



№ 1

Абзац

октябрь 2000 г.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГАЗЕТА

*Все, что делаешь, надо делать хорошо,
даже если совершаешь безумство.*

О. БАЛЬЗАК.

Здравствуйте!

Итак, компьютерная еженедельная газета «Абзац» - это новое полиграфическое издание, речь в котором пойдет о таком легендарном компьютере как ZX-Spectrum. Возможно, мы и совершаем безумство, но мы постараемся сделать это хорошо.

Не для кого не секрет, что после того, как распалась фирма «Информком», издававшая свой знаменитый журнал «ZX-Ревю», пользователи Спектрума очень многое потеряли, и самое главное это общение друг с другом. Да мы согласны, есть почта и можно общаться таким способом (что сейчас многие и делают). Это, конечно, так, но тогда никто, кроме ваших близких друзей, не узнает вашего мнения по тому или иному вопросу!

Кто-то может сказать: «Зачем нужна подобная газета? Ведь сейчас есть немало электронных изданий!». Но мы можем возразить. Ведь прелесть полиграфии в том, что она полиграфия (читайте статью «Мысли вслух») и она всегда под рукой! Тем более, мы будем использовать материалы публикуемые электронными изданиями (если их авторы, в дальнейшем, не

будут против), и если вы что-то не читали, то сможете с ними ознакомиться. Пример - этот номер газеты, он практически на 50% состоит из подобных материалов. Мы не хотим тем самым затмить электронную прессу, мы уважаем и будем уважать все то, что делается для Спектрума. У всех материалов, которые мы будем использовать, будет указано авторство и источник.

Выпуск полиграфического издания связан с определенными материальными затратами, поэтому мы не имеем возможности распространять газету бесплатно. К сожалению, даже те люди, которые получили первый номер бесплатно не смогут получить следующий просто так, а ведь это, в основном, наши друзья. Извиняемся, если что-то не так.

Редакция газеты отдает себе отчет, что первый номер не идеален, он не такой обширный, как хотелось бы, и, возможно, содержит не самую свежую и интересную информацию. Хотя мы старались подобрать материалы, которые возможно и старые, но до сих пор не утратили своей актуальности.

Безусловно, что, в дальнейшем,

газета будет совершенствоваться, возможно, будет изменяться ее внешний вид, количество рубрик и разделов, объем и качество материалов. Возможно, в будущем, газета будет печататься в типографии, а не «по-домашнему», как сейчас. Ведь для развития и становления нужно немало времени!

К сожалению, на данный момент, мы не можем обещать периодичность нашей газеты, как, впрочем, и дальнейшую ее жизнь, пока не увидим в этом необходимость. Говоря проще, нам нужна поддержка читателей, т.е. вас! Без вашей поддержки мы не сможем выпускать хорошую газету!

На страницах этого издания мы будем заниматься поиском (и уже ищем) новых идей, взглядов, форм и предложений, талантливых людей и просто тех, кто любит эту платформу, а таких, по нашему мнению, огромное количество!

Поэтому, пишите письма, отзывы, высказывания, критику, присылайте материалы, которые могут заинтересовать многих и все то, что интересно вам самим!

Мы не гарантируем, что будут 3-й, 4-й, 5-й и т.д. номера, но мы обещаем, что второй номер газеты выйдет обязательно!

Итак, читайте и решайте, нужно ли спектрумовскому обществу то, что мы делаем!

Александр ШУШКОВ.

НУ ЧТО Ж, ПРИСТУПИМ

С 11 сентября 2000 года в городе Вологде, начала действовать кампания по привлечению новых пользователей Спектрума и восстановлению всех утраченных связей между людьми, занимающимися данной платформой. С этой целью по городу были развешены объявления (теперь уже можно сказать, что был выбран не самый лучший вариант) с призывом объединиться всем спектрумистам города. Инициатором данного мероприятия выступила Perspective group в лице

ее руководителя - Александра Шушкова. Теперь мы можем со всей ответственностью заявить, что и в вашем городе тоже есть пользователи о которых вы даже не подозреваете. Некоторые из них даже не знают что такое «ZX-Ревю» и эл. журнал «Spectrofon», а те, кто играл в «Черного ворона» не знают, что удаленные файлы можно восстановить! Возможно в скором времени мы вам представим пополнившийся список членов Perspective group.

Следующий материал, наверное, заинтересует многих, т.к. об этом мало кто знает. Мы сами узнали, что нижеописанные события происходили со Спектрумом в нашей стране, только на этапе подготовки этого номера.

Конференция производителей Spectrum-совместимых компьютеров

С 7 по 9 декабря 1994 г. в Москве прошла конференция производителей и разработчиков Spectrum-совместимых бытовых микро-ЭВМ. В конференции приняли участие 42 представителя двадцати четырех фирм России, Беларуси, Украины. Поводом для встречи послужила озабоченность производителей состоянием рынка бытовых ПК в странах СНГ. На конференции обсуждались пути повышения потребительских свойств бытового компьютера 90-х годов. Исключительно интересной была экспозиция продукции участников конференции и дискуссия о технических решениях. Отмечено, что возможности новых компьютеров «Контакт-CPS128», «ZX Next» (экран 640*200 точек), «Инфотрон-040» (512x192 точек), а также подключение адаптированной PC XT клавиатуры снимают многие проблемы работы с текстами. По мнению участников конференции, особый интерес представляет операционная система IS-DOS, близкая по стилю и идеологии к системе MS DOS и оболочке Norton Commaner для IBM PC. Поддержка в IS-DOS разнообразных внешних устройств (электронный диск, дисковод, винчестер, модем и локальная сеть, принтеры различных типов), удобный текстовый редактор, программы печати текстов и графики, обмен файлами с системами TR-DOS и MS DOS расширяют возможности домашнего ZX-Spectrum для использования и научной деятельности, сфере бизнеса и управления, для создания прикладных программных продуктов. Решено создать Ассоциацию разработ-

чиков и производителей Spectrum-совместимых микро-ЭВМ и программного обеспечения. Назначение Ассоциации - объединение усилий по продвижению Spectrum'ов на рынок, определение приоритетных направлений разработок, сертификация и стандартизация продукции, содействие в информационном обеспечении и др. В апреле 1995 г. готовится учредительная конференция Ассоциации. Планируется привлечение региональных распространителей Spectrum-совместимых ЭВМ.

Образованный участниками Технический совет выработал потребительский стандарт, включающий следующие обязательные требования к Spectrum-совместимым ПК 90-х годов:

1. Программная совместимость с ПК «ZX Spectrum» 48/128 (совместимость с ПЗУ BASIC-48 1982 г., BASIC-128 1986 г., TR-DOS 5.03.)
2. Минимальный объем ОЗУ - 128 К.
3. Наличие стандартного видео выхода RGB.
4. Возможность подключения к монохромному монитору.
5. Наличие магнитофонного входа и выхода.
6. Наличие НГМД.
7. Наличие параллельного порта CENTRONIX.
8. Сертификация по безопасности пользователя.
9. Наличие порта KEMPSTON JOYSTICK.
10. Возможность установки музыкального сопроцессора.

11. Наличие открытой системной шины.

Были также предложены требования, рекомендуемые для перспективных разработок «Spectrum»-совместимых ПК:

1. Использование дисковда 3,5 дюйма.
2. Реализация контроллера дисковда с цифровой ФАПЧ.
3. Наличие порта INTERFACE 2.
4. Наличие музыкального сопроцессора с линейным выходом
5. Наличие контроллера XT клавиатуры.
6. Наличие двунаправленного порта RS-232.
7. Наличие энергонезависимого таймера.
8. Использование рекомендуемой системной шины.
9. Наличие PAL или SECAM-кодера с ВЧ выходом.
10. Единая концепция расширения памяти.
11. Наличие расширенных видеорежимов по единой концепции.

По мнению участников, приведенные выше требования должны лечь в основу стандарта, обязательного для моделей, выпускаемых участниками Ассоциации.

Конференция оправдала ожидания организаторов, а продолжение коллективной работы по ее окончании позволяет надеяться на успех в будущем.

«Радиолобитель 4/95»

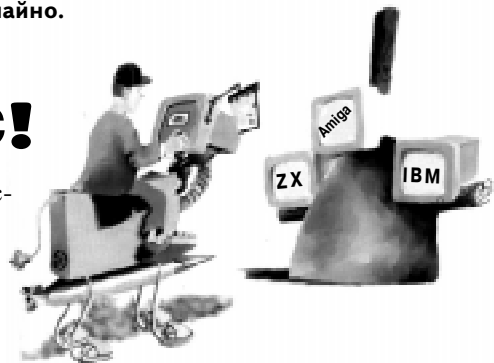
А вот еще одна статья, о которой мы узнали совершенно случайно.

С. ВЕРЕМЕЕНКО

МОЙ ВЫБОР - РС!

До недавнего времени Spectrum-совместимый компьютер был самым распространенным и массовым в странах СНГ. Спектрумисты составляли самый активный и наиболее творческий отряд программистов-любителей. Этому способствовала прежде всего доступность Spectrum'а, как в смысле невысокой цены, так и в смысле легкости освоения непрофессионалом. Достаточно большое количество пользователей обеспечивало для программистов стимул к созданию новых программ,

прежде всего игровых. В последнее время многие программисты-любители, работающие на Spectrum, достигли весьма высокой квалификации, что позволяло им создавать очень приличные программы, успешно конкурирующие с написанными профессионалами. Однако появление видеоприставок, самые простейшие из которых имеют параметры, значительно превосходящие параметры Spectrum, и обвальное снижение цен на РС-совместимые ком-



пьютеры привели к тому, что игроманы - фундамент, на котором держится популярность любого домашнего компьютера - дружно отказались от «Пентагонов» и «Компьютеров» в пользу Super Nintendo и Pentium.

Спектрумисты (под этим термином я подразумеваю не пользователей, а программистов-любителей) оказались перед выбором - сохранить верность Spectrum и медленно вымирать от бесцельности своей работы или перейти на другую платформу.

Проблемы выбора новой платформы уже не существует. Ее однозначно выбрал его величество Игрок. Не думаю, что на каждую сотню PC у нас найдется хотя бы пара компьютеров другого типа, сравнимых по классу. Поэтому большинство вчерашних спектрумистов перешли на PC, а еще сохранившиеся, как правило, имеют его в виду. Проблема состоит в том, что PC - это действительно компьютер совсем другого класса. Приходится с прискорбием констатировать, что «переход» на PC для очень многих еще вчера активных спектрумистов заканчивается на фазе освоения компьютерных игр.

На наших глазах происходит разрушение уникальной субкультуры спектрумистов, рвутся связи, затухает творчество. Этот процесс усугубляется позицией некоторых упорных спектрумистов, в особенности изготовителей Spectrum-совместимых компьютеров, которые настаивают на необходимости сохранения безнадежно устаревшей платформы Spectrum. Они не понимают, или делают вид, что не понимают, что заботиться нужно о сохранении спектрумистов, а не пережившего свой век Spectrum'a. Можно понять человека, в совершенстве освоившего Spectrum и не уверенного, что ему удастся сохранить репутацию «корифея» в среде пользователей PC, или производителя, затратившего много времени и средств на разработку «новейшей» модели Spectrum.

Единственный выход из создавшейся критической ситуации - в массовом и, по возможности, одновременном переходе еще сохранившихся, наиболее стойких спектрумистов на платформу PC. Мы и так уже потеряли очень многих. Промедление и колебания грозят полным исчезновением самого понятия - любительское программирование. Продолжение работы на компьютере, лишившемся пользователей, так же бесперспективно, как и попытки его усовершенствования. Никакие усовершенствования уже не вернут былую популярность Spectrum'у. Пользователь выбрал PC, и нам остается только подчиниться этому выбору.

Что же такое PC? Этот компьютер окружен массой мифов, которые, как и большинство мифов вообще, не имеют ничего общего с действительностью.

1. PC слишком дорог.

Сравнивать цены на столь отличающиеся по своим параметрам и возможностям компьютеры как Spectrum и PC довольно трудно. Для примера можно взять самый лучший из существующих Spectrum-совместимых - «ZS-Scorpion-Turbo» и устаревший, превышающий Scorpion по всем параметрам всего на порядок, 386DX-40. При сравнимой комплектации (одинаковую рассматривать невозможно - даже самая минимальная для «тройки» значительно превышает максимально возможную скорпионовскую) цена «тройки» в полтора-два раза меньше! Причем, если вы очень ограничены в средствах, и вам действительно придется начать с «тройки», у вас сохраняется возможность модернизации компьютера в будущем, причем с минимальными потерями. При upgrade в Pentium вам придется заменить несколько «троечных» блоков, которые придется просто выкинуть, потому что продать их уже не удастся. Но общая их цена - всего 20...30 долларов! А при «upgrade» в Pentium Скорпиона его придется выбрасывать целиком. А это уже 200...300 долларов. Получается, что «тройка» обойдется вам в десять раз дешевле Scorpion'a, имея в десять раз лучшие параметры! Есть над чем подумать.

2. PC очень сложен в освоении.

Да, PC гораздо сложнее Spectrum'a. Но как и у любого компьютера, у него есть несколько уровней освоения. На уровне BASIC сложность PC не намного больше, чем Spectrum. Но если на спектрумовском BASIC невозможно создать не только конкурентоспособную, но даже и просто более или менее приличную программу, то на PC, благодаря его высокому быстродействию и хорошей графике, на BASIC (особенно если это Visual Basic) вполне можно создать, и этому есть примеры, игру, сравнимую по качеству со спектрумовской, написанной на Ассемблере. Ассемблер PC несколько сложнее спектрумовского, но программирование на нем позволяет получить совершенно потрясающие результаты. Программисты PC не часто пользуются Ассемблером в чистом виде, чаще ассемблерные фрагменты используются в программах, написанных на языках высокого уровня. Но у вчерашнего спектрумиста, не избалованного Pascal или C++, буквально крылья вырастают, когда он знакомится с возможностями, предоставляемыми ему TASM'OM. Это я знаю по собственному опыту.

На этом сравнение сложности PC и Spectrum заканчивается, потому что других возможностей, кроме BASIC и Ассемблера, у Spectrum нет. Pascal и C для Spectrum - скорее, экспонаты кунсткамеры, чем рабочие инструменты. Для PC же есть компиляторы со всех известных языков программирования.

Наиболее интересен для программиста-любителя несомненно C++. Он незаслуженно считается слишком сложным и даже заумным. C++ сложен для программиста, изучавшего программирование на Pascal или Fortran. Хотя C и считается языком высокого уровня, он ближе к Ассемблеру, что, видимо, и обусловило его «дурную славу». Но именно это обстоятельство делает его более легким и, я бы даже сказал, «родным» для спектрумиста, отнюдь не страдающего от аллергии на Ассемблер. Понятия, используемые в C, практически полностью заимствованы из Ассемблера. Указатели на адреса переменных, инкремент-декремент переменных, сдвиги, работа с регистрами процессора и отдельными битами - все, от чего программисту-математику становится не по себе - совершенно привычно для спектрумиста.

Собственно говоря, настоящие сложности начинаются только при работе на системном уровне в защищенном режиме. Кольца привилегий, дескрипторные таблицы, иллюзы, виртуальная память... Это вам понадобится только если вас пригласят поработать в Microsoft над очередной версией Windows. Во всех остальных случаях вы всегда можете выбрать тот уровень сложности, работа на котором доставляет вам удовольствие.

3. Создание игровых программ для PC бесперспективно.

Иногда приходится слышать такое мнение - писать программы уровня DIZZY для PC нет смысла, а игры типа DOOM пишутся большими коллективами программистов-профессионалов (вариант - с использованием суперкомпьютеров), и не нам с ними конкурировать.

Во-первых, популярность игры определяется не сложностью программирования и количеством мегабайт, которые она занимает на диске, а занимательностью сюжета, качеством графики и звукового сопровождения. В наших условиях решающим фактором может стать русскоязычность. Добротный «квест» или «адвентюра» с хорошей графикой и на русском языке просто обречены на успех.

Во-вторых, сложность создания трехмерных боевиков очень преувеличивается теми, кто никогда не пытался их сделать. То, что на Spectrum является высочайшим классом программирования, высшим пилотажем, на PC - обычная, достаточно рутинная работа. Дело в том, что инструментарий PC совершенно несравним со спектрумовским. На Spectrum ничего существенно лучше ArtStudio нет и никогда не будет, на PC же программы такого класса считались устаревшими уже 10 лет назад. Дополнительные уровни для DOOM и Heretic пишут студенты-гу-

манитарии за пару недель. Если посмотреть списки авторов самых популярных трехмерных игрушек, то программистов там не более двух-трех, остальные - музыканты, художники, менеджеры, даже фотографы.

Один из самых известных создателей современных компьютерных игр, Д. Ратклифф, в своей книге довольно скептически оценивает возможности программистов-профессионалов в области создания компьютерных игр. Не учат этому в университетах. По его словам, написать приличную игрушку «по книжному» невозможно. Видимо, потому почти нет наших игр на PC, что спектрумисты, обладающие необ-

ходимыми для такого подвига навыками, чутьем и интуицией, до сих пор побиваются PC.

Если эти аргументы не убедили вас, то приведу еще один. Программировать на PC ПРИЯТНО! Все усилия программиста на Spectrum сводятся на нет примитивной графикой и низкой производительностью. На PC может быть реализована любая, са-

мая изощренная фантазия. Те же «демонстрашки» на Spectrum демонстрируют виртуозность программирования, а на PC - фантазию автора, потому что никаким, даже самым хитрым, скроллингом зрителей не удивить.

**«Радиолюбитель.
Ваш компьютер» 5/98.**

От редакции: позволим себе не согласиться со многими моментами в этой статье, хотя есть, конечно, мысли, которые мы разделяем.

А когда-то автор этой статьи сказал замечательную фразу: «Скучно размахивать тупой мегабайтной дубинкой тому, кто привык к ювелирной работе на Спессу» (см. ZX Ревю 3/96, прим. редакции)! Почему же сейчас он изменил своим словам, мы не можем понять.

Александр КОТОВ/CAV INC.

Зачем тебе ПЭЦЭ?

О вреде разговоров, о том, что после перехода на IBM будет что-то делаться на Спессу.

Наверное, в каждой команде наступал день, когда у одного из членов появлялся доступ на работе или же появлялись деньги на что-то другое, кроме Спессу. И в тот же час начинались строиться воздушные замки, что вот, теперь, используя всю мощь попавшей в руки техники, мы такого наворочаем для нашего любимого Спессу. Типа, и графику натащим и музыку и тексты будем править в Word'e, (или еще где), чтобы он сам ошибки правил. В большинстве случаев все эти намерения быстро кончаются. Потому что оказывается, что графику конвертировать достаточно хлопотное дело, с музыкой вообще труба, а ворд не слишком уж и хорошо правит тексты и постоянно (если не включить в словарь) ругается на ваши любимые слова. Да еще у того человека, у кого есть доступ к PC, Amiga, MAC вдруг пропадает желание что-либо делать для Спессу. И остается у вас глубокое разочарование жизнью. Явление это вполне естественное и объяснимое, человек думает, что он уже вырос из Спессу и ему там не интересно, ну по крайней мере, он может понастальгировать за винцом о прошлых днях и все.

Не для кого не секрет, что Спессу - это давно уже андеграунд, и сделать на нем деньги практически невозможно. Все говорят, что «типа Спессу у меня для души а на IBM я зарабатываю на жизнь». Блин, ребята, если для души, то значит для творчества, а где ваши творения, почему их не видно? Все выше сказанное относится и ко мне, так что я сильно на свой счет не обольщаюсь. Вообще, сейчас довольно странные времена. Amiga в России так и не прижилась (и не маловажную роль в этом сыграли продавцы). Да и если в 96-97 году упакованная Amiga примерно равнялась по цене, а по возможностям превосходила PC, то сейчас ситуация сложилась в сторону PC. А что мы видим - некоторые Spectrum'овские издания до сих пор печатают победные релизы 97 года! Я не призываю всех сваливать на PC, а тем более, как советуют некоторые товарищи, начинать с «трешки», зачем это надо. Я теперь не превозношу никакую платформу. Толку в этом нет, так как каждая хороша в свое время и на своем месте.

Adventurer #11.

Time Keeper

СПЕКТРУМ

Еще буквально три года назад Спектрум можно было увидеть почти в каждом магазине и люди шли и покупали эту прекрасную машину. Но шло время и с запада к нам стали пробираться злобные DENDY, SEGA, 3DO... Спектрум потихоньку стал исчезать с прилавков магазинов. Людей привлекала простота в эксплуатации этих самых DENDY и им подобных; да и звук и графика у них были на порядок выше. Большую роль также сыграл большой выбор игр для этих приставок. Магазины были просто доверху засыпаны различными картриджами. Но больше всего привлекло людей то, что для того,

чтобы играть на DENDY, необходимо было просто вставить картридж с игрой и нажать сброс, в то время как на Спектруме приходилось ждать около пяти минут для загрузки одной игры, к тому же никто

СЕГОДНЯ

не мог гарантировать, что игра загрузится с первого раза. Но времена меняются. Спектрум не был полностью заброшен, самые верные спектрумисты остались и продолжали работать на нем и совершенствовать его. Сегодня - 1999 год, и «новый» Спектрум уже мало чем похож на «старый». Тут, я думаю, стоит пояснить: под термином «старый Спектрум» подразумевается компьютер с объемом памяти 48 килобайт и бытовым магнитом, с которого загружались

игры. Много из такого компьютера не выжмешь... :- («Новый Спектрум» - компьютер с объемом памяти не менее 128 килобайт, стереофоническим музыкальным сопроцессором, дисковым интерфейсом для подключения от одного до четырех дисководов. Для тех, кто не знает что такое дисковод, объясню: вставляете дискету, нажимаете пару клавиш и уже через три-четыре секунды можно играть. Это - минимальная конфигурация, при желании можно расширить память до 1 мегабайта (1024 килобайт), увеличить тактовую частоту процессора в два и даже четыре раза, подключить четырехканальную музыкальную плату с возможностями как у AMIGA. Для справки скажу, что звучание у этой платы гораздо лучше, чем у любой 3do, SEGA и, уж тем более, DENDY и даже лучше, чем у некоторых IBM-совместимых компьютерных карто-

чек. Можно подключить жесткий диск, CD-ROM, устройства для записи и воспроизведения человеческого голоса, устройства для записи и создания видеороликов и т.д. Да и уровень игр на Спектруме повысился в десятки раз. Сейчас уже мало кто играет в EXOLON, LODERUNNER и т.п. Хитами последних лет стали: MORTAL KOMBAT, UFO1, UFO2, Черный Ворон (аналог Warcraft'a на IBM_PC), DOOM, FIFTEENS (логическая игра, в которой после прохождения каждого уровня вам покажут видеоролик с ЗАБАВНЫМ сюжетом), и т.д. Но, в отличие, от DENDY и SEGA на Спектруме можно не только играть. В последнее время появилось огромное количество электронных газет, журналов на разные темы (есть все от пособий для начинающего кулинара до PLAYBOY). А также много системных про-

грамм: текстовые редакторы, музыкальные студии, графические редакторы, и многое другое. Также активно развивается на Спектруме демостроение. Для тех, кто не знает поясню: это что-то вроде видеороликов сопровождаемых убойной музыкой и потрясающими видеоэффектами! Было даже проведено несколько международных фестивалей, посвященных этому искусству. Последний из них проходил в конце лета 1999 года (на данный момент 2000 года, прим. ред.) в городе Санкт-Петербурге.

В некоторых городах уже на протяжении нескольких лет существуют специальные сети для Спектрум-совместимых машин. Наиболее крупные из них находятся в Питере и Москве. А последние два года Спектрум с успехом используют для работы в таких крупных

сетевых сообществах как Fidonet и Internet. Сегодня каждый второй крупный производитель программ и комплектующих для Спектрума имеет как минимум свой собственный сайт в Internete, а некоторые заводят целые сервера посвященные Спектруму. Вообще, понятие «новый Спектрум» относительно. Подобные машины появились на западе уже довольно давно, но у нас они стали появляться почему-то довольно поздно, к тому времени у каждого третьего дома валялась дешевая китайская DENDY, и поверить, что Спектрум 128к с дисководом и муз. сопроцессором - лучше, уже никто не хотел. Всем вышеизложенным мы хотим показать вам, что Спектрум не умер, а процветает и он гораздо интереснее и полезнее любой DENDY !!!

«The world in the Web».

Станислав ЮДИН

МЫСЛИ ВСЛУХ

Как вы считаете, можно ли сегодня заинтересовать постороннего, не имеющего отношения к Спектруму человека, спектрумовскими играми? А можно ли привлечь внимание постороннего человека к Спектруму как к Компьютеру, а не как игрушке? Реально ли отснять и показать телевизионную передачу о Спектруме? Имеется ли возможность публиковать в периодических изданиях материалы о Спектруме? А можно ли организовать спектрумовский клуб в помещении, с установленными там компьютерами? Отвечу вам с полной уверенностью, что на все эти вопросы можно дать положительный ответ, так как я со своими единомышленниками по всем этим пунктам достиг положительных результатов. Продолжу свои вопросы. Как вы считаете, много ли на сегодняшний день осталось любителей Спектрума? А все ли из них имеют выход в Интернет, Фидо или ZXNet? Есть ли люди, которые до сих пор пользуются кассетными версиями Спектрума с 48 килобайтами памяти? А все ли спектрумисты слышали о таком явлении, как электронная пресса? Так вот, пользователей Спектрума еще предостаточно, при чем не все из них пользуются сетями, не все имеют дисковые модели Спектрума с памятью 128 килобайт и более, не все читают электронные издания. Вы посмотрите, как происходит сейчас общение в спектрумовских кругах. Оно ограничено сетью! Именно в ней происходит общение, именно в нее люди закидывают свои последние разработки и получают то же самое от других обитателей сети? Именно там крутится вся электронная пресса, именно обитатели сети считают себя «Сценой». Конечно, я не отрицаю наличие и флорпинета, но все же: Вы знаете Дмитрия Пьянкова (Дима, привет!)? Это тот человек, который написал великолепные компрессоры для Спектрума Hrum и Hrust. До недавнего времени его не было в сети, он просто не знал, как в нее попасть. А Вячеслав Скутин, он же Nemo, официально не признающий сетей и не безосновательно. Эти люди принесли гораздо больше пользы, чем многие из тех, кто занимается обсуждением алкогольных напитков в эхе SPBZXNET.DRINK и считают себя истинными спектрумистами и настоящими сценерами, тем не менее, сидящими за PC.

Кто же находится в сети? В основном виртуалы, ко-

торым Спектрум интересен как явление или ностальгия, а не как компьютер, на котором они делают всю свою компьютерную работу. Нет, я не говорю про всех. Конечно, есть очень много людей, которые пользуются исключительно реальными Спектрумами, но таких, увы, меньшинство. И как же мне приятно видеть в сети тех, у кого в конце стоит подпись типа «Lara Croft с косой 4.40 метра». Просто этим я хочу сказать то, что от виртуальщиков толка для Спектрума маловато, но тем не менее они все же полезны, это станет понятным далее. Виртуальщик в большинстве своем пользуется PC, если какой-либо нужной программы на Спектруме нет, его это волнует мало, у него есть PC, он сделает на нем все то, что он не сможет сделать на Спектруме, а зачастую Спектрумом он не пользуется вообще. Как же поступит Спектрумист-реальщик, он постарается написать соответствующую программу на своем компьютере. Я видел, как люди уходили со Спектрума только из-за того, что им не хватало полноценных электронных таблиц или других программ возможных, но отсутствующих на Спектруме по тем или иным причинам. Сколько можно писать бесконечные демы? Нет, я не против дем вообще, но всему же нужно знать меру. Безусловно, есть шедевры, которые можно смотреть снова и снова, но ведь существует огромное количество одноразовых дем, но ведь в них же ведь тоже был вложен труд и труд немалый. Так не лучше ли было написать что-нибудь более полезное, хотя бы новую игрушку? А не думали ли вы, что кроме Москвы и Питера, существует еще огромное количество городов, деревень, сел, где все еще водятся спектрумисты, которые только-только освоили Бейсик, которые никогда не купят вторую часть Черного Ворона потому, что они просто о ней не узнают, будучи отрезанными от Сети.

Да, что-то я размахнулся. Хотел написать об одном, а меня вон как понесло. Итак, продолжу свою мысль примером. К нам в клуб одна женщина привела своего сына школьника. Поиграть. Я к нему в первый раз даже подходить не стал, думаю, человек посмотрит на игрушки и больше не придет. А ведь пришел и в следующий раз! И не просто поиграть, а с превеликим удовольствием после моей с ним беседы сел набирать простенькую

программу на Бейсике, постоянно оправдываясь, что в компьютерах не понимает ничего. Пришел он и в следующий раз, и в следующий тоже. Он играл, набивал бейсиковские листинги и был счастлив. А как был счастлив я, когда услышал от него фразу: «А вы знаете, это хороший компьютер!» Человек про Спектрум до этого вообще не слышал! Вы думаете, что он единственный в нашем городе, крае, стране? Да таких людей море! Но если сидеть дома, боясь оторвать свою задницу от стула и писать бесконечные мессажи на тему «Кто и как:» пусть даже и в Ларе Крофт, вы никогда не найдете этих людей и никогда не покажете им на что способен компьютер с семнадцатилетней историей. Я постараюсь подытожить то, о чем я говорил.

1. Людей, которые пользуются или которые готовы были бы пользоваться Спектрумом еще достаточно много.

2. На сети мир не сошелся клином. Вне сети находится большинство спектрумистов.

3. Те люди, которые находятся вне сети, очень разрозненны.

4. Не все обладают дисковыми вариантами Спектрума и не все читают электронную прессу.

МЫСЛИ ВСЛУХ #2

Как объединить всех тех, кто еще не покинул любимую платформу? Что поможет привлечь новых людей к нашей с вами платформе. Мне кажется, что единственным выходом является ПЕРИОДИЧЕСКОЕ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЕ ИЗДАНИЕ для Спектрума. Ниже я напишу о своих мыслях по этому поводу. Я не зря начал с перечислений наших успехов, этим я хотел сказать о том, что нет ничего невозможного. Вполне реально издавать такое издание и для Спектрума. Во сколько раз количество владельцев Амиг меньше количества пользователей Спектрума? В два? В три? Да наверняка во много раз меньше. Так имеют же они свое издание, и, насколько я знаю, не одно. Вполне реально найти спонсора для начала издательской деятельности. Журнал реально поможет выживанию и развитию Спектрума. Он сплотит всех разрозненных спектрумистов, ведь он может приходить по обычной почте, для его прочтения не нужно иметь компьютера вообще. Форматовцы ссылались на то, что якобы тираж будет слишком маленьким. Неправда! Если наладить работу «на местах», тираж будет достаточным. Печатный журнал будет покупать больше людей, чем электронные издания. Лично я готов был бы заплатить в два, три, четыре раза больше за печатный ZX-Format, чем за то же самое, но на дискете (к слову сказать, я обладатель всех номеров ZX-Format'a лицензионного образца). Я до сих пор перелистываю полную подшивку ZX-Ревю, но никогда больше не перечитываю ни одно электронное издание. Через печатное издание можно наладить торговлю авторским программным обеспечением и железом (как в свое время делал Информком). Печатное издание поку-

пало бы и большинство эмуляторщиков - и в этом их огромная польза. Да что там говорить, со мной, я думаю, согласятся все, что без печатного органа никуда.

Так вот, у меня появилась идея. Не ожидая выхода мифического Спектатора, выпустить свой общий печатный журнал. Идея состоит в том, что вначале делается подборка материала. Здесь я обращаюсь к издателям всевозможных электронных газет и журналов. Вы присылаете интересные материалы в выбранную общественностью редакцию. В конце концов, интересный материал будет гораздо лучше смотреться в печатном издании, нежели в электронном, и можно пожертвовать им ради общего дела. Затем материал подвергается тщательной обработке: исправлению ошибок, стиля и т.д. А то порой просто неприятно читать некоторые статьи в электронной прессе, до того в них много ошибок, а порой встречается и цензура. После этого происходит верстка материала на одной из программ на РС (например, в Adobe Page Maker), получается электронная версия журнала, которая посредством Сети рассылается по регионам. А уже там, «на местах», кто чем может печатает журнал, ксерокопирует и распространяет всеми доступными способами, естественно, окупая свои затраты. Вот здесь-то и можно собрать информацию об общем тираже полученного издания. Конечно, на этом этапе не стоит вопрос о материальной выгоде ни редакции, ни авторам статей, ни исполнителям на местах. Но, возможно, в дальнейшем кто-нибудь в Москве или в Питере все же найдет спонсора и приведет это дело в цивилизованный вид. Именно к этому и нужно стремиться. Я думаю, что в общих чертах моя идея понятна. Вначале, первый номер такого журнала я хотел сделать сам, но все взвесив понял, что здесь нужно действовать сообща. К тому же, я не обладаю навыками работы в этой области и достаточным временем. Давайте же поставим такой эксперимент!

В заключении хочу сказать, что все вышеизложенное является сугубо моим мнением. Я никого не хотел обидеть, а если кого-то обидел, то приношу свои извинения. Текст получился объемным и сумбурным, но, я думаю, все поймут то, о чем я хотел сказать. Хотел написать одно, а написал совсем другое. Всего доброго.

P.S. Прошу с ехидством не указывать мне на то, что я обрабатываю это письмо GoldEd'ом, а отсылаю его через Internet, к тому же, это письмо и вовсе набиралось в MSWord'e. Это ничего не меняет. Сейчас я выключу РС и включу свой НАСТОЯЩИЙ Скорпион, где буду писать СВОЮ программу, нужную мне на Спектруме, хотя такая есть на РС.

С уважением, Станислав.

ZX-Pilot #37.

От редакции: Станислав, если вы прочтете эту газету, то непременно напишите нам. Думаем, нам есть о чем поговорить.

Юрий ЖУКОВ/Fatman

ИСПОВЕДЬ ПРОВИНЦИАЛЬНОГО СПЕКТРУМИСТА

Приветствую всех любителей нашего маленького чуда - создания Сэра Клайва Синклера. Старых тертых асов и молодых, начинающих юзеров и геймеров. Много лет я занимался Спектрумом и являлся только сторонним наблюдателем за тем, что происхо-

дило вокруг нашей платформы. А происходило многое - от настоящих героических попыток поддерживать и развивать Спектрум, до неблагодарной закулисной возни с целью погреть руки на энтузиазме любителей. Ну да ладно, эта повесть не о том...

Решил я описать весь свой путь на Спектруме (может кому-то это и покажется интересным, а может позволит избежать многих больших и маленьких ошибок, свойственных начинающим юзерам) и сказать кое-что о том, как развивался Спектрум на периферии - в маленьких

районных центрах нашей необъятной России.

Ну что ж, начну свою исповедь... Свой первый Спектрум я приобрел в далеком 1990 году. Это была 48к машина Зонова, непрофессионально сляпанная собственными руками. Вернулся я тогда из рядов доблестных Вооруженных Сил и увидел у своих друзей эти чудеса. Вы представьте себе какое удивление я испытал в то время, когда до этого о компьютерах только знал понаслышке (даже о РАДИО-РК)! И, даже не раздумывая, решил заиметь себе такую же машину. А эти мои друзья почти каждые выходные катались в Питер и закупали платы и комплекты деталей для них. Дома по вечерам собирали, настраивали машины и продавали знакомым. Получил такой комплект и я. Скольких стоило трудов, чтобы заставить нормально заработать эту плату!!! С радиодетальями в то время было крайне туго. Магазинов, где они продавались в нашей глубине не бы было, отсюда и вынужденные тройные меры предосторожности в процессе изготовления и наладке компьютера. Зато восторг, испытанный после первого запуска игры с кассеты, не сравнить ни с чем. Я стал обладателем своего первого Спектрума!

Позволю себе немного отойти от темы и проанализировать возрастные критерии моего приобретения к нашей платформе.

Безусловным достоинством моего позднего увлечения является почти полная финансовая независимость, т.е. возможность откладывать деньги на приобретение софта и прибамбасов к машине. А недостаток - послеармейское затвердение мозгов, выразившееся в отсутствии творческого подхода в работе с компьютером - долгий период ламерства и геймерства. Короче говоря, пытаться что-то написать на Спекки я начал несколько лет спустя, даже на BASIC. Сказалось также отсутствие необходимой доступной по изложению литературы. Что ни говорите, а в школьном или студенческом возрасте, когда человек постигает науки, легче изучить что-нибудь внеклассное, даже если это - ассемблер.

Следующим шагом развития было подключение контроллера дисководов к моей плате. Его работу я опять-таки увидел у своих друзей и был поражен скоростью загрузки программ любой длины. Из следующего рейса в Питер мне привезли этот девайс и бывший в употреблении дисковод, купленный на рынке по сходной цене. Я снова взял в руки паяльник... При-

бамбас заработал, но качество дисководов оставляло желать лучшего, и я немало с ним помучился. А себе ребята в Питере приобрели Pentagon-128 с музыкальными процессорами и с соответствующим софтом. У меня в который раз глаза полезли на лоб. Листая самиздатные брошюры дисководов к 48к машинам я наткнулся на схему расширения памяти до 128к и подключения АУ. Снова началось откладывание финансов. Моя «ленинградка» обвешалась кучей проводов и монтажных платок. Как ни странно, но все опять заработало. Около года я тащился над своим детищем, играя и делая первые шаги в Бейсике. К тому времени в нашем городе насчитывалось более 20-ти Спектрумов разных модификаций, но люди были разобщены. Им достаточно было приобрести машину, немного софта к ней и замкнуться в своем маленьком мирке. А мои друзья, втянувшие меня в это увлечение разом отошли от Спектрума, когда спрос на 48к машины снизился настолько, что их затраты перестали окупаться. А я как раз продал свой «конструктор» знакомому, которого уже я втянул в платформу и купил у одного из них Pentagon. Радости моей не было предела. Но была и черная сторона - закончилось снабжение софтом - поездки в Питер прекратились.

К этому времени вокруг меня уже вращался определенный круг людей. В основном, это были школьники - соседские ребята, узнавшие о том, что у меня дома есть компьютер и приходившие на халяву поиграться по вечерам. Многие увлекались настолько, что просили своих родителей подарить им Спектрум, благо в то время можно было свободно даже в магазинах приобрести модели разных кооперативов и конверсионных предприятий. В журналах «РАДИО» печаталось много рекламы с предложениями софта. И тогда началось «почтовое снабжение» программщиной. В основном это был буржуйский софт с переделанными загрузчиками. Примерно в то время накрылся мой Pentagon. Да так, что ремонту он не поддавался. Горю моему не было границ. Хорошо еще, один из первых моих знакомых по своим каналам узнал, что в одном из райцентров нашей области один его коллега продает Scorpion ZS-256. Это было что-то новенькое. Забили мы с ним стрелку в самой Вологде - так нам проще было встретиться. Таким вот образом я стал обладателем своего первого Скорпа. Именно тогда

я узнал и убедился, что бывают отличные машины, работающие продолжительное время и без малейших глюков, но совместимость, конечно же, повлияла - некоторые программы перестали работать. Но наличие «теневики» покрывало все огорчения. К тому времени я уже начал лазить в кодах (жизнь заставила - нужно было дисковать понравившиеся вещи, а единственным дизассемблером был у меня tons4).

Судя по прайсам, в Scorpion было крайне богато с железом, и начал я приобретать и подключать навороты к компьютеру. Так я турбировал плату, подключил дисковод 3.5", контроллер IBM клавиатуры и mouse, контроллер SMUC с винчестером и, наконец, General Sound. Компьютер мой превратился в мощный агрегат, способный выполнить любую, нужную мне задачу. Но, будучи неосторожен в работе с паяльником, я запорол свою старую «мать». Пришлось заказывать плату TURBO+. А старую материнку года через два я все-таки отремонтировал и подарил своему другу - начинающему спектрумисту (я продолжал затягивать новых людей на свою платформу).

Пока я корпел над железом, получая по почте софт, я понял, что и у нас в России есть люди с головой, да еще покруге буржуев! К тому времени появилась компьютерная пресса, правда, попадала она ко мне с запозданием на полгода-год. Из этих газет и журналов я узнал, что в России начинают зарождаться сети на базе Спектрума. С тех пор я стал покупать прессу регулярно и с интересом следил за движением нашей платформы, уже осознавая, что это не «Титаник» - крушения не будет, и то что нас таких очень много. Вот тут то и возникло глупое желание что-то сделать полезное, внести свою, пусть маленькую лепту в общее дело. Я начал изучать ассемблер, благо архитектуру многих моделей я уже знаю - приходилось заниматься их ремонтом. Идей возникло очень много, но я понимал, что в одиночку мне будет крайне трудно. Стал я искать более опытных единомышленников. И нашел. Раскрыла мне гостеприимно свои двери «Respective group» в Вологде. Теперь я не одинок и буду всеми силами поддерживать общение со спектрумистами любых возрастов и любой категории, будь он кодер, художник, музыкант, юзер или ламер. Потому что один - это один. А один и один - уже не один. Спектрумисты России - объединяйтесь!!! В этом наша сила!

Теперь, заканчивая свою историю, я могу сделать вывод из выше сказанного. Всем нам нужна поддержка друг друга. Нет, не материальная, хотя тех, кто пишет настоящие шедевры для Спекки и до сих пор разрабатывает новое железо, я бы с радостью финансировал, если бы имел возможность. Вы посмотрите, сколько времени я потерял даром! А, имея общение с продвинутыми людьми, кем бы я мог стать? Сколько мог бы пользы

принести нашей платформе за этот десятилетний срок? Из своих заслуг перед Спектром я могу назвать пока лишь одну - работая в лаборатории КИП и А на лесопильно-деревообрабатывающем комбинате я внедрил Спектр в производство: в лесопильном цехе стоит у меня Скорп и, получая информацию с рабочих мест занимается подсчетом времени простоя по разным причинам, в конце смены выдавая на принтер сводку. И это

не единственная возможность использовать Спектр на производстве. Здесь главный критерий - дешевизна и простота, а ресурсов производительности наших машин для этих целей вполне достаточно!

Вы можете отнестись критично к моей статье - я приму это как должное. Но не сомневаюсь, что таких как я в России немало и не удивлюсь, если кто-то скажет, что я поведал его историю.

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

Здесь нам бы хотелось остановиться подробнее. На данном этапе выпуска газеты, мы не можем и не будем рисковать вашими средствами, поэтому и не объявляем никакой подписки. Если в дальнейшем, все будет складываться удачно, а это практически полностью зависит от вашей активности, уважаемые читатели, то мы предложим вам полугодовую и годовую подписку на данное издание. Скорее всего, к 3-4 номерам этот вопрос будет решен. Пока же газету можно приобретать по мере ее выхода. Второй номер можно заказывать уже сейчас.

Это сделать не очень сложно. Наверно многие, еще со времен «Инфоркома», научились заполнять бланки почтового перевода, поэтому мы не будем объяснять как это делается. Если возникнут проблемы, то обратитесь к почтовому служащему и вам все объяснят.

Итак, необходимо выслать почтовый перевод в размере:

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

15 рублей 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, № 2 (1).

Что будет означать, что вам нужен второй выпуск 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.

Обязательно указывайте свой обратный адрес!!!

НАШЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Редакция газеты приглашает к сотрудничеству региональных распространителей. Для вас существуют специальные скидки. При заказе от 10 экземпляров одновременно, стоимость одного будет составлять 1/2 от номинальной. Таким образом, стоимость 10 экземпляров для России составляет 50 рублей, для других стран СНГ 75 рублей.

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.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Ну вот вы и прочли (не исключено, что, просто пролистали) первый номер этой газеты. Каковы ваши впечатления, мы к сожалению не знаем, но очень хотим узнать. Быть может вы автор какой-либо статьи, которую мы использовали и немножко отредактировали, и вам это не понравилось, а может быть вы просто пользователь, которому случайно попал в руки номер нашей газеты, а ведь может быть и такое, что вы не имеете никакого отношения к компьютеру, и прочитали все это просто из любопытства. Все может быть!

Но раз уж вы дошли до этих строк, то это не может не радовать, ведь это значит, что мы не зря старались, и нас прочитал еще кто-то, кроме нашей редакции.

Нам бы очень хотелось, чтобы нашу газету заме-

тили, и не просто заметили, что она есть, а поддержали. Кстати сказать, поддержка нам нужна не только моральная, но и материальная. Ведь создавая эту газету, мы порядком потратились и если не будет реальной отдачи средств, то вам не придется больше созерцать следующих номеров. Но как уже говорилось выше, второй номер будет обязательно, и если вы не хотите, чтобы он стал последним, то действуйте - пишите письма, присылайте материалы и заказывайте газету у нас!

Мы не хотим, и не пытаемся заработать на этом, нас удовлетворит простая самоокупаемость вложенных средств. Мы искренне любим эту платформу и хотим написать, пусть и небольшой, но свой абзац.

ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!



Издатель
Perspective
group

Редактор
Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка
Владимир ДЬЯКОВ

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

e-mail: axor@mail.ru
тел.: (8172) 25-28-71

Объем 1 п.л.

Номер
подписан
в печать
14 окт. 2000 г.