

Абз@ц

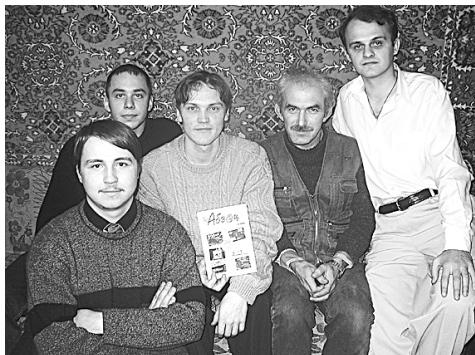
ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// № 14, 2002



Новости

Даты

14 октября 2002 года исполнилось 2 года, с того момента, как был выпущен первый номер нашей газеты. На следующий день, нашей команде исполнилось 6 лет (статси, первый номер Абзаца был как раз приурочен к одной из наших годовщин). Да, именно столько мы существуем как Perspective. К сожалению, из «старожилов» команды, остался лишь один человек - ее организатор. Но все же, унывать не приходится, ведь численность команды не только не сократилась, за такой продолжительный период, а даже возрасла. Как и полагается, все эти «дни рождения» были отпразднованы.



Perspective group. Состав не полный.

14 ноября свой 26-й день рождения отметил Владимир Аншуков/Mitchell. Поздравляем!

21 ноября исполняется 21 год, такой общеизвестной личности, как KVA из E-mage. Наверняка многие знают, какой вклад он внес в развитие ZX-Spectrum. Это и PSC, и EMS, Lara Croft ME и много других полезных программ, до сих пор которыми пользуются многие спектрумисты. Хочется пожелать KVA, творческих успехов и удачи.

9 декабря свой день рождения отметил, сейчас уже не такой безызвестный спектрумист, Сергей Гуляев/Macros - автор журнала MSF. Пожелаем Сергею в новом году осуществить все задуманное и работать еще плодотворнее на благо платформы.

Твоя игра-2003

Редакция газеты «Абз@ц» объявляет об очередном конкурсе «Твоя игра-2003», на лучшую компьютерную игру для ZX-Spectrum.

Сроки проведения конкурса

Прекращение приема игр на конкурс - 1 ноября 2003 года.

Подведение итогов

ноябрь-декабрь 2003 года.

Подача заявки на участие

Подается в произвольной форме на наш адрес. Желательно сделать это до представления

самой игры на конкурс.

Игры-конкурсанты

Не опубликованные на 1 ноября 2003 года и ранее никогда не публиковавшиеся игры.

Авторы-участники конкурса

Как творческие коллективы, так и отдельные разработчики. Как граждане России, так и иностранцы, мужчины и женщины, пионеры и пенсионеры. В общем все те, кто чувствует в себе силы и волю к победе.

Жанр игры

Любой.

Определение победителя

Определяется путем заполнения анкеты, которая рассылается вместе с диском/дисками игр. Победитель определяется по статистическому принципу (см. результаты в этом номере).

Награждение победителей

Денежным призом награждаются авторы, чьи игры заняли одно из первых трех мест. Распределение призового фонда: 50%, 35% и 15% за первое, второе и третье места, соответственно. Приз высылается почтовым переводом на адрес победителя. Процент взимаемый за пересылку почтового перевода, оплачивается из призового фонда (по России до 9% от суммы).

Призовой фонд конкурса

На данный момент - 1500 рублей (50\$ USD).

Спонсоры конкурса

Главный спонсор - Perspective group. Так же требуется помощь всей спектрумовской братии. У нас у всех есть реальная возможность увидеть новые игры и в следующем году, единственное, что нужно, это материально поддержать проведение данного мероприятия. Вы можете высылать почтовые переводы на наш а/я. Сумма значения не имеет.

Адрес для справок и приема работ

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

P.S. Обратите внимание на то, что сроки проведения конкурса отодвинуты по сравнению с конкурсом 2002 года.

P.P.S. Убедительная просьба, если вы знаете людей, к которым эта информация не поступила, не считайте за труд - донесите ее до них.

P.P.P.S. Размещение данной информации во всевозможных СМИ только приветствуется.

Знай наших!

На кафедре автоматизации технических процессов и производств с самыми способными студентами занимается доцент, кандидат технических наук Светлана Юрьевна Ржеуцкая. Ее ученики уже несколько лет успешно выступают на вологодских, региональных, международных олимпиадах и конкурсах.

Недавно студенты Андрей Евстохин, **Владимир Минин/Joker** (автор журнала **Мурзилка**) и Константин Тюкин возвратились из Рыбинска, где приняли участие в четвертьфинале всемирных

Новости

состязаний по программированию. Среди участников было немало хорошо подготовленных программистов из столичных вузов, только МГУ выставил пять команд. Студенты из нашего университета заняли девятое место среди 44 команд и вышли в полуфинал, который будет проводиться в Санкт-Петербурге.

Прессцентр ВГУ

Птичка

Вышли очередные номера (№ 4, май-июнь; № 5, июль-август) газеты Птичка. Со слов Александра Кандаурова (Касика), авторы сейчас заняты работой над следующими номерами.

MIDI на Спектруме

В настоящее время имеется следующее:

1. Разработан и опробован MIDI-интерфейс, преобразующий данные параллельного кода в последовательный, совместимый со стандартом MIDI (плата размером со спичечный коробок), подключается к интерфейсу CENTRONIX (8*data; strobe; busy). Основа контроллера - однокристалка AT89C2051.

2. Написана программа простейшего проигрывателя MIDI-файлов.

3. Написана программа простейшего синтезатора с использованием нормальной клавиатуры.

4. Не дописан (хотя начат) программный интерфейс для чтения файлов *.mid, записанных в формате MS-DOS.

В настоящее время работа приостановлена - нет стимула. Все кричат: «Леха, давай, делай!» Но почему-то никто не хочет помочь, а надрываться одному для всех не хочу. Сделаю, а потом толпа придет на готовенькое. Если есть те, кто может не только трепать языком, пишите! Адрес: г. Волгоград, ул. 64 армии, д.38«б», кв.76, Белодворцев Алексей.

От редакции: информация подчерпнута из газеты Птичка №5.

Brothers news

Наша группа приносит свои извинения по поводу выявленных ошибок в конкурсной игре «Abe's Mission {escape} part 1», которые появились по независящим от нас причинам при пересылке игры организаторам конкурса. Для исправления этого досадного инцидента, нами был написан патч, который устранил эти недочеты и добавит к игре возможность отгрузки состояния игры на диск и другую информацию. К сожалению, распространять патч мы не имеем возможности, поэтому он был распространен по спектрумовским сайтам в интернете и в сети ZXNet.

Troll & Schafft

SCG news

Автор программы, не несущий ответственности за ее работоспособность, напоминает хлопчи-

ка, который обрюхатив даму «смывается» в неизвестном направлении прихватив свои портки. Я не хочу быть таким, поэтому заявляю:

- Представленная нами (группой SCG) на конкурс «Твоя игра» игровая программа «Шахта» содержит ошибки (попросту глюки).

В связи с этим, рекомендую заменить «Шахту 1.0» на «Шахту 1.1». Для этого нужно:

1. 10 рублей;

2. Чистая 5.25" дискета;

3. Лэйбл «Твоя игра» (наклейка с эмблемой конкурса есть у тех, кто приобрел Абзац №13 с дискетой).

Пункт 3 нужен для того, чтобы пункт 1 равнялся 10 рублям, иначе высылайте 30 рублей.

Адрес для переводов и заказных писем:

347871, Ростовская обл., г. Гуково, ул. К. Маркса, д.63а, кв. 26, Мальцеву Вячеславу Геннадьевичу.

Мы гарантируем порядочность и обязательно вышлем вам работоспособную версию игры. Так же просим немедленно сообщать о любых ошибках и недочетах в новой версии игры.

Вячеслав МАЛЬЦЕВ aka Slon

Глазов news

Все спектрумисты Глазова живы. Поэтому ждите Insanity, Worms, Крик и много чего еще... Наш художник - Ваня (Psychotron) вместо того, чтобы рисовать для Worms, никому ничего не говоря, написал две игры. За три месяца! Один! Правда на Бейсике, но с первокласной графикой. На то он и художник. В общем, это еще один повод смотреть с оптимизмом в будущее Spectrum'a!

Дмитрий ГЛУШКОВ

NetSpec news

Игра Milk and Nuts практически готова. Все задержки из-за меня, т.к. я неуспеваю доделать графику. Потихоньку делается Heresy 11, которая будет не совсем обычной. Общими усилиями нашей NetSpec все релизы будут сделаны.

Евгений СИВОКОНЬ/Cannibal

Хочешь увидеть...

Тогда поддержи конкурс «Твоя игра-2003»!

Поддержи программистов, трудящихся над новыми играми. Поддержи команды и творческие коллективы, работающие на благо платформы.

В этом году призовой фонд составил 160\$.

Будет ли стимул для творчества в следующем году?

Все зависит от тебя!

...новые игры?

Результаты

«Твоя игра-2002». Результаты конкурса

	Курьер 2	Менеджер	The Dome	Abe's Mission	Шахта	Super Mario Bros.
1. Аншуков Владимир	2	5	4	1	6	3
2. Аристов Алексей	3	5	-	2	1	4
3. Аристов Станислав	2	5	-	1	3	4
4. Булчукей Владимир	2	5	4	3	6	1
5. Бурин Роберт	1	4	5	3	6	2
6. Гартфельдер Денис	2	6	4	3	1	5
7. Германов Вячеслав	1	6	4	2	5	3
8. Глушков Дмитрий	3	6	2	1	5	4
9. Гуляев Сергей	2	6	4	3	5	1
10. Зайцев Дмитрий	2	5	6	1	4	3
11. Залесов Сергей	3	6	1	4	5	2
12. Зарецкий Евгений	3	5	1	2	6	4
13. Илясов Евгений	1	5	4	3	2	6
14. Кандауров Александр	2	5	6	1	3	4
15. Квашнин Александр	1	-	-	2	-	3
16. Кешков Дмитрий	3	6	4	2	5	1
17. Кириченко Александр	1	6	4	2	5	3
18. Кисляк Павел	2	-	5	3	4	1
19. Коваль Андрей	1	5	3	2	4	6
20. Колесников Сергей	1	5	3	2	4	6
21. Корюков Павел	2	5	3	1	4	6
22. Кошкин Александр	1	6	3	2	4	5
23. Кубрак Алексей	1	6	5	2	4	3
24. Кузнецов Денис	1	6	4	3	2	5
25. Лускин Алексей	2	6	4	1	3	5
26. Мальцев Алексей	3	-	2	1	-	-
27. Минин Владимир	1	6	3	2	5	4
28. Никитин Олег	5	6	2	3	4	1
29. Панасенко Игорь	2	6	5	1	3	4
30. Пастушенко Андрей	4	6	1	3	5	2
31. Пашков Константин	2	6	5	1	4	3
32. Пеунов Андрей	1	6	5	4	3	2
33. Светлицкий Александр	2	4	6	1	5	3
34. Селев Валерий	1	6	4	2	5	3
35. Смирнов Сергей	1	5	4	3	2	-
36. Смыслов Олег	2	6	4	1	5	3
37. Стахов Павел	3	6	3	2	4	5
38. Тарасов Алексей	2	6	5	1	4	3
39. Трофимчук Александр	2	5	3	-	4	1
40. Трофимчук Владимир	1	5	3	-	4	2
41. Трубчик Максим	1	2	6	3	4	5
42. Удотов Александр	2	6	5	1	3	4
43. Филиппов Александр	4	6	5	1	3	2
44. Хавзин Александр	3	5	6	1	4	2
45. Шабаршин Александр	3	6	1	2	5	4
46. Ширшиков Александр	2	4	5	1	3	6
47. Шушков Александр	-	4	3	2	5	1
48. Юдин Станислав	3	6	4	1	5	2
49. Suchecki Krzysztof	3	2	4	6	1	5

МЕСТА

I.	16	0	4	18	3	7
II.	18	2	3	15	3	8
III.	11	0	9	11	8	11
IV.	2	4	16	2	15	9
V.	1	15	10	0	14	6
VI.	0	25	5	1	4	5

Результаты

Распределение мест:

I место -	Abe's Mission [escape] part 1
II место -	Курьер 2. Потерянный мир
III место -	Super Mario Bros.
IV место -	The Dome
V место -	Шахта
VI место -	Менеджер

Итак, конкурс состоялся, подведены результаты, победители награждены.

За первое место авторы получают 2400 рублей, за второе - 1680 рублей, за третье - 720 рублей. Как и было обещано, каждый автор, выставивший игру на конкурс, получил 14-й номер и диплом об участии в конкурсе «Твоя игра-2002».

Так же, нами было принято решение о поощрительной награде (компакт-диск с музыкой, написанной бывшим спектрумистом) авторов игры The Dome. Тем более, что программист этой игры учится в 9-м классе!

Теперь хотелось бы сказать несколько слов о том, каким все-таки способом были подведены

итоги. Но сначала, нужно выразить большую признательность тем людям, которые отрицательно высказались по планировавшемуся подсчету наименьшего количества очков. В дальнейшем, от него было принято отказаться, т.к. это не самый объективный метод выявления победителя.

Нами было опробовано 2 метода. Это обычный статистический метод (на котором мы и остановились), который заключается в подсчете количества всех мест, а затем их сравнение у конкурсантов. Если бы количество первых мест у каких-либо конкурсантов совпало, далее рассматривались бы вторые места и т.д. Только в абсолютном совпадении всех мест, конкурсантам было бы

присвоено одно и то же место.

Второй метод основывался на применении чисел Фибоначчи (за первое место дается 21 балл, за второе - 13, за третье - 8, за четвертое - 5, за пятое - 3, за шестое - 2). Этот метод показал такие же результаты. Единственное, чем он примечателен, это тем, что по количеству баллов виден разрыв между местами. В нашем случае результаты получились такими:

- I место - 673 балла;
- II место - 671 балл;
- III место - 415 баллов;
- IV место - 310 баллов;
- V место - 291 балл;
- VI место - 141 балл.

Все-таки 2 голоса мы посчитали более значимыми, нежели 2 балла.



О конкурсе...

- крепкий орешек!

Алексей КУБРАК

Все игры просто класс! Правда я их сразу поделил на три группы:

- за 1 и 2 место: Abe's Mission и Курьер 2;

- за 3, 4, 5 места: The Dome, Шахта, Super Mario Bros.;

- 6 место: Менеджер.

Очень трудно было расставить места в анкете, поэтому так долго задерживал с ответом. Ваш Курьер отличная игра, играл с удовольствием, но все-таки Abe's Mission мне понравился немного больше.

Алексей ТАРАСОВ

Посмотрел игры, есть довольно хорошие, особенно Abe's Mission, Курьер 2, Super Mario Bros. The Dome тоже хороша, но на мой взгляд, это довольно избито по старым западным играм, хотя и 3D.

Конкурс вообще удался, я полагаю, что у вас такое же мнение.

Владимир АНШУКОВ

По поводу подсчета очков. Мне кажется, их нужно подсчитывать в системе чисел Фибоначчи, как это делают ZX-Chart'овцы. Этот метод подсчета исключает влияние на результаты особенностей выбранной шкалы измерений.

Денис ГАРТФЕЛЬДЕР

Я был приятно удивлен количеством игр представленных на конкурсе «Твоя игра-2002», честно говоря, думал, что будет меньше. Так же порадовался тому, что две из них сделаны на уровне «фирменных» образцов, т.е. вполне профессионально! Будем надеяться, что их авторы продолжат свою деятельность на Spectrum'e в области gamemaking'a, а у остальных будет

Создается впечатление что некоторые авторы жульничают! Ведь в анкете написано: «Анкета для голосования за лучшую игру...», а не «за лучшую демоверсию!» Оно, конечно, понятно, что новых игрушек на Спектруме «кот наплакал» и мы должны авторов на руках носить, но это не повод «кормить» нас - пользователей демо версиями! Пользуясь случаем выражаю восторг и восхищение ребятами из Brothers за игрушку «Abe's Mission», ребятами из SCG за игрушку «Шахта», ребятами из Perspective за игру «Курьер 2. Потерянный мир» и за организацию конкурса «Твоя игра-2002».

Александр ШИРШИКОВ

Вообще мне понравились только две игры - ваш Курьер и Abe's Mission. Кстати, Курьер 2

Результаты

стимул для роста, и, как следствие - улучшение своих программ. И вообще, любой автор должен понять, что в настоящее время, для того чтобы привлечь внимание потенциальных игроков, необходимо максимально качественно проработать в играх визуальный и звуковой ряды! В противном случае, сколько гениальна не была бы ваша игра изнутри, ее просто не заметят. Даже на Spectrum'е!

Дмитрий ГЛУШКОВ

Конкурс, однозначно, состоялся. Программисты свое дело сделали, очередь за оценкой их труда пользователями и игроками.

Начну с того, что такое до предела упрощенное голосование по схеме «по порядку, - рассчитайся!» заведомо малообъективно, так как невозможно заранее знать и даже предположить, какими критериями руководствовался тот или иной голосующий. А с другой стороны, введя какую-нибудь оценочную шкалу, типа номинаций на всевозможных демо-пати, тоже нельзя быть уверенным в достоверности результатов на все сто, так как при малом числе респондентов любой единичный голос, «весающий» сразу несколько процентов, может сильно повлиять на

статистику (похожий эффект можно было наблюдать, знакомясь с итогами анкетирования по игровой тематике в 12-м номере Абзаца). Желание как-то пояснить свою позицию при оценке игр-конкурсантов, в конечном счете и привело к появлению этого текста.

Приятно удивило то обстоятельство, что все программы, представленные на диске «Твоя игра», превосходно заработали с квазидокова компьютера KAY-1024, - это сэкономило массу времени. Радует, что авторы программ уделяют внимание совместимости и стандартизации не меньше, чем крутизне кодирования. Помимо «КАЯ», программы тестировались также на машинах GRM-128 2+ и Scorpion ZS-256.

Евгений ИЛАСОВ

Посмотрел все игры конкурса, остался очень доволен. Долго колебался кому отдать предпочтение (1 место) между вашей игрой и Abe's Mission. Все-таки Курьер 2 мне понравился чуть-чуть больше! Поздравляю с такой удачной игрушкой. Боюсь, что больше за такой труд ты уже не возьмешься. Тебе уже просто не до того будет. Ты хоть Абзац не забрасывай, ладно?

Сергей КОЛЕСНИКОВ

По поводу игр, участвующих в конкурсе, могу сказать вот что: в некоторых из них я сразу не смог найти управление, в некоторых отсутствует фоновая музыка, а при вводе имени игрока с клавиатуры, залипают клавиши... Мое личное мнение таково. Авторам конкурсных игр (и мне в том числе) следовало бы сделать более дружественный интерфейс в играх и, самое главное, простой! Если игра выходит на конкурс, ее будут оценивать люди, которые эту игру никогда не видели и, как мне кажется, оценивающий не будет «ковырять» клавиатуру в поисках управляющих клавиш. Лично я, как программист, оценивал игры по следующим принципам:

1. Дружественность интерфейса (взаимодействие игры с игроком) - это самое важное;
2. Оформление (музыка, наличие help'a, количество красивой графики);
3. Идея (не всегда понятна);
4. Объем и сложность кода (субъективно, «на глаз»);
5. Остальное (intro, сложность, скорость игры, непонятность и т.д.).

А вообще, хочу сказать всем авторам большое спасибо!

Сергей СМЕРНОВ**Об игре...****Abe's Mission (escape)**

Как-то я уже имел честь наблюдать дему этой игры и она мне очень понравилась, так как с самой игрой (from PC) я знаком уже давно, точнее со времен программы «От винта!» С того момента в игре добавились режимы бега и осторожности, возможность бросать (хотя я пока не знаю что бросать), добавились диалоговые фразы и магия.

+ Название игры нас обнадёживает на продолжение.

! Сложное, но интересное управление главным игроком.

- Нет музыки и прорисовка действий «не очень».

+ Есть выбор сложности игры

и полного (!) переопределения управления.

+ Большое количество непосредственно действующих лиц.

- Нет какого-то «сочетания». Некоторые детали как будто от этой игры... Хотя, возможно, я ошибаюсь. Это лично мое мнение.

+ Бесконечное количество попыток.

Андрей КОВАЛЬ

Игра вроде хорошая, но толком не разобрался, опять время виновато.

Денис КУЗНЕЦОВ

Единственный недостаток - это звуковое сопровождение, вернее его отсутствие. Хотя бы музыку вставили что-ли, если уж с эф-

фектами был напряг.

Дмитрий ГЛУШКОВ

Очень хорошее впечатление произвела эта игра. Совершенно незатертый, хотя и не полностью авторский сюжет и персонажи, хорошо прорисованная и динамичная графика, приятная вводная музыка, подробная документированность, - список достоинств можно продолжать. К недостаткам можно отнести слабую (то есть - нулевую) озвученность собственно игрового процесса, а также сложность и нестандартность управления. Последнее, как поясняли авторы, мера вынужденная и является следствием большого набора разнообразных действий,

Результаты

которые может совершать главный персонаж игры. Трудно подобрать «Эйбу» даже приблизительный аналог среди уже существующих на платформе игр. Разве что, частично, игры сериала «Dizzy», или диалоги, неумовимо напоминающие «Swords & Sorcery». Вообще, хотелось бы отметить, что конкурсные игры «Abe's Mission» и «Курьер 2» представляют собой как бы два разных направления аркадного жанра - аркадно-логическое («Курьер») и аркадно-адвентурное («Эйб»). Именно поэтому, отдать явное предпочтение какой-либо из этих игр оказалось задачей не из легких.

Евгений ИЛАСОВ

Бесспорный лидер. Потрясающая графика, куча игровых возможностей и немеряно всяческих хитрых головоломок.

Игорь ПАНАСЕНКО

Просто бесподобно!

Павел КОРЮКОВ**Курьер 2.****Потерянный мир**

Составленное из авторов и благодарностей intro, дает нам понять, что делал игру закоренелый спектрумист. Главное игровое меню сообщает о современности подхода, но несколько классический взгляд делает этот дизайн «домашним» и одинаково приемлемым всеми. Немногочисленные опции дают нам возможность подобрать лучшее управление, возможность выбора скорости и, если угодно, избавиться от музыкального и звукового сопровождения.

Читаем немного банальное предисловие и начинаем играть... Сразу же понимаем, что перед нами не совсем action, как многие ожидали, а некая помесь arcade/logic и еще чего-то. Игровое поле огромно, даже гигантно, что дает нам большую свободу действия. Несмотря на то, что герой «боиится высоты», не лезит по стенам и любит поколотить себя по «чайнику», давая игроку прозрачные намеки на его несообра-

зительность, все же обладает определенной смелостью, раз собирает и закладывает бомбы, как будто это обычная вещь. Еще к плюсам героя можно отнести невероятную технику владения одним или несколькими мостиками, что позволяет ему гулять по воздуху, круша все законы гравитации. Надо отметить, что хотя игра не имеет явного регулятора сложности, но зато это компенсируется постоянным усложнением головоломок на каждой последующей стадии. Так на первый этап у меня ушло 30 минут, а на второй - 40 мин. Подливает масла в огонь постоянно заканчивающийся кислород, а за дополнительным надо постоянно бегать. А вот на третьем этапе я конкретно застрял...

То, что игра сделана практически одним человеком, естественно делает ей большую честь.

Ну, а теперь отметим некоторые явные игровые плюсы и минусы:

+ Все движения прорисованы и плавны, такие я видел только в Prince of Persia.

+ Нет сложности управления: для нас лишь стрелка двигатель прогресса.

+ Хороший полуинстинктивный расчет траектории, по которой герой движется после указания стрелкой.

+ Герой имеет свое мнение и постоянно выражает его в маленьком окошке внизу.

- Для использования мостика необходимо некоторое время, чтобы компьютер «сообразил», а кислород-то кончается.

- Единственная отгвоздка заставляет нас стесняться в прохождении.

- Малое количество жизней заставляет делать страховочную отгвоздку.

+ Глюков пока не наблюдал.

+ По словам автора в игре есть «жук» и его надо найти.

Андрей КОВАЛЬ

Действительно понравилось!

Денис КУЗНЕЦОВ

Курьер 2 - игра с оригинальной концепцией, построенная на

смеси жанров. Очевидный минус, думаю не будет для вас откровением, это графика. Может стоило заказать спрайты у стороннего художника?

Дмитрий ГЛУШКОВ

Приятно порадовала игра «Курьер 2». Несколько притянутый за уши сюжет совершенно не мешает в очередной раз спасать мир. Удачно подобранные звуковые эффекты и отличная, ненавязчивая музыка, - поверьте, это многого стоит. Разнообразные действия героя совершаются всего лишь стандартными пятью клавишами, что на поверку оказалось очень удобно. Гладкие перемещения, безконфликтная «развязка» с цветами и здоровое чувство юмора впечатляют. А головоломки, которые приходится решать по ходу действия, дают немало пищи для ума. В общем, четыре года, потраченные, по словам автора, на «шлифовку» игры, принесли свои плоды. Хорошая, добротная аркада. Так держать!

Евгений ИЛАСОВ

Вот погнался игру и просто не мог не написать. Я уже очень давно не получал такой массы удовольствия от чисто умственной игрушки! Big thx! Не сомневайся, время на ее создание не было потрачено зря!

Игорь ПАНАСЕНКО

Просто бесподобно!

Павел КОРЮКОВ**Super Mario Bros.**

Первое, что бросается в глаза, тормозит... Даже музыка тормозит, а «турбо» на моем стареньком Пентагоне нет. Но автор предвидел такое положение и предусмотрел парочку настроек, с помощью которых легко и непринужденно игра обретает нормальную скорость. Средней паршивости порт знаменитой игры про макаронника Марио, да и игра-то вовсе не игра, а пока только демо-версия. Лично я не смог пройти дальше высокого столба, и что за ерунда, почему экран назад не откатывается? Прошел я вперед, а назад отойти не могу!

Александр ШИРШИКОВ

Результаты

Когда полная версия выйдет, чур я первый покупатель!

Александр ФИЛЛИПОВ

О! Здесь я разорвался на двое. Я вообще обожаю Mario-игрушки и прошел большинство из всех существующих, будь-то приставочные или компьютерные версии. Еще больше я обожаю творения Gogin'a. У него такое чувство вкуса, что обалдеть можно! Посмотрите на дизайн игры и на скорость! Такое великолепное сочетание! Все движения плавны и прорисовка на высоте! Без frontround и stars игра просто летает! А какой видеоролик! Но! Но! Но это демо, а не игра! А потому...

Андрей КОВАЛЬ

Эта игра поразила сочетанием в принципе малосочетаемых вещей - исключительно крутейшим уровнем программирования и практически полным отсутствием при этом собственных, оригинальных, авторских идей - разве что летящая «звездная пыль» в качестве игрового фона. Сверхэффектная заставка и воспоминания многих сотен геймеров, проводивших тысячи человеко-часов с настоящим «Super Mario» на Dendy, конечно же, принесут этой программе немало очков на конкурсе. Но учитывая, что это не полноценная игра, а всего лишь «играбельное демо», я бы не стал двигать эту превосходно сделанную кальку на призовое место.

Евгений ИЛЯСОВ

Была б не демо, было бы гораздо лучше!

Денис КУЗНЕЦОВ

Если бы Gogin выпустил полную версию своей игры, то наверное мог бы рассчитывать на первое/второе место, а так, это всего лишь демонстрация, безусловно, прогрессивного «движка».

Дмитрий ГЛУШКОВ

Весьма классная вещь, но всего лишь демо! Интересно, будет ли когда-нибудь сделана именно игра?

Игорь ПАНАСЕНКО

Надеюсь, что полная версия игры Super Mario Bros. будет достойной.

Павел КОРЮКОВ

The Dome

Жаль. Графика такая пропала, а могла б получиться неплохая игра. После прочтения прилагающейся к игре гневной записки от авторов, стало понятно что авторы слепили игру абы как, лишь для того, чтобы от них отстали и сказали «спасибо что они вообще что-то сделали», что мы им дружно и говорим. Ах да, чуть не забыл, пройти игру нельзя, т.к. последняя база не захватывается, хотя возможно у меня просто не хватило терпения.

Александр ШИРШИКОВ

Интересно, но почему-то не задержала.

Денис КУЗНЕЦОВ

Игра редкого, в последнее время, жанра тактической стратегии. Очевидно, что подобные игры программировать на порядок сложнее, чем, например, аркады. Видимо сил на доработку экрана и карты у Studio Stall уже не хватило.

Дмитрий ГЛУШКОВ

Мне всегда нравились игры, включающие в себя добрую порцию элементов стратегии. В свое время я немало времени провел, возясь с занятной игрой «Nether Earth». И поэтому с большим энтузиазмом прочел текстовый файл, прилагающийся к игре «The Dome», из которого следовало, что она создана по мотивам именно старой, доброй «Nether Earth»... Действительно, по сравнению с классикой, в «The Dome» роботы «бегают» намного шустрее, размеры игрового пространства превосходят воображение, вражеские роботы не путаются со своими, и еще довольно много положительных моментов. Отсутствует только главное - сбалакированность. Разные составляющие части игры, прилично «крутые» сами по себе, находятся в резком диссонансе друг с другом.

Так, например, контроль за игровой ситуацией уплывает из рук буквально с первых секунд действия, «благодаря» огромной территории «заповедника для роботов», - на ней и за своими-то уследить тяжело, не то, что еще и за чужими. И сканер

здесь не помощник, в отличие от той же самой «Nether Earth», - реалтаймом тут и не пахнет, даже звуковые эффекты «замораживаются» на время сканирования. Сверхскоростной опрос клавиш управления требует реакции игрока не хуже, чем у пилота сверхзвукового истребителя (здесь, вероятно, на подход авторов к управлению повлиял именно «тормозной» опрос клавиш в «NE»). Искусственный интеллект, как самокритично заметили авторы, находится не на высоте. Достаточно сказать, что в первые же несколько минут игры я сам не заметил, как «покосил» всех вражеских роботов в то время, как просто пытался разобраться с клавишами управления и посмотреть, что к чему в этой игре. К сказанному можно добавить еще не до конца выловленные из программы «хучки», - видимо, просто не хватило времени. Все перечисленное, к сожалению, не добавляет интереса к хорошей, по большому счету, задумке.

Евгений ИЛЯСОВ

Моя низкая оценка вызвана следующими причинами:

- а) невозможно нормально ориентироваться по карте;
- б) очень сложно подхватить робота;
- в) интеллект роботов развит слабо.

Игорь ПАНАСЕНКО

Мне кажется, что игра «Nether Earth» была более живой, нежели ее последователь - The Dome, хотя кто-то со мной может не согласиться.

Павел КОРЮКОВ

Шахта

Для начала надо хорошенько понаискать управление... И полночи не пробило, а мы уже нашли! D,C,X,V,S. Лезем в ОПЦИИ и выбираем нормальное управление для всех игроков (минимум двоих, максимум троих). Для начала закупает инвентарь для борьбы с партнером по клавиатуре, который по глупости или неопытности рискнул с вами состязаться, и доведение его до состояния полной и безоговорочной капитуляции. Затем перематываем столбик на ОК. Все игроки следуют вашему примеру. Итак, игра началась. По муравейнику туда-суда ползают 2 му-

Результаты

равья. Ох не знали мы что шахтеры такие маленькие;) Для того, чтобы рыть тоннель не рылом, надо было копнуть какое-нибудь копательное или долбительное приспособление (например, отбойный молоток), а напалма придется взять поменьше. Дальше все просто и забавно, ставим что-нибудь взрывчато-горючее и бежим за угол, и так до полного «уничтожения» товарища, сидящего рядом. В процессе иногда появляются штучки в виде бонусов. К некоторым предметам необходимо положить запал для детонации иначе они не будут функционировать по своему прямому назначению.

Александр ШИРШИКОВ

В двоём играть очень интересно!

Денис КУЗНЕЦОВ

То ли аркада, то ли логика, то ли тактика? В общем не понятно что. Обычно в подобных играх отсутствие игровальности компенсируют красивой графикой, комплексным звуковым рядом. Здесь же - минимальная графика, а поддержка General Sound'a присутствует лишь в качестве пункта меню, да и то обещана в будущем.

Дмитрий ГЛУШКОВ

Пожалуй, самый сложный пункт для оценки. Традиционно считается, что аркадные игры в чистом виде - это удел детишек, которые спят и видят, как бы набрать, набегать и настрелять побольше очков, а «большим дядям» об аркадах и упоминать-то неприлично. Им подавай всякие там RPG, да RTS, на худой конец - Quest или Simulator. Но «Шахта» перевернула все мои представления о том, какой может быть аркадная игра. Такого захватывающего и азартного сюжета я не встречал уже давно.

Довольно неплохая графика,

разумно проработанные игровые поля, обширный выбор снаряжения, широчайшие возможности для настройки программы, потрясающее чувство юмора авторов, мощный, разнообразный и энергичный саунд, - все это способно поддерживать азарт партнеров-соперников не один час подряд. Обязательно стоит упомянуть и недетерминированность игры, поскольку непредсказуемого развития событий в аркадах добиться бывает очень нелегко. Обратная сторона медали: исключительно сложное управление. Хотя, с другой стороны, трудно придумать что-то получше, чтобы дать возможность одновременно троим игрокам управлять тремя персонажами с одной клавиатуры.

Евгений ИЛЮСОВ

Всем хороша игра, и быть бы ей на 1-м месте, если бы не одно «но». Почему, ну почему нет возможности игры с компьютером?

Игорь ПАНАСЕНКО

Задумка и игра, конечно, интересные, но, к сожалению, я не нашел спаринг-партнера, и я не смог оценить по достоинству.

Павел КОРИКОВ

Менеджер

Извиняюсь перед авторами, но ужасно не люблю менеджеры.

Денис КУЗНЕЦОВ

Менеджер - игра экономического жанра, явно чужая в компании преимущественно аркадных игр. Если бы ее хотя бы откомпилировали...

Дмитрий ГЛУШКОВ

Игра, на которую я возлагал большие надежды, это - «Менеджер». Всевозможные экономические игры меня очень привлекают, «Президент», «Диктатор», «Монополия» для меня всегда присутству-

ют в первой двадцатке любимых игр. Тем огорчительнее было отсутствие какой-либо полезной информации по «Менеджеру» как в самой программе, так и в справочных файлах на дискете. Неизвестными остались сюжет, цель игры, ее правила и клавиши управления. Попытка разобраться методом «научного тыка» также не дала больших результатов: единственная клавиша, на которую игра хоть как-то реагировала, - «пробел». Программу пытались «разговорить» в течение двух дней несколько экспертов-тестеров в разных режимах на трех разных машинах. Неутешительные итоги дают основание полагать, что проблема находится не в наших головах. На данный момент рабочие версии такого поведения игры - конфликт между параллельным управлением от джойстика и клавиатуры, либо случайно «затесавшаяся» на диск недовостановленная копия программы. Очень жаль.

Евгений ИЛЮСОВ

Ну точно такой же, как у меня был в мои школьные годы! Но о какой игре может идти речь, если нет возможности нормально управлять процессом?

Игорь ПАНАСЕНКО

У меня компьютер «Кворум-128» и в игре Менеджер не отображался курсор, что приносило значительные неудобства. Не знаю, может это и связано с железом, но что есть, то есть.

Павел КОРИКОВ

От редакции: авторам игр не стоит сильно огорчаться или обижаться на некоторые высказывания пользователей, ведь это всего лишь мнение какого-то одного человека.

© Nemo



Единственный известный производитель!

KAY 1024/3SL/Turbo
Spectrum-клон

Сделано в России

198261, СПб, а/я 213

10-12
22-24 МСК

(812) 159-55-69

Чтобы спасти

Как мы и обещали в прошлом номере, возвращаемся к упомянутой электронной газете Sinclair Club 5. Но для начала одна из статей этой газеты...

DUNE 2

Я большой любитель приключений и дальних путешествий на электричках. Особенно экстремальными эти поездки бывают, если они подогреваются нежеланием и невозможностью оплатить проезд по причине недостаточного количества денег.

Вот и в этот раз я собрался ехать на СС'01. От Воронежа до Питера ехать более 1000 км, и, к сожалению, это была уже четвертая поездка, поэтому никаких неожиданностей, казалось бы, она не предвещала.

Пересаживаясь на перекладных станциях, всегда думаю о том, что в этом городе обязательно есть Spectrum'исты. Правда, пообщаться с ними обычно не получалось из-за отсутствия адресов и телефонов. Исключением являлся город Рязань, в котором оказалось просто целое логово Spectrum'истов-маньяков под предводительством небезызвестного Alone Coder'a. Привет Alco!

Открытие Рязани показалось недостаточным, хотелось найти единомышленников и в других городах тоже. Следующим был город Тверь. В середине 90-х в нем была сформирована группа Perestroika, по инициативе которой в 1996 году была выпущена довольно приличная демоверсия игры «DUNE 2». Наступил новый век, но полной версии мы так и не увидели. К сожалению, такие случаи не редкость и с этим ничего не поделаешь.

Мне хотелось во всем разобраться самостоятельно, провести небольшое расследование, так сказать, получить информацию из первых рук. Не скрою, что где-то глубоко в душе теплилась надежда о возможном завершении проекта. После СС'01, возвращаясь домой, можно было спокойно расслабиться и воплотить в жизнь намеченное расследование. По приезду в Тверь, вооружившись номером телефона из демоверсии «DUNE 2» (946-05 Владислав), я направился в киоск Роспечати с целью приобретения телефонной карточки. Цена меня совсем не устроила. Пришлось пойти на телеграф, купить две минуты. К счастью, за пять лет номер телефона не сменили и это обстоятельство меня порадовало. Далее оказалось, что Владислав в настоящий момент отсутству-

ет и находится на работе. Я объяснил, что приехал издалека и не могу ждать. Как позвонить или приехать на работу? Милый голос супруги попросил меня перезвонить через пятнадцать минут. В результате переговоров с родней, мне продиктовали номер сотового телефона. Ну вот, сейчас я выведу на чистую воду автора и задам ему тот самый вопрос, который долгие годы мучал несчастных пользователей Спессы!

- Алло, кто это?

- Я приехал с Питера по поручению Spectrum'истов России.

- А что вам нужно?

- Меня интересует, что стало с вашим проектом «DUNE 2»?

- А, «DUNE»... Давно это было...

- И что? Как говорится, время лечит!

- Вы знаете, я могу подъехать и поговорить по этому поводу. Где мы можем встретиться?

Ожидая встречи, я присел на ступеньках у входа в вокзал. Через 15 минут ко мне подошел человек в очках, с реденькими усиками, примерно лет 28-ми. Мы познакомились, немного пообщались.

Его мало интересовала современная политика ZX-сцены и программные достижения для Спессы. Сославшись на отсутствие свободного времени, поинтересовался о конкретной цели моего визита. Долго удивлялся, что их «программная стряпня» еще кому-то нужна.

Меня всегда возмущало наплевательское отношение авторов к своему творению, на которое было потрачено немереное количество сил и времени. Благодаря такой самооценке, большинство проектов было отложено в долгий ящик. Частенько приходится сталкиваться с ситуацией, когда бедный ZX Spectrum уже давно разорван на драгметаллы, а дискеты с исходниками все еще ждут завершения суперпроекта, о котором уже едва помнит сам автор.

Вот и в этом случае я еще раз убедился в преступном отношении авторов к своим детищам. Как оказалось, проект «DUNE 2» был завершен еще в 1997 году. Планировалось коммерческое распространение с помощью Андрея Исаева/KANO, но после обвала рубля эта идея стала просто невыполнима, и авторы решили поступить просто - положить «DUNE 2» на полку и забыть о каком-либо распространении. Так программа и лежала до моего появления, до августа 2001 года. Честно говоря,

Обратная связь

меня не собирались одаривать ею и это понятно, но цена в 300 долларов при сегодняшнем положении программного обеспечения для ZX-Spectrum, почти нереальна.

Так я и уехал с мрачным чувством и мыслью о том, что если и найдутся 90 добровольцев, желающих купить «DUNE 2» по 100 рублей, то после продажи десятка дисков больше никто не захочет ее покупать. А зачем? Ведь будет халявная возможность разыскать «DUNE 2» в интернете при поддержке тех самых добреньких покупателей. За примером далеко ходить не надо. Игра «PUSSY» в точности повторила эту простую схему халявы. Я купил «PUSSY» за 50 руб., хотя к интернету доступ имею и мог получить ее бесплатно. Но это скорее исключение, чем правило.

Такова реальность нашего времени, как ни грустно, но на приличные стратегии уже можно не рассчитывать.

Касик

Здравствуйте, уважаемая редакция Абзаца! Я начинаю столь официально, т.к. потрясен и прошу совета или помощи. Дело в том, что недавно я прочитал 5-й номер электронной газеты Sinclair Club, где натолкнулся на статью (см. выше) небезызвестного Касика, о его путешествии на ССО1. Меня «задела» та ее часть, где рассказывается о промежуточной остановке в Твери. Так вот, возник вопрос - неужели ничего невозможно сделать? Неужели эта игра, которая давно закончена, так и не найдет своего игрока?

Я поэтому и обращаюсь к вам, т.к. вы известны своей поддержкой спектрумистов и Спектрума. Давайте что-то делать! Нужно как-то «поднимать» народ. Неужели вы, организовавшие сбор денег на конкурс «Твоя игра» не сможете поднять народ и на сбор средств на «Дюну», чтобы сообща выкупить ее у автора? Хотел бы 300\$, так пусть получат, а мы докажем всем и себе самим, что спектрумисты - сплоченное сообщество (да к тому же и автора может получиться убедить, что времена не те, и он снизит цену).

На самом деле нас ведь много, и если информацию удастся довести до значительного количества пользователей Спектрума, то игра, про возможный выход которой уже все забыли, окажется на наших компьютерах. А кому как не вам браться за это дело?! И делать это надо скорей, т.к. автор возьмет, да и выкинет уже не нужные ему 5.25" диски! Делать это нужно не только на страницах вашей газеты, но и через другие СМИ Спектрума. ПОМОГИТЕ СПАСТИ ИГРУ, ведь это не какой-нибудь Тетрис! Я же, в свою очередь, сделаю все, от меня зависящее, в том числе готов помочь материально.

Максим ТИМОНИН

Связавшись с Касиком по телефону, я выяснил, что из Твери он уехал не совсем безрезультатно. В ходе разговора ему удалось договориться о снижении цены на игру до 250\$. Так же, со слов Касика, он готов еще раз съездить в Тверь и лично отдать деньги (если мы их соберем) и забрать игру у автора.

Затем, я связался, по указанному в статье телефону, с автором игры «DUNE 2». Разговорившись с Владиславом (автором), мне удалось доказать ему, что финансовое положение на Спектруме практически не изменилось, возможно даже ухудшилось, с того момента, когда он этим еще занимался. Тем самым, удалось понизить планку стоимости игры «DUNE 2» еще на 50\$, таким образом, теперь цена составляет 200\$ и ниже уже навряд-ли опустится.

Так вот, весь этот разговор затеян для обращения к вам, уважаемые читатели, **чтобы вы поддержали нашу идею** собрать эти 200\$ и выкупить игру. Я, человек хотя и не богатый, но постараюсь вложить своих средств (порядка 1000 руб.) в этот выкуп. Остальное, как говорится, придется собирать всем миром.

Единственный вопрос, который остается открытым - как распространять выкупленную игру? Хотя, этот вопрос решить будет гораздо легче, сначала нужно осуществить сам выкуп. Но мы ребята настырные...

Александр ШУШКОВ

Информатика, где ты?

В 12-м Абзаце, как-то писалось, что информатика в школах уже практически не похожа на информатику в прямом смысле этого слова. Это не только в России, в Польше дела обстоят практически также.

Одна из моих профессий - учитель математики и информатики. Информатика в школах - это «Курс пользования Windows».

В Польше ученики начинают учиться информатике когда им 13 лет. Есть некоторое количество книг.

Обратная связь ///

1. 7/32 уроков -

а) Что такое ПЦ? (конечно, не описание, что такое F000:FFFF и BIOS)

ПЦ - это компьютер, дисплей, клавиатура, мышь, иногда принтер, модем, сканер.

б) Что такое Windows? (рабочий стол, файл, создать/открыть/сохранить, печать, загрузить программу).

в) Первая программа - Paint.

г) Буфер обмена (вырезать/копировать/вставить).

2. 7/32 уроков - Word.

3. 7/32 уроков - Excel.

4. 5/32 уроков - Access/MS Works.

5. 5/32 уроков - Алгоритмика (bubble sorting, bucket sorting, recursion).

Это май/июнь - ученики думают уже о каникулах, а тема не очень простая и понятная.

6. 1/32 уроков - Интернет (e-mail/WWW браузер).

Это все теория. Практика же заключается в том, что ученики много играют (сапер/Quake) и «сидят» в интернете.

В техникуме, лицее (ученики уже 16-ти лет) есть Turbo Pascal и еще раз «Курс пользования Windows».

В Польше реальная (настоящая) информатика начинается только в университетах/политехнических институтах и.т.д. Для большинства же, что такое информатика, заключается только в ПЦ и Windows.

Krzysztof SUCHECKI/Hetteh

Читатель читателю ///

Сергей КОЛЕСНИКОВ/КЕЕРЕР

КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

OVERON #1

Самарский компьютерный журнал.

1. Свиток. Описание игр «SPACE CRUSADE», «REBEL STAR 1-3» и текстового редактора «ZX-IBM EDITOR».

2. Обзор. Новинки ПО.

3. Обо всем. Секреты игр, письма читателей.

4. Ликбез. Остие в программировании и не только.

5. Железо. «Укрощение» порта #FF (советы профессионалов).

6. Приложение: SPACE CRUSADE; REBEL STAR 1-3; ZX-IBM EDITOR.

OVERON #2

1. Свиток. Подробное описание игр: «PEKING» (наст/лог), «EMPIRE» (типа Elite), а также фирменное описание «ELITE-3».

2. Обзор. Новинки ПО.

3. Обо всем. Письма читателей.

4. Наш ответ. Ответ на статью в «Спектрофоне».

5. Ликбез. О стиле программирования.

6. Железо. Укрощение сигнала «INT» на «Пентагонах». Схема и инструкция.

7. Анонс. Обзор ПО из Самары.

8. Погурим. Юмористический рассказ «19-й тик весны».

9. Приложение: SPECTROFON-666; PEKING; EMPIRE; ELITE-3; НЛО-2 CHEAT LOADER.

OVERON #3

1. От редакции. Вступление. Как написать письмо в OVERON?

2. Свиток. Описание игр «EIDOLON», «DARK STAR», «QUAZARTON» и «MAGNETRON».

3. Обо всем. Письма читателей. Амига правит. История развития отечественного boot-остроения.

4. Обзор игрового и системного ПО, в частности ассемблеров.

5. Наш ответ. Наезд на FAULTLESS. Профи или Скорпион, что лучше? Обзорная статья про хаккеров.

6. Железо. Схема и описание подключения AY-8910/12 к Спектруму. Еще раз о turbo в Скорпионах. Переделка «Профи» до совместимости с «Пентагоном».

7. Погурим. Юмористические рассказы.

8. Ликбез. Ассемблер начинающим.

9. Конкурс «Угадай мелодию».

10. Приложение: EIDOLON; DARK STAR; QUAZARTON; MAGNETRON.

OVERON #4

1. Свиток. Об играх CHAOS THE BATTLE OF WIZARD, PI R^2, DOC THE DESTROYER.

2. Обзор. О новых играх. Ассемблеры #2 (ALASM 3.8; TASM 4.12; XAS 7.432; ZX-ASM 3.10).

3. Обо всем. Самарская ZX-NET. Партийная зона (об ENLIGHT-97). Письма читате-

Читатель читателю

лей. Односекторный boot - подробная программа на ассемблере. Размышления на тему. Страницы истории Z-88. Кто виноват и что делать? (О проблемах рынка ПО).

4. Анонс. Черный ворон. Самарские разработки.

5. Ликбез. О FIDO.

6. Железо. C-DOS MODEM. HAYES MODEM. Травлы с FDD 3,5.

7. Погурим. Лиса-кидала. И малыш и Карлсон.

8. Шкатулка. LORDS OF CHAOS; PI R²; DOC THE DESTROYER; ВИСЕЛИЦА.

OVERON #5

1. UPGRADE. CHAOS (дополнение к описанию). EIDOLON.

2. Обзор. Игрушки. Работы с FUNTOP-98. Работы с DOXYCON-98.

3. Обо всем. IS-DOS с картинками. FUNTOP. AMIGA в фактах. DEMO FREE ZONE.

4. Новинки. WALKER (D); ADMIRAL (D); SOFT FROM SHAITAN и др. из приложения.

5. Интервью. Черный ворон-2.

6. Мнения. Стратегия (Жив ли Спектрум в вашем городе?). Горячий привет.

7. Ликбез. Все о фракталах.

8. Железо. Блок питания от PC на ZX (со схемой). Подключение HAYES-MODEMa к Спектруму.

9. Посмеемся. Тараканщина. Информатика. Плод маразма.

10. Шкатулка: FRACTALS; EIDOLON; ZX-WINWORD PRINTER; WALKER (D); SCAN SCREEN OPTIMIZER; MAXSOFT SCREEN PACKER 1.6; PRO TRACKER 3.3.

ODYSSEY #0**Армавирский электронный журнал.**

1. Вступление. Первое знакомство.

2. Обзор. О будущих игровых проектах.

3. Апгрейд. Об установке 3,5 дисководов.

4. Система. «FLASH TRACKER-2» - описание по работе; «Уроки ассемблера» - установка защит и способы их прохождения. IBM-GIF FORMAT - описание графического формата. IS-DOS - лекция 1.

5. Разборка. Подробное описание игр MAP SNATCH (стратегия), GOONIES (ходилка).

6. Гости. Амига или PC?

7. Приколы. Сказка о рыбаке и рыбке.

8. Приложение: MAP SNATCH; THE GOONIES; PEKING; MICROSTUDIO 1.1; SOUND DRIVE INFO; MULTICOLOR STUDIO 1.8

ODYSSEY #1

1. Вступление. Знакомство с авторами.

2. Обзор. Обзор игровых программ.

3. Ассемблер. Уроки начинающим.

4. Система. Описание новых авторских системок: «USS» (для работы со спрайтами); «APS» (установка защит на дискеты).

5. IS-DOS. Проблемы и решения.

6. Разборка. Описание игр «THE DOUBLE» и «BLOODWYCH».

7. Отдохнем. Юмористические рассказы.

8. Гости. Интервью с группой «Unit-5».

9. Конкурс на лучший игровой сюжет.

10. Деморынок. История развития демомейкерства.

11. История. Кто такие хакеры и их классификация.

12. Приложение: THE DOUBLE; BLOODWICH; COMMANDO-2; KOZEL (D); APS-1.0; USS (D); NERVE.

ODYSSEY #2

1. Обзор. Новые игры и системки.

2. Ассемблер. Урок ассемблера #3 (о телевизионном луче). Ликбез (о переброске экрана за 1 INT). От друзей (как отличить 48 компьютер от 128?). Плавный скролл текста вверх.

3. IS-DOS. Проблемы и решения. Продолжение описания макросов, составление и практическое применение макросов.

4. Система. IBM: PCX FORMAT (опис. формата файла изображений). V-COMMANDER 1.5. Перспективы (о новых работах ACCEPT CORP.) MS COMPILER (MULTICOLOR STUDIO COMPILER).

5. Дискуссия. AMIGA vs IBM: наше мнение. Слово читателей.

6. Почта. Несколько программ на ассемблере (скроллинг по строке вверх и вниз, печать строки 32-х символьным шрифтом, печать 64 символов в строке, процедура пропорциональной печати).

7. Разборка. Нарды. SOCCER RIVALS. Футбольны менеджеры.

8. Отдохнем. Рок-энциклопедия (MEGA-DEATH). Чебурашка. Со школьных парт. Сплошной кошмар.

9. Новости. CONSUL PARTY-97. Колесо обозрения.

10. Презентация. Старые знакомые. AURYN. VIRTUAL VISION GROUP.

11. Деморынок.

12. Интервью. FIKUS from FLASH.

13. История. ОНО (начало в № 1).

14. Подарок. Что в приложении?

15. Приложение: BACK GAMMON-128; SOCCER RIVALS; MULTICOLOR STUDIO

Читатель читателю

COMPILER; VVG PRESENTATION; SOUND DRIVE INFO 1.51; V-COMMANDER.

PIONEER #2

Череповецкий компьютерный журнал.

1. Экспертиза. Описание «WATERLOO» (стратегия) и NEVERENDING STORY» (ад-вентюра).

2. Мысли о... Быть или не быть «вечным жизням»?

3. Ликбез. «Что нам стоит сеть построить?» - разговор о локальных сетях.

4. Система. Рассуждения о домашнем ПК, обзор ассемблеров и дизассемблеров.

5. Дискуссия. Что выбрать, IBM или Спектрум?

6. Тема. Портативные компьютеры «ноутбуки» - что это такое?

7. Новелла. Пародия на новеллу по игре «Звездное наследие».

8. Приложение: WATERLOO; NEVER-ENDING STORY; TETRIS-2; SOUND CRACKER; TASM-3.

PIONEER #3.

1. Подробно. Описание иммитатора фут-бола «MULTIPLAYER» и менеджера рок-звезд «ROCK STAR».

2. Обзор. Разговор об ELITE.

3. Система. Описание цифрового музыкального редактора «DMM».

4. Железо. Разговор о двух видах Спектр-совместимых компьютеров: ZX-SCORPION и COMPACT-128.

5. Связист. Обзор читательских писем.

6. Новелла. (по игре LORD OF MIDNIGHT).

7. Пародия. Окончание новеллы предыдущего номера.

8. Приложение: SIM SITY (рус); MULTIPLAYER; ROCK STAR; LORD OF MIDNIGHT; ELITE (рус); DMM + MUSIC.

PLAYBOY #1

Запорожский электронный журнал.

1. От авторов. Обращение к читателям.

2. Круто-клуб. Пять эротических рассказов.

3. Буратино. Самый точный и правдивый перевод стишка про Буратино.

4. Баня. «Эротический рассказ из жизни помещиков второй половины 19 века.

5. 10 писем. Эротический детектив.

6. Новый. Стихи «Отец Паисий», «Похождение маркиза» и «Сельский вид».

7. Гороскоп. Гороскоп сексуальной совместимости.

8. Любовь и секс. Настольная энциклопедия для мужчин и женщин (начало).

PLAYBOY #2

1. Авторы. Обращение к читателю.

2. Инфо. Чего от нас еще ждать?

3. Дневник. Дневник Бетти, или как я стала женщиной - автобиографическая повесть.

4. Детдом. Эротический рассказ о жизни в детдоме для девушек.

5. Совет. Продолжение настольной книги для мужчин и женщин.

6. Тосты на сексуальную тему.

7. 10 писем. Продолжение эротического детектива.

8. Калифорния. Суперэротический рассказ о жизни американских школьников.

9. Секс-книга. Настольное пособие по вопросам любви и секса.

10. Законы Мерфи. Философский трактат.

11. Круто-клуб. 9 суперэротических рассказов.

PLAYBOY #3

1. Графика. О рисовании на компьютере.

2. Модем. О ZSC-модеме.

3. Книга любви (продолжение).

4. 53 карты.

5. Дневник Бэтти (продолжение).

6. Клуб «Круто». Эротические рассказы.

7. Пламя страсти.

8. Советы проституток.

9. 10 лет во сне.

10. Анекдоты.

PUBLIC SPIRIT #1

Таганрогский компьютерный журнал.

1. Новинки. Новые игры и системки (MICROEDITOR 3.09, PCX-VIEW и др.).

2. Шедевры. Новелла по «Звездному наследию».

3. Хиты. Описание игр HEAVY METAL MOVER и TRANTOR.

4. Дискуссия. В. Медноногов о том, каким должен быть ассемблер.

5. Кодемам. О переборке экрана за 1 прерывание. Паковщики (сравнительный анализ).

6. Железо. Контроллер FLASH/RAM/ROM диск, ZX-LPRINT и AY-8910.

7. Ха-ха. Мерфология Д. Раймхина.

8. TOP TEN. Десятка лучших игр.

9. Прогноз. Какое ПО ожидается вскоре?

10. Приложение: H.M. MOVER; TRANTOR; PENTIX (D); DIGITAL STUDIO COMPILER.

В помощь разработчику

ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО ИЛИ ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Какие жанры предоставляют деvelopepам-новичкам наибольшие возможности?

Microsoft: Определенно, стратегии. Впрочем, тут можно возразить, что, мол, это направление тоже скоро перенасытится. А вот популярность симуляторов потихоньку падает, потому что игроков-«клавиатурщиков» становится все меньше и меньше. Ролевые игры также испытывают некоторые упадок. Труднее всего, вероятно, будет пробиться в шутерах (стрелялках) от первого лица, слишком уж высоко подняли планку Quake и Unreal Tournament. Кстати, не уверен, что все обратили должное внимание на то, чего достигла компания Valve, добавив в свой Half-Life изрядную толику сюжетности. Полагаю, скоро всем окончательно станет ясно, что сюжет в играх выходит на первые роли, становится все более и более важным элементом игры.

Midway: Action/adventure, платформеры, а также ролевые игры. Хотя в области РПГ, несомненно, пробиться будет труднее всего, поскольку игры этого жанра отличаются поистине гигантскими размерами и немалой сложностью, и именно таких характеристик будет ждать от вашего творения пользователь.

Sierra: Для консолей традиционно хороши action/adventure, но только если в них присутствует яркий, интересный персонаж и вы хорошо представляете себе, насколько это важно - серьезно подойти к созданию такого героя. Обычно довольно популярны консольные РПГ. Преуспевают и будут преуспевать спортивные симуляторы, хотя их намного труд-

нее делать независимым разработчикам.

Take Two: Очевидно, крайне сложным жанром являются спортивные игры. Стратегии? Шутеры от первого лица? Что ж, тут все зависит от вас самих, от ваших возможностей...

Что вы ищите в новичках в первую очередь?

Microsoft: Прежде всего мы обращаем внимание на опыт коллектива, на то, какого рода игры они делают, на качество этих игр, а также на то, как их творения выглядят с технической точки зрения. Мы смотрим, хорошо ли продуманы детали проекта, который нам предлагают. Безусловно, мы хотим видеть в наших разработчиках эдакую «творческую искру». Нам вовсе не нужны люди, которые, словно обезьяны, пишут программы по заученным методикам, не пытайтесь придумать что-то новое, необычное.

Midway: Я бы сказал так: первое, на что мы обращаем внимание, - это сама игра. В старые добрые времена было достаточно бросить короткий взгляд на концепцию игры, чтобы зажечь ей зеленый свет. Цены были совсем другими, а девелоперские команды состояли всего-то из нескольких человек! Рисковать приходилось гораздо меньшими деньгами, и переход от концепции игры к ее прототипу нередко занимал меньше месяца. Нынче стоимость программных продуктов возросла неимоверно, поэтому нам приходится обращать самое пристальное внимание на техническую сторону дела, на саму компанию, на методику ее работы. Относится ли игра к так называемому мэйнстриму, основному направлению игровой индустрии? Есть ли в ней что-то

особенное, уникальное? При этом, даже если ваши методы поистине совершенны, вам не на то рассчитывать, если вы не обладаете художественными и техническими возможностями для воплощения их в жизнь. Идей на свете миллионы... Поэтому мы почти всегда требуем от разработчика представить нам рабочий, точнее, играбельный прототип своего продукта, дабы мы имели возможность визуально оценить уровень его авторов, их техническую оснащенность.

Sierra: Все очень просто. Мы хотим видеть хоть какой-нибудь опыт. Если разработчик совсем зелен, риск слишком велик. Кстати говоря, под словом «опыт» я имею в виду именно написание программ, желательно игровых, вдвойне желательно - ставших популярными. Если на счету девелопера есть хотя бы один хит, я обязательно обращаю на него самое пристальное внимание. Очень приветствуются новые, я бы даже сказал, революционные идеи. Чтонибудь совсем свежее, нигде до сих пор не встречавшееся.

Take Two: Предложите нам то, что вы хотите опубликовать. Предложите нам уже законченную игру, такую, которая продемонстрировала бы нам весь ваш талант, все ваши возможности, и успех вам обеспечен.

Должен ли разработчик принимать участие в коммерческой стороне дела?

Microsoft: Вот уж чего бы мы не хотели, так это иметь дело с девелопером, имеющим проблемы с деньгами. Поэтому я всегда прошу честно ответить па вопросы, касающиеся финансовой состоятельности команды. И

В помощь разработчику

пока не дождусь такого ответа, у нас не будет никаких дел.

Midway: В определенной степени, да. В команде разработчика обязательно должен быть человек, который хорошо разбирается в денежных вопросах. Вам потребуется бизнесмен, ответственный за финансовую сторону проекта, чтобы программисты, художники и дизайнеры могли спокойно сконцентрироваться на своих прямых обязанностях, а в создании хорошей игры.

Sierra: Безусловно. Я всегда слежу за тем, чтобы в команде был специалист, хорошо разбирающийся в принципах ведения бизнеса. Этот специалист должен быть в состоянии оценить приблизительную стоимость проекта, а также цену конечного продукта и его качественный уровень.

Take Two: Студии разработчиков неплохо иметь в своем составе кого-нибудь, кто чувствует себя в бизнесе словно рыба в воде. Того, кто будет следить за своевременным заполнением платежных ведомостей. Но не дай Бог, если этим человеком окажется один из программистов!

Насколько опытной должна быть команда девелоперов?

Microsoft: Наше вечное желание заключается в том, чтобы разработчик был достаточно компетентен в своем деле, однако нахождение таковых становится все труднее и труднее. У нас есть очень приличная «внутренняя» команда девелоперов, но взвалить на нее сразу все наши проекты просто невозможно. Поэтому мы ведем постоянную и очень активную работу по поиску новых разработчиков. И, принимая во внимание размеры наших вложений, мы вправе придавать большое значение тому, чтобы наши деньги не оказались потрачены зря.

Midway: С технической точки зрения, при разработке игр для

систем следующего поколения вам потребуются весьма подготовленные люди, обладающие немалым опытом программирования на языках C и C++. Более того, они обязательно должны понимать принципы создания видеоигр. А получить такой опыт можно, лишь приняв активное участие в нескольких масштабных проектах.

Sierra: Если они не могут высказать четкое понимание технологий разработки программного обеспечения, значит, они безнадёжны.

Take Two: Если кандидат уже имеет в своем багаже пару-тройку серьезных продуктов, это добрый знак. Для нас очень важно, чтобы вы обладали опытом работы над играми, и мы придаем данному вопросу очень большое значение, если только представленная вами демо-версия не является уже полностью готовой игрой. А еще вам потребуется терпение. В нашем деле конкуренция все усиливается и усиливается, и, думаю, мне, в скором времени мы будем относиться к независимым разработчикам примерно так, как это происходит в мире поп-музыки. «На утро он проснулся знаменитым» - таких случаев там все меньше и меньше.

В чем преимущество неамериканских девелоперов?

Microsoft: Это зависит от проекта. Идея привлечения к работе иностранных партнеров весьма заманчива, но тут есть и некоторые проблемы. Несколько уменьшается производительность - из-за разницы во времени. Затрудняет работу и географическая удаленность разработчика, И вообще, так часто бывает: пытаюсь удешевить проект, можно ненароком нажить себе довольно большие неприятности.

Midway: Очевидным преимуществом иноземных разработчиков перед американскими является их дешевизна (*вот негоду, ред.*), хотя разница постепенно

сходит на нет. Очень выгодно, например, сотрудничать с партнерами из России, Испании или Венгрии. Но мы, в первую очередь заинтересованы в качестве.

Sierra: Иногда - в цене. К тому же иностранцы нередко обладают большим, нежели американские девелоперы, опытом.

Take Two: Цена проекта обычно бывает ниже.

Сколько предложений в год вы получаете?

Microsoft: Я работаю в группе симуляторов, так что мы получаем меньше предложений, чем другие наши команды. Сколько именно? Ну, лично через меня проходит пятьдесят-шестьдесят заявок. Другие группы? Думаю, в пять-шесть раз больше, то есть 400-500 предложений в год на всех.

Midway: Я веду учет всех подобных предложений, так что могу довольно уверенно назвать цифру: около четырехсот.

Sierra: Около ста. Все они предварительно «фильтруются», и до меня доходит штук двадцать пять - тридцать.

Take Two: Больше тысячи.

Сколько из этих предложений имеют у вас успех?

Microsoft: Большинству мы отказываем.

Midway: На своем веку я повидал немало хороших работ, и многие из них, поверьте, заслуживали куда более серьезного внимания, чем добились в итоге. Эх, если бы их авторы имели чуть больший опыт! Ну а из тех проектов, что обладают всеми обязательными элементами... все-таки мы рассматриваем штук двадцать, наверное. Из упомянутых четырехсот...

Sierra: Имеете в виду качественные, хорошо продуманные предложения? Штук тридцать пять из ста.

Take Two: Меньше десятка,

В помощь разработчику

Каковы основные компоненты «хорошо продуманного предложения»?

Microsoft: Заинтересовать нас может, к примеру, аккуратно оформленное и напечатанное предложение. Однако гораздо более сильное впечатление обычно производит ролик, или же прототип игры, эдакая основа, в которую вы помещаете все, что сочтете необходимым.

Midway: Вы должны уметь четко, ясно и при этом кратко объяснить, в чем суть вашей игры, и описать ее характерные особенности. Причем вам надо сделать это таким образом, чтобы мы быстро сумели понять, чем ваше творение отличается от других игр. Иногда встречаются такие предложения, которые я готов принять сразу же по прочтении нескольких строк.

Sierra: Уникальное предложение по продаже. Короткое, на один параграф, описание характерных деталей игры, того, что отличает ее от других. Если я, прочитав этот пункт, воскликну: «Да, это здорово, это что-то совсем новое!», значит - у вас есть надежда.

Take Two: Хорошо, когда предложение сопровождается четким, ясным описанием проекта. Мы должны «увидеть» ваш игру, «почувствовать» ее. Еще может пригодиться копия вашего предыдущего продукта (опубликованного издателем, по масштабу сопоставимым с нами).

Нужно ли сначала подписать с вами соглашение о конфиденциальности?

Microsoft: Да, причем в той форме, которую предложим мы.

Midway: Соглашений о конфиденциальности не подписываем.

Sierra: Такое соглашение подписывается в обязательном порядке. Причем только в форме, предложенной нами. Если вы не хотите его подписывать, мы даже не взгля-

нем на ваш проект. В соглашении о конфиденциальности говорится примерно следующее: вы отдаете себе отчет в том, что, когда вы предлагаете нам свой проект, может случиться так, что мы уже разрабатываем нечто подобное...

Take Two: Да. Мы используем нашу стандартную форму.

Сколько времени обычно требуется для того, чтобы оценить потенциальную значимость поступившего предложения?

Microsoft: Как правило, я немного присматриваюсь к игре, затем предлагаю ее вниманию нескольких уважаемых мной людей. И если мы все приходим к одному и тому же выводу, то делаем следующий шаг.

Midway: Примерно неделя - столько времени требуется для того, чтобы получить ответы от всех экспертов. Для создания первого, поверхностного, впечатления иногда хватает пятнадцати-двадцати минут, но большого значения этому впечатлению придавать все же не стоит. Мы предпочитаем сначала услышать мнения наших продюсеров и маркетологов.

Sierra: Обычно, перед тем как игра попадает в мои руки, она должна понравиться кому-то другому. Затем за игру берусь я. Если она мне нравится, я обращаюсь в отдел маркетинга. И лишь после того как проект одобряют наши маркетологи, я начинаю разговор с отделом продаж. В общем, если к этому моменту игра собирала исключительно положительные отзывы, мы связываемся с разработчиком. Убедившись в том, что он способен сделать то, что обещает, мы добиваемся одобрения исполнительной группы и начинаем работу.

Take Two: Самое большее - четыре недели.

Если разработчик не получил от вас ответа в течение нескольких недель, является ли это плохим признаком?

Microsoft: Конечно, нет! Нередко у соответствующего специалиста попросту не находится на игру-кандидата времени.

Midway: Нет-нет! Конечно, мы всегда стараемся ответить как можно быстрее. Но, знаете, как это бывает: отпуска, загруженность работой... В общем, ответить сразу получается далеко не всегда.

Sierra: Нет, ни в коем случае. Вот если бы я не ответил в течение двух месяцев...

Take Two: Учтите, что из сотни проектов лишь один доживает до реализации. Тогда вы поймете, что наше двух-трехнедельное молчание ни о чем плохом не говорит.

Когда разработчику следует признать, что его постигла неудача?

Microsoft: Девелоперы нередко отправляют свои предложения сразу нескольким издателям - ради увеличения шансов на успех. Если вы не получаете от нас ответа в течение месяца, вам, вероятно, следует признать свое поражение.

Midway: Думаю, приблизительно ориентиром будут тридцать дней. Мы делаем все возможное, чтобы ответить всем и каждому, и, как правило, наш ответ приходит через неделю-две. И если ваш проект покажется нам интересным, уж за месяц-то мы точно с вами свяжемся.

Sierra: Два месяца.

Take Two: Ответ вы получите достаточно быстро, если, конечно, просили нас ответить.

Обязательна ли демонстрационная версия программы?

Microsoft: Не сказал бы, что обязательна. Но, в любом случае, весьма полезна. Если вы покажете

В помощь разработчику ///

мне анимационный ролик, благодаря которому я смогу увидеть, как будет выглядеть игра, я буду очень рад. Если вы продемонстрируете мне, как работает ваша технология, еще лучше. Кто знает, может, обладая солидной технологической базой, он будет страдать из-за пробелов в области дизайна? А значит, нам нужно будет связаться с ребятами из дизайнерского отдела и узнать их мнение.

Midway: Безусловно.

Sierra: Необязательна, хотя и не помешает.

Take Two: Да.

Что вы можете сказать о стоимости проектов, которые финансируются разработчиками самостоятельно?

Microsoft: Потенциально, стоимость таких проектов выше

(для разработчика, естественно), потому что авторы наверняка захотят компенсировать свои «моральные» издержки, связанные с тем, что финансирование из собственного кармана - это риск, это потеря нервных клеток.

Midway: Издатель, безусловно, рискует гораздо меньше.

Sierra: Это здорово! Я имею в виду, риск гораздо меньше! Но не забывайте о том, что для «раскрутки» вашей игры, для организации рекламной кампании требуется время. Если вы принесете нам игру, скажем, в конце лета и захотите начать продажи к Рождеству, знаете: серьезного хита не получится. Да мы в таком случае вовсе не возьмемся за дело. Для того чтобы соответствующим образом все организовать, нам обычно требуется не менее шести месяцев.

Take Two: Мы стараемся посмотреть на вашу игру глазами обыкновенного покупателя. Так что, когда мы видим перед собой уже законченную работу, нам гораздо легче вынести свое суждение о ней. Еще одно немаловажное соображение: продемонстрировав готовую игру, ее автор таким образом доказывает нам свою состоятельность. Прежде чем начать, посоветуйтесь со своими близкими, друзьями. И, вместо того чтобы убеждать их в своей правоте, попытайтесь сами понять, что им в вашей затее нравится, а что нет. А главное, почему.

**Дэн РОДЖЕРС
(Dan Rogers),
GameExe № 9, 2001.**

Материал приводится в сокращении. Перевод с английского Антона ИСУПОВА.

Новости с «мягкого фронта» ///

BestView 2.14. Снова и снова Иван Рошин выпускает свою полезную программу. Из новшеств, можно отметить появление списка 10-ти последних просмотренных файлов. Ну и как всегда, множество исправлений и дополнений.

BGE 3.05 english. А вот и еще одна новость. Вышла английская версия самого лучшего графического редактора на Спектруме. Ничего нового, но для людей, плохо разбирающихся в русском, очень полезно!

UnRAR 0.33. Была колесо-то заявка на такую программу от некоего AIG, но работала отвратительно, пока за нее не взялся Alone Coder. Теперь и на Спектруме можно распаковывать архивы RAR! Конечно недостатки есть и у этой версии, но зная Alone Coder`а, все будет исправлено и улучшено.

ACE 0.666. И опять вездесущий Alone Coder. Новая версия, знаменитого сейчас, текстового редактора. Как выразился автор,

2/3 пути к первой версии этого редактора пройдены. Чтож, будем ждать первую версию!

Video Studio 0.3 Программа от Vitamin`a (автор некоторых плагинов для BGE) для создания видео роликов. Для этого совершенно не нужно знать ассемблер. Все делается автоматически. Главное нужно уметь рисовать. Быть может скоро появятся мультфильмы, созданные при помощи этой программы.

Мурзилка 8. Наконец-то Joker удосужился и выпустил этот номер. Не очень много полезной информации, но все же получилось очень красиво и от души! Да, Joker постарался на славу, спасибо.

Inferno 3. Никто уже и не ждал этот электронный журнал, а он все-таки вышел, и даже без участия главного автора и вдохновителя - Максима Шашкина (он сейчас в армии). Как и в ZX-Guide, здесь также говорят о соединении этих двух журналов в один.

Такого еще никогда не было на нашей сцене. Чтож, пожелаем авторам удачи в этом деле.

Psychoz 13. Аж в 6-ти частях вышел этот номер от Челябинской команды Triumph. Максимально полезной информации. Из этой газеты, например, мы узнали, что в Германии до сих пор есть фирма торгующая Спектрумами!

ZX-Time 10. Электронная газета со множеством новостей, которые лучше прочесть самим.

Genz 3. Еще одна электронная газетка. Ищите, читайте...

HorrorWord 1.03. Очередной релиз первой версии этого редактора. В принципе возможности не плохие. Что очень понравилось, так это то, что он умеет работать с «писишными» клавиатурами, и не нужно нажимать всякие SHIFT, чтобы набрать, например, букву «Б». Со слов авторов, сейчас пишется вторая версия этого редактора, хотя релизы (исправления и дополнения) первой выходить так же будут.

Объявления

Покупаем качественное авторское ПО для дистрибуции (гоно-рар до 100\$ USD).

Обращаться: на адрес редакции.

Хочешь победить в конкурсе «Твоя игра-2003»? Прибери исходники игры Technodrom всего за 10 у.е., имеются подробные комментарии.

Обращаться: на pawel@nm.ru.

Куплю контроллер SMUC и GMX, недорого.

Обращаться: Зайцев Дмитрий Юрьевич, 658828, Алтайский край, г.Славгород, мкр.2, д.6, кв.32.

Познакомлюсь для общения с девушкой, уважающей Спессу.

Обращаться: Косарев Александр Викторович, 353680, Краснодарский край, г.Ейск, а/я 115, г/п.

Купим ПЗУ 128, системные программы на аудиокассетах. Рады знакомству и переписке на

Specrum-платформе.

Обращаться: Гатаулин Марат Нурилович, 353680, Краснодарский край, г.Ейск, а/я 115, г/п.

Куплю/обменяю видеокассеты со следующих пати: FT'98, CC'99, CC'00, CC'01. Заведу переписку с фанатами Спессу.

Обращаться: Украина, 22162, Винницкая обл., Казатинский р-н, с. Михайлин, ул. Рабочая, д.12, Лобода Сергей Львович.

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**;

45 рублей (1.5\$) 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 **1.1\$** 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, №15 (1). Это будет означать, что вам нужен пятнадцатый номер газеты в одном экземпляре.

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

Колонка редактора

Вот мы и подвели итоги конкурса «Твоя игра-2002», для нашей редакции, главного события уходящего года. Приятно удивило количество ответивших на анкету, но все же, были и опоздавшие.

А вот что нас огорчило, и даже обидело...

На этапе завершения верстки этого номера, в интернете, на одном из сайтов, появился диск с играми конкурса «Твоя игра-2002». Первоначально, держатель этого сайта выложил диск с паролем, предложив его «поломать». С его слов, пароль подобрал 21 человек. Через некоторое время, диск был выложен уже без пароля. Это значит, что минимум 21 халзящик-интернетчик только этого и ждали. Так же, это означает еще и то, что призовой фонд конкурса потерял как минимум 1155 рублей (38\$). Вот что говорит Павел Неделин (тот самый держатель сайта): *«Пиратская жилка во мне разыгралась, ведь я в 1998 году, открывая сайт, выкладывал все подряд: и лютное и пиратское»*.

А ведь еще до окончания приема работ на конкурс, я договорился с тремя основными держателями сайтов о том, что они, без нашего разрешения, ничего не опубликуют. Двое из них обещание сдержали...

Но не будем о грустном. Поздравляю всех читателей Абзаца с наступающим Новым годом!

Издается
с октября 2000 года



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

18 декабря 2002 г.

