

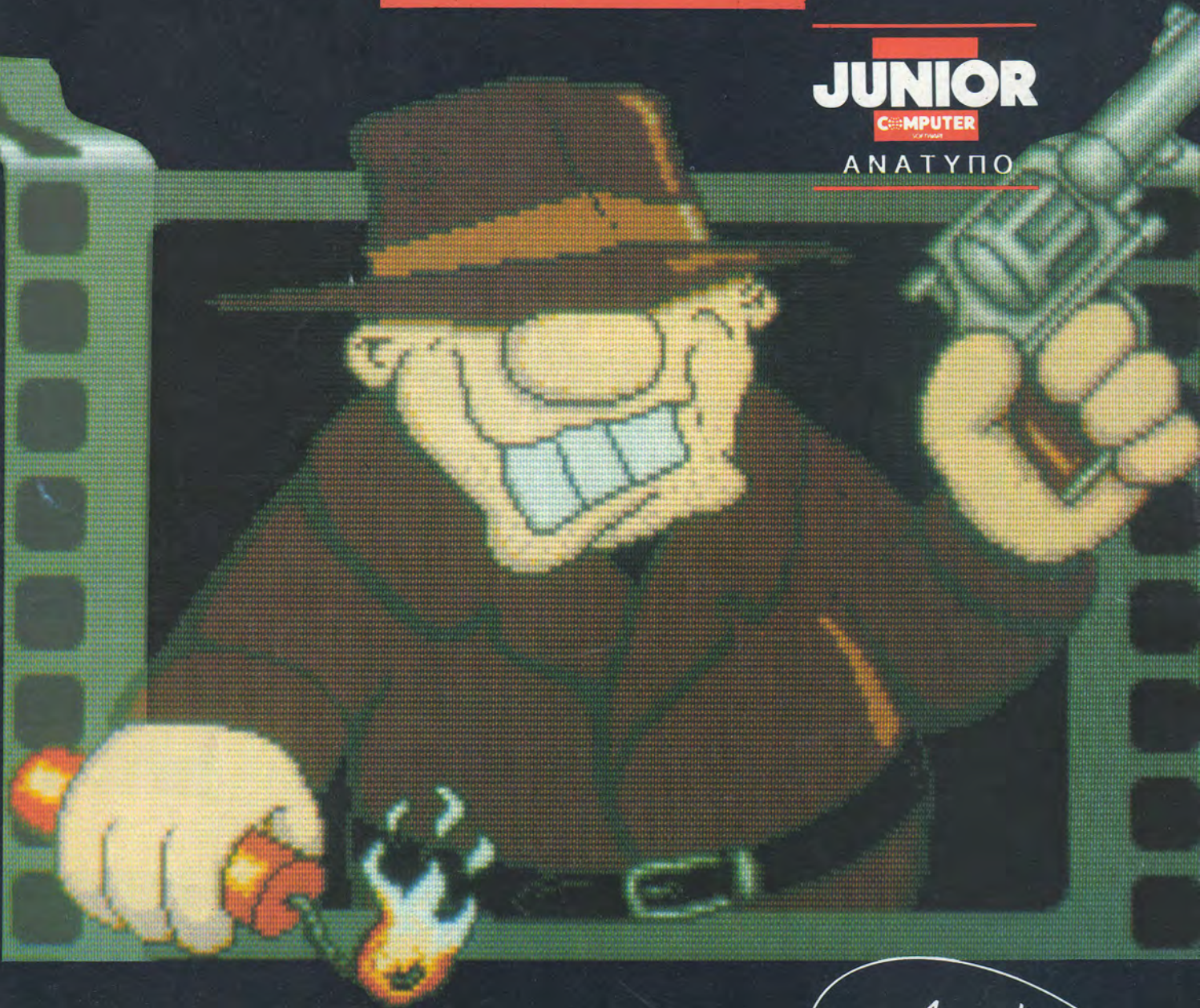
AMSTRAD 6128

JUNIOR

ΤΕΥΧΟΣ 3
ΔΡΧ. 180

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ
1989

JUNIOR
COMPUTER
ΑΝΑΤΥΠΟ



ADVANCED ART STUDIO
SPEECH SYNTHESIZER ΓΙΑ 6128
ΓΡΑΦΟΣ
AM-GRAPH
MINI OFFICE II
ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ
ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ

GAMES 6128:
BEACH VOLLEY
SHINOBI
ALTERED BEAST
POWER DRIFT
STAR WARS TRILOGY



COMPUTER

SOFTWARE

6128 club

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

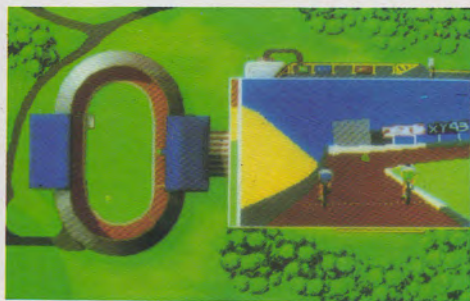
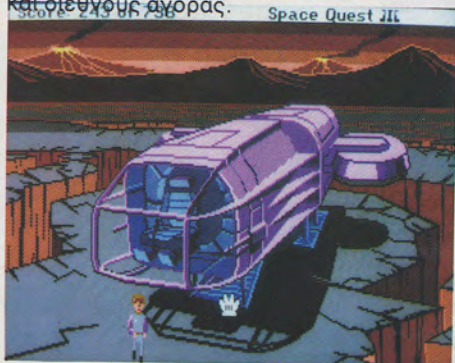
Κάθε μήνα καταφτάνουν στο C&S 6128 Club εκατοντάδες νέα δωρεάν προγράμματα και games από Ευρώπη και Αμερική, μαζί με όλα τα καινούργια πρωτότυπα προγράμματα, games, βιβλία και περιοδικά της ελληνικής και διεθνούς αγοράς.

Το **COMPUTER SOFTWARE** εξόπλισε έναν ολόκληρο όροφο 300μ² με:

– μια τεράστια βιβλιοθήκη χιλιάδων προγραμμάτων δωρεάν για τα μέλη του

– όλα τα πρωτότυπα προγράμματα και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς

– όλα τα ελληνικά και ξένα βιβλία και περιοδικά Πληροφορικής.



**χιλιάδες
δωρεάν προγράμματα**

Εγγραφή στο

COMPUTER
SOFTWARE

6128 club

Η εγγραφή στο 6128 Club περιλαμβάνει καταλόγους των χιλιάδων προγραμμάτων που μπορείτε να αποκτήσετε δωρεάν των πρωτότυπων προγραμμάτων και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς, καταλόγους των ελληνικών και ξένων βιβλίων και περιοδικών που μπορείτε να βρείτε στο 6128 Club, ταυτότητες μέλους, συμμετοχή στις προσφορές και εκπτώσεις που ετοιμάζει το Computer 6128 Club για τα μέλη του. Κοστίζει 4500 δρχ.

Μηνιαία συνδρομή στο

COMPUTER
SOFTWARE

6128 club

Με την μηνιαία συνδρομή σας στο 6128 Club, ερχόσαστε κάθε μήνα σε επαφή με όλα τα πρωτότυπα προγράμματα και games της ελληνικής και διεθνούς αγοράς, με όλα τα ελληνικά και ξένα βιβλία και περιοδικά Πληροφορικής και αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στην τεράστια βιβλιοθήκη των χιλιάδων προγραμμάτων του Computer 6128 Club. Κοστίζει 2500 δρχ.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ GAMES ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΑΓΟΡΑΣ



**ΟΛΑ
ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΝΑ
ΒΙΒΛΙΑ
ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ**

Στουρνάρα 49, 7ος όροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

Κουπόνι εγγραφής

COMPUTER
SOFTWARE

6128 club

~~4500~~ 2000 δρχ.

Προσφορά για τους αναγνώστες του τεύχους αυτού του C&S.

Χρησιμοποιήστε το κουπόνι αυτό και κερδίστε 2500 δρχ. πληρώνοντας 2.000 δρχ. μόνο για την εγγραφή στο Computer 6128 Club.

Κουπόνι μηνιαίας συνδρομής

~~2500~~ 2000 δρχ.

Προσφορά για τους αναγνώστες του C&S. Χρησιμοποιήστε το κουπόνι αυτό, που θα βρίσκεται κάθε μήνα στο C&S, μαζί με τους καταλόγους των εκατοντάδων νέων προγραμμάτων, games, βιβλίων και περιοδικών που καταφτάνουν κάθε μήνα στο 6128 Club, και κερδίστε 500 δρχ. κάθε μήνα, πληρώνοντας 2000 δρχ. (αντί 2500 δρχ.) για την μηνιαία συνδρομή σας στο Computer 6128 Club.



6128 club



Ελληνικό Public Domain Software

Ελατε να φτιαξουμε μαζί την ελληνικη βιβλιοθηκη Public Domain Software:

- με πρωτοτυπα προγραμματα σας, γραμμενα σε οποιαδηποτε γλωσσα προγραμματισμου για 6128, που θα καταχωρηθουν στην βιβλιοθηκη του 6128 club και στους καταλογους της με το ονομα σας. Αδιαφορα αν ειναι επιστημονικα, επαγγελματικα, εκπαιδευτικα, γραφικα μουσικα ή games, ολα εχουν την θεση τους στην ελληνικη βιβλιοθηκη του public domain software.

- με εφαρμογες που αναπτυξατε χρησιμοποιωντας καποιο απο τα γνωστα spreadsheets ...

- με ρουτινες που κατα καιρους δημιουργησατε για να βελτιωσετε την αποδοση, ή για να αντιμετωπισετε τις ιδιομορφιες καποιου γνωστου πακετου, ή του εκτυπωτη σας, ή

- με τα fonts που σχεδιασατε για τον εκτυπωτη σας, ή την βιβλιοθηκη σχηματων που δημιουργησατε για το πακετο γραφικων που χρησιμοποιειτε, ή

- με listings προγραμματος που κατα καιρους πληκτρολογησατε απο βιβλια και περιοδικα και εχετε επβεβαιωσει τη καλη λειτουργια τους

- με τα graphics που δημιουργησατε και τη μουσικη που συνθεσατε χρησιμοποιωντας τον 6128 σας.

Υπαρχουν σημερα περισσοτεροι απο 100.000 χρηστες 6128, ετοιμοι να μοιραστουν και να ανταλαξουν τα προγραμματα τους, ικανοι να δημιουργησουν μια εκπληκτικη ελληνικη βιβλιοθηκη προγραμματος.

Συνοδεψτε καθε προγραμμα που θα στείλετε στο 6128 club με ενα απλο ascii file (***.doc) που θα εξηγησει τις δυνατοτητες του και θα περιεχει τις απαιτητες οδηγιες για την χρησιμοποηση του. Σημειωστε ποσο απο τα χιλιαδες προγραμματα του club θελετε σαν ανταποδοση για το καθε προγραμμα σας.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το C&S θα βραβευει συμβολικα καθε μηνα τα 3 καλυτερα προγραμματα - δημιουργιες σας, που φτανουν στο Club, δημοσιευοντας παραλληλα, παρουσιαση του προγραμματος γραμμενη, απο τον δημιουργο του.



10.000 δρχ.



15.000 δρχ.



5.000 δρχ.

Στουρναρα 49, 7ος οροφος τηλ. 3605548-549, 3606372-3

Ξεδιπλώστε λοιπον το συγγραφικο - δημοσιογραφικο σας ταλεντο και γραψτε εσεις την παρουσιαση του προγραμματος σας, επισημαινοντας ταυτοχρονα τις οθονες ή εκτυπωσεις που κατα την γνωμη σας πρεπει να συνοδευουν την παρουσιαση.

Ολες οι επεμβασεις - διορθωσεις που θα χρειασθουν για την τελικη παρουσιαση του προγραμματος και του δημιουργου του θα γινουν σε συνεργασια με τον αρχισυντακτη του περιοδικου.

Διαλεξτε λοιπον απο τα προγραμματα που θα στείλετε στο 6128 Club, το καλυτερο ή τα καλυτερα ετοιμαστε το κειμενο - παρουσιαση του σε ascii file (***.C&S) και στείλετε το στο 6128 Club με την ενδειξη "Για το προγραμμα του μηνι".

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Στο τελος της χρονιας το Computer 6128 Club Πληροφορικης θα τιμησει σε ειδικη εκδηλωση τους δημιουργους των καλυτερων προγραμματος της χρονιας προσφεροντας εναν PC - 2086 SD/MD, ενα STEREO MX 200 και εναν εκτυπωτη LQ 3500 (προσφορα της Amstrad Hellas) στους τρεις πρωτους κητες αντιστοιχα.

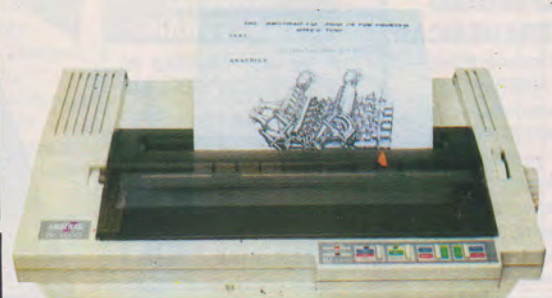
Τεχνικα χαρακτηριστικα
Επεξεργαστης 8086 στα 8 MHz
Μνημη 640K RAM
Σκληρος δισκος 30 MB
3 Θυρες επεκτασης
Disk- drive για δισκετες 720K 3 1/2
Οθονη VGA
Θυρες RS-232 και παραλληλη 2 διευθυνσεων
Πληκτρολογιο AT, 102 πληκτρων
Mouse
Κλειδι ασφαλειας
Ρυθμιστης εντασης ηχου

Ολο εχει πικ-απ, belt-drive, διπλο κασετοφωνο, stereo με 3 μπαντες, ενισχυτη 20 Watt, δυο δρομων, graphic equaliser με 5 μπαντες, ενδειξη, οκτω προεπιλεγμενα καναλια (4 AM/4 FM) οματο ψαξιμο σταθμου.



PC - 2086 SD/MD

Τεχνικα χαρακτηριστικα
Συστημα εκτυπωσης Dot Matrix
Κεφαλη 24 ακιδων
Ταχυτητα εκτυπωσης 160 cps (normal) η 54 cps (LQ)
Ελληνικι & λατινικι χαρακτρες (11 sets)
Χαρακτρες ανα γραμμη απο 80 εως 137
Εξοδος παραλληλη και RS-232
8K buffer



PRINTER LQ 3500



STEREO MX 200

Τώρα σε τιμή προσφοράς και με 3 δώρα!!

Τώρα και για λίγες μόνον μέρες ο πιο δημοφιλής υπολογιστής στην Ελλάδα σας προσφέρεται σε τιμή που δεν θα την ξαναβρείτε. Κι αν θέλετε εκτυπωτή ο νέας τεχνολογίας (24 ακίδων, 160cps) εκτυπωτής AMSTRAD LQ-3500 σας περιμένει σε απίστευτη τιμή! Και μαζί ένα ασφαλιστήριο συμβόλαιο, 10 προγράμματα, 10 games και 30.000 για να αγοράσετε κι άλλα προγράμματα!

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ INTERAMERICAN

Τώρα κάθε PC της AMSTRAD είναι ασφαλισμένο στην INTERAMERICAN για ένα χρόνο. Η ασφάλεια καλύπτει βλάβες από κακό χειρισμό, ατυχήματα, θραυκυκλώματα κλοπή, φωτιά και άλλα.

30.000 δρχ. ΓΙΑ SOFTWARE

Με κάθε AMSTRAD PC σας δίνουμε ένα κουπόνι 30.000 δρχ. για να πάρετε οποιοδήποτε πρόγραμμα (πληρώνοντας 30.000 λιγότερο) από την μεγάλη συλλογή της

TECHNOSOFT

Έως 31/12/89

10 games και 10 προγράμματα

- PACMAN
- ΣΚΑΚΙ
- ΠΟΚΕΡ
- ΦΙΛΙΠΠΕΡ κ.ά.
- Spreadsheet
- Επεξεργασία κειμένου
- UN ERASE κ.ά.

PC-1512

ΓΙΑ ΛΙΓΕΣ ΜΕΡΕΣ

PC-1512 με 2 Drives μόνο 136.000 δρχ.

PC-1512 DD+LQ 3500 199.000

PC-1512 DD με 640K RAM 149.000

Σε όλες τις τιμές προστίθεται Φ.Π.Α. 16%



AMSTRAD

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ • Τηλ.: 5230742
ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

AMSTRAD PC: Πρώτοι και ασυναγώνιστοι

Οι υπολογιστές AMSTRAD είναι πρώτοι σε πωλήσεις στην Ελλάδα.

- Για την Ευρωπαϊκή τους τεχνολογία - Για την υψηλή τους ποιότητα - Για την χαμηλή τους τιμή - Για το πυκνό δίκτυο αντιπροσώπων σε όλη την Ελλάδα - Για την σωστή υποστήριξη (Όλοι συνοδεύονται από Ελληνικό βιβλίο οδηγιών)

Τώρα με κάθε υπολογιστή AMSTRAD σας δίνουμε κάτι ακόμα:

- Ένα ασφαλιστήριο συμβόλαιο που καλύπτει ό,τι δεν καλύπτει η εγγύση μας.

- Ένα κουπόνι για να πάρετε προγράμματα αξία 30.000 δρχ.

δωρεάν!

Έτσι οι AMSTRAD PC είναι όχι μόνο πρώτοι αλλά και ασυναγώνιστοι!!

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ INTERAMERICAN

Τώρα κάθε PC της AMSTRAD είναι ασφαλισμένο στην INTERAMERICAN για ένα χρόνο. Η ασφάλεια καλύπτει βλάβες από κακό χειρισμό, ατυχήματα, θραυκυκλώματα κλοπή, φωτιά και άλλα.

30.000 δρχ. ΓΙΑ SOFTWARE

Με κάθε AMSTRAD PC σας δίνουμε ένα κουπόνι 30.000 δρχ. για να πάρετε οποιοδήποτε πρόγραμμα (πληρώνοντας 30.000 λιγότερο) από την μεγάλη συλλογή της

TECHNOSOFT

Έως 31/12/89

PC-2000 PC-1640 PC-1512 PC-200 SINCLAIR



AMSTRAD

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ • Τηλ.: 5230742
ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

ΘΕΜΑΤΑ

ADVANCED ART STUDIO	8
MINI OFFICE II	11
ΓΡΑΦΟΣ	14
ΑΛΦΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΠΙΝΑΚΩΝ	18
SPEECH SYNTHESIZER	20

GAMES

BEACH VOLLEY	22
SHINOBI	24
ALTERED BEAST	26
POWER DRIFT	28
STAR WARS TRILOGY	30



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

AMSTRAD 6128 JUNIOR

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ
SOFTWARE AEBE
Κάτω Τιθορέα Λοκρίδος

Αθήνα: Στουρνάρα 49-106 82 ΑΘΗΝΑ
Τηλ.: 3604667-3604710-3606372-3

FAX: 3608162

Θεσ/νίκη: Δωδεκανήσου 10Α, Τηλ.: 540849

ΕΚΔΟΤΗΣ

Μαίρη Μυλωνά

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πέτρος Τριανταφύλλης

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ

Γιάννης Ψούνης

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Σαράντης Δημητρίου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Γιώργος Βαϊσιμένος, Κώστας Πατρώνης
Γιώργος Κάτσιρας, Σαράντης Σαραντινίδης
Θεοδόσης Καλίκας, Αντώνης Βαμβακάρης
Πέτρος Ζιώγας, Πέτρος Τριανταφύλλης
Χρήστος Πίγκας, Νίκος Καρανάσιος,
Άννα Αργυροπούλου, Δημήτρης Ματαφτσής
Μιχάλης Τριανταφύλλου, Βαγγέλης Τσερές

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Φιλίτσα Σταυρή

ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ/ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ

Η.Π.Α.: Sam Nehama

ΓΕΡΜΑΝΙΑ: Γ. Μαυρίδης, Ν. Γαβαλάκης

ΠΑΤΡΑ: Κώστας Λεκκάκος

ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ/ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Μαίρη Μυλωνά, Φιλίτσα Σταυρή
Κλεοπάτρα Σοφιανοπούλου, Χρυσάνθη
Αράπογλου

DESKTOP PUBLISHING

Πέτρος Ζιώγας, Γιώργος Βαϊσιμένος

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Θέμος Ηλιάκης

ΑΤΕΛΙΕ

Νίκος Αναγνώστου, Θέκλα Λιγνού

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Θόδωρος Βαλλής

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ

Στέλιος Γάκης, Σπύρος Χαριστινός

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

Χρυσίτα Ναυπλιώτη, Λαμπρινή Πατσογιάννη
Πόπη Παπαδημούλη

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ

Δήμητρα Παυλίδου, Δαμιανός Κυριακίδης

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ

Τασία Σουμελίδου, Σπύρος Γκανάς

MONTAZ

Δημήτρης Βαλλής

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ 4/ΧΡΩΜΩΝ

Δημήτρης Ζαραβίνος

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

«Κύλινδρος»

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Γιώργος Λαγούδης

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

1. Computing with the Amstrad CPC
2. Computing with the Amstrad PCW
3. Personal Computing with the Amstrad
4. Apple user
5. Atari user
6. Atari ST user
7. Electron user
8. Micro user

ADVANCED ART STUDIO



SOFTWARE



Φανταστικές δημιουργίες
μεσα απο εναν Amstrad.
Οπωςδηποτε ο ηχος και τα
γραφικα ειναι απ'τα
εντυπωσιακοτερα στοιχεια
καθε υπολογιστη. Ο Amstrad
σιγουρα εχει αρκετα
προγραμματα που αξιοποιουν
το καλο software.

Η Rainbird ειναι μια εταιρεια που εχει
βγαλει πολυ καλα προγραμματα τετοιου
ειδους. Το τελευταιο πακετο της εται-
ρειας ειναι το Advanced Art Studio.
Πραγματι η Rainbird εβγαλε μια ανανεω-
μενη εκδοση, του πολυ καλου Art Studio,
το οποιο περιεχει αρκετα καινουργια
στοιχεια οπως θα δουμε παρακατω.

Η πρωτη κιολας αλλαγη εχει σχεση
με την εισοδο στο κυριως προγραμμα.
Αυτη τη φορα το password ειναι καποια
τυχαια λεξη μεσα απ'τις οδηγιες του
προγραμματος που αλλαζει καθε φορα.

Αφου περασουμε την παραπανω δια-
δικασια θα δουμε οτι η κεντρικη οθονη
παραμενει η ιδια, οπως και η κινηση του
βελους γινεται απ'τα cursor keys, οπως

εχουν διατηρηθει και τα γνωστα μας
pull-down menus.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Αρχιζοντας πηγαινουμε στην επιλογη
Window, πατωντας το space μας εμφανι-
ζεται το πρωτο μενου. Βλεπουμε οτι υ-
παρχουν λιγες αλλαγες αλλα πολυ χρη-
σιμες οπως θα δειτε.

Με την επιλογη define window μπο-
ρουμε να ορισουμε ενα παραθυρο. Η ε-
πιλογη αυτη ειναι πολυ χρησιμη οπως
θα διαπιστωσετε στη συνεχεια. Η επο-
μενη επιλογη επανακαθοριζει το τελευ-

ταιο χρησιμοποιούμενο παραθυρο. Αμέσως πιο κάτω μπορούμε με την whole screen να ορίσουμε σαν παραθυρο ολη την οθονη, ενω με την clear window να καθορίζουμε το παραθυρο.

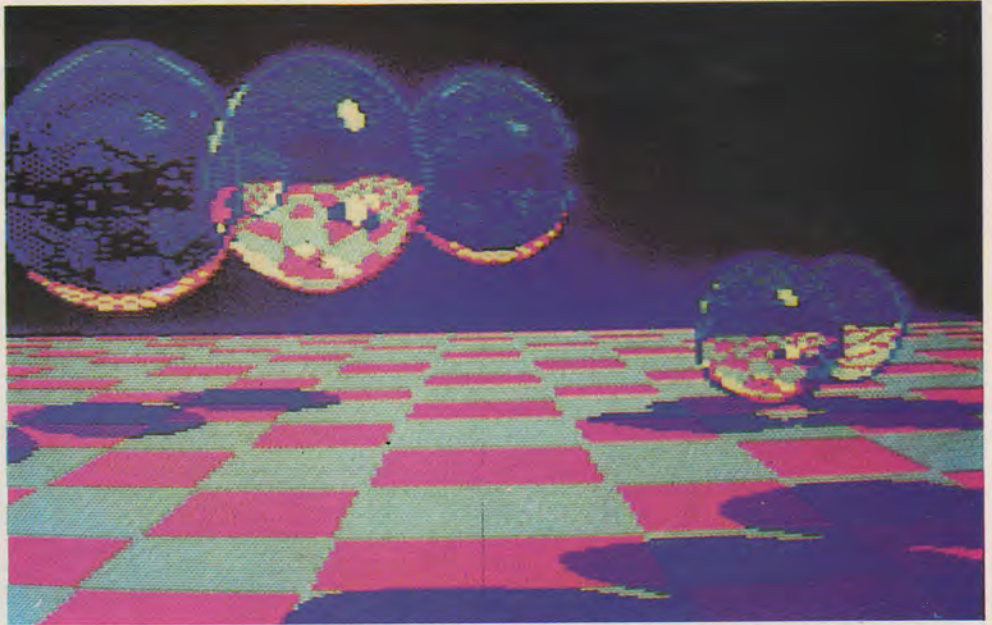
Η επιλογή paste mode περιλαμβάνει ένα υπομενου. Καταρχην θα ήταν χρησιμο να πουμε οτι συνήθως ένα παραθυρο οταν αντιγραφεται σε κάποιο μέρος της οθονης σβυνει οτι υπηρχε κάτω απ'αυτη. Με την επιλογή αυτη μπορεί να γίνει merging του παραθυρου με την περιοχή της οθονης που θα αντιγραφει, με τους εξής τρόπους: OR, XOR, AND. Με την επιλογή overlay επιστρέφουμε στην αρχική μορφή.

Τελευταία η smear η οποία προκαλει αυτοματη εκτύπωση του παραθυρου κάθε φορά που πατιεται το space προκαλώντας αποτελεσματα παρομοια της brush.

Μια ακόμα καινούργια επιλογή είναι η exclude inks όπου μπορούμε να ορίσουμε ποια θα είναι τα inks που θα εξαιρεθούν, δηλ. που δεν θα εμφανιστούν, οταν αντιγραφει το παραθυρο που ειχαμε ορίσει.

Με τις αμέσως επόμενες επιλογές μπορούμε να αντιγραφουμε, το παραθυρο που ειχαμε ορίσει, σε οποιο μέρος της οθονης θελουμε (cut & paste window), ή να το καθορίσουμε αντιγραφοντας το.

Μπορούμε ακόμα να αντιγραφουμε ένα παραθυρο αλλάζοντας τις διαστάσεις του (rescaling window) ή ακόμα και να το καθορίσουμε ταυτοχρονα με την αντιγραφή του (rescaling & clear window). Η επιλογή File μας δίνει τη δυνατότητα να σώσουμε, να φορτώσουμε να κάνουμε merge, και γενικότερα οτι μπορούσαμε να κάνουμε στο πρώτο Art Studio με τις εικόνες στο file menu, μπορούμε να κάνουμε τώρα και για τα παραθυρα. Έτσι αφού ορίσουμε ένα παραθυρο μπο-



ρούμε πλέον να το γραψουμε στη δισκετα. Η λειτουργία είναι παρομοια με αυτη του file menu.

Η multiple μας δίνει τη δυνατότητα να έχουμε πολλά αντιγραφα του παραθυρου οταν είναι on. Η more έχει και αυτη το δικό της υπομενου με λειτουργίες που μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε flip του παραθυρου είτε horizontal (οριζόντια), είτε vertical (κατακόρυφα).

Επιπλέον τα παραθυρα μπορούν να περιστραφούν με τη φορά των δεικτών του ρολογιού κατά 90 (rotate 1/4), 180 (rotate 1/2), 270 (rotate 3/4) μοίρες. Η change ink αλλάζει ένα ink σε ένα άλλο. Η swap inks ανταλλάσει δύο inks που βρίσκονται μέσα στο ίδιο παραθυρο.

Τελειώνοντας με τα παραθυρα πηγαίνουμε στο print. Έδω μπορούμε να παρούμε ένα hard copy της εικόνας που φτιαξαμε με την επιλογή dump screen, ή

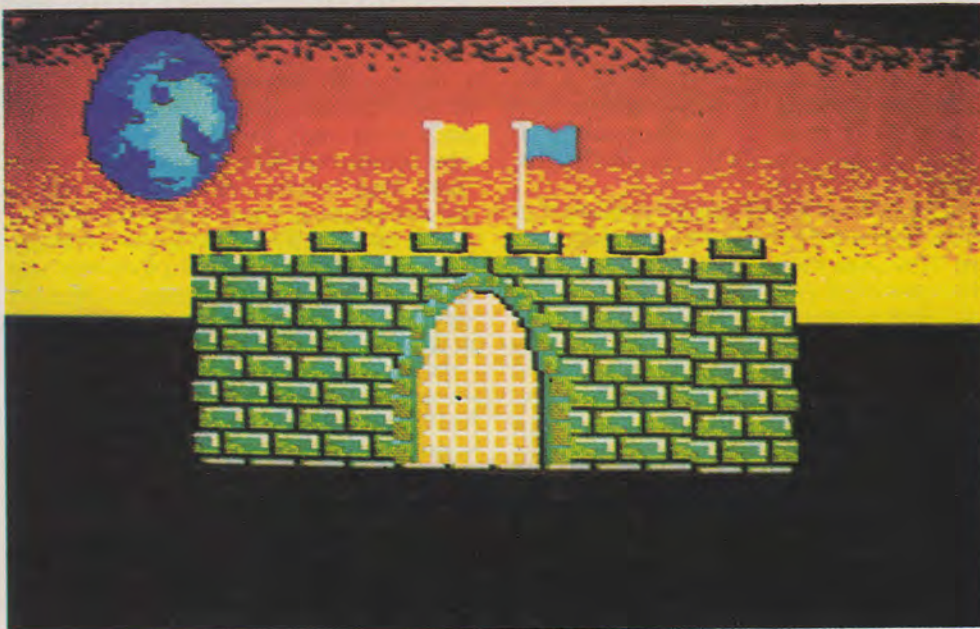
ένα μέρος αυτης με dump window, αφού το έχουμε πρώτα ορίσει. Ακόμα δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να ορίσει αυτός ποσα dots θα αντιστοιχούν σε κάθε pixel της οθονης για καλύτερο αποτέλεσμα. Μια εικόνα σε modem 2 χρειάζεται 640 dots δια μήκους του χαρτιού εαν δεν είναι σε sideways mode.

Η εκτύπωση μπορεί να γίνει είτε με single density, είτε με double density. Η διαφορά είναι οτι ορισμένα dumps γίνονται ορατά μόνο σε double density. Η εικόνα μπορεί να τυπωθεί λίγο πιο δεξιά, ή πιο αριστερά του κανονικού.

Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να επιλεξουμε τον τυπο του εκτυπωτή. Στη συνέχεια έχουμε την ίδια file option. Η file έχει ελαχίστες αλλαγές. Η καινούργια καινοτομία είναι οτι μπορούμε να σώσουμε και να φορτώσουμε compress εικόνες, έτσι μπορούμε να έχουμε περισσότερες εικόνες στη δισκετα, οικονομία χώρου κ.λπ.

Τα υπολοιπα δεν έχουν υποστεί αλλαγές έτσι μπορούμε να φορτώσουμε, να σώσουμε να κάνουμε merge μεταξύ των δύο εικόνων, ή να σβύσουμε κάποια εικόνα. Για να μπορέσουμε να σώσουμε ή να φορτώσουμε compress αρχεία πρέπει να κάνουμε on την επιλογή compress πάνω δεξιά.

Εξαντλώντας το file menu προχωράμε στο γνωστό fill. Υπάρχουν δύο είδη fill το ένα με το απλό μελανι (solid, over fill) και το άλλο που διαλεγουμε κάποιο pattern (texture fill). Η διαφορά του solid και του over fill είναι πολύ λεπτή, αλλά πολύ σπουδαία και εγκείται στη διαφορετική αναγνώριση συνοριακών συνθηκών. Π.χ., ας υποθεσουμε οτι έχουμε ένα τρίγωνο, χωρισμένο σε τρία μέρη ένα μπλε, ένα κόκκινο, ένα πράσινο. Διαλεγουμε το solid fill και τοποθετούμε το paint roller σε ένα σημείο του τριγώνου, πατώντας το space στο σημείο εκείνο,





(π.χ. το πράσινο) θα γεμίσει με το τρέχον foreground ink (π.χ. μαυρο). Κανοντας την ίδια εργασία διαλεγοντας το over fill και foreground ink πράσινο, για να επαναφέρουμε εκείνο το σημείο στο αρχικό του χρώμα.

Πατώντας το space βλέπουμε ότι γεμίζει πράσινο όχι μόνο εκείνο το σημείο αλλά και οι διπλά πλευρές και ίσως ολη η οθονη.

Η Wash texture μοιάζει με την texture fill μόνο που γίνεται κατευθειαν το γεμισμα καποιου σχηματος με το pattern που διαλεξαμε. Προϋποθεση όμως είναι τα pixel της οθονης να έχουν μεταβληθει, ακομα να προσεχετε το σχημα που θα κανετε fill να είναι τελειως κλειστο αλλιως θα διαλυθει σ'ολη την οθονη.

Τελος υπαρχει ο pattern editor με τον οποιο, φορτωνουμε patterns ηδη φτιαγμενα, ή σωνουμε τα δικα μας pattern που φτιαξαμε. Ακομα μας παρεχεται η δυνατοτητα να αντιγραψουμε (copy) ενα pattern σ'ενα αλλο και τελος να παρουμε ενα μερος της οθονης, αφου πρωτα χει οριστεί και να το επεξεργασουμε σα να ήταν pattern, με την capture.

Η επιλογη palette εχει υποστει τις περισσοτερες αλλαγες. Ετσι οπως και διαλεξετε αναμεσα σε δυο ink στο mode 2, τεσσερα στο mode 1, και δεκαξι στο modem 0.

Τωρα υπαρχουν δωδεκα καθετες μπαρες οι οποιες συνδεονται με καθε ink. Η καθε μπαρα μπορεί να ορισει, ενα οποιοδηποτε, απ'τα 27 χρωματα του AMSTRAD ετσι καθε ink μπορεί να είναι μια ακολουθια μεσα απο δωδεκα διαφο-

ρετικα χρωματα. Η ταχυτητα με την οποια θα μεταλασσονται τα χρωματα μπορεί να ορισει απο μια καθετη μπαρα με την ενδειξη speed.

Η παραπανω εργασία γίνεται γιατι ο AMSTRAD δεν μπορεί να εμφανισει στην οθονη 27 χρωματα ταυτοχρονα. Υπαρχουν επισης cycle και rotate διακοπτες τους οποιους σε συνδυασμο με τα παραπανω μπορούμε να εχουμε αποτελεσματα κινησεως (animation). Για καλύτερη κατανοηση δειτε το cyclodem με το οποιο θα λυθουν πολλες αποριες σας. Τα χρωματα ενος ink μπορούν να αντιγραφουν σ'αλλο. Η γνωστη μας magnify παραμενει η ιδια.

Τα ειδη μεγενθυσης είναι τα γνωστα x2, x4, x8. Το τελευταιο ιδιαιτερα χρησιμο, σε συνδυασμο με τη grid, οταν θελουμε να κανουμε μια προσεγγιμενη δουλεια, η οποια χρειαζετε σχεδιαση pixel, pixel.

Για τη συνεχεια εχουμε την paint η οποια μας παρεχει αρκετες ευκολιες για να ζωγραφισουμε. Ειδικότερα εχουμε την renn οπου μπορούμε να διαλεξουμε μια απο τις δεκαεξη pens διαφορετικου μεγεθους και σχηματος. Πολλες φορες τα pens χρησιμοποιουνται σαν γομα.

Η spray εχει παραμενει η ιδια με τα ιδια μεγεθη, μόνο που τωρα το spray can μπορεί να είναι είτε fast, είτε medium, ή slow. Ακομα υπαρχει η brush με τα δεκαπεντε διθεσιμα pattern που είναι τα ιδια με της texture fill. Τελος ο brush editor είναι ο ιδιος και εχει την ιδια λειτουργια με τον pattern editor.

Η δυνατοτητα μιξης κειμενου με τις σχεδιασμενες οθονες παραμενει η ιδια με μια μονο αλλαγη. Τωρα μπορούμε να ορισουμε την αποσταση των γραμμάτων με την spacing. Τα αλλα είναι γνωστα, ετσι μπορούμε να γραψουμε απο αριστερα προς τα δεξια (left to right), απο πανω προς τα κατω (downwards), ακομα η δυνατοτητα γραμμάτων διπλου ή τριπλου υψους (double, treble height) και διπλου ή τριπλου μηκους (double, treble width), πλαγιαστα γραμματα (sideways), bold, ή italic.

Τελος υπαρχει ενα editor που μας παρεχει ετοιμα διαφορα σετ χαρακτηρων τα οποια μπορούμε να τα φορτωνουμε μεσα στην επιλογη file. Περισσοτερη επεξεργασία για ολο το σετ ή για καποιο συγκεκριμενο χαρακτηρα μπορούν να γινουν μεσα απ'τις επιλογες που υπαρχουν στο character και στο fonts. Μας δινεται επισης η δυνατοτητα να αντιγραψουμε ενα χαρακτηρα σ'ενα αλλο, τελος στο misc, υπαρχει η επιλογη capture font με λειτουργια ιδια της capture και η copy rom η οποια αντιγραφει το σετ χαρακτηρων που υπαρχει στη ROM

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελειωνοντας την παρουσιαση πρεπει να πουμε οτι το Art Studio είναι το καλύτερο προγραμμα στο ειδος του. Οσοι εχουν καλλιτεχνικο αιμα θα βρουν αυτο που ζητουσαν...

MINI OFFICE II



Σίγουρα κάπως σοβαρότεροι χρήστες θα έχουν ενδιαφερθεί και για άλλα είδη προγραμμάτων εκτός απ'τα παιχνίδια. Μεσα σ'αυτά θα είναι ένα καλό Word Processing, μια Data-Base, και ίσως ένα Spreadsheet.

Τα προγράμματα αυτά αποτελούν ξεχωριστά είδη και συνήθως προσφέρονται χωριά. Αν σας τα προσφέρουν όλα αυτά, και όχι μόνο αυτά, σ'ένα και μόνο πακέτο θα εντυπωσιαζόταν.

Το Mini Office II σας προσφέρει όλα τα παραπάνω, μαζί με πρόγραμμα επικοινωνίας, εκτύπωση ετικετών, και γραφικά. Φορτώνοντας το πρόγραμμα βλέπουμε ένα μενού που μας επιτρέπει πρόσβαση σ'ένα από τα παραπάνω προγράμματα, που με σειρά εμφανίσεως είναι το Word processor, Database, Spreadsheet, Graphics, Communication, Label Printer, και το τέλος του προγράμματος.

Κάθε επιλογή περιεχει τι δικό της μενού, η κίνηση, αρκετά φιλική, γίνεται με

το πανω και κατω cursor key και η επιβεβαίωση με το Copy ή το Enter. Φορτώνοντας το πρώτο πρόγραμμα μας εμφανίζεται το μενού του Word Processor. Η πρώτη επιλογή (Edit Text) μας επιτρέπει να γράψουμε ένα κείμενο. Η οθονη περιεχει στην κορυφη της, ορισμένες χρησιμες πληροφορίες γι'αυτον που γράφει, οπως ποση ωρα το χρησιμοποιει, το πληθος των γραμμων και των λεξεων οπως επισης και τον αριθμο των εναπομεινοντα χρονο ελευθερων χαρακτηριστων. Πολυ χρησιμη ειναι η ενδειξη αν βρισκομαστε σε Insert ή Overwrite mode οπως και αν εχουμε Auto - formatting. Οι παραπανω λειτουργιες θα αναλυθουν στη συνεχεια. Περνωντας στο καθεαυ-

του κειμενο εχουμε πολλες δυνατοτητες οι οποιες ενεργοποιουνται με το Control και μερικες με το Shift.

Ετσι μπορουμε με Ctrl+1 να αλλαξουμε το background colour, με το ιδιο πληκτρο συν το "2" το χρωμα του κειμενου και με το "3" το χρωμα του border. Οι καταστασεις γραφης, οπως ειδαμε πιο πανω, ειναι δυο Insert και Overwrite. Η πρωτη ενεργοποιειται με Ctrl+I. Με την Insert το ενα γραμμα δεν γραφεται πανω απο το αλλο, αλλα τα ηδη υπαρχοντα μετατοπιζοντας προς τα δεξια. Το αντιθετο μας προσφερει η δευτερη επιλογη, που τιθεται στη διαθεση μας με Ctrl+O, οπου το ενα γραμμα τυπωνετε πανω απο το αλλο.

Με Ctrl+A γινεται αυτοματο justifies οταν ειναι οη, στο κειμενο. Δηλαδη, σε πολλες επεξεργασιες αν μια λεξη δεν χωραει κατα μηκος της γραμμης περνιεται στην επομενη ολοκληρη. Ταυτοχρονα στην παων γραμμη γινεται ανακαταταξη των θεσεων των λεξεων ωστε να πιασουν ολο το μηκος της σειρας. Η παραπανω εργασια μπορει να γινει αν εχουμε στην οθονη την ενδειξη Auto - formatting. Ξαναπατωντας το Ctrl+A αναρριεται το αυτοματο justifies και η λεξη γραφεται μεν ολοκληρη στην επομενη γραμμη χωρις ομως την παραπανω επεξεργασια.

Μπορουμε ακομα να επεξεργασουμε τμηματα του κειμενου, οπως να σβησουμε τη γραμμη που βρισκεται ο κερσορας με Ctrl+R ή να παρεμβалуμε μια γραμμη με Ctrl+L. Επισης να βρουμε ποιοι χαρακτηρες, απ'τη θεση του κερσορα και κατω, χρησιμοποιηθηκαν απο την επιλογη Search Replace που υπαρχει στο αρχικο μενου. Τελος να εξαφανισουμε με τα κενα που δημιουργουνται, οταν μια γραμμη δεν ειναι ολη γραμμενη, με Ctrl+G.

Υπαρχουν ομως και λειτουργιες που μας επιτρεπουν επεξεργασια μεγαλων τμηματων του κειμενου. Φυσικα η πρωτη λειτουργια ειναι αυτη που μας επιτρεπει να ρισουμε την αρχη και τελος ενος block. Αυτο γινεται πατωντας Ctrl+M την πρωτη φορα οριζουμε την αρχη ενω με τη δευτερη το τελος του block. Το block μπορει να σβυστει με Ctrl+DEL, να αντιγραφει Ctrl+Cory, ή να μεταφερθει με Ctrl+Shift.

Επισης μπορουμε να κανουμε ολα τα γραμματα του block κεφαλαια πατωντας το Shift+ (βελακι πανω) ή μικρα με shift+ (βελακι κατω). Επισης εχουμε στη διαθεση μας ορισμενες πολυ χρησιμες εξτρα λειτουργιες, οπως να ακουγεται ενας χαρακτηριστικος θορυβος οταν γραφουμε με Ctrl+K για περισσοτερη ατμοσφαιρα, η δυνατοτητα κεντραρισματος μιας λεξης με Ctrl+C.

Πατωντας το Ctrl+W μας ζητειται μια προταση, η προταση αυτη αποθηκευεται στη μνημη και οταν θελουμε να την ξαναχρησιμοποιησουμε μεσα στο κει-

μενο απλως γραφουμε τους δυο πρωτους χαρακτηρες και το Cory. Η λειτουργια, αυτη ειναι πολυ χρησιμη για λεξεις ή προτασεις συχνα επαναλαμβανομενες.

Τελος με Ctrl+J να κανουμε justifications ειτε αριστερο (L), ειτε δεξιο (R), ή και τα δυο μαζι (B) μονο στην τρεχουσα γραμμη. Εαν θελετε να κανετε justify ολο το κειμενο, εφοσον δεν εχει γινει προηγουμενως (βλεπε Ctrl+A),μπορουμε πατωντας πρωτα Ctrl+B και μετα Ctrl+J. Ολες τις επιλογες μπορειτε να τις δειτε με Ctrl+/. Με ESC γυρναμε στο text menu.

Μια επεξεργασια που σεβεται τον ευατο της συνεργαζεται με τον εκτυπωτη. Ετσι μπορουμε να κανουμε εκτυπωση ή να κανουμε spool του κειμενου. Η δυνατοτητα αυτη συνανταται σε μεγαλα συστηματα και μας δινει τη δυνατοτητα Multi-tasking.

Ετσι μολις κανουμε spool το κειμενο μπορουμε να εισαγουμε καινουργιο κειμενο ταυτοχρονα. Υπαρχουν ομως ορισμενοι περιορισμοι ετσι καλο ειναι να διαβασετε τις οδηγιες πριν επιχειρησετε οτιδηποτε. Υπαρχει δυνατοτητα να καθορισουμε εμεις τον αριθμο γραμμων που θα εκτυπωνονται σε καθε φυλλο, τους χαρακτηρες ανα γραμμη, τον αριθμο των Line Feed που θα γινονται μετα το τελος καθε γραμμης.

Επισης μπορουμε να ορισουμε το Left Margin (δηλ. τα κενα που θα αφηνονται στο απ'αριστερο μερος του χαρτιου), επισης τον αριθμο των κενων γραμμων που θα αφηνονται απ'την αρχη του χαρτιου και την πρωτη γραμμη του κειμενου, οπως επισης και τον αριθμο των κενων γραμμων αναμεσα στην τελευταια γραμμη του κειμενου και το τελος του χαρτιου.

Επισης μπορουμε να ορισουμε τον αριθμο των γραμμων απ'την αρχη της σελιδας στον οποιο θα εμφανιζεται ο text heading και τον αριθμο των γραμμων στο κατω ελευθερο μερος στο οποιο θα εμφανιζεται ο Footer.

Ακομα η δυνατοτητα ορισμου Tab και η δυνατοτητα διπλου υψους και μηκους χαρακτηρων, η χρησιμοποηση μονης κολλας ή συνεχους χαρτιου και η εμφανιση μηνυματος εαν χρησιμοποιουμε μονη κολλα. Τελος η δυνατοτητα justify, του κειμενου στον εκτυπωτη. Τα πιο πανω οριζονται μεσα απ'το Examine Display Option και στη συνεχεια με την More Option.

Οι εκτυπωτες οι οποιοι συνεργαζονται ειναι ο Epson, οι Epson Compatible και φυσικα ο Amstrad DMP1. Υπαρχουν και ορισμενες ενθετες εντολες οι οποιες μπορουν να χρησιμοποιηθουν μεσα απ'το κειμενο χωρις ομως να εμφανιζονται αλλα να επηρεαζουν την εκτυπωση αναλογα. Ετσι με το F1 κανονικη εκτυπωση, ενω F2, F3 εκτυπωση underline και με εμφαση αντιστοιχα. Με το F4 μετακινουμε το κειμενο πεντε χαρακτηρες

περα απο το left margin. Με το F5 θετουμε το τελος της τρεχουσας σελιδας, εκτυπωνουμε το footer εαν υπαρχει, και αρχιζουμε σε καινουργια σελιδα. Με το F6 αρχιζουμε την εκτυπωση συμπυκνωμενου κειμενου. Με το F7 εχουμε τη δυνατοτητα link της database μεσα απ'τον επεξεργαστη κειμενου.

Με το F8, F9, F0, F shift+F1 μπορουμε να εκτυπωσουμε τον αριθμο της τρεχουσας σελιδας, να κανουμε centre του κειμενου, να ορισουμε header και footer, και να στείλουμε κωδικους στον εκτυπωτη αντιστοιχα. Επιστρεφουμε στο κυριο μενου του Word Processing. Στη συνεχεια του μενου εχουμε την clear text οπου "καθαριζουμε" το κειμενο επισης μπορουμε να ψαξουμε και να αντικαταστησουμε μια λεξη μεσα στο κειμενο με την Search & Replace. Ακομα υπαρχει η δυνατοτητα εμφανισης καταλογου του δισκου, η επιλογη ποντικιου, ο καθορισμος 80, 40,20 στηλης της οθονης.

Τελος η δυνατοτητα Merge, Load, Save των κειμενων. Μετα απο αυτα τα λιγα επιστρεφουμε στο κυριο μενου του Mini Office

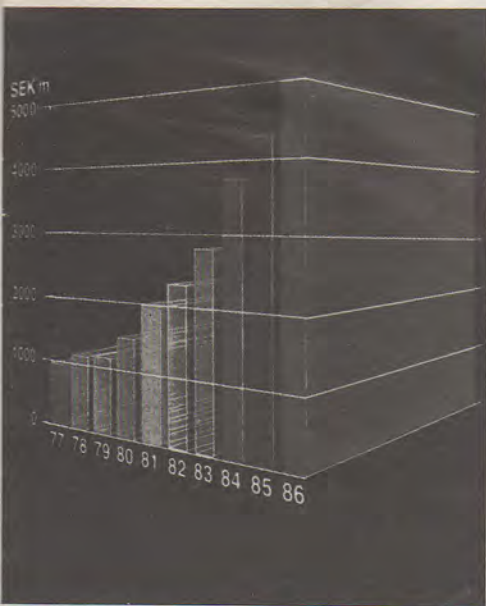
Το αμεσως επομενο προγραμμα που θα φορτωσουμε ειναι της Database οπου μπορουμε να φτιαξουμε οτι ειδος αρχειων θελωμε. Ασφαλως υπαρχει και ενα αναλογο μενου, πριν ομως κανουμε οτιδηποτε πρεπει να παμε στην Edit Structure για να ορισουμε τη μορφη του record και ειδικοτερα του καθε πεδιου. Μας εμφανιζεται μια οθονη, η κινηση ειναι η ιδια, οπου οριζουμε το ονομα, τον τυπο, το μηκος καθε πεδιου.

Αφου τελειωσουμε κι απ'εδω γυρναμε πισω στο μενου οπου η αμεσως επομενη επιλογη μας επιτρεπει να ψαχνουμε και να μαρκαρουμε ενα συγκεκριμενο ή ομαδα απο record. Αμεσως μετα τη Sort μπορουμε να ταξινομησουμε κατα φθινουσα ή κατα αυξουσα σειρα ενα ή πιο πολλα πεδια.

Με την Calculate μπορουμε να εχουμε το αθροισμα, ολων των record ή των μαρκαρισμενων, απ'το αριθμητικο πεδιο που διαλεξαμε. Επισης να κανουμε προσθεσεις, αφαιρεσεις κ.λπ. σ'ενα πεδιο αλλαζοντας ετσι τις τιμες σ'αυτο το πεδιο, σε ολα ή στα μαρκαρισμενα record.

Περναμε στην Clear Data οπου μπορουμε να καθαριζουμε τη μνημη απ'τα υπαρχοντα record ή να καθαρισουμε και τα record αλλα και την ολη τους κατασκευη. Επισης μπορουμε να καθαρισουμε ολους τους Markers δεικτες ή να τους αντιμεταθεσουμε. Τελος διαλεγουμε τον τυπο του εκτυπωτη που μπορει να ειναι και η οθονη, και τα μεσα αποθηκευσης.

Τελειωνοντας και τη Database γυρναμε στο κυριο μενου και πηγαίνουμε στο αμεσως επομενο προγραμμα το Spreadsheet. Το Spreadsheet δεν ειναι τιποτε αλλο απο μια κενη οθονη οπου μπορουμε να κανουμε διαφορες αριθμη-



τικές πράξεις ανάμεσα στα δεδομένα, εφόσον αυτά είναι αριθμητικά. Προτού εισαγούμε στοιχεία καλό ήταν να φτιάξουμε ένα Spreadsheet που να ικανοποιεί τις δικές του ανάγκες. Οι επιλογές που μας δίνουν αυτή τη δυνατότητα είναι η New Spreadsheet, και η Alter Screen Display. Ενδεικτικά αναφέρω μερικά απ'αυτά όπως είναι το μήκος της στήλης, το μέγεθος των δεκαδικών ψηφίων και το Mode της οθόνης.

Εχοντας φέρει στις δικές μας ανάγκες το Spreadsheet μπορούμε να περάσουμε στο Edit Spreadsheet όπου έχουμε στη διάθεσή μας τις ακόλουθες λειτουργίες.

Με (A) γίνεται Edit, με (C) μπορούμε να κάνουμε διαφόρους υπολογισμούς και να τους τοποθετήσουμε στο ενεργό σημείο του κέρσορα, και με το πλήκτρο (R) μπορούμε να έχουμε αυτομάτως Recalculation (δηλαδή κάθε μεταβολή που θα υπάρξει σε κάποιο στοιχείο τότε αυτομάτως θα υπάρξουν ορισμένες μεταβολές στα υπόλοιπα στοιχεία που έχουν σχέση μ'αυτό). Πατώντας το για δεύτερη φορά αναιρούμε την προηγούμενη λειτουργία. Παρόμοια εργασία γίνεται με το πλήκτρο (U).

Υπάρχει η δυνατότητα αντιγραφής ενός στοιχείου σε ένα άλλο με (D). Επίσης μπορούμε να πάμε απ'ευθείας σε κάποιο στοιχείο με (G), να ορίσουμε την επομένη τοποθέτηση του κέρσορα δεξιά, αριστερά, πάνω, κάτω, μετά το πάτημα του Return με το (M). Ακόμα μπορούμε με (L) να κλειδώσουμε κάποιο στοιχείο, και με (O) το αντίθετο, ή να αλλάξουμε το format της στήλης στο τρέχον στοιχείο. Με (P) να ξαναγραφούμε το παλιό αριθμό εάν έχει υποστεί μετατροπή, με το (W) θα καθαρίσουμε το τρέχον στοιχείο ενώ με (Z) όλα τα στοιχεία.

Τέλος έχουμε τη δυνατότητα γραψίμου κειμένου με (T), ενώ μπορούμε με (S) να γραψούμε ένα String που το μήκος

του να είναι μεγαλύτερο του ορίου. Μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα επισης μας παρέχεται η ευκολία ενός Help menu με όλα τα παραπάνω πατώντας (H) και τέλος γυρνάμε στο menu είτε με (Q), είτε με (ESC). Αυτά που έχουμε φτιάξει μπορούν φυσικά να σωθούν ή να φορτωθούν.

Επίσης μας επιτρέπετε Save graphics data δηλ. να σώσουμε στοιχεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για γραφική απεικόνιση με τη Graphics. Η επιλογή για τον τρόπο του σωσίματος μπορεί να γίνει με δύο τρόπους, με στήλες ή με γραμμές αναλογως με τη διατάξη που έχετε δώσει.

Με τη List Formula βλέπουμε, ή στην οθόνη, ή στον εκτυπωτή, τους τύπους που έχουμε ορίσει στο Spreadsheet. Οι επομένως λειτουργίες έχουν εξηγηθεί έτσι επιστρέφουμε στο κύριο menu για να εξετάσουμε το επόμενο πρόγραμμα που είναι το Graphics. Αφού τρεξούμε το πρόγραμμα θα μας εμφανιστεί το menu του Graphics και η πρώτη μας εργασία είναι να εισαγούμε δεδομένα. Υπάρχουν δύο τρόποι ο ένας είναι η εισαγωγή απ'το πληκτρολόγιο (Edit Data) και ο άλλος απ'το δίσκο (Load Data).

Επίσης με τη Review Data βλέπουμε τα δεδομένα που έχουμε εισαγει για ελεγχο λαθών. Το πρόγραμμα έχει την ικανότητα να διαχειρίζεται τρία σετ δεδομένων ταυτόχρονα γι'αυτό στα παραπάνω θα περιμένει ο υπολογιστής να καθορίσετε εσείς το σετ που θα χρησιμοποιήσετε. Εχοντας κάνει την πιο πάνω εργασία είμαστε έτοιμοι να παρούμε τη γραφική απεικόνιση των δεδομένων. Πρώτη είναι η Bar Chart γνωστότερη ως ιστογράμμο.

Μπορούμε να έχουμε τρία είδη Bar Chart το πρώτο είναι το απλό όπου διαλέγουμε ένα σετ data για γραφική απεικόνιση, η δεύτερη είναι η side by side όπου δύο ή τρία σετ, με "συγγενικές" αξίες τοποθετούνται δίπλα, δίπλα και τελευταία είναι η Stacked bar chart όπου δύο ή τρία σετ data τοποθετούνται αυτή τη φορά το ένα πάνω απ'το άλλο. Τέλος υπάρχει η δυνατότητα εκτύπωσης και η τοποθέτηση στο background.

Δεύτερη δυνατότητα γραφικής απεικόνισης είναι η Line Graph γνωστή ως γραμμογραφήμα όπου κι εδώ διαφέρουν τα είδη απεικόνισης.

Έτσι έχουμε δυνατότητα single line graph όπου ένα σετ data θα απεικονιστεί, το δεύτερο είναι το double line chart όπου τη φορά αυτή θα παρουσιαστούν στην οθόνη δύο ή τρία σετ data και τελευταία είναι η simulative line chart με το σύμβολο (+) που θα μας κάνει μια γραφική απεικόνιση του συνόλου δύο ή τριών data.

Η τελευταία είναι η Pie chart γνωστότερη ως πίτα. Εδώ υπάρχουν δύο είδη με την μεν πρώτη έχουμε μια απλή απεικόνιση του σετ του data που διαλέξαμε ε-

νω με τη δεύτερη γίνεται η ίδια εργασία με τη διαφορά ότι μπορούν όλα τα μέρη της πίτας να διαχωριστούν απ'τα υπόλοιπα. Τέλος έχουμε τη δυνατότητα επιλογής pattern για κάθε μέρος.

Μας παρέχεται η δυνατότητα σωσίματος της εικόνας με Ctrl+S και η επαναπόκτηση της με Ctrl+L. Επίσης μη ξεχνάτε ότι μπορούμε να έχουμε μια από τις παραπάνω απεικονίσεις απ'το Spreadsheet.

Τέλος τα δεδομένα που περάσαμε μεσω πληκτρολογίου μπορούν επίσης και να σωθούν. Εξαντλώντας όλες τις επιλογές επιστρέφουμε στο κύριο menu. Βλέπουμε ότι έχουν απομείνει οι επιλογές Communications και Label Printing οι οποίες θα εξηγηθούν συνοπτικά για το λόγο ότι θα χρησιμοποιηθούν πολύ λίγο.

Έτσι αρχίζουμε με τη Label Printing, όπου μπορούμε να εκτυπώσουμε διάφορες ετικέτες και συνεχίζουμε με τη communications ένα πρόγραμμα το οποίο συνεργάζετε με την RS-232 και φυσικά με Modem εξαρτήματα. Το μόνο που μπορούμε να πούμε εμείς είναι ότι το πρόγραμμά σας παρέχει τρία, απ'τα πιο κοινά χρησιμοποιούμενα, πρωτοκόλλα επικοινωνίας του δικτύου της Micro-link/Telecom Gold και τη δυνατότητα Customised Protocols για τις ιδιαίτερες ανάγκες σας.

Για να καταλάβετε καλύτερα τα παραπάνω αρκεί να πούμε ότι η επικοινωνία μεταξύ δύο υπολογιστών είναι δυνατή μόνο όταν μοιράζονται το ίδιο πρωτόκολλο.

Ότι και πρωτόκολλο να διαλέξετε θα σας πει στο ίδιο menu όπου με την πρώτη επιλογή εισάστε έτοιμοι να κάνετε τη συνδεση που επιθυμείτε, με την επομένη αποφασίζετε πως θα αποθηκευθούν τα data. Στην επομένη δεν χρειάζετε να ορίσετε τίποτα εσείς εφόσον έχετε διαλέξει κάποιο στανταρ πρωτόκολλο, ενώ με την επομένη ορίζουμε εμείς τον τρόπο εμφανίσης των δεδομένων.

Οι τυχεροί θνητοί που πληρούν τις προδιαγραφές θα τους ενθουσιάσει το πρόγραμμα και θα το βρουν καλό βοηθό. Τελειώνοντας και αυτό το πρόγραμμα επιστρέφουμε στο κύριο menu όπου βλέπουμε ότι η περιήγησή μας τελείωσε και η μόνη επιλογή που μας έχει μείνει είναι η Exit (καιρός ήταν).

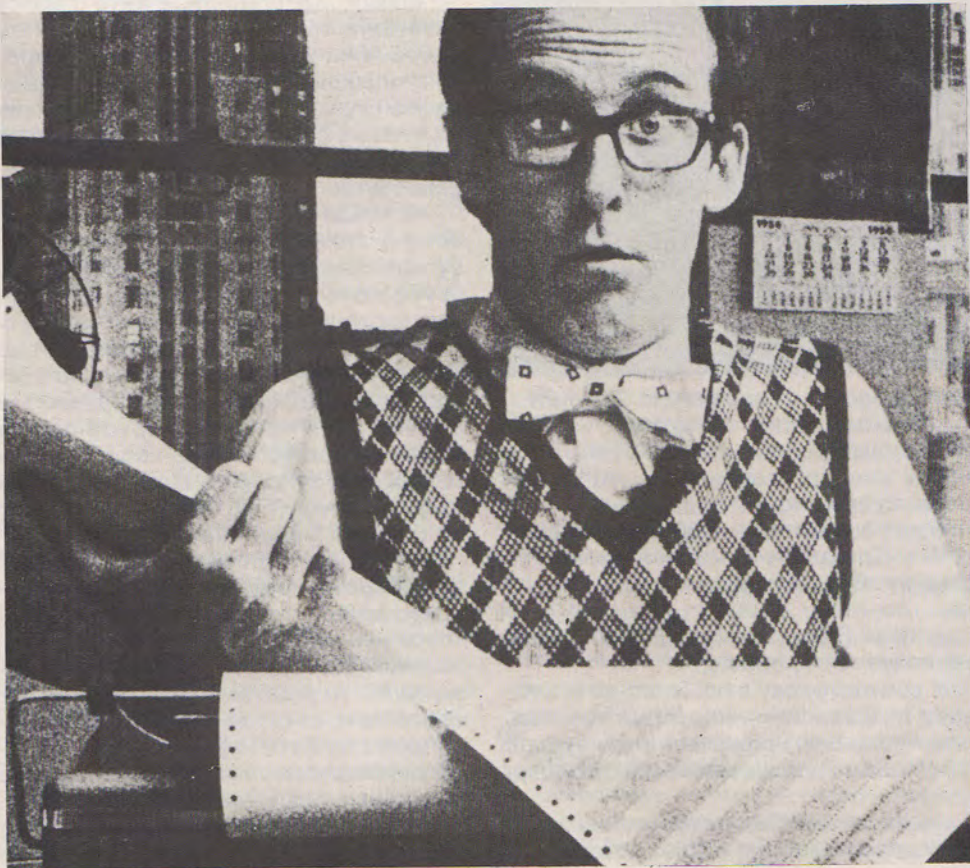
Προτού εγκαταλείψουμε το Mini Office θα πούμε ότι μας αφήσε αριστερές εντυπώσεις τόσο για τις δυνατότητες του όσο και για τη φιλικότητα προς τη χρήση. Η τιμή του σε σχέση με αυτά που προσφέρει είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική.

Σας προτείνουμε να το δείτε κι είμαστε σίγουροι ότι θα προχωρήσετε και στην αγορά. Πιστεύω ότι ήταν καιρός να δείτε κάτι καινούργιο στην οθόνη σας εκτός απ'το γνωστό Game Over!

ΓΡΑΦΟΣ

AMSTRAD
CPC

SOFTWARE



Ενα απο τα πρωτα προγραμματα που παρουσιαστηκαν στους home computers ηταν η επεξεργασια κειμενου, ελληνιστι Word Processing.

Η επεξεργασία κειμένου είναι ένα τελειο υποκαταστατο της γραφομηχανης, μια και μπορείτε να γραφετε, να σβυνετε, να διορθωνετε χωρις να υπαρχει καμια επιπτωση στο τελικο κειμενο του εκτυπωτη.

Σιγουρα μαζι με μια επεξεργασια χρειαζεται και ενας εκτυπωτης, αλλιως ποιος ο λογος χρησιμοποισησης της. Στον μικρολη μας Amstrad υπαρχουν επεξεργασιες εφαμιλλες με εκεινες των μεγαλυτερων. Τρανη αποδειξη για τα παραπανω είναι ο "Γραφος" για τον 6128 με τεραστιες δυνατοτητες οπως θα δειτε. Πριν αναφερθουμε για ορισμενες λειτουργιες πρεπει να σας αναλυσουμε ορισμενες εννοιες που θα χρησιμοποιησουμε στη μετεπειτα πορεια μας.

Εχουμε λοιπον τη λεξη, δηλαδη ενα συνολο γραμματων, που βρισκεται μεταξυ ενος κενου διαστηματος μπροστα και πισω. Παραγραφος είναι το συνολο των λεξεων που βρισκονται μεταξυ μιας κενης γραμμης μπροστα και πισω. Σελιδα είναι το συνολο των γραμμων που χωρανε στο υψος της οθονης. Παρεμβολη

είναι η κενη γραμμη που δημιουργειται οταν φτασουμε στο τελος μιας γραμμης και περασουμε στην επομενη. Ερχομαστε λοιπον στο κυριως προγραμμα οπου εχουμε κατ'αρχας τις κινήσεις του κερσορα. Ο κερσορας μπορεί να κινήθει σε οποιαδηποτε θεση μεσα στο κειμενο. Μπορούμε να ελεγχουμε την κίνηση του κερσορα απ'τις ενδείξεις που υπαρχουν στο τελος της οθονης και είναι η Γραμ (Γραμμη), Στλ (Στηλη). Η κίνηση γίνεται απ'τα βελακια, υπαρχουν ομως και συνθετες λειτουργιες σε συνδυασμο με το Shift και το Control

· Ετσι εχουμε:

Ctrl + βελος κατω: τελος κειμενου
Ctrl + ---: τελος γραμμης
SHIFT + βελος κατω: επομενη σελιδα
SHIFT + ---: επομενη λεξη
Ctrl + βελος πανω: αρχη κειμενου
Ctrl + : αρχη γραμμης
SHIFT + βελος πανω: προηγουμενη σελιδα
SHIFT + : προηγουμενη λεξη
Ctrl+, και με Ctrl - πετυχαινομε την Scroll της σελιδας μια θεση προς τα πα-

νω ή μια θέση προς τα κάτω, αντίστοιχα. Συνεχίζοντας συναντάμε τα περιθώρια, όπου μας δίνονται οι δυνατότητες να ορίσουμε τα δικά μας περιθώρια. Έτσι με:

Ctrl + A ορίζουμε την τρέχουσα θέση, δηλαδή τη θέση που βρίσκεται ο κερσορας, σαν αριστερό περιθώριο ενώ με

Ctrl+D σαν δεξιά περιθώριο. Τα περιθώρια φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης και συγκεκριμένα στη μαύρη γραμμή.

Με Ctrl+S αναιρεί τα περιθώρια. Ακόμα να σημειώσουμε ότι το δεξιο περιθώριο μπορεί να είναι μέχρι τη θέση 128.

Συνεχίζουμε με τη διαμόρφωση κειμένου όπου έχουμε τις εξής λειτουργίες:

Ctrl+Q: Μετακινεί το κείμενο που βρίσκεται αριστερά του κερσορα προς τα αριστερά, εφόσον υπάρχει περιθώριο.

Ctrl+E: Ακριβώς τα αντίθετα.

Ctrl+W: Κεντράρισμα.

Ctrl+K: Ευθυγράμμιση της γραμμής, δηλαδή αραίωση των λέξεων έτσι ώστε οι λέξεις να καλύψουν όλη τη γραμμή ως το δεξιο περιθώριο.

Ctrl+L: Προκαλεί ακριβώς το αντίθετο, δοκιμάστε το σε μια ήδη ευθυγραμμισμένη γραμμή.

Ctrl+J: Ευθυγράμμιση παραγράφου.

Ctrl+U: Πριν σας πούμε τι κάνει θα θέλαμε να δούμε το δεικτη παρατηρητικότητας σας.

Όσοι προσεξάνε παραπάνω ότι θετόντας νέα περιθώρια δεν υπήρξε προσαρμογή του ήδη υπάρχοντος κειμένου με τα νέα περιθώρια, τους αξίζουν συγχαρητήρια. Λοιπόν πατώντας τα παραπάνω πλήκτρα προκαλείται ευθυγράμμιση της παραγράφου με τα νέα περιθώρια. Προτείνω να το δοκιμάσετε για να δείτε τα εκπληκτικά αποτελέσματα.

Προχωρούμε στις επιλογές που μας δίνονται στο Σβησιμο - Παρεμβολή. Φυσικά μια και αναφερθήκαμε σε σβησιμο θα υπάρχει και η χρησιμοποίηση των DEL, CLR όπου μονα τους κάνουν τις γνωστές λειτουργίες. Σε συνδυασμό όμως με Shift, Control έχουμε ορισμένα άλλα φαινόμενα, έτσι με:

SHIFT+DEL: Σβηνει τη λέξη που βρίσκεται ο κερσορας.

Ctrl+DEL: Σβηνει τη γραμμή

Ctrl+CLR: Σβησιμο ολου του κειμενου

Ctrl+I: Δημιουργια κενου χαρακτηρα ή γραμμων.

Παρακάτω συναντάμε τα TAB, πατώντας το πλήκτρο TAB πηγαίνει ο κερσορας στην επομένη, προς τα δεξιά, θέση TAB. Τα TAB φαίνονται είναι οι προεξοχές στη χοντρή μαύρη γραμμή στο κάτω μέρος της οθόνης.

Για να τοποθετήσουμε ένα TAB στην τρέχουσα θέση πατάμε απλά SHIFT + TAB. Για να καταργήσουμε όλα τα TAB πατάμε Ctrl+Z για αντίθετη περίπτωση Ctrl+X.

Ο Γραφος μας δίνει τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε μεγάλα κομμάτια κειμένου τα λεγόμενα μπλοκ. Το μπλοκ

μπορεί να είναι ανεξάρτητου μεγέθους και μπορούμε να το μεταφέρουμε, να το διαγράψουμε, ή να το αντιγράψουμε. Πριν όμως κάνουμε οτιδήποτε, πρέπει να ορίσουμε το μπλοκ, ένα μπλοκ φυσικά θα έχει μια αρχή, την οποία ορίζουμε με Ctrl+B, και ένα τέλος με Ctrl+V. Αφού λοιπόν ορίσαμε το μπλοκ μας μπορούμε τώρα να το αντιγράψουμε με Ctrl+N στη θέση που βρίσκεται ο κερσορας (το μπλοκ που ορίσαμε θα παραμείνει), να το μεταφέρουμε με Ctrl+M (το μπλοκ που ορίσαμε χάνεται), και τέλος να το διαγράψουμε με Ctrl+C (ο κερσορας πρέπει να βρίσκεται έξω από το μπλοκ).

Ο Γραφος μας επιτρέπει την εύρεση και την αντικατάσταση μιας λέξης με το Ctrl+R. Η εύρεση θα αρχίσει μετά τη θέση του κερσορα έτσι εάν η λέξη βρίσκεται πιο πάνω δεν θα αντικατασταθεί. Τέλος μας δίνεται και ένα καποιο πλήθος διακοπών που εναλλάσσονται σε ON και OFF και την κατάσταση τους μπορούμε να την πληροφορηθούμε στην τελευταία γραμμή της οθόνης. Έχουμε:

Ctrl+H: Προκαλεί αυτοματη παρεμβολη γραμμής (Παρεμβ.). Συνδυάστε την με τη Ctrl+I. Ctrl+G (Διπλ.), Ctrl+F (Ευθ.). Θέλω να σας εξηγήσω τις λειτουργίες τους μαζί, μια και κάπου πρέπει να συνυπαρχουν. Ο πρώτος διακοπής προκαλεί διπλώμα της γραμμής (οταν είναι φυσικά ON) δηλαδή αν μια λέξη δεν χωράει στο μήκος της οθόνης τότε περνάει αυτoσια στην επομένη γραμμή και στη πάνω γραμμή γίνεται ευθυγράμμιση (θύμαστε απο παραπάνω τι κάνει η ευθυγράμμιση), αλλά μπορεί και να μη γίνει αν εσείς (με το δευτερο διακοπής) θέσετε την ενδειξη Παρεμβ. OFF.

Επίσης με το Ctrl+P μπορείτε να βλέπετε ή όχι τα ορια των σελιδων εκτυπωσης, έχει την τιμή 60 τότε κάθε 60 γραμμές στο κείμενο θα εμφανίζεται μια διακεκομμένη γραμμή.

Τέλος αν θέλουμε ή όχι να εμφανίζονται οι οδηγίες στο πάνω μέρος της οθόνης, με Ctrl+I εμφανίζονται έτσι υπάρχει περισσότερο ωφέλιμος χώρος. Επίσης με Ctrl+SPACE εμφανίζονται οι χαρακτηρισες ελέγχου του εκτυπωτή και αναλογα με ποιο θα χρησιμοποιήσουμε θα έχουμε αναλογο αποτελεσμα. Ενώ με το Ctrl+\ περναμε στο δευτερο σετ χαρακτηρισων.

Τελειώνοντας με τις πιο βασικές λειτουργίες του προγράμματος περναμε στο κυρίως μενού με Ctrl+RETURN. Θα σας πούμε πρώτα τις πιο απλές απ' αυτές, για να ενεργοποιήσετε καποια απ' τις παραπάνω λειτουργίες αρκεί να πατήσετε το αντίστοιχο πλήκτρο που υπάρχει στο τέλος κάθε επιλογής. Με P επιστρέφουμε στο κείμενο μας, με L φορτώνουμε καποιο κείμενο της επιλογής μας, με Σ σώνουμε το κείμενο στο δισκο, με M κάνουμε Merge, με E σβηνουμε ένα κείμενο και τέλος B επιστρέφου-

με στη Basic.

Ερχομαστε στην εκτύπωση του κειμένου (Π) όπου μπορούμε να φερούμε την εκτύπωση στα μέτρα μας, αν όμως συμφωνούμε με τα ήδη υπάρχοντα τα πατάμε το Copy, για άμεση εκτύπωση, με RETURN δεχόμαστε τις ήδη υπάρχουσες τιμές με CLR ξαναδίνουμε τιμές απ' την αρχή και με ESC γυρναμε στο κυρίως μενού. Μπορούμε, για δική μας ευκολία, να μεταβάλουμε τη γραμμή που θα αρχίσει η εκτύπωση, την τελική γραμμή, τον αριθμό των αντιγραφών

. Πηγαίνουμε στον εκτυπωτή με DATA MERGE όπου μπορούμε να εκτυπώσουμε κείμενο με την ένωση και άλλου κειμένου. Στη συνέχεια έχουμε τη προσαρμογή του προγράμματος (Ψ) που υπάρχουν οι εξής δυνατότητες να μορφή σελίδας, ορισμός κανονικών χαρακτηρισών εκτύπωσης, ορισμός χαρακτηρισών ελέγχου του εκτυπωτή, ορισμός δευτερου σετ χαρακτηρισών εκτύπωσης, ορισμός των αριθμητικών πληκτρων και τέλος τροποποιήσεις στο καθεαυτο προγραμμα.

Επίσης μπορούμε να ορίσουμε το αριθμητικό πληκτρολογιο να τυπώνει τους χαρακτηρισες που θέλουμε. Τέλος μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα του χαρτί, της μελανής, ή του Border καθώς επίσης και τον τυπο του κερσορα. Η επομένη επιλογή (T) σώνει τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Στο τέλος υπάρχουν χρησιμες πληροφορίες όπως ποσες γραμμές, ποσες λέξεις ακόμα και ποσους χαρακτηρισες χρησιμοποιήσαμε.

Φυσικά αυτο που θα σας κάνει μεγάλη εκπλήξη είναι ότι έχουμε στη διαθεση μας 65276 χαρακτηρισες!!! Ναι καλά διαβάσατε, δεν είναι τυπογραφικο λαθος το προγραμμα αξιοποιει τη μνημη του Amstrad πληρωσ και μας κανει σιγουρους οτι αγορασαμε το μηχανημα 128 K. Το τελευταιο στοιχειο μας δινει πλεον ανεση στο γραψιμο και μας απαλασσει απο τις διαφορες αλχημιες οταν το κειμενο δεν χωραει στη μνημη.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όλα τα παραπάνω ήταν μια γευσή απ' τις δυνατότητες του προγράμματος και μπορείτε να ανακαλύψετε και άλλες πολλές εφόσον το αποκτήσετε. Πιστεύω ότι το πρόγραμμα είναι το καλύτερο αυτή τη στιγμή στο είδος του, στα θετικά είναι και το ON-LINE HELP καθώς και η ύπαρξη, εκτός των ελληνικών χαρακτηρισών μικρών, μεγάλων, τονουμένων και αγγλικών κεφαλαίων.

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε ένα μεγάλο πλήθος αγοραστών είτε αυτοί είναι μαθητές, φοιτητές είτε επαγγελματίες. Λοιπόν τι λέτε;

COMPUTER SOFTWARE

ΤΕΥΧΟΣ 31
ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989
ΔΡΧ. 400

ΤΟ ΠΡΩΤΟ
COMPUTERIZED
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ



Η «ΕΚΡΗΞΗ» ΤΩΝ 33MHz
ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ UNIX ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ O.C.R.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΤΑ MONITORS
ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

SOFTWARE
FRAMEWORK III
FREEHAND 2.0
LOTUS 1-2-3 R.3

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
TOSHIBA T1200
ASI 386-WESTERN 386
HYUNDAI 286N

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
COMMODORE NPS-1230
CITIZEN OVERTURE 106

ΔΙΚΤΥΟ LANTASTIC

ΝΕΕΣ ΣΤΗΛΕΣ
FOCUS
OFFICE AUTOMATION
MINIS & SUPERMICROS

- Θέματα & αφιερώματα
- Hardware & Software παρουσιάσεις
- Office automation
- Minis & supermicros
- Νέα Focus
- Νέο Software

- Αναμνήσεις
- Θέματα για:
Compatibles,
Amiga,
Atari ST,
Amstrad 6128
- MICRO περιεργα
- Games

JUNIOR

ΤΕΥΧΟΣ 31
ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989
ΔΡΧ. 400

COMPUTER SOFTWARE

ΤΟ ΠΡΩΤΟ
COMPUTERIZED
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

TIME OUT: GAMES
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΟ HARDWARE ΤΟΥ ATARI ST
AMIGA DOS

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ:
TRS 80 COLOR

SOFTWARE REVIEW:
FORTUNE TELLER

VIRUS PROGRAMS:
ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΤΑΙ Η ΑΛΗΘΕΙΑ



AMIGA USER

ATARI
ST
USER

COMPATIBLES
AMSTRAD
PC

PC

Το
COMPUTER
 SOFTWARE

κυκλοφορεί

μαζί με

ΤΟ

JUNIOR
 COMPUTER
 SOFTWARE



**ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΟΜΗΤΗΣ
 ΣΤΟ COMPUTER & SOFTWARE
 ...ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΜΕΧΡΙ 30%**

Τώρα μπορείτε να γραφτείτε συνδρομητής στο Computer & Software κερδίζοντας μέχρι και 30% από την κανονική τιμή του περιοδικού. Συγκεκριμένα αν γραφτείτε συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) πληρώνετε 4400 δρχ. αντί 5500 δρχ. (εκπτώση 20%); ή αν γραφτείτε συνδρομητής για δύο χρόνια (22 τεύχη) πληρώνετε 7700 δρχ. αντί 11000 δρχ. (εκπτώση 30%).

Γραφτείτε τώρα συνδρομητής στο Computer & Software!!!

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής για:

1 χρόνο (11 τεύχη) πληρώνοντας 4400 δρχ. αντί 5500 δρχ. που είναι η κανονική συνδρομή (εκπτώση 20%)

2 χρόνια (22 τεύχη) πληρώνοντας 7700 δρχ. αντί 11000 δρχ. που είναι η κανονική συνδρομή (εκπτώση 30%)

ΟΝΟΜΑ: _____

ΕΠΙΘΕΤΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____ Τ.Κ. _____

Απεστείλα ταχυδρομική επιταγή με αριθμό _____

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΩΝ ΠΙΝΑΚΩΝ

AMSTRAD
CPC

PROGRAMMING



Σε προηγούμενο τεύχος
είχαμε ασχοληθεί με την
αλφαριθμητική ταξινόμηση σε
μονοδιαστατούς πίνακες.

Αυτή τη φορά θα
παρουσιάσουμε συγκεκριμένες
προγραμματιστικές τεχνικές
που χρησιμοποιούνται για την
ταξινόμηση των
περιεχομένων ενός πίνακα
δύο διαστάσεων.

Ένα αρχείο δεδομένων βασισμένο
στη μνήμη RAM του υπολογιστή, οργα-
νώνεται συνήθως πάνω σε ένα πίνακα
δύο διαστάσεων ο οποίος τυπικά έχει
την μορφή: A(field,record)$, όπου record
είναι ο αριθμός των εγγραφών που μπο-
ρούν να καταχωρηθούν και field ο αριθ-
μός των διαφορετικών στοιχείων που
περιλαμβάνει κάθε εγγραφή. Η οπτική α-
πεικόνιση ενός τέτοιου πίνακα είναι η ε-
ξης:

```
Field 0Field 1Field 2...Field m
Record 0A$(0,0)A$(1,0)A$(2,0)A$(m,0)
Record 1A$(0,1)A$(1,1)A$(2,1)A$(m,1)
```

```
Record 2A$(0,2)A$(1,2)A$(2,2)A$(m,2)
Record 3A$(0,3)A$(1,3)A$(2,3)A$(m,3)
```

.....
Record nA\$(0,n)A\$(1,n)A\$(2,n)A\$(m,n)
Ας δούμε λοιπόν πώς μπορούμε να
ταξινομήσουμε αλφαριθμητικά έναν τέ-
τοιο πίνακα.

TEST PROGRAMM

Προκειμένου να ελεγχουμε την απο-
δοχή των ρουτινών που θα σας δώσου-

με, χρησιμοποιήσαμε το παρακάτω πρόγραμμα:

```
10 REM
15 REM TEST PROGRAM
18 REM RECTANGULAR STRING
  ARRAY
19 REM SORTING
20 REM
30 CLS
40 INPUT "Sort how 3field records";
  records%
50 FIELD%=2
60 INPUT"Sort which field (0-
  2)";FIELDNUM%
70 PRINT
80 REM CREATE RANDOM ARRAY
80 DIM A$(FIELD%,RECORDS%)
90 FOR R%=1 TO NUMBER%
100 FOR R%=1 TO RECORDS%
110 FOR F%=0 TO FIELDS%
120 B$= ""
130 A%=6-RND + 1
140 FOR Z%=1 TO A%
150 N%=25 - RND
160 K$ = CHR$(N%+65)
170 B$ = B$+K$
180 NEXT
190 A$(F%,R%) = B$
200 PRINT A$(F%,R%)
210 NEXT
220 NEXT
230 PRINT : PRINT
240 PRINT "SORTING ARRAY"
250 PRINT : PRINT
260 START = TIME/300
270 GOSUB 10000
280 T=TIME/300 - START
290 FOR R%=1 TO RECORDS%
300 FOR F%=0 TO FIELDS%
310 PRINT A$(F%,R%)
320 NEXT
330 NEXT
340 PRINT
350 PRINT "RECORDS SORTED =";
  RECORDS%
360 PRINT
370 PRINT "SORTING TIME ="; ROUND
  (T,2); "SECONDS"
380 END
```

Η ρουτίνα ταξινόμησης τοποθετείται στη θέση 10000 (αριθμός γραμμής). Τρεχώντας το πρόγραμμα έχετε τη δυνατότητα να πατε σε δευτερόλεπτα το χρόνο ταξινόμησης ενός συγκεκριμένου αριθμού τυχαίων αλφαριθμητικών καθοριζόμενου από εσάς. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα δημιουργεί έναν τυχαίο πίνακα δύο διαστάσεων με συγκεκριμένο αριθμό πεδίων (3), ενώ ο αριθμός των εγγραφών καθορίζεται από τον χρήστη.

SHELLSORT

Όπως ίσως θα θυμάστε σε προηγούμενο τεύχος είχαμε δώσει τη ρουτίνα SHELLSORT για την ταξινόμηση μονοδιάστατου πίνακα. Η ρουτίνα αυτή αν και

περισσότερο πολυπλοκή έδινε σημαντικά καλύτερους χρόνους ταξινόμησης από άλλες απλούστερες που είχαμε εξετάσει (BUBBLE SORT, EXCHANGE SORT κ.λ.π.). Στη συνέχεια σας παρουσιάζουμε την έκδοση της για δισδιάστατους πίνακες.

```
9998 REM SHELL SORT
9999 REM RECTANGULAR STRING
  ARRAY
10000 DIM T$(FIELD%)
10010 INC%=RECORDS%
10020 WHILE INC% 1
10030 INC%=\3+1
10040 FOR START%=1 TO INC%
10050 FOR I%=START% + INC% TO
  RECORDS% STEP INC%
10060 WHILE A$(FIELDNUM%,I%) A$
  (FIELDNUM%,I% - INC%)
10070 R% = I%: FOR F%=0 TO
  FIELD%:T$(F%)=A$(F%,I%):NEXT
10080 WHILE A$(FIELDNUM%,R%-
  INC%)T$(FIELDNUM%)
10090 FOR F%=0 TO FIELDS%:A$
  (F%,R%)=A$(F%,R% - INC%):NEXT
10100 R% = R% - INC%
10110 IF R% = START% THEN 10130
10120 WEND
10130 FOR F%=0 TO FIELDS%:A$
  (F%,R%) = T$(F%):NEXT
10140 WEND
10150 NEXT
10160 NEXT
10170 WEND
10180 ERASE T$
10190 RETURN
```

Οι χρόνοι που πειράσαμε κατά την δοκιμή της παραπάνω ρουτίνας με το test program που δώσαμε στην αρχή είναι οι εξής:

```
RecordsSorting time
10028.3 sec
20071.6 sec
300214.2 sec
```

QUICKSORT

Η ρουτίνα Quicksort είναι η πολυπλοκότερη αλλά και η ταχύτερη ρουτίνα ταξινόμησης που υπάρχει σήμερα. Και για αυτή έχουμε ήδη παρουσιάσει την έκδοση της για μονοδιάστατους πίνακες. Η έκδοση της για δισδιάστατους πίνακες είναι η παρακάτω.

```
9998 REM QUICKSORT
9999 REM RECTANGULAR STRING
  ARRAY
10000 DIM stack1% (16), stack2% (16)
10010 sp% = 0: head%=1:
  tail%=RECORDS%
10020 WHILE head% tail%
10030 pivot$ = A$(FIELDNUM%,(head%
  + fail)\2)
10040 a% = head%: b% = tail%
10050 WHILE A$(FIELDNUM%,a%)
  pivot$: a%=a% +1: WEND
10060 WHILE A$(FIELDNUM%,b%)
```

```
  pivot$: b%=b% - 1: WEND
10070 IF a% b% THEN FOR C%=0 TO
  FIELDS%:t$ = A$(C%,a%) : A$
  (C%,a%) = A$(C%,b%): A$(C%,b%)=
  t$:NEXT: a% = a% +1: b%=b%-1:
  GOTO 10050
10080 IF a% = b% THEN lowtail% = b%
  1: highhead% = a% +1 ELSE lowtail =
  b%: highhead% = a%
10090 sp% = sp%+1: lowhead% =
  head%: hightail% = tail%
10100 IF lowtail% - lowhead% hightail%
  highhead% THEN stack 1% (sp%) =
  highhead% : stack 2% (sp%) = hightail%:
  head = lowhead%: tail% = lowtail%
  ELSE stack 1% (sp%) = lowhead%:
  stack 2% (sp%)= lowtail%: head%=
  highhead%: tail% = hightail%
10110 WEND
10120 IF sp% 0 THEN head% = stack 1%
  (sp%)= tail% = stack 2% (sp%):sp=sp%
  1 : GOTO 10020
10130 ERASE stack 1%, stack 2%
10140 RETURN
```

Η παραπάνω ρουτίνα χρονομετρήθηκε με το test program που δώσαμε στην αρχή και έδωσε τα παρακάτω αποτελέσματα:

```
RecordsSorting time
10015.5 sec
20033.4 sec
300114.9 sec
500596.5 sec
```

Όπως βλέπουμε η βελτίωση στο χρόνο εκτέλεσης της ταξινόμησης είναι σημαντική. Όμως δεν είναι θεαματική όπως συμβαίνει με τους μονοδιάστατους πίνακες.

Τα αποτελέσματα που δίνουν οι ρουτίνες Shellsort και Quicksort είναι τα καλύτερα που μπορούμε να παρούμε στη γλώσσα BASIC. Εάν χρειάζεστε οπωσδήποτε υψηλότερη ταχύτητα ταξινόμησης, θα πρέπει να καταφύγετε στον κώδικα μηχανής.

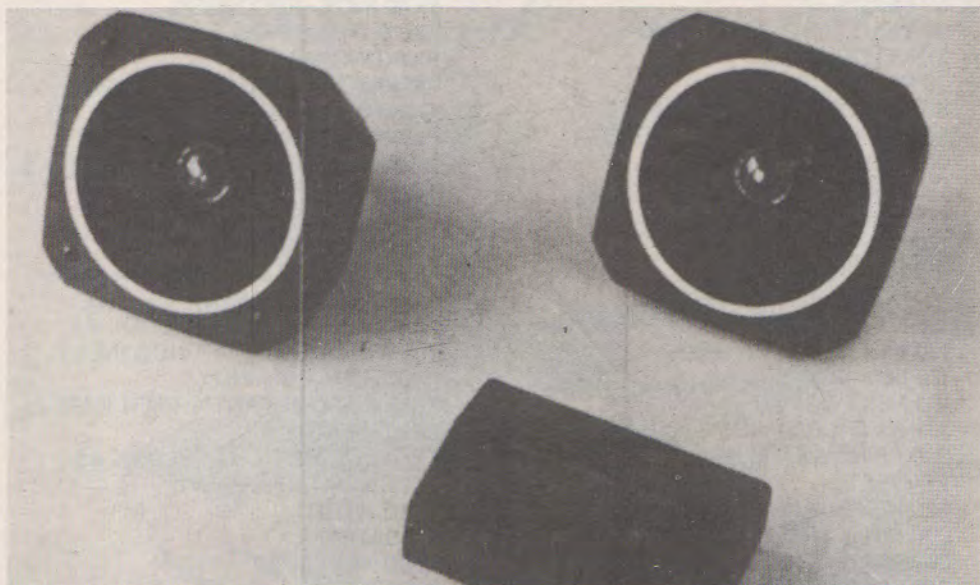
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πιστεύουμε ότι με τις ρουτίνες που σας δώσαμε κάλυψαμε σε μεγάλο βαθμό τις ανάγκες σας πάνω στην ταξινόμηση δισδιάστατων arrays. Ειδικότερα οι ρουτίνες Shellsort και Quicksort προσφέρουν εξαιρετικά υψηλές ταχύτητες ταξινόμησης και προσφέρονται για χρήση σε πίνακες με μεγάλο αριθμό στοιχείων.

Εάν κάποιος από εσάς θέλουν κάτι ακόμα πιο γρήγορο ασ κάνουν λίγο υπομονή. Σε επόμενο τεύχος του περιοδικού θα δώσουμε μερικές πολύ ενδιαφέρουσες λύσεις οι οποίες θα προσφέρουν σχεδόν... 100 φορές μεγαλύτερη ταχύτητα! Αναμειναιτεί!

Γιώργος Κοτσιρας

SPEECH SYNTHESIZER



HARDWARE

Αν θέλετε τον υπολογιστή σας να μοιάζει πιο "ανθρώπινος" ή αν απλά θέλετε να απολαμβάνετε το στερεοφωνικό ηχο του Amstrad, χωρίς να χρειάζεται να τον συνδέσετε στο stereo σας, δεν έχετε παρά να διαβάσετε το παρακάτω άρθρο.

Όσοι από σας παρακολουθούν έργα επιστημονικής φαντασίας πολλές φορές θα έτυχε να δουν, ή μάλλον να ακούσουν, υπολογιστές να μιλάνε με ανθρώπινη φωνή. Αυτό το "χαρίσμα" έδινε στον υπολογιστή μια σχεδόν ανθρώπινη παρουσία. Το "χαρίσμα" αυτό της ομιλίας μπορεί να το αποκτήσει και ο Amstrad σας με το Speech Synthesizer της DK'TRONICS.

Το περιφερειακό αυτό εκτός από το να προσθέτει "φωνητικές χορδές" στον Amstrad σας τον εφοδιάζει και με ένα στερεοφωνικό ενισχυτή ηχού, για να μπορείτε πλέον να απολαύσετε τη μαγεία του στερεοφωνικού ηχού χωρίς να χρειάζεται να συνδέσετε τον υπολογιστή σας με τον ενισχυτή του στερεοφωνικού σας.

Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Ανοίγοντας τη συσκευασία βρεθήκαμε αντιμέτωποι με ένα μακροστενό, γκρι κουτί διαστάσεων 12x7x3 cm, δύο ηχεία, την κασετα με το software και το manual με τις οδηγίες. Η προσεγμένη δουλειά της DK Tronics φαίνεται από την πρώτη στιγμή καθώς τόσο το χρώμα του interface και των ηχείων (που είναι μικρά) όσο και ολος ο σχεδιασμός του περιφερειακού ταιριάζει απολύτως με τον Amstrad.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

Ξεβιδώνοντας μερικές βίδες εισχωρήσαμε στα ενδοτερά του interface, ψαχνώντας να βρούμε τις φωνητικές του χορδές. Ο αφάνης ήρωας της υποθέσης είναι το SPO 256 speech chip το οποίο περιέχει 64 αλλοφώνια (allophones) και με τη βοήθεια αυτών παραγεί την ομιλία. Τώρα ίσως αναρωτηθείτε τι είναι αλλοφώνια.

Τα αλλοφώνια ή αλλιώς φωνήματα είναι οι δομικές μονάδες της γλώσσας, τις οποίες αν συνθεσουμε μεταξύ τους παραγούμε τους φθόγγους, τους οποίους αν ξανασυνθεσουμε παραγούμε τις λέξεις, δηλαδή την ομιλία. Καταλαβαίνετε ότι παρόλο τον περιορισμένο αριθμό γραμμάτων της αλφαβήτου έχουμε ένα τεραστίο αριθμό φωνημάτων, (σκεφτείτε με πόσους διαφορετικούς τρόπους προσφέρετε το κάθε γράμμα της αλφαβήτου).

Ο άνθρωπος όταν μιλάει, αυτομάτως κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις γιατί ξέρει πως πρέπει να ακουστεί μια λέξη, πράγμα που είναι αδύνατο για έναν υπολογιστή. Για να ξεπεραστεί αυτό το πρόβλημα υπάρχουν δύο μέθοδοι. Η μια είναι η αποθήκευση όλων των λέξεων μιας γλώσσας στη μνήμη του υπολογιστή. Η μέθοδος αυτή είναι σαφώς ανώτερη ποιότητα από τα αλλοφώνια αλλά



εχει το μειονεκτημα οτι για να αποθηκευτουν ολες οι λεξεις μιας γλωσσας χρειαζονται αρκετα....Megabytes.

Η δευτερη μεθοδος ειναι αυτη των αλλοφωνων στην οποια καθε αλλοφωνο αντιστοιχιζεται με εναν αριθμο. Ο συνηθεστερος αριθμος αλλοφωνων στην οποια καθε αλλοφωνο ειναι 64, οσα δηλαδη εχει το Speech Synthesizer.

Οπως αναφεραμε στην αρχη το Speech Synthesizer συνοδευεται απο δυο ηχεια τα οποια ενωνονται στο interface, ενα απο τα δεξια και ενα απο την αριστερη του πλευρα. Το speech synthesizer τοποθετειται στην εξοδο για Disk Drive στον 464. Απο την αριστερη του πλευρα ξεκινα ενα καλωδιο μηκους περιπου 70 cm το οποιο τοποθετειται στο στερεοφωνικο Jack που εχει ο Amstrad στην πισω πλευρα του.

TO SOFTWARE

Tο software που ελεγχει το Speech Synthesizer βρισκεται σε κασετα και χρειαζεται γυρω στα δυο λεπτα για να

φορτωθει. Οταν φορτωθει σας εφοδιαζει με 8 νεες RSX εντολες. Αυτες αναλυτικα ειναι:

IPSON: Αυτη η εντολη ενεργοποιει τα interrupts και αρχιζει να διαβαζει απο τον buffer ενα-ενα τα στοιχεια που θα εκφωνηθουν. Τα στοιχεια αυτα δεν ειναι αλλα απο τα αλλοφωνα που βρισκονται σε ενα πινακα στις τελευταιες σελιδες του manual.

ISPOF: Ειναι η αντιθεση της προηγουμενης εντολης η οποια απενεργοποιει τα interrupts και σταματαει να διαβαζει τον buffer.

IFEED,n: Αυτη η εντολη χρησιμοποιειται για να εισαγουμε στον buffer στοιχεια. Τα στοιχεια αυτα δεν πρεπει να ειναι πανω απο 30.

IFLUS: Με αυτη την εντολη "καθαριζουμε" τον buffer απο τα στοιχεια.

ISPED,n: Η εντολη αυτη χρησιμοποιειται για να εκεγξει την ταχυτητα με την οποια θα "λεγονται" οι λεξεις. Οι τιμες που παιρνει ειναι απο 0 εως 15.

IOUTM,1: Με την εντολη αυτη εχουμε τη δυνατοτητα να στελνουμε στο Speech Synthesizer τις λεξεις οπως περιπου θα τις στελναμε να εμφανιστουν

στην οθονη με την εντολη PRINT.

IOUTM,3: Ειναι ισως η πιο χρησιμη απο ολες τις εντολες καθως με αυτη "λεγονται" απο το Speech Synthesizer ακομα και τα listings.

Τωρα αν δεν θελετε να χρησιμοποιησετε αυτες τις εντολες μπορειτε να ελεγξετε το Speech Synthesizer τοσο απο τη Basic οσο και μεσω κωδικα μηχανης.

Μεχρι τωρα αναφερθηκαμε μονο στη συνθεση ομιλιας που μπορει να κανει το Speech Synthesizer ξεχνωντας την αλλη ιδιοτητα που εχει, σαν ενισχυτης ηχου. Για να δουμε "πως τα καταφερνει" σ'αυτον τον τομεα το δοκιμασαμε με μερικα παιχνιδια καθως επισης και με το Advance Music Studio. Οι εντυπωσεις που μας αφησε σε αυτον τον τομεα ηταν παρα πολυ καλες καθως δινει, ακομα στα παλια παιχνιδια μια νεα διασταση.

Κλεινοντας θα μπορούσαμε να πουμε οτι το Speech Synthesizer της DK'TRONICS ειναι ενα πολυ καλο περιφερειακο με πολλες δυνατοτητες, χρησιμες τοσο στον gamer οσο και στον προγραμματιστη, των υπολογιστων CPC της Amstrad.

BEACH VOLLEY

Το BEACH VOLLEY δεν είναι τίποτα άλλο από αυτό που λέει ξεκαθάρια ο τίτλος του: βόλεϋ. Μόνο που αυτή τη φορά δεν πρόκειται για βόλεϋ σε κανονικό γηπέδο, αλλά για βόλεϋ στην παραλία. Αν και η εξομοίωση βόλεϋ δεν είναι καινούργια ιδέα, ωστόσο το παιχνίδι αυτό έχει να προσφέρει αρκετά σαν διασκέδαση.

Αν είστε (κι ακόμη περισσότερο αν ΔΕΝ είστε) αθλητικός τυπός και η παραλία σας πεφτεί λίγο μακριά τι θα λεγάτε για λίγο βόλεϋ στην ηλιολουστή παραλία του υπολογιστή σας; Παρτε το μαγίω σας και ξεκινάμε.

ΥΠΟΘΕΣΗ

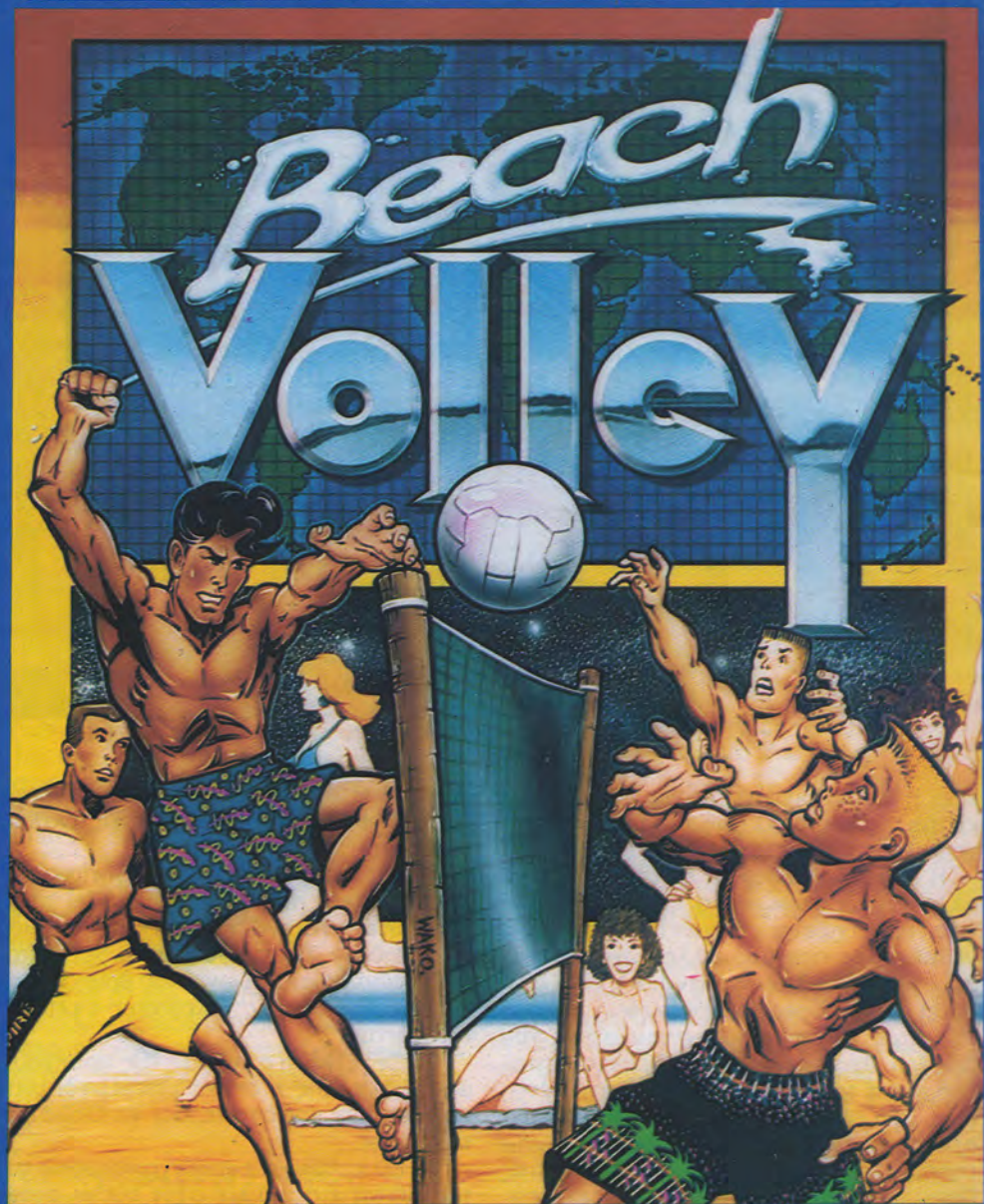
Το βόλεϋ είναι αρκετά γνωστό άθλημα, αλλά οι κανόνες στο BEACH VOLLEY διαφέρουν λίγο. Πρωτα-πρωτα παίζεται από λιγότερους παίκτες από το κανονικό και τα σέτ μετρώνε διαφορετικά. Για χαρή ευκολίας στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν δυο μόνο παίκτες σε κάθε ομάδα, πράγμα που δεν αφαιρεί καθόλου όμως από την διασκέδαση. Το κάθε σέτ τελειώνει στους 7 πόντους. Αν προκριθεί η ομάδα, τότε προχωρά σε άλλη πολή για τον επομένο αγώνα. Το παιχνίδι παρακολουθεί την πορεία της ομάδας από το Λονδίνο ως το μακρίνο Σίδνεϋ. Από όσο καταφερα να δω όμως, δεν είναι και πολύ ευκόλο να φτάσετε μέχρι εκεί (ίσως θα ήταν καλύτερα να παρτετε κάποιο αεροπλάνο για να δείτε την πολή, παρ να περιμένετε να φτάσετε κερδίζοντας όλους τους αγώνες!).

Ξεκινώντας το παιχνίδι, μας υποδεχεται μια κατα τα γνωστά εντυπώσιακή εισαγωγή, όπου έχουμε εκτός από digitized μουσική και ολιγή ομιλία. Η πρώτη πίστα που αγωνιζομαστε είναι στην Αγγλία και συγκεκριμένα στο Λονδίνο. Αν δεν το καταλαβετε από το περιβαλλον, δεν μπορεί να μην προσεξετε το "Welcome to London" που μας απευθυνει ο υπολογιστής με εγγλεζική, βεβαία, προφορά. Τα τοπία σε όλους τους αγώνες είναι στατικά, αλλά πολυ καλά ζωγραφισμένα και παντα περιεχουν χαρακτηριστικά θεματα του κάθε τοπου. Στο Λονδίνο θα περιμενατε να δείτε φυσικά το Μπιγκ Μπεν και τους παραδοσιακούς Αγγλους φρουρους με τα ψηλα κοκκίνα καπελλά.

Σε κάθε αγώνα όμως, πρέπει να υπάρχουν και φιλαθλοι (ειδικά στην

Κατασκευαστής: OCEAN

Format: AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, C64



παραλία, τι άλλο από γεροδεμένους νεαρούς και καλλιγράμμες υπαρκείς με μαγίω). Πίσω από τον παίκτη μας που κάνει σερβίς θα προσεξετε μια νεαρή γυμνοστήθη, προφανώς βαλμένη από τον αντιπαλο. Ο ρολός της σε αυτό ακριβώς το σημείο είναι να σας κάνει να χάσετε το σερβίς, μιας και δεν την βλέπετε παρ μόνο στην περίπτωση όπου εμφανίζεται το πιο άριστο μέρος της πίστας, οπότε είναι δύσκολο να προσεξετε την

μπαλλά. Το πιο περιεργό στο περιβαλλον παντως είναι το γηπέδο. Αντι για άμμο, έχει γρασιδί (εμ, που να βρεθεί παραλία στο Λονδίνο!).

ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΣΕΤ

Το παιχνίδι παίζεται από δυο αντιπαλους, ή από έναν εναντία στον υπολογιστή. Κάθε ομάδα έχει, όπως

ειπαμε, δυο παικτες. Εμεις κοντρολαροουμε μονο τον ενα (ο αλλος παικτης κινειται απο τον υπολογιστη), ο οποιος φροντιζει να τον στελνει παντα στο σωστο μερος, πραγμα που διευκολυνει κατα πολυ το παιχνιδι. Πολυ καλο σημειο στην υποθεση ειναι οτι ο υπολογιστης μαρκαρει το σημειο του γηπεδου οπου προκειται να χτυπησει η μπαλλα του αντιπαλου, οποτε η τοποθετηση του παικτη στην καταλληλη θεση για αποκρουση ειναι απλη.

Εδω σημασια εχει η ταχυτητα των αντανακλαστικων (βεβαια, μην περιμενετε να πιανετε τα δυνατα καρφια του αντιπαλου ετσι απλα, γιατι μεχρι να δειτε το σημειο που θα χτυπησει η μπαλλα εχει ηδη φτασει!). Σε αυτη την περιπτωση καλο ειναι να εξασκηθειτε στα μπλοκα μπροστα στο δικτυ. Η δραση περιλαμβανει απο ολα: καρφωματα, αποκρουσεις, πασες, ακομη και μπλονζον. Το μονο εξωφρενικο της ιστοριας ειναι το πηδημα του παικτη οταν προκειται να καρφωσει: λιγο ακομη και θα εβγαينه εξω απο την οθονη!

Κατα τα αλλα, η αισθηση του παιχνιδιου ειναι πραγματικα απο αγωνα βολευ. Εχουμε ρεαλιστικη κινηση των παικτων και πολυ καλο (και ευκολο) χειρισμο της μπαλλας. Σε αυτο το σημειο πρεπει να πω οτι η προσαρμογη του joystick στο παιχνιδι ειναι ακρως ικανοποιητικη - ολες οι κινήσεις γίνονται με ακριβεια και απλα.



Πολη εξασκηση χρειαζεται μονο στο καρφωμα, οπου πρεπει να συγχρονησει το πηδημα του παικτη μας με την μπαλλα απο την πασα σε ενα ορισμενο σημειο πανω απο το δικτυ (αν δεν μαθετε να το πετυχαινετε, δυστυχως δεν εχετε σοβαρες πιθανοτητες διακρισης).

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το BEACH VOLLEY ειναι αυτη την στιγμη το καλυτερο simulation βολευ που εχει κυκλοφορησει για την Amiga. Τα γραφικα ειναι υπεροχα, με πολυ ομορφα και μεγαλα sprites και η κινηση ομαλη και πολυ ρεαλιστικη. Οι ηχοι ειναι καλοι, αλλα δεν υπαρχουν πολλοι.

Το πιο καλο στοιχειο του παιχνιδιου ομως ειναι η δραση: περα απο το οτι μπορουν να γινουν ολες οι κινήσεις του βολευ, η αποκριση του παιχνιδιου στις κινήσεις μας ειναι αψογη. Επισης ειναι ευκολο να ξεκινήσει κανεις να παιζει, αν και για να προχωρησει μετα χρειαζεται αρκετη εξασκηση. Ακομη και αν δεν ασχοληστε με το αθλημα του βολευ, ειναι ενα προγραμμα που σιγουρα θα τραβηξει το ενδιαφερον σας.

Το προγραμμα μας το παραχωρησε για review το **Computer Market**.

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	9
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	9
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8



SHINOBI

H Virgin Games ανελαβε την μετατροπη του πολυ δημοφιλους αυτου παιχνιδιου απο τα Coin-ops. Γενικα οι μετατροπες παιχνιδιων απο τετοια μηχανηματα δεν ειναι παντα πετυχημενες, εφ'οσον οι δυνατοτητες των υπολογιστων ειναι αρκετα χαμηλοτερες απο αυτες των coin-ops, ειδικα στην απεικονιση των γραφικων. Οταν αναφερομαστε στην Amiga ομως, δεν υπαρχει τωση διαφορα (μπορω μαλιστα να πω οτι ορισμενες φορες η εκδοση ενος παιχνιδιου μπορει να βγει και καλυτερη απο την πρωτοτυπη!).

Οσον αφορα το SHINOBI εχει γινει αρκετα καλη δουλεια, τοσο που να μην υπαρχουν εμφανεις διαφορες απο την εκδοση της SEGA - περα ισως απο την αποκριση του joystick στις κινήσεις και την αναλυση των γραφικων στο background.

ΥΠΟΘΕΣΗ

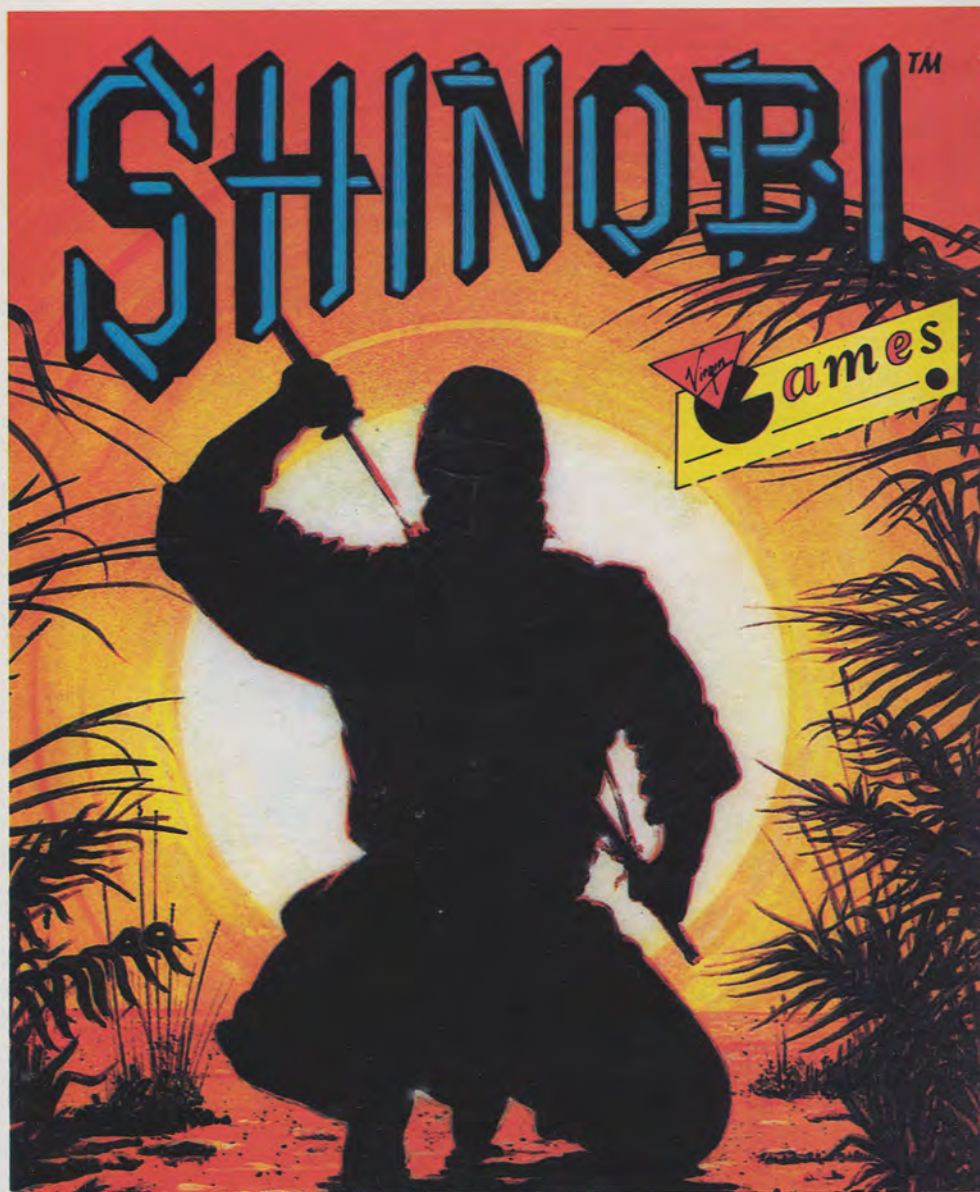
Tο παιχνιδι ειναι ενα κλασσικο beat-them-up: τουλουμιαζετε δηλαδη στο ξυλο οσους κακομοιρους βρεθουν μπροστα σας, ή τους καθαριζετε με διαφορα οπλα. Εδω ειστε ενας πολεμιστης Νιντζα (οχι παιξε-γελασε) και κουβαλατε απειρα θανατηφορα σουρικεν -κοινως αστερακια. Η υποθεση ειναι αρκετα απλη. Ψαχνετε για καποια παιδια που τα εχουν απαγαγει, ενω εξολοθρευετε ολους τους κακοποιους που βρεθουν στον δρομο σας με κλωτσιες, γροθιες και σουρικεν. Απο οτι βλεπετε, παλι υπαρχει μια καλη δικαιολογια για να εκτονωσετε τα βαρβαρα σας ενστικτα.

Η απαγωγή παιδιων αξιζει την δικαια αγανακτηση σας (αφηστε που ολοι ειναι εναντιον σας και δεν ειναι καθολου ευγενικοι). Αν αναρωτιστε πως βρεθηκατε σε αυτη την θεση, η εισαγωγή της ιστοριας λειει τα εξης:

Εσεις, σαν ο πιο φημισμενος αποφοιτος μιας μυστικης σχολης Νιντζα, καλειστε στην ετησια απονομη βραβειων της σχολης για να δωσετε τα επαθλα. Μολις εχετε κανει επιδειξη των ικανοτητων σας στους μαθητες, λοιπον, οταν συμβαινει το κακο: ξαφνικα εμφανιζεται απροσκλητος, μεσα σε μαγικους Νιντζα καπνους ο Bwad Foo, παλιος αποφοιτος της σχολης ο οποιος ομως εχει παρει προ πολλου τον κακο δρομο (το πως και το γιατι δεν ενδιαφερον αυτη την στιγμη). Χρησιμοποιωντας ανανδρο τροπο για να σας ακινητοποιησει

Κατασκευαστης: VIRGIN

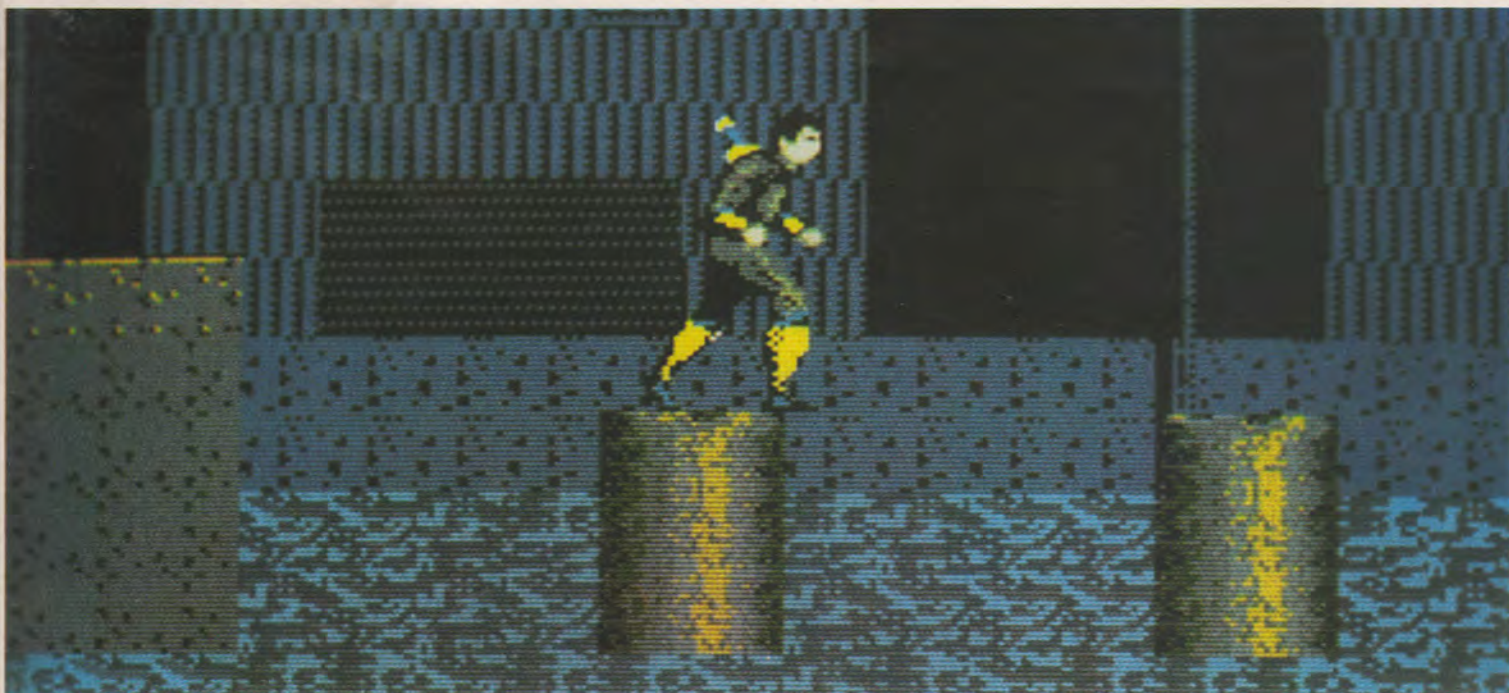
Format: AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD, SPECTRUM, CBM



(δηλαδη μαγικα, αντι να παλεψει σαν αντρας) ο Foo απαγαγει τους μαθητες της σχολης χωρις να μπορεσετε να κανετε τιποτα.

Αφου σας δωσει διορια μερικες μερες για να μαζεψετε μπολικο χρυσαφι για λυτρα, ο κυριος αυτος

εξαφανιζεται οπως ηρθε, και μενετε ολομοναχος στην σχολη. Αλλα η διορια εφτασε, ανακαλυψατε το κρυσφηγετο του Foo και φυσικα δεν σκοπευετε να του χαρισετε τα λυτρα (τι πολεμιστης ειστε στο κατω-κατω); Καιρος να πολεμησετε τωρα για το



καλο, την αληθεια και την δικαιοσυνη. Βεβαια, το ιδιο θα παιζατε ειτε διαβαζατε την εισαγωγη ειτε οχι, αλλα καλο ειναι να υπαρχει καποιος λογος για να καθαρισετε τοςους ανθρωπους (ή μηπως δεν χρειαζεται; - αυτο το αφηνω στην ηθικη του καθενος). Το παιχνιδι αποτελειται απο 5 αποστολες. Καθε μια περιλαμβανει 3 ή 4 μερη τα οποια περιεχουν πολλους κακους και

παιδια που πρεπει να σωσετε. Στο τελος καθε πιστας, αν σωσετε ολα τα παιδακια, εχετε και τον απαραιτητο φυλακα που πρεπει να περασετε και ο οποιος δεν ειναι καθολου φιλικος. Ευτυχως δεν εχετε μονο τα σουρικεν στη διαθεση σας : μολις μαζεψετε μερικους μπομπιρες τοτε αποκτατε ενα πιο θανατηφορο οπλο, πραγμα απαραιτητο καθως η δυσκολια αυξανεται αλματωδως στις πιστες.

Ακομη, εχετε μια φορα σε καθε πιστα και το ολοκληρωτικο οπλο: την μαγεια Νινζα, η οποια εξολοθρευει οτιδηποτε υπαρχει γυρω σας στην οθονη. Προσοχη βεβαια και στην ωρα, γιατι αν ληξει η διορια σας, τοτε ο Φου θα σκοτωσει τα παιδια (και αν δεν σας ενδιαφερει αμεσα το γεγονος, πρακτικο αποτελεσμα ειναι οτι χανετε το παιχνιδι!)

Αυτα απο την υποθεση. Το παιξιμο του παιχνιδιου εχει ως εξης: Ο χαρακτηρας σας κινειται στο κεντρο της οθονης, η οποια σκρολλαρει στην διευθυνση που πηγαινετε. Υπαρχουν ψηλοτερα επιπεδα σε ορισμενα σημεια, στα οποια μπορετε να πηδηξετε. Η κινηση γινεται με το joystick: αριστερα, δεξια, πανω πηδαι, κατω σκυβει για να αποφυγει αντιπαλα πυρα, το fire ριχνει σουρικεν ή κλωτσιες/γροθιες, ενω σε συνδιασμο με την κινηση πανω/κατω ανεβοκατεβαινει σε διαφορετικα επιπεδα στην πιστα. Υπαρχει και το Space bar που ενεργοποιει το σπεσιαλ οπλο - την μαγεια Νινζα που αναφεραμε. Απο εφοδια, λοιπον, αλλο τιποτα. Για να δουμε, τι καταφερνετε σαν Νινζα πολεμιστης;

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το παιχνιδι πλησιαζει παρα πολυ το πρωτοτυπο, και αν παrouμε αυτο σαν μετρο συγρισης, τοτε ειναι αρκετα καλο. Γενικα ομως δεν ειναι απο τα καλυτερα shoot them up που μπορετε να βρειτε για την Amiga, εκτος και αν θελετε να παρετε το αιμα σας πισω απο τον αντιστοιχο εικοσαρικοφαγο. Στην πραξη αντιμετωπισα ορισμενα προβληματα: συγκεκριμενα ο συνδιασμος fire με πανω/κατω για να αλλαξει επιπεδο με ταλαιπωρησε.

Κατα τα αλλα ομως η κινηση ειναι καλη και η αποκριση αμεση στις υπολοιπες κινησεις. Το scrolling ειναι καλο, αλλα οχι ανα pixel. Συνολικα, αν και δεν ειναι απο τους καλυτερους εκπροσωπους στο ειδος του, μονο και μονο για το γεγονος οτι στα ηλεκτρονικα ηταν μεγαλη επιτυχια, ριχτε του μια ματια, σαν μετατροπη αξιζει τον κοπο..

Το προγραμμα μας το παραχωρησε το Computer Market.

Δ.Μ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	6
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	6
ΣΥΝΟΛΟ	7



ALTERED BEAST

Ισως η πιο ελκυστικη κατηγορια arcade παιχνιδιων ειναι τα fighting games. Φυσικα αναφερομαστε στα παιχνιδια εκεινα που ελεγχωντας καποιον αρκετα σωματωδη χαρακτηρα, καταστρεφετε οποιον εχθρο εμφανισθει μπροστα σας.

Η κατηγορια αυτη εχει δωση μεγαλα ονοματα οπως το DOUBLE DRAGON, το RENEGADE και αλλα. Παρ ολα αυτα καθε νεα γενια εχει και κατι νεο να δωση, κατι νεο να συμπληρωσει. Και η προοδος ειναι, περα απο τα καλυτερα γραφικα ή την κινηση ειναι η ταχυτητα και η ευκολια χειρισμου.

Το ALTERED BEAST ειναι ενα τυπικο δειγμα fighting game. Αν και η υποθεση του δεν τοποθετειται στην συγχρονη εποχη, αντιπροσωπευει την τελευταια γενια των παιχνιδιων αυτων. Ειναι μαλιστα μια μεταφορα του ομονυμου παιχνιδιου της SEGA απο τις αιθουσες των ηλεκτρονικων. Φυσικα αυτο ειναι ενα προσον για το προγραμμα. Βεβαια δεν ειναι δυνατον να γινει συγκριση, αφου οι δυνατοτητες των οικιακων υπολογιστων σπανια φθανουν τις arcade κονσολες των αρκετων Mbytes.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η κορη του Δια, η γνωστη Αθηνα, εχει εξαφανιστει. Ο Διας πιστευει πως υπευθυνος για την απαγωγη ειναι ο αρχοντας του κατω κοσμου που τουλαχιστον στις οδηγιες του προγραμματος ονομαζεται Nelf. Εμεις ξερουμε βεβαια πως αρχοντας του κατω κοσμου ηταν ο Αδης και δεν εχουμε καμμια ορεξη για εισαγωγμενους θεους.

Τελος παντων ταπραγματα φαινεται πως ειναι πολυ σοβαρα αλλιως ολοκληρος Διας δεν θα ζητουσε την βοηθεια σας. Αφηστε που υπαρχει και ενα αλλο μεγαλο προβλημα.

Εισαστε νεκρος! Τωρα βεβαια Διας ειναι αυτος οτι θελει κανει. Ετσι λοιπον σας διαταζει να αναστηθειτε και να αρχισετε να ψαχνετε την κορη του. Να ειστε σιγουρος πως με οσα θα συναντησετε μπροστα σας γρηγορα θα ευχηθειτε να εισασταν σε καποιο αλλο πιο ησυχιο μερος εστω και στον αλλο κοσμο.

Το παιχνιδι αποτελειται απο 5 επιπεδα συνεχους δρασης οπου οι εχθροι φαινονται να ειναι ατελειωτοι. Η οθονη κινειται οριζοντια και καθε

Κατασκευαστης: ACTVISION

Format: AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST, PC, C64.



επιπεδο αποτελειται απο μια μεγαλη σειρα τοπιων, που αμφιβαλλουμε αν θα προλαβετε να προσεξετε με τοσο κοσμο γυρω σας. Ξεκινετε την περιπετεια με τρεις ζωες, που μαλλον ειναι λιγες για τον αρχαριο παικτη. Βεβαια πρεπει να δεχτειτε αρκετα κτυπηματα για να χασετε μια απο αυτες, αλλα οπωσδηποτε χρειαζεται προσοχη και συνεση.

Η ενεργεια που εχετε καθως και το σκορ εμφανιζονται στο κατω μερος της οθονης μαζι με τα διαφορα μηνυματα του παιχνιδιου.

Η μονη βοηθεια που εχετε, στην προσπαθεια σας να σωσετε τη Αθηνα, ειναι η ικανοτητα να μεταμορφωνεστε σε διαφορα θηρια.

Ενα χαρισμα που σας εδωσε ο Διας και που ειναι γνωστο οτι και ο ιδιος συχνα χρησιμοποιουσε για τις διαφορες αταξίες του.

ΟΙ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ

Σε τι λοιπον μπορειτε να μεταμορφωθειτε; Υπαρχουν τρεις διαφορετικες περιπτωσεις.

Μπορειτε να γινετε Λυκος, Τιγρης ή στην καλυτερη περιπτωση (και χειροτερη για τους εχθρους) Αρκουδα. Η δυναμη που αποκτατε και στις τρεις περιπτωσεις ειναι ξεχωριστη και σας δινει την δυνατοτητα να ξεπερασετε πολλες δυσκολες καταστασεις. Στα

ανωτερα μαλιστα επιπεδα η μεταμορφωση ειναι αναγκαια και η μονη λυση επιβιωσης.

Το κακο ειναι πως οι μεταμορφωσεις δεν ειναι στη διαθεση σας καθε στιγμη. Πρεπει να μαζευετε τις διαφορες "μπαλες" που οι εχθροι σας αφηνουν πισω τους και μονο τοτε μπορειτε να αποκτησετε νεες δυναμεις. Βεβαια σαν απλος θνητος εχετε στη διαθεση σας μια σειρα απο κινήσεις που μπορουν να εξοντωσουν τους περισσοτερους αντιπαλους. Αυτες επιτυχανονται με συνδυασμο κινήσεων του joystick και του fire button.

Το μενου περιλαμβανει κλωτσιες καθε ειδους, γροθιες και κτυπηματα στον αερα. Ο χαρακτηρας που ελεγχετε εχει πολυ καλη κινήση. Μπορει και κινειται προς ολες τις κατευθунσεις με μεγαλη ευκολια, κανοντας μερικα αλματα που θα μπορούσαν να χαρακτηρισθουν υπερβολικα. Η δραση γινεται εντονοτερη μετα τις μεταμορφωσεις που σχεδον κανεις δεν μπορει να σας σταματησει.

Και πραγματικα υπαρχει μια μεγαλη ποικιλια αντιπαλων που θα συναντησετε. Ο καθενας εχει ενα ξεχωριστο τροπο εμφανισης και για τους περισσοτερους δεν αρκει ενα κτυπημα για να εξολοθρευθουν.

Απο τα πιο ομορφα σημεια του παιχνιδιου ειναι εκεινο στο οποιο γιγαντιες πετρες εμφανιζονται ξαφνικα μπροστα σας και που οταν σπανε εμφανιζονται διαφορα συμπαθητικα τερατακια που για αγνωστο λογο τα εχουν μαζι σας. Ακομη στο τελος καθε



επιπεδου σας περιμενει και καποιος ξεχωριστος και καθολου φιλικος αντιπαλος που συνηθως ειναι εξαιρετικων διαστασεων και ικανοτητων. Η εισοδος για το επομενο επιπεδο βρισκεται καθε φορα ακριβως πισω του.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το ALTERED BEAST ειναι ενα πολυχρωμο παιχνιδι με πολλη δραση

και ομορφα γραφικα. Υπαρχει ποικιλια αντιπαλων, σωστη κινήση και φυσικα η δυνατοτητα μεταμορφωσης σε καποιο διαφορετικο ον, που σιγουρα ειναι το πιο ισχυρο ατου του προγραμματος. Τα πεντε επιπεδα δεν ειναι λιγα αλλα ουτε και πολλα, αναλογα με το ποσο καλος εισαστε.

Αν και δεν παρουσιαζει κατι το ξεχωριστο ανηκει στην κατηγορια των παιχνιδιων που αρεσουν στο κοινο και εχουν τους "φανατικους" φιλους τους. Αλλωστε η προιστορια του στις αιθουσες των ηλεκτρονικων εχει κανει το ονομα του γνωστο.

Ισως δεν μεινετε με ανοιχτο το στομα μπροστα του, θα περασετε ομως πολλες ευχαριστες Χριστουγεννιατικες ωρες προσπαθωντας να δειτε καθε φορα λιγο παρακατω.

Το προγραμμα μας προμηθευσε για το review, η Greek Software που εχει και την κεντρικη διαθεση.

A.B.



ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	7
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7
ΣΥΝΟΛΟ	8

POWER DRIFT

Σήμερα οι εταιρείες φαίνεται πως αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στην επιλογή των παιχνιδιών τους από τις αιθουσες ηλεκτρονικών παρα στη δημιουργία και εξέλιξη νέων ιδεών. Και αν μπορούμε να τις κατακρινουμε για τη στάση τους αυτή, οι χρήστες τελικά βγαίνουν κερδισμένοι. Αυτό συμβαίνει όταν προκειται για μια πραγματικά μεγάλη επιτυχία σε μια κατηγορία παιχνιδιών, που οπωσδήποτε υποσχεται αναλογη υποδοχή και από τους χρήστες υπολογιστών. Η επιτυχία ενός προγράμματος στις αιθουσες ηλεκτρονικών είναι σίγουρα κάτι δυσκολότερο από την επιτυχία στους υπολογιστές.

Αυτό δημιουργεί στις εταιρείες που αναλαμβάνουν τις μεταφορές, μεγαλύτερη ευθύνη που σε αποτέλεσμα έχει καλύτερα και πιο προσεγμένα προϊόντα.

Το POWER DRIFT είναι ένα από τα πιο γνωστά ραλλυ που κυκλοφορούν στις αιθουσες παιχνιδιών. Δημιουργήμα της SEGA είναι το αγαπημένο παιχνίδι πολλών φίλων των ραλλυ. Μαλιστα ανήκει σε μια κατηγορία που έχει να επιδείξει ισχυρό ανταγωνισμό με μεγάλα ονόματα του χώρου. Ετσι η επιτυχία του είναι σημαντικός λόγος ώστε να μην περασει απαρατήρητο από τους χρήστες υπολογιστών.

Ετσι αρχίζει το γνωστό σενاريو που ακολουθεί κάθε τέτοια μεταφορά. Είναι αραγε η εκδοση για υπολογιστές εφαιμιλλη της αρχικής; Κρατάει την ατμοσφαιρα και την ταχύτητα που είναι απαραίτητες σε αυτή την κατηγορία; Θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε σε όλα αυτά, αν και όπως έχουμε ξανατονίσει, σημασία έχει αν το παιχνίδι στεκεται στα δικά του "ποδια", ανεξαρτήτα από την προιστορία του σε άλλο κλαδο.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Πρωτα όμως ας δώσουμε μια πιο λεπτομερη εικόνα του παιχνιδιού. Κατ αρχην το οχημα με το οποίο παίρνετε μέρος στις διαφορες διαδρομες είναι ένα buggy ικανο να αντεξει και την πιο ασχημη μεταχειριση. Μονοθεσιο με τις τεραστιες και φαρδιες ροδες του δεν είναι σίγουρα το οχημα που θα κυκλοφορησετε στην πολη. Είναι όμως το πιο καταλληλο για τις συνθηκες που εχετε να αντιμετωπισετε στο ραλλυ αυτο.

Κατασκευαστης: ACTVISION-SEGA

Format: AMIGA, ST, AMSTRAD, C64



Είναι εγγυημένο για εκατομμυρια συγκρουσεις και υποσχεται να σας φερεi μεχρι το τελος της κουρσας χωρις προβληματα. Απο εσας εξαρταται σε πια θεση και με ποιο χρονο. Το προγραμμα περιεχει 25 πιστες χωρισμενες σε πεντε επιπεδα. Σε καθε αγωνα εχετε τεσσερις γυρους που πρεπει να συμπληρωσετε στον μικροτερο δυνατο χρονο. Μαζι σας τρεχουν και αλλοι 11 οδηγοι που αφου εχουν τον ιδιο σκοπο με σας, τη νικη, δεν προκειται να κανουν στην ακρη για να περασετε τοσο ευκολα. Για να περασετε στον επομενο γυρο πρεπει να τερματισετε μεσα στους πρωτους τρεις. Ετσι αποκτατε το δικαιοωμα να εισαστε στην επομενη εκκινηση για τεσσερις ακομη γυρους.

Για καθε γυρο που κατορθωνετε και τερματιζετε παίρνετε ορισμενους εξτρα ποντους bonus. Αλλωστε σκοπος του παιχνιδιου περα απο τη νικη είναι η συγκεντρωση οσο το δυνατο περισσοτερων βαθμων.

Η δραση εξελισσεται σχεδον σε ολη την οθονη και ο οδηγος που ελεγχετε ακολουθειται συνεχως απο

την καμερα του αγωνα που βρισκεται πισω του.

Στην οθονη υπαρχουν ακομη ενδειξεις για τον γυρο του αγωνα που βρισκεστε, την ταχυτητα σας, τον χρονο και το σκορ. Ακομη στο επανω μερος υπαρχει απο μια εικονα του καθε οδηγου και σημειωνεται αυτος που ελεγχετε. Τελος στο κατω δεξιο ακρο εμφανιζεται ενας αριθμος που δειχνει τη θεση σας μεσα στην κουρσα οποιαδηποτε στιγμη.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ

Ας γυρισουμε όμως στις πιστες. Αυτες οχι μονο είναι μεγαλες σε αριθμο, αλλα εχουν και σημαντικες διαφορες μεταξυ τους. Κατι που κρατα το ενδιαφερον του παιχνιδιου ψηλα. Εχουμε ετσι πιστες που περιβαλονται απο ερημο, αλλες μεσα στα χιονια, πιστες με αμμο και πιστες που πρεπει να τις διανυσετε νυχτα. Ακομη οι αποτομες στροφες και οι λοφοι που απογειωνουν τα buggy είναι μεσα στα

συνθησιμενα φαινομενα που θα συναντησετε.

Οι ελλιγμοι στα δυσκολα σημεια της πιστας ειναι κατι παραπανω απο επικινδυνοι και μπορουν να σας κανουν να χασετε σημαντικο χρονο.

Με τετοιες συνθηκες οι συγκρουσεις ειναι αναποφευκτες. Μην περιμενετε ομως φαντακτερες εκρηξεις ή ανατροπες. Απλα η ταχυτητα των δυο αυτοκινητων πεφτει ή καποιο απ αυτα κανει ορισμενες στροφες γυρω απο τον εαυτο του, χανοντας πολυτιμο χρονο. Ειναι δυνατον οι συγκρουσεις να γινουν και στον αερα καθως πολλες πιστες εχουν διασταυρωσεις σε συνδυασμο με λοφους. Ετσι καθως περνате αμεριμνος στον αερα δεχοσαστε μια πολυ ωραια πλαγια συγκρουση απο καποιο συναγωνιζομενο. Το αποτελεσμα ειναι αρκετες εντυπωσιακες τουμπες που ομως δεν σας στερουν τη δυνατοτητα να συνεχισετε τον αγωνα.

Σιγουρα για να καταφερετε να μεινετε στην κορυφη της κουρσας χρειαζεται πολλη τεχνικη και αρκετη εξασκηση. Βεβαια το προγραμμα ειναι περισσοτερο ενα arcade και παιχνιδι δρασης, παρα ενας εξομοιωτης αγωνων με αυτοκινητα buggy. Αλλωστε λοιπουν ολες εκεινες οι επιλογες που θα μπορουσαν να του δωσουν ενα τετοιο χαρακτηρισμο.

Τιποτα το πολυπλοκο δεν εχει να δειξει περα απο την τεχνικη του προσπερασματος του αντιπαλου και



της διατηρησης της πρωτης θεσης.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

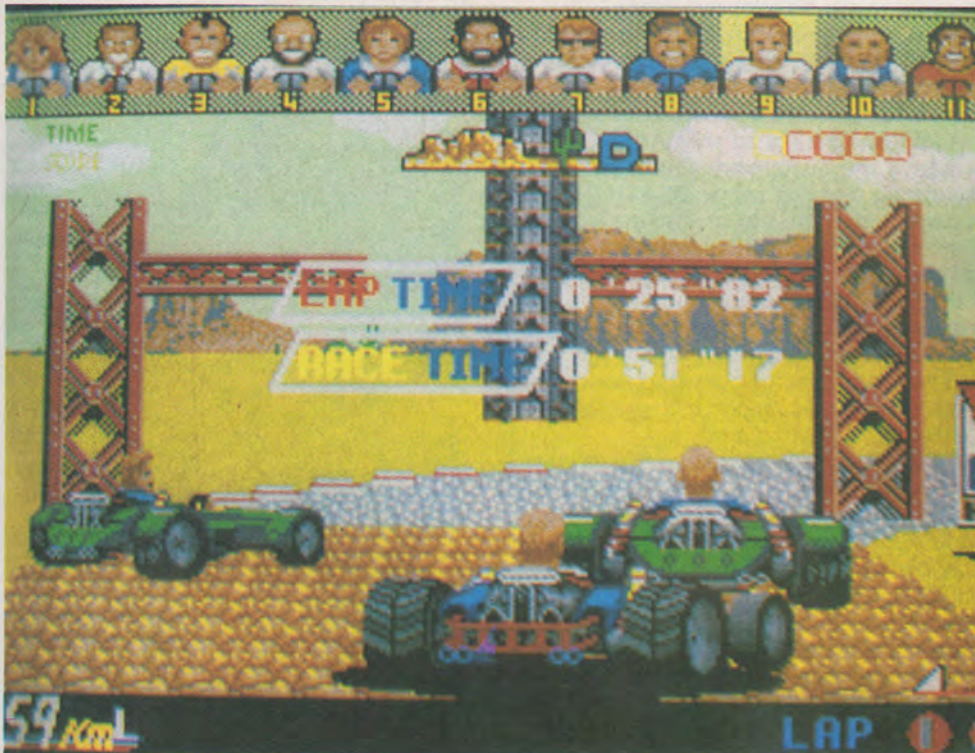
Τα γραφικα του παιχνιδιου, προσπαθωντας να μοιασουν στον

arcade προκατοχο τους, ειναι πολυχρωμα και σχεδιασμενα με λεπτομερεια. Οι πιστες εχουν ποικιλια και οι οδηγοι που συμμετεχουν εχουν την δικη τους προσωποκοτητα και τις δικες του ικανοτητες. Οσο για τα buggy αυτα κινουνται γρηγορα και αρμονικα, λες και ειναι ενα με τον οδηγο, που στην διαρκεια της κουρσας μοιαζει με ενα κινουμενο κεφαλι με ροδες.

Το POWER DRIFT εχει ολα τα προσοντα να μεινει κλασικο. Απλο στο θεμα, γρηγορο στην κινηση και πανω απ ολα ψυχαγωγικο. Ειναι σιγουρο οτι θα χρειαστειτε αρκετο καιρο για να συμμετασχετε σε ολες τις πιστες και να το τοποθετησετε στο πισω μερος της δισκετοθηκης σας. Αλλωστε η μεταφορα εχει γινει απο την ιδια ομαδα που μας ειχε δωση το πολυ καλο SUPER HANG ON. Ενα προγραμμα που πιστευουμε πως πολυ λιγους θα αφησει ασυγκινητους.

Το παιχνιδι μας παραχωρησε η Greek Software.

A.B.



ΓΡΑΦΙΚΑ	8
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

STAR WARS TRILOGY

Ενα απο τα ρευματα που επικρατει στην αγορα προγραμματος υπολογιστων ειναι να κυκλοφορου τα παλαιότερα προγραμματα σε συλλογες και σε αρκετα μικροτερη τιμη απο την αρχικη τους.

Σχεδον ολες οι μεγαλες εταιριες ακολουθου την τακτικη αυτη, ενω υπαρχου και εταιριες που αποκλειστικη απασχοληση τους ειναι να αγοραζου τα δικαιωματα παλαιότερων προγραμματος και να τα ξαναπαρουσιαζου σε συλλογες τρια ή τεσσερα μαζι.

Φαινεται πως αυτη η πολιτικη εχει ιδιαιτερη απηχηση στους φιλους των παιχιδιων, που με αυτο τον τροπο μπορου με λιγα χρηματα να αυξησου ουσιαστικα τη συλλογη τους.

Ενα τετοιο παραδειγμα ειναι και το STAR WARS TRILOGY. Αποτελειται απο τρια ανεξαρτητα παιχιδια, που αρχικα ειχαν κυκλοφορησει χωριστα και το ενα αποτελουσε συνεχεια του προηγουμενου. Εχουμ ετσι κατα σειρα τους εξης τιτλους:

- STAR WARS
- EMPIRE STRIKES BACK
- RETURN OF THE JEDI

Το καθενα απο αυτα αναφερεται στην ομονυμη ταινια της σειρας "Ο Πολεμος των Αστρων" που και οι τρεις ταινιες της σημειωσαν τεραστια επιτυχια. Ομως και τα τρια προγραμματα δεν ηλθαν στους υπολογιστες κατευθειαν απο τις ταινιες. Περασαν πρωτα απο τις αιθουσες των ηλεκτρονικων παιχιδιων με την σφραγιδα της ATARI. Απο εκει και μετα τις σχετικες υπογραφες μεταφερθηκαν στις οθονες των υπολογιστων μας.

Το πακετο STAR WARS TRILOGY περιχει και τα τρια παιχιδια αυτοουσια οπως ηταν στην αρχικη τους μορφη και μπορου να παιχθου το καθενα ανεξαρτητα. Αλλωστε και το "φορτωμα" τους σε οποιο υπολογιστη και να εχετε γινεται ξεχωριστα.

Ετσι ανεξαρτητα απο την αποδοση των παιχιδιων που θα δουμε παρακατω, η σχεση τιμης προς αποδοση ειναι πολυ καλη. Κι αυτο γιατι παιρνετε τρια επαγγελματικης ποιτητας παιχιδια στην τιμη σχεδον του ενος.

Ας δουμε ομως τι εχει να μας προσφερει η τριλογια αυτη αρχιζοντας την παρουσιαση των προγραμματος με την σειρα που εμφανισθηκαν.

Κατασκευαστης: DOMARK

Format: AMIGA, ST, AMSTRAD, C64, SPECTRUM



STAR WARS

Ο κυριος πρωταγωνιστης της σειρας ειναι ο Luke Skywalker. Η ιστορια ειναι η γνωστη και παναρχαια μαχη αναμεσα στις δυναμεις του καλου και του κακου. Μονο που εδω ο τοπος και ο χρονος ειναι στο μελλον. Η αυτοκρατορια του κακου ειναι ετοιμη να κατακτησει και το τελευταιο κομματι της Συνομοσπονδιας. Το τεραστιο σκαφος της το DEATH STAR φαινεται ανικητο και σωστο φρουριο. Αποστολη σας να καταστρεψετε τον στολο της εισβολης και φυσικα το DEATH STAR. Ας μην ομως περιγραφουμε την ταινια και ας σταθουμε στο παιχιδι. Αυτο αποτελειται απο τρια σταδια και στο καθενα ενας διαφορετικος εχθρος βρισκεται μπροστα σας.

Στο πρωτο το θεμα ειναι "μαχη στο διαστημα". Πρεπει να εξολοθρευσετε μια σειρα απο εχθρικα καταδιωκτικα που κινουονται με μεγαλη ταχυτητα μπροστα σας και συγχρονως εκτοξειου θανατηφορες βολες κατα του σκαφους σας. Εσεις με τα laser που διαθετετε και την ασπιδα προστασιας του σκαφους πρεπει να καταφερτε να μην δεχθειτε τις εχθρικες βολες και να τους καταστρεψετε όσο πιο γρηγορα

μπορειτε. Αυτο στα πρωτα σταδια ειναι αρκετα ευκολο αλλα γρηγορα τα πραγματα δυσκολευου. Το παιχιδι ειναι ενα κλασσικο shoot'em up οπου ολα εμφανιζονται με τρισδιαστατα γραφικα (vector graphics) και μια εξαιρετικη ταχυτητα. Ο ιδιος τροπος παρουσιασης υπαρχει και στα αλλα δυο σταδια του παιχιδιου.

Στο δευτερο επιπεδο βρισκεστε ηδη στην επιφανεια του DEATH STAR. Εδω ομως μια σειρα απο πυργους ενεργειας και βασεις εδαφους σας εμποδιζου να φτασετε στο κεντρο του αστροπλοιου και να το καταστρεψετε. Σκοπος σας ειναι να καταστρεψετε οσους απο τους πυργους μπορειτε αλλα κυριοτερο ειναι να περασετε με ασφαλια αναμεσα τους και να φτασετε στον κυριο σκοπο σας. Ειναι ενα επιπεδο που θα χρειαστειτε ολη την επιδεξιότητα και τυχη για να μην δεχτειτε τα εχθρικα πυρα που ξεφυτρωνου απο παντου.

Ετσι περνате στο τριτο και δυσκολοτερο σημειο. Βρισκεστε στο κεντρο του σκαφους και εχετε εντοπισει το μονο αδυνατο σημειο του. Σκοπος ειναι να περασετε απο πανω του και να ριξετε μεσα μια βομβα που θα ανατιναξει ολοκληρο το αστροπλοιο. Αν τα καταφερτε το παιχιδι τελειωνει. Αλλιως μπορειτε να κανετε μια ακομη προσπαθεια

ελπίζοντας πως η ασπίδα του σκαφους σας θα αντεξει ενα ακομη περασμα πανω απο την επιφανεια του σκαφους.

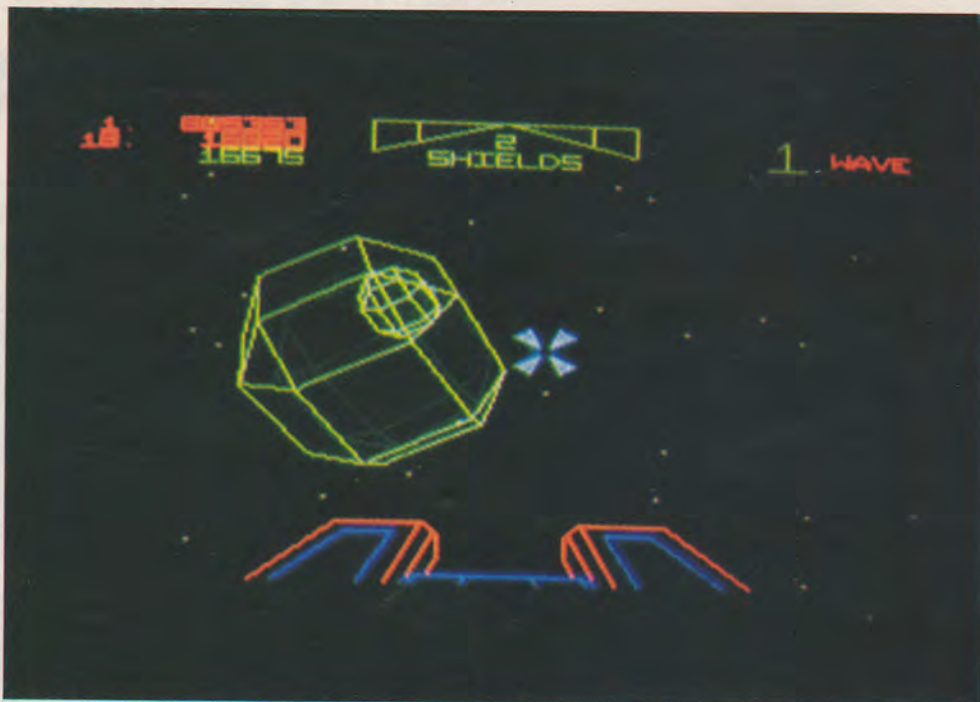
Ενα πολυ καλο παιχνιδι που στηριζει την επιτυχια του οχι τοσο στα πολυχρωμα γραφικα του (αφου ειναι 3D VECTORS), αλλα στην πολυ καλη ταχυτητα του και στην ευκολια χειρισμου του.

EMPIRE STRIKES BACK

Το δευτερο παιχνιδι της σειρας ακολουθει τα βηματα του πρωτου. Τα γραφικα του ειναι παρομοια με του αρχικου μονο που τα επιπεδα εχουν γινει τεσσερα. Η σημαντικη διαφορα ομως βρισκεται στους εχθρους που αντιμετωπιζετε. Ετσι υπαρχουν μια σειρα απο νεους αντιπαλους που περιλαμβανουν γιγαντια ρομποτ, αστεροειδεις και ρομποτ-κατασκοπους που πρεπει να μην ανακαλυψουν την δυναμη σας και να στείλουν πληροφοριες στο αρχηγιο των σκοτεινων δυναμεων.

Το παιχνιδι σε γενικες γραμμες ακολουθει την υποθεση της δευτερης ταινιας με την προσπαθεια του Luke να φτασει στον γιγαντιο αστεροειδη. Εδω υπαρχει η δυνατοτητα του συστηματος να σας βοηθησει. Ετσι πριν απο την επιθεση ενος νεου κυματος εχθρων ο υπολογιστης σας πληροφορει για τις δυνατοτητες του και τα ευαισθητα σημεια του. Ετσι ειναι πιο ευκολο να τους εξουδετερωσετε. Ακομη το προγραμμα υποστηριζει ενα νεο οπλο που υπηρχε και στην ταινια και μπορει να εξουδετερωσει τα τεραστια PROBOTS.

Αυτα ειναι μια σειρα απο ατσαλινα σκοικνια που λειτουργουν σαν



μπουμερανγκ και μπλοκαρουν το συστημα διευθυνσης των ρομποτ. Για να πετυχει ομως ενα τετοιο οπλο χρειαζεται τολμη και ακριβεια. Για καθε ενεργεια σας παιρνετε εναν αριθμο ποντων που εχουν σαν αποτελεσμα να συμπληρωνετε ενα-ενα τα γραμματα της λεξης JEDI. Οταν ολη η λεξη συμπληρωθει γινεστε αορατος στους εχθρους για ορισμενο χρονο εχοντας την "δυναμη" μαζι σας.

Σαν παιχνιδι καλυτερο απο το προηγουμενο αλλα παντα βασισμενο στις ιδιες αρχες και με την ιδια φιλοσοφια του arcade παιχνιδιου.

RETURN OF THE JEDI

Η τριτη ταινια ειναι και η τελικη μαχη. Αντιστοιχα και το τριτο παιχνιδι της σειρας ξεκινα την στιγμη της τελικης επιθεσης εναντια στις δυναμεις του κακου. Πριν απ ολα ομως πρεπει να οδηγησετε την πριγκηπισσα LEIA σε ασφαλες μερος. Αυτο ειναι το χωριο EVOK. Για να φτασετε ομως εκει πρεπει να περασετε μεσα απο το δασος του ENDOR οπου πολλοι κινδυνοι παραμονευουν. Στο παιχνιδι αυτο η αντιληψη για τα γραφικα φαινεται να αλλαζει.

Ελεγχετε ενα ειδος διαστημικης μοτοσυκλετας που κινειται διαγωνια σε ενα τεραιν γεματο εμποδια οπως δεντρα, βραχους και παγιδες στημενες απο τους αντιπαλους. Αν καταφερετε να σωσετε την LEIA η δραση συνεχιζεται με τους υπολοιπους ηρωες της ταινιας σε αναλογα σεναρια μεχρι την τελικη νικη. Σημαντικο ειναι πως

εδω εχουμε ενα τελειως διαφορετικο παιχνιδι. Αν και ουσιαστικα ανηκει στην ιδια κατηγορια με τα προηγουμενα εχει διαφορετικα γραφικα, περισσοτερα χρωματα και μια πιο συνηθισμενη μορφη στην κινηση. Δεν εχει ομως την ταχυτητα και την ξεχωριστη ατμοσφαιρα που διακρινει τα δυο πρωτα.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σαν πακετο το προγραμμα παιρνει αριστα. Ειναι μια συλλογη απο τρια arcade shoot'em up που θα σας κρατησουν συντροφια για πολλες ωρες. Σαν ανεξαρτητα παιχνιδια το EMPIRE STRIKES BACK ειναι ισως το καλυτερο.

Τελειωνοντας να δωσουμε σε ολους του υποψηφιους LUKE SKYWALKER την γνωστη ευχη: "May the Force be with you". Την τριλογία αυτη μας παραχωρησε για review, η Greek Software.

A.B.

ΓΡΑΦΙΚΑ	7
ΗΧΟΣ	7
ΥΠΟΘΕΣΗ	8
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8
ΣΥΝΟΛΟ	8

AMSTRAD LQ-3500

CNE

ο «επαγγελματίας»

Γι' αυτούς που θέλουν και ποιότητα γραφομηχανής (κεφαλή 24 ακίδων LQ), και μεγάλη ταχύτητα (160 cps) και όλες τις δυνατές συνδέσεις με υπολογιστή (παράλληλη και σειριακή έξοδος)



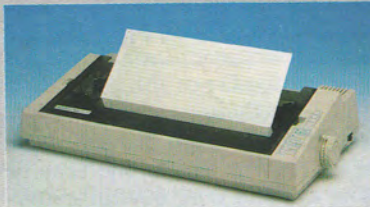
...αλλά και κάθε εκτυπωτής Amstrad έχει το ταλέντο του:

AMSTRAD LQ-5000



Ταχύτητα 288 cps ■ Κεφαλή 24 ακίδων
■ Ποιότητα LQ (γραφομηχανής)
■ Παράλληλη και σειριακή έξοδος
■ Χαρτί 15" απλό ή μηχανογραφικό.

AMSTRAD DMP-4000



Ταχύτητα 200 cps ■ Κεφαλή 9 ακίδων
■ Ποιότητα NLQ ■ Παράλληλη έξοδος
■ Χαρτί 15" απλό ή μηχανογραφικό.

AMSTRAD DMP-3250



Ταχύτητα 160 cps ■ Κεφαλή 9 ακίδων
■ Ποιότητα NLQ ■ Παράλληλη & σειριακή έξοδος
■ Χαρτί 10" απλό ή μηχανογραφικό.



Ζητήστε τη 12μηνη ΕΓΓΥΗΣΗ της Αντιπροσωπείας.
Είναι η σιγουριά σας!

AMSTRAD

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ
ΚΑΙ
ΣΤΟΥΣ ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

AMSTRADHELLAS

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ AMSTRAD / SINCLAIR

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 5230.742-3-4

TELEX: 223662 POLI GR • FAX: 5228.054