

Место
для
логотипа
PSV

Абз@ч

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// № 16, 2003

10 BORDER NOT P : T PI
CLEAR VAL : ZE U
SR VAL "150" : LOAD "abz@
c16a"CODE : b":
20 RAND : .
PAUSE NOT PI : .
30>RAND : .
REM : LO : P
40 RAND : .
REM : LG : .
50 RAND : .
CLS : .
POKE 5E : .
60 : .
70 : .
POKE 32211 : .
80 : .
T FLN : .
90 : .
SR 3 : .
100 CLS : .
RAND : .
RAN : .
PC : .
56 : .
ЕН : .
СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:
11 новостей 2-3 стр.
Обратная связь 3-10 стр.
Читатель читателю
11-13 стр.
Антология журналов (S)
11-17 стр.
В помощь разработчику
17-21 стр.
Презентация новой игры
22 стр.

Новости ///

Твоя игра-2003

Конкурс «Твоя игра-2003» продолжается. Призовой фонд на данный момент составляет 2780 руб. (\$89), что уже не плохо, но все же уступает уровню прошлого года практически в 2 раза. Поэтому нам ничего не остается делать, как вновь обратиться с призывом к читателям посодействовать в данном вопросе.



Многие читатели сетуют на то, что они не очень богаты и помочь практически ничем не могут. Хотя почему-то мало кто задумывается, сколько средств он тратит в повседневной жизни, например, на сигареты, проезд в транспорте, и т.п.

Ведь если призовой фонд не будет манить потенциальных конкурсантов какой-то кругленькой суммой, то есть вероятность, что авторы будущих игр вообще не будут ничего делать. Поэтому давайте еще раз пересмотрим свои позиции и взгляды в этом вопросе, и соберем хотя бы еще столько же средств, сколько уже имеется.

Dune 2

Для выкупа этой игры на данный момент мы собрали 1625 руб. (\$52). Напоминаем, что авторы просят за игру \$200. Так же есть вероятность, что вскоре у нас появятся скриншоты (кадры) из этой игры, которые мы обязательно опубликуем. Все же наша редакция решила не отступать от затеи выкупа и довести это дело до логического конца.

Распространитель

После длительных поисков и переговоров, сообщаем, что теперь и на территории Белоруссии есть официальный распространитель газеты «Абзац». Его адрес: 220094, Беларусь, г. Минск, а/я 218, Баглай Андрей Николаевич.

Стоимость одного номера газеты составляет 1400 белорусских рублей (\$0.7).

Активный спектрумист

Наша редакция объявляет о новом проекте - акции «Активный спектрумист». Акция призвана для того, чтобы хоть как-то поощрять труды сегодняшних творческих-активных людей, а так же, привлечь к активности и всех остальных работающих на нашей платформе. Сама акция будет проводиться в следующей форме. В течение работы над каждым номером, мы будем собирать мнения читателей, которые должны высказать свою точку зрения по поводу того, кого они считают самыми активными в данный момент на нашей платформе. Голосовать за себя, естественно, нельзя! Активным спектрумистом может быть признан абсолютно любой человек, работающий на реальном Спектруме. Перед выпуском очередного номера, мы подсчитаем количество голосов присланных читателями. Тот человек, который набе-

рет наибольшее количество голосов, получит номер газеты «Абзац» бесплатно.

Неисключено, что количество голосов может совпасть сразу у нескольких человек, в таком случае, газету получат несколько активных спектрумистов. Так же неисключен и такой вариант, когда один и тот же человек из номера в номер остается самым активным. Вот тогда-то и нужно постараться сделать что-то такое, чтобы и вас признали активным.

Свои голоса предлагаем вписывать в корешке почтового перевода, когда заказываете очередной номер газеты.

CPU news

Не так давно (22.03.2003) нас посетил Алексей Кравченко/Kurles/HorrorSoft/CPU из Череповца. Для тех, кто не знает, - это автор редактора HorrorWord. С его слов мы сообщаем, что работа команды CPU из Рыбинска над очередным (14-м) номером электронного журнала Adventurer практически завершена. Уже написано intro и полностью переработан дизайн и управление оболочки журнала. На 90 процентов собраны материалы. Как сказал Алексей: «Ждать осталось недолго». Чтож, будем надеяться, что вскоре перед нами предстанет все тот же старый-добрый Adventurer, но уже в новой оболочке.

Соб. инф.

OCA news

Сейчас мы работаем над «Гензом», дописываем несколько статей, делаем меню (т.к. объем статей превышает объем предусмотренный в оболочке). Долгий перерыв между выходами газеты вызван проблемами с учебой (экзамены и т.п.) и больше ни с чем! Не смотря на все наши проблемы, мы остались верны Speccy и своим проектам. Так, сбор анкет переписи «respect» ведется и велся все это время. Сейчас ситуация изменилась в лучшую сторону и мы вновь занялись своими делами на Speccy, так что в скором будущем вы увидите результаты нашей работы. З апреля нам исполнилось два года, что нас ждет впереди мы пока не знаем, но надеемся на лучшее!

Дмитрий ПАТЮТЬКО/Pulsar Virtual TR-Dos

Интернетовский сайт Virtual TR-Dos (тот, на котором был выложен диск с играми конкурса «Твоя игра-2002») был закрыт по настоянию американских адвокатов. Причина - нарушение авторских прав. Имеются в виду представленные к скачиванию игры 007, Barbarian, Donkey Kong, Top Gun и некоторые другие.

Игорь ПАНASEНКО/Black Cat

И все же, держатель этого сайта - Павел Неделин, частично возобновил работу своего детища.

Соб. инф.

Новости //**ZX-Time news**

Вышел очередной (11-й) номер ZX-Time. Он конечно получился не таким большим, как намечалось, но почитать есть что. В номере не вошло несколько материалов, ранее планируемых для размещения, например, материал «Страницы истории...» - рассказ о том, как появился Спектрум на постсоветском пространстве, и другие. Причина банальна - был «убит» диск с этими статьями, придется опять все перебирать с бумажного носителя. В 12-м номере эти и другие материалы появятся.

Денис ТОКАРЧУК/DWT

CAFe-2003

Казань в очередной раз готовится порадовать нас качественным и интересным Demo party. Организаторы полны решимости и уже сейчас думают о будущем мероприятия. Недавно было объявлено о регистрации участников мероприятия. Еще добавлю то, что KIM/RGI/ПоS-WT уже две недели подряд усердно программирует. Уже сделал первую версию 512 байт интро, думаю за полгода, что остались до party, будет написано не только интро, но и очередное демо. Надеюсь мы победим самих себя и сможем участвовать в номинации Demo сопро. До встречи на CAFE!

Илья КУДРЯВЦЕВ

ParaDiGMus-2003

Проведение фестиваля ParaDiGMus-2003 запланировано на вторую половину июня этого года.

Возможно, список номинаций и правила будут немного отличаться прошлогоднего мероприятия.

О всех изменениях будет сообщено дополнительно.

Оргкомитет ParaDiGMus

Обратная связь //**МИДИ-интерфейс**

Дело в том, что я уже получил не одно письмо с вопросами по работе над МИДИ-портом для Спектрума, но не имею пока времени отвечать на них. Боясь, что ребята могут счесть меня слишком невежливым. Так что появление моего письма в «Абзаце» (с кем я совершенно не знаком) и других спектрумовских СМИ, я считаю, будет не лишним.

Работа над интерфейсом МИДИ прекращена, причем очень давно. Кстати, я никогда не ставил перед собой задачи разработать такой интерфейс конкретно под Спекки. Я разрабатывал его универсальным - он использовал стандартные сигналы интерфейса Centronix:

data, strobe, busy. Это позволяло подключать его практически к любому компьютеру, имеющему порт принтера с вышеуказанными сигналами при соответствующей программной поддержке. Отлаживал устройство я на платформе MSX (многие называют эти компьютеры

Питер news

Мой Спектрум продолжает включаться, а в последнее время это происходит даже чаще, чем когда-либо за последнее время. В настоящий момент у меня очень много проектов, которые хотелось бы реализовать. Из незначительных - в ближайшее время будет выпущена новая версия командера CD_Walk 1.2 (этот командер, как известно, является на сегодняшний день единственной программой, которая позволяет читать на Спектруме компакт-диски). В новой версии будет добавлена возможность работы с IDE контроллером by Nemo, а также для владельцев General Sound'a в командер будет встроен плейер mod'ов. Теперь будет возможность проигрывать mod'ы прямо с компакт-дисков.

Кроме того, благодаря помощи LAS'a (Алексей Воскресенский) продолжается работа над модемными шахматами. Интро для них уже написано.

Как более долгосрочный проект - обдумывается возможность начала работы над модульным двухпанельным коммандером. Это будет смесь Vega Commander'a и Dos Commander'a Паши Васильева. В работе над этим проектом, как ожидается, примут участие: Влад Сотников (т.е. я), Михаил Жаров (JAM), Павел Васильев (POL), Кирилл Фролов (FKO), Валентин Пименов (Valker). Возможно, подключится кто-нибудь еще. Принципы, по которым будет создаваться этот коммандер, предварительно будут описаны мной в статье, которую я, в случае ее окончания, предоставлю в редакцию «Абзаца». Так что, то, что было два года назад лишь проектом, начинает воплощаться в жизнь.

Влад СОТНИКОВ

«Ямаха», что не совсем верно. Это мой любимый компьютер на базе Z80, появился в одно время со Спекки и софт писал только под нее. Для Спектрума я написал лишь потому, что сам когда-то им занимался и знал, что спектрумистов осталось множество. Но когда я послал письмо (и не одно) в эху ZX.SPECTRUM, то последовала очень разочаровавшая меня реакция. Все свелось к смыслу: «Леха, ты сделай железо, напиши софт и кинь все это в эху - а уж мы дружно попользуемся!»

Конечно это меня не устраи-

Обратная связь ///

вало, т.к. я приглашал людей к сотрудничеству, а не спрашивал, кто будет этим пользоваться. Тем более, что мне лично совсем не нужно было писать софт под Спектрум, как я уже писал выше, я работал на MSX. Так что в данный момент у меня не осталось практически ничего

- ни схем, ни исходников программ (хотя написал я довольно много, в том числе и МИДИ-плеер для *.mid файлов).

Схему самого интерфейса я могу попробовать восстановить (там нет ничего сложного - микроконтроллер AT89C2051 с небольшой связкой), можно

написать заново прошивку для него, это опять-таки ничего сложного. Но больше ничего делать не буду - разве что могу помочь в плане информации. Если есть желание попробовать такое сотрудничество, то я готов помочь, чем смогу.

Алексей БЕЛОДВОРЦЕВ

Ответ А. Кубраку

«Несмотря на все, демоны (ex hominibus daemones facti, - терминология епископа Исидора Севильского (Испанского), покровителя Интернета, - с легкой руки Кароля Войтылы, - авт., - буквально: «демоны, сделанные из людей.») продолжают по (сетевым, - авт.) тропинкам подниматься в поисках {прохода}. Всякий раз, как в них попадает светоч, он сжигает их. Аллах вложил в их руки мир воображения и обольщений (Инернет, - авт.), а для самого главного среди них, он установил на море трон в соответствии со своими словами: «И был его {Аллаха} трон на воде» <К.11:9>. Это есть трон наваждения (платформа IBM PC, - авт.). В его руку Аллах вложил способность переносить в реальный мир любую вещь из мира воображения и наоборот, всегда тем самым в заблуждение людей откровения в их откровениях, а людей рационального рассуждения в их доводах.»

**«Абзац» № 15
/Дополнения/ (с) Nemo / {Л. 9}**

«Как производитель и человек, живущий этим (в буквальном смысле) - Вы правы, как спектрумист и фанат Speccy - думаю, что нет.»

**Образчик бреда.
Из письма Keeper'a
(nick, - букв. с англ.,
воровская кличка,
не путать с называнием фирм)
ака Колесников С.М., -
у которого уже булки
на деревьях
воочию отрасли.**

1. Сначала замечания по форме вопроса.

1.1. «... господина Nemo» пока еще, слава Богу, на самом деле не существует. Существует (пока еще) фирма Nemo и Скутин Вячеслав Георгиевич,

под чьим началом она и функционирует.

Немного истории. До того, как появилось ворье (сетевики, эмуляторщики, демомейкеры, демосценеры, - различные названия одних и тех же людей) никаких nick'ов (воровских кличек) не было. А были Sp-фирмы, которые выпускали Sp-продукт, имели денежный оборот, людей по найму и соответствующую обязательность и обязательства. Когда пришел гигемон (комбеды - комитеты бедноты, в виде сетевого ворья) фирмы исчезли (и, соответственно, их названия) и появились клички сетевого ворья (nick'и). Не следует путать жупы с пальцем.

Так что это обращение типа: «На деревню деревушка». Человек (А. Кубрак) перепутал человека, имя человека и параход, который носит имя человека. Это где-то на полпути к безумию. (с) Nemo (либо (с) N) не является ни псевдонимом, ни nick'ом, - хотя козлищи в сетях здорово преуспели в превращении (корень «вр», «вор» - белая гланная в **однокоренных** словах) яблок в число яблок в пространстве своего бреда (в сетях). Так как ничего кроме кликух (nick, - англ. - воровская кличка {nick}) и воровского (сетевого) качала у них за душой нет, то, вероятно, они таким образом пытаются считать себя ровней со мной. Употребляя их воинчие слова, лишенные смыслов, вы заражаетесь их безумием.

Правильное употребление слов, имеющее смысл: «... думает господин Скутин В.Г.» (т.е. личное мнение человека Скутина В.Г.), либо «... думает фирма (с) Nemo.» (в этом случае ответственность за достоверность, за принятые обязательства, в том числе и в денежной форме, несет структура (фирма) всеми своими активами, и заявления делаются **от лица** структуры). В этом не трудно убедиться, если вы проанализируете степень присутствия фирмы (с) Nemo и степень ее влияния в Spectrum'e. Сопоставьте степень достоверности информации и ее объем (ну, например, с бараньим (сетевым) трепом отдельных nick'оновцев). Вы обнаружите, что это **невозможно** для одного

Обратная связь ///

единственного человека, т.е. используется труд по науму.

Сетевые козлы могут как угодно упражняться (хлебовидно испражняться) в своих сетях, но издание на твердой копии подразумевает некоторый гарантированный уровень достоверности, - независимо от того, сетевик это пишет, либо баран, который с ним общается (принцип: «С кем поведешься, от того и наберешься»), - и несет за это ответственность редакция. Издание на твердой копии - это источник информации, а не источник канализации. Здесь нет цензуры - просто не надо **блудить хлеблом** (корень «бл» - англ. Blight).

1.2. В любом издании существует неписанное правило: одна публикация от одного физического либо иного лица. Сейчас это правило нарушается. Сети следуют рассматривать как «иное лицо», - единую структуру (не путать с фирмой), которая объединена общими воровскими интересами и целями, правилами поведения, и системой ценностей, которая работает координированно и слаженно, как и любое воровское сообщество, т.е. платят спектрумисты, а печатается сеть (сцена или качал, - ср. еврейское значение). Никакого отношения собственно к Sp-платформе эти ребята (сцена, сети, эмуляторы, - проще говоря, писюканцы) не имеют. Разве что Spectrum рассматривать как разворованный объект. Вор - он везде вор, - и в Amig'e, и в IBM, и в Spectrum'e. Не следует путать воровство с кражей, хотя рано или поздно одно к другому приводит. Воровство - это преступление против совести, которое вне юрисдикции. Любые другие рассуждения (прежде всего сетевые) - из сферы риторики, политкорректности и «лицемерного патриотизма» (американский термин), - разновидности FRAM'a (букв. англ.: политические конструкции оправдания воровства, наиболее близкое по значению русское слово - отмазки).

Существует определенный план публикаций (от фирмы (с) Nemo), который нарушается в результате публикации вопросов, аналогичных вопросам А. Кубрака. В частности, на один номер сдвигается публикация по опросу пользователей. Если вы хотите увеличить процент печатных площадей для публикаций фирмы (с) Nemo, то необходимо уведомить редакцию, а не задавать прелюдо глупые вопросы. Для того же, чтобы узнать, что думает «господин Nemo» вовсе необязательно задавать вопросы, а тем более, публиковать их в «Абзаце». Достаточно внимательно (это не сети!) прочитать, обдумать и **понять** содержимое обложек на дискетах «Открытые письма». Не понял с первого раза, - прочитай еще, и так до тех пор, пока не поймешь. Лучше начинать с первого выпуска. Немного посложнее «Радиолюбитель». У

подавляющего числа пользователей, оскверненных (осквернившихся) общением с сетевиками, в голове «присутствуют» однотипные «тараканы» («механические циклы сознания» - в терминологии В. Пелевина) - они же дурки и химеры. Соответственно, и вопросы удручающе однотипны. Совершенно незачем демонстрировать свою дурь, задавая подобные вопросы, и, тем самым, обнаруживая свою лень, нежелание, неумение работать с информацией (**понимать ее!**), которая общедоступна, **было бы желание**. Даже если отсутствует прямой ответ на интересующий А. Кубрака вопрос, то ответ можно получить путем весьма несложных рассуждений (в том случае, если А. Кубрак, вообще способен понимать, о чем идет речь, что он спрашивает, и у кого, и еще не утратил способность мышления).

2. Теперь по сути вопроса.

2.1. Сама затея Касика в виде «шапки по кругу» представляется и не хорошей и не плохой, а скорее, бессмысленной. Какой-то смысл, если он и присутствует, прежде всего в том, чтобы дать понять пользователям, что:

- софт стоит денег (трудозатрат), а не растет как булки на деревьях;

- софт стоит немалых денег (трудозатрат);

- существует **реальная** цена софта, в отличие от бреда, т.е. выходку Касика стоит рассматривать как разовую PR-акцию, суть которой не в том, чтобы решать выкупать - не выкупать, и не в самой программе «Dune 2», и не в \$300, а в том, чтобы вы **поняли**, что Spectrum не может существовать без социальных структур (**реальных**, а не виртуальных - воровских) и, соответственно, рентных выплат (термин, подробнее см. «Радиолюбитель»). Одно обуславливает другое и не может существовать по отдельности. А нет социальных структур, нет и платформы Spectrum, нет и Spectrum'a, - а есть виртуально-ритуальный воровской сетевой качал. «Шапка по кругу» - не рентный механизм и не рентная выплата, т.к. не существует нормы. Вот так сети, уничтожая рентные механизмы, уничтожают и Spectrum'овские социально-экономические структуры, что в результате приводит к уничтожению Spectrum'a, причем при этом, они еще и впрыскивают в ваши мозги FRAM, - свои воровские отмазки - оправдания, делая вас неспособными понять очевидные вещи и причины - механику происходящего. Именно поэтому понять, что необходимо платить, очень трудно, а для А. Кубрака, похоже и вовсе невозможно. Тот же сворованный в кучу софт имеется в сетевых воровских общаках, и предоставляется на халяву. Тем самым сетевики вмазывают вас в свое воровство, заставляя пользоваться краденым, организуя круговую поруку воровства.

Обратная связь ///

Необходимо воссоздать рентные механизмы, разрушенные (разворованные) сетями; программистские фирмы, обворованные и уничтоженные сетями; фирмы-трэйдеры, тогущие софтом; Ср-СМИ, т.е. всех тех, павших жертвами отвездного ворья. Пока существуют сети, сделать это невозможно. Запретить же сети невозможно, но в вашей власти не пользоваться сетями, не общаться с сетевиками (и с теми, кто с ними общается) и не прическаяться халявы (доступность, - в терминологии nick'оносца Keeper'a). В этом случае придется платить, и самим себя содержать, в отличие от сетевого ворья, которое содержится американами. Иначе, чем дальше, тем будет хуже. Тем глупее вы будете и тем скорее вы будете двигаться к коллективному (вместе с сетями) безумию. При любой взаимосвязи (взаимодействии) платить вы не сможете, даже если захотите. Это хитрое свойство сетей заложено на фундаментальном уровне их создателями, т.е. в сетях есть запреты. В сетях запрещено не воровать. Все остальное можно. Это имманентное (неотторжимое) фундаментальное свойство сетей. Находиться в сетях и не воровать так же невозможно, как быть бубликом и не иметь дырки. Сети и воровство - разные вещи, - но одно без другого не существует. Информация потребляется сетями за счет ваших карманов и превращается (корень «вр», «вор») в сетевые нечистоты, коими вас и потчуют. А вы и рады халяве. Такого паразита вы не прокормите. Чем больше вы будете платить (имеются в виду оставшиеся пользователи), тем больше разведется паразитов в сетях. Либо сети вас окончательно доворуют и превратят (корень «вр», «вор») в идиотов, либо вы пошлете этих козлов в сад, где им и положено находиться. Сейчас львиная доля информации, циркулирующей в Spectrum'e, проходит через пищевод паразита (сети). Оттуда извлекается и утаивается все ценное и добавляются отходы жизнедеятельности паразита. Т.е. сети манипулируют, подтасовывают, искают, цензурируют информацию. Причем это делается на американских деньгах («халява»), на американских компьютерах и в американских интересах. Это механика втирания и вывиха мозгов. Это есть цена бесплатности (халявы, доступности, FRAM'a в терминологии Keeper'a). Если вы перестаните их содержать (предоставлять информацию), то паразит сдохнет от отравления собственными же продуктами жизнедеятельности. Т.е. утонет в собственном соку (ментальных помоях FRAM'e)).

2.2. Обсудим сумму. Вполне вероятно, что ни магазин «Тайлок», ни «все программы «Перестройки» вместе взятые» не приносили ему дохода в \$300. Скорее всего, последние 5-7 лет были одни убытки, т.е. он потерял \$300, - а может и больше.

А. Кубрак перепутал выручку, доход (убыток), прибыль и оборот, - для него все едино. Паук-эксплуататор. Вот он комбейд, раскулачить и все дела (комитет бедноты, проблемы с этиими комитетами решались в 1937 году, это к вопросу о том, как блуд связан с blood'ом). Проблема в том, что при господстве мародеров (ворья) понять, что сколько стоит, невозможно, по крайней мере, для пользователей. Известно, что ворованое идет по дешевке, а то и вовсе задаром (халява). А вот себестоимость продукта - **реальная**, В. Кропачеву была известна, как изготовителю, получившему **реальный** продукт. А, соответственно, вероятные убытки при «реализации» пользователям, которые всерьез и на долго решили, что булки на деревьях растут, а потребительское наполнение компа берется из технических характеристик. Ценовые ожидания которых занижены не на проценты, а в разы, а иногда и на порядки. А продавать софт (на сколько я понял, уже готовый), он не стал по той причине, что знал, что будет моментально обворован сетевым качалом. Он просто бегом сбежал от идиотов, как впрочем, и остальные профессионалы в Spectrum'e. Когда пришел гигемон (комбейд в виде сетей) все просто бросились врассыпную. Действительно, как можно «конкурировать» с ворованным товаром, который козлы напротив (а сети вездесущи) предлагают задаром, рассуждая о «доступности» Spectrum'a (Keeper), об особой внутренней красоте Spectrum'a (И. Рощин) из которой, словно из рога изобилия, все и берется? Причем В. Кропачев профессионал, и, я думаю, понял откуда ветер дует и что этот воровской качал кем-то сдерживается, тут уж geopolитические рассмотрения возникают.

Рассмотрим себестоимость, к примеру, «Открытых писем». Данные не секретны. Одна только стоимость набора наборщицей обходится в \$70 за номер. А номеров уж вышло десять. Да и себестоимость номера явно больше стоимости набора. Что имеем? А имеем налабо: \$1000. Вот сколько стоит одно единственное информиздание, по одному единственному направлению работы, одной единственной ((c) Nemo) фирмы. А ведь платформа Spectrum - это много больше, чем фирма (c) Nemo и ее оборот. Это к тому говорится, что \$300 - это расценка неликвидов, а не цена и не себестоимость, т.е. вероятно, она занижена. Вот отсюда-то и берется та самая «доступность» и те самые Keeperы из сетей. У нихнюх как у собаки, а глаз как у орла.

\$300. Дорого это или дешево? Можно считать, что дорого, если, конечно, под «дорого» вы подразумеваете отсутствие у вас денег, а не лихомство продавца. Потому что, если вы считаете это

Обратная связь ///

лихомством, то вы лжете себе (занимаетесь са-мообманом, т.е. блудом, воровством, самозомби-рованием), лжете окружающим (т.е. зомбируете, обманываете, обворовываете уже их) и гоните весьма душную волну, от которой софт исчезает, а сетевики размножаются как калифорнийские черви. Ведь раз дорого, лихоимно, то необходимо экспроприировать, а тут ворье вне конкуренции, главное алиби: паук-эксплуататор, ату его!

Соф트 же дешевле быть не может. Булки на деревьях не растут. На деревьях иногда «отрастают» растяжки, загrimированные под багоны, калачи, молочные реки с кисельными берегами, всякие там рога изобилия, сенергетические эф-фекты, дары данайцев и прочая халява в том же роде. После употребления таких «даров леса» мысли барабана напоминают последствия взрыва на макаронной фабрике, либо Багдад после американского освобождения от тоталитаризма. А по-том такой «безбашенный» начинает задавать вопросы, ответы на которые ему уже не понять.

Не так чтобы эти вопросы были уж очень слож-ны. Отнюдь, но как ему объяснить, если: во-пер-вых, он изъясняется на «благоприобретенной» воровской фене, в которой он поднаторел в се-тях, т.е. на языке, смыслы слов которого извра-щены (корень «вр», «вор»), опущены, а то и на-прочь отсутствуют; во-вторых, он требует, чтобы ему разжевали и в рот положили, т.к. мыслить (рассуждать логически) на воровской (сетевой) фене невозможно, и он не способен сделать это самостоятельно; в-третьих, когда начинаешь ему объяснять, что ассенизация денег стоит (устране-ние ментальных дурок-нечистот, фикалиев сете-вых), он начинает истощно орать: «Грабят! Сво-бодный доступ к информации!»

Необходимо понять одну очень простую вещь, от вас никто не требует платить, - от вас требует-ся **не воровать** (болтовня (бляговня) с сетевика-ми - это разновидность воровства). Т.е. существует запрет на воровство, это не юридический зап-рет, а запрет по жизни, в **реальности**. Если буде-те воровать, то из реальности плавно пересели-тесь в безумие без права переписки. Что-то типа виртуально-ритуальной резервации для красноко-жих (хлеборожих). Если нет денег, то не надо заниматься компьютерами, а надо бежать от них куда глаза глядят, да так, чтобы пятки сверкали. Тем, кто уже утратил восприятие реальности мож-но посоветовать Пелевинское: «Ты беги, а лес об-разуется».

Вся эта сто первая рассказка, по сути, повторяет «Радиолюбитель» и «Открытые письма». Вполне допускаю, что тексты «Радиолюбителя» для баранов сложны. Ничего не поделаешь, мень-ше надо общаться с сетевиками. Язык описания

должен соответствовать объекту описания, и этот язык, хочется надеяться, **нормален** при обсуж-дении вопросов, связанных с высокими (инфор-мационными) технологиями. Наворот, **ненормаль-на** сетевая феня (воровская). На ней некоторые абстрактные объекты (понятия) обсуждать невоз-можно. Опасно другое. Кеерег, например, на пол-ном серьезе считает **нормой** именно феню сете-вой. Он считает, что на этом бредовом языке-жаргоне можно обсуждать высокие технологии. В результате коммуникационный контакт невоз-можен, о чем ему и было сообщено письмом. Чувак съехал без права переписки.

Попробуем выяснить (оценить) сколько же сто-ит софт, пересчитанный (в расчете) на среднестати-стического пользователя? Эту величину вполне мож-но оценить. Учтем следующие обстоятельства. Норма срока амортизации SP-клона примерно 8 лет. Это действительно так, те, кто проектировал отече-ственные машины, учились в отечественных вузах и техногию разрабатывали под отечественные пред-приятия и комплектующие. А в этой ситуации, по умолчанию, получается 8 лет. Цена (не путать с се-бестоимостью) реализации SP-машин была в нача-ле-середине 90-х примерно \$150. Отношение зат-рат на аппаратуру к затратам на софт, усредненный по отрасли (платформе), - это одна десятая. Это мировой опыт (и наш, отечественный, тоже).

Выясним, сколько стоит аппаратное обеспечение (компьютер) в год:

$$\$150/8 \text{ лет} = \$19/\text{год.}$$

Далее простая задача на пропорцию (четвер-того класса «с иском»).

$$\left\{ \begin{array}{l} \$19/\text{год} - 0.1 \\ X - 0.9 \end{array} \Rightarrow X = \frac{\$19 \times 0.9}{0.1} = \sim \$170/\text{год} \right.$$

Сумма, конечно, впечатляет, но она отнюдь не астрономическая, а вполне реальная. Именно столько в начале 90-х (до появления сетевого ворья: писю-канцев-эмультаторщиков, воровских общаков, etc.) и платили. Т.е., примерно, \$14/месяц. Это очень гру-бый подсчет, с точностью до полпорядка, т.к. вхо-дящие величины строго определить сложно. Итого: примерный диапазон («доверительный интервал») от \$5 до \$40 в месяц на пользователя.

Для справки: ZX-Format стоил в розницу \$2 (до августи 1998 г., потом он закрылся по причине се-тевого воровства. Обвал 1998 года был лишь по-водом, а не причиной). Максимальный тираж со-ставлял порядка 1500 экз./выпуск. Имеем выруч-ку с номера, примерно, \$1000-\$2000 (остальная оплата работы трейдеров). При почтовой рассыл-ке номер стоил больше \$2. Медноноговские НЛО-2, если не изменяет память, - пара дисков за \$4.

Так вот поясню персонально для Кеерега: доступность равна \$170/год. Она имеет размер-

Обратная связь ///

ность и величину, в отличие от столь любимой Keerger'ом халявы, которая, как известно, безразмерна, как любая глупость (блуд, ересь, воровство) и не знает ограничений. Конечно, халява - это неблагозвучно в сетях, и лучше компостировать мозги корреспондентам словом доступность, предварительно лишив его смысла.

3. Теперь предложения.

3.1. Обрисуем ситуацию. Практически все, что было в Spectrum'e: социальные структуры, фирмы, матобеспечение, рентные механизмы, информпространство над платформой, все это разворовано напрочь. Народ из Spectrum'a разбегается. Те, кто способны что-либо делать и хотят этого, такой возможности не имеют. Мозги у пользователей вывихнуты сетями напрочь. Начали появляться люди (Keerger), которым даже при желании что-либо объяснить уже невозможно. О таких говорят: «Проще перезачать, чем убедить» в очевидных вещах. Большинство так называемых спектрумистов (а не писюканцев) сидят на эмуляторах. Это, так называемое, «третье издыхание» Spectrum'a (терминология И. Рошина, специалиста по воровским общакам-сайтам в Интернете). За последний год получено всего **четыре** заказа на KAY-1024. Оно и понятно, воровать на писюке проще, он для этого и проектировался. Это значит, что все остальные (в подавляющем большинстве) болтающие о Spectrum'e, просто врут друг другу, внушая себе и окружающим, что они пользователи Spectrum'a. Это сетевое ворье сидит на писюках (в эмулях), потребляет SP-продукт, и гадит туда откуда жрет, а денежки выплачивает писюк, т.е. в Америку. Читает желтую, вонючую, научкообразную писюканскую литературу (журналы, пресса, типа «Хакер»), потом внедряет этот, кем-то проплаченный бред, в головы пользователей Spectrum'a. Было потрачено около \$2000-\$3000 за последние два-три года, чтобы объяснить это баранам. Как об стенку горох.

Ресурсы фирмы (с) Nemo исчерпаны. Далее проплакивать отмышку мозгов от кала, изрыгающего писюканских хлебальников невозможно. Многие уже просто не в состоянии **понять и осмыслить** содержание «Открытых писем» и «Радиолюбителя». Было сделано все возможное и даже больше. Результат нулевой. Бараны еще больше деградировали и укреплялись в своем безумии. Основная причина - сетевое (писюканское) общение. Невозможно заткнуть пять миллионов хлебальников, именно столько писюканцев в России. Конечно можно выпить всю грязь Ганга, и даже мне ничего при этом не будет, но на это потребуется более чем одна жизнь. Необходимо отделиться от сетей, не смотря ни на какие потери. Причина сложившейся ситуации в самих пользователях, в их воровстве, т.е. моральной,

этической и нравственной нечистоплотности. Сети же насаждают это в промышленных масштабах.

Для возобновления производства, а оно остановлено год назад, необходимо не менее (*«потолок снизу»*) 50 заказов/год на KAY-1024. При меньших объемах производство невозможно по техническим, коммерческим и организационным причинам. Это я могу заявить как специалист-технолог (специальность 0705/ЛИАП).

3.2. Выход из ситуации. Необходимо:

3.2.1. **Отедлить зерна от плевел.** Т.е. тех, кто платит и, тем самым, содержит Spectrum, от халявщиков, ворья и паразитов. Это можно сделать изолировавшись от писюканцев (эмультаторщиков, сетевиков, демомейкеров/демосценеров, nick'оносцев - это различные самоназвания сетевиков-писюканцев, ворья), т.е. не общаться с ними, не пользоваться сетями и предоставляемой ими халявой, не общаться с теми, кто общается с писюканцами. Сети без подпитки из **реального** Spectrum'a долго не протянут. Об этом можно судить по развитию ситуации с Amig'o. После того, как исчезли **реальные** Amig'i, и, соответственно, **реальные пользователи** Amig'i, все эти «ежики в тумане», неамижники (читай писюканцы) рассеялись как дым, мираж, не прошло и двух лет. И в какой канаве теперь искать Amig'u, после всех этих волей, сидючи за писюком в эмуляторе? Т.е. «третье издыхание» (терминология И. Рошина) закончилось очень быстро. Это была агония. Примерно с такой же скоростью исчезает вслед за съеденным бубликом дырка от бублика. Либо глисты после смерти человека. Не нужно пытаться переубеждать сетевиков, они укоренились в воровстве. Социальные навыки поведения и функционирование в соцуме изменить практически невозможно. Это как вору в законе объяснить, что воровать не хорошо. Их проще перерезать, чем переубеждать. Вероятно так и будет сделано. Ключевыми признаками опознания писюканца, является наличие писюка, любого сетевого адреса, воровской кликухи (букв. англ. nick, {nik} - транскрипция).

3.2.2. **Полностью (всем) перейти в post-mail**, т.е. перейти к общению исключительно и только по почтовым каналам. Те, кто могут действовать, получат возможность действия, и необходимые для этого средства. В post-mail нет общака и невозможно не платить, т.е. все будут поставлены в одинаковые условия. Объем получаемой информации ощущимо уменьшится, но, что более важно, сойдет на нет болтовня, ахинея, химеры и прочий информационный отстой, характерный для сетей. Улучшится качество информсреды за счет увеличения отношения сигнал/шум. Если по пути кудато денутся любители поболтать, то это не будет большой потерей.

Обратная связь ///

3.2.3. Группироваться вокруг реальных людей, реальных действий, реальных результатов, реальной аппаратуры, реальных изготовителей-производителей софта, харда, информации. Оставьте виртуальную реальность и несуществующие сущности писюканцам, пусть подавятся.

3.2.4. Денежный «подпор». Пользователи **должны** выплачивать примерно 500-1000 руб./месяц. Иначе не вырулить, придется оплатить весь сетевой блуд и весь сетевой бред из ваших мозгов, а это денег стоит. Придется воссоздавать и, зачастую, создавать заново уничтоженные сетями SP-структуры (трейдеров, программистов, аппаратчиков, SP-СМИ, клубы, etc.), на уничтожение которых и поднялись, как на дрожжах, сети. Те, кто не сможет проплачивать данную сумму, будут испытывать проблемы с софтом, железом и, вообще, поддержкой и сопровождением. Вас никто не заставляет платить, необходимо понять, что платить - это **единственный способ не воровать. Воровство же запрещено**. Именно оно и привело к тому, что мы имеем.

3.2.5. Довести данную публикацию до всех пользователей. Предпримите все имеющиеся в вашем распоряжении средства и информационные связи для того, чтобы довести до сведения всех пользователей Spectrum'a информацию, содержащуюся в журналах «Радиолюбитель», «Открытых письмах», «Абзаце», включая и данную публикацию. Публикации желательно ксерить и распространять по почте, хотя бы потому, что в сетях действует цензура. Прочитаете поймете. Диски «Открытых писем» копировать и так же рассыпать. Требуется пробить информационный сетевой барьер умолчания, цензуры по поводу поднятых проблем. Время ограничено. Необходимо понять, что это «момент принятия решения». В зависимости от того, примите ли вы предложенные условия или откажетесь от них (равносилено: болтаете в сетях, просто проигнорируете, попытаетесь отсидеться в стороне, попытаетесь бежать вместе с толпой, переложив ответственность на толпу (стадо)). Каждый должен решить для себя, так как деньги каждый будет платить лично. Сказанное касается каждого. Либо вы признаете Spectrum ценностью и подтверждаете это деньгами, либо нет, и Spectrum'a не будет.

3.2.6. Понять, что статус спектрумиста (пользователя Spectrum'a) **подразумевает** (накладывает) **определенные обязательства**, которые вы обязаны соблюдать, и, нарушение которых, будет приводить к порицаниям и неодобрению прочих пользователей вплоть до бойкота. В ином случае, когда все можно, вы разворуете Spectrum, превратите друг друга в идиотов и укорениитесь в воровстве, блуде и безумии. Это уже происходит, не

нужно себя обманывать. Статус пользователя подразумевает так же и то, что человек, не соблюдающий указанные выше условия-требования, не должен считаться Spectrum-пользователем и признаваться таковым, чтобы он сам при этом не говорил. Необходимо понять, что это логика исключенного третьего: либо вы пользователь Spectrum'a, либо пользователь IBM PC. Те, кто пытается совместить приятное с полезным, как правило, воруют SP-продукт при помощи писюка, а деньги выплачивают в Америку за предоставленное воровское снаряжение. Т.е. обворовывают окружающих. Невозможно быть одновременно пользователем IBM и Spectrum'a, точно так же, как нельзя быть одновременно, не воруя, христианином и мусульманином. Можно быть либо тем, либо другим, если вы хотите остаться честными людьми. Иное - разновидность воровства. Не получится и нашим и вашим. Это объективное ограничение, вне зависимости от того, ком вы себя считаете сами, что вы по этому поводу думаете, болтаете и решаете «коллегиально» (толпой, дермоократически, демонократически,nick'ократически) в сетях. Дружба дружбой, а табачок врозь. В ином случае, вас, спектрумистов разворуют окончательно.

Я не вижу других способов выхода из ситуации. Предложенные меры можно рассматривать и как ультиматум, и как корпоративный договор, и как экзамен на граждансскую зрелость, и как ваш последний шанс. Поймите следующее. Я не гарантирую положительного результата в случае принятия предложенных условий, но я гарантирую, что вы разбежитесь в разные стороны через год-два, если эти условия не будут приняты. В качестве положительного ответа будет рассматриваться 30-50 заказов на КАИ-1024 к январю 2004 года. Если большинство не примет предложенных условий, то вы не сможете набрать необходимое число заказов, и наоборот, при принятии предложенных условий вы неизбежно закажите 30-50 машин. Бред, сетевые измышления и оценки меня интересуют очень мало. Итоги будут подведены к январю 2004 года. Коэффициент на май 2003 года = 7.4, каждый следующий месяц плюс 0.1/месяц. Время прошло, у вас имеется 8 месяцев. На больший срок ресурсами я не располагаю. Возможно, с таким стилем общения вы еще не знакомы, придется привыкать. Меньше воровать надо было и меньше полоскать мозги в сетевых помоях. Все предыдущие попытки что-то объяснить кончились ничем. Спонсоров я искать не собираюсь, и другим не советую. Спецслужбам просьба не беспокоиться, если им нужен Spectrum, будут платить, а если нет, то пусть сосут помои задаром в писюке и сидят босо. Каждому свое. На данный момент вас осталось всего несколько сот человек. И это количество про-

Обратная связь ///

должает уменьшаться. Рынок уничтожается путем сетевого разврата. Идиотов (писюканцев), которые сидят за эмуляторами и которым снится, что они пользователи Spectrum'a, я за таких не считаю. Это клиенты другой конторы. В ином случае в пользователи Spectrum'a пришлось бы записать не только чертей, но марсиан.

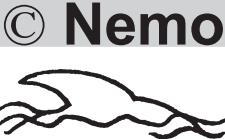
В случае набора 30-50 заказов на компьютеры, они будут выполнены осенью 2004 года, раньше не получится. Еще раз повторюсь, меньше воровать надо было и меньше попустительствовать воровству писюканцев. Далее будут поддерживаться только КАИ-1024 по той простой причине, что все остальные **реальные** машины к тому времени уже выработают свой ресурс (8 лет; последние компы, за исключением КАЙ'ев, были сделаны в 1997 году).

В случае отсутствия необходимого количества заказов мы расстанемся (попрощаемся).

Деньги будут возвращены без компенсации инфляционных потерь, по номиналу, за вычетом стоимости обратной пересылки в январе-феврале 2004 года. В этом случае далее Spectrum'ом я заниматься не буду. Круглым дуракам, типа Keeper'a, поясню, что я не фанат (арабский корень «фан» - упадок, гибель) Spectrum'a, и не машинозависимый идиот (машинопоклонник), а изготовитель (производитель) аппаратуры, который ориентируется, и не может не ориентироваться на реальность, в отличие от бреда в иных баранных мозгах, отмороженных в сетях (читай, Интернете, на деньги USA). Невозможно работать на рынок, который реально писюканский, а виртуально-ритуально спектрумовский. Это идиотизм.

Время прошло.

Скутин В.Г.

	Единственный известный производитель! KAY 1024/3SL/Turbo Spectrum-КЛОН <i>Сделано в России</i>	198261, СПб, а/я 213 10-12 22-24 МСК (812) 159-55-69
---	--	---

Проекты ///

Respect

Respect - Всеспектрумовская перепись (аналог Всероссийской и прочих переписей, отличающаяся от них только своим масштабом и локальным характером).

Акция преследует такие задачи и цели как:

- установить максимально приближенное к реальности количество людей занимающихся на Спектрум-платформе;
- должна дать представление о «среднем» спектрумисте (его возрасте, конфигурации компьютера, настроении и пристрастиях в ПО;
- возможно акция даст новый виток роста интереса к творчеству на Спектруме.

Акция проводится группой Original computer's association (г. Чайковский) с 18.12.02, кроме того, нам помогают следующие люди: dman^pcb, paracels^pcb, alx^bw, sim^n^dt, alex_xor^psv, dwt^kcs, risk^oca, luka^oca, cyberjack^tbk, elf^cpu, kq^skrju.

Сбор анкет продолжается, последний срок приема анкет - **1 января 2004 года**. После этого, где-то за два месяца мы проведем статистические подсчеты, и, ориентировочно, к первому февраля получим результат.

Анкеты акции respect можно найти в genz#3.5 и

всех последующих, либо в 15-м номере газеты «Абзац» (за что спасибо лично редактору этой газеты).

Анкеты принимаются по адресу:

617763, Россия, г. Чайковский, а/я 45, Патютко Дмитрию Николаевичу;

Все вопросы и пожелания шлите по вышеуказанным адресам.

Если вы все еще не заполняли анкету, то сделайте это! Не бездействуйте, ведь заполнить анкету не сложно!

И последнее. Огромная просьба ко всем, у кого есть возможность посодействовать увеличению сбора анкет сделайте это! Заранее благодарим всех принявших участие в анкетировании.

На сегодняшний день (5.05.03) заполнена **91** анкета.

Дмитрий ПАТЮТЬКО/Pulsar

От редакции: еще раз обращаем Ваше внимание на то, что организаторы мероприятия отодвинули сроки проведения переписи до 1 января 2004 года. В первую очередь это связано с проведением в течение лета крупных фестивалей, которые могли бы помочь охватить еще большее количество опрашиваемых. Если кто-то еще не отоспал свою анкету организаторам, просьба не затягивать с этим.

Читатель читателю ////

ЧАС ПРОБИЛ

*Разделяй и властвуй.
Гай Юлий Цезарь*

Среди всевозможных сервисных утилит операционной системы iS-DOS для Sinclair есть занятнаярезидентная задачка «clock», полное название которой - «Clock & Alarm». В нестрогом литературном переводе, это - «час пробил». Этакий простенький таймер, «висящий» на прерываниях. Сидишь себе, попивая чаек и пачкая жирными пальцами клаву в текстовом редакторе, как вдруг настает «час икс» и со-процессор взрывается всеми звуковыми каналами, испуская пронзительные трели. И происходит это с неизбежностью Терминатора, независимо от того, выстреливаются ли очередные 220 знаков в минуту, или же взгляд зомбиподобно устремлен в окно, ловя последнюю тень издохшего от скуки вдохновения.

Независимо от того, чем сейчас занят каждый конкретный синклерист - чтением ли синклеровской прессы, созданием ли программного обеспечения, или же его потреблением - абсолютно беззвучно тикает обратный отсчет. Не нами включенный, но для нас, ибо...

«Писюшники» лезут во власть

К настоящему времени выучилась и оформилась новая генерация молодых активных деятелей, ищущих применение своих сил, способностей и энергии в самых разных областях, в том числе и в политике. Поскольку их становление пришлось уже на времена «писюшного» бума, вполне понятно их стремление лоббировать на всех доступных уров-

нях «писюшные» интересы.

До тех пор, пока понятия «компьютер» и «власть» совмещались, в основном, в сценариях фантастических боевиков, не было большой беды ни в оттоке игроманов на более зрелищную платформу, ни в засильи надоедливой телерекламы, и даже демпинговые цены на бэушные «писюки» можно было пережить. Время, здравый смысл и несколько танцевальных движений на граблях должны были расставить все по своим местам.

Сейчас ситуация гораздо ближе к критической. Следующая волна «писюшных» сил уже не действует так прямо-линейно, как раньше. Наступление идет сразу нескольких эшелонами по нескольким направлениям, сохраняя в относительной неприкословенности внешнюю видимость стабильности платформы Sinclair. И одна из самых мощных атак направлена на стратегически важную высоту, господствующую над информационной местностью, на будущее информационных технологий. Это - ...

Реформа образования

Реформа, спланированная и выродившаяся в недрах Минобраза, предусматривает не только перевод разных учебных курсов информатики на «писюшные» рельсы, но и трансформацию традиционных учебных дисциплин (таких, например, как география, биология и другие) в дистанционную форму, с привлечением «новейших информационных технологий», где роль преподавателя сводится к ука-

занию папки на компакт-диске или сайта в InterNet, откуда следует взять материал для изучения заданной темы. Видимо, чиновникам не дают покоя «достижения» просвещенных подобными же методами американцев, половина из которых не может правильно назвать части света. Конечно же, все эти «прелести» - только с использованием «писюков» и майкрософтовских программных продуктов. И дело тут вряд ли в технических характеристиках. Если бы это было так, то логичнее было бы предположить опору на технически более продвинутые, по сравнению с «писюками», персонажи «Макинтош» или концептуально более разумные «Амиги». Но, как бы не так: альтернативы здесь даже не рассматриваются.

Ко всему прочему, уже на этапе пробного внедрения отдельных составляющих частей этой реформы в значительной мере действует так называемый «административный ресурс». Образовательным учреждениям вменяется в обязанность представлять документы в требуемые инстанции, от отделов образования до объединенных бухгалтерий, в электронном виде, - наряду с обычным, бумажным. Естественно, - в формате майкрософтовских офисных пакетов. Организуются «бесплатные» семинары (по типу «Промывки мозгов») для преподавателей информатики, на которых «доводятся до сведения» учебные планы соответствующей направленности; иначе мыслящие же рисуют получить ярлык «консерватора» либо «ретрограда». Организуются творческие конкурсы для учащихся, работы на которых должны быть представлены, естественно, исключительно в IBM-совместимом виде. И так

Читатель читателю ///

далее, и тому подобное.

Таким образом, реформа нацелена на то, чтобы «дать установку» сознанию юных граждан на повседневное использование «писюков» даже там, где это не выглядит целесообразным, - а попутно тем самым уничтожается будущее поколение пользователей платформы Sinclair. В этом случае, фактически, единственными очагами организованного сопротивления «пишишникам» могут стать неформальные молодежные объединения: самодеятельные компьютерные клубы, компьютерные кружки при учреждениях дополнительного образования (бывшие Дома пионеров, а ныне - Дома школьников, Центры детского творчества; Станции Юных техников, кружки по интересам и т. п.). На этом тактическом направлении общешкольными программами их не «достать». И тогда в ход могут пойти...

Санитарные

Правила и Нормы

Сокращенно - СанПиН. Это - общее название нормативных документов, которые определяют порядок контроля за субъектами хозяйственной, учебной, социальной и другой деятельности со стороны органов Госсанэпиднадзора, или, по-старому, -СЭС. Действующая редакция СанПиН, касающаяся использования электронно-вычислительной техники (в документе использованы аббревиатуры «ВДТ» (видеодисплейный терминал) и «ПЭВМ») носит код СанПиН 2.2.2. 542-96. Буквальное выполнение требований этого документа ставит большой и жирный крест на более или менее централизованном использовании Sinclair-совместимых компьютеров. При внимательном знакомстве с текстом возникает ощущение,

что многие перечисленные в нем пункты элементарно «слизаны» с «писюка». Вот только парочка примеров:

«3.11. Конструкция клавиатуры должна предусматривать:

- исполнение в виде отдельного устройства с возможностью свободного перемещения;

- опорное приспособление, позволяющее изменять угол наклона поверхности клавиатуры в пределах от 5 до 15 градусов;

- выделение цветом, размером, формой и местом расположения функциональных групп клавиш;»

Это значит, что если у кружковских синклеров нет РС-клавиатуры, то соответствующие органы на вполне законных основаниях могут запретить дальнейшую эксплуатацию подобной техники.

«Оптимальные и допустимые значения визуальных эргономических параметров должны быть указаны в технической документации на ВДТ для режимов работы пользователей, указанных в разделе 5 настоящих Санитарных правил.

При отсутствии в технической документации на ВДТ данных об оптимальных и допустимых диапазонах значений эргономических параметров эксплуатация ВДТ не допускается».

А это означает, что даже если удастся найти для кружков и клубов и грамотно подключить достаточное количество работоспособных видеомониторов (о телевизорах в качестве устройств вывода речь в документе даже не идет!), то вовсе не факт, что ими можно будет пользоваться. К примеру, довольно широко распространенные черно-белые мониторы MC6105 и их модифика-

ции (MC 6105.11, MC 6115.01 и др.), ранее поставлявшиеся в учреждения образования в составе комплектов КУВТ «Электроника БК 0010» (0010-01, 0011), в большинстве своем выпущены в 1988-1992 годах. А эксплуатация видеомониторов выпуска более чем десятилетней давности новыми правилами также запрещается.

Есть в «Санитарных правилах» и другие ограничения. Например, на время пребывания перед экраном компьютера. Самое примечательное здесь то, что эти ограничения по времени крайне редко применяются к многочисленным по названиям, но однаковым по своей сути игровым залам, где виртуальная кровь часами льется рекой, и которые оборудованы практически всегда «писюками». Мотивируется такая лояльность, как правило, тем, что подобные заведения под юрисдикцию документа не подпадают, - во время составления «правил» таких игровых залов еще не было.

В этом случае, единственным непреодолимым рубежом для «пишишников» может остаться использование Sinclair-совместимых машин, согласно их исходной концепции, в качестве «домашних» компьютеров. Вернее, так было до недавнего времени. Но теперь и эта позиция может быть утрачена, потому что...

Иная простота хуже воровства

Пора вспомнить, что та часть архитектуры Sinclair, которая занимается формированием изображения, основывается на телевизионном стандарте, а следовательно, в качестве типового, стандартного устройства видеовывода предполагается использование телевизора, - преимущественно, цветного. Практически все отечественные разработки

Читатель читателю ///

Sinclair-совместимых моделей рассчитаны на подключение к цветным телевизорам через низкочастотный RGB-вход, обеспечивающий наилучшее из возможных вариантов качество изображения. Сам по себе RGB-вход в «ящике» - это относительно несложная конструкция. Для подключения компьютера там нужны, помимо самого разъема (обычно, по евростандарту, - SCART), всего лишь несколько копеечных деталек: соглашающие резисторы и переходные конденсаторы на RGB-линиях и цепи переключения входных видеосигналов. И вот как раз эти-то несколько деталек производители телевизоров стали «экономить» при сборке, начиная с моделей шестого поколения. И это несмотря на то, что монтажные отверстия и разводка печатных плат часто сохраняются нетронутыми, полностью готовыми для монтажа SCART'а в соответствии со стандартом. Более того, в некоторых моделях седьмого поколения узел SCART уже в таком упрощенном виде планируется еще на этапе проектирования печатных плат, - то

есть, «лепить» недостающие детали там уже просто некуда.

Оказалось, что «грешат» подобной «простотой» как сборщики аппаратов, выпускаемых по азиатским и европейским лицензиям, так и производители самостоятельных разработок; как отечественные, так и ближнезарубежные, - в частности, белорусские. В этом были замечены «Горизонты» разных моделей, собранные на шасси ШШТ670, «Горизонты» 54CTV-655T-4, «Витязи» 51 (54) ТЦ 6000-й серии, «Рубины» 402-403 с модулями цветности МЦ-402 на ИМС MDA3505, и многие другие. Весь список «засветившихся» приводить вряд ли целесообразно. Гораздо важнее понять сам принцип, - откуда дует ветер. «Отмазки» насчет снижения себестоимости и повышения эффективности производства здесь не проходят: много на этих детальках не сэкономишь, а вот чтобы исключить эту цепочку из отлаженного технологического процесса, надо еще постараться и потратиться. Так в чьих же интересах это было сделано? Попробуйте догадаться с одной попытки!

Разумеется, весь описанный апокалипсис случится не сегодня. Можно еще довольно долго нахваливать друг друга на всевозможных демо-патах и делать вид, что это имеет огромное значение для выживания платформы Sinclair. Но рано или поздно жареный петух заставит задуматься над проблемой, над способами и методами ее решения; над тем, что именно можно сделать, что противопоставить многодолларовой подпитке и политическому прессингу. Но очень хотелось бы, чтобы это случилось не слишком поздно.

(с) filos/ist. 2003



Сергей КОЛЕСНИКОВ/КЕЕРЕГ

КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЖУРНАЛОВ НА СПЕКТРУМЕ

SPECTROFOBY #1

Волжский компьютерный журнал.

1. Архив. Описание игр «Continental Circus» (авторалли), «Flintstones» и «STAR RAIDERS-2» (космо-стрелялка).
2. Дебют. Подробное описание «DIZZY-5».
3. Секреты TR-DOS. Справочная информация по системе.

4. Юмор. Житейские истории и анекдоты.
5. Система. Описание «STS-2.6» (монитор-отладчик), «TASM-3.0» (турбо-ассемблер).

6. Приложение: CONTINENTAL CIRCUS; FLINTSTONES; STAR RAIDERS-2; DIZZY-5 (рус.) TASM-3.0; STS-2.6

SPECTROFOBY #2

1. Дебют. Новелла и описание игры «WHERE TIME STOOD STEEL».
2. Архив. Описание игр «ITALY-90» и «EARTH SHAKER».
3. Обзор. Обзор ПО.
4. Секреты TR-DOS. Как при работе с системой обойти «коварный» IM2.
5. Система. Описание «ASC LZSPACK».
6. Приложение: WHERE TIME STOOD STEEL; ITALY-90; EARTH SHAKER; ASC LZSPACK.

Читатель читателю ///

SPECTROFOBY #3

1. Экспертиза. Подробное описание авиаммитатора «F-19 STEALTH FIGHTER».
2. Дебют. Описание и новелла по игре «ROCK STAR» (менеджер рок-звезды).
3. Штурм. Несколько полезных советов по игре WHERE TIME STOOD STEEL.
4. Обзор. Оновинках ПО.
5. Почта. Ответы на письма.
6. Система. Описание утилит: «ADS», «ADM» (монитор-отладчик) и «CONVER COMMANDER».
7. Приложение. F-19 STEALTH FIGHTER; ROCK STAR; ADS; ADM

SPECTROFOBY#4

1. Экспертиза. Описание игр «ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL» и «CARRIER COMMAND».
2. Дебют. Описание игры «MURRAY MOUSE SUPER COP».
3. Архив. Описание игр «MASTER OF MAGIK» и «FALKLANDS».
4. Система. Инструкция по ассемблеру «EDAS 3.03».
5. Юмор. Смешное описание игр.
6. Приложение: FALKLANDS; MAZIACS; MASTER; BLOCKS; EDAS-3.03 + CONVERTOR; SPG + HELP.

SPECTROFOBY #5

1. Экспертиза. Подробное описание игры «PRO TENNIS TOUR» (чемпионат мира по большому теннису).
2. Проходилка. Описание игр «CRIME SANTA CLAUS-1» и «ВИННИ ПУХ».
3. Обзор.
4. Проект. О новом языке программирования на SPECCY.
5. Железо. Видеосканер - схема и программная поддержка.
6. Ассемблер. Уроки начинающим.
7. Система. Описание новых системок.
8. Юмор. Детские страшилки.
9. Приложение: PRO TENNIS TOUR; BOLO (D); DAF-7.9; ST PLAYER; ST BLOCKMAKER; CKAHEP; SCG-4.2 + CONVERTER; PT PLAYER.

SPECTROFOBY #6

1. Экспертиза. Описание игры в стиле ELITE - «TERRORPODS».
2. Архив. Дебют игры «ENIGMA FORCE».
3. Проходилка. Советы по прохождению игр серии «Dizzy» на конкретных примерах.
4. Почта. Реальные и нереальные глюки в игре НЛО-2 (версия 2.0). Дополнительные советы по быстрому прохождению игры.
5. Ассемблер. Мультиколор, дополнитель-

ная память, удобный интерфейс.

6. Секреты TR-DOS. Турбо-loader'ы.

7. Система. Описание системок: «MAXSOFT SCR-PACK» (упаковщик экранных файлов), «PRO XOR» (установщик корок), «TRACK DOCTOR» (дисковый доктор), «U.F.O.» - суперкопировщик, «DAF» - анализатор функций, «CATALOG PLUS» (программный банк), «PT & DS PLAYER» (проигрыватель мелодий).

8. Юмор. Новелла «Виртуальная реальность».

9. Приложение: ENIGMA FORCE; TERRORPODS; УДАВ; NEW DIZZY (рус.); BOMBER-2; UFO; MAXSOFT SCR/PACK; TRACK DOCTOR; CATALOG PLUS; PRO XOR; PT PLAY; DS PLAY; DAF; CHEMNEBASE.

SPECTROFON #1 - #15

Московский компьютерный журнал.

Описание указанных номеров журнала можно найти в книге «ADVENTURE» ТОО «ФОРМАК», М., 1995 г. в конце книги.

SPECTROFON #16

1. Экспертиза. Описание игры HACKER.
2. Обзор.
3. С миру по биту. Ответы по «Звездному наследию».

4. Чемпионат вирусов.

5. Система. Как бороться с неполной адресацией порта #7FFD.

6. Конструктор. Универсальная схема дешифрации порта расширения для машин с доп. памятью.

7. Фантазия. Новелла по игре IMPOSSIBLE MISSION.

8. Премьера. О LAZER SQUAD EDITOR и др.

9. Приложение: MILLION (рус.); LSQ EDITOR (D); IMPOSSIBLE MISSION; HACKER; REBEL STAR; SEA ACTION.

SPECTROFON-17

1. Экспертиза. Подробное описание игры HACKER-2.

2. «С миру по биту». Ответы на вопросы читателей.

3. Премьера. Авторские разработки: «Эсперанто» - изучение языка; JEMMINY COMMANDER - унив. файловая оболочка.

4. Система. Проблема совместимости различных версий (память).

5. Конструктор. Доработки компьютера (порт #FD, расширение ОЗУ до 512 kB, псевдо ПЗУ).

6. Фантазия. Новелла и подробное описание «LORDS OF CHAOS».

7. Горячий привет. Интервью с руководителем фирмы «Mythos games».

8. Приложение. HACKER-2, LORDS OF CHAOS + LEV, JEMMINY COMMANDER

Читатель читателю ///

3,2; ЭСПЕРАНТО-48.

SPECTROFON-18

1. Экспертиза. Подробное описание игры в стиле RPG «BARDS TALES».

2. Фантазия. Новелла и подробное описание игры «CAPTAIN BLOOD».

3. Обзор. Новинки ПО из Москвы.

4. С миру по биту. Письма читателей и дискуссия о положении дел на Спектруме.

5. Система. Советы начинающим программистам.

6. Конструктор.

7. Приложение: CAPTAIN BLOOD; THE BARD TALES; PRINCE OF PERSIA (DEMO).

SPECTROFON-19

1. Архив. Описание футбольного менеджера THE DOUBLE.

2. Дебют. Обзор графической адвентюры

REBEL PLANET, описание новых миссий к LAZER SQUAD.

3. Фантазия. Рассказ-размышление на тему русификации игр.

4. Обзор. Новинки ПО.

5. С миру по биту. Письма читателей.

6. Система. Программный вывод спрайтов по типу «быстрой» графики.

7. Премьера. Новые авторские разработки: SAMPLE TRACKER (муз. редактор); ПУТЬ КЛАНОВ (стратегия); RETURN TO HOME.

8. Горячий привет. Диспут о том, как и с кем писать игровые программы.

9. Приложение. LAZER SQUAD + 7 LEV.; RTH-4 (D); ВОЙНА КЛАНОВ (D); REBEL PLANET; THE DOUBLE; SAMPLE TRACKER.

SPECTROFON 20

1. Экспертиза. Новелла и описание (с картами) игры «SHADOW OF THE BEST».

2. Дебют. Новелла и описание игры «COLONY».

3. Штурм. Более подробно об игре «BARDS TALES» (раскрутка некоторых трудных моментов).

4. Обзор. Обзор новинок ПО из Москвы.

5. Зеркало. Интервью с Oldman-ом, главным редактором газеты «ON LINE».

6. ENLIGHT-96 - как это было.

7. Конструктор. Схема подключения мыши (питерский вариант), светового пистолета и усилителя АЦП.

8. С миру по биту. Дискуссия об авторских правах, компьютерах и т.п.

9. Премьера. Авторское ПО: DUNE-2 (D) (стратегия в реальном времени); PROGNOSTIC (расчет биоритмов); PROGRAM BOX (D) (новый boot в стиле WINDOWS).

10. Горячий привет. Начало статьи об истории Спектрума.

11. Приложение: SHADOW OF THE BEST; PROGNOSTIC; COLONY; DUNE-2 (D); PROGRAM BOX (D).

SPECTROFON #21

1. Дебют. Описание и раскрутка игры в жанре «RPG» - «DARK SCEPTER».

2. Обзор. Обзор новинок ПО.

3. С миру по биту. Комментарий к читательским письмам.

4. Зеркало. Интервью с Майклом Синглтоном, автором игр «LORDS OF MIDNIGHT» и «DARK SCEPTER».

5. Премьера. Авторские программы - «INERTIA MUSIC PLAYER» (проигрыватель мелодий) и «DUNE-2» (стратегия).

6. Система. Описание портов компьютера «Профи».

7. Конструктор. Универсальный контроллер периферии.

8. Мастерская. Конкурс на лучшую графическую заставку.

9. Тайник. Множество poke's и cheat's для игр.

10. Горячий привет. Продолжение интервью с сером Клайвом Синклером.

11. Приложение: JEMMINY COMMANDER-3.0; DUNE-2 (D); RST-7 COMMANDER-2.0; LAST HERO (D); SUPER CATALOG 1.12; INERTIA (D); DARC SCEPTER.

SPECTROFON #22

1. Дебют. Описание игры BLOODWYCH.

2. Обзор игр.

3. Зеркало. О Стиве Ветерилле (THOR).

4. Премьера. О программах из приложения

5. Экспертиза. Подробное описание игры SPOOKED.

6. Конструктор. Описание программы 3D-CONSTRUCTION KIT.

7. Система. Программа управления «верхней» памятью.

8. Штурм. WAR IN THE MIDDLE EARTH.

9. Приложение: 3D-CONSTRUCTION KIT; BLOODWICH (REMIX); SPOOKED; SW-COMMANDER 3.1 (D); DOOM 1.5b.

SPECTROFON-23

1. С миру по биту. Типология хаккера.

2. Энциклопедия. История CODEMASTERS (создатели DIZZY).

3. Фантазия. Новелла «Виртуальный синдром».

4. Премьера. FAST TRACKER (D).

5. Зеркало. Интервью с DIGITAL REALITY.

6. Глобус. Пятилетие NEWSON CONSULTANTS.

7. Тайник. Pokes и cheat's, в т.ч. к НЛО-

2, KWIK SNAX, ELITE.

8. Мнение. Результаты опроса обществен-

Читатель читателю ///

ного мнения.

9. Приложение: FAST TRACKER (D); ZASM 3.10 - 128; BYTEX FONT EDITOR; ГЛУТОНИЯ (D).

SPECTRON#1

Новосибирский компьютерный журнал.

1. Обзор. Обзор новинок ПО.
2. Long Life. Огромное кол-во pokes для игр.
3. Описание. Подробное описание игры «WHERE TIME STOOD STEEL».
4. Система. Программа гашения экрана.
5. TOP CHART. Лучшая двадцатка программ.
6. Приложение: WHERE TIME STOOD STEEL; HINTS; ONE MAN AND HIS DROID; POKELAND; THE SENTINEL; WILDWEST SEYMOUR; SWITCH BLADE; FIND CHR + HELP.

SPECTRUM EXPERT #1

С.-Петербургский компьютерный журнал.

1. ENLIGHT-97. Трезвый взгляд. Беседа.
2. Игрушки. Обзор.
3. SPECTRUM + 3D. О быстрой 3-D графике STORM HELP.
4. Музыка. PRO TRACKER. RIFF TRACKER.
5. Игры под GS. Озвучивание игр.
6. GMX. Порты ввода-вывода.
7. ZX-BUS.
8. Фомин. Mega-flop (сказка). Обзор игр.
9. Приложение: LITTLE COMPUTER PEOPLE; PRO TRACKER; STORM TURBO ASSEMBLER.

SPECTRUM EXPERT #2

1. Новости.
2. HARD. ZX-BUS (окончание).
3. Мнение.
4. Музыка. О воспроизведении музыки на компьютере и его качестве.
5. Игрушки. Новинки. Описание L.C.P.
6. SOFT. SPECTRUM 3D #2. HI-SOFT WAREZ.
7. Фомин. LOVE STORY. Хит-парад.
8. Приложение: HI SOFT C; ANARCHY; IRON ATTACK; CAPT. PLANETS.

SPECTRUM LAND #2

Магаданский компьютерный журнал.

1. MANAGEMENT. Описание игры STARRING CHARLIE CHAPLIN.
2. QUEST. Описание C. SANTA CLAUSE, THUNDERBIRDS-2.
3. ADVENTURE. Описание GRANDE HILL.
4. Ученье-свет. Описание DONALDS ALPHABET CHASE.
5. SYSTEM. Описание MONOBLOCK CREATOR.

6. ZX-CLUB. NEW POKEs. О «Стране мифов». Улучшение порта #FF. Браво, эксперт! Адвентурный обзор. Невыдуманные анекдоты.

7. Приложение: STARRING CHARLIE CHAPLIN; C.SANTA CLAUSE; THUNDERBIRDS-2; GRAN DE HILL; DONALDS ALPHABET CHASE; MBC V1.0.

SPECTRUM PROGRESS #1

С.-Петербургский компьютерный журнал.

1. От редакции. Знакомство, описание работы с журналом.
2. Игротика. Раскрутка игр «PRINCE OF PERSIA», «SOLDIER OF FUTURE», «MOVIE».
3. Записки программиста. Расширение памяти. Графическая библиотека Медноногова. Русификация программ. Глюк в Скорпионавском мониторе.

4. Инструментарий. Новая операционная система DOMEN OS, описание системок FONT EDIT и MACRO-MODEM.

5. Железка. Рассказ про Питерскую фирму Петерс и схема модема.

6. Конкурс. Конкурс на лучшее название нового компьютера фирмы Петерс.

7. Новости. Будущие игровые проекты. ENLIGHT-96, как это было.

8. Водолей. Последняя тайна ELITE.

9. Приложение: MOVIE; NEW DIZZY (D); DUNE-2 (D); MACRO MODEM (D); FONT EDIT (D)

SPECTRUM PROGRESS #2

1. Инструментарий. Домен ОС: интерфейс. Новое слово о G.A.C. Первое занятие. X-PLAYER 7.8 - описание. ZX-WINWORD 1.3.

2. Игротика. RETURN TO HOME-4. DEMON'S REVENGE.

3. Записки программиста. Управление АУ. Домен ОС изнутри.

4. Железяка. Спринтер-97. Видеосистема. Акселератор.

5. Новости. RETURN TO HOME-5. TEXT WRITER 0.03 (D).

6. Водолей. Программисты с точки зрения подхода к работе, профессии, характера.

7. Форум. SpbNet. 22 вопроса. NICODIM. Не только о Спринтере.

8. Приложение: G.A.C.; X-PLAYER; ZX-WINWORD 1.3; TEXT WRITER (D); DEMON'S REVENGE; KILL ENEMY.

STAR #1, THE

1. От редакции.

2. Юмор. Анекдоты.

3. Программистам. Слияние картинок.

Читатель читателю ///

Инвертирование экрана. Сдвиг влево и вправо на 1 пиксель.

4. Система. Описание программ CATALOGIE PLUS 1.0, SONVERTER S.T.->D.S. 1.12; описание пяти boot'ов.

5. Хит-парад. Пароли к игре «48 утюгов».

6. Новинки. О новых играх.

7. Игрушки. Питон.

8. Реклама.

9. Приложение: B.V.BOOT 1.1, 1.3, 2.1, C-BOOT 1.2; CONVERTOR ST->DS; CATALOGIE PLUS 1.12; DEMO PITON; ECHOLOGY MEGADEMO; A LAST HERO OF THE LAST FORCE; DUNE-2 DEMO; ГОРОДКИ DEMO.

STAR #2, THE

1. От редакции.

2. Юмор, анекдоты.

3. Программистам. Magic на Скорпионе ZS-256, инвертирование символа вертикально и горизонтально, сдвиг атрибутов влево и вправо, печать сообщений на экране, ввод символа с клавиатуры, звуковой сигнал.

4. Система. Телефонный справочник. Как пользоваться ZX-UNZIP?

5. Хит-парад журналов.

6. Новинки.

7. Игрушки. STARGLIDER; MUNCHER EATS THE CHEWITS; KLIATWA NOCHI + 29 CHEATS.

8. Разное. О компьютерах. Доработка Скорпиона с дисководом.

9. Приложение: STAR GLIDER; SUBLIMINAT EXTAZY #2; ASSEMBLER FOR SCORPION; T.S. V1.01; McDONALD COPY; NEXT COPY; X-COPY 1.1; HARD COPY 1.1; A.D.C. COPY 1.0; MORTAL KOMBAT DEMO; ACTION musicdemo; THE MUNCHER E.C.+; VISUAL PLAYER; PARADISE LOST; ГОРОСКОП ПИФАГОРА.

SWEET #1**Орловский компьютерный журнал.**

1. Радио. Кодовый замок. Доработка АОН.

2. Компьютер. Презентация игр. Сказочки. Перспективы. Пятнашки.

3. Военное дело. Орел. Флаги.

4. Фантастика.

5. Приложение: LEMMINGS; LEMMINGS EDITOR; SIM SITY; JEMMINY COMMANDER.

В помощь разработчику ///

Расширенный экран «Profi», что это такое и как с ним работать

Когда я начинал работать с СР/М, то оказался перед проблемой отсутствия, каких либо конкретных данных по этой системе, и, в частности, по расширенному экрану. Затем ситуация изменилась в лучшую сторону, но экран Профи так и остался черным пятном: почти все пришлось узнавать экспериментальным путем. Возможно, кто-то столкнулся с такой же проблемой? Вот с этими людьми мне и хотелось бы поделиться своими наработками.

Расширенный экран «Профи» имеет размер 512*240(h) пикселей, и занимает 32Кб (16Кб информации о пикселях и 16Кб цвета). Можно сказать это два независимых экрана с одинаковым строением, только в одном хранится пиксельная информация (страница 6), а в другом о цвете (страница 3A). Поэтому сейчас я остановлюсь только на обработ-

ке пиксельной информации (так сказать, черно-белого экрана). С остальным, думаю, несложно будет разобраться самостоятельно.

Карта памяти СР/М в корне отличается от привычной Спектрумской. В ней нет ПЗУ, а система занимает верхние адреса. Очень важно иметь четкое представление о строении нижних 64Кб, в дальнейшем это поможет грамотно организовывать работу программы. Как выглядят карта памяти, можно посмотреть на **рисунке 1**.

Где:

BIOS - соглашения базовой системы ввода/вывода. На этих соглашениях базируется работа BDOS.

BDOS - базовые функции дисковой операционной системы.

Область дополнительных команд - сюда могут загружаться дополнительные системные программы: отладчик, интерпре-

таторы командных языков и т.п.

Область транзитных программ - именно сюда интерпретатор команд загружает прикладные программы для исполнения.

Базовая страница памяти - включает в себя несколько сегментов кодов и данных, обеспечивающих вход в BDOS и содержащих некоторые системные параметры.

Как видно из рисунка, экран открывается между двумя окнами на место второй страницы. В каждое окно может быть открыта любая страница памяти (в том числе 6 и 3A). Важной особенностью СР/М является то, что у запускаемых файлов нет стартового адреса, все они загружаются и начинают исполняться сразу за базовой страницей, с адреса #100. Это также следует учитывать.

Какое же строение имеет расширенный экран? По вертикали

В помощь разработчику ///

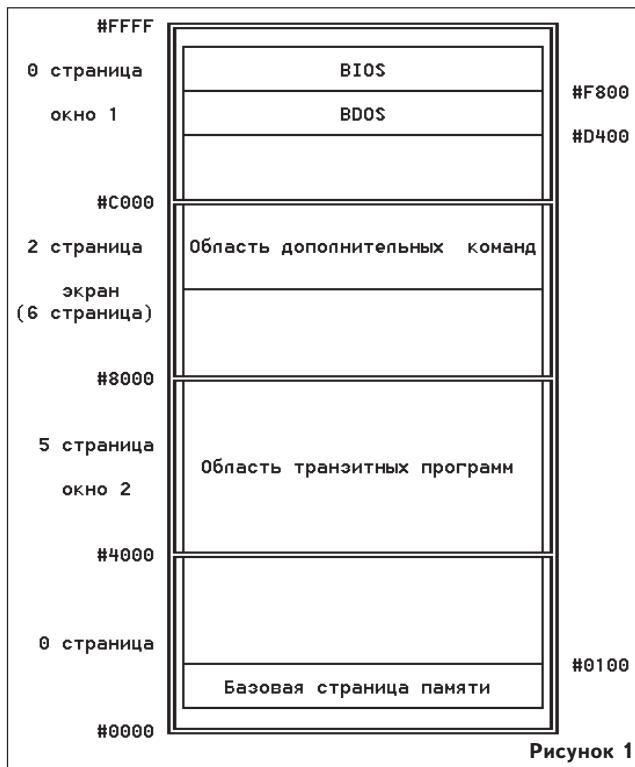


Рисунок 1

он идентичен экрану Спектрума, только не 192, а 240 пикселей в высоту. И тут для него справедливо все написанное для стандартного экрана.

Основное его отличие - по горизонтали. Следует отметить, что экран представлен не единым «куском», а как бы разрезанным на две части. Это можно сравнить с наличием двух, вытянутых по вертикали, стандартных экранов, расположенных в памяти друг за другом и выводимых одновременно. Первый экран начинается с адреса #A000, второй с адреса #8000. Работа с ними, по отдельности, ничем не отличается от работы со стандартным экраном. Все бы ничего, да только на мониторе они чередуются в линии: байт с первого, байт со второго, с первого, со второго... Расширенный экран получается разделенным на колонки шириной в одно знакоместо. И попытка работать только с одной частью, приведет к тому, что изображение будет разрезано на вертикальные полоски. Чтобы было понятнее, приведу карты расширенного экрана по знакоместам и по пиксельным линиям.

	1 знакоместо	2 знакоместо	3 знакоместо	
1	40960 A000	32768 8000		
2	40992 A020	32800 8020		
3	41024 A040	32832 8040		
4	41056 A060	32864 8060		
5	41088 A080	32896 8080		
6	41120 A0A0	32928 80A0		
7	41152 A0C0	32960 80C0		
8	41184 A0E0	32992 80E0		
9	43008 A800	34816 8800		
10	43040 A820	34848 8820		
11	43072 A840	34880 8840		1 сегмент
12	43104 A860	34912 8860		
13	43136 A880	34944 8880		
14	43168 A8A0	34976 88A0		
15	43200 A8C0	35008 88C0		
16	43232 A8E0	35040 88E0		
17	45056 B000	36864 9000		
18	45088 B020	36896 9020		
19	45120 B040	36928 9040		
20	45152 B060	36960 9060		
21	45184 B080	36992 9080		
22	45216 B0A0	37024 90A0		
23	45248 B0C0	37056 90C0		
24	45280 B0E0	37088 90E0		
25	47104 B800	38912 9800		
26	47136 B820	38944 9820		
27	47168 B840	38976 9840		
28	47200 B860	39008 9860		
29	47232 B880	39040 9880		
30	47264 B8A0	39072 98A0		

Рисунок 2

	1 знакоместо	2 знакоместо	3 знакоместо	
0	40960 A000	32768 8000	40961 A001	
1	41216 A100	33024 8100	41217 A101	
2	41472 A200	33280 8200	41473 A201	
3	41728 A300	33536 8300	41729 A301	
4	41984 A400	33792 8400	41985 A401	
5	42240 A500	34048 8500	42241 A501	
6	42496 A600	34304 8600	42497 A601	
7	42752 A700	34560 8700	42753 A701	
8	40992 A020	32800 8020	40993 A021	
9	41248 A120	33056 8120	41249 A121	
10	41504 A220	33312 8220		1 знакоместо
11	41760 A320	33568 8320		
12	42016 A420	33824 8420		
13	42272 A520	34080 8520		
14	42528 A620	34336 8620		
15	42784 A720	34592 8720		
16	41024 A040	32832 8040		
17	41280 A140	33088 8140		
18	41536 A240	33344 8240		
19	41792 A340	33600 8340		
20	42048 A440	33856 8440		
21	42304 A540	34112 8540		
22	42560 A640	34368 8640		
23	42816 A740	34624 8740		
24	41056 A060	32864 8060		
25	41312 A160	33120 8160		

Рисунок 3

В помощь разработчику ///

Карта расширенного экрана по знакоместам выглядит так, как это изображено на **рисунке 2**.

Дальше столбцы продолжают чередоваться. Пописельная карта расширенного экрана имеет вид изображенный на **рисунке 3**.

Как видите, структура расширенного экрана не очень сложная, проблемы возникают только при горизонтальном переходе, здесь уже командой INC L не обойтись. Как же осуществить необходимый переход? Для решения этой проблемы посмотрим на начальные адреса двух половинок экрана в двоичной форме:

Первое знакоместо #A000 =
10100000 00000000

Второе знакоместо #B000 =
10000000 00000000

Третье знакоместо #A001 =
10100000 00000001

Видно, что для перехода из первого знакоместа во второе достаточно выключить 5-ый бит в старшем регистре. Для перехода в третью знакоместо потребуется не только включить 5-ый бит, но и выполнить команду INC L. Так как включение бита вернет нас только в другую половинку расширенного экрана, причем на первое знакоместо. Тут как раз вступает в игру чередование половинок, что и позволяет совершить переход на третью знакоместо. Для примера приведу процедуру расчета адреса знакоместа справа от текущего.

```
RIGHT: PUSH AF
      BIT 5,H
      JR NZ,RIGHT1
      INC L
      SET 5,H
      POP AF
      RET
RIGHT1: RES 5,H
        POP AF
        RET
```

На входе в нее в регистровой паре HL находится адрес текущего знакоместа, на выходе в HL адрес знакоместа справа.

Теперь мы знаем все о строении расширенного экрана, но как

его включить? Ведь обычно на месте экрана находится вторая DB позиция, строка верхнего страницы. Это можно сделать прямого обращением к портам. Но в DB длина, ширина пиктограмм-CP/M, по возможности, следуем в знакоместах;

избегать подобного решения. DW указатель на битовую Внутри системы почти все ужекарту точек; предусмотрено заранее. Это ка- DW указатель на битовую

сается не только расширенного карту палитры.

экрана. Обращение к BIOS'у позволит избежать конфликтов между разными версиями CP/M и приста описывается последовательно использования периферийных ус-но слева направо, строки - сверху твойств, осуществлять работу свинц. Описание одного знакоместа через драйвера. Вот две не-ста в битовой карте - 8 байт, по большии процедуры для включения-байту на строку раstra, аналогии и отключения экрана, используя гично и в карте палитры.

зующих BIOS в своей работе: LD HL,ICON - желтая стрелка на красном поле

SCRON: LD DE,1AFFH	LD DE,80H
CALL 0F82DH	LD BC,8
RET	LDIR

; Выключение экрана	.OUTCHAR ESC
SCROFF: LD DE,09B8H	.OUTCHAR «i»
CALL 0F82DH	ICON:
RET	DB 3,7 - позиция (7,3)

После включения экран зани- мает адреса с #8000 по #C000, замещая находящуюся там ин- формацию. О чем не следует забывать и не размещать в дан- ной области нужных в этом слу- чае процедур и данных. А это,	DW POINTS DW PALLETS POINTS: DB 0,0,0,0FH,0FH,0,0,0 DB 0,40H,60H,0FH DB 0FH,60H,40H,0
PALLETS: согласитесь, не совсем удобно, особенно если программа не использует расширенную память.	REPT 16 DB 8*red*yellow ENDM

При необходимости можно
пожертвовать скоростью, используя элементарно. Данные примеры
зоват возможность драйвера рассчитаны на использование
дисплея DSPK.DRV (разумеется, ассемблера M80+, поэтому в них
он должен быть загружен). Приведены специфические для

У него имеется обширный на него конструкции.
бор команд, применение которых позволяет без проблем работать не только с пиксельной DEVICE.H.

информацией, но и с цветом. Более подробно узнать о них можно из «Руководства пользователя драйвера дисплея DSPK.DRV», сейчас же я остановлюсь только на одной из его команд. Вот выдержка из руководства:

ESC+i Нарисовать пиктограмму-вариант .OUTCHAR, который вы можете использовать в простых программах. В больших проек-

ции между этими командами (в данном случае уууу) будет повторено X раз.

Ниже я приведу упрощенный

В помощь разработчику ///

так лучше работать с DEVICE.H и другими подобными файлами, это избавит, в дальнейшем, от многих проблем.

```
.OUTCHAR MACRO CHR
    IF CHR
    LD C,CHR
    ENDIF
    LD D,02
    CALL 0FB06H
    ENDM
```

Следует помнить, что макрос

должен быть объявлен до его использования. В работе вам могут понадобиться некоторые стандартные константы:

black	EQU 0
blue	EQU 1
red	EQU 2
magenta	EQU 3
green	EQU 4
cyan	EQU 5
yellow	EQU 6
white	EQU 7

ESC EQU 1BH

Вот пожалуй и все, что я хотел рассказать. Тема далеко не исчерпана, но этого достаточно для начальной самостоятельной работы. Если она кого-то заинтересовала, или у вас есть другие вопросы по поводу CP/M, пишите по адресу: 410038, г. Саратов, ул. Соколовогорская, д. 1, кв. 15.

Алексей ТАРАСОВ

Тормоз для винчестера

Счастливым обладателям «винтов» посвящается.

* * *

«Если говорить о каком-то наращивании, то в первую очередь - «винт», т.к. он дает самый серьезный выигрыш по любым характеристикам, - сравнительно с имеющимися».

* * *

«Очень советую поставить винчестер. Сам уже полтора года с «винтом», и уже не представляю себе машины без него. Хотя, говорят, первые РС тоже бывали без «винтов».

* * *

«... и полностью разделяю ваше мнение по поводу работы с «винтом». Надо было столько лет «юзать» дисковод, чтобы это оценить».

* * *

Приведены «цитаты из классики», то бишь «надерганные» из информационных сборников «Open letters» мнения по поводу использования винчестеров с контроллером IDE DRIVE в системе IS-DOS.

Довольно долгое время они вызывали у меня улыбку. До тех пор, пока... Пока архив на дискетах не «разбух» на столько, что стал серьезно тормозить дела. И вот, настало время, когда мне не остается ничего другого, как только присоединить свой голос к вышеприведенным восторгам.

Но у каждой медали есть две стороны. Есть у Sinclair-совместимого компьютера с винчестером некоторая особенность, не то, чтобы очень уж неприятная, но скажем так, заставляющая время от времени хмуриТЬ брови.

Речь в данном случае идет о том, что магнитные диски винчестера, в отличие от флоппи-родственников, пока включен компьютер, врашаются безостановочно. Во время работы в операционной системе IS-DOS, это существенно ускоряет операции обмена данными с

накопителем и повышает общую производительность системы. А вот когда приходится использовать TR-DOS'ные программы (любимый ассемблер, любимый граф. редактор, любимый архиватор, или же любимый геймблокбастер), тогда этот же самый фактор способствует лишь бесполезной выработке хотя и значительного, но все же конечного ресурса работы винчестера.

Есть, конечно, способы «заткнуть» движок накопителя. Можно, например, использовать драйвер винчестера под IS-DOS, содержащий функцию «standby» (`<ide+3sby.blk` или `<ide+5sby.blk`), которая «перекрывает кислород» жесткому диску по истечении заданного времени (от одной секунды до, примерно, шестнадцати с половиной минут). Или, если TR-DOS'ная программа была загружена в RAM-дисковод (это, естественно, только для KAY'ев) утилитой `<trd_ram.com`, включить в стартовом меню утилиты флажок «Standby Y». По разным причинам идеальным выходом из положения ни один из этих способов назвать нельзя, и те, кто имеет некоторый опыт работы с винчестером в IS-DOS, хорошо об этом знают.

Здесь предлагается альтернативный вариант «тормоза» - короткая программулька, которая тоже «глушит» винчестер до очередного обращения к нему, но вызывается для этого из под TR-DOS. Исходным материалом для этой программы послужила IS-DOS'ная утилита `<standby.com` (IskraSoft, 1998 г.), практически без изменений перенесенная в TR-DOS и снабженная для загрузки машиннокодового блока и его устойчивой отработки простейшим интерфейсом на Бейсике.

Варианты использования могут быть самы-

В помощь разработчику

ми разными - «на вкус и цвет товарищей нет». Например, «автопилотный» - помещаем ее на диск под именем «boot», а в Бейсик-загрузчик дописываем строку, которая после свершения программой своего «тормозного» дела запускает «настоящий бут», естественно, уже имеющий к этому времени другое имя; если «автостоп» будет находиться в начале дискеты, то в этом случае вы даже не заметите его присутствия. Или, скажем, просто добавляем эту скромную утиллитку на свой диск с TR-DOS'ыми программами, и в самом начале общения с диском, выбираем ее для исполнения. Именно такой вариант, не требующий дополнительных затрат времени на реорганизацию дисковой структуры, и реализован в приведенном листинге Бейсик-загрузчика:

```
«Standby.B»
10 CLEAR 29999
20 RANDOMIZE USR 15619: REM: LOAD
«standby» CODE 3e4
30 RANDOMIZE USR 3e4
40 REM CLEAR 65367
50 RANDOMIZE USR 15619: REM: RUN
«boot»
```

Восстановление стандартного адреса RAMTOP в строке с номером 40 может быть полезным, если заведомо предполагается работа компьютера в режиме 48 Кб (например, «старые» игрушки, адаптированные для загрузки с диска), поскольку сама TR-DOS не очень-то корректно ведет себя с областью памяти UDG,

переустанавливая ее адрес по своему собственному усмотрению (точнее - ликвидируя совсем).

Шестнадцатибитовый листинг кодов программы, или так называемый, «дамп»:

```
«Standby.C», адрес 24000, размер 17 байт.
F3, DB, F0, 07, 38, FB, 3E, A0, D3,
D0, 3E, E0, D3, F0, FB, AF, C9.
```

Загрузка «не в свои» адреса введена потому, что вполне обычный для IS-DOS адрес загрузки 24000 слишком низок для использования в рамках TR-DOS. Впрочем, ничто не мешает перетранслировать процедуру «торможения» винчестера, благодаря ее релоцируемости, на какой-нибудь более высокий адрес. Ассемблерный листинг в формате ассемблера для этой цели также приводится:

```
ORG 24000
DI
LABEL IN A,(#F0)
RLCA
JR C,LABEL
LD A,#A0
OUT (#D0),A ;кидаются значения...
LD A,#E0
OUT (#F0),A ;... в порты винчестера.
EI
XOR A      ;обнулить аккумулятор
RET         ;выход
```

Удачного торможения!

Евгений ИЛЯСОВ

Дополнения

Приносим извинения читателям за некоторые упущения в статье «Кемпстон-мышь» прошлого номера нашей газеты.

Во-первых, отсутствовала подпись редакции под этой статьей, т.е. статья была написана нашим авторским коллективом.

Во-вторых, было отмечено, что мы можем запрограммировать микросхему K556PT11 и оценили эту услугу в \$1 (30 руб.). Поясняем, в данную сум-

му входят: стоимость самой микросхемы, ее программирование и почтовые расходы по ее доставке заказчику, если он проживает на территории России, для граждан других стран СНГ к этой сумме необходимо прибавить еще \$1, таким образом, цена составит \$2.

В-третьих, в статье была напечатана следующая пространная фраза: «В принципе, можем и весь контроллер собрать».

Поясняем и этот момент. Если вы проживаете на территории России, то полностью собранный контроллер (без мыши) обойдется вам в 260 руб. (\$8) (почтовые расходы уже включены в цену), контроллер в комплекте с мышью, будет стоить 360 руб. (\$11.5). Для жителей других стран СНГ, к вышеперечисленным суммам, необходимо прибавить \$2.

Редакция

Поддержи, чем можешь, конкурс «Твоя игра-2003»!

Возможно, это твой последний шанс что-то исправить...

Представляем вашему вниманию новую игру - стратегию реального времени «Империя 2»

Это первая удачная попытка нашей группы коммерческого приобретения авторской игры

Краткая характеристика игры:

Количество воинов - 48;

Количество зданий - 24;

Количество миссий - 32;

Разновидность юнитов - 21.

Технические требования к компьютеру:

Минимум 256 Кб памяти (расширение должно быть осуществлено через порты #7FFD, #1FFD);

Желательно наличие режима «турбо» и кемпстон-мыши.

В полный комплект игры входят:

1. Собственно диск с игрой, плюс небольшая отпечатанная аннотация по игре.

2. Роман «Герои Альчибара», который написан специально для того, чтобы наиболее полно проникнуться в атмосферу игры. Поставляется в виде книги (более 80 стр.) формата газеты «Абзац».

3. Компакт-кассета с музыкой, написанной по мотивам романа.

Все это можно приобрести ТОЛЬКО у нашей редакции!*

Теперь о ценах:

1. Для граждан России диск с игрой стоит 70 руб. (\$2.5);

2. Роман «Герои Альчибара» стоит 50 руб. (\$1.5);

3. Компакт-кассета стоит 50 руб. (\$1.5).

Жителям других стран СНГ к указанным ценам необходимо добавить \$1, если вы заказываете только диск с игрой или \$2, если вы заказываете вместе с диском что-то еще.

* Оплата производится почтовым переводом на адрес редакции.

Разработчик: группа ACTION

Издатель: Perspective group



Кадры из игры «Империя 2»

Игра проверена на реальных компьютерах: KAY-256, Pentagon-512

Новости с «мягкого фронта» ///

Sinclair Newspapers Guide, vol.1 - это описание всех когда-либо выходивших на платформе ZX-Spectrum электронных газет. До этого выходили описания всех спектрумовских журналов, которые обозревал Keerger, а также была печатная брошюра под названием «ПУПОЖУС» (Путеводитель ПО Журналам Спектрума), которая издавалась в г. Феодосия).

8.04.2003 вышла игра **Lord of Darkness** от команды Triumph. Игра сделана с помощью программы IF-Creator и представляет собой жанр адвентуры. В игре около 800 локаций, плюс сделаны бои.

Izhnews #0D вышел в свет 1-го марта 2003 года, даже на двух дисках. Почитать есть что.

25-й номер MSF'a вышел еще 31 декабря 2002 года, хотя в широкие массы он не попал (мы, например, его так и не видели), т.к. со слов автора была утеряна практически половина материалов, поэтому номер был собран «абы как» и выпущен. Совсем недавно вышел **26-й номер MSF'a**. Если этот номер расценивать как запоздалую первоапрельскую шутку, то автору можно простить этот номер, если же все на полном серьезе, то деградация журнала заметна.

Demoniada demo. Пошаговая стратегия, в ко-

торой планируется столкнуть между собой в смертельный поединок двух противников: жутких демонов и расу людей...

Крик 3. Электронный журнал, который в свое время наделал много шума своим предыдущим выпуском. Как заявляют авторы - это последний номер «Крика».

Genz 4. Электронная газета, которую уже многие заждались. Новый интерфейс и множество интересной информации.

ZX-Time-11. Одна из немногих электронных газет, которую мы прочитали, что называется, «от корки до корки».

ProTracker 3.63. Новая версия музыкального редактора от Alone Coder'a. Нововведения лучше нас оценят музыканты и композиторы.

Video Studio Movie Player 0.1. Данная программа сделана для проигрывания видеофайлов в формате Video Studio вплоть до версии 4.

BestView - 2.15, 2.16. Последняя версия вышла буквально через неделю, после выхода предыдущей. Теперь программа умеет просматривать HTML-страницы, хотя необходимость этой новой возможности можно поставить под сомнение.

Объявления //

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

Обращаться: на адрес редакции.

* * *

Изготовим визитки любой слож-

ности, в любых количествах.

Обращаться: на адрес редакции.

* * *

Недорого купим, примем в дар дискеты 5.25'', 3.5''.

Обращаться: на адрес редакции.

* * *

Обменяюсь ПО под СР/М, информацией по этой системе.

Обращаться: 410038, г. Саратов, ул. Соколовогорская, д. 1, кв. 15, Алексей Тарасов.

Внимание!

Как купить «Абзац»?

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

* * *

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

* * *

Если вы проживаете на территории **Белоруси**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **1400 белорусских рублей (\$0,7)** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: 220094, Беларусь, г. Минск, а/я 218, Баглаю Андрею Николаевичу.

* * *

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №17 (1). Это будет означать, что вам нужен семнадцатый номер газеты в одном экземпляре.

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

Начиная со следующего номера, цена одного экземпляра нашей газеты для жителей **России** составит **20 рублей**. Читателям, оплатившим стоимость газеты на несколько номеров вперед, необходимо произвести доплату!

Колонка редактора

Вот и снова задержка с выпуском номера. Не буду вдаваться в подробности, здесь больше личных, нежели каких-то иных причин.

Надеюсь вы внимательно прошли все статьи сегодняшнего номера. Если вам не понравилось то, что занято слишком много площади на разглагольствования, значит вы так ничего и не поняли. Тогда вам так же не понять и то, что для всех нас пошел отсчет уже с двух сторон. Вернее пошел-то он уже давно, только мы сейчас об этом стали говорить открыто.

Все это положение уже давно заметно по реакции народа и по его активности. По работам, выходящим в последнее время, по письмам читателей, да и вообще по общему настроению.

Но не смотря ни на что, наша редакция **будет продолжать** свою работу и вести те проекты (их уже немало), которые уже запущены в работу или еще только будут начинать реализовываться. Если вы с нами, то поддержите нас хоть морально, хоть материально. В противном случае, не стоит писать гневные письма и отвлекать нас от работы, времени итак не хватает.

Желаю всем читателям терпения в ожидании очередных сюрпризов и объявлений от редакции газеты «Абзац»!

Издается
с октября 2000 года



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

ИЗДАТЕЛЬ

Perspective group

Редактор

Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка

Александр ШУШКОВ

Адрес для писем

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

Телефон: (8172) 25-28-71

e-mail: axor@mail.ru

В оформлении газеты
использован рисунок
Сергея ЗАЛЕСОВА/Rion.

Редакция не всегда разделяет
точку зрения авторов
отдельных публикаций.

За содержание
рекламных объявлений
редакция ответственности
несет.

При перепечатке материалов
необходимо сделать ссылку
на газету «Абзац».

Тираж 100 экз.

Номер
подписан
в печать
16 мая 2003 г.

