

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΤΟΥ ΜΗΝΑ

AMSTRAD



# INVADERS



**Τ**ο παιχνίδι αυτό είναι μια παραλλαγή του γνωστού σε όλους INVADERS. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να σκοτώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους εισβολείς. Πρέπει όμως να είστε προσεκτικοί, γιατί εκτός από τους όγκιους εισβολείς που κινούνται αργά στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν και άλλοι που κατεβαίνουν αργά-αργά και τότε-πότε πυροβολούν. Και αυτούς μπορείτε να τους πυροβολήσετε και να ανεβάσετε το σκορ σας. Προσέξτε όμως, γιατί υπάρχουν και βόμβες που δεν αναζητούνται και ο μόνος τρόπος να γλιτώσετε είναι να απομακρυνθείτε από το σημείο που πέφτουν. Τα πλήκτρα χειρισμού είναι CTRL = αριστερά - COPY = δεξιά και BAR = fire.

Επίσης, στην αρχή του παιχνιδιού υπάρχει μια ευχάριστη μουσική υπόκρουση.

ΦΡΑΝΤΖΕΣΚΟΣ ΣΤΕΛΙΟΣ  
Ν. ΣΥΜΡΝΗ ΑΘΗΝΑ, τηλ. 8336502

```
1 REM *** STELIOS FRANTZESKOS ***
2 REM *** INVADERS @ 1986 ***
10 ENV 1,5,3,1,15,-1,5
20 ENV 2,3,5,15,14,-1,10
30 ENV 3,15,1,2,15,-1,2
40 ENV 4,15,1,1,15,-1,1
50 ENT 1,80,10,1
60 ENT 2,80,10,1,40,-10,2
70 ENT 3,50,1,1,25,-1,2,12,1,4,6,-1,8
80 ENT 4,5,1,6,5,-1,6
90 ENT 5,5,-1,3,5,1,3
100 BORDER 0
110 INK 0,0
120 PAPER 0 :CLS
130 H$=""
140 GOSUB 1260
150 GOSUB 1150
```

# AMSTRAD

```

160 MODE 1:R=15:SC=0:1=5:R=RDND*16+1:Q=3:R=INT (RDND*16)+1
170 W=0.9
180 Q=CHR$(206)+CHR$(209)
190 Z=CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(206)+CHR$(207)+CHR$(128)+CHR$(128)
200 A=CHR$(128)+CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(128)+CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(128)+CHR
$(200)+CHR$(201)+CHR$(128)+CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(
128)+CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(128)+CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(128)
210 B=CHR$(128)+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR$(128)+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR$(128)+CHR
$(202)+CHR$(203)+CHR$(128)+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR$(
128)+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR$(128)+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR$(128)
220 D=CHR$(128)+CHR$(204)+CHR$(205)+CHR$(128)+CHR$(204)+CHR$(205)+CHR$(128)
230 DIR=1:Y=1
240 TAR=1
250 HIT=0

260 LOCATE 25,1:PEN 2:PRINT "HIGH SCORE:";HS
270 LOCATE Y,2:PEN 3:PRINT A$
280 SOUND 4,30,15,0,3,4,2
290 FOR A=1 TO 130:NEXT
300 LOCATE Y,2:PEN 3:PRINT B$
310 IF INKEY(23)=128 AND X>2 THEN X=X-2
320 IF INKEY(9)=0 AND X<34 THEN X=X+2
330 LOCATE X,24:PRINT Z$
340 IF INKEY(47)=0 THEN SOUND 129,0:GOSUB 470:LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT "SCORE:";SC
350 Y=Y+DIR
360 IF Y=1 OR Y=20 THEN DIR=-DIR
370 LOCATE X,1:PRINT " "
380 L=L+1:A=RND*4-RND*4
390 IF L=21 THEN L=5

400 IF M>30 THEN M=12
410 IF M<1 THEN M=12
420 LOCATE M,1:PEN 1:PRINT D$
430 LOCATE H,Q:PRINT " "
440 Q=Q+3:LOCATE H,Q:PEN 3:PRINT Q$:IF Q=21 THEN Q=3:LOCATE H,21:PRINT " "
450 IF RND<34)+3:IF H1=X+3 OR H1=X+2 OR H1=X+1 THEN
GOTO 1080
460 IF RND>W THEN IF LEFT$(D$,2)=(CHR$(128)+CHR$(204)) OR RIGHT$(D$,2)=(CHR$(205)
)+CHR$(128)) THEN SOUND 129,0:SOUND 1,30,50,10,1,1:
GOSUB 820

460 GOTO 270
470 SOUND 1,12,60,0,1,1
480 IF TEST(X*16+31,(25-1)*16+4)=1 THEN PLOT X*16+33,(25-1)*16+4,3: GOSUB 580
490 IF TEST(X*16+31,368)=3 THEN HIT=1:TAR=TAR+1
500 PLOT X*16+31,368,1
510 DRAW R 0,-336,2
520 FOR A=1 TO 10:NEXT A
530 DRAW R 0,336,0
540 IF HIT=1 THEN MID$(A$,X+2-Y,3)=" " :MID$(B$,X+2-Y,3)=" " :SC=SC+10:LOCATE
X+1,2:PRINT CHR$(210)+CHR$(210)+CHR$(210):SOUND 3,0,
60,0,1,2,6:LOCATE X+1,2:PRINT " "
550 HIT=0

```

# AMSTRAD

```

560 IF tar=7 THEN 640
570 RETURN
580 IF g=1 THEN IF h=x+1 OR h=x+2 THEN RETURN
590 DRAWR 0,-(25-1)*14-8,2
600 FOR a=1 TO 10:NEXT
610 DRAWR 0,(25-1)*14-8,0
620 MID$(d$,x+2-a,3)="":ac=ac+20:LOCATE x+1,1:PRINT CHR$(210)+CHR$(210)+CHR$(
210):SOUND 2,0,50,5,1,2,16:LOCATE x+1,1:PRINT " "
630 RETURN
640 '
650 INK 1,4+(RND*3)*2
660 INK 2,20
670 INK 3,10+(RND*4)*2
680 FOR #=1 TO 20
690 LOCATE f,7:PEN 2:PRINT CHR$(128)+CHR$(211)+CHR$(212)+CHR$(213)

700 IF f=1 OR f=4 OR f=7 OR f=10 OR f=13 OR f=16 THEN FOR i=6 TO 2 STEP -2:LOCAT
E f,i:PEN 2:PRINT CHR$(200)+CHR$(201):LOCATE f,i:PRI
NT " ":SOUND 1,30,20,0,4,5:NEXT:LOCATE f+1,3:PEN 3:PRINT CHR$(200)+CHR$(201)

710 NEXT
720 FOR f=16 TO 28 STEP 2
730 LOCATE f,7:PEN 2:PRINT CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(211)+CHR
$(212)+CHR$(213)
740 w=w-0.05
750 NEXT
760 LOCATE 30,7:PRINT " "
770 PAPER 0
780 LOCATE h-1,0-1:PRINT " "
790 LOCATE m,1-1:PRINT " "
800 LOCATE 1,3:PRINT " "
810 GOTO 200
820 IF LEFT$(d$,2)<>(CHR$(128)+CHR$(204)) THEN 1010
830 IF RIGHT$(d$,2)<>(CHR$(205)+CHR$(128)) THEN 950
840 PLOT a*16+66,(25-1)*16-1,3
850 DRAWR 0,-(23-1)*16,2
860 FOR a=1 TO 10:NEXT
870 DRAWR 0,(23-1)*16,0
880 IF TEST(m*16+16,24)=3 THEN 1080
890 PLOT a*16+16,(25-1)*16-1,3
900 DRAWR 0,-(23-1)*16,2
910 FOR a=1 TO 10:NEXT
920 DRAWR 0,(23-1)*16,0
930 IF TEST(a*16+66,24)=3 THEN 1080
940 RETURN
950 PLOT a*16+16,(25-1)*16-1,3
960 DRAWR 0,-(24-1)*16,2
970 FOR a=1 TO 50:NEXT
980 DRAWR 0,(24-1)*16,0
990 IF TEST(a*16+16,24)=3 THEN 1080
1000 RETURN
1010 PLOT a*16+66,(25-1)*16-1,3
1020 DRAWR 0,-(24-1)*16,2

```

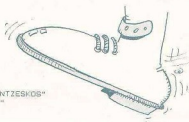


# AMSTRAD

```

1050 FOR a=1 TO 50:NEXT
1040 DRAW 0,(24-1)*16,0
1050 IF TEST((a*16+66,24)=3 THEN 1060
1060 RETURN
1070 RETURN
1080 'sound
1090 LOCATE x+2,24:PRINT CHR$(210)+CHR$(210)+CHR$(210)
1100 SOUND 2,0,180,1,2,3,8
1110 FOR a=1 TO 100:NEXT
1120 LOCATE x+2,24:PRINT " "
1130 IF a>hs THEN hs=ac
1140 CLS
1150 MODE 0
1160 INK 5,15
1170 INK 14,0,6
1180 FOR a=1 TO 13
1190 LOCATE 7,a:PEN A:PRINT "INVADERS"
1200 NEXT
1210 LOCATE 10,18:PRINT "BY"
1220 LOCATE 1,20:PEN 14:PRINT "STELIOS FRANTZESKOS"
1230 PEN 3:LOCATE 5,24:PRINT "PRESS A KEY "
1240 WHILE INKEY#="":GOSUB 1420:WEND

```



```

1250 GOTO 1230
1260 SYMBOL AFTER 199
1270 SYMBOL 200,1,7,31,63,243,243,63,15
1280 SYMBOL 201,128,224,248,252,51,51,248,240
1290 SYMBOL 202,1,7,31,63,204,204,63,15
1300 SYMBOL 203,128,224,248,252,207,207,248,240
1310 SYMBOL 204,134,226,243,187,175,47,3,1
1320 SYMBOL 205,97,71,207,221,243,228,192,128
1330 SYMBOL 206,1,67,71,127,247,227,199,143
1340 SYMBOL 207,128,194,226,245,239,199,227,241
1350 SYMBOL 208,192,34,21,10,7,3,1,1
1360 SYMBOL 209,3,68,168,80,224,192,128,128
1370 SYMBOL 210,145,82,0,3,192,0,74,145
1380 SYMBOL 211,7,31,127,170,170,127,31,7
1390 SYMBOL 212,255,255,255,255,255,255,255,255
1400 SYMBOL 213,192,240,252,170,170,252,240,192
1410 RETURN
1420 ENV 6,15,-1,1
1430 ENT 1,30,10,1
1440 ENV 5,15,-1,10
1450 RESTORE 1510
1460 READ note,dur
1470 IF INKEY#(">") THEN 140
1480 IF note=9999 THEN 1520
1490 SOUND 1,note,dur,15

```

```

1500 GOTO 1460
1510 DATA 478,50,319,50,358,13,379,13,426,13,239,60,319,60,358,13,379,13,426,13,
239,60,319,60,358,15,379,15,358,15,426,70,9999,9999
1520 RETURN

```