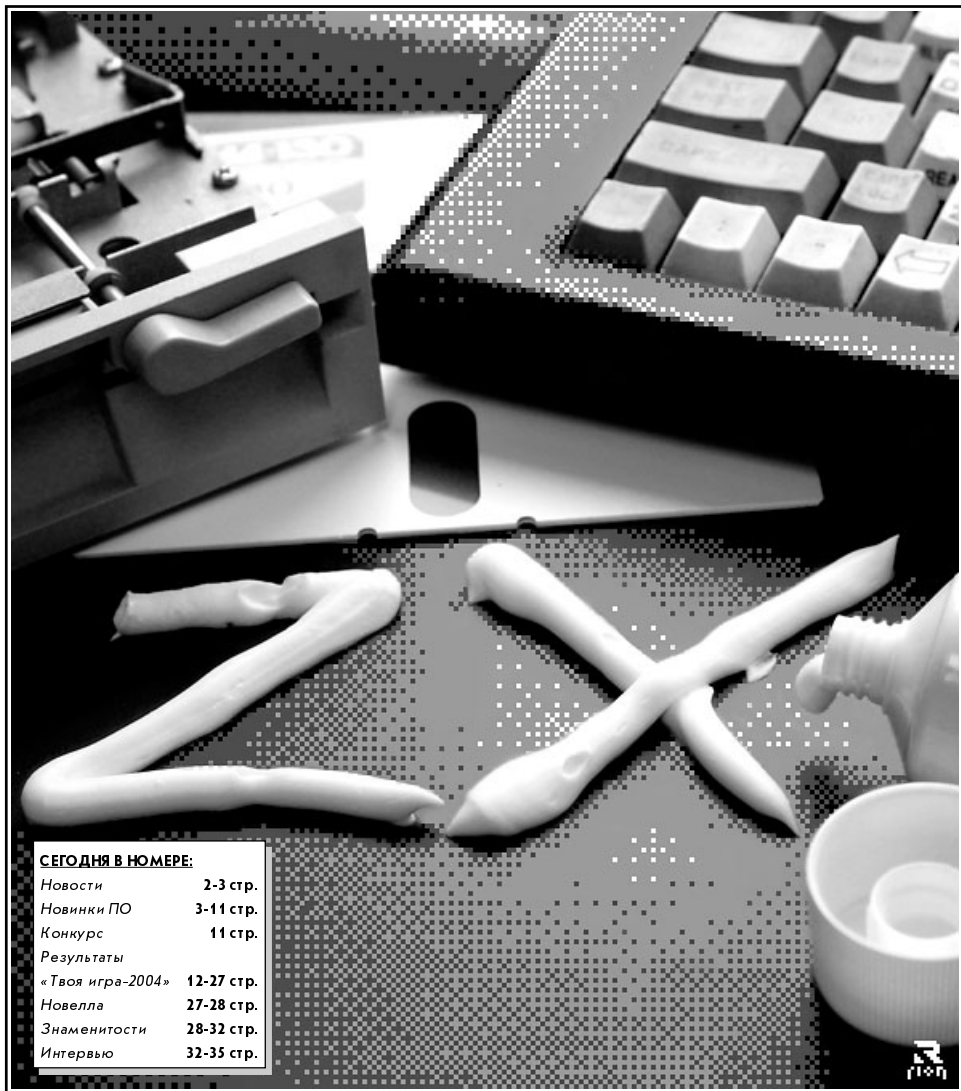


ЛЭЗ@У

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// № 24, 2005



СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:

Новости	2-3 стр.
Новинки ПО	3-11 стр.
Конкурс	11 стр.
Результаты	
«Твоя игра-2004»	12-27 стр.
Новелла	27-28 стр.
Знаменитости	28-32 стр.
Интервью	32-35 стр.

Новости ///

Новости редакции

Повышение цены. Начиная со следующего номера, один экземпляр газеты «Абзац» будет стоить **25 рублей**. Тем читателям, кто оплатил газету на несколько номеров вперед, необходимо сделать доплату до соответствующей расценки, иначе заказ будет пересчитан. Мера непопулярная, но вынужденная.

Дуне 2. На выкуп этой игры собрано **850 рублей**. Осталось собрать еще 2150 рублей. Пока остается открытым вопрос: как поступить с распространением этой игры? Есть предложение - когда игра будет выкуплена у автора, высылать игру по себестоимости носителя и почтовых услуг тем, кто внес какой-либо вклад в выкуп игры. Если у вас есть какие-то предложения, то напишите нам об этом.

Брошюра по программированию. Работа над брошюрой приостановлена ввиду того, что основной составитель занялся своей игрой. Было принято решение повысить приоритет игры над брошюрой.

Александр ШУШКОВ

Активный спектрумист

Дмитрий Быстров / Alone Coder	(6)
Антон Яковлев / Sci	(2)
Александр Кандауров	(1)
Александр Сияков / Sam style	(1)
Алексей Кравченко / Kurler	(1)
Андрей Богданович / Spectre	(1)
Владимир Цуранов / TRANSMAN	(1)
Вячеслав Калинин / New Art	(1)
Дмитрий Жемков / Jeffie	(1)
Роман Чунин	(1)
Станислав Юдин / City Ace	(1)
Aprisobal	(1)
Slider	(1)

В голосовании приняло участие 19 человек.

* * *

Первые два человека получают по бесплатно-
му экземпляру газеты. Составляйте свое мнение и
голосуйте вновь, для следующего номера газеты!

Лучший плакат

Завершился небольшой проект по выбору лучшего плаката на тему Спектрума. Само голосование проходило одновременно с голосованием по играм конкурса «Твоя игра-2004». Итоги данного голосования представлены ниже.

Лучшим плакатом среди представленных, по мнению читателей, считается плакат Андрея Кона. Поздравляем автора!

Как и было обещано, лучший плакат будет отпечатан в полноцветном исполнении и его сможет заказать любой желающий. В следующем номере мы сообщим все подробности.

ФИО голосующего	Номер плаката
1. Амосов Николай	5
2. Баган Сергей/Prusak	4
3. Баглай Андрей	5
4. Буздавин Максим	4
5. Булчужей Владимир	1
6. Ветров Игорь	3
7. Гартфельдер Денис	4
8. Ильясов Евгений	2
9. Колесников Сергей	4
10. Константинов Константин	4
11. Корниенко Виталий	4
12. Кошкин Александр	4
13. Кубрак Алексей	2
14. Лебедев Константин	3
15. Патютко Дмитрий/Pulsar	4
16. Разумов Александр	4
17. Романов Вячеслав/u-man	5
18. Свистунов Андрей	1
19. Селев Валерий	6
20. Семёнов Александр	1
21. Синяков Александр/SAM style	6
22. Тарасов Алексей	6
23. Терентьев Дмитрий	6
24. Тимонин Максим	4
25. Ткачев Василий	4
26. Трубочник Максим	6
27. Цуранов Владимир/Transman	6
28. Шушков Александр	6
29. Ювченко Владислав	4
30. Юдин Станислав	4
31. Яковлев Антон/Sci	4
32. Zeq	4

Плакаты	Количество голосов
№ 1	3
№ 2	2
№ 3	2
№ 4	15
№ 5	3
№ 6	7



Автор Андрей КОНОВ

Новости

ZX Spectrum в Италии

ZX Spectrum в Италии все еще жив и насчитывает сотни поклонников. Мы рады предоставить вам информацию относительно итальянских проектов на Спектруме.

- Mario Prato разрабатывает новую версию ZX-клона под названием «Chrome». У этого проекта есть страница в Интернете (<http://aticatac.altervista.org>), на которой автор через несколько месяцев (летом) обещает выложить отчет о проделанной им работе.

- Гоночная игра «4K race», автором которой является Paolo Ferrari, победила в конкурсе minigame 2004 (<http://www.ffd2.com/minigame>) среди восьмибитных компьютеров. Сейчас Paolo разрабатывает «128K race» - улучшенную версию этой игры.

- Stefano Bodrato руководит проектом Z88Dk (Sinclair Z88 Development kit), портируя пакет разработчика с Sinclair Z88 (одной из моделей компьютеров Sinclair) на Sinclair ZX Spectrum. Сайт проекта - <http://z88dk.sourceforge.net>.

Комментарий переводчика: Z88Dk представляет собой доступный для платформ Amiga, BeOS, HP-UX 9, Linux, MacOS X, Solaris, Win32, Win16 и MSDOS компилятор языка C, с ассемблером/линкером и

набором библиотек, реализующих стандартную библиотеку C для компьютеров на базе процессора Z80.

- Andrea Giannotti разрабатывает различные утилиты для ZX, например, программу для восстановления данных с ленты (<http://web.tiscali.it/andregiax/damtape>).

- Ramsoft уже на протяжении двух лет работают над эмулятором под названием «RealX» (<http://www.ramsoft.bbk.org>). За это время группа не выпустила еще ни одной бета-версии, что объясняется их желанием выпустить безглючную версию продукта.

- Alfonso Martone разрабатывает эмулятор ZX Spectrum для Sony Ericsson P900 на базе Symbian OS. Информация о проекте доступна по адресу <http://www.alfonso.martone.it/b.it/givsbv.htm>.

- Luciano Costarelli организовал «Officine Oniriche» - новую демо-группу на ZX. В ближайших нескольких месяцах группа обещала выпустить несколько демок. Luciano занимается компьютерной графикой и принимал участие в Kidsoft 2004 с работой «Carmilla». Адрес сайта группы все еще держится в секрете, поскольку оттуда можно скачать демку, работа над кото-

рой все еще ведется, и которая должна стать сюрпризом.

- Davide Barlotti занимается поддержкой сайта <http://www.zxspectrum.it>, на котором собирает всю информацию о клоне ZX Spectrum.

- Я собираю и размещаю на сайте <http://zxspectrum.halvarese.it> все программы и игры, созданные на протяжении 80-х и 90-х годов в Италии. Ознакомиться с полным списком программ, который на данный момент насчитывает 4400 позиций, можно по адресу <http://zxspectrum.halvarese.it/lista.htm>. Также я пишу музыку для демо-группы «Officine Oniriche», состоящей из пяти человек. Кроме того я занимаюсь итальянским журналом «Sinclair ZX Notizie» (<http://zxspectrum.altervista.org/notizie.htm>) и собираю видео-материалы, касающиеся ZX на сайте <http://zxvideos.speccy.cz>.

Еще я поддерживаю связь с поклонниками ZX по всему миру; некоторое время занимался поддержкой проекта «ZX box» (подключение Спектрума к Интернету), но сейчас это забросил.

Сотни фанатов Спектрума подписаны на очень активную итальянскую рассылку ZX mailing list (<http://www.freelists.org/archives/zxspectrum/>), которая поддерживается EMG (<http://www.emagsoftware.it/spectrum>).

Stefano GUIDA

**Перевод с английского
выполнил Валерий СЕЛЕВ**

Новости с мягкого фронта

Игры

GTA3: Vice City. О! Вы наверняка подумали, что у меня крыша съехала откуда на Спектруме такая игра? Ан нет, GTA теперь и на Спектруме имеется. Рассчитана она на 48-е машины, так что если вы ожидаете что-то там трехмерное и красяво-разноцветное, то необольщайтесь.

Вы будете управлять машинкой, нарисованной в одном знакомстве, и должны будете выполнять такие же миссии, как и в писишном варианте игры.

НО! Игровое поле - только один экран, здания, деревья и другие машины нарисованы весьма условно. Цель, к которой надо по д ъ е х а т ь ,



Новости с мягкого фронта

тырех рыцарей, каждый со своими особенностями. Впрочем, вы сами можете эти особенности прочитать, благо перед началом игры вам рассказжут вкратце о каждом из рыцарей.

У вас много врагов. Это и меченосцы, и лучники (довольно бестолково стреляющие, но если их много - берегись), и наездники, и боссы уровней. Если первых два вида противника особой храбростью не отличаются и вскоре после нападения пытаются скрыться, то последние стоят насмерть.

Графическое оформление в игре, по-моему, одно из самых лучших за всю историю спектрумовских игр. Движения плавные, благодаря чему создается иллюзия реальности происходящего.

LETRIS (C) Proxima'1990. Довольно добротная логическая игрушка, некоторая новизнотность Тетриса, только вместо фигурок - буквы.

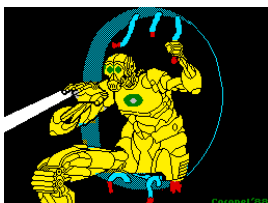
После выбора управления и начала игры вы увидите стакан, на дне которого написано какое-либо слово. Вашей задачей будет выпозижить падающие буквы в такое же слово. Только вот падают постоянно не те буквы. Как от них избавиться? Есть как минимум 3 способа:

1. Помещать ненужную букву в ниши, расположенные справа и слева стакана. Однако каждая рассчитана на небольшое количество объектов, и забив их, вы лишитесь этой возможности избавляться от ненужных букв.

2. Складывать вместе два одинаковых буквы, в результате чего они будут исчезать.

3. Иногда вместо буквы будет выпадать маленькая бомбочка, которая поможет расчистить «литературный» завал. Составив ключевое слово, вы получите призовые очки и перейдете на следующий уровень, где вам предложат составить новое слово, при этом, чем дальше будете играть, тем более сложные слова нужно будет собирать и тем быстрее будут лететь падающие буквы.

ROBOT ESCAPE (C) CORONEL'1988. Целью этой игры будет вывести находящегося под вашим управлением маленького робота из лабиринта. Не все так просто, как может показаться на первый взгляд. Во-первых, на вас покушаются различные обитатели лабиринта, так и норовящие высосать из бедного робота всю его энергию, а жизней всего три. Во-вторых, ваше оружие настоль-



ко недалёкой, что иногда проще убежать, чем им воспользоваться. А вот некоторые вражеские роботы стреляют очень далеко и сильно, и если у вас осталось мало энергии, потеря жизни практически обеспечена. В-третьих, лабиринт сложный и запутанный, так что выход найти непросто.

Тем не менее, при соответствующей сноровке пройти игру реально. К тому же в лабиринте есть источники энергии, которые восстанавливают ваши потери.

CROZET (C) Thomas Ledo'1989. Жанр игры сме-



RECOMMENDED!

шанный, с одной стороны это классический лабиринт, с другой нечто напоминающее квест. Управляя маленьким человечком, вы

должны будете собирать кристаллы зеленого цвета. Также вы можете найти ключ, благодаря которому можно будет попасть в пирамиду (где, в свою очередь, можно что-нибудь найти).

Вы можете сократить путь или попасть в другое место, если зайдёте в красную пещеру. Противников, по-моему, нет, но не это главное. Все равно есть куча способов распрощаться с жизнью. Можно провалиться в яму, можно утонуть в реке и т.п. Однако если передвигаться аккуратно, то всего этого можно избежать.

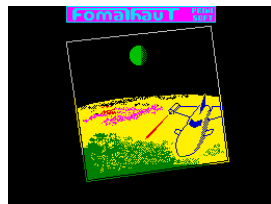
Между прочим, до этой версии я не подозревал о существовании этой игры.

FOMALHAUT (C) PriniSoft. Знаю, что многим нравятся космические

стрелялки, особенно если они добротны и качественно выполнены. Например, как эта игра. Все, казалось бы, при ней и графика красивая, и звук приятный, однако недостатки все же обнаружились. Первый - неудобное управление с клавиатуры (8 кнопок для перемещения несколько многовато), второй - низкая скорость. Кстати, несмотря на то, что в игре все можно погнать, если налететь на препятствие или на стену тоннеля. Противников много, почти все посыпают в разные стороны снарядами, так что уворачиваться сложно. Но опять же с этим все нипочем.

GENUS (C) Andrew Daly'1988. После загрузки вы (посмотрев прикольное интро) попадете в меню, где выберете себе управление по вкусу. После этого начнется непосредственно сама игра.

Вы управляете шариком, которым, прыгая и уворачиваясь от врагов, должны собирать различ-



Новости с мягкого фронта



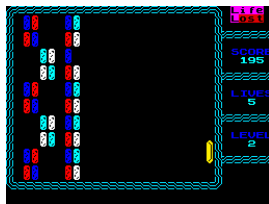
ные предметы. Эти предметы дают дополнительные возможности: на время замораживают противника, увеличивают запас вашей

энергии, делают вас на время невосприимчивым к касаниям противника и так далее. Ну а собственно самый главный предмет, который необходимо взять - это ключ, дающий возможность перейти на другой уровень. И вот так, прыгая, вы на лету пройдете игру, если выберете чит-режим; впрочем, если играть честно, 9 отведенных жизней вполне хватит.

DANGEROUS KISS (C) CINC' 1988. Логические игрушки - это крайне интересно. Основная идея этой игры может показаться нетривиальной - вывести очередного рыцаря/робота/разбившийся экипаж/шахтера из запутанного лабиринта. Впрочем, это ваше право так думать. Тем менее перед вами довольно-таки интересный представитель жанра «лабиринтная бродилка». Управляя парой пухлых, красных, нервно причмокивающих при каждом движении, губ, вы должны будете найти выход. Однако не все так просто. Во-первых, в лабиринте большое количество врагов, так и норовящих вас смять. Во-вторых, существует огромное количество ловушек, попав в которые, вам ничего не останется, кроме как начать игру заново, поскольку выхода из них нет. Запомните эти места и избегайте их! В-третьих, вы не можете уничтожать своих врагов, только грамотно продуманный маршрут поможет вам целым и невредимым выбраться из очередной комнаты.

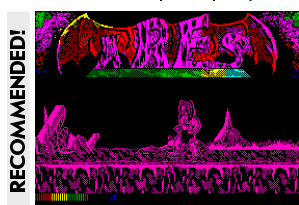


Another Brick In The Wall - 2. Создается ощущение, что игры подобного плана одни из самых распространенных на Спектруме. Crack Out, Batty, Arkanoid... этот список можно продолжать, к тому же, теперь он пополнился еще одной игрой. Однако если вышеперечисленные игры имеют весьма качественное оформление, то про эту игру такого сказать



нельзя. Помимо прямо скажем убогого оформления (как графического, так и звукового) есть и еще одна малоприятная особенность шарик может отскакивать от ракетки всего в трех (!) направлениях - прямо и под углом 45 градусов вверх и вниз, что создает дополнительную сложность при разбитии очередного ряда кирпичиков. Выпадающих призов, влияющих на ход игры, замечено не было.

ARES. Эта игра порадует любителей игр типа

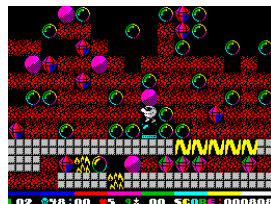


Navy Seals и им подобным, с той лишь разницей, что дело происходит не в наши дни, а в одном из предположительных прошлых. Управляя бойцом, имеющим в своем арсенале летающий диск, вы должны будете пройти до самого конца, ежесекундно сталкиваясь с ползущими летающими противниками. Выбрав управление по вкусу, имейте ввиду что для поражения ползающих врагов следует нажимать ОГОНЬ + ВНИЗ, для уничтожения летающей нечисти - ОГОНЬ + ВВЕРХ.

Графика прорисована довольно тщательно, спрайты крупные, движения персонажей плавные.

EARTH SHAKER. Любители игр из серии Boulder

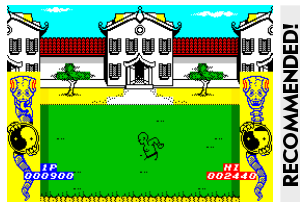
Dash, возрадуются, ибо есть еще одна игра такой же направленности и высокого качества. Настроив подходящее управление, вы, руководя забавным чудиком, должны будете собрать все имеющиеся на данном этапе кристаллы и выйти в появившуюся дверь. Однако в отличие от того же Down to Earth, здесь имеются не только враги, кристаллы и камни, но и пузыри, которые можно толкать в любую сторону, а также расчищать ими проход. Есть и небольшие штучки, по форме напоминающие человеческую почку, взяв которую, вы получите небольшое прибавление к очкам. Кроме толкаемых камней никакого оружия у вас нет, но это не должно мешать вам в сборе кристаллов.



Kick Box' Vigilante by Zeppelin Games. Добро пожаловать в мир жестоких боев, где сражения идут не до первой крови, а до смерти оппонента, где побеждает не столько самый сильный, сколько тот, кто умело сочетает в себе ловкость и мощь удара. Бои проходят вовсе не по правилам профессионального бокса - в ход идут не только кулаки, но и ноги. Вашей первой схваткой будет бой с большим тол-

Новости с мягкого фронта

стым дядькой. Не волнуйтесь, вы легко его одолеете, так как он из-за своих размеров менее проворен, чем вы. Используйте различные



удары, а также прыжки и ужимки, вызываемые соответствующими манипуляциями джойстика, выбьете дух из любого противника. Весьма интересно изображаются имеющиеся жизни ваши и противника - в виде змеи, сжимающей щит с изображением всем известного знака.

Не пользуйтесь читом, поверьте, намного интереснее играть, зная, что любой пропущенный удар аукнется вам в будущем. Хотя это и не Fist, но, тем не менее, благодаря плавной и проработанной графике игра вполне может встать в ряд с лучшими представителями подобного жанра.

Snare (c) ESD. Вот это интересно и необычно. Нервно тикающий таймер. Подлые враги. Запутанный путь. И всего один кристалл, который надо забрать.

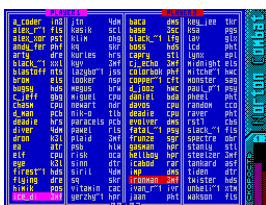


Необходимо четко распределять свои усилия для достижения цели, поскольку малейшая ошибка может стоить вам жизни, и тогда придется начинать уровень заново.

Но не все так плохо. У вас есть возможность уничтожать противника, а также делать проходы в стенках - достаточно подойти к значку, выполненному в виде черепа с костью, и нажать FIRE. В результате этого на месте черепа появится бомба с таймером, взрывающаяся через 4 секунды после активации. Ваша задача всего лишь вовремя отойти на безопасное расстояние и в дальнейшем быть более расторопным, чем ваши враги.

NORTON KOMBAT by Bugsy, 2005. Все подробности об идее создания этой игры вы сможете прочитать в сопутствующем файле, а же кратко опишу сам игровой процесс.

Игровой экран выполнен в стиле одной известной файловой оболочке. Задачей игроков является пометка своего списка файлов быстрее конкурента. Чем быстрее ты жмешь на кла-



вишу огонь, тем больше шансов на победу.

Игра предусмотрена только для двоих игроков, с компьютером помериться силами не получится, но поднять себе настроение можно. Управление: Sinclair-1 - для первого игрока, Sinclair-2 - для второго.

FIRESTARTER GIFT 18 by Bugsy (code, gfx) and

Kyy (music). За

отведенное вам время вы должны расположить кубики с рисунками так, как это показано на образце. Перемещение про-

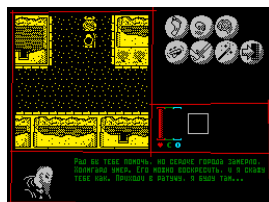


исходит довольно оригинально - наведя курсор на клетку и нажимая на FIRE, вы поворачиваете вокруг него все соседние клетки по часовой стрелке.

Если первые уровни проходятся на одном дыхании, то в дальнейшем в виду увеличения кубиков с рисунками дело принимает все более и более серьезный оборот.

Все уровни, со слова автора, 100% проходимы. Правда, первый релиз страдал наличием глюков, «благодаря» которым дойти до конца не получалось. Теперь же все в порядке. Остается только отметить хорошее качество работы.

VIKING QUEST-2 (C) Sam Style, 2005. Это продолжение игры



Viking Quest-1, представленной на конкурс «ТВОЯ ИГРА-2004».

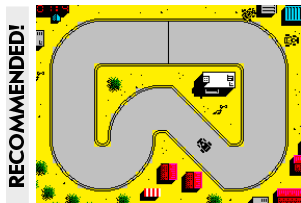
В страну викингов пришла беда - дракон, разбуженный повелителем тьмы, напал на родное поселение главного героя - Эгила. Это вряд ли произошло, если бы он был дома, а не мотался неизвестно где. Умиравший старейшина говорит ему, что на спасение можно рассчитывать, если вовремя добраться до магического города Холмгарда. Но не тут-то было - проплывав некоторое время, герой находит этот город в руинах. Теперь перед ним задача восстановить город и тем самым приблизить спасение мира от князя тьмы.

Для этого вам потребуется найти 5 магических символов и собрать их в городской ратуше в определенном порядке. Но сделать это будет непросто.

Движок игры был переписан заново, и места под сторонние объекты не хватило (птицы, крысы и проч.). Введены бои, правда несколько символические. Загадок прибавилось, но и это еще не все - Sam Style планирует выпуск 3-й части похождений викинга, в очередной раз переписав движок.

Новости с мягкого фронта

Grand Prix Driver version by Johnatan Cauldwell.



Вы соскучились по старым добрым гонкам? Вот вам еще одна вполне симпатичная вещица. Неплохая графика радует глаз, звуковое

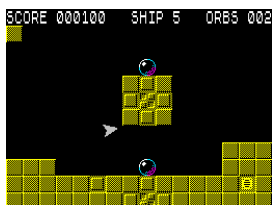
оформление тоже не хромает.

Выбрав управление и нажав на «Start game», вы попадете на трассу с двумя противниками. Не волнуйтесь, ваша машина быстрее, чем у соперников, вся сложность заключается в правильном прохождении поворотов. Очень сложно подчас вписаться, не вылетев с трассы на гравий или не врубившись в какое-нибудь здание. Скажу честно, мне за час игры так и не удалось добраться до финиша за отведенные на гонку секунды, в результате компьютер беспристрастно выводил строчку DNF - дисквалифицирован. Судя по результатам, за финиширование игроку полагается определенная сумма наличности в зависимости от занятого им места. Есть подозрение, что денежки не просто так, а для чего-то нужны.

Играть можно как одному, так и с напарником-соперником, что только подогревает интерес к игре.

Lunaris Johnatan Cauldwell, 2004. Довольно-таки

новый продукт известного автора. Теперь в нашем распоряжении небольшой космический корабль (впрочем, нарисованный условно в виде стрелки), управляя которым вы должны



будете собирать сферы, разбросанные по лабиринту. Количество собранных сфер отмечается цифрой рядом со словом ORBS. Для управления корабликом используются все три клавиши: вперед, поворот по часовой и против часовой стрелки. Тем не менее, подчинить себе его очень и очень непросто - на корабль действует гравитация, и он так и норовит грохнуться на поллабиринта. Повороты следует тоже тщательно продумывать, иначе вы рискуете зацепиться за стенки лабиринта, даже легкое прикосновение к которым вызывает разрушение корабля. Имея в арсенале бесконечный запас жизней, все равно придется помучаться, перед тем как выработать стратегию сбора необходимых ORBS.

Не так давно вышел в свет редактор для игры **Wolfenstein 2004**, тем самым, давая новый повод загрузить этот шедевр и провести несколько приятных часов, расставляя по карте оружие, вра-

гов, стенки, двери и прочие объекты, а потом, как говорится, не отходя от кассы тут же и поиграть. В комплекте с редактором идет несколько урезанная версия «Вульфа».

Редактор обладает достаточным количеством функций, позволяющих построить вполне игровый уровень, однако есть и недостатки - непонятно, что означает каждая иконка, и догадаться о назначении их достаточно проблематично, поскольку нарисованы они нечетко, а всплывающих подсказок нет. Вполне возможно, что в скором времени появятся наборы готовых карт.

Игры конкурса «Твоя игра-2004»

Morpheus. A. Колчев и С. Фролов 1997. Игра,



первая поступившая на конкурс «Твоя Игра», представляет собой логическую игру, отдаленно напоминающую смесь из шахмат и шашек.

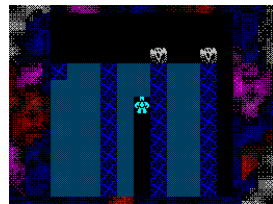
После загрузки перед вами появится поле, состоящее из 81 клетки, на которых в определенном порядке расставлены фишки игроков. Следуют сразу оговориться, что игра ТОЛЬКО для двоих игроков, устроить тотальный геноцид фишкам компьютера не получится. В чем же задача игры? Игроки должны будут, поочередно передвигая свои фишки, лишить соперника определенного количества фишек. Перед началом игры будут выведены все участвующие в игре фигурки и их название. Фишки различаются способностью к уничтожению врага - у них есть иммунитет к атакам того или иного противника.

Управление в игре стандартное - клавиатура QWOP отвечает за перемещение курсора и фишек, SPACE - за выделение нужной фишки. Несмотря на почтенный возраст, сама идея игры довольно интересная. Единственный, пожалуй, минус - довольно медленная скорость работы программы.

Caves Of Death. Siberian Group. Дело Boulder Dash'a

не умрет никогда.

Перед нами очередной представитель подобного жанра, обладающий и своими довольно специфическими особенностями. Вкратце предыстория такова:



герой игры каким-то непостижимым образом попадает в неизведанную пещеру, так что его задача - найти выход из нее, собрав попутно все алмазы.

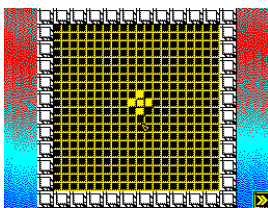
Выбрав удобное вам управление, приготовьтесь

Новости с мягкого фронта

очень много побегать. Размеры лабиринта настолько велики, а проходы настолько запутанные, что не даст скучать. Донекоторых алмазов добраться очень сложно, придется не только много побегать, но и воспользоваться одной особенностью персонажа - он может оставлять мины, которые взрываются через пару секунд после их закладки. Это позволяет расчищать завалы, а также воздействовать на врагов, которых в лабиринте предостаточно.

Довольно интересная и занимательная игрушка с неплохим оформлением и качественной музыкой. Любители игр из серии Boulder Dash, несомненно, найдут для себя в ней много интересного.

Logics. Cj-ECHO, Triumph 2001.



Группа Triumph предоставила на конкурс две своих игры, первая из которых - Logics, производства Cj-Echo, так сказать, первое творение Александра Максимова.

Весьма и весьма занятная игра логического плана, целью которой является очистка экрана от узора. Во время запуска происходит псевдосброс компьютера - это шутка такая.

После загрузки вы попадете в небольшое меню, из которого можно почтить информацию об авторе, установить уровень сложности и собственно приступить к самой игре.

Если узор на самом легком уровне убирается за считанные секунды, то на последнем, девятом, на очистку игрового поля у вас может уйти несколько часов. Самое главное - выработать стратегию для каждого уровня. Теперь к слову о том, как можно избавиться от узора. Наводя курсор на клетку и нажимая FIRE, вы, тем самым, устанавливаете или убираете соприкасающиеся с этой клеткой участки узора. Небольшие неудобства, доставляет тот факт, что мышью не поддерживается вообще, так сказать маленький минус для интересной игры.

Viking quest 1. Холмгард. Sam Style 2004. Игра в жанре, который на Спектруме распространен мало. Это полноценный квест с симпатичной графикой и приятной музыкой, которая идеально вписывается в игровую процесс. Игра повествует о тех временах, когда драконы, демоны и колдуны существовали наряду с обычными людьми.

В одно из поселений викингов пришла беда: злые силы разбудили ужасного монстра - красного дра-

кона, который разрушил родную деревню главного героя по имени Эгил. Теперь на его, а значит, и на ваши, плечи ложится задача спасения мира от сил тьмы. «Спасение лежит в магическом городе Холмгарде» - узнает викинг от своего старейшины, одной ногой уже ступившего в мир иной. Впрочем, я не буду раскрывать вам весь сюжет, скажу лишь, что у этой игры уже есть продолжение - «Viking quest 2. Сердце города», и еще планируется 3-я часть этого увлекательного квеста.

Но есть некоторые моменты, на которые следовало бы обратить внимание. К примеру, находясь на каком-нибудь игровом экране, не возможно понять, в какую сторону путь открыт, а куда пройти невозможно. Приходится как слепому шарить по стенкам в поисках прохода, что несколько отвлекает. Тем не менее, перед нами весьма интересный квест, который, безусловно, понравится многим.

ZX Football Manager 2005. Triumph Game Lab,



2004. Как и большинство существовавших до этого игр подобного типа, эта позволит вам покупать и продавать игроков, набирать на каждую игру свой стартовый состав

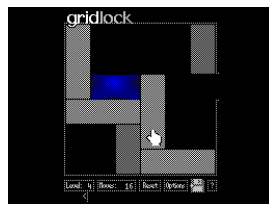
или, что ново, доверить этот выбор главному тренеру. Вы можете заслать разведчиков в стан клуба соперника с целью поиска наиболее одаренного игрока, или же указать навыки игрока и дать задание найти его среди всех игроков чемпионата.

Также можно смотреть расписание чемпионата и розыгрыша кубка России, есть возможность посмотреть рейтинги игры команды-соперника в защите, середине поля и нападении и сравнить их со своими, что позволит вам скорректировать стартовый состав.

На каждого вашего игрока доступна персональная информация, как то: амплуа, количество проведенных игр за клуб, количество забитых голов, карточек, рейтинг игры, зарплата, продолжительность контракта и рейтинг таланта. Чем он выше, тем более вероятно, что в межсезонье игрок повысит свои навыки.

GridLock. Triebkraft, 2004. Реинкарнация логичес-

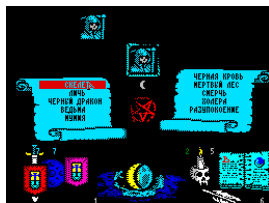
кой игры под названием Rush Hour производства Binary Arts. Передвигаая блоки влево-вправо и вверх-вниз, вы должны будете расчистить проход и продвинуть в него



Новости с мягкого фронта

синий кирпичик. Цель игры - провести этот самый кирпичик через 40 уровней, один другого сложнее. Блоки, загромождающие проход, могут двигаться только в определенном направлении, придется изрядно попотеть. Чтобы не начинать игру каждый раз с самого начала, имеется возможность сохранить таблицу пройденных уровней на диске и затем продолжить с того места, на котором остановились. Управление мышкой делает эту игру еще более удобной для пользователя, что является немаловажным фактом. Вполне симпатично сделанный продукт, все на уровне и достаточно интересно.

ИHOR. Те, кто играл в Chaos на Спектруме, най-



дут для себя много интересного в этой игре. По жанру это нечто среднее между РПГ и magical combat. Вы выбираете себе героя и бога, за которого будете сра-

жаться. Всего в игре 4 воина и 4 мага. Первые сильны в ближнем бою, но с применением колдовства у них определенные проблемы. Маги же обладают достаточно сильными заклинаниями, но слабыми навыками рукопашного боя. Выбрать можно не только одного героя, но и команду.

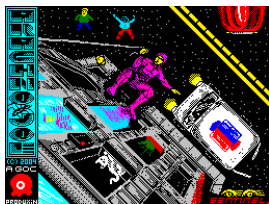
Игровая фаза состоит из двух частей - это перемещение и фаза заклинаний. Необходимо встать на пентаграмму, расположенную в центре, получить Знание, и уже потом рубиться с противником. Победил - молодец, тебе это зачтется. В ход пойдут не только кулаки и оружие, сколько богатый выбор заклинаний и артефактов, позволяющих вызывать различных существ, всякие стихийные бедствия или получить иммунитет против какого-нибудь колдовства. Каждая раса характеризуется своим набором заклинаний, но вы можете получить и другие, если найдете артефакт или отнимите их у своего уже убитого врага.

Для получения полноценного удовольствия от игры все же желательно иметь живого соперника, ибо игра «заточена» для двоих игроков, т.н. режим hot seat.

В общем, игра довольно занятная, графика прорисована достаточно хорошо.

Arachno Joe. В

этой игре вы выступите в роли спец-агента по имени Джо «Паук» Смит, чья способность лазить по зданиям заткнет за пояс известного героя комиксов Че-



ловека-паука. Однажды вам позвонили из штаба и вызвали на выполнение архиважного задания - террористы заминировали 7 зданий, попутно захватив жителей в заложники. Но поскольку все террористы люди с неадекватной психикой, они выдвинули странное требование: Джо должен подтвердить свою репутацию самого-самого по части работы с бомбами. Если только полиция или спецслужбы попытаются ему помочь, террористы взорвут здание вместе с заложниками. Они настолько самоуверенны, что готовы сдаться, если Джо сумеет выполнить свое задание.

Каждый уровень сводится к трем моментам:

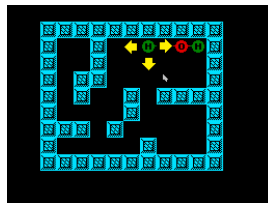
1. Джо ползает по стенам дома и собирает бомбы, чтобы затем спустить их вниз. Сложность в том, что можно нести только одну бомбу. К тому же в арсенале у террористов множество различных вещей, способных испортить вам жизнь - куча различных роботов, а также террористы-акробаты, лазающие по стенам не хуже самого Джо.

2. После того, как вы спустите все бомбы вниз, их необходимо разминировать. Для этого нужно будет за определенное время выставить на индикаторе определенную цветовую последовательность. Цвет одной ячейки, как правило, связан с цветом другой, что усложняет вашу задачу.

3. Если первые два этапа успешно пройдены, вы должны будете добраться на фургоне до следующего здания. Это сделать не так уж и легко, т.к. террористы не желают выполнения вашей миссии, да и дорога полна всяческих препятствий.

Игра действительно классная, выполнена на высоком уровне, с прекрасной озвучкой. Игровое действо затягивает уже после первой минуты и не отпускает очень долго. Своего рода шедевр.

Atomix. Демо-версия, которую сложно отли-



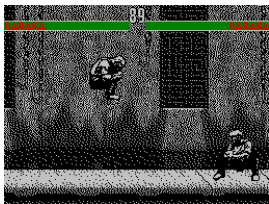
чить от полной версии. Идея не нова, но оформление, на мой взгляд, лучше, чем в известной мне старой версии этой игры. Уровни различаются не целью, но расстанов-

кой препятствий и атомов, из которых надо составить молекулу определенного вещества. Придется напрячь все свои серые клеточки, дабы пойти очередной уровень.

Спрайты достаточно крупные и хорошо прорисованы, все выглядит красиво и замечательно, но... Часты различного рода глюки, а сама игра для запуска требует 256 Кб памяти, значит, всю ее красоту смогут оценить не все реалистики.

Mortal Kombat. Самая качественная реинкарнация знаменитой игры на Спектруме. Движения настолько плавные, что дух захватывает. Однако по-

Новости с мягкого фронта



требовались серьезные жертвы, чтобы все это воплотить в жизнь - вам потребуется не менее 256 Кб памяти, чтобы ее запустить. Пока можно выбирать только одного

бойца, наносимые удары на противнике никак не отражаются, по истечении времени, отведенного на бой, игра зависает - авторская задумка.

Вера. Несмотря на свою сырость и местами тормозность, оставляет очень приятные впечатления. Квест - тот жанр, который особо на Спектруме не развивался. Ну что мы можем вспомнить, выполненное в подобном стиле, Hero Quest, да и все, пожалуй. Но в отличие от HQ, в «Вере» перемещение происходит в реальном времени.



Судя по всему, в полной версии будет огромное количество используемых предметов, много диалогов, куча головоломок и прочих прелестей, которые пока не доступны в демо-версии. Движок все же требует доработки, так как нередки случаи глюков в движениях Веры. Часто, когда вы пытаетесь направиться по диагонали вверх-влево или вверх-вправо, Вера, сделав пару шагов, застывает на месте, хотя видимых препятствий вроде нет. Полная версия этой

игры будет распространяться на платной основе.

Пресса

Fantastic. Александр Смирнов, похоже, решил поставить рекорд по количеству выпущенных номеров. Уже вышел юбилейный - 100 номер, как всегда предлагающий вашему вниманию подборку весьма интересных статей на научно-фантастические темы. Если вас интересует все загадочное и непознанное, то вашим изданием является именно Fantastic.

Life 37. Газета призвана для поднятия общего тона и настроения. Довольно неплохая подборка шуток, анекдотов и прочего, но уже заметны повторения. Если у вас есть чувство юмора, и вы хотите посмеяться, смело берите новый номер Life и читайте его от корки до корки.

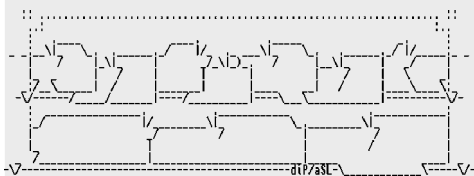
Don News. OmegaHackers Group преподнесли первоапрельский сюрприз и выпустили в свет 21 номер своего известного издания. Интересно написанный новостной блок, репортаж о личных впечатлениях от поездки на СС, интервью с Fatal Snipe, а также история самого знаменитого хакера на Спектруме - Bill'a Gilbert'a и множество других интересных статей ожидают читателя этого номера. Настораживает только статья под названием «NASTALGIA» с огромным количеством ошибок и отборным матом. Впрочем, кому-то это может и понравится, но, по-моему, подобная статья - жирный минус в неплохом номере.

В приложении находится релиз одной весьма занятой игры «HOP'N'CHOP» о похождениях дровосека.

Обзор подготовил Антон ЯКОВЛЕВ

Конкурс

Antique Toy 3



Уже в третий раз мы приглашаем вас поучаствовать в виртуальном конкурсе ZX Spectrum музыки и графики, под названием Antique Toy! Еще в прошлом году планировалось сделать @toY 3 мульти-

платформенный фестивалем, но по ряду причин, этого не произошло. Сегодня вашему вниманию предлагается в целом стандартный, но все же измененный, перечень номинаций, также включаемый экспериментальную «Oldschool music». О всех подробностях конкурса, а также об официальных правилах вы можете узнать на сайте Scenergy (<http://scenergy.natm.ru>), а также, в будущем, с ресурса <http://antiquetoy.bwteam.org> (сейчас сайт находится в стадии разработки).

Связаться с организаторами можно по e-mail: antiquetoy@bwteam.org.

Мы ждем ваших работ, и пусть @toY покажет - кто сильнее!

Результаты

«Твоя игра-2004». Результаты



Статистический метод

2004

№ п/п	ФИО	Лучшая игра конкурса								Лучшая демо-версия конкурса		
		Morpheus	Caves of death	Logics	Viking quest I. Холмгард	Football manager 2005	Gridlock	Ихор	Arachno joe	Atomic	Mortal Kombat	Вера
1	Aprisobal	8	7	6	1	4	2	5	3	2	3	1
2	Абдуллаев Руслан	8	4	7	2	1	5	3	6	3	2	1
3	Баган Сергей	4	6	3	1	7	2	8	5	3	1	2
4	Балтай Андрей	8	2	7	1	4	5	6	3	3	2	1
5	Будзавин Максим	6	3	7	2	4	1	5	8	2	3	1
6	Булчуй Владимир	7	2	4	1	5	8	3	6	2	3	1
7	Быстров Дмитрий	7	5	8	3	4	1	6	2	1	3	2
8	Ветров Игорь	5	-	6	1	7	4	3	2	-	2	1
9	Воронин Слава	8	4	7	1	3	6	5	2	3	2	1
10	Гартфельдер Денис	7	6	3	1	2	4	8	5	3	2	1
11	Жемков Дмитрий	8	5	6	4	2	3	7	1	2	3	1
12	Зотов Сергей	6	2	7	1	3	8	4	3	3	2	1
13	Илясов Евгений	-	8	5	2	1	3	4	7	3	2	1
14	Илясов Михаил	5	6	7	3	2	4	1	8	3	2	1
15	Исайкин Николай	7	5	4	2	1	3	6	8	-	-	-
16	Каверин Вениамин	2	7	3	1	8	6	5	4	2	1	3
17	Клопов Юрий	5	2	-	1	-	6	4	3	3	2	1
18	Ковалёва Ирина	7	4	5	6	2	1	8	3	-	-	-
19	Колесник Алексей	7	3	6	2	4	5	-	1	3	1	2
20	Колесников Сергей	4	7	8	1	6	2	3	5	-	-	1
21	Константинов Константин	7	5	8	1	2	4	6	3	3	2	1
22	Корниенко Виталий	8	5	4	2	1	3	6	7	3	1	2
23	Котляров Николай	6	4	3	2	5	1	8	7	2	3	1
24	Кошкин Александр	5	4	3	2	1	6	-	7	-	2	1
25	Курячий Дмитрий	5	7	3	4	2	1	6	8	2	3	1
26	Миланский Роман	7	6	3	2	4	1	8	5	0	0	1
27	Патютко Дмитрий	7	6	5	1	4	3	2	3	3	2	1
28	Петухов Евгений	7	5	6	4	3	-	2	1	2	3	1
29	Прахов Андрей	8	4	7	1	6	2	5	3	3	2	1
30	Разумов Александр	3	4	7	1	8	2	6	5	3	2	1
31	Расказов Андрей	7	5	8	4	1	6	3	2	3	2	1
32	Романов Вячеслав	7	3	6	4	-	5	2	1	3	2	1
33	Свистунов Андрей	6	5	-	1	3	2	4	7	-	1	2
34	Селев Валерий	7	4	5	2	3	1	-	6	1	3	2
35	Семёнов Александр	7	4	6	3	1	5	8	2	2	3	1
36	Синяков Александр	6	4	3	-	2	1	5	7	3	2	1
37	Терентьев Дмитрий	8	7	6	2	1	3	5	4	3	2	1
38	Тимонин Максим	7	6	4	1	3	2	8	5	3	2	1
39	Ткачев Василий	7	4	8	1	5	6	2	3	3	1	2
40	Трубчик Максим	8	7	6	1	4	2	5	3	2	3	1
41	Фролов Сергей	-	4	5	2	6	3	7	1	3	2	1
42	Цуранов Владимир	8	6	5	1	2	3	7	4	3	1	2
43	Шушков Александр	7	5	6	1	2	3	8	4	1	2	-
44	Ювженко Владислав	7	-	6	2	1	3	4	5	3	2	1
45	Юдин Станислав	8	4	5	1	6	2	7	3	-	2	1
46	Яковлев Антон	6	5	8	2	1	3	7	4	3	2	1
Сумма баллов за каждое место	I	0	0	0	22	10	8	1	5	3	7	34
	II	1	4	0	14	9	9	4	5	10	24	8
	III	0	3	8	3	6	11	5	11	25	11	1
	IV	2	13	4	5	8	4	5	5	X		
	V	5	10	7	0	3	5	8	7			
	VI	6	7	11	1	4	6	7	3			
	VII	18	7	8	0	2	0	5	6			
	VIII	11	1	6	0	2	2	8	4			
Итоговое место		VIII	V	VII	I	II	III	VI	IV	III	II	I

Результаты

Метод чисел Фибоначчи

		Лучшая игра конкурса								Лучшая демо-версия конкурса		
		Morpheus	Caves of death	Logics	Viking quest I. Холмгард	Football manager 2005	Gridlock	Ихор	Arachno joe	Atomic	Mortal Kombart	Вера
Сумма баллов за каждое место	I	0	0	0	1188	540	432	54	270	15	35	170
	II	33	132	0	462	297	297	132	165	30	72	24
	III	0	63	168	63	126	231	105	231	50	22	2
	IV	26	169	52	65	104	52	65	52			
	V	40	80	56	0	24	40	64	56			
	VI	30	35	55	5	20	30	35	15			
	VII	54	21	24	0	6	0	15	18			
	VIII	22	2	12	0	4	4	16	8			
Общая сумма		205	502	367	1783	1121	1086	486	815	95	129	196
Итоговое место		VIII	V	VII	I	II	III	VI	IV	III	II	I

Итог

Номинация «Лучшая игра конкурса»:

- 1 место **Viking quest I. Холмгард** / Александр Сиянов
- 2 место **Football manager 2005** / Вячеслав Романов / Triumph
- 3 место **Gridlock** / Евгений Петухов / Triebkraft
- 4 место **Arachno joe** / Dinu Cristian Mircea
- 5 место **Caves of death** / Siberian group
- 6 место **Ихор** / Cobra Software
- 7 место **Logics** / Александр Максимов / Triumph
- 8 место **Morpheus** / Алексей Колчев, Сергей Фролов

Номинация «Лучшая демо-версия конкурса»:

- 1 место **Вера** / Александр Шушков / Perspective
- 2 место **Mortal Kombart** / Роман Миланский
- 3 место **Atomic** / Роман Миланский

Призы

Номинация «Лучшая игра конкурса»:

- 1 место 125 рублей + 3500 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 2 место 125 рублей + 2450 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 3 место 125 рублей + 1050 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 4 место 125 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 5 место 125 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 6 место 125 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 7 место 125 рублей + диплом + «Абзац» № 24
- 8 место 125 рублей + диплом + «Абзац» № 24

Номинация «Лучшая демо-версия конкурса»:

- 1 место диплом
- 2 место диплом + «Абзац» № 24
- 3 место диплом + «Абзац» № 24

Некоторые пояснения

Как и было указано в правилах конкурса, итоги подводились по статистическому методу. Т.е. у каждой игры суммировались баллы за каждое место, а затем проводилась сверка этих сумм у всех игр. Таким образом, игра, у которой было максимальное число определенных мест (отданных проголосовавшими) и занимала это место.

В результате, если получалась спорная ситуация, то сравнивались две крайних суммы мест (больше / меньше) от спорных.

Так же как и при подведении результатов прошлого конкурса, был применен метод чисел Фибоначчи, где за каждое число (место) дается определенное количество баллов (каждое следующее число - это сумма двух предыдущих). Баллы различны для каждой из номинаций, т.к. они зависят от количества мест в номинации. Баллы легко подсчитать, если сопоставить обе таблицы результатов.

Метод чисел Фибоначчи дал такие же результаты что и статистический метод, но его достоинство в том, что он более наглядно показывает лидерство игр по отношению друг к другу.

Благодарим всех участников конкурса и поздравляем победителей!
Ждите следующего конкурса!

Результаты

Еще призы

Группа NedoPC начиная с этого года, решила поддержать конкурс «Твоя игра». Мы решили поощрить «железными» призами производителей игр. Ведь платформа это совокупность программной и железной составляющей. Не секрет, что интерес к железной составляющей платформы падает с каждым годом. Распространение достаточно качественных эмуляторов уменьшает интерес к железу. Многие, сидя на эмуляторах, считают себя спектрумистами. Но на самом деле, что бы они ни говорили, они поддерживают платформу, на которой запущен эмулятор, а не спектрумовскую платформу.

Так как наши призы идут отдельно от призового фонда кон-

курса, мы решили сделать отдельное голосование и выбирали победителя внутренним голосованием среди членов группы.

В этом году выделено два приза для конкурса. Главный приз это плата «АТМ Турбо 2+» и приз за второе место плата «Turbo Sound». Собственно с большим отрывом лидировали две игры («Viking quest I. Холмгард» и «Football manager 2005»), чьи авторы и получают призы.

Почему мы не стали давать призы за демо-версии? Во-первых, демо-версия в отечественном понимании это вовсе не «демо-версия», как облегченный вариант уже ЗАКОНЧЕННОЙ игры, а некая недоделка, которая с трудом запускается и работает. Во-вторых, наметилась тенденция не доводить до конца свои

работы - «сделал демку да и ладно». Можно конечно давать в качестве приза недоделанную плату или какое-то другое изделие, но наша группа не может себе позволить отдавать не работающее «железо».

Надеюсь, что наше дальнейшее сотрудничество с этим, нужным всей спектрумовской платформе конкурсом продолжится, и авторы лучших игр борются за современное и более совершенное железо, которое сейчас находится в разработке.

От себя призываю всех потенциальных авторов поучаствовать в этом конкурсе, чем больше участников, тем интереснее по идеям и качественнее по исполнению игры.

Роман ЧУНИН
от лица NedoPC group

Голосование группы Nedopc

Тимонин Максим/Максагор

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	1	0	3	3	2	9
Caves of death	2	3	3	3	1	12
Logics	3	2	4	4	4	17
Viking quest I. Холмгард	5	5	4	5	5	24
Football manager 2005	5	3	4	5	4	21
Gridlock	4	5	5	4	4	22
Ихор	2	4	1	1	0	8
Arachno joe	3	3	3	4	3	16

Шабаршин Александр/Shaos

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	3	2	3	2	1	11
Caves of death	3	5	5	5	5	23
Logics	1	1	1	1	1	5
Viking quest I. Холмгард	5	5	5	5	4	24
Football manager 2005	4	4	5	4	4	21
Gridlock	3	4	3	2	1	13
Ихор	5	5	5	3	1	19
Arachno joe	4	4	4	2	2	16

Семенов Александр/Shiru Otaku

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	2	1	2	2	2	9
Caves of death	3	4	3	3	3	16
Logics	4	4	3	3	3	17
Viking quest I. Холмгард	3	4	4	3	3	17
Football manager 2005	5	5	4	4	4	22
Gridlock	2	4	3	3	4	16
Ихор	2	2	3	2	2	11
Arachno joe	5	4	4	3	3	19

Самсонов Александр/Mac Buster

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	3	2	3	2	1	11
Caves of death	3	5	4	5	2	19
Logics	3	1	3	3	2	12
Viking quest I. Холмгард	3	4	5	5	4	21
Football manager 2005	5	4	5	4	4	22
Gridlock	4	4	3	4	5	20
Ихор	5	5	3	3	1	17
Arachno joe	3	4	3	2	2	14

Иванов Василий

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	2	1			3	6
Caves of death	4	5			3	12
Logics	3	3			3	9
Viking quest I. Холмгард	5	5			3	13
Football manager 2005	4	5			3	12
Gridlock	2	5			4	11
Ихор	4	4			2	10
Arachno joe	3	4			3	10

Карпенко Владимир/Cr0acker

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	2	2	2	2	2	10
Caves of death	3	3	3	3	3	15
Logics	2	2	2	5	5	16
Viking quest I. Холмгард	5	4	5	5	5	24
Football manager 2005	4	1	1	1	2	9
Gridlock	1	1	2	3	4	11
Ихор	3	1	3	2	1	10
Arachno joe	5	5	3	5	4	22

Чунин Роман/CHRV

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	3	2	4	3	1	13
Caves of death	3	4	3	4	3	17
Logics	3	3	3	2	2	13
Viking quest I. Холмгард	4	4	5	4	4	21
Football manager 2005	5	5	5	4	4	23
Gridlock	2	3	4	3	3	15
Ихор	3	4	5	3	3	18
Arachno joe	2	3	3	3	2	13

Итог:

Игра	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Итого
Morpheus	16	10	17	14	12	69
Caves of death	21	29	21	23	20	114
Logics	19	16	16	18	20	89
Viking quest I. Холмгард	30	31	28	27	28	144
Football manager 2005	32	27	24	22	25	130
Gridlock	19	27	21	19	25	111
Ихор	24	25	20	14	10	93
Arachno joe	23	23	20	16	16	98

(1) - Графика; (2) - Музыка; (3) - Программирование; (4) - Управление; (5) - Игровость

Результаты

О конкурсе

Состоялся конкурс, хоть и с огромным опозданием, но все же подведены итоги. Теперь можно немного расслабиться. Но... Но уже сейчас возник вопрос, что же делать со следующим конкурсом? Ведь хотелось чтобы некогда запущенный «локомотив» с названием «Твоя игра» не останавливался, а только набирал обороты.

То, что конкурс нужен вообще, это бесспорно. Но объявить следующий прямо сейчас, это, скорее всего, равнозначно пропуску очередного года в ожидании прихода игр. Да и тем более у меня есть некоторые проекты, которые я все же намерен довести до логического конца, но мне нужно время. А то, что проведение подобного мероприятия требует огромного количества времени и сил, думаю, понимают все.

И все же, что делать со следующим конкурсом, когда его объявлять? Один из вариантов ответа на этот вопрос, был недавно предложен Дмитрием Жемковым. Выход такой: отказаться от привязки конкурса к конкретному году. Сам конкурс нумеровать порядковым номером и объявлять его состоявшимся тогда, когда наберется необходимое количество игр. Естественно, что какие-то сроки установлены будут, но в этом случае их можно варьировать.

Скорее всего мы так и поступим, и следующий конкурс будет именоваться «Твоя игра 3». Но все же, мы пока не объявляем никаких сроков, т.к. хочется выслушать мнения и других читателей. Тем более, исходя из опыта проведения конкурса, уже сейчас необходимо вновь внести некоторые коррективы в его правила (**правила предыдущего конкурса смотрите в «Абзаце» № 20**). В основном волнуют следующие вопросы:

► смена привычного голосования на жюри (есть ли в этом необходимость!);

► распределение призового фонда;

► выгодные для разработчиков сроки окончания приема работ;

► номинации конкурса.

Полагаю, что через два выпуска «Абзаца», все вопросы будут решены и мы сообщим все подробности.

Александр ШУШКОВ

Отказаться от конкурса, на мой взгляд, все равно что рубить сук под газетой «Абзац». Даже если «Абзац» превратится в ежедневник (в чем ничего плохого нет, просто формат подачи информации изменится), «Твоя игра», как каркас, поддержит ее будущие номера. Ведь 24-й номер будет посвящен, в основном, конкурсу, поэтому отказываться от его проведения нецелесообразно. (Совпадение: существуют 23 номера газеты, ровно столько, сколько номеров журнала «СПЕКТРОФОН»).

Другое дело, почему спектрумисты «пасуют» перед таким мероприятием? У меня ответа на этот вопрос нет. Я бы принял участие, но совершенно не знаю архитектуры и ассемблера нашего любимого компьютера, а изучать с нуля, - скажем так, не слишком стремлюсь.

Говорить о развале игропрома на Спектруме, наверно, рано. Пц, по большому счету, тоже не в лидерах по качеству игр. Я убежден, что существует, как минимум, два плодотворных, но мало изученных, направления: интеллект противников и сюжетная проработка. И здесь я не вижу никакого преимущества ПЦ перед Спектрумом. Так что задел еще есть и не маленький.

Максим БУЗДАВИН

Ну, вот, наконец, и оно, - одно из самых интересных и ожидае-

мых событий на платформе: конкурс «Твоя игра 2004». Двухгодичная выдержка принесла-таки свои плоды: по количеству игр, как полных так и демонстрационных версий, конкурс выглядит заметно представительнее, чем предыдущий. Произвел хорошее впечатление достойный технический уровень большинства программ. Чувствуется явное тяготение авторов в сторону интеллектуальных сценариев. Заметна глубокая проработка сюжетов в основной массе игр.

Примечательно и то, что разработчики стали более уважительно относиться к родному языку, не допуская откровенных ляпов. Отдельно стоит отметить отказ от заигрывания с бывшими прежде в большой моде хитроумными специфическими дисковыми загрузчиками. Это пошло только на пользу универсальности и совместимости: все конкурсные программы превосходно загружались и стартовали с RAM-дискетами, экономя тем самым немало времени и невосстанавливаемых нервных клеток. Кроме KAY-1024, игры конкурса тестировались на машинах ZS-Scorpion и GRM 2+.

Евгений ИЛАСОВ

Если честно, то я даже не ожидал такого разнообразия хорошо сделанных игр. Был очень приятно удивлен. Оказывается, Спектруму до «смерти» еще ой как далеко, а это не может не радовать и вселяет определенный оптимизм!

Сергей КОЛЕСНИКОВ

Хочу сказать вам большое спасибо за то, что выделяете для Спектрума. Если бы не случайно скачанный с инета отсканированный 8-й номер «Абзаца», я наверное вряд ли вернулся на Спектрум вообще. Тогда я был приятно удивлен, что оказывается выходит печатное издание, у него есть свои читатели, проводится

Результаты

конкурс «Твоя игра» и т.д. А когда я приобрел у Влеры Селева и перечитал все выпуски «Абзаца», я достал свой Спектрум из-под дивана и не убираю его до сих пор. В общем делайте свое дело и дальше, а мы будем вас поддерживать, в том числе и материально. Удачи!

Виталий КОРНИЕНКО

Периодически слышу споры - нужен «ТИ», или нет? У конкурсу хватает противников, в том числе в достаточно агрессивной форме - «ТИ - давить!». Основным аргументом противников «ТИ», как я понимаю, является

то, что за диски с работами конкурса надо платить. Это очень печально. Деньги ведь смешные - на пиво или сигареты многие тратят в месяц в десять-двадцать раз больше. Скорее, это показатель отношения некоторой части «поклонников» ZX даже не к «ТИ», а ко всей ZX-сцене.

Моя личная позиция в этом вопросе - «ТИ» нужен. Это хоть какое-то движение вперед, новые проекты, жизнь платформы.

Предложения. Во-первых, кажется сомнительным нужность номинации «Лучшая демо-версия». Вероятность завершения демо-версии после участия ее в

конкурсе приближается к нулю, сделать демо-игры гораздо проще, чем сделать законченный проект. Особенно это касается non-playable демо-версий. Во-вторых, в конкурсе участвует довольно большое количество ремейков игр с других платформ. В этом нет ничего плохого, но получается не очень честно - одно дело портировать уже существующую игру, где все давно продумано и придумано (а также нарисовано), и другое - создать что-то полностью свое, с нуля. Было бы неплохо ввести номинации «original» и «сору game».

Александр СЕМЕНОВ

Об играх

Morpheus

Надуманные правила, сразу и не понять суть игры и тактику выигрыша. Музыка отсутствует напрочь, за то есть звуки. Графика не вдохновляет. Играть можно только с живым партнером.

Амосов Николай

До уровня ARCHON игра не дотягивает, но играть можно. Два нюанса. Жалко, музыка на фоне не играет - непривычно. Хотя с другой стороны, если под рукой просто не оказалось подходящей для ритма игры мелодии, то уж лучше тишина. Это первый нюанс. И второй: уж очень нелегко с ходу различать фигурки, как-то однообразны они все. Было бы неплохо сделать оригинальные графические изображения, может даже с разной раскраской. Бросил взгляд в угол - и сразу оценил обстановку.

Будзавин Максим

Ну что можно сказать про эту игру? Я поигрался - меня не впечатлило. В принципе не самая худшая игра, написанная на Бейсике.

Воронин Вячеслав

Логическая игра со своими правилами. Мне, наверное, просто не хватило времени их

выучить до конца.

Гартфельдер Денис

Вообще не понимаю, зачем выставлять такое убожество? У меня лежит 3 своих диска пробной дрянн. На пять «Your game» вперед хватило бы.

Жемков Дмитрий/jeffie

Игра МОРФЕУС мне понравилась. Логические игры заставляют напрячь мозги и сделать для них хорошую зарядку. Очень жаль, что нельзя играть с компьютером, а значит, играть в нее мне не придется. Но, идея хорошая!

Колесников Сергей

Идея интересная, но реализация... Играть неудобно, нет ИИ, оформлено ужасно.

Константинов Константин

Еще одна логическая игра. Гибрид пашек с картами. Отлично подобраны цвета, но - не цепляет. Проходная штука.

Котляров Николай

Слишком сложные правила, пока запонишь, интерес к игре пропадает.

Курячий Дмитрий

Крайне странная игра. Правила вызывают у меня приступы смеха, а сама игра просто озадачивает. Графика - 1, звук - 0, код - 1.

Петухов Евгений

Игра была бы вполне сносной, если бы можно было играть с компьютером. А так не интересно.

Романов Вячеслав

Смурная логическая игрушка. Очень слабое оформление, видимо потому что написана на Бейсике. Абсолютно не вызвала желания разбираться в ней. Первая логическая задачка была на то, чтобы угадать клавишу для вывода хелпа (вместо надписи спра - мусор на экране). Хелп оказался длинным, скучным. Вообще мне нравятся логические игры, но совсем не нравятся те, которые требуют вникания в правила (пример логических игр, не требующих вникания - тетрис, columns, clickomania). Этот факт и общая техническая слабость (в целом, и на фоне остальных игр конкурса) и привели к такой низкой оценке. Конечно, написана она 8 лет назад, но конкурс-то проводится сейчас.

Семенов Александр

Ничего особенного, графика слабая, но играть можно.

Ткачев Василий

При всем уважении к авторам, BASIC-программы - в любой форме не серьезны. (8 место) Выход: может надо сделать

Результаты

отдельную номинацию?

Трубчик Максим

Caves of death

Есть простенькое интро с ужасной музыкой. Меню довольно необычно, но музыка опять подкачала. Фон двухплановый, постоянно мерцающий и из-за этого раздражающий. Описание в игре присутствует, но читается с трудом, так как буквы мигают. В игре много музыки, но практически вся она на мой взгляд «АНТИмузыкальна». Цель игры неясна. Бегать и собирать алмазы по большому лабиринту? В лабиринте попадаются длинные длинные путанные ходы без ответвлений, в конце концов приводящие в тупик.

Также заметил комнату без входа и выхода, но с алмазом внутри. Бомбы стены не разрушают!? На экране нет информации о количестве бомб (приходится загибать пальцы) и жизней. Жизней вроде две, но не понятно, почему после первой гибели приходится начинать игру сначала уровня? Разница с потерей второй жизни в том, что не приходится заходить в игру через меню... Разные части игры выполнены в разных стилях - шрифт то хороший, широкий и не мерцающий (YOU DEAD), то в маленьком окошке (GAME OVER). Такое чувство, что разные части писались независимо друг от друга и потом просто склевались в одну, без подгонки друг к другу. Музыка хочется выключить, а кнопки нет.

Амосов Николай

Когда я увидел intro этой игры, то мысленно ее похоронил: графика ляповатая, музыка тоскливая - но тем более было приятно в нее играть. Скролл с эпиграфом Гете моментально реабилитировал в моих глазах игру. В самой игре графика не блещет, да и лабиринт уж очень однообразен, но музыка та самая - ис-

следовательская, захватывает так, что оторваться не можешь, пока не выскочит GAME OVER. В связи с чем хочется надеяться на развитие идеи.

Было бы неплохо продумать врагов и их интеллекты и взаимоотношения. Никто не говорит о создании METAL GEAR SOLID, но изучение не только игрового пространства, но и логики врагов/неврагов было бы кстати.

Ремикс на уровне идей - это не ремикс игры, когда просто меняется озвучка и вставляются intro и cheat. И в этом смысле хочется видеть в CAVESofD развитие NINJA MASSACRE: у игры интересная идея, но реализация провалена (CODE MASTERS нахалтурили). Например, если удариться в волшебство, можно сделать в лабиринте несколько точек, которые будут давать игроку то или иное оружие. Например, на старте игрок вообще ничего не умеет делать (даже бомб нет). И здесь же, на старте, есть недалеко, скажем, алтарь в форме пасти дракона. Игрок, коснувшись его, получает определенное количество заклинаний огня (тех же бомб) и использует их. Дальше он доходит до места, где есть дверь, которая не взрывается, или враги, которые не боятся бомб. Походив по лабиринту, игрок найдет фонтан, коснется его - и все оставшиеся бомбы аннулируются, но у игрока появятся несколько флаконов святой воды, которая откроет дверь или парализует тех врагов, которые не погибли от огня. И так далее, чтобы, продвигаясь в ту или иную часть лабиринта, игрок периодически возвращался, чтобы подобрать нужное оружие или заклинание. Должны быть тупиковые ветви: столько мучался - и не туда. Было бы здорово снабдить все это дело добротной анимацией. Как игрок палит огнем дверь, а ей - ничего, и как игрок

поливает ее водой - и дверь с шипением плавится.

Буздавин Максим

Хорошая работа. Красивые заставки, сюжет, музыка - отпад! Но к сожалению я не люблю Boulder Dash. На вкус и цвет товарища нет :)

Воронин Вячеслав

Болдер Даш он и в Африке Болдер Даш. Минус: на экране нет никаких индикаторов, счетчика оставшихся бомб. Зато хоронят со всеми почестями, не 5 секунд с гамовером :)

Гартфельдер Денис

Неплохо, но в целом игра сделана очень не аккуратно. Графика в игре не понравилась - можно было бы сделать и лучше. Музыка - временами нормально, но бывают моменты, когда хочется отключить звук. Идея опять же не нова.

Жемков Дмитрий/jeffie

Игра претендует на прямую родственную связь с Earthshaker, Bite the dust и сериалом Boulder Dash. А вообще же игры с таким названием (Пещеры смерти) реализованы очень схоже на самых различных компьютерных платформах. В данном случае, основным отличием синклеровской версии стало эффектное введение в игру (ее завершение, впрочем, тоже) и глазоубийственное сочетание передовых двухэкраных визуальных технологий со сверхжужками шрифтами в пояснительных текстах. Сама игра выделяется среди подобных необъятными размерами игрового поля, практически не оставляющими шансов попыткам игрока запомнить дорогу. Зато энергичная музыка удачно скрашивает приступы клаустрофобии персонажа в замкнутом пространстве.

Ильясов Евгений

Игры такого жанра, на мой взгляд, не могут не нравиться. Лабиринты - это всегда захватывает и интригует. Возможно,

Результаты ///

я слишком мало времени уделил этой игре, но не понял, какова же ее цель? И как бороться с чудовищами, если гранат мало? И зачем в лабиринте разбросаны камни? А один алмаз вообще был обнаружен мной в месте, куда войти невозможно... Жизней ну уж слишком мало! Появляется надпись «You dead» и жди, когда проиграет музыка и снова появится заставка, т.к. на клавиши давить бесполезно. Возникает ощущение, что в игре что-то недодумано.

Колесников Сергей

Прикольная игрушка, но как-то неудобно управлять - слишком быстро носится этот тип, да и с бомбами проблемы были. Графики красивой во время игры мало.

Это значит, что нельзя пропустить интро. Первый раз запускаешь игру, смотришь интро. Запускаешь второй раз, начинаешь искать кнопку, чтоб это дело пропустить. При третьем запуске уже начинаешь думать про авторов нехорошие слова - ведь ты поиграть собрался, а не смотреть в очередной раз одно и то же интро. А в четвертый раз уже подумаешь, а запускать ли? Вот так бывает, так что совет всем авторам - делайте кнопку для пропуска intro, а также вступительных роликов и роликов между уровнями!

Константинов Константин

Симпатичная такая old-school бродилка по лабиринту, наполненному монстрами. Вроде ничего особенного, но нравится. На реальной машине почему-то портятся атрибуты, и играть почти невозможно. Возможно просто железо/прошивка кривые.

Котляров Николай

Слишком примитивно.

Курячий Дмитрий

Что-то вроде Boulder Dash... Особенности - жуткий размер карты и практически полное отсутствие всяческих предме-

тов (мне удалось найти единственный алмаз). Графика - 3 (использование двух экранов особой прелести не добавляет), звук - 3, код - 3.

Петухов Евгений

Не очень вразумительная игра. Но в общем и целом не безнадежна.

Романов Вячеслав

Очередной клон Boulder dash. В наличие какое-то подобие оформления, с закосом под современность. Сама игра технически бедна - скролл по 2 знакоместа (хотя можно было и по одному, и цвет сохранился бы, и плавнее стало бы), графика очень слабая. Непонятно, чем этот клон лучше остальных клонов, или оригинала?

Семенов Александр

Вспоминается пакман или еще чего подобное...

Ткачев Василий

Старая песня на новый лад.

Трубчик Максим

Logics

Я поймался на подлый трюк со «сбросом». Простенькое интро, без звука. Цель игры - очистить игровое поле от узора. Такую игру я уже видел в приложении к какому-то языку программирования (FORTH вроде). Про инструкцию написано см. файл «logic.w», а где он? Первый уровень прошел с первой попытки, сделав девять ходов. Переход на следующий уровень не сделан - нужно выходить в меню и выбирать следующий уровень вручную. Музыка одна, что в меню, что в игре. На слух - так себе, ничего особенного. После второго круга - надоеда и пришлось ее выключить.

Амосов Николай

Не очень симпатичная игра. Вроде работает и все на месте, но показалась мне недружелюбной. Цветовая подборка отталкивает, музыка зудящая и мышь не работает.

Буздавин Максим

В принципе неплохо, но не мой жанр.

Воронин Вячеслав

Неплохо реализованная идея, но цветовая гамма главного меню мне не очень понравилась. Повышенная чувствительность клавиатуры при выборе уровня.

Гартфельдер Денис

Эту игру мне еще Dimidrol записывал в 2001-м году. В целом игра мне понравилась.

Жемков Дмитрий/jeffie

Кто-то говорил, что видел подобную игру встроенной в одну из моделей мобильного телефона. Даже если и так, то заимствование получилось очень даже неплохое. Особенно, если учесть что для автора программы, по его же словам, это первый опыт такого рода. Игровое поле имеет приличные размеры и хорошо различимые составляющие элементы. Уровни игры неплохо сбалансированы по возрастанию степени сложности. Напористое, даже несколько агрессивное музыкальное сопровождение не дает долго засиживаться на одном месте. Суммируя пожелания наших тестеров, можно было бы порекомендовать сделать более разнообразное цветовое решение игрового поля и менее скоростной опрос клавиш при выборе уровня игры.

Илясов Евгений

Автор молодец: для первой его игры - отлично! Сама игра ну уж очень простая. Остается надеяться, что автор придумает что-нибудь еще и в следующем конкурсе обязательно сыграет. Я ему желаю этого от всей души!

Колесников Сергей

Какое-то оно недоделанное.

Константинов Константин

Logics - это жанр, выигранный для ZX. К сожалению, оформление не блещет, в отличие от Atomics. Очень сильно напрягают отсутствие поддерж-

Результаты ///

ки мыши и нулевые задержки перед повтором нажатия клавиш. Тем не менее, играть интересно, геймплей напоминает The-Turn. Minesweeper Killer.

Котляров Николай

Игра - отвлечься и размять пальцы, сделано хорошо.

Курячий Дмитрий

Страшненькая игра «перевирни фишки». Графика - 2, звук - 2, код - 2.

Петухов Евгений

Прикол со сбросом в начале игры оказался неуместным. Оформлено просто, но со вкусом. Только играть абсолютно неинтересно. Даже сказать про игру особо нечего.

Семенов Александр

И снова старая песня на новый лад.

Трубчик Максим

Viking quest I. Холмгард

Ну что сказать? Очень приятная игра, сделанная со вкусом. Все мне в ней понравилось - и музыка, и графика, и эффектное (подстветка пунктов) меню. Музыка спокойная и не надоедает. Графика не крупная, но хорошо прорисованная.

Амосов Николай

Конфетка! Все на месте, все отлично (музыкальное сопровождение хочется отметить особо, прямо под атмосферу игры!). Короткая больно только. На данный момент поиграл во вторую часть, поэтому ниже напишу суммарное мнение. На мой взгляд, игра продолжает традиции таких классических вещей как ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ и ГОМЕР. Со стороны первого несомненно уже немало почерпнуто, но пока я не встречал тушковых ветвей. А для V_Quest1 они были бы в самый раз! Не в глубь, так вширь! Частично это есть: при попытке разговора с магом, тот превращает игрока в барана. Но надо бы еще. Например, возможность бросить кошку в

камин в одном из домов - игра станет непроходимой, но как бы сказать... Сие действо сродни пальбе из бластера по дому старушки в ЗН :-). Вторая часть стала намного интересней, но, увы, похоже так же строго линейна, как и первая. Ведь хотелось бы возможности изучать мир: есть заклинание огня - почему бы не пожечь деревья? (Что-то у меня примеры пошли хулиганские...) И, наконец, апогей: наличие альтернативных сюжетных ветвей - хочешь, сотрудничай с одними во вред другим, хочешь, наоборот, с другими против первых, хочешь - пройди, угождая всем и каждому («Мусье Медведь, вы не одолжите свою голову?»).

На форуме уже поступали просьбы подписать названия предметов, присоединяюсь.

Во второй части был глюк: когда лошадь потащила камень, он попросту визуальнo раздвоился. Первый, тот, что был, остался на месте, но от него отпочковался второй, который лошадь и уволокла. Впрочем после деления первый камень явно ослаб - и викинг легко, помяв новоиспеченного родителя, проникает в пещеру.

Буздавин Максим

Вот это другое дело. Очень интересный сюжет. И играть не очень сложно. Думаю, игра заслуживает призового места.

Воронин Вячеслав

Мини-квест, который можно пройти за десять минут, но это отнюдь не недостаток. Кодеру: хотелось бы индикации возможности/невозможности перейти на соседний экран (например, изменение цвета или яркости рамки вокруг игрового поля).

Гартфельдер Денис

Прошел вторую часть, за эту еще не сядил. Но оценить уже можно. Я считаю, что единственным минусом серии VQ является графика. Если бы здесь было оформление, ска-

жем, как в «Вере», то игре не было бы цены.

Жемков Дмитрий/jeffie

Эта игра оставила о себе исключительно хорошее впечатление тщательной и квалифицированной проработкой всех своих составных частей. По-настоящему качественная программа. Динамичное, не напрягающее введение. Приятная неназойливая музыка в течение всей игры. Тщательная прорисовка спрайтов. Бездна юмора в диалогах персонажей. Забавные анимации во многих локациях. Удобное управление. Список достоинств на этом не заканчивается. К резервам для улучшения игры (не хочется писать «к недостаткам») можно условно отнести чересчур стилизованный шрифт (рассчитанный, вероятно, на VGA-мониторы), не совсем рациональное использование полезной площади экрана и мелкий глючок, когда викинг порой оставляет после себя «привидение» - одну из фаз движения. По сути, только одно обстоятельство помешало отдать этой игре главное призовое место: количество локаций, слишком скромное для игры такого жанра и класса.

Илясов Евгений

Игра очень понравилась. Сюжет, интерфейс - все отлично. И что важно - не без юмора! Времени не было пройти ее до конца, но сделаю это обязательно! С большим интересом буду ждать части 2 и 3!

Колесников Сергей

Классная игра, жаль, что короткая! Еще неудобо управлять: все кнопки (которые справа) лучше на hotkeys повесить и выбор предметов тоже. Кто-нибудь знает, зачем там кошка?

Константинов Константин

Ходим, бродим, собираем, уже даже во 2-ю часть играем. Вот что мне не понравилось в VQ1 (да и в VQ2), так это скучный не разукрашенный основ-

Результаты ///

ной интерфейс. ИМНО с ним бы игра смотрелась гораздо лучше и приятней. Но даже это не повлияло на общее впечатление, поэтому предлагается 2-е место.

Корниенко Виталий

Почти Final Fantasy с оригинальным сюжетом. По своему стилю игра напоминает JRPG с GameBoy.

Котляров Николай

Сделано добротно, вполне играбельно.

Курячий Дмитрий

Квест видимо, т.к. не играл толком, то ничего не могу сказать о сюжете, но выглядит неплохо. Графика - 3 (использование цвета пошло бы только на пользу), звук - 3, код - 4.

Петухов Евгений

Хорошая идея и реализация, но сама игра слишком короткая, прошел буквально за несколько минут.

Романов Вячеслав

Честно говоря, с самой игрой я не разобрался. Вроде квест какой-то, с закосом под rpg. Технически выглядит очень неважно. Но масштаб работы чувствуется.

Семенов Александр

Вот первая ласточка среди претендентов на законченную «РПГ»! 1 место - хочу поддержать автора.

Трубчик Максим

Football manager 2005

Ох, тяжело мне оценить эту игру. Ну не смотрю я футбол и потому ничего о нем не знаю. Я думал, что будет футбол, а оказалось, что только результаты игры «в голове компьютера». На мой взгляд есть и поинтереснее менеджеры - мой сосед целыми днями играл в Advanced Soccer Simulator. Я видел как он играет и даже «болеет» с ним за его команду. Так там и голы показывали и удары мимо ворот тоже.

Амосов Николай

Я не любитель программ

подобного рода, поэтому мое мнение весьма поверхностно. Графически и музыкально игра оформлена великолепно. Интерфейс нагляден и прост в понимании (хотя от надписей к иконкам и не отказался бы).

Буздавин Максим

Отличная реализация футбольного менеджера. Очень удобный интерфейс.

Воронин Вячеслав

Ух ты, менеджер. Нечасто такие вещи пишутся. Все продумано до мелочей. Вот если бы еще пиктограммы сопровождался бы хотя бы одним поясняющим словом...

Гартфельдер Денис

Данная игра может похвастаться довольно качественной графикой (и музыкой), что явно дает ей преимущество перед остальными. Хотя, некоторые количество визуальных глюков (наезжание текстов на иконки, например) иногда настораживает. Но Triumph обещали выпустить версию с графическими вставками, так что пожвем - увидим.

Жемков Дмитрий/jeffie

При разборке этой многоплановой игры все время не покидало невольное сравнение с известнейшей программой аналогичного жанра - Multiplayer soccer manager (Дж. Атkinson, (с) D&N games, 1990), которая до сих пор является одной из самых востребованных игровых программ в нашем компьютерном кружке. Здесь порадовали «родные» фамилии игроков и названия клубов. Приятное впечатление оставили крупные пиктограммы, более широкие возможности в разнообразных игровых опциях.

Словом, если брать по отдельности, то все составляющие «менеджера» более наворожены, по сравнению с «эталонном». А вот сбалансированность пострадала, цельное восприятие этой игры складывается с

трудом. Как минусы были отмечены заторможенность при расчетах результатов матчей, неважная различимость цветов пиктограмм на мониторах, отличающихся от идеальных, потери времени на перемещения стрелки-курсора по экрану (защем тогда стрелка, если нет управления от мыши?), не очень удобное сочетание командных и индивидуальных опций, невозможность отключения музыки и еще кое-что, по мелочи.

Самое же удивительное то, что при всех своих (в том числе и не названных здесь) недостатках, эта игра нас «зацепила», интерес к ней оказался самый устойчивый среди всех конкурсных программ. Времени за ней мы провели больше, чем за всеми остальными играми-конкурсантами, вместе взятыми. Следовательно, есть в ней своя особая изюминка. Возможно, происходящая оттого, что у нас в стране традиционно в футболе хорошо разбираются все, кроме самих футболистов.

Ильясов Евгений

К сожалению, я не любитель футбола и игр такого жанра, но почтительное описание - думаю, своих поклонников эта игра найдет.

Колесников Сергей

Качественно, красиво, понравилась. Жаль, что я не фанат футбола...

Константинов Константин

Класс. Давно я за такими играми не зависал. Музыка, оформление, родные футбольные клубы и имена. В общем ходатайствую за 1-е место. Triumph сделали добротную игру, если даже я (небольшой любитель всяких manager'ов) потратил на нее столько времени.

Корниенко Виталий

Был бы любителем футбола - место было бы выше. Поэтому оценка весьма субъективна. Уровень исполнения высокий, сделано все весьма душевно.

Результаты

«Понимал бы - плакал».

Котляров Николай

Я поставил 2-е место исключительно из патриотизма за наш родной футбол.

Курячий Дмитрий

А вот это весьма неплохо! Правда, мне как заядлому фану таких игр, FM2005 не понравился совсем, но сделано хорошо. Графика - 4, звук - 4, код - 3.

Петухов Евгений

Лучший футбольный менеджер для 8-битных компьютеров (цитата из английского журнала Retro Gamer). Retro Gamer поставил 87%. (Могу прислать отсканированную страницу журнала с рецензией). Cronosoft уже продал 16 копий (итого у нас в кармане 16*1.5=24 бака).

Романов Вячеслав

Не люблю спорт, не люблю спортивные игры, не люблю футбольные менеджеры. Но сделано красиво и качественно. Хороший уровень проекта, любители же жанра наверняка найдутся. Из всех представленных игр - на мой взгляд, лучшая по качеству исполнения.

Семенов Александр

Не мой жанр, недостаток основной: нет подсказок к пиктограммам, а изучать не очень приятно было.

Трубчик Максим

Вот некоторые моменты, которые меня как любителя игр подобного жанра несколько разочаровали. Во-первых, я не могу, как в том же 1-st division manager, указать расположение игроков на поле. Скажем, я хочу, чтобы игра была атакующей - 2 защитника, 3 полузащитника и 5 нападающих. Для этого мне придется при наборе стартового состава всего лишь выбрать двух дефендеров, 3 хавбеков и 5 атакующих игроков - и все. Нивам выбрать хотя бы приблизительное место каждого игрока на поле, ни назначить запасных на игру.

Кстати, о запасных. Вот вам

еще один минус - вы не увидите, как будет проходить матч, вы лишь жмете на кнопку старта матча и, через несколько секунд, перед вами уже результат. Но как же так! Я, например, хочу видеть, как действуют мои игроки, и если после первого тайма моя команда проигрывает, я желаю перестроить игру и произвести парочку замен, тем самым, ПОВЛИЯВ на возможный исход игры. Банковский кредит в любое время получить не выйдет, он дается автоматически, если баланс клуба станет равен нулю, и после нескольких выданных кредитов, если деньги вылетели в трубу, игра благополучно завершается. Под иконкой «Банк» скрывается всего лишь ваш баланс доходов и расходов после каждого матча.

Не понятен момент с тренировками. Я понимаю, что возложение этой задачи на тренера избавляет игрока от лишней головной боли, но ведь намного интереснее попробовать самому задать план тренировок для каждого игрока команды. В характеристиках футболистов только две категории - рейтинг игры и талант. Но позволить, почему бы не ввести для игрока в зависимости от его роли на поле дополнительные характеристики, скажем, что каждый игрок обладал не только РЕЙТИНГОМ и ТАЛАНТОМ, но уровнем ПАСОВ, УДАРОВ, КОНТРОЛЕМ МЯЧА, а вратари дополнительно ВРАТАРСКИМИ НАВЫКАМИ. Может, я хочу САМ назначить капитана, САМ назначить игроков для исполнения стандартных положений. И как уже говорилось, САМ разработать план тренировок, и чтобы рейтинг высчитывался из совокупности имеющихся у игрока навыков.

Еще интересный момент: в данных об игроке не выводится информация о возрасте. И если играть очень долго, пыта-

ясь победить в чемпионате, скажем 15-20 сезонов, можно столкнуться с таким моментом, что по идее тому же Кержакову или Овчинникову стукнет 40 лет (как известно, в таком возрасте на высоком уровне уже практически никто не играет), но они будут продолжать радовать нас своей игрой.

Была бы возможность менять тренера (в чемпионате 16 команд и соответственно 16 тренеров, которые потенциально могут перейти в ваш клуб), было бы очень хорошо. Надеюсь, авторы поймут меня правильно, ведь в подобных играх должно быть больше свободы. Но, тем не менее, за этой игрой можно провести не один день, пытаясь привести свою команду к дублю - победе в чемпионате и в кубке.

Яковлев Антон

Gridlock

Требуется удерживать кнопку, чтобы отключить мышь в игре - это уже минус. Описание встроенное на родном английском языке. Заставка отсутствует напрочь. Музыка приятная, не надоедает.

Амосов Николай

Проходится на одном дыхании! В отличие от FIRE AND ICE крышу не сносит, но ряд уровней чуть ли не до белого колена доводят. Замечательная получилась игра. По оформлению претензий нет, за мышь - особая благодарность.

Иногда проскакивал глюк, что плитку можно было натянуть на соседнюю. Один раз игра сбросилась.

Буздавин Максим

Реализовано прекрасно, но я отдам предпочтение играм другого жанра.

Воронин Вячеслав

Видел оригинал, точная копия. Плюс возможность сохранения.

Гартфельдер Денис

Результаты ///

Просто и красиво! Замечательная игра. Хотя, титульной картинке все же не хватает.

Жемков Дмитрий/jeffie

Все гениальное просто. «Запертый кирпич» - еще одно тому подтверждение. Незамысловатый сюжет притягивает, побуждает напрячься, чтобы разобрать очередной «завал» и посмотреть, - а что же там дальше? Удобное управление (с мышью - вообще сказка), продуманная логика выбора экранов и легкая подзадоривающая музыка только добавляют интереса к этой логической игре. А эстетичная графика и строгое цветовое оформление совершенно не портят впечатление от программы. Единственное, что выглядит в этой «логике» не совсем логичным, - это неоправданно узкий шрифт, соседствующий с крупной графикой.

Илясов Евгений

Вот тут я оттянулся на полную катушку! Спасибо авторам за такую интересную игру. Головоломки заставляют пошевелить мозгами, а успешное прохождение каждого оставляет чувство удовольствия. Единственно, что плохо - опрос мышки все-таки не совсем корректен, и на моем «Скорпионе» она идет только если во время загрузки игры держать C. SHIFT.

Колесников Сергей

Несмотря на простоту, затягивает. Жаль, что графики мало.

Константинов Константин

Неплохая логика и хорошо подобранная музыка. Может это и порт с другой платформы, но мне ранее не попадался, поэтому впечатление игра произвела хорошее.

Корниенко Виталий

Вроде бы идея не оригинальная, в чем честно признаются авторы, и графика никакая - на уровне «несколько квадратов и параллелий», и музыка не блещет - а играбельность потрясающая. Гоняли

целый час с криками «я точно знаю, этот блок надо двигать сюда», остановившись только после того, как случайно сбросили результаты в Options.

Котляров Николай

Занимательная игра. Идея банальна, но реализована отлично.

Курячий Дмитрий

Игра была бы получше Logics, если бы имела цветную графику.

Романов Вячеслав

Данную игру я давным-давно прошел, в свое время была популярной флеш-игрушкой. Поэтому интереса не вызвала. Ничего нового, просто порт на Spressu, без каких-либо своих идей (даже название такое же и уровни старые). Тем, кто не видел оригинала - возможно, будет интересно. Технически - не понравилось, что управление медлительное. Вроде не тормозит, но замедленность чувствуется.

Семенов Александр

На Спектруме впервые. Исполнение приятное.

Трубчик Максим

Ихор

Единственная игра, в которую с ходу и без описания не введешь. Пришлось распечатать описание на бумажку. Задумка хорошая, жаль играть не с кем.

Амосов Николай

Выглядит довольно мило, но уж больно проста идея. Если бы этот бой был частью игры (например, игры типа HEROES OF MIGHT AND MAGIC, раз уж про нее замолвлено в инструкции), игрушка имела бы колоссальный успех, но сама по себе, будучи вырванной в отдельную игру, сцена боя неинтересна. Для меня был неочевидным выбор персонажей так, как он сделан - была бы пустая рамка, наверное, догадался бы, а так: мало ли почему вверх тянутся восемь линий? И надо бы было

сделать с мышью или, может, только меня одного раздражает QAOPSpace для управления указателем? Собственно, в бою не отказался бы еще от клавиши переключения между персонажами, то есть вместо того, чтобы наводить указатель, просто нажимать клавиши (например, TAB) устанавливать курсорную рамку на интересующего персонажа из всех, последовательно их перебирая.

Буздавин Максим

Прочитав описание к игре, сразу заинтересовался.

Воронин Вячеслав

В инструкции не сказано (или я пропустил?), что после выбора символа надо еще щелкнуть на пустое место под ним, чтобы выбрать персонажа. Честно говоря, не разобрался в игре совершенно. После нескольких ходов компьютер сбросился.

Гартфельдер Денис

Мне не нравится. За уровень выполнения можно поставить 3-, не больше. Не сразу я сориентировался, как запустить эту игру, пока не почитал прилагающийся к ней help. Пока его читал, пришлось выключить звук, так как при листании текста тормоза музыки вызывают много бурных эмоций.

Жемков Дмитрий/jeffie

Эта игра оказалась самой сложной для оценки. Программы такого жанра вообще не легко качественно реализовать на Спектруме. В данном случае сделана неплохая заявка на ролевую игру. Полторы тысячи дней, по словам авторов, потраченные на игру, позволили детально проработать сценарий, персонажей и их арсеналы. Один лишь встроены «хелп» занимает почти двенадцать килобайт текста. К сожалению, на этом пути какие-то детали оказались не так хорошо продуманными, как хотелось бы. Скажем, было бы не-

Результаты

лишним в «хелпе» подробнее рассказать о том, как начать игру. Спрайты персонажей также могли быть покрупнее. Да и пристрастие авторов к мелкому шрифту сложно объяснить при том, что даже относительно скромный синклеровский экран задействован не полностью. Но это с лихвой окупается многообразием и непредсказуемостью возможных вариантов развития событий, а ненавязчивое (да еще и отключаемое) звуковое сопровождение вносит в игру дополнительное разнообразие. По сравнению с обычным набором из пяти клавиш управление усложнено, но в то же время не чрезмерно. Особенно, когда есть возможность использовать мышь. Искусственный интеллект в игре отсутствует, но и особой необходимости в нем нет: схватка с реальным соперником несравнимо сложнее и интереснее.

Илясов Евгений

Интересная, хотя и сложноватая в освоении игра. Но, когда разобрался в управлении, доставляет удовольствие. Не шедевр, конечно, но понравилась!

Колесников Сергей

Идея интересная, но реализовано плохо. Даже чтобы начать игру, сначала неясно, что нужно сделать. Во время игры вообще непонятно... Жаль, что нет ИИ и в игровом процессе мало графики.

Константинов Константин

Весьма концептуальное творение не для слабых умов. Разобраться, как это запустить, удалось далеко не сразу. Дальше второго экрана меню пройти не удалось. Свастики в меню выглядят подозрительно. Возможно, что дальше все весьма лучше, и страшный интерфейс специально, чтобы отсечь недостойных.

Котляров Николай

К сожалению я не любитель мечей и магии.

Курячий Дмитрий

Наследник классической Chaos. Улучшение на лицо, но из-за «интуитивности» интерфейса лично я поиграть так и не смог толком. (Графика - 2, звук - 2, код - 2).

Петухов Евгений

Или игра рассчитана только на 2 и более игроков или я чего-то не понял, но поиграть мне пока не удалось. Дал игре 2-е место лишь потому, что остальные его уж точно не заслуживают, а ИХОР судя по описанию достаточно неплохо проработана.

Романов Вячеслав

За 15 минут тыкания в меню я так и не понял, как запустить игру (что нажать в меню). Возможно, нельзя так судить игры, но я думаю, что хорошая игра должна быть дружелюбной к игроку, и уж запускаться-то должна без лишних заморочек. Может быть игра и хорошая, а я тупой. Но меня эта непонятность несколько разозлила.

Семенов Александр

Довольно интересна, буду проходить.

Ткачев Василий

Ужасно запутанный интерфейс, а есть ли он в принципе?

Трубчик Максим

Arachno joe

В игре есть подробное описание с инструкцией по запуску. Красочная игровая заставка, музыка и несколько игровых уровней свидетельствуют о хорошей проработке дизайна и концепции игры.

Амосов Николай

Возможно я просто не разыгрался, но интерес у меня к этой программе не проснулся. Средняя идея, средняя графика, средняя музыка. Фишки были придуманы хорошие - этого не отнять, - но строгая

структура лабиринта (первое задание) все испортила. Окна под окнами строгой матрицей, - да, это реалистично, но геймплей убил насмерть, фишки не предстали во всей своей красе.

Буздавин Максим

Одна из лучших работ. Оригинальная идея. Тут и по стенкам ползаешь и бомбу разминирешь.

Воронин Вячеслав

Напоминает старый добрый FireTrap. Можно было обойтись и без третьей клавиши «огонь» - кошки ведь сами прыгают в рюкзак, почему бы и бомбам не последовать их примеру?

Гартфельдер Денис

Опять страдает графика. Если титульная картинка сделана замечательно, но об игровой графике этого сказать нельзя. Радует разнообразие уровней игры. Кстати, существует комбинация клавиш, которые нужно набрать в define keys - baldyman. Эдакий фирменный cheat.

Жемков Дмитрий/jeffie

Было время, когда такие игры на платформе Sinclair составляли большинство. Вполне возможно, что побуждением к созданию «Джо-паука» послужила именно ностальгия по «старым добрым временам». Добротная аркада под приличную музыку, разбавленная логическими вставками-заданиями. Особой новизны здесь не встретишь. Разве что, головокружительный сюжет, полученный от скрещивания буйной фантазии с официальной политической противоборств между международному терроризму.

Илясов Евгений

Когда читал описание - заинтересовался, а начал играть - разочаровался. Прорисовка спрайтов могла бы быть и получше, и, вообще, сюжет не на уровне. Возможно, положение спас бы хороший художник?

Колесников Сергей

Результаты ///

Несмотря на тормознутость - довольно хорошая oldschool игра. Качество кода и оформления, конечно, хромает, но в целом - законченный продукт. Мне понравилась, затягивает.

Константинов Константин

Задумка и реализация на уровне лучших образцов 1982 года. Радует только лишь музыка.

Котляров Николай

Даже не знаю, в Брюса Ли Лоду руннера я переиграл уже давным давно.

Курячий Дмитрий

Наиболее заинтересовавшая меня игра - во-первых (судя по имени) испанский автор (?), во-вторых - это единственная аркада из представленных. Но качество неудовлетворительное. Графика - 3, звук - 4, код - 3.

Петухов Евгений

Отличная аркадная игрушка плюс логика плюс гонки, в лучших традициях TERMINATOR'a и ROBOCOP'a. Буржуи мастера делать аркады. Музыка Jeffie просто отличная (для FM2005 тоже он постарался).

Романов Вячеслав

Игра в стиле oldschool. Я сначала подумал, что это какая-то старая игрушка середины 80-х. Не за увлекательность, но за хороший дух тех времен, и неплохое исполнение получает по моим оценкам второе место.

Семенов Александр

Неплохо, но слабая графика.

Ткачев Василий

Нормальная аркада, хорошая музыка.

Трубчик Максим

Atomic

Милотная логическая игрушка. Пару-тройку первых уровней прошел с удовольствием. Музыкальное оформление выше всяких похвал. Графика в самой игре довольно слабая-

та, по сравнению хотя бы с ее же меню, впрочем это не так уж и плохо. Основное неудобство связано с всплывающими панелями (слева - опций, справа - задания): потребовалось какое-то время, прежде чем я приловчился к ним. Сама идея игры интересна, но до уровня TETRIS или FIGUS не дотягивает. Вердикт: хорошая реализация хорошей идеи. Иногда проскакивал несущественный графический глюк: при движении атома на изображение шарика с названием химического элемента накладывался указатель мыши.

Буздавин Максим

Игра известная, по-моему, видел даже и спектрумовскую локализацию. Но почему для запуска требуется 256К? (Безумная мысль: может быть, все уровни хранятся в памяти без компрессии...) Всплывающее меню с выбором скина и музыки - это здорово! Вот только иногда оно появляется не к месту, а после исчезновения начинаются глюки.

Гартфельдер Денис

Интересно, но о-очень сыро.

Жемков Дмитрий/jeffie

К сожалению, насладиться удалось только лишь начальным меню. Вряд ли можно считать хорошим тоном в программировании работоспособность своего детища только лишь на избранном Sinclair-клоне. Тем не менее, даже по началу демо-версии хотелось бы отметить качественную графику и музыку. За остальное - извиняйте.

Ильясов Евгений

Дема глючит, идея не нова, не пойму. Почему нужно 256 Кб? Мало графики на уровне.

Константинов Константин

Вот чего я не понял, так это почему надо минимум 256 Кб памяти. Вроде и видео в начале не показывали, и GS в эмуле молчит? Может поддержка DMA звуковой карточки есть?

В общем проверить нечем... В целом эта логическая игра давно знакомая, не раз проходимая и глубоко мною почитаемая. Ее новая версия заставила вспомнить былые времена и даже немного поиграть.

Корниенко Виталий

Оригинальная идея, затягивающий геймплей, прекрасная реализация - почти хит на уровне Sokoban и Lines. Единственный огромный минус - требование 256к памяти, хотя принципиальной необходимости в этом не видно. В результате большая часть реальных не сможет ее запустить.

Котляров Николай

Без комментариев, добротная логическая игрушка.

Курячий Дмитрий

Слабо. Основной минус - неоправданное использование верхней памяти. Графика - 3, звук - 2, код - 2.

Петухов Евгений

Неясно, зачем такой простенькой игрушке 256 Кб памяти. Игра на уровне Gridlock и Logics. Есть ощущение, что при желании, можно сделать так, что игра пойдет даже на 16 Кб Спектруме.

Романов Вячеслав

Эта логическая игрушка меня заинтересовала своей оригинальностью. Может быть, идея не своя - но я раньше такого варианта не видел, и мне понравилось. Неплохо оформлена. Из минусов - 256кб и запуск через раз. Поэтому второе место.

Семенов Александр

Не интересно, т.к. видим лишь новое исполнение старых идей.

Трубчик Максим

Mortal Kombat

Для работы требует 256 килобайт, значит у кого-то не запустится. Управление задать пока(?) нельзя. Скорость вывода спрайтов очень приличная в режиме Турбо, что облегчает игро-

Результаты

вой процесс. Очень сложное управление - 9 кнопок на каждого игрока. Интересно как можно играть с партнером? Предположим, что палца кое как разместили на клавиатуре, а как быть с эффектом «запараллеливания» клавиш? Графика конвертированная и очень «грязная» - игровой фон представляет из себя просто набор точек, как из распылителя в Арт-Студии, с невидимыми контурами объектов. Игровые спрайты похоже после конвертации никак не обрабатывались - видны артефакты и просветы на некоторых фазах движения. Демон не играбельно - удары проходят сквозь противника, графика глючит, управление тоже.

Амосов Николай

Выглядит, конечно, эффектно. Поразительно, что фон и бойцы не сливаются. И графически бойцы так натурально покачиваются. Честно, такого просто не ожидал. И еще, честно, я к такого рода файтингам отношусь отрицательно.

Восхищение у меня вызывает SWITCH BLADE или TARGET RENEGADE. Во-первых, игрок куда-то продвигается, а это уже становится само по себе интересным: вот, новый поворот, что он нам несет? Во-вторых, минимальный набор ударов. Если в файтингах типа МК, комбинации ударов («комбо») получаются мало понятным перебором клавиш, то в TR как раз интересно самому конструировать комбинации из минимального набора ударов. К тому же не редкость, когда визуально на мониторе в том же МК4 я не задеваю противника, но он все равно начинает вертеться и падает! Гадость. В-третьих, слабый искусственный интеллект врагов так не критичен, как в МК-подобных файтингах. И здесь кроется основной вопрос по демо-версии: будет ли игра рассчитана на двоих людей

или все-таки за противника попробует выступить комп?

На мой взгляд, на сегодняшний день есть два момента в разработке игр, которым, к сожалению, не уделяют должного внимания. Один из них - как раз интеллект противника.

По поводу второго пункта можно еще добавить. Если ввести такой параметр как «Ловкость» или «Скорость», то игра может получить интересную интерпретацию в жанре RPG: более опытный (SKILL) игрок, будет за секунду наносить три-четыре удара, тогда как новичок едва ли успеет один. Подобная идея была реализована в FLASH-игре PENKEN (файтинг наподобие МК). Управление в три клавиши: шаг в сторону противника, отпрыгнуть назад и «комбо». И два параметра: выносливость и скорость - которые можно наращивать.

Буздавин Максим

Отменные драчки. Надеюсь автор не бросит затею.

Воронин Вячеслав

Я не любитель МК. Стоит отметить, что на высоте графическое оформление и анимация. По крайней мере, персонажей от фона отличить можно.

Гартфельдер Денис

Пик популярности этого сюжета, вообще-то, прошел. Тем не менее, то, что уже сделано, выглядит очень качественно. Триколорные портреты бойцов в начальном меню и гладкая анимация боя впечатляют. Будем надеяться, что когда-нибудь полная версия даст возможность пользователям-игрокам выпустить излишний пар, сбросить агрессию и, как следствие, - снизить вероятность третьей мировой войны.

Илясов Евгений

Неплохая штука, довольно быстро работает и спрайты большие, но что-то часто эта дема везде появляется, а прогресса не видно. Да и convert-sux, перери-

совать надо хоть что-нибудь!

Константинов Константин

Очень рад был увидеть Мор-тала на Спектруме. Напоминает Питерскую демку (я не знаю вышла ли полная версия). Харьковский вариант не нравился мелкими спрайтами, хотя по играбельности был очень даже ничего. Большие спрайты героев + хорошая озвучка могут сделать эту игру хитом среди любителей Спектрума. Вдвойне приятнее, что автор игры обитает почти рядом (через одну область), поэтому ему лично желаю побыстрее выпустить полную версию и показать на SpeXtream-2005, на котором я надеюсь побывать.

Корниенко Виталий

Графика конверчена «в лоб», AI и контроль столкновений похоже в комплект не входят. Все недостатки платформеры гордо выпирают наружу.

Котляров Николай

Не любитель подобных игр, к тому же конвертированная графика утомляет.

Курачий Дмитрий

Looker разочаровал. То, что на Спектруме можно конвертировать графику из МКII, никто и не сомневался. А самой игры как таковой нет, и почему-то кажется что и не будет. Графика - 3, звук - 0, код - 2.

Петухов Евгений

Неплохо. Будет совсем хорошо, если автор допишет ее до конца.

Романов Вячеслав

Т.к. демо абсолютно неиграбельно, как демо-версия игры рассматриваться не может. Просто набор из неплохо конверченной графики и небольшого количества кода. Смотреть, в принципе, не на что - до появления из этого собственного игры очень и очень далеко.

Семенов Александр

Молодцы, хотелось бы увидеть полную игру.

Ткачев Василий

Результаты ///

Красиво, не более того, маловероятно, что автор игру доделает, слишком много подобных пустышек.

Трубчик Максим

Вера

Графика очень похожа на Черного Ворона - довольно крупная и строение экрана такое же. Цель игры непонятна - никакого описания нету, ни одна функция не «функционализирует». Управление не очень удобное - нельзя увести курсор дальше игрового экрана. Экран, при перемещении персонажа, не выпускает его за пределы рамки игрового поля и дерганно скроллируется, чтобы удерживать персонажа в видимом окне. Выглядит это некрасиво.

Амосов Николай

FALLOUT! - такова была первая мысль, которая мне пришла в голову. Ни черно-белый вид экрана, ни отсутствие музыки, ни... - FALLOUT! Игровальность 100%, жаль только в демо-версии, как я понял, нельзя ничего поправить. Управление, я бы сказал, стандартное, по стилю как в КУРЬЕР-2. Игровое пространство впечатляет. А еще неизвестно, вдруг будут другие «города»?

Я уже упоминал, что в играх есть два момента, которым не уделяют должного внимания. Первый - искусственный интеллект. Второй - сюжет. На фоне конвейерной разработки игр, фактически приводящей к застою отрасли, оригинальный сюжет на вес золота, так как он - единственный козырь превзойти конкурентов. Даже если потом сюжет перештампуют миллион раз, первенец - он всегда первенец, ему все лавры.

В этом смысле, очень хочется надеяться, что у игры «ВЕРА» будет сюжет. Какой-никакой, но будет. КУРЬЕР-2 проиграл ABE'S MISSION только в одном: сюжет не был долж-

ным образом реализован. Даже без анимации, достаточно было между уровнями только таинственного текста о развитии событий и не такую пафосную концовку. А в остальном КУРЬЕР-2 был на голову выше остальных участников. Как бы правильной выразиться: игра была написана именно под особенность (в первую очередь, графическую) Спектрума.

Очень здорово, что при указании на предмет чуть ниже пишется его название. Может быть вместо рисунка «НЕТУ...» просто ничего не рисовать (пустой белый квадрат), а ниже писать «пусто». На фоне остальных предметов надпись «НЕТУ...» расценивается как вещь и ее так и хочется взять.

Пожалуй, это единственный недочет в реализации.

В раскрашивании игры, на мой взгляд, нет необходимости, так как получится, вероятно, только хуже. В конце концов, можно выбрать другую пару цветов (например, зеленый и черный вместо белого и черного), но ведь и сейчас все смотрится неплохо.

Поскольку не совсем ясно, к какому жанру относится «ВЕРА», я могу пока только надеяться на сюжет с претензией.

Когда посмотрел на имеющиеся предметы, то невольно вспомнилась CAULDRON. А кстати, если игра будет вставком, не планируете цветных вставок аркадного типа? Например, чтобы собрать корзину лесных трав, придется побегать по лесу (в один экран), убегая от врагов - что-то типа PAINTER. Или просто масеньких анимационных вставок, как между уровнями в FAST FOOD? Например, при использовании ведра на пару секунд в любом месте экрана появляется маленькое окно, где рисуется как ведро погружается в родник. Эта анимация может быть также двучет-

ной, но если пара цветов будет отличаться от пары цветов экрана (черный и белый), то я буду просто вызывать от восторга. (Решил очередную головоломку - и получаешь приятный сюрприз. Психологический эффект: сам мир черно-белый, а вставки на действия (USE) цветные - это как бы «живая» составляющая мира).

Буздавин Максим

Как я понял упор в игре будет делаться на сюжет - а это главное. Стоит отметить хорошее графическое оформление.

Воронин Вячеслав

Отличная графика, сюжет, будем надеяться, тоже не подкачает. Кодеру: хорошо было бы реализовать возможность скроллировать экран за пределы видимости героини при ее перемещении.

Гартфельдер Денис

Лучшая графика из всего конкурса! С нетерпением жду полную версию.

Жемков Дмитрий /jeffie

Серьезная заявка на супер игру. Теоретические статьи в «Абзаце» насчет искусственного интеллекта при выборе траектории передвижения, здесь, похоже, нашли свое практическое выражение. Обширное, разнообразное и качественное проработанное игровое поле, удобный интерфейс, гладкое перемещение, - во всем этом чувствуется кропотливый, плановый, квалифицированный подход. То есть, то, чего, к сожалению, часто не хватает другим программам и демоверсиям. Будем ждать полную, коммерческую версию.

Ильясов Евгений

Представляю, какая это будет отличная, масштабная и интересная игра! Если автор, конечно, найдет время для работы над ней. Я - первый покупатель полной версии! Остальные пусть занимают очередь.

Колесников Сергей

Результаты ///

Демо-версия понравилась, думаю будет интересная игра. Неудобно, что нельзя указать другую цель во время движения. Хочется больше цвета!

Константинов Константин

Люблю яэдакое спектрумовское 3D. Вдемке не хватает предистории (для затравки игрока и лучшего восприятия сюжета) и музыки. А так вполне себе ничего. Думаю в полной (коммерческой) версии игры все это (и много другое) будет, поэтому начинаю собирать деньги.

Корниенко Виталий

Демке не хватает небольшого текстового интро - за разъяснениями пришлось лезть в

Интернет. Графика нарисована просто здорово, и программная часть весьма интересна. Все это выглядит очень многообещающе, будем ждать следующую демо-версию.

Котляров Николай

Идея верная, при условии что интерфейс не будет перегружен и будет логически понятное управление ходом игры (пример, классика Дюна 2).

Курячий Дмитрий

Весьма интересно. Только что-то до меня не дошло, как хоть что-нить сделать кроме как ходить. Но понравилось почему-то) Графика - 4, звук - 0, код - 3.

Петухов Евгений

Отличная графика и движок. Куплю сразу же, как только выйдет полная версия.

Романов Вячеслав

Качественная графика, ощущается масштабность задумки. Правда, не хватает музыки. Зато красиво. С самой игрой особо не разобрался, но желание разбираться она однозначно вызывает. Лучшая из представленных на конкурс демо-версий.

Семенов Александр

Руле! Супер графика. Жду релиза.

Ткачев Василий

Рулез. Жду продолжения.

Трубчик Максим

Новелла ///

Freddy Hardest part three

Настойчивый сигнал, своим резким и противным звуком, прервал сон уставшего путешественника. Спросонья, Фред не сразу сообразил, что произошло. Когда же он понял что его разбудило, пришел в неописуемое удивление. Он уже находился в Солнечной системе, автоматика исправно доставила его к месту назначения, так и должно было быть, но атака внутреннего патруля без всякой видимой на то причины и без предупреждения?

Запрос о причине нападения остался без ответа и не оставалось ничего другого, как попытаться уйти от преследования. Руки легли на штурвал, разворот следовал за разворотом, ускорение временами вжимало в кресло, заставляя на мгновение терять сознание от перегрузок... Патруль начал отставать и через некоторое время совсем исчез с экрана радара.

«Почему?» - размышлял Фред, но понять так и не смог.



1.

Что-же делать? Попытаться добраться до Земли и там, обратившись к друзьям, выяснить все?

Выбор был невелик, и включив все системы маскировки, он начал пробираться на Землю. Не будем описывать все то, что пришлось ему пережить на своем пути на родную планету, ибо это заслужи-

вает отдельного описания, главное сейчас то, что его корабль стоял в заброшенном районе Манхэттена, куда после недавнего восстания экстремистов еще боялись заглядывать официальные представители закона.

Сменив свое одеяние астронавта на земной костюм и длинный плащ, Фред направился в порт. Необходимо было переправиться в деловой район города, где жили высокопоставленные друзья нашего героя. Но все оказалось не так просто, впрочем, как и всегда...

Проблемы начались сразу же, как только он вступил на территорию порта. Сначала на него набросился без всяких разговоров какой-то мужик, одетый в кимоно, скорее всего представитель местной секции карате. Потом к нему присоединились рабочие с арматурными прутами и здоровые качки в камуфляже. Вот где пригодились бойцовские навыки, так предостроительно приобретенные Фредом у Уиро-супербойца. Драка с ними была скорее развлечением, чем проблемой.

Но вдруг, сзади раздался шум двигателя и, обернувшись, Фред увидел быстро едущий на него погрузчик с китайцем-водителем за рулем. Намерение задавить Фреда явственно читалось в его узких, обкуренных глазах. Не сбавляя скорости, под который Фред предостроительно забежал мгновением раньше. Куча металлолома не оставляла сомнения в том, что жизненный путь водителя закончился именно здесь.

Народ по-прежнему наседали на Фреда. Не вдаваясь в объяснения по поводу такой острой непри-



2.

Новелла



3.

языки к астронавту, нашему герою приходилось вновь защищаться.

Не успел Фред и глазом моргнуть, как вдруг откуда-то появились толстяки, заплывшие жиром, и абсолютно не пробиваемые ударами рук. Хлопот сразу же прибавилось.

Драться пришлось почти на полном пределе своих сил. Если бы не наседающая мелочь, с толстяками можно было расправляться практически без повреждений, одними ударами ног в прыжке, но в толпе драка с ними явля-



4.

лась большой проблемой.

Но как бы там ни было, Фред все же продвигался вперед. Иногда навстречу попадались вывочки крыс, так же как и остальные обитатели порта не проявляющие особой дружелюбности. Нижние удары ног навсегда успокаивали их, правда, не отучая остальных бросаться на людей. Драки сменялись драками, еще несколько водителей пострадало в бесплодных попытках задавить Фреда, т.к. ранее примененный прием с портовым краном действовал безотказно.

Но вот на портовой сцене появились еще одни персонажи. Накачанные мужики, вооруженные бензопилами, которыми они постоянно размахивали. Вместе с вышеупомянутыми толстяками они представляли смертельную угрозу. В таком темпе Фред не дрался еще ни разу в жизни. От постоянных ударов тело плохо повиновалось, двигаться станови-



6.

лось все труднее и труднее.

Когда уже силы были совсем на исходе, все внезапно закончилось. Ни один



8.

враг не маячил в пределах видимости, и только стоны покалеченных противников говорили об их существовании. Но Фред не дал себе передохнуть и начал продвигаться дальше.

То, что он увидел у одного небольшого причала, взбудило его и придавало дополнительные силы. Стоял же-то неосмотрительно оставленный аппарат на воздушной подушке с ключом зажигания в замке. Решив, что это средство передвижения ему нужнее, Фред, недолго думая, сел в кабину и повернул ключ зажигания.



10.

Двигатели исправно заработали и, развернув аппарат, он направил его к противоположному берегу.

Впереди Фреда ждали новые приключения!



9.

Упоминаемые персонажи и объекты:

1. Аппарат на воздушной подушке.
2. Каратист.
3. Рабочий с дубинкой.
4. Качки в камуфляже.
5. Погрузчик до аварии.
6. Погрузчик после аварии.
7. Крыса.
8. Грузчик с бензопилой.
9. Толстяк.
10. Фред.

Александр РАЗУМОВ

Знаменитости

Легенды сегодня

Путь длиной в тысячу ли начинается с одного шага.

/ Лао Цзы /

Code Busters

ZX: Satisfaction, Insult, EyeAche, EyeAche 2, Drink'em All, множество intro.

Amiga: Rest, Rest 2, эмулятор CBSpeccy.

GameBoy: Fantastic Dizzy.

Мак Иватомо работает программистом в маленькой Канадской компании. Имеет бога-

тую коллекцию 8-битных компьютеров и маленькую квартиру на незапоминаемом этаже очень большого небоскреба. Я видел эти фотографии. MaxI хотел бы написать эмулятор Спектрума для PlayStation2, но из-за сложности и плохой документированности последнего, взялся за эмулятор для GameBoy Advanced. Утверж-

дает, что готовность уже около 90%.

RST7 (по слухам) после коммерческой неудачи с Fantastic Dizzy для GBA взялся за коммерческий эмулятор Sony Playstation (прогресс неизвестен). О CLAV и KOLESNIK никакой достоверной информации нет.

Легендарность. СВ были первыми, просто первыми, но сыграли эту роль настолько хорошо, что ни разу не допустили «блинов комом». Их работы были вехами на пути, а сами СВ

Знаменитости

представлялись многими молодыми сценерами чем-то вроде поводирей или полубогов с котормыи, однако, каждый может выпить. Началo сказки, в которой многие стали действующими лицами...

Flash Inc.

ZX: SD Editor, HOCUS-POCUS (prerel), IRIS megademo, CoolSux, Alex, Oper, Lapo, aGGreSSor and other intros (gifts!)

AlexRaider, Fikus-Pikus, Las Jackwolf, SlackDen и KVS пассивно следят за жизнью сцены, принимая в ней опосредованное участие. Последний релиз (PlayTZX 1.03) приходится на январь 2004 года, после чего Las Jackwolf совсем избавился от Спектрума. Amadeus Voxon (aka Wakson) перенесший на Спектрум булькающее звучание амижных модулей (знаменитый Jungle), а также воплотивший Covox и SoundDrive, потерял практически все свои наработки, когда на Новый 2003 год у него украли компьютер (отохли бы руки у этих людей!). От сценовой жизни по большому счету отошел. MCF (aka Quadro, aka DarkForce, aka EternalMotion) - единственный активный музыкант Flash Inc., представляющий PC core группы. Остальные сотрудники группы (со слов Alex Raider) находятся в неорганизованном состоянии, иногда встречаются (в лучшие времена к Flash Inc. принадлежало около 20 сценеров).

Зрелищность. Flash Inc. показали спектрумовской сцене, что такое стиль и вкус в demo making.

Virtual Brothers

ZX: XAS, E'96 Info 1/2/3, John Gift, FastCode.

Amiga: MarvelMailer, Neon, Trans.

PC: ElectronicalTrade.

Я расскажу только про John Stunner, как про самого рефлексирующего и симпатичного мне сценера из VB. Про остальных (Hacker Cris, Vitaly Romanov, Stuff, etc.) можно сказать только то, что они работают, живут семейной жизнью, и изредка посещают demoparty. В 1995-96 годы костяк группы и сочувствующие (TMG, например) достаточно резко ушли на Амигу, с чем был связан их запоминаемый скачок активности на Спектруме. (Amiga для работы на Спессу - этот слоган тогда был подхвачен многими) Однако время шло, люди выросли и в их жизни стали появляться иные ценности. Многолетнее, вялое и неохотное перетекание группы на PC происходило на моих глазах. John Stunner последним ушел со Спектрума, и последним (из VB) утек с Амиги.

Мне кажется, что проблема этой группы по своему характеру для лучших из представителей сцены - очень высокий критический ценз по отношению к написанной программе. Благодаря такому подходу пользователи Спектрума «недополучили» множество программ - авторы просто предъявляли к себе завершенно высокие требования и не решались распространять свои работы пока не будут выверены каждый байт кода, каждый пиксель спрайта, каждая нота в мелодии. На некоторые глобальные проекты было потрачено до трех лет, но в связи с означенной выше причиной и угасанием интереса их так никто и не увидел!

Серьезность. Хорошо это или плохо, но Virtual Brothers дали спектрумовской сцене ранее отсутствовавшее направление, сцена стала серьезней и критичней относится к себе, желание выйти за грань стало преобладающим.

ENIGMA

ZX: STS, OVER THE TOP, ASCENT.

Редкий случай, когда маленькая группа, безо всяких лидерств с первой же своей работой получает признание и огромную людскую благодарность. По сути, каждый из них самостоятелен и независим. Название ENiGMA, здесь: просто вывеска, ярлычок, знак качества, узелок на память. Выберите, что больше вам по душе.

Собра я повстречал на E'96, у входа в кораблестроительный институт (кажется, это так называлось). Это было первое demoparty в России объединившее несколько платформ (Ammy/PeeCee/Спессу), поэтому контакты между сценерами не были еще толком налажены. Поскольку подорвались мы в тот день рано, и на место прибыли что-то около 7 часов, очевидно, мы должны были бы быть первыми посетителями мероприятия. Так вот, ответственно заявляю, первыми посетителями, прибывшими на E'96 были ENiGMA. Приехав на место, мы встретили у здания двух мерзнувших молодых людей в тоненьких свитерах. Они провели у этого здания ночь перед party, приехав вечером раньше.

Скромность. Почему я это сказал? Потому, что обоим сценерам ENiGMA (Stalker и Cobra) свойственно одно редкое человеческое качество - скромность. Это люди, которые совершенно не тратили время на саморекламу и работы которых ценились на вес золота (если так можно сказать про программный продукт). Разработки Cobra популяризовали мультиколорные эффекты в программах и демона Spectrum. С этого момента подобные эффекты стали смотреться зрелищ-

Знаменитости

ней нежели на Commodore 64/128, более того - вплотную приблизились к зрелищности амижного OldSchool. Отадчик написанный Stalker (STS) оказался настолько крепок, что и сейчас у него нет конкурентов.

X-Trade

ZX: GeneralSound, XTR, ArcadeBall, ILLUSION, RAGE.

Dangerous разочаровался в Амигах после того, как продажи звуковой карты (как говорят злые языки - на самом деле творения его папы, но мы им не верим) являющейся загадочным конгломератом схемотехники Commodore и бессмертного творения Клайва Синклера не окупили средств затраченных на ее разработку и производство. Хотя GeneralSound и был продемонстрирован на E'96 (также как и GMX), фактическая реализация прищлась на 1997-98 годы. В стране слишком многое за это время поменялось, так что GS оказался просто плевком вслед уходящему экспрессу.

Обиженный на весь белый свет безработный Dangerous увлеченно осваивал Excel. Реализация модемов XTR еще какое-то время продолжалась по инерции и Дмитрий Ломов (LD) героическими усилиями поддерживал пользователей. К нему можно было зайти в любое время и застать его с паяльником, перепаивающим очередную грудку XTR (в основном сожженных криворукими и самоуверенными пользователями). Dark по прошествии некоторого времени, так же забросил Spectrum, Amiga и принял участие в проекте портирования игры «Звездное Наследие» для GameBoy Advanced.

Как известно, ILLUSION заняла первое место на E'96. И это не случайно. X-Trade показали

сцене, что демо может (и должно) быть зрелищным, а не сводиться к самодовольной демонстрации продвинутиости кодеров группы. На X-Trade безлинейной скромности держался рынок ПО для Spectrum'a в Питере, хотя многие (например, студия Viks) имеют более славную и продолжительную историю. Поэтому прекращение деятельности X-Trade ознаменовало начало обвала этого рынка.

Лишившись производства звуковых карт, модемов и компьютеров, синклеристы (из ушедших на эмуляторы) через 5 лет парадоксально стали навёрстывать упущенную когда-то выгоду, а пользователи стали искать чудом сохранившийся кое-где звуковые карты (у меня лежит одна - я никому ее не отдам!).

Восприимчивость. Сейчас уже имеется внушительная коллекция GS-игрушек, проигрывателей модулей, и даже один трекер. Это отличные программы, к сожалению, недоступные большинству реальных пользователей. Спессу. Модем XTR позволял просуществовать ZxNet (в городах не слишком сильно географически удаленных от Питера) значительно дальше, чем это было бы возможно только на Vicomт-совместимых трансформаторах и 1400-бодных модемах подключенных по Кондратьевской схеме (CNet я не беру в расчет по причине относительно малой его распространенности).

Copper Feet

ZX: Приключения Буратино, UFO, UFO2, Черный Ворон.

PC: Самолетно-вертолетный имитатор для Microsoft.

Ныне, Вячеслав Медноногов, проживает все в том же Питере и трудится в какой-то конторе по производству игр для PC. Его брат уже продолжительное вре-

мя живет в Финляндии.

Убейте меня, но я не помню, как тот имитатор назывался. Там был вертолет. Кажется изначально, имитатор вообще был чисто вертолетным, затем добавился самолет в духе Stealth Fighter. Несерьезный такой имитатор, весь из себя блестящий, с пластилиновыми кнопками. Даже если не упоминать о том, что до Медноногова никто в этой стране не писал игр для Спектрума и тем более не превращал их в коммерчески успешные, окупающие себя проекты, то останется только заметить, что благодаря этому человеку трейдеры (на краткое время) повернулись лицом к сцене.

Свои игры. Как-то Медный столкнулся с автобусом. Автобус отделался легким испугом. Не будет больше песен. Не будет больше плясок. Кунги не пойдут варить суп из Лобстеров. Плач всенародный.

DOMEN I.E.

ZX: Войны Эмбера, DOMEN OS, SuperTetris.

Максим Ганнутин - очень живой и упорный человек. Так, например, все его проекты были написаны в GENS, который отображался на ч/б телевизоре страдающем несведемием и практически полным отсутствием контрастности. Белый от черного мог отличить только специально натасканный на работу с такими телевизорами специалист. Впоследствии Максим занялся написанием программ под нужды экономистов и бухгалтеров предприятий. Он никогда не отличался общительностью и в какой-то момент я потерял его из виду. Иван Бобов ответственный за всех летающих котов на всех demoparty, жив-здоровичувствует себя отлично. Недавно приобщился к фидошной общности, так что вполне достигаем.

Знаменитости

Первой стратегией на Спектруме (в том смысле который большинство пользователей вкладывает в это слово), были пошаровые «Войны Эмбера», а не UFO в котором карта - это просто иллюстрация подстегивающая воображение.

Своя многозадачность. Первая (и последняя) операционная система для Спектрума обладающая реальной кооперативной многозадачностью также стала вехой и через 5 лет внезапно вылилась в целую плеяду аналогичных разработок. Как человек также приложивший руку к этому, могу утверждать, что при всей своей одиозности речь идет о тупиковом хотя и неоднозначном программном решении для Спектрума. Я уверен, что Максим (если он когда-нибудь прочитает эти строки) согласится со мной. Мнение остальных в этом вопросе мне не интересно.

STEP

ZX: Звездное наследие, Spectrofon.

Юрий Матвеев по-прежнему живет в Москве и со свойственным его широкой натуре размахом, перешел от торговли болванками и компакт-дисками, сначала к торговле PC-комплектующими, а затем вернулся уже на PC-сцену с проектом «Звездного Наследия» (презентация которого состоялась на Chaos Construction 2004).

Унаследованная от редакции ZX-Ревю любовь к текстовым адвентурам, квестам и RPG, а также несомненный литературный талант все того же господина Матвеева, породили ранее невиданный и долгое время недосыгаемый продукт - игру «Звездное наследие» (кстати, чаяниями питерских синклеристов перенесенную на Game Boy Advanced). Если вы никогда не видели господина Матвеева,

просто представьте себе долгового, тощего и постоянно улыбающегося человека в вечном синем трико с пузырями на коленках. Этому человеку мы обязаны очень многим.

Остальные представители группы видимо где-то рядом, но достоверной информации я не имею.

Свои журналы. Именно со STEP creative group начался расцвет электронных СМИ на Спектруме. Ввиду весьма своеобразного отношения господина Матвеева к сцене вообще и Спектруму в частности, многие группы оказались спровоцированными на создание конкурирующих журналов. Тогда же выяснилось, что насколько легко написать оболочку - просмотрщик текстов с опросом 2-4 клавиш, настолько же сложно представить публике достойное содержание.

IskraSoft

ZX: IS-DOS.

Леонтьев и компания производили долгий и многотрудный путь от редколлегии комсомольской газеты «Искра», до единственной русской и коммерчески успешной операционной системы IS-DOS. Идея NC и относительно развитой файловой системы на Спектруме витала тогда, что называется «в воздухе», и была впервые реализована на достойном уровне. Улучшение функциональности компьютера в новой среде дало толчок разработкам по подключению модема и поддержке офф-лайн сетей.

Свои операционные системы. Операционная система IS-DOS продолжила жизнь Спектруму убедительно показав что 8-ми битные компьютеры подходят для серьезного применения в сфере бухгалтерских, планово-экономических и учетных программ, составив

даже некоторую конкуренцию 286/386-м машинам.

Scorpion

ZX: Scorpion ZS 256, SMUC, GMX.

Процесс миграции одного из ведущих производителей Спектрум-совместимых компьютеров в контуру занятую исключительно продажей PC-совместимой техники сейчас уже можно считать завершенным. Медленно, но верно, полуподвальное помещение преобразилось: сначала появилась железная дверь, затем стены покрыла краска (на это ушел год). Потом исчез прайс ПО для Spectrum, далее «последние из могикан» переселились в чулан, а в увеличенном за счет снесенной стены помещении, появились девочки принимающие заказы и различная офисная оргтехника. Сергей Зонов стал ходить в костюмах.

Сергей Зонов консолидировал вокруг себя лучших системщиков-синклеристов города на Неве и смог наладить производство компьютера вобравшего в себя черты всех фирменных машин линейки Sinclair ZX Spectrum (с точки зрения спектрумистов, не всегда самые лучшие). Впервые для Прессы были реализованы возможности программного и аппаратного расширения, теневое ПЗУ и совместимость близкая к 100%. Этот компьютер стал стандартом с которым, скрипя зубами, спектрумистам пришлось считаться. Контроллер SMUC (выпущенный, честно говоря, слишком поздно) позволяющий подключать разнообразную периферию и прозванный в народе «елкой», ликвидировал разрыв между Scorpion и его ближайшим конкурентом - КАУ.

Свои стандарты. Пользователи стали с энтузиазмом подключать винчестеры, CD-при-

Знаменитости

воды, звуковые карты, модемы, контролеры мыши, световых перьев и *midi*-клавиатуры. Смогли, наконец, почувствовать себя «белыми людьми». Видеокарта GMX появилась слишком поздно и практически не имела программной поддержки. Впрочем, многие греют тот факт, что она просто есть...

(с) NEMO

ZX: КАУ-256, КАУ-1024.

Многие верят, что Nemo – это последний действующий производитель компьютеров совместимых с ZX Spectrum и я не буду вас разочаровывать. Captain Nemo – один из тех, кто так и не сумел перестроиться на новый лад. Вы не поверите, но этот талантливый схемотехник не умеет пользоваться компьютером в принципе, поэтому не ждите от него ответов на ваши дерзкие выпады в конференциях и на форумах (по крайней мере ответов в электронной форме). Борис Шарапов работает системным администратором в маленькой московской фирме и часто по зову сердца бывает в Питере. Тимофей Лапо занимается ремонтом оргтехники. Имеется некоторое количество нереализованных плат. Все что осталось от суще-

ствовавшей когда-то компании Nemo – разбитые обломки одного замечательного человека.

Совместимость. Немногие знают, что если бы на сцене появился Captain Nemo, то и компьютера Scorpion тоже бы не было (таким, каким мы его знаем). Вклад Nemo в схемотехнику Scorpion ZS 256 огромен и подавляющ. Собственный, отдельный от компании Сергея Зюнова проект компьютера КАУ, изначально задумывался легко расширяемым, модифицируемым и доступным потребителю по цене. Теневой сервис-монитор, которого многие ждали в этих машинах, так никогда и не был реализован по принципиальным соображениям. Хотя сложностей в реализации такого «довеска» в КАУ никогда не было.

Peters

ZX: Sprinter.

Компьютеры Sprinter совместимые со Spectrum, появились тогда, когда синклеристский люд сказал друг-другу: «Здравствуй GMX! До свиданья GMX!». Другими словами – слишком поздно. Усилия компании Peters привели к появлению небольшой группы программистов пишущей для нового ком-

пьютера, но не имеющей координирующего центра. Постепенно эта группа расплзлась, присоединившись кто к разработчикам для GameBoy, кто к пользователям PlayStation2, кто к сценарам на Amiga. Оставленное за их спинами ПО включает в себя около 20 программ like PeeCee во времена полного DOS и немного Windows. Не самая худшая часть этого ПО (например, Doom) была написана самим родителем компьютера – Иваном Маком. Спектрумовское сообщество расплзлось раньше появления этой машины и Peters переориентировались на рынок машин для ностальгирующих коллекционеров. Недешевая плата компьютера Sprinter довольно известна за пределами нашей страны, и, как правило, называется в одном ряду с Commodore One и Access.

Ностальгия. Если вы хотите возродить Spectrum в своей отдельно взятой квартире – вы должны достать себе Sprinter, который вообрал в себя опыт всех российских производителей Spectrum-совместимых машин. И хотя эта машина не для сценара, Sprinter не дает миру забывать, что: «Spectrum жил, Spectrum жив, Spectrum будет жить!».

Евгений СОБОЛЕВ

Интервью

Интервью с Дмитрием Быстровым/Alone Coder

Интервьюер: Александр Шушков

Q: Брали ли у тебя интервью когда-либо ранее? Если да, то когда и где это было опубликовано?

A: В конце 2002 года в газете GenZ#3. (Газета издавалась в г. Чайковский Пермской области. Сейчас она не выходит).

Твой день рождения.
13.12.1981.

Какие учебные заведения ты окончил?

Среднюю школу (#17) с экономическим факультативом и Рязанскую Радиотехническую Академию по специальности «Программное обеспечение».

А у школы номер шестнадцатеричный! :)

Нет, это тоже знак номера, но английский :) Наш привычный символ номера проходит не через все сети (я проверял как-то).

Какую профессию ты получил?

Инженер, естественно :) У нас все выпускники – «инженеры». Так написано в дипломе.

Интервью



Дмитрий БЫСТРОВ

Где и кем ты работаешь?

Программистом (в таблице тоже «инженер») на ФГУП РКБ «Глобус».

Связана ли твоя работа с полученной специальностью?

Не связана практически ничем, кроме названия.

Кто «привел» тебя на Спектрум?

Папа Миша :) Он собрал Pentagon 48k, а умные люди на заводе его настроили. Правда, криво. Потом был следующий компьютер (48k с FDD), и еще один (128k). Обо всем этом хорошо написано в ZX-Pilot #41.

Сколько у тебя сейчас работающих Спектрумов? Для выполнения каких задач ты их используешь?

В принципе, четыре (два Пентагона, Scorpion и Profi), но включаю только Пентагоны. Дело в том, что для Profi нет дополнительного монитора, монитор, который мне подавали SAVC и TDD вместе со Scorpion'ом, слишком часто не хочет включаться, вдобавок исправно-го дисковод для Scorpion'a не осталось... Один из Пентагонов я использую для музицирования, а другой - для экспериментов с IDE устройствами. А дискет у меня больше 600, я их посчитал на днях :)

Назови свою первую известную многим программу.

Sapper'96 (конец 1996 г.). В Рязани знали и мой Font 2.06 (начало 1996 г.).

Занятно получается. Видимо многие программисты на Спектруме начинали с редакторов шрифтов. Я, например, тоже своей первой серьезной программой считаю редактор шрифтов.

Первая моя обнаруженная программа (на конкурс) - редактор анимации на Бейсике. Я еще много чего написал на Бейсике, часть программ сохранилась.

Сколько времени ты тратишь на работу (не на Спектрум)?

Рабочая неделя 5-дневная, рабочий день 8-часовой. Конечно, на ходьбу туда-обратно тоже нужно время, да и обед тоже не входит в эти 8 часов...

Занимаешься ли ты Спектрумом на работе?

Да, незаметно для окружающих. В основном текстами.

Читаешь или пишешь? Или и то и другое!

И то, и другое. Неприятно, конечно, когда подглядывают, но... чего желать.

Из своей переписки, я как-то слышал замечание в твою сторону, мол, раз Быстров выпускает так часто новые версии своих программ, значит, их качество сомнительно. Что ты думаешь по этому поводу?

У меня нет времени на тестирование, поэтому качество каждой отдельной версии сомнительно. Хотя обычно версий через пять происходят чисто багфиксные релизы. После CC'4 они вышли почти по всем моим программам.

Помню одно из твоих высказываний, мол, нет хуже того, как выпустить окончательную версию программы. Существуют ли проекты, доведенные тобой до логического конца (эл. журналы не в счет)?

RZXSFX04, HexaFill и Wolf2004 (но это не значит, что не будет нового, более интересного Wolf'a).

Зная твою, просто дикую, активность, было бы интересно знать твой распорядок дня.

Что ты представляешь под рас-

порядком дня? :) Что-то типа меню? ;) С таких-то по таких-то думать гениальные мысли, а с таких-то по таких-то совершить подвиг? Нет таких распорядков, их не может быть. Творчество - вещь случайная. Главное - оставить для него максимум времени, и они само образуются. Удалось подсчитать, что сплю я в среднем 7 часов 40 минут.

Сколько уходит на чтение, не знаю. В среднем книжка в день или в два дня, но это в основном на работе. Ясно, что читаю я не детективы. На Fido уходит 2 часа в день, это слишком много.

Для сна вполне достаточно 7 часов 40 минут. Я просто удивляюсь с какой скоростью ты тогда читаешь книги!

А я их не всегда так быстро читаю, это у меня бывают периоды... Например, за последние 3 месяца я прочитал всего 76 наименований - не больше 15 томов.

А сколько это страниц примерно?

Примерно 6000.

В одном из выпусков «AlCoNews» ты советовал на то, что поездка на СС у тебя отняла много времени. Поэтому вопрос: есть ли у тебя какой-то план работ по выпуску программ?

Конечно! Я, например, знаю, что к такому-то числу должен быть готов журнал. До этого нужно успеть выпустить 5 номеров AlCoNews, соответственно, 5 версий ACEdit, одна лучше другой. Мало? Это не все. Надо написать что-то для приложений. Надо, наконец, выпустить Chip Tracker 1.4. Надо докомментировать исходники Wolf до полной читаемости. Надо собрать новую версию Gluk, чтобы прошить в ПЗУ, одна ПЗУ у меня подкисла. Разобраться с HDD, с двумя компьютерами. Хотелось бы доработать UnRar. Хотелось бы сделать автоматический конвертер видео в мой формат.

Если ты видишь, что какой-то из программ никто не интересуется, будешь ли ты в дальнейшем ее поддерживать?

Интервью

Не знаю, смещение акцентов происходит как-то автоматически. Но если мне приходит в голову, что программу можно ускорить, я ускоряю. (Разве что Sample Mixer так и не ускорил, хотя знаю как.)

Участвуешь ли ты в каких-то закрытых проектах, о которых никто не знает?

Как можно участвовать в том, что никто не знает? ;)

Я имел в виду те проекты, о которых знает лишь узкий круг людей. Например, тот же Wolf.

Если в этом смысле - то такие проекты есть, но о них молчок!

Назови программы, которые ты на данный момент «ведешь».

ACEdit, Alasm, STS, Pro Tracker, PT Util, 8col, Jpeg viewer, ZXRar, ZXUnRar, Chip Tracker, Mr Gluk Reset Service, HDDoctor, журнал Info Guide (слитературным приложением «200»), газета AlCoNews, а также вечный Wolfenstein 3D, вечные конверторы gfx/video/wav и прочая мелочь.

Есть ли среди твоих старых программ такие, которые ты сейчас не стал писать ни за что?

Если ты о качестве, то, наверное, зря написаны Sample Mixer и PT Util. Если о неприемлемости затрат времени - то я не взялся бы сейчас за Chip Tracker или еще какие-нибудь такие же сложные...

Не хочешь ли ты в ближайшем будущем «подмять под себя» еще какие-либо программы?

Не хочу, лучше найти помощников.

Согласен. Но судя по своему опыту таких людей либо нет, либо они не заинтересованы в этом. Какие из твоих проектов для тебя наиболее значимы, любимы?

ZXRar и Wolfenstein 2004. Еще мне нравятся коэффициенты ускорения Jpeg и UnRar, но это поймет только программист.

Имеется ли какой-то приоритет в их выпуске?

Конечно, самый приоритетный - ACEdit+ALASM, он обновляется раз в месяц. Следующий по порядку Pro Tracker - у него

самая большая аудитория.

Сейчас Pro Tracker уступил место крупным многомесячным проектам...

В одном из выпусков «AlCoNews» ты как-то упомянул, что в какой-то школе повесил листок с некоторым содержанием, и задал вопрос, мол, сколько этот листок провисит. Так сколько он провисел?

Не знаю, я позже не ходил туда.

Я недавно повесил в другой школе листок с приглашением интересующихся программированием и электронной музыкой. Пока звонков не было.

Спектрум для тебя - это работа для ума или работа для удовольствия?

Для ума. Ине работа, а труд. Получающих удовольствие в РАБОТЕ надо лечить :) Достаточно прикинуть этимологию слова «работа»...

Что заставляет тебя оставаться на Спектруме?

Я больше верю в силу разума этих людей, чем всех остальных. К сожалению, далеко не все они понимают, что у них повышенный умственный потенциал, и пытаются влиться в толпу. Что, естественно, выходит успешно и бесповоротно...

Сколько места в своей творческой судьбе ты отдаешь удаче?

Нисколько. Я все дублирую :)

Много ли у тебя друзей спектрумистов в твоём городе?

Четыре и один ностальгирующий.

Бывал ли ты на каких-либо крупных спектрумовских фестивалях?

На ParaDiG Mus'2003 и Chaos Constructions'2004.

Как ты думаешь, чего больше всего не хватает на нашей платформе?

Диска системных программ.

Кто, по твоему мнению, из некогда активных спектрумистов сбавил пыл?

Они сами знают. Обижать нельзя.

Есть ли, по твоему, приток новых людей на платформу? Если есть, то назови их имена.

Firestarter, SAM Style, Surfin' Bird, Cr0acker, Splinter, Zet9, Cooper&Dr.Lion.

Имена их все равно читатели не помнят, в случае чего могут посмотреть в мой maillist.txt.

Будет ли, по твоему мнению, подобный приток в будущем?

Должен быть. Надо сделать, чтобы был. Хотя наша американская система образования и пропаганды хочет наоборот. Недавно по TV в огромном новостном блоке пообещали создать информационные центры, чтобы окончательно заземлить творческий потенциал молодежи.

Согласен с тобой. Нужно что-то делать и как-то с ними воевать.

Для этого и нужны бумажки в школах.

Какие предпосылки необходимы, чтобы на платформу приходили новые люди?

Нужен подаренный человеку ZX (с дискетами), связь, по крайней мере, с одним источником софта, отсутствие кофлы в классе, где человек учится, много книжек в доме и нетрадиция делать дела всей семьей (смотреть телевизор, ходить в магазин, изучать компьютер).

Играешь ли ты в игры на Спектруме? Если да, то назови их.

Черный Ворон, например. В 2004 году еще прошел Fire&Ice и Anime Story. Это, не считая текстовых игр.

Какие игры тебе нравятся больше: затягивающие надолго, либо в которые можно поиграть вечером и бросить?

Те, в которых есть очевидный финал и где время его достижения определяется личными качествами игрока (например, UFO-2 с его пятью пси-контролями по этому параметру не подходит).

В какие игры ты бы хотел поиграть, но которых еще нет на Спектруме?

Интервью

Worms.

Нет ли у тебя желания поучаствовать еще в каком-нибудь игровом проекте!

Я пробоval года три назад помогать людям графикой, но те проекты не состоялись. Больше не просили.

А если тебя снова попросят, согласишься!

Если не много запросят :) Я же не Surfin' Bird :)

Чем бы ты мог помочь в таком случае!

Графикой и музыкой.

А почему не афишируешь помощь в программировании!

Потому что все мое время, выделенное на программирование, занято...

В каком виде ПО, ты видишь избыток, недостаток!

Слишком много газет типа «бумага у нас уже есть». Слишком мало газет/журналов исследовательского/познавательного характера.

Много ли человек (спектрумистов) входят в постоянный круг твоего общения!

Теперь, после подсчета, точно известно, что я общался более чем с 300 спектрумистами. Постоянный же круг очертить трудно.

Ну, например, есть же наверно такие люди, с которыми ты общаешься стабильно хотя бы раз в месяц/неделю!

Я в феврале задерживал ответы на письма, так что могу сказать про тех, с кем держу более-менее стабильную переписку: их человек 20. Еще, наверно, столько же таких, с которыми я сейчас не общаюсь (человек сам по себе исчез, или тема исчерпана), но переписка была большая. Наверно, это я уж совсем грубо посчитал, плюс-минус километр...

Каким средством общения ты пользуешься!

Fido, бумажная почта и телефон.

Откуда ты узнаешь основные новости из мира Спектра!

Из личной переписки в Fido и

по этому самому телефону.

Кого, из активных на сегодняшний день программистов, ты считаешь сильными!

SAM Style, Deadie, CyberJack, JtN, Newart, Alf. Они могут все.

Если бы тебе потребовалась помощь в программировании (в чем, конечно, я сомневаюсь), к кому бы ты обратился в первую очередь!

K SAM Style. Если насчет HDD, то Vega, JtN, Zet9, SMT.

Предположим, ты затеял какой-то проект, кого бы ты хотел видеть в своей команде! Или ты предпочитаешь работать один!

Хотелось бы иметь музыку by Nik-O, Macros & C-Jeff и графику Diver'a :) Но это нереально...

Почему же нереально! Пусть не 100% из перечисленного, но половину я думаю заполучить можно.

Тебе так только кажется :) На самом деле они все заняты другими проектами.

Какое ПО в уходящем году ты можешь назвать событием!

Серию квестов от Tasman'a, серию Империй от Slip'a, JGLab от Sam Style, демку R, интро Grass и мои две игры :)

Какое мероприятие в 2004 году ты можешь назвать событием (если конечно таковое есть)!

СС'4, конечно же.

Чего больше всего ты ждал от 2004 года!

Коммандер для винта :)

Видимо, он так и не появился! По некоторым данным, его пишут в составе одной ОС. Как ты думаешь, сможет ли автор довести работу до конца! И когда это примерно будет!

К счастью, коммандер появился, и ОС развивается - только вот обнародованию пока не подлежит. Думаю, релиз скоро! И автор обещает еще много лет плодотворной работы!

Что огорчило, не понравилось, разочаровало в 2004 году!

Спектрум полностью умер в Самаре. Снимем шляпы :(

Печально.

Сейчас появился контакт с Jerri! Возможно, будут еще работы от него, попробуй с ним связаться. Сейчас он делает/сделал коммерческую версию «Бастиона».

Кого из спектрумистов ты бы отметил в уходящем году как наиболее активного!

Я не знаю всех новостей, смогу ответить лишь через полгода.

Проголосовать-то я проголосовал, но тайное голосование - это одно... Мне теперь кажется, что стало еще сложнее его определить! Нет, ну меня, конечно, не считаем :)

Чего ты ждешь от этого года!

Новых системных программ. Очень хочу. Тех, которые есть, конечно, много, но поскольку системки пишет всего три человека, в них далеко не всего хватает.

Что именно ты хочешь!

Системный диск! Аккуратные программы с максимумом функций. А не Honey Commander'ы размером 100k :) Естественно, чтобы эти программы были «живые», имелась обратная связь с автором и выходили обновления.

Твои прогнозы на будущий год (хоть это и не благодарное дело).

Узлы по всей России начнут фильтровать трафик эхоконференций, как сейчас просеивают почту. Связь между людьми нарушится. Некоторые спектрумисты-за этого уйдут со сцены. На СС'5 будет привезено больше работ, чем прислано. Организаторы примут из привезенных только половину. Произойдет большой конфликт.

Вот это я напредсказывал... Даже страшно стало... Надеюсь, этого не произойдет!

Твои пожелания читателям.

1. Бойтесь телевидения.

2. Проверяйте, не становитесь ли вы похожи на кого-то из знакомых.

3. Если у вас появится возможность работать больше, чтобы зарабатывать больше, выберите вариант, когда вы работаете меньше и зарабатываете меньше.

Мнение

Новый Спектрум

В 19-м номере Абзаца была опубликована небольшая заметка - «Z80. Двойной удар». Автор - Яков Очаковский, 15 лет.

Так как «разбирающиеся в этом деле синк-листы» хранят молчание, то попробую ответить я, опираясь на известные мне факты. По возможности буду краток, так как не обладаю достаточным уровнем знаний в этой области.

Существуют микропроцессоры (МП) как с фиксированной разрядностью, так и с наращиваемой разрядностью. В МП с фиксированной разрядностью (КР580, КР1810) увеличение числа разрядов обрабатываемых данных возможно просчетом программ в несколько этапов. Однако это снижает быстродействие систем. В МП с наращиваемой разрядностью (К1800, КР1802) МП строится из микропроцессорных секций, каждая из которых имеет К разрядов. Тогда разрядность обрабатываемых данных определяется как $N \cdot K$, где $K=2, 4, 8, \dots$, $N=1, 2, 3, \dots$

КР580 - 8-разрядный (как и наш Z80), не обладает возможностью аппаратного наращивания разрядности обрабатываемых данных, но позволяет осуществлять это программным способом.

КР1810 - 16-разрядный, представляет собой дальнейшее развитие МП КР580, программно совместимого с ним на уровне ассемблера. Архитектурной особенностью этого МП является способность координировать взаимодействие нескольких МП, что позволяет строить на его основе мультипроцессорные системы. В этих системах возможно применение двух типов МП: независимого (главного) и вспомогательных (сопроцессоры). Сопроцессор просматривает команды, выбираемые главным процессором, признает некоторые из них «своими» и выполняет их.

Такой возможностью обладает и наш Z80. Наглядный пример мультипроцессорной системы - компьютер Спектрум с процессорами Z80 и АУ-3-8910.

К1800 - 4-разрядный, представляет собой микропроцессорную секцию параллельной обработки информации с возможностью наращивания. При выполнении арифметических операций вырабатываются сигналы переноса, которые используются для организации последовательного и ускоренного переноса в многоразрядных устройствах обработки данных на основе нескольких МП-секций.

К1802 - 8-разрядный, то же. Вероятно МП с наращиваемой разрядностью не получили широкого распространения.

Так что, если МП Z180 (по аналогии КР580 => КР1810) на уровне ассемблера программно совместим с МП Z80, вероятно имеет смысл осветить чуть подробнее проект «КАУ-2005/NedoPC-180-А», группы NedoPC. По идее, Спектрум с МП Z80 имеет еще большой резерв для развития, по крайней мере в области графических возможностей. К сожалению, за более чем двадцатилетнюю историю, на Спектруме так и не был разработан видеопроцессор, несмотря на неоднократные попытки. Из-за разобщенности, производители отечественных Спектрум-клонов шли параллельными путями, в результате, оставшиеся пользователи реальных Спектрумов оказались, как «втягивать на перепутье», в очень непростом положении.

1. «Коня потеряешь»

Переход на PC почему-то не радует.

2. «Сам пропадешь»

Оставить все как есть: никакого прогресса, а значит и будущего.

3. «?»

Спектрум на основе Z180. Хватит ли авторам терпения, довести начатое до логического конца?

Каким образом будет организован доступ к программному обеспечению 8-разрядного Спектрума, накопленному за многолетнюю историю? Если авторы этого проекта планировали оставить «за бортом» все, что имело отношение к Спектрumu и начать «с чистого листа», то этот проект с самого начала обречен на провал. А если делать по уму, то совместимость (сверху вниз) надо закладывать еще на этапе проектирования. Разумеется, «на борту» должна присутствовать графическая карта. Наиболее приемлемым мне видится использование готовых, стандартных карт других платформ, но здесь, вероятно, нас может ожидать ловушка, так как эти карты, скорее всего, окажутся давно снятыми с производства. Авторы планируют использовать VGA мониторы (640*480), надо заложить возможность подключения, в будущем, и к SVGA мониторам (800*600). Я не предлагаю «передирать» все видеорежимы с PC, но раз уж разговор идет о нашем будущем, то нужно идти в ногу со временем (а время с каждым годом летит все быстрее).

Сейчас уже нельзя руководствоваться, в полной мере, принципом «Все гениальное - просто!». Придется подстраиваться под то «железо», которое выпускается для PC. Я имею в виду модули памяти (хотя бы 128 МБ, но лучше предусмотреть возможность подключения 256 МБ, так как PC уже переходит к «освоению» 1GB. А это означает, что 128-е в ближайшее время будут сняты с производства, если их еще производят. Я не предлагаю устанавливать такие

Мнение ///

объемы памяти изначально, а только предусмотреть необходимые сигналы, чтобы в будущем не пришлось запускать в Спектрум «мохнатого паука». По идее, функцию «большой памяти» мог бы взять на себя винчестер, и, скорее всего так оно и будет, но в случае использования МП Z180 и видеокарт, а кроме того и звуковых карт, нагрузка на винчестер увеличится на порядки. К тому же, 128-я память по цене вполне доступна уже сейчас, новая стоит 600-700 руб., а дальше понятнее еще подешевеет), CD-RW, лазерный принтер и т.д. Вобщем все то, что поднимет Спектрум на профессиональный уровень. А вопрос ОС'и, на отсутствие которой сетует В. Карпенко, можно считать все-таки второстепенным. Конечно, чтобы написать крутую ОС, потребуется не менее года, но пока она будет писаться, временно можно будет пользоваться уже существующими системами (IS-DOS, TR-DOS и др.).

«Спрашивать у народа, нужно ли это вообще, я не привык, иначе мы бы не увидели и «Абзаца». Нужно действовать!»

Александр Шушков.

«Не ошибается только тот, кто ничего не делает».

Автор?

«Деньги придуманы вовсе не для того, чтобы создать рай на земле, - а для того, чтобы не допустить ада». «Простое наращивание технических характеристик (скалярно по всем параметрам) ведет в никуда».

Скутин В.Г.

С последним высказыванием я не согласен. Даже если это и так, то нам по пути, - мы и сами идем в никуда. Так как, куда идем мы никто не знает. Оставим философию. Необходимость дальнейшего развития Спектрума, по крайней мере у «реальщиков», не должна вызывать ни тени сомнения. Опишу конфигурацию Супер-Спектрума, пользователем которого я хотел бы стать:

Супер-Спектрм:

- процессор Z180 (а почему не Z380 (32 бит)?)
- разумеется
- мупроцессор AY-3-8910, либо устройство его

эмулирующее (слишком велико музыкальное наследие, чтобы от него отказаться)

- General Sound, DmaSound **обязательно!**
- возможность подключения звуковых карт от PC **желательно**
- контроллер дисководов на BГ93 **обязательно!**
- контроллер дисководов и IDE на базе мультикарты PC или подобный ему «свой» контроллер, с возможностью подключения CD-RW **желательно**
- контроллер PC клавиатуры и мышки **обязательно!**
- полный параллельный интерфейс **обязательно!**
- полный последовательный интерфейс **обязательно!**
- RAM не менее 1Мб, с возможностью расширения **обязательно!**
- «своя» видеокарта со своим процессором **возможно**
- возможность подсоединения к Спектруму видеокарт от PC **обязательно!**
- Возможность выхода в Internet **обязательно!**
- графические режимы (в формате X, Y, MaxColor), при использовании «своей» видеокарты:

1. ZX (256*192, 15) **обязательно!**
2. VGA (640*480, не менее 256) **обязательно!**
3. SVGA (800*600, 256...65536) **желательно**
4. другие режимы **возможно**

Я готов заплатить за новый Спектрм, имеющий выбранные мной параметры, отмеченные как обязательные (за материнскую плату), не более \$150.

Авторы проекта правильно сделали, что выбрали схемотехнику построения на ПЛИС. Материнская плата должна вписываться в корпус ATX (для Pentium-4), а для этого придется тщательно «упаковывать» схему. Хочу пожелать авторам удачи во всех их проектах, а в проекте KAY-2005 особенно.

Литература.

С.В. Якубовский и др. Справочник. Цифровые и аналоговые интегральные микросхемы.

Андрей СВИСТУНОВ

Читатель читателю ///

Интернет на Спектруме есть с 1997 года

С горечью прочитал в «Абзаце» № 21 статью Василия Ткачева, об очередном

призыве к непонятным, неконкретизируемым действиям. Ибо о том, что такое

TCP/IP и с чем его едят, из спектрумистов знает только Камилл Каримов (автор PING). PING появился - кому это помогло? Никому, ибо как им пользоваться - и что он может, - науке неизвестно.

Читатель читателю

Теперь переходим к делу. Интернет на Спектруме уже есть.

1. Е-mail. Если ваш компьютер уже подключен к сети Fido (схема Кондратьева или Шепелева, программы Melon или NAM, а также Lara Croft или ZED), вы можете писать письма и посылать файлы (в UUE) по e-mail адресам.

Делается это следующим образом: адресуйте письмо на гейт (я знаю несколько адресов: 2:5029/34, 2:5020/128, 2:5020/400, 2:464/36), а в поле имени указываете e-mail адрес; для 2:5029/34 чуть-чуть сложнее: в поле имени должно быть UUCP, а первая строчка текста письма должна содержать To: куда@надо.

Отвечать инетчики вам могут на обратный адрес. Чтобы избавиться от большей части антиспамовых фильтров, можете попросить кого-нибудь организовать вам редирект (пересылку). Для этого нужно создать новый e-mail адрес на сайте e-mail'овой конторы (mail.ru или hotbox.ru) и что-то там указать, включая Fido адрес, куда вам будут редиректировать почту.

Фидошный адрес со стороны [инета/писишной почтовой программы] виден, например, так: vasya_pupkin@p123.f45.n6789.z2.fidonet.org 123 - поинт, 45 - узел, 6789 - сеть, 2 - зона.

Контора пришлет на ваш фидошный адрес тестовое письмо, на которое вы должны очень быстро ответить, - а дальше (если успеете ответить) редирект включится и будет работать как по маслу. Hotbox.ru, к сожалению, требует посещать ящик через интернет каждые 2 (3?) месяца, иначе этот ящик закроется. Подробнее см. в газете RiP #15.

Письма, пришедшие из Интернета, часто бывают в

сумасшедших кодировках. Расшифровать их вы можете с помощью AEdit. Файлы приходят в MIME, декодируйте их тоже через AEdit. Если файл длинный и порезался на несколько писем - декодируйте по частям, потом склейте.

Просите своих интернетовских друзей использовать в качестве архиваторов ТОЛЬКО досовый pkzip либо досовый rar2.x (не 2.9 и не 3.x!). Сами пакуйте ZXRar'ом, шлите в UUE и поясните получателю, что UUE декодируется в Total Commander'e соответствующей опцией меню «Файл».

2. Как качать файлы и странички с новостями. Вы можете получать странички в оригинале (*.html), а можете - уже перекодированными в чистый текст. Файлы в Интернете обычно лежат в *.zip, картинки - обычно в *.jpg и *.gif. Так что посмотреть вполне сможете.

Используйте сервисы «Интернет по e-mail». Я проверял 2 адреса таких сервисов - они действительно работают. Вот эти адреса:

a) getweb@healthnet.org В теле письма разместите строчки, например:

```
BEGIN
GET ENCODING UUECODE HTTP:/
/TRD.SPECCY.CZ/NEWS.HTM
GET ENCODING UUECODE HTTP:/
/SCENERGY.NATM.RU/
GET ENCODING UUECODE HTTP:/
/OB.RAWW.NET/
GET ENCODING UUECODE HTTP:/
/WWW.POS.FMSHOP.RU/
HELP
END
```

В ответ на HELP вам расскажут о том, какие еще функции может предоставить сервер (это, в частности, такая полезная вещь, как поиск).

b) www@web2mail.com

Чтобы получить web-страницу, надо послать письмо по адресу

www@web2mail.com, указав URL в Теме письма. Если вам необходима страничка с графикой, то после URL пишется «with images». Например:

Кому:www@web2mail.com Тема: http://lazar.aiq.ru/menu.htm with images

Можно вместо пробелов писать код пробела:

Кому:www@web2mail.com Тема: http://lazar.aiq.ru/menu.htm%20with%20images

А если какая-то страничка издания очень понравилась, то можно подписаться для ее получения ежедневно, еженедельно или ежемесячно через службу web2mail.com, например:

Кому:www@web2mail.com Тема: subscribe http://ng.ru/ daily

daily - ежедневно weekly - еженедельно monthly - ежемесячно

Можно подписаться и на страничку с графикой, дополнив команду словами «with images», например: subscribe http://www.aif.ru/ with images weekly

3. Как сидеть в чате (если вам плавать на свое время). Цитирую дословно:

From : Yuri Voynalovich
To : Zmej Serow

AK>> Здесь, по крайней мере, есть одна серьезная проблема - на Спектруме до сих пор ни каким боком не осуществления протокол TCP/IP.

ZS> Блин. Реализован! Я лично видел человека на irc со Спектрума. Не помню уже, кто это был, но кроме меня, его видел еще и 2:5032/10.

Если ты видел меня (Combin8or/PH7) или Envoy/PH7 или Noize/PH7, то мы малость без tcp/ip вылазили - из Мелона ;) (типа удаленная unix-консоль и все такое).

4. Как подписаться на e-mail рассылку. Подписываются по e-mail'у, посылв сообщение на определенный адрес. Подробнее узнавайте у тех, кто вас заманил в эту рассылку...

С пожеланиями тратить меньше времени на ерунду, Дмитрий БЫСТРОВ

Объявления

Приглашаем к сотрудничеству авторов материалов для газеты. В качестве гонорара - бесплатный экземпляр газеты, некоторые скидки на нашу продукцию.

Обращаться: на адрес редакции.

Куплю книгу «Диалекты Бейсика для ZX Spectrum», изд. «Питер», 1992 г.

Обращаться: 412302, Сара-

товская обл., г. Балашов, ул. Красина, д. 82, Ильясову Е.В.

Куплю исправный контроллер дисковода и дисковод (любой), инструкцию по их согласованию со Spectrum 48 (можно отдельно), монитор «Электроника 32BTC-201», ПО на кассетах, информацию по подключению железа к Spectrum 48. Обменяю ПК «Компаний» (не проходивший

эксплуатации) на периферию.

Обращаться: 659660, Алтайский край, Петропавловский р-н, село Петропавловское, ул. Спортивная, д. 21, кв. 1, Очаковский Яков Владимирович.

Ищу листинги игр на Бейсике: War game, Domino и др.

Обращаться: 353681, Краснодарский край, г. Ейск, а/я 241, Косарев Александр Викторович.

Как купить «Абзац»?

Если вы проживаете на территории **России**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **20 рублей** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.**

Если вы проживаете на территории **Украины**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **3 гривен (\$0.6)** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу.**

Если вы проживаете на территории **Белоруси**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **1400 белорусских рублей (\$0.7)** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **220094, Беларусь, г. Минск, а/я 218, Баглаю Андрею Николаевичу.**

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №25 (1). Это будет означать, что вам нужен двадцать пятый номер газеты в одном экземпляре.

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

Колонка редактора

Новостей не так много как хотелось бы. С одной стороны их отсутствие в газете можно объяснить приближающимся летом - порой затихшая, экзаменов и отпусков. Но с другой стороны это становится тенденцией. Уже на протяжении многих номеров газету не часто балуют какими-либо новостями.

Причина видимо кроется в том, что многим стало проще «выкинуть» свои новости в Интернет. Сколько бы я ни просил людей присылать новости в «Абзац», толку от этого мало. Стоит отметить, что такая ситуация не только у меня. Соглашусь с замечанием одного нашего нового читателя, отметившего, что положение с материалами и новостями в «Абзаце» в общем и целом отражает ситуацию со всей SP-платформой.

От продаж дискет конкурса «Твоя игра-2004» собрано **3000 рублей**, которые пойдут в фонд следующего конкурса. Сопоставив количество проголосовавших и вырученную сумму, спрашивать меня почему так маловато нужно. Попробуйте сами найти этому объяснение сами.

Читатели, которые надеялись увидеть в этом номере свои статьи, но не обнаружили их, не отчаивайтесь, все материалы будут опубликованы. Многие из планировавшегося объема материалов пришлось перенести на следующий номер из-за большого «конкурсного» объема.

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) 75-96-83

e-mail: axor@mail.ru

В оформлении газеты
использован рисунок
Сергея ЗАЛЕСОВА (Rion).

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
23 мая 2005 г.

ПРОБЛЕМЫ С КЛАВИАТУРОЙ?

Подробности в следующем номере.