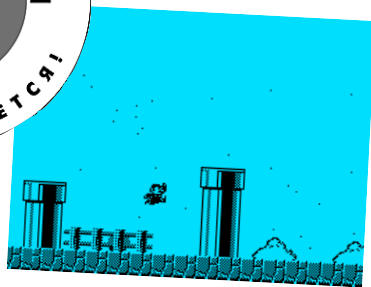
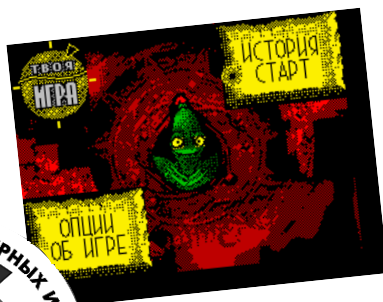
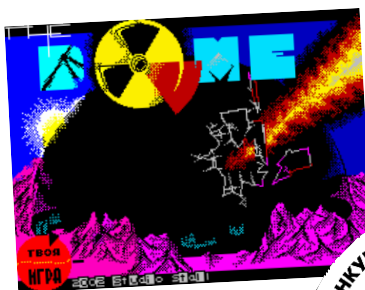


Место  
для  
логотипа  
PSV

# АБЗ@Ц

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// 13'2002



## СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:

Новости 2-3 стр.

События 3-5 стр.

Новый проект 6-7 стр.

Интервью 8-10 стр.

Антология журналов

(М) 11-13 стр.

В помощь разработчику

15-17 стр.

Самых долгожданных

шестерых претендентов

ищите НА ДИСКЕ!



## Новости

**Nemo**

Прекратились публикации фирмы (с) Nemo в журнале «Радиолобитель» (Минск, Белорусия, тираж 6000 экз., см. нашу рекламу в «Абзаце» №№ 10-12). Сам Nemo выведен из состава редакции. Причина - переход журнала под контроль платформы IBM-PC, выразившейся в «точечной инвестиции», а фактически, покупке издания ассоциацией писюканских шестерок в России АП КИТ.

**Справка («Ъ»; 16.07.02, № 122):** «Ассоциация предприятий компьютерных и информационных технологий (АП КИТ) объединяет около 4-ИТ-компаний (интернет-компаний, интернет и писюк - это синонимы, (с) Nemo), в числе которых 1С, IBS, «Белый ветер», Vercyell, Xerox, Microsoft, Oracle, 3Com, DPI и др. (все американские, (с) Nemo, действуют в России через своих шестерок образуя якобы «неорганизованный рынок ИТ», содержащийся на 70-80% США и ими управляемый).

(Заявленные цели, (с) Nemo). АП КИТ влияет в основном на таможенную политику, ИТ-госзаказ и «защиту» авторских прав внутри страны (т.е. «доит» государство и компостирует мозги гражданам, (с) Nemo) и «развитие» высшего технического образования в России (его уничтожение, (с) Nemo)».

Дальнейшие совместные публикации фирмы (с) Nemo и АП КИТ невозможны, т.к. в лучшем случае приведут к расколу издания из-за невозможности проведения единой редакционной политики.

Перечень публикаций по номерам (рубрика «Spectrum»). Всего десять номеров.

1. № 9 за 2001 г. «Вы и Spectrum - проблемы и решения». Редакционная статья, информационная политика издания по компьютерной тематике.

2. № 10 за 2001 г. «Откуда взялся бордюр». Концепция видеопроцессора SP-машины. На доступном уровне (примере) излагается сетевой (писюканский) идиотизм эмуляторщиков.

3. № 11 за 2001 г. «Эволюция платформы Spectrum». Вводится понятие ренты. Объясняется откуда берется работоспособность (потребительское наполнение) компьютеров вообще. Рассчитывается потребная рента SP-мышины, сопоставляется аналогичным показателям IBM-PC. Показывается экономическая абсурдность как компьютера IBM-PC, так и IBM-платформы в целом. Выводы и рекомендации.

4. № 1, № 2 за 2002 г. «Информационное пространство SP-мышины». Анализируется спектр программного обеспечения SP-платформы. Анализ рынка ПО.

5. № 3 за 2002 г. «Информпространство/Медиапроекты». Вводится понятие информпространства и каналов гражданской коммуникации. Рассматриваются фундаментальные аспекты информтехнологий. Намеком дается понять, зачем вне-

дряется в России (СНГ) платформа IBM-PC. Рассматривается альтернативный вариант.

6. № 4 за 2002 г. «Анкета».

Е.В. Илясов. «Полиграфия на Sinclair». Ввиду дороговизны персональных печатающих устройств для пользователей рассматриваются организационные и технические способы задействования печатающих устройств сторонних организаций, работающих на IBM-PC.

7. № 5, № 6 за 2002 г. «Источники питания». Всесторонне обсуждаются источники вторичного электропитания (ИВЭП) для SP-мышины. Идеология, концепции, схемотехника, практические реализации, технология и рекомендации.

Начиная с № 7 рубрика «Spectrum» снята (продана), а Nemo выведен из состава редакции.

Окончательная рекомендация: пока пользователи не научатся оплачивать чужой труд, бараны были, есть и будут в скотобазе содержащейся на деньги США. Бесплатное бывает не только в мышеловке, но и в хлеву.

**(с) Nemo, 15.08.02.**

**Балашов news**

Есть у нас задумка одной игровой программы. Жанр - «степ-квест». Ее особенностью будет работа в среде ОС IS-DOS, - мы неравнодушны к этой системе и на то есть вполне объективные причины. В настоящее время прорабатывается сценарий. Ориентировочный срок доведения проекта до тестовой версии - 8-10 месяцев. Планируем обнародовать ее в анонсируемом сборнике The IS-files.

**Евгений ИЛАСОВ**

**Binary Dimension Association**

Ze Pagan после семейных неурядиц сидит на ПЦ, Спектрум не включает, к сети доступа не имеет! Cardinal включает и PC и ZX но второй все реже и реже. Сидит в Фидо и инете работает сисадмином в супермаркете. Daniel почти так же как и Cardinal, но имея Scorp все же запускаю эмулятор. Сижу в Фидо и инете, развиваю наш сайт. Макс/CBX работает в компьютерной фирме - собирает писюки! Дома использует старый PROF! На фоне всей этой картины, выпуск DeJa VU #0b кажется нереальным! Но он все же выйдет! Работа идет в основном благодаря Максус.

**Daniel**

**Energy Group, г. Черкассы, Украина**

Спешу поделиться радостной вестью: мы наконец-то выпустили новый, 2-й номер нашего журнала Promised Land! Взять его можно, к примеру, у меня. Напишите мне, и журнал будет вам выслан практически бесплатно (с вас - только оплата за пересылку). Мы уже начали работу над 3-м номером, но катастрофически не хватает графики и музыки. Все, кто может помочь - дайте знать! Разумеется, кроме журнала, мы работаем

## Новости

и над другими проектами (в частности, разрабатывается игра, объединяющая в себе главные черты Black Raven, Elite, King Bounty, Star Inheritance, Laser Squad и еще нескольких игрушек). Ждем предложений о сотрудничестве. Наш адрес: 18029, Украина, Черкассы, ул. Рустави 11, кв. 76, Панасенко И.А.

Black Cat/NRG

## Nuts news

Итак, новость про жизнь Time Keeper`а в славном городе Коврове, где он служит в армии. Родственники его там регулярно навещают, возможно будет и устойчивый обмен с ним письмами.

Первое письмо уже пришло. Как оказалось проживает он там неплохо и свободное время на Спектр-у у него есть. Точнее он полон различных идей, которые произвести у него нет возможности. Тут же в письме он набросал математическую (геометрическую) основу некоего 3D-эффекта, который сделать у нас наверно не хватит соображения (а может и хватит), так как приведена голая теория. Так же он просил сообщать Спектрумовские новости.

Nuts

## O.C.A. news

На данный момент группа закончила таки дему «invasion», которая была отправлена на paradox demoparty 2002. Ранее планировалось выставить

дему на safe 2002, но в силу разных причин этого сделать не удалось. Сейчас мы доделываем нашу газету - generation z #2, которая выйдет примерно через неделю после написания этого сообщения (сегодня 7.09.02). Generation z планируем выпускать и далее, причем попытаемся сделать это в сроки, установленные нами. Сроки выхода вы сами сможете прочесть во втором номере. Также хотим доделать игру «Рензю», которая лежит в «замороженном» состоянии уже около года. Есть мысли делать еще одну игру, но это пока только планы, а так мы планируем участвовать по возможности во всех грядущих party: я музыкой, luka графикой, а pulsar кодом.

Arhon

## Stanly news

Полным ходом идет подготовка виртуального music/graphics compo - «Antique Toy 2002». Обкатываются правила и организационные моменты. Несколько позднее в сети появится вся информация, включая правила, способы связи с организаторами. Планируется открытие сайта Antique Toy, разработкой которого занимаются ZS и BrainWave. Также скоро будут открыты почтовые ящики для сбора работ и связи с организаторами. Не пропустите!

Stanly Stall

## События

## CAFe'2002

### 24-25 августа 2002 года, Казань

### официальные результаты

## demo

Место	Очки	Очередность показа	Название	Автор
1	369	<06>	Inbetween	Placebo
2	264	<05>	summermilk	skrju
3	244	<02>	demo21	Eye-Q
3	244	<04>	Black And White	Master Home Computers Group
4	211	<01>	Traffic Of Death	RGI/POS WT
5	193	<03>	z80 cheap	X-Team & HOAX

## ay music

1	247	<07>	ElectroGodzilla & Pink Socks	Siril^4th Dimension
2	244	<05>	The Awakening...	Key-Jee^Triebkraft
3	234	<19>	SHot	Spirit^Virtual Masters
4	232	<11>	Kwarc	Ahim^CPU
5	222	<08>	Water & Fire-BE4HOE...	Artur^Tiraspol Art Group
6	219	<14>	Old TV Tune (total remake)	Megus^Brainwave
7	212	<03>	Remote Cliff	Cj.Echo^Triumph
8	210	<13>	Little story.Special for Diver.	Andrew FER^Phantom Family
9	204	<10>	Fuck Off mY fAN\$!	Fatal Snipe^Fenomen

## События

10	202	<09>	Black blues	GiBSON^NotSoft
10	202	<20>	Indeference	Mm<M^Sage
11	200	<04>	Shallow Hangar	Julia^Triumph
12	198	<06>	slide.dreams.(abc)	SLider
13	184	<15>	My mind free	cj_Flexo^Green Bit Group
14	180	<18>	Long way to home...	ice'n'green^EYe-Q
15	166	<01>	hidden threat in squeak	Nik-O^Techno Lab
16	163	<17>	Primality	Gasman^Hooy-Program
17	162	<02>	Dead Creeps in She's Asshole	Crash^Exult Crew
18	149	<16>	the matrix has you	risk^OCA
19	141	<12>	Jews Are Supreme Race, Forever!	Moran^CPU

## graphics

1	268	<08>	Elite	Rion (ex-ZSV)
2	265	<05>	Bloody tears	Schafft^CoM, Brothers
3	257	<14>	Wrong Way	Diver^4th Dimension
4	250	<16>	Atlantis of My Dream	Paracels^Placebo
5	245	<25>	Duck	Kacuk^Sinclair Club
6	243	<10>	CHUNKeD	Gas 13
7	217	<20>	Karlshteyn Castle on Czech Rep.	Dimidrol^Green Bit Group
8	204	<13>	Brihgt	Zeg^Fenomen
9	195	<02>	Dullish	Ice'Di^Triumph
10	194	<21>	Past	Dimidrol^Green Bit Group
11	193	<06>	Nochnoj Dozor	Stanly Stall
12	186	<15>	тьнь прошлого	Iuka^OCA
13	184	<07>	Way Of Magick	Deadie^HorrorSoft^CPU
14	180	<01>	The Principle of Evil Made Flesh	Cannibal^Techno Lab
15	174	<04>	Picking Girl	Zeg^FENOMEN
16	146	<03>	Turtle	Keyser Soze^CoM
17	140	<19>	Mope	Iron Lord^Green Bit Group
18	128	<17>	scrangirl	psychotron
19	125	<11>	N1	Batman^Joker Systems
20	119	<12>	N2	Batman^Joker Systems
21	112	<22>	Immortal want2alive?	Hellish_flameR^MM
21	112	<09>	she is the sun	v00ha^xtatic//hoodlums
22	105	<26>	Worm Jim	Diman^Sincalir Club
23	099	<18>	coolgirl	graph
24	086	<24>	Apocalypse	cj_Flexo^Green Bit Group
25	070	<23>	Blaquadr.	Hellish_flameR^MM

## 512b intro

1	282	<07>	INTERNITY	Alff^CPU
2	272	<14>	Fucking thing	Doctor Max^GLOBAL Corporation
3	254	<06>	We're Back	Flying^Digital Reality
4	250	<09>	512shka	Neo^Virtual Masters
5	245	<10>	Stripped	Alx^Bainwave
6	237	<12>	ChessHole	psb/Halloween
7	229	<05>	Sepsis	kooll^JeeZ
8	227	<01>	Glist512	Ice'Di^Triumph
9	224	<15>	svga (Speccy video gfx adapter)	Merlin^Unlimited Land Group
10	221	<03>	lamer00ha	v00ha^xtatic//hoodlums
11	220	<08>	2x256	Pulsar^OCA
12	212	<13>	Amorphes	Konex^Antares
13	176	<02>	Textures512	Logic^Crite^Triumph
14	168	<11>	Flame_by_flameR :)	Hellish_flameR^MM
15	145	<04>	Saxsys	kooll^JeeZ

## События

## ascii\_graphics

1	294	<08>	my ascii spirit	sketch rimanez^secular
2	249	<06>	Poison 2002	DMan^Placebo
3	213	<05>	«alf»	as-d^wrlk
4	190	<02>	Dreaming Sity	Keyser Soze^CoM
5	188	<07>	leon	sketch rimanez^secular
6	187	<04>	CAFe logo	DMan^Placebo
7	182	<01>	Dreaming sity of horror	Schafft^Brothers, CoM
8	097	<03>	gabriele	kreestaj^skrju

## ansi\_graphics

1	251	<05>	the ice in fire	as-d^wrlk
2	244	<06>	jobomoborbomo	sketch rimanez^secular
3	216	<03>	My Angel	red_army zoldat
4	179	<01>	extention of evil	sketch rimanez^secular
5	166	<02>	bs	lithius
6	146	<04>	mfl	lithius

## Paradox'2002 demoparty официальные результаты

## graphics

1. «Clean»	Gas13
2. «YTKU»	Disabler/DPL
3. «CLOUDS»	Yerzmyey/HOOY-PROGRAM
4. «Dream»	Keyser soc'e
5. «Dummy»	Silent/DELTA
6. «Hono»	Cannibal/TECHNO LAB

## Ay music

1. «Live from my oldscool party»	Phantom Lord/CMS+PSYHO
2. «Lonely Soul»	Cj_Flexo/GREEN BIT GROUP
3. «Linda: «Northern Wind»	Silent/DELTA
4. «TRAX»	Yerzmyey/HOOY-PROGRAM
5. «Improvisation #14»	Ivan Roshin
6. «GOOD+BAD+THIS IS MUSIC:)»	Nik-o/TECHNO LAB
7. «It`s come from the dark»	Dj_Uranus/ANGEL2
8. «Autumn is calling...»	Megus/BRAINWAVE
9. «ParadoX»	Macros
10. «speed.limits»	Trommler
11. «Another Plants»	Weirdo/LICOS/PZS
12. «a R !7oC7aB/!rO Ho7ky!!!»	Alone Coder/Invaders AnarchiA
— . «DisCo 22»	Stan/CODERS' ACADEMY

## Digital music for covox/soundrive

1. «Melomania»	Vigil/CODERS' ACADEMY
2. «Element Moderate»	Nikphe/ANARCHIA
3. «Old remeber remix»	Disabler/DPL
4. «Fatal.generation»	Cj_Flexo/GREEN BIT GROUP
5. «Emergency Exit»	Stan/CODERS' ACADEMY
6. «RAIN»	Weirdo/LICOS/PZS

## demo

---. «iNvAsloN»

O.C.A.

# The IS-files

Истина где-то рядом...  
Синклеристы всех стран,  
объединяйтесь!

## ЕСЛИ...

Если Вас интересует работа в системе iS-DOS...

Если Вас не интересует работа в системе iS-DOS...

Если у Вас есть хоть что-то сказать (а у настоящего мужчины всегда есть что сказать) по этому поводу...

Если Вам не безразлична сама идея задачи различной интересной и полезной информации в iS-DOS'ном формате, несестняйтесь поделиться своим неравнодушием **по адресу: 412302, Саратовская обл., г. Балашов, ул. Красина, д.82., Илясову Е.В.**

Особо будут приветствоваться всевозможные материалы (текстовые и не очень) на iS-DOS'ные темы, могущие послужить основой для информационного сборника, посвященного обмену опытом между пользователями системы iS-DOS.

## НАФИГ НАДО?

Практика показывает, что iS-DOS, имея за плечами десятилетнюю историю своего развития и совершенствования, будучи системой очень подробно документированной, все же вызывает большие трудности в освоении у пользователей, особенно начинающих уж очень велика разница в концепции и идеологии этой системы по сравнению, скажем, с TR-DOS, - с этим скоростным эмулятором магнитофона. И даже опытные синклеристы, зачастую очень неплохо освоившие программирование в рамках TR-DOS, бывает, становятся в тупик перед довольно сложной архитектурой новой операционной системы, перед более жесткими ограничениями на использование памяти. Дело осложняется тем, что многие пользователи iS-DOS вынуждены «вариться в собственном соку», в одиночку нащупывая верные пути методом проб и ошибок. И наконец, нельзя считать нормальным сложившееся положение, при котором сопровождение и информационная поддержка системы iS-DOS ведется фактически силами только одного человека - одного из ее авто-

ров. В то же время у каждого юзера, поверившего в iS-DOS, за плечами всегда есть определенный опыт, маленькие и

большие победы над незнанием, непривычностью и встречающимися еще недоработками в iS-DOS'ных утилитах. Теперь у Вас есть выбор: продолжать и дальше чахнуть, как Кашей, над златом крупниц своего знания системы iS-DOS, или же внести их в общую копилку разума, поделиться своим опытом с другими и, соответственно, узнать об их успехах, находках и решениях. Вполне возможно, что выйдя из «подполья», Вы сможете найти на страницах такого сборника коллег по интересам в рамках системы iS-DOS, завязать взаимопользующую переписку или другие личные контакты. Хотелось бы успокоить пользователей iS-DOS, комплексующих по поводу самой возможности внесения своего вклада в общее дело: «Ах я, бедный(ая), несчастный(ая)! И ничего-то я не знаю, и ничего не умею!». Расслабьтесь. Не забывайте принцип Змея Горыныча: одна голова - хорошо, а три лучше! Навалившись всей толпой, можно и спутник на орбиту запустить. По слухам, китайцы так и делают.

## ЧТО ЭТО БУДЕТ?

Всю поступающую информацию предполагается сортировать по различным тематическим рубрикам. Количество и состав рубрик, их название не установлены окончательно, могут быть предметом обсуждения и будут зависеть от активности пользователей iS-DOS. Каждое мнение может иметь значение. Пишите, господа, - под лежащий камень вода не течет. Темы могут быть самыми разными. Например, - свой опыт работы в iS-DOS, свои допущения к фирменным help'ам, пути обхода программных недоработок, приемы повышения эффективности и удобства работы с системой. С большим интересом будут встречены сообщения от программистов, работающих в iS-DOS'е. Также могут быть подняты для обсуждения пользователями какие-либо проблемные вопросы. Строго говоря, эта рубрика, видимо, будет иметь смысл только если сборник сможет стать достаточ-



## Проекты

но периодичным, хотя бы раз в полгода. В приложении будут помещаться программы, их тексты на Ассемблере (да хоть на iS-DOS Бейсике!), экраны, - все то, что не подпадает под категорию текстов. Планируется публиковать все письма, кроме тех, обнаружение которых запрещено явно и непосредственно их авторами. Адрес будет включен в текст только по желанию автора. Письма могут сопровождаться комментарием составителя, если это будет признано целесообразным или если такое пожелание будет прямо указано в письме. Говоря вообще, пожелания к присылаемым письмам близки к установленным фирмой (с) Nemo для информационного сборника «Открытые письма», - они прошли испытание временем и доказали свою жизнеспособность и целесообразность (см. файл «about.txt» в каталоге :NEMO\ любого выпуска «Открытых писем»).

## КАК ЭТО БУДЕТ?

В «сурьезных» изданиях пишут: «Материалы для публикаций принимаются в рукописном, печатном и электронном вариантах». Здесь та же петрушка. От себя добавлю, что электронный вариант (идеальный случай - в сопровождении бумажной копии) предпочтительнее по двум причинам. Во-первых, упрощается обработка поступающей информации, экономится время, исключаются разночтения и т.д., и т.п. Во-вторых и главных. Вряд ли на составителя сразу обрушится поток материалов, достаточный для комплектования сборника в полном объеме. С другой стороны, пользователи, поверившие в то, что они действительно могут что-то сделать, вправе рассчитывать на то, что обмен информацией не растянется на годы. В этом-то случае и должна будет помочь присланная дискета, которая вернется к хозяину, дополненная информацией, уже собранной к этому времени. Не исключено, что такой вариант обмена станет основным, а может даже и единственным. Другим же пользователям, - избравшим бумажную технологию общения, - придется запастись терпением, пока количество и качество информации не позволят составить полноценный сборник. Если эта цель будет-таки достигнута, предполагается распространение сборника по каналам фирмы (с) Nemo через подкаталог электронных книг (пункт 3.5 каталога (с) Nemo). Впрочем, «бумажный» обмен тоже не исключен, - в виде ответов на письма. В этом

случае делу поможет надписанный маркированный конверт с обратным адресом. «Электронный» - означает «на 5,25" DS/DD дискете в формате iS-DOS». Если под рукой нет свободной DD пятидюймовки, можно и на 3,5" DD. Если это будет записано на TR-DOS'ный диск, или на MS-DOS 720 Кб, тоже, в общем-то, не беда. Если напярженка с дисками, сгодятся на крайний случай и компакт-кассеты (да хоть компакт-диски или видеокассеты). Предпочтительная кодировка - iS-Editor. Допустимые варианты - ASCII (DOS IBM), ANSI (Windows IBM), KOI-8, KOI-7/H1 (HP), KOI-7/H2 (HC), TLW2+, TLW2m... В MicroEditor'e или ZX-WinWord'e тоже, в принципе, можно. Но в UniCode и HTML - просьба не изгаляться. Другое дело, что все эти кодировочно-форматные изыски могут вызвать законное недоумение: есть ли смысл вести речь об iS-DOS не по-iS-DOS'ски? Ориентировочно, этот проект длиною в год. Три-четыре месяца - на оповещение пользователей, могущих быть заинтересованными в поддержке проекта; примерно столько же потребуется на принятие решения, подготовку и пересылку «домашних заготовок». Еще столько же, видимо, займет накопление информации, ее систематизация, уточнение, оформление и тестирование.

## ДАЛЬШЕ ЧТО?

Ответ прост - «а Бог его знает». Дело это новое, никем не опробованное. Вполне возможно, что болото равнодушия и неверия, всколыхнувшись пару раз, упокоит под собой и этот проект. Но!!! Господа! В кои-то веки у нас с Вами есть реальный шанс помочь друг другу, помочь выжить народному (нашему с Вами) домашнему компьютеру, идущему по жизни бок о бок, рядом с нами вот уже много лет. Перефразируя известную телерекламу, можно сказать: «Зэт Икс - это по-нашему!». Неужели же русский (белорусский, украинский, грузинский, etc.) человек остановится только потому, что от этого дела непредвидится немедленной и крупной выгоды? Никто в здравом уме и твердой памяти не выбрасывает на свалку свои детские фотографии только оттого, что они пожелтели. Но только, если выбросит, пусть лучше не смотрит в глаза друзьям детства - могут ведь и по морде врезать...

**Евгений ИЛСОВ**



## Интервью

## Интервью с Raver'ом

*Здравствуйте дорогие читатели газеты «Абзац»! Я рад представить вашему вниманию интервью с человеком-легендой ZX-сцены - Эгонсом Упитисом, более известному в народе под псевдонимом Raver. Эгонс уже около 6 лет возглавляет интернациональную группу «Phantasy».*

*Дата интервью: 4-е января 2002 года.*

**1. Кого на данный момент ты считаешь лучшими на ZX сцене?**

Я не могу сейчас конкретно кого-то назвать, причина в том что Спессу сцена стала совсем неактивной и я не могу за этим сейчас точно следить. Большинство групп и людей которые мне нравились ушли со сцены.

Может быть Placebo удивит нас и выпустит некоторые действительно хорошие вещи, они довольно потенциальные ребята, но я все еще не видел хорошей демки от них (конечно это по моему скромному мнению).

Что еще? Diver вернулся из армии, это, возможно, позволит увидеть нам работы от 4Th Dimension снова и опять повысит их статус.

Также Extreme все еще вроде существует, но я не знаю выпустят ли они что-нибудь для Спессы (и amiga тоже) снова. Дела действительно не в лучшем состоянии на этот момент.

**2. Кстати, как Phantasy создавалось?**

Об этом много можно не рассказывать как это было у нас в начале. В 1995'ом году я и Depredator решил соединить наши усилия (мы были в двух других локальных группах, затем я был в Daxu а Dep был в World Soft), чтобы захватить Спессу сцену. И это было определенно шутка! Спессу Сцена была обалденно большая и активная, затем было много вещей случившихся... но это уже другой рассказ, который является значительно более длинным. Я буду заниматься этим позже, когда мы наконец сделаем нашу homepage.

**3. На какой платформе тебе больше всего нравится сцена?**

Трудный вопрос. Я использовал разные компьютерные системы и с тех пор я люблю различные платформы.

По сценности на начало я поставлю sb4, затем Амигу, но снова когда думаю об этом могу сказать что я люблю Спессу сцену и я также люблю консоль, сцену Атари и старую пиратскую сцену PC. Есть что-то волшебное в каждой из этих сцен!

**4. Твое отношение к CC demoparty?**

Сцена в России становится более прочнее с каждым годом. Я имею виду PC сцену. Интересные вещи случаются увидеть и на Спессу, amiga, не говоря уже о мертвой сцене sb4.

Я думаю есть потребность в некоторых больших пати, где участвуют все сценеры вместе.

Думаю было бы действительно хорошо для русских, чтобы они могли посещать международные пати. Знаю, это не так легко для всех них. CC мог быть одним из таких мероприятий. За ним есть некоторые традиции, и это, как-никак, последователь старых Enlight, и потом, это организовывается моими австралийским «братом» и «сестрой». Во всяком случае, чтобы быть честным, я знаю о провале CC 2001, единственная CC, которую я когда-либо посетил, это была CC'00. Это было действительно хорошее мероприятие, несмотря на массу незначительных и несколько специфических дефектов в организации.

Я был и сам организатором пати, и знаю что для этого требуется. Вы должны помнить, это

- хобби, а ни какое-нибудь коммерческое мероприятие!

СС, конечно, это единственная пати (среди больших) в России все еще представляющая Спессу и amiga.

**5. На какой платформе членов вашей группы Phantasy больше всего?**

Все еще, несмотря на массу изменений, мы набрали большинство участников на Спессу. Но если мы посмотрим на это другим взглядом - то почти все используют PC помимо их фактической платформы.

**6. Когда пришла идея организовать Phat-пати?**

Я даже не могу точно это вспомнить, идея была давно. Както в 1999'ом году я, наконец решил, что настало время, поскольку я слышал от многих людей жалующихся на плохую организацию, а у меня была голова полная революционных идей. Это все было не так легко, хотя из-за недостатка времени и финансовых нюансов большинство запланированных идей не было реализовано даже на PHAT1, не все вещи шли гладко как ожидалось.

Вы должны понять, что это настоящие мучения, чтобы организовать пати одному человеку, без денег и в стране где сцена не популярна! Имейте в виду, что PHAT всегда было свободной пати, за которое ничего не платите (вход)! С прошлого года, PHAT проходит дважды за год: летом в Голландии, и осенью (в сентябре) в Латвии. Голландский PHAT, все еще только 8-битовое мероприятие, и только демо/corruptparty. В Латвии мы решили открыть ее для всех платформ.

**7. Сколько лет ты уже на Спески?**

Скоро будет уже как 10 лет..

**8. Когда у тебя появился доступ в Инет?**

К концу 1995'ого года я получил доступ к терминалам VM и с тех пор я их использую.

**9. С какими группами у вас**



## Интервью

## были тесные контакты?

Если ты имеешь ввиду Спессу сцену, то я могу сказать, что эти группы являются мертвыми в эти дни (но мы все еще поддерживаем связь с некоторыми старыми друзьями).

Я могу назвать Dream Makers, Seamans (позже - Progress), Digital Reality, Busy & Noro, 3sc, Code Busters, K3L Corp, Exodus, Mortal Kombat, Rapeware, Illusion, Reaction, Flash Inc, Extreme.

## 10. С Relict'ом давно уже знаком?

Фактически недолго. Я познакомился с ним благодаря нашему diskmag pre-Phantasy Electra, он получил мой и Der номер телефона. Он жил в том же городе как и мы, но я познакомился с ним незадолго до моего переезда в Liepaja в 1997 году. Я не

был заинтересован в нем, он кажется был обычный ламер. Но время показало, что он большой талант, когда он начал интересоваться сценой все больше и больше, также у него обнаружили способности рисовать со впечатляющей скоростью. В 1999 мы были уже совсем хорошими друзьями, а затем он присоединился к Phantasy.

## 11. Уходить со Спекки не собираешься?

Нет, я просто снизил активность так как есть много других вещей. Я люблю включать компьютеры, также Спессу, хотя старые друзья покинули один за другим ZX и затем эти препирательства вокруг русского языка и идиотов, которые атаковали меня, а позже желающих быть со мной друзьями. Я получил насыщение идио-

тами. Также все мои Спессу мониторы были разбиты долгое время. Теперь мой Спессу работает снова, я использую его и даже иногда кодирую, вроде работаю над некоторым demostuff'ом снова и я надеюсь, что мои партнеры помогут мне завершить, по крайней мере, некоторые наши начатые Спессу проекты.

Несмотря на то, что Спессу сцена является такой неактивной в эти дни, я не буду ее оставлять. Мы будем в стороне, выпуская кое-что, когда вы менее всего это ожидаете!

## Корр.: Владимир АНШУКОВ (Mitchell/Hardwave Crew)

Отвечал на вопросы: Egons Uptis (Raver/Phantasy).

Перевод с английского Владимира АНШУКОВА.

## Интервью с MMcM/Sage group

## 1. Я надеюсь ты знаешь о газете «Абзац»?

Что-то слышал от Макса (Unbeliever), но лично ее не листал.

## 2. Пожалуйта представься перед читателями газеты «Абзац». Можно nick или реальное имя.

Приветствую всех читателей этой газеты и своих фанов! Имя мое Сергей или MmCM - этот ник появился от заглавных букв изречения «My Masters Code Masters» придуманным мной по детству! Так вот до сих пор и кличат.

## 3. Расскажи пожалуйста об основных твоих увлечениях на сцене. Что тебя больше интересует на ZX?

Ну это всем известно! Конечно же музыка! В свободное время пишу разные темки на ProTracker'e и если кому нужна музыка, отсылаю им, что уже набудал.

А если честно, то интересует наверное все связанное с Demo, Graphics, Papers, Diskzines и т.д.

Короче вся сцена!

## 4. Ты коренной житель Самары?

Да! Я простой Самарский парень. (а может и нет!;)

## 5. 6 лет назад я поддерживал контакт с Мальцевым Вячеславом из Самары, довольно способным кодером на тот момент. Его nickname был Sova Soft/MTV. Он был другом Bad Company. Он еще распротранял и торговал soft'ом у вас в городе. Сейчас он полностью на PC. Знал ли ты его?

Нет, не знал! Хотя мы появились в это же время (1996 год).

## 6. Очень многим людям нравится твоя au-snip музыка. Долго ли ты обычно составляешь одну композицию?

Это зависит от накопившихся эмоций! Можно в день написать 3 мелодии, а можно и одну. В основном около 3 часов, хотя как найдет.

## 7. Приходится ли тебе некоторые композиции наигрывать на пианино или гитаре, если ты

## конечно играешь на них?

Да! Я использовал в некоторых своих композициях синтезатор CASIO SA-1 придумывая основную тему. На гитаре играю на уровне любителя хотя... может уже и нет.

## 8. Когда и как ты познакомился с Unbeliever'ом (ex M.M.A)?

С ним я познакомился, по-моему, в конце 1995 года у человека, который торговал новым Soft'ом привезенным из Москвы! Так вот до сих пор и дружим.

## 9. Какие демо (trackmo) на ZX ты можешь прокомментировать как наиболее успешные, удачные работы? Допустим сочетание графики, кода и музыки в едином целом.

Я лично считаю лучшими тех, кто были лучшими! А так, лично мои любимые - Condomed, Shit 4 Brains и т.п. просто я сейчас все не помню!

## 10. Есть ли у тебя любимые музыканты на ZX?

Да! Mast, Andy FER, Black

## Интервью

Groove, Dj.Z, Iron man, Visual, DJ SERG и многие другие...

**11. Кого бы хотел выделить как наиболее оригинальных tracker'щиков на ZX?**

Ну это наверное такие как: Siril, IronMan, Dj.Z, Sa!R00S и им подобные.

**12. А на amiga, pc scene можешь ли когонибудь отметить? Есть ли на этих платформах любимые композиторы?**

Пока мало кого знаю! А так - Tangerine, Maxi G.C., Pulse.

**13. Нравится ли тебе участвовать в demoparty? Твое отношение к ним.**

Да, я пока побывал лишь на одном CC000 и мне все очень понравилось! Получаешь от этого огромный творческий заряд на весь будущий год!

**14. Играешь ли ты в каких-нибудь музыкальных группах,**

**проектах, клубах?**

Нет! Я сам себе группа:) Есть задумки о CD с музыкой написанной мной на PC!

**15. Ну ладно, успехов тебе. Напоследок твои пожелания читателям газеты «Абзац».**

Всегда верить в то, что вы задумали и это произойдет!

**Корр.: Владимир АНШУКОВ (Mitchell/Hardwave Crew)**

## Интервью с Gas 13

**Я обнаружил что еще нигде не было интервью с тобой и вот сейчас хочу восполнить этот пробел на страницах «Абзаца».**

Я не против, а точнее очень рад! А то все обещают, а вопросов еще ни от кого не было.

**1. Когда началась твоя деятельность на Спекки?**

Все началось в 1994. Ждал меня под елкой очень приятный подарок. В первый же день я стал рисовать - circle 125,57... :) Два года играл в игрушки... Потом стал ZX-Ревю почитать - кодить научился. Но дальше банального интро с использованием эффектов из журнала дело не пошло. Не знаю, почему так сложилось - код знаю хорошо, идей много, но не до чего руки не доходят - не хватает усидчивости. Часто писал в журналы свое мнение, вел переписку со многими и вот в 1997 очередной 7-й выпуск журнала Adventurer заставил меня работать! Я нарисовал 2 картинки для конкурса и пошло-поехало...

**2. Когда и как образовалась группа Tech Lab.?**

Этот вопрос не ко мне...

**3. Помимо графики на Спекки, чем еще любишь заниматься?**

Люблю делать игры с отгрузкой таблиц! Я почему-то люблю рекорды ставить/бить. Мне это кажется самым интересным во всех играх и если какая-то моя

любимая игра не имеет такой опции, я ее делаю. Так я ковырялся в Video Pool, Scorched Earth. До ума довел только последнюю.

**4. Твое отношение к другим платформам?**

Ответ надо разграничить по времени. До покупки PC отношение было достаточно негативное. Прибрежительное - я бы так сказал. В принципе такое отношение сохранилось в отношении Amiga. Я никогда ее не видел и положение дел на Amiga scene меня почему-то совершенно не интересует. После приобретения PC я стал относиться к нему спокойнее. Я думаю, что каждый компьютер хорош для выполнения определенных функций. Поэтому сейчас у меня стоят рядом 2 компа.

**5. Ты наверно знаешь что blade/triumph занимается web-design'om на pc. Не пробовал ли ты заниматься дизайном на pc?**

Сейчас как раз тот самый период когда я собираюсь этим заняться. Раньше я не мог этим заниматься, т.к. не было на чем. Хотя это не мешало мне верстать свою страницу (Gas 13's gallery at <http://gas13.narod.ru>) на Spessu, а затем отлаживать ее на PC в Университете. Сейчас у меня появилась возможность работать дома. Самая трудная проблема теперь - содержание! Чему посвятить еще один ресурс интернет? Если у кого-нибудь есть интерес-

ные варианты для реализации, пишите: [gas13@narod.ru](mailto:gas13@narod.ru)

**6. Чем сейчас занимается Tech Lab?**

см.2

**7. Поедете ли на какое-нибудь мероприятие?**

Желание есть вот уже 3 года. Но пока за всех нас ездил только Махх. Где он только уже не был... На CC000 был Nik-O. Посмотрим. Для меня главное - чтоб я был не один. Я не вынесу одинокой поездки! Слишком рано говорить о планах.

**8. Кого ты считаешь лучшими на ZX?**

В смысле? Вообще? Я так думаю, что UnBEL!EVER. Его можно ругать, хвалить, ненавидеть и т.д. Но вклад этого человека в развитие Spessu на мой взгляд недооценим. Born Dead был мотивом для многих.

Еще не могу не выделить CPU, которые продолжают радовать не смотря на почтенный возраст.

**9. Читает ли кто-нибудь из вас в Краснодаре Абзац?**

Боюсь, что кроме меня никто... Хотя могу ошибаться. По крайней мере никто его не выписывает. Пользуясь случаем, хочу передать привет авторам.

**10. Напоследок твои пожелания читателям.**

Есть мир вне компьютеров! Попробуйте задуматься об этом! Как это здорово!

**Корр.: Владимир АНШУКОВ (Mitchell/Hardwave Crew)**

## Читатель читателю

Сергей КОЛЕСНИКОВ/КЕЕРЕР

# КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

**MIRACLE #1**

Челябинский электронный журнал.

1. Об авторах. 2. Игрофилия. Тайники к играм.
3. Новости. Кто что делает в Челябинске.
4. Обзор. Обзор новинок ПО.
5. Хакеры. О хакерах - кто они?
6. Мир PC. Новости, игры и т.д.
7. Видеоглобус. Обзор видеофильмов.
8. Подарок. Описание программ из приложения.
9. Комната смеха.
10. Приложение: CANNON FODDER (DEMO); HUXLEY PIG 1-2; ASM CONVERT; ARCHIV; MEGA LZ PACK.

**MIRACLE #2**

1. Советы от гуру. Оптимизация программ по времени исполнения.
2. Знакомые лица. DJ.IRONMAN (интервью)
3. Видеоглобус. О Джиме Керри.
4. Слухи и новости.
5. Комната смеха. «Торжество прогресса»
6. Игрофилия. О «жучках» в играх.
7. Обзор. О новых играх.
8. Мир «пыцы». Игры для PC.
9. Частные уроки. О приемах создания музыки.
10. Прогресс. HOME TAPING.
11. Библиотека. «Ореол».
12. Вам в подарок. О программах из приложения.

13. Приложение: EMPIRE (D); ROM COPY 4.1; DINAMITE DUX-128; SNOOPY; TREBLE PLAYER; INSANE; VICOMM MODEM-2.

**MIRACLE #3****1. ОТ РЕДАКЦИИ:**

- 1.1 Предисловие (информация об авторах журнала, координаты и небольшое вступление);
- 1.2 Управление оболочкой (курс молодого бойца);
- 1.3 Письма читателей (публикация пришедших писем, а также ответы на них);
- 1.4 В этом номере (догадайтесь с трех раз);
2. ПРОЕКТ ГОДА:
  - 2.1 Robo-komix game (несколько предысторий к уровням);

2.2 Городки (информация об этой давно шумевшей игре);

2.3 12 Тайных книг (небольшая инфошка и куча скриншотов);

2.4 Chip'n'Dale (несколько слов о готовящейся к выходу игре);

2.5 Navigator (потрясающая новелла);

2.6 Мир тьмы (описание новой real-time strategy);

**3. ПОГРЕМУШКИ:**

3.1 Игрофилия (свежие и не очень, но смачные жуки);

**3.2. КРЕМАТОРИЙ:**

3.21 Сталкер (описание всех предметов);

3.22 Страна мифов (советы спеча);

4. ОСНОВЫ SWAP'A (информация для начинающих, а также несколько хитрых извратов, которые можно повернуть с почтой);

**5. КТО ТАМ КОДИТ?**

5.1 Быстрая графика (несколько рецептов от Zetter'a);

5.2 Packe'ры и Depacker'ы (вся правда о паковщиках, или разглагольствования сэра Kot'a);

**5.3. РАБОТАЕМ С MS-DOS:**

5.31 Все о mod файлах (полное описание структуры mod-файла, а также описание всех эффектов);

5.32 Ms-Dos дискеты (описание структуры Ms-Dos диска);

5.4 Chanky flame (описание алгоритма чанкового огня);

5.5 Attribute bump mapping (bump mapping для тех кто не въехал);

5.6 Гуру медитирует (хитрости и тонкости в кодинге);

5.7 Приближенный поиск данных (довольно умный поиск данных);

5.8 Fast 42 print (быстрая процедура печати 42 символов в строке);

**6. PARTY ZONE:**

6.1 KidSoft'98 (Report с Воронежского фестиваля);

6.2 EarthQuake'99 (Report с Челябинского фестиваля);

**7. Я САМА:**

7.1 128 цветов на Spectrum'e (схема доработки до 128 цветов от донецкой группы Spark);

7.2 Чайникам (подключение General Sound к Profi через системный разъем);

7.3 Бесперебойные блоки питания (информация об UPS-технологии);

7.4 General Sound Filter (рассказ о новой примочке к GS);

**7.5. МОПЕДЫ:**

7.51 Схемы, схемы! (схемы Г.Шепелева и М.Кондратьева);

## Читатель читателю

7.52 Описание команд (описание команд терминала);

7.53 Тотальная модемизация (призыв к подключению момедов);

#### 8. СИСТЕМНЫЙ СОФТ:

8.1 FastCopy 3.0 (полное описание навороченного турбо-копировщика);

8.2 Pro Tracker глюки! (несколько глючков в ProTracker'ax);

8.3 Pro Tracker 3.4 final (презентация новог ремикса из Самары);

#### 9. НОВОСТИ:

9.1 Челябинск

9.2 Омск

9.3 Калининград

#### 10. TECHNO-NATURE:

10.1 Электронная музыка (2 части); (Dj.Ironman рассказывает о техно);

10.2 Internet music-sites (куча адресов, где можно узнать новости об электронной музыке);

10.3 Наркомания XX (байка от Dj.Ironman'a);

11. БЕЗ ЧЕТВЕРТИ ЧЕТЫРЕ (рассказ из повседневной жизни от X-Raizor'a);

#### 12. КОМНАТА СМЕХА:

12.1 Запахи вокруг и внутри (прикольный рассказ из журнала ПТЮЧ);

12.2 Пердмен (убийственный рассказ из все того же ПТЮЧ'a);

12.3 Фитиль (несколько сценариев из кино-журнала ФИТИЛЬ);

12.4 Ореол (окончание рассказа опубликованного во втором номере);

13. ПРОКЛАМАЦИЯ (в двух частях). Реклама.

14. ПРИЛОЖЕНИЕ: FAST COPYER 3.00; PROTRACKER 3.4 final; Демки: 3D COLLECTION; MORPHING.

#### MIRICOM #1

##### Красноярский компьютерный журнал.

1. Размышления. Игра ELITE.

2. Наш архив. Имитатор подводной лодки «HUNTER KILLER».

3. Система SPECCY. Винчестер - миф или реальность?

4. Информация. Различные версии ПЗУ Спектрума (справочная информация).

5. Приложение: LOGO; WATER MILL; C.DINAMO; STEG; MUNSTERS; DUSTIN; HUNTER KILLER.

#### MIRICOM #2

1. Мысли. О журнале.

2. Архив. WAR IN THE MIDDLE EARTH.

3. HACKERS. Несколько эффектов.

4. Система. IS-DOS с картинками.

5. Информация. Описание DCU xx.

6. Приложение: DCU 2.31; BUGGY

RANGER; GREMLINS; ADVENTURE LAND; NEVERENDING STORY; WAR IN THE MIDDLE EARTH.

#### MSF - 20

##### Котласский компьютерный журнал

1. К читателю.

2. Обзор (софта и ЭСМИ).

3. Железо. О ремонте телевизора JVC.

4. Шина J2C.

5. Брат (новелла).

6. Брат - 2.

7. Двоюродный брат.

8. SOUNDTRACK к брат, брат-2, двоюродный брат.

9. Scorpion. Критика описания ПрофПЗУ Скорпиона.

10. Песни/пляски (частушки).

11. Эпопея (переписка).

12. Новелла.

13. ЖЗЛ/JOKER.

14. Апгрейд (как я апгрейдил Скорпион).

15. Чернокнижник.

16. Про Америку.

17. Вампиры.

#### MSF - 21

1. Read me.

2. Обзоринг.

3. Развитие Спектрума.

4. Коры (Желтые страницы; объявления; СССР; Гороскоп).

5. Дискуссия. Про Америку-2. DMA vs SOUND CARD. Товарищ Зонов. Журналистское роение. Закон обратного эффекта. Истина. DI:HALT music compo.

6. Поэзия (Swordshaker; Утро хаккера).

7. Караоке.

8. Эпопея (Дневники PSV; 9 1/2 недель в Вологде; уголок ламера).

9. Реферат.ru.

10. Др. Профи 1024.

11. Железо. AZX - MONSTRUM.

12. Matrix.

13. Почта.

14. Ретро.

15. Киберпанки.

#### MSF - 22

1. От автора.

2. Саентология.

3. Найдено в И-нет.

4. Посмеемся.

5. Железо. Отечественные аналоги м/с серии SN74. Часы реального времени. Математический сопроцессор 80287. DMA-контроллер. Интерфейсы принтеров. Контроллер прерываний i8259A. Разъемы клави и крысы. Блоки

## Читатель читателю

питания. Микросхемы и модули памяти. FLASH - память. Разъемы видеомониторов. Последовательный интерфейс. Шина ISA. Интерфейс IDE. Цап'ы и АЦП. Микросхемы TTL.

6. Телемастеры. Ремонт TV и видеомагнитофонов.

7. Дискуссия.

8. Warezzz. Обзор софта.

9. Поэзия.

10. О моих проектах.

11. Анонс.

12. Куда пойти учиться?

**MSF - 23**

1. Set up. Мысли. О софте. Приветы. О содержании.

2. Наш ZX.

3. Винды на компе грохотали (стихи).

4. Разводка DMA-SOUND CARD.

5. Почему я не покидаю SPECCY (Alex Xor).

6. Об идеальных командере, ассемблере, текере, ЭСМИ, ламере и т.д.

7. Хоббит 3. Поход к королю барлоков.

8. Зачем нам объединяться?

9. Приключения Хира. Level 2.

10. Ежик из спецназа.

11. Возможность существования пространства без времени.

12. Советы по предупреждению похмелья.

13. Цветовая маркировка п/п приборов.

14. Транзисторы для мониторов.

15. Настройка ЛПМ видеомагнитофонов.

16. FAQ по ремонту телевизоров.

17. Если Вы попали в неприятности.

**МУРЗИЛКА - 7**

**Котласский электронный журнал.**

1. Интро. Об авторах.

2. Кодинг. Быстрая печать 6-пиксельным фонтон.

3. ;-) МИРЭА (краткие истории, услышанные в буфете «У погибшего программиста»). Маша и медведи.

4. Гороскоп для программиста.

5. Массолит. Morozword V 0.01 (рассказ «Безумный Макрос»). Новелла по игре FIVE.

6. Мысли ... Про оси (о недостатках IS-DOS). Навянные MSF. Вдохновение. DETSTWO.ru.

7. Железо.

8. Наидено в I-NET. Миселфон.

9. Хроники. Письма Ленина. Зе послание.

10. Сказочка. Сказки дедушки Вампира.

11. Вредные советы.

**MUCHOMOR #1**

1. Анекдоты.

2. Рассказ.

3. Реклама.

4. Кроссворд.

5. Приложение: WORLD WAR (рус); TASK FORCE-128; PUSHER (поиск мелодий); RAMPAGE 128.

## Спектрум на производстве - это реально?

Не секрет, что бытует мнение, будто Спектрум-совместимые компьютеры - домашняя игрушка, забава для подростков школьного и младшего студенческого. До некоторых пор и я считал так же. Но мое мнение кардинально изменилось, когда мне удалось на базе платы Scorpion ZS 256 собрать и запустить в работу комплекс по учету простоев промышленного оборудования. А дело было так...

Работал я в лаборатории КИП и А акционерного общества «Лесдок» в г.Харовске. «Лесдок» - это лесопильно-деревообрабатывающий комбинат. В целях статистического анализа и выяснения, по причине какой службы (энергонадзор, технадзор, биржа сырья, службы заточки пил, само-го станочника и т.п.) и на какое время был допущен простой конкретного оборудования, у нас издавна использовалась специальная система, которая занима-

ла немало места в диспетчерской лесопильного цеха, да и за ее пределами тоже. Этот комплекс давно уже устарел как морально, так и физически. Возник вопрос о замене его чем-то другим. И наша лаборатория получила задание пошевелить мозгами и дать ответ - сделаем что-то сами, или придется за бешеные деньги покупать промышленный образец. Вначале мы проанализировали работу прежней системы. На каждом рабочем месте укреплен пульт,

## Читатель читателю

соединенный кабелем с блоком сбора информации. При возникновении поломки, отсутствии сырья и т.д. станочник включает на пульт тумблер, соответствующий причине простоя и сообщает диспетчеру по устройству связи об остановке оборудования. Причем на работающей станке со всеми включенными узлами, агрегатами и транспортерами причину простоя на пульте включать бесполезно - не пройдет (оборудование работает). При этом в помещении обслуживающего персонала (энергодозор, технадзор и т.п.) загорается на табло цифра, соответствующая номеру рабочего места, простаивающего по причине данной службы. У диспетчера на пульте также обозначается стоящий станок, а в это время логический блок считает время простоя, суммируя его на конкретную службу. В конце рабочего дня этот агрегат по желанию диспетчера выдает на печатающее устройство данные по простоям за смену. Все эти распечатки за месяц попадают в заводоуправление, где живые начальники решают кому быть с премией, а кому - нет.

Составив блок-схему комплекса мы с моим коллегой пришли к выводу, что все достаточно просто реализуется, если использовать Спектрум в качестве блока обработки информации, ее анализа и передачи на устройства вывода, требовалась лишь специальная программа и периферия по сбору информации.

Сначала мы пошли по неправильному пути, решив применить аналого-цифровой преобразователь, на который по выбору порта (номер рабочего места) подключалось калиброванное сопротивление, соответствующее причине простоя. Тут возникли затруднения, связанные с длиной кабельных линий, а соответственно - разброс сопротивлений. При практической провер-

ке пошли ошибки с определением причины. От этого варианта пришлось отказаться. Но тут у нас возникла до гениальности простая идея - использовать двоичный код. Пульты мы использовали от прежней системы. На них было установлено восемь тумблеров - восемь причин простоя. Вот вам и восьмьбитовое слово! Даже дешифрация не нужна. Нужно было только сделать развязку системной шины компьютера с пультами и обеспечить выбор периферийных портов. Решение было таким: собрали плату, на которой были установлены электромагнитные реле с одной парой контактов на замыкание по количеству рабочих мест, по восемь на каждое место (габариты зависели от марки реле), контакты реле подавали логический ноль на шину данных. Шину компьютера буферизировали с помощью микросхем K555АП5 (по одной на каждое рабочее место и одной общей, выбор порта осуществлялся деширатором выборки каждого буфера рабочего места).

Принцип работы следующий: программа в дежурном режиме сканирует порты РМ (рабочих мест), подключая буферы РМ к буферу шины компьютера. Рабочий включает причину простоя, тумблером дистанционно включая реле соответствующей причины соответствующего рабочего места (т.е. подает определенный код на определенный порт). На экране монитора у диспетчера постоянно выводится текущее время и состояние рабочих мест. При поступлении сигнала простоя включается звуковой сигнал и у определенного РМ индицируется причина простоя и идет отсчет времени в минутах. Все данные запоминаются и суммируются по рабочим местам, по причинам простоя и т.д. В конце рабочего дня диспетчер на принтере распечатывает подроб-

нейшую сводку за смену. Программа, написанная мною, была прошита в ПЗУ, из которого при включении компьютера загружалась в оперативную память, ее объем - около 12 килобайт. Дискковод используется для хранения базы данных за неделю, месяц и т.д. - это зависит от требований начальства.

На платке Scorpion ZS 256 мы остановились по нескольким причинам:

1.Наличие встроенного теневого монитора-отладчика (очень удобно!);

2.Контроллер дискового диска на плате;

3.Порт принтера;

4.Качество сборки и надежность (работает по 16 часов в сутки и ни одного глюка за 4 года).

Конечно, можно было обойтись даже простой 48 кБ платой, но у нас была возможность использовать Scorpion, и мы это сделали!

После пуска нашей системы учета простоев мы рассматривали многие возможности применения Спектрума на нашем комбинате и вариантов нашлось великое множество (контроль и автоматизация управления температурными режимами на теплоэлектростанции, в сушильных камерах, учет кубатуры сырья лесопильного производства и т.д.) - были даже практические разработки в этих направлениях. Но, в связи с моим переходом на другую работу, эти идеи остались только идеями.

Со всеми читателями я готов поделиться более подробными описаниями и схемами системы учета простоев промышленного оборудования и другими идеями применения Спектрума в производстве. Связаться со мной можно через редакцию газеты.

**СПЕКТРУМ НА ПРОИЗВОДСТВЕ - ЭТО РЕАЛЬНО!**

**Юрий Жуков/Fatman/  
Perspective**



## В помощь разработчику

Окончание. Начало см. в № 12.

**Правила общего дизайна**

1. У игрока всегда должно быть ощущение, будто к успеху его ведут именно его собственные действия. Он должен чувствовать, что именно его разумные решения помогают ему разобраться со сложной головоломкой или победить в бою.

2. Игроку должно казаться, что он как-то влияет на окружающую обстановку. Результатом его действий становятся явные изменения в игровой обстановке. Его действия имеют последствия.

3. На этапе разработки нужно предусмотреть два пути развития: путь добра и путь зла. Несколько вариантов сюжета должны быть доступны в зависимости от желания игрока.

**Создание сюжета**

1. Сюжет должен все время держать игрока в фокусе событий. Игрок является в сюжете центральной фигурой, и все события происходят вокруг него.

2. Важно, чтобы игрок имел представление о том, как продвигаются дела у его главного врага. Этого можно добиться с помощью показа видеофрагментов при переходе из одной части игры в другую, или же время от времени переноса его, врага, в основную сюжетную линию.

3. Очень важно, чтобы в сюжете имелся резкий поворот (желательно не один). В такие моменты игрок должен по-новому оценивать все, что вокруг него происходит. Причем все сюжетные повороты должны происходить «рядом» с главным героем. А еще лучше, если такой поворот игрок «вычислит» самостоятельно.

4. Окончание истории не помешает сделать «открытым», особенно если сразу планируется дополнение к основной игре или ее продолжение.

**Разработка****окружающей обстановки**

1. Игровой мир нужно поделить на несколько частей, причем все они должны быть примерно одинаковыми по размеру и игровому потенциалу. В каждой части обязательно присутствует четкая конечная цель, а вот способов ее добиться должно быть несколько. Игрок сам выбирает, каким путем он пойдет к выполнению этой цели.

2. Некоторые места в игре нужно пометить как «узловые». Обычно это города, деревни или иные подобные места, в которые игрок имеет возможность часто возвращаться. С изменением окружающей обстановки должны меняться и «узловые» места. По мере того как игрок выполняет различные действия в других областях,

# Как делать продолжения

изменения должны происходить и в «узлах».

3. Игроку всегда должно быть интересно исследовать игровой мир. Это значит, что в игре должно быть как можно больше разнообразных мест.

4. Частого перемещения героя между разными игровыми областями лучше избегать, иначе это начинает раздражать играющего. Отдельные сюжетные линии должны уместиться в пределах небольших игровых областей.

5. Весьма полезно бывает время от времени оповещать игрока о том, чего он пока не может сделать, или показывать ему новые места, до которых он еще не в состоянии добраться. Все эти действия и места станут ему доступны позднее.

**Разработка игровых систем**

1. В игре обязательно должна быть хорошо продуманная система «вознаграждений». В процессе игры пользователь должен часто получать награды, которые могут иметь самую разнообразную форму: очки опыта, новые артефакты, проявление очередных сюжетных деталей, изучение новых заклинаний, появление новых монстров и т.п.

2. Очень важно, чтобы игрок отождествлял себя со своим персонажем, то есть как бы сам переживал происходящее в игре.

**Принципы написания текстовых вставок**

1. Никаких пошлостей и ругательств! (Впрочем, не слишком крепкие словечки вполне допустимы).

2. В диалогах каждая реплика NPC должна уместиться в две строки. Отступать от этого правила можно лишь в исключительных случаях.

3. Все ответы персонажа должны укладываться в одну строку. Причин делать их длиннее просто нет.

4. Постарайтесь избегать в диалогах особенностей произношения. Для некоторых персонажей это допустимо, но в основном акцента лучше избегать.

5. Давая игроку возможность сделать выбор, постарайтесь сделать количество вариантов равным трем. Впрочем, если их два или четыре, это тоже допустимо, но лишь тогда, когда это действительно нужно.

6. Когда NPC беседует непосредственно с главным действующим лицом, диалог обяза-

## В помощь разработчику ///

тельно должен быть записан. В других случаях запись требуется, когда с этим персонажем разговаривает кто-то другой.

7. Случайных диалогов следует избегать совсем, или по крайней мере свести их к минимуму. Каждый из маловажных персонажей может поддерживать лишь одну-две темы разговора, однако таких персонажей должно быть несколько.

Была еще одна проблема. Заключается в чисто программных ограничениях. Это было установлено еще на ранней стадии работы над проектом, но некоторые отделы (в частности, дизайнеры и художники) этого не учли. Например, у нас был установлен максимальный размер аудиофайла, предельные объемы, отводимые под эффекты от заклинаний, а также наибольшее количество персонажей в той или иной области. В ряде случаев рекомендации учтены не были, что в некоторых местах привело к заметному падению скорости.

**Отсюда вывод:** необходимо как можно раньше определить руководящие принципы, а затем четко им следовать, при этом постоянно уточняя их в зависимости от того, как протекает работа над игрой.

### Как справиться с синдромом усталости

При работе над любой игрой, какой бы интересной она ни была, обязательно наступает время, когда сотрудники начинают уставать психологически. К этому периоду всеобщего уныния следует относиться очень серьезно, проявляя к несчастным максимум внимания.

Мы, в BioWare, давно взяли за правило ежемесячно устраивать для сотрудников какие-нибудь увеселительные мероприятия, вроде совместного похода в кино или выезда на пикник — людям полезно время от времени развеяться. Таким образом мы даем нашим ребятам понять, что в их работе тоже есть место радости. В конце концов ведь мы делаем игры, а значит, имеем право получать от этого удовольствие!

Работая над BG 2, мы потратили немало времени на беседы с сотрудниками, особенно в этот трудный период. Мы все время старались как-то поддержать людей, которые трудились день и ночь, словно галерные рабы. Наконец, очень важен индивидуальный подход к людям: задания для каждого следует составлять с учетом его стиля работы.

**Вывод:** к синдрому усталости следует быть готовым. Важно понимать, что моральное состояние сотрудников в какой-то момент ухудшится, но затем оно снова придет в норму, когда «в конце туннеля» они снова увидят свет.

### Завершение проекта

Когда имеешь дело с таким огромным проектом, как BG 2, волноваться о грядущей «ампутации» лишнего не приходится. Напичкав игру буквально всем, чем собирались изначально, мы еще до наступления фазы финального тестирования стали потихоньку избавляться от лишних загадок и персонажей. В итоге получилась игра, на прохождение которой требуется более 200 часов.

Оглядываясь назад, можно лишь заметить, что этот процесс следовало начать на много месяцев раньше. Одна из главных неприятностей, подстерегающих девелопера, состоит в том, что он подвержен тенденции закладывать в игру все больше и больше нового. Мы никогда не тратим время на отсеивание и «вылизывание» содержимого игры, наоборот, чем больше у нас времени, тем больше мы добавляем в продукт всякой всячины. Поэтому очень важно иметь перед собой список приоритетных особенностей и «шлифовать» свое произведение в соответствии с ним.

Что мы из этого почерпнули... Нужно постоянно помнить о сроке окончания работ и все время на него ориентироваться. Качество, как правило, гораздо важнее количества.

### Тест, тест и еще раз тест!

По причине просто немислимых размеров игры тестирование BG 2 превратилось в кошмар. Какой усугублялся тем обстоятельством, что во время работы над уровнями мы проводили гораздо меньше проверок, чем требовалось. В BG2 около 290 отдельных загадок, некоторые из них очень малы (на выполнение уходит около двадцати минут), другие, наоборот, непотребно велики («съедают» до двух часов времени). И каждую из этих загадок нужно было протестировать.

При тестировании мы воспользовались очень надежным методом отлова ошибок. Итак. По всем помещениям, в которых проводились дизайнерские работы и тестирование, мы развесили несколько белых досок, на которых выписали названия всех загадок. Возле каждого названия нарисовали значок «X». Затем мы разбили команды дизайнеров и тестеров попарно, причем в каждую пару входил один дизайнер и один тестер. Каждому тандему вменялось в обязанность досконально проверить все загадки. После того как загадка признавалась идеальной, значок «X» с доски стирался.

В итоге мы «выловили» в игре свыше пятнадцати тысяч (!) ошибок.

**Урок:** начинать тестирование как можно раньше! Иначе вам может просто не хватить на него времени.

## В помощь разработчику

### Решающий рывок

В последние дни работы над BG2 в офисе царил странное спокойствие. Совсем не было паники, часто сопровождающей завершение проекта. И все же трудностей избежать не удалось: за три дня мы умудрились создать аж 21 вариант кандидата на релиз. На протяжении нескольких бессонных ночей вся наша команда проверяла и проверяла игру, и вот, наконец, достойный релиз-кандидат был готов!

Вот что мы поняли: необходимо сберечь немного энергии на решающий рывок. Она вам обязательно понадобится.

### Техническая поддержка

И последнее, что хотелось бы отметить, - это служба технической поддержки пользователей. То, что такое подразделение необходимо, мы поняли совсем недавно. Несмотря на то что поддержка осуществлялась и раньше, только после завершения BG2 мы включили ее в официальную политику BioWare. В обязанности этой группы было вменено обеспечивать очень быструю (в течение дня, максимум - двух) техническую поддержку игроков. Их задача - сделать все для того, чтобы люди, купившие игру, имели возможность в нее играть.

Кто, в конце концов, лучше разберется в технических деталях игры, чем сами авторы?

Едва ли не самое главное, что мы поняли за все эти годы, заключается в следующем: ни в коем случае нельзя принижать важность технической поддержки тех, кто приобрел вашу игру. Это означает, что, во-первых, пользователю необходимо доставить рабочую версию игры, и

во-вторых, нужно быть готовым в любой момент помочь людям справиться с возникшими проблемами - любым возможным способом.

### Итоги: что нам удалось

1. Стабильный движок.
2. Вся команда полностью посвятила себя проекту.
3. Ветераны возвращались к нам, чтобы улучшить созданную ими систему.
4. Порядок в работе над проектом.
5. Проверка качества в конце работы.

### Что можно было сделать лучше

1. Фрагментация связей между отдельными группами разработчиков.
2. Объем игры (она слишком велика).
3. Отсутствие проверки качества на ранней стадии.
4. Поздно закончена работа над звуковым сопровождением.
5. Плохая работа над локализацией игры (перевод на другие языки).
6. Многопользовательский режим: диалог без пауз в игре, второстепенные персонажи.

### Заключение

Если приложить максимум усилий, вы всегда будете довольны результатом. Вот главный вывод, сделанный нами во время работы над Baldur's Gate 2.

**Доктор Рэй Музыка (Ray Muzyka)**

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

## Новости с «мягкого фронта»

Не так давно Alone Coder выпустил новый журнал **ZX-Guide 4.5**. Журнал вышел на двух дисках, что, в наше время, крайне редко. В журнале множество интересных материалов. В приложении находятся ACE 0.63, ProTracker 3.57 и другие интересные программы. Спасибо автору!

**BestView 2.13!** Иван Рошин снова доказывает нам, что совершенствовать BV можно еще очень долго. Добавлена возможность удалять файлы, а также просматривать любой файл как текст вне зависимости от содержимого, плюс исправлены некоторые недочеты и ошибки. Со слов самого автора, он не бросает заниматься BV и продолжает модернизировать и совершенствовать, а значит, следует ожидать новых версий этой полезной программы.

**Promised Land 1, 2** от Energy Group. Первый номер мы как-то упустили из виду. Во втором номере авторы заранее приносят извинения за то, что ряд материалов успел устареть, т.к. слишком

уж долго шла работа над номером. Все же приятно сознавать, что начинают выходить какие-то новые издания.

**Sinclair Club 5.** Здесь надо отдать должное Касику, как автору этой газетки. А ведь помнится, он как-то упоминал в телефонном разговоре, что не умеет красиво писать. Прочтите этот номер и вы поймете что это не так. Заметим, что о пятом Sinclair Club'e мы еще напишем, но уже в следующем номере.

**Storm HM.** А эта новинка (?) заинтересует программистов, программирующих в ассемблере Storm. Вообще-то в сети он появился под номером версии 1.2, но, на сколько нам известно, в массах уже давно «ходила» версия 1.3, поэтому эту версию мы «обозвали» как «HM». Ее новизна состоит в том, что теперь этот ассемблер «понимает» верхнюю память (Hi Memory) компьютера, чего в принципе, ему давно не хватало.



## СПЕКТРУМ-СОВМЕСТИМЫЙ КОМПЬЮТЕР С ГИБКОЙ АРХИТЕКТУРОЙ

Спектрумсовместимый, потому что вам не придется думать как запустить любимую спектрумовскую игру или привычную системную программу.

Гибкая архитектура позволит вам использовать возможности сразу нескольких компьютеров.

### Характеристики компьютера Sprinter с установленной платой Sp2000:

Процессор	Z84C15 (21MHz/3.5MHz)
ОЗУ	4Mb
Быстрое ОЗУ	64Kb
ППЗУ (Flash)	256Kb
ВидеоОЗУ	256Kb (512Kb)
Контроллер дисков	Kp1818BG93
Поддержка дисководов:	3,5" диск (1.44Mb/720Kb) 5,25" диск (720Kb)
CMOS RTC	DALLAS (устанавливается дополнительно)
Контроллер винчестера	IDE/AT
Контроллер клавиатуры	101key/AT
Контроллер мыши	MS Mouse
Слоты	два слота ISA-8
Аудио выход	AY-3-8910, стерео ЦАП (16 бит)
Видео выход	CGA монитор, RGB, TV со SCART.
Графические видеорежимы:	320x256x256; 640x256x16; Spectrum
Текстовые видеорежимы	80x32x16; 40x32x16
Акселератор	операции с ОЗУ до 7Mb/сек.

Компьютер Sprinter использует стандартную современную периферию. Вы можете использовать доступный принтер для печати документов и рисунков, CD-ROM для прослушивания аудио CD, винчестер для хранения ваших файлов. Все подключается с использованием стандартных разъемов.

### Стоимость платы Sp2000 для компьютера Sprinter - 115 у.е.

Наш адрес: 191014 г. Санкт Петербург, ул. Восстания 35-31,

ООО «Петерс Плюс»

тел. (812) 327-3531

FIDONET: 2:5030/529.56

e-mail: [sprinter@petersplus.ru](mailto:sprinter@petersplus.ru)

<http://www.petersplus.ru>

<http://www.petersplus.com>

## Благодарность

**ВЫРАЖАЕМ** огромную благодарность людям, поверившим в нас и в наш конкурс. Если бы не их моральная, и, такая же немаловажная, материальная поддержка, вы, возможно, не увидели бы игр конкурса «Твоя игра».

Спасибо вам, ребята! Вот их имена. Krzysztof SUCHECKI, Yarek ADAMSKI, А. ЛЫСЕНКО, Александр КАНДАУРОВ, Александр КУШНИКОВ, Анатолий АПОЛЛОНОВ, Андрей КОВАЛЬ, Владимир АНШУКОВ, Владимир БУЛЧУ-

КЕЙ, Владимир ШМАКОВ, Денис ГАРТФЕЛЬДЕР, Денис ДЕСЯТКИН, Дмитрий ЗАЙЦЕВ, Евгений ИЛАСОВ, Илья КОРЯЗОВ, Максим ТИМОНИН, Павел СТАХОВ, Сергей ЗАЛЕСОВ, Сергей КОЛЕСНИКОВ, Станислав ЮДИН.

© Nemo



Единственный известный производитель!

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

198261, СПб, а/я 213

10-12 МСК  
22-24  
(812) 159-55-69

## Как купить «Абзац»?

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

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

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

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

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

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

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №14 (1). Это будет означать, что вам нужен четырнадцатый номер газеты в одном экземпляре.

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

## Колонка редактора

Места осталось мало, а сказать хотелось бы о многом.

Вы наверняка заметили, что в этом номере небольшое количество новостей. Да, я тоже этим огорчен, видимо до сих пор сказывается летний период, на который обычно все «вымирают». К этому, вероятно, нужно добавить то, что на Спектрume много учащихся, а тут уж и осень подступила...

Теперь о нововведении. С этого номера мы отказываемся от купонов бесплатных объявлений. Они, как выяснилось, не пользуются особой популярностью, а нам с ними только лишние хлопоты и расходы. Поэтому мы решили принимать бесплатные объявления любыми средствами связи с редакцией, будь то обычная почта или e-mail. Единственное ограничение: как и прежде, текст объявления не должен содержать более десяти слов.

И последнее. Чтож, теперь можно с уверенностью сказать, что конкурс «Твоя игра» удался. Есть игры, есть игроки. Осталось одно - выяснить кто все же победил? Ну а это, как мы и обещали, сделаете вы, уважаемые читатели. Заполните анкету, которая прилагается к диску с играми и отошлите ее нам. Анкеты принимаются до 1 декабря 2002 года. Надеемся, этого времени будет достаточно.

Издается  
с октября 2000 года



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

ИЗДАТЕЛЬ



Perspective  
group

Редактор

Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка

Александр ШУШКОВ

Адрес для писем

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

Телефон: (8172) 25-28-71

e-mail: axor@mail.ru

В оформлении газеты  
использованы кадры из игр  
конкурса «Твоя игра».

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  
28 сентября 2002 г.

