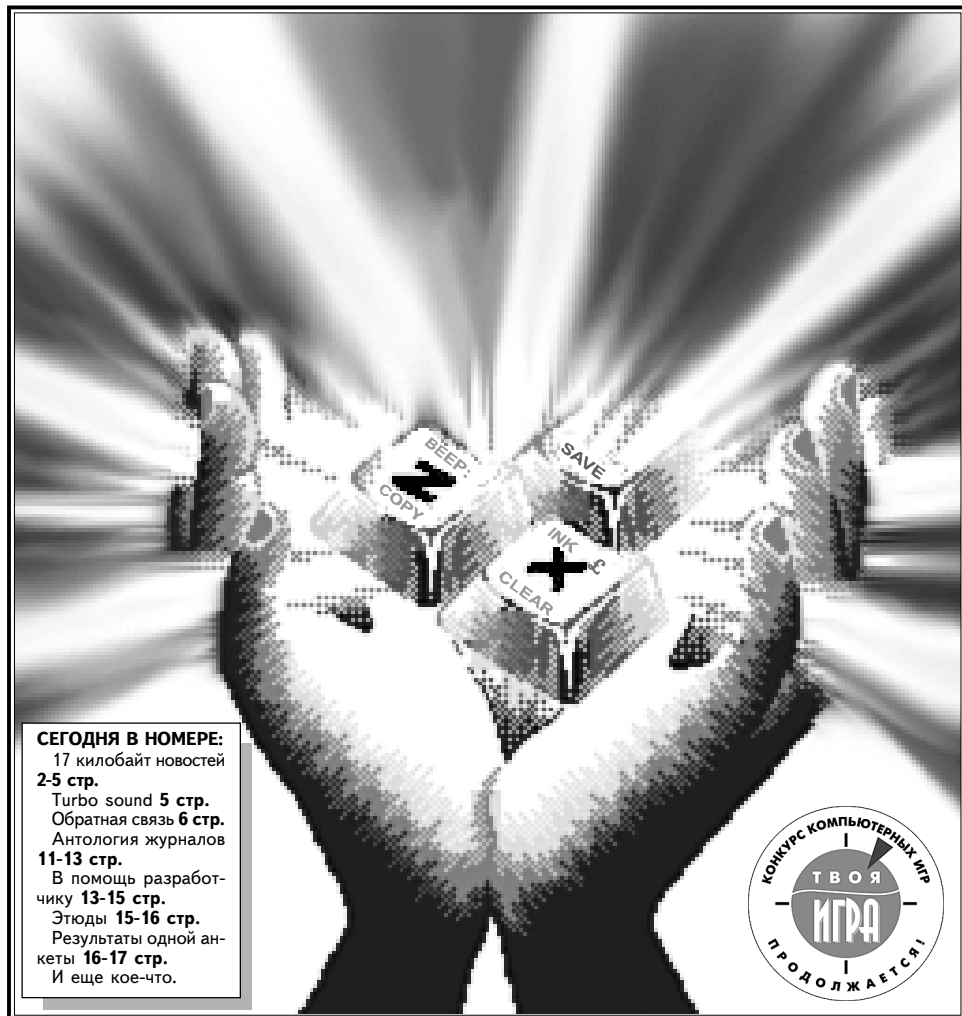


АБЗ@Ц

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// 11'2002



Новости

Новости конкурса «Твоя игра»

Как вы уже догадываетесь, конкурс продолжается. На данный момент 8 команд официально заявили об участии в конкурсе. Конкретных имен и названий групп, мы не сообщаем, т.к. все же это не более чем заявления. Готовых игр пока нет. Тем не менее, призовой фонд вырос до **150\$**. Так что победителей ожидает внушительный приз. Времени до окончания приема работ остается не так уж и много, поэтому советуем поторопиться тем, кто все же решил участвовать.

Благодаря фирме Nemo,

теперь нашу газету рекламируют в журнале «Радиолюбитель»! Мы, в свою очередь, рекламируем упомянутый журнал.

Для тех, кто еще не знает что это за журнал, поясняем. Журнал издается в Беларуси и, в основном, ориентирован на радиолюбителей, т.к. содержит массу информации на интересующие их темы. Так же в журнале присутствует раздел «Spectrum», в котором обсуждаются насущные вопросы. У нас недавно появилось несколько последних номеров, мы их с удовольствием прочли. То же советуем сделать и вам, чтобы потом не говорили, что вы этого не читали и не слышали.

Что ни говори, а этот журнал выпускают профессионалы, поэтому он заслуживает самого пристального внимания. В общем, рекомендуем.

Пятый год

Вологодский педуниверситет проводит межвузовскую олимпиаду по программированию, участники которой, студенты университетов нашей области и гости из Архангельска.

Студенты технического университета на кафедре автоматизации технологических процессов и производств под руководством доцента С.Ю. Ржеуцкой серьезно готовились и на пятом межвузовской олимпиаде стали победителями.

Лучшие результаты показали студенты Владимир Минин, Андрей Евстюхин, Игорь Андрианов. Это прекрасный подарок к 8 Марта преподавателю, которая, не жалея времени, занимается с ними. А сама Светлана Юрьевна говорит, что успех ребят не случаен: помогла серьезная подготовка на кафедре и своего рода «генеральная репетиция» на четвертьфинальных соревнованиях Всемирной олимпиады по программированию, которая в октябре проводилась в Рыбинске. Там представитель ВоГТУ удалось выйти в полуфинал.

А вы знаете, кто такой Владимир Минин? Это тот самый Joker из Котлоса, который выпускает электронный журнал «Мурзилка».

Поздравляем Владимира!

Techno Lab news

После длительного поиска нашелся человек (Kool/JZ), способный взять на себя роль техни-

ческого редактора электронной газеты HeresY. Теперь с уверенностью можно заявить: производство газеты наконец-таки налажено! Но несмотря на это мы рады возможному сотрудничеству со стороны других лиц. В плане кодинга есть масса идей и незаконченных проектов, которые требуют кодерский потенциал. Пишите.

Что можно сказать о наших планах на сегодняшний день?

Планируются такие релизы, как музыкальный альбом от Nik-O и галерея картинок от Cannibal'a.

Помимо софт-релизов в наши планы входит участие в грядущих parties. Ближайшее - ASCii. Не ударим лицом в грязь!

Слышали, что вы раскручиваете гейммейкерскую кампанию. Что ж, у меня есть силы работать над игрой «12 Тайных Книг 2», но опять-таки нет кодера, способного взяться за этот проект - ведь код придется переписывать заново, т.к. я хочу, чтобы игра была в псевдо-трехмерном измерении а-ля La Abadia, Fairlight и иже с ними.

Посему даю (с вашего разрешения) следующее объявление:

Группа Techno Lab ищет способного кодера для совместной работы над новой крупной RPG, подающей большие надежды. Планируется сделать ее на новом, для Спекки, RPG уровне, с современным дизайном и мощной концепцией. Если вы заинтересовались, то пишите по адресу: asksatan@hotmail.ru.

Cannibal/TL

Triumph news

Pastor - скинул гаму, обещал зарелизить через X недель :)

Cj-Echo - пишет музыку, никому ее не дает. Гамится у Ice'я в клубе.

Blade - по уши в работе, но следит за zx scene. По проверенным данным полгода ничего не рисовал.

Ice Di - плодит релизы старых игрушек, свалится налево и направо.

Steelzer - пытается бегать от армии, а так же восстанавливает старые исходники. Есть планы возродить PsychoZ.

А сейчас кипит работа над Numb Cars 2. Уже совсем скоро планируется релиз, так что ждите!

Steelzer/Triumph

Placebo news

Сейчас мы усиленно работаем над 20-м Buzz'ом! Это будет Buzz нового поколения, абсолютно не похожий на все предыдущие номера! Сейчас это наше основное занятие!

D-man

Forever 3

С 15-го по 17-е марта в Словакии прошел крупнейший в Европе праздник 8-bit компьютеров.

Третий раз подряд, Словакия принимала фа-

Новости

натов компьютеров: Atari, Commodore 64 и ZX-Spectrum со всех концов земного шара.

Отрадно было видеть в числе лучших (победителей) и наших ребят, ну т.е. Российских. Приводим краткий список победителей в соответствии официальных результатов, английский от туда же.

В конкурсе графики:

1-е место Diver/4D

2-е место Stanly Stall

В конкурсе музыки:

2-е место Ivan Roshin

В конкурсе 1k Intro:

2-е место SerzhSoft

3-е место Key-Jee/TBL

Поздравляем победителей, и желаем дальнейших творческих успехов!

Power of sound news

Наша группа объявляет об открытии некоего сервисного центра по ремонту Спектрум-совместимых компьютеров. Если у вас больше нет никакой возможности починить свой компьютер, присылайте нам, мы постараемся помочь. В сопроводительном письме подробно опишите суть поломки. Перед отправкой компьютера с нами желательно (но необязательно) созвониться.

Спектр услуг пока не очень широк. В основном работаем по Профи, хотя и Пентагон сделаем. На данный момент не подключаем мышки и GS.

Обратно компьютер вернется вам належенным платежом. В стоимость будет включена обратная пересылка и ремонт. Цены умеренные.

Минимальный срок исполнения заказа при незначительной поломке два дня не считая пересылку.

Адрес для отправки: Россия, Удмуртия, 426063, г. Ижевск, ул. Воровского 136-46, Кудрявцев Илья Вячеславович. Тел. (3412) 752553 или сотовый 8-902-8541464.

Изменения в проведении ASCII 2.

Дата проведения - 28 апреля 2002 года. Место проведения - Россия, Удмуртия, Ижевск, ЦОМ-17, ул. Карла Маркса, дом 75. Проезд трамваями 1, 3, 6, 9 до остановки «перелом Октябрьский», или троллейбусами 6, 10, 12, 14 до остановки «магазин Ветеран». Данные не точные, т.к. у организаторов возникли некоторые проблемы. Для точной информации звоните на сотовый телефон, указанный выше.

На сегодняшний день изъявили принять участие следующие группы: Unlimited Land Group (Music, Demo), Nik-o/Techno Lab (Music), Fatal Shippe (Music), Studio Stall (GFX), Rain Group (Demo, GFX), Himik's ZxZ (16k Intro), X-Team (Demo, GFX), Eastman (Music), Hoax Group (Demo), Brutal Creators (GFX, 16k Intro), O.C.A. (Music, GFX).

Еще одна новость. Члены Rain Group заявляют, что в самое ближайшее время выйдет финальная версия сервисного ПЗУ, наличие которо-

го может очень сильно облегчить жизнь тому, у кого есть компьютер Профи.

От себя скажу, что я пользуюсь этой ПЗУ давно, и просто не могу нарадоваться!

Himik ZxZ/PoS**Да, действительно,**

эта весна-лето будет жаркой от проведения массы мероприятий, посвященных нашей любимой платформе. Вот еще одна новость по этому поводу.

Фестиваль компьютерного творчества «Hardwave demoshw 2002» (Paradigmus) пройдет в помещении Московского Областного Педагогического колледжа, г. Серпухов.

Ход фестиваля будет подробно освещаться в online-репортаже на сайте www.hardwave.narod.ru

Адрес проведения мероприятия: г. Серпухов, ул. Фирсова 5, Московский областной педагогический колледж.

Предварительная дата проведения Hardwave demoshw (Paradigmus) - 18 мая 2002 года.

Стоимость посещения - около 2\$ (для девушек - бесплатно)

Платформы: PC, ZX Spectrum.

Для более подробной информации обращайтесь по следующим адресам:

142279, Московская обл., Серпуховский район, п/о Оболенск, а/я 14, Лещуков Евгений Александрович.

E-MAIL: mitchell_hwc@mail.ru (Владимир Аншуков, один из организаторов).

До нас дошли слухи о том,

что якобы вышла полная версия игры Шкалы (Jackals) и по этому поводу мы связались с автором этой игры - Кимом Бондаренко, и вот что он нам ответил: «Это не может быть правдой, т.к. полная версия еще не вышла. У меня мало времени и требуется помощь сценаристов и художников, потому и застой. А вообще, мягко говоря, мне не нравятся такие слухи».

От редакции: Если вы хотите чтобы автор продолжал свою работу, и у вас есть возможность помочь, свяжитесь с автором и предложите свои услуги.

McRos news

Продолжается работа над следующим (24-м) номером журнала MSF. Уже имеется множество музыки и текстов. Еще нужно переписать оболочку, если и не с нуля, то хотя бы наполовину...

McRos**Nuts news**

Я ведь специально в предыдущем «Абзаце» давал объявление, чтобы хоть реальщики заинтересовались, они без инета скорее доделают игру! А вот адрес для них дать забыл, исправляюсь.

606015, г. Дзержинск, Нижегородская область, пр. Ленина, д.6, кв.8, Поляков Алексей Александрович.

Новости

Тем не менее, один отклик уже пришел.

Теперь еще одно объявление. Предлагаю исходники моей программы Disk Trouble. Дело в том, что я никак немогу вставить туда дисковый лоадер, а точнее - сделать нормальный сейвер. То есть при отгрузке возникают ошибки, и похоже, из-за лоадера. Хочу их дать на РАССМОТРЕНИЕ, чтобы кто-нибудь подправил лоадер. Поскольку я сам проектом сейчас не занимаюсь, но закрывать его не хочу!

Таким образом: прошу помощи в написании дискового загрузчика/отгрузчика в программу Disk Trouble. Необходимо поправить его для корректной работы на реальной машине. Практически программе требуется только нормальный драйвер для работы. Сам я уже не могу найти ни времени, ни желания на данную работу, но есть еще люди которым нужна эта программа. Дальше развивать ее никто не будет, но доделать надо бы. Исходный текст написан в ZASM'e.

Nuts

Phantom family news

Есть 3 незавершенных проекта, это Master of orion, Ammynoid и 48 irons - english release. 48 irons я доделаю к лету, раньше никак, семья, работа и все такое; Орион вряд-ли выйдет, а Амминоидом (эдаким AirHoxix на z80 ;) занимается drv по настроению от случая к случаю. В любом случае, платформу поддерживаем, но к большому сожалению только в меру свободного времени.

Fenomen news

У D-Art'a возникла идея опять взяться за Матрицу. Хотябы демо собрать, показать, что было разработано еще 1.5 года назад.

Еще немного информации по факту возобновления работы над OXYGEN demo. Есть уже некоторые наработки и идеи. Графика (логи, статичные изображения и т.п.) будут на высоте, кое-кто из лучших спектрумовских художников изъявил желание помочь. Демо скоро ждать не стоит, еще рано о ней говорить, как о новом творении FENOMEN'ов - вся активная работа еще впереди. А пока ближайшие планы удачно съездить на Millennium DemoParty.

Zeg/FENOMEN

Недавно в сети

просканила некая новость о начале проекта под названием AQUA.

Связавшись с одним из авторов мы кое-что узнали. О чем идет речь, думаем, догадаетесь.

На данный момент я прочитал пару интересных книг, о том как вообще пишутся OS, о распределении памяти и прочих моментах, в этом мне активно помогает Скорбеев Игорь (Pilot), он снабжает инфой и всячески помогает идеями. За основу HDD выбран FAT 16 как наиболее подходящий для ZX, поскольку FAT 32 очень большой (4 Mb только для таблицы) и сложен при работе с небольшим, как у ZX, объемом памяти. Fat 16 позволит без проблем подключить хард

со Спекки к пэцэту и скачать необходимую информацию без затруднений. GUI будет взят из Doors2k, как наиболее симпатичный, по отзывам многих. Кernal переписывается на 100% и от D2k там останутся только некоторые процедуры вывода графики.

В данный момент я разбираюсь с управлением CD-ROM, с HDD мы разобрались, сложного там ничего нет! С CD-ROM'ом кое-какие вопросы по чтению данных, с управлением все в порядке, по крайней мере, audio cd он играет у меня из ALASM'a.

Так же занимаюсь написанием BIOS - это версия ПЗУ будет прошиваться вместо Basic 128 и обеспечивать нормальный старт компьютера, как это сделано на pc и amiga. В BIOS'e будет куча настроек о конфигурации данного железа, несколько тестов (включая тест памяти) и ну и основное его назначение загрузка системы по выбору floppy, HDD или CD-ROM (Да, я хочу стартовать с компакта). Ну вот, вкратце, и все. Как только будет завершена работа с BIOS, можно будет приступить к написанию полноценной ОС. По этому поводу есть несколько вопросов.

1. Нужна ли Спектруму новая ОС?

2. Какая модель Спектрума у вас?

3. Каково количество памяти?

4. Если более 128к, то по каким портам расширение?

5. Имеется ли у вас HDD и/или CD-ROM? Если да, то какие модели и по какой схеме подключены?

6. Согласны ли вы перешить в вашем компьютере ПЗУ?

Ответы на анкету присылайте на адреса:

e-mail: breeze@twilight.org.ru

zxhnet: 500:152/2 Oleg Golenkoff

Олег Голенков

От редакции: сомневаемся, что у многих есть возможность прибегнуть к электронной почте, поэтому, предлагаем свою посредническую помощь в данном вопросе, т.е. присылайте ответы нам, а мы передадим их автору.

Еще раз о «Птичке»

Наконец-то нам удалось разыскать адрес, по которому можно связаться с редакцией этой газеты. В этом нам помог Александр Кандауров (Касик). Чуть позже с нами связалась и сама редакция.

Второй номер «Птички» уже вышел, он есть уже и у нас. Как сообщают авторы, третий номер находится на стадии завершения.

Адрес для писем таков: 344011, г. Ростов-на-Дону, ул. Тикучева, д.112, кв. 205, Григорию Клименко, с пометкой для «Птички». Остется заметить, что Григорий не имеет никакого отношения к газете и ее издательству, просто любезно согласился помочь.

Так же отметим, что издатель не будет заниматься распространением газеты. Распространением по России займется Касик. Адрес для пере-

Новости

вода следующий: 394061, г. Воронеж, ул. Урицкого, д.66, Спортивно-технический филиал ЦТМ, Кандаурову Александру Станиславовичу. Стоимость одного номера составляет 12 рублей.

Так же газету можно приобрести и в нашей редакции, об этом мы писали в прошлом номере. **«Абзацем» заинтересовалась Sprinter team,**

это та самая творческая группа людей, которые занимаются выпуском компьютера Sprinter. Некоторые члены этой группы имели отношение, к некогда выпускаемому в Питере, электронному журналу Spectrum Progress. «Абзац» им очень понравился, нас даже сравнили с незабвенным ZX-Ревю!

Так же ребята были несколько обескуражены тем, что в нашей газете нет никакой информации об их компьютере. Возможно в одном из следующих номеров информация такого рода появится.

8.04.2002 по каналу REN-TV

был показан репортаж о том, что в России появились компьютерозависимые люди!

Естественно, что в первую очередь, это касается детей, а компьютер, о котором идет речь - IBM. Дети приходят в компьютерные игровые клубы, которые зарабатывают их родители. Самое страшное то, что происходит это не одновременно, а постоянно и с большей силой. Дети, сами того не подозревая, вовлекаются в эту грязную «игру», а за счет их (вернее их родителей) живет не один человек-писюканец.

Репортаж был построен на примере Питера. Уже более 400 детей, состоящих на учете, прошли или проходят реабилитацию в психоневрологических диспансерах. Некоторые из них пытались даже покончить с жизнью. А не проще ли было этого из-

бежать? Нужны ли нам такие высокие технологии?

Проблема стоит крайне остро, раз о ней заговорили даже на телевидении. Дойдет ли эта информация до политиков высшего ранга? Будем только надеяться, что они извлекут из всего этого правильные выводы. Хотя и в этом тоже можно сомневаться, т.к. сейчас во всех школах проходит президентская программа по внедрению высоких технологий (писи).

Взять, к примеру, наш город Вологду. Уже не одна школа выкинула старые УКНЦ (Электроники) и поставила класс писюков. Директора, конечно, гордятся. А знаете, чему сейчас учат на информатике в таких школах? Word'у и все, вся информатика! Ни о каких Бейсика и речи уже не идет! Почему тогда предмет называется «Информатика» и зачем он такой нужен? Еще пошла мода подключать такие классы к интернету! В высших учебных заведениях (а теперь видимо будет и в школах) уже давно стоит проблема рефератов, курсовых, контрольных работ. Такие ученички, берут и скачивают все из интернета, а потом представляют все это за свой труд, якобы сидели в библиотеках! Просто-напросто происходит постепенная деградация общества. А нам это надо?

Александр Шушков

И последнее.

Вы наверно заметили, что с этим номером мы вновь распространяем анкету. Так вот, хотим еще раз привлечь ваше внимание по этому поводу. Постарайтесь не проигнорировать анкету, не полнитесь ее заполнить и отправить по адресу фирмы Нето. Хотелось отметить еще то, что такой информации сейчас нет ни у кого, и она крайне необходима, особенно производителю любого ранга.

Если вы хотите, чтобы платформа жила и поддерживалась производителями, поддержите ее и вы!

Проекты

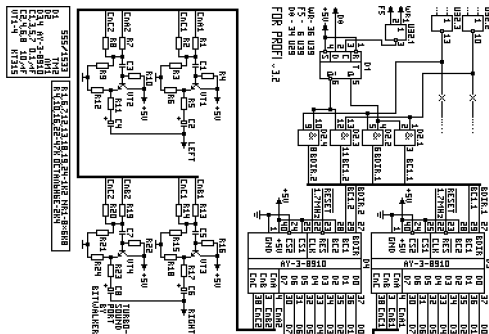
Turbo-Sound для Профи

В этот раз мы публикуем схему, уже известного по прошлому номеру, устройства Turbo sound. Отличие этой схемы в том, что она предназначена для подключения описываемого устройства к компьютерам Profi v.3.2.

Более подробное описание схемы ищите в предыдущем (10) номере «Абзаца».

По словам авторов, уже начата работа (и есть прогресс) по адаптации музыкального редактора Pro Tracker к этой схеме, т.е. в скором будущем, на Спектруме будет играть 6-ти канальная музыка!

Заранее приносим свои извинения, за причиненные неудобства в расположении схемы.



Обратная связь

Так вот, сначала, я хотел бы обратиться ко всему творческому, пишущему, кодящему люду. Это касается финансовой стороны (очень больной вопрос на платформе) нашего творчества. После прочтения нескольких статей (не только в «Абзаце», но и в других изданиях), у меня сложилось впечатление, что авторы совершенно не хотят получать вознаграждение за свой нелегкий труд. Ну сами посудите, средняя реклама программных продуктов сейчас звучит примерно так: «Я вот сейчас делаю игру. Поле 64x64, размер графического примитива 2x2 зн., все выглядит очень прикольно... Но я знаю, что денег на этой игре не заработаю, поэтому не знаю, буду ли ее доделывать или нет. Кто заинтересовался этим вопросом, пишите по такому-то адресу». М-да... Я конечно изобразил довольно утрировано, не все так делают (есть люди, которые хорошо рекламируют свои программы), но на такую рекламу я не только не отошлю деньги, но и писать такому кодеру по поводу игры не буду!

Другая сторона вопроса: люди, а за что вы хотите получать деньги? Допустим за игрушки. Но игрушки-то разные бывают! Такие опусы, как, например, бить пролетающих мух мухобойкой, выпускать лучше бесплатно и считать их разминкой перед крутыми проектами. Вот тут и начинаем замечать некоторые несоответствия с действительностью, крутые проекты можно пересчитать по пальцам, а о разработках пишут все (ну если не все, то многие).

А дальше мысли вслух. Допустим, открываю я 15-й номер «Абзаца», раздел «реклама» и вижу: на всю страницу крутая заставка (рисунок), несколько скриншотов, под ними предистория игры, характеристики... и, название игры «Academy III» или

БОЛЬНОЙ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

После прочтения 10-ти номеров газеты (кстати, огромное спасибо вам за газету, читай уже почти журнал, информационный вакуум после краха ZX-Ревю, начинает заполняться, это очень радует) у меня появилось несколько замечаний и предложений. Они-то и явились побуждающим фактором написания данного письма.

«Elite IV», или «Awaken». Ну и, соответственно, ниже цена: 150 рублей. Я, недолго думая, иду на почту, и заказываю эту игру. А теперь нехитрый подсчет, открываем последнюю страничку «Абзаца», смотрим тираж: 100 экз. Как минимум 100 человек прочтут вашу рекламу, 50 человек закажут игру. Итого 7500 рублей (250 USD).

Кто-то конечно может ки-

нуть в меня гнилым помидором со словами: «А зачем мне эти 7 штук, если я эту игру 10 лет писать буду?» На что отвечу: это господа ваши проблемы, кто 10 лет, а кто и быстрее упорится.

И в заключение. Извините, если кого-то обидел, надеюсь вы меня великодушно простите.

**Александр Черкесов
aka Warlock/SGG**

От редакции: В принципе, согласны с автором. Действительно, как бы мы не хотели всего бесплатного, но энтузиазм в конечном итоге, когда-то иссякнет. И, если мы, авторы, сами приучили народ к халатие, то этот самый народ, теперь ее только и ждет. Заяви ты сейчас, что выходит, например, Best View 3.0, но уже за денежки, народ скажет: «Да мне и старой версии достаточно», а сам будет находиться в предвкушении, когда же Петя из Тамбова пришлет BV 3.0? Ну что, не так что-ли?

А вот по поводу времени разработки можно конечно поспорить. Все зависит от человека. Я (Alex Xor), например, занимаюсь игрой уже 3-й год, и просто так отдавать ее не собираюсь!

Еще несколько слов о вознаграждении. Во втором номере «Абзаца» была статья «Нужно ли говорить о Sex'e?» Кратко, для тех кто, ее не читал. В ней говорилось,

что наша группа предлагает авторам программ выплату авторских вознаграждений за их программы. За полтора года к нам не обратился ни один человек! Что тут сказать?

На данный момент ситуация изменилась в лучшую сторону. Сейчас у нас есть возможность выплатить авторский гонорар за программу порядка 100 USD. Естественно программа должна быть качественной. Предпочтение отдается, в первую очередь, играм. Сейчас мы ведем переговоры по поводу одной игры, если они увенчаются успехом, мы расскажем об этом.

Так же хочется отметить, что дистрибутерской деятельностью занимается фирма Нето, она так же выплачивает и авторский гонорар. С фирмой можно связаться по адресу: **198261, Россия, г. Санкт-Петербург, а/я 213, Нето.**

В общем, если у вас есть что-то нам показать, пишите, постараемся договориться.

Мурзилка, ты не прав!

В седьмом номере журнала «Мурзилка» я с большим интересом прочитал статью-размышление об операционных системах. Сам журнал, кстати, мне очень понравился: intro очень необычное и прикольное, содержание тоже весьма неплохое. Там автор высказывает свои мысли по созданию новой операционной системы, совместимой с TR-DOS. Статья очень интересная и полезная, но вот кое с чем я ну никак не могу согласиться!

Извини меня, Joker, но, почитав эту статью, я понял, что ты очень мало работал с IS-DOS и слабо представляешь себе ее как таковую. А я с IS-DOS работаю уже без малого шесть лет, и обижать ее не могу позволить никому!

Я сначала процитирую выдержки из статьи в «Мурзилке», а затем приведу свои возражения, ok? Итак...

...«Чем плоха IS-DOS? Отвечаю по пунктам, начиная с наиболее серьезных недостатков.

Несовместимость с TR-DOS. Тот, кто думает, что TR-DOS устарела/не отражает/ не позволяет/и т.д., не хочет принимать объективную реальность: все, что сделано на стеке (не считая tape loading), сделано под TR-DOS. И вот так вот просто взять это все и выбросить (адаптировать никто ничего не будет) никто не согласится. И даже, если будут писаться проги под IS-DOS или другую не TR-DOS систему, я, например, подумано, приобретать такую программу или нет (если прога под IS-DOS, то однозначно я ее даже у друга бесплатно копировать не стану)»...

Ну, что на это возразить? По поводу совместимости возразить нечего. Но почему другая ОС ДОЛЖНА быть совместимой с TR-DOS? А не кажется вам, что если она будет совместимой, то это будет та же TR-DOS, только модифицированная? А, может, нам это и нужно? Может, здесь-то и зарыта собака: не новую ОС надо создавать, а переделать старую добрую «дыр-досину»! Какой у нее самый большой недостаток? А такой, что если мы сотрем файл, а потом попытаемся что-нибудь записать на диск, даже тот же самый файл, он запишется не на пустое место, а в конце!:(Ну придумайте, умные головки, как сделать так, чтобы заново записываемые файлы, как в MS-DOS'e, писались бы в пустые места на диске! Ну и пусть файлы станут сегментированные, зато главная проблема будет решена. Но!.. Неминуемо встает вопрос о том, что понадобится как-то решить вопрос о том, чтобы не «перепутались» сегменты одного файла с другими, значит, надо предусмотреть какой-нибудь «описатель», чтобы операционная

система «сообразила», что надо выдать на экран монитора или принтер по команде пользователя. И как решить вопрос с многокаталоговостью, тоже надо предусмотреть!

И что же мы в итоге видим? Перед нашим мысленным взором начинает вырисовываться... IS-DOS!

Ладно, я немного отвлекся. По второй части вышеупомянутой цитаты: самое ценное, что я вижу в IS-DOS - это ее знаменитый и непревзойденный текстовый редактор! Причем вот что важно: если у user'a нет принтера, то допускаю, что ему будет удобнее работать с каким-нибудь другим текстовым редактором типа ZX-WORD, MODERN WORD или еще каким-нибудь. Ведь результат его труда - текстовый файл (письмо, статья, help к игрушке и т.п.). Со всем другим делом, если принтер имеется! Вот здесь уже альтернативы нет! Ведь если у меня есть принтер и я свое «произведение» буду распечатывать, то какой у меня простор для фантазии! Я могу напечатать в 1 или 2 столбика, могу выбрать удобный и подходящий шрифт, а если мне окажется мал набор шрифтов моего принтера, я могу печатать «под машинку», книжным, журнальным, старорусским и еще любым шрифтом, который мне только заблагорассудится самому придумать! А IS-DOS LOTUS даст мне возможность напечатать текст большим художественным шрифтом, который я также могу подредактировать или создать свой.

А в каком текстовом редакторе возможно использование макросов, когда нажатием пары кнопок, пользователь, может ввести в текст не то, что одно слово, а даже несколько строк текста?!

А в какой «оси» еще есть поиск слова не только в загруженном тексте, а хоть в десятке разных файлов, которые даже не надо загружать, а только отметить их перед поиском?

А где еще я смогу выделить определенное слово в тексте другим шрифтом (даже другого размера?!), или подчеркнуть определенное слово? О таких возможностях IS-DOS вы знаете?

Теперь дальше...

...«Все, что сделано в IS-DOS, тормозит со страшной силой»...

Уважаемый Joker! А кто тебе мешает создать электронный диск, перенести туда самые важные и необходимые файлы, к которым система обращается, и работать только на нем? Попробуй, и ты убедишься, что ничего не тормозит! О том, как это сделать, если кто интересуется, можно прочитать в ZX-FORMAT #4 и в

Мысли вслух

моей статье в DEJA VU #8. Я, например, только так работаю, а закончив работу, естественно, записываю результат на диск. И даже дискета меньше изнашивается!

Что там еще в статье?

...«Копирование файлов TR-DOS/MS-DOS/IS-DOS представляет собой мазохизм, я уже не говорю о попытках переносить файлы из MS-DOS в TR-DOS и наоборот посредством этой системы»...

Такое ступенчатое копирование файлов можно назвать даже не мазохизмом, а словом похуже;-) Но это не понадобится, если ты ПОСТОЯННО пользуешься IS-DOS'овским редактором. А обмен файлами между IS-DOS и MS-DOS никаких затруднений не вызывает, за исключением того, что MS-DOS'ная дискета должна быть отформатирована на 720 kB. Ну нельзя на Спектруме читать дискеты на 1,44 mB! Жаль, но с этим уж ничего не поделаешь...

Аналогично и обмен файлами с TR-DOS - как говорится, проще пареной репы!

Продолжаем читать статью дальше:

...«под IS-DOS никто не работает, потому что люди на Спеке не бухгалтерию ведь ведут и не используют его только как печатную машинку/калькулятор»...

Господи, ну почему? Да она для того в основном и предназначена, эта ОС! Есть куча пакетов IS-DOS «Склад», «Магазин», «Матценности», «Финансы», и даже записная книжка и деловой календарь! В описании операционной системы сказано: «...В целом ОС IS-DOS значительно расширяет возможности компьютеров типа «ZX-SPECTRUM» для использования их в научной деятельности, в сфере бизнеса и управления, для создания прикладных и коммерческих программных продуктов».

Да зачем мне использовать ее для запуска игрушек? Я это и в TR-DOS'е прекрасно делаю, если надо! А вот посмотрите внимательно, почитайте и изучите (только очень хорошо изучите, наскоком тут не разберешься!!!) вышеперечисленные пакеты, и тогда вы все поймете, в чем суть и смысл IS-DOS!

Что ты там еще написал, уважаемый Мурзилка?

...«Я кодер и мне нужен ассемблер. Скажу сразу - под IS-DOS ассемблер писать бесполезно. Там загрузка простого текстового файла для его просмотра с множественными заездами головки по диску вызывает массу неприятных эмоций. Что же говорит про ассемблер с его include/incbin'ами - даже представить страшно (уфф - и правда ужас какой-то!). К тому же, при написании, вышеупомянутый ас-

семблер сбрасывается сами знаете сколько раз в единицу времени. Теперь представьте, если бы вы каждый раз загружали IS-DOS»...

Извини меня, уважаемый коллега, но ассемблер такой уже есть! Я, в отличие от тебя, не кодер (к большому моему сожалению), поэтому ничего тебе не смогу сказать о том, как он себя ведет в работе:-) Но описание там есть самое подробное и даже приведены примеры на дизассемблере конкретных программ.

...«Глюки, приводящие (довольно-таки часто) к выводу из строя самой системы»...

Глюки? В IS-DOS? Опять прошу прощения, но какой версией ты пользуешься? У меня версия 2000 года, и был на ней один-единственный глюк - портились очень длинные файлы (больше 255 секторов) на электронном диске. Но это, как оказалось, я сам недостаточно хорошо разобрался с этим делом, в чем его суть - можно прочитать в газете «Абз@ц #6». Сейчас у меня все работает как часы, а если иногда и проявится какой-нибудь маленький глючок, так такое и в TR-DOS'е бывает на самых обкатанных программах.

Ну, наконец, последнее, к чему я хочу «прицепиться» в той статье:

...«А так как авторы оси в свое время хотели зарабатывать на ней денежку (в чем их, конечно же, никто не упрекает - похвальное и понятное желание) и копирование системы занятие довольно-таки утомительное даже пиратскими копировщиками, не говоря уже о легальном способе, который могли придумать только извращенцы, то все глюки (сами по себе довольно безобидные и характерные для любой и не IS-DOS проги) опять-таки сильно действуют на нервы»...

К сведению всех, кто читает эту статью! Не верьте тому, что я процитировал! Это провокация! Любой IS-DOS'овский диск копируется за пару минут трек-в-трек великолепным копировщиком SOFT COPY 1.3! Спасибо огромное автору (авторам?) этой великолепной программы! По мне - так лучше него, потрехового копировщика, нет!

Вот и все, что я хотел вам сообщить по поводу статьи в «Мурзилке». Надеюсь, уважаемый Локер на меня не обидится за дружескую критику? Ну, а если кто не согласен со мной - пишите, я всегда готов к диалогу! Мой адрес: 355042, г. Ставрополь, ул. Доваторцев 53/2, кв. 8.

Сергей Колесников (KEEPEP)

От редакции: Так уж получается, что в этом номере несколько раз затрагивается тема ОС. Хотелось бы выслушать и другие мнения на этот счет. Если подберется дельный и полезный материал, в будущем обещаем посвятить этой теме один из выпусков «Абз@ца».

Написание этого опуса меня толкнула одноименная статья Сергея Колесникова в пятом номере «Абзаца». Некоторые мысли, связанные с этой темой, были у меня еще до прочтения той статьи, но окончательное решение их выразить возникло лишь после того, как у меня появился Real Commander v2.0. Возможно, кое-где я буду излагать простые истины, возможно, в чем-то повторю сказанное SKL-Keeper'ом, но именно таким я вижу последовательное изложение своего мнения.

С моей точки зрения, от программы такого типа требуется не так уж и много, но почему-то идеального в полном смысле этого слова командера я еще не встречал.

Итак, давайте разберемся.

Коммандер в первую очередь должен уметь запускать BASIC и «MAGIC»-файлы (как в 128К, так и в 48К режиме), уметь переименовывать, копировать, перемещать, удалять файлы, а также переименовывать имя диска. С этим (за исключением, возможно, операции перемещения файлов, которая есть не во всех коммандерах), как-никак, но справляются все существующие коммандеры. Для тех, у кого есть только один дисковод, будет важен такой параметр, как размер буфера для копирования файлов. Здесь несомненным лидером является Consul Commander, в котором этот буфер вмещает 491 сектор при 128-ми кб ОЗУ. Только вот поддержка большей памяти в этом коммандере не реализована (проверялся на портах расширения памяти Pentagon 512 и Профи 1024), его интерфейс оставляет желать лучшего, а при запуске в турбо-режиме Consul почему-то подвисает.

А вот дальше начинается самое интересное: прогресс не стоит на месте, к Спектруму подключаются все новые и новые устройства, и рядовому пользо-

Размышления об идеальном коммандере #2

вателю этих, по сути элементарных, функций стало недостаточно. Мне, например, как своперу и сетевiku очень часто требуется просмотреть экранные файлы и тексты. В плане просмотра картинок справляются почти все виденные мною коммандеры, а вот в плане текста - тут диапазон рассматриваемых нами программ заметно сужается. Возьмем для примера Quick Commander 2.6. Вроде бы и картинки смотрит, и текстовые файлы можно почитать в трех кодировках... Но ответьте-ка мне на один вопрос, может ли текстовый файл быть длиной 27 секторов? Конечно! А данная программа все файлы длиной 27 секторов рассматривает как экранные. В Real Commander'e с этим дело обстоит лучше, да и вообще, - не устраивает viewer, - пиши свой и подключай в виде модуля (версии 2.0 и выше). Отсюда вывод - функции просмотра текста и экранов вешать на отдельные клавиши. Еще советую вставлять во viewer возможность подключения пользовательских шрифтов (мне, например, может понадобиться просмотреть текст на украинском языке) и кодировок символов.

Возможность прослушивания музыки достаточно хорошо реализована, например, в Real Commander'e и в Quick'e, поэтому этот вопрос я затрагивать не буду, тем более, что наличие такой возможности не так уж и важно.

А вот такие функции, как форматирование и проверка диска, а также Disk Doctor, следует размещать в отдельном модуле, а не интегрировать в оболочку, поскольку пользователь должен иметь возможность заменять их по своему усмотрению. В отдельных модулях также следует размещать

text viewer/editor, music player, screen saver... Т.е., идеальный коммандер должен иметь открытую модульную архитектуру.

Не лишней будет возможность копирования TR-DOS <-> MS-DOS, а также MS-DOS <-> MS-DOS (поверьте, такое тоже может понадобиться).

Все остальные функции (просмотр шрифтов, спрайтов, пакетов с почтой и т.д.) не являются, конечно, обязательными, но было бы очень неплохо сделать коммандер универсальным, посредством введения в него возможности создания пользовательского файла, содержащего как минимум такую информацию: расширение файла, программа-оверлей, при помощи которой данный файл будет открываться и горячая клавиша, вызывающая этот оверлей. Сделать все вышеописанное не составит труда, если, конечно, с самого начала хорошо продумать структуру программы.

Теперь пару слов о проблеме коммандеров и «железа». Начнем со столь популярных сейчас турбодрайверов дисковых операций. Турбодрайвер, конечно, - вещь неплохая, но для «счастливых» обладателей 5,25" дисководов «Robotron» или ему подобных в коммандере следует предусмотреть возможность записи информации через #3d13, поскольку в противном случае ваша дискета, записанная на таком дисковом, может просто не прочитаться: при записи нужна задержка. Поэтому я сразу же отбрасываю, например, Global Commander из-за отсутствия в нем такой возможности, хотя в целом он сделан неплохо. Обязательными в коммандере я считаю поддержку CMOS-часов и памяти выше 128 кб (до 1024 кб, хотя, говорят, есть Спек-

Проекты

трумы и с объемом ОЗУ 4Мб, такой объем памяти также следует поддержать), наличие ram disk'a (по стандарту Real Commander, как наиболее надежному), и возможность инсталлирования командера в cache. И вообще, командер должен быть универсальным в плане железа, благодаря возможности подключения различных драйверов.

О дизайне и о пользовательском интерфейсе идеального командера можно говорить очень долго, но я постараюсь выделить ключевые моменты. Очевидно, для удобства на экране одновременно должно быть видно как минимум 30 файлов, желательно с трехсимвольным расширением, хотя можно и с односимвольным. Необходим вывод файлов по маске. Если командер позволяет копирование на MS-DOS диски, то его, несомненно, следует делать двух- или, например, трехпанельным).

Мышь, если она поддерживается в командере, должна предоставлять пользователю возможность полного управления командером без использования клавиатуры (кроме, конечно, операций, требующих ввода данных).

В управлении клавиатурой тоже есть свои нюансы. Кому-то удобнее выбирать диски/кодировки через EDIT, а кому-то - клавишами «1», «2», «3», «4», («5») или «A», «B», «C», «D», («E»); кто-то привык, что копирование файлов «подвешено» на клавишу «5», а кому-то удобнее нажимать «C» и т.д. Вполне логичной будет выборочная поддержка всех вариантов управления через setup (здесь нужно особенно внимательно прислушаться ко мнениям не одного, а нескольких пользователей).

Возможно, теперь вам будет интересно узнать, каким командером в повседневной работе с файлами пользуюсь я, какая программа более всего удовлетворяет моим потребностям. Ответ -

демо-версия Turbo Commander'a (скриншот которого вы видите), выпущенная кодером нашей группы. Хотя бы то, что эта демо-версия создавалась на протяжении четырех (!) лет, уже свидетельствует о том, что автор стремился создать что-то необыкновенное и приближенное к идеальному, оттачивая до совершенства каждую часть. Исходный текст командера полностью переписывался с нуля несколько раз, и даже несмотря на то, что это демо-версия, в командере помимо оверлея text viewer и всех стандартных функций есть несколько прямо-таки уникальных. Например, возможность полного редактирования информации о диске (количество свободных секторов, первые свободные дорожка/сектор, количество файлов, в т.ч. удаленных) и файле (имя, расширение, стартовый адрес, длина в байтах/секторах, дорожка/сектор, с которых он начинается). Эти возможности могут показаться кому-то ненужными, лишними, но мне приходится использовать их довольно часто.

Turbo Commander также позволяет просматривать пакованные экраны. В программе есть секторный копировщик, причем копировать блоки секторов можно и на ram disk. А чего только стоит встроенный Magic Service! Вкратце об этой штуковине: пользователи, имеющие cache, могут в произвольный момент приостановить работу любой программы, «выдирать» скриншот, загрузить на дискету или ram disk все банки 128 кб, 256 кб и 512 кб памяти в специальном формате и вернуться к выполнению прерванной программы. Естественно, позже можно вернуться к сохраненной та-

ким образом программе, т.е. иметь реальную непараллельную (иногда ее еще называют кооперативной) многозадачность!!! В командере, правда, отсутствуют команды склейки файлов, форматирования и проверки дисков, но только потому, что все это хозяйство планировалось записать в один оверлей. Перед началом работы программа автоматически копирует оверлеи на ram disk, откуда они впоследствии вызываются. На экране отображается список из 64-х файлов (с односимвольным расширением правда, но строчка под списком отображает полную информацию о файле под курсором), размер шрифта 6x8 пикселей - очень удобно и глаза не устают.

Одними из основных недостатков демоверсии командера являются отсутствие music player'a и поддержки мыши.

Сейчас, к сожалению, кодер перешел на платформу pc, а проект заморожен... Исходники последней версии, а также предпоследнюю скомпилированную версию (без Magic Service) с оверлеями можно достать у меня (адрес см. в разделе «Как купить «Абзац» или скачать с сайта нашей группы: <http://sobrasoft.narod.ru>). Может кто возьмется доделать? Проект-то стоящий...

Валерий Селев aka Stormbringer/#c5
специально для «Абзаца»

Disk title :	Storm	First track:	047
Files :	046	First sect.:	009
Del. files :	002	Free sect.:	01799
scrsaver help			
STARM	B	BR3	C LD2 C
st156.2	C	PMT	C LD3 C
boot	B	SC096_01C	CM05 C
DMM+P	C	SC096_02C	TC C
STARSHY1C	font42	C	TC_P1 C
RP	B	font64	C TC_P2 C
ATRTAB	C	HELP	C ARUM C
SCRCH	C	help	t 0FF
DISASSM	C	ASC	C TRMSDRV C
FORMAT	C	SCRSAVERC	TRMS C
RP	C	scrsaver	t 0RMS1 C
DMM+P+H	C	TEXTVIEW	C 0FF
font32a	C	textview	t TRMS1 C
MNUS	C	DMM	C kino h
BR1	C	PRM64	C
BR2	C	LD1	C
11:40			
000 STORM	B 00	00250	00046 000 000 001
Mark files :	000	RAMdisk:	023 pages
Mark sect.:	0000	Buffer :	2560 sect.

Читатель читателю

Сергей КОЛЕСНИКОВ/КЕЕРЕР

КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

ELDORADO #1**Ярославский компьютерный журнал.**

1. Экспертиза. Описание иммитатора подводной лодки времен второй мировой войны «OCEAN CONQUEROR».

2. ПИСЬМА. Переписка с читателями.

3. Кроссворд. Забавные ребусы и головоломки.

4. ОБЗОР. Новинки ПО от программистов Ярославля.

5. Штурм. Описание авиаиммитатора «F-19 STEALTH FIGHTER».

6. СИСТЕМА. Изучение ассемблера на примере TASM-а, как написать дисковый загрузчик к игре?

7. ЖЕЛЕЗО.

8. ДЕСЕРТ: OCEAN CONQUEROR, SCORPIONS; PRINCE OF PERSIA (D); F-19 STEALTH FIGHTER, TASM 3 + help.

ELDORADO #2

1. ЭКСПЕРТИЗА. Описание игры MERCENARY.

2. ДЕБЮТ. Описание авиаиммитатора «DEEP STRIKE».

3. КЛАССИКА. Разговор о такой игре, как TETRIS.

4. СИСТЕМА. Подробный разговор о методах записи программ на диск.

5. ПИСЬМА.

6. КРОССВОРД. Новые головоломки и ответы на старые.

7. ДЕСЕРТ: MERCENARY; DEEP STRIKE; PETRIS; AMIGA TETRIS; WELLTRIS; TETRIS-2; COLUMNS; MTV MUSIC DEMO; EDIT & PECH.

FANAT #1**Ковровский электронный журнал.**

1. По следам легендарной группы. «Ласково му маю» - 11 лет.

2. Песня от Seline Dion.

3. Поймай мелодию. Список частот самых популярных станций.

4. Обзор прессы.

5. Завтра это будет шлягер! Раскрутка новой песни.

6. Апокалипсис приближается!

7. Головоломка - математический софизм.

8. Пятёрки самых лучших игр на разных плат-

формах.

9. Виртуальный Спектр - обзор новых эмуляторов.

10. Осторожно - глюк!

11. ENLIGHT-99, или история повторяется

12. Ящик Пандоры. Обзор программ из приложения.

FAULTLESS #1**Харьковский компьютерный журнал.**

1. ПРЕДИСЛОВИЕ. Об авторах.

2. ОТКРЫТИЕ. Обзор новых программ из Харькова. Большое число новых rokes для игр.

3. НОВОСТИ. Новости от программистов со всего СНГ.

4. СДЕЛАЙ САМ. Контроллер для принтера.

5. ПРЕЗЕНТАЦИЯ. Описание программ из приложения.

6. ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ. Программирование на SPECCY - уроки.

7. CPU ДЛЯ ВАС. Несколько готовых программ на ассемблере: вывод спрайта, бегущая строка, мерцание экрана.

8. ПРИЛОЖЕНИЕ: САНТА КЛАУС; BUBBLE DIZZY; ASM-2; ECHOLOGIA; SYMED; STC-4; MA-FIA.

FAULTLESS #2

1. На досуге. Юмористический рассказ «Хреновый диск».

2. Открытие. Десятка лучших игр, очень много rokes, несколько программ на ассемблере (мугание экрана под музыку, индикаторы).

3. Новости. Обзор новых программ.

4. Сделай сам - для радиолюбителей. Рекомендации по сборке схем, как выбрать источник питания, радиомонтаж.

5. Пользователям. Сжатие txt - файлов, Классификация компьютерных игр.

6. Презентация. Рассказ об объединении MAFIA, презентация будущих игровых проектов.

7. CPU для вас. Описание работы TR-DOS.

8. Приложение: CRIME SANTA CLAUSE-2 (D); PIT FIGHTER; FREE FORMAT 8.3; STS 4.1 + HELP; SOUND DRIVE 1.2 HELP; ZX-ASM

FAULTLESS#3

1. Дискуссия, обзор писем читателей, каким быть журналу, интервью с разработчиком железа «VMG».

2. На досуге. Рассказ «по щучьему велению».

3. Открытие. Большие возможности м/с 1818BG93, новости мира IBM, программирование муз. сопроцессора.

4. Новости. Обзор новинок ПО, новости от известных кодеров (кто что пишет).

5. Сделай сам. Применение м/с серии K155, описание их работы и готовые схемы.

6. Пользователю. Подробное описание игр

Читатель читателю

«DALLAS QUEST», «HORROR SHOW», «SIR FRED», «FIGHTER PILOT», программы на ассемблере, имитирующие различные шумы.

7. Презентация. Описание программ из приложения.

8. CPU для вас. Подробное описание работы системы TR-DOS (продолжение), как написать музыкальное демо.

9. Приложение: SPRITE EDITOR-2; AFS-256; GDE (D); MORTAL COMBAT (D); KLIATWA NOCHI; MUNCHER; SUBLEMANSE EXTASY-2; TOTAL COMMANDER (D).

FAULTLESS #4

1. Дискуссия. Новости и проекты. Письма читателей.

2. На досуге. Новости из мира компьютеров и ПО.

3. Открытие. Электронный офис - нереальное о реальном.

4. Новости.

5. Извне. Интервью с «Mafia».

6. Пользователям. Обзор системного ПО.

7. Презентация. Описание программ из приложения.

8. CPU для вас. Ассемблер начинающим.

9. Приложение: TITANIC BLYNKYS; PSYCHO HOPPER; PLAYMOD; VIRTUAL PLAYER; DIESIRAE.

FAULTLESS #5

1. Презентация. Описание программ из приложения.

2. Новости. Письма читателей.

3. CPU для вас. Уроки программирования.

4. Пользователям. Интервью с редакцией.

5. На досуге. Юмористический тест.

6. Открытие. Компьютеры и мы.

7. Разное. Хакерский жаргон.

8. Приложение: E-MOTION; SCROLL TEXT-0.1; SPAZM; KLADEMINER; STAKETRIS; ITALIA-90; PERFECT COMMANDER + HELP.

FAULTLESS #6

1. Дискуссия. Письма читателей. Новое оформление журнала.

2. Новости. Выход игры «MORTAL COMBAT», демопати в Сочи, будущие проекты.

3. CPU для вас. Обзор языков программирования. Ассемблер начинающим.

4. Презентация. Интервью с группой «UFO».

5. Извне. Давайте дружить.

6. Открытие. юмористические рассказы.

7. На досуге. Детские страшилки.

8. Пользователям. Амига или PC?

9. Приложение: TOTAL 1.4 + HELP; ETUDE; SCU-1.0; КРЕСТИКИ/НОЛИКИ; DCG COPY; DIZZY-2.

FAULTLESS #8

Ряд статей на разные темы, в т. ч. летание спрайта, применение кемпстона, организация математичес-

кий вычислений, модернизация компьютера «Робик».

Приложение: SCREEN PACKER; KINGS BOUNTY-3 (D); INTERNAL MODE PLAYER; EXTREME TRACKER 1.31; SAMPLE EDITOR; MODULE CONVERTER; EXTREMES TRACKER COMP. V1.11.

FAULTLESS #9

1. DEMO DESIGN. О демках, их истории и традициях. Советы авторам, алгоритмы и решения.

2. О демке «HALLUCINATION IN OPERA».

3. NEWS of Palcan. Подпрограммы BASIC-48, точка зрения на Спектр, Проект будущего ПЗУ.

4. FLASH. Новые графические возможности SPECCY.

5. RUSH-party в Чернигове.

6. PRICE. Расценки на Зоновскую продукцию.

7. Знаете ли вы? Ответы на многие вопросы, в т.ч. о закрытых частях в FAULTLESS 2-5 и 8.

8. Ассемблер для кофейников и пустых чайников (запуск откомпилированных мелодий, загрузчики на ASMe, одновременное проигрывание музыки и бегущая строка, максимал. скорость вывода спрайтов, очень быстрый вывод точки, самое быстрое копирование стеком).

9. Графические форматы .LSW и .GIF. Описание.

10. Тайны графического стандарта GXI. Описание формата JPEG.

11. Модем. Описание ZSC-модема.

12. Описание компрессора PCD-6.2 и ALL DISK COPIER 128/512 (TR-DOS, IBM, IS-DOS). Фирменный cheat в «Черном вороне».

13. Приложение: LAZY PACKER + HELP; SOFT COPY + HELP; PCD-6.2; MOD FILE RIPPER; ADCOPY; HRUM-3.5i; ART WORKS (D).

FLASH TIME #1**Новосибирский компьютерный журнал.**

1. Размышления. Проект Суперспектр. Проблемы AY. AMIGA или PC? Музыкальные карты.

2. А если серьезно? Развитие. Частушки. Риск за 500 тысяч. Птички. Сотовый телефон

3. Софяттина. Ждите (coming soon). Что встрял? (MOONTORC). Встрял (STARCONTROL). LCP-128, CHAOS, ENTERPRISE.

4. Железячки. Доработки SCORPIONa. SOUND DRIVE 1.51. Подключение 3,5 дисководов.

5. Извращениям. Секстелефон. Красная шапочка. Битва.

6. Приложение: MOONTORC; STARCONTROL; LCP-128; CHAOS; ENTERPRISE; SOUND DRIVE 1.51 INFO; FLASH TRACKER 2; SLACK DEN 19 GIFT.

FUNERAL #1**Барнаульский компьютерный журнал.**

1. От идиотов. От авторов. История создания журнала.

Читатель читателю

2. IRON MAKING. KEMPSTON MOUSE на м/с 555 серии. GENERAL SOUND. KAY-1024 - что это?

3. CODE ON. Быстрая печать 42, 64. Формат векторных шрифтов *.CHR (описание). Законы кодига.

4. GAME RAY. Обзор игр. Новелла и описание TWILIGHT.

5. ZX-PREVIEW. О положении на спектрумовской сцене. Новости Барнаула. Анкета. Тест. Обзор других журналов.

6. LAMERLAND.

7. REAL FUN. Стрелка-интерфейс (с юмором и серьезно). INTERVIEW (Сталкер, Врунгель). IN THE ARMY NOW (армейские анекдоты). Системочки.

8. Система. NEOS. Обзор системок MODERN WORD 1.2; HRUST 2.1; MICROEDITOR 3.40; CHR PRINT; TEXT MAKER 1.10f. и др.

9. Приложение: TEXT MAKER 1.10f; HRUST 1.2; CHR PRINT 1.00; SMALLPLAYER 1.1; MUSIC COMPILER; ЦИФРОМАНИЯ; ALASM FINDER.

FUNERAL #1,5

1. От идиоторов. MENTAL LAME - кратко о

журнале и оболочке.

2. IRON. Драйвер для KAY-1024. 1 MB на GRM. TURBO на GRM (схема). Телефонная карта, ее устройство, принцип работы, как ее эмулировать. Как сделать «вечную» телефонную карту (чертеж).

3. CODE ON. Вложенность (об оболочке для электронных журналов). Инструкция по использованию команд процессора Z-80 (с юмором об ассемблере).

4. Фантазмагория. Нищие. Злая мудрость (афоризмы и изречения). Некрофилия (стихи с черным юмором).

5. ZX-PREVIEW. Реакция (по мотивам TEXT MAKER & PAGE MAKER). Журналостроение (с юмором о создании журналов). CPS-99 - как там было? Итого (DELIRIUM TREMENS за 1999 год). Интернет (ZX-сайты).

6. REAL FUN. SLIDE SHOW, анекдоты, приколы.

7. На «халяву». О BURIAL GFX EDITORe и о SILICON PLAYERe.

8. Приложение: BURIAL GFX EDITOR. SILICON PLAYER.

В помощь разработчику

Разработка уровней:

искусство или наука?

Каждая из описываемых ниже технологий основана на общей концепции «течения игры». Это та самая «живительная сила», которая делает хорошую игру интересной. В значительной степени она построена на принципе «действий за вознаграждение», ставящем перед игроком задачу, а затем предлагающим награду за ее выполнение.

Полагаю, здесь вполне уместен термин «морковка на веревочке», суть приманка, приз, бонус, который заставляет игрока двигаться вперед. Разумеется, большая часть этих самых «морковок» - дело рук дизайнеров уровней, заботящихся о «течении игры».

Технологии дизайна

Легко догадаться, что за течение игры целиком и полностью отвечает именно он, разработчик уровней. Этот чело-

век придумывает задачу и вешает морковку перед носом игрока, побуждая его к достижению поставленных целей. И этот вариант - с созданием причинно-следственных связей, когда вы организываете игроку проблему и тут же поощряете его за ее преодоление - работает лучше всего. Вот почему так много сейчас игр, основанных на элементах насилия, - ведь это простейшая и основополагающая форма конфликта.

От редакции: Трудно не согласиться что это именно так, тем более с профессионалом.

А. Контролируемая свобода

Заставьте игрока поверить, что это он сам решает, куда идти и что делать, но аккуратно направьте его в нужную сторону.

Эта тема стала причиной бурных дебатов: если игрок

волен идти куда ему вздумается и делать что угодно (а именно этого хотят многие игроки - по их же словам), то он быстро заблудится и впадет в отчаяние. Если же сделать дизайн уровня почти прямолинейным, но дать игроку иллюзию того, что он может выбрать любой из множества путей к цели, то впечатление от игры станет более благоприятным. В этом случае игрок получает лучшее от двух миров - он добирается до морковки и чувствует при этом, что сам принял верные решения и выбрал правильный путь. Такие уровни, конечно же, требуют больше времени на разработку, но оно того стоит.

Да, вы можете построить игру вокруг концепции «иди куда глаза глядят, делай что хочешь», но на это уйдет уйма времени и денег. Раньше час-

В помощь разработчику ///

тенько встречались игры со слишком открытым финалом, где игроки терялись и спрашивали: «А дальше-то что делать?» И лишь некоторые пользователи не сдавались в подобных ситуациях, продолжая играть до упора. Иначе говоря, помимо времени и средств такая игра обязательно потребует еще и более преданного игрока.

От редакции: И правда! Как в такую игру играть-то, если тебе позволено все и стремиться не к чему?

Б. Ритм

Постоянные ужасы притупляют чувства. Самые страшные фильмы прежде заставляют зрителя поверить в собственную безопасность и только потом вываливают на экран что-нибудь страшное. Точно таким же образом должен быть построен хороший уровень.

Если игрок постоянно смотрит на монстров, игра перестает пугать. Но если дать ему забыть, как страшно было пятью экранами раньше, в какой опасности он постоянно находится... ненадолго... просто чтобы он успел расслабиться - то он стопроцентно будет напуган (и убит) следующим же врагом!

Лучшие игры являются своеобразными системами с четко просчитанным ритмом, который задается умным расположением и распределением ресурсов. Игроку нужно стать чуть более метким или чуть сильнее вжиться в роль своего персонажа, чтобы достичь успеха в игре и продвинуться дальше. Именно дизайнер в этом случае определяет, сработает игра или нет. Если все персонажи начинают вооруженными до зубов или есть места, которые невозможно захватить или же, напротив, защитить, то игра становится скучной. В РПГ или стратегиях дизайнер должен быть аккуратен с деньгами и ресурсами. Если, к примеру,

вдруг обнаруживается, что запасы руды иссякли, то это неминуемо приведет к тому, что игроки не смогут создавать оружие, в итоге игровая система терпит крах. Дизайнер - ключевой специалист при отладке игры, и ему часто приходится перерабатывать свои идеи, чтобы достичь хорошо сбалансированного мира.

В. Наказуемая инициатива

На какой риск готов пойти пользователь ради сокровищ игры? В одиночной игре существует масса способов, при помощи которых дизайнер может использовать эту проверенную временем технику и заставить игрока принимать решение.

В этом прелесть наказуемой инициативы. Игрок оценивает риск и сложность препятствия, после чего принимает решение. Он чувствует, что сам управляет ситуацией, хотя этот выбор ему предоставил дизайнер.

От редакции: Даже на Спектруме огромное количество игр придерживается этой технологии (возможно даже, что авторы этих игр сами этого не подозревают). Вспомните хотя бы Lode Runner!

Г. Возврат

Концепция «возврата», или «повторного посещения», на мой взгляд, этот прием очень полезен - когда игрок возвращается к уже пройденным местам. Некоторые уровни (комнаты) могут посещаться повторно, что позволяет сократить работу над игрой в целом.

От редакции: Что верно, так верно. Взять, к примеру, Dizzy. Там по одному и тому же экрану проходишь десятки раз и бывает находишь что-нибудь новенькое.

Д. Спрос и предложение

Игрок должен постоянно испытывать беспокойство из-за того, что, к примеру, вот-вот

могут кончиться патроны (хотя, конечно, нельзя доводить дело до такой ситуации, когда играющий будет бегать по уровню без патронов, постоянно умирая и проклиная дизайнеров и их дурацкую игру). Это еще одна «морковка на веревочке», повышающая удовольствие от игры. Это обучает управлению ресурсами, а игрок, найдя наконец патроны или «здоровье», получает гораздо большее удовольствие. Хорошее управление спросом и предложением делает эти радости куда более ценными.

От редакции: Ну тут-то и спорить нечего. Любая стрелялка так построена.

Е. Композиция и контрасты

Умело расставив относительно простые объекты, можно получить гораздо более приятный для глаза вид. Это верно для живописи, архитектуры и, конечно же, для дизайна на уровне.

Многие художественные школы сконцентрированы на идее композиции сцены - и это еще один пример того, что опыт художника может пригодиться игровому дизайнеру.

От редакции: И опять, первое, что приходит в голову, это Dizzy. Вспомните какие превосходные экраны там были нарисованы! Многие до сих пор используют некоторые элементы этой серии игр. Мы тоже не исключение!.

Ж. Работа с искусственным интеллектом

Искусственный интеллект (ИИ) напрямую связан со структурой и композицией уровня. Это именно то место, где ИИ делает свое дело, именно здесь становится видна вся та тяжелая работа, над которой корпели программисты. Для дизайнера уровня становится особенно важным создать области, которые бу-

В помощь разработчику ///

дуг использовать возможности ИИ, работая с ним в паре, позволяя игроку угадывать, что ИИ будет делать дальше.

Частенько ИИ поначалу работает далеко не идеально, в этом случае важно соблюдать спокойствие и попросту верить своим программистам, ибо по ходу разработки многие проблемы элементарно устраняются. Толковые дизайнеры и программисты будут работать вместе, создавая запоминающиеся сцены, где загадки и лабиринты построены вокруг хитроумного искусственного интеллекта.

От редакции: Еще Слава Медноногов говорил (помните?), что он большой мастак как обмануть игрока, который подумает: «Ах какая умная игра!» А на самом-то деле умный разработчик. А Славе, вы знаете, можно верить...

3. Звуки

Стивен Кинг в «Пляске смерти»* сказал что-то вроде: «Когда ударяет молния, грохочет гром и в проеме открывающейся двери ты видишь трехметрового жука, часть тебя

вздыхает с облегчением и думает: «Уфф, я думал это будет ДЕСЯТИМЕТРОВЫЙ жук...» Дизайнеры должны тесно сотрудничать со специалистами по звуковым эффектам, чтобы обеспечить правильное и волнующее звучание игры.

Настоящий дизайнер никогда не станет недооценивать эффект, который можно получить от хорошего «бум!» в темноте. Неважно, насколько талантлив художник, монстр в голове у игрока всегда страшнее того, которого он видит на экране. Если игра требует ужасов и страшилок, дайте звукам сделать свою работу!

От редакции: Недооценивать звуки в игре, все равно, что считать всех игроков глупыми. Мы вот в своей первой игре упустили это. В новой постарались не подкачать, да и вам не советуем, если собираетесь что-то делать.

Заключение

Последняя четверть цикла

Предложенный вашему вниманию материал, был подчеркнут из журнала GAME.EXE #9, 2000 и немного сокращен, дабы не забивать голову лишним.

разработки игры особенно важна для всей команды, а для дизайнеров уровней важна в квадрате. Отдельные функции движка, до этого часто не работавшие, начинают-таки трудиться в полную силу, и игру можно собирать и доводить до ума. Именно в это время блистают действительно талантливые дизайнеры.

Но всегда важно помнить, что создание игры - это не театр одного актера. Как бы ни были важны для команды дизайнеры уровней, они никто без поддержки хороших программистов и талантливых художников. И наоборот...

Клифф БЛЕЖИНСКИ /Epic Games

* «Пляска смерти» (Danse Macabre) - первая нехудожественная книга Стивена Кинга, аналитический трактат об ужасном и сверхъестественном в литературе и кино. Книга получила премию Нюбо в 1982 году.
- Прим, перев.

Этюды ///

В 10-м номере «Абзаца» я прочитал статью в разделе «Этюды» о процедуре полипсельного вывода спрайта 2x2 знакоместа. Предлагаю свой вариант - он более короткий и занимает 88 байт, в отличие от упомянутой процедуры Павла Стахова. Я не использовал альтернативные регистры, но идет работа с половинками регистра IY, кроме того все работает быстрее. Формат хранения одной линии спрайта так же изменен. Теперь он таков:

```
байт маски, байт спрайта, байт маски байт спрайта, пустой байт маски, пустой байт спрайта. Пустой байт нужен для того, чтобы создать 8 сдвинутых вправо спрайтов с маской.
HIG EQU 16
LEGHT EQU 2+1
_LGHT EQU LEGHT*HIG
CRD_Y EQU 10 ; Y
CRD_X EQU 7 ; X
ORG #6000
LD (STEK+1), SP
LD HL, SPRITE
LD D, CRD_Y
LD A, CRD_X
LD (NEWCRD+1), A
```

```
AND 7
JR Z, MIMO
; SCROLL
ZANOWO PUSH HL
LD E, 2
; сначала скролируется маска
SUDA PUSH HL
; потом сам спрайт
LD B, _LGHT
CIKL RR (HL)
INC HL
INC HL
DJNZ CIKL
CCF
POP HL
INC HL
DEC E
JR NZ, SUDA
POP HL
```

```
DEC A
JR NZ, ZANOWO
MIMO LD SP, HL
LD YL, HIG
; GET_ADR_P
NEWCRD LD A, 0
RLCA
RLCA
RLCA
XOR D
AND $11000111
XOR D
RLCA
RLCA
LD L, A
LD A, D
RRA
SCF
RRA
RRA
```

Этюды ///

```

AND %01011000
XOR D
AND %11111000
XOR D
LD H, A
;
LD E, LEGHT
MASKA LD A, (HL)
POP BC
AND C
;БАЙТ МАСКИ
OR B
;БАЙТ СПРАЙТА
LD (HL), A
INC L
DEC E
JR NZ, MASKA
INC D
DEC YL ;DEC LY
JR NZ, NEWCRD
STEK LD SP, 0
RET ;END
SPRITEINSERT «SPR»
;ПОДГРУЗКА СПРАЙТА
Neo/Virtual Masters

```

От редакции: В принципе идея не пло-

ха, но все же процедура не совсем универсальна, т.к. происходит смещение спрайта в память, т.е. еще раз вывести спрайт с одинаковыми координатами уже не удастся. Длина процедуры сократилась, а вот длина спрайта увеличилась. Таким образом, суммарная длина процедуры и спрайта по-

лучается точно такой же как и процедуры прошлого номера - 184 байта. Таким образом можно считать, что это еще один вариант вывода спрайта 2x2 с маской. Основная же задача сделать это как можно короче. Попробуем ждем ваши варианты. Интересно, можно ли еще что-то сократить?

Результаты ///

Какие ник'и бывают?

*Люблю, когда ник правильный.
Вот Unbeliever - правильный ник.*
Unbeliever

НачАло

Здравствуйте. А началось все с того, что к нам в ряды решил вклиниться мой брательник. Решить-то решил, и даже придумал, чем будет заниматься. Да вот имечко себе подобрать - вот в чем проблема. Он, конечно, пробовал, да только по неопытности и незнанию аглицкого таких слов нахмичил, что мне аж страшно стало. Мы с ним общими усилиями придумали ему никнейм, но тут появилась Depsy... Короче говоря, я решил написать статейку о том, какие бывают ники, а дабы иметь конкретные аргументы и факты, я сочинил анкетку.

СТaTICTIKs

Блин, несмотря на все мои прогнозы (с десятков анкет), я получил аж 38 штук, причем откликнулись как столпы сцены, так и более-менее молодые спектрумисты.

А в ходе анализа всех присланных анкет я обнаружил следующее:

Первое: Очень часто ники берутся как производные от имени/фамилии. Процент таковых составляет 34,2% от общего количества. Причем, это уже не Васи Лаптевы, и даже не В.Л.SOFT'ы. Сейчас уже более изощренные имена с приставками или без, как «отфамильные», так и «отименные», и сочетания. И лишь немногие используют инициалы.

Еще чаще (36,8%) ники берутся от названий, имен книжных и киногероев, или от имен разных известных людей. Кто-то использует даже слова

из названий компьютерных игр.

Широко используется метод научного тыка в словари (13,2%), причем словарь берется не обязательно английский.

Для кодеров очень удобно брать ники поближе к специальности, например от команд. Или от любимого занятия, вроде оптимизации процедур по скорости. Таковых набирается 7,9%.

Такое же количество ответивших, особо не мудрствуя, собирает себе ники из собственных же отличительных черт.

К сожалению, 10,5% (это 4 человека), не смогли вспомнить, с чем связан их выбор ника. Жаль.

Итого набирается 110,5%. Почему так? А просто некоторые ники, на одинаковых правах, относятся к двум каким-либо категориям. Например, Alex Xor, Sirll. К тому же, Unbeliever, имеет не менее распространенный второй ник: М.М.А.

При этом, конечно, все стараются подобрать ник и пооригинальнее, дабы потом не возникло двойников-тройников, и поближе к собственным отличительным чертам. При этом, как я заметил, существует тенденция у одних - сокращать свой ник (у художников), что, видимо, связано с желанием вписать весь ник в три пикселя; а у других - увеличивать (в большинстве своем это музыканты и журналисты).

Второе, что я обнаружил, это то, что наиболее нравящимся ником считается Demiurge Ash (шесть ответивших назвали его в числе лучших), на втором месте находятся : RST7 и тройка братьев-художников - Pheel, Paracels и Diver (по 3 раза упоминались, как лучший ник). На третьем месте (по 2 раза упоминаются): MMCM, Max (P)lwamoto, Tee Ray и, кто бы вы думали? - Made

Результаты

(если кто увидит его - передайте!).

ЦіТаТos

И еще. Вот некоторые моменты из ответов, несущие в себе некоторую информацию или просто интересные. Все были предупреждены, что это может попасть на страницы (Э)СМИ, так что ко мне - никаких претензий.

Faster:

Используемые варианты ника:

Faster (так называю себя я)

Fast (так называла/называет меня Лина)

Fasta (так называл/называет меня Baze)

Шустрик (так называл/называет меня Вова Нех)

Phaster (так называл/называет меня Point777)

Nik-O:

Лучший на Ваш взгляд ник : Gay Focker ;)))) На все 100!

Nuts:

Из не реальных меня больше прикалывают сложно заумные погонялы, вида: Detreemetil-

hloridceratosgen, ну и всякое такое.

Pop HL:

Используемые варианты ника : PoP HL, Berain, pop_hl, BeЯ@!n, pora from hell ;), pop, hl, хл.

Unbeliever:

самое главное в ММА это две точки - две а не три! unbeliever=неверующий, именно «неВЕРЮЮщий», а не «неверящий». Лучший на Ваш взгляд ник: Мне наверное наиболее симпатичен японско-украинский Max Iwamoto. Хотя текущий ник одного известного в среде фидошников - Max Piwamoto - мне симпатичен еще больше! :)

Отсюда, друзья мои, правило - хороший ник должен быть уникальным!

KoHeЦ

Вот, собственно, и все, что я хотел вам сказать. Пусть кто-то думает, что эту анкету я распространял с целью создания какого-либо чарта, либо написания статьи. Все почему-то ждали результатов. Хм. Ну и как? Похоже это на результаты?

Stanly Stall

Новости с «мягкого фронта»

Да, за то время пока мы не выпускали «Абзаца», на «фронте» происходили и взрывы, и пожары, и капитуляция, и победы. Надеемся, что война не закончена и мы не раз еще расскажем Вам о последних событиях с этого «фронта».

13-й Adventurer вышел! Да, именно так и никак иначе, да еще и на два диска! Мы все ждали, кто-то уже стал сомневаться, кто-то устал ждать, но самые терпеливые все же одержали победу. Не знаем как это было у других, но у нас было такое ощущение, как будто вышел второй Черный ворон! Ощущения были такими, что вышло что-то такое... Без сомнений, выпуск этого номера можно назвать событием года. Ну хотя бы на данный момент времени. Рассказывать больше нечего, нужно читать.

Только мы выпустили 10-й номер «Абзаца», как на следующий день до нас дошла новость о выходе сценowego электронного журнала «Крик 2». По поводу этого журнала, сейчас существует множество мнений, но мы оставим все без комментариев.

Еще одно электронное издание появившееся совсем недавно, это **Target 10**. Вообще об ЭСМИ писать трудно, т.к. их нужно читать...

Фантадром 1. Это новый электронный журнал, который так же появился на просторах Спектрумовского ПО. Журнал, в своем роде, уникальный, т.к. посвящен только литературному жанру. Никаких новостей-вестей в нем вы не увидите, только литературные произведения. А вот на публикуемых произведениях нужно заострить внимание. Все, что публикуется в этом журнале, это произведения

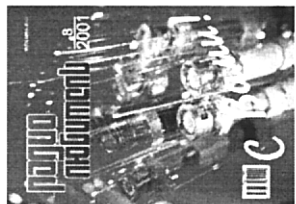
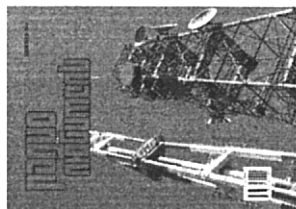
спектрумистов, или людей, хоть как-то с ним связанных. Если у вас есть какие-то свои материалы (произведения), будь то рассказы, повести, поэмы, стихи и т.п., смело шлите на адрес редакции, полагаем, вам не откажут в публикации. Адрес таков: 171360, Тверская обл., г. Старица, ул. Захарова, д.99, кв.26, Евгению Борисову.

ZX-Time 7, это еще одно ЭСМИ для Спектрума. Нам этот номер понравился. Редакция очень хорошо относится к своим читателям и дорожит их мнением. Легко читается и оставляет на душе положительный заряд для творчества. Что еще можно добавить? Разве что, спасибо за работу!

Real Commander 2.2. Все же вышел. Теперь, по утверждениям авторов, он должен работать и на Скорпионе. Сейчас ведется работа над следующей версией. Зарегистрированных пользователей стало 2 (всего!) Поэтому просьба ко всем пользователям этого командера, зарегистрируйтесь, или по крайней мере окажите посильную материальную поддержку авторам, пока у них еще не иссякло желание работать!

Quick commander 2.63. Еще один, считающийся самым быстрым, командер. Людям, пользующимся этим командером, эта версия еще более пришлась «по вкусу».

Best View 2.12. У самого лучшего просмотрщика, как оказалось, еще было что добавлять. Ко всему, что он умел в прошлых версиях, добавился просмотр текста в разных кодировках, а также форматирование текста. Ну лучший, что тут сказать. Спасибо Ивану Рощину, как автору.



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 получить 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.

Объявления

КУПЛЮ XTR-modem, контроллер IBM-клавиатуры.
ОБРАЩАТЬСЯ: на адрес редакции.

ЗАВЕДУ переписку, обменяюсь п/о, обесмерчу игру на заказ и т.п. Desalex (ex-member of XRPJ)

ОБРАЩАТЬСЯ: 42440, Украина, Сумская обл., п. Самотоевка, ул. Макаренко, 15, Десятиченко Александр Александрович.

МУЗЫКА на CD и кассетах от легендарного Mr. Z aka d-juice.

ОБРАЩАТЬСЯ: mitchell_hwc@euro.ru

НЕ ЛЮБИМ писи.

ОБРАЩАТЬСЯ: на адрес редакции.

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

Так уж получается, что мы затянули с выпуском этого номера. Здесь есть несколько причин, одна из которых - я готовлюсь к участию в конкурсе «Твоя игра» и пишу, соответственно, игру.

Однако, радует то, что пока мы готовили этот номер, активность производителей ПО резко возрасла. Обзор новинок ПО, что вы прочли в этот раз, далеко не исчерпал себя, но место, которое было для него отведено, не позволило нам в полной мере показать картину происходящего. Пришлось сокращать. А это, еще раз повторяюсь, ох как радует.

Некоторым читателям, возможно не понравится то, что реклама «съела» целую страницу. Можем возразить. Во-первых, мы на это и рассчитывали, что вы это заметите, но она и реклама. Во-вторых, еще раз хотим привлечь ваше внимание к рекламируемому журналу. Если вы не читали последние публикации, и не в курсе о чем там пишут, то настоятельно рекомендуем вам это сделать. Иначе, как выражается Нето, придется резать по живому, а это крайне не приятно.

Вообще же, у народа, сейчас наблюдается боевое настроение, поэтому желаю всем удачи, и прощаюсь до следующего номера.

INSANITY электронное издание

Insanity За гранью безумия, на пути к разуму
Insanity Это новый взгляд на новый Spectrum - компьютер XXI века!

Insanity Это рассказ о тех, кто на деле, а не на словах занимается развитием спектрумовской платформы!

Insanity Это максимум полезной и объективной информации: оперативные новости о всех событиях в мире Spectrum'a со всего мира!

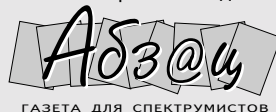
Insanity Самое большое из регулярных и самое регулярное из больших электронных СМИ для ZX-Spectrum.

Для того, чтобы получить очередной номер Insanity по почте, необходимо выслать почтовый перевод на сумму 25 рублей по адресу:

427629, Удмуртия, г.Глазов, ул.Драгунова, д.74-а, кв.14, Глушкову Дмитрию Ивановичу.

В разделе «Для письменного сообщения» укажите необходимый вам номер (на данный момент имеются №№ 1-10). По умолчанию высылается последний вышедший номер.

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

17 апреля 2002 г.

