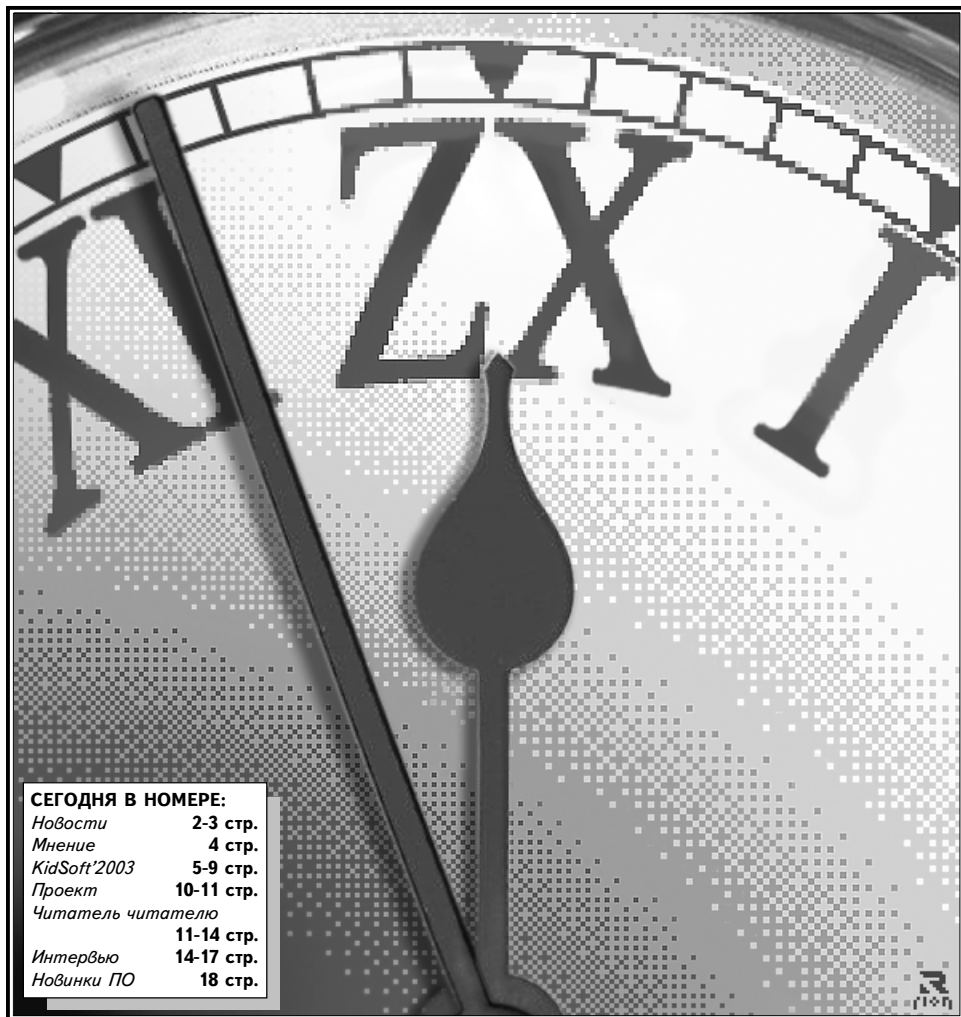


АБЗ@Ц

ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ /// № 19, 2004



Новости

О конкурсе «Твоя игра-2003»

К сожалению, приходится начинать этот год с печального известия. Конкурс «Твоя игра-2003» объявляется несостоявшимся. Причина банальна - на конкурс поступило слишком мало игр (всего 2). И все это не смотря на многочисленные заявления отдельных лиц и творческих коллективов, в которых они уверяли, что 100% будут участвовать в конкурсе. Полагая, что проблемы есть у всех и причины у каждого свои. Естественно мы никого не виним в этом, даже скорее наоборот, виноваты больше всего мы сами.

И все же хотелось бы вас немного обрадовать. Конкурс не закрывается, а просто переносится на следующий год. Призовой фонд, который был собран за прошедший период (\$190), так же переносится, и, мы надеемся, что мы его еще увеличим. О конкретных сроках нового конкурса («Твоя игра-2004») пока не сообщаем. Так же нам хотелось бы выслушать мнения всех заинтересованных лиц по организации, проведению, голосованию и многим другим вопросам касающимся конкурса.

Активный спектрумист

Очередные результаты акции таковы:

- Дмитрий БЫСТРОВ (4 голоса);
- (С) НЕМО (3 голоса);
- Иван РОЩИН (2 голоса);
- Павел КИСЛЯК (2 голоса);
- Василий ТКАЧЕВ (1 голос);
- Виталий ГАВРИЛОВ (1 голос);
- Вячеслав КАЛИНИН (1 голос).

Так повелось, что с самого начала акции **Дмитрий Быстров** становится самым активным спектрумистом по результатам голосования читателей. Он вновь получает бесплатный номер газеты «Абзац». Интересно, а где все остальные спектрумисты?

iS-DOS support team

По причине плавного стремящейся к уровню моря активности пользователей, работа на платформе Sinclair для ведущего специалиста фирмы IskraSoft Алексея Леонтьева больше не может считаться «кормящей». Поэтому автор не имеет возможности заниматься поддержкой и сопровождением системы в прежнем объеме. Распространением программных продуктов для работы в среде ОС iS-DOS и пользовательскими консультациями теперь, по взаимной договоренности, занимается iS-DOS support team. Действующие каталоги программного обеспечения и литературы по iS-DOS можно получить, выслав подписанный маркированный конверт любого формата по адресу: 412302, Саратовская обл., г. Балашов, ул. Красина, 82, Илясову Евгению Витальевичу.

Евгений ИЛАСОВ/ist

Зал славы

Новые почетные члены Зала славы определяются на основе голосования каждые два года. Нынешний этап голосования начался в 2002 году и

теперь подошел к концу. По итогам голосования Зал славы пополнился десятью новыми участниками. Помимо девяти человек, безусловно достойных этой награды, нас должно больше интересовало последнее имя в этом списке - Sir Clive Sinclair.

Итак, создатель нашего любимого Speccy, теперь стоит в одном ряду с людьми, внесшими наибольший вклад в развитие компьютерных технологий за все время их существования. Это очень важное признание заслуг сэра Клайва!

Millennium'y 2004 - быть!

Пока это предварительное решение, но несмотря на заявления о свертывании работ по Millennium Demoparty, организаторы смогли разыскать креативных личностей для продолжения проведения мероприятия. Правда состав оргкомитета слегка изменится. Предварительное время проведения пати - середина/конец сентября 2004 г. Имеются некоторые надежды, что и место проведения будет то же, т.к. клуб «Блиндаж» многим понравился.

Сергей ДУБАРЕВ

Новая электронная газета

Вскоре начнет выходить новая электронная газета посвященная железу. Приглашаются к сотрудничеству все, кто умеет держать паяльник в руках, или обладает какими-либо схемами, знаниями, предложениями. Восполним пробел в ZX-прессе! Вопросы и предложения направлять по адресу: 306440, Курская область, п. Черемисиново, ул. 8-ое Марта, д. 7 кв. 2, Терентьев Дмитрий Васильевич.

Пресс-релиз от Studio Stall

28 ноября 2003 года состоялось официальное собрание бывшей Studio Stall по поводу так и не случившегося шестилетия группы. Присутствовали - Arhey/Anomal Zone (a.k.a. Almit/Studio Stall) - один из основателей группы, Carpy - еще один основатель и по совместительству половина костяка группы, державшийся от начала и до конца, Stanly - чуть-чуть опоздавший к созданию, но тем не менее составивший вторую половину костяка группы, Ret - мелком заглянувший в группу, но уже нашумевший в проектах «The Dome» и «Stuck-Up» и Slate - никак не относящийся к группе, но тем не менее принимавший идейное участие в большинстве проектов. Ближе к концу собрания заглянул Evg - третий из основателей. В ходе собрания были просмотрены наши старые программы, картинки и игрушки.

В процессе собрания я сделал следующие выводы: Arhey как спектрумист еще не умер. Можете ждать от него очередные проекты, но позволю себе напомнить, что от него проектов, заслуживающих внимания, практически не было. Carpy, автор кода всех проектов, вдруг стал далек от компьютеров вообще. Stanly - автор графики и идей-

Новости

ный редактор проектов, от Спектрума отошел. Ret перешел на PC. Evg уже давно отошел от Спектрума и работает исключительно на PC.

В качестве эпилога замечу, если Stanly про-

зрочно намекал, что он еще не совсем порвал со Спектрумом и все еще рядом, то сейчас я официально заявляю - группы нет. И возвращения тоже не будет. Ностальгия нас не «загрызет».

Станислав АРИСТОВ (Stanly)

Слово редактору

Давайте делать газету вместе!

Уже неоднократно в нашей газете поднималась тема этого заголовка. Потом на некоторое время статьи подобного характера исчезали, но вот снова пришло время...

Еще в прошлом номере мной было сказано о том, что над газетой я тружусь один. Если признать это честно, так было всегда. Моя команда (и то не вся) лишь изредка интересовалась вышел ли свежий номер, а вся помощь в работе над газетой сводилась лишь к пустой болтовне. Сейчас я на них уже не надеюсь, поэтому все и «выплескиваю» на страницах газеты, пытаясь найти помощников на стороне. Мне бы не хотелось проводить «линию жизни», как некогда поступили в одном из последних номеров авторы электронного журнала «ZX-Format». Уверен, в таком случае я проиграно, но... Я не сдаюсь, т.к. все еще надеюсь.

По ходу работы над каждым номером мне приходится общаться со многими людьми, по большей части выслушивая уже привычный треп, но к счастью есть и такие люди, которые хоть чем-то да помогают в работе над газетой и за это им большое спасибо. В процессе общения много раз приходилось слышать фразу, что мол «Абзац» - не интересная газета, зачем я ее буду покупать? Отчасти я и сам с этим согласен, но почему-то мало кто задумывается о первопричине всего этого.

Если большая часть газеты занята околокомпьютерной тематикой и так из номера в номер, то любая газета, для людей увлеченных Спектрумом,

перестает быть интересной. Может кто-нибудь подскажет, где взять те самые интересные статьи, если учесть, что их никто не пишет?

Пусть даже увлеченные спектрумисты еще есть (но их число катастрофически уменьшается), но они крайне неподвижны и инертны. Сейчас очень трудно «расшевелить» ту массу, которая еще осталась на Спектруме. Вот как раз это положение мне и хотелось бы исправить, но, к сожалению, одному это не сдвинуть с мертвой точки. Кто-то правильно заметил, что для объединения спектрумистов нужна общая газета, которую бы все читали и в которую бы все писали.

Взять к примеру знаменитый «ZX-Ревю». Почему он был столь популярен? С моей точки зрения так было потому, что в нем публиковались материалы различной тематики. Я, например, во времена выхода «ZX-Ревю» прочитывал его не полностью, но все же находил для себя что-то интересное, возможно другие читатели видели интересность в чем-то другом. Но мы все читали один и тот же журнал!

Все вышесказанное ни в коей мере не означает, что нужно собрать все выходящие на данный момент журналы и газеты, подогнать их под одну гребенку и сделать так, чтобы они выходили под «шапкой» «Абзаца». Я

просто хочу, чтобы у газеты появилось больше авторов статей и увеличилось количество разнообразных материалов. Соответственно, для осуществления всего этого мне нужна посторонняя помощь других авторов и корреспондентов, одному все это мне не по силам.

Чем может помочь в данной ситуации обычный читатель? У каждого читателя есть какие-то свои интересы и темы, которыми он интересуется и достаточно хорошо их знает. Именно этим он и мог бы поделиться со всеми остальными читателями на страницах газеты. Желательно конечно свои материалы предоставлять в электронном виде, т.к. у меня просто не хватит времени на всю обработку. Полагая, что уже давно пришло время для плодотворных порывов в этом направлении. Если у кого-то есть какие-либо предложения по этому поводу, пишите, выслушаю все точки зрения. Только ваша активность поможет в этой ситуации! **Давайте делать газету вместе!**

И последнее. До сих пор мы не акцентировали внимание на том, что за опубликованные материалы, мы поощряем авторов. Хотя такая практика нами все же велась. Конечно не стоит рассчитывать на баснословные гонорары, т.к. мы не относимся к так называемым «многотиражкам». Но все же теперь, каждый автор более менее объемного материала вправе рассчитывать на бесплатный номер «Абзаца».

Александр ШУШКОВ

К сведению

По телефонному сообщению от Скутина В.Г. (16.02.2004 г.) была получена нижеследующая информация:

1. В связи с устройством на работу, временем и средствами (финансами) на помывку писюканских баранов от приставшего писюканского кала не располагаю.

Вместе с тем, считаю необходимым закончить проект «Оп-

рос» в следующем номере газеты за счет своего личного времени (личных средств).

2. Получение почтовых переводов, а так же перечисленных иным способом денег прекращено с 1.01.2004 г.

3. Обработка корреспонденции прекращена.

4. Долги за невыполненные заказы будут погашены до

1.01.2005 г. по коэффициенту на декабрь 2003 года.

P.S. Было обнаружено всего ТРИ человека, которые приняли условия изложенные в открытом письме «Ответ Кубраку», т.е. кроме козлов и баранов никого не осталось, поэтому я вынужден прекратить работу по независящим от меня причинам.

СКУТИН В.Г.

Мнение

Скажи, в какие игры ты играешь?

Давно прошел конкурс «Твоя игра-2002», следующий, к сожалению, не состоялся, так же было выпущено несколько самостоятельных игровых проектов, но хороших игр стало больше едва ли...

Многие говорят, что спектрумисты достигли вершины совершенства в кодинге, сложении музыки, экранной живописи и создании игр. Что-же мы имеем на самом деле? Сразу оговорюсь, что игры Славы Медноголова не рассматриваю, ибо это исключение.

Вспоминаются только Dizzy-подобные бродилки и невнятные хождения по замкам с псевдо 3D-видом. Хорошо это или плохо? С одной стороны конечно хорошо, так как на безрыбье и рак рыба. С другой стороны все это уже было...

Что же мы еще делали? В памяти вырисовывается подобие буржуйских игр образца конца прошлого века. Много, например, наделала шуму игра Pussy, но не ремейк ли это «Solomon's Keys»? Не спорю, графика и музыка отличные, но надоело, переиграли в такое когда еще в 5-й класс ходили.

А чего душа требует? Да того, чтобы игра затягивала, была красочной, динамичной, требовала гибкости ума, да и всего того, что присуще любой добротной игре. Где игры класса Robocorp, Terminator 2, The Astro Marine Corp, Черный ворон, наконец? Вот где есть и отличная графика, и геймплей!

Я понимаю, что создание игр это адский труд и битва со своей ленью, но ведь пользователям хочется хороших игр. И это не ностальгия. Я, например (да и не только я наверно), сейчас бы с удовольствием сыграл в хорошо продуманный и сделанный квест, RPG. Но где их взять? По-моему, хорошие игры - один из секретов долголетия Спрессу.

Все вышесказанное еще раз доказывает, что «буржуи» имели более продуктивный подход к делу. Они делали быстро, качественно и сразу в нескольких направлениях.

Анализируя нынешнюю ситуацию в производстве игр можно сделать вывод, что при наших успехах в

коде, графике, музыке произошло замыкание умов на демосцену. Немо правильно говорит, что делают у нас ради того, чтобы делать, а не ради конечного результата (читай денег). Демосцена - великолепно, но ей юзера (не сценера) на Спектруме не удержать.

Я думаю, что сегодня вопрос о получении вознаграждения за игру решить не сложно. Сейчас почти все спектрумисты согласны платить. Вопрос в том, сколько спектрумистов осталось? Но похоже, что дело даже не в этом. Скорее всего, почти все потенциальные создатели игр уже «убили» в себе спектрумистов, т.к. считают это дело бесперспективным. Хотя, по последним сведениям, на западе до сих пор продают и покупают игры для Спектрума. Можно, например, распространять игры через Английскую контору Sintech и получать за это реальную прибыль!

Тем не менее некоторые уже начали помышлять о производстве игр на РС. С моей точки зрения это бессмысленно, т.к. на этой платформе в одиночку не реально угнаться за «буржуями». Реальнее всего пойти работать в существующую компанию типа «Никита» или «Snow Ball», но туда берут не всех, да и работа там тяжелая - называется экстремальное программирование. Это когда вам ставятся микрзадачи на каждый день и если вы не справляетесь хотя бы с одной, то вас выгоняют и берут на ваше место нового человека, затем другого, и так очень долго, пока кто-то не сможет закрепиться. Конечно весьма вероятно, что это будете не вы. Так что может имеет смысл работать в конторе средней руки и получать свои \$300, а дома делать коммерческие проекты на Спектруме и зарабатывать на них еще \$100-\$300 пусть и не в месяц. Зато как приятно, когда осознаешь, что ты несешь радость своим товарищам по увлечению, да еще и получаешь какой-то материальный стимул. И никакого экстремального программирования.

Вообще же, я рекомендую всем читателям внимательно прочесть Open Letters от (c) Nemo, это поистине кладезь трезвой и мудрой информации.

Александр ШИРШИКОВ

KidSoft'2003

**Фестиваль детского компьютерного творчества
Россия, г. Воронеж, 13-14 декабря 2003 года**

Про существование фестиваля детского компьютерного творчества KidSoft я знал довольно давно, еще со времен первых Enlight'ов и первых впечатлений от выделенной линии Интернет, протянутой в 1997 году в школу, где я работаю. Знали про фестиваль и многие ученики. Но отношение к всероссийским олимпиадам по информатике, равно как к соревнованиям по математике (типа Турнира Городов) было у них гораздо более благоговейное. Это не камень в воронежский огород, это просто так сложилось конкретно у нас. Все-таки разные ниши занимают фестивали и олимпиады, наверно. KidSoft же занял третью нишу: не демосцена и не информатика, а нечто в игровой форме, новое и кажущееся одновременно и веселым, и серьезным, если на последнее обращать внимание по уровню организации. Это потом фестивали демосцены, вроде CAFE, «доросли» до уровня не только попечительской, но и государственной поддержки и перестали удивлять гостей появлением перед ними депутатов и замминистров. А тогда разншерстная, но в массе своей молодая и огромная тусовка спектрумистов жаждала «сисопников» и «новья», сетей связи и зеленых полей Измайловского парка, которые во сто крат сильнее любых самых высоких трибун. Казалось, взращенный на колечке радиолюбителя российский Спектрум не просто обречен, а даже обязан оставаться в своем великом и, воистину святом, «андеграунде», емко и пра-

вильно нареченном коротким именем «Сообщество».

Шли самые яркие и насыщенные годы Спектрума в России, и все вышеперечисленное, включая, конечно, и новые фестивали демосцены FunTop и Chaos Constructions, только подтверждало идею Сообщества.

Но все же однажды нашелся человек, бросивший вызов все- сильной, плодотворной, энергичной и вроде бы ни в чем не нуждающейся Системе. Александр Кандауров - Касик, сделал смелый и не слишком поначалу понятный ход: он повернул Систему к простому народу, к непосвященным. Его принцип был прост, как боевая команда: «Делай, как я!». Если ты любишь свое увлечение, если ты дорожишь Сообществом, если ты занимаешься творчеством, то почему ты не можешь делать это на глазах у всех, почему ты должен замыкаться в Системе? Так вот вам «Sinclair Club», в который открыты двери для всех! Много вы видели творческих работ с пометкой «Sinclair Club»? Иные одиночки сделали больше и лучше, не говоря уже о продвинутых творческих группах демосцены. Но сколько юных душ успело прикоснуться к действительно одухотворенной восьмидесятилетней и живому, легендарному Спекки! И это наполнение не измерить ни в килобайтах, ни в занятых на демопартиях местах и уж тем более не в вырученных на радиорынках дензнаках.

Фестиваль KidSoft, насыщенный игровыми формами подачи информации, идей и продвижения прогресса, как нельзя лучше подходил под

принцип «Делай, как я!». И в прошлом году Касик и «Sinclair Club» пробились на KidSoft-2002 с гениально простой затеей: провести открытый чемпионат по одной из самых популярных спектрумовских игр. Что может быть доступнее, понятнее и привлекательнее знакомого игрового джойстика и бегущего по экрану космодесантника! И лишь пройдя три десятка уровней и получив в награду от попечителей конкурса компакт-диск или активные колонки, победитель узнавал, что в аккуратном минитаузере перед ним красовался неслышанный компьютер с процессором на три с половиной мегагерца и смехотворной памятью. И толпа болельщиков вокруг с изумлением взирала на это чудо, попутно слушая высокого бородатого художавого человека в очках и потертых джинсах, рассказывающего про все то, что нам уже давно известно, а для фестивального гостя - откровение.

А надо ли все это? Сам Касик однажды сказал, что его многие считают придурком и он даже старается выглядеть соответствующе. Это шутка, конечно. Но, как известно, от великого до смешного - один шаг. И наоборот. И, видя, сколько молодых и совсем юных граждан этот шаг однажды сделало, я, входящий в число тех «нас, которым все давно известно», вдруг начинаю сомневаться, а действительно ли известно все? Моя любовь к Спекки длится полтора десятилетия и выстрадана совсем иначе. Мне, наверно, не понять сердцебиения нового ренессанса ZX двадцать первого века, я живу старыми

События

чувствами восьмибитника-однолюба (во сказанул). И я сейчас хочу попросить прощения за то, что умом, а не сердцем однажды сделал-таки этот шаг пусть не от смешного для меня, но не совсем понятного - к великому. Я только приблизился к нему, слегка прикоснулся. Прикоснулся взглядом к искрящимся улыбками лицам воронежских пацанов вокруг стенда «Sinclair Club'a», боясь притронуться к вроде бы столь знакомым «Скорпионам» и «Каю». Это еще не «мои» Спекки. До их согретых руками мальчишек клавишей мне еще надо дорасти.

Как раскрутить Влодеку на поездку?

Очень просто. Берется Ромка Тимофеев, наиприятнейший чувак, и пишет в Фило, в Real.Spressu, о предстоящем событии. А несколько лет назад предусмотрительный Касик еще в Санкт-Петербурге на фестивале Конструкций Хаоса дарит Влодеку свою скромную визитку: «Sinclair Club. Александр Кандауров. Касик». И далее телефон. И вот 12 декабря Влодек звонит по междороуду в Воронеж и... ничего конкретно не обещает. За него это делает С-Jeff, наиприятнейший чувак из группы BrainWave, новый знакомый по фестивалю САFe'2003. Димка по-простому пишет в новостях на Scenery: «...Ожидается приезд Wlodek'a Black'a». Влодек видит это сообщение и ласково обещает Димке: «Убью! :-)), если тот придет на KidSoft. А ноги уже сами идут к кассам Павелецкого вокзала. «Мне, пожалуйста, в Воронеж, на ближайший поезд». Никаких

проблем, зимой фирменный 25-й ходит полупустой. «Купейный не хотите, там вообще, кроме Вас, еще только два человека на весь вагон. Нет? Ну ладно, вот вам плацкартный».

Воронеж

Я тут впервые. Города не знаю и поэтому сразу соглашаюсь на предложение «бомбилы» докатить до Дворца Детей и Юношества за 100 рублей. Едем, стараюсь запомнить дорогу. Обычно у меня это получается. Действительно, ничего сложного. Буквально через пять минут выдавшая виды «Ауди» подруливает к округлому зданию «из стекла и бетона». Дворец Детей и Юношества оправдыва-



Дворец Детей и Юношества.

ет свое название, восхищая размерами и совершенством. Время еще раннее, но уже видны первые организаторы с объемистыми коробками с компьютерной техникой. Пустой гардероб, в котором хмуря старушечия сквозь остатки зубов цедит: «Раздевать начнем в десять часов...». Прохожу в зал. Залом является огромная центральная площадка внутри Дворца, непонятно даже, фойе это или что-то



Центральная площадка.

более значительное. Павильоны для проведения секций программы фестиваля образованы легкими офисными перегородками, в пространстве которых еще пока пусто. Перед входом в зрительный зал - сцена. Над сценой - большой красный пропеллер, «KidSoft-03». Возвращаясь к павильонам и вижу появившийся над одним из отсеков плакат «AMIGA». А вот и участники команды «Power Amiga», радужные улыбки, возглас Levitator'a: «Вот кого уж не ожидал увидеть!», наконец, крепкие рукопожатия. Спасибо за гостеприимство, «Power Amiga»! Касика еще не видно, располагаюсь пока в апартментах амижников, пришедших одними из первых. Касик, однако, вскоре появляется. Перемещаемся в последний в дальнем от входа ряду закуток. Оно и к лучшему, торчать на проходе было бы некстати. Вместе с помощниками из «Sinclair Club'a» вносим аппаратуру и мощную символику: Касик не поскупился (возможно, еще в прошлом году) на красочные плакаты и вывески. Верхом изыска, эдаким бриллиантом вешается на стену настоящий фирменный «ZX-Spectrum». Внизу, в укромном уголке - коробки с призами от компании «Все для ПК». Это заслуга Ка-

События

сика, как уж он раскручивает почитателей, я не знаю, но это круто. Впрочем, я тоже не с пустыми руками. На стену водружается майка «FunTop98» и листок с надписью: «Приз

компьютеров в настольном исполнении находится в зале! А теперь сосчитайте ноутбуки!». Где-то потихоньку разворачиваются и серьезные секции, посвященные программированию, графике, звуку, но мне уже не до них. Мимо рекламирующих свою продукцию спонсоров возвращаюсь в павильон с вывеской «ZX Spectrum».

Exolon

Правила просты: сначала зарегистрироваться и получить у симпатичной де-

вушки анкету участника, потом сесть за компьютер, минуту потренироваться, а затем на время пройти как можно больше уровней. Игра «обесмерчена», главное - прохождение как можно дальше. Как-то с пейзажем в качестве секундомера фиксирует очередной финиш этапа. А я пишу типа протокол конкурса, потом вывешиваю листки: сначала список прошедших на второй тур, потом... вот время летит! - уже и на третий.

Чемпионат по игре «Exolon»:

1 место: Иван Свиридов, студент ВГУ, 18 лет, 79 зон;

2 место: Дмитрий Гончаров, студент ВГМУ, 21 год, 74 зоны;

3 место: Сергей Суворин, учащийся ВММ, 17 лет, 71 зона.

Под вечер за Спектрумами уже просто отдыхающая публика. Дети играют в свое удовольствие, взрослые иногда вспоминают детство. Амиж-

ники однажды тоже подошли поностальгировать и отвлечься от своих дел. Пришел Левон Микаэлян, участник «Virtual Vision Group», мы знакомы еще с FunTop'a. Я его узнал сразу, несмотря на прошедшие пять лет. И про Алексея Кулакова я сказал Левону. Сказал, что помню. Что мы все помним. За годы существования Сообщества счет ушедших из жизни спектрумистов нужно вести уже не по пальцам одной руки. Это чудовищно много. Ведь все они были молоды...

Подиум

Награждение Exolon'овцев было заключительным в церемонии чествования победителей. Когда я сказал в микрофон: «Дорогие участники!», вдруг наступила тишина, и все усталились на меня. Что это такое я сказал?.. А сказал я, что в 1998-м году состоялся единственный тогда на весь год на Спектруме фестиваль компьютерного искусства. Имен-



Два друга.

фестиваля компьютерного искусства 1998 года на платформе ZX-Spectrum «FunTop98». В сумке есть еще, хватит на всех призеров! Уж раскручивать Спектрум, так раскручивать. В сердце еще полная сумятица, но в голове уже выстраивается нечто осмысленное. Нацепляю на себя нагрудный знак «Газета Niscon». Помогаю подключать кабели к мониторам и компьютерам, втихую восторгаясь солидностью исполнения техники: никаких болтающихся тумблеров среди подушек разноцветных проводов, все исключительно аккуратно. Действительно, боюсь даже прикасаться. Но вот все готово.

KidSoft

Пространство Дворца заполняется народом. Молодежь - школьники, студенты. Народу много. Вокруг сцены собирается плотная толпа. Я с «Зенитом» в руках сначала кручусь возле сцены, потом догадываюсь подняться на лестницу, ведущую на балконы. И вот фестиваль открыт! Начинаются веселые конкурсы, типа «Сосчитайте, сколько



В процессе игры в «Exolon».

но единственный, проведенный только на Спектруме, без участия других компьютерных платформ. Носите на здоровье футболки фестиваля FunTop98! Спекки жив и будет жить! По крайней мере в Воронеже он точно будет жить долго и интересно - благодаря Александру Кандаурову - Ка-

События

сику - и его «Sinclair Club'у». Честно говоря, я пропустил мимо ушей, что говорил Касик, вручая свои призы, я как-то больше сосредоточился на своей тронной речи, ну, получилось так.

Спасибо!

Спасибо Касику - за все.

Спасибо Роману Тимофееву - за дружбу и помощь.

Спасибо группе «Power

Amiga» - за радушный прием!

Спасибо С-Jeff'у - за моральную поддержку.

* * *

Когда я покидал зал Дворца, на сцене уже играл вокально-инструментальный ансамбль. Гремели акустические колонки, а в гардеробе все та же пожилая сотрудница, вдруг сменив гнев на милость, с трогательными нотками сказала: «Вот, молодой человек,

раньше всех пришел и позднее всех ушел!» - и вручила мне мою куртку.

...Три рубля на троллейбус, и я на вокзале. «Пожалуйста, в Москву, на ближайший поезд». - «Хотите купейный? Кроме Вас, там только двое едут во всем вагоне. Нет? Ну ладно, вот вам плацкартный. На боковушке. Ничего?»...

Владимир БУЛЧУКЕЙ

Отчет о KidSoft'2003

Спасибо Владимиру за теплые слова и за активное участие, но на этом KidSoft не закончился. Был еще и второй день, который прошел не менее интересно.

Итак, начну с самого начала. Хорошенько отоспавшись и отдохнув после вчерашней суеты и приготовлений я неспешно направился на фестиваль. Спустившись по многочисленным ступенькам ведущим ко Дворцу Детей и Юношества, я вошел во внутрь.

Этим воскресным утром посетителей было мало. Город находился в полудреме, что никак не относилось к оргкомитету. Все уже были на местах. поприветствовав знакомые лица, я направился к своим компьютерам, которые безмолвно ожидали меня в тихом уголке.

Расставив стулья и развесив призы, приготовился к проведению третьего чемпионата по игре «EXOLON». До начала первого тура, развлекал посетителей музыкой и demo.

Недостаток в общении не было. Из г. Бутурлиновка, Воронежской области приехал Тиньков Андрей (TAE/Sinclair Club). Спасибо ему за помощь в проведении мероприятия и фото/видео съемку.

Время пришло, пора начинать. Наконец-то все утомленные ожиданием дорвались до регистрационных листов. Первая тройка игроков приготовилась к сражению с инопланетной расой. Я скомандовал: «Взяли джойстики, приготовились, начали!» Правила игры были прежними, что и вчера.



Ажиотаж у места проведения чемпионата.

Желающих поучаствовать было много. Возле стенда ZX-Spectrum почти всегда находилась толпа ребят разного возраста, половина из которых просто смотрела и удивлялась такому странному интересу окружающих. Безусловно это не могло не радовать меня как главного затейника этого экстраемального мероприятия. Даже скептически настроенные

люди не могли сдержать любопытства, заглядывали через головы толпы, пытаясь понять: «Ну, что эти ненормальные нашли в этих Синклерах?!».

Во второй тур вышли только те участники, которым удалось за 5 минут преодолеть барьер в 16 зон.

Небольшой перерыв. Кто-то из бывших спектрумистов предлагал на будущий год провести чемпионат по какой-нибудь другой игре, к примеру, Saboteur, R-Type, Boulder Dash, Doom, Черный Ворон и т.д. В общем, хотелось чего-нибудь новенького. Но как организовать систему соревнований и судейство? Об этом

никому думать не хотелось, ведь не секрет, что более 50% участников в эти игры никогда не играли и увидят их впервые. А знание маленьких хитростей, ловушек и карты уровня, играют далеко не последнюю роль в достижении желаемого результата.

Если уважаемый читатель сможет предложить не только название желаемой игры, но и

События

план проведения соревнований, то милости просим. Пришлите письма по адресам указанным в конце этой статьи.

В 14.00 начался второй тур. Никто не суетился и не толкался, спокойно сменялись тройки игроков. Играли так же по 5 минут, начиная с первой зоны. Участники заметно волновались и были максимально сосредоточены во время игры. Некоторые смекалистые находили хитрые лазейки, для экономии времени. Мастерски используя лифты, обходили сложные участки, не утруждая себя на подрыв ракет и других препятствий. Кто-то заметил что прыгающий космонавт движется быстрее и при возможности это использовали. Приятно было видеть тот неподдельный азарт и стремление к победе.



Стенд ZX-Spectrum «Sinclair Club'a».

Неуспели кибер-спортсмены перевести дух, как в 15.00 начался третий, - заключительный тур. Вот уж где предстояла жаркая борьба! Осталось всего 9 человек. Им удалось пройти 22 зоны и более.

Пожелав всем удачи, я попросил первой тройке занять игровые места. Почему-то никто не решился начать первым. После недолгих уговоров смельчаки нашлись. Одни играли, а другие участники стояли рядом не отрывая взгляда от мониторов, внимательно изучая игру соперников, чтобы уловить что-

то важное для себя.

Да, здесь было на, что посмотреть, вот уж действительно настоящая игра. Мне до такого уровня далеко: все бывшие Spectrum'исты, кого я знал лично, не смогли выйти в третий тур, за исключением Парфенова Сашы. Ему не хватило всего 3 зоны, чтобы занять третье место. Правда он пообещал, что так это не оставит и к следующему чемпионату подготовится основательно.

Сложив результаты трех туров в одно целое и определив призеров, мы приготовились к награждению. Всех участников пригласили подойти к подиуму. Я объявил о завершении мероприятия и торжественно наградил победителей.

1 место - *Андрей Артемов*, учащийся шк. 74, 14 лет, 83 зоны. Приз: лицензионный DVD-диск с фильмом «Матрица-3», майка «FunTop'98».

2 место - *Михаил Якушенко*, учащийся ВМТ, 15 лет, 78 зон. Приз: мышка «Genius», майка «FunTop'98».

3 место - *Дмитрий Талдыкин*, учащийся шк. 60, 15 лет, 72 зоны.

Приз: пластиковая коробка с замком, на 100 3,5" дискет.

Все посетители направлялись в зал для просмотра РС'шных работ представленных на фестивале KidSoft'03. Перед демонстрацией наградили спонсоров

фестиваля памятными дипломами, в том числе и меня. Непонятно по какой причине но активнее всего зал аплодировал моей персоне. Возможно зрители глубоко прониклись идеей Spectrum'овского чемпионата, а это может только радовать.



Награждение победителей.

Отрадно отметить то, что общее количество участников второго и третьего чемпионата «EXOLON», превысило 90 человек. И это не надуманная цифра, есть конкретные корешки анкет с именами и фамилиями участников!

Дмитрием Гончаровым установлен новый рекорд чемпионата, в течении 5 минут ему удалось пройти до 30-й зоны.

Успешная организация чемпионата и многообещающие связи со спонсорами, сподвигли меня на решение о проведении более серьезного мероприятия.

Александр КАНДАУРОВ

На следующем KidSoft'e состоится фестиваль компьютерного искусства посвященный платформе ZX-Spectrum! Время проведения фестиваля намечено на ноябрь-декабрь 2004 года.

Подробную информацию ищите в последующих номерах газеты «Абзац», или на сайте фестиваля www.kidsoft.basdesign.ru. Так же пишите на адрес клуба: 394061, Россия, г.Воронеж, ул. Урицкого, д.66, Спортивно-технический филиал ЦДО «Созвездие», творческое объединение «Sinclair Club».

Фотографии предоставлены авторами материалов.

iS-Books

Для каких только целей люди не используют свои компьютеры! Кто-то считает свой домашний «вычислительный центр» точным и быстрым инструментом, а для кого-то - это модный атрибут интерьера. Для кого-то компьютер - удобная пишущая машинка, а для кого-то - игровая приставка. Кто-то превратил свою ЭВМ в аудиовидеоплеер, кто-то в навигационный телефон, а для кого-то это банальный порножурнал.

Мне, все же, симпатичнее те применения вычислительных машин, которые не давят на человека захватывающей дух крутизной, а возвышают его; не столько доставляют удовольствие, сколько приносят пользу; не отучают думать своей головой, клонируя технических отморозков, а помогают взглянуть на мир со своей, уникальной и независимой точки зрения.

Именно с этих позиций интересны информационные издания, существующие на платформе Sinclair, то есть, - электронные средства массовой информации, образующие отдельный самостоятельный класс программного обеспечения, наряду с системным и игровым.

В каждом таком случае это не что иное, как реализация попытки автора издания (или коллектива авторов) донести свое мнение до синклеровской аудитории, выразить свое отношение к затронутым темам, поделиться своим опытом, знаниями и достижениями в самых разных областях, выставить их на суд общественности, влить их в информационное пространство платформы. При этом вполне понятно стремление авторов (чаще всего, естественно, любителей), исходя из своих возможностей в плане подачи информации, заниматься выпуском изданий высокой оперативности (газеты, объемом в несколько десятков килобайт) и средней оперативности (журналы, несколько сотен килобайт). Но в этом спектре информационного программного обеспечения зияет очевидная брешь: крайне мало изданий низкой оперативности - имеются в виду электронные книги. Одним из первых, но в то же время предельно подробно и наглядно эту тему исследовал Вячеслав Скутин ((c)Nemo) в статье «Электронный самиздат» (питерский журнал ZX-Format №7).

Информация, которая мало теряет свою актуальность со временем и может быть востребована в виде электронных книг, достаточно разнообразна: самостоятельные литературные произведения, технические справочники, сборники этюдов по программированию, переиздания «бумажных» бестселлеров прошлых лет и многое другое. На примере многочисленных электронных изданий

более «малого» калибра очевидно, что восприятие текстовой информации может сопровождаться грамотно подобранными звуковыми (музыкальными) и графическими средствами. И заморское слово «мультимедиа» тогда уже перестает казаться недоступным и несообразным.

Проект «iS-books» от «команды поддержки iS-DOS», то есть, электронные книги на дискетах в формате iS-DOS, как раз и призван, насколько это возможно, заткнуть пресловутую «брешь» в спектре электронных средств массовой информации для Sinclair-совместимых машин. На данный момент в проекте больше слабых мест, чем явных успехов. Но, согласно одной старинной китайской мудрости, «любая, даже самая длинная дорога, всегда начинается с первого шага». Первые шаги уже сделаны и теперь основная задача - не остановиться и не свернуть с этой дороги.

Сейчас в «полуфабрикатном» состоянии находятся две электронные книги, по каждой из них выполнено более 50% необходимых работ. Полное завершение их «сборки» и тестирования планируется к концу текущего 2003 года:

1. Норберт Винер. «Я - математик».

На русском языке эта книга публиковалась в 1967 году в издательстве «Наука». С тех давних пор мысли, идеи и граничащие с пророческими предупреждения ее автора не потеряли своей актуальности. Известный ученый-математик признан во всем мире как один из «отцов» науки кибернетики, во многом благодаря которой мы и имеем сейчас возможность использовать самые разнообразные вычислительные машины в самых различных сферах человеческой деятельности. Книга, по словам самого Винера, написана «для домохозяек», поэтому нет причин опасаться сложности изложения из-за профессиональной принадлежности автора.

2. Александр Михайлов. «Свои и чужие».

Это электронная версия труда современного российского прозаика, вышедшего на очень ограниченным тиражом в Тверской областной типографии. На фоне эверестов глянцевого мусора, заполонившего сейчас книжные прилавки, рассказы Александра Михайлова воспринимаются как глоток свежего воздуха, впитавшего в себя аромат правды жизни, наивные детские воспоминания и прочную связь прошлого времени с настоящим. В электронной версии будут также использованы иллюстрации из оригинального издания.

Кроме названных электронных книг, которые будут сделаны обязательно, есть планы и на другие книги. Хотелось бы продолжить знакомство с наследием Норберта Винера (а ведь Винер писал не только научные книги!). Есть необходимость в публика-

Проект

ции материалов по программированию в машинных кодах z80. Также очень хотелось бы сделать электронный вариант книги английского публициста Джорджа Оруэлла «1984-й». Напрашивается на реализацию давняя идея, - толковый словарь по компьютерной терминологии. Есть и другие задумки. Разумеется, рассмотрим предложения о сотрудничестве.

Но на этот раз не только от нас зависит, как конкретно будут развиваться события. Многое решит общая ситуация, складывающаяся на платформе. С гораздо большей определенностью что-то можно будет сказать в начале 2004 года. Здесь имеется в виду, что пользователям придется не только запастись терпением, но и предпринять еще

что-то существенное, чтобы не похоронить платформу Sinclair своим бездействием. Вопрос сейчас ставится уже не так, как раньше, «сделал ли ты что-то для платформы?», а иначе: «сделал ли ты для платформы все возможное?». Если, при всех существующих разногласиях и претензиях, не поддержать производителей харда и софта здесь и сейчас, то очень скоро поддерживать будет некого. Для проекта «IS-books» большое значение имеет реакция заинтересованных пользователей реальных Sinclair ZX-Spectrum, ради которых все это и затевалось (либо отсутствие такой реакции, - это тоже несет вполне определенный смысл).

Евгений ИЛЯСОВ/ist

Читатель читателю

0 принтерах

Когда у меня появился принтер - «Электроника МС-6313» (матричный, б/у), у меня возникла небольшая проблема - некоторые точки не пропечатывались на бумаге. Пришлось идти в «лес». Разобрав головку, я осмотрел иглы - оказалось, что некоторые иглы немного короче остальных, примерно на 0.5 мм. Кстати, в головке имеется «защелка-фиксатор», пока ее не сдвинуть - собрать головку не получится.

Головку, мне пришлось перебирать несколько раз, самые длинные иглы я поместил как раз в те места, где не пропечатывалось. И, на этом, проблема разрешилась.

Может случиться так, что какая-либо игла, во время эксплуатации принтера, может

сломаться. В этом случае, полностью разбирать головку нет необходимости. Нужно только, перед разборкой головки, сдвинуть «защелку-фиксатор», теперь можно снять заднюю крышку и спокойно заменить сломанную иглу.

На рис. 1 показано расположение игл у основания (вид сверху), иглы располагаются зигзагообразно.

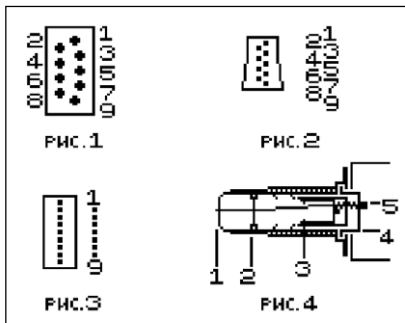
На рис. 2 показано расположение игл на направляющей пластине, иглы располагаются в шахматном порядке.

На рис. 3 показано расположение игл в направляющей, в месте выхода на печать, иглы распола-

гаются последовательно.

На рис. 4 схематично показано расположение элементов печатающей головки, вид снизу; 1 - направляющая, в месте выхода на печать; 2 - направляющая пластина; 3 - «защелка-фиксатор»; 4 - основание; 5 - игла.

Андрей СВИСТУНОВ



Принтер МС-6312М.

Дополнительная информация

Контрольная распечатка

После установки печатающей головки и бумаги можно убедиться в исправной работе принтера, сделав контрольную

распечатку: удерживая кнопку «LINE FEED» нажмите клавишу «POWER» (включите принтер). После начала печати кнопку «LINE FEED» отпустите. Распечатка текста пре-

кращается автоматически.

Кнопки

Кнопка «ON LINE» предназначена для установки принтера в автономный режим или

Читатель читателю

режим готовности к печати о чем сигнализирует индикатор «READY». Горящий индикатор «READY» соответствует режиму готовности к печати.

Кнопка «FORM FEED» предназначена для перевода бумаги на размер формата A4 (300 мм).

Кнопка «LINE FEED» при ее однократном нажатии переводит бумагу на одну строку.

Операции по переводу бумаги на 1 строку или на 1 формат осуществляется в автономном режиме принтера (индикатор «READY» не горит).

Выбор типа шрифта

1. Нажмите кнопки «ON LINE» и «FORM FEED» одновременно, удерживая их в нажатом состоянии около 1 секунды, затем отпустите. При этом начинает мигать индикатор «READY» и срабатывает звуковой сигнал.

2. После выполнения операции кнопки на панели приобретают следующие функции:

- 1) ON LINE - выбор типа шрифта;
- 2) FORM FEED - установка типа шрифта;
- 3) LINE FEED - выключение функции выбора типа шрифта. *Смотри таблицу 2.*

Назначение позиций dip-переключателей

nn	Состояние
1	0 - эмуляция граф.режимов принтера Kodak Diconix-150
2	1 - эмуляция граф.режимов принтера Epson FX-80
3	0 1 0 1 0
4	0 1 1 0 0
5	1 0 0 0 0
	<ul style="list-style-type: none"> — кодовая таблица №5 (КОИ-7Н0) — кодовая таблица №6 (КОИ-7Н1) — кодовая таблица №7 (КОИ-7Н0/1) — кодовая таблица №8 (основная) — кодовая таблица №9 (альтернативная)
6	0 - по коду CR не выполняется LF
7	1 - по коду CR выполняется CR и LF
8	0 - интерфейс CENTRONICS (ИРП-М)
9	1 - интерфейс ИРП
10	- не используется
11	0 - U=22В ТСПГ 6902.03 и фирмы Hewlett Packard №51604A, 92261A, 51605R,G,B
12	1 - U=16В ТСПГ 6902, 6902.01, 6902.02

(+) может быть объединен с DIP-8

(*) в некоторых конструкциях U=22В может отсутствовать

Таблица 1.

Режим	Кол-во нажатий "ON LINE"	Тип шрифта
1	-	Уплотненный
2	1	Расширенный
3	2	Выделенный
4	3	Двойной удар
5	4	Линия подчеркивания
6	5	Верхний индекс
7	6	Нижний индекс

Таблица 2.

GMX – Graphic Memory eXpander. Что это такое?

Являясь обладателем фирменного компьютера Scorpion, я, как человек желающий видеть во всем совершенство, «наворотил» свой компьютер практически до упора. Поставил мышку с lbm клавиатурой, винчестер, GS и модем, которым, по правде говоря, пользуюсь очень редко.

Но вот в один прекрасный день, я узнаю, что фирма «Скорпион» разработала такую «крутую» вещичку, которая может эмулировать «Пентагон», увеличивает память до 1 Мб и, ко всему прочему, добавляет приличный видео режим 640*200 то-

чек. Тот факт, что я не имею такой штуки задел меня. Через некоторое время я заработал денег и наконец-то купил это чудо (далее GMX).

Облом № 1. Огромного труда мне стоило все установить и добиться чтобы хоть как-то это все заработало. Оказывается, с монитором, который требует в качестве входных сигналов цифровые, GMX работать отказывается. Пришлось прибегнуть к великому методу «научного тыка». Ура, победа, работает!

Облом № 2. Конечно же я установил максимальное количество памяти - 1 Мб. Ну и зачем,

Читатель читателю

спрашивается он нужен? Ни одна из имеющихся у меня программ не видит этот мегабайт! Я осерчал. Ну да ладно, я отходчивый, пережито.

Облом № 3. Графический режим GMX, это конечно интересно, но я им пользуюсь, точнее тестирую, только во внутреннем тесте GMX. Скажите, может кто-то написал что-нибудь дельное с поддержкой этого графического режима? Я, к сожалению, до сих пор не видел.

Облом № 4. После того, как я поставил GMX, у меня перестал работать модем. Я проверял модем на «голом» компьютере, он работает, т.е. не сломался. Почему же он конфликтует с GMX?

Единственный плюс (да и вообще плюс ли это?) от приобретенного GMX таков - теперь можно смотреть мультиколорные эффекты и все.

Обращаюсь к тем, кто прочтя вышеизложенное, опровергнет мои неуместные нападки, и сможет убедить меня в обратном. А именно, скажет, что софт для GMX есть, и что я могу его приобрести. Обратите внимание, не достать, а **приобрести!** Воровство - это очень плохое занятие, в некоторых странах за это руки отрубают. Буду очень признателен за ответ на страницах этой газеты. Пишите в редакцию, я думаю, что тема для дис-

куссии есть.

Программисты! Пользователи ждут от вас чего-то нового! Попробуйте усовершенствовать какой-нибудь текстовый редактор для расширенного графического режима GMX. Я, например, пользуюсь редактором «Horror word». Вот если бы, ко всем своим достоинствам в нем был доступен режим 80 символов в строке, то я бы просто печатал только на Спектруме! Если у кого-то возникает вопрос: А что мы получим за свою работу? Я позволю себе высказать уже наверно давно набившую оскомину идею. Если распространять софт среди реальных пользователей через обычную почту, то тогда можно будет получить хоть какую-то прибыль за свою работу. Услыште мой одинокий крик в этом обширном сообществе пользователей Спектрума! Я именно пользователь, который готов платить за чужой труд.

Призываю всех перестать воровать софт по сетям и дать шанс программистам радовать нас новыми качественными продуктами. Спасибо что прочли эту заметку, надеюсь, что никого не обидел.

Алексей ЧАЙКИН,
24.12.2003 г.

Z80. Двойной удар

Здравствуйте, уважаемая редакция. Написав это письмо, я не ставил для себя цель создания статьи. Если вы все же сочтете интересной тему поднятую в этом письме, то можете ее напечатать. На мой взгляд, это достаточно актуальная тема. Заранее прошу не делать резких высказываний в мой адрес, ведь мне 15 лет и я мало разбираюсь в поднятых вопросах, это всего лишь мое предположение. А вообще, предлагаю ввести в вашей газете новую рубрику - «Идеи» или «Предложения».

Все мы давно привыкли считать, что микропроцессор Z80 является 8-разрядным и, соответственно, Spectrum тоже. И если кто-то скажет, что ZX-Spectrum может быть 16-разрядным (если только он не построен на базе процессора Z180 (64180), выпускаемом сегодня фирмой Zilog, имеющим аналогичный Z80 набор команд), то его наверняка сочтут «компьютерным неучем» (писюканцем). Но все же, попробуем поразмышлять, может ли Spectrum, построенный на базе Z80, быть 16-разрядным?

На мой взгляд (теоретически) - может. Но каким образом? А что если на системную плату вместо одного процессора устанавливать два? Наверняка у вас появится мысль, что от двух про-

цессоров повысится только производительность компьютера, соответственно в два раза. Да, это так, если использовать оба процессора последовательно в режиме разделения времени.

Но если два процессора заставить работать параллельно друг с другом, т.е. в один такт, то они образуют систему представляющую из себя как бы один микропроцессор. Таким образом, такая система будет обрабатывать 16-битную информацию (один Z80 - 8 бит, плюс второй Z80 - 8 бит).

Каким же образом обрабатывать полученную информацию, ведь каждый отдельно взятый процессор все равно обрабатывает по 8 бит? Пусть на выходах A0-A7 у первого процессора образуются сигнал 01001101 (в десятичном виде 77, по таблице символов - буква «М»), а на тех же выходах второго процессора 8-битный сигнал 11010110 (в десятичном виде 213, что соответствует оператору Merge). Это по отдельности, но т.к. оба процессора работают параллельно, то оба этих 8-разрядных байта, выданные обоими процессорами одновременно, будут представлять собой один 16-разрядный байт 0100110111010110 (или в десятичном виде 290). В данном случае выходы A0-A7 обоих процессоров, можно рассматривать как

Читатель читателю

выходы А0-А15.

Если же данное предположение окажется верным, то трудно будет недооценить 16-битное представление информации и, как следствие, новый скачок в возможностях Spectrum-совместимых компьютеров (улучшение качества графики, воспроизведения звука и др.). Но такая система потребует и создания новых операционных систем, а также системного и другого программного обеспечения.

Но не потеряет ли 16-разрядный Spectrum совместимость с 8-разрядным? Нет, если по мере

необходимости использовать только один процессор Z80, вместо двух, но однопроцессорные системные платы (т.е. компьютеры на базе одного процессора z80) не смогут пользоваться некоторыми аппаратными разработками и ПО для двухпроцессорных. То есть получается вполне приемлемая совместимость - сверху вниз. Что из этого всего может получиться - судите сами. Я, в свою очередь, хочу задать вопрос разбирающимся в этом деле синклеристам - возможно ли это, т.е. верно ли мое предположение?

Яков ОЧАКОВСКИЙ

Интервью

Интервью с Владом Сотниковым

Корр. - Первый вопрос: твое первое знакомство со Спектрумом.

- А это будет кому-нибудь интересно? Ладно, сейчас попробую припомнить.

Корр. - В разных интервью по-разному отвечают.

- Это был 1989 либо 1990 год. Это было достаточно давно. В школе стояли Спектры. Народ веселился, играл на них в игрушки. Про IBM PC, как таковой, тогда вообще практически никто не слышал, что было весьма забавно. Народ играл. Никаких книг, справочников не было, и методом «тыка» я стал изучать BASIC. Это было достаточно весело, когда набираешь какую-нибудь команду, и пытаешься по результату понять, что эта команда сделала.

Корр. - Это в школе?

- Да, это было в школе. У меня тогда компьютера не было. В школе стояло 3 компьютера, это были маленькие такие Синклеры, обычные 48 «квадратики». У меня дома компьютер появился позже, году в 1993, наверное. Ну, и дальше я стал изучать Спектрум более активно.

Корр. - Ты изначально купил Спектрум для игр, или

чтобы заниматься на нем?

- Я думаю, чтобы заниматься больше. Хотя не ставил основной целью сделать программирование своей профессией. Поначалу, процентов на 60, для игр, но поскольку я уже знал BASIC, я уже писал программы на BASIC'е. Для меня BASIC был большая игрушка!

Корр. - Тогда из этого вытекает вопрос: что ты сделал на BASIC'е?

- Еще до того, как у меня

дома появился компьютер, это была игрушка, называлась «питон». Потом я какие-то системки пытался делать, вершина моего творчества на тот период была программа LIST - программа для русификации игр. Она загружала кодовый блок, и с помощью нее можно было находить и менять шрифты, находить спрайты, находить английские слова, заменять их русскими, заменять любые байты. Потом она отгружала изме-



Влад Сотников.

В помощь разработчику

нения обратно на диск, но не стирая старый файл и создавая новый, а заменяя в старом файле сектора, с помощью TR-DOS команды POKE. Помню, там еще был глюк TR-DOS'a. Последний сектор файла записать было нельзя. В целом, мне программа нравилась! Для BASIC'a это было неплохо. Но, когда я «кинул» программу в сетку, в 1995 году, все отнеслись к ней весьма скептически, и я понял, на BASIC'e я писать больше не буду! На этом мой BASIC закончился.

Корр. - А твое первое знакомство с ассемблером?

- Я тогда уже зачитывался книгой Ларченко и Родионова «ZX Spectrum для пользователей и программистов». Там ассемблер был хорошо описан. И я знал, что все серьезные программы написаны именно на ассемблере. Конечно, все люди того поколения спектрумистов, к которому принадлежу я, когда играли в игры, хотели сами сделать что-то подобное. Но BASIC из-за скорости не позволял этого, и мы недоумевали, как же так? Потом пошли слухи, что есть другой язык программирования, так называемый ассемблер. И все программы не на BASIC'e, оказывается, мол, написаны!

Вообще тогда у нас вызвали недоумение программы, когда их взламываешь при загрузке, и видишь там, допустим, POKE 23659,0 : RANDOMIZE USR 30000. И все! Думаешь: а где же вся программа?

В общем, я стал по книге изучать мнемоники, понял более-менее внутреннюю структуру и логику, но я никак не мог понять (GENS'a у меня тогда не было), как эти мнемоники вводить. И однажды, точно так же методом ка-

кого-то «тыка», я набрал команду POKE 40000,201 - это был код команды RET. Потом сделал RANDOMIZE USR 40000, и компьютер не сбросился, а вернулся в BASIC! Была дикая радость: я понял, что я запрограммировал этот возврат. Это была первая моя мини-программа на ассемблере - команда RET и обращение к ней!

Ну, а дальше пошло-поехало. Очень долго мне ассемблер не давался, года 3, наверное. Я бился, бился с ним - никак не получалось написать достаточно сложную программу. Пока не возникла практическая необходимость. Сергей Анискин (Vector) попросил меня написать шифровщик файлов: задаешь ключ, и он ксорит им файл. Я написал программу сначала на BASIC'e, а потом подумал: а почему бы не сделать то же самое на ассемблере? Ну, и исходя из практического применения у меня стали получаться программы.

Корр. - Какие глобальные программы ты создал на ассемблере?

- Я до сих пор считаю, что моя первая программа - кодировщик файлов - была написана на весьма высоком профессиональном уровне. Я, правда, не знаю, сохранилась ли она, или нет. Возможно, у Сергея Анискина где-нибудь и сохранилась. Как мне говорили, она была у них актуальна до недавнего времени. Потом в основном я занимался переделками. Я «перелопатил» MAS'овскую BBS 3.08, начал делать новые версии - BBS 3.15, и т.д. - вплоть до BBS 3.20. Но потом, к сожалению, у меня потерялись ее исходники, благодаря такому деятелю как Тимофей Лапо. Но сохранились исходники 3.15, я стал ее развивать снова, и до сих пор написанная заново BBS 3.20 на некоторых

станциях действует, например, на Scorpion Station у Миши Жарова. В этой программе 95% кода переписано мной.

Из того, что создавал я лично и совместно с кем-нибудь, если говорить о коде, то это, конечно, еще не вышедшие шахматы - «Ceitpot», это «вершина» моего программирования. Это из игр. А все остальное - это системные программы, это CAT_HDD, каталогизатор и поисковик на винчестере для Scorpion'a У меня была такая «идея фикс», я продвигал Scorpion, винчестер и часы CMOS. Они тогда совсем никаким софтом не поддерживались. Я думаю, части мне это удалось - сейчас сложно представить себе программу, не использующую часы. Да и многие программы ориентированы на винчестер.

Остальные мои системные программы - Hplayer, проигрыватель GS модов для Scorpion'a, Vega Commander - программа, работающая с двумя витаминами на Scorpion'e. Ну, и CD-Player и CD_Walk - эти программы написаны мной совместно с Пашей Васильевым (POL) - самым скрытным кодером Питера.

Корр. - Можно ли чего-нибудь ожидать от тебя еще?

- Шахматы! Я уверен, что в конце концов их допишу. Иногда в голове возникают дикая мысли - проекты, которые хочется дописать, например, Vega Commander. Я даже иногда запускаю ассемблер и смотрю в исходники. Есть какие-то мысли по изменению Hplayer'a, и, конечно, хочется написать полноценный командер. Когда я писал Vega Commander, тогда не было Dos Commander'a, который тогда делал Паша Васильев и Миша Жаров. Vega Commander мой заглох, т.к. многое из того,

В помощь разработчику ///

что я хотел сделать, было реализовано в *Dos Commander'e*. А сейчас хочется доделать *Vega Commander*, но совершенно иным образом.

По просьбе Александра Шушкова, возможно, в газете «Абз@» появится моя статья по этому поводу, если я ее допишу. В этой статье можно будет прочитать о том, каким, на мой взгляд, должен быть идеальный командер, что такое модульная структура, что такое оверлейная структура, и как именно они должны быть реализованы в командере.

Корр. - Там будут оверлеи?

- Нет, ты не понял, речь пока идет именно о статье, в которой будет написано о том, как писать командер, т.е. как именно его нужно писать. Это просто статья. Хотя я, конечно, понимаю, что практика лучше теории, и, возможно, когда-нибудь я это и воплещу на ассемблере сам. Спектрум я никогда бросать не собираюсь.

Корр. - Ты еще вроде бы занимался музыкой? Писал для каких-то там журналов?

- Да, было дело! Поскольку у меня музыкальное образование, я всегда считал, что я должен писать музыку. Должен стать музыкантом на Спектруме. Тем более, что я знаю ноты, я знаю гармонию. Но совершенно не представляю, каким образом на Спектруме это надо было делать.

Был такой музыкальный редактор *Wham*. Для 48 Спектрума, и в нем я великолепно писал музыку. Но она была двухголосая, для «бипера». Когда появилась версия *Wham* для АУ, она мне не очень понравилась - там было всего 3 голоса против ожидаемых шести, и звук там был не такой качественный, как в *Pro*

Tracker'e. Но *Pro Tracker* мне никак не удавалось освоить, как я ни старался. До тех пор, пока я не познакомился со знаменитым Сергеем Фрунзе. Я пришел к нему домой, а у него на полу лежал маленький синтезатор. Я сыграл пару мелодий, и он сказал: «О! Будешь музыкантом в нашей группе! Ты умеешь играть!» На мои возражения - мол, *Pro Tracker* сложная программа, он сказал: ничего, там все элементарно, раз ты умеешь играть, без проблем наберешь все в *Pro Tracker'e*.

И побежало. Он мне показал пару моментов в *Pro Tracker'e* - как делать огibaющие, что-то еще, и, как выяснилось, именно этого мне и не хватало, чтобы создавать музыку. Как всегда все оказалось очень просто! Я начал писать музыку, и одну из первых моих мелодий можно услышать, запустив журнал *Spectrum Expert I*, там, когда крутится замечательная красная гайка, играет моя самая первая мелодия, написанная буквально через неделю после того, как мне объяснили, как пользоваться *Pro Tracker'ом*. Начало, я считаю, было для меня достаточно неплохое.

Всего мной было написано около 10 мелодий, все они достаточно самобытные и практически неизвестные. Одна из них есть в том же *Spectrum Expert'e*, она играет, когда там крутится шарманка, некоторые мелодии люди слышат, когда выйдут мои модные шахматы. Еще некоторые мелодии есть в нашей (*Style Group*) игре *Net Walk*, но во-первых это игра мало известна, а во-вторых, в ней много музыки Фрунзе, есть музыка *Hunter'a*, еще чья-то музыка, и моя там теряется. Но я планирую выпустить

что-нибудь типа сборника моей музыки, или если состоится проект сайта АУ-музыки Славы Калинина, то ее можно будет услышать там. Две мои мелодии, самые популярные из написанных, я кидал в сеть, и они получили наибольшее распространение - меня даже стали включать в списки спектрумовских музыкантов! Но они менее всего мне нравятся, там совершенно нет моей индивидуальности, моего стиля, но именно они у всех ассоциируются со мной как с музыкантом. Так же, как почему-то самая известная моя программа - это *Vega Commander*, моя самая неудачная программа. Такие парадоксы, я думаю, встречаются везде.

Корр. - Кстати, об игре *Net Walk*. Ты не можешь объяснить, почему она так мало известна спектрумистам?

- Запросто! Когда мы ее писали, нашей основной задачей было сделать так, чтоб ее как можно позже сломали. Чтoбы мы успели заработать какие-нибудь деньги. Мы очень много времени и сил потратили на то, чтобы защитить игру от копирования. Мы подошли к этому вопросу со всей серьезностью, мы проверяли все существующие копировщики на PC, на *Amiga*, и добились того, что скопировать тогда ее было невозможно. К тому же мы там использовали метод наковки, в один сектор ужимали больше, чем 256 байт, и в итоге вышло так, что игра умещается на двух дисках, при том, что в ней 100 полноценных триколорных картинок, 3 большие музыки для *General Sound'a*, 100 уровней, много кода, графики и т.д. Когда люди начинали ее ломать, они сталкивались с тем, что не могут выпустить версию на 2 дисках. Уместить

В помощь разработчику

все на 2 диска не получилось. А выпускать версию на трех дисках - глупо и сложно. Поэтому все попытки взлома остались безуспешными, и если мы ее создали в 1997 году, то окончательно сломанная версия появилась только в 2001 году. И игра стала более-менее распространяться.

Она продавалась только у нас в Питере, и не так уж много людей, я думаю, купило ее на дисках. Специально люди из других городов приезжали, ехали домой к обладателям игры, чтобы сделать себе копию! Можно было сделать полноценную копию только с реальных 2 дисков на реальные 2 диска. Поэтому игра так мало известна. А игра хорошая.

Корр. - Но музыка GS пропала!

- Да! Я забыл сказать. Человек, который сломал защиту, уместил игру на двух дисках, но только за счет того, что выкинул музыку для General Sound'a. Так что коллекционерам советуем обращаться к Мише Жарову, Алексею Желондзо - у них есть реальные копии, есть копировщики. У них можно сделать полноценные копии с музыкой для General Sound'a. Музыка там самобытная - еще до всех GS'ных демо 1998, 1999 г.

Это была первая музыка для General Sound'a, написанная специально для игры на Спектруме. Ведь раньше для озвучивания игр использовались mod'ы, сконверченные с PC или Amig'a. В нашей игре музыка - это не ремикс чего-либо, а полностью авторская работа!

Корр. - Что произошло с вашей группой - Style Group? Кто остался, кто исчез навсегда?

- Ну, что я могу сказать? С ними я познакомился где-то

в 1996 году, через сеть. Первым человеком из этой группы, с кем я познакомился, был Сергей Фрунзе. На тот момент группа уже выпустила игру, Неххагон II. Игрушка простенькая, но они ее поместили в приложение ZX-Format 6, и за счет этого раскрутились как группа. То есть не за счет выпускаемого объема программ, как, например, Flash, или за счет качества, как Digital Reality, а именно за счет PR (нуара). Если говорить о программах, выпущенных группой - то их единицы. Но мы были очень известны благодаря тому, что были в свое время самой скандальной группой Питера. Мы общались со всеми, мы крутились в тусовке в LOGROS'e (там были все: Virtual Brothers, Медноногов, X-Trades, Volgasoft) - то есть мы «крутились» среди всех основных групп. Причем конкуренции у нас ни с кем не было, так как мы делали игры. Играми, кроме нас, занимался еще Слава Медноногов, но он писал иные игры, в отличие от нас. Мы не конкурировали друг с другом.

Кто был в нашей группе?

Там был Сергей Фрунзе - организатор, музыкант, программист, художник - в общем, очень разносторонний человек. Сейчас он известен всем в первую очередь как автор клипа группы Ленинград «Мне бы в небо», этот клип сейчас везде крутят. Тогда он занимался творчеством на Спектруме. Группы Ленинград тогда не было и в помине.

Также в группе был Валентин Пименов, кодер, который и писал основной код всех проектов группы. Он сейчас где-то работает программистом.

В группе был Дмитрий Меньяйлов (Captain), который потом ушел в FIDO. В тот момент он уже ничего не писал

на Спектруме, а был флагом нашей группы, что ли. Сейчас он является модератором эхоконференции «Ru.Baika», и ряда других. Его назвали «самый скандальный фидошник Питера» - он продолжает поддерживать репутацию Style Group.

Еще в группе были Hunter - Сергей Иванов. Он был специалистом по быстрым процедурам. Если нужно написать программу, укладывающуюся в прерывание - это Hunter. Где он сейчас, что он сейчас - не знаю. Говорят, что он ушел куда-то в неформальную музыку, «крутится» где-то там.

Такой вот был состав группы. Хочу сказать, что группа была очень гармоничной, было четкое разделение обязанностей - код, графика, музыка. Мы великолепно дополняли друг друга. Мы были группой в прямом смысле этого слова. Но, к сожалению, все разошлись на разные платформы. Это был момент, когда все люди стали уходить, когда мы поняли, что время underground'a Спектрума в Питере ушло. Когда все стало объективно, когда исчез кич, исчезла аудитория, перед которой можно показать себя, которая может тебя оценить. Народ разошелся, остались единицы. Остался, например, я.

Я бы сейчас не сказал, что в Питере очень много тусовочных людей. Сценеров, если так угодно. Собраний, к сожалению, у нас сейчас нет. Поэтому нет и Style Group. Потому что мы были «стилем», а стиль может существовать только в тусовочном виде. Если говорить о том «стиле», который подразумевался в названии нашей группы.

Корр. - Ну, я думаю, хватит.

- Да, я тоже так думаю.

Корреспондент
Александр МАРКОВ

Murka 9. Специфическое субкультурное издание со своим характерным смыслом. К Спектруму как таковому имеет весьма малое отношение, т.к. процентов на 75 состоит из текстов чисто философской направленности.

DeathValley. Потрясающая по своей мощи игра от Димы Жемкова. Она должна прийти по вкусу любителям такого шедевра, как Lemmings.

JPEG (GFXCON) 0.36. Очередная доработка Alone Coder'a программы, созданной Alien Factory и предназначенной для просмотра и конвертирования графических файлов с PC в формате JPEG. Изменений не очень много: исправлена конверсия с масштабированием, добавлено отсечение дизеринга и введен еще один вариант результирующей картинки - AGA-формат (триэкранная разбивка по главным цветовым компонентам).

ACE 0.77, 0.78, 0.79. Увидели свет еще пара версий прогрессивного текстового редактора от Alone Coder. Насчет прогрессивного - это я и в том смысле, что для многих стало проблемой следить за изменениями ввиду высокой скорости обновлений.

Вышли новые версии **BestView - 2.18, 2.19.** Появилась возможность пометки файлов (клавиша «Graph»), так же теперь можно удалять файлы не по одному, а сразу все помеченные. Ускорено автоопределение кода корня текста. Добавлен поиск текста в файлах (клавиша «F»).

Last 128 #8. В очередной, уже восьмой раз на наши многострадальные головы обрушился выпуск «развлекательной газеты приколов», как авторы сами называют свой труд. Приколы, разумеется, довольно специфические... Хотелось бы также отметить классное музыкальное оформление.

Dnieprobite #3-4. Появились 2 номера новой, но уже знакомой Днепропетровской газеты.

Как мне кажется (подчеркиваю - лично мне), материалы издания весьма среднего качества, но вот настойчивость и упорство автора достойны уважения! Успехов тебе, SEEENS!

Quake - 1. Игра эта невелика и проста до тупости, но в данном случае это не имеет решающего значения; главное, удалось на практике доказать: сетевая игра для Спектрума - это вполне реально!

Horror word 1.08-1.09. Множество нововведений, модернизация оконной системы и шрифтов редактора, исправлен целый ряд ошибок; по сути, версия 1.09 по отношению к предыдущей - это «работа над ошибками». Стандарт идентификации типа упакованного файла, предложенный авторами Quick и Real Commander'ов, отныне поддерживается и в HorrorWord.

MSF 28. Данный выпуск журнала не отличается значительным размером, и потому радует, что процентов 40 его общего объема имеют отношение к Спектруму. Оставшуюся часть носит исключительно литературный характер.

Lamergy TBK. Если прежние номера сего «шедевра» порой содержали зерна здравого смысла в том или ином количестве, то в детище Triebkraft смысл отсутствует напрочь. Вопрос к создателям: стоило ли вообще тратить время на подобный двусторонний бред?

Real Commander 2.6. Улучшена работа с клавиатурой и курсором, произведено несколько исправлений, из-за изменения в загрузчике ряд модулей был оптимизирован с тем, чтобы уместиться в прежних размерах.

Quick HyperText System 04, 0.5. Основное нововведение - система кеширования файлов с графикой и музыкой (один и тот же файл, используемый в 2 документах подряд, не загружается во 2-й раз). Также сделаны попытки добавить режим форматирования строк, также исправ-

лено несколько ошибок предыдущих версий.

Fire and Ice. Новогодний подарок от Newart/N-Discovery. Эта игрушка сделана в лучших традициях спектрумовских игр. И пусть она содержит черты таких гигантов жанра, как Sokoban и Puzznic, но в данном случае лучше обойтись без каких-либо ярлыков. Несомненно, это отличное дополнение к вашей игротке. А шикарная «справка» по игре лишь усиливает ощущение.

Rulez Doctor v2.2. Автономный дисковый доктор - вещь, весьма часто необходимая любому, кто активно творит на Спессу. По мощности и числу функций RuDv не знает аналогов. Как утверждают разработчики продукта, это финальная версия и «глуки на грани вымирания».

Aids 0.2b (AREAsoft Intelligent Disk Service). Свежая версия программы для восстановления дисков от группы AreaSoft.

HexDiskEditor v1.0. Революция среди диск докторов для Спессу. Так, по крайней мере, утверждает автор (Arno).

Jpeg Converter v0.4. Конвертор Jpeg'ов для ZX от SAM style. В этой версии скорость конверсии увеличена в три раза, улучшена цветопередача, сделан новый интерфейс.

Gif converter v0.1. Конвертер графического формата GIF в ZX экран от SAM style. По-моему, впервые на ZX можно посмотреть GIF! Поддерживаются как TR-DOS, так и MS-DOS дискеты. Так же есть возможность сохранить анимационный GIF в формат Spriter от Studio Stall.

True Love. Микроигрушка от Tasman'2004. Игру можно пройти меньше, чем за минуту, как утверждает сам автор.

ZX-Ferrum 0. Новая электронная газета посвященная железу.

**Подготовил
Игорь ПАНАСЕНКО**

Объявления

Покупаем качественное авторское ПО для дистрибуции (гонорар до 100\$ USD).

Обращаться: на адрес редакции.

* * *

Приглашаем к сотрудничеству авторов материалов для газеты. В качестве гонорара - бесплатный экземпляр газеты.

Обращаться: на адрес редакции.

* * *

Куплю ПЗУ с русской прошивкой

для принтера «Epson FX 1050».

Обращаться: 412302, Саратовская обл., г. Балашиха, ул. Красина, д. 82, Илясов Евгений Витальевич.

* * *

Продам: дискеты 5,25" оптом (250 шт); литературу, железо для zx. Дискеты с софтом - 50 коп./1 шт (50 коп. = 3 российским рублям). Возможен торг.

Обращаться: 22162, Украина, Винницкая обл., Казатинский р-н,

с. Михайлин, ул. Рабочая, 12, Сергей Людвигович Лобода.

* * *

Куплю контроллер XT или AT-клавиатуры, для ZX-Spectrum за 150 рублей.

Обращаться: 394061, г. Воронеж, ул. Урицкого, д.66, Спортивно-технический филиал ЦДО, «Sinclair Club», Кандаурову Александру Станиславовичу. Fido: 2:5025/90.48.

Как купить «Абзац»?

Если вы проживаете на территории **России**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **20 рублей** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.**

* * *

Если вы проживаете на территории **Украины**, 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.**

* * *

Если вы проживаете на территории **Белоруси**, необходимо выслать почтовый перевод в размере: **1400 белорусских рублей (\$0,7)** за один экземпляр газеты. Адрес для почтового перевода: **220094, Беларусь, г. Минск, а/я 218, Баглаю Андрею Николаевичу.**

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №20 (1). Это будет означать, что вам нужен двадцатый номер газеты в одном экземпляре.

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

Колонка редактора

Давненько я так не задерживал выход номера. Конечно причин, приведших к задержке можно назвать множество, но я делать этого не буду. Лучше буду надеяться, что правилом это не станет. Здесь же мне хочется поведать вам еще об одном проекте, идею которого мне подсказал один человек из нашей творческой группы. Кстати сказать, это единственный позитивный момент от моих помощников за последнее время.

Итак. Наша редакция объявляет **конкурс на самый лучший плакат** на спектрумовскую тематику. Прием работ продлится **до 1 сентября 2004 года**. Форма представления работ любая: будь то рисунок от руки на бумаге, электронная форма в виде стандартного экрана Спектрума, либо что-то еще.

Все поступившие работы на конкурс мы будем нумеровать и публиковать на задней странице обложки газеты. После публикации всех присланных работ мы проведем голосование среди всех читателей примерно в той же форме, что и голосование по конкурсу «Твоя игра-2002».

После этого мы отпечатаем победившую работу в полном цвете (максимальный размер А3) и, в конце концов, все это можно будет заказать у нас по почте. Все поступившие от продаж средства пойдут на поддержку наших текущих и будущих проектов.

Издается
с октября 2000 года



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

ИЗДАТЕЛЬ

Perspective
group

Редактор

Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка

Александр ШУШКОВ

Адрес для писем

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

Телефон: (8172) 75-96-83

e-mail: axor@mail.ru

В оформлении газеты
использован рисунок

Сергея ЗАЛЕСОВА (Rion).

Редакция не всегда разделяет
точку зрения авторов
отдельных публикаций.

За содержание
рекламных объявлений
редакция ответственности
не несет.

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

Тираж 100 экз.

Номер

подписан

в печать

4 марта 2004 г.

ЯНВАРЬ



Пн	5	12	19	26	
Вт	6	13	20	27	
Ср	7	14	21	28	
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

ФЕВРАЛЬ

Пн	2	9	16	23	
Вт	3	10	17	24	
Ср	4	11	18	25	
Чт	5	12	19	26	
Пт	6	13	20	27	
Сб	7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29

МАРТ

Пн	1	8	15	22	29
Вт	2	9	16	23	30
Ср	3	10	17	24	31
Чт	4	11	18	25	
Пт	5	12	19	26	
Сб	6	13	20	27	
Вс	7	14	21	28	

АПРЕЛЬ

Пн		5	12	19	26
Вт		6	13	20	27
Ср		7	14	21	28
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	
Вс	4	11	18	25	

МАЙ

Пн	3	10	17	24	31
Вт	4	11	18	25	
Ср	5	12	19	26	
Чт	6	13	20	27	
Пт	7	14	21	28	
Сб	1	8	15	22	29
Вс	2	9	16	23	30

ИЮНЬ

Пн		7	14	21	28
Вт	1	8	15	22	29
Ср	2	9	16	23	30
Чт	3	10	17	24	
Пт	4	11	18	25	
Сб	5	12	19	26	
Вс	6	13	20	27	

Абз@и
2004

ИЮЛЬ

Пн	5	12	19	26	
Вт	6	13	20	27	
Ср	7	14	21	28	
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

АВГУСТ

Пн	2	9	16	23	30
Вт	3	10	17	24	31
Ср	4	11	18	25	
Чт	5	12	19	26	
Пт	6	13	20	27	
Сб	7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29

СЕНТЯБРЬ

Пн	6	13	20	27	
Вт	7	14	21	28	
Ср	1	8	15	22	29
Чт	2	9	16	23	30
Пт	3	10	17	24	
Сб	4	11	18	25	
Вс	5	12	19	26	

ОКТАБРЬ

Пн	4	11	18	25	
Вт	5	12	19	26	
Ср	6	13	20	27	
Чт	7	14	21	28	
Пт	1	8	15	22	29
Сб	2	9	16	23	30
Вс	3	10	17	24	31

НОЯБРЬ

Пн	1	8	15	22	29
Вт	2	9	16	23	30
Ср	3	10	17	24	
Чт	4	11	18	25	
Пт	5	12	19	26	
Сб	6	13	20	27	
Вс	7	14	21	28	

ДЕКАБРЬ

Пн	6	13	20	27	
Вт	7	14	21	28	
Ср	1	8	15	22	29
Чт	2	9	16	23	30
Пт	3	10	17	24	31
Сб	4	11	18	25	
Вс	5	12	19	26	

(с) Perspective group