

#27



ЗАПРАВИТЕЛЬНО

[печатное слово]

ПРОСВЕЩЕНИЕ

НАД  
НОМЕРОМ  
РАБОТАЛИ

РЕДАКТОР  
WBR

Помощник

РЕДАКТОРА  
BLASTOFF

ТЕХНИЧЕСКАЯ  
ПОДДЕРЖКА  
DJONI, XLAT, MADDEV

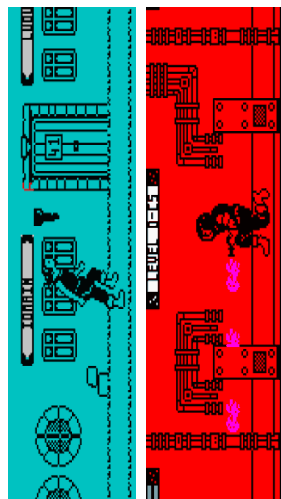
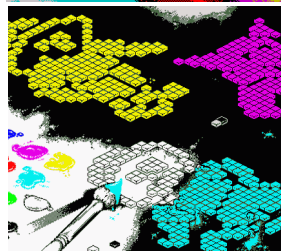
ГРАФИКА И  
ФОТОГРАФИИ  
BLASTOFF, INTERNET

НА ОБЛОЖКЕ  
Владлена  
и  
Евгения

# Весенний **ZaRulem** - расцветай!!!

Друзья! Рады приветствовать вас на страницах весеннего журнала **ZaRulem!!!** Мы продолжаем работу над дизайном, в этом выпуске еще больше графики, традиционные и уже полюбившиеся рубрики, а из приятного - номинация «Спектрумист года 2019»!!! Все победители могут рассчитывать на памятные призы от редакции. Кроме того, у нас сегодня несколько новых авторов, поэтому номер получился роскошный, а к тому же и с приложением! Ну что же, приступайте к чтению не откладывая на потом!

Кстати, вы обратили внимание на возвращение надписи «Печатное слово» на обложке? Что это значит? А это значит, что мы спустя два года возвращаемся в формат печатного издания! Как и прежде - авторам статей экземпляр журнала совершенно бесплатно!!!



## Читайте в номере:

### 4! От редакции

Несколько слов о ситуации на платформе и другое

### 6 Сэм Маллард

Дело о пропавшем Лебеде. Прохождение игры

### 10! Спектрумист года

Отмечаем самых активных и креативных

### 14! Обзор

Файловые менеджеры для Profi

### 20! YAZZIE

История создания игры от самого автора

### 22! DIZZY

Как создавалась серия легендарных игр

### 28! Жезелячки

Интернет для любого Спектрума

### 32! AGD

Анонсы игры и дискование AGD

### 34! Профилактика

Как защитить Спектрум от коронавируса





**П**риветствуем, друзья! Високосный год с самого своего начала дал жару всем, еще задолго до плюсовых температур. Ну а чего вы ожидали с года, который начинается в среду?! П-ффф! Вы еще не забыли **15 января**, когда правительство подало в отставку? Ну а потом закрутилось по полной! Коронавирус, срыв нефтяной сделки и падения фьючерсов на нефть вслед за которыми упал и рубль!

Скажите, что успели себе заказать какие-то товары из-за границы до роста курса иностранной валюты? А тут нате – таможенный лимит на почтовые отправления снизился до **200€** в месяц. Конечно, причина всему ретроградный Меркурий! :) Помните, как в том анекдоте про срочника «пишу вам из горящего танка», так и у нас – находясь в **добровольной самоизоляции**, не покладываем рук в стремлении создать очедной шедевр! Итак, на дворе горячая **весна 2020 года**, а это значит, что созрел новый **ZaRulem!!!**

Многолетняя стабильность это наш конёк! Вообще, ситуация в мире достаточно серьезная, и если про нашу самоизоляцию от коронавируса мы несколько прихвастнули, то в любое мгновение ситуация может резко поменяться. Каждый принимает предупредительные и профилактические меры по борьбе с распространением новой коронавирусной инфекции по-своему. Например, **Djoni** стал больше постить клипов и роликов из 80-х, где здоровые женщины детородного возраста занимаются спортивными упражнениями. Наш главный редактор **wbr** стал протирать кожные покровы антибактериальными спиртосодержащими жидкостями, а иногда и употребляет пищевые добавки в виде водно-спиртового раствора. **BlastOff** предусмотрительно перестал ездить в общественном транспорте, гонит самогон и подумывает освоить производство папирос. Ведь, как известно, в случае чрезвычайной ситуации линию по производству папирос легко переделать на производство патронов! :) Кстати, обратите внимание на правила безопасности в условиях распространения коронавируса! Подробную статью, составленную на основе рекомендаций **РосСпектрумНадзора** читайте на **странице 34**.

**Москва, Санкт-Петербург, Калининград** - именно так распределились пивные кружки с логотипом **NOT-Soft**. Мы разыграли их в честь **20-летия группы** осенью прошлого года, но получилось отправить только в начале 2020 года. Все победители получили кружки целыми и невредимыми и уже опробовали их в деле - **эффект потрясающий!**



Меньше месяца остается до крутой творческой демопати **Multimatograf**. **Прием работ уже открыт!!!** Чем еще заняться, сидя дома? Конечно, демованием и прочим компьютерным творчеством! Сейчас в сети обсуждается вопрос проведения пати в связи с введением режима самоизоляции, но в любом случае призываем всех к активному участию!

**Пати должна состояться!!!**

Интересным проектом занимается **Алексей Семёнов** - разработкой клона **ZX Interface 1** для **ZX Spectrum 48/128/+2/+3**, на данный

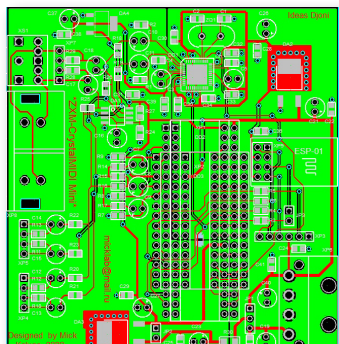
момент полностью реализован интерфейс **RS-232** и протестирован на обмене файлами между **ZX-ZX** и **ZX-PC**. Ведется работа над реализацией второго интерфейса **NET**, который позволяет включить в единую сеть до **63 компьютеров ZX!!!** А подробности по данному проекту читайте в следующем номере **ZaRulem!**





И буквально только что «с колес» другая железяная новость - завершена работа над крутой звуковой картой, в создании которой принимал участие наш **Djoni** (идея), **Алексей Семёнов** (разработка и тестирование печатной платы) и **Nihirash** (плеер **MIDI** и поддержка **WIFI**). Финальную версию выпустил известный хардварщик - **Mick**. Называется звуковуха **ZXM-CrystalMIDI Mini**. О её технических характеристиках, возможностях можно будет скоро прочитать в сети.

Также 2020 год по истечении трех месяцев принес немало нового софта, среди которого много достойных игрушек, в основном иностранного



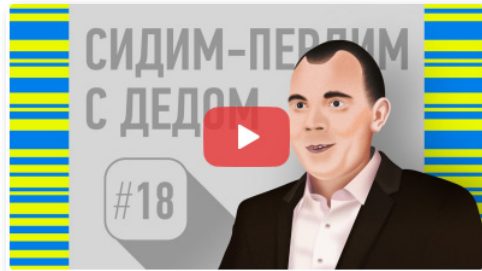
производства и без дисковых версий, но это совсем не мешает насладиться замечательным геймплеем. Пожалуй, самый полный список нового софта публикуется в специальном разделе на английском форуме [SpectrumComputing](https://www.spectrumcomputing.com/).

Теперь о других событиях. С тревогой и беспокойством из новостей из **Самары**, мы узнали, что знаменитый **Unbeliever** прихворал и страдает хроническим метеоризмом (как его называют у нас в Сибири - **передержом**). **COLORISTIC** Не спит по ночам и записывает стримы. Желаем ему скорейшего выздоровления!

Вместе с тем, спустя буквально на следующий день

после анонса выхода весеннего номера **ZaRulem** в сети, а именно на ютубе, появился шикарный обзор журнала от того самого **Unbeliever'a!** Как мы его ласково называем в Сибири – **Унбелифчик!** Сам того не

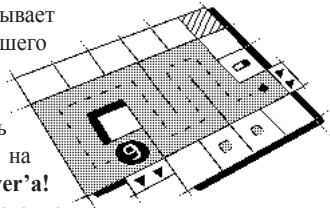
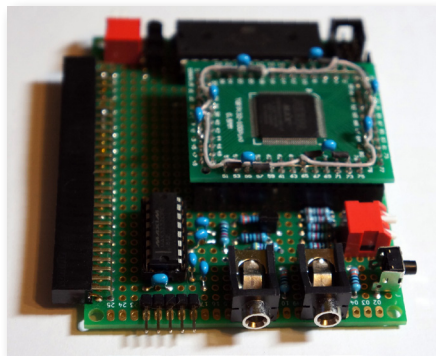
понимая, он создал отличную рекламу нам, нашей группе **ВКонтакте**, да и в целом повеселил своей простотой и добродушием! :) Но ведь оставив шутки в сторону оказалось, что у нас за несколько дней в группу вступило почти **две сотни человек**, поклонников платформы **ZX Spectrum!!!** К сожалению,



печатать журнала.

Мы, в свою очередь, готовы всегда прийти на помощь и оказать консультации всем желающим! Обращайтесь! :)

Итак, устроились поудобнее на мешке с гречкой? Проверили запасы антисептического геля и машинально протёрли руки? Ну что же, теперь вы полностью готовы погрузиться в чтение журнала! Приятного времяпрепровождения! ■



как признался сам **Unbeliever**, журнал он не читал.

Может, просто не любит читать или комиксы больше по душе, но не можем не прокомментировать один момент, а именно – печать журнала в полиграфии. Казалось бы – что проще, взять и отправить на печать **PDF** файл, но в **Самаре** оказывается с этим проблемы. Вряд ли **Новосибирск** сильно продвинут в этом плане, скорее это какие-то возникшие трудности у конкретной полиграфии, тем более, что даже **AAA** прекрасно справился с

# Сэм Маллард - дело о пропавшем Лебеде

OldFartGamer

Год выхода: 2016

Автор: Ersh

Жанр: Графическая адвенчура, квест

Сайт автора: <https://ersh.itch.io>



**Н**а нашем любимом Spessy ежегодно выходит немало игр различного рода, какие-то из них становятся хитами, а какие-то пылятся на задворках

WoS и гитхаба. Однако мне

хотелось бы вспомнить довольно популярный в своё время жанр квеста и

посмотреть на игру четырёхлетней давности - Sam Mallard - The Case of the Missing Swan. Игра увидела свет в 2016 году, хотя и задумывалась автором ещё в начале нулевых, как проект для Commodore64.

Графическая адвенчура переносит нас в вымышленную вселенную со своей неповторимой атмосферой, отчасти «попахивающую» мрачной готикой в духе самого мэтра Тима Бёртона. В графическом плане игра выполнена очень целостно: черно-белая палитра отлично дополняется своеобразной рисовкой локаций, придающих тревожность гангстерской Америки 30х-40х.

Кстати, само название (как, собственно, и имя главного героя) отсылают нас к любимой в детстве франшизе «Чёрного плаща» от Дисней, где нашего героя в оригинале звали Drake Mallard (Darkwing Duck). Да и внешность персонажей откровенно позаимствована оттуда. Возможно, игра задумывалась как фанфик к оригинальной серии.

Досадно, что в игре нет фоновой музыки, которая бы оказалась довольно таки кстати и добавила бы атмосферности.

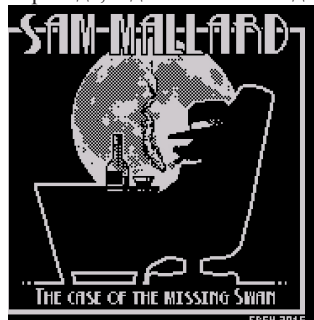
Также к огромному сожалению, игра и по сей день не имеет русского перевода, и для скачивания доступны лишь версии на английском и испанском языках.

Но, выбирать не приходится, поэтому обойдёмся без всяких «derecha» и «jugar»...

Итак, наше «Дело о пропавшем Лебеде» начинается в скромном офисе с довольно спартанской обстановкой.

Мы в роли селезня-детектива Сэма Малларда должны расследовать тёмное дельце о пропаже супруги местного бизнесмена мистера Аллана Свэна. Эдит Свэн работала в юридической конторе и на днях исчезла, её муж обратился к нам за помощью.

Сэм Маллард осматрел свой уютный кабинет и



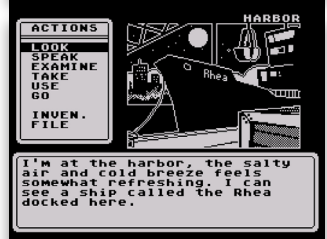
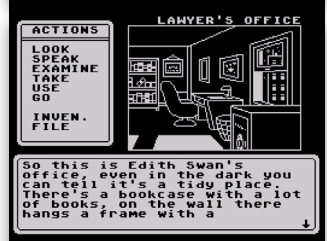
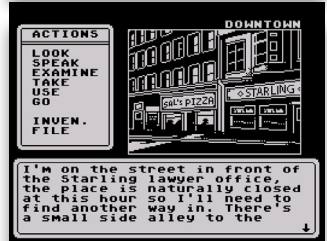
взял деньги из бумажного конверта (**Envelope**). «*Что ж, не время засиживаться тут вхолостую*», - подумал детектив и вышел на улицу (**GO - Office street**). Рядом с офисом был припаркован старенький, но ещё бодрый автомобиль **Сэма**, который вывозил его из таких передряг, о которых лучше даже не вспоминать. Как только прогрелся подставший движок, **Сэм** направил свою машину в **Китайский квартал** (**USE - My car - Chinatown**). В воздухе его вечно витал аромат острых специй, тут и там копошились и сновали юркие китайцы, о чём-то спорили с лапшичниками и другими торговцами - в общем квартал днём и ночью жил своей беспокойной жизнью.

**Маллард** решил зайти в мясной магазин (**GO - Meat Market**) и купить сочный мясной стейк. Побеседовав с продавцом, он узнал, что буквально за углом можно приобрести отличных свежих приправ для стейка. Выйдя из магазина **Сэм** решил последовать совету продавца и заглянул в магазин специй (**GO - Spice shop**). В небольшом магазинчике глаза **Сэма** разбежались в разные стороны от количества всевозможных порошков, корений, каких-то специй в пакетиках и бутылочках. Престарелый продавец с добродушной улыбкой поприветствовал **Сэма**, сразу заверив, что в его магазине можно купить абсолютно всё, что может придать блюду незабываемый вкус. Помыавшись перед витринами в сомнении, **Маллард** решил купить простой острый перец (**USE - Money**). «*Чёрт его знает, что скрывается под странными китайскими каракулями! Может там истёртая в порошок сушёная мышь - потом с горшка не слезешь неделю*», - подумал **Сэм** и не стал рисковать. Посыпав перцем стейк, **Сэм** не удержался и чихнул, обильно забрызгав руки.

Задерживаться в **Чайнатауне** больше не было смысла, поэтому наш герой направился на своём стареньком авто прямо в центр города (**Downtown**). В это время юридическая контора **Свэнов** не работала, и **Малларду** пришлось искать другой путь, чтобы проникнуть в неё. Слева от конторы располагалась пиццерия, где шумно веселилась огромная компания. Припарковав неподалеку автомобиль, **Сэм** вошёл в заведение. Запахавшаяся от работы официантка сказала, что свободных мест нет и предложила выносное меню. Кивнув в ответ на её милую улыбку, **Сэм** взял меню и отметил карандашом телефон для заказа пиццы.

На улице **Малларду** встретилась голодная изможденная собака, пожалев которую, **Маллард** отдал свой стейк (**USE - Steak**). Пока пёс жадно поедал невесть откуда взявшийся кусок мяса, **Сэм** заметил открытое окно. Подобрвав валявшуюся тут же деревянную палку (**TAKE - Wooden stick**), он вкарабкался в это окно (**GO - Window**). «*Ох, неплохо бы похудеть слегка для таких кульбитов!*», - подумал **Маллард**.

Вот это удача - **Сэм** оказался в кабинете **Эдиты Свэн**.





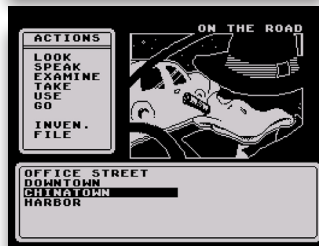
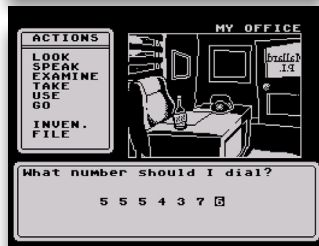
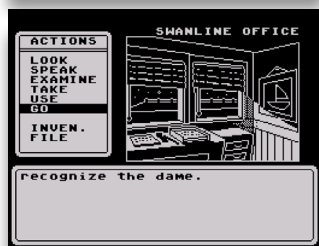
Огромную часть помещения занимала библиотека и большая коллекция бабочек. В мусорном ведре валялись какие-то скомканные бумаги. Безуспешно поковыряв сейф, Сэм решил отложить это дело и стал исследовать мусорку. Покопавшись в ней, **Маллард** принялся за обследование коллекции бабочек. Куча мертвых насекомых, приколотых иглами к бархатным подложкам не дала Сэму никакой информации, чего нельзя сказать о библиотеке - пролистав книгу по лепидоптерологии и связав информацию из записки, Сэму в голову пришла идея попробовать кое-что, и это «кое-что» дало неожиданный результат! Сейф распахнулся, - и **Маллард** увидел небольшую стопку документов. Сэм взял полис страхования жизни (**TAKE - Life insurance**). Изучив его, он выбрался обратно на улицу. Куда же ведут все эти ниточки и зацепки? Догадки съедали **Малларда**, поэтому он отправился в порт (**Harbor**) в надежде распутать хотя бы часть этого клубка.

Порт встретил его пронизывающим солёным морским ветром и серым видом. Тут же было пришвартовано большое судно, гордо именуемое «Рэя». Поблуждав по порту, Сэм наткнулся на небольшую лодку на 19 пирсе. Отзваз верёвку (**TAKE - Rope**) Маллард отправился обратно к «Рэе» и зацепил импровизированным канатом за леер. Вскрабкавшись на борт корабля, Сэм незаметно проник через открытую дверь в командирскую рубку. Довольно долго **Малларду** пришлось рыться на столе, пока он не обнаружил небольшой ключ. Отлично! Ключом удалось открыть ящики стола, где хранилась целая кипа различных документов, непонятных бумажек и прочего барахла, среди которого было довольно откровенное фото азиатской девушки с подписью «Чун».

Что ж, судя по всему Сэму придётся опять отправиться в **Чайнатаун** на поиски этой самой красотки Чун. Показав фотографию девушки продавцу специй, **Маллард** получил зацепку, ведущую прямоиком в местный бар, хозяином которого являлся тип по фамилии **Вонг**. Именно там работала юная Чун. Но следует быть осторожным и не светить таким откровенным фото перед людьми, чтобы не подмочить репутацию нашей юной особы.

Кто бы мог подумать, что попасть в этот злополучный бар такая сложная задача! Вышибала на входе наотрез отказывался пускать Сэма внутрь. Забыв про наставления старого продавца специй Сэм показал фото Чун вышибале, за что чуть не получил по шее. «Теперь проникнуть внутрь будет ещё сложнее, утинья твоя башка!», - выругался сам на себя **Маллард** и отправился к себе в офис, чтобы в спокойной обстановке обдумать своё положение.

Усевшись в старое поскрипывающее кожаное кресло, Сэм задумался. Старая «шюферская» привычка копошиться



в карманах в любой непонятной ситуации в очередной раз не подвела. **Маллард** вытащил листок с выносным меню пиццерии и схватил телефон (**USE - Telephone**). Набрав указанный в меню номер, детектив заказал 20 пицц с доставкой в **Чайнатаун**. Договорившись встретиться курьера около бара **Вонга**, **Сэм** ринулся к своей машине - надо успеть добраться туда за полчаса, а на такой старушке быстро не поездишь...

Вернувшись к бару, **Сэм** увидел уже ждущего его курьера. «**Чёрт, надо бы поменять свою колымагу на что-то более быстрое!**», - с досадой подумал **Маллард**. Взяв коробки с пиццей, **Сэм** спокойно проник в бар под видом курьера. Кстати, заведение оказалось довольно приятным и чистым местечком.

За стойкой бара протирала бокалы та самая девушка **Чун**. Завязав с ней разговор, **Сэм** заметил некую нервозность и волнение при упоминании имени мистера **Свэна**. Чун наотрез отказалась обсуждать мистера **Свэна**, пока на стойку бара не легла её откровенная фотография. Губы **Чун** дрогнули и в юных глазах замесалась паника. «Всё, что мне от вас нужно - это всего лишь кое-какая информация», - попытался успокоить девушки **Сэм**, и она сдалась, опустив глаза. «**Да, я знаю Аллана**», - тихо ответила **Чун**. В довольно продолжительном разговоре с **Чун** **Сэм** выяснил несколько моментов, но загадок оказалось больше, чем ответов на них... На выходе из бара, Чун остановила **Сэма** и, нервно озираясь по сторонам, прошептала на ухо, что постарается помочь ему в этом деле, а для начала посоветовала скорее ехать на **19 пирс**.

Приехав в порт, **Сэм** быстрым шагом направился в указанное место, где его уже поджидал портовый рабочий. Взгляды **Сэма** и рабочего пересеклись, и последний тихим утробным басом спросил: «**Как я понимаю, вы мистер Маллард? У меня есть кое-какая важная информация для вас**». И вывалил на **Сэма** целую исповедь «кто, где, с кем и чем занимался». Наконец портовый рабочий окончил свой рассказ, молча и пронзительно глянул в глаза **Сэма** и, ни слова не говоря, повернулся и зашагал в темноту доков.

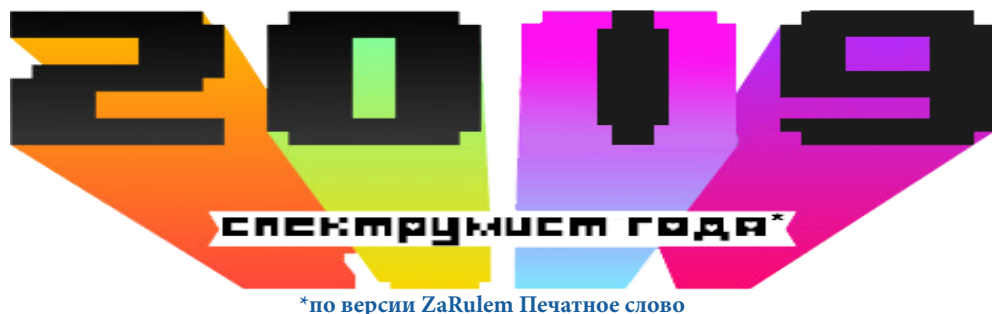
**Сэму** же ничего не оставалось как вернуться в свой офис и позвонить мистеру **Свэну**.

«**О, мистер Маллард! Вы уже нашли мою жену?**» - спросил голос в трубке. **Сэм** решил не тратить время на телефонные разговоры и назначил **Мистеру Свэну** встречу в морском порту на борту «**Рэн**». Когда **Сэм** поднялся на борт, он увидел курящего **Аллана Свэна**, тот заметно нервничал. **Сэм** подошёл в нему и негромко начал разговор. С каждым последующим словом детектива лицо **Свэна** всё сильнее бледнело, - и наконец...

А вот чем же закончилась игра, я промолчу, дабы не лишать вас удовольствия погрузиться в это детективное расследование самим. Кстати, натолкнуло меня на написание этого обзора то, что автор игры буквально на днях выпустил примечательную софтинку под названием **Mostly Harmless an Elite save game editor**, позволяющую редактировать сохранёнки от игры **Elite**. ■

**OldFartGamer** - видеоблогер, владелец канала посвящённого ностальгии по нашему детству. Упор сделан в основном, конечно, на воспоминания о ZX Spectrum, однако есть и другие близкие по духу автору темы - Dendy, Sega, различное железо ну и просто ностальгаторский трэш. <https://vk.com/oldfartgamer>





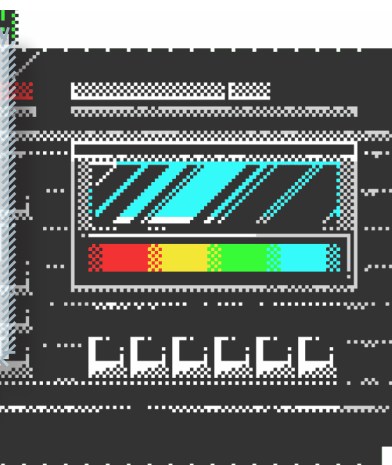
**В** повседневной жизни мы каждую минуту сталкиваемся с выбором. Что сегодня приготовить на ужин: курицу или рыбу, какие носки купить – синие или черные... Ежеминутно мы вынуждены принимать самые разные решения. Наш выбор может казаться простым, или касаться более значимых целей, плюсы и минусы которых следует хорошенько взвесить.

Так и сегодня мы решили вернуться к рубрике **«Спектрумист года»**, которая впервые появилась в нашем журнале **в не таком уж и далеком 2014 году**. Когда в мире столь неспокойная обстановка, мы предлагаем нашим читателям порадоваться за тех, кто отметился на платформе и внес посильный вклад в поддержание и развитие **Спектрума**. Сказать откровенно, выбор был весьма непростым. По крайней мере, обсуждения в **«болтушке»** редакции растянулись на целые недели с жаркой аргументацией за того или иного кандидата.

Как вы уже заметили, в этот раз мы решили не привлекать к голосованию поклонников платформы, не перекладывать ответственность за это решение с себя на плечи читателей. Прекрасно понимаем, что не избежать гневных комментариев, в духе: **«Да что это за люди вообще?»**, **«Где вы взяли этих номинантов?!»**, **«Да у них подписчиков три фейковых аккаунта, какая награда?»**, предлагаем вашему вниманию номинантов премии **«Спектрумист года»!!! Год 2019, по версии ZaRulem Печатное слово!** Над нашими номинантами не работают стилисты и промоутеры, это простые люди, которые так или иначе проявили себя на платформе в ушедшем году. Встречаем!!!

### Железячник года

Во-первых, железячников сейчас не так много, а тем более активных. Таковых можно пересчитать по пальцам одной руки. И от этого определить победителя еще сложнее. Но мы решились – встречайте **JV-Soft!!!** Очень грамотный железячник, который живо интересуется всем происходящим на платформе, уже не первый год ведет концепт по разработке платы расширений самой сценовой машины в мире - **Pentagon**. Есть еще несколько интересных проектов, которые он курирует, но хотелось сказать, не одним **Пентагоном** поднимать железячки.







Невозможно не заметить активность и другого нашего давнего знакомого железячника – **Mick!** Однажды он побеждал в нашем конкурсе (см. **ЗаRulem Печатное Слово #16**), и его разработки с тех пор стали еще интереснее. Его проекты с префиксом **ZXM** иной раз вызывают бурное обсуждение в сети. Кстати, в 2020 году **Mick** создал группу ВКонтакте – <https://vk.com/micklab>. Обязательно присоединяйтесь, чтобы быть в курсе событий!

Откровенно говоря, больше призов – нам только в радость!

Поздравляем вас, дядьки!



### Игродел года

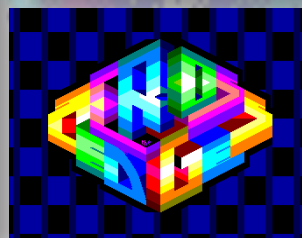
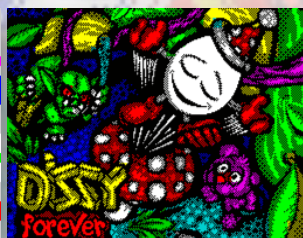
Представляем вашему вниманию - **Gogin!** Весьма загадочный человек, творчество которого прослеживается на протяжении более чем двадцати лет. В основном известен как музыкант, автор не менее пятидесяти композиций. И вот в 2019 году он крепко взялся за свой амбициозный проект **Super Mario Bros**, работа над которым была приостановлена в 2002 году. Релиз представлен на **CAFe`19**, где занял первое (пускай и единственное) место в конкурсе **Game compo (Combined)**. Поразительно точный порт, который по достоинству оценили спектрумисты, тем более что многие играли в **Марио на Денди**. Большой труд и высокий результат замечен нами, за что и получает приз в данной номинации!

# SUPER MARIO BROS



## Музакер года

Наверное, один из самых талантливых и опытных музакеров, которые присутствуют на сцене уже более двадцати лет и активен до сих пор - **Nik-O (nq, n!k-o)!** В 2015 году он уже удостоивался звания **Спектрумист** года и вот снова! Активность этого жаркого парня из **Краснодара** просто поражает. Ежегодно выдает не меньше полутора десятков высококачественных мелодий, причем не только на **AY**, но и выстреливает **TurboSound**. Как сейчас модно говорить, он хедлайнер в **России** и не только, а его творчество продолжает завоевывать мир!! Музыку **Олега** стабильно можно услышать в работах, которые занимают первые места на демопати, а кроме того, и в шикарных играх последних лет. Талант этого человека неиссякаем и все новые и новые авторы, команды рады слиться с **Nik-O** в творческом симбиозе для достижения высочайших результатов. С нескрываемой радостью поздравляем **Nik-O** с очередной победой!



## Художник года

Этот человек входит в **ТОП-10** художников на **ZX-Spectrum** по версии [zxart.ee](http://zxart.ee), настоящий сибиряк и давний компаньон **SibCrew**!! В общем, по итогам 2019 художником года уверенно становится **r0bat**!! Яркие, запоминающиеся образы, особая техника с вниманием к деталям является отличительной особенностью **Ивана**. Уже не первый год его работы становятся поводом для бурного обсуждения в номинации «Спектрумист года» нашего журнала!

Вполне закономерно, что награда неумолимо так и достигла его!

Как мы видим, **Барнаул** вполне успешно соперничает с не менее именитыми художниками, будете на [zxart.ee](http://zxart.ee) обязательно поставьте **five-star** его работам!

Желаем **Ивану** легкой руки и ярких красок!





### Кодер года

Сейчас кодят все, даже те, кому лень. Как выбрать кодера в таких условиях?? Если вы знаете – напишите нам!! :) А пока мы решительно и бесповоротно вручаем награду «Кодер года» человеку, у которого это почетное звание «зашито» в самом ник-нэйме!!! Конечно, вы догадались, что речь идет об **Alone Coder'e**! Кто бы что ни говорил, а **Дмитрий Быстров** поистине уникальный человек! Сложно переоценить его вклад в развитие платформы, это и музыка, графика, демки, игры, и, конечно же, знаменитый **ZX-Guide** (затем **Info Guide**), самая долгоживущая газета **AICoNews** (выходит с 2001 года!!!). Список его работ даже с самым кратким описанием займет не меньше пары выпусков «500 игр для ZX-Spectrum». В 2019 году **Alone Coder** написал крутейший мультикольный игровой движок, который совместно с **Sand** (орг, дизайнер, графика), **bfox** (музыка) был представлен на **Yandex Retro Game Battle 2019** в виде игры **Space Monsters meet THE HARDY (2 место)**. Эта бригада даже обошла на конкурсе **SibCrew** с **Yazzie (3 место)**, а уж **DenisGrachev** знает толк в мультиколоре! Нам будет приятно, если награду разделят все участники проекта **THE HARDY!!!**

Поздравляем, ребята!!!



### Прорыв года

Спустя долгие **16 (шестнадцать!!!)** лет на сцену вернулось демопати **CAFe DEMOPARTY**. Как еще часто называют демопати в прессе – фестиваль **CAFe**. Впервые он был проведен в августе 1999 года в столице Республики Татарстан – г. Казань. Большой перерыв образовался с 2003 года. И вот в год **двадцатилетия** демопати собрался мощнейший коллектив оргов, которые учли опыт проведения подобных мероприятий по всему миру и бахнули фестиваль на over 30 номинаций! Мало только объявить о проведении демопати, ведь этому предшествует титаническая работы. Серьезные спонсоры, огромное количество участников и достойный уровень работ – именно за это мы хотим поздравить оргов **CAFe 2019** с победой в целом!



Ну что ж, итоги 2019 года подведены и здесь нужно упомянуть, что мы не только отмечаем активных спектрумистов «печатным словом», но и стараемся наградить их каким-то памятным призом! Постарались обойтись без пафоса, но к самим наградам решили подойти ответственно. Указанные выше люди получают от редакции **ZaRulem Печатное слово** самые настоящие призовые медали!!!

Просим связаться с редакцией для отправки наград!!!  
(как и раньше, отправка сувениров за счет редакции) ■



# ОБЗОР ФАЙЛОВЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

## Проект «Зазеркалье» НА КОМПЬЮТЕРЕ «PROFI»

Тарасов А.Е. (ТАЕ)

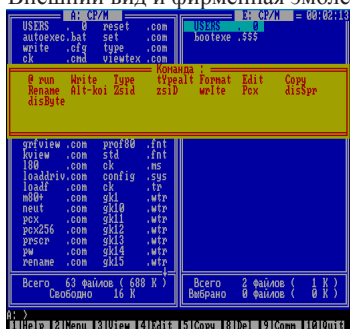
Вадим Чертков



ожалуй, наиболее часто используемыми программами на любом компьютере являются **файловые менеджеры**. Сегодня мы рассмотрим, какие файловые менеджеры существуют в ОС CP/M для компьютер «Profi».

### СоруК (CKI) (с) Крестьяников А.А. (КиА)

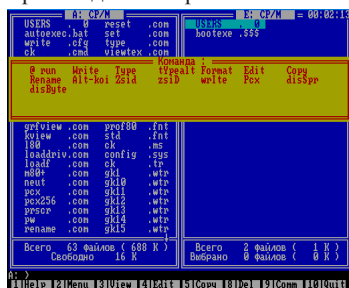
Самым распространенным Norton'о подобным файловым менеджером на компьютере «Profi» является «СоруК» (CKI) автор *Крестьяников А.А. (КиА)*. Любой пользователь, который хотя бы раз загружал CP/M, работал в этой программе. Последней является версия 4.4 Внешний вид и фирменная эмблема программы представлены на рисунке.



Изначально программа распространялась с защитой от копирования, которая была взломана в нескольких городах. В настоящее время известно о трех не лицензионных версиях, в которых заменяли эмблему программы.

Каких-либо иных изменений не выявлено.

В менеджере CKI отсутствует меню программы, все настройки происходят через файл конфигурации «СК. CMD». В нём определяются как действия при запуске файлов по расширению, а также меню пользователя, вызываемое по «F2» («2»), которое представляет собой список команд доступных пользователю, выбор команды происходит по горячей клавише.



Менеджер CKI обладает рядом особенностей, о которых необходимо знать:

Во время работы с файловыми панелями, командная строка не активна. Она активизируется по клавише «F9» («9»), в этом режиме файловые панели не доступны, возврат к ним по клавише «Esc» («^1»). Вызвано это необходимостью поддержки



01, СоруК инициализирован...

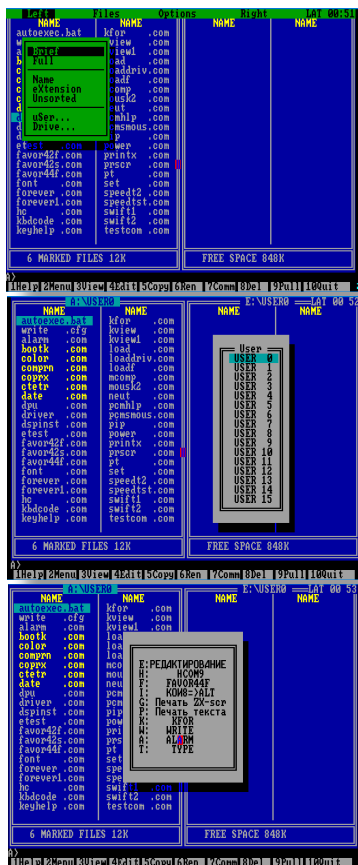


01, СоруК инициализирован...



01, СоруК инициализирован...





Одинаковы форматы описания действий по расширениям и меню пользователя. Только расширения описываются в файле «HCOM.EXT», а меню в файле «HCOM.MNU».

Также для перезапуска командера используется команда DOS «1».

И, пожалуй, всё. Теперь поговорим о различиях:

Вывод информации на экран и ряд других операций, по сравнению с файловым менеджером CKI, значительно ускорены.

Отсутствует возможность работы с TR-DOS и MS-DOS дисками. Подобная возможность — это эксклюзивная особенность менеджера CKI.

Появилось полноценное меню программы, вызываемое по кнопке «F9» («9»). Все функции меню так же доступны по горячим клавишам.

К сожалению, изменения настроек не сохраняется.

Если в менеджере CKI диски выбираются только для текущей панели, то в HC диски для правой панели выбираются по клавише «D», а для левой по клавише «F». Что удобнее.

Номер текущего USER'a отображен в заголовке каждой панели. А его смена происходит через меню, вызываемое для правой панели кнопкой «O», и для левой кнопкой «P».

Меню пользователя стало похоже на «меню», хотя выбор пункта в нём так же происходит по горячим клавишам.

По «Esc» («^1») можно включить/выключить отображение одновременно обеих панелей, чтобы увидеть содержание консоли.

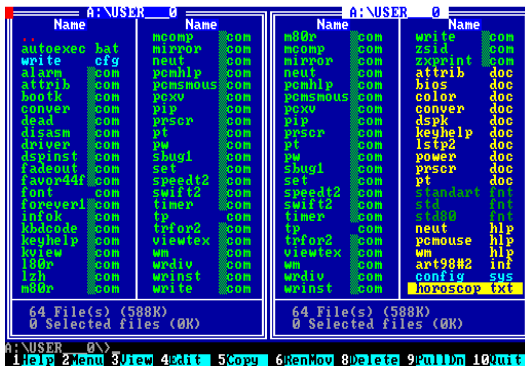
В стандартном функционал весьма схож по функционалу с любым файловым менеджером на любой платформе. Краткую справку так же можно получить по клавише «F1» («1»), так что запутаться практически невозможно. Последняя версия программы 2.04, но она требует для своей работы версию ОС не ниже 5.3. Для иных версий ОС придется использовать версию командера 1.03.

### Dos Navigator (c) Вадим Чертков

Наиболее продвинутым во всех отношениях командером на компьютере «Profi» является «Dos Navigator» (DN), автор Вадим Чертков. Одновременно с этим, а во много и благодаря своей уникальности, это наиболее неоднозначная программа.

Начнём с того, что прототипом послужила одноименная программа с IBM PC, а не «Norton Commander», как у двух предыдущих программ. Хотя визуально он похож на CKI и HC.

WHAT'S THE DIFFERENCE?





Хочется отметить, что уровень реализации менеджера **DN** на класс или даже на два класса выше, чем у **СКИ** и **НС**, его можно смело называть профессиональной программой. Это касается всех аспектов работы в **DN**, начиная с описания, в комплекте поставки идет подробная, грамотно написанная инструкция. Поэтому здесь опишем только ключевые особенности, всё остальное при необходимости, вы найдете в ней.

Как видно на предыдущем рисунке, в менеджере **DN** реализована такая весьма полезная функция, как расцветка файлов по расширению. Одновременно автору удалось добиться значительного ускорения вывода информации на экран, так что этому показателю **DN** однозначный лидер, что положительно сказывается на удобстве работы.

Важным отличие менеджера **DN** от **СКИ** и **НС** является то, что командная строка в нём постоянно активна. А роль функциональных клавиш на стандартной клавиатуре Спектрума выполняют комбинации «**^1**»...«**^0**». Диски выбираются для каждой панели через комбинации «**Ctrl+1**» и «**Ctrl+2**» соответственно. Всё это первоначально сбивает с толку. Но тут вопрос в практике. Есть и другие особенности с работой на клавиатуре, в том числе в зависимости от того какая клавиатура (**ZX** или **IBM**) у компьютера. В прилагаемой инструкции все особенности идеально описаны, так что здесь не будем касаться этого вопроса.

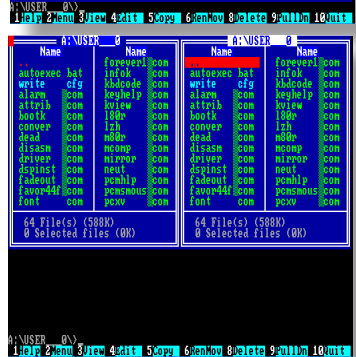
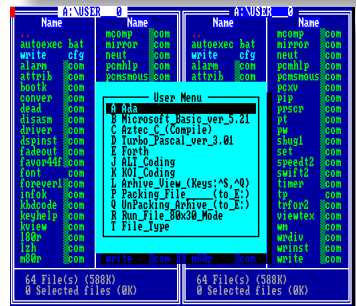
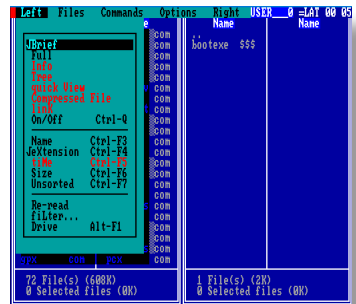
Ещё одной ключевой особенностью менеджера **DN** является рассмотрение **USER'ов** как псевдokatалогов и работа с ними как с каталогами. Это отражается на организации перехода между **USER'ами** как перехода между каталогами и на отображение их во всех диалогах.

В менеджере **DN** появляется функциональное меню программы, с кучей всевозможных настроек и сохранением параметров. Оно позволяет в удобном оконном режиме настроить параметры программы, и даже провести анализ системной информации о машине (см. скриншоты справа).

В менеджере **DN** реализовано полноценное меню пользователя, в котором пункты меню выбираются как по курсору, так и по горячим клавишам.

Стоит отметить развитый механизм работы с панелями. Можно управлять панелями по отдельности, совместно, одной соседней панелью. Реализован весьма интересный режим уменьшения размеров панелей «**Mini status**», позволяющий одновременно с работой с файлами, видеть часть консоли.

В данном материале описано менее половины всех возможностей менеджера **DN**. Но уже этого достаточно, чтобы понять, что программа однозначно заслуживает внимания. Однако, в начале описания **DN** была названа «неоднозначной» программой.



## Давайте теперь поговорим о «ложке дёгтя».

Возможности менеджера **DN** значительно превосходят возможности аналогичных программ, что потребовало реализации уникальной системы управления, в том числе по горячим клавишам. А постоянно активная командная строка делает наличие **IBM** клавиатуры крайне желательной и вызывает осложнение у неподготовленного пользователя, даже имеющего опыт работы в менеджерах **SKI** и **HC**. Всё это проходит с практикой, но её ещё нужно получить.

Вторым минусом являться то, что менеджер **DN** разрабатывался для **CP/M 3.3**. Позже вышла версия **CP/M 5.3**, в которой появилась возможность работы с винчестером, из-за чего в систему были внесены изменения касающиеся работы с устройствами. Под эти изменения нужно было адаптировать программу, что для **DN** не было сделано. А иметь на винчестере один файловый менеджер, а на дискетах другой, причем значительно отличающихся друг от друга, сомнительное удовольствие.

Эти две капли дёгтя не позволяют полноценно использовать менеджера **DN**, как он того заслуживает. Ситуация изменится в новой **OC PQ-DOS**, которая полностью совместима не только с **OC CP/M**, но и частично с **OC MSX**. А так же будут реализованы и другие значительные изменения и улучшения. В ней «**Dos Navigator**» будет основным файловым менеджером. Но об этом поговорим после выхода релиза **OC PQ-DOS**.

С учетом вышеизложенного, в настоящее время, чаще приходится работать с файловым менеджером **HC**, так как у этого менеджера есть версия, адаптированная под **CP/M 5.3**.

### Jazz (c) Виленский А.А.

Все рассмотренные до настоящего момента программы в той или иной степени являются наследниками файлового менеджера «**Norton Commander**». Но во второй половине *90-х годов*, стали популярны различные оконные системы **а-ля Windows**. Как раз подобной программой является оболочка прикладных программ (*Program Manager*) «**Jazz**» от Виленского А.А.

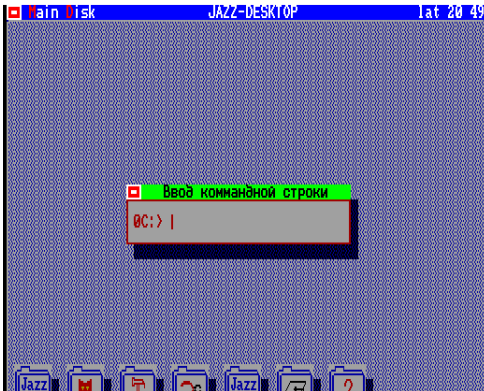
Как видно рабочее пространство оболочки «**Jazz**» представлено рабочим столом с размещенными на нём папками, которые содержат ярлыки для запуска программ. Можно открыть несколько окон, изменять



местоположение и размер. Кроме рабочего стола в состав оболочки входят встроенный текстовый вывер и встроенный файловый менеджер, очень похожий на программу «**Проводник**» из **OC Windows**. Есть поддержка работы с командной строкой. Остальные функции реализованы за счёт внешних программ.

Состав пакета оболочки «**Jazz**» входит подробное описание и набор из 33 иконок, число которых может быть увеличено до 64 штук.

Общие впечатления от работы в оболочке «**Jazz**» весьма положительные. Реакция на действия пользователя



оперативная, явных тормозов не замечено. Если вы не занимаетесь программированием, то работа в данной оболочке вполне разумный выбор.

Интересным фактом является то, что оболочка «Jazz» написана на языке программирования **Turbo Pascal 3.0**, со вставками на языке ассемблер. При этом задействованы все возможности ОС и железа (включая работу с верхней памятью), что говорит о высоком уровне профессионализма автора программы.

В заключение скажу, что на все описанные программы имеются архивы исходного кода, если у вас появится желание их изучить, обращайтесь по адресам:



**FidoNet: Tarasow Aleksey 2:5053/57**



**E-mail: [tae\(очень злая собака\)azimut21.ru](mailto:tae(очень злая собака)azimut21.ru)**

Также много материала форуме и в группе ВК.

\* <https://zx-pk.ru/forums/102-profi.html>

\* <https://vk.com/profi1024>



### Приложение :

\* образ диска «.pro» с файловым менеджером Hop Commander (c) HOPSOFT

[https://yadi.sk/d/Py\\_4jeNmWOGbVA](https://yadi.sk/d/Py_4jeNmWOGbVA) (QR1)

[https://vk.com/doc359059980\\_542717979](https://vk.com/doc359059980_542717979) (QR2)

\* образ диска «.pro» с файловыми менеджерами Dos Navigator (c) Вадим Чертков, СоруК (СКИ) (c) Крестьяников А.А. (KiiA), с оболочкой прикладных программ (Program Manager) «Jazz» (c) Виленского А.А.

<https://yadi.sk/d/94StiATY-7ch1Q> (QR3)

[https://vk.com/doc359059980\\_542720785](https://vk.com/doc359059980_542720785) (QR4)



QR1



QR2



QR3



QR4

Об авторе: **Тарасов Алексей Евгеньевич** - родился в 1980 г. в Саратове, Россия, где и проживает в настоящее время. Спектрумист с 1992 г. Первым компьютером был «ПК Символ», производства г. Пензы. С 1996 г., пользователь компьютера Profi. Специализация - прикладное программирование. Автор нескольких утилит в ОС CP/M. ■

20 history

# ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ ИЛИ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ЛЕТ ЗА ШЕСТЬ ДНЕЙ ИГРЫ

DenisGrachev



Привет друзья! Сегодня я хотел бы рассказать вам про историю создания игрушки **YAZZIE**, которую мы с ребятами из нашей команды **RetroSouls** сделали для конкурса **Yandex Retro Games Battle 2019** за каких-то шесть дней. Шесть дней? Ну не совсем. А для того, чтобы полностью рассказать, когда же началась эта история нам придётся вернуться лет на **25** назад.

Итак, будучи ещё совсем юным и впечатлительным школьником мне в руки попала одна из советских книг за авторством Кушниренко А.Г., Лебедев Г.В., Сворень Р.А. под названием «Основы информатики

и вычислительной техники», 1990 г. В ней описывались большей частью непонятные и загадочные вещи. Но особое внимание привлекали цветные картинки со снимками экранов. Большой частью там были листинги, графики, специализированные программы и конечно же игры. Одна из этих картинок чётко врезалась в память. На ней была изображена игра очень похожая на игру **Клад**, в которую мы заигрывались до посинения в своём классе на компьютере **УКНЦ**. Зелёное монохромное изображение **УКНЦ** не шло не в какое сравнение с потрясающей цветной графикой, которая смотрела на меня со страниц книжки.

Впечатлившись всем этим делом я начал делать подобную игру на своём домашнем **спектруме** придумав сам что означают все эти стрелочки и мостики. Естественно, дальше моей рабочей кассеты эта игрушка не ушла, да и цветные ограничения любимого компьютера не позволили мне

сделать её столь же красивой как на картинке.

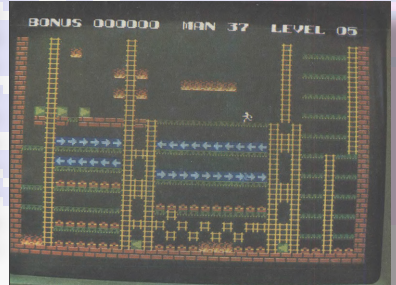
Будучи уже взрослым человеком, я пару раз предпринимал попытки найти эту загадочную игру и даже провёл небольшое расследование и логически вычислил что картинка с высокой долей вероятности сделана с компьютера **MSX**. Параллельно мне открылась целая история про то, как японские компьютеры этого стандарта проникли в классы по информатике в **СССР**. Но перерыв все игры с этого





компьютера мне так и не удалось найти то, что я искал. Стало очевидно, что это скорее всего наша отечественная разработка.

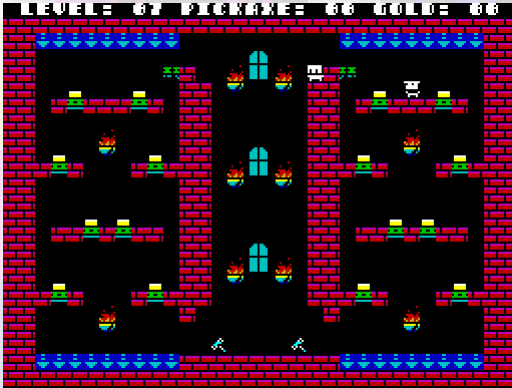
Всё это так бы и осталось в воспоминаниях если бы в **ноябре 2019 года** на нашем вечном форуме [zx.pk.ru](http://zx.pk.ru) не объявился ещё один человек под ником **Pafic** который также занимался поиском этой игры и пришёл к тем же выводам что и я про **MSX**. К тому моменту мы наконец-то наладили контакт с парой ребят из немногочисленного русского **MSX** сообщества. С их помощью нам удалось найти эти игры! Она действительно оказалась чуть продвинутым и более красочным клоном **Клада**, а написал её человек из **Новосибирска Олег Шамшура**. Было несколько вариантов этой игры и даже один подарочный, эдакий гифт для друга на юбилей с уникальными уровнями!



Таким образом одной загадкой стало меньше.

Глядя на всю эту графику уже опытным взглядом закалённого спектрумиста, я вдруг понял, что с моими текущими навыками в области мультикопной графики я смогу наконец-то доделать мою школьную бейсик игру. И даже больше того - я смогу сделать её столь же красочной как в оригинале, используя последние наработки в области полноэкранного **8\*2 мультиколора**. А тут ещё как раз подходил к концу срок сдачи работ на конкурс **Yandex Retro Games Battle 2019**.

Звёзды сошлись! Передо мной встала перспектива сделать игру за 6 дней до дедлайна. На первый взгляд задача невыполнимая, однако у меня уже были наработки по геймплею, а графика достаточно простая и можно было нарисовать её по ходу дела. Заручившись поддержкой и одобрением парней, которые за несколько дней нарисовали мне потрясную загрузочную картинку и написали стилизованную под ранние **MSX** игры музыку я начал действовать. Я расписал, что буду делать каждый из шести дней и чётко следовал графику! Это был настоящий марафон усталости и борьбы со сном, однако мне не только удалось его преодолеть, но и существенно обогатить бедноватый геймплей оригинала и притянуть его к современным игровым стандартам. Результат превзошёл все мои ожидания и нам даже удалось войти в тройку лучших работ с этого соревнования.



После того как я закончил игру мне вдруг стало интересно посмотреть на характеристики того самого пресловутого компьютера **MSX**, для которого эта игра родилась изначально.

Они оказались весьма схожими с характеристиками нашего любимого **ZX Spectrum** и я в течении недели перенёс игру обратно, на платформу с которой они и пришла! Таким образом появилась версия **Yazzie** для компьютера **MSX**. Круг замкнулся. Однако история **YAZZIE** на этом не заканчивается. Прямо сейчас мы занимаемся переносом этой игра на шестнадцатититную консоль **SEGA MEGA-DRIVE 2...** Однако это уже совсем другая история! ■





# НЕВЕРОЯТНОЕ ЯЙЦО

История рождения Диззи и игр о нем. Часть 1

Илья **NEOMICO** Малышев



*Шалтай-Болтай  
Сидел на стене.  
Шалтай-Болтай  
Свалился во сне...  
С. Маршак*

## Вместо вступления.

**М**оё знакомство с яйцеподобным персонажем по имени **Диззи** началось, как бы это удивительно не звучало, с **Ориона**. Отец-радиолобитель собрал компьютер по журналу и с ранних лет я имел возможность приобщиться к миру видеоигр.

Однажды у нас появились две игры — **Dizzy-3** и **Dizzy-6**. Это были графонистные цветные игры, довольно хорошо выглядящие для такого компьютера. Хотя они были весьма короткими, не совсем похожими на оригинальные игры со **Спектрума**, как выяснилось позже, однако быстро мной полюбили, и образ главного героя серии запечатлелся в моем сознании на всю жизнь. С тех пор я не могу нормально смотреть на куриные яйца. Потому что теперь это уже не просто яйца, а это плешивый парень с боксерскими перчатками на руках и его многочисленные родственники - представители веселого Желткового народца, живущие в мире удивительных и веселых приключений. Это интересный случай для психиатрии, потому, начнем все по порядку.

## Братья Оливеры.

В далекой-далекой **Англии** жили-были два брата-близнеца — **Филипп** и **Эндрю Оливеры**. Они были молоды и очень любили компьютерные игры. Нередко бывает, когда любовь со временем перерождается в нечто большее. И вот однажды их желание играть побудило в них желание творить, создавать нечто своё. Еще детьми, учась в школе, они начинают изучать программирование и пробуют писать свои игры сначала на компьютере старшего брата, а затем и на собственном, который они смогли купить благодаря подработке - разносу газет. На дворе стоял **1983 год**, а ребята в свои 15 уже успели выпустить первую игру **Road Runner** для **Dragon 32** в виде кода в журнале **Computer & Video Games**. В этом же году они отхватывают главный приз на конкурсе



национальной детской субботней телепередачи **The Saturday Show**, написав компьютерный вариант настольной игры, впоследствии выпущенной **Acornsoft** под названием **Gambit**. Это принесло им неплохие деньги и близнецы всерьез задумались над тем, чтобы посвятить играм всю свою жизнь. Совершенствуясь в этом ремесле, они продолжают творить и, заодно, пишут собственный графический пакет **Easy Art** под **BBC Model B** для ускорения процесса рисования контента. Позднее они напишут более продвинутый редактор **Panda Sprites** для **Amstrad CPC**.

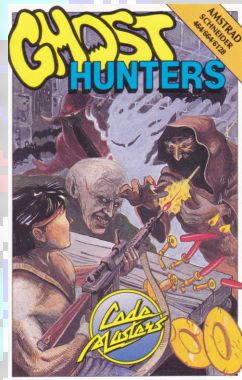


В 1986 году ребята оканчивают школу, успев к этому времени выпустить несколько коммерческих игр. Они убеждают родителей, что ни в какой университет они не собираются, а будут обеспечивать себя, погрузившись в невероятный мир геймдевелопинга.

В этом же году в жизни **Эндрю и Филиппа** произошло судьбоносное событие. На национальной компьютерной выставке **ECTS**, где ребята собирались найти издателя для своей очередной игры, они познакомились с другими двумя братьями - **Дэвидом и Ричардом Дарлинггами**, основателями известной компании по производству и продаже игр - **Codemasters**.

Фирма заключила сделку с близнецами на производство игры **Super Robin Hood** для **Amstrad CPC**, и **Оливеры** в максимально короткий срок, посменно работая за одним компьютером по 23 часа в сутки, оперативно выдают игру, заработав внушительную сумму в **10 тыс. фунтов**. Игра о приключениях разбойника из **Шервудского леса** становится хитом. С этого времени и до **1993 года** начинается долгосрочный творческий союз близнецов с **Codemasters**, которая за период их сотрудничества выпустила еще много хороших игр от братьев. Компания доверяла им и не лезла шибко в творческий процесс, зная, что из-под пера гениев обязательно выйдет очередной хит. Именно в этом союзе однажды зародится наш яйцеголовый герой.

Следующим их проектом стала игра **Ghost Hunters**. После ее выпуска **Оливеров** просят портировать её на свеженький, набирающий популярность **ZX Spectrum**. Железо им предоставили, но компьютер братьям не понравился, так как был менее удобен для разработки, чем **Amstrad**, в том числе из-за резиновых клавиш на борту. Поэтому они прибегли к следующей хитрости. Написали программу **SPLINK** для сообщения между **Спектрумом** и **Амстрадом** и попросили своего друга-тика смастерить кабель для их соединения. Делая код и контент на одной платформе, они затем перегоняли его на другую.



## Сначала было лицо

В один из прекрасных утренних дней **1987-го** года братья-игроделы экспериментировали с графикой, пытаясь решить проблему узнаваемости нарисованного персонажа. Это было время жестких ограничений в цифровом изображении и геймплее. Да, **Марио** получился таким, какой он есть, из-за технических рамок. Компьютерным технологиям еще предстояло пройти долгий



путь развития. Ребята попробовали изобразить по возможности максимально большое лицо. Не трудно догадаться, что из этого вышло. Именно! Яйцо. Бытует мнение, однако, что отцы-создатели до сих пор не считают свое творение яйцом, однако оставим это для различных конспирологических теорий. Приделав к нему ручки-ножки, близнецы скоренько сделали всю анимацию персонажа. Так вот и получился один из узнаваемых героев мира игровой индустрии. Почему все же яйцо? Потому что такого персонажа очень легко анимировать... и вращать. Их графический редактор **Panda Sprites**

позволял поворачивать спрайты под любым углом, но при процессе появлялись различные артефакты. Куда проще вращать яйцо. **Диззи** же (**Dizzy (англ.)** - **головокружительный**) его нарекли именно потому, что персонаж катался по экрану, как яйцо по тарелочке.

Однако первое появление желткового персонажа должно было состояться раньше,

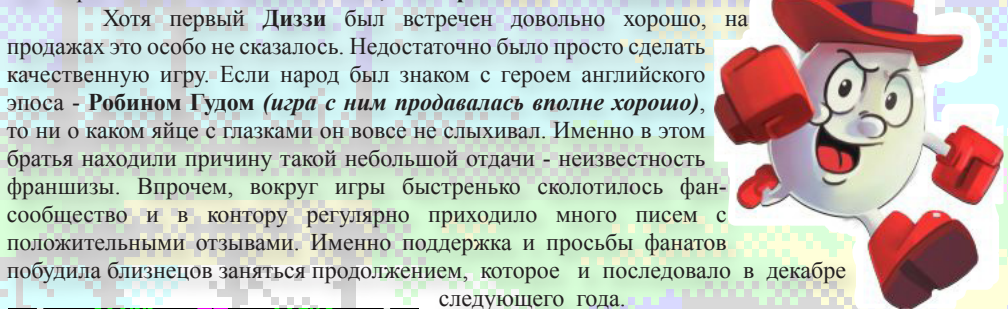


не в его известном сольнике, а в другой игре братьев - **Ghost Hunters**. Но персонаж не вписывался никак в концепт и потому было решено сделать про него что-то отдельное.

Самая первая игра о нашем герое «**Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure**» увидела свет в июне 1987 года. Бравое яйцо **Диззи** путешествует по сказочному миру **Катманду** в поисках различных ингредиентов для приготовления зелья, необходимого в борьбе со злым волшебником **Заксом**. Разнообразный реквизит и персонажи игры отсылали игроков к известным сказкам и легендам английского фольклора. В целом - это аркадный платформер с элементами квеста. Нужно собирать различные предметы и применять их в той или иной ситуации, избегая встречи с врагами. Здесь **Диззи** карманами еще не обзавелся и потому таскать с собой может только одну вещь, что весьма усложняет игру, заставляя заранее продумывать последовательность своих действий. Вариация на тему «**Волк-коза-капуста**». Как и в любой аркаде того времени жизненный ресурс героя ограничен. Несколько пинков и герой катится к заставке в самое начало. Важно отметить особенность управления **Диззи**. Если прыгнуть влево или вправо, то наш друг не приземлится аккуратно на какую-нибудь платформу, а весело покатится в том или ином направлении, пока не станет уверенно на ноги. Непросчитанные заранее прыжки могут буквально свести героя в могилу, так как он, не успев вовремя остановиться, с веселым задором покатится в яму или на какую-нибудь вражину. Инерция знаете ли. Игра вышла на **Amstrad CPC**, **ZX Spectrum** и **Commodore 64**.



Хотя первый **Диззи** был встречен довольно хорошо, на продажах это особо не сказалось. Недостаточно было просто сделать качественную игру. Если народ был знаком с героем английского эпоса - **Робинот Гудом** (игра с ним продавалась вполне хорошо), то ни о каком яйце с глазами он вовсе не слыхивал. Именно в этом братья находили причину такой небольшой отдачи - неизвестность франшизы. Впрочем, вокруг игры быстро сколотилось фан-сообщество и в контору регулярно приходило много писем с положительными отзывами. Именно поддержка и просьбы фанатов побудила близнецов заняться продолжением, которое и последовало в декабре следующего года.

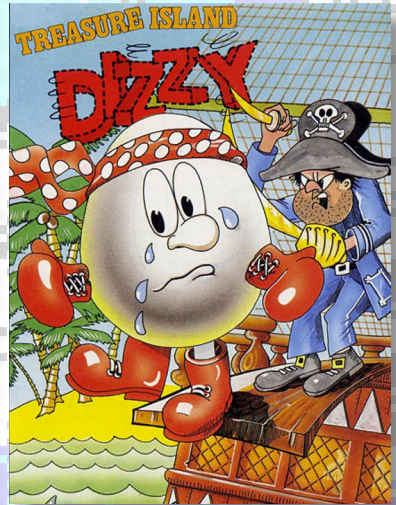


## Приключения продолжаютс

Через два месяца кропотливого труда «**Treasure Island Dizzy**» выходит в декабре 1988 года. Новый **Диззи** немного сменил сеттинг, и теперь он о пиратах и поиске сокровищ. Совершенно безумным образом (флибуштеры обиделись на яйцеголового за то, что тот решил поиграть на корабле в крикет с ножными протезами капитана) наш герой оказывается на необитаемом острове, откуда ему необходимо выбраться, прихватив, заодно, все тщательно

заработанное честным разбойничьим путем. Впервые в серии здесь упоминается народность героя - **Йолкфолк (Yolkfolk - желтковый народ)**. Игра разбиралась с полок магазинов, как горячие пирожки и в течение месяцев занимала первые места различных игровых хит-парадов, завоевывая огромную популярность среди геймеров, особенно пользователей **ZX Spectrum**. «Treasure Island» был также портирован на несколько других популярных платформ того времени, включая приставку от **Nintendo**, известной у нас как «Денди». Игровой процесс изменился в сторону решения различных головоломок с предметами, а вот аркадная составляющая стала менее значимой, превращая игру в настоящий квест, хотя еще с прыжками и ужимками. Диззи обзавелся инвентарем, и теперь он может таскать с собой до трех предметов одновременно. В виду того, что игровой мир со времен первой части значительно расширился и количество вещей, разбросанных по локациям, тоже выросло, это нововведение стало более чем обосновано. Новая концепция благополучно перебралась и в последующие игры серии.

Однако помимо всех своих достоинств (*графика, музыка*) новый **Диззи** обладал одним жутчайшим недостатком. В отличие от первой части, во второй на весь игровой процесс отводилась **всего ОДНА жизнь!** Никаких сохранений, никаких континюй. Нарвался на пенек, будь добр, возвращайся в самое начало. **Только хардкор!** Игра была беспощадна к игроку. Сколько я убил времени и жизни, проходя ее на «Денди», так и не сумев одолеть. Впрочем, суровые геймеры старой школы могут смахнуть скучную слезу, помяная уровень сложности игр тех времен. Как выяснилось позже, такое решение было спонтанным и



связано с попыткой обойти баг, из-за которого пройти игру становилось невозможным. Решение кривое, конечно, это и сами братья затем признали, но времени ни на какое другое не оставалось — поджимали сроки.

В игре помимо выполнения привычных квест-заданий нужно также собрать 30 монет, спрятанных по всему острову и без них игру не закончить. Такое собирательство, введенное в геймплей сиквела было обосновано желанием разработчиков провести игроков по всем уголкам игры. А локаций было много. Во время процесса разработки **Филипп и Эндрю** сначала рисовали карту всего игрового мира на листах, чтобы иметь перед глазами общее представление. И уже затем с различной редактурой локации переносились на экран. Любопытная вещь - в прилагаемой к игре инструкции, которая делалась без согласования с авторами, говорилось, что

сбор монет — альтернативный способ прохождения. Но ознакомиться с ней мы все равно вряд ли могли, так как ни о каких мануалах в то далекое время на нашей Родине говорить не приходилось.

Игры распространялись стихийно, переписываясь с кассеты на кассету и о содержании того, что представляло перед нами на экране, необходимо было самим как-то догадываться. Но впереди игру ждал очередной прорыв, окончательно сформировав концепт и всю игровую механику серии.



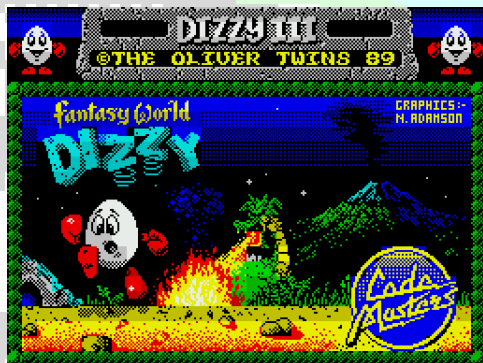
## Третий - не лишний



Каких-либо сомнений по поводу создания очередного продолжения, глядя на такое количество продаж, у наших гениальных братьев вряд ли было. Куй железо, пока горячо - основа всей развлекательной индустрии. Часто это работает плохо, особенно в кинематографе, когда из полюбившихся сюжетов и героев, желая навариться, выжимают последние соки, превращая это все в круговорот невиданного фарса. Так, например, несчастный маньяк Джейсон

Вурхиз вынужден однажды отправиться в далекий-далекий космос для поиска очередных тинэйджеров-жертв (на Земле, видите, закончились все) или киборг-убийца из могучей франшизы отращивает себе пивное брюшко и занимается продажей занавесок. Ничего личного. Джаст бизнес. Но с новым Диззи получалось все просто отлично. Недаром она считается венцом яйцетворения гениев-близнецов. Последующие части серии делали уже не они, а другие ребята под их творческим как бы руководством. Братья взяли все лучшее, что было в первых двух, и умножили в разы. Было много локаций - дадим больше, был юмор (мы помним про протезы) — еще с десяточек, не было дружелюбных NPC с которыми можно общаться и получать от них квесты - возьмите, распишитесь. Мирожил и заблестал яркими красками.

После небольшого творческого «отпуска», чтобы позаниматься и выпустить пар-тройку других игр, близнецы принялись за третью часть похождения отважного яйцеголова. Новая «Fantasy World Dizzy» вышла в октябре 1989 года, спустя 11 месяцев после сиквела. Игра вновь возвращает нас в сказочный



мир с обитающими в нем, драконами, гоблинами, крысами, крокодилами и прочим бестиарием. Здесь и замок с темницей, и бездонный колодец, и стебель бобовый - в общем, все, что нужно для хорошей истории.

Завязка с элементом драмы - вполне обычная. Прогуливаясь по лесочку, Диззи со своей подружкой Дейзи попадают в ловушку злого-презлого колдуна (его, кстати, в игре не встретишь), отчего наш герой попадает в темницу, а его спутницу жизни запирают. Цель понятна - всем навалеть и получится, так как это детская

высоко над землей, в облачном замке. спасти подружениню. Первое не особо игра, а вот проявлять смекалку, чтобы не попасть

Здесь впервые в серии появились неигровые персонажи. Вместо того чтобы просто





множить количество существей-противников, разработчики пришли к абсолютно правильному решению - дать возможность игрокам через диалоги и взаимодействие с другими существами еще больше погрузиться в атмосферу игры и разнообразить геймплей. Диззи оказывается совсем не одинок в своем яйце-существовании и внезапно, откуда не возьмись, у нашего парня повыкатывалась родня и прочие представители Желткового народца. Мы познакомимся с Дейзи (*о ней уже говорили*), с младшей сестрой Диззи - Дорой, с престарелым Дедушкой Диззи, с меломаном Дензилом, с хиппарем Диланом и другими. С ними можно болтать, шутить и брать различные задания, для дальнейшего продвижения по игре. Персонажи были основаны на реальных прототипах из различных телевизионных сериалов и мультипликации. В игре сохранилась идея со сбором монет из предыдущей части, что вновь заставляет изрядно попотеть в процессе поиска. Общее количество



жизней стало три - не густо, но больше, чем в приквеле. В итоге все нововведения триквела благополучно перекочевали в последующие части Диззи, задав определенный стандарт серии.

Начало игры построено таким образом, что, находясь в первой локации, мы знакомимся с основными элементами управления. Например, попытавшись взять кувшин с водой, мы узнаем о существовании инвентаря. Здесь он проработан лучше всего. Рядом стоит гоблин-страж, с которым можно пообщаться, опробовав важную составляющую геймплея. Конечно, кто играл в предыдущие части ориентируется быстро, но для новых игроков — это хорошее введение в игру.



Игра стала хитом и получила множество положительных откликов, а фанаты продолжали заваливать **Codemasters** и **Оливеров** письмами с благодарностью и с просьбами помочь в прохождении. Отвечать письменно каждому было очень сложно, поэтому братья попросили **Codemasters** создать телефонную линию и распечатать номер на упаковке с

третьим Диззи, чтобы всякий желающий мог позвонить, задать вопрос и оперативно получить ответ. Звонок был платный и потому **Codemasters** весьма хорошо наварилась на этом, сделав такую линию для каждого из своих продуктов. Затем эта практика становится уже повсеместным трендом.

Между тем в отношениях близнецов с издателем пробежал холодок. Конфликт возник из-за неопределенности в авторских правах, каждый считал, что наш головокружительный друг - его собственность и, к сожалению, эта проблема остается актуальной по сей день.

**Продолжение следует...**



Об авторе: Илья Малышев - проживает в Бердске, городе-спутнике Новосибирска. Создатель канала [«Игровой старьевщик»](#), посвященного истории игровой индустрии, описанию видеоигр, их прохождений, секретов, эмуляции, ромхакингу и прочему ретроигровому фану. Подписывайтесь!

28 hardware

# ИНТЕРНЕТ для ЛЮБЫХ Спектрумов

nihirash

## СОЗВУКОВЫМ ЧИПОМ

**Т**ема интернета для спектров поднималась уже 1000 раз, но универсального решения, подходящего практически для любого спектрума так и не было.

Да, была возможность достигаться до интернета и через **BBS-ки**, и через другие пути, но этих **BBS** уже нет, звонить со старых **vicomm`ов** и **cdos`ов** некуда, да и городских телефонов у многих уже нет.

А вот домашний интернет, зачастую с **WiFi**, есть практически у каждого. Что же сейчас есть для интернетификации **Спектрумов**?

### Spectranet

Работает стабильно только с фирменными машинами (*Пентагон в пролете*).

**Ethernet** - лично для меня минус - у меня дома все устройства подключены по **WiFi** и тянуть провод к **Спектруму** было не особо удобно, встроенный чип дает аппаратный **TCP/IP** стек. Расширяет встроенный бейсик позволяя грузиться по сети, использовать сервера, как внешнюю файловую систему, но это дает другой нюанс - с альтернативными бейсиками эта железка у меня работать отказалась. Да и стоимость железки без пересыла начинается от 6.5 тысяч рублей (и это без стоимости пересыла.)



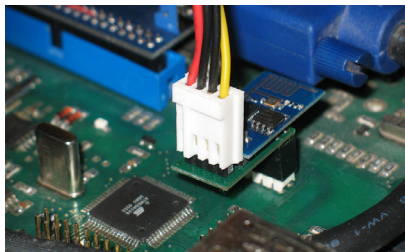
### ZXNetUSB

Расчитана на применение в **ZX-Evolution**. Возможно, заработает еще где-нибудь, но весь софт есть только под **NedoOS**. Тоже **Ethernet** на похожем чипе (в отличие от прошлого - вместо 4х аппаратных сокетов - 8). Никак не расширяет встроенный бейсик, поддержка только со стороны **NedoOS** (достаточно хорошая) - достаточно много софта, который позволит вам забыть о необходимости что-либо перекидывать с **PC** на спек файлы не через сеть. У **Тетроида** будет стоить вдвое дешевле, чем **Spectranet** от **ByteDelight**.



### ZiFi

Работает только с **ZX-Evolution** и только под **TSCnf**. Если используешь **TSCnf** - скорее всего эта железка уже есть. Это первое из перечисленных решений, использующее не **Ethernet**, а **WiFi**. Нет поддержки ни со стороны какой-либо **ОС** (под конфу операционнок нет), ни с бейсика. На момент написания статьи есть только одно приложение, которое хоть и



перекрывает большинство нужд, но оно одно. Началось все здорово, но двигать дальше нужно. Себестоимость сопоставима с чашкой кофе в кофейне и это реально плюс.

### ESP-12 на UART

Продолжая идею **ZiFi** попробуем ее промасштабировать до любого **128к** спектрума. Минимальный набор требований будет следующим:

- Требует наличие **UART** хотя бы с 3 линиями **Tx/Tx/CTS**
- Если нет аппаратного **UART** - всегда можно его сделать из любого параллельного порта

Решение использовалось в **ZX-Uno**, **ZX Spectrum Next** и устройстве **MB03+ Ultimate**. Сейчас такое решение работает в моем **арлекине** и даже в моем старичке **+2A**.

А если обратиться к фирменным **128к** машинам - там был **RS-232** порт. Он был сделан поверх **Port A** у звукового чипа. Там достаточно линий и даже по стандарту была заложена пара **CTS/RTS** (нам будет достаточно говорить лишь то, что **Спек** не может принимать данные сейчас, **ESP-шку** будет нереально «переполнить» нашей скоростью работы).

**Начнем же?** Что же нам нужно? Решение простое как палка и дающее ощутимый результат. Неужели ваш **Пентагон 128** не достоин того, чтобы слушать музыку прямо с интернета? Или **старичок +3** не может позволить качнуть себе пару файлов с сети?

Софт написанный мною ориентирован на **esxDOS** (*устройства divMMC/divIDE*) и **+3DOS** (черные фирменные спектрумы с дисководом или картой памяти), но нет никаких проблем с тем, чтобы перенести это ПО под любую другую дисковую систему. Возможно, на момент выхода статьи будет уже готова версия для загрузки с кассеты.

Над **TR-DOS** версией я еще не работал, но думаю, что сделаю хотя бы минимальный набор приложений. В любом случае, я ничего не спрячу от всех страждущих и все мои наработки доступны тут: <https://github.com/nihirash/zx-net-tools>

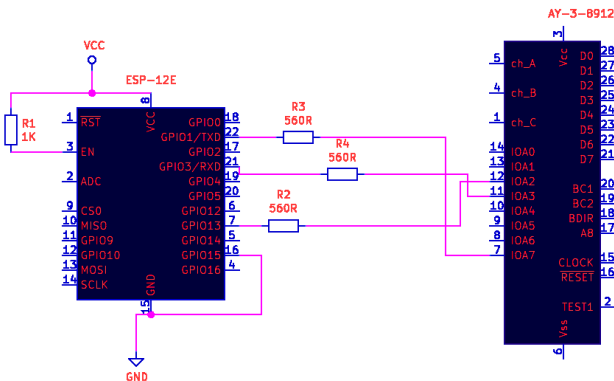


### Аппаратная часть

Идеология этого проекта - сделать все максимально просто. Нам нужен контроллер **ESP-12** (буква **E** или **F** в нашем случае не влияет ни на что). Несколько резисторов и проводов.

Почему не **ESP-01**? Да, его взяли в **Spectrum Next** и **MB03+ Ultimate**, чем подарили много боли при попытке портировать на них **Gopher-браузер**. Дело в том, что сам микроконтроллер

у них одинаковый, прошивки совместимые, но вот сигнал **RTS** просто не выведен на **ESP-01** и пока **Спектрум** не способен обрабатывать входящие байты - он их просто теряет. Введение **FIFO буфера** (даже большого как у **MB03+**) хоть и частично решает проблему, но не устраняет ее полностью. При приеме файлов мы все равно теряем байты. Стоят эти контроллеры сопоставимо (разница в 10 рублей не стоит той крови, что вы потратите сэкономив их).





# 30 hardware

Если я не ошибаюсь, подойдет так же **ESP-10** контроллер, но нужно будет попоставить его доколевку и **ESP-12**. Если вы используете **ESP-12** - то никаких перепрошивок не требуется. Просто взять новый контроллер и подключить его к **АУ**. И, к слову, **ESP-12** вполне нормально питается и от **5В** (проверенно мною в течении нескольких месяцев), чего не могу сказать о **ESP-01**.

## Программная часть

**ESP-12** из коробки работает со скоростью **115200** без использования аппаратного управления потоком. Этот вариант нам не очень подходит - без аппаратного управления потоком мы будем терять информацию и на меньших скоростях, да и работать со скоростью **115200** у меня не получилось. Для того, чтобы перевести чип на более медленную скорость (*я использую 9600*) нам необходимо передать следующую команду: **AT+UART\_DEF=9600,8,1,0,2**

К сожалению, я не **Робус** и не владею **Кунг Фу** идеально попадать в такты на сложной логике и поступил просто. Для того, чтобы обеспечить стабильную передачу со скоростью **115200** нам нужно уложиться в 30 тактов на бит при частоте **3,5 МГц**. Для этого я подготовил таблицу значений порта и выводил их следующей последовательностью: **outi : ld bc, #bffd : nop**

Она дает ровно 30 тактов на бит. Код, выполняющий эту операцию находится в папке **first-run** моего репозитория (собранный **tap-файл** лежит в файле **network/setspeed.tap**).

Итак, наш чип уже работает со скоростью **9600** и использует аппаратное управление потоком. Если мы говорим про **esxDOS** - то для хранения настроек **WiFi** используется команда **.iwnconfig** (собранный можно скачать в релизах на **GitHub**) - ее задача очень простая - сохранить настройки точки доступа на диск. Сохраняем с ее помощью подключение к точке «**PinnCom**» с паролем «**lobotomy**» (просто набрав в бейсике): **.iwnconfig PinnCom lobotomy**

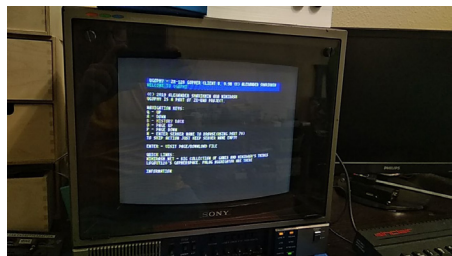
И можем пробовать запускать **Gopher-браузер** - в дистрибутиве моего софта он находится в папке **network/gopher**. Если все пройдет успешно - вы получите стартовую страницу с описанием управляющих клавиш. Увидели ее - значит сеть работает - она грузится по сети. Можно переходить на мой сервер, слушать музыку через гейт в **zxart** или качать игры и оставить благодарность в моей гостевой книге.

В дистрибутиве есть еще **irc-клиент** - он не умеет писать кириллицей (*на данный момент*), но это пример другого приложения, которое вы уже сейчас можете использовать. Также среди команд, которые появятся у вас в **esxDOS** после распаковки дистрибутива есть еще и **.wget**. Его задача очень простая - скачать файл по **http** с любого сервера на вашу карту памяти.

Использовать ее проще некуда - пишем адрес сайта пропуская часть «**http:**» и имя файла на карте памяти (можно использовать пути): **.wget //ni-hirash.net/vbi.tap vbi.tap**

Запустили? Вот и моя гифта на день рождения **VBI** у вас на карте.

А это уже можно использовать для разработки! Например, когда я разрабатывал первую



версию **midi-плеера** я на Спектруме написал следующую програмку:

```
10 .tapein -c
20 .tapeout -c
30 .wget //nihirash.net/midi.tap midi.tap
40 .tapein midi.tap
50 LOAD «»»
```

При компиляции файл автоматически заливается на **http** сервер, откуда я его и качаю этим кусочком кода на бейсике и тут же грузю.

Хочется чего-нибудь своего? **Гофер**, качать файлы по **http** да **IRC** - это здорово, но хочется большего? Зреет гениальный план своего сетевого софта? Как же начать писать свой сетевой софт? Самое важное, что спасет вас от тысячи бессмысленных часов отладки - весь код, работающий с **UART** должен быть в **БЫСТРОЙ** памяти! Я для себя выделил два вида приложений (и, соответственно, подхода):

- Приложения работающие по принципу «запрос-ответ» (например, **http/gopher**)
- Приложения работающие по принципу произвольной передачи в обе стороны (например, терминалы, чаты)

Для первого подхода хорошо подходит штатный путь работы через подключение к точке доступа, подключению к сокету, отправки пакета вручную и ожидании ответа. Достаточно легко понять этот принцип по исходным текстам **gopher-браузера**.

Для приложений, в которых данные могут идти в обе стороны в любое время подобный подход может оказать чуть сложнее - даже когда мы хотим отправить данные в сеть, нам может прийти пакет данных вместо приглашения на отправку данных, парсинг усложняется. Для решения этой проблемы, я использую другой способ подключения.

Если мы отключим мультиплексирование соединений (*команда «AT+CIPMUX=0»*) и включим «прямой режим» приема данных (*команда «AT+CIPMODE=1»*), то данные, отправляемые сервером уже не будут обрамлены заголовком **+IPD**. А инициировав передачу данных через команду **AT+CIPSEND** (*без параметров*) все отправляемые байты в порт будут уходить в сокет. Таким образом наше приложение начнет работать с портом напрямую, как с сокетом и нам нужно будет лишь читать и писать байты в порт.

В качестве примера такого приложения можно рассматривать исходные тексты **irc-клиента**.

Какие приложения еще ждать от меня? Сейчас в состоянии 90% готовности визуальный сетевой менеджер, который сам настраивает порт для работы в нужном режиме, выводит список доступных **WiFi** сетей и позволяет просто выбрать нужную сеть и ввести ее пароль (уже есть работающая версия под **+3DOS**, в ближайшее время закончу версию под **esxDOS** и примусь за версию для машин с магнитофоном).

Также начато приложение, которое позволит производить обмен файлами со **Спектрума** на сервер и обратно (этакое «*облако*» для spectrum-совместимых машин). Это приложение будет доступно не только для компьютеров с таким подключением **WiFi-модуля**, но и под **ZX-Uno**, **ZX Spectrum Next** и **MB03+ Ultimate**.

Естественно, все исходные тексты будут доступны на **GitHub** и любой сможет улучшить или портировать приложения под свои потребности. ■

Если у вас остались вопросы - не стесняйтесь задавать их мне по следующим контактам:

e-mail : [anikirash@gmail.com](mailto:anikirash@gmail.com)

Telegram: [@anikirash](https://t.me/anikirash)

Twitter: [twitter.com/nihirash](https://twitter.com/nihirash)





# AGD: проект игры

# TANK BATTLE<sup>kas29</sup>

**В**сем привет! Последнее время я немного отвалился от спектрума. Дела, работа... В общем как у многих. Тем не менее, пытаюсь найти время, для любимого творчества на спекки.

Расскажу чуток о моей задумке - игра **TANK BATTLE**  
С чего бы начать... Пожалуй с этого.

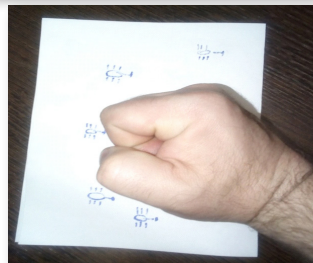
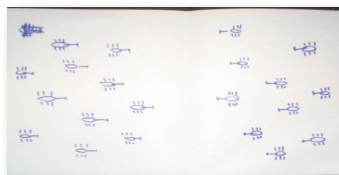
Наверняка многим была известна танковая "войнушка" на бумажном листе, в школьные годы? Если кто не помнит или не знает, смысл был таков. В игру играют вдвоем. Берем лист бумаги (мы брали из середины тетради) Сворачиваем пополам.

На одной половине рисуем свои танки (чтобы противник не видел), на другой перевернув, танки рисует соперник. Танки рисуются произвольно, но оговаривается количество.

Суть игры. Вы и соперник делаете выстрел, рисуя жирные точки на дуле, затем сворачиваете лист и хорошенько прижимаете его к противоположному листу. Развернув листок, смотрим на отпечаток соперника и своего выстрела на полях. Если вы попали по танку противника, ставите крестик на нем. Аналогично и соперник. Заранее оговаривается количество танков на вашем поле и поле противника.

**Пример игры.** Допустим, 10 на 10 танков. Рисуем.

Далее стреляем из всех своих танков, соперник стреляет из всех своих. Хорошенько прижимаем оба листа. Смотрим и считаем подбитые. Кто больше подбил танков, тот и победил. Может быть, правила у кого и другие, но мы на переменах играли так.



Так вот. Исходя из всего этого, мне захотелось это реализовать на моем любимом спектруме. Естественно делаю на **AGD (4.7)** классической версии. Игру назвал **TANK BATTLE (Танковая схватка)**. Играть можно будет как вдвоем, так и с компьютером. Сразу скажу, что механика игры будет совершенно иной, нежели на бумаге, но смысл будет тот же. Надеюсь, играть будет ещё интереснее.

Всех подробностей не буду раскрывать, но скажу, что уже есть: Режим игры с соперником; Режим игры с компьютером; Препятствия для снарядов статичные и движущиеся.

Все действия схватки будут проходить на одном поле (листе). Полей будет, не один десяток. Всё остальное в процессе. Да, и самое главное. Для любителей **AGD**, сюрприз от **Олега Князевского aka nlo\_j77** в статье на следующей странице! На этом пока всё. Удачи всем! ■





# AGD: работа с диском nlo\_j77

**Н**у ёпть... - по просьбе трудящихся.. (а конкретно некого **WBR-a**) таки описалово о доработке AGD! (Хотя в теории описывать-то и нечего!)

Началось все с того, что на одном из **CrazySiberianParty**, **KAS29** из города-побратима Барнаула посетовал, что **AGD** умеет работать только с лентой! Привыкшие за многие годы спектрумисты России к флоппи-дискам оказывается весьма страдают без столь нужного функционала!!!



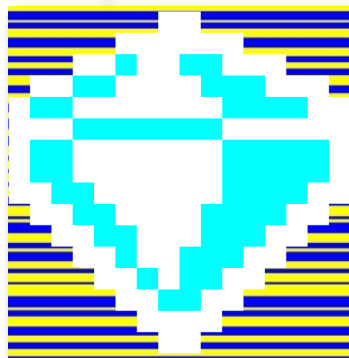
А хотелось бы, чтобы сие творение умело писать и читать с диска. Пришлось вспомнить молодость и кой-чего накалякать. Теперь версия **AGD** из приложения к данному **ZaRulem** умеет работать с диском! (с лентой тоже, впрочем, работает!)

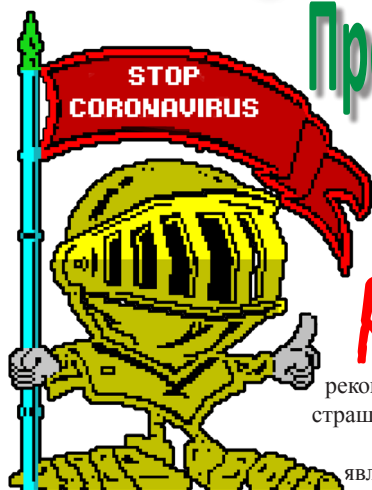
На диск, творение можно сохранить, кодовым блоком, с васик-загрузчиком и!... - моноблоком. Плюс немного был подправлен сам код **AGD** - чтобы исправить глюк, при загрузке файла с увеличенными спрайтами. *(оригинальный AGD, почему-то считает, что спрайты при загрузке могут быть только того размера, который выставлен перед загрузкой и никак иначе!)*

Ну..., вот, собственно, и все описание добавленного в **AGD** (хотя..., учитывая, что есть планы добавить еще пару плюшек, назовем эту версию «Альфа!»)

**P.S.** Про сделанное рассказал... - теперь про планируемое! (ведь не зря же **Альфа!**)... будет добавлена возможность загрузить музыку (ну и сохранить результат с этой музыкой естественно!), будет-таки описан обработчик дисковых ошибок (в Альфе он практически отсутствует.. - обрабатывается всего 2-3 ошибки) и возможно, будут добавлены пара-тройка плюшек из других модификаций **AGD** (сейчас - даже не скажу какие).

**P.P.S.** А теперь про самое интересное... - если есть желающие помочь в написании своего редактора, на порядок интереснее **AGD**, просьба написать на [nlo\\_j77@rambler.ru](mailto:nlo_j77@rambler.ru) Теперь - точно все! ■





# Профилактика коронавируса

## вашего Spectrum

РосСпектрумНадзор

**К**оронавирус – это не смешно. Это очень серьезно!!! Но на Руси любую беду люди пытаются победить народными средствами, особенно, когда нет ни масок, ни вакцин, ни лекарств. В это беспокойное время актуальны рекомендации **РосСпектрумНадзора** по профилактике этой страшной коронавирусной инфекции.

Ваши собственные руки, откуда бы они не росли, могут являться одним из главных источников бактерий и вирусов – возбудителей самых различных инфекций. А пострадать может тот самый **Спектр**, который мы практически не выпускаем из рук (причём в самых разных местах). Почему это происходит? Есть несколько основных причин.

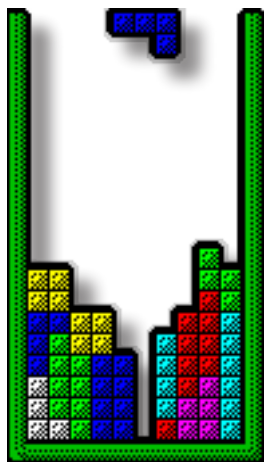
**Спекки** с самого своего появления привлекает людей, его часто передают из рук в руки другим спектрумистам, да и владелец сам далеко не всегда берёт его только что помытыми руками. Вы уверены в том, что ваш **друг-спектрумист** за пять минут до этого не трогал инфицированную дискету? А особо чувствительные спектрумисты перед включением техники близко подносят подносят **Спек** к телу, обнимают, прижимаются лицом к прохладным клавишам! И давайте говорить откровенно, через немые руки и еще менее мытый рот могут передаваться болезни от других компьютеров, например от **пЭцЭ**. Многие владельцы **пЭцЭ** просто никогда их не чистят, боясь повредить их нежные внутренности, не пользуются антивирусом и так далее. Особо важную роль может сыграть мобильный телефон как переносчик возбудителей гриппа, других вирусных инфекций и, в частности, коронавирусной инфекции. Как известно, мобильник - современный спутник походов в туалет – место очень «богатое» различными возбудителями болезней, не только коронавируса.



### Как избежать инфекции? Как защитить **Спектр**м?



Первое важное правило: строго соблюдать гигиену рук – после посещения общественных мест и туалета всегда **тщательно мыть руки в течение 20 секунд**, после чего насухо вытирать их одноразовым бумажным полотенцем. Крайне целесообразно иметь при себе антисептические салфетки или жидкие средства (гели, спреи и др.). Так всегда можно поддерживать чистоту рук даже при отсутствии возможности их вымыть. Допускается использовать средства для протирки оргтехники и экранов, состав у них всех примерно одинаковый!



Второе: регулярно обрабатывать сам **Спектрум** антисептическими средствами, особенно если кто-то в порыве чувств прикоснулся к корпусу **Спека** своим лицом. Помните, что **Спектрум** нужно хранить в оригинальной упаковке, а при её отсутствии можно самостоятельно изготовить защитный чехол. Если есть чехол – риск заразить **Спекки** снижается в несколько раз, особенно если вы перемещаетесь в общественном транспорте или публичных местах. **Спектрум** следует обрабатывать после каждого посещения таких мест.

Как помочь **Спектруму** справиться со стрессом в условиях вспышки инфекции? Каждый **Спектрум** реагирует на это по-разному: они могут настойчиво пищать бипером, путать каналы при воспроизведении музыки на **АУ**, зависать без причины, а отдельные экземпляры даже могут перестать приветствовать вас надписью

© 1982 Sinclair Research Ltd

Отвечайте на подобные реакции позитивно, не беситесь и уж ни в коем случае не долбите по клавишам, попытайтесь узнать что его беспокоит. В такие трудные моменты **Спекки** особенно нужны любовь и внимание. Поэтому старайтесь проявлять их еще больше, чем обычно.

Чтобы отвлечь **Спектрум**, старайтесь не разлучать его с любимыми дискетами, кассетами и другими носителями информации. Можно придумать и написать для него несложную игру на **Бейсике**. Запустите увлекательную для него игру, например, **Tetris Championship Edition**, и составьте компанию вашему **Спектруму**. Другим интересным занятием может быть просмотр мегадема, уверены вашему любимчику будет приятно, когда вы будете нежно нажимать «SPACE» чистыми руками для перехода к следующей части.

Если у вас несколько **Спектрумов**, желательно по возможности не разлучать их. Если же это невозможно, необходимо обеспечить регулярное общение **Спекки** с семьей (например, по модему, **ZiFi** и т.д.) и предоставить ему необходимую моральную поддержку.

И напоминаем, что в соответствии с постановлением **РосСпектрумНадзора** от 18.03.2020 № 38/пС (оригинал находится в распоряжении редакции журнала) необходимо обеспечить двухнедельный карантин **Спектрумов**, прибывающих из-за границы, а особенно из Европы, и в первую очередь это касается

### **ZX-Spectrum NEXT!**

Эпидемия коронавируса — лишний повод тщательнее следить за личной гигиеной и гигиеной близких. Это стресс-тест для системы здравспектрумхранения и прочих научных учреждений. Надеюсь, мы его пройдем нормально. Главное — быть спокойными и внимательными.

Самому владельцу **Спектрума** для профилактики заболеваний рекомендуется употреблять напитки из отдела 18+ любого магазина. Это может быть водочка, коньяк, бугульма. Особо обеспеченные **Спектрумисты** могут обратить внимание на текилу, джин, абсент и самогон! **Сибиряки употребляют бластоффку!** Помните, юмор если не способен убить вирус, то точно способен остановить панику! Всем здоровья! :) ■







### Контакты редакции:



[not\\_soft@mail.ru](mailto:not_soft@mail.ru)



[blastoff@rambler.ru](mailto:blastoff@rambler.ru)



[vk.com/prospeccy](https://vk.com/prospeccy)



[@djoni\\_don](https://twitter.com/djoni_don)

© NOT Soft Новосибирск апрель 2020 г.