

# АБВ@У

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// 12'2002



**СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:**

11 новостей из различных областей 2-3 стр.

События 4-6 стр.

Обратная связь 7-8 стр.

Мысли вслух 8-10 стр.

Антология журналов 12 стр.

Результаты анкетирования 13-16 стр.

В помощь разработчику 13-15 стр.

И многое другое.



## Новости

**Новости конкурса «Твоя игра»**

Особо громких новостей по конкурсу нет. Единственное, что можем сообщить, это то, что уже есть два участника, а так же, на 99% нас заверили ребята группы Brothers из Владивостока, что их игра так же будет участвовать в конкурсе (читайте их статью в этом номере). Призовой фонд конкурса вырос до 160\$. Остается надеяться на то, что на этом список конкурсантов не ограничится, и данный конкурс принесет немало хороших игр.

Сколько же всего будет игр и каков их объем, нам пока неизвестно. Займет ли это одну дискету, две, три... неясно, но уже сейчас нужно определиться со стоимостью комплекта игр. Поэтому мы пошли на некоторый риск и расходы. Нами было принято решение, что стоимость всего комплекта игр на диске/дисках 5.25", будет составлять 50 рублей, на диске/дисках 3.5" - 55 рублей. Стоимость газеты в эту сумму не входит, ее нужно оплатить дополнительно. Комплект игр у нашего распространителя на Украине составляет: 10 гривен (1.5\$ USD). В общем, заказывайте следующий (13-й) номер уже с играми.

**Вячеслав Медноногов женился!..**

8.06.2002 г. женился, пожалуй, самый известный спектрумист, лучший создатель игр на Спектруме. О самом факте нам было известно уже давно из личной переписки, но вот дату бракосочетания пришлось брать из сети.

**Adventurer #14**

Как сообщил Chasm/CPU, новый номер электронного журнала Adventurer, не должен кануть в Лету. Авторы постараются выпустить его в свет к концу лета, не позднее августа 2002 года. Так что у вас есть еще немного времени написание статей, музыки и приложений к журналу. Давайте поддержим прогрессивный, красивый и интересный журнал!

**Power of Sound news**

Закончена работа по написанию сервисного ПЗУ. Сейчас она лежит у меня, и я жду, кому бы отдать ее в приложение...

Команда Brutal Creators, о которой вы слышали по газете Izhnews, вступила в ряды PoS-WT. Тем самым я сообщаю о том, что все это время NoviSet работал над материалами для нового номера газеты, и, думаю, что в ближайшее время начнет более продуктивно работать в этом направлении.

Справедливость восторжествовала через много лет, и вот в дебрях архива MS/RGI/PoS-WT найден диск, с программой Sound Demo, что является демоверсией

редактора Sound Tracker. Картинку от этой демо вы сейчас и видите. Итак, автор редактора Sound Tracker - J. Burczynski, а музыка в демоверсии редактора, известная под именем Popcorn, написана M. Wronski.

Полностью закрыт проект «The Pusher. Crack Music System», т.к. я, все же, продал исходники. Теперь ждите, может выйдет новая версия.

**Илья Кудрявцев****Crazy Siberian Party**

С превеликой радостью сообщая, что Crazy Siberian Party будет! В последние выходные июля - крутая сибирская тусовка спектрумистов. Как и всегда, в славном Новосибирске! Пишите официальному организатору: timon\_hard@online.sinor.ru

**Артем Ларин****Nuts news**

У меня есть несколько местных новостей, которые кого-то заинтересуют.

Time Keeper ушел-таки в армию. Три года все собирался, а только недавно отправили. По этому поводу я взял у него свой Пентагон. Bear - музыкант, хочет присоединиться к команде Eye-q, а для работы ему нужен компьютер. Так что Пентагон у меня явно долго не задержится.

**Nuts****Новая версия монитора STS**

Извиняюсь за столь долгую задержку с отчетом по поводу STS-анкеты. Чтож, пришло около 20 заполненных анкет. Спасибо всем кто потрудились и написал мне. Итак, все исходники переданы AICo/i8 и Capry/Stall. Работу над новыми версиями STS продолжит Alone Coder. Пожелаем ему удачи и терпения.

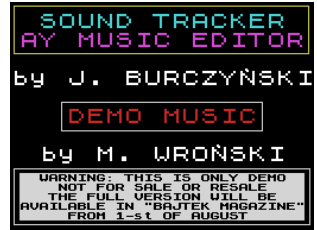
Теперь, что касается Stalker'a. Он мне сообщил, что сейчас работает в компьютерной фирме, занимается программированием на PC. Интересовался новостями Спектрума... Также он рассказал о судьбе Citadel. Все готово на 70%. Осталось дodelать логику и еще нарисовать нескольких монстров. Если это кого-то заинтересовало, то он готов предоставить исходники.

**Faster**

*От редакции: Может кто возьмет исходники на дodelку для участия в конкурсе игр? Пусть не на этот год, так хотя бы на следующий!*

**Galactica Plus и Insanity Org.**

Многие читатели интересуются причиной задержки выпуска Insanity #11 (обещаного еще в феврале), и высказывают опасения по-поводу прекращения вы-



## Новости

пуска журнала. Спешим сразу всех успокоить - нет, мы не прекратили издание компьютерного журнала *Insanity*, и 11-й номер обязательно выйдет в свет (так же как и номера - 12, 13, 14 и т.д.). Столь продолжительная пауза связана с рядом некоторых причин. Так, например, в связи с окончательным присвоением нашему изданию статуса журнала, было решено для оформления материалов использовать полноценную графику в разных форматах (а не в усеченном варианте, как было прежде). Но дело в том, что прежняя оболочка себя исчерпала, и не подлежит какой-либо дальнейшей модернизации. Поэтому стало очевидно - нужно писать новую...

К тому же в составе редакции произошли некоторые изменения: Key-Jee сейчас в армии, *Survivor* - в прокуратуре... Материалов у нас много (на несколько номеров вперед), но вот рабочих рук как всегда не хватает. Впрочем, музыкой для АУ обещал обеспечить Risk/O.C.A., а на должность главного дизайнера был назначен *Stigma* (в связи с чем, графикой для *Worms* начал заниматься *Psychotron* - см. ниже). С музыкой для *General Sound* - сложнее, хотя дефицита мы не испытываем, в конце-концов архива в 500 MB хватит на много лет, но хотелось бы иметь что-либо посвежее и от отечественных авторов. Посему чувствующие в себе потенциал для написания качественных (и относительно небольших <464 KB) MOD'ов, обращайтесь по любым адресам редакции. E-mail: esun@glazov.udm.net.

И еще... В связи с большими финансово-трудовыми затратами на выпуск журнала, халявы больше не будет. То есть, очередной (свежий) номер *Insanity NE* БУДЕТ выкладываться в Internet до момента выхода следующего номера, но и это произойдет ТОЛЬКО после того, как будут разосланы номера всем нашим заказчикам. Кстати, начиная с 11-го номера официальное распространение журнала производится с фирменными наклейками! Наберитесь еще немного терпения, а уж мы вас постараемся не разочаровать!

Так же, с большой загруженностью ведущего художника проекта «*Worms*», к созданию игры был привлечен и *Psychotron*. который уже кое-что успел нарисовать для этой игры, но затем был занят рядом личных и бытовых проблем (переезд и т.п.), и практически даже не садился за свой *Profi*. Так-что этой весной мне просто нечего было кодировать (отсутствовали необходимые текстурки и спрайты игровых ландшафтов). По словам *Psychotron'a*, он ни в коей мере не собирается прекращать свою деятельность в качестве художника и в ближайшее время продолжит рисовать. Поэтому, как только возобновится создание графики, работы над игрой будут продолжены.

Еще нами готовится фотогалерея (в формате 3-color) по мотивам CC'01. На диске будет довольно много весьма качественно конвертированных, интересных фотографий (причем, часть из них ра-

нее нигде не публиковалась). Обладатели плат *General Sound* с 512 KB смогут не только наслаждаться крутой музыкой, но и, вероятно (если удастся все это записать на один диск), услышать голоса таких легендарных личностей как: Nemo, Pheel, *Stalker* и еще ряда других.

Проживающий в Глазове, и не менее известный спектрумист, да еще и «сценер» - *Screamer*, после ASCII-2002 ничего не делал на *Spectrum'e*. Успешно закончил 10-й класс и теперь, с наступлением летних каникул, имеет массу свободного времени. Агитирует всех на посещение основного пати этого года - CAFE-2002 (которое состоится в августе месяца, в городе Казань), и даже более того, обещает написать для этого мероприятия *invitation dentro*. Попутно грозит выпустить (задержите дыхание) ... крик-3! Из конфиденциальной беседы удалось выяснить, что с блокадой Калининградской области, вероятность (планировавшейся на это лето) исторической встречи редакторов этого журнала весьма маловероятна, и поэтому, *Kristoph* вряд ли сможет принять участие в создании 3-го номера. Кто будет партнером *Screamer'a* на этот раз, держится в строжайшей тайне.

**Дмитрий Глушков**

### **Paradox demoparty**

Двадцатилетию спектрума посвящается! *Paradox team*, приглашает вас принять участие, в четвертом фестивале компьютерного искусства *Paradox demoparty*, который состоится 7-8 сентября 2002 года в городе Ростов-на-Дону. Работы шлите по адресу: 344011, г.Ростов-на-Дону, ул. Текучева, д. 112 кв. 205, Григорию Клименко.

**Григорий Клименко**

### **Птичка #3**

Вышел в свет третий номер газеты Птичка, надевавший много шума. Адреса для заказа и писем в газету смотрите в 11-м «Абзаце» и в объявлениях.

### **3aRulem**

С радостью сообщаем, что продолжает выходить *3aRulem* Печатное Слово! На свет появился третий номер нашего издания. Доступна для скачивания первая страница. Экземпляр можно получить несколькими способами:

1. Необходимо и достаточно прислать письмо с заявкой, содержащей в себе краткие сведения о своей группе (если нигде не состоите, то о себе). Для более быстрого ответа прислать конверт формата А5 (половина альбомного листа) и марок на четыре рубля (можно больше!). Заявки по электронной почте не принимаются.

2. Прислать на электронный или почтовый адрес оригинальную статью на любую тему, касающуюся ZX.

3. Приехать на *Crazy Siberian Party'02*.

Пишите: 630124, Новосибирск, ул. Есенина 8/1-311, Никитин Максим Артурович/Not Soft.

**Максим Никитин**

## События

19 мая 2002 года в г. Серпухов состоялся фестиваль компьютерного творчества ParaDiGMus 2002.

На нем были представлены работы двух компьютерных платформ: ZX-Spectrum и PC. Из Москвы на фестиваль приехали трое спектрумистов: Wlodek Black (Владимир Булчукей), Flast (Павел Федоров) и Sander (Александр Кушников).

### I. Дорога в Серпухов

Зная заранее расписание электричек на Серпухов, мы решили что поезде на электричке в 7.56, чтобы приехать в город за час до начала фестиваля. В 7.20 я подошел в условленное ме-

### II. Фестиваль

Мы вошли в колледж и купили входные билеты. Для посетителей билет стоил 40 рублей, для участников 20 рублей. Пройдя в холл актового зала мы увидели группу организаторов, суетившихся около компьютеров с принтерами. Здесь нужно было зарегистрироваться. На обратной стороне билета мы вписали свои фамилию, имя и город. По предъявлению такого билета организатор ввел эти данные в компьютер и распечатал бумажку для бейджа. Затем выдал бейдж, лист для голосования и карандаш. Бейджи посетителей были черные-белые, а участников и организаторов - цвет-

# ParaDiGMus 2002

сто на Курском вокзале и стал ожидать Wlodek'a и Flast'a. Почти сразу подошел Flast, минут через 10 Wlodek. Мы отправились покупать билеты. По радио объявили, что поезд на Серпухов в 7.56 будет идти только до Чехова и нам пришлось ждать следующего поезда, который пойдет в 8.24. Этот поезд мы назвали культурным потому что номер у него был 6313. Владельцы принтеров на ZX меня поймут. Взяв билеты мы стали ожидать поезда у схемы движения электропоездов. Flast снимал нас на камеру, что потом нам пригодилось. Вообще журналистской аппаратурой мы были вооружены «до зубов»: видеокамера, диктофон, магнитофон и два фотоаппарата. Наконец мы сели в поезд. За окном шел противный моросящий дождь, нам предстояло проехать 2 часа. После того, как проехали Чехов, возник вопрос - долго ли еще? Схемы в вагоне почему-то не оказалось. Flast достал камеру. Я подумал про себя: зачем он трясет пленку и аккумулятор. Тем временем Flast, уткнувшись в объектив камеры стал читать: «Чехов, Луч, Авангард, так, нам еще восемь остановок». Мы с Wlodek'ом рассмеялись, удивляясь его оригинальной находчивости. Схема была записана на кассете камеры.

В 10.30 мы сошли на перрон города Серпухов. Дожда на улице почти не было, едва проглядывало солнышко. По схеме, начерченной организаторами, мы быстро нашли нужное нам здание и через 15 минут были на месте. Надо отметить хорошо ухоженное здание колледжа. На фасаде здания развешены кашпо с декоративными цветами. На крыльце стоят цветы в больших вазах, везде чисто и аккуратно. Вообще колледж поразил меня таким изобилием декоративных растений, искусственных прудиков, фонтанчиков и прочей отделки.

Благодаря этому можно было легко найти организатора и задать ему интересные вопросы. Wlodek

Black был одним из организаторов мероприятия. Мы прошли в зал. Он был наполнен примерно на треть, присутствовало около 50 человек. На сцене стоял полуметровый телевизор Sony, по краям большие колонки. Перед сценой стоял PC на котором запускали конкурсные работы, по бокам еще два компьютера, подключенных к Internet.

Организаторы объявили открытие и приступили к показу ZX-графики. Всего показали 12 картинок. Последняя картинка была дисквалифицирована за нецензурное содержание. Первый раз картинки показали слишком быстро, что вызвало небольшую сумятицу при голосовании. Организаторы заметив это повторили показ, что было очень хорошо, потому что так (просмотрев два раза) удобнее сравнивать работы друг с другом и ставить оценку. После этого был объявлен 15-ти минутный перерыв. Работал буфет, в котором можно было недорого перекусить и выпить горячего чая. После перерыва был конкурс в номинации PC-графика. Было представлено всего 2 работы. Затем была показана работа в номинации PC-video, она была выполнена на очень приличном уровне. Я ни разу не видел конкурсные работы на PC и поэтому сравнивал эту работу с заставками на телевидении. Работа «Вальс дружбы» была сделана очень красиво. Затем объявили 20-ти минутный перерыв. После перерыва начался конкурс



## События

PC-music. Я, честно говоря, не очень люблю музыкальные конкурсы, а конкурс на PC мне особенно не понравился. Музыка я почти и не услышал. Эти компьютеры



обладают большими возможностями обработки звука, но почему-то, музыки, как таковой, нет. Идет сплошной ритм со множеством эффектов. Отсутствие мелодии. Мне понравилась лишь одна композиция в стиле инструментал. Но это мое личное мнение по поводу этого конкурса. В конкурсе PC-demo была представлена всего одна работа, сделанная 10-ти летним мальчиком. Работа с точки зрения профессионализма не представляла собой ничего особенного, но всеобщим голосованием единогласно было решено наградить автора ввиду его юного возраста. Я представляю радость Чижова Алексея - молодец! Почти все работы были показаны. Оставалось несколько графических работ на Спектруме, которые не смогли показать по техническим причинам. Например, работа девушки из Венгрии, пришедшая на конкурс всего за 2 дня не была показана потому что была в формате .tar. Организаторы принесли свои извинения и обещали, что все работы будут выставлены на их сайте в Интернете. Конкурс был окончен. На экране телевизора стали «крутить» PC-demo прошлых лет, а оргкомитет удалился для подведения итогов.

Через полчаса были объявлены результаты, награждались только первые места.

Всем победителям были вручены почетные грамоты, сувениры и призы от спонсоров фестиваля. В заключении организаторы извинились за технические проблемы с конкурсом ZX-grafx и ими было решено провести этот конкурс в Интернете на сайте <http://paradigmus.narod.ru> в течении 2-х недель со дня фестиваля, определить победителя и выслать приз по почте.

Затем организаторы объявили о закрытии фестиваля. После фестиваля все желающие стали фотографироваться на память. Организаторами было предложено продолжить общение в местном дисклубе «Спектр», который мы сразу переименовали в «Спектрум»). Потом было общение, люди брали всевозможные интервью. Полное интервью Mitchell'a читайте в газете Nicron. Мы отправились к вокзалу, расписание нас поджимало.

### III. Итог

В целом фестиваль прошел успешно. Была видна четкая организация и спонсорская поддержка. Посетителей, к сожалению, было немного (около 50 человек), но это и объяснимо - город небольшой, фестиваль проводился впервые. Организаторы собираются провести фестиваль и в следующем году. Работ тоже было немного, но несмотря на это чистого времени показа было около 4 часов. Я хочу поблагодарить организаторов за проведение столь нужного спектрумистам и пользователям других платформ фестиваля. Хочу пожелать им успехов в проведении всех последующих фестивалей ParaDigMus.

**Александр Кушников aka Sander**

## AScii Demo Party (Alternative Spectrum Compo In Izhevsk) 27-28 апреля 2002 г. официальные результаты

*Организаторы обещали написать подробный отчет о прошедшем мероприятии, но т.к. этого пока не случилось мы приводим здесь только результаты.*

### AY Music Original

No	Name composition	Editor	Author	Points	Show
01.	Scene Polution	(PT3)	Key Jee	128	8
02.	Frase	(PT3)	Risk/O<A	124	4
03.	3AbITblu MuP	(PT3)	CJ Echo/Triumph	121	5
04.	Entrance	(PT3)	Eastman	114	11
05.	Beat of Heart	(PT3)	VAD/ULG	110	10

## СОБЫТИЯ

06. Alone	(PT3)	KYV/Triumph	109	6
07. I Want to Sing	(PT3)	DJ Max	101	9
08. The One Sunny Day	(PT3)	Keyser Soze/Col.of Mag.	100	2
09. Fatal Walk	(PT3)	Mr.PI/O<A	95	13
10. No One Music	(PT2)	Fatal Snipe/Fenomen	90	1
11. My Blood	(PT3)	Slider	87	14
12. Frenzy Attack	(PSC)	Flabber/Virtual Masters	86	7
13. NotPneumaSoundtrack	(PT3)	Nik-o/TechnoLab	80	3
14. Mnogo	(PT3)	Sinus-ZX/Discipline	32	12

## AY Music Copy

No	Name composition	Editor	Author	Points	Show
01.	PPK-Bockpewenue	(PT3)	VAD/ULG	136	7
02.	Blue System	(PT3)	Monohrom	122	9
03.	return to innocence	(PT3)	Nik-o/TechnoLab	118	1
04.	Pop Mix 2002	(PT3)	DJ Max	112	6
05.	ACDC «Stright Up»	(PT3)	KYV/Triumph	101	3
06.	Scenedelka	(PT3)	Risk/O<A	95	10
07.	B2 Rulez	(PT3)	Eastman	91	8
08.	Altamont	(PT3)	Key Jee	90	5
09.	Starshine	(STR)	Gasman/Raww Arse	85	4
10.	Hands Up «FLY»	(PT3)	CJ Echo/Triumph	80	2

## Pixel GFX

No	Name composition	Author	Points	Show
01.	Humming Bird	Diver + pROF	167	8
02.	Imagination	Stanly/Studio Stall	144	4
03.	Wild Dragon	Ice'Di/Triumph	138	1
04.	Ideas'Game	RTD/Brutal Creators	136	14
05.	Flove	Alex/X-Team	134	20
06.	Monsters	Slayter/X-Team	126	13
07.	WORLDS	Mangust/ULG	116	11
08.	Nice Day	pROF/4D	115	9
09.	Голосуй или проиграешь	Sergio/Indigo	104	6
10.	Anbel	Oscar/RGI/PoS-WT	98	16
11.	FLYING	Bag/ULG	97	12
12.	Our Life	Depsy/Studio Stall	96	5
13.	Island of treasures	Green	88	3
14.	Super Mouse	Julia/Triumph	87	2
15.	JOZA	Awful Creez	82	7
16.	Night Mare	Flamer	67	21
17.	Head	MS/RGI/PoS-WT	66	15
18.	GOD	Graph	64	10
19.	Sailor's	Monohrom	62	17
20.	SCR_C	Sting/HOAX	55	18
21.	Sbet	Infant/HOAX	25	19

## 16Kb Intro

No	Name composition	Author	Points	Show
01.	Ded Smirnoff Memory	Himik's ZxZ/PoS-WT	133	2
02.	Ballagan	Noviset/Brutal Creators	85	1

## 640kb Demo

No	Name composition	Author	Points	Show
01.	Harm	4D + Triebkraft	128	01
02.	Abyss Of Madness	Rain Group (RGI)/PoS-WT	111	02



## Модульные игры

**В ОДНОМ** из номеров «Абзаца» была небольшая заметка про модульные игры. Вот и я решил высказаться. Идея конечно не нова. По-моему, на Спрессу реализация игр по модульному принципу будет крайне неэкономной с точки зрения расхода памяти, поскольку писаться они будут на псевдо-языке высокого уровня, а на Спрессу пока мало какие языки дают результаты сопоставимые с ассемблером и иногда даже с бейсиком по экономности. Даже специальные пакеты для создания игр определенных жанров (GAC - adventure, HURG - arcade, 3DToolKit - 3D action, etc.) порождают жалкое подобие фирменных.

Однако именно эти пакеты могут помочь интернациональному спектрумовскому гейммейкингу, поскольку большинство из них сделаны под 48К, то, естественно, они ограничены по своим возможностям (т.е. Castle Master 3 на 3DТК не сделать), и переделка их под 128/256/xxxx Кб - первооче-

редная задача. Хотелось бы найти все имеющиеся (приличные) редакторы игр для Спрессу и выложить их на всеобщую де- и рекомпиляцию. Хотя вряд ли что-то из этой затеи получится - пока лишь очень немногие реально что-то делают с доступной массой исходников весьма хороших программ (кстати, что там слышно про BGE?)

**Денис Гартфельдер**

*От редакции: Про BGE ничего не слышно. Однако авторы (известно из переписки) возможно выпустят еще одну версию этого замечательного графического редактора, но это уже не будет носить какой-то глобальный характер, т.е. следует ожидать версию не более 3.0б. Все-таки авторы были правы, когда сказали: «... новой версии, от выдачи исходников в народ, ждать не следует. Никто кроме нас ничего путного не сделает». Увы, пока это так...*

## Спектрум в Польше сегодня

Привет друзья!

Вы наверно спросите: «Жив ли ещё Спектрум в Польше?»

Да, жив, но это уже underground. Есть ZX-сцена, также есть несколько проектов.

Наверно ваш следующий вопрос будет таков: «Сколько сегодня спектрумистов в Польше?» Ответить на него не просто, потому как нужно ответить на вопрос - кто такой спектрумист? Это человек у которого есть оригинальное железо (даже если Спекки у него только на чердаке и он уже забыл для чего эта коробка служит) или же человек, который занимается Спектрумом, но у него только эмулятор на PC? Я думаю что спектрумист, это, прежде всего человек, которого Спектрум очень интересует - таких спектрумистов в Польше около 200 и только у 60-ти есть оригинальное железо.

Какое железо? По большей части такое, какое было официально доступно в Польше: импортные оригинальные ZX 48, Timex Computer 2048, 2068, также такое, которое люди привозили из-за границы: ZX 2+, 3. Есть конечно компьютеры которые сделаны в Польше: Impolbrit Komputer 2068 (это копия Timex Computer 2068) и Elwro 800jr (самостоятельная польская модель, в одном режиме работала как ZX 48 Кб, в другом, собственная сеть JUNET: один компьютер мастер, остальные slave). Много таких компьютеров (Elwro) было в школах.

Сейчас, по большей части, у нас железо с 128 Кб. Самая популярная ОС: TOS (Timex Operating System) - Новая ОС: ZXVGS, ее автор Yarek Adamski.

Можно ли сегодня в Польше купить Спектрум? Это трудно, т.к. в газетах с объявлениями (не только компьютерные) их уже нет, есть предложения по Amiga и немного Commodore 64. Да, в конце 80-х годов, в Польше было очень много уличных рынков, которые специализировались исключительно на программах для ZX. Это правда, но сейчас есть только PC или PlayStation. Потому если ты хочешь купить реальный (настоящий) Спектрум в Польше, тебе нужен доступ в Интернет. Есть у нас Allegro.pl - это польский электронный магазин.

ZX-сцена в Польше небольшая - сколько все-го вы уже знаете, но настоящих творческих людей гораздо меньше. У нас 3 группы: Illusion, Ноуу program and Sputnik. Так же есть независимые люди, например, Yarek.

Как мы общаемся? По большей части при помощи e-mail: друг другу или дискуссионные группы: zxland@yahooogroups.com (по-польски, о Спектруме), zxvgs@yahooogroups.com (по-английски, но только по ОС ZXVGS).

Теперь немного истории. Bill Gilbert. Да, он поляк, он жил в Варшаве (улица Filtrowa), у него был ZX 48 Кб, бывал на уличном рынке (улица Grzybowska). Я его не знал, но я говорил с людь-

## Обратная связь

ми, которые знали его. Что он делает сегодня никто не знает, потому что Bill Gilbert это настоящий хакер, говорил немного, делал много, вернее ломал.

Какие у нас сейчас проекты?

1. Независимая от железа ОС. Автор: Yarek Adamski, <http://zxvgs.yarek.com>

2. TCP - тоже Yarek (сейчас у него проблемы с компилированием UZI).

3. ПЦ-шный сканер для ZX. Автор: Yerezmey (уже в схемах).

4. Копия ZX 48 Кб. Автор: Geub.

5. Некогда печатная (бумажная) литература по ZX-Spectrum в электронном виде.

6. Изобретения Yarek'a (<http://www.yarek.com>):

а). TI of TTL (копия Timex Interface M-397 на TTL).

б). TRTRAP (перехват TR-DOS прерываний: версия внутренняя/внешняя).

в). TC2144 - 144 Кб для Timex Computer 2048 (в соответствии с ZX 128 Кб) и много других для: ZX-Spectrum 48 Кб/+, 128, 2+/3+, Amstrad CPC 6128/664, Timex Computer 2048/2068 (Unipolbrit Komputer 2068), Timex FDD 3000, Sam Coupe.

Теперь немного подробнее о пятом пункте, мне самом близком. В 2000 году (в октябре) мы начали этот проект. Почему? Потому что приходят новые люди и спрашивают: «Что такое IM2? Как работает Z80?» и т.д. Есть несколько книг на польском, но есть также одна проблема: все эти книги только в некоторых библиотеках. Например, в моем городе их нет, хотя и город не маленький. Поэтому мы сканируем книги, чтобы каждый, кто хочет, мог бы их прочитать. Тем самым, обучаем новичков, и накапливаем некоторую электронную базу печатных изданий. Вот, вкратце и все, о сегодняшнем положении дел со Спектрумом в Польше.

**Hetteh, г. Любич, Польша**

## Мысли вслух

## PCAD, или несколько слов о том, как вычислить барана

*Пользователи компьютеров IBM PC, плохо понимают, зачем эти компьютеры выпускаются и с какой целью их по-дешевке раздают в странах бывшего СССР. Они, например, начинают думать, что сам факт обладания столь мощной аппаратурой гарантирует им доступ в сферы высоких технологий. Что происходит в результате рассмотрим на примере PCAD'a.*

PCAD - это система проектирования, основным назначением которой является проектирование печатных плат. Разумеется, это приводит к тому, что все больше пользователей стараются приблизиться к этому процессу, - уподобляясь обезьяне и очкам, - из известной басни Крылова.

Любые попытки использования PCAD'a вне технологической цепочки (состоящей из системы проектирования (собственно PCAD); результирующих файлов \*.pcb; фотоплоттера и перфоратора (как правило); станков, куда загружаются результаты проектирования (с целью получить реальный продукт - печатные пла-

ты), характерными для конкретного оборудования; системы ОТК (на выходе)) приводят к дебилизации сознания.

В чем это выражается? Выражается это в том, что человек начинает думать, что он обладает квалификацией, навыками и т.д. Все это не соответствует действительности. При любом реальном заказе (договоре, подряде на работы, трудоустройстве) он оказывается неспособным выполнять производственные задачи и заваливает проект, ставя под угрозу сроки, план работы и финансовую смету проекта. В частности, при работах по проекту KAY-XXXX было отмечено два таких случая. Об

этом просто необходимо поставить в известность лиц, так или иначе заинтересованных в работах такого рода.

Попытка научиться проектировать самостоятельно приводит к неадекватным представлениям и подобна тому, как если бы человек пытался научиться плавать в эмуляторе Черного моря. Понятно, к чему может привести такое «умение плавать» в реальной ситуации.

Причем проблема лежит гораздо глубже, чем считают иные ухари, «приобщившиеся к информационным технологиям». Примерно пояснить ситуацию можно проведя аналогию с профессиональными музыкантами. Им хорошо известен феномен так называемого «собачьего вальса». Научиться исполнять на пианино «собачий вальс» в принципе несложно. Однако вся проблема в



## Мысли вслух

том, что такой «пианист» никогда не поднимется выше такого собачьего исполнения. Человека можно научить игре на пианино, но начиная с гамм. Переучить же человека, самостоятельно освоившего «собачий вальс» практически невозможно. Пианистом, в буквальном смысле этого слова, он уже никогда не будет.

Применительно к PCAD'у, формируются неверные представления и неадекватные навыки, причем формируются они на подсознательном уровне, и любые апелляции к здравому смыслу в такой ситуации не дают никакого эффекта. У человека формируются неверные представления как о своем месте в технологическом процессе, так и о роли и способе применения аппаратуры; требования, которые предъявляются к конечному продукту. Опыт показывает, что проще научить человека «с нуля», пусть даже затратив на это годы и тысячи долларов в вузе, чем перечувать «отморозка» от высоких технологий (барана).

Тема становится все более актуальной, так как количество баранов растет не по дням, а по часам, причем они настолько хорошо «шифруются» под квалифицированных специалистов, что встает вполне естественный вопрос: «Как вычислить барана? (пользователя, который, так сказать, «окрылател» («окрылился»)).

Разумеется, самый простой способ - это попросить предъявить реально спроектированные платы «вживую», - в качестве образцов. Но это, в иных ситуациях, невозможно. Иногда требуется экспресс-анализ уровня дури (масла) в голове. Очень хорошо зарекомендовал себя следующий способ. Подобно тому, как в кожно-венерологических диспансерах выясняют, насколько

далеко зашли хождения их клиента и увенчались ли закономерными результатами те удовольствия и соблазны, на которые он попался. Это так называемая «провокация».

Необходимо попытаться обсудить с претендентом на выполнение работ специфику применения «искусственного интеллекта» PCAD'a (опция pc router.com). Если в ответ вам заявляют: «Да ты что, совсем мозги в Интернете отморозил? Все разводится вручную». Значит с этим человеком можно иметь дело. Если же в ответ вам начинают вдохновенно втирать о стратегиях, о весах переходных отверстий и т.д., то наличие положительная реакция, - это начинает фонтанировать техническая дурь. Кстати, те двое, о которых шла речь выше, похоже до сих пор играют в стратегию разводки. Доктор им уже не нужен.

Пользователям кто-то сказал, что играть в компьютерные игрушки вредно, и они начали, вместо «DOOM'a» и «Lara Croft» играть ... в PCAD. На самом деле никакие реальных применений IBM PC в качестве home computer'a нет и не будет. Любая бухгалтерская программа/система предполагает соответствующее предприятие, без него бухгалтерская система смысла не имеет, и любые попытки «ознакомления», «обучения», «использования» приводят к умножению дури, калечат сознание.

Аналогично MATCAD, бараны зачастую даже не в состоянии интерпретировать результат, даже в том случае, если им удастся осуществить постановку задачи.

Но с PCAD'ом ситуация опаснее. Опасность заключается в том, что специалисты соответствующего профиля до сих пор рассматривают схему выполненную в PCAD'e, как ис-

тину последней инстанции. Действительно, раньше само наличие тех. документации в компьютерном виде недвусмысленно указывало на факт производства, и все ошибки, соответственно, из проекта (и схемы в том числе) вычислялись, исходя из опыта тестирования и эксплуатации реально выпускаемых устройств. Сам факт наличия схемы в PCAD'e указывало на то, что инициирована технологическая цепочка и имел место факт производства. Запустить просто так процесс разводки и вбивание схемы в компьютер никто бы ни стал - слишком дорого, да и не нужно. Девочка-чертежница у кульмана стоит гораздо дешевле. (Это и сейчас так, чем больше внедряется компьютеров, тем более обесценивается человеческий труд). Зачастую вообще достаточно эскиза, выполненного в результате разумного компромиса с ЕСКД.

В добротной, отличной публикации Ильина А. (СП-6) /И/ тема открывается фразой: «Изучение воздействия тока на организм человека необходимо для решения проблем, связанных с электробезопасностью». Отдавая должное автору, приходится констатировать, что «... для решения проблем, связанных с электробезопасностью» теперь необходимо еще и изучение воздействия химер (дури) на ментальность (способ функционирования сознания) человека. Далее автор /И/ туманно намекает на «... описание физиотерапевтических приборов...», «...выполненных с грубейшими нарушениями электробезопасности...» не давая конкретных ссылок, видимо, исходя из соображений ложной порядочности (ложного сострадания). Сказывается СП-6-воспитание, не привык показывать пальцем. А между

## Мысли вслух

тем, именно это и надо делать, пока дым из ушей не пошел, тыкать их носом в их собственное дерьмо.

Для детей сташего школьного возраста, имеющих желание поиграться в высокие технологии, и в проектирование печатных плат, в частности, рекомендуется Sp-про-

грамма «Layout-86». Игрушка выполнена на качественном техническом уровне как продукт. Имеется подробное описание. От PCAD`а выгодно отличается тем, что степень условности происходящего на экране Sp-машины гарантирует от подмены «виртуальной реальностью» (игровой ситуа-

цией) реального процесса проектирования, и в гораздо меньшей степени калечит сознание. Люди, которые уже вышли из школьного возраста, но желающие в него вернуться (и превратиться в детей) могут, конечно, пользоваться PCAD`ом.

(c) Nemo

## Последняя капля...

*Я занимаюсь Спектрумом уже больше десятка лет. Читая неоднократно статьи многих спектрумистов о выборе между платформами, я был далек от этой проблемы, пока и меня не коснулась «благодать». Один мой знакомый, сидящий на PC, предложил мне взять у него за бесценок подержанный VGA-монитор и старенький «писюк». Я не отказался, каюся - бес попутал.*

Многие утверждают, что PC - постоянная гонка за железом и вкладывание денег в карман Билла Гейтса и ему подобных. Я раньше относился к этому скептически, но теперь мои сомнения развеялись, и я сам стану с пеной у рта утверждать это! Преимущества у PC, конечно, есть. Я не хочу их расписывать, кому надо - те уже знают. Но с тех пор, как я купил «писюк», моя жизнь превратилась в кромешный ад. Чтобы как-то сносно работать на этой машине, мне пришлось купить материнскую плату с 486 процессором, 32 МБ ОЗУ, видеокарту, CD-ROM, новый «винт» на 10 Гб и много разных мелочей. Причем, этого очень быстро стало не хватать. На всей этой конструкции кое-как шли Windows95, Office97 и старенькие игрушки. Чтобы заниматься серьезным делом, такого набора никому не хватит. А я, ради интереса, подсчитал свои расходы: за полгода я потратил на PC в 10 раз больше его стоимости (сумму, за которую я проглотил наживку) и в несколько раз больше того, что я потратил на Спектрум за десятилетний период работы на этой платформе. У меня осталась чувство жалости к тем финансам, которые

я мог бы пустить на развитие своего маленького друга - Спектрума.

А помог мне разобраться в себе его величество случай. Сдох старенький, выдавший виды монитор. Я представил себе расходы на приобретение нового и моментально протрезвел. Таких расходов мне не перенести. Имея семью из четырех человек зарплату 2500 руб. в месяц это нереально. Я сгреб в кучу все «писюковое» железо со своего письменного стола и задвинул в спальне под кровать. Затем, невзирая на отчаянные протесты старшего сына, перенес и водрузил на свое рабочее место мой бывший незаменимый помощник «Scorpion». Все! Кончилась эра писюковщины!... Сыт по горло.

Загрузив Zasm и попробовав продолжить что-то из старых исходников, я понял, что начал тупеть, сидя на PC. Там я попробовал все - Pascal, C++, даже Delphi. Но ни с одним языком я не чувствовал себя на «ты» с машиной. Они, вроде бы, и дают доступ почти ко всем ресурсам, но делают это не напрямую, как Ассемблер. Чтобы выразиться яснее, скажу, что это как секс по телефону. Знающие поймут меня... А для того, чтобы пользоваться

Ассемблером нужно знать железо компьютера и периферию как свои пять пальцев, что для непрофессионала крайне затруднительно. Но я не могу сказать то же самое про Спектрум, который я с осциллографом и паяльником исползал вдоль и поперек.

Конечно, подхалтурить на PC можно - по сходной цене забить данные по налогам или в пенсионный фонд для какой-нибудь занюханной организации, в глаза не выдавшей компьютеров. Но если вам требуется отдохновение для души и общение с себе подобными - занимайтесь Спектрумом! Ради бога, не расценивайте статью как наставление, просто я испытал это на своей шкуре и предупреждаю вас о последствиях. Впрочем, чтобы понять это и принять правильное решение, надо, наверное самому все испытать. А с меня уже хватит! Последняя капля переполнила чашу моего терпения - я остаюсь на Спектруме!

Fatman



*По мнению некоторых людей, именно так выглядят писюки, когда слышат о выводе очередной «новинки»...*

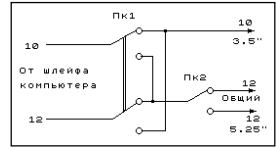
## Три дисководов на Скорпионе-ZS 256

Как известно, на Скорпионе невозможно выбрать дисководы «С» и «D». Вернее, выбрать-то их можно, но вместо «С» всегда будет выбираться «А», а вместо «D» - «В». Но третий дисковод поставить можно, правда, постоянно подключенными будут только два из них, а третий будет дополнительным.

Мой «Скорп» - в фирменной коробке, поэтому проблем с размещением двух пятидюймовых дисководов нет, а вот третий, трехдюймовый, я поставил слева сбоку на металлических стойках, предварительно вырезав прорез в пластмассовой коробке, чтобы он выступал на пару миллиметров. Вставлять дискеты, правда, приходится слева сбоку, но это очень даже удобно.

Таким образом, верхний пятидюймовый дисковод у меня основной, т.е. подключен постоянно, а нижний 5-тидюймовый и 3-дюймовый - дополнительные. Какой из них будет работать в паре с основным - зависит от положения переключателя

Пк2 (см. рисунок). А сдвоенным переключателем Пк1 мы сможем менять дисководы местами. Поясню подробнее. Например, у нас



включена пара дисководов - пятидюймовый и трехдюймовый (переключателем Пк2). В одном положении Пк1 дисководом «А» будет трехдюймовый, а «В» - пятидюймовый, а в другом - наоборот.

Я думаю, взглянув на схему, вы все поймете, но кое-что скажу. Задействовать надо только провода 10 и 12 шлейфа от материнской платы к дисководам. Их надо аккуратно перерезать и припаять в соответствии со схемой. Кстати, провод 12 к трехдюймовке можно вообще не подводить. Ну, а остальные провода, естественно, подключены посредством шлейфа, как и должно быть.

**Сергей Колесников (KEEPER), Ставрополь**

## Проекты

# Abe's Mission

Наша группа «Brothers» недавно (08.12.01) начала делать игру под названием «Миссия Эйба», и уже достигла кое-каких успехов. Демо-версия помещалась в ZXNet'e, так что те, кто видел ее, смогли наглядно увидеть примерную атмосферу игры.

Начну с того, что сама идея игры была взята с оригинальной версии игры на PC - «Oddworld: Abe's Odyssey» (ODDWORLD Inhabitants, GT Interactive Software).

Немного о сюжете: дело происходит на планете Оддворлд, где трудящиеся Мулдокины самоотверженно работают на мяскокомбина-

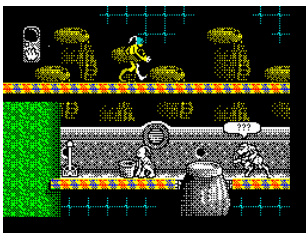
те, не подозревая о том, что сами скоро станут фаршем для сосисок. Играя за Эйба, Вы должны удрать с мяскокомбината и спасти своих соплеменников - мулдокинов. В начале игры можно будет прочитать комикс - новеллу, где более подробно описываются эти события.

На первый взгляд игра напоминает обычный платформер. Вы бегаеете направо-налево, открываете двери, сражаетесь с врагами и т.д. Казалось бы, мы все это давно проходили? Ан нет! И Вы в этом убедитесь. Здесь много новинок технического и концептуального характера, что сразу становится ясно - это игра совсем нового типа - Role Action Arcade. Здесь можно поговорить со всеми персонажами игры, играть, вселившись в других персонажей и отдавать команды своим друзьям.

Эйб совсем не герой-боец, у него мало шансов победить врага в открытом бою. Но зато у него есть мозги, и он умеет ими пользоваться. Например, вместо того, чтобы

убить (ну, как водится) Слогов - тварей, несколько напоминающих собак, он станет насмехаться над ними. А когда собаки бросятся в погоню, он «наведет» их на мины, где они превратятся в огненные шары. В другом случае, Эйб может, замедитировав Слигов - носастых охранников, из его автомата запросто «нафаршировать» соперников свинцом!

Эйб умеет говорить. Хотя у него словарь короче, чем у людоедов племени «Мумбо-Юмбо» (не говоря уж об Эллочке Людоедке) - всего несколько фраз, но они помогают вести переговоры с другими персонажами. Весь разговор изначально планировалось сделать в оцифровках, но их низкое качество и проблемы нехватки памяти заставили нас отказаться от данного решения. На данный момент разговор происходит по типу комиксов - в виде облачков с текстом. В любой момент игры Эйб может воспользоваться не только своим словарем (причем на каждую фразу Эйба персонажи реагируют по-разному, в зависимости от ситуации), но и применив «медитацию» на охранников, Эйб получает возможность ис-



## Проекты

пользовать не только его тело, но и его словарь. Так, играя за Слига, Эйб может крикнуть «Get Down!» (по-нашему, что-то вроде - пригнись!), и все муддокины пригибаются к земле, прикрыв головы руками. И Эйб может спокойно пристрелить врага, не задев никого из своих.

Игра, безусловно, не лишена недостатков. Управление не совсем стандартно для Спектрума, но это и понятно. Ведь Эйб не просто бегаёт и прыгает, он умеет красться,

катиться кубарем, карабкаться вверх, нажимать рычаги, разминировать мины, швырять камни и разговаривать. Поэтому Вам, наверное, понятно, что управление будет с помощью многих кнопок (около 13). К сожалению, во время игры не будет музыки. А так же будет не так много фаз анимации, как в Prince of Persia, так как у персонажей очень много различных движений.

Планируется выпустить первую часть игры к августу 2002 года. На-

зываться она будет «Abe's Mission [escape] part 1». Она сделана по оригиналу первого этапа игры с добавлением собственных локаций и головоломок. В дальнейшем, игру планируется выпускать так же по частям, но перед этим нам будет интересно узнать ваше мнение об этом проекте. Мы все надеемся, что игра выйдет, и каждый сможет насладиться миром Оддворлд.

(c) Brothers (Troll - Coder, Schafft - GFX'maker)

## Читатель читателю

Сергей КОЛЕСНИКОВ/KEEPER

## КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

### GLUK #0

1. Управление.
2. CREATOR об авторах.
3. Другьям.
4. Игрушки. Описание игр из приложения.
5. Фантастика. Звездный зоопарк.
6. Интервью с KOT.
7. Юмор. Анекдоты. STRANGE.
8. Разное. Проблемы. Пожелания.
9. Приложение : HARD DRIVING. IRON MAN.

### HACKER #1

#### Н-Тагильский электронный журнал.

1. Немного о новых системках.
2. Размышления на тему: is the best? (О разных марках спектрум-совместимых компьютеров).
3. Новелла к игре NARCOPOLICE.
4. POKES.
5. Soft-панорама 1992 (юмор).
6. Инструкция по пользованию инструкциями.
7. Баста, сказал Винни-Пух...
8. Железо. PROF1 1MB - это реальность!
9. Прикол. Теория глюкирования программ.
10. Игры MERCENARY, ESCAPE FROM TARG. Словарь к игре «Капитан Блод».

### INFERNO #1

- STARS OF KELADAN. 1. OTHERS. CP/M + PROF1. Анкетирование. RUSSIAN RULES.
2. Интервью. JERRY/ALIEN FACTORY.

3. FOR CODERS. Порты PROF1. МУЗА FROM PC. Про ПЗУ - точки входа.

4. Склад. FILE EXTRACTOR 1.1B; ZX-WORD 2,6M; TEST PROG; PATCH для PROJECT X.

5. Шелезяка. Приставка к телефону (усилитель сигнала). АПП изнутри.

6. GAMELAND. PROJECT X.

7. Авторы, вступление, управление.

8. SOFTИНКА. ZX-WORD UPDATES; EXTRACTOR; В ГОЛОВУ НАДУЛО.

9. HUMOR. INFILTERED.

10. Мельница. Пена.

11. Приложение : FILE EXTRACTOR V1.1B; ZX-WORD 2.6m UPDATES BV ZS; TESTPROG; PATCH для PROJECT X.

### INFERNO #2

1. FOR CODERS. Алгоритм перевода цветного изображения в градации серого.

- ATM CLONES. (ATM-1, ATM-2+, ATM BUGS) - техническое описание и руководство программиста.

- TACTS IN LINE. Сколько тактов в строке у машины?

2. Шелезяка. Приставка к телефону #2 (избавление от шумов и щелчков в линии). PAGEMAKER (с какой страницей памяти работает комп?) + схема. Новый взгляд (индивидуальная яркость вместо FLASH).

3. Интервью с UNBELIEVER'ом.

4. OTHERS. Анкетирование. Ромкадром. SAFEMODE. Мысли вслух.

5. SOFTИНКА. ZX-WINWORD + оверлеи. FILE EXTRACTOR (файловый извлекатель).

6. GAMELAND. WALKER (final demo). WOLF 3D. GAMОстроение (как написать игру).

7. Самиздат. Раз дракон, два дракон. Незаконнорожденный. Нечто.

8. Склад : FILE EXTRACTOR 2.1B; ZX-WINWORD 3.0; WALKER (final demo); WOLF 3D demo.

## Результаты

# Результаты анкетирования или девелоперам на заметку

Более восьми месяцев назад я начал проведение опроса на игровую тематику среди спектрумовской сетевой общности, и, кажется, пора подводить первые итоги. Не могу не пожаловаться на низкую активность сетевиков - за это время я получил всего 37 (!) ответов, несмотря на то, что анкета 2 раза помещалась в ZXNet и Fido, да и в «Абзаце» публиковался адрес сайта, на котором ее можно записать в он-лайне. Так же анкета была опубликована в журнале «Радиолюбитель».

Напомню, что основная цель анкетирования - определить реальный спрос на игры определенно-го типа и довести тем самым до сведения девелоперов то, какие игрушки будут пользоваться спросом, а какие нет. Особенно эта тема актуальна сейчас, когда проводится конкурс «Твоя игра».

Анкета включала в себя 9 вопросов. Ниже я привожу классифицированные ответы и свои комментарии к ним. Кое-какую информацию я опустил по причине ее незначимости; полные результаты без комментариев можно взять у меня или на моем сайте.

**ПЕРВЫМ** был вопрос о наиболее предпочитаемых типах игр. Ну, здесь все становится ясным при взгляде на статистику:

- Стратегические 24 из 37 (65%)
- Логические 18 из 37 (49%)
- Адвенчуры, квесты 17 из 37 (46%)
- Аркадные 17 из 37 (46%)
- Симуляторы, имитаторы 13 из 37 (35%)
- Ролевые игры 13 из 37 (35%)
- Спортивные 2 из 37 (5%)

**ЗАТЕМ** отвечающим предлагалось среди относительно новых спектрумовских игр указать несколько наиболее понравившихся или просто запомнившихся. Вот тут меня ждал небольшой облом. Я еще понимаю, когда указывают достаточно давно выпущенного «Ворона», или даже Last Battle, но когда я увидел здесь названия такой классики, как Academy, Laser Squadron, Narc, Nether Earth, North and South, Poker, Target Renegade, Tank War, Times of Lore и т.д., - то у меня просто глаза на лоб полезли. Возникает ощущение, что человек давненько не обновлял свою игротку. И зачем тогда вообще отвечать?

- Черный Ворон (+new missions) 21 голос из 37 (57%)
- Homer Simpson in Russia 1,2 10 из 37 (27%)
- CSC: Deja Vu 7 из 37 (19%)
- UFO 1,2 7 из 37 (19%)
- Pussy 6 из 37 (16%)
- Dizzy XII 5 из 37 (14%)
- Зеркало 5 из 37 (14%)
- A Last Hero of the Light Force, Clickmania, Last Battle,

Kolobok Zoom 2, Звездное наследие - 3 из 37 (8%)  
10x10, Awaken (demo version), Doom (demo), Mortal, Network, Twilight, Операция Р.П., Плутония, Страна мифов - 2 из 37 (5%)

По одному голосу (3%) набрали: 12 Тайных Книг, 3D roost, 4x4 Puzzle, Abe's Mission (demo-version), Brain: pressure inside, Battle Ships (modern version), Dizzy (collection), Fisher, Free Cell, Headball, Hexxagon, Home Island Dizzy, King's Bounty, Knight's Arena, Kolobok Zoom, Magic Stripes, Mech warrior (demo-version), Minesweeper, Mist, Nimb Cars, Puzzle, QuadraX, Robbo, Sea Quest (demo-version), Supaplex, Super Bomber Man 2, Technodrom, Thimble, Tower Pod, Virtual Cube Rubik, Xor 2000, Wolf demo, Сталкер, Шибеница (Виселица), Японские кроссворды.

Многие из нас видели, а то и сами играли в различные игры на других платформах. Поэтому в анкету был включен вопрос о том, **КАКИЕ ИГРЫ С ДРУГИХ ПЛАТФОРМ СЛЕДУЕТ ПЕРЕНЕСТИ НА СПЕКТРУМ**.

Результаты показывают, что, больше всего народ хочет Doom и подобные игры (10 голосов), хотя один респондент заявил, что такие игрушки на Спецку вообще не нужны. Затем идут Heroes of Might & Magic I, II, III (6 голосов), Worms (5), StarCraft (4), Dune (3); Civilization, Diablo, Red Alert, True Love, WarCraft и Аллоды - по 2 голоса.

По одному голосу набрали: Abe's Oddsee, Aladdin, Another World, Balduk's Gate, Black Thorne, Bubble Stones, Cannon Fodder, Carmageddon, CC, Commanders, Dangerous Dave, Goblins, History, Fantastic Dizzy, Final Fantasy, Flanker 1.5, Frontier, JungleBook, Kingpin, Knights of Xentar, Kyrandia, Ladder, Larry, Mario, Master of Therion, MicroMachines, Might & Magic 8, MSCFS2, MSFS2000, Sim City 2000, Star Dust, Snake Battle, Snake2, Statix, Syndicat, Tetris (с Денди), Tomb Raider 3, Walker, WarBirds, Warlords, Wet!, XBTF, X-Com, Zed, Гэг, Пасьянс-Паук, Черепашки Ниндзя, Черный Плащ, Чип & Дэйл спешат на помощь, Сломанный меч.

По-моему, многое из этого можно (и нужно) реализовать на Спектруме, так что девелоперам есть над чем подумать.

Некоторые респонденты не только давали свои ответы, а еще и выражали свое мнение по этому вопросу (и это, поверьте, радует). Предлагаю вашему вниманию некоторые наиболее интересные мнения:

«Goblins (PC) но не один в один, только тип игры» - Иван Бобов;

«Что-нибудь типа GTA, т.е. чтоб можно было ездить, угонять, убивать, выполнять миссии и т.д.»

## Результаты

- Иван Курносов;

«Наоборот игры со Спектрума на ПЦ или Sprinter» - некто SFlacker;

«На Спектруме должны быть свои индивидуальные игры» - Влад Сотников;

«На счет конвертации не знаю, а вот игру на подобие телеигры «О, счастличик!» или «Как стать миллионером» видеть хотел бы. С вопросами тоже особо ничего выдумывать не надо - издали книжку с вопросами игры» - Александр Кушников;

«Не думаю, что конвертации с более мощных платформ имеют перспективы. Мое внимание привлекла бы игра адвентюрного плана в стиле «Звездного наследия». В свое время Инфорком распространял книги-игры, которые могли бы послужить основой для компьютерных игр» - некий Apollo.

Вообще же, большинство ответивших склоняется к тому, что Спектруму нужны стратегии и RPG.

**ЧЕТВЕРТЫЙ** вопрос звучал так: «Чем Вы бы могли помочь при создании игры на Спектруме?» Обратимся к результатам:

Дельным советом 24 из 37 (65%)

Кодами, процедурками, ... 12 из 37 (32%)

Полностью разработанной идеей 8 из 37 (22%)

Графикой 6 из 37 (16%)

Музыкой 5 из 37 (14%)

Защита 1 из 37 (3%)

Только один человек добавил свой вариант - «защита». В остальном же все, как и ожидалось.

**ПЯТЫЙ** и **ШЕСТОЙ** вопросы напрямую касались темы авторского/лицензионного ПО.

Ответы на вопрос «Стали ли бы Вы приобретать авторское ПО, если бы была такая возможность?» распределились так:

Иногда 17 из 37 (46%)

Да 16 из 37 (43%)

Нет 4 из 37 (11%)

Как показывают результаты, на коммерческие продукты все-таки есть спрос. Результаты также наглядно показывают, какую сумму производитель ПО могут требовать за одну копию игры:

- объемом два и более дисков:

Здесь предложенные респондентами цены варьируются от \$0.6 до \$10. Оптимальной же на основе данного опроса можно считать сумму в \$1.5-\$5;

- объемом один диск:

Цены - от \$0.5 до \$6. Оптимум - в пределах \$1-\$3;

- объемом менее одного диска:

Цены - от \$0.3 до \$5. Оптимальная цена - \$0.5-\$3.

Несколько человек выразились неопределенно: «смотря какая»; интересно мнение Александра Кушникова: «Я считаю, что нельзя судить о стоимости игры по ее объему. Игра интересна прежде всего сюжетом и увлекательностью. Например, для меня, старенькая SIM CITY интереснее, чем Mega Tetris».

Ну что ж, сколько людей, столько и мнений.

**СЕДЬМОЙ** вопрос касался конфигураций компьютеров сетевиков и наличия различных «прибамбасов» к ним. Вот результаты:

Тип компьютера:

Scorpion 12 из 37 (32%)

Pentagon 9 из 37 (24%)

Profi 4 из 37 (11%)

Байт 2 из 37 (5%)

KAY 2 из 37 (5%)

Compact 1 из 37 (3%)

GRM 1 из 37 (3%)

Львов 1 из 37 (3%)

Эмулятор 8 из 37 (22%)

Интересно то, что многие пользуются в равной степени и реальным железом, и эмуляторами.

ОЗУ:

256Kb 10 из 37 (27%)

128Kb 9 из 37 (24%)

1024Kb 7 из 37 (19%)

512Kb 6 из 37 (16%)

768Kb 1 из 37 (3%)

Наличие turbo: 12 из 37 (32%)

Звук:

AY/YM 23 из 37 (62%)

Covox/Soundrive 9 из 37 (24%)

General Sound 5 из 37 (14%)

DMA Ultrasound 1 из 37 (3%)

Модемы:

CDOS 8 из 37 (22%)

Vicomm 3 из 37 (8%)

XTR 2 из 37 (5%)

Hayes 2 из 37 (5%)

Я думаю, многие просто забыли указать тип имеющегося модема, а то какой же ты без него сетевик!

Прочее:

512\*192 1 из 37 (3%)

аппаратный мультиколор 1 из 37 (3%)

gigascreen 1 из 37 (3%)

CMOS 4 из 37 (11%)

SMUC 5 из 37 (14%)

5.25" 25 из 37 (68%)

3.5" 19 из 37 (51%)

HDD 11 из 37 (30%)

Радует, что спектрумисты постепенно поереходят на 3,5" дисководы и подключают HDD.

Kempston mouse 13 из 37 (35%)

PC keyboard 8 из 37 (22%)

cache 32k 2 из 37 (5%)

cache 64k 1 из 37 (3%)

PPZU 2 из 37 (5%)

color CP/M 2 из 37 (5%)

GMX 2Mb 1 из 37 (3%)

ADC-8/10bits 1 из 37 (3%)

А вот Павел Демчук считает, что «прибамбасы



## Результаты

маст дай - от них только комп чаще вылетает)...

Еще одна «порция» весьма полезной информации для девелоперов содержится в ответах на **ВОСЬМОЙ** вопрос, который звучал так: «На какую минимальную конфигурацию Спектруму следует ориентироваться производителям игр и системных программ (объем памяти, количество дисководов, наличие cache, АУ и т.п.)?»

Итак, 24 человека (65%) проголосовало за то, что ЛЮБАЯ игра должна работать на конфигурации 128Kb/1FDD/АУ(COVOX). Только три человека склоняется к тому, чтобы минимальными считали 256Kb ОЗУ, а один - что 512Kb, а еще один респондент считает, что минимальной конфигурацией должен быть Sprinter.

Основные рекомендации девелоперам: вставлять по возможности поддержку General Sound вместе с АУ; при наличии у программы стрелочного интерфейса обязательным должен быть опрос Kempston mouse. Что касается системных программ - желательно производить детект конфигурации, и подстраиваться под нее. Нежелательно использование cache. Желательно, чтобы все работало под эмуляторами, поскольку многие туда «сбежали». По возможности следует использовать smos, modem, загрузку через #3D13, 7 MHz, всю память, Flash Color, расширенный экран по схеме из ZX-Guide#2.

Опять-таки, кое-кто считает, что «кэши, винты и прочее - ненужное дерьмо».

**ПОСЛЕДНИМ** был вопрос о лучших играх на Спектруме.

В итоге получилась такая вот десятка лучших игр:

**Первое** место за собой по-видимому навсегда закрепил Черный Ворон с 24 голосами из 37 (65%), **на втором** месте - UFO 2 с 18-ю голосами (49%), **на третьем** - Elite (46%), а **на четвертом** - Звездное наследие (43%).

**Пятое** место разделили Dizzy (collection), UFO 1, Laser Squadron (30%), **на шестое** респонденты определили Зеркало (27%).

**Седьмое** место: CSC: Deja Vu, Last Battle, Homer Simpson in Russia 1,2 (14%).

**Восьмое**: Bloodwich, Hero Quest 1&2, King's Bounty 2, Lords of Chaos, Myth, Nether Earth, Prince of Persia, Space Crusade, Страна Мифов, A Last Hero of the Light Force (8%).

**На девятом** месте - такие игрушки: ATV, Bard's Tales, Boulder Dash, Clickmania, Dizzy XII, Figus, Kolobok Zoom 2, Minesweeper, Monsterland, Pussy, Rick Dangerous (collection), Target Renegade, Tetris'y, Twilight, Операция P.P. (5%)

Ну а **десятое** место разделили все оставшиеся игрушки: 12 Тайных книг: Миссия, Arkanoid 1,2, Awaken (demo-version), Bloodwich, Battle Command, Batty, Bignose's Adventure in USA, Bomb Jack, Chase HQ 2, Chopper Duel, Color Lines, Doomdark's Revenge, Driller, Druid, Elven Warrior, Exolon, F-16, Fighter Bomber (F19), Fisher, Fist, Formula 1 Manager, Free Cell, Galaxy, Gambit, Goody, Great Escape, Headball, Hard Drivin', Heroes of The Lance, Hexagon 1,2, Heavy on the Magic, Hudson Hawk, Ice Climber, IK+, Ikari warriors, Kenny Dagllish soccer manager, Krakout 1,2, Last Battle, Lemmings 1,2, Lode Runner, Lord of the Rings 1,2, Lords of Midnight, Lotus 2, Magic of Logic, Mega Tetris 2000, Monopoly, Mortal Kombat, Narc, Network, North & South, Nether Earth (ZS Edition), Pac-Man, Pyjamarama, Quadrax, R-Type, Seymour (collection), Sim City, Soldier of Future, Spooked, Scorch, Stalingrad, Super Bomber Man 2, Stunt Car Racer, Through the Trap Door, Technodrom, Tank War 1,2, Target Renegade, The Hobbit, Time Cop demo, Tau Ceti II, Video pool, War in the Middle Earth, Wizard Willy, Xixit, Zynaps, Буратино, Пираты, Плутония, Сталкер, Японские кроссворды. (3%)

Странно, что такие шедевры, как, например, Prince of Persia, Операция P.P. и CSC: Deja Vu заняли довольно низкие места...

Вот такие результаты получаются. Они, конечно же, не отражают полной картины, но некоторое представление о возможных приоритетах в гейммейкинге дают.

К сожалению, приходится отметить халатность со стороны некоторых отвечающих, которым, например, было лень ответить на какой-либо вопрос, или вспомнить, как правильно пишется название той или иной игрушки.

Вообще же я рад, что мне удалось провести данное виртуальное мероприятие. Спасибо всем, кто ответил!

**Валерий Селев**

## Реальные результаты

*А вот эти результаты мы получили по обычной почте, т.е. от самых, как говорится, реальных спектрумистов. Всего было получено 29 заполненных анкет. Немного, но все-таки больше, по сравнению с самой первой анкетой. К слову сказать, были даже опоздавшие анкеты, не смотря на очень продолжительный их прием. В общем здесь комментарии*

*есть нет, выводы, надеемся, сделаете из цифр. Итак, результаты...*

**Игры какого типа Вы предпочитаете:**

1. 19 голосов (65%) за стратегические;
2. 17 голосов (59%) за адвентюры;  
17 голосов (59%) за логические;
3. 15 голосов (52%) за аркадные;

## Результаты

- 14 голосов (48%) за ролевые игры;
- 8 голосов (27%) за симуляторы/имитаторы;
- 4 голоса (14%) за спортивные.

### Среди относительно новых игр укажите 10 наиболее понравившихся / запомнившихся.

- 15 голосов (52%) за Черного ворона;
- 13 голосов (45%) за Pussi;
- 11 голосов (38%) за НЛО 1,2;
- 8 голосов (28%) за: Homer Simpson in Russia 1,2, Dizzy Underground;
- 6 голосов (21%) за Crime Santa Claus;
- 5 голосов (17%) за: Mortal Kombat, Numb Cars;
- 3 голоса (10%) за: Зеркало, Pirates, Super Bomberman;
- 2 голоса (7%) за: Звездное наследие, Arkanoid, Clickmania, Dune demo, Jackals demo, Kill pokemon, Kolobok zoom-2, Plutonia;
- 1 голос (3%) за: Волшебник страны Оз, Операция P.P., Поле чудес, Alien, Net Walk, The last courier, Thimble, Xor 2000, Technodrom, Prince of Persia.

### Конвертации каких игр с других платформ Вы хотели бы увидеть на Спектруме?

- 8 голосов (27%) за Heroes M&M
- 6 голосов (21%) за Doom, Worms
- 5 голосов (17%) за Diablo
- 4 голоса (14%) за Starcraft
- 3 голоса (10%) за Quake, Commandos
- 2 голоса (7%) за: Carmageddon, Myth-2, Need for Speed, Sonic (sega), Super Mario
- 1 голос (3%) за: Горький-17, Казаки, Проклятые земли, Civilization, Counter Strike, Dark Omen, Dune, Elite 2 frontier, FIFA, Football 2002, Jungle Strike, Mortal Kombat, Predator vs Alien, Sim City 3000, SoF, Turtles 3, Unreal, Vectorman (sega), Walker, War Craft, Zelda (GB).

### Чем Вы бы могли помочь при создании игры:

1. Дельным советом: 19 человек (65%);
2. Кодами: 6 человек (21%);
3. Графикой: 4 человека (14%);
4. Музыкой: 3 человека (10%);
5. Полностью разработанной идеей: 2 человека (7%);
6. Финансами, моральной поддержкой: 1 человек (3%).

### Стали ли бы Вы приобретать авторское ПО, если бы была такая возможность?

1. Да: 19 человек (65%);
2. Иногда: 9 человек (32%);
3. Нет: 1 человек (3%).

### За какую сумму Вы бы не отказались приобрести лицензионную копию игры (укажите валюту: \$, грив., руб.)

1. Объемом два и более дисков; 10-150р. Оптимальная цена: 70р.
2. Объемом один диск; 10-100р. Оптимальная цена: 37р.
3. Объемом менее одного диска. 6-50р. Оптимальная цена: 20р.

### Укажите конфигурацию Вашего компьютера:

1. У 7-ми человек (24%) Scorpion 256 Turbo+;

2. У 6-ти человек (21%) Pentagon 128;
3. У 4-х человек (14%) Кворум 1024;
4. У 3-х человек (10%) Profi 512;
5. У 2-х человек (7%) Kay 256;
  - У 2-х человек (7%) Pentagon 1024;
  - У 2-х человек (7%) Profi 1024;
  - У 2-х человек (7%) Scorpion 256 Turbo;
6. У 1-го человека (3%) ATM-Turbo 512;

\*\*\*

1. У 7-ми человек (24%) Kempston mouse;
2. У 4-х человек (14%) Covox;
3. У 3-х человек (10%) IBM keyboard, mouse;
4. У 2-х человек (7%) General Sound;
5. У 1-го человека (3%) Cache.

### Как Вы считаете, на какую минимальную конфигурацию Спектрума следует ориентироваться производителям игр и системных программ (объем памяти, количество дисководов, наличие cache, АУ и т.п.)?

1. 23 голоса (79%) 128к, мышь, АУ, fdd (для игровых программ);
2. 6 голосов (21%) 256к, АУ, fdd;
3. 2 голоса (7%) вся память и поддержка мыши (для системных программ);
4. 1 голос (3%) винчестер, GS, 1024к.

### Ну и напоследок, укажите ваш вариант десятки лучших игр.

1. 22 голоса (76%) за: Черный ворон, Dizzy series;
2. 19 голосов (65%) за НЛО 1,2;
3. 12 голосов (41%) за Elite;
4. 10 голосов (34%) за Pussi;
5. 8 голосов (27%) за Mith;
6. 7 голосов (24%) за: Зеркало, Mortal Kombat;
7. 6 голосов (21%) за Звездное наследие;
8. 5 голосов (17%) за: Hero Quest, Homer Simpson in Russia, Kolobok zoom-2;
9. 4 голоса (14%) за: 48 Утигов, Crime Santa Claus, Prince of Persia, Robosop;
10. 3 голоса (10%) за: Arkanoid, Battle Command, Batty, Chaos, F-16, Laser Squad, Last Ninja, Space Crusade, Target renegade, Technodrom;

**2 голоса (7%)** за: 12 тайных книг, Academy, Barbarian, Castle Master-2, Chase HQ, Dan Dare, Duna (demo), Durak, Exolon, Monsterland, Numb cars, Pirates, Sim City, Super Bomberman;

**1 голос (3%)** за: Операция P.P., Bards Tale, Batman-3, Boulder Dash, Clickmania, Cyrus-2, Doom, Eric, F-19, Figus, Fiveteens, Gun Fruit, Hard drivin, HeadBall, IVAN, Krakout, Last battle, Last Hero of the Light Force, Magic stripes, Megatetris, Midnight resistance, M-xonix, Net Walk, Nether Earth, Nifty-Lifty, NM world championship, North & South, Ocean Conqueror, Peking, Plutonia, Power ball, Quadrax, Quazatron, Rex 1-2, R-type, Sextris, Seymour, Supaplex, Super Cars, Talisman, Tetris-2, Thimble, Towndie, Tube mix, Turtles-2, Westmania, Xecutor, Xixit, Xor-2000.

## В помощь разработчику

*Baldur's Gate\* (BG) блестяще использовала свой шанс, добившись коммерческого успеха и заслужив восторженные отзывы критиков. Игра собрала почти все награды, вручаемые по итогам года в жанре РПГ для персональных компьютеров, а несколько авторитетных изданий признали ее игрой года. В мире было продано около полутора миллионов копий игры.*

*После такого ошеломляющего успеха BioWare приступила к разработке нового продукта - Baldur's Gate 2, намереваясь доказать, что удивительную магию первой части можно не только повторить, но и улучшить, сделав игру еще более яркой.*

### Вызов

Создать качественное продолжение не такая легкая задача, как это кажется поначалу. Задумывая BG2, мы хорошо понимали, что итог будет оцениваться по самой высокой шкале. Против нас работали результаты наших собственных предшествующих трудов.

Работая над продолжением, необходимо взять на вооружение очень важное правило: основной целью должно быть именно улучшение первой игры, а не ее повторение. Кроме того, жизненно необходимо изобрести способ учета прежних ошибок, без анализа которых у вас ничего не получится.

Мы, в BioWare, давно взяли за правило внимательно изучать рецензии на наши игры, в большом количестве появляющиеся вскоре после релиза. Такой подход помогает нам анализировать свою работу, выявляя сильные и слабые стороны наших проектов. А работу над продолжением игры лучше всего начинать с анализа технологий, примененных при создании оригинала, - это поможет понять, что именно следует улучшить. К тому же, в случае первой Baldur's Gate, мы хорошо понимали, что времени на проработку дизайна у нас в обрез, так как помимо содержания игры мы были заняты еще и ее движком. Таким образом, обстоятельства просто вынуждали нас как можно более упростить дизайн и «географию» игрового действия.

Но все-таки, приступая к BG 2, мы твердо решили отвести дизайнерам достаточное количество времени, чтобы они добились всего, что сочтут нужным, дабы в конце концов игра предстала перед публикой во всей своей красе.

### Создание списка характерных деталей

Одной из важнейших задач, стоящих перед авторами на этапе разработки, является создание списка особенностей, характерных для будущей игры. В нашем распоряжении были буквально тысячи разнообразных деталей, которые

# Как делать продолжения

мы могли внести в игру. Так что нашей основной задачей было решить, какие из этих вещей будут использованы в BG2, а какие - нет. И тут мы предпочли пойти двумя путями. Во-первых, мы подготовили внутренний (созданный нами, BioWare) список деталей, которые было реально воплотить в жизнь силами нашего движка. Во-вторых, провели опрос среди игроков, целью которого было выяснить, что хочет найти в игре публика. К счастью, некоторые из респондентов на тот момент уже выполнили большую часть нашей работы, подготовив особенностей, которые они хотели бы видеть в BG2. Внимательно изучив его, мы примерно поняли, чего ожидают от нас люди, и смело двинулись в нужном, как оказалось, направлении.

Итак, что же мы из всего этого почерпнули? Это, во-первых, необходимость составления списка желаемых деталей, во-вторых, определение этих деталей по степени важности, и в-третьих, определение, какие из деталей при необходимости можно будет исключить. Также мы поняли, что не следует необдуманно менять свои решения: делать это можно только в том случае, если подобный ход становится крайне необходимым, и прежде чем его все-таки предпринять, надо еще и еще раз хорошенько подумать.

### Руководящие принципы разработки

Чего мы хотели меньше всего, так это повторения в BG 2 ошибок, допущенных в первой игре. Мы решили предварительно подготовить некий набор «руководящих принципов», причем для каждого отдела он был своим. Так, у отдела разработки уровней этот набор оказался самым объемным, что неудивительно, так как именно в данной области игра, по сравнению с оригиналом, требовала наиболее существенных улучшений. Ниже приведена усеченная версия руководящих принципов для дизайнеров.

**Доктор Рэй Музыка (Ray Muzyka)**

Окончание следует.

*Предложенный вашему вниманию материал является докладом Рэя Музыки на Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Game Developers Conference) 2001 года.*

\* Baldur's Gate - игрушка такая на ПИСИ в стиле РПГ.

## Реклама



# radioлюбитель

Подписной индекс 74996

### ТЕМАТИКА ЖУРНАЛА

Звукотехника  
Видеотехника  
Spectrum-раздел  
Радиолобитель – начинающим

Измерения  
Личная радиосвязь  
Справочный материал

Распространяется по Беларуси и России преимущественно по подписке в любом почтовом отделении. Кто не успел подписаться или желает получить уже вышедшие номера, могут получать журналы из редакции. Для этого нужно перевести на р/с 3012214320013 в Октябрьском ЦБУ Ленинского отделения ОАО Белинвестбанк в г. Минске, код 153001763, получатель ЗАО "Радиолобитель" (адрес банка: 220065, РБ, г. Минск, ул. Короткевича, 7), соответствующую сумму, а на бланке почтового перевода очень четко написать свой почтовый индекс, полный адрес, фамилию, имя и отчество полностью. В графе "Для письма" необходимо точно указать, какие конкретно номера какого из журналов Вы заказываете.

При оплате платежным поручением нужно предварительно заказать счет-фактуру.

Расценки на 1 экз. любого из журналов (с учетом пересылки):

1999 г. – 700 белорусских рублей, 4 гривны или 17 российских рублей;

2000 г. и 2001 г. – 1000 белорусских рублей, 4,5 гривны или 21 российский рубль;

первое полугодие 2002 г. – 1200 белорусских рублей, 6 гривен или 26 российских рублей.

При заказе номеров журналов, уже вышедших из печати следует предварительно уточнить их наличие по телефону в г. Минске (+375 – 17) 222-59-85.

## Новости с «мягкого фронта»

**11-й (#0В) номер DeJa Vu** возможно все же выйдет, т.к. уже появились анонсы готовых материалов. Единственные недоразумения возникают из-за того, что авторы не отвечают ни под каким предлогом на письма. А может они общаются с определенным кругом людей?

**Lamergy 4, 5, 6, 6.5, 7, 8, 9, 10, ...** Мы уже сблизись со счёта! Да, авторы продуктивно работают. Был даже период, что они выпускали по номеру в неделю. В Lamergy содержится множество пародий на всевозможные события происходящие на сцене. А с последними номерами произошло такое... Как утверждают авторы, часть 6.5, это первая пародия на Lamergy и они к этому не причастны. Остается заметить, что не настоящие Lamergy уже много, а точнее, это сейчас модно выпускать псевдо-Lamergy. Теперь уже никому не понятно, какие из них настоящие?

**Real Commander 2.3.** Исправлены некоторые ошибки и недочеты предыдущих версий. Теперь распространяется в полном комплекте, но не потерял возможности зарегистрировать имеющуюся у вас версию.

**Quick commander 2.7.** И снова командер! Видимо это самый востребованный продукт. Приверженцы этого командера найдут для себя кое-что новенькое.

**AC Edit 0.62 FUX.** Новая версия текстового редактора от Alon Coder'a. Это наверно самый быстрый на сегодня редактор текстов. Единственное, чего ему не хватает, так это хоть какого-то интерфейса и управление от мышки. А так все замечательно! Может автор услышит, или кто-нибудь ему это передаст?

**Pro Tracker 3.53** с поддержкой мыши. И снова Alon Coder отличился. Вот уж действительно, чего не хватало самому крутому музыкальному редактору, так это, того самого, хвостатого друга! Огромное спасибо автору.

**ASM to PT v3.xx convertor.** Вышла очередная версия конвертора из ASM в Pro Tracker 3.xx от Himik'a.

**PKUNZIP 1.33 fast.** Теперь и на Спекки можно распаковывать пишущие .ZIP файлы с нормальной скоростью! Программа конечно не нова, но может быть кто-то не знал?

© Nemo



Единственный известный производитель!

KAY 1024/3SL/Turbo  
Spectrum-клон  
Сделано в России

198261, СПб, а/я 213

10-12 МСК  
22-24  
(812) 159-55-69

## Объявления

**ПОКУПАЕМ** качественное авторское ПО для дистрибуции (гонорар до 100\$ USD).

**ОБРАЩАТЬСЯ:** на адрес редакции.

\*\*\*

**ИЩУ** людей программирующих в IS-Dos. Есть некоторые идеи.

**ОБРАЩАТЬСЯ:** 171360, Тверская обл., г.Старица, ул. Октябрьского, д.88, кв.14, Кубрак Алексей Викторович.

**ГАЗЕТА** Птичка! Кар-кар лучше газеты «Абзац». Читайте Птичку!

**ОБРАЩАТЬСЯ:** 344078, г.Ростов-на-Дону, ул. Герасименко, д.10, кв.35, Срапионов Эдуард Альбертович.

\*\*\*

**НЕ ЛЮБИМ** писи.

**ОБРАЩАТЬСЯ:** на адрес редакции.

**Мы знаем, что вы не любите  
когда у вас просят деньги, но возможно именно сейчас,  
когда вы это читаете, один из активных  
спектрумистов думает: «А не бросить ли мне все?»  
Подумайте и поддержите платформу!**

Редакции газеты «Абзац» требуются спонсоры, желающие помочь в проведении конкурса «Твоя игра».

**Как купить «Абзац»?**

Чтобы заказать газету «Абзац», необходимо выслать почтовый перевод в размере:

**15 рублей** за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории **России**;

**30 рублей (1\$)** за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории другой страны **СНГ**. Адрес для почтового перевода: 160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.

Если вы проживаете на территории **Украины**, то вам необходимо выслать почтовый перевод в размере: **3 гривен (0.6\$)** за один экземпляр газеты.

Если вы проживаете на территории другой страны **СНГ (отличной от России)**, то вам необходимо выслать почтовый перевод в размере **0.8\$** за один экземпляр газеты.

Адрес для почтового перевода: 79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу.

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №12 (1). Это будет означать, что вам нужен двенадцатый номер газеты в одном экземпляре.

**Убедительная просьба, пишите свой обратный адрес печатными буквами, а так же указывайте полностью свои фамилию, имя, отчество.**

**Колонка редактора**

Ну чтож, вот и собран 12-й номер. Такого долго строя еще не было! Приношу всей аудитории читателей свои извинения, за такой огромный перерыв в изданиях газеты.

Каюсь, виноват в этом я и отчасти наша редакция. Не могут они без меня выпустить номер, не могут...

Кратко о причинах. Во-первых, я занимался своей игрой для конкурса, ведь не мог я все бросить и не доделать ее, раз обещал! Во-вторых, у меня в семье произошла прибавка - родилась дочка. У кого есть опыт, тот поймет, у кого нет, попытайтесь понять, как это тяжело: работать, издавать газету, писать игру и водиться с ребенком.

Теперь еще раз хотелось бы обратить ваше внимание к конкурсу игр. Еще не миновал этот конкурс, а нашей командой принято решение о его ежегодном проведении! Если какая-либо команда не успела представить игру в этом году, она сможет это сделать в следующем.

И последнее. Почему так дорого стоит комплект конкурсных игр? Объясню. За многие годы спектрумисты привыкли к халюве, а это, как известно, ни к чему хорошему не ведет. Любой авторский труд должен оплачиваться. Поэтому мы и собираем средства всеми доступными нам способами, дабы хоть как-то поощрять авторов. Средства, которые мы получим с продаж игр в этом году, пойдут в призовой фонд следующего года.

Издается  
с октября 2000 года



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

**ИЗДАТЕЛЬ**

Perspective  
group

**Редактор**

*Александр ШУШКОВ*

**Дизайн и верстка**

*Александр ШУШКОВ*

**Адрес для писем**

*160035, Россия,  
г. Вологда, а/я 136,  
Шушкову  
Александру  
Дмитриевичу*

**Телефон:** (8172) 25-28-71

**e-mail:** axor@mail.ru

В оформлении газеты  
использован рисунок  
**Сергея ЗАЛЕСОВА.**

Редакция не всегда разделяет  
точку зрения авторов  
отдельных публикаций.

За содержание  
рекламных объявлений  
редакция ответственности  
не несет.

При перепечатке материалов  
необходимо сделать ссылку  
на газету «Абзац».

Тираж 100 экз.

Номер  
подписан  
в печать  
27 июля 2002 г.

**ОСТАВЬ СВОЙ**  
**ОТПЕЧАТОК**  
**НА ЛЮБИМОЙ**  
**ПЛАТФОРМЕ**

письмо  
статья  
газета  
журнал  
программа  
группа  
компьютер

письмо  
статья  
газета  
журнал  
программа  
группа  
компьютер

