PROSPECCYPAPER

ЗаRulem

[печатное слово]

#16

Над номером работали:

Главный редактор: WBR. Помощник редактора: BlastOff.
Техническая поддержка: Djoni, OTO-man.
Здесь мог бы быть: MAXXIMUM.
Помощь в оформлении обложки: очаровательная Ольга!
Благодарим авторов статей за предоставленые материалы!!!

Контакты редакции:

not_soft@mail.ru

blastoff@rambler.ru

vk.com/prospeccy

206570796

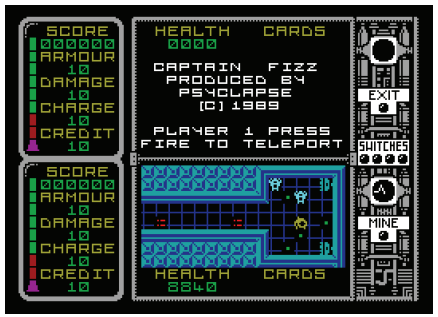
© NOT Soft Новосибирск март 2016 г.

shinilbOg inhype

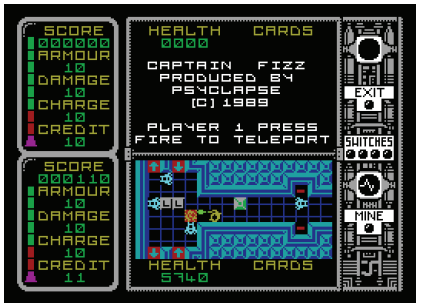
AAA inside

«Общая тревога, общая тревога» - прервал мои размышления громкий сигнал. Такого не было уже несколько лет, обычно бывали локальные проблемы, о которых сообщалось другими сигналами. Согласно инструкции каждому на станции необходимо было пройти к ближайшему отсеку с индивидуальными комплектами жизнеобеспечения. Кроме того капитанам кораблей к стандартному комплекту полагался бластер средней мощности, лёгкая броня и аккумулятор повышенной ёмкости. Никакой суеты, все облачаются в скафандры, проверяют герметичность защиты, заряд аккумуляторов, уровень кислорода. Интересно, что стало причиной общей тревоги? Спрошу по коммуникатору, пока буду добираться к своему кораблю.

Но связываться не пришлось. Всюду работали проекции с экстренным выпуском новостей. Экспериментальный корабль Икарус, оснащённый каким-то искусственным интеллектом нового поколения и другими новейшими разработками (наверняка опасными) потерял управление и движется по направлению к Солнцу, что может грозить гибелью всему живому даже далеко за пределами Солнечной системы. Почему его нельзя просто сбить, это первое, что приходит на ум. А, вот в чём дело: среди оборудования Икаруса новая установка на антиматерии, если уничтожить корабль, то тяжесть последствий будут не меньше, чем от взрыва Солнца. Похоже, плохо дело. Так, я не ослышался??? Телепортация??! По утверждению миловидной ведущей спасательные команды пытаются именно телепортироваться на Икарус!! Вот это фантастика!!



«Капитан Физз, направляйтесь в отсек Z80» - раздалось в коммуникаторе и я немедленно свернул в правый коридор. Отсек Z80 располагался на почти другом конце станции, и дорога туда занимает около 20 минут на скоростном лифте. Выход из лифта напротив нужного мне отсека охранялся, но оружие сдать не попросили.



- Послушайте, капитан Физз, я начальник того самого Управления, которое платит вам и вашей команде за переработку астероидов. Как вы уже знаете, у некой исследовательской организации возникли проблемы с управлением кораблем Икарус. И некая спасательная команда уже занимается спасением Солнечной системы. Не надо удивляться нашему разговору, сообщаю, что спасательная команда – это Вы.

Слушая эти слова мысли у меня в голове носились с невероятной скоростью. Почему я? Я ведь не спасатель, а обычный гражданский пилот.

- Вижу ваше недоумение, - продолжал он, - выбор пал на вас на основе автоматизированного алгоритма и экспертных оценках. У вас есть шанс спасти всё живое в разведанной части Солнечной системы и за её пределами. Три секунды на размышления, если не согласны, вас арестуют за измену, осталось две секунды…

В этот момент время как будто остановилось. Не буду описывать всё, что в этот момент творилось у меня в голове. Мне только оставалось выдавить из себя охрипшим голосом:

- Я согласен.

Этот человек не выглядел самодуром или пустозвоном, в его словах чувствовалась уверенность и понимание людей.

Вот так без подготовки я шагнул на платформу телепортатора, на мгновение всё потемнело и я оказался на точно такой же платформе, но вокруг меня никого не было. Я понял, что нахожусь на Икарусе, который мчится к Солнцу.

Эээх, напарника бы… Впереди предстояли еще долгие десятки уровней…

«DARK CASTLE» (Темный замок). Вот краткая авторская предыстория к игре:

«Боб обычный деревенский парень. Работает на ферме изо дня в день, не покладая рук...

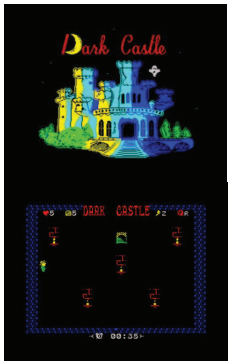
И вот однажды устав от однообразия, он решает отвлечься от обыденности. Так сказать взбодриться.

Где же это можно сделать, подумал Боб?

И вдруг его осенило!

В старом заброшенном замке, который находится неподалёку от его фермы.

Много слухов ходит об этом месте... Одни поговаривают, что замок тот заколдован. Другие говорят, что там живут привидения. А кто-то вообще рассказывает, что там можно остаться навечно…»



К другим интересным новостям, не относящимся напрямую к спектрумистам Сибири, можно отнести объявление конкурса статей на сайте zx-pk.ru. Причем даже с призовым фондом! Это событие было нами воспринято как неожиданно-приятное. Кто-то скажет «Ну и ``подсиропил`` CityAceE редакции 3aRulem в самый момент подготовки номера, когда нужны статьи». На первый взгляд нашему читателю это может показаться именно таким образом. Ведь все те статьи могли прислать нам и обеспечить содержанием на весь год. В действительности же, мы благодарны Станиславу за это оригинальное мероприятие, ведь благодаря конкурсу статей мы смогли выявить людей, способных писать материалы на интересные и востребованные темы. Мы, как люди, занимающиеся «конкурсом статей» на протяжении многих лет уже разбираемся в этом на уровне профессионалов!

Также знаковым событием в новом году стало удаление архива демок на сайте AAA, вместе с самим сайтом. Похоже, что товарищ Алексеенко стал жертвой провокации и поспешил грохнуть «всё, что нажито непосильным трудом». Потом, правда, восстановил, но как будто не всё. В общем, сайт работает, но осадочек остался!

Хорошим сюрпризом стала активность людей по созданию инвитр на CSP'2016, что вполне ожидаемо, ведь CSP – уникальное событие и не раз была отмечена принадлежность CSP к классическим демопати, без всяких «расширенных режимов». А также у нас появился свой собственный оргинальный логотип. Кстати, правила CrazySiberianParty'2016 находятся в приложении к настоящему номеру и будут опубликованы на форуме ZX-PK.RU!

В конце скажу, что анонсированное продолжение статьи опубликованной в прошлом номере о Ричарде Альтвассере ***«Потерянное наследие. Часть 2»*** в этом номере, к сожалению, не будет. Автор не вышел на связь. Будем надеяться, что к летнему выпуску газеты BlackCat все-таки ее пришлет.

Сегодня в номере:

Интервью с Ориджиным Олегом _____ **3**
wbr^NOT-Soft

Спектрумист 2015 года _____ **7**
Редакция

Forbes ZX Spectrum 2015-2016 _____ **9**
AAA

Много нельзя мало _____ **12**
Vinny

Demoscene ZX Spectrum 2016 _____ **18**
BlastOff^NOT-Soft

Связка Notepad+SjASMPlus+UnrealSpeccy _____ **19**
Black Cat/ERA Creative Group

DoItYourself: Запилятор _____ **23**
Shinilbog

Частые ошибки при работе с Zapilyator _____ **24**
AAA

Capitan Fizz _____ **28**
WhiteHalt

SpriteWord _____ **30**

Спрайт тетриса работает как часы, спрайт молнии стал еще лучше, за счет того что я меняю цвета, кидая в zip архиве две картинки фона. Для справки 1,2,3 и даже 4 картинки scr в zip архиве как спрайт, занимают меньше места чем 1 картинка подсоединяемая как фон демы в меню backgraund. Это секрет запилятора, пользуйтесь им для экономии памяти. Если не хватает 5-6 килобайт, кидайте фон в банку №1,2,3 или 4 в zip архиве. Экономия ощутима. Там же можно менять скорость прокрута картинок и добиваться нужного цвета мультиколора. Можно сжимать даже одну scr картинку в zip архив и кидать её как спрайт в первую банку. Ваш фон будет занимать 1 килобайт, а не 6.

Как ещё экономить память в Zapilyatior ?

1. Экспериментируйте с банками памяти, меняйте местами спрайты. Проверяйте дему в спекакуляторе. У Nyuk есть один глюк!!! При первом запуске демы в Унреал срабатывает Турбо режим и все что вы сделали видите в режиме 7 мегагерц. соответственно не видны ваши глюки в спрайтах. И мультиколор отображается не так как в реале. Обязательно запускайте после сжатия демы в trd образ в эмуляторе спекакулятор!!! Три раза говорю, в спекакулятор запускайте! Там сразу видно как работают Ваши спрайты и какого цвета мультиколор.

2. Иногда для экономии памяти можно отрезать кусочки - вступления мелодий. Экономит немного, но все же. Резать в Vortex Tracker. выделяете что отрезаете, правая кнопка мыши и delete. Для постановки первого куплета мелодии надо нажать L, на этот L куплет будет закругление проигрывания мелодии.

3. Не забывайте удалять лишние точки в меню оптимизация в GifAnnimator.

4. Убирайте заставку, она много ест памяти, фактически 6912, т.к. не сжимается Нюком. И потом запуск через заставку уже утомил.

5. Скролл запилятора ест беспредельно много памяти. Проще нарисовать его фазами в 1 знакоместо. При этом текст можно писать бесконечно. Все подсовывается в 1,2 банки памяти и летает. Я использую шрифты Art Studio, пишу там необходимые фразы, а затем по специальной сетке накладываю слова. Сохраняя фазы - фразы.

https://cloud.mail.ru/public/KqrH/K64LxBuEL

Потом в гиф аниматоре удаляю, вернее меняю серый цвет на белый и остается только белый фон и черные буквы. Сетка наносится на экран бакраунд со всем рисунком, позволяет точно определять места где скролл не будет пересекаться с спрайтами эффектами и картиночным рисунком. Эта хитрость позволяет писать скроллы в 100-200 фаз всего за 1 час вместо потери на это суток.

6. Меняйте черный с белым в спрайте. Иногда в Вашем спрайте черного больше чем белого и лучше кинуть инвертированный спрайт изменив цвет фона. Тут то же есть секрет работы повышающий скорость обработки спрайтов по инвертации цвета. Это возможность изменения цвета есть в гиф аниматоре. Например надо поменять черный с белым. Фаз аж 300 штук... Руками вы это будете делать сутки. В гиф аниматоре войдите в меню Оптимизация - Цвета. Там на черном цвете нажмите Enter и поставьте, например красный (не важно какой). Теперь можете белый сделать черным, он не сольется с черным фоном, а затем верните красный на белый. Вот и всё. 30 секунд и спрайт инвертирован. Иногда инвертация спрайта это ваабще единственный способ его вставить в демо. Экономия поразительная, до половины памяти от начального варианта. Определяется на глаз. Если первоначально черного больше, меняйте его на белый.

На этом всё, пожалуй. Я рассказал все секреты. Будут вопросы по работе с запилятором - задавайте через редакцию журнала not_soft@mail.ru или в мою почту: zxaaa@mail.ru

Vinci

Постер к игре Metal Man Remixed

Oleg: Ну да, это то, чем я увлекался задолго до того, как выучил ассемблер =) Правда, сегодня и этим тоже занимаюсь очень редко. Но даже из списка некоторых моих заброшенных проектов видно, что zx-игры и фотография у меня нередко переплетаются... а книга - если и будет - то все равно после нескольких качественных игр - так что пока обсуждать бесполезно... Но мне тоже кажется, что должно быть интересно.

wbr: Ты вот говоришь, что на спек времени сейчас маловато, другие проекты в приоритете. А в какой сфере? Тоже кодинг?

Oleg: Другие проекты - это уже "не совсем от меня", так что я не стал бы на эту тему распространяться, к сожалению...

wbr: Понятно) А кто рисовал постер к Metal Man?

Oleg: Я. Это намного проще, чем на Спектруме: заставку к Metal Man Remixed я рисовал больше недели, и так и остался недоволен результатом, а постер по ее мотивам сделал за день.

Почти ко всем другим играм также планируются богатые дополнительные материалы - либо рисованные, либо арт на основе фотографий.

Исходники к постеру

wbr: Ты поди в художественной школе учился? Прямо таки суперски выходит у тебя)

Oleg: Спасибо! Нет, никакого образования нет. Оно на самом деле и "получаться"-то стало не так давно) В спектрумовской графике, кстати, тоже - год назад я и представить не мог, что нарисую что-то вроде Golden Axe II... А фотоарт старый уже, как-то совсем уж наивно воспринимается, потому и снимаю всё реже - не могу предложить что-то объективно качественное и уникальное.

wbr: Ну уж наивно воспринимается! Не скромничай! Ну если только голые дамочки)

А кто такая Стэлла Арагонская? На сайте есть упоминание и в постере.

Как мы видим и слышим музыка - тормозится, спрайт тетриса кривой и дерганный. Есть глюки в красной полоске - молнии. Тут явно что-то не так! Автор пьян... Я попросил автора демонстрации прислать мне исходники спрайтов. Итак, что же мы видим внутри организма?

Рука, фон...

Спрайт руки кидается 4 экранами спектрума (scr), причем женщина - мать не стёрта, а кидается тоже вместе с рукой. Автор видимо не в курсе, что женщина-картинка занимает 1/3 экрана и получается, что она ест 4 места картинки 6912 байт. К тому же автор отдельно от этого кидает Background экрана 6912 этой же женщины)) Удивителен мир приматов, но наши спектрумовские, это самые первые на земле индейцы!

Исправляем этот недостаток. Тут два пути: либо это сделать автоматически используя программу Какоса "Ficha":

https://cloud.mail.ru/public/rNqE/4csUzwaNd

Для работы с фичей все картинки-фазы переводятся в scr экраны и именуются 1,2,3.. Затем они кладутся в ту же папку где фича. Нажимается пуск фичи и указывается 1 картинка, потом нажимается старт. У вас отделяется спрайт движения от самого недвижимого бакграунда. Для трудных спрайтов это единственный способ изготовления подобных фаз спрайтов. Например, дема Мопас делалась фичей. Моя дема KEY DEMO, часть с пиратом и попугаем делалась фичей! Это наисложнейшая работа, которую нельзя сделать руками. Например, в части с попугаем 130 полноэкранных фаз спрайта. И выделить их руками не смог бы даже piesu)) Но AAA смог!

Фон деда пишущего пером и с попугаем

выделенный фичей спрайт

В нашем случае проще работать руками "на глаз". В связи с тем, что Фича Какоса перестала работать с очередным апдейтом моей Windows 7. Итак, я делаю это руками, тем паче у нас всего 4 фазы картинки и в принципе это не трудно. Сначала я должен сделать разметку с помощью сетки:

Разметка сделана. На глаз определена граница движения руки, теперь просто обрезаю сам экран от руки по границам знакомест. Главное, чтобы спрайт совпадал по отмеченным границам знакомест. В результате мы получаем 4 маленькие ручки, которые влезут в первую банку памяти и не будут глючить. Это хорошо! Потому что нам понадобится много места чтобы сделать эту демонстрацию. Одновременно отрезаю лишнюю руку от картинки-фона женщины. На экране она нам не нужна, потому что выводится спрайтами, а лишние байты памяти не помешают!

Эту картинку переводим в спектрумовский формат scr и загоняем в Art Studio. Где нам предстоит фон раскрасить под знакоместа спрайтов молнии и тетриса. Это делается после сборки всей демо. Или в тот момент, когда нам известны размеры спрайтов и мы понимаем места их расположения. Сейчас я понимаю что тетрис 80 точек в ширину, а молнию не понимаю, надо примерять на месте...

Тетрис.

Теперь переходим к спрайту тетриса и ужасаемся авторской работе! Перед нами предстаёт 45 кадров, имеющих в каждом кадре глюки. Более того, в ширину он 82 точки и это означает рисовать всё-всё заново!

Помимо глюков по ширине, мы имеем, неровное сложение, неровный край. Неправильное закрепление цвета. На спектруме допускается только черный и белый. Соответственно белый - это 0

Oleg: Если уж я игры считаю бесполезными, то на демы вообще смотрю с полным непониманием =) единственный момент - для некоторых игр планируются масштабные интро - иногда это в чем-то будет похоже на демы.

wbr: Ну да, интро - это практически то же демо.

Oleg: Демок я вообще мало видел... некоторые поражают, да. Многие приемы я вообще не понимаю, как сделаны. Но делать подобное желания не возникает, лучше игрой какой удивлю - в этом мне как раз есть что показать...

wbr: Это точно! Это тебе конкретно удается! Короче, я голосую за возобновление проекта 4 стихии!

Кстати, пробовал поиграть в ... не помню как называется... агрессор, что ли) Несколько жанров в одной обертке! Это круто! Она же на бейсике была?

Oleg: Угу, она на чудовищном бейсике, с чудовищным геймплеем, таким же сюжетом, ну и так далее =) Единственное, что там было действительно интересно - это именно разнообразие, особенно все эти анимационные вставки - её, пожалуй, интереснее смотреть как фильм на youtube, если бы еще пошустрее шло действие... =) Среди моих сюжетов, к слову, есть несколько идей примерно такого плана, но уже с идеальной графикой и геймплеем - но, разумеется, это почти нереализуемо из-за объема работы.

И да, я подумывал над 4-мя стихиями). Не сейчас - это точно, так как есть что-то более интересное для меня.

wbr: Ну что же, будем с нетерпением ждать новых релизов от тебя и огромное спасибо за столь содержательную беседу!

Постер к игре «DarkCastle» by Kas29

DoItYourself: Запилятор

(Shinilbog)

Еще до Нового Года я не планировал создавать некоторые демы, но тут прибежал известный всем DenPopov с горячим желанием сделать НГ гифт.

Идея была простой - запустить анимацию и написать в бегущей строке поздравления.

Анимация уже была в запасе, состояла она из трех кадров:

Первый шаг - конверсия кадров. С задачей прекрасно справился новый пакет Img2Spectrum, на сконвертированных картинках остались только разные атрибуты и яркость. Это исправимо. Дальше нужно было реализовать идею оптимизации кадров и написать программу на PureBasic.

В чем заключается алгоритм? Например, можно определить различия между двумя кадрами. Первоначальный код выглядел так:

```
ReadFile(0,"IMG00000.scr")
*p1=AllocateMemory(6912)
ReadData(0,*p1,6912)
CloseFile(0)

ReadFile(0,"IMG00001.scr")
*p2=AllocateMemory(6912)
ReadData(0,*p2,6912)
CloseFile(0)

CreateFile(1,"1.inc")

For b=0 To 255
  WriteStringN(1," ld a,"+Str(b))
  For a=0 To 6911
    c1=PeekA(*p1+a)
    c2=PeekA(*p2+a)
    If c1<>c2 And c2=b
      WriteStringN(1,"ld($"+Hex(a+$4000
,#PB_Word)+"),a")
    EndIf
  Next a
Next b

WriteStringN(1," ret")
loseFile(1)
```

На выходе получился один файл 1.inc - сформированный для sjAsmplus исходный текст. Выглядело оно так:

```
  ld a,0
  ld($40F0),a
  ld($46CF),a
  ld($47CF),a
  ld($4845),a
...
  ld a,1
  ld($48C3),a
  ld($48F4),a
  ld($4927),a
...
  ret
```


Trefi демомейкером года и ждем продолжения мощного потока творческих работ!

Вот несколько основных demo, в которых Алексей принимал участие на ведущих ролях: «Stellar» – код и графика; «Guardians of the Scene» – код; «Kpacku Deluxe» – идея и основной код.

Художник года

Самые активные споры возникли именно в этой категории. Обсуждалось около десятка номинантов. Предлагались даже такие идеи, как переименование номинации в «Художник. Открытие года», в связи с чем, выдвигались уж совсем экстравагантные варианты.

Само по себе это не удивительно, ведь 2015 год прошел под знаменем Графики. Практически во всех демопати с наибольшим количеством работ были конкурсы именно графические.

В итоге, явный фаворит определен не был. Все работы ушедшего года достойны самых высоких оценок. Номинацию решено оставить без персонального победителя, следовательно победили все!

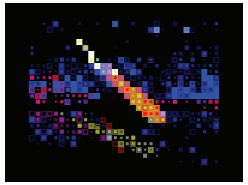
Железячник года – Михаил Тарасов (Mick)

Пожалуй, самая скучная номинация для конкурсной комиссии, но за которую активно агитировал наш товарищ Djoni! Следовательно, споров по выбору победителя не было практически никаких. Схлестнув бокалы в едином порыве мы определились с победителем в номинации Железячник года!

Mick регулярно радует нас, простых пользователей, новинками и апгрейдами спектрумовского железа. Надо сказать, что мало кто может с ним сравниться на этом поприще. Понимая, что Михаил занимается любимым делом, а не просто паяет, мы согласились с Djoni и с легкостью определили победителя. Со всеми разработками можно подробно ознакомиться на официальном сайте Mick'а, там же можно задать ему любой интересующий вопрос по железу (адрес сайта - micklab.ru).

Музыкант года – Никитин Олег (nq, N1k-O)

Даже с учетом огромного, по современным меркам, количества великолепных музыкантов на Спектруме, эта номинация также стала безальтернативной. Споры о том, что кто-то более достоин, что кто-то участвовал в конкурсах больше другого, но второй занял больше призовых мест, в итоге оказались несостоятельными.



Stellar by Kpacku

ZX Roxx invitro by Consciousness

Олег является активным участником групп Techno Lab и skrju.

Хоть и N1k-O в 2015 году не был активным участником в музыкальных конкурсах на различных демопати, его баллы для Музыканта года легко оценить по количеству демонстраций, выпущенных в прошедшем году. Практически во всех нашумевших демо того года использовались треки nq, кроме того, в игре Lirus также звучат его композиции. А это уже само по себе широкое признание!

Активист года – Артем Фло

По нашему мнению, этот человек достоин стать победителем номинации «Активист года» за одно только мероприятие. Но за какое! Артем, будучи весьма неординарной личностью, не испугался нападок старпёров, в последний момент подхватил падающее знамя «Артфиелда» и с высоко поднятой головой пронес его сквозь труднейшую подготовку к одному из самых известных фестивалей компьютерного искусства.

Судя по отзывам, сам фестиваль прошел на высоком организаторском уровне, что для первого раза, согласитесь, весьма не простая задача.

Недавние новости на Хайпе о том, что Артфиелд переквалифицируется в сторону гик-культуры (что это?) и Спектруму будет уделяться много меньше внимания, мы все же надеемся, что Артем и его команда смогут вывести фестиваль на недосягаемую высоту и Спектруму там будет отведена одна из центровых ролей!

4. Жмем эту кнопку, появится окно консоли. В нем мы будем видеть все сообщения от наших ассемблера и эмулятора. Однако их запуск нам предстоит еще настроить.

5. Для этого мы напишем три простых скрипта. Первый будет компилировать проект с помощью SjASMPlus, второй запускать полученный образ диска в UnrealSpeccy, третий делать первое и второе подряд.

6. Начнем с первого. Идем в меню "Плагины -> NppExec -> Execute...". Откроется диалог, в котором можно набрать небольшой скрип и тут же его запустить. Мы его пока запускать не будем, но наберем следующий скрипт:

```
// Скрипт компиляции проекта
// Сохраняем все файлы
npp_saveall
// Сохраняем путь текущего редактируемого файла
set current = $(FULL_CURRENT_PATH)
// Переключаемся на основной файл проекта (должен быть открыт в 1-ой вкладке!)
npp_switch $(#1)
// Получаем полные имена файла меток и основного файла проекта
set symbol_name = "$(CURRENT_DIRECTORY)\$(NAME_PART).sym"
set project_full_name = "$(FULL_CURRENT_PATH)"
// возвращаемся на ранее открытую вкладку
npp_switch $(current)
// компилируем проект
"<Полный путь к SjASMPlus>\sjasmplus.exe" --fullpath --sym=$(symbol_name) $(project_full_name)
```

Последняя строка скрипта как раз и отправляет наш проект на компиляцию. ВАЖНО! На компиляцию отправляется тот исходник, который открыт в первой вкладке (это можно изменить, чтобы на компиляцию отправлялся текущий редактируемый файл, но так как у меня проекты обычно состоят из многих файлов и одного основного, мне так удобнее). Перед этим происходит попытка сохранения всех не сохраненных файлов и переключение на первую вкладку.

7. Скрипт готов. Теперь логично его сохранить. Жмем "Save". Вводим имя нашего первого скрипта, например, z80complie. Снова жмем "Save". Можно идти настраивать дальше, но бы лучше сразу сохраним и два других скрипта.

8. Выберем в списке <temporary script>, окошко очистится, и мы наберем в нем следующее:

```
// Скрипт запуска проекта
// Сохраняем путь текущего редактируемого файла
set current = $(FULL_CURRENT_PATH)
// переключаемся на основной файл проекта (должен быть открыт в 1-ой вкладке!)
npp_switch $(#1)
// Получаем полное имя образа диска с откомпилированным проектом для запуска
// (если вы компилируете в sna, поменяйте расширение на нужное)
set image_name = "$(CURRENT_DIRECTORY)\$(NAME_PART).trd"
// Возвращаемся на ранее открытую вкладку
npp_switch $(current)
// Запускаем откомпилированный проект
"<Полный путь к UnrealSpeccy>\unreal.exe" $(image_name)
```

Здесь все аналогично первому скрипту.

9. Аналогично п.7 сохраним сей скрипт под именем z80run

10. Действуя, как в п.8, наберем скрипт "Сохранение+Запуск"

```
// Скрипт компиляции и запуска проекта
// Сохраняем все файлы
npp_saveall
// Сохраняем путь текущего редактируемого файла
set current = $(FULL_CURRENT_PATH)
// Переключаемся на основной файл проекта (должен быть открыт в 1-ой вкладке!)
npp_switch $(#1)
// Получаем необходимые имена файлов
set image_name = "$(CURRENT_DIRECTORY)\$(NAME_PART).trd"
set symbol_name = "$(CURRENT_DIRECTORY)\$(NAME_PART).sym"
set project_full_name = "$(FULL_CURRENT_PATH)"
// Возвращаемся на ранее открытую вкладку
npp_switch $(current)
// Компилируем проект
"<Полный путь к SjASMPlus>\sjasmplus.exe" --fullpath --sym=$(symbol_name) $(project_full_name)
// Запускаем откомпилированный проект
"<Полный путь к UnrealSpeccy>\unreal.exe" $(image_name)
```

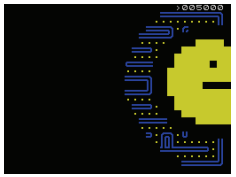
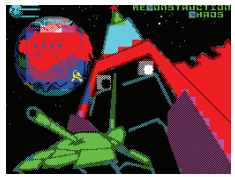
Тут все еще понятнее, это по сути просто два предыдущих скрипта вместе.

11. Сохраним скрипт под именем z80complie_run.

12. Скрипты готовы, теперь хотелось бы, чтобы они были под рукой. Для чего идем в меню "Плагины -> NppExec -> Advanced Options...".

13. В группе "Menu items" устанавливаем галочку на "Place to the Macros submenu".

Есть тут очень смешной момент связанный с появлением этой работы, который кстати говоря знаю только я. В течение 2010-2011 года после СС, наш трудолюбивый Tiboh собрал дему, хотя что греха таить, он её написал заново, потому что Newart сделал только ютуб для СС и заботливо передал 22 trd с исходными кодами. Newart поступил как хирург сделавший операцию, оставил всё зашивать Tiboh-е)) Как всегда наш главный организатор-торопыга элементарно не успевал доделать и просто записал видео с отдельных частей. Но взрослый "ALL" понимает, что соединить части и синхронизировать под музыку это самая главная работа при создании Trahmo. Как итог рабских стараний Tiboh готовая дема оказалась у меня. Она лежала в почте готовая незамедлительно попасть в архив. Но неожиданно Newart строго настрого запретил её выкладывать, сославшись на то что он её лично зарелизит в одном из спектрумовских журналов. Хозяин - барин, подумал я и забыл про демо. Раз в год в течение 5 лет я ему напоминал, рассказывая о смерти Wlodek, KDF, о том, что скоро нас не останется и дему никто не увидит. Но вскоре я прекратил мучить Newart, потому что перестал верить в то что показ демо когда ни будь произойдет. Однако, не смотря на это, все эти годы дема была у спектрумистов на винчестерах дома! Дело в том, что я её без задней мысли записал на свою флешку в Pentevo и периодически в одиночку смотрел, наслаждался так сказать процессом демо. Но я совсем об этом забыл, когда выложил для форумчан свой образ флешки.)) Так что дема была у спектрумистов скачавших мою флешку с форума под носом. И самое интересное, что никто, ни один спектрумист не заметил того что в папке лучшее демо (BEST) она присутствовала))

Скриншоты из демо Reconstruction Chaos

Newart в 2015 году, видимо почувствовав свой скорый белый коридор, всё таки зарелизил демку в первом попавшемся под руку, весьма неудачном журнале Алоне Кодера и снова работу никто не заметил в образе)) Потому что элементарно никто не

Скриншоты из демо Reconstruction Chaos

смотрит в образ газеты. Запустили, максимум посмотрели заставку, послушали музыку и айда писать очередной Fuck для Алоне Кодера)) Лишь, когда Тибох напомнил мне о этой работе, я её выложил на сайт и народ наконец-то заценил образ, а не документальный фильм. Хочу добавить что эта демонстрация в свое время завоевала 1 место на СС 2010 только лишь за ютуб ролик. Что само по себе конечно странно... Вся графика в этой демонстрации найдена лично Newart в одной из коллекций переведенных им с дискет. Эта картины художника по имени http://zxart.ee/eng/authors/m/mixer/. Заметьте, что в картинках активно используется Flash регистр, что довольно редко применялось в демо.

А теперь загрузите демонстрацию и наслаждайтесь настоящим добротным фильмом о 8 bit под умопомрачительный хардкорно-кислотный трек Ерза на Pentagon 128k.

kpacku deluxe
(Краски люкс)

Краски де люкс однозначно одна из лучших демонстраций на пентагоне. Эту работу можно ставить в один ряд с демонстрациями группы Triebkraft. Правда, первая часть – интро немного затянутая, однако то неистовое представление

Делаем связку Notepad + SjASMPlus + UnrealSpeccy

(Black Cat / ERA Creative Group)

Итак, нам надо подружить Notepad++ с ассемблером и эмулятором, дабы удобно редактировать исходные коды и прямо из него, никуда не выходя, компилировать их и запускать результат через эмулятор.

Сначала пару слов о том, почему именно Notepad++:

1. Бесплатность.
2. Поддержка одновременной работы с несколькими файлами.
3. Настраиваемая подсветка синтаксиса.
4. Возможность настройки сворачивания кода / комментариев.
5. Поддержка проектов.
6. Множество всевозможных плагинов (с некоторыми из которых на предстоит познакомиться).
7. Просто нравится (привык я к нему).

Начнем. Установка Notepad++.

Тут все просто.

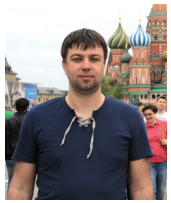
1. Отправляемся на https://notepad-plus-plus.org/ .
2. Жмем там Download, выбираем нужный нам вариант (есть инсталлятор, zip-архив, 7z-архив, а также особый сверхмалый 7z-архив, откуда вырезано все лишнее), скачиваем. Я обычно выбираю просто инсталлятор.
3. Ставим Notepad++ через инсталлятор или распаковываем в нужное место из архива, смотря что выбрали пунктом выше. Тут, я думаю, вопросов возникнуть не должно никак.
4. Есть только одна мелочь, если выбрали инсталлятор, во время установки, на странице выбора компонентов устанавливаемой программы не забудьте выбрать русскую локализацию в категории "Localization".
5. И обратите внимание на следующую страницу в инсталляторе. Если вы хотите иметь возможность таскать с собой Notepad++ на флэшке, запретите ему хранить настройки в %APPDATA%, установив первую галочку на этой странице. Вторую галочку я обычно не устанавливаю. Третью (ярлык на рабочем столе) и четвертуя (использование старой иконки программы) - на ваш выбор.
4. Все.

Настройка подсветки кода ассемблера Z80 и сворачивания блоков.

Итак, Notepad++ установлен, однако если открыть исходный файл ассемблера Z80, то никакой подсветки мы там не увидим, ибо встроенной подсветки для нашего асма там попросту нет. Не нашел я ее и в тех, что можно скачать с официального сайта (может быть просто плохо искал). Но выход есть. Во-первых, в Notepad++ есть возможность создания своего синтаксиса. Однако, это несколько утомительно. Но вам повезло!:) Ибо (мне-то деваться было некуда) я слепил за ночь такую подсветку (точнее просто взял готовую от другого редактора и вбил то, что там было в меню Notepad++). Сразу оговорюсь, то, что получилось в итоге, от идеала очень далеко, но уже лучше, чем совсем ничего. Дальше расскажу, как ее подключить.

1. Копируем файлик z80.xml в ту папку, в которую мы установили (распаковали) Notepad++.
2. Запускаем Notepad++.
3. Идем в меню "Синтаксисы -> Задать свой синтаксис".
4. В открывшемся диалоге жмем кнопку "Импортировать", выбираем наш файл (z80.xml)
5. Получаем сообщение об успешном импорте. Теперь можно здесь же в списке "Пользовательский язык" выбрать "Z80 Assembler".

Обратите внимание на то, что установилась галочка "Любой регистр" (ключевые слова будут подсвечиваться независимо от того, в каком регистре набраны) и в поле "Расширение" появилось расширение "a80" (именно его принято



Все мы родились в демосцене, в ней же и умрём. ***(ц) моё***

Много нельзя мало

поставь запятую правильно

(Vinny)

Многим из нас давно уже идёт 4-ый десяток годков, все уже здоровые дядьки и тётьки, и кажется, что демосцена была если не всегда, то по крайней мере столько сколько себя помню.

По-разному было на демосцене, и густо, и пусто. Но что ни говори - всегда интересно!

Сейчас идёт очередной виток этой спирали, зафиксирована активность сценеров во многих странах. Но особо пристально хочется обратить твоё внимание на нашу демосцену. В частности на количество фестов. Почему-то тут моя радость сменяется тревогой. А всё ли мы правильно делаем?

В исследовании этого вопроса мне помогают несколько опрошенных демосценеров. Я попросил их ответить только один вопрос:

"Ещё 5 лет назад у нас было буквально три пати: ArtField, DiHalt и Chaos Constructions. Сейчас, только на 2016 год запланирован целый десяток отечественных демопатей (DiHalt lite и обычный, ZX Enhanced, Sochi, Multimatograf, Artfield, 3BM, Wct Pie, CSP, CC). Что думаете по этому поводу?"

Кстати, за время опроса пришёл анонс об отмене 3BM party.

TSL

«Поглядев на то количество работ, что было прислано на ZX-Enhanced 2016, я понял 2 вещи: что народ хочет больше патей и готов создавать для них контент, и то, что у сценеров имеются определенные предпочтения относительно выбора платформ, стиля пати.

Поэтому вывод: больше разнообразных пати на разные вкусы».

AAA

«Ещё в начале 2015 года я пророчески предупреждал всех, что на сцене творится бардак и хаос. Люди, которые должны, просто обязаны кодить мегадемы, занимаются не своим делом. Прежде всего это VBI и Робус. Эти военные преступники второй год подряд крутят джипеги по экрану TS платформы. Такие пати как Сочи, мультиматограф, дихальт винтер, ОВЭЭМ и подобные только ухудшили качество работ. Вспомним армянский мультфильм, а можно сшить 7 шапок? Да можно! Но качество?

Хороший пример у иностранцев! Есть только Forever. Остальные пати ими не обслуживаются. Работы gemba boyz лучшие за последние годы. У нас же пишут один шлак, часто недоделывают работы, бросая на одно пати первую часть интро, а на следующее пати окончание (группа Краски).

Двух мероприятий в год для России достаточно. Это дихальт лето и СС август. Зимой нужно делать работы для души. Гифты, трахмы, которые надо просто кидать с 31-10 числа на ZXAAA. Весной сильные российские группы обязаны защищать честь России на Forever и пытаться побеждать иностранцев.

Какоса, VBI, Касиков и прочих проходимцев следует застыдить и предать анафеме. Нужно поднимать качество работ, а не биться за их количество. Хочется делать демо - делай! Но в архив, вКонтакт, в хайп в мароза при его. Для пати нужно стараться, превосходить себя! А не клепать ширпотреб как это делали TheSuper, goblin.

Вот такое моё мнение. Это мнение человека, который смотрит демо 35 лет и ежедневно следит за демосценой. Человека который предупреждал о развале ещё год назад, но мнение которого Вы (hype, morroz и его прихвастни Daver итп) проигнорировали.

Параллельно всему нужно объединяться и делать раз в год мегадемы типа Fa Evrodemo. От каждого по части. Это было бы идеально».

Hacker VBI

«1. Я думаю, что народу просто хочется отдыхать. Об этом говорят такие пати, как например "lite", CSP, а так же крупные по организации пати с выставками и т.д.

2. Народу хочется новинок, свежачка, хочется ощущения причастия к сцене. Отсюда разнообразие и количество проводимых пати.

А вообще я думаю, что пати должны иметь своё, определённое направление. Особенно небольшое пати.

Примером может служить ZX Enhanced, и, как ни странно сейчас - Sochi. Заданная специфика

tiboh

«Думаю, что это весьма прискорбно. Вполне достаточно двух основных фестивалей со всеми видами конкурсов, например отечественного CC и зарубежного Forever.

Если проводить какие-то ещё фестивали, то только с несколькими тематическими конкурсами, как это будет сделано на Sochi Party 2016, чтобы не распылять и так небольшое количество работ».

wbc

«Десяток патей – это хорошо! С одной стороны, за счет обилия компо мы получаем гораздо больше интересных и увлекательных продов, при этом не испытывая какого-либо «голода», с другой стороны, достаточно трудно сконцентрироваться, чтобы написать действительно хорошую дему – приходится «распыляться» на обилие второстепенных компо, что в основном вредит для главных конкурсов – demo и intro compo. В случае же музыки и графики обилие конкурсов, на мой взгляд, играет положительную роль, позволяя отточить свои навыки и потренироваться перед главными патями – тем же CC или DiHalt'ом, например.

Жаль, что осень традиционно является «мертвым сезоном» - в прошлом году из крупных демопати вспомню только Function и Demosplash, из наших – ArtField и BASE-X, что, на мой взгляд, для периода в три-четыре месяца несколько маловато, учитывая «разнонаправленность» вышеупомянутых конкурсов. Очень жаль, что отменили 3BM OpenAir и убрали ZX Enhanced compo на Мультиматографе – была одна интересная идея в плане стиля, которую хотелось бы реализовать на TS-Conf, но до Дихальта или ЦЦ будет дотерпеть трудновато (ой, спойлеры! :)

В общем, «больше конкурсов, хороших и разных, лишь бы качество не страдало!» ;)»

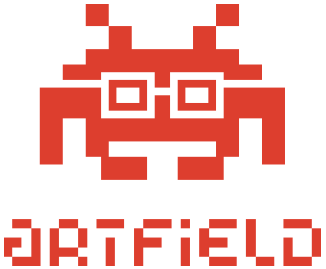
robus

«Про много демопатей ... На моём взгляде вряд ли возможно построить статистику. Ещё со времён Enlight'a, на котором я никогда не был, я воспринимал подобное мероприятие как некий клуб друзей. Даже скажу иначе, я не видел в подобном мероприятии ничего кроме клуба. Дело в том, что ещё в 1994-ые года у нас постоянно, чуть ли ни каждую субботу, проходили такие вот демопати. Конечно, мы не делали на каждую такую патю по демке, но каждое такое мероприятие было очень душевно. Собирались мы по 40-50 человек, начиналось такое пати, чаще всего, на радиорынке, и когда нас набиралось некая критическая масса, мы перемещались к кому-нибудь домой. Что бы родители не сильно ругались, мы по неделям меняли квартиры. Чаще всего нас принимал Кривда Юра и братья Каминские(Codeanger, Drawer). Мы постоянно чем-то делились, возникали какие-то споры, то по музыке, то по кодингу, электронщики мудрили в своей сфере. Лично у меня до сих пор лежит около 300 дискет, забитых какими-то эффектами, с тех давних времён, история которых начинается ещё Gensa. Например на одной из таких вот пати был спор с электронщиком о том можно ли рисовать на бордере? Мы не соревновались ради первого места, их, как бы, и не было вовсе. Мы делились тем, что придумывали. Очень часто к нам приходили люди которые вообще не занимались Speccy, например как-то к нам присоединился учитель по игре на гитаре с виноградоря, он просто помогал музыкантам, или играл background'ом, пока все общались. Вот какой для меня дух пати ... Но это моё извращённое восприятие.

В этом абзаце я хотел затронуть тему о том на каких я лично был демопатях, но из уважения к жизни и смерти, оставлю в стороне. Единственное скажу, что меньше официоза у мероприятия тем оно больше имеет дух пати. Опять таки это моё извращённое восприятие.

Ну и собственно о самой теме. Из того, что я видел издали, я могу судить только о 3BM, мне показалось, что там собирались люди именно по той же причине, что и у нас. Почему нет? Если появилось столько пати, значит кто-то хочет их устраивать, другой вопрос кому что по-душе. Однако, я понимаю, что главное для большинства в этом вопросе - качество продуктов. Собственно говоря, проблема-то качества заключается в подходе к творчеству. Для меня, опять таки извращённого, оценка творчества невозможна. Практически все пати заполонились продуктами людей, которые просто хотят показать свою ненависть к кому-то. Причём, я ещё понял бы, если бы кто-то это делали эстетически, но ведь в реальности-то спускаются к банальной демонстрации испражнений, показу половых органов, не говоря уже о том, что просто накатать дешёвку в виде порчи техники. Просто большинство стало друг-друга ненавидеть. Опять таки это моё извращённое восприятие.

Мне очень нравится дух пати, я люблю творчество, однако последние четыре года я делаю продукты в стол. Мне не нравится хвастаться, я только делюсь, так же как когда-то. Но, опять-таки, это моё извращённое восприятие».



Мне не нравится нездоровая возня AAA с его самомнением, ЧСВ алонекодера и постоянные провокации лвд. Без этих троих сцена бы оздоровилась.

Было бы хорошо, если бы предыдущие "звезды" 90х взорвали демопати со своими работами.

По вновь заявленным я не жду ничего - ни работ, ни интереса.

На SochiPaty не объявлено демокомпо из-за занятости организатора. Зачем вообще проводить?

wctPie не вызовет работ из-за неуемной деятельности Mihip'a, да и объявленный язык не представляет интереса. Думаю добавить одну работу.

3BM и CSP - просто локальные пьянки с целью "зазырить демо", ни одна из работ не выложена на pouet.net

Artfield создается различными энтузиастами, которые сами не знают, что и как проводить. Дипломы не высланы, кстати.

Будущее за Multimatograf, потому что nyuk проводил предыдущие пати, и проводил четко. К тому же, ориентация на ретро - это просто хорошо. Жаль, что других любителей ретрокомпьютеров не нашлось».

moroz1999

Очень хороший и очень правильный вопрос.

Я считаю, что лучше иметь больше пати разного масштаба, чем 2-3 эпических. Зная, что эта тема вызывает много споров и дискуссий, опишу все свои аргументы и контраргументы списком:

1. Большие пати - для больших релизов, маленькие - для маленьких. Они не конкурируют друг с другом за работы, это миф.

Если человек не хочет участвовать в маленьком пати, его никто не заставит, как ни проси.

2. С маленьких пати не надо ждать супермегаэпических работ. Я часто вижу критику со стороны всяких говорителей языком в сторону небольших компо: типа, зачем вообще делать компо, если работы такое г***но.

Объясняю специально для бездельников, самим такой опыт не имеющих: нельзя просто сесть и с первого раза родить шедевр. Между обычным художником/музыкантом/кодером и шедевром лежит долгий путь длиной в десятки, а то и сотни посредственных работ. Можно делать их в ящик и не публиковать, можно их вообще не делать и никуда не прогрессировать, а можно использовать компо как повод для практики.

Еще раз повторю: нельзя. сразу. сделать. шедевр.

Поэтому предлагаю диванным критикам немного включить мозг и понять, что в любом творчестве без количества не добиться качества. Всем этим бездельникам никто вообще не должен ничего предоставить - глядя на отзывы, иногда думаешь, что эти ребята на форумах как минимум деньги заплатили за просмотр работ, настолько высокие и нелепые требования высказываются. Используются такие эпитеты, что прямо диву даёшься, насколько простой мужик в интернетах может обнаглеть от безделья и собственной легендарности.

При этом попрошу заметить - те, кто реально что-то делает, обычно на подобное колупание не имеют ни сил, ни желания. Зато, если заняться реально нечем, то начинается поиск выдуманных проблем и героическое их решение через отвратительный, полный эгоцентризма, флейм. Еще хуже бывает, если какие-то хмыри указывают чужим посторонним людям, чем им заниматься, и в чем участвовать - это совсем за гранью добра и зла, за это надо больно бить и всячески отучать.

Поэтому предлагаю диванным сценерам простой конструктив: вместо брюзжания по поводу плохих работ взять и поучаствовать самим. Если работы такие плохие, то, наверное, и выиграть легко будет, правильно?

3. Маленькие пати реально мотивируют делать работы. Говорю за себя: за прошедшие 2 года у меня было 14 графических работ разного уровня и амбиций. Если бы не постоянные компо, то их было бы всего две, причем ничуть не лучше, чем сейчас.

То есть, реально: 14 vs 2. Если кто не понял, может еще раз прочитать: 14 против 2. Считаю,

«Так называемые толстые журналы с большим усердием хоронят уже не первый год в различных статьях…»

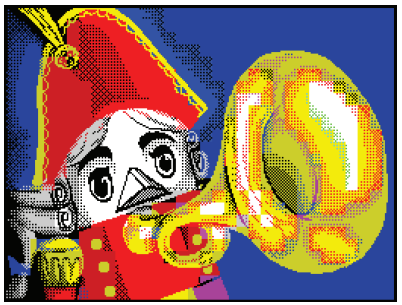
Григорий Бакланов, 1993 год

От редакции

Наступила весна, запели птички, начал таять снег, а значит самое время для нового выпуска ZaRulem!

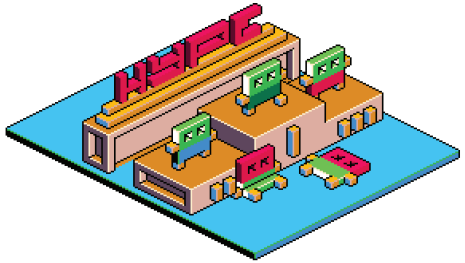
Не станем тянуть кота за известное место, а сразу перейдем к новостям Сибири наступившего 2016 года.

Начало года было ознаменовано проведением фестиваля DiHalt Lite, который состоялся 9-10 января в Нижнем Новгороде. В конкурсе «LowEnd Graphics» участие приняла Tzerra из группы ERA CG (она хоть и москвичка, но группа-то сибирская). Хоть её работа «Nutcracker» и заняла почетное четвертое место, но на наш взгляд рисунок получился великолепным!



Nutcracker by Tzerra

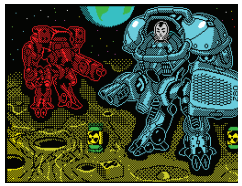
Следующим событием, где приняли участие сибиряки, стало ZX Enhanced compo (виртуальный конкурс для расширенных режимов). В разделе «Графика 16 цветов» с работой «GreenHyprs» в новом амплуа художника поучаствовал Грачев Денис. Пятое место. Для старта нормально! В разделе «Demo» поучаствовал Васильев Артем (wbc) из г. Омска. Работа «ldd» (TS-Conf + VideoDAC/SPG) заняла первое место! Наши поздравления!



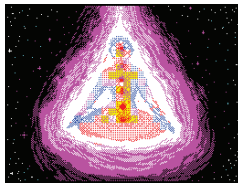
GreenHyprs by Denis Grachev

И наконец, еще одно событие, прошедшее уже в марте - Sochiparty 2016.

В нем также отметилась сибирская группа ERA Creative Group – в конкурсе «zx spectrum space gfx» приняли участие Buddy с работой «Mech Z80. Mission: "Moon"» (4 место) и Tzerra с работой «Космическая груша» (5 место).



Mech Z80. Mission: "Moon" by Buddy



Космическая груша by Tzerra

Ну вот и добрались до локальных событий начала года.

В январе, размышляя о предстоящем в июле Crazy Siberian Party, в голову пришла мысль, что не плохо было бы приобщить общественность к организации этого события. Самый короткий путь – социальные сети. Таким образом родилась идея создать беседу в сети Вконтакте. Изначально эта беседа задумывалась для того, что бы общими усилиями придумать звучный слоган для предстоящего пати, но впоследствии она переросла в чат сибирских спектрумистов. К слову сказать, некоторый побочный эффект такого чата оказался весьма полезным. Так за пару месяцев было придумано более 50-ти слоганов, сделано 12 мотиваторов, 2 гифта, 2 инвитры и 1 утилита. Может было что еще, но уже подзабылось.

Еще хочется отметить, что неутомимый Кашкаров Алексей вновь порадовал всех спектрумистов планеты новой игрой!

SpriteWord

Основано на принципе японского кроссворда и адаптировано под спектрумиста!

Спрайтворд - головоломка, в которой с помощью цифр зашифровано некоторое изображение (спрайт). Целью головоломки является полное восстановление этого изображения. Данная задачка предполагает решение в уме! Удачи!

		128	64	32	16	8	4	2	1	128	64	32	16	8	4	2	1
0	0																
0	224																
0	64																
0	248																
3	0																
0	96																
1	96																
0	64																
1	0																
14	128																
31	192																
18	192																
18	116																
27	48																
35	128																
49	128																
3	112																
7	184																
6	24																
14	8																
60	24																
88	28																
64	8																
96	14																
		128	64	32	16	8	4	2	1	128	64	32	16	8	4	2	1

Вечерний разговор с Ориджиным Олегом

(wbr^NOT-Soft)

Сегодня нашим собеседником стал Oleg Origin, известный игродел и художник из г. Санкт-Петербург.

wbr: Олег, добрый вечер! Я тут подумал... может взять у тебя интервью для ZaRulem? Как?

Oleg: Добрый вечер! Спасибо! =) Но ведь если я в нём скажу всё, что думаю, получится что-то вроде "Спектрум давно умер [хотел так книгу назвать], бросайте эту ерунду" =))

Если спрашивать меня о каких-то технических деталях - то да, я что-то могу рассказать интересное - только в последнем выпуске InfoGuide я уже подробно рассказал о том, как делался Metal Man Reloaded/Remixed...

Скриншоты игры «MetalMan Remixed»

wbr: Тааак) Про что не спрашивать уже понял)
А что за книга?

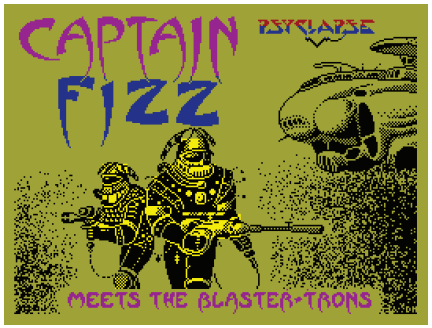
Oleg: Ну, пока делаешь игры, возникает огромное количество необычных задач, и часто приходишь к каким-либо интересным решениям в коде и графике. Я мыслил, что когда я сделаю несколько игр, в которых смогу продемонстрировать, в том числе невиданные раньше фишки, то можно было бы описать, как я приходил к этим решениям, продемонстрировать множество рабочих эскизов и т.д. - начиная от набросков геймплея и заканчивая мыслями, даже не относящимися к играм, которые просто возникали по ходу работы. Также можно включить сюда сюжеты игр, как реализованных, так и нет, полновесный многостраничный сценарий в качестве приложения, причем с разбором его недостатков... и при этом постараться вообще обойтись без кода, чтобы читать было интересно не только спектрумистам. Какие-то наброски я делал - пока мало, но кое-то для возможного продолжения этой идеи я сохраняю - особенно разного рода отсканированные черновики...

Кто знает, если действительно удастся сделать несколько игр - может, и до книги доберусь. Но это нужно, скорее, уже краудфандингом или другим коммерческим способом - иначе просто пройдет незамеченной. В любом случае, я сейчас об этом не думаю.

wbr: А идея реально стоящая! Мне всегда было интересно читать про рассуждения, нестандартные решения, которые приходят в голову людям, про все этапы борьбы с ленью и с основной работой)

Я тут зашел на твой сайт и наткнулся на художественное фото. Это еще одно хобби?

Фобос 13



Capitan Fizz

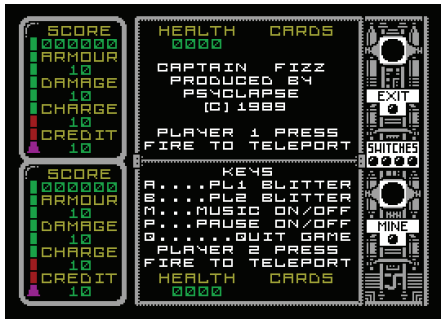
(WhiteHalt)

Понедельник… Традиционный «разбор полётов» у начальника космопорта. Кому расскажу – обсмеют за такой каламбур, а ещё чего и донесут тому самому. Сейчас приходится всё больше следить за языком, хорошо хоть мыслить не запрещают: говорят, такие технологии уже существуют в Центре, но пока они до нас доберутся, пройдёт не один десяток лет. С тех пор как космические полёты стали столь же обыденной вещью, что и поездка на работу технологии стали стремительно развиваться, но до окраин разведанной части Солнечной системы доходили всё так же неспешно, как и на родной Земле до провинций.

Есть время заняться бытовыми мелочами, привести в порядок документы, протереть от вездесущей пыли (даже в космосе от неё не смогли избавиться) приборную панель, до блеска начистить жетон с надписью «Физз, капитан». Да, это я. Несмотря на громкое звание капитана космического корабля, лицо я исключительно гражданское и к военным пилотам никакого отношения не имею. Но ответственности на мне не меньше, чем на них – весь мой экипаж не просто подчинённые, а мои хорошие друзья. Каждый не без недостатков, но в целом они добрые ребята и отличные профессионалы.

Самое сложное усидеть на месте до конца планёрки, только тогда станет известно решение начальника космопорта по поводу нашего дальнейшего базирования на этой уютной станции за орбитой Марса, размером даже крупнее некоторых поселении даже на давно освоенных планетах. Сегодня всё решится: мы или остаемся здесь еще на три года в соответствии с условиями контракта, либо придётся искать новое пристанище. Всё началось пару стандартных земных лет назад, когда умники изобрели новый эффективный способ переработки астероидов на ценные металлы и минералы, теперь все более-менее серьезные космические объекты в Поясе Кеплера были буквально высосаны до последней стоящей молекулы охотниками за сырьем, потребовалось гораздо больше космических объектов для добычи. Подумать только, казалось, что астероидов в Поясе хватит на всех, но возросшие требования для колоний по терраформированию на Луне, Марсе требовали всё больших ресурсов – для стойки, науки, исследований. Тогда корабли понеслись дальше – к окраинам Солнечной системе, холодной, безжизненной, но чертовски богатой на драгоценные астероиды. Отсюда началась и миграция всех предпринимателей за Юпитер и дальше. Поначалу «угасали» небольшие космические станции, неспособные к транспортировке в космосе, а потом стали закрываться и крупные. Их всех, конечно, разбирали на материалы и транспортировали на новое место, но обратно в том же виде не собирали, таково было требование Комиссии по искусственным космическим объектам. Наша станция – одна из последних, державшихся на грани разорения и спасал нас только высокий уровень управленческих качеств начальника станции и профессионализм команд добытчиков.

Но сегодня всё было по-другому и показателем всей серьезности ситуации была какая-то важная шишка из Управления… Несколько недель назад каждому приписанному к станции работнику было выдано уведомление о возможном закрытии станции. Не знаю как экипажи других кораблей, но мои ребята так расстроились, что даже нажраться ни у кого не было желания, все разошлись по своим каютам и начали разбирать годами копившееся барахло.



Следы на песке

Oleg: Знакомая. Поддерживала в процессе создания игр. Если в мою группу зайти (vk.com/olegorigingames) - там она вторым администратором значится.

wbr: Я вот полистал раздел отмененных проектов.... Ну у тебя и фантазия! Тут уже на пол книги информации!

Больше всего заинтересовал проект «4 Elements». Очень горестно, что ты его закрыл. Я вообще не припомню игр на Спеке, основанных на отечественных легендах.

Oleg: Он, кстати, еще и наиболее близок был к реализации из всего, что там написано. Кое-кто даже демку видел - вся анимация главных героев прорисована, немало фонов... но я столкнулся с тем, что некоторые моменты нужно было переделывать, и как раз в этот момент я решил "спрыгнуть". В демке не было играбельности - только перемещения персонажей и врага для демонстрации анимации и общего представления о геймплее (в общем, именно то, что на скриншоте - но всё это с анимацией). Показывать я ее не буду - вообще нигде не буду демонстрировать какие-то рабочие моменты до тех пор, пока игра не сделана. Ну, или пока не счел рабочие материалы абсолютно бесполезными и неприменимыми для дальнейшей работы =)

А в техническом плане там все равно не было чего-то сверхъестественного - поэтому те проекты, которые есть сейчас, мне более интересны. Полноэкранный быстрый плавный цветной многослойный параллаксный скроллинг-то уж точно никто на Спектруме не видел. Другие игры уже чем-то другим должны удивлять, но обязательно что-то совершенно уникальное должно присутствовать - для меня в этом вся фишка) Но всё же есть вероятность, что и к «4 Elements» я могу вернуться - после чего-то еще более интересного.

И там (на сайте www.olegorigin.org – прим. ред.) всего пара десятков проектов, а сейчас у меня их более 300. Есть и поинтереснее...)

wbr: Так-так) Что "поинтереснее"?))))

Oleg: Что рассказывать о том, что есть только в мыслях? =) Но вообще, проектов, основанных как на городских легендах, так и на мифологии различных народов России - у меня немало. А среди них есть и нечто помасштабнее, чем beat'em'up. Экшн- приключения или классические квесты - это еще интереснее должно быть...

wbr: А демки никогда не пробовал делать?

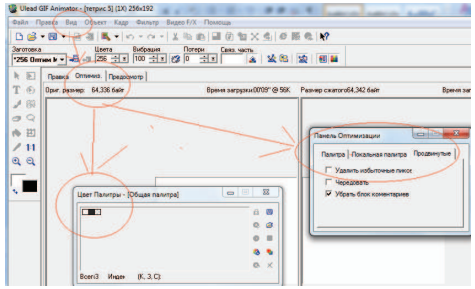
Golden Axe II

и черный - это 255. Тут есть серый и чего только нет. Спрашивается, как это поймет запилятор при компресии? Да никак ребята! Это глюки, сбросы, зависоны, нехватка памяти, да что угодно! Я переделал спрайт, сделав его в 80 точек шириной. Именно 80 точек это ровно 10 знакомест. Нельзя в запиляторе спрайты соединять неровным количеством пикселей 82 или 84... Лучше всего ориентироваться на знакоместа по сетке спектрума 256 на 192. И делать их кратным 8. Ведь одно знакоместо это 8 на 8 точек.

Теперь спрайт тетриса готов, а ААА потерял фактически час жизни. Спрайт тетриса огромный, ему нужна только 3-4 банка памяти, а он ест много памяти. Загнав спрайт руки, музыку, заставку и 2 картинки scr фона у меня осталось всего 36 килобайт на молнию. Ужас, как с этим жить!

Молния.

Раскрыв молнию, ужаснулся ещё больше. У автора кидается 50 экранов scr формата! Уже хотел бросить это дело... Ведь чтобы перевести 50 экранов спектрума в 50 PNG экранов необходимо каждый из них тыкнуть рукой и дважды указать путь в программе bmp2scr. Я потерял еще 30 минут времени. Потом закатал молнию в спрайт и прогнал в гиф анниматоре, удалив лишние точки в меню Оптимизация. Я напишу это дважды! Я прогнал спрайт в гиф анниматоре и удалил лишние точки в меню оптимизация! Это самое важное и самая распространенная ошибка всех запильщиков на этой планете, кроме ААА. Вот пример того, что надо сделать, на рисунке показано где надо убрать галку, каждый раз когда вы сохраняете спрайт для запилятора, даже если вы делали это до этого момента, всё равно делайте. При повторной загрузке спрайта под правку снова и снова! После реоптимизатора Nyka тоже делайте!



Только убрав галку вы гарантируете, что спрайт не будет глючить и в памяти он будет занимать столько места, сколько весит, а не с учетом Ваших глюков. К тому же в меню «Цвет палитры» следите за тем, чтобы у Вас был цвет черный и белый. Причем черный 255 и белый 0, без оттенков.

Теперь пробую впервые запилить дему по параметрам:

Музыка Fatal Snipe - 1,7 килобайт;
Картинка заставка - 6912 байт;
1 банка медленной памяти: две картинки scr фона с разными знакоместами цвета в zip архиве;
2 банка медленной памяти: спрайт руки (до 2 на 2 знакоместа) глючить не будет!;
3 банка быстрой памяти - спрайт тетриса;
4 банка быстрой памяти - спрайт молнии...

Дехайпинг...

Не хватает памяти. С болью в сердце сокращаю спрайт молнии в минус 25 фаз, то есть сокращаю ровно в два раза от 50 фаз, увеличив скорость прокрута, для того чтобы видимая разница была минимальна. Снова закатываю в банки по тем же параметрам и получаю в остатке 3 килобайта. Дема готова, всё летает и не глючит.

Спектрумист 2015 года

по версии газеты 3aRulem Печатное Слово

(редакционная комиссия)

Ровно год назад в весеннем выпуске **3aRulem** мы ввели рубрику «Спектрумист года». Рейтинг лучшего спектрумиста 2014 года был составлен на основании коллегиального решения редакции газеты. В этом году, для более объективного выявления кандидатов, мы решили привлечь общественность.

Путем долгих споров и живых обсуждений в закрытой беседе социальной сети ВКонтакте, несмотря на разделение активной общественности в 2015 году, нами таки были определены победители!

Итак, нашим рейтингом самых-самых за 2015 год предусмотрены следующие номинации: **Игродел года, Демомакер года, Музыкант года, Художник года, Железячник года и Активист года.**

Как и в прошлом году, постараемся кратко описать достижения того или иного победителя, т.е. дать обоснование нашего видения.

К сожалению призов, как и в прошлом году, мы обещать не можем, но почет и уважение с нашей стороны безграничен! Призы гарантируются только в том случае, если один из указанных ниже людей прибудет на CSP'2016 за наградой! Спасибо, то вы есть и так держать!

Ну что же. Начнем!

Игродел года – Кашкаров Алексей (Kas29)

Поскольку сердцу не прикажешь, а оно так или иначе тяготеет к родному, то в номинации Игродел года вполне заслуженно победил Kas29 (г. Барнаул). Порадовав геймеров всего мира двумя проектами в 2014 году – «Catch a hare» и «Mystery», Алексей в 2015 году выпускает еще две работы. Традиционно для создания игр используется Aracade Game Designer (далее – AGD). Иной раз нам кажется, что он «выжимает» из этого инструментария такие эффекты и сценарии, на которые создатель AGD и не рассчитывал.

Rabid Mover

Stars (Gumi)

Каждая игра от Алексея поражает своей бешенной энергетикой, эффектом присутствия и тем, что в целом называют «играбельностью»!!! Не станем глубоко вникать в обзор, а просто кратко скажем об играх 2015 года: «Rabid Mover» (Симулятор газонокосилки) и «Stars (Gumi)». Отметим, что в момент выявления победителей в этой номинации Kas29 выпустил очередной высококачественный шедевр – «Dark Castle»! Так что пожелаем Алексею дальнейших успехов, у него есть все шансы стать «Игроделом 2016»! Не забудь получить свой приз на CSP'2016!!!

Демомакер года – Червов Алексей (Trefi)

Guardians of the Scene

Kpacku Deluxe

Программист, музыкант, художник. Весьма разносторонний человек из города Красноярска! Уже второй сибиряк в этой достойнейшей категории рейтинга и мы уверены в правильности своего выбора. Высококачественный код, неповторимые эффекты, гармоничное сочетание музыки и графики, и как результат – топовые места в самых известных демопати. Без лишних слов объявляем

Далее, похожую операцию можно проделать над кадрами 0-1, 1-2, 2-0. Почему 2-0? Чтобы зациклить анимацию.

Код вызова был простым:

```
ev1:ld a,0:inc a
 cp 30:jr nz,no_frame_loop
 xor a
no_frame_loop:
 ld (ev1+1),a
 ld l,a,h,0
 add hl,hl
 ld de,banks
 add hl,de

 ld a,(hl):inc hl:ld h,(hl),l,a
 ld (f0+1),hl
 f0: call $C000

; где-то в тексте эта таблица:
banks:
 dup 10
 dw f1
edup

 dup 10
 dw f2
edup

 dup 10
 dw f3
edup
```

Значения f1-f3 повторены по 10 раз для удобства, кто-то из нас поленился сделать задержку для вывода экрана. В демо видно, как распределено время вызова:

черный - отрисовка кадра;

синий - скроллер и музыка;

черный –остаток.

Остались еще мелочи, я засучил рукава и с помощью Paint переместил часть рисунка вниз, потому что атрибуты перекрашивались. Последние шаги были правка картинок после просмотра анимации (оригинальные кадры не приводятся, дабы поберечь чувства).

Возможные идеи по изменению алгоритма:

1. Провести сканирование не всего экрана подряд, а полинейно - возможно это позволит избежать сечения лучом;
2. Заменить значени **ld a,0/ld a,1** на **xor a/inc a** - еще один потенциальный выигрыш:)

Похожий алгоритм применялся к инвитре CSP 2016.

Остается только пожелать читателям: работайте над демо, не зацикливайтесь на анимациях!

Часто совершаемые ошибки при работе с Zapilyator

(AAA)

Годы работы с профессиональным инструментом Zapilyator ver.2 научили меня некоторым хитростям, которые помогают выпускать за сутки 2-3 части мегадемо или 5 простых демонстраций. Начнём пожалуй по порядку. Для примера возьмём весьма неудачную демонстрацию от группы NOT-Soft: «**LYRIC DEMO**»

Forbes ZX Spectrum 2015-2016

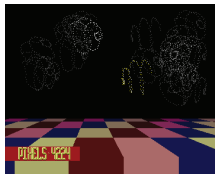
Расстрельный список DEMO

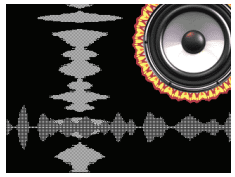
(AAA)

Рубрика AAA про то, что самое крутое сделано на спектруме из дем.

SYNCHRONIZATION
(ZX Evolution) (TS Conf)
Синхронизация Робуса, VBI и Bringhstyle))

Эта демонстрация хороший добрый сон спектрумиста. Великолепные визуальные эффекты, ритмичная музыка. Единственная проблема, которая переводит эту дему из положения реальности в сон, это новомодная TS Conf, из которой Robus сразу выдавил всё, что она может. Все последующие попытки VBI и других участников различных соц. соревнований (кодеров-лентяев), потерпели неудачи. Очень надеюсь, что тема TS в демо навсегда закрыта и наш любимый Робус наконец-то вернётся на православный Pentagon 128k, где нужно постараться, чтобы удивить, а не пользоваться готовыми ресурсами бесконечной Альтеры, по сути превосходящей по своим параметрам IBM.





Скриншоты из демо SYNCHRONIZATION

Теперь перейдем к действительно самым сильным работам на нашей платформе 128 килобайт 3,5 мегагерца:

Reconstruction Chaos Final Version
Реконструкция Tiboh, после хаоса Newart))

В 2015 году, спустя долгих пять лет, наконец-то выложен TRD релиз финальной версии демонстрации от Newart. Работу собрал Tiboh из исходных файлов, а это целых 22 забитых кодами и графикой диска:

DEMO_BLOB1.szx	42 768	41 660	ZX Spectrum Snap...	28.08.2010 8:24
DEMO_BLOB1.trd	655 360	4 157	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 11:08
DEMO_BLOB2.trd	655 360	2 644	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 14:16
DEMO_BLUR1.trd	655 360	34 306	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 8:07
DEMO_BOLT1.trd	655 360	548	TR-DOS Disk Image	15.08.2010 5:01
DEMO_BOLT2.trd	655 360	13 641	TR-DOS Disk Image	22.08.2010 17:54
DEMO_FLY1.trd	655 360	2 125	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 14:16
DEMO_INTRO1.trd	655 360	5 820	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 14:16
DEMO_P1_1.trd	655 360	775	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 7:48
DEMO_RUN1.fdi	724 995	254 577	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 21:14
DEMO_RUN1.trd	655 360	36 081	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 21:45
DEMO_RUN2.trd	655 360	1 323	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 22:21
DEMO_SHIT1.trd	655 360	998	TR-DOS Disk Image	13.08.2010 21:31
DEMO_SHIT2.trd	655 360	829	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 13:01
DEMO_SPHERE1.trd	655 360	4 060	TR-DOS Disk Image	21.08.2010 10:56
DEMO_SPHERE2.trd	655 360	1 786	TR-DOS Disk Image	24.08.2010 14:37
DEMO_SPHERE3.trd	655 360	1 736	TR-DOS Disk Image	24.08.2010 17:12
DEMO_SPHERE4.trd	655 360	1 407	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 14:16
DEMO_SPHERE5.trd	655 360	2 482	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 20:32
DEMO_UFO.trd	655 360	7 222	TR-DOS Disk Image	11.08.2010 0:27
DEMO_UFO2.trd	655 360	7 068	TR-DOS Disk Image	15.08.2010 5:02
DEMO_UFO3.trd	655 360	6 105	TR-DOS Disk Image	28.08.2010 22:21

Об этой демонстрации можно сказать одно – настоящий твёрдый хит всех времен и народов! newart неоднократно доказывал миру что у него безупречное чувство стиля при производстве демонстраций. Так было в Image MD, которую кстати тоже дописывал Тибох, так случилось с этой работой. При просмотре Reconstruction Chaos возникает только один вопрос, - «как это сделано, не может быть, что это работает на Pentagon 128k!» Не хочу уподобляться хайповцам и описывать словами, значения которых мало, кому известны. Лучше я Вам расскажу интересную историю создания и появления этой демонстрации.

14. Ниже в группе "Menu item", вводим имена пунктам меню и выбираем скрипты, которые они буду запускать. Например, в "Item name" введем "Компиляция Z80", в списке "Associated script" выберем "z80compile". Не забудем нажать кнопку "Add/Modify". Добавленный пункт появится в списке сверху. После создания пунктов меню для всех наших трех скриптов, их порядок расположения можно поменять кнопками "Move Up" и "Move down". Закрываем этот диалог. Notepad++ сообщит о необходимости перезапуска. Что ж, перезапустите его. Теперь в меню "Макросы" появились наши макросы. Но, кажется, я что-то говорил о горячих клавишах. Действуем дальше.

15. Идем в меню "Опции -> Горячие клавиши...". На вкладке "Plugin commands" ищем наши Макросы, жмем "Modify" или кликаем 2 раза по строке с макросом, задаем горячую клавишу. Я задал клавиши F9, F10 и Shift+F10 для всех трех макросов.

Итак с макросами-скриптами готово, теперь можно сваять какой-нибудь простенький проект и попробовать все в действии.

Можно видеть, как при компиляции в окне консоли внизу SjASMPlus выдает нам ошибки, указывая имя файла и строку, но как же не удобно искать их в куче файлов проекта. Но и тут есть выход. Далее об этом.

Настройка переходов на ошибки из консоли.

1. Все просто. Меню "Плагины -> NppExec -> Console Output Filters...". На вкладке "Highlight" задаем следующую маску "%F%(%L%): error:*". Устанавливаем галочку для нее. А также цвет (например красный) и стиль шрифта. Жмем "OK". Снова пытаемся откомпилировать наш исходник с ошибкой. Замечаем, что строки с ошибками теперь выделены выбранным цветом. Попробуйте два раза щелкнуть по ней мышью. Удобно.

Теперь еще для полноты картины неплохо было заставить Notepad++ искать метки в открытых документах и выводить их в отдельной колоночке. Есть у Notepad++ такая фича, как отображение списка функций. Ее-то мы для этого и настроим.

1. Для этого нам надо открыть на редактирование файл "functionList.xml" из папки с установленным Notepad++.

2. Найти секцию <parsers> и запихать туда свой парсер следующего вида:

```
<parser id="z80_label" displayName="Z80 Assembler labels" commentExpr="((/\*.*?\*)/|(//.*?$)|(;.*?$))">
    <function
        mainExpr="(^[\S]+)"
        displayMode="$functionName">
        <functionName>
            <nameExpr expr="(^\S+)"/>
        </functionName>
    </function>
</parser>
```

Немного объясню, что тут к чему. В первой строке мы задаем идентификатор нашему парсеру (должен быть уникальным), имя ему (которое где-то должно отображаться, судя по названию) и (самое главное) регулярное выражение описывающие синтаксис комментариев нашего языка, для того, чтобы комментарии пропускались при поиске меток. Сразу оговорюсь, я совершенно не умею составлять регулярные выражения, поэтому я кое-как добился, чтобы работало, и этим доволен. В строке (или как это зовется в xml) "function" задается регулярное выражение для поиска строк (или как у меня, кусков строк) с метками - mainExpr и формат отображения найденных меток в списке. В секции "functionName" указывается еще одно регулярное выражение, извлекающее из найденных строк имена меток (в строке "nameExpr").

3. Парсер готов, но это еще не все. Теперь идем вверх по файлу, находим секцию "associationMap" и прописываем туда наш парсер следующим образом:

```
<association userDefinedLangName="Z80 Assembler" id="z80_label"/>
```

где, "userDefinedLangName" имя нашего синтаксиса (должно быть таким же, как и при редактировании подсветки), а "id" - идентификатор нашего парсера.

Либо можно сделать привязку по расширению так:

```
<association ext=".a80" id="z80_label"/>
```

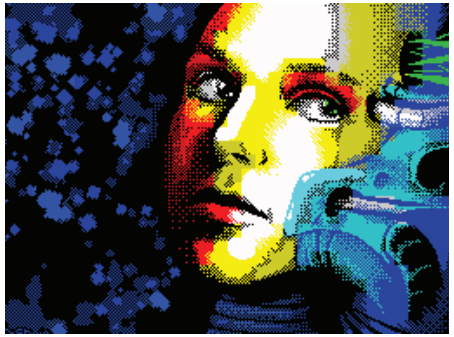
4. Файл сохраняем.

5. Перезапускаем Notepad++, идем в меню "Вид -> Список функций". Любуемся нашими метками справа от текста. Теперь, кликая дважды по их именам, можно быстро переходить к их объявлению в тексте.

Ну вот, в общем-то и все, что я хотел написать, рассказать.

Спасибо за внимание.

эффектов мультиколора, музыки и 3D кода, которое мы видим во второй части, заставляет закрыть глаза на неудачное вступление и принять его как должное. Чтобы доставило нужны предварительные ласки, что ребята с группы Краски смогли сделать на 100%. Кстати говоря, эта демонстрация по стилю и скорости воспроизведения эффектов ничуть не уступает демонстрации от Newart. Я не стану определять место этой работы среди всех в списке Forbes ZX. Да это не так важно! Ведь если она попала в список Forbes - это уже большое достижение молодой группы Краски. Загрузите работу и ещё раз и насладитесь второй частью и прекрасной мультиколлорной графикой.



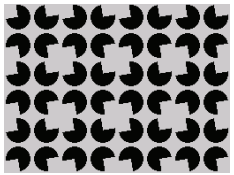
Eihwaz
(Эй Вась!)

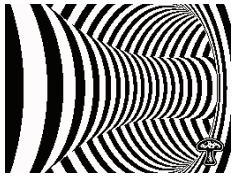
Эй Вася! - бесподобная работа! Её нужно смотреть несколько раз и переосмысливать увиденное вновь и вновь. В работе впервые за долгое время появилась векторная графика с заливкой. Это даже шокировало, потому что наши кодеры все это время максимум гоняли по экрану атрибуты. Лично я так и не посмотрел эту демонстрацию целиком. Всякий раз я начинаю смотреть, прерываюсь от удивления, откладывая просмотр до тех времен, когда буду на пенсии... В 2015 году вышло множество хороших демонстраций, но эта выделяется среди всех своим необычным сценарием, стилем и оформлением. Ведь ни в одной вышеуказанной демонстрации не было такого ярко выраженного сценария. Те работы были вкусной кашей, эта же баланс синего, черного, векторного, объемного. Идеальное блюдо подаваемое в ресторане за большие деньги. Графика, эффекты, музыка всё достойно уважения и однозначно входит в список лучших демонстраций к просмотру на флешку пентевы.

Back to The GEMBA

На этот раз санкционники сделали невероятно сильную работу. Тут нет слабых мест – вся работа вне досягаемости наших кодеров. История гриба, невероятные эффекты которых никогда не было на спектруме. Детализированное цветное лого Gemba Boys от которого просто невозможно оторвать глаз. Надо сказать группа прогрессирует на глазах от демо к демо вырастает уровень сложности кода, который тут просто зашкаливает.

Дема обязательна к просмотру ведь ради таких работ стоит жить и иногда заглядывать в архив zxaaa. Это та работа, которую я бы показал Максу Ивамото, сказав, «смотри, что сделали черти, вернись я всё прощу!». Я бы мог долго сыпать эпитетами, описывать гриб, сложность создания эффекта. Но лучше всего, если прочитав мой короткий очерк вы запустите демонстрацию в своем телефоне Android и сами насладитесь действием. Про эту демонстрацию я могу сказать словами наших Украинских кодеров - Дорохо Бохато))





Скриншоты из демо Back to The GEMBA

использоваться для исходных текстов ассемблера Z80, по крайней мере не один я его использую). В принципе, с подсветкой все. В этом диалоге при желании потом можно покопаться и изменить подсветку по вашему вкусу.
6. Еще одно замечание. Для файлов с расширением "a80" подсветка должна теперь включаться автоматически. Для файлов же с другим расширением эту подсветку можно подключить, выбрав ее в самом низу меню "Синтаксисы" (появится только после перезапуска Notepad++)

Теперь немного небольшого оффтопа. Когда я пилил эту подсветку, мне очень хотелось иметь возможность сворачивать произвольные блоки кода (не только многострочные комментарии). Возможность такая в Notepad++ имеется. Однако надо было придумать какие-то маркеры начала и конца блока, а так как была уже глубокая ночь, то ничего хорошего мне в голову не пришло. Поэтому, я считаю, что я просто обязан вам рассказать, как эти маркеры (теги) поменять на более удобные или осмысленные.

Для начала расскажу как работает эта фича Notepad++. В SjASMPlus, которым мы будем пользоваться в качестве ассемблера, есть два типа комментариев: многострочные (задаются парами символов /* и */ в начале и в конце комментария) и однострочные (задаются символами ; или //, кому как удобно). С многострочными все понятно, они имеют возможность сворачиваться по умолчанию, сразу же как только были заданны в подсветке. Однако то, что расположено внутри многострочного комментария - это всего лишь комментарий, а нам надо научиться сворачивать код. И вот с помощью однострочных комментариев можно именно этого и добиться. Для этого нам надо задать особые маркеры начала и конца блока. И вот как это будет выглядеть:

какой-то код
; какой-то комментарий МАРКЕР_НАЧАЛА_БЛОКА
какой-нибудь еще комментарий
какой-то код
и еще какой-то код
; какой-то комментарий (или нет его не важно) МАРКЕР_КОНЦА_БЛОКА
какой-то еще код

Так вот те строки, где располагаются маркеры начала и конца комментария, для ассемблера и по сути обычные однострочные комментарии, код расположенный между ними ассемблируется, как обычный код. Но наличие этих пар (можно настроить тройки) маркеров, позволяют сворачивать блок.

Теперь о том, где это настроить. Ибо я для начала и конца блока выбрал ---> и <---, что вряд ли удобно.

1. Идем в меню "Синтаксисы -> Задать свой синтаксис".
2. Выбираем наш "Z80 Assembler".
3. И тут же на первой вкладке "Стандартный", в группе "Свертывание в комментариях" задаем удобные нам маркеры. Их может быть несколько разных (указываются через пробел), но обязательно с соблюдением порядка. Маркер "Середина" - это что-то наподобие ELSE в IF...ELSE...ENDIF.

Во всем остальном подсветка вполне рабочая.

Далее. Дружим Notepad++ с SjASMPlus и UnrealSpeccy.

Что ж, подсветка - это конечно хорошо, однако мы сюда не на раскрашенные исходники смотреть пришли. Пора уже прикручивать наш редактор к ассемблеру и эмулятору.

Сам по себе Notepad++ умеет запускать по клавише F5 сторонние программы с нужными параметрами, но этого маловато, ибо хотелось бы, чтобы и клавиш было побольше (одну на ассемблирование, другую на запуск, третью на ассемблирование и сразу запуск). Да и хотелось бы видеть, что там нам в консоль ассемблер написал, а тут его окошко так быстро исчезает, что этого никак не успеть. Можно было бы пару bat-файлов написать, конечно, ждущих нажатия паузы. Но мы пойдем другим путем. И вот каким.

1. Для начала идем по адресу: https://sourceforge.net/projects/npp-plugins/files/NppExec/ и скачиваем оттуда плагин NppExec. Можно его установить и из меню Notepad++, но мы скачаем так (а то что-то у меня скачка плагинов изнутри Notepad++ барахлит). Скачиваем оттуда последнюю версию NppExec Plugin. Там есть ANSI и Unicode версии. Насколько я понял, ANSI предназначается для старых версий Notepad++, которые работают на ОС без поддержки Юникода (типа Windows 98). Поэтому качаем Unicode-версию плагина.
2. Скачали, распаковываем архив с плагином в папку с установленным Notepad++ в подпапку "plugins".
3. Запускаем (перезапускаем) Notepad++. В Меню "Плагины" должен появиться пункт "NppExec", а на панели инструментов кнопка "Show Console Dialog".

работ, определённые ограничения по приёму, чёткая тема всего пати.

Конечно, хочется вытянуть максимум свежака со сцены, и показать все современные направления.

Это - достойно (и подъёмно) для крупных пати, которые при этом должны мотивировать участников полностью выложиться, дабы победить.

А не отправлять филлеры дабы просто засветится на крупном пати / другие мотивы :)»

sq^skrju

«Я считаю, что нужно вернуться на 5 лет назад - и не только потому, что бакс тогда был по 30, а потому что тогда было только три пати (и к слову говоря, я бы ещё и Артфилд убрал). Я считаю - и моё мнение глубоко осознанно - что десяток демопати не нужен. Более того - даже две пати многовато! (на самом деле нет). В результате, конечно, мы бы могли иметь второй 1999 год, когда было 10 пати на каждом по 2 демы. Но я думаю, что этого не будет. Что народ подумает головой, правильно расставит приоритеты, и сделает демы только на те центральные летние пати, куда поедет. Это было бы хорошо. И я, наверное, сделаю именно так. И вам советую. Делайте демы на крупные пати - и приезжайте. Makes demos - not parties, в общем».

nodeus

«Давайте будем называть вещи своими именами. Десятка пати (party) в глобальном смысле этого слова конечно же нет в 2016 году, и не было в 2015. Лично для меня существует лишь одно отечественное демопати — Chaos Constructions. Всё остальное — это просто локальные мероприятия, которые практически не собирают людей с разных уголков страны и зарубежья. Либо это мероприятия с уже сложившейся группой людей, которым просто интересно вновь и вновь собраться и провести нечто похожее на демопати.

Я более чем приветствую такие локальные сборы, но не готов называть это DEMOPARTY. Опенэйр, фестиваль, выставка, компо, как угодно, но не демопати. Опять же, я за то, чтобы такие мероприятия продвигали какие-либо идеи и занимали свою нишу.

С достаточной уверенностью и достоверностью я могу говорить лишь за наше мероприятие. Например, на 3bm openair за несколько лет мы обратили внимание на Basic demo и на конкурсы реалтаймов. С самого первого (внезапно возникшего) 3bm это было фишкой. И в любой год это были самые привлекательные для просмотра и оценивания конкурсы. Опять же, на 3bm начались конкурсы с Enhanced работами. Думаю, что для демосцены эти небольшие шаги достаточно важны в плане развития конкурсов и развития техник исполнения работ, принимавших участие в наших конкурсах. Но, мы однажды обеспокоились, когда 3bm начало собирать достаточное количество работ хорошего уровня, тем самым невольно забирая фокус внимания с того же CC и DH. И естественно 3bm как-то теряло уже свою самобытность, а если чуть дальше посмотреть в историю мероприятия, то мы заметили между собой некоторое напряжение по многим вопросам =) Могу с ответственностью заявить, что в 2016 году мы проводить 3bm не будем.

Теперь что касается всех остальных мероприятий. Я считаю, что если у организаторов есть какие-либо предпосылки к проведению, или чёткая мотивация, то никто не в праве запретить проводить что либо — это естественно. Но я бы порекомендовал задуматься над приоритетами и выбрать точку фокуса.

Я за то, чтобы на большом демопати было много демо работ высокого уровня.

Я за то чтобы было мероприятие полностью посвященное реалтаймам.

Я за то, чтобы был фестиваль музыки.

Я за конкурс графики.

Я за то, чтобы было конкурсное мероприятие в тематику игр.

Я за то, чтобы были мероприятия по поддержке разного железа, в том числе и выставки.

Я против, чтобы на большом, глобальном демопати было много отвлечённого контента, типа конкурса фотографий или игровых конкурсов.

Я против того, чтобы на большом демопати принимались работы без преселекта.

Я против того, чтобы любую пьянку с разговорами о демосцене называли демопати.

И т.д. и т.п. думаю, понятно к чему я веду.

Для себя из отечественных мероприятий я вижу только Chaos Constructions (как большой организованный фестиваль компьютерного искусства), Multimatograf (как фестиваль ретроплатформ), DiHalt (как основной и достаточно большой OpenAir)».

g0blinish

«Я вижу отсутствие интереса к пати и обсуждение релизов, так как на последние пати даже обзоров не написано.

Demoscene ZX Spectrum 2016

(BlastOff^NOT-Soft)

Оглядываясь назад каждый из нас легко вспомнит былые времена активной сцены, множества демок, музыкальных и графических произведений. Все помнят противостояние Nemo против электронной почты, GoldStar против Lucky, Emtec против Basf. Старики – чтите память, молодняк – учите историю. Пережив не одну волну затишья, наш старый знакомый ZX Spectrum не перестаёт удивлять. Словно повинуясь ускорению времени, сокращению расстояний, Speccy не покидает умы и сердца как умудрённых сединами, так и молодых людей. И события недавних пор тому доказательство!

Кто бы мог подумать, что разгорится нешуточная борьба за архив демок, отстаивание собственного мнения станет делом чести, а результатом всего этого станет разделение некогда дружного сообщества на несколько группировок, порой действующих с привлечением экстремистских методов в целях борьбы друг с другом. Заметили странную формулировку, которую я здесь использовал не случайно? «Борьба друга с другом» - немаловажная проблема нашего сообщества и никто не остался безучастным в этой борьбе.

Появившийся два года назад «Crazy Demo Maker» (он же – запилятор) резко разделил спектрумистов на два лагеря: тех, кто считает запиляторное демо полноценным демо (гифтом, интро) и тех, кого результаты работы запилятора категорически не умещаются в понятие демо (гифт, интро). Здесь стоит отметить, что по классификации здравомыслящих людей процесс преобразования и адаптации различных движущихся картинок, сборка под соответствующую музыку и графику является творческим процессом, который в свою очередь невозможен без таланта. Каждый раз говоря «запилятор – не демо», эти люди неосознанно могут нанести моральный вред автору Запилятора Нюку. Тогда почему бы вместо нападок на всех тех, кто пользуется запилятором, не гнобить Нюка за то, что он назвал свое творение «создателем демо». Соглашусь с тем, что молчаливое использование чужих музыкальных и графических произведений для создания запиляторных демонстраций выглядит откровенным воровством с точки зрения сторонников законности и справедливости. Это и является основным аргументом в жарких спорах. Допустим, по правилам хорошего тона, мы каждый раз спрашивали бы разрешения у авторов, но некоторых из них уже может и не быть в живых, кому-то без разницы на происходящее на Спектруме. Но разве стал бы Запилятор таким привлекательным и популярным? А ведь задолго до появления Запилятора, как инструмента, была выпущена электронная газета Lamergy, оболочку которой использовали все кому не лень для передачи новостей и изливания помоев с некоторым оттенком юмора. Я прекрасно помню, как «факи» создавались со скоростью пулеметной очереди, и реакция была примерно такой же, как и сейчас.

В очередной раз история пошла по спирали и нынешняя активность просто обязана была наступить и немаловажную роль тут сыграл тот же AAA. Будучи сибиряками и обладая особым чувством уважения к единомышленникам, мы с интересом и некоторым удивлением наблюдаем за всем происходящим на платформе. Приятно, что взрослые дядьки, будто помолодев на 20 лет, с юношеским максимализмом, активно участвуют в жизни платформы ZX Spectrum. Создаются новые сетевые ресурсы, пишется софт, возникают запиляторные гифты, производится железо! Кстати, создание отдельных ресурсов давно назрело и появляются неплохие сайты с оригинальным подходом к подаче информации (например, тот же HYPE). В попытках угнаться за современными тенденциями даже консервативный ZX-PK.RU обзавёлся функционалом блогов и (о, чудо!) группой в социальной сети ВКонтакте.

Подводя некий итог всему сказанному, хочу добавить, что сегодня уже проще не останавливаться, чем пропадать, гордо хлопнув дверью на прощание. В периоды затишья Спектруму не раз пророчили забвение, а сейчас картина выглядит гораздо более позитивно, чем раньше. Мы, в свою очередь, всячески поддержим интересные проекты и перспективные разработки! ☺

что уже одного этого довода достаточно, чтобы дискуссию считать завершенной.

4. Приведу пример из профессиональной деятельности, которую я волею судьбы все время наблюдаю. Профессиональные иллюстраторы постоянно устраивают небольшие конкурсы между собой, на которых делают быстрые зарисовки. Например, в инстаграмме дудластик - флешмоб иллюстраторов, где люди делают 30 работ подряд по списку тем, раз в день. Понятно, что по одной моне лизе в день не может выдавать никто, но с таких зарисовок прогресс происходит даже у профи, что уж говорить о любителях, коими является большинство ZX-художников.

5. Приведу пример с других платформ. Например, есть Weekly Challenge на PixelJoint, крупнейшем портале пиксельной графики. Примерно пару раз в месяц объявляется тема и ограничения, и все желающие участвуют. Потом голосованием самих же посетителей портала определяются лучшие работы, причем пока голосование идет, в разгаре уже следующее компо.

Считаю, что вышеизложенного хватит для того, чтобы убедиться в полезности большого числа компо. Какие из них лучше, какие хуже, где организаторы привлекают интересных людей и добиваются результатов, а где организаторы работают спустя рукава - покажет время. Голосуйте участием, и лишние пати/компо отвалятся, всё очень просто».

introspec

«Я думаю, что хотя разных пати и многовато, если ты начнёшь опрашивать людей, какие именно из небольших пати отменить, то мнения сильно разойдутся.

Договориться не выйдет, потому что разные люди ищут разное. Поэтому, даже понимая, что меньше разных пати уменьшило бы давление делать проходные вещи, я не вижу адекватного способа как-то этого достичь.

Кроме этого, с моей личной точки зрения, обилие новых пати создало очень полезное давление на старые традиционные пати, давление в плане повышения качества трансляций, скорости релизов и возможностей вовлечения удалённых участников. Поэтому я никогда и никого не упрекал и не буду упрекать за создание новых пати. Считаю этот процесс здоровым. Слабые загнутся, сильные - закрепятся. Выживут только те, кто заслуживает выжить».

D!Halt demoparty

scalesmann

Если рассматривать пати в разрезе компо, то, имхо, в части музыки и графики это только в плюс. Посмотрите на количество работ на последних патях. Картинок - куча, значительная часть из которых далеко не банальные компофиллеры. Новых лиц, конечно, особо не предвидится, но тут это скорее специфика платформы (хотя здоровый пиаразм рисования еще никому не повредил). В музыке работ традиционно уже не так много, как на том же Enlight, но десяток-полтора - запросто. Печалит, что старички (Riskej, Kyv) или не пишут вовсе, или пишут очень редко (C-Jeff, Лучибобра :)). Радует, что nq и MMCM жарят по полной :) Новых имен тоже есть: взять хотя бы Quiet. Слабых работ в музыке, по-моему, уже не осталось.

Если брать демо, то тут количество патей может быть обратно пропорционально качеству работ. Однако мне монопенисуально в этом плане, ибо демо, как произведения компьютерного искусства, меня практически не интересуют».

pulsar

«Что я об этом думаю? Это здорово!! Вот бы ещё и качество работ и народу на пати было бы столько же как 5 лет назад) а ещё лучше как 10-12 лет назад))»

dimidrol

«Не вижу ничего плохого. Пусть их будет много! Лишь бы работы были!»

Quiet

«Я являюсь начинающим демосценером, впервые принял участие на ArtField 2015, вдохновлённый посещением Chaos Consruction 2015. Начав разбираться, что же такое демосцена и с чем её едят, я первым делом взглянул на календарь мероприятий 2015 года и, честно говоря, был поражён таким большим количеством мероприятий. В частности меня интересовала категория AY/YM-Music.

Меня, как новичка демосцены, такое обширное количество пати не может не радовать, и дело тут даже не в погоне за призами и дипломами - это отличная возможность представить свою работу на суд слушателей, а не писАть в стол. Большее количество мероприятий - это мотивация к созданию

большего количества работ, возможность услышать мнение о своей работе и, конечно, критику и замечания, возможность поучится на примерах работ более опытных участников.

Мне кажется, что на каждом мероприятии должна быть организована онлайн трансляция, если есть хоть малейшая возможность её организовать. Не у всех есть время и возможность посетить каждое пати. Например прошедший DiHaltLite 2016 с удовольствием смотрели в компании друзей переживали, голосовали и прибухивали как будто вместе с участниками. Смотрели онлайн трансляцию и выставляли оценки параллельно показу работ - это создавало некий эффект присутствия на самом мероприятии.

В планах на 2016 год обязательно посетить CC2016 и поучаствовать удалённо в как можно большем количестве мероприятий.

Всем организаторам желаю нечеловеческого терпения, сил и успехов. Всем участникам творческого вдохновения, неугасающей мотивации и побед. Гостям и зрителям хорошего настроения и ярких впечатлений».

Kakos_nonos

«Я считаю, что много патей не есть плохо. Количество работ от этого не зависит, ресурс кодеров постоянный, куда отправить демо - вопрос технический и зависит от личных предпочтений. Единственное, что может огорчать, так это увеличение количества компофиллеров - простых, небольших работ. Но, я считаю, это не так плохо, так как в небольших демах могут быть интересные решения, которые потом можно использовать в большой работе.

Если посмотреть, то каждое пати имеет свои особенности. Например - ZX Enhanced - расширенный спек, Sochi - тематическое пати, CSP - Запилятор, CC - большой масштаб, Dihalt - шашлыки и палатки, так что мы имеем целую палитру фестивалей, где любой может найти себе место. Проблема в том, что само количество спектрумистов, активных спектрумистов, не увеличивается. Если взять отрезок в 5 лет и посмотреть авторов работ - достаточно мало новых имён, в основном известные, старые имена. И тут уже надо что-то придумывать».

diver *(цитата с хайпа)*

«Уже кажется всем очевидно, что «пати» с конкурсами для ZX Spectrum стало слишком много. Только в июле уже ожидается DiHalt, Crazy Siberian Party, WCT Pie и DemoBit (да, они возродились!). При этом в июне есть ArtField, а в августе - Chaos Constructions. Да и весна так же плотно покрыта слоем различных конкурсов.

Выводы просты:

1. Вал конкурсов уже не остановить.

2. Уровень проведения растёт, растёт качество работы с авторами, качество трансляции.

3. Количество мероприятий не влияет на количество качественных дем, повлиять может скорее концентрация работ и масштаб пати.

4. Нет необходимости проводить ещё одно локальное пати летом с глобальным привлечением работ по принципу «в прошлом году было пати, значит проводим и в этом».

5. Тематический конкурс, например, realtime basic demo compo можно организовать как спонтанно - на очередной очной летней тусовке, так и виртуально - в любой момент благодаря events.retroscene.org.

Поэтому 3BM 2016 не будет.

Нам всем нужны большие мероприятия и большое количество работ на конкурсах. Давайте же поддержим крупные демопати своим присутствием и своими работами!»

random

«Я считаю для демосцены хорошо что много патей. Это дает людям больше места. И не обязательно всем друг друга видеть, с учетом текущей обстановки, возможно что это неплохо. Представляешь какой срач был бы, если бы все приезжали на Энлайт.

Более того, для авторов разного уровня просто необходимо наличие "лайтовых" конкурсов, где их прод будет встречен с "поправкой". Где-то надо учиться, и не всегда хочется это делать прямо на большом мероприятии.

Другое дело, что некоторые мероприятия, которые являются больше виртуальными, отнимают порой действительно хорошие работы у больших пати. И работы, которым было бы лучше для всех соревноваться друг с другом в большом конкурсе, оказываются на разных пати. Вот это грустно)»