

Если Вы испытываете информационный голод, советуем Вам приобрести замечательные книги фирмы ИНФОРКОМ. Все эти книги сделаны в качестве учебных пособий для самообразования. В этом смысле они являются законченными изданиями, для изучения, которых требуется Spectrum-совместимый компьютер, свободное время и немного терпения.

1. **30 часов БЕЙСИКА для начинающих.** (208 страниц)
Книга рассчитана на пользователя, делающего первые шаги в работе с Spectrum-совместимым компьютером. На простых и конкретных примерах, взятых из практики, показано применение языка БЕЙСИК. Рассмотрены многочисленные приемы и методы, знание которых необходимо начинающему программисту для самообразования. Книга является адаптированным переводом с учебника, подготовленного для Британской заочной системы повышения квалификации
2. **Элементарная графика.** (208 страниц)
Книга сделана в качестве учебного пособия для самообразования. ее структура позволяет удовлетворить как тех, кто имеет глубокий опыт работы с компьютером, так и тех, для кого эта книга - первое знакомство с Spectrum-совместимым компьютером. Программные средства приведенные в третьей части книги являются, с одной стороны, практикумом для тех, кто самостоятельно изучает материал, а с другой - дадут пользователю необходимый набор программных инструментов, с помощью которых он сможет строить и оттачивать свой программы.
1. Элементарная графика на БЕЙСИКЕ. 2. Элементарная графика в машинных кодах. 3. Практикум по графике в машинных кодах.
3. **Прикладная графика.** (208 страниц)
Цель данной книги - дать пользователю Spectrum-совместимого компьютера сведения об основных практических приемах использования графических возможностей компьютера в прикладных и игровых программах. Рассмотрены растровая, векторная и блочная графика. На конкретных примерах показаны приемы создания трехмерной графики. Книга содержит большой объем конкретных примеров и практических рекомендаций. Те, кто предпочтут использовать для программирования машинный код, получат прекрасные результаты.
4. **Программирование в машинных кодах и на языке АССЕМБЛЕРА.** (272 страницы)
Книга является наиболее доступным изданием по программированию в машинных кодах для Spectrum-совместимых компьютеров. В доступной для пользователей форме рассмотрена система команд процессора, описан встроенный калькулятор, разработаны многочисленные примеры. Книга содержит интересные рекомендации по просмотру машинного кода фирменных программ. Предназначена для самостоятельного обучения.
1. Первые шаги в машинных кодах. 2. Практикум по программированию в машинных кодах. 3. Справочник по программированию в машинных кодах.
5. **Периферия своими руками.** (172 страницы)
В данном издании собраны схемы различных вариантов устройств, позволяющих значительно расширить возможности Spectrum-совместимых компьютеров. Используются материалы как публиковавшиеся ранее в методических разработках НТК "Плюс", журналах ZX-РЕВЮ, так и ранее неопубликованные. Рассмотрены практические разработки буферизации шин компьютера, подключения к телевизору, джойстики, световое перо, интерфейс НГМД, интерфейсы принтера, модем, программатор.
6. **ZX - FORUM - 1-2 Сдвоенный выпуск**
Данная книга является сборником трудов отечественных пользователей Spectrum-совместимых компьютеров. В ней представлены рекомендации и полезные советы, касающиеся аппаратных доработок компьютера, улучшения программной совместимости. Большой объем книги составляют материалы, посвященные обмену опытом между программистами. Любители компьютерных игр найдут на страницах книги полезные советы и подсказки.
8. **ZX - FORUM - 3** (208 страниц)
Данная книга является сборником трудов отечественных пользователей Spectrum-совместимых компьютеров. В разделе Секреты TR-DOS приведен практический разбор адаптации программы к диску без использования системных переменных на примере игры Gargoyle Games. В разделе читатель читателю Вы найдете описания Laser Genius Assembler. Дана подробнейшая информация по работе с муз.процессором AY8910/12, приводятся другие интереснейшие наработки программистов. Подробно рассмотрены игры F19 Stealth Fighter и Marsport. Любители компьютерных игр найдут на страницах книги полезные советы и подсказки. В Приложении подробно описан пакет программ Presentation Master(AC-16).
9. **ZX - РЕВЮ 1991 г. Выпуск 1-12.** (268 страниц) BETA-BASIC, MEGA - BASIC, Секреты ПЗУ,
11. **ZX - РЕВЮ 1993г. Выпуск 1-12.** (270 страниц) Применение АССЕМБЛЕРА, Секреты TR-DOS, Sinclair-Logo, Возвращаясь к напечатанному.
12. **ZX - РЕВЮ 1994г. Выпуск 1.** (96 страниц) IS-DOS, Адаптация игр TRDOS в IS-DOS, "WHAM" музыкальный редактор, Секреты TR-DOS, Ролевые игры, Компьютеры которые мы выбираем, Как работает эта программа, Советы Эксперта.
13. **ZX - РЕВЮ 1994г. Выпуск 2.** (96 страниц) Аппаратный метод взлома с использованием немаскируемого прерывания, Защита от несанкционированного копирования, Секреты TRDOS, Использование IM2, Таблица системных переменных.
14. **ZX-РЕВЮ 1994г. Выпуск 3.** (96 страниц) Секреты TR-DOS, Этиоды, Memory Editor, Советы эксперта по играм.
15. **ZX-РЕВЮ 1994г. Выпуск 4.** (96 страниц) Scorpion ZS-256, Доработки "Spectrum-ов", Разговор начистоту(IS-DOS), Советы эксперта, Релоцируемость программ, Спектрум в школе, Форум, Авторам игровых программ, Полезные советы, Секреты TRDOS.
16. **ZX-РЕВЮ 1994г. Выпуск 5.** (96 страниц) Спектрум в школе, Профессиональный подход, Секреты TR DOS, Защита дисков методом прямого управления BF93, О реализации системного разьема в Пентагоне, О текстовом редакторе ZX Word, Аппаратный взлом методом NMI, Форум-к вопросу о стандартизации, Ролевые игры, Adventure Games, Советы Эксперта.
17. **ZX-РЕВЮ 1994г. Выпуск 6.** (96 страниц) Компьютеры, которые мы выбираем, Имитатор телевизора, Экран высокого разрешения, Несколько устройств для Спектрума, Расширение памяти "Ленинграда-1", Подробности о мониторе TURBO-90, Форум Ролевые игры, Советы Эксперта, Авторская программа.
18. **ZX-РЕВЮ 1995г. Выпуск 1.** (96 страниц) Спектрум в школе, Архивация, сжатие программ, Введение стандарта на программы для ZX, Загрузчик для часов, Kempston-Mouse, Несколько устройств для Спектрума, Полезные советы, Маленькие хитрости, Ролевые игры, Советы эксперта, Авторские программы.
19. **ZX-РЕВЮ 1995г. Выпуск 2.** (96 страниц) Спектрум в школе. Компьютеры, которые мы выбираем (O Scorpion ZS 256). Читатель читателю, Расширение памяти ZX-48 на ПЛМ, О прямом программировании BF93, о совместимости и не только, драйвер последовательного интерфейса для ZX Word, Секреты TR DOS, Сортировка строк в Master File, Этиоды, Форум, Перекресток, Ролевые игры, Адаптивные игры, Советы эксперта.
20. **ZX-РЕВЮ 1995г. Выпуск 3** (96 страниц) Спектрум в школе, Интервью С.Зонова о Scorpion ZS 256. Секреты TR DOS: о сохранении системного трека, Task кеерг. Возвращаясь к напечатанному: Компьютер и звук. Читатель читателю: Некоторые аппаратные проблемы, Практическое применение музыкального процессора, Magic Searcher. Этиоды, Форум, Перекресток, Ролевые и адвентурные игры.
21. **ZX-РЕВЮ 1995г. Выпуск 4** (96 страниц) Новые программы: MagOS, Эмулятор Spectrum-128 на IBM. Секреты TR DOS: использование процедур TR DOS, Мини драйвер дисковых операций. О системных переменных #5CC2-5CC4. Читатель-читателю: Графика вашего компьютера, Компьютеры, которые мы выбираем, Мышь, принтер и вообще... Этиоды, Форум, Перекресток, Советы Эксперта. Компьютерная новелла: "Сон наяву". Авторская программа
22. **ZX-РЕВЮ 1995г. Выпуск 5** (96 страниц) Визитная карточка. Журнал Sinclair Soft, прыгающая "бегущая строка" Страница IS-DOS, Секреты TR DOS: Turbo-loader, Псевдозагрузчики. Программирование муз. процессора. Возвращаясь к напечатанному: о реализации системного разьема, опечатки, процедура "Снег". Читатель читателю: Маленькие тайны ZX Lprint, исправление ошибок TASM 3.0, о недокументированных командах. Этиоды, Форум, Перекресток, Советы экспертов: Gunship, Vulcan, Vera Cruz, Spooked. Компьютерная новелла
23. **ZX-РЕВЮ 1995г. Выпуск 6** (96 страниц) Видеопроцессор для ZX Spectrum. О совместимости компьютера ПРОФИ. Читатель читателю: Пакет Sound Tracker? Подключение принтера к порту: #Feh, защита от NMI. Этиоды, Форум, Перекресток, Новые программы: Страна мифов. Советы эксперта: Manchester United in Europe, Heavy on The Magick, Quest for Mindstone GuadalCanal.
24. **ZX-РЕВЮ 1996г. Выпуск 1-2(Сдвоенный выпуск - 192 страниц)** Авторская разработка: Простой транслирующий драйвер видеопроцессора, Новые программы: MASTER ASSEMBLER 128, MONSTER COMMANDER 128, Визитная карточка: Электронный журнал ZX-FORMAT, Читатель-читателю: ROM-Drive, Проблемы KEMPSTON-интерфейса и многое другое, Компьютеры, которые мы выбираем: "ХОББИТ", "Элара-Диск-128", "HARD" и "SOFT" ПК "Scorpion ZS-256", Этиоды, Форум, Перекресток, Советы экспертов: REBEL STAR, Lemmings, Formula One Manager, Professional Tennis, Johny Reb II, Delta Wing, TRICKS ZX(Коды, Пароли, Хитрости), Компьютерная новелла: Звездное наследие: Часть 2: По ту сторону Вселенной, Авторская программа, Киоск.
25. **Игры на Бейсике своими руками** (190стр). Содержит сборник развлекательных программ, написанных на языке Бейсик для компьютеров системы ZX Spectrum. Основное назначение книги продемонстрировать начинающим пользователям и программистам основные приемы и технику программирования на основе увлекательных игровых программ.
26. **Динамическая графика.** Третья книга серии из четырех книг по графике. Рассмотрены вопросы анимации изображений в растровой и векторной графике. Приведены практические приемы и полезные советы для тех, кто занимается разработкой компьютерных игр и программ.
29. **Серия "Библиотека пользователя IS-DOS" Выпуск 1 "IS-DOS-первое знакомство"** (70стр) Содержит основные сведения, необходимые для успешного и быстрого освоения системы и приобретения практических навыков работы с программами в среде IS-DOS

30. **TR-DOS Для профессионалов и любителей** Книга содержит углубленное описание операционной системы **TR-DOS** и предназначена для тех, кто пишет программы в машинном коде для Spectrum - совместимых компьютеров.
31. Журнал **ZX-PEBIO - Украина** Подборка из 6 номеров за 1995 год и вышедших номеров за 1996 год. Этот журнал является подобием московского журнала **ZX-PEBIO**, но по содержанию с ним не пересекается! В нем имеются разделы Профессиональный подход, Техника программирования, В помощь начинающему программисту, Страничка IS-DOS, Компьютеры, которые мы выбираем, Форум, Adventure Game и т.д. В журнале в основном собраны статьи украинских пользователей ZX Spectrum, неизвестные российским читателям и поэтому особенно интересны. Стоимость сборника за 1995-96 годы - 15 у.е.
32. **ADVENTURE (Серия Joker. Выпуск 1. 128 стр.)** Содержит подробнейшую информацию о прохождении адвентюрных программ. Примеры использования различных команд на конкретных примерах из игр. Составление карт, ведение записей. Полный разбор программы EXCALIBAN. Аннотации к некоторым адвентюрным программам. И очень нужный Англо-русский и Русско-английский словари слов, используемых в адвентюрных программах. Незаменимая настольная книга для любителей Адвентюрных игр!
33. **Игровые программы Spectrofon (Серия Joker. Выпуск 2 208 стр.)** Содержит подробнейшие описания лучших игровых программ, опубликованных в журналах Spectrofon N1-15 в разделах Экспертиза, Дебют, Архив и Фантазия. Имеется подборка из четырех дискет с программами, описанными в этой книге. (См. каталог игровых и системных программ: **I77- I80**)
34. **ZX-PEBIO 1996 г. Выпуск 3 (96 страниц).** Авторская разработка: Контроллер винчестера IDE для ZX SPECTRUM. Теневой сервис-монитор и контроллер жесткого диска для Scorpion ZS 256. Новые программы: SCREEN MANAGER v2.4, LASER SQUAD EDITOR (48x2/128K), SOUND TRACKER PRO 128K only. Читатель читателю: подключение FDD 3.5" к ZX SPECTRUM. Опыт эксплуатации 3.5" дисководов. Генератор псевдослучайных последовательностей. Компьютеры, которые мы выбираем: ПК "KBOPUM". Этюды, Форум, Перекресток. Советы экспертов: ROBIN OF SHERLOCK, THE FOOTBALLER of THE YEAR, DIZZY 7, KULE, STUNT CAR RACER, PARIS-DAKAR, TRICK ZX (коды, пароли, хитрости).
35. **ZX-PEBIO 1996г. Выпуск 4-5 (Сдвоенный выпуск - 192 страницы)** Авторская разработка: Адаптация игра 8-битовых приставок для ZX SPECTRUM с видеопроцессором. Винчестер для ZX SPECTRUM. Новые программы: STS v.4.2, теневой макроассемблер-отладчик ALASM 128/512 v.2.5. TR DOS для начинающих. Читатель читателю: MULTICOLOR- эффекты на бордюре и кое-что еще. Получение случайных чисел. Компьютеры, которые мы выбираем. Доступ к верхней области памяти. Этюды: о табличном программировании. Вывод символов в восьмикратном увеличении. Индикатор амплитуды звука. Бегущая строка. Способ вывода изображения на экран. Эффекты для музыкального сопроцессора и многое другое. Форум: установка порта #FD, жесткая дешифрация порта #1FFD в ПК Scorpion ZS 256, доработка STS 3.3, доработка TASM 128, доработка секторных загрузчиков, нестандартные магнитофонные загрузчики, процедура печати 42 символа в строке, настройка дисководов, о программе G.A.C., о вызове подпрограмм TR DOS, об управлении KP1818BГ93 и многое другое. Форум. Перекресток. ADVENTURE PROJECT. Анализ частей речи в русскоязычных ADVENTURE. Советы экспертов: ROCK STAR ATE MY HAMSTER, DUNDEES EUROPEAN CHALLENGE, WINTER GAMES, CARRIER COMMAND, THE GHOSTBASTERS 2, LAST BATTLE, CAPTAIN FIZZ. Компьютерная новелла по играм MYTH, NEVER EARTH. TRIKS ZX (коды, пароли, хитрости).
36. **ZX-PEBIO 1996г. Выпуск 6(96 страниц).** Лингвистическое обеспечение и инструментальные средства программирования на ZX SPECTRUM: ближайшие перспективы. Новые программы: Powerfull Code Decreaser, PCX CONVERTER 128 v.3.41, SCREEN VIEWER, SOUNDTRACKER UTILITY v.1.1. TR DOS для начинающих. Читатель читателю. Этюды. Форум. Форум-игры. Перекресток. Советы экспертов по играм HACKER, BATTLE COMMAND 128+. За 96 полосой - «Amiga guide» представляет
37. **ZX PEBIO 1996г. Выпуск 7-8(Сдвоенный выпуск - 192 страницы)** Авторская разработка: как доработать ваш компьютер, чтобы он превратился в SCORPION 256. TR DOS для начинающих: макрофункции TR DOS. Читатель читателю: новый способ компрессии, разработка программ для ATM Turbo и др. Компьютеры, которые мы выбираем: PROFI 3+ vs SCORPION, ATM etc. Этюды. Форум: регистр регенерации, компрессия, сигнал INT и пр. Перекресток. Советы экспертов: LORDS OF TIME, POWER PLAY, LEGION OF DEATH, STARFOX. Компьютерная новелла: Легенда о драконе. Смертоносная молния. ZX TRIKS (коды, пароли, хитрости).
38. **Amiga Guide - Первый и единственный в России журнал по компьютеру Amiga** (подробности в ZX PEBIO N6 за 1996)
39. **ZX-PEBIO 1996г. Выпуск 9(96страниц)** Некоторые вопросы стандартизации - о подключении джойстика через BB55. Описание микроспроцессоров AY8910/12. В разделе Новые программы описываются теневой микроассемблер-отладчик ALASM 128/512 v3.5 и монитор отладчик STS v.5.0. Традиционные Этюды, Форум,Советы Экспертов. Рассмотрены игры RANARAMA, Turtles, Винни-Пух и др.
40. **TRDOS 5.04T(5.03) Полное описание и полный дизассемблер (Для профессионалов а также для тех, кто хочет ими стать) (192страницы)**
41. **Адаптация программ на диске в системе TRDOS - Руководство хаккера.** Родионов Н. Новое издание одной из популярнейших книг известного автора. Содержит подробные описание как перевести программу с кассеты на диск, как переделать различные виды загрузчиков, как снять ту или иную защиту и т.д.
42. **ZX-PEBIO 1997г. Выпуск 1-2(192страницы)** Спектрум в школе, Новые программы, Описание 1818BГ93, О железе, софте и прочем, Доработка ATM Turbo. Простейшие приемы написания грамотных программ. Более десятка авторских процедур в машинных кодах. Новая рубрика PEBIO. Традиционные Этюды, Форум,Советы Экспертов. Рассмотрены игры Wellington At Waterloo, Napoleon, Star Fox и др.

Готовятся к выпуску книги:

ZX PEBIO 3-4/1997, "Мир звуков Спектрума", "Перекресток Драконов(Adventure)", "ZX FORUM - 4", Amiga Guide N2. Цены на книги: 1., 5., 8., 11, 24... 30, 32, 33, 37, 41, 42 - по 2 у.е., 12... 23, 34, 36, 39 - по 1.5 у.е., 6, 35, 38, 40 - 3 у.е. Оплата в рублях. До 01.07.97 1 у.е.=6000 руб.

Предлагаем Вашему вниманию разнообразные книги издательской фирмы "СОЛОН"

1. "Тайники ZX и как установить вечную жизнь". Данная книга является приложением к описаниям игровых программ. В ней описаны способы установки в игре неограниченных ресурсов: жизней, топлива, боеприпасов и т.п. Кроме теоретических сведений в книге дается описание конкретных "адресов бессмертия" для 600 игр с пояснениями. Объем.... 64стр (Цена 2 у.е.)
2. "BASIC" В книге дано описание самого распространенного и простого в изучении языка "Бейсик". Книга содержит многочисленные примеры и поможет вашему ребенку научиться программировать. Объем....96стр (Цена 2 у.е.)
3. "Инструкция 128K" Инструкция по эксплуатации компьютеров "SPECTRUM 128K". Представляет собой паспорт на изделие. Включает в себя технические характеристики, описание режимов работы, описание TRDOS (дискетной операционной системы) и TLW (текстового редактора). Одна из лучших книг для SPECTRUM-128. Объем....96стр (Цена 2 у.е.)
4. "48 программ для изучающих Бейсик" Учебное пособие с конкретными примерами программ для начинающих изучение BASICA. Объем....120стр (Цена 2 у.е.)
5. "Что может ZX SPECTRUM" Описание возможностей применения компьютера ZX SPECTRUM в быту для управления различными устройствами. Объем....32стр (Цена 2 у.е.)
6. "Ремонт дисководов (Электроника MC 5305,5311,5313,ЕС 5323,TEAC,ROBOTRON)" Описание по ремонту, настройке и юстировке дисководов, наиболее часто встречающихся в домашних компьютерах. Книга содержит комплект схем для каждой модели дисковода. К книге может прилагаться юстировочная дискета для проверки и ремонта дисководов "MASTER-DISK" Объем...90стр (Цена 3 у.е.) Стоимость дискеты - 2 у.е.
7. "Системные программы" Справочник по системным программам для компьютеров ZX Spectrum-48k и Spectrum-128k. В книге содержится описание различных системных программ. Объем ... 220стр (Цена 2 у.е.)

У нас Вы всегда сможете приобрести великолепные книги издательства "ПИТЕР"

1. "Как написать игру для ZX Spectrum" Второе, исправленное издание этой популярнейшей книги выпускается по многочисленным просьбам синклеристов. Книга рассчитана в основном на начинающих программистов, но будет полезна всем, кто всерьез интересуется этой темой. Читатель научится составлять игровые программы на языке Бейсик, рисовать заставку к программе и делать многоуровневые меню, узнает как создать и заставить двигаться по экрану спрайты, как ввести в программу звуковые эффекты. Он сможет использовать для создания программ диалект Laser Basic и процедуры в кодах из пакетов SuperCode и New Supercode, генератор игр Games Designer. Объем....290стр (Цена 3 у.е.) Все программы из книги записаны на дискету. Стоимость дискеты 1.5 у.е.
2. "Как написать игру на ассемблере для ZX Spectrum". Эта книга - вторая из цикла "Как написать игру для ZX Spectrum". Речь в ней идет о применении ассемблера для написания игровых программ, что позволяет создавать более яркие и динамичные игры, применять разнообразные спецэффекты. Из книги Вы узнаете: что такое ассемблер; как вводить и редактировать программы на этом языке; как работает микропроцессор Z80; как использовать подпрограммы из ПЗУ; как создаются различные видео- и аудиоэффекты. Книга написана очень доступным языком и будет полезна как начинающим, так и более "продвинутым" программистам. Объем....350стр (Цена 3 у.е.) Все программы из книги записаны на дискету. Стоимость дискеты 1.5 у.е..

Все эти книги, а также другие новые книги, не успевшие войти в этот каталог, Вы можете заказать у нас, предварительно позвонив по телефонам (812) - 298-0653, 172-3117, 251-1262 или посылв письменный заказ по адресу: 199048, С-Петербурга, а/я 083, Сергею Зонову. Оптovým покупателям предоставляются скидки. По России возможна рассылка по почте. Почтовые расходы составляют 15% от стоимости заказа (но не менее 5 у.е. III) при поставке по предоплате. Для АВИА посылки дополнительные расходы +10%. Возможна поставка по почте небольших заказов (до 12 у.е.) наложенным платежом. При этом окончательная сумма, которую Вы заплатите на почте, будет на 45-50% выше указанной в каталоге. 01.07.97 1 у.е. = 6000рубл.