

CPC MEDIA #2

Περιοδικο αποκλειστικά για AMSTRAD CPC

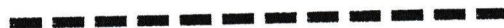
Τεύχος #2

Φεβρουάριος 1996



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Γραμμα απο τη συνταξη
Ειδησεις-σχολια
Βολτα στα computer shops
Νεες κυκλοφοριες
Στο παζαρι του software
Θεμα:Αν ο Amstrad...
Προγραμματα-utilities
Special review:DISCOLOGY
Στα εγκατα του Amstrad
Test περιφερειακου:Light pen
Θεμα:Software και ταινιες
Τι σας προσφερουμε
Περιφερειακα-επεμβασεις
Αφιερωμα:Η ιστορια των υπολογιστων '80-'85
Στηλη επικοινωνιας



CPC Media Τεύχος #2 Φεβρουάριος 1996 Τιμη περιοδικου 1000δρχ.

Επιμελεια περιοδικου:

Π.Αγραφιωτης (DSM) και Γ.Παπουλακης (InD)

Το περιοδικο συνοδευεται απο δισκετα 3" ή 5 1/4"

Διευθυνση συνταξης:

CPC MEDIA,Περδικα 108,Κατω Τουμπα,TK54453,Θεσ/νικη.

Το CPC Media εκδιδεται απο την Dieselsoft σε PC 486/66 με το Word V.6

If you want to contact with CPC Media then write to the following address:

CPC MEDIA,Perdika 108,Kato Toumba,Zip 54453,Thessaloniki,GREECE.

This magazine is published by Dieselsoft using Word V.6 on a PC 486/66.

II ΣΙΝΑΘΑΔΛΑ
 I ΣΙΝΑΛΟΥΑ II
 ΟΙ ΟΥΝΑΙΝΑΙΣ

Καλη αυταμαση...

[illegible][illegible]

ԵՄ ԼՈՐԾՈՒՄԻ ԼԻԿԼՈԳՐԱՐՈՅԹ ԼԻՍՏ ԼՈՔԻՍԻՄԻ ԻՐՈՐԾՆԻԿԼՈԳՐԱՐՈՅԹ ՏՕՒՔ
 ՔԱՆԻ ՏՆՈՐՈ ՄԻ ԼԻԿՈԳՐԱՄԻԼԻՆ ՅՈՒ ՔԱՅԻՆ ԼԻԿՈԴԻԿԵ ԻՏՈՒՆԻ ՅԹՈՒ
 ՅՈ ՅԻՆԾԳ ՄԹ ՈՐԵ ՄՈՒՄՈՒՔ ՕՔԻՆՃՈ ՕՒ ՏՄԻԼՈԼԹԻԿԵՄԻՆՈ ՏՄՈԳՆԼԼԹԻՄԵ
 ԼՄՈՒՄԻ ՔՈՒ ՔՈՒՆԾՄՈԾԵ ՅԼՈՅՆՅԵԼԻԹՈԾԵ ՄՈՒՄՈ ԼԻՍ ԽԾՅԵ ՔՈՒ ՄԳ ՕՒՄ
 ՏՈՒՆԻ ՅԹՈՒ ՅՈՒ ԻՅՈՒ ՔԱՅԻՐԻԳ ՔՈՒ ՔԱՅԻՆԳԻԹՄԻԾԵՄԻՆՈ ՄԼ ՅԻՄՈՐՈՄԹՈՒՄ
 ՄՈ ՔԱՆԻ ՕՔԻՄՈԻԾԼԻԿԹՈՒՄ ԾԾԵՄՈՐԻ ՆԼԻՄԾԵՄԵ ԼՄՈ ՔՈՒ ՅԻՄՈՐՈՄԻՆԻ
 ՄԼ ՄԻ ԽԾՄՈՒՆ ՄՈՒ ՔԱՆԻ ՕՒՄՎ.ԼՄՈՒՄԻՆՅ ՕՒ ՄԼ ՔՈՒ ՈՔԻՐՈԻԾԵ
 ՈՒ ԼՄՈԼԹՆԻԳ ԼԻՍ ԼՄՈԹԻԾԼ ՄԼ ԼՄՈԾՈՒՄԻ ՄԼՄՈ ՏՈՒՆԻ ՕԼՅԻՈԼԼԻԾԵ
 ՕՒ ՅԼՄԹՄԾԵ ԼՅԳ ՏՆՈՐՈ ՄԻՄՈՒԾԵ ՕՒ ՅՈՒ ԼՄՅՃՈ ՅՈ ՕԾԵԼՄՈՒՔ ՆԿՈՒ
 ՔԱՆԻ ՕՒՄ ՏՈՒՆԻ ՕՒ ՄՈ ՏՄԻՈ ՏՄՈ ԻՈԼՈՒ ՔՈՒ ՅԻՄՈՒՄՄՈՒՐԻԳ ՄԹ
 ՈՔԻՄՈ ՈՒ ԼՄՈԳԼՈ ՔՈՒ ԼՅՄԼՈՒ

[illegible]

Αγαπητοί μας αναγνώστες,

ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΑ

Επειτα απο μεγάλο χρονικο διαστημα,εχετε στα χερια σας το δευτερο τευχος του CPC Media.Σε αυτους του 5 μηνες της απουσιας μας συνεβησαν πολλα και τρομερα.Πρωτα απο ολα,καταφεραμε με πολυ κοπο και προσπαθεια να καψουμε τρεις Amstrad!!! Παντως οι κατοχοι τους δε το εβαλαν κατω,αλλα απεκτησαν καινουριους και θα βαλουν τα δυνατα τους να τους καψουν και αυτους!

Επισης εγινε και αλλη μια συναντηση στην Αθηνα αλλα με λιγοτερα ατομα (δεν ηταν προκαθορισμενη) και περιμενουμε να κυκλοφορησει το Christmas demo 3.Εντωμεταξυ η CHAOS εκανε προταση στον DSM να γινει μελος της,ο οποιος αρνηθηκε για λογους τους οποιους μπορειτε να διαβασετε στο M.Demo που προκειται να κυκλοφορησει ο ιδιος. Εκτος ομως απο αυτο υπαρχουν φημες οτι η Γαλλικη ομαδα Power System ισως γινει παρακλαδι της CHAOS.Αρχηγος της Power System ειναι ο Epsilon για τον οποιο δε γνωριζουμε πολλα.Η Power System θεωρειται αξιολογη ομαδα,οχι ομως και η ιδια η CHAOS ειδικα τωρα που ο CATLOC εχει φυγει.Αυτος με την σειρα του εκανε ομαδα (Virtual Progress) με τον REX και τον KOD ο οποιος ειναι στην Πατρα.

Ας αφησουμε τις ομαδες και να ασχοληθουμε λιγο με μια παραξενη αλλα και αισιοδοξη ειδηση.Ο SOTSOFT και ο JFMC υποστηριζουν οτι ηρθαν σε επαφη με εναν δημοσιογραφο της Ελευθεροτυπιας ο οποιος θα κανει ενα αφιερωμα σε εμας τους οπαδους του Amstrad.Αν και εμεις δεν τους πιστευουμε,ελπιζουμε να βγει κατι απο ολη αυτη την υποθεση.

Οσον αφορα το club μας καταφεραμε και με μια απλη αγγελια σε εφημεριδα να βρουμε καινουρια μελη.Παρολο το γεγονος οτι ειναι ολοι απλοι gamers,ερχοντας σε επαφη με το club τους δινονται αφορμες και η καταλληλη υποστηριξη για να ασχοληθουν λιγο πιο σοβαρα με τον Amstrad τους.

Κλεινουμε αναφεροντας οτι η τιμη που βαλαμε στο περιοδικο ειναι αναγκαια λογο της δισκετας που σας προσφερουμε,των φωτοτυπιων και των περιεχομενων της δισκετας.Μη τα θελετε και ολα τζαμπα!

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ COMPUTER SHOPS

Ετοιμασθειτε να σας φυγουν τα κλαπेटα!!!Στο προηγουμενο τευχος ειχαμε κανει μια αναφορα για το Κεντρο Υπολογιστων και τις εκπληκτικες τιμες που πουλαει το πειρατικο software.Αυτο δε θα το πιστεψετε.Ειχε παει

Ενας cpc user να πάρει μια database από εκεί. Αυτοί, κατάλαβαν ότι πολύ χοντρά αφού για μια database των 10kb τον χρεώσαν 7000δρχ!!! Κατάλαβα γιατί καταστήμα ήλεγαν και όχι μόνο στον Amstrad αλλά και για κονσόλς και για άλλους υπολογιστές. Βέβαια δεν είναι μόνο αυτοί, αλλά και κάποια άλλα καταστήματα όπως η New Logic για την οποία σας ζητάμε συγνώμη που στο προηγούμενο τεύχος είπαμε καλώς για αυτή γιατί είναι εντάως λανθασμένα. Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος user είχε την ατυχία να του χαλάσει ο ήλιαντας του drive και του χρεώσαν 20000δρχ για να τον αλλάξουν! Ενα άλλο περιστατικό που αφορά το ίδιο κατάστημα: ένας άλλος ανποψιαστος user πήγε με σκοπό να του επισκευάσουν το drive απ' το οποίο είχε χάσει το φωτόκτυπα που ήθελε τις στροφές της διακτάς. Όταν αυτός πήρε τηλέφωνο για να μάθει αν θα βάλει την βλάβη του είπε πως ηθελεί καινούριο drive το οποίο θα κοστίζει 20000δρχ. Όταν αυτός αρνήθηκε να πληρώσει, του ζητήσαν 5000δρχ για να φτιάξουν το παλίο. Δηλαδή γιατί δεν το είχαν αυτο την πρώτη φορά που πάτησε το ποδι του στο μαλαζί; Είδατε πως σκεφτείται ένας κερδοσκοπός;

NEEZ KYKΛOΦOPIEZ

Ναί!!! Είναι γεγονός!!! Κυκλοφορούν το SEX #2 απ' τον REX και τον KOD. Προκειται για το καλύτερο Ελληνικό περιοδικό σε διακτά για τον Amstrad που βγήκε ποτέ. Πληροφορικά σας λέμε πως δεν είναι το μοναδικό περιοδικό σε διακτά αλλά υπάρχουν και το Focus και το Excess τα οποία όσο τα είδατε εσείς τόσο τα είδαμε και υπαρχούν. Δηλαδή προκειται να κυκλοφορήσουν αλλά δεν ξέρουμε ποτέ. Ο λόγος είναι ότι το Focus ανήκε στην CHAOS και ήταν περιοδικό του Βαλάντη. Φευγαλόντας από την ομάδα, μια και ήτανε μοναδικός δηλαδή του περιοδικού αυτού, πήρε τα δικαιώματα και δεν ξέρουμε αν, ποτέ και ποια ομάδα θα το κυκλοφορήσει. Πάντως να μην κυκλοφορήσει ποτέ γιατί και το Excess είναι ιδέα του Βαλάντη. Είναι δεν υπαρχεί λόγος να κυκλοφορήσουν και τα δύο περιοδικά.

Όσον αφορά το SEX προκειται για ένα περιοδικό που αναφέρεται γενικά στη σκηνή του Amstrad και στις ομάδες που την απαρτίζουν. Στις σελίδες του θα βρείτε αναφορές σε αυτές τις ομάδες, στα demos που κυκλοφορήσαν προσφάτα, εκτίμησες, άρθρα σχετικά με την CHAOS, την Ελληνική σκηνή, συνεντεύξεις, ειδήσεις, κ.α. Τέλος υπαρχουν πολλές εικόνες απ' τον REX.

Εκτός από το Sex #2, ο REX σε συνεργασία με τον FG (μέλος της CHAOS), κυκλοφορήσαν το painting fantasy, το οποίο είναι Demo με καταπληκτικά γραφικά, ωραία εφέ και αρκετά καλή μουσική αν και αρκετά μουσικά κομμάτια είναι γραμμένα προχώρα.

Software Reviews

MIAMI GOBRA GT

Ενα κλασσικο ραήλυ που δεν διαφέρει από τα συνηθισμενα.Τα γραφικα του ειναι αρκετα καλα οχι ομως και ο ηχος.Υπαρχουν μονο ηχητικα εφφε.Χρωματα ωραια και ανετος χειρισμος.Τα sprites ειναι πολυ καλα σχεδιασμενα και το animation ιδιαιτερα ομαλο.Οδηγειστε μια κοκκινη κουρσα μεσα από πολληα σταδια με ομορφα τοπια,αποφυγετε αμαξια και τερματιστε.Ενα παραξενο χαρακτηριστικο ειναι οτι το αυτοκινητο δεν βγαινει απο το δρομο.

ANIMATION.8 ΓΡΑΦΙΚΑ.9 ΜΟΥΣΙΚΗ.0 ΗΧΗΤΙΚΑ.3 GAMEPLAY.9 ΓΕΝΙΚΑ.7

ROBOTCOP

Ειστε ενας μικρος Seymour με ενα πολυ μακρυ χειρι.Σκοπος ειναι να καταστρεψετε τους αντιπαλους (που ποικιλουν από ματακια μεχρι δεινοσαυρακια και βαλλε...).Για να το κανετε αυτο,τους πιανετε και τους πετατε στο τοιχο.Το παιχνιδι ειναι εθιστικο με μετρια γραφικα και ηχητικα εφφε.Μουσικη υπαρχει μονο στην αρχικη οθονη και ο χειρισμος ειναι καλος.Μειονεκτημα ειναι οι λιγες ζωες που σας δινονται (3).

ANIMATION.6 ΓΡΑΦΙΚΑ.7 ΜΟΥΣΙΚΗ.6 ΗΧΗΤΙΚΑ.6 GAMEPLAY.8 ΓΕΝΙΚΑ.7

XYPHOES FANTASY

Ειστε ενας νεαρος που θεητε να βοηθησετε ενα γερακο που καποτε ηταν μαγος να εκδικηθει το διαβολικο Kan.Για να το καταφερετε αυτο θεητε 4 κρανια και 7 κομματια χρυσου.Η διαδρομη ως τον Kan διαρκει μια ημερα και θα συναντησετε του κοσμου τα παραξενα (ιπταμενες σουπιες,γιγαντιες μελισσες,ματια,...) διαβολικα δημιουργηματα του Kan.Ο χειρισμος ειναι λιγο δυσκολος και ο νεαρος περπαταει σαν τον Popeye!Το παιχνιδι σε καποια μερη αντιγραφει αλλα παιχνιδια οπως το Shadow of the Beast,Barbarian,κ.α.

ANIMATION.8 ΓΡΑΦΙΚΑ.10 ΜΟΥΣΙΚΗ.10 ΗΧΗΤΙΚΑ.8 GAMEPLAY.7 ΓΕΝΙΚΑ.8

Software Reviews

THE TINY SKWEES

Ενα παιχνίδι που ακονίζει το μανόλικο να είναι να βάλετε καθε τετακί στην τρύπα με το ίδιο χρώμα. Μπορεί να ακουγεται αηό σαν ιδέα ομωζ είναι ενα εξυμνο παιχνίδι. Πάτε τα skwees με ενα τεταγωακι και τα κατεβυετε οτις τρύπες τουζ αηά ατα οταταε οταν βρουν εηνο-διο(τοιοζ, φυτό, κη) θα γινotan ακομα καυτερο αν υπηρξε ηουοικη κατα τη διαρκεια του παιχνιδιου. Τα οταδια είναι αθφова και εχετε ηovo τρειζ ζωζ οτη διαζον οαζ. Αρκετα χαριτωμενο παιχνίδι αηά nou βαρετο χα- pnc οτην εηηειψη ηου.

ANIMATION. 7 ΓΡΑΦΙΚΑ. 6 ΜΟΥΣΙΚΗ. 5 ΗΧΗΤΙΚΑ. 2 GAMEPLAY. 8 ΤΕΝΙΚΑ. 6

PREHISTORIK II : THE RETURN TO HUNGERLAND

Ενα ηρωτομνο παιχνίδι nou θα οαζ αρεοει ηπαγματοικαίote εναζ ηποι-οτοπικοζ με ενα ποηάο για οηό και χτυπατε γιγαντιεζ αρα- xβεζ, χελώεζ, κη. Πθατε εηαω τουζ, ηπατε οε οηηιεζ. Ze Amstrad Plus υπαρχουη παρاناω αηό 50 χρωματα ουγχοπωζ, ηουοικη DMA οηωζ ηηζ Amigas, κ.α. Ο χεριοιομοζ είναι αρκετα ευκοηόζ αηά γινεται αργόζ οταν ηαζυονται ποηά sprites. Εχετε ηεπτε ζωζ και η καθεμια αηό ατεζ εχει ηια οπιομενη εεργεια. Επυνωοιακη είναι η κινον οτο background.

ANIMATION. 10 ΓΡΑΦΙΚΑ. 10 ΜΟΥΣΙΚΗ. 9 ΗΧΗΤΙΚΑ. 9 GAMEPLAY. 10 ΤΕΝΙΚΑ. 9

BUILDERTLAND

Μια ηρωτομνη ιδεαίεχετε οτα χερια οαζ την καθοδύηηον ενοζ ηικρου βιαοτικου και αρποεκτου παιδιου nou οτο όρδομ ουνανται τpu- ηεζ, χαοματα, φώτιεζ, γκρεμιομενεζ γεφυρεζ, κ.α. ζκονοζ είναι να βάητε οτη διαόρση του παιδιου ο' τι βρικοετε nou το βονθαει να ουεχιοει ηηποοτα. Βαζετε ανηφοριεζ, βραχουζ, βοηβουεζ, κη για να καεετε την πορεία ηιο οηαηη. Μουοικη ζεν υπαρχει και τα ηχητικα εφε ζεν αζίζουη- τινota. Ο χεριοιομοζ ζεν είναι nou αετοζ οηωζ διαθετει ηρωτομ- ηια. Μοιαζει ηιyo οαν τα lemmings.

ANIMATION. 5 ΓΡΑΦΙΚΑ. 6 ΜΟΥΣΙΚΗ. 3 ΗΧΗΤΙΚΑ. 2 GAMEPLAY. 8 ΤΕΝΙΚΑ. 6

ΘΕΜΑ:ΑΝ Ο AMSTRAD...

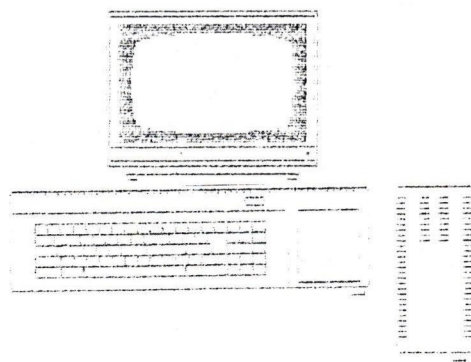
Καθισσαμε και αναλογιστηκαμε πως θα ηταν σημερα τα πραματα αν στο παρελθον ειχαν διορθωθει ορισμενα λαθη που ειχε κανει η Amstrad στην κατασκευη του CPC .Πολυ νοσταλγικο φαινεται το θεμα, συμφωνουμε,αλλα μπορουμε να χρησιμοποιησουμε λιγο τη φαντασια μας για ενα μηχανημα που προσωπικα αγαπαμε.Γιατι παρολο που το μηχανημα βγηκε το 1985 υπαρχει ακομα βαθια σε ορισμενες καρδιες,εστω και αν αυτες χρησιμοποιουν το ψυχρο PC...

Καιρος ομως να μπουμε στο ψητο.Αν ο Amstrad αντι για το 3" drive ειχε ενα 3.5" σιγουρα τα πραματα θα ηταν διαφορετικα.Ο καθενας μας θα ειχε αποκτησει μια μεγαλη συλλογη και ο Amstrad θα κρατουσε πολυ περισσοτερο αφου δε θα υπηρχε η ελλειψη της δισκετας των 3" .Από την αλλη,οι δισκετες 3.5" ειναι πολυ πιο φθηνες απο τις αντιστοιχες των 3" και πολυ μεγαλυτερης χωριτηκοτητας.Μπορουμε να πουμε ομως πως το προβλημα του drive αντιμετωπιστηκε με τα drive των 5 1/4 που χρησιμοποιουν σχεδον ολοι όσοι ασχολουνται σοβαρα με τον Amstrad 6128.

Αν ο Amstrad στο mode 0 χρησιμοποιουσε 27 χρωματα και ειχε αναλυση 256*200,στο mode 1 ειχε 16 χρωματα και στο mode 2 ειχε 8 απο παλεττα 4096 χρωματων τοτε σιγουρα τα παιχνιδια του θα ηταν πολυ καλυτερα στα γραφικα και συγκρισιμα με τα παιχνιδια της Amiga.

Αν ο Amstrad ειχε ειδικο τσιπακι για sampling που να λειτουργουσε και με τροπο interrupt τοτε ο ηχος του θα ηταν πολυ ανωτερος.Το προβλημα λυθηκε με το εκπληκτικο προγραμμα Digitrakker αλλα δυστυχως ο ηχος δεν ειναι interrupt.Παντως επαναλαμβανουμε πως το προγραμμα ειναι εκπληκτικο με τρια καναλια sampling ταυτοχρονα.

Αν ο Amstrad ειχε απο την αρχη ενα club υποστηριξης οπως το δικο μας...



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ-UTILITIES

Σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσουμε δύο αρκετά χον-
 ριστές routines σε basic για τα προγράμματα σας. Η πρώτη
 routine μπορεί να αντιγράψει ένα τμήμα της οθόνης σε ένα
 άλλο τμήμα της σε οποιοδήποτε mode. Αφού τελειώσετε την
 επεξεργασία και το τρέξετε θα σας ζητηθούν 6 τιμές

X1 η συντεταγμένη του άξονα των X όπου αρχίζει το παρά-
 γραφο που θα αντιγραφεί
 X2 η συντεταγμένη του άξονα των X όπου τελειώνει το παρά-
 γραφο που θα αντιγραφεί
 Y1 η συντεταγμένη του άξονα των Y όπου αρχίζει το παρά-
 γραφο που θα αντιγραφεί
 Y2 η συντεταγμένη του άξονα των Y όπου τελειώνει το παρά-
 γραφο που θα αντιγραφεί
 X3, Y3: το σημείο X, Y όπου θα αρχίσει να εμφανίζεται το παρά-
 γραφο που θέλουμε να αντιγραφεί.

```
10 LOCATE 1,1:INPUT X1,X2,Y1,Y2,X3,Y3
```

```
20 XK1=X1:XK3=X3:YK1=Y1:YK3=Y3
```

```
30 A=TEST(XK1,YK1):GRAPHICS PEN A:PLOT XK3,YK3
```

```
40 XK1=XK1+1:XK3=XK3+1
```

```
50 IF XK1>X2 THEN YK1=YK1-1:YK3=YK3-1:XK1=X1:XK3=X3
```

```
60 IF YK1<Y2 THEN END
```

```
70 GOTO 30
```

Προσοχή!!!! Τα δεδομένα θα εισαχθούν με κομμάτια μεταξύ
 τους, π.χ. 1,10,300,1,5,5

Η δεύτερη routine δημιουργεί scroll line αρκετά ομαλή για
 basic. Το scroll text το γράφετε στην γραμμή 20 μέσα στα εισαγω-
 γικά. Σε περίπτωση που το κείμενο σας είναι αρκετά μεγάλο και δε
 φτάνει σε μία γραμμή, μπορείτε να διαβάσετε δεδομένα με βρογχο-
 όπως READ και DATA ή με την εντολή DIM. Βέβαια αυτά αφορούν
 κάποιο που γνωρίζει αρκετά καλά την basic. Αλλάζοντας τις τιμές
 X, Y αλλάζετε τα σημεία που θα τυπωθεί η scroll line.

```
20 A$="CPC MEDIA"
```

```
30 X=1:Y=24:L=40:A=-1:B$=SPACE$(L)
```

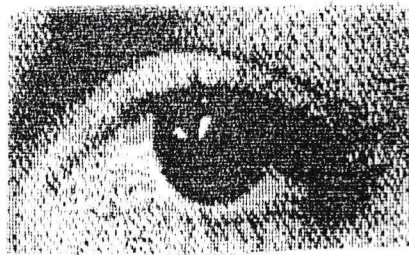
```
40 GOSUB 60
```

```
50 IF INKEY$="" THEN GOTO 40 ELSE END
```

```
60 A=A(A+1) MOD LEN(A$)
```

```
70 BS=BS+MID$(A$,A+1,1):B$=RIGHT$(B$,L)
```

```
80 LOCATE #1,X,Y:PRINT #1,B$:RETURN
```

Review...

DISCOLOGY

Πιστευουμε πως δεν υπαρχει Amstrad user που να μην εχει στη συλλογη του ή εστω που να μην εχει ακουσει αυτο το τοσο δημοφιλες προγραμμα.Ο λογος ειναι οτι το Discology ειναι η κορυφη των αντιγραφικων στον Amstrad προσφεροντας οχι μονο αντιγραφη αλλα και εξερευνηση των sector μιας δισκετας,του directory και γενικα χρησης που βοηθουν τους hackers.

Μολις το προγραμμα φορτωθει,ζηται απο σας να επιλεξετε μεταξυ editor,αντιγραφικου ή exploration δισκετας.Για οσους δε καταλαβαινουν αυτους τους ορους,θα τους εξηγησουμε πιο αναλυτικα.Ολες οι επιλογες γινονται μεσω pull down menus τα οποια δινουν μια επαγγελματικη εμφανιση στο προγραμμα.

Ο editor μας δινει τη δυνατοτητα να δουμε τα περιεχομενα μιας δισκετας ή ενος αρχειου σε hex ή ASCII μορφη.Επειτα εμεις μπορουμε να κανουμε διαφορες αλλαγες και να τις σωσουμε οπως π.χ. να γραψουμε μια λεξη πανω σε μια αλλη που βρισκεται στη δισκετα.Η καινουρια λεξη πρεπει να μην ειναι μεγαλυτερη απο την προηγουμενη γιατι διαφορετικα υπαρχει περιπτωση το προγραμμα να χαλασει και να μην τρεχει.Για να κανουμε edit σε μια δισκετα παμε στο παραθυρο με την ενδειξη modes οπου απο εκει επιλεγουμε drive,tracks,sectors ή τα αρχεια που θα κανουμε edit.Το δευτερο παραθυρο περιεχει τα preferences,δηλαδη αν θα εχουμε ASCII ή hex ταυτοχρονα,μονο ASCII ή μονο hex κτλ.Επισης μπορουμε να καθορισουμε αν η εγγραφη σε δισκετα καθως και η αλλαγη σελιδας θα 'ναι αυτοματη.Ακομα υπαρχει επιλογη αν θα εχουμε στην παρουσιαση μονο text ή και γραφικα συμβολα.

Στο τριτο παραθυρο μπορουμε να διαλεξουμε απεικονιση σε BASIC ή σε Assembly listing ενα κομματι της δισκετας που εχουμε προηγουμενως κανει edit.Μας δινεται και η δυνατοτητα να εκτυπωσουμε αυτο το listing.

Στο επομενο παραθυρο (functions) συναντουμε διαφορες επιλογες οπως αντιγραφη ενος sector σε εναν αλλο ή στη μνημη,αποκοπη ενος κομματιου απο εναν sector κτλ.Μια σημαντικη λειτουργια που μπορουμε να επιλεξουμε ειναι το ψαξιμο μιας λεξης σε ASCII ή hex μορφη μεσα στη δισκετα και επειτα η αντικατασταση της απο μια αλλη.Αυτο το αυτοματο ψαξιμο βοηθαι ιδιαιτερα του hackers που βαριουνται να ψαχνουν ενα-ενα τα tracks.

Στο κατω μερος της οθονης μπορουμε να επιλεξουμε την παρουσιαση του προηγουμενου ή του επομενου track απο αυτο που βρισκομαστε,το διαβαση του track που προηγουμενως επιλεξαμε ή την εγγραφη στη δισκετα των αλλαγων που προηγουμενως καναμε.

Το δευτερο μερος του Discology αφορα τις αντιγραφες.Υπαρχουν δυο αντιγραφικα,ή καλυτερα τρια.Τα δυο αφορουν αντιγραφες δισκετας ή μερικων track αυτης και το τριτο χρησιμευει για αντιγραφη αρχειων.Θα αρχισουμε απο τα

ΣΤΑ ΕΓΚΑΤΑ ΤΟΥ AMSTRAD:Ο Z80

Ο Z80 αποτελείται από την μοναδα ελέγχου,τους καταχωρητες και την αριθμητική και λογική μοναδα.Είναι μικροεπεξεργαστής των 8bits,δηλαδή επεξεργάζεται στοιχεία των 8bits.Μπορεί να έχει απευθείας προσπέλαση σε φυσική μνήμη μέχρι 64K.Η βασική εσωτερική δομή του μικροεπεξεργαστή Z80 της Zilog φαίνεται στο σχήμα.

Η μοναδα ελέγχου εκτελεί τις εντολές του προγράμματος δηλαδή παίρνει την εντολή,την αποκωδικοποιεί και δημιουργεί τα απαραίτητα σήματα χρονισμού και ελέγχου για την εκτέλεση της λειτουργίας της.Περιλαμβάνει:

1. Τον καταχωρητή εντολών (instruction register) των 8bits που χρησιμεύει για την καταχώρηση της εντολής που θα εκτελεστεί.
2. Τον αποκωδικοποιητή εντολών(decoder) που αποκωδικοποιεί τον κώδικα της εντολής που βρίσκεται στον καταχωρητή εντολών και προκύπτει η λειτουργία που θα εκτελεστεί.
3. Τα κυκλώματα χρονισμού και ελέγχου(controller sequencer) που δημιουργούν κατάλληλα σήματα για την εκτέλεση μικρολειτουργιών (μικροεντολών) που έχουν σαν συνέπεια την εκτέλεση της εντολής.
4. Τον ειδικό καταχωρητή διακοπής (I) που χρησιμεύει για την περίπτωση διακοπής(interrupt) προς εξυπηρέτηση περιφερειακών εντολών.
5. Τον ειδικό καταχωρητή ανανέωσης (refresh) των δυναμικών μνημών RAM(R)

Οι εντολές του Z80 έχουν μήκος από 1 έως 4 bytes δηλαδή έχει εντολές μεταβλήτου μήκους.Αυτό γίνεται γιατί με τα 8bits μπορεί να δωθεί ο κώδικας λειτουργίας της εντολής ,αλλά δεν μπορούν να δωθούν οι άλλες πληροφορίες που χρειάζονται όπως,το στοιχείο που θα λάβει μέρος ή τη διεύθυνση της μνήμης,στην οποία υπάρχει αυτό.Το πρώτο byte της εντολής περιέχει τον κώδικα της εντολής και τα άλλα bytes έχουν πληροφορίες για την εκτέλεση της.Το πρώτο byte με τον κώδικα λειτουργίας μεταφέρεται στον καταχωρητή εντολών και τα άλλα bytes της εντολής λαμβάνονται από την μνήμη με διαδοχικές αναφορές και μεταφέρονται σε διαφορετικούς καταχωρητές,αναλόγα με τον κώδικα της εντολής.

Οι καταχωρητές είναι ειδικές ταχύτερες μνήμες όπου αποθηκεύονται πληροφορίες.Βοήθησε στην γρήγορη εκτέλεση των προγραμμάτων γιατί εκτελούν τις λειτουργίες της CPU όταν αυτή είναι απασχολημένη.

ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ dk tronics LIGHT PEN

Αποφασίσαμε να συνεχίσουμε τα τεστ πάνω σε περιφερειακά της ίδιας εταιρίας. Έτσι σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσουμε το Light pen, ένα περιφερειακό που υποτίθεται ότι μπορεί να σας βοηθήσει να σχεδιάσετε εικόνες που μέσω του πληκτρολογίου δύσκολα θα καταφερνάτε.

Μέσα στο πακέτο υπάρχει ένα καλογραμμένο με αναλυτικές οδηγίες manual, το light pen, το interface και η κασετα που περιέχει το πρόγραμμα. Οι κάτοχοι του 6128 θα πρέπει να περάσουν το πρόγραμμα σε δίσκετα διότι το περιφερειακό αρχικά είχε κυκλοφορήσει για 464.

Φορτώνοντας το πρόγραμμα θα παρατηρήσετε ότι οι επιλογές γίνονται με την χρήση του light pen, δηλαδή με ένα αγγίγμα στο κατάλληλο εικονίδιο. Αυτό στην αρχή μας προκάλεσε μια εκπλήξη μα στη συνέχεια απογοητευτήκαμε...

Στα πρώτα εικονίδια γίνονται επιλογές για φορτωμα/σώσιμο εικόνας από κασετα ή δίσκετα. Έπειτα κάνετε ρύθμιση του κέρσορα με τη μυτη του light pen και στη συνέχεια έρχεται η στιγμή για να σχεδιάσετε. Κι εδώ είναι η μεγάλη απογοήτευση. Ο σταυρός τρεμοπαιζει και μαάλιστα τόσο πολύ που με δυσκολία σχεδιάζεις ευθεία γραμμή. Επομένως ή θα πρέπει να χρησιμοποιείτε το spray που είναι καπως καλύτερα τα πράγματα ή να έχετε τρεμερα σταθερο χέρι, πράγμα αδύνατο εκτός κι αν είστε robot!

Υπάρχουν κι άλλα menu όπου γίνονται οι επιλογές για τα χρώματα, τα σχέδια (κυκλούς, ευθείες, τετράγωνα κτλ) για πληκτρολόγηση κειμένου, βαψίμο, μετακίνηση/μεγένθυση παραθύρου, καθαρισμός οθόνης κ.α.

Για τη σχεδίαση μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα του δρομέα σε περίπτωση που θέλετε να διορθώσετε κάποιες ατελείες. Σε γενικές γραμμές και το light pen και το πρόγραμμα που το συνοδεύει στο πακέτο δεν είναι ικανοποιητικά για ένα γραφιστή. Το πρόγραμμα δεν διαθέτει επιλογή mode χρησιμοποιείς μόνο 8 χρώματα και δεν μπορείς να αλλάξεις την παλέτα. Δεν υπάρχει undo(!), δε σώζεις παραθύρα(!) και δεν υπάρχουν άλλες λειτουργίες που να απευθύνονται στις απαιτήσεις ενός φιλοδόξου σχεδιαστή. Με λίγα λόγια, το περιφερειακό αυτό (μαλλον περισσότερο το πρόγραμμα) είναι προπολεμικό και καθολού πρακτικό. Το μόνο καλό χαρακτηριστικό που έχει είναι η επιλογή εικονιδίων με το light pen.

SOFTWARE ΚΑΙ ΤΑΙΝΙΕΣ

Ένας υπολογιστής είναι 100% σίγουρο πως χωρίς software είναι νεκρός. Όσοι δυνατότητες και αν έχει, έτοιμο, θεωρούμε πως το software είναι μια ολότητα για μια συγκεκριμένη και κυρίως το ψυχολογικό software. Ο εγγραφέας ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών σημαίνει πως ένα πρόγραμμα για να πουληθεί δεν χρειάζεται να είναι καλό όσο αφορά τον προγραμματισμό, τα γράφικά, τον ήχο κτλ, αλλά να έχει και την κατάλληλη διαφήμιση καθώς και μια κατάλληλη υποδομή. Ένα είδος υποδομής είναι οι ταίριες.

Το συγκεκριμένο, πολλές φορές θα έχετε δει κάποιο παιχνίδι που να προέρχεται από κάποια ταινία. Όταν μια ταινία έχει σημειώσει επιτυχή επιτυχία, αναλογη θα 'ναι και η επιτυχία του αντίστοιχου παιχνιδιού. Μερικά παραδείγματα είναι το Robocop, Batman the movie, Untouchables, Licence to kill, Platoon, Indiana Jones κτλ.

Τα παιχνίδια γύρω στο 1987 με 1988 κυκλοφόρησαν λίγο μετά την ταινία και σχεδόν όλοι τους ή υποθέσει ήταν βασισμένη σε αυτήν. Έτσι είχαμε παιχνίδια με ωραίο σενάριο και παρόμοιους χαρακτήρες από την ταινία (digitized voices) και sampled ηχούς. Όπως γύρω στο 1990, οι εταιρίες που αναλάμβαναν την μεταφορά μιας ταινίας σε παιχνίδι, αναγκάζονταν να κυκλοφορούν το παιχνίδι σχεδόν ταυτόχρονα με την ταινία. Δείχνοντας σκηές από αυτήν. Μερικά τέτοια παραδείγματα παιχνιδιών είναι το Robocop 2 και το Terminator 2. Είδικα στο δεύτερο, το σενάριο και η παύση δεν προκαλούν και ιδιαίτερο ενδιαφέρον και τα ίδια πράγματα επαναλαμβάνονται.



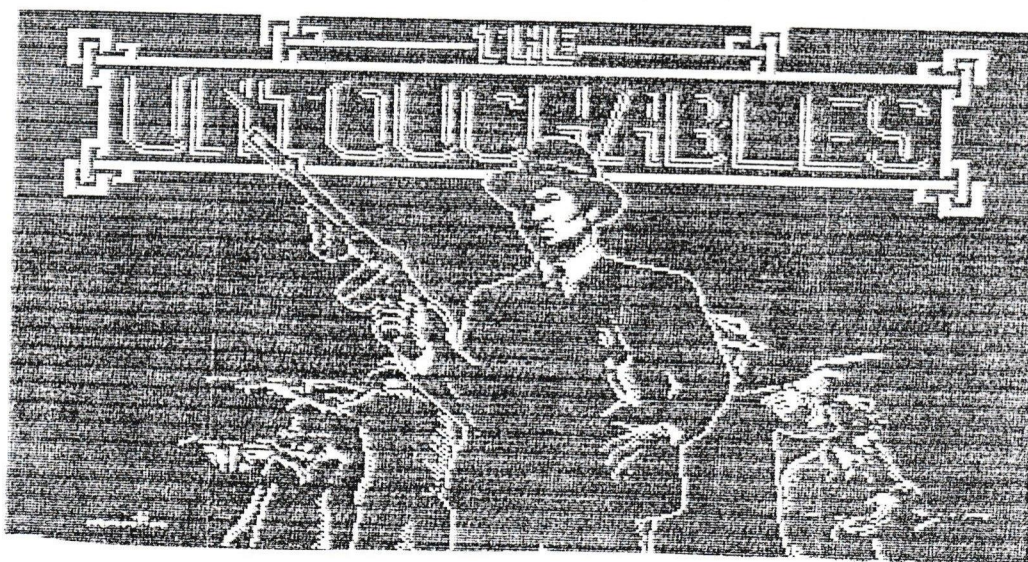
Μια ταινία για να γίνει παιχνίδι χρειάζεται να πάρει την σχετική άδεια η εταιρία software. Τις πιο πολλές μεταφορές τις έχει κάνει η OCEAN, σχεδόν το 90% των ακολούθων και άλλες εταιρίες όπως η Imagine (θυγατρική της OCEAN), η Domark, η Titus, η US GOLD και άλλες.

Η σχέση μεταξύ ποιότητας παιχνιδιού και καταλληλής υποδομής είναι τρομερά μεγάλη. Υπάρχουν περιπτώσεις που το παιχνίδι είναι τελειώς χαλιά κι όμως χαρής στην ταινία, πουλάει. Για παραδειγμα αναφερουμε το Total Recall. Υπάρχουν και οι αντιθετες περιπτώσεις οπως η ταινία να είναι χαλιά και το παιχνίδι αξιολογο, οπως το Ninja turtles, the coin op.

Τωρα τελευταία δε βγαινουν και πολλά παιχνιδιά βασισμενα σε ταινίες, όχι μόνο στον Amstrad, αλλά και γενικά σε άλλους υπολογιστες. Ισως φταιει το οτι δεν υπάρχουν και καλες ταινίες για να κανει καποια εταιρία την μεταφορά. Διοτι αν γίνει η μεταφορά και το παιχνίδι δεν πουλησει, τότε η εταιρία βγαινει και ζημιωμενη. Ο λογος είναι οτι ξεχασαμε να αναφερουμε οτι η αδειά για να γίνει μια ταινία παιχνίδι κοστιζει και μαλιστα ακριβα.

Ελαχιστες είναι οι περιπτώσεις που ένα παιχνίδι έγινε ταινία. Ένα από αυτά τα παιχνιδιά είναι το Super Mario brothers το οποίο σημειωσε τετοια επιτυχία στους κινηματογραφους, που ουτε ο ιδιος ο Mario δεν ξερει την ταινία! Άλλο παιχνίδι που έγινε ταινία είναι το Street Fighter 2 το οποίο προσωπικά το θεωρω με επιεικία παταγωδή βλακεία! Το σενάριο είναι για μωρά, και ο Van Damme (που προσωπικά δεν τον συμπαθω καθολου) γελοιοποιηθηκε από το σενάριο καθώς και το ίδιο το Street Fighter έχασε τη φημη του. Μονο στους Αμερικανους αρεσε η ταινία, πράμα που εξηγείται ευκολά και απλά αν αναλογιστουμε το νοηματικό επιπεδο των ανθρωπων αυτων...

Ελπίζουμε πως μέσα σε αυτο το δισελίδο σας δωσαμε αρκετά στοιχεία για τη σχέση ταινιών και software. Ισως ξανασχοληθουμε με το θέμα αυτο έχοντας σαν θέμα μεταφορά παιχνιδιών από κομικς, κινουμενα σχεδια κτλ.



epc club

KAI ΠΡΟΣΕΧΩΣ: Light pen κατασκευή του Club!

Καλώδια για σύνδεση εκτυπωτή electronics
Καλώδια stereo & scart
Δίσκους 3" ητταχειρίσιμους από 500bp
Επιτοκούς drive 3"
DRIVES 5 1/4 σε χαμηλές τιμές

-HARDWARE-

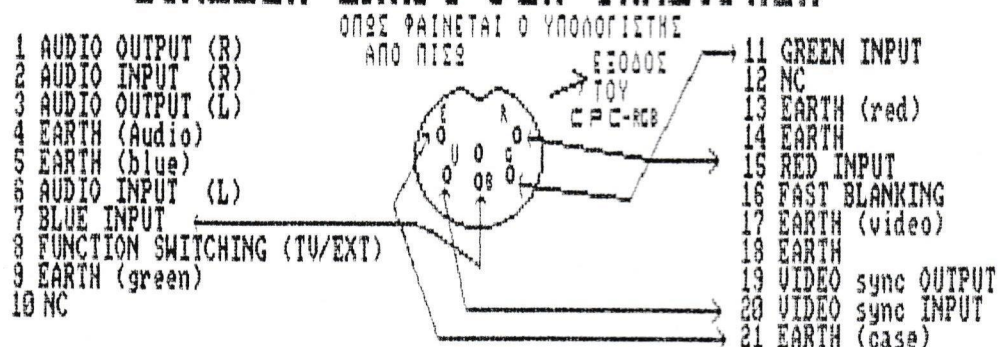
από μια μεγάλη συλλογή software του club

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
DEMOS
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

-SOFTWARE-

CPC Media
Τι σας υποσφραγίζει

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΚΑΡΤ ΓΙΑ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ



Στο τευχος αυτο θα προσπαθησουμε να βοηθησουμε τους κατοχους πρασινων monitor να δουν επιτελους τα ομορφα χρωματα του Amstrad. Φυσικα δεν εννοουμε οτι θα κανουμε το monitor σας εγχρωμο, αλλα την τηλεοραση σας monitor. Αυτο γινεται σε περιπτωση που η τηλεοραση σας διαθετει scart αλλιως υπαρχει και η δυνατοτητα να κανετε την τηλεοραση ασπρομαυρο monitor μεσω του video in.

Ο Amstrad χρησιμοποιει το σημα RGB (red, green, blue) για τη συνδεση με το monitor του. Η τηλεοραση μπορει να δεχθει εκτος από RF και video in, και το RGB μεσω του scart.

Η συνδεση ειναι αρκετα απλη. Θα χρειασσετε ενα βυσμα για scart που μπαινει στην τηλεοραση, εξι καλωδια αρκετα μεγαλα, το βυσμα που θα μπαινει στην εξοδο του Amstrad για το monitor και φυσικα το κολλητηρι σας. Ολα τα υλικα μπορειτε να τα βρειτε σε οποιοδηποτε καταστημα ηλεκτρονικων. Οσον αφορα το βυσμα του scart, να προσεξετε αυτο που θα παρετε να ειναι χωρις καλωδια, σκετο γιατι αλλιως θα αναγκαστειτε να ξεκολλησετε γυρω στα 15 καλωδια! Το βυσμα του scart σε καθε ποδαρακι του γραφει και εναν αριθμο. Στο παραπανω σχημα φαινεται τι αντιπροσωπευει αυτος ο αριθμος.

Εσεις το μονο που εχετε να κανετε ειναι να συνδεσετε τα καλωδια στο scart και στο βυσμα που μπαινει στον Amstrad οπως ακριβως ειναι στο σχεδιο. Δειτε με προσοχη το σχεδιο και για να μην βαλετε λαθος τα καλωδια στο βυσμα της εξοδου του Amstrad προσεξετε να ειναι η εγκοπη προς τα πανω.

Όταν τελειωσετε με τις συνδεσεις, ψαξτε στην τηλεοραση σας πως μπορειτε να δειτε το σημα που ερχεται από scart και οχι από RF. Οι πιο πολλες εχουν επιλογη στο τηλεχειριστηριο. Συνηθως η επιλογη εχει το ονομα video 1-2 ή E1-2. Στην καλυτερη περιπτωση συμβουλευτειτε το manual της τηλεορασης.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ: Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ 1980-85

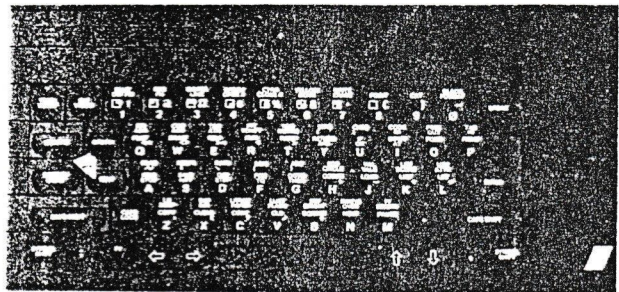
Στο προηγούμενο τεύχος καναμε μια αναδρομή στην ιστορία των υπολογιστών ως το 1980, δηλαδή ως τη δεκαετία που οι υπολογιστές αρχισαν να γίνονται οικιακοί. Φυσικά αν σκεφτείς κάποιος τι πρωτόγονη που ήταν η πληροφορική εκείνα τα χρόνια σφας και θα αναρωτηθεί τι σημερινό χεχούμε να θυμίσουμε από εκείνη τη δεκαετία. Δε θα έπρεπε να ζήχναμε πως όλη η πληροφορική βασίζεται σε εκείνα τα χρόνια, τότε αρχίσε να αναπτύσσεται και τότε δημιουργήθηκαν οι μεγάλοι πατερες των υπολογιστών.

Η ιστορία αρχίζει το 1978, όταν μια εταιρία ενονοματι Sinclair research κυκλοφορεί τον ZX80, έναν υπολογιστή με προμερες δυνατότητες στον hardware τομειά όπως ένα 8kilo byte μνήμη (iii) και ένα kilo byte ROM! Ο ηχος ήταν ανυπαρκτος, τα γραφικά για τους τυφλούς και όμως παρόλα αυτά το μηχάνημα πουήσε χιλιάδες κομμάτια. Αργότερα, το 1979, κυκλοφορεί ο ZX81, ο οποίος είχε παλι ένα kilo byte μνήμη, 16k ROM και ένα απαιοιο πληκτρολόγιο touch. Υπήρχε δυνατότητα επεκτάσεως μνήμης ως τα 16k (για ανάπτυαιο ποσο για εκείνη την εποχή) και ο υπολογιστής διεθετε και μια basic που κουτά, στράβα, μπορούσε να γράψεις ένα πρόγραμμα. Οι πώλησεις έπεσαν αν αυτές του ZX80, πράμα που σημάειε πως αρχίζει μια νέα εποχή για τους οικιακούς υπολογιστές. Έπειτα από τρία χρόνια, το 1982 κυκλοφορεί ο πατερας των υπολογιστών, ο πιο διαχρονικός υπολογιστής όλων των εποχών, ο Spectrum!

Οι δυνατότητες του ήταν δεκαπλάσιες από αυτές του ZX81 και οι πώλησεις του συνεχίστηκαν για πολλά χρόνια από τότε. Πάντως, αξίζει να αναφερουμε πως οι μηχανήματα ήταν γρηγορά αλγανωματα, όπως το απαιοιο πληκτρολόγιο (το οποίο ονομαζοντο συνηθως ως "mouse" του) ή η συνηθισμένη "screen" που ονομαζοντο "display" από κεινα. Οι δυνατότητες του ήταν δεκαπλάσιες από αυτές του ZX81 και οι πώλησεις του συνεχίστηκαν για πολλά χρόνια από τότε.

basic, τα μετρία γραφικά του, κ.α.

ZX SPECTRUM

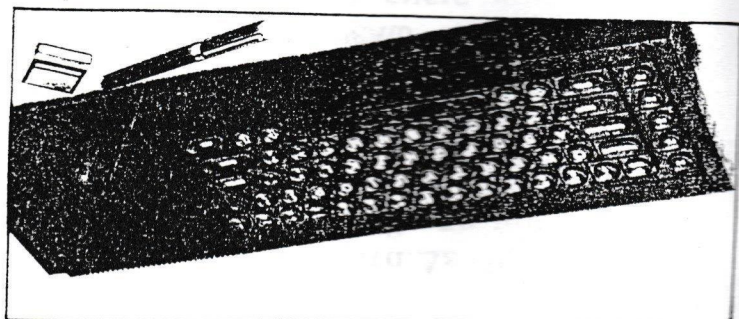
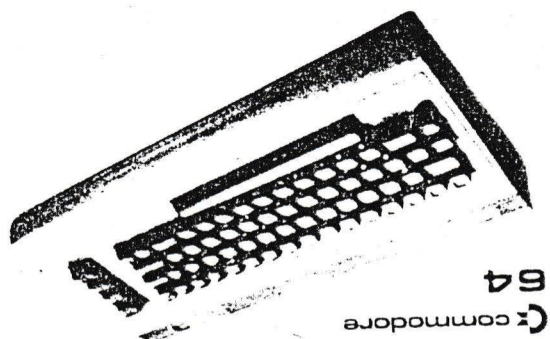


Σε σύγκριση με άλλους υπολογιστές του 1980-83 όπως ORIC1, TI 994A(αυτο το ονομα παντα μου προκαλουσε μια δυσανεσκεια), ο VIC 20(προγονος του COMMODORE 64),οι δυνατοτητες του ηταν ελαχιστες ομως καταφερε και κεντρισε το ενδιαφερον του κοινου και ξεπερασε ολους τους αλλους σε πωλησεις.Τα μοντελα Spectrum μεχρι το 1984 ηταν ο Spectrum 16K,ο Spectrum 48K και ο Spectrum+,που δεν ηταν τιποτα αλλο απο εναν Spectrum 48K σε αλλιωτικο κουτι.

Απο το 1984 αρχισε ο εντονος ανταγωνισμος μεταξυ τριων υπολογιστων οι οποιοι σημαδεψαν την δεκαετια που μας περασε.Προκειται για τον προαναφερθεντα Spectrum και τους δυο καινουριους αντιπαλους,τον Amstrad 464 και τον Commodore 64. Ο Amstrad CPC 464 ειχε στη δεξια πλευρα του ενσωματωμενο κασσετοφωνο,επαγγελματικο πληκτρολογιο ,monitor,εκπληκτικη basic,τρικαναλο ηχο,πολυ καλες γραφικες δυνατοτητες και αλλα εκπληκτικα χαρακτηριστικα τα οποια εφεραν επανασταση στο τοτε κατεστημενο που ειχε δημιουργησει ο Spectrum.Ο Commodore ειχε και αυτος μερικα ξεχωριστα χαρακτηριστικα οπως τον εκπληκτικο ηχο του που ηταν ανωτερος και απο του 464 και απο του Spectrum.Ειχε και αυτος γραφικες δυνατοτητες ομως διεθετε μια πολυ κακη basic η οποια τον αφηνε παντα τριτο στον ανταγωνισμο.

Ως το 1985 ειχαμε την διεκδικηση της πρωτης θεσης απο τον Spectrum+48K και τον Amstrad 464,σταθερα στην τριτη ο Commodore 64 και επετια ακολουθουσαν οι BBC,ATARI 800XL, TI 99-4A, και αλλοι που δεν καταφεραν να μπουν στο προσκηνιο.

Το 1985 ηταν μια καθοριστικη χρονια για την ιστορια των υπολογιστων.Η Sinclair εβγαλε τον Sinclair QL,εναν υπολογιστη με τρομερες επαγγελματικες δυνατοτητες για την εποχη του, ομως λογω της μεγαλης καθυστερησης του και της σχεδον μηδαμινης υποστηριξης απο τα software houses δεν πουλησε ουτε σημειωσε επιτυχια.Ισως να φταιγανε και οι δυνατοτητες του ,που ηταν αρκετα προηγμενες για την τοτε εποχη(μνημη που εφτανε και το 1MB,επεξεργαστη 68000 κτλ).Επισης τα ηλεκτροκινητα αμαξκια C5 της Sinclair δε πουλησαν καθολου και ετσι η εταιρια βρισκοταν



SINCLAIR QL

στο χείλος της χρεωκοπίας. Αντίθετα η Amstrad, είχε κάνει την τύχη της με τους Amstrad 664 και 6128. Οι διαφορές μεταξύ τους απορρέουν μόνο το πλήκτρολογιο και τη μνήμη. Και οι δύο συνοδεύονται από monitor (εγχαρτίο ή πρασινό), αρκετά αντιστοιχούν με το Spectrum ή το Spectrum (στον Spectrum η στενογραφία θεωρείται ως βασανιστήριο, ειδικά στον 48K) και η μεγάλη εκπαλιν, το ενσωματωμένο disk drive. Τέρας πια στο κασσετοφωνο και το αργο φορτωμα, τώρα τα παιχινidia φορτωναν σε ελαχιστα δευτερολεπτα και σιγουρα.

Ο Amstrad είναι ισως ο πιο επιτυχημενος 8bit υπολογιστης. Οι δυνατοτητες του αφησαν αρκετα πισω τον Spectrum οχι οπως και τον Commodore 128D, ενα μηχανημα που θεωρηθηκε ως ο μικρος αδελφος της Amiga. Παρολα αυτα δεν βρηκε την καταλληλη ανταποκριση απο τα software houses τα οποία επημεναν στον COMMODORE 64 κι ετσι η ιστορια του QL επαναλαμβανεται. Την ιδια εποχη η Atari, που ποτε δεν πταιζε μεγαλο ρολο στους 8bit, βγαζει τον ATARI 520 ST, και η Commodore βγαζει την Amiga. Για τη διαμαχη αυτων των δυο δεν εμιαστε εμεις αυτοι που θα σας δωσουν περαιτερω εξηγησεις.

Η Sinclair εντιμημεταξυ, κοντευε να χρεωκοπησει αφου χρωστούσε πέναντο. Την χρεωκοπια την γλιτωσε προσωπινα, βγαζοντας τον Spectrum 128K, πρωτα ιστανικο και μετα Αγγλικο. Αρκετες βελτιωσεις οπως οχι ικανες να ανταγωνιστου τον Amstrad 6128 που σε λιγο καιρο θα γινονταν ο κυριαρχος των 8bit. Η Sinclair για λιγο καιρο καταφερε να σταθει στα ποδια της, οπως ο Spectrum 128K δεν ηταν αρκετος για να αποφυγει τη μοιρα της. Τα C5, C10 ο QL και τα λοιπα ληθη της, την οδηγησαν στο στομα του λυκου.

ΣΤΗΛΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γράφει ο Π.Αγραφιωτης

Σκοπος του CPC Media

Το δευτερο τευχος εφτασε σχεδον στο τελος του.Πριν τελειωσω αυτο το περιοδικο,θα ηθελα να πω μερικα προσωπικα παραπονα σε ορισμενα ατομα και να ξεκαθαρισω τις προσωπικες μου θεσεις πανω στον Amstrad.

Ο λογος που βγαζουμε αυτο το περιοδικο δεν εχει να κανει με χρηματικο κερδος.Διοτι σε αυτη την περιπτωση θα βγαζαμε ενα περιοδικο στο συλ του Κλικ,Νιτρο κτλ το οποιο θα'χε θεματα για το ευρυ κοινο.Ερεις αγαπαμε τον Amstrad και κοπιαζουμε για να εχει αυτος ενα αντιπροσωπευτικο περιοδικο.Ενα περιοδικο που θα σας φερει πιο κοντα με αυτον,θα σας οδηγησει λιγο πιο μακρια απο τα απλα παιχνιδια,στον προγραμματισμο,στις πρωτες προσωπικες σας δημιουργιες πανω στον Amstrad.

Αναλογιζομενος ολα αυτα,καταλαβα ενα πραμα:Δε γινεται απ'την μια πλευρα να θελω να σωσω τον Amstrad απο τον αφανισμο και απο την αλλη να εκμεταλλευομαι το μονοπωλειο των προγραμματον,αλλα και τον κοπο αλλων προγραμματιστων για να εχω εγω προσωπικο χρηματικο οφελος.Για αυτο αποφασισα να σταματησω να πουλαω παιχνιδια και να δημιουργησω συλλογη public domain software,ειτε δικη μου,ειτε αλλων Ευρωπαιων προγραμματιστων.Τα public domain ειναι προγραμματα που δινονται δωρεαν.Σε αυτη μου την αποφαση με οδηγησαν καποια γεγονοτα που συνεβησαν πριν δυο χρονια,οταν δηλαδη ηρουν και εγω αρχαριος και δεν ειχα τοσα προγραμματα οσα εχω σημερα.Πιο συγκεκριμενα ειχα φτασει στο σημειο να θελω να τον πουλουσα διοτι ελαχιστοι πουλουσαν προγραμματα για αυτον και τα πουλουσαν πολυ ακριβα.Ετσι η θα ξοδευα μεγαλα ποσα για να παρω καποια προγραμματα η θα τον πουλουσα και τερμα πια ο Amstrad.

Παλι καλα που γνωρισα καποια ατομα απο την Αθηνα και μου δωσαν software δωρεαν,μου εμαθαν αρκετα πραματα στον προχωρημενο προγραμματισμο και με ερψυχωσαν αρκετα για να βγαλω αυτο το περιοδικο.Δε θελω να γινω σαν αυτους που μισησα πριν δυο χρονια πουλωντας τα προγραμματα του Amstrad σε τιμες που μου επιτρεπει το μονοπωλειο.Εγω θελω να σας ερψυχωσω οπως εκαναν τα παιδια απο την Amstrad σκηνη σε μενα,για να δειτε πως ο Amstrad εχει και αλλη πλευρα εκτος απο τα παιχνιδια.

Παντα ενοιωθα ασχημα οταν πουλουσα προγραμματα.Δε θελω να νιωθω τυφεις και γι'αυτο αν χρειαζομαι καποια λεφτα,θα τα παρω με την αξια μου οπως το να πουλαω drive των 5 1/4 τα οποια με πολυ κοπο τα φτιαχνω μονος μου καθως και αυτο το περιοδικο.Θελω ερεις οι Amstrad user να εχουμε φιλικες σχεσεις και οχι σχεση πωλητη-πελατη.

Τελειωνοντας τωρα πια οριστικα αυτο το τευχος,θελω να θυραστε ολοι πως:Το club μας δεν ειναι κερδοσκοπικο.Ολοι ερεις κανουμε εναν αγωνα επειδη αγαπαμε καποια μηχανηματα και οχι επειδη θελουμε να κερδοσκοπισουμε πανω σε αυτα.