

PIXEL 119

ΚΑΤΟ ΔΥΤΑ ΠΑΗΚΤΡΑ

```
340 DATA 95,95,119,95,95,119,95
350 DATA 95,142,119,142,179,119
360 DATA 142,142,106,119,127,-1
370 "
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 380 - 420

Αν δεν έχει ακόμη πατηθεί το SPACE, αρχίζουν να αλλάζουν τα χρώματα της οθόνης.

Ας προσέξουμε ότι το GOTO 420 στη γραμμή 410 είναι βέβαια περιττό, όπως και το δίστο GOTO της γραμμής 420. Στη βάση του Amstrad μπορεί να ακολουθεί μετά το THEN, ο αριθμός εντολής - θα μπορούσε δηλαδή η γραμμή 420 να ήταν 420 IF INKEYS=" " THEN 440 ELSE 410.

```
380 "-----FLASHING TEXT-----
390 DIM col(14):FOR a=0 TO 14:READ
col(a):INK a+1,col(a):NEXT
400 DATA 3,9,11,15,21,24,23,22,19,1
2,10,4,1,7,8
410 FOR a=1 TO 13:FOR a=1 TO 13:INK
a,col((a+e) MOD 13):NEXT:NEXT:GOTO
420
420 IF INKEYS=" " THEN GOTO 440 ELSE
GOTO 410
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 430 - 540

Εδώ σχεδιάζεται το φόντο πάνω στο οποίο θα ελεγχτεί το παιχνίδι. Ένα τρις: όταν έχουμε να σχεδιάσουμε κάτι σαν γραμμή, κόλινα κλπ. προτιμάμε εντολές γραμμικών και ειδικά την DRAW αντί της PRINT μιας και η πρώτη είναι πολύ ταχύτερη.

```
430 "-----SECOND SCREEN-----
440 BORDER 21:INK 0,3:INK 1,0:CLS
450 FOR x=6 TO 25:G=0
"
460 PAPER 6:LOCATE 1,x:PRINT"";G
470 PAPER 6:LOCATE 14,x:PRINT CHR$(
233)
480 NEXT
490 FOR x=6 TO 25:G=0
"
500 PAPER 6:LOCATE 28,x:PRINT"";G
510 PAPER 6:LOCATE 27,x:PRINT CHR$(
233)
520 NEXT
530 x=20:y=24
540 PAPER 4
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 550 - 870

Σ' αυτές τις γραμμές βρίσκεται όλος ο έλεγχος του παιχνιδιού. Δύο μικρές παρατηρήσεις έχουμε εδώ. Πρώτο ότι υπάρχει άλλο ένα GOTO που «δείχνει» την επόμενη γραμμή να είναι βέβαια περιττό - γραμμή 720. Η άλλη παρατήρηση αφορά τον έλεγχο των πηκτρών με την εντολή INKEYS, στη γραμμή 720. Στις γραμμές 730 και 740 γίνεται έλεγχος για «P» ή «a» και για «O» ή «o». Αν η 720 ήταν απλά A\$ = UPPE

INKEYS), όλα θα ήταν απλούστερα και - κυρίως - ταχύτερα, μιας και ο έλεγχος θα γινόταν μόνο για τα κεφαλαία γράμματα. Σημειώστε ακόμη ότι είναι περιττό το GOTO μετά από ένα THEN όπως ξαναείπαμε.

```
550 "-----GAME-----
560 PAPER 6:LOCATE 27,24:PRINT CHR$(
233):PAPER 4
570 j=INT(RND*10)+16
580 k=INT(RND*10)+16
590 SYMBOL 248,5X111100,5X11011011,
5X11011011,5X111100,5X111100,5X1101
1011,5X11011011,5X111100
600 SYMBOL 250,5X11000,5X11111110,5
X11111111,5X11111111,5X11111110,5X100
11111,5X11110
610 LOCATE 1,2:PRINT" SCORE ";s:
LOCATE 28,2:PRINT"LEVEL ";l:LOCATE
1,4:PRINT" LIVES ";lives:LOCATE 28
,4:PRINT"MISSED";d
620 g=INT(RND*10)+16
630 IF g=j AND j=g THEN g=g+1:IF j=
28 THEN g=g-1
640 IF h=j AND j=k THEN k=k+1:IF j=
28 THEN k=k-1
650 IF k=g AND g=k THEN k=k+1:IF g=
28 THEN k=k-1
660 FOR h=4 TO 25
670 a=RND*3
680 LOCATE g,h:PEN 5:PRINT CHR$(248)
):LOCATE g,h-1:PRINT" "
690 LOCATE k,h:PEN 5:PRINT CHR$(248)
):LOCATE k,h-1:PRINT" "
700 LOCATE j,h:PEN 5:PRINT CHR$(230)
):LOCATE j,h-1:PRINT" "SOUND 1,205
,2
710 LOCATE x,y:PRINT CHR$(248)
720 a$=INKEYS:GOTO 730
730 IF a$="" OR a$="P" OR a$="p" TH
EN s=s+1:LOCATE x-1,y:PRINT" "
740 IF a$="" OR a$="O" OR a$="o" TH
EN x=x-1:LOCATE x-1,y:PRINT" "
750 IF a$=27 THEN GOTO 900
760 IF x=14 THEN GOTO 900
770 IF 1>5 AND d=2 THEN GOTO 900
780 IF 1=1 AND d=5 THEN d=0:GOTO 90
0
790 IF 1=3 AND d=3 THEN d=0:GOTO 90
0
800 IF 1=2 AND d=4 THEN d=0:GOTO 90
0
810 IF 1=4 AND d=3 THEN d=0:GOTO 90
0
820 IF y=h AND x=g THEN GOTO 900
830 IF y=h AND x=k THEN SOUND 1,100
,2:s=s-10:IF s=250 THEN GOTO 1300
840 IF y=h AND x=k THEN GOTO 900
```

ΚΑΤΩ ΑΡΤΑ ΠΑΗΚΤΡΑ

```
850 IF y=h+1 AND x<>3 THEN d=d+1
860 PAPER 0:LOCATE 14,25:PAPER 4:PR
INT CHR$(233):PAPER 4:PRINT"
"
870 NEXT
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 880 - 940

Εδώ είναι η υπορουτίνα μείωσης των ζωών. Υπάρχει το κατάλληλο ΜΠΠ για να σας κάνει προσεκτικούς στο μέλλον, όπως και ένα μήνυμα πριν συνειδητείτε το παιχνίδι.

Μία εξήχνη κίνηση είναι η προσθήκη της εντολής CALL &BB18 στη γραμμή 930. Με αυτό το CALL, το πρόγραμμα περνάει να παηθεί οποιοδήποτε πλήκτρο και συνεχίζει.

Τέλος το PAPER 0 της γραμμής 940 είναι περιττό, αφού μετά παύσει στη γραμμή 540 όπου υπάρχει ένα PAPER 4.

```
880 "-----LOOSEN LIVE-----"
890 GOTO 570
900 LOCATE x,y:PRINT CHR$(238):FOR
c=1 TO 1000:NEXT c
910 IF 11=y+1 THEN GOTO 960
920 SOUND 1,190,200:LET 11=y+1-c
LG 0:LOCATE 5,10:PRINT" YOU LOST U
NE OF YOUR 3 LIVES":PRINT:PRINT"
LIVES="11:y:LOCATE 1,2
4:PRINT" (PRESS ANY KEY TO
PLAY)"
930 CALL &BB18:GOTO 440
940 PAPER 0:GOTO 540
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 950 - 1000

GAME OVER! Μία υαία ρουτίνα που σας ενημερώνει ότι δεν σπαθήκατε κανός για το επόμενο επίπεδο! Περιττό ξανά, το PAPER 0 της γραμμής 1000.

```
950 "-----GAME OVER-----"
960 LOCATE x,y:PRINT CHR$(238)
970 LOCATE 15,12:PAPER 1:PRINT"
":LOCATE 15,13:PAPER 1:PEN
0:PRINT" GAME OVER "
980 LOCATE 15,14:PAPER 1:PRINT"
"
990 SOUND 1,170,160:SOUND 1,190,160
:SOUND 1,210,160:CALL &BB18
1000 PAPER 0:GOTO 80
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 1010 - 1280

Η υπορουτίνα των ελληνικών, δεν έχουμε να πούμε τίποτα περισσότερο εδώ, είναι γνωστή ρουτίνα και πολύ συνηθισμένη.

```
1010 "-----GREEK CHARACTERS-----"
-----
```

```
1020 SYMBOL AFTER 96:SYMBOL 97,24,6
0,142,102,126,102,102,0
1030 SYMBOL 98,252,102,102,124,102,
102,252,0
1040 SYMBOL 99,219,219,219,219,126,
24,0
```

```
1050 SYMBOL 100,24,60,102,102,102,1
02,126,0
1060 SYMBOL 101,254,98,104,120,104,
98,254,0
1070 SYMBOL 102,126,219,219,219,126
,24,24,0
```

```
1080 SYMBOL 103,254,&X11100010,&60,&
60,&60,&60,&X11110000,&0
1090 SYMBOL 104,&66,&66,&66,&7E,&66
,&66,&66,&0
1100 SYMBOL 105,&7E,&18,&18,&18,&18
,&18,&7E,&0
```

```
1110 SYMBOL 106,&FE,&82,&80,&38,&0,&
82,&FE,&0
1120 SYMBOL 107,&E6,&66,&6C,&78,&6C
,&66,&E6,&0
1130 SYMBOL 108,&18,&3C,&66,&66,&66
,&66,&66,&0
```

```
1140 SYMBOL 109,&C6,&EE,&FE,&FE,&06
,&C6,&C6,&0
1150 SYMBOL 110,&C6,&E6,&F6,&DE,&CE
,&C6,&C6,&0
1160 SYMBOL 111,&38,&6C,&C6,&C6,&C6
,&6C,&38,&0
```

```
1170 SYMBOL 112,&FE,&C6,&C6,&C6,&C6
,&C6,&C6,&0
1180 SYMBOL 113,&38,&6C,&C6,&C6,&38
,&CC,&76,&0
1190 SYMBOL 114,&FC,&66,&66,&7C,&60
,&60,&F0,&0
1200 SYMBOL 115,&FE,&62,&30,&18,&30
,&62,&FE,&0
1210 SYMBOL 116,&7E,&3A,&18,&18,&18
,&18,&3C,&0
1220 SYMBOL 117,&7C,&C6,&C6,&FE,&C6
,&C6,&7C,&0
1230 SYMBOL 118,&7C,&C6,&C6,&C6,&7C
,&0,&FE,&0
1240 SYMBOL 119,&C6,&C6,&C6,&3D,&FE
,&EE,&C6,&0
1250 SYMBOL 102,&C6,&6C,&38,&38,&6C
,&C6,&C6,&0
1260 SYMBOL 121,&66,&66,&66,&3C,&18
,&18,&3C,&0
```

ΚΑΤΩ ΑΝΤΑ ΠΑΛΚΤΡΑ

```
1270 SYMBOL 122, f, 5C6, 58C, 51B, 532,
566, 5FE, 50
1280 RETURN
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 1290 - 1590

Δύο υπορουτίνες α' αυτό το τμήμα του προγράμματος, μία για τα επόμενα επίπεδα και μία για τη μουσική τους.

Η πρώτη σας προετοιμάζει για το επόμενο επίπεδο με το μηνύμα στην οθόνη και αρχικοποιεί και τις μεταβλητές, όπως θα χρησιμοποιηθούν για το κάθε επίπεδο.

Η δεύτερη - γραμμές 1390 και κάτω - παίζει και την ανάλογη μουσική, σαν ανταμοιβή στις προσπάθειές σας! Ξ' αυτήν ισχύουν οι παρατηρήσεις που είχαμε και στην πρώτη ρουτίνα μουσικής, στην αρχή του προγράμματος.

```
1290 *-----NEXT LEVELS-----
```

```
1300 I=1+1
1310 IF I=3 OR I=6 OR I=9 OR I=12 O
R I=15 OR I=18 OR I=21 OR I=25 OR I
=29 OR I=32 OR I=35 THEN GOTO 1610
1320 PEN 13:PAPER 0:INK 0,0: BORDER
0:INK 1,7:CLS:MODE 1
```

```
1330 PRINT " FORMULA
1 * :PRINT " BY
```

```
REL MARIS ":PRINT MICH
1340 LOCATE 1,6:PRINT"BYXAPHNTHPIA
11
```

```
1350 PRINT:PRINT:PRINT"ΚΑΤΑΦΕΡΕs NA
pEPAsEIs MEsA ApD TA pOllAEMpOdIA
KAI NA pEPAsEIs sTO EpOMENO LE
VEL pAIPONTAs ApD TOI EXUpD 23(!)
DIAMANTIA!":PRINT:PRINT:PRINT
" LEVEL "11
```

```
1360 LOCATE 1,24:PRINT" PR
ESS <SPACE> TO PLAY
1370 s=0:d=0
1380 LOCATE 1,20:PRINT" USE JOYSTIC
K! OR (O-P) KEYS!"
1390 FOR I=1 TO 3
1400 *-----MUSIC 2-----
```

```
1410 IF INKEYs=" " THEN GOTO 1590
1420 RESTORE 1550
1430 IF INKEYs=" " THEN GOTO 1590
1440 READ n0
1450 IF INKEYs=" " THEN GOTO 1590
1460 WHILE n0<)-1
1470 IF INKEYs=" " THEN GOTO 1590
1480 SOUND 1,n0,35
```

```
1490 IF INKEYs=" " THEN GOTO 1590
1500 READ n0
1510 WEND
1520 NEXT
1530 IF INKEYs=" " THEN GOTO 1590
1540 SOUND 1,142,100
1550 DATA 95,95,142,127,119,106
1560 DATA 95,95,119,95,95,119,95
1570 DATA 95,142,119,142,179,119
1580 DATA 142,142,106,119,127,-1
1590 GOTO 440
```

ΓΡΑΜΜΕΣ 1600 - 1660

Αυτή η υπορουτίνα υπάρχει για να μη μείνει κανείς παραπονεμένος! Είναι η ρουτίνα που σας δίνει μια ζυή extra, αν βέβαια είστε αρκετά καλοί gamers! Περιμένει κι εδώ ένα πλκτρά - γραμμή 1620 - και... το παιχνίδι συνεχίζεται.

Μια μικρή ανακορολοήση τάρω.

Βλέποντας το πρόγραμμα συνολικά, προσέχουμε ότι δεν υπάρχει κάποιο λάθος, πέρα από κάποιες περιττές εντολές που δεν αποτελούν λάθος όμως, αλλά δεν υπάρχει και κάποια ιδιαίτερη ρουτίνα ή κάποια ιδιαίτερη τεχνική, που θα μπορούσαμε να συζητήσουμε αναλυτικότερα, εκτός του CALL \$BB18 που είναι σε όλους γνωστό - νομίζουμε. Πρόκειται δηλαδή για ένα απλό παιχνίδι, που επάχεται αρκετά, βελτιώσης, τουλάχιστον στα γραφικά και το σενάριο.

Στα συν του προγράμματος είναι και τα αρκετά και σωστά REMS, που βοηθούν πολύ στην... «αποκρυπτογράφηση» του.

Είναι αλήθεια πως δεν μας εντυπωσίασε, αλλά δεν είναι και κακό - γι αυτό βρίσκεται εδώ, εζάλλου.

```
1600 *-----BONUS LIFE-----
```

```
1610 CLS:INK 0,13:PRINT "
LEVEL":1:LOCATE 14,10:PRINT "B
ONUS LIFE!":1:PRINT:11v=11v+1:PRINT"
LIVES":11v
1620 CALL $BB18:GOTO 1320
```

```
1640 * Printed by GIANT Softwar
e --
1650 *-- (C) 1987
1660 *-----
```

Αρκετά σας κουράσαμε, όμως. Το 1988 σας θέλουμε ξεκούραστους και ανονεμένους για καλύτερα προγράμματα!

Καλή χρονιά σε όλους τους αναγνώστες και... φιλε Μιχάλη πέρα από τα γραφικά μας, υπάρχει κάποιο δωράκι για σένα!