

письмо
статья
газета
журнал
программа
группа
компьютер

ОСТАВЬ СВОЙ

ОТПЕЧАТОК



НА ЛЮБИМОЙ

ПЛАТФОРМЕ

письмо
статья
газета
журнал
программа
группа
компьютер

Место
для
логотипа
PSV



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ // № 16, 2003

```
10 BORDER NOT B T PI  
CLEAR VAL ZE U  
SR VAL "15 LOAD "abza  
c16a"CODE  
20 RAND "5":  
PAUSE NOT PI  
30>RAND  
REM : LO  
40 RAND  
REM : LO  
50 RAND  
CLS :  
OKM 5  
60  
70  
POKE 32211  
80  
T FILE  
90  
SR  
100 CLS  
RAND  
RAN  
RAN  
RAN  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64
```

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.

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 подействовать 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 Белоруси 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 творчески-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 самым активным 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 не исключен 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 обложкой журнала. На 90 процентов собраны материалы. Как сказал Алексей: «Ждать осталось недолго». Чтож, будем надеяться, что вскоре перед нами предстанет все тот же старей-добрый Adventurer, но уже в новой обложке.

Соб. инф.**OCA news**

Сейчас мы работаем над «Гензом», дописываем несколько статей, делаем меню (т.к. объем статей превышает объем предусмотренный в обложке). 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 Spessу 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 Spessу, так что в скором будущем вы увидите результаты нашей работы. 3 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 ПАНАСЕНКО/Black Cat

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

Соб. инф.

Покупаем качественное авторское ПО для дистрибуции (гонорар 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.

* * *

Обменяю ПО под CP/M, информацией по этой системе.
Обращаться: 410038, г. Саратов, ул. Соколовгорская, д.1, кв.15, Алексей Тарасов.

Внимание!

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!

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, Шушкова 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.

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 прочли 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.

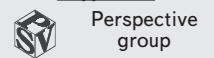
Но не смотря ни на что, наша редакция **будет продолжать** свою работу и вести те проекты (их уже немало), которые уже запущены в работу или еще только будут начинать реализовываться. Если вы с нами, то поддержите нас хоть морально, хоть материально. В противном случае, не стоит писать гневные письма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

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

Тираж 100 экз.

Номер
подписан
в печать
16 мая 2003 г.

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

Это первая удачная попытка нашей группы коммерческого приобритения 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. Представляется 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:

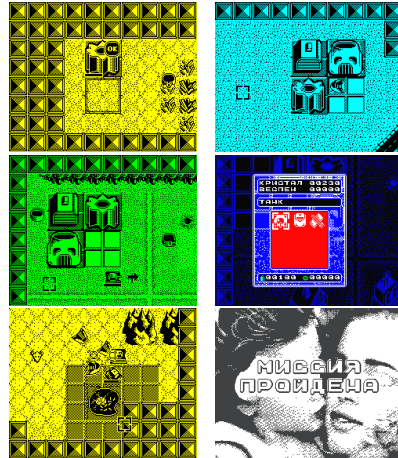
1. Для граждан России диск с игрой стоит 70 руб. (\$2.5);
2. Роман «Герои Альчибара» стоит 50 руб. (\$1.5);
3. Компакт-кассета стоит 50 руб. (\$1.5).

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.

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

Разработчик: группа ACTION
Издатель: Perspective group



Кадры из игры «Империя 2»

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 Кеерер, а также была печатная брошюрка 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 адвенчуры. 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-ый 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 практическая 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 на полном серьезе, то деградация журнала заметна.

Demoniada demo. Пошаговая стратегия, в ко-

торой планируется столкнуть между собой в смертельном поединке 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.

ZX-Time news

Вышел очередной (11-й) номер ZX-Time. Он конечно получился не таким большим, как намечалось, но почитать есть что. В номер 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 мероприятии. Недавно было объявлено о регистрации участников мероприятия. Еще добавлю то, что KIM/RGI/PoS-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. Боюсь, что ребята могут считать меня слишком неужеливым. Так что появление моего письма в «Абзаце» (с коим 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 командере будет встроен плеер 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 командером. 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 (FK0), Валентин Пименов (Valker). Возможно, подключится кто-нибудь еще. Принципы, по которым будет создаваться этот командер, 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 железу, напиши софт и кинь все это в эху - а уж мы дружно воспользуемся!»

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 обвязкой), 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 оболочения (Инертнет, - 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 набождения (платформа IBM PC, - авт.). В его руку Аллах вложил способность переносить в реальный мир любую вещь из мира воображения и наоборот, вводя тем самым в заблуждение людей откровения в их откровениях, а людей рационального рассуждения в их доводах.»

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

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

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

1. Сначала замечания по форме вопроса.

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

под чьим началом она и функционирует.

Немного истории. До того, как появилось ворье (сетевика, эмуляторчики, 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 обязательство. Когда пришел гигемон (комбеды - комитеты бедноты, в виде сетевого ворья) фирмы исчезли (и, соответственно, их названия) и появились клички сетевого ворья (nick'i). Не следует пугать жопу с пальцем.

Так что это обращение типа: «На деревню дедушке». Человек (А. Кубрак) перепутал человека, имя человека и парадокс, который носит имя человека. Это где-то на полпути к безумию. (с) Нето (либо (с) N) не является ни псевдонимом, ни nick'ом, - хотя козлищи в сетях здорово преуспели в превращении (корень «вр», «вор» - беглая глансная в **однокоренных** словах) яблок в число яблок в пространстве своего бреда (в сетях). Так как ничего кроме кликух (nick, - англ. - воровская кличка {nik}) и воровского (сетевого) качала у них за душой нет, то, вероятно, они таким образом пытаются считать себя ровней со мной. Употребляя их вонючие 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) Нето.» (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) Нето и степень ее влияния в Spectrum'e. Сопоставьте степень достоверности информации и ее объем (ну, например, с бананым (сетевым) трепом отдельных nick'оносцев). Вы обнаружите, что это **невозможно** для одного

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 утилиту 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).

Шестнадцатеричный 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 ИЛАСОВ

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 приплюсовать 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...

В помощь разработчику

тах 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 это достаточно для начальной самостоятельной работы. Если она кого-то заинтересовала, или у вас есть другие вопросы по поводу СР/М, 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 наращении, 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 были 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 мхурить брови.

Речь в данном случае идет о том, что магнитные диски винчестера, в отличие от флоппи-родственников, пока включен компьютер, вращаются 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 гейм-блокбастер), 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-диск (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 программка, которая тоже «глушит» винчестер до очередного обращения к нему, но вызывается для этого из-под TR-DOS. Исходный материал для этой программы послужила IS-DOS'ная утилита «standby.com» (IskraSoft, 1998 г.), практически без изменений перенесенная в TR-DOS и снабженная для загрузки машиннокодového блока и его устойчивой отработки простейшим интерфейсом на Бейсике.

Варианты использования могут быть самы-

Обратная связь

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

Сетевые козлы могут как угодно упражняться (хлебловидно испражняться) в своих сетях, но издание на твердой копии подразумевает некоторый гарантированный уровень достоверности, - независимо от того, сетевик это пишет, либо багран, 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 хлебом (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 следует 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.: политическое 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 прелюдно 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 обложечки на дискетах «Открытые письма». Не понять с первого раза, - прочитай еще, и так до тех пор, пока не поймешь. Лучше начинать с первого выпуска. Немного посложнее «Радиолобитель». У

подавляющего числа пользователей, оскверненных (осквернившихся) общением с сетевиками, в голове «присутствуют» однотипные «тараканы» («механические циклы сознания» - в терминологию 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 ee!**), 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. «Радиолобитель»). 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 вписывают 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 предостается на халяву. Тем самым сетевики вмазывают вас в свое воровство, заставляя пользоваться краденным, организуя круговую порку воровства.

Необходимо воссоздать рентные механизмы, разрушенные (разворованные) сетями; программистские фирмы, оборованные и уничтоженные сетями; фирмы-трейдеры, тогующие софтом; SP-CMI, т.е. всех тех, павших жертвами отвязного 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 причащаться халявы (доступность, - в терминологии пик'оноса Кеерег'а). В этом случае придется платить, и самим себя содержать, в отличие от сетевого ворья, которое содержится американскими. 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, искажают, цензируют информацию. Причем это делается на американские деньги («халява»), на американских компьютерах и в американских интересах. Это механика втирания и вывиха мозгов. Это есть цена бесплатности (халявы, досупности, FRAM'a в терминологии Кеерег'а. Если вы перестаните их содержать (предоставлять информацию), то паразит сохнет 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 принесли 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 комбед, раскулачить и все дела (комитет бедноты, проблемы с этими 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» пользователя, 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 оборован сетевым качалом. Он просто бегом сбежал от идиотов, как впрочем, и остальные профессионалы в Spectrum'e. Когда пришел гигемон (комбеды в виде сетей) все просто бросились враспынную. 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, всё и берется? Причем В. Кропачев профессионал, и, я думаю, понял откуда ветер дует и что этот воровской качал кем-то содержится, тут уж геополитические рассуждения 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 налито: \$1000. Вот сколько стоит одно единственное информиздание, по одному единственному направлению работы, одной единственной ((с) Nemo) фирмы. А ведь платформа Spectrum - это много больше, чем фирма (с) 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 Кеерег'ы из сетей. У них уха 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 лихоимство продавца. Потому что, если вы считаете это

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

Дальше столбцы продолжают чередоваться. Поликсельная 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 знакомство #A000 = 10100000 00000000
Второе знакомство #8000 = 10000000 00000000
Третье знакомство #A001 = 10100000 00000001

Видно, что для перехода из первого знакомства во второе достаточно выключить 5-тый бит в старшем регистре. Для перехода в третье знакомство требуется не только включить 5-тый бит, но и выполнить команду INC L. Так как включение бита вернет нас только в другую половинку расширенного экрана, причем на первое знакомство. Тут как раз вступает в игру чередование половинок, что и позволяет совершить переход на третье знакомство. Для примера приведу процедуру расчета адреса знакомства 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 выходе в регистровой паре HL находится адрес текущего знакомства, на выходе в HL адрес знакомства справа.

Теперь мы знаем все о строении расширенного экрана, но как

его включить? Ведь обычно на месте экрана находится вторая страница. Это можно сделать пря-левого угла;

мы обращаем к портам. Но в CP/M, по возможности, следует избегать подобного решения. DW указатель на битовую Внутри системы почти все уже предусмотрено заранее. Это касается не только расширенного экрана. Обращение к BIOS'у позволяет избежать конфликтов между разными версиями CP/M и приставками описываются последовательно использованием периферийных устройств, осуществлять работу с BIOS и отключения экрана, использовать BIOS в своей работе: LD HL,ICON - желтая стрелка ; Включение экрана 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 занимает адреса с #8000 по #C000, замещающая находящуюся там информацию. О чем не следует забывать и не размещать в данной области нужных в этом случае процедур и данных. А это, согласитесь, не совсем удобно, особенно если программа не использует расширенную память.
POINTS: DB 0,0,0,0FH,0FH,0,0,0
DB 0,40H,60H,0F0H
DB 0F0H,60H,40H,0
PALLETS:
REPT 16
DB 8*red*yellow
ENDM

При необходимости можно пожертвовав скоростью, использовать возможности драйвера дисплея DSPK.DRV (разумеется, ассемблера M80+, поэтому в них он должен быть загружен). Приведены специфические для него имеется обширный набор команд, применение которых позволит без проблем ботать не только с пиксельной 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:
.OUTCHAR - это макрос который определен в файле DEVICE.H.
REPT X - все что находится между этими командами (в данном случае уuuuu) будет повторено X раз.
ENDM

Ниже я приведу упрощенный вариант .OUTCHAR, который вы можете использовать в простых программах. В больших проектах с адреса 80H:



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
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
1	41216	A100	33024	8100
2	41472	A200	33280	8200
3	41728	A300	33536	8300
4	41984	A400	33792	8400
5	42240	A500	34048	8500
6	42496	A600	34304	8600
7	42752	A700	34560	8700
8	40992	A020	32800	8020
9	41248	A120	33056	8120
10	41504	A220	33312	8220
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

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

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

Не так чтобы эти вопросы были уж очень сложными. Отнюдь, но как ему объяснить, если: во-первых, он изъясняется на «благоприобретенной» воровской фене, в которой он поднаторел в сетях, т.е. на языке, смысле слов которого извращены (корень «вр», «вор»), опущены, а то и напроочь 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 (устранение ментальных дурак-нечистот, фискалий сетевых), он начинает истошно орать: «Грабят! Свободный доступ к информации!»

Необходимо понять одну очень простую вещь, от вас никто не требует платить, - от вас требуется **не воровать** (болтовня (блятовня) с сетевиками - это разновидность воровства). Т.е. существует запрет на воровство, это не юридический запрет, а запрет по жизни, в **реальности**. Если будете воровать, то из реальности плавно переселитесь в безумие без права переписки. Что-то типа виртуально-ритуальной резервации для краснокожих (хлеблорожжи). 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 можно посоветовать Пелевинское: «Ты беги, а лес обрадуется».

Вся эта сто первая рассказка, по сути, повторяет «Радиолобитель» и «Открытые письма». Вполне допускаю, что тексты «Радиолобителя» для баранов сложны. Ничего не поделаешь, меньше надо общаться с сетевиками. Язык описания

должен соответствовать объекту описания, и этот язык, хочется надеяться, **нормален** при обсуждении вопросов, связанных с высокими (информационными) технологиями.оборот, **ненормален** сетевая феня (воровская). На ней некоторые абстрактные объекты (понятия) обсуждать невозможно. Опасно другое. Кеерер, например, на полном серьезе считает **нормой** именно феню сетевую. Он считает, что на этом бредовом языке жаргоне можно обсуждать высокие технологии. В результате коммуникативный контакт невозможен, о чем ему и было сообщено письмом. Чувак съехал без права переписки.

Попробуем выяснять (оценить) сколько же стоит софт, пересчитанный (в расчете) на среднестатистического пользователя? Эту величину вполне можно оценить. Учтем следующие обстоятельства. Норма срока амортизации SP-клона примерно 8 лет. Это действительно так, те, кто проектировал отечественные машины, учились в отечественных вузах и технологию разрабатывали под отечественные предприятия и комплектующие. А в этой ситуации, по умолчанию, получается 8 лет. Цена (не путать с себестоимостью) реализации SP-машин была в начале-середине 90-х примерно \$150. Отношение затрат 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 (четвертого класса «с иксом»).

$$\begin{cases} \$19/\text{год} - 0.1 \\ X - 0.9 \end{cases} \Rightarrow X = \frac{\$19 \times 0.9}{0.1} = \sim \$170/\text{год}$$

Сумма, конечно, впечатляет, но она отнюдь не астрономическая, а вполне реальная. Именно столько в начале 90-х (до появления сетевого воря: пьюканцев-эмуляторщиков, воровских общаков, etc.) и платили. Т.е., примерно, \$14/месяц. Это очень грубый подсчет, с точностью до полпорядка, т.к. входящие 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 августа 1998 г., потом он закрылся по причине сетевого воровства. Обвал 1998 года был лишь поводом, а не причиной). Максимальный тираж составлял порядка 1500 экз./выпуск. Имеем выручку с номера, примерно, \$1000-\$2000 (остальное оплата работы трейдеров). При почтовой рассылке номер стоил больше \$2. Медноноговские НЛО-2, если не изменяет память, - пара диска за \$4.

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

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

3. Теперь предложения.

3.1. Обрисую ситуацию. Практически все, что было в Spectrum'е: социальные структуры, фирмы, матобеспечение, рентные механизмы, информпространство над платформой, все это разворовано напроочь. Народ из Spectrum'a разбегается. Те, кто способны что-либо делать и хотят этого, такой возможности не имеют. Мозги у пользователей вывихнуты сетями напроочь. Начали появляться люди (Кеерер), 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. Рощина, 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'е, просто врут друг другу, внушая себе и окружающим, что они пользователи Spectrum'a. Это сетевое воровство сидит на писюках (в эмулях), потребляет SP-продукт, и гадит туда откуда жрет, а денежки выплачивает в писюк, т.е. в Америку. Читает желтую, воиную, наукообразную 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 проплачивать отмычку мозгов от кала, изыгаемого из писюканских злобозвоников 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 хлелбальников, 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 пользователей, 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. **Отделить зерна от плевел.** Т.е. тех, кто платит и, тем самым, содержит Spectrum, от халявщиков, вора и паразитов. Это можно сделать изолировавшись от писюканцев (эмуляторщиков, сетевиков, демомейкеров/демосценеров, писк'носоцев - это различные самоназвания сетевиков-писюканцев, воря), 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'ой. После того, как исчезли **реальные** Amig'и, и, соответственно, **реальные пользователи** Amig'и, все эти «ежики в тумане», неамижные амижники (читай писюканцы) рассеялись как дым, мираж, не прошло и двух лет. И в какой канаве теперь искать Amig'у, после всех этих воплей, сидючи за писюком на эмуляторе? Т.е. «третье издыхание» (терминология И. Рощина) 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 социуме 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. pick, {nik} - транскрипция).

3.2.2. **Полностью (всем) перейти в post-mail**, т.е. перейти к общению исключительно и только по почтовому каналу. 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 ощутимо 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 куда-то денутся любители поболтать, то это не будет большой потерей.

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. Сказочка. Перспективы. Пятнашки.

3. Военное дело. Орел. Флаги.

4. Фантастика.

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

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

Когда я начинал работать с CP/M, 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 информация 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 3А). Поэтому сейчас я остановлюсь только на обработ-

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

Карта памяти CP/M в корне отличается от привычной Спектрумовской. 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 выглядит 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 3А). Важной особенностью CP/M 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

ного мнения.

9. Приложение: FAST TRACKER (D); ZASM 3.10 - 128; BYTEX FONT EDITOR; ПЛУТОНИЯ (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 COMPITER 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. Bravo, эксперт! Аventuraный 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. Игротека. Раскрутка игр «PRINCE OF PERSIA», «SOLDIER OF FUTURE», «MOVIE».
3. Записки программиста. Расширение памяти. Графическая библиотека Медногова. Русификация программ. Глюк в Скорпионовском 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. Игротека. RETURN TO HOME-4. DEMON'S REVENGE.
3. Записки программиста. Управление AY. Домен ОС изнутри.
4. Железка. 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.

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./мес. Иначе не вырuling, 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 «Радиолобитель», «Открытые письма», «Абзаце», включая и данную публикацию. Публикации желательнее ксерить и распространять по почте, хотя бы потому, что в сетях действует цензура. Прочитаете поймете. Диски «Открытых писем» копировать и так же рассылать. 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 (равно сильно: заболтаете 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 укоренитесь 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 честным людьми. Иное - разновидность воровства. Не получится и нашим и вашим. Это объективное ограничение, вне зависимости от того, кем вы себя считаете сами, что вы по этому поводу думаете, болтаете и решаете «коллективно» (толпой, дерьмократически, демократически, писк'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 гражданскую зрелость, и как ваш последний шанс. Поймите следующее. Я не гарантирую положительного результата в случае принятия предложенных условий, но я гарантирую, что вы разбегитесь 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 изменения 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 пошло, у вас имеется 8 месяцев. На больший срок ресурсами я не располагаю. Возможно, с таким стилем общения вы еще не знакомы, придется прикладывать 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 помой задаром в писюке и сидят босо. Каждому свое. На данный момент вас осталось всего несколько сот человек. И это количество про-

должает уменьшаться. Рынок уничтожается путем сетевого разврата. Идиотов (писюканцев), которые сидят за эмуляторами и которым снится, что они пользователи Spectrum'a, я за таковых 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 поддерживать 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 КАИ'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 Кеерер'а, поясню, что я не фанат (арабский корень «фана» - 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 бараньих мозгах, отможенных в сетях (читай, Интернете, на деньги USA). Невозможно работать на рынок, который реально писюканский, а виртуально-ритуально спектрумовский. Это идиотизм.

Время пошло.

Скутин В.Г.

 	Единственный известный производитель!	198261, СПб, а/я 213
	KAY 1024/3SL/Turbo Spectrum-клон Сделано в России	10-12 МСК 22-24

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: dmap^pcb, paracels^pcb, alx^bw, sinn^dt, alex_xor^psv, dwt^kcs, risk^osa, luka^osa, 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, Пятюшко 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 спрашиваемых. Если кто-то еще не отослал свою анкету организаторам, просьба не затягивать с этим.

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: CAPITAN BLOOD; THE BARD TALES; PRINCE OF PERSIA (DEMO). **SPECTROFON-19**

1. Архив. Описание футбольного менеджера THE DOUBLE.

2. Дебют. Обзор графической адвенюры 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 сэром 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-

SPECTROFOBY #3

1. Экспертиза. Подробное описание авиамимитатора «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 MAGIC» 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; СКАНЕР; 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 ксорок), «TRACK DOCTOR» (дискетовый доктор), «U.F.O.» - суперкопирующий, «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 TOO «ФОРМАК», М., 1995 г. в конце книги.

SPECTROFON #16

1. Экспертиза. Описание игры HACKER.
2. Обзор.
3. С миру по битку. 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 битку». Ответы на вопросы читателей.
3. Премьера. Авторские разработки: «Эс-перанто» - 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

ЧАС ПРОБИЛ

Разделяй и властвуй.
Гай Юлий Цезарь

Среди всевозможных сервисных утилит операционной системы iS-DOS для Sinclair есть занятая резидентная задача «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 клавиатуру в текстовом редакторе, как вдруг настает «час икс» и сопроцессор 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 настоящей времени выучилась и оформилась новая генерация молодых активных деятелей, ищущих применения своих сил, способностей и энергии в самых разных областях, в том числе и в политике. Поскольку их становление пришлось уже на время «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 «писюшки» 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 прямолинейно, как раньше. Наступление идет сразу несколькими эшелонами по нескольким направлениям, сохраняя в относительной неприкосновенности 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 Минобрза, 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 «писюшковых» 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 «писюшками», персоналки «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 задействуется так называемый «административный ресурс». Образовательным учреждениям вменяется в обязанность предоставлять 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 рискуют получить яркий «консерватора» либо «ретрограда». Организуются творческие конкурсы для учащихся, работы на которых должны быть представлены, естественно, исключительно в IBM-совместимом виде. И так

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 «писюшникам» могут стать неформальные молодежные объединения: самодельные 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 используются 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 распространены 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 одинаковым 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 «писюшников» 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

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 копейных деталек: согласующие 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 ШЦТ670, «Горизонты» 54СТВ-655Т-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» привести 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 деталях 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 дога-

даться с одной попыткой!

Разумеется, весь описанный апокалипсис случится не сегодня. Можно еще довольно долго нахваливать друг друга на всевозможных демо-пати 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/КЕЕПЕР

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.