσετε έναν εχθρό σε αυτή την κατάσταση θα ανταμειφθείτε με αρκετό έξτρα σκορ.



Αυτό είναι το gameplay εν ολίγοις. Απλά πράγματα χωρίς τις περιπτεές κινηματογραφικές φανφάρες των σημερινών παιχνιδιών. Και για αυτό τον λόγο όλα αυτά τα παιχνίδια είναι διαχρονικά.

Γραφικά

Το ότι κατάφερναν παλαιότερα περιοδικά να γεμίζουν μισή σελίδα με γραφόμενα για τα γραφικά σε ανάλογα παιχνίδια, είναι κάτι που με ξεπερνά. Τα γραφικά σίγουρα δεν διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας αλλά κάνουν μια χαρά την δουλειά τους. Ο ήρωας όπως και τα εχθρικά sprites είναι αρκετά μικρά σε μέγεθος, και σε μαύρο χρώμα. Το animation είναι στοιχειώδες και ο ήρωας αν έχει τρία frames είναι ζήτημα. Εντάξει δεν νομίζω να περίμενε κανείς το smooth animation που έχει η arcade έκδοση σε 8-bit μηχανήμα. Πάντως, στα background έχει δοθεί η απαραίτητη προσοχή από τους προγραμματιστές. Είναι αρκετά εντυπωσιακά με αρκετή λεπτομέρεια σε κάποιες περιπτώσεις. Πάντως, ένα θέμα που πρέπει να αναφέρω είναι πως μερικές φορές και για μια στιγμή, οι χαρακτήρες είναι λίγο δύσκολο να τους διακρίνουμε, αφού μπερδεύονται με τα χρώματα των backgrounds (καταραμένο attribute clash).

Υπάρχουν τρεις πίστες που αλλάζει το background και μετά αλλάζουν θέση οι πλατφόρμες και γίνονται όλο και πιο περίπλοκες. Στην πρώτη πίστα παίζετε με φόντο μια πυραμίδα και την Σφίγγα, στην δεύτερη πίσω σας είναι ο περίφημος Παρθενώνας, στη τρίτη πίστα για φόντο υπάρχει ένα εντυπωσιακό κάστρο, ενώ στην τέταρτη πίστα υπάρχει ένα μυστήριο φόντο (που θυμίζει το grid από το Tron).



Ποιός από εσάς πήρε το χρυσελεφάντινο άγαλμα της Αθηνάς;

Ήχος

Όσο και να προσπαθώ να γράψω κάτι επιτέλους θετικό για τον Spectrum, ο τομέας του ήχου με το κύκλωμα κάτω από το επίπεδο της φτώχειας και το τρισάθλιο ηχείο, δεν μου αφήνουν (ως συνήθως) πολλά περιθώρια για κάτι αξιόλογο. Ουiiiiiiουουου, μπλιμπ, μπλιμπ λοιπόν.

Γενικά

Ένα καλό ερώτημα παραμένει είναι αν ο Jack είναι ήρωας ή εγκληματίας. Γιατί με μόνη ιδιότητα να τοποθετεί βόμβες είναι κομμάτι δύσκολο να τον κατατάξουμε στο πάνθεον με τους ήρωες. Όπως και να έχει, το παιχνίδι έχει αρκετά εθιστικό gameplay και για αυτό έχει κρατήσει τόσες δεκαετίες τους οπαδούς του (κάτι ξέρουν). Αν τυγχάνει και κατεβήκατε μόλις από άλλον Γαλαξία, προτείνω να δοκιμάσετε να παίξετε το παιχνίδι με ένα από τα πολλά σας χέρια. Ξεχάστε την arcade και τις 16-bit εκδόσεις και την κατάκτηση του ανθρωπίνου είδους και του πλανήτη, παίξτε στον γομολάστιχα το παιχνίδι για να νιώσετε την γνήσια αίσθηση.



Επιθερώντας τα στρέμματα με το σπάρι.

Πριν παίξετε

Πηγαίνετε στο χωριό Βροντάδες στην Χίο το επόμενο Πάσχα, ντυμένος σαν τον Bomb Jack με μάσκα και μπέρτα. Δώστε του να καταλάβει με τα βεγγαλικά και αφήστε τους νεαρούς να σας κοιτούν με περιέργεια.



Δεν είναι τόσο άσχημο όσο το Bubble Bobble όπου θα σας ζητούσα να ντυθείτε δεινόσαυρος. Έτσι δεν είναι;



BAD DUDES

VS. DRAGON NINJA



Publisher: Imagine • Type: Platform • Year: 1988 • Platform: Amstrad 6128

Διαφορετικά Bad dudes vs Dragon Ninja όπως είναι κανονικά ο τίτλος του παιχνιδιού από την έκδοση των arcades. Το παιχνίδι μας το έφερε στον Amstrad η Imagine. Μετά από την απόκτηση της μαύρης ζώνης, είστε έτοιμοι για να ρίξετε μερικές φάπες;

Σενάριο

Κάπου στην Αμερική (που αλλού θα μου πείτε) κάποιοι Νίντζα έχουν απαγάγει τον πρόεδρο της χώρας (το FBI, η αστυνομία και ο στρατός έχουν πάει διακοπές στις Μπαχάμες) και ο μοναδικός που μπορεί να κάνει κάτι είστε εσείς (ή διαφορετικά είστε ο μόνος που μπορεί να βγάλει το φίδι από την τρύπα).

Εδώ λοιπόν αρχίζει η δράση, καθώς σαν master που είστε στις πολεμικές τέχνες, επιστρατεύετε να σώσετε τον πολιτικό από τους κακούς. Όπως φαντάζεστε και πολιτικός να μην υπήρχε στη μέση, δεν θα υπήρχε λόγος να μην ξεκινήσετε μάχη ενάντια στους Νίντζα. Απλό σενάριο αλλά μην ξεχνάτε πως και οι ταινίες του 1980 που οι Νίντζα είχαν την τιμητική τους στον Αμερικάνικο κινηματογράφο, δεν είχαν δακρύβρεχτα και πολύπλοκα σενάρια όπως έχουν οι σημερινές ταινίες.

Gameplay

Οι εχθροί που σας επιτίθενται είναι κατά βάση μπλε Νίντζα. Όμως περιστασιακά θα δείτε και γυναίκες με ολόσωμα κολάν να έρχονται εναντίον σας με άγριες διαθέσεις. Επίσης, στον δρόμο (δηλαδή στο κάτω μέρος της οθόνης) θα πρέπει να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά για πιθανή εμφάνιση άγριων σκύλων που τρέχουν για να σας κάνουν μεζέ.



Φίλε ο σκύλος σου έφυγε!

Η αλήθεια είναι πως συχνά γίνεται ένας ψιλοχαμός στην οθόνη. Εμφανίζονται αρκετά εχθρικά sprites που έχουν όλα σκοπό να σας ξυλοφορτώσουν και να σας στείλουν στο νοσοκομείο. Όλους αυτούς τους εχθρούς μπορείτε να τους αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά και σβέλτα με γροθιές και κλωτσιές (είδατε, τόσα χρόνια στη σχολή καράτε πίνουν επιτέλους κόπο). Ένα χτύπημα αρκεί για κάθε εχθρό, εκτός βέβαια για τα big boss που βρίσκονται στο τέλος κάθε πίστας.

Προς μεγάλη σας χαρά, μερικοί εχθροί σας αφήνουν κάποιου είδους όπλα ή και bonus (χρόνου και ενέργειας) αφού βέβαια πρώτα τους ξυλοφορτώσετε κατάλληλα. Τα όπλα είναι βασικά δύο, το ένα είναι μαχαίρι και το δεύτερο είναι nuchaku (Ελληνιστί αστεράκι). Για να βγάλετε εκτός μάχης έναν εχθρό με το μαχαίρι θα πρέπει να τον πλησιάσετε σε πολύ κοντινή απόσταση. Το nuchaku από την άλλη πλευρά είναι πιο αποτελεσματικό, αφού μπορείτε να το ρίξετε στον εχθρό από αρκετή απόσταση. Ακόμη, έχετε ένα μυστικό δυνατό και φυσικό όπλο την σουπερ γροθιά. Αυτή ενεργοποιείται κρατώντας την κατεύθυνση κάτω του joystick και πατημένο το fire για λίγα δευτερόλεπτα.

Η αλήθεια είναι πως συχνά γίνεται ένας ψιλοχαμός στην οθόνη. Εμφανίζονται αρκετά εχθρικά sprites που έχουν όλα σκοπό να σας ξυλοφορτώσουν και να σας στείλουν στο νοσοκομείο. Όλους αυτούς τους εχθρούς μπορείτε να τους αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά και σβέλτα με γροθιές και κλωτσιές (είδατε, τόσα χρόνια στη σχολή καράτε πιάνουν επιτέλους κόπο). Ένα χτύπημα αρκεί για κάθε εχθρό, εκτός βέβαια για τα big boss που βρίσκονται στο τέλος κάθε πίστας.



Πολύ κούλ αυτή η disco!

Γενικά

Απλές κινήσεις με το joystick και μπαίνετε αμέσως στο πολεμικό κλίμα της γρήγορης δράσης, μόλις από τα πρώτα δευτερόλεπτα. Είναι αρκετά εύκολο αν επιμένετε, αλλά δυσκολεύει όσο προχωράτε σε προχωρημένες πίστες. Το gameplay είναι εθιστικό και είναι ικανό να σας κρατήσει για πολύ καιρό. Δυστυχώς δεν υπάρχει η επιλογή 2 player mode όπως υπάρχει στην arcade έκδοση. Χαλάλι όμως, δώστε μερικά κλοτσίδα παραπάνω στους μπλε Νίντζα που νομίζουν πως μπορούν να μας δείρουν όλους.



Πες μου το πρόβλημα σου...

Γραφικά

Στον τομέα των γραφικών έχει γίνει μια προσεγμένη δουλειά. Τα backgrounds είναι σχεδιασμένα με προσοχή και με σωστή κατανομή χρωμάτων, χωρίς να μπερδεύονται τα sprites. Τα sprites είναι μέτρια σε ύψος και διαθέτουν αρκετά καλό animation (τουλάχιστον ο καρατέκα χαρακτήρας σας). Επίσης το scrolling της οθόνης είναι αξιόλογο και δεν προκαλεί προβλήματα. Η επική εισαγωγική οθόνη με τον Bruce Lee σε mode 1 είναι άσχετη με το παιχνίδι. Αν και είναι σίγουρα μια ευχάριστη νότα στον τομέα των γραφικών.

Πριν παίξετε

Η στολή Νίντζα που κράτησε η μάνα σας από μικρός, δεν σας κάνει πλέον θα πρέπει να το πάρετε χαμπάρι. Δείτε για μία ακόμη φορά μετά από τόσα χρόνια ταινίες με τον αξέχαστο Sho Kosugi και αφήστε τα αεροπλανικά γιατί είμαστε και σε μια ηλικία που δεν είμαστε για πολλά.

Ήχος

Όσο αφορά τον ήχο, το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι είναι πολύ καλό και χαρακτηρίζει ευχάριστα το παιχνίδι. Στο gameplay δεν ακούγεται μουσική παρά μόνο τα απαραίτητα ηχητικά εφέ. Επίσης στον 6128 λόγω μεγαλύτερης μνήμης από τον 464, υπάρχει και sampled speech. Βέβαια μην περιμένετε και κανένα διάλογο με 128kb έτσι;



Shinobi

Publisher: Sega • Type: Platform • Year: 1991 • Platform: Sega GameGear

Σύμφωνα με μια πρόχειρη δίκη μου έρευνα, 7 στα 10 παιδιά ηλικίας 8 έως 12 ετών της δεκαετίας του 90 επέλεγε να ντυθεί νιντζα στις Αποκριές ώστε να μπει όσο γίνεται πιο πολύ στον ρόλο που έβλεπε στις ταινίες της εποχής φορώντας τη στολή του -μαύρη αν ήταν κακός ή ασπρη αν ήταν καλός- νιντζα. Ένας άλλος τρόπος ήταν να παίζεις και κάποιο video game. Ειδικά αν ήσουν από τους τυχερούς που είχαν στην κατοχή τους ένα Gamegear, τότε το GG Shinobi ήταν η καλύτερη επιλογή.

Σενάριο

Όταν μία ισχυρή σατανική δύναμη εισβάλλει στη New City, ο δάσκαλος της σχολής Oboro των Shinobi, στέλνει τους καλύτερους μαθητές του να ερευνήσουν τί συμβαίνει. Όμως ο Μπλε, ο Κίτρινος, ο Πράσινος και ο Ροζ έχουν εξαφανιστεί χωρίς να υπάρχει ίχνος ζωής τους. Μόνο ένας, ο γηραιότερος και σοφότερος, Joe Musashi θα φορέσει ξανά τη στολή του λευκού Ninja και θα αναλάβει να βρει τους χαμένους νιντζα ώστε να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να καταστρέψουν την Πόλη του Φόβου.

Gameplay

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των side-scrolling platformer και παίζεται από ένα παίκτη. Μόλις ξεκινήσουμε, καλούμαστε να επιλέξουμε ποια από τις 4 περιοχές της Neo City θα ερευνήσουμε πρώτα. Οι περιοχές είναι οι εξής:

- **Highway** – Τοπίο γεμάτο αυτοκίνητα και πολυκατοικίες στο κέντρο της πόλης
- **Valley** – Η κοιλάδα με τον ορμητικό ποταμό και τον πανύψηλο καταρράκτη
- **Woodland** – Η περιοχή με την πυκνή βλάστηση και την παρατημένη παγίδα
- **Harbor** – Δεξαμενόπλοια αγκυροβολημένα στο λιμάνι χρησιμοποιούνται ως κατάλληλες κρυψώνες από τους εχθρούς της πόλης



Δεν είναι και τόσο καλή ιδέα να στέκομαι επάνω στο πορτμπαγκάζ...

Στο παιχνίδι χρησιμοποιούμε όλα τα πλήκτρα του GameGear. Εκτός από τον σταυρό κατεύθυνσης για τη κίνηση μας, χρησιμοποιούμε το πλήκτρο 1 για κοντινά χτυπήματα με το σπαθί μας και το πλήκτρο 2 για άλμα. Το πλήκτρο Start μας δείχνει τον Ninja που χρησιμοποιούμε κάθε φορά, τις προσευχές που έχουμε στην διάθεση μας, το Score μας και τις ζωές μας.

Και οι 4 περιοχές διαθέτουν αρκετή καθετότητα οπότε εκτός από την κίνηση προς τα δεξιά μην ξεχάσετε να τις ερευνήσετε και κάθετα. Στο τέλος κάθε μίας από τις παραπάνω περιοχές θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε το boss της περιοχής. Έτσι θα συναντήσουμε το ελικόπτερο, το ρομπότ ταγκ, τον υπερηχητικό νιντζα, το διαβολικό πρόσωπο και τον υπέρτατο μαύρο Ninja – ρομπότ.

Τα παραπάνω ισχύουν για όλους τους Ninja με μία μικρή διαφοροποίηση όμως: Το όπλο. Ο κόκκινος όπως είπαμε χρησιμοποιεί το σπαθί του όταν πατάμε το πλήκτρο 1. Ο ροζ πετά χειροβομβίδες σε μικρή απόσταση και μπορεί να κολλάει στις επιφάνειες ακόμα και ανάποδα σαν άλλος άνθρωπος-αράχνη, ο μπλε έχει το grapple hook με το οποίο χτυπά τους αντιπάλους του αλλά μπορεί να το χρησιμοποιήσει και ως σχοινί για μεγαλύτερα άλματα, ο πράσινος πετάει τα γνωστά αστεράκια shurikens ενώ τέλος ο κίτρινος χρησιμοποιεί σφαίρες της δύναμης των shinobi.

Κάθε φορά που σώζετε έναν Ninja τον έχετε έτοιμο προς επιλογή στο μενού με το πλήκτρο Start αλλά θα πρέπει να γνωρίζετε ότι χρησιμοποιούν την ίδια μπάρα ζωής. Έτσι αν σας έχουν μείνει 3 από τις 4 μπάρες ζωής και αλλάξετε Ninja, πάλι 3 από τις 4 θα έχετε στη διάθεσή σας. Μην απογοητεύεστε όμως καθώς σε διάφορα σημεία σε κάθε περιοχή θα βρείτε κουτιά με κρυμμένο περιεχόμενο. Αν και αρκετές φορές κρύβουν μέσα τους μηχανισμούς βόμβας με αντίστροφη μέτρηση, πολλές φορές θα βρείτε 1 ζωή, συμπληρώματα ενέργειας καθώς και Ninjutsu προσευχές. Τα σημεία τους είναι σταθερά κάθε φορά που παίζετε, οπότε αν μάθετε τις τοποθεσίες τους θα διευκολύνετε κατά πολύ το έργο σας.



Κάπου εδώ είναι η παραγγελία μου από την Αμερική.

Γραφικά

Στα γραφικά το παιχνίδι τα πάει αρκετά καλά τόσο στο θέμα των sprites όσο και στις περιοχές που θα συναντήσουμε. Ο Ninja χαρακτήρας διαθέτει ένα sprite με όμορφο animation και σχεδιασμό προσεγμένο από την κορυφή ως τα νύχια. Οι εχθροί έχουν ποικιλία και χρησιμοποιούν διαφορετικά όπλα για χτυπήματα από όλες τις αποστάσεις. Έτσι θα μας χτυπήσουν με κατάνες, σφυριά, καραμπίνες, χειροβομβίδες, δυναμίτες και ότι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

Οι περιοχές είναι καλοσχεδιασμένες με λεπτομέρεια τόσο στο γενικό background όσο και σε όσα συμβαίνουν στο μπροστινό layer του παιχνιδιού με αρκετή κίνηση στην οθόνη μας είτε αυτή είναι ένα τρεχούμενο ποτάμι με επιπλέοντες κορμούς δέντρων είτε είναι οι φυλλωσιές των δέντρων στο δάσος της παρατημένης παγόδας.

Παγίδες, λέιζερ, καταπακτές, δέντρα και ένα σωρό ακόμα κινούμενα γραφικά θα σας κάνουν να αναρωτιέστε πως τα χώρεσαν όλα αυτά σε ένα μηχανήμα σαν το GameGear.

Ήχος

Στον ήχο αυτό που ξεχωρίζει είναι τα διαφορετικά μουσικά θέματα σε κάθε περιοχή που είναι ευχάριστα στο άκουσμα τους και δεν κουράζουν τον παίκτη. Τα ηχητικά εφέ είναι ξεκάθαρα με τους ήχους να ανταποκρίνονται σε αυτό που βλέπουμε στην οθόνη μας.



Γενικά

Πριν παίζετε το GG Shinobi, διαγράψτε από τη μνήμη σας το arcade Shinobi καθώς δεν έχουν καμία σχέση μεταξύ τους τόσο σε δομή όσο και σε gameplay. Εδώ έχουμε μεγαλύτερο βάθος με το παιχνίδι να ζητά από τον παίκτη να βάλει το μυαλό του να δουλέψει ώστε να κάνει σωστές επιλογές και σωστούς συνδυασμούς. Θα πρέπει να σκεφτείτε με ποια σειρά θα ερευνήσετε τις 4 περιοχές και ποιον Ninja θέλετε να ελευθερώσετε πρώτα ώστε να έχετε τη βοήθεια του στην επόμενη περιοχή. Επίσης θα χρειαστεί πολλές φορές να κάνετε εναλλαγή των Ninjas μέσα στην ίδια περιοχή και ειδικά στην 5η και τελευταία περιοχή οι αλλαγές αυτές θα γίνουν επιτακτικές και πολύ συχνές. Σκεφτείτε καλά τις δυνατότητες του κάθε Ninja και επιλέξτε σωστά τον καταλληλότερο για να επιβιώσετε.

Πριν παίζετε

Δείτε οπωσδήποτε ταινίες με Ninjas. Ξεκινήστε με τις πρώτες ταινίες που βρήκαμε στα video clubs όπως το Ishikawa Goemon, το Raizo, Cho Osaki – Revenge of the Ninja όπως και το Mortal Kombat του 1995 και αφού μυηθείτε στη φιλοσοφία τους, κουμπώστε το cartridge στο GameGear και δώστε του να καταλάβει.

Θεωρείται ως ένα από τα διαμάντια της κονσόλας που δεν θα έπρεπε να χάσει κανείς.

FEAR OF DARKNESS

Publisher: Amazing Studio • Type: Platform • Year: 1998 • Platform: Playstation

Ο φίλος σας μπορεί μόνος του να φορτώσει την κασέτα-παιχνίδι στον Spectrum ZX. Ο άλλος φίλος σας μπορεί και αυτός μόνος του πλέον να βάλει τις κάλτσες στα πόδια του. Εσείς κάνετε τις νύχτες πυρηνικές συντήξεις με τα καθαριστικά της μάνας σας στο δωμάτιο σας και προσκαλείτε πλάσματα από άλλη διάσταση να έρθουν στην πραγματικότητα. Κανείς δεν σας παίρνει σοβαρά και όλοι σας θεωρούν πως είστε απλά ένα χαζό παιδί...

Σενάριο

Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι το πιτσιρίκι Andy που αντιμετωπίζει ένα σοβαρό κοινωνικό πρόβλημα. Δεν έχει φίλους, παρά μόνο τον σκύλο του τον Whiskey. Ενώ φαίνεται οι γονείς του να μην δίνουν την παραμικρή σημασία στο πρόβλημα του γιού τους, ο μικρός είναι μια εξαιρετική διάνοια ανάμεσα στα παιδάκια της ηλικίας του. Έχει φτιάξει ένα όπλο πλάσμα με έναν φακό (αφού τρέμει το σκοτάδι) με μερικά μεταλλικά αντικείμενα που βρήκε στο σπίτι του. Ακόμη, κατάφερε και έφτιαξε και μια ιπτάμενη μηχανή (όταν εμείς παίζαμε με πλαστελίνες στην πραγματικότητα).

Κατά τα άλλα, ο Andy είναι ένας μεγάλος ονειροπόλος και μια τυπική ημέρα στο σχολείο, ο μοχθηρός δάσκαλος του αποφασίζει να τον τιμωρήσει κλείνοντάς τον μέσα σε μια ντουλάπα. Γνωρίζοντας πως ο Andy φοβάται πολύ το σκοτάδι.

Ευτυχώς για τον μικρό, το λυτρωτικό κουδούνι μόλις χτύπησε και έτσι απέφυγε την σκοτεινή ντουλάπα. Έξαλλος ο ψυχωτικός δάσκαλος (για άμεσο δέσιμο) αφήνει το παιδί να φύγει και φωνάζει σε όλα τα παιδιά να παρατηρήσουν την έκλειψη ηλίου που θα πραγματοποιηθεί το ίδιο απόγευμα.

Έτσι ο Andy, σαν περίεργο παιδί που είναι γενικά, πάει στο κοντινότερο πάρκο το απόγευμα για να δει την έκλειψη. Μόλις όμως ολοκληρώνεται η έκλειψη του ηλίου και πέφτει το σκοτάδι, ο σκύλος του ξαφνικά εξαφανίζεται ως δια μαγείας (αυτό σας έκανε εντύπωση ή ότι το πιτσιρίκι έφτιαξε διαστημόπλοιο;). Μετά, ο μικρός καταφεύγει στο δεντρόσπιτο έξω από το σπίτι του και παίρνει όλο τον

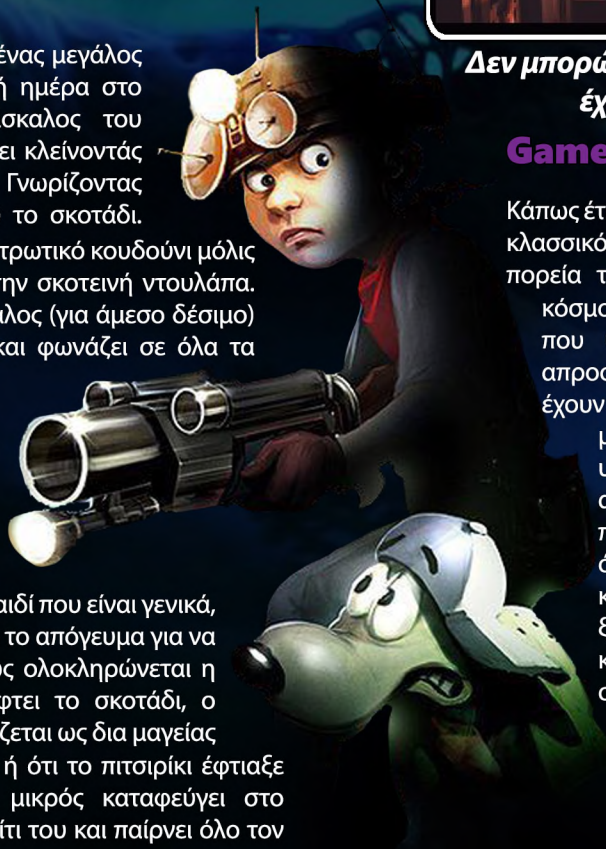
πολεμικό εξοπλισμό που έκρυβε εκεί τόσο καιρό και ανεβαίνει στην ιπτάμενη μηχανή του (όπως ακριβώς θα έκανε και ένα συνηθισμένο παιδί της γειτονιάς). Ο Andy χάνεται μέσα στα σύννεφα και εκεί ανακαλύπτει έναν αλλόκοτο κόσμο. Και εκεί που πετά όλο αυτοπεποίθηση για να βρεί τον σκύλο του, πέφτει επάνω σε ένα σκοτεινό πλάσμα (όχι πως πρόλαβε να δει και λεπτομέρειες δηλαδή) και καταλήγει σε ένα βραχώδες τοπίο. Με την ιπτάμενη μηχανή του κατεστραμμένη και τον βαρύ οπλισμό του ακέραιο, ξεκινά να βρει τον χαμένο του φίλο.



Δεν μπορώ περισσότερο. Ξέρεις πόσο έχει ανέβει το ρεύμα;

Gameplay

Κάπως έτσι λοιπόν ξεκινά το παιχνίδι που είναι ένα κλασσικό platform όπου ελέγχετε τον μικρό στην πορεία του σε αυτόν τον ξένο και μυστήριο κόσμο. Θα αντιμετωπίσετε σκιώδη πλάσματα που θα τον καταπιούν στην παραμικρή απροσεξία, και γενικώς διάφορα όντα που όλα έχουν τον ίδιο σκοπό, να τραφούν από τον μικρό. Βέβαια το ευχάριστο της υπόθεσης είναι πως όλοι αυτοί οι αντίπαλοι φοβούνται το φως. Ευτυχώς που ο μικρός πήρε μαζί του το πλάσμα όπλο του και θα τον βοηθήσετε να τα καταφέρει. Εκτός από τους εχθρούς που ξεπηδούν συνεχώς σχεδόν από κάθε κατεύθυνση, θα πρέπει να έχετε το νού σας και για φυσικά εμπόδια αλλά και παγίδες που θα σας προσφέρουν δυσάρεστες εκπλήξεις.



Στη πρώτη πίστα είστε σε ένα βραχώδες μέρος που μοιάζει με φαράγγι. Τα πλάσματα σάς επιτίθενται σε κάθε βήμα. Σύντομα, ένα μεγάλο τέρας θα σας πάρει το όπλο και την ιπτάμενη μηχανή σας και θα τα φάει. Για λίγο διάστημα θα πρέπει αναγκαστικά να αυτοσχεδιάσετε για να παραμείνετε ζωντανός μέχρι το τέλος της πίστας.

Στη δεύτερη πίστα βρίσκεστε σε ένα δάσος και θα αναρριχηθείτε επάνω σε βράχια, αντιμετωπίζοντας της προκλήσεις. Η ώρα να κάνετε υποβρύχιο κολύμπι θα έρθει στην τρίτη πίστα και λίγο αργότερα θα πάρετε την μαγική ριπή πράσινης φωτιάς. Τις υπόλοιπες πίστες είναι ενδιαφέρον να τις ανακαλύψετε μόνος σας (παρουσίαση είναι, όχι ανάλυση του παιχνιδιού).

Άπειρες πλατφόρμες (platform γαρ), σκάλες, σημεία που πρέπει να κάνετε άλματα, κολύμπι και ατελείωτη δράση. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι έχει άριστο gameplay. Ο χαρακτήρας που ελέγχεται ακούει άμεσα στις κατευθύνσεις του joypad. Πάντως δεν χαρακτηρίζεται και τόσο εύκολο. Θέλει αρκετή υπομονή και προσπάθεια για να προχωρήσετε και να δείτε τα ανώτερα επίπεδα.

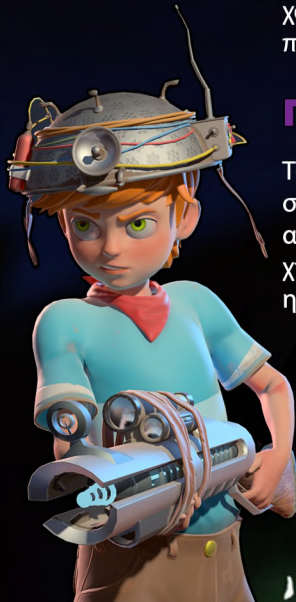
Καλά όλα αυτά, αλλά έχω μια απορία. Αφού όλα αυτά τα μυστήρια πλάσματα θέλουν να φάνε τον μικρό, γιατί να μην έχουν φάει το σκυλί; Δεν τους αρέσει το σκυλίσιο κρέας ή είναι αδηφάγα;



Που πετάει τα σκουπίδια αυτός εκεί κάτω;

Γραφικά

Το παιχνίδι διαθέτει pre-rendered γραφικά και έχει αρκετά εντυπωσιακά cinematic videos. Τα background είναι αν μη τι άλλο από τα καλύτερα εκείνης της εποχής. Φοβερά και λεπτομερή γραφικά στα βράχια, στην λίμνη, στο σπήλαιο, στο ηφαίστειο και σε όλες τις πίστες. Επίσης πολύ καλό animation σε όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τα γραφικά είναι αξιόλογα ακόμα και με τα σημερινά δεδομένα (πως είπατε;). Αδιαμφισβήτητο αυτό είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού.



Ήχος

Αν εξαιρέσουμε το μουσικό κομμάτι της εισαγωγής, μέσα στο gameplay δεν υπάρχει μουσική εκτός από τα απαραίτητα ηχητικά εφέ. Αυτό συνήθως είναι αρνητικό για τις περισσότερες περιπτώσεις παιχνιδιών, όμως στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα εφέ δίνουν μια απόκοσμη αίσθηση στον παίκτη. Εντάξει, δεν θα ήταν δυνατό να υπάρχει soundtrack από το παιχνίδι αλλά ο τομέας του ήχου δεν θα αφήσει κανένα παραπονεμένο (εκτός από τους γκρινιάρηδες).



Έχουν μεγαλώσει λίγο τα κουνούπια ή είναι η ιδέα μου;

Γενικά

Πέρα από τον ομολογουμένως άρτιο τεχνικό τομέα το παιχνίδι έχει αρκετά εθιστικό gameplay. Πιστέψτε με, δεν θα το αφήσετε εύκολα αν αποφασίσετε να του δώσετε μια ευκαιρία. Έχει πάντως αρκετά ζόρικο gameplay και δεν ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών που θα τερματίσετε γρήγορα. Τα εντυπωσιακά γραφικά σε συνδυασμό με τον προσεγμένο ήχο προσφέρουν πετυχημένα μυστήρια ατμόσφαιρα καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού.

Πάντως, ακόμη και αν δεν έχετε στην κατοχή σας Playstation και δεν έχετε παίξει ποτέ το παιχνίδι, προτείνω να το δοκιμάσετε σε έναν emulator. Όχι και άδικα το έχουν χαρακτηρίσει ένα από τα καλύτερα και πιο διασκεδαστικά παιχνίδια για το πρώτο Playstation.

Πριν παίξετε

Το ξέρω πως όταν ήσασταν μικρό παιδί φοβόσασταν το σκοτάδι. Πλέον τα πράγματα έχουν αλλάξει. Όμως είστε απόλυτα σίγουρος πως ο περίεργος θόρυβος που ακούσατε χτες αργά την νύχτα από το δωμάτιο του μικρού ήταν απλά η ιδέα σας;



Asterix

AND THE SECRET MISSION

Publisher: Sega • Type: Platform • Year: 1993 • Platform: Sega GameGear

Στα χρόνια του Ιούλιου Καίσαρα, όλη η Γαλατία βρίσκεται υπό Ρωμαϊκή κατοχή... Όλη; Όχι! Ένα χωριό ανυπόταχτων Γαλατών αντιστέκεται για πάντα στους εισβολείς. Οι Γαλάτες αντλούν τη δύναμη τους από το μαγικό φίλτρο του Δρυίδη Πανοραμίξ το οποίο όμως είναι δύσκολο να παραχθεί γιατί λείπουν τα απαραίτητα υλικά-βότανα.

Σενάριο

Στο Asterix and the secret mission, η μυστική μας αποστολή είναι να συλλέξουμε τα απαραίτητα βότανα από διάφορες περιοχές και να δώσουμε στον Πανοραμίξ για την παραγωγή του μαγικού φίλτρου. Μπορεί ο Οβελίξ να μη το χρειάζεται καθώς έπεσε στην χύτρα όταν ήταν μωρό, είναι όμως απαραίτητο για τον Αστερίξ και τους υπόλοιπους Γαλάτες.

Gameplay

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των side-scrolling platformer και παίζεται από ένα παίκτη μόνο σε αντίθεση με την έκδοση του Master System όπου μπορούν να παίξουν δύο παίκτες και να επιλέξουν από έναν παίκτη. Στην Gamegear έκδοση όμως αυτό το γεγονός είναι που δίνει και το απαραίτητο replayability στο παιχνίδι.

Πάμε να δούμε τι συμβαίνει. Πρώτα απ' όλα ο χειρισμός γίνεται με τα πλήκτρα 1 και 2 και τον σταυρό κατεύθυνσης. Το πλήκτρο Start δεν χρησιμοποιείται. Με το 1 χτυπάμε μπουνιά ενώ αν το κρατήσουμε πατημένο τρέχουμε και με το 2 κάνουμε το απαραίτητο άλμα όπου στην περίπτωση του Αστερίξ έχουμε και double jump.



Ξεπερνώντας τον Speedy Gonzales και τον Sonic.

Στη διάρκεια θα μαζέψουμε και διάφορα φίλτρα που θα μας βοηθήσουν να προχωρήσουμε στο παιχνίδι τα οποία τα εκτοξεύουμε πατώντας ταυτόχρονα την επάνω κατεύθυνση και το 1 ή να τα πετάξουμε σε κοντινή απόσταση με το κάτω και το 1.



Το κίτρινο φίλτρο δίνει στον Αστερίξ τη δυνατότητα να σπάει τις άμυνες των αντιπάλων χτυπώντας τους.



Το κόκκινο φίλτρο δίνει στον Αστερίξ τη δυνατότητα να βάζει φωτιά στο έδαφος είτε κάψει τους αντιπάλους του είτε για να λιώσει blocks πάγου.



Το μπλε φίλτρο δίνει στον Αστερίξ τη δυνατότητα να χτυπά τους αντιπάλους του με ευθεία επίθεση.





Το καφέ φίλτρο δίνει στον Αστερίξ τη δυνατότητα να συρρικνώνει αντιπάλους και εμπόδια.

Επιπλέον αν πατήσουμε το πλήκτρο 2 πολλές φορές θα καταφέρουμε να κολυμπήσουμε στο νερό αν χρειαστεί. Τέλος αν κάνουμε άλμα και πατήσουμε το κάτω ενώ χειριζόμαστε τον Οβελίξ, τότε θα χρησιμοποιήσει τον ποπό του για να εξολοθρεύσει τους αντιπάλους ή να σπάσει τούβλα και να ανοίξει δρόμους.

Ο Οβελίξ έχει στη διάθεση του τα αγαπημένα του μενίρ τα οποία πετάει στους αντιπάλους του με τον ίδιο τρόπο που πετάει ο Αστερίξ τα διάφορα φίλτρα.

Ο παίκτης έχει τρεις καρδιές ζωής και χάνει μία κάθε φορά που δέχεται χτύπημα από αντίπαλο ή τις χάνει όλες αν πέσει σε κενό. Ο μέγιστος αριθμός που μπορεί να φτάσουν είναι έξι.

Αν βρείτε κέρμα τότε παίρνετε 50 μπόνους πόντους. Το κόκκαλο επίσης σας δίνει 50 μπόνους πόντους αλλά σας δίνει πρόσβαση και σε μπόνους πίστες. Αν βρείτε το φτερό του Αστερίξ, κερδίζετε μία έξτρα ζωή ενώ αν βρείτε πάπυρο τότε μπορείτε να ολοκληρώσετε την πρώτη πίστα ως Αστερίξ.

Για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι θα πρέπει να βρείτε έξι συνολικά βότανα από το οποίο συμπεραίνουμε ότι έξι είναι και οι περιοχές που θα συναντήσουμε στο παιχνίδι.

Πριν ξεκινήσουμε μία περιοχή το παιχνίδι μας δίνει την επιλογή να επιλέξουμε αν θα παίξουμε με τον Αστερίξ ή τον Οβελίξ, δίνοντας έτσι το replayability που έγραψα στην εισαγωγή.

Το δάσος (Διαλέξτε Αστερίξ αν θέλετε να το περάσετε εύκολα). Μία περιοχή γνωριμίας με το παιχνίδι και τον χειρισμό του καθώς είναι μικρή σε διάρκεια και δεν έχει κάποια ιδιαίτερη δυσκολία.



Το ποτάμι (Διαλέξτε Οβελίξ). Εδώ θα χρειαστεί να κάνετε χρήση του double jump καθώς το ποτάμι διακόπτεται συχνά από καταρράκτες και η δυσκολία ανεβαίνει αισθητά σε σχέση με το δάσος. Πτηνά, πιράνχας και φυσικά καμουφλαρισμένοι Ρωμαίοι θα προσπαθήσουν να σας σταματήσουν.



Η σπηλιά (Αν δεν θέλετε να σπάσετε και το Gamegear και τα νεύρα σας διαλέξτε Οβελίξ). Εδώ γίνεται της κακομοίρας από εχθρούς. Ιπτάμενοι Ρωμαίοι, χαλίφηδες και νεκροκεφαλές σας περιμένουν ενώ θα πρέπει να ψάξετε πολύ καλά τη σπηλιά γιατί κρύβει αρκετά μυστικά περάσματα.



Ανέμελος μέχρι να έρθει ο ΕΝΦΙΑ.





Η θάλασσα και το πειρατικό καράβι (Αστερίξ ασυζητητί). Στην αρχή θα κάνετε surfing αν επιλέξετε τον Αστερίξ και θα αποφεύγετε ψάρια που έρχονται κατά πάνω σας. Κάποια στιγμή όμως θα φτάσετε στο πειρατικό καράβι. Ο παρατηρητής για άλλη μία φορά δεν θα προλάβει να ειδοποιήσει το πλήρωμα και θα μείνει στο «Οι γαλάαααααααααα» και έτσι θα βρεθείτε πάνω στο καράβι να τα βάζετε με τους πειρατές μέχρι να συναντήσετε ουσιαστικά το πρώτο boss δηλαδή τον καπετάνιο.



Έρημος και πυραμίδες (Οβελίξ). Η περιπλάνηση του Οβελίξ θα γίνει τόσο στους αμμόλοφους της ερήμου όσο και στο εσωτερικό των πυραμίδων μέχρι να φτάσετε στο boss που θέλει να σας υπνωτίσει.



Πάγος και χιόνι. Εδώ θα έχουμε το κατάλληλο χειμερινό σκηνικό με χιονισμένα έλατα, καμουφλαρισμένους Ρωμαίους σε χιονάνθρωπους, έδαφος που γλιστράει και παγωμένα blocks που λιώνουν μόνο με τη χρήση του κατάλληλου φίλτρου φωτιάς. Προσοχή

στην περιοχή με τα παγωμένα blocks που λειτουργεί ως λαβύρινθος.



Ο ναός. Φτάσαμε επιτέλους στην Ρώμη. Εδώ μας περιμένουν εκατόνταρχοι και όχι απλοί Ρωμαίοι στρατιώτες. Η ελίτ σε εχθρούς και παγίδες βρίσκεται συγκεντρωμένη στο ναό. Κυλιόμενα πατώματα, γρίφοι, αγάλματα που φέρνουν κυριολεκτικά τα πάνω κάτω θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη σε μία περιοχή που αν είστε τυχεροί θα την ολοκληρώσετε σε 15 λεπτά ενώ αν δεν είστε μπορεί να σας πάρει και μια ολόκληρη ζωή. Αν καταφέρετε να φτάσετε στο τελικό boss τότε θα δείτε τον όμορφο για τα δεδομένα της φορητής κονσόλας τερματισμό.



Γραφικά

Στα γραφικά το παιχνίδι είναι από τα πιο όμορφα που μπορεί να παίξει κάποιος στο Gamegear και σίγουρα το παιχνίδι με τα πιο καλοσχεδιασμένα sprites των Αστερίξ και Οβελίξ πλην της arcade έκδοσης που έχουμε δει σε κονσόλα για τα δικά μου πάντα γούστα. Μεγάλα sprites, ωραία περιβάλλοντα με αρκετή λεπτομέρεια και ποικιλία. Όλες οι περιοχές έχουν το δικό τους στυλ και ότι βλέπετε στην μικρή οθόνη είναι ευδιάκριτο. Οι εχθροί είναι όλοι γνωστοί σας είτε από τα περιοδικά είτε από τις ταινίες που έχετε δει.

Ήχος

Τα εφέ είναι απλά και κάνουν τη δουλειά τους. Χτυπήματα, φίλτρα και ήχος κάθε φορά που βρίσκεται το απαραίτητο βότανο δίνουν ότι χρειάζεται το παιχνίδι. Η μουσικές που ακούμε σε όλο το παιχνίδι όμως αν και απλές μελωδίες καταφέρνουν να σε κερδίσουν και τις θυμάσαι ακόμη και όταν ολοκληρώσεις το παιχνίδι.

Γενικά

Ίσως κάποιος που είχε παίξει την arcade έκδοση του Αστερίξ να περίμενε φρενήρη δράση και απανωτά χτυπήματα σε Ρωμαίους και ξαφνικά παίζει ένα παιχνίδι με πιο αργούς ρυθμούς, γρίφους και πιο απλό gameplay. Είναι όμως σίγουρο ότι αν δώσει στο παιχνίδι λίγο παραπάνω προσοχή θα γίνει ένα από τα αγαπημένα του παιχνίδια. Ένα παιχνίδι που στο Gamegear είναι πανέμορφο. Υπάρχει και άλλο παιχνίδι με τους ίδιους ήρωες. Το Asterix and the Great Rescue. Ποτέ όμως δεν μπόρεσα να ασχοληθώ μαζί του σοβαρά και ο λόγος ήταν τα sprites των χαρακτήρων που δεν μου άρεσαν σχεδιαστικά. Μπορεί να φαντάζει αστείος ο λόγος που το απορρίπτω μέχρι σήμερα αλλά ο καθένας έχει τα σκαλώματα του. Πλέον όλα αυτά τα παιχνίδια απαιτούν από εσάς να βρείτε λίγο χρόνο για να ασχοληθείτε μαζί τους. Δεν χρειάζεται να έχετε Gamegear στην κατοχή σας. Ένας emulator και το η rom του παιχνιδιού η οποία βρίσκεται εύκολα με μία αναζήτηση στο Google και είστε έτοιμοι.

Πριν παίξετε

Διαβάστε το 29ο τεύχος του Αστερίξ με τίτλο «Ο Αστερίξ και η Χαλαλιμά» και θα με θυμηθείτε όταν τερματίσετε το παιχνίδι. Δείτε και μια ταινία κινουμένων σχεδίων μιας και είναι όλες διαθέσιμες στο youtube με προσωπικές αγαπημένες τους 12 άθλους του Αστερίξ και ο Αστερίξ και η Κλεοπάτρα.



Blond Money

AMIGA 500
MEGA REVIEW



telonio



Ο νεαρός περπατούσε με αργά βήματα στον μεταλλικό και στενό διάδρομο που φωτιζόταν πλαϊνά από τις συνεχόμενες μεγάλες οθόνες που έπαιζαν επαναλαμβανόμενα βίντεο. Τα βίντεο διαφήμιζαν το διαγαλαξιακό σαφάρι και έδειχναν χαμογελαστούς ανθρώπους που υποτίθεται πως είχαν πάρει μέρος σε αυτό. Χαμογελούσαν επιδεικτικά και έπαιζε και μια επική μουσική από τα ηχεία των οθονών. Μια φωνή ακουγόταν από τα ηχεία "Εσύ θα τα καταφέρεις; Έχεις ότι χρειάζεται για να τα καταφέρεις;" Ο νεαρός δεν γύρισε καν το κεφάλι του και δεν έδωσε την παραμικρή σημασία. Είχε δει τις μακάβριες σκηνές με τα διαμελισμένα πτώματα αυτών που είχαν πάρει μέρος στο σαφάρι. Τα εξωγήινα πλάσματα ήταν μοχθηρά και δεν έδειχναν το παραμικρό έλεος όταν γράπωναν έναν άνθρωπο. Έσχιζαν την σάρκα του με τα μυτερά νύχια τους και τρέφονταν με τις καρδιές τους. Ελάχιστοι είχαν καταφέρει να γυρίσουν πίσω ζωντανοί. Όμως αυτό έμοιαζε να μην τον νοιάζει ούτε στο ελάχιστο.

Περπατούσε με σταθερό βηματισμό για αρκετή ώρα, ο διάδρομος έμοιαζε σαν μια ευθεία δίχως τέλος. Έφερνε στο μυαλό του την χθεσινή νύχτα και τον άγριο τσακωμό με τον αδελφό του. Ο αδελφός του επέμενε σθεναρά να μην πάρει μέρος στο σαφάρι γιατί ήταν εξαιρετικά επικίνδυνο και με ελάχιστες πιθανότητες επιβίωσης. Όμως δεν μπορούσε να τον καταλάβει, δεν μπορούσε να κατανοήσει την ανάγκη του για δράση και περιπέτεια που τόσο είχε ανάγκη. Δεν ήταν δυνατόν να συνεχίσει αυτόν τον ανιαρό τρόπο ζωής, σπίτι-γραφείο και μετά πάλι σπίτι. Ήθελε να πάρει μέρος στο σαφάρι όσο τίποτα άλλο στην ζωή του. Το σαφάρι κόστισε σχεδόν όλες του τις αποταμιεύσεις αλλά ούτε αυτό τον ένοιαζε καθόλου.

Μετά από αρκετή ώρα έφτασε και στάθηκε επάνω σε μια πλατιά μαύρη λωρίδα που υπήρχε στο πάτωμα. Μπροστά του, ο διάδρομος συνέχιζε όσο έβλεπε η όρασή του. Στεκόταν ακίνητος εκεί και έμοιαζε να γνωρίζει τι θα γίνει. Ξαφνικά, όλες οι οθόνες έσβησαν και ένας υπόκωφος μηχανικός βόμβος άρχισε να ακούγεται από τα πλαϊνά του διαδρόμου. Μπροστά στα μάτια του και λίγα μέτρα παραπέρα, μια φωτεινή κάσα πόρτας άρχισε να εμφανίζεται. Μισόκλεισε τα μάτια του από το έντονο λευκό φως που έβγαине από την πόρτα και, όταν σχηματίστηκε η κάσα, το λευκό φως μειώθηκε αρκετά και δεν τον ενοχλούσε τόσο. Μέσα από τη λάμψη ξαφνικά βγήκε ένας άνδρας με μαύρο κουστούμι και μια φωσφορίζουσα κίτρινη γραβάτα. Χαμογελούσε και χαϊρέτησε εγκάρδια τον νεαρό.

"Καλώς ήλθες! Σε περιμέναμε, έχεις ότι χρειάζεται για να φέρεις εις πέρας τις αποστολές. Έλα, μην χάνουμε χρόνο. Το σαφάρι σε λίγο ξεκινά!". Έπιασε τον νεαρό από το χέρι και τον οδήγησε μέσα στο εκτυφλωτικό φως.

Ο νεαρός μόλις άνοιξε τα μάτια βρέθηκε σε ένα τεράστιο υπόστεγο που είχε μια μεταλλική ασημί ράμπα εκατοντάδων μέτρων. Εκεί βρίσκονταν δεκάδες σκάφη σε κόκκινο και μπλε χρώμα. Όλα είχαν από έναν μπλε σκούρο σωλήνα συνδεδεμένο από το δεξί πίσω μέρος τους προς την ράμπα. Έμοιαζε σαν να ήταν σωλήνας τροφοδότησης. Ο χώρος φωτιζόταν από τεράστιους προβολείς που υπήρχαν-

περίπου 20 μέτρα πιο ψηλά κοντά στην οροφή. Αναρίθμητοι τεχνικοί έκαναν ελέγχους στα σκάφη και έτρεχαν από το ένα στο άλλο. Στην αριστερή πλευρά της ράμπας υπήρχε ένα μεγάλο μεταλλικό τετράγωνο κτίσμα, με μεγάλα φιμέ τζάμια που έμοιαζε με γραφείο. Υπήρχε οχλαγωγία από τους τεχνικούς που φώναζαν μεταξύ τους. Ευθεία μπροστά του και μερικές εκατοντάδες μέτρα από την ράμπα υπήρχαν τεράστιες οβάλ τρύπες που ήταν σκοτεινές. Έμοιαζαν να χωρούν ένα σκάφος και φαντάστηκε πως ήταν η έξοδος των σκαφών από το υπόστεγο στο διάστημα.

Ο κουστομαίκας έπιασε από το πλευρό τον νεαρό και σχεδόν του φώναξε για να καταφέρει να τον ακούσει "Είσαι έτοιμος;". Ο νεαρός κούνησε καταφατικά το κεφάλι χωρίς να πει λέξη. Πλησίασαν το κόκκινο σκάφος που ήταν πιο κοντά τους και του είπε "Τι λες για το 017; Είναι από τα πιο γρήγορα και με τον καλύτερο οπλισμό. Νομίζω πως αυτό είναι κατάλληλο για εσένα!". Ο νεαρός συνέχισε να είναι αμίλητος και χαμογέλασε ελαφρά. Ο άνδρας ρώτησε με έντονο ύφος τον τεχνικό που συμπλήρωνε τον τεχνικό έλεγχο στην ψηφιακή ταμπλέτα του αν έχει ολοκληρώσει τον τεχνικό έλεγχο. Ο τεχνικός τον κοίταξε φοβισμένος και μετά από λίγο συμφώνησε και άνοιξε την καταπακτή του σκάφους. Πλησίασαν και οι δυο επάνω από την ανοιχτή καταπακτή και ο άνδρας φώναξε στον νεαρό με ένα πλατύ χαμόγελο "Μπες μέσα, η περιπέτεια και ο θρίαμβος σε περιμένουν!".



Ο νεαρός με ένα μικρό άλμα μπήκε στο πιλοτήριο και μπροστά του ήταν το πάνελ με τα δεκάδες κουμπιά και τα δυο χειριστήρια. Ήταν ακριβώς το ίδιο όπως στον εξομοιωτή όπου είχε αφιερώσει εκατοντάδες ώρες στο παρελθόν. Το μόνο που του ήταν άβολο ήταν το μαύρο σκληρό κάθισμα. Ο νεαρός πέρασε και ασφάλισε την διχαλωτή ζώνη ασφαλείας στο σώμα του και πάτησε το κόκκινο κουμπί εκκίνησης. Το σκάφος τραντάχτηκε και έβγαλε από τους πίσω προωθητήρες του άφθονη μπλε ενέργεια. Ο άνδρας έσκυψε προς τον νεαρό και του είπε χαμογελώντας "Καλή τύχη, θα σου χρειαστεί." και γύρισε γρήγορα επάνω στην πλατφόρμα. Έκανε νόημα σε έναν τεχνικό να αποσυνδέσει τον σωλήνα όπως και έγινε. Το σκάφος ήταν πλέον στον αέρα και απασφαλισμένο. Ο νεαρός κοίταξε μπροστά του την μαύρη οβάλ τρύπα που ξαφνικά φωτίστηκε και φάνηκε να είναι ένα μεταλλικό τούνελ. Σίγουρος για το τι έπρεπε να κάνει έπιασε τον μοχλό προώθησης και τον έσπρωξε μπροστά. Το σκάφος εκτινάχτηκε μπροστά σαν σφαίρα με έναν εκκωφαντικό ήχο που έμοιαζε σαν μηχανικό ουρλιαχτό και χάθηκε μέσα στην οβάλ τρύπα.

Ο νεαρός έλεγχε με ευκολία το σκάφος που από την υπερβολική ταχύτητα τον είχε κολλήσει πίσω στο κάθισμα. Για αρκετά δευτερόλεπτα η στοά έμοιαζε σαν να μην έχει τέλος. Ξαφνικά είδε μπροστά του το τέλος της στοάς και πριν προλάβει καν να το σκεφτεί, το σκάφος βγήκε στο διάστημα. Στην οθόνη μπροστά του είδε τις συντεταγμένες για τον πρώτο εχθρικό πλανήτη και το σκάφος το οδηγούσε ο αυτόματος πιλότος. Όσο κρατούσε το ταξίδι προς τον πλανήτη, η δεύτερη οθόνη εμφάνιζε πληροφορίες για τους εχθρούς του συγκεκριμένου πλανήτη. Μετά από λίγα λεπτά, το σκάφος έφτασε και άρχισε να κατεβαίνει με μεγάλη ταχύτητα και τράνταγμα προς την επιφάνειά. Μετά από λίγο, μόλις έφτασε μερικές δεκάδες μέτρα πάνω από τον πλανήτη απενεργοποιήθηκε ο αυτόματος πιλότος. Τον έλεγχο του σκάφους τον είχε πλέον ο νεαρός. Στο βάθος είδε τα πρώτα εχθρικά σκάφη να έρχονται με ταχύτητα προς το μέρος του. Το δάχτυλό του ήταν επάνω στο μικρό κόκκινο κουμπί που ήταν υπεύθυνο για τις ριπές λέιζερ του σκάφους. Τα εχθρικά σκάφη άρχισαν να τον πυροβολούν με δέσμες λέιζερ. Με ευκολία τις απέφυγε κάνοντας τον κατάλληλο ελιγμό στο σκάφος και ανταπέδωσε με μια δική του δέσμη. Ο πρώτος εχθρός ανατινάχθηκε σε μικρά κομμάτια και ο νεαρός χαμογέλασε.

Το διαγαλαξιακό σαφάρι μόλις είχε μόλις ξεκινήσει.

Σενάριο



Τα περισσότερα shoot-'em-up παιχνίδια έχουν σαν ένα πρόχειρο σενάριο την εξόντωση εξωγήινων και την απελευθέρωση κάποιου πλανήτη. Το σενάριο του Blood Money είναι πρωτότυπο και έχει να κάνει ουσιαστικά με την απληστία ενός διαγαλαξιακού σαφάρι. Πιο συγκεκριμένα, παίρνετε τον ρόλο ενός τύπου (που μάλλον δεν είναι άνθρωπος) που ζητά από την μητέρα του μονάδες (χρήματα) για να πάρει μέρος σε ένα σαφάρι κυνηγώντας εξωγήινους. Οφείλω να παραδεχτώ πως ο τύπος δεν είναι και πολύ πειστικός σε αυτά που γράφει στη μητέρα του όπως θα διαβάσετε παρακάτω. Όσο κι αν δεν το πιστεύετε σάς διαβεβαιώ πως το παρακάτω κείμενο δεν το έχω βγάλει από την φαντασία μου. Είναι από το επίσημο manual του παιχνιδιού...

Αστρική Ημερομηνία 21.32.2121

Αγαπητή μαμά,

Ευχαριστώ πολύ για την ταχυδρομική επιταγή των 200 μονάδων που μου έστειλες. Μόλις αυτοί οι τεμπέληδες Θανατοπιανοί ανοίξουν το ταχυδρομείο θα πάω να το παραλάβω, τα χρειάζομαι πραγματικά. Βλέπεις όλα εδώ είναι πολύ πιο ακριβά από ό,τι στην Αφροδίτη, έπρεπε να πληρώσω 60 credits τις προάλλες μόνο για να αλλάξω το αίμα μου (η ατμόσφαιρα απαιτεί να το κάνω δύο φορές πιο-

συχνά αυτό από ότι το σπίτι). Και ναι, φυσικά δεν θα τα σπαταλήσω σε πιστώσεις σε οτιδήποτε ηλίθιο όπως ένα Alien Safari όπου προσπαθείς να κατακτήσεις τέσσερις πλανήτες που είναι γεμάτοι από τους πιο απίστευτα άσχημους και θανατηφόρους εξωγήινους και να πληρώσω με τη ζωή μου αν αποτύχω.

Με ξέρεις μαμά, σίγουρα δεν θα έκανα ποτέ τίποτα τόσο επικίνδυνο. Ο υπάλληλος γραφείου στο μοτέλ μου έδωσε ένα φυλλάδιο για το Safari τις προάλλες και δεν πίστευα αυτά που διάβαζα. Πολλοί το δοκιμάζουν, αλλά κανείς δεν έχει επιστρέψει ποτέ ζωντανός πίσω. Και σε κάνουν να πληρώσεις 200 μονάδες μόνο και μόνο για το προνόμιο της προσπάθειας! Και ενώ αυτοί οι χαρούμενοι παραθεριστές προσπαθούν απεγνωσμένα να σκοτώσουν τέρατα και παραμένουν ζωντανοί, οι ASP χρεώνουν τους ανθρώπους εδώ για να τους παρακολουθήσουν σε ζωντανή αναμετάδοση βίντεο. Εγώ ξόδεψα μερικές πιστώσεις (μόνο λίγες, ειλικρινά) παρακολουθώντας τις χθεσινές αναμεταδόσεις. Ήταν σκληρό, πραγματικά σκληρό αλλά και πολύ συναρπαστικό ταυτόχρονα...

Αλλά όπως έχω πει, είμαι πολύ λογικός για να δοκιμάσω κάτι τέτοιο. Εγώ, αν δεν επέστρεφα, δεν θα μπορούσα ποτέ να πάρω μέρος στις Venusian Accountants εξετάσεις, να περάσω το υπόλοιπο της ζωής μου πηγαίνοντας μεταξύ γραφείου και σπιτιού, να παντρευτώ τις όμορφες αρραβωνιαστικιές μου Flip και Flor, να έχω 96 όμορφα μικρά παιδιά όπως έχετε εσείς με τον μπαμπά και μετά να αποσυρθώ στα Sunny Skies για να περάσω τα υπόλοιπα 246 έτη φωτός της ζωής μου...

Όχι, δεν θα ήθελα να τα παρατήσω όλα αυτά μόνο για χάρη μιας συναρπαστικής αναζήτησης που θα μπορούσε να κάνει ένας Venusian, ταξιδεύοντας μέσα από τέσσερις παράξενους και τρομακτικούς πλανήτες, με οχήματα από υποβρύχιο σε ελικόπτερο σε jet pack σε rocker, κερδίζοντας πιστώσεις και αγοράζοντας όπλα για να σφάξω τα κακά τέρατα που μου επιτίθενται. Όχι, ξέρεις ότι μπορείς να βασιστείς σε μένα γιατί πάντα κάνω το λογικό πράγμα, αγαπητή μαμά.

Ο αγαπημένος σου γιος

Spondulix



Όπως καταλάβατε ο τύπος με άλλα λόγια ζητά από την μητέρα του χρήματα για να πάρει μέρος σε αυτό το σαφάρι. Σε καμία περίπτωση δεν είναι αυτός ο σωστός τρόπος να ζητά κανείς χρήματα (ειδικά για κάτι τέτοιο) από τους γονείς του (βέβαια έχει ακόμη 246 χρόνια ζωής, προφανώς διαφέρουμε πάρα πολύ). Όπως σε πολλά παιχνίδια με απλό gameplay, έτσι και εδώ έχουμε ένα ευφάνταστο και αλλόκοτο σενάριο. Προφανώς εκεί στην DMA Design για κάποιο λόγο δεν μπορούσαν να γράψουν το απλό και συνηθισμένο «Πηγαίνετε σε εχθρικούς πλανήτες και καταστρέψτε όλους τους εξωγήινους για να σώσετε τους πλανήτες».

Πάντως, ο προγραμματιστής είχε αρκετό χιούμορ και έγραφε μέσα στο manual το παρακάτω: "Παιδιά απλά για να σας δώσω κάτι να γελάσετε, έχω συμπεριλάβει μέσα στο κουτί του παιχνιδιού το Alien Safari Promotions Inc. διαφημιστικό. Καλή φάση δεν είναι;" Όντως δεν λέω.

Gameplay

Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό shoot'em'up της παλιάς κλασσικής σχολής. Τα πράγματα μέσα στο παιχνίδι είναι απλά. Καταστρέψετε όλους τους εξωγήινους, μαζέψτε τα νομίσματα και κάντε αναβάθμιση στα όπλα σας. Η DMA Design ήταν μια μικρή και ανεξάρτητη developer εταιρία με έδρα το Dundee της Σκωτίας. Η ομάδα είχε σημειώσει αρκετές επιτυχίες στο παρελθόν στην Amiga, συμπεριλαμβανομένων των Walker και ειδικά του Menace που με πλάγιο scrolling -αν και σχετικά απλό- είχε αποδειχθεί εξαιρετικά δημοφιλές στους οπαδούς των shoot-'em-up.

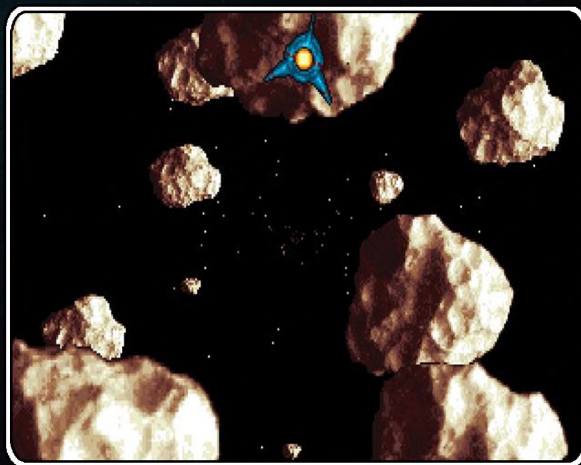
Το παιχνίδι διατίθεται σε δύο δισκέτες, με την πρώτη να είναι εξ ολοκλήρου αφιερωμένη στην περίτεχνη εισαγωγή, τονίζοντας τις τρομερές δυνατότητες γραφικών και ήχου της Amiga. Μόλις φορτώσει η δεύτερη δισκέτα, εμφανίζεται μια οθόνη μενού που ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ένα παιχνίδι ενός ή δύο παικτών. Υπάρχει επίσης η επιλογή να απενεργοποιήσετε τη μουσική και να έχετε απλώς ηχητικά εφέ κατά το gameplay. Ένα αρχικό χρηματικό ποσό των 200\$ είναι διαθέσιμο μαζί με μια επιλογή τεσσάρων πλανητών.



Το δολάριο επιμένει ακόμη και στο διάστημα.

Στην πραγματικότητα, μόνο οι δύο πρώτοι πλανήτες είναι προσβάσιμοι στην αρχή αφού οι πλανήτες τρία και τέσσερα κοστίζουν 300\$ και 400\$ αντίστοιχα. Μόλις ολοκληρωθεί οποιοδήποτε πλανήτη θα πρέπει να έχετε συγκεντρώσει αρκετά μετρητά για να επιλέξετε τον πλανήτη της επόμενης κατάκτησής σας. Κάθε πλανήτη έχει διαφορετικό θέμα και τοποθετεί τον παίκτη σε διαφορετικό σκάφος.

Μόλις ξεκινάτε οι εξωγήινοι καταφθάνουν και ενώ τα μοτίβα επίθεσης τους είναι ως επί το πλείστον καθορισμένα και ως εκ τούτου προβλέψιμα, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο. Για αρχή, απαιτεί τέλει έλεγχο του sprite του player (σε σημείο pixel). Τόσο η οροφή όσο και το έδαφος, καθώς και πολλά τοπία ενδιάμεσα, πρέπει να αποφεύγονται σε κάθε περίπτωση. Η επαφή με οτιδήποτε από τα παραπάνω συνήθως συνεπάγεται την σχεδόν άμεση εξαφάνιση της πενιχρής ασπίδας που κατέχει το σκάφος σας και την απώλεια μιας από τις τρεις ζωές σας. Η οθόνη γεμίζει με κακούς και εχθρικά πυρά αρκετά γρήγορα και χρειάζεται απόλυτη προσοχή. Ως στάνταρ, το σκάφος για όλους τους πλανήτες κατά την εκκίνηση έχει ένα μόνο βλήμα οριζόντιας βολής. Σύντομα θα συνειδητοποιήσετε ότι αυτό δεν είναι αρκετό και θα χρειαστεί να κάνετε αναβάθμιση των οπλικών μέσων.



Μήτσο από την αλλη ρεεεε!!

Μόλις εφοδιαστείτε πλήρως και σαν αστακός, η ζωή γίνεται λίγο πιο εύκολη. Μέχρι να χτυπήσετε κάτι ή να χτυπηθείτε από έναν εχθρό ή κάποιο σταθερό σημείο, και να χάσετε μια από τις πολύτιμες ζωές σας. Ενώ επανεμφανίζεστε αμέσως στο σημείο που χάσατε, αφαιρούνται όλα τα power-ups σας, που σημαίνει ότι πρέπει να πολεμήσετε με το τυπικό shooter μέχρι να συγκεντρώσετε αρκετά μετρητά για να τα αγοράσετε ξανά.

Κάθε εχθρός που καταστρέφεται αφήνει πίσω του ένα χρυσό κέρμα που ανταποκρίνεται σε κάποιον αριθμό credits (συμβολίζεται με το σύμβολο του αμερικανικού δολαρίου). Με τα χρήματα αυτά μπορείτε να αγοράσετε αναβαθμίσεις στο κατάστημα που υπάρχει σε κάθε επίπεδο. Τα νομίσματα που παίρνετε έχουν διαφορετική αξία ανάλογα τον τύπο του εχθρού. Στην πορεία κάθε επιπέδου θα βρείτε τουλάχιστον δυο φορές το κατάστημα σε σταθερά σημεία.

Το κατάστημα

Τα δίνουμε όλα με δόσεις!



Σε κάθε επίπεδο έχει και μια διαφορετική ονομασία όπως Davy Jones ή Monster bashing equipment. Τα όπλα που θα βρείτε για να αγοράσετε αναφέρονται παρακάτω.

\$100 Πύραυλος αέρος.

\$100 Πύραυλος επίγειος.

\$150 Υπάρχουν τέσσερις διαθέσιμες βόμβες. Οι δύο πρώτες είναι προγραμματισμένες για καταστροφή μικρής απόστασης μπροστά και πίσω από το σκάφος σας. Το δεύτερο ζευγάρι έχει σχεδιαστεί για στόχους μεγάλης εμβέλειας.

\$150 Υποστήριξη πυραύλων οπίσθιου πυρός.

\$200 Πύραυλος μεγάλου βεληνεκούς.

\$200 Μέγιστη ώθηση.

\$250 Συστοιχία πυραύλων μπροστά.

\$250 Έξτρα ζωή.

Το παιχνίδι διαθέτει και 2 player mode και αυτό είναι το καλύτερο στοιχείο του. Είναι πολύ διασκεδαστικό και επιπλέον ενδιαφέρον να παίζετε παρέα με έναν φίλο σας, παρά μόνος (όχι με αυτόν που μισείτε).

Το πρώτο επίπεδο

Στο πρώτο επίπεδο χειρίζεστε ένα ελικόπτερο και βρίσκεστε μέσα σε ένα μεταλλικό πέρασμα που μοιάζει να είναι κάποιου είδους σύστημα εξωγήινης προέλευσης. Σας επιτίθενται μυστήριες ενεργειακές μπάλες, δίποδα μεταλλικά ρομπότ, πολυβόλα, ρουκετοβόλα και ακόμη και το ίδιο το σήμα της Psygnosis. Εκτός από τους παραπάνω εχθρούς, πρέπει να δώσετε προσοχή στα σταθερά σημεία-

γιατί μια μόνο επαφή με αυτά, θα μειώσουν άμεσα την ενέργεια του σκάφους σας. Ο μεγάλος κακός που σας περιμένει στο τέλος του επιπέδου είναι ένα μυστήριο σχεδιαστικά σκάφος που πετά ταυτόχρονα τέσσερις ριπές εναντίον σας. Με λίγη προσοχή θα αποφύγετε τις βολές του και με μερικές εύστοχες ριπές θα το βγάλετε σχετικά γρήγορα από την μέση.



Το δεύτερο επίπεδο

Εδώ χειρίζεστε ένα υποβρύχιο μοιάζει σαν να είστε μέσα στο νερό και στο πάνω και κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει οργανική ύλη. Εκεί κρύβονται οι εχθροί που αποτελούνται από μεγάλες μέδουσες, εξωγήινα σταθερά ψάρια που εκτοξεύουν βολές, τεράστιες δαγκάνες κάποιου τερατώδους πλάσματος, ασημί υποβρύχια που εκτοξεύουν τορπίλες και πολλά άλλα. Το επίπεδο δυσκολίας είναι σχεδόν το ίδιο με το πρώτο, με μια ελάχιστη αύξηση δυσκολίας. Στο τέλος του επιπέδου θα αντιμετωπίσετε τρεις μυστήριους δράκους που όλοι εκτοξεύουν φωτιές. Ο πρώτος είναι μπλε, ο δεύτερος είναι πράσινος και ο τρίτος είναι κόκκινος. Σχετικά εύκολοι και οι τρεις με τις κατάλληλες κινήσεις με το joystick από πλευρά σας.



Το τρίτο επίπεδο

Εδώ πλέον δεν έχετε κάποιο όχημα αλλά πετάτε με την διαστημική στολή. Το επίπεδο έχει πολλές ομοιότητες με το φεγγάρι, αφού είναι κατά βάση βραχώδες. Αρχικά, σας επιτίθενται μικροί πράσινοι δράκοι και σταθερά πυροβόλα που βάλουν άμεσα εναντίον σας. Από εδώ και πέρα τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά. Εκτός από τους πολυάριθμους εχθρούς, σε πολλά στενά σημεία θα πρέπει να περάσετε με πολύ μεγάλη προσοχή ανάμεσα από τα βράχια. Ο τελικός κακός εδώ είναι ένα τεράστιο εξωγήινο πλάσμα που αιμορραγεί και βγάζει από το στόμα του ένα όπλο που ρίχνει πολλαπλές βολές. Σε αυτόν τον μεγάλο κακό είναι αρκετά δύσκολο να αποφύγετε τα πυρά του και χρειάζεται επιμονή και άμεσες ενέργειες για να καταφέρετε να τον νικήσετε.



**Για ευρώ μου λέγανε και δραχμές πέφτουν.
Κοίτα να δεις...**

Το τέταρτο επίπεδο

Δεν περιμένετε το τελευταίο επίπεδο να είναι απλά μια βόλτα στο πάρκο έτσι δεν είναι; Εδώ χειρίζεστε ένα μικρό διαστημόπλοιο και το περιβάλλον μοιάζει να είναι ένα σπήλαιο σε κάποιον άλλο πλανήτη. Τα εχθρικά sprites μοιάζουν με τερατώδεις κάμπιες, περίεργα ζωντανά αστέρια, πίδακες φωτιάς αρκετά διαφορετικά εφιαλτικά πλάσματα. Σε αυτό το επίπεδο βέβαια, όπως είναι λογικό, ο αριθμός των εχθρών είναι μεγαλύτερος από τα προηγούμενα επίπεδα. Ο μεγάλος και πραγματικά τελικός κακός που σας περιμένει είναι το τεράστιο κεφάλι ενός θυμωμένου εξωγήινου του οποίου φαίνεται ο εγκέφαλός. Παραδόξως είναι πιο εύκολο να τον νικήσετε σε σχέση με τους προηγούμενους μεγάλους κακούς. Προσωπικά δεν το περίμενα.

Για τελική οθόνη σας περιμένει μια αστεία έκπληξη...

Γραφικά

Το γραφικά στο Blood Money φαίνονται υπέροχα. Η χρωματική παλέτα της Amiga χρησιμοποιείται με εξαιρετικό αποτέλεσμα και με τα 32 διαθέσιμα χρώματα στην οθόνη. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα μια φωτεινή, σχεδόν καρτούν εμφάνιση που πραγματικά τραβά τα βλέμματα. Το animation της έκρηξης που καταστρέφονται οι εξωγήινοι είναι απλά υπέροχο. Όπως και το animation που χρησιμοποιείται για πολλούς από τους εξωγήινους είναι επίσης αξιόλογο. Σίγουρα καταβλήθηκε έντονη προσπάθεια για τη δημιουργία ενός διαφορετικού στυλ εχθρού για κάθε πλανήτη. Μας αρέσουν ιδιαίτερα οι γιγάντιες μέδουσες και οι σκορπιοί στον υποβρύχιο πλανήτη. Τα διαφορετικά όπλα εδάφους και οροφής σε κάθε πλανήτη είναι μια ωραία γραφική πινελιά π.χ. οι πυργίσκοι είναι σε σχήμα θόλου στον πρώτο πλανήτη και σαν κεφάλι ψαριού στον δεύτερο. Καθόλου άσχημα.

Η οθόνη έχει σχετικά αργό αλλά σταθερό scrolling συνεχώς χωρίς προβλήματα. Κανονικού μεγέθους sprites με απλό animation και με πετυχημένα χρώματα. Όπως αναφέρει ο προγραμματιστής του παιχνιδιού, τα sprites κινούνται μέσω ενός πολύπλοκου συστήματος (για εκείνη την εποχή).

Τα backgrounds είναι σχεδιασμένα με προσοχή και αρκετή λεπτομέρεια. Και το πιο σημαντικό είναι πως δεν μπερδεύονται τα sprites (σε άλλα αντίστοιχα shoot-'em-up παιχνίδια το background ήταν μαύρο για να το αποφύγουν αυτό). Οι εχθροί έχουν ποικιλία, αρκετοί έχουν μικρό μέγεθος και άλλοι πάλι είναι τόσο μεγάλοι που δεν χωράνε στην οθόνη. Είναι προφανές πως στον τομέα των γραφικών έχει γίνει πολύ αξιόλογη και λεπτομερής δουλειά.



Στο διάστημα μέδουσες...μωρέ καλά πάμε...



Παρακάτω είναι τα specs του παιχνιδιού από την DMA Desgin.

Graphics data	1 mbyte
Sound data	250K music - 16K effects
Music sample rate	8mhz
Maximum sprite size	100 by 144 pixels
Max no of frames for single sprite	18
Screen update	16 times a second
Player ship update	50 times a second
Joystick scan	50 times a second
Project duration	8 months

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε είτε μουσική είτε ηχητικά εφέ για τον ήχο του παιχνιδιού. Το ίδιο μουσικό κομμάτι, γραμμένο από τον Ray Norrish, χρησιμοποιείται για κάθε πλανήτη, καθώς και για την οθόνη μενού. Αν και αυτό έγινε πιθανώς για εξοικονόμηση μνήμης και χώρου στην δισκέτα, ίσως να αρχίσει να κουράζει μετά από λίγο. Είναι επίσης ένα ασυνήθιστο στυλ μουσικής για ένα ξέφρενο shoot-'em-up. Συνήθως, ανάλογα παιχνίδια διαθέτουν μουσική με πιο γρήγορο ρυθμό. Όμως είναι ένα μυστήριο και πετυχημένο μουσικό κομμάτι που μένει στην μνήμη του παίκτη.

Ήχος

Σε κάθε περίπτωση, μπορείτε επίσης να επιλέξετε να έχετε μόνο τα ηχητικά εφέ. Το τσιπ ήχου της Amiga χρησιμοποιείται για καλό αποτέλεσμα εδώ. Η κίνηση του σκάφους σας και για τους τέσσερις πλανήτες είναι αθόρυβη, οι εκρήξεις και τα βλήματα που εκτοξεύονται είναι πετυχημένοι ήχοι που ακούγονται υπέροχα.



Βρε πως μεγάλωσε τόσο η σαύρα του Μενέλαου;

Θα πρέπει επίσης να αναφέρω ξανά ότι εκείνο το ηχητικό εφέ που συνοδεύει την εξάντληση των ασπίδων σας, μόλις πριν να χάσετε μια ζωή. Στην οθόνη υπάρχουν τόσοι κακοί που πετούν τριγύρω, που συχνά είναι αυτός ο ήχος που σας ειδοποιεί για το γεγονός ότι μόλις αποφύγατε έναν εχθρό ή-

ότι πετάτε κοντά στο σε σταθερό σημείο και πρέπει να φύγετε από εκεί. Μόνο για αυτόν τον λόγο, είναι καλή ιδέα να έχετε ενεργοποιημένα τα ηχητικά εφέ σε αντίθεση με το μουσικό κομμάτι.

Γενικά

Ο προγραμματιστής του παιχνιδιού ήταν ο David Jones (θυμάστε το κατάστημα μέσα στο παιχνίδι Davy Jones;) και είχε προγραμματίσει αρχικά το γνωστό παιχνίδι Menace. Όταν συνεργάστηκε με την DMA και δούλεψε επάνω στο Blood Money ήταν 23 ετών. Ο σκοπός του με το Blood Money ήταν να φτιάξει ένα shoot-'em-up σε arcade επίπεδο. Προσωπική μου άποψη είναι πως τα κατάφερε και βεβαίως θα μπορούσε το παιχνίδι να υπάρχει και σε arcade καμπίνα. Υπάρχουν άπειρα εχθρικά πλάσματα αλλά και μηχανήματα που βάλουν εναντίον σας. Προσθέστε και το γεγονός ότι σας αφαιρούν όλα τα power-ups όταν χάνετε μια ζωή και ότι τα καταστήματα εξοπλισμού συχνά βρίσκονται σε πολύ στενά σημεία τότε ξέρετε ότι έχετε μια πραγματική πρόκληση στα χέρια σας. Και όμως, παρ' όλα αυτά, το Blood Money παραμένει εξαιρετικά εθιστικό και διασκεδαστικό. Υπάρχει κάτι αναμφισβήτητο ικανοποιητικό στην εκμάθηση των μοτίβων επιθέσεων των εξωγήινων και στην υιοθέτηση μιας στρατηγικής για να ξεπεράσετε το χάος. Και βλέποντας τη λέξη PLUNDERED γραμμένη σε έναν πλανήτη που μόλις κατακτήσατε στην οθόνη επιλογής επιπέδου είναι πολύ ικανοποιητικό, πρέπει να παραδεχτούμε.

Αντιπροσωπεύει επίσης μια πραγματική προσπάθεια από τους προγραμματιστές να προωθήσουν την Amiga και να δείξουν τί θα μπορούσε να κάνει το μηχάνημα όταν προγραμματιζόταν από άτομα που κατανοούσαν πραγματικά το υλικό. Το Blood Money, όπως και πολλοί άλλοι τίτλοι της Psygnosis, έγινε ένα κάλεσμα για τους προγραμματιστές της Amiga για να αναδείξουν τις δυνατότητες της πλατφόρμας ως οικιακό μηχάνημα που προσφέρει εμπειρίες gaming ποιότητας arcade. Παρά όλα τα ελαττώματα του, το Blood Money παραμένει ένα συναρπαστικό παιχνίδι και βρίσκετε ψηλά στο πάνθεον των παιχνιδιών της Amiga.

Εν κατακλείδι ένα από τα καλύτερα shoot-'em-up παιχνίδια όχι μόνο της Amiga αλλά για όλα τα 16-bit συστήματα. Παίξτε σήμερα το παιχνίδι για να θυμηθείτε την απλότητα και την εθιστικότητα, δυο στοιχεία που λείπουν από τα σημερινά παιχνίδια.

Πριν παίξετε

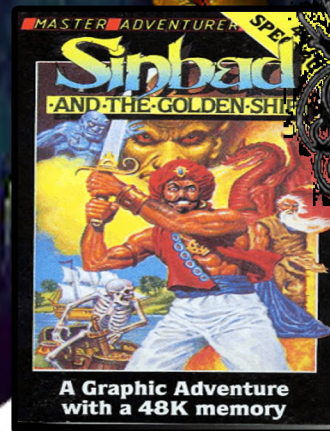
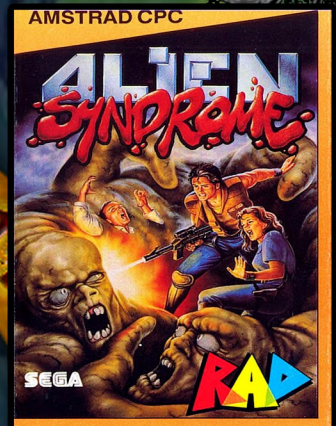
Αγοράστε μια αποκριτική στολή διαστημανθρώπου και πηγαίνετε σε ένα από τα εναπομείναντα λούνα παρκ. Ανεβείτε σε ένα παιδικό διαστημόπλοιο και τοποθετήστε το κέρμα για να ξεκινήσει να κινείτε. Προσποιηθείτε με την φαντασία σας πως αντιμετωπίζεται εχθρικούς εξωγήινους. Προσοχή μην βγάλετε το κράνος και δουν το πρόσωπό σας. Γιατί σίγουρα την ίδια νύχτα θα βγείτε σε όλα τα social media.



Σαπφώ Οκτάμπιτη

Σπήλαιο Μαγάρας Λέσβος

Τα νεότερα παιχνίδια για
όλα τα 8-bit συστήματα



Ειδικό 8-bit ερωτικό show με μαγικά έλαια
και φίλτρα κάθε πανσέληνο



Το Bubble Bobble αποτελεί ένα από τα ιστορικότερα παιχνίδια όλων των εποχών με συνεχή παρουσία από το 1986 έως και σήμερα, μέσω διαφόρων σίκουελ ή spin off παιχνιδιών. Το original παιχνίδι εμφανίστηκε στα ουφάδικα και έκανε το αναμενόμενο πέρασμα του και στα σπιτίσια μηχανάκια. Με τα ουφάδικα να παρακμάζουν, οι συνέχειες του παιχνιδιού πέρασαν αποκλειστικά στις κονσόλες/PC με πρόσφατο παράδειγμα το επιτυχημένο Bubble Bobble 4 Friends (2020).

Πέραν των συνεχειών του αρχικού ορθοδόξου Bubble Bobble, είδαμε και σίκουελς που το έστριψαν πετυχημένα προς εντελώς διαφορετική φιλοσοφία όπως πχ. το Rainbow Island (1987) που ο ανθρώπινος πλέον χαρακτήρας σας εκτοξεύει ουράνια τόξα καθώς σκαρφαλώνει τις οθόνες για να φτάσει στο τέλος της πίστας και το Puzzle Bobble (1994) που σε puzzle λογική προσπαθείτε να ματσάρετε τις μπαλίτσες ανάλογα τα χρώματα τους ώστε να καθαρίσετε την οθόνη από αυτές.

Σε αυτό το αφιέρωμα θα δούμε μερικά fun facts για το αρχικό ορθόδοξο Bubble Bobble που κατάφερε να μας παρουσιάσει τους δράκους με μια χαριτωμενιά που θα ζήλευε και η Candy Candy. Επιπρόσθετα, θα δούμε και κάποιους από τους κλώνους των υπολοίπων εταιριών που εμφανίστηκαν μεταγενέστερα και καταφέραν να κερδίσουν κάποια από τα πενήντάρικα που τότε είχαμε στην τσέπη μας.

Gimme some Fun

Το Bubble Bobble είναι από τα παιχνίδια που ανήκουν σε εκείνο το ξεχωριστό πάνθεον των παιχνιδιών που όχι απλά πρωτοτύπησαν αλλά έβαλαν το λιθαράκι τους στο να διαμορφωθεί το gaming όπως το γνωρίζουμε σήμερα. Πάμε να δούμε μερικά Fun facts για το θρυλικό αυτό παιχνίδι:

Το Bubble Bobble είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια που είχαν alternative endings. Για την ακρίβεια υπάρχουν τρία εναλλακτικά σενάρια:



Bad ending: (που πας μονάχος;) Αν καταφέρεις να τελειώσεις το παιχνίδι solo (αδιανόητο) τότε λαμβάνεις στο τέλος το μήνυμα "Never forget your friend." Είναι γεγονός ότι το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο ώστε με δυο παίκτες να είναι λίγο πιο εύκολο και να έχει ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον από το μονό.



Happy ending: (όχι δεν είναι αυτό που νομίζεις) Αν καταφέρεις να τελειώσεις το παιχνίδι με δυο παίκτες τότε βλέπεις και τα δυο δρακάκια να παίρνουν την ανθρώπινη μορφή τους και αγαπουλιάζουν με τα κορίτσια που έσωσαν. Μαζί ξεκλειδώνει και το super mode και το παιχνίδι γίνεται πιο δύσκολο και πιο γρήγορο.



True ending: (πως να βάλεις στην τσέπη τις συντάξεις των γονέων) Τελειώνοντας το παιχνίδι σε super mode, βλέπετε το τρίτο σενάριο που σας αποκαλύπτει ότι πέραν των κοριτσιών σας παίρνετε σπίτι και τους οι γονείς σας που ήταν υπό την επήρεια spell από κάποια άγνωστη δύναμη.



Ποιό Star Trek; Αυτός είναι ο σωστός τρόπος τηλεμεταφοράς!

Πρόδρομος του παιχνιδιού θεωρείται το Chack'n Pop (1983). Συγκρίνοντας τα παιχνίδια θα παρατηρήσετε ομοιότητες στους εχθρούς και στον σχεδιασμό των πιστών. Επίσης, θα βρείτε τον χαρακτήρα του Chack'n πάνω στο power up που σας κάνει αόρατους αλλά και ως φαγώσιμο δωράκι που δίνει 700 points.

Ο πατέρας του Bubble Bobble, Fukio Mitsuji, σε συνέντευξη του το 1988 ανέφερε ότι σχεδίασε το παιχνίδι με τέτοιο τρόπο ώστε να «πιάσει» και το γυναικείο κοινό.

Υπάρχει μια σπάνια φούσκα, η Special Bubble, με πολύ μικρή πιθανότητα εμφάνισης. Αν εμφανιστεί και την σπάσετε, τότε για 5 συνεχόμενες πίστες φτύνετε μόνο φωτιά.

Γράφοντας συγκεκριμένα passwords στα High Score ξεκλειδώνουν διάφορα καλούδια. Για παράδειγμα αν γράψετε SEX θα καταχωρηθεί ως 'H.!' (έπεφτε λογοκρισία και τότε) και όταν ξαναρχίσετε το παιχνίδι, στην πρώτη πίστα, θα βρέξει πιρουνία με cake και οι εχθροί σας θα γίνουν διαμαντάκια.

Οι κινήσεις κάθε παίχτη έχουν μεγάλη σημασία δεδομένου ότι πίσω από το παιχνίδι υπάρχουν counters που καταγράφουν τι κάνετε. Έτσι, θα πρέπει πχ. να σπάσετε πάνω από 35 φούσκες για να εμφανιστεί η ροζ καραμελίτσα που θα κάνει τις φούσκες σας να φτάνουν πιο μακριά, να σπάσετε 15 φούσκες με νερό για να εμφανιστεί η πορτοκαλί ομπρέλα που θα σας μεταφέρει 3 πίστες μπροστά κτλ.

Για το στοιχειωμένο σπίτι καλά πάω από εδώ ρε τελonio;

Σαν δυο σταγόνες νερό.

Δεδομένου ότι το ορθόδοξο Bubble Bobble υπήρξε εξαιρετικά πετυχημένο, κάποιες εταιρίες λιμπιστήκαν την δόξα και προσπάθησαν να δημιουργήσουν αντίστοιχα παιχνίδια (single-screen arcade action platformer) για να καταφέρουν να κάνουν και αυτές επιτυχία. Στο παρακάτω αφιέρωμα παρουσιάζονται (1+3) κλώνοι που ασχοληθήκαμε πίσω στα 90's όσοι από εμάς στάζαμε μέταλλο στα ουφάδικα.

Η εταιρία που έκανε την μεγαλύτερη επένδυση σε τέτοιου είδους παιχνίδια (3 κλώνοι) ήταν η Data East που δεν έλεγε να αφήσει το είδος να αναπαυτεί εν ειρήνη ενώ η Toarlan εν τέλει ήταν η εταιρία που κατάφερε με το Snow Bros 2: With New Elves στα ουφάδικα που σου έδινε δικαίωμα επιλογής χαρακτήρα.

Snow Bros: Nick & Tom

Το Snow Bros εμφανίστηκε το 1990 από την εταιρία Toarlan και κυριολεκτικά έκλεψε όλο το concept από το Bubble Bobble. Τα δρακάκια έγιναν οι χιονάνθρωποι Nick & Tom, τα κορίτσια έγιναν οι βασίλισσες Ruriruri & Ruchiruchi (Ναι, ναι... πούτσιπουτσι διαβάζεται) και το όπλο σας πλέον είναι χιονόμπαλες αντί για φούσκες. Σκοπός σας είναι να λούσετε με αρκετό χιόνι τους αντίπαλους σας ώστε όταν τους καλύψετε πλήρως με αυτό και στην συνέχεια να τους σπρώξετε βαρελάκι να τσακιστούν μέσα στην πίστα. Για να σώσετε τα κορίτσια πρέπει να περάσετε από 100 επίπεδα, τα οποία γκρουπάρονται ανά 10 και στο τέλος κάθε 10του επίπεδου αντιμετωπίζετε και ένα Boss. Η ύπαρξη Bosses ήταν και η ουσιαστική διαφοροποίηση του με το Bubble Bobble και αποτέλεσε εξαιρετική προσθήκη στο παιχνίδι. Ως προς τα υπόλοιπα, το παιχνίδι δεν προσπαθεί να πρωτοτυπήσει και ακολουθεί την πεπατημένη που οριοθέτησε πετυχημένα το Bubble. Έτσι, αν αργήσετε να καθαρίσετε την πιστά εμφανιστεί ο Χάρος (μια κολοκύθα εν προκυμμένο) ενώ διάφορων χρωμάτων υγρά φίλτρα (αντί για καραμέλες) θα σας μπουστάρουν τα skills σας.



Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι αποτελεί μια εξαιρετική εναλλακτική του Bubble Bobble με πολύ καλό χειρισμό, δίκαια αυξανόμενη δυσκολία και πρωτότυπα power ups (το power up που σε φουσκώνει σαν λουκουμά και εσύ κινείς το

χαρακτήρα σαν χαρταετό για να καθαρίσεις την πίστα είναι σκέτη απόλαυση). Το παιχνίδι απέκτησε το δικό του φανατικό κοινό (το λατρέψαμε πολλοί) και είναι ο μόνος κλώνος που μπορεί να σταθεί επάξια δίπλα στο Bubble με αξιώσεις. Προφανώς έκανε επιτυχία, προφανώς και μεταφέρθηκε στα μηχανάκια της εποχής (NES, Mega Drive, Game Boy) ενώ υπήρξε και το σίκουελ Snow Bros 2: With New Elves στα ουφάδικα που σου έδινε δικαίωμα επιλογής χαρακτήρα.

Tumble Pop

Η γνωστή Data East είδε το άνοιγμα και έκανε και αυτή την αντιγραφή της, ένα χρόνο αργότερα από την Toarlan. Το σενάριο είναι εξίσου απλό, με τους δυο χαρακτήρες του παιχνιδιού να φορτώνουν στην πλάτη τις ηλεκτρικές σκούπες τους (σαφέστατη επιρροή από τους Ghostbusters) και να ταξιδεύουν από χώρα σε χώρα για να καθαρίσουν τον κόσμο από τα τέρατα που έχει ξαμολήσει ένας τρελός επιστήμονας. Το παιχνίδι συνέχισε να χτίζει πάνω στο Bubble Bobble αλλά και στο Snow Bros (κράτησε τα Boss fights). Η καινοτομία του Tumble Pop εγγυείται στο γεγονός ότι ο παίχτης μπορεί πλέον να κατεβαίνει από τις πλατφόρμες και να αντιμετωπίζει τους εχθρούς ρουφώντας τους με την σκούπα. Επιπλέον, έχει προστεθεί και ένας νέος τύπος εχθρού, τα λεγόμενα καζάνια, μέσα από τα οποία ξεπηδούν εχθροί και θα πρέπει να τα καταστρέψετε άμεσα για να μην πηξεί η πίστα με ενοχλητικούς τύπους.



Καλοπροαίρετοι θα πουν ότι η Data East έχει φροντίσει να κάνει τις αυτοαναφορές της ενώ άλλοι θα πουν ότι βαριόταν να σχεδιάσει κάτι από το μηδέν. Έτσι, θα δείτε τον Καρνον να σας φτύνει φωτιές και εχθρούς που είναι ξεκαρφωμένοι από το Joe & Mac: Caveman Ninja και Chelnov. Στα θετικά, το παιχνίδι έχει αρκετό ενδιαφέρον, όμορφα γραφικά και άξιζε τα κερματάκια που δεχόταν. Στα αρνητικά μπορούμε να αναφέρουμε ότι ο χειρισμός του δεν είναι στα επίπεδα του Bubble Bobble/Snow Bros και η δυσκολία του είναι αρκετά άνιση (πχ. στο τέλος πρέπει να ξανακερδίσετε όλα τα Bosses μέχρι να φτάσετε στο τελικό Boss). Το παιχνίδι παρουσιάστηκε και στο Game Boy αλλά καλύτερα μην ασχοληθείτε.

Diet Go Go

Ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του Tumble Pop και πιο συγκεκριμένα το 1992, η Data East έδωσε στα ουφάδικα την συνέχεια ουσιαστικά του Tumble Pop. Για να είμαστε ακριβείς, πήρε το Tumble Pop, του έβαλε λίγο μακιγιάζ και το ξαναέδωσε στο λαό. Ο τρελός επιστήμονας από το Tumble Pop (θα τον βρείτε αντίπαλο και στο εξαιρετικό Spinmaster της ίδιας εταιρίας) πλέον έχει σκοπό να παχύνει όλο τον πλανήτη και έχει εξαπολύσει τα τσιράκια του για να το καταφέρει. Εσείς μαζί με την συμπαίχτη σας (εμφανισιακά είστε σαν να βγήκατε από video γυμναστικής της Jane Fonda) ξεκινάτε να τους αποτρέπειτε, πληρώνοντας τους ουσιαστικά με ίδιο νόμισμα. Πως; Πετώντας μπαλάκια (φαγητού;) που τους παχαίνουν ενώ μετά τους ακουμπάτε για να εκραγούν (μιλάμε για πολλά χάπια και δεν εννοώ αδυνατίσματα).



Η Data East έκανε μια προσπάθεια για να εισαχθούν νεότερισμοί στο παιχνίδι ώστε να αποκτήσει ενδιαφέρον. Έτσι, σε κάποιες πίστες θα βρείτε ένα κουλοχέρη στο πάνω μέρος της οθόνης που μπορείτε να τον ενεργοποιήσετε με τα νομίσματα που παίρνετε όταν ξεπαστρεύετε τους εχθρούς σας και να κερδίσετε στην συνέχεια αντικείμενα ή να μπείτε σε μπόνους πίστα. Η ουσιαστική διαφοροποίηση του παιχνιδιού με τον προκάτοχο του εγγυείται στο γεγονός ότι πρέπει να αποφύγετε τα φαγητά που σας πετάνε οι εχθροί καθώς επίσης και κάποια φαγητά που θα βρείτε στην πίστα. Ο λόγος είναι ότι σταδιακά θα αρχίσετε να παχαίνετε και στο τέλος από το πολύ φαί να καταλήγετε στο να χάσετε ζωή (από χοληστερίνη μάλλον). Το παιχνίδι προσπαθεί να εισάγει μια νέα λογική αλλά σούταρε στην στεφάνη. Η μουσική του αγγίζει τα όρια του ενοχλητικού και γενικότερα έχει μπλέξει τα μπούτια του γενικότερα. Αν δεν ήταν μια από τις 3 καμπίνες στο καφενείο του χωριού μου δεν θα είχα στάξει ούτε ένα 50αρικο.

Joe & Mac Returns

Θεωρητικά η Data East έβγαλε χρήμα από τα προηγούμενα οπότε είπε να κυκλοφορήσει άλλο ένα spiritual successor του Tumble Pop. Έτσι το έτος 1994 κυκλοφόρησε το Joe & Mac Returns που βάσισε τους χαρακτήρες του παιχνιδιού στο πετυχημένο της «Joe & Mac: Caveman Ninja». Το story

δεν λέει να πρωτοτυπήσει και ουσιαστικά ακολουθεί το story του αρχικού Joe & Mac οπότε και ξεκινάτε να σώσετε τα κορίτσια του χωριού σας. Και ναι...τελευταίος αρχηγός συνεχίζει να είναι ο τρελός επιστήμονας από το Tumble Pop (μας τρόλαραν τελείως). Το παιχνίδι είναι μια από τα ίδια με εσάς αυτή την φορά να χτυπάτε με το ρόπαλο σας τους αντίπαλους, να τους τσουβαλιάζετε και να τους πετάτε. Οι εχθροί σας αλλά και όλο το περιβάλλον είναι στο πλαίσιο το Joe & Mac: Caveman Ninja αλλά δεν λείπουν και οι άκυρες προσθήκες. Υπάρχει πίστα που οι αντίπαλοι σας είναι ουσιαστικά κλώνοι του Ryu και προσπαθούν με hadouken και shoryuken να σας ξεκάνουν. Ότι να 'ναι.



Μήτσο, βάλε ένα χέρι ρε αδερφέ γιατί μου φύγανε δυο!



Δεν μου λες, το Jurassic Park που το παίζουν;

Στα θετικά του παιχνιδιού, τα καλοσχεδιασμένα γραφικά του και η μουσική του. Ως προς τα υπόλοιπα, δεν θα βρείτε τίποτα καινούριο. Ότι έχετε δει στους προηγούμενους κλώνους της Data East θα το δείτε εδώ, ξανά και ξανά. Ο μόνος λόγος για να ασχοληθείτε είναι για να κάνετε ένα διάλειμμα από το Bubble ή το Snow ή το Tumble. Προσωπικά θυμάμαι να το παίζω ελάχιστα με 50ρικά δεδομένου ότι εκείνη την εποχή υπήρχαν arcade που είχαν να προσφέρουν πολύ περισσότερα (βλέπε NBA JAM).





ARCADE

Magician Lord



telonio



Aνάμεσα στα παιχνίδια που παίξαμε στα arcades ήταν και το Magician Lord. Είναι ένα platform παιχνίδι με πολλά χρώματα και εξάισια γραφικά που η παραγωγή του άρχισε το 1989 και τελείωσε το 1990. Το gameplay όμως -όπως θα αναλύσουμε παρακάτω- είναι πραγματικά ενδιαφέρον και γενικά το παιχνίδι είναι ανάμεσα στους πιο αξιόλογους τίτλους του Neo Geo. Αγαπήθηκε όχι άδικα από τους λάτρεις των arcade platfroms. Ήταν ένα παιχνίδι που συνόδευε την έναρξη διάθεσης της έκδοσης arcade MVS και της home έκδοσης AES.

Σενάριο

Το σενάριο έχει χαρακτηριστικό δράσης/φαντασίας όπως τα περισσότερα παιχνίδια της εποχής. Ο Elta, είναι ένας από τους τελευταίους άρχοντες μάγους και πρέπει να αναλάβει τον ανίερο στρατό του σκοτεινού μάγου Gal Agiese. Ο Gal σκοπεύει να αναβιώσει τον θεό της καταστροφής Az Atorse, χρησιμοποιώντας οκτώ μυστικιστικούς τόνους δύναμης. Στον ρόλο του Elta, θα πρέπει να συλλέξετε αυτούς τους οκτώ τόμους και να στείλετε τον Gal και τον Az πίσω στο σκοτεινό κενό από όπου ήρθαν.

Gameplay

Το gameplay είναι πολύ απλό αλλά αρκετά εθιστικό. Υπάρχουν μόνο δύο κουμπιά: Άλμα και fire. Ο μάγος Elta κινείται με αξιοπρεπή ρυθμό και εύκολα μπορείτε να ελέγξετε το άλμα του σε μια από τις κατευθύνσεις. Εκτινάσσει μικρές ριπές μπλε μισοφέγγαρου που κινούνται με ταχύτητα και εκτοξεύονται όσο γρήγορα μπορείτε να πατήσετε το κουμπί fire, αν και μόνο δύο βολές μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη ταυτόχρονα. Μπορείτε να πυροβολήσετε μόνο προς τις τέσσερις βασικές κατευθύνσεις και οι προεπιλεγμένες εκρήξεις σας δεν είναι πολύ δυνατές, αλλά θα συναντήσετε και σεντούκια θησαυρών. Τα περισσότερα από τα αντικείμενα που βρίσκετε εκεί μέσα δεν είναι τίποτα άλλο εκτός από bonus που ενισχύουν το συνολικό σκορ σας. Μπορεί περιστασιακά να βρείτε μια λαμπερή σφαίρα με ένα P που αυξάνει τη δύναμη και το μέγεθος των βολών του Elta και μπορείτε να αυξήσετε αυτή τη δύναμη έως και ένα τρίτο επίπεδο, αν είστε βέβαιοι τυχεροί.

Το ενδιαφέρον του παιχνιδιού είναι πως όταν βρείτε μια κόκκινη, πράσινη ή μπλε σφαίρα, ο Elta θα μεταμορφωθεί σε ένα φανταστικό ον πολύ υψηλότερης ισχύος. Έτσι θα μπορείτε να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς με περισσότερη ευκολία:



Dragon Warrior

Ένας δίποδος δράκος που φτύνει μια σταθερή ροή ισχυρής φωτιάς αλλά έχει μικρή εμβέλεια επίθεσης.



Shinobi

Ένας νίντζα που εκτοξεύει σπειροειδείς μαγικές εκρήξεις, παρόμοιες με τις βολές του Elta, αλλά πιο αποτελεσματικές σε δύναμη.



Waterman

Ένας ιππότης που πετά μπάλες υγρών που δημιουργούν εκροές νερού υπό πίεση που δεν ανατινάσσονται όταν χτυπούν στο έδαφος.



Samurai

Ένας θωρακισμένος πολεμιστής που καταφέρνει καταστροφικά κύματα μισοφέγγαρου μεσαίου βεληνεκούς με το σπαθί του



Raijin

Ένα παράξενο πλάσμα που έχει σαν δύναμη τον ηλεκτρισμό. Δημιουργεί σαν όπλο μια συνεχή ηλεκτρική έκρηξη από τα χέρια του. Πολύ μικρή εμβέλεια αλλά ικανή να κρατήσει τον εχθρό ενώ κάνει άλμα.



Poseidon

Ο Ποσειδώνας που εκπέμπει εκρήξεις παγωμένου νερού που εκρήγνυνται σε κύματα σε όλο το έδαφος.

Ενώ οι περισσότερες από αυτές τις μορφές έχουν ελαφρώς πιο δύσχρηστες επιθέσεις από την προεπιλεγμένη μαγική επίθεση του Elta, είναι πάντα καλή ιδέα να παίρνετε αυτές τις σφαίρες καθώς αποκαθιστούν πλήρως τον μετρητή ζωής σας και τον ενισχύουν πέρα από το μέγιστο. Ο Elta μπορεί να δεχτεί μόνο δύο εύθραυστα χτυπήματα, αν και οποιαδήποτε μεταμόρφωση σχεδόν διπλασιάζει την αντοχή του. Το να χτυπηθεί δύο φορές, στερεί από τον Elta τη νέα του υπέρ-δύναμη και τον επαναφέρει στην ανθρώπινη μορφή του.

Κάθε επίπεδο είναι δομημένο με έναν κύριο χώρο με πόρτες που οδηγούν σε πολλές μικρότερες περιοχές, ενώ ορισμένες από αυτές περιέχουν σφαίρες ισχύος. Ο κύριος στόχος σας είναι να βρείτε την πόρτα που οδηγεί στη μάχη με το μεγάλο κακό κάθε επιπέδου. Τα οκτώ σε σύνολο επίπεδα είναι συχνά γεμάτα με παγίδες όπως φωτιά, καρφιά και παγίδες, και ενώ ξεκινούν σχετικά απλά, τα ανώτερα επίπεδα είναι λίγο πιο περίπλοκα όσον αφορά στις πλατφόρμες και στις παγίδες.



Μάλλον πήρα λάθος δρόμο για το cosplay!

Το παιχνίδι σίγουρα δεν κάνει χρήση όλων των 4.096 χρωμάτων που μπορούσε να αποδώσει στην οθόνη το Neo Geo. Δεν ήταν και απαραίτητο να γίνει κάτι τέτοιο από τους προγραμματιστές. Τα background είναι εντυπωσιακά και σχεδιασμένα με προσοχή και διαθέτουν πολλά χρώματα. Επιπλέον υπάρχει και parallax scrolling που δίνει επιτυχώς την εντύπωση του βάθους. Τα sprites (ο ήρωας όπως και οι εχθροί) είναι αρκετά μεγάλα σε μέγεθος και όμορφα σχεδιασμένα με δεκάδες χρώματα. Το animation είναι βασικό χωρίς να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο. Το scrolling είναι ομαλότατο και δεν δημιουργεί κανένα πρόβλημα. Γενικά ο τομέας των γραφικών στο παιχνίδι είναι σε πολύ υψηλά επίπεδα. Αυτό βέβαια συνέβαινε σε κάθε τίτλο του Neo Geo. Είναι ίσως η μοναδική κονσόλα (AES) που ακόμη και το πιο απλό παιχνίδι χρησιμοποιεί εκατοντάδες χρώματα και είναι arcade perfect.

Ήχος

Ο ήχος βρίσκεται και αυτός με την σειρά του σε πολύ υψηλά επίπεδα. Σε κάθε επίπεδο ακούγεται ένα διαφορετικό επικό μουσικό θέμα μαζί με τα πετυχημένα ηχητικά εφέ. Ο τομέας του ήχου συμβάλλει θετικά σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά γραφικά στην δράση που προσφέρει το gameplay. Εντυπωσιακός ήχος γενικά και ιδιαίτερα το μουσικό θέμα που ακούγεται στο πρώτο επίπεδο. Είναι πολύ νοσταλγικό ακόμη και σήμερα για όσους έχουν παίξει το παιχνίδι στο παρελθόν.

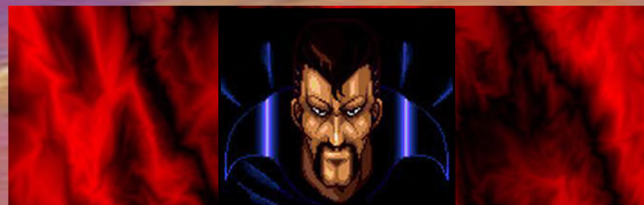


**Οπωσδήποτε πρέπει να πάρω
κάτι για την αναπνοή.**

Γενικά

Με λίγα λόγια το παιχνίδι είναι θαυμάσιο στα γραφικά και στον ήχο. Στο gameplay απαιτεί αρκετή προσπάθεια από τον παίκτη και δεν χαρακτηρίζεται σε καμία περίπτωση εύκολο. Οι ανυπόμονοι θα το αφήσουν στην άκρη γρήγορα. Αν επιμένετε όμως θα ανταμειφθείτε με υπέροχα backgrounds και εντυπωσιακούς εχθρούς στα ανώτερα επίπεδα. Πιστεύω πως άδικα στα παλαιότερα περιοδικά έγραφαν πολλές αρνητικές κριτικές για το παιχνίδι, ενώ υμνούσαν άλλα παιχνίδια που είχαν μακράν πιο δύσκολο επίπεδο δυσκολίας.

Ένα σίκουελ του παιχνιδιού ήταν υπό ανάπτυξη αλλά δυστυχώς δεν κυκλοφόρησε ποτέ. Η υπόθεση του παιχνιδιού θα είχε τεθεί δύο χρόνια μετά τα γεγονότα του πρώτου παιχνιδιού. Οι Gal Agiese και Az Atorse ηττήθηκαν και σφραγίστηκαν από τις δυνάμεις του Elta, ο οποίος έγινε ο νεότερος "Magician Lord". Εάν το σκοτάδι ξεπερνούσε το φως της γης, η Gal Agiese και ο Az Atorse θα ανασταίνονταν για τρίτη φορά και θα προκαλούσαν τον όλεθρο στον Cadacis για ακόμη μια φορά. Η Βασίλισσα είδε τη σφραγίδα να σπάει ξανά, αλλά χρησιμοποιώντας την τελευταία της μαγεία. Ένας από τους οκτώ τόμους εξουσίας φτάνει στα χέρια του Elta. Ο Elta, βλέποντας τον κατακλυσμό ξεκινά για άλλη μια φορά, φτάνει τελικά στο κάστρο. Τώρα πρέπει να βρει τη Βασίλισσα και να αποτρέψει την τρίτη ανάσταση της Γκαλ Αγκιέζε και του Αζ Άτορς.



Δεν πιστεύω να παρεξηγήθηκες ε;

Παρά τα αρνητικά σχόλια που είχε δεχθεί το παιχνίδι παλαιότερα, είναι ένα καταπληκτικό platform. Έχει προκλητικό gameplay που δεν είναι για όλους αλλά δεν είναι και απάνθρωπο όπως μερικά άλλα παιχνίδια. Απλά είναι ζόρικο και θέλει επιμονή. Προσωπικά τουλάχιστον είναι ένας από τους αγαπημένους μου τίτλους για το Neo Geo. Μάλιστα, όποτε θα επιλέξω στο Mame να παίξω μερικά αγαπημένα παιχνίδια του Neo Geo, το Magician Lord είναι πάντα ένα από τα πρώτα.

Πριν παίξετε

Περιμένετε τις Απόκριες και αν πιάσουν τα χέρια σας φτιάξτε μια στολή σαν του μάγου Elta (πολύ αμφιβάλλω αν υπάρχει). Ένας φίλος σας να φορέσει μια στολή δράκου και πηγαίνετε μαζί σε ένα κάστρο (στη χειρότερη περίπτωση σε μια οικοδομή). Εκεί παίξτε θέατρο και πολεμήστε με τον φίλο σας που κάνει τον δράκο. Αφού τελειώσετε κάντε οικονομίες (και οι δύο) για τρία χρόνια για να αγοράσετε την κονσόλα AES και φυσικά το συγκεκριμένο παιχνίδι. Για να το παίξετε στο the real thing.





WRESTLEFEST



Johnny Cade

Κάπου εκεί στις αρχές του 90 όταν η τρέλα με τους γίγαντες του κατς ήταν στο απόγειο της.... Τότε που ξέραμε όλους τους παλαιστές με τα ονόματά τους και κάποιοι ήμασταν φανατικοί υποστηρικτές μερικών από αυτούς... Jake the snake, Big Boss Man, Sargent Slaughter, Ultimate Warrior και φυσικά ο πιο γνωστός όλων, ο Hulk Hogan!

Θυμάμαι κάτι μεσημέρια να μην βγαίνουμε έξω, όπως συνηθίζαμε με τους φίλους μου, αλλά να μαζευόμαστε σε σπίτια (κατά προτίμηση να έλειπαν οι γονείς, παππούς-γιαγιά). Καθόμασταν αποσβολωμένοι και παρακολουθούσαμε τις επικές μάχες μέσα αλλά και ενίοτε έξω από το ρινγκ! Το φαντασμαγορικό σόου τις παρουσιάσεις κάθε παλαιστή με τις φανταχτερές στολές και τα αντικείμενα ή ζώα (ναι ο Jake είχε και ζωντανό φίδι μαζί του). Αφού το σόου τελείωνε δοκιμάζαμε τα κόλπα που είδαμε μεταξύ μας πηδώντας στα κρεβάτια!!!

Το ίδιο έντονα είχα υποδεχτεί το συγκεκριμένο παιχνίδι όταν εμφανίστηκε στα arcades, συγκεκριμένα καλοκαίρι στο χωριό (όπου ήταν και πιο safe να παίζεις κάτω από 17 ετών) κάπου το 93 αν θυμάμαι καλά.

Αρκετά όμως με τη νοσταλγία, πάμε στα του παιχνιδιού.

Το WWF WrestleFest είναι ένα παιχνίδι που δημιουργήθηκε από τη Technos Japan το 1991 σε Ιαπωνία και Νότια Αμερική, και από τη Temco στην Ευρώπη και Αυστραλία. Είχε licenses για πολλούς από τους παίκτες που ήταν ήδη γνωστοί τότε, και τα ρόστερ των παλαιστών τους περιείχαν σχεδόν όλους! Φυσικά το παιχνίδι ακολουθούσε τους κανόνες του αθλήματος με ενδελεχή λεπτομέρεια! Πριν από κάθε ματς είχε την είδηση στη tv με τους δημοσιογράφους, και την είσοδο των παλαιστών πριν τον αγώνα! Ομολογουμένως, με το hype που υπήρξε τότε το παιχνίδι ήταν από τα πιο διασκεδαστικά. Ουσιαστικά μπορούσες να κάνεις ότι έβλεπες στην tv και να είσαι ο πρωταγωνιστής!

Σενάριο

Αγώνες WWF ή όπως το λέγαμε τότε αγώνες "Κατς". Ένα άθλημα που ήρθε από το εξωτερικό τη δεκαετία του 80 μπορεί και το 70, σίγουρα όμως έφτασε στο απόγειο του αρχές της δεκαετίας του 90. Μάχη μεταξύ παλαιστών που όμως ήταν σαν χορογραφία και ενώ τα χτυπήματα έμοιαζαν βάρβαρα και δυνατά στην ουσία ήταν θέατρο με την ικανότητα του παλαιστή να προσποιηθεί και να κρύψει ότι δεν χτυπά τον αντίπαλο του με όλη του τη δύναμη. Αρκετά εντυπωσιακό και λαοφιλές σπορ.

Gameplay

Το αυθεντικό arcade μπορούσε να έχει ταυτόχρονα 4 παίκτες κάτι το οποίο ήταν καταπληκτικό, εθιστικό και ιδιαίτερα ανταγωνιστικό multiplayer για τα 90s! Δυστυχώς στα Ελληνικά νανάκια αυτό δεν το είδαμε ποτέ και πραγματικά ήταν κρίμα... Αντ' αυτού είχαμε κλασσικά τους 2 παίκτες που μπορούσαν να παίξουν αντίπαλοι ή να συνεργαστούν στη πορεία για τον τίτλο του πρωταθλητή.

Το παιχνίδι είχε 2 modes, το Saturdays night main event το λεγόμενο tag match στο οποίο διάλεγες την ομάδα από 2 παλαιστές που ήθελες και ξεκινούσες μια σειρά από αγώνες μέχρι να αντιμετωπίσεις τους πρωταθλητές Legion Of Doom και να πάρεις το πρωτάθλημα.

Και το δεύτερο ήταν το κλασσικό Royal Rumble (Battle Royale) όπου γινόταν ο κακός χαμός όλοι εναντίων όλων σε μια μάχη επιβίωσης!



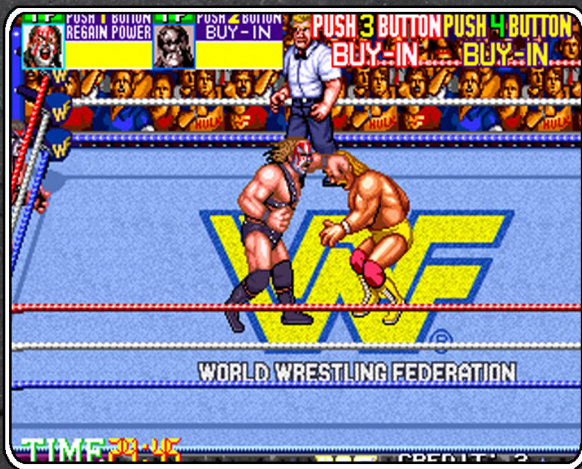
Ρε Μανωλιό δεν μπορούσες τουλάχιστον να φορέσεις διαφορετικό χρώμα παπούτσια;

Οι παλαιστές που συμμετείχαν ήταν οι ακόλουθοι: Mr Perfect, Big Boss Man, Sargent Slaughter, Earthquake, Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Ted Dibiase, Jake Roberts και οι Demolition. Κάθε παλαιστής είχε κάποιες απο τις χαρακτηριστικές κινήσεις του ενώ μπορούσες να ανέβεις πάνω στα σχοινιά για αεροπορικά χτυπήματα ή να βγεις εκτός ρινγκ και να παίξεις βρώμικα χτυπώντας τους αντιπάλους σου με διάφορα αντικείμενα, όμως θα έπρεπε σε λίγα δευτερόλεπτα να επανέλθεις στο ρινγκ καθώς αν δεν συμμορφωνόσουν έχανες το ματς

Ένα ωραίο χαρακτηριστικό είναι η συνεργασία των παικτών στο tag match και οι ειδικές κινήσεις που έβγαζες. Επίσης, αν ο παίκτης σου έχανε πολύτιμη ενέργεια ή αν ο αντίπαλος δεν ήταν του χεριού σου, μπορούσες απλά να αλλάξεις παλαιστή και να βάλεις τον δεύτερο της ομάδας σου στο ρινγκ απλά χτυπώντας του το χέρι. Το τελευταίο αυτό στοιχείο μπορεί να θεωρηθεί στρατηγική, καθώς οι παίκτες είχαν διαφορετικά χαρακτηριστικά που ανάλογα το ματς μπορούσες να αξιοποιήσεις.

Γραφικά

Καταπληκτικά γραφικά για την εποχή, καλοσχεδιασμένα sprites που αποτύπωναν με λεπτομέρεια τους παλαιστές και τα ιδιαίτερα στοιχεία της σωματοδομής και της ενδυμασίας τους. Κάθε παίκτης διαφορετικός και απόλυτα ταυτισμένος εμφανισιακά με τον παλαιστή στην τηλεόραση! Πολλά και φανταχτερά χρώματα στην οθόνη σχεδόν σου αποσπούσαν τη προσοχή. Οι εισαγωγικές οθόνες πολλές και διάφορες, απόλυτα ρεαλιστικές (συνέντευξη πριν το ματς, είσοδος στο ρινγκ περνώντας ανάμεσα από το πλήθος που ζητωκραύγαζε και επευφημούσε τους παίκτες μας ή τους αντιπάλους. Η λεπτομέρεια επεκτεινόταν μέχρι τις γκριμάτσες στα πρόσωπα των παλαιστών καθώς αυτοί αγωνίζονταν μεταξύ τους. Μέχρι και ο πόνος στα πρόσωπα τους αποτυπώνεται, όταν τους χτυπούν ή έχουν κουραστεί και είναι έτοιμοι να καταρρεύσουν.



Ο πραγματικός Hulk είναι ο Bruce Banner!

Ήχος

Το παιχνίδι είναι δυνατό και εδώ φυσικά η έμφαση δίνεται στα fx αλλά δεν λείπουν τα ωραία tunes στις εισαγωγικές οθόνες ή όταν δείχνει στιγμιότυπα π.χ. από συνεντεύξεις των παλαιστών. Ακόμα όμως και οι κραυγές, οι μικροί διάλογοι, οι φωνές -για τα δεδομένα της εποχής- είναι σε πάρα πολύ καλά επίπεδα κάνοντας το παιχνίδι ευχάριστο ακόμα και σήμερα.

Γενικά

Μιλάμε ίσως για το καλύτερο κατά τη ταπεινή μου γνώμη παιχνίδι πάλης WWF που υπήρξε στα arcades, με μεγάλη αντοχή στον χρόνο κυρίως για το multiplayer κομμάτι του (ναι είχαμε και στα 90s multiplayer απλά καθόμασταν δίπλα στον συμπαίκτη ή τον αντίπαλο μας).

Όμορφα γραφικά και ήχος που πλαισιώνονταν από υπέροχο gameplay που κρατούσε το ενδιαφέρον ψηλά σε μια εποχή που αυτού του είδους πάλη ήταν ιδιαίτερα δημοφιλής.

Σκεφτείτε να παίζετε με τον φίλο σας και ολόκληρη η αίθουσα να βρίσκεται πάνω από τα κεφάλια σας και να ζητωκραυγάζει ή και γιατί όχι να χλευάζει... Χαχαχαχαχα!



Παλληκάρια πάμε μετά για καμιά μπίρα;

Πριν παίξετε

Ράψτε ένα ευφάνταστο κουστούμι, βρείτε ένα ωραίο παρατσούκλι. Ψήστε τον φίλο σας να κάνει το ίδιο, καλέστε τον σπίτι (αφού έχετε κάνει ασφάλεια για φθορές) και ξεκινήστε το παιχνίδι, φυσικά μπορείτε όπως τότε που ήμασταν παιδιά να δοκιμάσετε the real thing και να πλακωθείτε στις φάπες!



RETROPOLIS

KANE SUBSCRIBE ΣΤΙΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ ΣΟΥ

RETROΠΟΛΙΤΕΣ BLOG SHOWS REVIEWS ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΟΔΗΓΟΙ LIVESTREAMS

<https://retropolis.gr>

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

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

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



HINTS 'N' TIPS



telonio

TOKI

AMIGA

Πληκτρολογήστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού την λέξη KILLER. Με τα function keys περνάτε πλέον επίπεδο.

CANNON FODDER

AMIGA

Ένα από τα πιο δύσκολα tips που υπάρχουν. Αν θέλετε να γίνει ο αρχηγός της ομάδας σας στρατηγός αμέσως και χωρίς κόπο, τότε στην οθόνη save δώστε JOOLS.

FANTASTIC VOYAGE

Amstrad

Για άπειρες ζωές (τι άλλο;) πληκτρολογήστε το παρακάτω μικρό listing.

10 MEMORY &1FFF: LOAD" FANTASTI1.BIN"
20 POKE &7CB9,0 ' no infection
30 POKE &9622,&C9 ' no temperature
40 POKE &7E1C,0 ' infinitive lives
50 CALL &7800

Όχι και άσχημα έτσι;



PAC-LAND

ATARI LYNX

Για να αποκτήσετε 10 ζωές, δώστε το παρακάτω στην οθόνη με τα high scores. 3ZONE (ναι αυτό!)

LINE OF FIRE

Atari ST

Στην οθόνη που επιλέγετε joystick, πληκτρολογήστε OPERATION FERRET. Έτσι θα γίνεται άτρωτος στα εχθρικά πυρά. Αθανασία τι άλλο θέλετε;

PACMANIA

Spectrum

Κάντε high score και για όνομα πληκτρολογήστε SAB. Θα εμφανιστεί ο πίνακας των score και αν πατήσετε fire θα εμφανιστεί το μήνυμα "To replay this level press fire within 8 seconds". Πατήστε λοιπόν fire και παίξτε ξανά το ίδιο level.

Όμορφα και ωραία...

GEMINI WING

Amstrad

Επειδή τα περιμένετε όλα έτοιμα παρακάτω είναι οι κωδικοί για όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού (σας έχω καλομάθει).

Level 2 EYEPLANT
Level 3 WHATWALL
Level 4 GOODNITE
Level 5 SKULLDOG
Level 6 BIGMOUTH

Απλά πράγματα!



Την δεκαετία του 1980 και του 1990, όπως είναι γνωστό, υπήρχαν παιχνίδια για κάθε γούστο. Φυσικά υπήρχαν και μερικά που απευθύνονταν σε ενήλικους (τυπικά τουλάχιστον). Τα περισσότερα από αυτά ήταν adventures τρόμου που δεν ήταν και τα ιδανικότερα παιχνίδια για ένα ανήλικο παιδί. Βέβαια οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είχαν κατακλυστεί με demo και παιχνίδια αναφορικά με το σεξ από το 1980 (τότε που το Internet ήταν καθαρή φαντασία). Δεν ήταν βέβαια προσβάσιμα με εύκολο τρόπο και τα έβρισκες κατά κύριο λόγο σε αυτούς που είχαν κάνει εμπόριο τις αντιγραφές παιχνιδιών με δισκέτες. Παιχνίδια στα καταστήματα απλά δεν έφερναν τέτοιου είδους. Θα ήταν κανονικό σκάνδαλο να υπάρχει ένα τέτοιο παιχνίδι ανάμεσα στα υπόλοιπα (ζήτημα να ήταν ανοιχτό το κατάστημα την επόμενη ημέρα). Στο σχολείο δεν φέρναμε τέτοιες δισκέτες ούτε κατά διάνοια. Θα μας είχαν στήσει στον τοίχο κανονικά.



Atari 2600

Δεν μπορώ να φανταστώ να αγοράζε ένας γονιός αυτό το παιχνίδι στον γιο του τότε το 1983. Δεν είναι ότι τα pixel ασμένα μέχρι τον Θεό γραφικά δεν είναι ικανά να καταλάβει κάποιος τι ακριβώς κάνουν οι χαρακτήρες. Το αντίθετο μάλιστα. Ελέγχετε τον στρατηγό Custer ο οποίος θέλει να πάρει εκδίκηση εναντίον των ινδιάνων. Δεν επιλέγει να επιτεθεί στους Ινδιάνους αλλά έχει σκοπό να γκαστρώσει τις γυναίκες τους...

Erotic Software



telonio

Τότε που ήμασταν πολύ μικροί (αμφιβάλλω αν διαβάζουν 60 αριθμούς το περιοδικό) γυναικείο στήθος να βλέπαμε στην οθόνη του υπολογιστή μας ήταν ζήτημα (δεν συζητώ για περισσότερα). Δεν είναι όπως σήμερα που βλέπεις μαστάρια μέχρι το πάτωμα και τα κοιτάς πλέον χωρίς θαυμασμό και λες μέσα σου "I've been there".

Τότε υπήρχαν συγκεκριμένα παιχνίδια που ο σκοπός τους ήταν να μας δείξουν παρόμοια αλλά και ακόμη πιο σοκαριστικά σκηνικά. Μερικά παιχνίδια είναι σε λογικά πλαίσια του πορνό, άλλα πάλι τραβάνε τόσο πολύ το σχοινί που έχει ξεχειλώσει. Πάμε λοιπόν να δούμε μερικά παιχνίδια που έκαναν αίσθηση τότε. Όχι απαραίτητα πως κατάφεραν να ερεθίσουν κανέναν, αλλά μείναμε με γουρλωμένα μάτια να κοιτάμε την οθόνη του υπολογιστή μας αναφωνώντας "Σοβαρά;" και ανάλογα επιφωνήματα.

Τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια ήταν στο όριο του γελοίου παρά να τα έπαιρνε κανείς στα σοβαρά.

Στην οθόνη αριστερά είναι ο Custer και στην άλλη πλευρά στα δεξιά είναι μια χαρούμενη (κατά τα φαινόμενα) γυμνή Ινδιάνη. Σκοπός σας είναι να κατευθύνετε τον Casper στην Ινδιάνη αποφεύγοντας όμως τα βέλη που έρχονται από τον Ο Casper είναι πάντα με "εργαλείο" σε μόνιμη στύση (προ Viagra εποχής). Πλησιάζοντας μπροστά στην ινδιάνη θα αρχίσει το "γλέντι" και το σκορ θα ανεβαίνει κατακόρυφα. Το παραπάνω πρέπει να το επαναλάβετε αρκετές φορές έτσι ώστε να καταφέρετε να έχετε το μεγαλύτερο σκορ. Απίθανο concept ομολογουμένως. Έχω την εντύπωση πως σίγουρα δεν είναι ιδέα ενός επίσκοπου.

Καταλαβαίνω απόλυτα πως το να φτιάξεις ένα πρωτότυπο και καλοστημένο στους τεχνικούς τομείς παιχνίδι είναι τρομερά δύσκολο. Το να φτιάχνεις όμως ότι σου κατέβει στο κλούβιο σου κεφάλι δεν το λες και απαραίτητα επιτυχία. Δεν συμφωνείτε; Εκτός βέβαια και αν είστε αυτός που έφτιαξε αυτό το παιχνίδι...

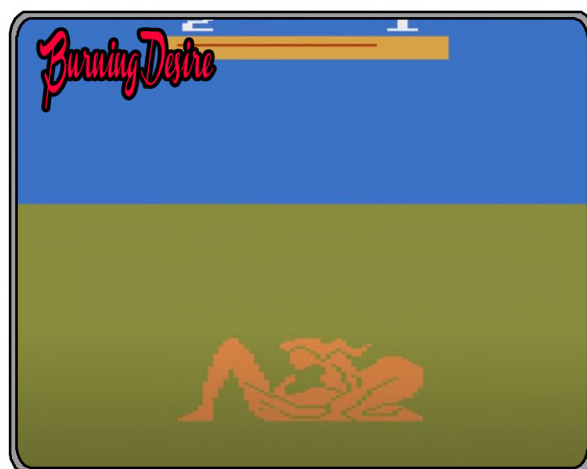


Burning Desire

Atari 2600

Λοιπόν, σε αυτό το παιχνίδι αρχικά τίποτα δεν μοιάζει να είναι απαραίτητα σεξουαλικό. Ελέγχετε έναν διασώστη που έχει κρεμαστεί από ένα ελικόπτερο και προσπαθείτε να σώσετε την γυναίκα που είναι ανάμεσα στις φωτιές. Παράλληλα, δυο Ινδιάνοι (ή εξωγήινοι αν προτιμάτε) σάς πετούν βολές που πρέπει να τις αποφύγετε. Πρέπει να καταφέρετε να σβήσετε την φωτιά ρίχνοντας νερό πριν είναι αργά για την γυναίκα. Όλα καλά μέχρι εδώ έτσι;

Η γυναίκα σας περιμένει με ανοιχτό το στόμα και το σχοινί που περισσεύει ανάμεσα από τα πόδια σας μοιάζει επικίνδυνα με πέος. Όταν καταφέρετε να σβήσετε την φωτιά θα σηκώσετε στον αέρα την γυναίκα με το "σχοινί" από το στόμα. Μάλιστα για ανταμοιβή η γυναίκα θα σας ευχαριστήσει καταλλήλως (δείτε την φωτογραφία παρακάτω). Ευφάνταστο παιχνίδι ομολογουμένως...

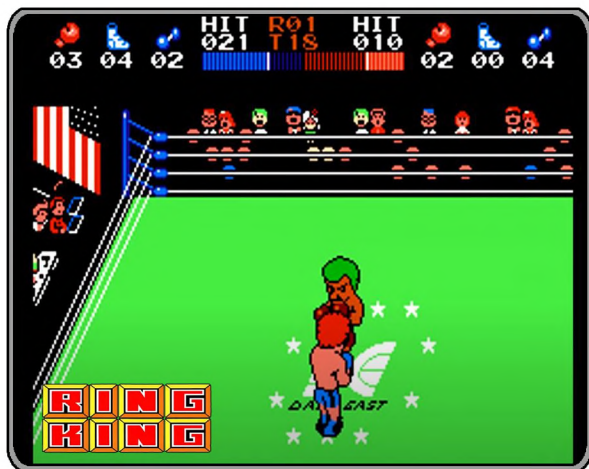


RING KING

Arcade, Nes

Το Ring King είναι ένα παιχνίδι μποξ, από τίτλο τουλάχιστον. Μέσα στο gameplay δεν υπάρχει κάτι ερωτικό, το αντίθετο. Μπουνιδια, ιδρωτίλα, αδρεναλίνη και ένα κοινό που κραυγάζει σωπηλά στις εξέδρες (που μοιάζουν παραδόξως με νήπια!). Μάλιστα στο κέντρο του ρινγκ φιγουράρει και το λογότυπο της Data East. Ρίξτε τις πιο δυνατές γροθιές σας στον αντίπαλο μέχρι να τον βγάλετε νοκ-άουτ. Τώρα θα αναρωτηθεί κανείς πόσο στραβά μπορεί να φτάσει αυτό; Αρκετά μπορώ να πω, μέχρι το ημίχρονο που δυο εικόνες δείχνουν τους παίκτες να τους κάνουν -φαινομενικά τουλάχιστον- ...γλειφιτζούρι. Δεν μπορώ να φανταστώ τι όργιο τρικουέρτο θα γίνεται αν κερδίσετε τον τελικό. Κανένα ομαδικό όργιο επί ρινγκ ή μια κανονική απονομή βραβείου; Ποιος ξέρει άραγε;

Δεν γνωρίζω τι ακριβώς ήθελαν να μεταφέρουν οι προγραμματιστές με αυτές τις σκηνές αλλά είμαι απόλυτα σίγουρος πως δεν τα κατάφεραν. Δείτε την εικόνα και φανταστείτε την κίνηση (ναι υπάρχει animation σε αυτές τις σκηνές). Είμαι διεστραμμένος ή συμφωνείτε μαζί μου;



BOMB'X

Amiga, Dos

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, ο πρωταγωνιστής είναι ένας φαλλός. Ναι σωστά διαβάσατε. Στην αρχή μάλιστα μπορείτε να επιλέξετε και τον ανάλογο "τύπο" φαλλού που προτιμάτε...

Χειρίζεστε με το joystick τον φαλλό και περιφέρεστε μέσα στην πίστα. Στο κέντρο της πίστας υπάρχει ένα κρεβάτι και είναι ξαπλωμένη και σκεπασμένη με ένα σεντόνι μια νεαρή ξανθιά γυναίκα. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης υπάρχει μια μπάρα μπλε χρώματος. Μέχρι εδώ νομίζω πως πιάσατε το σκεπτικό του παιχνιδιού.

Σκοπός σας λοιπόν είναι να μαζεύετε τα bonus που είναι διασκορπισμένα σε όλη την πίστα. Με αυτόν τον τρόπο θα ανέβει η στάθμη της μπλε μπάρας και όταν φτάσει το maximum, τότε η γυναίκα πετάει το σεντόνι και ανοίγει διάπλατα τα πόδια. Όπως καταλαβαίνεται πρέπει να καταφέρετε να φτάσετε εκεί χωρίς να πέσει η ενέργειά σας. Βέβαια υπάρχουν και μερικά μυστήρια εχθρικά sprites που μάλλον τα έχει βάλει εκεί ο άντρας της γυναίκας και με κάθε επαφή θα κατεβάσουν ένα σημαντικό ποσοστό της ενέργειάς σας. Ο φαλλός σας έχει την δυνατότητα με το fire να ρίξει σπέρμα (τι άλλο τόσο δυναμικό;) και με αυτό μπορεί να εξαφανίσει έναν εχθρό ή να καταστρέψει ένα μπλοκ τοίχου. Η θέση του κρεβατιού με την γυναίκα αλλάζει θέση σε κάθε επίπεδο, όπως επίσης αλλάζουν θέση και τα μπλοκ των τοίχων.

Δεν θα έλεγα πως είναι ενδιαφέρον το gameplay σε καμία περίπτωση. Τώρα σαν concept τι να γράψω δεν ξέρω ειλικρινά. Η ανθρωπότητα δεν σταματά ποτέ να εκπλήσσει το ίδιο της το γένος. Αναρωτιέμαι αν υπάρχει και δεύτερο μέρος με ένα γυναικείο όργανο να αναζητά ένα ανδρικό...





Sex Vixens from space

Commodore 64, Dos, Amiga, Atari

Το παιχνίδι είναι το όνειρο που είχαμε μικροί να πάμε σε έναν πλανήτη και να είναι γεμάτος μόνο με πεντάμορφες γυναίκες. Βέβαια τώρα που το σκέφτομαι δεν είμαι και τόσο σίγουρος σε πόσο καλό θα μου έβγαине αυτό...

Στο παιχνίδι λοιπόν παίρνετε τον ρόλο του Brad. Ο Brad είναι ένας πράκτορας και κυβερνήτης του διαστημόπλοιου "Φαλλού". Η ομοσπονδιακή κυβέρνηση έχει προσλάβει τον Brad να τα βάλει με την εξωγήινη φυλή που απαρτίζεται από αμαζόνες γυναίκες και ευνουχίζουν τους άντρες με το όπλο "Sex Ray Gun". Ο Brad πρέπει να πάει στον πλανήτη Mondo και να καταφέρει να καταστρέψει αυτό το όπλο. Δεν κάνω πλάκα αυτό είναι το σενάριο του παιχνιδιού...

Ήταν ένα interactive παιχνίδι με λίγα στοιχεία adventure. Στον Commodore 64 ήταν καθαρά ένα text adventure παιχνίδι. Στις εκδόσεις Dos, Amiga και Atari ST προστέθηκαν εικόνες με γραφικά.



Φυσικά οι αμαζόνες δεν έχουν απαραίτητα μόνο εχθρικές διαθέσεις και αρκετές από αυτές βρίσκονται γυμνές μπροστά σας οπότε...

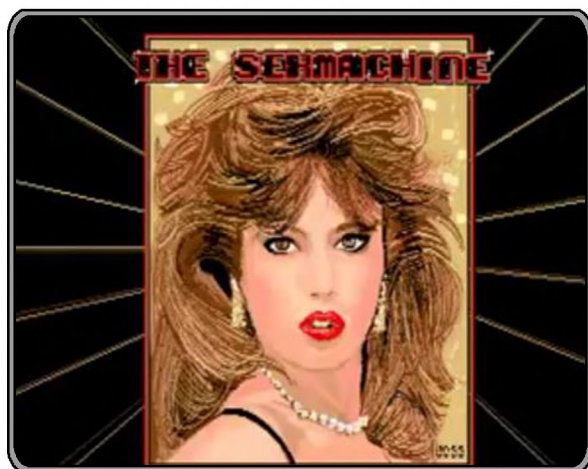


sex machine

Amiga

Όχι στο συγκεκριμένο παιχνίδι δεν έχουμε να κάνουμε με ρομπότ αλλά με ερωτικές επαφές μέχρι τελευταίας πτώσεως. Υπάρχουν εικόνες με γραφικά που δείχνουν σε κάθε μια και από ένα ζευγάρι σε κάποια άκρως ερωτική στάση. Στα δεξιά της οθόνης υπάρχουν δύο μπάρες με τον γενικό και ευφάνταστο τίτλο Orgasmatron. Η μια μπάρα είναι η δύναμη και η άλλη η λαγνεία. Με την κίνηση του joystick πρέπει να ανεβάσετε τις μπάρες στο ψηλότερο σημείο για να προχωρήσετε στην επόμενη εικόνα. Αν και δεν πρόκειται για πραγματικές φωτογραφίες, τα γραφικά είναι αρκετά καλά και διαθέτουν λεπτομέρεια. Στην πραγματικότητα ήταν περισσότερο ένα demo που ζητούσε μια μικρή συμμετοχή από τον παίκτη.

Εντάξει, δεν το λες πως είναι και παιχνίδι, δεν έχει ακριβώς gameplay με κανένα τρόπο. Ήταν λίγο brutal για ένα 10 χρόνο τότε όπως και να το κάνουμε.





Beat 'Em and Eat 'Em

Atari 2600

Οφείλω να ομολογήσω πως μου πήρε αρκετή ώρα να σκεφτώ τι θα γράψω (και προπάντων) πως θα το γράψω για αυτό το παιχνίδι. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας γυμνός τύπος με την μαλαπέρδα έξω. Παρακάτω υπάρχουν γυναίκες που τρέχουν δεξιά και αριστερά λαίμαργες με ανοιχτό το στόμα (που μάλλον δεν έχουν ξαναδεί ποτέ άνδρα). Εσείς λοιπόν χειρίζεστε τον τύπο δεξιά και αριστερά και με το fire ρίχνει προς τα κάτω ριπές λείζερ (δεν είναι αυτό αλλά πιάσατε τον συνειρμό μου). Σκοπός είναι πετύχετε με αυτά τα στόματα των γυναικών που τρέχουν από κάτω. Δείτε την φωτογραφία, δεν χρειάζεται πολύ φαντασία για να κατανοήσετε τι πρέπει να κάνετε.

Όσο περίεργο και αλλόκοτο σας φαίνεται αυτό, είναι στην πραγματικότητα ένα παιχνίδι. Εντάξει, respect στον τύπο που έφτιαξε αυτό το παιχνίδι. Να μου πουν ποιος είναι να τον κεράσω ένα μπουκάλι κρασί και ένα λουκούμι.

FANTASIA

Arcade

Θυμάστε το παιχνίδι Qix του 1981; Λίγο αργότερα οι ανατολίτες πήραν αυτή την ιδέα του gameplay και πρόσθεσαν γυμνές γυναίκες σε άκρως ερωτικές πόζες. Κυκλοφόρησαν πολλά παρόμοια arcade παιχνίδια. Κάποια έδειχναν λιγότερο γυμνό και άλλα που έδειχναν γυναίκες γυμνές σε άκρως προκλητικές στάσεις.

Το Fantasia II συγκεκριμένα ακολουθεί την συνηθισμένη τακτική στο gameplay, αλλά με ελαφρώς καλύτερα γραφικά και ξεκινά από την αρχή με προκλητικές στάσεις γυναικών. Σκοπός είναι να "φάτε" το περιμετρικό σχήμα της γυναίκας. Έτσι θα ανέβει προς τα δεξιά η μπάρα στο επάνω μέρος και όταν φτάσει το 75% περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Στο 50% η εικόνα της γυναίκας θα αλλάξει σε κάτι γκροτέσκο που είναι συνήθως μια εικόνα από κάποια ταινία τρόμου. Φυσικά όπως είναι αναμενόμενο τα εχθρικά sprites θα κάνουν τα πάντα για να χάσετε μια ζωή.



Το τερμάτισαν που τα έδειχναν όλα φόρα παρτίδα σε κάθε οθόνη. Όχι πως χαλούσαν τους παίκτες αυτών των παιχνιδιών, αφού σε αυτό ακριβώς στόχευαν. Προσωπικά είχα πετύχει τότε στα arcades το Gal's Panic που έδειχνε γυμνές σε όχι και τόσο προκλητικές στάσεις. Εποχές...



Amiga, PC

Η περίφημη σειρά Larry είναι η πιο light από όλες τις παραπάνω και η μοναδική περίπτωση που μπορούσες να το βρεις το παιχνίδι σε ένα κατάστημα της εποχής. Αν και το σενάριο ήταν να βρει ο καρδιοκατακτητής Larry τον έρωτα της ζωής του και ειδικά στο πρώτο παιχνίδι το sex καλυπτόταν με ένα μαύρο πλαίσιο που έγραφε CENSORED. Φυσικά η ανάλυση ήταν τόσο χαμηλή που ακόμη και το μαύρο πλαίσιο να μην υπήρχε, θα ήταν πολύ δύσκολο να φτιαχνόταν κάποιος με το όργιο των pixel που θα έβλεπε. Η σειρά Larry έφτασε τα 10 παιχνίδια από το 1987 μέχρι το 2020. Είναι από τις πιο light καταστάσεις σε video game αναφορικά με το σεξ σε σχέση με τα παραπάνω.



Αυτού του είδους τα παιχνίδια, στις περισσότερες περιπτώσεις τουλάχιστον, δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο και ήταν και κυριολεκτικά πρόχειρες κυκλοφορίες. Το μοναδικό παιχνίδι από τα παραπάνω που μπορείτε πλέον να αγοράσετε είναι τα Larry. Τα υπόλοιπα μπορείτε να τα παίξετε σε έναν emulator. Υπήρχαν πολλά περισσότερα ανάλογα παιχνίδια. Όπως για παράδειγμα τα αναρίθμητα roker (γνωστά και άγνωστα). Βέβαια όπως γίνεται με κάθε άρθρο, δεν είναι δυνατό να παρουσιάσουμε όλα τα παιχνίδια στο περιοδικό. Πόσο θα άξιζε άραγε;

Public Domain

Είναι άδικο να μην αναφέρω και την Public Domain σκηνή. Εκεί που γινόταν της κολάσεως το κάγκελο με σκληρό σεξ και όποιος αντέξει.

Η demo σκηνή είχε ξεκινήσει από τα 8-bit συστήματα και λίγο αργότερα εισήλθε στα 16-bit που είχαν υπεροχή γραφικών και ηχητικών δυνατοτήτων. Τα πρώτα αθώα demo ήταν συνήθως fractals που πιέζαν σε ταχύτητα την cpu του υπολογιστή και περιείχαν συνήθως σύντομα μουσικά κομμάτια. Τα demo ήταν κυριολεκτικά πολυθεματικά και multimedia. Τα περισσότερα demo κυκλοφόρησαν για την Amiga 500 και την 1200 λόγω των δυνατοτήτων που είχαν οι τεχνικοί τομείς των συστημάτων. Επίσης ήταν και θέμα ανταγωνισμού μεταξύ ομάδων προγραμματιστών και το έβλεπες από τα μηνύματα που έκαναν scrolling στην εισαγωγή του demo. Τα περισσότερα ήταν γραμμένα σε 68000 assembly και μερικά (ειδικά μετά το 1990) έφταναν αρκετά megabyte σε μέγεθος.



Με λίγο ψάξιμο στους "αντιγραφείς" εκείνης της εποχής, μπορούσες να βρεις ένα demo με το θέμα που σε ενδιέφερε. Τα demo συνεχίστηκαν αμείωτα μέχρι το τέλος των 16-bit συστημάτων και την άνοδο των γνωστών κονσολών της Sega και της Nintendo. Όπως και την παγκόσμια επικράτηση των ψυχρών και ακατονόμαστων PC's.

Τα public domain ήταν ουσιαστικά μια μίξη demo και διαφόρων ειδών εφαρμογών που δεν είχαν copyright ή κανενός είδους δικαιώματα νομικά ή μη στο παρασκήνιο. Δεν είχαν από πίσω μεγάλες εταιρίες και συνήθως το αποτέλεσμα ήταν δουλειά μόνο ενός ατόμου (με μηδέν μπάτζετ). Τα περισσότερα public domain ήταν απλά παιχνίδια που κυκλοφορούσε ένα άτομο ή μια πολύ μικρή ομάδα προγραμματιστών. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η δισκέτα θα είχε ένα πολύ απλό παιχνίδι, χωρίς τίποτα το ιδιαίτερο και αξιοσημείωτο στα γραφικά και στον ήχο, πόσω μάλλον στο gameplay. Σπάνια θα έβλεπες σε μια public domain δισκέτα ένα αξιόλογο παιχνίδι που θα κατάφερνε να σταθεί επάξια δίπλα στις κυκλοφορίες των μεγάλων οίκων software. Δεν τα έβρισκες για αγορά επίσημα στα καταστήματα και δεν είχαν συσκευασία, αλλά τα αποκτούσες από φίλους ή από κάποιον γνωστό (από αυτόν που αγοράζεις τα αντίγραφα παιχνίδια).

Τα erotic ή sex public domain όπως θα πρέπει να τα ονομάσω κανονικά, είχαν αρχικά εικόνες και αργότερα σύντομα βίντεο λίγων δευτερολέπτων. Υπήρχαν soft porno σκηνές μέχρι και πιο hardcore αλλόκοτες καταστάσεις για τους σκληροπυρηνικούς οπαδούς που τρώγανε σίδερα και έπιναν λάδι μηχανής για πρωινό.

Αρκεί να μην πήγαινες στο κατηχητικό και όλα πήγαιναν μια χαρά. Αυτές οι δισκέτες άλλαζαν χέρια φίλων για να χαρεί λίγο ο καθένας μπροστά από το monitor του, γιατί τότε τα ωραία κοριτσάκια του σχολείου παρέμεναν στην φαντασία μας (κυριολεκτικά άλλες εποχές).

Η Amiga λοιπόν είχε αναρίθμητα sex demo και sex public domain στο φρέσκο έδαφός της. Θρυλικές και κολάσιμες δισκέτες που ξερνούσαν φωτιά και δέσποζαν ανάμεσα στις υπόλοιπες με τα παιχνίδια. Δεν υπήρχε ο κίνδυνος να αντιληφθούν καν οι γονείς τι περιείχαν μέσα. Η αλήθεια είναι πως όλοι είχαν στην κατοχή τους δισκέτες με πονηρό υλικό και ας μην το παραδέχονταν τότε (δεν πειράζει πλέον μπορείτε να το παραδεχτείτε άφοβα). Δεν υπήρχαν μόνο sex demo αλλά και παιχνίδια ανάλογου ερωτικού υλικού. Συνήθως το gameplay πήγαινε περίπατο και ο σκοπός τους ήταν να σοκάρουν (μάλλον αυτούς που πίστευαν πως τα μωρά τα φέρνει ο πελαργός).

Δεν νομίζω να περιμένετε να δείτε κανονικές εικόνες σκληρού σεξ στο περιοδικό. Οπότε δεν υπάρχει λόγος να γεμίσω τις σελίδες με τα λογότυπα Stag και Sosy, έτσι δεν είναι;



Βλαμμένου Πειρατή 12 Καβάλα



-  Scrolls με hints και κωδικούς
-  Ξόρκια για high score
-  Περγαμινές με λύσεις από adventures
-  Φλασκιά με kylobyte

Για εφαρμογές ζητήστε
την Χαρά και την Λύπη



5.000 χρόνια εμπειρίας

CHRISTOFOROS DATASENTRIOS

GUTS 'N' GARTERS IN DNA DANGER

PC Review

Sotiris Vog

Ητριετία 1996 – 1997 – 1998, ήταν από τις σημαντικότερες στην παραγωγή και στα άλματα που έκανε η τεχνολογία για το μοντέρνο gaming. Είτε αυτό ήταν για το αγαπημένο μας DOS/Win 95 pc, είτε για τις κονσόλες 5ης γενιάς (ps1, Saturn, N64), η όλο και μεγαλύτερη εξοικείωση με τον τρισδιάστατο χώρο και τα όλο και περισσότερο προσεγμένα γραφικά και αισθητική, μας άφηναν συχνά με το στόμα ανοιχτό και δεν πιστεύαμε στα μάτια μας. Από πολύγωνα μέχρι τεχνικές anti aliasing (με τα δεδομένα της εκάστοτε εποχής φυσικά!), τίτλοι όπως τα Quake I & II, Unreal, Tomb Raider, Resident Evil, μας έκαναν να πεταχτούμε από τις καρέκλες μας.

Και φυσικά, οι πειραματισμοί με τις περίεργες κάμερες και την επιμονή στο τρίτο πρόσωπο. Είτε αυτό γινόταν όσο το δυνατόν μπορούσαν, επιτυχημένα (Resident Evil, Alone in the Dark, LBA 1 + 2, In Cold Blood), άλλο τόσο μας άφηναν λίγο μουδιασμένους (Bioforge, Overblood).

Ειδικά μετά το τρομερά επιτυχημένο και, ακόμα και μέχρι σήμερα, replayable και διασκεδαστικό hit game της Capcom Resident Evil που απογείωσε το είδος και το concept του survival horror όπως το δημιούργησε η ομάδα του Alone in the Dark, υπήρξαν αρκετές ανάλογες προσπάθειες. Κάποια games του είδους τα κατάφεραν πολύ καλά, έμειναν κλασσικά και με φανατικό κοινό – Hello, Silent Hill.



Οραία όλα αυτά, αλλά που θέλουμε να καταλήξουμε τελικά και τι σχέση έχει το Guts 'n' Garters με αυτόν τον νοσταλγικό πρόλογο;

Αν δεν με απατά η μνήμη μου, το έτος είναι 1997, και έχω στα χέρια μου ένα τεύχος του αγαπημένου USER – πιθανότατα προς Απρίλη μεριά. Κατά την ανάγνωση του, στην στήλη των Previews – που σε κάθε περιοδικό που σεβόταν τον εαυτό του και το κοινό του, όφειλε να έχει ρίξει πολύ

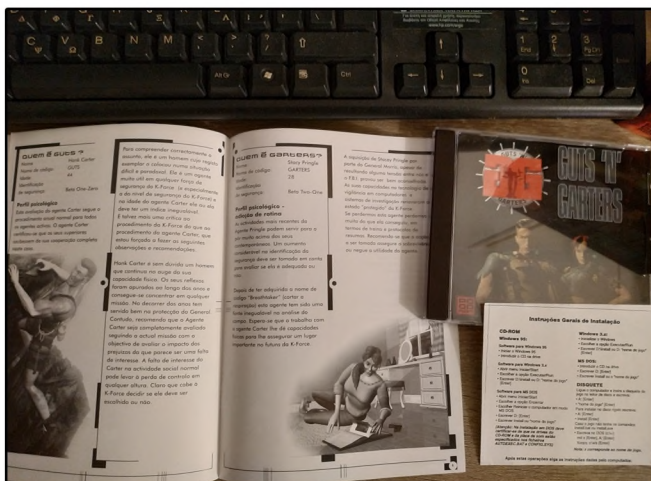
διάβασμα για να μας δείξει τι μας περιμένει στο μέλλον και πόση ακόμα gam θα πρέπει να βάλουμε και επιτέλους τι είναι αυτό το mmx;;; - βλέπω την εικόνα του εξωφύλλου του Guts 'n' Garters και ένα game screen που κάτω δεξιά υπήρχε το κλασσικό ρετρό διακριτικό σημάκι του GameSpot.

Ουάου! Οι συντάκτες γράφουν shooter! Είναι θριντί (sic)! Είναι τρίτο πρόσωπο (βασικά, “έχει κάμερα σαν το resident evil”)! ...μόνο που τελικά, ποτέ δεν έτυχε να το παίξω, πόσο μάλλον να το δω από κοντά σαν big box.

Μείναμε μέχρι και πρόσφατα με την απορία και την αίσθηση ότι κάπου εκεί έξω, υπάρχει ένα DOS game που πιθανότατα είναι action shooter με tank controls (στυλ Resident Evil) και το παίζεις κομάντο διαλέγοντας έναν από τους δυο χαρακτήρες.

Και έρχεται λοιπόν μια μέρα που το πετυχαίνω σε ένα haul με διάφορα άλλα παιχνίδια, το εν λόγω big box! Χαρά εγώ, δεν πίστευα ότι θα το έβλεπα ποτέ. Μάλιστα, η retail έκδοση που βρήκα είναι πορτογαλική... Από variants γνώριζα την ύπαρξη γαλλικού και ιταλικού κουτιού, αλλά πορτογαλικό, ούτε θα μου περνούσε από το μυαλό! Την πληροφορία αυτή την πήρα από έναν γνωστό μου από online FB group ο οποίος είναι από Βραζιλία και με διαβεβαίωσε ότι οι πληροφορίες του κουτιού δείχνουν ότι είναι ευρωπαϊκό και variant από Πορτογαλία.

Τι να πει κανείς!



Όλα όμορφα και ωραία, βρέθηκε ένας όχι και τόσο συνηθισμένος τίτλος, ας βάλουμε να δούμε πως είναι αυτός ο – κατά φαντασίαν τελικά... - Resident Evil κλώνος.

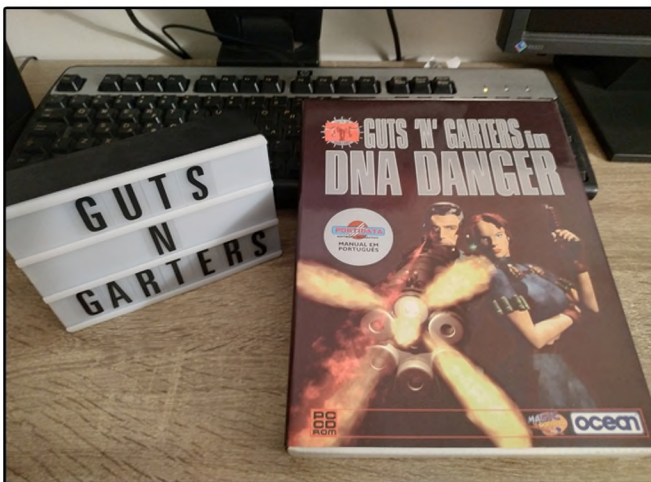
Πόσο λάθος θα μπορούσα να έχω!

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Βγάζοντας το καλής ποιότητας χαρτονιού και εκτύπωσης sleeve που μας ενημερώνει με ένα κομψό γκρι αυτοκόλλητο ότι το manual είναι στα Πορτογαλικά, ανοίγουμε το εξίσου εξαιρετικής ποιότητας κουτί που θυμίζει εποχές υψηλής ποιότητας παραγωγής από την Gremlin, και βλέπουμε manual, jewel case με το cd rom του παιχνιδιού κι ένα κομμάτι χαρτάκι, σαν από κουπόνι 90s πιτσαρίας (τα άτομα άνω των 30, μάλλον ανατρίχιασαν τώρα).

Γρήγορες οδηγίες εγκατάστασης – και το μοναδικό πράγμα στην έκδοση αυτή που απλά ήταν μια φτηνιάρικη φωτοτυπία. Το τονίζω αυτό γιατί τις πίκρες που μου έδωσε η CD Media – γκουχ γκουχ, σόρρυ παιδιά αλλά... - με τα big boxes με χαρτόνια σαν τσιγαρόχαρτα, ε το λες και αμαρτία.

Βάζοντας το cd rom στον οδηγό, μας ρωτάει εξαρχής σε ποια γλώσσα θέλουμε να γίνει η εγκατάσταση και να που λύσαμε και την απορία, αν δηλαδή θα μπορούσαμε να το παίξουμε.



Η εγκατάσταση ρολόι, ας τρέξουμε το game – και crush. Πάμε dos mode – crush. Χρειάστηκε τελικά να αντιγράψουμε από το cd rom κάποια αρχεία αυτούσια στον φάκελο του παιχνιδιού, αυτό ήταν tip από σελίδα με παλαιά software που μπορείς να “δοκιμάσεις” τα εν λόγω παιχνίδια – for science!

Και να που ανοίγει!

Εισαγωγή όπως πρέπει με τα mid 90s cg – κάπως παρωχημένο θα έλεγα αλλά ας μη γκρινιάζουμε. Ενδεχομένως και στην εποχή του να γκρινιάζαμε, αλλά πάμε παρακάτω.

Έχουμε δυο χαρακτήρες – υπερστρατιώτες στο ενεργητικό μας, τον Hank 'Guts' Carter και την Stacy 'Garters' Pringle. Καλούνται σε ειδική αποστολή, να σώσουν τον κόσμο από τις παραστρατιωτικές δυνάμεις και τα πειράματα του σατανικού Στρατηγού Wolt.

Κλισέ κοινοτοπία στο στυλ της εποχής, σαν νοικιασμένη

βιντεοταινία ένα πράγμα, μόνο που εδώ έχεις κι ένα hype για όλα όσα περιέγραψα παραπάνω.



New Game και...

Ορίστε;

Keyboard – mouze, shooting and reloading, καθαρίζεις οθόνη, μαζεύεις ammo και power ups και όπλα...
Ναι. Είναι το Cabal.



Το gameplay του, η αισθητική του, είναι το θρυλικό Cabal με μοντέρνα γραφικά. Καλείσαι να “καθαρίσεις” τις συνδεδεμένες μεταξύ τους στατικές οθόνες του παιχνιδιού, προχωρώντας σιγά σιγά προς τον στόχο όπου είναι το boss της πίστας.

Να πω κάπου εδώ πως τόσα χρόνια, το hype που είχα χτίσει – μόνος μου εννοείται, ποτέ δεν έκατσα να ψάξω παραπάνω – γκρεμίστηκε πολύ σκληρά. Και χωρίς καν να είναι και εξαιτίας ενός κακού παιχνιδιού.

Το παιχνίδι γι' αυτό που είναι, είναι μια χαρά. Με το πληκτρολόγιο κινείς τον παίκτη αποφεύγοντας πυρά και εξολοθρεύοντας από στρατιώτες και τσιράκια μέχρι οχήματα όπως τανκς και ελικόπτερα και πλεούμενα. Βαρέλια που εκρήγνυνται, κιβώτια με power ups, όπλα που μπορείς να εναλλάσσεις, ένα πακέτο για ένα ok παιχνίδι δράσης.

Με πάνω από 200 οθόνες δράσης, 4 διαφορετικά στάδια ή πίστες και με δυνατότερα όπλα καθώς προχωράς στο παιχνίδι, με επίπεδο δυσκολίας πολύ ικανοποιητικό και κλιμακούμενο, πράγμα που δίνει και αρκετή αξία replayability...

Κρίμα όμως που δεν επένδυσαν σε sound design. Η μουσική σε μοτίβα Mission Impossible ή και James Bond είναι κάπως... παρωχημένη και η έλλειψη φωνών στους πρωταγωνιστές είναι αισθητή.



Βλέποντας το διακριτικό της θρυλικής publisher αλλά και κατά καιρούς dev, αυτό της βρετανικής OCEAN, η οποία σίγουρα έχει συνδεθεί με άπειρα παιχνίδια της εποχής των 8 και 16 bit, είτε ήταν στο βασίλειο των micro computers στην Ευρώπη στο τέλος της δεκαετίας του 80 και αρχές 90, είτε στις κονσόλες της Nintendo και της Sega, είναι πάντα ένα στοίχημα.

Για λόγους νοσταλγίας, το χαμόγελο πάντα ανθίζει – μέχρι να δούμε τι μας επιφυλάσσει το περιεχόμενο.

Ποια είναι η ιστορία παραγωγής εδώ; Ποια είναι η Magic Canvas Entertainment και γιατί το μοναδικό της παιχνίδι είναι το Guts 'N' Garters;

Πολλά μπορούμε να υποθέσουμε εδώ. Με το πέρασμα της εποχής στα 32 bit πλέον, η ήδη λαβωμένη από παρελθοντικά λάθη στρατηγικής OCEAN, χάνει σφοδρό έδαφος μετρώντας στην περίοδο του 1995 και 1996, πάνω από 7 ακυρωμένους τίτλους για το Sega Saturn.

Ενδεχομένως το Guts να ήταν κάποια κίνηση σωτηρίας με ανάθεση την δημιουργία ενός παιχνιδιού σε κάποιο μικρό στούντιο, μήπως βγουν τα έξοδα τους. Όπως ανάλογα είχε πράξει και η Atari με το Area 51 (που καλύψαμε σε προηγούμενο τεύχος). Στην περίπτωση της Atari, είχαμε μια νεκρανάσταση της θρυλικής εταιρίας που ήταν ένα βήμα πλην το κλείσιμο.

Εδώ φοβάμαι πως δεν ήταν το ίδιο.

Ένας κούκος σίγουρα δεν φέρνει την άνοιξη, αλλά αυτό δεν κάνει το εν λόγω παιχνίδι, λιγότερο διασκεδαστικό. Με υψηλό replayability παράγοντα, ειδικά οι λάτρεις των arcade, θα το εκτιμήσουν και θα περάσουν πολλές ώρες ευχάριστα.

Άλλωστε, ο απλός αλλά αποτελεσματικός χειρισμός του που μαθαίνεται εύκολα, γίνεται αμέσως δεύτερη φύση.



Όσο κι αν γκρεμίστηκαν οι ψεύτικες ελπίδες που είχα φτιάξει για ένα action survival 3rd person shooter, άλλο τόσο διασκέδασα μαζί του. Όμως οφείλω να πω, ότι άλλο είναι το παιχνίδι που περίμενα και άλλο αυτό που απόλαυσα.

Φυσικά, αυτή είναι και η μαγεία των παιχνιδιών που έχουν μια δυναμική, τι κι αν περιμένεις κάτι άλλο; Αν αυτό που βιώνεις είναι καλό, κάποια πράγματα, απλά συγχωρούνται.



ΦΛΑΣΙΕΣ

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



Omenforever

BODY BLOWS 1993

Σκοπός μας στο Body Blows είναι να κατανικήσουμε το μοχθηρό αφεντικό του υποκόσμου, τον Max. Φημολογείται, ότι εκτός των άλλων, το εν λόγω αγόρι κρύβει και κάποιο φρικιαστικό μυστικό που εμείς θα προσπαθήσουμε να αποκαλύψουμε. Επιλέγουμε λοιπόν τον μαχητή μας μέσα από δέκα ξεχωριστούς διαθέσιμους χαρακτήρες, ο καθένας με τις δικές του ιδιαίτερες ικανότητες και τεχνικές. Πριν φτάσουμε στον Max, θα πρέπει να «πλακώσουμε» τους υπόλοιπους εννιά.

Τα γραφικά στέκονται καλά ακόμα και σήμερα, και τα sprites των μαχητών διαφέρουν σε όγκο και ύψος. Εξαιρετικά είναι και τα τοπία κάθε πίστας, και ευπρόσδεκτες οι ψηφιοποιημένες φωνές και οι ροκ ηλεκτρονικές μελωδίες που μάς προδιαθέτουν για μάχη.

Υπάρχουν αρκετές διαθέσιμες κινήσεις/λαβές για κάθε χαρακτήρα. Ο χειρισμός είναι γενικά απλός, χωρίς σύνθετους συνδυασμούς (combo) ακόμα και για τις ειδικές κινήσεις. Όλοι οι χαρακτήρες έχουν και μια «σούπερ κίνηση», εκτός των ειδικών, η οποία επιτυγχάνεται κρατώντας πατημένο ένα πλήκτρο μέχρι να γεμίσει η μπάρα δύναμης.



Καλή μαγκιά είναι και οι διάφορες δυνατότητες που προσφέρει το παίγνιο για πρωταθλημάκια μεταξύ φίλων (υποστηρίζονται μέχρι οκτώ συμμετέχοντες σε hot-seat mode προφανώς) αλλά και οι άλλες επιλογούλες (αριθμός γύρων κάθε μάχης κλπ.). Εκεί που μάς τα χαλά λίγο το «Σωματοχτυπήματα» είναι στο gameplay. Δεν υπάρχουν

και πολλές τακτικές που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος ώστε να επικρατήσει έναντι του αντιπάλου. Απλά «σπαμάρουμε» τον εχθρό με «ματσόλες» και όπου το πει... Δεν έχουμε δηλαδή εδώ την κομψότητα του Street Fighter, ούτε στη μάχη ούτε στην κίνηση των sprites. Οι χαρακτήρες του Body Blows πάνε ολίγον τι σαν ντουβάρια, χωρίς ομαλό και «ρευστό» animation.

Παρόλα αυτά, το παιχνίδι αποδείχθηκε διασκεδαστικό για κάμποσες ώρες, και έχει πλάκα να δοκιμάζουμε τους διάφορους πολεμιστές για να ανακαλύψουμε ποιος μάς ταιριάζει καλύτερα. Ωραία και η «έκπληξη» με τον Max στο τέλος, και εν τέλει οφείλουμε να ευχαριστήσουμε το Body Blows που λειτούργησε ως «υποκατάστατο» μέχρι να έχουμε υπολογιστή ικανόν να τρέξει αξιοπρεπώς το Mortal Kombat!

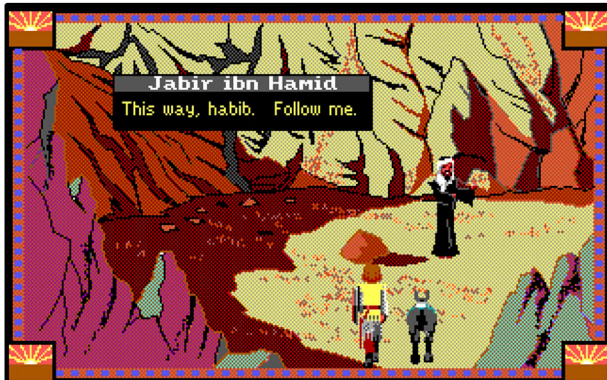
CONQUESTS OF Camelot THE SEARCH FOR THE GRAIL 1990

Κατευθείαν από τη «Χρυσή Εποχή» της Sierra έρχεται αυτό το παραμελημένο -αλλά αξιομνημόνευτο για αυτούς που το έπαιξαν- Adventure. Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στην αυλή του Κάμελοτ, όπου ο μυστικός πόθος της βασίλισσας Γκούνεβιρ και του Σερ Λάνσελοτ έχει επιφέρει μια τρομερή κατάρτα υπό το βάρος της οποίας το βασίλειο θα καταρρέει. Για αποφευχθεί αυτό, είναι απόλυτη αναγκαιότητα να βρεθεί το Άγιο Δισκοπότηρο. Οι σπουδαιότεροι ιππότες της εποχής ξεχύνονται στην αναζήτησή του, αλλά δεν επιστρέφουν ποτέ. Εμείς, υποδύομενοι τον βασιλιά Αρθούρο, έχουμε τώρα το καθήκον να βρούμε το Άγιο Ποτήριο αλλά και να σώσουμε τους άντρες μας, μεταξύ των οποίων και ο αντίζηλος Λάνσελοτ (αυτό θα πει να είσαι ανοικτόμυαλο άτομο). Ο μέντορας του Αρθούρου, ο φοβερός μάγος Μέρλιν, θα είναι πνευματικά και ψυχικά μαζί μας και θα μας ενισχύει με τις συμβουλές και τις παραινήσεις του. Κατά τη διάρκεια της επικής αναζήτησής μας, θα περιπλανηθούμε σε μαγευτικά και μυστηριώδη μέρη με σκοτεινά μυστικά, όπου θα αντιμετωπίσουμε θανάσιμους κινδύνους και θα γνωρίσουμε υπερφυσικές οντότητες.

Το CoC, είναι ένα από τα τελευταία παιχνίδια της Sierra που χρησιμοποιούν τον parser όπου μέσα του πληκτρολογούμε τις διάφορες εντολές προς τον χαρακτήρα μας. Ευτυχώς,-

ειδικά για τον σημερινό επίδοξο παίκτη, υπάρχουν και κάποιες συντομεύσεις για εξοικονόμηση χρόνου (και μείωση του «πολιτισμικού σοκ»). Για παράδειγμα το ctrl+a αντιστοιχεί στο “ask about” κλπ.

Τα γραφικά του τίτλου ήταν υπέροχα για την εποχή, και ανεκτά ακόμα και σήμερα. Ο δίκαιος κριτής της εποχής μας, θα εκτιμήσει τον όμορφο σχεδιασμό, τη ζωντάνια, και την πολυχρωμία τους. Το ίδιο εμπνευσμένη είναι και η μουσική, που με τη μελωδικότητα αλλά και τη δραματικότητά της βαθαίνει την ατμόσφαιρα.



Αυτό το Adventure χρησιμοποιεί ένα ενδιαφέρον τριαδικό σύστημα αξιολόγησης του παίκτη, αντί για ένα και μοναδικό σύνολο πόντων όπως τα υπόλοιπα παιχνίδια της Sierra. Έτσι, ανταμειβόμαστε με πόντους «ικανότητας» όταν νικάμε σε μάχες, πόντους «σοφίας» για τον εμπλουτισμό των γνώσεών μας, και πόντους «ηθικής» για τη ακεραιότητα του χαρακτήρα μας και τη γενναιοδωρία μας. Το κυνήγι των χαμένων πόντων αυξάνει τη διάρκεια ενασχόλησης με το παιχνίδι, γιατί με κάθε νέο παίξιμο όλο και κάτι καινούργιο θα παρατηρήσουμε, όλο και κάποια σωστότερη απόφαση θα πάρουμε. Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική, αλλά σίγουρα το CoC δεν έχει το εύρος ενός King's Quest VI ας πούμε.



Το πιο αδύναμο σημείο, αυτού του γενικά εξαιρετικού τίτλου, είναι μάλλον οι γρίφοι του που δεν προσφέρουν σημαντικές προκλήσεις ενώ, κατά τη συνήθεια της εποχής, αρκετοί από αυτούς είναι απλά συγκεκαλυμμένη προστασία κατά της πειρατείας και για τη λύση τους απαιτείται η χρήση του συνοδευτικού εγχειριδίου. Την αδυναμία στους γρίφους αναπληρώνουν ως ένα βαθμό οι καταπληκτικές action σκηνές. Πολλοί Adventurάδες τις απεχθάνονται, αλλά ειδικά αυτές του CoC είναι φανταστικές: Περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, έφιππες μονομαχίες, ξιφομαχίες, και καταδιώξεις. Για τους παραπονιάρηδες, υπάρχουν ακόμα και επίπεδα κλιμακούμενης δυσκολίας.

Το Conquests of Camelot είναι ένα πραγματικό διαμάντι από μια ανεπανάληπτη εποχή. Μεταχειρίζεται τον Αρθουριανό Μύθο με έναν βαθύ και ώριμο τρόπο. Η σχεδιάστριά του, η Christy Marx, έχει εμβathύνει στους θρύλους και στις ιστορίες της εποχής με επιμονή στη λεπτομέρεια, δημιουργώντας έτσι ένα ιδιαίτερα «αληθοφανές» περιβάλλον για τον παίκτη. Το παρόν Adventure αξίζει να το δει οποιοσδήποτε έχει διάθεση για μια νοσταλγική ματιά στις ιστορικές καταβολές του συγκεκριμένου είδους.

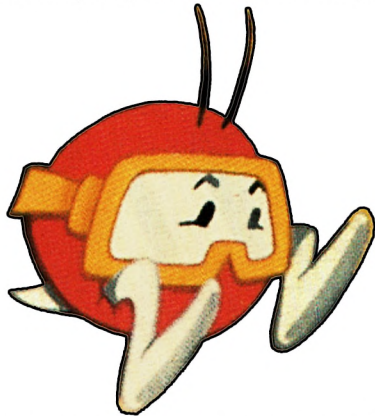


Ένα άκρως συγκινητικό παίγνιο, μεταφορά του ομώνυμου θρυλικού arcade της Atari. Αποστολή μας ο καθαρισμός του κήπου μας από διάφορα ζιζάνια, παράσιτα, και μαμούνια. Φοράμε λοιπόν τη στολή του αστροναύτη (!) και ξεκινάμε να σκάβουμε λαγούμια στο έδαφος κρατώντας την τρόμπα (!) μας με την οποία θα ...τρομπάρουμε τους αντιπάλους που απειλούν τα λουλούδια και τα ζαρζαβατικά που φύονται στο γεωτεμάχιό μας!



Τα πλάσματα που αντιμετωπίζουμε είναι κάτι ντοματοειδή με γυαλιά ηλίου (...) και κάτι δρακουλάκια που φτύνουν φλογίτσες. Αυτά τα τσατσόνια δεν έχουν ανάγκη τις σήραγγες που χρειαζόμαστε εμείς για να κινούνται, και έτσι μας την πέφτουν μέσα από τα τοιχώματα. Το έδαφος μέσα-

στο οποίο κυκλοφορούμε έχει και μεγάλες πέτρες που όταν περάσουμε από κάτω τους αυτές σείονται, με αποτέλεσμα μετά από λίγο να πέφτουν ...κατά προτίμηση πάνω στους εχθρούς μας! Έχουμε κάθε λόγο να τους εξουδετερώνουμε κατά αυτόν τον τρόπο, γιατί αποκομίζουμε περισσότερους πόντους κι έτσι πλησιάζουμε τις επιπλέον ζωές που προσφέρει το παίγνιο μετά από κάποια σκορ.



Τα γραφικά είναι τετράχρωμα (η μαγεία της CGA) αλλά είναι χαριτωμένα και αστεία. Ιδιαίτερως χαρωπή είναι και η μουσικούλα που παίζει διαρκώς και η οποία είναι πολύ «κολλητική». Φανταστείτε ότι την σιγοτραγουδώ τώρα, γράφοντας αυτές τις γραμμές. Τί σημασία όμως έχει ο τεχνικός τομέας όταν τον πρώτο λόγο έχουν οι μαγικές αναμνήσεις εκείνης της αξέχαστης εποχής, και πραγματικά το Dig Dug έχει να μας προσφέρει τόσες πολλές!



Βασισμένη στο αριστούργημα του Frank Herbert και επηρεασμένο από την ατυχή ταινία του David Lynch, αυτό το Strategy-Adventure μάς ...προσντιουνώνει στην επιφάνεια του Dune! Αυτός ο πλανήτης-έρημος έχει ένα μοναδικό πλεονέκτημα, το Μπαχαρικό (Spice). Το Spice είναι μια ουσία με εξαιρετικές ιδιότητες: Είναι απαραίτητο για ταξίδια στο διάστημα. Είναι ένα ισχυρό ναρκωτικό που παρατείνει τη ζωή και διευρύνει τη συνείδηση. Ο αξιότιμος Οίκος Ατρειδών, μόλις αποδέχτηκε την προσφορά του Αυτοκράτορα και έφτασε στον Dune για να εξορύξει Spice για αυτόν. Στον πλανήτη είναι από καιρό ο άγριος Οίκος Harkonnen, οι επί μακρόν αντίπαλοι των Ατρειδών, και ήδη βρίσκονται σε διαδικασία εξόρυξης. Ο Dune έχει επίσης και έναν αυτόχθονα λαό, τους Fremen. Είναι ένα μυστηριώδες έθνος που ζει κάτω από την αδιάτακτη κυριαρχία των Harkonnen. Παίρνουμε τον ρόλο του νεαρού Paul Atreides, γιου του Δούκα Λέτο που είναι επικεφαλής των Ατρειδών. Στόχος μας θα είναι να διασφαλίσουμε τη σταθερή ροή του Spice και να αναγκάσουμε τους Harkonnen να φύγουν από τον Dune, με τη βοήθεια των Fremen.

Το παιχνίδι διαθέτει εντυπωσιακά γραφικά, ανώτερης ποιότητας σχεδιασμού και πολύ γενναιόδωρα στο χρώμα. Τα εκφραστικά πορτρέτα χαρακτήρων και οι ατμοσφαιρικές διακοσμήσεις είναι τα πιο όμορφα στοιχεία τους. Ο κύκλος της ημέρας αναπαρίσταται επίσης όμορφα, με αποκορύφωμα τα υπέροχα ηλιοβασιλέματα. Τα ταξίδια πάνω στον πλανήτη, που παρουσιάζονται από οπτική γωνία πρώτου προσώπου, σύντομα γίνονται επαναλαμβανόμενα, αλλά είναι ακόμα μια ωραία πινελιά. Η υψηλή τεχνική στάθμη του παιχνιδιού αποδεικνύεται και από την ποιότητα του ήχου. Πολύπλοκα και σαγηνευτικά μουσικά θέματα αυξάνουν την αίσθηση της αυθεντικότητας και δίνουν ένταση στην όλη εμπειρία του παιχνιδιού.

Το "Dune" είναι ένας μοναδικός συνδυασμός περιπέτειας και στρατηγικής. Η πρώτη προωθεί το σενάριο και η δεύτερη εξασφαλίζει την επιβίωση μας. Μέσα στο Adventure κομμάτι θα ακολουθήσουμε μια μάλλον γραμμική πορεία, γνωρίζοντας πολλούς χαρακτήρες και επισκεπτόμενοι πολλά μέρη του πλανήτη. Η ιστορία πάντως εκτυλίσσεται με έναν μαγευτικό τρόπο: Εξαιρετικοί διάλογοι, απρόσμενα γεγονότα και ανατροπές δημιουργούν ένα πολύ εθιστικό περιβάλλον. Συνεχώς θέλουμε να παίζουμε "λίγο ακόμα" ώστε να δούμε τι θα ακολουθήσει.



Μπαίνουμε στον Strategy τομέα του παιχνιδιού κάθε φορά που κοιτούμε τον χάρτη του Dune. Εκεί δίνουμε διαταγές στα στρατεύματά μας και επιθεωρούμε τα χαρακτηριστικά τους. Στην αρχή του παιχνιδιού, το κύριο καθήκον μας θα είναι να ανταποκριθούμε στις διαρκώς αυξανόμενες απαιτήσεις του Αυτοκράτορα σε Spice. Αργότερα, θα αρχίσουμε να πολεμούμε τους Harkonnen και τελικά θα προσπαθήσουμε να αλλάξουμε την οικολογία του πλανήτη. Θα πρέπει να λάβουμε σημαντικές αποφάσεις, όπως για το πού εξερευνούν οι άντρες μας για Spice, την εκπαίδευση που αυτοί λαμβάνουν, τον εξοπλισμό που χρησιμοποιούν και τις επιθέσεις που κάνουν. Μέσω στατιστικών αναφορών ενημερωνόμαστε για τις περιοχές που ελέγχουν οι δύο Οίκοι, το Spice που εξορύσσουν και τον αριθμό των ανδρών που έχουν. Η προσεκτική ανάγνωση του εγχειριδίου του παιχνιδιού είναι απαραίτητη, υπάρχουν μερικά πολύ ενδιαφέροντα τακτικά στοιχεία, που δεν είναι εύκολα εμφανή.

Μερικές φορές, η Περιπέτεια και η Στρατηγική έρχονται πολύ κοντά. Οι επιλογές μας επηρεάζουν τις στρατηγικές-

και το αντίθετο. Τότε είναι που το gameplay απλά απογειώνεται. Κάποιες άλλες φορές μάς κατακλύζουν γεγονότα και χρειάζεται γρήγορος καθορισμός προτεραιοτήτων. Χωρίς να είναι τόσο δύσκολο, το παιχνίδι απαιτεί αρκετές ώρες σταθερής και μεθοδικής προσπάθειας για να φτάσει στο τέλος του.



Με την «πολύπλοκη απλότητα» και την υψηλή ποιότητα παραγωγής, το παιχνίδι φτάνει σε ένα επίπεδο gameplay που δεν το βλέπουμε πολύ συχνά, ακόμα και σήμερα. Με ευκολία το Dune μάς μεταφέρει στον κόσμο του και μάς δένει μαζί του. Αν κάποιος αποφασίσει να ασχοληθεί με αυτό το παιχνίδι αναμφίβολα πρέπει να προτιμήσει την έκδοση CD. Αυτή προσφέρει πολλά νέα χαρακτηριστικά, όπως σεκάνς από την ταινία και μια εντυπωσιακή απεικόνιση των ταξιδιών. Αλλά πάνω από όλα, περιέχει πλήρη υποστήριξη ομιλίας για κάθε χαρακτήρα του παιχνιδιού. Οι φωνές είναι εξαιρετικά επιλεγμένες και πειστικές, εκφράζοντας έξοχα τα διαφορετικά συναισθήματα και τις νοοτροπίες των ηρώων. Το "Dune" είναι ένας θρίαμβος κομψότητας και στυλ, ένας πραγματικά κλασικός τίτλος που συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όλους.

FASCINATION

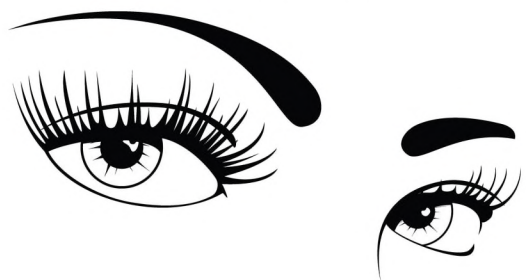
1991

Σε αυτό το καλτ Adventure φοράμε τα ψηλοτάκουνα μιας σέξι αεροσυνοδού που ονομάζεται Doralice. Κατά τη διάρκεια μιας πτήσης της από το Παρίσι στο Μαϊάμι, ένας επιβάτης πεθαίνει κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες. Αφήνει την τελευταία του πνοή στην αγκαλιά της Ντοραλίκης, εμπιστευόμενος της τον χαρτοφύλακά του. Μέσα σε αυτόν, υπάρχει ένα φιαλίδιο που περιέχει μια άκρως απόρρητη χημική φόρμουλα.

Η ιστορία ξεκινά όταν η πρωταγωνίστριά μας φτάνει στο ξενοδοχείο της και προσπαθεί να βάλει μια τάξη σε όλο το χάος. Παρακολουθούμε τη δράση μέσα από τα σαγηνευτικά μάτια της, σε πρώτο πρόσωπο δηλαδή. Τα γραφικά είναι κομψά και με μία «εξωτική» αίσθηση. Κυρίως πρόκειται για στατικές απεικονίσεις των περιοχών που επισκεπτόμαστε. Ελάχιστο το animation και ο ήχος, αλλά παρόλα αυτά το παιχνίδι καταφέρνει να δημιουργήσει μια «χαλαρή» ερωτική ατμόσφαιρα με το λίγο γυμνό που περιέχει, και με τις σέξι ατάκες που ακούγονται. Το αποτέλεσμα θα σας θυμίσει σίγουρα εκείνες τις ταινίες «μαλακού» πορνό που βλέπατε αφειδώς παλιά, σε μεταμεσονύκτιες ώρες, και το πηγαίνατε ...κόσα!



Το "Fascination" μπορεί να έχει πολύ "pixel hunting", αλλά διαθέτει και έξυπνους γρίφους που θέλουν προσεκτική παρατήρηση της κάθε λεπτομέρειας. Αν ξεχάσετε κάτι σε κάποια περιοχή και προχωρήσετε χωρίς να βεβαιωθείτε ότι έχετε μαζέψει και προσέξει τα πάντα, αυτό θα σας στοιχήσει σίγουρα μια επαναφόρτωση σε πρότερο σημείο της δράσης, γιατί το παιχνίδι δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα στο να σας αφήσει να οδηγηθείτε σε αδιέξοδο, κατά τα πρότυπα πολλών παιχνιδιών της λατρεμένης Sierra.



Εκείνο τον καιρό, παίζοντας το "Fascination" ένιωθα λίγο ότι έκανα μια «αταξία». Πλέον όλα αυτά τα στοιχεία του φαντάζουν αστεία και παιδιάστικα. Οι Andenturάδες, που δεν το είχατε δει τότε, ρίξτε του μια ματιά, το αξίζει. Οι υπόλοιποι, βάλτε καμιά ταινία σαν και αυτές που κοιτάγατε στο Alter (μην κάνετε ότι δεν καταλαβαίνετε, εκείνες με το τηλεκοντρόλ λέω) και καλή σας διασκέδαση!

Τα λέμε στο επόμενο τεύχος με περισσότερες ΦΛΑΣΙΕΣ!!!



Παρουσίαση ATARI LYNX



telonio

Το Lynx είναι η πρώτη φορητή και έγχρωμη φορητή κονσόλα με σύστημα δικτύωσης που βγήκε ποτέ στην αγορά. Επίσης, δεν ήταν ακριβώς κατασκευή της Atari -όπως θα δούμε παρακάτω- και η επικράτηση της στις αγορές ήταν πολύ σύντομη.

Η ιστορία του Lynx λοιπόν ξεκινά το 1986, όταν οι R.J. Mical και Dave Needle (γνωστοί από την κατασκευή της θρυλικής Amiga 1000) κλήθηκαν από έναν διευθυντή της Eryx να δημιουργήσουν από το μηδέν μια φορητή παιχνιδομηχανή. Η αρχική τους συνάντηση θα οδηγούσε τόσο τον Needle όσο και τον Mical να γίνουν μέλη στην ομάδα σχεδιασμού της Eryx. Το project ήταν μια πρωτότυπη (για την εποχή) έγχρωμη φορητή παιχνιδομηχανή. Έτσι στην αρχή το Lynx είχε τον όχι και το τόσο ευφάνταστο τίτλο "Handy". Ο σχεδιασμός και η κατασκευή της κονσόλας ξεκίνησε αρχές του 1986 και ολοκληρώθηκε έναν χρόνο αργότερα το 1987. Στα τεχνικά χαρακτηριστικά τουλάχιστον ήταν ανώτερο από το Master System της Sega και το NES της Nintendo (το Gameboy της Nintendo βγήκε το 1989 και το GameGear της Sega το 1990).

Το σύστημα μπορούσε να εμφανίσει 16 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων ταυτόχρονα στην οθόνη υγρών κρυστάλλων με οπίσθιο φωτισμό, και είχε δυνατότητα περιστροφής της οθόνης. Αναφέρθηκε ως η "πρώτη κονσόλα παιχνιδιών με υποστήριξη υλικού για ζουμ και παραμόρφωση των sprites". Με ενσωματωμένους συν-επεξεργαστές μαθηματικών και γραφικών (συμπεριλαμβανομένης μιας μονάδας διαχείρισης sprite), η έγχρωμη οθόνη γραφικών του λέγεται ότι είναι το βασικό χαρακτηριστικό στον ανταγωνισμό του συστήματος ενάντια στο μονοχρωματικό GameBoy της Nintendo. Τα γρήγορα χαρακτηριστικά ψευδό-3D γραφικών κατέστησαν δυνατά σε ένα ελάχιστο σύστημα υλικού από τον συν-σχεδιαστή Dave Needle, έχοντας «εφεύρει την τεχνική για την planar expansion/shrinking capability» και χρησιμοποιώντας stretched, textured τρίγωνα αντί για πλήρη πολύγωνα.

Το Handy σχεδιάστηκε για να εκτελεί παιχνίδια από τη μορφή cartridge και τα δεδομένα του παιχνιδιού πρέπει να αντιγραφούν από τη ROM στη RAM για να μπορέσουν να χρησιμοποιηθούν. Το σύστημα δικτύωσης αναπτύχθηκε αρχικά για να εκτελεί συνδέσμους υπερύθρων και με την κωδική ονομασία RedEye. Αυτό άλλαξε σε ένα καλωδιακό σύστημα δικτύωσης πριν από την τελική κυκλοφορία. Ο Peter Engelbrite (προγραμματιστής της Eryx) ανέπτυξε το πρώτο εγγραψίμο παιχνίδι co-op οκτώ παικτών και το μοναδικό παιχνίδι οκτώ παικτών για το Handy, το Todd's Adventures in Slime World. Αυτό είχε τη δυνατότητα δικτυακής υποστήριξης για πολλούς παίκτες συνδέοντας έως και 15-

μονάδες Lynx ταυτόχρονα. Τίτλοι όπως το Double Dragon, το Ninja Gaiden, το Rampage και το Pit-Fighter θα βοηθούσαν όλοι στην αύξηση των πωλήσεων, αλλά βέβαια ποτέ στο σημείο που έφτασε το GameBoy.

Όταν το Handy ήταν έτοιμο να ξεκινήσει την παραγωγή, η οικονομική κατάσταση στην Eryx είχε αλλάξει προς το χειρότερο και δεν ήταν πλέον σε θέση να κατασκευάσουν και να διανείμουν τη συσκευή μόνοι τους. Από την άλλη πλευρά, η Nintendo και η Sega αρνήθηκαν να βοηθήσουν, έτσι η Eryx στράφηκε προς στην Atari.

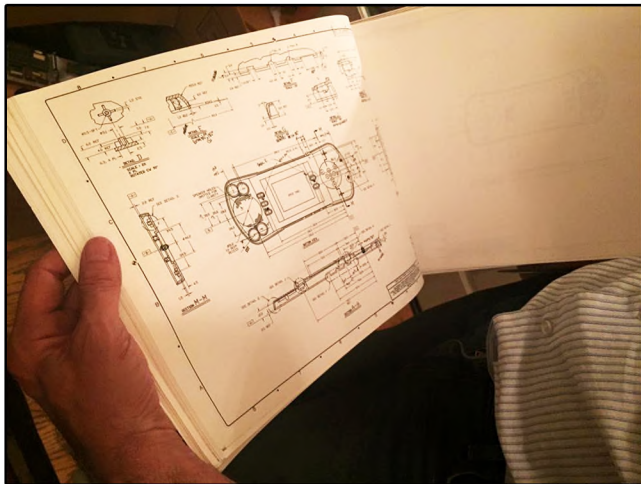


Το πρωτότυπο στα χέρια του R.J. Mical.



Το πρωτότυπο του Lynx διέφερε εντελώς από το τελικό αποτέλεσμα που κυκλοφόρησε.

Όμως η Εργχ κήρυξε πτώχευση το 1989, την ίδια χρονιά που παρουσίασαν για πρώτη φορά το Handy στον κόσμο το καλοκαίρι του 1989 στο Consumer Electronics Show. Έτσι η Atari κατείχε ουσιαστικά τα δικαιώματα για ολόκληρο το project. Η αλλαγή του ονόματος από Handy σε Lynx έγινε ακριβώς πριν από τη διανομή το 1989 και η Atari θα ισχυριζόταν ότι είχε πουλήσει πάνω από το 90% των 50.000 μονάδων που έστειλε αρχικά στα καταστήματα. Μέχρι το τέλος του 1990, η Atari θα έδειχνε ότι είχαν πουληθεί περισσότερες από 500.000 μονάδες Lynx.



Το πολυσέλιδο σχηματικό του πρώτου Lynx.

Στα τέλη του 1991, αναφέρθηκε ότι οι εκτιμήσεις πωλήσεων της Atari ήταν περίπου 800.000 μονάδες, κάτι που η Atari ισχυρίστηκε ότι ήταν εντός των αναμενόμενων προβλέψεων της. Συγκριτικά, 16 εκατομμύρια μονάδες GameBoy πουλήθηκαν μέχρι το 1995 λόγω της ανθεκτικότητας του, της μισής τιμής σε σχέση με το Lynx, της πολύ μεγαλύτερης διάρκειας μπαταρίας, του συνδυασμού με το παιχνίδι Tetris και της εξαιρετικής και πολύ μεγαλύτερης βιβλιοθήκης παιχνιδιών.

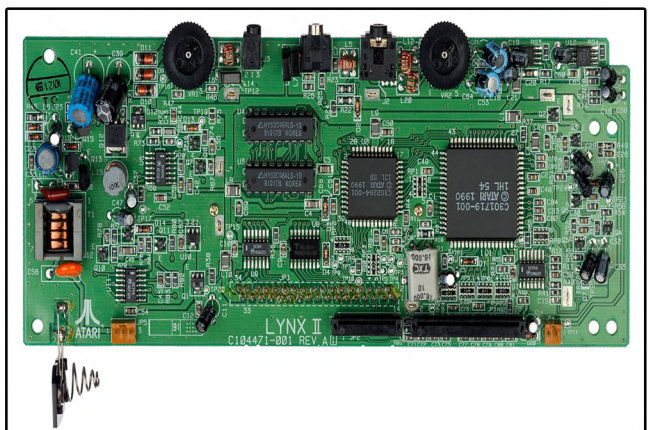


Η τελική μορφή του Lynx όπως το γνωρίσαμε στα καταστήματα.

LYNX II

Τον Ιούλιο του 1991, η Atari παρουσίασε μια νέα έκδοση του Lynx, που εσωτερικά ονομάζεται "Lynx II", με μια νέα καμπάνια μάρκετινγκ, νέα συσκευασία, ελαφρώς βελτιωμένο υλικό, καλύτερη διάρκεια ζωής της μπαταρίας και πιο κομψή εμφάνιση. Διαθέτει λαστιχένιες χειρολαβές και πιο καθαρή έγχρωμη οθόνη με οπίσθιο φωτισμό με επιλογή εξοικονόμησης ενέργειας (που απενεργοποιεί τον οπίσθιο φωτισμό). Η μονοφωνική υποδοχή ακουστικών του αρχικού Lynx αντικαταστάθηκε με μια ενσύρματη για στερεοφωνικό. Το Lynx II ήταν διαθέσιμο χωρίς αξεσουάρ, μειώνοντας την τιμή του σημαντικά σε σύγκριση με τον προκάτοχό του. Ο στόχος της Atari ήταν να γίνει όντως portable, αλλά το αποτέλεσμα ήταν και πάλι άβολο να το κουβαλάς στην τσέπη σου. Η διάρκεια των μπαταριών ήταν σε καλύτερα επίπεδα αλλά όχι πως είχαν και σημαντική διαφορά με το αρχικό μοντέλο.

Δυστυχώς ακόμη και με εξοικονόμηση ενέργειας για να προσθέσει ακόμη μεγαλύτερη διάρκεια ζωής της μπαταρίας και μειωμένη τιμή στα 99 δολάρια, η Atari θα έβλεπε μόνο μέτρια αύξηση στις πωλήσεις. Το Lynx II ήταν ότι θα μπορούσε να ήταν το αρχικό Lynx και δυνητικά άλλαξε το τοπίο του φορητού παιχνιδιού.



Το τέλος του Lynx

Εν τέλει, με μόνο 71 διαθέσιμους τίτλους παιχνιδιών συνολικά, το Lynx απλά δεν μπορούσε να ανταποκριθεί με την δύναμη του GameBoy της Nintendo, το οποίο ξεπέρασε τις πωλήσεις όλων των φορητών ανταγωνιστών του. Αρχικά η ευθύνη αποδόθηκε στο μέγεθος του Atari Lynx. Ήταν αντικειμενικά μια ογκώδης συσκευή. Με μήκος 25.4 εκατοστά, ύψος 10.16 εκατοστά και πλάτος 3.81 εκατοστά, ήταν μεγάλο, και μακράν μεγαλύτερο από το GameBoy και το Game Gear.

Ο R.J. Mical υποστήριξε ότι οι χρήστες ήθελαν μια μεγάλη κονσόλα που να είναι άνετη στο κράτημα, αλλά όταν παρέδωσαν ακριβώς αυτό, οι χρήστες εστίαστηκαν πολύ αρνητικά στο μεγάλο και άβολο μέγεθος της κονσόλας. Εκτός από το μέγεθός του, αρνητικό του Lynx ήταν και η μικρή διάρκεια μπαταρίας. Επειδή είχε έγχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων, η διάρκεια των μπαταριών ήταν πολύ μικρή. Ακόμη και με έξι μπαταρίες AA, μπορούσε να διαρκέσει μόνο 4 έως 5 ώρες πριν χρειαστεί νέες μπαταρίες. Οπότε όπως και στο Game Gear η ανάγκη της αγοράς ενός μετασχηματιστή για συνεχόμενο παιχνίδι ήταν απαραίτητη. Σε αυτόν τον τομέα το GameBoy φυσικά υπερέτρουσε. Επίσης το Lynx είχε τεράστια διαφορά τιμής από το GameBoy το οποίο κόστιζε 80 δολάρια ενώ το Lynx κόστιζε 180 δολάρια.

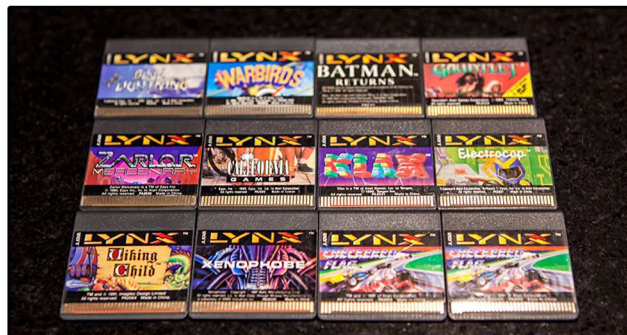
Μέχρι το 1995, μετά την αφαίρεση της τελικής έκδοσης του Atari Lynx από την αγορά, οι συνολικές πωλήσεις ανήλθαν σε περίπου 2 εκατομμύρια μονάδες. Αυτό συγκρίνεται με τα 16 εκατομμύρια μονάδες που είχε πουλήσει η Nintendo από το GameBoy της. Ακόμα κι αν το GameBoy δεν είχε έγχρωμη οθόνη και επεξεργασία 16 bit, ήταν πιο άνετο στο κράτημα και η Tetris-mania ανέλαβε να το πεί ακόμη ψηλότερα στις πωλήσεις.

Ένας τελευταίος παράγοντας που θα έπαιζε μεγάλο ρόλο στην αποτυχία του Lynx ήταν η ίδια η Atari. Μέχρι το 1993, η Atari είχε αρχίσει να μετατοπίζει τις προτεραιότητές της από το Lynx στο επερχόμενο Atari Jaguar σύστημα, κάτι που οδήγησε το Lynx να υποστηρίζεται μόνο για άλλα δύο χρόνια ακόμη.



Και οι δύο εκδόσεις του Lynx δεν έγιναν αποδεκτές από το μεγαλύτερο ποσοστό των gamers. Δεν ήταν μόνο οι τίτλοι παιχνιδιών που ήταν αρκετά περιορισμένοι σε αριθμό.

Ήταν και ο συνδυασμός της γρήγορης κατανάλωσης μπαταριών και το άβολο σχήμα της κονσόλας. Το GameGear της Sega είχε επίσης το ίδιο θέμα με την κατανάλωση μπαταριών. Όμως υποστηρίχτηκε πολύ από την ίδια την Sega με αποτέλεσμα την μεταφορά των καλύτερων arcade εκδόσεων της εταιρίας.



Η μορφή cartridge που χρησιμοποιούσε το Lynx.

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Mikey (8-bit custom CMOS chip running at 16 MHz)
WDC 8-bit 65SC02 processor (based on the MOS 6502) running at up to 4 MHz (3.6 MHz average)
Sound engine
4 channel sound
8-bit DAC for each channel (4 channels × 8-bits/channel = 32 bits commonly quoted) these four sound channels can also switch in analogue sound mode to generate PSG sound.
Video DMA driver for liquid-crystal display
Custom built and designed by Jay Miner and David Morse
160×102 pixels resolution
4,096 color (12-bit) palette
16 simultaneous colors (4 bits) from palette per scanline
Variable frame rate (up to 75 frames/second)
Eight system timers (two reserved for LCD timing, one for UART)
Interrupt controller
UART (for Comlynx) (fixed format 8E1, up to 62500 Bd / TurboMode 1,000,000Bd)
512 bytes of bootstrap and game-card loading ROM
Suzy (16-bit custom CMOS chip running at 16 MHz)
Unlimited number of blitter "sprites" with collision detection
Hardware sprite scaling, distortion, and tilting effects
Hardware decoding of compressed sprite data
Hardware clipping and multi-directional scrolling
Math engine
Hardware 16-bit × 16-bit 32-bit multiply with optional accumulation; 32-bit ÷ 16-bit 16-bit divide
Parallel processing of CPU
RAM: 64 KB 120ns DRAM
Cartridges: 128, 256, 512 KB and (with bank-switching) 1 MB
Ports:
Headphone port
ComLynx (multiple unit communications, serial)
LCD Screen: 3.5" diagonal
Battery holder (six AA) 4–5 hours (Lynx I) 5–6 hours (Lynx II)

Τα παιχνίδια

Το Lynx αριθμεί μια βιβλιοθήκη με 71 τίτλους παιχνιδιών. Διαθέτει μια μικρή συλλογή από αρκετά ενδιαφέροντα και γνωστά παιχνίδια. Παρακάτω θα δούμε μερικά αξιόλογα παιχνίδια για την κονσόλα.



Ένα port από τα πιο τεχνικά παιχνίδια της Amiga; Το Shadow of the beast εδώ είναι σε αρκετά πράγματα διαφορετικό. Το gameplay δεν είναι τόσο δύσκολο και αυτό γιατί από την αρχή, μπορείτε να επιλέξετε το όπλο laser και η μπάρα ενέργειας είναι αρκετά μεγάλη. Το σημαντικότερο είναι η άμεση ανταπόκριση του joystick. Η διαδρομή είναι ίδια, όμως αρκετά εχθρικά sprites είναι διαφορετικά. Τα μουσικά θέματα είναι φυσικά πολύ κατώτερα και αυτό είναι αναμενόμενο. Γενικά είναι αξιόλογο παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από την συλλογή σας.

Lemmings



Ακόμη ένα 16-bit port για το Lynx με αρκετές ομοιότητες με τις εκδόσεις των 16-bit συστημάτων. Οι ίδιες πίστες είναι και εδώ όπως και οι διάφορες ειδικότητες των Lemmings. Το μοναδικό διαφορετικό feature είναι πως η επιλογή των ανάλογων ειδικοτήτων γίνεται σε μια δεύτερη οθόνη. Αν διασκεδάσατε με το παιχνίδι στους υπολογιστές, τότε δεν υπάρχει δικαιολογία να μην το αποκτήσετε για το Lynx.

XENOPHOBE



Το συγκεκριμένο παιχνίδι προέρχεται από τις αίθουσες των arcade. Αν και το concept του gameplay είναι το ίδιο, επικρατούν αρκετές διαφορές που κάνουν το παιχνίδι ίσως πιο ενδιαφέρον. Στα θετικά είναι πως η έκδοση του Lynx έχει μουσική στο gameplay. Ενώ η arcade έκδοση δεν έχει. Γενικά είναι λίγο πιο απλοποιημένο αλλά παραμένει ένα εθιστικό παιχνίδι.

RYGAR



Το Rygar ήταν ένα arcade παιχνίδι που μεταφέρθηκε σχεδόν σε κάθε σύστημα υπολογιστή και κονσόλας. Η έκδοση του Lynx σίγουρα δεν είναι τέλεια, αλλά έχει εθιστικό gameplay και όμορφα γραφικά με ομαλό scrolling της οθόνης. Ένα παιχνίδι που σίγουρα αξίζει την προσοχή σας.



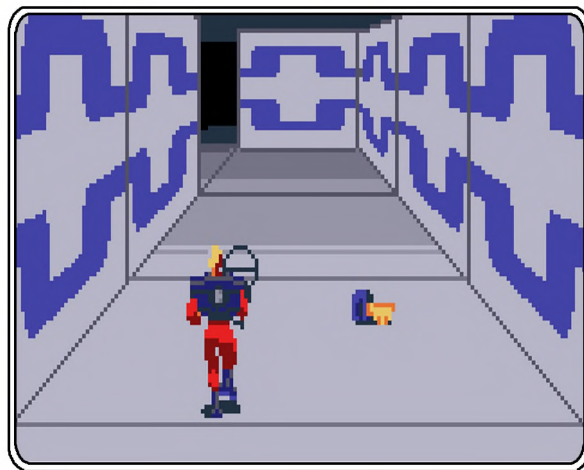
Το Pac-Land για το Lynx είναι μια εξαιρετική μετατροπή του ομώνυμου κλασικού arcade παιχνιδιού του 1984 της Namco. Διαθέτει σχεδόν όλα τις ιδιότητες σχετικά με την έκδοση του coin-op, συμπεριλαμβανομένων των χαριτωμένων, πολύχρωμων γραφικών, του ομαλού scrolling και απαραίτητου εθισμού. Αν σας άρεσε το arcade τότε σίγουρα θα κολλήσετε με αυτή την έκδοση.



Το California games είναι ένα παιχνίδι που περιέχει τέσσερα αθλήματα. Είναι ένας τίτλος που σε μεγάλο βαθμό φαίνεται υπέροχος, ακούγεται υπέροχος και παράγει μια πραγματική ατμόσφαιρα "Καλιφόρνιας" σε κάθε εκδήλωση. Δεν χρειάζεται να απολαμβάνετε τα αθλητικά sim για να παίξετε αυτό το παιχνίδι. Είναι ένα θαυμάσιο pick-up-and-play, το οποίο είναι ακόμα πιο διασκεδαστικό με έναν φίλο.



Το Rampart είναι παιχνίδι της Atari και φυσικά δεν θα ήταν δυνατό να μην βγεί η έκδοση για το Lynx. Το παιχνίδι δεν χρειάζεται συστάσεις. Έχει αγαπηθεί από τον κόσμο για το εθιστικό gameplay που έχει και στο Lynx δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις μεγαλύτερες εκδόσεις.



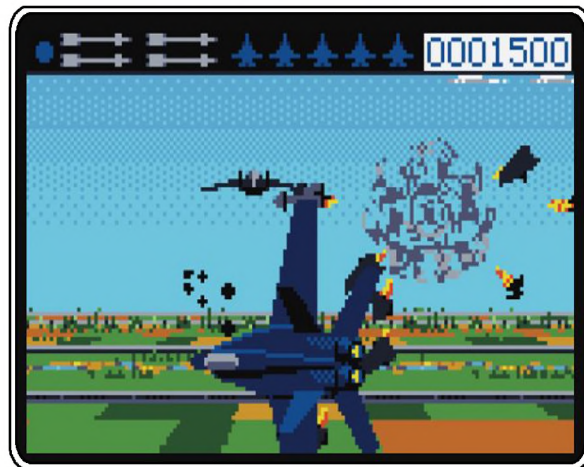
Το Xybots ξεκίνησε την πετυχημένη πορεία του στις αίθουσες των arcades. Είναι και αυτό παιχνίδι από την Atari και όπως και στο παραπάνω παιχνίδι, η Atari το μετέφερε στο Lynx. Το ίδιο gameplay σας περιμένει και στο Lynx. Μόνο που λόγω μικρής οθόνης, ο χάρτης βγαίνει πατώντας ένα κουμπί σε ξεχωριστή οθόνη. Είναι πταίσμα όμως και έρπετε να γίνει αυτό αναγκαστικά. Οι λαβύρινθοι ξεκινούν με απλούς σχηματισμούς αλλά τελικά επεκτείνονται και θα πρέπει να βασιστείτε στον χάρτη σας για να σας καθοδηγήσει γρήγορα στο επίπεδο χωρίς να χάσετε πολλή ενέργεια. Ένα πραγματικά διασκεδαστικό παιχνίδι δράσης για έναν παίκτη. Ένα άξιο παιχνίδι για την συλλογή σας για το Lynx.

DOUBLE DRAGON



Θα ήταν περιττό να γράψω κάτι γενικό για το Double Dragon. Στην έκδοση του Lynx είναι μια πολύ καλή μεταφορά από τα arcades. Με όμορφα γραφικά και όλες τις γνώριμες πίστες που συναντάμε στις ανώτερες εκδόσεις. Μόνη παραφωνία είναι πως η κάμερα δίνει την εντύπωση πως έχει γίνει μεγάλο zoom. Τα sprites είναι τέραστια για το μέγεθος της οθόνης του Lynx. Όμως πέρα από αυτό, το παιχνίδι είναι τόσο εθιστικό όσο και η arcade έκδοση.

BLUE LIGHTNING



Το Blue Lightning είναι ένας κλώνος του Afterburner της Sega. Είναι ένα άκρως εντυπωσιακό παιχνίδι για το Lynx και με το scalling mode άφηνε άφωνους του παίκτες. Κανείς δεν ήταν προετοιμασμένος για το πόσο καλό έμοιαζε αυτό το παιχνίδι εκείνη την εποχή. Με όμορφα γραφικά, πολύ καλό ήχο και εύκολο χειρισμό. Ένας απαραίτητος τίτλος για την συλλογή σας.



Ακριβώς όπως το αντίστοιχο arcade, τα γραφικά του Toki είναι πολύχρωμα και με αρκετή λεπτομέρεια. Το παιχνίδι φαίνεται να χρησιμοποιεί την πλήρη χρωματική παλέτα του Lynx. Το ίδιο εθιστικό gameplay υπάρχει και εδώ. Προσοχή μόνο σε μερικούς εχθρούς που οι βολές τους μπερδεύονται με τα background. Κατά τα άλλα, είναι ένας αξιόλογος τίτλος για το Lynx σας. Αν σας άρεσε το Toki στα arcades τότε σίγουρα πρέπει να το αποκτήσετε για το Lynx.



Φυσικά και δεν θα μπορούσε να λείπει από το Lynx ένα από τα πιο κορυφαία και καλύτερα παιχνίδια που βγήκαν ποτέ. Το Ms. Pac-Man εδώ είναι ακριβώς αυτό που περιμένετε και γνωρίζεται. Η αρχική ιδέα είναι εδώ. Τα τέσσερα γνωστά φαντάσματα είναι παρόντα. Η δράση είναι γρήγορη και ξέφρενη. Ο ήχος είναι πολύ καλός. Επιπλέον έχουν προστεθεί μερικές μικρές προσαρμογές για μια εμπειρία αξέχαστη. Ένα παιχνίδι που δεν πρέπει από κανένα σύστημα.

CHIP'S CHALLENGE



Το Chip's Challenge είναι ένα puzzle παιχνίδι που ήταν ένας launch τίτλος για το Lynx. Αργότερα βγήκε και για τα άλλα συστήματα. Όχι και τόσο εντυπωσιακό στον τομέα των γραφικών αλλά διαθέτει αρκετά εθιστικό gameplay. Σας περιμένουν 140 πίστες μέσα στο παιχνίδι. Θα βοηθήσετε τον Chip να μπει στο Computer club και να βρεί το κορίτσι των ονείρων του;

S.T.U.N. RUNNER



Το Stun Runner προέρχεται από τα arcades και την ίδια την Atari. Ελέγχετε ένα σκάφος που κινείτε με ιλιγγιώδη ταχύτητα και έχει την δυνατότητα να ανεβαίνει στα τοιχώματα των κυκλικών τούνελ, που προσπαθούν να σταματήσουν την πορεία του. Επιπλέον έχει την ικανότητα να πυροβολεί τους εχθρούς. Το παιχνίδι ήταν αρκετά εντυπωσιακό για εκείνη την εποχή. Αφού να έβλεπες ένα τέτοιο παιχνίδι σε μια φορητή και έγχρωμη κονσόλα ήταν απλά αδιανόητο.

PAPERBOY



Το Paperboy είναι κλασικό παιχνίδι των 80s. Η έκδοση του Lynx είναι ίσως η καλύτερη των handheld κονσολών. Ήταν πάντα ένα ιδιαίτερο παιχνίδι λόγω του περιέργου χειρισμού και οπτικής γωνίας. Για τους οπαδούς είναι ένα must.

TODD'S ADVENTURES IN SLIME WORLD



Ο Τοντ είναι ένας γαλαξιακός εξερευνητής που, ενώ βρισκόταν στον τομέα της Ανδρομέδας, ανακάλυψε ένα διαστημόπλοιο και κατέβασε μέρος του ημερολογίου του καπετάνιου. Το αρχείο καταγραφής περιέχει πληροφορίες για τον Slime World, έναν κόσμο γεμάτο γλίτσα, με αποκρουστικές μορφές ζωής και την παρουσία πολύτιμων πολύτιμων λίθων. Ένα εξαιρετικό platform παιχνίδι για το Lynx με αρκετά όμορφα γραφικά. Το gameplay είναι πολύ ενδιαφέρον και εθιστικό. Πολύ σωστά είναι στην κατηγορία των παιχνιδιών του Lynx στις κορυφαίες θέσεις.



Η αβάσταχτη περιπλοκότητα του SEGA Mega-CD

Giorgos Pavlou

Το SEGA Mega-CD έχει τη δική του ιδιαίτερη ιστορία μέσα στην εκπληκτική εποχή των 16bits... Και ενώ έχει μαζέψει τόσο φανατικούς εχθρούς όσο και φίλους, σε ένα πράγμα δεν διαφωνεί κανείς: Από πολλές απόψεις ήταν ένα σύστημα μπροστά από την εποχή του.

Άλλωστε πόσα αμιγώς gaming systems είχαν την εξωτική τεχνολογία ενός CD-ROM μέχρι τότε; Μόνο το PC-Engine διέθετε κάτι ανάλογο, αλλά παρά την επιτυχία του στην ιαπωνική αγορά, η κονσόλα της NEC παρέμεινε άγνωστη στον δυτικό κόσμο.

Ναι, η «ιδέα» πίσω από το Mega-CD ήταν εντυπωσιακή: Ένα add-on το οποίο θα **αναβάθμιζε** σημαντικά το Mega Drive και θα έφερνε μια «γεύση» από το μέλλον των video games... Και ενώ οι το κεντρικό concept του Mega-CD δείχνει «σωστό» σε επίπεδο hardware, μπαίνοντας κανείς στα ενδότερα για το πως λειτουργεί το σύστημα, σε συνδυασμό με το hardware του Mega Drive, διαπιστώνει ότι μερικές από τις βασικές αποφάσεις πίσω από την αρχιτεκτονική του Mega-CD, από τη μια δημιούργησαν ένα **τρομερά περίπλοκο σύστημα** και, από την άλλη, περιόρισαν το τι θα μπορούσε πραγματικά να πετύχει με αυτό η SEGA.

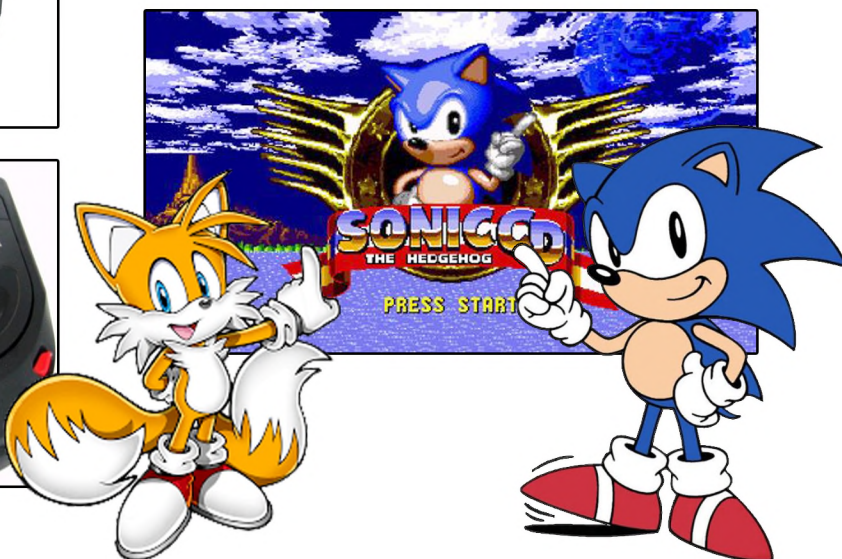
Back and Forth

Η Sega αποφάσισε να κάνει το Mega-CD κάτι πολύ παραπάνω από ένα CD-ROM add-on: Το εξόπλισε με μια πολύ ταχύτερη M68000 CPU (12.5Mhz vs 7.6Mhz) εφάμιλλη αυτής του NEOGEO, πολύ μνήμη για τα δεδομένα της εποχής (768Kb) και ένα νέο chipset ήχου. Η κρίσιμη όμως απόφαση ήταν το να **διατηρήσουν τη GPU** του Mega Drive, προσθέτοντας και μια "δευτερεύουσα" GPU υπεύθυνη για rotation και scaling effects.

Η παραπάνω αρχιτεκτονική δημιούργησε ένα τρομερά πολύπλοκο περιβάλλον:

- Το Mega-CD έπρεπε να φορτώνει δεδομένα στη δική του RAM.
- Να «γυρίζει» στη λειτουργία στο Mega-Drive, αφού η CPU του Mega-CD **δεν μπορούσε** να επικοινωνήσει με τη GPU απευθείας.
- Να παίρνει τα δεδομένα η CPU του Mega Drive, να τα τροφοδοτεί στην GPU του συστήματος για να παράγει τα γραφικά, και...
- Το Mega-Drive να μεταφέρει τα γραφικά από τη δική του RAM σε αυτή του Mega-CD...

Και τα πράγματα γίνονται **ακόμα πιο περίπλοκα** αν είναι κάποιο παιχνίδι χρειαζόταν να χρησιμοποιήσει το αντίστοιχο chipset του Mega-CD για scaling και rotation όπως τα σύννεφα στην κεντρική οθόνη του Sonic CD...



RAMming the data

Αυτή η συνεχής επικοινωνία μεταξύ των δύο συστημάτων έχει ως αποτέλεσμα ένα **συνεχές read-write** στη μνήμη του συστήματος, η οποία για αυτόν τον λόγο, χρειάστηκε να είναι χωρισμένη σε 3 διαφορετικά banks:

A) 512kb ως βασική RAM.

B) 128kb για δεδομένα που προορίζονται για το Mega Drive και..

C) 128kb για δεδομένα που μεταφέρονταν από το Mega Drive προς το Mega-CD.

Όλα τα παραπάνω, πέρα από το γεγονός ότι αύξησαν το μέγεθος της απαιτούμενης RAM και κατά συνέπεια το κόστος του Mega-CD, είχαν φυσικά ως αποτέλεσμα την δημιουργία **συνεχομένων bottlenecks**, αφού δεδομένα έπρεπε να μεταφέρονται συνεχώς μεταξύ Mega Drive και Mega-CD...

Το σημαντικότερο όμως «ψεγάδι» στην αρχιτεκτονική του Mega-CD ήταν η διατήρηση της GPU του Mega Drive, η οποία αν και σε πολλά θέματα ήταν ικανότατη, είχε ένα βασικό μειονέκτημα: Την τρομερά **περιορισμένη χρωματική παλέτα**.

Με μόνο **512 διαθέσιμα** χρώματα από τα οποία μπορούσε να προβάλλει 61 στην οθόνη, αλλά και ένα σοβαρό hardware bug που δεν επέτρεπε το pallete swapping, οι περιορισμοί αυτοί αποτέλεσαν μια από τις βασικές αδυναμίες του συστήματος, κάτι που έγινε ιδιαίτερα εμφανές με τους FMV τίτλους του Mega-CD, που ήταν και το trend της εποχής...



In an alternate reality...

Με όλα τα παραπάνω, δεν μπορεί κάποιος να μην σκεφτεί ότι θα ήταν προτιμότερο να είχαν "στήσει" τη λογική του Mega-CD αντίστροφα:

Να είχαν διατηρήσει την CPU του Mega Drive (η οποία ήταν **αξιοπρεπέστατη** για τα δεδομένα της εποχής) και να είχαν βάλει μια **νέα ολοκληρωμένη GPU** στο Mega-CD όπου θα περιλάμβανε ένα 15-bit color palette, την ικανότητα να προβάλλει 256 χρώματα στην οθόνη και όλες τις "σύγχρονες" τεχνικές που έφερε η SEGA στο Mega-CD...

Ναι, η CPU του Mega-CD ήταν πολύ ταχύτερη από αυτή του Mega-Drive και κρίθηκε απαραίτητη η «αναβάθμισή» της για το συνεχές data-flow και το decompression από το CD-ROM. Αλλά τα συνεχόμενα εμπρός και πίσω των δεδομένων, με τα πολλαπλάσια CPU calls και memory read-writes ουσιαστικά **εξαφάνιζαν** το όποιο πλεονέκτημα.



Με απλά λόγια, στην παραπάνω «υπόθεση εργασίας», το σύστημα θα είχε μια πολύ πιο απλή αρχιτεκτονική, ενώ η νέα GPU και θα πρόσφερε μια σημαντική **αναβάθμιση** στο κομμάτι των γραφικών και τίτλους που θα ήταν πραγματικά αδύνατον να δούμε στο Mega Drive.

Το κερασάκι στην τούρτα; Η ανάγκη για λιγότερη RAM, και η "έλλειψη" μιας ακριβής top-tier M68000, σε συνδυασμό με την απλοποιημένη διαδικασία παραγωγής, όχι μόνο θα "καλύπταν" το κόστος μιας νέας GPU, αλλά πιθανότατα θα **έριχναν το συνολικό κόστος** του Mega-CD...

Ορισμένα πράγματα όμως, είναι καταδικασμένα να μείνουν στη σφαίρα της φαντασίας...



TIGER LCD Games



Κώστας "The Punisher"

Τα Tiger games τα ευχαριστήθηκα όσο τίποτα άλλο. Πολύ παιχνίδι με διάφορους τρανταχτούς τίτλους. Ξέρω πως για πολλούς ήταν "άθλια" όμως η άποψη αυτή έρχεται σε αντίθεση με την πραγματικότητα που βίωσα εγώ και οι συμμαθητές μου στο σχολείο. Όποτε έφεψαν στα χέρια μας τους δίνανε και καταλάβαινε καθώς ήταν πολύ διασκεδαστικά.

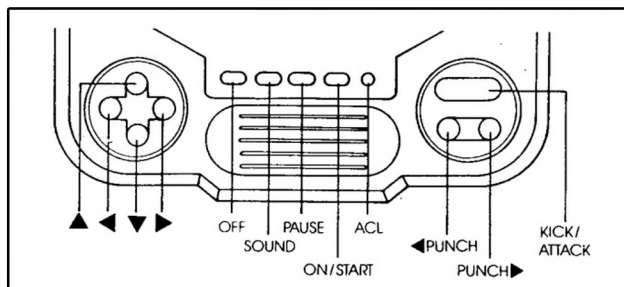
Επιπρόσθετα, είχαν όλα τους πολύ προσεγμένο artwork ώστε να θυμίζουν το "μεγάλο παιχνίδι", συνήθως το arcade. Δεν ήταν λίγο για την ψυχολογία του νεαρού gamer να κλείνει στην τσέπη του λίγη από την "μαγεία" του SF2, του Shinobi του Altered Beast ή του Out Run. Το gameplay και η φαντασία εκτοξεύονται με αυτές τις μικρές συσκευές. Αδρεναλίνη όπου κι αν είσαι λοιπόν. Ας πάμε να γνωρίσουμε λίγο καλύτερα την σειρά Tiger.

Ήταν πιστεύω τέλειο δώρο για γενέθλια. Την ώρα που το Game Boy και το Game gear εκτόξευαν τις τιμές τους η Tiger Electronics διαφημίζεται ως το φθηνό ηλεκτρονικό παιχνίδι σε πολλές χώρες και στην Ελλάδα μας.

Όσον αφορά τα τεχνικά χαρακτηριστικά το σχεδιάγραμμα στην οθόνη ακολουθούσε συγκεκριμένα μοτίβα που αντιστοιχούσαν σε κινήσεις κουμπιών. Οι ήχοι έρχονταν από ένα μονοφωνικό μπλιμπλί στο πίσω μέρος του Tiger. Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε το σχεδιάγραμμα του Altered Beast.



Το κλασικό μοτίβο των κουμπιών των Tiger ήταν κάτι σαν και αυτό που βλέπετε εδώ.



Αριστερά τα control, δεξιά οι γροθιές, τα jump, το γκάζι ή ο πυροβολισμός ανάλογα με τον τίτλο που χειρίζεστε. Ευφυΐα μέσω της απλότητας. Πιστεύω ότι και για αυτό πέτυχαν εμπορικά. Όχι μόνο για την εξαιρετική τιμή τους που λένε ορισμένοι. Όπως για παράδειγμα ο εξάιτετος πλην υπερβολικός AVGN.



Με 20 δολάρια μέση τιμή στην Αμερική ή 2-3000 drx. στην Ελλάδα τότε ήταν μια πολύ συμφέρουσα προσφορά για τους γονείς το να πάρουν το Mortal Kombat ή το After Burner και να μην ξεπαραδιαστούν. Το περιεργό της υπόθεσης είναι ότι το παιδί χόρταινε παιχνίδι και δράση! Όλοι ευχαριστημένοι λοιπόν.



Ο AVGN σε video του έχει θάψει τα Tiger λέγοντας ότι πρόκειται για φθηνές απομιμήσεις των handhelds. Κοινώς λέει ότι ούτε γραφικά έχουν ούτε gameplay. Αυτό είναι σχιζοειδές καθώς τα Tiger ήταν lcd με στατικά γραφικά προσφέροντας αυτό ακριβώς που βλέπεις: Ένα gameplay στατικό μεν, πλην καλοσχεδιασμένο και χωρίς ριχελιασμα! Δεν ξέρω αν ψυχαναγκάζεται λόγω του ρόλου του να θάβει μερικές κονσόλες ή τα Tiger (ο ρόλος του θυμωμένου nerd). Εμένα και σε εκατομμύρια άλλους όχι μόνο μου άρεσαν αλλά τα θεωρούσα ως έχοντα εντελώς διαφορετικό gameplay από τις φορητές κονσόλες. Το διαφορετικό δεν σημαίνει και κατώτερο φυσικά. Βέβαια ο AVGN έχει "θάψει" το εκπληκτικό Amiga CD32 δείχνοντας μόνο τους χειρότερους τίτλους στην παιχνιδομηχανή της Commodore. Εντάξει καταλαβαίνουμε ότι θες να το παίξεις αφ' υψηλού και τα Tiger λόγω της χαμηλής τους τιμής προσφέρονται για τον ρόλο αυτό. Καλό το παραμύθι αλλά δεν έχει δράκο AVGN... Εμάς στην Ελλάδα μας τρέλαναν τα Tiger, δεν είχα κανέναν συμμαθητή που έλεγε το αντίθετο ακόμα και όταν πήραν gameboy/game gear. Πιστεύω αυτό που βλέπω με τα μάτια μου και όχι μια μη αντικειμενική κριτική που έρχεται να εξυπηρετήσει views και όχι την ουσία. (σ.σ. ουφ του τα έχωσα και ξεθύμανα μάλλον δεν θα δεχθεί συνέντευξη από τον Omenforever).

Ακολουθεί η περιγραφή των 4 Tiger που έχω στα χέρια μου και εννοείται δεν θα είμαι πολύ αντικειμενικός αφού τα έχω χιλιοευχαριστηθεί και ρημάξει στην κυριολεξία για πολλές ώρες.



Το αγαπημένο μου... Το είχα κυριολεκτικά λιώσει. Ο τυπάς Billy (ή είναι ο Jimmy;) προχωρά και ρίχνει μπουνιά και κλωτσιά. Μετακινείται πίσω και στο βάθος για άμυνα, και ο εχθρός τον ακολουθεί και εκεί. Φυσικά παίζει μονό και κάθε 1000 πόντους η πιστά τελειώνει. Κάθε φορά στο τέλος υπάρχει μια πόρτα που οδηγεί στην επόμενη πιστά κ.ο.κ. Η πιστά αλλάζει προσθέτοντας κάποιες μικρολεπτομέρειες στην οθόνη. Ίσα ίσα να ξεχωρίζει η πιστά δηλαδή.

Για παράδειγμα στην πόλη υπάρχει ένα τούβλο στον δρόμο, στο πάρκο χόρτα στο έδαφος (τέλειο ρε μαλακές...) Αποθέωση όταν μετρά την τρίτη πιστά ο Jimmy (ή ο Billy;) βάζει στις δυνατότητες του την ιπτάμενη κλωτσιά που

στέλνει στον αγύριστο τους εχθρούς. Αφού στο τέταρτο και τελευταίο level γλυτώσεις από σταλακτίτες, σταλαγμίτες και μολότοφ μέσα στην σπηλιά(!) φτάνεις και ελευθερώνεις την προικισμένη κοπέλα σου η οποία είμαι βέβαιος θα σε χαλαρώσει με μπόλικο μασάζ. Τόσο ξύλο έφαγες για την πάρτη της. Από τις καλύτερες επιλογές στα Tiger καθώς συνδυάζει κλασικό artwork και ευχάριστο gameplay.



Το διαμάντι της Sega δεν θα μπορούσε να λείπει. Εδώ βέβαια δεν εμφανίζεται κάποιος μάγος ο οποίος θα πεις το επικό "Rise from your grave and rescue my daughter". (Το megafwοnο δεν κάνει θαύματα είπαμε). Ο κεντρικός ήρωας έχει την κλασική γροθιά και κλωτσιά προς τα τέρατα που τον πλησιάζουν. Το bonus δεν αργεί να έρθει και η μεταμόρφωση του αλλάζει μόνο το "κεφάλι" κάνοντας τον λυκάνθρωπο και αυξάνοντας παράλληλα την δύναμη του. Στις επόμενες πίστες θα μεταμορφωθείς και σε ιπτάμενο δράκο έχοντας κεραυνούς να χτυπούν τους αντιπάλους. Στο μέγιστο επίπεδο δύναμης ρίχνεις φλεγόμενες μπάλες από μακριά. Κλασικό, αιθιαλές, κολλητικό gameplay που δεν είναι μονότονο κατά ένα περίεργο τρόπο. Το artwork στολίζει το πολυπαιγμένο Tiger καθώς η εκφραστική κοπέλα και ο Λύκος σε βάζουν εντελώς στο κλίμα του τίτλου.



Άλλο ένα διαμάντι της Sega. Το μεγαλούργημα των coin op που έκλεψε την παράσταση στον Εξολοθρευτή 2 είναι εδώ

βάζοντας σε στον ρόλο του πιλότου ενός F14. Ρίχνεις στο ψαχνό sidewinder και με 50αρι ευθείες βολές διαλύοντας τα εχθρικά αεροπλάνα μέσα σε κουρνιαχτό σκόνης και θορύβου. Το αεροπλανοφόρο στο background μάλλον υποδεικνύει ότι οι αερομαχίες γίνονται πάνω από την θάλασσα ενώ την ταχύτητα του αεροπλάνου δείχνουν τα κύματα που περνάνε στο κάτω μέρος. Δεν νομίζω να έχει τελικό κακό το παιχνίδι, άποψη μου ότι πηγαίνει όσο σε πάει το score. Αξιόλογο Tiger, καλά το καταλάβατε. Έχει εξάισιο artwork και στην συσκευασία αγοράς του και στο μηχάνημα. Πως θα μπορούσε άλλωστε να κάνει αλλιώς;



Λείπει ο Μάης από την Σαρακοστή; Σιγά μην αφήνουν το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών εκτός Tiger. Να σας πω την αλήθεια το artwork είναι υπέροχο, τα κουμπιά τα εντελώς απαραίτητα όμως ο σχεδιασμός των sprites είναι ελλιπής. Ίσως γιατί το ένα και μοναδικό sprite του χαρακτήρα καλείται να αναπαραστήσει τον Ryu, τον Ken, τον Guile και τον... Blanka. Οι κινήσεις περιέχουν υποτυπώδη hadoken και το hurricane kick ("Tatsumaki Senryaku"), ο Guile έχει το sonic boom και την Flash Kick (ωραίος σχεδιασμός). Ο Blanka έχει τον ηλεκτρισμό. Η πίστα που φαίνεται στο στατικό background είναι του Bison. Κατά την άποψη μου εάν είχαν σχεδιάσει τις φιγούρες σαν το Altered Beast ή το Double Dragon θα ήταν αρκετά καλύτερο ως Tiger.



Να πούμε τώρα και για κάποια άλλα Tiger που βλέπαμε στο σχολείο αλλά δεν μπορούσαμε να τα "κλέψουμε" για κάνα τρίμηνο από τους συμμαθητές μας. Τα συγκεκριμένα ήταν πόθος για μένα και ευχαρίστως εάν τα έβρισκα σε καλή τιμή θα τα έπαιρνα και σήμερα.



Το Bowling είχε ότι χρειαζόταν για να γίνει κόλλημα. Κορίνες, μπάλες και strike! Ο παίκτης κουνούσε τα χέρια και την κατάλληλη στιγμή έριχνε την μπάλα ευθεία με στόχο να κάνει strike. Εξάισιο απλό και συναρπαστικό.



Υπέροχο artwork με τον μπατσάρα Ninja να υπόσχεται πολλές ώρες ξυλίκι. Δεν το είχα παίξει όμως το διαφήμιζαν παντού για προφανείς λόγους κι έτσι το ήθελα κι εγώ δικαίως.

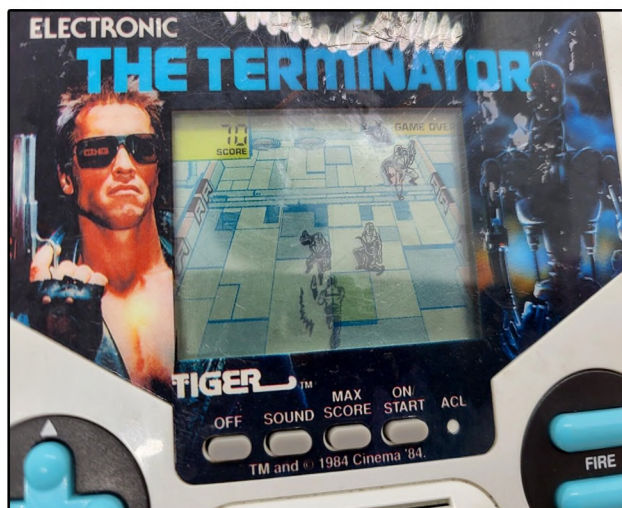


Η Sega πρέπει να είχε χρυσοπληρωθεί από τα πνευματικά δικαιώματα τότε. Το κλασικό αυτό ραλλάκι ήταν η μετουσίωση της ματαιοδοξίας στο κόσμο του Miami (Φοίνικες, γρήγορα αμάξια σε παραλιακό resort, μπλιαxxx) Αλλά ήταν πολύ ωραίο οπτικά, σε κέρδιζε αμέσως με την απλότητα του και με τα καλοσχεδιασμένα γραφικά. Ξεχωρίζει το artwork που απεικονίζει μια Porsche και ένα κάμπριο Σκαρβαίο! (Turbo έκδοση).



Άλλος ένα τίτλος κολοσσός ως επιλογή για Tiger. Το artwork και εδώ ανυπέρβλητο, με τον βλοσυρό Ninja να περιμένει εντολή για επίθεση. Αυτό που θυμάμαι έντονα είναι στην ελληνική διαφήμιση των Tiger να έχει πρωταγωνιστικό ρόλο μαζί με το Outrun.

Μερικά από τα Tiger που δεν τα είδα ποτέ από κοντά ήταν ο Εξολοθρευτής, ο Sonic, το Castlevania, το Mortal Kombat και το Virtual Fighter. Παρατηρήσατε κάτι; Λείπουν παιχνίδια της Nintendo. Περίεργη από τότε η εταιρία αυτή...



Μια δεύτερη σύντομη άποψη από τον telonio

Ποτέ δεν είχα στην κατοχή μου ένα Tiger γιατί είχα το GameGear. Είχα δει το Shinobi που είχε ένας γνωστός μου. Η αλήθεια είναι πως πουλούσαν καλά λόγω του artwork με τα αυτοκόλλητα που είχαν. Το gameplay ήταν εξαιρετικά βασικό. Ένα σκαλί παραπάνω από τα απλά κινέζικα.





Μια διαμάχη που κρατά εδώ και αρκετά χρόνια ανάμεσα στα arcade και στα LCD monitors είναι αυτή που θα αναλύσω εν συντομία σε αυτό το άρθρο. Στα arcade monitors τα γραφικά έχουν τέλεια scanlines και την τέλεια θολούρα. Μόνο συγκίνηση φέρνει μια τέτοια εικόνα σε εμάς που μεγαλώσαμε μέσα στις arcade αίθουσες και αυτό είναι αλήθεια.

Στα LCD monitors η εικόνα είναι flat (εκτός βέβαια αν έχουμε 4:3 LCD οθόνη) και υψηλή ανάλυση όπου ακόμη και η 640x480 έχει χαώδεις διαφορές με τα arcade παιχνίδια του 1980. Φανταστείτε για παράδειγμα ότι το Pacman έχει ανάλυση 224x288. Επιπλέον τα χρώματα είναι πιο φανταχτερά και η ευκρίνεια ιδανική. Χάνονται και τα pixel που βλέπαμε στα sprites και στα background.

Ας δούμε όμως ποιες είναι οι διαφορές ενός arcade monitor έναντι μιας crt τηλεόρασης. Είναι η ίδια ακριβώς τεχνολογία και τα ίδια tubes με τις τηλεοράσεις καθοδικού σωλήνα (τις λεγόμενες CRT που σημαίνει Cathode Ray Tube). Στην περίπτωση των arcade, η διαφορά ήταν στο σασί (δηλαδή στη μεγάλη πλακέτα της οθόνης) όπου δεν τοποθετούσαν το κύκλωμα καναλιών και το RF κύκλωμα/βύσμα. Αντ' αυτού, τοποθετούσαν μια μικρή πλακέτα με ποτενσιόμετρα για να έχεις την δυνατότητα να μπορείς να ρυθμίζεις την γεωμετρία της οθόνης σε ένα παιχνίδι. Το οποίο που οι CRT τηλεοράσεις ποτέ δεν είχαν (γιατί το σήμα του video και των καναλιών ρυθμίζεται αυτόνομα). Στις CRT πρέπει να μπεις στο service mode της κάθε τηλεοράσεις και να ρυθμίσεις από εκεί την γεωμετρία. Κάτι που οι περισσότεροι δεν γνωρίζουν να κάνουν.

Γενικά πλέον δεν υπάρχουν πολλοί τεχνικοί που ασχολούνται με επισκευές ηλεκτρικών συσκευών του 1980 και του 1990. Έτσι το να βρείτε κάποιον που να γνωρίζει, να έχει τα εργαλεία και ειδικά τα ανταλλακτικά είναι κομμάτι απίθανο.

Τί σημαίνει πρακτικά να έχεις μια οθόνη arcade το 2023.

Η αλήθεια είναι πως τα arcade monitor έχουν αμέτρητες ώρες λειτουργίας από το 1980. Αυτό σημαίνει πως είναι αρκετά ταλαιπωρημένα. Θυμάμαι το Sega Naomi που είχα παραγγείλει από την Θεσσαλονίκη, όταν το άνοιξα, είδα πως είχε πρόβλημα με τον φώσφορο στην οθόνη 29 ιντσών. Θεωρητικά το να μην ανάβει μια οθόνη μπορεί να είναι απλά μια ασφάλεια. Το να μην δείχνει κάποιο χρώμα μπορεί να είναι κάποιο τρανζίστορ. Στην πράξη όμως, το πιθανότερο να επρόκειτο για μια βλάβη πολύ πιο σοβαρή και πολύπλοκη.

Έχω χάσει το μέτρημα πόσα arcade monitors με πολύ σοβαρά προβλήματα έχουν περάσει από τα χέρια μου. Τα περισσότερα από αυτά είχαν προβλήματα με το neck πίσω από την οθόνη. Επίσης πολλές οθόνες χρειάζονται αντικατάσταση του μετασχηματιστή υψηλής τάσεως. Καλή τύχη εύχομαι ώστε να βρείτε έναν. Πρέπει να έχετε και τις γνώσεις για να τον αντικαταστήσετε. Τα περισσότερα ανταλλακτικά υπάρχουν διαθέσιμα για αγορά. Όμως δεν θα τα βρείτε όλα στη χώρα μας (εδώ πολλά μαγαζιά δεν έχουν πλέον τα απλά βύσματα Scart). Πρόβλημα με μαγνητισμό να έχει μια οθόνη, χρειάζεται στεφάνι απομαγνητισμού. Αν βρείτε κανένα πείτε το και σε εμένα που έψαχνα για χρόνια και ποτέ δεν βρήκα.

Θυμάστε τα καταστήματα που υπήρχαν παλαιότερα και που έκαναν επισκευές σε ηλεκτρονικές συσκευές; Έχουν μείνει ελάχιστα πλέον και στις περισσότερες περιοχές δεν υπάρχουν καν. Όλες οι ηλεκτρονικές συσκευές πλέον αν πάθουν κάτι σοβαρό (και είναι εκτός εγγύησης) πάνε πλέον στην ανακύκλωση.

Σε δυο arcades που έχω χάλασαν τα CRT monitors. Για το ένα βρήκα μια CRT 28 ιντσών τηλεόραση αλλά για το δεύτερο ακόμη δεν έχω βρει (σε λογική τιμή). Όταν έχεις μια τηλεόραση παλιά CRT γύρω στις 21 ιντσες και έχεις συνδέσει κονσόλες κλπ., και αυτή χαλάσει, τότε σύντομα θα βρεις μία και θα την αντικαταστήσεις και όλα θα είναι μια χαρά. Όμως όταν έχεις περισσότερες από μια arcade καμπίνες όπως εγώ, τα προβλήματα που παρουσιάζονται είναι τόσο συχνά -και σε οθόνες και σε Jamma πλακέτες- που καταντάει σοβαρό θέμα (και φυσικά ασύμφορο). Θέλω να κρατήσω στις καμπίνες που έχω τα crt monitor. Όμως με εξαίρεση δυο καμπίνες που έχουν καινούργια arcade monitor, οι υπόλοιπες έχουν πολύ παλαιές οθόνες. Κανείς δεν ξέρει για πόσο χρονικό διάστημα θα συνεχίσουν να λειτουργούν χωρίς προβλήματα.

Εν κατακλείδι, σίγουρα ένα monitor CRT έχει σε κάθε περίπτωση καλύτερη εικόνα για τα arcade παιχνίδια από ένα οποιαδήποτε LCD ή LED monitor. Ακόμα και οι LCD μπορούν να εμφανίσουν κάποια στιγμή πρόβλημα. Όμως έχουν πολύ πιο εύκολη αντικατάσταση και υπάρχουν ακόμη διαθέσιμες για αγορά πολύ οικονομικά. Ένα CRT monitor πόσο εύκολο είναι να το βρείτε στις ίντσες που θέλετε και να μην έχει κανένα πρόβλημα;

Τα σύγχρονα flat monitors θα αντικαταστήσουν κάποια στιγμή πλήρως τα arcade monitors. Ήδη αρκετοί πωλούν καμπίνες arcade με flat monitor. Τίποτα δεν κρατά για πάντα και αυτό είναι γεγονός.

Οι arcade οθόνες είναι ήδη επιβαρυνμένες από τις αμέτρητες ώρες λειτουργίας τους από το παρελθόν. Και όσα λειτουργούν ακόμη δεν θα αντέξουν για πολλά χρόνια ακόμη. Σε παγκόσμιο επίπεδο κατασκευαστές CRT οθονών δεν υπάρχουν πλέον πουθενά εδώ και περισσότερα από 20 χρόνια. Όσο περνάνε τα χρόνια τα flat monitors είναι μονόδρομος, μας αρέσει αυτό ή όχι.



Χρήστος Αταριανός Καραμούζης

ΟΜΗΡΟΥ 72 ΑΘΗΝΑ

Επίσημος αντιπρόσωπος **ATARI**

**Πουλάω Ataria
Αδειάζω πατάρια**

**Έχουμε
Jaguar
Τίγρεις
Λιοντάρια
Πάνθηρες**



Μετατροπή τροφοδοτικού PC σε Amiga 500/600 ή 1200

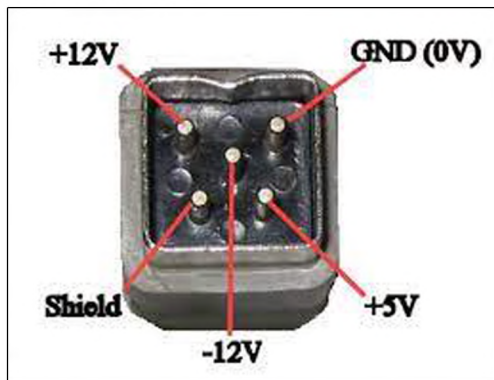


telonio

Τα τροφοδοτικά των Amiga κοστίζουν πλέον αρκετά χρήματα και αρκετά από τα παλαιά δεν λειτουργούν πια. Ο παρακάτω οδηγός είναι για τις περιπτώσεις που έχουμε ένα χαλασμένο τροφοδοτικό από Amiga ή τουλάχιστον έχουμε μόνο το καλώδιο με τον κονέκτορα, όπως στην δική μου περίπτωση. Οι Amiga δεν ζητούν κάτι το ιδιαίτερο από watt όπως κάνουν τα PC. Δεν υπάρχει κανένας λόγος να χρησιμοποιήσουμε ένα τροφοδοτικό 500w ή παραπάνω. Ένα παλιό τροφοδοτικό 150w με 300w είναι υπεραρκετό για μια Amiga ακόμη και αν έχει έξτρα κάρτες. Αρκεί μόνο να είναι απόλυτα λειτουργικό ως προς τις τάσεις που χρειάζεται μια Amiga.

Οι τάσεις που χρειάζονται οι Amiga 500/600 και 1200 είναι +5v, +12v, -12v, Ground και Shield. Οι συγκεκριμένες τάσεις υπάρχουν σε κάθε τροφοδοτικό των PC. Η μετατροπή είναι εξαιρετικά απλή ας δούμε λοιπόν πως γίνεται αυτή η μετατροπή.

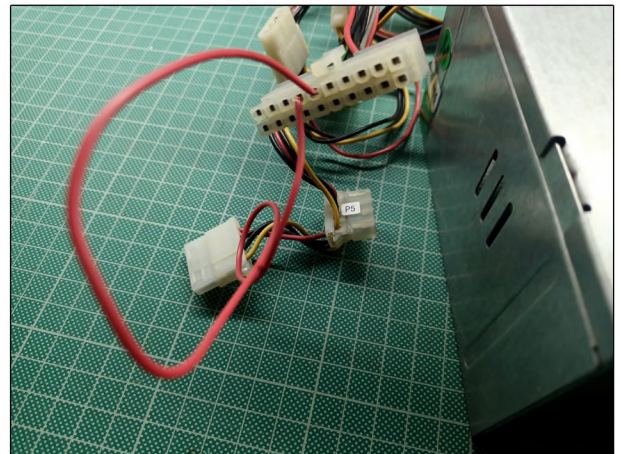
Εδώ είναι οι τάσεις που βγάζει το κεντρικό socket του τροφοδοτικού της Amiga.



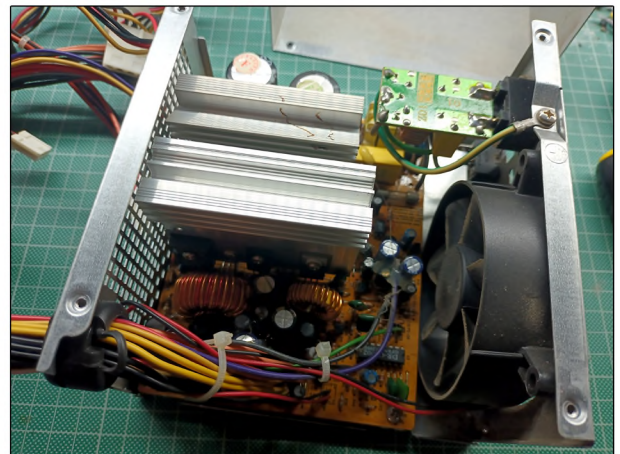
Είχα αυτό το παλιό τροφοδοτικό από PC που είναι 160w. Άχρηστο πλέον για κάποιο σύγχρονο PC.



Το πρώτο πράγμα που έπρεπε να κάνω ήταν να σιγουρευτώ πως το τροφοδοτικό είναι λειτουργικό. Έτσι βραχυκύκλωσα το καλώδιο εκκίνησης με τη γείωση και το τροφοδοτικό λειτούργησε (ο ανεμιστήρας του άρχισε να περιστρέφεται). Έτσι δεν είναι απαραίτητο να είναι συνδεδεμένο σε κάποιο motherboard. Μετά έκανα τον απαραίτητο έλεγχο στις τάσεις που με ενδιέφεραν με το πολύμετρο.



Και εδώ η πλακέτα του τροφοδοτικού χωρίς το καπάκι. Τίποτα το ιδιαίτερο. Ένα απλό και παλιό τροφοδοτικό από κάποιο απροσδιόριστο PC.



Τα συγκεκριμένα καλώδια που ξεχωρίζουν είναι οι τάσεις που θα χρειαστούμε για την Amiga.

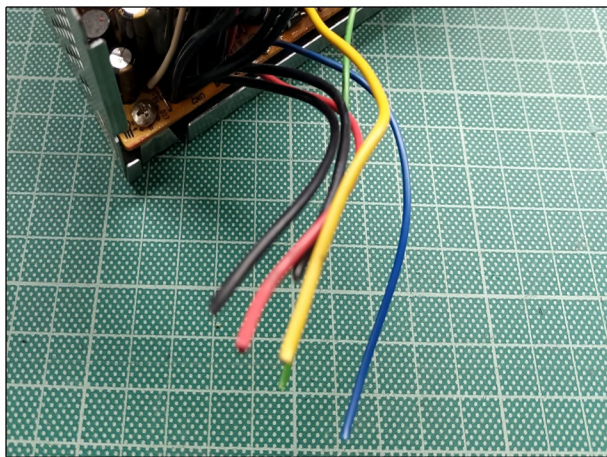
Μπλε καλώδιο -12v

Κόκκινο καλώδιο +5v

Κίτρινο καλώδιο +12v

Μαύρο καλώδιο Γείωση

Το πράσινο καλώδιο είναι το ON του τροφοδοτικού.

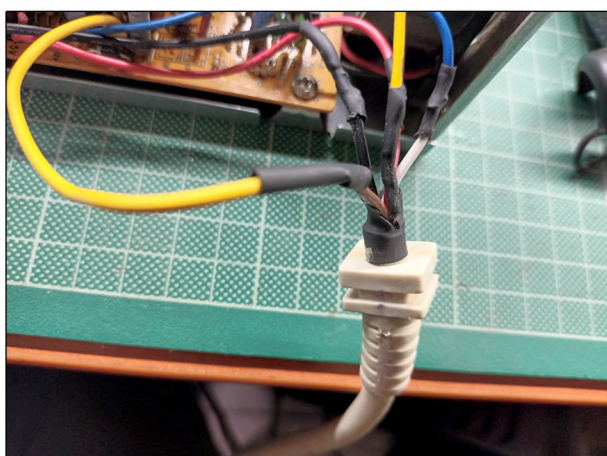


Εδώ έχω απογυμνώσει τα καλώδια από το καλώδιο που προέρχεται από το τροφοδοτικό της Amiga.

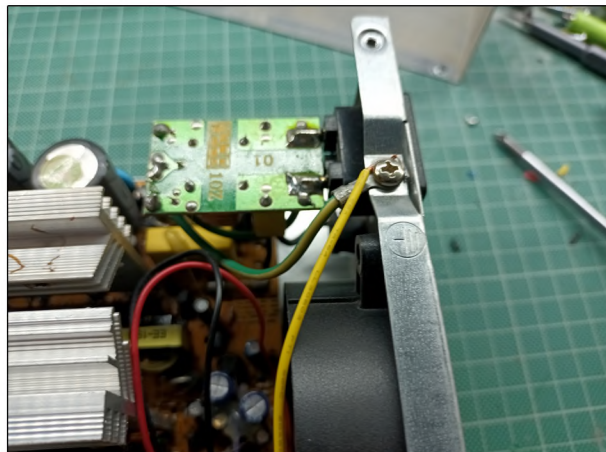


Εφόσον έχουμε το pinout των Amiga και γνωρίζουμε επίσης και τα καλώδια του τροφοδοτικού ποιες τάσεις ακριβώς έχουν και χρειαζόμαστε, προχωράμε στο επόμενο βήμα.

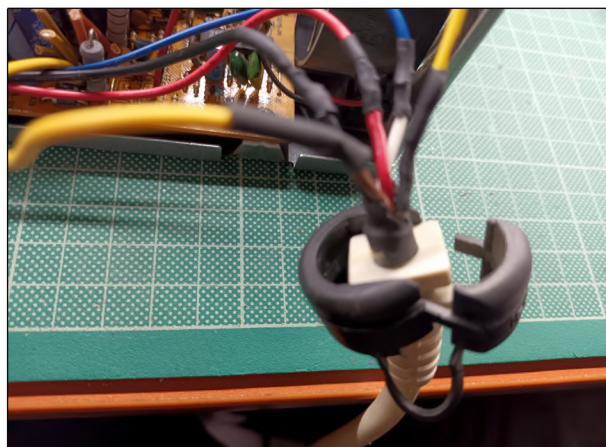
Εδώ έχω κολλήσει τα καλώδια σύμφωνα με τα παραπάνω σχέδια και τα μαύρα είναι θερμοσυστελλόμενα. Είναι μονωμένα και μπαίνουν και καλύπτουν το χαλκό που έχει κόλληση και του προσφέρουν προστασία για να μην ακουμπήσει άλλο καλώδιο με γυμνό χαλκό γιατί θα προκληθεί βραχυκύκλωμα.



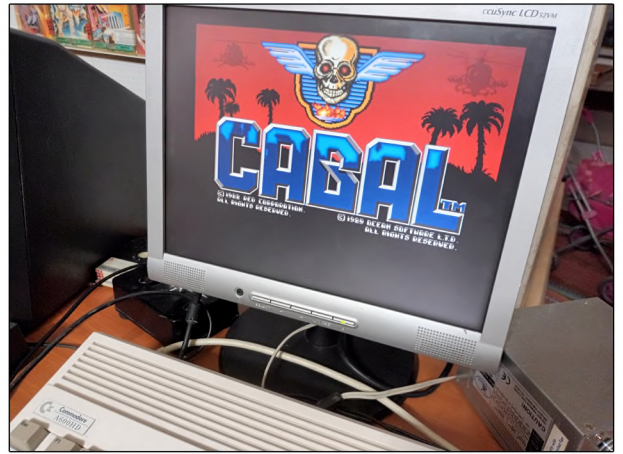
Και εδώ έχω συνδέσει το καλώδιο shield στην γείωση του τροφοδοτικού. Φυσικά ένωση εσωτερικά και τις επαφές εκκίνηση και γείωση για να ανάβει το τροφοδοτικό με τον διακόπτη του. Τα υπόλοιπα καλώδια τα αφαίρεσα. Πάντως αν έχετε σκοπό να συνδέσετε σκληρό δίσκο φροντίστε να αφήσετε τα απαραίτητα καλώδια άθικτα.



Εντελώς τυχαία το βύσμα της Amiga ταιριάζει ιδανικά μέσα στο μαύρο πλαστικό που από εκεί έβγαιναν όλα τα καλώδια για το PC. Έτσι είναι απόλυτα σταθερό.



Και εδώ είναι με κλειστό το καπάκι.



Για να δούμε τώρα θα λειτουργήσει η Amiga 600;



Και φυσικά λειτουργεί. Το τροφοδοτικό είναι υπερβολικά αθόρυβο και αυτό είναι ευχάριστο. Αυτή λοιπόν ήταν η μετατροπή. Πολύ εύκολη η δουλειά και αρκετά γρήγορη στην πράξη. Είναι κάτι που μπορεί να κάνει κανείς με βασικές γνώσεις ηλεκτρονικού. Αρκεί βέβαια να έχει το καλώδιο ή τον κονέκτορα του Amiga τροφοδοτικού.

Τα 160w του τροφοδοτικού είναι κάτι παραπάνω από αυτά που χρειάζεται η συγκεκριμένη 600 με την Furia 020, 9.5MB Fast και SD.

Στο επόμενο τεύχος θα δούμε μια μετατροπή μιας διαφορετικής συσκευής.





Ηταν Χριστούγεννα του 1989, μόλις λίγες ημέρες πριν έρθει το 1990. Η ατμόσφαιρα στην πόλη ήταν εορταστική όπως κάθε χρόνο. Σε λίγα καταστήματα ο στολισμός ήταν ακόμη πιο εντυπωσιακός από την προηγούμενη χρονιά. Βλέπεις δεν θα άλλαζε απλά η χρονιά, σύντομα θα κατέφθανε μια νέα δεκαετία που υποσχόταν κατακόρυφη αύξηση στις ηλεκτρονικές συσκευές. Οι αίθουσες με τα arcades δεν είχαν ιδιαίτερο χριστουγεννιάτικο στολισμό. Μόνο μερικά γιορτινά αυτοκόλλητα είχαν τοποθετήσει ορισμένοι ιδιοκτήτες στα τζάμια. Δεν υπήρχαν φωτιζόμενα λαμπάκια και χριστουγεννιάτικα δέντρα.

Είναι μεσημέρι, με εκατό δραχμές στην τσέπη, ποσό πολύ μεγαλύτερο από ότι συνήθως, περπατώ για να φτάσω στη κοντινότερη αίθουσα με arcades. Η μητέρα μου να μου λέει για πολλοστή φορά "Πρόσχε μην μπλέξεις!" με αυστηρό ύφος λες και πήγαινα σε κανένα άντρο ναρκωτικών και όπλων. Όλοι είχαν την άποψη πως οι αίθουσες με τα arcades και τα φλίπερ δεν ήταν για τα παιδιά, και αρκετοί τις συνδύαζαν με κακόφημα μέρη που γίνονταν παράνομες δοσοληψίες, εμπόριο οργάνων, απαγωγές από εξωγήινους και λοιπά γραφικά ανάλογα. Υπήρχαν συγκεκριμένες αίθουσες που ακούγονταν φήμες ανάλογες, και σε λίγες περιπτώσεις ήταν πραγματικές.

Τα τζάμια των καταστημάτων ήταν καλυμμένα για να μην βλέπουν οι απέξω μέσα. Το καλοκαίρι, μόνο, από την ανοιχτή πόρτα μπορούσες να δεις τις καμπίνες και αυτό τις ενοχοποιούσε άμεσα. Όμως υπήρχαν και φωτιζόμενες ταμπέλες άνωθεν της πόρτας που ανέγραφαν "Video Games". Δυστυχώς οι φήμες είχαν φτάσει για όλες τις αίθουσες. Τα πράγματα δεν ήταν τα ίδια σε κάθε αίθουσα και ειδικά στα συνοικιακά καταστήματα που είχαν καμπίνες με arcades. Ήταν πολύ μικρά καταστήματα χωροταξικά, φανταστείτε τον χώρο ενός ψλικάτζιδικου, είχαν ένα μικρό γραφείο και δέκα ή παραπάνω καμπίνες arcade (συνήθως μαύρες και άσπρες) όσες χωρούσαν στον χώρο δηλαδή. Εκεί δεν τους ένοιαζε η νομική απαγόρευση των ανήλικων και ο χώρος ήταν συνήθως με μικρά παιδιά. Σε αντίθεση με τις μεγάλες αίθουσες που είχαν επιπλέον φλίπερ και μπιλιάρδα, εκεί η είσοδος ήταν πολύ δύσκολη και συνήθως οποιαδήποτε απόπειρα να μπει μέσα έπεφτε στο κενό. Βέβαια σε όλα τα παραπάνω, ο μόνος πραγματικός φόβος που υπήρχε ήταν ότι μπορούσες να χάσεις όλο το πενιχρό σου χαρτζιλίκι μέσα σε λίγα λεπτά.

Έφτασα λοιπόν στο ισόγειο κατάστημα με τα arcades και μπήκα μέσα. Ο νεαρός μουσάτος υπάλληλος-ταμίας στην υποδοχή δεν σήκωσε καν τα μάτια του από το περιοδικό

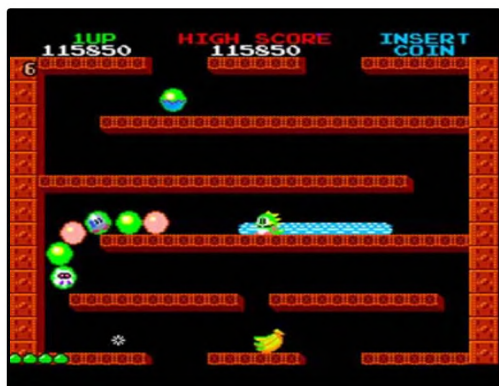
που διάβαζε. Ο χώρος είχε έξι μαύρες καμπίνες σε σειρές. Είχε αρκετό κόσμο και γινόταν λίγο πανζουρλισμός από τις φωνές των παιδιών.

Πήγα στον ταμία και του έδωσα το κατοστάρικο για να μου το χαλάσει. Με κοίταξε με ένα βαριεστημένο βλέμμα και σχεδόν πέταξε επάνω στον πάγκο πέντε εικοσάρικα με φανερό το ύφος πως τον ενόχλησα. Πήρα τα εικοσάρικα και γύρισα προς τις καμπίνες, δεν είχα σκοπό να κάτσω να τσακωθώ με τον τύπο, δεν θα κέρδιζα τίποτα. Παρατήρησα πως σε μια καμπίνα τέρμα αριστερά προς τον τοίχο δεν καθόταν κανείς. Οι υπόλοιπες ήταν πιασμένες ήδη από συνομήλικους που προσπαθούσαν να περάσουν την πίστα και έκραζαν σαν άγρια ζώα. Πλησίασα την καμπίνα και είδα πως ήταν το παιχνίδι 1943. Ήμουν πολύ καλός στην έκδοση του Amstrad και είπα γιατί όχι να δοκιμάσω και εδώ. Κάθισα στο σκαμπό και έριξα το πρώτο εικοσάρικο στον μεταλλικό κερματοδέκτη της καμπίνας. Το παιχνίδι άρχισε και εγώ θαύμαζα τα υπέροχα γραφικά με τα αεροπλάνα που πετούσαν σε κάθε κατεύθυνση της οθόνης, τις ριπές από τα αεροπλάνα και τα πυροβόλα εδάφους που προσπαθούσαν με κάθε τρόπο να καταρρίψουν το αεροπλάνο μου. Εγώ τους απέφευγα με γρήγορους ελιγμούς και ανταπέδιδα τις ριπές καταστρέφοντας τους εχθρούς. Ξαφνικά, ακούγεται ένα δυνατό χτύπημα σε τζάμι και αμέσως ο ταμίας σηκώθηκε όρθιος και φώναξε θυμωμένος "Ρε μην χτυπάτε τις καμπίνες γιατί θα σας πετάξω έξω!". Εγώ ήδη είχα φτάσει στην αρχή της 2ης πίστας και έχασα και τις τρεις ζωές που μου έδωσε το παιχνίδι. Σηκώθηκα και αποφάσισα φύγω γιατί δεν άντεχα τις φωνές των υπολοίπων (λες και ήμουν σε στάβλο με γουρουνία ένα πράγμα).



Βγαίνοντας σκέφτηκα να πάω στο υπόγειο που είχε πληθώρα καμπινών και επειδή ήταν μεσημέρι δεν θα ήταν ο αυστηρός ιδιοκτήτης. Ένας νεαρός που εκτελούσε χρέη ταμία συνήθως ήταν περισσότερο φιλικός με τους ανήλικους. Ήμουν όμως αρκετά μικρός και δεν ήθελα να πάω μόνος. Έτσι αποφάσισα να πάω στο σπίτι του φίλου Βασίλη. Συνήθως πηγαίναμε μαζί, ήταν 2 χρόνια μεγαλύτερος μου και μεγαλόδειχνε αρκετά. Μετά από λίγο έφτασα στην μονοκατοικία που έμενε και χτύπησα το κουδούνι. Σύντομα η πόρτα άνοιξε και ήταν ο Βασίλης. Του πρότεινα να πάμε στο υπόγειο με τις καμπίνες και αμέσως δέχτηκε. Μου είπε πως θα πάρει μαζί του και την πετονιά που συνήθιζε να χρησιμοποιεί για να βάζει δωρεάν credits. Προσωπικά δεν ένιωθα ασφαλής με αυτή την επιλογή αλλά ο Βασίλης γνώριζε να τον τρόπο να το κάνει αυτό με απόλυτη μυστικότητα και ηρεμία.

Μετά από λίγο περπάτημα φτάσαμε έξω από το υπόγειο με τις καμπίνες. Το υπόγειο είχε 2 εξόδους-εισόδους και ή μια ήταν απέναντι από το άλλο στενό. Κατεβήκαμε διστακτικά για να δούμε αν ο ιδιοκτήτης ήταν εκεί στο μπαρ. Ευτυχώς έλλειπε, ενώ βρήκαμε τον Δημήτρη (γνωστός του Βασίλη) ο οποίος χαιρέτησε. Υπήρχαν πολλές μαύρες καμπίνες, τα λίγα άτομα που κάθονταν σε αυτές, και ένα άτομο στο μπαρ. Το μαγαζί ήταν άδειο σε σχέση με άλλες φορές. Εμείς καθίσαμε στην καμπίνα με το Bubble Bobble που ήταν περίπου στο μισό του μαγαζιού και λίγα μέτρα πιο δεξιά από το μπαρ. Αριστερά κάθισε ο Βασίλης και δεξιά εγώ. Κοιτώντας τις κινήσεις και το βλέμμα του Δημήτρη ο Βασίλης έβγαλε αργά από την τσέπη του το εικοσάρικο που είχε δεμένη την πετονιά. Έριξε το κέρμα στην σχισμή του κερματοδέκτη και τραβώντας την πετονιά προσπαθούσε να πετύχει ένα credit. Ενώ το έκανε αυτό κοιτούσε τον Δημήτρη μήπως τον αντιληφθεί και οι κινήσεις του ήταν άμεσες. Σύντομα κατάφερε να βάλει ένα credit και αρχίσαμε το παιχνίδι.

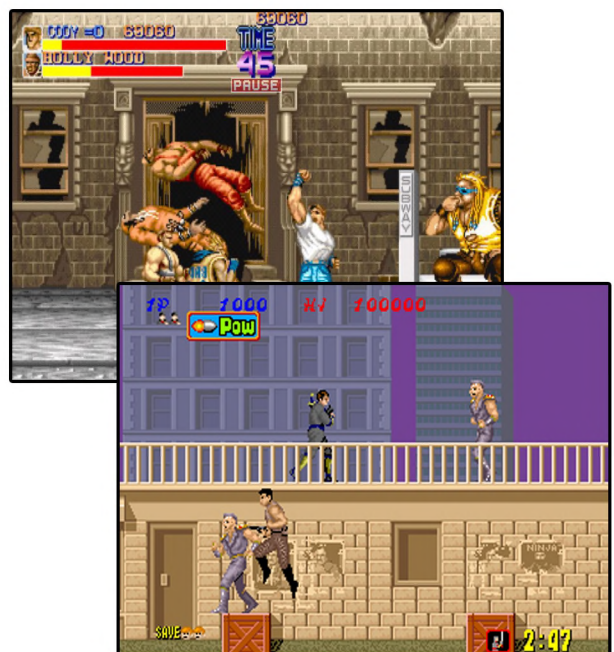


Βασικά οι φόβοι μας ήταν δύο: Ο ένας ήταν να μην πάρει χαμπάρι ο υπεύθυνος πως χρησιμοποιούμε πετονιά γιατί θα μας πετούσε έξω, και πιθανώς δεν θα μας άφηνε να μπορούμε ξανά. Ο δεύτερος λόγος ήταν ένας παράλογος φόβος μην μπει η αστυνομία μέσα στον χώρο και ζητήσει ταυτότητες που δεν είχαμε. Στη χειρότερη περίπτωση θα μας πήγαινε στο τμήμα και θα έπαιρνε τηλέφωνο του γονείς μας για να έρθουν να μας πάρουν. Ούτε φάκελο θα μας άνοιγαν όπως φανταζόμαστε και ούτε βέβαια φυλακή θα μας έβαζαν. Το παιδικό μυαλό έπλαθε πολλές φανταστικές άσχημες καταστάσεις.

Στη συγκεκριμένη καμπίνα κατάφερε να βάλει ακόμη ένα credit με την πετονιά χωρίς να τον αντιληφθεί ο Δημήτρης. Είχαμε περάσει την 50στη πίστα στο Bubble Bobble και συνεχίζαμε ακάθεκτοι. Τότε συνέβη το αδιανόητο. Από την απέναντι σκάλα εισόδου ξαφνικά βλέπουμε 2 αστυνομικούς να κατεβαίνουν τις σκάλες. Αυτόματα παρατάμε το παιχνίδι, ο Βασίλης δεν πρόλαβε να βγάλει την πετονιά μέσα από τον κερματοδέκτη και αρχίζουμε να τρέχουμε σαν τρελοί προς την απέναντι έξοδο. Ειλικρινά δεν θυμάμαι πολλά πράγματα πως καταφέραμε σε τόσο λίγο χρόνο να βγούμε έξω. Θυμάμαι όμως τον Βασίλη να κάνει άλματα με κινηματογραφικό τρόπο επάνω από καμπίνες και εγώ να τρέχω κυριολεκτικά σαν τον Βέγγο ανάμεσά τους. Καταφέραμε να βγούμε έξω λαχανιασμένοι και συνεχίσαμε να τρέχουμε λες και ήμασταν εγκληματίες που τους κυνηγούσε η αστυνομία.

Αφού ηρεμήσαμε λίγα στενά παραπάνω, αποφασίσαμε να πάμε σε ένα άλλο συνοικιακό μαγαζί που είχε καμπίνες. Ο Βασίλης είχε αφήσει την πετονιά του στην καμπίνα του Bubble Bobble και εγώ είχα 4 εικοσάρικα ακόμη στην τσέπη μου. Έπεσε και η ιδέα να πάμε στον μεγάλο χώρο με τις καμπίνες, τα φλίπερ και τα μπιλιάρδα, αλλά μετά από αυτό που περάσαμε δεν ήμασταν έτοιμοι για έναν ακόμη τόσο αγχωτικό γύρο.

Μετά από λίγο περπάτημα φτάσαμε στο μικρό μαγαζί. Ήταν όπως το πρώτο, με λίγες καμπίνες μέσα. Ευτυχώς είχε μόνο 2 άτομα μέσα και οι υπόλοιπες καμπίνες ήταν στην διάθεσή μας. Αρχίσαμε με διπλό το Knights of the round και μετά με στο Final Fight. Παιζαμε και με τα 2 για αρκετή ώρα. Συνεχίσαμε με το Cabal διπλό και το τελευταίο εικοσάρικο το έδωσα για παίξω το Shinobi.



Καμπίνες arcade έβρισκες ακόμη και σε παράδοξα μέρη. Θυμάμαι σε ένα ξενοδοχείο στην Χαλκίδα, στο ισόγειο που ήταν καφετέρια, είχα πάει με τον πατέρα μου. Λίγα μέτρα από τα τραπέζια υπήρχε μια καμπίνα με το Shinobi. Όπως είναι φυσικό ζήτησα ένα εικοσάρικο από τον πατέρα μου και μου έδωσε. Παρά τις έντονες προσπάθειες μου έχασα τελικά στην 2η πίστα. Καφενείο (νομίζω στην Άρτα) απόγευμα είχε κοντά στην πόρτα καμπίνα με το Kung Fu master. Στο λούνα παρκ Tivoli στο παλαιό Φάληρο είχε ένα κιόσκι με καμπίνες arcade δεξιά της εισόδου. Εκεί που έπαιζα το Double Dragon ήρθε ένα μικρότερο παιδάκι και πήρε τον δεύτερο παίκτη και αντί να χτυπάει τους εχθρούς χτυπούσε το δικό μου sprite και γελούσε. Μου έσπασε τα νεύρα. Σε καράβι της εποχής είχε καμπίνες και είχα παίξει το κλασικό Ms Pacman. Στην Χαλκίδα, επί του κεντρικού πεζοδρόμου, πολύ κοντά στη γέφυρα υπήρχε κατάστημα με αρκετές καμπίνες arcade. Θυμάμαι να παίζω εκεί το Shadow Dancer. Στην παραλία της Αταλάντης υπήρχε μια πρόχειρη καφετέρια που στο πίσω μέρος είχε την καμπίνα με το Commando. Εννοείται ότι έχασα και τις 3 ζωές, και το εικοσάρικο μου, σε λίγα δευτερόλεπτα μιας και μιλάμε για ένα από τα δυσκολότερα παιχνίδια όλων των εποχών.





Το Αγόρι ήταν ένα εβδομαδιαίο περιοδικό που εκδόθηκε από τις 26 Ιουλίου του 1975 έως και τις 19 Μαΐου του 1987 με τον τίτλο "Το δυναμικό αγόρι". Ως Αγόρι κυκλοφόρησε από τις 20 Μαΐου του 1987 έως το 1992. Στο περιοδικό παρουσιάστηκαν σειρές κυρίως Βρετανικών, Ισπανικών και Αμερικανικών κόμικς, όπως τα Battle Picture Weekly, Valiant, Tiger και Lion της Fleetway Publications, με χιουμοριστικά αποσπάσματα από τις Whizzer and Chips, IPC Media, Selecciones Ilustradas, Editorial Bruguera, 2000 AD. Αλλά επίσης και οι ιστορίες του Ελ Ζαμπάτο, του Δικαστή Ντρεντ και του Roy of the Rovers που γνώρισαν πολύ μεγάλη επιτυχία. Ο υπεύθυνος έκδοσης ήταν ο Νικόλαος Δεληγιώργης. Γνωστός για τις εκδόσεις των περιοδικών Αγόρι, Μανίνα, Τρουένο, Πάττυ, Βαβούρα και Γκάρφιλντ.

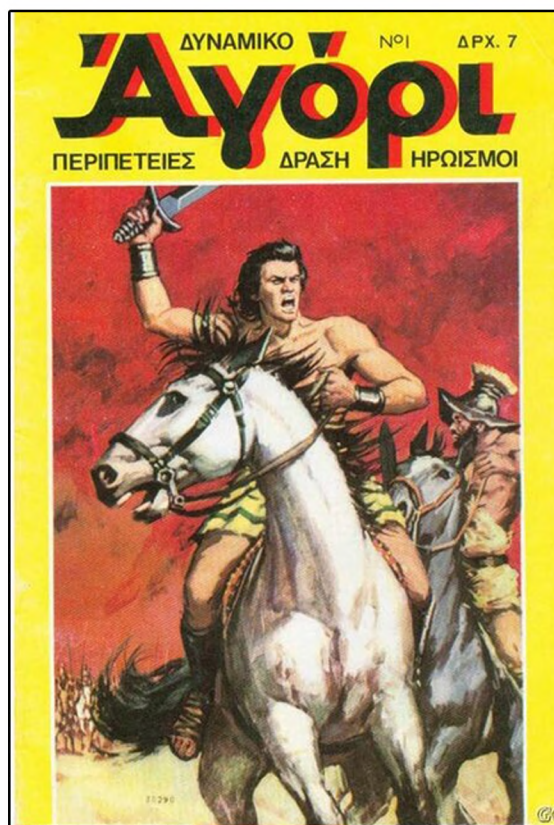


Ο εκδότης Νικόλαος Δεληγιώργης 1937-2022

Από το Αγόρι κυκλοφόρησαν 871 τεύχη με το τελευταίο να κυκλοφορεί στις 20 Μαρτίου του 1992. Σε αρκετά τεύχη υπήρχαν αφίσες κυρίως γνωστών μουσικών, ηθοποιών, ποδοσφαιριστών, χαρτοκοπτικές και σιδερότυπα (μέχρι και μια χάρτινη μακέτα με ένα κάστρο από την οποία ακόμη έχω αρκετές σελίδες αλλά ποτέ δεν τα βρήκα όλα). Οι ιστορίες πολλές και διάφορες και κυρίως δράσης, περιπέτειας αλλά και τρόμου. Είχαν ενδιαφέρον, και ήταν κάτι ασυνήθιστο για εκείνη την εποχή τέτοιες αλλόκοτες και φανταστικές ιστορίες με επαγγελματικό σχεδιασμό (τουλάχιστον οι περισσότερες).

Στα τεύχη μετά το 1981 υπήρχαν και σελίδες της Οδού τρέλας 13 από την Βαβούρα και διάφορες ιστορίες όπως οι

«7 υπέροχοι», «οι δισεκατομμυριούχοι» και άλλες ιστορίες από το αδελφικό περιοδικό. Ξεκίνησε η τιμή του στις 7 δραχμές (1975) και στα τελευταία τεύχη έφτασε τις 200 δραχμές (1990). Το Αγόρι ήταν ένα πολύ πετυχημένο περιοδικό που αγαπήθηκε ιδιαίτερα από τα μικρά παιδιά και την νεολαία της εποχής.



Το πρώτο τεύχος το 1975

Οι σελίδες είχαν σχεδόν την ίδια ποιότητα με την Βαβούρα (ελαφρώς καλύτερη ποιότητα). Ασπρόμαυρες στα πρώτα τεύχη, αλλά έγχρωμες οι αρχικές και οι τελευταίες 6-7 σελίδες προς το τέλος του 1980 και μετά. Τα σχέδια ήταν αρκετά καλύτερα, και σε μερικές ιστορίες εξαιρετικά, αν και επίσης ήταν ασπρόμαυρα. Οι ιστορίες έπιναν 3 με 5 σελίδες η καθεμία και συνήθως οι περισσότερες συνεχίζονταν στο επόμενο τεύχος. Επίσης, όπως και στην Βαβούρα, σε κάθε τεύχος υπήρχαν στο τέλος μερικών σελιδών ορισμένα ανέκδοτα και ιδιαίτερα γεγονότα. Ο αριθμός των σελίδων κυμαινόταν από σχεδόν 65 με 67 σελίδες για τα πρώτα τεύχη, και 94 με 96 για τα τελευταία. Αντίπαλος κατά μια έννοια ήταν το περιοδικό Μπλεκ. Το Αγόρι πάντα είχε περισσότερο εντυπωσιακά εξώφυλλα και πιο χαρακτηριστικές ιστορίες φαντασίας.

ΤΖΟΝΝΥ ΡΕΝΤ



Κατά την διάρκεια του 2ου παγκοσμίου πολέμου, ο Τζόννυ Ρεντ είναι ένας ικανός κατάσκοπος που αναλαμβάνει διάφορες και επικίνδυνες αποστολές.

ΕΛ ΖΑΜΠΑΤΟ



Οι επικές περιπέτειες του θρυλικού Ισπανού ήρωα, που μάχεται τους Ρωμαίους κατακτητές της χώρας του.

ΔΙΚΑΣΤΗΣ ΝΤΡΕΝΤ



Ο δικαστής Ντρέντ είναι ένας σκληροτράχηλος αστυνομικός στην δυστοπική Mega City One και η εγκληματικότητα έχει φτάσει στα ύψη.

ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ ΑΟΡΑΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ



Ο Λούι Κραντέλ προσπαθούσε να πάρει την κανονική μορφή του. Ενώ βρισκόταν συνεχώς σε μια αέναη περιπέτεια.

ΚΑΠΤΑΙΝ ΜΑΡΚ



Ο λοχαγός Μαρκ είναι αξιωματικός του Αμερικάνικου στρατού. Μισεί τους Άγγλους που στέρξαν την ζωή του πατέρα του.

ΤΟ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΜΙΝΙ



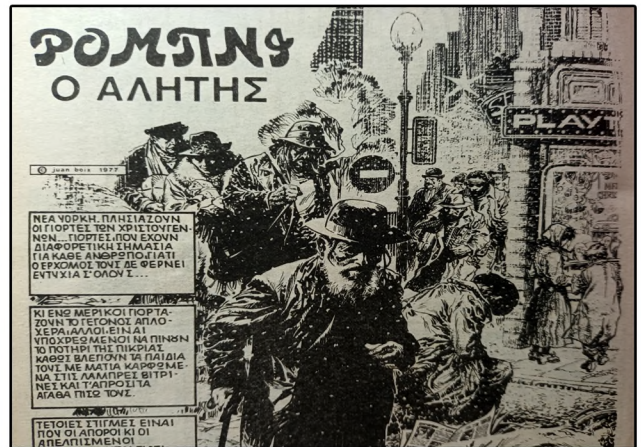
Η ιστορία δυο Βρετανών νέων που έτρεχαν σε αγώνες με το αγαπημένο και ιδιαίτερο τους mini.

ΝΕΜΕΣΙΣ!

ΡΟΜΠΝΙ Ο ΑΛΗΤΗΣ



Ο Νέμεσις είναι ένας μυστήριος εξωγήινος που αναζητά να σκοτώσει εξωγήινους σε κάθε πλανήτη.



Ο ηλικιωμένος Ρόμπνι είναι ένας άστεγος που προσπαθεί να επιβιώσει στην σκληρή κοινωνία του Λονδίνου.

ΔΕΚΑΤΟ ΤΡΙΤΟ ΠΑΤΩΜΑ

ΕΥΧΗ ΓΙΑ ΘΑΝΑΤΟ



Στο σύγχρονο κτήριο με τους 12 ορόφους ο Μαξ είναι ένας υπολογιστής που ελέγχει το κτήριο. Έχει την δυνατότητα να τιμωρεί του κακούς μεταφέροντάς τους στο νοητικό 13ο πάτωμα. Εκεί που οι φόβοι τους γίνονται πραγματικότητα.



Ο Μπλέικ Κέντμοντς έχει παραμορφωμένο πρόσωπο και το κρύβει φορώντας μια μάσκα. Παίρνει μέρος σε διάφορες περιπέτειες σαν ικανός που είναι. Ανελέητα κυνηγητά και εντυπωσιακά ακροβατικά.

ΚΟΡΑΚΙ

ΑΝΥΠΟΤΑΧΤΟΣ



Το Κοράκι είναι άριστος εκπαιδευμένος στις πολεμικές τέχνες. Αναλαμβάνει διάφορες επικίνδυνες αποστολές.



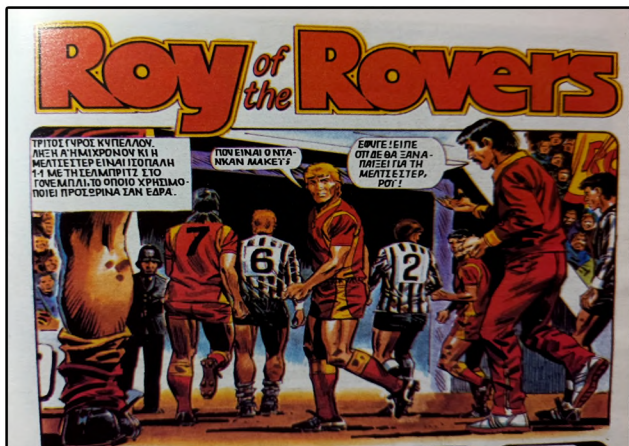
Ο ανυπότακτος (Rogue Trooper) είναι άρτια εξοπλισμένος και εκπαιδευμένος για να επιβιώσει σε κάθε μάχη.

ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ ΤΟΥ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ



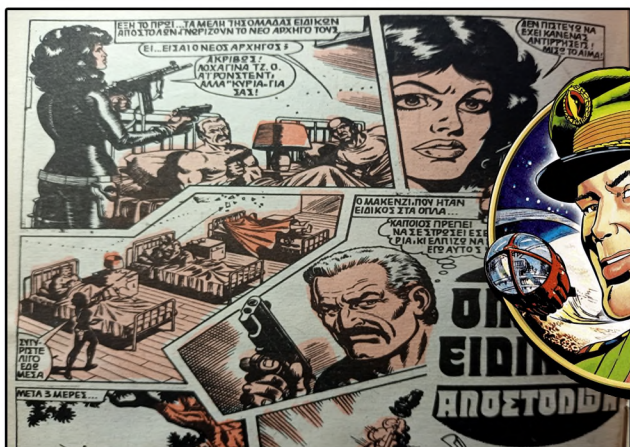
Ο Μπόμπι Πάτερσον είναι ένας νεαρός που εισχωρεί στον ψυφιακό κόσμο και μέσα στον υπολογιστή του. Ο Πολέμαρχος είναι ο αφέντης αυτού του κόσμου. Οδηγεί τον Μπόμπι σε δοκιμασίες που είναι γνωστά ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Roy of the Rovers



Ο Roy ήταν ένας φανταστικός ποδοσφαιριστής που έπαιζε για την ομάδα Melchester Rovers. Οι ιστορίες του Roy ήταν εντός και εκτός γηπέδου.

ΟΜΑΔΑ ΕΙΔΙΚΩΝ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ



Ήταν μια ομάδα στρατιωτικών που αναλάμβανε να φέρει εις πέρας διάφορες επικίνδυνες αποστολές.

ΣΤΡΑΤΟΣ ΤΣΕΠΗΣ



Ο μικρός Πητ είχε βρει έξι μικροσκοπικούς διαστημάνθρωπους, που είχαν παγιδευτεί στη Γη από βλάβη του διαστημόπλοιού τους.

Ο ΕΞΟΥΣΙΑΣΤΗΣ



Ο εξουσιαστής με το όνομα Vek, ήταν ένας εξωγήινος που κατέφθασε στη Γη μέσω ενός μετωρίτη. Απορροφά ανθρώπους και παίρνει την μορφή τους.

DAN DARE PILOT OF THE FUTURE



Ο Dan Dare ήταν ο αντίστοιχος χαρακτήρας του Buck Rogers για τους Βρετανούς. Έμπλεκε σε περιπέτειες σε διάφορους πλανήτες.

ΟΙ ΣΚΛΗΡΟΙ



Δυο νεαροί που συνεχώς διάφορα στραβά συνέβαιναν στον δρόμο τους. Πάντα όμως ήταν τόσο σκληροί που τα κατάφερναν σε κάθε απίθανη περίπτωση.

Ο ΙΠΠΟΤΗΣ ΤΗΣ ΑΣΦΑΛΤΟΥ



Μα πως θα μπορούσε να λείπει η γνωστή από την τηλεοπτική σειρά "Ο ιππότης της ασφάλτου" από το Αγόρι;

ΟΜΑΔΑ ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΩΝ



Οι ευτράπελες περιπέτειες μιας ιδιαίτερης ομάδας. Μιας ομάδας φαντασμάτων. Τις περισσότερες φορές προκαλούσαν γέλιο παρά τρόμο με τα καμώματά τους.

ΒΙΟΝΙΚΟΣ ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ



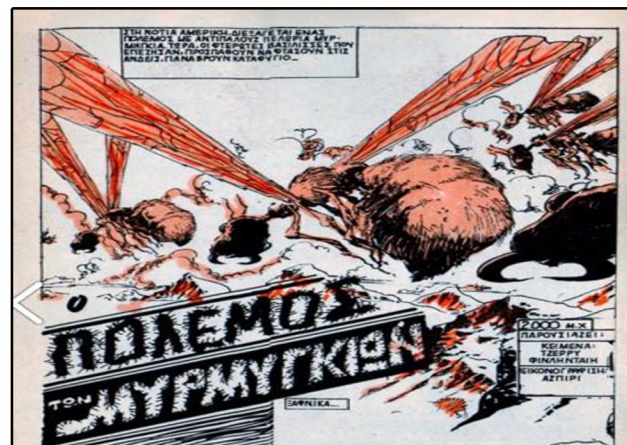
Ο βιονικός πράκτορας ήταν ένας τροποποιημένος πράκτορας (κάτι σαν τον κάπταιν Αμέρικα) που αναλάμβανε διάφορες εξαιρετικά επικίνδυνες αποστολές.

ΣΛΕΙΝ



Ο Σλέιν ήταν ένας Βίκινγκ βάρβαρος και η ιστορία του είχε αρκετά κοινά με τον Κόναν.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΜΥΡΜΗΓΚΙΩΝ



Γιγάντια μυρμηγκία, όλων των ειδών, επιτίθενται στους ανθρώπους στην Αμερική (που αλλού). Η ιστορία θυμίζει αρκετά την ταινία "It came from the desert".

ΚΟΛΑΣΗ



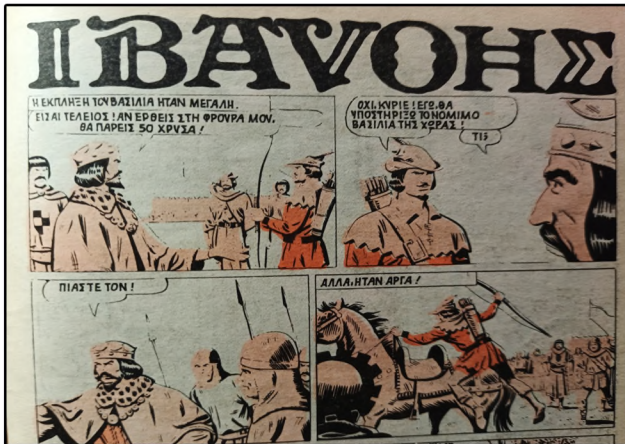
Σε μια δυστοπική Αμερική, ένα νέο και θανατηφόρο άθλημα παίρνει μέρος. Ένα γεγονός πραγματική κόλαση.

Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ



Ο Μπάρρυ Κίνγκ είναι οδηγός μηχανής αγώνων. Η ιστορία εξιστορεί την πορεία του προς την νίκη.

ΙΒΑΝΟΗΣ



Διαφορετικές ιστορίες του γνωστού ιππότη Ιβανόη. Αρκετά διαφορετικές από τις συνηθισμένες.

ΤΑ ΖΙΖΑΝΙΑ



Δυο συμμαθητές που έχουν μεγαλύτερες ανησυχίες από ένα συνηθισμένο παιδί.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ ΠΕΙΣΜΑΤΑΡΗ



Το 1941 ένας ιδιότροπος Βρετανός στρατιώτης στο μέτωπο ενάντια στους Γερμανούς.

ΤΟ ΜΥΑΛΟ ΤΟΥ ΛΥΚΟΥ ΣΜΙΘ



Το μυαλό του Σμιθ του μιλάει σαν να είναι ένας χαρακτήρας. Συχνά όμως έχει επιρροή στην πραγματικότητα.

ΓΙΓΑΝΤΕΣ ΤΩΝ ΤΡΟΧΩΝ



Το έτος 2587 και στον πλανήτη Όκρεμπ γίνεται ένας αγώνας με τροποποιημένα οχήματα με όπλα.

EYXH ΘΑΝΑΤΟΥ



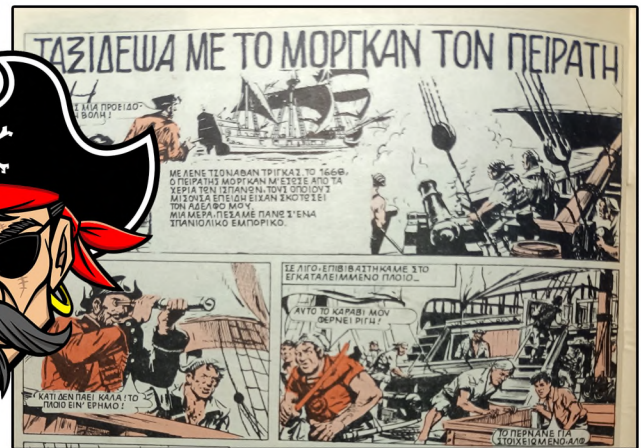
Ο Μπλέικ Έντμοντς είχε κατεστραμμένο πρόσωπο και φορούσε μια μεταλλική μάσκα. Ήταν ατρόμητος και τα έβαζε με διάφορα μεταφυσικά πλάσματα.

Η ΠΡΟΣΩΠΙΔΑ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ



Μια μυστήρια προσωπίδα έχει την ιδιότητα όποιος την φορά να γίνεται εξαιρετικά κακός.

ΤΑΞΙΔΕΨΑ ΜΕ ΤΟΝ ΜΟΡΓΚΑΝ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΤΗ



Ο Τζόνathan Τρίγκας είναι ένας νεαρός που το 1668 ο πειρατής Μόργκαν τον έσωσε από τους Ισπανούς. Από τότε ακολουθεί τον πειρατή και αυτή ήταν η ιστορία του.

ΠΕΙΡΑΜΑ - Χ



Ο καθηγητής Μοργκ έκανε πειράματα που συχνά τα αποτελέσματα του έφεραν σοβαρούς μελάδες.

ΕΠΙΒΙΩΣΗ



Ο Μαρκ Ντέιβις είχε γλιτώσει από έναν θανατηφόρο ιό που είχε σκοτώσει σχεδόν όλο τον πληθυσμό της Γης.

ΑΝΤΕΡΣΟΝ ΤΗΛΕΠΑΘΗΤΙΚΗ ΔΙΚΑΣΤΙΝΑ



Στην σειρά του δικαστή Ντρεντ, η Άντερσον ήταν μια δικαστίνα όχι τόσο σκληρή όσο ο Ντρεντ, αλλά είχε μια ικανότητα τηλεπάθιας. Αυτή η ιδιότητα την έκανε περιζήτητη και μοναδική ανάμεσα στους δικαστές.

Η ΜΑΓΙΚΗ ΠΕΤΡΑ ΤΩΝ ΤΕΡΒΙΛ



Ο αλχημιστής Σουλβέστερ και ο ανιψιός του ο Τομ είχαν μια μαγική πέτρα που ήταν ικανή να πραγματοποιήσει ήθελαν.

Ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ



Η ιστορία του Ιαν Ουίλσον στην Γαλλία το 1941.

ΤΖΑΚ Ο ΤΙΓΡΗΣ



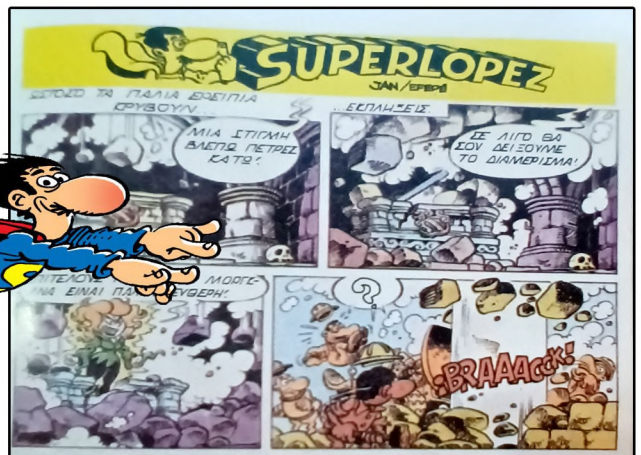
Ο Τζακ ήταν ένας πάρα πολύ καλός ποδοσφαιριστής. Η ιστορία εξιστορούσε την πορεία του μέσα στα γήπεδα μέχρι την κορυφή.

VIVA ZAPAPA

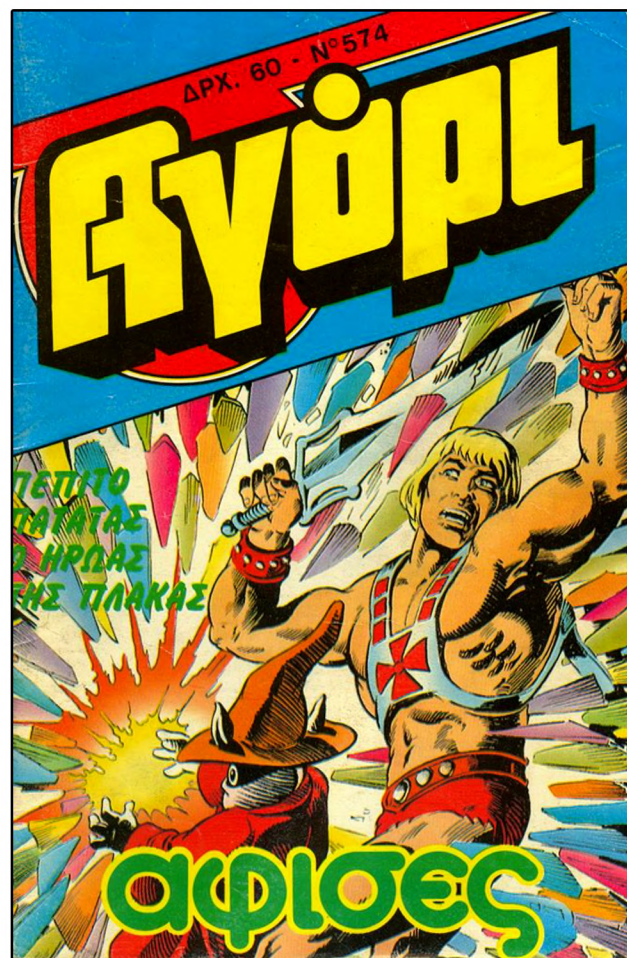
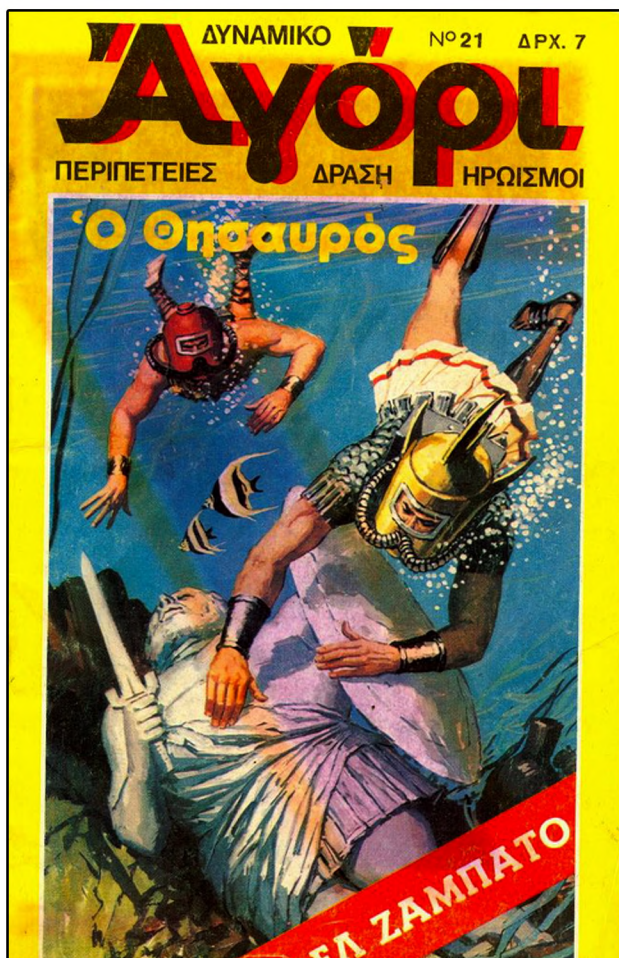


Ο Pilon είναι μέλος της επαναστατικής ομάδας του Μεξικάνου Zarara που θέλει να καταλάβει την εξουσία. Όμως είναι τόσο γκαφατζής που ποτέ δεν καταφέρνει να κάνει κάτι σωστά.

SUPERLOPEZ



Ισπανική παρωδία του Superman. Ο Superlopez έφτασε στην Μαδρίτη από τον πλανήτη Χίτον και είναι γκαφατζής.



MASK

MOBILE ARMORED STRIKE KOMMAND



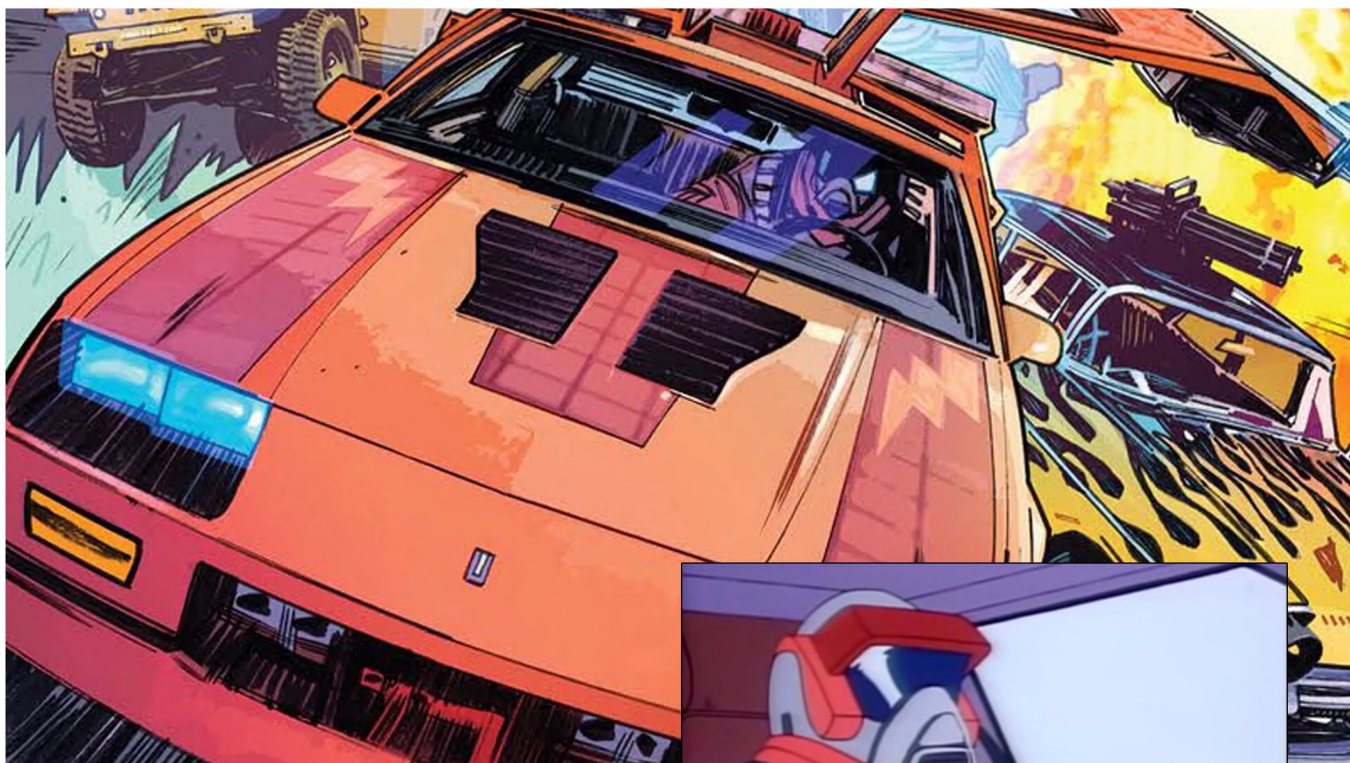
telonio



Η παιδική σειρά κινουμένων σχεδίων MASK προβαλλόταν από κρατικό κανάλι προς το τέλος του 1980. Η σειρά είχε συνολικά 76 επεισόδια. Στην Αμερική προβλήθηκαν μέσα σε μια χρονιά 2 σεζόν (1985-1986). Η διάρκεια κάθε επεισοδίου ήταν περίπου 24 λεπτά. Τα αρχικά M.A.S.K σήμαιναν Mobile Armored Strike Kommand και τα αρχικά V.E.N.O.M Vicious Evil Network of Mayhem. Την σειρά οι περισσότεροι την τοποθετούσαν ανάμεσα στα Transformers και στα G.I Joe. Αυτό λόγω των αυτοκινήτων των ηρώων, που δεν ήταν βέβαια ρομπότ, αλλά τροποποιημένα αυτοκίνητα που άλλαζαν το σχήμα τους και θύμιζαν πολύ τα Transformers. Επίσης, το σενάριο της σειράς είχε αρκετές ομοιότητες με αυτό των G.I. Joe. Αν και πάντα οι περισσότεροι την κατέτασσαν κάτω από τις παραπάνω 2 σειρές, απέκτησε το δικό της φανατικό κοινό σε παγκόσμιο επίπεδο.

Το μουσικό θέμα στην εισαγωγή ήταν αρκετά πετυχημένο και δυναμικό. Αξέχαστο μέχρι σήμερα.

*Masked crusaders, working Overtime,
Fighting crime, fighting Crime!
Secret raiders who will neutralize,
As soon as they arrive, at the site
Trakker's gonna lead the mission,
And Spectrum's got such super vision!
M-M-M-M.A.S.K.!!
Is the mighty power that can save the day!
M-M-M-M.A.S.K.!!
No one knows what lies behind the masquerades!
M-M-M-M.A.S.K.!!
Always riding hot on V.E.N.O.M's trail
Come see the laser rays!
Fire away!*



Η ομάδα MASK είναι μια ειδική ομάδα ατόμων που μάχεται ενάντια στην εγκληματική οργάνωση VENOM. Αν και δεν ήταν εγκληματίες με σκοπό την κατάκτηση του πλανήτη (όπως συνήθως σε άλλες σειρές), ασχολούνταν εντούτοις με σαμποτάζ και την κλοπή σημαντικών αντικειμένων. Και οι δυο ομάδες φορούν μάσκες με διαφορετική ιδιότητα και έχουν αυτοκίνητα που μετασχηματίζονται συνήθως σε κάποιου είδους επιθετικό όχημα. Συνήθως σε κάθε επεισόδιο, το σενάριο πραγματευόταν τους κακούς της ομάδας VENOM να εφαρμόζουν ένα ευφάνταστο σχέδιο καταστροφής ή την απόκτηση κάποιας υπερδύναμης. Η ομάδα MASK ήταν πάντα αυτή που αναλάμβανε τη δύσκολη αποστολή για να τους σταματήσει.

Ένα παράδοξο γεγονός στην σειρά ήταν πως οι ήρωες είχαν συνηθισμένες δουλειές όταν δεν κυνηγούσαν τους VENOM. Όχι κάτι σύνθετες που βλέπαμε τότε στις παιδικές σειρές.

Οι χαρακτήρες της σειράς



Matt Trakker

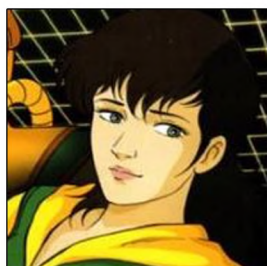
Είναι φιλάνθρωπος, επικεφαλής της MASK και επίσης ιδρυτής της. Fly the Falcon (thunderhawk). Οδηγεί ένα κόκκινο Chevrolet Camaro που μεταμορφώνεται σε μαχητικό αεροπλάνο. Η κύρια μάσκα του είναι φάσμα

(φάντασμα), που εκπέμπει ενεργειακές δέσμες και του επιτρέπει να αιωρείται προσωρινά.



Ali Bombay

Μέλος της ομάδας MASK με καταγωγή από την Ινδία. Οδηγεί τη μοτοσυκλέτα Σφαίρα. Εμφανίζεται σε δυο επεισόδια της σειράς (Season 2 επεισόδιο 3 και 10).



Gloria Baker

Είναι πρωταθλήτης αγώνων αυτοκινήτου και κάτοχος μαύρης ζώνης στο Κουνγκ Φου. Οδηγός μιας ιδιαίτερης Porsche 928 που μεταμορφώνεται σε υποβρύχιο. Η μάσκα της είναι η Aurax. Επίσης είναι οδηγός μιας Lamborghini

Countach, η οποία κατά τον μετασχηματισμό της διαχωρίζεται σε δύο οχήματα (ένα επιθετικό αεροπλάνο και ένα επιθετικό ελικόπτερο).



Calhoun Burns

Ο Burns είναι ειδικός και με μεγάλη εμπειρία στις ανατινάξεις εχθρικών στόχων. Μπορεί να διεισδύσει στον εχθρό με απόλυτη μυστικότητα. Διαθέτει φάρμα αλόγων και είναι πολύ καλός αναβάτης. Οδηγεί μια

Chevrolet Corvette.



Boris Bushkin

Ο Bushkin είναι ένα μέλος της MASK από καταγωγή από την Ρωσία. Είναι τρομερά δυνατός και συνήθως δεν το βάζει κάτω αν δεν πετύχει στον στόχο του. Η ομάδα πάντα βασίζεται επάνω του στα δύσκολα. Οδηγεί ένα τρακτέρ.



Buddy Hawks

Ειδικός στις μεταμφιέσεις και έχει αυξημένη ευφυΐα. Στην πολιτική του ζωή, είναι μηχανικός στο βενζινάδικο που κρύβει την έδρα της MASK και είναι ο δεύτερος πιλότος του οχήματος Firecracker.



Dusty Hayes

Κασκαντέρ και ειδικός σε κατεδαφίσεις. Εκτός της ομάδας η εργασία του είναι μάγισρας. Οδηγεί ένα Jeep Wrangler κάμπριο. Η μάσκα του είναι Scapox (αντίδραση). Είναι πιλότος της Μετάκαυσης, ενός dragster

που χωρίζεται σε δύο οχήματα κατά τη μεταμόρφωσή του (μια μηχανή αναχάιτισης αέρα και ένα πυροβόλο που αλλάζουν σε δευτερόλεπτα).



Jacques LaFleur

Πιλότος μαχητικών αεροσκαφών και ειδικός στα εκρηκτικά. Καναδικής καταγωγής και εργάζεται ως ξυλοκόπος. Οδηγεί ένα Volkswagen Beetle που χωρίζεται σε δύο οχήματα κατά την μετάβασή του (ένα hovercraft

και ένα ποδήλατο επίθεσης).



Julio Lopez

Πολιτικός γιατρός και πιλότος του οχήματος Firefly. Οδηγεί την Πυροσβεστική δύναμη, ένα Pontiac Fiero που χωρίζεται σε δύο οχήματα (ένα αεροσκάφος μάχης και ένα τρίκυκλο ελικόπτερο).



Hondo McLean

Καθηγητής ιστορίας στην πολιτική ζωή, είναι ειδικός στα όπλα και στις στρατηγικές μάχης στη ομάδα MASK. Είναι οδηγός πυροσβεστικού οχήματος, ένα Jeep Pickup AMC J10 οπλισμένο με λείζερ "Τυφώνας" (ονομάζεται

και νυχτερινό μαχητικό) και ενός Chevrolet Bel Air.



Ace Riker

Στην πολιτική ζωή του εργάζεται σε ένα κατάστημα εργαλείων. Επιπλέον είναι και εξπέρ στην αστρονομία. Είναι όμως και πιλότος αγώνων και έχει μια μοτοσυκλέτα που αλλάζει σε hovercraft.



Nevada Rushmore

Είναι Ινδιάνος και μιλά σπαστά την Αγγλική γλώσσα. Είναι επίσης παιδικός φίλος με τον Matt Tracker. Πιλοτάρει το όχημα Γολιάθ.



Bruce Sato

Είναι μηχανολόγος μηχανικός και επισκευάζει τα οχήματα της ομάδας. Στην πολιτική ζωή του είναι σχεδιαστής παιχνιδιών. Είναι και ο πιλότος του οχήματος Rhino. Ο συγκεκριμένος χαρακτήρας εμφανίζεται μόνο στην πρώτη

σεζόν.



Alex Sector

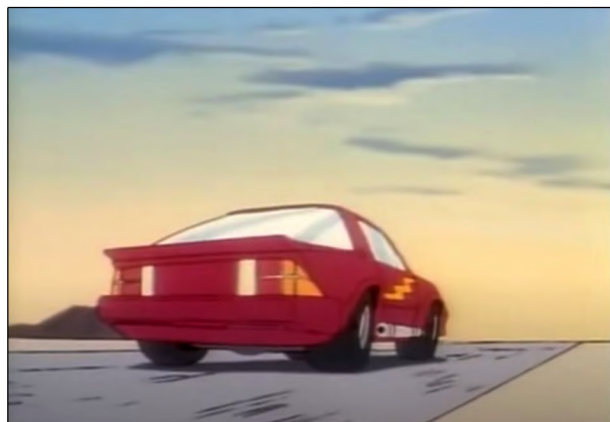
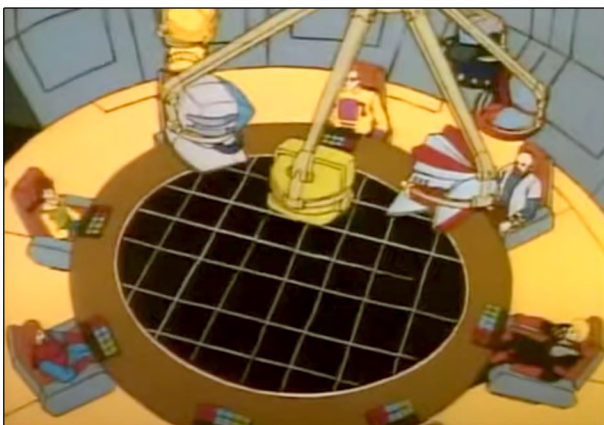
Είναι ο ειδικός πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών της MASK, είναι επίσης ειδικός στη ζωολογία. Εκτός από την ομάδα, είναι κτηνίατρος και ιδιοκτήτης εξωτικού pet shop. Είναι συγκυβερνήτης του Rhino. Οδηγεί

ένα φορτηγό τρακτέρ Kenworth w900 που αλλάζει σε όχημα μάχης.



Brad Turner

Είναι μουσικός της Ροκ, ειδικός στην αναρρίχηση και πιλότος. Είναι οδηγός του Κόνδωρ, μιας μοτοσυκλέτας που αλλάζει σε ελικόπτερο. Οδηγεί επίσης ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο Ford T-bird.



Miles Mayhem

Ο Miles Mayhem είναι σκληρός, αδίστακτος, επιθετικός και πολύ πονηρός. Είναι το αφεντικό της ομάδας VENOM και φροντίζει να μην το ξεχάσει ποτέ κανείς. Όταν αναθέτει σε έναν από τους ατζέντη του μια εργασία, περιμένει να ολοκληρωθεί με επιτυχία. Είναι εκδικητικός απέναντι στη ΜΑΣΚΑ και πάντα προσπαθεί να βγει νικητής εναντίον τους.



Maximus Mayhem

Λίγα είναι γνωστά για τον σχηματισμό της ομάδας της ομάδας των Mayhem. Ωστόσο, αποκαλύπτεται ότι ο Maximus έκλεψε ένα μέρος της τεχνολογίας για την κατασκευή οχημάτων μετατροπής και ηλεκτροκίνητων

μασκών από τον Matt Trakker όταν συνεργάστηκαν για να τα αναπτύξουν.



Cliff Dagger

Ο Cliff είναι τρομερά δυνατός αλλά και εξαιρετικά χαζός. Ο Miles Mayhem δεν τον εμπιστεύεται ποτέ. Συχνά κάνει λογοπαίγνια και αστεία που κανέναν από τους συντρόφους του δεν βρίσκει διασκεδαστικά. Η μάσκα του, ο

φακός, και το όχημά του, ο Jackhammer, αντικατοπτρίζουν την πτυχή της ωμής του δύναμης.



Nash Gorey

Ο Nash Gorey, γνωστός και ως Goon, είναι ένας υπερβολικά πρόθυμος V.E.N.O.M. πράκτορας και λιγομίλητος yes-man στον Miles Mayhem. Οι δεξιότητές του στην κατασκοπεία και το hacking υπολογιστών είναι ωστόσο πολύ

χρήσιμες στα σχέδια της VENOM.



Floyd Malloy

Ο Malloy είναι έμμεσος αντίπαλος του συναδέλφου V.E.N.O.M. Ο πράκτορας Sly Rax καθώς και οι δύο είναι έμπειροι αλλά απερίσκεπτοι μοτοσικλετιστές, αν και ο Malloy δεν φαίνεται να

συμμερίζεται τον στόχο του να επαναστατήσει ενάντια στον ηγέτη Miles Mayhem, τον οποίο επιχειρεί ο Rax στη σειρά DC Comics του 1987.



Vanessa Warfield

Η Vanessa Warfield έχει μια κακόβουλη και χλευαστική προσωπικότητα. Συνήθως βασίζεται στην εξειδίκευσή της στη εξαιρετική μεταμφίηση για να ολοκληρώσει μια αποστολή.



Lester Sludge

Ο Lester Sludge δεν εμφανίζεται πριν από τη σειρά αγώνων, όπου συχνά φαίνεται να ενεργεί κυρίως από το δικό του κίνητρο. Συνεργάζεται μαζί με τους άλλους πράκτορες της VENOM, αλλά σπάνια ενδιαφέρεται για κάποιον

στόχο αποστολής.

Οι φιγούρες

Οι φιγούρες ήταν της εταιρίας Kenner (γνωστή και για άλλα παιχνίδια όπως Star Wars, Batman 1989 κλπ) και κυκλοφόρησαν σε 2 wave. Εκτός από φιγούρες υπήρχαν οχήματα αλλά και ορισμένα κτίρια.



To comic



Τα επεισόδια όπως παίχτηκαν στην αμερικανική τηλεόραση

Season 1 1985

- 1 "The Deathstone" September 30, 1985
- 2 "The Star Chariot" October 1, 1985
- 3 "The Book of Power" October 2, 1985
- 4 "Highway to Terror" October 3, 1985
- 5 "Video VENOM" October 4, 1985
- 6 "Dinosaur Boy" October 7, 1985
- 7 "The Ultimate Weapon" October 8, 1985
- 8 "The Roteks" October 9, 1985
- 9 "The Oz Effect" October 10, 1985
- 10 "Death from the Sky" October 11, 1985
- 11 "The Magma Mole" October 14, 1985
- 12 "Solaria Park" October 15, 1985
- 13 "The Creeping Terror" October 16, 1985
- 14 "Assault on Liberty" October 17, 1985
- 15 "The Sceptre of Rajim" October 18, 1985
- 16 "The Golden Goddess" October 21, 1985
- 17 "Mystery of the Rings" October 22, 1985
- 18 "Bad Vibrations" October 23, 1985
- 19 "Ghost Bomb" October 24, 1985
- 20 "Cold Fever" October 25, 1985
- 21 "Mardi Gras Mystery" October 28, 1985
- 22 "The Secret of Life" October 29, 1985
- 23 "Vanishing Point" October 30, 1985
- 24 "Counter-Clockwise Caper" October 31, 1985
- 25 "The Plant Show" November 1, 1985
- 26 "Secret of the Andes" November 4, 1985
- 27 "Panda Power" November 5, 1985
- 28 "Blackout" November 6, 1985
- 29 "A Matter of Gravity" November 7, 1985
- 30 "The Lost Riches of Rio" November 8, 1985
- 31 "Deadly Blue Slime" November 11, 1985
- 32 "The Currency Conspiracy" November 12, 1985
- 33 "Caesar's Sword" November 13, 1985
- 34 "Peril in Paris" November 14, 1985
- 35 "In Dutch" November 15, 1985
- 36 "The Lippizaner Mystery" November 18, 1985
- 37 "The Sacred Rock" November 19, 1985
- 38 "Curse of Solomon's Gorge" November 20, 1985
- 39 "Green Nightmare" November 21, 1985
- 40 "Eyes of the Skull" November 22, 1985
- 41 "Stop Motion" November 25, 1985
- 42 "The Artemis Enigma" November 26, 1985
- 43 "The Chinese Scorpion" November 27, 1985
- 44 "Riddle of the Raven Master" November 28, 1985
- 45 "The Spectre of Captain Kidd" November 29, 1985.
- 46 "The Secret of the Stones" December 2, 1985
- 47 "The Lost Fleet" December 3, 1985
- 48 "Quest of the Canyon" December 4, 1985
- 49 "Follow the Rainbow" December 5, 1985
- 50 "The Everglades Oddity" December 6, 1985
- 51 "Dragonfire" December 9, 1985
- 52 "The Royal Cape Caper" December 10, 1985

- 53 "Patchwork Puzzle" December 11, 1985
- 54 "Fog on Boulder Hill" December 12, 1985
- 55 "Plunder of Glowworm Grotto" December 13, 1985
- 56 "Stone Trees" December 16, 1985
- 57 "Incident in Istanbul" December 17, 1985
- 58 "The Creeping Desert" December 18, 1985
- 59 "The Scarlet Empress" December 19, 1985
- 60 "Venice Menace" December 20, 1985
- 61 "Treasure of the Nazca Plain" December 23, 1985
- 62 "Disappearing Act" December 24, 1985
- 63 "Gate of Darkness" December 25, 1985
- 64 "The Manakara Giant" December 26, 1985
- 65 "Raiders of the Orient Express" December 27, 1985

Season 2 1986

- 66 "Demolition Duel to the Death" September 6, 1986
- 67 "Where Eagles Dare" October 1, 1986
- 68 "Homeward Bound" October 8, 1986
- 69 "The Battle of the Giants" October 12, 1986
- 70 "Race Against Time" October 22, 1986
- 71 "Challenge of the Masters" October 29, 1986
- 72 "For One Shining Moment" November 5, 1986
- 74 "High Noon" November 12, 1986
- 75 "The Battle For Baja" November 19, 1986
- R76 "Cliff Hanger" November 26, 1986



Διήγημα επιστημονικής φαντασίας



telonio

Ηταν ακόμη ένα πρωινό στη δυστοπική και άχαρη Μεγαλούπολη Ένα. Στην πόλη όπου η ελπίδα έχει χαθεί στα πρόσωπα των εκατομμυρίων πολιτών. Εκεί που τα πάντα είναι φτιαγμένα από ψυχρό μέταλλο και η ζωή πασχίζει λυγισμένη να δει απελπισμένα τον ζεστό ήλιο μέσα από μια μεταλλική χαραμάδα.

Πριν πολλά χρόνια η εγκληματικότητα και οι θάνατοι πολιτών είχαν φτάσει σε πρωτοφανή επίπεδα. Η αστυνομία αδυνατούσε να συλλάβει έναν τόσο μεγάλο αριθμό εγκληματιών. Επίσης, τα δικαστήρια δεν προλάβαιναν να δικάζουν τόσες αμέτρητες υποθέσεις. Οι κάτοικοι είχαν ξεπεράσει κατά πολύ το μέγιστο όριο που είχε ορίσει η πολιτεία. Όμως, ο σοβαρότερος λόγος ήταν πως οι αστυνομικοί δεν μπορούσαν να τα βάλουν με τόσο σκληρούς και αμείλικτους εγκληματίες, που σου έκοβαν τον λαιμό σε περίπτωση που τους κοιτούσες. Επιπλέον, εγκληματικές ομάδες με μεγάλο αριθμό μελών και βαρύ οπλισμό, είχαν κάνει την εμφάνισή τους στο κέντρο της πόλης. Όπλα και ναρκωτικά ήταν ένα συνηθισμένο φαινόμενο σε κάθε δρόμο, ακόμη και σε κεντρικούς. Η κατάσταση είχε φτάσει κυριολεκτικά στο απροχώρητο. Η διαδρομή ενός νομοταγή πολίτη μπορούσε πολύ εύκολα να αποβεί μοιραία για την ζωή του.

Έτσι λοιπόν οργανώθηκε και δημιουργήθηκε η ομάδα των δικαστών. Οι δικαστές ήταν κυρίως άντρες που είχαν περάσει μια επίπονη και πολυετή εκπαίδευση σωματική αλλά και προπάντων ψυχική. Λίγοι κατάφερναν να ολοκληρώσουν αυτήν την τόσο απαιτητική διαδικασία, οι περισσότεροι τα πατατούσαν και γυρνούσαν στην πολιτική ζωή. Οι δικαστές ήταν οι απόλυτοι εφαρμοστές του νόμου στους δρόμους της Μεγαλούπολης. Οι δικαστές ήταν αμείλικτοι και είχαν το νομικό δικαίωμα να δικάσουν τον παραβάτη ή τον εγκληματία και να του επιβάλουν άμεσα την ποινή που έπρεπε να εφαρμοστεί.

Η έσχατη ποινή ήταν ο θάνατος με εκτέλεση. Οι μηχανές τους κατείχαν ανώτερη τεχνολογία και ήταν εξοπλισμένες με δυο πυροβόλα και φωνητικές λειτουργίες των δικαστών. Τις αποκαλούσαν Lawmasters. Τα πυροβόλα όπλα των δικαστών είχαν βαθμίδες εκτόξευσης μικρών βλημάτων κατά επιλογή. Αυτά τα όπλα οι δικαστές τα αποκαλούσαν Lawgivers και είχαν την ιδιότητα να είναι μοναδικά για κάθε δικαστή. Κάθε όπλο είχε κύκλωμα ανάγνωσης του χεριού του εκάστοτε χειριστή. Έτσι οποιοσδήποτε άλλος να έπιανε το όπλο ενός δικαστή τότε ενεργοποιούνταν ένα έντονο και συχνά θανατηφόρο ηλεκτροσόκ.

Γρήγορα οι δικαστές επανέφεραν ξανά μια σχετική τάξη στη

Μεγαλούπολη. Σκότωσαν πολλούς εγκληματίες και ξεπάστρεψαν εντελώς δεκάδες εγκληματικές ομάδες. Οι φυλακές γέμισαν, και νέες άρχισαν να κτίζονται λίγο έξω από την πόλη. Οι δικαστές έγιναν το φόβητρο των κακοποιών σε όλη την πόλη. Μόνο οι πιο σκληροί και στυγνοί εγκληματίες τολμούσαν να τα βάλουν μαζί τους. Μετά από καιρό και την εφαρμογή των δικαστών η εγκληματικότητα μειώθηκε αρκετά αλλά όχι εντελώς. Το κακό συνέχισε να παραμονεύει σε κάθε σκοτεινό σοκάκι της πόλης.

Μετά από τόσα χρόνια, ο καλύτερος και πιο αποτελεσματικός δικαστής θεωρήθηκε πως ήταν ο Ντρεντ. Ψυχρός, σκληρός και άμεσα αποτελεσματικός εφαρμοστής του νόμου. Δεν διστάζει να τα βάλει με τους πιο σκληρούς εγκληματίες που πέρασαν ποτέ στην Μεγαλούπολη. Το όνομά του σύντομα πήρε μυθικές διαστάσεις μέσα στα στενά της Μεγαλούπολης. Μερικοί πίστευαν πως ήταν απλά πολύ τυχερός και άλλοι θεωρούσαν πως ήταν αθάνατος. Αυτό βέβαια το βάσιζαν στις ξαφνικές επιδρομές που έκανε μοναχός μέσα σε οργανωμένα άντρα με δεκάδες βαριά πάνοπλους εγκληματίες. Πάντα τους σκότωνε όλους και γυρνούσε αλώβητος πίσω στην μηχανή του. Στην τελευταία επίθεση του στο άντρο των Νυξ κανείς δεν πίστευε πως βγήκε ζωντανός ο Ντρεντ μέσα από αυτή την τρομερή φωτιά που ξέσπασε μετά από τις εκρήξεις. Ακόμη, το πως είχε καταφέρει να σκοτώσει την ομάδα των Νυξ που ήταν εξωγήινοι –(υβρίδια με ανθρώπους) και εξαιρετικοί στις πολεμικές τεχνικές. Δικαιολογημένα λοιπόν ήταν ένας ορκισμένος εχθρός του εγκλήματος στην Μεγαλούπολη.



Στα ανατολικά της πόλης, στο συγκρότημα των Χαφάρντ ο δικαστής Τζόνας βρισκόταν δίπλα από ένα πτώμα που κειτόταν στην άκρη του δρόμου και δίπλα στη μηχανή του. Ο δικαστής κοιτούσε υπεροπτικά τους πολίτες που περνούσαν από μπροστά του και κανένας δεν έδινε σημασία στο πτώμα ή σε αυτόν. Έμοιαζε σαν να περιμένει κάποιον.

Από μακριά ακούστηκε ο ήχος που κάνει μια μηχανή δικαστών. Σύντομα εμφανίστηκε ο Ντρεντ και σταμάτησε λίγα μέτρα πιο πέρα. Ο Τζόνας δεν είχε δει ποτέ τον Ντρεντ αλλά είχε ακούσει τα πάντα μαζί και με τις φήμες που κυκλοφορούσαν για αυτόν. Ο Ντρεντ έσβησε τον κινητήρα της μηχανής του και κατέβηκε από αυτήν. Ήταν απόλυτα ψυχρός, και τότε ο Τζόνας κατάλαβε πως η παρουσία του έβγαζε κάτι ηρωικό κυρίως με τον τρόπο που στεκόταν μπροστά του.

"Λοιπόν, τι έχουμε εδώ;"

Ρώτησε ο Ντρεντ με μια βαριά φωνή κοιτώντας το πτώμα. Ο Τζόνας κοίταξε και αυτός το πτώμα.

"Τον βρήκαν εδώ οι πολίτες. Ήταν σε αυτή την κατάσταση όταν τον βρήκαν".

Ο νεκρός έμοιαζε να ήταν εκεί ξαπλωμένος ανάσκελα για μήνες αν και είχαν περάσει μόλις λίγες ώρες. Η σάρκα του είχε λιώσει αισθητά και κρεμόταν σε μικρά κομμάτια που έμοιαζαν με ζελέ. Το σώμα του ήταν μέσα σε μια μεγάλη λίμνη σκούρου αίματος. Τα μάτια του είχαν βγει από τις κόγχες τους και είχαν ξεραθεί. Το κρανίο του φαινόταν σε αρκετά σημεία μέσα από την λιωμένη σάρκα. Ήταν μια αλλόκοτη και εφιαλτική εικόνα μα πάνω από όλα δεν υπήρχε λογική σε αυτό το μακάβριο θέαμα. Ήταν νεκρός μόλις μερικές ώρες, και τίποτα δεν μπορούσε να εξηγήσει αυτή την φρικιαστική κατάσταση.

Ο Ντρεντ γύρισε το κεφάλι του προς τον Τζόνας και τον ρώτησε.

"Κουβαλούσε τίποτα επάνω του;"

Ο Τζόνας έβγαλε από τη θήκη στο στήθος του ένα μικρό σακουλάκι που είχε μέσα λίγη κιτρινωπή σκόνη και του το έδωσε. Ο Ντρεντ το πήρε στα χέρια του και το έφερε κοντά στην μάσκα του ώστε να το δει καλύτερα. Μετά το έβαλε μέσα στην δική του θήκη και είπε.

"Θα το στείλω στα κεντρικά για ανάλυση."

Ο Τζόνας κούνησε καταφατικά το κεφάλι του και έβγαλε από την θήκη του και ένα ακόμη στοιχείο δίνοντας το και αυτό στον Ντρεντ. Ήταν μια μικρή ασημένια κάρτα. Ο Ντρεντ την πήρε στα χέρια του και διάβασε το λογότυπο επάνω της. Έγραφε "Εμπόριο σκραπ Μάστερβαλ". Ο Ντρεντ γρήγορα θυμήθηκε που ήταν αυτή η εταιρία. Ήταν λίγο έξω από την πόλη, στα όρια της απαγορευμένης ζώνης. Εκεί ήταν μια πολύ κακόφημη περιοχή που πολλοί επισκέπτες είχαν χάσει την ζωή τους. Ακόμη και οι δικαστές απέφευγαν να κάνουν περιπολία σε αυτή την «απαγορευμένη» ζώνη. Όχι όμως ο δικαστής Ντρεντ. Ανέβηκε γρήγορα επάνω στη μηχανή του και την έβαλε μπροστά. Γρήγορα εξαφανίστηκε στον ορίζοντα με τον έντονο ήχο της μηχανής του.

Κατευθυνόμενος στον στόχο του και εν κινήσει, ο Ντρεντ έβαλε το σακουλάκι με την πράσινη σκόνη σε μια θήκη που άνοιξε αυτόματα μπροστά του και κάτω από τα ψηφιακά όργανα της μηχανής του. Αυτή ήταν μια συσκευή που είχε την δυνατότητα να στείλει το δείγμα για ανάλυση στα κεντρικά. Την απάντηση για το τι ακριβώς ήταν αυτή η ουσία θα την λάμβανε σε λιγότερο από μια ώρα.

Πλησιάζοντας την περιοχή, εκατέρωθεν του δρόμου υπήρχαν ρακένδυτοι άνθρωποι που φορούσαν σκουπίδια για ρούχα. Ήταν οι άτυχοι που δεν είχαν απολύτως τίποτα στην κατοχή τους για διάφορους λόγους και η κοινωνία στη Μεγαλούπολη τους εξοστράκισε. Έβρισκαν τρόφιμα από τα σκουπίδια της πόλης και δίχως να έχουν την παραμικρή ελπίδα, οι περισσότεροι είχαν μετατραπεί σε κλέφτες και εγκληματίες. Μερικοί σταματούσαν και τον κοιτούσαν που πέρναγε από δίπλα τους με την μηχανή του. Τους έκανε τρομερή εντύπωση γιατί δεν ήταν σύννητες για αυτούς μια εικόνα με έναν δικαστή να περιφέρεται σε αυτή την περιοχή. Όσο προχωρούσε, ο αέρας γινόταν πιο στυφός και η υγρασία είχε σκαρφλώσει στο 60%. Φτάνοντας έξω από την εταιρία σκραπ, ο Ντρεντ έσβησε τον κινητήρα της μηχανής του και σήκωσε ελαφρά το κεφάλι του προς το κτήριο. Ήταν ένα ακανόνιστο σχήμα που έμοιαζε περισσότερο με μια τεράστια αποθήκη εξαρτημάτων. Υπήρχαν μεγάλοι μεταλλικοί και σκουριασμένοι σωλήνες που έβγαιναν από μέσα από το έδαφος και υψώνονταν πάνω από την μεταλλική οροφή. Διάφορα εξαρτήματα, από τα οποία τα περισσότερα, ήταν ογκώδη ανταλλακτικά από διαστημόπλοια βρίσκονταν στοιβαγμένα το ένα επάνω στο άλλο. Η είσοδος ήταν μια στενή στοά, όχι ιδιαίτερα ευδιάκριτη λόγω των μεγάλων σε μέγεθος εμποδίων που ήταν τοποθετημένα γύρω της. Ήταν όλα σκουριασμένα σε σημείο που δεν είχαν κάποια αξία για τον ιδιοκτήτη τους.

Ο Ντρεντ κατέβηκε από την μηχανή του βγάζοντας και κρατώντας το όπλο του. Προχώρησε αργά προς την είσοδο της αποθήκης. Με προσεκτικές κινήσεις συνέχισε στον σκοτεινό διάδρομο γιατί ήταν απόλυτα βέβαιος πως κάποια δυσάρεστη έκπληξη τον περίμενε σύντομα.

Μέσα στην αποθήκη ο Βινς και ο Σκρακ στέκονταν σε ένα δωμάτιο με πολλά ράφια που περιείχαν ανταλλακτικά και κάπνιζαν. Ο Βινς είχε αφάνα μαλλί και ήταν πολύ αδύνατος. Φορούσε ένα παλαιό δερμάτινο γιλέκο, βρώμικο και σκισμένο παντελόνι που έμοιαζε με τζιν. Ο Σκρακ ήταν πιο εύσωμος αλλά ήταν караφλός με μια μεγάλη γαμψή μύτη. Φορούσε μια κόκκινη παλιά φόρμα που ήταν γεμάτη τρύπες. Ήταν και οι δυο εξόριστοι χρόνια τώρα αλλά ήταν και οπλισμένοι. Έμοιαζαν σαν να περίμεναν κάποιον.

Ξαφνικά, ο Βινς αντιλήφθηκε τον Ντρεντ στον διάδρομο και εξαφνίστηκε.

"Σκατά! Δικαστής!"

Και έβγαλαν και οι δυο τα όπλα τους και σημάδευαν προς την είσοδο του διαδρόμου.

Ο Βινς ούρλιαξε.

"Δεν έχεις καμιά δουλειά εδώ δικαστή! Γύρνα πίσω και φύγε τώρα γιατί θα σε σκοτώσω!"

Για μερικά δευτερόλεπτα επικράτησε απόλυτη ηρεμία μέχρι που μέσα από την στοά ακούστηκε ένας πυροβολισμός και ο Βινς έπεσε ακαριαία νεκρός στο έδαφος με μια σφαίρα στο κεφάλι. Τότε αμέσως εμφανίστηκε ο Ντρεντ και ο Σκρακ τρομαγμένοι έτρεξε αμέσως και μπήκε σε έναν σκοτεινό διάδρομο που ήταν δεξιά του. Ο Ντρεντ φώναζε δυνατά προτάσσοντας το όπλο του.

"Ακίνητος!"

Όμως ο Σκρακ δεν σταμάτησε και χάθηκε μέσα στην στοά σαν καπνός. Ο Ντρεντ κοίταξε τον Βινς που ήταν δίπλα του στο πάτωμα. Ήταν νεκρός και μπροστά από το κεφάλι του υπήρχε αρκετό αίμα. Ο Ντρεντ δεν ήθελε να χάσει περισσότερο χρόνο. Ακολούθησε τον Σκρακ μέσα στον σκοτεινό διάδρομο. Το visor στο κράνος του τού επέτρεπε να δει στο σκοτάδι τα περιγράμματα των ανθρώπων. Περπατούσε αργά και προσεκτικά όπως πάντα σε ανάλογες καταστάσεις. Ξαφνικά στο visor του έλαβε από τα κεντρικά τα αποτελέσματα της εξέτασης από την πράσινη σκόνη. Το ψηφιακό μήνυμα με πράσινα γράμματα ανέφερε "Μίξη οργανικής 14% και ανόργανης 7% ύλης από το σύστημα Σεντάρι. Μη συμβατά στοιχεία." Ο Ντρεντ κατάλαβε πως πρέπει να ήταν κάποιου είδους ναρκωτική ουσία από κάποιον πλανήτη στο σύστημα Σεντάρι. Μόνο ένα εξωγήινο ναρκωτικό θα ήταν ικανό να προκαλέσει το λιώσιμο της σάρκας του χρήστη. Τα αναριθμητά ανθρώπινα ναρκωτικά που κυκλοφορούσαν προκαλούσαν τον θάνατο χωρίς ανάλογα φρικτά οπτικά αποτελέσματα.

Ο Ντρεντ συνέχισε την πορεία του μέσα στην στοά μέχρι που βρέθηκε μπροστά του μια διασταύρωση. Αποφάσισε να ακολουθήσει τη δεξιά διαδρομή που ήταν και ελαφρώς κατηφορική. Μετά από λίγο περπάτημα ο Ντρεντ έπεσε διάνα. Μπροστά του υπήρχε ένα τεράστιο υπόγειο εργαστήριο γεμάτο μηχανήματα που συσκεύαζαν το πράσινο ναρκωτικό. Σε μεταλλικά ράφια που ήταν βιδωμένα στους τοίχους υπήρχαν βυτία που περιείχαν αυτή την δραστική ουσία. Υπήρχαν όμως και πέντε άνδρες που ήταν οπλισμένοι με αυτόματα όπλα. Μόλις εντόπισαν τον Ντρεντ άρχισαν πυρ.

Ο Ντρεντ έπεσε αμέσως κάτω και καλύφθηκε πίσω από ένα μεταλλικό μεγάλο ντουλάπι. Οι άντρες προσπάθησαν να τον κυκλώσουν αλλά ο Ντρεντ με μια εύστοχη βολή κατάφερε και σκότωσε τον ένα εγκληματία που ήταν κοντά του. Με ένα άλμα άλλαξε θέση πίσω από ένα πεσμένο μεταλλικό τραπέζι και ανταπέδωσε τα πυρά. Με τόσα πυρά που δεχόταν η τύχη έμοιαζε να μην είναι με το μέρος του. Όμως οι δικαστές πάντα είχαν την ανώτερη τεχνολογία με το μέρος τους. Έκανε τις απαραίτητες ρυθμίσεις στο όπλο του και το σήκωσε ψηλότερα πατώντας την σκανδάλη τέσσερις φορές. Το όπλο εκπυρσοκρότησε και τέσσερα βλήματα ακολούθησαν τους εγκληματίες με προδιαγραμμαμένη πορεία. Κάθε ένα βλήμα βρήκε και έναν κακοποιό στο στήθος και έπεσαν όλοι νεκροί στο έδαφος.

Ο Ντρεντ σηκώθηκε και κοίταξε τριγύρω του. Όλοι οι άντρες ήταν νεκροί και εμφανής κίνδυνος δεν ήταν πια ορατός. Όμως, ο Σκρακ πού είχε εξαφανιστεί; Δεν ήταν ανάμεσα στους νεκρούς. Πλησίασε αργά τα μηχανήματα και

παρατήρησε πως δεν υπήρχε άλλη έξοδος διαφυγής. Ο Σκρακ δεν είχε διαφορετική επιλογή, κάπου εκεί πρέπει να κρυβόταν. Ο Νρεντ πλησίασε έναν μεγάλο μεταλλικό φοριαμό και τον κοίταξε. Έμοιαζε ιδανικός σε μέγεθος για να κρυφτεί κάποιος. Άπλωσε το χέρι του και άνοιξε την πόρτα. Ο Σκρακ ήταν κουλουριασμένος και έτρεμε από τον φόβο του. Ο Ντρεντ τον άρπαξε από τον γιακά και τον έβγαλε βίαια από μέσα. Τον κράτησε μπροστά του με το ένα του χέρι και στο άλλο είχε το όπλο του. Κρατούσε τον Σκρακ τόσο κοντά του που το πρόσωπο του απείχε μόλις λίγα εκατοστά μακριά. Ο Ντρεντ τον ρώτησε με μια βαριά φωνή. "Από που έρχεται το ναρκωτικό;"

Ο Σκρακ συνέχιζε να τρέμει και να φοβάται. Τον κοιτούσε αλλά δεν του απάντησε. Τότε ο Ντρεντ ακούμπησε και πίεσε την κάννη του όπλου του επάνω στο μέτωπο του Σκρακ και του είπε:

"Δεν θα περιμένω πολύ ακόμη για αυτό που σε ρώτησα."

Ο Σκρακ κατάλαβε πως ο δικαστής Ντρεντ θα τραβούσε σίγουρα την σκανδάλη. Τότε μόνο άρχισε να μιλά με λυγμούς.

"Τα ναρκωτικά τα φέρνει ο εξωγήινος Γκράφαν από τον πλανήτη Ακρόνιαν του συστήματος Σεντούριον. Υπάρχει και κέντρο διανομής στο Μέισον Χωλ. Μα Δικαστή σε παρακαλώ μην με σκοτώσεις!"

Άκουσε όλες τις πληροφορίες που χρειαζόταν και έτσι άφησε τον Σκρακ. Ο Σκρακ ανακουφίστηκε και χαμογέλασε ελαφρώς. Προσπάθησε να του πει ευχαριστώ αλλά ο Ντρεντ του έδωσε ξαφνικά μια δυνατή γροθιά στο πρόσωπο και αυτός έπεσε στο έδαφος αναίσθητος.

Ο Ντρεντ βγήκε στην επιφάνεια με σταθερά βήματα και ανέβηκε στην μηχανή του. Με το κράνος του επικοινωνήσε με το κέντρο.

"Κέντρο, εδώ Ντρεντ. Σας στέλνω συντεταγμένες για χώρο εμπορίου ισχυρών ναρκωτικών. Θα βρείτε και έναν κατάδικο στο υπόγειο με 25 χρόνια χωρίς αναστολή. Συνεχίζω την έρευνα."

Μια ανδρική φωνή από το κέντρο του απάντησε.

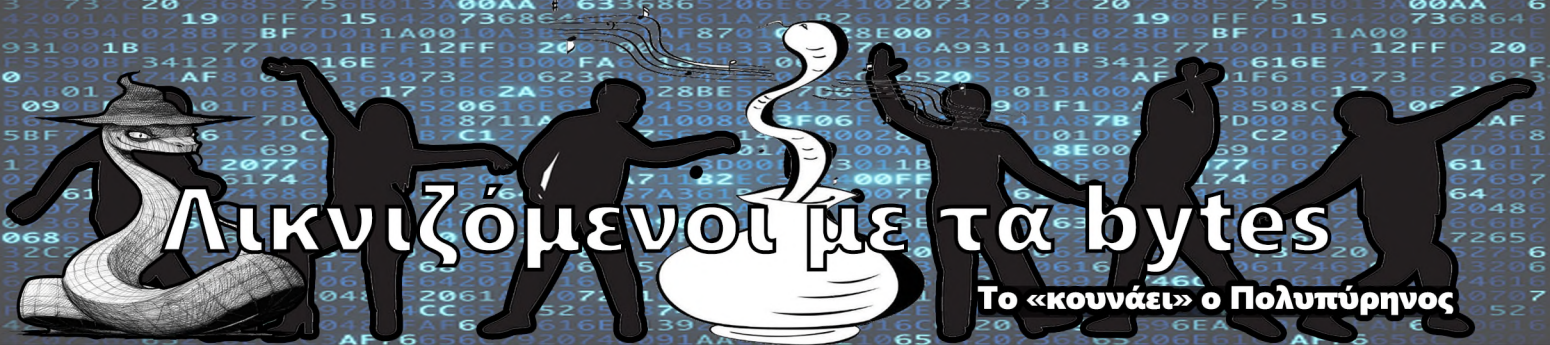
"Θα χρειαστείς ενισχύσεις;"

Ο Ντρεντ για μια στιγμή έμεινε σιωπηλός και μετά απάντησε μονολεκτικά.

"Όχι"

Ο Ντρεντ ήταν ένας και μοναδικός. Ο πιο αποτελεσματικός δικαστής. Ποτέ δεν είχε την ανάγκη για να ζητήσει υποστήριξη από ενισχύσεις. Απλά τίποτα δεν ήταν ικανό να τον σταματήσει.

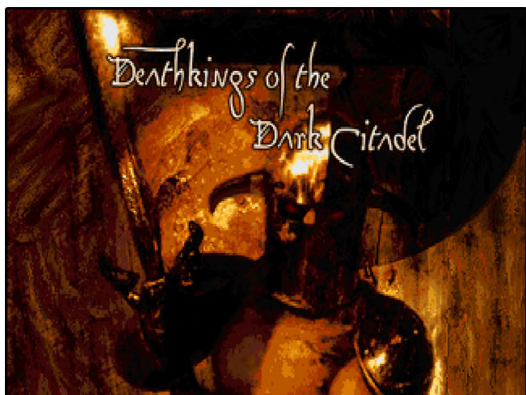




It's late, and I need to escape reality once more. Since I'm not into substances of any sort, I have my trusty old Pentium 166 to help me out. This 1997 "beast" is my oldest intact computer. All the previous ones died of old age, but this cutie still runs like a charm. It can handle every mid 90s PC game for Windows, and it can go straight to pure DOS thanks to the crafty bootable floppy disk I devised as a teenager. Oh, the hoops we had to go through to play a game back then...

So, what to play tonight? Ah yes... I'm in the mood for some retro FPS madness and I see something that can take me "there" and take me "home". I had the time of my life back then playing Wolfenstein 3D, the first DOOM, the second DOOM, and it's brilliant "byproducts": Heretic and Hexen. These two games used id's timeless engine, but they took things one step further with their beautiful tweaks and their medieval settings. Hexen especially, amazed me back then because it was the first FPS I saw where you could actually jump, and this opened new gameplay horizons. It was fun playing Hexen: Wielding medieval weapons, doing sorcery, fighting waves after waves of horrendous fantasy creatures, trying to find my way inside its mazes, and struggling to solve the lever/button/key puzzles that would lead me to the next level.

But, what do I see? There is a "Hexendk" folder just beside the "Hexen" one. It contains "Deathkings of the Dark Citadel" (DK from now on), the add-on to Hexen that came out in 1996. I didn't have the chance to play it then. Too much school, too much exams, too much stress, too much parental control, you get the picture right? Anyway, tonight I'll make things right and I'm going to play this one.



Hexen was one of the first titles to present us with the "hubs": Networks of levels that were connected to each other, and contained things the player had to do in every one of them in order to gain access to the next stage of the game.

So, instead of having to deal with one huge level, that I guess programmers and more importantly computers couldn't handle back then, we face a series of mini levels that "amassed" to a larger picture. Fair enough I would say.

From the first minute inside DK I noticed that every aspect of Hexen is "blown up" here: Way more enemies behind every corner, wanting my soul. Thank God, 25+ years of strafing practice helped me to make short work of them. I'm also extra grateful that my good old ball-mouse still holds up so I can still aim effectively. And to my 15" CRT monitor I'm grateful. I could use a newer monitor, but only this "Lady" can really give me this authentic feeling I crave for. That's why I wouldn't play the Steam version of this game (yes, there is one) unless I didn't have any other choice.

I love how the levels in DK retain the original's dark mood and menacing atmosphere. They are huge, complex, but after we ran through them for a few hours, they somewhat make perfect sense... It makes me wonder how painstaking of a process it must have been to put them together, using the tools of that era. That's why I love the name "Raven Software" to this day. There are three hubs in DK: The "Blight" which has the most visual diversity of the three, the "Constable's Gate" which just oozes with the epic medieval immersion that I deeply appreciate, and the "Nave" that looks like a huge gothic temple with mechanical parts, if that makes any sense.

It's almost 04:00 and I need to end this DK session. Reality will come knocking in the morning. But I'll be back. I'll always be back. Retro-breaks of this kind is something I love to do from time to time, and that mid-90s FPS craze will always be an important part of my childhood memories. I fully encourage anyone that missed DK back then, like I did, to get a hold of it today and take it for a spin. I personally felt like being a 15-year-old again (minus the chubbiness), like taking an elixir of youth for the roughly 13 hours it took me to finish Hexen: Deathkings of the Dark Citadel. Until my next journey in PC Gaming memory lane, be nice to each other.

Μέχρι τον επόμενο μήνα, συνεχίστε να το κουνάτε!

Υ.Γ.1 Είπα να κάνω διεθνή καριέρα και το γύρισα εις την Αγγλικήν.

Υ.Γ.2 Ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αποκάλυψη της ταυτότητας μου στο τεύχος 66!

Υ.Γ.3 Next month, I'm switching back to Greek, so thanks for this read guys!





ALL ABOUT ART

FILMELODY

<https://filmelody.gr>



ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ - ΣΕΙΡΕΣ - ΜΟΥΣΙΚΗ
ΒΙΒΛΙΑ - PODCAST





Nikos Gatsios

Σε ένα ακόμα τεύχος θα παρουσιάσουμε 7 από τις καλύτερες ταινίες δράσης καθώς και ένα αφιέρωμα στο soundtrack σε μια ταινία και θα θυμηθούμε και ένα εκπληκτικό περιοδικό που μας ενημέρωνε κάποτε για τα καινούρια νέα του VHS. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι σήμερα θα βρείτε πολύ καλές ταινίες δράσης με άφθονη περιπέτεια. Άλλωστε δεν είναι τυχαίο, ότι ακόμα μέχρι και σήμερα συνεχίζουμε και παρακολουθούμε αυτές τις επικές ταινίες!

To Soundtrack σε μια ταινία

Το soundtrack σε μια ταινία είναι η συλλογή μουσικής και ήχου που συνοδεύει το οπτικό περιεχόμενο μιας ταινίας. Περιλαμβάνει μουσική υπόκρουση, θεματικά τραγούδια, ηχητικά εφέ και άλλα ηχητικά στοιχεία που συμβάλλουν στη συνολική συναισθηματική επίδραση της ταινίας.

Το soundtrack μιας ταινίας είναι μια σημαντική πτυχή της ταινίας, καθώς μπορεί να βελτιώσει σημαντικά τη διάθεση, την ατμόσφαιρα και τον συναισθηματικό αντίκτυπο μιας σκηνής. Ένα καλοφτιαγμένο soundtrack μπορεί να βοηθήσει να δημιουργηθεί ένταση, να δημιουργηθεί σασπένς, να μεταδώσει συναισθήματα και να ενισχύσει τα θέματα και τα μηνύματα της ταινίας.

Το soundtrack μιας ταινίας συνήθως συντίθεται από μια ομάδα επαγγελματιών, συμπεριλαμβανομένου ενός συνθέτη, ενός μουσικού επόπτη και ενός σχεδιαστή ήχου. Η σύνθεση του soundtrack ξεκινά συνήθως κατά το στάδιο μετά την παραγωγή της ταινίας και μπορεί να χρειαστούν αρκετοί μήνες για να ολοκληρωθεί.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, το soundtrack μιας ταινίας μπορεί να γίνει εξίσου δημοφιλές και γνωστό με την ίδια την ταινία. Παραδείγματα εμβληματικών soundtrack ταινιών περιλαμβάνουν τα "The Lion King", "Star Wars" και "The Titanic". Ας αναφέρουμε μερικά ονόματα μεγάλων κινηματογραφικών συνθετών:

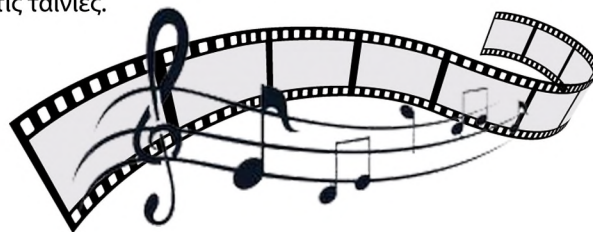


Hans Zimmer

Έχει δημιουργήσει μουσική για ένα ευρύ φάσμα ταινιών και τηλεοπτικών εκπομπών. Γεννήθηκε στις 12 Σεπτεμβρίου 1957 στη Φρανκφούρτη της Γερμανίας και ξεκίνησε την καριέρα του στη μουσική τη δεκαετία του 1970 ως keyboardist και συνθεσάιζερ για διάφορα συγκροτήματα.

Στη δεκαετία του 1980, ο Zimmer μετακόμισε στο Λος Άντζελες και άρχισε να εργάζεται ως συνθέτης για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Κέρδισε την αναγνώριση για τη δουλειά του στη μουσική για την ταινία "Rain Man" το 1988 και έκτοτε έχει συνθέσει μουσική για πολλές δημοφιλείς ταινίες, όπως "The Lion King", "Pirates of the Caribbean", "Gladiator", "Inception", «The Dark Knight» και «Interstellar».

Ο Zimmer έχει κερδίσει πολλά βραβεία για τη δουλειά του, μεταξύ των οποίων ένα Όσκαρ, δύο Χρυσές Σφαίρες και τέσσερα Βραβεία Γκράμι. Είναι γνωστός για την καινοτόμο χρήση της τεχνολογίας στη μουσική παραγωγή, καθώς και για την ικανότητά του να δημιουργεί ισχυρές και συναισθηματικές παρτιτούρες που ενισχύουν την αφήγηση στις ταινίες.



James Horner

Γεννήθηκε στις 14 Αυγούστου 1953 στο Λος Άντζελες της Καλιφόρνια και πέθανε στις 22 Ιουνίου 2015 σε αεροπορικό δυστύχημα. Ήταν γνωστός για τη δουλειά του σε παρτιτούρες ταινιών και έγραψε μουσική για περισσότερες από 100 ταινίες.

Η ανακάλυψη του Horner ήρθε με τη μουσική για την ταινία "Star Trek II: The Wrath of Khan" το 1982. Συνέχισε να συνθέτει μουσική για πολλές δημοφιλείς ταινίες, όπως "Titanic", "Braveheart", "Apollo 13", "Legends of the Fall" και «Ένα όμορφο μυαλό». Η μουσική του χαρακτηριζόταν συχνά από το συναισθηματικό της βάθος και τη χρήση ορχηστρικών και χορωδιακών στοιχείων.

Κατά τη διάρκεια της καριέρας του, ο Horner κέρδισε πολλά βραβεία για τη δουλειά του, συμπεριλαμβανομένων δύο βραβείων Όσκαρ, δύο βραβείων Χρυσής Σφαίρας και τριών βραβείων Γκράμι. Ήταν επίσης γνωστός για τις συνεργασίες του με τον σκηνοθέτη James Cameron, με τον οποίο δούλεψε στους "Aliens", "Titanic" και "Avatar". Ο ξαφνικός θάνατος του Horner σε αεροπορικό δυστύχημα το 2015 ήταν ένα σοκ για τη μουσική βιομηχανία και μνημονεύεται ως ένας από τους πιο ολοκληρωμένους και σεβαστούς συνθέτες ταινιών της γενιάς του.



Alan Silvestri

Γεννήθηκε στις 26 Μαρτίου 1950 στη Νέα Υόρκη και άρχισε να παίζει μουσική από μικρός. Η σημαντική ανακάλυψη του Silvestri ήρθε το 1984 όταν επιλέχθηκε να παίξει την ταινία του Robert Zemeckis, "Romancing the Stone". Συνέχισε να σκοράρει πολλές ακόμη ταινίες σε σκηνοθεσία του Zemeckis, συμπεριλαμβανομένης της τριλογίας "Back to the Future", "Who Framed Roger Rabbit" και "Forrest Gump", για τις οποίες έλαβε υποψηφιότητα για Όσκαρ Καλύτερης Πρωτότυπης Μουσικής.

Ο Silvestri έχει επίσης συνθέσει μουσική για πολλές άλλες δημοφιλείς ταινίες, συμπεριλαμβανομένων των "The Avengers" και των συνέχειών του, "The Polar Express", "Predator", "The Mummy Returns", "Van Helsing" και "The Croods". Έχει κερδίσει πολλά βραβεία για τη δουλειά του, συμπεριλαμβανομένου ενός βραβείου Grammy για τη μουσική του στο "The Polar Express". Εκτός από την κινηματογραφική του δουλειά, ο Silvestri έχει επίσης συνθέσει μουσική για τηλεοπτικές εκπομπές, συμπεριλαμβανομένων των "CHiPs", "The A-Team" και "MacGyver". Έχει επίσης γράψει μουσική για αξιοθέατα θεματικών πάρκων στα πάρκα της Disney, συμπεριλαμβανομένων των "Star Tours" και "Soarin".



Danny Elfman

Γεννήθηκε στις 29 Μαΐου 1953 στο Λος Άντζελες της Καλιφόρνια. Ο Elfman είναι περισσότερο γνωστός για τη δουλειά του ως συνθέτης παρτιτούρας ταινιών, έχοντας γράψει μουσική για περισσότερες από 100 ταινίες, συμπεριλαμβανομένων και των παρτιτούρων για ταινίες όπως «Batman», «Spider-Man», «Edward Scissorhands», «The Nightmare Before Christmas». «Men in black» και «Ο Τσάρλι και το εργοστάσιο σοκολάτας». Έχει επίσης συνθέσει μουσική για τηλεοπτικές εκπομπές όπως «The Simpsons» και «Desperate Housewives».

Πριν από την επιτυχημένη καριέρα του στο σκόρινγκ ταινιών, ο Elfman ήταν ο βασικός τραγουδιστής και συνθέτης για το συγκρότημα Oingo Boingo, το οποίο συνίδρυσε το 1979. Ο μοναδικός ήχος του συγκροτήματος, που συνδυάζει rock, ska και new wave επιρροές, απέκτησε πιστούς θαυμαστές και κυκλοφόρησε αρκετά επιτυχημένα άλμπουμ πριν διαλυθούν το 1995.

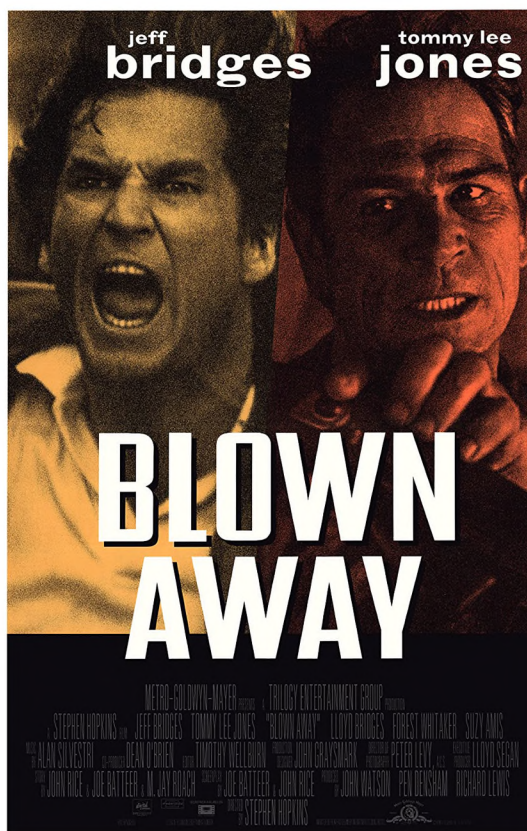
Εκτός από τη δουλειά του ως συνθέτης, ο Elfman έχει επίσης εμφανιστεί σε πολλές ταινίες και τηλεοπτικές εκπομπές ως ηθοποιός και έχει συνεργαστεί με πολλούς άλλους καλλιτέχνες σε διάφορα μουσικά έργα. Έχει προταθεί για τέσσερα βραβεία Όσκαρ, ένα βραβείο Grammy και ένα βραβείο Emmy για τη δουλειά του στη μουσική σύνθεση.

Οι ταινίες

BLOWN AWAY

1994

Το "Blown Away" (1994) προσφέρει μια συναρπαστική αφήγηση γεμάτη με σασπένς σκηνές εκτόνωσης βομβών, συναρπαστικές σεκάνς δράσης και μια ψυχολογική μάχη μεταξύ των δύο βασικών χαρακτήρων



Το "Blown Away" (1994) σε σκηνοθεσία Stephen Hopkins κυκλοφόρησε το 1994. Πρωταγωνιστεί ο Jeff Bridges ως Jimmy Dove, πρώην μέλος του Ιρλανδικού Δημοκρατικού Στρατού (IRA) που γίνεται ειδικός στην εξάλειψη βομβών στη Βοστώνη. Ο Tommy Lee Jones υποδύεται τον εχθρό του, Ryan Gaerity, ένα μέλος του IRA που δραπετεύσε που αναζητά εκδίκηση από τον Dove.

Η ταινία ακολουθεί το έντονο παιχνίδι γάτας με ποντίκι μεταξύ Dove και Gaerity, καθώς ο Gaerity αρχίζει να βάζει βόμβες σε όλη τη Βοστώνη, στοχεύοντας τον Dove και τους συναδέλφους του. Καθώς ο Dove αγωνίζεται ενάντια στο χρόνο για να αφοπλίσει τις βόμβες, πρέπει επίσης να αντιμετωπίσει το ταραγμένο παρελθόν του και τις επιλογές που έκανε κατά τη διάρκεια του χρόνου του με τον IRA.



Η ομάδα ειδικών εφέ χρησιμοποίησε έναν συνδυασμό πρακτικών εφέ και τεχνικών οπτικών εφέ για να δημιουργήσει ρεαλιστικές και συναρπαστικές σκηνές έκρηξης βόμβας.

Το "Blown Away" εξερευνά θέματα λύτρωσης, πίστης και τις συνέπειες πράξεων. Η ταινία έλαβε μικτές κριτικές κατά την κυκλοφορία της, αλλά έχει κερδίσει λατρεία με τα χρόνια για την τεταμένη ατμόσφαιρά της και τις δυνατές ερμηνείες από τους Bridges and Jones.

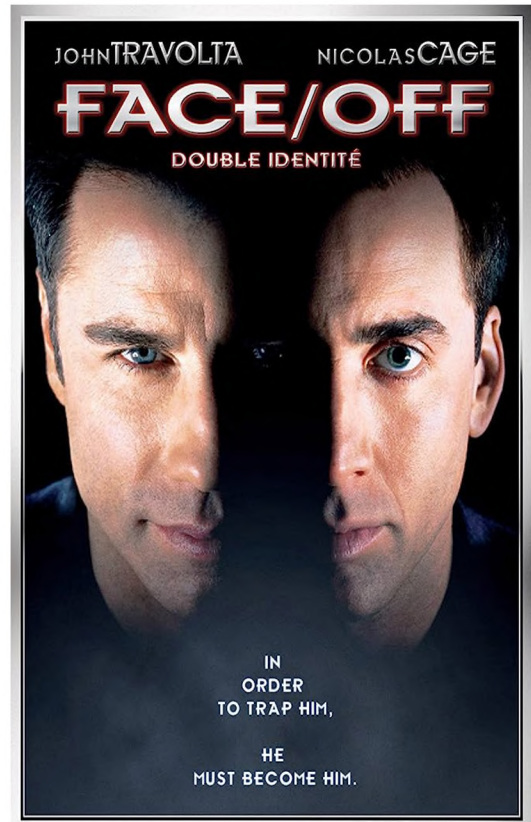
FACE/OFF

1997

Το "Face/Off" είναι μια διασκεδαστική και συναρπαστική ταινία δράσης με ισχυρή υπόθεση και εξαιρετικές ερμηνείες από τους πρωταγωνιστές της. Ένα θρίλερ του 1997 σε σκηνοθεσία John Woo, με πρωταγωνιστές τους John Travolta και Nicolas Cage. Η ταινία έλαβε θετικές κριτικές τόσο από το κοινό όσο και από τους κριτικούς και γνώρισε εμπορική επιτυχία, συγκεντρώνοντας πάνω από 245 εκατομμύρια δολάρια παγκοσμίως.

Ο John Woo είναι ένας πολύ αναγνωρισμένος σκηνοθέτης, γνωστός για τη δουλειά του στον κινηματογράφο δράσης. Έχει σκηνοθετήσει πολλές επιτυχημένες ταινίες, συμπεριλαμβανομένων των «The Killer», και «Hard Boiled». Το χαρακτηριστικό στυλ του Woo περιλαμβάνει συχνά έντονες, στυλιζαρισμένες σκηνές δράσης και περίπλοκες σχέσεις χαρακτήρων.

Ως σκηνοθέτης, ο Woo έχει επαινεθεί για την ικανότητά του να συνδυάζει δυτικές και ανατολικές κινηματογραφικές επιρροές. Η δουλειά του είχε ιδιαίτερη επιρροή στο είδος της δράσης, με πολλούς κινηματογραφιστές να τον αναφέρουν ως κύρια έμπνευση.



Μία από τις πιο δυνατές πτυχές του "Face/Off" είναι η υπόθεση του, η οποία περιλαμβάνει έναν πράκτορα του FBI, τον Sean Archer (John Travolta), ο οποίος υποβάλλεται σε χειρουργική επέμβαση μεταμόσχευσης προσώπου για να αναλάβει την ταυτότητα του εχθρού του, ενός τρομοκράτη που ονομάζεται Castor Troy (Nicolas Cage), προκειμένου να ματαιώσει ένα σχέδιο βόμβας. Η ταινία εξερευνά θέματα ταυτότητας, εμμονής και τις ασαφείς γραμμές μεταξύ του καλού και του κακού.



Αξιοσημείωτες είναι και οι ερμηνείες του Travolta και του Cage, που δίνουν και οι δύο δυναμικές και έντονες ερμηνείες που προσθέτουν στην ένταση και στο δράμα της ταινίας. Οι σεκάνς δράσης, που αποτελούν σήμα κατατεθέν των ταινιών του John Woo, είναι επιδέξια χορογραφημένες και οπτικά εντυπωσιακές, προσφέροντας μια συναρπαστική εμπειρία θέασης.

Ωστόσο, ορισμένοι κριτικοί έχουν επικρίνει την ταινία για την απίθανη πλοκή και τις υπερβολικές σεκάνς δράσης. Επιπλέον, ορισμένοι έχουν επισημάνει τα χρονολογημένα οπτικά εφέ της ταινίας, ιδιαίτερα σε σκηνές που αφορούν την τεχνολογία εναλλαγής προσώπου.

Συνολικά, το "Face/Off" είναι μια διασκεδαστική και συναρπαστική ταινία δράσης με ισχυρή υπόθεση και εξαιρετικές ερμηνείες από τους πρωταγωνιστές της. Αν και μπορεί να μην είναι αριστούργημα, είναι σίγουρα μια διασκεδαστική και συναρπαστική διαδρομή για τους λάτρεις του είδους.

A FEW GOOD MEN

1992

Το "A Few Good Men" είναι μια αμερικανική νομική δραματική ταινία του 1992 σε σκηνοθεσία Rob Reiner και σενάριο Aaron Sorkin, βασισμένη στο ομώνυμο θεατρικό του έργου του 1989. Στην ταινία πρωταγωνιστούν οι Tom Cruise, Jack Nicholson και Demi Moore και ακολουθεί το στρατοδικείο δύο Αμερικανών πεζοναυτών που κατηγορούνται για τη δολοφονία ενός πεζοναύτη στη ναυτική βάση του Γκουαντάναμο στην Κούβα.



Ο σεναριογράφος Aaron Sorkin εμπνεύστηκε να γράψει το θεατρικό έργο, A Few Good Men, από μια τηλεφωνική συνομιλία με την αδελφή του Deborah. Απόφοιτος της Νομικής Σχολής του Πανεπιστημίου της Βοστώνης, είχε

εγγραφεί για τριετή θητεία στο Σώμα του Γενικού Εισαγγελέα του Ναυτικού των ΗΠΑ. Είπε ότι πήγαινε στον κόλπο του Γκουαντάναμο για να υπερασπιστεί μια ομάδα πεζοναυτών που είχαν σχεδόν σκοτώσει έναν συνάδελφο πεζοναύτη σε μια επίθεση που διέταξε ένας ανώτερος αξιωματικός.

Ο Sorkin έγραψε μεγάλο μέρος της ιστορίας του σε χαρτοπετσέτες κοκτέιλ ενώ έκανε bartending στο Palace Theatre στο Μπρόντγουεϊ. Η ταινία απέσπασε την αποδοχή των κριτικών και γνώρισε εμπορική επιτυχία, συγκεντρώνοντας πάνω από 243 εκατομμύρια δολάρια παγκοσμίως. Ήταν υποψήφια για τέσσερα Βραβεία Όσκαρ, μεταξύ των οποίων Καλύτερης Ταινίας, Β' Ανδρικού Ρόλου για τον Nicholson και Καλύτερου Ήχου και Μοντάζ Ταινιών. Η ερμηνεία του Nicholson ως συνταγματάρχη Nathan R. Jessup είναι ιδιαίτερα αξιομνημόνευτη, ειδικά για το περίφημο "You can't handle the true!".



Εξαιρετικά σκηνοθετημένη με τρεις δυναμικές ερμηνείες και ένα εξαιρετικό υποστηρικτικό καστ, συμπεριλαμβανομένων των Kevin Pollak, Kiefer Sutherland και Kevin Bacon. Συνολικά, το "A Few Good Men" θεωρείται κλασικό του είδους του νομικού δράματος και εξακολουθεί να παρακολουθείται και να συζητείται ευρέως σήμερα.

CROCODILE DUNDEE

1986

Η ξεκαρδιστική, σαγηνευτική ερμηνεία του Paul Hogan έκανε το "Crocodile" Dundee τη μεγαλύτερη κωμωδία στο box office του 1986

Το "Crocodile Dundee" είναι μια δημοφιλής αυστραλιανή κωμωδία που κυκλοφόρησε το 1986. Τη σκηνοθέτησε ο Peter Faiman και πρωταγωνίστησε ο Paul Hogan ως ο ομώνυμος χαρακτήρας, Mick "Crocodile" Dundee.

Η ταινία ακολουθεί τον Mick καθώς ταξιδεύει από το σπίτι του στο αυστραλιανό Outback στη Νέα Υόρκη, όπου βιώνει πολιτισμικό σοκ και πρέπει να χρησιμοποιήσει τις δεξιότητές του για να επιβιώσει στη μεγάλη πόλη.

Η ταινία σημείωσε τεράστια επιτυχία τόσο στην Αυστραλία όσο και διεθνώς και είχε δύο συνέχειες: "Crocodile Dundee II" το 1988 και "Crocodile Dundee in Los Angeles" το 2001. Ο χαρακτήρας του Mick Dundee έχει γίνει πολιτιστικό σύμβολο στην Αυστραλία και είναι χρησιμοποιείται συχνά ως σύμβολο του τραχέος και ανεξάρτητου πνεύματος της χώρας.



Ο Paul Hogan το 1986 έγινε ένας από τους μεγαλύτερους σταρ στον κόσμο όταν ο «Κροκοδειλάκις» (Crocodile Dundee), που είχε κοστίσει λιγότερα από 10 εκατ. δολάρια, έσπασε τα ταμεία καταγράφοντας παγκόσμιες εισπράξεις 328,2 εκατ. δολαρίων. Κυκλοφόρησε στις 30 Απριλίου 1986 στην Αυστραλία και στις 26 Σεπτεμβρίου στις Ηνωμένες Πολιτείες. Η ταινία ήταν μια παγκόσμια εισπρακτική επιτυχία ξεπερνώντας και το Mad Max 2 ως η αυστραλιανή ταινία με τις περισσότερες εισπράξεις στο παγκόσμιο box office. Ένας ικανός συνδυασμός κωμωδίας, ρομαντισμού και συγκινήσεων που παραμένει σταθερός από την αρχή μέχρι το τέλος.

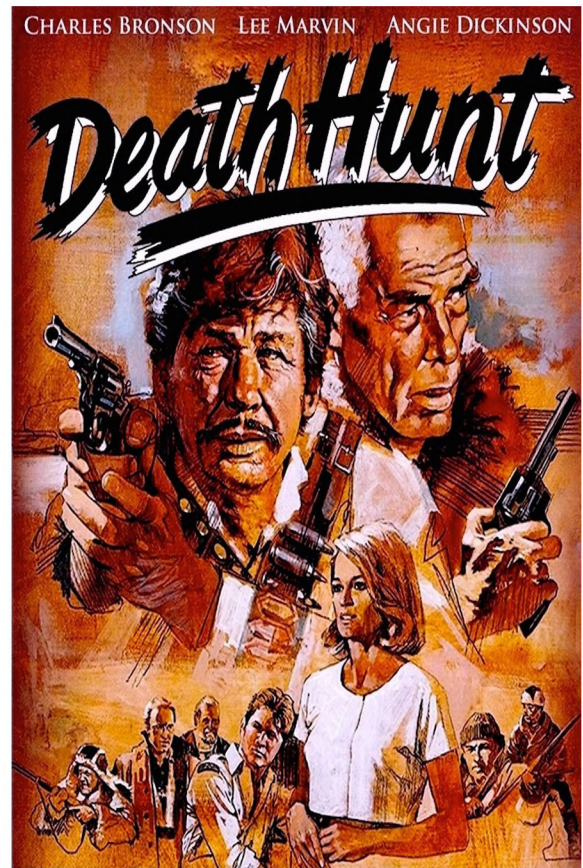
Death Hunt

1981

Το "Death Hunt" είναι μια канаδο-αμερικανική ταινία θρίλερ γουέστερν του 1981 σε σκηνοθεσία Peter R. Hunt και με πρωταγωνιστές τους Charles Bronson, Lee Marvin, Angie Dickinson, Carl Weathers και Andrew Stevens. Η ταινία βασίζεται στα πραγματικά γεγονότα γύρω από το ανθρωποκυνηγητό του 1931 για τον Albert Johnson, ενός δραπετή που καταδιώχθηκε από τη Βασιλική Καναδική Έφιππη Αστυνομία (RCMP) στην канаδική έρημο.

Στην ταινία, ο Charles Bronson παίζει το ρόλο του Albert Johnson, ενός μοναχικού που ζει στην ερημία του Καναδά και κατηγορείται ψευδώς για φόνο. ν τον Τζόνσον και να τον οδηγήσουν στη δικαιοσύνη.

Μια ομάδα αξιωματικών του RCMP, με επικεφαλής τον λοχία Edgar Millen (τον οποίο υποδύεται ο Lee Marvin), αποστέλλονται για να συλλάβουν τον Τζόνσον και να τον οδηγήσουν στη δικαιοσύνη. Το ανθρωποκυνηγητό που ακολουθεί οδηγεί τους χαρακτήρες σε μερικά από τα πιο δόλια εδάφη στον Καναδά, συμπεριλαμβανομένου ενός χιονισμένου ορεινού περάσματος.

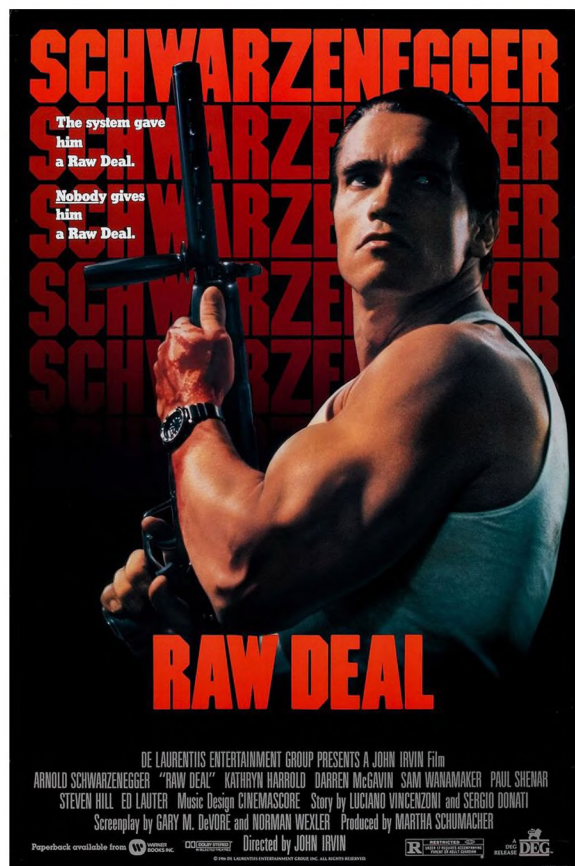


Η ταινία έλαβε μικτές κριτικές κατά την κυκλοφορία της, αλλά έκτοτε έχει κερδίσει λατρεία μεταξύ των θαυμαστών του Charles Bronson και του Lee Marvin. Είναι αξιοσημείωτη για την εκπληκτική κινηματογράφηση της ερημίας και τις έντονες σεκάνς δράσης, καθώς και για τις ερμηνείες των δύο πρωταγωνιστών του. Αν είστε λάτρης των γεμάτα δράση θρίλερ που διαδραματίζονται σε απόκρημνες, απομακρυσμένες τοποθεσίες, το «Κυνήγι Θανάτου» σίγουρα αξίζει να το δείτε.

RAW DEAL

1986

Θα μπορούσε το Raw Deal να είναι η λιγότερο πολυσυζητημένη ταινία του Arnie; Σπάνια ακούω κάποιον να μιλάει γι' αυτή, παρόλο που έχει πολλά χαρακτηριστικά ταινιών δράσης της δεκαετίας του '80. Το "Raw Deal" είναι μια ταινία δράσης σε σκηνοθεσία John Irvin και πρωταγωνιστή τον Arnold Schwarzenegger. Η ταινία κυκλοφόρησε το 1986.



Η υπόθεση του Raw Deal» περιστρέφεται γύρω από τον Mark Kaminsky (τον υποδύεται ο Schwarzenegger), έναν πρώην πράκτορα του FBI που αναγκάστηκε να παραιτηθεί λόγω της υπερβολικής χρήσης βίας. Ο Kaminsky εργάζεται τώρα ως σερίφης μιας μικρής πόλης στη Βόρεια Καρολίνα, αλλά τον πλησιάζει το πρώην αφεντικό του, Harry Shannon (τον υποδύεται ο Darren McGavin), με πρόταση να μεταβεί μυστικά και να διεισδύσει σε μια οργάνωση μαφίας με έδρα το Σικάγο.

Ο Kaminsky συμφωνεί με τη δουλειά και υιοθετεί μια νέα ταυτότητα, αυτή ενός δολοφόνου που ονομάζεται Joseph P. Brenner. Έρχεται σε επαφή με το αφεντικό της μαφίας, Luigi Patrovita (τον υποδύεται ο Sam Wanamaker), και αρχίζει να ανεβαίνει στις τάξεις της οργάνωσης. Στην πορεία, ο Kaminsky/Brenner αναπτύσσει μια σχέση με την ερωμένη του Patrovita, Monique (την οποία υποδύεται η Kathryn Harrold),

κάτι που περιπλέκει αρκετά την αποστολή του.

Καθώς ο Kaminsky/Brenner πλησιάζει στην κορυφή της οργάνωσης, ανακαλύπτει ότι ο Patrovita σχεδιάζει μια μεγάλη ληστεία και πρέπει να αγωνιστεί ενάντια στο χρόνο για να το σταματήσει και να φέρει τη μαφία στη δικαιοσύνη.



Το "Raw Deal" έλαβε μικτές κριτικές κατά την κυκλοφορία του, αλλά από τότε έχει γίνει ένα καλτ κλασικό μεταξύ των θαυμαστών του Arnold Schwarzenegger. Η ταινία είναι γνωστή για τις σεκάνς δράσης υψηλών οκτανίων και την σκληρή περσόνα του Schwarzenegger.

LOCK UP

1989

Κάτι περίεργο συνέβη στο box office το 1988. Το Rambo III, το οποίο τότε θεωρούνταν η πιο ακριβή ταινία που έγινε ποτέ, κατέρρευσε στο αμερικανικό box office. Τελικά, έκανε μόνο ένα κλάσμα από αυτό που είχαν κάνει οι προκάτοχοί του, Rambo: First Blood Part II, και ως αποτέλεσμα, ήταν μια δαπανηρή απογοήτευση στο box office για τον Sylvester Stallone. Ένα χρόνο πριν από το Rambo III, είχε πρωταγωνιστήσει στο Over the Top, το οποίο ήταν μια τεράστια αποτυχία για την Cannon Films, βοηθώντας να βυθιστεί το στούντιο ως μία από τις τρεις μεγάλες αποτυχίες που είχαν εκείνη τη χρονιά, ενώ οι άλλοι ήταν το Superman IV: The Quest for Peace, και το Masters of the Universe. Ο Stallone πρωταγωνίστησε σε ένα χαμηλών τόνων δράμα δράσης που σήμερα κατατάσσεται ως μία από τις καλύτερες ταινίες του αλλά και από τις καλύτερες με φυλακές. Το Lock Up (1989).

Σε αυτό, ο Stallone υποδύεται έναν κρατούμενο που ονομάζεται Frank Leone. Είναι στα πρόθυρα να ολοκληρώσει μια μακρά φυλάκιση και είναι υπόδειγμα κρατούμενου, που ανυπομονεί για την απελευθέρωσή του, ώστε να μπορέσει να ξεκινήσει τη ζωή με την πολύπαθη, σθεναρή φίλη του Melissa, την οποία υποδύεται η

αείμνηστη Darlene Fluegel. Ωστόσο, ο εκδικητικός διευθυντής της φυλακής ονόματι Drumgoole έχει άλλα σχέδια. Ο Λέονε δραπετεύει κάποτε από τη φυλακή υπό το βλέμμα του, καταστρέφοντας την καριέρα του και αυτός κανόνισε τη μεταφορά του στην κολασμένη φυλακή του, το Gateway, όπου σχεδιάζει να βασανίσει τον Λέονε και να παρατείνει με κάποιο τρόπο την ποινή του.



Το Lock Up είναι ένα από τα καλύτερα έργα της καριέρας του Sly, ωστόσο η μερίδα του λέοντος στην ταινία είναι ο αυθόρμητος σκηνοθέτης, John Flynn. Πιο διάσημος για το Out for Justice (1991, μια από τις καλύτερες ταινίες του Steven Seagal), και ταινίες όπως Scam (1992) Best Seller (1987), και κατά τη γνώμη μου το καλύτερο έργο του, το Rolling Thunder (1977), ήξερες πάντα τι έπαιρνες από την σκηνοθετική ματιά του Flynn, τουλάχιστον επιφανειακά.



Η ταινία δεν ήταν μεγάλη επιτυχία, αλλά έχει οπαδούς μεταξύ των πολλών θαυμαστών του Stallone (συμπεριλαμβανομένου και εμένα).

Περιοδικό Ο κόσμος του VIDEO



Τον Δεκέμβριο του 1983 κυκλοφορεί από τις Εκδόσεις Λυμπέρη το περιοδικό Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ VIDEO. Το video τότε γνώριζε την πλήρη άνθηση του και το περιοδικό ασχολούταν με θέματα τεχνολογίας, αγοράς video καθώς και όλες τις νέες κυκλοφορίες βιντεοκασετών. Εκδότης ο Αντώνης Λυμπέρης, διεύθυνση έκδοσης η Πέπη Βαϊοπούλου και αρχισυντάκτης ο Άγγελος Μαλικούτης. Ξεκίνησε σε μια εποχή που τα 3 format του homevideo, δηλαδή το VHS το BETA και το VIDEO2000, προσπαθούσαν να επικρατήσουν στην αγορά με την τελική επικράτηση του VHS ως γνωστόν.



Με την πτώση του video στη δεκαετία του '90 πρέπει να ολοκληρώσει και την κυκλοφορία του. Πολύ καλό περιοδικό. Το διάβαζα τότε φανατικά. Προσεγγισμένη έκδοση όπως οι περισσότερες εκδόσεις του Λυμπέρη. Μ' άρεσαν παρά πολύ τα αφιερώματα και τα άρθρα του, και νομίζω ότι ακόμα και σήμερα το εν λόγω έντυπο αν υπήρχε θα στεκόταν πολύ καλά. Δεν έχει ξεπεραστεί. Επόμενο περιοδικό ήταν το Κόσμος του DVD. Τα δύο περιοδικά τα χώριζαν πάνω από 10 χρόνια διαφορά από την στιγμή που έκλεισε το ένα και ξεκίνησε το άλλο. Οπότε δεν το λες ακριβώς αντικατάσταση, αλλά πνευματικό διάδοχο (κατά κάποιο τρόπο, γιατί πρακτικά ήταν μέρα με την νύχτα). Ήταν ένα εξαιρετικό περιοδικό της εποχής τότες που αγαπήθηκε πάρα πολύ από το κοινό του Βντεο.



Θέλω να...

παίξω με τους πεινασμένους ιπποπόταμους.



Να παίξω με τα πιγκουινάκια.



Να παίξω με τα στρατιωτάκια της Solra.



Να παίξω με τα Playmobil.



Να παίξω με τα Matchbox.



Και να παίξω Κάστρα και Πολιορκητές...

μα τόσα πολλά θέλω;

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

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

**Κάντε Donate αν το επιθυμείτε στο
<https://www.paypal.com/paypalme/telonio9>**

