

А действительно, это много или мало? С одной стороны, конечно же мало, но если взглянуть на это иначе, то это уже вполне приличное количество.

Вы никогда не выпускали полиграфическое издание? Нет? Значит вам будет несколько сложно представить все трудности возникаемые на пути подготовки каждого номера. Ко всем усилиям над газетой прибавьте: основную работу, семейное положение, да еще и работу над игрой! Если вы полагаете, что это не верх усердия, то возьмите и сделайте больше!

В результате, когда после всех этих стараний вас «щедро» отблагодарят, вы задумаетесь. Нас, например, «благодарят» так: в Твери, в магазине «Тайлок» без всяких угрызений совести продают нашу газету и, естественно, без нашего на то разрешения. Пиратствуете? Ну что ж, пиратствуйте! Только вот проблема, у нас после таких сведений руки опускаются и делать уже ничего не хочется. А сколько еще таких «Тайлоков»? Конечно же не один! Самое не приятное из всего этого то, что некоторые наши друзья по-

ступают так же. А потом эти неблагодарные личности будут говорить, что они настоящие спектрумисты

и распространитель нашей газеты. Уже сейчас, жители Украины, могут заказать «Абзац», причем, для них

Пять, это много или мало?

и готовы сделать все для процветания платформы. Нам же обидно...

Ребята, пацаны, мужики! Может одумаетесь? Вам что червонца жалко? Ведь те средства, которые мы собираем с продажи газеты, идут на переписку по почте и e-mail, на оплату а/я, на бумагу и на печать самой газеты в конце концов! Еще ни одной копейки не было потрачено на свои нужды, а ведь мы все-таки трудимся! Деньги, которые от нас «уплывают», могли бы пойти на сбор новостей, коих нам сейчас очень не хватает, а то те товарищи, которые могли бы сами их присылать, так до сих пор этого и не делают.

Ну а теперь, традиционно, то, что мы можем предложить к этому номеру. Наконец-то на Украине появил-

это стало гораздо дешевле, т.к. высылаться газета будет с территории этой страны. Адрес нашего распространителя ищите на 8-й странице. Возможно в будущем, то же самое, у нас получится организовать и с Белорусией.

И последнее. Как мы и обещали, среди тех читателей, которые приобрели этот номер у редакции, проводится лотерея. Если вы видите на этой странице в правом верхнем углу какой-то номер, значит у вас есть шанс попасть в число трех победителей. Результаты лотереи будут опубликованы в следующем номере.

Заканчивая вводную часть, нам бы хотелось вновь вам сказать: «Пишите письма!»

С такой необычной просьбой к нам обратился наш заочный читатель. К сожалению, мы не в состоянии чем-то помочь, но может быть кто-то из вас услышит этот крик о помощи и сможет что-то предложить будущим фанатам Спессу.

Уважаемые спектрумисты!

Являясь пользователем совсем иного компьютера я, тем не менее, решил обратиться к вам... Я работаю в школе, веду компьютерный кружок. К сожалению, в настоящее время время отдели образования из глубинки очень стеснены в финансах и едва изыскивают средства на самые важные нужды (ремонт, отопление, продукты питания для учеников)... Поэтому, сельские школы очень бедны. Наша школа не является исключением, и, естественно, она не может приобрести компьютер. Поэтому мы занимаемся на кружке на моем личном ПК «Вектор-Обц», который я при-

нес из дома. Конечно, Вектор далеко не IBM и даже не Spectrum... Это рядовая отечественная 8-ми разрядная машинка (на базе КР580ВМ80а), немало пережившая своих «братьев и сестер» ... Тем не менее, ребяташки с удовольствием на нем занимаются, играют, осваивают азы программирования и т.д. Но все же, нам очень хочется обзавестись более мощным компьютером. О монстре (типа PENTIUM'a) мы не смеем даже и мечтать, но вот на приобретение Spectrum'a нам хотелось бы рассчитывать. У меня имеются кое-какие личные запасы, из чего я мог бы что-нибудь предложить на обмен, к примеру, ПУ «МС 6312». Поэтому я вынужден обратиться к вам с этой просьбой: нам срочно требуется дисковый ZX Spectrum 128. Может у кого имеется лишний?! Пойдет любая

версия, главное, чтобы он был вполне исправен и работал с дисками TR-DOS (желательно наличие музпроцессора AY-3-8910 и разъема для принтера). Возможно даже кто-то перешел на IBM и (или по каким-то другим причинам) забросил Спектрум и он сейчас пылится без дела в чулане или на чердаке? Может найдутся такие люди и просто подарят нам этот ПК? Мы были бы очень признательны. Просим откликнуться всех, кто может нам что-то предложить. Обязательно опишите предлагаемую модель ПК и укажите его конфигурацию, ну и, конечно, ваши условия (предложения) сделки. Помогите нам тоже стать фанатами Спессу!

Пишите по адресу:

461474, Оренбургская обл., Шарлыкский р-он, с.Ратчино, Быкову Владимиру.

HELP ME!

Новости

Задачей проекта «rHONOMANIA» является сбор и постоянное пополнение базы данных по телефонным номерам активных сценеров. Подобные проекты давно уже существуют на демосценах PC, AMIGA и C64.

Компиляции актуальных e-mail и snail-mail адресов активных сценеров и ведущих swarper'ов регулярно публикуются в diskmag'ах и закачиваются на bbs. Ярким примером может служить проект «SCENERY», ознакомится с которым можно на www.scenet.de. Компиляция телефонов это, по-моему, что-то новое!? Хотя наверняка, что-то подобное, уже было в те времена, когда Internet был лишь сказкой для маленьких киберпанков. К созданию подобного списка меня подтолкнуло несколько причин. Во-первых, моя текущая работа позволяет звонить во все концы мира абсолютно бесплатно, более того, это является одной из моих постоянных задач. Во-вторых, прямое общение с человеком намного эффективнее и естественнее чем переписка по e-mail, irc-чат или традиционные письма. Ну а при активном взаимодействии, например издании diskmag'a, телефонная связь является единственным и наиболее оперативным решением. Ну и, наконец, в третьих, меня достали обрывки и клочки бумажек на которых я записывал зачастую с великим трудом добытые телефоны. Все это постоянно мешалось на столе, а фиксировать информацию в записной книжке было просто лень.

Сопоставив все «за» и «против», я решил, что стоит потратить чуть больше времени, но получить достойный документ, который облегчит жизнь не только мне, но и огромному количеству других людей. Ведь междугородняя связь это вовсе не так дорого и вполне доступно каждому! А звонок глубокой ночью с другого конца страны с вопросом: «Ну где там новый Born Dead?», всегда придает новые силы к творчеству. В принципе вся эта информация доступна и сейчас, но сколько времени вам потребуется чтобы найти нужный телефон? Даже если необходимый номер написан в статье «От редакции», а не заXORен где-нибудь в теле программы, да и то далеко не всегда можно воспользоваться этой информацией. То нет кода города, то не указано время, когда можно звонить, а самое главное чаще всего сценеры не удосуживаются писать настоящие имена. И как прикажете поступать? Ведь звонок с вопросом: «Могу я услышать господина KRUGER'a?», приведет в замешательство любого родственника.

Или проблема с часовыми поясами? Ведь обыденное поздравление с Новым Годом для жителей Новосибирска может прийти вовсе не к праздничному столу, а к глубокому утреннему похмелью, если звонящий проживает, например, в Калининграде... Словом, я предлагаю каждому желающему заполнить небольшую форму на размещение своих данных в проекте.

Заполнению подлежат прежде всего поля, помеченные символом /*. Остальные тоже неплохо бы заполнить, но если вы не готовы дать какую-то информацию, оставьте их пустыми. В компиляцию войдут лишь телефоны тех сценеров что добровольно пожелают этого. Вся информация будет проверена, так что вам не придется страдать из-за неверных кодов городов или ошибочных телефонов. Единственное, о чем хочу попросить - сотрудничество! Оперативно сообщайте об изменениях своей контактной информации, чтобы база была точная и верная.

Заполненные формы я жду по адресу borndead@mail.ru либо на

мой snail-mail box: 443074, Россия, Самара, а/я 9966, Мучкаеву Максиму Алексеевичу.

Публикацию компиляции я осуществлю после набора первых 50 записей. Надеюсь, это не потребует большого количества времени. Жду вашей информации. Дальнейшие выпуски rHONOMANIA будут происходить по мере поступления новой информации. Особо я хотел бы привлечь всех поех-Ussr сценеров! Я с огромным удовольствием позвонил бы и в Англию и в Польшу и в Словакию. Да и не только я, наверное... Brothers! Moscow calling!

04.04.2001

UnBel!ever/x7m

RHONOMANIA (call or die!)

Форма для заполнения

```

Handle/Nick [.....] /*/
Группа [.....] /*/
Реальное Имя [.....] /*/
Городской тел.номер [.....] /*/
Статус телефона [.....] /*/
Код города [.....]
Страна [.....]
Область/Край/Республика [.....]
Город [.....] /*/
Местное время по Москве [.....] /*/
Местное время по Гринвичу [.....]
Лучшее время для звонка [.....] /*/
Язык общения [.....]

```

Пример

```

Handle/Nick [UnBel!ever .....] /*/
Группа [Extreme .....] /*/
Реальное Имя [Максим .....] /*/
Городской тел.номер [97-91-27 .....] /*/
Статус телефона [домашний.....] /*/
Код города [846-2 .....]
Страна [Россия .....]
Область/Край/Республика [Самарская область .....]
Город [Самара .....] /*/
Местное время по Москве [+1 час.....] /*/
Местное время по Гринвичу [+3 часов.....]
Лучшее время для звонка [20:00-00:00 пн.- пт.,
10:00-18:00 сб.- вс.] /*/
Язык общения [Русский, Английский.....]

```

Комментарии

«Городской номер» - это именно тот номер, который надо набирать, чтобы из вашего города дозвонится к вам же.

«Местное время по Москве» - это насколько ваше время отличается от московского. Например, если «Спокойной ночи малыши» у вас показывают в 21:00 значит это MSK+1, а если в 19:00, то это уже MSK-1.

«Лучшее время для звонка» - это поле где в произвольной форме следует отразить тот момент времени, когда вы чаще всего бываете дома. Используйте здесь местное время.

«Статус телефона» - это поле где можно отобразить категорию вашего телефона. Предполагается что вы даете свой «домашний» номер. Если это «рабочий» телефон - укажите это. Тут же можно дать комментарий, на случай если вы даете номер «мобильного» или «ip-телефона».

Этюды

На этот раз мы сделали подборку различных подпрограмм по работе с адресами в экранной области. Конечно же асам программирования все это давно известно, но вот начинающим наверняка будет полезно.

Процедура расчета адреса в файле атрибутов из координат:

На входе: D-X, E-Y

```
ATR_1 LD A,E
      ADD A,A
      ADD A,A
      ADD A,A
      LD L,A
      LD H,#16
      ADD HL,HL
      ADD HL,HL
      LD A,L
      OR A
      LD L,A
      RET
```

Второй вариант:

На входе: H-X, L-Y

```
ATR_2 LD A,H
      ADD HL,HL
      ADD HL,HL
      ADD HL,HL
      LD H,#16
      ADD HL,HL
      ADD HL,HL
      ADD A,L
      LD L,A
      RET
```

На выходе обеих процедур в HL будет содержаться адрес файла атрибутов.

Решить противоположную задачу можно так:

На входе: HL-адрес

```
CRDS LD A,L
      AND #1F
      ADD HL,HL
      ADD HL,HL
      ADD HL,HL
      LD L,H
      LD H,A
      LD A,L
      AND #1F
      LD L,A
      RET
```

На выходе: H-X, L-Y.

И еще одна простенькая процедура для расчета адреса в экранном файле из адреса в файле атрибутов:

На входе: HL-адрес в файле атрибутов.

```
ATR_SCR LD A,H
        ADD A,A
        ADD A,A
        ADD A,A
        AND #7F
        LD H,A
        RET
```

На выходе: HL-адрес экранного файла.

Процедура для расчета адреса в экранном файле из координат.

На входе: HL-координаты в знаках.

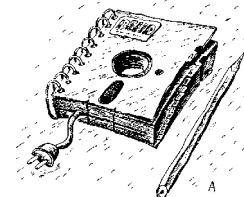
```
SCR_ADR LD A,L
        AND 7
        RRCA
        RRCA
        RRCA
        ADD A,H
        LD H,L
        LD L,A
        LD A,H
        AND #18
        OR #40
        LD H,A
        RET
```

На выходе: HL-адрес в экранном файле.

Процедура для расчета адреса в экранном файле из координат. Часто применяется при выводе спрайтов.

На входе: D-X (в знаках), E-Y (в пикселях).

```
SCRAdr2 LD A,E
        AND 7
        LD C,A
        LD A,E
        ATR_SCR LD A,H
        ADD A,A
        RRCA
        RRCA
        RRCA
        OR #40
        OR C
        LD H,A
        LD A,E
        AND 56
        RLCA
        RLCA
        OR D
        LD L,A
        RET
```



На выходе: HL-адрес в экранном файле.

Процедура для перехода на одну пиксельную линию в экране ниже. Так же, как и предыдущая процедура, часто применяется при выводе спрайтов.

На входе: HL-адрес в экранном файле.

```
LINE_HL INC H
        LD A,H
        AND 7
        RET NZ
        LD A,L
        ADD A,32
        LD L,A
        RET C
        LD A,H
        SUB 8
        LD H,A
        RET
```

На выходе: HL-адрес в экранном файле ниже на пиксель от исходного.

При подготовке рубрики были использованы материалы журнала ZX-Ревю и собственные наработки.

Мысли вслух

В этой своей небольшой заметке я предлагаю Вам поразмышлять немного о том, каким каждый из вас видит идеальный командер. Их в настоящее время столько, что глаза разбегаются, вот и давайте порассуждаем о том, какие у них есть достоинства, которые могли бы быть использованы в «идеальном» командере. Надеюсь, эти строки прочитают и люди, которые занимаются разработкой новых версий и вариантов этих самых нужных системных программ. Возможно, кто-то из читателей не согласится со мной, но ведь, как говорили древние - сколько людей, столько и мнений. Я всего лишь выскажу свое, а если кто-нибудь захочет добавить, с удовольствием выслушаю, вернее почитаю.

Итак, начнем! А начнем мы с интерфейса. Великолепной находкой, я считаю, использование уважаемыми авторами QUICK COMMANDER'a 2.6 раскраску файлов с разными расширениями в разные цвета. Я это настолько оценил, что теперь пользуюсь в основном этим командиром! Все настолько наглядно, что от такой рутинной работы, как копирование программ по заказу на большое количество дисков даже удовольствие получаешь! И не надо

Размышления об идеальном командере

напрягать зрение, выискивая BASIC-файлы нужных программ, особенно если это дискета с системками, а их там больше сотни... Так-что, я думаю, никто не будет против, если такая полезная вещь будет и в «идеальном» командере.

Кстати, еще раз о «квике» и его интерфейсе. Мне очень импонирует то, что

сразу видно так много файлов. Все-таки уж очень приелись эти GLOBAL, REAL, CONVER и т.п. из-за своего практически одинакового внешнего вида. И список файлов в одну колонку - это не rulez:-) Вы мне можете возразить, что есть ведь PERFECT COMMANDER, там еще больше фай-

«идеала» должно быть то, что вывод списка файлов должен быть минимум в две колонки, согласны?

Теперь остановимся на скорости и качестве записи и чтения. Вряд ли найдутся люди, которые будут со мной спорить, если рекордсменом в скорости я назову GLOBAL COMMANDER 1.31i. Вот только ка-

чество записи на не слишком (мягко говоря) хороших дискетах оставляет желать лучшего:-) (Все-таки быстро - это не всегда хорошо. А на второе место после него я бы поставил опять же QUICK COMMANDER! И скорость хорошая, и качество тоже. Плюс ко всему, у него есть функция проверки диска,

Поэтому необходимой принадлежностью нашего

и, если командир «натыкается» на плохо читаемый сектор, он его отреструктурирует! А на каком командере еще есть такая полезная вещь? Вопрос риторический...

Еще «идеальный» командер должен (вернее желательно) иметь RAM-диск, как у REAL COMMANDER'a. Очень удобная вещь, если кто не знает! У меня на моем Скорпионе всего 256 kb, я это и то оценил, а у кого больше, так вообще наверно восторге.

Теперь о диск-докторе. Я считаю, что это очень необходимая примочка. Вот тут лидер - CONVER COMMANDER v 4.50 и выше. Самое главное его достоинство - возможность не только просматривать BASIC-загрузчики, но и встроенный дизассемблер, что не просто удобно, а ОЧЕНЬ удобно!

Проверка наличия диска в дисковом - не самая необходимая вещь в командере, но ведь у многих на компьютере стоит только один дисковод, уж им-

то это крайне необходимо! Лучшая процедура - в GLOBAL COMMANDER'e 1.31i. Правда, мне писали знакомые ребята, что на KAY'e этот командир работать отказывается:-(В любом случае, такая проверка должна быть, но с возможностью ее отключения. У меня, к примеру, три дисковода, и я бы эту проверку отключил, т.к. не зачем дергать дисковод 50 раз в секунду без надобности.

Очень хорошо, если commander позволяет просматривать скрины, читать текстовые файлы и слушать музыку. Вот, к примеру, как в QUICK COMMANDER'e! Ведь он позволяет читать текстовые файлы в разных кодировках, чего нет ни в одном другом командере! А работать в командере и слушать одновременно музыку, как в REAL, мне кажется, абсолютно не нужно. Ведь при копировании или чтении музыка все равно будет «подвывать» и тормозиться!

Вы обратили внимание, что слишком часто в

тексте моего повествования мелькает «квик»? И действительно, преимуществ у него хоть отбавляй. И если бы не некоторые недостатки, он бы вполне подошел под определение идеального. Так что же мешает «квику» стать им?

Одним из недостатков QUICK COMMANDER'a я считаю то, что во-первых, он может форматировать диск только на 160 дорожек, а, во-вторых, объем файла в секторах, которым оперирует эта программа при копировании и маркировке, в нем ВЫЧИСЛЯЕТСЯ исходя из того, что всего на диске должно быть 2544 сектора:-(Таким образом, если user в целях экономии дискового пространства захочет отформатировать диск, к примеру, на 166 дорожек, и начнет туда писать программы «квиком», он не дожидется нужного результата:-(Программа все равно ведь считает, что на диске 160 трек... Поэтому, в идеале, должна быть возможность выбора через setup, к примеру, вычислять длину файла или брать из каталога.

Теперь о возможности сохранения каталога диска и его восстановления. Вещь совершенно необходимая, но желательно все же, чтобы пользователь сам выбрал, на какой дорожке ему сохранять каталог. Лучше всего сделать это через setup и сохранить настройку в теле программы. И очень важно, чтобы перед тем, как записать каталог, программа сначала отформатировала эту дорожку! (Попробуйте, например, REAL'ом сохранить нулевую дорожку на 161 треке, если диск у вас отформатирован на 160 дорожек).

О чем я еще забыл сказать, так это о возможности склейки и разрезания файлов. Хорошая и нужная вещь, но не обязательная. Если мне иногда и понадобится сделать это, я воспользуюсь GLOBAL COMMANDER'ом.

Ну, на этом пока все! Если у вас есть мысли на эту тему, пишите! Лишь бы прочли все это разработчики системного soft'a.

Колесников Сергей/SKL-KEEPER, г.Ставрополь

В новое тысячелетие

Вот уже 21-й век наступил, и платформа ZX-Spectrum, вопреки всем прогнозам уверенно собирается шагнуть в него. Мы так и не вымерли. Вроде как, есть чему радоваться. Но не тут-то было. Ещё неизвестно, что ожидает нас там, в новом веке: сколько мы ещё лет протянем. Если ещё и взять во внимание текущий расклад со Спектрумом. Среди спектрумистов широко распространилось какое-то пессимистичное настроение. Новый софт появляется с каждым разом всё менее и менее интенсивно. Железо уже практически не разрабатывается, единственное, что похоже, сейчас прогрессирует - развитие сети. Но её основной костяк построен на IBM-совместимой технике, что и объясняет этот прогресс. Проблема русского спектрумизма состоит в том, что общество наше расколото на две части - «элиты» (те, кто имеет доступ к сети, следовательно - к новому софту, информации и т.п.), кто периодически встречается с такими же как он (обмен опытом) и «отсталых» (люди, в большинстве своём одиночки, последние экземпляры коллекции софта которых датируются в лучшем случае 95-м годом, при этом вполне возможно, что ещё и железо поломанное). А всему виной здесь - закрытие некогда существовавших официально, пунктов про-

дажи софта и железа для Спектрума. Так вот, «элиты» у нас гораздо меньше, чем «отсталых». И если всё будет продолжаться в том же духе, то ничем хорошим это нам не сулит.

Конечно, такой весьма распространённый и весьма хороший компьютер как ZX-Spectrum, на протяжении нескольких веков будет привлекать к себе внимание, по крайней мере для коллекционеров антиквариата. Ведь есть же сейчас коллекционеры старых автомобилей. Но как платформа (именно как платформа - то есть компьютер, удовлетворяющий интересам большой группы людей и всячески поддерживаемый ими) он просуществует не так уж и долго. Сколь верёвочка не вейся... Рано или поздно - окончательно перестанут писать софт, разрабатывать железо. Большая часть спектрумистов перевалит на другие платформы, в частности - на PC. Спектрум поселится на полке с Микрошами, БК-шками, РК-шками, Специалистами и прочими «маленькими» компьютерами, «ушедшими на пенсию». Что же можно предпринять, дабы хоть как-то улучшить положение дел? Кто-то скажет уже затасканную «стандартную фразу» - писать новый софт, разрабатывать железо, а так же развивать стандарты во всём этом, чтобы впредь не было несовместимостей.

Однако, никто не задумывается о том, кто этим всем будет заниматься. И для кого. Регресс «элиты» уже очевиден - слишком мало осталось там людей, способных поддерживать платформу на необходимом для дальнейшего существования уровне. «Элита» давно уже катится под гору к тому самому виртуальному состоянию, в котором Спектрум находится сейчас за рубежом. К сожалению, основной её сейчас продукт - не новые софт и железо, а пустой треп. Не в обиду, конечно, будет сказано для тех, кто ещё всё-таки создаёт что-то новое. Таких людей, как я уже сказал - мало, и количество их, похоже, медленно, но верно уменьшается. Кому приятно создавать что-то хорошее, осознавая, что скоро это никому уже не будет нужно.

В общем, настала пора обратиться к той самой «отставшей» части спектрумистов. Ведь среди них достаточно людей творческих, держащих компьютер не только из-за того, что не хватает денег на Sony Playstation. Пора искать тех, кто тоже надеется найти себе подобных, чтоб вконец не «помереть» от информационного голода да и от «идейного» одиночества. Вот только нужно это делать гораздо интенсивнее, чем казалось бы, не жалея денег, времени и нервов. Быть может нам пора уже конкретно всем объеди-

няться и образовывать что-то наподобие народного движения, заявить о себе другим людям. Нам необходимо восстанавливать и старые связи, даже пополнять свои кадры из простого населения, ведь у нас найдутся единомышленники и среди тех, кто и слыхом про Спектрум не слыхивал. Характеры ведь у людей разные, кому-то одно нравится, кому-то другое, а кому и вообще что-то оригинальное, экзотическое. Главное - уметь завлечь правильно. При таком подходе «искусственной поддержки» всё сведётся к тому, что мы будем существовать не просто как обычная платформа, а именно как общество любителей (может даже официально!), причём, постоянно совершенствующееся в плане организованности. И вполне возможно, что и весь 21-й век будет нашим. Конечно, это пока всего лишь мечта, но о её несбыточности ещё надо поразмышлять. Но добиться такого долгого процветания смогут только Истинные Спектрумисты, а не те зажавшиеся «полуиртуальное отродье», только и делающие, что сидящее в сетках, в чатах, на ирсах и прочем интернетобуржуйском разврате. Истинные Спектрумисты, помогающие платформе (то бишь, другим спектрумистам) не трёмом, а делом. И не пытающиеся делать на Спектруме деньги. Вон, в некоторых журналах, некоторые люди плачутся, что мол денег на Спеке не сделаешь, крупные проекты уже писать не имеет смысла. Якобы, любой автор обязан при написании чего-то здорового подогреваться думками о том, что ему потом за это дворец из золота отгрохают. Конечно, я ничего не имею против вознаграждения автора за его труд, и я всегда выложу человеку свои кровные, за хороший продукт. Но в разумных пределах, естественно. И все, кто действительно поддерживает нашу платформу и прекрасно всё понимает, делают так же. Когда же за что-либо заламывают одуренные цены, понятно одно - папахивает дурно. Купив это, начинаешь подумывать, как бы возместить неоправданные убытки. Кста-

ти, насчёт пиратства. Хотя сейчас это в полудухлом состоянии (ввиду того, что пиратствовать нечего), но обсудить это стоит. Человек, взламывающий другую программу с целью дальнейшего обогащения не может называться спектрумистом. Это - «левый», пришедший на Спеку за деньгами. Авторский труд всё-таки надо уважать. А если же автор заломил слишком уж большую сумму, то лучше всем просто не покупать это дело и подождать, пока автор либо осознает свою ошибку, или либо по естественному ходу событий «сбавит обороты». Да, и насчёт трейдеров, которые торгуют не своим софтом, в особенности старым, написанным зарубежными программистами. Лучше бы эти крохоборы занялись поддержкой тех самых наших авторов - занялись бы нормальной дистрибуцией и торговлей чисто дискетами, то бишь записывали бы старый и фриварный софт бесплатно, либо по очень мизерной цене. Но куда там! Мы же хотим на всём делать деньги. Когда человек идёт в торговлю - с ним всё ясно, это опять-таки не спектрумист. Слово «трейдер» уже обретает новый смысл...

Другое дело - распространитель программного обеспечения. То есть тот, кто как раз таки приторговывает по договору с каким-либо автором и любит записывать софт бесплатно. Особенно - фриварный и первой необходимости. Им движет не жажда обогащения, а стремление помочь другим спектрумистам, стремление поддерживать в обществе более-менее ненапряжённую ситуацию с софтом. Спектрумист - это как правило тот, кто держит дома «реал» и хорошо им «нажигает» киловатты в счётчике. Это тот, кто если не кодит, то рисует, если не рисует, то музачит, если вообще ничего не творит, то хоть гамится, демки смотрит, новый софт дерёт откуда попало, то бишь - является своеобразным пользователем-зрителем. Даже зрителем быть у нас и то почётно - но надо быть активным зрителем, постоянным зрителем, а не в стиле «что-то давненько я в театр не ходил».

Кое-что хочется сказать напоследок по поводу дальнейших действий. Как я ранее говорил, нам нужно стать более организованными. Но для этого необходимо много инициативных людей, преданных общему делу, а не каких-то там зазнавшихся сценариев, думающих только о себе. Надо своими силами создавать «ZX-Club'ы», чьё основное предназначение - объединять спектрумистов, распространять софт. Необходимо налаживать связь с такими же клубами в других городах, необходимо скрупулёзно вести статистику - «перепись населения», так же желательно помогать вновь прибывшим осваивать тонкости творчества на компьютере. Естественно, что нужно писать всё это время новый софт, стряпать электронные (и печатные) газеты и журналы, кодить демки, делать игрушки, паять железо, распространять это всё и всячески поддерживать авторов. Пора проявлять альтруизм в отношении пользователя платформы - время подошло такое. Потом, когда мы уже почувствуем себя не просто коллегами по хобби, а чуть ли не сословием, можно и в официальные СМИ прорваться, рассказать другому народу о себе. Так глядишь, может и вырастет официальная организация, например, - «Общество любителей старых компьютеров». Может даже и правительство нас чем-то поддержит (пусть даже морально) - чем чёрт не шутит.

Но всё это может произойти только в том случае, если мы сами будем активно к этому стремиться, не покладая рук и не жалея времени и денег. Всё это вполне возможно осуществить.

P.S. На данный момент в Первоуральске начата глобальная кампания по поиску спектрумистов, не имеющих доступа к жизненно необходимому информационному каналу. И первые результаты говорят сами за себя: работа предстоит кропотливая, народу предвидится тьма.

Архей/Аномальная зона

Сценарий

Юрий ЖУКОВ/Fatman

Виртуальный капкан

(Продолжение, начало в № 4.)

...Боже, как хочется спать!... Наручные часы показывали 9:30. Уже полтора часа Сергей находился на рабочем месте. Сергей - это его мирское имя. Маленькая, незаметная должность координатора локальной сети одного из сотен учреждений Петербурга давала немало преимуществ перед другими доступными ему специальностями, но и перспектив так же никаких не сулила. Каждый день с

восьми утра до пяти вечера Сергей протирали до дыр свои брюки в личном кабинете, напичканном электроникой, сортируя электронную почту, тестируя программы и составляя еженедельный отчет своему шефу - начальнику отдела компьютерной безопасности учреждения. Лишь изредка в сеть из Интернета с почтой забредал какой-нибудь заблудившийся шальной вирус, и Сергей с удовольствием расправлялся с ним, растя-

гивая уничтожение на несколько антивирусных программ, часть которых была написана им самим собственноручно. Куда там Касперскому, антивирусы Сергея могли дать бедному доктору сто очков вперед, обладая элементарными искусственным интеллекта и самообучаясь, они локализовали нарушителя, до последнего байтика анализировали работу вируса, выясняли принципы и возможные последствия заражения софта. Сергею

только оставлось просмотреть «логи» и выносить приговор нарушителю границ его сети. Уничтожение вируса было не менее захватывающим. Сергей любил превращать скучные процессы в развлечения. Обычно это зрелище представляло собой рукопашный поединок антивируса, который был почти всегда на экране монитора представлен в виде самого Сергея, с изображением вируса. А для этой цели у Сергея были заготовлены персонажи, как две капли воды похожие на всех сотрудников отдела. Но чаще всего в сражениях принимал участие двойник шефа отдела компьютерной безопасности. Если бы тот обладал хоть частичкой юмора, может он и оценил бы по достоинству творения Сергея, но тот был бюрократом старой закалки, и, если бы не талант молодого координатора, он давно бы потерял это место...

...Боже, как хочется спать!... Помятый галстук стягивает шею. Сергей ослабил узел и откинулся на спинку стула. Да, ночные приключения не проходят бесследно. Два часа сна не могут полностью восстановить силы для трудового дня... Эту ночь он провел в Интернете, общаясь с далекими друзьями, живущими на других континентах, такими же программистами, как и он. Тема дискуссии была настолько важна, что Сергей посчитал своим долгом участвовать в ней до конца. Они обсуждали проблему виртуальной реальности, насколько опасна она для человеческой психики и что делать им - препятствовать продвижению виртуальности в жизнь, или способствовать этому. Вопрос был настолько важен, что окончательное решение его невозможно было принять сразу, не взвесив все «за» и «против». Лига Системных программистов, к которой принадлежал Сергей, была закрытым обществом, которое вполне могло влиять

на распространение компьютерных технологий как «железа», так и софта. Ведь всем известная операционная система Windows-2001 была последним продуктом в истории «форточек», так как Лига усмотрела в этом крайнюю монополистичность системы, подминающую под себя и заслоняющую собой перспективные разработки других корпораций. В компании Microsoft работает около сорока процентов программистов, являющихся членами Лиги. Они-то и «помогли» выпустить новую версию «окон» мертворожденной. Сергей, точнее HackBaster, состоял в Лиге около пяти лет и занимал в ее иерархии должность регионального администратора...

Сонное полудремотное состояние Сергея превал звонок раздраженного шефа - тот с демонстративной вежливостью интересовался, когда же, наконец, Сергей перезагрузит сервер, который висит с момента «сотворения мира», то есть с начала рабочего дня. Многообещающий тон начальника ничего хорошего не сулил, и поэтому Сергей рванулся к святой святых - центральному серверу компании.

С первого взгляда было ясно, что мертвому не поможет реанимация - ни «горячий», ни «холодный» рестарт не дали никакого результата, выход только один - переинсталляция «форточек» с полной настройкой серверных программ, работы на полдня. Но Сергей в очередной раз похвалил себя за предусмотрительность. Месяц назад он выпросил для себя еще один компьютер и сотворил из него полную копию сервера. Сейчас, лихорадочно перекидывая кабель, Сергей, представлял себе, что скажет ему шеф, а он обязательно не упустит случая укусить побольнее, считая, что «эта молодежь совсем обнаглела - никакого уважения к старшим, никакой

субординации», так и норовят твое место занять».

...Все! Сон как рукой сняло. Natura исследователя никогда не давала Сергею сидеть без дела. Установить новый софт на машину просто, гораздо сложнее и интереснее установить причину сбоя в сервере, чтобы своевременно принять меры и не допустить таких ляпов в будущем.

Так... Железо в полном порядке... Ну а теперь нужно заняться убитым «винтом». Сергей подключил его к своему рабочему «пеньку». Ого-го! Нет сомнения, кто-то неслабо поглумился над бедным носителем информации... Байт за байтом восстанавливая FAT, программист переполнялся чувством ненависти к таинственному визитеру, который не оставил без внимания ни одного, даже самого мелкого антивируса - их жалкие фрагменты были разбросаны по всему «винту», словно здесь произошел страшной силы взрыв и защитников «винта», словно пушечное мясо разбросало вокруг воронки. Ну а сама «воронка» пришлось как раз на базы данных компании и прочую рабочую информацию. Слава богу, здесь не было ничего секретного!

Перекачав на рабочий диск обломки защитных программ, Сергей занялся их тщательным изучением. Неизвестный хакер даже не пожелал сохранить свое инкогнито - в каждом измененном фрагменте, как в насмешку над службой компьютерной безопасности фирмы стоял псевдоним взломщика - GodWin...

- Ах ты, сволочь!

Теперь перед монитором компьютера сидел не рядовой координатор сети, а разозленный HackBaster - охотник на хакеров!

- Ты бросил мне вызов? Я принимаю его!

(Продолжение следует.)



Читатель читателю

Если среди всего имеющегося на данный момент спектрумовского софта выделить программы с англоязычным интерфейсом, то их окажется довольно значительное количество. Теперь отбросим программы, написанные вне СНГ, и остановимся на разработках наших умельцев-программистов.

К сожалению, после просмотра девяноста процентов подобных разработок первой мыслью, которая возникает у меня, является мысль о том, насколько плох тот автор, который поленился проконсультироваться у человека знающего английский язык, или просто лишней раз заглянуть в словарь. Результатом такого наплевательского отношения авторов к их собственным разработкам и является наличие хоть и полезных, и вполне работоспособных программ, с которыми, однако, мне (да и не только мне, конечно же) просто неприятно работать.

Софтмэйкеры! Грамотные надписи - только плюс к дизайну программы.

Частенько грешат безграмотными надписями и демомэйкеры, то бишь, сценеры. Не буду тыкать пальцем, тем более, что ошибки в большинстве своем однотип-

ные. Чего стоит достаточно популярная в демах фраза «This demo was made **ESPECIALLY** for <some party>»! Ну почему «especially»? «Especially» - «особенно», но никак не «специально», т.е. «Это демо написано **ОСОБЕННО** для <...>». Бред, не правда ли?

Можно привести еще много примеров, но, как говорится, sapienti sat*. Так что, уважаемые софтмэйкеры, либо примите вышеизложенное во внимание, либо просто-напросто разрабатывайте программы с русскоязычным интерфейсом - понятные всем и каждому в СНГ.

Я же, в свою очередь, готов оказать помощь в переводе слов, словосочетаний и предложений на английский язык. Обращайтесь по одному из приведенных электронных адресов:

ZXNET: 500.322/62.1 to Valera Selev

Fidonet: 2:462/167.64 to Valera Selev

e-mail: cobrasoft@ukrpost.net (проверяется не

реже одного раза в месяц).

Валерий СЕЛЕВ

* sapienti sat (лат.) - умному достаточно

Юмор

«Високосный Байт»

Наконец-то в нашу рубрику стали поступать ваши истории! Спасибо. Правда, пока только две, (их мы разместили в начале, остальные публикуем с сайта www.anekdotov.net) но, мы надеемся, что в гальнейшем рубрика будет состоять целиком из ваших историй.

Рассказал Stanly/Studio Stall

Придумали они там, в УПИ, программку, и, повесили ее вирусом на все компьютеры в одной аудитории. А программка была такая - она выводила надпись: «Нажмите одновременно такие-то клавиши» (всего 10 штук, естественно разбросанных по всей клавиатуре:) А после нажатия всех 10-ти клавиш выводила надпись: «Отпустишь -винт отформатирую». Ну и как-то на неделе зоходит он в аудиторию, а там картина: все компы заняты, а за ними сидят студенты с бледными лицами и никто не решается отпустить эти клавиши. И до RESET не дотянуться, даже носом пробовали :)

Реальный случай:

У Mix'a на хате. Комп чего-то сглючил, все повисло (по вине компа).

Саргу: - Mix, это твой комп глючит.

Mix: - Не-а, это не комп!

Саргу: - А что?

Невыдуманные истории

Blazer: - Это сглючила прокладка между монитором и креслом:)

Рассказал VjR

Место действия - совковый вуз.
Время действия - экзамен.

Предмет - что-то про программирование, точно не помню... впрочем, мне простительно, ибо я препод ;) Сдает славенькая девочка. Насколько славенькая, настолько и далекая от компьютеров. Я изо всех сил не замечаю шпоры, торчащие ото всюду (блин, ну прячешь шпоры под юбку, ну так надень юбку подлиннее.. или, может, это самая длинная ?? ой.. ну так вот, шпоры ей не помогают, ибо не в состоянии она найти нужную информацию. Я полон решительности удовлетвориться, в смысле поставить уд., ибо зачем себе лишние заботы создавать? Но должна она хоть на один вопрос ответить... В конце концов, не выдерживаю ее бормотания и задаю предельно конкретный вопрос: сколько бит в байте? И иду курить. А заодно и обедать ;)

Возвращаюсь - красавица вся светится от радости и сообщает: «восемь!». «Слава Богу», думаю я и собираюсь уже ставить зачет, как она добавляет: «..а в каждом четвертом - девять!»

- Почему ?!! - я аж кляксу ей в зачетку поставил...

- Потому что каждый четвертый - високосный!



КУПОН БЕСПЛАТНОГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА 10 СЛОВ

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

Фамилия: _____ Имя: _____

Отчество: _____ Адрес: _____

Текст объявления: _____



....

Проведенное расследование показало, что девочка высоко-чле в коридор, поймала первого попавшегося мальчика и задала терзавший ее вопрос (зачем еще им, женщинам, мы мужчины нужны?). Мальчик отзывчивый попался...

P.S. Я тоже в ответ пошутил - поставил ей отл. ;) она, правда, так ничего и не поняла...

Рассказал Oleg Varnavsky

Окончил я институт и устроился на работу, и на второй день (Н)ачальник отдела у меня спросил:

Н - Ты сильный программист?

Я - Ну, как сказать...

Н - Ну сильный?

Я - Вообще да.

Н - Тогда займись перетаскиванием компьютеров;)

Рассказал AURA computers

Клиент:

- У меня мышь сама бегает!

Рассказал Dmitrey Steynberg

Сегодня шутка случилась. Подходит в самый разгар дня ко мне юзер, и спрашивает, как ей что-то там сделать. Я иду к ней, начинаю делать. Жутко опаздываю, нет времени совершенно, а машина тормозит самым подлым образом. От нетерпения пока

она думает, я мышку по коврику дергаю из стороны в сторону. Юзер спрашивает, типа компьютер что, быстрее от таких манипуляций работает ?

Будучи погружен в, я не раздумывая что-то промышал утвердительно. И ушел. Пришел вот час назад - смотрю... Нет, это не опишешь, это своими глазами надо. Сидит отдел - 7 человек, и все дружно со страшной силой елозиют по коврикам мышами! :-[]

Рассказал(а): Hitech

Неправду говорят, что MS Windows - система глупая. Это единственная ОС в мире, обладающая чувством юмора. Пример привести? Только система, обладающая чувством юмора, могла бы обнаружить мой модем Rockwell 14.400 и определить его как «Sound Blaster (Rockwell)», причём пытаться проигрывать на нём MP3, причём модем на самом деле пищал!!!



Рубрику подготовил
В. ДЬЯКОВ ..

Частные объявления

Предлагаю дискеты ИТМ (5,25'), в пластмассовых коробках, по 50 руб. за коробку (10 дискет).

Обращаться: 461474, Оренбургская об., Шарлыкский р-н, с.Ратчино, Быкову Владимиру. * * *

Продаю ПО на кассетах 60/

90 минут, 5 руб. за кассету.

Обращаться: 355042, г.Ставрополь, ул. Доваторцев 53/2-8, Колесников Сергей Михайлович. * * *

Куплю дискету с программы-утилитами TAPE COPY, MAGIC, DOCTOR.

Обращаться: 162900, Вологодская обл., г.Вытегра, ул. Лермонтова, д.44-б, кв.2, Воронин Валерий Васильевич. * * *

Куплю контроллер IBM-клавиатуры и мыши фирмы Скорпион.

Обращаться: На адрес ре-

дакции, Шушкову Александру Дмитриевичу. * * *

Куплю контроллер кемпстон мыши в исполнении фирмы Create Soft.

Обращаться: На адрес редакции, Шушкову Александру Дмитриевичу.

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

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

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

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

25 рублей (0.9\$) за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории другой страны **СНГ**.

Адрес для почтового перевода:
160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.

Если вы проживаете на территории **Украины**, то вам необходимо выслать почтовый перевод в размере:

3 гривны (0.6\$) за один экземпляр газеты.

Адрес для почтового перевода:

**79022, Украина,
г. Львов-22, а/я 798,
Селеву**

Валерию Анатольевичу.

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №6 (1). Что будет означать, что вам нужен шестой номер газеты.

Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.

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

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОСТАЕТСЯ В СИЛЕ

Редакция газеты приглашает к сотрудничеству региональных распространителей. Для вас существуют специальные скидки. При заказе от 10 экземпляров (но не менее 5-ти экземпляров одного номера), стоимость одного будет составлять 1/2 от номинальной. Таким образом, стоимость 10 экземпляров для россиян составляет 50 рублей, для других стран СНГ 125 рублей (4.2\$).

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



Издатель
Perspective
group

Редактор
Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка
Владимир ДЬЯКОВ

Обозреватель
Михаил ДОКУМЕНТОВ

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

Телефон: (812) 25-28-71
e-mail: axor@mail.ru

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

Объем 1 п.л.

Номер
подписан
в печать
27 апреля 2001 г.