

Η Ελληνική πλευρά του

Amstrad

ΜΗΝΙΑΙΟ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ MICRO - ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ CPC

ΤΕΥΧΟΣ 19 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ ΔΡΧ. 260

**ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ '88
ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**

ΔΙΠΛΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ:

■ **MAGIC STUDIO** ■ **ΗΛΕΚΤΡΙΚΑ ΟΝΕΙΡΑ** ■ **ROBY** ■ **ΠΡΟ-ΠΟ**
■ **PASCAL TO BASIC** ■ **ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΑ** ■ **... ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΟΛΛΑ!**



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Η Ελληνική πλευρά του

Amstrad

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΔΡΧ. 300

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

4 ΠΑΛΙΑ ΤΕΤΧΗ

ΜΙΑ ΕΚΔΟΣΗ ΓΕΜΑΤΗ

ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ !!!

```
5 *****
10 MODE 1
20 PRINT"Press
30 IF INKEY$<>"
40 MODE 1
50 t1=TIME/300/60:t2=
60 LOCATE 1,1:PRINT USING
)) MOD 60:(INT(TIME/300-t2).
3)) MOD 100
70 IF INKEY$<>" THEN 90
80 GOTO 60
90 PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 20
```

Listing 2

```
5 ***** LISTING 2 *****
10 DEG:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,1:INK 2,26:INK 3,2
20 MODE 1
30 PLOT 425,200,3:FOR n=0 TO 360 STEP 8
40 DRAW 320+105*COS(n),200+105*SIN(n)
50 NEXT
60 PLOT 450,200:FOR n=0 TO 360 STEP 8
70 DRAW 320+130*COS(n),200+130*SIN(n):NEXT
80 t1=TIME*0.02:t2=TIME*0.02/60
90 EVERY 50 GOSUB 170
100 PLOT 320,200
110 DRAW 320+100*COS(450-TIME*0.02+t1),200+100*SIN(450-
TIME*0.02+t1),2:x1=XPOS:y1=YPOS
120 PLOT 320,200:DRAW 320+70*COS(450-TIME*0.000333+t2)
,200+70*SIN(450-TIME*0.000333+t2),1:x2=XPOS:y2=YPOS
130 FOR k=1 TO 50:NEXT
140 PLOT x1,y1,0:DRAW 320,200:DRAW x2,y2
150 GOTO 100
170 p=(p+1) MOD 2
180 SOUND 1,p*500+100,5,15
190 RETURN
```

```
50
60 i=
70 IF AL
GOTO 60
80 PRINT i1$,
90 IF a#b<10 THL
100 i2$=INKEY$:IF
110 IF i2$=CHR$(127)
)CHR$(8):GOTO 60
120 IF ASC(i2$)>57 OR ASC\
:GOTO 100
130 PRINT i2$
140 c=VAL(i1$+i2$)
150 IF c<>a#b THEN PRINT:PRINT:PRINT:
160 IF c=a#b THEN PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
+10
170 GOTO 40
180 x=x-10:SOUND 1,x+20,4,15
190 RETURN
200 FOR n=1 TO 30:PRINT:NEXT:PRINT"Time out!":PRINT"S.
re:";sc:FOR n=1 TO 2000:NEXT:RUN
```

ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΤΟΥ
ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ
ΓΙΑ ΤΟΥΣ AMSTRAD
ΧΡΗΣΤΕΣ

SPRITE

ΜΗΝΙΑΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS ΤΕΥΧΟΣ 1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ '88



5
ΣΤΙΣ 5 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ
ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΑΝΑΔΡΑΣΗ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	2
ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΣΥΝΤΑΞΗΣ.....	82
ΕΙΔΗΣΕΙΣ.....	4
CPC TEST.....	6
ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ 88.....	8
CPC PROGRAMS AREA 1.....	10
CPC PROGRAMS AREA 2.....	16
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....	18
CPC PROGRAMS AREA 3.....	22
CPC PROGRAMS AREA 4.....	30
CPC PROGRAMS AREA 5.....	32
CPC PROGRAMS AREA 6.....	36
CPC PROGRAMS AREA 7.....	40
CPC PROGRAMS AREA 8.....	42
CPC PROGRAMS AREA 9.....	44
ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΙ.....	46
ΚΟΥΠΟΝΙΑ.....	47
ΣΥΜΒΑΛΛΟΜΕΝΑ.....	48
ΑΓΓΕΛΙΕΣ.....	49
STRATEGIC GAMES.....	52
GAMES SERVICE.....	53
ADVENTURES.....	55
GAMES.....	57

«The Greek side of Amstrad»: Is published by:
ANADRASI, Botasi 9, Exarchia, 106 82, Athens, GREECE:

Συντάκτες - Συνεργάτες:

Φοίβος Βιθανάκης, Μίλτος Μωραΐτης, Μιχάλης Μπελιθανάκης, Μανώλης Γκιμίσσης, Γιώργος Πάπαρης, Χρήστος Κοντέλλης, Χρήστος Πίγκας, Δημήτρης Λαμπαδίτης, Φρίξος Κοκκώνης, Μιχάλης Παγανόπουλος, Δημήτρης Μαυρόπουλος, FANSOFT, FIRESOFT, Φίλιππος Βακαλάκης, Νίκος Λασκαρίδης, Γιάννης Παζαρλής, Έντουαρ Αθωσκόφης, Νίκος Νασούφης, Δημήτρης Μισούρας, Βαρθαλίτης Γιώργος, Νίκος Χαϊκός, Δημήτρης Σταθόπουλος, Γρηγόρης Σουρμελιάκης.

Απαγορεύεται:

Η αναδημοσίευση ή ημερωτική με οποιοδήποτε τρόπο ή μέσω χωρίς την γραπτή άδεια των εκδοτών. Απόψεις συντακτών ή αναγνωστών δεν είναι πάντα και απόψεις του αρχισυντάκτη ή της εκδότριας εταιρίας.

Η Ελληνική πλευρά του
Amstrad

Το πρώτο ελληνικό ανεξάρτητο περιοδικό αποκλειστικά για τους υπολογιστές Amstrad CPC. Το περιοδικό «Η Ελληνική πλευρά του Amstrad» και οι εκδόσεις ΑΝΑΔΡΑΣΗ δεν έχουν καμία απολύτως σχέση με την Amstrad Plc ή την αντιπροσωπεία της στην Ελλάδα «Amstrad Hellas».

«Η Ελληνική πλευρά του Amstrad» (c) 1987 ΑΝΑΔΡΑΣΗ.

Διεύθυνση: Μπότσια 9, Εξάρχεια, 106 82, τηλ. 3610039

Διεύθυνση Βορείου Ελλάδος: Μοναστηρίου 41 τηλ. 031/525803.

Διευθυντής Σύνταξης-Υπεύθυνος σύμφωνα με το νόμο: Νίκος Γεωργιάδης

Αρχισυντάκτης: Γιάννης Στιβακτάς

Ιδιοκτησία: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ Ο.Ε. (FEEDBACK PUBLICATIONS)

Εκδότες: Στέλιος Αγγελής, Νίκος Γεωργιάδης, Σωτήρης Σταυρόπουλος

Διαφημιστικό τμήμα: Δημήτρης Καρούσης, Γιάννης Στιβακτάς

Καλλιτεχνική επιμέλεια: Γιάννης Παπαδημητρώπουλος

Οικονομική Διεύθυνση: Σωτήρης Σταυρόπουλος

Λογιστήριο:

Χρήστος Θεοδωρακόπουλος

Διακπεραίωση-Διανομή σε computer shop: Κώστας Γεωργιάδης

Μοντάζ-Φωτοστοιχειοθεσία-Διαχωρισμοί:

Βιβλιοσυνοματική ΣΥΝ.Π.Ε.

Εκτύπωση: Πέτρος Μπαρμπής, τηλ. 5247103-5240154

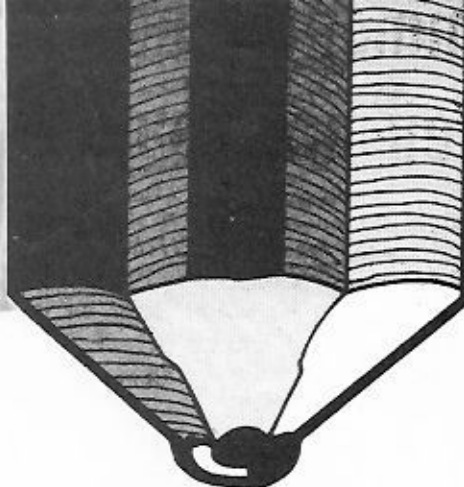
Βιβλιοδεσία: Καθαδίας Σπύρος

Διάθεση-Διανομή-Αθήνα-Επαρχία-Κύπρος: Κεντρικό Πρακτορείο Ημερήσιου και Περιοδικού Τύπου (3211069)

Παλαιά τεύχη: Εκδόσεις Ανάδραση Μπότσια 9, 6ος όροφος, Βιβλιοπωλείο Παπασωτηρίου, Στουρνάρα 23, τηλ. 3645158, βιβλιοπωλείο κλειδαρίθμος, Μπότσια 5, 3601076, Computer shop Κουνάνη, Στουρνάρα 20 και Ζαΐμη τηλ. 3646725, Computer για Σένα Θωσέως 140 τηλ. 9592623-4 και από τα περίπτερα του Γ. Μαρκουλάκη, Πατησίων και Στουρνάρα 51 και του Δ. Μπούρα, Πατησίων και Στουρνάρα, απέναντι από το Πολυτεχνείο.

Στη Θεσσαλονίκη: Μπαρμπουνάκης & ΣΙΑ, Εγνατίας 150.

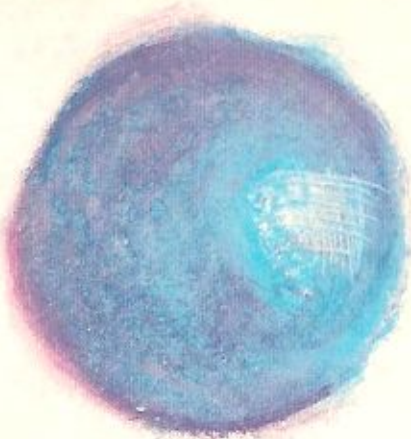
Για Συνδρομές και Δισκέτες: Μπότσια 9, Τ.Κ. 106 82, Εξάρχεια



ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Η ζέστη αφόρητη. Και το να γράφεις κείμενα στον επεξεργαστή κειμένου ουστό μαρτύριο. Δεν γίνεται όμως διαφορετικά μια και το σημείωμα σύνταξης που διαβάσετε τώρα γράφτηκε - διορθώθηκε - και ξαναγράφτηκε αρκετές φορές μέχρι να καταλήξει στη μορφή που τώρα βλέπετε. Δεν είναι εύκολο μέσα σε λίγες γραμμές κειμένου να πεις και να εξηγήσεις τόσα πολλά. Φίλοι μας το ηλικίας δεκαεννέα τευχών περιοδικό μας έφθασε πιά στο τέλος της ζωής του!!! Πιστεύοντας πως σαν (το πρώτο) περιοδικό για τους AMSTRAD έχουμε δώσει ότι μπορούμε να προσφέρουμε, σκεφτήκαμε πως είναι προτιμότερο να φτιάξουμε ένα γενικό περιοδικό - για όλους τους υπολογιστές - με τέτοια μορφή που να μας επιτρέπει να το διατηρούμε σε υψηλά επίπεδα ποιότητας, παραμένοντας συνεπείς και τίμιοι προς τους αναγνώστες μας. Μην νομίζετε βέβαια πως στο νέο μας περιοδικό - το "SPRITE" - δεν θα υπάρχουν θέματα για AMSTRAD. Απεναντίας το μεγαλύτερο μέρος της ύλης του νέου θα είναι αποκλειστικά για AMSTRAD ή τουλάχιστον και για AMSTRAD. Πιστεύοντας ότι θα αγκαλιάσετε και για στηρίξετε την νέα μας αυτή προσπάθεια με την ίδια θέρμη που αγκαλιάσατε και στηρίξατε το ΕΠΤΑ, περιμένουμε την γνώμη σας μετά τις πέντε του Σεπτεμβρίου που θα κυκλοφορήσει το SPRITE. Όσο για το τεύχος που τώρα κρατάτε στα χέρια σας, σκεφτήκαμε πως το τελευταίο τεύχος του ΕΠΤΑ θα ήταν καλύτερο να περιέχει όσο το δυνατόν περισσότερα προγράμματα. Γι' αυτό και απουσιάζουν όλες οι μόνιμες στήλες του περιοδικού, που παραχώρησαν την θέση τους σε listings (δεν νομίζουμε ότι το καλοκαίρι προσφέρετε για πολλή μελέτη ε:). Τελειώνοντας, και πριν σας αφήσω να συνεχίσετε το ξεφύλλισμα του περιοδικού, θα ήθελα να σας ευχαριστήσω για μια ακόμη φορά που σταθήκατε πλάι μας όλο αυτό τον καιρό και να αποχαιρετήσω έναν παλιό καλό φίλο: το ΕΠΤΑ!!! Φίλοι μου γεια σας, καλό καλοκαίρι και ραντεβού τον Σεπτέμβριο στο SPRITE.

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ



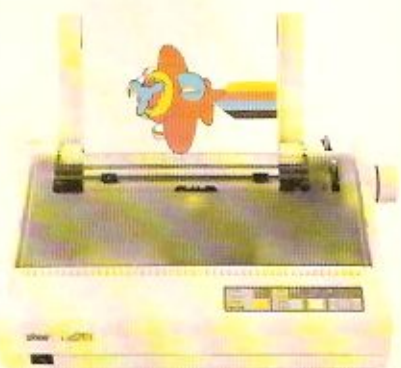
Η ΠΛΕΥΡΑ ΤΩΝ ΕΙΔΗΣΕΩΝ...

— Γράφουν οι: —
Γιάννης Στιβακτάς
Νίκος Γεωργιάδης

STAR LC 10 Colour

Η STAR παρουσίασε την έγχρωμη έκδοση του LC 10, τον LC 10 Colour. Ο νέος αυτός εκτυπωτής, διατηρώντας όλα τα πλεονεκτήματα του LC 10 — ταχύτητα 144 cps σε απλή γραφή και 36 cps σε γραφή ποιότητας γραφομηχανής, διάφορες οικογένειες και μεγέθη γραμμάτων, ώθηση με ακίδες και τριβή, εύκολο χειρισμό μέσω των πλήκτρων ελέγχου, συμβατότητα με οποιοδήποτε υπολογιστή και το μοναδικό πλεονέκτημα της ταυτόχρονης τροφοδοσίας μηχανογραφικού χαρτιού και απλών σελίδων — προσφέρει επιπλέον έγχρωμες εκτυπώσεις. Η μελανοταινία του LC 10 Colour είναι επτά χρωμάτων (κόκκινο, μπλε, κίτρινο, πράσινο, βιολέ, πορτοκαλί και μαύρο). Προσφέρει εντυπωσιακές εκτυπώσεις διαγραμμάτων, γραφικών, επικεφαλίδων, καλύπτοντας τις ανάγκες των πλέον απαιτητικών χρηστών.

Φυσικά, ο LC 10 Colour λειτουργεί και σαν μονόχρωμος εκτυπωτής, εφόσον αντικατασταθεί η έγχρωμη μελανοταινία σε ασπρόμαυρη.



Ο LC 10 Colour διατίθεται στην Ελληνική αγορά, με ελληνικό εγχειρίδιο οδηγίων στην τιμή των 77.000 δραχμών πλέον ΦΠΑ, με την εγγύηση της INFO QUEST AEBE.

Για περισσότερες πληροφορίες:
INFO QUEST AEBE, Λ. Συγγρού 7, τηλ. 90.28.448, Αθήνα ή Καζαντζάκη 2, τηλ. 538293, Θεσσαλονίκη

DARK SIDE

Το DARK SIDE είναι ένα νέο παιχνίδι της εταιρείας INCENTIVE, συνέχεια του παλιότερου Driller, και προβλέπεται να συγκινήσει τους μανιώδεις gamers και να ταλαιπωρήσει αρκετά τα joysticks τους...

Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται 200 χρόνια μετά τα γεγονότα που συνέβησαν στο Driller. Οι κακοί Ketars έχουν κατασκευάσει, ένα τρομερό νέο όπλο ικανό να μετατρέψει σε σκόνη τον πλανήτη Evath μαζί με τους κατοίκους του... Εσείς σαν καθώς πρέπει ήρωες αναλαμβάνετε να καταστρέψετε το καταστροφικό αυτό όπλο που (ακούει στο όνομα Ζέφυρος 1). Βρίσκετε σ' ένα διαστημικό όχημα στην επιφάνεια ενός δορυφόρου του Evath και ψάχνετε να βρείτε τον Ζέφυρο 1. Φυσικά οι Ketars δεν έχουν στρώσει δάφνες για να σας υποδεχτούν. Έχοντας όμως εμπιστοσύνη στις ικανότητές σας πιστεύω ότι θα καταφέρετε να δώσετε κάποιο αίσιο τέλος στην υπόθεση. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από πολύ καλά (το μαρτυρούν και οι φωτογραφίες που δημοσιεύ-



ουμε) και το παιχνίδι πολύ πολύ ενδιαφέρον. Περισσότερες πληροφορίες όμως τους επόμενους μήνες από τη στήλη των games.

SPECTRUM COMPATIBLE

Μέχρι τώρα είχαμε συνηθίσει στο άκουσμα της λέξης «compatible» να εννοούμε κάποιο IBM συμβατό.

Τώρα όμως η «μόδα της συμβατότητας» φαίνεται να χτυπά και το «υιοθετημένο» παιδί του Alan Sugar τον Spectrum. Η εταιρεία MGT (Miles Gordon Technology) κατασκευάζει ένα νέο 8 bit μηχάνημα — το οποίο ονομάζει SAM — που διαθέτει και κάποιο spectrum mode. Εκπρόσωπος της εταιρείας MGT δήλωσε πως το SAM είναι ένα spectrum compatible όσο και ο PC 1640 είναι ένα IBM συμβατό. Έσπευσε δε να προσθέσει πως το SAM δεν είναι απλά ένα αντίγραφο του spectrum αλλά έχει περισσότερες δυνατότητες από όλα τα 8 bit μηχανήματα της αγοράς. Έχει άραγε περισσότερες δυνατότητες και από τον CPC σας; Είδωμεν...

FLOPPY εναντίον HARD DISC!!!

Ένα καινούριο drive 51/4 ιντσών κυκλοφόρησε στην αγγλική αγορά από την εταιρεία London-based Appropriate Storage. Το σημαντικό ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του νέου αυτού drive είναι ότι η χωρητικότητά του είναι 10 MB (Ναι, σωστά διαβάσατε!!!). Έχετε δηλαδή όλα τα πλεονεκτήματα ενός μικρού σκληρού δίσκου των 10 MB, ενώ παράλληλα παραμένουν στη διάθεσή σας όλες οι ευκολίες των «εύκαμπτων» δισκετών. Για όσους έχουν πρόβλημα μνήμης για την αποθήκευση των προγραμμάτων τους θα βρουν απάντηση στο τηλέφωνο 01-8362205 (προσοχή! το τηλέφωνο είναι στην Αγγλία!!!)

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ... HACKERS

Τελευταία στο εξωτερικό έχει πάρει μεγάλη διάσταση το φαινόμενο μιας σχετικά νέας κατηγορίας πειρατών (πέρα από τους... πολύ γνωστούς μας πειρατές που πουλούν παράνομες κόνιες προγραμμάτων). Πρόκειται για hackers που συνηθίζουν να σπάνε κάποιους κωδικούς προστασίας και να εισχωρούν σε διάφορα δίκτυα υπολογιστών, είτε για να κλέψουν πληροφορίες (ή και χρήματα...), είτε για να αποδείξουν τα αδύνατα

σημεία της σύγχρονης τεχνολογίας, είτε τέλος γιατί δεν είχαν τίποτα καλύτερο να κάνουν και αποφάσισαν να ασχοληθούν με το ευγενές σπορ του hacking. Ενδεικτικό της έντονης δραστηριότητας αυτών των κυρίων είναι πως πέρσι στη Γαλλία ξεδεύτηκαν 8,3 δισ. φράγκα μόνο για αμοιβές Ντετέκτιβς που υποτίθεται ότι πρόσφεραν προστασία στους πελάτες τους για τυχόν υποκλοπές πληροφοριών!!

ΕΡΧΕΤΕ Ο... RAMBO III

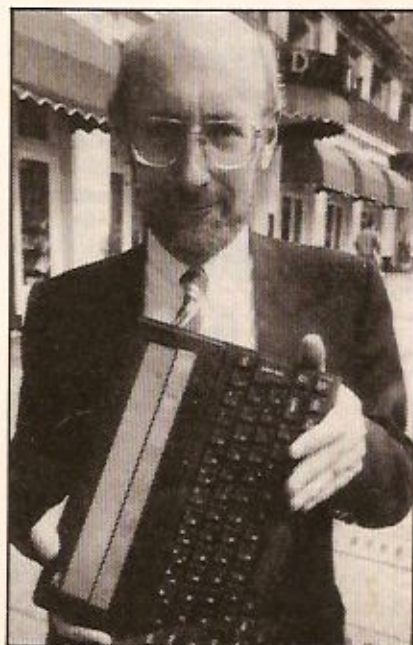
Δεν ξέρω αν γνωρίζετε ότι αυτό τον καιρό στην Αμερική κυκλοφόρησε μια καινούργια ταινία του γνωστού RAMBO η οποία προβλέπεται ότι θα σημειώσει ρεκόρ εισπράξεων. Πάντως τον Σεπτέμβριο η OCEAN κατά τη γνωστή συνήθεια της ετοιμάζει το αντίστοιχο Computer game, το οποίο αυτή τη φορά δεν θα είναι ένα καθαρόαιμο arcade αλλά ένα arcade adventure με αρκετά πρωτότυπα στοιχεία, όσο αφορά το στήσιμο του παι-

χνιδιού. Εκπρόσωπος της εταιρείας δήλωσε πως η OCEAN δεν βιάζεται ιδιαίτερα για να ολοκληρώσει το παιχνίδι, γιατί πιστεύει πως αν η ταινία γίνει γνωστή και σημειώσει την αναμενόμενη επιτυχία, τότε το αντίστοιχο game πολύ πιο εύκολα θα γίνει ένα από τα best seller της αγοράς. Παράλληλα θα έχει το χρόνο ώστε το νέο δημιούργημα της εταιρείας να είναι άψογο και από πλευρά ποιότητας. Λέτε να δούμε τίποτα καταπληκτικά graphics στις οθόνες μας;

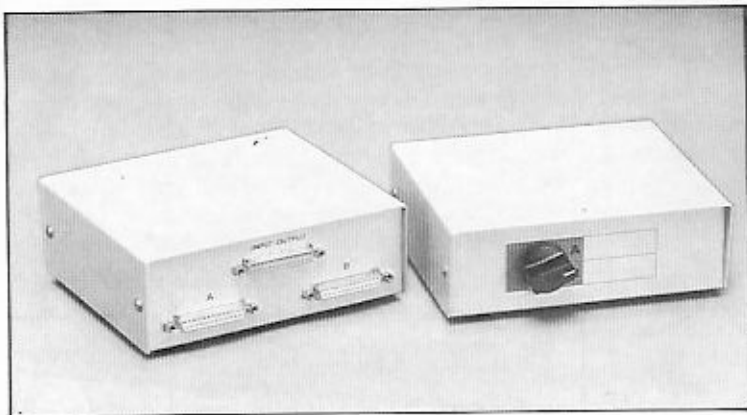
Ο Z88 στην Αμερική

Ο παλιός καλός μας θεός (δεν νομίζω να τον ξεχάσατε ε;) προσπαθώντας να ξαναβρεί το δρόμο για μια επιτυχία ανάλογης με αυτή του «παππού» SPECTRUM, ξεκινάει μια προσπάθεια προώθησης του Z88 στην Αμερικανική αγορά.

Όπως δήλωσε ο ίδιος σκοπός του δεν είναι να χτυπήσει την αγορά των laptops (πώς θα μπορούσε άλλωστε;) αλλά φιλοδοξεί να ανοίξει μια καινούρια αγορά απευθυνόμενος κυρίως σε φοιτητές και σπουδαστές. Σύμφωνα δε με τις προβλέψεις του ο Z88 θα πουλήσει 100.000 κομμάτια το 1988 και 200.000 το 1989. Ας ευχηθούμε λοιπόν καλή τύχη στον «θεό» στη νέα του αυτή προσπάθεια!!



SWITCH BOX



του Γιώργου Βαραβαλίτη

Πρόκειται για μια πραγματικά μικροκαμωμένη κατασκευή (15 x 12) κρεμ χρώματος που έρχεται σε αντίθεση με το μαύρο διακόπτη που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της συσκευής. Ας τη δούμε όμως από πιο κοντά.

Η συσκευή έχει σκοπό να σας απαλλάξει από το βάλε-βγάλε των καλωδίων που συνδέουν υπολογιστή και εκτυπωτή στην περίπτωση που διαθέτετε δύο υπολογιστές και θέλετε να συνεργάζονται ο εκτυπωτής σας και με τους δύο (όχι βέβαια την ίδια στιγμή).

Αυτό το πετυχαίνετε εύκολα συνδέοντας τα άκρα των καλωδίων (που κανονικά τα τοποθετούσατε στον εκτυπωτή) στις αντίστοιχες υποδοχές A B που υπάρχουν στο πίσω μέρος της συσκευής. Εκεί που υπάρχει η ένδειξη INPUT — OUTPUT συνδέετε το καλώδιο που πήρατε μαζί με τη συσκευή το ένα άκρο και το άλλο βέβαια στον ταλαιπωρο τον εκτυπωτή σας (αν μπορούσε να μιλήσει τι θάλεγε....).

Ειδικά το άκρο του καλωδίου που συνδέεται στη συσκευή χρειάζεται κάποιο ζόρισμα για να μπει στη θέση του. Αν δεν προσέξετε ώστε να εφαρμόσει στέρεα μάλλον θα μείνετε στα κρύα του λουτρού. Τα άκρα των καλωδίων που έρχονται από τους υπολογιστές εφαρμόζουν πολύ καλά και ασφαρίζουν βέβαια με τα γνωστά μεταλλικά πιαστράκια.

Η ρύθμιση σχετικά με τον ενεργό κάθε φορά υπολογιστή γίνεται εύκολα με το διακόπτη που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος και η άσπρη λεπτή ταινία δείχνει Α ή Β.



Η αίσθηση του διακόπτη είναι ικανοποιητική μια και δεν υπάρχει πρόβλημα αλλαγής της θέσης του από κατα λάθος κίνηση. Γυρίζετε το διακόπτη στη θέση που θέλετε και κάνετε τη δουλειά σας στέλνοντας στοιχεία στον εκτυπωτή από τον Α ή τον Β υπολογιστή. Εννοείται ότι δεν πρέπει να πειράζετε το διακόπτη κατά τη διάρκεια κάποιας εκτύπωσης αλλιώς στα αποτελέσματά σας θα υ-

πάρχουν και κάποια κενά...

Η ελληνική αγορά έχει κατά τη γνώμη μου ανάγκη από τέτοιες καλές και πρακτικές κατασκευές. Όσο για την τιμή της αυτή αποτελεί μια δροσερή έκπληξη.

Κοστίζει μόνο 5.214 δρχ. και μπορείτε να τη βρείτε στο Computer Magic τηλ. 3617571

ΥΠΑΡΧΕΙ SERVICE

ΣΩΣΤΟ ΓΡΗΓΟΡΟ
ΚΑΙ
ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ

COMPUTERS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ;

ΤΩΡΑ ΝΑΙ ΣΤΗΝ

D.M.S

ΕΦΘΑΣΕ ΤΟ COMPUTER ΣΑΣ
ΣΤΗΝ **D.M.S**
Σ' ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ;

ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΜΠΕΙΡΩΝ ΤΕΧΝΙΚΩΝ:

- ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΕΙ ΤΟ COMPUTER ΣΑΣ
ΣΤΟΝ ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΟ ΔΥΝΑΤΟ ΧΡΟΝΟ!
- ΤΟ ΔΟΚΙΜΑΖΕΙ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ
ΠΡΙΝ ΣΑΣ ΤΟ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ!

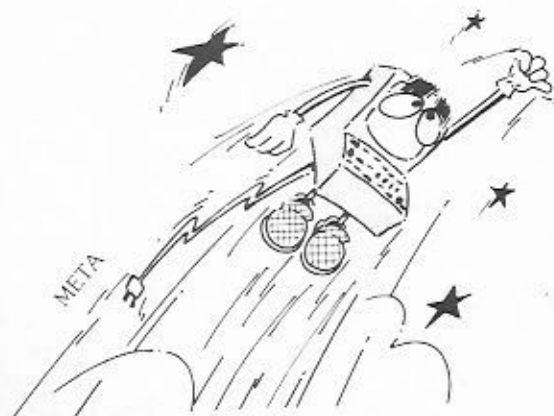
- ΦΡΟΝΤΙΖΕΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ ΠΛΗΡΕΣ ΣΤΟΚ ΑΝΤ/ΚΩΝ
- ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΗ ΠΛΕΟΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΩΣΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΕΦΟΣΟΝ Η ΒΛΑΒΗ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΕΠΕΛΘΕΙ ΑΠΟ ΚΑΚΗ
ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ!

- ΑΚΟΜΑ:**
- ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ PC
 - ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΣΚΛΗΡΩΝ ΔΙΣΚΩΝ 20-30-40 MB.
 - ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ Printer:
DMP-2000 Κ' DMP 3000 ΣΕ DMP 3160
 - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ
 - ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ DRIVE



D.M.S

Digital
Micro
Systems



ΣΑΡΚΟΥΔΙΝΟΥ 90 Τ.Τ. 117 45
ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
ΤΗΛ.: 9014145
TELEX: 210222 DAMO GR

ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ
SERVICE
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ '88

Το ξεδιόλεγμα των γραμμάτων είχε σχεδόν τελειώσει. Τα ονόματα των νικητών του διαγωνισμού είχαν σχεδόν βρεθεί, όταν κάπου μέσα στον όγκο των κουπονιών με τις απαντήσεις βρήκα ένα γράμμα. Εκκληλητος αρχισα να διαβάσω:

**Αγασπητό περιοδικό*

Επειδή με καλωσόψατε που κέρδισα την ουνδραμμή στον προηγούμενο διαγωνισμό στέλνω και τις απαντήσεις αυτού του διαγωνισμού. Θυσιικά για να κερδίσω. Κανονίστε να μην κερδίσω γιατί την διεύθυνση την ξέρω. Αν μπω μέσα θα γίνει το έλα να δεις. Και μετά σου λένε εκβιάζουμε το περιοδικό. Βλέπετε εσείς κανέναν να σας εκβιάζει;"

Είχαμε λοιπόν να διαλέξουμε: ή να ρισκάρουμε το κύρος του διαγωνισμού μας ή να διασκυνεύσουμε την οματική μας ακεραιότητα. Από τον κίνδυνο που διαφαίνονταν (και άκουγε στο όνομα Σιμόνα Κατρισιώτη...) μας έβγαλε η ...θεά Τύχη. Ευτυχώς για άλλη μια φορά η Σιμόνα είναι ανάμεσα στους νικητές του διαγωνισμού μας (Την επόμενη φορά αγόρασε κανένα λαχείο καλύτερα...).

Όσο για τις σωστές απαντήσεις, νομίζω ότι εδώ θα πρέπει να πω ότι κάπου με απογοητεύσατε. Οι έφηβοι καταχωρητές του Ζ80 δεινοπάθησαν... Άλλοτε βγήκαν οκτώ, άλλοτε 15 και άλλοτε δεν ξέρω και εγώ πόσοι....

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΕΙΝΑΙ:

A) 1) H ASHTON TATE

2) A, F, B, C, D, E, H, L, A', F', B', C', D', E', H', L', IR, IX, IY, SP, PC. Μετρήστε τους!!!

3) CONTROLLER DESIGN

4) DATA, SYSTEM, VENDOR, IBM (Αυτά που δίνει η AMSTRAD) και φυσικά πάρα πολλά ακόμη είδη ...ανάλογα με την θέληση σας.

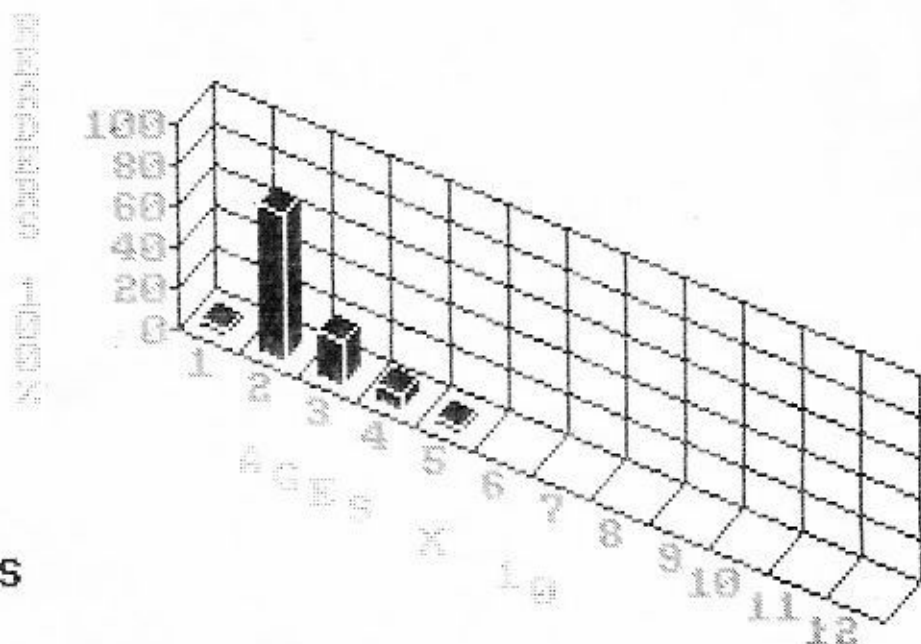
B) 1) TARGET RENEGADE

2) THE GUILT OF THIEVES

J1THUNDERCATS

Επειδή αν κοιτάγαμε να δώσουμε δώρα μόνο σε αυτούς που απάντησαν σωστά, αίγουρα αρκετά από αυτά θα έμεναν αδιάθετα, αποφασίσαμε να προβαύμε σπλην και μόνο σε μια κλήρωση για την εύρεση των νικητών. Τελειώνοντας θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε όλους τους φίλους αναγνώστες που έλαβαν μέρος στο διαγωνισμό (ιδιαίτερα αυτούς που δεν κέρδισαν και στους οποίους ευχόμαστε να είναι πιο τυχεροί στο μέλλον). Ανανεώσαμε το ραντεβού μας μαζί σας στο **SPRITE** τον Σεπτέμβριο. Καλό Καλοκαίρι.

Υ.Γ. Για να βρείτε τι κερδίζει ο καθένας από σας υπενθυμίζω ότι οι δεκαοκτώ πρώτοι κερδίζουν βιβλία που προσφέρει το τεχνικό βιβλιοπωλείο ΠΑΠΑΣΤΗΡΙΟΥ, οι επόμενοι δέκα διακέτες προσφορά του γραμμάτιου της ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ, άλλοι είκοσιοκτώ βιβλία του εκδοτικού σίκου ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ, άλλοι είκοσι παιχνίδια της ALL SERVICES SOUND, και οι υπόλοιποι δέκα πακέτα παιχνιδιών της OCEAN. Γελάστε και πάλι.



ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ '88

1) ΗΛΙΑΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΑΚΗΣ ΣΟΦΟΚΛΕΟΥΣ 24 16777 ΑΝ. ΕΛΛΗΝΙΚΟ
2) ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΠΕΡΣΕΩΣ 13 12135 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
3) ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΥΨΗΛΑΝΤΟΥ 34 15121 ΠΕΥΚΗ
4) ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΔΑΛΛΑΣ ΑΡΙΣΤΟΜΕΝΟΥΣ 30-36 11420 ΠΛ. ΑΤΤΙΚΗΣ
5) ΔΟΞΑΣΤΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΛΙΑΝΗΣ 6 71201 ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
6) ΣΑΜΑΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ 149 54248 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
7) ΚΩΣΤΑΣ ΓΙΑΝΝΙΚΑΣ ΔΕΜΕΣΟΥ 4 11252 ΠΛ. ΑΜΕΡΙΚΗΣ
8) ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΓ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 30 12351 ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ
9) ΧΡΗΣΤΟΣ ΖΕΒΕΡΔΙΝΟΣ ΜΑΥΡΟΓΙΑΝΝΗ 1 15669 ΠΑΠΑΓΟΥ
10) ΑΡΟΥΚΑΤΟΣ ΣΠΥΡΟΣ ΑΓΡΑΥΛΗΣ 25 14564 Ν. ΚΗΦΙΣΙΑ
11) ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΙΤΣΙΝΙΓΚΟΣ ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΥ 79 11744 ΑΘΗΝΑ
12) ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΡΓΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΑΜΑΛΙΑΣ 54 54640 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
13) ΑΡΕΤ. ΧΑΤΣΑΤΟΡΙΑΝ ΑΙΛΙΑΝΟΥ 9 11254 ΠΛ. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ
14) ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΥΒΑΡΑΣ ΒΥΤΙΝΗΣ 4 15344 ΓΛΥΚΑ ΝΕΡΑ
15) ΜΕΛΕΤΙΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΩΣΘΕΝΟΥΣ 13-15 18536 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
16) ΠΟΥΛΑΚΗΣ ΜΙΧΑΗΛ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ 6 18451 ΝΙΚΑΙΑ
17) ΚΑΤΣΑΝΕΒΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΙΕΡΟΛΟΧΗΤΩΝ 3 16345 ΑΘΗΝΑ
18) ΚΩΣΤΑΝΤΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ ΛΕΣΣΙΝΓΚ Β 11146 ΓΑΛΑΤΣΙ

19) ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΓΟΥΡΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ 5 15342 Ν. ΨΥΧΙΚΟ
20) ΜΙΧΑΗΛ ΔΗΜΗΤΡΑΚΗΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΞΑΝΘΟΥ 30 15451 Ν. ΨΥΧΙΚΟ
21) ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΒΑΤΙΣΤΑΣ ΠΑΝΩΡΑΣ 14 16672 ΒΑΡΚΙΖΑ
22) ΣΙΜΩΝΑ ΚΑΤΡΙΣΙΩΤΗ ΣΤΟΥΝΤΑ 10-12 11143 ΑΓ. ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ
23) ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΥΡΟΣ ΜΑΙΑΝΔΡΟΥ 101 ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ 14342
24) ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΑΠΟΥΤΣΗΣ ΠΛΑΠΟΥΤΑ 13 ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ 13562
25) ΑΛΜΠΡΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΑΛΕΞΙΟΥ ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 111 16343 ΑΝ. ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
26) ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΟΚΚΙΝΙΩΤΗΣ ΚΟΝΤΙΣΙΑΔΩΝ 15 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18537
27) ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΣΥΝΙΟΔΑΚΗΣ ΔΙΟΣ 13 ΝΕΑ ΚΗΦΙΣΙΑ 14564
28) ΝΙΚΟΣ ΚΟΥΡΤΗΣ ΖΑΛΟΥΓΟΥ 10 16452 ΑΘΗΝΑ

29) ΔΙΚΟΝΟΜΑΚΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ ΣΚΑΛΤΣΟΥΝΗ 3 ΑΓ. ΙΩΑΝΝΗΣ 73100 ΧΑΝΙΑ
30) ΤΣΑΔΗΜΟΥ ΜΑΡΙΝΑ ΕΧΕΚΡΟΤΙΔΑΣ 3 ΛΑΡΙΣΑ
31) ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΟΥΤΑΣ ΚΩΝΣΤ/ΠΟΛΕΩΣ 82 ΟΡΕΣΤΙΑΔΑ 68200
32) ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΤΣΙΛΙΒΙΤΗ ΚΡΗΤΗΣ 2 68100 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
33) ΝΙΚΟΣ ΤΣΑΡΜΠΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΘΑ 16 ΒΟΛΟΣ 38222
34) ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΠΑΤΗΣ ΗΡΑΚΛΕΙΑΣ 35 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 55132
35) ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΩΤΗΡΑΣ ΑΡΚΑΔΙΟΥΠΟΛΕΩΣ 48 ΣΕΡΡΕΣ 62125
36) ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΕΛΙΚΗΣ ΥΜΗΤΤΟΥ 11 54453 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
37) ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΠΤΟΛΕΜΑΙΟΥ 102 ΚΑΒΑΛΑ 65302
38) ΚΛΑΥΔΙΑ ΣΙΟΚΚΟΥ ΕΛΑΤΕΙΑ 35004
39) ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΠΕΙΚΙΔΗΣ ΜΙΛΤ. ΣΚΟΡΔΑ 5 66100 ΘΡΑΚΙΑ
40) ΠΕΤΡΟΣ ΑΡΚΟΥΔΑΚΗΣ ΓΥΒΕΙΟΥ 45 18544 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
41) ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΤΣΙΟΛΑΣ ΑΒ. ΔΙΑΚΟΥ 10 40300 ΘΑΡΣΑΛΛΑ
42) ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΑΓΓΕΛΗΣ ΠΛΑΤΑΝΩΝ 2 Ν. ΚΗΦΙΣΙΑ 14564
43) ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΜΑΤΗΣ ΚΑΡΜΠΟΛΑ 1 54631 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

44) ΝΙΚΟΣ-ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΜΗΝΟΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 7 45332 ΙΩΑΝΝΙΝΑ
45) ΗΡΑΚΛΗΣ ΧΑΒΡΕΔΑΚΗΣ ΑΛΜΠΕΡΤ 6 ΧΑΝΙΑ 73100
46) ΚΩΣΤΑΣ ΛΑΖΑΡΙΔΗΣ ΗΠΕΙΡΟΥ 7 ΘΡΑΚΙΑ 66100
47) ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΙΚΕΣ ΑΝΑΛΗΨΕΩΣ 23 ΑΘΗΝΑ 13562
48) ΚΩΣΤΑΣ ΛΙΒΑΝΟΣ ΚΡΕΒΒΑΤΑ 90 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18538
49) ΓΚΑΝΑΤΣΙΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΟΥΣΩΝ 2 ΚΟΥΛΕ ΚΑΘΕ ΒΕΣΣΙΑ/ΚΗ 54634
50) ΒΡΥΣΟΥΛΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ 25ΗΣ ΜΑΡΤΙΟΥ 13 Ν. ΠΑΛΑΤΙΑ 19015
51) ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΠΑΝΙΩΡΑΣ ΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΦΑΛΤΟΥ 13 ΒΕΣΣΙΑ/ΚΗ 54644
52) ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΖΩΑΚΗΣ ΜΙΧ. ΜΠΟΡΝΟΒΑ 1 ΗΡΑΚΛΕΙΟ 71410
53) ΝΙΚΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΑΚΗΣ ΜΑΝΤΙΝΕΙΑΣ 14 ΒΥΡΩΝΑΣ 16231
54) ΝΙΚΟΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΙΕΡΙΩΝ 17 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ 16345
55) ΤΣΑΝΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΕΛΛΗΣ 96 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18546
56) ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΜΠΡΕΖΑΣ ΛΑΖ. ΤΣΑΜΗ 28 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 54352

57) ΝΙΚΟΣ ΑΣΗΜΟΣ ΕΡΜΟΥ 215 ΒΟΛΟΣ 38221
58) ΧΑΡΗΣ ΣΙΟΚΚΟΣ ΕΛΑΤΕΙΑ 35004
59) ΚΑΤΣΕΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΛ. ΥΨΗΛΑΝΤΟΥ 211 ΠΑΤΡΑ 26225
60) ΜΠΕΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΕΛΛΗΣΠΟΝΤΟΥ 22 ΠΑΤΡΑ 26226
61) ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ ΚΟΝΤΟΓΙΩΡΓΗΣ Κ. ΟΥΡΑΝΗ 10 ΑΘΗΝΑ Ν. ΨΥΧΙΚΟ
62) ΝΙΚΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΣΤΑΧΤΟΥΡΗ 4-6 Ν. ΣΜΥΡΝΗ 17124
63) ΠΑΣΑΛΙΩΝ ΣΩΚΡΑΤΗΣ Α. ΚΕΡΑΜΟΠΟΥΛΟΥ 13 ΚΟΖΑΝΗ 50100
64) ΧΑΡΗΣ ΔΟΛΓΥΡΑΣ ΠΑΤΡΟΚΛΟΥ 17 ΛΑΡΙΣΑ 41222
65) ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ ΑΛ. ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 52 ΑΘΗΝΑ 10445
66) ΧΡΗΣΤΟΣ ΣΕΒΑΣΤΙΑΔΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΗΣΟΥ 10 ΒΕΣΣΙΑ/ΚΗ 54631
67) ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΠΟΥΤΟΣ ΑΓ. ΖΩΝΗΣ 9 ΚΑΚΗ ΒΙΓΛΑ ΣΑΛΑΜΙΝΑ 18900
68) ΚΑΚΑΒΑΣ ΚΩΣΤΑΣ Κ. ΠΑΛΑΙΟΛΟΓΟΥ 17 ΒΕΣΣΙΑ/ΚΗ 54682
69) ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΙΑΝΤΑΣ ΣΦΑΓΕΙΟ ΚΥΡΙΤΣΗ ΠΑΙΑΝΙΑ 19002
70) ΤΣΙΓΚΑΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΕΑΣ 10-12 ΑΝ. ΓΛΥΦΑΔΑ
71) ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΣΤΑΘΗΣ ΣΩΚΡΑΤΟΥΣ 126 ΚΑΛΛΙΘΕΑ 17673
72) ΜΑΝΟΣ ΚΕΛΑΙΩΤΗΣ ΑΓΓ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 87 ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ 18120
73) ΧΑΡΩΒΕΛΛΑΣ ΝΙΚΟΣ Ν. ΖΕΡΒΑ 6 ΑΝ. ΚΑΛΑΜΑΚΙ 17342
74) ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΣΑΠΑΤΩΡΗΣ ΑΓ. ΝΙΚΟΛΑΟΥ 35 ΑΓΡΙΝΙΟ 30005
75) ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΡΖΙΓΚΑΣ ΓΡΑΜΜΟΥ 2 Κ. ΠΕΥΚΗ 15121
76) ΑΡΟΥΚΑΤΟΣ ΝΙΚΟΣ ΑΓΡΑΥΛΗΣ 25 Ν. ΚΗΦΙΣΙΑ 14564

77) ΓΙΑΝΝΗΣ ΞΑΝΘΟΥΛΗΣ Γ. ΜΠΟΥΣΙΟΥ 29 ΑΘΗΝΑ 11525
78) ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΑΛΤΖΗΣ ΑΒ. ΔΙΑΚΟΥ 39 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 56727
79) ΚΩΣΤΙΤΙΚΟΓΛΟΥ ΣΩΚΡΑΤΗΣ ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ 39 ΑΓΡΙΝΙΟ 30100
80) ΖΗΣΗΣ ΑΝΑΓΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΝΗΡΕΩΣ 76 Ν. ΔΙΣΤΟΜΟ 32003
81) ΠΑΓΑΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ Λ. ΦΩΤΙΑΔΟΥ 25 ΑΘΗΝΑ 11636
82) ΑΔΑΜΑΝΤΙΟΣ ΛΕΥΚΑΣ ΜΑΥΡΟΠΟΥ 1Α ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 56626
83) ΝΙΚΟΣ ΓΙΑΝΝΑΙΝΑΣ ΛΕΣΒΟΥ 1 Α. ΛΙΟΣΙΑ 13341
84) ΜΙΧΑΗΛ ΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ ΒΙΑΝΝΟΥ 4 ΗΡΑΚΛΕΙΟ 71201
85) ΚΑΡΑΜΠΑΤΣΙΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΥΝΤΟΥΡΗ 12 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 54460
86) ΘΑΡΟΣ ΝΙΚΟΣ ΕΛΛΗΣ 96 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18546

Ένα πραγματικό arcade adventure με 6 πίστες, γρήγορη κίνηση, διαρκώς εναλλασσόμενα γραφικά και «γαργαλιστικά» ηχητικά εφέ, γραμμένο εξ' ολοκλήρου σε basic, σίγουρα δεν είναι κάτι που βλέπουμε συχνά για τα CPC. Το ROBY συγκεντρώνοντας όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά δεν μπορεί παρά να σας κάνει να το πληκτρολογήσετε.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι απλή. Κατευθύνοντας ένα μικρό ρομποτάκι πρέπει να μαζέψετε τις καρδούλες που είναι διασκορπισμένες σε κάθε πίστα και να περάσετε μέσα από την πόρτα που θα σας οδηγήσει στο επόμενο, και σίγουρα δυσκολότερο, στάδιο. Μπορείτε να προχωράτε δεξιά, αριστερά καθώς και να πηδάτε σε πιο ψηλά σημεία. Υπάρχουν πάντα ανεπιθύμητα κινούμενα ζώδια ή αντικείμενα καθώς και ο χρόνος που κυλάει εις βάρος σας.

Ειδικότερα για το παιχνίδι.

Τα πλήκτρα χειρισμού είναι τα Q, W, SPACE για αριστερά, δεξιά, πήδημα αντίστοιχα (μπορείτε να τα αλλάξετε από τις γραμμές 270, 420). Πηδώντας μπορείτε να πηγαίνετε ψηλότερα ή να αποφεύγετε τα χόσματα. Χαρακτηριστικό είναι ότι ποτέ δεν μπορείτε να πέσετε σε χαμηλότερο επίπεδο ακόμα κι αν το ύψος που σας χωρίζει είναι πολύ μικρό. Κάτι τέτοιο θα σας στοίχιζε μια ζωή, που είναι ό,τι το πολυτιμότερο διαθέτετε. Γι' αυτόν τον σκοπό σε διάφορα σημεία της πίστας υπάρχουν μικρά κουτάκια που γράφουν πάνω «LIFT», ακουμπώντας σε ένα τέτοιο κουτί κατά το άλμα σας εξασφαλίζετε μια άνετη πτώση και προσγειώση σε χαμηλότερο επίπεδο, όσο μεγάλο και αν είναι το ύψος. Πρέπει όμως πάντα να «χτυπάτε» πάνω στα LIFT και όχι να πατάτε πάνω τους.

Επίσης, υπάρχουν διάφορα σημεία της πίστας, αυτά με το σκούρο χρώμα, που έχουν τη σατανική ιδιότητα να υποχωρούν αφού περάσετε από πάνω τους με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να ξαναπατήσετε στο ίδιο σημείο...

Τέλος, πρέπει να ξέρετε ότι όσα υπάρχουν στην πίστα και είναι ακίνητα όχι μόνο δεν είναι επικίνδυνα, αλλά πολλές φορές χρησιμεύουν στο να πατάτε (!!!) πάνω τους.

Σχόλια πάνω στο πρόγραμμα...

— Για όσους θέλουν να εξετάσουν ή να τροποποιήσουν το πρόγραμμα, στο listing φαίνονται καθαρά οι ρουτίνες στις οποίες χωρίζετε καθώς και η όλη δομή του παιχνιδιού.

— Κατά την πληκτρολόγηση χρειάζεστε ιδιαίτερη προσοχή στις γραμμές 1400-2950 που περιέχουν τις έξι οθόνες.

— Όταν τρέχει το πρόγραμμα μην κάνετε ποτέ break κατά τη διάρκεια του εφέ του ανάματος ή σβησίματος της οθόνης. Περιμένετε πρώτα να εμφανιστεί όλη η οθόνη.

— Το πρόγραμμα έχει ελεγχθεί και δοκιμαστεί επανηλλήμως, συνεπώς λάθη που πιθανά θα παρουσιαστούν θα οφείλονται αποκλειστικά και μόνο στην πληκτρολόγησή του. Για πληροφορίες, διευκρινήσεις ή οτιδήποτε προκύψει: 6818434 Φρίξου, (Σαββατοκύριακα).

```

1 '#####
2 '
3 '      --- ROBY ---
4 '
5 '      Frixos M. Kokkonis
6 '
7 '#####
8 '
9 '
10 MODE 0:GOSUB 2980
20 PAPER 0:PEN 1:INK 0,2:BORDER 2:INK 3,10:INK 2,0,16
30 PLOT 0,190,3:DRAWR 639,0:DRAWR 0,199:DRAWR -639,0:DR
   AWR 0,-199
40 LOCATE 7,10:PRINT "      ":PEN 3:LOCATE 9,10:PRINT
   "ROBY":LOCATE 3,3:PRINT"?":LOCATE 18,3:PRINT"\":LOCATE
   2,19:PRINT"FRIX'S M. K'KK'NIS":CLEAR INPUT
50 FOR i=1 TO 23:INK 1,i:IF i=1 THEN LOCATE 3,4:PRINT"/
   ":LOCATE 18,4:PRINT"%
60 IF i=15 THEN LOCATE 3,4:PRINT"#":LOCATE 18,4:PRINT"&
   "
70 IF INKEY$="" THEN a=LOG(i):NEXT:GOTO 50
80 PEN 1:INK 1,19:GRAPHICS PEN 1
90 GOSUB 3320:hi=0:MODE 1:WINDOW 5,36,1,23:DEFINT a-z
100 i=0:scr=1:sc=0:li=3:dor1$=CHR$(150)+CHR$(156):dor2$
   =CHR$(147)+CHR$(153):k$=CHR$(131)
110 '
120 '
130 ' Initialization
140 '
150 '
160 GOSUB 3320:CLS:ON scr GOSUB 1470,1690,1970,2190,244
   0,2720:keys=0:ti=700:yp=0:GOSUB 3400:SPEED INK 13,25
170 r$="?":t$="/:LOCATE 11f2,11f1:PRINT"^#":LOCATE 11f
   4,11f3:PRINT"^#"
180 LOCATE 1,19:PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
   :nn=y:nn=x:pr$=r$:GOSUB 1170:nn=x+1:pr$=t$:GOSUB 1170
190 PEN 3:LOCATE 14,20:PRINT"TIME:":LOCATE 9,22:PRINT"S
   CORE:":sc:LOCATE 22,22:PRINT"Hi:":hi:PEN 1:FOR f=1 TO 1
   i:LOCATE f#2-1,21:PRINT"?":LOCATE f#2-1,22:PRINT"#":NEX
   T f
200 FOR f=20 TO 22:LOCATE 7,f:PRINT"!":NEXT f
210 PEN 2:LOCATE key2,key1:PRINT" _":LOCATE key4,key3:PR
   INT" _":PEN 1

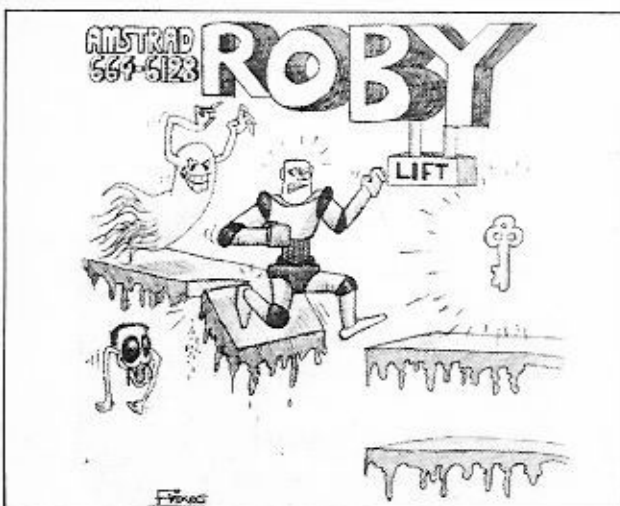
```



```

220 '
230 '
240 ' Main loop
250 '
260 '
270 ju=0:xx=x:yy=y:inke=(INKEY(67)=0 AND y>1)-(INKEY(59)=0 AND y<3)
280 n=y+inke:IF inke=0 THEN FOR ss=1 TO 250:NEXT:GOTO 4
10 ELSE LOCATE n,x:col$=COPYCHR$(#0)
290 SOUND 2,500,2,8,,,23:IF INSTR(dor1$+dor2$,col$)>0 T
HEN 1240
300 IF col$="_" THEN GOSUB 830
310 IF col$="p" THEN SOUND 1,0,34,15,3,,1:GOTO 950
320 r1$=r$:t1$=t$
330 y=n:IF inke=1 THEN z$="#":r$="?":t$="/":GOTO 350
340 z$="&":r$="\":t$="%"
350 nn=yy:mm=xx:pr$=r1$:GOSUB 1170:mm=x+1:pr$=t1$:GOSUB
1170
360 nn=y:mm=x:pr$=r$:GOSUB 1170
370 mm=x+1:pr$=z$:GOSUB 1170:pr$=t$:GOSUB 1170:pr$=z$:6
OSUB 1170
380 LOCATE y,x+2:IF COPYCHR$(#0)=" " THEN 950
390 '
400 ' JUMP routine
410 '
420 IF INKEY(47)=-1 OR x<3 THEN 610
430 ju=1:IF r$="?" THEN j$="#":jd=1 ELSE j$="&":jd=-1
440 nn=y:mm=x+1:pr$=t$:GOSUB 1170:mm=x+1:pr$=j$:GOSUB 1
170
450 SOUND 1,0,7,1,1,,3:FOR a=-2 TO 2:IF y=1 OR y=32 THE
N jd=0
460 LOCATE y+jd,x:col$=COPYCHR$(#0):LOCATE y+jd,x+1:co2
$=COPYCHR$(#0):IF col$="#" OR co2$="^" OR col$="^" OR c
o2$="#" THEN SOUND 4,105,34,1,2:nn=y:mm=x+1:pr$=j$:GOSU
B 1170:pr$=t$:GOSUB 1170:GOTO 540
470 SOUND 1,110-12*a,1,1
480 IF jd<>0 AND INSTR(dor1$+dor2$,col$)>0 THEN 1240
490 GOSUB 770
500 GOTO 600

```



```

510 '
520 ' LIFT routine
530 '
540 ju=0:lift=1:sc=sc+10:LOCATE 15,22:PRINT sc
550 nn=y:mm=x:pr$=r$:GOSUB 1170:mm=x+1:pr$=t$:GOSUB 117
0
560 GRAPHICS PEN 3
570 nn=y:mm=x:pr$=r$:GOSUB 1170:mm=x+1:pr$=t$:GOSUB 117
0
580 '
590 ' MOTION/COLLISION/MAIN CONTROL routine
600 '
610 IF thy1=th11 OR thy1=th12 THEN st1=-st1
620 IF thy2=th22 OR thy2=th23 THEN st2=-st2
630 thy1=thy1+st1:thy2=thy2+st2
640 PEN 3:LOCATE thy1,th1:PRINT p$:LOCATE thy1-st1,th1:
PRINT " ":LOCATE thy2,th2:PRINT p$:LOCATE thy2-st2,th2:P
RINT " ":PEN 1
650 IF ((y=thy1 OR y=thy1-st1) AND (x=th1 OR x+1=th1))
OR ((y=thy2 OR y=thy2+st2) AND (x=th2 OR x+1=th2)) THEN
LOCATE y,x:PRINT " ":LOCATE y,x+1:PRINT " ":SOUND 1,0,35
,15,3,,1:GOTO 930
660 ti=ti-1:LOCATE 19,20:PRINT ti;" ":IF ti=0 THEN PEN
2:LOCATE 11,20:PRINT CHR$(24)"[ OUT OF TIME [CHR$(24):
PEN 1:GOTO 1020
670 IF yp=1 AND (yy<>y OR xx<>x) THEN LOCATE yy,xx+2:PR
INT"<":LOCATE yy,xx+2:PRINT " ":yp=0
680 LOCATE y,x+2:col$=COPYCHR$(#0):IF ju=0 AND lift=0 T
HEN 740
690 IF ju=1 THEN nn=y:mm=x:pr$=r$:GOSUB 1170:mm=x+1:pr$
=j$:GOSUB 1170
700 IF col$<>" " AND col$<>p$ THEN IF lift=1 THEN lift=
0:GOSUB 1380 ELSE a=2:GOTO 720
710 IF lift=1 AND col$=p$ THEN SOUND 1,0,34,15,3,,1:GOT
O 950
720 IF ju=1 THEN NEXT a:IF col$=p$ OR col$=" " THEN t$=
j$:GOTO 950 ELSE IF INSTR(dor1$+dor2$,col$)>0 THEN 1240
ELSE ju=0:nn=y:mm=x+1:pr$=j$:GOSUB 1170:pr$=t$:GOSUB 1
170
730 IF lift=1 THEN nn=y:mm=x:pr$=r$:GOSUB 1170:mm=x+1:p
r$=t$:GOSUB 1170:x=x+1:SOUND 1,x*10,7,5,1:SOUND 2,180-x
*10,3,3:IF x<19 THEN 570 ELSE lift=0:x=x-1:GOSUB 1380
740 IF col$=">" THEN yp=1
750 GOTO 220
760 '
770 nn=y:mm=x:pr$=r$:GOSUB 1170:mm=x+1:pr$=j$:GOSUB 117
0:x=x+SGN(a)
780 y=y+jd
790 LOCATE y,x:IF COPYCHR$(#0)="_" THEN n=y:GOSUB 830
800 RETURN
810 '
820 ' KEYS routine
830 '
840 BORDER 23:SOUND 4,100,14,10,,1:sc=sc+100:LOCATE 15,
22:PRINT sc

```


CPC

PROGRAMS AREA

```

850 IF n=key2 THEN LOCATE key2,key1:PRINT " "
860 IF n=key4 THEN LOCATE key4,key3:PRINT " "
870 keys=keys+1
880 IF keys=2 THEN PEN 2:LOCATE do2,do1:PRINT dor1%:LOC
ATE do2,do1+1:PRINT dor2%:PEN 1:SPEED INK 2,7
890 BORDER 2:RETURN
900 '
910 ' LOOSING routine
920 '
930 IF y=thyl OR y=thyl-st1 THEN LOCATE thyl,th1:PRINT "
" ELSE LOCATE thy2,th2:PRINT " "
940 GOTO 970
950 '
960 nn=y:mm=x:pr%=r%:GOSUB 1170:mm=x+1:pr%=t%:GOSUB 117
0
970 SPEED INK 1,3:a=0
980 a=223-13*x:ENV 4,15,1,INT(a/15):SOUND 2,3500,a,1,4,
,1
990 FOR f=x TO 17:FOR g=1 TO 2
1000 nn=y:mm=INT(f):pr%=r%:GOSUB 1170:mm=INT(f+1):pr%=t
%:GOSUB 1170
1010 NEXT g,f:x=17
1020 SOUND 1,1200,70,15,5,,20:INK 1,15,19:g%="?\\&":FOR
f=1 TO 25:LOCATE y,x:PRINT MID$(g%,1+(f MOD 2),1):LOCA
TE y,x+1:PRINT MID$(g%,3+(f MOD 2),1):FOR j=1 TO f*10:N
EXT j,f
1030 INK 1,19:FOR f=1 TO 3500:NEXT:GRAPHICS PEN 1
1040 li=li-1:IF li>-1 THEN 160
1050 PEN 3:FOR f=22 TO 12 STEP -1
1060 SOUND 1,1000,1,10,,,1:LOCATE 1,f:PRINT STRING$(32,
"!"):SOUND 1,1000,1,10,,,1:LOCATE 1,23-f:PRINT STRING$(
32,"!")
1070 NEXT
1080 '
1090 LOCATE 1,11:PRINT"!! PRESS ANY KEY TO PLAY ROBY !!
"
1100 PEN 1:LOCATE 11,8:PRINT" Score:";sc:GOSUB 3310
1110 '
1120 IF sc>hi THEN hi=sc
1130 GOTO 100
1140 '
1150 ' OVER 1 PRINTING routine
1160 '
1170 PRINT CHR$(23)CHR$(1);:TAG:MOVE (nn+3)*16,(26-mm)*
16-2
1180 PRINT pr%;TAGOFF:PRINT CHR$(23)CHR$(0);:RETURN
1190 '

```

```

1200 '
1210 '
1220 ' NEXT SCREEN routine
1230 '
1240 nn=y:mm=x:pr%=r%:GOSUB 1170:IF x=2=do1 OR y=do2-1
OR y=do2+2 THEN LOCATE y,x+1:PRINT " " ELSE mm=x+1:pr%=j
%:GOSUB 1170
1250 RESTORE 1240:SOUND 2,50,34,10,6,,1:FOR j=1 TO 5:RE
AD a,b,c,d:LOCATE do2,do1:PRINT CHR$(a)CHR$(b):LOCATE d
o2,do1+1:PRINT CHR$(c)CHR$(d):FOR g=1 TO 170:NEXT g,j
1260 DATA 214,215,213,212,222,223,221,220,194,195,193,1
92,136,132,130,129,32,32,32,32
1270 FOR f=ti TO 0 STEP -2
1280 SOUND 4,f,3,7:sc=sc+3:LOCATE 19,20:PRINT f;" ":LOC
ATE 15,22:PRINT sc:NEXT f
1290 scr=scr+1:IF scr=7 THEN scr=1:GOTO 1310
1300 FOR f=1 TO 100:NEXT:GOTO 160
1310 SPEED INK 2,2:MODE 0:LOCATE 1,10:PRINT" WELLD
ONE"
1320 BORDER 0,26:FOR i=1 TO 10:FOR j=500 TO 1 STEP -10
1330 SOUND 3,j,1,15:NEXT j,i
1340 MODE 1:WINDOW 5,36,1,23:LOCATE 1,16:PRINT"Get read
y for another go..."
1350 GOSUB 3310:BORDER 2:GOTO 160
1360 '
1370 '
1380 nn=y:mm=x:pr%=r%:GOSUB 1170:mm=x+1:pr%=t%:GOSUB 11
70:GRAPHICS PEN 1:mm=x:pr%=r%:GOSUB 1170:mm=x+1:pr%=t%:
GOSUB 1170
1390 RETURN
1400 '
1410 '
1420 '
1430 ' SCREENS:
1440 '
1450 ' Screen 1.
1460 '
1470 li1=1:li13=1:li12=6:li14=24:sk1%="<"
1480 PRINT:PRINT
1490 PEN 3:PRINT">>>";:PEN 1:PRINT" <<<<<"
1500 PRINT
1510 PRINT"<<< <<< <<<< <<<<<";
1520 PRINT
1530 PRINT"<<< <<<< <<<<<";:PEN 3:PRINT">>>";:PEN 1:P
RINT" <<<<<";
1540 PRINT
1550 PRINT "<<< <<< <<<<<";
1560 PRINT
1570 PRINT"<<<<<<<< <<<< <<<< <<<<<";
1580 PRINT
1590 PRINT" <<< <<<<<";
1600 PRINT
1610 PRINT"<<<< <<<<<<<<";:PEN 3:PRINT">>>>>";:PEN 1:P
RINT"<<< <<<"
1620 PRINT

```


[illegible]

```

DATE f,11:PRINT">>":LOCATE f-2,15:PRINT">>":NEXT f
2930 LOCATE 26,15:PRINT">>"
2940 PEN 1:RETURN
2950 '
2960 ' GRAPHICS GENERATOR routine
2970 '
2980 SYMBOL AFTER 32
2990 SYMBOL 60,255,255,255,227,129,0,0,0
3000 SYMBOL 62,255,219,85,170,154,144,16,16
3010 SYMBOL 63,0,120,110,120,120,124,78,78
3020 SYMBOL 47,78,92,120,48,48,48,48,60
3030 SYMBOL 92,0,30,118,30,30,62,114,114
3040 SYMBOL 37,114,58,30,12,12,12,12,30
3050 SYMBOL 35,78,92,120,56,93,111,199,240
3060 SYMBOL 38,114,58,30,28,186,246,227,15
3070 SYMBOL 39,60,78,159,191,255,255,126,60
3080 SYMBOL 95,118,239,247,255,126,60,24
3090 SYMBOL 94,0,127,93,93,93,69,127
3100 SYMBOL 163,0,255,17,123,59,123,255,0
3110 SYMBOL 64,255,255,255,170,170,162,34,2
3120 SYMBOL 124,255,255,255,136,68,136,68,136
3130 SYMBOL 91,8,16,8,16,8,16,8,60
3140 SYMBOL 93,124,186,214,254,254,146,73,146
3150 SYMBOL 123,60,126,219,219,126,165,165,153
3160 SYMBOL 125,32,112,177,179,181,185,72,56
3170 SYMBOL 33,255,136,255,34,255,136,255,34
3180 SYMBOL 96,126,189,219,255,189,153,195,126
3190 SYMBOL 36,36,36,102,126,189,231,126,102
3200 '
3210 ENV 1,10,1,1
3220 ENT 1,10,-10,1
3230 ENV 2,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,2
3240 ENV 3,15,-1,2
3250 ENV 5,15,-1,8
3260 ENV 6,20,2,4
3270 RETURN
3280 '
3290 ' WAIT-KEY routine
3300 '
3310 CLEAR INPUT:WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
3320 '
3330 ' SCREEN OFF routine
3340 '
3350 OUT &BC00,1
3360 FOR n=40 TO 0 STEP -1:SOUND 1,1000,1,6,,,1
3370 OUT &BD00,n
3380 FRAME:NEXT n:CLS:RETURN
3390 '
3400 ' SCREEN ON routine
3410 '
3420 FOR n=0 TO 40:SOUND 1,1000,1,6,,,1
3430 OUT &BD00,n:FRAME:NEXT n:RETURN
3440 '
3450 '
3460 END

```

DRIVE 5 1/4



M-TEC

ΓΙΑ AMSTRAD 6128

Τώρα **ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΗ
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΙΑ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ
ΜΕ 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4**



- ΔΙΑΒΑΖΕΙ ΚΑΙ ΤΙΣ 2 ΠΛΕΥΡΕΣ
- ΓΙΝΕΤΑΙ A & B DRIVE
- ΦΤΗΝΗ ΔΙΣΚΕΤΑ 5 1/4

ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΕΣ

**ΠΩΛΗΣΗ
ΛΙΑΝΙΚΗ — ΧΟΝΔΡΙΚΗ**

**MICRO
STORE**
computers

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24. ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ ΤΗΛ.: 9350672

ΗΛΕΚΤΡΙΚΑ ΟΝΕΙΡΑ

Του Κώστα Γαλιώτου

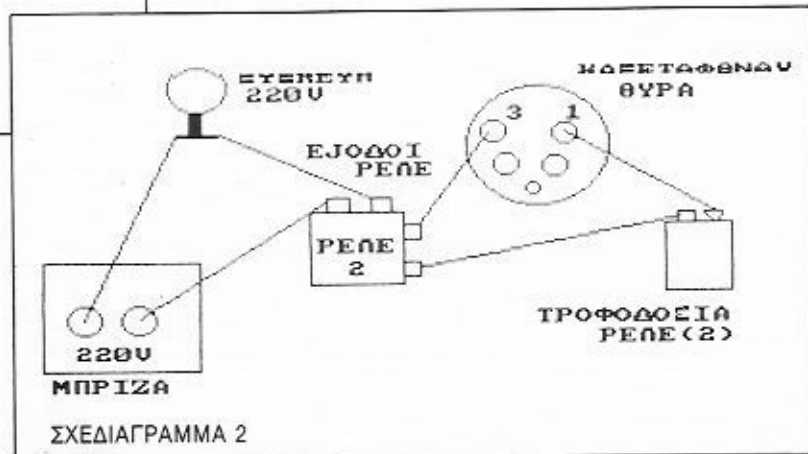
Το πρόγραμμα «Ηλεκτρικά όνειρα» εκμεταλλεύεται το ρελέ που διαθέτει ο Amstrad στη θύρα του κασετοφώνου, κάνοντας το computer σας να μπορεί να ανοιγοκλείνει και να ελέγχει μια συσκευή. Τα θεμέλια του προγράμματος βρίσκονται στη διαταγή OUT του υπολογιστή.

ΣΥΝΔΕΣΗ Η σύνδεση γίνεται στη θύρα του κασετοφώνου στις εισόδους 1 και 3. Έτσι ένας πόλος (+) ή (-) θα πηγαίνει στη συσκευή που επιθυμούμε να ελέγχουμε χωρίς όμως να έχει σχέση με το Computer. Ο άλλος πόλος πριν φτάσει από την τρο-

φοδοσία στη συσκευή θα περνά από το Computer μπαίνοντας στην είσοδο 1 και βγαίνοντας στην έξοδο 3 (βλέπε σχεδιάγραμμα 1). Αυτή βέβαια η σύνδεση είναι για χαμηλή τάση. Μην βάλετε ποτέ 220 volt γιατί θα καταστραφεί ο υπολογιστής σας. Για σύνδεση στα 220 volt είναι απαραίτητο ένα δεύτερο ρελέ το οποίο θα βρίσκεται στη θέση της συσκευής. Δηλαδή θα ανοίγει το ρελέ του για να ανοίξει ένα δεύτερο ρελέ. Ας το ονομάσουμε ρελέ-2. Στη συνέχεια η συσκευή θα ενώνει ρελέ-2 όπου θα μπορέσει με τη σειρά της να ανοιγοκλείνει. (Βλέπε σχεδιάγραμμα 2).

Καλή διασκέδαση και με μέτρο έτσι...

Κώστας Γαλιώτος
Αχαρνών 273
Αθήνα 10446



```

10 REM *****
20 REM $
30 REM $ ELECTRIC DREAMS $
40 REM $ BY COSTAS GALIOTOS $
50 REM $ FOR E.P.T.A. $
60 REM $
70 REM *****
80 GOSUB 680
90 MODE 1:OUT 512,200
100 MODE 1:BORDER 0:INK 1,25
110 PRINT
120 PEN 3:PRINT "PROGRAMMA <<HLEKTRIKA ONEIRA>> ":PEN
1
130 PRINT
140 INK 2,24:PEN 2:PRINT"Grafthke to 1988 apo ton Kvsta
Galivto ":PEN 1

```

```

150 PRINT:PRINT:PRINT
160 INK 7,12:PEN 7:PRINT:PRINT CHR$(24)+ " Menoy
"+CHR$(24):PEN 1
170 PRINT
180 PRINT:PRINT"Pathste ";:PEN 2:PRINT"O ";:PEN 1:PRI
NT"gia odhgiew

```


Mini CAD

ΜΕΡΟΣ V

Σ' αυτό το τεύχος δίνεται το τελευταίο τμήμα του MiniCAD. Δηλαδή το τμήμα που κάνει τη διαγράμμιση τομής (σημ: για να δείξουμε ότι ένα αντικείμενο έχει κοπεί σε κάποιο σημείο του, διαγραμμαρίζουμε την κομμένη επιφάνεια με λεπτές γραμμές κλίσης 45 ή 60 μοίρων ως προς την οριζόντιο).

Το πρόγραμμα μπορεί να διαγραμμαμίσει όσες επιφάνειες θέλουμε με γραμ-

Του Ανδρέα Γεωργιόπουλου

μές κλίσης 45 μοίρων, αρκεί η περιφέρεια τους να αποτελεί κλειστή τεθλασμένη γραμμή, δηλαδή να μην έχει καμπύλες.

Στην αρχή μας ρωτά πόσες επιφάνειες θέλουμε να διαγραμματίσουμε και μετά πόσοι κόμβοι βρίσκονται στην πε-

ρίμετρο κάθε επιφάνειας. Αφού απαντήσουμε σ' αυτά τότε μας ζητά έναν, έναν τους αριθμούς όλων των κόμβων που βρίσκονται στην κάθε επιφάνεια (ακολουθώντας την περίμετρο αντίθετα με τους δείκτες του ρολογιού).

Στο σχήμα βλέπουμε ένα σχέδιο με δύο διαγραμματισμένες επιφάνειες όπου η πρώτη έχει 14 κόμβους και η δεύτερη 4 κόμβους.

Πληκτρολογούμε το LISTING 1, βάζουμε τη δισκέτα με τα προηγούμενα τμήματα του MiniCAD, κάνουμε MERGE«CAD.BAS» και SAVE«CAD.BAS». Πάλι πληκτρολογούμε το LISTING 2, MERGE«CAD.1», SAVE«CAD.1». Και πάλι πληκτρολογούμε το LISTING 3, MERGE«CAD.2», SAVE«CAD.2». Τέλος πληκτρολογούμε και το LISTING 4, MERGE«CAD.3» και SAVE«CAD.3».

Τώρα έχετε όλο το πρόγραμμα στα χέρια σας, ή καλύτερα στη δισκέτα σας. Καλές εξερευνήσεις!

Listing 1

```
1 '## LISTING 1 ##
10 ' "CAD.BAS"
780 INPUT#9,NOS,NONS
790 DIM DNOS(NOS,NONS)
800 FOR LO=1 TO NOS
810 FOR LII=1 TO NONS
820 INPUT#9,DNOS(LO,LII)
830 NEXT LII:NEXT LO
2140 '
2150 GOSUB 3590
2160 PRINT:INPUT"GIVE NUMBER OF SURFACES TO BE FILLED "
;NOS
2170 NONS=0
2180 FOR LO=1 TO NOS
2190 PRINT:PRINT"FOR SURFACE No";LO:INPUT"GIVE NUMBER O
F NODES ";NONS1
2200 IF NONS1>NONS THEN NONS=NONS1
2210 NEXT LO
2220 DIM DNOS(NOS,NONS)
2230 FOR LO=1 TO NOS
2240 PRINT"*****"
2250 PRINT#1:PRINT#1,USING"##";LO;:PRINT#1,"..";
2260 PRINT:PRINT"FOR SURFACE No";LO:PRINT"GIVE THE NODE
S OF CIRCUMFERENCE (COUNTERCLOCKWISE):"
2270 E=0
2280 FOR LII=1 TO NONS
```

```
2290 IF E=1 THEN 2330
2300 PRINT:PRINT USING"##";LII;:PRINT".,":INPUT" INPUT
NODE No: ";DNOS(LO,LII)
2310 IF DNOS(LO,LII)=0 THEN E=1
2320 GOTO 2340
2330 DNOS(LO,LII)=0
2340 PRINT#1,USING"##";DNOS(LO,LII):IF VPOS(#1)=25 THEN
PRINT#1:LOCATE#1,5,VPOS(#1) ELSE LOCATE#1,5,VPOS(#1)
2350 NEXT LII
2360 NEXT LO
2750 WRITE #9,NOS,NONS
2760 FOR LO=1 TO NOS
2770 FOR LII=1 TO NONS
2780 WRITE #9,DNOS(LO,LII)
2790 NEXT LII:NEXT LO
```

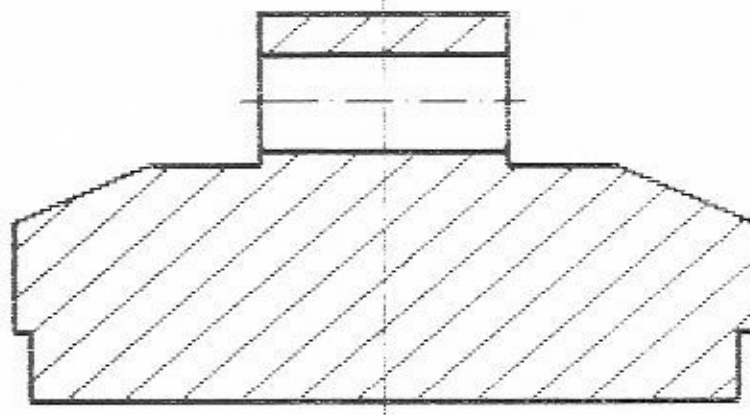
Listing 2

```
1 '## LISTING 2 ##
10 ' "CAD.1"
450 INPUT #9,NOS,NONS
460 DIM DNOS(NOS,NONS)
470 FOR LO=1 TO NOS
480 FOR LII=1 TO NONS
490 INPUT #9,DNOS(LO,LII)
500 NEXT LII:NEXT LO
```

Listing 3

```
1 '## LISTING 3 ##
10 ' "CAD.2"
400 INPUT #9,NOS,NONS
410 DIM DNOS(NOS,NONS)
420 FOR LO=1 TO NOS
430 FOR LII=1 TO NONS
440 INPUT #9,DNOS(LO,LII)
450 NEXT LII:NEXT LO
```

Ανάπτυξη Προγραμμάτων Ανάπτυξη Προγραμμάτων



DRAWING No
1C

ANDREAS
GEORGIPOULOS

DATE
APRIL 1987

SCALE
4:1

TITLE / COMMENTS : C.A.D. / UTILITIES

Listing 4

```
1 '## LISTING 4 ##
10 ' "CAD.3"
20 GOSUB 150
40 DIM DNOS1(NONS,3)
50 GOSUB 590
150 '
160 OPENIN "CAD.WRK"
170 INPUT #9,DRN$,DATE$,FINAME$,LNAME$,TIT$,COM$
180 INPUT #9,NON
190 DIM DNON(NON,2)
200 FOR LO=1 TO NON
210 INPUT #9,DNON(LO,1),DNON(LO,2)
220 NEXT LO
230 INPUT #9,NOL
240 DIM DNOL(NOL,2)
250 FOR LO=1 TO NOL
260 INPUT #9,DNOL(LO,1),DNOL(LO,2)
270 NEXT LO
280 INPUT #9,NOLD
290 DIM DNOLD(NOLD,2)
300 FOR LO=1 TO NOLD
310 INPUT #9,DNOLD(LO,1),DNOLD(LO,2)
320 NEXT LO
330 INPUT #9,NOLA
340 DIM DNOLA(NOLA,2)
350 FOR LO=1 TO NOLA
```

```
360 INPUT #9,DNOLA(LO,1),DNOLA(LO,2)
370 NEXT LO
380 INPUT #9,NOC
390 DIM DNOC(NOC,7)
400 FOR LO=1 TO NOC
410 FOR LII=1 TO 7
420 INPUT #9,DNOC(LO,LII)
430 NEXT LII:NEXT LO
440 INPUT #9,NOD
450 DIM DNOD(NOD,6)
460 FOR LO=1 TO NOD
470 FOR LII=1 TO 6
480 INPUT #9,DNOD(LO,LII)
490 NEXT LII:NEXT LO
500 INPUT #9,NOS,NONS
510 DIM DNOS(NOS,NONS)
520 FOR LO=1 TO NOS
530 FOR LII=1 TO NONS
540 INPUT #9,DNOS(LO,LII)
550 NEXT LII:NEXT LO
560 INPUT #9,SC$,SC,POCSX,POCSY
570 CLOSEIN
580 RETURN
590 '
600 DEG
610 FOR LO=1 TO NOS
620 XMA=DNON(DNOS(LO,1),1):XMI=XMA
630 YMA=DNON(DNOS(LO,1),2):YMI=YMA
640 FOR LII=1 TO NONS
650 IF DNOS(LO,LII)=0 THEN GOTO 700
```



```

660 IF DNON(DNOS(LO,LII),1)>XMA THEN XMA=DNON(DNOS(LO,L
I I),1)
670 IF DNON(DNOS(LO,LII),1)<XMI THEN XMI=DNON(DNOS(LO,L
I I),1)
680 IF DNON(DNOS(LO,LII),2)>YMA THEN YMA=DNON(DNOS(LO,L
I I),2)
690 IF DNON(DNOS(LO,LII),2)<YMI THEN YMI=DNON(DNOS(LO,L
I I),2)
700 NEXT LII
710 FIRST=1
720 W=45
730 INCR=0.1
740 W=W-E:GOTO 760
750 W=W-INCR:E=2
760 L=TAN(W):B2=-1:A2=L:DONT=0
770 IF XMI<XMA THEN 780 ELSE 1440
780 C2=YMA-L*XMI
790 FOR LII=1 TO NONS
800 IF DNOS(LO,LII)=0 THEN 1070
810 IF LII=NONS THEN 950
820 IF DNOS(LO,LII+1)=0 THEN 950
830 IF DNON(DNOS(LO,LII+1),1)-DNON(DNOS(LO,LII),1)=0 TH
EN 850
840 IF (DNON(DNOS(LO,LII+1),2)-DNON(DNOS(LO,LII),2))/(D
NON(DNOS(LO,LII+1),1)-DNON(DNOS(LO,LII),1))=L THEN 1070
850 A1=DNON(DNOS(LO,LII+1),2)-DNON(DNOS(LO,LII),2)
860 B1=DNON(DNOS(LO,LII),1)-DNON(DNOS(LO,LII+1),1)
870 C1=DNON(DNOS(LO,LII),2)*DNON(DNOS(LO,LII+1),1)-DNON
(DNOS(LO,LII+1),2)*DNON(DNOS(LO,LII),1)
880 XO=(B1*C2-B2*C1)/(A1*B2-A2*B1)
890 YO=(C1*A2-A1*C2)/(A1*B2-A2*B1)
900 IF DNON(DNOS(LO,LII+1),1)>DNON(DNOS(LO,LII),1) AND
(XO<DNON(DNOS(LO,LII),1) OR XO>DNON(DNOS(LO,LII+1),1))
THEN 1070
910 IF DNON(DNOS(LO,LII+1),1)<DNON(DNOS(LO,LII),1) AND
(XO>DNON(DNOS(LO,LII),1) OR XO<DNON(DNOS(LO,LII+1),1))
THEN 1070
920 IF DNON(DNOS(LO,LII+1),2)>DNON(DNOS(LO,LII),2) AND
(YO<DNON(DNOS(LO,LII),2) OR YO>DNON(DNOS(LO,LII+1),2))
THEN 1070
930 IF DNON(DNOS(LO,LII+1),2)<DNON(DNOS(LO,LII),2) AND
(YO>DNON(DNOS(LO,LII),2) OR YO<DNON(DNOS(LO,LII+1),2))
THEN 1070
940 GOTO 1060
950 IF DNON(DNOS(LO,1),1)-DNON(DNOS(LO,LII),1)=0 THEN 9
70
960 IF (DNON(DNOS(LO,1),2)-DNON(DNOS(LO,LII),2))/(DNON(
DNOS(LO,1),1)-DNON(DNOS(LO,LII),1))=L THEN 1070
970 A1=DNON(DNOS(LO,1),2)-DNON(DNOS(LO,LII),2)
980 B1=DNON(DNOS(LO,LII),1)-DNON(DNOS(LO,1),1)
990 C1=DNON(DNOS(LO,LII),2)*DNON(DNOS(LO,1),1)-DNON(DNO
S(LO,1),2)*DNON(DNOS(LO,LII),1)
1000 XO=(B1*C2-B2*C1)/(A1*B2-A2*B1)
1010 YO=(C1*A2-A1*C2)/(A1*B2-A2*B1)
1020 IF DNON(DNOS(LO,1),1)>DNON(DNOS(LO,LII),1) AND (XO
<DNON(DNOS(LO,LII),1) OR XO>DNON(DNOS(LO,1),1)) THEN 10
70
1030 IF DNON(DNOS(LO,1),1)<DNON(DNOS(LO,LII),1) AND (XO
>DNON(DNOS(LO,LII),1) OR XO<DNON(DNOS(LO,1),1)) THEN 10
70
1040 IF DNON(DNOS(LO,1),2)>DNON(DNOS(LO,LII),2) AND (YO
<DNON(DNOS(LO,LII),2) OR YO>DNON(DNOS(LO,1),2)) THEN 10
70
1050 IF DNON(DNOS(LO,1),2)<DNON(DNOS(LO,LII),2) AND (YO
>DNON(DNOS(LO,LII),2) OR YO<DNON(DNOS(LO,1),2)) THEN 10
70
1060 DNOSI(LII,3)=0:GOTO 1080
1070 DNOSI(LII,3)=-1
1080 DNOSI(LII,1)=XO:DNOSI(LII,2)=YO
1090 NEXT LII
1100 FOR LIII=1 TO NONS
1110 IF FIRST=1 THEN 1410
1120 K=1
1130 IF DNOSI(LII,3)=-1 THEN GOTO 1190
1140 FOR LIII=1 TO NONS
1150 IF DNOSI(LIII,3)=-1 THEN 1170
1160 IF DNOSI(LII,2)<DNOSI(LIII,2) THEN K=K+1
1170 NEXT LIII
1180 DNOSI(LII,3)=K
1190 NEXT LII
1200 FOR LII=1 TO NONS
1210 IF DNOSI(LII,3)=-1 THEN 1260
1220 FOR LIII=1 TO NONS
1230 IF LII=LIII THEN 1250
1240 IF DNOSI(LII,3)=DNOSI(LIII,3) THEN DONT=1
1250 NEXT LIII
1260 NEXT LII
1270 NO=0:FOR LII=1 TO NONS:IF DNOSI(LII,3)<>-1 THEN NO
=NO+1
1280 NEXT LII
1290 IF DONT=1 AND E=1 THEN 750
1300 IF DONT=1 AND E=2 THEN 740
1310 K=1
1320 FOR LIV=1 TO NO/2
1330 FOR LII=1 TO NONS
1340 IF DNOSI(LII,3)=K THEN 1350 ELSE 1390
1350 FOR LIII=1 TO NONS
1360 IF DNOSI(LIII,3)=K+1 THEN 1370 ELSE 1380
1370 MOVE CINT(DNOSI(LII,1)),CINT(DNOSI(LII,2)):DRAW CI
NT(DNOSI(LIII,1)),CINT(DNOSI(LIII,2))
1380 NEXT LIII
1390 NEXT LII
1400 K=K+2:NEXT LIV

```

➤

Mini CAD

```

1410 FIRST=0
1420 XMI=XMI+5*SC/SIN(W)
1430 GOTO 770
1440 IF YMA>YMI THEN 1450 ELSE 2110
1450 C2=YMA-L*XMI
1460 FOR LII=1 TO NONS
1470 IF DNOS(LD,LII)=0 THEN 1740
1480 IF LII=NONS THEN 1620
1490 IF DNOS(LD,LII+1)=0 THEN 1620
1500 IF LII<NONS AND DNON(DNOS(LD,LII+1),1)-DNON(DNOS(LD,LII),1)=0 THEN 1520
1510 IF LII<NONS AND (DNON(DNOS(LD,LII+1),2)-DNON(DNOS(LD,LII),2))/(DNON(DNOS(LD,LII+1),1)-DNON(DNOS(LD,LII),1))=L THEN 1740
1520 A1=DNON(DNOS(LD,LII+1),2)-DNON(DNOS(LD,LII),2)
1530 B1=DNON(DNOS(LD,LII),1)-DNON(DNOS(LD,LII+1),1)
1540 C1=DNON(DNOS(LD,LII),2)*DNON(DNOS(LD,LII+1),1)-DNON(DNOS(LD,LII+1),2)*DNON(DNOS(LD,LII),1)
1550 XO=(B1*C2-B2*C1)/(A1*B2-A2*B1)
1560 YO=(C1*A2-A1*C2)/(A1*B2-A2*B1)
1570 IF DNON(DNOS(LD,LII+1),1)>DNON(DNOS(LD,LII),1) AND (XO<DNON(DNOS(LD,LII),1) OR XO>DNON(DNOS(LD,LII+1),1)) THEN 1740
1580 IF DNON(DNOS(LD,LII+1),1)<DNON(DNOS(LD,LII),1) AND (XO>DNON(DNOS(LD,LII),1) OR XO<DNON(DNOS(LD,LII+1),1)) THEN 1740
1590 IF DNON(DNOS(LD,LII+1),2)>DNON(DNOS(LD,LII),2) AND (YO<DNON(DNOS(LD,LII),2) OR YO>DNON(DNOS(LD,LII+1),2)) THEN 1740
1600 IF DNON(DNOS(LD,LII+1),2)<DNON(DNOS(LD,LII),2) AND (YO>DNON(DNOS(LD,LII),2) OR YO<DNON(DNOS(LD,LII+1),2)) THEN 1740
1610 GOTO 1730
1620 IF DNON(DNOS(LD,1),1)-DNON(DNOS(LD,LII),1)=0 THEN 1640
1630 IF (DNON(DNOS(LD,1),2)-DNON(DNOS(LD,LII),2))/(DNON(DNOS(LD,1),1)-DNON(DNOS(LD,LII),1))=L THEN 1740
1640 A1=DNON(DNOS(LD,1),2)-DNON(DNOS(LD,LII),2)
1650 B1=DNON(DNOS(LD,LII),1)-DNON(DNOS(LD,1),1)
1660 C1=DNON(DNOS(LD,LII),2)*DNON(DNOS(LD,1),1)-DNON(DNOS(LD,1),2)*DNON(DNOS(LD,LII),1)
1670 XO=(B1*C2-B2*C1)/(A1*B2-A2*B1)
1680 YO=(C1*A2-A1*C2)/(A1*B2-A2*B1)
1690 IF DNON(DNOS(LD,1),1)>DNON(DNOS(LD,LII),1) AND (XO<DNON(DNOS(LD,LII),1) OR XO>DNON(DNOS(LD,1),1)) THEN 1740

```

```

1700 IF DNON(DNOS(LD,1),1)<DNON(DNOS(LD,LII),1) AND (XO>DNON(DNOS(LD,LII),1) OR XO<DNON(DNOS(LD,1),1)) THEN 1740
1710 IF DNON(DNOS(LD,1),2)>DNON(DNOS(LD,LII),2) AND (YO<DNON(DNOS(LD,LII),2) OR YO>DNON(DNOS(LD,1),2)) THEN 1740
1720 IF DNON(DNOS(LD,1),2)<DNON(DNOS(LD,LII),2) AND (YO>DNON(DNOS(LD,LII),2) OR YO<DNON(DNOS(LD,1),2)) THEN 1740
1730 DNOSI(LII,3)=0:GOTO 1750
1740 DNOSI(LII,3)=-1
1750 DNOSI(LII,1)=XO:DNOSI(LII,2)=YO
1760 NEXT LII
1770 FOR LII=1 TO NONS
1780 K=1
1790 IF DNOSI(LII,3)=-1 THEN 1850
1800 FOR LIII=1 TO NONS
1810 IF DNOSI(LIII,3)=-1 THEN 1830
1820 IF DNOSI(LII,2)<DNOSI(LIII,2) THEN K=K+1
1830 NEXT LIII
1840 DNOSI(LII,3)=K
1850 NEXT LII
1860 FOR LII=1 TO NONS
1870 IF DNOSI(LII,3)=-1 THEN 1920
1880 FOR LIII=1 TO NONS
1890 IF LII=LIII THEN 1910
1900 IF DNOSI(LII,3)=DNOSI(LIII,3) THEN DONT=1
1910 NEXT LIII
1920 NEXT LII
1930 NO=0:FOR LII=1 TO NONS:IF DNOSI(LII,3)<>-1 THEN NO=NO+1
1940 NEXT LII
1950 IF DONT=1 AND E=1 THEN 750
1960 IF DONT=1 AND E=2 THEN 740
1970 K=1
1980 FOR LIV=1 TO NO/2
1990 FOR LII=1 TO NONS
2000 IF DNOSI(LII,3)=-1 THEN 2070
2010 IF DNOSI(LII,3)=K THEN 2020 ELSE 2070
2020 FOR LIII=1 TO NONS
2030 IF DNOSI(LIII,3)=-1 THEN 2060
2040 IF DNOSI(LIII,3)=K+1 THEN 2050 ELSE 2060
2050 MOVE CINT(DNOSI(LII,1)),CINT(DNOSI(LII,2)):DRAW CINT(DNOSI(LIII,1)),CINT(DNOSI(LIII,2))
2060 NEXT LIII
2070 NEXT LII
2080 K=K+2:NEXT LIV
2090 YMA=YMA-5*SC/COS(W)
2100 GOTO 1440
2110 NEXT LD
2120 RETURN

```


CPC

PROGRAMS AREA

MAGIC STUDIO

*όταν η άνεση
γίνεται πρόγραμμα...*

- Έχετε Amstrad 6128
- Θέλετε να εκμεταλλευτείτε πλήρως τα πρόσθετα 64 K της μνήμης του computer σας;
- Χρειάζεστε ένα πρόγραμμα που — να χρησιμοποιεί τις περισσότερες εντολές BASIC του AMSTRAD που την κάνουν μια από τις καλύτερες διαλέκτους; — να είναι ευέλικτο; — να μην έχει τίποτα να ζηλέψει από τα προγράμματα που κυκλοφορούν για PC και προσφέρουν pull down menus, icons, παράθυρα κλπ.;
- να σας κάνει περήφανους για τον AMSTRAD;
- ΝΑ ΑΞΙΟΠΟΙΕΙ ΤΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΣΑΣ ΤΑΛΕΝΤΟ ΣΤΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ;

Αν μέχρι σήμερα ψάχνατε για προγράμματα σε BASIC που διαθέτουν TAY-TOXRONA τα παραπάνω πλεονεκτήματα, τότε το MAGIC STUDIO γεννήθηκε αποκλειστικά για σας.

Αλλά ας δούμε τα πράγματα από κοντά. Βασικά, αφού πληκτρολογήσετε και τρέξετε το MAGIC STUDIO θα εμφανιστεί στην αριστερή πλευρά της οθόνης ένα παράθυρο και το γνωστό βελάκι των PC. Εμείς έχουμε στη διάθεσή μας το βελάκι και μπορούμε να το οδηγήσουμε σε οποιαδήποτε κατεύθυνση (ακόμα και διαγώνια) με το cursor Keys. Αφού το αφήσουμε πάνω από το icon (εικονούλα σε ελεύθερη μετάφραση), πατάμε και αφηγούμε αστραπιαία το COPY.

Μ' αυτό το τρόπο γίνονται οι επιλο-

του Γιάννη Τσάμπου

γές. Τι μπορούμε όμως να επιλέξουμε;

Πάνω αριστερά στο παράθυρο βρίσκεται ένα μολυβάκι. Μ' αυτό μπορούμε να σχεδιάσουμε πάνω στην οθόνη. Η κίνησή του είναι παρόμοια μ' αυτή του βέλους. Η ενεργοποίηση της μύτης του μολυβιού γίνεται πάλι με το COPY. Το ίδιο γίνεται και με τη γόμα η οποία βρίσκεται ακριβώς δίπλα στο μολύβι. Με τον ίδιο τρόπο δουλεύει και το SPRAY. Σ' αυτή την περίπτωση αφήνουμε μερικές τελείες σε σπρέι στο σημείο που θέλετε.

Υπάρχουν επίσης τρεις γραμμές διαφορετικού πάχους. Αφού έχουμε «σημαδέψει» στην αρχή της γραμμής (ναι, σωστά μαντέψατε, με το COPY), και το τέλος της, επιλέγουμε το πάχος της γραμμής που επιθυμούμε και αυτό ήταν! Πάντως, προσωπικά, θα συνιστούσα την επιλογή γραμμής, παχύτερης από ένα pixel, μόνο στις οριζόντιες και κάθετες διευθύνσεις. Δεν υπάρχει βέβαια κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα στη χρησιμοποίησή τους. Απλά η απεικόνισή στην οθόνη μιας γραμμής πάχους 1 pixel είναι πιο «συμπαγής» από τις άλλες σε διαγώνιες διευθύνσεις.

Βέβαια μπορούμε να χαράξουμε γραμμές και με άλλο τρόπο. Σημειώνουμε την αρχή της γραμμής (με σημάδι) και οδηγούμε το βέλος στο τέλος της. Μετά

πατάμε το [G] και η γραμμή είναι έτοιμη. Αν θέλουμε η γραμμή να συνεχίσει από το σημείο που σταμάτησε η προηγούμενη, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να ΜΗ δώσουμε αρχή.

Συνεχίζουμε με τη σχεδίαση παραλληλογράμμου. Εδώ δίνουμε την αρχή και το τέλος της διαγωνίου του. Για να σχεδιάσουμε κύκλο, δίνουμε το κέντρο και ένα σημείο της περιφέρειάς του. Πολύ απλά ως εδώ έτσι;

Ας δούμε λοιπόν κάτι πιο «πολύπλοκο»: Την έλλειψη. Εδώ δίνουμε αρχικά το κατώτατο σημείο της περιφέρειάς της. Μετά ANEBAINOYME κατακόρυφα για να σημαδέψουμε το κέντρο της και μετά κινούμαστε ΔΕΞΙΑ για να δώσουμε το δεξιότερο άκρο της περιφέρειάς της. Η πορεία αυτή είναι σταθερή για κάθε έλλειψη. Να μη ξεχνάμε λοιπόν, όποτε θέλουμε να σχεδιάσουμε μια έλλειψη, να δίνουμε τα τρία σημεία ενός Γ, αρχίζοντας από κάτω προς τα πάνω και από αριστερά προς τα δεξιά. Και δε πρέπει να παραλείπουμε όταν σχεδιάζουμε γραμμές, κύκλους, παρί/μα και ελλείψεις αφού δώσουμε τα ανάλογα σημεία, να πηγαίνουμε στο παράθυρο επιλογών και να «δείχνουμε» το αντίστοιχο σχήμα που θέλουμε. Πρέπει ακόμα να πούμε ότι όταν πατούμε COPY και το βέλος είναι «εκτός» παραθύρου, αφήνει στο σημείο της κορυφής του μια τελεία (τα σημάδια που λέγαμε...)

Έχοντας τη σχεδίαση των σχημάτων

που θέλουμε, σκεφτόμαστε: «Αχ τι ωραία που θα 'ταν αν μπορούσα να χρωματίσω το δημιούργημά μου!». «No problem» απαντάει το MAGIC STUDIO και θέτει στη διάθεσή μας ένα... ρολό (απ' αυτά που έχουν οι ελαιοχρωματιστές). Αυτό βρίσκεται μέσα στο παράθυρο και λειτουργεί ως εξής: Αφού έχουμε σημάδεψει το χώρο που θέλουμε να χρωματίσουμε, κάνουμε μια βόλτα ως το ρολό, πατάμε COPY και τελειώσαμε.

Αν τώρα θέλουμε να εισάγουμε κείμενο στην εικόνα μας, δεν έχουμε παρά να επιλέξουμε το καλλιγραφικό A. Τότε εξαφανίζεται το βέλος, εξαφανίζεται και το σημείο που σημάδεψαμε τελευταία και στη θέση του μπορούμε να γράψουμε οτιδήποτε θέλουμε. Ο τρόπος εκτύπωσης των χαρακτήρων είναι ανάλογος με αυτόν του κάθε mode με τη διαφορά ότι μπορούμε να γράψουμε σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης θελήσουμε. Αν οι χαρακτήρες υπερβούν τα όρια της οθόνης, τότε αυτοί τυπώνονται έξω απ' αυτήν. Κι εδώ δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι δεν φαίνονται. Εδώ το delete αντί να σβήσει το χαρακτήρα, τοποθετεί την τελεία/δρομέα μια θέση πίσω με αποτέλεσμα ο χαρακτήρας που θα τυπωθεί να είναι πάνω από τον άλλον, δηλαδή ουσιαστικά να τον διαγράφει. Αν θέλουμε να διαγράψουμε

το χαρακτήρα και να μην τυπωθεί τίποτα πάνω απ' αυτόν, απλά πατάμε SPACE και συνεχίζουμε.

Σ' αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι τα διάφορα αντικείμενα που παίρνουμε από το παράθυρο «αποφεύγουν» να ενεργήσουν πάνω σ' αυτό για να μην αλλοιώσουν τα περιεχόμενά του. Ωστόσο δεν είναι απίθανο κάποιο σχήμα να περάσει πάνω από το παράθυρο (πχ. ένας κύκλος), εκτός απ' αυτό βέβαια μπορούν να γίνουν και άλλα μοιραία λάθη όπως να ξεχάσουμε ένα ρίχει ανοιχτό σ' ένα σχήμα και μετά να προσπαθήσουμε να το βάψουμε. Τότε το χρώμα θα ξεχυθεί και θα γεμίσει μέρος της οθόνης και στη χειρότερη περίπτωση ολόκληρη την οθόνη (στο τελευταίο θα αναφερθούμε αργότερα). Αν λοιπόν κάνουμε κάποιο λάθος τότε έχουμε τη δυνατότητα να το διορθώσουμε με τη λειτουργία UNDO (αναρωτιέμαι πως θα το μεταφράζαμε στα ελληνικά). Αυτή η λειτουργία συμβολίζεται στο παράθυρο με το σύμβολο X. Το X λοιπόν ακυρώνει τη λειτουργία που εκτελέστηκε τελευταία και που εκτελέστηκε μετά από επιλογή στο ανάλογο icon. Εδώ θα αναρωτηθείτε αν υπάρχουν και άλλες λειτουργίες. Μα φυσικά υπάρχουν. Υπάρχουν οι... Λίγη υπομονή όμως. Οι εκπλήξεις για το τέλος. Πριν προχωρήσουμε πρέπει να πούμε ότι αν βρείτε την κίνηση του βέλους αργή μπορείτε να την επιταχύνετε πατώντας μαζί με τα βέλη, το shift.

Μιλήσαμε για σχέδια, μογιές και άλλα τέτοια, όμως δε μιλήσαμε για χρώμα. Και όπως λέει και η διαφήμιση «βάλτε

Όμως εμείς διαθέτουμε 27 χρώματα, άσχετα με τον αριθμό χρωμάτων που μπορεί να πάρει συγχρόνως η παλέτα μας σε δεδομένη χρονική στιγμή. Έτσι πρέπει να έχουμε δυνατότητα να αλλάζουμε τα χρώματα στην παλέτα. Αλλά ούτε εδώ υπάρχει πρόβλημα. Το MAGIC STUDIO φρόντισε και γι' αυτό. Κάθε χρώμα βρίσκεται σ' ένα τετράγωνο. Το χρώμα που χρησιμοποιείται σε κάποια στιγμή είναι πλαισιωμένο και ξεχωρίζει από τα άλλα. Αν θέλουμε να αλλάξουμε χρώμα πηγαίνουμε πάνω απ' αυτά που επιθυμούμε και πατάμε COPY. Είναι ευνόητο ότι από τη στιγμή εκείνη το μολύβι, το ρολό, τα γράμματα και τα σχέδια θα έχουν το χρώμα που επιλέξαμε. Αν αυτό το χρώμα δε μας αρέσει ξαναπηγαίνουμε πάνω απ' αυτό και ξαναπατάμε COPY. Τότε το βέλος εξαφανίζεται. Δε χρειάζεται όμως να τρομάζουμε. Ψυχραιμία παιδιά... Θα το βρούμε. Τι; στον Ερυθρό Σταυρό; μα τι λέτε κύριε! Λοιπόν παιδιά συνεχίζουμε. Απ' τη στιγμή που δε φαίνεται το βέλος πατήστε SPACE και... να η έκπληξη. Το χρώμα αλλάζει, και μαζί μ' αυτό ό,τι είχαμε σχεδιάσει μ' αυτό το χρώμα. Η τιμή του θα είναι η αμέσως επόμενη που είναι σημειωμένη στον πίνακα πάνω από το DRIVE. Τώρα για να επιστρέψετε το βέλος δεν έχουμε παρά να του το πούμε (πατώντας [RETURN] και για να κλείσει το θέμα των icons να πούμε ότι κάθε αντικείμενο που παίρνουμε επιστρέφει στη θέση του αφού πατήσουμε [RETURN]).

Μια ακόμα εργασία που μπορεί να γίνει με το βέλος είναι η μεταφορά ολόκληρου του παραθύρου. Προσέξτε πως γίνεται: Πηγαίνουμε με το βέλος στο περιθώριο του παραθύρου. Πατάμε COPY. Πηγαίνουμε στο σημείο που θέλουμε να είναι η αρχή του παραθύρου. Ξαναπατάμε COPY. Τελειώσαμε. Ο χρόνος που χρειάζεται για τη μεταφορά του ποικίλει από 1 min σε 0,5 min και 0,3 min στα mode 0, 1 και 2 αντίστοιχα. Η ίδια λειτουργία μπορεί να γίνει όταν βρισκόμαστε πάνω από μια γραμμή του παραθύρου και πατάμε COPY.

Πάνω αριστερά στο παράθυρο υπάρχει ένα σύμβολο που αν επιλεγεί... εξαφανίζεται το παράθυρο. Μπορούμε όμως να το εμφανίσουμε πατώντας [W] W(indow). Αφού λοιπόν μιλήσαμε για εξαφανίσεις, εμφανίσεις και άλλα ταχυδακτυλουργικά καιρός να παρουσιάσουμε όσα είχαμε υποσχεθεί.

Πρώτα-πρώτα ας δούμε τι γίνεται αν κατά λάθος βαφτεί ολόκληρη η οθόνη.

Αρχικά πατάμε το [W] ώστε να εμφανιστεί το παράθυρο και μετά επιλέγουμε



χρώμα στη ζωή σας», το MAGIC STUDIO λέει «βάλτε χρώμα στις δημιουργίες σας». Γι' αυτό το σκοπό διαθέτει παλέτα με τον ανάλογο αριθμό χρωμάτων για κάθε mode. Εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή. Η παλέτα μας που είναι ενσωματωμένη στο παράθυρο, διαθέτει 16 χρώματα που είναι διαφορετικά μεταξύ τους στο mode 0, ενώ είναι ίδια ανά 4 στο mode 1, και ίδια ανά 2 στο mode 2. Έτσι ουσιαστικά έχουμε 16, 4 και 2 διαφορετικά χρώματα στα mode 0, 1 και 2 αντίστοιχα.

CPC

PROGRAMS AREA

X (undo). Αυτό ήταν. Το W επίσης χρειάζεται όταν για οποιοδήποτε λόγο αλλοιωθούν τα περιεχόμενα του παραθύρου.

Περνάμε τώρα στις εντολές που εισάγονται με το πάτημα ενός πλήκτρου (οι εκπλήξεις που λέγαμε...). Ήδη έχουμε θίξει μια απ' αυτές, την W(indow). Αν θέλουμε να καθαρίσουμε την οθόνη πατάμε το C(lear) και επιβεβαιώνουμε. Για βοήθεια H(elp) ενώ για να τελειώσει το πρόγραμμα πατάμε E(nd). «Αυτό ήταν όλο;» θα πείτε. Μα όχι βέβαια! Άλλωστε το MAGIC STUDIO δεν έχει μάθει να απογοητεύει!

Πριν συνεχίσουμε, ας πούμε ένα... κολλάκι. Το UNDO εκτός του ότι διαγράφει

την εντολή που εκτελέστηκε τελευταία, επαναφέρει την οθόνη στην κατάσταση που ήταν πριν εκτελεστεί η εντολή. Αν λοιπόν πατήσετε E(nd), κατά λάθος, δώστε CONT και UNDO (X). Αυτό θα επαναφέρει την οθόνη και αφού ξαναεκτελέσετε την τελευταία εντολή, συνεχίζετε κανονικά.

Λέγαμε λοιπόν ότι ο AMSTRAD έχει 64 K πρόσθετης μνήμης που δε χρησιμοποιούνται άμεσα από τη BASIC. Έτσι καταφύγαμε σε κώδικα μηχανής και καταφέραμε να το εκμεταλλευτούμε, τόσο για τις ανάγκες του προγράμματος, όσο και για τις ανάγκες του χρήστη. Έτσι μπορούμε να έχουμε αποθηκευμένες στη μνήμη δύο εικόνες και να τις φορτώνουμε στην οθόνη οποιαδήποτε στιγμή επιθυμούμε. Μπορούμε επίσης να σώσουμε τις εικόνες στη μνήμη. Όλα αυτά γίνονται με τις εντολές (s)T(ore) και A(ppear). Η stare ακολουθείται από έναν αριθμό (1 ή 2) που δηλώνει σε ποια «αποθήκη» θα σωθεί η εικόνα. Με την A(ppear) + (1 ή 2) εμφανίζεται ο ανάλογος αριθμός της α-

ποθηκευμένης εικόνας. Και βέβαια ένα πρόγραμμα που σέβεται τον εαυτό του δίνει τη δυνατότητα να σώνουμε και να φορτώνουμε ό,τι δημιουργήσαμε μ' αυτό. Και επειδή το MAGIC STUDIO σέβεται τον εαυτό του σας παρέχει αυτή τη δυνατότητα. Έτσι με το S(ave) σώζετε τις δημιουργίες σας και με το L(oad) τις φορτώνετε. Αν επιλέξετε κατά λάθος αυτές τις εντολές, πατήστε RETURN και το πρόβλημα λύθηκε!

Σημειώνουμε επίσης ότι οι εικόνες που αποθηκεύονται στη μνήμη «κρύβονται στο 6ο και το 7ο» block της μνήμης. Αν λοιπόν κάνετε Reset στο computer αφού έχετε σώσει τις εικόνες που δημιουργήσατε, στη μνήμη, και ξανατρέξετε το πρόγραμμα με την A(ppear), ξαναεμφανίζονται. Καλό έτσι;

Πάντως, παρά την εκτενή παρουσίαση το MAGIC STUDIO είναι απλό και έξυπνο, πρόγραμμα που παρέχει ευκολία και άνεση. Απ' την πλευρά σας, το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη καλλιτεχνική φλέβα και κάποια φαντασία.

```

10 ' $---- M A G I C   S T U D I O ----$
- 20 '
30 '
40 '
50 MODE 0
60 FOR n=0 TO 400 STEP 39
70 MOVE 0,n:DRAWR 640,0
80 NEXT:k=1
90 FOR n=2 TO 380 STEP 39:MOVE 0,n:FILL k: k=k+1:NEXT
100 LOCATE 6,14:PRINT" $--MAGIC STUDIO--$ ":k=1:n=0
110 DEG
120 DIM s(360),c(360)
130 FOR m=0 TO 360
140 n=n+1:k=k+1:b=b+1
150 IF n=10 THEN n=1
160 IF k=30 THEN k=1
170 IF b=27 THEN b=0
180 INK n,k,k-1:BORDER b
190 s(m)=SIN(m):c(m)=COS(m)
200 NEXT m
210 GOSUB 6020
220 BORDER 24
230 DIM COLOUR(15)
240 RESTORE 280
250 FOR N=0 TO 15
260 READ A:COLOUR(N)=A
270 INK N,A:NEXT
280 DATA 1,24,20,6,26,0,2,3,4,8,9,10,12,14,16,18
290 sta=15000

```

```

300 FOR n=sta TO sta+2599:POKE n,0:NEXT
310 '
320 MODE 1
330 INPUT"MODE ";m
340 IF m<0 OR m>2 THEN 330
350 q1=300:q2=322
360 mm=-4*(m=0)-2*(m=1)-(m=2)
370 ss=-2*(m=0)-3*(m=1)-6*(m=2)
380 MODE m
390 PAPER 0:PEN 1:GRAPHICS PEN 1:CLS
400 WINDOW#1,1,20,1,15
410 col=1
420 xps=320:yps=200
430 px0=320:px1=320:px2=320
440 py0=200:py1=200:py2=200
450 pn=199:pq=24*mm
460 wd=1
470 '
480 GOSUB 540
490 GOTO 950
500 '
510 s1=(st+8*mm)/(8*mm):s2=s1+5
520 WINDOW#2,s1,s2,1,25
530 CLS#2
540 TAGOFF
550 a1=48:c1=a1*mm
560 a3=8*mm
570 a2=c1-a3:lng=st+c1
580 PRINT CHR$(23);CHR$(3)

```

```

590 LOCATE 1,1:TAG
600 GRAPHICS PEN 1
610 MOVE st,0
620 DRAW c1,0
630 DRAW 0,399
640 DRAW -c1,0
650 DRAW 0,-399
660 MOVE st,16
670 DRAW c1,0
680 MOVE st+a2,0
690 DRAW 0,399
700 MOVE st+a2+a3,383
710 DRAW -c1,0
720 MOVE st+a3,383
730 DRAW 0,-399
740 '
750 TAG:ch=150
760 MOVE st+c1/2,16
770 DRAW 0,367
780 MOVE st+mm,396
790 PRINT CHR$(182);CHR$(211);
800 FOR n=44 TO 382 STEP 26
810 FOR q=a3 TO 4*a3 STEP a3*2
820 ch=ch+1
830 MOVE st+q+2,n-28
840 DRAW 2*a3-2,0
850 MOVE st+q+mm*5,n-8
860 IF ch<167 THEN GRAPHICS PEN(ch-151):PRINT CHR$(143)
; ELSE PRINT CHR$(ch+3);
870 GRAPHICS PEN 1:NEXT q,n
880 MOVE st+pq+mm,pn-2
890 GOSUB 2930
900 TAGOFF
910 RETURN
920 '
930 IF INKEY(18)=0 THEN ret=1 ELSE ret=0
940 RETURN
950 '
960 '
970 yb=368:COL=1
980 xx=lng+mm*4:CHR=183
990 GOSUB 1390
1000 TAG:MOVE xx,yb,1:GOSUB 1400
1010 CLEAR INPUT
1020 IF INKEY(54)=0 THEN 3170
1030 IF INKEY(60)=0 THEN 5140
1040 IF INKEY(36)=0 THEN 5250
1041 IF INKEY(44)=0 THEN GOSUB 3240
1050 IF INKEY(51)=0 THEN 5460
1060 IF INKEY(69)=0 THEN 5540
1070 IF INKEY(62)=0 THEN 5860
1080 IF INKEY(58)=0 THEN END
1090 IF INKEY(52)=0 THEN GOSUB 2430:GOSUB 1410:ch=5:GOS
UB 2360:GOSUB 1410

```

```

1100 IF INKEY(59)=0 THEN wd=1:GOSUB 1420:GOSUB 500:GOTO
970
1110 IF INKEY(9)>-1 THEN 1010
1120 GOSUB 1450
1130 IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 1670:IF ch=0 THEN xps=XPO
S:yps=YPOS::PLOT 0,0,COL:GOSUB 2430:ELSE ELSE ch=0
1140 IF ch=30 THEN 1920
1150 IF ch=31 THEN 980
1160 IF ch>0 THEN yb=YPOS:GOSUB 1190:GOTO 980
1170 LOCATE 1,1
1180 GOTO 1010
1190 '
1200 MOVE xx,YPOS
1210 GOSUB 1420
1220 IF ch<>11 THEN CALL q1
1230 xm=st+q:ym=n-1
1240 IF ch>12 AND ch<29 THEN 2870
1250 GOSUB 1320
1260 MOVE XPS,YPS
1270 ON ch GOSUB 1830,2040,2150,2730,2350,2780,2350,235
0,2550,2470,3130,2640
1280 GRAPHICS PEN col
1290 xps=XPOS:yps=YPOS
1300 IF ch=11 THEN 1360
1310 IF ch<3 THEN GOSUB 1420
1320 MOVE xm,ym,1
1330 PRINT STRING$(2,143);
1340 MOVE xm,ym-9,1
1350 PRINT STRING$(2,140);
1360 RETURN
1370 '
1380 '
1390 TAGOFF:PRINT CHR$(23);CHR$(1):TAG:LOCATE 1,1:RETUR
N
1400 xx=XPOS:yy=YPOS
1410 IF chr=183 THEN cl=1 ELSE cl=col
1420 MOVER 0,0,cl:PRINT CHR$(chr);
1430 MOVE XPOS-a3,YPOS
1440 RETURN
1450 TAG
1460 IF INKEY(0)=0 THEN GOSUB 2270
1470 IF INKEY(0)=32 THEN GOSUB 2310
1480 IF INKEY(2)=0 THEN GOSUB 2280
1490 IF INKEY(2)=32 THEN GOSUB 2320
1500 IF INKEY(8)=0 THEN GOSUB 2290
1510 IF INKEY(8)=32 THEN GOSUB 2330
1520 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 2300
1530 IF INKEY(1)=32 THEN GOSUB 2340
1540 IF xx=XPOS AND yy=YPOS THEN RETURN
1550 IF XPOS>xx AND XPOS=>st AND XPOS<=lng AND chr<>183
THEN MOVE lng+mm,YPOS
1560 IF XPOS<xx AND XPOS<=lng AND XPOS=>st AND chr<>183
THEN MOVE st-mm,YPOS
1570 IF XPOS<0 THEN MOVE 0,YPOS

```


CPC

PROGRAMS AREA

```

1580 IF XPOS>639 THEN MOVE 639,YPOS
1590 IF YPOS<0 THEN MOVE XPOS,0
1600 IF YPOS>412 THEN MOVE XPOS,412
1610 xq=XPOS:yq=YPOS
1620 FRAME
1630 MOVE xx,yy,c1
1640 PRINT CHR$(chr);
1650 MOVE xq,yq
1660 GOTO 1400
1670 '
1680 ch=31
1690 IF wd=0 THEN 1790
1700 IF XPOS<st AND XPOS<st+a3 AND YPOS<399 AND YPOS>38
3 THEN SOUND 1,30,10:GOSUB 1420:wd=0:GOTO 5680
1710 IF XPOS<st OR XPOS>lng THEN 1790
1720 IF YPOS<16 OR YPOS>383 THEN 1790
1730 SOUND 1,50,9,12
1740 FOR n=17 TO 382 STEP 26
1750 FOR q=a3 TO 4*a3 STEP a3*2
1760 CH=CH-1
1770 IF XPOS>st+q+2 AND XPOS<st+q+2*a3 AND YPOS<n AND Y
POS>n-26 THEN 1810 ELSE NEXT q,n
1780 ch=30:RETURN
1790 ch=0
1800 SOUND 1,300,5
1810 RETURN
1820 '
1830 chr=181:GOSUB 1400
1840 GOSUB 1450:CLEAR INPUT
1850 GOSUB 930
1860 IF ret=1 THEN RETURN
1870 IF INKEY(9)<>0 THEN 1840
1880 TAGOFF
1890 PRINT CHR$(23);CHR$(0)
1900 TAG:PRINT " ";:GOSUB 1390
1910 GOSUB 1430:GOTO 1830
1920 '
1930 GOSUB 1450:CLEAR INPUT
1940 IF INKEY(9)<>0 THEN 1930
1950 px2=XPOS:GOSUB 1400
1960 GOSUB 5680
1970 st=px2
1980 st=(CINT(st/16))*16
1990 IF st>640-c1 THEN st=640-c1-MM
2000 IF st<0 THEN st=0
2010 GOSUB 5610
2020 GOSUB 500

```

```

2030 GOTO 980
2040 '
2050 md=0
2060 CHR=180:GOSUB 1400
2070 GOSUB 1450:CLEAR INPUT
2080 GOSUB 930
2090 IF ret=1 THEN RETURN
2100 IF INKEY(70)=0 THEN SOUND 1,500,10:md=ABS(md XOR 1
):CALL &BB18
2110 IF INKEY(9)<>0 THEN 2070
2120 PLOT 0,-15,col,md:MOVER 0,15,col,1
2130 GOSUB 2430
2140 GOSUB 1420:GOTO 2060
2150 '
2160 chr=184:GOSUB 1400
2170 GOSUB 1450:CLEAR INPUT
2180 GOSUB 930
2190 IF ret=1 THEN PRINT CHR$(chr);:RETURN
2200 IF INKEY(9)<>0 THEN 2170
2210 TAGOFF:LOCATE 1,1
2220 PRINT CHR$(23);CHR$(3)
2230 TAG:MOVER 0,0,col:PRINT CHR$(chr);
2240 GOSUB 1390
2250 GOSUB 1430:GOTO 2160
2260 '
2270 MOVER 0,2:RETURN
2280 MOVER 0,-2:RETURN
2290 MOVER -MM,0:RETURN
2300 MOVER MM,0:RETURN
2310 MOVER 0,9:RETURN
2320 MOVER 0,-9:RETURN
2330 MOVER -MM*ss*3,0:RETURN
2340 MOVER MM*ss*3,0:RETURN
2350 '
2360 m3=0
2370 IF ch=5 OR ch=7 OR ch=8 THEN s=0:m3=0:GOSUB 2410
2380 IF ch=7 OR ch=8 THEN s=2:m3=mm:GOSUB 2410
2390 IF ch=7 THEN s=-2:m3=-mm:GOSUB 2410
2400 xx=XPOS:yy=YPOS:GOTO 1390
2410 MOVE px1+m3,py1+s,,0:DRAW px2+m3,py2+s,col:RETURN
2420 '
2430 px0=px1:py0=py1
2440 px1=px2:py1=py2
2450 px2=XPOS:py2=YPOS
2460 RETURN
2470 '
2480 PLOT px1,py1,col
2490 r=SQR((px2-px1)^2+(py2-py1)^2):ORIGIN px1,py1
2500 sp=18+6*(r>40)+3*(r>120)
2510 MOVE r,0:FOR i=0 TO 360 STEP sp
2520 DRAW r*c(i),r*s(i),col,0
2530 NEXT:ORIGIN 0,0
2540 GOTO 1390
2550 '
2560 PLOT px1,py1,col

```

```

2570 r=SQR((px2-px1)^2+(py2-py1)^2):ORIGIN px1,py1
2580 rr=SQR((px1-px0)^2+(py1-py0)^2)
2590 sp=18+6*(r>40)+3*(r>120)
2600 PLOT r,0,col:FOR i=0 TO 360 STEP sp
2610 DRAW r*c(i),rr*s(i),col,0
2620 NEXT:ORIGIN 0,0
2630 GOTO 1390
2640 '
2650 GRAPHICS PEN col
2660 xm=px1-px2:ym=py1-py2
2670 MOVE px1,py1
2680 DRAW -xm,0,,0
2690 DRAW 0,-ym,,0
2700 DRAW xm,0,,0
2710 DRAW 0,ym,,0
2720 MOVE px2,py2:GOTO 1390
2730 '
2740 PLOT 0,0,col
2750 a1=mm*INT(XPOS/mm):b1=2*INT(YPOS/2)
2760 MOVE a1,b1,1:FILL col
2770 RETURN
2780 '
2790 CLEAR INPUT:PLOT 0,0,1
2800 i$=INKEY$:IF i$=CHR$(13) THEN PLOT 0,0,1:RETURN
2810 IF i$=CHR$(127) THEN PLOT -a3,0:GOTO 2800
2820 IF i$="" OR i$<CHR$(32) OR i$>CHR$(127) THEN 2800
2830 PLOT 0,0,0:GRAPHICS PEN col
2840 TAGOFF:PRINT CHR$(23);CHR$(0):TAG
2850 PRINT i$;:GOSUB 1390:GOTO 2790
2860 RETURN
2870 '
2880 IF pq=q AND pn=n THEN 3000
2890 MOVE st+pq+mm,pn-2
2900 GOSUB 2930
2910 MOVE st+q+mm,n-2
2920 GOSUB 2930:GOTO 3100
2930 DRAW 14*mm,0,1
2940 DRAW 0,-22,1
2950 DRAW -14*mm,0,1
2960 DRAW 0,22,1
2970 RETURN
2980 '
2990 CLEAR INPUT
3000 clr=colour(col)
3010 IF clr>26 THEN clr=0
3020 colour(col)=clr
3030 INK col,clr
3040 GOSUB 920
3050 IF ret=1 THEN RETURN
3060 CALL &BB18
3070 IF INKEY(47)=0 THEN clr=clr+1:GOTO 3010
3080 GOTO 3040
3090 '
3100 col=TESTR(7*mm,-11)
3110 pn=n:pq=q

```

```

3120 RETURN
3130 '
3140 GOSUB 1280
3150 CALL q2
3160 GOSUB 1390:RETURN
3170 '
3180 brc=brc+1
3190 IF brc=27 THEN brc=0
3200 BORDER brc:CALL &BB18
3210 GOTO 1010
3220 '
3240 b1=5:GOSUB 5760
3250 CLS#1
3260 PRINT#1,"HELP"
3270 PRINT#1
3280 PRINT#1,"C Clear"
3290 PRINT#1,"T sTore 1 or 2"
3300 PRINT#1,"A Appear 1 or 2"
3310 PRINT#1,"G line"
3320 PRINT#1,"H Help"
3330 PRINT#1,"S Save"
3340 PRINT#1,"L Load"
3350 PRINT#1,"W Window"
3360 PRINT#1,"E End"
3370 CALL &BB18
3380 b1=5:GOSUB 5820
3390 RETURN
5000 b1=5:GOSUB 5760
5010 PAPER#1,1:PEN#1,0
5020 CLS#1:CLEAR INPUT
5030 PRINT#1," Please enter the"
5040 PRINT#1," name of the image"
5050 PRINT#1," (8 characters only)"
5060 PRINT#1
5070 INPUT#1," >>> ",nm$
5080 IF LEN(nm$)>8 THEN 5020
5090 IF LEN(nm$)<1 THEN GOSUB 5810:GOTO 1010
5100 nm$=nm$+".INK"
5110 nm$=nm$+".SCR"
5120 b1=5:GOSUB 5820
5130 RETURN
5140 '
5150 GOSUB 5000
5160 IF wd=1 THEN GOSUB 5680
5170 OPENOUT N$:PRINT#9,m
5180 FOR k=1 TO 2^MM
5190 PRINT#9,colour(k)
5200 NEXT
5210 CLOSEOUT:GOSUB 5760
5220 SAVE nm$,b,&C000,&4000
5230 GOSUB 500
5240 GOTO 970
5250 '
5260 k=1:GOSUB 5000
5270 OPENIN n$:INPUT#9,m

```


Ο ιδανικός οδηγός
αναφοράς για ολόκληρη
την οικογένεια των IBM
personal computer

PETER NORTON
**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ
ΤΟΝ IBM PC**
ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ



Ο ιδανικός οδηγός
αναφοράς για ολόκληρη
την οικογένεια των IBM
personal computer



Το
βιβλίο
της

Microsoft
PRESS

**PETER NORTON: Προγραμματίστε τον IBM PC (και τους
συμβατούς).**

Θέλετε να δημιουργήσετε προγράμματα μέσου και προ-
χωρημένου επιπέδου; Θέλετε να καταλάβετε το hardware;
Το software; Τις διαφορές ανάμεσα στα PC, XT και
AT; Να ενημερωθείτε πάνω στις τελευταίες εξελίξεις της
τεχνολογίας; Ο Peter Norton, αναγνωρισμένη αυθεντία
στους υπολογιστές IBM και δημιουργός του best-seller
προγράμματος Norton Utilities, σας προσφέρει τώρα τις
πληροφορίες που χρειάζεστε. Σε αυτό το βιβλίο θα ανα-
καλύψετε ένα χρυσωρυχείο με ιδέες, τεχνικές, τεχνικά
δεδομένα και πίνακες γρήγορης αναφοράς.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Στουρνάρα 27β - ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 3608407 - 3632044

Δίνουν αξία στον υπολογιστή σας

CPC
PROGRAMS AREA

```
5280 nn=-4*(n=0)-2*(n=1)-(n=2)
5290 ss=-2*(n=0)-3*(n=1)-6*(n=2)
5300 MODE n
5310 WHILE NOT EOF
5320 INPUT#9,COLOUR(k)
5330 k=k+1
5340 WEND:CLOSEIN
5350 LOAD nn$, &C000
5360 GOSUB 5610
5370 GOSUB 500:GOTO 970
5380 '
5390 b1=5
5400 a$=INKEY$
5410 IF a$="1" THEN b1=6
5420 IF a$="2" THEN b1=7
5430 IF a$="0" THEN b1=0
5440 IF b1=5 THEN 5400 ELSE RETURN
5450 '
5460 GOSUB 5390
5470 GOSUB 1410
5480 IF b1=0 THEN 970
5490 GOSUB 5680
5500 GOSUB 5760
5510 GOSUB 510
5520 GOTO 970
5530 '
5540 GOSUB 5390
5550 GOSUB 1410
5560 IF b1=0 THEN 970
5570 GOSUB 5810
5580 GOSUB 5610
5590 GOSUB 510
5600 GOTO 970
5610 '
5620 p=49152+st/8:a=0
5630 FOR l=p TO p+1999 STEP 80
5640 FOR k=1 TO 1+6*nn:POKE sta+a,PEEK(k)
5650 a=a+1:NEXT k,l
5660 p=p+2048
5670 IF p>65535 THEN RETURN ELSE GOTO 5630
5680 '
5690 p=49152+st/8:a=0
5700 FOR l=p TO p+1999 STEP 80
5710 FOR k=1 TO 1+6*nn:POKE k,PEEK(sta+a)
5720 a=a+1
5730 NEXT k,l
5740 p=p+2048
5750 IF p>65535 THEN RETURN ELSE GOTO 5700
```

```

5760 '
5770 POKE 301,BL
5780 CALL q1
5790 POKE 301,4
5800 RETURN
5810 '
5820 POKE 323,b1
5830 CALL q2
5840 POKE 323,4
5850 RETURN
5860 '
5870 b1=5:GOSUB 5760:MOVE 0,300
5880 CLS#1:PRINT#1,"Do you really like"
5890 PRINT#1,"to clear the screen?"
5900 PRINT#1,"(y/n)"
5910 GOSUB 5960
5920 IF ik=0 THEN GOSUB 5810:GOTO 1010
5930 CLS
5940 b1=4:GOSUB 5760
5950 GOTO 320
5960 '
5970 ik$=INKEY$
5980 IF UPPER$(ik$)="Y" THEN ik=1:RETURN
5990 IF UPPER$(ik$)="N" THEN ik=0:RETURN
6000 GOTO 5970
6010 '
6020 RESTORE 6070
6030 FOR n=300 TO 344
6040 READ a
6050 POKE n,a
6060 NEXT
6070 DATA 62,4,205,91,189,1,0,64,17,0,64,33,0,192,237,1
6080 DATA 76,62,0,205,91,189,201
6090 DATA 62,4,205,91,189,1,0,64,17,0,64,33,0,192,235,2
6100 DATA 37,176,62,0,205,91,189,201
6110 SYMBOL AFTER 32
6120 SYMBOL 140,0,0,0,255,255,255,255,255
6130 SYMBOL 180,6,13,25,50,100,104,112,128
6140 SYMBOL 181,0,0,31,43,85,250,140,248
6150 SYMBOL 178,0,0,124,131,125,1,1,1
6160 SYMBOL 179,126,18,17,57,125,124,124,124
6170 SYMBOL 184,36,0,146,0,73,0,146,0
6180 SYMBOL 176,0,6,14,18,62,98,231,0
6190 SYMBOL 182,0,66,102,126,102,66,0,0
6200 SYMBOL 183,248,240,240,248,156,14,7,2
6210 SYMBOL 177,0,0,0,0,255,0,0,0
6220 SYMBOL 174,0,0,0,255,255,0,0,0
6230 SYMBOL 175,0,0,0,255,255,255,0,0
6240 SYMBOL 171,129,66,36,24,24,36,66,129
6250 SYMBOL 173,0,0,24,102,195,102,24,0
6260 SYMBOL 172,0,28,34,65,65,34,28,0
6270 SYMBOL 170,255,129,129,129,129,129,129,255
6280 SYMBOL 211,64,64,64,64,64,64,64,64
6290 RETURN

```

ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ-ΛΥΚΕΙΟΥ ΔΕΣΜΩΝ ΕΛΕΥΘ. ΛΕΟΥΣΗ

ΤΑ ΕΤΗ 1984 - 87 ΤΑ ΠΟΣΟΣΤΑ ΕΠΙΤΥΧΙ-
ΑΣ ΣΕ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ - ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΑ
ΕΙΝΑΙ ΑΞΕΠΕΡΑΣΤΑ

ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ
ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ ΛΕΟΥΣΗ
ΤΟ ΣΟΒΑΡΟ ΥΠΟΨΗΦΙΑΚΟ
ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ

ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΠΟΥ ΖΗΤΑΣ ΚΑΤΙ
ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ
ΤΗΝ ΥΛΗ.
ΤΜΗΜΑΤΑ ΓΙΑ 1, 2, 4 ΔΕΣΜΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 183
ΠΕΙΡΑΙΑΣ
(ΠΕΡΙΟΧΗ ΥΠΑΠΑΝΤΗΣ)
ΤΗΛ. 4629.780

ΓΙΑ ΑΡΙΣΤΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

CPC

PROGRAMS AREA

ΠΡΟ-ΠΟ

Αγαπητό Ε.Π.Τ.Α.

Θεσσαλονίκη 6-12-87

Σου στέλνω ένα πρόγραμμα για ΠΡΟΠΟ που μπορεί να κάνει προβλέψεις λαμβάνοντας υπ' όψη αρκετές παραμέτρους. Πριν από λίγο καιρό σου είχα στείλει ένα παρόμοιο, που όμως ήταν ημιτελές. Συγκεκριμένα, έλειπαν καναδυό ρουτινούλες, κι έτσι τα αποτελέσματά του, δεν ήταν και πολύ αξιόπιστα. Γιατί σου το έστειλα τότε; Ε, βλέπεις υπάρχει και δαίμονας των υπολογιστών. Πάντως με εκείνο έτυχε και έπιασα ένα δωδεκάρι (ποσό: 900 δρχ.). Τέλος πάντων, συνεχίζω.

Πως δουλεύει το πρόγραμμα:

Αρχικά μας ζητάει ένα ζευγάρι ομάδων. Το δίνουμε, χωρίζοντας τις ομάδες με κόμμα (,). Οι ομάδες τυπώνονται στο παράθυρο με αύξοντα αριθμό. Ο κέρσορας μεταφέρεται σ' ένα παράθυρο, όπου μας ζητείται η βαθμολογική θέση των δύο ομάδων. Δεν δίνουμε τους βαθμούς της κάθε ομάδας, αλλά τη θέση της στον βαθμολογικό πίνακα (π.χ. 1, 3, 12,...). Κατόπιν μας ζητούνται οι νίκες, οι ισοπαλίες και οι ήττες της πρώτης ομάδας στα 3 τελευταία παιχνίδια που έδωσε εντός έδρας. Το ίδιο και οι νίκες, ισοπαλίες και ήττες της 2ης ομάδας που έδωσε στα 3 τελευταία εκτός έδρας παιχνίδια. Μας ρωτάει μετά για την προιστορία του παιχνιδιού αυτού. Μπορούμε να δώσουμε στοιχεία από τότε που μπορούμε να βρούμε (π.χ. από το 1979 μέχρι σήμερα). Αφού τα δώσουμε κι αυτά, μας ζητάει να του δώσουμε τα προγνωστικά των εφημερίδων. Πως το παίζουν δηλ. το συγκεκριμένο παιχνίδι οι εφημερίδες. Εδώ, δεν θα δώσουμε τίποτε ποσοστά, αλλά απλά το επικρατέστερο ή τα επικρατέστερα σημεία, π.χ. 1 x. Προσέξτε να υπάρχει ένα διάστημα ανάμεσα στο 1 και στο x και γενικά ανάμεσα στα σημεία που θα δώσουμε. Δεν γράφουμε 1 x 2 αλλά 1 x 2. Σημειώνω εδώ ότι τα στοιχεία αυτά μπορούμε να τα βρούμε σε εφημερίδες που ασχολούνται με τα προγνωστικά.

Αφού τα δώσουμε όλα αυτά, ο υπολογιστής θα τα ανακατέψει θα τα στίψει και θα βγάλει το ζουμί με τη μορφή μιας ή δύο προβλέψεων. Ο κέρσορας μετακινείται πλάι στο ζευγάρι των ομάδων, στο μεγάλο παράθυρο, όπου εμείς θα γράψουμε την τελική πρόβλεψη, είτε όπως μας την έδωσε ο 6128 είτε βάζοντας και

κάποια δική μας πρόβλεψη. Αφού συμπληρώσουμε και τα 13 ζευγάρια, ο υπολογιστής μας ρωτάει αν τελειώσαμε. Αν απαντήσουμε Ν (ΝΑΙ) μας ρωτάει αν θέλουμε να το τυπώσουμε. Αν απαντήσουμε Ν τυπώνει μόνον το μεγάλο παράθυρο με τα 13 ζευγάρια. Αν απαντήσουμε Ο (ΟΧΙ) ξαναγυρνάμε στην BASIC.

ΠΡΟΣΟΧΗ: 1) Στη γραμμή 620 στη ρουτίνα της εκτύπωσης, χρησιμοποιούνται οι κωδικοί για τον εκτυπωτή DMP 3000, που ενεργοποιούν τα ελληνικά. Αν έχετε διαφορετικό εκτυπωτή, βάλτε τους ανάλογους κωδικούς.

2) Η ρουτίνα για τα ελληνικά, περιέχει ελληνικά μόνον για τα κεφαλαία, μια και αυτά χρησιμοποιούνται μόνον. Αυτό για οικονομία χρόνου. Από τα μικρά υπάρχουν ελληνικά μόνον για το ς και το π.

3) Στη φάση της εκτύπωσης, ο εκτυπωτής καθυστερεί ελαφρά. Όχι, δεν παθαίνει εγκεφαλικό, απλά τον καθυστερεί η εντολή COPYCHRS που χρησιμοποιείται. Μην ανησυχείτε γι' αυτό.

4) Το πρόγραμμα δεν διεκδικεί τίποτε... επαγγελματικές δάφνες, ούτε προσπαθεί να συναγωνιστεί τα επαγγελματικά προγράμματα του εμπορίου. Είναι όλο γραμμένο σε BASIC με μέγεθος 6K, και απευθύνεται καθαρά στον απλό παίκτη του ΠΡΟΠΟ

5) Το πρόγραμμα τρέχει όπως είναι στον CPC 6128. Για τον 464 δεν ξέρω, αλλά δεν πρέπει να δουλεύει η ρουτίνα εκτύπωσης λόγω της εντολής COPYCHRS που χρησιμοποιεί.

Για να μην παιδεύω με εκτυπωτές, LISTINGS και τέτοια, σας στέλνω όλη τη δισκέτα με το πρόγραμμα.

Τέλος, επειδή είμαι δάσκαλος, θα ήθελα να μου πείτε αν υπάρχουν εκπαιδευτικά προγράμματα για το Δημοτικό στην ελληνική αγορά, και που θα πρέπει να απευθυνθώ. Τα προγράμματα φυσικά να είναι για CPC 6128.

Αυτά προς το παρόν, και σας ευχαριστώ που με ανεχτήκατε. Για πληροφορίες, απορίες κτλ., σας δίνω διεύθυνση-τηλέφωνο.

Κώστας Θεοδωρίδης Νικηταρά 1
567-28 — ΝΕΑΠΟΛΗ ΤΗΛ (031) 620-441

```
10 REM PRO-PO
20 REM BY COSTAS THEODORIDIS
30 REM FOR S.S.O.A.
40 REM INITIALIZATION
50 GOSUB 700:REM GREEK CHARACTERS
60 MODE 2
70 INK 1,26
80 WINDOW#1,1,40,1,3:WINDOW#4,41,80,1,3:WINDOW#2,1,38,4
,6:WINDOW#5,41,80,4,18:WINDOW#3,1,40,7,24:WINDOW#6,41,8
0,19,21:WINDOW#7,41,80,22,24
90 LOCATE#1,10,1:PRINT#1,"EISAGVGH ZEYGARIVN":LOCATE#1,
10,2:PRINT#1,STRING$(18,45)
```

```
100 LOCATE#3,8,1:PRINT#3,"KYRIVS PINAKAS OMADVN":LOCATE
#3,8,2:PRINT#3,STRING$(21,45): LOCATE#4,41,1:PRINT#4,"S
TOIXEIA OMADVN STOYS 3 TELEVT. AGVNES":LOCATE #4,41,2:P
RINT#4,STRING$(38,45)
110 LOCATE#6,55,1:PRINT#6,"PROBLECH TYPOS":LOCAT
E #6,55,2:PRINT#6,STRING$(21,45)
120 K$="1":L$="2":M$="X":N$="1 X":O$="1 2":P$="X 2":R$=
"1 X 2"
130 LX=5:MX=1
140 REM *** MAIN PROGRAM ***
150 CLS#2:CLS#5:CLS#7
```

```

160 INPUT#2,"DVSE ENA ZEYGARI OMADVN ",A$,B$
170 LOCATE#3,2,LX:PRINT#3,M$;" ";A$;" - ";B$
180 CLS#5
190 INPUT#5,"BAUMOLOGIKH UESH 1hw OMADAS ",A
200 INPUT#5,"BAUMOLOGIKH UESH 2hw OMADAS ",B
210 INPUT#5,"NIKES 1hw OMADAS ENTOS EDRAS ",N1
220 INPUT#5,"ISOPALIES 1hw OMADAS ENTOS ",I1
230 INPUT#5,"HTTES 1hw OMADAS ENTOS EDRAS ",H1
240 INPUT#5,"NIKES 2hw OMADAS EKTOS EDRAS ",N2
250 INPUT#5,"ISOPALIES 2hw OMADAS EKTOS ",I2
260 INPUT#5,"HTTES 2hw OMADAS EKTOS EDRAS ",H2
270 LOCATE#5,10,9:PRINT#5,"PROISTORIA":LOCATE#5,10,10:P
RINT#5,STRING$(10,45)
275 INPUT#5," NIKES 1hw OMADAS ",N
280 INPUT#5," ISOPALIES ",I
290 INPUT#5," NIKES 2hw OMADAS ",H
300 IF N1+I1+H1>3 OR N2+I2+H2>3 THEN PRINT#5,"LAUDS! MO
ND STOYS 3 TELEYTAIOYS AGVNES":FOR X=1 TO 3000:NEXT:GOT
O 180
310 C=0:D=0:E=0
320 IF A<B THEN C=1:IF A>B THEN E=1:IF A=B THEN D=1
330 IF N1>H1 AND N2>H2 THEN D=D+1
340 IF N1>H1 AND N2<H2 THEN C=C+1
350 IF N1>H1 AND N2=H2 THEN C=C+1
360 IF N1<H1 AND N2>H2 THEN E=E+1
370 IF N1<H1 AND N2<H2 THEN D=D+1
380 IF N1<H1 AND N2=H2 THEN D=D+1:E=E+1
390 IF N1=H1 AND N2>H2 THEN D=D+1:E=E+1
400 IF N1=H1 AND N2<H2 THEN D=D+1:C=C+1
410 IF N1=H1 AND N2=H2 THEN D=D+1
420 GOSUB 870
430 LOCATE#7,3,1
440 IF C>E AND C>D OR E<C AND E>D OR E<C AND E=D OR D<C
AND D>E OR D<C AND D=E THEN PRINT#7,K$
450 IF C>E AND C<D OR C=E AND C<D OR E>C AND E<D OR E=C
AND E<D OR D>C AND D>E THEN PRINT#7,M$
460 IF C>E AND C=D OR E<C AND E<D OR D=C AND D>E THEN P
RINT#7,N$
470 IF C<E AND C>D OR C<E AND C=D OR E>C AND E>D OR D=C
AND D<E THEN PRINT#7,L$
480 IF C<E AND C<D OR E>C AND E=D OR D>C AND D<E OR D>C
AND D=E THEN PRINT#7,P$
490 IF C=E AND C>D OR E=C AND E>D OR D<C AND D<E THEN P
RINT#7,O$
500 IF C=E AND C=D OR E=C AND E=D OR D=C AND D=E THEN P
RINT#7,R$
510 LOCATE#3,32,LX:INPUT#3,V$:LX=LX+1:NX=LX-4:IF LX=18
THEN 530
520 GOTO 150
530 LOCATE#7,54,24:INPUT#7,"MHPVS TELEIVSAME ; (N/O)",X
$
540 IF X$<>"N" AND X$<>"O" THEN 540
550 IF X$="O" THEN 150
560 LOCATE#7,54,24:INPUT#7,"UELEIS NA TO TYPVSEIS; (N/O
)",W$

```

```

570 IF W$<>"N" AND W$<>"O" THEN 570
580 IF W$="N" THEN 610
590 CLS#1:CLS#2:CLS#3:CLS#4:CLS#5:CLS#6:CLS#7
600 END
610 CLS#1:CLS#2:CLS#4:CLS#5:CLS#6:CLS#7
620 PRINT#8,CHR$(27)+"x"+CHR$(1):PRINT#8,CHR$(27)+"4"
630 DIM a$(25)
640 FOR linX=4 TO 25:FOR colX=1 TO 78
650 LOCATE colX,linX:a$(linX-3)=a$(linX-3)+COPYCHR$(#0)
660 NEXT
670 IF RIGHT$(a$(linX-3),60)=SPACE$(60) THEN a$(linX-3)
=""
680 NEXT
690 FOR k=1 TO 25:PRINT#8,a$(k):NEXT:PRINT#8:END
700 REM ### GREEK CHARACTERS ###
710 SYMBOL AFTER 63
720 SYMBOL 63,0,0,0,0,0,0,0,0
730 SYMBOL 85,&7C,&C6,&C6,&FE,&C6,&C6,&7C,&0
740 SYMBOL 71,&3E,&30,&30,&30,&30,&30,&30,&0
750 SYMBOL 74,&FE,&FE,&0,&7C,&0,&FE,&FE,&0
760 SYMBOL 80,&FE,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&0
770 SYMBOL 86,&7C,&C6,&C6,&C6,&7C,&0,&FE,&0
780 SYMBOL 70,&18,&7E,&5A,&5A,&5A,&7E,&18,&0
790 SYMBOL 76,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,&0
800 SYMBOL 68,&18,&3C,&66,&66,&66,&7E,&7E,&0
810 SYMBOL 83,&FE,&66,&30,&18,&30,&66,&FE,&0
820 SYMBOL 82,&FC,&66,&66,&78,&60,&60,&F0,&0
830 SYMBOL 67,&DB,&DB,&DB,&DB,&7E,&18,&18,&0
840 SYMBOL 104,&0,&0,&DC,&66,&66,&66,&66,&66
850 SYMBOL 119,&0,&0,&3C,&60,&3C,&66,&7C,&0
860 RETURN
870 IF N>I AND N>H OR N>I AND I=H OR H<N AND H=I THEN C
=C+1
880 IF N<I AND N=H OR I>N AND I>H OR H=N AND H<I THEN C
=C+1:D=D+1
890 IF N=I AND N>H OR N<I AND N>H OR I=N AND I>H OR I<N
AND I>H OR H<N AND H>I OR H<N AND H<I THEN C=C+1:D=D+1
900 IF N=I AND N<H OR I=N AND I<H OR H>N AND H>I THEN E
=E+1:C=C+1
910 IF N<I AND N<H OR I>N AND I=H OR I>N AND I<H OR H>N
AND H=I OR H>N AND H<I THEN D=D+1:E=E+1
920 IF N>I AND N=H OR I<N AND I<H OR H=N AND H>I OR N>I
AND N<H THEN C=C+1:E=E+1
930 IF N=I AND N=H THEN C=C+1:D=D+1:E=E+1
940 LOCATE#7,16,1:INPUT #7,T$
950 IF T$="1" THEN C=C+1
960 IF T$="X" THEN C=C+1:D=D+1
970 IF T$="1 X" OR T$="X 1" THEN C=C+1:D=D+1
980 IF T$="2" THEN E=E+1:C=C+1
990 IF T$="X 2" OR T$="2 X" THEN D=D+1:E=E+1
1000 IF T$="1 2" OR T$="2 1" THEN C=C+1:E=E+1
1010 IF T$="1 X 2" OR T$="X 1 2" OR T$="X 2 1" OR T$="1
2 X" OR T$="2 1 X" OR T$="2 X 1" THEN C=C+1:D=D+1:E=E+
1
1020 RETURN

```

CPC

PROGRAMS AREA

ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΑ

του Γιώργου Αναγνωστόπουλου

Το παρακάτω πρόγραμμα έχει γραφτεί για να σας λύσει το πρόβλημα της εκδόσεως των κοινοχρήστων της πολυκατοικίας σας. Ο χειρισμός του είναι πολύ εύκολος σε βαθμό που κανείς από σας δεν νομίζω ότι θα συναντήσει δυσκολίες. Αρχικά το πρόγραμμα σας ζητά τα στοιχεία των ενοίκων τα οποία τα σώζει σαν ένα αρχείο στη δισκέτα σας. Για τυχόν διορθώσεις χρησιμοποιήστε κάποιον επεξεργαστή κειμένου. ΠΡΟΣΟΧΗ Στις γραμμές 2830-3240 θα πρέπει να γίνει ο καθορισμός των ελληνικών (που εδώ παραλείφθηκε για λόγους οικονομίας χώρου).

```
10 GOSUB 2920
20 GOSUB 3260
30 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
40 CLS:LOCATE 32,1:PRINT"ARIUMOS ENOIKVN"
50 LOCATE 37,2:PRINT"\":LOCATE 41,2:PRINT"\":LOCATE 37,
2:INPUT "\",T
60 DIM A$(T):DIM A(3,T)
70 CLS:LOCATE 34,2:PRINT"DYNATOTHTES"
80 LOCATE 26,4:PRINT"1).....DHMIOYRGIA ARXEIOY"
90 LOCATE 26,6:PRINT"2).....METABOLH ARXEIOY"
100 LOCATE 26,8:PRINT"3).....EKTYPVSH ARXEIOY"

110 LOCATE 26,10:PRINT"4).....EKDOSH EIDOPDIHSEVN"
120 LOCATE 26,12:PRINT"5).....EKDOSH PINAKA KOINOXRHSTVN"
130 LOCATE 26,14:PRINT"6).....TELOS PROGRAMMATOS"
140 LOCATE 29,16:INPUT"ARIUMOS EPILOGHS:",L
150 IF L<1 OR L>6 THEN GOTO 70
160 ON L GOTO 280,560,890,1070,2060,2400
170 REM LOAD DATA
180 CLS
190 INPUT"ONOMA ARXEIOY -16 XARAKTHRES:",S$
200 OPENIN S$
210 WHILE NOT EOF
220 FOR N=1 TO T
230 INPUT#9,A$(N),D$,A(1,N),A(2,N),A(3,N)
240 NEXT N
250 WEND
260 CLOSEIN
270 RETURN
280 REM DHMIOYRGIA ARXEIOY
290 CLS:PRINT STRING$(79,"-")
```

```
300 INPUT"DIEYUYNH K' PERIOXH:",D$:IF LEN(D$)>35 THEN
300
310 PRINT STRING$(79,"-")
320 PRINT "A/A";TAB(5);"ONOMATEPVNYMA";TAB(30);"SYMET.K
DINOXRHSTA";TAB(48);"SYMET.UERMANSH";TAB(63);"SYMET.ANE
LKYSTHRA"
330 PRINT STRING$(79,"-")
340 FOR N=1 TO T
350 LOCATE 5,21:PRINT N:INPUT"ONOM/NYMO:",A$(N)
360 INPUT"POSO STIS /oo SYMETOXH STA KOINOXRHSTA:",A(1,
N)
370 INPUT"POSO STIS /oo SYMETOXH STH UERMANSH:",A(2,N)
380 INPUT"POSO STIS /oo SYMETOXH STON ANELKYSTHRA:",A(3,
N)
390 LOCATE 1,N+5:PRINT USING"###";N;
400 PRINT TAB(5);A$(N);
410 PRINT TAB(37);USING"###";A(1,N);
420 PRINT TAB(53);USING"###";A(2,N);
430 PRINT TAB(70);USING"###";A(3,N)
440 NEXT N
450 PRINT STRING$(79,"-"):PRINT STRING$(36,"-")
460 PRINT"PATHSE TO \N\ GIA SVSIMO TOY ARXEIOY"
470 PRINT STRING$(36,"-")
480 F$=INKEY$:IF F$="" OR F$<>"S" GOTO 480
490 IF F$="S" OR F$="s" THEN 500
500 GOSUB 2740
510 PRINT STRING$(37,"-")
520 PRINT"PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENOY"
530 PRINT STRING$(37,"-")
540 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 540
550 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
560 REM METABOLH EGGRAFHS
570 GOSUB 2710:CLS
580 LOCATE 32,1:PRINT"ARIUMOS ENOIKVN"
590 LOCATE 37,2:PRINT"\":LOCATE 41,2:PRINT"\":LOCATE 37
,2:INPUT "\",T:CLS
600 FOR N=1 TO T
610 CLS
620 PRINT STRING$(79,"-")
630 PRINT TAB(1);N;TAB(4);"ONOMATEPVNYMO";TAB(26);"SYME
TOXH SE %. STA";TAB(46);"KOINOXRHSTA";TAB(59);"UERMANS
H";TAB(69);"ANELKYSTHRA"
```



```

640 PRINT STRING$(79,"-")
650 PRINT TAB(3);A$(N);TAB(50);A(1,N);TAB(62);A(2,N);TA
B(73);A(3,N)
660 PRINT STRING$(79,"-")
670 PRINT "      DYNATOTHTES":PRINT
680 PRINT "1.....ALLAGH ONOMATEPVNYMDY"
690 PRINT "2...ALLAGH SYMETOXHS KOINOXRHSTVN"
700 PRINT "3.....ALLAGH SYMETOXHS UERMANSHS"
710 PRINT "4...ALLAGH SYMETOXHS ANELKYSTHRA"
720 PRINT "5.....DEN EPIUVMV KAMIA ALLAGH"
730 PRINT "6.....DEN EPIUVMV ALLH ALLAGH"
740 PRINT "7.....GIA ALLO ENOIKIASTH":PRINT
750 INPUT "ARIUMOS EPILOGHS : ",Z
760 IF Z<1 OR Z>7 THEN GOTO 610
770 ON Z GOTO 2600,2610,2620,2630,2550,2480,2640
780 NEXT N
790 PRINT STRING$(36,"-")
800 PRINT "PATHSE TO \S\ GIA SVSIMO TOY ARXEIOY"
810 PRINT STRING$(36,"-")
820 F$=INKEY$:IF F$="" OR F$<>"S" GOTO 820
830 IF F$="S" THEN CLS:GOSUB 2740
840 PRINT STRING$(37,"-")
850 PRINT "PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENOY"
860 PRINT STRING$(37,"-")
870 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 870
880 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
890 REM EMFANISH ARXEIOY SE QUDNH
900 CLS:GOSUB 2710:CLS
910 PRINT "ODOS : ";O$
920 PRINT STRING$(79,"-")
930 PRINT TAB(1);"ONOMATEPVNYMA";TAB(26);"SYMETOXH SE X
. STA";TAB(46);"KOINOXRHSTA";TAB(59);"UERMANS";TAB(69)
;"ANELKYSTHRA"
940 PRINT STRING$(79,"-")
950 FOR N=1 TO T
960 PRINT TAB(1);A$(N);
970 PRINT TAB(49);USING"###";A(1,N);
980 PRINT TAB(62);USING"###";A(2,N);
990 PRINT TAB(73);USING"###";A(3,N)
1000 NEXT N
1010 PRINT STRING$(79,"-")
1020 PRINT STRING$(37,"-")
1030 PRINT "PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENOY"
1040 PRINT STRING$(37,"-")
1050 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 1050
1060 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
1070 REM EKDOSH EIDOPHSEVN
1080 GOSUB 2710

```

```

1090 GOSUB 2320
1100 O=0:CLS:PRINT TAB(1);"DAPANES KOINOXRHSTVN";TAB(50)
);"DRAXMAI"
1110 INPUT "1.1 MISUOS UYRVROY.....
.....: ",K1:O=O+K1
1120 INPUT "1.2 ERGODOTIKAI EISFORAI IKA.....
.....: ",K2:O=O+K2
1130 INPUT "1.3 YDVR KOINOXRHSTVN.....
.....: ",K3:O=O+K3
1140 INPUT "1.4 HLEKTRIKO KOINOXRHSTVN.....
.....: ",K4:O=O+K4
1150 INPUT "1.5 EIDH KAUARIOTHTOS.....
.....: ",K5:O=O+K5
1160 INPUT "1.6 APOFRAJH APOXETEYSHS.....
.....: ",K6:O=O+K6
1170 INPUT "1.7 LAMPHTRES.....
.....: ",K7:O=O+K7
1180 INPUT "1.8 SYNTHRHSH KHPOY.....
.....: ",K8:O=O+K8
1190 INPUT "1.9 LOIPA EJODA.....
.....: ",K9:O=O+K9
1200 IF O<>K THEN PRINT "LAUOS STO SYNOLO KOINOXRHSTVN
O: ";O;" K : ";K:GOSUB 3480:GOTO 1100
1210 W=0:PRINT "DAPANES UERMANS";TAB(50);"DRAXMAI"
1220 INPUT "2.1 PETRELAION.....
.....: ",L1:W=W+L1
1230 INPUT "2.2 SYNTHRHSH & EPISKEYH KAYSTHRA.....
.....: ",L2:W=W+L2
1240 INPUT "2.3 LOIPA EJODA.....
.....: ",L3:W=W+L3
1250 IF W<>L THEN PRINT "LAUOS STO SYNOLO UERMANS
W: ";W;" L : ";L:GOSUB 3480:GOTO 1210
1260 R=0:PRINT "DAPANES ANELKYSTHROS";TAB(50);"DRAXMAI"
1270 INPUT "3.1 HLEKTRIKO ANELKYSTHRA.....
.....: ",M1:R=R+M1
1280 INPUT "3.2 SYNTHRHSH ANELKYSTHRA.....
.....: ",M2:R=R+M2
1290 INPUT "3.3 ANTALAKTIKA EPISKEYHS.....
.....: ",M3:R=R+M3
1300 INPUT "3.4 LOIPA EJODA.....
.....: ",M4:R=R+M4
1310 IF R<>M THEN PRINT "LAUOS STO SYNOLO ANELKYSTHRA
R: ";R;" M : ";M:GOSUB 3480:GOTO 1260
1320 FOR N=1 TO T
1330 CLS:PRINT#8,TAB(25);"EIDOPHSH"
1340 PRINT#8,STRING$(57,"-")
1350 PRINT#8,"ONOMATEPVNYMO: ";A$(N)
1360 PRINT#8," ODOS: ";O$
1370 PRINT#8,"DAPANES POLYKATDIKIAS : ";M$:PRINT#8,STRIN
G$(57,"-")
1380 PRINT#8,TAB(15);"PRAGMATOPOIHUSAI DAPANAI"
1390 PRINT#8,STRING$(57,"-")
1400 PRINT#8,"1. KOINOXRHSTVN";TAB(50);"DRAXMAI":PRINT#
8,STRING$(57,"-")

```

```

1410 PRINT#8,"1.1 MISUOS UYRVROY.....
.....";TAB(50);USING"#####";K1
1420 PRINT#8,"1.2 ER6DDOTIKAI EISFORAI IKA.....
.....";TAB(50);USING"#####";K2
1430 PRINT#8,"1.3 YDVR KOINOXRHSTVN.....
.....";TAB(50);USING"#####";K3
1440 PRINT#8,"1.4 HLEKTRIKO KOINOXRHSTVN.....
.....";TAB(50);USING"#####";K4
1450 PRINT#8,"1.5 EIDH KAUARIOTHTAS.....
.....";TAB(50);USING"#####";K5
1460 PRINT#8,"1.6 APDFRAJH APOXETEYSHS.....
.....";TAB(50);USING"#####";K6
1470 PRINT#8,"1.7 LAMPTHRES.....
.....";TAB(50);USING"#####";K7
1480 PRINT#8,"1.8 SYNTHRHSH KHPDY.....
.....";TAB(50);USING"#####";K8
1490 PRINT#8,"1.9 LOIPA EJODA.....
.....";TAB(50);USING"#####";K9
1500 PRINT#8,STRING$(57,"-")
1510 PRINT"PATHSE TO \S\ GIA SYNEXEIA"
1520 Q$=INKEY$:IF Q$="" OR Q$<>"S" GOTO 1520
1530 IF Q$="S" OR Q$="s" THEN CLS:GOTO 1540
1540 PRINT#8,STRING$(57,"-"):PRINT#8,"2. UERMANSEVS";TA
B(50);"DRAXMAI":PRINT#8,STRING$(57,"-")
1550 PRINT#8,"2.1 PETRELAID.....
.....";TAB(50);USING"#####";L1
1560 PRINT#8,"2.2 SYNTHRHSH & EPISKEYH KAYSTHRA.....
.....";TAB(50);USING"#####";L2
1570 PRINT#8,"2.3 LOIPA EJODA.....
.....";TAB(50);USING"#####";L3
1580 PRINT#8,STRING$(57,"-")
1590 PRINT"PATHSE TO \S\ GIA SYNEXEIA"
1600 Q$=INKEY$:IF Q$="" OR Q$<>"S" GOTO 1600
1610 IF Q$="S" OR Q$="s" THEN CLS:GOTO 1620
1620 PRINT#8,STRING$(57,"-"):PRINT#8,"3. ANELKYSTHRA";T
AB(50);"DRAXMAI":PRINT#8,STRING$(57,"-")
1630 PRINT#8,"3.1 HLEKTRIKO ANELKYSTHRA.....
.....";TAB(50);USING"#####";M1
1640 PRINT#8,"3.2 SYNTHRHSH ANELKYSTHRA.....
.....";TAB(50);USING"#####";M2
1650 PRINT#8,"3.3 ANTALAKTHKA & EPISKEYH ANELKYSTHRA...
.....";TAB(50);USING"#####";M3
1660 PRINT#8,"3.4 LOIPA EJODA.....
.....";TAB(50);USING"#####";M4
1670 PRINT#8,STRING$(57,"-")
1680 PRINT"PATHSE TO \S\ GIA SYNEXEIA"
1690 Q$=INKEY$:IF Q$="" OR Q$<>"S" GOTO 1690
1700 IF Q$="S" OR Q$="s" THEN CLS:GOTO 1710
1710 PRINT#8,STRING$(57,"-"):PRINT#8,"4. AMOIBH.....
.....";TAB(50);USING"#####
";O
1720 PRINT#8,STRING$(57,"-")
1730 PRINT"PATHSE TO \S\ GIA SYNEXEIA"
1740 Q$=INKEY$:IF Q$="" OR Q$<>"S" GOTO 1740
1750 IF Q$="S" OR Q$="s" THEN CLS:GOTO 1760

```

```

1760 PRINT#8,STRING$(49,"-"):PRINT#8,TAB(12);"ANALOGIA
DIAMERISMATOS SAS":PRINT#8,STRING$(49,"-")
1770 PRINT#8,TAB(1);"EIDOS DAPANHS";TAB(18);"SYNOLO DAP
ANVN";TAB(35);"/oo";TAB(41);"ANALOGIA"
1780 PRINT#8,STRING$(49,"-")
1790 PRINT#8,TAB(1);"KOINOXRHSTA";TAB(22);USING"#####
";K;
1800 PRINT#8,TAB(35);USING"###";A(1,N);
1810 PRINT#8,TAB(42);USING"#####";INT((K*A(1,N)/1000)+
0.5)
1820 PRINT#8,TAB(1);"UERMANSEVS";TAB(22);USING"#####
";L;
1830 PRINT#8,TAB(35);USING"###";A(2,N);
1840 PRINT#8,TAB(42);USING"#####";INT((L*A(2,N)/1000)+
0.5)
1850 PRINT#8,TAB(1);"ANELKYSTHRA";TAB(22);USING"#####
";M;
1860 PRINT#8,TAB(35);USING"###";A(3,N);
1870 PRINT#8,TAB(42);USING"#####";INT((M*A(3,N)/1000)+
0.5)
1880 PRINT#8,TAB(1);"SYNOLO MHNOS";TAB(22);USING"#####
";K+L+M
1890 PRINT#8,TAB(1);"AMOIBH";TAB(22);USING"#####";O;
1900 PRINT#8,TAB(35);USING"###";INT((100/T)+0.5);
1910 PRINT#8,TAB(42);USING"#####";INT((O/T)+0.5)
1920 PRINT#8,"PLHRVTEO.....
";INT((K*A(1,N)/1000)+0.5)+INT((L*A(2,N)/1000)+0.5)+INT
((M*A(3,N)/1000)+0.5)+INT((O/T)+0.5)
1930 PRINT#8,STRING$(49,"-")
1940 IF N=T THEN PRINT"TELOS POLYKATOIKIAS":GOTO 2000
1950 PRINT STRING$(42,"-")
1960 PRINT"PATHSE TO \E\ GIA TO EPOMENO EIDOPOINTHRIO"
1970 PRINT STRING$(42,"-")
1980 Z$=INKEY$:IF Z$="" OR Z$<>"E" GOTO 1980
1990 IF Z$="E" OR Z$="e" THEN CLS:GOTO 2000
2000 NEXT N
2010 PRINT STRING$(37,"-")
2020 PRINT"PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENOY"
2030 PRINT STRING$(37,"-")
2040 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 2040
2050 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
2060 REM PINAKAS KOINOXRHSTVN
2070 CLS:LET W$="PINAKAS KATANOMHS KOINOXRHSTVN DAPANVN
"
2080 GOSUB 2710
2090 GOSUB 2320
2100 CLS:PRINT#8,W$:PRINT#8,STRING$(79,"-")
2110 PRINT#8,"ODOS :";O$
2120 PRINT#8,"DAPANES POLYKATOIKIAS :";M$
2130 PRINT#8,STRING$(79,"-")
2140 PRINT#8,"ONOMATEPVNYMA";TAB(29);"KOINOXRHSTA";TAB(
42);"UERMANSH";TAB(52);"ANELKYSTHRA";TAB(65);"AMOIBH";T
AB(73);"SYNOLO"
2150 PRINT#8,STRING$(79,"-")
2160 FOR N=1 TO T

```

```

2170 PRINT#8,A$(N);TAB(32);USING"#####";INT(K*(A(1,N)/
1000)+0.5);
2180 PRINT#8,TAB(44);USING"#####";INT(L*(A(2,N)/1000)+
0.5);
2190 PRINT#8,TAB(55);USING"#####";INT(M*(A(3,N)/1000)+
0.5);
2200 PRINT#8,TAB(65);USING"#####";INT(D/T+0.5);
2210 PRINT#8,TAB(73);USING"#####";INT(K*(A(1,N)/1000)+
0.5)+INT(L*(A(2,N)/1000)+0.5)+INT(M*(A(3,N)/1000)+0.5)+
INT(D/T+0.5)
2220 NEXT N
2230 PRINT#8,STRING$(79,"-")
2240 PRINT#8,"PARAKLHSH:Di logariasmoi na ejvflhuoyn me
xri to telow toy mhnaw"
2250 PRINT#8,TAB(48);"EYXARISTV "
2260 PRINT#8,TAB(45);"O DIAXEIRISTHS"
2270 PRINT STRING$(37,"-")
2280 PRINT"PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENDY"
2290 PRINT STRING$(37,"-")
2300 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 2300
2310 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
2320 CLS:LOCATE 1,1:INPUT "DAPANES MHNOS ",M$
2330 PRINT" SYNOLO DAPANVN"
2340 REM EISAGVGH DAPANVN
2350 LOCATE 3,5:INPUT "1...DAPANES KOINOXRHSTVN.:",K
2360 LOCATE 3,7:INPUT "2...DAPANES UERMANSEVS.:",L
2370 LOCATE 3,9:INPUT "3...DAPANES ANELKYSTHROS.:",M
2380 LOCATE 3,11:INPUT "4...AMOIBH.....":D
2390 RETURN
2400 CLS:LOCATE 18,3:PRINT STRING$(43,"-")
2410 LOCATE 18,4:PRINT"PATHSE TO \M\ GIA MENDY H' TO \T
\ GIA TELOS"
2420 LOCATE 18,5:PRINT STRING$(43,"-")
2430 V$=INKEY$:IF V$="" OR V$<>"M" AND V$<>"T" GOTO 243
0
2440 IF V$="T" THEN 2460
2450 IF V$="M" THEN CLS:GOTO 70
2460 CLS:LOCATE 7,10:PRINT STRING$(58,"-"):LOCATE 7,11:
PRINT"TO PROGRAMMA EKDOSEVS LOGARIASMVN KOINOXRHSTVN EL
ABE TELOS":LOCATE 7,12:PRINT STRING$(58,"-")
2470 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:END
2480 CLS:PRINT STRING$(79,"-"):PRINT TAB(1);"ONOMATEPVN
YMD";TAB(26);"SYMETOXH SE X. STA";TAB(46);"KOINOXRHSTA"
;TAB(59);"UERMANSH";TAB(69);"ANELKYSTHRA"
2490 PRINT STRING$(79,"-")
2500 FOR N=1 TO T
2510 PRINT TAB(1);A$(N);TAB(50);A(1,N);TAB(62);A(2,N);T
AB(73);A(3,N)
2520 NEXT N
2530 PRINT STRING$(79,"-")
2540 GOTO 790
2550 CLS:PRINT STRING$(37,"-")
2560 PRINT"PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENDY"
2570 PRINT STRING$(37,"-")
2580 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 2580

```

```

2590 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
2600 INPUT"ONMATEPVNYMD:",A$(N):GOTO 610
2610 INPUT"POSO STIS X. SYMETOXH SE DAPANES KOINOXRHSTV
N:",A(1,N):GOTO 610
2620 INPUT"POSO STIS X. SYMETOXH SE DAPANES UERMANSHS:"
,A(2,N):GOTO 610
2630 INPUT"POSO STIS X. SYMETOXH SE DAPANES ANELKYSTHRA
:",A(3,N):GOTO 610
2640 GOTO 780
2650 CLS
2660 PRINT STRING$(37,"-")
2670 PRINT"PATHSE TO \M\ GIA EPISTROFH STO MENDY"
2680 PRINT STRING$(37,"-")
2690 W$=INKEY$:IF W$="" OR W$<>"M" GOTO 2690
2700 IF W$="M" THEN CLS:GOTO 70
2710 LET S$=INKEY$:IF S$=S$ THEN GOSUB 170
2720 RETURN
2730 STOP
2740 REM SAVE ARXEIOY
2750 CLS
2760 INPUT"ONOMA ARXEIOY -16 XARAKTHRES:",S$
2770 OPENOUT S$
2780 FOR N=1 TO T
2790 WRITE#9,A$(N),D$,A(1,N),A(2,N),A(3,N)
2800 NEXT N
2810 CLOSEOUT
2820 SYMBOL AFTER 33
3250 RETURN
3260 MODE 1:LOCATE 17,5:PRINT CHR$(164);" 1987"
3270 LOCATE 37,21:PRINT CHR$(222);CHR$(223)
3280 LOCATE 37,22:PRINT CHR$(221);CHR$(220)
3290 LOCATE 3,21:PRINT CHR$(222);CHR$(223)
3300 LOCATE 3,22:PRINT CHR$(221);CHR$(220)
3310 LOCATE 3,3:PRINT CHR$(222);CHR$(223)
3320 LOCATE 3,4:PRINT CHR$(221);CHR$(220)
3330 LOCATE 37,3:PRINT CHR$(222);CHR$(223)
3340 LOCATE 37,4:PRINT CHR$(221);CHR$(220)
3350 LOCATE 15,8:PRINT"PROGRAMMA"
3360 LOCATE 10,10:PRINT"EKDOSEVS LOGARIASMVN"
3370 LOCATE 14,12:PRINT"KOINOXRHSTVN"
3380 LOCATE 7,17:PRINT"To) Givrgoy Anagnvstipoyloy"
3390 FOR I=1 TO 40:LOCATE I,1:PRINT" ":NEXT I
3400 FOR I=1 TO 40:LOCATE I,24:PRINT" ":NEXT I
3410 FOR I=1 TO 24:LOCATE 1,1:PRINT" ":NEXT I
3420 FOR I=1 TO 24:LOCATE 40,I:PRINT" ":NEXT I
3430 LOCATE 7,21:PRINT STRING$(26,"-")
3440 LOCATE 7,22:PRINT"PATHSE TO \S\ GIA SYNEXEIA"
3450 LOCATE 7,23:PRINT STRING$(26,"-")
3460 V$=INKEY$:IF V$="" OR V$<>"S" GOTO 3460
3470 IF V$="S" THEN RETURN
3480 PRINT STRING$(26,"-")
3490 PRINT"PATHSE TO \S\ GIA SYNEXEIA"
3500 PRINT STRING$(26,"-")
3510 V$=INKEY$:IF V$="" OR V$<>"S" GOTO 3510
3520 IF V$="S" THEN RETURN

```


CPC

PROGRAMS AREA

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΑΡΧΕΙΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ BASIC-TURBO PASCAL

Αυτό το μήνα σας έχουμε μια μικρή έκπληξη. Πρόκειται να ασχοληθούμε με αρχεία δεδομένων (αριθμητικών προς το παρόν) τα οποία δημιουργούνται από την BASIC του AMSTRAD (LOCOMOTIVE ή MBASIC ή MALLARD BASIC) και διαβάζονται από την TURBO PASCAL. Αφού διαβαστούν μπορούμε να τα επεξεργαστούμε όπως εμείς θέλουμε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το πρόγραμμα της PASCAL απλά και μόνο εκτυπώνει τα στοιχεία που διαβάστηκαν, εσείς επεξεργαστείτε τα όπως θέλετε (ταξινόμηση κ.λ.π.).

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Πληκτρολογήστε το WRITE.BAS αν θέλετε να ασχοληθείτε με την ενσωματωμένη BASIC του 6128. Αφού το σώσετε πληκτρολογήστε το GET-DATA.PAS και οπωσδήποτε θυμηθείτε να το σώσετε πριν το τρέξετε. Το BASIC πρόγραμμα δέχεται στοιχεία από το πληκτρολόγιο και τα σώζει σε αρχείο με το όνομα PEIRAMA.DAT. Το PASCAL διαβάζει αυτά τα στοιχεία και τα εμφανίζει στην οθόνη. Θυμηθείτε βέβαια να σώσετε το

Του Γιώργου Βαρθαλίτη

αρχείο δεδομένων στη δισκέτα με τα TURBO PASCAL προγράμματά σας αλλιώς ατυχήσατε.....

Όσοι(ες) θέλουν να δουλέψουν με CP/M BASIC τότε πρέπει να πληκτρολογήσουν το PUT-DATA.BAS και φυσικά το GET-DATA.PAS.

Αυτό το πρόγραμμα δημιουργεί το αρχείο δεδομένων PEIRAMA.DAT από στοιχεία που εισάγονται από το πληκτρολόγιο. Ο χρήστης καθορίζει πόσα ζευγάρια στοιχείων θέλει να δώσει και στη συνέχεια πληκτρολογεί τα αριθμητικά δεδομένα του.

Εδώ κρύβεται μια ευχάριστη έκπληξη (έτσι πιστεύουμε τουλάχιστον) η οποία σας βοηθά να έχετε κάτι αντίστοιχο της LOCATE και στη MALLARD BASIC. Για να εκτυπώσετε κάτι στη θέση 12, 15 (LOCATE 12, 15) γράψτε:
X=12:Y=15:GOSUB 2500

PRINT "ΓΡΑΜΜΗ 12 ΣΤΗΛΗ 15"

"

"

κ.λ.π.

Όπως θα καταλάβατε στη γραμμή 2500 υπάρχει η υπορουτίνα που συμπεριφέρεται όπως η LOCATE line, column

Αφού δώσετε τα όλα τα στοιχεία, μπορείτε να κάνετε διορθώσεις και κατόπιν σώζεται στο δίσκο το PEIRAMA.DAT

GET-DATA.PAS

Αυτό το πρόγραμμα συνεργάζεται με το αρχείο δεδομένων που δημιουργήθηκε από το Basic πρόγραμμα, φορτώνει τα στοιχεία του και τα εκτυπώνει σαν περιεχόμενο δύο μονοδιάστατων πινάκων X Y

Αν θέλετε αλλάξετε την τιμή του MAX σε 20 για να μην κάνετε σπατάλη μνήμης. Το πρόγραμμα γράφτηκε με αποκλειστικό σκοπό να σας δείξει πως μπορεί να συνεργαστεί ένα πρόγραμμα σε PASCAL με αρχεία αριθμητικών δεδομένων που έχουν δημιουργηθεί από BASIC προγράμματα.

WRITE.BAS

```
40 GOSUB 5000
50 ' ===== dIABAsMA ArXEIVN BASIC MEsA ApD TURBO PASC
AL =====
60 ' =====
=====
```

```
70 MODE 2
80 E$=" "+STRING$(78,"-")
90 PRINT E$
100 PRINT TAB(3)+CHR$(24)+" dIABAsMA ArXEIVN dEdOMENvN
Ths LOCOMOTIVE BASIC ApD prOgrAMMA TURBO PASCAL "+CHR$(
24)
110 PRINT E$
120 WINDOW #1,2,79,6,18:PAPER #1,3:PEN #1,2:CLS #1
130 PRINT #1
```

```

140 PRINT #1," TO prOgrAMMA AYTO svZEI s' ENA sEIrIAKO-
ArXEIO dYD pINAKEs TOYs X() & Y() "
150 PRINT #1," O ArIuMOs TvN sTOIXEIVN TvN pINAKvN KAυ
OrIZETAI ApD sAs,Opvs EpIsHs KAI "
160 PRINT #1," TA sTOIXEIA TvN pINAKvN. OTAN dvsETE DI
A TA sTOIXEIA MpOrEITE NA dIOruvsE "
170 PRINT #1," TE KApDIA AN uELETE KAI sTH sYNEXEIA T
A sTOIXEIA TvN pINAKvN fYlAssONTAI "
180 PRINT #1," sTH dIsKETTA ME TO ONOMA PEIRAMA.DAT
ETOIMA NA dIABAsTOYN ApD THN TURBO "
190 PRINT #1," PASCAL "
200 PRINT #1:PRINT #1," pOsA sTOIXEIA uELETE NA pErIE
X EI O KAUE pINAKAs ";INPUT #1," ",N
210 PRINT #1:PRINT #1,TAB(10)+CHR$(24)+" pATHsTE KApDIO
pIHKTrO gIA NA sYNEXIsETE "+CHR$(24)
220 WHILE INKEY="" :WEND
350 DIM X(N),Y(N)
360 MODE 2:LOCATE 28,1:PRINT CHR$(24)+" EIsAgvqH dEdOME
NvN "+CHR$(24)
370 K=16
380 FOR I=1 TO N
390 LOCATE K,4+I:PRINT "X(";:PRINT USING "##";I;:PRIN
T ")="
400 LOCATE K+30,4+I:PRINT "Y(";:PRINT USING "##";I;:PR
INT ")="
410 NEXT I
420 FOR I=1 TO N
430 LOCATE K+6,4+I:INPUT " ",X(I):LOCATE K+6,4+I:PRIN
T USING "#####.###";X(I)
440 LOCATE K+36,4+I:INPUT " ",Y(I):LOCATE K+36,4+I:PR
INT USING "#####.###";Y(I)
450 NEXT I
460 LOCATE 15,24:PRINT CHR$(24)+" pATHsTE sKETO ENTER g
IA NA AfHsETE THN TIMH vs EXEI "+CHR$(24)
470 LOCATE 5,21:PRINT " uELETE NA dIOruvsETE KATI (
N/O) ";:INPUT " ",Y$
480 IF UPPER$(Y$)="N" THEN 490 ELSE 520
490 LOCATE 5,22:INPUT " sE pOIO ZEYgArI dEdOMENvN BrIsK
ETAi TO IAUds ",AB:LOCATE K+6,AB+4:INPUT " ",Q$:IF Q$
="" THEN LOCATE K+6,AB+4:PRINT USING "#####.###";X(AB)
ELSE X=VAL(Q$):X(AB)=X:LOCATE K+6,AB+4:PRINT USING "##
#####.###";X(AB)
500 LOCATE K+36,4+AB:INPUT " ",W$:IF W$="" THEN LOCATE
K+36,4+AB:PRINT USING "#####.###";Y(AB) ELSE Y=VAL(W$)
:Y(AB)=Y:LOCATE K+36,AB+4:PRINT USING "#####.###";Y(AB)
)
510 GOTO 470
520 ' ==== svsIMO TvN sTOIXEIVN TvN pINAKvN X() Y() sE
ArXEIO ====
530 ' =====
=====
540 OPENOUT "PEIRAMA.DAT"
550 FOR I=1 TO N
560 PRINT #9,USING "#####.## #####.###";X(I);Y(I);
570 NEXT

```

```

580 CLOSEOUT
590 MODE 2
600 LOCATE 18,10:PRINT " OI ArIuMOI pOY dvsATE svuHKAN
sE ArXEIO "
610 LOCATE 13,12:PRINT " Tvra MpOrEITE NA TrEjETE TO pr
OgrAMMA THs TURBO PASCAL "
620 END
5000 ' ### GREEK CHARACTERS ###
5010 SYMBOL AFTER 96
5020 SYMBOL 103,&FE,&C0,&C0,&C0,&C0,&C0,&C0,&C0,&C0
5030 SYMBOL 117,&7C,&C6,&C6,&FE,&C6,&C6,&7C,&C0
5040 SYMBOL 102,&7C,&92,&92,&92,&7C,&10,&10,&C0
5050 SYMBOL 115,&FE,&62,&30,&18,&30,&62,&FE,&C0
5060 SYMBOL 99,&82,&82,&92,&D6,&7C,&10,&10,&C0
5070 SYMBOL 118,&7C,&C6,&C6,&C6,&7C,&C0,&FE,&C0
5080 SYMBOL 108,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&66,&C0
5090 SYMBOL 100,&18,&3C,&66,&66,&66,&66,&FE,&C0
5100 SYMBOL 112,&FE,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C6,&C0
5110 SYMBOL 106,&FE,&82,&C0,&38,&C0,&82,&FE,&C0
5120 SYMBOL 114,&FC,&66,&66,&7C,&60,&60,&F0,&C0
5130 KEY DEF 69,1,65
5140 KEY DEF 54,1,66
5150 KEY DEF 58,1,69
5160 KEY DEF 44,1,72
5170 KEY DEF 35,1,73
5180 KEY DEF 37,1,75
5190 KEY DEF 38,1,77
5200 KEY DEF 46,1,78
5210 KEY DEF 34,1,79
5220 KEY DEF 51,1,84
5230 KEY DEF 63,1,88
5240 KEY DEF 43,1,89
5250 KEY DEF 71,1,90
5260 RETURN

```

PUT-DATA.BAS

```

type put-data.bas
100 c$=CHR$(27):cls=c$+"H"+c$+"E"
110 PRINT cls$
115 DEFINT I,J,K,L,N
120 in=c$+"p":ni=c$+"q"
130 PRINT TAB(6);in$;" ZYNEPFAEIA APXEION MALLARD BASIC -- TURBO PASCAL ";ni$
140 PRINT
150 PRINT " AYTO TO PROΓRAMMA DHMIOYΓFEI ENA APXEIO ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ "
160 PRINT " TO ONOIO ΔΙΑΒΑΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΕΝΕΞΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΑΝΘ ΤΗΝ TURBO PASCAL "
170 PRINT " OI ΑΡΙΘΜΟΙ ΕΙΣΑΓΟΝΤΑΙ ΣΑ ΖΕΥΓΑΡΙΑ X,Y ΑΝΘ ΤΟ ΙΡΗΘΗ "
180 PRINT " ===== "
190 PRINT " ΒΑΡΒΑΛΙΤΗΣ Θ ΓΕΩΡΓΙΟΣ Μάιος 1988 "
200 PRINT " ===== "
202 X=2:Y=14:GOSUB 2500:INPUT " ΠΟΙΑ ΖΕΥΓΑΡΙΑ ΘΕΛΟΜΕΝΩΝ ΘΑ ΘΩΣΕΤΕ ",N
204 DIM X(N),Y(N)
230 PRINT CLS$
240 I=30:Y=1:GOSUB 2500: LOCATE 24,1 IN LOCOMOTIVE BASIC
250 PRINT IN$;" ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ";NI$
255 L=16
260 FOR I=1 TO N
270 X=L:Y=4+I:GOSUB 2500:PRINT "X(";:PRINT USING "##";I;:PRINT ")="

```

CPC

PROGRAMS AREA

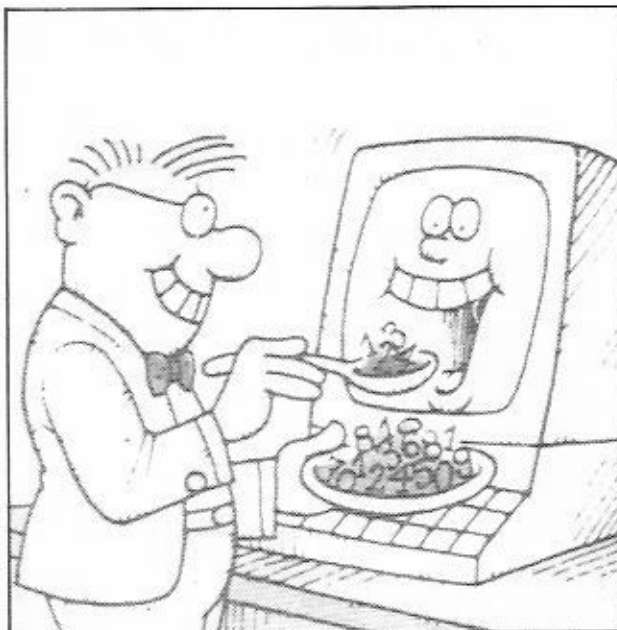
```
280 X=L+35:Y=4+I:GOSUB 2500:PRINT "Y(,):PRINT USING "##";I;:PRINT *)="
```

Press RETURN to Continue

```
290 NEXT
300 ' INPUT DATA FOR X(I) AND Y(I)
310 ' -----
320 FOR I=1 TO N
330 X=L+6:Y=4+I:GOSUB 2500:INPUT "X(I)";X(I)
335 X=L+6:Y=4+I:GOSUB 2500:PRINT USING "#####.##";X(I)
340 X=L+41:Y=4+I:GOSUB 2500:INPUT "Y(I)";Y(I)
345 X=L+41:Y=4+I:GOSUB 2500:PRINT USING "#####.##";Y(I)
350 NEXT
360 ' ---- CORRECTIONS ----
370 ' -----
380 X=4:Y=21:GOSUB 2500
390 INPUT "ΒΕΝΕΤΕ ΝΑ ΔΙΟΡΘΩΣΕΤΕ ΚΑΜΟΙΔ ΣΤΟΙΧΕΙΔ (N/O) ",Y$
400 IF Y$="N" OR Y$="n" THEN 410 ELSE 500
410 X=4:Y=22:GOSUB 2500
420 INPUT "ΣΕ ΝΟΙΔ ΖΕΥΤΑΡΙ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΨΑΡΧΕΙ ΝΑΒΩΣ ",A
430 IF A>N OR A<1 THEN PRINT CHR$(17);:GOTO 420
440 X=L+6:Y=4+A:GOSUB 2500:INPUT "X(A)";X(A)
450 X=L+6:Y=4+A:GOSUB 2500:PRINT USING "#####.##";X(A)
460 X=L+41:Y=4+A:GOSUB 2500:INPUT "Y(A)";Y(A)
470 X=L+41:Y=4+A:GOSUB 2500:PRINT USING "#####.##";Y(A)
480 GOTO 380:' ASK FOR MORE ERRORS
```

Press RETURN to Continue

```
490 ' -----
500 ' ==== SAVE DATA TO DISC ====
505 '
508 PRINT cls;x=16:y=12:GOSUB 2500
509 PRINT in$;" ΕΞΙΣΜΟ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ ";n$
```



```
510 OPEN "O",#1,"PEIRAMA.DAT"
520 FOR I=1 TO N
530 PRINT #1,USING "#####.##  #####.##";X(I);Y(I);
540 NEXT
550 CLOSE #1
560 '
570 ' END PROGRAM
580 '
590 END
2500 ' ===== LOCATE ROUTINE =====
2510 PRINT CHR$(27)+Y*CHR$(32+Y)+CHR$(32+X);
2520 RETURN
A)
```

GET-DATA.PAS

```
type get-data.pas
PROGRAM GET_DATA_FROM_BASIC_PROGRAM;
```

```
CONST MAX=100;
TYPE DATATYPE=REAL;

VAR F : TEXT ;
    N1,N2 : REAL;
    X,Y : ARRAY [1..MAX] OF DATATYPE;
    I,X,N : INTEGER;
```

```
BEGIN
  CLRSCR;
  LOWVIDEO;
  WRITELN(' ');
  WRITELN(' Αυτό το πρόγραμμα διαβάζει το αρχείο δεδομένων PEIRAMA.DAT ');
  WRITELN(' και επεξεργάζεται τα στοιχεία του.Το PEIRAMA.DAT έχει δημιουργηθεί ');
  WRITELN(' σύμφωνα με το PUT-DATA πρόγραμμα που είναι γραμμένο στη ');
  WRITELN(' MALLARD BASIC για CPC & PCW ');
  WRITELN(' ===== ');
  WRITELN(' Γράφτηκε ο Βασίλης Μόρας 1988 ');
  WRITELN(' ');
```

Press RETURN to Continue

```
NORMVIDEO;
GOTOXY(23,16);
WRITELN(' Διαβάστε το αρχείο PEIRAMA.DAT ');
```

```
ASSIGN(F,'PEIRAMA.DAT');
RESET(F);
K:=0;
WHILE NOT EOF(F) DO
BEGIN
  K:=K+1;
  READ(F,N1,N2);
  X(K):=N1;Y(K):=N2;
  N:=K;
END;
CLOSE(F);

CLRSCR;
LOWVIDEO;
WRITELN(' Το αρχείο PEIRAMA.DAT περιέχει τα εξής στοιχεία ');
NORMVIDEO;
WRITELN(' ----- ');
FOR I:=1 TO N DO
```

Press RETURN to Continue

```
BEGIN
  WRITELN(' X(,I:2,')=X(I):5:2,' Y(,I:2,')=Y(I):5:2);
END;
```

END. (FOR THE PROGRAM)

A)

ΤΩΡΑ MODEM ΚΑΙ RS-232 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΑΠΟ ΤΟ Ε.Π.Τ.Α.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

- Χαμηλό κόστος, υψηλή αξιοπιστία
- Εύκολη χρήση και τοποθέτηση
- Λειτουργία σε κοινό τηλεφωνικό δίκτυο ή μισθωμένη γραμμή
- 300 bps full duplex CCITT V. 21
- 300 bps full duplex BELL 103
- 6000 bps half duplex CCITT V. 23
- 1200/75 dps full duplex CCITT V. 23 με αυτόματη μετατροπή ταχύτητας 75/1200 bps.
- Διακόπτης επιλογής τύπου λειτουργίας.
- Διακόπτης ελέγχου.
- 6 ενδεικτικές δίοδοι (LEDS) για τον έλεγχο λειτουργίας του MODEM
- AUTO ANSWER (OPTIONAL)
- Επαγγελματική κατασκευή
- Χαμηλή κατανάλωση ρεύματος
- Περιλαμβάνετε software και καλώδιο σύνδεσης

ΜΟΝΟ 31.000 δρχ.
(περιλαμβάνεται ο Φ.Π.Α.)



Πληροφορίες-Παραγγελίες: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ
Μπόταση 9, 10682
τηλ.: 36.100.39 (Για πληροφορίες & DATA)

Εγκεκριμένο από τον Οργανισμό Τηλεπικοινωνιών της Ελλάδας
Τμήμα: TELEX-DATA. Αριθμός έγκρισης: 0512EL87001160

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Ώρες γραφείου:

Δευτέρα — Παρασκευή: 12.00 — 15.00

Για δικά σας άρθρα ή προγράμματα:

Δευτέρα και Παρασκευή: 10.00 — 14.00

Διεύθυνση: Μπόταση 9, 6ος όροφος, 106 82, Εξάρχεια.
Τηλέφωνο: 36.100.39.

CPC

PROGRAMS AREA

ΕΙΝΑΙ ON LINE Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ;

Αγαπητό Ε.Π.Τ.Α., συχνά παρουσιάζεται το πρόβλημα πως να ελέξουμε αν υπάρχει ένας εκτυπωτής on line με τον Amstrad. Παίρνοντας αφορμή από το γράμμα κάποιου αναγνώστη σου, που ζητούσε λύση στο πρόβλημα αυτό, έφτιαξα την παραπάνω ρουτίνα η οποία ελέγχει αν υπάρχει εκτυπωτής on line ή όχι και αντίστοιχα επιστρέφει την τιμή 1 ή 0 στην διεύθυνση μνήμης 42619. Από και πέρα μπορούμε με ένα απλό peek (42619) να δούμε τι υπάρχει (1 = on line,

0 = off line) και να πράξουμε ανάλογα.

Το πρώτο listing είναι του assembler και το δεύτερο το αντίστοιχο σε Basic. Ελπίζω να τη δώ δημοσιευμένη μέσα από τις σελίδες σου, γιατί πράγματι είναι πολύ χρήσιμη.
Με εκτίμηση και σεβασμό,
Μπασκουρέλος Κώστας
Άγιοι Ανάργυροι οικ. τετ. 65,
Τριανδρία,
Θεσσαλονίκη
Τ.Κ. 55337



Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.

Pass 1 errors: 00

9C40	20	org 40000	; up here will put the code
9C40	30	ent 40000	; start run here
9C40	40	call #bd2e	; test for on or off line
9C43	50	jr c,offlin	; it's off line
9C45	60	ld a,1	
9C47	70	ld (42619),a	; if on line put 1 in address 42619
9C4A	80	ret	; return Basic
9C4B	90	offlin: ld a,0	
9C4D	100	ld (42619),a	; if off line put 0 in address 42619
9C50	110	ret	; return Basic

Pass 2 errors: 00

Table used: 26 from 146

Executes: 40000

```

10 REM *** test the printer if it's on line by Baskoyrelo Kosta ***
20 addr=40000:checksum=1707
30 READ v$:IF v$="end" GOTO 90 ELSE v=VAL("&"+v$)
40 POKE addr,v:addr=addr+1:sum=sum+v
50 GOTO 30
60 DATA cd,2e,bd,38,06,3e,1
70 DATA 32,7b,a6,c9,3e,0,32,7b,a6,c9
80 DATA end
90 IF sum=checksum THEN PRINT"O.k. all ready, call 40000 to check printer":END
100 PRINT CHR$(7):PRINT"Error in data - check listing"
```

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ



Αρχείο
Κειμενογράφος
Εσοδα-Εξοδα
Διευθυνσιογράφος
Υπευθυνιστής
Σημειωματάριο
Τηλ. Κατάλογος
Ημερολόγιο
Αριθμομηχανή
Ρολοί

ΑΝΑΔΡΑΣΗ

software

19.000
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΦΠΑ

• Μπόταση 9 106 82 Εξάρχεια - Αθήνα, τηλ: 36.100.39 • 9 BOTASI Str. 106 82 Athens - Greece, tel: 36.100.39

ΣΑΣ ΛΕΙΠΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ ΕΠΤΑ;

**ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΗ
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ.
ΤΗΛ.

Θα ήθελα να μου στείλετε αντικαταβολή τα τεύχη
No.....

☐ Θα ήθελα το πακέτο προσφοράς τεύχη 1-13.

Αποκτήστε τα τεύχη που σας λείπουν
πληρώνοντας μόνο 100 δρχ. ανά τεύχος.

Ή αν είσατε καινούργιοι αναγνώστες
αγοράστε τα παλιά τεύχη του ΕΠΤΑ
σε πακέτο από 1-13 τεύχη
τιμή προσφοράς μόνο... 600 δρχ.

Στις τιμές προστίθενται τα έξοδα
αντικαταβολής.

Το τεύχος Νο3 έχει εξαντληθεί.

CPC

PROGRAMS AREA

GRAPHICS ΣΕ LOCOMOTIVE BASIC

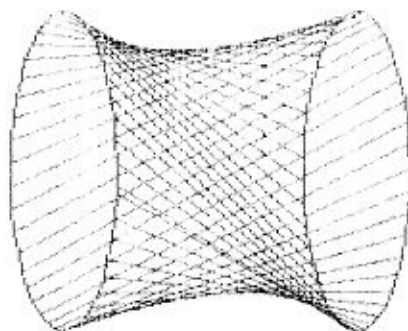
Τα παρακάτω προγράμματα δεν είναι τίποτα άλλο από μια επίδειξη των γραφικών δυνατοτήτων του υπολογιστή σας. Ευελπιστούν επίσης να αποδείξουν το τι μπορεί να πετύχει κανείς χρησιμο-

Του Κυριάκου Τζανέτου

ποιώντας λίγες γραμμές προγράμματος της πανίσχυρης Basic του Amstrad. (Α-

μα δεν παίνεψες το σπίτι σου....). Η πληκτρολόγηση τους κάθε άλλο παρά χρονοβόρα είναι και νομίζω ότι ακόμα και οι πιο άπειροι χρήστες δεν θα συναντήσουν κανένα απολύτως πρόβλημα.

```
1 ' STARS
2 'K.TZANETOS FOR S.S.O.A
3 MODE 1:BORDER 26:INK 0,26:INK 1,6:INK 2,0
4 INPUT"- RADIO MAYOR: ";RH
5 INPUT"- RADIO MENOR: ";RV
6 IF RV>RH THEN A=RH:RH=RV:RV=A
7 CLG:CO=1:GOSUB 18
8 ORIGIN 320,200:DEG
9 FOR R=RH TO 0 STEP -30
10 FOR X=0 TO 360 STEP 12
11 PLOT R*SIN(X),R*COS(X),2
12 DRAW RV*SIN(X+6),RV*COS(X+6)
13 DRAW R*SIN(X+12),R*COS(X+12)
14 NEXT X:GOSUB 18
15 MOVE 1,1:GRAPHICS PEN 2:FILL CO
16 NEXT R:CALL &BB18:RUN
17 '
18 IF CO=1 THEN CO=0 ELSE CO=1
19 RETURN
```



```
1 'fichier
2 'K.TZANETOS FOR S.S.O.A
3 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,18
4 r1=100:r2=r1/2.5
5 a1=80:a2=300
```

```
6 ORIGIN 320,0:DEG
7 FOR an=0 TO 360 STEP 8.3
8 PLOT r1*SIN(an),r2*COS(an)+a1,1
9 DRAW r1*SIN(an+8.3),r2*COS(an+8.3)+a1
10 DRAW r1*COS(an),r2*SIN(an)+a2
11 DRAW r1*COS(an+8.3),r2*SIN(an+8.3)+a2
12 NEXT:CALL &BB18
```

```
1 'mountains
2 'K.TZANETOS FOR S.S.O.A
3 MODE 2:ORIGIN 280,200:DEG
4 n=180:y=COS(n/4):x=SIN(n/4)
5 FOR z=n TO -n STEP -20
6 FOR v=-n TO n STEP 2
7 GOSUB 11
8 MOVE ho,ve-2:DRAW ho,-200,0
9 NEXT v,z:CALL &BB18:END
10 '
11 w=SIN(v)*COS(z)*100
12 ho=INT(0.5*(v+y+z)):ve=INT(0.5*(w+z+x))
13 PLOT ho,ve,1:RETURN
```

```
1 'mountains
2 'K.TZANETOS FOR S.S.O.A
3 MODE 2:ORIGIN 320,200:RAD
4 i1=1+RND*20:i2=1+RND*22
5 FOR x=0 TO 1000 STEP 0.8
6 PLOT 200*COS(x/i1),200*SIN(x/i2),1
7 DRAW 200*COS((x+0.8)/i1),200*SIN((x+0.8)/i1),1
8 IF INKEY#<>"" THEN 3
9 NEXT:CALL &BB18:RUN
```

ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. Δισκέτες AMOSFT γεμάτες παιχνίδια — UTILITIES — γλώσσες στην τιμή της άδειας 8.500 η δεκάδα. Τηλ. 8836173 Νίκος.

AMSTRAD PROGRAMMS. Μια μεγάλη συλλογή από προγράμματα (παιχνίδια-επαγγελματικές εφαρμογές) μόνο σε δισκέτα σε πολύ καλές τιμές. Τηλ. 6521556, Κώστας.

AMSTRAD software 464 — 6128 — PCW 8256 — PC 1512. Πάνω από 2.000 προγράμματα (games, εφαρμογές, πακέτα, εκπαιδευτικό) σε κασέτα δίσκο. **ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ** συνεχής ανανέωση, γρήγορη παράδοση, φιλικές τιμές. Computers, περιφερειακά, δισκέτες σε τιμές προσφοράς. **ΖΗΤΗΣΤΕ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ** 031/235073 Νικό 6-8 μ.μ.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Πωλούνται παιχνίδια για 6128. Όλες οι επιτυχίες μερικά ακυκλοφόρητα. Τιμή από 100 δρχ. Δημήτρης — 7791707, Νίκος — 8312860

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ Όλα τα νέα games από Λονδίνο AMSTRAD 6128 σε καταπληκτικές τιμές από 200-300. Dream Warrior, Road Blusters, Beyond the ice palace pastan, carnov, test drive και πολλά άλλα. Πολλά δώρα προσφορές Περικλής Τηλ. 7793137.

AMSTRAD 6128, έγχρωμο, JOYSTICK μεταλλικό, φίλτρο και 40 δισκέτες γεμάτες προγράμματα. Τηλ. 6512269, Σπύρος.

AMSTRAD CPC 6128 και **464:** Πωλούνται και ανταλ-

λάσσονται παιχνίδια, UTILITIES, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ κατά παραγγελία!!! Γεράσιμος Τηλ. 2797693 (3.00-10.00 μ.μ.)

Φτιάχνουμε Software house. Ξέρεις Basic ή γλώσσα μηχανής; Τηλεφωνήστε στο 4523369, Κώστας

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC464 + πολλά παιχνίδια + Denpac assembler/disassembler μόνο 35.000. Τηλ. 8061926 Θανάσης.

S.O.S SOFTWARE ΓΙΑ CPC. Hit-pak και διαλογής σας φανταστικές τιμές. Στέλνω αντικαταβολή Τηλ. 6666645 Πάνος.

AMSTRAD 6128. Όλα τα καινούργια GAMES UTILITIES, αντιγραφικά σε φανταστικές τιμές κάθε 4 προγράμματα, δώρο ένα game επιλογής σας. Στέλνουμε σ' όλη την Ελλάδα. Τηλ. 0641 61268 Βασίλης Μάρθα.

ΚΑΙ τώρα η σούπερ ευκαιρία!!! Προγράμματα για Amstrad, 6128, 464, 664 παιχνίδια εφαρμογές γλώσσες, επαγγελματικά και όλα τα top 10 κάθε μηνός. Εισαγωγές από Αγγλία και τιμή ΣΟΚ 100 δρχ!!! Τηλ. 0521-23858 Σάκης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 6128 έγχρωμος

με 15 δισκέτες manual κ.λ.π. Τιμή 80.000 δρχ. τηλ. 6713007 7 μ.μ.-10 μ.μ. Γιώργος.

6218, PC SOFTWARE από 100 δρχ. προγράμματα κατά παραγγελία τηλεφωνήστε στο 8951831 (Νίκος), 8956357 (Κώστας).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 ολοκαίνουργιος + 100 προγράμματα + ελληνισαγγλικά manual μόνο 54.500. Τηλ. 2514727 Κώστας.

AMSTRAD εκπαιδευτής DPM 3000 χρησιμοποιήσιμος στο κουτί του. Μόνο 35.000, Δώρο 1.000 φύλλα χαρτί Τηλ. 9757844

6128: Προγράμματα, παιχνίδια ακυκλοφόρητα όπως raclano black dracen και άλλα, συνεχής ανανέωση. Εισαγωγή από Αγγλία και Αμερική. Λογικές τιμές παράδοση μέσα σε 48 ώρες (031) 220761, (0392) 51953.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ amstrad 464 με πράσινη οθόνη + βιβλία + προγράμματα + games + joystick, μόνο 35.000 τηλ. 4312197 Τάσος

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αντιγραφικά, turbo copy, ozzobt met super copy discology (αγγλικό) master copy μόνο 950 δρχ.

2911998 Μπάμπης.

AMSTRAD 6128, DD 5 1/4, κασετόφωνο joystick, 60 δισκέτες, 350 προγράμματα + manuals, σε τιμή ευκαιρίας Τηλ. 0294-22491 (Ραφήνα) Βαγγέλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CPC 6128 πράσινο, με light pen, reset διακόπτη, 14 δισκέτες με προγράμματα, 3 βιβλία, 58.000 όλα. Κατάσταση άριστη. Τηλ. 9912534 Δημήτρης.

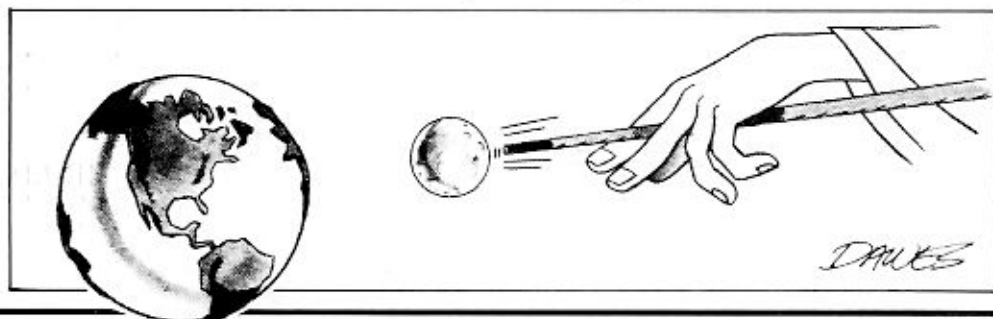
ΟΛΑ τα αντιγραφικά και τα New Games σε τιμές που δεν φαντάζεστε. Τηλεφωνήστε. Δεν θα χάσετε.

SUPER προσφορά για amstrad CPC 10 παιχνίδια σε δισκέτα μόνο 1.300 δραχμές. Τηλέφωνο 2316482 Κώστας.

CPC SOFTWARE πωλούνται ανταλλάσσονται συνεχής ανανέωση από Αγγλία. Προσφορά 70 προγράμματα 3.000 Μενέλαος 7777937.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad PCW 8256 σε άριστη κατάσταση. Μαζί δίνονται και αρκετά προγράμματα. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 4126242 κον Δημήτριο.

AMSTRAD 6128, AMX mouse, modem CH3015, joystick, 15 δισκέτες βιβλία και περιοδικά. Τιμή 80.000 Χρήστος 8327051.



CPC

PROGRAMS AREA

PROGRAM CRASHER

Του Γιώργου Κουταντζή

Πολλές φορές στην καριέρα σας σαν... Hackers θα έχετε συναντήσει κάποια binary αρχεία με αρκετά μεγάλο μήκος, έτσι ώστε να είναι αδύνατη η εισαγωγή και η... περαιτέρω επεξεργασία με τον disassembler. Για αυτές τις περιπτώσεις ένα πρόγραμμα σαν αυτό που δημοσιεύουμε σήμερα μπορεί να σας λύ-

σει τα χέρια!! Μ' αυτό μπορείτε να σπάσετε ένα μεγάλο binary αρχείο σε μικρότερα κομμάτια. Τρέχοντας το πρόγραμμα θα σας ζητηθεί να δώσετε την αρχική διεύθυνση και το μήκος των δύο (υπο)προγραμμάτων στα οποία θα σπάσει το αρχικό πρόγραμμα. Πατήστε κατόπιν ένα πλήκτρο και... τελειώσατε!!!

Προσοχή λίγο στην πληκτρολόγηση των data και καλά σπασίματα.

```
1 '*****
2 '***** KOYTANTZIS GEORGE MAY 1988 *****
3 '***** FOR AMSTRAD CPC-6128 USERS *****
4 '*****
5 '
10 MODE 1
20 PRINT " P R O G R A M C R A S H I N G "
30 GOSUB 310
40 LOCATE 7,9:INPUT "FILENAME: ";A$
50 FOR I=1 TO LEN(A$)
60 POKE 48856+I,ASC(MID$(A$,I,1))
70 NEXT
80 POKE &BE87,LEN(A$)
90 FOR Q=1 TO 5
100 POKE 48868+Q,ASC(MID$(A$,Q,1))
110 POKE 48880+Q,ASC(MID$(A$,Q,1))
120 NEXT
130 LOCATE 8,13:INPUT "Start Address 1: ";Z
140 H=INT(Z/256):L=Z-256*H
150 POKE &BE8E,L:POKE &BE8F,H
160 POKE &BEA9,L:POKE &BEAA,H
170 LOCATE 8,14:INPUT "Length .....1: ";S
180 HI=INT(S/256):LO=S-256*HI
190 POKE &BEA6,LO:POKE &BEA7,HI
200 LOCATE 8,16:INPUT "Start Address 2: ";D
210 HI6=INT(D/256):LO6=D-256*HI6
220 POKE &BECA,LO6:POKE &BECB,HI6
230 LOCATE 8,17:INPUT "Length .....2: ";R
240 HH=INT(R/256):LL=R-256*HH
```

```
250 POKE &BEC7,LL:POKE &BEC8,HH
260 INK 0,0:CLS
270 LOCATE 4,12:PRINT "PRESS ANY KEY FOR ...CRASHING !!
!"
280 IF INKEY$="" THEN 280
290 CLS
300 CALL &BE80
310 MEMORY 10000:ADDR=&BE80:LN=0:LINENMB=400
320 READ A$:IF A$="STOP" THEN 490
330 SUM=0
340 FOR N=1 TO LEN(A$) STEP 2
350 BYTE=VAL("&"MID$(A$,N,2)):SUM=SUM+BYTE:POKE ADDR,B
YTE:ADDR=ADDR+1:LN=LN+1
360 NEXT N:READ A$:SUM1=VAL("&"A$)
370 IF SUM<>SUM1 THEN PRINT "ERROR AT LINE ":LINENMB:ST
OP
380 LINENMB=LINENMB+10:GOTO 320
390 ' ***** L O D K O U T *****
400 DATA 21D9BE1100C0060BE5D5CD77BC214000E5CDB3,8EA
410 DATA BCCDFEBE00060B21E5BE1100C0CDBCBDE111,9CF
420 DATA C1502140000100003E02DDE5CD98BCCD8FBC00,7AE
430 DATA 060B21F1BE1100C0CDBCBDE1110051210151,75A
440 DATA 0100003E02DDE5CD98BCCD8FBC44414E444152,7E6
450 DATA 452E42494E004D434F44452D312E42494E004D,466
460 DATA 434F44452D322E42494E00C906000E00CD38BC,51F
470 DATA CD18BBC90000000100000000000000000000,269
480 DATA STOP
490 RETURN
```


M.B. COMPUTER NIKAIA

ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72

ΤΗΛ.: 49.21.600

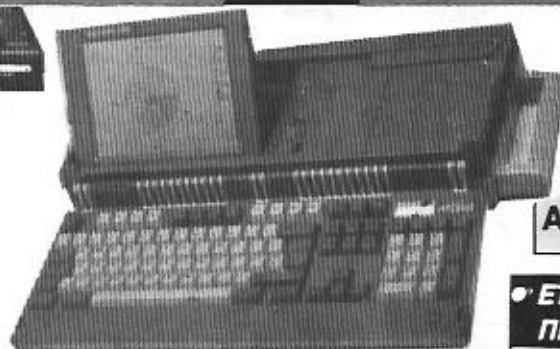


AMSTRAD



PCW
9512

SPECTRUM



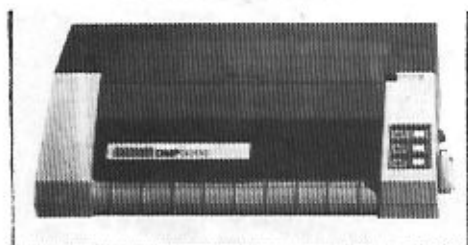
**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ**

AMSTRAD PC 1640, 1512

**• ΕΤΟΙΜΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
ΓΙΑ ΣΩΣΤΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
ΠΛΗΡΗ ΠΑΚΕΤΑ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ



Ο ΝΕΟΣ ΦΟΡΗΤΟΣ

PPC 640

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

**DMP 3160-4000
LQ 3500**

**ΦΙΛΤΡΑ
MONITORS**

**ΕΠΙΠΛΑ
ΓΙΑ
COMPUTER**

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

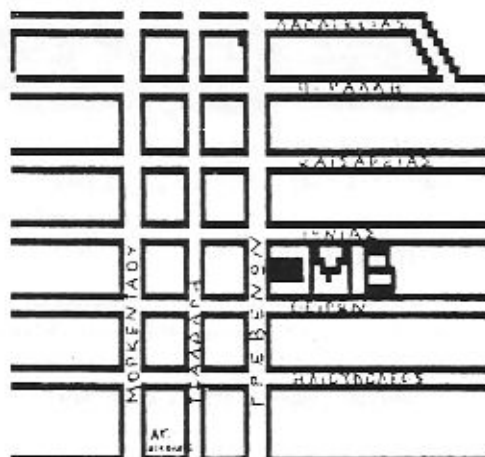
**ΠΛΗΡΗΣ
ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ**

ΒΙΟΤΕΧΝΙΩΝ
ΙΑΤΡΕΙΩΝ
ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΩΝ
VIDEO CLUBS
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΠΡΟ - ΠΟ
ΕΙΔΙΚΩΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
TECHNOSOFT
SINGULAR
CIVILDATA
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

M.B. COMPUTER

ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 ΝΙΚΑΙΑ ΤΗΛ. 4921600



ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ ΑΠΟ ΕΛΛΗΝΕΣ ΝΕΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΜΕΣΩ ΤΟΥ Ε.Π.Τ.Α

**Πακέτο στατιστικής με ό-
τι φαντάζεστε και ότι
δεν φαντάζεστε...** Εκτυπώ-
σεις με όποια μορφή θέλετε... Συνο-
δεύεται από κατατοπιστικό Man-
ual. Τιμή 1.800 δρχ.

MINI WORD PROCESSOR
Για σας που αγαπάτε την ταχύτητα
τιμή 2.850 δρχ.

SEA WARRIOR: παιχνίδι με
πλούσια γραφικά και ήχο φτιαγμέ-
νο εξ ολοκλήρου σε Laser BASIC
χρησιμοποιώντας πάνω από 200
RSX εντολές. Διατίθεται στην τιμή
των 1.950 δρχ. «Ξεκλείδωτο!!!»

**NEA ΒΕΛΤΙΩΜΕΝΗ
VERSION 2.1**

**Πελάτες - αποθήκη - προ-
μηθευτές:** Επαγγελματικό πρό-
γραμμα παρακολούθησης πωλήσε-
ων - αποθήκης - αγορών σε TURBO
PASCAL. Περιλαμβάνει 400 καρτέ-
λες πελατών και προμηθευτών,
150 είδη αποθήκης, στατιστικά
στοιχεία, ΦΠΑ, εκτυπώσεις. Τιμή
5.000 δρχ. με 2 δισκέτες + Manual

ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΤΩΝ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΝ ΠΑΡΑΓΩΓΩΝ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ (ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ)

Παραγωγή	Τιμή
Warrior of the Sea	(CPC disk)..... 1.950 δρχ.
Mini Word Processor	(CPC disk)..... 2.850 δρχ.
Πακέτο τοπογραφικών εφαρμογών	(PC, CPC disk)..... 1.700 δρχ.
Strip 31	(CPC disk)..... 1.950 δρχ.
Midnight Stories II	(CPC disk)..... 1.800 δρχ.
ΕΦ. ΑΡ. Ανάλυση-Μετατροπές μονάδων	(CPC disk)..... 2.000 δρχ.
Πακέτο Στατιστικής	(CPC disk)..... 1.800 δρχ.
ΠΡΟΓΡΑΜΑ γενικού αρχείου και διευθυνσιογράφου	(CPC disk)..... 3.500 δρχ.
Πελάτες - Αποθήκη - Προμηθευτές Version 2.1	(2 CPC disk)..... 5.000 δρχ.

Τα προγράμματα ή περιφερειακά των ανεξάρτητων παραγωγών καλύπτονται από εγγύηση και
όλα έχουν πρωτοφανή ποιότητα και ευκολία χρήσης

**Ναι! Θα ήθελα να μου στείλετε με αντικαταβολή τα προγράμματα που έχω ση-
μειώσει. Θα πληρώσω την αξία των προγραμμάτων και τα ταχυδρομικά έξοδα.**

ΕΠΩΝΥΜΟ

ΟΝΟΜΑ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

TAX. ΚΩΔΙΚΑΣ.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

Η πλήρης διεύθυνση για τις παραγγελίες σας ή τις επισκέψεις σας είναι: Εκδό-
σεις Ανάδραση, Περιοδικό: Η Ελληνική πλευρά του Amstrad, Μπότσια 9, 6ος όρο-
φος, 106 82 - Εξάρχεια, τηλ.: 36.100.39.

Δευτέρα - Παρασκευή 12-2 μ.μ. και

Τρίτη - Παρασκευή 5-7 μ.μ.

AUTO DIAL — Το περιφερει-
κό που μαζί με το συνοδευτικό πρό-
γραμμα τηλεφωνικού καταλόγου
μπορεί να βρίσκει και να καλεί ό-
ποιον θέλετε εύκολα και γρήγορα.
Τιμή περιφερειακό + καλώδια σύν-
δεσης δισκέτα 4.950 δρχ.

**Πρόγραμμα μετατροπής
μονάδων και πρόγραμ-
μα εφαρμοσμένης αριθ-
μητικής ανάλυσης (παρεμ-
βολή lagrange) μαζί με φυλλάδιο ο-
δηγιών. Τιμή δρχ. 2000.**

**Πρόγραμμα γενικού αρ-
χείου - διευθυνσιογρά-
φου** χρησιμοποιεί όλα τα 128K
της RAM, εγγραφές μήκους 512 χα-
ρακτήρων, ελληνισαγγλικό πλη-
κτρολόγιο, λογικές συνθήκες και
μεταβλητής μορφής εκτύπωση. Τι-
μή 3.500 δρχ.

ΔΕΛΤΙΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Οι αγγελίες στο περιοδικό η Ελληνική πλευρά του AMSTRAD κοστίζουν 400 δρχ. μέχρι 15 λέξεις. Για κάθε λέξη πάνω από τις 15 χρεώνεστε με 40 δρχ. παραπάνω.

Θέλω να δημοσιεύσω την παρακάτω αγγελία.

Για τον σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των δρχ. που καλύπτει ακριβώς το κόστος της παρακάτω αγγελίας.

ΑΓΓΕΛΙΑ:

ΟΝΟΜΑ:

ΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΑΡ. ΛΕΞΕΩΝ:

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΦΤΑΝΕΙ ΠΙΑ! Σηκωθείτε από το πληκτρολόγιο, και παραγγείτε τα προγράμματα του περιοδικού, σε δισκέτα Amsoft 3", πληκτρολογημένα, έτοιμα να τρέξουν... Στείλτε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ το παρακάτω κουπόνι, σωστά συμπληρωμένο στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη «Τμήμα Αποστολής Δισκετών».

Σας στέλνω την ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ επιταγή Νο..... με το ποσό των Δρχ., για να μου στείλετε τις δισκέτες με τα προγράμματα των τευχών που έχω σημειώσει.

ΠΟΣ.	ΤΕΥΧΗ	ΤΙΜΗ	ΑΞΙΑ
	1, 2, 3, 4	2.000	
	5, 6, 7, 9,	2.000	
	8, 10, 11	2.000	

ΠΟΣ.	ΤΕΥΧΗ	ΤΙΜΗ	ΑΞΙΑ
	12, 13, 14	2.000	
	15, 16, 17 18	2.000	
	19	1.400	

ΣΥΝΟΛΟ

ΕΠΩΝΥΜΟ

ΟΝΟΜΑ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΑΧ. ΚΩΔΙΚΑΣ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

Θα ήθελα να γίνω συνδρομητής στο περιοδικό η Ελληνική πλευρά του AMSTRAD, για 6 τεύχη [], 12 τεύχη [].

Σας αποστέλλω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 1.300 δρχ. [], 2.600 δρχ. []. Αν θελήσω μπορώ οποιαδήποτε στιγμή να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

ΟΝΟΜΑ:

ΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

Τ.Κ.

ΕΝΑΡΞΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΤΕΥΧΟΣ Νο:

ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΑ COMPUTER SHOP ΜΕ ΤΟ Ε.Π.Τ.Α.

ΚΕΝΤΡΟ

MICROPOLIS, Πολυτεχνείου 12
Τηλ. 3633357.
MICRO BYTES A.E., Στουρνάρα
16 Τηλ. 3623497.
ΚΟΥΝΑΝΗ ΕΛΕΝΗ ΕΠΕ, Στουρνάρα
20 Τηλ. 3646725
PLOT ΑΕΒΕ, Σουλτάνη 16 ΤΗΛ.
3640541.
ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΕ, Στουρνάρα 24
ΤΗΛ. 3644001-4.
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α., Στουρνάρα
23 ΤΗΛ. 3641826.
ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΑΚΟ ΘΕΜΙΣ Β.
ΚΩΣΤΗΣ, Μπότσαρη 14 ΤΗΛ.
3626629.
MICRO LAND, Μπότσαρη 14
ΤΗΛ. 3626192.
COMPUTER MARKET, Σολωμού
26 ΤΗΛ. 3611805.
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ, Μπότσαρη 5
ΤΗΛ. 3632044.
ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ, Στουρνάρα 33
ΤΗΛ. 3632558.
BABEL ΑΕ, Στουρνάρα 47 ΤΗΛ.
3603394.
CIVILDATA, Στουρνάρα 49 Α
ΤΗΛ. 3604759.
MINION ΑΕ, Πατησίων 13 ΤΗΛ.
5238901.
INFOPLAN ΑΕ, Σιαδίου 10 ΤΗΛ.
3233711.
ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΗΣ,
Στουρνάρα 21 ΤΗΛ. 3608535.
ΑΝΤΩΝΗΣ ΔΕΣΠΟΤΗΣ ΒΙ-
ΒΛΙΟΠ., Εμ. Μπενάκη 57 ΤΗΛ.
3607535.
COMPUTER MARKET 2, Μπότσα-
ρη 7.
ROM ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕ, Αλφειω-
νίας 10 ΤΗΛ. 3643636.

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

Α. ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ, Ιφικράτους
23 ΤΗΛ. 7016661.

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

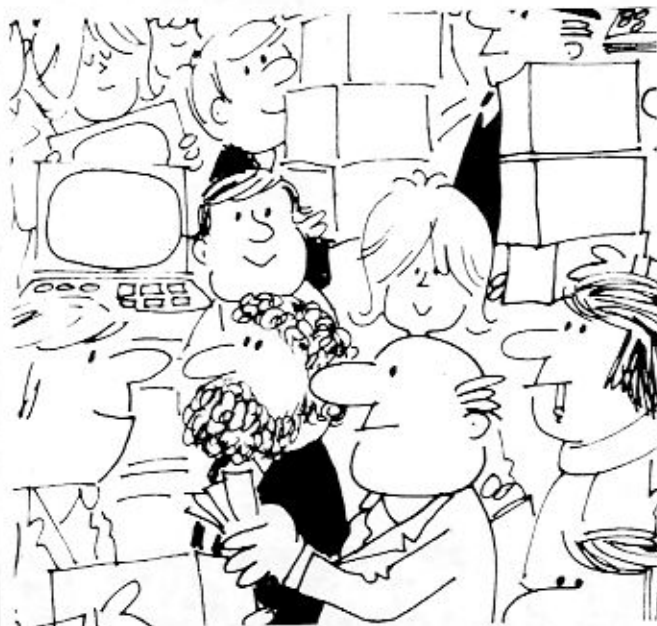
RUN, Αγ. Παρασκευής 55 ΤΗΛ.
6834596.
MATRIX, Αγ. Παρασκευής 55
ΤΗΛ. 823461.
DATASHOP, Πλάτωνος 7 ΤΗΛ.
6826593.
ACOC, Ηρακλείου 8 ΤΗΛ.
6844058.

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

TECHNOLAND ΕΠΕ, Αλκιβιά-
δου 113 ΤΗΛ. 4131372.

ΝΙΚΑΙΑ

MB COMPUTERS, Γρεβενών 72



ΤΗΛ. 4921600.

Ν. ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CENTER, Πλαστή-
ρα 78 ΤΗΛ. 9337510.

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

COMPUTER ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΕΠΕ, Θη-
σέως 140 ΤΗΛ. 9592623-4.

ΚΥΨΕΛΗ

MR COMPUTER ΕΠΕ, Σπετσο-
πούλας 13 και Κυψέλης ΤΗΛ.
8826862.

Α. ΠΑΤΗΣΙΑ

ΑΛΕΚΤΟΡΙΔΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, Ια-
κωβίδου 6-8 ΤΗΛ. 2028953.

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

ΜΑΥΡΟΪΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, 25
Μαρτίου και Παρίσι 66 ΤΗΛ.
6478202.

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

ΕΝΑ COMPUTERS ΕΠΕ, Κύ-
πρου 77 ΤΗΛ. 9933062.
MICROCHIP, Computer System
Co L.T.D., Χρ. Σμύρνης 57 και
Κύπρου ΤΗΛ. 9922546 —
9941512.
MICROCHIP ΚΑΤ, Β: Βασ. Παύ-
λου 59, Βούλα ΤΗΛ. 8955073.

ΜΑΡΟΥΣΙ

PLUS COMPUTER SHOP Περι-
κλέους 18 ΤΗΛ. 8066513

ΑΓΡΙΝΙΟ

ΚΡΗΤΙΚΟΥ ΑΡΕΤΗ, Πλατεία
Στρατού και Παπαστράτου Τ.Κ.
30100 ΤΗΛ. 0641-31527.

ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ

Π. ΓΑΒΡΙΗΛΙΔΗΣ Κ. ΣΙΑ Ο.Ε.,
Μοσχονησίων 5 Τ.Κ. 68100 ΤΗΛ.
0551-25332.
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΑΚΗ ΔΕΣΠΟΙΝΑ,
Βενιζέλου 59 Τ.Κ. 68100 ΤΗΛ.
0551-26519.

ΒΟΛΟΣ

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ
COMPUTER, Γαλβάνη 98 Τ.Κ.
38362 ΤΗΛ. 0421-38362, 45394.
MICROPOLIS ΒΟΛΟΥ, Ανθίμου
Γαζή 153 Τ.Κ. 38221, ΤΗΛ.
0421-21222

ΒΕΡΟΙΑ

Χ. ΛΙΓΝΟΣ-Σ.ΛΙΓΝΟΥ ΚΟΣΜΟΣ
COMPUTERS, Μητροπόλεως 43
Τ.Κ. 59100 ΤΗΛ. 0331-66354.
ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Μη-
τροπόλεως 25 Τ.Κ. 59100

ΙΩΑΝΝΙΝΑ

ΛΕΟΝΤΙΤΣΗ ΕΛΕΝΗ, Αράπη 2
Τ.Κ. 45332 ΤΗΛ. 0651-70079.
DISPLAY Ε.Π.Ε., Γρηγορίου
Σακκά 1 Τ.Κ. 45332 ΤΗΛ.
0651-45332.

ΚΑΛΑΜΑΤΑ

ΚΑΡΑΜΙΤΣΟΣ ΠΑΥΛΙΚΟΣ, Πα-
ναγούλη 14 Τ.Κ. 24100 ΤΗΛ.

0721-85693.

ΚΕΡΚΥΡΑ

ΚΟΣΜΑΤΟΣ-ΠΑΪΠΕΤΗΣ Ο.Ε.,
Μαρασλή 43 Τ.Κ. 49100.

ΚΟΡΙΝΘΟΣ

ΜΙΚΡΟΠΟΛΙΣ, ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙ-
ΚΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ, Θεοτό-
κη 70 Τ.Κ. 22100 ΤΗΛ.
0741-29508.

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MEMO COMPUTER, Ταγματά-
ρχου Τζουλάκη 4 Τ.Κ. 71202 ΤΗΛ.
081-282331.
DATASOFT, Πλ. Καλέρων 7 Τ.Κ.
71202 ΤΗΛ. 283167.

ΛΑΜΙΑ

MICROLAND CENTER, Τρού-
μαν 3 Τ.Κ. 33100 ΤΗΛ. 0231-34796.

ΠΑΤΡΑ

COMPUTER PRACTICA ΕΠΕ,
Ερμού 23 Τ.Κ. 26233 ΤΗΛ.
061-276691-26223.
ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ-ΣΙΑΜΠΑΚΗΣ
ON LINE SYSTEM ΟΕ, Κορίνθου
371 και Τριών Ναυάρχων Τ.Κ.
26223 ΤΗΛ. 3235807.
INFOSYSTEM, ΜΟΥΡΟΥΖΗ 44
Τ.Κ. 26223 ΤΗΛ. 061-422247.

ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ

ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΔΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ,
Ξενοφώντος Χατζηθεοφυλά-
κτου ΤΗΛ. 0463-50200.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΚΥΚΛΟΣ, Αγγελάκη 39 Τ.Κ.
54629 ΤΗΛ. 279574-266957.
ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, Δ.
Γούναρη 60 Τ.Κ. 54635.
MPS, Πολυτεχνείου 47.
Κ. ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ και ΣΙΑ,
Εγνατίας 150, ΤΗΛ. 031-235916.
ΑΝΘΗ ΣΑΡΑΦΗ ELITE, Δ. Γού-
ναρη 48.
ΜΟΛΧΟ Α.Ε., Τσιμισκή 10.
Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗ, Αριστοτέλους 9.
ΕΛΚΟΜ Α.Ε., Μητροπόλεως 14
ΤΗΛ. 279129-221888.
KISSWARE, Βασιλ. Όλγας 93
Τ.Κ. 54643.
ΑΡΓΥΡΙΑΔΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, Ευ-
δοκίου 7 ΤΗΛ. 626337.
ΛΑΤΣΗ ΕΛΕΝΗ, Καραολή και
Δημητρίου 62 Εύσμος ΤΗΛ.
031-768162.
Δ. ΚΑΛΑΦΑΤΗΣ ΚΑΙ ΣΙΑ ΕΕ, Τσι-
μισκή 3 ΤΗΛ. 031-533700.
ΝΤΙΝΑ ΝΤΙΣΛΗ, ΠΡΟΕΚΤΑΣΗ,
Προύσης 28 Καλαμαριά Τ.Κ.
55132, ΤΗΛ. 031-429157-435488.

TV TUNER PAL-SECAM-NTSC

Μετατρέψτε το έγχρωμο monitor
του υπολογιστή σας σε έγχρωμη
τηλεόραση και απολαύστε εικόνα.

Μόνο 50.000

(στην τιμή περιλαμβάνεται και ο Φ.Π.Α.)



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις ΑΝΑΔΡΑΣΗ, Μπόταση 9: Εξάρχεια, τηλ. 3610039.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΝΑΔΡΑΣΗ

Ώρες γραφείου:

Δευτέρα — Παρασκευή: 12.00 — 15.00

Για δικά σας άρθρα ή προγράμματα:

Δευτέρα και Παρασκευή: 10.00 — 14.00

Διεύθυνση: Μπόταση 9, 6ος όροφος, 106 82, Εξάρχεια.

Τηλέφωνο: 36.100.39.

Αγαπητό Ε.Π.Τ.Α.,

Παρακολουθώ την πορεία σου από τα πρώτα σου τεύχη και αισθάνομαι πως πρέπει να σε συγχαρώ για την ποιότητα της ύλης σου. Πραγματικά καλύπτεις πλήρως κάθε θέμα σχετικά με τον Amstrad.

Θα ήθελα να μάθω αν έχει κυκλοφορήσει στην Ελλάδα το Firmware Manual του Amstrad 6128 ή κάποιο άλλο βιβλίο πάνω σ' αυτό το θέμα. Ασχολούμαι με τον προγραμματισμό σε κώδικα μηχανής και χρειάζομαι ένα τέτοιο βοήθημα, καθώς το μόνο σχετικό βιβλίο που έχω — In K. Onts of the Amstrad CPC 464 δεν καλύπτει τις απαιτήσεις μου. Τέλος, θα ήθελα να δημοσιεύσεις μια λίστα όλων των ψευδοεντολών του Assembler του Pyraden, καθώς κάτι τέτοιο σίγουρα θα βοηθήσει όλους τους χρήστες του.

Αυτά τα ολίγα,
Μανώλης Μαραγκός
Ηράκλειο Κρήτης

Φίλε Μανώλη,

Το Firmware Manual του Amstrad 6128 υπάρχει σε φωτοτυπίες στα Computer Shop.

Ακόμα υπάρχει και το «Anatomy of the CPC's» για όλα τα CPC με μοναδικές πληροφορίες για το κάθε CPC ξεχωριστά (464-664-6128).

Αγαπητό Ε.Π.Τ.Α.

Πρώτα-πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για τα καλά σου θέματα και την πραγματική ωραία ανανέωση που έχεις κάνει.

Τώρα έχω να σου θέσω μερικές ερωτήσεις που έχω στείλει και σε κάποιο άλλο περιοδικό αλλά οι απαντήσεις που πήρα δεν με κατατόπισαν.

1 Μπορεί να τοποθετηθεί ένα disc drive 5¼ στον Amstrad 6128 και να γράψω τα προγράμματα που έχω σε δισκέτες 3" σε δισκέτα 5¼;

2 Υπάρχουν joystick που να χαλάνε το computer; Αν ναι, έχει σχέση αυτό με τα μεταλλικά joystick και ιδιαίτερα μ' αυτό που έχω εγώ το CMS Ψοντρολλερ Σθπερ 8;

3 Αν μπορείς να δείξεις τη χρησιμότητα του Discology μέσω του θέματος «Χωρίς Manual» έτσι ώστε να καταλάβουμε και εμείς που δεν ξέρουμε Γαλλικά τι γίνεται.

4 Το TV MODULATOR χαλάει την έγχρωμη τηλεόραση.

5 Χάλανε πότε τα πλήκτρα του 6128 και αν ναι τότε θα πρέπει να το πάω για service;

6 Γιατί δε φτιάχνεις μια στήλη

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Απαντήσεις
Γ. Στιβακτάς

για τα 10 πρώτα καλύτερα προγράμματα του Amstrad σύμφωνα με τη βαθμολογία που του δίνεις. Δηλαδή ποιο έχει τα καλύτερα γραφικά, ποιο το πιο καλό ήχο κτλ.
7 Λιγότερες διαφημίσεις και περισσότερα θέματα.

Φιλικά
Χρήστος Παπαδάκης

Φίλε Χρήστο

Προσπαθώντας να σε ικανοποιήσουμε μέσα από τον περιορισμένο χώρο της στήλης της αλληλογραφίας σου απαντάμε.

1) Ναι υπάρχει τέτοιο drive (κοίτα διαφημίσεις περιοδικού)

2) ναι υπάρχουν τέτοια joystick (αν σου χαλάσει ο computer τότε και το δικό σου ίσως είναι ένα από αυτά!!!) 3) Απάντηση τεύχους Απριλίου 4) γιατί να την χαλάει; 5) ίσως χαλάσουν κάποτε. Τότε θα πρέπει να το πας για service 6) Η γνώμη του καθενός είναι υποκειμενική (συμπεριλαμβανομένης και της δικής μας) 7) Γ' αυτό αποφεύγουμε να κάνουμε κάτι τέτοιο 7) 6... Όχι και εδώ παράπονα!!!

Αγαπητό Ε.Π.Τ.Α. καταρχήν θα ήθελα να σου δώσω συγχαρητήρια για την προσπάθειά σου. Το περιοδικό το βρίσκω πάρα πολύ καλό και εύχομαι να μην σταματήσει να εκδίδεται ποτέ. Είμαι χρήστης ενός PCW και θα ήθελα να σε ρωτήσω δύο πράγματα.

1) Αν το πρόγραμμα για ελληνικά στο CPM Plus μπορεί να τρέξει στο δικό μου κομπιούτερ αφού βέ-

βαια αντικατασταθούν οι εντολές OPENOUT και CLOSEOUT με τις αντίστοιχες εντολές της MALLARD Basic.

2) Θα σε παρακαλούσα αν μπορούσες να μου υποδείξεις κάποια καταστήματα που να έχουν software (όχι επαγγελματικό) για PCW.

Άγγελος

Φίλε Άγγελε

Δυστυχώς το Πρόγραμμα Ελ-

ληνικών στο CPM πιθανότατα δεν θα συνεργαστεί με τον PCW. Και αυτό γιατί μέσα από αυτό καλούνται κάποιες ρουτίνες του CPC. Τέλος για προφανείς νομίζω λόγους είναι αδύνατον να υποδείξουμε κάποιο συγκεκριμένο κατάστημα που να διαθέτει προγράμματα για PCW.

Έχω ένα AMSTRAD 1512. Ένας φίλος μου μου έδωσε τον interpreter της G.W. BASIC (BASICA.COM version 3.10). Όταν όμως προσπάθησα να μπω στην BASICA παρουσιάστηκε στην οθόνη το μήνυμα «Sector not Aound, reading error in drive B». Ο φίλος μου μου είπε ότι αφού ο interpreter τρέχει στον IBM PC τότε θα πρέπει να λείπουν ορισμένα Tsip από τον υπολογιστή μου. Υπάρχει πράγματι πρόβλημα Hardware; Αν όχι τι μπορεί να γίνει;

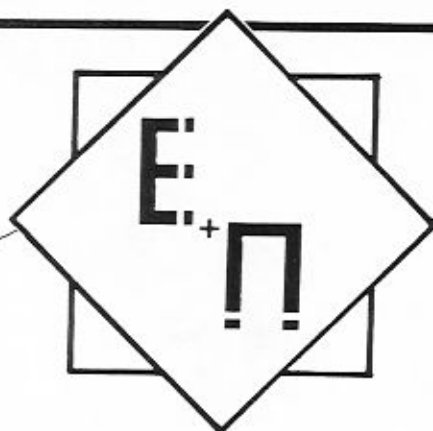
Σημ. Η δισκέτα όπως και τα drive δεν έχουν κανένα πρόβλημα.
Γιάννης Βασταρδής

Φίλε Γιάννη,

Στο IBM PC ένα μέρος της BASICA βρίσκεται στην ROM του υπολογιστή ενώ το υπόλοιπο φορτώνεται από δισκέτα.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την GW BASIC που είναι παρόμοια με την BASIC οπότε πρόβλημα συμβατότητας δεν πρέπει να υπάρχει.





ON LINE

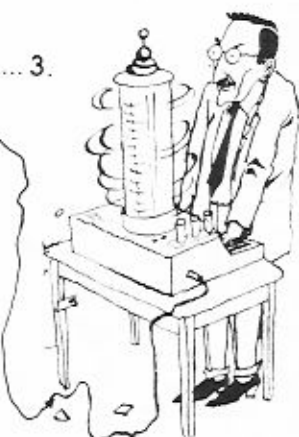
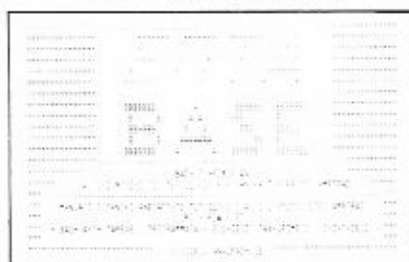
σολωμου 16 ΑΘΗΝΑ 106 83 τηλ: (φωνη) 36 42 110 (data): 36 42 111, ...2, ...3.

ΑΡΓΩΣ

**Το πρώτο ανοικτό δίκτυο
υπολογιστών στην Ελλάδα**

Τώρα

το Ε.Π.Τ.Α.



Η συνδρομή για την ΕΠΤΑ BASE
είναι 800 δρχ. το μήνα και ο χρήστης
έχει δικαίωμα χρήσης της 30 λεπτά
συνολικά την ημέρα.

Για περισσότερες πληροφορίες
και για επίδειξη του
συστήματος της ΕΠΤΑ BASE:
Μπόταση 9 βος όροφος 5-7 μ.μ.
Τρίτη, Παρασκευή

Στο δίκτυο υπολογιστών ΑΡΓΩΣ θα βρείτε:

- Νέα-Ειδήσεις
- Άρθρα
- Προγράμματα για να τα πάρετε δωρεάν
- Ταχυδρομείο με μηνύματα άλλων χρηστών για όλους ή ιδιωτικά
- Ανοικτές συζητήσεις στις οποίες μπορούν να λάβουν μέρος όλοι



36.10.039



Επιπλέον στο ειδικό τμήμα ΕΠΤΑ BASE του δικτύου μπορείτε
εκτός από τα παραπάνω να έχετε:

- Ειδήσεις γύρω από την Amstrad και την ελληνική αγορά πληροφορικής
- Όλα τα προγράμματα των τευχών του ΕΠΤΑ

- Συζητήσεις γύρω από τα δικά μας θέματα (απορίες, προτάσεις, ιδέες, πληροφορίες κ.λπ.)
- Οδηγούς αγοράς και έκτακτες προσφορές
- ...και αργότερα κάποιο παιχνίδι για πολλούς παίκτες!

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΕΠΤΑ BASE

Θέλω να γίνω συνδρομητής στην ΕΠΤΑ BASE για ☐ μήνες

Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΤΗΛ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Strategic Games

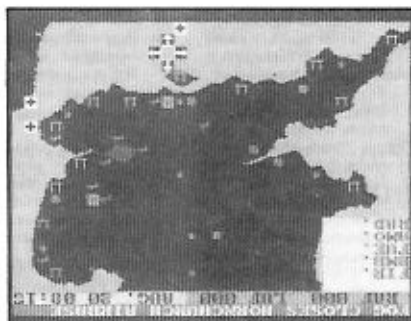
BATTLE OF BRITAIN

Η γνωστή σε όλους μας αυθεντία στα παιχνίδια στρατηγικής, η PSS μας προσφέρει ένα ξεχωριστό παιχνίδι του οποίου το σενάριο (όπως πολλά άλλα) είναι βασισμένο στην περίοδο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, και ειδικότερα στη μάχη της Βρετανίας.

Το σενάριο είναι αρκετά συνηθισμένο. Ως αρχηγοί της βρετανικής αεροπορίας (RAF) πρέπει να οδηγήσετε τις δυνάμεις σας για να υπερασπιστείτε την πατρίδα σας. Έλα όμως που η Luftwaffe δεν είναι καθόλου συνεργάσιμη και θέλει οπωσδήποτε να νικήσει! Και ακριβώς γι' αυτό, στέλνει τρομερές δυνάμεις για να σε κάνει με τα κρεμμυδάκια. Έτσι, πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις στρατηγικές σας ικανότητες για να μειώσετε τον αριθμό των εχθρικών αεροπλάνων. Όσο και για να αποφύγετε διάφορες καταστροφές, όπως π.χ. το βομβαρδισμό του Λονδίνου και άλλων πόλεων, την καταστροφή των βάσεων με ραντάρ, και τη διάλυση των αεροδρομίων σας (τίποτε δηλαδή!).

Το ξεχωριστό όμως αυτού του παιχνιδιού, είναι το ότι διαφέρει από αρκετά βαρετά και χωρίς δράση παιχνίδια στρατηγικής, (και σε κάθε παιχνίδι στρατηγικής υπάρχει δράση), οι λάτρεις των arcades αλλά και επίδοξοι στρατηγοί δεν θα αποδειχθούν ξεχασμένοι. Έτσι στο of Britain έχουμε την ικανότητα να διαλέξουμε τη μάχη που θέλουμε και να πάρουμε μέρος σ' αυτήν. Μ' αυτή τη δυνατότητα, μπορούμε να γίνουμε πιλότοι ή χειριστές αντιαεροπορικών ανάλογα, με τη μάχη (αερομαχία ή επίθεση σε αεροδρόμιο αντίστοιχα). Όσοι όμως θέλουν να επιδοθούν με όλη τους την προσοχή στην στρατηγική, μπορούν να το αποφύγουν αυτό.

Ξεκινώντας με το παιχνίδι, θα βρεθείτε μπροστά σε ένα πίνακα με 5 επιλογές. Η πρώτη, (with Action), δίνει τη δυνατότητα συμμετοχής σε μάχες, ενώ, όπως και η δεύτερη, (colour), η οποία καθορί-



ζεται σε εξάρτηση με το είδος του μονίτορ, αλλάζει με το πάτημα του αντιστοιχού αριθμού. Αντίθετα, οι αριθμοί 3-5 καθορίζουν την επιλογή του παιχνιδιού. Έτσι υπάρχει το Training game (3), για μια εξάσκηση πριν να μπειτε στο κανονικό παιχνίδι, όπου οι δυνάμεις του εχθρού είναι αρκετά μειωμένες και το οποίο θα βοηθήσει τους αρχάριους να εξοικωθούν με τα controls του παιχνιδιού. Το επόμενο, (4) είναι το Blitzkrieg, το οποίο είναι ένα αρκετά αντιπροσωπευτικότερο δείγμα του κανονικού παιχνιδιού, αφού είναι ένα δεύτερο στάδιο εξάσκησης, χαρακτηριζόμενο από μια γρηγοράδα, όπως και μια εξαιρετική επίδειξη ζήλου από τους πιλότους της Λουφτβάφε οι οποίοι καλά και σώνει θέλουν να καταστρέψουν κάθε δυνατό στόχο.

Το (5) είναι και το κανονικό παιχνίδι (campaign), το οποίο και πρέπει να τελειώσετε. Η διάρκεια του περιλαμβάνει 30 μέρες (ή μέρα παίζει το ρόλο της περιόδου). Το παιχνίδι είναι όσο το δυνατόν μια καλύτερη απομίμηση της πραγματικής μάχης της Βρετανίας, γι' αυτό από το κομπιούτερ υιοθετείται η στρατηγική της τότε Λουφτβάφε όσο το δυνατόν πιστότερα.

Μπαίνοντας στο παιχνίδι θα δείτε το χάρτη ο οποίος περιλαμβάνει τη Νότια Βρετανία και μερικές από τις βόρειες ακτές της Γαλλίας. Στην κορυφή της οθόνης, έχουμε την ημερομηνία και την ώρα, στην οποία αρχίζουμε ενώ λίγο πιο

κάτω, στην επόμενη γραμμή έχουμε τις απώλειες της RAF και της Λουφτβάφε ενώ πιο πέρα έχουμε πάλι την ημερομηνία και το ρολόι του κομπιούτερ. Στο ίδιο σημείο, έχουμε τα ραντάρ, τα οποία ενεργοποιούνται με το πάτημα του κομπιού R, και δείχνει ποια ραντάρ λειτουργούν αυτή τη στιγμή. Ενώ συγχρόνως στο σημείο με τις απώλειες δίνεται το σημείο όπου βρίσκεται τη στιγμή εκείνη το τετράγωνο ελέγχου. Ακόμα στη γραμμή που βρίσκεται πιο πάνω, δίνονται τα διάφορα μηνύματα όπως «London under attack» κ.α. Ακόμα πιο κάτω, υπάρχει ένα τετράγωνο που δίνει το ποιόν της κάθε μονάδας στην οποία βρίσκεται εκάστοτε το τετράγωνο ελέγχου, δίνοντας στις εχθρικές ή τις δικές μας δυνάμεις με τις ενδείξεις FTR (πολεμικά), BMB (βομβαρδιστικά), FUE (καύσιμα), A-MO (πολεμοφόδια), RAD (που δείχνει τον αριθμό των αεροπλάνων της Λουφτβάφε αν βρίσκονται σε ζώνη ραντάρ).

Ακόμη, στο χάρτη υπάρχουν 9 αεροδρόμια από τα οποία τα 8 έχουν σμήνη Σπιτφάιρ ή Χαρίκιν. Τέλος μεγάλο ρόλο παίζουν τα ραντάρ, για την αποφυγή αιφνιδιαστικών επιθέσεων, ενώ ισάξιο ρόλο παίζει και ο καιρός, ο οποίος μπορεί να αποκλείσει και το αεροδρόμιο. Σημαντικό στοιχείο επίσης είναι και τα καύσιμα, όπου αν κάποιο σμήνος μείνει χωρίς αυτά, εξαφανίζεται ή καταστρέφεται αν βρίσκεται στη Βρετανία ή έξω από αυτήν αντίστοιχα.

Ξεκινήστε, λοιπόν, ως πρωταγωνιστές μίας από τις πιο κρίσιμες καμπές της βρετανικής άμυνας στη σκληρή δοκιμασία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και διακρίνετε αν μπορείτε!

Γραφικά: 79%

Βαθμοί στρατηγικής: 81%

Πλοκή: 79%

Διάρκεια 80%

Ολική εκτίμηση: 80%

Κατασκευαστής PSS■

GAMES SERVICE

Επιμέλεια: Λάμπρος Ποταμιάνος

Γεια σας αγαπητοί αναγνώστες, Pokers, Hackers, Tippers κ.λπ. Ξέρω ότι θα σας ταλαιπώρησε αυτή η ιστορία με τις εξετάσεις και γι' αυτά σας έχω μπόλικα tips και pokes για να σας ξεκουράσω. Πριν αρχίσουμε όμως, μια παράκληση: μην στέλνετε επεμβάσεις που έχουν ήδη δημοσιευθεί. Ακόμα, αν είναι δυνατόν, να σπάτε καινούργια παιχνίδια και όχι του 1920 όπως η σειρά Roland και κάτι άλλα.

Και για να μην το ξεχάσω, μη στέλνετε άλλους χάρτες για το TAI-PAN επειδή έχω λάβει τουλάχιστον 3 ή 4. Ας αρχίσουμε λοιπόν από το δημοφιλέστερο TAI-PAN με το tips του Γ. Μελέντη. Αφού μπειτε στο εστιατόριο και αρχίσετε το παράξενο παιχνίδι, αρχίστε να ποντάρτε με την παρακάτω σειρά. Εάν η σειρά δεν βγει με το δεύτερο ποντάρισμα, κάντε reset και ξαναεκκινήστε.

Η σειρά είναι: 3-3-5-3-1-5-2-1-5-4-3-3-2-1-3-2-5-1-3-5-2-5-1-1-1-1-5-1-3-1-3-5-1-5-3-1-1-1-4-3-3-1-3-5-1-5-1-1-2... (ως εδώ έχετε 3.940.000\$). Μόλις πετύχετε τη σειρά των τριών πρώτων, να είστε σίγουροι ότι θα ακολουθήσει ως το τέλος. Τα νούμερα αντιπροσωπεύουν τις φιγούρες από τα αριστερά: το 1 (3:1), ως το 6 (100:1). Στη συνέχεια σώστε το ώστε να ξεκινάτε πάντα με ένα σεβαστό κεφάλαιο. Γιάννη (ή Γιώργο) σε ευχαριστούμε για τα tips και για τον χάρτη. Τις για το TAI-PAN μας έστειλε και ο Γιάννης Βλάχος. Αγοράστε πλοίο, τρόφιμα και χάρτη και πηγαίνετε στην αποθήκη και με όσα λεφτά σας μένουν αγοράστε το δό. Βγείτε, ξαναμπείτε αμέσως και πουλήστε το δό. Θα το αγοράσουν σε πολύ μεγαλύτερη τιμή. Μπορείτε να το κάνετε όσες φορές θέλετε.

Ας περάσουμε όμως στα pokes που έχουν πιο πολλούς οπαδούς. Ο Γιώργος Ζουγανέλης μας έστειλε τα ακόλουθα:

Freddy 1 (υποθέτω Hardest) POKE & BA7A,0 άπειρες ζωές
Freddy 2 (υποθέτω Hardest) POKE & 6675,128 άπειρες ζωές

POKE

& 1B15,0 άπειρες σφαίρες
Digger (i) POKE
& 463A,0 άπειρες ζωές

POKE

& 6715,0 άπειρη ενέργεια
Fairlight POKE
& 6F8E,201 και POKE & 6F8F,0 άπειρες ζωές.

Για να τα χρησιμοποιήσετε, απλά ενσωματώστε τα στους αντίστοιχους loaders.

Ευχαριστούμε τον Γιώργο και περνάμε στον Παντελή Χαραμί που μας λέει πως να δούμε τις εικόνες του STRIP POCKER:

1o INK 0,24:INK 1,0: BORDER 24:CLS
2o MEMORY 20699
3o LOAD «όνομα binary προγράμματος»
4o END

Τώρα δώστε τα παρακάτω calls για να δείτε τις εικόνες: Call &9FF3, CALL &AO9C και CALL &A118.

Ο Παντελής μας έστειλε και μια επέμβαση για το EQUINOX, την οποία και δημοσιεύουμε.

Thanks Παντελή και πάμε στον Νίκο Τριανταφύλλου που μας δίνει άπειρες ζωές για το ARCANOID II REVENGE OF DOH. Επειδή όμως υπάρχουν διάφορες versions έχουμε και 2 επεμβάσεις που δίνουν άπειρες ζωές.

Επόμενος είναι ο Δημήτρης Αλεξόπουλος που μας δίνει κωδικούς για το GHOSTBUSTERS. Δώστε όνομα JIM και:

00515401 για \$10200
00315402 για \$20100
41603002 για \$28700
30071004 για \$46000
34362404 για \$47100

Ακόμα, για να τελειώσετε το JACK THE NIPPER πάρτε την καρμίζουσα και πηγαίνετε στο κτίριο της αστυνομίας. Όταν πάτε κοντά στην γάτα και αρχίσετε να φυσάτε την καρμίζουσα, ο μετρητής αταξίας θα ανεβεί στο 100 και θα τελειώσετε το παιχνίδι. Δημήτρη σ' ευχαριστούμε και ας δούμε τι μας προσφέρει ο Γιάννης Μεταξάς:

Στο SORCERY σπάστε το loader

και πριν το CALL 1400 προσθέστε: POKE & 107B,0:POKE & 1ADB,0. Στο GOONIES σπάστε πάλι τον loader και πριν το CALL &C000 βάλτε POKE & 4728,0. Στο Chronos εισάγετε στο HI-SCOPE TABLE το «jing it baby». Έτσι θα εμφανιστεί στο menu η επιλογή MEGALASER.

Στο Bagger σπάστε το loader και πριν το CALL δώστε POKE 32512, 123:POKE 32521, 255:POKE 32250,255. Στο NUCLEAR HEIST δώστε στο hi-score την λέξη «ELDRIDGE» αντί για το όνομά σας και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

Και βέβαια δεν γίνεται να περάσει μήνας χωρίς POKES από τον «γνωστό». Σας έχω POKES για την disc version του Dr. Livingstone I presume για το 720, για ένα 3D breakout clone, το Ballbreaker, και για το Terramex.

Στο Dr. Livingstone έχετε τη δυνατότητα να αποκτήσετε άπειρες ζωές, το άλμα του Γκάλη και κάτι παραπάνω και τη δυνατότητα να εξαφανιστούν όλα τα ζωάκια που απειλούν τη σωματική σας ακεραιότητα (φίδια, κροκόδειλοι κ.λπ.) και μαζί τους και η ικανότητά σας να πετάτε μπουμερανγκ κ.λπ. Αυτά έχει η ζωή, διαλέγετε και παίρνετε.

POKER του μήνα βγαίνει ο Γιάννης Μεταξάς με τα πολλά POKES του. Επίσης θέλω να σημειώσω ότι ο Γιάννης έστειλε και άλλα POKES που δεν δημοσιεύονται επειδή υπάρχουν σε παλαιότερα τεύχη.

Πριν σας αφήσω, θα ήθελα να σας αναφέρω μια περίπτωση κλοπής POKES. Ο Νίκος Τ. έστειλε αρκετά POKES, και ένα είχε μέσα στα DAT ASCII κωδικούς σε δεκαεξαδικό που έλεγαν crashed by B.T. B., η encryption routine ο' έσωσε. Λόγω αμφιβολιών δεν δημοσιεύονται και τα υπόλοιπα POKES και ελπίζω να μην συμβεί κάτι παρόμοιο στο μέλλον. Όσο για σένα Νίκο, ελπίζω να βάλεις μυαλό και να μας δώσεις ο έ- να επόμενο τεύχος αυθεντικά δείγματα της δουλειάς σου.

Καλά μπάνια και προσοχή στις... τουόχτρες!!




```

10 MEMORY &3FFF:LOAD "720.002",&4000:CALL &4000
20 ' 720 POKES BY LAMBROS POTAMIANOS
30 RESTORE
40 J=&C000
50 READ A$
60 IF A$="END" THEN CALL &C007
70 POKE J,VAL("&" + A$)
80 J=J+1
90 GOTO 50
100 DATA 37,32,30,2E,30,30,33,06,07,21
110 DATA 00,C0,11,00,D0,CD,77,BC,EB,CD
120 DATA 83,BC,CD,7A,BC,21,11,75,11,E1
130 DATA 7C,01,A2,60,ED,B8,00,00,00,00
140 DATA AF,32,28,95:'INFINITE CREDITS
150 DATA 3E,18,32,9B,80:'INFINITE TICKETS
160 DATA 3E,C9,32,54,BC:'INFINITE TIME (NOT IN PARKS)
180 DATA C3,E2,7C,END

```

```

1 ' LIVINGSTONE I PRESUME
2 ' BY LAMBROS POTAMIANOS
10 J=&300
20 RESTORE
30 READ A$
40 IF A$="END" THEN CALL &303
50 POKE J,VAL("&" + A$)
60 J=J+1
70 GOTO 30
100 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF
110 DATA 00,03,21,17,03,22,2D,01,C3,00,01
120 DATA AF,32,B4,85:'VERY LONG JUMP
130 DATA AF,32,76,90:'NO BADIES AND FIRING
140 DATA AF,32,DA,86:'INFINITE LIVES
150 DATA END,4C,41,42,52,4F,53

```

```

10 'Arkanoïd II pokes
20 'By NIKOS TRIANTAFYLLOU
30 ADDR=&A000
40 READ A$:IF A$="END" THEN CALL &A000
50 POKE ADDR,VAL("&" + A$)
60 ADDR=ADDR+1:GOTO 40
100 DATA 06,0C,21,1E,A0,11,50,A0,F5,CD
110 DATA 77,BC,D0,EB,F1,CD,83,BC,CD,7A
120 DATA BC,21,1B,33,3E,3C,77,CD,FD,30
130 DATA 41,52,49,49,20,20,20,20,2E,30
140 DATA 30,32,END

```

```

1 'EQUINOX POKES
2 'BY PANTELIS
10 DATA 21,69,2A,36,C9,C3
20 DATA 00,03
30 FOR X=&BE00 TO &BE07
40 READ A$
50 POKE X,VAL("&" + A$)
60 NEXT:MEMORY &1500:LOAD "EQ":MODE 1:POKE &2030,&BE:CALL
LL &2000

```

```

1 ' BALLBREAKER POKES BY LAMBROS POTAMIANOS
10 RESTORE
20 J=&C000
30 READ A$
40 IF A$="END" THEN CALL &C00C
50 POKE J,VAL("&" + A$)
60 J=J+1
70 GOTO 30
100 DATA 42,52,45,41,4B,45,52,52,2E,30,30,32
110 DATA 21,00,C0,11,00,D0,06,0C,CD,77,BC,21
120 DATA 00,A0,CD,83,BC,CD,7A,BC,3E,31,32,0B
130 DATA C0,21,00,C0,11,00,D0,06,0C,CD,77,BC
140 DATA 21,40,00,CD,83,BC,CD,7A,BC,00,00,00
150 DATA 3E,LIVES,32,22,2B:'NUMBER OF LIVES (IN HEX)
160 DATA 3E,MISSILES,32,1D,2B:'NUMBER OF MISSILES (IN HEX)
170 DATA AF,32,BD,1E:' INFINITE MISSILES
180 DATA AF,32,DB,2B:' INFINITE LIVES
200 DATA C3,40,00,END

```

```

1 ' Arcanoid 2 pokes
2 ' By Lambros
10 MEMORY &3FFF:LOAD "arii.bin"
20 POKE 29127,lives
30 POKE 29529,0:'INFINITE LIVES
40 CALL &4141

```

```

1 ' TERRAMEX POKE BY LAMBROS POTAMIANOS.BEWARE !
2 ' THIS POKE ALTERS THE DISC,SO COPY THE GAME
3 ' SOMEWHERE ELSE AND USE THE POKE THERE
4 ' WORKS ONLY ON THE ORIGINAL 612B VERSION
10 RESTORE
20 J=&A000
30 READ A$
40 IF A$="END" THEN CALL &A003:PRINT"OK":END
50 POKE J,VAL("&" + A$)
60 J=J+1
70 GOTO 30
100 DATA 66,C6,07,21,A0,AB,36,0B
110 DATA 23,36,BC,0E,13,11,00,16
120 DATA 21,00,40,DF,00,A0,AF,32
130 DATA DE,40,32,DF,40,32,E0,40
140 DATA 0E,13,11,00,16,21,00,A0
150 DATA 36,4E,21,00,40,DF,00,A0
160 DATA C9,END

```

```

1 ' ROLAND IN TIME
2 ' BY JOHN METAXAS
10 MEMORY 4999
20 LOAD "ROLAND" ' CHANGE NAME
30 POKE &16DA,&FE
40 POKE &2002,&3E
50 POKE &2003,8
60 POKE &2004,0
70 CALL 5000

```

LAND OF



SLAINE

Ορίστε ένα adventure το οποίο απαιτεί γρήγορα αντανακλαστικά. Το slaine της Martech είναι μια πολύ ωραία επιπόνηση πράγμα που το κάνει μια αξιόλογη adventure. Για όσους δεν ξέρουν ποιος είναι ο slaine, ας μάθουν αυτά: Ο Slaine βρίσκεται στη μυθική χώρα της Tir Nan Og, δηλαδή τη Γη των Νέων, χώρα που αναφέρεται σε θρύλους σχετικά με τη χρυσή εποχή των Κελτών. Ο Slaine ανήκει σε μια φυλή όπου λατρεύεται η θεά της Γης, και έχει το χάρισμα να σεληνιάζεται, να κατέχεται δηλαδή από ένα πολεμικό σπασμό, ο οποίος ενεργοποιείται από τη δύναμη της Γης, και τον μεταμορφώνει σε ένα τρομερό τέρας. Επίσης, ακολουθείται από ένα νάνο, τον πιστό Ukko, ο οποίος έχει τα χαρακτηριστικά ενός κλεφτή, απατεώνα, αλλά προπαντός δειλού ατόμου, (γι' αυτό κρύβεται όταν πρόκειται να γίνει μάχη), ακόμα είναι αρκετά ανυπόμονος και απαιτητικός. Χαρακτηρίζεται όμως από κάποια πίστη (ξαναγυρνάει πάντα όταν φύγει) και το κυριώτερο, έχει πράγματα τα οποία ο Slaine (αυτός είστε εσείς αν δεν το καταλάβατε ακόμη) μέσα στην adventure, χρειάζεται.

Έχοντας λοιπόν έναν τόσο τέλειο και πολύτιμο φίλο που όλοι θα ονειρεύονταν (στους εφιάλτες τους ίσως) πρόκειται να ξεκινήσει μια adventure της οποίας η υπόθεση είναι ολίγον τι σκοτεινή. Αφού πάρετε τα απαραίτητα χρήματα από τον Ukko, αυτά θα τα βρείτε μέσα στο πουγγί του, το οποίο θα πάρετε χτυπώντας τον, (πράγμα που με ευχαριστεί να το κάνω συχνά, ομολογώ), θα πάρετε τα απαραίτητα χρήματα για να δωροδοκήσετε τους χωρικούς έτσι ώστε να σας δώσουν διάφορες πληροφορίες σχετικά με την αποστολή σας, πράγμα πολύτιμο, αν βρισκόμαστε σε ένα σύννεφο αγνοίας ή ημιμάθειας.

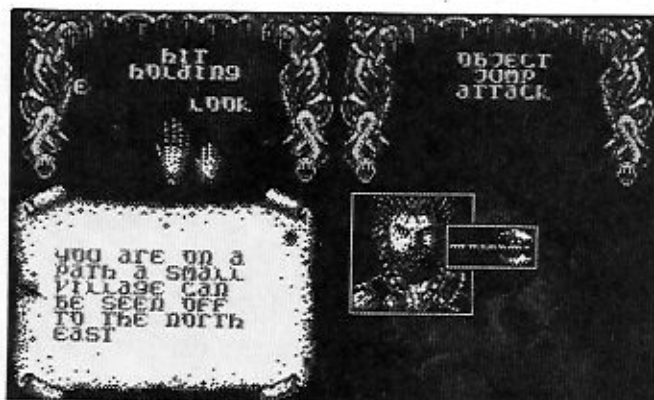
Το ότι δεν είναι εύκολο να κατανοήσεις σε τι είσαι μπλεγμένος, είναι αυτονόητο. Ειδικά όταν δεν έχεις τις οδηγίες, το μόνο που ξέρεις είναι ότι δεν ξέρεις τίποτα εκτός από το μέρος στο οποίο βρίσκεσαι, και από αυτό που σου λέει ο Ukko, δηλαδή ότι δεν σου μένει παρά μόνο μια μέρα για να τελειώσεις την περιπέτεια του.

Αρχίζοντας, λοιπόν, με όλες αυτές τις ζωτικότερες πληροφορίες (εμένα μου λες!) και την ασταμάτητη φλυαρία του Ukko, που δεν σε αφήνει ήσυχο, ξεκινάμε την περιπλάνησή μας σε αυτήν την χώρα. Λέγοντας σε αυτό το παιχνίδι, χρειάζονται γρήγορα

αντανακλαστικά, θα το καταλάβετε με το που θα μπειτε στο παιχνίδι. Μπαίνοντας λοιπόν, θα βρεθείτε μπροστά σε δύο χέρια. Αυτό το σύστημα, αποκαλείται Reflex (αντανακλαστικά ελληνιστί) και σε δίνει να διαλέγεις τις εντολές σου μέσω των χεριών του ήρωα που έχετε (το μεγάλο χέρι είναι δικός σας, ενώ το μικρότερο είναι του Ukko, το οποίο αν είναι μαζί με το δικό σας, ο Ukko είναι μαζί σας, αν όχι, έχει φύγει). Ακόμη όμως, συναρπαστικά είναι και τα windows, τα οποία εμφανίζονται και εξαφανίζονται δίνοντας σου τα απαραίτητα μηνύματα με λέξεις, με εικόνες, ή και με τα δυο μαζί. Πολύ ωραία είναι και τα γραφικά όμως, τα οποία ζωντανεύουν αρκετά (το πετυχαίνουν μέχρι ενός σημείου) τη δράση στο παιχνίδι.

Η οθόνη λοιπόν, χωρίζεται σε 3 μέρη. Έχουμε λοιπόν το χωρισμό της οθόνης σε δύο οριζόντια κομμάτια (το πάνω είναι το κομμάτι των διαταγών, οι οποίες είναι χωρισμένες σε δυο παράθυρα, πράγμα που βοηθάει λίγο-πολύ στο Reflex system) ενώ το κάτω κομμάτι χωρίζεται και αυτό σε δύο μέρη. Το αριστερό, το οποίο έχει το σχήμα περγαμηνής χρησιμοποιείται για τις περιγραφές της τοποθεσίας, ενώ το άλλο μισό, χρησιμοποιείται για να δηλώσει τα μηνύματα και για να δηλώσει τη δράση που διαδραματίζεται εκείνη τη στιγμή.

Ας ξαναγυρίσουμε λοιπόν στο Reflex system, που είναι και το κύριο αυτού αυτής της adventure. Όπως είπα, το επάνω παράθυρο έχει χωριστεί σε δυο μέρη, όπου μοιράζονται οι εντολές. Τα δυο μέρη αυτά είναι θαυμάσια διακοσμημένα, (πράγμα που ταιριάζει σε αυτού του είδους τις adventures) με δυο κολώ-





νες στο καθένα, με αντίστοιχα φίδια στις βάσεις, που στηρίζουν με τη σειρά τους δυο αφίδες (δυο είναι τα παράθυρα), οι οποίες έχουν καλυφθεί με διάφορα φυτά και μούχλα, από την οποία στάζουν μερικές φορές σταγόνες νερού.

Οι εντολές αυτές είναι λοιπόν, το holding, το ανάλογο της inventory άλλων adventures, σας δείχνει δηλαδή αυτά που κρατάτε, το examine, το οποίο εξετάζει τα πάντα, ακόμη και τον Ukko αν υπάρχουν εκεί. Επίσης υπάρχει το status, το οποίο αν το χρησιμοποιήσεις δίνει τους βαθμούς σεληνιασμού σας και την ώρα της ημέρας. Το actions, σε βοηθά να σώσεις στη μνήμη τον κομπιούτερ τις θέσεις σου, και να τις επικαλεστείς αργότερα, (δυστυχώς δεν υπάρχει ένας τρόπος για να σώσεις τις θέσεις σου σε δίσκο, και γι' αυτό όποτε κλείνεις τον κομπιούτερ θα πρέπει να ξαναρχίσεις από την αρχή) επίσης μπορείς να καταναλώσεις ένα φαγητό ή ποτό (αφού πατήσεις πάντα αυτή την εντολή, δηλαδή actions), με την εντολή consume, και τέλος να ξεκουραστείς με την εντολή rest. Ακόμη, με την εντολή Object, θα μπορείς να κάνεις οτιδήποτε μπορείς να κάνεις σε ένα αντικείμενο, όπως να το ανοίξεις, να το κλείσεις, να βάλεις κάτι απάνω του ή μέσα, να μετακινήσεις τα περιεχόμενά του έξω (remove) να το πετάξεις να το πάρεις και να το χρησιμοποιήσεις. Η εντολή Ukko αφορά τον νάνο σας. Έτσι πατώντας την, μπορείς να τον χτυπήσεις, να δεις τα πράγματα του να του πάρεις πράγματα (αυτό γίνεται μόνο αφού τον χτυπήσεις πριν) και να του δώσεις πράγματα, (ειδικά όταν δεν μπορείς να κουβαλήσεις περισσότερα. Το move είναι η εντολή που σου επιτρέπει να μετακινείσαι, ενώ το book σου επιτρέπει να κοιτάξεις καλά κάτι (μέσα, πάνω ή γύρω). Τέλος, αν βρίσκεται κοντά σε χωριάτες, εμφανίζονται άλλες δύο εντολές, οι οποίες ζητούν αν θα τον ρωτήσεις ή αν θα του επιτεθείς. Αν τον ρωτήσεις, θα πρέπει να τον δωροδοκήσεις με δυο χρυσά νομίσματα. Υπάρχει βέβαια και η επιλογή της επίθεσης, πράγμα που την κάνει αληθινή τέχνη, αφού μπορείς να σκύψεις, να πετάξεις κάτι, να κλωτσήσεις ή να δώσεις μπουλιά στον εχθρό (εχθροί έρχονται πολλών ειδών) να τον χτυπήσεις με το τσεκούρι σου, να αμυνθείς, να αποφύγεις τα χτυπήματα (dodge), να πηδήξεις (leap), και τέλος να σεληνιαστείς, πράγμα που σε κάνει πανίσχυρο και ανίκητο.

Τέλος, υπάρχουν και συμπληρωματικές εντολές, όπως το να πεις (drink) στους διαγωνισμούς μπουροποιίας. Οι διαγωνισμοί αυτοί είναι αρκετά διασκεδαστικοί, αφού μπορείς να πεις, ενώ υπάρχει ο κίνδυνος της παραίτησης αν καταλάβος πατήσεις την αντίστοιχη εντολή. Βέβαια, για να ζωντανέψει το παιχνίδι βάλτε και στοιχήμα, το οποίο ανέρχεται σε δυο χρυσά νομίσματα. Το διασκεδαστικό όμως είναι, το ότι αν πεις πολύ, τότε θα μεθύσεις, κάνοντας το χέρι να πηγαίνει σαν τρελό.

Και ένα στοιχείο για τα νομίσματα που ίσως οφείλεται σε bag του παιχνιδιού: Στην αρχή φαίνεται να ξεκινάς με 6 νομίσματα, αλλά αφού τα ξοδέψεις όλα, ξαφνικά βρίσκεσαι με 46. Μετά από κραυγές χαράς και αναστεναγμούς ανακούφισης, βρήκα πως αυτό το στοιχείο είναι πολύ χρήσιμο.

Ας ανατεθεί λοιπόν σε σας ο ρόλος του μισθωτού βαρβάρου (γίνε και εσύ βάρβαρος, μπορείς!) και μπειτε βαθιά σε μια περιπέτεια που θα σας συναρπάσει σίγουρα.

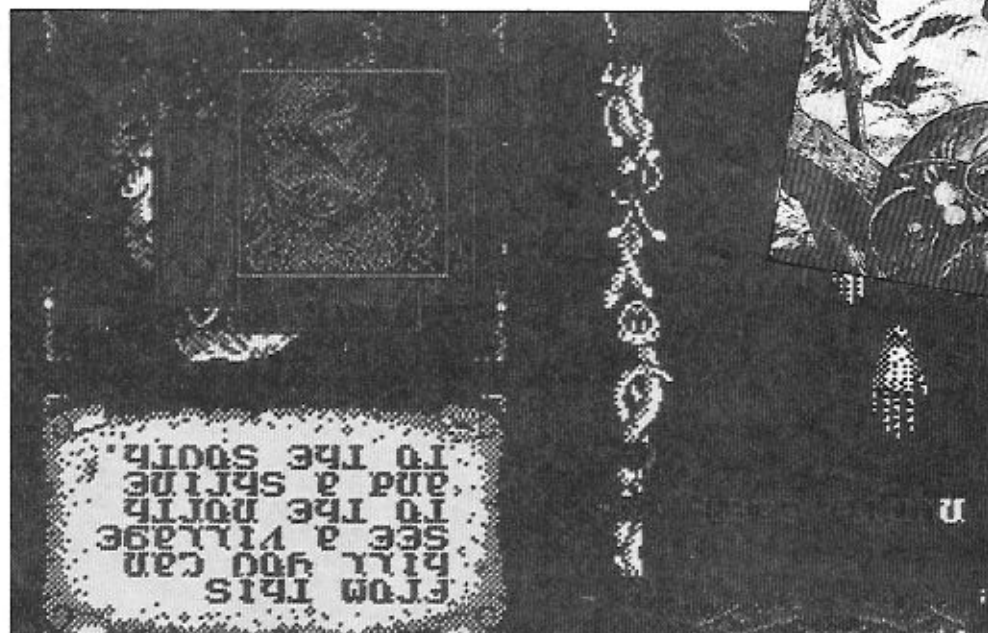
Ατμόσφαιρα: 90

Πλοκή: 93

Λεξιλόγιο: 86

Τελική αξιολόγηση: 90%

Κατασκευαστής: Creative reality■



GAMES

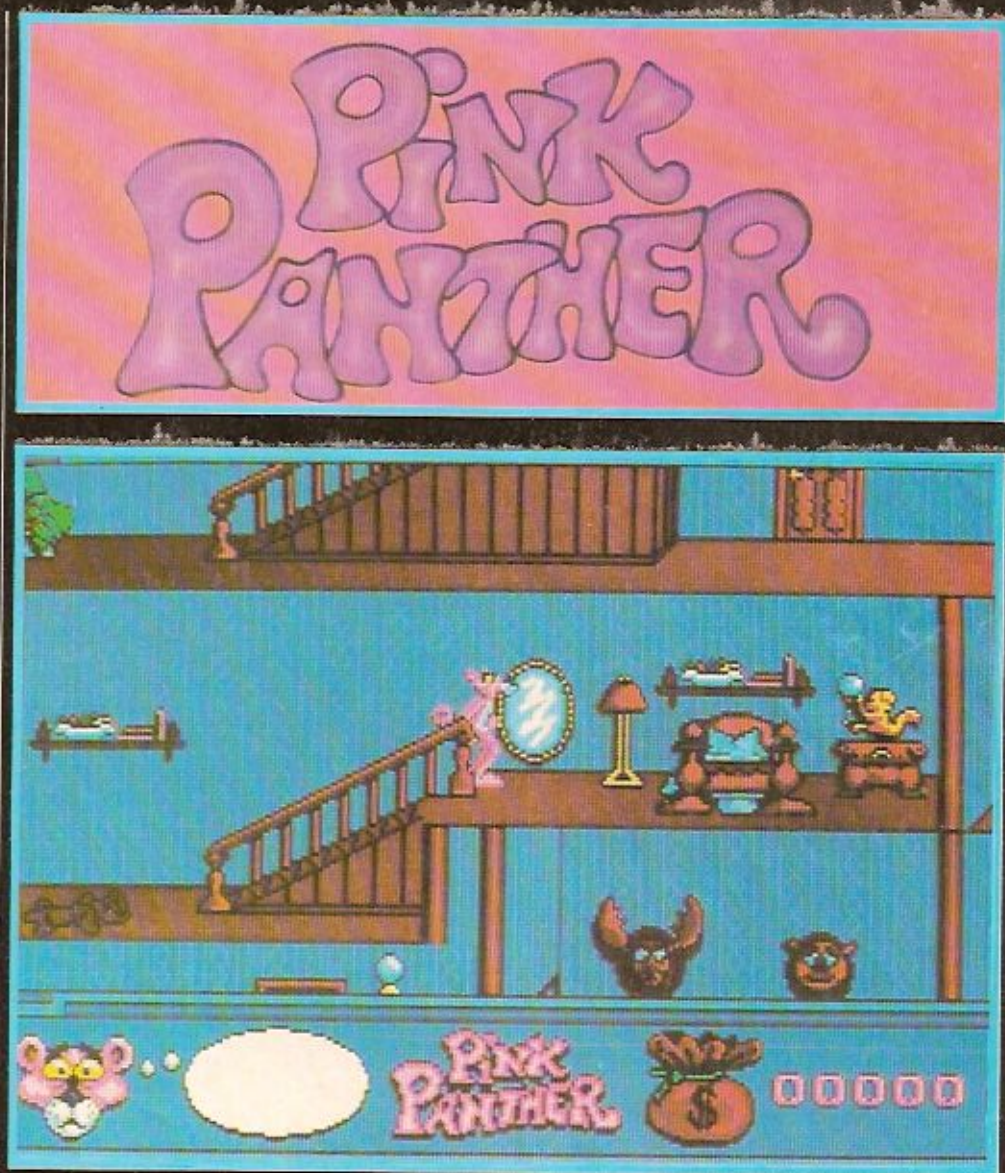
Κατασκευαστής: Magic Bytes

Τουρουμ Τουρουμ, — Τουρουμ — Τουρουμ Τουρουμ Τουρουμ... Το πρώτο πράγμα που έρχεται στο μυαλό μας όταν ακούμε για Ροζ Πάνθηρα. Είναι από αυτούς τους ήχους που καρφώνονται στο μυαλό σου και δεν φεύγουν με τίποτα.

Η θρυλική φιγούρα του ροζ πάνθηρα και στην οθόνη του Amstrad. Η ιστορία του παιχνιδιού μοιάζει αρκετά μ' αυτές που παρακολουθούμε στην τηλεόραση. Ο ροζ πάνθηρας έχει οικονομικές δυσκολίες και αναγκάζεται να δουλέψει σαν υπηρέτης στο σπίτι κάποιου εκατομμυριούχου. Αμέσως μόλις πιάσει δουλειά σκέφτεται να κλέψει όλα τα πράγματα αξίας από το σπίτι, να τα πουλήσει και μετά να πάει να εγκατασταθεί σ' ένα παραδισένιο νησί. Τυπικές σκέψεις για τον ροζ πάνθηρα.

Όμως για κακή του τύχη, τη νύχτα που προσπαθεί να κλέψει τα πράγματα ανακαλύπτει ότι το αφεντικό του έχει μια πολύ κακιά συνήθεια. Είναι υπνοβάτης! Αυτό το γεγονός κάνει όλη την επιχείρηση ξάφρισμα πολύ δυσκολότερη, μια και ο ροζ πάνθηρας πρέπει να φροντίσει ώστε να μην ξυπνήσει το αφεντικό του, χτυπώντας πάνω σε κάποιο αντικείμενο, και τον πιάνει στα πράσα.

Πριν ο ροζ πάνθηρας πιάσει δουλειά πρέπει να την ζητήσει από το γραφείο ευρέσεως εργασίας εργασίας για υπηρέτες. Εκεί θα του ζητήσουν διάφορα πράγματα σαν προϋπόθεση για δουλειά, που θα πρέπει να τα προμηθευτεί. Την πρώτη φορά του ζητάνε ένα ψηλό καπέλο που πρέπει



να το προμηθευτεί από κάποιο μαγαζί. Όμως όλη αυτή η διαδικασία είναι εύκολη και μάλλον βαρετή. Η δράση ξεκινάει και τελειώνει μέσα στο σπίτι, όπου η δουλειά του ροζ πάνθηρα είναι πραγματικά πολύ δύσκολη. Ο ροζ πάνθηρας διαθέτει κάποια αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν να οδη-

γήσει το αφεντικό του ανώδυνα στην βραδινή του βόλτα. Έτσι υπάρχει μία σανίδα που χρησιμοποιείται για να μπορεί το αφεντικό να περνάει πάνω από αντικείμενα, ένα καμπανάκι που τον κάνει να αλλάζει κατεύθυνση και μερικά μπαλόνια.

Έτσι υπάρχει ένας φου-

σκωτός διαρκήκης για κάλυψη και ένας φουσκωτός πάνθηρας. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα σακούλι με χρήματα που φουσκώνει κάθε φορά που ο ροζ πάνθηρας κλέψει κάτι. Όταν το σακούλι φουσκώσει εντελώς ο ροζ



GAMES



πάνθηρας προχωρεί στην επόμενη αποστολή που είναι αλλά ένα πλούσιο σπίτι. Υπάρχουν συνολικά 4 αποστολές μέχρι ο ροζ πάνθηρας να βρεθεί στο νησί των ονείρων του.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, πράγμα που δεν θα μπορούσαμε να το πούμε για το ίδιο το παιχνίδι που θα μπορούσε να ήταν καλύτε-

ρο, έχοντας όλα τα φόντα για κάτι τέτοιο.

Πάντως όλοι όσοι αγαπάτε το ροζ πάνθηρα σίγουρα θα το ευχαριστηθείτε.

Τουρουμ Τουρουμ — Τουρουμ — Τουρουμ Τουρουμ Τουρουμ...

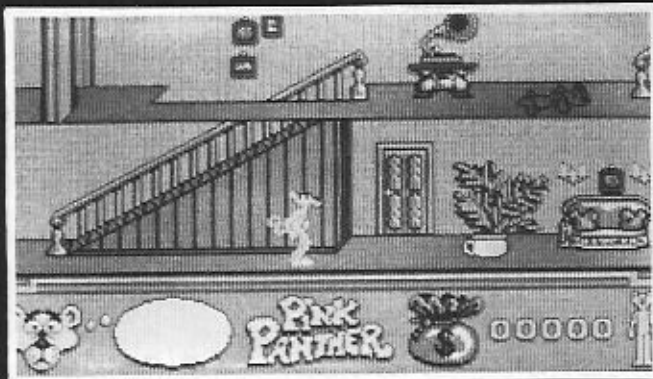
ΓΡΑΦΙΚΑ: 86%

ΗΧΟΣ: 50%

ΠΛΟΚΗ: 75%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 70%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 77%



Κατασκευαστής:
Codemasters

Οι Codemasters μέχρι τώρα μας έχουν συνηθίσει σε παιχνίδια που είναι εξομειωτές αγωνισμάτων. Το J.B.S. δεν ξεφεύγει από αυτό το κανόνα. Όσοι από εσάς έχουν παίξει το Grand Prix Simulator θα αναγνωρίσουν αμέσως την ομοιότητά του με αυτό το παιχνίδι, μόνο που το J.B.S. είναι αγώνας στο νερό. Έτσι, έχουμε να συναγωνιστούμε αλλά 3 jet bikes (θαλάσσια μηχανάκια) και να περάσουμε αρκετά εμπόδια μέχρι τον τερματισμό. Το παιχνίδι δίνεται σε 2 κασέτες όπου η πρώτη περιλαμβάνει το κυρίως παιχνίδι σε 2 επίπεδα δυσκολίας και η δεύτερη κασέτα 12 ακόμα πίστες για περισσότερη ποικιλία.

— Η οθόνη χωρίζεται σε 2 κομμάτια, φυσικά στο πάνω μέρος που είναι και το μεγαλύτερο βλέπουμε την εξέλιξη του παιχνιδιού, ενώ στο κάτω μέρος υπάρχουν ενδείξεις για το χρόνο που έχει περάσει από την αρχή της κούρσας και τη θέση μας. Για να τελειώσει μια κούρσα πρέπει να συμπλη-

ρώσουμε ένα συγκεκριμένο αριθμό γύρων περνώντας από 5 αριθμημένες πύλες, αν δεν περάσουμε μέσα από μια πύλη τότε βγαίνουμε εκτός αγώνος. Στο τέλος της κούρσας παίρνουμε κάποιους βαθμούς με τη θέση μας και μαθαίνουμε εάν περάσουμε στον επόμενο γύρο.

Όμως, δεν έχουμε μόνο να

αντιμετωπίσουμε τους άλλους αγωνιζόμενους αλλά και πολλά εμπόδια της διαδρομής όπως: φύκια, ξύλα που επιπλέουν, ράμπες πηδήματος και φυσικά τις επικίνδυνες γωνίες της διαδρομής. Τα φύκια επιβραδύνουν πολύ το μηχανάκι μας όταν περνάμε από πάνω ενώ εάν προσπαθήσουμε να αποφύγουμε τα πηδήματα χά-

νουμε πολύ χρόνο σε επιπλέον διαδρομή. Κάτι πολύ ωραίο είναι το ότι αφού τελειώσει ένας αγώνας μπορούμε να τον ξαναπαρακολουθήσουμε σε επανάληψη. Ακόμα υπάρχει και επιλογή για 2 παίκτες σε συναγωνισμό μεταξύ τους. Ο σχεδιασμός της πίστας είναι αρκετά καλός αλλά τα θαλάσσια μηχανάκια φαίνονται πολύ μικρά και κακοσχεδιασμένα έτσι ώστε δεν μπορούμε να τα ξεχωρίσουμε όταν βρίσκονται δίπλα δίπλα. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ φτωχός με μοναδική εξαίρεση την digitized ομιλία που μας καλοσωρίζει στην αρχή του παιχνιδιού.

Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι σαν σύνολο είναι διασκεδαστικό και η 2η κασέτα με τις extra πίστες που περιέχει του δίνει λίγο περισσότερη διάρκεια ζωής.

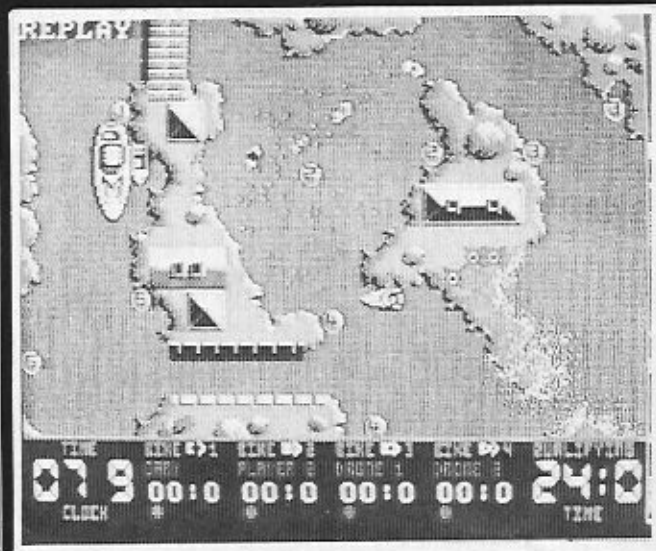
ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%

ΗΧΟΣ: 35%

ΠΛΟΚΗ: 60%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 65%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 66%■



TOP GAMES MAIL CLUB

ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 1.100 ΔΡΧ. ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ



ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΓΙΑ AMSTRAD CPC 464-664-6128

	Τίτλος	Κασέτα	Δισκέτα
6	THUNDERCATS*	1500	—
16	MASTERS OF THE UNIVERSE II	1300	1800
22+	STREET BASKETBALL	1300	1800
32	OUT RUN	1300	1800
33	BRAVE STAR	1300	1800
34	RASTAN	1200	1800
35	PLATOON	1200	1800
37	TERRAMEX	1300	2000
38+	FANDOM CLUB	1200	1800
39	METROCROSS	1300	1800
40	6 PACK VOL. 2	1800	2300
41	6 PACK VOL. 3	1800	2300
42	DAN DARE 2	1300	2000
43	PACK OF ACES	1300	2000
44	TOP TEN COLLECTION	—	2700
45+	ARCANOID 2	1200	1800
46+	FIRE FLY	1200	1800
47+	RAMPARTS	1300	1800

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

(ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ)

	Τίτλος	Κασέτα	Δισκέτα
1	TAIPAN	1100	—
5	MATCH DAY II	1100	1800
7	BUGGY BOY	1400	2000
8	GRYZOR	1100	1800
11	SOLOMON'S	1100	—
12	TRANTOR	1100	—
15	CAPTAIN AMERICA	1100	—
17	GAUNTLEY II	1100	—
18	TARZAN	1100	—
19	MASK	1100	—
20	DEATH WISH III	1100	1500
21	ROAD RUNNER	1100	—
23	RYGAR	1100	—
25	DEFLECTOR	1100	—
30	GARRY LINEKER FOOTBALL	1100	1600

Τα παιχνίδια που έχουν μπροστά ένα + δεν έχουν έρθει ακόμα στην Ελλάδα από τις εδώ αντιπροσωπείες μπορείτε όμως να τα παραγγείλετε και θα τα λάβετε αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν.

Οι ταχυδρομικές επιταγές και τα γράμματά σας πρέπει να στέλνονται στη διεύθυνση:

ΑΔΡΙΑΝΟΥ 65 ΠΛΑΚΑ
Τ.Κ. 10556 ΑΘΗΝΑ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Θα ήθελα να μου στείλετε ταχυδρομικά τα παιχνίδια

No.....

☐ για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχ. επιταγή No....

☐ με αντικαταβολή.

(Σημαδεύστε με X αυτό που προτιμάτε, η αντικαταβολή επιβαρύνεται με 250 δρχ. επιπλέον)

Όνομα..... Επώνυμο.....

Οδός..... Αριθμός..... Τ.Κ.....

Πόλη..... Τηλ.....

GAMES

Κατασκευαστής: Digital Intergration.

Το Advanced Tactical Fighter (ATF) είναι το νέο jet υψηλής τεχνολογίας που σχεδιάζεται αυτή τη στιγμή στην Αμερική για τις ανάγκες του 2000. Η D.I. σας δίνει τη δυνατότητα να πετάξετε και να δώσετε μάχες μ' αυτό σ' ένα παιχνίδι που είναι εξομοιωτής πτήσης, arcade και παιχνίδι στρατηγικής μαζί!!!

Οι άνθρωποι της D.I. προσπάθησαν να μας δώσουν την εικόνα ενός πολέμου μέσα από τα μάτια ενός πιλότου μαχητικού όσο το δυνατόν πιο αληθινά, και το κατάφεραν σε



μεγάλο ποσοστό. Ο πόλεμος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού συνεχίζεται ανεξάρτητα από τις δικές μας προσπάθειες, εμείς όμως είμαστε αυτοί που μπορούμε να δώσουμε ένα γρηγορότερο τέλος κάνοντας να γείρει η πλάστιγγα προς το μέρος των δικών μας δυνάμεων, μια και ελέγχουμε το κυριότερο όπλο, το ATF.

Ας μιλήσουμε όμως πιο αναλυτικά γι' αυτό το ιδιαίτερα προσεγμένο παιχνίδι. Το κύριο τμήμα της οθόνης όπου υπάρχει και όλη η δράση φαίνεται από λίγο πάνω και πίσω από το αεροσκάφος. Η θέα δίνει μια αρκετά καλή τρισδιάστατη αίσθηση του χώρου. Εδώ υπάρχει και το head-up-display (HUD), όπως ακριβώς και στα πραγματικά αεροσκάφη. Για όσους δεν ξέρουν το

HUD περιλαμβάνει τις πολύ απαραίτητες ενδείξεις των οργάνων του αεροσκάφους που πρέπει ο πιλότος να παρακολουθεί συνέχεια. Έτσι με τη βοήθεια του HUD οι ενδείξεις αυτές προβάλλονται στο τζάμι της καλύπτρας, έτσι ώστε ο πιλότος να μπορεί να βλέπει τα πάντα γύρω του ταυτόχρονα μ' αυτές. Στο ATF το HUD περιλαμβάνει ισχύ μηχανής, ταχύτητα, ύψος, είδος πυραύλου έτοιμου για εκτόξευση, απόσταση και διεύθυνση στόχου και κατεύθυνση αεροσκάφους.

Και τώρα ας έλθουμε στα υπόλοιπα όργανα ελέγχου που είναι το ραντάρ, ο computer, ο ασύρματος, τα καύσιμα και μερικά ενδεικτικά λαμπάκια.

Το ραντάρ μας δείχνει τη θέση και την κατεύθυνση του αεροσκάφους καθώς και τα εχθρικά και φιλικά στρατεύματα που βρίσκονται τριγύρω. Οτιδήποτε μυνήματα μας στέλνουν από τη βάση παρουσιάζονται στο ειδικό παράθυρο που υπάρχει γι' αυτό το σκοπό στο κάτω μέρος της οθόνης. Όμως το πιο χρήσιμο όργανο είναι ο computer του αεροσκάφους που έχει 4 λειτουργικές χρήσεις: χάρτης κόσμου, βάση δεδομένων, κατάσταση οπλισμού και κατάσταση αε-

ροσκάφους. Το πιο σπουδαίο απ' αυτά είναι η βάση δεδομένων γιατί χωρίς αυτήν δεν μπορείτε να βρείτε τους φίλους ή τους εχθρούς.

Ας περάσουμε τώρα στον οπλισμό. Στο ATF μπορούμε να έχουμε οποιοδήποτε συνδυασμό μεταξύ τριών τύπων όπλων: βλήματα κανονιού, πύραυλοι asraam και πύραυλοι maverick.

Τα βλήματα κανονιού είναι χρήσιμα κυρίως εναντίον εχθρικών καταδιωκτικών. Οι πύραυλοι asraam κατευθύνονται στον στόχο μέσω του joystick, ενώ οι πύραυλοι maverick χτυπάνε μόνοι τους το στόχο, εφ' όσον τη στιγμή

που εκτοξεύονται ο στόχος βρίσκεται ευθεία μπροστά σε κοντινή απόσταση. Μερικοί στόχοι για να καταστραφούν χρειάζονται δύο τουλάχιστον πυραύλους.

Οι αποστολές που αναλαμβάνουμε είναι συνήθως πολύ βαθιά μέσα στο εχθρικό έδαφος και χρειάζεται πολύ προσοχή για να μην χάσουμε γρήγορα τα τρία ATF που έχουμε στη διάθεσή μας. Οι στόχοι που χρειάζεται να καταστρέψουμε και που είναι οι σκοποί κάθε αποστολής είναι πέντε τύπων. Εχθρικές βάσεις αεροσκαφών, Yanks, πλοία, βάσεις τηλεπικοινωνιών και εχθρικά εργοστάσια. Καθένα απ' αυτά



GAMES

όταν καταστραφεί παίζει μεγάλο ρόλο στην τελική έκβαση του πολέμου. Η κύρια άμυνα του εχθρού εναντίον μας εκτός από τα καταδιωκτικά αεροσκάφη είναι οι πύραυλοι sam. Υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης ένα ενδεικτικό λαμπάκι που αναβοσβύνει όταν κάποιος τέτοιος φονικός πύραυλος εκτοξευθεί εναντίον μας. Το να τον αποφύγει κανείς χρειάζεται πραγματικά πολύ μεγάλη δεξιότητα. Εκτός όμως από τις επιθετικές αποστολές πρέπει να υπερασπίσουμε και τις δικές μας εγκαταστάσεις από τις επιθέσεις των εχθρικών βομβαρδιστικών. Πολύ δουλειά ε! Πόλεμος είναι αυτός.

Μετά από κάθε αποστολή λαμβάνουμε μία αναφορά γύρω από την κατάσταση που επικρατεί μεταξύ των δύο στρατοπέδων. Η αναφορά περιλαμβάνει και μια οθόνη με γραφική απεικόνιση των δυνάμεων κάθε πλευράς. Αν οι κόκκινες στήλες, του εχθρού, είναι ψηλότερες από τις κίτρινες τότε τα πράγματα δεν πάνε καθόλου καλά μια και ο εχθρός υπερτερεί σε μαχόμε-



νες δυνάμεις.

Το να οδηγήσει κανείς το ATF είναι πολύ πιο εύκολο απ' ό,τι θα περιμέναμε από έναν εξομοιωτή πτήσης. Έτσι υπάρχει αυτόματη προσγείωση του αεροπλάνου όταν βρισκόμαστε

αρκετά κοντά σε μια από τις βάσεις μας. Ακόμα υπάρχει αυτόματος πιλότος για πτήση πολύ κοντά στο έδαφος, έτσι ώστε να μην μας πιάνουν τα εχθρικά ραντάρ, όμως πρέπει να μην τρέχουμε πολύ γρήγορα μ' αυτό τον τρόπο γιατί υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να έχουμε κάποια δυσάρεστη συνάντηση με κάποιο βουνό.

Τα τρισδιάστατα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και το έδαφος φαίνεται να περνάει πολύ ρεαλιστικά κάτω από το αεροπλάνο μας. Ο ήχος είναι πολύ βελτιωμένος σε σχέση με τα παλιότερα παιχνίδια της D.I.

Το παιχνίδι συνδυάζει ιδανικά εξομοιωτή, πτήσης, arcade, στρατηγική και πολεμική τακτική, γι' αυτό έχει πολλά να προσφέρει στον παί-

χτη, αλλά και χρειάζεται πολύ προσπάθεια για να προοδεύσει κανείς μέσα από τα 8 επίπεδα παιχνιδιού που περιλαμβάνει από tookie pilot μέχρι ATF ace. Ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να το χάσετε.

Πράσινη άποψη: Τα πάντα φαίνονται εκτός από τον χάρτη του κόσμου που είναι έγχρωμος και είναι πολύ δύσκολο να ξεχωρίσετε τους φίλους από τους εχθρούς. Εδώ η D.I. έπρεπε να δείξει περισσότερη προσοχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%

ΗΧΟΣ: 60%

ΠΛΟΚΗ: 95%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 96%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 91%

ΕΙΔΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ: THUNDER GAME



ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ



ΑΛΛΑΞΤΕ JOYSTICK ΓΙΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ

Παίρνοντας στο χέρι σας ένα A.S.C.
με προσόντα που δεν έχουν άλλα,
με προσόντα που το κάνουν ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟ

ΓΙΑΤΙ ΕΧΕΙ:

- ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ
- ΑΤΣΑΛΙΝΗ ΑΝΤΟΧΗ
- ΕΔΡΑΝΑ ΑΠΟ ΤΕΦΛΟΝ
- ΒΕΝΤΟΥΖΕΣ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
- ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ 8 ΣΗΜΕΙΩΝ
- ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΑΚΡΙΒΕΙΑΣ
- AUTO FIRE
- ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΜΟΧΛΟ
- ΚΑΙ ΕΠΤΥΣΗ 6 ΜΗΝΩΝ

όσο για το service (αν ποτέ χρειαστεί)
η ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΙΚΑ θα είναι κοντά σας.

ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΜΙΚΡΟΤΕΧΝΙΚΑ ΤΗΛ.: 5902012

Διατίθεται σε 4 τύπους

- A: Για Amstrad με είσοδο για δεύτερο joystick.
S: Για Spectrum, Amstrad.
C: Για Commodore, Atari, MSX κ.λπ.
P: Για IBM (PC & ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ).

και σε χρωματισμούς: ΜΠΛΕ -
ΚΟΚΚΙΝΟ - ΜΑΥΡΟ -

CONTROL BOX
ASC



**ΣΑΣ ΛΕΙΠΕΙ
ΚΑΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ
ΤΟΥ ΕΠΤΑ;**

**ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΗ
ΠΡΟΣΦΟΡΑ**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ.
ΤΗΛ.

Θα ήθελα να μου στείλετε αντικαταβολή τα τεύχη
No.....

☐ Θα ήθελα το πακέτο προσφοράς τεύχη 1-13.

Αποκτήστε τα τεύχη που σας λείπουν
πληρώνοντας μόνο 100 δρχ. ανά τεύχος.

Ή αν είσαστε καινούργιοι αναγνώστες
αγοράστε τα παλιά τεύχη του ΕΠΤΑ
σε πακέτο από 1-13 τεύχη
τιμή προσφοράς μόνο... 600 δρχ.

Στις τιμές προστίθενται τα έξοδα
αντικαταβολής.

Το τεύχος Νο3 έχει εξαντληθεί.

GAMES

Κατασκευαστής: VIRGIN
Αντιπροσωπεία: GREEK
SOFTWARE

Αρκετός καιρός έχει περάσει από την εμφάνιση του DAN DARE, ώστε να δικαιολογείται η συνέχεια του παιχνιδιού σε μια πιο βελτιωμένη έκδοση. Ο Dan Dare είναι ο γνωστός καλός ήρωας που αναλαμβάνει εντελώς μόνος του να καταστρέψει τα διαβολικά σχέδια του Mekon. Όμως σ' αυτό το παιχνίδι μπορούμε να διαλέξουμε έναν από τους δύο ρόλους και αν βαρεθήκατε να παίζετε τον απλό, μπορείτε να αναλάβετε το ρόλο του Mekon. Δυστυχώς όσο δύσκολο θα είναι για σας να σώσετε τη γη σαν Dan Dare, άλλο τόσο δύσκολο θα είναι και να την καταστρέψετε σαν Mekon. Μπρος γκρεμός και πίσω ρέμα. Αλλά ας έρθουμε λίγο και στην ιστορία του παιχνιδιού.

Όλα γίνονται μέσα στο τεράστιο λαβυρινθώδες διαστημόπλοιο του διαβολικού Mekon, αρχηγού των Treens. Τι έχει λοιπόν ετοιμάσει αυτό τη φορά; Ετοιμάζει μετά από γενετικά πειράματα, ένα τεράστιο αριθμό από Supertreens για να επιτεθεί στη γη. Οι Supertreens βρίσκονται μέσα σε ειδικούς θαλάμους και δεν έχουν ενεργοποιηθεί ακόμα. Η αποστολή του Dan Dare είναι να βρει όλους τους θαλάμους να τους σαμποτάρει και να ενεργοποιήσει την διαδικασία καταστροφής τους. Με το που φτάνει ο Dan Dare μέσα στο διαστημόπλοιο καταστρέφει το κουτί ελέγχου, έτσι έχει περιορισμένο χρόνο για να ολοκληρώσει την αποστολή του. Όμως και αν προτιμήσετε το ρόλο του Mekon θα πρέπει πάλι να βρείτε τους θα-

Dan Dare II

λάμους των Supertreens και να τους ενεργοποιήσετε μέσα στον ίδιο χρόνο μια και ο Dan Dare έχει ήδη καταστρέψει το κουτί ελέγχου.

Όπως είπαμε και πριν το διαστημόπλοιο του Mekon είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος γεμάτος από φρουρούς Treens πάνω σε ιπτάμενες μηχανές και εξοπλισμένους με Cazars. Ακόμα ο Dan Dare πρέπει να αντιμετωπίσει όλα τα συστήματα ασφαλείας του διαστημοπλοίου που κρύβουν πολλές εκπλήξεις. Όμως πρέπει κανείς να μάθει να χειρίζεται και τα υπόλοιπα λειτουργικά συστήματα του διαστημοπλοίου που είναι κι' αυτό αρ-

κετά. Ας μιλήσουμε όμως για μερικά απ' αυτά που θα συναντήσετε μέσα στο διαστημόπλοιο.

Συστήματα εξαερισμού: Χρησιμοποιούνται για την κυκλοφορία του αέρα μέσα στο διαστημόπλοιο και πολλές φορές θα σας βοηθήσουν σημαντικά, όμως το να κινείται κανείς ενάντια στο ρεύμα αέρος είναι αρκετά δύσκολο.

Πεδία δυνάμεως: Χρησιμοποιούνται για την προστασία ορισμένων περιοχών του διαστημοπλοίου και ελέγχονται από ειδικές γεννήτριες.

Ανελκυστήρες: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο από τους Treens.

Πεδία βαρύτητας: Ακίνδυνα, αλλά δυσκολεύουν πολύ την κίνηση.

Blast doors: Πόρτες που ανοίγουν όταν τις πυροβολήσουμε, αλλά κλείνουν ξανά μέσα σε δευτερόλεπτα. Καταστροφείς απορριμάτων: Σχεδιασμένοι να καταστρέψουν τα άχρηστα είναι πολύ επικίνδυνοι.

Αρκετά βελτιωμένο λοιπόν το Dan Dare II, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να ήταν και καλύτερο. Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, η κίνησή του γρήγορη και ο ήχος του καλός. Όμως είναι αρκετά δύσκολο και θέλει αρκετή προσπάθεια να προχωρήσει κανείς.

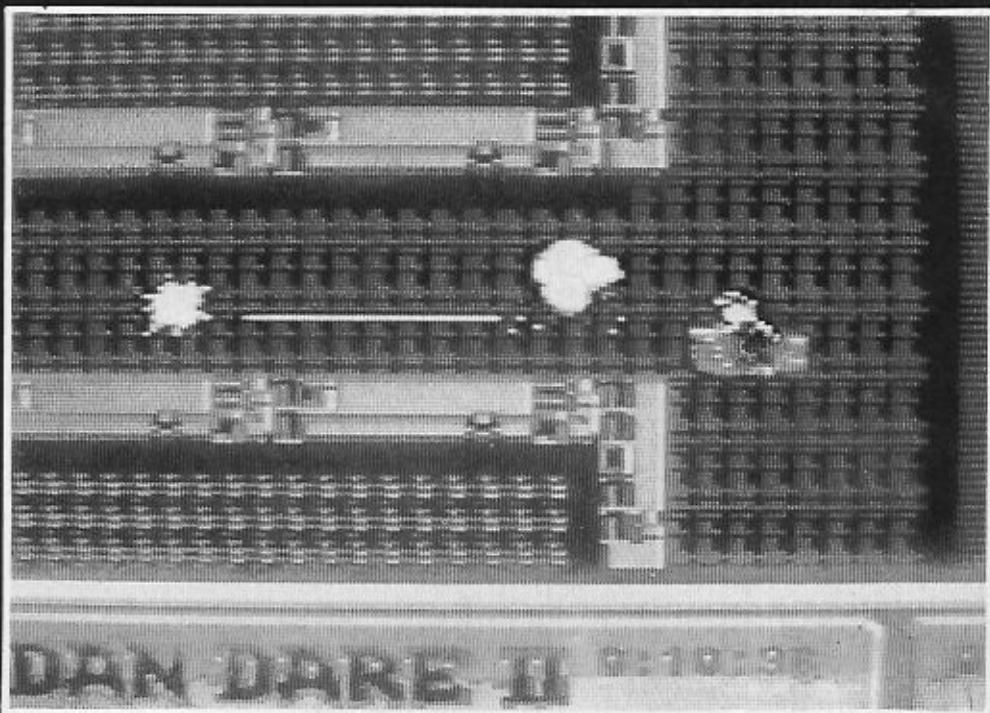
ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%

ΗΧΟΣ: 65%

ΠΛΟΚΗ: 82%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 70%

ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 77%■

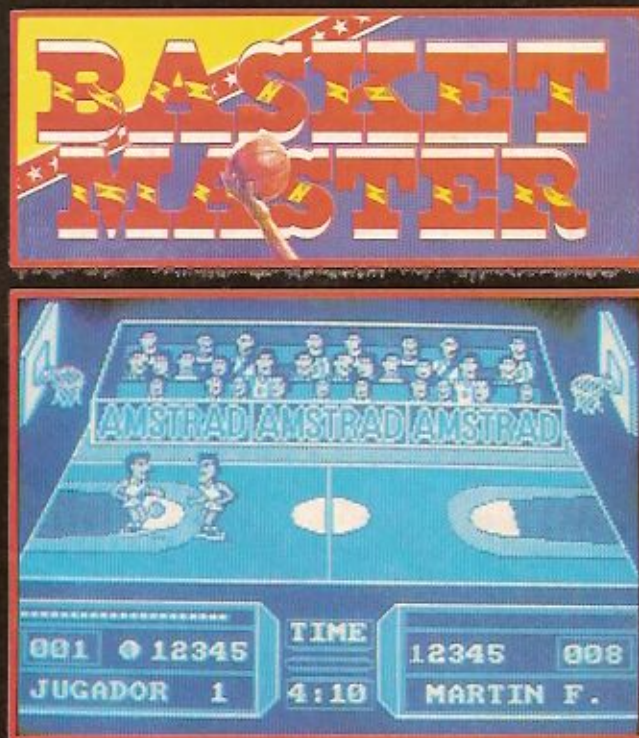


GAMES

Κατασκευαστής: Imagine
Αντιπροσωπεία: Ocean
Imagine Hellas

— Επιτέλους! Τα όνειρα όλων όσων θέλουν να μοιάσουν στους αστέρες του NBA ή αν προτιμάτε στα παιδιά της Εθνικής γίνονται πραγματικότητα. Ένα παιχνίδι μπάσκετ, ένας εναντίον ενός. Που τα έχεις όμως όλα, τρίπλες, κλεψίματα, τρίποντα, ραβέρσες, ριμπάουντ και πολλά είδη καρφωμάτων! Αυτά τα τελευταία είναι τα πιο θεαματικά του παιχνιδιού. Μπορούν να γίνουν με πολλούς τρόπους και τα ακολουθεί ένα θεαματικό ριπλέι της φάσης, που όμως άλλοι θα τα βρουν ωραίο και άλλοι εκνευριστικό επειδή κόβεται κάθε φορά η συνέχεια του παιχνιδιού μέχρι να τελειώσει το ριπλέι του καρφώματος.

Το παιχνίδι αποτελείται από 2 περιόδους απ' των 5 λεπτών αγώνα και ημίχρονο για ξεκούραση. Στο ημίχρονο και στο τέλος του παιχνιδιού εμφανίζεται στην οθόνη ένας στατιστικός πίνακας που περιλαμβάνει για κάθε παίκτη διπόντα, φάουλ, ελεύθερες βολές, ριμπάουντ και τρίποντα μαζί με τα ποσοστά ευστοχίας για καθένα από αυτά. Το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα να αναγνωρίζει παραβάσεις όπως: πίσω μπρος, ουτ, προσωπικά φάουλ αμυντικά και επιθετικά και βήματα, το τελευταίο συμβαίνει συνήθως όταν ένας παίκτης σηκωθεί για σουτ αλλά δεν καταφέρει να σουτάρει. Η οθόνη χωρίζεται σε 2 κυρίως μέρη, το πάνω που είναι και το μεγαλύτερο περιλαμβάνει όλη τη δράση, ενώ στο κάτω υπάρχει το χρονόμετρο, τα ονόματα των παιχτών, το σκορ, ο αριθμός των φάουλ



και ο δείκτης που δείχνει τη στιγμή της κούρασης κάθε παίκτη. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και δυνατότητα 2 παιχτών, ενώ εναντίον του υπολογιστή μπορεί να παίξει σε 3 επίπεδα: αρχάριος, ερασιτέχνης και NBA.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, αλλά αυτό που σε μαγεύει κυριολεκτικά είναι οι προσεγμένες και θεαματικές κινήσεις των παιχτών μέσα στο γήπεδο. Έτσι μπορείς να νοιώσεις κανείς σαν Γκάλης όταν πετυχαίνει ένα τρίποντο με την πλάτη στο καλάθι στριφογυρίζοντας στον αέρα, σαν Φασούλας όταν σηκώνεται πηδώντας πιο ψηλά από τον αντίπαλο και κόβει θεαματικά τη μπάλα ή σαν άσος του NBA όταν σηκώνεται κάτω από το καλάθι κάνει μια ολόκληρη στροφή στον αέρα και

καρφώνει τη μπάλα στο καλάθι ανάποδα με τη πλάτη προς αυτό. Αυτές είναι μερικές από τις πιο θεαματικές φάσεις που θα δείτε τον εαυτό σας να κατορθώσει παίζοντας το Basketball Master. Το παιχνίδι

δεν μπορεί να πει κανείς ότι είναι εύκολο ακόμα και στο πρώτο επίπεδο γι' αυτό θα πρέπει να εξοικειωθείτε πρώτα παίζοντας μόνοι σας στο παιχνίδι των 2 παιχτών. Και μια ειδοποίηση για τους Ολυμπιακούς. Ο αντίπαλος σας είναι φτυστός ο Γκμοχ, γι' αυτό σκεφτείτε καλά πριν το αγοράσετε γιατί είναι σίγουρο ότι θα τον μισήσετε. Ο ήχος του παιχνιδιού περιορίζεται στον ήχο που κάνει το γκελάρισμα της μπάλας στο πάτωμα και στους πανηγυρισμούς των θεατών, ενώ υπάρχει ένα μικρό εισαγωγικό τραγουδάκι. Όπως είπαμε τα γραφικά είναι πολύ καλά όμως, στον Amstrand έχουν φτωχά χρώματα. Αυτός είναι και ο λόγος που όσοι από εσάς έχουν πράσινο μόνιτορ δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%
ΗΧΟΣ: 55%
ΠΛΟΚΗ: 85%
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ: 87%
ΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ: 84%
ΕΙΔΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ:
AMS-SPECIAL



οι **AMSTRAD** ...
έχουν το δικό τους κατάστημα

ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ

Computers

καθαριστικό
για
Drive 3"

αναλογικό Joystick
για PC

**νέα
προϊόντα**

διάφανη
προστατευτική
μεμβράνη
πληκτρολογίου

αποκλειστικό
κατάστημα για
AMSTRAD
... το δικό σας
κατάστημα!

Όλα τα μοντέλα AMSTRAD στις καλύτερες τιμές.
Η πλουσιότερη σειρά περιφερειακών για PC και CPC από Drives, Silicon disks, Expansion memory, Speech Synthesizers, Light pens, Mouses, Joysticks, μέχρι Digitizers και Games cards.
Όλα τα TOP games της παγκόσμιας αγοράς.
Προγράμματα επαγγελματικά, ερασιτεχνικά, γλώσσες προγραμματισμού.
Τα αγαπημένα σας περιοδικά, βιβλία, βοηθήματα, δισκέτες, δισκετοθήκες, καλώδια, βάσεις για printers, set καθαρισμού, καλύμματα, πολλά αναλώσιμα.
Μοναδική υποστήριξη, εγγύηση, services, κατανόηση.
... με άλλα λόγια, Ολόπλευρη Εξυπηρέτηση.

οι AMSTRAD και τα «συν αυτώ»,
σας περιμένουν στο κατάστημά τους

ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ
Computers





ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΚΤΟΠΛΟΪΑ ΑΕ

P. 1915 C 008
Zone Adresse 1 EE

«ΙΟΝΙΣ»

«ΝΑΞΟΣ»

«ΝΗΣΟΣ ΧΙΟΣ»

«ΣΑΜΑΙΝΑ»

«ΣΧΟΙΝΟΥΣΑ»

«ΙΚΑΡΟΣ»

«ΑΡΓΟΣΤΟΛΙ»

«ΠΑΡΟΣ»



Γραφεία: Ακτή Ποσειδώνος 12, τηλ. 4110.948 - 4119.285 - 4131.027 - 4131.056

Telex: 21-1567 NAXO GR

Κρατικές θέσεων: τηλ. 4114.107, 4114.181