

Как вы уже заметили, это третий номер газеты. Почему так долго не выпускали? Сейчас попытаемся объяснить.

Думаем, что редактору любого другого издания, эту статью следует пропустить, а вот всем остальным прочитать стоит.

Основной причиной задержки, в выпуске газеты, можно считать практически нулевую активность читателей. Заказы на газету, конечно, приходят, можно даже сказать, что с этим никаких проблем нет, но вот писать люди наверно разучились. За это время к нам по обычной почте поступило всего 4 письма! Электронная почта в этом отношении ушла далеко вперед. Но письма полученные таким способом, в основном, сводятся к словам благодарности и к предложению каких-то материалов в газету. Предлагать-то предлагают, а материалов все нет и нет. Правильно в этом случае поступил Владимир Булчукей, - взял да и прислал материал, а там уж сами разберутся. И разобрались! Правда на нас сейчас сердятся авторы, за то, что мы урезали статью и опубликовали ее в сокращении. Извиняемся.

Мы, конечно, предвидели такую низкую активность со стороны читателей, но, как говорится: - «Раз уж взялся за гуж, так не говори, что не дюж!» Понимаем и то, что рядовой читатель, заплатив деньги, ждет от нас интересную газету, и он вправе этого требовать. Мы же его, в очередной раз, «кормим» перепечатками. Хотя, как нам кажется, нельзя столь критично относиться ко всем повторным публикациям. Среди них есть достойные материалы, которые с удовольствием можно прочесть еще раз, а уж тем более с листа бумаги!

Редакция газеты убеждена в том, что каждому, кто ее читает, есть чем поделиться со всеми остальными. На самом же деле этого не происходит, будем надеяться, что это только временное явление. Нам уже и самим порядком поднадоело просить,

Первый, второй, третий...

чтобы нам кто-то написал эксклюзивный материал, но, как видите, приходится...

Неоднократно приходилось слышать, что подобная газета очень нужна. Мы и сами это понимаем, но у нас складывается впечатление, что мы трудимся практически для себя. Ведь затевалось все это не ради нашей известности (этого нам совершенно не нужно), а для сплочения всех нас! Теперь посмотрите на объем этой статьи. А ведь вместо нее могло бы быть что-то более полезное, чем звывания о вашей активности!

Поймите, уважаемый читатель, мы не в силах выпускать газету полностью из-под своего пера! Написать 1, 2, 3 статьи еще можно, но если газета наполнена только нашими материалами, будет ли это интересно вам? Сомневаемся.

Ну а теперь наши идеи и предложения. Те, кто читал второй номер, наверно догадываются, что никакой реакции, на объявленный в том номере конкурс, мы не получили. Поэтому конкурс продолжается, и, надеемся, завершится чьей-то победой.

Обратите внимание на то, что в этом номере появился купон бесплатного объявления! Людям желающим дать объявление/рекламу большего объема, чем позволяет этот купон, теперь можно воспользоваться новой услугой - платным объявлением. Стоимость такого объявления составляет 10 рублей. Как этой услугой воспользоваться? Вы высылаете почтовый перевод на наш адрес и свое объявление в обычном письме или на диске. В объявлении можно использовать: текст, фотографии и рисунки; что-то одно или их комбинации. Единственное на-



кладываемое ограничение на данную услугу - это объем. Нам придется отказать вам, если объявление превысит половину газетной страницы. Подходящий, в этом случае, объем - 2-3К текста. Возможно этот шаг поможет нам в удешевлении газеты, если это, конечно, кому-нибудь нужно.

К нам поступило несколько предложений по восстановлению рубрик журнала ZX-Ревю. Поэтому, в последующих номерах, нам бы хотелось возродить на своих страницах некоторые знаменитые рубрики, всеми уважаемого, ZX-Ревю. Какие именно - решать вам, а может еще и что-то свое предложите. Нами уже сейчас подбирается материал для рубрик: «Этюды» (небольшие процедуры/хитрости помогающие при программировании; чаще всего это какие-нибудь расчеты), «Читатель - читателю» (всевозможные идеи, как в области программирования, так и во всех остальных) и «Советы экспертов» (помощь при прохождении той или иной игры). Так же мы ведем поиск различных схем и доработок Spessу. И опять мы обращаемся к нашей немногочисленной (надеюсь, что пока) аудитории. Если у вас есть что-либо добавить к перечисленным рубрикам, то милости просим, наши страницы открыты для всех!

Итак, в путь, дорогой читатель!

НЕМНОГО О МНОГОМ ПОНЕМНОГУ

Приветствую всех, кто занимается Спектрумом, занимался, или интересуется им. Во втором номере "Абзаца" я обещал читателям написать статью, тем более, что Alex Хог мне давно предлагает это сделать. Не знаю, всем ли будет интересна "исповедь" о моих машинах, и я решил несколько разбросать материал по разным (но, близким) темам, отсюда - и название.

Сначала расскажу о своем первом знакомстве с компьютерами

Где-то в середине восьмидесятых, я тогда учился классе в шестом, у нас началась так называемая УПК (учебно-производственная практика). Я попал в группу обучения на компьютере. Раз в неделю мы ходили заниматься на машинах Yamaha MSX. Среда для меня была любимым днем недели! Там я впервые увидел и полюбил компьютер, там я научился Бейсику. Кстати сказать, Yamaha была одной из лучших восьмиразрядных машин, но по цене не могла конкурировать с нашим любимцем Спессу. Сейчас, иногда ностальгически, запускаю эмулятор MSX, скачанный из Интернета, и долблюсь в какую-нибудь идиотскую игрушку. (Это сейчас она - идиотская, а тогда для нас те игры воспринимались совсем по-другому. Верно ведь?)

Уже потом я купил ПМК - программируемый калькулятор, наверное, некоторые читатели помнят такую вещь. Я программировал и на нем, но останавливаться на этом не буду.

В начале девяностых до нас докатился спектрумовский бум, и я, как только появились деньги, поторопился купить в комке (комиссионке) комп. Именно поторопился, надо было взять с собой понимающего человека, потому как купил я вовсе не Spectrum, а "дрова" под названием "Вектор". Возможно, у вас это вызовет улыбку, но, в конце концов, все мы когда-то были чайниками. Естественно, ни одна спектрумовская программа на этом "чуде" не пошла. В принципе, Вектор по техническим характеристикам не хуже классического Спектрума (все-таки полноценный графический экран, встроенная музыкалка, всего точно не помню), но тогда я понял, что **важнейшей характеристикой компьютера является обилие программного обеспечения (ПО)**, а все остальное - второстепенно. Короче, побаловался с Вектором я недолго - не-

делю или две. Сдал его в другой комок, за более низкую цену и купил свой первый ZX-Spectrum! (48К, без дисководов. Попалась надежная машина, ни разу не ломалась, почти не греется, до сих пор пылится на шкафу - жалко выбрасывать.) Отличие в графике (в худшую сторону) с Вектором, наличие дурацкого бордюра (кто и зачем его придумал таким большим?!) я заметил сразу, но эти недостатки затмило огромное количество ПО! С тех пор Спессу я полюбил.

Затем был у меня Spectrum 128К, но не долго, пока не приобрел свой любимый компьютер из Spectrum-совместимых машин.

Теперь о "Скорпе"

Я был в восторге, собрав Scorpion ZS-256. По сравнению со всеми моими предыдущими машинами, эта казалась маленькой IBM! Совместимость со Спектрумом - почти полная. (Если кто-то видел Scorp под эмуляторами на PC, пусть у него не складывается дурное представление о Scorpion'e. Некоторые эмуляторы, например R80, некорректно его эмулируют.) Это маленькое чудо ни разу ни ломалось, ни глючило, оно и сейчас работоспособно и тоже пылится, но уже не на шкафу, а где-то под шкафом, и не у меня, а у моего приятеля, которому я его продал, приобретя Scorpion Turbo.

Вот с этим приобретением мое отношение к фирме-производителю развернулось на 180°.

Во-первых, я наивно ожидал, что быстрое действие будет выше ровно в два раза. Ничего подобного - где-то в 1,5-1,6 раз. Но это, в принципе, не так уж важно.

Во-вторых, непонятно почему, дисковод не работал в режиме скорости компьютера Normal (3,5 MHz) (работал только в Turbo), что делало очень неудобным копирование с ленты на диск, или запуск некоторых демок и т.п.

В третьих, вскоре вышла из строя микросхема ВГ-93, ее я заменил, най-

дя где-то от другого компьютера.

В четвертых, скоро со страшным хлопком вышел из строя блок питания. Блок питания я поставил другой, но тот давал какую-то рябь на экране. С этим приходилось мириться.

В пятых, скоро моему Scorpion'у стало глубоко плевать на кнопку включения. Короче, включаться перестал.

(Может, еще чего-то было, всего я уже не помню.)

В общем, отправил я это чудо техники производителю, вместе с их неисправной ВГ-93 и блоком питания, описав все его хулиганства.

Через **несколько месяцев** получаю бандероль. Справедливости ради надо сказать, что денег они взяли немного, по-моему, рублей 30.

И что-ж я вижу? ВГ они заменили! Но... на неисправную. :-)

Блок питания тоже заменили, но он поддерживал только один дисковод, а посылал-то я им для двух! Пришлось ставить опять свой дурацкий БП, с рябью (но с регулируемым напряжением, что потом пригодилось).

Дисковод как не работал в Normal, так и не стал работать.

Правда, плату отремонтировали.

Вы спросите - почему не отослал обратно? Знаете, пока идет бандероль туда, пока лежит у них (дольше, чем идет!), пока они сделают, пока идет обратно... Не хотелось оставаться надолго без компьютера. Да как-то и плюнул я на это.

И вот через какое-то время дернул меня черт заказать у них контроллер мыши и PC клавиатуры. Естественно, заказ выполнялся долго, но вот-таки пришла долгожданная бандероль... Установил я контроллер, подключил мышь, клавиатуру... Ни мышь, ни клавиатура не работали!!! Долго я возился, пока не понял, что для того, чтобы они заработали, на материнскую плату надо подавать не 5 Вольт, как положено, а около 6,5!!! И компьютер работал. Стоял он открытый, рядом лежала отвертка для регулировки напряжения (его надо было постоянно регу-

ликовать)... Полгода-то машина работала... Пока не загнулась.

Помню еще, приходила какая-то бандероль от Scorpion наложенным платежом, хотя я ничего не заказывал. Заплатил деньги, открыл, там оказалась "куча макулатуры" - брошюры по разной периферии Scorpion, мне **совершенно** не нужные, и, видимо, им - тоже.

Всему этому свидетель Alex Хог.

Теперь проницательный читатель может догадаться о моем отношении к этой фирме.

Мои мысли о перспективах Спектрума

Что тут скажешь, старик доживает свой век, думаю это ясно всем. Спектруму не угнаться за такими гигантами, как Intel, AMD и проч. Спектрум был хорош для своего времени. Именно для своего, и нельзя смотреть на него свысока, сравнивая с современными тачками, так же, как и на людей прошлых веков, сравнивая с нами. Да, они не знали того, что знаем мы, но их эпохи дали человечеству Ньютона, Галилея, Ломоносова и др. (и даже того питекант-

ропа, что изобрел колесо :-), без них не было бы современной науки. Они начинали строить то "здание", которое мы продолжаем строить. Впрочем, я отвлекся.

"Изначально Spectrum предполагалось использовать для обучения программированию"

А. Ларченко, Н. Родионов.

Все же гений Синклера был прав, он проектировал свой компьютер именно для этого. Когда я пересел на РС и стал программировать на Ассемблере, то заметил, что мое знание спектрумовского ассемблера очень помогает в освоении пишского. Все-таки их процессоры близки. Разница поначалу показалась невелика, только вместо мнемоники LD используется MOV, и т.п. (Я пишу это потому что, уверен, что все настоящие программисты на Спектруме обязательно пересядут на РС.

Кто уже пересел и есть проблемы в программировании - пишите, чем смогу - помогу.) Уже потом я заметил множество удобств Ассемблера РС.

Мои мысли о лучшей платформе

Если бы мне предложили поменять свою РС, скажем, на Мас, я бы не согласился (или бы согласился, продал бы Мас, и купил бы другую РС). Как я уже сказал, обилие ПО все решает!

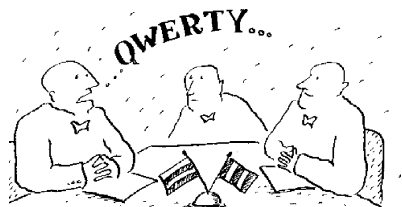
Пусть не сердится на меня читатель, что в двух последних главах я повторял прописные истины.

P.S. Если кто-то захочет перепечатать мою статью - пожалуйста, но попросу не сокращать и не редактировать ее без моего согласия.

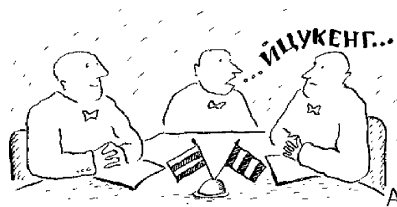
Владимир ДЬЯКОВ,
e-mail: dyakov@vologda.ru

ОТ РЕДАКЦИИ: Уважаемый читатель, не стоит сердиться на автора статьи, у него действительно есть повод так говорить. Но мы не считаем, что Спессу был хорош для своего времени и сейчас доживает свой век. По нашему мнению, Спессу был хорош и остается таковым, не для своего времени, а для своих людей, т.е. для нас с вами. Мы не хотели этой статьей обидеть скорпиончиков и разделяем далеко не все позиции автора, но у каждого свое мнение...

ЙЦУКЕН VS ЯВЕРТЫ



Эта статья посвящена тем, кто до сих пор не понимает, какая раскладка клавиатуры должна продолжать свое существование, а какая нет.



Вы ярый приверженец «стандарта» 'яверты', но мы выбираем 'йцукен'! Поэтому наша цель - переманить вас в наш «лагерь», переучиваться же вам придется самим.

Довод первый. Вы нашли какую-то печатную машинку, а может быть даже ту, на которой работал дедушка Ленин! С огромным огорчением вы обнаруживаете, что даже на ней русские буквы расположены в ненавистном вам порядке 'йцукен'! Если уже с тех времен так повелось, то может быть над этим стоит задуматься?

Довод второй. Вы устроились на работу секретарем (и ничего смешного, ведь я не сказал: «секретаршей»). Естественно там стоит компьютер несколько другого

класса нежели ваш любимый Спектрум. Вас спрашивают: «Умеете ли вы быстро набирать текст?» Вы твердо и гордо отвечаете: «Умею даже с закрытыми глазами!» Вам завязывают глаза и сажают за компьютер. После десятиминутной работы вам развязывают глаза. Как вы думаете, сколько времени вы пробудете в обмороке, когда увидите, что на клавиатуре красными буквами написано 'йцукен'?

Довод третий, последний. У вашего папы на работе сломался компьютер, а завтра ему нужно сдать диссертацию. Он вас спрашивает: «Можно ли набрать текст на твоём компьютере?» Вы отвечаете: «Можно», не подозревая о том, что папа и понятия не имеет, что кроме 'йцукен' есть что-то еще. Как вы

думаете, он будет доволен, когда ему придется ехать через весь город к своему приятелю?

Люди делающие новые редакторы, ассемблеры, терминальные программы и все, что связано с набором текста! Давайте не будем ставить сами себе палки в колеса и придумывать что-то свое! Во всей России есть один стандарт и имя ему 'ЙЦУКЕН'! Если хотите, чтобы ваши продукты жили долго и приносили пользу людям, то позаботьтесь хоть о каком-то стандарте! Раз уж делаете 'яверты', то сделайте и 'йцукен', это не так уж и сложно.

Если уж вас не убедило все вышенаписанное, значит вы зря все это читали...

Александр ШУШКОВ

Мой выбор — ZX!

Ну что же?.. Прочитал я свежую прессу и понял, что людям безразлично положение платформы ZX. Я бы охарактеризовал это положение как среднее между двумя крайностями - устойчивым и неустойчивым. «Куда уж устойчивее!» - скажут сторонние наблюдатели - фидошники и иже с ними. А я вам так скажу: пока не иссякнет наш с вами энтузиазм, платформа будет развиваться. Ведь вспомните, еще в эпоху первого Enlight'a кое-кто пророчил сцене незавидное существование и делал громкие заявления об уходе на пц. Ну так что же? Ни первое, ни второе не сбылось! Мы же с вами никуда не делись, компьютеры наши не исчезли, более того, обзавелись мышами, пишущими клавишами, трехдюймовыми дисководами и винчестерами. А посмотрите, какие проги сейчас пишутся! Теперь сравните все это с тем, что было в вышеупомянутую эпоху. Так что же это, если не прогресс? Отсюда первый вывод: платформа развивается.

Читаем ZX-Pilot N37: «К сожалению, этот номер - последний на ZX, т.к. мы переходим на Amiga.» Теперь возьмем в руки (только подумайте, как звучит!) второй номер газеты «Абзац» и на последней странице читаем письмо от Vel'a, главного редактора вышеупомянутого ZX-Pilot'a. Причем, так вот сразу и не скажешь, что человек перешел на другую платформу. А теперь демки посмотрите: то одна команда, то другая «is back on Spressu...» Причем, ка-

чество работ по сравнению с предыдущими на порядок, а то и на несколько выше. Вот вам и второй вывод: люди возвращаются ;-)»

Чем же все-таки так привлекает наш Спекки творческих людей? Мне кажется, что просто у него есть душа, которую составляем мы с вами, уважаемые друзья!

Теперь давайте поговорим о том, почему же некоторые люди все же переходят на пц. Прежде всего, не нужно называть их предателями (это в шутку говорят, конечно, но все же...). Просто они сделали свой выбор, как сделали его и мы. Но им нужно одно, а нам - другое.

Например, человек устраивается на работу программистом. Появляется свободный доступ к пц, и свободного времени остается не так уж и много. Но Спек тем и отличается от пц, что, работая на нем, человек думает. А на пц уже все сделано, но там нет свободы, нет полета мысли, зато есть Word N-ной версии, есть система, железо, набор драйверов под это железо. Никаких проблем, минимум времени... и минимум творчества. Но какое же на работе творчество? Там деньги надо зарабатывать. Постепенно человек к этому привыкает и ему становится неинтересно думать, а значит - и творить на ZX.

Или же человек испытывает огромный информационный голод, допустим, живя в сельской местности. Нужно быть героем, чтобы в одиночку сделать что-либо на gens-4. Если ни о каких Storm'ах и ProTracker'ах человек не слышал. И не видел. Не видел того, на что способен этот легендарный компьютер. Как же он должен в таких условиях развиваться?

А если у Синклериста ломается компьютер? В наше время, когда купить работающий Spectrum не так-то просто, это становится трагедией. Человек впадает в депрессию, а затем довольствуется тем, что можно взять от пц, приходя в неопикуемый восторг от просмотра демок под эмулятором.

Некоторые просто покупают себе пц и играют в quake. Они поняли, что программировать на Spressu - не их призвание и тихомирно уходят, становясь частью системы, мира ibm.

А мы с вами творим, получая от этого огромное наслаждение! И гордимся этим, и понимаем, что в наше нелегкое время есть что-то такое, неопикуемое, что объединяет и поддерживает нас. Да здравствует ZX!

**Сергей ГУЛЯЕВ,
г. Котлас**

А не написать ли мне игру?

Людям, которые спрашивают меня - трудно ли писать игры, я отвечаю - «Конечно же трудно». Но в этой статье я не собираюсь пугать как начинающих, так и хвастаться перед профи, как мне приходилось проделывать какие-нибудь трюки на ассемблере. Здесь я постараюсь описать общие принципы написания игр, да и любой программы в целом. Не утверждаю, что я первый рассуждаю на эту тему, но все-таки, постараюсь в до-

ступной форме высказать свои мысли по этому вопросу. Наверняка статья будет полезна лишь начинающим программистам, чтож, им тоже нужно помогать, ведь сами были когда-то такими!

Естественно, самое первое, что у вас должно быть - это вдохновение и сама идея игры/программы. Без этого никуда не денешься. Как можем заметить, сейчас уже никто не пишет Color Lines, Hopix и т.п. игры. Все пытаются или придумать

что-то свое (самый лучший вариант) или качественно перенести красивую игру с другой платформы (в этом вопросе, конечно, нужно отметить Вячеслава Медногова). Хотя для тренировки можно бы и Hopix сделать. Я, например, своим «Последним Курьером» хотел повторить такую забавную игрушку на YAMAN'e как «King's Volley». Впоследствии игра переродилась во что-то свое и сейчас в ней трудно узнать знакомого «King's Volley», но это, в

принципе, и лучше. И так, определились, в первую очередь нужна идея! Кстати, необязательно чтобы у вас уже было название игры, оно может быть временным/рабочим. В моем случае, например, имя игры было придумано в самом конце, когда игра уже была практически готова.

Второй вопрос, который вам предстоит решить, это - кто вам будет помогать в создании игры. Когда я решил делать свою игру, мне повезло, у меня был худож-

ник и музыкант (см. 2-й номер «Легенды о себе»). Команда это конечно большое дело! Когда программист остается один, то ему приходится заниматься всем, а это очень тормозит весь процесс создания любой программы. Наверное единственный тип программ, с которыми программист может справиться в одиночку, это системные программы. В моем случае, когда я пришел из армии и остался один из всех Perspectiv'ов, я взялся именно за свой commander. Говоря проще, если вы создаете игру, то без художника и музыканта достойной вещи не создать, если вы конечно не являетесь и программистом, и художником, и музыкантом в одном лице. А таких талантов, по-моему, не очень-то и много, но все есть.

Следующий момент, на котором вам стоит заострить внимание - это какими программами вы будете пользоваться? Беря за основу собственный опыт при создании «Последнего курьера», перечислю те программы, которыми пользовался я. Это были: Zasm 3.0 (ассемблер), Shadow (редактор шрифтов), Art Studio (графический редактор), Sprite Tools 2.0 (редактор спрайтов), PCD 6.1 (компрессор кодов), ASC 2.6 (компрессор картинок). Конечно же, здесь перечислены не все программы, которые мне помогали, но основу составили именно они. Естественно, нельзя принимать эти продукты за панацею, ведь время не стоит на месте! Уже сейчас я бы выбрал другие программы, поэтому, если вы только начинаете, то мой вам совет - посмотрите (попробуйте на деле) все имеющиеся у вас средства и выберите для себя самый оптимальный вариант.

Далее, вам будет необходимо решить, с чего именно вы начнете. Будете ли вы сразу программировать или посмотрите как люди делают. По-моему, лучше всего начать со второго. Во-первых, необходимо просмотреть все игры/программы, которые так или иначе похожи на буду-

щее ваше произведение. В них можно найти много полезного для вас. Может вам что-то понравится и вы сделаете так же, а может наоборот, вам что-то не понравится и вы учтете это на будущее. Так или иначе, посмотреть стоит, хуже не будет. Во-вторых, нужно постараться найти всю доступную вам литературу. Здесь я могу посоветовать найти следующие книги: «Как написать игру на ассемблере» фирмы Питер; «ZX Spectrum для пользователей и программистов» той же фирмы и журналы «ZX-Ревю» фирмы Инфорком. Эти издания считаются лучшими в обучении программированию и помогли многим. Второй книгой я, например, пользуюсь до сих пор. Кстати, не стоит пренебрегать электронными изданиями. В них тоже бывают умные и нужные статьи. Так как их найти проще, то могу посоветовать посмотреть такие издания как: ZX-FORMAT, ADVENTURER, SPECTRUM EXPERT, DEJA VU, RUSH и некоторые другие.

Если же у вас уже имеется опыт программирования, то в первую очередь, по-моему, необходимо взяться за сложные процедуры, требующие расчетов или скорости выполнения, чтобы потом на них не отвлекаться. Не знаю как у других, но у меня, на протяжении создания игры, много чего менялось, и я даже сам не знал, как все будет выглядеть в самом конце. Это, конечно, не очень хорошо, т.к. говорит о том, что не все было продумано и все мелочи обдумывались на ходу. Поэтому следует сделать вывод - необходимо продумать все мелочи, какие именно процедуры вам понадобятся, зачем и почему, чтобы потом не было замедлений.

Следующие вопросы вам нужно будет решать уже с вашей командой, т.е. с художником и музыкантом. Вам повезло, если ваши соратники хоть чуть-чуть разбираются в программировании. Если же нет, то вам

придется потратить не мало времени на объяснения почему же нужно рисовать именно так, и именно так писать музыку. Про художника вам наверно понятно, но не совсем ясно почему я вспомнил и музыканта? Все-таки бывают моменты, когда необходимо наложить требования на звучащую музыку. Но на первых шагах, я думаю, что вам не стоит делать музыкального оформления, будет не плохо, если вы сделаете хотя бы звуковые эффекты. А если все же разберетесь, то используйте музыку обязательно, она очень оживляет игры.

Следующий, не менее ответственный момент в создании игры/программы, это написание интерфейса пользователя, т.е. каким образом нужно будет пользоваться вашей программой. Самый лучший, оптимальный и удобный вариант на данный момент - это «Оконно-мышинный» интерфейс, т.е. программа управляется неким курсором-стрелочкой, с помощью которой в тех самых «окнах» выбираются различные опции. Я, например, сейчас не представляю себе свой Спектрум без мыши и вам советую приобрести (собрать) данное устройство. Самый популярный сейчас тип мыши - Kempston mouse, хотя существуют и другие. Таким образом необходимо придерживаться некоторого стандарта и делать свои программы такими, чтобы ими было удобно и приятно пользоваться, а это отнюдь не последнее.

Далее, когда интерфейс написан, большие процедуры созданы, можно приступать к созданию интеллекта вашей программы, т.е. каким образом она будет реагировать на действия пользователя. Самым слож-

ным в этом моменте считаются игры, а самым продвинутым в интеллектуальном смысле можно считать Вячеслава Медноногова. Если вы не видели его UFO и Черного ворона, то многое потеряли. Самое главное - это создать равные или псевдо равные условия для компьютера и игрока.

Ну и последний, наверное, момент в создании любой программы. Когда все бегаает, прыгает, дергается и пищит или копирует, печатает, ассемблирует и форматирует, то все «это» нужно собирать в единое целое. Опять же опираясь на собственный опыт, могу заметить, этот этап, пусть и самый последний, но для меня самый сложный. Так как здесь происходят необратимые последствия: убирается выход в ассемблер, ставятся «жуки» (кстати, если кто-то не знает, в «Последнем курьере» есть «жук» по перескакиванию этапа, для этого нужно в игре нажать одновременно SS+J+K), все что можно компрессируется, соединяются отдельные блоки и многое другое. Как обычно, на этом этапе, катастрофически не хватает памяти, находят ошибки и т.п. Могу посоветовать. Когда вы дошли до завершающей стадии, сохраняйте промежуточные версии, чтобы вернуться к исходному состоянию, т.к. с первого раза никогда и ничего не получается. Да и вообще, на протяжении всей работы, перед каждым запуском и большими изменениями, лучше всего сохранить программу. Уж поверьте, это вам сохранит не мало времени и нервов.

И последнее, что хотелось бы сказать. Перед тем, как выпустить в свет свой продукт, лучше сделать beta-версию программы и дать ее на тестирование своим друзьям и знакомым, т.к. многие ошибки и замечания находят именно пользователи, а не программист.

Александр ШУШКОВ

**На фото:
Алех Хог доделывает
«Курьера»**



Привет всем!

Меня зовут Kaktus и я ведущий новой рубрики по работе с вашими письмами. Как она будет называться? Об этом чуть позже, а пока, мне бы хотелось вам напомнить о том, что вся жизнь «Абзац'а» полностью зависит от вашей активности. То, что будет писаться здесь, и какие вопросы, про-

блемы, темы будут затрагиваться, тоже зависят от вас. Пишите нам письма, а мы в свою очередь, по мере своих сил, будем их разбирать, рассматривать, обсуждать и отвечать на страницах газеты. Что писать? Да все, что интересно, или сможет заинтересовать современного спектрумиста.

Предлагайте, критикуйте, высказывайтесь, и просто пишите.

Ну а теперь о названии рубрики. Раз, уж рубрика будет основана на ваших письмах, то и назвать ее должны вы. От нас, за лучшее и оригинальное название приз - бесплатный номер «Абзац'а». Так-что не ленитесь, держайте! Желаю вам успехов. До новых встреч!

KAKTUS

ОГЛЯДЫВАЯСЬ НАЗД...

Год 1990

В то время, как на Западе Спектрум был уже широко распространен, в России о нем знали понаслышке. Тогда весьма характерной считалась байка о том, что, якобы, многие американские и японские школьники имели дома компьютер, который им помогал при выполнении домашних заданий. В России, если кто и имел компьютер, то это были дети чиновников, родители которых неоднократно бывали за рубежом. Этим и объясняется наличие машин у наших советских граждан. Естественно, это был Spectrum 48K, реже Spectrum 128K. Вместе с машинами завозилось и ПО на кассетах. (От редакции: можем заметить, что Прессу в России появилась несколько раньше, чем указал автор. Мы сами тому свидетели. Уже в 1989 году, у нас в Вологде, был компьютер Spectrum 128K + TR-DOS, а его владелец был далеко не сыном чиновника).

Год 1991

Главной вехой этого года стало появление дисковой операционной системы TR-DOS! (От редакции: Если быть точнее, то массовое ее вхождение в ряды пользователей). Предприятия оборонного комплекса в срочном порядке реконструируются на серийное производство бытовых компьютеров, совместимых со Spectrum'ом. Происходит рождения клона спектрум-совместимых компьютеров. Счастливым обладателям TR-DOS приходится адаптировать таре-версии игр к DOS системе. Так появляются первые знаменитости: Черников, Никитин, Родионов, Скоробогатов, Васильев, Дюпанов и другие. Дефицит дисковых версий сильно ощущают, и новые версии получают широкое распространение по всей России. Но Большая масса юзеров до сих пор сидит с таре-версиями Spectrum 48K! На рынках появляются бизнесмены, которые торгуют кассетами. Именно в 1991 году рождается фирма Инфорком. Она начинает все с нуля, на голом энтузиазме! В журнале «Радио» появляются первые статьи о Spectrum'е. Выходит журнал ZX-Ревю.

Год 1992

Почти в каждом регионе выпускается та или иная модель Spectrum'а, с примитивной и ламерской схемотехникой: Эльбрус, Краснодар, Байт, Москва, Дельта-С, Компаньон, Магик, Ленинград, Pentagon и другие. Следует отметить появление Pentagon'а, который позже станет признанным стандартом в СНГ (и даже за рубежом) и, пожалуй, Ленинград, который впоследствии переродится в Scorpion. Вместе с этими моделями появляются более совершенные: Profi, Scorpion, ATM-turbo. Рынок насыщается дисковыми версиями игр. Из системных программ следует обратить внимание на DCU от Родионова. Написанием игр пока никто серьезно не занимается. Цена на компьютеры падает и они становятся доступны практически всем! У магазинов, торгующих компьютерами, собирается много народу. У родителей отпадает проблема, что подарить своему чаду ко дню рождения! Инфорком чувствует, что занялась нужным и перспективным делом. Количество юзеров, покупающих (тогда еще) брошюры ZX-Ревю, неуклонно растет. Реклама компьютеров «Магик» и «Компаньон» на TV!

Год 1993

Число поклонников Инфоркома и его продукции превышает все мыслимые пределы и с каждым днем растет! Появляются первые серьезные авторские разработки и грамотные адаптации. На сцену выходит, тогда еще мало известная, команда CODE BUSTERS! В СНГ появились дисковые версии польских мегадем Luza II и SHOCK, последняя действительно была шоком для всех, и народ начинает понимать, что Spectrum гораздо серьезней и сильнее, чем о нем тогда думали! Объемы продаж Spectrum остаются большими, софт на прилавках не залеживается. Огромным спросом пользуются игровые манипуляторы типа Joystick. Люди играют в игры! Вячеслав Медноногов выпускает игру «Буратино». Начат выпуск ОС IS-DOS.

Год 1994

Начался серийный выпуск контроллеров TR-DOS и плат для подключения музыкального сопроцессора. Все, кто имеет достаточно средств, покупают дисководы и пытаются их подключать. Несоввершенство схем проявляется в сгорании контроллеров! Большим дефицитом становится микросхема KP 1818ВГ93, на которую «загибаются» баснословные цены. Подключив музыкальный сопроцессор AY, люди в лихорадке ищут игры, работающие в 48K с сопроцессором! Происходит постепенный переход народа с 48-х моделей на 128 и более. По стране организовываются первые клубы любителей Spectrum'а. В продаже появляются книги на русском языке типа «500 игр для Спектрума», «Тайники и пароли», «POKES» и т.д. Благодаря Инфоркому, люди начинают осваивать BASIC, пытаются ломать программы, многие осваивают ассемблеры ZEUS и GENS. Фурор на рынке ПО произвело мегадемо SATISFACTION, именно этот момент можно считать началом рождения демосцены! Авторы мегадемо - CODE BUSTERS показали всем, что у нас в России могут программировать не хуже, чем за «бугром». Одновременно появляется ассемблер TASM 2.0 совершенно нового уровня. По стране начинают организовываться группы, но все это находится еще в зачаточном состоянии. Из SATISFACTION многие узнают о существовании чудо-компьютера AMIGA! В обиход прочно входит новое и непонятное выражение - «AMIGA RULEZ»! Если ты умеешь создавать бегущую строку из атрибутов, то ты крутой кодер! Выходит в свет первый русский электронный журнал SPECTROFON, посвященный Прессу.

Год 1995

Насмотревшись SATISFACTION, все, кому не лень, пишут демы и мегадемы. Основу любой демы составляет музыка и бегущая строка! Появляются отличные авторские разработки: «Звездное наследие», «UFO-1» и некоторые

другие. Организуется большое количество творческих и др. групп. Все поголовно переходят на 128К и сидят в TASM 3.0 и STS 3.1. Каждый ребенок знает, что такое intro и с чем его «едят»! На фронте системного софта творится что-то немыслимое! За год было написано столько софта (и плохого, и хорошего), что, пожалуй, такого не будет никогда! Инфорком пытается поддержать авторов разработок и предлагает дистрибуцию! Масла в огонь подлило мегадемо INSULT, CODE BUSTERS опять «сделали» всех, они становятся лидерами только что рожденной демосцены. Организуется ассоциация PRES-TIGE (организатор KAN0). Необходимо отметить появление музыкального редактора Pro Tracker v2.1 by GOLDEN DISK Corp. - ничего подобного в то время еще не было. В Санкт-Петербурге впервые проходит тусовка ENLIGHT'95, о которой знают только «избранные». Фирма Scorpion выходит на большую арену, количество Scorpion'ов на душу населения резко возрастает! Возникает проблема неполной адресации порта #7FFD. В Питере выходит 1-ый номер электронного издания «ZX-FORMAT».

Год 1996

Наблюдается резкий спад в жизни Spectrum, в магазинах постепенно компьютеры исчезают с прилавков. Точки, торгующие софтом, закрываются. Люди, вдоволь наигравшись и насмотревшись дем, начинают разделяться на

истинных поклонников ZX-Spectrum и на остальных. Остальные быстро сваливают на 486/Pentium, некоторые на AMIGA. Выпускается большое количество электронных изданий (журналы и газеты), программисты пишут отличный софт. С Запада фирменного п/о практически не поступает! Получают развитие компьютерные сети. У кого есть доступ к INTERNET, стали использовать его для поиска хоть что-то нового. Народ гоняется за полными качественными версиями. В Питере впервые официально проводится party ENLIGHT'96, о которой заблаговременно информируются все. ENLIGHT'96 дает небольшой всплеск активности. Появляется понятие TRACKMO и EVRO-DEMO! Спектрумовская сцена прочно встает на ноги и доказывает всему миру -кто самые лучшие кодеры на Спессу. Начинается сравнение двух платформ PC и AMIGA. Вячеслав Медноногов выпускает UFO-2. Pentagon объявлен стандартом.

Год 1997

Spectrum становится сеновой и андеграундной машиной. ПО, не имея связей, достать весьма проблематично! Фанаты Spectrum'а занимаются свэпингом. На более мощных платформах начинается «эмуляторный бум». Ностальгия по прошлым временам не дает покоя, и люди с удовольствием гоняют EXOLON на Pentium'е. «Загибается» масса электронных изданий! Прекращает выход (из-за некупаемости, прим.

редакции) - первый электронный журнал Spectrofon. У Инфоркома проблемы с финансами (банк, в котором находились средства фирмы обанкротился, прим. редакции). ZX-Ревю приходится перевести с печатного издания на электронное. В скором времени Инфорком полностью сворачивает свою деятельность. В Питере организуется ENLIGHT'97, на который собралось огромное количество народа из СНГ и даже с Запада! Организация party оставляет желать лучшего. Из старых производителей остаются только фирма Scorpion и Nemo. Несмотря на это, на рынок выходит достаточное количество софта, в основном игрового плана, хотя есть и системы. Вячеслав Медноногов, уже в который раз, радуется выпуском новой игры - «Черный ворон». Молодое поколение уже не знает, что такое Spectrum! Понятие «компьютер» приравнивается к Pentium.

Год 1998

Уровень программирования на ассемблере превосходит все мыслимые и немыслимые границы! На Западе начинается эра адаптации российского софта ориентированного на Pentagon + TR-DOS к своим дисковым системам! На Спектрумовской сцене остается все меньше людей. в Москве проводится party FUNTOP'98. Первое мероприятие полностью посвященное Спессу!

Даниил БАЯНОВ/Daniel (Deja Vu #7)

...МЫ СМОТРИМ

ОТ РЕДАКЦИИ

ВПЕРЕД!

Год 1999

Не смотря ни на что, на Спессу остаются приверженцы, любящие эту платформу. Выпускается множество электронных изданий. Объявляются все новые и новые проекты, но пока, к сожалению, лучше чем Черный ворон ничего не вышло. По СНГ (и не только) проводятся мероприятия посвященные Спессу. Самое громкое из которых Chaos Constructions, прошедшее в Питере.

Год 2000

В малых количествах, но все-таки

появляется неплохой софт. Никакой организации среди любителей Спессу нет. Каждый занимается тем, чем считает нужным. В Питере вновь проводится Chaos Constructions, организация которого оставляет желать лучшего. Наконец-то, выходит в свет печатное издание посвященное Спессу, его вы, кстати, сейчас держите в руках.


Год 2001, XXI век

Он только начался. Что будет происходить с нашей любимой платфор-

мой, какие события ее затронут, мы, к сожалению, не знаем. Но точно знаем, что каждый из нас может повлиять на судьбу этой замечательной машины! Поэтому пожелаем нашему Спектруму всех благ и дальнейшего процветания!

P.S. Заранее приносим извинения автору этой статьи за наше продолжение, а также, за изменение ее названия. В оригинале статья называлась «Хронология развития Spectrum'а в СССР/СНГ».

КУПОН БЕСПЛАТНОГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА 10 СЛОВ

 Вырежьте купон по обозначенной линии. Впишите ваши координаты, если хотите, чтобы они были опубликованы вместе с объявлением, они не входят в число слов объявления. Заполненный купон отошлите по нашему адресу. Купон, на котором отсутствует наш логотип, считается недействительным. Разрешается использовать до 2-х (максимум) купонов одновременно, т.е., если прислать сразу 2 купона, то в одном номере газеты можно опубликовать объявление на 20 слов.

Фамилия: _____ Имя: _____
 Отчество: _____ Адрес: _____
 Текст объявления: _____



Мы предлагаем вашему вниманию анкету состоящую из 12-ти вопросов. Хотелось бы, чтобы она не оставила вас равнодушными и вы прислали свои ответы. По накоплению материала, результаты данного анкетирования будут опубликованы. При ответе на вопросы можно использовать цифры и буквы. На вопросы, у которых не предложено вариантов ответа, или ваш ответ не подходит ни под один из предложенных, можете ответить своим текстом.

1. Откуда вы узнали о газете «Абзац»?

- а) Увидел в розничной продаже (интересно где?);
- б) Из рекламы в других изданиях (каких);
- в) Увидел у других людей;
- г) Из Internet;
- д) Что-то другое.

2. Для каких целей вы купили эту газету?

- а) Наконец-то можно снова почитать лежа на диване!

- б) Быть в курсе событий Спектрума;
- в) Какая-то другая причина.

3. Назовите наиболее интересные и полезные материалы этого номера.

4. По вашему мнению, объем материалов на какую тему следует увеличить/сократить (ваше предложение)?

5. Писали ли вы нам до заполнения этой анкеты?

- а) Да;
- б) Нет.

6. Сколько человек прочитало этот номер?

- а) Я один;
- б) Еще один;
- в) Трое;
- г) Четверо;
- д) Я, что, похож на математика?! :)

7. Интересует ли вас информация о новых программных продуктах?

- а) Да;
- б) Нет.

8. Какую сумму вы готовы потратить на покупку нужной вам программы/игры?

9. По вашему мнению, авторы газеты «Абзац» - это:

- а) Профессионалы;
- б) Любители;
- в) Люди, которые сами не разбираются в том, о чем пишут.

10. Оправдал ли этот номер ваши надежды?





- а) Да;
- б) Нет.

11. Согласны ли вы регулярно приобретать газету?

- а) Да;
- б) Нет.

12. Целесообразно ли организовать подписку на газету и будет ли это пользоваться популярностью?

- а) Да;
- б) Нет.

 	KAY 1024/3SL/Turbo Spectrum-клон Сделано в России	198261, СПб, а/я 213   10-12 22-24 МСК (812) 159-55-69
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

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

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

25 рублей (0.9\$) 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

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например,

№4 (1). Что будет означать, что вам нужен четвертый номер газеты.

Если же вы не знаете, что тот или иной номер точно вышел, то напишите: Свежий номер (1).

Это значит, что мы вам вышлем последний вышедший номер.

Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.

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

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОСТАЕТСЯ В СИЛЕ

Редакция газеты приглашает к сотрудничеству региональных распространителей. Для вас существуют специальные скидки. При заказе от 10 экземпляров, стоимость одного будет составлять 1/2 от номинальной. Таким образом, стоимость 10 экземпляров для россиян составляет 50 рублей, для других стран СНГ 125 рублей (4.2\$).

Все это связано с тем, что нам дешевле послать 10 экземпляров в одно место, чем в разные, пусть даже они и находятся в одном городе. В случае, если вы даже не являетесь распространителями, то вы все равно можете скооперироваться при покупке газеты, что будет выгодно и вам и нам.

Издатель
 **Perspective group**

Редактор
 Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка
 Владимир ДЬЯКОВ

Адрес для писем
 160035, Россия,
 г.Вологда, а/я 136,
 Шушкову
 Александру
 Дмитриевичу
Телефон: (8172) 25-28-71
e-mail: axor@mail.ru

Редакция не всегда разделяет точку зрения авторов отдельных публикаций. За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. При перепечатке материалов ссылка на газету «Абзац» обязательна.

Объем 1 п.л.
 Номер
 подписан
 в печать
 23 янв. 2001 г.